

คอมพิวเตอร์ อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ปีโอป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา
ช่วงปีค.ศ. 1960-1969

ปริญญานิพนธ์
ของ
นิตต์ บุญภิรักษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่ง ของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่

พฤษภาคม 2548

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

759.13

๑ - ๒๖ ๕

คอมพิวเตอร์ อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา
ช่วงปีค.ศ. 1960-1969

30 ต.ค. 2548

บทคัดย่อ
ของ
นิตต์ บุญภิรักษ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นสว่นหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่
พฤษภาคม 2548

๒ ๒๗๖๕๕

นิตต์ บุญภิรักษ์ (2548) คอมพิวเตอร์อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต
อินเดียนา ช่วงปี ค.ศ. 1960-1969 ปรินซ์ตันพอนซ์ คป.ม. (ทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่)
กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะกรรมการควบคุม
รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ

การศึกษาวิจัยเรื่อง คอมพิวเตอร์อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต
อินเดียนา ช่วงปี ค.ศ. 1960-1969 นี้เป็นการวิจัยและพัฒนา เพื่อศึกษางานศิลปะ ป๊อป อาร์ต
ของโรเบิร์ต อินเดียนาในประเด็น แนวความคิด การสื่อสารความคิดและ กลวิธีการสร้างสรรค์
โดยศึกษาวิเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างของโรเบิร์ต อินเดียนาที่สร้างขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960-1969
จำนวน 23 ภาพและนำผลจากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ศิลปะคอมพิวเตอร์ อาร์ต โดย
บูรณาการกระบวนการพิมพ์ กลวิธีและระนาบรองรับใหม่ ตามที่มาของแนวความคิด และการสื่อสาร
ความคิดภายใต้บริบทของสังคมไทย

ผลการศึกษาพบว่า ในประเด็นที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของโรเบิร์ต
อินเดียนานั้นแบ่งแนวความคิดในการสร้างผลงานได้เป็น 2 กลุ่มแนวความคิด ซึ่งแนวความคิด
ทั้งหมดล้วนมาจากการรวบรวมข้อมูลและอัตถิชีวประวัติของศิลปินเองทั้งสิ้น โดยแนวความคิด
ที่ผู้วิจัยได้แบ่งออกไว้ มีดังนี้

- 1 ความสุขและความทุกข์ของคนอเมริกัน (American Dream)
- 2 ความรัก ความปรารถนาและแรงศรัทธา (Love)

American Dream คือการรวบรวมเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามา ในชีวิตของอินเดียนา
ตั้งแต่ในวัยเด็ก ซึ่งเป็นช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือเรียกว่า ช่วง “ความกดดันที่ยิ่งใหญ่
ในโลก” (Great Depression) มาจนถึงช่วงที่อินเดียนาได้เข้ามาสร้างผลงาน ศิลปะในนิวยอร์ก
ซึ่งในช่วงวัยเด็ก อินเดียนาได้สร้างผลงานที่เกี่ยวกับตัวของเขาเองในวัยเด็ก ครอบครัว ชีวิต
ในวัยเด็ก และเน้นที่ประวัติศาสตร์คดี ส่วนในช่วงที่โตขึ้นมา อินเดียนาได้ไปท่องเที่ยวตามที่ต่างๆ
เป็นการหาประสบการณ์ต่างๆ มากมายก็จะมีแนวความคิดในการสร้างผลงานที่แตกต่างกันออกไป

LOVE เป็นแนวความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1964-1966 ซึ่งเป็นการแสดงออก
ถึงความรักที่เย็นชาและ ผิดหวัง ศิลปินหลายคนสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับความรักออกมา
เป็นรูปต่างๆ แต่ อินเดียนาแสดงความรักด้วยตัวอักษร 4 ตัว คือ L, O, V, E, เปลี่ยนแนวความคิด
ของผู้เสพงานจากการมองภาพเป็นการอ่านภาพหรือเรียกว่า “Word Painting” ซึ่งอินเดียนา
ได้สร้างสรรค์ ผลงานออกมาเป็นชุดๆ เหมือน America Dream แต่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงทางด้าน
องค์ประกอบของภาพ เพียงแต่มีความแตกต่างกันที่สี ขนาด วัสดุและการนำเสนอ

การสื่อสารความคิด เป็นการนำเสนอแนวคิด ของศิลปินที่แสดงออกมาในตัวผลงานต่างๆ
ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเนื้อหาเหตุการณ์ต่างๆ และนัยยะสำคัญของสังคมในช่วงเวลานั้นๆ ผลงานของ

อินเดียนาจึงเป็นบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ ดอสังคมอเมริกันในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของผลงานต่างๆ ออกมาดังนี้ 1 ความรัก ความผูกพัน และแรงศรัทธา 2 การเมืองการปกครอง 3 ครอบครัว 4 สังคม วัฒนธรรม และค่านิยมของคนอเมริกัน

ด้านกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียยานั้น เขาได้กำหนดโครงสร้างภาพส่วนใหญ่ โดยคำนึงถึงโครงสร้างหลักเป็นอย่างมาก รูปทรงในการออกแบบเป็นเรขาคณิตโดยเฉพาะ การออกแบบที่ใช้หน่วยของรูปทรง (Unit Forms) จำนวนมาก หรือเรียกว่าการออกแบบในวิธีที่ใช้องค์ประกอบซ้ำ การเรียงแถว การเว้นพื้นที่วางในองค์ประกอบต่างๆ กัน ทำให้ดูแล้วเป็นภาพที่มีระบบในการจัดอย่างมีระเบียบ

ด้านการใช้สี จากการวิเคราะห์ภาพทั้งหมดที่นำมาศึกษาพบว่า ทั้งหมดจะเป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน โดยในทุกๆ ผลงานจะใช้สีในโทนร้อน เพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้มหรือสีดำ เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่โรเบิร์ต อินเดียนาใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ก่อให้เกิดการกระตุ้น และปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate)

ในด้านกระบวนการออกแบบนั้น ผลงานที่นำมาศึกษาของโรเบิร์ต อินเดียนาทุกภาพปรากฏการใช้วิธีการซ้ำมากที่สุด โดยจัดวางให้มีจังหวะและสมดุลรวมถึงการนำสัญลักษณ์มาใช้ในผลงานทุกภาพเช่นเดียวกัน ซึ่งเมื่อมองผลงานโดยทั่วไปแล้ว โรเบิร์ต อินเดียนาเหมือนจะใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปและผู้คนล้วนคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ทั้งหมดที่อินเดียนาใช้แต่ในความเป็นจริงแล้วในผลงานแต่ละชิ้นของเขานั้น ได้สื่อความหมายให้กับสัญลักษณ์เล็กซึ่งกว่าสัญลักษณ์ปกติจะแสดงออก

เมื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของผู้วิจัยภายใต้บริบทของสังคมไทยแล้ว ผลงานที่ได้ทั้งหมด 19 ภาพโดยเป็นรูปแบบคอมพิวเตอร์อาร์ตที่อิงกับเนื้อหาในสังคมไทยในปัจจุบันเปรียบเสมือนการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ของประเทศไทย ปีพ.ศ. 2548 ซึ่งยังคงลักษณะรูปแบบของการใช้รูปทรงเรขาคณิตและการใช้กลุ่มโทนสีของศิลปินมาใช้ แต่ได้เปลี่ยนกลวิธีในการสร้างสรรค์ที่แทนกรอบสี่เหลี่ยมของผลงานศิลปินด้วยช่องฟิกเชลของคอมพิวเตอร์และการสร้างผลงานโดยมีส่วนประกอบของผลงานที่มากกว่า 1 ชิ้น รวมถึงกระบวนการพิมพ์และการใช้วัสดุสมัยใหม่ ที่ให้ผลลัพธ์ที่แน่นอนและรวดเร็วกว่า ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่ต้องการนำศิลปะเข้าหาผู้คนได้รวดเร็วขึ้นและง่ายขึ้น

COMPUTER ART A CASE STUDY OF ROBERT INDIANA'S POP ART WORK
DURING 1960-1969

AN ABSTRACT
BY
NITT BOONPIRAKS

Presented in partial fulfillment of the requirements
For the Master of Fine and Applied Art Degree in Visual Art
May 2005
at Srinakharinwirot University

Nitt Boonpirak (2004) *Computer Art A Case Study of Robert Indiana's Pop Art Works During 1960-1969* Master Thesis, M F A (Visual Art Modern Art)
Bangkok Graduate School, Srinakharinwirot University Advisor Committee Assoc Prof Prit Supasetsiri, Prof Dr Wiroon Tungcharoen

The purposes of this research on the Computer Art A Case Study of Robert Indiana's Pop Art works During 1960-1969 was to study his works about his theme, concepts and the techniques used by analyzing twenty-three samples of his works being done during 1960-1969 The research's result then was developed to create computer art works by integrating the printing processes, the techniques and the media under the context of Thai society

The result, deriving from all resources and the artist biography, revealed that the theme of Indiana in creating his art works were separated into two groups including the American's happiness and sorrow (American Dream) and Love, passion and faith (Love) the 'American Dream' had collected all the significant events that came into Indiana's life since he was a child By that time, It was still in the period of 2nd World War or known as "the Great Depression" period It continued until the time he started his art in New York During his childhood, he created the works that related to his life family and literary history As he grew up, he had traveled to various places where he gained many experiences As a result , these experiences had reflected his ideas on his works

'Love' was another theme that came up during 1964-1966 which presented the ideas of disappointment in love Many artists created their works related to 'love' in many different ways, but for Robert Indiana, he expressed his love with the four alphabets L, O, V and E This had changed the perceptions of audiences from the 'visual' perception to 'verbal' perception or "Word Painting" Indiana had created a series of this kind of work in the same way as the 'American Dream', however, he did not change the components of the works, but using different colors, sizes and materials

Normally, the artist's concept were shown their works Most concept derived from the significant social events that had occurred in their lives Therefore, Robert Indiana's works were the vital historical evidence of the American society in various perspectives, which the researcher had defined into four groups e.g 1) Love, passion and faith 2) Political and administration 3) Family 4) Society, culture and the American's value

Robert Indiana's creative techniques were defined in a broad picture, but mainly focused on its main structures. The structure was designed in accordance to the geometry by using numbers of unit forms, which was called 'repetition in components of design', arranging in orders, and creating the spaces equally of its components. The works were then done orderly and systematically.

By analyzing the colors used by the artist in these work samples, it can be found out that the contrast colors were utilized and obviously seen. He used the hot scheme colors in all his works: dark or black color in the background. This helped attract the greater numbers of the audience. Robert Indiana's technique in creating the works with hot or cold scheme colors as the primary color, which were considered as the pure color, also motivated and stimulated the audience's emotions.

The design procedure, by analyzing the samples of his works, also found out that all of them were mostly being created by the repetition processes. Creating the balance of all components and using symbols in all works were obvious. Even though Robert Indiana used the common symbols easily found in everyday life, all his works had implied the hidden meanings.

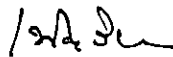
Conclusion, after analyzing the research's findings, the researcher had developed 19 computer art works under the context of Thai society. These works referred to modern Thai society and also were created as Thailand's historical pieces of 2005. However, the researcher had adopted the geometrical pattern and color techniques that were previously implemented by Robert Indiana by screen substituting the square diagram with the computer's pixel. In addition, the researcher also created the works which comprised of several components. Besides, the new technology of printing process and the new kind of media were applied. These helped create the efficient and faster outputs. As the result, it helped fulfill the researcher's objective in speeding up the process and became more convenient to present the artworks to the audiences.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

คอมพิวเตอร์อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต ของ โรเบิร์ต อินเดียนา
ช่วงปี ค.ศ 1960 -1969

ของ
นายนิคตต์ บุญภิรักษ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ 20 เดือน พฤษภาคม พ.ศ 2548

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์


ประธาน
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)


กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)


กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)


กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

ประกาศคุณูปการ

การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในลักษณะวิจัยและพัฒนา (R&D) เป็นการแสวงหาเพื่อให้เกิดความรู้ทั้งทางด้านแนวคิด เนื้อหาสาระและรูปแบบ ตลอดจนกระบวนการในการสร้างสรรค์แล้วนำเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยไปพัฒนาผลงานจิตรกรรม ดังปรากฏอยู่ในปฏิญานิพนธ์เรื่องคอมพิวเตอร์ อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ช่วงปีค.ศ. 1960-1969 นั้นนับเป็นผลงานแห่งความสำเร็จที่ได้รับจากการหล่อหลอมกระบวนการเรียนรู้ทางด้านวิชาการและปฏิบัติการ อีกทั้งการพัฒนาทัศนศิลป์ในการศึกษาค้นคว้าจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้โอกาสแก่การเข้าศึกษาและขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการและประสบการณ์เชิงปฏิบัติงาน อีกทั้งคอยกระตุ้นให้ลูกศิษย์เป็นผู้มีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

รองศาสตราจารย์พญศรี ศุภเศรษฐศิริ ท่านได้ถ่ายทอดความรู้อย่างกว้างขวางโดยละเอียดทั้งทางด้านวิชาการและการปฏิบัติงาน ท่านเป็นผู้ที่ให้โอกาสแก่ผู้วิจัยได้นำเสนอและเปิดโลกทัศน์ใหม่ในด้านทัศนศิลป์ ทั้งยังเมตตาเป็นประธานกรรมการควบคุมการทำปฏิญานิพนธ์ที่ส่วนอย่างยิ่งในการผลักดันให้เกิดความสำเร็จ ให้คำปรึกษาคำแนะนำและยังอำนวยความสะดวกโดยละเอียดรวมถึงช่วยเหลือ แนวทางการแก้ไขและปรับปรุงให้งานปฏิญานิพนธ์สำเร็จ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ กรรมการผู้ควบคุมปฏิญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย กรรมการผู้ควบคุมปฏิญานิพนธ์ที่ได้ให้ข้อคิดและเสนอแนะแนวทางที่ผู้วิจัยสามารถนำไปใช้พัฒนาผลงานในปฏิญานิพนธ์จนประสบความสำเร็จ ข้าพเจ้าขอบูชาคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้กล่าวนามมาและขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ คุณศิริศศิธร กัญโสและเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่สำนักงานเลขานุการคณะศิลปกรรมศาสตร์ ผู้คอยช่วยเหลือเป็นธุระติดต่อประสานงาน แนะนำขั้นตอนต่างๆ เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่อำนวยความสะดวกในการดำเนินการสอบปฏิญานิพนธ์ อีกทั้งรุ่นพี่และเพื่อนร่วมการศึกษาที่เป็นกำลังใจและเป็นที่ปรึกษาตั้งแต่เข้ารับการศึกษามาโดยตลอดและ ขอขอบคุณ คุณภูริดา สายะวารานนท์ที่เป็นเพื่อนและช่วยเหลือทางด้านเอกสารต่างประเทศมาโดยตลอด

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่และคุณอา ผู้เป็นกำลังใจและคอยสนับสนุนทุกประการในการศึกษาและขอขอบคุณ คุณวนิดา คุณทีภาณุจน์ ผู้เป็นกำลังใจให้สามารถทำปฏิญานิพนธ์แล้วเสร็จสมบูรณ์ตามแบบของบัณฑิตวิทยาลัยทุกประการ

นิตต์ บุญภิรักษ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายในการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
ข้อดกของเบื้องต้น	7
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ป๊อป อาร์ต (Pop Art)	10
ความเป็นมาของศิลปะ ป๊อป อาร์ต	10
ความหมายของศิลปะป๊อป อาร์ต	13
แนวความคิดในการสร้างสรรค์	14
เนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ต	17
กลวิธีการสร้างสรรค์	19
ทัศนคติต่อศิลปะ ป๊อป อาร์ต	21
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน	
โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana)	22
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ	33
ที่มาของแนวความคิด	33
เนื้อหาของภาพ	35
กลวิธีการสร้างสรรค์	38
การใช้สี	40
การจัดโครงสร้างของภาพ	46
Computer Art	49

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
การวิเคราะห์ผลงาน	58
The America Dream # 1	62
EAT / DIE diptych	63
The Eateria	64
RED SAIL	65
Yield Brother #2	66
USA 666	67
The Cardinal Number	68
Exploding Number	68
The Slip	69
The Sweet Mystery	70
The Triumph of Tira	71
The President (A Divorced man has Never Been the President)	72
The Rebecca	73
Florida	73
The Beware Danger American Dream # 4	74
The Demuth American Dream # 5	75
The Bridge (Brooklyn Bridge)	76
Five Bridge	76
The Calumet และ Year of Mertoos	77
LOVE	78
LOVE IS GOD	79
LOVE CROSS	80

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การพัฒนาสร้างสรรค์	112
ภาพ 'สงครามมือถือ 45"	112
ภาพ "มือถือ หมายเลข 1"	114
ภาพ "มือถือ หมายเลข 2"	116
ภาพ "The Richman Said No 1"	118
ภาพ "The Richman Said No 2"	118
ภาพ "Circle of Light"	120
ภาพ Stupid Bundit No 1	122
ภาพ Stupid Bundit No 2	122
ภาพ Number Nine Won No 1	124
ภาพ Number Nine Won No 2	125
ภาพ Opog No 1	127
ภาพ Opog No 2	127
ภาพ Taksin No 1	129
ภาพ Taksin No 2	129
ภาพ Pay Respect To His Majesty the King	131
ภาพ Big Cake	134
ภาพ Take A Seat	136
ภาพ All You Can Eat	138
ภาพ TSUNAMI	140
สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน	141
บทที่	
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	143
สรุปผลการศึกษาวิจัย	145
อภิปรายผล	149
ข้อเสนอแนะ	150
บรรณานุกรม	151
ประวัติย่อผู้วิจัย	154

บัญชีตาราง

ตาราง

ตารางวิเคราะห์เพิ่มเติม	หน้า
1 การสื่อสารความคิด	81
2 การจัดโครงสร้างภาพ	95
3 การใช้สี	103
4 กระบวนการออกแบบ	108

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพ Reginald March	24
2 ภาพ Agadir	26
3 ภาพ The American Dream	26
4 ภาพ The American Sweetheart	27
5 ภาพ Ballyhoo	27
6 ภาพ The triumph of Tira	27
7 ภาพ 4 - star Love	28
8 ภาพ The American Gas Works	29
9 ภาพใบ Ginkgo	30
10 ภาพ The Sweet Mystery	30
11 ภาพ The American Dream	31
12 ภาพ LOVE	32
13 ภาพ American Dream#1	62
14 ภาพ EAT/DIE diptych	63
15 ภาพ The Eateria	64
16 ภาพ Red Sails	65
17 ภาพ Yield Brother#2	66
18 ภาพ USA666	67
19 ภาพ The Cardinal Numbers	68
20 ภาพ Exploding Numbers	68
21 ภาพ The Slips	69
22 ภาพ The Sweet Mystery	70
23 ภาพ The Triumph of Tira	71
24 ภาพ The President (A Divorced Man Has Never Been The President)	72
25 ภาพ The Rebecca	73
26 ภาพ Florida	73
27 ภาพ The Beware-Danger American Dream#4	74
28 ภาพ The Demuth American Dream#5	75
29 ภาพ The Bridge (The Brooklyn Bridge)	76

บัญชีภาพประกอบ(ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
30 ภาพ Five Bridge	76
31 ภาพ The Calumet	77
32 ภาพ Year of Mentoes	77
33 ภาพ LOVE	78
34 ภาพ Love is God	79
35 ภาพ Love Cross	80
36 ภาพ “สงครามมือถือ45”	112
37 ภาพ “มือถือ หมายเลข1”	114
38 ภาพ “มือถือ หมายเลข2”	116
39 ภาพ “The Richman Said No 1”	118
40 ภาพ “The Richman Said No 2”	118
41 ภาพ Circle of Light	120
42 ภาพ Stupid Bundit No 1	122
43 ภาพ Stupid Bundit No 2	122
44 ภาพ Number Nine Won No 1	124
45 ภาพ Number Nine Won No 2	125
46 ภาพ OGOP No 1	127
47 ภาพ OGOP No 2	127
48 ภาพ Taksin No 1	129
49 ภาพ Taksin No 2	129
50 ภาพ Pay Respect To His Majesty the King	131
51 ภาพ Big Cake	134
52 ภาพ Take A Seat	136
53 ภาพ All You Can Eat	138
54 ภาพ TSUNAMI	140

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในศตวรรษที่ 18 เป็นยุคอุตสาหกรรมซึ่งเริ่มต้นที่ประเทศอังกฤษ แต่ในช่วงปี ค.ศ. 1955-1960 นั้นเป็นช่วงที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั่วโลกอย่างมาก อันเนื่องมาจากการปฏิวัติทางอุตสาหกรรม โดยเริ่มจากฝรั่งเศสเป็นที่แรกและได้เกิดขึ้นต่อมาในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งถือว่าเป็นยุคธุรกิจสมัยใหม่ สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศใหญ่ จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมมาก เพราะเทคโนโลยีต่างๆ ได้พัฒนาและเติบโตอย่างรวดเร็ว การสื่อสารติดต่อกันได้รวดเร็ว และเชื่อมโยงกันระหว่างสังคมง่ายขึ้น ทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ทางด้านวัตถุตามมา (วัตถุนิยม)

ในยุค Sixties หรือค.ศ. 1960 เป็นยุคของคนหนุ่มสาว เนื่องจากเด็ก 70 ล้านคนในยุค Baby Boom สมัยสงครามโลกกลายมาเป็นวัยรุ่นและย่างเข้าสู่ผู้ใหญ่ตอนต้นเกิดความเคลื่อนไหวที่ถอยห่างจาก พวกอนุรักษ์นิยมในยุค Fifties ที่ยังคงดำเนินอยู่ และในที่สุดก็นำไปสู่การปฏิวัติทางความคิด และการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริงในโครงสร้าง ทางวัฒนธรรมของชีวิตคนอเมริกัน ซึ่งไม่เหลือเนื้อหาสาระหรือเรื่องราวที่ทำให้ภาพคนในยุคก่อนอีกเลย เพราะเด็กรุ่นใหม่ต้องการความเปลี่ยนแปลง และความเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นก็มีผลกระทบต่อการศึกษา ค่านิยม วิถีชีวิต กฎหมาย และด้านบันเทิง หลากๆ ความคิดในการปฏิวัติจึงเริ่มต้นขึ้นในยุค Sixties และยังคงสืบเนื่องวิวัฒนาการมาจนถึงทุกวันนี้

ผลของการพัฒนาแบบก้าวกระโดด ทำให้สังคมอเมริกากลายเป็นสังคมของผู้มั่งคั่ง ประกอบกับผลของสงครามโลกซึ่งฝ่ายอเมริกาได้รับชัยชนะ ทำให้ได้ผลประโยชน์จากประเทศที่แพ้สงครามมากมาย เป็นส่วนทำให้อเมริกากลายเป็นประเทศมหาอำนาจมาจนถึงปัจจุบัน สภาพสังคมของอเมริกาโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมืองที่เป็นศูนย์กลางธุรกิจอย่างเช่น นิวยอร์กนั้น ความเป็นอยู่ของประชาชนดีขึ้นอย่างมาก ความเหลื่อมล้ำทางระดับชนชั้นน้อยลงเพราะทุกคนมีรายได้สูงขึ้น ชนชั้นกลางกลายเป็นผู้มีบทบาทมากที่สุดในสังคมอเมริกา ยุคของอุตสาหกรรมใหม่นี้ก่อให้เกิดการผลิต สิ่งอำนวยความสะดวกแก่สังคม จนเป็นกระแสมวลผลิต (Mass Product) และก่อให้เกิดวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ตามมา

เฮนรี ฟอร์ด (Henri Ford) เป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในอเมริกาที่มีแนวความคิดเรื่องการบูรณาการในแนวดิ่ง (Vertical Integration) คือการนำระบบผลิตรถมาใช้ในการผลิตเพื่ออุตสาหกรรม (Mass Production) มาใช้ รถยนต์ที่บริษัทของฟอร์ดสร้างขึ้นมานั้นล้วนใช้วัสดุของบริษัทเองทั้งหมด ฟอร์ดเรียกว่าเป็นการพัฒนาการผลิตแบบพึ่งพาตนเอง วัสดุดิบไม่ว่าจะเป็น เหล็ก ถ่านหิน และไม้ที่เข้าสู่สายการผลิตจนออกมาเป็นรถยนต์นั้น บริษัทของฟอร์ดไม่ได้ใช้วัสดุอื่น ที่ไม่ใช่ของบริษัทของเขาเลย แม้กระทั่งไม้ที่เขานำมาใช้

ก็มาจากปาที่ปลุกอยู่ข้างๆบริษัทของเขาเอง ความคิดเรื่องการบูรณาการในแนวคิดนี้ก็คือสายโซ่แห่งคุณค่า (Value Chain) ซึ่งแนวความคิดนี้ เป็นที่นิยมกันมากในต้นศตวรรษที่ 20 (บูรณาการในแนวคิด 2546 ไม่ปรากฏเลขหน้า)

แนวคิดอีกเรื่องของฟอร์ดที่ส่งผลแก่ธุรกิจ และสังคมอเมริกายาวมากก็คือ การจ่ายค่าจ้างเป็น รายวัน วันละ 5 ดอลลาร์ (The Five Dollar Day) ทำให้ความเป็นอยู่ของคนงานดีขึ้นจนแทบเทียบเท่าคนชั้นกลาง คนงานหรือชนชั้นกรรมกร สามารถเก็บเงินซื้อรถเป็นของตนเองได้ สังคมก็มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ผลิตมามีการแข่งขันกันมากขึ้น ทำให้วงการศิลปะถูกนำเข้ามามีส่วนร่วมด้วย สังคมอุตสาหกรรมใหม่นี้ ก่อให้เกิดงานศิลปะเชิงพาณิชย์ขึ้น (Commercial Art) เช่นงานโฆษณา ใบปลิวต่างๆ ภาพยนตร์ และโฆษณาภาพยนตร์ รวมถึงลวดลายต่างๆบนผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ต่างๆ ศิลปะเชิงพาณิชย์จึงต้องมองถึงความต้องการของผู้บริโภคซึ่งก็คือผู้เสพงานศิลปะอย่างในอดีตนั่นเอง ศิลปะที่เกิดขึ้นใหม่ภายใต้สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปนี้จึงมีทัศนคติเชิงสุนทรียภาพที่เปลี่ยนไปจากอดีตด้วยเช่นกัน (Five Dollar Day 2003 unpagged)

ศิลปะแบบ ป๊อป อาร์ต คือศิลปะที่เกิดขึ้นในยุคอุตสาหกรรมใหม่นี้ และเกิดขึ้นที่ลอนดอน ประเทศอังกฤษเป็นที่แรก และได้แผ่ขยายเข้าสู่ประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วงปี ค.ศ 1955-1960 เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นใหม่ด้วยแนวคิดใหม่ซึ่งต่างจากทัศนคติของศิลปะในอดีตอย่างสิ้นเชิง โดยทัศนคติของศิลปินแบบ ป๊อป อาร์ต นั้นไม่ได้สร้างผลงานศิลปะเพื่อศาสนาหรือแสดงออกทางด้านอารมณ์อันรุนแรงของศิลปิน เองอีกต่อไป แต่หากให้ความสนใจไปที่สภาพแวดล้อมของสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงไป สิ่งต่างๆรอบตัวนั้น เป็นสุนทรียะใหม่ของศิลปินกลุ่มนี้และศิลปินก็เชื่อว่าศิลปะไม่ใช่เรื่องของเหตุผลเสมอไป การมองสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมใหม่ในสายตาของศิลปินนั้น ได้สะท้อนออกมาในแง่ดี และแฝงไว้ด้วยอารมณ์ขันเสมอ หรือเป็นการประชดสังคมบางเล็กน้อย ซึ่งเป็นการมองทุกอย่างในโลกนี้สวยงามนั่นเอง เช่น การ์ตูนก็สวย ดาราภาพยนตร์ก็สวย กระบองก็สวย โถส้วมก็สวย ทุกอย่างสวยงามหมดตามแบบฉบับของศิลปินกลุ่ม ป๊อป อาร์ต

อาร์ สุธิพันธุ์ กล่าวไว้ว่า ป๊อป อาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้น พลังขึ้นทันทีที่ทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทุกๆ ไป เป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นปัจจุบัน (The new realism) และกลุ่มศิลปินป๊อป อาร์ต นี้มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งขณะหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วม อยู่ให้ปรากฏ (อาร์ สุธิพันธุ์ 2535 249)

วิรุณ ตั้งเจริญได้กล่าวถึงศิลปินป๊อป อาร์ตไว้ว่า ศิลปินป๊อป อาร์ต บอกว่า “ทุกสิ่งสวยงาม ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องมนุษย์ไม่ต้องเป็นสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม ไม่ต้องเป็นรูปแบบอันจำกัด การ์ตูนเด็กก็สวยได้ ดาราก็สวยได้ ตัวอักษรก็สวยได้ ตัวเลขก็สวยได้ ขวดโค้กก็สวยได้ ธงชาติก็สวยได้ ฯลฯ ใช้สีทาบาน มาเขียนภาพก็ได้ (สีอะคริลิก) ภาพเหมือน ออกแบบกราฟฟิกก็ได้ ชีวิตและความงามก็คือสิ่งปกติรอบๆตัว ชีวิตและความงามคือส่วนหนึ่งของสังคมมากมาย

(Bubblegum Society) หมากฝรั่งจืดแล้วก็ทิ้งไป สอดคล้องกับปากกาลูกสั่นที่หมดแล้วก็ทิ้งไป นาฬิกากระดาษที่ถูกที่เสียแล้วก็ทิ้งไป ไม่ต้องซ่อม ศิลปินป๊อป อาร์ต ก็คือกระบวนการทศนะใหม่ทางศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 16)

ศิลปินในกลุ่มป๊อป อาร์ตในอเมริกาที่แสดงผลงานสะท้อนภาพสังคมในยุค Sixties และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างมากคนหนึ่งก็คือ โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ศิลปินท่านนี้เป็นเด็กที่เกิดมาจากผลของยุคสงครามโลก (Baby Boom) ซึ่งเป็นกลุ่มแนวคิดใหม่ในสังคมอเมริกาในช่วง ค.ศ. 1960 ผลงานส่วนใหญ่ของโรเบิร์ต อินเดียนา เปรียบเสมือนการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ของอเมริกา ในด้านต่างๆโดยผ่านความคิด และความใฝ่ฝันของคนอเมริกัน อินเดียนาได้นำสัญลักษณ์ต่างๆ มาสร้างสรรค์ผลงานโดยแสดงเนื้อหาเรื่องราวของช่วงเวลาต่างๆที่เกิดขึ้น จนโรเบิร์ต อินเดียนา ได้รับสมญานามว่าเป็นศิลปินเชิงสัญลักษณ์ของอเมริกา (American Sign Painter) Susan Elizabeth Ryan ได้กล่าวถึงผลงานของอินเดียนาชุด LOVE ที่มีแนวคิดเฉพาะตัว และสร้างสรรค์ออกมาเป็นชุดที่เกี่ยวกับความรักของเขาและคนอเมริกัน ซึ่งเป็นที่รู้จักกันมากที่สุดผลงานหนึ่ง และเป็นผลงานที่ถูกบันทึกว่าถูกขโมยไปใช้มากที่สุด ในอเมริกาด้วยเช่นกัน (Ryan 2000 197)

โรเบิร์ต อินเดียนาจบการศึกษาศิลปะระดับปริญญาทาง BFA ด้านการใช้แม่พิมพ์ การแกะสลักไม้ และการพิมพ์หิน เขาได้นำสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ มาสร้างเป็นแบบเพื่อสร้างผลงานของเขา ซึ่งอินเดียนาได้อธิบายแนวความคิดพื้นฐานของเขาว่า เป็นการแสดงปัจเจกนิยม และความเป็นอิสระของเขา ประกอบกับความรับผิดชอบทางสังคม ความจริง และความมุ่งหวังรวมถึงได้เสนอผลงานออกมาในเชิงจิตวิทยาสังคม และประเด็นประวัติศาสตร์แก่ผู้ชม

สังคมไทยในปัจจุบันนี้ ก็ได้รับอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงทางอุตสาหกรรมครั้งนั้นเช่นกัน สิ่งนั้นคือวัฒนธรรมของการให้ความสำคัญต่อวัตถุนกลายเป็นระบบทุนนิยมในปัจจุบันนั่นเอง ซึ่งในปัจจุบันการติดต่อสื่อสารและเทคโนโลยีได้เขามามีบทบาทต่อชีวิตของคนเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โลกที่กว้างใหญ่กลับเล็กลงจนจิตใจ คนที่อยู่คนละมุมโลกสามารถติดต่อเห็นกันได้เพียงเสี้ยววินาที ข้อมูลข่าวสารในยุคปัจจุบันถือเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง และสิ่งที่ทำให้เกิดการเชื่อมต่อกันได้ทั่วโลกนั้นก็คือ คอมพิวเตอร์นั่นเอง คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์สำคัญที่สุดในยุคปัจจุบันนี้ แต่เมื่อสิ่งใดมีประโยชน์ก็สามารถ มีโทษได้เช่นเดียวกัน ถ้าเด็กๆ นำคอมพิวเตอร์ไปใช้เพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก็จะเกิดประโยชน์ต่อเด็กคนนั้น แต่ถ้าหากใช้ในทางที่ผิดแล้วย่อมทำให้เด็กคนนั้นเสียอนาคตไปได้เช่นกันเราจึงควรที่จะหาทางควบคุมให้คอมพิวเตอร์ของเรานั้นมีไว้เพื่อประโยชน์เท่านั้น

แนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบัน ไม่ได้ยึดติดกับความยิ่งใหญ่หรือความถาวร ของงานศิลปะ อีกต่อไปแล้ว ศิลปะในแนวใหม่นี้มีความคิดที่จะนำเสนอผลงานในรูปแบบความคิดและการปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลายขึ้น แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎี หรือแนวคิด (Intellectual and Theoretical Basis) เป็นด้านหลัก ศิลปะจะมีความหลากหลาย ตั้งแต่การแสดงแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ การแสดงเทคนิคไปจนถึงการแสดงภาพของความคิด และมีแนวโน้มที่จะผลักดันศิลปะให้พ้นกรอบของแบบแผน

ประเพณีนิยม พิพิธภัณฑ์ บ้าน อาคารธุรกิจ ศิลปะไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุสะสมในพิพิธภัณฑ์ หรือในคอลเลกชันส่วนตัว ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งนิทรรศการตามแบบแผนเดิม ไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุที่ไปแขวนหรือไม่ติดตั้งเบื้องหน้า ผู้คนจะต้องไปห้อมล้อมชื่นชม อย่างเป็นกิจลักษณะ ศิลปะอาจอยู่รวมกับเราในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ในสังคม มากกว่าการแยกกันอยู่ ดังที่ผ่านมามา ดังนั้นศิลปะที่สร้างขึ้นมาในสมัย ปัจจุบันนี้ ควรได้รับการสนองจากคนดูให้มากที่สุด ยิ่งได้รับการสนองมากเท่าไร คุณค่าของงานศิลปะย่อมมีค่ามากขึ้นเป็นเงาตามตัว

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์อย่างมากเพราะศิลปะคือสิ่งที่ช่วยจรรโลงสังคมและขัดเกลาจิตใจของคนดูให้ละเอียดขึ้นทำให้ผู้ดูงานศิลปะนั้นเกิดความสุขใจและสบายใจ และการใช้ศิลปะแบบป๊อป อาร์ต มาใช้นั้นเพราะเป็นงานศิลปะที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เหมาะกับบุคคลโดยทั่วไป คอมพิวเตอร์เองก็เป็นสื่อดิจิทัลที่อยู่คู่กับสังคมทุกๆสังคม ทุกๆบ้าน ฉะนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า ถ้าสามารถสร้างผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์แล้วย่อมก่อให้เกิดผู้ดูงานศิลปะมากขึ้นด้วย และงานศิลปะเองจะมีประโยชน์และมีคุณค่าเพิ่มขึ้นมา แนวความคิดของศิลปะในยุคปัจจุบัน ก็พยายามที่จะทำลายกำแพงที่กั้นระหว่างคนดูงานศิลปะและศิลปินอยู่แล้ว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เป็นกลวิธีหนึ่งที่จะทำให้เกิดผลบรรลุถึงจุดมุ่งหมายนั้นได้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนาในประเด็น

1 1 แนวความคิด

1 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

1 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

1 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

1 3 2 การใช้สี

1 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ

- การใช้สัญลักษณ์

- การใช้รูปทรง

2 เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ในแนวทาง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยคอมพิวเตอร์

ความสำคัญของการวิจัย

1 ทำให้เข้าใจถึงลักษณะเฉพาะของผลงานศิลปะป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ในประเด็น

1 1 แนวความคิด

1 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

1 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

1 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

1 3 2 การใช้สี

1 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ

- การใช้สัญลักษณ์

- การใช้รูปทรง

2 ผลของการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะจินตทัศน์ในระดับอุดมศึกษา

3 ผลของการศึกษาจะเอื้อประโยชน์ต่อการศึกษา และการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย

ขอบเขตของการวิจัย

1 ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ดังนี้

1 THE SLIPS, 1960

serigraph ,o/c 96x48 inch

2 THE SWEET MYSTERY, 1960-61

serigraph ,o/c 72x60 inch

3 THE AMERICAN DREAM#1, 1960-61

serigraph ,o/c 721/8x601/8 feet square

4 THE TRIUMPH OF TIRA, 1961

serigraph ,o/c 72x60 inch

5 THE CALUMET, 1961

serigraph ,o/c 90x84 inch

6 YEAR OF MENTEORS, 1961

serigraph ,o/c 90x84 inch

7 THE PRESIDENT (A Divorced Man Has Never Been
The President), 1961

serigraph ,o/c 24 inch square

8 THE REBECCA, 1962

serigraph ,o/c 60x48 inch

9 THE EATERIA, 1962

serigraph ,o/c 60x48 inch

10 EAT / DIE diptych, 1962

serigraph ,o/c two panels, each 72x60 inch

- 11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4, 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 13 RED SAILS, 1963
serigraph ,o/c 60x50 inch
- 14 YIELD BROTHER#2, 1963
serigraph ,o/c 84 1/2 inch square
- 15 LOVE IS GOD, 1964
serigraph ,o/c 68 inch square
- 16 THE BRIDGE (The Brooklyn Bridge), 1964
serigraph ,o/c panels totaling 11 feet 3 inch square
- 17 USA666, 1966
serigraph ,o/c 8 feet 6 inch square
- 18 FIVE BRIDGE, 1965
serigraph ,o/c 48 inch square
- 19 FLORIDA, 1966
serigraph ,o/c 70x60 inch
- 20 THE CARDINAL NUMBERS, 1966
serigraph ,o/c ten panels 60x50 inch
- 21 EXPLODING NUMBERS, 1964-66
serigraph ,o/c 24 inch square
- 22 LOVE, 1966
serigraph ,o/c 72 inch square
- 23 LOVE CROSS, 1968
serigraph ,o/c five panels 60 inch square

2 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ในประเด็น

- 2 1 แนวความคิด
- 2 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด
- 2 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่
 - 2 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ
 - 2 3 2 การใช้สี

2 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ
- การใช้สัญลักษณ์
- การใช้รูปทรง

3 เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปะป๊อป อาร์ต ในแนวทาง การสร้างผลงานศิลปะบนคอมพิวเตอร์ในแบบของผู้วิจัยเอง

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะป๊อป อาร์ต นั้นเป็นผลงานที่พิมพ์ในหนังสือศิลปะของต่างประเทศ ซึ่งเป็นข้อมูลชั้นรอง (Secondary data) ซึ่งเชื่อได้ว่ามีความเหมือนหรือใกล้เคียงกับผลงานจริงมากที่สุด

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ป๊อป อาร์ต หมายถึง กลุ่มศิลปะที่เกิดขึ้นเป็นช่วงศตวรรษที่ 60 อันเป็นผลพวงมาจากกระแสการพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตแบบมวลผลิตโดยสะท้อนถึงความเป็นจริงของสังคม วัฒนธรรมมวลชนในสังคมนับอุตสาหกรรม ไม่ใช่เรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อหรือศาสนาใดๆ

คอมพิวเตอร์ อาร์ต

หมายถึง ภาพที่ปรากฏขึ้นจากเส้นหรือจุด เป็นงานศิลปะจักรกล (Machine-Made Art) ศักยภาพของงานขึ้นอยู่กับการเล่นภาพประกอบและตัวอักษร อันเป็นรากฐานงานออกแบบที่พัฒนามาจากระบบอุตสาหกรรม

แนวความคิด

หมายถึง ความเชื่อสิ่งแวดล้อม สภาพสังคมที่ส่งผลมายังแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน

การสื่อสารความคิด

หมายถึง วิธีการหรือกระบวนการของศิลปินที่พยายามแสดงออกมายังผลงานของศิลปิน

เนื้อหาของภาพ

หมายถึง ความหมาย เนื้อเรื่องที่ศิลปินถ่ายทอดลงในงานศิลปะ

กลวิธีการสร้างสรรค์

หมายถึง วิธีการหรือกระบวนการทั้งหมดในการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปิน

การพิมพ์เซอร์กราฟ

หมายถึง กระบวนการพิมพ์ผ่านจากแม่พิมพ์เป็นหลักซึ่งเป็นการพิมพ์ที่มีหลายลักษณะ เช่น การพ่นสีผ่านแม่พิมพ์ฉลุ การอัดภาพ การระบายสีผ่านแม่พิมพ์ การตัดฟิล์ม ฯลฯ โดยให้สีหรือสิ่งที่ทำให้เกิดภาพผ่านจากพิมพ์ทำให้เกิดภาพบนระนาบรองรับ

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) รวมถึงหลักเกณฑ์การวิเคราะห์ผลงานจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากห้องสมุดของสถาบันการศึกษาหน่วยงานอื่นๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน สื่อสิ่งพิมพ์ภายในประเทศและภายนอกประเทศ รวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบสื่อสโตนัทสนี่ สื่อซีดีรอมและอินเทอร์เน็ต

2 ศึกษาเกณฑ์ที่ใช้วิเคราะห์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) จากเอกสารและบทสัมภาษณ์ศิลปินของนักวิชาการต่างๆ

3 ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะแบบป๊อป อาร์ตของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ในประเด็น

3 1 แนวความคิด

3 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

3 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

3 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

3 3 2 การใช้สี

3 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ

- การใช้สัญลักษณ์

- การใช้รูปทรง

4 นำผลงานวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ในคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน

5 สรุปเรียบเรียงรายงานผลการศึกษางานศิลปะแบบป๊อป อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ในปี ค.ศ. 1960-1969

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ป๊อป อาร์ต
 - 1 1 ความเป็นมาของศิลปะ ป๊อป อาร์ต
 - 1 2 ความหมายของศิลปะป๊อป อาร์ต
 - 1 3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์
 - 1 4 เนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ต
 - 1 5 กลวิธีการสร้างสรรค์
 - 1 6 ทศนคติต่อศิลปะ ป๊อป อาร์ต
 - 1 7 บริบทสังคมที่มีผลต่อศิลปะ ป๊อป อาร์ต
- 2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อป
 - 2 1 โรเบิร์ต อินเดียนา
 - 2 2 ประวัติการทำงานศิลปะ
 - 2 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ของโรเบิร์ต อินเดียนา
- 3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ป๊อป อาร์ต
 - 3 1 แนวความคิด
 - 3 2 เนื้อหาของภาพ
 - 3 3 กลวิธีการสร้างสรรค์
 - 3 4 Pop Graphic
- 4 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ
 - 4 1 แนวความคิด
 - 4 2 เนื้อหาของภาพ
 - 4 3 กลวิธีการสร้างสรรค์
 - 4 4 กระบวนการออกแบบ
 - การซ้ำ
 - การใช้สัญลักษณ์
 - การใช้รูปทรง
 - 4 5 คอมพิวเตอร์ อาร์ต
 - การสร้างสรรค์ผลงานด้วยคอมพิวเตอร์

1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ป๊อป อาร์ต (Pop Art)

1.1 ความเป็นมาของศิลปะ ป๊อป อาร์ต

ป๊อป อาร์ต (Pop Art) คือรูปแบบศิลปะที่เกิดขึ้นมาในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งได้รับอิทธิพลจากความเจริญก้าวหน้าทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สังคมที่เกิดขึ้นใหม่ภายใต้ระบบทุนนิยมและความเจริญทางอุตสาหกรรมวัตถุ (Mass Product) ก่อให้เกิดการบริโภคแบบมวลรวม (Mass Consumption) และวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ตามมา การเกิดขึ้นของศิลปะรูปแบบใหม่นี้มาจากศิลปิน นักคิดและนักวิจารณ์ศิลปะได้เปลี่ยนแนวความคิดจากดั้งเดิมมาสู่มุมมองของวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ซึ่งเริ่มต้นที่ประเทศอังกฤษ

ซึ่งในประเด็นความเป็นมาของศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ในประเทศอังกฤษ ก่าจร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวไว้ดังนี้

ในฤดูหนาวระหว่างปี ค.ศ. 1954 - 1955 ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Art) ประเทศอังกฤษ ศิลปินอิสระกลุ่มหนึ่งได้จัดให้มีการพบปะสังสรรค์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ในกลุ่มนี้มี ลอเรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) นักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยคนสำคัญคนหนึ่งของอังกฤษรวมด้วย จากการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันนี้ก่อให้เกิดแนวความคิดใหม่แก่วงการศิลปะขึ้น พวกเขาได้ยอมรับและประกาศชื่อแนวความคิดนี้ว่า "ป๊อป อาร์ต" อัลโลเวย์ผู้เป็นตัวตั้งตัวตลิ่งคนสำคัญคนหนึ่งแถลงว่า "พวกเราได้ค้นพบบางสิ่งบางอย่างในวัฒนธรรมพื้นบ้านธรรมดาๆ สิ่งเหล่านี้มีอยู่แล้ว แม้ว่ามันดูเป็นของสามัญ ไม่มีสิ่งน่าพิงใจเป็นพิเศษในเรื่องพุทธิปัญญาทางศิลปะไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม การออกแบบ หรือแม้แต่ในการวิพากษ์วิจารณ์ ถึงกระนั้นสิ่งเหล่านี้ได้ครอบคลุมเราทั้งหมด ดังจะเห็นได้จากแหล่งต่างๆ ที่ผลิตวัฒนธรรมชาวบ้านมากมายหลายแหล่ง อาทิเช่น จากภาพยนตร์จากโฆษณา หรือนวนิยายเรารู้สึกว่าบางอย่างอยู่ในวัฒนธรรมเหล่านี้ มีทั้งที่เกี่ยวกับทางด้านการค้าและทางพุทธิปัญญาคู่กัน เรายอมรับว่ามันเป็นความจริงซึ่งปฏิเสธไม่ได้ หลังจากมีการถกเถียงกันอย่างละเอียดและแล้วพวกเราต่างยอมรับความสำคัญของมัน" เมื่อความคิดใหม่นี้เกิดขึ้น ต่อมาจึงมีการปฏิบัติกันอย่างจริงจังโดยเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษก่อน หลังจากนั้นไม่นานได้แพร่หลายสะพัดออกไปจนกลายเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมสากลกลายเป็นสุนทรียภาพแนวใหม่ของกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ (ก่าจร สุนพงษ์ศรี, 2528 : 360)

เมื่อเกิดวัฒนธรรมใหม่ในทุกๆ สังคมรอบตัว ทำให้กระแสของอุตสาหกรรมกับศิลปะรวมให้ไว้ด้วยกัน ส่งผลให้เกิดเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เช่นงานโฆษณา ภาพโปสเตอร์ การ์ตูน ฯลฯ ซึ่งกลายเป็นสื่อใหม่ในวัฒนธรรมมวลชน จนแทบจะเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตซึ่งศิลปินต่างๆ ก็ได้รับอิทธิพลนี้ด้วยเช่นเดียวกัน

วัชรินทร์ ผ่องใส ได้กล่าวถึงศิลปะ แบบป๊อป อาร์ต ในประเทศอังกฤษ ดังนี้

หากแท้จริงแล้วแนวคิดดั้งเดิมของมันเกิดขึ้นที่ลอนดอนเมื่อปี 1952 เมื่อกลุ่มศิลปินและสถาปนิกชาวอังกฤษและอิตาลี นำโดย ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard hamiltom) เอนดูอาโด เปาลอซซี (Enduardo Paolizzi), เรย์เนอร์ แบนแฮม (Reyner Banham) และปีเตอร์กับอลิสัน สมิธสัน (Peter & Alison Smithson) ได้รวมตัวกันขึ้นเพื่อแบ่งปันแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมการบริโภคแบบใหม่ในอเมริกาสำหรับ สร้างสรรค์งานศิลปะ และดีไซน์ที่ได้แรงบันดาลใจจาก Pouplar Culture และในปีเดียวกันนี้เองที่ศิลปินชื่อก้องชาวอังกฤษ แจคสัน พอลลอค (Jackson Pollock) ได้แสดงผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการหยดสีในนิตยสาร Life กระทั่งได้ชื่อว่า "Jack The Dnpper" ทั้งสองเหตุการณ์สำคัญนี้ถือเป็นรากฐานของโฉมหน้าแห่งสไตล์ที่ต่อต้านกับ Consumer Culture ที่สร้างอิทธิพลต่อทุกวงการตลอดช่วง 60 S และเรื่อยมา

ป๊อป อาร์ต ได้รับการเปิดตัวอย่างเป็นทางการครั้งแรกราวปี 1956 เมื่อริชาร์ด แฮมิลตัน ได้จัดแสดงนิทรรศการ "This is Tomorrow" ขึ้นที่ Whitechapl Art Gallery ในลอนดอน ด้วยผลงานศิลปะแบบ คอลลาจ (Collage) จากภาพถ่าย, ภาพพิมพ์และแผนภาพโฆษณาที่เป็นผลผลิตจากระบบการบริโภคแบบใหม่ โดยคำว่า "ป๊อป" ที่ปรากฏในภาพชื่อ Just what is it That Makes Todays Home So Diofferent, So Appealing? (1956) ของเขาก็ได้กลายเป็นชื่อเรียกความเคลื่อนไหวของดีไซน์และศิลปะในครั้งนี กระทั่งปี 1960 ศิลปินในอเมริกาจึงได้เริ่มหันมาให้ความสนใจกับความเคลื่อนไหวที่ทรงอิทธิพลที่สุดในยุคดังกล่าวด้วย (วัชรินทร์ ผ่องใส 2544 76)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงประเด็นเดียวกันนี้ว่า

ในช่วงเวลานั้นเช่นกัน Independent Group ก็แสดงบทบาทในอังกฤษ ช่วงปี ค ศ 1950 เป็นการนำเสนอในลักษณะสหสาขะ (Interdisciplinary Subject) นำเสนอผลงานที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Arts) ในกรุงลอนดอน มักเป็นการนำเสนอที่สอดคล้องกับกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดนตรี การแสดงและศิลปะเป็นการตอบสนองวัฒนธรรมและสื่อมวลชนร่วมสมัย การแสดงครั้งสำคัญได้จัดขึ้นที่ Whitechapel Art Gallery ในกรุงลอนดอน เป็นการแสดงที่ชื่อว่า "นี่คือ พรุ่งนี้" หรือ "This is tomorrow" โดยเน้นเนื้อหาสาระเกี่ยวกับชีวิตร่วมสมัยเป็นด้านหลัก ซึ่งแนวคิดเช่นนี้ได้ส่งผลไปสู่ป๊อป อาร์ต ในสหรัฐอเมริกา (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 72)

ผลของสงครามโลกซึ่งสหรัฐอเมริกาเป็นผู้ชนะสงคราม ทำให้สังคมชาวอเมริกันเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นลดลง ครอบครัวทุกครอบครัวในสหรัฐอเมริกามีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ทำให้สหรัฐอเมริกากลายเป็นผู้นำทางเศรษฐกิจโลก เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอุตสาหกรรม ด้วยความเจริญก้าวหน้านี้เองทำให้สหรัฐอเมริกาสามารถผลักดันให้ตัวเองเป็นผู้นำและเป็นศูนย์กลางของศิลปะ ประกอบกับแนวทางของศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ที่พัฒนามาจากสภาพแวดล้อมแบบวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ทำให้ศิลปะแบบป๊อป อาร์ตในสหรัฐเป็นผู้นำทางด้านศิลปะ มีการเจริญเติบโตมากที่สุด

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวในประเด็นนี้ไว้ว่า

สวนป๊อป อาร์ต ในสหรัฐอเมริกาเริ่มภายหลังจากอังกฤษเล็กน้อยแต่เนื่องจากสภาพสิ่งแวดล้อมต่างกันทั้งทางด้านการเมืองและความคิดแบบเสรีนิยมมีมากกว่า รวมทั้งบทบาทอันสำคัญของศิลปะอเมริกันกลุ่มแอ็บสแตรกต์ เอ็กซเพรสชันนิสต์ กำลังได้รับผลสำเร็จอย่างใหญ่หลวง ทำให้เกิดศิลปะของอเมริกันเชียบฐานะเท่าเทียมกับยุโรปและศิลปินอเมริกาทั่วไปเกิดความเคลื่อนไหว คึกคักในการที่จะเป็นผู้นำของศิลปะร่วมสมัยของโลก (กัจจกร สุนพงษ์ศรี 2528 363)

อาร์ สุธิพันธุ์ ได้กล่าวถึง ป๊อป อาร์ตในสหรัฐอเมริกาไว้ดังนี้

ในอเมริกาเมื่อป๊อป อาร์ตอุบัติขึ้นและสร้างความสนใจให้แก่สังคม ทางพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในอเมริกา (The Museum of Modern Art) จึงได้จัดการประชุมอภิปรายเกี่ยวกับ ศิลปะแบบป๊อป อาร์ตนี้ขึ้น เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม ค.ศ. 1962 โดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะโดยตรงมาร่วมอภิปรายหลายคน ความมุ่งหมายของการอภิปรายในครั้งนั้น เพื่อรวบรวมความเห็นต่าง ๆ พิมพ์เป็นหลักฐานบันทึกความเปลี่ยนแปลงทางศิลปะของสังคมปัจจุบันและได้มีการฉายกระจกณิกและจัดแสดงผลงานทางป๊อป อาร์ตด้วย

ในการอภิปรายครั้งนั้น ผู้อภิปรายบางคนให้ความเห็นว่าควรเรียนแบบอย่างศิลปะที่สะท้อนภาพความจริงนี้ว่าเป็นลัทธิเรียลลิสม์ใหม่ (The New Realism) เพราะเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะคล้ายกับในเยอรมนีและฝรั่งเศสซึ่งแสดงออกเหมือนกัน หลังจากพิจารณากันแล้วต่างลงความเห็นว่าชื่อป๊อป อาร์ต มีความหมายตรงชัดเจนมากที่สุด จึงให้ใช้ไปพลางๆ ก่อน (อาร์ สุธิพันธุ์ 2535 249)

นอกจากนี้แล้วกัจจกร สุนพงษ์ศรี ยังได้กล่าวถึงความเป็นมาป๊อป อาร์ต ในสหรัฐอเมริกาไว้ดังนี้

สหรัฐอเมริกาเป็นจุดสำคัญจุดหนึ่งในความเคลื่อนไหวของศิลปินกลุ่มป๊อป อาร์ต โดยเริ่มบทบาทในราวปี ค.ศ. 1955-1960 มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่นิวยอร์ก การเจริญเติบโตของป๊อป อาร์ตในสหรัฐฯ กล่าวไว้ว่า ด้วยความร่วมมือจากสถานแสดงงานศิลปะเอกชนต่างให้การสนับสนุน เช่น ริวเบน แกลเลอรี (Reuben Gallery), กรีน แกลเลอรี (Green Gallery) และเลโอ คาสเตลลี แกลเลอรี (Leo Castelli Gallery) เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตามแม้ว่าศิลปินในคตินิยมป๊อป อาร์ต ของแต่ละประเทศต่างดำรงความมีอิสรภาพในการพัฒนารูปแบบสวนตน แต่ยังคงมีความคิดสอดคล้องกันในเรื่องการใช้วัสดุหลากหลาย เทคนิคในการประดิษฐ์ เสรี่ยมแต่งเติม (Collage) การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้คมกริบ (Hard - edge) มีการใช้สีฉูดฉาดบาดตา (gansh colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ใช้ถ่ายภาพ นำระบบการพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการ์ตูนมาใช้ หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับภาพถ่าย (quasi-photography) ศิลปินป๊อป อาร์ตทุกชาติทุกภาษาต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นขบวนการใหม่ของการศิลปกรรมสากล (กัจจกร สุนพงษ์ศรี 2528 360)

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า ด้วยความที่สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมของสหรัฐอเมริกา มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างมากและรวดเร็วตามไปด้วย สหรัฐอเมริกา จึงได้กลายเป็นผู้นำทางด้านศิลปะร่วมสมัยของโลกและก่อให้เกิดกระแสความคิดและกลวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในแบบฉบับของสหรัฐอเมริกานั้น จนกลายเป็นสุนทรียภาพทางศิลปะที่เป็นสากลต่อประเทศอื่นๆ ต่อไป

1 2 ความหมายของศิลปะป๊อป อาร์ต

ป๊อป อาร์ต คือศิลปะที่เกิดจากแนวความคิดใหม่ที่ปรึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันและกันของกลุ่มศิลปินอังกฤษที่ยอมรับในการเปลี่ยนแปลงใหม่ในสังคมที่เกิดจากการพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็วและมองว่าสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวนั้นเป็นสุนทรียภาพใหม่ของกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้

ในประเด็นนี้ อารี สุทธิพันธุ์ ได้นำความเห็นของเฮนรี เกลซาลเลอร์ (Henry Geldzahler) มาอธิบายเกี่ยวกับชื่อของป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

สำหรับเรื่องชื่อป๊อป อาร์ต (Pop Art) ว่าเป็นศิลปะหรือไม่ใช่ศิลปะนั้น เขาให้ความเห็นว่าศิลปินเป็นผู้นิยามหรือกำหนดของชายของศิลปะ ไม่ใช่ภัณฑารักษ์และยิ่งกว่านั้น การนิยามศิลปะในปัจจุบันนั้น (Contemporary Art) ไม่ใช่เรื่องง่ายเหมือนกับแบบอย่างศิลปะก่อนๆ เมื่อตั้งชื่อแล้ว ก็ควรใช้กันไปพลางก่อนและนิยามกว้างๆ กำหนดเป็นความเข้าใจในขั้นแรกเท่านั้น ต่อไปถ้าเห็นว่าเหมาะสมจะเรียกชื่อตามที่ตกลงกันได้ (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 249)

อารี สุทธิพันธุ์ ยังได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับศิลปะป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ป๊อป อาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้น พุ่งขึ้นทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น อันมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนทั่วๆ ไป เป็นเรื่องราวที่แสดงความเป็นอยู่ปัจจุบัน (The new realism) ไม่ใช่เรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ หรือโบราณนิยายอย่างแต่ก่อน ประกอบกับใช้เทคนิคในการแสดงออกตามแบบอย่างแอบสแตรก-เอกซ์เพรสชันนิสต์ นักวิจารณ์ศิลปะและผู้สนใจให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า ป๊อป อาร์ต เป็นแบบอย่างของศิลปะ ที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงหนึ่งเวลาหนึ่ง เช่น ดารายอดนิยม ดาราภาพยนตร์ คุณภาพอันเลเลิศของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ เป็นศิลปะที่แสดง เกี่ยวกับ ความขลุมนุ่นวายของสังคม ซึ่งพุ่งประดุจพายุหมุนกันวันนี้นี้ พุ่งนี้อาจลืมนแล้ว (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 248)

ก่าจร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเรียกชื่อของป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ชื่อ ของป๊อป อาร์ต มีเรียกแตกต่างกันไปมาก บางคนอาจเรียกว่า "นิว เรียลลิสม์" (New Realism) "นีโอ ดาดา" (Neo - Dada), "เลอ นูโว เรอาลิสม์" (Le Nouveau Realisme) และ "คอมมอนิสม์" (Commonism) แต่จะนิยมคำว่า "นิวเรียลลิสม์" (New Realism) ว่าใกล้เคียงกับสิ่งที่ ป๊อป อาร์ต ทำมากที่สุด (ก่าจร สุนพงษ์ศรี 2528 362-363)

นอกจากนี้ อารี สุทธิพันธุ์ ยังได้ให้ความหมายของป๊อป อาร์ต อีกประเด็นหนึ่งว่า

ป๊อป อาร์ต (Pop Art) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะอย่างหนึ่ง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง สภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันบางท่านเข้าใจว่า คำว่าป๊อป อาร์ต (Pop Art) หมายถึงศิลปะที่ นิยมกัน โดยให้ความเห็นว่า คำว่าป๊อป (Pop) เป็นคำย่อของ (Popular) ได้สอบถามเพื่อนฝูง ชาวต่างประเทศหลายคนได้ความว่าไม่จริง คำว่าป๊อป (Pop) เป็นชื่อเรียกเกี่ยวกับ สิ่งสนใจชั่วคราวพลุ่งขึ้น ชั่วขณะหนึ่ง เวลาหนึ่งของสังคม เกี่ยวกับสภาพสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน บางทีก็เป็นคำที่เรียกเสียงเวลาเปิดแชมเปญ อย่างไรก็ตามก็ดีป๊อป อาร์ต เป็นชื่อเฉพาะชื่อหนึ่ง ที่ใช้เรียกตามความเคลื่อนไหวทางศิลปะ (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 251)

โดยสรุปแล้ว ป๊อป อาร์ต เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นจากความเป็นจริงในสังคมที่มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การนิยามแนวความคิดนี้ก็ยังไม่มีที่ตกลงกัน ซึ่งมีความคิดที่แตกต่าง กันออกไป บางกลุ่มก็เรียกว่า นิวเรียลลิสม์ (New Realisme) นีโอ ดาดา (Neo - Dada) เป็นต้น แต่คำว่า ป๊อป อาร์ต ที่มีความหมายถึงศิลปะที่สื่อถึงสภาพสังคมที่น่าสนใจขึ้นมาชั่วขณะใดขณะหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ป๊อป อาร์ต เป็นศิลปะแบบใหม่ที่กลุ่มศิลปินมุ่งทำงาน โดยหันมา สนใจในเรื่องสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปรอบตัว และสะท้อนสภาพสังคมในยุค ค ศ 60 แทนที่จะ ทำงานศิลปะเพื่อแสดงทัศนะส่วนตัวของตน เหมือนเช่นศิลปะสมัยก่อน

1 3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

อารี สุทธิพันธุ์ ได้เสนอความเห็นในประเด็นที่มาของแนวความคิดของศิลปินกลุ่ม ป๊อป อาร์ต ดังนี้

ศิลปินกลุ่มนี้ มีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า "สุนทรียภาพ คือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับ สภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบท และโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของแอบสแตรค เอ็กซเพรสชันนิสต์บ้าง ของคิวบิซึมบ้างตามความเหมาะสม"

การตอบสนองต่อสภาพโลกภายนอก ย่อมมีลักษณะต่างกันไปตามเทคนิคและวิธีการ
รายการป๊อปป๊อป ทางโทรทัศน์ของ 7 ของไทยก็เป็นตัวอย่างอันหนึ่ง เป็นรายการที่ตรงกับสภาพ
ของสังคมกรุงเทพฯ ปัจจุบัน ขณะที่ชนบางพวกกำลังถูกทำให้หลงด้วยการโฆษณา สิ้นค้า
รายการชิงโชค ฯลฯ จริงอยู่สำหรับที่ผู้ใจแคบอาจจะรู้สึกว่ามีคุณค่าอะไร แต่ถ้าพิจารณา
ให้รอบคอบแล้วจะเห็นว่าเป็นประสบการณ์ตรง เป็นสภาพความเป็นอยู่แท้จริงของคนปัจจุบัน
ส่วนหนึ่งและประสบการณ์ทางความรู้สึกนี้เป็นขบวนการอย่างหนึ่งของสุนทรียภาพ
ที่คนบางกลุ่มมองข้ามไปเสีย

ในทางทัศนศิลป์ (Visual Art) การตอบสนองของศิลปินย่อมต่างออกไป รอย ลิชเทนสไตน์
(Roy Lichtenstein) ตอบสนองในรูปของการ์ตูนและประจักษ์ด้วยตนเองว่าการสร้างสรรค์
ความเพลิติเพลินด้วยการ์ตูนนั้น เป็นการตอบสนองความจริงแนวหนึ่งต่อสังคมปัจจุบัน
(อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 251)

สอดคล้องกับ คำจร สุนพงษ์ศรี ที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับแนวความคิดของกลุ่มศิลปิน
ป๊อปป อาร์ต ไว้ดังนี้

1 ทำลายประเพณีนิยมในการสร้างศิลปะกรรมที่เน้นในสำคัญของเรื่องมิติ ต่างๆ (กว้าง ยาว
ลึก หนา) โดยการแก้ปัญหาเพียงแคภายในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพ พวกป๊อปป อาร์ต
ไม่แก้ปัญหาด้วยวิธีดังกล่าว แต่ทำขึ้นใหม่โดยสร้างภาพขนาดใหญ่ ให้มีผลขยายต่อสิ่งแวดล้อม
ข้างเคียง ดังเช่น จะจัดเป็นฉากชีวิตภายในบ้านราวกับเอาของจริง มาแสดงหรือวาดให้มีขนาดใหญ่
เกินกว่าที่ควรจะเป็น

2 ใช้เทคนิคผลผลิตทางอุตสาหกรรมมาใช้ประโยชน์ ดังเช่น สีชนิดใหม่ๆ หรือสิ่งต่างๆ
ซึ่งมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้น ฯลฯ ศิลปินนำสิ่งเหล่านี้มาทำให้ห่างไกลจากสภาพดั้งเดิม มีการนำ
วิธีการจัดภาพองค์ประกอบและเทคนิคบางประการของศิลปินในอดีตมาใช้ด้วยในขอบเขตจำกัด
อาทิเช่น นำเทคนิคการระบายสีอย่างรวดเร็วฉับพลันของศิลปินในกลุ่มแอบสแตรก
เอกซ์เพรสชันนิสม์ และเทคนิคที่ดูเรียบร้อย สวยงาม ของงานพาณิชนัยศิลป์

3 ความผูกอรอนของกฎสุนทรียภาพต่างๆ ที่ยึดถือและสร้างกันมาในอดีต ดังเช่น คุณค่าของศิลปะ
พวกป๊อปป อาร์ต เห็นว่าศิลปะแต่ละลัทธิต่างมีส่วนดีเด่นของตน พวกเขาปฏิเสธในเรื่องความแตกต่าง
ระหว่างรสนิยม ดี - เลว ดังเช่น ผลงานของมดเรียวกับภาพยนตร์การ์ตูนมิกกี้ เมาส์ ของวอลท์ดิสนีย์
มีคุณค่าทางศิลปะเท่าเทียมกัน ศิลปะไม่ควรกำหนดขอบเขตในคุณค่าของตัวเอง ดังนั้น ป๊อปป อาร์ต
จึงขยายวงกว้างออกไป มีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มีการที่เรื่องของเด็กๆ บางครั้งเป็นเรื่องตลกขบขัน

4 ศิลปินกลุ่ม ป๊อป อาร์ต ต่างมีความชอบแตกต่างกันไปตามถนัด บางคนมีความนิยมต่อการแสดงออกในเรื่องของความลึกลับ และเต็มไปด้วยความฝัน ดังเช่น ในคตินิยมเซอร์เรียลลิสม์ หรือบางคนชอบการแสดงออกอย่างรุนแรงเด็ดขาด เช่น กลุ่มเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ถึงกระนั้นพวกเขายังคงมีความต้องการรวมมือกัน คือ แสดงออกทางโลกภายนอกซึ่งเป็นเรื่องราวที่ยังคงมีความต้องการรวมมือกันคือ แสดงออกทางโลกภายนอกซึ่งเป็นเรื่องราวที่ยังคงผูกพันกับภาวะของสิ่งแวดล้อมของเมืองอยู่

5 มีความเคลื่อนไหวที่มีความยืดหยุ่นปรับตัวเข้ากับศิลปะทุกรูปแบบ มีการนำเทคนิคความคิดของคตินิยมต่างๆ เข้ามาคลุกเคล้าให้ปรากฏขึ้นมาในรูปแบบใหม่ "ข้าพเจ้าเพื่อศิลปะ" โอลเดนเบิร์ก ศิลปินคนสำคัญของ ป๊อป อาร์ต กล่าวไว้ "ดังนั้น จึงทำบางอย่างมากกว่าจะมัวคิดแต่เรื่องทำเพื่อพิพิภพนี้"

6 การแสดงออกตามอุดมคติในลัทธิการเมืองตามแนวเสรีนิยมอย่างเต็มที่นั้นเสรีภาพเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานอันสำคัญของมนุษย์ ลัทธิประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่ได้รับการยกย่อง ดังนั้นการแสดงออกจึงเป็นอย่างกว้างขวาง บางคนอาจสนใจในภาพโฆษณาสินค้า ในขณะที่จิตรกรอีกผู้หนึ่งสนใจในเรื่องของบุคคลสำคัญ ดังเช่น ดาราภาพยนตร์ หรือประธานาธิบดี หรือวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งก็ได้ หรืออาจสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับทางเครื่องจักรกล เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ศิลปินแต่ละคนต่างมีความคิดแตกต่างกันไป มีการแสดงออกอย่างง่าย ๆ จนคล้ายกับขาดความลึกซึ้งทางใจ

7 มีเจตนารมณ์สะท้อนภาพชีวิตสังคมปัจจุบัน นำเรื่องราวซึ่งคนจำนวนมากคุ้นเคยจนลืมนึกถึงความสำคัญ แต่สำหรับศิลปินแล้ว สิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรค์ พวกเขาเข้ามาเป็นพลังจิตใจ จับเอาความรู้สึกชั่วขณะหนึ่งของคนหนึ่งมาสร้างงาน ชีวิตกลายเป็นสิ่งรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงงายคล้ายดังเช่นแฟชั่นการแต่งกาย วันนี้อาจเป็นที่นิยม แต่พรุ่งนี้ทุกคนก็ลืมเสียแล้ว

ศิลปินป๊อป อาร์ต มีความเห็นเกี่ยวกับทางสุนทรียภาพว่า "สุนทรียภาพ คือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกตามชนบทและโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งอาจใช้วิธีการของแอบสแตรค หรือของคิวบิสต์ได้ตามความเหมาะสม" (ก่าจร สุนพงษ์ศรี 2538 361-362)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงประเด็นแนวความคิด ของป๊อป อาร์ต ได้ดังนี้

ศิลปะป๊อป อาร์ต เป็นกระบวนการศิลปะที่เปลี่ยนแปลงและต่อต้านศิลปะอย่างเคยชิน จากความสูงลงมาสวรรค์ จากความซับซ้อนลงมาสความเรียบง่าย จากปรัชญาธรรม อารมณ์ ความรู้สึก การมองและการเห็น การขบคิดในแง่มุมต่าง ๆ มาสู่สภาพชีวิตและวัตถุและสิ่งของ ใกล้ๆ ตัวในชีวิตประจำวัน ในสังคมสมัยใหม่เหมือนศิลปะกับการดำเนินชีวิต เป็นสิ่งเดียวกัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม "Everything is pretty" (วิรุณ ตั้งเจริญ 544 71)

อัศนีย์ ชูอรุณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับที่มาของแนวความคิดของกลุ่มป๊อปไว้ว่า

จินตภาพของศิลปะป๊อป รับมาจากภาพตามสื่อมวลชน ภาพโฆษณา ภาพในหนังสือการ์ตูน แล้วนำมาแสดงในแบบการผสมผสานกัน มีการเปลี่ยนแปลงไปจากลักษณะปกติและแสดงเกินกว่าลักษณะจริงดูแปลกตา (อัศนีย์ ชูอรุณ, 2534 : 168)

สรุปได้ว่า กลุ่มศิลปิน ป๊อป อาร์ต นั้นมีแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการมองสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นสุนทรียภาพอย่างหนึ่ง มองกลไกทางสังคมที่ให้ความสำคัญต่อเสรีภาพของประชาชน มองลัทธิประชาธิปไตยอันเป็นที่ยอมรับในสังคมขณะนั้นอย่างมากและมองสังคมที่กว้างไปเป็นสังคมอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว ทุกอย่างรอบตัว คือสุนทรียภาพของศิลปะ ป๊อป อาร์ต ที่ศิลปินแต่ละคน จะให้ความสนใจกับสิ่งนั้นๆ และมองมันว่าเป็นสิ่งสวยงาม จึงทำให้รูปแบบของศิลปะมีความแปลกใหม่อย่างมาก และทำให้ศิลปะชั้นสูง (High Art) ในอดีต ถูกท้าทายด้วยแนวความคิดใหม่กับกระแสสังคมยุคใหม่นี้

1.4 เนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ต

เนื้อหาของป๊อป อาร์ต เกิดขึ้นตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่ที่เป็นยุคอุตสาหกรรม และสังคมของการเรียกร้องสิทธิมนุษยชน ความเท่าเทียมกันในสังคม มนุษยชนในยุคนั้นมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากขึ้น ศิลปินมองสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวนี้เป็นสาระที่สะท้อนออกมาในผลงาน

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึง งานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ศิลปินกลุ่มป๊อป อาร์ตนี้ มีความเชื่อเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในชั่วเวลาหนึ่งขณะหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ

แบบของศิลปะป๊อป อาร์ต ต่างกันตามสนใจของศิลปะแต่ละคน บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดารารายการบันเทิง บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องง่าย ๆ และด้วยผลงานแสดงรูปร่างง่าย ๆ ที่เห็นอยู่ ทุกวันนี้เอง จึงทำให้บางคนมีความคิดเห็นว่าป๊อป อาร์ต ไม่ใช่ศิลปะเพราะไม่มีคุณค่าลึกซึ้งเลย เป็นเรื่องโฆษณาง่าย ๆ เท่านั้น ความเห็นนี้สำหรับคนที่สนใจศิลปะโบราณและบุคคลที่ใจแคบ หลงอยู่กับศิลปะเก่า ๆ มักจะสนับสนุนกันเป็นส่วนใหญ่ (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 249)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงประเด็นเนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ตไว้ดังนี้

ในช่วงที่เศรษฐกิจเฟื่องฟูปลายทศวรรษ 1950 ป๊อป อาร์ตได้แสดงบทบาทขึ้นในอังกฤษและสหรัฐฯ นำเสนอผลงานศิลปะด้วยภาพวัตถุในชีวิตประจำวัน สื่อดลใจและวัตถุต่างๆที่ใครๆ อาจจะมองข้ามไป ศิลปินป๊อปเลือกสรรภาพจากวัฒนธรรมมวลผลิตที่ทันสมัย (Popular Mass Culture) วัตถุ สิ่งพิมพ์ งานโฆษณา นิตยสาร ภาพยนตร์ บรรจุภัณฑ์ ตัวอักษร ตัวเลข ฯลฯ นำมาแสดงออก ศิลปินติดตามสังคมที่แข่งขันในระบบทุนนิยม แข่งขันทางสื่อมวลชน สื่อมวลชนที่เริ่มเข้ามาครอบคลุมนชีวิตประจำวัน สะท้อนปรากฏการณ์เหล่านั้น เป็นผลงานศิลปะผลงานป๊อปอาจมีไขความงามศิลปินสร้างขึ้นโดยตรงแต่เป็นภาพจากภาพ (Image from Image) ที่ปรากฏในสังคมทุนนิยมภาพที่เราคุ้นเคยและใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม ทุกสิ่งที่เปิดเผยในสังคม ศิลปะเป็นสิ่งธรรมดาสามัญที่ไม่ต้องเกรงกลัว หรือเข้าถึงยาก ขึ้นชมกับป๊อป อาร์ต โดยไม่ต้องแสวงหาความรู้หรือการศึกษาที่ซับซ้อน ทุกคนล้วนสัมผัสสื่อเหล่านี้ได้ ผลปรากฏว่า ป๊อป อาร์ต ได้รับการชื่นชมต้อนรับจากคนหนุ่มสาวรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก ศิลปะได้ กลายเป็นปรากฏการณ์รวมสมัยที่สดใส ไม่ไหลมหายในที่เกาต์ราครีในพิพิภภัณฑ์ ศิลปะอีกต่อไป (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 69-70)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้เสนอทรรศนะเกี่ยวกับเนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ต ไว้ดังต่อไปนี้

ป๊อป อาร์ต มีหลักสุนทรียศาสตร์ยอมรับสรรพสิ่งทั้งหลายที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อมซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ จากจุดยืนนี้ทำให้งานป๊อป อาร์ต มีแนวแสดงออกถึงอารมณ์ต่าง ๆ กัน เช่น สงสัย อายากรู้อยากเห็น สนุกสนาน บางครั้งอาจเป็นการเยาะเย้ย เปรียบเทียบและตลกขบขันได้เช่นกันดังเช่นศิลปินบางคนอาจทำเป็นรูปหลอดยาพิษ อาหารกระป๋อง เรื่องราวชีวิตของมาริลิน มอนโร หรือลิซ เทย์เลอร์ ฯลฯ ซึ่งพวกศิลปินส่วนมากจะทำคล้ายของจริง แต่ผันแปรบางประการ เช่น ขยายสัดส่วนให้ขนาดใหญ่โตขึ้นมาก หรือไม่กี่ใช้วัสดุตรงกันข้ามกับของจริง เช่น ในความคิดรวบยอดของคนทั่วไปเมื่อกล่าวถึงกรรไกร จะต้องนึกถึงภาพกรรไกรที่ทำด้วยเหล็กกล้า มีความคมสามารถตัดผ้าขาดได้ แต่ศิลปะจะสร้างกรรไกรใหม่ขึ้นทำด้วยผ้าเย็บเป็นรูปกรรไกรขนาดมหึมาเป็นต้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี 2528 362)

นอกจากนี้แล้ว อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเนื้อหาของศิลปะป๊อป อาร์ต ไว้ดังต่อไปนี้

ป๊อป อาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดในปัจจุบัน มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันทั่วไป เช่น เรื่องที่คนคุ้นเคย จนไม่นึกว่ามีความสำคัญอะไร แต่สำหรับศิลปิน สิ่งแวดล้อมมีคุณค่า แก่การสร้างสรรค์มากเป็นพลังที่ให้เกิดแรงดลใจ เมื่อสร้างสรรค์งานขึ้นมาตามสภาพแวดล้อมจริงๆ ประกอบกับแฝงความเชื่อความคิดสร้างสรรค์และวิธีการลงไปด้วยแล้ว ผลงานย่อมมีความหมายสร้างสื่อรวมกันได้ การที่คนทั่วไปมองว่าไม่เป็นศิลปะนั้น ไม่มีความสำคัญหรือทำให้การแสดงออกไขว่เขวแต่อย่างใด ลีโอ สไตน์เบิร์ก (Leo Steinberg) นักวิจารณ์อเมริกันผู้ร่วมอภิปรายด้วยในครั้งนั้น ยังสร้างความสนใจให้คนเกิดปัญหา สงสัยอีกด้วยและเขาได้เสริม

ต่อไปอีกว่า ถ้ามีหลักเกณฑ์เกี่ยวข้องกำหนดให้รู้ว่า อะไรเป็นผลงานทางศิลปะแล้ว คณะอภิปรายนี้ ก็กำลังพยายามตั้งกฎเกณฑ์อันนั้นอยู่ เขาย้ำต่อไปว่า เราเชื่อแนหรือว่าสิ่งนี้เป็นศิลปะ เพราะว่ามัน แสดงลักษณะทั่วไป หรือเพราะว่าผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนอง ทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เราถือว่าเป็นศิลปะเพราะว่ามันแสดงลักษณะทั่วไป หรือเพราะว่าผลงานนั้นกระตุ้นให้เรา ตอบสนองความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เราถือว่าเป็นศิลปะ เพราะว่ามันแสดงลักษณะทั่วไป หรือเพราะว่าผลงานนั้นกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึก อย่างนั้น ที่จริงแล้วสิ่งที่เราว่าเป็นศิลปะ คือ สิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ เขากล่าวต่อไปอีกว่าเมื่อ วิคเตอร์ ฮิวโก (Victor Hugo) ได้อ่านหนังสือ ของโบเดอร์แลร์ (Baudelaire, *Ler Fleurs dumal*) ได้เขียนจดหมายถึงโบเดอร์แลร์ มีข้อความเพียง 5 คำ อันถือเป็นการยอความที่กะทัดรัด ทางสุนทรียภาพ คือ "ท่านสร้างสรรค์สิ่งทีนากลัวแนวใหม่" (You create a new shudder) (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 251)

เนื้อหาของศิลปะแบบ ป๊อป อาร์ต อาจสรุปได้ว่าเป็นการแสดงประสบการณ์ของ ตัวศิลปินในช่วงขณะหนึ่ง สถานที่หนึ่งเพื่อสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วม เข้าไปให้ปรากฏ สุนทรียภาพของงาน ป๊อป อาร์ต มีแนวการแสดงออกถึงอารมณ์ต่างๆ ด้วย เช่น สงสัย อายากรู้อยากเห็น สนุกสนาน หรือในบางครั้งก็มีการเยาะเย้ย เปรียบเทียบและดลกขบขัน เช่นกัน ซึ่งศิลปินส่วนมากจะทำงานคล้ายของจริงแต่ผันแปรบางประการ เช่น ใหญ่กว่าของจริง หรือวัสดุที่แตกต่างจากของจริง หรือตรงกันข้ามเลย

1.5 กลวิธีการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ป๊อป อาร์ต นั้น ได้ใช้วิธีการแบบศิลปะแบบเดิม ที่เคยมีมา เช่น เทคนิคของแอบสแตรค เอ็กซเพรสชันนิสต์และผสมกับการแสวงหากลวิธีใหม่ มาประกอบกัน เช่น การระบายแบบการพิมพ์หรือการประดิษฐ์จริงกับผลงาน เป็นต้น

กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แบบ ป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ดังนั้นศิลปะ ป๊อป อาร์ต จึงใช้วิธีการกลมกลืนเข้ากับเทคนิคของพาณิชยศิลป์ เช่น ภาพภาพโฆษณา ฯลฯ แต่มันได้มีเจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่า ศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการทางกลศาสตร์ ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุด ของทฤษฎีศิลปะในอดีตซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับมือและปัญญาของศิลปินเท่านั้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี 2528 : 362)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึง กลวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปิน ป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ศิลปินป๊อป เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann) แฮมิลตัน (Richard Hamilton) โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) ฮอกเนย์ (David Hockney) วอร์ฮอล (Andy Warhol) ต่างต้องการที่จะให้สรรพสิ่งพูดด้วยตัวมันเองโดยปราศจากมายา "Things speak for themselves without illusion" และป๊อป อาร์ตต้องการนำเสนอภาพ กระป๋องซูป โคคา - โคลา กลองซัฟฟอก ฯลฯ ให้ปรากฏการณ์ใหม่ทางศิลปะ เพื่อตอบสนองวัฒนธรรมมวลผลิต (Mass Culture) ป๊อป อาร์ต ไซเพียงแสดงวัตถุจากวัฒนธรรมมวลผลิตเท่านั้น ยังสร้างสรรค์งานเป็นชุด เช่น งานของแอนดี้ วอร์ฮอล นอกจากนั้นแล้วยังนิยมใช้การพิมพ์ซิลค์สกรีนที่เรียบง่ายและเป็นการพิมพ์ ในกระบวนการอุตสาหกรรมหรือกระบวนการพิมพ์แบบมวลผลิต ศิลปะป๊อป อาร์ตไม่ปรารถนาที่จะสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อแสดงวัฒนธรรมที่ยิ่งใหญ่ แดพยายามผสมศิลปะชั้นสูง (High Art) กับวัฒนธรรมมวลผลิตเข้าด้วยกัน (Krausse, Anna C 1995 113-115) (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 70-71)

งานศิลปะป๊อป อาร์ต เป็นสิ่งที่ต่อต้านกับกระบวนการความคิดแบบแอบสแตรค เอ็กซเพรสชันนิสต์ ที่ได้เข้ามาครอบงำความคิดทางด้านการวาดภาพของอเมริกาตลอดช่วงปลายทศวรรษ 1940 และ 1950 ศิลปิน ป๊อป อาร์ต ได้เริ่มที่จะใช้การสร้างภาพจากภาพวาดซึ่งเป็นวัฒนธรรมของมหาชนบนฐานความคิดที่เป็นศิลปะ งานหนังสือการ์ตูน งานบทความ และภาพถ่าย ได้กลายมาเป็นวัสดุสำคัญสำหรับงานศิลปิน ป๊อป อาร์ต ที่ซึ่งได้เน้นให้เห็นค่านิยมของสังคมรวมสมัย เช่น การใช้ชีวิตของคนในสังคมเมือง คุณค่าตรงข้ามกับมาตรฐานของศิลปินในอดีต การแสวงหาวัตถุดิบทางวัฒนธรรมใหม่ๆ ทำให้ผลงานศิลปินป๊อป อาร์ต สร้างขึ้นมาจากผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระป๋องเบียร์ ธงชาติอเมริกัน เป็นต้น โดยพวกเขาได้เปลี่ยนภาพ ตัวอย่าง หอจดหมาย หรือแฮมเบอร์เกอร์ ไปในลักษณะของรูปใหญ่ยักษ์หรือปีศาจผ้าสังเคราะห์ขนาดใหญ่ โฆษณาดังกล่าวจากงานแนว ป๊อป อาร์ต ถือเป็นจุดเริ่มต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อการติดฉลากสินค้าและแผ่นป้ายโฆษณา

ซึ่ง กำจร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวถึงกลวิธีการสร้างสรรค์ไว้อีกประเด็นว่า

ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าศิลปินในคตินิยมป๊อป อาร์ต ของแต่ละประเทศต่างดำรงความมีอิสระภาพในด้านการพัฒนารูปแบบสวนตน แต่ก็ยังมีความคิดสอดคล้องกันในเรื่องการใช้ วัสดุ วัสดุเหตุผลใจ เทคนิคในการปะติดเสริมแต่งเติม (Collage) การระบายสีที่ขอบตัดเส้นให้ คมกริบ (Hard - edge) การใช้สีจุดฉาดบาดตา (garish colors) ใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์ สมัยใหม่เข้าช่วย เช่น ภาพถ่าย นำระบบภาพพิมพ์ของภาพโฆษณาหรือการ์ตูนมาใช้ หรือวาดภาพให้ดูกับทั้งภาพถ่าย (quasi - photography) ศิลปิน ป๊อป อาร์ต ทุกชาติทุกภาษา ต่างนำมาใช้คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นขบวนการใหม่ของวงการศิลปะกรรมสากล (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2528 630)

อาร์ สุธิพันธุ์ ได้ยกความเห็นของเฮนรี เกลซาร์เลอร์ (Henry Geldzahler) ในประเด็นเดียวกันนี้ว่า

ทางด้านเทคนิค เขาให้ทัศนะว่า ป๊อป อาร์ต ใช้เทคนิคทุกอย่างของแอบสแตรก เอ็กซเพรสชันนิสต์ เช่น วิธีหยด สลัก ป้าย เส้นรอบนอกคม (Hard edge) ฯลฯ ตามที่ศิลปินต้องการทางด้านเรื่องราวก็พยายามเน้นรูปวัตถุให้คมชัดแจ่มแจ้งขึ้นและวัตถุบางอย่าง ก็มีความหมายเสียดสีสังคม ซึ่งไม่ผิดกับเรื่องราวที่นิยมของศิลปินยุคก่อน ๆ เช่น โดเม (Daimier) หรือลูส โลแทรค (Lautrec) เลยและเมื่อตอนศิลปินพวกนั้นมีชีวิตอยู่ ก็ไม่เป็นที่ยอมรับหรือยกย่อง นักเพราะเป็นของใหม่ ที่สะท้อนสังคมปัจจุบัน ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับแบบอย่างศิลปะในอดีต มีความเป็นลักษณะของตัวเองอย่างแท้จริง สวนใครจะเป็นว่าไม่ใช่ศิลปะนั้น เป็นเรื่องเฉพาะตัว (อาร์ สุธิพันธุ์ 2535 : 249-250)

กลวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบ ป๊อป อาร์ต สามารถสรุปได้ดังนี้คือ การสร้างผลงานโดยการใช้ผลิตผลของสังคมสมัยใหม่ในยุคนั้นมีทั้งการผสมผสานระหว่างเทคนิคของแอบสแตรก เอ็กสเพรสชันนิสต์กับแนวทางการใช้สีของพาดิซีย์ศิลป์ เช่นการใช้ระบบพิมพ์ต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมกราฟิก หรือการใช้เทคโนโลยีทางภาพถ่ายมาช่วย เป็นต้น

ซึ่งกลวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปิน ป๊อป อาร์ตนี้มีผลทำให้เกิดแนวคิดใหม่ขึ้นมาในระบบอุตสาหกรรมการผลิต เช่น สื่อะคริลิค ที่มาจากการใช้สีทาบ้านมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยความเห็นของวิรุณ ตั้งเจริญ ที่กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

กระบวนการทำงานของศิลปะป๊อปก็น่าสนใจ พวกเขาไม่ยึดติดหรือไม่เชื่อมั่นกับกระบวนการทำงานอย่างเก่า ที่ศิลปินจะต้องใช้ "Technical Skill" หรือความชำนาญอันสูงส่งเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เกิดขึ้น เขานิยมใช้สีประเภทเดียวกับสีทาบ้านที่พัฒนามาเป็นสื่อะคริลิค อาจใช้มาสกิงเทปติด ระบายสี และลอกมาสกิงเทปออกเพื่อให้ได้เส้นตรงหรือรูปทรงต่าง ๆ อาจใช้โปรเจกเตอร์ อาจใช้การพิมพ์สแตนด์บาย ๆ เพื่อสร้างจุดบนพื้นภาพ ฯลฯ กระบวนการสร้างสรรค์งาน ๆ ที่รับรู้ได้ง่ายเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 : 71)

1.6 ทัศนคติต่อศิลปะ ป๊อป อาร์ต

ป๊อป อาร์ต เป็นศิลปะที่มีแนวความคิดต่อต้านศิลปะแบบเก่า ถึงทัศนคติ แบบเก่าที่มองศิลปะเป็นเรื่องสูงส่ง (High Art) เนื้อหาในงานศิลปะกลายเป็นสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวตนทุกคน เรื่องราวเนื้อหาสะท้อนสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่สุขสบายมากขึ้น ถึงทุกสิ่งทุกอย่างให้เป็นระดับเดียวกัน สอดคล้องกับกระแสเสรีภาพของคนในสังคม และระบอบประชาธิปไตย จึงไม่แปลกใจที่มีกระแสถูกและมองงานศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ไม่ใช่งานศิลปะ แต่ในทางกลับกัน ศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ก็เกิดการยอมรับในสังคมไม่น้อยเช่นกัน อันเนื่องมาจากเป็นศิลปะที่ได้เข้าถึงบุคคลโดยทั่วไปได้ง่าย เนื้อหาที่คนทุกคนรู้สึกได้ ซึ่งเป็นเรื่องราวของวัฒนธรรม (Pop culture) ในประเด็นนี้ อาร์ สุธิพันธุ์ ได้เสนอทัศนะของ เฮรี เกลซาร์เลอร์ ไว้ดังนี้

เฮนรี เกลซาร์ทเลอร์ (Henry Geldzahler) ให้ความเห็นว่า นับตั้งแต่แบบอย่างของแอบสแตรค เอชเพรสชันนิสต์มีลักษณะเฉพาะและได้นำไปแสดงในยุโรปแล้ว ศิลปินรุ่นหนุ่มก็พยายามเสาะหาแนวทางแสดงออกใหม่ ซึ่งระยะนั้นจะเรียกว่าแอบสแตรค เอชเพรสชันนิสต์ (Post Abstract Expressionist) เพราะว่ามีลักษณะภาพปรากฏใหญ่มีขนาดใหญ่และเมื่อพัฒนามาเป็นเรื่องที่มีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันแล้วจึงเรียกว่า ป๊อป อาร์ต (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 249)

แนวคิดอีกด้านเกี่ยวกับประเด็นนี้ของ แสตนเลย์ คูนิทซ์ ได้ให้ความเห็นไว้ว่า

ขณะนี้สังคมอเมริกันกำลังคลั่งอยู่กับแนวคิดที่ว่าทำด้วยตัวเอง (Do it yourself) ซึ่งพบอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวัน วัตถุประสงค์ก็เพื่อจะให้ผู้ที่ทำเห็นผลสำเร็จ ที่ตนได้ทำขึ้นทันที และตนได้มีความรู้ มีประสบการณ์โดยตรงด้วย ทศนคตินี้ นับว่ามีส่วนช่วยให้ ป๊อป อาร์ต เกิดขึ้น เพราะเป็นผลของความสนุกสนานหรือความตื่นเต้นของผู้สร้างที่รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (อารี สุทธิพันธุ์ 2535 : 251)

วิรุณ ตั้งเจริญ ให้ทัศนะคติเกี่ยวกับศิลปะ ป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ศิลปะป๊อป อาร์ตเป็นกระบวนการศิลปะที่เปลี่ยนแปลงและต่อต้านศิลปะอย่างที่เคยชิน จากความสูงส่งมาสู่ธรรมดา จากความซับซ้อนมาสู่ความเรียบง่าย จากปรัชญาธรรม อารมณ์ความรู้สึก การมองและเห็น การขบคิดในแง่มุมต่างๆ มาสู่ภาพชีวิตและวัตถุสิ่งของใกล้ๆ ตัว ในชีวิตประจำวันในสังคมสมัยใหม่ เหมือนศิลปะกับการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งเดียวกัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม "Everything is pretty" (วิรุณ ตั้งเจริญ 2544 : 71)

อย่างไรก็ตาม ป๊อป อาร์ต ก่อให้เกิดทัศนคติใหม่ขึ้นในวงการศิลปะและถือว่าป๊อป อาร์ตเป็นก้าวแรกของแนวคิดใหม่ ซึ่งก่อให้เกิดศิลปะสมัยใหม่ (Pop Modern) ตามมาอีกหลายๆ กลุ่ม หลายๆ แนวคิดในปัจจุบัน

2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน

2.1 โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana)

ในช่วง SIXTY ศิลปินป๊อป อาร์ต ทั่วไปได้สร้างผลงานเป็นเรื่องราวเรียบง่ายของชีวิตคนอเมริกันและความเป็นชนชั้นของอเมริกัน แต่โรเบิร์ต อินเดียนาได้สร้างผลงานศิลปะโดยใช้ความเป็นชีวิตของเขาเองมาเป็นผลงานหรือเรียกว่า อัดถชีวิตประวัติของตนเอง มาทำเป็นผลงานศิลปะและได้รับการยกย่องว่าเป็นการรวบรวมและการรำลึกถึง (Collecting-Recollecting) ซึ่งถือเป็นต้นกำเนิดให้ศิลปินในยุค TWENTY สร้างงานศิลปะในรูปแบบนี้ตามมาอีกมากมาย

มีศิลปินชาวอเมริกันมากมายที่วาดภาพโดยใช้สัญลักษณ์ แต่ไม่มีศิลปินคนใดเลยที่วาดสัญลักษณ์ของคนอเมริกัน "(There have been many American SIGN painters, but there were any American sign PAINTERS) สิ่งนี้ได้เน้นย้ำทศวรรษแห่งการเห็นของ Robert Indiana ในโลกของศิลปะร่วมสมัย เขาได้ใช้สัญลักษณ์ที่เห็นอยู่ทุก ๆ วันตามข้างทางและนำมาใช้ด้วยการให้สีสันใหม่ที่สุดในแนวรูปทรงเรขาคณิตของศิลปะ ป๊อป อาร์ต

โรเบิร์ต อินเดียนา เกิดเมื่อ ค.ศ. 1928 ที่เมืองนิวคาสเทิล รัฐอินเดียนา ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งในตอนแรกเขาได้ใช้ชื่อ โรเบิร์ต คลาร์ก (Robert Clark) ต่อมาเขาได้ยอมรับเอานามสกุลที่เป็นชื่อพื้นเมืองมาใช้ในการลงท้ายงานของเขาตลอดมา ในชีวิตวัยเด็กเขาอยู่ที่ภาคตะวันตกกลาง (Midwestern) บนถนนไฮเวย์ สัญลักษณ์ จราจรต่าง ๆ จึงเป็นเสมือนสิ่งสำคัญสำหรับเขาและพ่อของเขาก็ทำงานอยู่ที่ปั๊มน้ำมัน Phillips 66 ต่อมาเพื่อพ่อเขาถึงแม่และเขาไป พวกเขาก็ได้ย้ายมาอยู่ที่ร้านอาหารบนถนนสาย 66 ที่แม่เขาทำงานอยู่ ซึ่งมีคำว่า "EAT" อยู่เหนือร้านอาหาร

ในปี ค.ศ. 1945-1948 โรเบิร์ต อินเดียนา เข้าเรียนครั้งแรกที่โรงเรียน Herron School of Art ที่เมืองอินเดียนาโพลิส จากนั้นก็เรียนที่สถาบัน Munson - Willams - Produtor Institute ที่เมืองยูติกา รัฐนิวยอร์ก จากนั้นในปี ค.ศ. 1949 - 1953 ได้เข้าเรียนที่ School of the Art Institute ในชิคาโก โดยได้รับปริญญาในปี ค.ศ. 1953 และ เดินทางไปยุโรปในปี ค.ศ. 1954 เพื่อเข้าศึกษาต่อใน Edinburgh University และ Edinburgh College of Art ในประเทศสกอตแลนด์ และได้กลับมาสู่อเมริกันในปี 1956 อาศัยอยู่ที่เมืองนิวยอร์ก โดยแสดงงานครั้งแรกในปีต่อมา โดยการระบายสีแบบขอบคม ต่อมาก็เริ่มทำงานต่อโดยใช้สีทาบกัน สีตัดกันบ้าง ซึ่งมองดูแล้วสะท้อนให้เห็นถึงสัญลักษณ์ที่เราคุ้นเคยกันที่ตามถนนสายหลักต่าง ๆ

กัลแลนด์ได้กล่าวถึงชีวประวัติของโรเบิร์ต อินเดียนาว่า นัยสำคัญที่เกิดขึ้นในชีวิตของอินเดียนา คือ ความลำบากทางเศรษฐกิจ มีผลต่อความยุ่งเหยิงต่อวิถีชีวิตของศิลปิน ในตอนแรกปัญหาเกิดจากสภาพทางการเงินของบิดา และความล้มเหลวส่วนตัวและความขุ่นเคืองของแม่เขา ครอบครัว Clark (นามสกุลเดิม) ได้เคลื่อนย้ายบ่อยมาก (จากบ้านที่ของโรเบิร์ต อินเดียนา เขาได้อยู่บ้านทั้งหมด 21 หลังก่อนที่จะอายุ 17 ปี) และท้ายที่สุด พ่อก็ทิ้งเขาไปในปี 1938 ในช่วงตอนหนุ่ม ๆ เขาได้เข้าศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา (แม้เขาได้ตัดสินใจประกอบอาชีพศิลปินตั้งแต่อายุ 6 ขวบ) ต่อมาได้เข้าเรียนที่สถาบันศิลปะแห่งชิคาโก ภายหลังเขาได้รับทุนไปเรียนที่โรงเรียน Skowhegan โดยเรียนวาดภาพและปูนปั้นใน Skowhegan, Maine และต่อมาได้เข้าศึกษาที่ Edinburgh Scotland

รากเง้าทางศิลปะของเขาถูกปลูกฝังในระดับมัธยม ซึ่งเขาวาดภาพในลักษณะตามแนวทางของนักวาดภาพเชิง Social Realist อย่าง Reginald March (ภาพที่ 1) ตลอดในช่วง 4 ปี ที่สถาบันศิลปะ เขาไม่เคยพบกับพี่เลี้ยงหรือที่ปรึกษาในคณะเลย หรือการรับคำแนะนำที่ทำให้เขาสนใจในการเป็นศิลปิน ในจุดเริ่มต้นเขาพิจารณาตัวเขาเองกับแนวคิดร่วมสมัยที่มีอยู่ในวงกว้าง

Mario Amaya เขียนไว้ว่า ความเชื่อของอินเดียนาเกี่ยวกับ ป๊อป (Pop) ในฐานะ "ถังเทชีเก่าใหม่" และตัวศิลปินกล่าวไว้ในปี 1961 ว่า "ฉันต้องการเป็นนักวาดภาพของประชาชนเท่าๆ กับ นักวาดภาพของนักวาดภาพมืออาชีพ" (I want to be a peoples painter as well as a painters painter) (Gallant 1999 30-31)

กัลแลนท์ (April Gallant) ได้กล่าวถึง โรเบิร์ต อินเดียนา ไว้ว่า เขาได้อุทิศตัวให้กับชีวิตการทำงาน ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วอยู่บน 2 ฐานความคิด คือ LOVE และ The American Dream แนวคิดดังกล่าวแบ่งแยกกันอย่างคู่ขนาน ในประเด็นของการแสวงหาวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ส่วนบุคคล งาน LOVE ทำให้คนส่วนใหญ่รู้จักเขาในฐานะศิลปินอเมริกันที่มาจากความคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ในขณะทำงาน the American Dream นั้น อินเดียนาชอบในชื่อและเนื้อหาของเรื่อง ซึ่งการแสดงออกในผลงานนั้น อินเดียนาจะนำสัญลักษณ์และแนวความคิดมาเป็นส่วนหนึ่ง แนวความคิดเกี่ยวกับที่มาก่อนที่จะมาเป็นผลงานการออกแบบที่ได้รับสมญานามว่า "นักวาดภาพชาวอเมริกันที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์" (American painter of signs) มาเป็นเวลานับทศวรรษ (Gallant 1999 6)



ภาพที่ 1 ภาพ Reginald March

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยพบว่า โรเบิร์ต อินเดียนา ไม่ได้มีชีวิตที่สุขสบายอย่างครอบครัวอื่นๆ ในอเมริกา ครอบครัวของเขาอยู่ในชนชั้นล่าง พ่อของเขาทำงานปั้มน้ำมันเขาและชีวิตครอบครัวของเขาก็แตกแยก เมื่อพ่อได้ทิ้งแม่และเขาตั้งแต่เขาอายุได้ 10 ปีเท่านั้น การเรียนศิลปะก็ต้องดิ้นรน พยายามเพื่อขอทุนในการศึกษาเล่าเรียนเขาติดมาอยู่กับแม่ซึ่งแม่เองก็ต้องทำงานอยู่ในร้านอาหารแห่งหนึ่งตามถนนหลัก สัญลักษณ์ต่างๆ ที่โรเบิร์ตอินเดียนานำมาใช้ก็คือส่วนหนึ่งในชีวิตของเขาที่ได้รับประสบการณ์มานั่นเอง

กัลแลนท์ ได้กล่าว ผลงานของอินเดียนาไว้ดังนี้

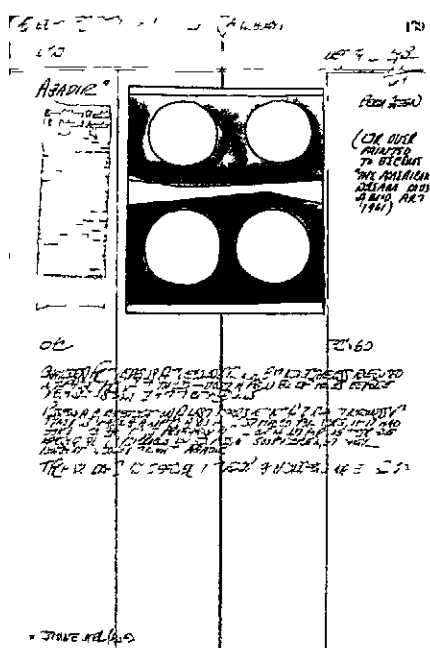
ผลงานของIndiana เริ่มมีลักษณะเฉพาะตัวขึ้น โดยเริ่มสร้างสรรค์ ผลงานกับเพื่อนสนิทของเขา Ellsworth kelly ซึ่งพบกันตั้งแต่ปี 1955 Kelly ได้กลับจากฝรั่งเศสอีก 4 ปีต่อมา และวาดภาพในลักษณะขอบคม ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการสังเกตธรรมชาติ Indianaได้ย้ายไปสู่ Counties Slip บนถนน Waterfront street ใน Manhattan ขณะที่ Kelly ติดตามมา และมี Jack Youngerman พร้อมด้วยภรรยาซึ่งเป็"นนักแสดง รวมถึง Delphine Seyrig และ Lenore Tawney - Charles, kinsman, Agnes Martin และ James Rosenguth ทั้งหมดเป็นกลุ่มศิลปินกลุ่มแรกที่ Indiana ได้รู้จัก ซึ่งผลงานตลอดช่วงเวลาดังกล่าวมี่เนื้อหาและรูปแบบในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ และเป็นนามธรรมมากขึ้น

ในปี 1961 Indiana มีงานแสดงผลงานครั้งแรก โดยรวมกับ Peter Forakis ซึ่งเป็นทั้งจิตรกร และประติมากร ที่ Davie Anderson Gallery โดยอินเดียนาได้แสดง 12 ชิ้นรวมถึงภาพวาดที่ชื่อ "The American Dream" ซึ่งถูกซื้อไปไว้ที่พิพิธภัณฑ์ Modern Art ใน New York ปี 1961 และเป็นเหมือนกับเป็นเครื่องมือที่ทำให้มีงานแสดงผลงานตามมาอีกมากมาย ซึ่งนำไปสู่การจัดแสดงผลงาน "Recent Acquisition" และ "The Art of Assemblage" ที่พิพิธภัณฑ์ Modern Art และ New Realists ที่ Sidney Janis Gallery และในปีต่อมา ผลจากงานแสดงดังกล่าวทำให้ Indiana ถูกกล่าวขวัญในฐานะศิลปิน Pop ให้เป็นสัญลักษณ์ของ "นักวาดภาพสัญลักษณ์" ในผลงานของเขาโดยสื่อถึงลักษณะวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์ของคนอเมริกัน และผลงานของอินเดียนา ถูกนำไปเปรียบเทียบกับงานพาณิชย์ศิลป์ จำพวก ป้ายโฆษณา รวมถึงสัญลักษณ์จราจรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการส่งสัญญาณบอกถึงการขยายขอบเขตเชิงวัฒนธรรม พาณิชย์ของอเมริกา ในขณะที่สิ่งเหล่านี้เป็นอิทธิพลที่มองเห็นได้ ซึ่ง American Dream ก็คือการตีความด้านประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง และบุคลิกของโรเบิร์ต อินเดียนานั่นเอง (Gallan 1999 31)

แดเนียล อี โอเลียร์ (Daniel E O'Leary) ได้กล่าวถึง โรเบิร์ต อินเดียนาไว้ ดังนี้

เหนือกว่าศิลปินคนอื่นๆ ในรุ่นเดียวกัน โรเบิร์ต อินเดียนา คือผู้ที่มีความชื่นชอบในตัวเลข และถ้อยคำ ภาพกราฟฟิคของเขาสามารถบรรยายประวัติศาสตร์ของอเมริกา รวมถึงวัฒนธรรม และเหตุการณ์ปัจจุบัน เขายังเป็นแหล่งข้อมูลทางศาสนา สำหรับช่วงชีวิตของเขาเปรียบเสมือน คัมภีร์เล่มหนึ่ง (O'leary 1999 8)

โอเลียร์ยังยกตัวอย่างบทความของโรเบิร์ต อินเดียนา ในช่วง ค.ศ 1959-1960 ซึ่งกล่าวไว้ว่า ศิลปะได้มีการทดลอง แสวงหาแนวทางใหม่ๆ และได้ให้ข้อสังเกตในวารสารเมื่อ วันที่ 24 มกราคม 1959 วารสารศิลปะชื่อ The source ดูเหมือนจะเป็นการปลดแอกจาก Apr และ Mother Well เมื่อถึงมกราคม 1960 โรเบิร์ตอินเดียนา ได้ เขียนภาพเชิงนามธรรม (Abstract Painting) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากต้น Snalce บนห้องใต้เพดานของเขา และภาพ Blue ในเดือนกุมภาพันธ์ ซึ่งถูกบันทึกไว้ว่าเป็นงานศิลปะที่เป็นอิสระจากรูปแบบเดิมๆ ซึ่งได้รับความสนใจไปทั่ว



ภาพที่ 2 ภาพ Agadir



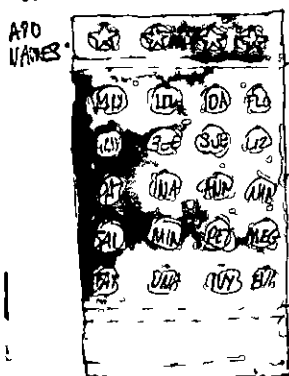
ภาพที่ 3 ภาพ The American Dream

และในเดือนมีนาคม ภาพวาด Agadir (ภาพที่ 2) เป็นการตอบสนองต่อเหตุการณ์แผ่นดินไหวในโมร็อกโก ซึ่งทำลายเมืองและผู้อยู่อาศัยเป็นจำนวนมาก ภาพวาดได้แสดงรูปทรงคณิตศาสตร์ทรงกลม 4 วง ขนาดใหญ่ 2 แถว ซึ่งเป็นการแสดงถึงจุดหักเหที่สำคัญในชีวิตเขา นั่นคือ มันเป็นภาพที่แสดงออกถึงเหตุการณ์ร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในตอนนั้น (O'Leary 1999 : 8)

วันอาทิตย์ที่ 19 มีนาคม อินเดียนา ได้แสดงรูปเขียนชื่อ The American Dream (ภาพที่ 3) เขาได้เปลี่ยนรูปแบบจากภาพนามธรรมดั้งเดิมชื่อ Agadir มาสู่รูปแบบชุดตัวเลขและภาษาพูด รูปแบบวงกลม 4 วง มีเส้นแกนแนวนอนที่แบ่งแยกออกมาครึ่งหนึ่ง อินเดียนาได้อธิบายว่าเส้นรูปแบบที่ไม่ปกตินี้ เป็นสิ่งที่ใช้อ้างอิงถึงเส้นที่ผิดพลาดของการเปลี่ยนแปลงของแผ่นผิวโลก 2 แผ่น ใน The American Dream เส้นที่ผิดพลาดจาก Agadir ยังคงอยู่โดยเสริมถ้อยคำกำกับในแนวดิ่ง ซึ่งอธิบายถึงความตึงเครียดที่อยู่ข้างใน ต่อมาอินเดียนาได้นำออกแสดงในเดือนเมษายนที่ห้องภาพ David Anderson ซึ่ง Alfred Barr ได้ซื้อกลับไปพิพิธภัณฑสถานศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art) ในเวลาต่อมา

ในขณะที่ทำงาน The American Dream อินเดียนาได้บันทึกความก้าวหน้าในงานของเขา ซึ่งก็คือ งาน The American Sweetheart (ภาพที่ 4) ซึ่งเป็นรูปที่เขาวางไว้ พอวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 1961 ก็ได้วาดรูปจริงนี้ขึ้น โดยวาดวงกลมทั้งหมด 21 วง แบ่งเป็น 7 แถว ซึ่งวงกลมแบบนี้เขาเคยนำมาใช้เมื่อปี 1959 ในงานนี้ เขาเลือกที่จะใช้สีเสตนซิล (Stenciled) และใส่ชื่อผู้หญิงที่เป็น 3 ตัวอักษร และเมื่อวันที่ 1 มีนาคม 1961 อินเดียนาก็ได้บันทึก Ballyhoo (ภาพที่ 5) เป็นรูปเขียนที่เขาอธิบายไว้ว่า เป็นรูปเขียนที่ parody of the art world (ของโลกศิลปะ) ในวันเดียวกันเขาก็เริ่มวาดรูป The triumph of Tira (ภาพที่ 6) ในปลายปี 1960 เพื่อเฉลิมฉลอง

WEDNESDAY - I-II



VISIT AL SYDNEY'S REACTION
POSITIVE 2 "AM SWEETHEART"
+ SWEET MYSTERY"

D

ภาพที่ 4 (บนซ้าย)

ภาพ The American Sweetheart

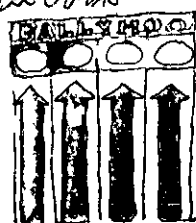
ภาพที่ 5 (ล่างซ้าย)

ภาพ Ballyhoo

ภาพที่ 6 (ขวา)

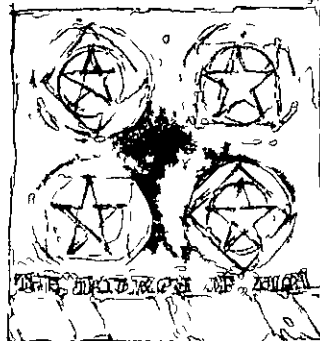
ภาพ The triumph of Tira

1 III WEDNESDAY
INCEPITWOLIC WHOLE DAY BEGAN
LAST FIVE DAYS



IDEA FOR THIS TASTING ABOUT FOR
SOMEONE WHO'S NOW
RALPH CALLS MARYS TO DENY
MAYNDS BECKY ANDERSON NOW
CALLS LYN TO FORTUNE THAT BUTL
COMMONLOW RING
PULP MARYS AND MARYS MARYS
ME TASTING MARYS AFTER
BOB MARYS

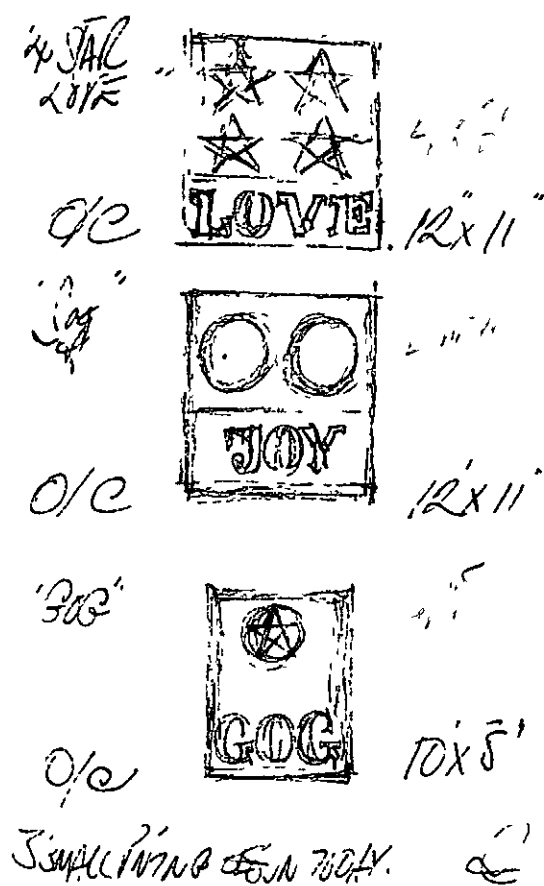
← CONT'D
ALSO EXTEND OVER MARYS 6"



PODING MARYS RED & BROWNLY
BLACK, DARK YELLOW & WHITE PRINTING
NORMAN WATCH "NO EXIT"
AGAIN

D

ตัวละครที่เล่นโดย Mae West ในละครชื่อ I m no Angel ซึ่งผลงานนี้เองที่ถือว่าการตัดสินใจของโรเบิร์ต อินเดียนาที่เลือกสื่อเรื่องวัฒนธรรมมวลชน (Popular Culture) ในงานของเขา และในวันที่ 11 พฤษภาคม 1961 อินเดียนาได้บันทึกในวารสารว่า งาน Le premier Homme ซึ่งคัดมาจากบันทึกในอวกาศ ซึ่งเป็นเรื่องของ นักบินอวกาศคนแรกของรัสเซีย "ยูริ กาการิน" (Yun Gagarin) ซึ่งในบันทึกของอินเดียนาได้เขียนไว้ว่า "รัสเซียได้ส่งผู้ชายคนแรกสู่อวกาศ และนำเขากลับมาได้สำเร็จ, ยูริ กาการิน" (Russia sends first man into space (and brings him back alive and breathing) Yun Gagarin) (O'leary 1999 21)



ภาพที่ 7 ภาพ 4 - star Love

ขณะที่ อินเดียนาได้สร้างผลงานภาพวาดขนาดใหญ่เกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ในบริบทของวัฒนธรรมอเมริกัน งานวารสารยังเป็นสิ่งเล็ก ๆ ที่เขาทำ รูปภาพ 3 รูปถูกออกแบบร่างในวันที่ 5 มิถุนายน 1901 ได้แก่ Gog, Jou และ 4 - star Love (ภาพที่ 7) ซึ่งภาพสุดท้ายได้แสดงการแสดงออกในความรัก (LOVE) อันมหาศาลของเขา ขณะที่อักษรปีต่อมาเขาได้เปลี่ยนรูปแบบมาสู่แนวคิดเริ่มต้น - การแบ่งคำว่า LOVE ออกเป็น 2 แถวและ 2 ตัวหน้าและมีความมั่นคงอยู่ในตำแหน่งโดยมีดาว 4 ดาว เพื่อสร้างลักษณะความเป็นสากลของศตวรรษที่ 20 th (O'leary 1999 21)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ทั้งหมดนั้นถูกแยกออกเป็น 2 แนวความคิดหลัก นั่นก็คือ แนวความคิด LOVE และ American Dream ซึ่งในส่วนแรกนี้จะกล่าวถึงแนวความคิดเรื่อง American Dream แนวความคิดของโรเบิร์ต อินเดียนาในเรื่อง American Dream คือ การบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ต่างๆ ที่ผ่านมาของชาวอเมริกัน โดยผ่านการกรอกรับรู้ ความพึงพอใจ ความเจ็บปวดของตัวเขา ผลงานในช่วงแรกของโรเบิร์ต อินเดียนาได้เสนอความเป็นอยู่และความรู้สึกของเขาต่อสังคมอเมริกันออกมาในเชิงสัญลักษณ์และนามธรรม

13 XII WEDNESDAY
 CARP HUNTING PARTIES IN QUINCY W/
 9 HOURS OF MARY (MAY 19) WHO CHASED
 UPON HER VENT & N.Y.
 AND CARP HUN. (20) LT ON THE
 WORKS.

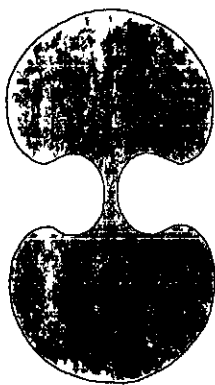


LONG AND SMOOTH TIME FOR SKFS,
 W/ 1 PICK UP & 2. A SMOOTH
 DAY IN THE COUNTRY LONG FIFTEEN
 TOTAL ENJOYMENT
 ONCE OYSTERS STRW @ 3/6 W/ 1
 BACK DOWN BY CAB TO THE ROADHOUSE
 OVER JASPER JOHN PHIN A SMOOTH
 VISIT HE GETS LESS THAN 3 WICKS ON
 HIS SHOW HV 7 BLOW NEW FIRE
 A FIFTH (W/ HUNTER) FR 8e.

ภาพที่ 8 ภาพ The American Gas Works

ซึ่งต่อมาโรเบิร์ต อินเดียนา เริ่มสนใจบุคคลในสังคมอเมริกันด้านอื่นๆ ด้วยไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม การเมือง การปกครอง มีผลงานของอินเดียนาไม่น้อยที่ เสนอเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญในด้านต่างๆ ซึ่ง จีน เสเวนสัน (Gene Swenson) เคยถามอินเดียนาว่า ปิปปี้คืออเมริกันหรือเปล่า อินเดียนาตอบว่า ใช่ มันเป็นความลึกลับของอเมริกัน O'leary ได้กล่าวประเด็นผลงานของ โรเบิร์ต อินเดียนา ต่อไปดังนี้

อินเดียนาได้ขยายกรอบความคิดของคนอเมริกัน อันรวมไปถึงภาพวาดของทหารในอเมริกาด้วย ภาพวาดตัวอักษรที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก Herman Melville ในงาน Moby Dick ในเดือนธันวาคม อินเดียนาได้แสดงภาพร่างในวารสารของเขาชื่อ "The American Reaping Company (4 ธันวาคม) และ The American Gas Works (ภาพที่ 8, 13 ธันวาคม) ในปี 1961 มีรูปแสดงแนวคิดเกี่ยวกับการเมือง การปกครองอเมริกา เขาได้วาดภาพชื่อ A Divorced Man has Never been the President (31 ธันวาคม) ตลอดปีที่ผ่านมาอินเดียนาได้เสนอว่าเป็นยุคของการคำนึงถึง การเมือง บ้านเกิด และเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยนำมาสร้างในเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเน้นไปที่อเมริกา หลายๆ ชิ้นงานของอินเดียนาได้เฉลิมฉลองต่อบุคคลสาธารณะ และเหตุการณ์ที่ซึ่งมองว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ของประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นที่ระลึกหรือเฉลิมฉลองต่อบุคคลหรือประเทศ โดยให้มุมมองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในงาน Agadir ซึ่งเป็นภาพวาดเชิงประวัติศาสตร์ชิ้นแรก เป็นการแสดงถึงประวัติศาสตร์การเมือง และการเฉลิมฉลองในประวัติศาสตร์ Indiana ได้กลายเป็นศิลปินอเมริกันที่มีความเฉพาะเจาะจงโดยแสดงตัวของเขามา (O'leary 1999 22)

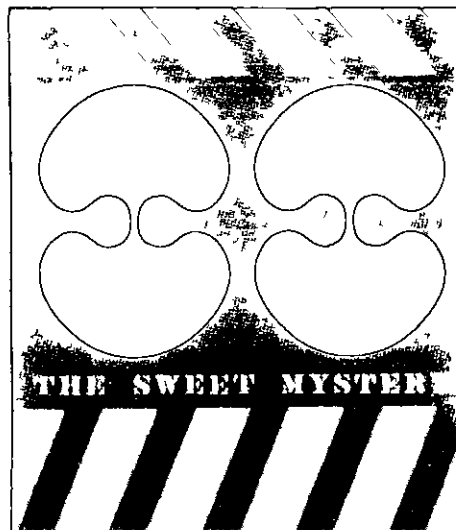


ภาพที่ 9 (บนซ้าย)

ภาพใบ Ginkgo

ภาพที่ 10 (ขวา)

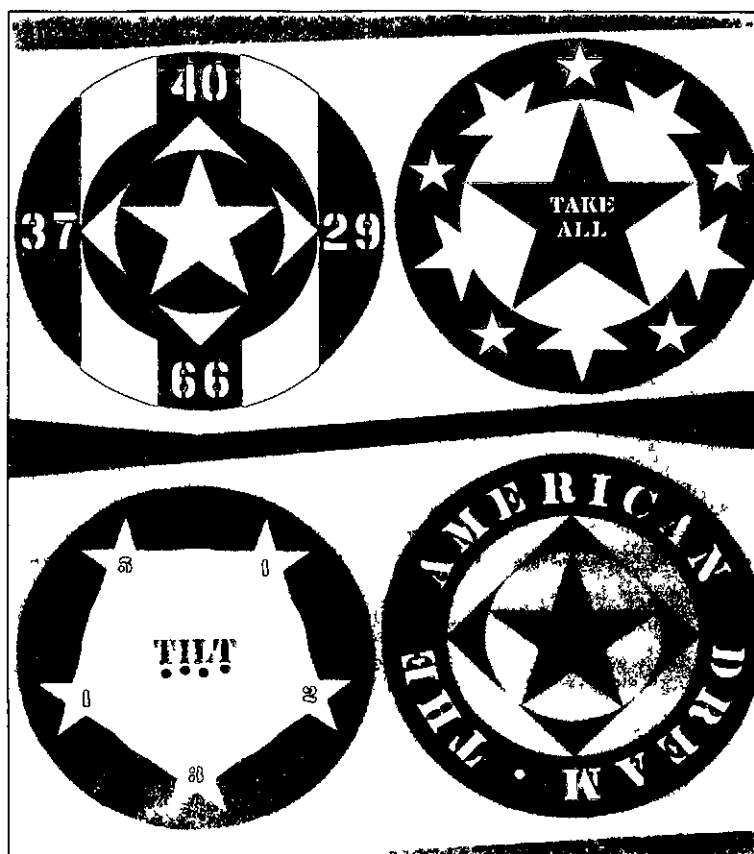
ภาพ The Sweet Mystery



กัลแลนด์ปี ได้กล่าวถึงผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ในชุดแนวความคิด American Dream ที่มีการพัฒนาในด้านภาษา ไว้ดังนี้

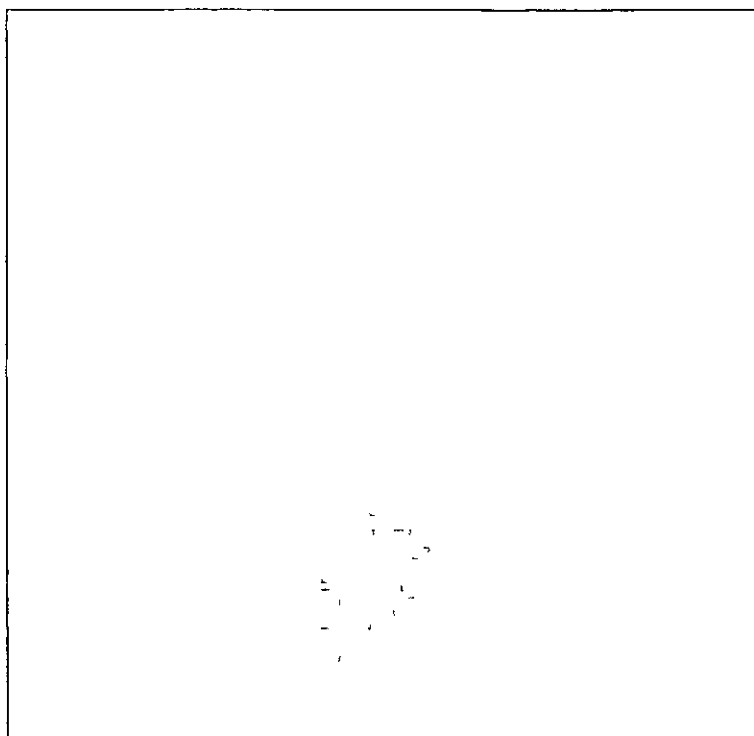
อินเดียนาล้มหล่นกับผลงาน the American Dream ในผลงานของเขาในช่วงกลางทศวรรษ 1950 ได้ย้ายไปสู New York และได้พบกับสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับ "American" จากประวัติศาสตร์ดนตรีและการศึกษาศิลปะที่ ซึ่งได้กลั่นออกมาเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมอเมริกัน Indiana เขาเฝ้าหาและมีความสนใจในงานเขียน, กลอน, หนังสือ, และประวัติศาสตร์ ที่ซึ่งมีผลต่อประสบการณ์และการวิวัฒนาการของเขา โดยได้เริ่มต้นแปลความหมายและสื่อออกมาในเชิงสัญลักษณ์ที่จะสื่อสาร การรับรู้ในระดับที่หลากหลายแตกต่างกันดังที่เขาได้อธิบายให้ Donald Goodall ในปี 1976 ว่า "ศิลปินกำลังพูดกับตัวเองหรือพยายามที่จะสื่อสารอธิบายให้กับบุคคลอื่น? ซึ่งผู้เขียนคิดว่ามันเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องทำ 2 อย่างนี้ให้เกิดคู่กันให้ได้งานงานเขียนของตน ๆ เช่น Ginkgo (1958 - 60 ดูภาพที่ 9) ซึ่งเขียนเป็นภาพเชิงนามธรรมเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่นเดียวกับ Kelly แต่ไม่ได้ใช้แม่สีเขาวาดภาพโดยเป็นความเชื่อมโยงระหว่างตัวศิลปินและวัตถุที่เขาสนใจในลักษณะ Abstract Expression, ที่ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดเป็นความรู้สึกและแสดงตัวของเขาเองทั้งหมด เมื่อเขาหวนระลึกถึงความหลังที่มหาวิทยาลัย Pennsylvania, Indiana อธิบายว่าต้น Ginkgo นั้นโตที่สวน Jeanett Park, ได้หน้าต่างของเขาใน Coenties Slip "ในของ ginkgo เป็นรูปแบบใหม่ของพรรณไม้ก่อนประวัติศาสตร์ไม่โชติอันไม้ แต่เป็นตระกูลเฟิร์นชั้นในปกพร้อมต้นรวมทั้งใน New York โดย ginkgo ได้กลายมาเป็นใน เชิงสัญลักษณ์สำหรับศิลปินโดยสื่อถึงรูปแบบที่คงมีชีวิตอุปสรรค

ในของ ginkgo ดู ในช่วงทศวรรษ 1950 เกิดขึ้นในฐานะมีแกนกลางของความคิด เช่นเดียวกับงาน The Sweet Mystery (ภาพที่ 10) ศิลปินได้อธิบายเกี่ยวกับต่อเนื่องเกี่ยวกับเรื่องราวมันรวมไปด้วย "ชีวิตและความตาย" ความมีอยู่และความไม่มีอยู่" และ เป็นเสียงเพลงที่ทะลุทะลวงความมืดดำ" ไว้ที่ว่า "Sweet mystery" เป็นการหยุดถึงความรักและการผูกติดแนบกับอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเหมาะสมกับการใช้สัญลักษณ์เป็นรูปไป ginkgo 2 ไป (Gallant 1999 32)



ภาพที่ 11 ภาพ The American Dream

The American Dream (ภาพที่ 11) ยังสามารถมองในเนื้อหาของรูปภาพและสัญลักษณ์ที่ซึ่ง Indiana นำมาผสมผสานเพื่อสื่อสารถึงส่วนลึกของบุคลิกภาพและวัฒนธรรมเฉพาะตน ตัวเลขที่อยู่ด้านวงกลมซ้ายด้านบน แสดงถึงเส้นทางในชีวิตศิลปินของอินเดียนา และครอบครัวของเขาที่ชอบเดินทางบ่อย ๆ ล้อมรอบด้วย "danger" หรืออันตรายตลอดแสนเลื่องและดำ จำนวนตัวเลข สัมพันธ์กับบิดาของศิลปิน ชื่อ Earl Clark ในวงกลมข้างใต้ตามแนวเส้นเลื่อง R และ แถง I เป็นความคิดริเริ่มของศิลปิน ซึ่งปรากฏอยู่ทั้งวงกลมด้านบนและด้านล่าง รูปทรงดาว วงกลม และเพชร ณ ศูนย์กลางของวงกลมขวามือ (ดำ, น้ำตาล, ดำ) คือส่วนยังวงกลับตรงข้ามของวงกลมด้านซ้าย (น้ำตาล, ดำ, น้ำตาล) และใช้คำว่า American Dream ด้วยสีผสมต่าง ๆ โดยคำว่า American อยู่ตรงส่วนด้าน tilt (คล้ายล้มเหลว) และ take call (ประสบความสำเร็จ) Susan Elizabeth Ryan ได้ชี้ประเด็นให้เห็นว่ารูปทรงกากบาทที่อยู่ระหว่างดาวสี่เหลี่ยมในผลงาน รูป X (ตรงข้ามกับรูปทรงกากบาท) วาดภาพเช่นเดียวกับ Christian allegory คือ the father (Earl Clark ด้านซ้ายบน) the Son (ศิลปินด้านซ้ายล่าง) และจิตวิญญาณของพวกเจ้า (the Holy Spint) (คุณค่าทางจิตใจที่ลูกชายได้เรียนรู้จากบิดา บนซ้าย, ล่างซ้าย) ส่วนประกอบของผลงานเป็นความฝัน / จินตนาการที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรม (Judeo-Christian) และมโนภาพส่วนบุคคล (Gallant 1999 35)



ภาพที่ 12 ภาพ LOVE

"ทุกคนรู้จักงาน Love ของฉัน แต่ไม่มีใครรู้จักเลยว่าฉันเป็นอย่างไร" Everybody know my Love but they don't have the slightest idea what I look like ประโยคข้างต้นเป็นคำพูดของโรเบิร์ต อินเดียนา ที่ได้ให้สัญลักษณ์กับซูซาน อัลเซอเบธ ไรอัน (Susan Elizabeth Ryan) ซึ่งซูซานได้ให้ความหมายของผลงาน LOVE กับโรเบิร์ต อินเดียนา ไว้ดังนี้

ระหว่างปี 1964 ถึง 1966 Indiana ได้พัฒนาแนวความคิดดีๆที่มีแบบแผนขึ้น นอกจากนี้ยังสื่อถึงอารมณ์อีกด้วย การสร้างสรรค์ภาพวาดโดยใช้คำว่า LOVE (ภาพที่ 12) นับเป็นทิศทางใหม่ของงานศิลปะ และต่อมาได้กลายเป็นแนวทางที่เขาไม่เคยละทิ้ง วาดตามจริงแล้ว ภาพ LOVE ต่างจากรูปแบบเดิมอย่างแนวสัญลักษณ์และคำอธิบาย ภาพเพชร และ American Dreams บนรูปทรงสี่เหลี่ยมแบบเดิมบนผืนผ้าใบ คำทั้งสี่ถูกแบ่งออกเป็นสองคู่ แต่ละคู่มีสองตัวอักษรจัดวางเป็นสองระดับ และแบ่งสี่เหลี่ยมออกเป็นสี่ส่วนเพื่อบรรจุตัวอักษร คำและภาพเท่ากัน ภาพและพื้นที่เท่ากัน

LOVE มีกำเนิดบางส่วนมาจากบทกวีที่ อินเดียนาเคยเขียนไว้ในทศวรรษที่ห้าสิบ และเริ่มเขียนอีกครั้งในกลางทศวรรษที่หกสิบ จุดสนใจในอักษร L ของเขาถูกบันทึกไว้โดยนักวิจารณ์อย่าง Lucy Lippard ผู้ที่เรียก อินเดียนา ว่า "out-and-out romantic" งานชิ้นนี้ยังย่อส่วนและเน้นขอบกว่าที่เคยเป็น จากในตอนแรกตามที่เราเห็น LOVE ให้ความรู้สึกเป็นชุดต่อเนื่อง แม้จะเป็นคนละอารมณ์กับชุด The American Dream และชุด The Bridge ในแง่การออกแบบและจัดวาง LOVE ยังคงเป็นเช่นเดิม แต่มีการทำซ้ำแล้วซ้ำอีกต่างกันไปในด้านสัดส่วน สี วัสดุ

หรือการขยายและการจัดวาง LOVE ไม่ได้มีความหมายจำกัดอยู่แค่ด้านวัตถุโดยเฉพาะ โดยผิวเผิน LOVE มีลักษณะเช่นเดียวกับงานชิ้นอื่นๆ ของอินเดียนา ที่สื่อให้เห็นความต้องการที่จะเป็น 'นักวาดของผู้คน' และ "นักวาดในนักวาด" แต่ LOVE มีเนื้อหาต่างไปจากเดิมในแบบที่ไม่ซ้ำ ในบทนี้จะเป็นการตรวจสอบความเหมาะสมระหว่างหนึ่งปัจจัยภายในกับงานและการนำเสนอของ Indiana หรือตัวแทนของ เขาและ สองปัจจัยภายนอกกับงานและการนำเสนอของเขาเช่นกัน ความเหมาะสมที่ทำให้ LOVE เป็นงานที่ดูขโมยมากที่สุด" ของอเมริกา (Ryan 2000 197)

ผลงานชุด Love ของโรเบิร์ต อินเดียนา ทำให้ทุกคนรู้จักเขามากที่สุด ผลงานชุดนี้ได้ถูกผลิตออกมา หลายชื่อวัสดุมากมายไม่ว่าจะเป็นงานบนกระดาษ หรือ ผ้าใบ รวมถึงงาน ประติมากรรมขนาดใหญ่ที่ทำจากเหล็ก แม้กระทั่งสแตมป์ของอเมริกาก็ได้นำผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาชุดนี้ไปใช้แม้กระทั่งทองไปจนถึงช็อคโกแลต (Yale University 2000 unpagged)

3 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ

3.1 ที่มาของแนวความคิด

ที่มาของแนวความคิดทางศิลปะของศิลปิน คือ การมองเห็นด้วยสายตาของศิลปิน โดยผ่านประสบการณ์ การรับรู้ หรือทางสังคมและความเชื่อต่างๆ ที่มีผลต่อศิลปินนั้นๆ อันเป็นผล ที่ทำให้ศิลปินสร้างสรรค์งานศิลปะออกมาตามแบบเฉพาะของตน

สุชาติ เถาทอง เสนอความคิดเกี่ยวกับที่มาของแนวความคิดของการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะไว้ดังนี้

การสร้างสรรค์จิตรกรรมหรือภาพเขียนระบายสี มีเหตุผลและเงื่อนไขบางประการที่อยู่เบื้องหลัง ที่จะพอประมวลได้ดังนี้ ประการแรกมีพื้นฐานมาจากความสวยงามของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เป็นเงื่อนไขหนึ่งที่สร้าง ความรื่นรมย์ ความสุขใจและความประทับใจให้เกิดขึ้นกับมนุษย์ ความรู้สึกเหล่านี้ย่อมตราตรึงอยู่ในใจ ตราบเท่าที่มนุษย์จะเก็บไว้ในความทรงจำได้มากน้อยเพียงใด แต่ศิลปินเขาย่อมมีธรรมชาติให้ปรากฏต่อสายตาของผู้อื่นด้วย โดยผ่านสื่อกลางชนิดต่างๆ เป็นผลงานศิลปะที่มีสาเหตุแห่งศิลปะอยู่สองสาเหตุและเฉพาะจากสองสาเหตุนี้เท่านั้นที่ทำให้งาน ศิลปะเกิดขึ้นในโลก "สาเหตุแรก คือ สิ่งเร้าจากวัตถุภายนอก อีกสาเหตุหนึ่ง คือ บุคลิกภาพของศิลปิน" จิตรกรรมจึงเป็นเครื่องมือของศิลปินที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ดังกล่าวให้ ปรากฏเป็นผลงานทางศิลปะ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม โดยอาศัยรูปแบบและวิธีการทางจิตรกรรม ทำให้ปรากฏขึ้น ประการสอง มีผลมาจากความปรารถนาของศิลปินที่จะถ่ายทอดโลกภายใน ที่เขามีความรู้สึกและเข้าใจออกมาให้ ปรากฏเพื่อสร้างความซาบซึ้ง ความประทับใจและความยินดี ต่อผู้ชม การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในประการนี้ ส่วนใหญ่รูปแบบเป็นการสื่อความหมาย ทางความคิด การแสดงออกและเทคนิคเป็นสำคัญ โดยแสดงคุณค่าของภาษาทางศิลปะ โดยเฉพาะเช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ผิว เป็นต้น (สุชาติ เถาทอง 2532 63-64)

ในประเด็นเดียวกันนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้เสนอความเห็นไว้ว่า

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ศิลปินใช้ความพยายามในการแก้ปัญหา โดยใช้สำนักทั้งหมด รวมทั้งพลังจิตปัญญา ของเขา กระบวนการสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาภายในตัวสื่อ จิตรกรเกี่ยวข้องกับภาพความคิด (Visual Thinking) วิธีทางแก้ปัญหาได้รับการควบคุม โดยความพึงพอใจในรูปแบบและโดยความต้องการอันสมดุลที่จะแสดงออกซึ่งความหมาย เฉพาะหน้า ถ้าความพึงพอใจในรูปแบบ คือ ทุกสิ่งทุกอย่าง ศิลปินจะพยายามค้นหาการรวมตัวของปัจจัยต่างๆ ในบริเวณวางให้ดีที่สุด แต่ความสัมพันธ์ของรูปแบบในบริเวณวาง เป็นเพียงมรรคที่จะนำไปสู่ผล (A means to an end) ซึ่ง "ผล" ก็คือ การสร้างความหมายให้มองเห็นได้ ความหมายที่ศิลปินปรารถนาจะแสดงออกทุกตัวเลือกของรูปร่าง เส้น สี ได้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ ในอันที่จะไปสู่ความหมายที่มองเห็น (วิรุณ ตั้งเจริญ 2535 : 65)

ผลงานของศิลปินที่ออกมา โดยมากจะสร้างสรรค์ขึ้นโดยประสบการณ์การรับรู้ ของตัวศิลปินทั้งนั้น ยิ่งศิลปินมีประสบการณ์มากเท่าใด ผลของการตอบสนองต่องานศิลปะ ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น เป็นเพราะศิลปินมีอิสระภาพในความคิดตลอดมา

ระวีชัย ภาติณฑุ ให้ความเห็นในเรื่องดังกล่าว ว่า

ความคิด กระบวนการทางความคิด เป็นการทบทวนพฤติกรรมในอดีต หลังจากที่ได้มีโอกาสปะทะ กับสิ่งแวดล้อมมาแล้ว ฉะนั้นความคิดจึงมีไขของใหม่มนุษย์จะคิดนี่อะไรได้ก็ต้องอาศัย ประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้วทั้งสิ้น ประสบการณ์สอนให้มนุษย์รู้จักการพัฒนาในทุกๆ ด้าน ศิลปินที่ยิ่งใหญ่นั้นล้วนแล้วแต่เป็นผู้ที่สังสมประสบการณ์มานานนับปีด้วยกันทั้งนั้น ประสบการณ์เหล่านี้เองที่ศิลปินนำมาแสดงออกประสบการณ์ไม่ไขของใหม่ ดังนั้นความคิด จึงไม่ไขของใหม่ด้วย เพราะความคิดต้องอาศัยประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้วเป็นหลักมนุษย์หรือ ศิลปิน ไม่สามารถจะคิดนี่อะไรจากความว่างเปล่าได้ ต้องอาศัยปัจจัยภายนอกเป็นสิ่งที่ปรุงแต่งทั้งสิ้น (ระวีชัย ภาติณฑุ 2532 : 43)

ซึ่งในประเด็นนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้ให้ความเห็นไว้ด้วยว่า

ศิลปินเป็นผู้ได้ชื่อว่ามีอิสระในจิตสำนึกเสมอมา เพราะโดยธรรมชาติของการสร้างสรรค์งาน ศิลปะนั้น ศิลปินได้รับการผลักดันให้เป็นผู้มีประสาทฉับไวต่อการรับรู้รอบด้าน เมื่อศิลปินกว้างพอ และหันไปรับรู้สิ่งใดในสังคม พฤติกรรมของศิลปินก็ตอบสนองการรับรู้นั้น เมื่อผสมผสานกับอิสรภาพ ที่มีอยู่ในบุคลิกศิลปินจึงมีโอกาสกว้างไกลที่จะร่วมสร้างสรรค์สังคม ในทางตรงกันข้ามถ้าศิลปิน ปิดฉากตนเองไว้ในห้องทำงาน พุดคุยระหว่างตนเองกับศิลปะติดอยู่กับสถาบัน ครู อาจารย์ สิ่งหลอเด็ก ลามยศ โอกาสที่จะสร้างอิสรภาพอย่างสมบูรณ์ หรือ สร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ตนเองกับสังคม ก็จะลดลงเป็นเงาตามตัว (วิรุณ ตั้งเจริญ 2527 : 70)

3.2 เนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพ หมายถึง เรื่องราวในภาพที่ปรากฏออกมา โดยความตั้งใจที่จะนำเสนอต่อผู้คนที่ได้รับรู้ผลงานของตัวศิลปิน

ระวีชัย ภาติษฐ แสดงความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า

เนื้อหาในศิลปะทั้งหมดนั้น เป็นการรวบรวมเรื่องราวต่างๆ ที่ศิลปินได้ปะทะมาแล้วในอดีต ประสบการณ์บางอย่าง ก็เข้าใจยาก บางอย่างก็เข้าใจยาก ยิ่งถ้าเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินเอง ก็จะทำให้ผู้เสพเข้าใจยาก การชมศิลปะ ผู้เสพจะต้องเข้าใจว่า ความคิดนี้มาจากโลกภายนอกหรือโลกภายในของศิลปินเอง โลกภายนอกก็คือ ความรู้สึกนึกคิดในทางสังคมทั่วไป โลกภายในนั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับอัตตาของศิลปินเอง ฉะนั้นสองประการนี้ย่อมต่างกันโดยสิ้นเชิง ผลงานของศิลปินที่เกี่ยวกับโลกภายนอกนั้น มักแสดงออกคล้ายของจริง (Realistic) หรืออาจจัดทอนรูปแบบลง (Abstract) ส่วนโลกภายในนั้น เป็นความนึกคิดที่ศิลปินแสดงออกได้เช่นเดียวกัน อาจจะเหมือนจริงก็ได้หรือหนีความเป็นจริงจนไร้รูปแบบที่เข้าใจได้ก็ตาม (Pure Abstract) การเสกศิลปะในส่วนนี้ให้หันมาชื่นชมในพลังที่ศิลปินแสดงออกมาเป็นหลักสำคัญ อารมณ์และความคิดของศิลปินดูได้จากองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เส้น สี น้ำหนักต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังทั้งสิ้น (ระวีชัย ภาติษฐ 2535 : 44)

นอกจากนี้ ชลุต นิเมเสนมอ ยังได้ให้รายละเอียดของเนื้อหาไว้ว่า

เนื้อหาอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาทางรูปทรง กับเนื้อหาภายนอก หรือเนื้อหาทางเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์ เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรง เป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู เป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่นๆ ในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย เป็นลักษณะจิตวิสัยของศิลปิน เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัว เป็นบุคลิกภาพ หรือแบบรูปของการแสดงออกของศิลปิน

ส่วนเนื้อหาภายนอก ซึ่งมีอยู่เฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ หรือเหตุการณ์นั้น เป็นเนื้อหาที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากเนื้อหาภายใน เป็นความหมาย ของเรื่องและแนวเรื่อง ที่แปลออกมาโดยรูปทรง เมื่อเราดูงานศิลปะแบบรูปธรรมชิ้นหนึ่ง สิ่งแรกที่เราได้รับรู้ก็คือ เนื้อหาภายในของงาน เนื้อหาภายในนี้จะให้ความรู้สึกทางสุนทรียภาพหรือทางศิลปะแก่เรา ทำให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจและพร้อมที่จะรับอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ ที่จะตามมา ซึ่งจะเป็นอารมณ์สะท้อนใจที่เป็นไปตามแนวทางของเรื่องและแนวเรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า ความเห็นใจเพื่อมนุษย์ ความรักชาติมาตุภูมิ เป็นต้น ดังนั้น ในงานแบบรูปธรรมจะมีเนื้อหาทั้งภายในและภายนอกให้อารมณ์ทั้งทางศิลปะและอารมณ์อื่นๆ ควบคู่กันไป แต่ในงานแบบนามธรรมจะมีเนื้อหาภายในเพียงอย่างเดียว ในอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ โดยไม่มีอารมณ์ที่มนุษย์รู้จักมาก่อนเจือปน มีความความเอิบอาบ ปิติ บริสุทธิ์และสูงส่ง (ชลุต นิเมเสนมอ, 2534 : 22-23)

วิรุณ ตั้งเจริญ แสดงทรรศนะเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพไว้ดังนี้

เนื้อหาส่วนตัว (Personal Function) เป็นเนื้อหาที่เริ่มต้นจากชีวิตเนื้อสวนตน ความรักและความพอใจส่วนตัว นักคิดบางคนกล่าวว่าคนเราต้องเริ่มจันจากการรักตนเองก่อนและถ้าไม่แคบหรือหยุดอยู่เพียงแค่นั้น เขาก็พร้อมที่จะก้าวออกไปถึงสังคมได้ ทุกคนต่างมีชีวิตเลือดเนื้อ ความรัก ความชื่นชมเชนกัน เมื่อมีใครสักคนเปิดเผยสิ่งเหล่านี้ออกมา คนอื่นก็ยอมจะสัมผัสหรือสื่อสารรวมกันได้ แต่จะมากหรือน้อยก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง ยอยครั้งที่มิผู้เกิดข้อสงสัยว่าเนื้อหาเช่นนี้อาจจะคับแคบเกินไปกระมัง ซึ่งจริงๆและชีวิตที่สับสน วุ่นวายในสังคมก็ยอมจะยังปรารถนาความงดงามอยู่ด้วยเชนกัน การแสดงออกทางด้านจิตวิทยาเป็นการแสดงออกในอารมณ์ส่วนตัวที่สะท้อนให้เห็นถึงความเหงา ความเศร้าหมอง ความเจ็บปวดทรมานหรือความคิดเห็นสวนตน อันเป็นผลมาจากความเก็บกดภายในจิตสำนึก ซึ่งความรู้สึกเก็บกดนั้นเป็นผลสะท้อนมาจากการดำรงชีวิตในสังคม สังคมที่ทวีจำนวนประชากรเพิ่มความแออัด สังคมที่เปลี่ยนแปลงก้าวไปพร้อมกับเทคโนโลยี ปัญหามากมายรอบด้าน ต่างผลักดันให้ผู้คนมีอารมณ์เร้นลับเก็บกดมากขึ้นทุกที

ความรัก เพศและชีวิตครอบครัว เป็นชีวิตส่วนตัวอีกแง่หนึ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ยาก แม้จะมีการต่อสู้เพื่อสังคมที่ไหนเมื่อไร ดอกไม้บาน เพศและชีวิตสวนตัวก็ยังคงดำรงชีวิต ถ้าว่าความรักเป็นความรัก ที่เกื้อกูลให้เกิดคุณธรรม เรื่องเพศหรือชีวิตครอบครัวอันมีความสุข ที่พร้อมจะเป็นฐานอันมีค่าต่อชีวิตในสังคม นั้นก็นับว่ามีคุณค่าด้วย ผลงานในลักษณะนี้ก็เชน "จูบ" (The Kiss) ของโรแบ "วันเกิด" (Birth Day) ของซาการลล์ "คู่รัก" ของเชียน ยัมศิริ "แม่กับลูก" ของมิเชียม ยิบอินซอย เป็นต้น

ความตายและอารมณ์นาหวาดกลัว ความตายนับเป็นสัจจะของมนุษย์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้บอยครั้งที่ความตายเตือนสำนึกของผู้คนให้ลดความ ละโมบตอลิ่งไร้สาระในชีวิตลง ลดการเบียดเบียนและการเอาเปรียบกันลงเสียบ้าง อายุคนสั้นเพียงนี้ ยังทะเยอทะยานล้นเหลือ มนุษย์นั้นเหมือนกับผู้ที่แบกศพตนเองแขวไปกับเวลา มีหลายคนคิดว่ากรานาจะมีเวลาสงบอารมณ์ตนเองด้วยการเฝ้ามอง ผู้คนที่ทุกข์ทรมานอยู่ในโรงพยาบาล หรือเฝ้ามองคว้นจากปลองเมรุ เผาศพเสียบ้าง ผลงานในลักษณะนี้ก็ เชน ผลงานของซาฮันที่เขียนภาพแสดงถึงความตายของคนมุงเขียนบรรยากาศที่ชวนหวาดกลัว คลอลล์ สวิท เขียนชีวิตที่ทุกข์ทรมานและความตายของกรรมกร ชูแท่งสร้างบรรยากาศซึ่งดูทารุณโหดร้ายต่อชีวิต เป็นต้น

ความศรัทธาส่วนตัว คนเรามีความศรัทธาอันแรงกล้าต่อการดำรงชีวิตที่ผิดแผกแตกต่างกันออกไป บางคนศรัทธาในศาสนา อำนาจการเปลี่ยนแปลง เครื่องจักรกล ความเหอเหิม มันเป็นเสมือนสิ่งผืนแนในสวนลึกของจิตใจตลอดช่วงเวลาในการดำรงชีวิต ซึ่งศรัทธาสวนตัวนี้อาจจะเป็นผลงานจากครอบครัว สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์สวนตัวหลอหลอมมาก็ได้ ศิลปินหลายคนตอลหลายคนเปิดเผยให้เห็นถึงความจริงในแง่นี้ เชน กล้วย ดัชนี เผยให้เห็นถึงพลังและอำนาจที่หยาบกระด้าง รูโอล์ท์แสดงความศรัทธาตอลศาสนาอย่างรุนแรง กลุ่มฟิวเจอริสม์ที่แสดงให้เห็นถึงความสับสนของเครื่องจักรกลพลลลอคสะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงและฉับพลันหรืองานของประเทือง เอมเจริญ ที่มีความศรัทธาตอลธรรมชาติ เป็นต้น

การแสดงออกทางด้านความประณีตงดงาม ส่วนใหญ่แล้วในวิถีทางนี้จะถือตนเองเป็นตัวละครสำคัญที่ชื่นชอบวัตถุหรือรูปแบบ ที่สร้างขึ้นเองและเห็นวางงดงาม คนกลุ่มนี้พยายามดึงวัตถุทุกชนิด ทุกรูปแบบ ไปสู่ลักษณะที่ตนเองเชื่อวางงดงาม เป็นความงามที่อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับความเก๋ไก๋หรือจิตสำนึกใดๆ เป็นความงามบนพื้นภาพหรือรูปทรงเท่านั้น ถ้าจะแสดงสิ่งแฉล้มก็จะต้องแฉล้ม กับอารมณ์ กาลเวลา หรือการดำรงชีวิต แต่อย่างใด งามเพียงเพื่องามเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ผลงานหุ่นนิ่งส่วนใหญ่ของปีคาสโซและบราค ประติมากรรมโมบิลของคาเดอรัล และผลงานในลักษณะเรียบเนียนมากมายในบ้านเรา ซึ่งนิยมตัดมุมบ้าน มุมรถ มุมโบสถ์ มุมผ้าใบเงาสะท้อน เป็นต้น

เนื้อหาเพื่อสังคม (Social Functions) จริงอยู่ศิลปะของมนุษย์นั้น ก็เพื่อมนุษย์ผู้สร้างด้วยกันทั้งนั้น หรือศิลปะทุกชิ้นที่นำไปเปิดเผยในสังคมก็จะเป็นสมบัติของ สังคมด้วย คำกล่าวเช่นนี้นับเป็นเหตุผลที่ปฏิเสธไม่ได้ แต่ในแง่ของการแยกแยะออกเพื่อพิจารณานี้เป็นการแยกเพื่อชี้ให้เห็นถึงข้อแตกต่าง ที่ว่าอย่างน้อยก็มีศิลปะอยู่ลักษณะหนึ่งที่มีสาระเน้นไป ถึงความเกี่ยวพันกับสังคมโดยตรงและนักคิดกลุ่มหนึ่งก็พยายามชี้แนะว่า ศิลปะที่มีสาระเพื่อสังคมโดยตรงนี้น่าจะเกิดผลกระทบทั้งสองด้านได้ดีกว่า คือ คุณค่าเพื่อสุนทรีย์ภาพสวนตนและคุณค่าสื่อสารไปถึงผู้คนในวงกว้างอีกด้วย โดยพิจารณาว่าสังคมเป็นตัวผลงานอันสำคัญต่อชีวิตของทุกคน ซึ่งทุกคนน่าจะได้ร่วมกันกระตุ้นจิตสำนึกกันสร้างสรรค์ แทนที่จะสร้างเสริมเฉพาะอารมณ์ส่วนบุคคลเท่านั้น

การเมืองและลัทธิความเชื่อ ศิลปินในแนวทางนี้ปฏิเสธความคิดที่ว่าศิลปะเป็นสิ่งบันเทิงเริงรมย์เพียงเท่านั้น นอกจากความงดงามที่มีอยู่แล้ว ดังเชื่อมั่นในผลตอบแทนของศิลปะว่าน่าจะมีผลในวงกว้างต่อสังคมด้วย การเมืองเป็นเรื่องที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่พ้น ชีวิตจะเกี่ยวข้องกับการเมืองอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าสิ้นคำจะแพง ฆาตกรรมจะตกตื้นหรือนักการเมืองจะเลวกก็ตาม เมื่อเราหลีกเลี่ยงระบบในสังคมไม่พ้น ศิลปะก็อาจจะสนองตอบความจริงด้านนี้ด้วย ตัวอย่างผลงานก็เช่น "เสรีภาพนำประชาชน" (Liberty Leading the people) ของเดอลาครัวซ์"เสียงสะท้อนของการกรีดร้อง" (echo of a Scream) ของซีเกโร "3 พฤษภาคม 1808" (The Third of May) 1808) ของโกยา หรือภาพเขียนของซูสสันด์ เหมือนนิรุทธ์และสตาพร ไชยเศรษฐ เป็นต้น

บรรยายสังคม การที่เราเชื่อว่าชีวิตในสังคมนั้น มวลชนควรจะมีความเสมอภาคและสันติสุข การได้รับความเอื้อใจและเหลียวมองต่อชีวิตทุกรูปแบบ จึงเป็นปัญหาสำคัญมาก ศิลปินที่มีจิตสำนึกทางด้านนี้ อาจจะบรรยายบันทึก หรือสะท้อนชีวิตในสังคมให้ปรากฏเพื่อเป็นการปลุกเร้าความคิด ความหวังและคุณธรรมที่จะพึงมีต่อกันเป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกรวมเพื่อให้เกิดการเกื้อหนุนต่อชีวิตในวงกว้างต่อไปเช่น ผลงานของโกยา โดมิเอร์ คอลล์วิทซ์ ภาพเขียนแนวสังคมนิยมของรัสเซียและจีนหรืองานของกูเบรวั โหยประดิษฐ์ เป็นต้น

ตากดวงสังคม การตากดวงสังคมในงานศิลปะ นับเป็นการชี้แนะ คำหั้น หรือประณามสังคมในด้านใดด้านหนึ่งโดยวิธีทางอ้อม จะด้วยการผสมกับอารมณ์ขันหรือเคร่งเครียด อย่างไรก็ตามก็ยอมได้ เป็นการเสนอความคิดให้ผู้มีส่วนร่วมหรือผู้บริหารได้ตระหนักถึงความจริงโดยผ่านกระบวนการคิดในระดับหนึ่ง นั่นอาจจะเป็นความเชื่อที่ว่า การได้รับรู้สิ่งใดด้วยการได้คิดนำจะมีคุณค่าการได้บอกกันตรงๆ การเสนอความคิดในรูปแบบของแต่ละคนอาจจะยุ่งยากซับซ้อนหรือเข้าใจได้ง่ายๆ ก็ได้ ศิลปินบางคนอาจจะบรรยายเรื่องราวทั้งไว้ให้คิดแต่บางคนอาจจะสร้างปมปัญหาซ่อนไว้ ตัวอย่างเช่นภาพผู้หญิงอันเน่าละเทอะของ ดีอูนิง สังคมอันมีแดกกันของกรุปเปอร์ หรืองานที่เสียดสีสังคม ตำรวจและความยากจนของธรรมศักดิ์ บุญเขต เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ 2537 125-131)

อารี สุทธิพันธุ์ แสดงความเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่ปรากฏในงานจิตรกรรม ดังนี้

เรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์และธรรมชาติของมนุษย์ (Man and his own Nature) ซึ่งได้แก่เรื่องราวความรัก ความโกรธ หลง อิจฉาริษยา ฯลฯ เมื่อเป็นทัศนศิลป์ปรากฏว่า ผู้ดูจะต้องนึกถึงตนเองและสังเกตธรรมชาติของตัวเองมากขึ้น เรื่องราวมนุษย์เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน (Man and Otter people) เช่น เรื่องธรรมชาติของครอบครัว เรื่องประวัติศาสตร์ สงคราม การทำมาหากิน ความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น ฯลฯ เรื่องราวที่มนุษย์เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม (Man and the Impersonal Environment) เป็นเรื่องราวทางเทคโนโลยี การค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เรื่องราวต่างๆ ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ถือว่าเป็นคุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) ที่ปรากฏบนทัศนศิลป์ เข่นจิตรกรรมและประติมากรรมมากที่สุด สวนสถาปัตยกรรมนั้นมีน้อย (อารี สุทธิพันธุ์ 2528 63)

3.3 กลวิธีการสร้างสรรค์

กลวิธีการสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการหรือเทคนิคของศิลปินที่นำมาใช้แสดงออกกับงานศิลปะของเขา ซึ่งอาศัยความรู้และความชำนาญ ในแบบฉบับเฉพาะของตัวศิลปิน (Style)

สุชาติ เกาทอง ได้ให้ความหมายว่า

"คือ กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานแขนงต่างๆ ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะงาน เพราะขึ้นอยู่กับการใช้เครื่องมือ วัสดุและกระบวนการทำงานที่แตกต่าง ศิลปินและช่างจำเป็นต้องเชี่ยวชาญรู้เทคนิคการทำงานในแขนงใดแขนงหนึ่งโดยเฉพาะ จึงจะสามารถสร้างสรรค์งานได้ดี" (สุชาติ เกาทอง 2536 65)

ชลุต นิมเสมอ กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

ในการของการสร้างสรรค์ศิลปะมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนาและมีที่สิ้นสุดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกันกล่าวโดยย่อได้ดังนี้

- 1 รูปความคิด หรือโนคติ (Idea) ก่อตัวขึ้นจากปฏิกิริยาของศิลปินต่อสภาพแวดล้อมจากปรัชญาหรือจากการณ์ที่เราเรียกกันว่า จุดบันดาลใจ
- 2 รูปความคิดหลายๆความคิดของสิ่งหนึ่งที่รวมตัวเข้าด้วยกันแล้วพัฒนาขึ้นจนถึงระดับหนึ่ง ที่พอจะเรียกว่าจุดมุ่งหมาย หรือแนวความคิด (Concept)
- 3 โครงสร้างของรูปทรง หรือจะเรียกว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับอารมณ์ส่วนตัว และจุดหมายหรือแนวคิดจะปรากฏขึ้นร่างๆ เป็นรูปที่สัมผัสได้ด้วยการเห็น หรือรูปในธรรมารมณ์ อาจเป็นผลไม้ ทิวทัศน์ หรือการพบกันของระนาบของมวล หรือทัศนธาตุอื่นๆ
- 4 การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ในข้อ 3 จะสร้างจินตภาพขึ้น
- 5 ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสมแปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปภายนอกและโดยกระบวนการให้จินตภาพปรากฏตัวขึ้นร่างๆ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงคลี่คลายไปสู่ความเด่นชัดและสมบูรณ์ในขั้นสุดท้ายกระบวนการทั้ง 5 ข้อนี้ จะดำเนินสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวไม่มีการแยกจากกันและอาจเริ่มต้นที่ข้อใดก็ได้ อาจเริ่มจากแนวความคิด สัญลักษณ์ วัสดุ หรือวิธีการ แล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามกระบวนการ

ศิลปินคนหนึ่งอาจใช้รูปทรงหรือสัญลักษณ์ในธรรมชาติเป็นจุดเริ่มต้น เช่น กลุ่มต้นไม้ในทิวทัศน์ กลุ่มต้นไม้เป็นสัญลักษณ์แรกเริ่มที่เมื่อผสมกับการเห็นแจ้งของศิลปินแล้ว จะสร้างจินตภาพขึ้นในความคิด จินตภาพนี้รูปกลุ่มต้นไม้ผสมกับอารมณ์หรือความคิดของศิลปินจนเริ่มมีลักษณะบางอย่างต่างไปจากที่เคยเป็นอยู่ในชาติ ขั้นตอนต่อไปเขาจะต้องหาวิธีการและวัสดุที่เหมาะสมมาเป็นสื่อสำหรับแสดง จินตภาพภายในให้ปรากฏเป็นสิ่งที่สัมผัสได้ ซึ่งในที่นี้สมมติว่าเขาใช้วิธีการทางจิตรกรรมและใช้วัสดุสีน้ำมัน ในระหว่างที่เขาระบายสีรูปกลุ่มลงบนแผ่นภาพเขาจะค่อยๆ คลี่คลายจินตภาพนั้นให้เด่นชัด หรือเปลี่ยนแปลงให้ผิดเพี้ยนไปจากรูปเดิมมากตามการเห็นแจ้งและจุดหมายของเขา

แต่บางครั้งศิลปินคนเดียวกันนี้อาจเริ่มต้นการสร้างสรรค์จากวัสดุและวิธีการ การทดลองใช้สีใดๆ ให้ไหลย้อยกัน อาจเป็นจุดบันดาลใจให้เขาเห็นรูปทรงใหม่ มีแนวความคิดใหม่ ร่องรอยที่เกิดจากการผสมของสีเหล่านั้นหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แรกเริ่มให้กับอารมณ์ความรู้สึกและเมื่อผสมกันเข้ากับการเห็นแจ้งของศิลปินนั้นก็จะกลายเป็นจินตภาพที่ค่อยๆ สมบูรณ์ขึ้นพร้อมกันไปกับการใช้สีที่ก้าวหน้าพิสดารขึ้น จนถึงจุดหนึ่งที่จินตภาพนั้นได้คลี่คลายเป็นรูปทรงทางศิลปะที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง

ศิลปินหลายคนสร้างงานชิ้นสำคัญขึ้นจากร่องรอยของเส้นดินสอดำที่ เขาขีดวนไปมา หรือจากรอยหมึกที่เขาสลัดลงไปอย่างไร้จุดหมายในขณะที่เขาไม่สามารถจะหาความคิดหรือความบันดาลใจในการทำงานจากที่ใดได้ ร่องรอยเหล่านั้นจะนำความคิดของศิลปินไปสู่สัญลักษณ์เป็นรูปเป็นร่างขึ้น ซึ่งอาจเป็นรูปทรงที่เหมือนของจริงในธรรมชาติ หรือเป็นรูปทรงนามธรรมที่ก่อรูปขึ้นใหม่ ต่อจากนั้นก็พัฒนาต่อไปจนถึงขั้นใช้วัตถุและวิธีการจนกระทั่งงานเสร็จ (ชลุต นิมเสมอ, 2531 : 124)

3.3.1 การใช้สี

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงการใช้สีในงานศิลปกรรม ไว้ดังนี้

หลักการเกี่ยวกับสี

สีเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่นามหัตถกรรม สีของแสงนั้นแต่ละสีมีความถี่ (Frequency) ของคลื่นแสงไม่เท่ากัน สีแดงมีความถี่ต่ำที่สุดและความยาวคลื่น (Wave length) ยาวที่สุด แสงสีถัดมาจะมีความถี่สูงขึ้นเรื่อยๆ จากแดงไปส้ม จนถึงสีม่วงที่มีความถี่สูงสุดและความยาวคลื่นสั้นที่สุด ในแสงนั้นมีสีต่างๆ รวมกันอยู่แล้วทุกสี แต่ได้ผสมกันอย่างสมดุลจนตามนุษย์รับรู้เป็นไม่มีสี (ตามทฤษฎีแม่สีของแสง) การหักเหของแสงอย่างเหมาะสมจะทำให้ตามนุษย์มองเห็นสีของแสงได้ เช่น แสงแดดหักเหผ่านละอองน้ำหรือปริซึม (prism) ทำให้เห็นเป็นสีรุ้งหรือที่เรียกว่าสเปกตรัม (spectrum) เมื่อแสงกระทบวัตถุ วัตถุนั้นจะดูดกลืนแสงทั้งหมดไว้ แล้วสะท้อนแสงบางช่วง คลื่นออกมา ตาของมนุษย์รับรู้แสงบางช่วงคลื่นที่สะท้อนแสงที่มีความยาวคลื่นต่างๆ กัน เราจึงเห็นวัตถุมีสีต่างๆ กัน สมมุติ เช่น ลูกบอลมีสีแดง การที่เราเห็นว่าลูกบอลมีสีแดงเพราะว่าลูกบอลซับแสงสีอื่น ๆ ไว้หมดและสะท้อนแสงสีแดงออกมา เป็นต้น จากหลักการดังกล่าวสามารถได้ข้อสรุปเกี่ยวกับสีดังนี้ คือ

- 1 สีของวัตถุเกิดจากการดูดแสงและสะท้อนแสงจากวัตถุ
- 2 สีทุกสีสัมพันธ์กับความอ่อนแก่ของสีดำไปจนถึงสีขาว
- 3 สีทุกสีสามารถเปลี่ยนความเข้มไปตามปริมาณของเนื้อสีที่ผสม
- 4 ความสว่างของแสงและความชัดเจนของสีสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยการผสมสี กับสีอื่น
- 5 สีทุกสีมีกำลังสองสว่างก่อให้เกิดการรับรู้และสามารถเปลี่ยนความเข้มได้

จากหลักการที่กล่าวมาแล้วก่อให้เกิดเป็นทฤษฎีสีขึ้นมา คือ

สี (Color) ส่วนประกอบสำคัญของการเห็น คือ สี ถ้าโลกนี้ไม่เต็มไปด้วยสี เราคงเห็นอะไรไม่ชัดเจนหรือไม่น่าดู ไม่มีอะไรน่าในใจเลย สีที่เราเห็นอาจแบ่งได้ 2 พวกใหญ่ๆ คือ 1 สีที่เห็นตามธรรมชาติ เช่น สีของดอกไม้ ต้นไม้ หินและ 2 สีที่มนุษย์คิดสร้างขึ้น เช่น ภาพโฆษณา สีไฟ สีน้ำมัน ฯลฯ สีทั้งสองพวกใหญ่ๆ นี้เกี่ยวกับแสงสว่างทั้งสิ้น เมื่อมนุษย์เห็นสี มนุษย์มักจะสนใจความเข้มหรือกำลังสองสว่างของสี ความเข้มหรือกำลังสองสว่างเขาเรียกว่า น้ำหนักอ่อนแก่ (Value of Color) ซึ่งจะมีลำดับน้ำหนักต่างกัน บางแห่งก็จัดลำดับอ่อนแก่จากดำไปขาว 7 น้ำหนัก หรือบางท่านก็จัด 9 น้ำหนัก หรือมากกว่าตามความสะดวก สรุปได้ว่า การที่เรามองเห็นสีขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสี 3 ประการเด่นๆ คือ ก ค่าของสี หรือสีนั้นๆ โดยตรง ข น้ำหนักอ่อนแก่ของสี (The value of color) และ ค ความเข้มของสี (in tenacity) คุณสมบัติของสีทั้ง 3 ประการนี้ทำให้เรามีความรู้สึกว่าสีเหล่านั้น ให้ความรู้สึกตื้นตันเป็นสีอ่อน หรือให้ความรู้สึกสงบเรียบเป็นสีเย็น สร้างความรู้สึกประทับใจให้เกิดการรับรู้ทางการเห็นได้ (อารี สุทธิพันธุ์, 2532 : 149)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความกลมกลืนของสีตามหลักทฤษฎีของเซฟวิล ลงในหนังสือ ทฤษฎีสีเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะความว

เซฟวิลได้ค้นพบหลักความกลมกลืนของสีและได้เสนอกฎเกณฑ์ต่างๆ ไว้ เขากล่าวว่า สีแต่ละสีมีความสวยงามเฉพาะตัวของมันเอง ความกลมกลืนจะเกิดจากความแตกต่างในค่าของสี (Tones) จากสีเดียวกัน เกิดจากความแตกต่างในสีแท้ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรือมีค่าของสีสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน ส่วนสีแท้ซึ่งเป็นสีตรงข้ามกันก็จะตัดกันอย่างรุนแรง

หลักการความกลมกลืนของสีของเซฟวิล อาจจะรวบรัดลง เบอร์เลนกล่าวสรุปไว้ดังนี้ (Birren, F 1969)

- 1 ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง (Adjacent Colors)
- 2 ความกลมกลืนของสีตรงข้าม (Opposite Colors)
- 3 ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม (Split-Complements)
- 4 ความกลมกลืนของสีสามเส้น
- 5 ความกลมกลืนของสีค้ำอครอบคลุม (Dominant tint)

ความกลมกลืนของสีใกล้เคียง

เซฟวิลกล่าวว่าเราสามารถมองเห็นสีได้อย่างดีก็ต่อเมื่อ สีทั้งหลายมีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกัน คล้ายคลึงกัน และเมื่อสีเหล่านั้นตรงข้ามกันหรือตัดกันอย่างรุนแรง สีคล้ายกัน (Analogous Colors) แสดงคุณภาพของอารมณ์ (Emotional Quality) ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มสีเย็นหรือสีร้อน เมื่อมีการจัดวางอย่างเหมาะสม ส่วนสีตัดกันหรือสีตรงข้ามแสดงคุณภาพการมองเห็น (Visual Quality) โดยการจัดวางสีอ่อนให้ขัดแย้งกับสีเย็นและกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งมีสภาพเป็นรอง

สีใกล้เคียงหรือสีคล้ายกัน คือ สีที่สัมพันธ์กันในวงสี ซึ่งสภาพสีเช่นนี้ เราสามารถพบได้ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสีรุ้งที่ไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง หรือสีเมื่อยามอาทิตย์ตกดิน ก็จะไล่สีจากแดง ส้ม เหลือง ไปสู่ความคิด เป็นต้น สีจากแสงสว่างสูงสุด (Highlight) ไปสู่บริเวณเงา ก็จะแสดงลำดับสีในลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ดอกกุหลาบแดงก็จะมีบริเวณแสงสว่างสุดเป็นสีส้มและมีสีออกม่วงเพอร์เพิลในบริเวณเงา เป็นต้น

แผนสีกลมกลืน (Analogous Color schemes) จะแสดงปรากฏการณ์ได้ดีเมื่อมีสีแท้เป็นศูนย์กลางสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นสีขั้นที่หนึ่งหรือสีขั้นที่สองในวงสี

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

ความกลมกลืนของสีตรงข้าม

จากหลักการการตัดกันตามปรากฏการณ์สัมพันธ์ของเซฟเวิล สีตรงข้ามสีตัดกันต่างก็ผลักดันความเข้ม (Intensity) ของกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น คู่สีตัดกันระหว่างสีน้ำเงินกับสีส้มสีน้ำเงินก็ผลักดันสีส้มให้เด่นชัดและในทางตรงกันข้ามสีส้มก็ผลักดันให้สีน้ำเงินเด่นชัดเช่นกัน ถ้าเราจะสังเกตจากธรรมชาติ จะพบว่า ดอกไม้สีม่วงมักจะมีสีเหลืองอยู่บริเวณกลางดอกสีน้ำเงินก็มักจะมีจุดสีส้มรวมอยู่ด้วย ซึ่งสีตัดกันเหล่านี้ถ้ารู้จักนำมาใช้รวมกันอย่างเหมาะสมย่อมมีความกลมกลืนและโดดเด่นสวยงาม

สีตัดกันจากวงสีแดง เหลือง น้ำเงิน คือ

สีแดงตรงข้ามกับสีเขียว

สีแดงส้ตรงข้ามกับสีน้ำเงินเขียว

สีส้มตรงข้ามกับสีน้ำเงิน

สีเหลืองส้ตรงข้ามกับสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองตรงข้ามกับสีม่วง

สีเหลืองเขียวตรงข้ามกับสีแดงม่วง

สีตรงข้ามกันระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง จะแสดงปรากฏการณ์ชัดเจนโดยตรงอย่างง่าย ๆ ซึ่งอาจจะต่างจากการรวมตัวของสีระหว่างกลาง (Intermediates) สีเขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงินม่วง แดงม่วง แดงส้ เหลืองส้ ซึ่งอาจจะแสดงนัยและความสวยงามได้ดีกว่าก็ได้

ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้าม

ความกลมกลืนของสีแยกตรงข้ามหรือสีคู่ประกอบตรงข้าม (Split-Complements) เป็นความกลมกลืนของสีตรงข้ามในวงสีอีกลักษณะหนึ่งคือการใช้สีหลัก (Key Color) และสีด้านข้างสองด้านของสีตรงข้ามนำมาใช้รวมกัน

สีแดงกับสีเหลืองเขียวและสีน้ำเงินเขียว

สีแดงส้กับสีเขียวและสีน้ำเงิน

สีส้มกับสีน้ำเงินเขียวและสีน้ำเงินม่วง

สีเหลืองส้กับสีน้ำเงินและม่วง

สีเหลืองกับสีน้ำเงินม่วงและสีแดงส้ม่วง

สีเหลืองเขียวกับสีม่วงและสีแดง

สีเขียวกับสีแดงม่วงและสีแดงส้

สีน้ำเงินเขียวกับสีแดงและสีส้

สีน้ำเงินม่วงกับสีส้และสีเหลือง

สีม่วงกับสีเหลืองส้และสีเหลือง

สีแดงม่วงกับสีเหลืองและสีเขียว

การใช้สีกลมกลืนในลักษณะของสีแยกตรงข้าม จะให้ความสวยงามในอีกลักษณะ เป็นความกลมกลืนที่มีสภาพความขัดแย้ง ซึ่งลดความกระด้างหรือความแข็งกร้าวของสีตรงข้ามสี (Exact Opposite Colors) โดยที่สีตรงข้ามแยกทั้งคู่ นั้นสัมพันธ์และขัดแย้งกันอยู่ด้วย ทำให้ความกลมกลืนของสีทั้งหมดมีลีลาของความขัดแย้งและความสัมพันธ์กันอย่างน่าสนใจยิ่งขึ้น

ความกลมกลืนของสีสามเส้น

ความกลมกลืนของสีสามเส้น (Triads) เป็นการบูรณาการสีตัดกัน 3 สีในวงสี โดยยึดสีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors) สีขั้นที่สอง (Secondary Colors) และสีระหว่างกลาง (Intermediate Colors) เป็นหลัก

สีขั้นที่หนึ่ง สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีขั้นที่สอง สีส้ม สีเขียว สีม่วง

สีระหว่างกลาง สีแดงส้ม สีเหลืองเขียว สีน้ำเงินม่วง

สีระหว่างกลาง สีเหลืองส้ม สีน้ำเงินเขียว สีแดงม่วง

ความกลมกลืนของสีสามเส้นระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและสีขั้นที่สอง จะแสดงสภาพตัดกันอย่างเด่นชัดรุนแรง ส่วนสีกลมกลืนสามเส้นของสีตรงกลางทั้ง 2 กลุ่ม ก็จะได้ความรู้สึกละมุนแรงในอีกลักษณะหนึ่งเช่นกัน

ความกลมกลืนของสีค้ำยอ่อนครอบคลุม (Dominant tint) คือ แผนสีตัดกันหรือสีตรงข้ามกันที่มีสีค้ำยอ่อน (Tint) ทั้งหมด สีค้ำยอ่อนในที่นี้ เซฟเวิล หมายถึง ทั้งสีแท้ที่มีสีค้ำยอ่อน (hued tint) และสีแท้ที่แปรค่าเป็นสีค้ำยอ่อน (วีรณ ตั้งเจริญ, 2535 48-53)

โกสุม สายใจ กล่าวถึง การใช้สีของศิลปิน มี 3 ลักษณะใหญ่ด้วยกันคือ

- 1 การใช้สีตามแบบที่มองเห็น (Realistic Colouring Style)
- 2 การใช้สีตามทฤษฎีหรือหลักการการใช้สี (Academic Colouring Style)
- 3 การใช้สีอิสระตามทัศนะของศิลปิน (Individual Colouring Style) (โกสุม สายใจ, 2539 71)

และในแต่ละลักษณะมีรายละเอียดย่อยลงไปอีก ดังนี้

- 1 การใช้สีให้เหมือนธรรมชาติหรือเหมือนแบบที่มองเห็น

การใช้สีแบบนี้เป็นลักษณะสำคัญของศิลปกรรมในลักษณะเหมือนจริง (Realistic Style) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ง่ายแก่การเข้าใจและดึงดูดผู้ชมมากที่สุด เห็นแล้วรู้เรื่องทันที ทั้งนี้เพราะผู้ดูผู้ชมเคยพบเคยเห็นของจริงมาก่อนและนับได้ว่าเป็นรูปแบบที่ยืนยาวหรือคงอยู่นานที่สุด แม้ในปัจจุบันนี้ก็ยังมีศิลปินอีกมากมายที่นิยมเขียนกันอยู่ นอกจากนี้ในด้านการศึกษายังถือว่าเป็นพื้นฐานที่จะก้าวไปสู่การใช้ในลักษณะอื่นๆ อีกด้วย

การใช้สีเพื่อให้สีแต่ละสีประสานส่งเสริมซึ่งกัน (contrast And Co-corporation Colouring)

สีแต่ละสีมีลักษณะเฉพาะ ซึ่งอาจจะกลมกลืนหรือตัดกับสีอื่นๆ ก็ได้ ดา วินชี ได้เขียนไว้ใน Trattatodella Pittura ว่า สีแต่ละสีจะแตกต่างกันและจะปรากฏพลังของมันอย่างเต็มที่เมื่อเราพองมองมันและสีอื่นๆ อยู่ใกล้สีคู่ปฏิบัติกัน เช่น น้ำเงินกับส้ม แดงกับเขียว ม่วงกับเหลือง รวมไปถึงขาวกับดำ ด้วยเหตุผลนี้ เซฟเวินก็เห็นด้วยและกล่าวเสริมต่อไปอีกว่า ไม่ควรวางสีคู่ปฏิบัติไว้ใกล้กัน เพราะสีทั้งสองจะส่งประกายซึ่งกันและกัน แต่ถ้าเป็นสีตัดกันธรรมดา เช่น เขียวกับเหลืองส้มกับเขียว ผลสะท้อนของสีจะส่งเสริมกัน ในหลักการการใช้สีเรามีวิธีการใช้สีให้ประสานและส่งเสริมกัน ดังต่อไปนี้

1 การใช้สีเพื่อส่งเสริมให้เกิดพลังสีเดน (Intensity) การใช้สีเพื่อส่งเสริมให้เกิดพลังสีเดนนี้จะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนพื้นและส่วนเด่นหรือจุดสนใจ ซึ่งส่วนที่เป็นพื้นจะส่งเสริมให้ส่วนที่เป็นจุดเด่นปลั่งพลังชัดเจนขึ้น ส่วนที่เป็นพื้นจึงจะต้องลดค่าของสีลงโดยวิธีการสีนวล สีคล้ำ สีหม่น หรือเป็นพื้นสีต่ำเลยก็ได้ ในขณะที่ส่วนเด่นจะเป็นสีแท้ หรือสีที่สดใสก็ได้ นอกจากนี้สีบางคู่ยังส่งเสริมกันและกันได้ เช่น สีเหลืองอ่อน จะมีพลังเด่นชัดสดใสขึ้นเมื่อระบายบนพื้นสีน้ำเงินเข้ม

2 การใช้สีตรงกันข้ามให้ประสานส่งเสริมกัน (Complementary Colors) สีตรงกันข้ามหมายถึงสีที่อยู่ในตำแหน่งที่ตรงกันข้ามกันในวงจร ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ คือ

เหลือง	ตรงข้ามกับ	ม่วง	เขียวเหลือง	ตรงข้ามกับ	ม่วงแดง
แดง	ตรงข้ามกับ	เขียว	ส้มเหลือง	ตรงข้ามกับ	ม่วงน้ำเงิน
น้ำเงิน	ตรงข้ามกับ	ส้ม	ส้มแดง	ตรงข้ามกับ	เขียวน้ำเงิน

มีวิธีการใช้การนำคู่สีตัดกันไปใช้ในโครงการเดียวกัน จะให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจและบางครั้งแสดงถึงการแตกหักดังต่อไปนี้

การใช้สีตัดกันในปริมาณที่ต่างกัน เช่น 90 กับ 10 เปอร์เซ็นต์ หรือ 80 กับ 20 เปอร์เซ็นต์

3 การใช้สีสมมูลย์ (Symmetrical Coloring) เป็นการใช้สีโดยแบ่งภาพออกเป็นสองส่วน ซ้าย-ขวา หรือ ส่วนบน-ล่าง เมื่อระบายสีลงในด้านใดให้ระบายสีนั้นลงในด้านตรงกันข้ามด้วยการระบายสีแบบนี้สามารถเลือกใช้ได้หลายสีนับเป็น การใช้สีที่มีความอิสระมากแบบหนึ่งและจะได้ภาพที่มีสีสดใสประสานส่งเสริมกันอย่างน่าดู โดยมีความสมมูลย์ของทั้งสองด้านเป็นตัวควบคุม

4 การใช้สีเป็นคู่ การใช้สีน้อยเพียงหนึ่งหรือสองสี เพื่อให้เกิดความเรียบง่าย สร้างงานในวงจำกัด เช่น การออกแบบโลโก้ (Logo) หัวจดหมาย ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เพียง 2 สี หรือใช้สีคู่ใดคู่หนึ่ง

การใช้สีตามทัศนะของศิลปินแต่ละคน

การใช้สีตามทัศนะของศิลปินแต่ละคน การใช้สีตามทัศนะของศิลปินแต่ละคนเริ่มปรากฏขึ้นตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 และปรากฏชัดเจนขึ้นในตอนต้นทศวรรษที่ 19 แม้ว่าศิลปินแต่ละคนจะศึกษาทฤษฎีหรือหลักการใช้สีมาแบบเดียวกันก็ตาม แต่จะมีการปรุงแต่งการใช้สีให้แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะเหตุผลต่อไปนี้

1 เนื้อหาที่ต้องการแสดงออกเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องที่ศิลปินต้องการแสดงออก จะเป็นตัวกำหนดให้ใช้โครสีแตกต่างกัน เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม ศิลปินก็จะกำหนดสี ให้เหมือนแบบที่มองเห็นในธรรมชาติและในสังคม แต่ถ้าเป็นเนื้อหาที่เป็นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เช่น เรื่องของนรก สวรรค์ หรือเรื่องของการแสวงหารูปแบบความงามใหม่ๆ

2 การใช้สีตามหลักการใช้สี แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

การใช้สีเพื่อให้สีแต่ละสีประสานกลมกลืนกัน (Harmony Clourng)

การสร้างกลมกลืนของสี โดยปกติแล้วจะพิจารณาเกี่ยวกับความสัมพันธ์สีหนึ่งกับสีอื่นๆ โดยมีความเชื่อว่า "สีจะอยู่โดดเดี่ยวหรือแยกออกจากกลุ่มมิได้" เราสามารถสร้างหลักเกณฑ์ใหญ่ๆ ที่เกี่ยวกับความกลมกลืนของสีได้ดังต่อไปนี้

1 การใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักสีของสีเดียว (Total Value Harmony)

การใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักสีของสีเดียว หมายถึง การทำให้สีเดียวมีค่าหลาย

น้ำหนักอ่อนลงเป็นสีนวลและผสมสีดำให้มีน้ำหนักเข้มข้นเป็นสีคล้ำเพื่อจะได้นำไปใช้ได้หลายน้ำหนัก การใช้สีแบบนี้เป็นการฝึกการใช้สีกลมกลืนอันเป็นพื้นฐานสำหรับการใช้สีแบบอื่นๆต่อไป

2 การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Harmony)

เป็นการใช้สีกลมกลืน โดยใช้สีที่วางอยู่ใกล้เคียงกันในวงจรัส เช่น แดง แสด ส้ม

3 การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (Two Colors and Mixing)

สีคู่ผสม หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งผสมกันแล้วได้สีที่สาม ซึ่งมีสีส่วนผสมของสีทั้งสองเช่นสีแดงผสมกับสีเหลือง จะได้สีส้มและเมื่อใช้สีทั้งสามในโครงการเดียวกัน จะได้สีที่กลมกลืนกัน

4 การสร้างความกลมกลืน โดยใช้สีในลักษณะสภาพสีส่วนรวม (Tonality of Colors)

สภาพสีส่วนรวม หมายถึง สีของวัตถุ สิ่งของ หรือภาพเขียน ที่มีสีส่วนรวมหรือสีส่วนใหญ่ของภาพออกสีใดสีหนึ่ง แม้ว่าในส่วนละเอียดของภาพจะมีสีอื่นๆปนอยู่ด้วยก็ตาม ในการออกแบบโครงสร้าง ของนักออกแบบหรือศิลปินมักจะปรากฏสภาพสีส่วนรวมของสีใดสีหนึ่งเสมอ ซึ่งสภาพสีส่วนรวมของแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันในการเขียนภาพของจิตรกรในอดีตบางคนนิยมลงพื้นเป็นสีส่วนรวมของแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันในการเขียนภาพของจิตรกรในอดีตบางคนนิยมลงพื้นเป็นสีส่วนรวมของภาพหรือแบบที่ต้องการจะเขียน

5 การสร้างความกลมกลืนโดยใช้วรรณะของสี (Tone of Colors)

ในวงจรัสจะมีทั้งหมด 12 สี ถ้าแบ่งออกเป็นสองส่วน จะได้สีส่วนละ 6 สี สีที่มีประกายไปทางสีแดง ซึ่งเรียกว่ากลุ่มหรือวรรณะสีร้อนหรือสีอุ่น (Warm Tone) และสีที่มีประกายไปทางสีน้ำเงิน เรียกว่า วรรณะเย็น (Cool Tone) สีเหลืองและสีม่วงนับเป็นสีกลาง ซึ่งอยู่ในทั้งสองวรรณะ

6 การสร้างความกลมกลืนโดยใช้สีในลักษณะสีเอกรงค์ (Monochrome)

เป็นการสร้างงานจิตรกรรมโดยใช้สีเดียว เพื่อให้มีองค์แล้วกลมกลืนกันเป็นสีเดียวหรือเป็นกลุ่มเดียวกัน หรืออาจจะมีย่อเข้าผสมด้วยแต่ต้องไม่มากนัก ภาพที่สำเร็จออกมาจะคล้ายกับการใช้สีแบบสภาพสีส่วนรวม แต่สีเอกรงค์จะดูนุ่มนวลกว่า ในบางครั้งสีจะต้องถูกลดค่าลงด้วยการผสมสีตรงกันข้ามก่อนแล้วจึงผสมด้วยสีขาว สีดำหรือเทาเพื่อให้เปล่งประกายเป็นเอกรงค์ได้ชัดเจนและนุ่มนวลขึ้น ถ้าเป็นภาพเอกรงค์ที่เขียนขึ้นโดยใช้สีเทาเป็นหลักจะมีชื่อเฉพาะว่าเอกรงค์เทา (Grisaille) และถ้าใช้สีเหลือง (Cirage)

7 การกลับค่าของสี (Discord)

หมายถึง การสร้างความแตกต่างหรือความขัดแย้งที่เหมาะสม ได้จังหวะ สงเสริมให้มีสีสันมากขึ้น การสร้างความขัดแย้งในบางจุดทำให้ภาพดูตื่นเต้นขึ้น การใช้สีแบบนี้จิตรกรต้องเข้าใจและมีประสบการณ์จึงจะทำให้ดีแสดงเนื้อเรื่อง การกำหนดโครงสร้างก็จะแตกต่างออกไปซึ่งมีอิสระมากกว่า

3 เทคนิควิธีการต่างๆ ในการสร้างงานศิลปะทั้งวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ จะมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาทั้งรูปแบบ เทคนิค วิธีการและวัสดุอุปกรณ์ แต่ก่อนเราใช้สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมันในการเขียนภาพ ปัจจุบันมีวิธีการคิดค้นสีโปสเตอร์ สีอะคริลิก สีพลาสติคและสีสเปรย์ เป็นต้น แต่ก่อนเราใช้พู่กัน สำลี ฟองน้ำ เป็นเครื่องมือในการระบายสี ปัจจุบันมีการพ่นสี หยดสี ใช้สีและใช้วัสดุอื่นมาปะติด ที่เรียกกันว่า สื่อผสม (Mixed Media) เป็นต้น

4 ลักษณะเฉพาะตัวของจิตรกรซึ่งแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มจะมีความชอบในสีใดสีหนึ่งหรือสีกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแตกต่างกัน เมื่อชอบสีใดก็จะใช้สีนั้นเป็นหลัก เช่น ภาพพระเยซูสีเหลืองของ พอล กอแอง (Paul Gauguin) ใช้สีเหลืองเป็นหลัก ภาพตัวตลก (The Joker) ของปีกาโซสีฟ้าอ่อนเป็นหลัก (โกสม สายใจ 2540 : 80-95)

3.3.2 การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างของภาพ คือ การจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพให้เป็นไปตามความต้องการของศิลปิน องค์ประกอบของศิลปะจึงมีความสำคัญมากต่อการรับรู้ผลงานทางศิลปะ

ชูลูด นิ่มเสมอ ให้ทรรศนะ เกี่ยวกับ องค์ประกอบของศิลปะ ไว้ดังนี้

ถ้าจะพิจารณาตามความหมายของศิลปะที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม ก็จะได้เห็นว่าศิลปะนั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกอองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรมและเรียกส่วนหลังนี้ว่า เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะ ก็คือ รูปทรง กับ เนื้อหา (ชูลูด นิ่มเสมอ 2531 : 18)

สุชาติ เถาทอง ได้กล่าวถึงการจัดองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะว่า

โครงสร้างทางทัศนศิลป์ หรือบางที่เรียกว่าภาษาทางศิลปะ เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์และพิจารณางานศิลปะว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โครงสร้างทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วยดุลยภาพ (Balance) สัดส่วน (Proportion) ความกลมกลืน (Harmony) ขว้างจังหวะ (Rhythm) และจุดเด่นของงานศิลปะ (Dominance) แต่หลักการเหล่านี้ไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ตายตัวที่จะต้องปฏิบัติทุกกรณี เพราะการจัดและการสร้างสรรค์เป็นการแก้ปัญหาซึ่งอาจต้องดัดแปลงปรับปรุงเพื่อให้งานนั้นมีเอกภาพมากที่สุด (สุชาติ เถาทอง 2536 : 67)

วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ ได้เสนอทรรศนะในเรื่องของดุลยภาพและประเภทของดุลยภาพ ไว้ดังนี้

ดุลยภาพ คือ การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะให้อยู่ในสภาพสมดุลหยุดนิ่ง หรือทรงตัวอยู่ได้ ดุลยภาพอาจจะเกิดขึ้นจากรูปลักษณะที่แลเห็น เช่น ประติมากรรม หรือเกิดจากความรู้สึก เช่น งานศิลปะที่แสดงการเคลื่อนไหวในทิศทางที่ต่างกันอาจจะให้ความรู้สึกที่เกิดดุลยภาพได้ หรือดุลยภาพที่เกิดจากความรู้สึกในเรื่องของสี เช่น สีดำหรือสีเข้ม จะให้ความรู้สึกหนักกว่า

สีอ่อนหรือสีขาว ดุลยภาพอาจจะเกิดขึ้นตามแนวนอน (Horizontal Balance) เช่น ภาพภูมิประเทศที่มีดุลยภาพของมวลดวงกันพอดี หรือดุลยภาพที่เกิดตามแนวตั้ง (Vertical Balance) เช่น ดุลยภาพของต้นสนที่มีกิ่งก้านดวงกัน เช่นเดียวกับดุลยภาพของประติมากรรม ตามแนวตั้ง ที่มีองค์ประกอบดวงกันพอดีและดุลยภาพตามแนวรัศมี (Radial Balance) เช่น ดอกไม้ที่มีเส้นกลีบพุ่งสู่กลาง

ชนิดของดุลยภาพ โดยทั่วไป ดุลยภาพมีที่ใช้อยู่ 4 ชนิดคือ

ก ดุลยภาพแบบเหมือนกันสองข้าง (Symmetrical Balance หรือ Formal Balance) ดุลยภาพแบบนี้จะเหมือนกันสองข้าง

ข ดุลยภาพแบบไม่เหมือนกันสองข้าง (Asymmetrical) เป็นดุลยภาพแบบที่ สองข้างไม่เหมือนกันแต่ดวงกันอยู่

ค ดุลยภาพแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง (Approximate symmetry) เป็นดุลยภาพที่ สองข้าง มีลักษณะไม่เหมือนกันเลยทีเดียว แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและดวงกันได้ เช่น ประติมากรรม ตั้งไว้คู่กันถึงแม้ลักษณะจะไม่เหมือนกันทีเดียว แต่ก็มีลักษณะใกล้เคียงกันมากจนเกิดความสมดุลได้

ง ดุลยภาพแบบรัศมี (Radial Balance) ดุลยภาพแบบนี้จะมีแนวของทิศทาง พุ่งเข้าจุดศูนย์กลางหรือพุ่งออกจากจุดศูนย์กลาง ฉะนั้น ดุลยภาพแบบนี้จึงมีแรงที่พุ่งออก คือ ตามทิศทางหรือสวนทิศทางกัน แต่ก็ทำให้เกิดดุลยภาพได้ ถ้าแรงที่มีทิศทางสวนกันมีพลัง หรือน้ำหนักเท่ากัน (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ 2524 44-45)

สรุป นิยมเสมอ ให้ทรงสนะเกี่ยวกับเรื่องดุลยภาพไว้ดังนี้

ดุลยภาพเป็นกฎเกณฑ์อันหนึ่งของเอกภาพ หมายถึง การถ่วงน้ำหนักที่เท่ากันสองข้างของสิ่ง หรือรูปทรง ดุลยภาพเกิดจากการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกันและจากการรวมตัวหรือการซ้ำของสิ่ง ที่เหมือนกัน ทั้ง 2 ข้าง เส้นแกนเป็นสิ่งสำคัญที่กำหนดดุลยภาพ มี 3 ชนิด คือ

- 1 เส้นแกนทางตั้ง
- 2 เส้นแกนทางราบ
- 3 เส้นแกนทางเฉียง

ดุลยภาพแบบสมมาตร ให้ความรู้สึกหยุดนิ่ง เพราะเป็นการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันแต่กลับซ้าย เป็นขวาเข้าประจันหน้ากัน

ดุลยภาพแบบอสมมาตร ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง มี 2 วิธีคือ

1 เมื่อน้ำหนักของหน่วยในสองข้างของรูปทรงไม่เท่ากัน ให้เลื่อนเส้นแกน ทางตั้งของภาพเข้าหาหน่วยที่มีน้ำหนักมากกว่า

2 ให้หน่วยที่มีน้ำหนักถ่วงเบากว่า มีความสำคัญน่าสนใจกว่าหน่วยที่มีความหนัก มากกว่าด้วยรูปทรง สี เส้น น้ำหนัก หรือลักษณะพื้นผิว

ดุลยภาพของสี การใช้สีให้มีดุลยภาพจะต้องคำนึงถึงคุณลักษณะ 4 ประการ คือ

- 1 ความจัดของสี น้ำหนักของสี
- 2 ขนาดหรือปริมาณของสี
- 3 ความตัดกันหรือกลมกลืนกับสีพื้น
- 4 ตำแหน่งของเส้นแกนทางตั้ง

สุชาติ เถาทอง เสนอความเห็นในเรื่องดุลยภาพไว้ว่า

ดุลยภาพ (Balance) มีความหมายที่สอดคล้องกัน คือ ความสมดุล ความคงที่ (Equilibrium) ความผ่อนคลาย (Repose) หมายถึง ความเท่ากัน หรือการถ่วงเพื่อให้เกิดความเท่ากัน ความเท่ากันนี้อาจจะไม่เท่ากันจริงก็ได้ แต่เท่ากันในความรู้สึกของมนุษย์ หรือหมายถึง การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะให้อยู่ในสภาพสมดุล หยุตนิ่ง หรือทรงตัวอยู่ได้

ดุลยภาพแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1 ดุลยภาพที่เหมือนกันสองข้างหรือดุลยภาพแบบสมมาตร (Formal or Symmetrical Balance) ดุลยภาพชนิดนี้ จะสังเกตเห็นได้ง่ายในธรรมชาติ เช่น ลักษณะใบหน้าของมนุษย์ ชิกซ้ายและชีกขวา จะเหมือนกันทั้งสองด้าน ดุลยภาพชนิดนี้จะพบได้ในศิลปวัตถุจำนวนมาก เช่น ลักษณะองค์พระเจดีย์ โบสถ์ พระปรางค์ เป็นต้น ดุลยภาพที่เหมือนกันทั้งสองข้างจะให้ความรู้สึกในด้านความมั่นคง เกรงขรึมและเป็นทางการ

2 ดุลยภาพที่ไม่เหมือนกันสองข้างหรือดุลยภาพแบบอสมมาตร (Informal or Asymmetrical Balance) ดุลยภาพชนิดนี้จะมีลักษณะชีกซ้ายและชีกขวาไม่เหมือนกัน แต่ทรงตัวอยู่ได้ เป็นการจัดวางโดยไม่ยึดถือกฎเกณฑ์ แต่คำนึงถึงหลักการจัดวางดังนี้

- (1) การจัดวางที่ศูนย์กลาง (Central Balance)
- (2) การจัดวางที่บริเวณเส้นผาศูนย์กลาง (Axial Balance)
- (3) การจัดวางตามแนวนอน (Linear Balance)
- (4) การจัดวางที่มีระยะและบริเวณว่าง (Spatial Balance)
- (5) การจัดวางแบบอาศัยพลังและความเคลื่อนไหว (Dynamic Balance)

ดุลยภาพที่ไม่เหมือนกันสองข้างนั้นความแตกต่างของแต่ละข้างจะมีผลกับความสัดส่วน ให้ความรู้สึกมั่นคง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและรุนแรงอย่างมาก ดุลยภาพชนิดนี้สามารถแยกแยะ ได้อีก 2 ชนิด คือ

- 2 1 ดุลยภาพที่ทั้งสองข้างมีรูปทรงสัดส่วนไม่เหมือนกันแต่น้ำหนักเท่ากัน
- 2 2 ดุลยภาพที่ทั้งสองข้างมีรูปทรง สัดส่วนและน้ำหนักไม่เท่ากันสองข้าง

(สุชาติ เถาทอง 2536 68-71)

สุชาติ เถาทอง ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการประสานสัมพันธ์อย่างกลมกลืนในงานศิลปะว่า

ความกลมกลืน (Harmony) คือความประสานกลมกลืนกันของส่วนมูลฐานที่สำคัญของ องค์ประกอบทางโครงสร้างศิลปะ เป็นความเหมาะสมในงานออกแบบที่ ดูแล้วสร้างความพอใจไม่ขัดตา ความกลมกลืนเป็นโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่สำคัญและใช้มากในการสร้างสรรค์ให้ดูกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกันจนเกิดเป็นเอกภาพ (Unity)

ความประสานกลมกลืนกันต้องจัดให้พอเหมาะ เพราะถ้ามากเกินไปอาจดูไม่น่าสนใจหรือเบื่อหน่ายได้ง่าย แต่ถ้าน้อยเกินไปดูขัดตา วิธีที่เหมาะสม คือ ให้ส่วนรวมหรือส่วนใหญ่มกลมกลืนกัน และตัดกันในส่วนน้อย สร้างสรรค์ให้เกิดความกลมกลืนในโครงสร้างทางทัศนศิลป์ อาจจะทำได้อีกหลายประการคือ

- 1 ความกลมกลืนของขนาด (Harmony of Size)
- 2 ความกลมกลืนของรูปทรงและรูปร่าง (Harmony of Form and Shape)
- 3 ความกลมกลืนของเส้น (Harmony of Line)
- 4 ความกลมกลืนของผิว (Harmony of Texture)
- 5 ความกลมกลืนของสี (Harmony of Color) (สุชาติ เถาทอง 2536 74-77)

สุชาติ เถาทอง ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความกลมกลืนไว้ว่า

ความกลมกลืนเป็นวิธีการเบื้องต้นของการสร้างสรรคงานศิลปะวิธีหนึ่งโดยการนำมูลฐานต่างๆ ของศิลปะมาใช้ในแต่ละส่วนของงานให้มีความกลมกลืนเป็นผลงานขึ้นมาในขั้นเดียวกัน มูลฐานต่างๆ ที่กล่าวนี้ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี หรือ พื้นผิว ซึ่งแต่ละอย่างของมูลฐานที่กล่าวนี้ มักนำมาใช้รวมกันโดยจำกัดจำนวน เพื่อหลีกเลี่ยงความสับสนหรือลักษณะที่ตัดกันและเพื่อจะให้ได้มาซึ่งแต่ละส่วนของงานได้มีความกลมกลืนเป็นขั้นเดียวกันหรือนั้นความเป็นเอกภาพของผลงานเป็นเป้าหมายหลัก (สุชาติ เถาทอง 2535 125)

3 4 Computer Art

ในโลกปัจจุบันมีการพัฒนาเทคโนโลยีขึ้นมามากมาย เพื่อรองรับกับสังคมสมัยใหม่ เมื่อสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไป ศิลปะก็ต้องเปลี่ยนแปลงผันแปรตามไปด้วยระบบการคิดและเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน ย่อมพัฒนารูปแบบไปด้วย

วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า

วันนี้กระแสดารศิลปกรรมอย่างเก่าได้แปรเปลี่ยนไปอย่างมากพร้อมกับกระแสสังคมหลากหลายวัฒนธรรม (Multi-cultural Society) และกระแสสังคมเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Society) ที่ก้าวล้ำเข้ามา ไม่ว่าเราจะต้านหรือตามอย่างไรก็ตาม เราก็คงจะปฏิเสธความจริงเช่นนี้ไม่ได้ แล้วในวันพรุ่งนี้และวันต่อๆ ไป ศิลปกรรมจะมีบทบาทอย่างไรในสังคมสมัยใหม่

จากภูมิปัญญาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในอดีต วันนี้ศิลปกรรมศาสตร์ได้พัฒนาสู่องค์ความรู้และกระบวนการ ที่มีระบบความคิดในเชิงวิทยาศาสตร์มากขึ้น กระบวนการศึกษาค้นคว้าและวิจัยทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้ก่อให้เกิดความหลากหลายทั้งด้านการคิดและการปฏิบัติมากขึ้น

วันนี้และวันหน้า ศิลปกรรมจะต้องเปิดกว้างและยอมรับบทบาทสองด้านยิ่งขึ้น ด้านหนึ่งคือการอนุรักษ์ สิ่งที่ดีงามจากอดีต โดยที่ภาคของการอนุรักษ์นั้น จะต้องยอมรับการอนุรักษ์ที่ก้าวหน้า การยอมรับแนวคิดที่วาทนาถ ปัจจุบันและอนาคต คือเส้นทางเดียวกันและอีกด้านหนึ่งต้องยอมรับศิลปกรรมที่ผลักดันกระแสธุรกิจอุตสาหกรรม หรือกระแสสังคมสมัยใหม่ให้จงได้ อย่าปฏิเสธด้านใดด้านหนึ่ง เพราะความใจแคบหรืออย่างคลั่งไคล้ด้านใดด้านหนึ่งอย่างรุนแรงเช่นกัน แสวงหาดุลยภาพให้จงได้ (วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย 2544 14)

สาเหตุดังกล่าว Computer จึงเข้ามามีบทบาทในวงการศิลปะและเราก็ต้องยอมรับกันแล้วว่า Computer มีความจำเป็นในขบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเหมือนกัน แต่เราต้องเราเข้าใจว่า Computer ก็เป็นเพียงอุปกรณ์ดังเช่นพู่กันด้ามหนึ่งเช่นเดียวกัน Computer ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานอันมีคุณค่าขึ้นมาได้เอง ผลงานที่เกิดขึ้นล้วนมาจากความคิดที่มีรากฐานและประสบการณ์ของผู้ใช้หรือศิลปินเท่านั้น

ในประเด็นเดียวกันนี้ วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย ให้ความเห็นเรื่องนี้ไว้ว่า

ศิลปกรรมศาสตร์และคอมพิวเตอร์กราฟิก

ในขณะที่สังคมเคลื่อนสู่ที่สามตาโตเข้ามาอย่างรุนแรง สภาพสังคมสารสนเทศ (Information Society) แสดงปรากฏการณ์เด่นชัดขึ้นข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ แพร่สะพัดจากจุดหนึ่งอย่างฉับพลันทันใด แม้หนังสือพิมพ์ "รายวัน" ก็เข้าเกิดการล่มสลายแล้ว เราสามารถมองเห็นภาพการรบบกลางสนามรบในอ่าวเปอร์เซีย ในขณะที่การสู้รบกำลังเกิดขึ้น เราสามารถเห็นการแข่งขันกีฬาเกือบทุกแง่มุมในอีโรซิมาเกมส์พร้อมกับผู้ชมในสนาม เราสามารถค้นหาข้อมูลการวิจัยจากห้องสมุดทั่วประเทศ เราสามารถติดต่อข่าวสารด้วยระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ผ่านจอคอมพิวเตอร์ทันทีโดยไม่ต้องรอจดหมายจากไปรษณีย์ ฯลฯ วันนี้สงครามข่าวสารภาคอากาศ และภาคพื้นดิน กำลังรณรงค์แย่งชิงประชากรกันอย่างรุนแรงระหว่างการใช้สื่อสารผ่านดาวเทียมและการสื่อสารผ่านใยแก้ว หรือไฟเบอร์ออปติก ไม้ว่าจะเป็นระบบวิทยุโทรทัศน์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์และเราก็ดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางสนามการแย่งชิงนั้นด้วย

คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นกลไกหรือสมองกลอันสำคัญยิ่งในสังคม

สารสนเทศวันนี้คอมพิวเตอร์มีสภาพเป็นกลไกสำคัญที่สอดผสานหรือควบคุมการทำงานในสิ่งของเครื่องใช้ เครื่องจักรอุตสาหกรรม เครื่องมือสื่อสาร ยานขนส่ง รวมทั้งการเป็นเครื่องมือจัดระบบการทำงานและการบริหาร ในสังคมที่ทวีความซับซ้อนยิ่งขึ้นด้วย ไม้ว่าจะเป็นนาฬิกาข้อมือ ระเบิดในโรงงานผลิตรถยนต์ เครื่องบิน ยานอวกาศ ดาวเทียม ฯลฯ คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทสำคัญยิ่ง

ในวงการศิลปศาสตร์ คอมพิวเตอร์กราฟิกได้รุกเข้ามาเกี่ยวข้องกับอย่างปฏิเสธไม่ได้ แฟชั่นใหม่วันนี้คือการมีคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานกราฟิก เรามักพูดคุยกันถึงว่าเรามีกันหรือยัง ใครมีมากกว่ากัน แต่เรามักไม่พูดคุยกันว่า เราได้นำมาช่วยสอนนิสิตนักศึกษาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์คุ่มคาหรือไม เราได้ทดลองค้นคว้าจนเต็มศักยภาพของโปรแกรมต่าง ๆ หรือไม่ หรือวันข้างหน้าเราจะมีส่วนในการ

สร้างสรรค์โปรแกรมใหม่ๆ ขึ้นมาหรือไม่ อย่างไร วันนี้เราอาจจะใช้งบประมาณไปพอสมควรกับการจัดซื้อคอมพิวเตอร์โดยขาดผู้สอนหรือผู้มีความสามารถ ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้งานที่ไม่คุ้มค่า ถึงเวลาที่เราต้องทบทวนและก้าวไปข้างหน้า

ก่อนอื่นเราต้องกลับมาสู่ความคิดหลักที่ว่าคอมพิวเตอร์นั้นฉลาดเฉลียวเอาการถ้าผู้ใช้มีความรู้ความสามารถ ในทางตรงกันข้ามคอมพิวเตอร์จะไร้สมรรถนะถ้าผู้ใช้ไม่มีความรู้ความสามารถ การมีความรู้ความสามารถหรือไม่มี ย่อมเป็นทั้งความรู้ความสามารถในบทบาทของงานที่จะใช้และด้วยตรรกะเดียวกัน ถ้าเราต้องการ "สร้างสรรค์" งานกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ เราเองต้องมีความคิดสร้างสรรค์เสียก่อน ไมเช่นนั้นคอมพิวเตอร์ก็ไร้ความหมายโดยสิ้นเชิง เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือ (Tool) ที่เราจะใช้เท่านั้นเอง คอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งวิเศษ คอมพิวเตอร์อาจจะไม่ต่างไปจากเครื่องพิมพ์ดีดที่ใช้พิมพ์ หรืออาจจะไม่แตกต่างไปจากจอบหรือเสียมของชาวนา ชาวนาที่ฉลาดเฉลียว มีความคิดสร้างสรรค์ สู้งานยอมใช้จอบเสียมจนก่อให้เกิดผลผลิตทางการเกษตรกรรมอย่างอุดมสมบูรณ์ถ้าในทาง ตรงกันข้ามผลผลิตก็ตรงกันข้ามเช่นกัน

กลับมาสู่ห้องเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิก เรารู้ดีว่าเราเสียงบประมาณไปมากเพื่อการนี้ ก็เพื่อใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างสรรค์กราฟิก การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเพียง "การช่วย" เท่านั้นเอง จริงอยู่คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีศักยภาพทางการสร้างสร้งงานกราฟิกสูงมาก แต่ถ้าเราไม่สามารถใช้มันได้เต็มศักยภาพมันก็ "ช่วย" อะไรเราไม่ได้

สำหรับการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์จึงมีคำถามอยู่ 2-3 ประการว่า

- 1 เรามีแนวความคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างไร
- 2 เรามีความรู้ความเข้าใจและมีพื้นฐานการออกแบบแค่ไหน
- 3 เราได้รับการสั่งสมและสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์มาเพียงใด

ถ้าเราตอบคำถามได้อย่างตรงความจริง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสร้งงานกราฟิก ประสพผล สำเร็จหรือล้มเหลวก็สอดคล้องกับคำตอบและความเป็นจริงนั้น

ถามว่า ความคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้องกับข้ออย่างไรกับความสำเร็จหรือล้มเหลว ถ้าเราคิดแต่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเพียงวัตถุแฟชัน เป็นเพียงเครื่องตกแต่งฐานะเป็นกลไกที่จะทำให้เราฉลาดเฉลียวขึ้น เป็นสมองกลเหนือมนุษย์ ความล้มเหลวย่อมตามมาและจำเป็นต้องกลับไปทบทวนความคิด

ถามว่า การมีความรู้ความเข้าใจและพื้นฐานการออกแบบ สำคัญแค่ไหนเพียงไร การสร้างสรรค์งานออกแบบ ก็อาจจะคล้ายกับการเล่นกีฬา การกีฬาที่ขาดพื้นฐานย่อมพัฒนาได้ยากหรือไม่อาจพัฒนาได้ การสร้างสร้งงานออกแบบกราฟิกอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ก็มิได้ต่างไปจากการออกแบบกราฟิก บนโต๊ะทำงาน คอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำให้มนุษย์เก่งกาจขึ้นได้ เราต้องมีความรู้ความสามารถเป็นเบื้องต้น

ถามว่า การสังสมความคิดสร้างสรรค์เข้ามาเกี่ยวข้องกับมากน้อยแค่ไหนก่อนอื่น เราจะยอมรับร่วมกันว่า การทำงานเกือบทุกอย่างถ้าขาดความคิดสร้างสรรค์ งานเหล่านั้นย่อมพัฒนาได้ยากยิ่ง จะมีก็เพียงงานที่กระทำซ้ำผลิตซ้ำที่ไม่ต้องการความคิดสร้างสรรค์มากนัก สำหรับงานศิลปะหรืองานออกแบบแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ย่อมเป็นหัวใจสำคัญยิ่ง งานกราฟิกบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็เช่นกัน ถ้าผู้ทำงานขาดการสังสมความคิดสร้างสรรค์งานที่ปรากฏก็ล้มเหลวโดยสิ้นเชิง การใช้คำว่า "สังสม" กับความคิดสร้างสรรค์ ย่อมหมายถึงการเรียนรู้ ประสบการณ์ การพัฒนามากกว่าจิตใจตนเอง

การเกิดขึ้นและความพยายามของศูนย์คอมพิวเตอร์กราฟิกในคณะศิลปกรรมศาสตร์ เป็นความพยายามที่พัฒนาจากแนวคิดและการแก้ปัญหาเบื้องต้น การดำเนินงาน ศูนย์คอมพิวเตอร์กราฟิก ทั้งการพัฒนาการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบสื่อสาร (communication Design) ของนิสิตรวมทั้งการเรียนการสอนทางด้านอื่นๆ ในคณะศิลปกรรมศาสตร์และ การบริการต่อสาธารณชน

การได้จัดอบรมคอมพิวเตอร์กราฟิกให้กับคณาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ทั้งหมดเป็นการพัฒนาประสบการณ์ของคณาจารย์ที่มีความสามารถทางด้านนี้เป็นหลักอยู่แล้ว เพื่อเพิ่มศักยภาพเสริมจากอาจารย์ท่านอื่นและเพื่อแสวงหาการยอมรับว่า คอมพิวเตอร์กราฟิกคือสิ่งที่มีอยู่เป็นอยู่ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสิ่งหนึ่งที่เราเรียนรู้ได้ทุกคน ไม่จำกัดเพศวัยหรือสาขาวิชา ดังก็มีความสามารถเป็นไปได้ระดับหนึ่ง ส่วนการพัฒนาความสามารถย่อมเป็นเรื่องของความสนใจเฉพาะบุคคลต่อไป

ปัญหา 2-3 ประการข้างต้น เราค่อนข้างจะเห็นพ้องต้องกันว่า ในการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยพัฒนาการเรียนการสอนของนิสิตหรือสร้างเสริมประสบการณ์ให้กับนิสิต เราต้องทำความเข้าใจเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เราต้องสร้างฐานหรือเบคลิศทางด้านการออกแบบให้มั่นคง

เราต้องสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการเรียนการสอน (Teaching and Learning Methodology) หลากหลายแง่มุม พร้อมกับการเรียนรู้และฝึกฝนใช้คอมพิวเตอร์ กระบวนการเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์ก็ย้อนกลับไปพัฒนาและสร้างเสริมความสามารถทางด้านกราฟิก และความคิดสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน เราไม่ต้องการเห็นงานคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นเพียงงานอันไร้คุณค่าที่ผ่านออกมาเครื่องคอมพิวเตอร์

ทางด้านการบริการและการให้การอบรมต่อสาธารณชนก็เช่นกัน การบริการวิชาการแก่สังคม เป็นบทบาทหนึ่งในการกิจของมหาวิทยาลัยพึงมีต่อสังคม เราได้เริ่มต้นแล้วโดยมิได้ละทิ้งความพยายามที่สร้างความรู้ความคิดทางด้านกราฟิกและความรู้ความเข้าใจ ทางด้านศิลปะอื่นๆ ที่สัมพันธ์สอดคล้องกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เราอยากเห็นผู้ที่เข้ารับการอบรมซึ่งถือว่าเป็นสมาชิกถาวรของเราได้ขยายศักยภาพความคิดร่วมกัน ในแง่มุมที่หลากหลายเห็นภาพของคอมพิวเตอร์ที่แจ่มชัดขึ้นเพื่อให้เขาได้ประมวลความคิดและความรู้ความสามารถทั้งหมดเรียนรู้สร้างสรรค์ ฝึกฝนและก้าวไปข้างหน้า การฝึกอบรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ต้องไม่ใช่การฝึกอบรมเพื่อใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเพียงการเปิด-ปิด เครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น

แม้วันนี้เราจะต้องช่วยกันพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่จะใช้คอมพิวเตอร์พัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์ ด้วยการค้นคว้าทดลองโปรแกรมทางด้านกราฟิกที่หลากหลายขึ้น รวมทั้งการพัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์ให้บรรลุศักยภาพของคอมพิวเตอร์และวันหนึ่งข้างหน้าเราจะต้องมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกเหล่านั้นด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ อานาจ เย็นสบาย 2544 17-20)

พัฒนาการของคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนกับงานศิลปะที่เกิดขึ้น

มกราคม 1977 Charles Williams "การเปลี่ยนรูปของดอกไม้" เป็นตัวอย่างแรกเริ่มของศิลปะคอมพิวเตอร์จากนิตยสารของเรา (จากนั้นรู้จักในฐานะของ Computer Graphic Newsleffer) ที่ได้ถูกสร้างจากงานวาดด้วยฝีมือที่ใช้ดิจิทัลและหลังจากนั้นปรับด้วยแทนโมเสต - William "คุณค่าของระบบที่มีต่อศิลปินกราฟิก คือการยินยอม/ปล่อยให้เขาใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างผลงานภาพวาดที่มีความซับซ้อนที่ซึ่งเป็นการยากที่จะใช้ด้วยมือ"

มกราคม 1982 Ken Knaulton ได้ผลิตผลงานชื่อ "งานแสดงทางสัญลักษณ์" โดยประยุกต์ใช้รูปแบบเชิงเรขาคณิตและลักษณะรูปทรงของอวัยวะในการสร้างลงบนคอมพิวเตอร์ เขาได้ใช้เทคนิคการทดลองในการสำรวจความรู้ในการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ที่ซึ่ง "ยังไม่ชัดเจนในการให้คำนิยามหรือการนำมาใช้"

พฤษภาคม 1982 Mike Newman ได้สร้างภาพที่แปลกใหม่โดยการใช้ "การควบคุมด้วย Cursor ในการสร้างชุดของวงกลม 4 วง "ซึ่งเขียนโดยศิลปินไว้ว่า "เช่นเดียวกับกล้องถ่ายรูป, ความรู้สึกครั้งแรกในเรื่องของความไม่ไวใจและซาบซึ้งเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก จะค่อยๆ รับหรือหายไป ความเป็นไปได้จะขยายวงกว้าง/เป็นจริงขึ้นมา"

กรกฎาคม 1984 โจนี่ คาร์เตอร์ได้สร้างงานเรื่องประวัติศาสตร์ของโอลิมปิกในฤดูร้อนของปี ค.ศ. 1984 โดยกล้องถ่ายภาพที่ถ่ายบรรยากาศของงานโอลิมปิกในแต่ละวัน และได้นำมาสร้างสรรค์ใหม่โดยใช้เครื่องมือระบายสีอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อเสร็จแล้วก็ส่งกลับไปยังหมู่บ้านโอลิมปิก จนกลายเป็นงานศิลปะแบบวันต่อวัน (a day-by-day art show)

สิงหาคม 1984 Craig Caldwell ได้ช่วยอธิบายศิลปะในเชิงทางธรรมชั้นอีกครั้งด้วยชุดของน้ำ, รูปทรงที่ไม่แน่นอน ในการผลิตภาพ, ที่ซึ่งงานของเขาได้ใช้ ภาษาคำสั่งของ Jim Blinn ในการอ่านซึ่งปรับปรุงโดยโปรแกรม Blobby Molecule, ซึ่งได้ถูกออกแบบในการวาดภาพที่ให้ภาพที่นุ่มนวล, ในการแสดงภาพ Mole Cules จำนวนมาก

เมษายน 1985 ศิลปินชื่อ Mike Schiulli และวิศวกรที่ซึ่ง Jim Arvo ได้สร้างงานที่ทำหายของแรงตกกระทบ โดย Turner Whitter ได้พัฒนาตามแนวทางดังกล่าวโดยได้สร้างภาพสะท้อนเชิงสูง โดยการคำนวณกระบวนการของแรงตกกระทบ ที่ได้ช่วยให้ศิลปะดิจิทัลพื้นดูสว่าง

พฤศจิกายน 198 Keith Vreeland ได้ขอยืมเทคนิควิธีดังกล่าวมาใช้ในการวิเคราะห์ห้องประกอบที่แน่นอนในการผลิตผลงานที่โดดเด่นโดย การใช้ศิลปะในเชิงเทคนิคการทำงานด้วย DEC VAX 11/780 ณ สถาบัน Pratt Institute's computer Graphics Laboratory ทำให้เขาได้สร้างชุดของขดลวด กลุ่ม,และภาพเชิงลึกในมุมมอง 3 มิติ

สิงหาคม 1987 "ลายหินอ่อน" ถูกสร้างขึ้นโดยโปรแกรม Pascal ที่จากเขียนโดย Michael Rieger ในการใช้กับคอมพิวเตอร์ PDP-11/34 เป็นที่ตระหนักได้ว่าการเติบโตขยายวงอย่างรวดเร็วในความสนใจในศิลปะคอมพิวเตอร์ - แสดงให้เห็นได้จากปีก่อนๆ ที่ งานแสดงของ Siggraph - โลกคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก ได้เช่นศิลปินดิจิทัลออกมาปรากฏใน Digital Portfolio ภาพดังกล่าวเป็นหนึ่งใน 1,200 ภาพที่ถูกเลือก

สิงหาคม 1987 โรเบิร์ต สมิต ที่มวิจัยขององค์การนาซา ได้ใช้ Cray super computer และ Silicon Graphics workstation สำหรับภาพแรงกดพื้นผิวบนชั้นบรรยากาศของเครื่องบิน ภาพที่เกิดขึ้นมีความสวยงามอย่างมาก มันได้แสดงในงานนิทรรศการ ศิลปะและวิทยาศาสตร์ของ American Institute of Aeronautics and Astronautics ด้วย

ตุลาคม 1988 Andy Kopra งานชื่อ "ไฟ" ได้รับรางวัลชนะเลิศในด้านความโดดเด่น ณ งานประกวด the Prix Ars Electronica 88 ที่ Linz, Austria โดยได้แสดงความงดงามในเชิงรูปภาพของภาพที่มีแสงสะท้อนอย่างสวยงาม

พฤศจิกายน 1989 ครีฟฟอร์ด ฟิคโอเวอร์ ที่มาวิจัยของ IBM ได้ค้นพบความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ ธรรมชาติและศิลปะกับรูปแบบที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ต่างดาวบนทุ่งหญ้ารูปที่สวยงามดูง่าย ๆ บนทุ่งหญ้ามี่ความเท่ากันกับสมการพหุนามคณิตศาสตร์ของมนุษย์เราที่เคยเข้าใจ

มกราคม 1990 ศิลปินที่มีชื่อ เช่น Raphaelle ได้สร้างชุดมาตรฐานในการตกแต่งรูปภาพสำหรับผลงาน "เมือง หมากรุก" เขาได้ให้ความสำคัญกับการใช้ Software ในการใช้เขียนร่วมกับ Gordon wood ที่วาดภาพบนเนื้อผ้าที่มีความละเอียด กำหนดจุดตามขวางและตัวของดีกรอบชิ้นส่วนเป็นแนวหมากรุก คล้ายกับผิวหนังที่ยืดหยุ่น

กรกฎาคม 1991 งาน Self portrait ของ อีรอล โอติส ที่แสดงในงานศิลปะ Siggraph91 Art and Designshow ทำให้เห็นว่า มีการเจริญเติบโตของกลุ่มศิลปินที่ผลิตงานด้วยคอมพิวเตอร์มากขึ้นทำให้มีการพัฒนาและใช้ โปรแกรมสำหรับถ่ายภาพตามมา

พฤษภาคม 1992 นิโคลาส คอลเวล เป็น 1 มร 75 ศิลปินที่ได้รับการเชิดเชิญจาก Kodak center เพื่อแสดงวิธีการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพโดยคอมพิวเตอร์

มิถุนายน 1992 David Morloff ได้รับรางวัลที่หนึ่งในประเภทผลงานทางวิศวกรรมและสิ่งก่อสร้างของ กลุ่มศิลปะ Intergraph Graphics User Group ด้วยภาพ "Brew Master" ภาพที่ได้รับการออกแบบ ด้วย Intergraph software มกราคม 1991 ศิลปินของ Florida อยู่ Steve Harlan ได้สร้างภาพเกี่ยวกับเรือในยามคำคืนโดยการวาดรูปในผลงานโดยใช้กราฟฟิค โดยได้รับรางวัลที่ 2 ในการประกวดศิลปะ

พฤศจิกายน 1992 ช่างภาพโฆษณาโตเกียว Yoshi-Yuki Abe ได้เขียนเกี่ยวกับซอฟต์แวร์แสงสะท้อนของตัวเองในการที่จะสร้างการไหลของน้ำด้วยแสงตกกระทบ สำหรับภาพดังกล่าว ใช้ชื่อว่า "1991" และงานเขาได้ผลิตงานในแนวดังกล่าวกว่า 200 ภาพ , ที่ซึ่งเขาต้องใช้ในเวลาในการผลิต 10-100 ชั่วโมงต่อรูป

มีนาคม 1993 Nance Paternostel ได้นำเสนอศิลปินรายใหม่ที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์มากกว่าศิลปะชั้นอื่น งานผลิตที่ชื่อ "PANDSMR" หลอนได้ใช้ Genigraphics และเครื่อง IBM และ Lumena ของ Time Arts และ Software ของ ATST

พฤษภาคม 1993 Kyen - IM Chung ได้สร้างผลงานชื่อ "Bedroom A(Ray-Cast)" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิทยานิพนธ์ที่สถาบัน Pratt Institute หลอนได้เลือกเทคนิคแสงสำหรับการให้เงาที่ขุ่นนวล และ "อาร์มด์" ชุดของน้ำหนักสีที่แสดงออกถึงความเป็นเจ้าของห้องนอนของคนชั้นกลาง ในชวงยุคทศวรรษ 1990

มีนาคม 1994 David Bolinsky ได้สร้างภาพ animation ของกลัมน้ำแข็งสำหรับ VCD โดยใช้ Wavefront Software ในการเล่นโดย Silicon กราฟฟิค

มิถุนายน 1994 Julie Hammerguist ได้ประกอบเฟอร์นิเจอร์เหล็กซึ่งได้รับรางวัลอันดับสองของรางวัล Golden Mouse Awards, จัดที่ Interntional Integraph Graphics Group เพื่อนจะจัดแสดงผลงานที่ผลิตด้วย Intergraph Hardware และ Software

ตุลาคม 1994 "งานแสดงของ Julia" เกิดขึ้นในหนังสือของ Clifford Pickover การผจญภัยในโลกที่แบ่งแยกเป็นส่วนที่ได้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ,วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ตุลาคม 1994 ผลงานของนักออกแบบ Peter Kroko ได้เริ่มใช้ Autodesk 3 มิติ ในการสร้างภาพผลิตภัณฑ์ที่เขาได้ออกแบบก่อนหน้านี้,เขาได้ใช้ภาพวาดดิจิทัลสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ของเขา

มกราคม 1995 นักสร้างภาพเชิงเทคนิค,ตลอดวันและตลอดคืน, โดย Richard Bucci ได้สร้าง "Wildcard" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานทดลองของเขา ด้วยรูปทรง,สีแสง, และองค์ประกอบอื่นๆ มารวมกัน

สิงหาคม 1996 ภาพ animation ชื่อ "Fibonacci และเส้นทางสีทอง" ศิลปินที่ใช้คอมพิวเตอร์ที่แสดงสิ่งถึงภาพธรรมชาติเสมือนจริงภาพยนตร์ โดย Beav Janzen ของบริษัท Koeiser- Walzac Construction Company, เป็นส่วนหนึ่งของโรงภาพยนตร์ อิเล็กทรอนิกส์ของ Siggraph 96

ธันวาคม 1995 ผลงานการออกแบบ 3 มิติใหม่ของ Ray Dream ได้ถูกออกแบบสำหรับผู้ใช้งานซึ่งอยู่ในกลุ่มบริษัท Modeling และให้เขาผลิตภัณฑ์เพื่อที่จะแสดงความสามารถของโปรแกรมดังกล่าว เกิดขึ้นครั้งแรกด้วยผลงานที่ชื่อ "ผู้พิทักษ์สมบัติ" โดย Mark Siegel

กุมภาพันธ์ 1997 ภาพเกมส์ได้กลายเป็นสิ่งที่มอมเมา เช่น "versailles 1685" จาก Cryo Interactive Entertainment ผู้เล่นสามารถที่จะเคลื่อนย้ายตัวแบบ 3 มิติ ที่ซึ่งบรรจุด้วย 200/ภาพรายละเอียด ที่เขาจะได้ศึกษาอย่างใกล้ชิด

มิถุนายน 1997 ในการตอบสนองความต้องการในเชิง realistic ที่ซึ่งคอมพิวเตอร์ได้สร้างขึ้นในการเล่นเกมส์, สถาปัตยกรรม, ศิลปะ, สื่อโฆษณา, และการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ศิลปินได้เริ่มใช้งาน Softwave ด้านภูมิทัศน์ที่เฉพาะเจาะจงที่แสดงภาพจำลองของสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ภาพดังกล่าวแสดงทิวเขาและน้ำตก ที่ถูกสร้างโดย Animatch World Builder Toolkit

สิงหาคม 1997 Ken Edward ได้ช่วยทั้งงานวิจัยทางการแพทย์และภาพวาดด้วยงานโครงการภาพ Cell เพื่อสร้างภาพที่แสดงให้เห็น Cell ในเชิง 3 มิติ

พฤษภาคม 1998 Kenneth Huff ได้ผลิต/แสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่สูงในการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น PowerAnimator และ Maya ในการใช้กับ SGI Workstation, ภาพรูปทรงพื้นฐานที่คล้ายคลึงกับภาพธรรมชาติที่งดงาม

เมษายน 1999 Stephane Desbenoit ได้สร้างภาพยนตร์ "Alesandric la Maghifique" โดยได้จับภาพความสนใจของการต่อสู้แข่งขันซึ่งได้สร้างความตระหนักในวงการดิสคิปลินอิสระ, นักศึกษา

ตุลาคม 1998 Andy McIntire ได้สำรวจแนวความคิดในเรื่องของสมมติฐานเกี่ยวกับ ดิจิตอล โดยได้ปรับกับผลตอบสะท้อนกลับในเชิงชีววิทยาของบุคคลในความพยายามที่จะส่งเสริมประสบการณ์ทางด้านที่ถูกกดหรือปิดทับไว้ให้ออกมาในสิ่งแวดล้อมที่มองเห็นได้

มิถุนายน 1997 Jeremy Engleman ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าศิลปะดิจิทัลสามารถที่จะสร้างความสมดุลและเล่นเกมส์ได้ด้วยภาพ 15 ล้าน Polygon ที่ถูกสร้างโดย Softimage สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ "Riven"

พฤศจิกายน 1998 Rob Cavaleri และ kahr's ซึ่งอยู่ในกลุ่มนักพัฒนา animation / software ได้สร้าง Blue Skylivix ที่ช่วยยกฐานะของงานกราฟฟิคไปสู่ระดับใหม่ โดยได้ช่วยนำให้ภาพมีความงดงามมากขึ้น งานของ Cavaleri ที่ชื่อ "Glass Rendition" และของ Kanrs ที่ชื่อ "Supercluster" เป็นตัวอย่างงานของ CGI Studio ของการใช้ภาพเงาตกกระทบ

กรกฎาคม 1999 Bob Sabiston งานชื่อ "ของวางและเครื่องตีพิมพ์ ภาพยนตร์ animation สั้นๆ ได้สร้างโดย software ของ Macintosh โดยได้รับรางวัล Pnx Ars Electronica Award ประเภทโดดเด่นในการใช้ computer animation

สิงหาคม 1999 Harvey Goldman กับงานชื่อ "แสงจากภายใน" ได้ถูกคัดเลือกให้จัดแสดงที่ Siggraph99 Art Gallery เป็นภาพแสดงภาพดิจิทัลโดยเน้นถึงสิ่งแวดล้อมที่เหมือนจริง

เมษายน 2000 William Munns ได้เขียนภาพที่สร้างด้วย 3 Bryce โปรแกรมภาพภูมิประเทศที่เป็นที่นิยม, โดยจำลองจากสถาปัตยกรรมดั้งเดิมของ 7 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก

กรกฎาคม 2000 Mark Korn กับงานชื่อ "ตกใจ" ที่ได้แสดงที่ Siggraph 2000 Art Gallery, ภาพวาดและภาพถ่าย, "ด้วยทุกชิ้นที่ฉันได้สร้าง,ฉันได้เดินผ่านมองลึก เข้าไปในอารมณ์อันยิ่งใหญ่ที่สุด"

มีนาคม 2000 David Em ได้สำรวจงานศิลปะดิจิทัลมาตั้งแต่ในช่วงยุคกลาง,ทศวรรษที่ 1970 ที่ซึ่งงานของเขาไม่ได้รับอิทธิพลจากความใหม่,เครื่องมือ,แต่มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขา "จิตวิญญาณ Utah" ได้สะท้อนถึงผลกระทบจากการอยู่ในภาคตะวันตกเฉียงใต้ ซึ่งมีผลต่อผลงานของเขา

สิงหาคม 2001 Momoke Daigo และ Takashi Yamaguchi กับงานชื่อ "Nostalgia" ที่ซึ่งปรากฏใน Siggraph 2001 งานนิทรรศการภาพ Animation, ที่ได้แสดงคำถามเกี่ยวกับโลก realism ในลักษณะของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

พฤศจิกายน 2001 Michael Wright กับงานชื่อ "Shati Unfolds" เป็นการแสดงจุดเล็กๆ ที่เมื่อนำมารวมกันเป็นภาพใหญ่ในลักษณะงานดิจิทัล ถึงแม้ว่า Hardware และ Software ที่เข้ามาเกี่ยวข้องในงานจะสามารถถูกจำกัดออกไปได้,แต่สำหรับศิลปินบางคน,เช่น Wright ดูเหมือนว่ามันจะไม่เป็นปัญหาที่ซึ่งได้คำอธิบายนิยามว่าเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมคอมพิวเตอร์

สิงหาคม 2000 Masanori Tanaka และTuneko ได้ใช้ศิลปะที่อยู่บนฐานของ Haptics เป็นตัวแบบ Software ในการสร้างงานชื่อ "ทามกลางแสงไฟ" ด้วยเทคโนโลยีดังกล่าวนี้ - เป็นที่นิยมในหมู่นักออกแบบอุตสาหกรรมและอุตสาหกรรมการผลิตที่ได้แสดงพื้นผิวในรูปแบบใหม่ของผลงาน

ตุลาคม 2001 Eric J Heller ได้เปิดปรากฏของความลึกลับ โดยการใช้ Computer algorithm และ ซอฟต์แวร์ การเคลื่อนย้ายภาพ เช่น Photoshop ในการสังเกตและสำรวจพฤติกรรม,ความสับสนวุ่นวาย และทฤษฎีการหลอรวมกัน สำหรับงาน "Bessel 21" Heller เป็นผลงานจากการใช้ภาพรูปทรงกวาวด์ซ้ำๆ (25 gears retrospective 2002 unpagged)

บทที่ 3

การวิเคราะห์ผลงาน

การศึกษาวิจัยเรื่อง คอมพิวเตอร์อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ในช่วงปี ค.ศ. 1960-1969 นั้นเป็นการวิจัย และพัฒนา (Research&Development) ซึ่งผู้วิจัยได้นำ ผลการศึกษาค้นคว้าดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) ที่เป็นลักษณะเฉพาะ ของผู้วิจัยเอง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ที่สร้างสรรค์ในระหว่างปี ค.ศ. 1960-1969 โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ซึ่งผลงานดังกล่าวจะต้องเป็นจิตรกรรมแบบป๊อป อาร์ตที่ใช้กลวิธีสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการพิมพ์เซอริกกราฟผสมการระบายสี ซึ่งคัดเลือกได้จำนวน 23 ชิ้นได้แก่

- 1 THE SLIPS, 1960
serigraph ,o/c 96x48 inch
- 2 THE SWEET MYSTERY, 1960-61
serigraph ,o/c 72x60 inch
- 3 THE AMERICAN DREAM#1, 1960-61
serigraph ,o/c 72 1/8x60 1/8 feet square
- 4 THE TRIUMPH OF TIRA, 1961
serigraph ,o/c 72x60 inch
- 5 THE CALUMET, 1961
serigraph ,o/c 90x84 inch
- 6 YEAR OF MENTEORS, 1961
serigraph ,o/c 90x84 inch
- 7 THE PRESIDENT (A Divorced Man Has Never Been
The President), 1961
- 8 THE REBECCA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch
- 9 THE EATERIA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch
- 10 EAT / DIE diptych, 1962
serigraph ,o/c two panels, each 72x60 inch

- 11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4, 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5, 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 13 RED SAILS, 1963
serigraph ,o/c 60x50 inch
- 14 YIELD BROTHER#2, 1963
serigraph ,o/c 84 1/2 inch square
- 15 LOVE IS GOD, 1964
serigraph ,o/c 68 inch square
- 16 THE BRIDGE (The Brooklyn Bridge), 1964
serigraph ,o/c panels totaling 11 feet 3 inch square
- 17 USA666, 1966
serigraph ,o/c 8 feet 6 inch square
- 18 FIVE BRIDGE, 1965
serigraph ,o/c 48 inch square
- 19 FLORIDA, 1966
serigraph ,o/c 70x60 inch
- 20 THE CARDINAL NUMBERS, 1966
serigraph ,o/c ten panels 60x50 inch
- 21 EXPLODING NUMBERS, 1964-66
serigraph ,o/c 24 inch square
- 22 LOVE, 1966
serigraph ,o/c 72 inch square
- 23 LOVE CROSS, 1968
serigraph ,o/c five panels 60 inch square

2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมุ่งจะวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ในประเด็น

2.1 แนวความคิด

2.2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

2.3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

2 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

2 3 2 การใช้สี

2 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ
- การใช้สัญลักษณ์
- การใช้รูปทรง

3 ผลการศึกษาวิเคราะห์

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนาทั้ง 23 ชิ้น ปรากฏผลดังนี้

3 1 แนวความคิด

โรเบิร์ต อินเดียนา หรือชื่อเดิม โรเบิร์ต คลีก เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่ม ป๊อป อาร์ต เป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงมากในช่วงปี ค.ศ. 1960 อินเดียนาเป็นบุคคลที่ชอบเก็บรวบรวม เรื่องราวต่าง ๆ ตั้งแต่เด็ก ๆ ทั้งภาพวาด รูปถ่าย และข้อความต่าง ๆ ซึ่งเขามักจะตัดมาเก็บไว้เปรียบเสมือนการเก็บอัตชีวประวัติของตนเอง จนผลงานรวบรวมของเขาเรียกว่าเป็นคอลเลกชัน (Collection) เลยกี่ว่าได้

ผลงานคอลเลกชันของเขาคือความทรงจำต่าง ๆ ที่ให้ระลึกถึงบุคคลสำคัญต่าง ๆ เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องหรือรับรู้จากช่วงชีวิตหนึ่ง ๆ ของอินเดียนาเองและเขาก็หลงใหลกับเหตุการณ์ในชีวิตของเขาด้วย โรเบิร์ต อินเดียนาได้รับการยกย่องว่าเป็นตัวอย่างชั้นเยี่ยมของ “การรวบรวมและการระลึกถึง” (Collecting - Recollection) และการเอาเรื่องราวอัตชีวประวัติของเขา มาสร้างผลงานศิลปะหรือเรียกว่า การนำศิลปะมาเป็นชีวิต จนเป็นต้นกำเนิดให้ศิลปินในศตวรรษที่ 20 ต่าง ๆ ได้ทำงานศิลปะแนวนี้ออกมาอย่างมากมาย

Susan Elizabeth Ryan ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ไว้ว่าโรเบิร์ต อินเดียนา ได้เริ่มบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตของตนเองและถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะในช่วงปี ค.ศ. 1960 หรือ ยุค 60 และอินเดียนาได้คัดเลือกช่วงชีวิตหรือประวัติของเขามาสร้างผลงานศิลปะ เรื่องราวหนึ่งสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานหนึ่ง และผลงานนั้นเองก็สามารถทำให้เกิด เรื่องราวใหม่ขึ้นมา ไปจนทำให้เกิดผลงานอีกชิ้นหนึ่งได้ ซึ่งจะวนเวียนกันแบบนี้ (Ryan 2000 11)

ผู้วิจัยจึงได้แบ่งแนวความคิดในการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาออกเป็น 2 กลุ่ม แนวความคิดโดยแบ่งจากลักษณะการสร้างสรรคผลงานและลักษณะการนำเสนอแนวความคิดของตัวศิลปินเอง ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดล้วนมาจากการรวบรวมข้อมูลและอัตชีวประวัติของศิลปินเองทั้งสิ้น โดยแนวความคิดที่ผู้วิจัยได้แบ่งออกไว้ มีดังนี้

1 ความสุขและความทุกข์ของคนอเมริกัน (American Dream)

2 ความรัก ความปรารถนาและแรงศรัทธา (Love)

กลุ่มผลงาน American Dream

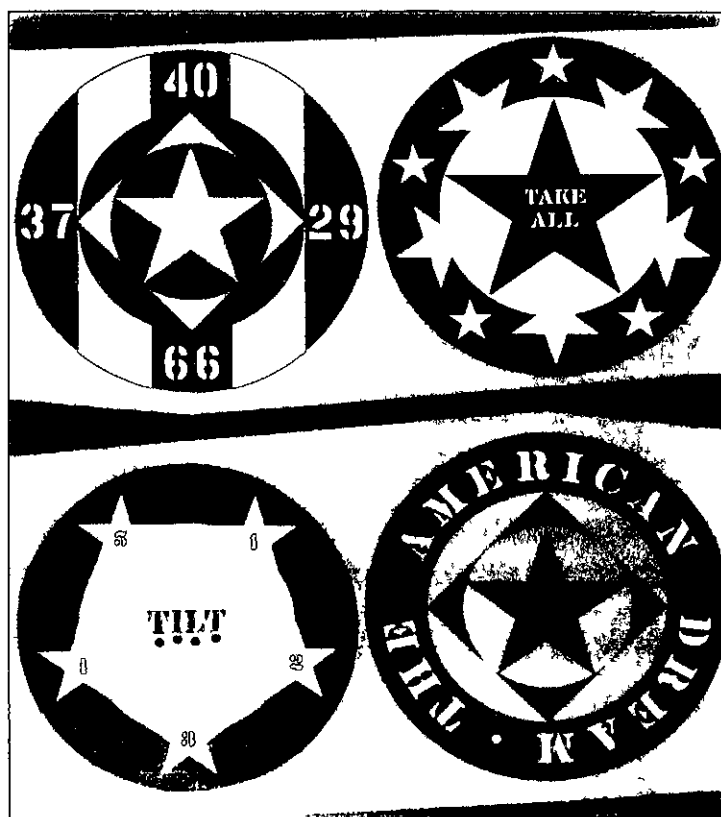
แนวความคิดของ American Dream คือการรวบรวมเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของอินเดียนา ตั้งแต่ในวัยเด็ก ซึ่งเป็นช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือเรียกว่า ช่วง "ความกดดันที่ยิ่งใหญ่ในโลก" (Great Depression) มาจนถึงช่วงที่อินเดียนาได้เข้ามาสร้างผลงานศิลปะในนิวยอร์ก ซึ่งในช่วงวัยเด็ก อินเดียนาได้สร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับตัวของเขาเองในวัยเด็ก ครอบครัว ชีวิตในวัยเด็ก และเน้นที่ประวัติศาสตร์คดี ส่วนในช่วงที่โตขึ้นมา อินเดียนาได้ไปท่องเที่ยวตามที่ต่างๆ เป็นการหาประสบการณ์ต่างๆ มากมายก็จะมีแนวความคิดในการสร้างผลงานที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งผลงานที่ได้จากแนวความคิดดังกล่าวนี้ มีผลงานที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวของอินเดียนาอยู่ 9 รูป และแนวความคิดที่เกี่ยวกับความทุกข์ / สุขของคนอเมริกันอีก 11 รูป

ครอบครัวของอินเดียนา เป็นครอบครัวที่ไม่ประสบความสำเร็จนักในสายตาของอินเดียนา ซึ่งได้เกิดความตกต่ำในครอบครัว มีปัญหาทางการเงิน เพราะเศรษฐกิจไม่ดี พ่อของอินเดียนาคือ เอิร์ล คลาร์ก (Earl Clark) และแม่ของอินเดียนาชื่อ คาเมน คลาร์ก (Carmen Clark) ได้แยกทางกันตั้งแต่อินเดียนาอายุได้ 10 ขวบ บริษัทที่พ่อทำอยู่เป็นบริษัทอุตสาหกรรมน้ำมันและก็ได้ปิดกิจการลง ทำให้ต้องขายบ้าน และย้ายบ้านตลอดเวลา อินเดียนาได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เขาต้องย้ายบ้านถึง 21 หลัง ก่อนที่เขาจะอายุได้ 19 ปี แรงกดดันที่เกิดขึ้นกับอินเดียนาในวัยเด็กทำให้เขาตัดสินใจจะเป็นศิลปินตั้งแต่อายุ 6 ขวบ และจากการที่พ่อแม่แยกทางกัน ทำให้อินเดียนาถูกศาลสั่งให้ลุงและป้าเป็นคนเลี้ยงดูตั้งแต่อายุ 10 ขวบ (ค ศ 1938) เป็นการใช้ชีวิตอยู่ตามลำพังและเป็นการสูญเสียครอบครัวไปตั้งแต่เด็ก อินเดียนาจึงใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่กับสัตว์เลี้ยงต่างๆ มากมาย ซึ่งส่งผลให้ในปัจจุบันสตูดิโอของอินเดียนาจะมีตุ๊กตาสัตว์เลี้ยงตั้งอยู่มากมาย

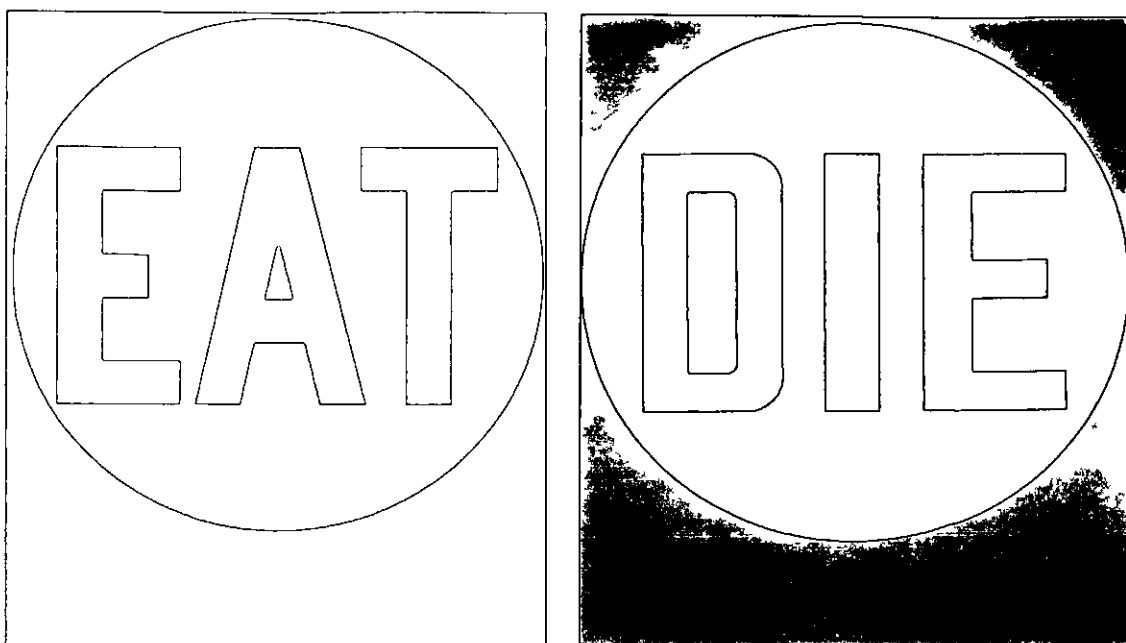
ในช่วงแรกอินเดียนาได้ย้ายกลับไปอยู่กับแม่ของเขา (Carmen) โดยแม่ของเขาได้ทำงานที่ร้านอาหารแห่งหนึ่งประเภท Home Cooking ซึ่งอินเดียนาได้ช่วยตกแต่งร้านอาหารด้วยซึ่งถือว่าเป็น ผลงานศิลปะแบบ Sign Painting (Ryan 2000 16) ขึ้นแรกก็ว่าได้ เมื่ออายุ 14 ปี (ค ศ 1942) อินเดียนาได้กลับไปอยู่กับ พ่อ (Earl) เพื่อเข้าเรียน High School เกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งพ่อและ แม่เลี้ยงได้พยายามกีดกัน ไม่ให้อินเดียนาได้พบกับแม่ (Carman) โดยการให้ทำงานอย่างหนัก เพื่อส่งเสียตัวเองเรียนหนังสือ ทำให้อินเดียนาได้ไปทำงานด้านหนังสือพิมพ์ของโรงเรียน และได้เขียนผลงานลงในหนังสือพิมพ์ด้วย ทำให้เกิดความสนใจในด้านภาษาขึ้น จึงไปเรียน ภาษาลาติน ซึ่งในปีค ศ 1946 อินเดียนาได้จบ การศึกษาที่โรงเรียน Arsenal Tech, Indianapolis โดยเป็นผู้แทน นักเรียนกล่าวอำลาและได้เหรียญรางวัลด้วยการได้รับรางวัลชนะเลิศวาดภาพ ทำให้อินเดียนา ได้รับทุนไปเรียนต่อที่ The John Herron Art School แต่อินเดียนาก็ไม่ไป เพราะเขาต้องการเรียนที่ GI Bill (Ryan 2000 17) ซึ่งเป็นโรงเรียนทหาร และเรียนที่นี้ 5 ปี หลังจากนั้นอินเดียนาก็เริ่มเป็น Homosexual เนื่องจากอยู่ตัวคนเดียวและเปล้าเปลี่ยวในขณะที่เรียนที่นั่น อินเดียนาได้เลือกเรียนการถ่ายภาพ (Photography) หลังจากนั้นอินเดียนาได้ย้ายไปเรียนที่ Los Angeles และได้พบกับพ่อของเขา ซึ่งต่อมาในปี 1965 พ่อของเขาก็ตายที่ฟลอริดา (Florida) (Ryan 2000 18)

โรเบิร์ต อินเดียนา มีความต้องการเป็นศิลปินตั้งแต่วัยเด็ก จนถึงวัยรุ่นไม่เปลี่ยนแปลง อันเนื่องมาจากความไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตของพ่อของเขาและครอบครัว ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว คนอเมริกันถือว่า “พ่อ” คือ Hero ของครอบครัว ซึ่งเขาไม่ได้รับในจุดนี้ทำให้เขาพยายามผลักดันตัวเองให้เป็นศิลปินให้ได้ และได้เปลี่ยนชื่อจาก Robert Clark เป็น Robert Indiana ซึ่งเป็นชื่อเมืองที่เขาเกิด โดยอินเดียนาได้ให้เหตุผลว่า โรเบิร์ต อินเดียนา คือศิลปินที่เกิดมาเป็นศิลปิน ไม่ได้เกิดขึ้นมาจากพ่อ แม่ แต่หากเป็นการเกิดใหม่ (Ryan 2000 29)

ภาพผลงานต่างๆ ของอินเดียนาก็มาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกของเขาเอง ในผลงานชื่อ The American Dream#1 (ภาพที่ 1) Susan Elizabeth Ryan ได้วิเคราะห์ไว้ว่าเป็นผลงานที่ระลึกถึงพ่อของเขานั้นเอง ซึ่งผลงานชิ้นนี้อินเดียนาได้รับแรงบันดาลใจจากการเดินทางไปดูผลงานตามพิพิธภัณฑ์ต่างๆ และอินเดียนาสนใจในด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ ดนตรี และการศึกษา จนกลายมาเป็น วัฒนธรรมของชาวอเมริกัน ซึ่งอินเดียนาได้เจาะลึกถึงวัฒนธรรมอเมริกัน เพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุทางศิลปะ โดยในขณะที่ช่วงเวลาเดียวกันศิลปินอย่าง Jasper John ได้หยิบยืมเอารอบๆ ตัวมาเป็นเนื้อหาของงาน เช่น ธงชาติอเมริกัน ซึ่ง William



ภาพที่ 1 THE AMERICAN DREAM#1, 1960-61
serigraph ,o/c 721/8x601/8 feet square

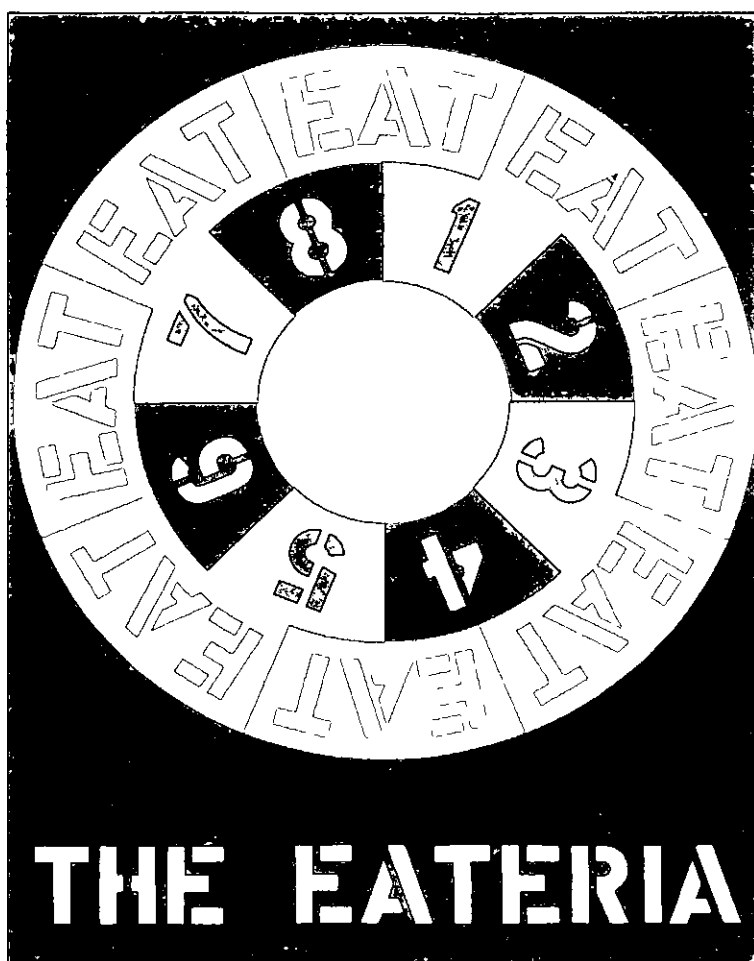


ภาพที่ 2 EAT / DIE diptych, 1962
serigraph ,o/c two panels, each 72x60 inch

Katz ได้บอกว่าศิลปินที่นิสัยคล้ายกันและถูกพ่อแม่ทิ้งเหมือนกัน มี 3 คน คือ Jasper Johns ,Edward Albee และ Robert Indiana ซึ่งการที่ถูกพ่อแม่ทิ้งเป็นเรื่องราวที่ไม่สามารถจะลืมได้เลย และอินเดียนาก็มารู้ทีหลังอีกว่าทั้ง Earl และ Camen ก็ไม่ใช่พ่อแม่ที่แท้จริงของเขา (Ryan 2000 93)

ผลงาน American Dream#1 ก็คือการนำแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนในชาติที่มองว่าเป็นสิ่งจอมปลอมในสังคม เป็นความเศร้าเสียใจซึ่งรวมถึงความไม่มั่นคงในครอบครัวของเขาด้วย

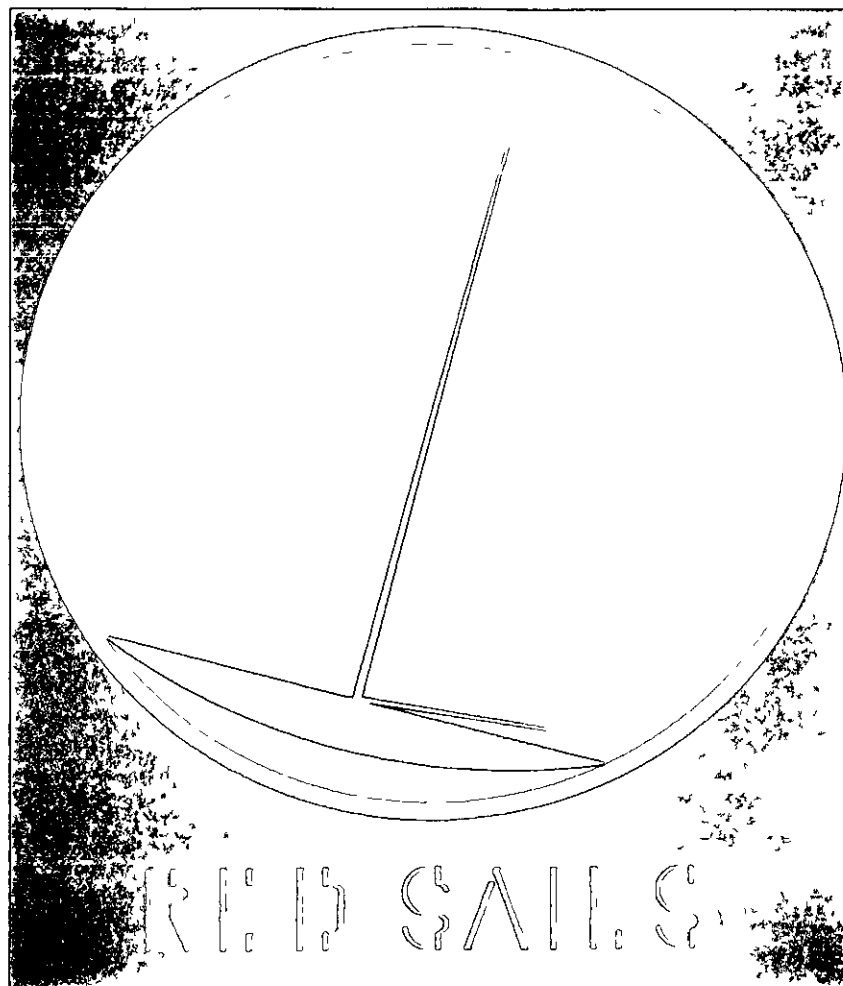
ในปี ค.ศ. 1949 เป็นช่วงสุดท้ายที่ โรเบิร์ต อินเดียนา ได้รับใช้กองทัพอยู่ในขณะนั้นคาเมน แม่ของอินเดียนาได้อยู่อาศัยในบ้านหลังเล็กๆ ในเมืองโคลัมบัสและเริ่มป่วยเป็นโรคมะเร็ง และอินเดียนาได้เข้าไปเยี่ยมแม่ของเขาเป็นครั้งสุดท้าย ซึ่งแม่ของเขาได้พูดกับเขาเป็นครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะตาย คือคำพูดว่า “EAT” ซึ่งอินเดียนาได้นำคำๆ นี้มาสร้างผลงานศิลปะตามมาอีกมากมาย เช่นผลงาน EAT / DIE (ภาพที่ 2) เป็นผลงานที่มีแนวความคิดจากการตายของแม่ของเขา ซึ่งผลงาน EAT/DIE เป็นส่วนขยายอดีตชีวิตประวัติของอินเดียนากับเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในวัยเด็กของเขาอีกด้วย และ ผลงาน Eatena (ภาพที่ 3) ก็เป็นผลงานที่สร้างขึ้นให้กับแม่ของเขาเช่นกัน ซึ่งในปี ค.ศ. 1963 Andy Warhol ได้ถ่ายภาพ ชื่อ “EAT” ไว้ เป็นการถ่ายภาพของอินเดียนาที่กำลังทานเห็ดอยู่ 20 นาที ซึ่งเห็ดเป็นอาหารที่มีพิษในตัวเอง ซึ่งหมายถึงคำว่า “DIE” และเห็ดก็เป็นอาหารจานโปรดของแม่อินเดียนา (Carman)



ภาพที่ 3 THE EATERIA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch

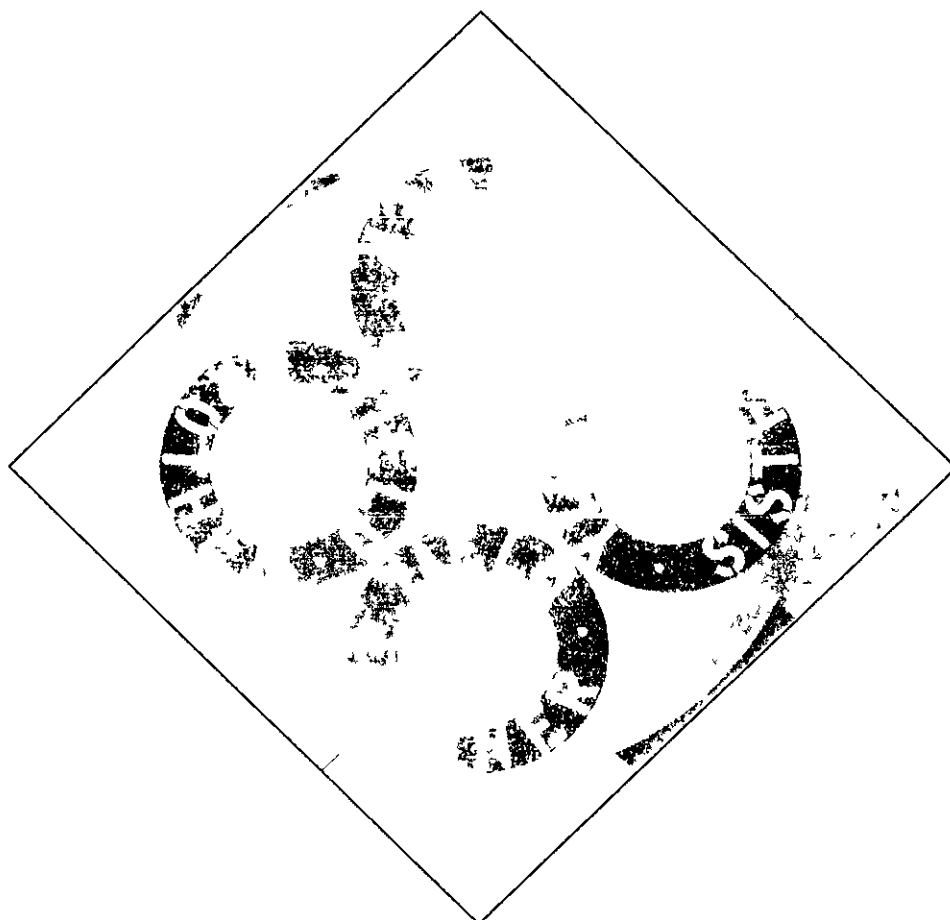
หลังจากพ่อและแม่ของอินเดียนาได้เสียชีวิตลง อินเดียนาจึงตัดสินใจขายทรัพย์สินทั้งหมดเพื่อย้ายถิ่นฐานไปเมืองนิวยอร์กซึ่งเป็นการแบ่งช่วงเวลาของศิลปินระหว่างวัยเด็กและการศึกษาศิลปะกับ ช่วงวัยท่องเที่ยวเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งอย่างไรก็ตามความต้องการที่จะเป็นศิลปินของโรเบิร์ต อินเดียไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปเลย

ในผลงานที่ชื่อว่า RED SAIL (ภาพที่ 4) อินเดียนาได้สร้างผลงานในรูปแบบแบบอัตถชีวประวัติ ของตัวเองอีกชิ้นหนึ่ง โดยภาพๆ นี้ เป็นเสมือนเครื่องหมายเตือนความทรงจำเกี่ยวกับเรื่องการพลัดพราก และการย้ายถิ่นฐานของอินเดียนา ซึ่งอินเดียนาถือว่าเป็นความเจ็บช้ำในชีวิตของเขา 2 ครั้งที่เกี่ยวข้องเรื่องนี้ ในครั้งแรกสมัยเด็กๆ ที่ครอบครัวอินเดียนาประสบปัญหาธุรกิจ จึงต้องย้ายบ้านบ่อยครั้ง (ย้ายบ้าน 21 หลัง) และมาในครั้งนี้เป็นการย้ายถิ่นฐานที่อินเดียนาได้มาตั้งรกรากในช่วงปี 1960 และเริ่มความเป็นศิลปินของเขาที่ Counties Slip



ภาพที่ 4 RED SAILS, 1963
sengraph ,o/c 60x50 inch

เป็นที่ที่เขาอยู่นานที่สุด ถึง 6 ปี การสร้างผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเพลง "Red Sail in the Sunset" ที่เคยได้ยินคนจรจัดร้องใน Jeanett Park ซึ่งมันทำให้เขาระลึกถึงพ่อของเขาด้วย ภาพนี้ได้สื่อถึง 2 อย่างคือ 1 เคยได้ยินคนพเนจรร้องเพลง Red Sail in The Sunset ในสวนสาธารณะทำให้เขานึกถึงพ่อที่เคยเล่นเปียโนเพลงนี้ให้เขาฟังและ 2 นึกถึงภาพชีวิตประจำวัน เช่นการเล่นเรือใบ การใช้ชีวิตริมฝั่ง Coenties Slip ที่เขาเคยอาศัยอยู่ ดังนั้นในการสร้างผลงาน "Red Sail" เป็นความทรงจำเกี่ยวกับพ่อของเขาแต่ก็มีเนื้อหาในภาพ ที่เป็นการสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับ Coenties Slip ที่อยู่แหล่งที่ 2 ของเขากับชีวิตต่าง ๆ ซึ่งอินเดียนาเรียกภาพนี้ว่า "Object Painting" (Ryan 2000 172)



ภาพที่ 5 YIELD BROTHER#2, 1963
serigraph ,o/c 84 1/2 inch square

Yield Brother # 2 (ภาพที่ 5) เป็นภาพผลงานที่สร้างต่อเนื่องมาจากภาพ Yield Brother ซึ่งในภาพแรกอินเดียนาได้สร้างผลงานให้แก่ “Bertrand Russell” ซึ่งเป็นคนที่ทุกคนทั่วโลกรู้จักในฐานะผู้ต่อต้านการผลิตอาวุธนิวเคลียร์ ส่วนในผลงาน Yield Brother # 2 อินเดียนาได้หันกลับมามอง ครอบครัวของเขาเอง เพื่อเป็นการสื่อถึงความขัดแย้งปัญหาในครอบครัวของเขาล้วนแต่เกิดมาจากญาติพี่น้องและลูกพี่ลูกน้องของเขา การไม่มีมนุษยสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องของอินเดียนา ทำให้ อินเดียนารู้สึกเปล่าเปลี่ยว และกลายเป็นคนที่ชอบอยู่ตามลำพัง ตั้งแต่สมัยเด็กๆ

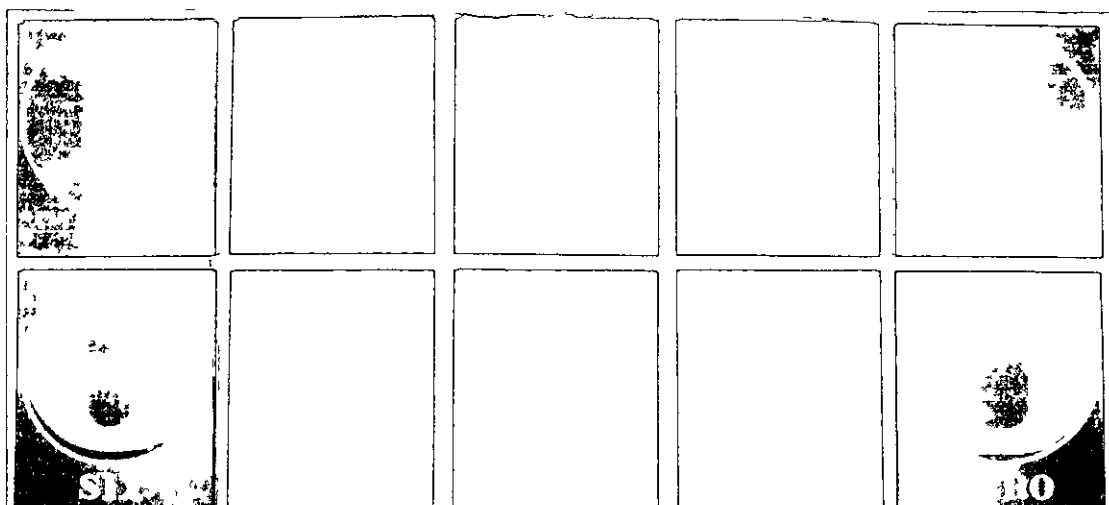


ภาพที่ 6 USA666, 1966

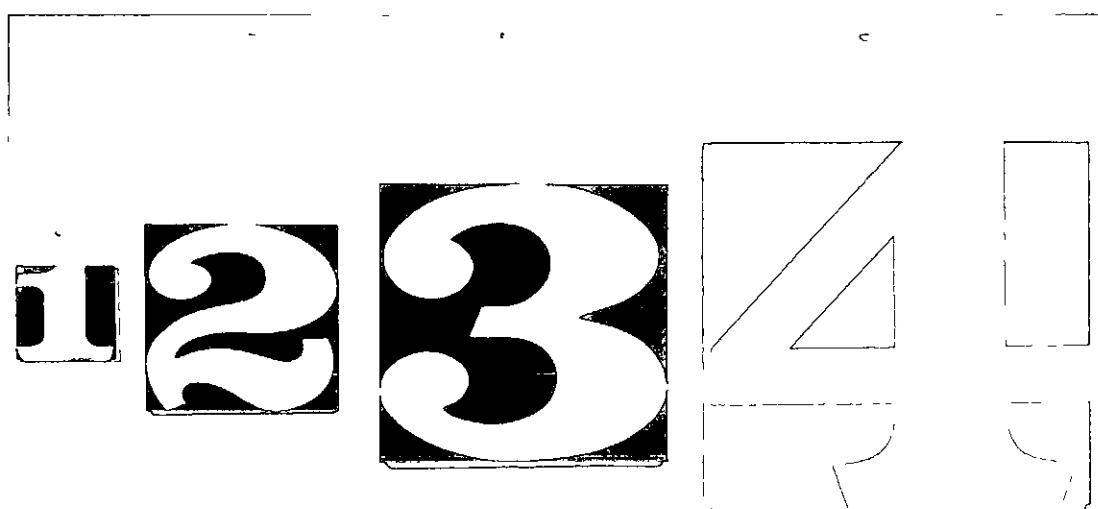
serigraph ,o/c 8 feet 6 inch square

ภาพความฝันอันที่ 6 ของโรเบิร์ต อินเดียนา เขาได้เรียกภาพๆ ภาพนี้ว่า เป็นภาพ “father Prining” ซึ่งภาพๆ นี้ก็คือภาพ USA 666 (ภาพที่ 6) เป็นผลงานที่เกิดขึ้นในช่วงที่เขาได้รับทราบข่าวการตายของพ่อของเขา (Earl Clark) เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากอัตถชีวิตรบประวัติของเขา รวมถึงเป็นความฝันของคนอเมริกันที่แฝงอยู่ในภาพอีกด้วย ซึ่งแรงบันดาลใจต่างๆ ในภาพนั้นล้วนแต่มาจากความทรงจำในวัยเด็กของเขาโดยตรงทั้งสิ้น (Ryan 2000 191)

การสร้างผลงานศิลปะของอินเดียนาจะมีออกมาเป็นชุดๆ หรือ Series และมีชุดๆ หนึ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขทั้งหมด ซึ่งอินเดียนาให้ความสำคัญกับตัวเลขต่างๆ ไม่เหมือนกัน และมีความหมายเฉพาะกับศิลปินเองเท่านั้น เช่น ภาพ USA 666 มีความหมายมาจากหลายแหล่ง เลข 6 หนึ่งตัวหมายถึงเดือนที่พ่อของเขาเกิด (June=6) 66 สองตัวหมายถึงถนนสาย 66 (Route 66) ไปทางตะวันตกเป็นภาพที่พ่อของเขาได้ทิ้งแม่และเขาหายลับตาไปจากถนนสายนี้และ 66 สองตัวหลังหมายถึงบริษัท Philips 66 ซึ่งเป็นบริษัทน้ำมันที่พ่อของเขาทำงาน (Ryan 2000 263)

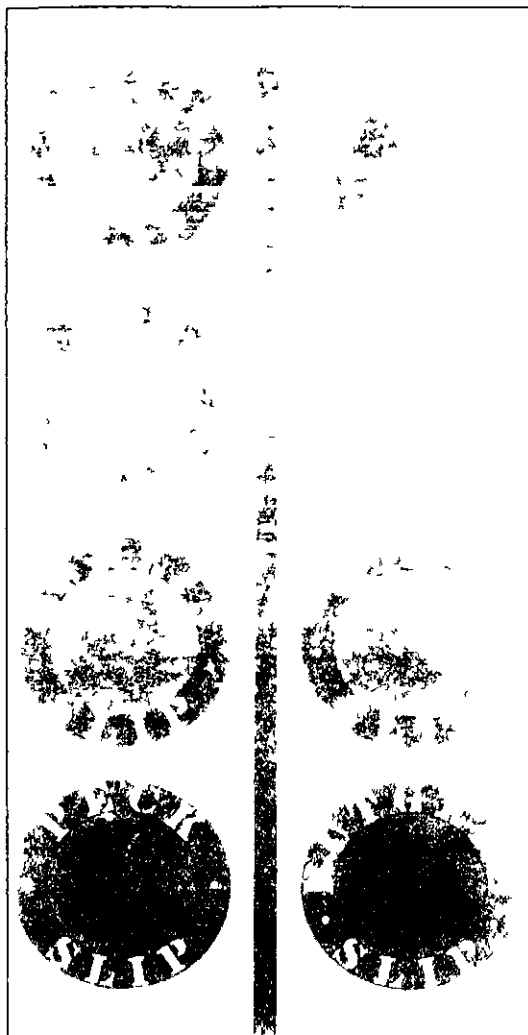


ภาพที่ 7 THE CARDINAL NUMBERS, 1966
serigraph ,o/c ten panels 60x50 inch



ภาพที่ 8 EXPLODING NUMBERS, 1964-66
serigraph ,o/c 24 inch square

ซึ่งการสร้างผลงานชุดนี้นั้น อินเดียนาได้รับอิทธิพลมาจากผลงานที่ชื่อ "I saw the Figure 5 in Gold" ของ Charles Demuth ซึ่งมีศิลปินอีกท่านที่ได้รับอิทธิพลการสร้างผลงานตัวเลขก็คือ Jasper John ในผลงาน "The Figure Five" ซึ่งศิลปินทั้ง 3 คนนั้น มีความคล้ายกันในการจัดวางรูปแบบของผลงาน แต่ความหมายของตัวเลขต่างๆ นั้น แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เช่นผลงานของอินเดียนาที่ชื่อ "The Cardinal Numbers" และ Exploding Number" (ภาพที่ 7, 8) ซึ่งเป็นตัวเลขเพื่อเตือนความทรงจำในอดีตของเขานั่นเอง



ภาพที่ 9 THE SLIPS, 1960
sengraph ,o/c 96x48 inch

การสร้างสรรค์ผลงานของอินเดียนา ในแนวความตึงของ American Dram ที่มี ความหมาย ถึงชีวประวัติในครอบครัวของเขาแล้ว ในช่วงชีวิตของอินเดียนาที่มีการเปลี่ยนแปลง ในช่วงที่ พ่อและแม่ของเขาตายไปนั้น อินเดียนาได้เริ่มออกเดินทางเพื่อแสวงหาความรู้และ ประสบการณ์ต่างๆ เพื่อที่จะทำให้เขาได้เป็นศิลปินอย่างที่เขาต้องการ และก่อให้เกิดผลงาน อีกชุดหนึ่งที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็น ผลงานที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ในช่วงชีวิตใหม่ที่เริ่มเข้าสู่ เส้นทางของศิลปินแล้ว ซึ่งมีแนวความคิด ของผลงานดังต่อไปนี้

ผลงาน The Slip (ภาพที่ 9) เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการใช้ชีวิตใหม่ บนท่าเรือ Counties Slip ซึ่งเป็นการตั้งรกรากใหม่กับเพื่อนศิลปินต่างๆด้วยกันและได้พูดถึง สภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวของท่าเรือแห่งนี้ และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้อินเดียนารู้จักกับ Esworth Kelly ผู้ซึ่งเป็นผู้นำแบบอย่าง ให้กับอินเดียนา และชักชวนให้อินเดียนาแสดงผลงานของเขาสู่ สาธารณชนต่างๆ (Ryan 2000 32)



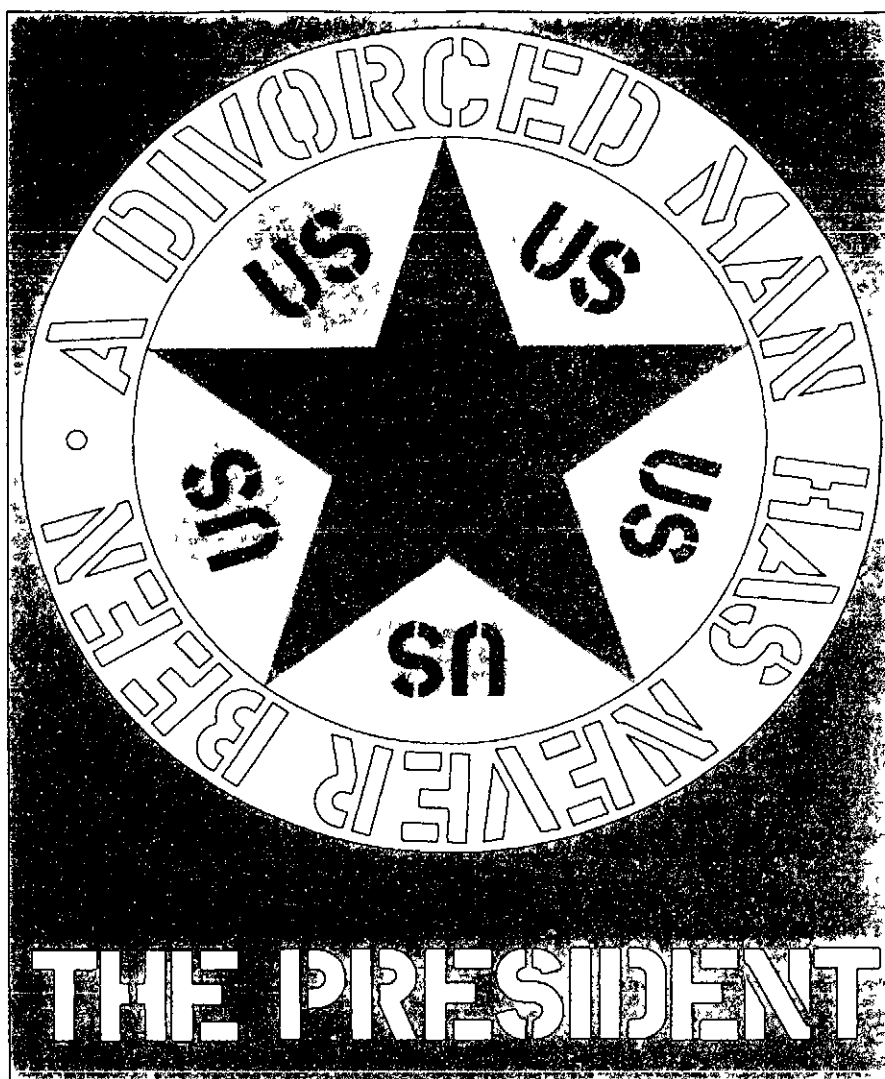
ภาพที่ 10 THE SWEET MYSTERY, 1960-61
serigraph ,o/c 72x60' inch

ผลงาน The Sweet Mystery (ภาพที่ 10) เป็นผลงานที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ และมุ่งหมายถึงความเป็นตัวตนของอินเดียนาเองด้วย ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้รูปทรงของไบกิงโกะที่มีลักษณะเป็น Abstract ซึ่งต่างจากผลงานอื่นๆของอินเดียนาที่ใช้รูปเรขาคณิตเป็นส่วนมาก เป็นการสื่อถึงความผิดหวังในเรื่องเพศของอินเดียนาที่มองว่าเป็นการถูกจับมาอยู่ในสถานที่ที่ไม่เหมาะสม แนวความคิดของไบกิงโกะ ก็คือหยินและหยางนั่นเอง (Ying-Yang) และเป็นภาพแรกๆ ที่อินเดียนา เริ่มใช้คำหรือภาษาลงไปในตัวผลงานเพื่อสื่อความหมาย



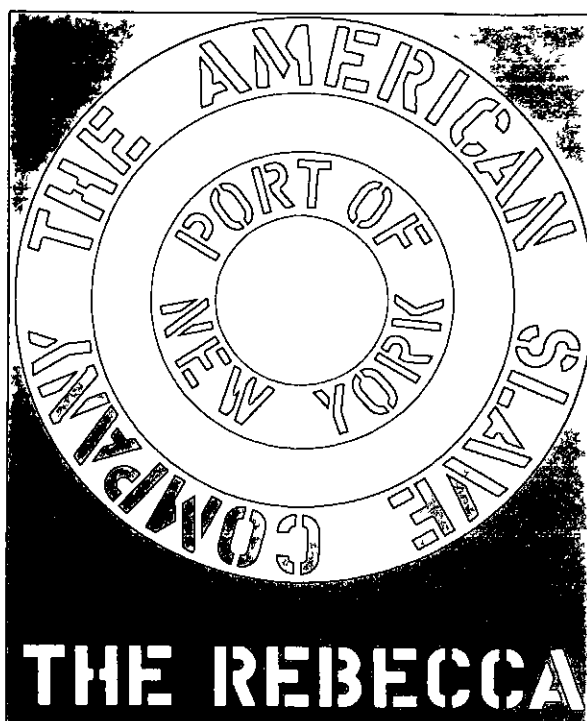
ภาพที่ 11 THE TRIUMPH OF TIRA, 1961
serigraph ,o/c 72x60 inch

ภาพ The Triumph of Tira (ภาพที่ 11) เป็นผลงานที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงความประทับใจต่อผู้หญิงที่ชื่อว่า “Mae West” ซึ่งเป็นนักแสดงละครเวทีและดารานาง ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากละครที่เธอแสดงเรื่อง “I am no Angel” (หนังปี ค 1933) ซึ่ง Mae West แสดงเป็นผู้หญิงที่ไม่ยอมอยู่ในกรอบของประเพณีของคนทั่วไปซึ่งอินเดียนามองว่าเธอเป็นบุคคลตัวอย่างและเป็นวีรสตรีของพวกรักร่วมเพศ (Homosexual) เป็นตัวแทนการต่อต้านยุคสมัยของความกดดัน (darkest years of the Depression) และความเป็น ตัวของตัวเองของ Mae west ทำให้มองเห็นถึงความไฝ่ฝันของคนอเมริกันในยุคหนึ่งก็คือ การต่อต้านการกดขี่ ความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคมนั่นเอง (ในการที่อินเดียนาเป็นพวก Homosexual ก็ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมสมัยนั้นเช่นเดียวกัน) ผลงาน American Dream#1 และ Triumph of Tira ถือเป็นตัวแทนของความซับซ้อนของโรเบิร์ต อินเดียนาเพราะเป็นการรวมกันในแง่ของเรื่องส่วนตัวและความฝันในเชิงวัฒนธรรมและประเพณี (Ryan 2000 88)

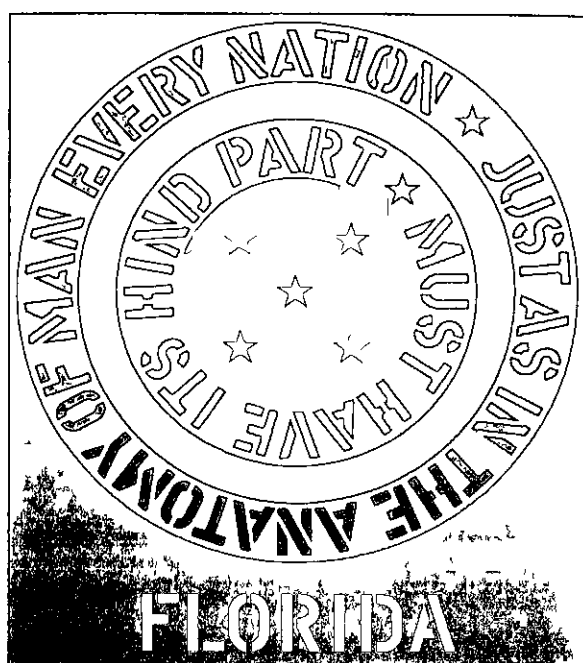


ภาพที่ 12 THE PRESIDENT (A Divorced Man Has Never Been The President),
1961 serigraph ,o/c 24 inch square

อินเดียนาเริ่มมีความสนใจในด้านการเมืองของอเมริกาและคุณค่าทางสังคมของชนชาติอเมริกัน ผลงานในช่วงหนึ่งของเขาได้สร้างสรรค์ออกมาจากแนวความคิดทางด้านการเมืองซึ่งแสดงคติ ต่อบุคคลที่ออกมาใน ทิศทางที่ตรงข้ามกับคนโดยทั่วไป ในผลงานที่ชื่อว่า "A Divorced Man has Never Been the President" (ภาพที่ 12) อินเดียนาให้ความสนใจไปในการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐในปี ค.ศ. 1960 โดยมองถึงความเป็นตัวตนของผู้นำประเทศ การคาดหวังจากประชาชนซึ่งมองว่าประธานาธิบดีก็คือ Hero ของคน ในชาติ เหมือนเป็นพ่อของครอบครัว การที่ผู้นำหรือ Hero ของคนทั้งชาติ กลับไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตของครอบครัวตัวเอง จะสามารถดูแลประเทศหรือลูกๆ ได้อย่างไร

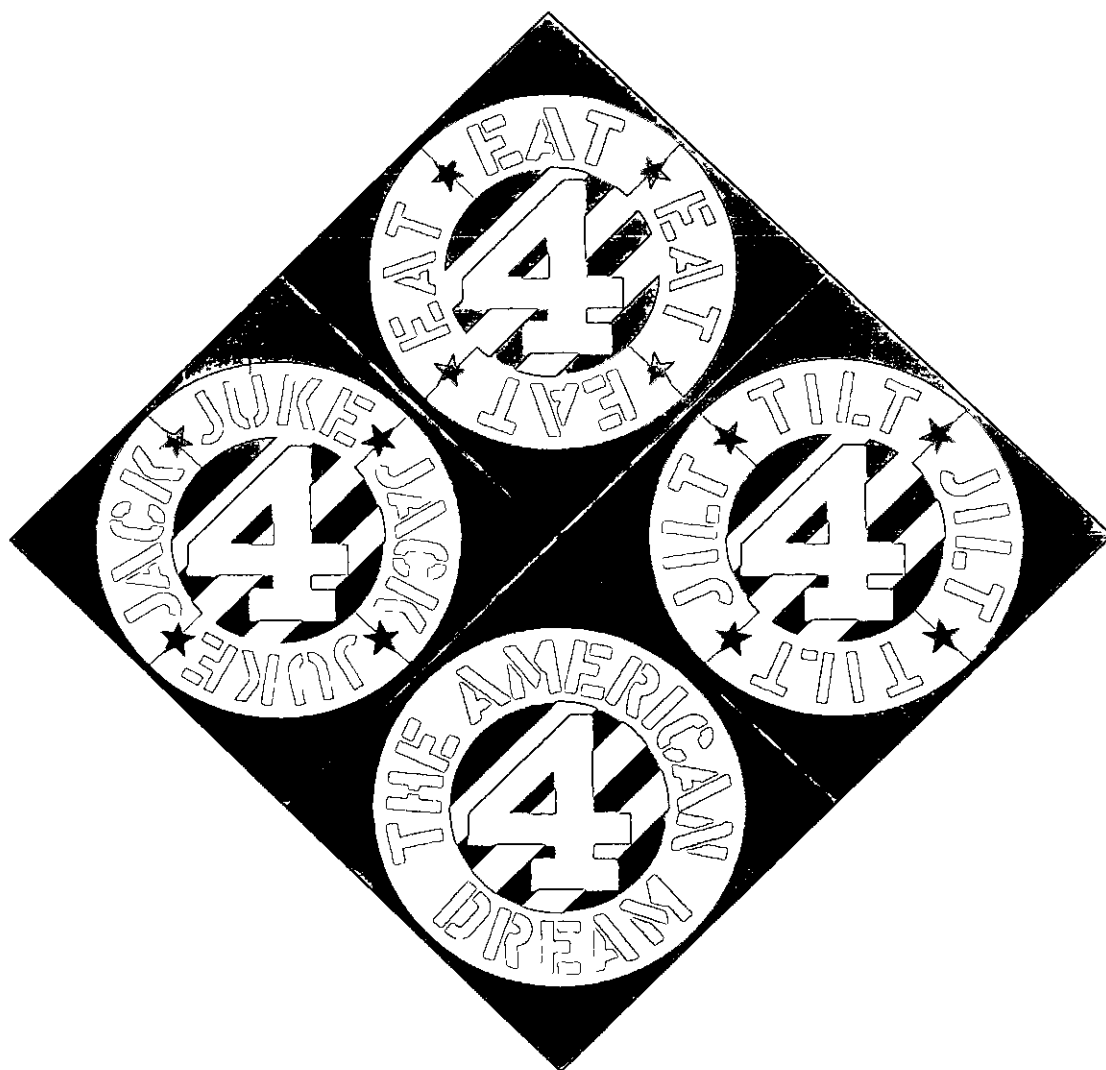


ภาพที่ 13 THE REBECCA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch



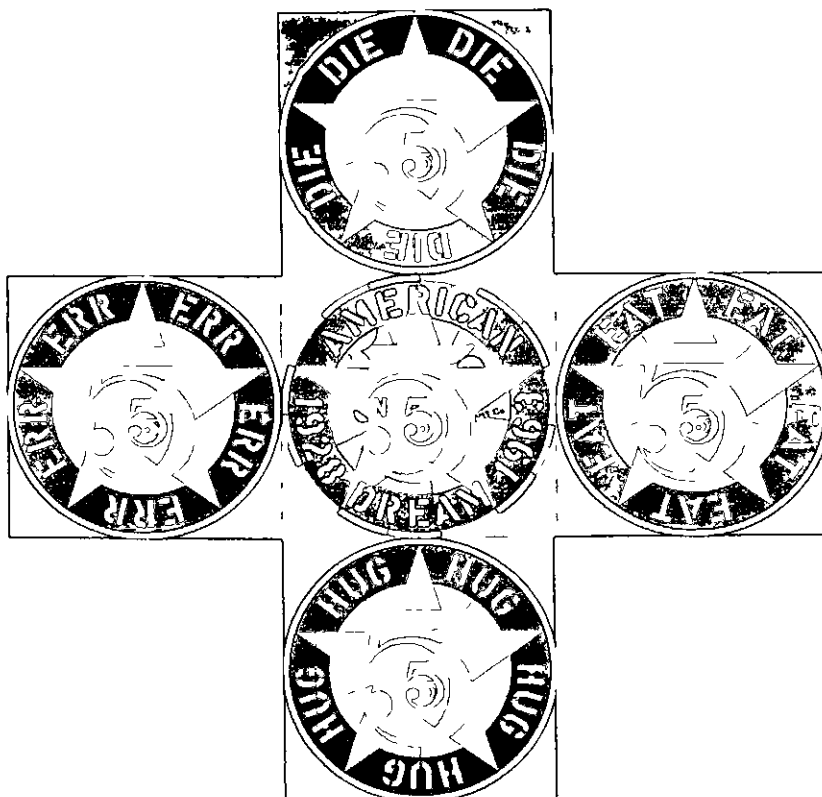
ภาพที่ 14 FLORIDA, 1966
serigraph ,o/c 70x60 inch

นอกจากนั้น อินเดียนายังสนใจในเรื่องของการเมืองในด้านอื่นๆ อีกด้วยรวมถึงประวัติศาสตร์ของคนอเมริกันที่ผิดพลาด ดังในผลงาน The Rebeca (ภาพที่ 13) ก็เป็นผลงานที่ระลึกถึงเรือบรรทุกทาสเพื่อเอาไปขาย ซึ่งเรือลำนี้จะวิ่งผ่านท่าเรือในนิวยอร์กซึ่งแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง มนุษยชน และชุดผลงานอีกชุดหนึ่งที่ชื่อว่า Confederacy Series ซึ่งมีผลงานชื่อ Mississippi, Alabama และ Florida (ภาพที่ 14) เป็นการแสดงออกถึงพื้นที่ที่ถูกปกปิดของประเทศอเมริกาและเป็นรัฐที่ละเมิด สิทธิมนุษยชนมากที่สุด และถือว่าเป็นชุดผลงานที่มีความก้าวร้าวมากที่สุดของอินเดียนา



ภาพที่ 15 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4, 1963
serigraph ,o/c 511/4 inch square

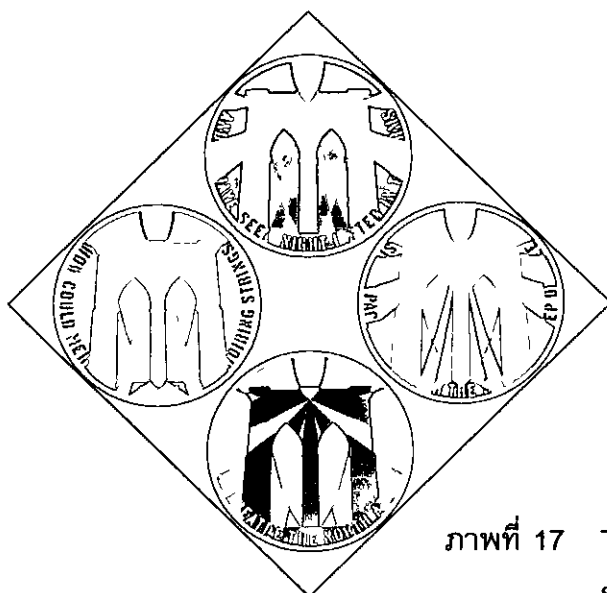
ความฝันอันที่ 4 และ 5 ของอินเดียนาถูกสร้างขึ้นโดยยังมีความคิดในแง่ลบเกี่ยวกับการเมืองในประเทศสหรัฐอเมริกา และพยายามชักเตือนให้คนอเมริกันรู้สึกตัวถึงเรื่องราวต่างๆ รอบตัวของเขา เพื่อให้เขามีความกระตือรือร้นมากขึ้น ในสำนวน America dream เป็นสำนวนที่มาจากวัฒนธรรมของคนในชาติ เป็นสาขารณะ ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้เกิดขึ้นกับคน อเมริกัน มาตั้งแต่ ค ศ 1920 และมีความเข้มข้นมากขึ้น ในช่วงหลังสงครามโลกที่ก่อให้เกิดความรุ่งเรืองและความมั่นคงไปพร้อมๆ กัน ผลงาน The Beware Danger American Dream # 4 (ภาพที่ 15) คือผลงานที่เป็นความฝันในแง่ลบของอินเดียนา เป็นตัวเลขแห่งความโชคร้าย ซึ่งมีแนวทางการคิดมาจากช่วงอายุของคนเรา ถ้าแบ่งออกเป็น 10 ช่วงด้วยกันแล้ว ช่วงที่ 4 คือช่วงของวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงที่เกิดความแปรปรวนทางเพศและจะทำให้ชีวิตของคนๆ นั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่าง คาดไม่ถึง



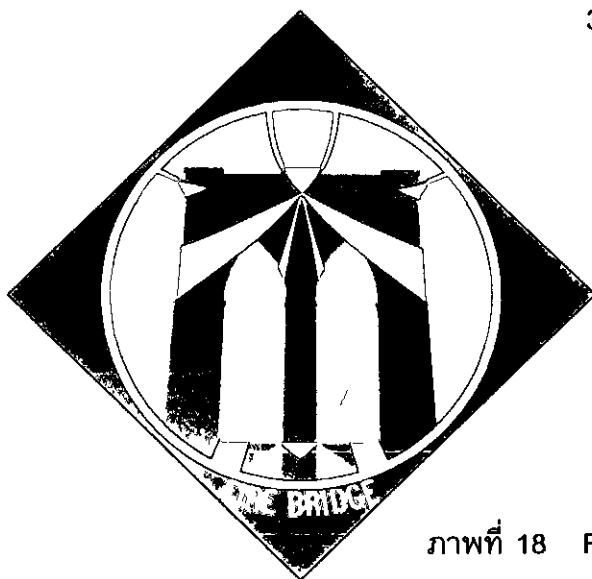
ภาพที่ 16 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5, 1963
serigraph ,o/c 511/4 inch square

ต่อมาในปี ค.ศ. 1963 อินเดียนา ก็เริ่มเปลี่ยนแนวความคิดมา American Dream เป็นพวกมองโลกในแง่ดี ใส่ชื่อ และไว้เตียงสา ภาพ The Demuth American Dream # 5 (ภาพที่ 16) จึงเป็นผลงานเพื่อแสดงการเฉลิมฉลองเพราะในช่วงปีค.ศ. 1963 เป็นช่วงชีวิตที่ดีที่สุดของอินเดียนา เขาได้รับการยอมรับมากมายทางสังคม และได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปินของคนอเมริกัน ได้แสดงผลงานร่วมกับศิลปินอื่นๆ ในงาน "American 1963" และได้บันทึกในหนังสือ ART WORLD อินเดียนาได้กล่าวว่า นี่คือการแพร่กระจายของงาน POP (The year of the Pop explosion) และผลงานที่ได้รับอิทธิพลมาจาก Charles Demuth ในผลงาน "I saw the Figure 5 in Gold" และบทกลอน (Poet) ของ William Carlos William ที่เน้นในเลขปีค.ศ. 1928 ซึ่งเป็นปีที่อินเดียนาเกิดและในปีค.ศ. 1963 โรเบิร์ต อินเดียนามีอายุครบ 35 ปีพอดีซึ่งก็เป็นปีที่ผลงานนี้เสร็จออกมาด้วย เลข 5 สามตัวอ่านว่า 35 ก็คืออายุของอินเดียนาซึ่งในผลงานชิ้นนี้เป็นการเพิ่มความอ่อนโยนเข้าไปในใน ผลงาน American Dream ชิ้นล่าสุดอีกด้วย (Ryan 2000 132)

อินเดียนามีความสนใจในเรื่องบทกลอนและโคลงต่างๆไม่น้อยไปกว่าการสร้างสรรคงานศิลปะเลย ซึ่งในสมัยเด็กนั้น อินเดียนามีความเป็นนักเขียนมากกว่านักวาดภาพเสียอีกและการเรียนส่วนหนึ่งของเขาก็มุ่งไปในด้านภาษาอีกด้วย ในสมัยที่อินเดียนามาอยู่ที่นิวยอร์กปีแรกก็ยังคงเขียนกลอนอยู่มาจนถึงช่วงปี 1956 อินเดียนาก็เริ่มเขียนกลอนน้อยลงและหันไปวาดภาพมากขึ้น Susan Elizabeth Ryan ได้กล่าวไว้ว่า ความเป็นโรเบิร์ต อินเดียนาได้รับอิทธิพล



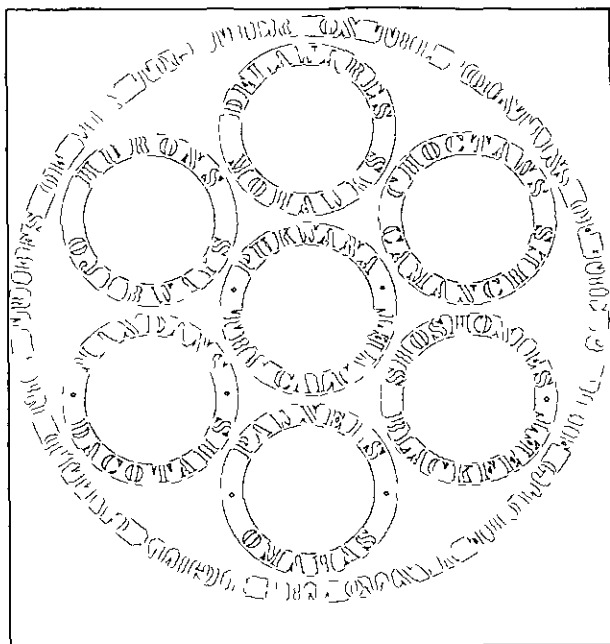
ภาพที่ 17 THE BRIDGE (The Brooklyn Bridge), 1964
serigraph ,o/c panels totaling 11 feet
3 inch square



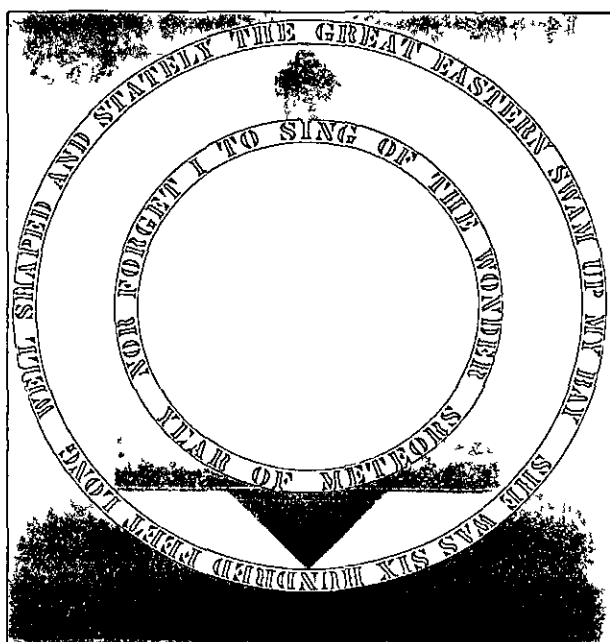
ภาพที่ 18 FIVE BRIDGE, 1965
serigraph ,o/c 48 inch square

มาจากบุคคล ต่างๆ ซึ่งมาจากหลายๆ ด้านด้วยกัน เช่น อินเดียนาได้รับอิทธิพลทางด้านภาษา มาจาก Ellsworth Kelly ด้านนิยายคลาสสิกมาจาก Hermes การแสดงละคร และโครงกลอนมาจาก Albee และ Connolly และนิยายอเมริกันคลาสสิก ก็มาจาก Whitman Melville และ Mae West Oscar Wilde และ Gertrude Stein ก็ยังมีอิทธิพลในด้าน Verbal abstraction อีกด้วย

ผลงานในชุดสะพานของโรเบิร์ต อินเดียนาได้แนวความคิดมาจากสองแหล่งคือ จากภาพวาดสะพาน Brooklyn Bridge ที่วาดโดย Josept Stella ในปีค ศ 1917 และจากโคลงกลอน ของ Crane ที่ชื่อ "To Brooklyn Bridge" ซึ่งเป็นกลอนที่แต่งขึ้นมาเพื่อกล่าวถึง Landmark มาสร้าง เป็นผลงานชุดนี้ โดยอินเดียนาได้สร้างผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น คือ "To the Bridge", "Bridge" (The Brookgh Bridge) (ภาพที่ 17) และ "Five Bridge" (ภาพที่ 18) ซึ่งสะพาน Brooklyn เป็นสะพาน ที่สะท้อนจิตวิทยาของอินเดียนาและสร้างขึ้นโดยอัตถิชีวประวัติของตัวเอง ในสมัยที่เขาอาศัย



ภาพที่ 19 THE CALUMET, 1961
sengraph ,o/c 90x84 inch



ภาพที่ 20 YEAR OF MENTEORS, 1961
sengraph ,o/c 90x84 inch

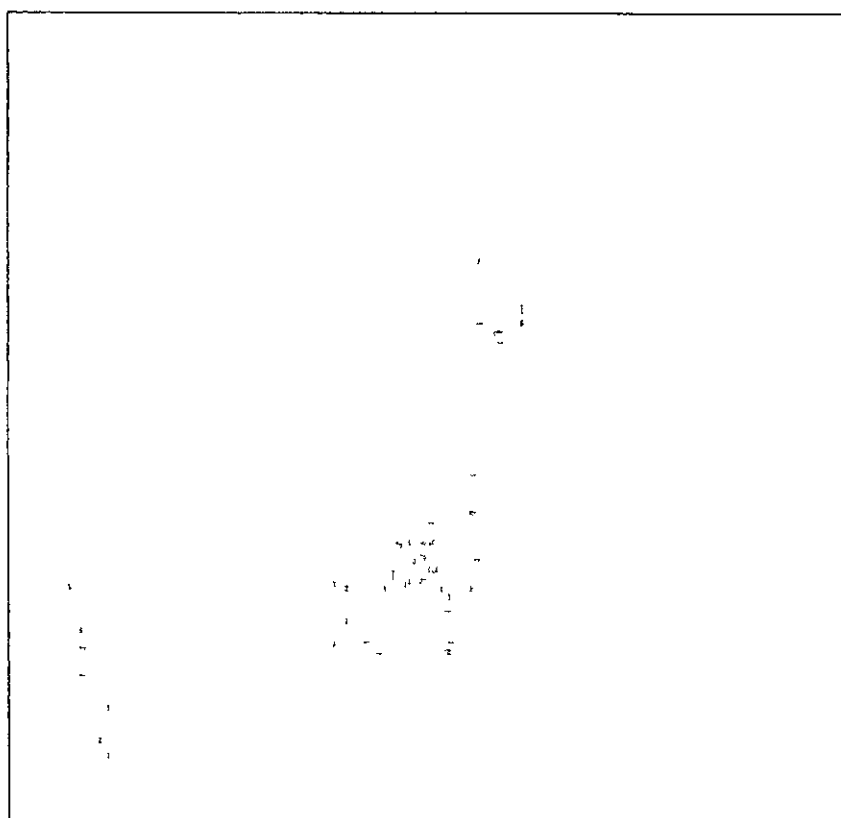
อยู่ที่นิวยอร์ก ก็จะมองเห็นสะพาน Brooklyn และอินเดียนามองว่า สะพาน Brooklyn เป็นการเชื่อมโยงถึงบิดาแห่งโคลงกลอน นักประพันธ์นั้นก็คือ Crane นั่นเอง (Ryan 2000 139)

นอกจากนั้นความสนใจของอินเดียนายังมุ่งไปที่เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาอีกด้วย เขาได้นำเอาบทกลอนบางช่วงในคัมภีร์ไบเบิลมาสร้างผลงาน ซึ่งเป็นกวีนิพนธ์ของ Long Fellow ในผลงาน ชื่อ "Song of Hiawatha" มาสร้างเป็นผลงาน นั่นก็คือผลงาน The Calumet (ภาพที่ 19) และ "Year of Mentoos (ภาพที่ 20) ได้นำบทกลอนของ Walt Whitman ซึ่งเป็นการรวบรวมเหตุการณ์หลายอย่างที่เกิดขึ้น เข้ามาเป็นผลงานเดียวกัน ซึ่งมีการตายของ John Brown และช่วงระยะเวลาการหาเสียงของ Lincoln Douglas เพื่อเป็นประธานาธิบดีและปรากฏการณ์ฝนดาวตกที่เกิดขึ้นในปีเดียวกันนั้นและรวมถึงเรื่องไอน้ำของประเทศอังกฤษได้เข้ามาสู่ท่าเรือ ในเมืองนิวยอร์ก

ผลงานกลุ่มความรัก (LOVE)

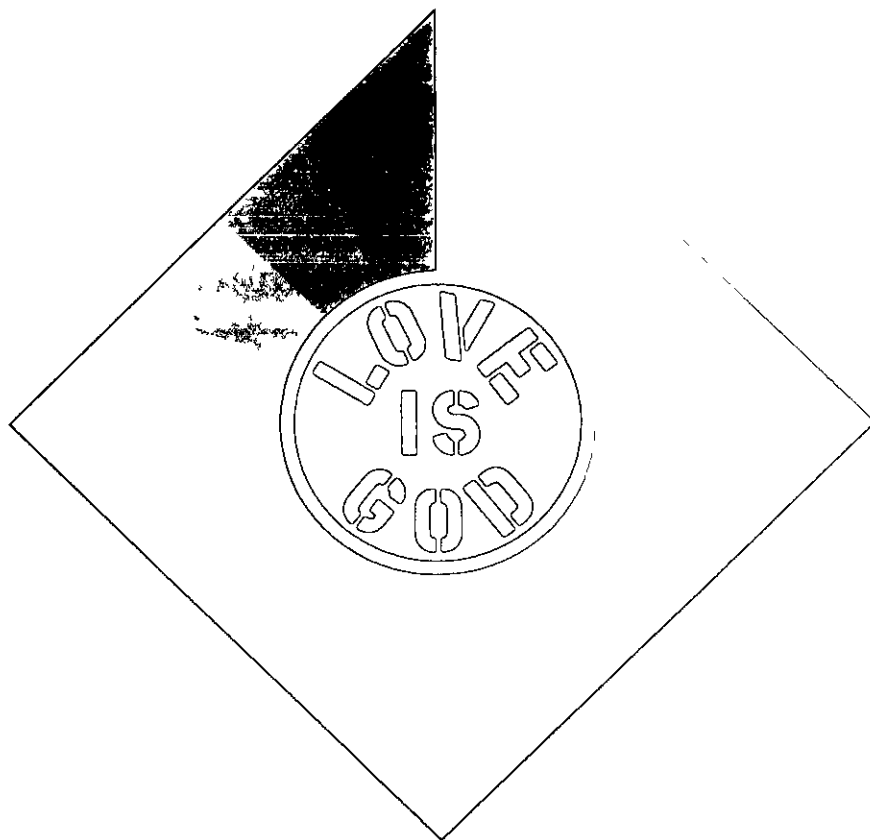
LOVE คือแนวความคิดล่าสุดของโรเบิร์ต อินเดียนาและเป็นแนวความคิดรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงซึ่งอินเดียนาไม่คิดจะละทิ้งอีกเลย LOVE เป็นแนวความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1964-1966 ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรักที่เย็นชาและผิดหวัง ศิลปินหลายคนสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับความรัก ออกมาเป็นรูปต่างๆ แต่ อินเดียนาแสดงความรักด้วยตัวอักษร 4 ตัว คือ L, O, V, E, เปลี่ยนแนวความคิดของผู้เสพงานจากการมองภาพเป็นการอ่านภาพ หรือเรียกว่า "Word Painting" ซึ่งอินเดียนาได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นชุดๆ เหมือน America Dream และ The Bridge แต่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงทางด้านองค์ประกอบของภาพแต่มีความแตกต่างกันที่สี ขนาด วัสดุและการนำเอาไปใช้ Lucy Lippard ได้กล่าวไว้ว่า อินเดียนาเป็นบุคคลที่มีความโรแมนติกอย่างสมบูรณ์ที่สุด (out - and - out romantic) (Ryan 2000 197)

ผลงานของอินเดียนาชุดนี้มาจากการเขียนกลอนในปี ค.ศ. 1950 เป็นผลงานที่เริ่มต้นรากฐานแนวความคิดมาจากบทกลอนที่โรเบิร์ต อินเดียนาเคยเขียนขึ้นมาในช่วง 1950'S (1940-1950) ซึ่งอินเดียนาได้ให้สัมภาษณ์กับ Poppy Gandler Ochier ไว้ว่า ผลงาน LOVE (ภาพที่ 21) เริ่มมาจาก ทำเป็นภาพพิมพ์ในช่วงปี ค.ศ. 1964 ซึ่งพิพิธภัณฑ์ของ Modern Art ได้ขอรับรองให้อินเดียนาทำขึ้น เพื่อใช้เป็น Christmas Card และต่อมาได้กลายเป็น Christmas Card



ภาพที่ 21 LOVE, 1966

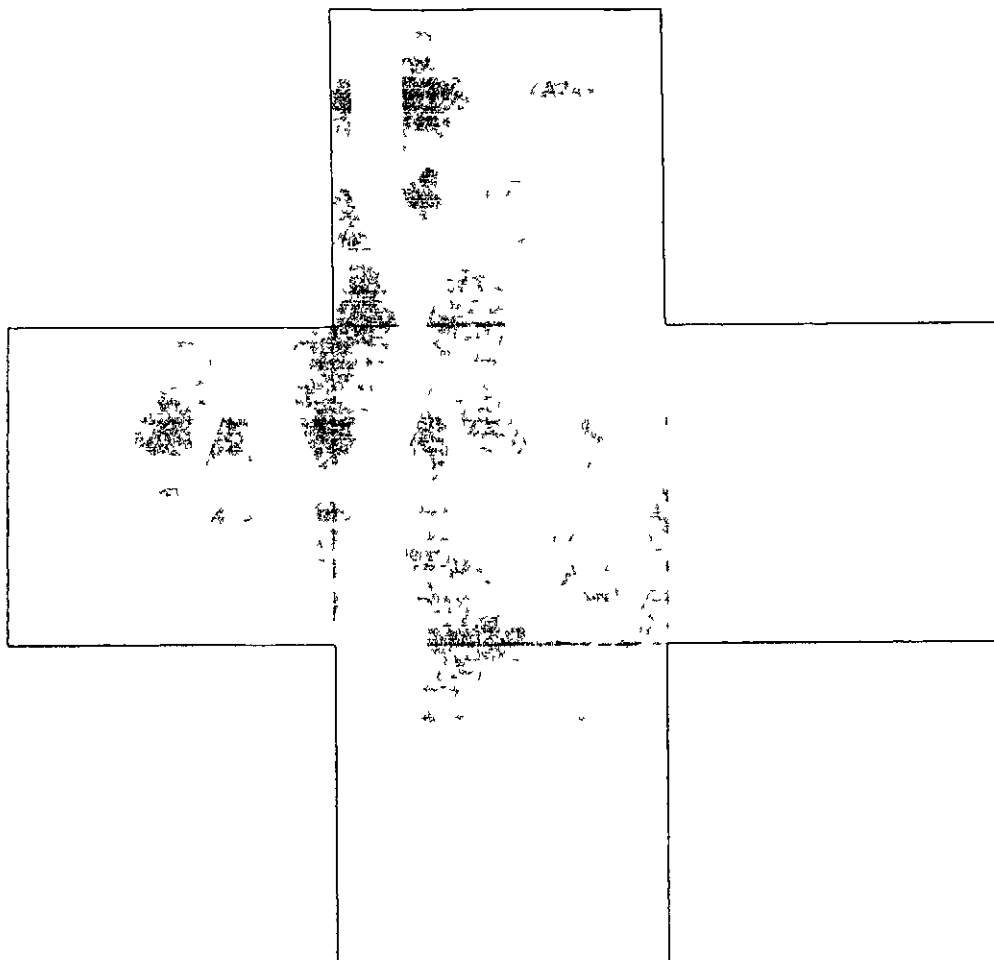
serigraph ,o/c 72 inch square



ภาพที่ 22 LOVE IS GOD, 1964
serigraph ,o/c 68 inch square

ที่ Popular มากที่สุด ในอเมริกาอีกด้วย ผลงาน LOVE ถูกมองว่าเป็นงานศิลปะที่กลวงไม่มีอะไรน่าสนใจเลย อินเดียนากลับบอกว่า “ผลงานชุด LOVE นั้นเป็นผลงานที่มีความเด่นชัดมากที่สุดของเขา ซึ่งมีศิลปินไม่กี่คนที่ทำงานง่าย ๆ และได้ตรง ๆ แบบนี้ และยังเป็นผลงานที่อินเดียนาต้องการจะทำมาตั้งนานแล้วตามปณิธานที่เขาได้ตั้งเอาไว้ว่าเขาจะเป็นศิลปินของคนอเมริกันและเป็นศิลปิน ในดวงใจของศิลปินอื่นๆ (Ryan 2000 205-206)

ในสมัยที่โรเบิร์ต อินเดียนาเป็นเด็กได้ถูกให้เข้าโบสถ์ (Ryan 2000 199,202) เพื่อเรียนหนังสือในวันอาทิตย์ ซึ่งอินเดียนาถือว่าเป็นช่วงเวลาที่อยู่โดยไม่มีพ่อและแม่เป็นช่วงเวลาที่ถูกทอดทิ้งเป็นครั้งแรก ในโบสถ์ที่อินเดียนาเข้าไปเรียนนั้นเป็นสถานที่ ไม่มีการตกแต่งลวดลายอะไรเลยแตกต่าง จากโบสถ์ทั่วไป ที่จะมีทั้งกระจกสีและภาพวาดต่างๆ แต่มีเพียงสิ่งเดียวที่ประดับอยู่บนแท่นพิธี มีคำว่า “God is Love” ซึ่งอินเดียนามองว่าเป็นภาพที่เขียนด้วยตัวหนังสือครั้งแรกในชีวิตของเธอ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1964 ได้มีนักออกแบบแฟชั่นที่ชื่อ “Larry Aldrich” (Ryan 2000 201) มาจ้างให้อินเดียนาวาดภาพ 1 ภาพเพื่อนำไปตกแต่งใน Gallery ใหม่ของเขา ซึ่ง Aldrich ได้นำมาปรับปรุงพิพิธภัณฑสถานจากอาคารเดิมซึ่งเคยเป็นโบสถ์เก่ามาก่อน ซึ่งก็ได้ทำลายรูปและตัวอักษรต่างๆ ในโบสถ์ออกจนหมด อินเดียนาจึงได้สร้างผลงาน “Love is God” (ภาพที่ 22) ขึ้นมาเพื่อมอบให้แก่พิพิธภัณฑสถานนี้โดยเฉพาะ



ภาพที่ 23 LOVE CROSS, 1968

serigraph ,o/c five panels 60 inch square

ผลงานชุด LOVE ของโรเบิร์ต อินเดียนายังได้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านศาสนา อีกหลายชิ้นซึ่ง คำว่า LOVE ของอินเดียนาเป็นสื่อเพื่อแสดงถึงความรักให้แก่ผู้อื่น อันเป็นหลัก ทางศาสนาคริสต์อยู่แล้ว ผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1968 ซึ่งผลงาน “LOVE CROSS” (ภาพที่ 23) เป็นผลงาน ที่ได้รับการว่าจ้างโดยสำนักงานवादิกัน ซึ่งเป็นสมาชิกด้านศาสนา โดยผู้ว่าจ้างคือ John และ Dominique de Menil เป็นการสร้างผลงานขึ้นในโครงการ “Oecumenical Pavilion” จึงเป็นผลงานที่อินเดียนาได้ทำขึ้นและเมื่อเสร็จแล้วก็ได้ห่อพัสดุ และเดินทางมาส่งด้วยตัวเองซึ่งอินเดียนาต้องการแสดงออกถึงความรัก การมอบความรักให้แก่ ผู้อื่นด้วยความจริงใจ ไม่ได้มองผลงานว่าเป็นวัตถุทางศิลปะและผลงาน LOVE ชิ้นนี้ ก็ได้ก่อให้เกิดปัญหาทางกฎหมายขึ้นต่อมา ซึ่งทางกฎหมายแล้ว ตัวหนังสือ LOVE เป็นของสาธารณะและมองว่าเป็นตัวโยกย้าย ทางภาษา ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลใดเป็นผู้พูด อินเดียนาไม่สามารถทำเป็นลิขสิทธิ์ของตัวเองโดยเฉพาะได้ ผลงาน LOVE ไม่ได้มีความ ต้องการด้วยตัวของมันเองแต่เป็นผลงานที่รอเพื่อที่จะให้ใคร มาครอบครองหรือหมายถึง เป็นการโหยหาความรักเพื่อให้ใครมารักตอบ (Ryan 2000 216)

3.2 การสื่อสารความคิด

ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตของโรเบิร์ต อินเดียนา ในช่วงปี ค.ศ. 1960-70 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยผ่านกระบวนการคิด ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผานเข้ามาในชีวิตของอินเดียนา ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงช่วงชีวิตของความเป็นศิลปิน ซึ่งแนวความคิดของโรเบิร์ต อินเดียนามี 2 กลุ่มแนวความคิด ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ในการสื่อสารความคิดของศิลปิน ในที่จะกล่าวต่อไปนี้ เป็นการนำเสนอแนวคิด ของศิลปินที่แสดงออกมาในตัวผลงานต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเนื้อหาเหตุการณ์ต่างๆ และนัยยะสำคัญ ของสังคมในช่วงเวลานั้นๆ

ชื่อภาพ	กลุ่มการสื่อสารความคิด			
	ศรัทธา ความรัก	การเมือง	ครอบครัว	สังคม ค่านิยม
1 THE SLIPS	●			
2 THE SWEET MYSTERY	●			
3 THE AMERICAN DREAM#1			●	
4 THE TRIUMPH OF TIRA				●
5 THE CALUMET		●		
6 YEAR OF MENTEORS		●		
7 THE PRESIDENT(A Divorced Man Has Never Been The President)		●		
8 THE REBECCA				●
9 THE EATERIA			●	
10 EAT / DIE diptych			●	●
11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4				●
12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5				●
13 RED SAILS	●		●	
14 YIELD BROTHER#2			●	
15 LOVE IS GOD	●			
16 THE BRIDGE(The Brooklyn Bndge)	●			
17 USA666			●	
18 FIVE BRIDGE	●			
19 FLORIDA		●		
20 THE CARDINAL NUMBERS			●	
21 EXPLODING NUMBERS				●
22 LOVE	●			
23 LOVE CROSS	●			

ผลงานของอินเดียนาจึงเป็นบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ ดอสังคมอเมริกันในแง่มุมต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของผลงานต่างๆ ออกมาดังนี้

- 1 ความรัก ความผูกพัน และแรงศรัทธา
- 2 การเมือง การปกครอง
- 3 ครอบครัว
- 4 สังคม ค่านิยมของคนอเมริกัน

ความรัก ความผูกพัน และแรงศรัทธา

เป็นแง่มุมที่แสดงความคิดเกี่ยวกับความรัก และความผูกพันของโรเบิร์ต อินเดียนา ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ต่างๆ ที่ศิลปินได้อาศัยอยู่หรือความผิดหวังในเรื่องความรัก ของศิลปิน รวมถึง แรงศรัทธา ที่มีต่อศาสนาของศิลปินอีกด้วย ปรากฏว่ามีผลงานในแง่มุมดังกล่าวทั้งหมด 8 ภาพ คือ

- 1 The Slip
- 2 The Sweet Mystery
- 3 Red Sail
- 4 Love is God
- 5 The Bridge (Brooklyn Bridge)
- 6 Five Bridge
- 7 Love
- 8 Love Cross

การเมือง การปกครอง

โรเบิร์ต อินเดียนามีความสนใจในเรื่องการเมืองในประเทศอเมริกาไม่น้อย และเขาก็ได้ แสดงออกมาในแง่มุมต่างๆ เป็นหน้าประวัติศาสตร์ที่คนอเมริกันควรจดจำซึ่งมีผลงานที่สื่อสารในแง่มุมนี้ จากที่คัดเลือกมาทั้งหมด 4 ภาพ

- 1 The Culcurnet
- 2 Year of Mentoos
- 3 The Prosidinty
- 4 Florida

ครอบครัว

ความผิดหวังในเรื่องครอบครัวของอินเดียนาได้รับผลกระทบมากโดยเฉพาะ ในช่วงเด็กของเขา จนเขาถึงกับเปลี่ยนชื่อของตัวเองใหม่ เพื่อลืมเรื่องราวที่ผิดหวังในอดีต แต่ก็ยังคง

แสดงออกมาในผลงานหลายชิ้นด้วยกันซึ่งเป็นการรำลึกถึง พ่อ แม่ และเครือญาติต่างๆ ของโรเบิร์ต อินเดียนา มีผลงานในแ่งมูมนี้นี้ทั้งหมด 7 ภาพ คือ

- 1 The American Dream #1
- 2 The Eateria
- 3 EAT / DIE diptych
- 4 RED Sail
- 5 Yield Brothe # 2
- 6 USA 666
- 7 The Cardinal number

สังคม วัฒนธรรม และค่านิยมของคนอเมริกัน

ในช่วงเวลาดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตของคนอเมริกันอย่างมาก การผลิตสิ่งของต่างๆ ขึ้นมาทีละมากๆ เพื่อรองรับคนที่เกิดขึ้นมาเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว กระแสสังคมแบบทุนนิยมจึงมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว ค่านิยม และวัฒนธรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายทำให้สังคมอเมริกันกลายเป็นสังคมแห่งความมั่งคั่งและก้าวหน้ากระโดดผลดังกล่าวทำให้ชีวิตและความเป็นอยู่ของคนอเมริกันดีขึ้นและเลเวลกันไปพร้อมกัน อินเดียนาแสดงความคิดในแ่งมูมดังกล่าวออกมาเป็นผลงาน ทั้งหมด 6 ภาพ ดังนี้

- 1 The Triumph to tira
- 2 The Rebecua
- 3 EAT / DIE Diptych
- 4 The Beware Danger Anaemic Dream # 4
- 5 The Demuth American Dream # 5
- 6 Exploding Number

ผู้วิจัยพบว่าผลงานบางชิ้นของอินเดียนาได้แสดงออกถึงแ่งมูมต่างๆ หลายแ่งมูมในภาพๆ เดียวซึ่งจะกล่าวถึงแ่งมูมต่างๆ ที่อินเดียนาได้สื่อสารความคิดดังต่อไปนี้

ความรัก ความผูกพัน และแรงศรัทธา

1 The Slip

The Slip เป็นผลงานที่โรเบิร์ต อินเดียนา พยายามสื่อสารเกี่ยวกับช่วงชีวิตหนึ่งของเขา ซึ่งเกิดขึ้นปี 1960 เป็นช่วงเวลาที่อินเดียนาได้เข้ามาอยู่ที่เมืองนิวยอร์กตามเจตนาหมายที่ต้องการเป็นศิลปิน และเป็นผลงานแรกที่เกิดขึ้นหลังจากที่อินเดียนาเปลี่ยนชื่อจาก Robert Clark เป็น Robert Indiana ถือเป็นบุคคลที่เกิดขึ้นและเป็นศิลปิน

Counties Slip เป็นท่าเรือในเมืองนิวยอร์ก ซึ่งถือว่าเป็น city hall first of Newyork เป็นท่าเรือที่มีเรือรวมากมาโดยอินเดียมาได้เดินทางมาอยู่อาศัยโดช่วงแรกมากับศิลปิน 4 คน คือ Ellsworth Kelly, Agnes Martin, Jack Yongerman และ Lehere Tawerey และพบกับคนอื่นๆ อีกในเวลาต่อมา ที่ท่าเรือนี้มีลักษณะเป็นรูปตัว Y จึงเป็นช่วงแคบสำหรับจอดเรือมีการค้าขาย และเป็นจุดเศรษฐกิจ ของเมืองนิวยอร์กในช่วงแรกเลยทีเดียว Coerties Slir จึงเป็นการรวบรวม เรือรวเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ทางทะเล ของเมืองนิวยอร์ก และประเทศสหรัฐอเมริกา ต่อมา การเดินเรือน้อยลง อันเนื่องมาจากผลจากการล่มสลายของตลาดหุ้นในปี 1929 และตัดทางรถไฟ ผ่านกลางท่าเรือ Couenties Slip และการย้ายถิ่นฐานของคนที่มีฐานะ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และผลที่ตามมาคือ การย้ายถิ่นฐานของพวกศิลปิน ซึ่งในช่วงเวลาแรกๆนั้น กลุ่มศิลปินไม่ได้มี ถิ่นฐานเป็นคนนิวยอร์กเลย ล้วนแต่มาจากที่ต่างๆ ทั้งนั้น การมาพบเจอกันที่สถานที่นี้ทำให้เกิด มิตรภาพร่วมกัน การได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน รวมถึงการได้ทดลองสร้างผลงานใหม่ๆ ก็เกิดจากที่เมืองๆ นี้ เช่น การนำวัสดุเหลือใช้มาสร้างผลงาน ช่วงแรกๆ ของ Robert Rauschenburg

2 The Sweet Mystery

หมายถึงความมหัศจรรย์ที่แสนหวาน ซึ่งชื่อผลงานชิ้นนี้ได้นามาจากเพลงของ Cynl Connolly ซึ่งเป็นเพลงที่ได้รับความนิยมในสมัยนั้น อินเดียมาได้อธิบายชื่อผลงานเป็นการรวม เข้าด้วยกัน ระหว่างความมีชีวิตกับความตาย รูปทรงตรงกลางสีเหลืองนั้น อินเดียได้เอามาจาก รูปร่าง ของไบกิงโกะ ซึ่งเขาเคยเห็นในสมัยที่เป็นนักเรียนอยู่ ไบกิงโกะคือสัญลักษณ์ของตัว อินเดียที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ และความไม่สมหวัง อินเดียได้สื่อสารความคิดในเรื่อง ความผิดหวัง ในเรื่องความรัก ว่าตันกิงโกะ เป็นต้นไม้ของชิกโลกตะวันออกแล้วถูกจับให้มาอยู่ในเมืองนิวยอร์ก ย่อมไม่สามารถเจริญเติบโต และขยายพันธุ์ได้ เป็นการถูกทรมานของตันกิงโกะ ซึ่งก็คือการถูกจับ มาอยู่ในที่ที่ไม่เหมาะสม

3 RED SAIL

ผลงานที่ชื่อว่า RED SAIL เป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเพลง "Red Sail in the Sunset" ซึ่งขับร้องโดย Jeanette Park เป็นบทเพลงที่อินเดียได้ฟังแล้วทำให้ระลึกถึง พ่อของเขา แต่รายละเอียดของรูปภาพดังกล่าวเป็นรูปร่างของเรือใบซึ่งป็นวิวทิวทัศน์ที่อินเดีย ได้อาศัยอยู่ที่ท่าเรือ Couenties Slip ซึ่งอินเดียได้เรียกภาพๆ นี้ว่าเป็น "Object Painting" เป็นภาพแสดงออกถึงความผูกพัน และความเจ็บช้ำเกี่ยวกับเรื่องการย้ายถิ่นฐาน ภาพ RED SAIL สร้างขึ้นมาในปี 1963 ซึ่งเป็นช่วงที่ บ้านที่เขาอาศัยอยู่ในท่าเรือ Couenties Slip มีการเวนคืน เพื่อสร้างตึกต่างๆ ใหม่ เป็นการสูญเสียที่อยู่อาศัย ซึ่งอินเดียมีความผูกพันมาก เพราะเป็นบ้าน ที่อินเดียอยู่อาศัยตั้งแต่เริ่มเป็นศิลปินและถือว่าเป็น บ้านหลังแรกในชีวิตของโรเบิร์ต อินเดีย ซึ่งในสมัยเด็ก อินเดีย (โรเบิร์ต คลัก) ได้มีความเจ็บช้ำในเรื่อง การที่ต้องย้ายบ้านบ่อยๆ มาแล้ว ภาพๆ นี้จึงมีนัยยะในการสื่อสารความคิด 2 กลุ่ม คือ ครอบครัว และ ความรักความผูกพัน

4 LOVE IS GOD

ความรักและความศรัทธาของอินเดียนาที่มีต่อศาสนาคริสต์นั้นได้ถูกสร้างสรรค์ออกมาใน ผลงานดังกล่าว อินเดียนาได้รับการว่าจ้างให้ผลิตผลงาน เพื่อประดับในพิพิธภัณฑสถานแห่งหนึ่งของ Lamy Aldrich ที่เมือง Ridgefield, Connecticut ซึ่งอินเดียนาทราบวาพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ได้ถูกสร้างขึ้นมาจาก ทับโครงสร้างเดิมของตึก ซึ่งเป็นโบสถ์มาก่อนทำให้เขาระลึกถึงในสมัยเด็กที่เขาได้ไปโบสถ์กับครอบครัวและได้ถูกทิ้งให้อยู่เพียงลำพัง อินเดียนาได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้โดยเรียบง่ายและไม่ใช้สัญลักษณ์เหมือนผลงานอื่นๆ เปรียบเสมือนการแสดงความรักต่อศาสนาและวงกลมที่ใช้ตรงกลางภาพ เป็นรูปภาพของวงกลม Mandala ของศาสนาพุทธ และเราจะเห็นได้บ่อยในประเทศิเบต ซึ่งอินเดียนา เรียกวงกลมดังกล่าวว่า "Mandala-plus-legend Formalt" เป็นการเสนอเรื่องราวของความศรัทธา ที่มีต่อศาสนาของอินเดียนาแต่ได้เปลี่ยนประโยคที่เขียนว่า "God is Love" เป็น LOVE IS GOD ซึ่งอาจเป็นการแสดงออกถึงความรักที่ถูกทอดทิ้งในวัยเด็กของเขาก็เป็นได้

5-6 The Bridge (Brooklyn Bridge) และ Five Bridge

เป็นผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาที่สร้างขึ้นมาเป็นชุดที่เกี่ยวกับสะพานบลูคลิน ซึ่งอินเดียนาสามารถมองออกไปจากหน้าต่างบ้านของตัวเองและเป็นสะพานบลูคลินที่สองวางตลอดคืนและบางทีก็มีการจุดพลุให้สว่างไสวบนท้องฟ้า อยู่เบื้องหลังของสะพานแห่งนี้ อินเดียนาได้ให้สัมภาษณ์ ไว้ว่าสะพานบลูคลินเป็นการเชื่อมโยงถึงบิดาแห่งบทโคลงกลอน นั่นก็คือ "Chane" และสะพานบลูคลิน ถือเป็นสถานที่ที่สำคัญในความทรงจำของอินเดียนาที่มีความผูกพันกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวของเขาเอง แสงสว่างที่เกิดขึ้นบนสะพานบลูคลินตลอดทั้งคืนเป็นการสะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองในสังคมของอเมริกา ในรัฐนิวยอร์ก ที่ได้รับฉายาว่า "เมืองที่ไม่มีวันหลับใหล"

7. LOVE

ผลงาน LOVE เป็นผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาที่แตกต่างจากงานเดิมๆ อย่างสิ้นเชิง เป็นผลงานที่ไม่ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต หรือองค์ประกอบภาพเดิมๆ ที่ได้สื่อสารความคิดออกมา ผลงาน LOVE เป็นผลงานชุดล่าสุด เป็นชุดที่อินเดียนาได้สร้างสรรค์ออกมาโดยตลอดโดยไม่ละทิ้งเลย งานชุด LOVE เป็นการแสดงออกถึงเรื่องความรักและเป็นความรักที่ผิดหวังของตัวศิลปินโดยเฉพาะ อินเดียนาได้สัมภาษณ์ ไว้ว่า "ทุกคนรู้จักงาน LOVE ของฉัน แต่ไม่มีใครเข้าใจความรักของฉันเลย" ซึ่งเป็นการแสดงออก อย่างตรงไปตรงมาของศิลปิน เพราะผลงาน LOVE เป็นที่นิยมกันมากในสังคมอเมริกา รูปแบบผลงาน ที่ออกไปไม่ว่าจะเป็นการดอวยพร สดแม่มปีหรือแม้แต่ช็อกโกแลต ก็มีคนซื้อกันไปอย่างมากมาย และเป็นผลงานที่ทำให้อินเดียนามีชื่อเสียงมากที่สุดอีกด้วย ผลงาน LOVE เป็นการสื่อสาร เรื่องความรักโดยการอ่านต่างจากศิลปินคนอื่นๆ ที่สร้างผลงานเกี่ยวกับ LOVE เป็นรูปแบบทั่วไปที่มองแล้ว ให้อารมณ์กับคำว่ารัก แต่ของโรเบิร์ต อินเดียนา ให้ผู้ชม "อ่าน"

ความรักและผลงานชิ้นนี้เองที่ถูก นักวิจารณ์กล่าวโจมตีว่าเป็นผลงานที่ดูธรรมดาและไม่มี การสร้างสรรค์อะไรเลย แต่อินเดียกลับให้คำตอบ กลับไปว่า “จะมีศิลปินที่มีชื่อเสียงซักกี่คน ทำผลงานที่ง่ายและตรงไปตรงมาแบบนี้”

ผลงาน LOVE ยังคงเป็นชุดผลงานที่อินเดียฯ พยายามแสดงออกถึงความคิด ที่เรามองเห็นของคนเราจะใช้ความคิดไปพร้อมๆ กัน อินเดียฯเลือกเอา wording มาแทนภาพเพื่อ กระตุ้นและเร้าอารมณ์ของผู้ชม เพื่อส่งผลให้ผลงานได้แสดงตัวตนของภาพออกมา (Verbal - Visual)

8 LOVE CROSS

เป็นผลงานต่อเนื่องมาจากชุดผลงาน LOVE แต่มาในผลงาน LOVE CROSS นั้นได้รับการว่าจ้างให้สร้างผลงานขึ้นมาโดยสำนักวาติกัน เป็นโครงการชื่อ “Decumenical Pavilion” เพื่อนำไปใช้ในการเผยแพร่ศาสนา ซึ่งอินเดียฯได้สร้างผลงาน LOVE ขึ้นมาโดยวางเป็นรูปไม้กางเขนของชาวคริสต์โดยใช้ผลงาน LOVE มีโทนน้ำเงินแดง 5 ชั้นด้วยกัน” ซึ่งเมื่ออินเดียฯ สร้างผลงานเสร็จก็ได้นำไปห่อพัสดุอย่างดีและเดินทางไปมอบให้ด้วยตนเองเพื่อแสดงถึงความรัก อันบริสุทธิ์

ครอบครัว

1 The America Dream # 1

ผลงานชิ้นนี้คือจุดเริ่มต้นของการสร้างงานในแนวความคิด The America Dream ที่มีตามออกมาอีกมากมาย ซึ่งอินเดียฯมองความวุ่นวาย ความล้มเหลวของสังคมอเมริกัน และครอบครัวของเขาเอง ผ่านออกมาในผลงานชุดนี้ The America Dream # 1 เป็นผลงานที่มีความสำคัญ อย่างมากในช่วงเวลานั้น เพราะเป็นผลงานที่ได้เห็นการพัฒนางานของอินเดียฯ มากที่สุดและเป็น ที่รู้จักของคนทั่วไปอย่างมาก ซึ่งต่างจากผลงานเส้าไม้ซึ่งทำมาก่อนหน้านี้ Gene Swenson ได้กล่าวไว้ว่าผลงานของโรเบิร์ต อินเดียฯ ชิ้นนี้เหมือนเครื่องเล่นเกมส์ Pinball และไม่มีภาพไหนของอินเดียฯเลยที่ดูแล้วเป็นผลงานศิลปะ แต่กลับมีความมหัศจรรย์ และความประหลาดใจในตัวของมันเอง นักวิจารณ์แต่ละคนให้ความเห็นว่ารูปแบบ (Style) ของอินเดียฯมีความเป็นผู้ใหญ่ขึ้น รูปร่างและรูปทรงดูลงตัว และเหมาะสมอย่างมาก ต่างกับผลงานชื่อ Agadir ที่เป็นผลงานที่ถูกเรียกว่า “หลงทาง”

ภาพ The America Dream # 1 คือภาพที่นำเอาภาพ Agadir มาวาดทับลงไป ซึ่งอินเดียฯ เคยได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่าเป็นเหตุผลทางเศรษฐกิจ ซึ่งโครงสร้างของภาพ Agadir ที่มีวงกลม 4 วง และเส้นหักมุมแปลกๆ ตรงกลางภาพยังคงอยู่ ซึ่งภาพ Agadir วาดขึ้นมาเพื่อระลึกถึงเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งสำคัญทำให้เกิดความหายนะ ซึ่งความผิดหวังของภาพ Agadir ทำให้เกิดความเศร้าโศกเสียใจในภาพ The American Dream # 1

The America Dream # 1 คือ การรวมเข้าระหว่างความทุกข์ และสุขของคนอเมริกัน ในช่วง ปี 60 ซึ่งคำว่า American Dream เกิดขึ้นเป็นวัฒนธรรมของคนในชาติสมัยนั้นเป็นสาธารณะ ซึ่งเกิดขึ้นกับ คนอเมริกันตั้งแต่ปี ค.ศ 1920 และมีความเข้มข้นมากขึ้น ช่วงหลังสงครามโลก ที่มีความเจริญรุ่งเรืองเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและความเจริญอย่างรวดเร็วนี้เองที่ทำให้ครอบครัว ของอินเดียยาเกิดความไม่มั่นคง รวมถึงการที่เขาเป็นเกย์ ทำให้ถูกแตกแยกจากสังคม การที่อินเดียยาได้รับความรู้สึกทั้ง 2 นี้ คือ ความเป็นคนอเมริกัน และความเป็นบุคคลภายนอก ทำให้เกิดมุมมองทั้ง 2 ด้าน อินเดียยาจึงสนใจในเรื่อง ของอเมริกันมากขึ้น Albee ได้สร้างบทละครเรื่องหนึ่งชื่อ “American Dream” เป็นบทละครที่พิจารณาให้เห็นถึงเหตุการณ์ ของคนอเมริกัน การโจมตีสิ่งจอมปลอมที่มาทดแทนคุณค่า ที่แท้จริงภายในสังคม Albee ได้เยาะเย้ย ถากถางคนอเมริกันที่มุ่งเน้นไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง

วงกลมด้านซ้ายมือบนเป็นตัวเลขของถนนไฮเวย์ที่ครอบครัวของเขาชอบ เดินทาง ส่วนแถบเหลืองดำเป็นการเตือนภัยบนท้องถนนซึ่งเลข 66 หมายถึงพ่อของเขา วงกลมล่างขวามือ มีคำว่า American Dream ซึ่งเป็นชื่อภาพ แต่มีตัวอักษรที่ตั้งตรงมองเห็นชัดเจน คือ R และ I หมายถึง Robert Indiana ซึ่งก็คือตัวของเขาเอง เป็นรูปทแยงมุมระหว่างวงกลม ซ้ายบนคือพ่อของเขาและขวาล่างคือตัวของเขา สลับกับวงกลมอีกชุดหนึ่งมีคำว่า TILT หมายถึง ความล้มเหลวและคำว่า TAKE ALL คือความสำเร็จ เป็นการสื่อสารที่ตรงข้ามกัน หมายถึงความล้มเหลวของพ่อและความสำเร็จของตัวเขาเอง

ในอีกความหมายหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับสังคมอเมริกันคือ TILT คือการลาดเอียงขา เครื่องเล่น PIN BALL ซึ่งเปรียบเสมือนบ้านทางจิตใจของคนอเมริกันและคำว่า TAKE ALL และรูปดาว หมายถึงการก่อตั้งจริยธรรม สำหรับคนอเมริกัน ซึ่งครอบคลุมไปถึงจิตวิญญาณ เศรษฐศาสตร์ การเมือง สังคม เพศ วัฒนธรรม และจุดจบ (full stop)

ในการวาดรูปแบบของภาพเป็นการนำเสนอเหมือนรูปของ The Triumph of Tira แต่เรื่องราว ของคนละอย่างกัน ภาพ American Dream และ The Triumph of Tira ถือเป็นตัวแทนของความซับซ้อน ของอินเดียยา เพราะเป็นการรวมกันในแง่ของความเป็นส่วนตัว และความฝันในเชิงวัฒนธรรมและประเพณี

2-3 The Eateria และ EAT / DIE diptych

ผลงานที่ชื่อว่า The Eateria ถูกสร้างขึ้นมาพร้อมๆ กับผลงานที่ชื่อว่า “The Dietary” ซึ่งเป็นผลงานที่ถูกนำเสนอในช่วงชีวิตของอินเดียยาที่ต้องถูกย้ายบ้านมาอยู่กับแม่ของเขาซึ่งได้ แยกทางกับพ่อของเขาเรียบร้อยแล้ว ในช่วงวัยเด็กของอินเดียยานั้น ได้มาอยู่กับแม่ซึ่งแม่มาทำงาน ยังร้านอาหารริมถนนไฮเวย์ ซึ่งผลงานที่ชื่อว่า EAT นั้น อินเดียยาระลึกถึงแม่ของเขาซึ่งแม่ของเขา เป็นคนที่ชอบกินมากโดยเฉพาะเห็ด แม้กระทั่งวันตายของเธอก็ยังคงพูดถึงอาหารจานโปรดของเธอ ต่อหน้าอินเดียยาเลย

ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างขึ้นมาในรูปทรงกลมขนาดใหญ่หรือเรียกว่า แผนวงกลมจักรวาล (Mandala-plus - legend format) เป็นวงกลมที่ถูกเขียนขึ้นในศาสนาพุทธในธิเบต เป็นตำนานและเรื่องราว ของศาสนา ซึ่งอินเดียมาได้เอามาเปรียบเทียบกับเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตของเขานั้นเอง รูปแบบภายใน มีลวดลายคล้ายกับเครื่องเล่นเกมส์ รูเล็ตซึ่งก็มีอยู่ในร้านอาหาร ที่มีของเขาทำงาน คำว่า "EAT" ล้อมรอบอยู่ภายนอก ซึ่งเมื่อไปเห็นผลงานเสกิตของศิลปินพบว่า อินเดียได้แทรกคำผสมระหว่าง คำว่า EAT ให้เป็นคำว่า TEAT หรือ TEATE ซึ่งแปลว่า หวานหรือผู้ที่ให้มนนั้นก็คือคาร์เมน (Carmen) แม่ของเขานั้นเอง ตัวเลขตัวสุดท้ายคือเลข 8 ซึ่งอินเดียมาได้ให้ความหมายถึงตัวแมของเขา

ส่วนภาพ EAT/DIE เป็นการเสนอช่วงชีวิตที่เริ่มต้นและจบสุดท้ายของอินเดียนา ซึ่งวัฏจักรชีวิตของอินเดียนามี 4 ช่วงคือ EAT, HUG ERR, DIE) และผลงานดังกล่าว ได้ถูกนำไปติดตั้งไว้ ที่หน้าร้านอาหารของแม่ของเขาอีกด้วย เพื่อเป็นการรำลึกถึงแม่ของเขา ซึ่งในผลงานดังกล่าว ศิลปินได้นำเสนอออกมาในช่วงที่ศิลปะแบบป๊อป อาร์ต กำลังนิยมก็ได้นำเสนอ รูปแบบอีกความหมายหนึ่ง ซึ่งจะกล่าวในความหมายต่อไป

4 RED SAIL

เป็นผลงานที่ระลึกถึงชีวิตที่เกิดมาพลัดพรากจากถิ่นฐานของอินเดียนา ซึ่งเคยเกิดขึ้นกับตัวเขาเองในตอนเด็กๆ มาแล้ว ความผูกพันของตัวศิลปินกับที่พักอาศัยที่ Couentie Slip มีมาก เพราะเปรียบเหมือนเป็นบ้านหลังแรกที่ทำให้เกิด Robert Indiana ขึ้น ซึ่งในช่วงนั้นก็มียุโรปหลายคน ย้ายถิ่นฐานมาสร้างตัวที่นั่นทั้งนั้น รูปแบบของผลงานยังคงใช้แบบภาพวงกลมขนาดใหญ่ ซึ่งอินเดียนา บอกว่ามันหมายถึงความสะอาด บริสุทธิ์ ในวงกลม ก็มีเรื่องราวต่างๆ ใส่เข้าไปอย่างภาพนี้ก็เป็รูปเรือใบสีขาว ซึ่งมีใบของเรือเป็นสีแดงเข้มอยู่บนพื้นสีแดงสด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ที่เศร้าสร้อยและหดหู่ ภาพนี้จึงหมายถึงการพลัดพรากจากฝั่งที่ไม่มีกันหวนกลับมาอีก

5 Yield Brother #2

เป็นผลงานที่สร้างต่อจากแนวคิดชิ้นแรก ซึ่งในชิ้นแรกถูกสร้างขึ้นเพื่อร่วมให้เกียรติแก่ Bartend Russell ต่อการต่อต้านอวาระสงครามนิวเคลียร์ ซึ่งได้ใช้สัญลักษณ์ Y หมายถึงการยอม ซึ่งอินเดียนาได้นำ มาใช้ในผลงานชิ้นนี้แต่คงเหลือไว้แต่คำว่า Yield ไม่มีสัญลักษณ์ Y เหมือนเดิม เหลือไว้แต่เป็นเส้นตรงเส้นเดียว ในผลงานชิ้นนี้พูดถึงการอยู่รวมกันในครอบครัว จึงนำเอาคำว่า father, mother และ sister เข้ามาด้วย ซึ่งเป็นการสร้างผลแบบเชิงกลับกัน ซึ่งในความเป็นจริง ครอบครัวของอินเดียนามีโอกาสได้อยู่รวมกันน้อยมาก อินเดียนาแทบจะไม่รู้จักพี่สาว บุญธรรมที่เคยอยู่ด้วยกันตอนเด็กๆ เลย คำว่า "yield brother" อาจจะเป็นคำสาบาน เพื่อเป็นพี่น้องกัน หรืออาจหมายถึง หายยะที่กำลังใกล้เข้ามาในครอบครัว เนื่องจากมีแถบขวางเส้นใหญ่บนพื้นหลังวงกลมซึ่งปกติในสัญลักษณ์จราจรแถบขวางที่ทาบวงกลม จะหมายถึง "ห้าม" นั่นเอง

6 USA 666

เป็นภาพผลงานที่สื่อถึงอัตตชีวะประวัติของเขายาวใจจางและลึกซึ้งมากที่สุด ภาพหนึ่งเพราะตัวศิลปินได้เขียนอธิบายไว้อย่างละเอียด การวางรูปแบบ ภาพเป็น 5 ชั้น เป็นรูปกากบาทเหมือนป้ายกันรถไฟให้คนหยุดอย่าเพิ่งข้าม ภาพ USA 666 นั้น จริงๆแล้วมี 2 ชั้น ชั้นแรกใช้สี แดงและสีเขียว ซึ่งเป็นสีของบริษัทพอยของเขา ซึ่งอินเดียยานบอกว่าภาพนี้คือ "Father Painting" ในผลงานชิ้นนี้ใช้สี เหลือง-ดำ ซึ่งสื่อไปทางสัญลักษณ์จราจร ตัวเลข 666 หมายถึง พอยของเขาซึ่งเกิดวัน 6 และบริษัท 66 ซึ่งตั้งอยู่บนถนน Route 66 ซึ่งเป็นสถานที่พอยของเขา ได้ทิ้งเขาและแม่ของเขาไว้และในพระคัมภีร์ เลข 666 หมายถึง ชะตาและความชั่วร้าย ตัวหนังสือ ล้อมรอบนอกทั้ง 4 ตัว ก็คือ ชีวิตของอินเดียนา (EAT HUG ERR DIE)

7 The Cardinal Number

เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยตัวเลข ซึ่งลักษณะการนำตัวเลขมาสร้างผลงาน ของโรเบิร์ต อินเดียนา นั้นแตกต่างจากศิลปินท่านอื่น เช่น ศิลปิน Jasper John และ Charles Demuth ได้สร้างผลงาน เป็นตัวเลข โดยใช้เนื้อหามาจากเรื่องราวของสังคมและมนุษย์ แต่ของอินเดียนาได้กำหนดตัวเลขเหล่านั้น มาจากโคลงกลอน และอัตตชีวะประวัติของตนเอง เช่น วันที่ บ้านเลขที่ ถนนสายหลักที่พ่อกับแม่ของเขาอยู่ ซึ่งในตัวเลขเหล่านั้น อินเดียนาได้กำหนดขึ้นมาเองเช่น เลข 8 หมายถึง "แม่" เลข 6 หมายถึง "พ่อ" เป็นต้น แต่ผลงานของอินเดียนาที่เป็น ตัวเลขยังคงใช้รูปแบบและการจัดวางไว้กลางภาพและอยู่ในวงกลมวงใหญ่ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ ของอินเดียนานั่นเอง

การเมือง

1-2 The calumet และ Year of Mertoos

เป็นผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ที่เริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานแบบใหม่โดยนำเอาคำพูด มาทำเป็นภาพเขียน โดยผลงานชิ้นนี้ได้นำเอาภาษาในวรรณคดีอเมริกาที่ชื่อว่า Song of Hiawatha มาใช้และใช้เพลงในคำสอน พระเยซูมาประกอบด้วย ซึ่งผลงานได้สะท้อนถึงเหตุการณ์ในเมือง นิวยอร์ก ช่วงยุคต้นปี 60 ซึ่งมีเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อมกัน 2 อย่างคือ speech act theory และ practise in act ซึ่งเป็นการแสดง ความคิดเห็นกันในด้านภาษา ซึ่งมีมากกว่าการสนทนาเฉยๆ แต่ประกอบด้วยความเห็น และการอธิบายด้วย Object ด้วย ส่วน Speech in ait เป็นการพูดถึง แบบแผนในคำพูดในบทละคร เพื่อส่งสารข้อมูลถึงผู้รับสาร อินเดียนาเรียกผลงานประเภทนี้ว่าเป็น "Verbal Visual" (การพูดและ การมองเห็น ซึ่งอินเดียนาได้เสนอแนวความคิดใหม่นี้ว่า มนุษย์เราไม่ได้ใช้การมองด้วยตาแล้ว ส่งไปให้ความคิดของตนเท่านั้น นั่นเป็นความคิดรุ่นเก่า ซึ่งมีคนทำไปแล้ว แต่อินเดียนาเชื่อว่าเราไม่ควร แยกแยะว่าเป็นการมองอย่างเดียว มนุษย์เราใช้การมองและพิจารณาความคิดไปพร้อมๆ กัน ภาษา วัตถุและความคิดสามารถรวมกันได้

อินเดียยายังได้เสนออีกว่าถ้าเราตั้งใจหรือเพ่งความสนใจไปที่ผลงานจะทำให้จิตได้สำนึกของผู้มองหายหรือลดลงไปและถูกแทนที่ด้วยวัตถุใหม่ที่เรากำลังมองด้านหลัง การนำตัวอักษรนำมาภาพ Painting เป็นการสร้างปริศนาโดยสื่อผ่าน Verbal Visual ทำให้เกิดการสร้างคำและสำนวนมา Painting โดยผสมตัวอักษร เพื่อนำไปขยายถึงสิ่งที่ถูกลืม ซึ่งผลงานทั้งหมดนี้ถูกเรียกว่าเป็น Literary Painting Series” ซึ่งมีทั้งหมด 3 ชิ้น คือ God is the Rilly of the Valley Calumet และ Year of Mentoes ในผลงานชื่อ Culumet ซึ่งหมายถึงกลองยาสูบของพวกเขาอินเดียแดงเวลาขอสงบศึก ซึ่งอินเดียนาใช้สีแดงซึ่งหมายถึงอินเดียแดงและความเศร้าโศกเสียใจ กลองยาสูบมีบทบาท ในการรวบรวมกลุ่มคนเข้าไว้ด้วยกัน วงกลมวงเล็กหมายถึงชนพื้นเมืองกลุ่มน้อยในอเมริกา วงกลมใหญ่ที่ครอบหมายถึง จักรวาล หรือที่นักวิจารณ์เรียกว่า ‘Mandala’ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของโรเบิร์ต อินเดียนา ส่วนผลงาน Year of Mentoes เป็นวงกลมใหญ่เหมือนกัน แต่ใช้สีโทนเย็นคือ ฟ้ำ และเขียว หมายถึง ท้องฟ้า และห้วงอวกาศ ตรงกลางถูกวางให้ว่างเว้นไว้เหมือนเป็นปริศนาที่คำพูดโดยรอบวงกลมที่เขียนว่า “is a road” ไม่มีจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดเหมือนการรำยมนต์ Swenson ได้กล่าวถึงผลงานชิ้นนี้ว่า “Road วงกลมสีฟ้าและวงกลมสีเขียวเปรียบเหมือนไม่มีอะไรเหลืออยู่ในการเดินทางอะไรเลย ยกเว้นเพียง แต่ความทรงจำ”

3 The President (A Divorced man has Never Been the President)

โรเบิร์ต อินเดียนา ให้ความสนใจ ในการเลือกตั้งประธานาธิบดีในปี 1960 ซึ่งพูดถึงนาย Adlai Sterenson ที่เข้าแข่งชิงตำแหน่งประธานาธิบดีของสหรัฐและสุดท้ายก็ไม่ได้รับเลือกตั้งและเป็น บุคคลที่ถูกหย่าร้างมาก่อน และเป็นผู้สมัครของพรรคเดโมเครตเป็นผลงานที่สร้างชื่อเสียงและเป็น สัญลักษณ์ที่โด่งดังมากที่สุดภาพหนึ่งของอินเดียนา รูปดาว 5 แฉกหมายถึง office ใน white house แต่อินเดียนา ให้สัมภาษณ์ว่า เขาหมายถึง Nelson A Reckeffier ผู้สมัครของพรรครีพับลิกันซึ่งสมัครในปี 1960 ซึ่งไม่ประสบความสำเร็จ และเป็นคนที่ชอบสะสมรูปภาพ Art (ศิลปะร่วมสมัย) ในมุมมองของ อินเดียนาที่ได้รับความเจ็บช้ำมาจากพ่อของเขา ซึ่งไม่ได้เป็น Hero ในสายตาของเขา อินเดียนาเลยมองว่าบุคคลที่ถูกหย่าร้างมาไม่สามารถเป็นผู้นำของประเทศ ซึ่งคนในประเทศจะยกย่องให้เป็น Hero เพราะอินเดียนาถือว่าคุณยังไม่สามารถประสบความสำเร็จในครอบครัวได้จะเป็นคนที่ประสบความสำเร็จ ในประเทศได้อย่างไร

4 Florida

ผลงานชิ้นนี้อยู่ในชุด “Confederacy Series” ซึ่งมีผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น คือ Alabama Mississippi, Louisiana และ Florida ซึ่งทั้งหมดคือรัฐทางตอนใต้ของสหรัฐอเมริกาที่มีปัญหาด้านสิทธิมนุษยชน ซึ่งในยุคนี้ของอินเดียนา เริ่มมีจุดยืนในงานภาพเขียนของเขามากขึ้น ซึ่งในชุดนี้อินเดียนาได้พูดถึงความสัมพันธ์ ระหว่างศีลธรรมของสังคมกับการตอบรับจากทางการเมืองในอเมริกาสมัยใหม่และผลงานของอินเดียนาชุดนี้เอง ที่ถูกกล่าวว่าเป็นผลงานที่ก้าวร้าวที่สุดของเขาและในยุคปี 1965 โดยมีเนื้อหาละระสำคัญ เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน

โดยโทนของภาพสร้างให้เกิดความรู้สึกดำหนิ โดยแผนที่แต่ละรัฐถูกทบแดงไปด้วยภาพดาวที่มีการวางในลักษณะกากบาท หรือผิด และทำให้รู้สึกถึงธงของกลุ่มสมพันธ์ต่างๆ ตรงกลางภาพเป็นการสื่อถึงความรุนแรงของการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งสิทธิความเป็นมนุษย์ คำในวงกลม 2 วง มีตัวอักษรแคะฉลุ ซึ่งหมายความว่า 'ลักษณะทางกายวิภาคของคนทุกๆ ประเทศต้องมีส่วนที่ถูกซ่อนเร้นอยู่เสมอ' ส่วนที่ถูกซ่อนเร้น อันเดียนาได้ระบายสีชมพูอันเป็นแผนที่ของรัฐที่กระทำผิดโดยละเมิดสิทธิมนุษยชน ซึ่งมองลึกๆ แล้วจะมีลักษณะคล้ายอวัยวะเพศของผู้ชาย

สังคม วัฒนธรรมและค่านิยมของคนอเมริกัน

1 The Triumph of Tira

เป็นภาพช่วงแรกของอินเดียนาที่วาดคู่กับภาพ The American Dream # 1 รูปแบบของภาพคล้ายกัน แต่ได้เพิ่มเส้นแบ่งเดือนอันตรายอันเป็นสัญลักษณ์บนท้องถนน ภาพนี้อินเดียนาได้วาดขึ้นเพื่อให้สื่อความหมายถึงดารานักแสดงหญิงคนหนึ่งชื่อ Maewest ซึ่งได้แสดงหนังภาพยนตร์เรื่อง "I am non Angie" ซึ่งเล่นเป็น Tira ตัวละครที่เป็นหญิงที่มีเซ็กส์และผู้ชายหลายคน ซึ่งนำไปสู่ปัญหา ทางด้านกฎหมาย และ Tira ก็มีแมวตัวใหญ่เป็นเพื่อนด้วย อินเดียนามอง Tira ว่าเป็นบุคคลตัวอย่าง เป็น American Dream ของยุคนั้น ซึ่งกดดันพวกกรักรวมเพศไม่ให้สามารถมีชีวิตอยู่อย่างอิสระในสังคมได้ (Dunkest yeurs of the Depression) แต่วิถีชีวิตของ Mae West ทั้งในการแสดงและชีวิตจริงกลับไม่สนใจ กับคำครหาเหล่านั้นจากสังคมของอินเดียนาที่เป็นพวก Homosexual จึงประทับใจในความเป็น American Dream ของ Mae West

2 The Rebecca

เป็นภาพเขียนของอินเดียนาที่สื่อความคิดถึง ค่านิยมการค้าหาของคนอเมริกัน ในช่วง Civil wars Rebecca เป็นเรือบรรทุกทหารที่จะวิ่งผ่านเมืองนิวยอร์ก ซึ่งเมื่อก่อนเป็นศูนย์กลางของความชั่วร้าย เพื่อไปประเทศคิวบา เลข 8 ตรงกลางหมายถึงแม่ของเขาซึ่งเป็นรูปหลงใหลในบ้านใหญ่โตและแม่ของเขา ก็ตายในเดือน 8 (August) ซึ่งในภาพทั้งหมด มีความหมายหลายด้าน คือ กรชาดมนุษยธรรม ความผิด บ้านหลังใหญ่ บริษัทการค้าหา และแม่ของเขา (Carmeh)

3 EAT / DIE diptych

งาน EAT / DIE ของ โรเบิร์ตอินเดียนาส่วนเสริมแนวคิดของ POP ART ที่เกี่ยวกับการต่อต้าน การขยายการบริโภคทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น ซึ่งตามมาสู่ความแข็งแกร่งของระบบทุนนิยม อินเดียนามองว่า สิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมทุนนิยมคือ การใช้ชีวิตที่หรูหราฟุ่มเฟือย ใช้ของอย่างเหลือเฟือ ทั้งๆ ที่ตัวเขาเองเกิดมาในกลุ่มคนที่ยากจนและประสบปัญหาทางเศรษฐกิจ ทำให้ชีวิตครอบครัวของเขาแตกแยก และผลงาน EAT / DIE ยังเป็นการบันทึกประวัติชีวิตของเขา ช่วงหนึ่งซึ่งก็หมายถึง บ้ายร้านอาหารตามถนน Highways ที่แม่และเขาได้อาศัยอยู่ คำพูดว่า "EAT"

เป็นการพูดครั้งสุดท้าย ของแม่ของเขา (Carmen) ก่อนที่จะสิ้นใจ สีที่เขาใช้ดูน่าสยดสยองโดยใช้สีดำ และแดง John K Sherman กล่าวว่า “เป็นภาพที่ทำให้ผู้ดูหยุด” เหมือนชีวิตของเรา กำลังถูกจับตามองจากภาพๆนี้ และเขายังกล่าวอีกว่า ‘เป็นการรวมกันอย่างน่าฉงนระหว่าง การมองและการบริโภค ซึ่งดวงตาและปาก”

4 The Beware Danger American Dream # 4

เป็นผลงานจากชุด American Dream ที่พิพิธภัณฑ MOMA เป็นวงกลม 4 วงที่มีตัวเลข เห็นเด่นชัดตามชื่อรูป ใช้สีดำกับแมสที่เข้มมากๆ เพื่อให้เกิดความโดดเด่นมากที่สุด และใช้สีเหลืองและแดงมากกว่ารูปอื่นๆ ซึ่งการใช้สีกลุ่มนี้ก่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาเสียแล้ว โดยผลงานชิ้นนี้ อินเดียนาได้สร้างโดยแสดงความรู้สึกในแง่ลบทางการเมือง ซึ่งลักษณะงานของ อินเดียนาออกมาในแบบตรงๆ คือ งานผากซาก ผลงานนี้เรียกว่า The forth คือความฝันในแง่ลบ Susan E Ryan ได้กล่าวว่า “เป็นสัญลักษณ์ผลงานที่เกี่ยวกับตัวเลขในฝันของคนอเมริกัน แต่เสียตายว่าเป็นตัวเลขแห่งความโชคร้าย” เลข 4 หมายถึง แขนของกากบาททั้ง 4 มุม ซึ่งหมายถึงความสมบูรณ์ทางจิตใจหรือ Nuclear Family (ครอบครัวที่ไม่ลงรอย) อินเดียนาจึงใช้คำว่า The Beware Danger หมายถึง เตือนให้ระมัดระวังเลข 4 ยังหมายถึงการแบ่งช่วงอายุของมนุษย์ เลข 4 ก็คือช่วงวัยรุ่นหนุ่มสาว ซึ่งจะก่อให้เกิดความปรวนแปรทางเพศ

5 The Demuth American Dream # 5

ผลงานชิ้นนี้ก็อยู่ในชุดเดียวกัน ซึ่งออกมาพร้อมๆ กัน The Beware Dange American Dream # 4 ซึ่งประกอบด้วยกรอบงานทั้งหมด 5 กรอบ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก Charles Demuth ในผลงาน “I saw the figure 5 in Gold” เป็นการเลาถึงประสบการณ์ชีวิตของอินเดียนาที่ได้บันทึกในเอกสารผลงานชิ้นนี้ ของอินเดียนาเปรียบเสมือนการเฉลิมฉลองความสำเร็จของอินเดียนา เพราะในช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่ อินเดียนาได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปินของอเมริกาและเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญในชีวิตของเขา The year of the pop explosion คือช่วงที่ศิลปะแบบ pop art โด่งดังมากที่สุดนั่นเอง

ในผลงาน Dream # 5 อินเดียนาได้เพิ่มความอ่อนโยนมากขึ้น เกี่ยวกับความฝัน เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ครั้งแรกในการสร้าง wording ต่างๆ HUO, ERR EAT และ DIE รูปไม้กางเขนในภาพ หมายถึงรูปร่างของมนุษย์ มีความเกี่ยวโยงถึงศาสนาและการบูชาอันหวั่นไหวการสร้างผลงาน ชิ้นนี้ก่อให้เกิดศิลปินรุ่นหลังตามมาอีกมากมาย

6 Exploding Number

เป็นผลงานที่มีกรอบงานทั้งหมด 4 กรอบ คือ ขนาด 12 นิ้ว 24 นิ้ว 36 นิ้ว และ 48 นิ้วตามลำดับ ขนาดที่เล็กไปหาใหญ่มีตัวเลขบนกรอบคือ 1, 2, 3 และ 4 ซึ่งเลข 4 ใหญ่ที่สุดและให้สีเหลือง และแดงเฉพาะกรอบขนาดใหญ่อันเดียวที่เหลือเป็นตัวหนังสือสีเหลือง พื้นดำ ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะ คล้ายกับผลงานของ Robert Smithson ซึ่ง "Alogon # 1" ซึ่งผลงานของ Smithson ได้สร้าง โดยอ้างอิงคณิตศาสตร์ และภาพหลอน เป็นงานที่ไม่มีตัวตนและพื้นผิว แดของโรเบิร์ต อินเดียนา เป็นการนำเลขมาเรียงทีละตัว ให้ได้ขนาดตามความเหมาะสม โดยหักตัวหันไปทางด้านซ้าย เรียงลำดับขึ้น เป็นรูปแบบของการเดินรำ หมายเลข 1 - หยุด 2 - เคลื่อนไหว 3 - เคลื่อนไหวมากขึ้น และ 4 - มีความชะงักวันแต่ก็ยังมี Movement อยู่

3.3 การสร้างสรรค์ผลงาน

1 การจัดโครงสร้างภาพ

โครงสร้างภาพของโรเบิร์ต อินเดียนา โดยส่วนใหญ่คำนึงถึงโครงสร้างหลักเป็นอย่างมาก รูปทรงในการออกแบบเป็นเรขาคณิตโดยเฉพาะ การออกแบบที่ใช้หน่วยของรูปทรง (Unit Forms) จำนวนมาก หรือเรียกว่า การออกแบบในวิธีที่ใช้องค์ประกอบซ้ำ การเรียงแถว การเว้นพื้นที่ว่างในองค์ประกอบต่างๆ กัน ทำให้ดูแล้วเป็นภาพที่มีระบบในการจัดอย่างมีระเบียบ ซึ่งในแต่ละภาพสามารถวิเคราะห์เป็นหมวดหมู่ของการจัดโครงสร้างภาพได้ดังนี้

1.1 โครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure) เป็นโครงสร้างที่ประกอบด้วย เส้นโครงสร้างที่ประกอบขึ้นอย่างมั่นคง ในลักษณะของการแบ่งส่วนต่างๆ กัน อย่างสม่ำเสมอ รูปทรงจัดอยู่ในระบบที่ให้ความรู้สึกถึงช่องว่างต่างๆ กัน ซึ่งมีผลงานของอินเดียนา ที่ผู้วิจัย คัดเลือกมาจำนวน 7 ภาพ คือ

- The Slip
- The Calument
- Year of Mentoos
- The Demuth America Dream # 5
- Yield Brother # 2
- USA 666
- The Cardinal Number

1 2 โครงสร้างกึ่งมีแบบแผน (SEMI - FORMAL STRUCTURE)

มีลักษณะเหมือนโครงสร้างที่มีแบบแผน ซึ่งมีระยะทางเท่ากันขององค์ประกอบ แต่ยังคงด้วยความผิดปกติบ้าง เช่น การเว้นระยะห่างของบางส่วนไม่เท่ากัน หรือมีการเปลี่ยนรูปร่าง ขนาด และรูปทรงบางรูป ซึ่งเป็นเพียงส่วนน้อย และยังคงมีความเป็นระเบียบขององค์ประกอบส่วนใหญ่อยู่ ซึ่งในผลงานของอินเดียนาที่จัดอยู่ในประเภทนี้มี 2 ภาพ คือ

- The Sweet Mystery
- Love is God

1 3 โครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE)

คือเส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจน หรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจน นั้นเป็นเส้นโครงสร้างความคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบโดยไม่รบกวนต่อรูปร่าง ซึ่งผลงานของอินเดียนาส่วนใหญ่จะอยู่ในประเภทนี้เป็นส่วนมากเนื่องจาก ผลงานส่วนใหญ่ของอินเดียนามักจะใส่ชื่อภาพเข้าไปด้วย และให้ไว้ในภาพเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของภาพทำให้ระยะห่างระหว่างภาพบนและล่างไม่เท่ากัน ซึ่งมีจำนวนภาพทั้งหมด 8 ภาพ ดังนี้

- The American Dream # 1
- The President (A Divorced man has Never Been the President)
- The Rebeca
- The Eateria
- EAT / DIE diptych
- RED Sail
- FLORIDA
- LOVE CROSS

1 4 โครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure)

คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่มองเห็นและเส้นโครงสร้างในแนวความคิด แต่เส้นโครงสร้างที่ชัดเจนสามารถแบ่งที่วางเป็นส่วนๆ ซึ่งสัมพันธ์กับหน่วยของรูปทรง ซึ่งจะบรรจุอยู่ในส่วนนั้นๆ ด้วยวิธีต่างๆ กันไปโดยหน่วยหนึ่งอาจมีสีของพื้นภาพแตกต่างจากพื้นภาพของหน่วยข้างเคียง การเปลี่ยนแปลงอย่างมีระบบ หรือการใช้วิธีสร้างภาพ

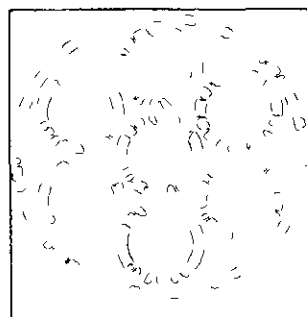
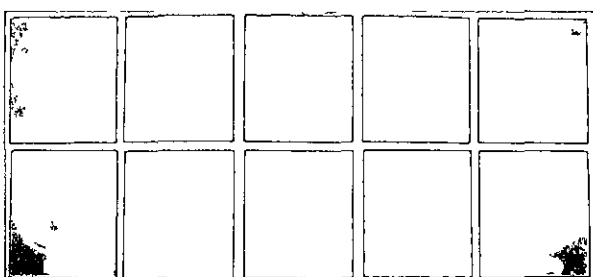
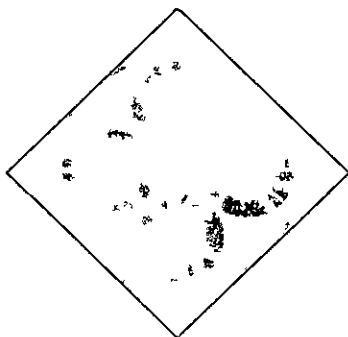
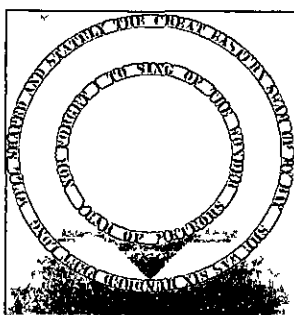
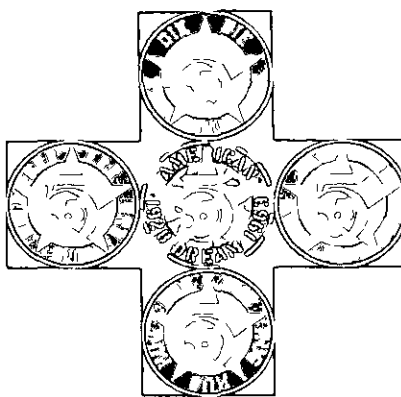
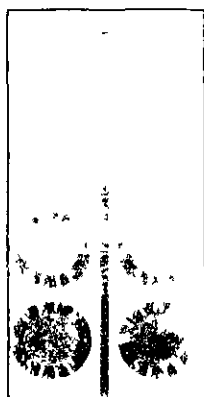
(Positive form) บนพื้นภาพ ควบคู่ไปกับการเปลี่ยนภาพ เป็นพื้นภาพ (Negative form) จะทำให้เห็นโครงสร้างกรอบของแต่ละหน่วยชัดเจน ซึ่งผลงานของอินเดียนา ที่อยู่ในประเภทนี้มี 5 ภาพ คือ

- Triumph of tira
- The Beware Danger American Dream # 4
- The Bridge (Brooklyn Bridge)
- Five Bridge
- LOVE

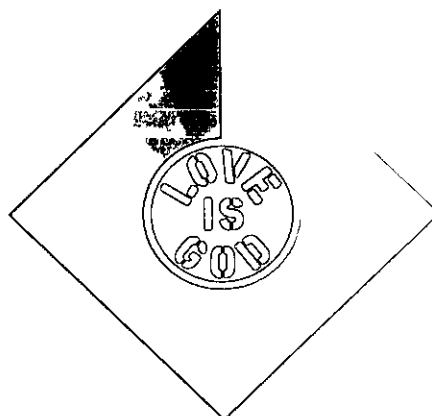
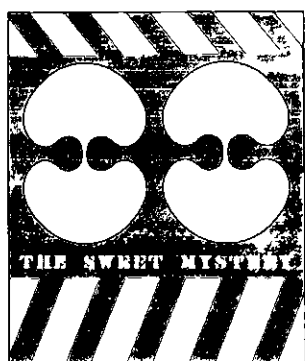
ชื่อภาพ	การจัดโครงสร้างภาพ			
	มีแบบแผน	กึ่งมีแบบแผน	ไม่ชัดเจน	ชัดเจน
1 THE SLIPS	●			
2 THE SWEET MYSTERY		●		
3 THE AMERICAN DREAM#1			●	
4 THE TRIUMPH OF TIRA				●
5 THE CALUMET	●			
6 YEAR OF MENTEORS	●			
7 THE PRESIDENT(A Divorced Mar Has Never Been The President)			●	
8 THE REBECCA			●	●
9 THE EATERIA			●	
10 EAT / DIE diptych			●	●
11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4				●
12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5	●			●
13 RED SAILS			●	
14 YIELD BROTHER#2	●			
15 LOVE IS GOD		●		
16 THE BRIDGE(The Brooklyn Bndge)				●
17 USA666	●			
18 FIVE BRIDGE				●
19 FLORIDA			●	
20 THE CARDINAL NUMBERS	●			
21 EXPLODING NUMBERS				●
22 LOVE				●
23 LOVE CROSS			●	

ผลงานจากการจัดโครงสร้างภาพ

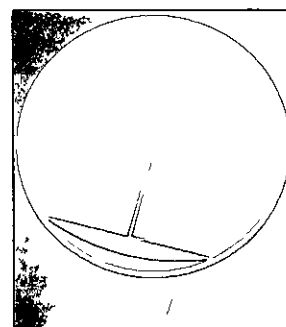
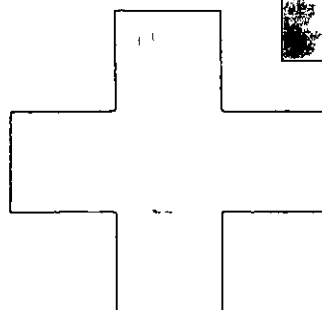
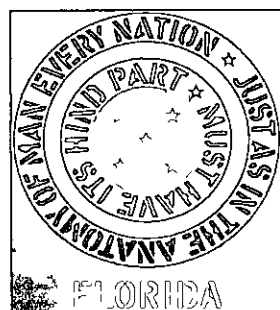
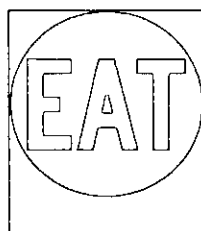
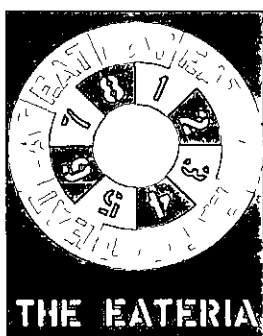
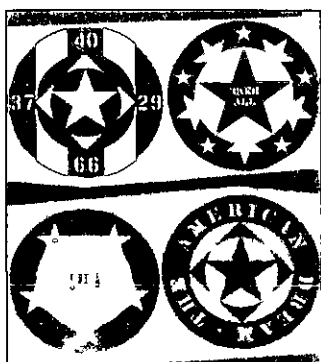
โครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure)



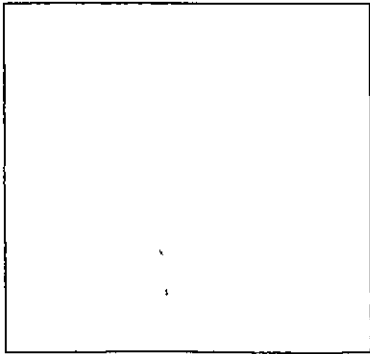
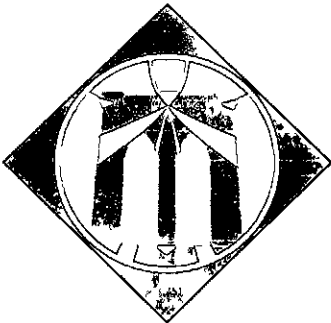
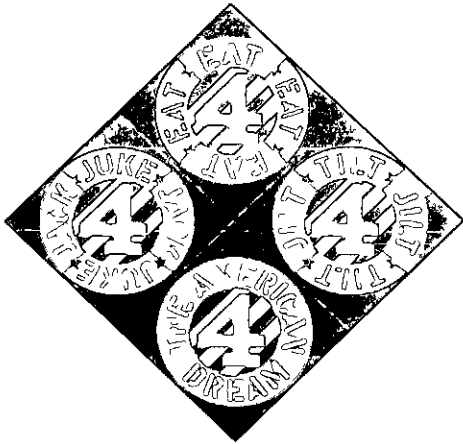
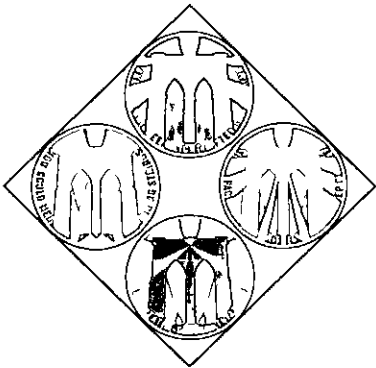
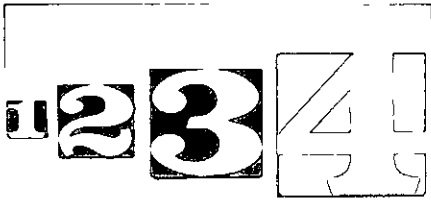
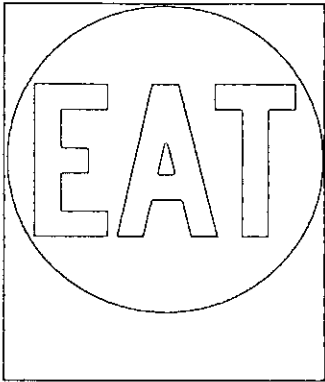
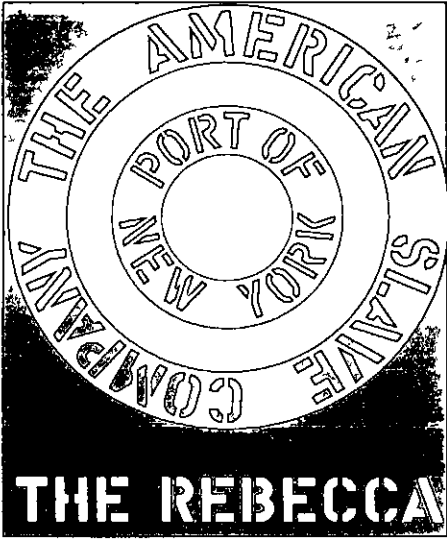
โครงสร้างกึ่งมีแบบแผน (SEMI - FORMAL STRUCTURE)



โครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE)



โครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure)



2 การใช้สี

การใช้สีในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ทั้งหมดจะเป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน โดยในทุกๆ ผลงานจะใช้สีในโทนร้อน เพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้มหรือสีดำ เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่อินเดียนาใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ ก่อให้เกิดการกระตุ้นและปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate) เป็นอย่างมากซึ่งเมื่อแบ่งลักษณะ การตัดกันของสีในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาแล้ว สามารถแบ่งลักษณะส่วนประกอบที่ตัดกันได้ 2 กลุ่ม คือ

2.1 การตัดกันของน้ำหนักสี

การใช้สีที่ตัดกันโดยใช้ความแตกต่างของน้ำหนักสี (Values) ภาพที่ได้จะไม่รู้สึกเด่นชัด เหมือนภาพที่แสดงขาวจัด และดำจัด รวมถึงบางส่วนของภาพจะถูกกลมกลืนด้วยซ้ำ ในสภาพการตัดกัน ของน้ำหนักสี จะเกิดการตัดกันที่น้อย และถูกกลมกลืน (Harmony) จะให้ความรู้สึกนุ่มนวล เงียบสงบ ซึ่งมีผลงานที่เข้ากลุ่มนี้ทั้งหมด 8 ภาพดังนี้

- The American Dream # 1
- The Calumet
- Year of Mentoos
- The Demuth American Dream # 5
- Red Sail
- Yield Brother # 2
- Love is God
- The Bridge (Brooklyn Bridge)

2.2 การตัดกันของสี

การตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสี และสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง มีผลงานที่อยู่ในกลุ่มทั้งหมด 19 ภาพ ดังนี้

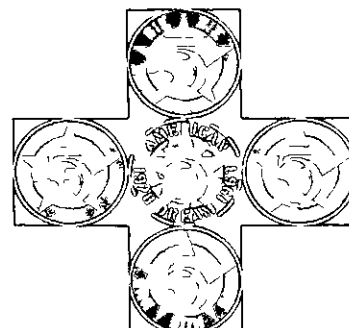
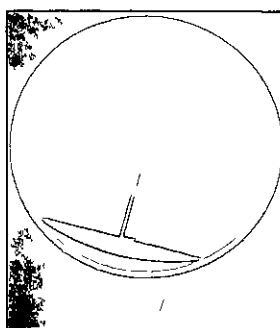
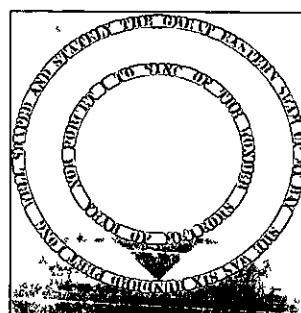
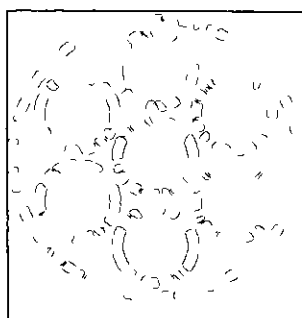
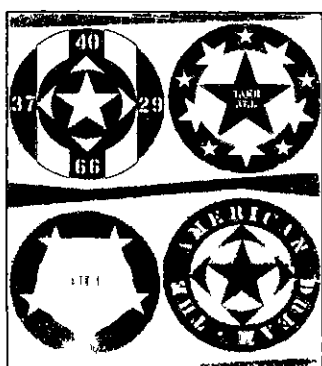
- The Slip
- The Sweet Mysteren
- The American Dream # 1
- The Triumph Tira
- The Calumet
- The President (A Divorced man has Never Been the President)
- The Rebecca
- The Eateria

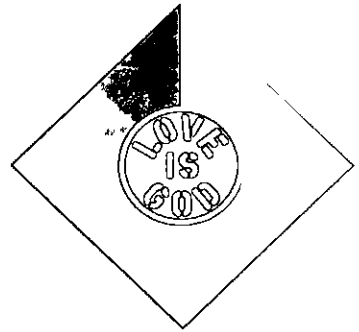
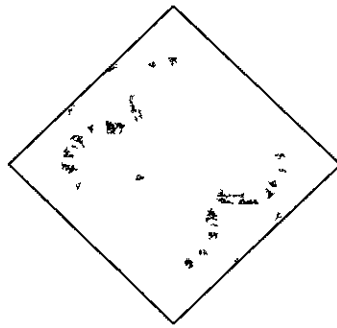
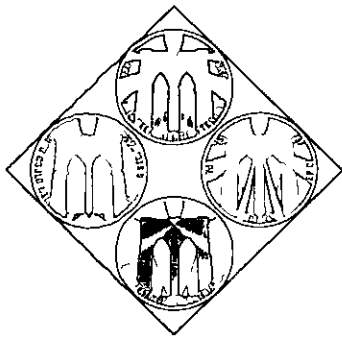
- EAT / DIE diptych
- The Beware Danga American Dream \$ 4
- The Demuth American Dream # 5
- RED SAIL
- USA 666
- Five bridge
- Florida
- The cardinal Number
- Exploding Number
- LOVE
- LOVE CROSS

ซึ่งในผลงานทั้งหมดที่นำมาวิจัยนั้น มีภาพที่มีทั้งการใช้สีกลมกลืนและสีตัดกัน อยู่ในภาพเดียวกันมีทั้งหมด 4 ภาพ คือ

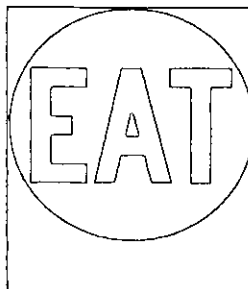
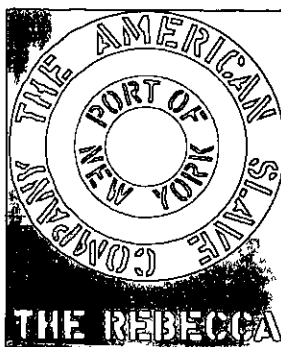
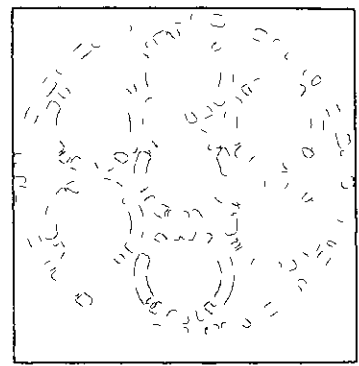
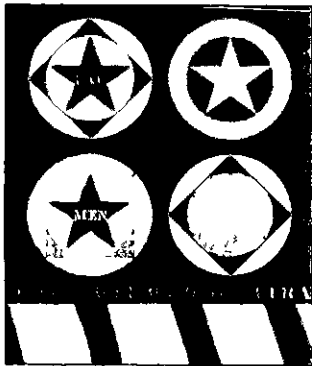
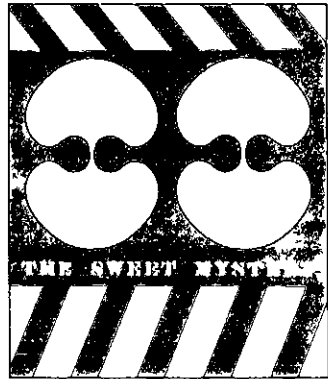
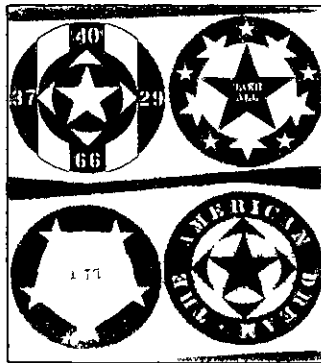
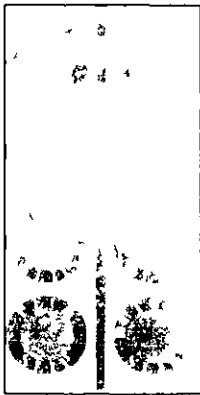
- The American Dream # 1
- The Calumet
- The Demuth American Dream # 5
- RED SAIL

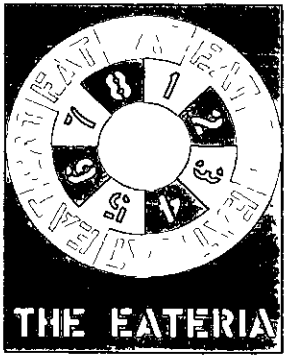
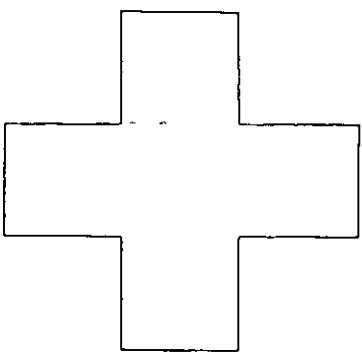
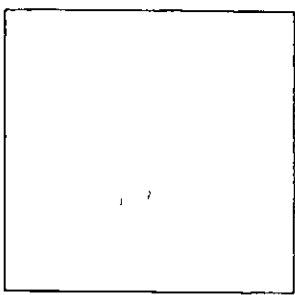
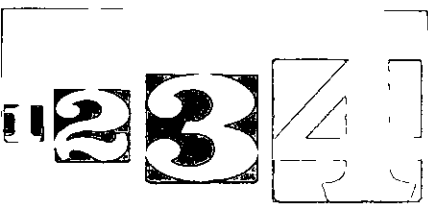
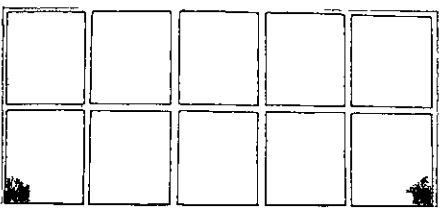
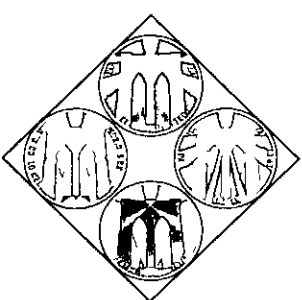
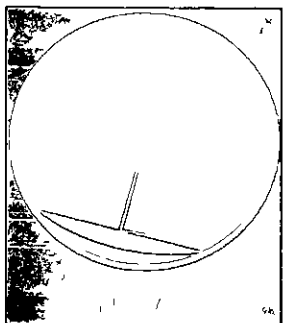
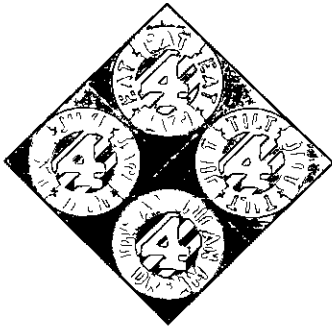
ผลงานที่เกิดจากการตัดกันของน้ำหนักสี





ผลงานที่เกิดจากการตัดกันของสี





ชื่อภาพ	การใช้สี	
	การตัดกันของน้ำหนกสี	การตัดกันของสี
1 THE SLIPS		●
2 THE SWEET MYSTERY		●
3 THE AMERICAN DREAM#1	●	●
4 THE TRIUMPH OF TIRA		●
5 THE CALUMET	●	●
6 YEAR OF MENTEORS	●	
7 THE PRESIDENT(A Divorced Mar Has Never Been The President)		●
8 THE REBECCA		●
9 THE EATERIA		●
10 EAT / DIE diptych		●
11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4		●
12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5	●	●
13 RED SAILS	●	●
14 YIELD BROTHER#2	●	
15 LOVE IS GOD	●	
16 THE BRIDGE(The Brooklyn Bndge)	●	
17 USA666		●
18 FIVE BRIDGE		●
19 FLORIDA		●
20 THE CARDINAL NUMBERS		●
21 EXPLODING NUMBERS		●
22 LOVE		●
23 LOVE CROSS		●

3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ ในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาทั้งหมด 23 รูปนั้น อินเดียนามีเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนกสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำของผลงานของอินเดียนาดูแล้วเป็นจังหวะ ที่จับสมบูรณในงานชิ้นนั้นๆ

- การใช้สัญลักษณ์ ในผลงานของอินเดียนาทุกภาพล้วนใช้สัญลักษณ์ทั้งสิ้น ซึ่งเมื่อมองผลงานโดยทั่วไปแล้ว อินเดียนาเหมือนใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปและผู้คนล้วนคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ทั้งหมดที่อินเดียนาใช้แต่ในความเป็นจริงแล้วในผลงาน แต่ละชิ้นของอินเดียนานั้นเขา

ได้สื่อความหมายให้กับสัญลักษณ์เล็กซึ่งกว่าสัญลักษณ์ปกติจะแสดงออก ชลุต นัมเสมอ ได้กล่าวไว้ว่า “งานศิลปะประเภทไม่มีข้อเรื่องหรือแบบนามธรรม รูปทรงจะเป็นสัญลักษณ์ให้แก่ตัวเอง เพราะเนื้อหาของงานประเภทนี้จะอยู่ที่รูปทรง ไม่ได้เกี่ยวข้องกับหรืออ้างอิงกับความหมายอื่นใดภายนอก การกล่าวว่า รูปทรงเป็นสัญลักษณ์ให้กับตัวเอง หรืองานศิลปะเป็นสัญลักษณ์ให้แก่ศิลปะเอง ฟังดูจะขัดต่อความหมายของสัญลักษณ์ที่กล่าวแล้วข้างต้นว่า สัญลักษณ์ คือสิ่งหนึ่งที่ใช้แสดงความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง แต่ที่จริงแล้ว หมายถึง รูปทรงที่ประกอบขึ้นด้วยโครงสร้างทางรูปและทางวัตถุ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ให้กับเนื้อหาหรือความเป็นศิลปะหรือสุนทรียภาพที่เกิดจากรูปทรงนั้นซึ่งไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ต่างกับประโยคที่ว่า สิ่งใดเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นสิ่งใด” ในหลักการออกแบบสัญลักษณ์นั้นเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้ร่วมกันได้ในสังคมโดยเป็นสื่อ ความหมายที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิด ที่แฝงอยู่ในรูปแบบ ซึ่งในลักษณะเดียวกันนี้ อินเดียนาได้นำมาประยุกต์เพื่อสร้างผลงานของเขาออกมา เพื่อให้เกิดเป็นเครื่องหมาย ใหม่ที่มีจุดประสงค์เพื่อชี้เตือน หรือกำหนดให้รู้ถึงอันตราย ต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ศิลปินประสบผ่านมารวมถึงเป็นเรื่องที่ศิลปิน ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นๆ ซึ่งแบ่งผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1 การนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่ ผลงานที่อยู่ในกลุ่มนี้มีทั้งหมด 11 ภาพ คือ

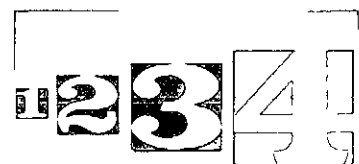
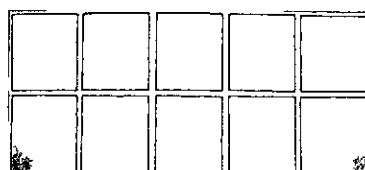
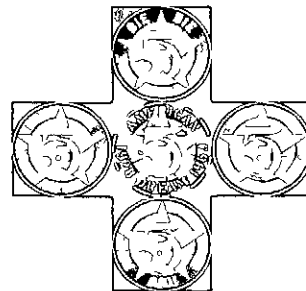
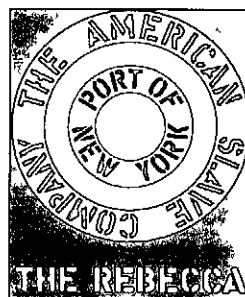
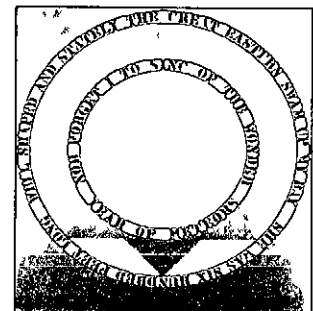
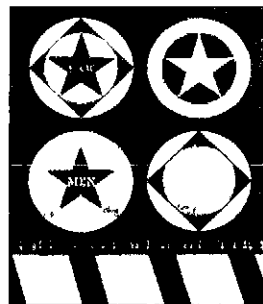
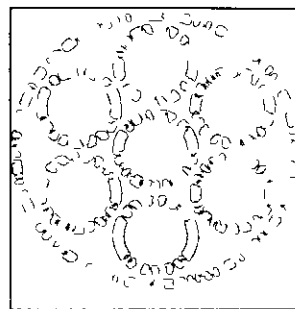
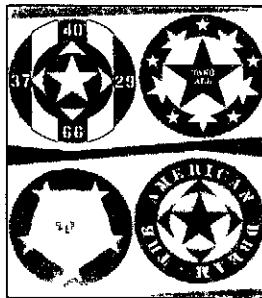
- The American Dream # 1
- The Triumph of Tira
- The Calumet
- Year of Mentoes
- The President (A Divorced man has Never Been the President)
- The Rebecca
- The Demuth American Dream #5
- Yield Brother # 2
- Florida
- The Cardinal number
- Exploding Number

2 การสร้างสัญลักษณ์ใหม่เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่ ผลงานของอินเดียนาที่อยู่ในกลุ่มนี้มี 12 ภาพ คือ

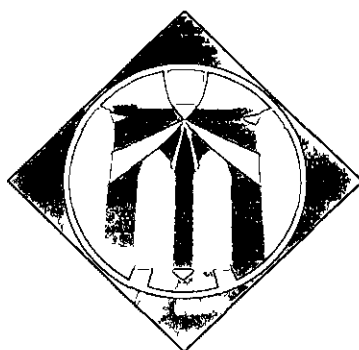
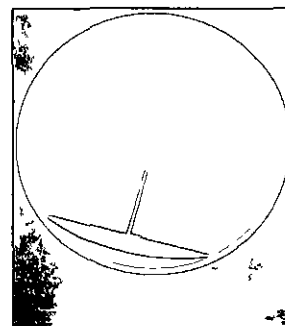
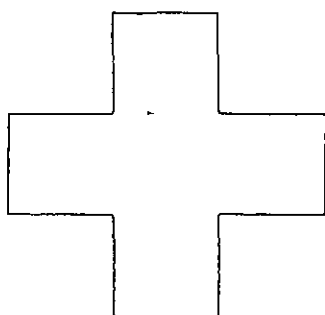
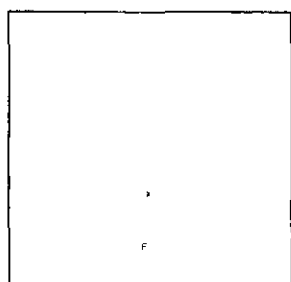
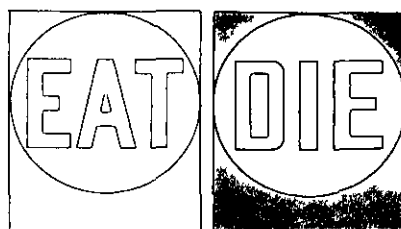
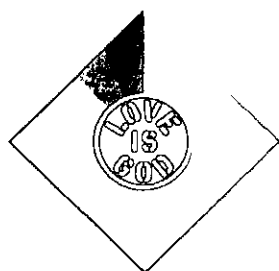
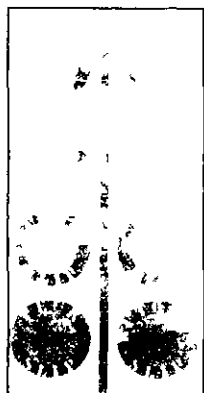
- The Slip
- The Sweet Mystery
- The Eatena
- EAT / DIE diptych

- The Beware Damger American Dream # 4
- RED SAIL
- LOVE IS GOD
- The Bridge (Brooklyn Bridge)
- USA 666
- Five bridge
- LOVE
- LOVE cross

ผลงานที่น่าสนใจลักษณะเดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่



ผลงานที่น่าสนใจลักษณะใหม่เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่



- การใช้รูปทรง

“รูปทรงคือ สิ่งที่มีมองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่วาง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้าง เนื้อหาให้กับรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญา ความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือสว่นที่เป็นกาย เนื้อหาคือสว่นที่เป็นใจ รูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองสว่นนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกันถ้าแยกกัน ความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไมอาจอุบัติขึ้นได้” ชลูด นิยมเสมอ (2544/18)

รูปทรงในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ส่วนใหญ่ก็นำมาจากการประสบการณ์ในชีวิตของเขา ที่ผ่านมามาโดยตลอด เปรียบเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้รูปทรง ของวัตถุ สถานที่และสิ่งสัมผัสของเขา นำมาสร้างสรรค์ลงในผลงาน ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มลักษณะของรูปทรงที่อินเดียนาเลือกใช้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1 รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) มีผลงานที่อยู่ในกลุ่มนี้ด้วย

- The Sweet Mytery
- RED SAIL
- The Bridge (Brooklyn Bridge)
- Five Bridge
- Florida

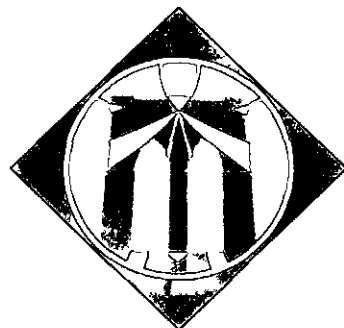
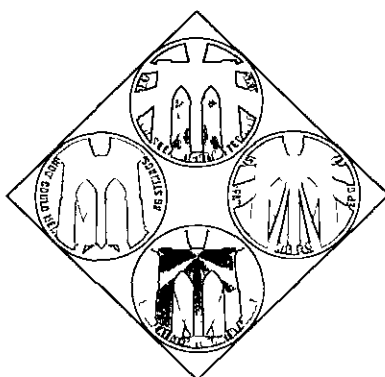
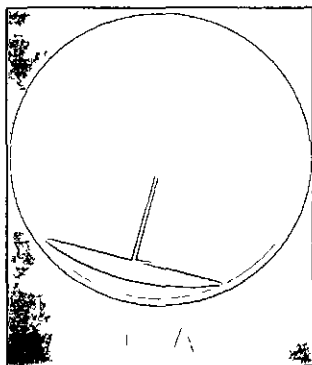
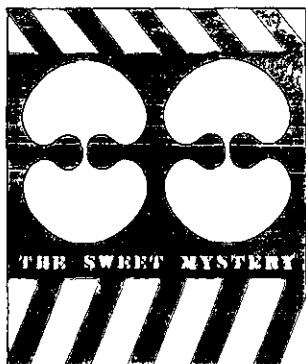
2 รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งผลงานของอินเดียนาที่นำมาศึกษาทั้งหมด จะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ เนื่องจากพื้นฐานของการสร้างผลงานของอินเดียนา ส่วนใหญ่นำมาจากสัญลักษณ์ต่างๆ ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในสังคม จึงมีส่วนทำให้ผลงาน ของเขาทั้งหมดมีรูปทรงที่เป็นเรขาคณิต ซึ่งได้แก่ผลงานดังนี้

- The American Dream # 1
- The Calumet
- Year of Mentoos
- Red Sail
- Yield Brother # 2
- Love is God
- The Bridge (Brooklyn Bridge)
- The Slip
- The Sweet Mysteny
- The Triumph Tira
- The President (A Divorced man has Never Been the President)
- The Rebeeca
- The Eateria

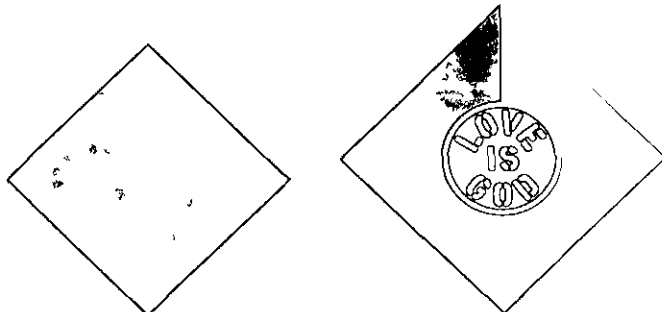
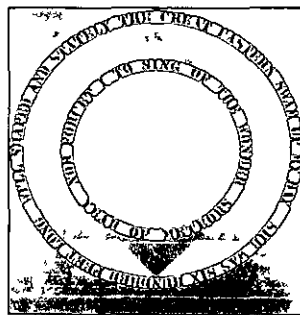
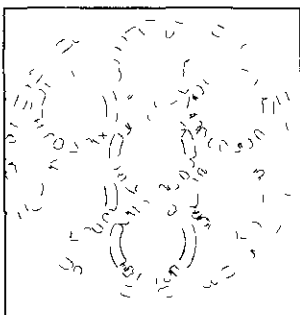
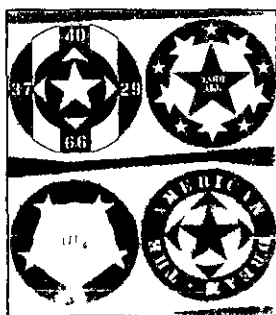
- EAT / DIE diptych
- The Beware Danga American Dream \$ 4
- The Demuth American Dream # 5
- USA 666
- Five bridge
- Florida
- The cardinal Number
- Exploding Number
- LOVE
- LOVE CROSS

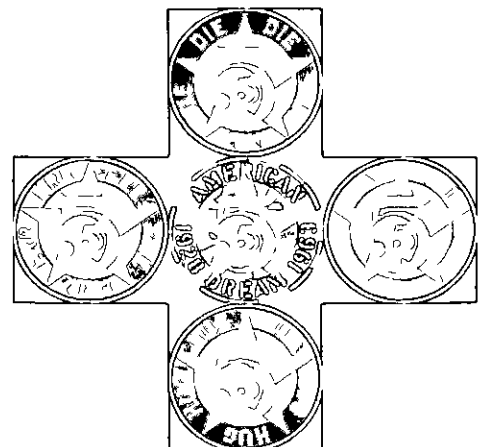
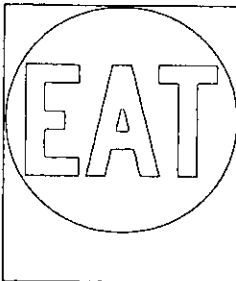
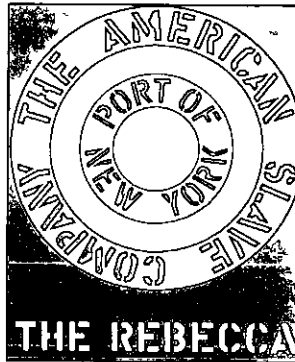
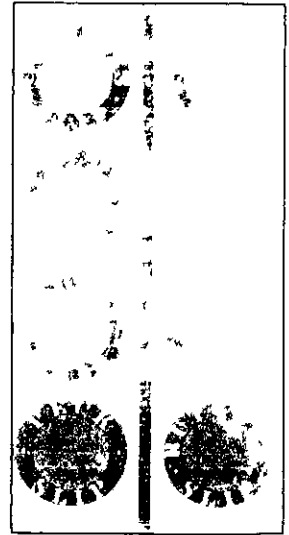
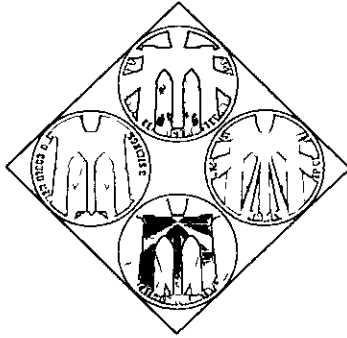
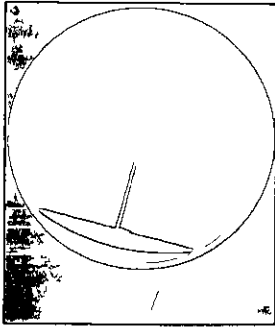
ชื่อภาพ	กระบวนการออกแบบ				
	การซ้ำ	การใช้สัญลักษณ์		การใช้รูปทรง	
		เดิม	ใหม่	ธรรมชาติ	เรขาคณิต
1 THE SLIPS	●		●		●
2 THE SWEET MYSTERY	●		●	●	●
3 THE AMERICAN DREAM#1	●	●			●
4 THE TRIUMPH OF TIRA	●	●			●
5 THE CALUMET	●	●			●
6 YEAR OF MENTEORS	●	●			●
7 THE PRESIDENT(A Divorced Mar Has Never Been The President)	●	●			●
8 THE REBECCA	●	●			●
9 THE EATERIA	●		●		●
10 EAT / DIE diptych	●		●		●
11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4	●		●		●
12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5	●	●			●
13 RED SAILS	●		●	●	●
14 YIELD BROTHER#2	●	●			●
15 LOVE IS GOD	●		●		●
16 THE BRIDGE(The Brooklyn Bndge)	●		●	●	●
17 USA666	●		●		●
18 FIVE BRIDGE	●		●	●	●
19 FLORIDA	●	●		●	●
20 THE CARDINAL NUMBERS	●	●			●
21 EXPLODING NUMBERS	●	●			●
22 LOVE	●		●		●
23 LOVE CROSS	●		●		●

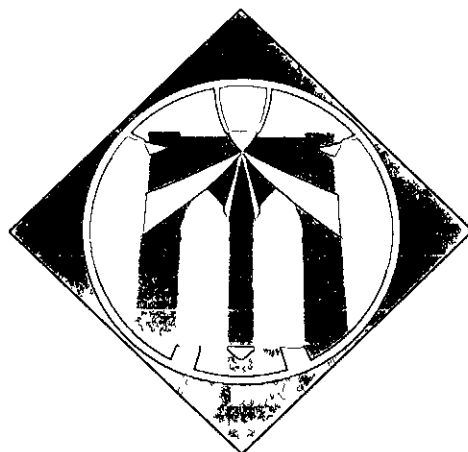
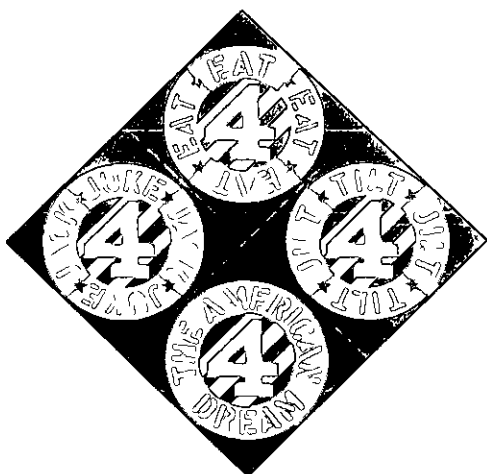
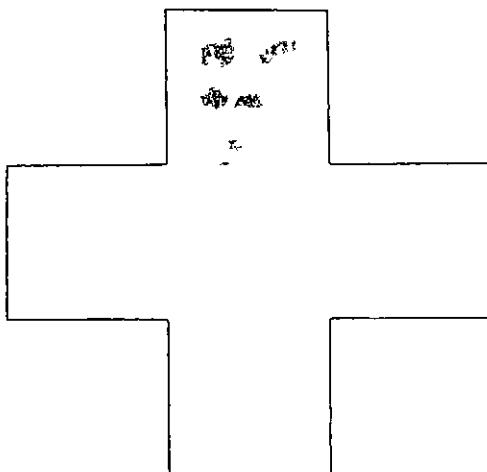
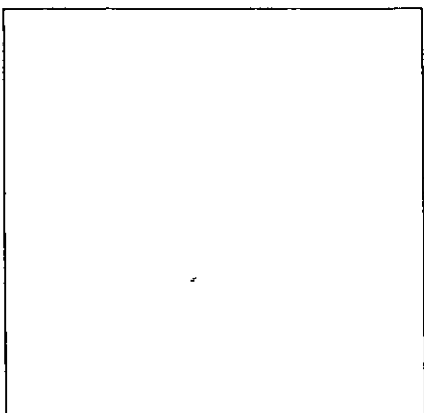
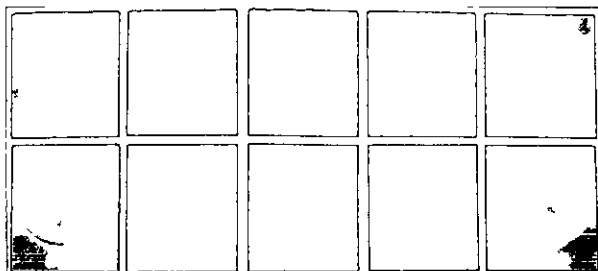
ผลงานที่สร้างจากรูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)



ผลงานที่สร้างจากรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)







แนวความคิด

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาแล้ว ปรากฏว่าแนวความคิดในการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ล้วนเป็นการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ของอเมริกา และประสบการณ์ของชาวอเมริกาที่ได้ผ่านเข้ามาในชีวิตของตัวศิลปินทั้งสิ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดดังกล่าวมาปรับเข้ากับประวัติศาสตร์ของไทยในช่วงปัจจุบันที่ผู้วิจัยได้ทดลองทำ ซึ่งเป็นเรื่องของลัทธิวัตถุนิยมที่กำลังรุ่งเรืองในสังคมเมืองในปัจจุบัน มือถือกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกคนไม่ว่าตั้งแต่เด็กจนกระทั่งคนชรา และก้าวเลยสู่การมีใช้อย่างฟุ่มเฟือย จนทำให้ธุรกิจมือถือและเครือข่ายเจริญเติบโต จนต้องแย่งชิงลูกค้ากันให้ได้ โดยเสนอโปรโมชั่นต่างๆ มาขับเคี่ยวกันอย่างจริงจัง

การสื่อสารความคิด

ผลงานชิ้นนี้ใช้รูปแบบเป็นวงกลมคล้ายของศิลปิน แต่ผู้วิจัยได้ใช้รูปร่างของลูกไม้กระบอกปิ่นและภายในใช้วงกลมของโทรศัพท์สมัยก่อนซึ่งลูกไม้เป็นตัวแทนของการต่อสู้วงกลมโทรศัพท์ที่สื่อถึงโทรศัพท์มือถือ ในวงกลมเล็กๆ มีทั้งหมด 10 วง ได้ใส่ตัวอักษรลักษณะแบบ San Serif ซึ่งคล้ายกับของศิลปิน รวมเป็นคำว่า PHONE WAR หมายถึงสงครามระหว่างค่ายมือถือยักษ์ใหญ่ 2 ค่ายในปี พ.ศ. 2545 ตัวหนังสือ T-A 95 AUTO III เป็นตัวหนังสือที่ฝังอยู่ในลูกปิ่นจริง

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ ใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นหลักโดยใช้องค์ประกอบซ้ำ การเรียงแถวและการเว้นที่ว่างให้เท่าๆ กันทำให้ภาพดูมีระบบ มีเส้นโครงสร้างภาพเป็นรูปทรง (Positive Form) บนพื้นภาพที่เป็น Negative Form ทำให้เห็นโครงสร้างชัดเจนในของแต่ละหน่วย ซึ่งเป็นโครงสร้างแบบ Active Structure

-การใช้สี ใช้ลักษณะการตัดกันของสีโดยใช้วงสีตรงข้ามกันในวงสี ให้ความรู้สึก ตื่นเต้นรุนแรง

-กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ ใช้การซ้ำกันของรูปวงกลมและสีที่ร่วมกันในจังหวะเดียวกัน
- การใช้สัญลักษณ์ ใช้แบบรูปธรรม คือลูกไม้ของปิ่นและที่หมุนโทรศัพท์
- การใช้รูปทรง เป็นรูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) คือลูกไม้กระบอกปิ่น และที่หมุนโทรศัพท์

บทที่ 4

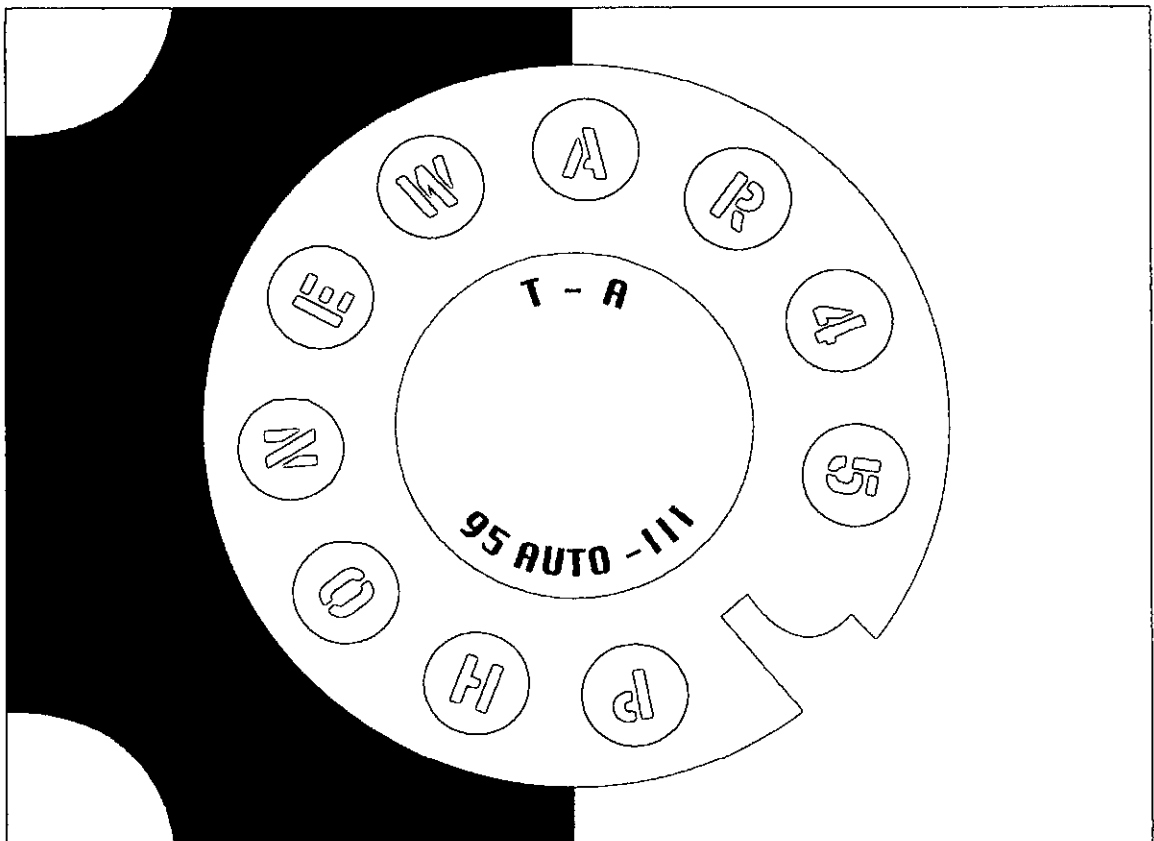
การพัฒนาสร้างสรรค์

จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย โดยมีแนวคิดสร้างสรรค์มาจากบริบทสังคมไทยที่มีเนื้อหาในประเด็นต่างๆที่มีความน่าสนใจในช่วงเวลาในปัจจุบัน เปรียบเสมือนการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ของประเทศไทยในปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำกระบวนการคิด และแนวการสร้างสรรค์ศิลปะป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนามาพัฒนาเป็นผลงานแบบคอมพิวเตอร์ อาร์ต (COMPUTER ART)

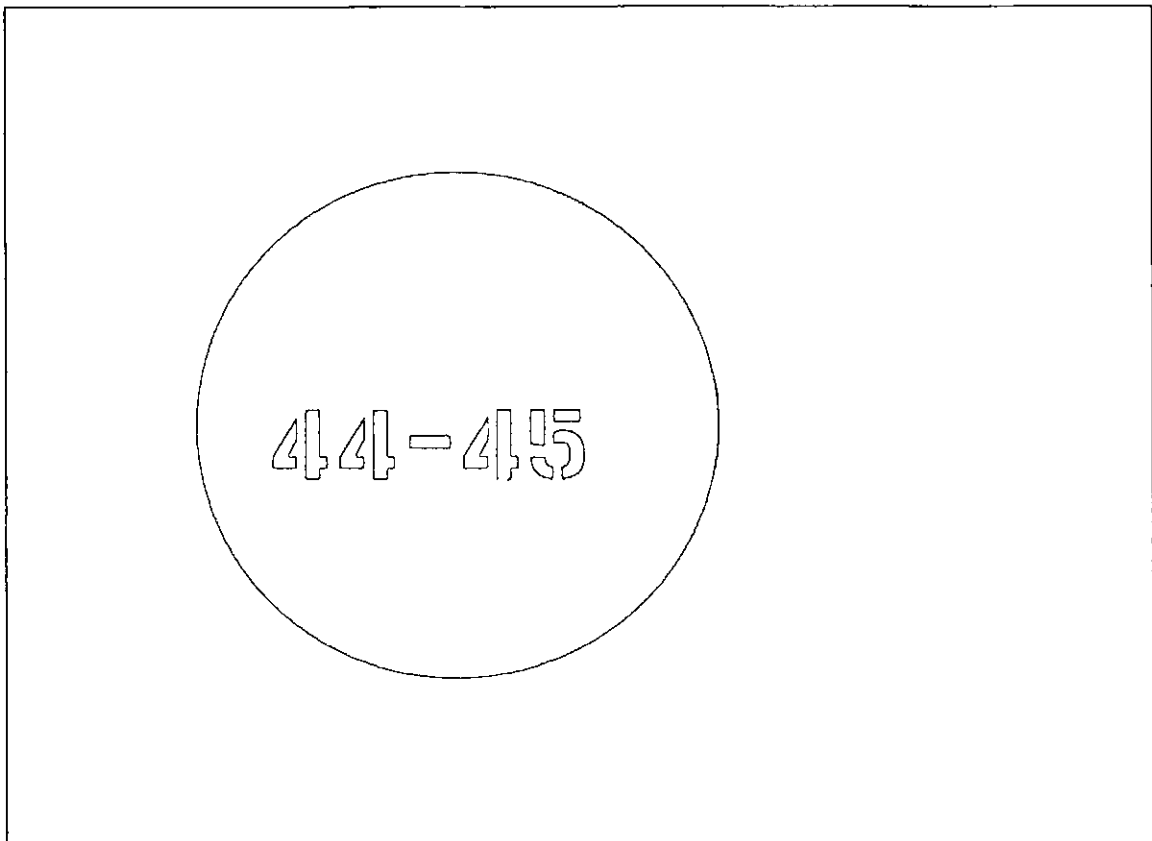
เพื่อให้เห็นการพัฒนาผลงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงการศึกษาผลงานของศิลปิน ช่วงการพัฒนาผลงานขั้นที่1 และช่วงพัฒนาผลงานในขั้นสุดท้าย

ช่วงการศึกษาผลงานของศิลปิน

1 ผลงาน “สงครามมือถือ 45” COMPUTER ART 800x600 Pixels



2 ผลงาน “มือถือ หมายเลข1” COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

ประเด็นของมือถือในประเทศไทย ได้เข้ามาอยู่คู่กับชีวิตของคนไทยไปแล้ว เหมือนเป็นสิ่งจำเป็นเป็นปัจจัยที่ 5 ที่ทุกคนจะต้องมีใช้ ซึ่งในข้อเท็จจริงแล้วไม่ใช่ทุกคนที่จำเป็นต้องมีมือถือใช้ ประเทศที่กำลังพัฒนาอย่างประเทศไทย ไม่ควรที่จะเสียเงินออกนอกประเทศให้กับสิ่งที่ฟุ่มเฟือยเหล่านี้ แต่ในปัจจุบัน มือถือได้กลายเป็นค่านิยมของสังคมคนไทยไปเสียแล้ว ผู้วิจัยจึงคิดว่าควรมีการบันทึกไว้เป็นหน้าประวัติศาสตร์ของประเทศไทยว่า ปี 45-46 คือปีที่ประเทศไทยกลายเป็นประเทศที่ร่ำรวยที่สุดประเทศหนึ่ง

การสื่อสารความคิด

ใช้ลักษณะวงกลมวงใหญ่คล้ายของศิลปิน ซึ่งศิลปินได้ใช้วงกลมแสดงความหมายแทนวงกลมของวัฏสงสาร (Mandala Circle) แต่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของเลขศูนย์ ซึ่งมีเลขหนึ่งซ่อนอยู่ด้านหลัง เป็น “01” นั่นคือหมายเลขหน้าของโทรศัพท์เคลื่อนที่นั่นเอง

ตั้งอักษรแบบ San Serif ล้อมอยู่รอบวงกลม (เลขศูนย์) เป็นคำว่า LUXURY COUNTRY หมายถึงประเทศหรือเมืองที่ร่ำรวย ซึ่งหมายถึงประเทศไทย ด้านในเป็นรูปโทรศัพท์มือถือ ลักษณะแบบซิลสกรีน พร้อมมีเลขปี พ.ศ. 45-46 กำกับเพื่อลงบันทึกเป็นหน้าประวัติศาสตร์

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) เส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจน หรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจน นั้นเป็นเส้นโครงสร้างความนึกคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบ โดไม่รบกวนต่อรูปร่าง

-การใช้สี ใช้ลักษณะการตัดกันของสีซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสี และสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง

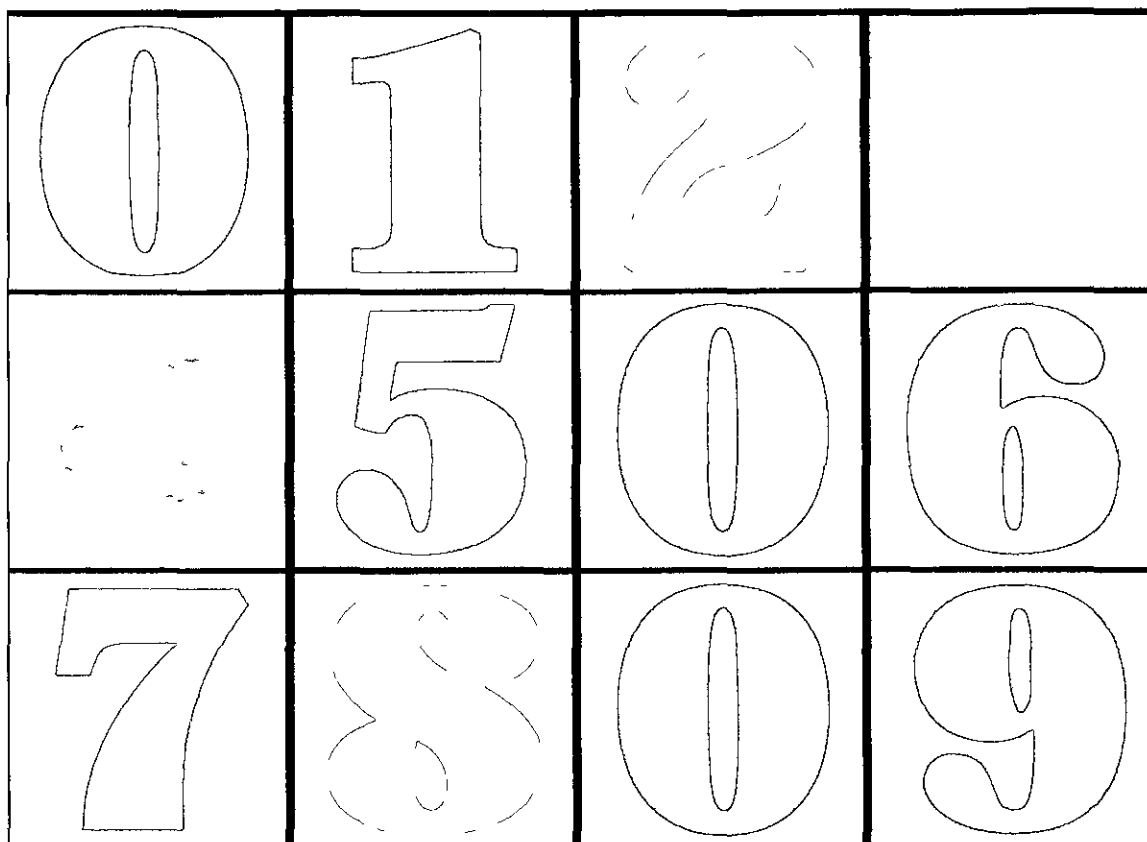
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ในการสร้างสรรค์ผลงานของอินเดียนาในลักษณะซ้ำกันของรูปทรง ทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรง ภายนอกและภายใน จังหวะในการซ้ำดูแล้วเป็นจังหวะ ซึ่งผู้วิจัยได้นำลักษณะการสร้างแบบนี้ มาเป็นเอกลักษณ์ของผลงานทั้งหมด

-การใช้สัญลักษณ์ ใช้ตัวเลขและรูปโทรศัพท์มือถือมาเป็นสัญลักษณ์ในผลงานชิ้นนี้

-การใช้รูปทรง ใช้รูปทรงเรขาคณิตมาสร้างผลงาน โดยจัดวางให้มีความเหลื่อมซ้อนกันซึ่งทำให้เกิดมุมมองใหม่อีกมิติหนึ่งได้

3 ผลงาน “มือถือ หมายเลข2” COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

ประเด็นของตลาดมือถือในประเทศไทย มีผู้ใช้ในประเทศเพิ่มสูงมาก โดยวัดได้จากจำนวนเบอร์ที่ขายออกไปพร้อมเครื่องโทรศัพท์มือถือ นั่นคือในสมัยเมื่อสิบปีที่แล้ว (พ.ศ. 2535) โทรศัพท์มือถือได้เข้ามาในประเทศไทยเราโดยตลอดสิบปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือยังคงใช้เลขนำหน้าด้วย “01” มาตลอดจนมาถึงปีพ.ศ. 2545 เป็นต้นไป เลข 01 ไม่พอเสียแล้ว หมายความว่าได้มีการขายโทรศัพท์มือถือไปได้แล้ว 10,000,000 เครื่องโดยประมาณ ซึ่งก็ได้มีการเพิ่มหมายเลขโดยเปลี่ยนเลขนำหน้าเป็น “09” แต่เมื่อได้ใช้ไปไม่ถึงปี ตัวเลข “09” ก็ไม่พอเสียแล้วแสดงถึงการเจริญเติบโตแบบก้าวกระโดดของธุรกิจมือถืออย่างน่ากลัวทีเดียว

การสื่อสารความคิด

ลักษณะการนำตัวเลขมาใช้มีในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา หลายชิ้นด้วยกัน แต่เป็นการสร้างผลงานเพื่อรำลึกถึงบุคคลสำคัญต่างๆของเขา เช่น พ่อและแม่ของเขา ดังที่ผู้วิจัยได้เคยกล่าวเอาไว้แล้วในบทที่ 3 ในแนวความคิดนี้ผู้วิจัยได้นำมาปรับให้ใช้กับเนื้อหาเรื่องยุคสมัยของความรุ่งเรืองของโทรศัพท์มือถือที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วมากจนเราคาดไม่ถึง

ตัวเลขที่เรียงกันมาเรียงตั้งแต่ 0 ถึง 9 เปรียบเสมือนการเดินทาง การเจริญเติบโต ได้นำเอาเลข 0 มาค้นไว้หน้าเลข 6 และเลข 9 เพื่อสอดแทรกเรื่องของตัวเลขนำ ของเครื่องโทรศัพท์มือถือ ที่ในปัจจุบันได้มีประชากรของประเทศมีมือถือใช้ราว ๆ 30 ล้านคนแล้ว

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ โครงสร้างหลักเป็นรูปทรงในการออกแบบเป็นเรขาคณิต การออกแบบที่ใช้หน่วยของรูปทรง (Unit Forms) จำนวนมาก หรือเรียกว่า การออกแบบในวิธีที่ใช้ องค์ประกอบซ้ำ การเรียงแถว การเว้นพื้นที่ว่างในองค์ประกอบต่างๆ กัน ทำให้ดูแล้วเป็นภาพ ที่มีระบบในการจัดอย่างมีระเบียบ

-การใช้สี เป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน ในผลงานจะใช้สีในโทนร้อนเพื่อสร้าง เป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่ใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ ก่อให้เกิด การกระตุ้นหรือรื้อและปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate)

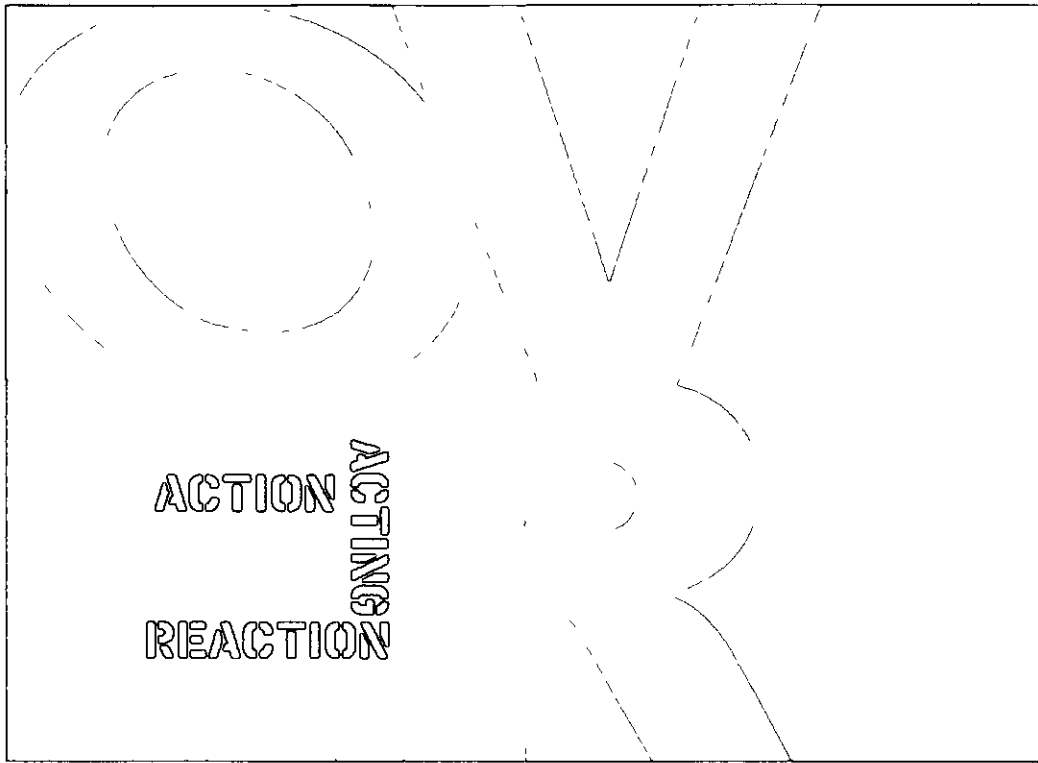
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ให้มีลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายใน จังหวะในการซ้ำของผลงานนั้น พยายามที่จะให้จบสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

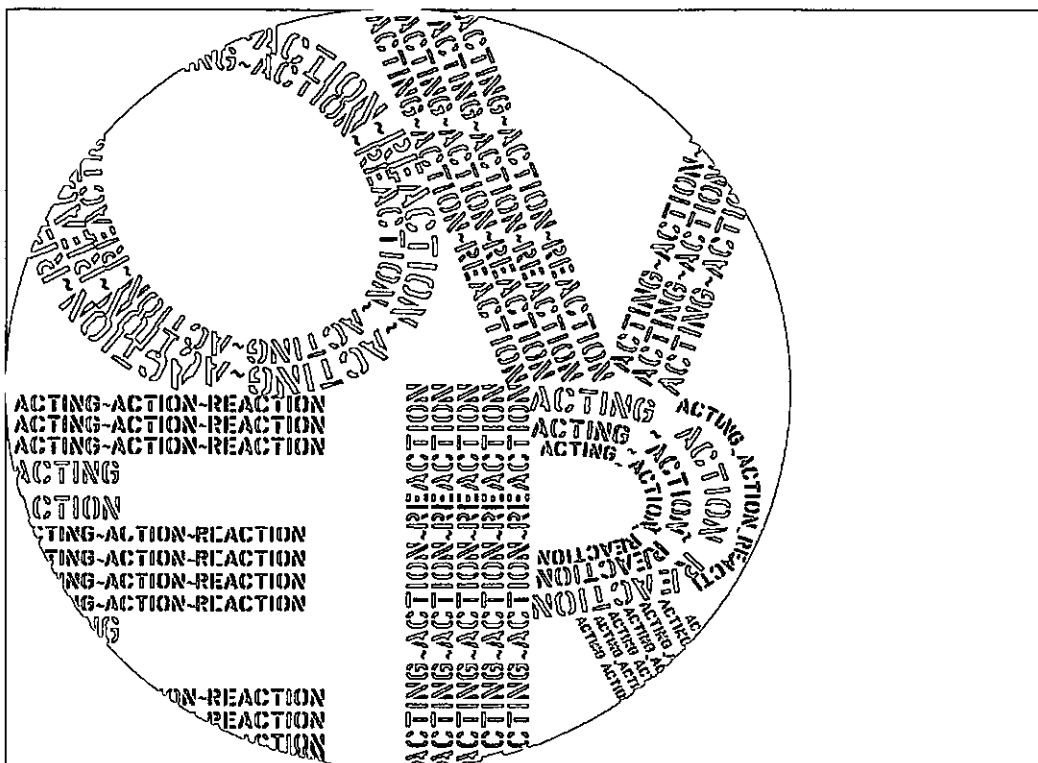
-การใช้สัญลักษณ์ ได้ใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปและผู้คนล้วนคุ้นเคยกับ สัญลักษณ์นี้ทั้งหมดและให้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลขเหล่านี้ ได้สื่อความหมายให้ลึกซึ้งกว่าสัญลักษณ์ ปกติจะแสดงออก

-การใช้รูปทรง เป็นรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งเหมือนลักษณะผลงาน ของศิลปินที่นำมาศึกษาทั้งหมด จะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ เนื่องจาก พื้นฐานของการสร้างผลงานของศิลปินส่วนใหญ่มาจากสัญลักษณ์ต่างๆ ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในสังคม จึงมีส่วนทำให้ผลงาน ของเขาทั้งหมดมีรูปทรงที่เป็นเรขาคณิต

4 ผลงาน "The Richman Said No 1" COMPUTER ART 800x600 Pixels



5 ผลงาน "The Richman Said No 2" COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

ยุครัฐบาลทักษิณ เป็นยุคที่หัวหน้าประเทศเป็นนักธุรกิจที่ทำอะไรรวดเร็ว คล่องตัว คิดไว ทำไว และรวมไปถึงพูดไวด้วย ทำให้บางครั้งมีการพลั้งปากของทนายรัฐมนตรีบ่อยๆ โดยเฉพาะการพูดจาที่ผสมกันระหว่างภาษาไทยและภาษาอังกฤษปนกัน จนบางทีก็โดนแซวบ้างเหมือนกัน คำที่ติดติดปากผู้สื่อข่าวและในหน้าหนังสือพิมพ์อยู่พักใหญ่คือ คำว่า OVER REACTION และ OVER ACTION ซึ่งท่านได้ตอบว่าบุคคลต่างๆ ที่พยายามจะต่อต้านและประท้วงการทำงานของทนายนายก แต่ในความเป็นจริงแล้ว คนที่ทำ “OVER ACTION” มากที่สุด ก็เห็นจะเป็นทนายทักษิณเองนั่นแหละครับ

การสื่อสารความคิด

LOVE คือผลงานที่ทำให้คนรู้จักโรเบิร์ต อินเดียนามากที่สุดและเป็นผลงานที่ต้องจารึกกว่ามีการนำ ไปเผยแพร่และขายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากตัวศิลปินมากที่สุดภาพหนึ่งในสหรัฐอเมริกา เหตุเพราะมีข้อถกเถียงว่าคำว่า LOVE เป็นคำที่ใครๆก็สามารถนำไปใช้ได้ ผลงานชุดหลังๆที่อินเดียนำให้กับสังคมมีตามมามากมาย เช่น VOTE และ AIDS เป็นต้น ผู้วิจัยจึงต้องนำลักษณะเด่นที่เป็นที่จดจำของศิลปินมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นการให้เกียรติแก่ศิลปินด้วย คำว่า OVER เป็นคำขึ้นต้นของคำทั้งสองคือ OVER ACTION และ OVER REACTION และได้ใช้ลักษณะการแบ่งช่องว่างเป็นสี่ต่างกันตามศิลปินจนปรากฏเป็นผลงาน “The Richman Said No 1” ส่วนในผลงาน “The Richman Said No 2” ได้ทดลองสร้างผลงานโดยใช้การซ้ำของตัวหนังสือมาสร้างเป็นคำว่า OVER ซึ่งจะได้ความรู้สึกตรงตัวว่าเป็นการ OVER จริงๆ และใช้วงกลมล้อมรอบอีกที่เปรียบเสมือนมีไฟเวทิมาส่องที่ตัวหนังสือเพื่อเป็นการย้ำถึงว่าเป็นคำพูดของหัวหน้าประเทศของเรา

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ โครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure) คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่มองเห็นและเส้นโครงสร้างในแนวความคิด แต่เส้นโครงสร้างที่ชัดเจนสามารถแบ่งที่ว่างเป็นส่วนๆ ซึ่งสัมพันธ์กับหน่วยของรูปทรง ซึ่งจะบรรจุอยู่ใน ส่วนนั้นๆ ด้วยวิธีต่างๆ กันไป

-การใช้สี ใช้สีโทนร้อนหรือโทนวาสที่เป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ ก่อให้เกิดการกระตุ้นหรือปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate) และการตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสีและสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง

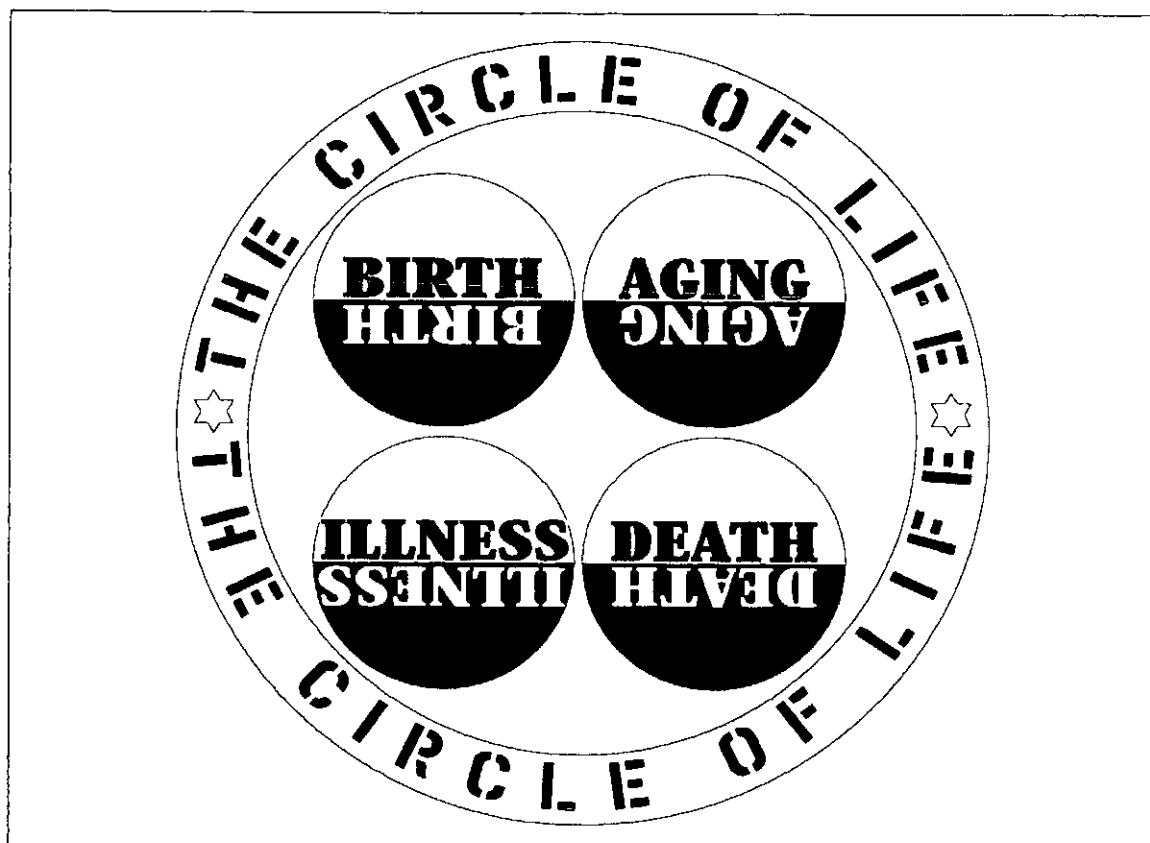
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ในผลงาน The Richman Said No 1 เป็นการซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายใน ส่วนในผลงาน The Richman Said No 2 เป็นการซ้ำของตัวอักษร เพิ่มขึ้นมาโดยสร้างตัวอักษรที่ซ้ำกันเพื่อให้เกิดตัวอักษรอีกที่ จังหวะในการซ้ำของผลงาน ทั้งสองให้เป็นจังหวะ ที่จบสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

-การใช้สัญลักษณ์ เป็นการสร้างสัญลักษณ์ใหม่ เพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความหมาย ใหม่หรือขยายความหมายเดิมให้เด่นชัดขึ้น เช่นตัวอย่างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ชื่อ LOVE เป็นการนำความหมายเดิมมาสร้าง ให้เกิดเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้ผู้คนจดจำได้ง่ายขึ้น

-การใช้รูปทรง ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งในผลงานของ อินเดียนาจะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ ในภาพชุดนี้เป็นตัวอักษรที่ถือว่าเป็นลักษณะการประกอบกันของเรขาคณิต

6 ผลงาน "Circle Of Light" COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

เป็นผลงานที่นำเสนอแง่มุมที่ศิลปินได้อำนาจมาใช้ แต่ไม่ได้แสดงแนวคิดในด้านนี้เลย กล่าวคือ โรเบิร์ต อินเดียนาได้เสนอผลงานแทบทุกชิ้นที่มีวงกลมล้อมรอบ โดยเรียกววงกลมนี้นี้เป็น Mandala Circle ซึ่งหมายถึงวงจรวัฏสงสารในศาสนาพุทธ ในประเทศธิเบต ซึ่งในรูปวงกลมในศาสนาพุทธในธิเบตก็เป็นรูปของศาสดาของศาสนาพุทธหลายต่อหลายพระองค์ ซึ่งมีแนวคิดและคำสอนสอนใหญ่คล้ายกับศาสนาพุทธในบ้านเรา ผู้วิจัยจึงต้องการนำวงกลมดังกล่าวนี้ มาสร้างเป็นผลงานที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาพุทธบ้าง

การสื่อสารความคิด

ใช้ลักษณะวงกลมใหญ่คลุมวงกลมที่มีขนาดเล็กจำนวน 4 วง ในแต่ละวงกลมเล็กเป็นตัวแทนของการเกิด แก่ เจ็บ และตาย เป็นวัฏชีวิตของมนุษย์ทุกคนบนโลกนี้ ไม่ว่าจะเป็นคนชาติใด ศาสนาใด ล้วนไม่สามารถหนีวงกลมชีวิตนี้ออกไปได้ วงกลมวงใหญ่ใช้ตัวอักษร San Serif เป็นประโยคว่า "THE CIRCLE OF LIFE" ซึ่งก็หมายถึงวงจรชีวิตของมนุษย์ทุกคนนั่นเอง วงกลมเล็กแบ่งครึ่งเป็นสีเหลืองและสีดำ หมายถึงทุกวัฏชีวิตล้วนมีทั้งทุกข์และสุขได้เหมือนกันทั้งสิ้น คนเกิดมาแล้วพ่อแม่มีความสุขก็มี ไม่อยากให้เกิดออกมาก็มี คนตายแล้วมีความสุขก็มี ตายแล้วยังมีทุกข์ก็มี

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นการจัดโครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure) เป็นโครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่ประกอบขึ้นมาอย่างมั่นคง ในลักษณะของการแบ่งส่วนเท่าๆ กัน อย่างสม่ำเสมอ รูปทรงจัดอยู่ในระบบที่ให้ความรู้สึกถึงช่องว่างเท่าๆ กัน

-การใช้สี เป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน โดยในทุกๆ ผลงานจะใช้สีในโทนร้อนเพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้มหรือสีดำ เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่อินเดียนาใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors)

-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดให้มีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายใน จังหวะในการซ้ำของผลงานให้ดูแล้วเป็นจังหวะที่จบสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

-การใช้สัญลักษณ์ เป็นการนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่

-การใช้รูปทรง ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งผลงานของอินเดียนาที่นำมาศึกษาทั้งหมด จะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ เนื่องจากพื้นฐานของการสร้างผลงานของอินเดียนา ส่วนใหญ่นำมาจากสัญลักษณ์ต่างๆ ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในสังคม จึงมีส่วนทำให้ผลงานนี้ได้รับอิทธิพลจากการใช้รูปทรงเรขาคณิตตามมาด้วย

ช่วงการพัฒนาผลงานขั้นที่ 1

ผลงานที่สร้างขึ้นในช่วงของการพัฒนาขั้นที่ 1 นั้นได้ปรับในลักษณะเนื้อหา และการสื่อสารความคิดให้เข้ามาในบริบทของสังคมไทยให้มากขึ้น โดยในการพัฒนาผลงานในขั้นนี้ได้ตั้งประเด็นในเนื้อหาของบริบทสังคมไทยในเรื่อง “การเมืองไทย ยุค ทักษิณ 2” และได้ปรับกระบวนการ ออกแบบโดยใช้รูปแบบตัวอักษรที่เป็นภาษาไทยมานำเสนอ และการใช้พื้นภาพที่มีรูปแบบการซ้ำ (Pattern) รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมมาทดแทนส่วนที่เป็นสัญลักษณ์เชิงเรขาคณิต โดยมีผลงานทั้งหมด 8 ชิ้นดังนี้

1 ผลงาน Stupid Bundit No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels



2 ผลงาน Stupid Bundit No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

จากประเด็นที่ผู้วิจัยเคยกล่าวไว้ว่านายกรัฐมนตรีของประเทศไทย เป็นคนคิดไว ทำไว และก่อให้เกิดปัญหาตามมาคือ พุดไวด้วย กรณีปัญหาชายแดนภาคใต้ได้มีผู้สื่อข่าวถามถึงกรณีดังกล่าว ว่าท่านนายกจะจัดการกับปัญหากลุ่มแบ่งแยกดินแดนได้อย่างไร ท่านนายกทักษิณก็ได้ปราชญ์ว่า ไม่ต้องเป็นห่วง ปัญหานี้จะแก้ไขได้เพียงไม่กี่สัปดาห์ เพราะกลุ่มที่ก่อเรื่องเป็นแค่ “โจรกระจอก”

การสื่อสารความคิด

ได้นำเสนอความคิดในแง่การบันทึกเป็นหน้าประวัติการเมืองของประเทศไทย เรื่องปัญหาชายแดนภาคใต้ที่ไม่สามารถจัดการแก้ไขปัญหานี้ได้ โดยนำเสนอรูปแบบของสัญลักษณ์เป็นแผนภูมิประเทศไทยที่ตัดส่วนมาแสดงเพียงพื้นที่ภาคใต้ โดยใช้วงกลมใหญ่ล้อมรอบเพื่อให้เกิดจุดสนใจในพื้นที่ภาพ ซึ่งในผลงาน Stupid Bandit No 1 ได้นำสัญลักษณ์ของพวยปี่มาเสริม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงความหายนะ และเตือนदान โดยจัดสองสัญลักษณ์ดังกล่าวให้เหลื่อมซ้อนกัน และวางจังหวะการซ้ำ ให้มีความสมดุลในพื้นที่ภาพ โดยคำนึงให้มีลักษณะคล้ายการวางรูปแบบผลงานของศิลปินอยู่ในส่วนผลงาน Stupid Bandit No 2 ได้ใช้การซ้ำของสีสลับกันเป็นจังหวะในบริเวณพื้นที่ภาพ เพื่อให้ดูมีลักษณะการเคลื่อนไหว และใช้ตัวอักษรวนรอบวงกลมด้านนอกเป็นคำว่า MY PRIMEMINISTER SAID ซึ่งมีลักษณะให้มีความต่อเนื่องจากผลงานชุดแรกที่ใช้คำว่า The Richman Said เพื่อย้ำในประเด็นเดียวกันคือเรื่องการพูดโดยไม่คิด จะก่อให้เกิดภัยใส่ตัว

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) คือเส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจนนั้นเป็นเส้นโครงสร้างความคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบโดยไม่รบกวนต่อรูปร่าง ซึ่งผลงานของอินเดียบางส่วนใหญ่จะอยู่ในประเภทนี้เป็นส่วนมากเนื่องจากผลงานส่วนใหญ่ของอินเดียลามักจะใส่ชื่อภาพเข้าไปด้วยและให้ไว้ในภาพเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของภาพทำให้ระยะห่างระหว่างภาพบนและล่างไม่เท่ากัน

-การใช้สี การใช้สีในผลงานนี้เป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจนโดยผลงานจะใช้สีในโทนร้อนเพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้ม เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ก่อให้เกิดการกระตุ้นหรือปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate)

-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ใช้เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมด อย่างมีจังหวะซึ่งมีทั้ง การ ซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายใน จังหวะในการซ้ำของผลงานของอินเดียนาคูแล้วเป็นจังหวะที่จบสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

-การใช้สัญลักษณ์ ในผลงาน 2 ชิ้นนี้ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นแผนภูมิประเทศไทย เป็นสัญลักษณ์หลักในผลงานและใช้สัญลักษณ์ของชาวฮิปปี้ประกอบในผลงานชิ้นที่ 1 เป็นการนำเสนอความหมายของเขตที่เป็นอันตราย

-การใช้รูปทรง ในผลงานนี้ได้ใช้รูปทรงแบบธรรมชาติคือสัญลักษณ์ของแผนภูมิประเทศไทย เป็นรูปทรงหลักในภาพและใช้รูปทรงเรขาคณิต ประกอบร่วมกันตามรูปแบบการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา

3 ผลงาน Number Nine Won No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels



4 ผลงาน Number Nine Won No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels

**แนวความคิด**

เป็นผลงานชุดการเมืองไทยเช่นเดียวกับผลงานอื่นๆ ในผลงานชุดนี้เป็นการนำเสนอการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์การเลือกตั้งของประเทศไทยที่รัฐบาลเดิมสามารถอยู่ทำงานได้ครบ 4 ปีเต็มและเป็นครั้งแรกอีกเช่นกันที่พรรคเดิมนั้นได้คะแนนเสียงท่วมท้นจนสามารถตั้งพรรครัฐบาลได้โดยพรรคการเมืองเดียว เป็นสิ่งที่ควรบันทึกไว้เพราะนี่เป็นจุดเริ่มต้นของการเมืองไทยสมัยใหม่ที่ไม่ต้องการมีพรรคการเมืองย่อยๆ อีกต่อไปแต่หากต้องการพรรคการเมืองเพียง 2 พรรคเท่านั้นที่ด้านใดเป็นพรรครัฐบาลก็เท่ากับว่าต้องการให้พรรคอีกด้านหนึ่งเป็นฝ่ายค้านในเวลาเดียวกัน

การสื่อสารความคิด

การนำเสนอเป็นเพียงการเล่นกับตัวเลข 3 ตัวหลักๆ นั่นก็คือตัวเลขที่พรรคการเมืองสามพรรคจับฉลากได้ในการลงสมัครเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ประจำปี 2548 ซึ่งได้ให้ขนาดตัวเลขที่ไม่เท่ากันโดยให้เลข 9 ใหญ่สุดเพราะเป็นตัวแทนของพรรคการเมืองที่ได้คะแนนเสียงมากที่สุดและสองพรรคก็มีขนาดลดลงมาที่ใกล้เคียงกัน โดยใช้ตัวอักษรคำว่า ONE MAN SHOW ซึ่งหมายถึงการได้จัดตั้งรัฐบาลโดยพรรคเดียว

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) คือเส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจนนั้นเป็นเส้นโครงสร้างความคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบโดยไม่รบกวนตอรูปวาง

-การใช้สี เป็นการตัดกันของสีซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสี และสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง

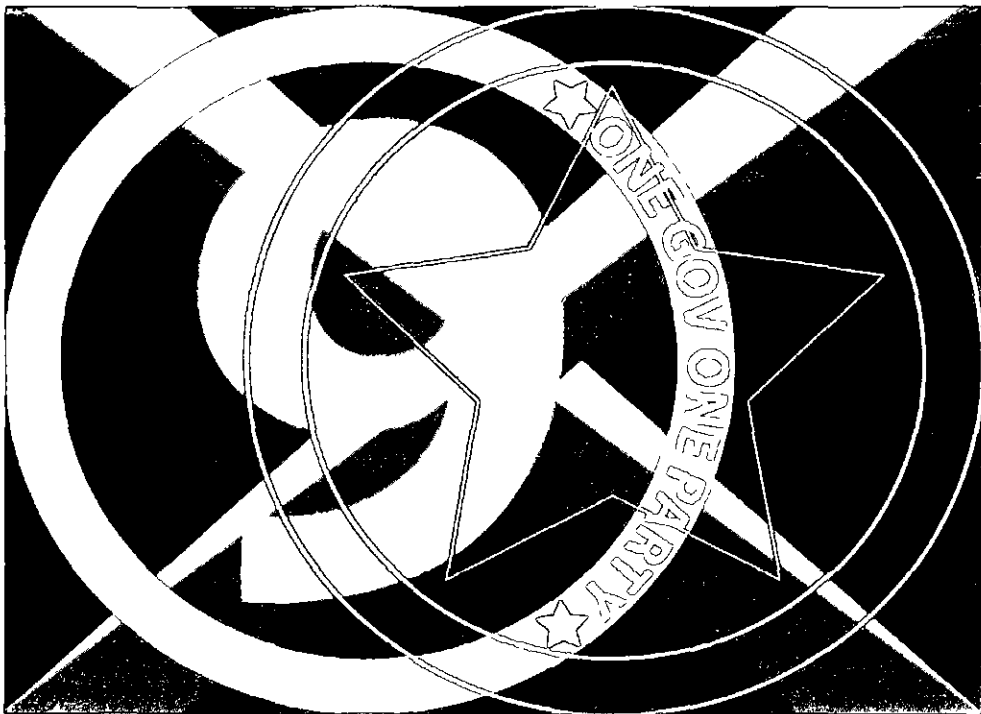
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ในผลงานชิ้นนี้ได้นำเสนอการซ้ำในรูปแบบของการซ้ำ ด้วยแถบสีในผลงานชิ้นที่หนึ่งและการซ้ำด้วยเส้นร่างวงกลมที่มีขนาดต่างกันแต่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบด้วยการซ้ำในผลงานชุดนี้

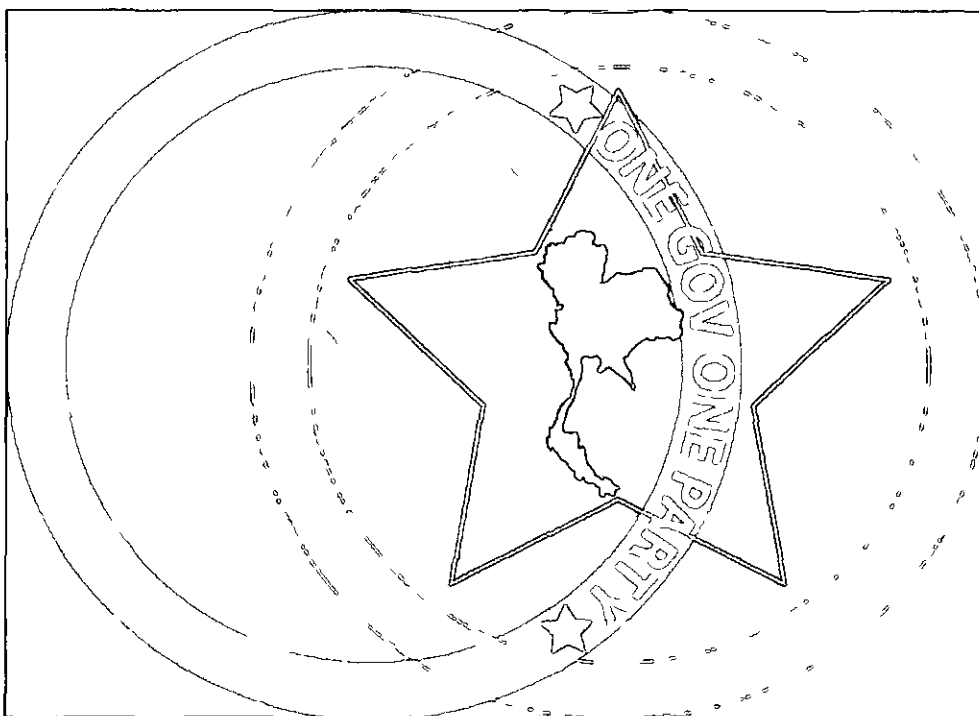
-การใช้สัญลักษณ์ ในผลงาน 2 ชิ้นนี้ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลขซึ่งเมื่อมองโดยทั่วไปแล้วเหมือนใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปและผู้คนล้วนคุ้นเคยกับ สัญลักษณ์นั้นแต่ในความเป็นจริงแล้วเป็นการนำเสนอตัวแทนของพรรคการเมืองซึ่งตัวเลขนี้จะกลายเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายมากกว่าเดิม

-การใช้รูปทรง การใช้รูปทรงเป็นแบบเรขาคณิตซึ่งเป็นรูปทรงหลักในผลงานศิลปินอยู่แล้ว

5 ผลงาน Ogop No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels



6 ผลงาน Ogop No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

ผลงานชุดการเมืองไทย พ.ศ. 2548 เป็นการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ประเทศไทย โดยเฉพาะเรื่องการเมืองไทยที่ควรจดจำไว้ว่าเป็นครั้งแรกที่พรรคการเมืองเพียงพรรคเดียวที่สามารถนำผู้ลงสมัครในพรรคได้เข้ามาเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรได้ถึง 375 คนซึ่งทำให้สามารถตั้งรัฐบาลได้โดยพรรคเดียว

การสื่อสารความคิด

นำเสนอโดยใช้เลข 9 เป็นสัญลักษณ์หมายถึงพรรคการเมืองและใช้ตัวอักษรคำว่า ONE GOV ONE PARTY ซึ่งล้อเลียนจากนโยบายพรรคเดียวกันในสมัยที่แล้ว คือ OTOP (ONE TUMBON ONE PRODUCT) และก็เป็นนโยบายประชานิยมที่ประชาชนคนไทยโดยเฉพาะชนบทถูกใจมากที่สุดนโยบายหนึ่งและได้ใช้แผนที่ประเทศไทยประกอบเป็นพื้นหลังและตัวสัญลักษณ์หลักของผลงานด้วย ผลงานชื่อ OGOP ก็คือหนึ่งพรรคหนึ่งรัฐบาลนั่นเอง

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) คือเส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจนนั้นเป็นเส้นโครงสร้างความคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบโดยไม่รบกวนดอรูปร่าง

-การใช้สี เป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจนโดยในทุกๆผลงานจะใช้สีในโทนร้อนเพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้มเพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้นและสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่ใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ ก่อให้เกิดการกระตุ้นหรือรณและปลุกเร้า อารมณ์ (to stimulate)

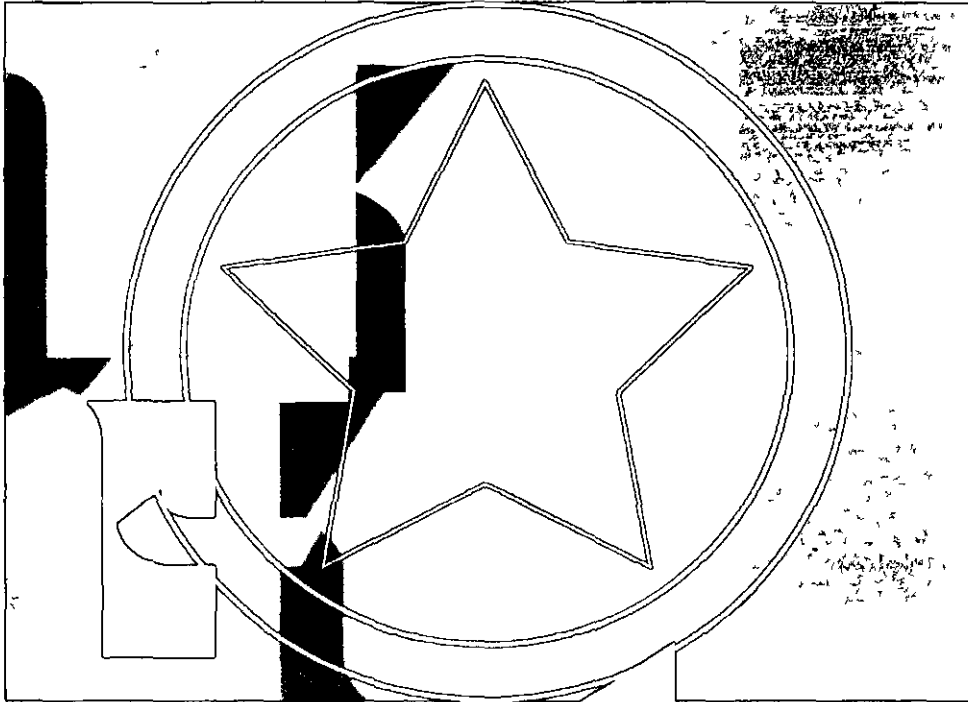
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ใช้ลักษณะการซ้ำด้วยขนาดสัญลักษณ์ที่เท่าๆกัน ทั้งภาพโดยใช้เป็นพื้นหลังในลักษณะ Pattern

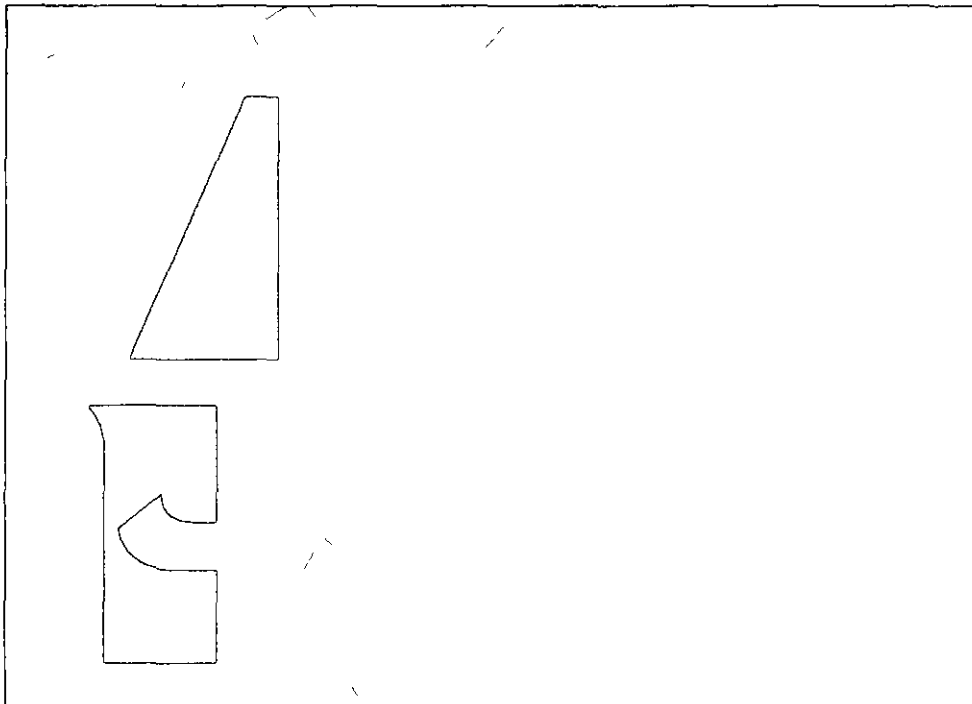
-การใช้สัญลักษณ์ เลข 9 ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์หลักในผลงานชุดนี้โดยให้เป็นตัวแทนของพรรคการเมืองที่ชนะการเลือกตั้งอย่างท่วมท้นและใช้แผนที่ประเทศไทยเป็นตัวแทนของการชนะเลือกตั้งได้มากที่สุดในประเทศ

-การใช้รูปทรง ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาที่นำมาศึกษาทั้งหมดจะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพเนื่องจากพื้นฐาน ของการสร้างผลงานของอินเดียนาส่วนใหญ่นำมาจากสัญลักษณ์ต่างๆป้ายสัญลักษณ์ต่างๆที่มีอยู่แล้วในสังคมจึงมีส่วนทำให้ผลงานของเขาทั้งหมดมีรูปทรงที่เป็น เรขาคณิต

7 ผลงาน TakSin No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels



8 ผลงาน TakSin No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels



แนวความคิด

ในผลงานชุดนี้ได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ชุด LOVE ซึ่งเป็นผลงานที่ทำให้ผู้คนรู้จักตัวโรเบิร์ต อินเดียนามากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอผลงานในรูปแบบนี้ออกมาโดยนำเสนอในบริบทสังคมการเมืองไทยที่ปัจจุบันนิยมผู้นำที่มากที่สุดในนั้นก็คือนายกทักษิณ ชินวัตร ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอออกมาในรูปแบบเดียวกับแนวความคิดของผลงาน LOVE เพื่อล้อเลียนแนวคิดที่ว่า "ทุกคนรู้จักงาน LOVE ของฉัน แต่ไม่มีใครเข้าใจความรักของฉันเลย" เหมือนกับที่ทุกคนรู้จักนายกทักษิณ แต่ไม่มีใครรู้จักความเป็นนายกทักษิณเอาเสียเลย

การสื่อสารความคิด

นำเสนอในรูปแบบ Verbal Visual นั่นคือการสร้างตัวอักษรให้กลายเป็นภาพ หรือเรียกว่าเป็นการเปลี่ยนทัศนคติจากการดูภาพให้กลายเป็นการอ่านภาพนั่นเองซึ่งเป็นแนวทางนำเสนอใหม่ของโรเบิร์ต อินเดียนาที่นำเสนอในผลงานชุด LOVE เป็นต้นมา

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นลักษณะโครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure) คือโครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่มองเห็นและเส้นโครงสร้าง ในแนวความคิดแต่เส้นโครงสร้างที่ชัดเจนสามารถแบ่งที่ว่างเป็นส่วนๆ ซึ่งสัมพันธ์กับหน่วย ของรูปทรง ซึ่งจะบรรจุอยู่ในส่วนนั้นๆด้วยวิธีต่างๆกันไปโดยหน่วยหนึ่งอาจมีสีของพื้นภาพ แตกต่างจากพื้นภาพของหน่วยข้างเคียง การเปลี่ยนแปลงอย่างมีระบบหรือการใช้วิธีสร้างภาพ (Positive form) บนพื้นภาพควบคุมไปกับการเปลี่ยนภาพ เป็นพื้นภาพ (Negative form) จะทำให้เห็นโครงสร้างกรอบของแต่ละหน่วยชัดเจน

-การใช้สี เป็นการใช้อย่างตัดกันของสีโดยการใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสีและสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกตื่นตันทันที

-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ โรเบิร์ต อินเดียนามีเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำ ทำให้ผลงานดูแล้วเป็นจังหวะที่จับสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

-การใช้สัญลักษณ์ เป็นการนำเสนอสัญลักษณ์ใหม่ ที่ได้มาจากการประกอบตัวอักษรจากคำว่า "ทักษิณ" เพื่อให้ได้ความหมายใหม่ที่ตอบสนองต่อความต้องการของแนวความคิดของผู้วิจัย

-การใช้รูปทรง รูปทรงในผลงานได้นำมาจากผลงานชุด LOVE ของโรเบิร์ต อินเดียนา ที่สั่งสมประสบการณ์ตลอดในชีวิตของเขา เปรียบเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้รูปทรง ของวัตถุ สถานที่ และสิ่งสัมผัสของเขานำมาสร้างสรรค์ลงในผลงานซึ่งในผลงานชิ้นนี้ก็ได้นำบริบทจากสังคมการเมืองไทยมาใช้อย่างเต็มที่

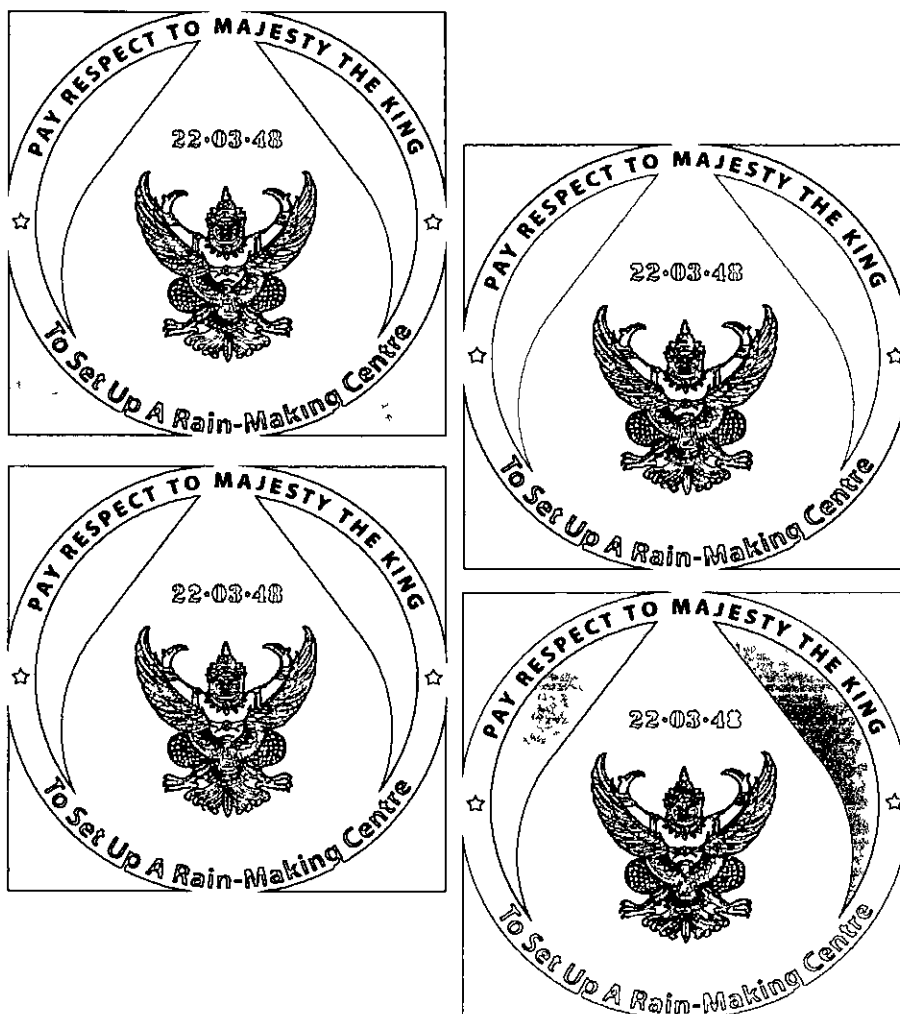
ช่วงการพัฒนาผลงานขั้นสุดท้าย

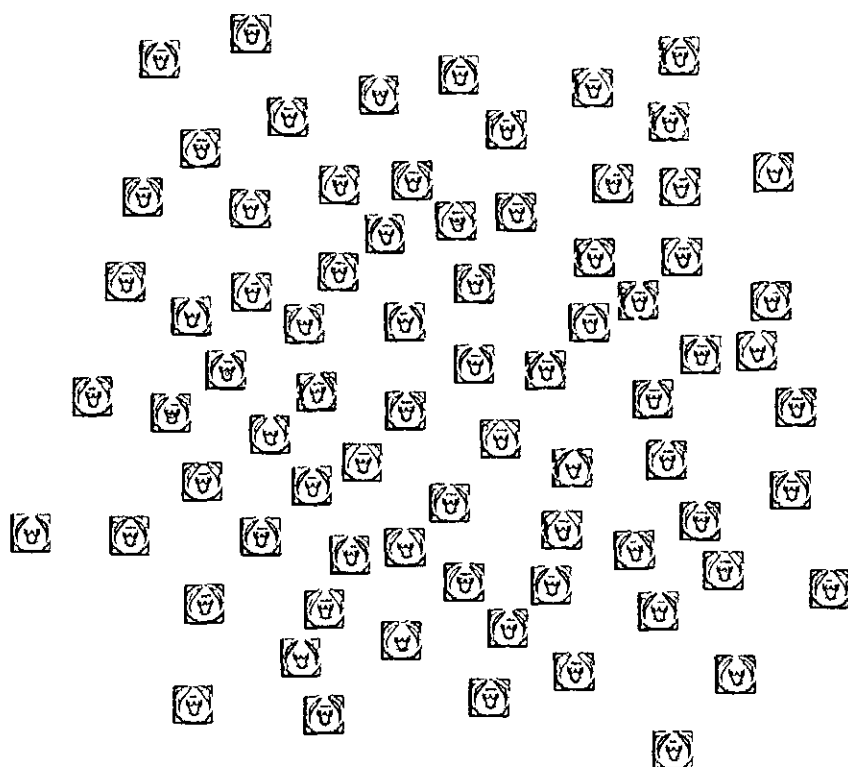
ผลงานที่สร้างขึ้นในช่วงการศึกษาผลงานของศิลปินและผลงานของการพัฒนาขั้นที่ 1 นั้นได้พัฒนาในด้านแนวความคิดที่นำมาสู่บริบทของสังคมไทยและวิธีการนำเสนอโดยใช้รูปแบบของตัวอักษรไทยมาใช้นำเสนอในเชิงสัญลักษณ์ รวมถึงการนำการซ้ำในรูปแบบของพื้นหลัง Pattern ที่เป็นเชิงรูปธรรมมาใช้ในการซ้ำแบบเรขาคณิต

มาถึงการพัฒนาในขั้นสุดท้าย ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่ยังคงการสร้างผลงานโดยยึดติดกับกรอบสี่เหลี่ยมมาสู่การนำเสนอเป็นรูปแบบการจัดวางตามพื้นที่นั้นๆ และไม่ยึดติดกับขนาดของภาพที่อ้างอิงกับขนาดของจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาสู่รูปแบบใหม่ที่หลากหลายขึ้นและการใช้ผลงานหลายชิ้นมาสร้างแบบประติประต่อกันซึ่งจะปรากฏในผลงานชุดสุดท้ายที่มีทั้งหมด 5 ชุดดังต่อไปนี้

1 ผลงานชุด Pay Respect To His Majesty the King

COMPUTER ART 4 inch square 76 panels





แนวความคิด

เราชาวไทยมีสิ่งหนึ่งที่ภูมิใจมากที่สุดแม้กระทั่งชาวต่างชาติก็รู้สึกภาคภูมิใจไปกับเราด้วย นั่นก็คือเรามี “ในหลวง” ในหลวงของเราทำทุกอย่างเพื่อประชาชนของท่าน ท่านนึกถึงประชาชนของท่านเสมอและท่านคิดเสมอว่าพวกเรานั้นคือลูก ตั้งแต่ผู้วิจัยจำความได้ก็ได้เห็นในหลวงทรงทำงานเพื่อประชาชนชาวไทย ตลอดเวลาแม้กระทั่งปัจจุบันนี้ในหลวงของเรายังช่วยเหลือราษฎรโดยการเป็น ผู้บัญชาการปฏิบัติการฝนหลวงด้วยพระองค์ท่านเอง เราควรสำนึกในบุญคุณของพระองค์ท่านเอาไว้ ผู้วิจัยจึงถือโอกาสนี้สร้างผลงานเพื่อจารึกถึงงานของท่านซึ่งเป็นเพียงส่วนเล็กๆ เท่านั้นเมื่อเทียบกับงานที่พระองค์ทำให้ประชาชนชาวไทย

การสื่อสารความคิด

ใช้สัญลักษณ์เป็นครุฑอันเป็นตราสัญลักษณ์ของราชการซึ่งก็หมายถึงกิจการงานของพระองค์หรือในหลวงของเรานั้นเอง รูปทรงภายนอกใช้เป็นรูปทรงธรรมชาติคือรูปเม็ดฝน ลักษณะการสื่อสารคือการวางรูปแบบของผลงานซึ่งใช้ผลงานแต่ละชิ้นแทนเม็ดฝน การวางผลงานจึงเสนอเป็นลักษณะกระจายเลียนแบบฟอร์มของเม็ดฝน และจำนวนที่ใช้คือ 76 ชิ้น เป็นตัวแทนของจังหวัดทั้งหมดในประเทศไทยเพื่อหมายถึงพระองค์ทำเพื่อประชาชนทุกคนในประเทศไทย

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นลักษณะโครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure) ที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่ประกอบขึ้นมาอย่างมั่นคง ในลักษณะของการแบ่งส่วนเท่าๆ กัน อย่างสม่ำเสมอ รูปทรงจัดอยู่ในระบบที่ให้ความรู้สึกถึงช่องว่างเท่าๆ กัน

-การใช้สี ใช้วิธีการการตัดกันของสี ซึ่งการตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสีและสีที่ไม่มีเนื้อสี ผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นเด่นรุนแรง

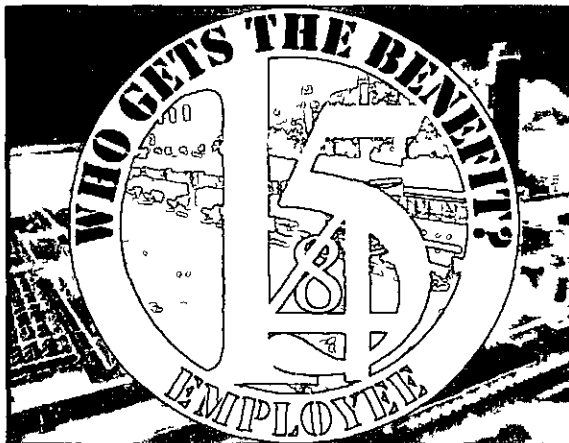
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ เป็นลักษณะใช้การซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำของผลงานซึ่งใช้วิธีการซ้ำด้วยจำนวนและสีซึ่งมีผลงานต่างสีกันทั้งหมด 4 ชิ้นและทำการซ้ำกันเองด้วยจำนวนที่เท่าๆกันคือจำนวนสี่ละ 19 ชิ้นงาน

-การใช้สัญลักษณ์เป็นการนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่

-การใช้รูปทรง ในผลงานชิ้นนี้ได้ใช้ทั้งรูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) และรูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งผลงานจะอยู่ในพื้นฐานของศิลปินที่จะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ เนื่องจากพื้นฐานของการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาส่วนใหญ่่นำมาจากสัญลักษณ์ต่างๆ ป้ายสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีอยู่แล้วในสังคมจึงมีส่วนทำให้ผลงานของเขาทั้งหมดมีรูปทรงที่เป็นเรขาคณิตและในผลงานชิ้นนี้ก็ได้นำรูปทรงรวมถึงสัญลักษณ์ที่คุ้นเคยในสังคมไทยทั้งหมด

2 ผลงาน Big Cake COMPUTER ART 100x80 cm 4 panels



แนวความคิด

รัฐบาลของท่านนายกทักษิณมีนโยบายกระตุ้นรากหญ้ามากมายรวมถึงต้องการกระตุ้นตลาดหุ้นไปพร้อมๆกัน เพราะเงินที่รัฐบาลต้องใช้ก็ต้องหาเงินทุนมาจากแหล่งเงินจากกลุ่มทุนกลุ่มนี้ จึงเกิดแนวความคิดที่จะเอารัฐวิสาหกิจมาปรับปรุงและแปรรูปเข้าเป็นบริษัทในตลาดหลักทรัพย์เพื่อให้กิจการรัฐวิสาหกิจเกิดกำไรสูงสุด ในแง่หนึ่งการปรับปรุงเป็นเรื่องดีเพราะหน่วยงานราชการและวิสาหกิจล้วนแต่มีพนักงานมากและงานที่รับผิดชอบไม่มากซึ่งไม่ตรงกับนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้หน่วยงานเหล่านี้ใช้คนน้อยและทำงานได้เยอะ การแปรรูปการไฟฟ้าฝ่ายผลิต

แห่งประเทศไทย เป็นเรื่องที่น่าจับตามองและควรพิจารณาให้ดี ในแง่หนึ่งถ้าแปรรูปรัฐวิสาหกิจที่อยู่ในอันดับหนึ่งที่ทำกำไรสูงสุดในประเทศและยังมีมูลค่าทรัพย์สินในองค์กรสูงมากก็จะทำให้เกิดเงินทุนมหาศาลหมุนในระบบของประเทศ แต่ในทางกลับกัน เราจะสูญเสียความเป็นเจ้าของการไฟฟ้า เพราะเดิมการไฟฟ้าเป็นรัฐวิสาหกิจหมายความว่าประชาชนทุกคนที่เป็นประชาชนคนไทยเป็นเจ้าของแต่ถ้าเข้าตลาดหลักทรัพย์จะมีเพียงกลุ่มนายทุนไม่กี่ตระกูลที่เป็นเจ้าของกิจการ เราสามารถดูได้จากการเข้าตลาดหลักทรัพย์ปรากฏออกมาแล้วว่าใครบ้างที่มีหุ้นของปตท มากที่สุด ฉะนั้นเราควรคิดให้ถี่ถ้วนข้อดีข้อเสียที่ได้ อย่างไหนคุ้มค่ามากกว่ากัน

การสื่อสารความคิด

นำเสนอผลงานในรูปแบบ 4 รูปแบบต่อกันในแนวนอนยาว โดยใช้ภาพลักษณะเป็นภาพพิมพ์ปูพื้นเป็นพื้นภาพแต่ละภาพโดยใช้ภาพของส่วนต่างๆขององค์กร คือ โรงไฟฟ้า เขื่อน สายส่งและพนักงานซึ่งแยกจากกันเหมือนเสนอว่าเมื่อผ่านการแปรรูปก็คือการแบ่งแยกส่วนออกจากกัน ส่วนไหนทำอะไรก็คงอยู่ ส่วนไหนขาดทุนต้องปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนไป โดยรวมนำเสนอเหมือนลักษณะการแบ่งเค้กโดยใช้ตัวหนังสือในรูปแบบของโรเบิร์ต อินเดียนาเขียนว่า Who Gets the Benefit? หมายถึงใครที่จะได้รับผลประโยชน์ในการแปรรูปครั้งนี้ โดยให้ตัวเลือกไว้ด้านล่างของทุกวงกลมคือ รัฐบาล นายทุน พนักงานและประชาชน ตัวเลขที่อยู่กลางวงกลมคือ 1 5 4 และ 8 นั่นคือวันที่จะเข้าตลาดหลักทรัพย์ตามกำหนดการที่วางไว้ นั่นคือวันที่ 1 เดือนพฤษภาคม (5) พ.ศ. 2548

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่มีแบบแผน (Formal Structure) เป็นโครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่ประกอบขึ้นมาอย่างมั่นคง ในลักษณะของการแบ่งส่วนต่างๆ กันอย่างสม่ำเสมอ รูปทรงจัดอยู่ในระบบที่ให้ความรู้สึกถึงช่องว่างต่างๆ กัน

-การใช้สี ในผลงานใช้วิธีการตัดกันของน้ำหนักรสี การใช้สีที่ตัดกันโดยใช้ความแตกต่างของน้ำหนักรสี (Values) ภาพที่ได้จะไม่รู้สึกเด่นชัดเหมือนภาพที่แสดงขาวจัดและดำจัด รวมถึงบางส่วนของภาพจะดูกลมกลืนด้วยซ้ำ ในสภาพการตัดกันของน้ำหนักรสีจะเกิดการตัดกันที่น้อยและดูกลมกลืน (Harmony) จะให้ความรู้สึกนุ่มนวล เยียบสงบ ในส่วนของวงกลมเลือกใช้สีขาวเพื่อให้เกิดการตัดกันที่เด่นชัดเพื่อให้เป็นจุดสนใจหลักของผลงานทั้ง 4 ชิ้น

-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ เป็นการซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักรสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำ

-การใช้สัญลักษณ์ นำเสนอผลงานโดยการสร้างสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายใหม่

-การใช้รูปทรง ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)

3 ผลงาน Take A Seat COMPUTER ART 80x80 cm ,60x60 cm ,40x40 cm



แนวความคิด

เมื่อปี 2547 ประเทศไทยได้ใช้นโยบายพยุงราคาน้ำมันเพื่อหวังให้เศรษฐกิจในประเทศไม่มีผลกระทบและคาดว่าจะไม่ใช้เงินมากแต่ในความเป็นจริงแล้วรัฐบาลใช้เวลาปีกว่าแล้วก็ไม่สามารถพยุงราคาได้อีกแล้ว รัฐบาลใหม่แต่คนเก่าจึงต้องยอมปล่อยให้ราคาน้ำมันสูงขึ้นเกือบเท่าราคาจริงซึ่งจะมีผลกระทบมากหรือน้อยเป็นการตัดสินใจที่ถูกต้องหรือไม่ ประวัติศาสตร์ของประเทศไทยก็ควรที่จะบันทึกเรื่องนี้ไว้

การสื่อสารความคิด

นำเสนอเป็นลักษณะงานกิ่งลอยตัวโดยใช้วัสดุเป็นโลหะและทำเป็นป้ายไฟเพื่อเลียนแบบลักษณะของป้ายตามปั้มน้ำมัน รูปทรงภายนอกใช้รูปแบบของปรอทแข็งตัวที่เอาไว้วัดอุณหภูมิในแก๊วน้ำทรงกระบอกเพื่อเลียนแบบการลอยตัวเหมือนลักษณะที่น้ำมันกำลังจะลอยตัว สีที่นำเสนอก็นำมาจากสีที่เป็นตัวแทนของเบอร้ออกเทนน้ำมัน สีแดงหมายถึงน้ำมันออกเทน 91 สีฟ้าหมายถึงน้ำมันออกเทน 95 และสีเขียวหมายถึงน้ำมันดีเซล

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure) คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่มองเห็นและเส้นโครงสร้าง ในแนวความคิดแต่เส้นโครงสร้างที่ชัดเจนสามารถแบ่งที่ว่างเป็นส่วนๆ ซึ่งสัมพันธ์กับหน่วยของรูปทรงซึ่งจะบรรจุอยู่ในส่วนนั้นๆ ด้วยวิธีต่างๆกันไปโดยหน่วยหนึ่งอาจมีสีของพื้นภาพ แตกต่างจากพื้นภาพของหน่วยข้างเคียง การเปลี่ยนแปลงอย่างมีระบบ

-การใช้สี เป็นการตัดกันของสี การตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสี และสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นตื้นรุนแรง

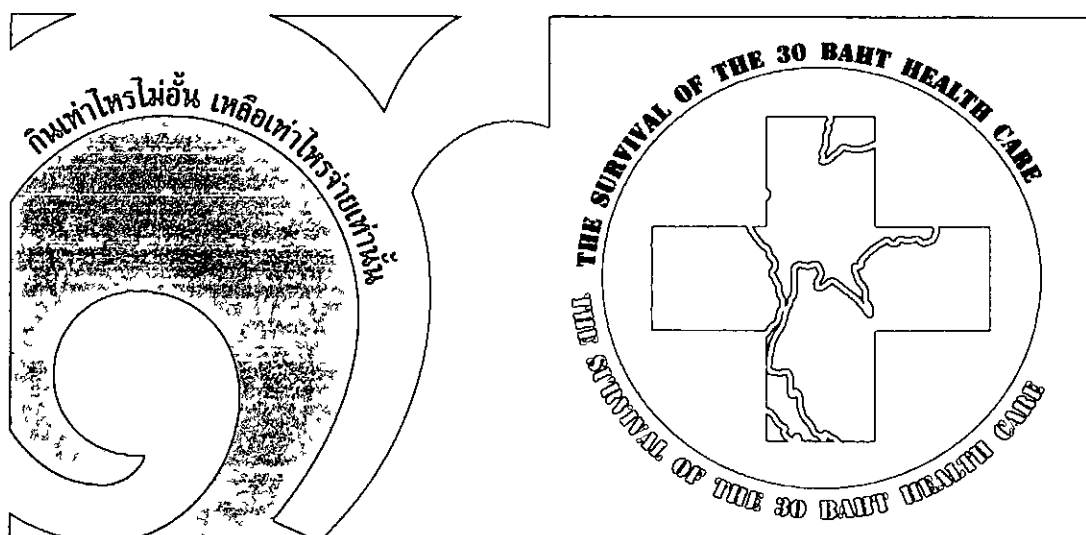
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ใช้เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำดูแล้วเป็นจังหวะ

-การใช้สัญลักษณ์ เป็นการนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่

-การใช้รูปทรง ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาที่นำมาศึกษาทั้งหมดจะมีรูปทรงเรขาคณิตประกอบอยู่ด้วยทุกภาพ เนื่องจากพื้นฐานของการสร้างผลงานของอินเดียนาส่วนใหญ่มาจากสัญลักษณ์ต่างๆป้ายสัญลักษณ์ต่างๆที่มีอยู่แล้วในสังคมจึงมีส่วนทำให้ผลงานของเขาทั้งหมดมีรูปทรงที่เป็น เรขาคณิต

4 ผลงาน All You Can Eat COMPUTER ART 300x150 cm



แนวความคิด

ในปัจจุบันสังคมไทยเคยชินกับวัตถุนิยมมานานแล้วไม่เว้นแม้กระทั่งในชนบท การรับประทานอาหารแบบบุฟเฟต์ก็เป็นเรื่องที่เคยชินแล้วอีกเช่นกัน โดยสามารถดูได้จาก อัตราการขยายตัวของอุตสาหกรรมร้านอาหารที่ขยายขึ้นเป็นเท่าตัว การเสนอนโยบายของรัฐบาล ก็มีลักษณะตามกระแสสังคมตามรูปแบบที่เราเรียกว่าเป็นนโยบายประชานิยม 30 บาทรักษาทุกโรคเป็นนโยบายที่ประชาชนโดยเฉพาะกลุ่มชนชั้นกรรมาชีพที่คาดหวังว่าจะได้รับการที่ดี แต่ในความเป็นจริงแล้วต้นทุนที่ต่ำไม่สามารถได้คุณภาพสินค้าที่ดีแน่นอน การรักษา กลายเป็นแบ่งชั้น ยารักษาโรคแบ่งเกรดคุณภาพตามการมารักษาของคนไข้ว่าใช้แบบไหน ผู้วิจัยจึงนำมาเปรียบกับการทานอาหารบุฟเฟต์ที่ดูแล้วเหมือนดีแต่เคยมีใครได้อ่านต่อหรือเปล่า ว่าถ้าทานทานไม่หมดท่านจะต้องจ่ายเงินเพิ่มเป็นสองเท่า

การสื่อสารความคิด

ใช้ชิ้นงานจำนวน 2 ชิ้นโดยแบ่งเนื้อหา 2 เรื่องซ้อนกัน ด้านซ้ายใช้รูปทรงเลข ๓ เป็นพื้นรูปโดยใช้ลักษณะการสร้างผลงานในชุด LOVE ของโรเบิร์ต อินเดียนาและใช้สีของธงชาติมาปูพื้นที่ว่างต่าง ๆ ส่วนชิ้นงานด้านขวาใช้รูปแบบการสร้างผลงานแบบ American Dream โดยใช้เลข ๐ เป็นพื้นซึ่งเลข ๐ ไทยมีลักษณะเดียวกันกับวงกลม ส่วนด้านในใช้สัญลักษณ์กาชาดเปรียบเสมือนสถานพยาบาลเคลื่อนที่สามารถไปรักษาได้ทุกที่

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็น 2 ลักษณะคือโครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure) ในผลงานชิ้นด้านซ้าย คือ โครงสร้างที่ประกอบด้วยเส้นโครงสร้างที่มองเห็นและเส้นโครงสร้าง ในแนวความคิดแต่เส้น โครงสร้างที่ชัดเจนสามารถแบ่งที่ว่างเป็นสวนๆ ซึ่งสัมพันธ์กับหน่วย ของรูปทรงซึ่งจะบรรจุ อยู่ในสวนนั้นๆด้วยวิธีต่างๆกันไปโดยหน่วยหนึ่งอาจมีสีของพื้นภาพแตกต่างจากพื้นภาพ ของหน่วยข้างเคียง การเปลี่ยนแปลงอย่างมีระบบหรือการใช้วิธีสร้างภาพ (Positive form) บนพื้น ภาพควบคู่ไปกับการเปลี่ยนภาพเป็นพื้นภาพ (Negative form) จะทำให้เห็นโครงสร้างกรอบของแต่ละหน่วยชัดเจนและลักษณะที่สองคือ โครงสร้างกึ่งมีแบบแผน (SEMI - FORMAL STRUCTURE) มีลักษณะเหมือนโครงสร้างที่มีแบบแผนซึ่งมีระยะห่างเท่ากันขององค์ประกอบ แต่ยังประกอบด้วยความผิดปกติบ้าง เช่น การเว้นระยะห่างของบางส่วนไม่เท่ากันหรือมีการเปลี่ยน รูปร่าง ขนาด และรูปทรงบางรูป ซึ่งเป็นเพียงส่วนน้อย และยังคงมีความเป็นระเบียบ ขององค์ประกอบส่วนใหญ่อยู่

-การใช้สี เป็นการตัดกันของสี การตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสีและสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นตันทันรุนแรง

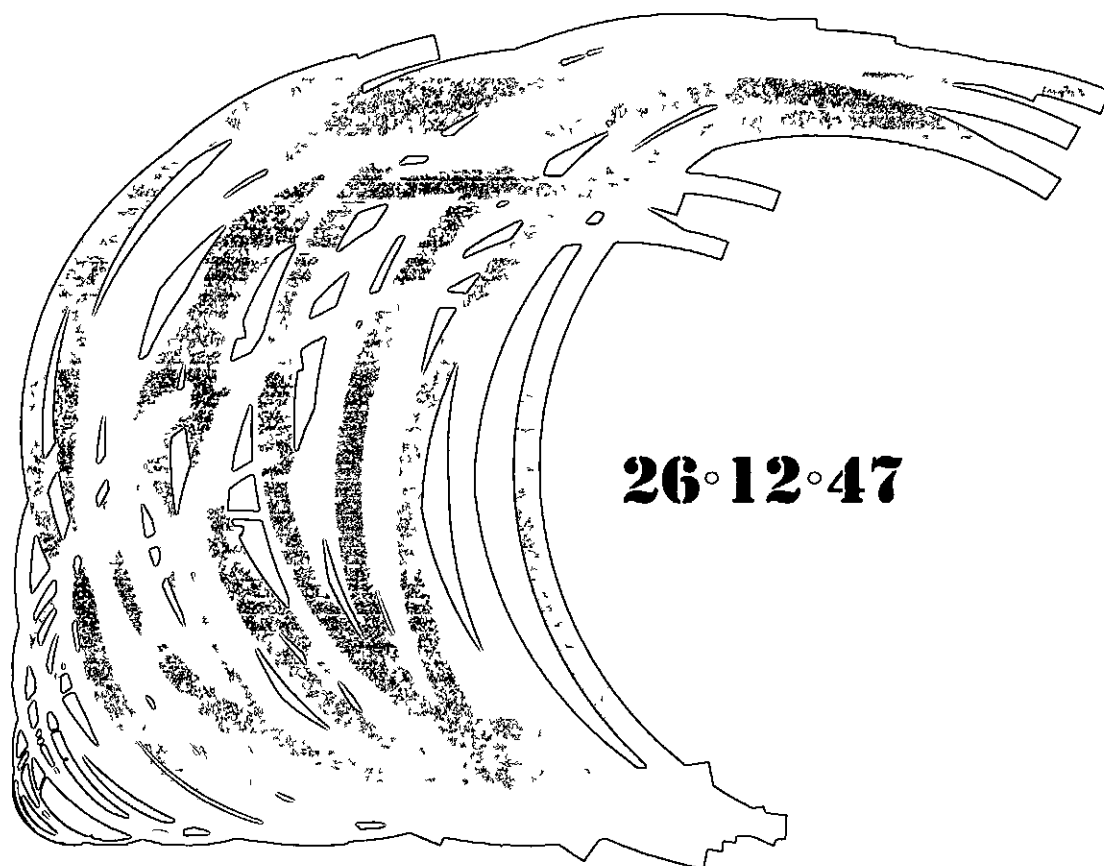
-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ ใช้เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำดูแล้วเป็นจังหวะ

-การใช้สัญลักษณ์ เป็นการนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ให้เกิดความหมายใหม่

-การใช้รูปทรง ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) ซึ่งได้ใช้รูปแบบของกากบาทที่หมายถึง กาชาดและเลข ๓๐ เป็นรูปทรงเรขาคณิตที่มนุษย์เรากำหนดขึ้นมา

5 ผลงาน TSUNAMI COMPUTER ART 400x300 cm



แนวความคิด

เป็นผลงานที่เป็นประวัติศาสตร์ของไทยและของโลก ปรากฏการณ์แผ่นดินไหวใต้ทะเลก่อให้เกิดคลื่นยักษ์เข้าถล่มฝั่งอันดามัน รวมถึงประเทศอีกหลายประเทศธรณีภัยพิบัตินี้เกิดขึ้นไม่ถึงชั่วโมงแต่กลับสามารถคร่าชีวิตได้มากกว่าสงครามที่มนุษย์ต่อสู้กันนับสิบเท่า ทำให้เรารู้ข้อเท็จจริงอยู่เรื่องหนึ่งคือมนุษย์เราไม่สามารถเอาชนะภัยพิบัติได้

การสื่อสารความคิด

ใช้รูปทรงของวงกลมแต่แบ่งครึ่งวงกลมและใต้เอามาสร้างเป็นผลงานโดยจัดวางรูปแบบให้เป็นลักษณะวงคลื่นของ TSUNAMI โดยให้ผลงานมีขนาดสูง 4 เมตรและฝังติดอยู่กับผนังที่ใช้เวลาแสดงผลงานเพื่อให้คนที่เข้ามาดูผลงานรู้สึกถึงความน่ากลัวของคลื่นยักษ์ที่เกิดขึ้นจริง ตัวเลขเป็นการบันทึกวันที่เกิดเหตุใช้ลักษณะติดบนผนัง แยกออกจากกลุ่มครึ่งวงกลมซึ่งใช้กลุ่มสีโทนเย็น 3 สีคือ ฟ้ำ ม่วงฟ้า และ น้ำเงิน

กลวิธีการสร้างสรรค์

-การจัดโครงสร้างภาพ เป็นโครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) คือเส้นโครงสร้างทุกประเภทสามารถเห็นได้ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน โครงสร้างที่ไม่ชัดเจนนั้นเป็นเส้นโครงสร้างความคิด แนวโครงสร้างเป็นเพียงแนวทางในการจัดรูปทรงให้อยู่ในระบบโดยไม่รบกวนตอปราง

-การใช้สี เป็นการตัดกันของสี การตัดกันของสีมีอยู่ 2 ลักษณะคือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงสี และสีที่ไม่มีเนื้อสี ผสมอยู่ในกันและกัน สีที่ตัดกันลักษณะทั้ง 2 นี้ ให้ความรู้สึกตื่นตันทื่นแรง

-กระบวนการออกแบบ

-การซ้ำ เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินที่มีลักษณะการซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้งการซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำ ของผลงานที่จบสมบูรณ์ในงานชิ้นนั้นๆ

-การใช้สัญลักษณ์ ใช้การสร้างสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายใหม่ เส้นโค้งวงกลมคือการสื่อให้หมายถึงวงเกลียวของคลื่นน้ำ

-การใช้รูปทรง ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form)

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาทั้ง 23 ภาพพบว่าผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ทั้งหมดนั้นได้สร้างสรรค์ออกมาเพื่อเป็นการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ต่างๆ ที่ผ่านมาของชาวอเมริกัน โดยผ่านการกรอกรับรู้ ความพึงพอใจ ความเจ็บปวดของตัวเอง ผลงานในช่วงแรกของโรเบิร์ต อินเดียนาได้เสนอความเป็นอยู่และความรู้สึกของเขาต่อสังคมอเมริกันออกมาในเชิงสัญลักษณ์และนามธรรมเพราะทุกส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานล้วนแต่เป็นสิ่งที่ศิลปินผ่านพบมา รูปแบบวงกลม ดาว สีที่ใช้ ตัวเลข และตัวอักษรเป็นการนำมาสร้างสรรค์ใหม่จากพื้นฐานป้ายสินค้า ป้ายร้านค้า ถนน ฯลฯ

ในบริบทของสังคมไทย กระบวนการศึกษาวิเคราะห์และนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจึงออกมาในรูปแบบการบันทึกหน้าประวัติศาสตร์โดยผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาต่างๆของสังคมไทยในปัจจุบันเพื่อให้เป็นผลงานเชิงอัตถิภาวนิยมเช่นเดียวกับศิลปิน

ด้านการสื่อสารความคิด ได้นำเสนอออกมาเป็นรูปแบบที่ง่ายและตรงตัวเพื่อให้สามารถดูผลงานแล้วรู้สึกถึงความเข้าใจที่ตรงกัน โดยใช้สื่อสัญลักษณ์นำขึ้นมาเป็นลักษณะเด่นของผลงานทุกภาพเพื่อให้เกิดการเชื่อมต่องถึงอิทธิพลที่ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินด้วย

การจัดโครงสร้างของภาพ ผู้วิจัยใช้ลักษณะการจัดโครงสร้างของภาพเป็นแบบมีแบบแผน (Formal Structure) โครงสร้างกึ่งมีแบบแผน (SEMI - FORMAL STRUCTURE) โครงสร้างที่ไม่ชัดเจน (NACTIVE STRUCTURE) และโครงสร้างที่ชัดเจน (Active Structure) ซึ่งเป็นไปตามผลการศึกษาวิเคราะห์ของตัวศิลปิน

ในการใช้สี จะปรากฏว่าผู้วิจัยเลือกการใช้สีในแต่ละผลงานไม่มากด้วยจำนวน 3-4 สีต่อหนึ่งผลงานเท่านั้นเนื่องจากการใช้สีของศิลปินนั้นได้นำมาจากมูลเหตุของประสบการณ์ของศิลปินเองแต่ในผลงานของผู้วิจัยจะนำการใช้สีโดยยึดจากเนื้อหาที่นำมาเสนอ แต่กระบวนการใช้สียังคงเป็นกลวิธีเดียวกันคือ การเลือกใช้สีตัดกันทั้งน้ำหนักสีและวงจรสี

กระบวนการออกแบบนั้น ในเรื่องของการซ้ำซึ่งผลงานของผู้วิจัยทุกชิ้นจะยึดการซ้ำมาใช้ เพราะเป็นเอกลักษณ์เด่นของศิลปินไปแล้ว เนื่องจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่าศิลปินใช้กลวิธี การซ้ำทุกภาพ ไม่ว่าจะเป็นการซ้ำด้วยรูปทรง การซ้ำด้วยสีหรือการซ้ำด้วยจังหวะ

การใช้สัญลักษณ์ เป็นการนำเสนอในสองรูปแบบคือ การนำสัญลักษณ์เดิมมาสร้างสรรค์ในผลงานเพื่อให้เกิดความหมายใหม่และการสร้างสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายที่ต้องการนำเสนอในผลงาน

รูปทรงในการออกแบบส่วนใหญ่ ผลงานของผู้วิจัยที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจะพบว่าใช้รูปทรงของเรขาคณิตเป็นหลักในทุกๆภาพเพราะวงกลม คือรูปทรงที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เพื่อแสดงอิทธิพลที่ได้รับมาจากตัวศิลปิน ประกอบกับผลงานบางภาพก็ได้นำรูปทรงธรรมชาติมาใช้ด้วย

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง คอมพิวเตอร์ อาร์ต กรณีศึกษาผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนา ช่วงปีค.ศ. 1960-1969 นี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยมีจุดประสงค์ของการวิจัยคือ

1 เพื่อศึกษาวเคราะห์ผลงานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนาในประเด็น

1 1 แนวความคิด

1 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

1 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

1 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

1 3 2 การใช้สี

1 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ

- การใช้สัญลักษณ์

- การใช้รูปทรง

2 เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปะ ป๊อป อาร์ต ในแนวทาง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยคอมพิวเตอร์

ความสำคัญของการวิจัย

1 ทำให้เข้าใจถึงลักษณะเฉพาะของผลงานศิลปะป๊อป อาร์ต ของโรเบิร์ต อินเดียนาในประเด็น

1 1 แนวความคิด

1 2 เนื้อหาของภาพ / การสื่อสารความคิด

1 3 กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่

1 3 1 การจัดโครงสร้างของภาพ

1 3 2 การใช้สี

1 3 3 กระบวนการออกแบบ

- การซ้ำ

- การใช้สัญลักษณ์

- การใช้รูปทรง

2 ผลของการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะจินตทัศน์ในระดับอุดมศึกษา

3 ผลของการศึกษาจะเอื้อประโยชน์ต่อการศึกษา และการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย

ขอบเขตของการวิจัย

1 ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana) ดังนี้

- 1 THE SLIPS, 1960
serigraph ,o/c 96x48 inch
- 2 THE SWEET MYSTERY, 1960-61
serigraph ,o/c 72x60 inch
- 3 THE AMERICAN DREAM#1, 1960-61
serigraph ,o/c 72 1/8 x 60 1/8 feet square
- 4 THE TRIUMPH OF TIRA, 1961
serigraph ,o/c 72x60 inch
- 5 THE CALUMET, 1961
serigraph ,o/c 90x84 inch
- 6 YEAR OF MENTEORS, 1961
serigraph ,o/c 90x84 inch
- 7 THE PRESIDENT (A Divorced Man Has Never Been
The President), 1961
serigraph ,o/c 24 inch square
- 8 THE REBECCA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch
- 9 THE EATERIA, 1962
serigraph ,o/c 60x48 inch
- 10 EAT / DIE diptych, 1962
serigraph ,o/c two panels, each 72x60 inch
- 11 THE BEWARE-DANGER AMERICAN DREAM#4, 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 12 THE DEMUTH AMERICAN DREAM#5, 1963
serigraph ,o/c 51 1/4 inch square
- 13 RED SAILS, 1963
serigraph ,o/c 60x50 inch
- 14 YIELD BROTHER#2, 1963
serigraph ,o/c 84 1/2 inch square
- 15 LOVE IS GOD, 1964
serigraph ,o/c 68 inch square
- 16 THE BRIDGE (The Brooklyn Bridge), 1964
serigraph ,o/c panels totaling 11 feet 3 inch square

- 17 USA666, 1966
serigraph ,o/c 8 feet 6 inch square
- 18 FIVE BRIDGE, 1965
serigraph ,o/c 48 inch square
- 19 FLORIDA, 1966
serigraph ,o/c 70x60 inch
- 20 THE CARDINAL NUMBERS, 1966
serigraph ,o/c ten panels 60x50 inch
- 21 EXPLODING NUMBERS, 1964-66
serigraph ,o/c 24 inch square
- 22 LOVE, 1966
serigraph ,o/c 72 inch square
- 23 LOVE CROSS, 1968
serigraph ,o/c five panels 60 inch square

สรุปผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะป๊อป อาร์ตของโรเบิร์ต อินเดียนา ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 23 ภาพนั้นได้สรุปผลออกมาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และข้อมูลทางตารางวิเคราะห์ภาพออกมาแล้วมีผลดังนี้

ในประเด็นแนวความคิดที่ผู้วิจัยได้แบ่งออกไว้ 2 ประเด็นคือ

- 1 ความสุขและความทุกข์ของคนอเมริกัน (American Dream)
- 2 ความรัก ความปรารถนาและแรงศรัทธา (Love)

ซึ่งผลงานต่างๆของเขาก็คือความทรงจำต่างๆ ที่ให้ระลึกถึงบุคคลสำคัญต่างๆ เหตุการณ์สำคัญต่างๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับหรือรับรู้จากช่วงชีวิตหนึ่งๆ ของอินเดียนาเองและเขาก็หลงใหลกับเหตุการณ์ในชีวิตของเขาด้วย โรเบิร์ต อินเดียนาได้รับการยกย่องว่าเป็นตัวอย่างชั้นเยี่ยมของ “การรวบรวมและการระลึกถึง” (Collecting - Recollection) และการเอาเรื่องราวอดีตชีวิตประวัติของเขา มาสร้างผลงานศิลปะหรือเรียกว่า การนำศิลปะมาเป็นชีวิต จนเป็นต้นกำเนิดให้ศิลปินในศตวรรษที่ 20 ต่างๆ ได้ทำงานศิลปะแนวนี้ออกมาอย่างมากมาย

Susan Elizabeth Ryan ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสร้างผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ไว้ว่าโรเบิร์ต อินเดียนา ได้เริ่มบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตของตนเองและถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะในช่วงปี ค.ศ 1960 หรือ ยุค 60 และอินเดียนาได้คัดเลือกช่วงชีวิตหรือประวัติของเขามาสร้างผลงานศิลปะ เรื่องราวหนึ่งสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานหนึ่ง และผลงานนั้นเองก็สามารถทำให้เกิด เรื่องราวใหม่ขึ้นมา ไปจนทำให้เกิดผลงานอีกชิ้นหนึ่งได้ ซึ่งจะวนเวียนกันแบบนี้ (Susan 2000 11)

ในประเด็นการสื่อสารความคิดของโรเบิร์ต อินเดียนาสรุปได้ดังนี้

ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตของโรเบิร์ต อินเดียนา ในช่วงปี ค.ศ. 1960-70 เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยผ่านกระบวนการคิด ประสบการณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของอินเดียนา ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงช่วงชีวิตของความเป็นศิลปิน ซึ่งแนวความคิดของโรเบิร์ต อินเดียนามี 2 กลุ่มแนวความคิดดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ในการสื่อสารความคิดของศิลปิน ในที่จะกล่าวต่อไปนี้ เป็นการนำเสนอแนวคิดของศิลปินที่แสดงออกมาในตัวผลงานต่างๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเนื้อหาเหตุการณ์ต่างๆ และนัยยะสำคัญ ของสังคมในช่วงเวลานั้นๆ

ผลงานของอินเดียนาจึงเป็นบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ต่อสังคมอเมริกันในแง่มุมต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มของผลงานต่างๆ ออกมาดังนี้

- 1 ความรัก ความผูกพัน และแรงศรัทธา
- 2 การเมือง การปกครอง
- 3 ครอบครัว
- 4 สังคม ค่านิยมของคนอเมริกัน

ในประเด็นการจัดโครงสร้างภาพนั้นปรากฏผลดังนี้

โครงสร้างภาพของโรเบิร์ต อินเดียนา โดยส่วนใหญ่คำนึงถึงโครงสร้างหลัก เป็นอย่างมาก รูปทรงในการออกแบบเป็นเรขาคณิตโดยเฉพาะ การออกแบบที่ใช้หน่วยของรูปทรง (Unit Forms) จำนวนมากหรือเรียกว่า การออกแบบในวิธีที่ใช้องค์ประกอบซ้ำ การเรียงแถว การเว้นพื้นที่ว่าง ในองค์ประกอบต่างๆ กัน ทำให้ดูแล้วเป็นภาพที่มีระบบในการจัดอย่างมีระเบียบ

ในประเด็นการใช้สีของโรเบิร์ต อินเดียนาสรุปได้คือ

การใช้สีในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ทั้งหมดจะเป็นการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจน โดยในทุกๆ ผลงานจะใช้สีในโทนร้อน เพื่อสร้างเป็นจุดสนใจและให้พื้นหลังของภาพเป็นสีเข้มหรือสีดำ เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น และสีโทนร้อนหรือโทนสว่างที่อินเดียนา ใช้ทั้งหมดเป็นสีขั้นที่ 1 (primary colors) ซึ่งเป็นสีบริสุทธิ์ ก่อให้เกิดการกระตุ้นหรือปลุกเร้าอารมณ์ (to stimulate) เป็นอย่างมาก

ในกระบวนการออกแบบของผลงานมีดังนี้

- การซ้ำ ในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนาทั้งหมด 23 รูปนั้น อินเดียนามีเอกลักษณ์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในลักษณะซ้ำกันของรูปทรงทั้งหมดอย่างมีจังหวะ ซึ่งมีทั้ง การซ้ำของเส้น การซ้ำของน้ำหนักสี มวล ปริมาตร ทั้งรูปทรงภายนอกและภายในจังหวะในการซ้ำของผลงานของอินเดียนาดูแล้วเป็นจังหวะ ที่จับสมบูรณในงานชิ้นนั้นๆ

- การใช้สัญลักษณ์ ในผลงานของอินเดียนาทุกภาพล้วนใช้สัญลักษณ์ทั้งสิ้น ซึ่งเมื่อมองผลงานโดยทั่วไปแล้ว อินเดียนาเหมือนใช้สัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปและผู้คนล้วนคุ้นเคยกับ สัญลักษณ์ทั้งหมดที่อินเดียนาใช้แต่ในความเป็นจริงแล้วในผลงาน แต่ละชิ้นของอินเดียนานั้น เขาได้สื่อความหมายให้กับสัญลักษณ์ลึกซึ้งกว่าสัญลักษณ์ปกติจะแสดงออก ชลูด นุ่มเสมอ ได้กล่าวไว้ว่า “งานศิลปะแทบไม่มีข้อเรื่องหรือแบบนามธรรม รูปทรงจะเป็นสัญลักษณ์ให้แก่ตัวเอง

เพราะเนื้อหา ของงานประเภทนี้จะอยู่ที่รูปทรง ไม่ได้เกี่ยวข้องกับหรืออ้างอิงกับความหมายอื่นใด ภายนอก การกล่าวหา รูปทรงเป็นสัญลักษณ์ให้กับตัวเอง หรืองานศิลปะเป็นสัญลักษณ์ ให้แก่ศิลปะเอง ฟังดูจะขัดต่อความหมายของสัญลักษณ์ที่กล่าวแล้ว ข้างต้นว่า สัญลักษณ์คือสิ่งหนึ่ง ที่ใช้แสดงความหมายของอีกสิ่งหนึ่งแต่ที่จริงแล้ว หมายถึง รูปทรงที่ประกอบขึ้นด้วยโครงสร้าง ทางรูป และทางวัตถุ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ให้กับเนื้อหาหรือความเป็นศิลปะหรือสุนทรียภาพที่เกิด จากรูปทรงนั้นซึ่งไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ต่างกับประโยคที่ว่า สิ่งใดเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นสิ่งใด” ในหลักการออกแบบสัญลักษณ์นั้นเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้ร่วมกันได้ในสังคมโดยเป็น สื่อ ความหมายที่แสดงนัยหรือเจอนความคิด ที่แฝงอยู่ในรูปแบบ ซึ่งในลักษณะเดียวกันนี้ อินเดียนา ได้นำมาประยุกต์เพื่อสร้างผลงานของเขาออกมา เพื่อให้เกิดเป็นเครื่องหมาย ใหม่ที่มีจุดประสงค์ เพื่อชี้เตือน หรือกำหนดให้รู้ถึงอันตราย ต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ศิลปินประสบผ่าน มา รวมถึงเป็นเรื่องที่ศิลปิน ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นๆ

- การใช้รูปทรง “รูปทรงคือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการ ประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักทอแนก ของขาว-ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัสเป็นความสุข ทางตา พร้อมกัน นั้นก็สร้าง เนื้อหาให้กับรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญา ความคิด ที่เกิดขึ้นในจิตด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือส่วนที่เป็นกาย เนื้อหาคือส่วนที่เป็นใจ รูปทรง กับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้ จะรวมเป็นสิ่งเดียวกันถ้าแยกกัน ความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติ ขึ้นได้” ชลูด นิยมเสมอ (2544/18)

รูปทรงในผลงานของโรเบิร์ต อินเดียนา ส่วนใหญ่ก็ได้้นำมาจากประสบการณ์ในชีวิต ของเขาที่ผ่านมาโดยตลอด เปรียบเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้รูปทรง ของวัตถุ สถานที่และสิ่งสัมผัส ของเขา นำมาสร้างสรรค์ลงในผลงาน

เมื่อนำผลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในแนวของผู้วิจยแล้ว จากนั้นผู้วิจยได้สร้างผลงานแบบคอมพิวเตอร์ อาร์ตโดยนำเสนอตามแนวคิดและเนื้อหา ในบริบทของสังคมไทยซึ่งผลงานที่ได้แบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆได้ 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 “ช่วงศึกษาผลงานของศิลปิน”

- 1 ผลงาน “สงครามมือถือ 45” COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 2 ผลงาน “มือถือ หมายเลข1” COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 3 ผลงาน “มือถือ หมายเลข2” COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 4 ผลงาน “The Richman Said No 1” COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 5 ผลงาน “The Richman Said No 2” COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 6 ผลงาน “Circle Of Light” COMPUTER ART 800x600 Pixels

กลุ่มที่ 2 “ช่วงพัฒนาผลงานในช่วงที่ 1”

- 1 ผลงาน Stupid Bundit No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 2 ผลงาน Stupid Bundit No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 3 ผลงาน Number Nine Won No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 4 ผลงาน Number Nine Won No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 5 ผลงาน Ogop No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 6 ผลงาน Ogop No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 7 ผลงาน TakSin No 1 COMPUTER ART 800x600 Pixels
- 8 ผลงาน TakSin No 2 COMPUTER ART 800x600 Pixels

กลุ่มที่ 3 “ช่วงพัฒนางานในช่วงสุดท้าย”

- 1 ผลงานชุด Pay Respect To His Majesty the King
COMPUTER ART 4 inch square 76 panels
- 2 ผลงาน Big Cake COMPUTER ART 100x80 cm 4 panels
- 3 ผลงาน Take A Seat COMPUTER ART 80x80 cm ,60x60 cm ,40x40 cm
- 4 ผลงาน All You Can Eat COMPUTER ART 300x150 cm
- 5 ผลงาน TSUNAMI COMPUTER ART 400x300 cm

ในการพัฒนาผลงานในรูปแบบของผู้วิจัภายใต้บริบทของสังคมไทย โดยใช้เนื้อหาจากประวัติศาสตร์ในช่วงปัจจุบัน (พ.ศ. 2548) มาใช้พอจะสรุปได้ดังนี้

วงศึกษาศิลปะผลงานที่สร้างขึ้นมีความคล้ายผลงานของศิลปินอยู่มากเนื่องจากผู้วิจัได้เปลี่ยนเนื้อหาเป็นบริบทของสังคมไทยแต่การสร้างสรรค์ผลงานยังยึดวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมาใช้โดยตรงได้แก่การใช้รูปทรง สี การใช้สัญลักษณ์ เพียงแต่ขนาดของผลงานได้ปรับเปลี่ยนมายึดกระบวนการพิมพ์ตามขนาดของหน้าจอคอมพิวเตอร์

ช่วงพัฒนาผลงานขั้นที่ 1 ผลงานที่สร้างขึ้นนั้นได้ปรับในลักษณะเนื้อหาและการสื่อสารความคิดให้เข้ามาในบริบทของสังคมไทยให้มากขึ้น โดยในการพัฒนาผลงานในขั้นนี้ได้ตั้งประเด็นในเนื้อหาของบริบทสังคมไทยในเรื่อง “การเมืองไทย ยุค ทักษิณ 2” และได้ปรับกระบวนการออกแบบโดยใช้รูปแบบตัวอักษรที่เป็นภาษาไทยมานำเสนอและการใช้พื้นภาพที่มีรูปแบบการซ้ำ (Pattern) รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมมาทดแทนส่วนที่เป็นสัญลักษณ์เชิงเรขาคณิต

ช่วงพัฒนาผลงานขั้นสุดท้าย ผู้วิจัได้ปรับเปลี่ยนขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่ยังคงการสร้างผลงานโดยยึดติดกับกรอบสี่เหลี่ยมมาสู่การนำเสนอเป็นรูปแบบการจัดวางตามพื้นที่นั้นๆ (Installation) และไม่ยึดติดกับขนาดของภาพที่อ้างอิงกับขนาดของจอคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาสู่รูปแบบใหม่ที่หลากหลายขึ้นและการใช้ผลงานหลายชิ้นมาสร้างแบบประติมากรรมประตอกัน

อภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะยังคงมีต่อไปเรื่อยเพราะศิลปะคือสิ่งที่อยู่กับมนุษย์เรามาตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นรูปแบบไหนก็ตาม เพียงแต่นำความคิดในการสร้างสรรคงานศิลปะในปัจจุบันไม่ได้ยึดติดกับความยิ่งใหญ่ หรือความถาวรของงานศิลปะอีกต่อไปแล้ว ศิลปะในแนวใหม่นี้มีความคิดที่จะนำเสนอผลงานในรูปแบบความคิดและการปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลายขึ้น แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือแนวคิด (Intellectual and Theoretical Basis) เป็นด้านหลัก ศิลปะจะมีความหลากหลาย ตั้งแต่การแสดงแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ การแสดงเทคนิคไปจนถึงการแสดงภาพของความคิดและมีแนวโน้มที่จะผลักดันศิลปะให้พ้นกรอบของแบบแผน ประเพณีนิยม พิพิธภัณฑ์ บ้าน อาคารธุรกิจ ศิลปะไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุสะสมในพิพิธภัณฑ์ หรือในคอลเลคชันส่วนตัว ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งนิทรรศการตามแบบแผนเดิม ไม่จำเป็นต้อง เป็นวัตถุที่ไปแขวนหรือไม่ติดตั้งเบื้องต้น ผู้คนจะต้องไปห้อมล้อมชื่นชมอย่างเป็นกิจลักษณะ ศิลปะอาจอยู่ร่วมกับเราในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมในสังคมมากกว่าการแยกกันอยู่ดังที่ผ่านมา ดังนั้นศิลปะที่สร้างขึ้นมาในสมัยปัจจุบันนี้ ควรได้รับการสนองจากคนดูให้มากที่สุด ยิ่งได้รับการสนองมากเท่าไร คุณค่าของงานศิลปะย่อมมีค่ามากขึ้นเป็นเงาตามตัว

ศิลปะป๊อป อาร์ตที่สามารถเกิดขึ้นมาได้และประสบความสำเร็จในการเป็นที่ยอมรับของสังคมโดยทั่วไปนั้นต้องยอมรับว่าได้รับผลมาจากสงครามโลก ซึ่งสหรัฐอเมริกาเป็นผู้ชนะสงคราม ทำให้สังคมชาวอเมริกันเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นลดลง ครอบครัวทุกครอบครัวในสหรัฐอเมริกามีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ทำให้สหรัฐอเมริกากลายเป็นผู้นำทางเศรษฐกิจโลก เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอุตสาหกรรม ด้วยความเจริญก้าวหน้านี้เองทำให้สหรัฐอเมริกาสามารถผลักดันให้ตัวเองเป็นผู้นำและเป็นศูนย์กลางของศิลปะ ประกอบกับแนวทางของศิลปะแบบป๊อป อาร์ต ที่พัฒนามาจากสภาพแวดล้อมแบบวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ทำให้ศิลปะแบบป๊อป อาร์ตในสหรัฐเป็นผู้นำทางด้านศิลปะ มีการเจริญเติบโตมากที่สุด

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าการสร้างสรรคงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์อย่างมากเพราะศิลปะคือสิ่งที่ช่วยจรรโลงสังคมและขัดเกลาจิตใจของคนชื่นชมให้ละเอียดขึ้นทำให้ผู้ชื่นชมงานศิลปะนั้นเกิดความสุขใจและสบายใจและการใช้ศิลปะแบบป๊อป อาร์ต มาใช้นั้นเพราะเป็นงานศิลปะที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เหมาะกับบุคคลโดยทั่วไป คอมพิวเตอร์เองก็เป็นสื่อดิจิทัลที่อยู่คู่กับสังคมทุกๆสังคมทุกๆบ้าน ฉะนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า ถ้าสามารถสร้างผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์แล้ว ย่อมก่อให้เกิดผู้ดูงานศิลปะมากขึ้นด้วยและงานศิลปะเองจะมีประโยชน์และมีคุณค่าเพิ่มขึ้นมา แนวความคิดของศิลปะในยุคปัจจุบันก็พยายามที่จะทำลายกำแพงที่กั้นระหว่างคนดูงานศิลปะและศิลปินอยู่แล้ว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การสร้างศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเป็นกลวิธีหนึ่งที่จะทำให้เกิดผลบรรลุถึงจุดมุ่งหมายนั้นได้

การสร้างผลงานศิลปะแบบป๊อป อาร์ต จึงเป็นเรื่องที่น่าจะเหมาะสมเพราะเป็นการต่อยอดวาทะของสังคมไทยยังคงอยู่ในลัทธิวัตถุนิยม ไม่ต่างจากสหรัฐอเมริกาเมื่อ ค.ศ. 1960 ที่เกิดศิลปะป๊อป อาร์ตขึ้นทั้งหมดนี้ถือว่าการนำการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานมาสู่สมัยปัจจุบันซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงานดังกล่าวจะก่อให้เกิดการพัฒนางานศิลปะยุคต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากยุคทศวรรษที่ 60 เป็นต้นมาการสร้างสรรคผลงานศิลปะก็เริ่มที่จะต่อต้านประเพณีเดิมๆที่เคยใช้กันมา ประกอบกับการพัฒนาในด้านอุตสาหกรรมอย่างก้าวกระโดดทำให้สื่อและวัสดุในการนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานมีความหลากหลายมากขึ้น จนถึงปัจจุบันผลงานศิลปะได้หลุดจากกรอบประเพณีเดิมๆอย่างชัดเจน รูปแบบผลงานใหม่ๆเป็นที่ยอมรับในสังคมโลกแล้ว การพัฒนาดังกล่าวก็จะเข้ามาสู่สังคมไทยในอีกไม่ช้า เราในฐานะผู้สร้างงานศิลปะก็ควรที่จะปรับตัวให้ทันต่อการพัฒนาดังกล่าวนี้และยอมรับกับการสร้างสรรค์ผลงาน ในยุคใหม่เพื่อให้ผลงานศิลปะสามารถเดินก้าวให้ทันกับการพัฒนาในด้านอื่นๆด้วย เพียงแต่เราต้องเข้าใจในพื้นฐานของศิลปะที่มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกว่าศิลปะควรเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่จรรโลงสังคมของมนุษย์และเพื่อให้มนุษย์มีจิตใจที่ติงามตลอดไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- โกสุม สายใจ (2540) *สีและการใช้สี* กรุงเทพฯ กุลพรันต์
กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2528) *ศิลปะสมัยใหม่* กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด
ชลุต นิมเสมอ (2531) *องค์ประกอบของศิลปะ* กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด
ระวัชชัย ภาติณฐ (2532) *ศิลปะ ศิลปินหรือศิลปินศิลปะ* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
วัชรินทร์ ผ่องใส (2544) *Pop* ดาวค้างฟ้าจากยุค 60'S แอล เดคคอร์ด ฉบับที่ 31
วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) *ศิลปะร่วมสมัย* กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์วิมวอลอาร์ต
_____ (2531) *ออกแบบกราฟฟิก* กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์วิมวอลอาร์ต
_____ (2537) *มนุษย์กับความงาม* กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
_____ (2543) "กลุ่มศิลปะหลากหลายในคริสต์ศตวรรษที่ 20 พื้นฐานของศิลปะและพื้นที่",
ใน *ศิลปะและพื้นที่* กรุงเทพฯ สันติศิริการพิมพ์
_____ (2544) "ปฏิภณศิลปะดาดาอิสซึม ป๊อป อาร์ต กระบวนการทัศนศิลป์หลังสงคราม
โลก ครั้งที่ 2 และภาพความคิดของศิลปะจินตทัศน์ ใน *จินตภาพ* กรุงเทพฯ
สันติศิริการพิมพ์
_____ (2544) "ป๊อ ศิลปกรรมศาสตร์และศิลปะกระแสสากล", ใน *ศิลปะอนาคต* กรุงเทพฯ
สันติศิริการพิมพ์
_____ (2544) "ศิลปะจากอดีตถึงรอยต่อสหัสวรรษใหม่, ใน *จินตภาพ* กรุงเทพฯ
สันติศิริการพิมพ์
วิรุณ ตั้งเจริญและอำนาจ เย็นสบาย (2544) "ศิลปกรรมศาสตร์ป๊อ ในกระแสโลกาภิวัตน์, ใน
การออกแบบทัศนศิลป์ กรุงเทพฯ สันติศิริการพิมพ์
สุชาติ เกาทอง (2539) *หลักการทัศนศิลป์* กรุงเทพฯ นำอักษรการพิมพ์
อำนาจ เย็นสบาย (2544) *จินตภาพ* กรุงเทพฯ สันติศิริการพิมพ์
อารี สุทธิพันธุ์ (2528) *ศิลปะกับมนุษย์* กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด
_____ (2534) *ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
_____ (2535) *ศิลปะนิยม* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
อัศนีย์ ชูอรุณ (2540) *จิตรกรรมสมัยใหม่* กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์
บูรณาการในแวนดิง (2003) (Online) Available internet [http //www chuansin com/cen
tennial-1 html](http://www.chuansin.com/cen-tennial-1.html)
THE FIVE DOLLAR DAY (2003) (Online) Available internet [http //web bryant edu/
%7Ehistory/h364proj/summ_99/armoush/page3 html](http://web.bryant.edu/%7Ehistory/h364proj/summ_99/armoush/page3.html)

- AMERICAN CULTURE HISTORY (2003) (Online) Available internet [http // www.nhmccd.edu/contracts/lrc/decade60.html](http://www.nhmccd.edu/contracts/lrc/decade60.html)
- POPPY GANDLER (1991) *ROBERT INDIANA PRINTS A Catalogue Raionne 1951-1991* USA SUSAN SHEEHAN GALLERY
- SUSAN ELIZABETH RYAN AND ROBERT INDIANA (2000) *ROBERT INDIANA FIGURES OF SPEECH* USA YALE UNIV Pr
- SUSAN ELIZABETH RYAN (1998) *AMERICAN DREAM* (Online) Available internet [http //www.2river.org/2RView/2_4/poems/creeley.html](http://www.2river.org/2RView/2_4/poems/creeley.html)
- _____ (1999) "ETERNAL LOVE" IN *LOVE AND THE AMERICAN DREAM The Art of Robert Indiana* USA PORTLAND MUSEUM OF ART
- DANIEL E. O'LEARY (1999) "THE JOURNALS OF ROBERT INDIANA" IN *LOVE AND THE AMERICAN DREAM The Art of Robert Indiana* USA PORTLAND MUSEUM OF ART
- APRILE GALLANT (1999) "AN AMERICAN'S DREAMS" IN *LOVE AND THE AMERICAN DREAM The Art of Robert Indiana* USA PORTLAND MUSEUM OF ART
- 25 YEARS RETROSPECTIVE (2002) (Online) Available internet [http //yhlb.northernlight.com/AbServ?p=COMPUTER +ART&cbrecid=MV20020129010059657](http://yhlb.northernlight.com/AbServ?p=COMPUTER+ART&cbrecid=MV20020129010059657)
- ROBERT INDIANA (2002) (Online) Available internet [http //www.artcyclopedia.com/artists/indiana_robert.html](http://www.artcyclopedia.com/artists/indiana_robert.html)
- _____ (2002) (Online) Available internet [http //www.fi.muni.cz/~toms/PopArt/Biographies/indiana.html](http://www.fi.muni.cz/~toms/PopArt/Biographies/indiana.html)
- _____ (2002) (Online) Available internet [http //www.tfaoi.com/newsm1/n1m382.htm](http://www.tfaoi.com/newsm1/n1m382.htm)
- _____ (2002) (Online) Available internet [http //artarchives.si.edu/oralhist/indian63.htm](http://artarchives.si.edu/oralhist/indian63.htm)

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายนิตต์ บุญภิรักษ์
วันเดือนปีเกิด	7 มกราคม 2518
สถานที่เกิด	ปทุมวัน กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	34/33 ซ ซินเขต งามวงศ์วาน หลักสี่ กทม
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	วิทยากร ระดับ 5
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย

ประวัติการศึกษา

พ ศ 2535	มัธยมศึกษาจากโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ ศ 2539	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต มหาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ ศ 2547	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป ม)
	ทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่