

คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์

ปริญญานิพนธ์
ของ
อโศก ไทยจันทร์รักษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2549

คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์

ปริญญานิพนธ์
ของ
อโศก ไทยจันทร์รักษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์

บทคัดย่อ
ของ
อโศก ไทยจันทร์รักษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2549

อโศก ไทยจันทร์รักษ์. (2549). คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์. ปรินซ์นิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ, รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ.

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1883 – 1891 รวมทั้งสิ้น 15 ภาพ ในประเด็น แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน และกลวิธีในการสร้างสรรค์ จากนั้นนำผลจากการวิจัยไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต ในรูปแบบของผู้วิจัยเอง

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ เซอราท์ จำนวน 15 ภาพ สรุปผลการศึกษา เนื้อหาของภาพส่วนใหญ่เป็นการถ่ายทอดความประทับใจ ผลงานขนาดใหญ่จำนวน 7 ชิ้น เป็นการสร้างสรรค์จากความประทับใจหลาย ๆ ครั้ง แล้วนำมาจัดส่วนประกอบภาพใหม่ในขั้นตอนปฏิบัติงานในสตูดิโอ ด้วยการร่างภาพและวางแผนการทำงานก่อนการสร้างสรรค์ กลวิธีในการสร้างสรรค์ มีลักษณะการระบายสีภาพ โดยยึดมั่นทฤษฎีความกลมกลืนสีของเซฟเรล วิธีการจัดสมดุลในผลงานนิยมจัดสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน การจัดมิติในผลงานมีวิธีจัดระยะของวัตถุแบบเหลื่อมล้ำหน้าหลังและจัดวัตถุด้วยขนาดที่แตกต่างกัน การจัดจังหวะในผลงานเป็นแบบการจัดวัตถุแตกต่างกันและสลับกันไปมา การจัดความเคลื่อนไหวในผลงานเป็นแบบจัดวางจุดเด่นส่วนประธานของภาพจากศูนย์กลางของผลงานกระจายเป็นรัศมีออกบริเวณข้าง การสร้างความกลมกลืนเป็นการใช้จุดสีเป็นส่วนประสานทั่วทั้งผลงาน ลักษณะการใช้สีในผลงานนิยมใช้สีแบบสีโทนเดียวด้วยจุดกำเนิดแสงจากตะเกียงแก๊ส และผลงานที่มีสีตามธรรมชาติ จะเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ในช่วงเวลาที่มีแสงจัด ส่งผลให้ภาพสดใส เกดกกระชับชัดเจน วิธีการระบายสีเป็นการจุดสีขนาดแตกต่างกันทั่วทั้งภาพ ตามหลักการ ความกลมกลืนและการตัดกันของสีจากทฤษฎีสีของ เซฟเรล

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ ได้นำผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต จำนวน 10 ชิ้น ของผู้วิจัย มีเนื้อหาจากความประทับใจภาพแวลล์มโกล์ดัวในแบบบริบทสังคมไทย กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการเก็บความประทับใจจากการถ่ายภาพ แล้วนำมาจัดวางส่วนประกอบของผลงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และนำมาบูรณาการกับโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างภาพประกอบกราฟิก ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการจุดสีทั่วทั้งผลงานโดยใช้การใส่ลักษณะพิเศษ และใช้เครื่องมือสำหรับวาดภาพจากโปรแกรมสำเร็จรูป ผลงานสำเร็จเป็นลักษณะงานพิมพ์บนผ้าใบ 8 ชิ้น พิมพ์แยกสีบนแผ่นพลาสติกใส 2 ชิ้น

COMPUTER GRAPHIC ART :
A CASE STUDY OF GEORGES PIERRE SEURAT'S PAINTING

AN ABSTRACT
BY
ASOKE THAICHANTARARAK

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine and Applied Art degree in Visual Art-Modern Art
at Srinakharinwirot University

October 2006

Asoke Thaichantararak. (2006). *Computer Graphic Art : A case study of Georges*

Pierre Seurat's Painting. Master Thesis, M.F.A. (Visual Art - Modern Art). Bangkok:
Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Prof. Dr. Wiroon
Tungcharoen, Assoc. Prof. Prit Supasetsiri.

This research is R&D pattern and its objective is to analytical study on fifteen paintings of the painter, Georges Pierre Seurat during 1883 - 1891 in the aspect of innovative design opinion, texture, legend and tactics of this painting. Then, the findings is created to be computer graphic art in researcher style.

The analytical study disclosed that the texture of almost Georges Seurat's painting is shown the impressive motion. Especially, seven large drawings obviously created from several impressions and brought to arrange the partition of picture in the phase of Studio Practices by drafting and job planning before creating. The tactics of creating performed paint style under the theory of harmonious colors of Michel Eugene Chevreul. The balance of picture designed in symmetry. The dimension of picture displayed objects in overlapping distance and different size. The object spaces are designed in different types and alternating. The motion of picture appeared the dominant partition laid on direction from center to the radius. The color harmony created by link color spots to the whole part of picture. The drawing color is favor in monotone with the light origin from gas lamp and some with the hard sun light in natural color picture, Therefore, these natural color drawing are bright, clear shadow set. All techniques in color drop painting, color harmony and color domination followed the color theory of Chevreul.

The findings of this research, there are ten paintings of Georges Seurat is created to be computer graphic art in researcher style by the texture in Thai context environment impression. The tactics of these outputs exhibit from impressive photographing and then create the partition of picture by computerized decoration program, Adobe Photoshop, integrate computerized graphic program and Adobe Illustrator. These products were created by color spot dispersion with special style and by using painting tools from complete program. All outputs displayed in printing performance on eight sailcloths, separate color printing on two transparent plastic plates.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาลงงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์

ของ
อโศก ไทยจันทร์รักษ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2549

..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์
(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)

..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ สุขเศรษฐศิริ)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

ประกาศคุณูปการ

การวิจัยและพัฒนา (R&D) เรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ สำเร็จได้ด้วยการร่วมมือและการสนับสนุนทั้งเรื่องของการศึกษาองค์ความรู้ และการพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการบูรณาการโปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านกราฟิก โดยการศึกษาและการพัฒนากิจนิสัยจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์พิเศษ อารี สุทธิพันธุ์ ผู้ถ่ายทอดความรู้วิชาการ และประสบการณ์สร้างสรรค์ปฏิบัติงาน และให้คำปรึกษาด้านการพัฒนาผลงานวิจัย ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ให้การปรึกษาในการค้นคว้าวิจัย และแนะนำวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน วิจัยเพื่อการพัฒนา รูปแบบของการนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์ ศิลปะ รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ให้การปรึกษา กระบวนการวิจัย แนะนำ ให้คำปรึกษา อ่านตรวจแก้ไข และเสนอแนะทางปรับปรุงวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย รองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ ที่เสนอแนะแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต และอาจารย์อัญชลี เปล่งวิทยา อาจารย์ประจำกลุ่มสาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่ให้คำปรึกษา เสนอแนะกระบวนการวิจัยและพัฒนา รวมถึงการตรวจและพิสูจน์อักษรรายงานการวิจัยเล่มนี้

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อวัชรระ คุณแม่ลิ้นจี่ ไทยจันทร์ภักษ์ ผู้ให้การสนับสนุนทุนในการวิจัยและพัฒนาในครั้งนี้ รวมถึงกำลังใจและ กระตุ้นการทำงาน ช่วยดำเนินการวางแผน จัดสรรเวลา ในการปฏิบัติงาน จนทำให้ปริญญานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ ทุกประการ

อโศก ไทยจันทร์ภักษ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
ข้อตกลงเบื้องต้น	5
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารที่เกี่ยวกับบริบทในสังคม ที่ส่งผลให้เกิดลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสต์.....	7
บริบทสังคมยุโรป ในศตวรรษที่ 19.....	7
ความเป็นมาของลัทธิ อิมเพรสชันนิสต์	9
ความเป็นมาของลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสต์	11
เอกสารเกี่ยวกับ ประวัติและชีวิตของจอร์จ เซอร์ราท์	15
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสีและการรับรู้ การเห็นสี	18
การมองเห็นและการรับรู้ทางตา	18
การรับรู้และจิตวิทยาของสี	19
ทฤษฎีสีแสงและเนื้อวัตถุ	22
การใช้สีในงานจิตรกรรม	30
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์อาร์ต	31
ความเป็นมา คอมพิวเตอร์อาร์ต	32
วิธีการสร้างผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์	33
โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน	42

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	44
การกำหนดประชากรและการสุ่มตัวอย่าง	44
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	45
ผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล	91
สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานกิจกรรมของจอร์จ เซอร์วาท.....	97
4 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน.....	99
สรุปผลการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต.....	119
5 สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	122
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	122
ขอบเขตของการวิจัย.....	122
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	124
อภิปรายผล.....	126
ข้อเสนอแนะ.....	129
บรรณานุกรม.....	130
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	133

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 วิเคราะห์การจัดสมดุล	92
2 วิเคราะห์การจัดมิติในผลงาน	93
3 วิเคราะห์การจัดจังหวะและความเคลื่อนไหว	94
4 วิเคราะห์ความกลมกลืน	95

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 Bathers at Asnieres	46
2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	47
3 Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte	49
4 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	50
5 Les Poseuses	52
6 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	53
7 Invitation to the Sideshow	55
8 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	56
9 Le chahut	58
10 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	59
11 Young Woman Powdering Herself	61
12 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	62
13 The Circus	64
14 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	65
15 Boats, Low Tide, Grandcamp	67
16 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	68
17 The English Channel at Grandcamp	70
18 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	71
19 La Maria, Honfleur	73
20 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	74
21 End of the Jetty, Honfleur	76
22 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	77
23 Port-en-Bessin	79
24 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	80
25 Sunday at Port-en-Bessin	82
26 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	83

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
27 The Channel at Gravelines, Evening	85
28 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	86
29 The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea	88
30 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	89
31 การสร้างผลงานชิ้นที่ 1	99
32 การสร้างผลงานชิ้นที่ 2	101
33 การสร้างผลงานชิ้นที่ 3	103
34 การสร้างผลงานชิ้นที่ 4	105
35 การสร้างผลงานชิ้นที่ 5	107
36 การสร้างผลงานชิ้นที่ 6	109
37 การสร้างผลงานชิ้นที่ 7	111
38 การสร้างผลงานชิ้นที่ 8	113
39 การสร้างผลงานชิ้นที่ 9	115
40 การสร้างผลงานชิ้นที่ 10	117

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเปลี่ยนแปลงการสร้างสรรคศิลปะช่วงศตวรรษที่ 19 กล่าวได้ว่าเป็นช่วงของการเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่ ศิลปินเริ่มมีแนวความคิดไม่นิยมการเขียนลอกเลียนแบบธรรมชาติ แต่เริ่มมีการสร้างศิลปะที่เกิดจากการรับรู้ ที่เกิดโดยศิลปินประทับใจกับสภาพแวดล้อม ด้วยการเฝ้าสังเกตสิ่งรอบตัวแล้วจึงได้ทำการทดลองตามทฤษฎีและวิทยาการใหม่ ๆ จิตรกรได้พบวิธีการในรูปแบบการเขียนโดยไม่มีเส้นรอบนอกบอกรูปทรงของวัตถุชัดเจนนักเพื่อให้ถูกต้องกับหลักความคิดที่ว่าวัตถุและบรรยากาศเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีแสงเป็นตัวการสำคัญ สีของสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเปลี่ยนไปโดยแสงที่อยู่รอบ ๆ และโดยเงาสะท้อนจากของสิ่งอื่น ๆ และโดยการตัดกันของสีที่อยู่ใกล้เคียง ไม่มีสีดำในธรรมชาติ มักจะใช้สีสด ๆ โดยไม่ช้อนรอยต่อของสีแปรง บางภาพถ้าดูใกล้จะเห็นเป็นหลายสีเลื่อนไปหมด ต่อเมื่อถอยห่างออกมาได้ระยะพอสมควร สายตาก็จะผสมสีเหล่านั้นเองปรากฏผลออกมาน่าอัศจรรย์ เรียกผลที่แสดงออกทางการสร้างสรรคแบบนี้ว่าลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ราวปลายศตวรรษที่ 19 ความเจริญทางด้านการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับสี คุณสมบัติของสี มีส่วนช่วยเปลี่ยนเจตคติอันสำคัญของศิลปิน และผลักดันให้ศิลปินนำเอาผลวิจัยค้นคว้าเรื่องสีมาช่วยเป็นแนวในการแสดงออก

กลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสม์ (Neo-Impressionism) ถือตามทฤษฎีของแสงทางฟิสิกส์ และรูปกับพื้นตามทศนะของการเห็นของศิลปินยุคใหม่ เรื่องของแสง นักวิทยาศาสตร์ได้กำหนดทฤษฎีไว้ 2 ทฤษฎี คือ แสงเป็นพลังงานและแสงเป็นอนุภาค (Radiant Energy & Corpuscle) ความเชื่อของกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่า แสงเป็นอนุภาค ดังนั้นจึงได้ลดส่วนสำคัญของรูปร่าง ศึกษาแสงเงาและระบายสีของแสงและเงาเป็นจุดเล็ก ๆ ทั้งทั้งภาพ การจัดภาพทำให้ง่ายเข้า โดยลดส่วนละเอียดที่เห็นว่ามี ความสำคัญน้อยลง สนใจแต่โครงสร้างส่วนใหญ่ กับแสงและเงาเท่านั้น ลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์เกิดขึ้นพร้อมกับลัทธิโพสทิมเพรสชันนิสม์ แต่มีแนวคิดต่างกัน นีโออิมเพรสชันนิสต์เน้นที่วิธีการเขียนตามแนวของวิทยาศาสตร์ แต่โพสทิมเพรสชันนิสม์ยึดรูปทรงและเรื่องราวที่ประทับใจมากกว่าวิธีการ นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ได้ทดลอง เกี่ยวกับแสงมาใช้ในการระบายสีบริเวณแสงและเงา โดยระบายสีเป็นจุดทั่วทั้งภาพขนาดจุดโตเท่า ๆ กัน ซึ่งวิธีการนี้เรียกว่า Pointillism หรือ Divisionism โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายทอดลักษณะความเข้มของแสงด้วยจุดสี และให้จุดสีนี้ผสมกันในดวงตาของผู้ดู (Optic Mixture) ซึ่งวิธีเขียนนี้ นักวิจารณ์บางท่านเรียกว่า เป็นภาพแบบ โครโมลิมินาริสม์ (Chromo Luminarism) คือให้แสงเป็นประกายด้วยจุด

ก่าจร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวถึง นีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ว่า

จากสิ่งคลาจากทางวิทยาศาสตร์ จิตรกรนีโอ-อิมเพรสชันนิสที่จึงได้นำเทคนิควิธีการแต้มสีเป็นจุดมาใช้ เพราะเป็นเทคนิคเดียวที่จะทำให้บังเกิดผลใกล้เคียงตามเจตนารมณ์ได้ พวกเขาจะแต้มสีเป็นจุดลงบน ผืนผ้าใบ เลือกลงใช้แต่สีสะอาดและบริสุทธิ์ ทั้งจะถูกล้างไว้เคียงข้างกัน (ไม่ให้ผสม) สีที่ใช้จะใช้ทั้งสีแท้ (แม่สี) และสีผสม สีที่ใกล้เคียง และสีคู่ปรปักษ์ แล้วแต่ความต้องการ เช่น ถ้าต้องการให้เกิดสีส้ม จะใช้ สีแดงหรือสีเหลืองแต้มเคียงข้างกัน การผสมกันเองจะบังเกิดเป็นสีส้มในดวงตาของผู้ดู หรือถ้าต้องการ สีเขียว ก็ใช้สีเหลืองและสีน้ำเงิน เป็นต้น เมื่อต้องการจะมองภาพวาดตามอุดมคตินี้ ผู้ชมจำเป็นต้องยืน ห่างภาพพอสมควร จุดสีซึ่งเป็นประกายระยิบระยับในภาพจะเข้ามาผสมในดวงตา บังเกิด ความกลมกลืนของสภาพสี และยังให้ผลสูงกว่ันอีกคือ เกิดความเคลื่อนไหวสั่นสะเทือนของบรรยากาศใน ภาพ ดูอนุภาคของแสงซึ่งเคลื่อนไหวจริง ๆ ตามทฤษฎีวิทยาศาสตร์พอล ซีญัค ได้ให้คำนิยามลัทธินี้ว่า “ศิลปินในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์เป็นผู้พยายามฟื้นฟูพัฒนาแบบอย่างการแบ่งแยก (Divisionism) มาประยุกต์ เพื่อให้เกิดผลของการผสมสีในดวงตา แสดงความรู้สึกสภาพของสีและอารมณ์ของการ แสดงออก มันเกิดความคลาจากความคิดในเรื่องความเหมือนจริงในธรรมชาติของเดอลาครัวส์ และ จากแนวความคิดของพวกอิมเพรสชันนิสที่นั่นเอง”(ก่าจร สุนพงษ์ศรี. 2523 : 41-42)

ผู้นำและให้กำเนิดลัทธินี้ คือ จอร์จ เซอราท์ (George Seurat) และมีผู้ร่วมงานคนสำคัญ คือ ปอล ซีญัค (Paul Signac) แมกซ์มีเลียน ลูซ (Maximilian Luce) อังรี เอ็ดมอนด์ กรอส (Henry Edmond Gross) ต่อมาจิตรกรคนสำคัญของกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์คือ คามีล ปิสซาร์โร (Camill Pissarro) เข้าร่วมด้วย เพราะเห็นแนวความคิดใหม่นี้ถูกต้องและก้าวหน้ากว่า ฟานโกะ (Vinsent van Gogh) โกแก็ง (Gauguin) และทูลูส-โลเทร็ค (Toulouse Lautrec) จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินสำคัญในยุคต่อมา ต่างเคยผ่านการปฏิบัติและคิดตามอุดมการณ์ของ กลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ ด้วยแนวความคิดและทฤษฎีดังกล่าว จึงได้เป็นต้นแบบให้กับกลุ่มที่ สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับจักรวาลภาพ ในเรื่อง สี แสง และการเคลื่อนไหวของภาพ ได้แก่ กลุ่มฟิวเจอริสม์ (Futurism) และไคเนติก อาร์ต (Kinetic Art)

การนำจุดมาสร้างผลงานตามวิธีการของกลุ่ม นีโออิมเพรสชันนิสซึม โดยวิธีการจุด นอกจากเป็นต้นแบบให้กับศิลปินรุ่นหลังแล้ว วิธีการดังกล่าวยังสอดคล้องกับการสร้างภาพ ด้วยคอมพิวเตอร์แบบ bitmap คือ เป็นการนำเอาจุดสี หรือ pixel มาต่อกันจนเป็นภาพออกมาโดยความละเอียดที่ได้ นั้นต้องขึ้นอยู่กับขนาดของ pixel หากมีจำนวนมากก็จะทำให้ภาพมีขนาดใหญ่ตามไปด้วย กำหนดพื้น และสีให้แต่ละพิกเซล (pixel) หรือ bit ในพื้นที่การแสดงผลภาพ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับวิธีการผสมสี ในระบบการพิมพ์เชิงอุตสาหกรรม กล่าวคือ การแยกสีถูกปรับปรุงตามวิธีมาตรฐานสำหรับการพิมพ์ ภาพสี เกี่ยวกับการใช้สายตามผสมสี และสีเหล่านี้ถูกพิมพ์เป็นจุดเล็ก ๆ เมื่อมองภาพโดยรวมจะเห็น

ภาพเป็นสีจริงตามธรรมชาติ การผสมของสีปฐมภูมิคือ สีดำ (Black) 45 องศา , สีชมพูบานเย็น (Magenta) 75 องศา , และสีฟ้า (Cyan) 105 องศา และสีเหลือง (Yellow) 90 องศา เพื่อผสมสีโดยการส่องสว่างในองศาที่ต่างกัน ทำให้เกิดสีทุติยภูมิ ซึ่งเป็นสีจริงตามธรรมชาติที่สายตามนุษย์มองเห็น (Bob Cotton.1990:78-79)

ผู้วิจัยต้องการศึกษาค้นคว้า วิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอราท์ (George Seurat) ศิลปินในกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสม์ตามเหตุที่กล่าวมาซึ่งมีลักษณะกระบวนการทำงานสอดคล้องกับเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานจากคอมพิวเตอร์ ตามลักษณะเฉพาะของผู้วิจัยให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอราท์ ในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้
 - 1.1 ที่มาของแนวคิด ในการสร้างผลงานจิตรกรรม
 - 1.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.2.1 วิธีการใช้สี
 - 1.2.2 วิธีการจัดระยะของวัตถุบนพื้นระนาบ
 - 1.2.3 การกำหนดทิศทางของแสงและเงา
2. นำข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาผลงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก
 - 2.1 เก็บข้อมูลโดยการถ่ายภาพ โดยบันทึกด้วยระบบดิจิทัล
 - 2.2 การนำภาพถ่ายมาตกแต่งโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพ
 - 2.3 สร้างวัตถุขึ้นมาใหม่โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวาดภาพ
 - 2.4 นำภาพถ่ายและวัตถุที่ตกแต่งมาประกอบกันเป็นผลงานโดยการบูรณาการโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างผลงานกราฟิก
 - 2.5 นำเสนอผลงานโดยการพิมพ์ระบบดิจิทัล (digital)

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอราท์
2. วิธีการนำสีตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. ผลที่ได้จากการศึกษาวิจัย จะเป็นประโยชน์แก่การศึกษาค้นคว้ากับผู้สนใจ
4. เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีการศึกษาผลงานของจอร์ช เซอราท์ จากผลงานจิตรกรรม ภาพสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาดใหญ่ 7 ภาพ ขนาดเล็ก 60 ภาพ ภาพวาดบนแผ่นไม้ขนาดเล็ก 160 ภาพ และภาพวาดลายเส้นอีก 450 ภาพ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Samples) ด้วยการเลือกตัวแทนจากผลงานที่ จอร์ช เซอราท์ สร้างสรรค์ระหว่างปี ค.ศ. 1883 - 1891 เลือกกลุ่มตัวอย่างในช่วงของการทำงานแต่ละปี โดยคัดเลือกภาพผลงานขนาดใหญ่ทั้งหมด และกลุ่มตัวอย่างที่เหลือคือภาพขนาดเล็กที่อยู่ระหว่างปีที่เซอราท์สร้างผลงานชิ้นใหญ่ ซึ่งเป็นผลงานที่นักวิชาการทางด้านศิลปะนิยมนำมาวิจารณ์และกล่าวถึง จำนวน 15 ภาพ

1. Bathers at Asnieres , 1883 - 1884
Oil on canvas , 201 x 300 cm.
2. Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte , 1884-86
Oil on canvas , 207 x 308 cm.
3. Les Poseuses , 1886 - 1888
Oil on canvas , 200 x 250 cm.
4. Invitation to the Sideshow , 1888
Oil on canvas , 99.7 x 150 cm.
5. Le chahut , 1889 - 1890
Oil on canvas , 169 x 139 cm.
6. Young Woman Powdering Herself , 1888 - 1890
Oil on canvas , 95.5 x 79.5 cm.
7. The Circus , 1890 - 1891
Oil on canvas , 185.5 x 152.5 cm.
8. Boats, Low Tide, Grandcamp , 1885
Oil on canvas , 65.4 x 81.7 cm.
9. The English Channel at Grandcamp , 1885
Oil on canvas , 66.2 x 82.4 cm.
10. La Maria, Honfleur , 1886
Oil on canvas , 52.7 x 63.5 cm.
11. End of the Jetty, Honfleur , 1886
Oil on canvas , 45.7 x 55.2 cm.

12. Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 67 x 84.5 cm.

13. Sunday at Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 66 x 82.5 cm.

14. The Channel at Gravelines, Evening , 1890

Oil on canvas , 65.4 x 82 cm.

15 The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea , 1890

Oil on canvas , 73 x 93.3 cm.

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอราท์ ข้อมูลที่เป็นรูปภาพได้จากหนังสือศิลปะทั้งในประเทศและต่างประเทศ และรูปภาพจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ถือว่าเป็นข้อมูลชั้นรอง แต่มีลักษณะที่สามารถศึกษาทำความเข้าใจได้ใกล้เคียงกับการศึกษาจากผลงานจริงมากที่สุด

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจอร์จ เซอราท์ รวมถึงหลักเกณฑ์การวิเคราะห์ผลงานจากเอกสารต่างๆ ซึ่งค้นคว้าจากแหล่งข้อมูล ดังนี้

- 1.1 สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 1.2 สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
- 1.3 หนังสือศิลปะส่วนตัวของผู้วิจัย
- 1.4 เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2. วิเคราะห์ผลงานศิลปะของจอร์จ เซอราท์ ในประเด็น

- 2.1 ที่มาของแนวคิด ในการสร้างผลงานจิตรกรรม
- 2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 2.2.1 วิธีการใช้สี
 - 2.2.2 วิธีการจัดระยะของวัตถุ บนพื้นระนาบ
 - 2.2.3 การกำหนดทิศทางของแสงและเงา

3. นำข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาผลงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ศิลปะ ในลักษณะกระบวนการต่อไปนี้

3.1 โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะการตกแต่งภาพ (Photo Retouching) และการจัดภาพประกอบ (Graphic Illustrator)

3.2 นำเสนอผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ระบบดิจิทัล (Digital Print)

4. สรุปเรียบเรียงรายงานผลการศึกษาลงานศิลปะของจอร์จ เซอร์วาท และการพัฒนาผลงาน คอมพิวเตอร์ศิลปะของผู้วิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. คอมพิวเตอร์ศิลปะ(Computer Art) หมายถึง ผลงานที่ได้จากการตกแต่ง และวาดภาพ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปจากคอมพิวเตอร์

2. การพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัล (digital print) หมายถึง การพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ที่ใช้การส่งงานจากเครื่องคอมพิวเตอร์โดยตรง

3. โปรแกรมสำเร็จรูป (Software) หมายถึง ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยโปรแกรมสำเร็จนี้จะประกอบไปด้วยโปรแกรมหลักหนึ่งโปรแกรมและโปรแกรมย่อย ๆ อีกหลายโปรแกรม ซึ่งจะมีหน้าที่ในการทำงานแต่เพียงเฉพาะด้านเท่านั้น

4. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับตกแต่งภาพถ่าย (Photo Retouching) หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไข ตกแต่งภาพ และสร้างภาพประเภท Bitmap เหมาะสมหรับภาพถ่าย เครื่อง Scan หรือ ภาพจากอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop, Corel paint, PaintShop

5. โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างภาพประกอบกราฟิก (Graphic Illustrator) หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการออกแบบงานกราฟิก หรือตราสัญลักษณ์ เป็นงานสองมิติ มีการเขียนรูป โดยเน้นรูปทรงเรขาคณิต เป็นข้อมูลเชิงเส้นที่คอมพิวเตอร์ ประมวลผลเอง ไม่ใช่รูปถ่าย เช่น โปรแกรม Adobe Illustrator , Macromedia Corel Draw

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี

1. เอกสารที่เกี่ยวกับบริบทในสังคม ที่ส่งผลให้เกิดลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสม์

(Neo Impressionism)

1.1 บริบทสังคมยุโรป ในศตวรรษที่ 19

1.2 ความเป็นมาของลัทธิ อิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism)

1.3 ความเป็นมาของลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสต์ (Neo Impressionism)

2. เอกสารเกี่ยวกับ ประวัติและชีวิตของจอร์จ เซอราท์ (George Seurat)

3. เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีสีและการรับรู้ การเห็นสี

3.1 การมองเห็นและการรับรู้ทางตา

3.2 การรับรู้และจิตวิทยาของสี

3.3 ทฤษฎีสีแสงและเนื้อวัตถุ

3.4 การใช้สีในงานจิตรกรรม

4. เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer art)

4.1 ความเป็นมา

4.2 วิธีการสร้างผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์

4.3 โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

1. เอกสารที่เกี่ยวกับบริบทในสังคม ที่ส่งผลให้เกิดลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสม์

(Neo Impressionism)

1.1 บริบทสังคมยุโรป ในศตวรรษที่ 19

ประเทศฝรั่งเศสได้กลายเป็นจุดสำคัญที่สุดของทวีปยุโรปในศตวรรษนี้ นับตั้งแต่การปฏิวัติใหญ่ครั้งแรกในปี ค.ศ.1789 ประเทศฝรั่งเศสมีการเปลี่ยนแปลงการปกครองอยู่เสมอ บางครั้งเป็นระบบสาธารณรัฐ บางครั้งเป็นระบบสมบูรณาญาสิทธิราช เปลี่ยนกลับไปกลับมา จนกระทั่งในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1848 ได้เกิดจลาจลของเหล่าประชาชนฝ่ายเสรีนิยมและชาตินิยม ซึ่งคัดค้านระบบกษัตริย์ของพระเจ้าหลุยส์ฟิลิปจนถึงกับเกิดการปฏิวัติขึ้น แล้วตั้งระบบสาธารณรัฐฝรั่งเศสครั้งที่สองขึ้นใหม่อีก แต่พอถึงวันที่ 2 ธันวาคม ค.ศ.1852 สาธารณรัฐนี้ก็ถูกล้มเลิก หลุยส์นาโปเลียนผู้เป็นราชนัดดา

ของจักรพรรดินโปเลียน โบนาปาร์ต ได้รับพระชมตีสันับสนุนให้ขึ้นครองราชย์ สถาปนาเป็นจักรพรรดินโปเลียนที่ 3 นับว่าในรัชสมัยของพระองค์ได้จังหวะดี เพราะเกิดความรุ่งเรืองในด้านอุตสาหกรรม การพาณิชย์ และการธนาคาร ในด้านการคมนาคมมีการพัฒนากันอย่างมาก โดยเฉพาะขยายเส้นทางรถไฟเพิ่มเติมหลายสาย ทางด้านกองเรือพาณิชย์ก็เจริญรุดหน้า เฟอร์ดินานด์ เดอเลสเชฟ วิศวกรคนสำคัญได้คิดคล่อง สุเอซขึ้นใน ค.ศ. 1869 ทำให้การคมนาคมสะดวกรวดเร็ว มีการร่วมมือกันทำสนธิสัญญาทางการค้าระหว่างฝรั่งเศส อังกฤษ เบลเยียม อิตาลี และประเทศต่าง ๆ ฝรั่งเศสเจริญรุดหน้าทุก ๆ ด้าน จำนวนพลเมืองก็เพิ่มพูนขึ้น นับเป็นประเทศที่มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ มีอำนาจทางการเมืองและอิทธิพลทางศิลปวัฒนธรรมมากที่สุดชาติหนึ่งในทวีปยุโรปยุคนั้น ในปี ค.ศ. 1839 ได้มีการคิดค้นประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพขึ้นโดยชาวฝรั่งเศสชื่อ ดาแกร์ (Louis Jacques Mande Daguerre) ต่อมาชาวอังกฤษอีกคนหนึ่งชื่อ ฟอกซ์ เทลบอด (Fox Talbot) นำมาปรับปรุงให้ดีขึ้น จากสิ่งประดิษฐ์ขึ้นนี้ ทำให้การวาดรูปเหมือนเริ่มเสื่อมความนิยมลง พร้อมกันนั้นจิตรกรหันเหความนิยมจากการวาดภาพตามคติ แบบเก่าที่ขอบยัดเรื่องราวเป็นหัวใจของงาน อาทิ เช่น ถือกันว่าถ้าวาดภาพเกี่ยวกับทางด้านประวัติศาสตร์ จะถูกยกย่องให้เกียรติว่ามีคุณค่าทางศิลปะเหนือกว่าการวาดภาพทิวทัศน์หรือหุ่นนิ่ง (Still life) จิตรกรหันเหจากทัศนคติเดิมที่เคยยึดถือดังกล่าว ไปสนใจสภาพความจริงจากธรรมชาติและสังคมมากขึ้น พวกเขาต้องการสร้างงานจากสิ่งซึ่งปรากฏขึ้นในจักรวาลประสาทจริง ๆ มากกว่าความฝันเอาเอง ดังนั้น ก่อนจะเข้าถึงยุคศิลปะสมัยใหม่วงการจิตรกรรมเป็นหนึ่งบุญคุณต่อศิลปินกลุ่มลัทธิเรียลลิสม์ (Realism) ผู้ได้ปูทางในการสร้างงานไว้ให้กับศิลปินรุ่นต่อมาลัทธิเรียลลิสม์แพร่หลาย ทั่วทั้ง ยุโรป มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อวงการศิลปกรรมสมัยนั้น แต่แล้วลัทธินี้ก็ประสบผลตกต่ำลงเช่นเดียวกับคตินิยมศิลปะแบบอื่น ๆ ในอดีต โดยมีมูลเหตุสำคัญคือ กลายเป็นแฟชั่น ซึ่งนิยมกันทั่วไปจนดูเพื่อ สร้างความเบื่อหน่ายจำเจแก่ผู้ดู อีกทั้งผู้ปฏิบัติมิได้มีอารมณ์อุดมการณ์ และความรู้สึกจริง ๆ จึงทำให้งานตกเป็นเพียงรูปเหมือนอันจืดชืดไป นอกจากนี้แล้วได้เกิดคตินิยมศิลปะแบบใหม่ขึ้นมีชื่อเรียกว่า ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ซึ่งมีรูปแบบการทำงานตามสภาพความเป็นจริง มีการออกไปวาดภาพภายนอกห้องทำงาน มีความเชื่อว่าความงามมีอยู่ทั่วไป ศิลปะไม่จำกัดเรื่องราว มันสามารถมีคุณค่าสูงได้หากเป็นเรื่องจริง ยอมรับสภาพความจริงทั่ว ๆ ไปทั้งในธรรมชาติและสังคมว่ามีความงามและคุณค่าสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงาน และยอมรับแนวทางการค้นคว้าตามแบบวิธีของวิทยาศาสตร์ มีการค้นหาคำความจริงที่พิสูจน์ได้

อิมเพรสชันนิซึม (Impressionism) หรือลัทธิประทับใจ ก่อตัวขึ้นที่กรุงปารีสในช่วง ค.ศ. 1860 และดำเนินต่อไปจนกระทั่งถึงต้นศตวรรษที่ 20 อิมเพรสชันนิซึมผิดกับเรียลลิซึมตรงที่หาได้ยากที่จะไปตอบสนองต่อเหตุการณ์ทางการเมือง ตัวอย่างเช่น ความหายนะที่เกิดจากการที่ฝรั่งเศสแพ้สงคราม ฝรั่งเศส-ปรัสเซีย เมื่อ ค.ศ. 1871 ไม่ได้มีผลกระทบแต่อย่างใดต่อจินตนาการของกลุ่มอิมเพรส

ชันนิสม์(Impressionist) จิตรกรอิมเพรสชันนิสต์ชอบเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะฉากชีวิตที่สนุกสนาน ความบันเทิง และทิวทัศน์ ตึกกรามบ้านช่องที่กลายเป็นเนื้อหาของพวกอิมเพรสชันนิสต์โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพที่มีฝูงชนเข้าไปรวมอยู่ในกิจกรรมของชีวิตในเมืองใหญ่ อิมเพรสชันนิสต์ได้รับอิทธิพลมาจากภาพพิมพ์ญี่ปุ่นซึ่งเป็นสินค้านำเข้าและพัฒนาการด้านการถ่ายรูป มากกว่าอิทธิพลจากการเมือง

ถึงแม้ว่าเนื้อหาจะขยับจุดสนใจไป แต่อิมเพรสชันนิสม์ก็เป็นพัฒนาการต่อเนื่องของเรียลลิสม์ที่สมเหตุสมผล ในส่วนที่เกี่ยวกับการเมือง พวกเรียลลิสม์ได้เน้นการสังเกตปรากฏการณ์ทางสังคม พวกอิมเพรสชันนิสม์ก็ใช้การสังเกตโดยตรงเหมือนกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องคุณสมบัติของแสง พวกอิมเพรสชันนิสต์ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของแสงและสีที่เปลี่ยนไปตามสภาพอากาศ เวลาในช่วงวันและฤดูกาล แสงและเงากลายเป็นเนื้อหาสำคัญของพวกอิมเพรสชันนิสต์ นับเป็นครั้งแรกในจิตรกรรมตะวันตกที่ศิลปินใช้สีที่เข้มกว่าสีพื้นเองมาแรเงา แทนที่จะใช้สีเทา สีดำ หรือสีน้ำตาลเหมือนก่อน พวกอิมเพรสชันนิสต์ได้ศึกษาผลกระทบของแสงเทียมที่เกิดขึ้นภายในอาคาร เช่น แสงสปอตไลท์ของโรงละครและโคมไฟในร้านกาแฟ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2547 : 137)

1.2 ความเป็นมาของลัทธิ อิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงความเป็นมาของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

เป็นเวลานานที่ลัทธิและเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปินมักจะปรากฏในลักษณะซ่อนเร้น แอบแฝงทางรูปของศิลปะที่เกี่ยวกับโบราณนิยาย ศาสนา และความเชื่อของสังคม โดยมีผู้อุปการะช่วยเหลือตลอดมา ผู้อุปการะเหล่านั้นมักจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของศิลปินเสมอ ไม่มากก็น้อย แบบอย่างของศิลปะนีโอคลาสสิก โรแมนติคและเรียลลิสซึมดังได้กล่าวมาแล้ว ถือเป็นตัวอย่างอันดีเกี่ยวกับเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปิน ทั้งนี้เพราะว่าศิลปินต่าง ๆ ในลัทธิต่าง ๆ ดังกล่าวตระหนักในความจริง (Reality) ต่างกัน จึงได้พยายามหาทางแก้ปัญหา โดยถือตามความเชื่อและความคิดที่ได้ตกลงกันไว้ ทำให้ศิลปินรุ่นต่อมาถือเป็นส่วนอ้างอิงในการแสดงออก

ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิซึม มาเนต์ (Manet, 1832-1883) เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในตอนแรก สนใจความจริงคล้ายกับคิวเบต์แต่ภายหลังเห็นว่า การเลียนแบบตามธรรมชาติจริง ๆ นั้น หาได้มีอะไรใหม่หรือแปลกไม่ กลับเห็นว่า การรับรู้ของศิลปินตามความรู้สึกประทับใจ มีความสำคัญกว่าศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิซึม ได้แสดงภาพเป็นเอกเทศไม่ต้องพึ่งสถานที่แสดงภาพของทางราชการ และไม่แสดงในปี ค.ศ. 1874 จนถึง ค.ศ. 1886 นับเป็นการแสดงได้ทั้งหมด 8 ครั้งด้วยกัน

การวิวัฒนาการจากลัทธินีโอคลาสสิก ลัทธิโรแมนติค จนกลายเป็นลัทธิอิมเพรสชันนิซึม มีสาเหตุพอสรุปโดยย่อดังนี้

1. ความเบื่อหน่ายต่อลัทธินีโอคลาสสิก ลัทธิโรแมนติค และเรียลลิสซึม
2. ความเบื่อหน่ายต่อหลักเกณฑ์ความงามความสมบูรณ์ และการจัดภาพแบบเดิมตามแบบคลาสสิกใหม่ ไม่ทำลายเสรีภาพเท่าใดนัก

3. ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าและการค้นคว้าทางด้านวิทยาศาสตร์แขนงต่าง ๆ

4. ฐานะความเป็นอยู่ของศิลปินเปลี่ยนไปจากเดิม การเปลี่ยนฐานะของผู้อุปการะ จากวัด จากผู้ปกครองประเทศมาอยู่ในสังคมช่าง (Guild) เอกชนผู้สนใจ ผู้ค้าของเก่า และนักสะสม

5. ความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) จากโลกภายนอก (External world) เปลี่ยนไปจากเดิม มีการค้นคว้าทดลองทางด้านจิตวิทยาแขนงใหม่ ๆ และทางด้านวิทยาศาสตร์แขนงฟิสิกส์ ของโจเซฟ เฮนรี และออกเดน เอ็น รูด (Joseph Henry & Ogen N. Rood)

6. ความสะดวกในการติดต่อ ทำให้ตะวันตกรู้จักตะวันออกดียิ่งขึ้น จากการแสดงนิทรรศการของศิลปกรรมญี่ปุ่น ภาควิทยุโรป ปี ค.ศ.1867

7. การเสาะหาวิธีการเขียนแบบใหม่ ๆ ด้วยวัสดุแบบใหม่ เพื่อสนองความต้องการจับพันทันที่ตามความเป็นจริงสมัยนั้น

สาเหตุดังกล่าวนี้ทำให้ศิลปินมีความสนใจต่าง ๆ กัน แบ่งเป็น 2 พวก พวกหนึ่งสนใจที่จะพยายามรักษาแบบแผนเดิม และอีกพวกหนึ่งสนใจที่จะพยายามเสาะหาวิธีเขียนใหม่ ๆ การแสดงออกใหม่ ๆ ความสนใจของพวกหลัง กลายเป็นเหตุสนับสนุนให้ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ปรากฏ

คำว่า อิมเพรสชันนิสม์มีความหมายกว้าง เช่น หมายถึงความรู้สึกประทับใจของมนุษย์จากสิ่งแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าใจในภาษาอังกฤษคำนี้ได้นำมาใช้นานแล้ว แต่หาได้มีความหมายเกี่ยวกับลัทธิใดลัทธิหนึ่งไม่ เพิ่งจะมีผู้เห็นด้วย เมื่อมานีท์ แสดงผลงานกับพรรคพวก 30 คน ครั้งแรกในปี ค.ศ.1874 นี้เองโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพของมอเนท์ (Monet) ที่มีชื่อว่า ภาพดวงอาทิตย์ขึ้น (Sunrises) ให้ความหมายชัดเจนที่สุด

ในทางปรัชญา คำว่าอิมเพรสชัน “หมายถึงความรู้สึกของมนุษย์ที่ได้มาจากธรรมชาติหรือจากโลกภายนอก โดยผ่านความรู้สึกและประสาทการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์สร้างรอยประทับใจขึ้น” หรืออาจหมายถึง การรับรู้ของมนุษย์ที่ทำให้อินทรีย์เกิดความสะเทือนใจ

อย่างไรก็ดี ความหมายย่อมมีมากมายตามความเข้าใจของคนต่าง ๆ กัน สำหรับศิลปินพวกอิมเพรสชันนิสม์นี้ มีความเชื่อในการแสดงออกทางศิลปะว่า

ก. ความรู้สึกประทับใจครั้งแรก มีคุณค่ามากที่สุด ศิลปินจะต้องแสดงความรู้สึกนั้นให้เห็นได้ด้วยวิธีใดก็ตาม

ข. การรับรู้ของมนุษย์ที่สร้างให้เกิดความประทับใจนั้น ขึ้นอยู่กับแสงและเงา มนุษย์จะมองเห็นในสิ่งต่าง ๆ ได้ก็เพราะแสงและเงาเท่านั้น (แสงตกบนวัตถุและสะท้อนจากวัตถุ)

ค. สีเป็นเรื่องของความรู้สึก รสนิยมและความจริงใจ และมีความสนใจยิ่งในการแสดงออกในทางศิลปะ ถ้าปราศจากสีแล้วศิลปะจะไม่เกิดขึ้น ยิ่งกว่านั้นความสำคัญของผิวหน้าก็มีคุณค่าไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสีเลย

ง. เรื่องราวที่เห็นด้วยตาของมนุษย์เอง มีคุณค่ามากกว่าเรื่องที่ไม่เคยเห็น และโดยเฉพาะ เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เป็นจริงขณะนั้น ยิ่งมีค่าสูงยิ่งขึ้น

จ. ธรรมชาติให้แต่วัตถุดิบเท่านั้น มนุษย์เป็นผู้ปรุงวัตถุดิบเหล่านั้น ด้วยความรู้สึกประทับใจ ทักตะและความคิดสร้างสรรค์

ฉ. การรู้จักตัดทอนให้เหมาะสม ในทางศิลปะถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และมีคุณค่าสูง เปรียบเสมือนคนที่เข้าใจ พุดสั้น ๆ ได้ใจความ

ความเชื่อตามแนวของศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ ดังกล่าวนี้อถือว่าเป็นแนวทางในการชื่นชม ศิลปะสมัยใหม่ ประกอบกับคุณภาพของศิลปินที่เด่น ๆ คงจะช่วยเพิ่มความเข้าใจยิ่งขึ้น

ศิลปินตามแนวลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ มีอยู่หลายคน ในที่นี้จะกล่าวเพียงบางท่านเท่านั้น คือ มาเนท์ (Manet) มอเนท์ (Monet) ปิซาโร (Pissaro) เรนัวร์ (Renoir) เดอกาส์ (Degas) ซีสลี (Sisley) ทูลูส โลเทรค (Toulouse) และโรแดง (Rodin) (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 171-173)

1.3 ความเป็นมาของลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสม์ (Neo Impressionism)

คตินิยมทางศิลปะของกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ได้สร้างแนวความคิดใหม่ ๆ ให้แก่วงการจิตรกรรม อย่างมาก โดยเฉพาะเรื่องของสีตามหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ แต่ทว่าวิธีการมองในธรรมชาติตาม สายตาของจิตรกรรมกลุ่มนี้นั้น จิตรกรอีกหลายคนยังมีความเห็นว่า เป็นการแสดงออกเพียงแต่ นำ ความรู้สึกประทับใจในแสงสียังไม่สมบูรณ์ตามสภาพอันแท้จริงของธรรมชาติ ยังมีสิ่งที่เป็นจริงอีกมาก ซึ่งพวกอิมเพรสชันนิสต์ไม่ได้ให้ความสนใจเท่าที่ควร เช่น ในเรื่องของรูปทรง ปัญหาระยะสามมิติ (คือ ความใกล้ไกลและความลึกตื้น) และเรื่องความสัมพันธ์ในระหว่างช่องว่างของรูป ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วน แต่เป็นปัญหาสำคัญทางจิตรกรรม ดังนั้น จึงได้มีจิตรกรบางคนในยุคนั้นปลีกตัวออกจากแนวทาง พวกอิมเพรสชันนิสม์ หันมาค้นคว้าแก้ไขปัญหาต่างๆ ดังกล่าว พร้อมกับเพิ่มความสนใจในสภาพของ สัจธรรมที่กล่าวถึงบรรยากาศว่า มีความเคลื่อนไหวสั่นสะเทือนอยู่ตลอดเวลา จิตรกรดังกล่าวนี้ให้ ความสนใจศึกษาค้นคว้า และสร้างงานที่นับว่าเด่นสืบต่อจากพวกอิมเพรสชันนิสม์คือ พวก นีโอ-อิมเพรสชันนิสต์

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวถึงบทบาทของลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสม์(Neo Impressionism) ว่า

ในปี ค.ศ.1884 ได้มีการแสดงของจิตรกรกลุ่มหนึ่งขึ้นในกรุงปารีส พวกเขาเรียกตัวเองว่า กลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ หรือดิวิชันนิสต์ (Divisionist) (disvisio,divisus: ภาษาลาตินแปลว่า การแบ่งแยกออก) หรือ ปวงติลลิสต์ (Pointillist) (Pointiller: ภาษาฝรั่งเศส แปลว่า จุดหรือแต้มสีเป็นจุดหรือขีดสั้นๆ) หรือ โครโมลูมินาลิสต์ (Chromo Luminaarist = แสงเป็นประกายระยิบระยับ) โดยมีหลักการอยู่บนพื้นฐานทางทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ซึ่งได้กล่าวถึงแสงว่าเป็นทั้งพลังงานและอนุภาค จากความจริงที่ว่า "แสงเป็นอนุภาค" นี้เอง ก่อให้เกิดความสนใจแก่ศิลปินในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์อย่างยิ่งว่าตามความจริงแล้ว พวกลัทธิใหม่นี้ก็คือพวกอิมเพรสชันนิสต์นั่นเอง หากแต่พัฒนาเทคนิคการแต้มสีสะอาดบริสุทธิ์เป็นจุดลงบนภาพ

นอกจากนี้ยังปฏิบัติตามทฤษฎีวิทยาศาสตร์เคร่งครัดกว่าพวกอิมเพรสชันนิสต์เสียอีก และนิยมวาดภาพสิ่งที่อยู่นิ่ง ไม่ชอบวาดสิ่งที่เคลื่อนไหวดังพวกอิมเพรสชันนิสต์ชอบทำ ผู้ได้ชื่อว่าเป็นผู้นำและให้กำเนิดคตินิยมในลัทธินี้ คือ จอร์จ เซอราท์ (George Seurat) และมีผู้ร่วมงานคนสำคัญ คือ ปอล ซีญัค (Paul Signac), แมกซ์มีเลียน ลูซ (Maximilian Luce) อังรี เอ็ดมอนด์ กรอส (Henry Edmond Gross) ต่อมาจิตรกรคนสำคัญของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์คือ คาไมลปิสซาร์โรเข้าร่วมด้วย เพราะเห็นแนวความคิดใหม่นี้ถูกต้องและก้าวหน้ากว่า จึงหันมาปฏิบัติตามหลักการ ฟานโกะ โกแก้ง และทูลุส-โลเทร็ค จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มโพสต์-อิมเพรสชันนิสต์ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินสำคัญในยุคต่อมา ต่างเคยผ่านการปฏิบัติและคิดตามอุดมการณ์ของกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์มาก่อนทั้งสิ้น

ภาพตามอุดมคตินี้ได้แสดงต่อสาธารณชนเป็นครั้งแรกในสถานแสดงภาพชาลอง เด ซาร์ตีส์ แองเดปองดอง (Salon des Artistes Independants) ณ กรุงปารีส เมื่อ ค.ศ. 1884 เป็นผลงานของเซอราท์ชื่อ The Bathers at Asnieres และได้เปิดแสดงผลงานของกลุ่มอย่างแท้จริงในปี ค.ศ. 1884 (ปีเดียวกับที่พวกอิมเพรสชันนิสต์ได้แสดงเป็นครั้งสุดท้าย หลังจากนั้นกลุ่มก็ได้สลายตัวไป) เป็นที่น่าเสียดายเมื่อเซอราท์ผู้มีฐานะคล้ายผู้นำและผู้ให้กำเนิดได้ถึงแก่กรรมในช่วงอายุอันสั้น ความเคลื่อนไหวของลัทธินีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ปรากฏอยู่เพียง 7 ปีก็หยุดชะงัก ไม่มีผู้สืบต่อแนวความคิดนี้อย่างจริงจัง

หลักทฤษฎีทั่วไป

แม้จะมีช่วงอายุการปฏิบัติงานสั้น คตินิยมของลัทธินีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ก็แสดงให้เห็นจุดประสงค์หลายอย่าง เช่น พยายามเสาะแสวงหาผลลัพธ์ใหม่ๆ โดยใช้ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเซฟเรลค้นคว้าไว้แล้ว พวกเขายังศึกษาทฤษฎีสเปกตรัมอาทิตย์ (Spectrum Primary) ของมิเชล เออเจน เฮล์มโฮลทซ์ นักวิทยาศาสตร์ชาวเยอรมันผู้ค้นคว้าทฤษฎีในการรับรู้เรื่องสีและเสียงจากคลื่นสีและเสียง นอกจากนี้ก็มีทฤษฎีของ อ็อทเตน รูด ผู้พิสูจน์ให้เห็นการผสมสีในดวงตาว่าจะเกิดผลให้แสงสว่างสดใสยิ่งกว่าการผสมสีบนจานสี

จากสิ่งดลใจทางวิทยาศาสตร์ จิตรกรนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์จึงได้นำเทคนิควิธีการแต้มสีเป็นจุดมาใช้ เพราะเป็นเทคนิคเดียวที่จะทำให้บังเกิดผลใกล้เคียงตามเจตนารมณ์ได้ พวกเขาจะแต้มสีเป็นจุดลงบนผืนผ้าใบ เลือกใช้แต่สีสะอาดและบริสุทธิ์ ทั้งจะถูกวางไว้เคียงข้างกัน (ไม่ให้ผสม) สีที่ใช้จะใช้ทั้งสีแท้ (แม่สี) และสีผสม สีที่ใกล้เคียง และสีคู่ปรปักษ์ แล้วแต่ความต้องการ เช่น ถ้าต้องการให้เกิดสีส้ม จะใช้สีแดงหรือสีเหลืองแต้มเคียงข้างกัน การผสมกันเองจะบังเกิดเป็นสีส้มในดวงตาของผู้ดู หรือถ้าต้องการสีเขียว ก็ใช้สีเหลืองและสีน้ำเงิน เป็นต้น เมื่อต้องการจะมองภาพวาดตามอุดมคตินี้ ผู้ชมจำเป็นต้องยืนห่างภาพพอสมควร จุดสีซึ่งเป็นประกายระยิบระยับในภาพจะเข้ามาผสมในดวงตา บังเกิดความกลมกลืนของสภาพสี และยังให้ผลสูงกว่ำนั้นอีกคือ เกิดความเคลื่อนไหวล้นสะเทือนของบรรยากาศในภาพ ดุจอนุภาคของแสงซึ่งเคลื่อนไหวจริงๆ ตามทฤษฎีวิทยาศาสตร์

ปอล ซีญัค ได้ให้คำนิยามลัทธินี้ว่า "ศิลปินในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ เป็นผู้พยายามฟื้นฟูพัฒนาแบบอย่างการแบ่งแยก (Divisionism) มาประยุกต์ เพื่อให้เกิดผลของการผสมสีในดวงตา แสดงความรู้สึกสภาพของสีและอารมณ์ของการแสดงออก มันเกิดความพอใจจากความคิดในเรื่องความเหมือนจริงในธรรมชาติของเดอลาคัวส์ และจากแนวความคิดของพวกอิมเพรสชันนิสต์นั่นเอง"

(กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2523 : 41-46)

เซอร์วาท์เรียกตัวเองว่า ดิวิชันนิสต์ (Divisionist) แต่เขากลับเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายว่าเป็นนีโออิมเพรสชันนิสต์ (Neo-Impressionist) พอยท์ลิสต์ (Pointillist)) หรือ โครโม ลูมินา리스트 (Chromo Luminaarist = แสงเป็นประกายระยิบระยับ) โดยมีหลักการอยู่บนพื้นฐานทางทฤษฎีวิทยาศาสตร์ ซึ่งได้กล่าวถึงแสงว่าเป็นทั้งพลังงานและอนุภาค เพราะเขาแต้มจุดสีลงในภาพจนเต็ม เซอร์วาท์แบ่งแยกภาพและพื้น ออกจากกันและกัน ด้วยการนำกลุ่มสีเดียวกันเข้ามาไว้ด้วยกัน

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสต์ (Neo Impressionism) ว่า

ลัทธิอิมเพรสชันนิซึม (Neo-Impressionism) ถือตามทฤษฎีของแสงทางฟิสิกส์ และรูปกับพื้นตามทัศนะของการเห็นของศิลปินยุคใหม่ เรื่องของแสง นักวิทยาศาสตร์ได้กำหนดทฤษฎีไว้ 2 ทฤษฎี คือ แสงเป็นพลังงานและแสงเป็นอนุภาค (Radiant Energy & Corpuscle) ศิลปินกลุ่ม Neo-Impressionism เชื่อว่าแสงเป็นอนุภาค ดังนั้นจึงได้ลดส่วนสำคัญของรูปร่าง ศึกษาแสงเงาและระบายสีของแสงและเงาเป็นจุดเล็ก ๆ ทั่วทั้งภาพ การจัดภาพทำให้ง่ายเข้า โดยลดส่วนละเอียดอื่น ๆ ที่เห็นว่ามีค่าสำคัญน้อยลง สนใจแต่โครงสร้างส่วนใหญ่ กับแสงและเงาเท่านั้น ลัทธินีโออิมเพรสชันนิซึม เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับลัทธิโพสทอิมเพรสชันนิซึม แต่มีแนวคิดต่างกัน นีโออิมเพรสชันนิซึมเน้นที่วิธีการเขียนตามแนวของวิทยาศาสตร์ แต่โพสทอิมเพรสชันนิซึมยึดรูปทรงและเรื่องราวที่ประทับใจมากกว่าวิธีการ ผู้นำของลัทธินี้ได้แก่ จอร์จ เซอร์วาท์ เป็นศิลปินที่ยึดมั่นในวิธีการวิทยาศาสตร์มากที่สุด เซอร์วาท์นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ได้ทดลอง และเปิดเผยแล้ว เกี่ยวกับแสงมาใช้ในการระบายสีบริเวณแสงและเงา โดยระบายสีเป็นจุด ๆ ทั่วทั้งภาพขนาดจุดโตเท่า ๆ กัน ซึ่งวิธีการนี้เรียกว่า Pointillism หรือ Divisionism โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะถ่ายทอดลักษณะความเข้มของแสงด้วยจุดสี และให้จุดสีนี้ผสมกันในดวงตาของผู้ดู (Optic Mixture) ซึ่งวิธีเขียนนี้ นักวิจารณ์บางคนเรียกว่า เป็นภาพแบน โครโม ลูมินาริซึม (Chromo Luminarism) คือให้แสงเป็นประกายด้วยจุดศิลปินที่เห็นด้วยกับแนวคิดแบบนี้โออิมเพรสชันนิซึมนี้มี พอล ซินยาค (Paul Signac) เป็นผู้ช่วยร่วมมืออยู่ด้วย เซอร์วาท์ ได้แสดงผลงานในปี ค.ศ.1886 ร่วมกับศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ที่มีชื่ออื่น ๆ ภาพแสดงที่สำคัญคือภาพ Sunday Afternoon on Gran de Jatte island เป็นภาพขนาดใหญ่แตกต่างกับภาพอิมเพรสชันนิสต์อื่น ๆ และมีการระบายสีเป็นจุด การจัดภาพนำมาประกอบแต่ละรูป ที่ เซอร์วาท์ได้ศึกษาละเอียดมาก่อน แล้วนำมาจัดเข้าใหม่นี้เป็นวิธีการของเซอร์วาท์โดยเฉพาะ รูปนี้มีภาพคนอยู่มากกว่า 60 คน นับว่าเป็นภาพที่มีรูปคนมากที่สุด เรื่องของภาพเป็นกิจกรรมของคนในเมืองออกไปพักผ่อนในวันหยุด แต่ละคนในภาพมั่นคง และเป็นรูปด้านข้างตรง ๆ คล้ายกับพวกของอียิปต์ มีความสัมพันธ์ ของรูปคนปรากฏอยู่ตามแนวระดับสายตา หมายถึงว่ามีจังหวะร่วมกันระหว่างรูป คน ต้นไม้ สัตว์ และเงา ท่าคนนอน นั่ง ยืน รับกับแนวของต้นไม้และเงามืดตอนหน้า และในบริเวณเงา ก็มีสัตว์หลายชนิดนอนอยู่กับคนด้วย เป็นการแสดงถึงสภาพของสถานที่พักผ่อนอย่างมีชีวิตจริงมากที่สุด ลักษณะของคนมีลักษณะง่ายและมั่นคงในการลดส่วนละเอียดอื่น ๆ ลงเหลือแต่ที่จำเป็นเท่านั้น การแต่งกายตามสมัยนิยมซึ่งมีลักษณะคล้ายกับภาพอิมเพรสชันนิสต์อื่น ๆ ภาพนี้ได้รับฉายาว่า เป็นภาพนีโออิมเพรสชันนิสต์ ภาพแรก (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 199-202)

การแสดงออกและความเชื่อในหลักสุนทรียศาสตร์ของลัทธินี้ มีแนวพอสรูปได้ดังนี้

1. คุณค่าทางสุนทรียภาพของผลงานศิลปะ อยู่ในความประสานสัมพันธ์ภายในตัวของมันเอง จากส่วนประกอบง่าย ๆ ทั้งหมดที่รวมตัวกัน
 2. ความกลมกลืนประสานสัมพันธ์ภายในนี้ สามารถทำให้ประจักษ์ชัดแจ้งได้โดยทางสุนทรียภาพวิเคราะห์ (Analytic aesthetic) ส่วนประกอบทั้งหมดมีความสำคัญเท่าเทียมกัน
 3. จิตกรประสบความสำเร็จในการสร้างความประสานสัมพันธ์นี้ โดยใช้ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องชี้แนะ
 4. การทำให้ภาพเกิดการพัวพวยคล้ายกับเคลื่อนไหว เป็นการแสดงสภาวะความเป็นจริงตามธรรมชาติที่คนทั่วไปจะมองด้วยตาเปล่าไม่เห็น แต่พวกนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ได้เน้นสภาวะดังกล่าวให้เห็นเด่นชัดเป็นรูปธรรม
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ กล่าวถึงประวัติศาสตร์ ของลัทธินีโอ อิมเพรสชันนิสม์(Neo Impressionism) ว่า

คำว่า “นีโออิมเพรสชันนิสม์” เป็นชื่อลัทธิศิลปะที่ เฟลิกซ์ เฟเนอง (Felix Feneon, ค.ศ. 1861-1944) นักเขียนและนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส นำมาใช้เป็นชื่อบทความศิลปะของเขาชื่อ “Neo-Impressionisme” ในนิตยสารชื่อ “ L’Art Moderne” ฉบับเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1887 (สงวนรศ. 2523:109) ในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะลัทธินี้เกิดมาจากผลสะท้อนจากลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ กล่าวคือ ในขณะที่ศิลปกรรมลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ในฐานะที่เป็นศิลปะสมัยใหม่ที่ยิ่งใหญ่ และโดดเด่นในยุโรป ด้วยมีบทบาทเด่นชัดขึ้นมาแทน ศิลปินผู้นำในลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ใหม่นี้ คือ เซอราท์กับซีซัก (Hartt.1993: 945-947) อันเป็นผลมาจากการที่พวกเขาไม่เห็นด้วยกับแนวทางของศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ซึ่งยังคงมุ่งมั่นที่จะแสดงออกด้วยรูปทรงอันเลือกราง เสมือนสรรพสิ่งและสรรพธาตุไร้ความหมาย และพวกไม่เห็นด้วยกับประกายแสงบนพื้นภาพที่กระจายตัวไม่เด่นชัด เพราะการนำสีและแสงจากสเปกตรัมในอากาศ ที่ได้รับการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ของนิวตัน มาสร้างความสัมพันธ์กับวัตถุนั้นของผลงานจิตรกรรมนั้น ควรจะให้สีและแสงได้แสดงคุณสมบัติที่เด่นชัดกว่านี้ นอกจากนั้น ควรจะได้เปิดเผยคุณสมบัติของสีและสภาพพลังสั่นสะเทือนของแสงให้ปรากฏขึ้นด้วย จากการไม่เห็นด้วยและจากความเชื่อทางศิลปะที่แตกต่าง ศิลปินกลุ่มนี้ได้แสดง ความเชื่อทางศิลปะดังกล่าว ผ่านกลวิธีศิลปะในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยการประสานอนุภาคของสีที่ถูกแตะแต้มเป็นจุดเล็ก ๆ ตามหลักทฤษฎีทางฟิสิกส์ที่ว่า แสงคืออนุภาคของสี ศิลปินดังกล่าวพยายามนำแสงเข้ามาสัมพันธ์กับสี โดยการระบายสีให้เกิดวิวัฒนาการขนาดเล็กด้วยสีสดใสโดยไม่เกลี่ยสี ลักษณะรูปแบบนี้จึงถูกเรียกอีกชื่อว่าการจุดสีหรือ Pointillism หรือ Divisionism โดยศิลปินจะปล่อยให้จุดสีที่แต้มไว้อย่างพรวพราวเกิดการผสมผสานกันในดวงตาผู้ดู เพื่อให้เกิดการผสมสัมพันธ์ระหว่างสีและแสงไปพร้อมกัน อันแตกต่างจากการผสมสีในจานสี แล้วจึงนำมาระบายบนพื้นภาพ หรือการเกลี่ยสีให้ผสมกันบนภาพ ซึ่งจะทำให้ได้ความรู้สึกสั่นไหวของแสงสีและบรรยากาศอย่างแท้จริงยิ่งขึ้นด้วย (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 166-167)

2. เอกสารเกี่ยวกับ ประวัติและชีวิตของจอร์จ เซอราท์ (George Seurat)

จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ (Georges Pierre Seurat) เกิดวันที่ 2 ธันวาคม ค.ศ. 1859 ปีศาจมีตำแหน่งคล้ายปลัดอำเภอ และมีงานราชการเสมอจึงไม่ค่อยอยู่ติดบ้าน เซอราท์มีพี่ชายและพี่สาวอายุแก่กว่ามาก ดังนั้น เขาก็มีชีวิตอย่างโดดเดี่ยวและหงอยเหงากับมารดา

ปี ค.ศ. 1875 เริ่มศึกษาศิลปะอย่างเต็มที่ โดยเข้าศึกษากับประติมากรชื่อ Justin Lequien ผู้มีความนิยมในผลงานของแองเกรส (Ingres) จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มนีโอ-คลาสสิก ความคิดนี้ได้ก่ออิทธิพลให้แก่ตัวศิลปินหนุ่มผู้เป็นศิษย์อย่างมาก ขณะที่อายุเพียง 18 ปี เขาได้เริ่มต้นจัดวางระเบียบชีวิตทางศิลปะอย่างเป็นระเบียบแบบแผน โดยทำการศึกษางานศิลปะชั้นเยี่ยมยุคก่อนด้วยการคัดลอกภาพ อาทิ ผลงานของโฮลไบน์ (Holbein) แองเกรส (Ingres) ปูแซง (Poussin) และราฟาเอล (Raphael) เป็นต้น ในขณะที่ศึกษาด้วยตนเองอยู่นั้น ก็ได้เข้าศึกษาในสถาบันศิลปะ เอโกล เดส์ โบซาร์ (Ecole des Beaux - Arts) เมื่อปี ค.ศ. 1879 ด้วย ในปีนี้เองก็ต้องถูกเกณฑ์ทหารและถูกปลดเป็นทหารกองเกินในปีถัดไป เซอราท์ (Seurat) หวนกลับมาศึกษาศิลปะอีก แต่ยังคงติดอยู่กับศิลปะแบบเก่า ถึงกระนั้นฝีมือของเขาก็เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป โดยเฉพาะวิธีการวาดเส้นด้วยดินสอดำอยู่ในเกณฑ์เยี่ยมยอดคนหนึ่ง

แม้จะต้องฝึกฝนหาความชำนาญในงานวาดเส้นอย่างหนัก เขาก็ยังอุทิศเวลาให้แก่จิตรกรรมไม่น้อยเลย โดยได้พยายามค้นคว้าอย่างละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีของแสงอาทิตย์โดยเฉพาะ ให้ความสนใจต่อทฤษฎีของเชฟเรล เฮล์มโฮลซ์ (Michel Eugene Chevreul) นอกจากนี้ก็นำมาจากสมุดบันทึกความทรงจำและการทดลองของเดอลาครัวส์มาศึกษา จากมูลเหตุทั้งหมด ทำให้ผลงานจิตรกรรมของเขาซึ่งเริ่มต้นตามแบบฉบับธรรมเนียมของกลุ่มบาบิซง กลายมาเป็นแบบลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ในราวปี ค.ศ. 1882 เซอราท์ค่อยคิดปรับปรุงตนเองมาโดยตลอด จนเป็นแบบนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ในเวลาต่อมา

ในปี ค.ศ. 1883 ส่งงานวาดเส้นเข้าประกวดในงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ และได้รับคัดเลือกให้แสดง ครั้นถึงฤดูใบไม้ผลิของปี ค.ศ. 1884 ซาลง เดส์ ซาติส แองเดปองดอง (Salon des Artistes Independents) ได้ก่อตั้งขึ้นมาจากผลการประท้วงของกลุ่มศิลปินหนุ่มต่อคณะกรรมการหัวเก่าของซาลง (คณะกรรมการประกวดงานศิลปกรรมแห่งชาติฝรั่งเศส) เซอราท์เข้าร่วมขบวนการใหม่นี้ด้วย โดยส่งภาพ "คนอาบน้ำ" (Une Baignade) เป็นภาพของคนกำลังอาบน้ำในแม่น้ำแซน ใช้เทคนิควิธีการเขียนเป็นจุดเล็กๆ สีสดใสเต็มไปหมด ทำให้ได้ผลลัพธ์อันน่าประหลาดใจ คือ ภาพบังเกิดความรู้สึกพราวพราวคล้ายกับเคลื่อนไหวได้ ซึ่งก่อให้เกิดความสนใจแก่จิตรกรกลุ่มก้าวหน้ายุคนั้น เช่น เรอดอง ปอล ซีญัคและผู้ร่วมกลุ่มแสดงครั้งนั้นอย่างยิ่ง ศิลปะคตินิยมนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ได้กำเนิดขึ้นในคราวนี้เอง

เซอราท์ ค้นพบรูปแบบของศิลปะแบบใหม่ขึ้น โดยมีจุดวิวัฒนาการเริ่มมาจากศิลปะของพวกอิมเพรสชันนิสม์เขาเองชอบเรียกผลงานของเขาว่า “โครโม ลูมินาริสม์ (Chromo Luminarism)” อย่างไรก็ตาม ความคิดแนวนี้นี้ได้มีจิตรกรบางคนปฏิบัติตาม เช่น ซีญัค ปิสซาร์โร พอถึงเดือนพฤษภาคม ค.ศ.1886 จิตรกรทั้งสามได้ร่วมมือกันแสดงภาพของกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์ขึ้นเป็นครั้งแรก เซอราท์นำผลงานชิ้นสำคัญของเขา ชื่อ “ตอนบ่ายวันอาทิตย์ที่เกาะเลอกรองด์ แจตต์” (Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte) ร่วมแสดง (ภายในภาพมีรูปคนถึง 60 คน) และได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ดีมาก ทำให้เขากลายเป็นจิตรกรหนุ่มคนสำคัญในเวลานั้นซึ่งนับเป็นเกียรติยศอย่างสูง กลุ่มศิลปินก้าวหน้าแห่งกรุงบรัสเซลส์ประเทศเบลเยียม ซึ่งมีเจมส์ อังซอร์ (James Ensor) เป็นผู้นำ เชื้อเชิญให้เซอราท์ส่งผลงานแสดงในปี ค.ศ.1887 ทำให้กรุงบรัสเซลส์ในยุคนั้นกลายเป็นศูนย์กลางของกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ผลงานและความคิดของเซอราท์ก่อให้เกิดอิทธิพลอย่างมากในยุคต่อมา ทั้งโกแก็ง ฟานโกะ และทูลูส-โลเทิร์ค ต่างเคยสร้างงานตามหลักทฤษฎีของเขามาแล้วทั้งสิ้น

ในขณะที่ชื่อเสียงรุ่งโรจน์อย่างรวดเร็ว ข่าวร้ายก็เข้ามาสู่วงการศิลปะอย่างกะทันหัน เซอราท์ถึงแก่กรรมอย่างปัจจุบันทันด่วนด้วยโรคหัวใจวายในขณะที่มีอายุเพียง 31 ปี (ถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 29 มีนาคม ค.ศ.1891) มีเพียงภรรยาของเขาชื่อ มาเดอลีน น็อบบล็อค (Madelin Knobloch) อยู่เคียงข้างต่อมาอีก 2 สัปดาห์ บุตรชายคนเดียวอายุได้ 13 เดือนก็ตายตาม สร้างความระทมทุกข์ให้แก่ภรรยาของเขาอย่างยิ่ง ครั้นเมื่อเธอคลอดบุตรคนที่สองเรียบร้อยก็จากไปยังกรุงบรัสเซลส์ในปีนั้น และได้หายสาบสูญไปจากวงการสังคม

แม้จะมีชีวิตและระยะเวลาทำงานสั้น เซอราท์ก็มีผลงานสำคัญฝากไว้ในวงการศิลปะหลายชิ้น เช่น ภาพสีน้ำมันขนาดใหญ่วาดบนผ้าใบ 7 ภาพ ขนาดเล็ก 60 ภาพ ภาพวาดบนแผ่นไม้ขนาดเล็ก 160 ภาพ และภาพวาดลายเส้นอีก 450 ภาพ

เซอราท์เป็นศิลปินผู้มีลักษณะเป็นคนเอางานเอาการและละเอียดถี่ถ้วน เขาจะปฏิบัติตามความคิดอย่างช้าแล้วช้าเล่า จนดูคล้ายกับเครื่องจักรกลทำงาน เขาชอบใช้เส้นตรงแข็งแรงกับเส้นในวิชาเรขาคณิต นอกจากนี้ชอบใช้เส้นระดับสายตา (Horizontal Line) และเส้นตั้งฉากหรือเส้นตั้ง (vertical Line) อยู่เสมอในผลงาน การที่เซอราท์ชอบวาดภาพคนก็เนื่องมาจากได้รับความบันดาลใจในผลงานของโคโรต์ (Corot) และมิลเลต์ (Millet) จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มเรียลลิสม์ ส่วนในด้านเรื่องรวมนั้นเซอราท์เปลี่ยนแปลงเสมอ เมื่อเขาสนิทสนมกับเดอกาส์ก็ได้รับการชักจูงให้วาดภาพเกี่ยวกับบาร์และโรงละคร สลับกับการวาดภาพชาวนา ชาวบ้านตามแบบความคิดของพวกเรียลลิสม์ แต่ทว่าเซอราท์มิได้หยุดยั้งอยู่เพียงแค่เรื่องวาดดังกล่าวเท่านั้น หากพัฒนาเรื่องราวรูปทรงของคนอย่างมาก โดยได้ทดลองวาดภาพคนทั้งด้านหน้าด้านข้างหรือด้านต่าง ๆ พยายามสร้างรูปทรงให้มีความง่ายบริสุทธิ์

นอกเหนือจากรับเอาความคิดทฤษฎีของนักวิทยาศาสตร์ผู้ได้กล่าวนามมาแล้ว เซอราท์ยังได้รู้จักสนิทสนมกับนักทฤษฎีศิลปะและนักวิทยาศาสตร์คนสำคัญในยุคนั้น ชาร์ลส์ เฮนรี เขานำทฤษฎีของนักคิดท่านนี้เกี่ยวกับเรื่องคุณลักษณะของอารมณ์ จินตนาการ และความรู้สึกเรื่องเส้นมาร่วมกับความรู้อื่นๆที่มีอยู่สร้างให้ลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์มีความสำคัญต่อการจิตรกรรม เป็นการพัฒนาก้าวหน้าสืบต่อจากลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ขึ้นไปอีก และเป็นการปูทางให้แก่ศิลปะในยุคต่อมา โดยเฉพาะกลุ่มที่เกี่ยวกับเรื่องสี แสง ความเคลื่อนไหวของภาพ และศิลปะซึ่งเกี่ยวกับจักขุประสาทโดยตรง เช่น กลุ่มฟิวเจอริสต์ (Futurism) และไคเนติก (Kinetic Art) เป็นต้น (กำจร สุนพงษ์ศรี. 2523 : 43-46)

ลักษณะและวิธีการเขียนของเซอราท์

1) พยายามดัดแปลงรูปทรงของวัตถุที่เห็นจากโลกภายนอกให้เป็นภาพเงา ขาว ดำ แบน (Silhouette) โดยทำให้รูปดูง่าย ๆ และบางทีก็ใช้รูปทรงเรขาคณิตประกอบ แต่วิธীরอยของรูปทรงแท้จริงยังปรากฏอยู่ (Simplification and Geometrical Arrangement)

2) นำเอาภาพที่ร่างไว้ และที่ศึกษาแสงและเงาแล้วมาประกอบเป็นส่วนประธานและส่วนรองสร้างความกลมกลืน และความสัมพันธ์กันของรูปวัตถุต่าง ๆ ในภาพ จนรู้สึกได้ว่า เรื่องราวคงอยู่เหมือนกับพวกอิมเพรสชันนิสม์แต่เน้นส่วนประกอบของศิลปะมากขึ้น

3) ระบายสีภาพที่ได้จัดแล้วนั้น โดยยึดมั่นตามทฤษฎีของการแยกแยะ (Theory of Isolation) และทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ที่กล่าวว่า แสงเป็นอนุภาค (Corpuscular theory) โดยศิลปินได้ค้นคว้าวิธีระบายสีแบบเป็นจุด ซึ่งเรียกว่า Pointillism หรือ Divisionism

วิธีการและลักษณะของภาพตามแนวนีโออิมเพรสชันนิสม์นี้ พบได้ทั่วไปในความเคลื่อนไหวของศิลปะสมัยใหม่ ยิ่งกว่านั้นการจัดภาพโดยการรวบรวมภาพเงา ขาวดำ แล้วนำมาประกอบเป็นภาพขึ้นใหม่ ได้กลายเป็นแนวทางอันหนึ่งของศิลปินในยุคหลัง เช่น ศิลปินกลุ่มคิวบิซึม (Cubism) เป็นต้น

กิติมา อมรทัต ได้กล่าวถึงความสำเร็จของ จอร์จ เซอราท์ (George Seurat) ดังนี้

ครั้งหนึ่งเซซานได้อธิบายไว้ว่าความมุ่งหมายของเขาก็คือ “จะทำการที่ปฏิเสธแต่จะทำจากธรรมชาติ” ซึ่งหมายความว่าเขาต้องการงานศิลปะที่ดูใหญ่โตและทึบเป็นปึกแผ่นเหมือนกับงานของจิตรกรเอกเก่า ๆ โดยไม่ต้องทิ้งสิ่งที่เขาเคยเรียนรู้จากจิตรกรกลุ่มลัทธิประทับใจนั่นเอง จอร์จ เซอราท์ จิตรกรเอกในกลุ่มลัทธิประทับใจ ยุคหลังอีกคนหนึ่งก็เป็นเช่นเดียวกันนี้ งานของเซอราท์อยู่ในระยะเวลานั้น ๆ เช่นเดียวกับของมาซัชชีโอ จอร์โจเนและเกรโกเร เซอราท์สิ้นชีวิตในค.ศ. 1891 เมื่อมีอายุได้ 32 ปี แต่ผลงานของเซอราท์ช่างน่าอัศจรรย์ยิ่ง เช่นเดียวกับงานของจิตรกรทั้งสามที่ได้กล่าวมา เซอราท์ใช้ความพยายามอย่างมากในการวาดภาพขนาดใหญ่จำนวนมากจนไม่ก็ภาพ ซึ่งแต่ละภาพต้องใช้เวลาหนึ่งปีหรือมากกว่านั้น เหตุผลหนึ่งที่ว่าทำไมเซอราท์จึงทำงานช้าอย่างนั้นก็คือ เขาเชื่อว่าศิลปะจะต้องอาศัย “ระบบ” เขาศึกษาศิลปะ

มาจากศิษย์คนหนึ่งของแองเกอส์ เช่นเดียวกับเดอกาส์ และความสนใจในทฤษฎีก็มาจากการศึกษานี้เอง แต่เช่นเดียวกับศิลปินผู้เป็นอัจฉริยะคนอื่น ๆ ทฤษฎีของเซอร์ราท์ไม่อาจใช้อธิบายภาพวาดของเขาได้ ภาพของเขาต่างหากที่อธิบายทฤษฎีของเขาเสียเอง

ในภาพ “Afternoon on the Grande Jatte” นั้น เซอร์ราท์ได้เลือกเอาเนื้อเรื่องซึ่งเป็นที่นิยมของจิตรกรกลุ่มลัทธิประทับใจมาวาด คือกลุ่มคนที่กำลังพักผ่อนในหน้าร้อนที่เกาะแห่งหนึ่งใกล้กรุงปารีส สีที่ใช้ก็สดใสเหมือนสีรุ้งอย่างเดียวกับที่เราเห็นมาแล้วในภาพ “Le Pont Neuf” ของเรอนัวร์ อย่างไรก็ตาม ภาพนี้ก็ยังมีความตรงกันข้ามกับภาพที่แสดงความรู้สึกประทับใจ (Impression) เซอร์ราท์พยายามหาลักษณะที่สงบและเป็นปึกแผ่นในภาพวาดยิ่งไปกว่าเขาคนอื่น และรู้ว่าจะทำเช่นนั้นก็แต่เพียงด้วยการนำเอาระเบียบชนิดที่เคร่งครัดที่สุดไปใส่ไว้ในฉากที่วุ่นวายเปลี่ยนแปลงที่ไปมา ด้วยการจัดวางทุกสิ่งทุกอย่างไว้ในที่ทางอันถูกต้อง และทำให้มันอยู่ที่นั้น ภาพ “Grande Jatte” นี้จึงนับได้ว่าเป็นภาพที่วาดขึ้นโดยการใช้ความคิดอย่างละเอียดที่สุดในบรรดาภาพต่าง ๆ ไม่ว่าในสมัยใด มีการควบคุมอย่างสมบูรณ์พอกับจิตรกรรมฝาผนังเปียโร เดลลา ฟรานเชสกา ที่เดียว อันที่จริงภาพนี้มีความงามสง่าอยู่ ซึ่งทำให้นึกไปถึงศิลปะของอียิปต์โบราณ ความต้องการความมีระเบียบอย่างรุนแรงของเซอร์ราท์นี้ เราจะเห็นได้แม้กระทั่งในรอยฟุ้งกันของเขา ทั้ง ๆ ที่รอยฟุ้งกันของเซอร์ราท์มีลักษณะเหมือนลวดลาย แต่ก็ยังแสดงความรู้สึกส่วนตัวออกมาอย่างรุนแรง แต่สำหรับเซอร์ราท์ รอยฟุ้งกันทุกรอยของเขากลายเป็นจุดสีแท้ ๆ ที่มีขนาดเล็กและแม่นยำซึ่งจุดไปเพื่อสร้างภาพขึ้นมาโดยไม่แสดงความรู้สึกส่วนตัวออกมาแต่อย่างใด วิธีการนี้เรียกว่า “ลัทธิผลงานจุดสี” (pointillism) คือ การแต้มสีเป็นจุด ๆ (กิตติมา อมรทัต. 2533 : 238-239)

3. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสีและการรับรู้ การเห็นสี

3.1 การมองเห็นและการรับรู้ทางตา

กลไกของการมองเห็น (Visual Mechanisms) ผลของแสงต่อลูกตาเมื่อ Visual Pigment ใน rod และ cone cells ดูดซึมคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าในช่วงความยาวคลื่น 400-770 นาโนเมตร จะเกิดกระแสประสาท (Nerve impulse) ส่งผ่านจากสายตาไปยังสมอง ทำให้รับรู้เกิดการมองเห็น แสงที่มีความยาวคลื่นต่างกัน แม้จะให้พลังงานออกมาเท่ากันแต่ความรู้สึกในการมองเห็นจะต่างกัน เช่น แสงสีเขียว 0.001 วัตต์ จะดูสว่างกว่าแสงสีน้ำเงิน 0.001 วัตต์

ในที่สว่างเราจะเห็นวัตถุต่างๆ มีสีได้ แต่ในที่มืดสลัวเราจะแยกสีไม่ได้ เรียกการมองเห็นในที่สว่างว่า photopic vision และการมองเห็นในที่มืดเรียกว่า Scotopic Vision การเปลี่ยนแปลงการรับภาพจากที่สว่างไปมืดหรือกลับกันเรียกว่า Purkinje Shift

Dark adaptation คือการเพิ่มความไวของตาในการรับแสงในที่มืด ในช่วงเวลานี้รูม่านตาจะขยาย และมีการเปลี่ยนแปลงในจอประสาทตา เมื่อเราอยู่ในที่มืดหลังจากที่ตามองแสงสว่างมาระยะหนึ่ง (ซึ่งจะมีการสลายของ visual pigment เกิดขึ้น) ใน 5-9 นาทีแรก จะมีการสังเคราะห์ pigment ใน cone cells ขึ้นใหม่ หลังจากนั้นในช่วง 30-45 นาทีต่อมา จะสังเคราะห์ Rhodopsin ใน rod cells

ภาวะ dark adaptation อาจนานกว่าปกติได้ในกรณีที่มองแสงสว่างมานานๆ (ดังนั้นผู้ที่อยู่กลางแจ้งมาทั้งวันแล้วมาขับรถกลางคืนจึงอาจเกิดอันตรายได้)

การเปลี่ยนแปลงทางเคมีของแสงในการเห็น (Photochemistry of Vision)

เริ่มต้นจากแสงความยาวคลื่น 400-700 นาโนเมตร มากระทบ Pigment ใน Photoreceptor disks ทำให้เกิด Electrical Potential ส่งต่อไปยังสมอง ภายใน Photoreceptor Disks มีโปรตีนที่ทำหน้าที่รับแสงอย่างน้อย 4 ชนิด (เรียกว่า opsin) ซึ่งจะจับกับ 11-cis-retinal (aldehyde form ของวิตามิน เอ) อย่างแน่นหนา Photopigment ของ rods เรียกว่า Rhodopsin จะดูดซึมแสงที่มีความยาวคลื่น 507 นาโนเมตร ได้สูงสุด ส่วน cone disks มี Photopigment 3 ชนิดซึ่งดูดซึมแสงมากที่สุดที่มีความยาวคลื่น 440 (สีน้ำเงิน) 535 (สีเขียว) และ 570 นาโนเมตร (สีแดง) ตามลำดับ

การมองเห็นสี (Color perception)

คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าในช่วงความยาวคลื่น 400-700 นาโนเมตรเป็นตัวกระตุ้นการมองเห็น คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าไม่มีสี แต่ในตาคนคลื่นนี้จะไปกระตุ้น photopigments ใน cone cells โดยช่วงความยาวคลื่นที่ต่างกันก็จะทำให้เกิดกระแสประสาทไปยังสมองรับรู้เป็นสีต่างๆ กัน การมองเห็นสีต่างๆ นอกจากขึ้นอยู่กับความยาวคลื่นของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่มากระตุ้นแล้ว ยังขึ้นกับปริมาณของตัวกระตุ้น และลักษณะจอประสาทตาขณะถูกกระตุ้นด้วยว่าอยู่ในภาวะ dark adaptation หรือ light adaptation

ในปี ค.ศ. 1801 Thomas Young เป็นผู้ตั้งสมมติฐานว่า มีสาร 3 ชนิดในจอประสาทตา ซึ่งเกี่ยวข้องกับ color vision ที่ทำให้คนเราสามารถแยกสีน้ำเงินจากสีเหลือง และแยกสีแดงจากสีเขียวได้ โดยมี cone cells อยู่ 3 ชนิดใหญ่ๆ คือ

- 1) Long wavelength-sensitive cones (L-cones) มีความไวสูงสุดในช่วง 563 นาโนเมตร
- 2) Middle wavelength-sensitive cones (M-cones) มีความไวสูงสุดในช่วง 535 นาโนเมตร
- 3) Short wavelength-sensitive cones (S-cones) มีความไวสูงสุดในช่วง 420 นาโนเมตร

3.2 การรับรู้และจิตวิทยาของสี

การที่คนเราจะเห็นสีต่าง ๆ ได้ต้องอาศัย cone cell ที่มี pigment 3 ชนิดซึ่งมีคุณสมบัติดูดคลื่นแสงต่างกัน คือ แดง เขียว น้ำเงิน หากขาดอันหนึ่งอันใดไปจะทำให้การเห็นสีผิดไป เรียกว่าตาบอดสี ตาบอดสีที่พบบ่อยที่สุดมีสาเหตุจากการถ่ายทอดทางพันธุกรรม (X-linked color blindness) พบได้ประมาณร้อยละ 8 ในผู้ชาย และร้อยละ 0.5 ในผู้หญิง สาเหตุอื่นๆ พบน้อย ได้แก่ ความผิดปกติของ macula หรือข้ออักเสบตา เช่น optic neuritis การทดสอบการเห็นสีมีความสำคัญในแง่การคัดเลือกคนเข้าทำงานเกี่ยวข้องกับการแยกแยะสี เช่น โรงงานอุตสาหกรรมบางอย่าง นักเคมี ทหาร ตำรวจ นอกจากนี้ ยังใช้ช่วยในการวินิจฉัยโรคบางอย่างด้วย

3.2.1 การทดสอบการเห็นสี สามารถทดสอบได้หลายวิธี วิธีที่นิยมใช้ได้แก่

3.2.1.1 Ishihara test วิธีนี้เป็นการตรวจอย่างคร่าว ๆ อาศัยการแยกแยะระหว่างสีเขียวกับแดง เครื่องมือประกอบด้วยแผ่นภาพ 24 แผ่น แต่ละแผ่นประกอบด้วยวงกลมที่มีสี primary เรียงกันเป็นตัวเลข หรือเส้นคดไปมา รอบ ๆ ตัวเลขหรือเส้นเหล่านี้มีวงกลมขนาดเล็กเดียวกันแต่เป็นสี secondary ล้อมรอบไว้เพื่อให้แลดูสับสน คนที่ตาบอดสีจะไม่สามารถเห็นตัวเลขเหล่านี้ได้

ข้อดี ทดสอบได้ง่าย ใช้เวลง่าย ใช้เวลาน้อย ใช้ได้ดีในรายตาบอดสีชนิด congenital เพราะเป็น red-green defect พอแยกได้ว่าเป็น trichromat หรือ dichromat ข้อเสีย มีความไวน้อย ไม่มีประโยชน์ในตาบอดสีชนิด acquired เพราะมักเป็น blue-yellow defect

3.2.1.2 Farnsworth-Panel D-15 วิธีนี้เป็นการทดสอบที่ไวกว่าการใช้ Ishihara test เนื่องจากอาศัย hue & saturation ของสีมาเกี่ยวข้อง เครื่องมือประกอบด้วยวัตถุรูปวงกลมเล็ก ๆ จำนวน 15 ชิ้น เรียงลำดับความเข้มของสีจากน้อยไปมากไว้ โดยนำวงกลมเหล่านี้มาวางปะปนกันแล้วให้ผู้ป่วยจัดลำดับใหม่ ถ้าผู้ป่วยเรียงลำดับสีได้ถูกต้องแสดงว่าการเห็นสีเป็นปกติ ถ้าเรียงไม่ถูกต้องแสดงว่าการเห็นสีผิดปกติ แม้ว่าการทดสอบนี้จะมีความไวมากกว่าการใช้ Ishihara แต่ก็ยังไม่มี ความไว 100% การทดสอบที่มีความไวมากกว่าได้แก่ 100-Hue test ซึ่งใช้หลักการเดียวกันแต่ละเอียดมากกว่า

3.2.2 ภาพติดตา (Afterimage)

หลังจากที่เราจ้องมองอะไรเป็นเวลานาน ๆ เราจะยังคงมองเห็นสิ่งนั้นต่อไปอีกแม้ว่าเราจะเปลี่ยนสายตาไปที่อื่นแล้วเรียกเกิดภาพติดตา ภาพติดตา มี 2 ชนิด

3.2.2.1 ภาพติดตาลักษณะบวก (Positive afterimage) ภาพติดตาจะมีลักษณะเหมือนสิ่งที่เราจ้องมองทุกประการ คือส่วนที่เป็นสีขาวก็ยังคงเป็นสีขาว หรือถ้ามีสีก็จะเป็นสีเดิม ภาพติดตาลักษณะนี้จะเกิดขึ้นเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ในขณะที่เรานับตาเกิดการชินความมืด

3.2.2.2 ภาพติดตาลักษณะลบ (Negative afterimage) ภาพติดตาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มักเป็นภาพที่ติดตาชนิดนี้ คือภาพติดตาที่เกิดขึ้นจะกลับกับสิ่งที่เราจ้องมอง เช่น ถ้าสิ่งที่เราจ้องมองเป็นภาพสีขาวดำ ภาพติดตาที่เกิดขึ้นก็คือส่วนที่เป็นสีดำจะมีสีขาว และส่วนที่เป็นสีขาวจะกลายเป็นสีดำ

ภาพติดตาลักษณะลบที่เกิดขึ้นนี้เกิดขึ้น จากการมองสีตรงกันข้ามหรือสีตัดกันอย่าง ต่อเนื่อง (Successive Contrast) นอกจากนี้ถ้าเราจ้องที่สีหนึ่งอย่างน้อย 30 วินาที แล้วเปลี่ยนสายตา ไปมองสีเสริมซึ่งเป็นคู่ของมัน ภาพติดตา ลักษณะลบจะทำให้สีนั้นอิ่มตัวมากขึ้น (Supersaturated)

ปรากฏการณ์นี้อธิบายได้ว่าเมื่อเวลาเราจ้องมองสีใดสีหนึ่งเป็นเวลานาน ๆ ประสาท ตาจะเกิดความล้า หรือความชินต่อนั้นทำให้มีความฉาบไวในการรับสีนั้นได้น้อยลง ความฉาบไวในการ รับสีเสริมซึ่งเป็นคู่ของมันก็จะมีมากขึ้น ฉะนั้นเมื่อเราเปลี่ยนสายตาจากสีที่จ้องมองเป็นเวลานานมายัง สีเสริมซึ่งเป็นคู่ของมัน ทำให้เกิดการผสมสีด้วยวิธีบวก ระหว่างสีเดิมกับสีติดตา สีเหลืองนั้นจึงดูอิ่มตัว มากขึ้นกว่าปกติ การจ้องมองสีน้ำเงินเป็นเวลานานทำให้นัยน์ตาเกิดความล้าหรือความชินต่อน้ำเงิน ทำให้สีน้ำเงินมีความอิ่มตัวน้อยลงความฉาบไวในการรับสีน้ำเงินที่น้อยลงนี้เกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเราไม่รู้ตัว ฉะนั้นเมื่อถึงกระดาศสีเทาที่ปิดสีน้ำเงินทางซีกขวาออก สีน้ำเงินทางซีกขวาจะเป็น เครื่องเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนว่าสีน้ำเงินซีกซ้ายมีความอิ่มตัวน้อยลงได้ อีกวิธีหนึ่งโดยที่เราจ้องมอง สีเสริมซึ่งกันและกันพร้อม ๆ กันทั้งสองสี (Simultaneous contrast) หรือสีใดสีหนึ่งกับสีเทา โดยให้สี หนึ่งอยู่ตรงกลางสีเสริมซึ่งเป็นคู่ของมัน หรือให้สีใดสีหนึ่งอยู่ตรงกลางสีเทา หลังจากที่เราจ้องสีตรงกลาง ไปนาน ๆ (ประมาณ 30 วินาที) จะเกิดสีอิ่มตัวมากขึ้นรอบรอบ ๆ สีตรงกลาง แต่ถ้าเป็นสีที่อยู่ตรง กลางสีเทาจะเกิดสีเสริมซึ่งเป็นคู่ของมันรอบรอบ ๆ สีตรงกลาง ทั้งนี้เพราะขณะเมื่อเราจ้องสีตรง กลางนาน ๆ ทำให้สีตรงกลางอิ่มตัวน้อยลง แต่ถึงแม้ว่านัยน์ตาของเราจะจ้องมองสีตรงกลางสายตา ของเราไม่ได้หยุดนิ่งอยู่เฉพาะตรงกลางเท่านั้น มันจะเคลื่อนไปมาอยู่เสมอ

รัจรี นพเกตุ ให้ความหมาย เกี่ยวกับสีในความทรงจำ ไว้ว่า

ประสบการณ์และความคุ้นเคยมีอิทธิพลต่อการรับรู้เรื่องสีมาก ซึ่งเป็นที่ยอมรับและทดลองกันมานาน แล้วในปี 1939 ดังก์เคอร์ (Dunker) ใช้กระดาศสีเขียวที่เดียวกันตัดออกมาเป็นรูปใบไม้กับรูปปลา แล้ว ใช้แสงสีแดงซึ่งเป็นสีเสริมคู่ของมันฉายไปที่รูปใบไม้ และรูปปลานั้นโดยซ่อนไม่ให้เป็นที่สังเกตแสง ทำให้รูปใบไม้และปลาเป็นสีเทาเดียวกัน จากนั้นให้ผู้รับรู้ปรับวงล้อผสมสีให้ได้สีเทาเหมือนกับสีเทา ของรูปใบไม้ และปลา ปรากฏว่าสีเขียวที่ใช้ผสมเพื่อให้เกิดเป็นสีเทาของใบไม้จะมากเป็น 2 เท่าของสีที่ ใช้ผสมเพื่อให้เกิดเป็นสีเทาของปลา ถึงแม้ว่าสีที่จะต้องปรับให้เหมือนกันคือสีเทา ทั้งนี้เพราะจากความ ทรงจำใบไม้สีเขียว ผู้รับรู้จึงใช้สีเขียวมากกว่า การทดลองทำนองนี้ได้มีผู้ทำซ้ำ และได้ผลการทดลอง ตรงกัน (รัจรี นพเกตุ. 2540 : 98-100)

3.2.3 จิตวิทยาของสี

สีแต่ละสีจะมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่ต่างกัน และแสงสีในเชิงจิตวิทยาก็จะมีผลสะท้อนอารมณ์ของผู้ที่รับรู้สีนั้น ๆ แตกต่างกันไป เช่นเมื่อมองสีฟ้าจะรู้สึกว่าย่นตา เหตุที่ทำให้รู้สึกแบบนี้เพราะเรามีประสบการณ์การรับรู้สีฟ้าจากสีของน้ำและท้องฟ้า แต่ในประสบการณ์การรับรู้ สีฟ้าของช่างโลหะ สีฟ้าคือสีที่ร้อนที่สุด เพราะเครื่องมือตัดเหล็กที่สามารถตัดได้ดีต้องมีความร้อนสูง แสงไฟจะมีสีฟ้า จะเห็นได้ว่าการรับรู้จิตวิทยาของสีส่งผลให้กับสภาพแวดล้อมอย่างมาก

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้แสดงทัศนะ เรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ไว้ว่า

นักจิตวิทยาถือว่าสีต่าง ๆ แต่ละสีมีพลังปลุกเร้าการตอบสนองของอารมณ์ (Emotional Responses) นอกจากคุณภาพด้านอื่น ๆ แล้ว สียังมีอุณหภูมิเชิงจิตวิทยา (Psychological Temperature) อยู่ในตัวของมัน เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอุ่นและสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์หรือไฟสีน้ำเงินหรือสีเขียว สัมพันธ์กับน้ำ น้ำ ท้องฟ้า และ ให้ความรู้สึกเย็น เป็นต้น ศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์กระบวนการแบบ (Stylist) เรียนรู้และเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาเกี่ยวกับสี ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์ และนำประโยชน์จากการเรียนรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรคงานศิลปะ หรืองานออกแบบของเขา โดยทั่วไปแล้ว สีอุ่นจะปลุกเร้า (To Stimulate) และสีเย็นจะผ่อนคลาย (To Relax) สำนักงานที่มีผนังและสภาพแวดล้อมสีเย็นจะช่วยให้เกิดการพักผ่อน แต่ถ้าเป็นสีที่ให้ความรู้สึกอุ่น พนักงานจะกระตือรือร้นขึ้น เมื่อเราขับรถผ่านรถสีแดง ความรู้สึกในแรงกระตุ้นจะต่างไปจากเมื่อเราขับรถผ่านรถสีดำหรือน้ำเงิน หรือแม้แต่ห้องพักนักกีฬา ห้องพักสีร้อนจะให้ความรู้สึกกระตือรือร้นในชัยชนะมากกว่าห้องพักสีเย็น เป็นต้น แมวและสุนัขตาบอดสี แต่แมลงกลับมีปฏิกิริยาตอบสนองเป็นอย่างดี ยุงจะหนีสีส้มแต่ชอบเข้าไปหาสีแดง สีดำ และสีน้ำเงิน คนดูแลมั่งจะสวมชุดสีขาวเพื่อหลีกเลี่ยงมั่ง แต่ถ้าเขาสวมชุดสีเข้ม มั่งจะเข้ามาล้อมเขา ส่วนแมลงวันไม่ชอบสีน้ำเงิน สีน้ำเงินจึงเป็นประโยชน์กับโรงงานเนื้อหรือร้านค้าเนื้อที่ตั้งอยู่ในที่โล่งแจ้ง (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2535 : 22-23)

3.3 ทฤษฎีสีแสงและเนื้อวัตถุ

3.3.1 สีของแสง (Spectrum) เป็นลักษณะของการมองเห็นโดยใช้แสง หลักการนี้ที่ทำให้มีนักทฤษฎีสีออกมาคิดค้นเกี่ยวกับแสงที่เป็นธรรมชาติผ่านเครื่องมือแล้วสามารถแปรเปลี่ยนแสงสีขาว เมื่อเดินทางผ่านปริซึมจะกระจายออกเป็นแสงสีต่าง ๆ คือม่วง น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด และแดง เหตุการณ์นี้ค้นพบโดยนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ ชื่อ ไอแซค นิวตัน ซึ่งเขาเรียกแสงสีต่าง ๆ นี้ว่า สเปกตรัม (spectrum) ความแตกต่างระหว่างสีของแสงแต่ละชนิด สามารถพิจารณาจากการกระจายของพลังงาน (energy distribution) ในแต่ละความยาวคลื่น James Clark Maxwell เป็นคนเสนอทฤษฎีการผสมสีแบบบวกโดยได้ฉายภาพจากฟิล์มโพสิทีฟขาวดำ 3 แผ่น ที่ได้จากการถ่ายภาพโดยใช้แผ่นกรองแสงสีแดง เขียว และน้ำเงิน บังหน้ากล้องถ่ายภาพ การถ่ายภาพดังกล่าวทำให้ฟิล์มแต่ละแผ่น

บันทึกเฉพาะแม่สีของแสงที่สะท้อนออกมาจากวัตถุเป็นน้ำหมึกสีต่าง ๆ บนฟิล์มตามความเข้มแสงที่สะท้อนจากวัตถุ จากนั้นนำฟิล์มแต่ละแผ่นไปฉายด้วยเครื่องฉายที่มีแผ่นกรองแสง สีแดง เขียว และน้ำเงิน บังอยู่ เมื่อแสงสามสีนี้ไปรวมกันบนจอภาพจะเกิดเป็นสีต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่อีกมากมาย จากการผสมสีของแสงทั้งสามในความเข้มต่าง ๆ กัน

ทฤษฎีของมันเซลล์ (Munsells Color Theory) เป็นทฤษฎีที่ได้รับการกล่าวขานและเป็นที่นิยมนับเป็นอย่างมากทฤษฎีหนึ่ง ทฤษฎีสีของมันเซลล์เกี่ยวข้องกับสีจากแสง สีจำนวนมากมาย ในโครงสร้างสี ได้ส่งผลไปสู่งานออกแบบและงานจิตรกรรม สมัยใหม่เป็นอย่างมาก เมทแลนด์ เกรฟส์ (Maitland Graves) อธิบายทฤษฎีสีของมันเซลล์ไว้ อัลเบิร์ต เอช.มันเซลล์ (Albert H.Munsell) ชาวอเมริกันได้เสนอทฤษฎีสีของเขาในปี ค.ศ.1912 และเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในสหรัฐอเมริกา ว่าเป็นทฤษฎีสีมาตรฐานสำหรับการสื่อสารความรู้ความเข้าใจทั้งศิลปินและนักออกแบบในสาขาต่าง ๆ เกรฟส์กล่าวถึงทฤษฎีของมันเซลล์ว่าเหมือนกับโน้ตสี (color notation) เป็นทฤษฎีสี 3 มิติ คือ มิติสีแท้ (hue) มิติน้ำหนักสี (value) และมิติค่าสี (chroma) ซึ่งโครงสร้างสี 3 มิตินี้ได้เกิดสีอันหลากหลายขึ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535 : 55)

3.3.2 สีของวัตถุ (Pigment) เป็นเนื้อสีที่เกิดขึ้นจากสีแท้ของวัตถุ เช่น สีของพืช สีของสัตว์ ในปี ค.ศ. 1731 เจ.ซี. เลอ บลอง (J.C. Le Blon) ได้เสนอการค้นพบสีสำคัญตามธรรมชาติ 3 สี สำหรับใช้ผสมกันคือ สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน ซึ่งการค้นพบการผสมสีพื้นฐานเช่นนี้แม้จะดูเป็นเรื่องปกติธรรมดาในปัจจุบัน แต่สำหรับเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 18 แล้ว นับว่ามีความหมายเป็นอย่างยิ่ง

เนื้อสีรงควัตถุ (Pigment) คือ สสารหลายชนิดที่ผ่านการบดเป็นฝุ่นผง เพื่อใช้เป็นสีสำหรับระบายหรือย้อม เรามักจะแยกเรียกสีสามสีผสมสี (Binder) มากกว่าลักษณะของเนื้อสี สีผสมสีคือตัวยึดเนื้อสีเข้าไว้ด้วยกัน เช่น เนื้อสีที่ผสมกับน้ำมันลินสีด ก็เรียกว่า สีนํ้ามัน ผสมกับนํ้ากาวยางหรือกัมอะราบิก ก็เรียกว่า สีน้ำ เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ.2535 : 21)

3.3.3 ทฤษฎีของเชฟเรล เฮล์มโฮลซ์ (Michel Eugene Chevreul) จอร์จ เซอราท์ พยายามค้นคว้าอย่างละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีของแสงอาทิตย์โดยเฉพาะ ทฤษฎีของเชฟเรล เฮล์มโฮลซ์ โดยได้นำทฤษฎีการกลมกลืนสี มาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงทฤษฎีการกลมกลืนสี ของเชฟเรล ไว้ว่า

เชฟเรล (Michel Eugene Chevreul. 1786-1889) เป็นนักทฤษฎีสีที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง เขาได้ทำหน้าที่เป็นไดเรกเตอร์ ในแผนกย้อมสีพรมโดเบลีนส์ (Gobelins) ซึ่งเป็นบริษัททอพรมที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก (นอกกรุงปารีส) เชฟเรลเขียนหนังสือชื่อ De la loi du contraste simultane des couleurs (The Principles of Harmony and Contrast of Colors / หลักการความกลมกลืนและตัดกันของสี)

ซึ่งหนังสือเล่มนี้ได้แสดงบทบาทเด่น 3 ด้านด้วยกัน คือ ประการแรก เป็นการอธิบายอย่างชัดเจนถึงปรากฏการณ์ของสีและสภาพตัดกันของสี ประการที่สอง เป็นหนังสือทฤษฎีสีเล่มแรก ซึ่งเขียนอธิบายถึงกฎของการผสมสีตามที่มองเห็น (Laws of visual color mixture) ซึ่งสัมพันธ์กับศิลปะการตกแต่งโดยละเอียด และประการที่สาม เป็นหนังสือทฤษฎีสีเล่มแรกที่ยืนยันถึงหลักการความกลมกลืนของสีอย่างดียิ่ง

จากการค้นพบสภาพการตัดกันของสีที่แสดงการตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์และปรากฏการณ์สืบเนื่อง (Simultaneous and successive contrast) รวมทั้งการผสมสีตามที่มองเห็น (Visual color mixture) ได้ส่งอิทธิพลไปสู่ศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ ศิลปินนีโออิมเพรสชันนิสม์ของฝรั่งเศสในช่วงครึ่งหลังคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นอย่างยิ่ง ศิลปินต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเดอลาครัวซ์ พิสซาร์โร ฟานโกะ เซอราท์ ซียาค เดอลิเนย์ ล้วนชื่นชมกับหลักการของเซฟเวิลด้วยกันทั้งสิ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า การเขียนภาพในกระบวนแบบอนุภาค (Pointillist style) ซึ่งระบายสีเป็นจุด เพื่อให้จุดสีมีผลกระทบต่อสายตา หรือผสมกันในการมองเห็นนั้น มีผลมาจากทฤษฎีสีของเซฟเวิล ไม่มากก็น้อย

เซฟเวิลกล่าวถึง “การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์” (simultaneous contrast) ว่า “ถ้าเรามองไปที่แถบสี ซึ่งมีน้ำหนักต่างกัน 2 แถบสี หรือแถบสี 2 แถบสีซึ่งมีน้ำหนักสีเท่ากันแต่สีแตกต่างกัน วางอยู่ติดกัน...ตาของเราจะรับภาพครั้งแรกด้วยอิทธิพลความเข้มของสี (intensity of color) และต่อมาเราจะรับภาพองค์ประกอบของการมองเห็นสี 2 สี ที่วางอยู่ด้วยกันอย่างสัมพันธ์เฉพาะตัว”

การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์ของความส่องสว่าง (brightness) สีที่สว่าง (light color) มีแนวโน้มที่จะเห็นเด่นชัดในสีมืด (dark colors) ซึ่งให้ความรู้สึกลึก และสีมืดมีแนวโน้มที่จะเด่นชัดท่ามกลางการส่องสว่างของสีสว่างพื้นที่สีเทาจะปรากฏว่ามืดเมื่ออยู่ท่ามกลางสีสว่าง และปรากฏว่าสว่างเมื่ออยู่ท่ามกลางสีมืด ซึ่งให้ความรู้สึกลึก เมื่อสีซึ่งมีน้ำหนักสี (values) แตกต่างกันวางอยู่ติดกัน การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์อาจจะเป็นต้นเหตุสำคัญสำหรับการเกิดรอยต่อ (fluted effect) คือ เมื่อมีน้ำหนักสีที่แตกต่างวางอยู่ติดกัน ขอบที่ติดกันมีแนวโน้มที่จะปรับให้เห็นแนวตัดกันเด่นชัดขึ้น ในการตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์ของสี ผลกระทบของภาพภายหลัง (afterimage) เป็นปรากฏการณ์ที่เราสามารถสังเกตเห็นได้ เราอาจจะสังเกตจากภาพสีขาวดำในเบื้องต้น โดยการจ้องมองไปยังสีที่กำหนดไว้สักครู่ แล้วผ่านภาพที่เราจ้องมองนั้นไปยังสีอื่น เพื่อตรวจสอบปฏิกิริยาที่จะตามมา

ผลกระทบจากสภาพตัดกันของสี ทั้ง “การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพันธ์และปรากฏการณ์สืบเนื่อง” เป็นปรากฏการณ์ที่เข้าใจได้ไม่ยากนัก ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ แรงกระตุ้นทางการมองเห็น (Visual Stimulation) ของน้ำหนักสี หรือสีใดสีหนึ่งโดยเฉพาะจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาตรงข้าม (Opposite Reaction) ภาพภายหลังของสีแดงคือน้ำเงินเขียว ในทางกลับกันภาพภายหลังของสีน้ำเงินเขียวคือสีแดง ภาพภายหลังของสีเหลือง คือสีม่วง ภาพภายหลังสีม่วงคือสีเหลือง ฯลฯ อย่างไรก็ตามภาพภายหลังของสีต่าง ๆ อาจพิจารณาจากสีตรงข้ามของวงสี (สีพื้นฐาน แดง เหลือง น้ำเงิน) และจำเป็นจะต้องทดสอบภาพภายหลังจากประสบการณ์ของทุกสีด้วยกัน เช่นกัน สีตรงข้ามมีแนวโน้มที่จะสดใสและบริสุทธิ์ แต่ไม่เปลี่ยนแปลงค่าของสีแท้

สำหรับสีที่มีใช้สีตรงข้ามกันในวงสี เมื่อวางคู่กันจะมีผลกระทบซึ่งกันละกัน คล้ายกับว่าภาพภายหลังเพี้ยนสีไป เช่น เมื่อเราวางสีเหลืองและสีส้มเคียงคู่กัน (หรืออาจจะมองสีสืบนี้อย่างกันก็ได้) สีม่วงซึ่งเป็นสีจากภาพภายหลังของสีเหลือง (ม่วง + ส้ม) ในทางกลับกัน สีน้ำเงินซึ่งเป็นสีจากภาพภายหลังของสีส้ม มีแนวโน้มที่จะทำให้สีเหลืองเพี้ยนไปสู่สีออกเขียว (Greenish/ น้ำเงิน + เหลือง)

ระหว่างสีแดงและสีม่วง สีเขียวซึ่งเป็นภาพภายหลังของสีแดง มีแนวโน้มที่จะทำให้สีม่วงเพี้ยนไปสู่สีออกน้ำเงิน (Bluish/ เขียว + ม่วง) และสีเหลือง ซึ่งเป็นภาพภายหลังของสีม่วง มีแนวโน้มที่จะทำให้สีแดงเพี้ยนไปเป็นสีแดงเวอร์มิเลียน (เหลือง + แดง) สำหรับสภาพการตัดกัน ซึ่งมีผลต่อน้ำหนักสีสามารถสังเกตได้เมื่อนำสีสว่างและสีมืดมาใช้ร่วมกัน ส่วนสภาพการตัดกันซึ่งมีผลต่อสีแท้ สามารถสังเกตได้เมื่อสีแสดงความชัดเจนในตัวของมันเอง

จากข้อสังเกตของเซฟเรล สภาพการตัดกันขึ้นอยู่กับพื้นที่หรือขนาดของสีซึ่งวางคู่กัน ถ้าพื้นที่กว้าง ความแตกต่างขัดแย้งอันเข้มข้นในน้ำหนักสีและสีแท้ จะมีผลกระทบต่อการมองเห็นเป็นอย่างมาก ในที่นี้ สีขาว – ดำ และสีตรงข้ามกันย่อมมีพลังเคลื่อนไหว (Dynamic) มาก อีกทางหนึ่ง ถ้านำหนักสีหรือสีที่มีความแตกต่างกัน ถูกนำมาใช้ร่วมกันในพื้นที่เล็ก ๆ จุด เส้น ด้วยความพร่าเลือนของสายตา ความชัดเจนจะลดลง สีแดงและสีเขียวซึ่งเป็นสีตัดกันเมื่อวางอยู่คู่กันด้วยแรงสั่นสะเทือน (Vibration) และแรงเต้น (Impulse) สีแดงและสีเขียวก่อให้เกิดความพร่าเลือน และแสดงปรากฏการณ์สีน้ำตาลโคลน (Muddy Brown)

ส่วนประกอบของความกลมกลืน

เซฟเรลได้ค้นพบหลักการกลมกลืนของสี และได้เสนอกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ไว้ เขากล่าวว่าสีแต่ละสีมีความสวยงามเฉพาะตัวของมันเอง ความกลมกลืนจะเกิดจากความแตกต่างในค่าของสี (tones) จากสีเดียวกัน เกิดจากความแตกต่างในสีแท้ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือมีค่าของสีสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน ส่วนสีแท้ซึ่งเป็นสีตรงข้ามกันก็จะตัดกันอย่างรุนแรง

ความกลมกลืนจากสภาพคล้ายกัน (analogy)

1. ความกลมกลืนของลำดับสี (scale) ซึ่งมีน้ำหนักสี (values) สัมพันธ์ใกล้เคียงกันในสีแท้สีใดสีหนึ่ง
2. ความกลมกลืนของสีแท้ (hues) ซึ่งเป็นสีที่คล้ายกันและมีน้ำหนักสีใกล้เคียงกัน
3. ความกลมกลืนของสีสว่างครอบคลุม (dominant colored light) ในจำนวนสีหลากหลายสี ซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งสีแท้และน้ำหนักสี สีทุกสีมีค่าอ่อน (tint)

ความกลมกลืนจากสภาพตัดกัน (contrast)

1. ความกลมกลืนจากการตัดกันในลำดับสี (scale) ซึ่งมีน้ำหนักสีแตกต่างกันเด่นชัดในสีแต่ละสีหนึ่ง
2. ความกลมกลืนจากการตัดกันของสีแท้ (hues) ซึ่งเป็นสีที่มีความสัมพันธ์กัน แต่มีน้ำหนักสีแตกต่างกันเด่นชัด (และมีดีกรีของความบริสุทธิ์ของสีแตกต่างกันชัดเจน)
3. ความกลมกลืนจากการตัดกันของสี (colors) ซึ่งสีเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งของสีซึ่งมีลำดับสี (scale) ห่างไกลกัน สีตรงข้าม (complements) สีแยกตรงข้าม (split-complements) สีสามเส้น (triad combinations) และสีที่ชอบ

ปัจจุบันนี้หลักการความกลมกลืนของสีของเชฟเรล อาจจะรวบรัดลง เบอร์เรนกล่าวสรุปไว้ดังนี้ (Birren, F. 1969)

1. ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง (adjacent colors)
2. ความกลมกลืนของสีตรงข้าม (opposite colors)
3. ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม (complements)
4. ความกลมกลืนของสีสามเส้น (triads)
5. ความกลมกลืนของสีค่าอ่อนครอบคลุม (dominant tint)

ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง

เชฟเรลกล่าวว่า เราสามารถมองเห็นสีได้อย่างดีก็ต่อเมื่อ สีทั้งหลายมีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน คล้ายคลึงกัน และเมื่อสีเหล่านั้นตรงข้ามกันหรือตัดกันอย่างรุนแรง สีคล้ายกัน (analogous colors) แสดงคุณภาพของอารมณ์ (emotional quality) ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มสีเย็นหรือสีอุ่น เมื่อมีการจัดวางอย่างเหมาะสม ส่วนที่ตัดกันหรือสีตรงข้ามกันแสดงคุณภาพการมองเห็น (visual quality) โดยการจัดวางสีอุ่นให้ขัดแย้งกับสีเย็น และกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งมีสภาพเป็นรอง

สีใกล้เคียงหรือสีคล้ายกันคือสีที่สัมพันธ์กันในวงสี ซึ่งมีสภาพสีเช่นนี้ เราสามารถพบได้ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสีรุ้งที่ไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง หรือสีเมื่อยามอาทิตย์ตกดินก็จะไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง ไปสู่ความมืด เป็นต้น สีจากแสงสว่างสูงสุด (highlight) ไปสู่บริเวณเงาก็จะแสดงลำดับสีในลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ดอกกุหลาบแดงก็จะมีบริเวณแสงสว่างที่สุดเป็นสีส้ม และมีสีออกม่วงเพอร์เพิลในบริเวณเงา เป็นต้น

เราอาจกล่าวถึงการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของสีที่ใกล้เคียงกันจากวงสีได้ดังนี้คือ สีที่เพิ่มแสงสว่างขึ้น หรือเรืองแสงขึ้น จะเพิ่มแสงจากสีม่วงไปสู่สีเหลือง ในทางกลับกัน สีที่ลดแสงสว่างหรือลดการเรืองแสงลง จะลดแสงจากสีเหลืองลงไปสู่สีม่วง (ประการหลังนี้สวนทางกับธรรมชาติ)

แผนสีกลมกลืน (analogous colour schemes) จะแสดงปรากฏการณ์ได้ดีเมื่อมีสีแท้เป็นศูนย์กลางสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นสีขั้นที่หนึ่งหรือสีขั้นที่สองในวงสี

สีแดงกับสีแดงม่วงและสีแดงส้ม

สีส้มกับสีแดงส้มและสีเหลืองส้ม

สีเหลืองกับสีเหลืองส้มและสีเหลืองเขียว

สีเขียวกับสีเหลืองเขียวและสีน้ำเงินเขียว

สีน้ำเงินกับสีน้ำเงินเขียวและสีน้ำเงินม่วง

สีม่วงกับสีแดงม่วงและสีน้ำเงินม่วง

จากตัวอย่างข้างต้น สีขั้นแรกและขั้นที่สองในวงสีได้รับการสนับสนุนจากสีใกล้เคียงซ้ายและขวา แต่บางครั้งก็อาจจะใช้สีสนับสนุนเพียงด้านใดด้านหนึ่งของสีนั้นในวงสี เช่น กลุ่มสีเหลือง สีเหลืองเขียว และสีเขียว หรือกลุ่มสีเหลือง สีเหลืองส้ม และสีส้ม ซึ่งกลุ่มสีที่เกิดจากสีใกล้เคียงหรือสีคล้ายคลึงเพียงด้านใดด้านหนึ่งของสีขั้นที่หนึ่งหรือสีขั้นที่สองนี้ จะให้ความรู้สึกกลมกลืนกันมากแต่กลุ่มสีใกล้เคียงซ้ายขวาจะให้ความรู้สึกกลมกลืนและมีสภาพขัดแย้งเป็นส่วนประกอบอยู่ด้วย

ความกลมกลืนของสีตรงข้าม

จากหลักการการตัดกันตามปรากฏการณ์สัมผัสของเชฟเวรีล สีตรงข้ามหรือสีตัดกันต่างก็ผลักดันความเข้ม (intensity) ของกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น คู่สีตัดกันระหว่างสีน้ำเงินกับสีส้ม สีน้ำเงินก็ผลักดันสีส้มให้เด่นชัด และในทางตรงข้ามสีส้มก็ผลักดันให้สีน้ำเงินเด่นชัดเช่นกัน ถ้าเราจะสังเกตจากธรรมชาติ จะพบว่า ดอกไม้สีม่วงมักจะมีสีเหลืองอยู่บริเวณกลางดอก นกหรือผีเสื้อ สีน้ำเงินก็มักจะมีจุดสีส้มรวมอยู่ด้วย ซึ่งสีตัดกันเหล่านี้ถ้ารู้จักนำมาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม ย่อมมีความกลมกลืนและโดดเด่นสวยงาม

สีตัดกันจากวงสีแดง เหลือง น้ำเงิน คือ

สีแดงตรงข้ามกับสีเขียว

สีแดงส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงินเขียว

สีส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงิน

สีเหลืองส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง

สีเหลืองเขียวตรงข้ามกับสีแดงม่วง

สีตรงข้ามกันระหว่างสีขั้นที่หนึ่ง และขั้นที่สอง จะแสดงปรากฏการณ์ชัดเจนโดยตรงอย่างง่าย ๆ ซึ่งอาจจะต่างกับการรวมตัวของสีระหว่างกลาง (intermediates) เหลืองเขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงินม่วง แดงม่วง แดงส้ม เหลืองส้ม ซึ่งอาจจะแสดงนัยและความสวยงามได้ดีกว่าก็ได้

ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม

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

สีแดงกับสีเหลืองเขียวและสีน้ำเงินเขียว

สีแดงส้มกับสีเขียวและสีน้ำเงิน

สีส้มกับสีน้ำเงินเขียวและสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองส้มกับสีน้ำเงินและสีม่วง

สีเหลืองกับสีน้ำเงินม่วงและสีแดงม่วง

สีเหลืองเขียวกับสีม่วงและสีแดง

สีเขียวกับสีแดงม่วงและสีแดงส้ม

สีน้ำเงินเขียวกับสีแดงและสีส้ม

สีน้ำเงินกับสีแดงส้มและสีเหลืองส้ม

สีน้ำเงินม่วงกับสีส้มและสีเหลือง

สีม่วงกับสีเหลืองส้มและสีเหลืองเขียว

สีแดงม่วงกับสีเหลืองและสีเขียว

การใช้สีกลมกลืนในลักษณะของสีแยกตรงข้าม จะให้ความสวยงามในอีกลักษณะ เป็นความกลมกลืนที่มีสภาพความขัดแย้ง ซึ่งลดความกระด้างหรือความแข็งแกร่งของสีตรงข้ามแท้ (exact opposite colours) โดยที่สีตรงข้ามแยกทั้งคู่กันสัมพันธ์และขัดแย้งกันอยู่ด้วย ทำให้ความกลมกลืนของสีทั้งหมดมีลีลาของความขัดแย้ง และความสัมพันธ์กันอย่างน่าสนใจยิ่งขึ้น

ความกลมกลืนของสีสามเส้า

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

สีขั้นที่หนึ่ง สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่สอง สีส้ม สีเขียว สีม่วง

สีระหว่างกลาง สีแดงส้ม สีเหลืองเขียว สีน้ำเงินม่วง

สีระหว่างกลาง สีเหลืองส้ม สีน้ำเงินเขียว สีแดงม่วง

ความกลมกลืนของสีสามเส้าระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง จะแสดงสภาพตัดกันอย่างเด่นชัดรุนแรง ส่วนที่กลมกลืนสามเส้าของสีตรงกลางทั้ง 2 กลุ่ม ก็จะทำให้ความรู้สึกสดใสรุนแรงในอีกลักษณะหนึ่งเช่นกัน

ความกลมกลืนของสีค่าอ่อนครอบคลุม

ความกลมกลืนของสีค่าอ่อนครอบคลุม (dominant tint) คือแผนสีตัดกันหรือสีตรงข้ามกันที่มีค่าสีอ่อน (tint) ทั้งหมด สีค่าอ่อนในที่นี้ เชฟเรล หมายถึงทั้งสีแท้ที่มีค่าสีอ่อน (hued tint) และสีที่แท้ที่แปรค่าเป็นสีค่าอ่อน

นอกจากทฤษฎีความกลมกลืนข้างต้นนั้นแล้ว เชฟเรลยังได้เสนอกฎธรรมชาติของความกลมกลืน (A natural law of harmony) ไว้หลายประการ ซึ่งข้อเสนอดังกล่าว เหล่านี้จะมีคุณค่าหรือไม่ และมาน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณของศิลปินและนักออกแบบทั้งหลาย กฎธรรมชาติของความกลมกลืนคือ

ในการบูรณาการสีเข้าไว้ด้วยกัน สีแท้ซึ่งมีค่าของสีสว่าง (light in value) ไม่ว่าจะเป็นสีเหลือง สีส้ม สีเหลืองส้ม สีเขียว สีเหลืองเขียว สีเหล่านี้สามารถแปรค่าเป็นสีอ่อนได้อย่างดีเยี่ยม ส่วนสีที่ค่าของสีมืด (dark in tone) เช่น สีแดง สีแดงม่วง สีม่วง สีน้ำเงินม่วง สีน้ำเงิน สามารถแปรค่าเป็นสีค่าคล้ำได้อย่างดีเยี่ยมเช่นกัน

ถ้าเราแบ่งวงสีด้านสีอ่อนออกเป็น 4 ระดับ และแปรค่าสีสว่างให้มีค่าอ่อน และแปรค่าสีมืดให้มีค่าคล้ำ เราก็จะได้สีเหลืองอ่อน (pale yellow) สีส้มอ่อน (pale orange or peach) สีแดงเข้ม (deep red or crimson) และสีม่วงเข้ม (deep violet) ซึ่งเป็นสีที่สามารถใช้ร่วมกันอย่างงดงาม มีน้ำหนักสีที่ได้จากสว่างไปสู่มืดตามธรรมชาติ

เมื่อน้ำหนักสีมีลักษณะสวนทางจากข้างต้น ย่อมเกิดการไม่ลงรอยกัน (discord) เช่น สีเหลืองแปรค่าให้เป็นสีเขียวมะกอกเข้ม (deep olive) สีส้มแปรค่าให้เป็นสีน้ำตาล (brown) สีแดงแปรค่าให้เป็นสีชมพูเข้ม (strong pink) และสีม่วงแปรค่าให้เป็นสีม่วงลาเวนเดอร์ (lavender) จากลำดับและการแปรค่าสีสวนทางเช่นนี้ย่อมไม่เป็นไปตามธรรมชาติและไม่น่าดู

เซฟเวิลได้ยกตัวอย่างแผนสีซึ่งสอดคล้องกับกฎธรรมชาติของเขา เช่น สีเขียวอ่อน (pale green) กับสีน้ำเงินเข้ม (deep navy blue) ดูดีกว่าสีน้ำเงินอ่อน (pale blue) กับสีเขียวเข้มหรือสีเขียวมะกอก (deep green or olive) สีเหลืองอ่อน (pale yellow) กับสีแดงมารูน (maroon) ดูดีกว่าสีชมพู (pink) กับสีเหลืองซีตรอนเข้ม (deep citron) (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535 : 43-54)

3.3.4 พัฒนาการทฤษฎีสีสู่งานสิ่งพิมพ์ในระบบอุตสาหกรรม จากสีพื้นฐาน แดง เหลือง น้ำเงิน เฮอริเบิร์ต อี. อีฟ (Herbert E. Ives) ได้เสนอสีเพื่อการพิมพ์โดยใช้สีแดง magenta แทนสีแดง (อีฟส์เรียกว่า achlor) สีเหลืองใสแทนสีเหลือง (อีฟส์เรียกว่า zanth) และสีน้ำเงิน turquoise หรือสีน้ำเงินนกยูง (peacock blue) แทนสีน้ำเงิน (อีฟส์เรียกว่า cyan) ซึ่งก็ทำให้ระบบการพิมพ์สีสำหรับสิ่งพิมพ์ได้ภาพสมจริงตามที่เป็นอยู่ขณะนี้ (การพิมพ์ได้เพิ่มสีดำอีกหนึ่งสีรวมเป็น 4 สี คือ สีแดงมาเจนตา สีเหลือง สีน้ำเงินไซแอน และสีดำ การเพิ่มสีดำก็เพื่อเพิ่มน้ำหนักสีหรือเน้นให้ภาพคมชัดจริง)

red - magenta / achlor

yellow- clear yellow / zanth

blue - turquoise, peacock blue / cyan

การผสมสีของศิลปินเพื่อให้ได้สีสดใสดังสีสเปกตรัมหรือสีรุ้ง ไม่อาจผสมให้เกิดขึ้นได้ด้วยสีพื้นฐาน แดง เหลือง น้ำเงิน เมื่อย้อนไปยังวงสียุคเริ่มแรกของโมเชส แฮร์ริส ในปี ค.ศ. 1766 แฮร์ริส กล่าวเตือนว่า การผสมสีพื้นฐานเพื่อให้ได้สีกลาง (สีขั้นที่สอง) สีที่ได้จะสกปรก “สมมุติว่าเราต้องการสีส้ม จริงอยู่สีแดงผสมสีเหลืองจะได้สีส้ม...แต่ถ้านำสีแดงผสมกับเหลืองส้มจะได้สีแดงที่ดีกว่า” ก็เช่นเดียวกับสีเขียว สีม่วงเพอร์เฟิล และสีแท็บริสุทรีอื่น ๆ ศิลปินจะต้องหาสีอันสดใสอื่น ๆ มาใช้นอกเหนือจากสีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน ไม่ว่าจะเป็นสีแดงเวอร์มิเลียน (vermilion) สีส้มแคดเมียม (cadmium orange) สีเหลืองเลมอน (lemon yellow) สีน้ำเงินอัลตรามาริน (ultramarine) สีน้ำเงินโคบอลท์ (cobalt blue) ฯลฯ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535 : 43)

3.4 การใช้สีในงานจิตรกรรม

มนุษย์สามารถมองเห็นสีได้โดยแสงซึ่งเป็นคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าชนิดหนึ่งที่มีความยาวคลื่นตั้งแต่ 380-780 นาโนเมตร แต่อาจประมาณได้ว่า 400-700 นาโนเมตร ที่มากระทบวัตถุ แล้วสะท้อนเข้าสู่ตาซึ่งเป็นอวัยวะรับรู้การเห็น จากนั้นก็ส่งข้อมูลเข้าสู่สมองเพื่อสร้างภาพขึ้นมา แสงขาวที่เห็นในธรรมชาติเมื่อตกกระทบลงบนวัตถุใด ๆ จะเกิดปรากฏการณ์ได้หลายอย่างกล่าวคือสามารถ สะท้อน ดูดกลืนและส่องผ่าน ถ้าหากวัตถุสามารถสะท้อนแสงได้หมดทุกความยาวคลื่น ในปริมาณที่เท่าๆ กัน เราจะเห็นวัตถุนั้นเป็นสีขาว ถ้าหากวัตถุดูดกลืนแสงไว้หมดเราจะเห็นวัตถุนั้นเป็นสีดำ เพราะไม่มีแสงจากวัตถุนั้นเข้าตาของเราเลย เพื่อให้สะดวกในการพิจารณาสี จึงแบ่งแสงที่มองเห็นออกเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงแสงน้ำเงินโดยมีความยาวคลื่นประมาณ 400 - 500 นาโนเมตร แสงเขียวประมาณ 500 - 600 นาโนเมตร แสงแดงประมาณ 600 - 700 นาโนเมตร

เมื่อศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นจะต้องให้ความสำคัญกับสีซึ่งเป็นสื่อในการแสดงออก คุณภาพของสี เช่น คุณภาพดูดซับแสงและสะท้อนแสง (Absorptive and Reflective Qualities) ขีดจำกัดในการใช้ของสีแต่ละชนิดหรือสีที่ต่างคุณสมบัติ เช่น สีน้ำมันและสีอะคริลิค ประสิทธิภาพเกี่ยวกับสีเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ต้องเรียนรู้โดยตรง เมื่อผสมสีต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ปริมาณของแสงจะลดลง ปริมาณการลดลงของแสงขึ้นอยู่กับขีดการสะท้อนแสง (Reflective capacity) ของเนื้อสีแต่ละสีและความสัมพันธ์ของสีเหล่านั้น เนื้อสีที่มีความสัมพันธ์สูงสุดจะสูญเสียการสะท้อนแสงน้อยที่สุดการผสมกันของสีคู่ประกอบหรือสีตรงข้ามความแตกต่างกันในค่าสี(chroma) จะก่อให้เกิดการดูดซับแสงคือ สีกลาง ดังนั้น ทางที่ดีที่สุดในการลดค่าสีหรือสภาพการสะท้อนแสงก็คือ การเพิ่มสีตรงข้ามเข้าไป จริงอยู่การเพิ่มค่าสีเทาอาจจะทำได้โดยการผลิตสีดำ แต่การเพิ่มสีดำจะทำให้ น้ำหนักสี (value) เปลี่ยนไปคือเข้มขึ้น

สีเทาอันเกิดจากการผสมของสีคู่ประกอบ ก่อให้เกิดสภาพเงาที่มีพลัง (vibrant shade) สีเทาซึ่งเกิดจากการผสมระหว่างสีดำและสีขาวแม้จะเป็นสีกลาง แต่สีเทาจากสีคู่ประกอบจะให้สีกลางที่มีคุณภาพหลากหลายลักษณะ เช่น สีเทาที่ให้ความรู้สึกอุ่น สีเทาน้ำเงิน สีเทาออกแดง เป็นต้น นอกจากนั้นแล้ว การผสมสีคู่ประกอบบางคู่ยังให้สีกลางออกไปทางสีน้ำตาลมากกว่าสีเทาอีกด้วย ซึ่งสีออกน้ำตาลนี้ก็ให้คุณภาพอันหลากหลายด้วยเช่นกัน ส่วนสีกลางออกเทาหรือน้ำตาลจะแสดงปรากฏการณ์น้อยน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับปริมาณความแตกต่างเล็กน้อยของสีคู่ประกอบที่นำมาผสมเข้าด้วยกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535 : 21)

4. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer art)

การใช้งานตามเครื่องมือที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อผ่อนแรงถูกนำมาใช้เรียกชื่อยุคสมัยนั้นๆ เช่น มนุษย์ยุคหิน คือ กลุ่มมนุษย์ที่ใช้หินเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน มนุษย์ยุคโลหะ คือ กลุ่มมนุษย์ที่ใช้โลหะเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน พัฒนาการของมนุษย์พัฒนาเรื่อยมาจนถึงมนุษย์ยุคปัจจุบันที่เราเรียกกันว่า ยุคดิจิทัล “Digital” หมายความว่า เครื่องมือที่มนุษย์สมัยนี้ใช้ คือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีระบบคิดจากเลข 0 และ 1 เท่านั้นเอง เครื่องมือชนิดนี้มีบทบาทมากในชีวิตประจำวัน สร้างความสะดวกสบายและทำให้มนุษย์สมัยนี้ สามารถติดต่อกันข้ามโลกได้อย่างรวดเร็ว เพียงปลายนิ้วสัมผัสสิ่งที่มนุษย์พัฒนาพร้อมกับการดำรงชีพคือ ด้านความงามหรือ ศิลปะ จิตใจของมนุษย์ก็ยังคงต้องการชื่นชมกับความงามเป็นปกตินิสัย ย้อนหลังไปตั้งแต่สมัยเริ่มต้นกำเนิดมนุษย์เราก็เห็นผลงานศิลปะนอกจากทำหน้าที่จรรโลงจิตใจแล้ว ยังเป็นสิ่งที่บอกเล่าเรื่องราวตลอดมา และมีการพัฒนาเทคนิคและวิธีการตามสมัยนั้นๆ การเปลี่ยนแปลงทางศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้กลายเป็นรากฐานสำคัญในการเปลี่ยนแปลงศิลปะอย่างรวดเร็วในคริสต์ศตวรรษที่ 20 อาทิ เช่น Expressionism, Fauvism, Cubism, Futurism และอีกมากมาย มีการปรับเปลี่ยนจาก ความงามบนผืนผ้าใบมาเป็นผลงานศิลปะแห่ง “ความคิด” ในช่วงศิลปะสมัยใหม่นั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงของศิลปะหลังสมัยใหม่แฝงอยู่ (Postmodern Art หลังทศวรรษ 1960) ส่งผลต่อรากฐานทางความคิดทางศิลปะเปิดกว้างและหลากหลายมากยิ่งขึ้น Computer Art เป็นศิลปะเทคนิคใหม่ ในยุค Postmodern Art รูปแบบของผลงานคือ เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการทำงานศิลปะประเภทนี้ทำได้โดยจะต้องมี เครื่องคอมพิวเตอร์ (Hardware) จากนั้นก็ต้องมีระบบปฏิบัติการ (Operating System) หรือที่เรียกชื่อย่อว่า OS ลำดับต่อมาก็ต้องมีโปรแกรมสำเร็จรูป (Software) เพื่อนำมาติดตั้งตามการใช้งานแต่ละประเภท

ปณณรัตน์ พิชญ์ไพญญ์ ได้กล่าวถึงการใช้งานคอมพิวเตอร์ ว่า

การปฏิวัติคอมพิวเตอร์ หรือยุคหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพพลังสมองมนุษย์ ด้วยการนำเครื่องจักรมาช่วยคำนวณ เก็บรวบรวมและสื่อสารข้อมูล การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ขึ้นมา ทำให้เกิดแนวทางการบริหารภาคเกษตรกรรมซึ่งเป็นส่วนที่ผลิตอาหารและวัตถุดิบแก่สังคม และภาคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นส่วนผลิตสินค้าและการขนส่ง และภาคข้อมูลข่าวสาร ใช้ประกอบการตัดสินใจให้แก่ภาคเกษตรกรรม และอุตสาหกรรม ในยุคนี้ผู้รู้ข้อมูลมากกว่าย่อมเป็นผู้ได้เปรียบในสังคม (ปณณรัตน์ พิชญ์ไพญญ์. 2545 : 15)

4.1 ความเป็นมา

ในปัจจุบันนับเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่ เข้ามาเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ และอุปกรณ์ช่วยในการออกแบบเกิดมีวัตถุประสงค์สำเร็จรูปและเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ช่วยการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพดังเช่นการใช้ Computer Graphics มาช่วยในการทำ Word Processing การเรียงพิมพ์ การจัดวางรูปแบบของหน้ากระดาษการสร้างภาพประกอบการเขียนกราฟ แผนภูมิ แผนที่ ตลอดจนงานเขียนแบบต่างๆและที่สำคัญคือ ช่วยในการสร้างภาพ (Visualize) เพื่อหาแนวความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้งานออกแบบกราฟิกเป็นไปได้อย่างรวดเร็วทั้งยังเป็นการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตการทำงานของนักออกแบบในสมัยปัจจุบันในอันที่จะต้องศึกษาเรียนรู้การควบคุมระบบการทำงานของเครื่องจักร-เครื่องมือและการผสมผสานการดัดแปลงกรรมวิธีต่างๆมาใช้สร้างผลงาน Computer Graphicsจึงเป็นแนวโน้มใหม่ของการออกแบบกราฟิกที่กำลังได้รับความสนใจและท้าทายพลังความคิดแห่งการนำมาใช้แต่มีใช้สิ่งที่จะเข้ามาทดแทนที่แน่นอนตายตัว เพราะสรรพสิ่งต่างๆย่อมมีการแปรผันไปตามกาลเวลาแล้วแต่ว่าจะมีการคิดค้นสิ่งใหม่หรือรู้จักหยิบยกของเก่ามาแก้ไขและปรับปรุงใช้อย่างชาญฉลาดและเหมาะสมกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้เพียงใด นักออกแบบกราฟิกก็ยังคงจะต้องทำงานหนักที่ต้องใช้กำลังความสามารถและความคิด เพื่อแก้ปัญหา และพัฒนารูปแบบกันไปทั้งในปัจจุบันและอนาคต (ประชิด ทิถบุตร. 2530 : 14)

คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer art) หมายถึงงานศิลปะอันเกิดจากการผลิตของเครื่องคอมพิวเตอร์ (ภาษาละติน : computer ; com = ด้วย+patere = การคำนวณ การคาดคะเน) เราจะพบว่า มีการใช้งานคอมพิวเตอร์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในปัจจุบัน ในการช่วยวิจัยให้ข้อมูลต่างๆ เรื่องการคำนวณและทางด้านสถิติแล้ว ยังสามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ความงาม ความแปลกใหม่ให้แก่งานศิลปะได้เป็นอันมากนับว่าความสำเร็จ ทางด้านวิทยาศาสตร์ก่อให้เกิดการดลบันดาลใจทางศิลปะแหล่งใหม่ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ศิลปิน ได้พบแหล่งวัสดุใหม่ และ

เทคนิคใหม่ในการทำงานอย่างกว้างขวาง ดังจะเห็นได้จากผลงานจากส่วนต่างๆ ของโลก ที่ผลิตขึ้นจากการ ช่วยเหลือทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของศิลปะกับวิทยาศาสตร์ ที่ร่วมกันถ่ายทอด และสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบใหม่ที่แปลกแหวกแนว ไปจากงานศิลปะแบบเดิมเป็นอย่างมากในช่วงเวลาเพียงไม่กี่ปีที่ผ่านมา (ดวงจิต ดีวิวัฒน์. 2545 : 35)

4.2 วิธีการสร้างผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์

จุดเริ่มต้นของคอมพิวเตอร์ศิลปะ งานออกแบบภาพคอมพิวเตอร์ กราฟิกชิ้นแรก มิได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อศิลปะ แต่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสมการทางคณิตศาสตร์แบบเป็นรูปภาพ จากข้อมูลด้านประวัติของคอมพิวเตอร์ ทำให้ทราบว่า คอมพิวเตอร์มีมา ตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 1950 แต่มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์ ทางด้านคณิตศาสตร์ ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ และด้านการทหารมากกว่า ส่วนในด้านศิลปะจากคอมพิวเตอร์ได้ปรากฏแก่สายตาของผู้คนครั้งแรกในการเปิดตัวของงานนิทรรศการคอมพิวเตอร์ กราฟิก เมื่อเดือนมกราคม ปีค.ศ. 1965 ที่ Studio Gallery of The University of Stuttgart ซึ่งจัดโดยกลุ่มนักคณิตศาสตร์ 3 คน ได้แก่ Frieder Nake , George Nees ชาวเยอรมันและ Michael Noll วิศวกรชาวอเมริกัน มิเชล นอล (Michael Noll) ผลงานศิลปะคอมพิวเตอร์ชิ้นนี้โดยเหตุบังเอิญ เมื่อการวางแผนทางไมโครฟิล์มเกิดผิดพลาด และผลิตออกแบบลายเส้นที่ผิดปกติขึ้น เขาพัฒนาและสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกนี้มาตั้งแต่ปี ค.ศ.1963 ต่อมาจึงได้เข้าร่วมการแสดงศิลปะคอมพิวเตอร์ในนครนิวยอร์ก เมื่อปี 1965 งานของเขาได้วางโครงการคอมพิวเตอร์ให้แสดงรูปโค้งที่ซ้ำๆ กัน 90 ครั้ง ผลมีลักษณะคล้ายกับงาน OP ART หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต่อเนื่องกัน (Serial art creation) (ดวงจิต ดีวิวัฒน์. 2545:35)

การเกิดภาพของคอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์มีการสร้างภาพนิ่ง(Image) ซึ่งมีการประมวลผลภาพที่แตกต่างกันตามแหล่งที่มาของภาพ แยกเป็น 2 ลักษณะ คือ ภาพ Vector graphics และ Bitmap

1.บิตแมป (Bitmap) หรือ ราสเตอร์ (raster) เป็นการนำเอาจุดสี หรือ pixel มาต่อกันจนเป็นภาพออกมาโดยความละเอียดที่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดของ pixel หากมีจำนวนมากก็จะทำให้ภาพมีขนาดใหญ่ตามไปด้วย กำหนดพื้นที่และสีให้แต่ละพิกเซล (pixel) หรือ bit ในพื้นที่การแสดงผลภาพ ตัวอย่างเช่น ไฟล์ gif (graphics interchange format) และไฟล์ jpeg bitmap ไม่ต้องการเก็บข้อมูลของรหัสสีสำหรับแต่ละพิกเซลในทุกแถว ต้องการเฉพาะข้อมูลใหม่ที่ใช้แสดงของแถว ดังนั้น ภาพที่ใช้สีมากต้องการ bitmap ขนาดเล็ก เนื่องจาก bitmap ใช้วิธีการแบบตายตัวหรือ raster graphic ในการกำหนดภาพ ทำให้ภาพไม่สามารถขยายสัดส่วน เพราะทำให้สูญเสียความคมชัด โปรแกรมที่แสดงผลภาพแบบนี้ ได้แก่ Painter , Corel Photo Paint , Adobe Photoshop

พิกเซล (Pixel)

พิกเซล (เป็นคำที่ใช้แทนองค์ประกอบของภาพ) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของภาพแบบบิตแมป ซึ่งองค์ประกอบย่อย ๆ เหล่านี้ถูกรวมกันเข้าทำให้เกิดภาพ โดยการที่ส่วนประกอบย่อย ๆ มารวมกันเพื่อประกอบเป็นรายการสิ่งของต่าง ๆ เป็นต้นว่า เอาแต่ละชั้นของบล็อกกระเจกมาประกอบกันเป็นหน้าต่าง แต่ละชั้นของการเย็บปักถักร้อยประกอบกันกลายเป็นผลงานทางด้านเย็บปักถักร้อย 1 ชั้น หรือแต่ละจุดของโลหะเงินประกอบกันเป็นรูปภาพ 1 รูป นั่นคือองค์ประกอบอาจจะเป็นแก้วขึ้นใหญ่บนหน้าต่าง หรือจุดโลหะเงินเล็ก ๆ บนแผ่นฟิล์มก็ได้ โดยแต่ละชั้นเป็นองค์ประกอบที่แยกจากกันเปรียบเทียบได้กับพิกเซลซึ่งถือเป็นหน่วยย่อยที่สุดของรูปภาพ

ความลึกของบิต (Bit Depth)

บิตคือหน่วยความจำที่เล็กที่สุดที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ซึ่งค่าของบิตจะเป็น “เปิด” หรือ “ปิด” เท่านั้น ในกราฟิกแบบบิตแมป สีของแต่ละพิกเซล (ดำ ขาว เทา หรือสีต่าง ๆ) ถูกบันทึกโดยใช้บิต ถ้ายังใช้บิตมากเราก็จะแสดงสีได้มากขึ้น จำนวนบิตที่คอมพิวเตอร์ใช้สำหรับแต่ละพิกเซล

สำหรับกราฟิกแบบบิตแมปชนิดพื้นฐานที่สุดนั้น พิกเซลจะมีค่าได้เพียง 2 ค่าเท่านั้น นั่นคือสีดำและสีขาว หรือเปิดและปิด พิกเซลชนิดนี้ใช้หน่วยความจำของคอมพิวเตอร์เพียงแค่บิตเดียวเท่านั้น ดังนั้น รูปภาพที่ใช้พิกเซลนี้จะถูกเรียกว่า รูปภาพแบบ 1 บิต (1-bit image) ถ้าแต่ละพิกเซลใช้ 24 บิตในการบันทึกสี เราจะเรียกรูปภาพเหล่านั้น ว่ารูปภาพแบบ 24 บิต (24-bit image)

ในการสร้างสีอื่น ๆ นอกจากสีดำและสีขาว คอมพิวเตอร์จำเป็นต้องใช้จำนวนบิตในการเก็บข้อมูลมากขึ้น จำนวนสีหรือสีเทาที่เราสามารถใช้ได้จะมีค่าเท่ากับสองยกกำลังจำนวนบิต เช่น ถ้าเรามีหน่วยความจำ 2 บิตในการเก็บข้อมูล เราก็จะสามารถใช้สีได้ทั้งหมด 2 ยกกำลัง 2 ซึ่งเท่ากับ 4 สี นั่นคือ ถ้าให้ 0 คือปิด และ 1 คือเปิด เราสามารถกลับตัวเลขไปมาได้ทั้งหมด 4 วิธี คือ 00, 01, 10 และ 11 กล่าวโดยสรุปคือ ถ้าเรามี 2 บิต เราสามารถเลือกสร้างสี หรือสีเทาให้กับพิกเซลได้ทั้งหมด 4 แบบ หรือ 4 เฉดสี

ถ้ามี 4 บิตในการเก็บข้อมูล เราสามารถเลือกสร้างสีเทาได้ถึง 2 ยกกำลัง 4 ซึ่งเท่ากับ 16 เฉดสีที่แตกต่างกัน ถ้ามี 8 บิต ก็สามารถเลือกสร้างได้ 2 ยกกำลัง 8 ซึ่งเท่ากับ 256 เฉดสี และถ้าหากเรามีถึง 24 บิต ก็สามารถสร้างเฉดสีได้ถึง 16 ล้านสี โดยปกติเราเรียกสีแบบ 24 บิตว่า เป็นสีเหมือนจริง (True Colour) เพราะว่ามากเพียงพอที่สายตามนุษย์จะแยกแยะได้ ถึงแม้ว่ามนุษย์จะมองเห็นความแตกต่างของสีได้ทั้งหมด 14,232,739 สี แต่เราก็อาจมองไม่เห็นความแตกต่างระหว่างสีในรูปคอมพิวเตอร์กราฟิกมากนัก

มิติของภาพและตำแหน่งของพิกเซล

มิติของภาพและตำแหน่งของพิกเซลเป็นสิ่งที่พื้นฐาน 2 ประการที่กราฟิกแบบบิตแมปจำเป็นต้องใช้เพื่อการสร้างภาพ ถึงแม้ว่ารูปแบบของไฟล์อาจจะบันทึกสีของพิกเซลทั้งหมดไม่สำเร็จ หรือไม่สามารบันทึกข้อมูลบางอย่างได้ แต่คอมพิวเตอร์ก็ยังสามารถที่จะสร้างเวอร์ชันใหม่ของภาพได้แทบใดที่โปรแกรมจำได้ว่า ต้องวางพิกเซลไว้ที่ตำแหน่งใดถ้าเราได้รับกราฟิกที่มีสีผิดเพี้ยนไป เช่น ภาพท้องฟ้าสีเขียวและหญ้าสีฟ้า เรายังสามารถแก้ไขได้ง่าย แต่ถ้าพิกเซลอยู่ในตำแหน่งที่ผิด ก็ยากที่จะแก้ไข

ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว มิติของภาพถูกบันทึกโดยใช้ความกว้างและความสูงของภาพโดยวัดในหน่วยของพิกเซล การวัดนี้เรียกว่า “แอสเป็กเรโซของภาพ” แต่ละพิกเซลนั้นไม่ได้มีขนาดที่แท้จริง แต่พิกเซลคือส่วนหนึ่งของหน่วยความจำที่ทำหน้าที่เก็บบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับสี ดังนั้น แอสเป็กเรโซของภาพจะไม่ได้บอกเราถึงขนาดจริง ๆ ของภาพเลย นั่นคือ ถ้าเราทราบเพียงว่า ภาพมีแอสเป็กเรโซเท่ากับ 800 x 600 พิกเซล ก็ไม่ได้บ่งบอกว่าภาพมีขนาดใหญ่เท่าใดเลย แต่ถ้าเราใช้ข้อมูลแอสเป็กเรโซรวมกับข้อมูลความละเอียดในการแสดงผล เราก็สามารถคำนวณหาขนาดจริงของภาพได้

หลังจากที่มิติของภาพถูกบันทึกแล้ว ข้อมูลแต่ละพิกเซลก็จะถูกบันทึก คอมพิวเตอร์ไม่ได้บันทึกตำแหน่งของแต่ละพิกเซล แต่จะสร้างตารางขึ้นมาโดยใช้มิติที่ได้จากค่าแอสเป็กเรโซ แล้วทำการเติมแต่ละช่องตารางที่ละพิกเซล

2. เวกเตอร์ (Vector graphics) เป็นการสร้างภาพดิจิทัลผ่านชุดของประโยคคำสั่ง ทางคณิตศาสตร์ที่วางเส้น และรูปร่างเป็นภาพ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ในทางฟิสิกส์ vector เป็นการแสดงปริมาณ และทิศทางในเวลาเดียวกัน ใน vector graphics ไฟล์ที่เป็นผลลัพธ์จากงานศิลป์กราฟิก ที่สร้างขึ้นและบันทึกเป็นชุดลำดับ ของประโยคคำสั่ง vector ตัวอย่าง เช่น แทนที่การเก็บข้อมูลในไฟล์สำหรับแต่ละข้อมูลของการเขียนเส้น ไฟล์ vector graphics อธิบายจุดที่ต่อเชื่อมกันผลที่ได้ประการหนึ่ง คือ เป็นไฟล์ขนาดเล็กมาก โปรแกรมที่แสดงภาพแบบนี้ ได้แก่ Adobe Illustrator , Coreldraw , Freehand

หลักที่จะนำไปสู่กราฟิกแบบเวกเตอร์ก็คือ การรวมเอาคำสั่งทางคอมพิวเตอร์และสูตรทางคณิตศาสตร์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับออบเจกต์ ซึ่งจะปล่อยให้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น จอภาพ หรือเครื่องพิมพ์เป็นตัวกำหนดเองว่าจะวางจุดจริง ๆ ไว้ที่ตำแหน่งใดในการสร้างภาพ คุณลักษณะเด่นเหล่านี้ทำให้กราฟิกส์แบบเวกเตอร์มีข้อได้เปรียบ และข้อเสียเปรียบมากมายเมื่อเปรียบเทียบกับกราฟิกส์แบบบิตแมป

กราฟิกแบบเวกเตอร์นั้นจะใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำน้อยกว่า กราฟิกส์แบบบิตแมปกราฟิกแบบเวกเตอร์ที่ไม่ได้บรรจุบิตแมปจะกินเนื้อที่ในหน่วยความจำน้อยกว่า ถึงแม้ว่าจะเป็นกราฟิกแบบเวกเตอร์ที่มีรายละเอียดมากก็ตาม (ประกอบด้วยออบเจกต์จำนวนหลายพันออบเจกต์) ซึ่งโดยทั่วไปจะกินเนื้อ

ที่ไม่เกินกว่าสองสามร้อยกิโลไบต์ กราฟิกแบบบิตแมปที่ตั้งใจจะแสดงภาพที่เหมือนกันและในความละเอียดที่เท่ากันจะกินเนื้อที่มากเป็น 10 เท่าถึง 1,000 เท่าของกราฟิกแบบเวกเตอร์ทีเดียว

ข้อเสียเปรียบของกราฟิกเวกเตอร์ “ค่อนข้างจะใช้ความรู้ทางเทคนิคมาก” สำหรับผู้ที่ไม่ชอบเส้นตรงซึ่งเป็นพื้นฐานของกราฟิกแบบเวกเตอร์ เช่น รูป 2 มิติของไดอะแกรมวงจรไฟฟ้า หรือรูปการวางแผนออกแบบชั้นอาคารที่ถูกสร้างขึ้นด้วยซอฟต์แวร์ทางด้าน CAD หรือในบางครั้งอาจเป็นภาพ 3 มิติเลยทีเดียว ก็อาจสั่งการวาดเส้นของกราฟิกได้ยาก ซึ่งโดยทั่วไปรูปภาพที่หรูหราส่วนใหญ่ต้องพึ่งเส้นตรง รูปทรงทางเรขาคณิต และพื้นที่ที่เรียบของสี

แม่สี RGB สำหรับการแสดงผลบนหน้าจอ

จอคอมพิวเตอร์สร้างสีโดยการเปล่งแสงออกมาจากหลอดภาพโดยตรง และใช้ระบบสี RGB ดังนั้น ถ้าเรามองไปที่จอคอมพิวเตอร์ใกล้ๆ ในขณะที่เปิดอยู่เราจะเห็นจอคอมพิวเตอร์ประกอบไปด้วย จุดเล็ก ๆ ของสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน

คอมพิวเตอร์สามารถควบคุมประมาณของแสงที่จะเปล่งออกมาในแต่ละจุดสี โดยการรวมค่าที่แตกต่างกันของ RGB เพื่อใช้สร้างสี เนื่องจากว่าจุดนั้นเล็กเกินที่จะเห็นแต่ละจุดแยกกัน ตาของเราจึงเห็นรวมกันทั้ง 3 สีเป็นค่า ๆ เดียว ตัวอย่างเช่น ถ้าคอมพิวเตอร์เปิดอยู่และมีทั้ง 3 สี ตาของเราจะเห็นรวมกันกลายเป็นสีขาว (การผสมกันของสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน) ถ้าเพียงแค่บางจุดเท่านั้นที่เปิด ไม่ได้เปิดสีพร้อมกันทั้งหมด ตาของเราก็จะเห็นเป็นสีผสมต่าง ๆ กันมากมาย

ระบบสีแบบ RGB เป็นระบบที่ใช้กันทั่วไปในจอคอมพิวเตอร์ ระบบนี้เป็นระบบที่ทำงานได้ดีและมองดูเป็นธรรมชาติ และเนื่องจากว่าฮาร์ดแวร์ของเราจะมีผลต่องานที่เราทำเกี่ยวกับสี แต่บางครั้งระบบ RGB ก็มีข้อเสียอยู่เหมือนกัน : เพราะว่าเราไม่ได้ใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิกบนหน้าจอเสมอไป ในบางครั้งเราต้องการพิมพ์งานลงในกระดาษ สิ่งนี้เองทำให้ระบบสี CMYK เริ่มมีบทบาทสำคัญ โดยที่คุณภาพของงานจะขึ้นอยู่กับการพิมพ์

สีแอดดิทีฟ คือระบบสีที่เราได้รับโดยการผสมแสงหลายสีเข้าด้วยกัน ในระบบสีแอดดิทีฟถ้าไม่มีสีปรากฏเลยจะมองเห็นเป็นสีดำ ในขณะที่ถ้าทุกสีปรากฏจะเป็นสีขาวระบบแอดดิทีฟใช้งานกับต้นกำเนิดแสง เช่น แสงที่ออกจากจอคอมพิวเตอร์ ในระบบแอดดิทีฟมีสี 3 สีที่ใช้คือ สีแดง (red), สีเขียว (green), สีน้ำเงิน (blue) ซึ่งรวมเรียกว่าระบบสี RGB แม่สีทั้ง 3 สีนี้จะรวมกันกลายเป็นสีขาวถ้าผสมในปริมาณเท่า ๆ กัน และเมื่อผสมในอัตราส่วนที่ต่างกันก็จะรวมกลายเป็นสีต่าง ๆ

แม่สี CMYK สำหรับการแสดงผลในการพิมพ์

ระบบสี CMYK เป็นระบบเก่าแก่ที่ใช้มานานก่อนที่คอมพิวเตอร์จะเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพกราฟิกเสียอีก เป็นเวลานานหลายสิบปีที่เครื่องพิมพ์ได้ใช้วิธีโฟโต้แมคคานิก (photo mechanical method) ในการแยกสีของภาพให้เป็นค่าของ CMYK เพื่อพิมพ์ลงบนกระดาษ

ปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนช่วยเกี่ยวกับการแยกสี คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในอุตสาหกรรม การพิมพ์ถูกออกแบบมาให้ใช้กับงานที่เกี่ยวกับสี CMYK วิธีการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบ 4 สี ทำได้โดยส่งกราฟิกสีแบบ RGB ไปยังระบบคอมพิวเตอร์ก่อนพิมพ์ (ระบบพรีเพรส) ซึ่งมีคุณภาพสูงที่ใช้ในการแปลงข้อมูลจาก RGB ให้กลายเป็นข้อมูลแบบ CMYK

การแปลงจาก RGB ไปเป็น CMYK มีปัญหาที่พบบ่อยก็คือการที่สีเปลี่ยนจากสีหนึ่งไปเป็นอีกสีหนึ่ง สี RGB นั้นมีรากฐานมาจากการเปล่งแสง และสี CMYK มีรากฐานมาจากการสะท้อนแสง ซึ่งธรรมชาติการกำเนิดสีแตกต่างกัน นอกจากนั้นสิ่งที่เราเห็นอยู่บนจอคอมพิวเตอร์จะไม่เคยที่จะถูกพิมพ์ออกมาได้เหมือนกันโดยที่เดียว การแปลงจากระบบสีหนึ่งไปยังอีกระบบนั้นค่อนข้างจะซับซ้อน เนื่องจากจะต้องเอาชนะอุปสรรคเกี่ยวกับข้อบกพร่องของหมึกพิมพ์ โดยการใช้เทคนิคการเติมสีต่ำลงไปในขั้นตอน แต่โดยส่วนใหญ่ระบบคอมพิวเตอร์ก่อนพิมพ์ที่ทำหน้าที่เปลี่ยนไฟล์ RGB ไปเป็น CMYK สำหรับการพิมพ์ 4 สีจะทำได้อย่างที่เรต้องการ ซอฟต์แวร์เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิกขั้นแอดวานซ์ ซึ่งปัจจุบันก็มีซอฟต์แวร์ที่อนุญาตให้ทำงานโดยตรงกับสี CMYK แทนที่จะเป็น RGB ซึ่งนี่เป็นข้อดีของกราฟิกแบบบิตแมปนั่นเอง ขณะที่โปรแกรมกราฟิกแบบเวกเตอร์มีความสามารถด้านหนึ่ง แต่กราฟิกแบบบิตแมปก็มีความสามารถอีกด้านหนึ่ง คือมีการอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถทำงานกับสี และควบคุมลักษณะที่ภาพจะปรากฏเวลาพิมพ์

โปรแกรมสำเร็จรูป

โปรแกรมสำเร็จรูป (Application) (packaged programs) หมายถึง ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยโปรแกรมสำเร็จนี้จะประกอบไปด้วยโปรแกรมหลักหนึ่งโปรแกรมและโปรแกรมน้อย ๆ อีกหลายโปรแกรม ซึ่งจะมีหน้าที่ในการทำงานแต่เพียงเฉพาะด้านเท่านั้น โปรแกรมสำเร็จเหล่านี้ถูกพัฒนาขึ้นในลักษณะที่เป็นการค้า โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจำหน่ายแบบขายขาด หรือจำหน่ายสิทธิการใช้ ให้ผู้ซื้อทั่ว ๆ ไปเพื่อให้ นำโปรแกรมเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ในงานของตนเอง โปรแกรมสำเร็จเป็นซอฟต์แวร์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการใช้งานคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน โดยจะช่วยให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ทำงานต่าง ๆ ได้ตามต้องการ และด้วยเหตุนี้ ปัจจุบันจึงมีผู้ผลิตโปรแกรมสำเร็จขึ้นมาให้ผู้ใช้ได้เลือกใช้มากมาย ทั้งในลักษณะของซอฟต์แวร์ระบบ เช่น โปรแกรมอรรถประโยชน์ต่าง ๆ และซอฟต์แวร์ประยุกต์ ทั้งที่เป็น

ซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่องานทั่วไป ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะงาน และซอฟต์แวร์ประยุกต์อื่น ๆ ศศิฉาย ณะมัย ได้กล่าวถึงบทบาทและประเภทของโปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

บทบาทของโปรแกรมสำเร็จ

บทบาทของโปรแกรมสำเร็จในปัจจุบัน ส่วนใหญ่แล้วเกิดขึ้นกับการทำงานและการใช้งานในระบบสำนักงาน โดยจะพบว่าโปรแกรมสำเร็จมีบทบาททั้งต่อผู้ปฏิบัติงานและองค์กร

1. บทบาทในการเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิผลของพนักงาน

ปัจจุบันโปรแกรมสำเร็จได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญของการทำงานที่จะใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิผลของพนักงานให้สูงขึ้น ได้แก่ การใช้โปรแกรมชุดประมวลผลค่า ซึ่งเป็นโปรแกรมสำเร็จเพื่อการจัดทำเอกสารและการพิมพ์ชนิดหนึ่งในการจัดเตรียมเอกสาร เช่น จดหมายเวียน หรือรายงานที่ใช้ในสำนักงาน ซึ่งจะทำให้งานดังกล่าวสามารถจัดทำสำเร็จเรียบร้อยลงได้โดยง่าย โดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับงานแบบเดียวกันที่ต้องกระทำโดยใช้เครื่องพิมพ์ดีดธรรมดา ซึ่งสามารถจัดทำเอกสารต่าง ๆ ได้มากกว่าในอดีต หรือใช้โปรแกรมสำเร็จเพื่อบริหารฐานข้อมูลในการจัดเก็บข้อมูลในลักษณะของฐานข้อมูลกลาง และมีผลทำให้พนักงานสามารถค้นคืนข้อมูลที่ต้องการเพื่อนำกลับมาใช้ประโยชน์ได้โดยใช้เวลาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2. บทบาทในการเป็นองค์ประกอบสำคัญในสำนักงานอัตโนมัติ

โปรแกรมสำเร็จถูกใช้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในระบบสำนักงานอัตโนมัติ โดยปัจจุบันจะพบว่าด้วยความสามารถในการช่วยเพิ่มประสิทธิผลของคน โปรแกรมสำเร็จจำนวนมาก เช่น โปรแกรมชุดประมวลผลค่า โปรแกรมสำเร็จเพื่อการบริหารฐานข้อมูล โปรแกรมสำเร็จเพื่อจัดทำตารางทำการ โปรแกรมสำเร็จเพื่อการรับ-ส่งอิเล็กทรอนิกส์เมลล์ และโปรแกรมอื่น ๆ จึงถูกใช้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในระบบสำนักงานอัตโนมัติ

3. บทบาทในด้านการศึกษาและการให้ความบันเทิง

ปัจจุบันบทเรียนทางคอมพิวเตอร์ และคอมพิวเตอร์เกมส์ได้กลายเป็นธุรกิจซอฟต์แวร์ที่มีส่วนแบ่งทางการตลาดและการแข่งขันที่สูงมากไม่แพ้ธุรกิจซอฟต์แวร์ด้านอื่น ๆ และในปัจจุบัน โดยการสนับสนุนจากเทคโนโลยีสื่อผสม หรือมัลติมีเดีย (multimedia) คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาและความบันเทิงก็ได้เปลี่ยนโฉมหน้าและเพิ่มบทบาทสำคัญให้ฝังลึกเข้าสู่ความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของเรามากยิ่งขึ้น

ประเภทของโปรแกรมสำเร็จ

ไซมอน (1990) ได้แบ่งโปรแกรมสำเร็จ โดยใช้วัตถุประสงค์ของการใช้งานเป็นหลักได้ 4 ประเภท คือ

1. โปรแกรมเพิ่มประสิทธิผลของงานส่วนบุคคล

เป็นโปรแกรมสำเร็จหลักสำหรับการใช้งานคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือไมโครคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างของโปรแกรมในกลุ่มนี้ได้แก่ โปรแกรมสำเร็จเพื่องานเอกสารและการพิมพ์โปรแกรมสำเร็จเพื่อการบริหารฐานข้อมูล หรือโปรแกรมสำเร็จเพื่อจัดทำตารางทำการ เป็นต้น

2. โปรแกรมสำเร็จทางธุรกิจ

ธุรกิจส่วนมากมักนิยมแบ่งความรับผิดชอบของการทำงานออกเป็นฝ่าย ๆ ดังนั้นโปรแกรมสำเร็จทางธุรกิจจึงมักมีการพัฒนาขึ้นตามหน้าที่ความรับผิดชอบดังกล่าวนี้ ตัวอย่างของโปรแกรมสำเร็จเหล่านี้ เช่น โปรแกรมสำเร็จเพื่องานบัญชี โปรแกรมสำเร็จเพื่อการจัดการสินค้าคงคลัง โปรแกรมประมวลผลรายการและระบบเงินเดือน เป็นต้น

3. โปรแกรมสำเร็จทางการศึกษา

โปรแกรมสำเร็จกลุ่มนี้นับวันจะยิ่งพบว่ามีความสำคัญเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากการตื่นตัวในด้านการที่จะใช้คอมพิวเตอร์มาสนับสนุนงานทางด้านการศึกษาเพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันได้มีบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมสำเร็จหลายราย พยายามพัฒนาโปรแกรมสำเร็จที่เป็นบทเรียนทางคอมพิวเตอร์ (courseware) โดยการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียออกจำหน่ายกันอย่างกว้างขวางตั้งแต่ในระดับอนุบาลจนถึงมหาวิทยาลัย โปรแกรมก็เป็นโปรแกรมทางการศึกษา หรือโปรแกรมสำเร็จเพื่อการบริหารฐานข้อมูล ก็มักถูกจัดไว้เป็นโปรแกรมที่มีความ

4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์เกมส์

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เกมส์ เป็นโปรแกรมสำเร็จอีกประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการใช้คอมพิวเตอร์ในบ้านเรือนต่าง ๆ มาก ปัจจุบันการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกมส์ได้มีพัฒนาการไปมาก มีการอาศัยเทคโนโลยีมัลติมีเดียและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อื่น ๆ เข้าช่วย จึงมีผลทำให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กลายเป็นโปรแกรมสำเร็จที่มีความจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์คุณภาพสูงในการทำงาน แม้ว่าเราจะสามารถแบ่งประเภทของโปรแกรมสำเร็จได้เป็น 4 ประเภทตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ดังที่กล่าวมาแล้วก็ตาม โปรแกรมสำเร็จต่าง ๆ เหล่านี้ก็ยังคงอาจมีการคาบเกี่ยวกันในระหว่างประเภทที่แบ่งกันนี้ได้ เช่น อาจจะพบว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์เกมส์บาง

การใช้งานโปรแกรมกราฟิก

เป็นโปรแกรม หรือซอฟต์แวร์ที่ให้ผลลัพธ์เป็นภาพ ซึ่งอาจใช้ในการเล่นเกมส์งานทางการออกแบบต่าง ๆ เช่น โปรแกรม AUTOCAD, PAINTBRUSH, ADOBE PHOTOSHOP, POWERPOINT, HARVARD GRAPHICS เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันโปรแกรมเหล่านี้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เพราะใช้งานและสามารถใช้งานได้หลายด้าน พร้อมให้ผลลัพธ์ที่สวยงาม มีทั้งภาพนิ่ง เคลื่อนไหว ประกอบแสงเสียงอีกด้วย

ประเภทของโปรแกรมสำเร็จรูป (Software) ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก

เพื่อความสะดวกตามการใช้งานของโปรแกรมสำเร็จรูปที่ผู้ผลิตนำมาจำหน่ายให้กับผู้ซื้อได้เลือกใช้งานตามความเหมาะสมของงานแต่ละประเภท และการแบ่งประเภทของโปรแกรมสำเร็จรูปเหล่านี้ แบ่งตามการใช้งานของผู้วิจัย ซึ่งได้ปฏิบัติงานจริงและทดสอบความเหมาะสมในแต่ละประเภท และสามารถแยกประเภทตามการใช้งานดังนี้

1) โปรแกรมประเภท Photo Retouching เหมาะสำหรับการแก้ไข ตกแต่งภาพ และสร้างภาพประเภท Bitmap เหมาะสมหรับภาพถ่าย เครื่อง Scan หรือ ภาพจากอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรม Adobe Photoshop, Corel paint, PaintShop แฟ้มงานที่ได้ จะถูกจัดเก็บแบบ Bitmap

2) โปรแกรมประเภท Graphic Illustrator สำหรับการออกแบบงานกราฟิก หรือตราสัญลักษณ์เป็นงานสองมิติ มีการเขียนรูปในลักษณะการเน้นรูปทรงเรขาคณิต เป็นข้อมูลเชิงเส้นที่คอมพิวเตอร์ประมวลผลเอง ไม่ใช้รูปถ่าย เช่น โปรแกรม Adobe Illustrator, Macromedia Corel Draw

3) โปรแกรมประเภท Presentation สำหรับช่วยในการนำเสนองาน ในลักษณะเป็นสไลด์ ประกอบคำบรรยายมีการสร้างตัวอักษรและภาพกราฟิกที่ดูแล้วเข้าใจง่ายขึ้น พร้อมสามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน เพื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Power Point

4) โปรแกรมประเภท Computer Aided Design หรือ CAD สำหรับการออกแบบที่แสดงออกถึง โครงสร้าง มิติ ขนาด ทำให้เกิดความชัดเจนผลงานที่ต้องการสร้างขึ้น มา ส่วนใหญ่ใช้ในงานสถาปัตยกรรม เช่น โปรแกรม Auto Cad, Prodesign

5) โปรแกรมประเภท 3 Dimention โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพสามมิติที่มีมวลและปริมาตร และมีคุณสมบัติของพื้นผิว รวมทั้งสามารถสร้างแบบจำลองวัตถุที่ออกแบบพร้อมกับกำหนดภาพเคลื่อนไหวได้อีกด้วย เช่น โปรแกรม 3D Studio Max, Maya, Auto Cad 3D

6) โปรแกรมประเภท Animation โปรแกรมกราฟิกที่สร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถแสดงการโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ การกำหนดภาพเคลื่อนไหวทำได้ทั้ง 2 ลักษณะเช่น โปรแกรม Macromedia Flash จะเหมาะสำหรับการกำหนดภาพเคลื่อนไหวแบบ Vector และ Adobe ImageReady ก็เหมาะสำหรับกำหนดภาพเคลื่อนไหวแบบ Bitmap

7) โปรแกรมประเภท Desktop Publishing หรือ DTP (เดสก์ท็อปพับลิชชิง) โปรแกรมที่ใช้สำหรับงานออกแบบสิ่งพิมพ์ เพื่อจัดต้นฉบับทั้งภาพและตัวอักษรเพื่อเป็นต้นฉบับที่สมบูรณ์ (Art work) ก่อนการเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ เช่น โปรแกรม Adobe PageMaker, Indesign

8) โปรแกรมประเภท Video Editing เป็นโปรแกรมที่มีไว้สำหรับงานตัดต่อข้อมูล วิดีทัศน์ สามารถจัดการ และลำดับข้อมูลประเภท Video รวมถึงภาพแบบ Bitmap และ Vector เพื่อนำข้อมูลออกเสนอในรูปแบบงานวิดีโอ เพื่อนำออกฉายหรือจัดเก็บในสื่อ Video CD หรือ DVD เช่น โปรแกรม Adobe Premiere , Ulead Media Studio Pro , Final Cut pro , i movie

การเปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ จะเกิดขึ้นตามยุคสมัย เพราะมนุษย์มีความคิดที่ไม่หยุดนิ่งเป็นผู้ที่พัฒนาตนเองตลอดเวลา แนวความคิดของการสร้างสรรค์ตามบริบทสังคมและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์จะถูกเปลี่ยนตามความนิยมของเครื่องมือในแต่ละยุคสมัย คอมพิวเตอร์ศิลปะก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของศิลปินในยุคปัจจุบัน

ทางด้านกระบวนการผลิต เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้สร้างสังคมบริโภคอย่างใหม่ขึ้น การดำรงชีวิตและการเสพสุขผูกพันไว้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ก็ส่งผลมาถึงกระบวนการผลิตทางศิลปะด้วย ทั้งกระบวนการผลิตโดยตรงและการได้มาซึ่งวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตศิลปิน ไซเคเดลิก อาร์ต ใช้แสงเป็นสื่อในการแสดงออกทางศิลปะ ศิลปินโคเนติก อาร์ต ใช้เครื่องจักรกลต่าง ๆ ช่วยในการแสดงออกในเชิงแสง เสียง และพลังเคลื่อนไหว รวมทั้งการใช้คอมพิวเตอร์ วิดีโอ โทรศัพท์ เป็นสื่อในการแสดงออกทางศิลปะ ศิลปินดนตรีใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์เสียงขึ้นใหม่ ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ก้าวหน้ายิ่งในการบันทึกเสียง ศิลปินการแสดงใช้ระบบแสงเสียงจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ประกอบการแสดงที่เร้าใจ ทางด้านรูปลักษณะของศิลปะสมัยใหม่ในสังคมเทคโนโลยีสมัยใหม่ เราจะพบความหลากหลายและต่างไปจากรูปลักษณะของศิลปะในอดีตกาลเป็นอย่างมาก ซึ่งศิลปะในอดีตนั้นผูกพันอยู่กับการสร้างศรัทธาในศาสนาหรือพระเจ้า การสร้างความพึงพอใจให้กับผู้มีอำนาจในการปกครองหรือกษัตริย์ และการสร้างศิลปะภายใต้ความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีพื้นบ้านเป็นประการสำคัญ รูปลักษณะของศิลปะใหม่สะท้อนให้เห็นความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสังคมอย่างชัดเจน ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา และกลวิธี เรามีจิตรกรรมที่แสดงภาพเทคโนโลยี กระบวนการผลิต และการดำรงชีวิตอย่างใหม่เรามีบทกวีที่พรรณนาต่อต้านหรือชื่นชมเทคโนโลยีสมัยใหม่ เรามีสื่อศิลปะการแสดงอย่างใหม่ที่สะท้อนเนื้อหาสาระของคนในสังคมที่ดำรงชีวิตอย่างใหม่ ท่ามกลางอิทธิพลของเทคโนโลยีสมัยใหม่ นอกจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความสัมพันธ์และมีผลกระทบต่อกับศิลปะในปัจจุบันแล้วเทคโนโลยีสมัยใหม่ยังแสดงบทบาทเป็นสื่อในการนำสาระทางศิลปะไปเผยแพร่ในสังคม หรือนำไปสู่ประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ สื่อบันทึกภาพและเสียง ระบบการพิมพ์ สำหรับศิลปะวรรณกรรม เทคโนโลยีในหอนาฏลักษณะสมัยใหม่ เครื่องเสียงสำหรับการเผยแพร่ศิลปะดนตรี ฯลฯ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในสังคมสมัยใหม่เช่นนี้ เราจะชื่นชมว่า “ก้าวหน้า” หรือต่อต้านว่า “ทำลาย” อย่างไรก็ดีตามที่ สิ่งเหล่านี้ก็ดำรงอยู่แล้วอย่างปฏิเสธไม่ได้ส่วนตัวเราเองในฐานะของปัจเจก จะดำรงอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีเหล่านี้อย่าง “สุข” หรือ “ทุกข์” ก็เป็นปัญหาส่วนตัวของเราเช่นนี้ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2536 : 78-79)

4.3 โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ มีการนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาบูรณาการใช้ตามความสามารถของแต่ละโปรแกรม ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นที่ประกอบไปด้วยภาพถ่ายก็จะเลือกใช้โปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพ และผลงานที่ต้องสร้างวัตถุขึ้นมาเอง จะเลือกใช้โปรแกรมสำหรับการสร้างภาพประกอบกราฟิก โดยโปรแกรมสำเร็จรูปทั้ง 2 ชนิดที่เลือกใช้ มีลักษณะเด่นและรายละเอียดต่อไปนี้

4.3.1 โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพ และการตกแต่งภาพถ่าย เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผลงานที่ได้เหมาะที่จะใช้กับงานสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานมัลติมีเดีย ชื่อของโปรแกรมก็คงสื่อความหมายอย่างชัดเจนอยู่แล้ว คำว่า Photo แปลว่า "ภาพ" ส่วนคำว่า Shop แปลว่า "ร้านหรือแหล่งรวมของภาพหลายชนิด" ภาพต่าง ๆ ที่อยู่ในร้านนี้จะมีทั้งภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้นเอง และภาพที่เกิดจากการนำภาพที่มีอยู่เดิมมาตกแต่ง

Photoshop สามารถสร้างงานสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นงานโฆษณา หนังสือ นิตยสาร หรือเรียกได้ว่าเกือบทุกงานที่ต้องใช้ภาพ งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นพื้นหลัง หรือปุ่มตอบโต้แถบหัวเรื่อง ตลอดจนภาพประกอบต่าง ๆ งานตกแต่งภาพถ่าย เป็นการตกแต่งรูปถ่ายเก่า ๆ ให้คมชัดเหมือนใหม่หรือสร้างภาพล้อเลียน งานออกแบบกราฟิกการสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือและผลิตภัณฑ์ การออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ เนื่องจาก Photoshop เป็นโปรแกรมที่ทำงานเกี่ยวกับกราฟิก ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีความเร็วสูง มีหน่วยความจำ (RAM) และฮาร์ดดิสก์ที่มีพื้นที่ว่างมากพอสมควร

4.3.2 โปรแกรม Adobe Illustrator ก็คือ โปรแกรมสำหรับสร้างภาพประกอบกราฟิก สามารถวาดภาพโดยใช้เครื่องมือที่มีอยู่ในโปรแกรม จุดเด่นของโปรแกรมนี้นี้ก็คือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี นอกจากที่จะใช้ในการวาดลายเส้นต่าง ๆ แล้ว ยังสามารถนำลายเส้นที่วาดลงไปนั้นกลับมาตกแต่ง ดัดโค้ง แก้ไข ได้อย่างง่ายดาย เหมาะสำหรับงานที่ต้องการความแม่นยำสูง เช่น ทำโลโก้ (ตราสัญลักษณ์) ภาพประกอบหนังสือ (Clip art) สร้างลายเส้น (Path) สำหรับใช้โปรแกรมสามมิติ หรือ การตกแต่งภาพอื่น ๆ ที่เป็น File Vector

ภาพแต่ละภาพที่สร้างขึ้นในโปรแกรม Illustrator จะประกอบด้วยส่วนสำคัญคือ เส้น Path และสีที่เติมอยู่ในรูปนั้น ๆ เส้น Path คือเส้นที่ประกอบไปด้วยส่วนของเส้นตรง หรือเส้นโค้งย่อย ๆ หรือเรียกกันว่า Segment ในแต่ละ Segment จะเริ่มต้นด้วยจุดยึด หรือ Anchor Point และลงท้ายด้วยจุดยึดอีกเช่นกัน จุดยึดดังกล่าวจะทำหน้าที่เป็นเหมือนกับหมุดปักลงไปบนหน้าจอเพื่อกำหนดทิศทางและรูปร่างของเส้น Path

การที่เส้นจะมีแต่เพียงจุดยึดที่หัวและท้ายของเส้นแต่เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถที่จะทำให้เส้นดังกล่าวเกิดเป็นเส้นโค้งได้ ดังนั้นที่จุดยึดทั้งหลายจึงต้องมีแขนยื่นออกมาจากจุดยึดดังกล่าว เพื่อที่จะใช้แขนดังกล่าวเป็นเครื่องมือในการปรับความโค้งของเส้นที่อยู่ระหว่างจุดยึดดังกล่าว แขนที่ยื่นออกมานั้นมีชื่อเรียกว่า Direction line สำหรับแขนแต่ละแขนก็จะมีจุดปลายที่จะทำหน้าที่เป็นจุดที่ใช้ปรับแต่งแขนดังกล่าว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการศึกษารูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสซึม (Neo-Impressionism) และเทคนิคการสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ มีการศึกษาผลงานของจอร์จ เซอราท์ จากจำนวนกลุ่มประชากร คือ ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาดใหญ่ 7 ภาพ ขนาดเล็ก 60 ภาพ ภาพวาดบนแผ่นไม้ขนาดเล็ก 160 ภาพ และภาพวาดลายเส้นอีก 450 ภาพ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างจากภาพที่ศิลปินสร้างสรรค์ระหว่างปี ค.ศ. 1883 - 1891 จำนวน 15 ภาพ ดังนี้

1. Bathers at Asnieres , 1883 - 1884
Oil on canvas , 201 x 300 cm.
2. Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte , 1884-86
Oil on canvas , 207 x 308 cm.
3. Les Poseuses , 1886 - 1888
Oil on canvas , 200 x 250 cm.
4. Invitation to the Sideshow , 1888
Oil on canvas , 99.7 x 150 cm.
5. Le chahut , 1889 - 1890
Oil on canvas , 169 x 139 cm.
6. Young Woman Powdering Herself , 1888 - 1890
Oil on canvas , 95.5 x 79.5 cm.
7. The Circus , 1890 - 1891
Oil on canvas , 185.5 x 152.5 cm.
8. Boats, Low Tide, Grandcamp , 1885
Oil on canvas , 65.4 x 81.7 cm.

9. The English Channel at Grandcamp , 1885

Oil on canvas , 66.2 x 82.4 cm.

10. La Maria, Honfleur , 1886

Oil on canvas , 52.7 x 63.5 cm.

11. End of the Jetty, Honfleur , 1886

Oil on canvas , 45.7 x 55.2 cm.

12. Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 67 x 84.5 cm.

13. Sunday at Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 66 x 82.5 cm.

14. The Channel at Gravelines, Evening , 1890

Oil on canvas , 65.4 x 82 cm.

15 The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea , 1890

Oil on canvas , 73 x 93.3 cm.

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บมูลทำได้เพียงการเก็บข้อมูลชั้นรอง ที่สามารถหาข้อมูลจากแหล่งศึกษาต่อไปนี้

2.1 จากหนังสือที่เป็นการบันทึกข้อมูลในแหล่งกำเนิดของศิลปิน

2.2 หนังสือที่นักวิชาการในประเทศ ที่ได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลไว้

2.3 จากการค้นผ่านเครือข่าย Internet

2.4 จากการสัมภาษณ์นักวิชาการทางด้านศิลปะ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลงานศิลปะของจอร์จ เซอร์ราท์ ในประเด็น

3.1 ที่มาของแนวคิด ในการสร้างผลงาน

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.1 วิธีการใช้สี

3.2.2 วิธีการจัดเรื่องราว และเนื้อหาภาพ

3.2.3 การจัดวางระยะและมิติของภาพและพื้นบนผลงาน

3.3 การนำหลักทฤษฎีสีมาใช้ในผลงาน

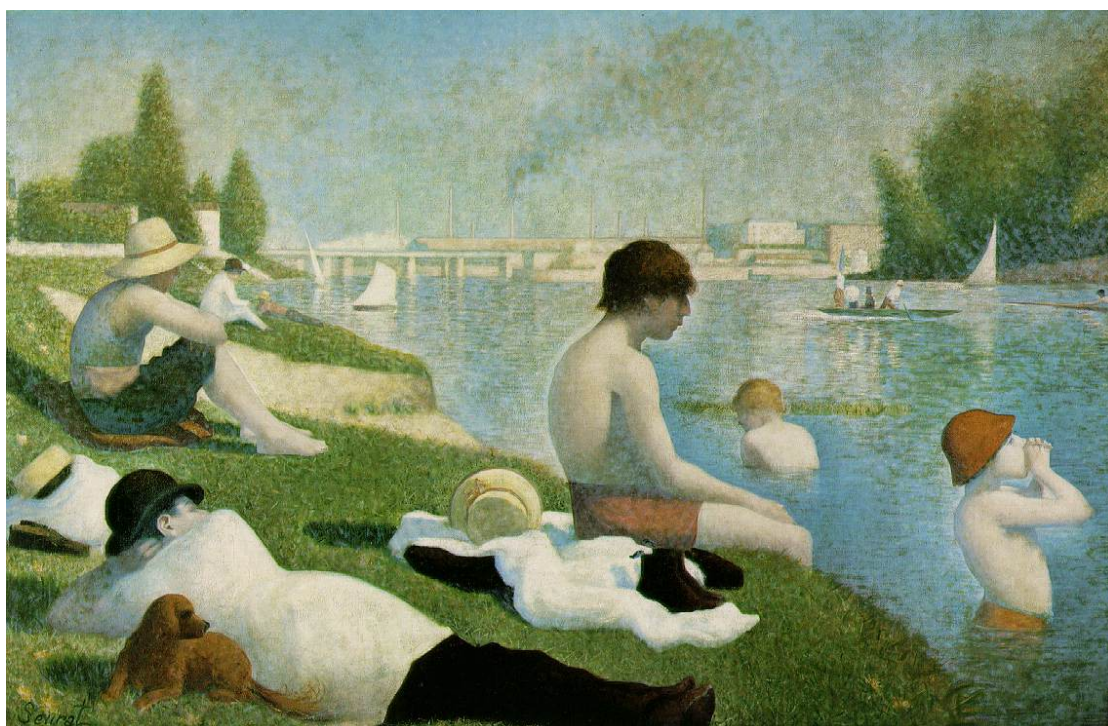
ผลจากการศึกษาวิเคราะห์

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม ของ จอร์ช เซอราท์ ทั้ง 15 ภาพ ผลปรากฏ ดังนี้

1. ชื่อภาพ Bathers at Asnieres, 1883 - 1884

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 207 x 308 cm.



ภาพประกอบ 1 Bathers at Asnieres

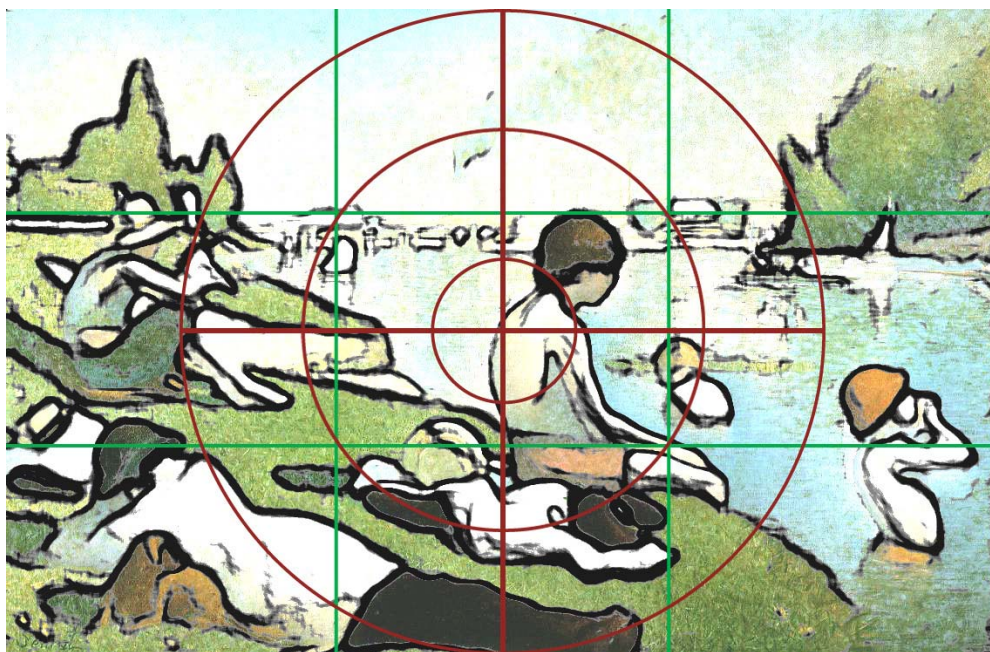
1.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

แสดงภาพการพักผ่อน บริเวณริมฝั่งแม่น้ำแซน เนื้อหาสะท้อนชีวิตประจำวัน การออกมาพักผ่อน พบภาพบุคคลกำลังนั่งและนอน ภาพสุนัขประกอบในบริเวณด้านล่างซ้ายทำให้เห็นความผูกพันระหว่างสัตว์เลี้ยงและเจ้าของ ในบริเวณระยะหน้าของภาพสะท้อนความรู้สึกละเอียดอ่อนสนใจในรายละเอียดของเซอราท์ บริเวณส่วนกลางภาพพบภาพผู้ชายนั่งหย่อนขาลงในแม่น้ำ ด้านขวาของภาพเป็นภาพเด็กผู้ชายกำลังลงเล่นน้ำ 2 คน ในบริเวณแม่น้ำมีคนที่กำลังนั่งเรือและเล่นเรือใบแสดงถึงความผูกพันระหว่างแม่น้ำแซนและชาวปารีส ในระยะไกลออกไปเป็นภาพสิ่งปลูกสร้าง อาคารปล่อง

ควันของโรงงานและสะพานสมัยใหม่ แสดงความเจริญของอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นในเมือง ภาพนี้ถูกปฏิเสธในการแสดงงานศิลปกรรมฝรั่งเศสโดยชาลอน และในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1884 แต่ได้รับเลือกให้แสดงนิทรรศการร่วมกับกลุ่มอินดิเพนเดน ในปีเดียวกัน

1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

เป็นภาพขนาดใหญ่ภาพแรกของเซอร์วาท โดยที่เซอร์วาทเองกำลังศึกษาและทดลองระบายสีภาพโดยยึดมั่นทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ ในรูปแบบการจุดสี ซึ่งเรียกว่า Pointillism ตามทฤษฎีสีของเซฟเวิล การนำเสนอรูปทรงพยายามดัดแปลงวัตถุที่เห็น ให้เป็นภาพลักษณะแบน โดยทำให้รูปดูง่าย ๆ และใช้รูปทรงเรขาคณิตประกอบ แต่รูปทรงแท้จริงยังปรากฏอยู่ การศึกษาแสงและเงาแล้วมาประกอบเป็นส่วนประธานและส่วนรอง สร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์กันของรูปวัตถุในภาพ พบว่ามีการวางแผนการทำงานก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง โดยพบภาพร่างสีน้ำมันขนาดเล็กและภาพร่างศึกษาด้วยดินสอมีรายละเอียดชัดเจน เป็นการสร้างผลงานที่แตกต่างจากศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ในยุคนั้นที่มักจะระบายความประทับใจทันทีในบริเวณและสถานที่จริง แต่เซอร์วาทใช้วิธีการเก็บความประทับใจไว้แล้วมาแสดงออกอย่างมีแบบแผนของตนเองในสตูดิโอ



ภาพประกอบ 2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.3.1 ความสมดุล

การจัดภาพสิ่งที่พบคือมีการจัดแบบสมดุลสองข้างเท่ากัน สามารถอธิบายจากภาพประกอบที่ 2 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าวัตถุที่ปรากฏกระจายออกเท่า ๆ กันถึงแม้ขนาดของวัตถุตั้งกล่าวจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่ถ้าวัดมวล และปริมาตรแล้วจะให้เกิดความรู้สึกถ่วงดุลซึ่งกันและกัน

1.3.2 การจัดมิติในผลงาน

เป็นการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบจากภาพคนในระยะหน้าจะบังภาพคนและวัตถุในระยะหลัง และยังมีการจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกันกล่าวคือภาพบุคคลที่มีขนาดต่างกันทำให้ภาพที่มีขนาดเล็กกว่ารู้สึกว่ายู่ไกลออกไปกว่าภาพที่มีขนาดใหญ่

1.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 2 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าจังหวะที่จัดส่วนประกอบของผลงานเป็นแบบแตกต่าง คือการจัดความสนใจไว้บริเวณส่วนกลางของภาพ ส่วนประกอบอื่น ๆ กระจายออกโดยรอบขึ้นงาน กระตุ้นความสนใจจากเอกภาพในผลงานอย่างชัดเจน ส่วนประกอบของผลงานไม่มีการเคลื่อนไหว

1.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนที่เกิดจากการจุดสี ซึ่งเชอราท์ใช้จุดประสานความกลมกลืนทั่วทั้งบริเวณผลงาน

1.3.5 การใช้สี

สีที่ใช้เป็นสีจากสภาพแสงจริงที่รับจากดวงอาทิตย์ ภาพประกอบที่ 2 การเพิ่มความต่างของสีให้ชัดเจนช่วยให้มองเห็นภาพสีส่วนใหญ่เป็นสีเขียวและสีในกลุ่มเย็น ปริมาณจุดของสีน้ำเงินและเขียวซึ่งถูกดูดกลืนอยู่ เชอราท์จุดสีทุกสีคลุมทั่วทั้งภาพ เพียงแต่ลดปริมาณความเข้มตามเนื้อสีของวัตถุนั้น ๆ ขนาดของจุดสีที่ใช้มีขนาดที่ต่างกัน มีการระบายสีพื้นก่อนแล้วจึงมีการจุดสีในบริเวณที่ต้องการ กล่าวได้ว่าผลงานชิ้นใหญ่ชิ้นแรกของเชอราท์ ความกล้าในการจุดสียังไม่เพียงพอ เป็นช่วงแรกของการศึกษาทำให้การปฏิบัติตามทฤษฎียังไม่ชัดเจนมากนัก

2. ชื่อภาพ Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte , 1884 - 1886
- สื่อวัสดุ Oil on canvas
- ขนาด 201 x 300 cm.



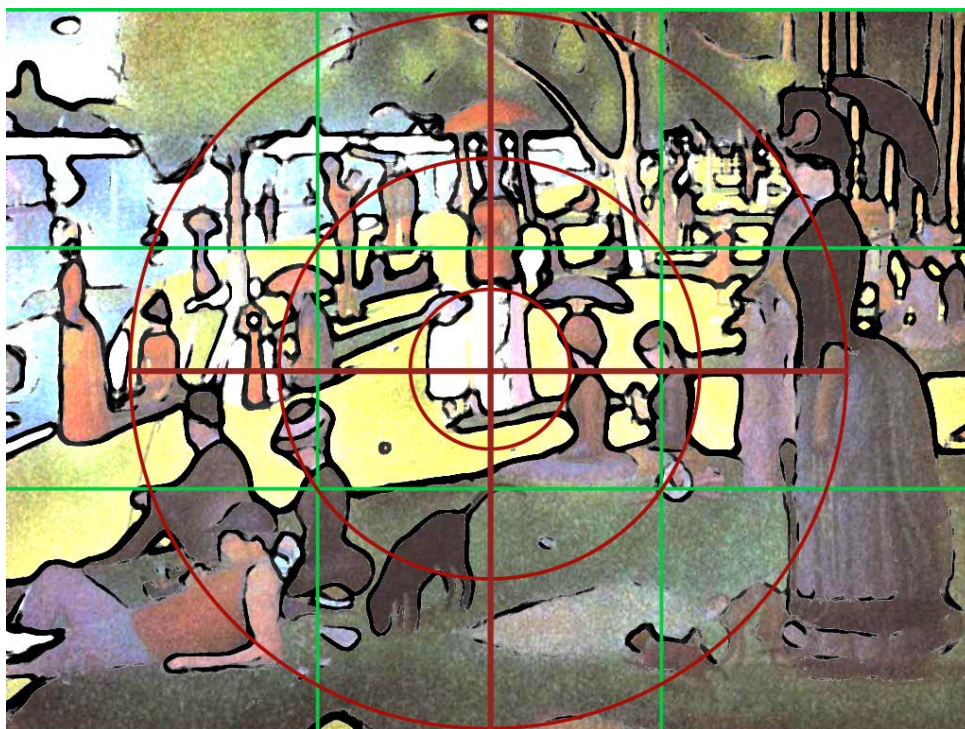
ภาพประกอบ 3 Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte

2.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ภาพสวนสาธารณะบนเกาะ La Grand Jatte เป็นเกาะที่อยู่บริเวณกลางแม่น้ำแซนต์ที่ไหลผ่านกรุงปารีส มีภาพคนอยู่ 60 คน เรื่องราวของภาพเป็นกิจกรรมคนในเมืองออกไปพักผ่อนวันหยุด เป็นการแสดงถึงสภาพของสถานที่พักผ่อนที่งดงามสำหรับพลเมืองกรุงปารีส มีการแสดงเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงรสนิยมในยุคสมัย การมีความสุขในการเล่นเรือแคนู ทุกคนทำกิจกรรมช่วงบ่ายที่อยู่ภายใต้แสงอาทิตย์ร้อน แสงและเงาชัดเจน บริเวณศูนย์กลางของภาพมีภาพเด็กผู้หญิงชุดขาว จูงมือแม่ภายใต้ร่มเงาของต้นไม้ภาพระยะหน้าสุดผู้หญิงและชายคู่หนึ่งจูงลิงและสุนัขมาพักผ่อนด้วย แสดงความผูกพันของมนุษย์กับสัตว์อย่างกลมกลืน ความผูกพันหลายอย่างในเกาะนี้ ทำให้เกาะ La Grand Jatte ได้รับฉายาว่า “เกาะแห่งความรัก”

2.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การจัดวางท่าของตัวละครในภาพเป็นรูปด้านข้างตรง ๆ คล้ายกับพวกของอียิปต์ จัดวางภาพตามระดับสายตา หมายถึงว่ามีจังหวะร่วมกันระหว่างรูป คน ต้นไม้ สัตว์ ท่าคนนอน รับกับแนวของต้นไม้และเงามืดตอนหน้า และในบริเวณเงาก็มีสัตว์หลายชนิดปนอยู่กับคนด้วย ลักษณะของภาพคนมีลักษณะง่าย การลดส่วนละเอียดอื่น ๆ เหลือเฉพาะส่วนที่จำเป็นเท่านั้น การแต่งกายตามสมัยนิยมซึ่งมีลักษณะคล้ายกับภาพอิมเพรสชันนิสต์อื่น ๆ ภาพนี้ได้รับฉายาว่า เป็นภาพในลัทธิอิมเพรสชันนิสต์ภาพแรก ผลงานชิ้นนี้ได้จัดแสดงร่วมกับภาพของกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์ขึ้นเป็นครั้งแรก โดยมีซีญัค ปิสซาร์โร ในช่วงเดือนพฤษภาคม ค.ศ.1886 และได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ดีมาก ทำให้เซอราท์กลายเป็นจิตรกรหนุ่มคนสำคัญในเวลานั้นซึ่งนับเป็นเกียรติยศอย่างสูง และเซอราท์เองมีวิธีการสร้างผลงานที่แตกต่างจากศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ในยุคนั้นที่มักจะระบายความประทับใจทันทีในบริเวณและสถานที่จริง แต่เซอราท์ใช้วิธีการเก็บความประทับใจไว้แล้วมาแสดงออกอย่างมีแบบแผนของตนเองในสตูดิโอ สำหรับผลงานชิ้นนี้เซอราท์ได้มีการเตรียมการโดยการออกไปเก็บข้อมูลในสถานที่จริง และการร่างแบบในสตูดิโอ การวาดภาพสีขนาดเล็ก 34 ภาพและภาพร่างด้วยดินสอ 28 ภาพ ทุกภาพได้นำมาแสดงในนิทรรศการอีกด้วย



ภาพประกอบ 4 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3.1 ความสมดุล

อธิบายจากภาพประกอบ 4 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอนลักษณะการจัดภาพมีการจัดแบบสองข้างเท่ากัน พบว่าศูนย์กลางภาพเป็นภาพแม่กับลูกสาวยืนจับมือและถือร่ม หากลากรัศมีออกเรื่อย ๆ จะพบว่าศิลปินจัดวางวัตถุให้ส่วนประกอบทุกอย่างในภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ต้นไม้ ขยายออกเรื่อย ๆ แบบเท่ากันทุกด้าน ถึงแม้ขนาดของวัตถุดังกล่าวจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่ถ้าวัดมวล และปริมาตรด้วยสายตาแล้วจะให้ความรู้สึกที่เท่ากัน

2.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การจัดวางภาพมีการจัดวัตถุให้เหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบภาพคนในระยะหน้าจะบังภาพคนและวัตถุในระยะหลัง และยังมีการจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกันกล่าวคือภาพบุคคลที่มีขนาดต่างกันทำให้ภาพที่มีขนาดเล็กกว่ารู้สึกว่ายู่ไกลออกไปกว่าภาพที่มีขนาดใหญ่ โดยกำหนดจุดรวมสายตาและเส้นระดับตาอยู่ในแนวเดียวกัน

2.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 4 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้นระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าจังหวะในผลงานมีความแตกต่างกัน พบจากส่วนประกอบต่าง ๆ มีเนื้อหาที่เป็นเอกภาพสมบูรณ์ในชิ้นงาน เซอราท์สร้างสรรค์ด้วยการวางแผนการทำงานไว้ก่อน จึงทำให้ทิศทางของการเคลื่อนไหวไม่ถูกกำหนดไว้ มีการจัดภาพแบบกระจายส่วนประกอบของเนื้อหาและมีพื้นที่ส่วนบริเวณว่างเท่า ๆ กัน

2.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนที่เกิดขึ้น บริเวณส่วนใหญ่ของผลงานเป็นความกลมกลืนของสี ที่เซอราท์ตั้งใจจุดจนทั่วบริเวณภาพ การให้เทคนิคจุดสีทำให้ขอบของภาพวัตถุที่ปรากฏในผลงานนั้นมีความกลมกลืนกันอย่างลงตัว

2.3.5 การใช้สี

สีที่ใช้เป็นสีที่มีจุดกำเนิดแสงจากดวงอาทิตย์ ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานชิ้นที่ 2 จึงทำให้การปฏิบัติตามทฤษฎีสีของเซฟเวิลเกี่ยวกับเรื่องความกลมกลืนของสีชัดเจนมากยิ่งขึ้น พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นสีเหลืองเพราะว่าปริมาณจุดของสีน้ำเงินและเขียวซึ่งถูกดูกลมกลืนอยู่ ความจริงแล้วผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในสีกลุ่มโทนเย็น โดยมีพื้นที่สีเขียวเป็นส่วนใหญ่ ในภาพผลงานที่สมบูรณ์มีปริมาณกลุ่มสีร้อนมากกว่ากลุ่มสีเย็น เมื่อเพิ่มปริมาณความเข้มด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปให้กับภาพผลงานแล้ว พบกลุ่มสีร้อนมีปริมาณมากกว่ากลุ่มสีเย็น แสดงว่าเซอราท์จุดสีทุกสีคลุมทั่วทั้งภาพ เพียงแต่ลดปริมาณความเข้มตามเนื้อสีของวัตถุนั้น ๆ โดยจุดสีที่ซ่อนอยู่ภายในอาจจะมียุคสีที่ต่างจากสายตามองเห็นจริง

3. ชื่อภาพ Les Poseuses , 1886 – 1888

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 200 x 250 cm.



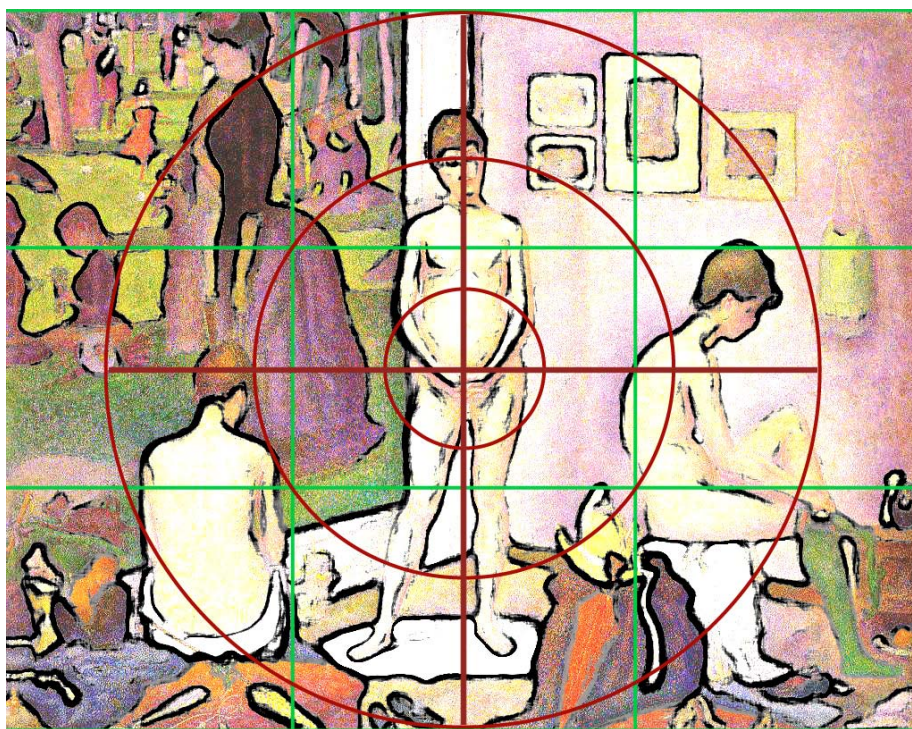
ภาพประกอบ 5 Les Poseuses

3.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เนื้อหาที่พบในผลงานเป็นภาพนางแบบ 3 คน อยู่ในสตูดิโอซึ่งศิลปินในยุคนั้นมีความนิยมนำนางแบบมาเป็นแบบเพื่อศึกษาสัดส่วน แต่การจัดภาพนางแบบในภาพนี้มีการจัดท่าที่แปลกออกไปจากศิลปินคนอื่นคือ จัดท่าที่แสดงความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ไม่มีการต้องมาจัดวาง คืออยู่ในท่าที่แตกต่างกัน ภาพนางแบบถูกจัดอยู่ในระยະหน้าในผลงานมีการจัดวางโดยนางแบบคนแรกด้านซ้ายมือ กำลังนั่งหันหลัง ให้กับผู้ชมนั่งก้มหน้าเล็กน้อย ถัดมาเป็นภาพนางแบบคนที่ 2 อยู่บริเวณกลางภาพ กำลังยืนมือประสานด้านหน้า ไม่สวมใส่เสื้อผ้า ใบหน้าเฉียงเล็กน้อยสายตามองตรงมาที่ผู้ชมภาพนางแบบคนสุดท้ายกำลังนั่งสวมถุงเท้าอยู่ ภาพถูกจัดไว้บริเวณขวามือสุด ในบริเวณรอบ ๆ มีของใช้วางไว้ข้าง ๆ ตัวมากมายและภาพพื้นหลังเป็นภาพผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ติดตั้งกับผนังโดยมองเห็นผลงานเพียงกึ่งเดียว

3.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

เป็นผลงานชิ้นที่ 3 สำหรับงานชิ้นใหญ่ของเซอร์วาท การจัดแสงและเงาแตกต่างไปจากงานชิ้นก่อน ๆ คือจุดกำเนิดแสงของผลงานชิ้นนี้เป็นแสงในห้องไม่ใช้แสงธรรมชาติข้อสังเกตคือเงาที่ตกกระทบบริเวณพื้นงานจะไม่เด่นชัด เพราะเซอร์วาทใช้สีที่มีความสว่างไม่มากนัก และสิ่งที่พบอีกอย่างในผลงานชิ้นนี้คืออิทธิพลจากงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ซึ่งมีการทำงานอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันคือ ค.ศ. 1886 ขณะนั้นคาดว่าเซอร์วาทกำลังสร้างงานสองชิ้นนี้ โดยที่งานชิ้นเก่ากำลังจะเสร็จสมบูรณ์ก็กำลังเริ่มงานชิ้นใหม่ โดยเซอร์วาทวางภาพ Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ให้ลึกเข้ามาเป็นพื้นหลังติดอยู่บนผนังห้องถึงครึ่งภาพ ลักษณะการจัดทำให้กับนางแบบมีการจัดวางให้นางแบบอยู่ในท่าที่สบาย เช่น ลักษณะการยืนของนางแบบคนกลางเป็นท่ายืนแบบพักขาข้างหนึ่ง เป็นท่าที่นิยมให้แบบยืนมากในยุคเรอเนซองส์ เป็นอิทธิพลของการเรียนที่เซอร์วาทศึกษา ณ สถาบัน Ecole des Beaux Arts ซึ่งสอนศิลปะแบบศิลปะวิชาการ ส่วนนางแบบอีกสองคนซ้ายขวาคือ การแสดงออกถึงความมีอิสระของเซอร์วาท ที่มีความพยายามในการจัดท่าที่เป็นธรรมชาติ วิธีการทำงานชิ้นนี้เซอร์วาทได้มีการเตรียม ด้วยการศึกษและทำการร่างภาพด้วยดินสอและด้วยสีก่อนลงมือวาดภาพผลงานจริง ขนาดใหญ่



ภาพประกอบ 6 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดภาพแบบสมดุลสองข้างเท่ากัน โดยอธิบายจากภาพประกอบที่ 6 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน แสดงว่ามีการเตรียมและวางแผนในการทำงานทำให้การจัดวางมีการจัดสมดุลอย่างตั้งใจ จึงทำให้ภาพมีลักษณะมีความมั่นคง การเลือกจำนวนนางแบบ 3 คน ทำให้การจัดภาพถูกบังคับในตัว การจัดภาพโดยให้นางแบบคนกลางยืนยังเกิดลักษณะเด่นเป็นการวางหลักกลางให้กับภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ ของภาพกระจายออกกรอบจนทั่วทั้งภาพ ส่วนภาพพื้นหลังบริเวณส่วนซ้ายของภาพมีภาพ Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte เซอร์วาท์เองก็ปรับสมดุลโดยเลือกหาวัตถุ มาจัดวางบนผนังอีกด้าน

3.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มิติที่เกิดขึ้นกับวัตถุมีการจัดแบบเหลื่อมล้ำหน้าหลัง ขนาดที่ต่างกันในภาพพื้นหลังมิติของภาพมีความลึกด้วยการใช้มุมของห้อง มีด้านทำมุม 30 องศา คล้ายกล้องลูกบาศก์ มีเส้นระหว่างผนังและพื้นห้องเป็นเส้นนำจุดรวมสายตาทำให้รู้สึกลึก

3.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่ปรากฏในผลงานเป็นการจัดวางวัตถุแบบแตกต่างมีความเป็นเอกภาพในตัวของแต่ละภาพเอง ทิศทางที่ทำให้ภาพนี้เด่นเป็นประธานคือภาพนางแบบที่ยืนอยู่ โดยปรากฏเส้นนำสายตาเข้าสู่บริเวณกลางภาพเน้นส่วนประธานคือภาพนางแบบที่ยืนกลางภาพนั่นเอง ส่วนประกอบที่สร้างความเคลื่อนไหวไม่มี

3.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการกลืนด้วยสี โดยการนำจุดสีมาประสานเชื่อมทั่วทั้งภาพการกำหนดกลุ่มสีในผลงานส่งผลให้สีแดงที่ถูกเลือกทำหน้าที่ประสานกลมกลืนทั่วทั้งภาพ

2.3.5 การใช้สี

จากภาพประกอบ 6 เมื่อนำภาพมาลดค่าสีและเพิ่มค่าความต่างของสี พบว่ากลุ่มสีที่เซอร์วาท์เลือกใช้ในผลงานชิ้นนี้ เป็นกลุ่มสีโทนร้อน มีแหล่งกำเนิดแสงคือแสงภายในห้องสตูดิโอจึงทำให้เงาในภาพนี้มีเงาตกกระทบไม่มากนัก ส่วนความชัดเจนในเงาวัตถุก็ยังไม่เพียงพอ การกำหนดสีระยะวัตถุมีการใช้สีเพื่อเพิ่มความลึกให้กับผลงานคือ ส่วนของผนังห้องประกอบไปด้วยสีม่วง แดง ส่วนระยะหน้าของผลงานคือภาพนางแบบใช้สีเหลือง ส้ม นอกจากนี้แล้วเซอร์วาท์ได้สร้างความแตกต่างในการใช้สี ด้วยภาพพื้นหลังที่เป็นจุดกำเนิดแสงตามธรรมชาติคือส่วนของภาพ Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ทำให้เห็นความแตกต่าง ๆ ของการระบายสีในสตูดิโอและนอกสตูดิโออย่างชัดเจน

4. ชื่อภาพ Invitation to the Sideshow , 1888
- สื่อวัสดุ Oil on canvas
- ขนาด 99.7 x 150 cm.



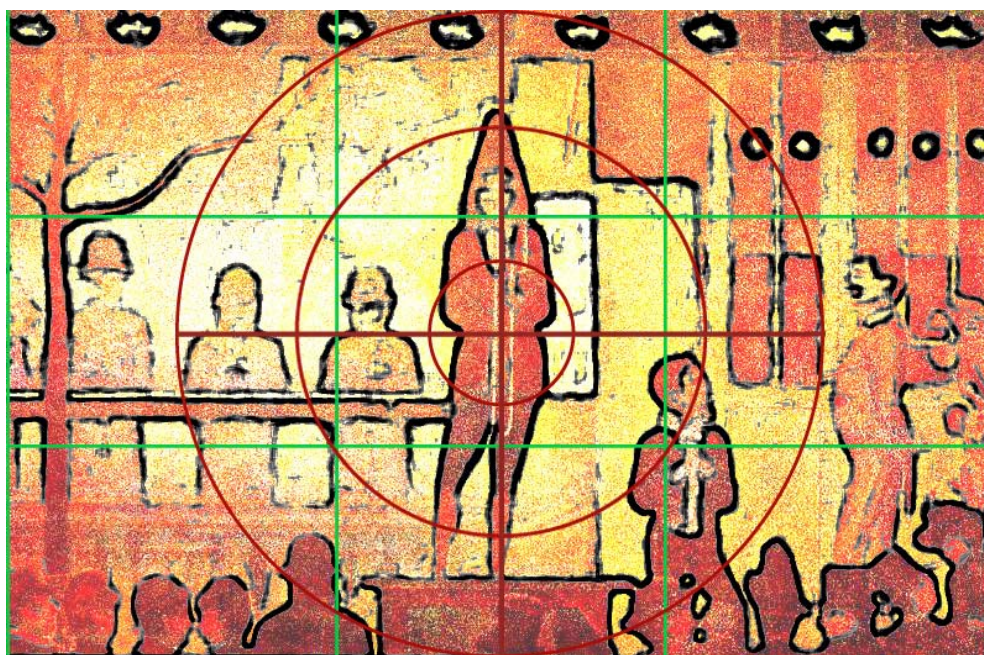
ภาพประกอบ 7 Invitation to the Sideshow

4.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

แรงบันดาลใจในการทำงานชิ้นนี้เกิดขึ้นขณะที่เชอราท์ไปชมคณะละครสัตว์ที่มาจัดแสดงในเมืองและตัวเขาเองก็เกิดความประทับใจอย่างมาก โดยเชอราท์มีมุมมองในการเลือกนำเสนอส่วนของกลุ่มคณะนักดนตรีที่มาบรรเลงประกอบการแสดงละครสัตว์ มีนักดนตรีเป่าทอมโบเป็นภาพเด่นในผลงาน ด้านข้างมีนักมายากลและผู้กำกับการแสดงแขนซ้ายหนีบตาไว้ ด้านหน้าสุดมีผู้ชมจำนวนมากที่กำลังจ้องมองการแสดง เรื่องราวในผลงานสะท้อนสภาพการรับสุนทรีภาพจากแหล่งบันเทิงในยุคสมัยนั้น รวมถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวฝรั่งเศสที่กำลังเข้าชมละครสัตว์ มีรูปแบบเรียบง่าย แม้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายสบาย ๆ

4.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำเสนอผลงานชิ้นนี้เป็นการแสดงถึงการพยายามถ่ายทอดภาพที่มีจุดกำเนิดแสงภายในอาคาร กล่าวคือภาพนี้เชอราท์ไปชมคณะละครสัตว์ซึ่งมีแสงที่ประกอบการแสดงจากตะเกียงแก๊ส จึงส่งผลให้แสงของแสงไฟที่มีความสว่างแตกต่างกันเมื่อตกกระทบกับวัตถุ ทำให้ภาพเกิดระยะและมิติอย่างชัดเจน ลักษณะการจัดวางภาพเป็นแบบ 2 มิติคล้ายภาพอียิปต์โบราณ การสร้างมิติในผลงานไม่ชัดเจน มีลักษณะแบนราบอย่างชัดเจน เชอราท์ได้มีการเตรียมการโดยการออกไปเก็บข้อมูลในสถานที่จริง และการร่างแบบในสตูดิโอด้วยสีและดินสอในหลาย ๆ ส่วนประกอบของภาพ เช่น ส่วนของนักดนตรีเป่าทอมโบ และส่วนของการร่างภาพแบบหยาบ ๆ ด้วยสีน้ำมันขนาดเล็ก 16 x 26 เซนติเมตร ก่อนลงมือวาดภาพจริงที่มีขนาดใหญ่ และแรงบันดาลใจอีกอย่างที่ทำให้มีการสร้างภาพลักษณะนี้ขึ้น คือ การได้รู้จักกับเดอการ์และได้ออกเที่ยวยามค่ำคืนในเมืองทั้งร้านอาหาร คาเฟ่ การช้อปปิ้งในสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ภาพของเชอราท์และเดอการ์ในช่วงนี้มีลักษณะเป็นภาพวาดในสถานที่ให้บริการยามค่ำคืนโดยมีแสงไฟจากจุดกำเนิดแสงในอาคาร



ภาพประกอบ 8 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 8 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าลักษณะการจัดสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน พบว่าลักษณะการจัดภาพแบบสมดุล ด้วยการเตรียม และวางแผนในการทำงานก่อนลงมือปฏิบัติในผลงานจริง ทำให้การจัดวางมีการจัด สมดุลอย่างตั้งใจทำให้ภาพมีลักษณะแสดงถึงความมั่นคง ภาพประธานคือภาพนักดนตรีเป่าทอมโบ และได้พยายามกระจายน้ำหนักด้วยการจัดวางภาพถ่ายหน้าหนักออกทั่วทั้งภาพ

4.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การวางวัตถุให้เหลื่อมล้ำทับซ้อนกันเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมิติ คือ ผู้ชมด้านหน้าเวทีถูกจัดวางให้บังระยะหลัง คือกลุ่มของนักแสดง บริเวณด้านซ้ายมือของผลงานมีต้นไม้ลักษณะเงา ดำบังนักดนตรีด้านหลังทำให้เกิดมิติในบริเวณภาพอีกชั้นหนึ่ง นอกจากการนำวัตถุมาวางในลักษณะเหลื่อมล้ำกันแล้ว การจัดวางระยะของสีก็มีส่วนสำคัญอย่างมากกับการกำหนดระยะของวัตถุจากผลงานพบว่าภายในของเวที มีการจัดวางแสงอย่างชัดเจนและระยะห่างออกมาปริมาณของแสงสว่างก็ถูกลดลงเรื่อย ๆ

4.2.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 8 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าจังหวะที่เลือกใช้คือการจัดแบบสลับ คือ พบทั้งภาพที่เป็นส่วนประกอบที่ซ้ำอยู่ทั้งสองด้านคือ ซ้าย ขวา และส่วนอื่นในผลงานเป็นแบบแตกต่างกัน การสร้างความรู้สึกให้มีการเคลื่อนไหวในผลงานนี้มี การจัดวางผลงานลักษณะภาพเขียนแบบอิมเพรสชันนิสม์ แสดงความนิ่งเฉยมากกว่าความรู้สึกเคลื่อนไหว

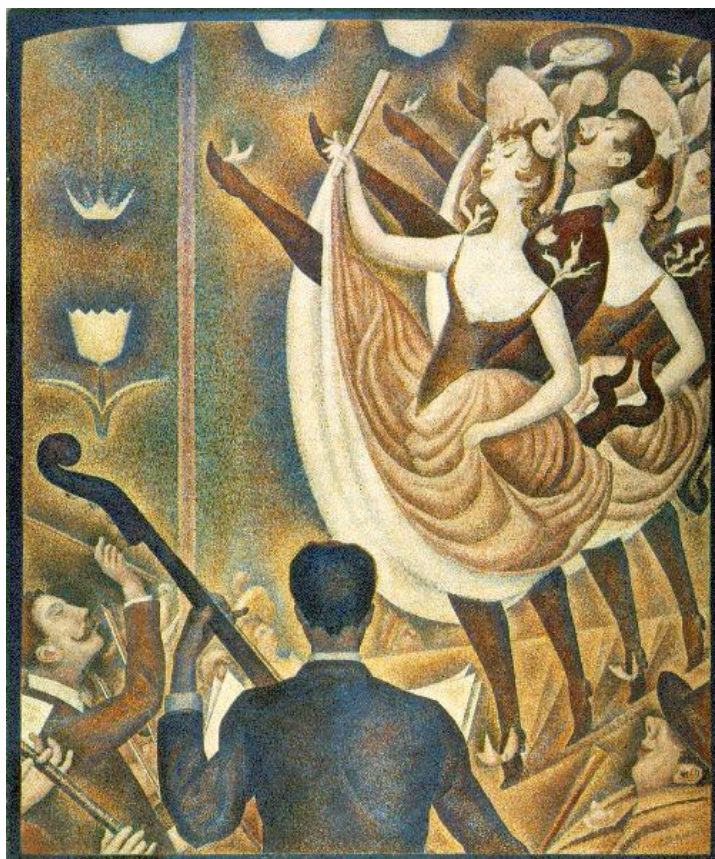
4.2.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนด้วยรูปทรงในผลงานชิ้นนี้ไฮอาร์ทเลือกใช้เส้นตั้ง ในวัตถุที่เกิดขึ้นคือภาพตัวละครในผลงานมีลักษณะตั้งเป็นแนวตั้ง การวางสีในผลงาน โดยการนำจุดสีมาประสานเชื่อมทั่วทั้งภาพการกำหนดกลุ่มสีในผลงานส่งผลให้สีเหลืองทำหน้าที่ประสานกลมกลืนทั่วทั้งภาพ

4.3.5 การใช้สี

ผลงานชิ้นนี้ยังคงการระบายสีแบบจุดสีจึงทำให้ผลงานเกิดลักษณะระยิบระยับเพราะความเหลื่อมพรายของสีตามทฤษฎีความกลมกลืนของสีของเชฟเรล ในผลงานมีการเลือกสีวัตถุที่หลากหลายแต่ในวัตถุที่มีสีต่าง ๆ จะขาดสีเหลืองของแสงไฟไม่ได้เลย จึงทำให้สีเหลืองที่เกิดขึ้นในผลงานเป็นตัวแทนของแสงตะเกียงแก๊สที่ใช้งานบนเวที ส่วนสีที่เป็นตัวแทนของภาพเงามืด จะเป็นสีม่วงและสีน้ำเงินเข้ม

5. ชื่อภาพ Le chahut ,1889 - 1890
 สื่อวัสดุ Oil on canvas
 ขนาด 169 x 139 cm.



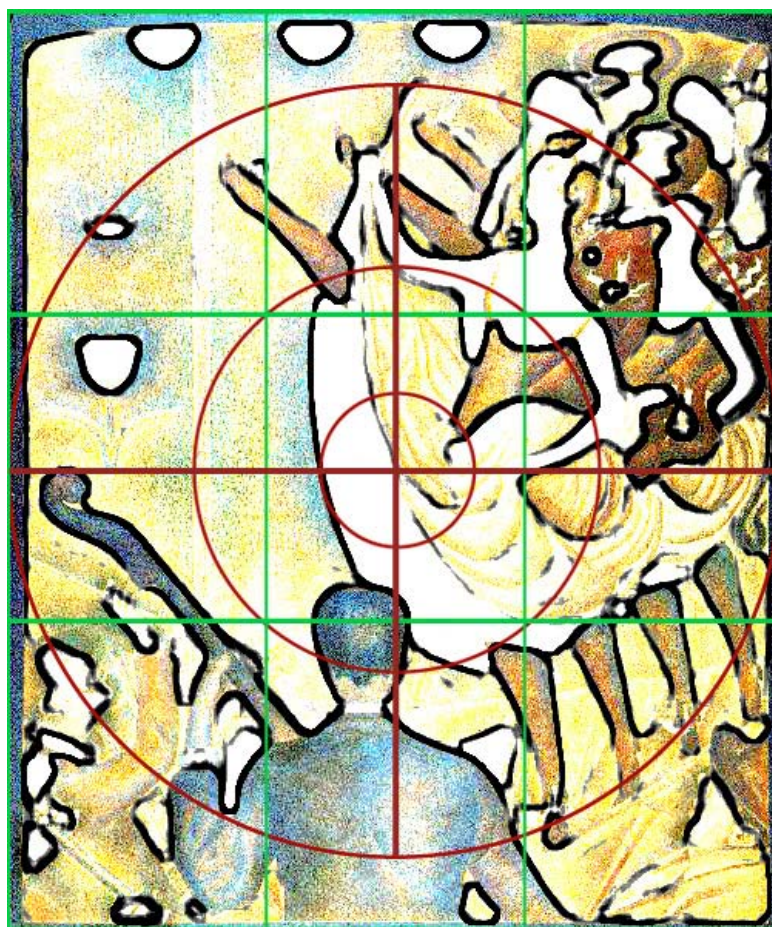
ภาพประกอบ 9 Le chahut

5.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เนื้อหาของภาพ เป็นอีกฉากหนึ่งในการแสดงของคณะละครสัตว์ที่เซอราที่ได้ชมและประทับใจ ในผลงานประกอบไปด้วยภาพนักดนตรีกำลังบรรเลง และนักแสดงกำลังทำการแสดง ท่าทางของตัวละคร ถูกจัดวางคล้ายภาพเขียนของอียิปต์ โดยมีผู้ชมล้อมรอบการแสดง ด้านหลังปรากฏเป็นฉากและแสงไฟที่เกิดขึ้นจากตะเกียงแก๊ส

5.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การกำหนดจุดกำเนิดแสงสว่างในภาพเป็นแสงไฟจากตะเกียงแก๊ส จึงทำให้การใช้แสงเงาในผลงานมีลักษณะแบนราบ การนำภาพที่ปรากฏด้านข้างลักษณะคล้ายกับภาพเขียนแบบอียิปต์ก็ยังคงมีการใช้คล้ายกับผลงานชิ้นก่อน ลักษณะการวางแผนและเตรียมการทำงานโดยการออกไปเก็บข้อมูลในสถานที่จริง และการร่างแบบในสตูดิโอด้วยสีและดินสอ ก่อนลงมือวาดภาพจริงที่มีขนาดใหญ่ แรงบันดาลใจในการทำงานยังเป็นเรื่องของ การประทับใจในการแสดงในฉากหนึ่งของคณะละครสัตว์ การจัดวางวัตถุในผลงานจึงมีลักษณะเคลื่อนไหวมากขึ้น



ภาพประกอบ 10 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดแบบสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน โดยอธิบายจากภาพประกอบที่ 10 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบส่วนประกอบดังกล่าวจะมีขนาดที่แตกต่างกัน วัดมวล และปริมาตรด้วยสายตาแล้วจะให้ความรู้สึกมีค่าน้ำหนักทางด้านขวา เป็นภาพนักแสดงกำลังจัดทำเต็นยกขา ภาพนักดนตรีที่ยืนหันหลังมีน้ำหนักที่ระบายเข้มที่สุดส่งผลให้ภาพที่ได้สร้างจุดรวมสายตาในตำแหน่งเดียว

5.3.2 การจัดมิติในผลงาน

ผลงานนี้เชอราห์นำวิธีการวางวัตถุทับซ้อนกันในการสร้างมิติ คือ นักดนตรีด้านหน้า ถูกจัดวางให้บังระยะหลัง คือกลุ่มของนักแสดง นอกจากการนำวัตถุมาวางในลักษณะเหลื่อมล้ำกันแล้ว การจัดวางระยะของสีก็มีส่วนสำคัญอย่างมากกับการกำหนดระยะของวัตถุจากผลงานพบว่าภายในของเวที มีการจัดวางแสงอย่างชัดเจนและระยะห่างออกมาปริมาณของแสงสว่างก็ถูกลดลงเรื่อย ๆ

5.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่เป็นแบบสลับ คือมีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน การสร้างความรู้สึกให้มีการเคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานลักษณะเป็นแบบภาพที่มีทิศทางน้ำหนักจากด้านขวากำลังถ่ายเทออกไปด้านซ้ายประกอบกับเงาต่าง ๆ ด้านล่างมีเส้นเฉียงกระจายเป็นรัศมีออกเป็นการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว กำหนดวัตถุให้เป็นเส้นจะพบว่าผลงานชิ้นนี้มีเส้นเฉียง 45 องศาเป็นการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว

5.3.4 ความกลมกลืน

การใช้สีเหลืองเป็นส่วนประสานทั่วทั้งภาพทำให้กำหนดลักษณะความกลมกลืนด้วยกลุ่มสีในผลงาน และการกลมกลืนด้วยรูปทรง คือวางจังหวะวัตถุประธานคือภาพนักแสดงเป็นเส้นเฉียงลากลงมาทับกับเส้นระดับของพื้นเวที ขนานกับเครื่องดนตรีในระยะหน้า ส่งผลให้ผลงานชิ้นนี้มีเส้นเฉียง 45 องศา เป็นส่วนประสานความกลมกลืนอีกส่วนหนึ่ง

5.3.5 การใช้สี

สีเหลืองเป็นส่วนประสานของสีที่ปรากฏอยู่ทั่วทั้งภาพ ปริมาณจุดของสีเหลือง และแดงซึ่งถูกดูดกลืนอยู่ ส่งผลให้ผลงานจัดอยู่ในกลุ่มสีร้อน 80% และกลุ่มสีเย็น 20% แสงที่เกิดขึ้นในภาพนี้ไม่ใช่แสงจากธรรมชาติจึงทำให้สีโดยรวมในภาพนี้เป็นกลุ่มสีส้ม น้ำตาล ผลงานชิ้นนี้ยังคงการระบายสีแบบจุดสีจึงทำให้ผลงานเกิดลักษณะระยะยับเยิบตามทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล ในผลงานมีการเลือกสีวัตถุที่หลากหลาย สีเหลืองที่เกิดขึ้นในผลงานเป็นตัวแทนของแสงตะเกียงที่ใช้งานบนเวที ส่วนสีที่เป็นตัวแทนของภาพเงามืด จะเป็นสีม่วงและสีน้ำเงินเข้ม

6. ชื่อภาพ Young Woman Powdering Herself , 1888 - 1890
- สื่อวัสดุ Oil on canvas
- ขนาด 95.5 x 79.5 cm.



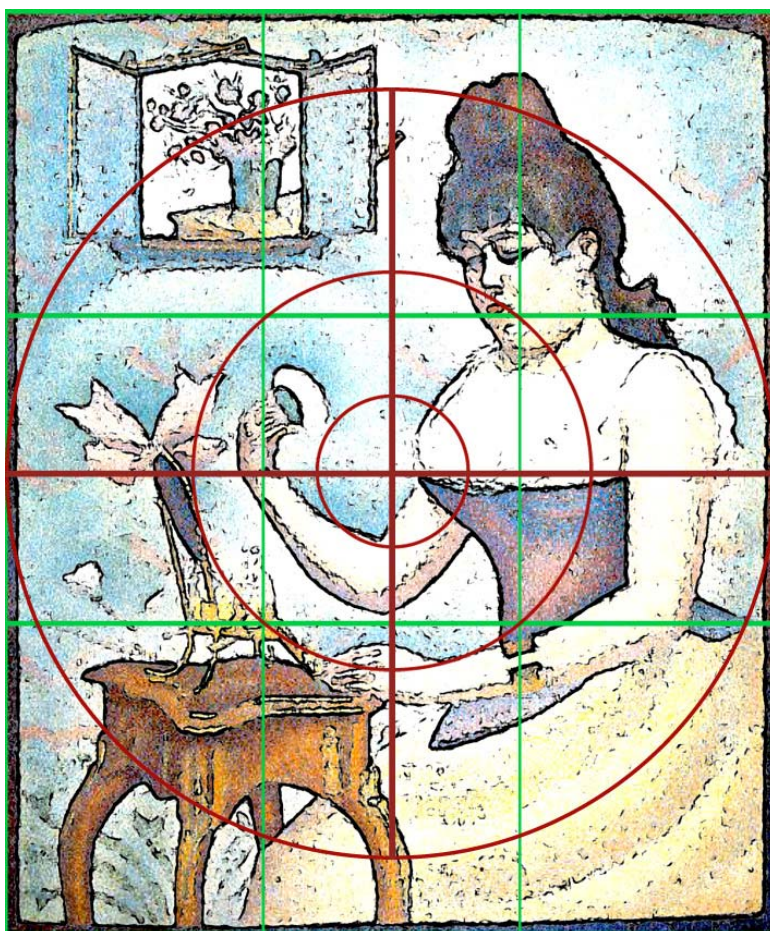
ภาพประกอบ 11 Young Woman Powdering Herself

6.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพเหมือนเมดิซีน นอบลอซ ซึ่งเป็นภรรยาของเซอร์จอร์จกำลังนั่งแต่งหน้า มือด้านขวาถืออุปกรณ์สำหรับทาแป้งนั่งมองกระจกที่ตั้งบนโต๊ะแต่งหน้าอย่างตั้งใจ การแต่งกายสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะเรียบง่าย และเครื่องประดับน้อยชิ้น ภาพพื้นหลังเป็นวอลเพเปอร์ลายดอกไม้ มีหน้าต่างด้านบนซ้ายเปิดออกมองเห็นกระถางดอกไม้ เซอร์จอร์จวาดส่วนประกอบอื่น ๆ ในภาพให้มีภาพดอกไม้ประกอบทั่วทั้งภาพ

6.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เซอราท์ยังคงรูปแบบการทำงานตามแบบลัทธินีโออิมเพรสชันนิสต์ การทำงานชิ้นนี้มีความแตกต่างจากผลงานชิ้นใหญ่ชิ้นอื่น ๆ ของเซอราท์ คือมิได้มีการวางแผนการทำงานด้วยการร่างภาพก่อน จุดกำเนิดแสงในภาพเป็นแสงที่เกิดในห้องทำให้เงาตกกระทบจากวัตถุมีน้อยมาก สัดส่วนของภาพที่ปรากฏมีพื้นที่ว่างกำลังพอเหมาะสร้างความรู้สึกสบายตา การสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์แล้วเซอราท์ได้พยายามควบคุมเนื้อหาของภาพให้ประกอบไปด้วยภาพดอกไม้เพราะดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงงาม อันหมายถึงสตรีในภาพซึ่งเป็นภรรยาของเขาเอง เป็นผลงานที่ถูกสร้างขึ้นขณะที่ชีวิตรักกำลังเกิดขึ้น



ภาพประกอบ 12 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

6.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

6.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน การถ่ายทอดความเหมือนจริง เพื่อให้ได้ความเป็นธรรมชาติในการแสดงออกซึ่งความปรกติในชีวิตประจำวัน ท่าทางการในแต่งตัวจึงทำให้ต้องมองเห็นวัตถุที่ถูกกระทำด้วยนั้นคือ โต๊ะเครื่องแป้ง ความโดดเด่นของโต๊ะเมื่อเปรียบเทียบกับภาพนางแบบที่มีขนาดใหญ่กว่า ทำให้น้ำหนักของภาพนางแบบมีน้ำหนักมากกว่า การแก้ปัญหาของการทำงานชิ้นนี้ เรื่องการถ่ายเทน้ำหนักพบว่าบริเวณส่วนบนซ้ายมีภาพหน้าต่างถูกเปิดออก มองเห็นกระดาดต้นไม้ภายใน เป็นการนำเนื้อหาอื่นมาเพื่อปรับสมดุลในผลงาน และยังสามารถแสดงความหมายออกมาได้อย่างลงตัว

6.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มิติในผลงานที่เป็นส่วนกำหนดความลึกคือการจัดวัตถุแบบเหลื่อมล้ำกัน ผลงานชิ้นนี้มีการกำหนดระยะของผลงานด้วยการสร้างเนื้อหาในระนาบหน้าให้บังระยะหลัง นอกจากวัตถุดังกล่าวแล้วการใช้สีก็มีส่วนสำคัญอย่างมาก การแยกวัตถุผิวสีเนื้อออกจากผนังสีน้ำเงิน เขียว เป็นการสร้างระยะให้รู้สึกว่าได้ไกลออกไปได้ดี

6.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 12 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าการกำหนดจังหวะเป็นแบบแตกต่างกัน เกิดขึ้นด้วยการแก้ปัญหาในการใช้พื้นที่ว่างในผลงานเล่าเนื้อหาเป็นแบบเอกภาพในแต่ละส่วนต่างกัน การสร้างการเคลื่อนไหวเป็นแบบนิ่งเฉยไม่มีการกำหนดทิศทาง

6.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนที่เกิด มีสีเป็นส่วนประสานความกลมกลืนจนทั่วทั้งภาพ จุดสีจำนวนมากเป็นส่วนเชื่อมให้สายตาของผู้ชม เกิดการประสานกันระหว่างเนื้อหาที่มีสีและรูปทรงต่างกัน ทำให้เกิดความกลมกลืนในผลงาน

6.3.5 การใช้สี

จากภาพประกอบ 12 เมื่อนำภาพมาลดค่าสีและเพิ่มค่าความต่างของสี ปรากฏสีเหลืองเป็นส่วนประสานอยู่ทั่วทั้งภาพ ปริมาณจุดของสีเหลือง และแดงซึ่งถูกดูดกลืนอยู่ แสงที่เกิดขึ้นในภาพนี้ไม่ใช่แสงจากธรรมชาติจึงทำให้สีโดยรวมในภาพนี้เป็นกลุ่มสีส้ม น้ำตาล การระบายสีแบบจุดสีทำให้ผลงานเกิดลักษณะระยิบระยับตามทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเวอเร สีเหลืองที่เกิดขึ้นในผลงานเป็นตัวแทนของแสงตะเกียงที่ใช้ในห้อง ส่วนสีที่เป็นตัวแทนของภาพเงามืด จะเป็นสีม่วง สีน้ำเงินเข้ม และสีเขียว

7. ชื่อภาพ The Circus ,1890 - 1891

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 185.5 x 152.5 cm.



ภาพประกอบ 13 The Circus

7.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เนื้อหาของภาพ เป็นภาพความประทับใจจากการเข้าชมการแสดงของคณะละครสัตว์ การจัดวางส่วนประกอบของภาพแสดงบรรยากาศความสนุก จากการจัดท่าของตัวละครในภาพ มีรอยยิ้มที่มุมปากอย่างชัดเจน ส่วนนักแสดงเองที่อยู่ในระยะหน้า ของภาพมีภาพม้าที่แสดงท่าวิ่งมีนักแสดงกำลังแสดงบนหลังม้าและนักแสดงอีกคน ก็กำลังกระโดดในท่ายกขาขึ้นสูง ผู้ควบคุมสัตว์วิ่งตามอยู่ห่าง ๆ ระยะหน้าสุดมีภาพนักแสดงยืนหันหลังกำลังอ้าปากค้างอยู่ ระยะหลังของภาพมีผู้ชมจำนวนมาก กำลังอยู่ในท่าทางที่ต่างกันไป

7.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้ถูกนำมาจัดแสดงในวันที่ 16 มีนาคม ค.ศ. 1891 ที่ซาลอนดิอินดิเพนเดน เซอราท์ นำออกมาแสดงออกที่จะเสร็จสมบูรณ์ และก็เป็นผลงานขนาดใหญ่ชิ้นสุดท้าย เพราะเขาได้เสียชีวิตลง เมื่อวันที่ 29 มีนาคม ค.ศ. 1891 ด้วยโรคหัวใจตีบ ลักษณะการจัดภาพคล้ายภาพที่ยังคงรูปแบบภาพเขียนอียิปต์มีการลดทอน รายละเอียดของภาพลง การจัดภาพแบบการหยุดความเคลื่อนไหว นับว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่ของการเขียนภาพในยุคนั้น เพราะศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์เอง มักจะนิยมเขียนภาพการประทับใจแบบที่มองจากธรรมชาติ แต่เซอราท์สร้างสรรค์งานชิ้นนี้ด้วยการวางแผนการทำงานด้วยการร่างภาพขนาดเล็กก่อน จึงทำให้มีการจัดวางท่าทางที่ทำให้แปลกออกไป ซึ่งอาจเป็นจุดกำเนิดภาพแบบลัทธิลูกบาศก์นิยม การระบายสียังเป็นลักษณะแบบการระบายตามทฤษฎีการกลมกลืนสีของเชฟเวรี ในผลงานชิ้นนี้มีการระบายสีภายใต้สภาวะแสงในอาคารจึงทำให้ผลงานมีกลุ่มสีร้อนประกอบไปด้วยสีเหลืองและสีน้ำตาลเป็นส่วนใหญ่



ภาพประกอบ 14 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

7.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

7.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบที่ 14 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าลักษณะการจัดภาพแบบสมดุลเท่ากันสองข้าง การจัดภาพมีลักษณะแบบเตรียมการด้วยการสร้างแบบร่างไว้ก่อน เป็นอีกภาพหนึ่งที่มีการสร้างส่วนประธานของภาพไว้บริเวณส่วนกลางของผลงานและกำหนดส่วนประกอบอื่น ๆ กระจายออกบริเวณข้าง ๆ เพื่อปรับสมดุลในผลงาน

7.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มิติที่เกิดขึ้นเป็นลักษณะการสร้างขนาดที่แตกต่างกัน ภาพนักแสดงในระยะหน้าสุดมีขนาดใหญ่ ระยะที่สองคือกลุ่มนักแสดงและม้าที่นำมาแสดง ระยะที่สามคือบริเวณคนดูที่อยู่ในที่นั่งชั้น 1 , 2 , 3 นอกจากขนาดที่แตกต่างกันแล้วการนำวัตถุที่อยู่ในระยะหน้ามาเหลื่อมล้ำส่วนระยะที่อยู่ไกลออกไปก็ทำให้มิติในผลงานชัดเจนขึ้นด้วย

7.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะและความต่อเนื่องในผลงานมีลักษณะการกำหนดทิศทางด้วยเส้นที่ซ้ำในส่วนระยะหลังของผลงานพบภาพคนดู มีการกำหนดเส้นเป็นเส้นตรงลากเป็นจังหวะซ้ำ ๆ กัน ระยะหน้ามีการนำความแตกต่างมาใช้ การสร้างความเคลื่อนไหวเกิดจากลักษณะสายตาและใบหน้าที่ของตัวละครในภาพ มีทิศทางมุ่งมาทางเดียวกันหากลากเส้นแทนตำแหน่งของวัตถุในผลงาน จะพบว่าทิศทางจะมุ่งตรงไปส่วนบนของผลงาน

7.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนที่เกิดขึ้น มีสีเป็นส่วนประสานความกลมกลืนจนทั่วทั้งภาพ จุดสีจำนวนมากเป็นส่วนเชื่อมให้สายตาของผู้ชม ระยะหน้าของผลงาน จังหวะของเส้นและริ้วสีเหลืองมีการลากเป็นเส้นโค้งประสานกัน จังหวะที่นักแสดงกำลังแสดง 2 คนมีทิศทางโค้งเป็นวงกลมกลางผลงาน ลักษณะการเชื่อมโยงดังกล่าวส่งผลให้ผลงานเกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

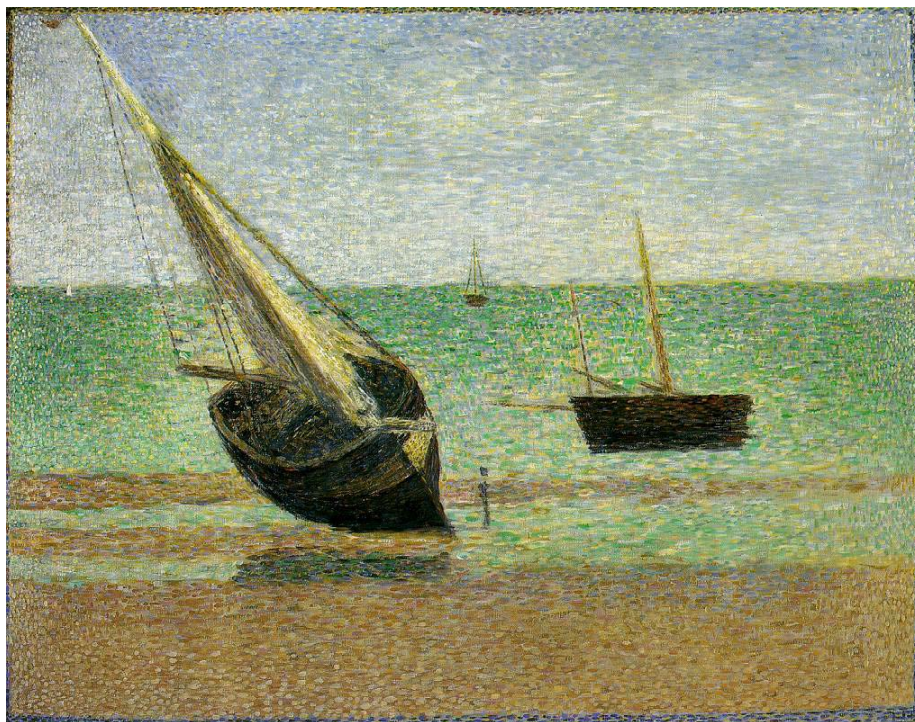
7.3.5 การใช้สี

ปรากฏสีเหลืองเป็นส่วนประสานอยู่ทั่วทั้งภาพ ปริมาณจุดของสีเหลืองแทนแสงที่เกิดขึ้นในผลงาน ซึ่งไม่ใช่แสงจากธรรมชาติจึงทำให้สีโดยรวมในภาพนี้เป็นกลุ่มสีส้ม น้ำตาล การระบายสีแบบจุดสีทำให้ผลงานเกิดลักษณะระยิบระยับตามทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล ส่วนสีที่เป็นตัวแทนของภาพเงามืด จะเป็นสีม่วง สีน้ำเงินเข้ม และสีเขียว ผลงานชิ้นนี้มีการนำสีตรงข้ามมาใช้งานโดยการจุดสีม่วงบนส่วนสีเหลืองของผลงาน เพื่อสร้างเป็นเงาและส่วนที่เข้มในผลงาน มีความแตกต่างจากศิลปินอิมเพรสชันนิสต์คนอื่น ๆ ที่ไม่นิยมนำสีตรงข้ามมาใช้ในผลงาน

8. ชื่อภาพ Boats, Low Tide, Grandcamp , 1885

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 65.4 x 81.7 cm.



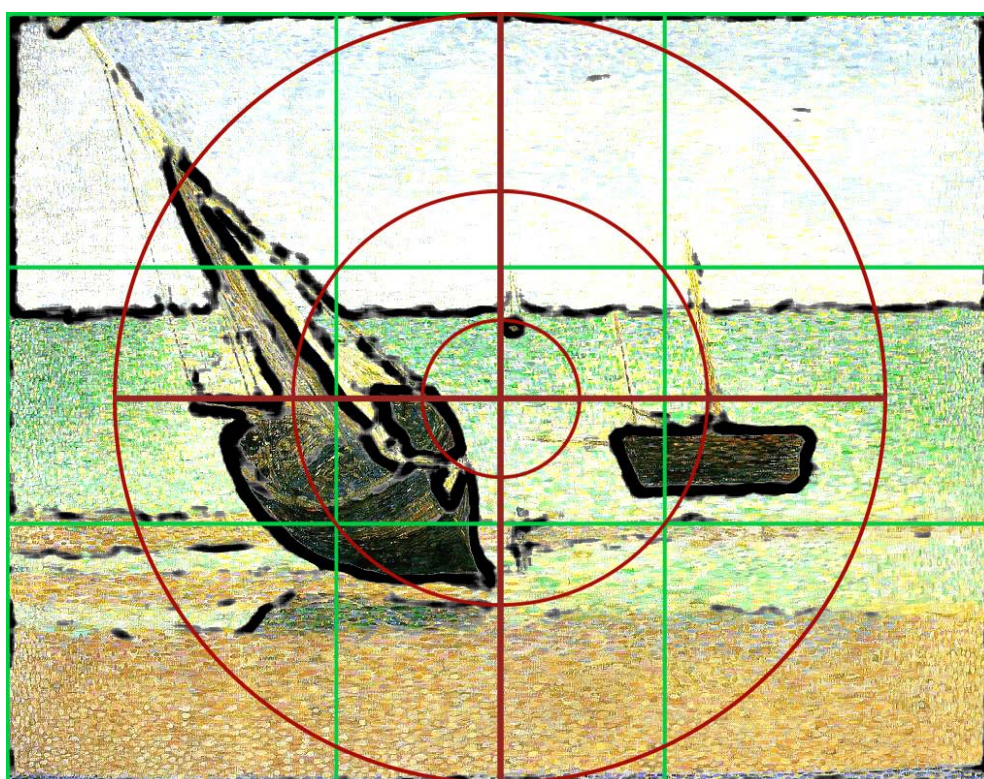
ภาพประกอบ 15 Boats, Low Tide, Grandcamp

8.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพทิวทัศน์ทะเล มุมมองจากชายฝั่งมองออกสู่ทะเล ส่วนประกอบของผลงานคือภาพชายฝั่งทะเลที่มีเรือใบจอดเทียบชายฝั่ง 2 ลำ และในระยะที่ไกลออกไปก็มีเรืออีกลำอยู่ในทะเล ท้องฟ้าสดใส ทะเลสีเขียว หาดทรายสีเหลือง มีภาพคนยืนข้าง ๆ เรือลำในระยะหน้าสุด และมีเงาที่เกิดจากเรือใบสะท้อนอยู่ในน้ำ

8.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้สร้างสรรค์ขึ้นในช่วงซัมเมอร์ ปี ค.ศ. 1885 หลังจากที่เขาใช้เวลาตลอดฤดูหนาวกับผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte การได้ออกมาทำงานนอกสถานที่หลังจากที่ต้องทำงานชิ้นใหญ่ในสตูดิโอเป็นเวลานาน ส่งผลให้ผลงานมีความรู้สึกผ่อนคลายและอิสระสังเกตได้จากรูปทรงที่เกิดขึ้นกับวัตถุในผลงานมีเส้นที่ไม่คมชัดและความสดใสของสีที่ใช้ ทำให้ความรู้สึกในการรับชมภาพผลงานชิ้นนี้ถ่ายทอดออกมาเป็นบรรยากาศที่ผ่อนคลาย รู้สึกสบาย เซอร์วาทได้ไปพักผ่อนที่ แกรนด์แค้มป์ ในนอร์แมนดี และได้สร้างผลงานภาพทิวทัศน์ทะเล ตามรูปแบบความประทับใจนำเสนอลักษณะเฉพาะของเซอร์วาท ลักษณะจุดสีจากการทดลองในผลงานชิ้นใหญ่ ส่งผลอิทธิพลในการแสดงออกกับภาพทิวทัศน์ขนาดเล็ก ซึ่งต้องออกไปยังสถานที่จริง รายละเอียดในผลงานถูกลดทอนลง เพื่อแสดงออกในลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน แม้แต่การเลือกเนื้อหาในการแสดงออก ในส่วนประธานของผลงานเป็นภาพเรือที่กำลังจอดเทียบประมาณ 45 องศาบริเวณชายฝั่งสะท้อนถึงการหยุดพักของเรือหลังจากที่ต้องออกไปแล่นกลางทะเล เปรียบดังเช่นตัวของเซอร์วาทเองที่กำลังพักผ่อนหลังจากตรากตรำกับการสร้างผลงานชิ้นใหญ่ที่ต้องอาศัยความอดทนที่ยาวนาน



ภาพประกอบ 16 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

8.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

8.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 16 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบลักษณะการจัดแบบสมดุลเท่ากันทั้งสองข้าง การถ่วงน้ำหนักในเนื้อหาของภาพ พบภาพเรือ 3 ลำ การเลือกวางวัตถุในผลงานมีผลอย่างมากกับการจัดตำแหน่ง เกิดการถ่วงน้ำหนักในผลงานเกิดการปรับสมดุลลงตัว แม้กระทั่งตำแหน่งในการจัดวางวัตถุ เป็นบริเวณส่วนกลางของผลงาน

8.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มิติที่เกิดขึ้นมีการสร้างมิติด้วยการกำหนดขนาดของวัตถุที่แตกต่างกันทำให้ระยะต่างต่างกัน เรือที่อยู่ในระยะหน้าสุดขนาดจะใหญ่ที่สุด และเรือที่ไกลที่สุดจะมีขนาดเล็กที่สุด

8.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

ลักษณะจังหวะที่ใช้คือการซ้ำ พบภาพเรือที่วางจังหวะเรียงรายกันเป็นจังหวะ ความเคลื่อนไหวกำหนดทิศทางส่วนประธานของภาพ คือ เรือในระยะหน้าสุดด้านซ้ายของผลงาน มีขนาดใหญ่ที่สุด และเรือในระยะที่ 2 บริเวณด้านขวาของผลงาน และเรือในระยะสุดท้ายไกลที่สุด ขนาดลำเล็กที่สุด ส่วนประกอบดังกล่าวส่งผลให้เกิดจังหวะจากบริเวณโดยรอบมุ่งสู่บริเวณส่วนกลางผลงาน

8.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการกลืนด้วยสี โดยการนำจุดสีมาประสานเชื่อมทั่วทั้งภาพ การกำหนดกลุ่มสีในผลงานส่งผลให้สีเหลืองที่ถูกเลือกทำหน้าที่แทนความสว่างของแสงและเป็นประสานกลมกลืนทั่วทั้งภาพ

8.3.5 การใช้สี

การระบายสีในผลงานชิ้นนี้เชอราท์ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสี ของเชิฟเรล จากผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ที่มีการปฏิบัติงานด้วยการจุดสีส่งอิทธิพลให้ผลงานชิ้นนี้มีการจุดสีด้วย รูปแบบการศึกษาและเตรียมแบบร่างก่อนการสร้างผลงาน ชิ้นใหญ่ในสตูดิโอ ทำให้เกิดทักษะและความชำนาญในการวางตำแหน่งสีตามทฤษฎี เมื่อเชอราท์ได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่จึงทำให้ผลงานมีความเหลือมพรายในสี และยังสามารถแสดงความประทับใจตามวิธีการแสดงออก ของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ที่กำลังเป็นที่นิยมของศิลปินแนวคิดใหม่ในยุคนั้น กลุ่มสีส่วนใหญ่ที่ใช้เป็นกลุ่มสีเย็นที่ได้จากสีฟ้า น้ำเงิน จากท้องฟ้าและสีเขียวอมน้ำเงินของทะเล สีกลุ่มร้อนมีเพียงส่วนน้อยคือ สีเหลืองของทรายบริเวณชายฝั่ง

9. ชื่อภาพ The English Channel at Grandcamp , 1885
 สื่อวัสดุ Oil on canvas
 ขนาด 66.2 x 82.4 cm.



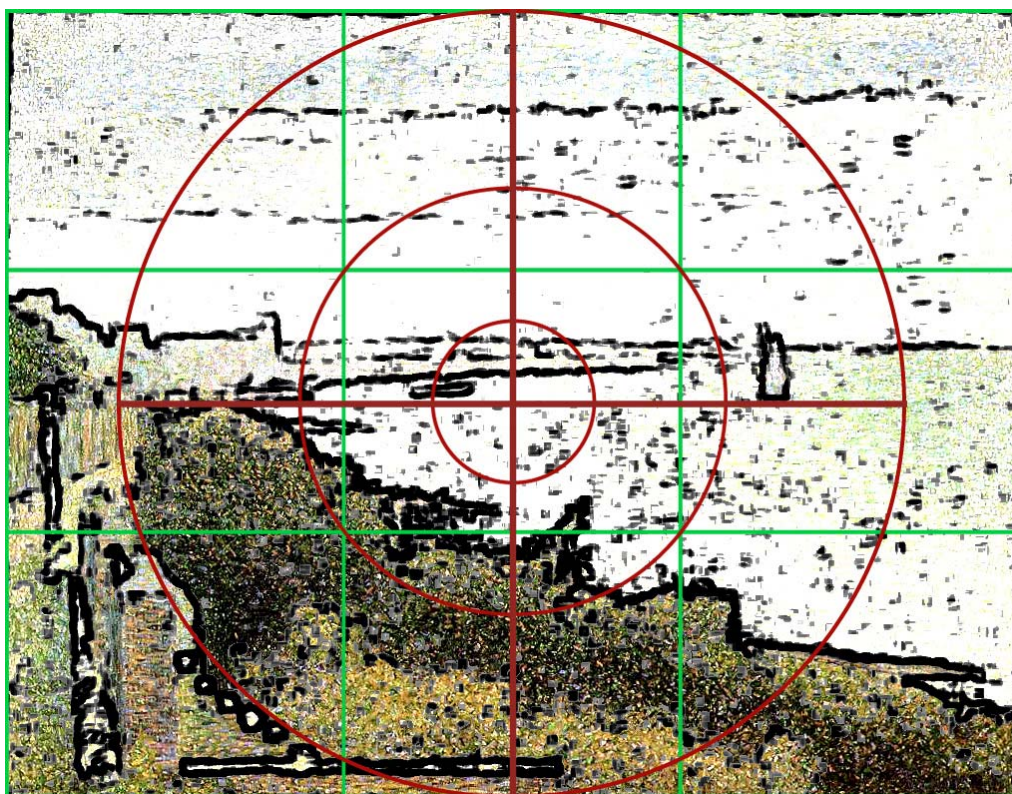
ภาพประกอบ 17 The English Channel at Grandcamp

9.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เนื้อหาเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวจากที่พิกมองออกสู่ทะเล มุมมองที่แสดงออกในผลงานเป็นการมองจากที่สูงออกสู่ที่ต่ำ แสดงว่าตำแหน่งที่พิกอยู่สูงกว่าระดับชายฝั่งทะเล ในระยะไกลออกไปเป็นภาพเมืองที่เป็นบริเวณริมชายฝั่งทะเล บริเวณภาพทะเลพบเรือใบที่กำลังแล่นอยู่ในทะเล ระยะหน้าสุดพบภาพกำแพงและบันได บริเวณข้าง ๆ มีพุ่มไม้ขึ้นด้านซ้ายผลงานและลดต่ำลงสู่ด้านขวาของผลงาน และปลายของริมชายฝั่งยื่นออกไปเล็กน้อยบริเวณริมสุดของพุ่มไม้ด้านขวาผลงาน ด้านซ้ายสุดในผลงานพบภาพกำแพงทอดยาวออกไปจนสุดสายตา บรรยากาศท้องฟ้าไม่สดใสส่งผลให้ภาพทะเลที่มีสีที่สะท้อนตามไปด้วย

9.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

มุมมองนี้เชอวาทต้องการเก็บความประทับใจในสถานที่ ต้องการบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ในผลงานให้ได้มากที่สุดจากสถานที่พักผ่อนที่ แกรนด์แคมป์ ในนอร์แมนดี และได้สร้างผลงานภาพทิวทัศน์ทะเล ตามรูปแบบความประทับใจนำเสนอลักษณะเฉพาะของเชอวาท ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นในช่วงซัมเมอร์ ปี ค.ศ. 1885 หลังจากที่เขาใช้เวลาตลอดฤดูหนาวกับผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte การได้ออกมาทำงานนอกสถานที่ หลังจากที่ต้องทำงานชิ้นใหญ่ในสตูดิโอเป็นเวลานาน ส่งผลให้ผลงานมีความรู้สึกผ่อนคลายและอิสระ



ภาพประกอบ 18 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

9.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

9.3.1 ความสมดุล

การจัดแบบสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน น้ำหนักของเนื้อหาในผลงานอยู่บริเวณซ้ายเป็นส่วนใหญ่ เป็นภาพอาคารและวัตถุอื่น ๆ บริเวณด้านขวาเป็นพื้นที่ของทะเลมีลักษณะเป็นบริเวณกว้าง ทำให้จุดสนใจในการชมผลงานคือส่วนซ้ายและค่อย ๆ เพิ่มระยะตามแนวชายฝั่งออกไปเรื่อย ๆ จุดสนใจในบริเวณขวาคือภาพเรือใบที่กำลังแล่นในทะเลซึ่งเป็นส่วนถ่วงน้ำหนักให้กับผลงานเป็นลักษณะการปรับสมดุลในผลงาน

9.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มิติที่เกิดขึ้นเป็นการสร้างระยะวัตถุ ด้วยการกำหนดความเหลื่อมล้ำกัน บริเวณด้านซ้ายผลงานพบการสร้างมิติแบบจุดรวมสายตา และการใช้ปริมาณความอึดตัวของสีที่ต่างกัน พบว่าในระยะใกล้ปริมาณความอึดตัวของสีมีมากทำให้สีมีความเข้มข้นชัดเจนในเนื้อสี และในระยะที่ไกลออกไปสีมีความอึดตัวน้อยลงภาพมีลักษณะชัดแจ้ง ยิ่งทำให้มิติของภาพไกลออกไป

9.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 18 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าจังหวะในผลงานบริเวณส่วนเนื้อหาของภาพมีความเป็นเอกภาพแตกต่างกันอย่างชัดเจน และส่วนประกอบในผลงานไม่พบการเคลื่อนไหว

9.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการกลืนด้วยสี โดยการนำจุดสีมาประสานเชื่อมทั่วทั้งภาพ การกำหนดกลุ่มสีในผลงานส่งผลให้สีเหลืองที่ถูกเลือกทำหน้าที่แทนความสว่างของแสงและเป็นประสานกลมกลืนทั่วทั้งภาพ

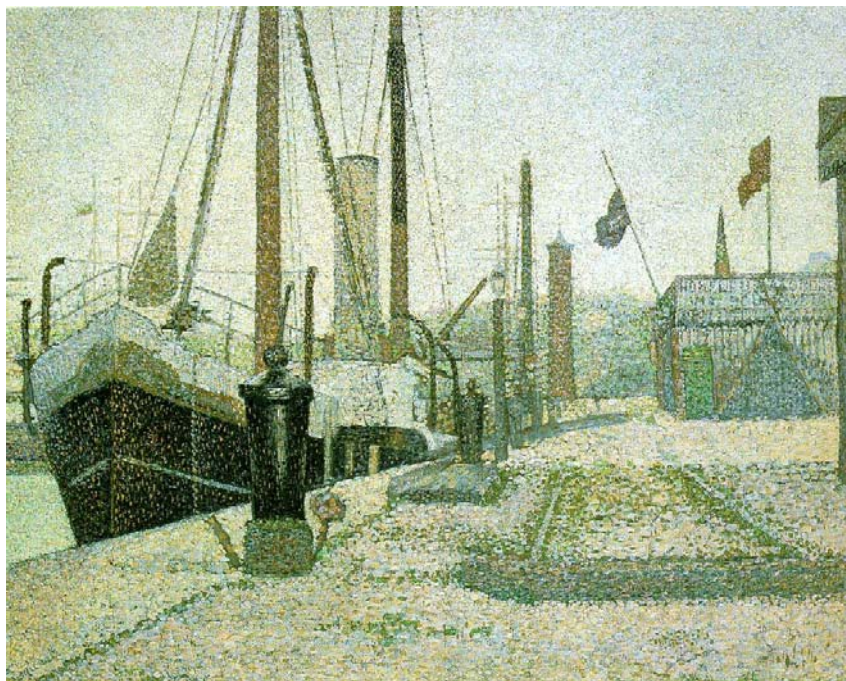
9.3.5 การใช้สี

ระบายสีในผลงานชิ้นนี้เชอราท์ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสี ของเซฟเวิลจากผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ที่มีการปฏิบัติงานด้วยการจุดสี ส่งอิทธิพลให้ผลงานชิ้นนี้มีการจุดสีด้วย รูปแบบการศึกษาและเตรียมแบบร่างก่อนการสร้างผลงานชิ้นใหญ่ในสตูดิโอ ทำให้เกิดทักษะและความชำนาญในการวางตำแหน่งสีตามทฤษฎี เมื่อเชอราท์ได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่จึงนำเอาทฤษฎีสีที่ศึกษามารวมกับสีจริงตามธรรมชาติ ในแสงจากดวงอาทิตย์ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน

10. ชื่อภาพ La Maria, Honfleur , 1886

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 52.7 x 63.5 cm.



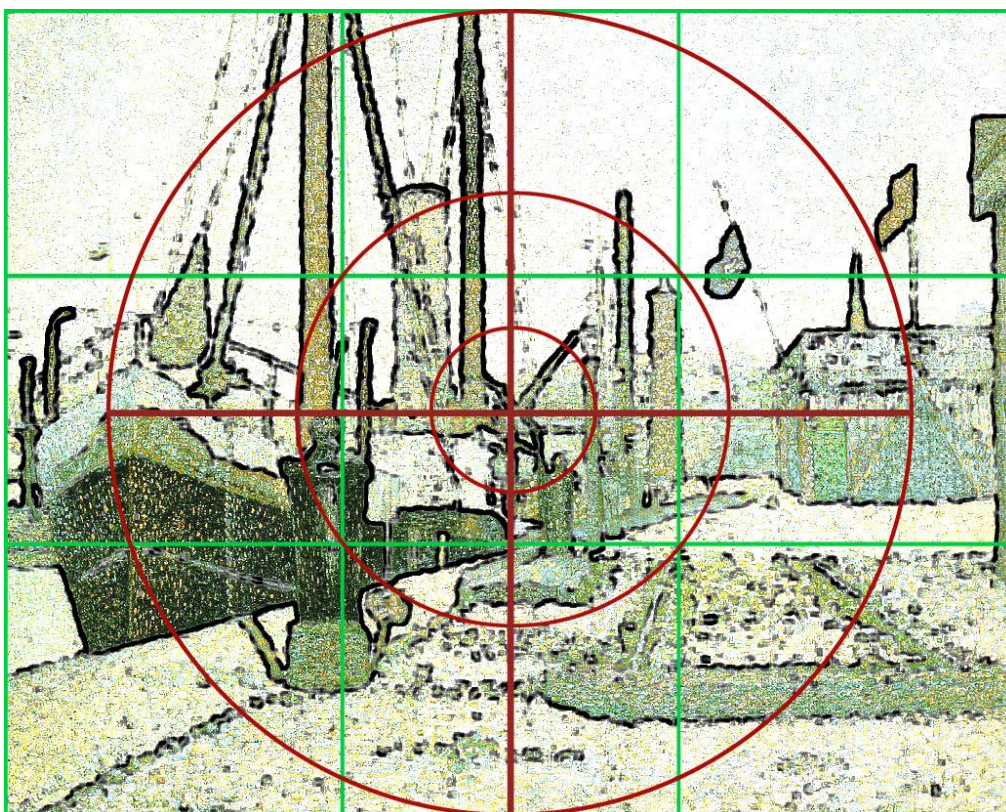
ภาพประกอบ 19 La Maria, Honfleur

10.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ลักษณะการถ่ายทอดผลงานเป็นการถ่ายทอดความประทับใจกับสิ่งที่พบจริงตามธรรมชาติ บริเวณซ้ายของผลงานเป็นภาพเรือที่กำลังเทียบท่าอยู่ รายละเอียดบริเวณลำเรือมีอยู่อย่างมากมาย เช่น ปล่องไฟ เสากระโดงเรือ เชือกที่ใช้ซึ่งเสากระโดงเรือหลักผูกเรือ บริเวณด้านของเรือพบภาพผู้ชาย ใส่หมวกยืนตัวตรง บริเวณขวาของผลงานเป็นภาพอาคารบริเวณท่าเรือพบภาพธงกำลังปลิวสะบัดอยู่ ขนาดของเงาตกกระทบมีการวางทอดยาวบนทางเดิน ในระยะไกลออกไปพบภาพภูเขาเป็นแนวยาวจนสุดภาพ

10.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นลักษณะการทำงานตามแนวทางของลัทธิอิมเพรสชันนิสต์ จากการออกไปพักผ่อนที่ฮอนเฟลอร์ เมื่อปี ค.ศ. 1886 ช่วงซัมเมอร์ หลังจากที่เขาได้เห็นงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรม ครั้งที่ 8 ของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ซึ่งการจัดแสดงนิทรรศการครั้งสุดท้ายของกลุ่ม ช่วงการพักผ่อนในซัมเมอร์นี้ เซอราท์สร้างสรรค์ผลงานทั้งสิ้น 10 ชิ้น การเขียนภาพเร็วไฟซบเคลื่อนด้วยไอน้ำทำให้สะท้อนช่วงการกำลังพัฒนาอุตสาหกรรมของฝรั่งเศส รูปแบบการนำเสนอยังคงการสร้างสรรค์โดยนำทฤษฎีสีของเซฟเวิลและการจุดสีจนทั่วทั้งภาพ มาเป็นรูปแบบการถ่ายทอดผลงาน เป็นอิทธิพลจากผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ที่แสดงผ่านไปก่อนมาพักผ่อนในครั้งนี้และได้รับการชมจากนักวิจารณ์ศิลปะ โดยเฉพาะ ฟิลิกซ์ ฟินออน ได้เขียนบทความวิเคราะห์และวิจารณ์เกี่ยวกับรูปแบบและเทคนิคในการสร้างผลงานของเซอราท์ในทางที่ดี ทำให้เซอราท์เกิดกำลังใจในการสร้างผลงานขึ้นต่อไปตามรูปแบบเดิมที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก



ภาพประกอบ 20 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

10.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

10.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 20 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าลักษณะการจัดภาพจัดแบบสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน พบภาพผู้ชายยืนตรงบริเวณจุดศูนย์กลาง การเลือกวางภาพเรือซึ่งมีเนื้อหาเป็นประธานในผลงานส่งผลให้น้ำหนักส่วนใหญ่อยู่บริเวณซ้ายของผลงาน และการปรับสมดุลด้วยภาพอาคารบริเวณขวา

10.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติด้วยการใช้หลักการเขียนทัศนียภาพ ด้วยการกำหนดจุดรวมสายตา ลากเส้นกำหนดระยะวัตถุลากสู่จุดรวมสายตาวางวัตถุแนวเส้นระดับสายตา ประกอบด้วยภาพเส้นขอบตลิ่งแนวจอดเรือ เส้นแนวระดับอาคารกับภาพเงาของอาคารตกกระทบบริเวณพื้น มีการจัดวัตถุให้เหลื่อมล้ำหน้าหลังและสร้างมิติด้วยการใช้บริเวณความเข้มของสีเป็นการกำหนดระยะวัตถุ พบภาพภูเขาในระยะหลังสุดมีการลดปริมาณความเข้มของสีลง จนมีความเจือจางทำให้สืบรยากาศมีความรู้สึกลึกเมื่อเปรียบเทียบกับวัตถุ

10.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

ลักษณะการจัดจังหวะเป็นแบบแตกต่าง ทิศทางการเคลื่อนไหวสร้างจุดเน้นในผลงาน เข้าจุดศูนย์กลาง พบเส้นที่เป็นเส้นจัดระยะและมิติของวัตถุซึ่งนอกจากทำให้ความรู้สึกลึกยังส่งผลให้จังหวะและความเคลื่อนไหวในผลงานมุ่งสู่บริเวณส่วนกลางของภาพเป็นการเน้นและสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมรู้สึกมีมิติลึกด้วยการสร้างมิติลงเคลื่อนที่สู่บริเวณส่วนกลางในผลงาน

10.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

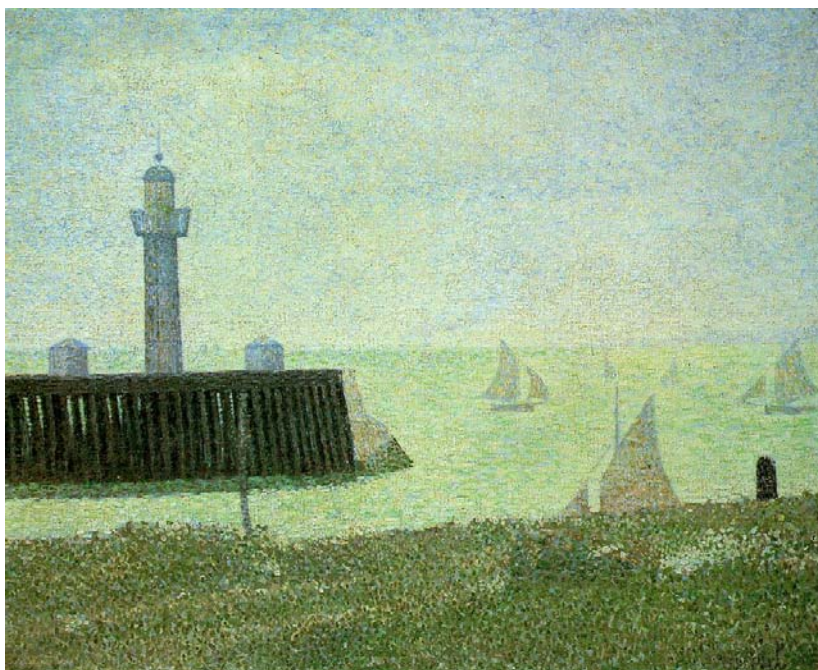
10.3.5 การใช้สี

การระบายสีในผลงานชิ้นนี้เชอราห์ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล รวมถึงรูปแบบการศึกษาและเตรียมแบบร่างก่อนการสร้างผลงานชิ้นใหญ่ในสตูดิโอ ทำให้เกิดทักษะและความชำนาญในการวางตำแหน่งสีตามทฤษฎี เมื่อเชอราห์ได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงนำเอาทฤษฎีสีที่ศึกษามารวมกับสีจริงที่พบในธรรมชาติ จึงเป็นการ พิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน

11. ชื่อภาพ End of the Jetty, Honfleur , 1886

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 45.7 x 55.2 cm.

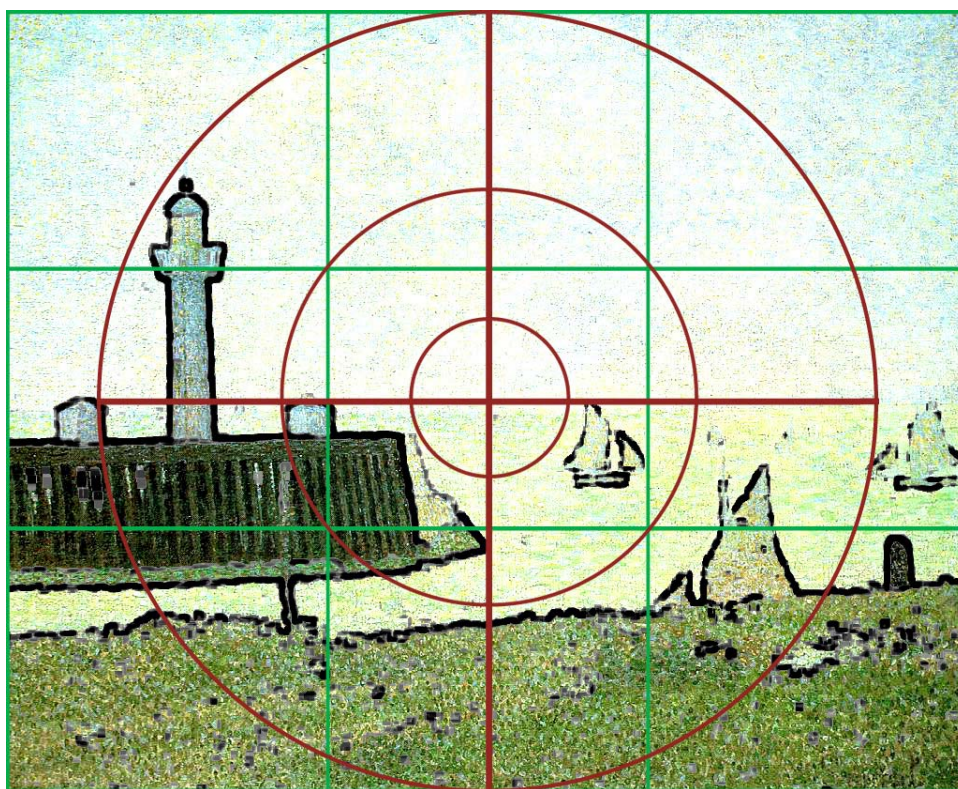


ภาพประกอบ 21 End of the Jetty, Honfleur

วิธีการถ่ายทอดผลงานเป็นลักษณะการออกไปวาดภาพในสิ่งที่ประทับใจ และในผลงานชิ้นนี้ ยังคงเนื้อหาบริเวณชายฝั่งในฮอนเฟลอร์ส่วนประธานของภาพบริเวณด้านซ้ายของผลงาน พบภาพประภาคาร และระยະหน้าของประภาคาร พบภาพวัตถุสีเข้มตั้งในทะเลเรียงกันเป็นแนวยาวจากด้านซ้ายสุดของผลงานยาวเกือบถึงกึ่งกลางของผลงาน บริเวณทะเลพบภาพเรือใบจำนวนมาก แสดงให้เห็นถึงความนิยมของชาวฝรั่งเศสในสมัยนั้นที่นิยมการเล่นเรือใบ บริเวณระยະหน้าสุดของผลงานพบภาพหญ้าสีเขียวเข้มมีสีเหลืองของทราย คล้ายทางเดินยาวเป็นเส้นเฉียงจากมุมซ้ายล่างลากลงสู่ทะเล ภาพท้องฟ้าที่ปรากฏมีสีสดใส และสะท้อนสีลงสู่ทะเลด้วย

11.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นลักษณะการทำงานตามแนวทางของลัทธิอิมเพรสชันนิสต์ จากการออกไปพักผ่อนที่ฮอนเฟลอร์ เมื่อปี ค.ศ. 1886 ช่วงซัมเมอร์ หลังจากที่เขาได้เห็นผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรม ครั้งที่ 8 ของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ซึ่งการจัดแสดงนิทรรศการครั้งสุดท้ายของกลุ่ม รูปแบบการนำเสนอยังคงการสร้างสรรค์โดยนำทฤษฎีสีของเซฟเวิลและการจุดสีจนทั่วทั้งภาพ มาเป็นรูปแบบการถ่ายทอดผลงาน เป็นอิทธิพลจากผลงาน Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte ที่แสดงผ่านไปก่อนมาพักผ่อนในครั้งนี้และได้รับการชมจากนักวิจารณ์ศิลปะ โดยเฉพาะ ฟลิทซ์ ฟินออน ได้เขียนบทความวิเคราะห์และวิจารณ์เกี่ยวกับรูปแบบและเทคนิคในการสร้างผลงานของเซอร์ราทีในทางที่ดี ทำให้เซอร์ราทีเกิดกำลังใจในการสร้างผลงานขึ้นต่อไปตามรูปแบบเดิมที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในการจัดแสดงนิทรรศการที่ผ่านมา



ภาพประกอบ 22 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

11.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

11.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 22 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าลักษณะการจัดภาพแบบสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน ส่วนเนื้อหาของภาพในส่วนประธาน คือภาพพระภาคารและภาพวัตถุสี่เหลี่ยม จัดวางบริเวณด้านซ้ายของผลงานทำให้เมื่อรับชมผลงานจึงเกิดจุดสนใจบริเวณส่วนซ้าย วิธีการพยายามมิให้ผลงานมีจุดสนใจเพียงด้านเดียว เซอราก็ได้พยายามแก้ปัญหาด้วยการถ่วงน้ำหนักด้วยภาพเรือใบที่กำลังแล่นอยู่ในทะเลที่มีขนาดที่แตกต่างกันจำนวนมาก

11.3.2 การจัดมิติในผลงาน

วิธีการจัดมิติมีการจัดโดยการจัดวางวัตถุให้มีขนาดแตกต่างกัน ภาพเรือใบที่ถูกจัดวางให้ลำที่มีขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกว่าอยู่ใกล้ ส่วนลำที่อยู่ไกลออกไปก็จะมีขนาดเล็กลงตามลำดับ และการจัดวางให้วัตถุเกิดการทับซ้อนและเหลื่อมล้ำกัน

11.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบที่ 22 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าการจัดจังหวะบริเวณด้านขวาพบการจัดแบบซ้ำคือภาพเรือใบ บริเวณด้านซ้ายเป็นลักษณะการจัดแบบแตกต่างกัน และไม่พบลักษณะความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้

11.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดที่ผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

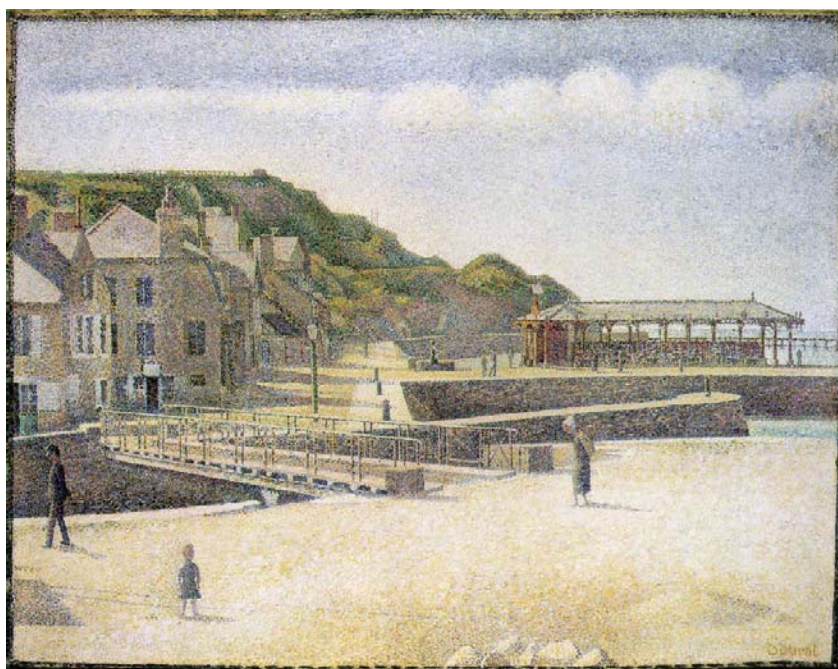
11.3.5 การใช้สี

การระบายสีในผลงานชิ้นนี้เซอราก็ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล รวมถึงรูปแบบการศึกษาและเตรียมแบบร่างก่อนการสร้างผลงานชิ้นใหญ่ในสตูดิโอ ทำให้เกิดทักษะและความชำนาญในการวางตำแหน่งสีตามทฤษฎี เมื่อเซอราก็ได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงนำเอาทฤษฎีสีที่ศึกษามารวมกับสีจริงที่พบในธรรมชาติ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน

12. ชื่อภาพ Port-en-Bessin , 1888

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 67 x 84.5 cm.



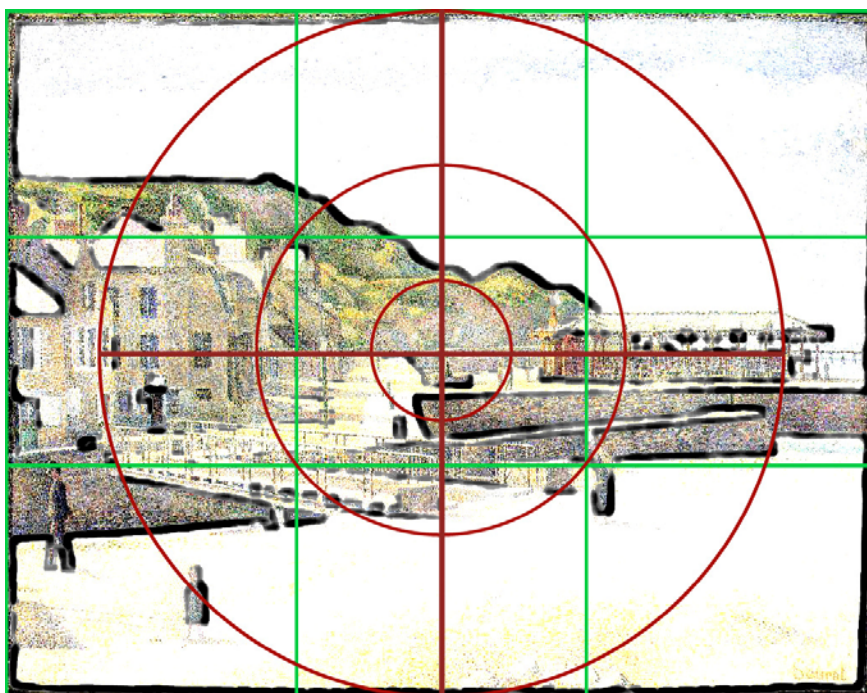
ภาพประกอบ 23 Port-en-Bessin

12.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพทิวทัศน์ของ Port-en-Bessin บริเวณชายฝั่งตอนเหนือของฝรั่งเศส ลักษณะของภาพเป็นการนำเสนอบรรยากาศริมชายฝั่งและมีท่าเทียบเรือยื่นลงไปในทะเล พบว่ามีอาคารอยู่บริเวณติดกับชายฝั่งทะเล ส่วนด้านซ้ายของผลงานพบภาพอาคารลักษณะตึกแถวเรียงกันอยู่โดยหันหน้าสู่ทะเล บริเวณด้านข้างพบว่ามีคลองจากระยะหน้าอาคารตั้งแต่ส่วนซ้ายของภาพยาวลงทะเลและมีสะพานข้ามจากพื้นดินในระยะหน้าสุดข้ามไปยังพื้นที่ส่วนที่เป็นอาคาร ภาพบุคคลพบว่ามีส่วนของระยะที่ไกลออกไปบริเวณท่าเทียบเรืออยู่เป็นกลุ่มสีของภาพบุคคลดังกล่าวมีความกลมกลืนกับสีพื้น ในระยะหน้าสุดมีภาพบุคคล 3 คนยืนอยู่ประกอบไปด้วยด้านซ้ายของผลงานเป็นภาพชายกำลังหันหน้าเดินไปยังส่วนซ้ายของภาพ ถัดออกไปเป็นภาพเด็กผู้หญิงยืนหันหลัง และภาพบุคคลในระยะหน้าด้านขวาสุดเป็นภาพหญิงกำลังสะพายสิ่งของอยู่บนหลังลักษณะหลังโค้งเล็กน้อยเพราะน้ำหนักของสิ่งของบนหลัง ระยะหลังสุดของภาพเป็นภาพภูเขาสูงในส่วนที่สูงที่สุด พบว่ามีการใส่รายละเอียดเป็นระเบียบและอาคารหลังเล็ก ๆ ลักษณะคล้ายจุดชมวิวในที่สูง

12.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นลักษณะการทำงานตามแนวทางของลัทธิอิมเพรสชันนิสต์ จากการออกไปพักผ่อนที่ Port-en-Bessin ช่วงซัมเมอร์เมื่อปี ค.ศ. 1888 หลังจากที่เซอร์ราท์นำผลงาน Les Poseuses ในนิทรรศการของกลุ่มอิมดิเพ็นแดนท์ และเซอร์ราท์ได้เริ่มสร้างผลงาน Invitation to the sideshow รูปแบบการนำเสนอสร้างสรรค์โดยนำทฤษฎีสีของเซฟเวิลและการจัดสีจนทั่วทั้งภาพ สิ่งที่พบกับผลงานชิ้นนี้คือ ความชัดเจนในการจัดสีจากประสบการณ์จากผลงานชิ้นที่ผ่านมา และความรู้สึกของบุคคลในสังคมช่วงขณะนั้นเซอร์ราท์ได้เป็นบุคคลแรกที่ใช้ทฤษฎีการจัดสีและการกลมกลืนของสีเป็นเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อเซอร์ราท์ออกมาวาดภาพนอกสถานที่ ผลงานที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะตามแบบกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์แต่มีความแตกต่างจากศิลปินคนอื่นในเรื่องของการนำวิธีการจัดสีมาใช้ในการสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้ผู้คนรู้จักเซอร์ราท์ในชื่อกลุ่มนิอิมเพรสชันนิสต์ ในผลงานชิ้นนี้ขนาดผลงานก็ไม่ใหญ่มากนัก ทิศทางของแสงและเงาที่ปรากฏในผลงานเป็นแสงที่ทำมุมประมาณ 30 องศา พบจากภาพเงาตกกระทบในภาพอาคารและภาพบุคคล เนื้อหาโดยรวมในผลงานเป็นการนำเอาสถานที่ ที่เกิดการประทับใจจึงมีการบันทึกเรื่องราวที่พบ ทำให้ทราบถึงการแต่งกายในยุคสมัยนั้น ลักษณะสถาปัตยกรรมในรูปแบบฝรั่งเศส ในรายละเอียดที่มากมายดังที่ได้กล่าวมาแล้วเซอร์ราท์ยังคงรูปแบบการจัดสีจนทั่วทั้งภาพ ทำให้ขนาดของจุดมีขนาดเล็กลงเพื่อให้ได้รายละเอียดที่มากขึ้นด้วย



ภาพประกอบ 24 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

12.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

12.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดแบบสมดุลสองข้างเท่ากัน พบภาพในระยะหน้ามีบุคคล 3 คน ลักษณะการจัดน้ำหนักเป็นแบบถ่วงน้ำหนักกันพอดี ในระยะที่ 2 ภาพอาคารพบว่าภาพกลุ่มอาคารด้านซ้ายมีการถ่วงน้ำหนักกับอาคารที่ยื่นลงไปบริเวณท่าเรือ มีเพียงระยะหลังสุดที่น้ำหนักจัดอยู่ด้านซ้ายเพียงอย่างเดียว ส่วนบริเวณขวาของระยะหลังจะเป็นส่วนบริเวณว่าง และบริเวณพื้นที่ส่วนบนของภาพพบกลุ่มก้อนเมฆบริเวณขวา ซึ่งมีการถ่วงน้ำหนักกับภาพภูเขาในระยะหลังด้านซ้าย ทำให้ภาพรวมในผลงานชิ้นนี้มีความสมดุล

12.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มีการสร้างมิติในผลงานด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลังพบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน คือภาพบุคคลที่มีระยะไกลพบว่าจะมีขนาดเล็กกว่าภาพระยะใกล้และในผลงานชิ้นนี้ระยะที่ช่วยให้ความรู้สึกไกลที่สุดคือ ภาพจุดชมวิวยวนภูเขาซึ่งเชอราที่ใช้ภาพขนาดเล็กเพื่อแสดงถึงระยะที่ไกลมาก ๆ การใช้จุดรวมสายตา พบภาพอาคารและบริเวณทางเดินมีการลากเส้นจากจุดรวมสายตาตามหลักการสร้างภาพแบบทัศนียภาพ และการใช้ปริมาณความเข้มของสี พบภาพท่าเรือที่ไกลออกไปบริเวณด้านขวาของผลงานมีลักษณะสีที่กลมกลืนกับสีบรรยากาศ

12.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบที่ 24 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าการจัดจังหวะเป็นแบบแตกต่าง ลักษณะพื้นที่ส่วนที่เป็นบริเวณว่างตามลักษณะการจัดวางส่วนเนื้อหาเกิดความรู้สึกให้พื้นที่ดังกล่าวไม่เกิดความเคลื่อนไหว

12.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่ต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

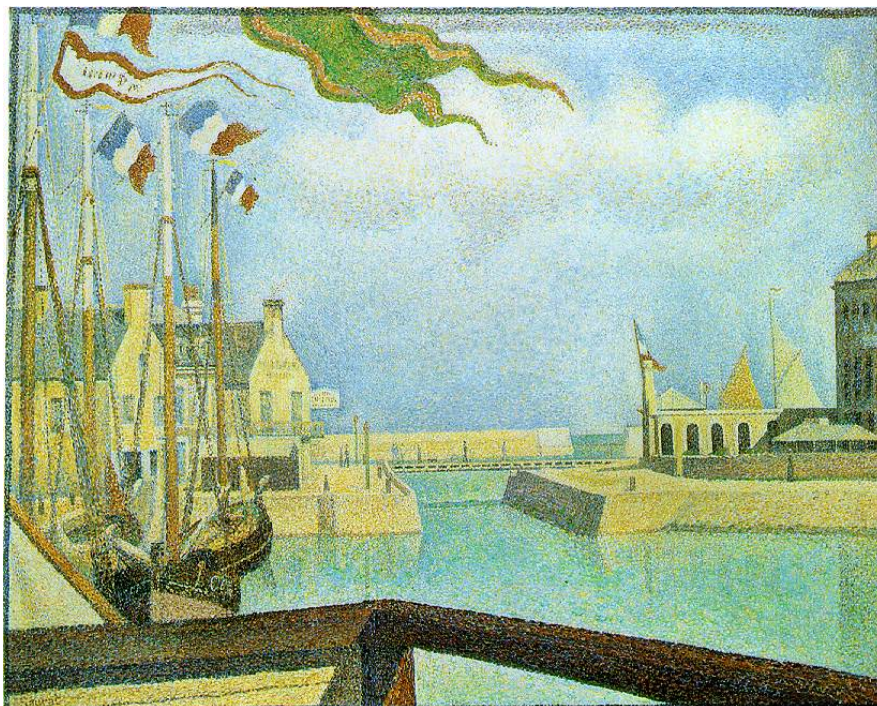
12.3.5 การใช้สี

กลุ่มสีในผลงานชิ้นนี้เน้นสีในกลุ่มสีโทนร้อน มีสีเหลืองและสีส้มจุดทั่วทั้งภาพแสดงลักษณะบรรยากาศของแสงแดดที่สดใสริมฝั่งชายทะเล การระบายสีในผลงานชิ้นนี้เชอราที่ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชิฟเรล เมื่อเชอราที่ได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงนำเอาทฤษฎีสีที่ศึกษามารวมกับสีจริงที่พบในธรรมชาติ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน

13. ชื่อภาพ Sunday at Port-en-Bessin , 1888

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 66 x 82.5 cm.



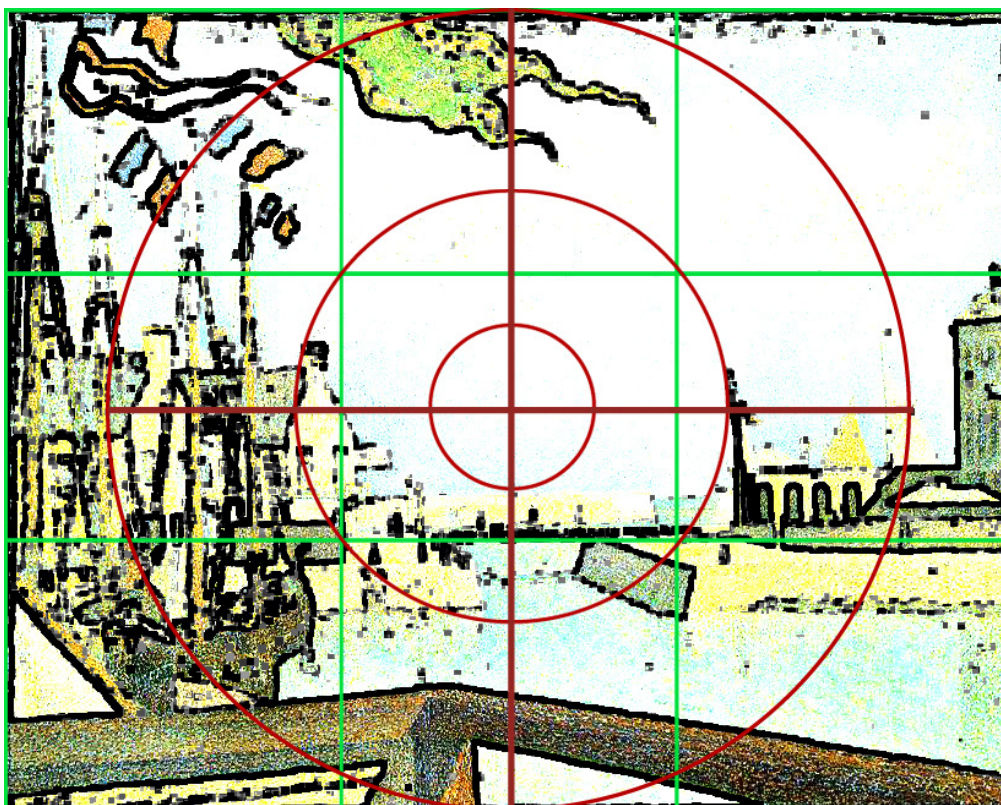
ภาพประกอบ 25 Sunday at Port-en-Bessin

13.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ตำแหน่งของผู้วาดอยู่ภายในระเบียงมองออกไปเป็นภาพทิวทัศน์ของ Port-en-Bessin บริเวณชายฝั่งตอนเหนือของฝรั่งเศส ลักษณะของภาพเป็นการนำเสนอบรรยากาศริมชายฝั่งและมีท่าเทียบเรือและคลองส่วนที่เชื่อมออกสู่ทะเล พบภาพเรือจอดเทียบท่าบริเวณท่าเรือฝั่งซ้าย ภาพอาคารอยู่บริเวณติดกับชายฝั่งทะเล ส่วนด้านซ้ายของผลงานพบภาพอาคารลักษณะตึกแถวเรียงกันและอาคารด้านขวาเป็นลักษณะตึกสูง 3 ชั้นและอาคารด้านข้างเป็นอาคารชั้นเดียวมีช่องประตูเป็นลักษณะโค้งด้านหลังของอาคารนี้พบภาพใบของเรือใบจอดเทียบท่าส่วนของลำเรือถูกอาคารบังอยู่ บริเวณด้านหน้าพบว่ามีคลองจากกระยะหน้าอาคารยาวลงทะเล มีสะพานข้ามคลองระหว่างฝั่งซ้ายและขวาพื้นที่บริเวณส่วนกลางของผลงาน และพบภาพบุคคลกำลังข้ามสะพานรวมถึงบริเวณฝั่งซ้ายของสะพานด้วย ในระยะหลังสุดพบภาพทะเลในช่องของแนวกันตลิ่ง

13.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

เป็นการประทับใจในสถานที่ที่ออกไปพักผ่อนและสร้างสรรค์ผลงาน ที่ Port-en-Bessin ช่วงซัมเมอร์เมื่อปี ค.ศ. 1888 หลังจากที่เซอร์ราห์นำผลงาน Les Poseuses ในนิทรรศการของกลุ่มอินดิเพนแดนท์ และเซอร์ราห์ได้เริ่มสร้างผลงาน Invitation to the sideshow รูปแบบการนำเสนอสร้างสรรค์โดยนำทฤษฎีสีของเซฟเวิลและการจัดสีจนทั่วทั้งภาพ สิ่งที่พบกับผลงานชิ้นนี้คือ ความชัดเจนในการจัดสีจากประสบการณ์จากผลงานชิ้นที่ผ่านมา และความรู้สึกของบุคคลในสังคมช่วงขณะนั้นเซอร์ราห์ได้เป็นบุคคลแรกที่ใช้ทฤษฎีการจัดสีและการกลมกลืนของสีเป็นเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อเซอร์ราห์ออกมาวาดภาพนอกสถานที่ ผลงานที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะตามแบบกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์แต่มีความแตกต่างจากศิลปินคนอื่นในเรื่องของการนำวิธีการจัดสีมาใช้ในการสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้ผู้คนรู้จักเซอร์ราห์ในลักษณะผู้นำของกลุ่มนิโออิมเพรสชันนิสต์ ผลงานชิ้นนี้แสดงลักษณะสถาปัตยกรรมในรูปแบบฝรั่งเศสรวมถึงการบันทึกความเป็นอยู่บริเวณริมชายฝั่งของชาวฝรั่งเศสในสมัยนั้นอีกด้วย



ภาพประกอบ 26 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

13.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

13.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดภาพเป็นแบบสมดุลสองข้างเท่ากัน การถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุลในผลงาน พบภาพอาคารทั้ง 2 ด้าน โดยมีคลองและสะพานข้ามคลองเป็นจุดศูนย์กลางของผลงานลักษณะดังกล่าวเป็นการสร้างจุดสนใจเป็นจุดศูนย์กลางและกระจายส่วนประกอบอื่น ๆ ในผลงานทั่วทั้งภาพ ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ความรู้สึกในผลงานมีความมั่นคงแสดงถึงความตั้งใจในการจัดส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงาน

13.3.2 การจัดมิติในผลงาน

มีการสร้างมิติในผลงานด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลังพบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน คือภาพบุคคลที่มีระยะไกลพบว่าจะมีขนาดเล็กกว่าภาพระยะใกล้และในผลงานชิ้นนี้ระยะที่ช่วยให้ความรู้สึกใกล้ที่สุดคือ ภาพทะเลสีเขียวอมฟ้าที่มองเห็นระหว่างแนวตลิ่งที่กันคลองออกสู่ทะเล การใช้จุดรวมสายตา พบภาพอาคารและบริเวณทางเดินมีการลากเส้นจากจุดรวมสายตาตามหลักการสร้าง ภาพแบบทัศนียภาพ

13.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 26 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวดิ่งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าลักษณะพื้นที่บริเวณว่าง ตามลักษณะการจัดวางส่วนเนื้อหาเป็นการกำหนดจังหวะแบบแตกต่าง และไม่พบการเคลื่อนไหวในผลงาน

13.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจัดท่วงผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจัดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

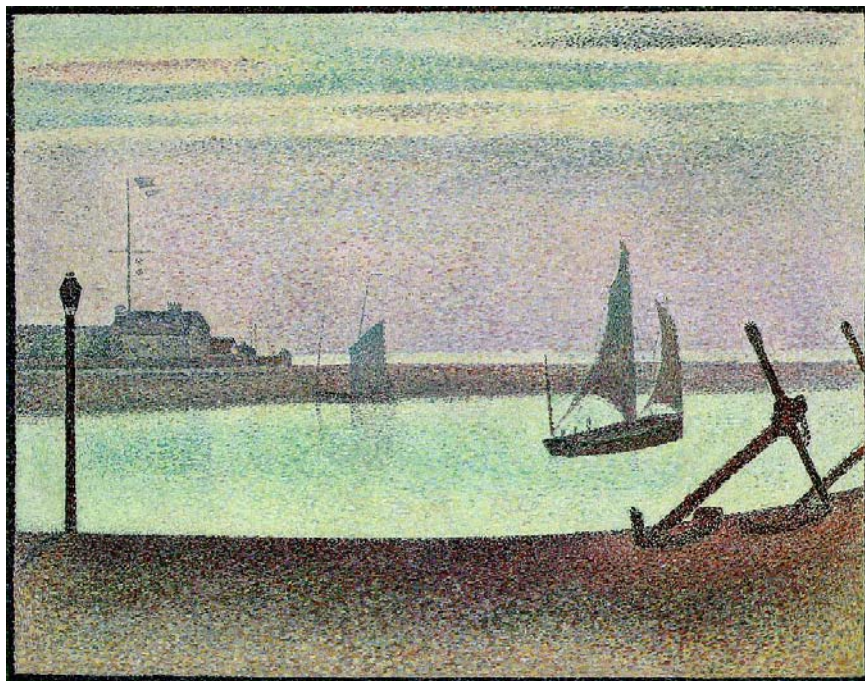
13.3.5 การใช้สี

ผลงานชิ้นนี้กลุ่มสีที่ใช้เป็นสัดส่วนของสีกลุ่มร้อนและกลุ่มเย็นในอัตราส่วนใกล้เคียงกัน การระบายสีในผลงานชิ้นนี้เซอร่าที่ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล เมื่อเซอร่าได้ออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงนำเอาทฤษฎีสีที่ศึกษามารวมกับสีจริงที่พบในธรรมชาติ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน สีในระยะหน้าสุดที่เป็นภาพพระเบียงมีลักษณะการแสดงจุดสีขนาดใหญ่และใช้สีหลายสีมองดูระยิบระยับ เป็นลักษณะการแสดงจุดเด่นของทฤษฎีความกลมกลืนของสีและแสดงลักษณะเฉพาะของกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์อย่างชัดเจน

14. ชื่อภาพ The Channel at Gravelines, Evening , 1890

สื่อวัสดุ Oil on canvas

ขนาด 65.4 x 82 cm.



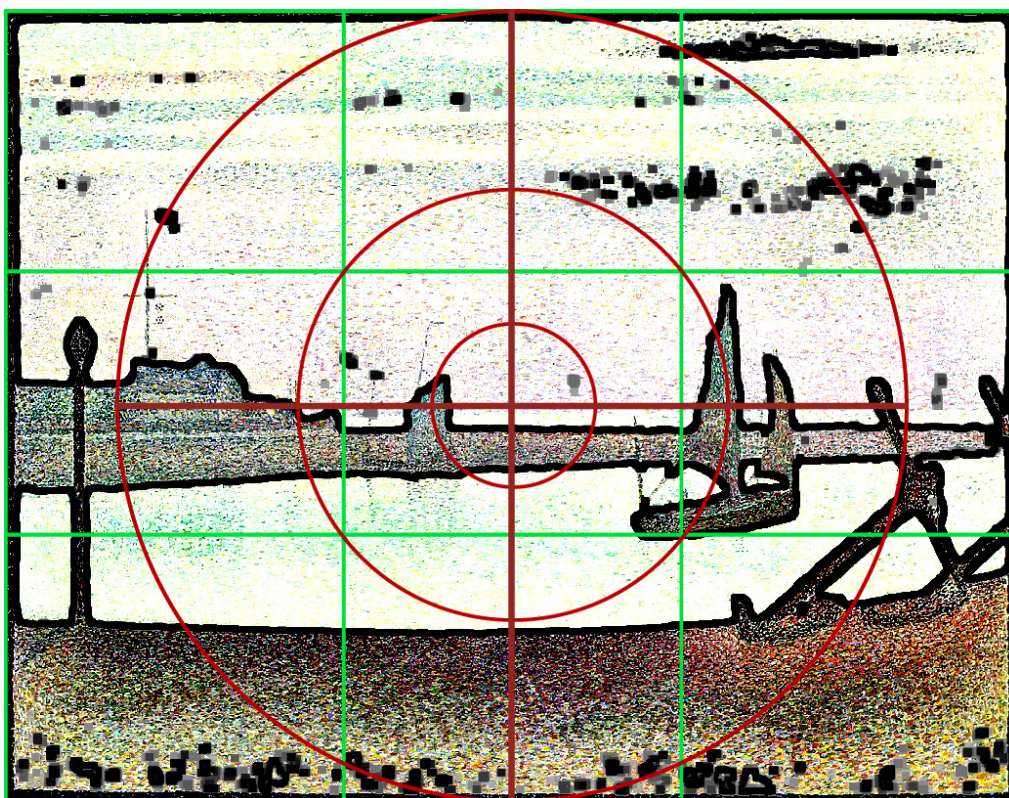
ภาพประกอบ 27 The Channel at Gravelines, Evening

14.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพชายฝั่งทะเลที่มีคลองเข้ามายังชายฝั่ง บริเวณระยะหน้าของผลงานด้านซ้ายพบภาพโคมไฟสนามติดตั้งริมทางเดิน ด้านขวาเป็นสมอเรือขนาดใหญ่ 2 อันตั้งเอียงอยู่บนฝั่ง บริเวณในคลองพบเรือใบ 1 ลำ อีกลำเทียบท่าอยู่บริเวณริมคลองอีกด้าน บริเวณฝั่งตรงข้ามมีอาคารอยู่ติดกับริมฝั่งทะเลมีธงกำลังโบกสะบัดด้วยแรงลมเหนืออาคาร ในระยะที่ไกลออกไปเป็นทะเลที่มีขอบน้ำในระดับเดียวกันแสดงระยะที่ไกลออกไปมาก ลักษณะบรรยากาศในผลงานเป็นช่วงเวลาเย็น ดวงอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า

14.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

เป็นการออกมาสร้างสรรค์ผลงานที่เกรวี่ลีน ชายฝั่งทะเลเหนือของฝรั่งเศส ช่วงซัมเมอร์เมื่อปี ค.ศ. 1890 หลังจากลูกชายของเซอราท์ได้เกิด เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1890 และเซอราท์ในนำ ผลงาน Le Chahut และ Young Woman Powdering Herself ร่วมแสดงในนิทรรศการของกลุ่มอินดิเพนแดนท์ รูปแบบการสร้างสรรค์โดยนำทฤษฎีสี่ของเซฟเวิลและการจุดสีจนทั่วทั้งภาพ สิ่งที่พบกับผลงานชิ้นนี้คือ ความชัดเจนในการจุดสีจากประสบการณ์จากผลงานชิ้นที่ผ่านมา แม้กระทั่งบรรยากาศในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เซอราท์ได้รับอิทธิพลจากการทำงานชิ้นใหญ่ที่ผ่านมา เมื่อพบกับบรรยากาศช่วงเย็นดวงอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า เซอราท์จึงใช้สีที่มีความคล้ายคลึงกับผลงานที่ระบาย สีบรรยากาศกลางคืนในผลงานชิ้นใหญ่ที่ผ่านมา



ภาพประกอบ 28 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

14.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

14.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 28 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบสมดุลสองข้างเท่ากัน การถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล พบภาพด้านซ้ายประกอบด้วยระยะหน้ามีโคมไฟสนามระยะไกลเป็นภาพอาคารและภาพเรือใบที่จอดเทียบท่าอยู่ ถ่วงน้ำหนักกับภาพด้านขวาประกอบด้วยภาพสมอเรือและภาพเรือใบที่กำลังแล่นอยู่กลางคลองที่เชื่อมลงสู่ทะเล ลักษณะการจัดส่วนประกอบของภาพดังกล่าวส่งผลให้ความรู้สึกในผลงานมีความมั่นคง

14.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน คือภาพเรือที่มีระยะไกลพบว่าจะมีขนาดเล็กกว่าภาพระยะใกล้และในผลงานชิ้นนี้ระยะที่ช่วยให้ความรู้สึกไกลที่สุดคือ ภาพทะเลสีเขียวอมม่วงอ่อนที่มองเห็นในระยะสุดขอบทะเล การสร้างมิติในผลงานด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำนำหลังพบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง และการลดปริมาณความเข้มของสีในระยะที่ไกลออกไป พบภาพทะเลและชายฝั่งที่ไกลออกไปจะมีความเข้มของสีน้อยกว่าในระยะหน้า

14.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากภาพประกอบ 28 เมื่อนำเส้นสีเขียวลากในแนวตั้งและแนวนอนจำนวน 3 เส้น ระยะห่างเท่า ๆ กัน พบว่าจังหวะในผลงานเป็นแบบแตกต่างกัน ส่วนประกอบที่จัดวางด้วยการลำดับวัตถุที่มีขนาดใหญ่จากบริเวณด้านข้าง ลำดับวัตถุขนาดเล็กเข้าสู่บริเวณพื้นที่ส่วนกลางของผลงาน และไม่พบความเคลื่อนไหวในผลงาน

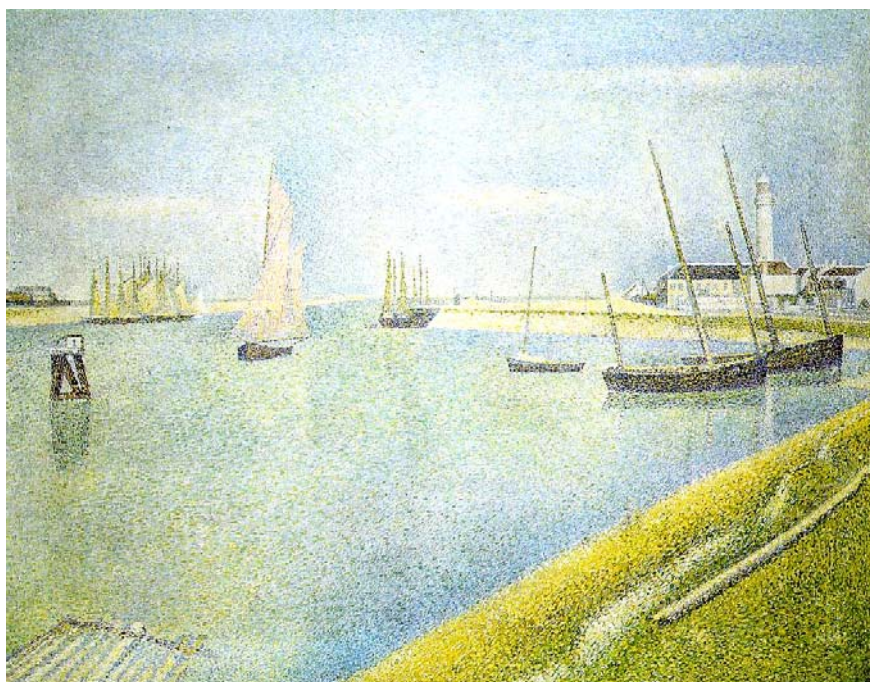
14.3.4 ความกลมกลืน

การควบคุมบรรยากาศส่งผลให้ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน ผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกันทั่วทั้งผลงาน

14.3.5 การใช้สี

ลักษณะบรรยากาศในผลงานเป็นช่วงเย็น ส่งผลให้การใช้สีเป็นแบบสีโทนเข้มและถูกลดความอิ่มตัวของสีลง เซอราท์ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล เมื่อออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน

15. ชื่อภาพ The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea , 1890
 สื่อวัสดุ Oil on canvas
 ขนาด 73 x 93.3 cm.



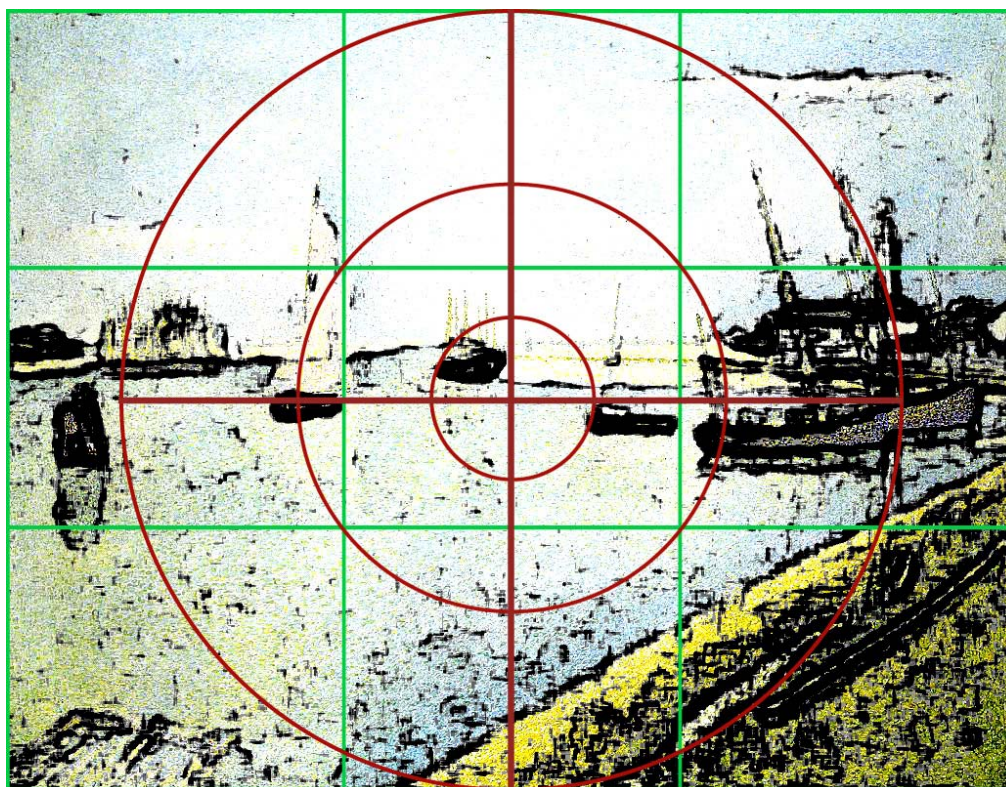
ภาพประกอบ 29 The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea

15.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เนื้อหาเป็นภาพของช่องแคบหรือคลองเชื่อมออกสู่ทะเล ใน Gravelines มีภาพเรือกำลังแล่นในคลองและเรือที่กำลังจอดเทียบบริเวณชายฝั่ง ระยะหน้าสุดเป็นลักษณะภาพริมตลิ่งเป็นสนามหญ้ายาวเฉียงบริเวณมุมล่างขวา และบริเวณมุมล่างซ้ายปรากฏภาพวัตถุวางทอดยาวลงในน้ำ ในลำคลองระยะหน้าพบวัตถุคล้ายหลักปักลงในน้ำมีเงาสะท้อนลงในน้ำ ระยะหลังบริเวณขวาปรากฏภาพบ้านเรือนกลุ่มหนึ่งและมีภาพประภาคารในกลุ่มบริเวณกลางอาคาร บริเวณด้านซ้ายพบภาพกลุ่มเรือใบที่จอดเทียบท่าระยะหลังปรากฏภาพกลุ่มอาคารมีขนาดเล็ก บริเวณพื้นที่ส่วนกลางของผลงานในระยะหลังสุดเป็นภาพปลายคลองที่ออกสู่ทะเล

15.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากลูกชายของเซอราท์ได้เกิด เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1890 และเซอราท์ในนำผลงาน Le Chahut และ Young Woman Powdering Herself ร่วมแสดงในนิทรรศการของกลุ่มอินดิเพนแดนท์ หลังจากการทำงานและแสดงนิทรรศการ ช่วงซัมเมอร์เมื่อปี ค.ศ. 1890 เซอราท์ได้ออกมาพักผ่อนที่เกรวิลิน ชายฝั่งทะเลเหนือของฝรั่งเศส ช่วงนี้ได้สร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันตามที่มีความรู้สึกประทับใจตามแนวทางของกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์ โดยรูปแบบการสร้างสรรค์นำทฤษฎีสีของเซฟเวิลและการจุดสีจนทั่วทั้งภาพ และมีความชัดเจนในการจุดสีจากประสบการณ์จากผลงานชิ้นที่ผ่านมา และเป็นการพักผ่อนครั้งสุดท้ายที่ชายทะเล เพราะในปีถัดไปเซอราท์ก็ได้เสียชีวิตลงด้วยโรคหัวใจตีบด้วยอายุเพียง 31 ปี



ภาพประกอบ 30 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

15.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

15.3.1 ความสมดุล

โดยอธิบายจากภาพประกอบ 30 เมื่อลากเส้นวงกลมสีแดงและลากเส้นตัดวงกลมในแนวตั้งและแนวนอน พบว่าการจัดภาพเป็นแบบสมดุลสองข้างไม่เท่ากัน พบภาพเรือใบและภาพอาคารด้านขวา มีปริมาณเนื้อหามากกว่าด้านซ้าย แต่ยังคงลักษณะการถ่วงน้ำหนักปรับสมดุลด้วยภาพอาคารและเรือขนาดเล็กในระยะใกล้เคียงออกไป

15.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน คือภาพเรือที่มีระยะใกล้เคียงพบว่าจะมีขนาดเล็กกว่าภาพระยะใกล้ และการสร้างมิติในผลงานด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลังพบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง ในผลงานชิ้นนี้ระยะที่ช่วยให้ความรู้สึกใกล้เคียงที่สุดคือ ภาพทะเลสีเขียวอมม่วงอ่อน ที่มองเห็นในระยะสุดขอบทะเลด้วยการลดปริมาณความเข้มของสีในระยะที่ไกลออกไป

15.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะในผลงานเป็นการจัดแบบซ้ำ พบภาพส่วนประกอบในผลงานจัดวางด้วยการลำดับวัตถุที่มีขนาดใหญ่ จากบริเวณระยะหน้าอยู่ด้านข้าง ลำดับวัตถุขนาดเล็กเข้าสู่บริเวณพื้นที่ส่วนกลางของผลงาน ส่วนพื้นที่บริเวณว่างจะมีลักษณะช่องอากาศที่มีลักษณะต่อเนื่อง เป็นการกำหนดจังหวะและความเคลื่อนไหวในผลงานให้มีมิติลึกลงไปในบริเวณพื้นที่ส่วนกลางของผลงาน

15.3.4 ความกลมกลืน

การควบคุมบรรยากาศส่งผลให้ลักษณะความกลมกลืนด้วยสี โดยมีลักษณะการจัดท่วงผลงาน จึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจัดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกันทั่วทั้งผลงาน

15.3.5 การใช้สี

เชอราท์ยังคงยึดมั่นในทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชิฟเรล เมื่อออกมาสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ จึงเป็นการพิสูจน์ตามทฤษฎีและสร้างมิติใหม่ในผลงานด้วยการผสมสีจากสายตาแทนการผสมสีด้วยจานสีก่อนการระบายลงบนผลงาน กลุ่มสีที่เชอราท์เลือกใช้เป็นกลุ่มสีเย็นมีสีฟ้าเป็นสีหลักที่ใช้ การผสมสีมีการเพิ่มปริมาณสีขาวลงไปจำนวนมาก เพื่อให้ผลงานมีสีที่สว่างสดใสตามลักษณะบรรยากาศชายฝั่งทะเล ในสีที่เป็นเนื้อสีพบว่าจะมีสีอื่น ๆ แทรกอยู่ ทำให้คุณค่าของสีที่อยู่ใกล้เคียงกันสองประกายออกมาด้วยองศาที่แตกต่างกัน ส่งผลให้สายตารับภาพดังกล่าวแล้วรับรู้ลักษณะการส่องประกายของสีในผลงานมีสีความระยิบระยับ

ผลการวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมภาพคนของ จอร์ช เซอราท์ จำนวน 15 ภาพ สรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ลักษณะการเลือกเนื้อหาของผลงาน เป็นแนวคิดตามกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ โดยอาศัยความประทับใจเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานขนาดใหญ่จำนวน 5 ชิ้นเป็นภาพชีวิตประจำวัน ผลงานขนาดเล็กซึ่งสร้างสรรค์จากสถานที่จริงเป็นภาพทิวทัศน์ในสถานที่นั้น ๆ จำนวน 10 ชิ้น ภาพบุคคล จำนวน 2 ชิ้น การนำเสนอเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ ที่เซอราท์ได้พบ และเกิดการประทับใจ

2. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการระบายสีภาพโดยยึดมั่นทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ ที่กล่าวว่า แสงเป็นอนุภาค (Corpuscular theory) วิธีระบายสีแบบเป็นจุด ซึ่งเรียกว่า Pointillism เพื่อให้สายตารับรู้ผสมสีด้วยดวงตา ที่เรียกว่า Divisionism พบวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการร่างภาพและวางแผนการทำงานก่อนการสร้างสรรค์ผลงานในสตูดิโอ เป็นผลงานขนาดใหญ่จำนวน 7 ชิ้น และการสร้างสรรค์ผลงานอีกลักษณะหนึ่งคือการปฏิบัติงาน ในสถานที่จริงที่ประทับใจเป็นผลงานขนาดเล็กจำนวน 8 ชิ้น

3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดส่วนประกอบในผลงานนิยมจัดแบบสองข้างเท่ากัน ซึ่งพบได้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 ภาพ แสดงถึงการสร้างความมั่นคงในผลงาน ความตั้งใจจัดส่วนประกอบต่าง ๆ แสดงถึงการมีรูปแบบและจริงจังในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการสร้างจุดศูนย์กลางในผลงานแล้วนำส่วนประกอบอื่นกระจายจนทั่วทั้งผลงาน และมี 6 ภาพที่มีการจัดแบบสองข้างไม่เท่ากันแต่ก็ยังมีการพยายามปรับสมดุลด้วยวัตถุอื่นมิให้น้ำหนักถ่วงด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไป ผลการศึกษาแสดงผลในรูปแบบตารางได้ดังนี้

ตาราง 1 วิเคราะห์การจัดความสมดุล

ภาพที่	ชื่อภาพ	ดุลยภาพแบบ	
		สองข้างเท่ากัน	สองข้างไม่เท่ากัน
1	Bathers at Asnieres	✓	-
2	Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte	✓	-
3	Les Poseuses	✓	-
4	Invitation to the Sideshow	✓	-
5	Le chahut	-	✓
6	Young Woman Powdering Herself	-	✓
7	The Circus	✓	-
8	Boats, Low Tide, Grandcamp	✓	-
9	The English Channel at Grandcamp	-	✓
10	La Maria, Honfleur	-	✓
11	End of the Jetty, Honfleur	-	✓
12	Port-en-Bessin	✓	-
13	Sunday at Port-en-Bessin	✓	-
14	The Channel at Gravelines, Evening	✓	-
15	The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea	-	✓

3.2 การจัดมิติในผลงาน

มีผลงาน 14 ชิ้น ที่มีลักษณะการจัดมิติในผลงานจัดมิติแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง (Overlapping shapes) 10 ชิ้น มีลักษณะการจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่าง (Diminished repeat) และ 5 ชิ้นที่มีการจัดโดยใช้จุดรวมสายตา (Linear perspective) โดยบางกลุ่มตัวอย่างมีวิธีการจัดมิติมากกว่า 1 แบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของผลงาน ดังที่จะแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 วิเคราะห์การจัดมิติในผลงาน

ภาพที่	ชื่อภาพ	รูปแบบการจัดมิติ		
		เหลื่อมล้ำ	ขนาดแตกต่าง	จุดรวมสายตา
1	Bathers at Asnieres	✓	✓	-
2	Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte	✓	✓	-
3	Les Poseuses	✓	✓	✓
4	Invitation to the Sideshow	✓	-	-
5	Le chahut	✓	-	-
6	Young Woman Powdering Herself	✓	-	-
7	The Circus	✓	✓	-
8	Boats, Low Tide, Grandcamp	-	✓	-
9	The English Channel at Grandcamp	✓	-	✓
10	La Maria, Honfleur	✓	-	✓
11	End of the Jetty, Honfleur	✓	✓	-
12	Port-en-Bessin	✓	✓	✓
13	Sunday at Port-en-Bessin	✓	✓	✓
14	The Channel at Gravelines, Evening	✓	✓	-
15	The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea	✓	✓	-

3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

ลักษณะการจัดจังหวะในผลงานมีการจัดส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานในจังหวะที่ซ้ำจำนวน 6 ขึ้น จังหวะที่แตกต่างจำนวน 13 ขึ้น และสลับกันไปมาทั้งแบบซ้ำและแตกต่างจำนวน 4 ขึ้น รวมถึงการจัดความเคลื่อนไหวในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับผลงานที่ปรากฏขึ้น และการกำหนดความเคลื่อนไหวไปยังทิศทางที่เป็นจุดเด่นในผลงานจำนวน 5 ขึ้น และผลงานที่จัดโดยไม่มีการจัดความเคลื่อนไหวจำนวน 10 ขึ้น จากกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปผลแสดงแบบตาราง ได้ดังนี้

ตาราง 3 วิเคราะห์การจัดจังหวะและความเคลื่อนไหว

ภาพที่	ชื่อภาพ	จังหวะ		ความเคลื่อนไหว	
		ซ้ำ	แตกต่าง	มี	ไม่มี
1	Bathers at Asnieres	-	✓	-	✓
2	Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte	-	✓	-	✓
3	Les Poseuses	-	✓	-	✓
4	Invitation to the Sideshow	✓	✓	-	✓
5	Le chahut	✓	✓	✓	-
6	Young Woman Powdering Herself	✓	✓	-	✓
7	The Circus	✓	-	✓	-
8	Boats, Low Tide, Grandcamp	-	✓	✓	-
9	The English Channel at Grandcamp	-	✓	-	✓
10	La Maria, Honfleur	✓	✓	✓	-
11	End of the Jetty, Honfleur	-	✓	-	✓
12	Port-en-Bessin	-	✓	-	✓
13	Sunday at Port-en-Bessin	-	✓	-	✓
14	The Channel at Gravelines, Evening	-	✓	-	✓
15	The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea	✓	-	✓	-

3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนที่เกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างทุกภาพ เป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสี นอกจากนั้นแล้วยังมีการสร้างความกลมกลืนจากรูปทรงจำนวน 3 ชั้น จากตารางจะพบว่าในกลุ่มตัวอย่างจะมีการใช้ความกลมกลืน ดังนี้

ตาราง 4 วิเคราะห์ความกลมกลืน

ภาพที่	ชื่อภาพ	กลมกลืนแบบ	
		รูปทรง	สี
1	Bathers at Asnieres	-	✓
2	Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte	-	✓
3	Les Poseuses	-	✓
4	Invitation to the Sideshow	✓	✓
5	Le chahut	✓	✓
6	Young Woman Powdering Herself	-	✓
7	The Circus	✓	✓
8	Boats, Low Tide, Grandcamp	-	✓
9	The English Channel at Grandcamp	-	✓
10	La Maria, Honfleur	-	✓
11	End of the Jetty, Honfleur	-	✓
12	Port-en-Bessin	-	✓
13	Sunday at Port-en-Bessin	-	✓
14	The Channel at Gravelines, Evening	-	✓
15	The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea	-	✓

3.5 การใช้สี

ผลงานของเซอราท์ สร้างสรรค์ผลงานตามหลักการของเซฟเวิล คือสภาพการตัดกันของสีที่แสดงการตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมผัสและปรากฏการณ์สืบเนื่อง (simultaneous and successive contrast) รวมทั้งการผสมสีตามที่มองเห็น (visual color mixture) การเขียนภาพในกระบวนแบบอนุภาค (pointillist style) ซึ่งระบายสีเป็นจุดเพื่อให้จุดสีมีผลกระทบต่อสายตา หรือผสมกันในการมองเห็นนั้น มีผลมาจากทฤษฎีสีของเซฟเวิลกล่าวว่า “การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมผัส” (simultaneous contrast) “ ถ้าเรามองที่แถบสี ซึ่งมีน้ำหนักต่างกัน 2 แถบสี หรือแถบสี 2 แถบสีซึ่งมีน้ำหนักสีเท่ากันแต่สีแตกต่างกันวางอยู่ชิดกัน ตาของเราจะรับภาพครั้งแรกด้วยอิทธิพลความเข้มของสี (intensity of color) และต่อมาเราจะรับภาพส่วนประกอบของการมองเห็นสี 2 สี ที่วางอยู่ด้วยกันอย่างสัมผัส” การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมผัสของความส่องสว่าง (brightness) สีที่สว่าง (light color) มีแนวโน้มที่จะเห็นเด่นชัดในสีมืด (dark colors) ซึ่งให้ความรู้สึกลึก และสีมืดมีแนวโน้มที่จะเด่นชัดท่ามกลางการส่องสว่างของสีสว่าง พื้นที่สีเทาจะปรากฏว่ามีดเมื่ออยู่ท่ามกลางสีสว่าง และปรากฏว่าสว่างเมื่ออยู่ท่ามกลางสีมืดให้ความรู้สึกลึก ส่วนการเลือกแสดงออกของเซอราท์มีจุดที่น่าสนใจในการระบายสีที่มีความเข้มตัวของสีที่ต่างกันด้วยจุดกำเนิดแสงที่ต่างกัน คือแสงจากดวงอาทิตย์ ช่วงเวลากลางวัน มีความเข้มตัวของสีมาก ผลคือภาพผลงานมีความสดใส สว่างและเงาตกกระทบชัดเจน และสีที่ถูกลดความเข้มตัวของสีลง คือแสงจากจุดกำเนิดแสงที่สร้างขึ้นเอง ได้แก่ ตะเกียงแก๊ส หรือแสงของดวงอาทิตย์ยามเช้าตรู่และยามเย็น ส่งผลให้ภาพมีสีอยู่ในกลุ่มมืด บรรยากาศในผลงานไม่สดใส สีจึงตามสายตามองเห็นจะถูกลดค่าลงตามบรรยากาศที่เกิดขึ้นในผลงาน ผลงานจากกลุ่มตัวอย่างมีการใช้จุดกำหนดแสงด้วยดวงอาทิตย์ซึ่งให้สีที่เป็นสีธรรมชาติ จำนวน 10 ขึ้น และภาพที่ถูกสร้างโดยใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงที่สร้างขึ้นเอง จำนวน 5 ขึ้น จะแสดงผลการวิเคราะห์ตามตารางต่อไปนี้

สรุปผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาจิตรกรรมสีน้ำมันของจอร์จ เซอราท์

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ เซอราท์ จำนวน 15 ชิ้น แนวคิดในการสร้างสรรค์ตามกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ โดยอาศัยความประทับใจเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยยึดมั่นทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ที่กล่าวว่า แสงเป็นอนุภาค (Corpuscular theory) วิเคราะห์แบบเป็นจุด ซึ่งเรียกว่า Pointillism เพื่อให้สายตารับรู้ผลสมสีด้วยดวงตา ที่เรียกว่า Divisionism การนำเสนอรูปทรงพยายามดัดแปลงวัตถุที่เห็นให้เป็นภาพเงา ขาว ดำ แบน ที่เรียกว่า Silhouette โดยทำให้รูปดูง่าย ๆ และบางทีก็ใช้รูปทรงเรขาคณิตประกอบ รูปทรงแท้จริงยังปรากฏอยู่ สีและแสงเงาเป็นประธานสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์กันของรูปวัตถุต่าง ๆ เป็นส่วนรอง พบวิธีการปฏิบัติงานจัดเป็น 2 ลักษณะคือ ทำการร่างภาพและวางแผนการทำงานก่อนการปฏิบัติงานจริง และอีกลักษณะหนึ่งคือการปฏิบัติงานในสถานที่จริงที่ประทับใจด้วยหลักการดังกล่าวจึงมีการเรียกชื่อกลุ่มของเซอราท์ และศิลปินที่ปฏิบัติงานตามวิธีการนี้ว่า กลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์ หรือ กลุ่มประทับใจใหม่

วิธีการจัดส่วนประกอบในผลงาน ส่วนใหญ่เป็นลักษณะการกระจายน้ำหนักจากจุดศูนย์กลางสู่บริเวณข้าง ๆ เป็นลักษณะการจัดภาพแบบสมดุลเท่ากันทุกด้าน ผลของการสร้างความสมดุล ผลงานจะแสดงถึงการสร้างความมั่นคงในผลงาน ความตั้งใจในการจัดส่วนประกอบต่าง ๆ แสดงถึงการมีรูปแบบและจริงจังในการสร้างสรรค์ผลงาน ลักษณะการจัดมิติในผลงานนิยมสร้างมิติด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง (Overlapping shapes) จัดวางรูปร่างให้อ่อนแก่ โกล้โกล แบบผลักดึง (Push - pull) จัดรูปร่างแสดงแสงเงาตกทอดบนบริเวณพื้นพื้นนั้น ๆ (Cast shadow) จัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่าง (Diminished repeat) และการจัดโดยใช้จุดรวมสายตา (Linear perspective) ลักษณะการจัดจังหวะในผลงานมีการจัดส่วนประกอบผลงานในจังหวะที่แตกต่าง และสลับกันไปมารวมถึงการจัดความเคลื่อนไหวในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับผลงาน ด้วยการกำหนดความเคลื่อนไหวไปยังทิศทางที่เป็นจุดเด่นในผลงาน ความเป็นเอกภาพในผลงานจำเป็นต้องมีปัจจัย ที่ทำให้ผลงานมีลักษณะความกลมกลืน ทั้งที่เกิดจากรูปทรง และความกลมกลืนที่เกิดด้วยสี

ผลงานของเซอราท์ สร้างสรรค์ผลงานตามหลักการของเซฟเวิล คือสภาพการตัดกันของสีที่แสดงการตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมผัสและปรากฏการณ์สืบเนื่อง (simultaneous and successive contrast) รวมทั้งการผสมสีตามที่มองเห็น (visual color mixture) การเขียนภาพในกระบวนแบบอนุภาค (pointillist style) ซึ่งระบายสีเป็นจุดเพื่อให้จุดสีมีผลกระทบต่อสายตา หรือผสมกันในการมองเห็นนั้น มีผลมาจากทฤษฎีสีของเซฟเวิล กล่าวว่า การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมผัสของสี (simultaneous contrast) ถ้าเรามองที่แถบสี ซึ่งมีน้ำหนักต่างกัน 2 แถบสี หรือแถบสี 2 แถบสีซึ่งมีน้ำหนักสีเท่ากันแต่สีแตกต่างกันวางอยู่ติดกัน ตาของเราจะรับภาพครั้งแรกด้วยอิทธิพลความเข้มของสี

(intensity of color) และต่อมาเราจะรับภาพส่วนประกอบของการมองเห็นสี 2 สี ที่วางอยู่ด้วยกันอย่าง สัมพันธ์” การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพัทธ์ของความส่องสว่าง (brightness) สีที่สว่าง (light color) มีแนวโน้มที่จะเห็นเด่นชัดในสีมืด (dark colors) ซึ่งให้ความรู้สึกเล็ก และสีมืดมีแนวโน้มที่จะเด่นชัดท่ามกลางการส่องสว่างของสีสว่าง พื้นที่สีเทาจะปรากฏว่ามีดเมื่ออยู่ท่ามกลางสีสว่าง และปรากฏว่าสว่างเมื่ออยู่ท่ามกลางสีมืดให้ความรู้สึกเล็ก ส่วนการเลือกแสดงออกของเซอร์วามีจุดที่น่าสนใจในการระบายสีที่มีความอึดตัวของสีที่ต่างกันด้วยจุดกำเนิดแสงที่ต่างกัน คือแสงจากดวงอาทิตย์ ช่วงเวลากลางวัน มีความอึดตัวของสีมาก ผลคือภาพผลงานมีความสดใส สว่างและเงาตกกระทบชัดเจน และสีที่ถูกลดความอึดตัวของสีลง คือแสงจากจุดกำเนิดแสงที่สร้างขึ้นเอง ได้แก่ ตะเกียงแก๊ส หรือแสงของดวงอาทิตย์ยามเช้าตรู่และยามเย็น ส่งผลให้ภาพมีสีอยู่ในกลุ่มมืด บรรยากาศในผลงานไม่สดใส สีจึงตามสายตามองเห็นจะถูกลดค่าลงตามบรรยากาศที่เกิดขึ้นในผลงาน

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

การศึกษาวិเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ ผู้วิจัยสามารถนำผลการศึกษา มาพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์ศิลปะ ด้วยการสร้างสรรค์ตามแนวทางและลักษณะเฉพาะ ของผู้วิจัย จำนวนทั้งสิ้น 10 ภาพ ได้แก่

1. ชื่อภาพ อาบน้ำคลองบุรีรัมย์
สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 31 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

1.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพการพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์ ประกอบไปด้วยภาพคนนั่งริมตลิ่ง และภาพคนลงเล่นน้ำ บริเวณในแม่น้ำมีการนั่งเรือโดยสารมีคนพายอยู่ด้านหลัง ในระยะที่ไกลออกไปเป็นภาพคนนอนพักผ่อนริมตลิ่ง ใกล้เคียงกันเป็นภาพคนหว่านแหหาปลาตามวิถีแห่งชาวบ้าน ส่วนภาพพื้นหลังเป็นภาพทิวทัศน์ของชนบท ประกอบไปด้วยวัด และบ้านเรือนริมฝั่งแม่น้ำ

1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการจัดส่วนประกอบในผลงานชิ้นนี้เป็นการจัดส่วนประกอบเลียนแบบภาพ Bathers at Asnieres ของเซอร์ราต์ แต่มีการเปลี่ยนแปลงภาพ เป็นการเสนอรูปแบบตามบริบทของสังคมไทย โดยสถานที่และข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นการสร้างขึ้นมาจากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ แล้วนำภาพถ่ายมาตกแต่งรวมกันใหม่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคือ Adobe photoshop เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนจุดสีที่เกิดขึ้นเป็นการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการจุดสีมาสร้างจุดให้กับชิ้นงาน

1.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

1.3.2 การจัดมิติในผลงาน

ลักษณะการสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน และการใช้ปริมาณความเข้มของสีที่ต่างกัน

1.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่เป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การเคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่ศูนย์กลางภาพ

1.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

1.3.5 การใช้สี

ลักษณะการใช้สีเป็นการนำสีที่เกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติ มาจัดวางและสร้างแสงเงาด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีการปรับสีให้เข้ากัน ในแต่ละภาพ เมื่อนำคำสั่งในการสร้างจุดสีมาใช้ จะทำให้ภาพประสานกลมกลืนกันอย่างลงตัว

2. ชื่อภาพ ความหลากหลายในสังคม
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 32 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

2.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นการแสดงออกถึงความหลากหลายของคนในสังคม สิ่งที่พบเชิงกายภาพคือ รูปลักษณ์ภายนอก เช่น การแต่งกาย เครื่องประดับ ในผลงานชิ้นนี้มีผู้คนหลากหลายอาชีพ สังเกตจากการแต่งกายและบุคลิกภาพในการจัดทำทาง แต่ทุกคนก็คือคนไทยในสังคมเดียวกัน ในระยะหลังปรากฏภาพพระอุโบสถเป็นบรรยากาศของวัดซึ่งเป็นศูนย์รวมของคนในสังคมไทย บรรยากาศเป็นช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ใกล้ลับขอบฟ้า

2.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดการจัดวางส่วนประกอบของภาพแบบการทำงานของเซอร์ราท์ กล่าวคือ การเกิดความรู้สึกประทับใจแล้วนำสิ่งที่ตนประทับใจมาจัดวางใหม่ในสตูดิโอ โดยสถานที่และข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นการสร้างขึ้นมาจากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ แล้วนำภาพถ่ายมาตกแต่งรวมกันใหม่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคือ Adobe photoshop เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนจุดสีที่เกิดขึ้นเป็นการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรมที่เกี่ยวกับการจุดสีมาสร้างจุดให้กับชิ้นงาน

2.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3.1 ความสมดุล

จากผลงาน มีการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

2.3.2 การจัดมิติในผลงาน

ลักษณะการสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง และจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน

2.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะในผลงานบริเวณส่วนเนื้อหาของภาพมีความเป็นเอกภาพ และส่วนประกอบในผลงานไม่พบการเคลื่อนไหว

2.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

2.3.5 การใช้สี

ลักษณะการใช้สีในผลงานชิ้นนี้ เป็นการควบคุมความสว่างจากบริเวณส่วนกลางของผลงานแล้วกระจายออกบริเวณข้าง ลักษณะของแสงและเงาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป จึงทำให้ได้ลักษณะของแสงและเงาที่แตกต่างจากธรรมชาติ

3. ชื่อภาพ สังคมชนบท
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 33 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

3.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นความหลากหลายของผู้คนที่ถูกจัดอยู่ในบริเวณเดียวกัน ลักษณะการแต่งกายและบุคลิกภาพที่บ่งบอกถึงอาชีพ เพศและวัย บริเวณด้านหลังของผลงานเป็นสถาปัตยกรรมรูปแบบไทยที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชนในชนบท ลักษณะการจัดภาพจัดวางให้มีขนาดที่แตกต่างกันเพื่อเป็นการกำหนดระยะ ส่วนบรรยากาศในผลงานเป็นช่วงกลางวัน ซึ่งมีความสดใสของแสงแดด รวมถึงบริเวณพื้นดินมีสีที่สว่างรับกับสีของท้องฟ้า

3.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการทำงานเป็นการถ่ายทอดแนวคิด ด้วยการจัดวางส่วนประกอบภาพ สถานที่และข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นการสร้างขึ้นมาจากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ แล้วนำภาพถ่ายมาวาดเส้นใหม่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคือ Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างจุดสีที่เกิดขึ้นเป็นการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรม Adobe Photoshop ในการจุดสีมาสร้างจุดให้กับชิ้นงาน

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

3.3.2 การจัดมิติในผลงาน

จากภาพผลงานมีลักษณะการสร้างมิติ ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน และการใช้ปริมาณความเข้มของสีที่ต่างกัน

3.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่จัดในผลงานเป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การ เคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่ศูนย์กลางภาพ

3.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

3.3.5 การใช้สี

ในระยะหน้าจะกำหนดสีให้มีความสว่างมากกว่าสีที่อยู่ในระยะหลัง ด้วยการสร้างวัตถุขึ้นมาเองจากโปรแกรม Adobe Illustrator จึงทำให้การควบคุมสีไม่เป็นไปตามต้องการ จึงมีการนำผลงานมาสร้างสีและจุดโดยใช้ความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop มาช่วยเพิ่มเติมในการปรับตกแต่งสีและจุดของสี จึงทำให้ผลงานชิ้นนี้มีสีที่ไม่สด สีส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มสีอุ่นมีสีเหลืองน้ำตาล เป็นสีส่วนใหญ่

4. ชื่อภาพ สีเคลือบไหม
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 34 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

4.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นการนำเสนอภาพการทำงานของคนในชนบท ในผลงานชิ้นนี้เป็นภาพของหญิงชรากำลังนั่งปั่นด้ายเข้าหลอด เพื่อเตรียมที่จะทอเป็นผ้าไหมผืนใหญ่ บริเวณด้านหลังของหญิงชราเป็นภาพยุ่งข้าวและบรรยากาศแวดล้อมที่แสดงความเป็นชนบท ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการปั่นด้ายกำลังหมุนอย่างรวดเร็ว ด้วยแรงมือที่กำลังปั่นอยู่ และมืออีกข้างกำลังจัดเส้นไหมเพื่อกำหนดทิศทางในการเรียงด้ายเข้าหลอด

4.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดในการสร้างสรรค์คือการนำหลักทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล ที่เชอราที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการทำงานคือการนำภาพต้นฉบับที่ผู้วิจัยประทับใจมาออกแบบและตกแต่งในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นทำการสร้างจุดสีให้มีขนาดที่แตกต่างกัน แล้วทำการแยกสี โดยอ้างอิงกลุ่มสีในแม่สีของการพิมพ์ให้มีความเหลื่อมล้ำกัน ผลที่ได้คือ ลักษณะภาพที่เกิดขึ้น มีความรู้สึกว่ามีเคลื่อนไหว

4.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

4.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง

4.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะในผลงานบริเวณส่วนเนื้อหาของภาพมีความเป็นเอกภาพ และส่วนประกอบในผลงานไม่พบการเคลื่อนไหว

4.3.4 ความกลมกลืน

ลักษณะความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน เมื่อชมผลงานจึงเกิดความต่อเนื่องแม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกันแต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน

4.3.5 การใช้สี

เมื่อมีการแยกสีออกจากกัน ซึ่งเดิมสีที่มีอยู่ต้องทับซ้อนกันตามองศาที่เหมาะสม เมื่อผู้วิจัยแยกสีออกมาให้แตกต่างกันจึงทำให้เกิดมิติของสีที่เกินจริงจากธรรมชาติ จึงปรากฏชิ้นงานเป็นสีของแม่สี 4 สี คือ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า และสีดำ เหลื่อมล้ำอย่างชัดเจน ทำให้สายตาของเราเกิดรวมสี และมีความรู้สึกว่ามีสีเคลื่อนไหวได้

5. ชื่อภาพ กลับบ้าน
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 35 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

5.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพผู้ชายกำลังต้อนโคกลับบ้าน หลังจากพาออกมาให้อาหารบริเวณนอกหมู่บ้าน ปากกภาพโคสองตัวกำลังเดินนำหน้าชายผู้เป็นเจ้าของ ด้านหลังเป็นภาพของต้นข้าวที่กำลังเขียว และทุ่งหญ้าขนาดใหญ่ บรรยากาศในผลงานเป็นช่วงเวลาใกล้ค่ำ ดวงอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า เป็นภาพที่สะท้อนความเป็นชนบทได้อย่างดี แสดงถึงชีวิตประจำวันของผู้คนกับธรรมชาติอาศัยซึ่งกันและกันอย่างลงตัว และในผลงานชิ้นนี้ก็แสดงถึงการจบสิ้นซึ่งภาระกิจของวันหนึ่งวัน

5.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ด้วยลักษณะของเนื้อหาของภาพที่มีการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างสรรค์คือการนำหลักทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรด ที่เชอราที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการทำงานคือการนำภาพต้นฉบับที่ผู้วิจัยประทับใจมาออกแบบและตกแต่งในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นทำการสร้างจุดสีให้มีขนาดที่แตกต่างกัน แล้วทำการแยกสี โดยอ้างอิงกลุ่มสีในแม่สีของการพิมพ์ให้มีความเหลื่อมล้ำกัน ผลที่ได้คือ ลักษณะภาพที่เกิดขึ้น มีความรู้สึกกว่ามีการเคลื่อนไหว

5.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

5.3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดภาพเป็นแบบสมดุล สองข้างไม่เท่ากัน จากส่วนประกอบของวัตถุที่ปรากฏในผลงาน มีการจัดวางในบริเวณซ้ายเป็นส่วนมากกว่าบริเวณขวา

5.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน และการใช้ปริมาณความเข้มของสีที่ต่างกัน

5.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่จัดในผลงานเป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การ เคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่บริเวณด้านซ้ายของภาพ

5.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

5.3.5 การใช้สี

การปรับสีในขั้นตอนแรกนี้เป็นการควบคุมบรรยากาศช่วงเย็นด้วยการลดความเข้มของสี จากนั้นทำการแยกสีออกจากกัน ซึ่งเดิมสีที่มีอยู่ต้องทับซ้อนกันตามองศาที่เหมาะสม เมื่อผู้วิจัยแยกสีออกมาให้แตกต่างกันจึงทำให้เกิดมิติของสีที่เกินจริงจากธรรมชาติ จึงปรากฏชิ้นงานเป็นสีของแม่สี 4 สี คือ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า และสีดำ เหลื่อมล้ำอย่างชัดเจน ทำให้สายตาของเราเกิดรวมสี และมีความรู้สึกกว่าสีเคลื่อนไหวได้

6. ชื่อภาพ สาวไหม
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนแผ่นพลาสติกใส
 ขนาด 40 x 90 ซม.



ภาพประกอบ 36 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6

6.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

เป็นภาพผู้หญิงกำลังนั่งสาวไหม ด้านหน้าเป็นหม้อที่กำลังต้มน้ำเดือดในหม้อมีดักแด่ ด้านบนของหม้อเป็นเครื่องมือที่ทำจากไม้ สำหรับรวมเส้นไหมให้เป็นเส้นเดียว ซึ่งกำลังหมุนด้วยแรงมือที่ดึงเส้นด้าย ลักษณะการแต่งกายเป็นการแต่งกายของชาวชนบท คือ ใส่เสื้อคอกระเช้าถุงผ้าถุง สายตาจ้องมองเส้นด้ายด้วยความตั้งใจ

6.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยการนำหลักทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล ที่เซอร์ราที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการทำงานคือการนำภาพต้นฉบับที่ผู้วิจัยประทับใจมาออกแบบและตกแต่งในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นทำการสร้างจุดสีให้มีขนาดที่แตกต่างกัน แล้วทำการแยกสีโดยอ้างอิงกลุ่มสีในแม่สีของการพิมพ์ให้มีความเหลื่อมล้ำกัน โดยการพิมพ์แยกสีทีละสี เมื่อมองในองศาที่แตกต่างกันผลที่ได้ก็จะต่างกันด้วย

6.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

6.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

6.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง

6.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะในผลงานบริเวณส่วนเนื้อหาของภาพมีความเป็นเอกภาพ และส่วนประกอบในผลงานไม่พบการเคลื่อนไหว

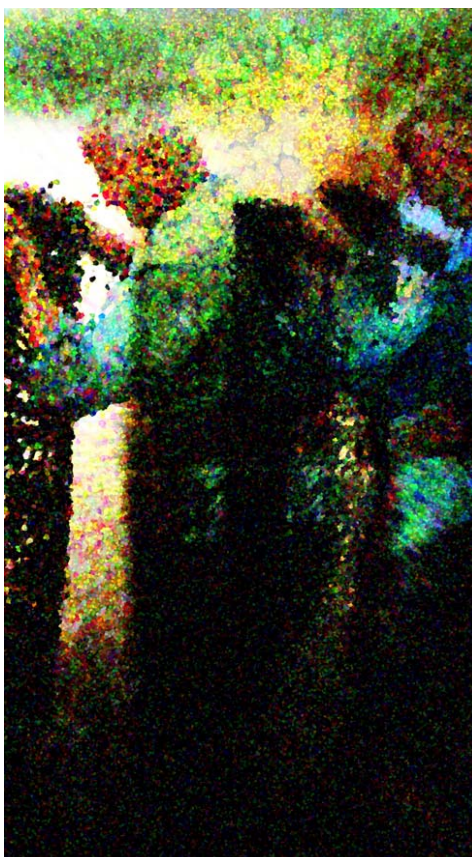
6.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

6.3.5 การใช้สี

การแยกสีออกจากกัน ซึ่งเดิมสีที่มีอยู่ต้องทับซ้อนกันตามองศาที่เหมาะสม เมื่อผู้วิจัยแยกสีออกมาให้แตกต่างกันจึงทำให้เกิดมิติของสีที่เกินจริงจากธรรมชาติ จึงปรากฏชิ้นงานเป็นสีของแม่สี 4 สี พิมพ์แยกออกเป็นชั้น ๆ คือ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า และสีดำ จากนั้นจึงนำมาประกอบกัน ทำให้สีมีความเหลื่อมล้ำอย่างชัดเจน เมื่อสายตาของเรามองสีในองศาที่ต่างกัน จึงมีความรู้สึกว่าเกิดมิติและสีเคลื่อนไหวได้

7. ชื่อภาพ ยกไพร
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนแผ่นพลาสติกใส
 ขนาด 40 x 90 ซม.



ภาพประกอบ 37 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7

7.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ภาพชายชรากำลังยกไพรดำปลาที่ดักไว้บริเวณทางน้ำผ่านกลางทุ่งนาอันกว้างใหญ่ เป็นวิถีชีวิตของชาวชนบทที่เกิดขึ้นในช่วงปลายฤดูฝนต้นฤดูหนาว เป็นการหาปลาเพื่อเลี้ยงชีพ แสดงถึงความผูกพันและพึ่งพาธรรมชาติของคนในชนบทอย่างลงตัว

7.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยการนำหลักทฤษฎีความกลมกลืนสีของเชฟเรล ที่เซอร์ราที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการทำงานคือการนำภาพต้นฉบับที่ผู้วิจัยประทับใจมาออกแบบและตกแต่งในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นทำการสร้างจุดสีให้มีขนาดที่แตกต่างกัน แล้วทำการแยกสีโดยอ้างอิงกลุ่มสีในแม่สีของการพิมพ์ให้มีความเหลื่อมล้ำกัน โดยการพิมพ์แยกสีทีละสี เมื่อมองในองศาที่แตกต่างกันผลที่ได้ก็จะต่างกันด้วย

7.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

7.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกละสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

7.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการใช้ปริมาณความเข้มของสีที่แตกต่างกัน

7.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะในผลงานบริเวณส่วนเนื้อหาของภาพมีความเป็นเอกภาพ และส่วนประกอบในผลงานไม่พบการเคลื่อนไหว

7.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจัดท่วงผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่ต่างกัน แต่เมื่อมีการจัดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

7.3.5 การใช้สี

การแยกสีออกจากกัน ซึ่งเดิมสีที่มีอยู่ต้องทับซ้อนกันตามองศาที่เหมาะสม เมื่อผู้วิจัยแยกสีออกมาให้แตกต่างกันจึงทำให้เกิดมิติของสีที่เกินจริงจากธรรมชาติ จึงปรากฏชิ้นงานเป็นสีของแม่สี 4 สี พิมพ์แยกออกเป็นชิ้น ๆ คือ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า และสีดำ จากนั้นจึงนำมาประกอบกัน ทำให้สีมีความเหลื่อมล้ำอย่างชัดเจน เมื่อสายตาของเรามองสีในองศาที่ต่างกัน จึงมีความรู้สึกว่าได้เกิดมิติและสีเคลื่อนไหวได้

8. ชื่อภาพ ตลาดเมือง
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 38 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8

8.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

แสดงวิถีชีวิตของคนเมืองที่อาศัยและพึ่งพาการค้าขายด้วยเงินตรา เริ่มห่างไกลจากธรรมชาติ และการพึ่งพาตนเอง ในผลงานปรากฏภาพผู้คนจำนวนมากที่กำลังจับจ่ายซื้อสินค้าในตลาด บริเวณระยะพื้นหลังของผลงานเป็นภาพขุ้มประตูทางเข้าวัด ลักษณะสถาปัตยกรรมดังกล่าวเป็นตัวแทนของพระพุทธศาสนา ช่วยสะท้อนรูปแบบของบริบทในสังคมไทยที่มีการดำเนินชีวิตภายใต้ร่มเงาพระพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นคนในชนบทหรือชุมชนเมือง

8.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการทำงานเป็นการถ่ายทอดแนวคิด ด้วยการจัดวางส่วนประกอบภาพ สถานที่และข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ จากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ จากนั้นสร้างจุดสีให้เกิดขึ้น โดยการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรม Adobe Photoshop มาสร้างจุดสีที่ต่างกัน จากนั้นใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคือ Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการระบายจุดสีให้กับชิ้นงาน

8.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

8.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

8.3.2 การจัดมิติในผลงาน

ลักษณะการสร้างมิติในผลงาน มีการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน

8.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่จัดในผลงานเป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การ เคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่ศูนย์กลางก่อนไปด้านซ้ายของภาพ

8.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

8.3.5 การใช้สี

ลักษณะการใช้สีเป็นการนำสีที่เกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติ มาจัดวางและสร้างแสงเงาด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยมีการปรับสีให้เข้ากัน เมื่อนำคำสั่งในการสร้างจุดสีมาใช้ จะได้จุดสีที่ยากในการควบคุมสี สำหรับผลงานชิ้นนี้สามารถควบคุมสีเองโดยการระบายสีจากเครื่องมือสำหรับวาดภาพ ที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Illustrator ทำให้ได้สีที่ต้องการ

9. ชื่อภาพ กลุ่มคน
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 39 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 9

9.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ผลงานชิ้นนี้แสดงภาพกลุ่มคนที่กำลังนั่งรวมตัวกันจำนวนมาก เป็นการสะท้อนถึงการเพิ่มของปริมาณคนในสังคมซึ่งมักจะมีการรวมตัวกันในสังคมเมือง เกิดความแออัดหนาแน่น ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมายในสังคม

9.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการทำงาน โดยการจัดวางส่วนประกอบภาพ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ จากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ จากนั้นสร้างจุดสีให้เกิดขึ้น โดยการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรม Adobe Photoshop มาสร้างจุดสีที่มีขนาดแตกต่างกันและนำเครื่องมือสำหรับวาดมาช่วยสร้างสรรค์ จากนั้นใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Illustrator ใช้เครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการระบายจุดสีให้กับชิ้นงานเพิ่มเติม

9.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

9.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

9.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง นอกจากนั้นยังจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่างกัน และการใช้ปริมาณความเข้มของสีที่ต่างกัน

9.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่จัดในผลงานเป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การ เคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่ศูนย์กลางภาพ

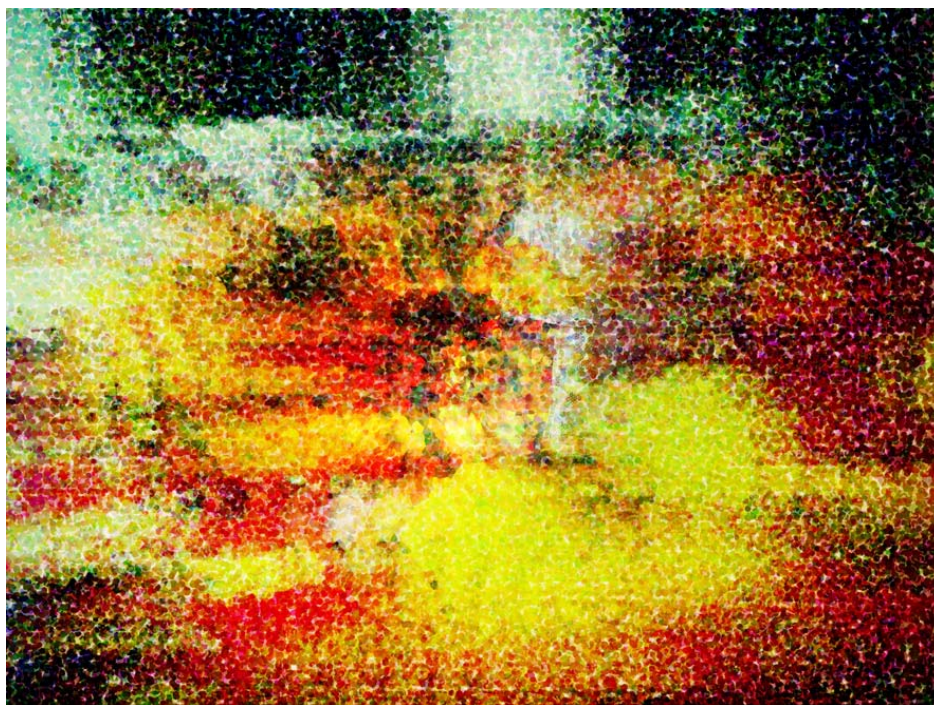
9.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

9.3.5 การใช้สี

มาจัดวางและสร้างแสงเงาด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Photoshop โดยมีการปรับสีให้เข้ากัน เมื่อนำคำสั่งในการสร้างจุดสีมาใช้ จะได้จุดสีที่ยากในการควบคุมสี สำหรับผลงานชิ้นนี้สามารถควบคุมสีเอง โดยระบายสีจากเครื่องมือสำหรับวาดภาพที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Illustrator ทำให้ได้สีที่ต้องการ

10. ชื่อภาพ บวช
 สื่อวัสดุ พิมพ์บนผ้าใบ
 ขนาด 110 x 150 ซม.



ภาพประกอบ 40 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 10

10.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ลักษณะการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ แสดงวิถีชีวิตของคนในสังคมที่ผูกพันกับพระพุทธศาสนา เป็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพระอุโบสถที่กำลังมีการอุปสมบทอยู่ บริเวณส่วนกลางของภาพที่มีสีขาว คือนาคที่กำลังจะอุปสมบทด้านหน้าเป็นพระอุปัชฌาย์ บริเวณรอบ ๆ เป็นพระภิกษุและผู้ที่มาร่วมในพิธี ลักษณะกลุ่มสีจะเป็นการสร้างบรรยากาศแห่งความศรัทธา ซึ่งประกอบด้วยสีเหลืองเป็นส่วนใหญ่ นอกจากแสดงถึงความศรัทธาแล้วยังสร้างความรู้สึกรอบอุ้มอีกด้วย

10.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการทำงาน โดยการจัดวางส่วนประกอบภาพ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ จากภาพถ่ายที่ผู้วิจัยเกิดความประทับใจในสถานที่ต่าง ๆ จากนั้นสร้างจุดสีให้เกิดขึ้น โดยการนำลักษณะพิเศษของโปรแกรม Adobe Photoshop มาสร้างจุดสีที่มีขนาดแตกต่างกันและนำเครื่องมือสำหรับวาดมาช่วยสร้างสรรค์ จากนั้นใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Illustrator ใช้เครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการระบายจุดสีให้กับชิ้นงานเพิ่มเติม

10.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

10.3.1 ความสมดุล

พบว่าลักษณะการจัดภาพเป็นแบบจัดสมดุลสองข้างเท่ากัน ด้วยการถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างความรู้สึกสมดุล จากส่วนประกอบของวัตถุและข้อมูลที่ปรากฏในผลงาน จึงทำให้ผลงานที่จัดวางมีความรู้สึกมั่นคง

10.3.2 การจัดมิติในผลงาน

การสร้างมิติในผลงาน ด้วยการจัดภาพแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง พบได้จากภาพวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าจะบังวัตถุหรือภาพในระยะหลัง

10.3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

จังหวะที่จัดในผลงานเป็นแบบสลับ มีทั้งแบบซ้ำและแบบแตกต่างกัน สร้างความรู้สึกให้การ เคลื่อนไหว ด้วยการจัดวางผลงานกำหนดทิศทางเข้าสู่ศูนย์กลางภาพ

10.3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีที่มีการจุดทั่วผลงาน แม้ว่าวัตถุที่เกิดขึ้นมีรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจุดสีจึงทำให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างลงตัว

10.3.5 การใช้สี

มาจัดวางและสร้างแสงเงาด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Adobe Photoshop โดยมีการปรับสีให้เข้ากัน เมื่อนำคำสั่งในการสร้างจุดสีมาใช้ จะได้จุดสีที่ยากในการควบคุมสี สำหรับผลงานชิ้นนี้สามารถควบคุมสีเอง โดยระบายสีจากเครื่องมือสำหรับวาดภาพที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Illustrator ทำให้ได้สีที่ต้องการ

สรุปผลการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ จำนวน 15 ชิ้น โดยวิเคราะห์ เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย ความสมดุล การจัดมิติในผลงาน จังหวะและความเคลื่อนไหว ความกลมกลืน และการใช้สี ผู้วิจัยสามารถนำผลการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ มาพัฒนาสร้างสรรค์ เป็นผลงาน คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต ในรูปแบบของผู้วิจัย จำนวน 10 ชิ้น โดยแบ่งการทำงานออกเป็นสามช่วงการทำงาน ระยะแรก ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ ผลงานชื่อ อานน้ำคลองบุรีรัมย์ , ความหลากหลายในสังคม และสังคมชนบท โดยมีเนื้อหาเรื่องราวด้วยการวางส่วนประกอบในผลงานบนระนาบเพื่อสื่อภาพกลุ่มคนที่มีจำนวนมากนำมาจัดวางใหม่ในสถานที่ที่สร้างขึ้นมาจากการเตรียมข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการกำหนดแนวคิดด้วยการมีความประทับใจในสถานที่ และเหตุการณ์ต่าง ๆ เก็บความประทับใจเป็นข้อมูลภาพถ่าย จากนั้นนำมาร้อยเรียงเนื้อหาใหม่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตกแต่งภาพจากคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในการจัดวาง ในบางส่วนของเนื้อหาในผลงานมีการสร้างวัตถุขึ้นมาใหม่โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างภาพประกอบกราฟิก และกำหนดการจุดสีในผลงาน โดยใช้ลักษณะพิเศษและเครื่องมือจากโปรแกรมสำเร็จรูป การนำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ภาพลงบนผ้าใบ ระยะที่สอง ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ ผลงานชื่อ สีเคลื่อนไหว , กลับบ้าน , สาวไหม , ยกไพร เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน เป็นการนำเสนอภาพความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท แนวคิดในการทำงานในระยนี้ แบ่งเป็น 2 ช่วงในการทำงานช่วงที่ 1 คือผลงานชื่อ สีเคลื่อนไหว และกลับบ้าน เริ่มจากการเก็บข้อมูลจากความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมาสร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำชั้นของสีที่ถูกแยกออกมาวางให้เหลื่อมล้ำกัน ในระยะที่เท่า ๆ กัน นำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนผ้าใบ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น คือ สีไม่ทับซ้อนการทำให้สายตารับรู้สีเป็นแบบระยะยบระยะ สร้างให้วัตถุในผลงานมีการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ตามหลักทฤษฎีสีของเชฟเรล และการสร้างสรรค์ผลงานช่วงที่ 2 คือผลงานชื่อ สาวไหม ยกไพร แนวคิดในการสร้างสรรค์เริ่มจากการเก็บข้อมูลจากความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมา สร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกใส แบบแยกสีพิมพ์ทีละแผ่น นำผลงานที่พิมพ์มาประกอบกับให้ทับซ้อนกันให้มีระยะห่างระหว่างสีแต่ละสี 2 เซนติเมตร ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นคือเมื่อมองผลงานในแนวตรงจะเป็นภาพสีธรรมชาติ แต่เมื่อมองในองศาที่ต่างออกไป สีในผลงานจะเกิดการเหลื่อมล้ำกัน สร้างมิติและความ

เคลื่อนไหวในผลงาน ระยะที่สาม ประกอบไปด้วยผลงาน 3 ชิ้น ผลงานชื่อ ตลาดเมือง , กลุ่มคน และ บวช ผลงานในช่วงนี้เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเริ่มจากการเก็บข้อมูลจากภาพความประทับใจ ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมาสร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำชั้นของสีที่ถูกแยกออกมาวางให้เหลื่อมล้ำกัน และนำเครื่องมือสำหรับการระบายสีมาระบายสร้างจุดในขนาดที่แตกต่างกันจนทั่วทั้งผลงาน นำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนผ้าใบ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น คือ จุดที่มีขนาดแตกต่างกันและสีที่ไม่ทับซ้อนกัน ทำให้สายตารับรู้สีเป็นแบบระยะยิบระยะยับ สร้างให้วัตถุในผลงานมีการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะการสร้างสรรคตามหลักทฤษฎีสีของเชฟเรลสามารถสรุปแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

เนื้อหาเรื่องราวของผลงานได้นำแนวคิดตามกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์ คือ การนำความประทับใจ มาสร้างสรรค์ผลงานด้วยการจัดส่วนประกอบในผลงานใหม่ ส่วนเรื่องราวเกิดจากแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยพบเห็นสภาพสังคมปัจจุบัน และสิ่งแวดล้อมรอบตัว เรื่องราวที่แสดงในผลงานประกอบไปด้วยเรื่องราว ที่สะท้อนเรื่องของเมืองที่มีความสวยงาม เป็นดินแดนที่ทุกคนต้องการเดินทางมาสัมผัส และการมารวมตัวกันของคนจากหลายสถานที่ทำให้เมืองเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรม และความหลากหลายของผู้คน แสดงให้เห็นการเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมเป็นอย่างดี เรื่องราวความหลากหลายทางวัฒนธรรม ที่เกิดขึ้นในยุคใหม่และยุคเก่าที่ส่งผลให้คนในสังคมดำเนินชีวิต และอยู่รวมกันได้ ไม่ว่าสิ่งที่เห็นจะมีความแตกต่างกันทางกายภาพ ความเป็นสังคมแบบอนุรักษนิยม ก็ยังดำเนินต่อไปในสังคมสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีกลายเป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิต และสามารถนำสิ่งต่าง ๆ มาอาศัยซึ่งกันและกันได้อย่างลงตัว

สรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ปฏิบัติตามแนวทางจากศิลปิน จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ ที่ได้ศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำวิธีการสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 2 ลักษณะคือ โปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพและโปรแกรมสำหรับการสร้างภาพประกอบกราฟิก นำหลักการจัดสมดุล แบบสองข้างเท่ากันนำมาใช้สำหรับการถ่วงสมดุลในผลงาน การสร้างมิติของผลงานผู้วิจัยนำการจัดภาพแบบวางวัตถุเหลื่อมล้ำกันมาใช้เป็นส่วนใหญ่ และการใช้เส้นระดับสายตา มาใช้จัดเป็นส่วนรอง จังหวะและความเคลื่อนไหวจัดแบบจัดแบบสร้างจุดเน้นเข้าสู่ส่วนประธานด้วยส่วนประกอบและด้วยสี ความกลมกลืนของภาพจัดแบบกลมกลืนด้วยสีเป็นส่วนใหญ่และจัดแบบกลมกลืนด้วยส่วนประกอบวัตถุเป็นส่วนรอง ลักษณะการใช้สีแบ่งเป็นสามลักษณะ คือ ลักษณะแรก การใช้ลักษณะพิเศษของโปรแกรมสำเร็จรูป ในการแยกสีของภาพถ่ายให้เกิดเป็นจุดสีที่มีขนาดต่างกัน ด้วยการนำสีของวัตถุมาเป็นต้นแบบในการกำหนดจุดของสี ลักษณะที่สอง ใช้เครื่องมือและคำสั่งในโปรแกรมสำเร็จรูปในการกำหนดสี นำจุดสีที่สร้างขึ้นมากำหนดการเหลื่อมล้ำและทับซ้อนเพื่อให้เกิด

ปรากฏการณ์ของสี ที่ต่างกันตามหลักทฤษฎีสีของเซฟเวลด ลักษณะสุดท้ายคือการสร้างชั้นสีให้แยกออกจากกันและกำหนดการรับรู้ให้มองเห็นสีในลักษณะการกลมกลืนของสีด้วยการเห็นในองศาที่ต่างกัน

การพัฒนาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ มีความสอดคล้องกับผลงานของเซอร์ราท์ คือลักษณะการสร้างสรรค์ด้วยจุดบนจิตรกรรม กับการเกิดจุดหรือพิกเซลด้วยคอมพิวเตอร์ รวมถึงหลักการพิมพ์ที่สร้างจุดสีลักษณะเดียวกันกับการจุดสีของเซฟเวลด

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยและพัฒนาผลงาน คอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอวาท ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวិเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอวาท ในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

- 1.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน
- 1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 1.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 3.1 ความสมดุล
 - 3.2 การจัดมิติในผลงาน
 - 3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว
 - 3.4 ความกลมกลืน
 - 3.5 การใช้สี

2. นำข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต ในรูปแบบของผู้วิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ในรายงานการวิจัยฉบับนี้ มุ่งศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ เซอวาท จากการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 ภาพ ได้แก่

- 1.1 Bathers at Asnieres , 1883 - 1884
Oil on canvas , 201 x 300 cm.
- 1.2 Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte , 1884-86
Oil on canvas , 207 x 308 cm.
- 1.3 Les Poseuses , 1886 - 1888
Oil on canvas , 200 x 250 cm.
- 1.4 Invitation to the Sideshow , 1888
Oil on canvas , 99.7 x 150 cm.

1.5 Le chahut , 1889 - 1890

Oil on canvas , 169 x 139 cm.

1.6 Young Woman Powdering Herself , 1888 - 1890

Oil on canvas , 95.5 x 79.5 cm.

1.7 The Circus , 1890 - 1891

Oil on canvas , 185.5 x 152.5 cm.

1.8 Boats, Low Tide, Grandcamp , 1885

Oil on canvas , 65.4 x 81.7 cm.

1.9 The English Channel at Grandcamp , 1885

Oil on canvas , 66.2 x 82.4 cm.

1.10 La Maria, Honfleur , 1886

Oil on canvas , 52.7 x 63.5 cm.

1.11 End of the Jetty, Honfleur , 1886

Oil on canvas , 45.7 x 55.2 cm.

1.12 Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 67 x 84.5 cm.

1.13 Sunday at Port-en-Bessin , 1888

Oil on canvas , 66 x 82.5 cm.

1.14 The Channel at Gravelines, Evening , 1890

Oil on canvas , 65.4 x 82 cm.

1.15 The Channel at Gravelines, in the direction of the Sea , 1890

Oil on canvas , 73 x 93.3 cm.

2. รายงานวิจัยฉบับนี้ ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์ช เซอราท์ ในประเด็น

2.1 เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

2.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3. นำผลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ ผลงานจิตรกรรมของ จอร์ช เซอราท์ มาพัฒนาและ
สร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต ในรูปแบบของผู้วิจัย

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง คอมพิวเตอร์ศิลปะ : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปิแอร์ เซอราท์ เป็นการวิจัย แบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการนำเสนอผลการศึกษาวเคราะห์แบบพรรณาวเคราะห์ นำผลที่ได้จากการศึกษา นำมาพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอาร์ต ตามแนวทางของผู้วิจัยเอง

จากการศึกษาวเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ เซอราท์ จำนวน 15 ภาพ สรุปผลการศึกษาดังนี้

1. เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

ลักษณะการเลือกเนื้อหาของผลงาน เป็นแนวคิดตามกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ โดยอาศัยความประทับใจเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานขนาดใหญ่จำนวน 5 ชิ้นเป็นภาพชีวิตประจำวัน ผลงานขนาดเล็กซึ่งสร้างสรรค์จากสถานที่จริงเป็นภาพทิวทัศน์ในสถานที่นั้น ๆ จำนวน 10 ชิ้น ภาพบุคคล จำนวน 2 ชิ้น

2. แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการระบายสีภาพโดยยึดมั่นทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ ที่กล่าวว่า แสงเป็นอนุภาค (Corpuscular theory) วิธีระบายสีแบบเป็นจุด ซึ่งเรียกว่า Pointillism เพื่อให้สายตารับรู้ผสมสีด้วยดวงตา ที่เรียกว่า Divisionism พบวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการร่างภาพและวางแผนการทำงานก่อนการสร้างสรรค์ผลงานในสตูดิโอ เป็นผลงานขนาดใหญ่จำนวน 7 ชิ้น และการสร้างสรรค์ผลงานอีกลักษณะหนึ่งคือการปฏิบัติงาน ในสถานที่จริงที่ประทับใจเป็นผลขนาดเล็กจำนวน 8 ชิ้น

3. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 ความสมดุล

ลักษณะการจัดส่วนประกอบในผลงานนิยมจัดแบบสองข้างเท่ากัน ซึ่งพบได้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 ภาพ แสดงถึงการสร้างความมั่นคงในผลงาน ความตั้งใจจัดส่วนประกอบต่าง ๆ แสดงถึงการมีรูปแบบและจริงจังในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการสร้างจุดศูนย์กลางในผลงานแล้วนำส่วนประกอบอื่นกระจายจนทั่วทั้งผลงาน และมี 6 ภาพที่มีการจัดแบบสองข้างไม่เท่ากันแต่ก็ยังมีกรพยายามปรับสมดุลด้วยวัตถุอื่นมิให้มีน้ำหนักถ่วงด้านใดด้านหนึ่งมากเกินไป

3.2 การจัดมิติในผลงาน

มีผลงาน 14 ชิ้น ที่มีลักษณะการจัดมิติในผลงานจัดมิติแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง (Overlapping shapes) 10 ชิ้น มีลักษณะการจัดวางภาพด้วยขนาดที่แตกต่าง (Diminished repeat) และ 5 ชิ้นที่มีการจัดโดยใช้จุดรวมสายตา (Linear perspective) โดยบางกลุ่มตัวอย่างมีวิธีการจัดมิติมากกว่า 1 แบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของผลงาน

3.3 จังหวะและความเคลื่อนไหว

ลักษณะการจัดจังหวะในผลงานมีการจัดส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานในจังหวะที่ซ้ำจำนวน 6 ชิ้น จังหวะที่แตกต่างจำนวน 13 ชิ้น และสลับกันไปมาทั้งแบบซ้ำและแตกต่างจำนวน 4 ชิ้น รวมถึงการจัดความเคลื่อนไหวในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับผลงานที่ปรากฏขึ้น และการกำหนดความเคลื่อนไหวไปยังทิศทางที่เป็นจุดเด่นในผลงานจำนวน 5 ชิ้น และผลงานที่จัดโดยไม่มีการจัดความเคลื่อนไหวจำนวน 10 ชิ้น

3.4 ความกลมกลืน

ความกลมกลืนที่เกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างทุกภาพ เป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสี นอกจากนั้นแล้วยังมีการสร้างความกลมกลืนจากรูปทรงจำนวน 3 ชิ้น

3.5 การใช้สี

ผลงานของเชอราห์ สร้างสรรค์ผลงานตามหลักการของเซฟเวิล คือสภาพการตัดกันของสีที่แสดงการตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพัทธ์และปรากฏการณ์สืบเนื่อง (simultaneous and successive contrast) รวมทั้งการผสมสีตามที่มองเห็น (visual color mixture) การเขียนภาพในกระบวนแบบอนุภาค (pointillist style) ซึ่งระบายสีเป็นจุดเพื่อให้จุดสีมีผลกระทบต่อสายตา หรือผลงันกันในการมองเห็นนั้น มีผลมาจากทฤษฎีสีของเซฟเวิลกล่าวว่า “การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพัทธ์” (simultaneous contrast) “ ถ้าเรามองที่แถบสี ซึ่งมีน้ำหนักต่างกัน 2 แถบสี หรือแถบสี 2 แถบสีซึ่งมีน้ำหนักสีเท่ากันแต่สีแตกต่างกันวางอยู่ชิดกัน ตาของเราจะรับภาพครั้งแรกด้วยอิทธิพลความเข้มของสี (intensity of color) และต่อมาเราจะรับภาพส่วนประกอบของการมองเห็นสี 2 สี ที่วางอยู่ด้วยกันอย่างสัมพัทธ์” การตัดกันด้วยปรากฏการณ์สัมพัทธ์ของความส่องสว่าง (brightness) สีที่สว่าง (light color) มีแนวโน้มที่จะเห็นเด่นชัดในสีมืด (dark colors) ซึ่งให้ความรู้สึกเล็ก และสีมืดมีแนวโน้มที่จะเด่นชัดท่ามกลางการส่องสว่างของสีสว่าง พื้นที่สีเทาจะปรากฏว่ามีมืดเมื่ออยู่ท่ามกลางสีสว่าง และปรากฏว่าสว่างเมื่ออยู่ท่ามกลางสีมืดให้ความรู้สึกเล็ก ส่วนการเลือกแสดงออกของเชอราห์มีจุดที่น่าสนใจในการระบายสีที่มีความอึมตัวของสีที่ต่างกันด้วยจุดกำเนิดแสงที่ต่างกัน คือแสงจากดวงอาทิตย์ ช่วงเวลากลางวัน มีความอึมตัวของสีมาก ผลคือภาพผลงานมีความสดใส สว่างและเงาตกกระทบชัดเจน และสีที่ถูกลดความอึมตัวของสีลง คือแสงจากจุดกำเนิดแสงที่สร้างขึ้นเอง ได้แก่ ตะเกียงแก๊ส หรือแสงของ

ดวงอาทิตย์ยามเช้าตรู่และยามเย็น ส่งผลให้ภาพมีสีอยู่ในกลุ่มมืด บรรยากาศในผลงานไม่สดใส สีจึงตามสายตามองเห็นจะถูกลดค่าลงตามบรรยากาศที่เกิดขึ้นในผลงาน ผลงานจากกลุ่มตัวอย่างมีการใช้จุดกำหนดแสงด้วยดวงอาทิตย์ซึ่งให้สีที่เป็นสีธรรมชาติ จำนวน 10 ชิ้น และภาพที่ถูกสร้างโดยใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงที่สร้างขึ้นเอง จำนวน 5 ชิ้น

อภิปรายผล

สรุปผลจากการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ ปีแอร์ เซอราท์ ลักษณะการเลือกเนื้อหาของผลงาน เป็นแนวคิดตามกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ โดยอาศัยความประทับใจเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน การระบายสีภาพโดยยึดมั่นทฤษฎีของแสงทางวิทยาศาสตร์ที่กล่าวว่า แสงเป็นอนุภาค วิธีระบายสีแบบเป็นจุด เรียกว่า Pointillism เพื่อให้สายตารับรู้ผสมสีด้วยดวงตา Divisionism วิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการร่างภาพและวางแผนการทำงานก่อน แล้วสร้างสรรค์ผลงานในสตูดิโอ จัดเป็นวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างจากศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ในสมัยนั้น แสดงถึงความสำคัญด้านเทคนิคในการนำเสนอมากกว่าเนื้อหาที่อยู่ในผลงาน ถึงแม้ว่าช่วงเวลาที่เขาสร้างสรรค์ผลงานจะมีช่วงเวลาที่สั้นมาก นับตั้งแต่เขากลับจากการเข้าเป็นทหารเกณฑ์เมื่ออายุ 21 ปี จนถึงวันที่เสียชีวิตเมื่ออายุ 31 ปี ช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 10 ปี แต่ในช่วงเวลาที่สั้นนี้ เซอราท์ได้พยายามสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง ผลงานขนาดใหญ่ 7 ชิ้นและขนาดเล็กอีกจำนวนมาก เป็นการมอบสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่วงการศิลปะ เกี่ยวกับการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงาน จนกำเนิดลัทธินีโออิมเพรสชันนิสต์

หลักการผสมสีด้วยสายตานี้ ปัจจุบันในวงการออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์ มีการใช้งานหลักการนี้อย่างแพร่หลาย แล้วถือกันว่าเซอราท์เป็นต้นแบบที่นำหลักการนี้มาใช้สำเร็จ และทำให้เกิดการศึกษาเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันนี้หลักการนี้ได้กลายเป็นการผลิตผลงานในเชิงอุตสาหกรรม การพิมพ์ภาพแบบ 4 สีธรรมชาติ เมื่อมีการใช้แว่นขยายส่องดูผลงานสิ่งพิมพ์ภาพสี่ธรรมชาติ จะพบจุดสีเล็ก ๆ เรียงในองศาที่แตกต่างกัน โดยมีแม่สีที่ใช้พิมพ์ 4 สี คือสีแดงบานเย็น 75 องศา สีฟ้าน้ำเงิน 105 องศา สีเหลือง 90 องศา และสีดำ 45 องศา เมื่อสายตารับรู้ในระยะไกลจึงมองไม่เห็นจุดสีแต่จะเป็นภาพสี่ธรรมชาติ

ลักษณะการจัดส่วนประกอบในผลงานนิยมจัดแบบสองข้างเท่ากัน แสดงถึงการสร้างความมั่นคงในผลงาน ความตั้งใจจัดส่วนประกอบต่าง ๆ การมีรูปแบบและจริงจังในการสร้างสรรค์ผลงาน และวิธีการสร้างจุดศูนย์กลางในผลงานเป็นส่วนประธาน แล้วนำส่วนประกอบอื่นกระจายจนทั่วทั้งผลงานลักษณะการจัดมิติในผลงานจัดมิติแบบจัดวางวัตถุเหลื่อมล้ำหน้าหลัง ขนาดที่แตกต่างกันและโดยใช้จุดรวมสายตา ลักษณะการจัดจังหวะในผลงานมีการจัดส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานในจังหวะ

ที่ซ้ำมากกว่าการจัดจังหวะที่แตกต่าง และพบการจัดจังหวะสลับกันไปมาทั้งแบบซ้ำและแตกต่างกัน รวมถึงการจัดความเคลื่อนไหวในผลงานเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับผลงาน ด้วยการกำหนดความเคลื่อนไหวไปยังทิศทางที่เป็นจุดเด่นในผลงาน ความกลมกลืนที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างความกลมกลืนด้วยสีมากกว่า วิธีการสร้างความกลมกลืนด้วยรูปทรง

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย มีการนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของจอร์จ เซอราท์ มาสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต ด้วยแนวคิดการสร้างสรรค์ตามทฤษฎีสีของเชฟเรล เนื้อหาแสดงสภาพแวดล้อมในบริบทสังคมไทย ในการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 10 ชิ้น แบ่งช่วงของการสร้างสรรค์ผลงานเป็นสามระยะดังนี้

ระยะแรก ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 3 ชิ้น ได้แก่ ผลงานชื่อ อานน้ำคลองบุรีรัมย์ , ความหลากหลายในสังคม และสังคมชนบท โดยมีเนื้อหาเรื่องราวด้วยการวางส่วนประกอบในผลงานบนระนาบเพื่อสื่อภาพกลุ่มคนที่มีจำนวนมากนำมาจัดวางใหม่ในสถานที่ที่สร้างขึ้นมาจากการเตรียมข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการกำหนดแนวคิดด้วยการมีความประทับใจในสถานที่ และเหตุการณ์ต่าง ๆ เก็บความประทับใจเป็นข้อมูลภาพถ่าย จากนั้นนำมาเรียบเรียงเนื้อหาใหม่ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการตกแต่งภาพจากคอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือในการจัดวาง ในบางส่วนของเนื้อหาในผลงานมีการสร้างวัตถุขึ้นมาใหม่โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างภาพประกอบกราฟิก และกำหนดการจัดสีในผลงาน โดยใช้ลักษณะพิเศษและเครื่องมือจากโปรแกรมสำเร็จรูป การนำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ภาพลงบนผ้าใบ

ระยะที่สอง ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ ผลงานชื่อ สีเคลื่อนไหว , กลับบ้าน , สาวไหม , ยกไพร เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน เป็นการนำเสนอภาพความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท แนวคิดในการทำงานในระยะนี้ แบ่งเป็น 2 ช่วงในการทำงานช่วงที่ 1 คือผลงานชื่อ สีเคลื่อนไหว และกลับบ้าน เริ่มจากการเก็บข้อมูลจากความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมาสร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำชั้นของสีที่ถูกแยกออกมาวางให้เหลื่อมล้ำกัน ในระยะที่เท่า ๆ กัน นำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนผ้าใบ ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้น คือ สีไม่ทับซ้อนกันทำให้สายตารับรู้สีเป็นแบบระยะยิบระยะยับ สร้างให้วัตถุในผลงานมีการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ตามหลักทฤษฎีสีของเชฟเรล และการสร้างสรรค์ผลงานช่วงที่ 2 คือผลงานชื่อ สาวไหม ยกไพร แนวคิดในการสร้างสรรค์ เริ่มจากการเก็บข้อมูลจากความประทับใจในวิถีชีวิตชนบท ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมาสร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกใส แบบแยกสีพิมพ์ทีละ

แผ่น นำผลงานที่พิมพ์มาประกอบกับให้ทับซ้อนกันให้มีระยะห่างระหว่างสีแต่ละสี 2 เซนติเมตร ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นคือเมื่อมองผลงานในแนวตรงจะเป็นภาพสีธรรมชาติ แต่เมื่อมองในองศาที่ต่างออกไป สีในผลงานจะเกิดการหลื่อมล้ำกัน สร้างมิติและความเคลื่อนไหวในผลงาน

ระยะที่สาม ประกอบไปด้วยผลงาน 3 ชิ้น ผลงานชื่อ ตลาดเมือง , กลุ่มคน และบวช ผลงานในช่วงนี้เน้นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าเนื้อหาของผลงาน แนวความคิดเริ่มจากการเก็บข้อมูลจากภาพความประทับใจ ด้วยการถ่ายภาพ นำมาสร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพถ่าย นำมาสร้างจุดสีและทำการแยกสีออกเป็นชั้น ๆ ประกอบไปด้วยสีแดงบานเย็น สีฟ้า สีเหลือง และสีดำ จากนั้นนำชั้นของสีที่ถูกแยกออกมาวางให้หลื่อมล้ำกัน และนำเครื่องมือสำหรับการระบายสีมาระบายสร้างจุดในขนาดที่แตกต่างกันจนทั่วทั้งผลงาน นำเสนอผลงานด้วยการพิมพ์ลงบนผ้าใบ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น คือ จุดที่มีขนาดแตกต่างกันและสีที่ไม่ทับซ้อนการทำให้สายตารับรู้สีเป็นแบบระยิบระยับ สร้างให้วัตถุในผลงานมีการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะการสร้างสรรค์ตามหลักทฤษฎีสีของเชฟเรล

ข้อเสนอแนะ

ผลงานจิตรกรรมของ จอร์ช ปีแอร์ เซอราท์ มีหลักการสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นความสำคัญที่ กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดย การทดลอง และปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามทฤษฎีความ กลมกลืนสีของเซฟเวิล กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการจุดสี เพื่อให้ได้ผลตามทฤษฎีความ กลมกลืนของสี ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้นต้องอาศัยเวลาในการปฏิบัติงานมาก เช่น ภาพ Sunday Afternoon on the Island of Le Grande Jatte ใช้เวลาถึง 2 ปีในการสร้างสรรค์ วิธีการ ทำงานที่ใช้เวลานานมาก ทำให้ทราบถึงความอดทนในการปฏิบัติงาน การวางแผนการทำงานอย่าง ตั้งใจส่งผลให้การจัดส่วนประกอบ เช่น ความสมดุล จังหวะและความเคลื่อนไหว มีกระบวนการคิด วางแผน อย่างรอบคอบ ทำให้ผลงานของเซอราท์มีลักษณะมั่นคง ชัดเจน และจริงจัง ขาดความรู้สึก ฝอ่นคลาย ด้วยระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้นที่ใช้เวลามาก ทำให้ตลอดอายุของ เซอราท์มีผลงานชิ้นใหญ่ที่เป็นการทำงานชิ้นหลักเพียง 7 ชิ้น

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต ตามแนวทางของผู้วิจัยนั้น พบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 2 แบบ คือ โปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพถ่าย โดย เลือกใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และโปรแกรมสำหรับการสร้างภาพประกอบกราฟิก โดยเลือกใช้ โปรแกรม Adobe Illustrator มีเหมาะสมในการปฏิบัติงานที่ต่างกันจึงทำให้งานที่ได้ในบางชิ้นงานมี การนำโปรแกรมสำเร็จรูปทั้งสองมาบูรณาการเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานตามแนวคิดที่วางแผนการ ทำงานไว้ ในขั้นตอนของการพิมพ์ผลงาน มีการเลือกใช้วัสดุสำหรับการพิมพ์เพื่อจัดแสดง ลักษณะการ ถ่ายทอดผลงานเพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ในการผสมสีด้วยสายตา ในบางชิ้นงานจึงมีการเลือกวัสดุ แบบโปร่งแสงจึงส่งผลให้ผลงานถูกลดปริมาณความเข้มของสีลง การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานด้วยการ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปจากคอมพิวเตอร์มาใช้ในครั้งนี้ สร้างความพอใจในระดับหนึ่ง และผู้วิจัยเชื่อว่ การนำวิธีดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานได้ความรู้สึกในคุณค่าของเทคนิคและวัสดุตามยุคสมัย สามารถ พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานต่อไป และเชื่อว่าผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจเป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2523). *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2545). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- _____. (2544). *จินตภาพ*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- _____. (2545). *วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- ดนุพล กิ่งสุคนธ์. (2544). *คู่มือการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ อินโฟเพรส
- ประชิด ทิณบุตร. (2530). *การออกแบบกราฟฟิก*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์
- ปิยะ นิमितยงสกุลและวาสนา ไตรพฤตฉัญญา. (2540). *เคล็ดลับและเทคนิคการแก้ปัญหาเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2547). *ประวัติศาสตร์ทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน
- รัชนี นพเกตุ. (2540). *จิตวิทยาเพื่อการรับรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพรึก
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). *ทฤษฎีสี เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์
- _____. (2536). *ทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์
- _____. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่ postmodern art*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว
- _____. (2531). *ออกแบบกราฟฟิก*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิมวอล อาร์ต
- วิรุณ ตั้งเจริญ ;และคณะ. (2545). *การรับรู้และจินตภาพ*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- วีรวรรณ มณี. (2528). *จิตรกรรมยุโรปในศตวรรษที่ 19*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศศิฉาย ธนะมัย. (2546). *โปรแกรมสำเร็จรูป*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน Available from :
URL : <http://edtech.edu.ku.ac.th/edtech/wbi> Accessed August 19,2006
- ศิริพรรณ ปิเตอร์. (2549). *การออกแบบกราฟิก*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก*. กรุงเทพฯ : บริษัท วาดศิลป์ จำกัด
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2536). *ทฤษฎีสี : COLOR*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์
- สรรพพงษ์ เขี่ยมพิชัยฤทธิ์, สุมิตรา ชันตยาหลงกต. (2532). *เทคโนโลยีภาพสี*. กรุงเทพฯ : สารมวลชน จำกัด

- สุชาติ เถาทอง. (2538). *หลักการทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : น้าอักษรการพิมพ์
- สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขา กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2540). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ
ทฤษฎีการวัดสี*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- อภิชาติ สิงคาลวณิช ;และญาติ เจียมไชยศรี. (2540). *ตำราจักขุวิทยา*. กรุงเทพฯ : ไฮลิสติก พับลิช'
อารี สุทธิพันธุ์. (2532). *ทัศนศิลป์และความงาม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นอ้อ
_____. (2535). *ศิลป์นิยม*. กทม. : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- Ames Jim. (1996). *COLOR THEORY MADE EASY*. New York : Watson-Guption Publications.
- Beckett Wendy. (1994). *The Story of Painting*. London : Dorling Kindersley Limited
- Cotton Bob. (1990). *THE NEW GUIDE TO GRAPHIC DESIGN*. New Jersey : Chartwell
Books, Inc.
- Duchting Hajo. (1999). *Georges Seurat*. Germany : VG-Bildkunst.
- Gunther Antje , Matthias Feldaum. (1995). *FRENCH IMPRESSIONISM*. Germany : Ingo
F. Walther, Alling
- Hannaford Steve. *Paint's Computer Art & Design Annual*. New York : RC Publications.
- Lynton Norbert . (1992). *The Story of Modern Art*. London : Phaidon Press Limited.
- Realites. (1977). *IMPRESSIONISM* . London : Octopus Book Limited.
- Reyburn Scott. (1988). *THE ART OF THE IMPRESSIONISTS*. Hong Kong : Chartwell
Books, INC.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายอโศก ไทยจันทร์รักษ์
วันเดือนปีเกิด	19 สิงหาคม พ.ศ. 2520
สถานที่เกิด	อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์
สถานที่อยู่ในปัจจุบัน	8 หมู่ 1 ตำบลสามแวง อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ 31000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์พนักงานมหาวิทยาลัย
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ 439 ถนนจิระ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ 31000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2532	ประถมศึกษา จากโรงเรียนวัดโพธิ์ทอง อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
พ.ศ. 2538	มัธยมศึกษา จากโรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
พ.ศ. 2542	ครุศาสตรบัณฑิต (คบ.) ศิลปศึกษา จากสถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
พ.ศ. 2549	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทักษะศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ