

การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม กรณีศึกษามผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง

ปริญญานิพนธ์
ของ
พัชรวิธ สวัสดิวิชัย

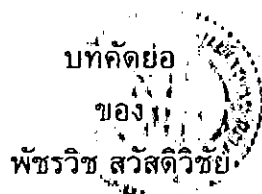
เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

พฤษภาคม 2548

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๗๕๑.๗๓
พ.ร.บ.
๘.๒

การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม กรณีศึกษาผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
พฤษภาคม ๒๕๔๘

h 278055

พัชรวิธ สวัสดิวิชัย. (2548). การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม กรณีศึกษาผลงานศิลปะของ

คีธ แฮริง. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม.(ทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิต

วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์

อำนาจ เย็นสบาย, รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ.

ความโดดเด่นที่ปรากฏชัดของ คีธ แฮริง นั้นถือเป็นศิลปินในแนวกราฟิติที่ได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง เป็นผลงานศิลปะกราฟิติที่สะอาด สวยงาม เข้าใจง่าย สีสันสดใส มีความโดดเด่นมากในเรื่องของการใช้เส้นที่มีความแม่นยำจับใจ เป็นเส้นที่ลากขึ้นและจบภายในตัวโดยไม่มีการอาศัยการร่างภาพขึ้นมาก่อน ผลงานของเขาแสดงออกให้ถึงการแสดงออกที่เรียบง่าย แฝงไปด้วยแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ สามารถที่จะถ่ายทอดรูปทรง ด้วยการใช้เส้นและสีที่น้อยและดูง่าย ผลงานออกมาดูคล้ายงานภาพการ์ตูนที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่มีการสร้างสรรค์ที่เฉพาะตัว ส่งผลให้งานมีความน่าสนใจ ผลงานสร้างสรรค์ของเขาแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและการค้นคว้า และผลงานในแต่ละช่วงความคิดก็ได้แสดงออกมาด้วยลักษณะที่เห็นได้ชัดถึงความเป็นตัวตน

ผู้วิจัยเชื่อว่าผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นมาอย่างมีแนวทางความคิดที่เป็นระบบและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ว่าจะเป็นผลงานในแนวทางของกราฟิติหรือว่าผลงานในรูปแบบอื่นใดที่อ้างอิงกับแนวคิดหลังสมัยใหม่นั้นจะมีรูปแบบที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันเป็นการสื่อถึงการแสดงออกส่วนตัวซึ่งเป็นผลจากความคิดทางสังคม และสื่อวัสดุแปลกใหม่ ซึ่งจะสามารถอ้างอิงกับความเชื่อในลัทธิหลังสมัยใหม่ ผลงานที่มีอิสระในการแสดงออกทางความคิด อาศัยเทคโนโลยี และวัสดุใหม่ที่ค้นพบมารวมใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ รูปแบบของงานจึงมีความหลากหลาย มีเทคนิคนำเสนอที่ผสมคละเคล้ากันไป อีกทั้งในสภาพสังคมปัจจุบันที่ผู้คนทั่วทั้งโลกรับรู้เท่าทันในความเป็นไปที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทันท่วงทีต่อเหตุการณ์ ดังนั้นศิลปะจึงไม่ได้หยุดนิ่งที่จะสร้างสรรค์ ผลงานจึงให้คุณค่าทางการอธิบายแนวคิด และรูปแบบการแสดงผลออกเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย ผู้สร้างสรรค์จะผลิตผลงานในสิ่งที่ยอยากจะแสดงออกให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ สามารถสร้างปฏิกริยาโต้ตอบกันระหว่างผู้สร้างงานและผู้ชม ทั้งยังให้คุณค่าต่อสังคมโดยรวม

ผู้วิจัยพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบเรียบง่ายด้วยการลดทอนรูปทรง การใช้สัญลักษณ์เพื่อการแสดงออก มีการใช้แนวทางของการออกแบบกราฟิคเข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์ โดยผู้ศึกษาได้ทดลองกลวิธีการสร้างสรรค์ในลักษณะต่างๆ ด้วยแนวความคิดของกราฟิติที่สามารถใช้สื่อวัสดุเพื่อแสดงออกได้อย่างหลากหลาย และเป็นอิสระยิ่งขึ้น เพื่อการพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไป

MIXED MEDIA ART CREATION : CASE STUDY OF
KEITH HARING'S ARTS

AN ABSTRACT
BY
PHATCHARAWIT SVASDIVICHAI

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Arts degree in Visual Art : Modern Art
at Srinakarinwirot University
May 2005

Phatcharawit Svasdivichai. (2005). *Mixed Media Art Creation : Case Study of Keith*

Haring's Arts. Master thesis, M.F.A. (Visual Art). Bangkok: Graduate School, Srinakarinwirot University. Advisor Committee: Assist.Prof.Amnart Yensabai, Assist.Prof.Prut Supasethsiri

Keith Haring is the one of the greatest artist in graffiti art. His works are look neatly and easy to understand more than other graffiti art. His outline drawing is excellent skill, he didn't get the draft before creating. His works are extra-ordinary and can explain through form, line and less color. Sometimes they look alike cartoon works that is full of symbolic to tell about something. His works are so interesting to study and show his development.

Researcher trust in arts that create by conceptual thinking and creativity. Not only graffiti art or the others but also all works of art that present through the strong concept will be good works. In the post-modern thinking, works of art are variety in media and free to presentation. In modern society, we will see all things that can be use to create for art. So works of art must have concept and easy to know them and can make reaction with audience, so they make the good view to our attitude.

Researcher study and create art pieces in symbolic look by the way of graffiti art and use the ways of graphic design to combine to represent the art works. All of case study that researcher have done will create the way that present independent works and free to develop in the future time.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม : กรณีศึกษาผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง

ของ

นายพัชรวิช สวัสดิวิชัย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

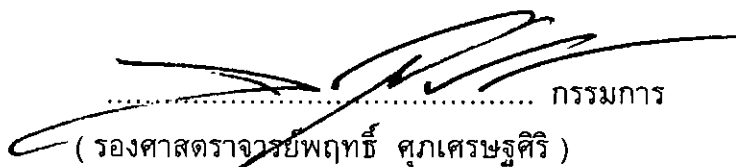
วันที่ ๒๐ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2548

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



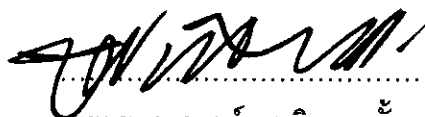
..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)



..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ ขวาลาวัณย์)

ประกาศคุณูปการ

การวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะวิจัยและพัฒนา (R & D) เป็นการแสวงหาเพื่อให้เกิดความรู้ทั้งด้านแนวคิด เนื้อหาสาระ รูปแบบ ตลอดจนกระบวนการในการสร้างสรรค์ แล้วนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิจัยไปพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ ดังปรากฏอยู่ในปฏิญยานิพนธ์ฉบับนี้ นับเป็นผลงานแห่งความสำเร็จที่ได้รับการหล่อหลอมกระบวนการเรียนรู้ด้านวิชาการ ด้านปฏิบัติการตลอดประสบการณ์แห่งการพัฒนากิจนิสัยในการศึกษาค้นคว้าจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปฏิญยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดีเป็นเพราะได้รับแรงใจ แรงสนับสนุน และแรงผลักดันจากคุณพ่อ คุณแม่ และพี่ชาย ต้องขอกราบขอบพระคุณอย่างยิ่งกับสิ่งดีๆและทุกสิ่งทุกอย่างที่มอบให้เสมอมา

ขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความกรุณาอบรมสั่งสอนชี้แนะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย ประธานกรรมการควบคุมปฏิญยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ และรองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ กรรมการควบคุมปฏิญยานิพนธ์ ท่านทั้งสี่ได้ให้คำแนะนำที่มีคุณค่าต่อความคิด และแนวทางดีๆในการเรียนรู้ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

นอกจากนี้ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอขอบคุณ คุณศิริศศิธรที่ช่วยเป็นธุระในการติดต่อติดตามการเรียน ขอขอบคุณพี่ๆและเพื่อนๆศิลปกรรมศาสตร์ ทัศนศิลป์สมัยใหม่รุ่นที่ 5 และออกแบบทัศนศิลป์รุ่นที่ 1 ที่คอยช่วยเหลือ ดูแล แนะนำ ในทุกด้านทั้งการเรียน และการทำงาน ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณกำลังใจทุกกำลังใจที่คอยถามไถ่ความคืบหน้า ทั้งยังได้เกื้อหนุนซึ่งกันและกันมาด้วยดี ขอขอบคุณทุกท่านทุกคนด้วยใจจริง

พัชรวิษ สวัสดิวิชัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	6
ความสำคัญของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	7
ข้อดกมลเบื่องตัน.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1.เอกสารที่เกี่ยวกับโพสท์โมเดิร์น.....	9
2.2. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)	18
2.3. ศิลปะกราฟฟิตี (Graffiti Art)	24
2.4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติของ คีธ แฮริง	28
2.5. ข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวกับศิลปะ	40
3 วิเคราะห์ผลงาน.....	60
3.1. สรุปการวิเคราะห์ผลงาน.....	86
3.2. สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง.....	90
4 การพัฒนาสร้างสรรค์.....	92
4.1. ผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในช่วงเวลาที่ 1	92
4.2. ผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในช่วงเวลาที่ 2	96
4.3. ผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ตามแนวทาง ของผู้วิจัย.....	99
5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	111
5.1. ความมุ่งหมาย	111
5.2. ขอบเขตการวิจัย	111
5.3. สรุปผลการวิเคราะห์ผลงาน.....	112

5.4. อภิปรายผล	118
5.5. ข้อเสนอแนะ	121
บรรณานุกรม	123
ประวัติย่อผู้วิจัย	126

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ ซึ่งก็รวมไปถึงงานศิลปะด้วยเช่นกัน นับจากปี 1960 เป็นต้นมาที่ศิลปะได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่มีแนวทางที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในแนวทางของลัทธิโพสต์โมเดิร์น

✓ พงษ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้กล่าวถึงศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

ศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ หรือ โพสต์โมเดิร์นนั้นเป็นกระแสความคิดในเชิงบูรณาการที่ผสมผสานสรรพความคิด ชีวิตธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน เป็นแนวคิดแบบองค์รวม (Interdisciplinary) ที่ศิลปะหรือศาสตร์อื่นใดมิได้แยกอยู่อย่างอิสระ ต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน พึ่งพาอาศัยกัน ต่างไปจากระบบความคิดแบบแยกส่วน ศิลปะหลังสมัยใหม่คือผลงานที่ใช้สติปัญญาสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างมีคุณค่า ด้านสุนทรียภาพและด้านจิตใจ แล้วจะต้องเสริมให้ผู้ชมได้เพิ่มพูนทางความคิด สติปัญญาด้วย ซึ่งสอดคล้องกับวิวัฒนาการของโลกยุคปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นอย่างมาก

กลุ่มศิลปะหลังสมัยใหม่นำเสนอผลงานที่แสดงถึงความสำคัญของความคิด ซึ่งเป็นผลจากสังคมวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ด้วยการใช้กลวิธีในการสร้างสรรค์ที่อิสระ อิสระที่เกิดขึ้นจากการเลือกสร้างงานในแนวทางของศิลปะหลังสมัยใหม่ ส่งผลให้มีอิสระทางความคิดมากขึ้น รวมทั้งรูปแบบของการนำเสนอที่เปลี่ยนแปลง เน้นเสนอความคิดสร้างสรรค์ (พงษ์ ศุภเศรษฐศิริ. 2543 : 33)

ศิลปะหลังสมัยใหม่ได้แสดงความเด่นชัดในเรื่องของการสร้างสรรค์ที่ต้องมีความรู้ในทางกว้าง รอบรู้ในองค์ความรู้อื่นๆ โดยนำมามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งาน เป็นการเชื่อมโยงระบบความรู้ทั้งหลายให้เข้ามาเป็นหนึ่ง ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีแนวโน้มที่จะมีการนำศาสตร์ต่างๆพร้อมทั้งการนำเอาผู้รู้ในวิชาชีพต่างๆเข้ามามีส่วนในงาน เป็นการใช้สติปัญญาในการสร้างสรรค์มากกว่าการแสดงออกซึ่งอารมณ์ และนี่ก็เป็นจุดหนึ่งที่น่าสนใจของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกถึงแนวความคิด และวิธีสร้างสรรค์ในรูปแบบอย่างแปลกใหม่ทั้งด้วยวัสดุและกระบวนการผลิตที่มีการพัฒนาต่อไปอย่างต่อเนื่องตามสภาพสังคม

พงษ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงศิลปะยุคหลังสมัยใหม่ไว้

ท่ามกลางสังคมที่แปรผัน ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางศิลปะ ท่ามกลางกระแสอิทธิพลของศิลปะหลังสมัยใหม่ นับเป็นจุดเปลี่ยนแปลงของสังคมและวงการศิลปะครั้งสำคัญยิ่ง เพราะเป็นช่วงที่สังคมพบวิกฤติอันรุนแรงหลายด้าน รวมทั้งวิกฤติทางความคิดของคนในวงการศิลปะที่ต่างพยายามแสวงหาทางออกใหม่ที่ดำรงไว้ซึ่งความร่วมสมัยกับความเป็นอิสระ รวมทั้งเป็นเรื่องที่ท้าทายต่อการพิสูจน์ ภูมิปัญญาของคนในแวดวงศิลปะในยุคนี้เป็นอย่างยิ่ง

ซึ่งในช่วงของยุค 60 ที่ศิลปะได้มีการเปลี่ยนแปลงในแนวลัทธิของศิลปะสู่ลัทธิหลังหลังสมัยใหม่แล้วนั้น ยังมีอีกการเคลื่อนไหวที่การเปลี่ยนแปลงสู่งานศิลปะที่มองเห็น สัมผัสได้ในโลกของความเป็นจริงมากขึ้น จึงเกิดศิลปะในรูปแบบของป๊อปอาร์ต (Pop art) สนองความรู้สึกของผู้คนในยุค 60

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงรูปแบบของป๊อปอาร์ตไว้ว่า

ในแนวทางของป๊อปอาร์ต ได้กล่าวไว้ว่า “ทุกสิ่งสวยงาม” ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ ไม่ต้องเป็นสิ่งแวดล้อมที่สวยงาม ไม่ต้องเป็นรูปแบบอันจำกัด การดูเด็กก็สวยได้ ดาราาก็สวยได้ ตัวอักษรก็สวยได้ ตัวเลขก็ สวยได้ ขวดโค้กก็สวยได้ ธงชาติสวยก็ได้ ฯลฯ ใช้สีทาบ้าน (Acrylic Colour) มาเขียนภาพก็ได้ จะเป็นภาพเหมือนหรือเป็นภาพกราฟิกก็ได้ ชีวิตและความงามก็คือสิ่งปกติธรรมดาครอบทั่วชีวิตและความงามคือส่วนหนึ่งของสังคมมากมาย (Bubblegum Society) ซึ่งก็หมายความว่าความถึงหมากฝรั่งจืดแล้วก็ทิ้งไป สอดคล้องกับปากกาปากปากที่หมดแล้วก็ทิ้งไป หรือนาฬิกาฬิกาถูกที่เสียแล้วก็ทิ้งไป ไม่ต้องซ่อม และนี่ก็เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับกระบวนทัศน์ใหม่ทางศิลปะเช่นป๊อปอาร์ต

ศิลปินในแนวลัทธิป๊อปอาร์ต เลือกสรรภาพจากวัฒนธรรมมวลชนผลิตที่ทันสมัย (Popular Mass Culture) วัตถุ, สิ่งพิมพ์, งานโฆษณา, นิตยสาร, ภาพยนตร์, บรรจุภัณฑ์, ตัวอักษร, ตัวเลข นำมาแสดงออก ศิลปินติดตามสังคมที่แข่งขันในระบบทุนนิยม แข่งขันทางสื่อสารมวลชน สื่อมวลชนเริ่มเข้ามาครอบคลุมชีวิตประจำวัน นำมาสะท้อนเป็นผลงานทางศิลปะ ผลงานในศิลปะอย่างป๊อปอาร์ตนั้นอาจไม่ใช่ความงามที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยตรง แต่เป็นภาพจากภาพ (Image from Image) ที่ปรากฏในสังคมทุนนิยม ภาพที่คุ้นเคยและใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ศิลปะเป็นสิ่งที่ธรรมดาที่สามารถชื่นชมได้โดยไม่ต้องศึกษาอย่างลึกซึ้งซับซ้อน ทุกคนสามารถสัมผัสได้

ป๊อปอาร์ตไม่ปรารถนาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อแสดงวัฒนธรรมที่ยิ่งใหญ่ แต่ว่าป๊อปอาร์ตพยายามผลานศิลปะชั้นสูง (High Art) กับวัฒนธรรมมวลชนผลิตเข้าไว้ด้วยกัน ป๊อปอาร์ตคือความเคลื่อนไหวในทางศิลปะที่พลิกทฤษฎีความเชื่อเก่าๆต่อความงามเป็นครั้งแรก (วิรุณ ตั้งเจริญ.2536 :41-43)

ซึ่งต่อมาในยุค 80 ได้มีลักษณะของผลงานที่ได้รับแนวอิทธิพลของป๊อปอาร์ตมาเป็นส่วนในการนี้ โดยนำเอารูปแบบของสีส้นและการเข้าถึงผู้ชมมาเป็นจุดหนึ่งของแนวคิด อีกทั้งเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่อาจมองได้ว่าเป็นความรุนแรงในตัวเอง อีกทั้งกลุ่มผู้สร้างสรรค์ก็เป็นกลุ่มที่มีการแสดงออกอย่างรุนแรงและเป็นจุดสนใจในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสายตาของคนทั่วไป โดยผลงานที่นำเสนอนี้ก็มีการใช้สถานที่สาธารณะ และใช้วัสดุและสื่อในการสร้างสีส้นของผลงานด้วยชอล์ค หรือสีสเปรย์ อีกทั้งผลงานก็มีเอกลักษณ์ของตัวเองในรูปแบบอันเป็นเฉพาะตัวอย่างน่าสนใจ ซึ่งทั้งหมดนี้จะกล่าวถึงศิลปะในรูปแบบกราฟิติ (Graffiti)

จากบทความในอินเทอร์เน็ต ได้กล่าวถึงกราฟิติไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

กราฟิติสมัยดั้งเดิมเป็นการกำหนดพื้นที่ของกลุ่มอันธพาล เพื่อแสดงอาณาเขต และนิยมแสดงออกกันอย่างมากในช่วงปลายยุค 60 จุดกำเนิดนั้นมาจากฟิลาเดเฟีย เพนซิลวาเนีย (Philadelphia, Pennsylvania,) สหรัฐอเมริกา และมีรากฐานมาจากการบอมบิง (Bombing) หมายถึง การพ่นหรือการเซ็นชื่อด้วยสีสเปรย์หรือปากกามาร์กเกอร์ โดยไรท์เตอร์ (Writer) หมายถึง คนที่พ่นสีหรือเขียน โดยในสมัยนั้นจะมีนักเขียนที่มีชื่อเสียงที่สุด เช่น คอรัมเบรด (Combread) และคูล เอิร์ล (Cool Earl) โดยทั้งสองคนนี้จะทำการพ่นหรือบอมบิง ตามสถานที่สาธารณะต่างๆทั่วเมือง ถึงแม้จะก่อให้เกิดความเดือดร้อน แต่ก็ยังเป็นชนวนในการก่อให้เกิดความสนใจต่อผู้คนในสังคมนั้นๆรวมไปถึงสื่อมวลชนต่างๆมากมาย เพราะรูปแบบของตัวหนังสือ ที่อ่านยากแต่ว่าสวยงาม

และต่อมาความนิยมในการบอมบิง (Bombing) ก็ได้ก้าวข้ามสู่นิวยอร์ก โดยในปี 1971 มี Writer ชื่อ ทากิ183 (Taki183) ที่สร้างผลงานและชื่อเสียงอย่างมาก จนสื่อมวลชนให้ความสนใจรายงานข่าวความเคลื่อนไหว อาทิเช่น หนังสือพิมพ์เดอะ นิวยอร์ก ไทม์ (The New York Time) ได้ลงบทความและกล่าวถึงผลงานของ ทากิ183 ไว้ และนั่นก็เป็นจุดก่อตัวให้กราฟิติเป็นวัฒนธรรมแฟชั่นยุคใหม่ ที่ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และมีมากถึงที่สุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในย่านถนนบรูคลิน (Brooklyn) ที่ได้กลายเป็นต้นตำรับของวัฒนธรรม กราฟิติ และฮิปฮอป (Hip Hop)

ต่อมากราฟิติก็เริ่มแพร่หลายจากที่เคยเขียนหรือพ่นสีสเปรย์บนถนนก็เปลี่ยนกันมาใช้สถานที่ในสถานีรถไฟและได้รุกรามไปถึงการเขียนลงบนรถไฟ ซึ่งเมื่อรถไฟคันดังกล่าวออกจากสถานีมุ่งหน้าไปตามเส้นทาง ก็จะเป็นการเผยแพร่ผลงานของ ไรท์เตอร์ผู้นั้นให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง และนี่ก็เป็นค่านิยมในการแสดงออกกันอย่างมากในช่วงเวลานั้น และยังมี การคิดสร้างสรรค์รูปแบบอันเป็นแบบอย่างเฉพาะตัวกันมากยิ่งขึ้น และด้วยความนิยมในวงกว้างนี้เองที่ทำให้มีการคิดค้นวัสดุในการสร้างสรรค์งานกันอย่างมากขึ้นด้วยดังจะเห็นได้จาก การออกแบบหัวพ่นสีสเปรย์ที่สามารถควบคุมทิศทางและขนาดได้มากมายหลายแบบ ซึ่งก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เหล่า ไรท์เตอร์ ได้ใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายไม่ซ้ำแบบ และนี่ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้คนในสังคมให้ความสนใจกับศิลปะในรูปแบบใหม่

ต่อมาฮิวโก มาร์ติเนซ (Hugo Martinez) นักสังคมวิทยาแห่งวิทยาลัย ซิตี้คอลเลจ (City College) ได้ก่อตั้งสหพันธ์ศิลปินกราฟิติ หรือ ยูไนเตด กราฟิติ อาร์ทิส (United Graffiti Artists (UGA.)) โดยมีจุดประสงค์เพื่อรวบรวมผลงานกราฟิติที่มีรูปแบบที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะมาจัดแสดงที่เดอะ เรเซอร์ แกลเลอรี (The Razor Gallery) ซึ่งเป็นการเปิดตัวผลงานศิลปะแขนงนี้ให้โลกได้รู้จักอย่างเป็นทางการ ในปี 1973 ริชาร์ด โกลด์สไตน์ (Richard Goldstein) จากนิตยสารนิวยอร์ก แมกกาซีน (New York Magazine) ได้เขียนบทความชื่อ เดอะ กราฟิติ ฮิต พาราเด (The Graffiti Hit Parade) กล่าวถึงศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะและบุคคลทั่วไปที่สามารถหาชมศิลปะจากสถานีรถไฟใต้ดินแทนที่จะเป็นการแสดงงานในแกลเลอรี

ช่วงยอदनนิยมของกราฟิติ อยู่ในช่วงปี 1975-1977 ทุกๆที่สาธารณะในนิวยอร์กนั้นแทบจะไม่มีที่ว่างเปล่าเหลืออยู่ แม้แต่รถยนต์ที่จอดข้างถนนก็ได้กลายเป็นสนามทดลองของเหล่าไรท์เตอร์ (Writer) โดยรูปแบบที่เป็นที่นิยมกันอย่างมากที่สุดคือรูปแบบของบับเบิล เลตเตอร์ (Bubble Letter) ที่มีลักษณะของตัวหนังสือเหมือนกับฟองสบู่ ปี 1979 ลี ควินเนส (Lee Quinones) และแฟบ ไฟว์ เฟรเดดี้ (Fab 5 Freddie) สองศิลปินกราฟิติที่มีชื่อเสียงอย่างมากในยุคนั้นได้เปิดแสดงงานของทั้งคู่ที่กรุงโรม อิตาลี โดยงานนี้ทั้งสองได้ร่วมมือกับคลาودیโอ บรูนิ (Claudio Bruni) และได้ทำให้กราฟิติกลายเป็นศิลปะที่เป็นจุดสนใจจากคนทั่วโลก แต่ใช้ว่าสังคมจะให้การยอมรับศิลปะแขนงนี้มากนัก เพราะในช่วงกลางปี 1980 กราฟิติก็ได้ชื่อว่าเข้าไปมีส่วนกับยาเสพติด โดยเฉพาะโคเคน เพราะเหล่าไรท์เตอร์ (Writer) ต่างมีความเชื่อว่าเมื่อเสพยาเสพติดที่มีฤทธิ์ต่อประสาทอย่างโคเคนแล้วจะทำให้จินตนาการของตนเองนั้นบรรเจิดขึ้น อีกทั้งในช่วงเวลานั้นในสหรัฐอเมริกาได้มีกฎหมายห้ามไม่ให้จำหน่ายสีสเปรย์แก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ทำให้สีสเปรย์กลายเป็นสิ่งของต้องห้ามที่หาซื้อได้อย่างยากลำบาก และในบางเมืองออกกฎหมายห้ามไม่ให้ขีดเขียนในที่สาธารณะ แต่อย่างยิ่งห้ามเหมือนยิ่งยู่ ยิงอันตรายยิ่งทำ

หลังจากช่วงนี้กราฟิติ ก็ล้มลุกคลุกคลานเรื่อยมา จนถึงปัจจุบันที่มีผู้คนให้ความยอมรับมากขึ้นและถือเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันที่สามารถพบเห็นกราฟิติได้โดยทั่วไป และได้เป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip Hop) วัฒนธรรม 4 ประการของฮิปฮอป ประกอบด้วยบี บอยส์ (B-Boys) คือการเต้น, เอ็มซี (MC- Microphone Control) การร้องเพลงหรือต่อเพลงแบบสดๆ ทันทีทันใด โดยเฉพาะหน้า ดีเจ (DJ-Disc Jockey) การเล่นและแสดงโดยใช้แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง (Turn Table) และสุดท้าย นั่นก็คือ กราฟิติ (Graffiti)

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานกราฟิตินั้น ไม่ใช่เพียงแค่สีสเปรย์เพียงหนึ่งกระป๋องหรือปากกาหนึ่งด้ามเท่านั้น หากแต่ยังมีอุปกรณ์อื่นๆที่จำเป็นในการสร้างสรรค์ให้ออกมาสวยงาม โดยเฉพาะในส่วนของสีสเปรย์นั้นจะมีหัวพ่น (Cap) ที่สามารถเลือกขนาดได้ แต่ขนาดหลักๆของหัวพ่นนั้นจะมี 2 ลักษณะใหญ่ๆนั่นคือ หัวพ่นที่มีขนาด

ใหญ่ สามารถพ่นสีให้ได้เนื้อที่กว้าง เรียกว่าแฟต แคป (Fat Cap) และอีกแบบหนึ่ง
นั้นคือหัวพ่นที่มีขนาดเล็ก ที่สามารถพ่นเส้นได้ขนาดเล็กและบาง เรียกว่าสกินนี่ แคป
(Skinny Cap) (http://www.geocities.com/mys_crew/what.htm)

นี้

สำหรับรูปแบบของกราฟิตินั้นมีอยู่หลายรูปแบบ สามารถจำแนกออกเป็นประเภทได้ดัง

แทค (Tag) คือการเขียนลายเซ็นหรือนามแฝงอย่างรวดเร็วด้วยปากกามาร์กเกอร์ หรือ
สีสเปรย์

บับเบิล (Bubble) คือ แทคในอีกรูปแบบหนึ่งแต่ว่าต่างกันที่รูปแบบของตัวอักษรที่โค้ง
มนและมีมิติของภาพมากกว่า

พีซ (Piece) คืองานที่ใช้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเพียงผู้เดียว

คาแรคเตอร์ (Character) คือลักษณะงานที่สร้างสรรค์เป็นรูปลักษณะของคน

โปรดักชั่น (Production) คือการสร้างสรรค์ผลงานโดยผู้สร้างหลายๆคนและรวบรวม
รูปแบบที่หลากหลาย (<http://graffiti.netbase.org/skem.htm>)

เทคนิคการพ่นสีนั้นจะขึ้นอยู่กับการควบคุมน้ำหนักของมือให้คล่อง นอกจากนี้ยังมี
มารยาทในการพ่นอีกด้วย เช่นไม่ควรพ่นทับงานของผู้อื่นที่พ่นอยู่ก่อน หากไม่มั่นใจว่าผลงานที่
ไปพ่นทับนั้นดีกว่า นอกจากนี้บางครั้งยังมีการแข่งขันกันสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยตัดสินว่า
ผลงานของผู้ใดสมบูรณ์กว่ากัน ซึ่งในปัจจุบันก็มีการแข่งขันเช่นนี้อยู่

ถ้าจะกล่าวถึงความเป็นมาของศิลปินในแนวกราฟิตี ได้ว่า

ย้อนกลับไปในช่วงปี 1980 ที่ซานซาลาโรไฟโตตินในนิวยอร์ก ได้มีผลงานกราฟิตี
ที่ดูน่าสนใจ เป็นผลงานกราฟิตีที่แตกต่างไปจากผลงานกราฟิตีชิ้นอื่นๆ ที่ใช้
กระดาดดำติดลงบนกำแพงและโซลล์ หรือปากกามาร์กเกอร์สีขาววาด มีรูปลักษณะ
ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ มีเนื้อหาสะท้อนถึงสังคม มีการใช้รูปทรงที่ดูง่าย ทั้งยังเป็นรูป
ในเชิงสัญลักษณ์ที่เป็นสากล ง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งผลงานดังกล่าวนี้สร้างสรรค์ขึ้นมา
โดยคีธ แฮริง (Keith Haring)

คีธ แฮริง สร้างสรรค์ผลงาน ณ ซานซาลาโรไฟโตตินอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีผลตอบแทน
เป็นการสร้างสรรค์เพื่อเสนอความคิดและสนองความต้องการของตน ซึ่งผู้คน
ผ่านไปมา ณ ที่นั้นก็ได้ให้ความสนใจและติดตามผลงานของเขาอย่างต่อเนื่อง จนคีธ
แฮริงรู้สึกว่าการสร้างสรรค์ศิลปะข้างทางของเขานั้นเป็นหน้าที่ที่ต้องกระทำเพื่อตอบ
สนองกลุ่มคนที่สนใจติดตาม

และหลังจากนั้นผลงานของคีธ แฮริงก็เริ่มเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวาง คีธ
ฝึกฝนและพัฒนาผลงานของตนเองขึ้นเรื่อยๆ จากงานวาดเส้นซอล์คขาวบนกระดาด
ดำ สู่ผลงานที่มีสีสันสดใสบนพื้นผิวอันหลากหลาย ผลงานที่สนุกสนานเข้าถึงได้ทุก
กลุ่มผู้ชม เส้นที่มีความต่อเนื่อง และเรื่องราวที่รับรู้และเข้าใจได้โดยง่าย และก้าวล่วง

สู่ผลงานที่มีขนาดใหญ่เช่นงานป ระติมากรรมโลหะ ซึ่งเป็นการยอมรับและนับถือในวงกว้างหลายหลากหลายประเทศ ซึ่งนอกจากผลงานศิลปะที่คีธได้ตั้งใจสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้คนได้เสพงานศิลปะในแนวทางเฉพาะตนของเขาแล้ว คีธยังได้ทำงานเพื่อสังคมผ่านทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์เพื่อสร้างจิตสำนึกในการป้องกันโรคเอดส์ การรณรงค์เพื่อชีวิตที่ดีขึ้นของชาวทวีปแอฟริกา เป็นต้น

ด้วยความโด่งดังของคีธ แฮริงที่กว้างไกลไม่ใช่เพียงในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น หากแต่แพร่หลายไปทั่วโลก และผลงานที่เป็นที่ต้องการของทุกคน คีธ แฮริง ได้เปิดร้านจำหน่ายศิลปะของเขาในรูปแบบของที่ระลึก ของขวัญต่าง ๆ นานาทั้งเสื้อยืด แก้ว กาแฟ โปสการ์ด และอื่นๆ ซึ่งทั้งหมดนี้ก็มีผลงาน ศิลปะของเขาเข้าไปเป็นส่วนประกอบในงานของเขาทั้งสิ้น และร้านนั้นมีชื่อว่าเดอะ ป๊อป ช็อป (The Pop Shop) ซึ่งมีสาขาทุกทวีปทั่วโลก และทุกสาขาก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี และที่น่าสนใจคือการที่คีธ แฮริง เปิดร้านเพื่อจำหน่ายผลงาน ศิลปะและผลงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เพราะเขาเห็นว่าศิลปะไม่ใช่สิ่งสูงมูลค่าที่จำกัดแต่เพียงคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้ชื่นชมและครอบครอง แต่ศิลปะนั้นควรที่จะเข้าถึงทุกคน และทุกคนนั้นสามารถที่จะครอบครองผลงานศิลปะที่เป็นต้นฉบับได้ในมูลค่าที่เหมาะสม ด้วยแนวคิดนี้เองที่ทำให้เขาเป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จในชีวิตทั้งทางด้าน ศิลปะและด้านธุรกิจตั้งแต่อายุยังไม่ถึง 30 ปีเท่านั้น (<http://www.haring.com/art/subway/index.html>)

และอีกหนึ่งประเด็นที่สำคัญคือผลงานของคีธ แฮริง ได้เข้ามามีบทบาทในงานออกแบบกราฟิก (Graphic Design) ด้วยรูปทรงที่สนุกสนาน และสัญลักษณ์ภาพที่สามารถรับรู้และเข้าใจได้อย่างเป็นสากล อีกทั้งสีสันที่สะดุดตา ที่โดยรวมแล้วเป็นผลงานศิลปะที่น่าสนใจในการศึกษาและวิเคราะห์เป็นอย่างยิ่ง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะกราฟิกดีของคีธ แฮริง ในประเด็น แนวคิดของศิลปิน, เนื้อหาการนำเสนอ และกลวิธีสร้างสรรค์
2. นำผลจากการศึกษามาประยุกต์เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางของกราฟิกดี

ความสำคัญของการวิจัย

1. แสดงให้เห็นถึงความคิดและการแสดงออกของผลงานศิลปะในแนวทางของคีธ แฮริง
2. ให้เข้าใจถึงลักษณะของผลงานศิลปะแบบกราฟิกดี ในรูปแบบที่หลากหลาย
3. สามารถนำผลการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกราฟิกดี
4. เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้า และวิจัยงานศิลปะ

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานศิลปะของคิธ แฮริง ที่มีแนวทางอันเป็นเฉพาะตัวอย่างเป็นเอกลักษณ์ โดยผลงานของคิธ แฮริงนั้น ผู้วิจัยแบ่งช่วงเวลาของรูปแบบการสร้างสรรค์ได้ออกเป็น 2 ช่วงเวลาได้ดังนี้

ช่วงเวลาที่ 1 ภาพวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน (Subway Drawing)

เป็นช่วงเวลาที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานภายในสถานีรถไฟใต้ดินในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ด้วยการใช้ชอล์ก เขียนภาพลงบนแผ่นกระดานสีดำ เป็นช่วงเวลาที่สร้างชื่อเสียงให้ผู้คนโดยทั่วไปได้รับรู้ถึงเอกลักษณ์ของงานกราฟิตี้ของคิธ แฮริง โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกผลงานที่นำมาศึกษาจำนวน 6 ชิ้น

ช่วงเวลาที่ 2 ผลงานในรูปลักษณะการ์ตูนอาร์ต (Cartoon Art)

เป็นช่วงเวลาที่ผลงานของคิธ แฮริง เป็นที่รับรู้ในสังคมวงกว้างด้วยรูปแบบงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ดึงดูดด้วยลักษณะที่เป็นแบบอย่างการ์ตูนที่มีสีสันสดใส รูปลักษณ์ที่ตัดทอน และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย ผลงานในช่วงนี้เป็นผลงานที่หลากหลายทั้งงานศิลปะบนผืนระนาบ โดยผลงานทั้งหมดนี้เป็นผลงานที่มีรูปลักษณ์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยเลือกผลงานมาศึกษาจำนวน 6 ชิ้น

ผลงานที่นำมาศึกษาวิจัย มีจำนวนทั้งสิ้น 12 ชิ้น เป็นผลงานที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปและในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ (Official Web Site) ของคิธ แฮริง ที่เห็นว่าผลงานเหล่านี้เป็นผลงานที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของสัญลักษณ์ภาพ และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่น โดยแบ่งออกเป็นผลงานศิลปะของ คิธ แฮริง ช่วงเวลาที่ 1 จำนวน 6 ชิ้นดังนี้

1. Untitled,ca. (1981)
45 x 60 inches. Chalk on Black Paper.
2. Untitled. (1982)
46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
3. Untitled. (1983)
80 x 44 inches. Chalk on Black Paper.
4. Untitled. (1984)
83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.
5. Untitled (Merry Christmas 1985). (1985)
46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
6. Untitled (Still Alive in 85). (1985)

83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.

ผลงานในช่วงเวลาที่ 2 จำนวน 6 ชิ้น ดังนี้

7. Best Buddy. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
8. Cupman, (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
9. Andy Mouse. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
10. Silence=Death. (1989)
26 x 32 inches. Silkscreen.
11. Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
83 x 41 inches. Silkscreen.
12. Media Girl with Cigarette. (1993)
29 x 39 inches. Mixed Media.

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานของคีธ แฮริง ในงานวิจัยนี้เป็นข้อมูลภาพผลงานจากหนังสือ Keith Haring Future Primeval โดยสำนักพิมพ์ Abbeville Press และหนังสือ Haring, A Life for Art โดยสำนักพิมพ์ Taschen รวมทั้งข้อมูลภาพและเรื่องจากเว็บไซต์ (Web Site) ต่างๆ ที่นำเสนอเรื่องราวและผลงานของคีธ แฮริง ดังนี้

<http://www.keithharing.com>

<http://www.haring.com>

<http://www.artnet.com>

<http://www.butterbrot.de/haring>

โดยเว็บไซต์ที่นำมาเป็นข้อมูลในการศึกษาและอ้างอิงนี้ เป็นเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ (Official Web Site) ของศิลปินคีธ แฮริง (<http://www.keithharing.com>, <http://www.haring.com>) ที่นำเสนอเรื่องราวของศิลปิน และเป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอเรื่องราวเชิงวิชาการอันเป็นประโยชน์ในการสืบค้นข้อมูล ซึ่งทั้งหมดนี้คือเป็นข้อมูลชั้นรองที่เชื่อได้ว่าภาพผลงานที่ปรากฏมีลักษณะเหมือนหรือใกล้เคียงผลงานจริงมากที่สุด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นที่จะศึกษาในเรื่องราวต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับโพสต์โมเดิร์น
2. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)
3. ศิลปะกราฟฟิตี (Graffiti Art)
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติของ คีธ แฮริง
 - 4.1 การวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน
 - 4.2 ประวัติการแสดงผลงานเดี่ยวของคีธ แฮริง
5. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะ

1. โพสต์โมเดิร์น

ความเชื่อมั่นในความคิด รวมถึงความหลากหลายในการผสมผสานองค์ความรู้ตลอดจนการแสวงหาแนวคิดใหม่และการแสดงออกใหม่อย่างเป็นเอกลักษณ์ ภายใต้การต่อต้านแนวความคิดแบบเดิม ๆ นั้นเป็นจุดเริ่มต้นที่อุบัติขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 ที่ทำให้เกิดแนวความคิดหนึ่งที่ได้การขนานนามว่าแนวความคิดแบบโพสต์โมเดิร์น

หลังยุคทศวรรษ 1970 เราได้รู้จักคำว่า "Postmodern" จากปากคำของนักคิดสายยุโรปหลายคน เนื่องด้วยต้นกำเนิดของแนวคิดสกุลนี้ก่อตัวขึ้นจากประเทศฝรั่งเศส ไม่ว่าจะเป็นฟูโกต์, บาร์ต, แดร์ริดา, โบริยาร์ด และโด่งดังจนทำให้แนวคิดนี้แตกสายเป็นหลายแนวคิดและหลายคำนิยามที่ตามมา ทำให้เกิดการตั้งคำถามและล้มกรอบความคิดแบบเดิม ๆ คลื่นของการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในทุกวงการ ซึ่งเป็นไปบนพื้นฐานของโลกตะวันตกที่เริ่มเบื่อความทันสมัย ถึงเรียกแนวคิดนี้ว่า Post ที่แปลว่าหลัง กระแสของความเชื่อมั่นในการพยายามตีความใหม่นั้นมีแนวโน้มบางอย่างที่ดูจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และสวนทาง กับจารีตเดิมๆที่เราเคยเห็น เช่น ไม่เป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น (Informalism) ผสมผสานมากขึ้นจนแบ่งขอบเขตได้ไม่ชัดเจน (No Boundaries) และสามารถตีความได้หลากหลายมิติ (Deconstruction Methodology) สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มบางอย่างของวัฒนธรรมโลกที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามทิศทางของความเจริญของประเทศโลกที่หนึ่ง วัฒนธรรมแบบเดียว (Universal Culture) จะกลายเป็นบรรทัดฐานใหม่ของวิถีชีวิตมนุษย์หรือไม่ (Eak and Ming / แพร่สุดสัปดาห์ / The Next Wave)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าโพสต์โมเดิร์นเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆในสังคม โดยอนุทิน วงศ์สรรคกร ได้กล่าวถึงผลกระทบของโพสต์โมเดิร์นที่มีต่อสังคมไว้ดังนี้

ปัจจัยต่างๆในสังคมนั้นจะส่งผลกระทบถึงกันเสมอ ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม ตัวอย่างที่ใกล้ตัวเราในสัดส่วนเล็กๆก็อย่างเช่น การกระทำใดๆของบุคคลแต่ละคนก็มักจะมีสาเหตุมาจากปัจจัยที่เปลี่ยนไปของสิ่งรอบข้าง ซึ่งเราจะเห็นได้ว่า ในขณะที่คนอื่นเป็นสิ่งที่รอบข้างเรา เราเองก็เป็นสิ่งที่รอบข้างคนอื่นด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้เราจึงไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์ลักษณะต่างๆที่มีต่อกันได้ ความสัมพันธ์ในที่นี้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาผ่านรูปแบบภายนอกของแต่ละบุคคล จากการกระทำ การแสดงออกทางร่างกาย โดยบางครั้งไม่จำเป็นต้องมีการสื่อสารทางคำพูดสนทนากันเป็นตัวอย่าง สิ่งเหล่านี้สามารถเข้าแทรกซึมจากผู้ที่มีความนึกคิดมากกว่าผู้ที่มีความนึกคิดไม่แข็งแรงพอที่จะยืนกรานบนจุดยืนของตนเอง ลักษณะนี้ก็คือสิ่งที่เราเรียกว่าการเอาเปรียบอย่าง หรือการลอกเลียนแบบ ขั้นตอนนี้ล้วนแล้วแต่เป็นการทำงานของอิทธิพลที่เราเองไม่เห็น แต่ที่น่าทึ่งคือมันสามารถเปลี่ยนแปลงมุมมอง ความคิด การแสดงออกของแต่ละบุคคลได้อย่างไม่น่าเชื่อ จากลักษณะขั้นตอนของการเชื่อมต่อๆจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลนี้เอง นำมาซึ่งสิ่งที่เรียกว่าสมัชชา นิยม ที่กล่าวมานี้คือตัวอย่างธรรมดาพื้นฐาน ในการชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมต่อกันของโครงสร้างต่างๆในสังคมได้ในระดับเบื้องต้นระดับหนึ่ง (อนุนทิน วงศ์สรรคกร.2543 : 75)

นอกจากนี้โพสท์โมเดิร์นยังสะท้อนถึงความต่อเนื่องกันของสังคมภายใต้เครือข่ายเชื่อมโยงกันของสังคม อนุนทิน วงศ์สรรคกร ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ดังนี้

ระบบการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ การตอบรับในสังคมนั้นมีอยู่มากมายในหลายระดับ แตกต่างกันไปโดยพื้นฐานด้านประสบการณ์ ความรู้ เหตุนี้จึงทำให้บุคคล (กลุ่มคน) ในแต่ละระดับก็มีความแตกต่างกันในรูปแบบของการแสดงออก ตั้งแต่ความคิดไปจนถึงการปฏิบัติ หากมองลึกลงในรายละเอียดเราจะเห็นได้ว่า ในแต่ละชั้นในระบบก็ถูกเชื่อมถึงกันด้วยบางเหตุผลของสังคม จึงน่าจะสรุปได้ว่าความสัมพันธ์ในแต่ละโครงสร้างสังคมยังๆนั้นสามารถติดต่อถึงกันได้โดยเครือข่ายต่างๆ เช่น ธุรกิจ การค้า การเข้าร่วมกิจกรรม และอื่นๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงกลไกที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้สังคมมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา หากเป็นเช่นนั้น แสดงว่าสังคมมีการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพอยู่แล้วโดยตัวของมันเอง (ในลักษณะของสังคมประเทศนั้นๆ) เราจึงควรใช้ข้อดีและประโยชน์ของระบบนี้ที่มีอยู่แล้วให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยหันมาพิจารณาสิ่งที่เราปล่อยออกไปในระบบนั้น ว่ามันมีคุณภาพเพียงพอหรือไม่ที่จะให้เกิดการเอาเปรียบอย่าง หรือการขานรับจากสังคมโดยรวม ไม่ใช่สนใจแค่เฉพาะกลุ่มเป้าหมายของตัวเอง เพราะกลุ่มเป้าหมายของคุณก็สามารถสร้างผลกระทบในทางอื่นๆต่อกลุ่มอื่นๆในสังคมได้เช่นกัน (อนุนทิน วงศ์สรรคกร. 2543 : 76)

ในประเด็นเดียวกันนี้ พุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้กล่าวสนับสนุนถึงแนวความคิดการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมไว้ดังนี้

อย่างไรก็ดีลัทธิหลังสมัยใหม่ดูเหมือนจะให้ทางเลือกที่จะเชื่อมโยงวัฒนธรรมของการบริโภคในโลกใบนี้ไว้ด้วยกัน ซึ่งเปิดโอกาสให้สินค้าและรูปแบบของความรู้ไปสู่มือของปัจเจกโดยปราศจากการควบคุมใดๆ ทางเลือกเหล่านี้มุ่งสนใจที่ “การคิดถึงผู้อื่น” และการกระทำทั้งหลาย (การดิ้นรนในสังคม) เป็นความจำเป็นของท้องถิ่น ที่มีข้อจำกัดและบางส่วนอาจจะไม่เกิดผล โดยการละทิ้ง “ตำนานหรือเรื่องเล่าที่ยิ่งใหญ่ทั้งหลาย” (เท่ากับเป็นการให้เสรีภาพแก่ชนชั้นแรงงานทั้งปวง) และมุ่งให้ความสนใจที่เป้าหมายเฉพาะของท้องถิ่น (พุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, 2543 : 33)

นอกจากนั้นแล้วสังคมโพสท์โมเดิร์นยังมุ่งเน้นการกระจายความคิดพร้อมทั้งการใช้ผลผลิตอันทันสมัยมาประกอบกัน ดังที่พุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้แสดงทัศนะไว้ดังนี้

ลัทธิหลังสมัยใหม่เป็นกลุ่มที่ห่วงใยและกังวลกับคำถามหรือปัญหาขององค์ความรู้ในสังคมสมัยใหม่ ความรู้เป็นสมการของวิทยาศาสตร์ และเป็นสิ่งที่ตรงข้ามและแตกต่างจากการเล่าเรื่อง หรือการบรรยาย วิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่ดีและการบรรยายเป็นสิ่งที่เลว เก่าแก่พ้นสมัย ไม่มีเหตุผล (สิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับผู้หญิง เด็ก อดีต และผู้คนที่ไม่ปกติ) อย่างไรก็ตามความรู้เป็นสิ่งที่ดีสำหรับตัวมันเอง ผู้ใดที่มีความรู้ หรือมีการศึกษาเพื่อที่จะเป็นบุคคลที่รอบรู้ในเรื่องทั่วไปจะกลายเป็นบุคคลที่มีการศึกษา ปรากฏการณ์นี้เป็นอุดมคติของการศึกษาในสายศิลปศาสตร์ ในสังคมหลังสมัยใหม่เชื่อว่า ความรู้เป็นสิ่งที่มิประโยชน์หรือมีค่า เราเรียนบางสิ่งบางอย่างมิใช่เพื่อรู้จักมัน แต่เพื่อที่เราจะได้ใช้ความรู้เหล่านั้น ดังเช่นที่ ซารูป (Sarup) ชี้ให้เห็นว่า นโยบายการศึกษาในทุกวันนี้ มุ่งเน้นที่ทักษะและการฝึกฝนมากกว่าอุดมคติทางการศึกษาในแบบของมนุษยนิยมโดยทั่วไป

ในสังคมหลังสมัยใหม่ ความรู้มิได้ถูกจัดรูปลักษณะที่มีประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น ทว่าความรู้ยังเน้นการกระจาย การเก็บรวบรวม และการจัดวางยังคงแตกต่างไปจากสังคมสมัยใหม่ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมาถึงของเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ ไฟฟ้า ซึ่งปฏิบัติแบบของผลผลิตทางความรู้ การกระจายความรู้ และการบริโภคความรู้ในสังคม (ซึ่งบางท่านให้ข้อคิดว่าเราอาจอธิบายลัทธิหลังสมัยใหม่โดยมองสัมพันธ์กับกำเนิดของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งเริ่มต้นในช่วงทศวรรษ 1960 และยังเป็นแรงผลักดันสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสังคม) นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่า ในสังคมหลังสมัยใหม่มองว่า สิ่งใดก็ตามที่ไม่สามารถแปลไปสู่รูปแบบที่เก็บและอ่านโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ได้จะมีใช้ความรู้ ในแบบความคิดนี้ สิ่งที่ตรงข้ามกับความรู้ก็คือ เสียง (Noise) มิใช่วิชา หรือความไม่รู้ ตามที่ความคิดของกลุ่มสมัยใหม่และมนุษยนิยมเชื่อ ตามความคิดของลัทธิหลังสมัยใหม่ อะไร ก็ตามที่ไม่มีความลักษณะเป็นชนิดของความรู้จะถือว่าเป็น Noise ซึ่งเป็นบางสิ่งบางอย่างที่ระบบ

ของหลังสมัยใหม่ไม่สามารถอ่านหรือจำได้ว่าเป็นอะไรสักอย่าง (Something that is not recognizable as anything) (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. 2543 : 32)

จะเห็นว่าการเชื่อมต่อกันของสังคมต่อสังคม สังคมต่อความคิดอันหลากหลาย ได้ก่อกำเนิดให้การแสดงออกทั้งหลายทั้งปวงนั้นมีความน่าสนใจต่อการกระทำนั้นๆ ในทางศิลปะก็เช่นกัน ที่ก่อให้เกิดรูปลักษณ์ทางศิลปะใหม่ที่เกี่ยวพันกับสังคมและความคิดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ ได้กล่าวถึงสังคม ความคิด ความเชื่อต่องานศิลปะภายใต้แนวคิดแบบโพสต์โมเดิร์นหรือหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องจากปรากฏการณ์ทางศิลปะแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นผลจากความคิดของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงและมีลักษณะต่อต้านความคิดในช่วงเวลาสมัยใหม่ที่ดำเนินในช่วงต้นศตวรรษ การยอมรับและการให้ความสำคัญกับมนุษย์ทุกคน โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเพศ อายุ เชื้อชาติ หรือศาสนา ในด้านสิทธิมนุษยชน (Human Right) การมองเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมของทุกชุมชน และความรู้สึกถึงความเป็นเอกภาพของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นกระแสคิดที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหลังสมัยใหม่ ดังนั้นความเป็นศูนย์กลางของโลกที่เคยเป็นสถานะของชาติตะวันตก จึงถูกลบเลือนด้วยกระแสคิดดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

กลุ่มความคิดหลังสมัยใหม่เริ่มแสดงความไม่มั่นใจในเทคโนโลยีหลายด้านที่เริ่มส่งผลกระทบในแง่ร้ายกับสิ่งแวดล้อม ความคิดแบบสมัยใหม่ที่เคยแบ่งแยกศาสตร์ความรู้ออกเป็นสาขาย่อย ไม่ว่าจะเป็นมนุษยศาสตร์ สังคมวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์ ปรัชญา และอื่นๆ ถูกต่อต้านจากแนวคิดหลังสมัยใหม่ ที่เชื่อในภาพรวมที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ฉะนั้นการเปลี่ยนแปลงใดๆที่เกิดขึ้นและ ดำเนินอยู่ในสังคมย่อมเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงจากส่วนต่างๆของสังคมรวมกัน

ซึ่งความคิดหลังสมัยใหม่กำลังดำเนินอยู่ในโลกของข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัย และรวดเร็ว เป็นเหตุหนึ่งที่ช่วยเสริมความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้น โดยที่คนทั่วโลกสามารถรับรู้และสัมผัสความจริงในทุกมุมมองของโลกพร้อมกันด้วยเวลาอันสั้น หากแต่สิ่งที่รับรู้และสัมผัสโดยผ่านเครื่องมือสื่อสารประเภทต่าง ๆ นั้น ได้ส่งผลกระทบต่อกับมุมมองเกี่ยวกับความจริงของโลกปัจจุบัน ที่มีลักษณะเป็นความจริงลง (Virtual Reality) กล่าวคือสิ่งที่เราเห็นและสัมผัสจาก สื่อนั้นอาจเป็นจริงหรือไม่จริงได้เท่ากัน ทั้งนี้เพราะเป็นการรับรู้ที่ไม่ใช่สภาวะจริงตรงหน้า เราขาดการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่รับรู้ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยในการตัดสินใจ และด้วยสื่อที่หลากหลายทำให้เรามีโอกาสจะได้รับข้อมูลจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว โดยในบางครั้งเราไม่สามารถจะกลั่นกรองข้อมูลได้ทันทั่วทั้งที่กับเหตุการณ์

เทคโนโลยีที่ทันสมัยโดยเฉพาะในด้านการสื่อสารและสื่อมวลชนในสังคมหลังสมัยใหม่มีบทบาทอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของผู้คน และเป็นส่วนที่สร้างมายาภาพให้เกิดขึ้น ทำให้ความเป็นจริงด้วยหลักการของเหตุผลถูกทำลาย ผู้คนในสังคมโลกาภิวัตน์ (Globalization) แสดงออกในเชิงปฏิเสธกับปรัชญา ตรรกะ ความเป็นเหตุผล รวมถึงความดีงามที่เคยเชื่อถือและปฏิบัติกันมาในอดีต ทั้งนี้เป็นผลจากวิถีทางในการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป ผนวกกับภาพของความฟุ้งเฟ้อที่ปรากฏตามสื่อต่างๆล้วนมีส่วนส่งเสริมให้คนตกอยู่ในภวังค์ของภาวะความจริงลวง ที่เป็นภาพจินตนาการที่ขาดการคำนึงถึงตรรกะความเป็นจริงตามเหตุผลทางวิทยาศาสตร์

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมส่งผลกระทบกับความคิด ความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในความคิดแบบหลังสมัยใหม่มากกกล่าวคือ เราจะพบว่าศิลปินได้เลือกผสมผสานสื่อวัสดุที่หลากหลายในการแสดงออกโดยไม่ได้คำนึงถึงปรัชญา ความเชื่อที่เป็นของกลุ่มศิลปะสมัยใหม่ ดังนั้นผลงานจึงปรากฏออกมาในลักษณะที่ไม่อาจจำแนกได้ตามประเภทของสื่อวัสดุ หรือกลวิธีในการสร้างสรรค์ดังที่เคยเป็น ผนวกกับการอาศัยเทคโนโลยีที่เป็นปัจจุบัน มาเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ที่มุ่งสะท้อนความสำคัญของความคิดเป็นหลัก ส่งผลให้ผลงานศิลปะในแนวคิดหลังสมัยใหม่มีความหลากหลายของชนิดสื่อที่น่าสนใจ (เด่นพงษ์ วงศาโรจน์.2543 : 63-65)

ซึ่งในแนวประเด็นเดียวกันนี้ที่วิรุณ ตั้งเจริญ ได้สนับสนุนแนวคิดดังกล่าวไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

หลัง 1960 ต่อ 1970 กระแสความคิดใหม่ได้เกิดขึ้นในวงการศิลปะ พร้อมกับกระแสความคิดใหม่ในบริบทสังคมใหม่ ซึ่งนักวิชาการเรียกว่า ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดใหม่ทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ประวัติศาสตร์ ฯลฯ ลัทธิหลังสมัยใหม่ที่เชื่อมั่นในปัญญาความคิด สภาพแวดล้อม การประสานความคิด เชื่อมั่นในเสรีภาพและความหลากหลายทางความคิด (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2542 : 35)

ในขณะเดียวกันที่ความซับซ้อนในโครงสร้างสังคมก็ได้ส่งผลกระทบต่องานศิลปะในแนวทางต่างๆ โดยอนุทิน วงศ์สรรคกร ได้แสดงความคิดเห็นในแง่ของคุณภาพงานต่อสังคมไว้ดังนี้

สภาพของสังคมปัจจุบันที่ประกอบไปด้วยโครงสร้างต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางอุตสาหกรรม เทคโนโลยี การเงิน การศึกษา การสื่อสาร และโครงสร้างอื่นๆที่ทับซ้อนกันอย่างนับไม่ถ้วน ล้วนแล้วแต่ส่งผลกระทบถึงกันอย่างเป็นลำดับ สิ่งเหล่านี้ก็มาเป็นปัจจัยกำหนดทิศทางในทางอุตสาหกรรมออกแบบเช่นกัน (ในขณะเดียวกันการออกแบบเองก็สร้างผลกระทบต่อโครงสร้างอื่นๆด้วย) แต่ที่ผ่านมามีเกือบ

ตลอดเวลา นั้น ถ้าเราสังเกตจะพบว่าโครงสร้างอื่นๆในสังคมมักจะส่งผลบังคับต่อลักษณะการออกแบบ จนบางครั้งเข้ามามีบทบาทควบคุมการออกแบบโดยสิ้นเชิง จึงเป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้สิ่งที่สะท้อนกลับออกไปสู่สังคมโดยรวมจึงไม่ได้มาจากการออกแบบที่แท้จริง แต่มันกลับถูกดัดแปลงให้สามารถเข้ากับปัจจัยต่างๆรอบข้าง และเงื่อนไขที่นักออกแบบไม่สามารถเข้าถึง ด้วยเหตุนี้เราจึงไม่ค่อยมีโอกาสได้เห็นการออกแบบเป็นประเด็นหลักในเชิงธุรกิจอื่นๆ (ที่ไม่ใช่ธุรกิจการบริการการออกแบบ) ในขณะที่นักออกแบบ (ที่ดี) พยายามจรรโลงสังคมด้วยการสร้างงานที่ดี เพื่อเป็นสิ่งแวดล้อมทางการออกแบบที่เอื้อต่อการพัฒนาการของผู้บริโภคในอนาคต แต่กลับถูกดึงลงด้วยข้อแม้ของธุรกิจในปัจจุบัน จากที่กล่าวมานี้แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่งานออกแบบสะท้อนออกไปในโครงสร้างใหญ่ของสังคมมันไม่ใช่มาจากสิ่งที่มาจากความนึกคิดจริงๆของนักออกแบบอย่างร้อยเปอร์เซ็นต์

หากเป็นเช่นนั้นคุณค่าของงานออกแบบอยู่ตรงไหน ? อยู่ตรงที่สามารถตอบความต้องการของตลาดตามเงื่อนไขและข้อจำกัด หรือคุณค่าจะอยู่ที่ตรงสามารถเอาใจคณะกรรมการของลูกค้าที่เป็นผู้ตัดสินใจซื้องาน หรือคุณค่ามันควรสถิตอยู่ที่ตัวเนื้อหาของงานของการออกแบบชิ้นนั้น ซึ่งควรวัดในเชิงคุณค่าทางศิลปะ ? เราเคยคิดบ้างไหมว่าคุณภาพของงานออกแบบนั้นสามารถบ่งบอกอะไรได้หลายอย่าง ตั้งแต่คุณภาพของการศึกษา รสนิยม วิสัยทัศน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม และพฤติกรรมผู้บริโภคสินค้า หากพิจารณาให้ดีแล้วจะเห็นได้ว่าความเจริญของศาสตร์ด้านการออกแบบสร้างสรรค์นั้นสามารถบ่งบอกได้เด่นชัดที่สุดถึงความแตกต่างของความ เป็นโลกที่ 1 หรือโลกที่ 3 (อนุทิน วงศ์สรรคกร . 2543 :77)

จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ที่พร้อมสรรพไปด้วยองค์ความรู้อันหลากหลายเป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ของแนวความคิดโพสท์โมเดิร์นหรือหลังสมัยใหม่ ดังที่อำนาจ เย็นสบาย ได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

ศิลปะสมัยใหม่ ได้แสดงความเด่นชัดในเรื่องของการสร้างสรรค์ที่อาศัยองค์ความรู้ที่หลากหลายมากกว่าองค์ความรู้เดียว ที่เห็นความสำคัญของศักยภาพของสมองทั้งสองซีกมากกว่าการให้ความสำคัญเฉพาะสมองซีกขวาแต่เพียงซีกเดียว ที่ให้ความสำคัญในรูปแบบเชื่อมโยงเชิงระบบมากกว่าความรู้แบบเอกเทศและไร้ระบบ ด้วยเหตุนี้ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ จึงมีแนวโน้มไปในทางกา รอาศัยศาสตร์หลายแขนงเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสภาพเชิงปรากฏการณ์เช่นนี้ก็เป็นที่ประจักษ์ร่วมกับวงการวิชาชีพอื่นหลังยุคสมัยใหม่ที่มองการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างมากกว่าการแก้ปัญหาโดยการมองแบบตัดตอนแยกส่วน (อำนาจ เย็นสบาย .2543 : 114)

ในขณะที่เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ ได้กล่าวสนับสนุนถึงแนวคิดดังกล่าวของของโพสท์โมเดิร์นไว้ดังนี้

ความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางของกลุ่มศิลปะสมัยใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นด้วยความไร้เหตุผลอย่างที่หลายคนเข้าใจหากแต่เป็นกระแสที่เกิดขึ้นจากสภาวะของสังคมที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งไม่ได้ต่างจากกลุ่มความคิดที่ มาก่อนหน้านี้แต่อย่างใดมาถึง ณ วันนี้กระแสความคิดแบบหลังสมัยใหม่กำลังดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเรายังไม่อาจสามารถด่วนสรุปความเป็นศิลปะหลังสมัยใหม่ได้อย่างชัดเจน สิ่งที่ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ก็คือเฝ้าสังเกตปรากฏการณ์ ความเคลื่อนไหวที่ดำเนินอยู่ในขณะนี้ พร้อมทั้งเปิดใจกว้างเพื่อรับความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้น ด้วยเหตุผลและมุมมองที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคม ด้วยความเข้าใจที่ว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งที่ดำเนินไปพร้อมกับส่วนอื่นๆของสังคม (เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. 2543 : 66) ศิลปะวิจัย

การสร้างสรรค์ศิลปะโพสต์โมเดิร์น (Postmodern) ชี้ให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ไม่ใช่สิ่งสำคัญ และไม่ได้เป็นเรื่องราวของกายภาพหน้า แต่จะเป็นไปตามสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยี ดังนั้นยุคของโพสต์โมเดิร์นจึงเป็นยุคของข้อมูลข่าวสารเป็นหลัก โดยใช้สื่อ (Media) ที่ทำให้คนเกิดความเข้าใจ ลักษณะของผลงานในยุคหลังสมัยใหม่นั้นจะเห็นว่ากฎเกณฑ์ในการวางรูปแบบจะไม่มี ความหมาย รูปแบบที่ถูกกำหนดได้กลายหรือคลี่คลายมาเป็นอีกลักษณะหนึ่ง คือศิลปะที่ไม่มีขอบเขต โพสต์โมเดิร์นเป็นการเสนอแนวความคิดและลักษณะเฉพาะตัวอันหลากหลาย

ซึ่งวิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความหลากหลายของงานศิลปะไว้ดังนี้

การเคลื่อนไหวของศิลปะสากลมีกระแสการเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง ทั้งการต่อต้านปรัชญาความคิดทางศิลปะเดิม และการนำเสนอความคิดใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการปรับเปลี่ยนศิลปะจากทักษะสู่ความคิด จากมายาบนพื้นภาพสู่สภาพความเป็นจริง (วิรุณ ตั้งเจริญ.2545 : 36)

ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องจากปรากฏการณ์ทางศิลปะเพียงอย่างเดียว หากเป็นผลจากความคิดทางสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงและมีลักษณะการต่อต้านความคิดในช่วงเวลาสมัยใหม่ที่ดำเนินในช่วงต้นทศวรรษ การยอมรับและการให้ความสำคัญกับมนุษย์ทุกคน มองเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของทุกชุมชน กลุ่มความคิดหลังสมัยใหม่เริ่มแสดงความไม่มั่นใจในเทคโนโลยีหลายด้านที่ส่งผลกระทบในแง่ร้ายต่อสิ่งแวดล้อมและวิถีชีวิตโดยรวม

กลุ่มความเชื่อในลัทธิหลังสมัยใหม่นั้น มุ่งเน้นที่การล้อเลียน เสียดสี การหยอกเย้า ล้อเล่น และไม่เอาจริงจัง นิยมประเด็นเรื่อง Reflexivity และ Self-Consciousness ความไม่ปะติดปะต่อ (Fragmentation) และความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity) รวมทั้งความกำกวมน่าสงสัย (Ambiguity) และลักษณะอันมีมากกว่า

หนึ่งเดียว ตลอดจนยังมุ่งเน้นในเรื่องการละลายรูปแบบโครงสร้าง (Destructured) การละทิ้งความเชื่อเรื่องศูนย์กลาง (Decentered) และสาระที่มีใช้เรื่องของความเป็นมนุษย์

โดยพฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ได้กล่าวถึงประเด็นที่นิยมในการแสดงออกของลัทธิโพสต์โมเดิร์นหรือหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ก็ยังคงอาศัยความคิดส่วนใหญ่เหมือนลัทธิสมัยใหม่ ทว่าลัทธิหลังสมัยใหม่ปฏิเสธเส้นกันเขตแดนระหว่างรูปแบบของ High และ Low Art ความเชื่อของกลุ่มนี้ยังปฏิเสธเกณฑ์อันจำแนกชนิดหรือประเภทของงาน (genre) ที่ตายตัวไม่ยอมยืดหยุ่น กลุ่มความเชื่อลัทธิหลังสมัยใหม่มุ่งเน้นที่การล้อเลียน เสียดสี การหยอกเย้า ล้อเล่น และไม่เอาจริงเอาจัง ศิลปะหลังสมัยใหม่ (และความคิดของกลุ่มนี้) นิยมในประเด็นเรื่อง Reflexivity และ Self-Consciousness ความไม่ปะติดปะต่อ (fragmentation) และความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity) (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโครงสร้างงานที่มีการเล่าเรื่อง) รวมทั้งความกำกวมน่าสงสัย (Ambiguity) และลักษณะอันมีมากกว่าหนึ่งเดียว ตลอดจนยังมุ่งเน้นในเรื่องการละลายรูปแบบโครงสร้าง (Destructured) การละทิ้งความเชื่อเรื่องศูนย์กลาง (Decentered) และสาระที่มีใช้เรื่องของความเป็นมนุษย์อันเป็นความสนใจของกลุ่มมนุษยศาสตร์ (พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, 2543 : 23)

และอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจของโพสต์โมเดิร์นนั้นคือการแจกแจงโครงสร้างทางความคิดออกมาเป็นส่วนๆ แล้วจึงทำความเข้าใจ

โดยในประเด็นนี้ อนุทิน วงศ์สรรคกร ได้กล่าวถึงไว้ดังนี้

แคทเธอรีน แมคคอย (Katherine McCoy) หัวหน้าภาควิชาเลขาศิลปะแห่งสถาบัน Cranbrook Academy of Art ศึกษาแนวคิดจากแนวเขียนของแดร์ริดา (Jacques Derrida) นักเขียนนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส บุคคลแรกที่เรียบเรียงความคิดของโพสต์โมเดิร์นนิสต์ ออกมาเป็นทฤษฎีที่เป็นลายลักษณ์อักษร โดยสามารถอธิบายได้สั้นๆ ให้พอเห็นภาพได้ว่า Deconstruction คือการจำแนก แจกแจงโครงสร้างทางความคิดออกมาเป็นส่วนๆ แล้วทำความเข้าใจ เพื่อให้ได้ค้นพบคุณค่าของสิ่งต่างๆ ที่มาประกอบกันเป็นโครงสร้างใหญ่ และเป็นการช่วยค้นหาความเป็นจริงในแต่ละชั้นของความคิดที่ทับซ้อนกันอยู่ไม่ใช้การมองโดยรวมตามแบบที่โมเดิร์นนิสต์มักกล่าวอ้างเสมอ แต่ไปให้ความสำคัญของความสัมพันธ์ในแต่ละโครงสร้าง หากพิจารณาให้ดีจะเห็นได้ว่า ทั้งหมดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับความคิด และสภาวะทางสังคมของมนุษย์ยุค 60-70 แต่ไม่มีใครสามารถให้คำจำกัดความมาก่อน สิ่งที่เรียกว่า (Deconstruction) นี้เองที่ส่งผลต่อความคิด สังคม การออกแบบแขนงต่างและนี่คือส่วนสำคัญที่ Cranbrook โดยการนำของ McCoy นำมาปรับสู่การเรียนการสอนการ

ออกแบบ โดยให้ความสำคัญกับวิธีคิดที่ก่อให้เกิดการทดลอง (อนุทิน วงศ์สรรคกร.
2543 /12)

ในช่วงเวลาของโพสต์โมเดิร์น มีสิ่งที่น่าสังเกตคือ ศิลปะไม่จำเป็นต้องพึ่งพาหอศิลป์ (Museum) แกลเลอรี (Gallery) เพราะงานศิลปะได้ออกไปมีบทบาทกลางแจ้ง และดึงเอาศิลปะเข้ามารวมกับธรรมชาติ ซึ่งจำเป็นต้องใช้พื้นที่มากมาย นอกจากนี้ยังเป็นงานในลักษณะ Anti-Consumerism เพราะศิลปินไม่สนใจการค้าขาย นอกไปเสียจากการแสดงออกส่วนตัว ศิลปินได้อาศัยเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์ และวัสดุใหม่ที่เกิดขึ้นมาร่วมใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ นอกจากนี้ยังมีความหลากหลายและมีการนำเอาของเก่ามาสร้างใหม่ มีการนำเอาอิทธิพลในรูปแบบเก่าๆ โดยเฉพาะการใช้แนวทางของศิลปะยุคโมเดิร์นมาใช้ประกอบการสร้างงานด้วย

ภาพของลักษณะภายนอกที่ปรากฏในยุคของโพสต์โมเดิร์น คือภาพของศิลปินที่มีอิสระในการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกไม่ต้องพึ่งพาหอศิลป์ เป็นไปตามสภาพแวดล้อมเทคโนโลยี รูปแบบของงานจึงมีความหลากหลาย มีเทคนิคนำเสนอที่ผสมคละเคล้ากันไป อีกทั้งในสภาพสังคมปัจจุบันที่ผู้คนทั่วทั้งโลกรับรู้เท่าทันในความเป็นไปที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทันท่วงทีต่อเหตุการณ์ ดังนั้นศิลปะจึงไม่ได้หยุดนิ่งที่จะสร้างสรรค์ ดังนั้นการกำหนดยุคสมัยทางประวัติศาสตร์จึงให้คุณค่าทางการอธิบายแนวคิด และรูปแบบการแสดงออกเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น แต่ในทางปฏิบัติศิลปินเท่านั้นที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในสิ่งที่ตนอยากจะแสดงออกให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ และให้คุณค่าต่อสังคมโดยรวม

✓ วิรุณ ตั้งเจริญ แสดงความคิดเห็นสอดคล้องกับประเด็นดังกล่าวนี้ไว้ว่า

ศิลปะไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุสะสมในพิพิธภัณฑ์ ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่ง นิทรรศการตามแบบแผนเดิม ไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุที่ไปแขวนหรือไปติดตั้งเบื้องหน้าผู้คน ห้อมล้อมชื่นชมอย่างเป็นกิจลักษณะ ศิลปะอาจอยู่ร่วมกับเราในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมในสังคม มากกว่าแยกกันอยู่ดังเช่นที่เคยผ่านมา (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2545 : 9)

ความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางของศิลปะหลังสมัยใหม่ มิได้เกิดขึ้นด้วยความไร้เหตุผลอย่างที่ทุกคนเข้าใจ หากแต่เป็นกระแสที่เกิดขึ้นจากสภาวะสังคมที่เปลี่ยนแปลงการให้ความสำคัญกับความเสมอภาคของชุมชน รวมถึงชนิดของสื่อวัสดุและกลวิธีในการสร้างสรรค์ที่เลือกใช้ ทำให้ผู้สร้างงานในกลุ่มศิลปะหลังสมัยใหม่ให้ความสนใจกับพื้นที่ (Site) ในการติดตั้งและสร้างสรรค์ผลงานของตนเป็นสำคัญ จึงปรากฏผลงานศิลปะที่แสดงความสัมพันธ์กับพื้นที่ทั้งทางด้านกายภาพและ

บริบทของแต่ละพื้นที่ ซึ่งในบางครั้งปรากฏผลงานที่ต้องการความสัมพันธ์ในลักษณะของปฏิกิริยาตอบโต้ (Reaction) ของผู้คนที่มิต่อผลงานศิลปะ

จากภาพรวมของลัทธิโพสท์โมเดิร์นที่จะทำให้เข้าใจได้ถึงวัฒนธรรมการผสมผสานความหลากหลายต่าง ๆ นานาที่สามารถผนวกรวมเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืนในการแสดงออก และในช่วงเวลาเริ่มต้นเดียวกันในช่วงปี 1960 นั้น ก็ยังมีอีกหนึ่งลัทธิศิลปะที่มีการเคลื่อนไหวอย่างสอดคล้องกับวัฒนธรรมแห่งความนิยม และเสนอโลกทัศน์ใหม่ทางศิลปะ จนกลายเป็นวัฒนธรรมร่วมและเชื่อมโยงแนวคิดไว้ด้วยกันนั่นคือศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)

2. ศิลปะป๊อป อาร์ต (Pop Art)

ศิลปะป๊อป อาร์ต เป็นศิลปะที่เสนอโลกทัศน์ใหม่ทางศิลปะ โดยในช่วงก่อนคริสต์ทศวรรษที่ 50 ศิลปิน นักคิด ได้แสดงท่าทีของการปรับเปลี่ยนกระบวนการความคิดแบบดั้งเดิมไปสู่มุมมองของวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ซึ่งพวกเขาได้พบบางสิ่งบางอย่างในวัฒนธรรมเหล่านั้น จึงเป็นความเข้าใจใหม่ในชีวิตที่ร่วมสมัย การเกิดเทคโนโลยีใหม่ การปรับเปลี่ยนสังคม รวมไปถึงความคิดแบบใหม่ การค้นพบบางสิ่งในความธรรมดาสามัญ เช่นวัฒนธรรมพื้นบ้าน การสื่อสารมวลชน ความงามของเครื่องจักร โฆษณา ภาพยนตร์ การ์ตูน แฟชั่น เป็นต้น

โดยวิรุณ ตั้งเจริญได้กล่าวถึงกำเนิดและแรงตลใจของป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ป๊อป อาร์ต เป็นขบวนการศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ช่วงทศวรรษ 1950 ได้รับแรงตลใจจากภาพของสังคมบริโภคและวัฒนธรรมร่วมสมัย แม้การ์ตูนเด็กที่ผ่านกระบวนการผลิตซ้ำในระบบมวลชนผลิต ก็ได้รับการพัฒนาให้เป็นส่วนหนึ่งด้วย สื่อที่นำมาแสดงออกอาจเป็นสื่อสมัยนิยม สิ่งของที่ ไซ้ได้ชั่วคราว สิ่งของราคาถูก สิ่งของที่เป็นมวลผลิต การ์ตูน ภาพที่ยั่วชวน ธุรกิจ ฯลฯ "ทุกสิ่งสวยงาม" (Everything is beautiful.) สร้างภาพง่าย ๆ ให้ตื่นเต้นเร้าใจด้วยกลวิธีภาพชอบคม ภาพเขียนเลียนแบบภาพถ่าย ภาพอย่างประติมากรรม ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้กระบวนการ Photomontage, Collage, Assemblage และศิลปินป๊อป อาร์ตบางคนก็เข้าไปเกี่ยวข้องกับ Happening ด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2543 : 53-55)

ในขณะที่วัชรินทร์ ผ่องใส ได้กล่าวถึงป๊อป อาร์ตในประเด็นของจุดเริ่มต้นและโฉมหน้าที่เปลี่ยนสู่ความนิยมไว้ดังนี้

มากกว่าที่หลายคนเคยเข้าใจว่า มันเริ่มต้นและจบลงที่ยุค 60 รากฐานของป๊อปอาร์ต นั้น ย้อนนับไปได้ถึงช่วงต้นยุค 50 ที่มาพร้อมกับวัฒนธรรมป๊อป (Popular Culture) เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน วิทยุงานที่สนุกสนานของป๊อป อาร์ตยังคงรายรอบข้างกายเราอย่างมั่นคง

แน่นอนว่าป๊อป อาร์ต คือผลของ วัฒนธรรมใหม่แบบอเมริกัน หากที่แท้จริงแล้วแนวคิดดั้งเดิมของมันนั้นเกิดที่ลอนดอนเมื่อปี 1952 เมื่อกลุ่มศิลปินและสถาปนิกชาวอังกฤษและอิตาลีนำโดย ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) เอนดูอาโด เปาลอซซี (Enduardo Paolozzi) เรย์เนอร์ แบนแฮม (Reyner Banham) และปีเตอร์กับอลิสัน สมิทสัน (Peter and Alison Smithson) ได้รวมตัวกันขึ้นเพื่อแบ่งปันแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมการบริโภคแบบใหม่ในสหรัฐอเมริกาสำหรับสร้างสรรค์งานศิลปะและดีไซน์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก Popular Culture และปีเดียวกันนั้นเองที่ศิลปินชื่อก้องชาวอังกฤษ แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ได้แสดงผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการหยดสีในนิตยสารไลฟ์ (Life) จนได้ชื่อว่า Jack the dripper ทั้งสองเหตุการณ์สำคัญนี้ ถือเป็นรากฐานของโฉมหน้าแห่งสไตล์ที่ต่อต้านกับ Consumer Culture ที่สร้างอิทธิพลต่อทุกวงการตลอดช่วง 60 และเรื่อยมา

ป๊อป อาร์ต ได้รับการเปิดตัวอย่างเป็นทางการครั้งแรกราวปี 1956 เมื่อริชาร์ด แฮมิลตันได้จัดแสดงนิทรรศการ This is Tomorrow ขึ้นที่ Whitechapel Art Gallery ในลอนดอน ด้วยผลงานศิลปะแบบคอลลาจ (Collage) จากภาพถ่าย ภาพพิมพ์ และแผ่นภาพโฆษณา ที่เป็นผลผลิตจากระบบบริโภคแบบ ใหม่ โดยคำว่า ป๊อป ที่ปรากฏอยู่ในภาพชื่อ Just What Is It That Makes Today's Home So Different, So Appealing? (1956) ของเขาก็ได้กลายเป็นชื่อเรียกความเคลื่อนไหวของดีไซน์และศิลปะในครั้งนั้น กระทั่งปี 1960 ศิลปินในอเมริกาจึงได้เริ่มหันมาให้ความสนใจกับความเคลื่อนไหวที่ทรงอิทธิพลที่สุดในยุคดังกล่าวนี้ด้วย อาทิ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) กับงานพิมพ์ Marilyn (1967) ที่โด่งดังพร้อมกับงานดีไซน์จาก Warhol's factory ส่วนเจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist) ก็มีภาพวาดสีน้ำมันที่เลียนแบบภาพโฆษณาที่เน้นถึงความเซ็กซี่ประจำยุค อย่าง Study for Marilyn (1962) รวมถึงภาพการ์ตูนขยายใหญ่ด้วยแม่สีทั้งสาม ฝีมือของรอย ลิคเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein) และ Giant Hamburger (1962) งานประติมากรรมของ ชาร์ค โอลเดนเบิร์ก (Charles Oldenburg) เป็นต้น (วัชรินทร์ ผ่องใส. 2543 : 76)

สภาพสังคม ความเคลื่อนไหวต่างๆในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 60 โดยในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา วิถีชีวิตแบบสังคมอเมริกันได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมาก ความเป็นสังคมเมือง อุตสาหกรรมที่ขยายตัว ทำให้สังคมอเมริกันก้าวเข้าสู่สังคมแบบทุนนิยมอย่างเต็มตัว ค่านิยมแบบบริโภคนิยม และวัตถุนิยม ก็เกิดขึ้นโดยตามระบบทุนนิยมซึ่งก็ส่งผลให้สินค้าในท้องตลาดนั้นมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เกิดการแย่งชิงส่วนแบ่งทางการตลาดกันอย่างมากมาย เกิดป้ายโฆษณาสินค้าขนาดใหญ่ขึ้นทั่วเมืองในสหรัฐ

อเมริกา และในเวลาต่อมาได้เกิดสงครามเวียดนามขึ้น ทำให้ผู้คนในสหรัฐอเมริกาแบ่งออกเป็นสองฝ่าย คือกลุ่มที่เห็นด้วยกับสงครามครั้งนี้ กับกลุ่มที่ต่อต้าน ทำให้เกิดการเดินขบวนประท้วงต่อต้านกันทั่วสหรัฐอเมริกา สังคมช่วงนั้นเต็มไปด้วยความแตกแยก สับสน จนในที่สุดสหรัฐอเมริกาก็ประกาศถอนตัวจากสงครามเวียดนาม ผลของสงครามทำให้เกิดวิกฤติการทางเศรษฐกิจในสหรัฐอเมริกา สินค้าราคาแพง เงินเฟ้อ สังคมเต็มไปด้วยความสับสนไม่แน่ใจ

แต่ในขณะเดียวกันนั้นเองที่วงการบันเทิงในสมัยนั้นก็คึกคักมาก เกิดกระแสคลั่งไคล้ศิลปินดารามาก จากบรรยากาศและสภาพสังคมที่ตึงเครียดนี้เองที่ส่งผลให้งานศิลปะมีการเปลี่ยนแปลง จากเดิมที่ผู้คนนิยมงานในรูปแบบ Abstract ที่ต้องใช้จินตนาการความคิดความฝันอย่างสูงในการชื่นชมผลงานประเภทนี้ ความนิยมก็ได้แปรเปลี่ยนไป กล่าวคือผู้คนหันมานิยมงานศิลปะที่มองเห็นสัมผัสได้ เข้าสู่โลกของความเป็นจริงมากขึ้น ด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้ศิลปะป๊อป อาร์ตเกิดขึ้นมาสนอง ความรู้สึกของคนในช่วงนั้น โดยผลงานจะออกมาในรูปแบบที่ดูง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน ศิลปินได้นำเอาสิ่งที่อยู่รอบๆตัว ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ประจำวัน ชีวิตประจำวัน บุคคลสำคัญ หรือแม้แต่สินค้าที่วางจำหน่ายตามท้องตลาด ศิลปินก็ยังนำมาใช้ในงานศิลปะ ซึ่งโดยรวมนั้นก็คือการบันทึกภาพเหตุการณ์ บรรยากาศของสังคมในช่วงนั้นไว้ในผลงาน

และจากบทความในอินเทอร์เน็ตได้กล่าวถึงศิลปะป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

ป๊อป อาร์ต หรือศิลปะประชานิยม เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สร้างความตื่นเต้น ฟุ้งซ่านทันทีทันใด โดยมีเนื้อหาสาระที่แสดงออกถึงความเป็นปัจจุบันในโลกปัจจุบันที่กำลังดำเนินไปอยู่นั้น เรื่องอะไรที่อยู่ในความสนใจของคนขณะนั้น ศิลปินจะเก็บเอาเรื่องราวเหล่านั้นมาสะท้อนออกเป็นศิลปะรูปแบบต่างๆกัน บางครั้งก็แสดงออกในลักษณะภาพเขียน ประติมากรรม ตามความถนัดของศิลปิน แต่ละคน เช่นเรื่องราวเกี่ยวกับดาราดาราภาพยนตร์ที่กำลังได้รับความนิยม หรือสินค้าที่กำลังได้รับความนิยมหรือคำขวัญต่างๆ (<http://gonnaclick.com/arthisory/pop%20art.html>)

วิรุณ ตั้งเจริญยังได้อธิบายถึงรูปแบบของงานศิลปะป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

รูปแบบของงานป๊อป อาร์ต เป็นผลมาจากงานออกแบบกราฟิกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นบรรจุภัณฑ์ ป้าย หรืองานศิลปะโฆษณาอื่นๆ นิยมใช้เทคนิคเลียนแบบจากงานออกแบบในเชิงธุรกิจ นับเป็นการขยายขอบเขตของเนื้อหาสาระทางศิลปะให้กว้างขวางออกไปอีก (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2531 : 20)

นอกจากนี้วีรณ ตั้งเจริญ แสดงทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะของ ศิลปินป๊อป อาร์ต ไว้ดังนี้

✓ ศิลปะป๊อป อาร์ต เป็นกระบวนการทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงและต่อต้านศิลปะอย่าง เคยชินจากความสูงส่งมาสู่ธรรมดา จากความสลบซับซ้อน ลงมาสู่ความเรียบง่าย จากปรัชญาธรรม อารมณ์ ความรู้สึก การมองและการเห็น การขบคิดในแง่มุมต่างๆ มาสู่สภาพชีวิตและวัตถุสิ่งของใกล้ๆตัวในชีวิตประจำวัน ในสังคมสมัยใหม่เหมือน ศิลปะกับการดำเนินชีวิต เป็นสิ่งเดียวกันทุกสิ่งล้วนสวยงาม "Everything is pretty" (วีรณ ตั้งเจริญ. 2544:71)

ในขณะที่วัชรินทร์ ผ่องใส ได้แสดงมุมมองด้านหลักการของศิลปะป๊อป อาร์ตไว้ดังนี้

ป๊อปจึงเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับ Low Art ซึ่งปรากฏอยู่บนผลิตภัณฑ์ที่ รายรอบชีวิตประจำวันในยุคนั้น โดยเฉพาะสินค้าที่เกิดจากระบบการผลิตและการ ตลาดแบบ Mass ไม่ว่าจะเป็น Coca Cola ขลุ่ยกระป๋อง Campbell's แฮมเบอร์เกอร์ (พาสท์ที่แสดงถึงทางเลือกใหม่และความสะดวกสบายของชีวิตสมัยใหม่ในช่วง เวลานั้น) ไปจนถึงโฆษณาและภาพวาดการ์ตูนแฟนตาซีที่ล้วนมาเป็นแรงบันดาลใจ ก่อให้เกิดงานศิลปะและดีไซน์ ภายใต้หลักง่ายๆที่ว่า ต้องเป็น งานที่นิยมอย่างกว้าง ขวาง มีอายุไม่ยาวนาน ราคาถูก เป็นผลิตภัณฑ์สำหรับคนทุกระดับในวงกว้าง สด ใหม่ จลลาด เช็กซี แทรกด้วยไหวพริบและขณะเดียวกันต้องแลดูสวยงาม (วัชรินทร์ ผ่องใส. 2543 : 76)

จะเห็นได้ว่าลักษณะของการสร้างสรรค์ศิลปะป๊อป อาร์ตมีลักษณะดังนี้

- 1.สร้างผลงานโดยขยายขนาดให้มีขนาดใหญ่ เพื่อให้ผลขยายต่อสิ่งแวดล้อมข้าง เคียง เช่นจัดเป็นฉากในชีวิตประจำวัน
- 2.นำเอาเทคนิคและผลิตผลทางอุตสาหกรรมที่เพิ่งมีการคิดค้นขึ้นใหม่ๆ
- 3.มองเห็นว่าศิลปะแต่ละลัทธิต่างมีส่วนดีของตนเอง ศิลปะไม่ควรกำหนดขอบเขต และคุณค่าของตัวเอง (<http://gonnaclick.com/arthistory/pop%20art.html>)

ด้วยรูปแบบที่แตกต่างของศิลปะป๊อป อาร์ต ที่ดูเหมือนว่าจะได้รับอิทธิพลของงานออก แบบกราฟิกเข้าไปมีส่วนร่วมในผลงานจึงส่งผลให้ศิลปะแบบป๊อป อาร์ตเข้าไปมีบทบาทในงานออกแบบหลากหลายประเภท

วัชรินทร์ ผ่องใส ได้ให้ข้อมูลของรูปแบบป๊อป อาร์ตไว้ดังนี้

สไตล์ที่ชัดเจนของป๊อปอาร์ตทั้งลวดลายกราฟิก สีสดใสๆ รูปทรงขนาดเกินจริง วัสดุสังเคราะห์ และความหวือหวาเตะตาจึงปรากฏอยู่ตั้งแต่ ศิลปะ ดีไซน์ แฟชั่น และสถาปัตยกรรม โดยในช่วงกลางของยุค 60 ดีไซน์สำหรับอนาคตก็แพร่กระจายไปทั่ว (วัชรินทร์ ผ่องใส. 2543 : 76)

ซึ่งจะเห็นได้ว่างานศิลปะป๊อป อาร์ต มีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก ทั้งนี้เพราะว่างานศิลปะป๊อป อาร์ตนั้นได้รับอิทธิพลจากงานออกแบบกราฟิก ในขณะที่เดียวกันรูปแบบและมุมมองของป๊อป อาร์ตก็มีคุณค่าในเชิงศิลปะที่จะให้นักออกแบบกราฟิก รับอิทธิพลในผลงานกลับคืนมาสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

วิรุณ ตั้งเจริญได้กล่าวถึงงานศิลปะกับงานออกแบบกราฟิกไว้ว่า

การออกแบบกราฟิก ย่อมไม่ใช่งานศิลปกรรม ศิลปินทางศิลปกรรมขึ้นอยู่กับประชากรเพียงคนเดียวคือตัวศิลปินเอง แต่นักออกแบบกราฟิกเกี่ยวข้องกับมวลประชากร ซึ่งบางครั้งอาจจะนับด้วยล้าน ต่างมีเจตนา (Intent) ที่แตกต่างกัน บางครั้งงานออกแบบก็อาจคล้ายกับงานศิลปะ หรือในทางกลับกันงานศิลปะก็อาจคล้ายงานออกแบบ วัสดุอุปกรณ์อาจจะคล้ายกัน ทั้งศิลปินและนักออกแบบต่างก็แก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่ตามองเห็น ศิลปินพึงพอใจหรือชื่นชมกับตนเอง แต่นักออกแบบกลับต้องหากลุ่มคนให้สนใจกับป้าย ทำความเข้าใจกับแผนที่ เรียนรู้หลักการที่เป็นวิทยาศาสตร์ หรือข้อผลิตภัณฑ์ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2531 : 11)

นอกจากนี้วิรุณ ตั้งเจริญยังได้กล่าวถึงพื้นฐานการตัดสินใจคุณค่าในผลงานไว้ดังนี้

เบอริร์แมน กล่าวว่า รากฐานทางด้านเทคนิค ความคิด และพื้นฐานทางทัศนสื่อสาร (Visual Communication) เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นฐานะผู้วิพากษ์วิจารณ์ หรือผู้สร้างสรรค์งานออกแบบโดยตรง ความรู้ความสามารถ ในระดับพื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับกระบวนการการศึกษาทางด้านนี้ และจะต้องเป็นไปในลักษณะเข้มข้น พื้นฐานการออกแบบที่ดีจะช่วยให้ นักออกแบบสามารถพัฒนา การแก้ปัญหาบนพื้นฐานของประสบการณ์และชั้นเชิงทางด้านนี้ได้อย่างดี ถ้าการออกแบบเป็นทางเลือก ที่ฉาบฉวยก็ย่อมเป็นอันตรายยิ่ง

ปัญหาหลักของการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) อยู่ที่พลังสองด้านที่ต่างขั้วกันอยู่ ซึ่งปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการชดเชยอย่างระมัดระวังแก้ปัญหาให้ตก และสร้างดุลยภาพให้เกิดขึ้นให้จงได้ ปัญหาสองด้านนั้นคือ พลังการแสดงออกตามปัจเจกภาพหรือการสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล จะต้องสร้างให้ตรงกับความต้องการ

ของกลุ่มประชากร ทั้งนี้และทั้งนั้นงานออกแบบก็ต้องมีคุณค่าสูง การออกแบบไม่ใช่ศิลปะโดยตรง แต่เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดความสมดุลกับความพึงพอใจ

เซอร์ไมเยฟ (Chermayeff) เสนอความคิดว่าการออกแบบอาจจะได้รับการพิจารณาเหมือนกับเครื่องมือในการจัดระบบ เป็นสื่อสำหรับกระตุ้น เป็นวิถีทางที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับบุคคล และเป็นกระบวนการพัฒนาให้เกิดความปลอดภัยและผลลัพธ์ที่ดี

การออกแบบจะต้องตอบสนองต่อความจำเป็นของมนุษย์ การแสดงออกของงานออกแบบ จะต้องสร้างให้ปรากฏได้หรือตรวจสอบได้ จะต้องมีเกณฑ์ที่พิสูจน์ได้ เพื่อการตัดสินใจในทางคุณค่าของงานออกแบบ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2531 : 7-8)

ด้วยผลของงานที่เข้าใกล้ชิดกับผู้คนมากขึ้นทุกที จนให้ความรู้สึกว่าเป็นศิลปะนั้นอยู่รายรอบตัว ศิลปะได้ตั้งทุกอย่างสู่ความเรียบง่ายและธรรมดา ไม่ได้ถ่ายทอดความคิดใดๆอย่างลึกซึ้งจนเกินเอื้อม ศิลปินแต่ละคนถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละแนวทางของศิลปินนั้นๆ

อีกทั้งความเกี่ยวพันระหว่างป๊อป อาร์ต กับ โพลท์โมเดิร์นนั้นย่อมเกี่ยวข้องสืบเนื่องกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะเป็นความเคลื่อนไหวที่พลิกทฤษฎีความเชื่อต่อความงาม

โดยวัชรินทร์ ผ่องใส ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ดังนี้

แม้ว่ากระแสความนิยมป๊อป อาร์ตจะเริ่มแผ่ลงเมื่อปลายยุค 60 เนื่องด้วยมีความคิดใหม่ๆเกิดขึ้นมากมายทั้ง Radical Design, Anti Design และเป็นช่วงเริ่มต้นสำหรับโพลท์ โมเดิร์น หากแต่แนวคิดใหม่ที่เกิดขึ้นมานั้น ล้วนแล้วแต่อาศัยป๊อป อาร์ตในการค้นหาแนวทางใหม่ให้กับตัวเอง อาจเรียกได้ว่าป๊อป อาร์ต คือความเคลื่อนไหวทางศิลปะและดีไซน์ ที่พลิกทฤษฎีและความเชื่อเก่าๆต่อความงามเป็นครั้งแรก โดยเฉพาะในช่วงของโพลท์ โมเดิร์นนิสซึม กลุ่มผู้นำเคลื่อนไหวอย่างเมมฟิส (Memphis) ล้วนแล้วแต่ได้ป๊อป อาร์ตเป็นแนวทางในการค้นหาสไตล์ใหม่ๆที่ยังคงเค้าโครงเดียวกับแม่แบบ นั่นคือดีไซน์แบบต่อต้าน Good Design และรสนิยมที่ดีแบบโมเดิร์นนิสซึมในยุคกลาง (Mid-century Modernism) โดยแม้ว่าจะลดทูลหลักอย่างพลาตินิกลงไป หากแต่สิ่งใดๆของป๊อป อาร์ตยังคงปรากฏในช่วงโพลท์ โมเดิร์น ควบคู่ไปกับสีใหม่ๆอย่างปาสเทลอย่างชัดเจน แม้แต่ Ben Day Dots หรือจุดกระบนภาพพิมพ์การ์ตูนของรอย ลิคเคนสไดโนในช่วงป๊อป อาณัติเอง ยังได้รับการปรับมาเป็น Serigrafia สัญลักษณ์ของป๊อป อาร์ต โดยเอเบต ลามินาติ (Abet Laminati) หนึ่งในสมาชิกของเมมฟิส โดยลายดังกล่าวได้ปรากฏอยู่ทั่วไป ตั้งแต่แผ่นพลาสติกลามิเนต ผ้าพิมพ์สำหรับบ้าน เครื่องเรือน และอื่นๆ นอกจากนี้ป๊อป อาร์ตยังคงอิทธิพลสำคัญต่อวัฒนธรรมป๊อปที่ยุค 80 อย่าง MTV และนาฬิกา

Swatch ที่ได้แนวทางในการจัดกราฟิ มาจากยุคแห่งความไร้สาระแต่สนุกสุดๆแห่ง ยุค 60 อย่างชัดเจนด้วย (วัชรินทร์ ผ่องใส. 2544 : 80)

และในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษที่ 60 ที่นอกเหนือจากผลงานศิลปะป๊อป อาร์ตที่เป็นที่รับรู้กันในวงกว้างของสังคมแล้ว การรับเอาผลของศิลปะที่ดูง่าย สร้างสรรค์ด้วยกลวิธีที่ไม่ซับซ้อนก็เข้าไปมีบทบาทกับกลุ่มวัยรุ่นชนชั้นล่างที่นำเอาสีสเปรย์มาทาสีกำแพง กำแพง โดยจุดประสงค์เริ่มแรกเพียงเพื่อประกาศถึงความเป็นเจ้าถิ่น และต่อมาได้พัฒนาสร้างภาพให้สวยงาม มีรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ และยังสามารถเข้าถึงสังคมได้ในชีวิตประจำวัน ที่บางครั้งอาจมองว่าเป็นความยุ่งยากและสร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม และนั่นก็เป็นรูปลักษณะโดยทั่วไปจนกลายมาเป็นหนึ่งในรูปแบบของศิลปะที่รู้จักกันในนามกราฟิติ (Graffiti)

3. ศิลปะกราฟิติ (Graffiti Art)

ศิลปะกราฟิตินั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะตัว กราฟิติ นั้น มีนิยามของความหมายไว้ดังนี้

คำว่า "Graffiti" มีความหมายว่า การวาด การขีดขีด หรือการเขียนอย่างรีบเร่งบนผนังหรือกำแพง มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือ "Graphein" ที่แปลว่าการเขียน และคำว่า Graffiti ก็เป็นคำพหูพจน์ของคำในภาษาอิตาเลียน "Graffito" และ งานประเภทนี้ก็มีชื่อที่เรียกขานกันหลายชื่อไม่ว่าจะเป็นกราฟิติอาร์ต (Graffiti Art) , หรือเรียกตามสถานที่มักจะพบเห็นผลงานว่า ซับเวย์ อาร์ต (Subway Art) หรือเรียกตามสื่อวัสดุที่ใช้ในการสร้างงานว่า สเปรย์แคน อาร์ต (Spraycan Art) เป็นต้น

งาน Graffiti โดยรากฐานนั้นมีความเก่าแก่มาก ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่ยังไม่มีการประดิษฐ์ตัวอักษรขึ้นใช้ มนุษย์ถ้าก็ได้เขียนผนังถ้ำไม่ว่าจะเป็นการขีดขีด การเขียน ตลอดจนการพ่นด้วยปาก ซึ่งถือเป็นต้นแบบของงานจิตรกรรมบนผืนผนังยุคแรก ซึ่งก็มีจุดประสงค์เช่นเดียวกันกับศิลปินที่ทำงาน Graffiti ในยุคปัจจุบัน ที่ต้องการจะบอกเล่าเรื่องราวของตนเองไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเชื่อ หรือความประทับใจ จนเมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักการใช้ตัวอักษร จึงเริ่มมีรูปแบบเป็นข้อความ ลายเซ็น หรือถ้อยคำที่ประทับใจ ปรากฏให้ผู้ผ่านไปมาได้พบเห็น

ศิลปะในรูปแบบของ Graffiti ในยุคหลังสมัยใหม่ ได้เริ่มต้นเกิดขึ้นในสถานที่สาธารณะ และอาคารส่วนบุคคลโดยไม่ได้รับอนุญาต ในช่วงปลายยุค 1960 ที่นิวยอร์กนั้น เริ่มต้นมาจาก "Julio 204" เริ่มต้นการเขียน "tag" (การเขียนหรือเซ็นชื่อในรูปแบบเฉพาะตัว และสวยงาม) ของเขาในพื้นที่ต่างๆทั่วเมือง New York และหลังจากนั้นก็มียุโรปเชื้อสายกรีกที่อาศัยอยู่ที่แมนฮัตตันชื่อเดมิทริอัส (Demitrius) เขาใช้ tag ของเขาในนาม Taki183 โดยเขาเน้นการเขียนที่สถานีรถไฟใต้ดินในนิวยอร์ก

ยอร์กเป็นหลัก การที่ทำลวดลายหรือตัวอักษรนี้ขึ้นมา ก็เพื่อแสดงความเป็นเจ้าถิ่นของกลุ่มแก๊งค์ต่างๆ ซึ่งก็ไม่มีใครคิดว่า ไม่ก็ปัดจากนั้น สีสนและลวดลายเหล่านั้นจะมาเป็นศิลปะในอีกแขนงหนึ่ง (<http://www.atdp.berkeley.edu/studentpages/cflores/historygraffiti.htm>)

ถึงแม้ว่าจะเป็นศิลปะ แต่ก็มีสายตาของคนจำนวนมากที่เห็น Graffiti เป็นเพียงศิลปะนอกคอก ศิลปะที่ผิดกฎหมาย หรือเป็นศิลปะใต้ดินของพวกม็อบยอน ซึ่งในช่วงแรกนั้นก็ไม่มีบันทึกที่แน่ชัดว่าเริ่มต้นจากแหล่งใด เหมือนกับศิลปะในแนวทางหรือในลัทธิอื่นๆ แต่จากประวัติจากคำบอกเล่า

กราฟฟิตีเริ่มขึ้นในฟิลาเดเฟีย และเพนซิลวาเนีย ซึ่งก็เป็นเพียงการประกาศศักดาของแก๊งค์ต่างๆ และ กราฟฟิตีก็คงจะสิ้นสุดอยู่เพียงนั้นถ้ามันไม่แพร่หลายมาเข้าสู่นิวยอร์ก

ในปี 1971 หนังสือพิมพ์ New York Times ได้ตีพิมพ์บทความที่เขียนถึงศิลปินกราฟฟิตี เป็นครั้งแรก โดยกล่าวถึง Taki183 และด้วยความที่ Taki มีอาชีพเป็นพนักงานส่งเอกสาร นั้นทำให้ชีวิตประจำวันของเขาเลี้ยไม่ได้ที่จะต้องสัญจรไปตามท้องถนนและรถไฟใต้ดิน สภาพแวดล้อมใกล้ตัวและด้วยความคิดของเขา ทำให้รักสนุกพ่นสีไปตามกำแพง และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีให้กับศิลปะบนผืนผนัง ซึ่งนอกจากเจ้าของสถานที่แล้วคงไม่มีใครที่จะปฏิเสธที่จะมีชื่อย่อของตัวเองบนกำแพง Graffiti จึงเริ่มต้นแพร่หลายจากจุดนี้ และต่อมาก็กลายเป็นสังคมย่อยๆ ของคนกลุ่มหนึ่ง และชื่อ Taki183 ได้แจ้งเกิด และเป็นแรงผลักดันให้คนในรุ่นต่อๆ มาก้าวเข้ามาทำตาม

ที่บรูคลิน ,นิวยอร์ก กราฟฟิตีได้เติบโตอย่างรวดเร็ว ผาผนึกริบบิ้นข้างถนนได้กลายเป็นสิ่งที่หายาก เพราะได้ถูกแทนที่ด้วยสีสนและลวดลายจนไม่มีที่ว่าง ไม่เพียงเท่านั้น กราฟฟิตีได้ขยายแหล่งลงสู่สถานีรถไฟใต้ดินและที่สาธารณะอื่นๆ อีก และเมื่อความนิยมเดินทางมาถึงจุดหนึ่ง ก็ก่อให้เกิดการแข่งขันขึ้นในหมู่ ผู้ที่นิยมในการขีดเขียน หรือที่เรียกว่า Writer และการแข่งขันนี้เองที่สร้างความตื่นตัวจนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยๆ ขึ้นมา จากที่เคยเป็นชื่อย่อ หรือสัญลักษณ์ของแต่ละกลุ่มแต่ละแก๊งค์ในช่วงแรก ก็กลายเป็นรูปภาพที่สร้างขึ้นอย่างตั้งใจและวิจิตรบรรจง เหมือนเป็นการจงใจสื่อให้เห็นเป็นปรากฏการณ์ของยุคสมัย จนอาจกล่าวได้ว่า กราฟฟิตีนั้นเป็น “ศิลปะร่วมสมัย” ประเภทหนึ่ง สิ่งที่เป็นหลักฐานได้เป็นอย่างดีในปรากฏการณ์ครั้งนี้คือ บทความ “The Graffiti Hit Parade” ซึ่งตีพิมพ์ลงใน New York Magazine ในปี 1973 เขียนโดย Richard Goldstein เนื้อความนั้นบรรยายถึงชีวิตของศิลปินริมถนน ที่สร้างสรรค์ผลงานไว้อย่างสวยงาม ให้คนทั่วไปสามารถมาชมได้ในสถานีรถไฟใต้ดิน แทนที่จะเป็นตามเกลเลอรี่อย่างที่เคยคุ้น

เรื่องหนึ่งที่ต้องจารึกลงในประวัติศาสตร์ของ Graffiti ก็คือเมื่อฮิวโก มาร์ติเนซ นักสังคมวิทยา แห่งซีดี คอลเลจ ได้มองการณ์ไกล และตระหนักถึงความสำคัญของงานประเภทนี้ เขาจึงได้ก่อตั้ง กลุ่มศิลปินกราฟิติ (United Graffiti Artists - UGA.) และผลงานที่ถือว่าเป็นที่ขึ้นชื่อที่สุดของกลุ่มก็คือ การรวบรวมผลงานกราฟิติทั้งหมดที่ได้รับการเลือกสรร แล้วว่าเป็นผลงานที่เยี่ยมยอดมาแสดงไว้ใน พิพิธภัณฑ์ศิลปะ The Razor Gallery นั่นคือการเปิดโอกาสให้ศิลปินได้ดินได้ออกมาให้โลกภายนอกได้ทำความรู้จักอย่างเป็นทางการ

หลังจากปูพื้นฐานมาเป็นระยะเวลาพอสมควร หลังจากปี 1974 ก็เป็นยุคทองของงานกราฟิติ จากสิ่งแปลกประหลาดข้างถนนมาสู่ภาพที่จินตนาการได้ ทุกๆ กำแพงในนิวยอร์กนั้นไม่มีที่ว่างหลงเหลือ และจากการเดินทางผ่านกาลเวลา ทำให้เกิดพัฒนาการกราฟิติใหม่ๆ ขึ้นมา การพ่นสีรถกลายเป็นการฝึกหัดพื้นฐานก่อนที่จะก้าวขึ้นสู่กำแพง รูปแบบที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของยุคนี้คือ ลักษณะของตัวอักษรที่โป่งพองเหมือนกับลูกโป่ง (Bubble Style) ความนิยมในการแข่งขันออกความคิดในการสร้างกราฟิติ ยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น จนสิ่งที่เกิดขึ้นถูกเรียกว่า Style War (การแข่งขันกันสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงามและแปลกใหม่)

ต่อมาความนิยมชมชอบในงานกราฟิติ ก็ยิ่งทวีมากขึ้น ในช่วงปลายปี 1979 ต่อเนื่องต้นปี 1980 ศิลปินกราฟิติ 2 คน คือ ลี ควินโนเนส (Lee Quinones) และ แฟ็บ ไฟว์ เฟรดดี (Fab 5 Freddie) ได้เปิดแสดงงานที่กรุงโรม อิตาลี และผลงานของเขาก็เกิดไปต้องตาเคลาดิโอ บรูนิ (Claudio Bruni) นายหน้าค้ำงานศิลปะชื่อดังของยุโรป ความโด่งดังนี้เองที่ทำให้ผู้คนต่างจับจ้องผลงานกราฟิติกันมากขึ้น พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่มีชื่อเสียงอย่าง Stephen Eins' Fashion Moda และ Patti's Fun Gallery ต้องตอบรับผลงานเหล่านี้เข้าสู่ห้องแสดงงาน และเหล่านักค้าศิลปะต่างมองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงอีกครั้งในโลกศิลปะ นายหน้าค้ำงานศิลปะในยุโรปเริ่มให้ความสำคัญต่องานศิลปะที่ก้าวข้ามมาจากสหรัฐอเมริกา จากศิลปะใต้ดินที่ศิลปินต้องหลบซ่อน มาสู่การเปิดตัวและพร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดต่อไป

หากจะมองถึงรูปแบบของงานกราฟิติ ที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะนั้นสามารถแบ่งออกเป็นยุค จากเริ่มต้นที่ใช้ปากกามาฉีกหัวใหญ่เป็นส้อมวัสดุ ในการสร้างสรรค์ และต่อมาก็ได้มีการแบ่งเป็นช่วงเวลาที่ใช้เรียกขาน การแบ่งเป็นยุคนั้นได้เริ่มต้นที่ปลายยุค 1970 ถึงต้น 1980 จะเป็นยุคโอลด์ สคูล (Old School) ที่งานจะมีลักษณะเป็น 2 มิติ นำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมบนท้องถนน และต่อมาก็พัฒนาเข้าสู่ยุคนิว สคูล (New School) คือช่วงปี 1980 ไปสู่ 1990 ซึ่งเป็นช่วงที่งานกราฟิติได้รับการยอมรับ และในช่วงนิว สคูลนี้การทำกราฟิติในแต่ละครั้งจะมีการวางแผนกันมากขึ้น รูปแบบงานจึงแตกต่างไปจากเดิม จาก 2 มิติ มาสู่งาน 3 มิติ ที่มีการใช้สื่ออย่างกลมกลืนและลงตัว ถือได้ว่างานกราฟิติ เป็นงานศิลปะที่อยู่ในรูปแบบของสตรีท อาร์ต (Street Art)

แต่เชื่อว่าเส้นทางของงานกราฟิติ จะได้รับการตอบรับและยอมรับ ยังมีกลุ่มคนอีกไม่น้อยที่แสดงการรังเกียจเมื่อกล่าวถึง ถึง ขนาดว่าบางเมืองได้ออกกฎหมายว่าการขีดเขียนในที่สาธารณะนั้นเป็นเรื่องต้องห้ามและผิดกฎหมาย บางแห่งถึงขนาดห้ามขายสีสเปรย์และอุปกรณ์ที่ใช้ ทั้งหมดก็เพื่อเป็นการกำจัด Graffiti ให้หมดไปจากเมือง ตัวอย่างที่เด่นชัดนั้นคือ การที่สภาเมืองนิวยอร์กอนุมัติงบประมาณสำหรับการปราบปรามนักสร้างงานกราฟิตีริมถนนโดยเฉพาะ (<http://www.graffiti.org/faq/intro.html>)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่างานศิลปะที่มีจุดกำเนิดอยู่ริมทางและได้สนองตอบความต้องการของศิลปินและยังได้ให้สุนทรียะต่อประชาชนที่ผ่านไปมาได้รับรู้ถึงความงามทางศิลปะ ก็ยังเป็นแนวทางที่เป็นประเด็นที่โต้เถียง ถึงความเหมาะสม แต่ที่แน่นอนนั้นคือมีผู้ให้ความสนใจและศึกษาแนวทางและความคิดที่จะศึกษาศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในแขนงนี้ จึงไม่แปลกอะไรที่แนวทางลัทธิใดๆที่ไม่เป็นที่ยอมรับในเบื้องต้นต่อไปในอนาคตอาจเป็นสิ่งที่ทุกฝ่ายหันมาให้ความสนใจและจัดสรรพื้นที่ที่จะให้แสดงออกต่อไป อีกทั้งงานกราฟิตีก็ยังคงเป็นงานศิลปะที่จะก้าวอย่างต่อเนื่องไปกับวัฒนธรรมริมทาง (Street Culture) อันเป็นวัฒนธรรมที่ใกล้ชิดและมีบทบาทต่อกลุ่มคนทั่วไปในสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่น วัยที่พร้อมจะสร้างสรรค์ผลงานและแสดงออกออกมาให้เป็นที่ประจักษ์ต่อไป

และเมื่อกล่าวถึงศิลปินในศิลปะแนวกราฟิติที่มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่ยอมรับกันทั้งในสังคมวงกว้างและในแวดวงประวัติศาสตร์ศิลป์แล้ว มีศิลปินที่ได้รับการยกย่องเป็นแบบฉบับอยู่ไม่กี่คน เช่น บาสเก็ท (Basquiat) ,แฮริง (Haring) และควินโนนส์ (Quinones) ซึ่งแต่ละศิลปินก็มีแนวทางที่มีความสามารถเฉพาะตนที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยขอยกกรณีศึกษางานศิลปะของคีธ แฮริง มาเป็นตัวอย่างและตัวแทนของการศึกษาแนวทางศิลปะกราฟิติในแบบที่มีความสร้างสรรค์ และประสบความสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว

4. ประวัติศิลปิน คีธ แฮริง (Keith Haring)

ในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของ คีธ แฮริง ได้เรียบเรียงประวัติของเขาไว้ดังนี้

คีธ แฮริง (Keith Haring) เกิดเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 1958 เป็นบุตรของ Joan และ Allen Haring เกิดและเติบโตที่เมือง Kutztown รัฐเพนซิลวาเนีย เป็นพี่คนโตในจำนวนพี่น้องชายล้วนทั้ง 4 คน Keith ได้มีความสนใจในศิลปะและด้านสุนทรียศาสตร์มาแต่เยาว์วัย (<http://www.haring.com/bio>)

ความสนใจในงานศิลปะของคีธ แฮริงได้รับการปลุกฝังมาแต่เยาว์วัยทั้งจากสิ่งแวดล้อมและครอบครัว ดังนี้

เมื่อครั้งนั้นพ่อของคีธ แฮริง ได้สร้างการกระตุ้น โดยคีธ แฮริง ได้มีส่วนร่วมในการนี้ ทั้งการสร้างสรรคบุคลิกลักษณะ และเรื่องราว ซึ่งขณะนั้นเขายังแยกความต่างระหว่างการเป็นนักวาดการ์ตูน กับการเป็นศิลปินไม่ออก

ความสนใจอย่างต่อเนื่องทางศิลปะผ่านเข้ามาในประสบการณ์ของเขาทั้งทางหนังสือ และการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ โดยเขาได้เห็นงานของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) เป็นครั้งแรกใน Hirshhorn, Washington D.C. เขาเริ่มมีการพัฒนาถึงการรับรู้ศิลปะแบบที่แตกต่างไปจากที่เคยเห็นและรับรู้ และเมื่อหลังจากเขาสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาแล้ว คีธ แฮริง ได้สมัครเข้าศึกษาต่อใน The Ivy School of Professional Art ในเมือง Pittsburgh

เขาเชื่อมั่นในการได้เข้าศึกษาในสถานศึกษาศิลปะ โดยคำแนะนำของพ่อแม่ และผู้ให้คำปรึกษา โดยพวกเขาได้ให้เหตุผลว่าถ้าคีธตั้งใจและความมุ่งมั่นเขา ก็จะสามารถเป็นศิลปินได้ และควรมีพื้นฐานทางด้านพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) ด้วย Keith ลังเลแต่ก็เชื่อในสิ่งที่ได้คำชี้แนะมา ซึ่งต่อมาไม่นานเขาก็รู้ความต้องการที่แท้จริงของเขา ว่าไม่ต้องมาเรียนมาเพื่อเป็นนักวาดภาพประกอบ หรือเป็นนักออกแบบกราฟิก ซึ่งผู้คนที่ร่วมชั้นเรียนของเขาก็ดูไม่มีความสุข เพราะว่าสิ่งที่เรียนและทำไปนั้นมันเป็นเพียงงาน ในขณะที่การสร้างสรรคศิลปะก็กลายเป็นเพียงงานอดิเรก หรือเป็นเพียงงานที่หาเล่าไฟพิเศษเท่านั้น ซึ่งเขาเห็นว่าสิ่งที่เขาต้องทบทวนในสิ่งเหล่านี้อาจทำให้เขาสูญเสียความสามารถทางด้านศิลปะไป เขาจึงตัดสินใจลาออก (<http://www.wharing.com/bio>)

นอกจากนี้การรับรู้และโอกาสทางด้านศิลปะยังเกิดขึ้นได้อันเนื่องมาจากการเดินทางท่องเที่ยว การเข้าชมงานในพิพิธภัณฑ์ และการศึกษาค้นคว้าจากห้องสมุด ถึงผลงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียง

ในปี 1976 คีธ แฮริง ได้ออกเดินทางเที่ยวทั่วประเทศ โดยการโปรกความตั้งใจหนึ่งของการออกเดินทางครั้งนี้คือการได้สอบถามถึงโปรแกรมการศึกษาทางด้านศิลปะจากสถาบันต่างๆ เมื่อเขาได้กลับมาสู่ Pittsburgh ในปลายปีนั้น เขาก็ตัดสินใจเข้าศึกษาใน University of Pittsburgh และในที่สุดเขาก็ได้เข้าร่วมกับ Pittsburgh Arts and Crafts Center ที่ซึ่งเขาได้มีการแสดงงานครั้งสำคัญของเขาเป็นครั้งแรก

ส่วนสำคัญที่กลายเป็นแนวทางของ คีธ แฮริง ได้เริ่มต้น เขาได้ทำงานและศึกษา เรื่องเกี่ยวกับการเชื่อมโยงกันของรูปทรงนามธรรม ในขณะเดียวกันที่ Keith ได้รับแรงบันดาลใจที่มีมีความสำคัญต่อตัวเขาและศิลปะสมัยใหม่ เมื่อเขาได้ไปชมงาน A Huge Retrospective โดย Pierre Alechinsky ที่พิพิธภัณฑ์ Carnegie

Museum of Art ซึ่งเป็นครั้งสำคัญที่เขาได้สัมผัสกับงาน Abstract Drawing ซึ่งงานในครั้งนี้ได้เป็นหนึ่งในแรงกระตุ้นใหม่ๆให้กับคิธ แฮริง

เขาเข้าค้นคว้าในห้องสมุดของ Carnegie Museum of Art อยู่เป็นประจำ เขาอ่านหนังสือต่างๆอย่างมาก และนอกจากนั้นเขายังให้ความสนใจในงานของ Dubuffet โดยเฉพาะงานในช่วงท้ายๆที่เป็นแรงบันดาลใจที่มีผลต่องานของเขา

นอกจากนี้เมื่อเขาได้พบเห็นงานของ The Running Fence (1972-1976) ของ Christo ซึ่งเป็นงาน Public Art ที่ใช้พื้นที่สาธารณะในการจัดแสดง และสิ่งที่คิธ แฮริง ได้ตอบรับแนวคิดความเชื่อของ Christo ว่าศิลปะสามารถเข้าถึงทุกคน ซึ่งก็เป็นความคิดที่ดูจะสวนทางกับแนวคิดแบบอนุรักษนิยม ที่เห็นว่าศิลปะนั้นเป็นของกลุ่มคนที่ได้รับการศึกษา และชนชั้นสูงเท่านั้น

คิธ แฮริง ก่อนข้างที่จะตื่นตัว ในการหาต้นแบบทางด้านศิลปะ ซึ่งมันจะมีผลต่อการจะได้แสดงงานที่ Pittsburgh ที่จะเป็นจุดเริ่มต้นในการพิจารณาสู่การก้าวข้ามสู่การเป็นศิลปิน และเมื่อมีผู้ยกเลิกที่จะแสดงงานนิทรรศการที่ Pittsburg Arts and Crafts Center จึงทำให้มีพื้นที่ว่าง ผู้อำนวยการหอศิลป์ได้เสนอให้ Keith ได้แสดงงาน ณ ที่นั้น ซึ่งที่นั่นที่เขาเห็นว่าเป็นโอกาสที่พิเศษและยิ่งใหญ่มากสำหรับคนที่มียายุเพียง 19 ปีที่ได้ขอเสนอเช่นนี้ หลังจากนั้นไปเขาเห็นว่าสถานที่ต่อไปที่เขาจะก้าวต่อไปนั่นคือนิวยอร์ก (<http://www.wharing.com/bio>)

การเข้าสู่สังคมเมืองใหญ่อ่างนิวยอร์ก เป็นจุดสำคัญที่ทำให้คิธ แฮริง ได้รับรู้และสัมผัสประสบการณ์ อีกทั้งยังได้แสดงออกถึงผลงานของเขา ซึ่งงานศิลปะกราฟิตี้ ก็เป็นผลงานหนึ่งที่เกิดขึ้นในสภาพสังคมเมืองใหญ่ ทั้งเป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานของเขาด้วย ดังเช่นในชีวิตประวัติของเขาได้กล่าวไว้ว่า

คิธ แฮริง มาถึงนิวยอร์กในปี 1978 ในฐานะของนักเรียนทุนของ The School of Visual Arts เขาได้ปรับตัวและรับรู้และสัมผัสประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมอันหลากหลายในสังคมเมือง และด้วยสภาพแวดล้อมที่ดูเหมือนจะมีชีวิตชีวาที่พร้อมให้เขาแสดงออกถึงลักษณะความเป็นแก่ของเขา ซึ่งในที่ The School of Visual Arts เป็นสถานที่ที่เขาได้ทดลองการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

ที่นิวยอร์กเขาได้รับแรงบันดาลใจจากความงามและลักษณะเฉพาะของงานกราฟิตี้ที่เขาได้พบเห็นในสถานีรถไฟใต้ดิน งานกราฟิตี้ที่ได้ออกกล่าวถึงความทันสมัย ความรู้ความสามารถที่พบเห็นได้ตามข้างทาง การสร้างสรรค์และเอกลักษณ์เฉพาะของโลกดำนมืด ซึ่งทั้งหมดนี้ที่เขาชื่นชมและมีความต้องการที่จะได้แสดงออกเช่นนั้น ในขณะที่เดียวกันที่เขาสนใจในเทคนิคและความเชี่ยวชาญของการวาดเส้นแบบ Calligraphy รวมทั้งการเขียน Tag และลายเส้นของเหล่าศิลปินกราฟิตี้

ในชั้นเรียนของ The School of Visual Arts ได้สร้างให้ คีธได้รับความสำคัญของการวิเคราะห์โครงสร้างสำหรับแนวทางการแสดงออก เขาคิดถึงการวาดตามกำแพงทางเดินทั่วทั้งสถาบัน เพื่อให้ทุกคน ได้พบเห็นและชื่นชม เขาได้ทดลองการเขียนลายเส้นในแบบต่างๆมากมาย ซึ่งการทดลองนี้เป็นส่วนหนึ่งของการค้นหาแบบอย่างเฉพาะของการสื่อสารผ่านทางภาพ โดย เขาได้ใช้มัน กระดาษ และตัดออกเป็นชิ้น และวาดเส้นลงบนกองกระดาษเหล่านั้น งานแรกๆของเขามักจะเป็นภาพลายเส้นแบบ Abstract แต่หลังจากนั้นมารูปลักษณ์แบบต่างๆก็เริ่มตามออกมา ซึ่งก็เป็นรูปลักษณ์ของคนและสัตว์ที่มีการผสมผสานรูปแบบต่างๆกันไป และยังมีรูปงานปั้นที่ยิ่งรังสีมาสู่คน เขาพยายามที่จะร่างภาพที่มาจากโครงสร้างหลักๆของคน สัตว์ และวัตถุอื่นๆ แต่เขายังไม่มีแนวความคิดใดๆออกมา ต่อมาเขาก็เริ่มคิดถึงรูปลักษณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ ซึ่งอาจเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถอธิบายบางสิ่ง และทันใดนั้นที่เขารู้สึกว่าเขาต้องการที่จะให้ภาพวาดของเขานั้นอยู่ตามท้องถนนที่สาธารณะทั่วไป เพราะว่าเขามีหลายสิ่งหลายอย่างที่ ต้องการจะแสดงออกมาให้ผู้คนได้เห็น (<http://www.wharing.com/bio>)

งานศิลปะแบบการพินิจนั้นสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมเมืองใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นในสถานที่ใดๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์งานศิลปะมักจะเลือกสถานที่ที่ผู้คนทั่วไปมักจะ สามารถพบเห็นได้ง่าย เพื่อเป็นการแสดงออกถึงผลงานของตัวเอง โดยการเลือกสถานที่ที่สร้างสรรค์นั้นมักจะเลือกเพื่อให้ผู้คนจดจำเพื่อสร้างเป็นเอกลักษณ์ของศิลปินผู้นั้น ดังเช่นคีธ แฮริงได้เลือกสรรค์สถานที่ของเขาอย่างมีหลักการดังนี้

วันหนึ่งที่กำลังจะโดยสารรถไฟใต้ดิน เขาเห็นพื้นที่ว่างที่กำแพงที่เป็นพื้นที่ติดตั่งป้ายโฆษณา เขารู้โดยทันทีว่าพื้นที่นี้เป็นพื้นที่สมบูรณ์และพร้อมที่สุดที่เขาจะได้วาดภาพลงไป เขากลับขึ้นไปร้านขายอุปกรณ์เครื่องเขียน และซื้อชอล์คกลีบกล่องหนึ่ง และเขาได้ลงมือวาดภาพลงบนพื้นที่ที่หมายตาเอาไว้ มันช่างดูสมบูรณ์มากระหว่างพื้นกระดาษดำกับลายเส้นชอล์คสีขาวที่วาดออกมาได้อย่างง่ายดาย

ต่อมาเขาเริ่มสอดส่องพื้นที่ว่างเปล่าที่เขาจะได้วาดภาพลงไป ซึ่งลายเส้นที่เขาวาดขึ้นจากชอล์คนั้น ก็เป็นงานที่ไม่ได้คงทนถาวรอะไร ในทางกลับกันที่มันพร้อมที่จะถูกลบเลือนได้ตลอด ซึ่งก็ช่างเป็นสิ่งที่น่าแปลก ที่งานของเขาไม่ได้ถูกลบออก ผู้คนมองดูแล้วก็ปล่อยไว้เช่นนั้น ซึ่งมันก็ส่งผลให้ คีธได้รับรู้ถึงพลังของลายเส้นในสถานที่เช่นนั้น เพียงแค่ชอล์คขาวในพื้นที่ที่พลุกพล่านและเต็มไปด้วยความตึงเครียด รวมไปถึงความรุนแรงของอาชญากรรมในพื้นที่ ซึ่งงานของคีธ แฮริง ได้ทำให้ผู้คนทั่วไปที่ได้สัมผัสรู้สึกติดใจในงานของเขาทั้งสิ้น

บริบทในสิ่งที่ได้ทำอะไรบางอย่างในสถานที่เช่นนั้นอาจทำให้เกิดผลกระทบ ซึ่งการวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน ตามที่ใครๆเห็นว่าเป็น Drawing Performance มันเป็นเรื่องที่เขาเรียนรู้มาถึงการวาดภาพในสถานที่สาธารณะ ที่เมื่อมีผู้มาวาดภาพต่อหน้าประชาชนที่มามุงดู ซึ่งสำหรับตัวเขาแล้ว นี่คือแหล่งของการเรียนรู้ทางปรัชญา และ

ประสบการณ์ทางสังคมวิทยา ซึ่งเมื่อใดที่ Keith จะมาสร้างสรรคงาน เขาจะทำมัน ในเวลากลางวัน นั่นก็หมายถึงการที่จะมีผู้มาร่วมชมพร้อม ๆ กันไป มีการเฝ้ามอง มีการติดตาม และมีการเสนอแนวคิดและข้อคิดเห็นจากผู้ชมสู่ผู้สร้างสรรคงานด้วย คีธ แอริง เรียนรู้ถึงผลของการมีส่วนร่วมทางๆและการมีปฏิกิริยาตอบสนอง ระหว่างตัวผู้วาด ผู้ชม และผลงาน ซึ่งสามารถมองได้ว่าเป็นคือปรากฏการณ์ ที่มีการตอบสนองได้อย่างไม่น่าเชื่อ และนี่ก็เป็นหลักที่ทำให้เขาได้ทำงานเช่นนี้มาอย่างต่อเนื่อง เพราะการมีส่วนร่วมของผู้คนที่มองมายังเขา และการมีการวิจารณ์ มีการตอบคำถามจากการสังเกต คุณสามารถที่จะจินตนาการและถ่ายทอดออกมาให้ทุกคนรับรู้ ไม่ว่าจะเป็นเด็กเล็กๆ ไปสู่หญิงชรา จนกระทั่งถึงนักประวัติศาสตร์ศิลปะ (<http://www.haring.com/bio>)

หลังจากที่คีธ แอริง เป็นที่จดจำในฐานะศิลปินกราฟิติ เขาก็ได้ก้าวข้ามผ่านจาก ศิลปินข้างถนนเข้าสู่การแสดงผลงานในพิพิธภัณฑ์ ซึ่งส่งผลให้ชื่อเสียงและการเป็นที่จดจำของเขาในขยายวงกว้างจากระดับล่างขึ้นสู่ระดับบนอย่างรวดเร็ว

ต่อมาเขาได้เข้าไปมีงานแสดงผลงานทางศิลปะที่ P.S.122 และ Club 57 ซึ่งนี่ก็เป็นก้าวหนึ่งที่เขาเติบโตขึ้นจากงานที่เรียกว่าเป็นงาน “ใต้ดิน” ของเขา และผลจากการแสดงงานในครั้งนั้นทำให้เขาได้มีโอกาสใหม่เข้ามาในชีวิต เพราะจากการสร้างงานในสถานี่รถไฟใต้ดินที่เขาสนุกในการแสดงออก มาสู่การมีชื่อเสียง ก็ย่อมสร้างแรงกดดันในชีวิตเขา

จากนักเรียนศิลปะที่มีแหล่งของงานตามสถานี่รถไฟใต้ดิน จากสายเส้นที่มีความแม่นยำ แนวคิดที่เขายึดเกี่ยวกับโลกของศิลปะ ที่มีตัวแทนค่างานศิลปะที่มีแนวคิดแบบอนุรักษนิยม ซึ่งเป็นสิ่งที่ เขาไม่เห็นด้วยและไม่ชอบใจนัก เขาต้องการให้ผู้คนทั่วไปได้มีโอกาสในการรับรู้ และสามารถครอบครองงานของเขา ไม่ใช่อยู่แต่เพียงในแกลเลอรี และต้องทำตามพวกตัวแทนค่างานเหล่านั้น

คีธ แอริง เข้าไปนำเสนอผลงานของเขา Tony Shafrazi ที่ซึ่งให้อิสระในข้อเสนอต่างๆของเขา และมีการอนุญาตให้มีการติดตั้งผลงานท่ามกลางพื้นที่ต่างๆตามที่ ต้องการ และงานแสดงผลงานของคีธ แอริง ที่ Shafrazi ในปี 1982 ที่มีทั้งงาน Drawing ,งาน Painting บนผ้าใบ ,งานประติมากรรม ,งาน On-Site Work ซึ่งในการแสดงงานนี้เขาได้แปลงพื้นที่แสดงงานให้มีบรรยากาศเป็นเหมือน Club ในงานเปิดตัวครั้งนั้นมีผู้ตอบรับงานของเขานับร้อย รวมทั้งมีสื่อมวลชนมากมายที่ให้ความสนใจ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้เขาสานต่อในสิ่งที่เขารักนั่นคือวัฒนธรรม Pop และจากการได้แสดงผลงานของเขาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เขาเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก งานของเขามีลักษณะเฉพาะ มีความน่าตื่นตาดังในตัวเอง งานแสดงผลงานของคีธ แอริง นั้นมีใน Rotterdam,Tokyo ,Naple ,Antwerp ,London ,Cologne , Milan

,Basel ,Munich ,Bordeaux ,Amsterdam ,Paris และเมืองอื่นๆอีกมาก รวมทั้งงานแสดงที่นับครั้งไม่ถ้วนอีกในนิวยอร์กและทั่วสหรัฐอเมริกา

ในปี 1984 งานวาดภาพในสถานีรถไฟใต้ดิน (Subway Drawing) ได้ก้าวสู่ความเร้าร้อนในผลงาน เพราะใครๆก็ต่างที่จะจ้องจะครอบครองผลงาน เพราะเมื่อ คีธ แฮริง ได้วาดภาพในสถานีรถไฟใต้ดิน เพียงไม่ถึง 2 ชั่วโมง ผลงานของเขาก็หายไป แล้ว ทั้งนี้เพราะการก้าวสู่ชื่อเสียงอันโด่งดังของศิลปินจึงทำให้ผลงานนั้นๆสามารถนำไปขายต่อได้ (<http://www.haring.com/bio>)

หลังจากที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงในฐานะศิลปิน คีธ แฮริง ก็ค้นพบว่าการเข้ามาสู่ศิลปินกระแสหลัก ที่มีแต่ผลงานที่แสดงในแกลเลอรีนั้น ผลงานก็จะเข้าสู่ผู้เสพงานศิลปะแค่เพียงกลุ่มเดียว แต่คีธ แฮริงเห็นว่างานศิลปะนั้นควรที่จะเข้าถึงผู้คนในทุกๆกลุ่ม ควรจะเข้าถึงในวงกว้าง ดังนั้นเขาจึงคิดที่จะขยายผลงานศิลปะของเขาเข้าสู่งานศิลปะในเชิงพาณิชย์ เพื่อให้ผู้คนทั่วไปที่อยากจะครอบครองงานศิลปะของศิลปินที่มีชื่อเสียงได้มีโอกาสง่ายขึ้นในการได้เป็นเจ้าของ

ย้อนกลับไปในช่วงต้นปี 1982 ช่วงก่อนที่ คีธ แฮริง จะมียานแสดงนิทรรศการชื่อเสียงของเขาก็ได้เริ่มต้นขยายออกไปอย่างเจียบๆแต่กว้างไกลทั่วโลก ผู้คนทั่วไปได้เพียงรับรู้ว่าเขาเป็นศิลปินคนหนึ่งเท่านั้น ชื่อของเขาได้แพร่ออกไปในรูปของสิ่งของ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อที-เชิ้ต ในญี่ปุ่น ,รองเท้าแตะ ในบราซิล หรือว่าเสื้อผ้าในออสเตรเลีย ซึ่งก็เป็นทางหนึ่งที่เขาจะได้ขยายโอกาสสู่การค้า

เมษายน 1986 คีธ แฮริง ได้เปิดร้าน Pop Shop ในนิวยอร์กเขาได้อธิบายถึงปรัชญาของเขาในการขายงานศิลปะของเขา เพราะว่างานของเขาได้กลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าสูงขึ้นเรื่อยๆ และเป็นที่นิยมอย่างมากในตลาดค่างานศิลปะ ซึ่งราคาที่สูงขึ้นนั้นก็หมายถึงการที่จะมีคนเพียงกลุ่มหนึ่งที่มีเงินเพียงพอที่จะจ่ายในการเป็นเจ้าของ ดังนั้นร้าน Pop shop จึงเปิดขึ้นมาเพื่อขายงานศิลปะของคีธ แฮริง ในรูปแบบต่างๆกันทั้งงานศิลปะ และในรูปแบบของเสื้อผ้า เครื่องใช้ ของที่ระลึกที่มีภาพงานของ คีธ แฮริง ดังนั้น The Pop shop จึงเป็นทางที่จะนำศิลปะของเขาเข้าสู่ประชาชนได้อย่างกว้างขวางขึ้น ไม่อยู่แต่เพียงกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง (<http://www.haring.com/bio>)

ผลกระทบจากการที่คีธ แฮริงได้ไปเปิดร้านเดอะ ป๊อปช็อปนั้น เกิดผลขึ้นหลากหลายกระแสมาก ทั้งในแง่ตอบรับและคัดค้าน ซึ่งกระแสคัดค้านนี้ได้ส่งผลกระทบต่อแนวคิดบางอย่างของเขา และเขาก็ได้แสดงให้เห็นว่าการที่เขาเปิดเดอะ ป๊อปช็อปนั้นได้ส่งผลที่ดีต่อทั้งตัวเขาและต่อสังคมโดยรวม

ก่อนหน้าที่จะมีการเปิด The Pop shop ได้มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์มาจากนักวิจารณ์ศิลปะ และภัณฑารักษ์ ที่ไม่แน่ใจในอนาคตของงานของเขา ว่าจะเป็นงานศิลปะ หรือว่าเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งเสียงเดือนเหล่านั้มนั้ทำให้คีธ แฮริง ตกใจถึงอำนาจของกลุ่มคนเหล่านั้ที่มีอยู่ ซึ่งเขารู้ว่าคนเหล่านั้มีพลังมากพอที่จะเขียนให้คุณหลุดออกไปจากประวัติศาสตร์ศิลปะ

คีธ แฮริง เห็นว่าการที่เขาได้สร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน (Subway Drawing) นั้นเขาได้รับการตอบรับ และประสบความสำเร็จด้วยตัวเอง ด้วยการตอบรับของประชาชนที่จ้องมองขณะที่เขาวาด และจากผู้ที่ผ่านไปมาในพื้นที่นั้น เป็นความสำเร็จโดยตรงจากสาธารณะ Keith เข้าหาผู้คนโดยตรง โดยไม่ได้ผ่านภัณฑารักษ์ และการแนะนำใดๆของเหล่านักวิจารณ์ ดังนั้นภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์จึงไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในความสำเร็จของเขา คำวิจารณ์ใดๆนั้นก็พอที่จะมีผลต่อตัวของคีธ แต่มีสิ่งที่ย่อยให้ความเข้มแข็งและความมั่นใจที่จะไม่วิตกกังวลกับคำวิจารณ์ในแง่ลบ สิ่งแรกก็คือแรงสนับสนุนจากศิลปินคนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น Andy Warhol หรือ Jean Michel Basquiat และคนอื่นๆ เพราะเขาเหล่านั้คือศิลปินที่เขาให้การยอมรับและเคารพ มากกว่าเหล่านักวิจารณ์และภัณฑารักษ์ และสองคือ ความมั่นใจและแรงสนับสนุนจากประชาชนทั่วไป ผู้คนที่ไม่มีพื้นฐานทางศิลปะ ผู้คนที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มชนชั้นสูงที่ทุ่มเงินเพื่อครอบครองงานศิลปะ เพราะกลุ่มคนเหล่านั้เป็นกลุ่มคนที่มีการตอบสนองอย่างซื่อสัตย์และเที่ยงตรงจริงๆจากใจ และจากจิตวิญญาณของเขาเหล่านั้ (<http://www.wharingcom/bio>)

จากจุดที่รุ่งเรืองอย่างที่สุดของคีธ แฮริง ไม่ว่าจะเป็นที่ยอมรับของภัณฑารักษ์ ที่สื่อถึงศิลปะชั้นสูง และยังเป็นที่ยอมรับต่อมวลชน ที่สื่อถึงศิลปะที่เป็นที่รับรู้ในวงกว้าง เขาก็พบสัจธรรมหนึ่งเมื่อเขาตรวจพบว่าเขาเป็นโรคร้ายที่พร้อมจะคร่าชีวิตเขาไปได้ทุกเมื่อ ซึ่งเขาได้แสดงออกให้รับรู้ได้ ดังนี้

ในปี 1988 คีธ แฮริง เข้าตรวจและรับผลการวินิจฉัยว่าเป็นโรค AIDS การที่เขาเป็นโรคนี้ไม่ได้ทำให้เขาแปลกประหลาดใจใดๆ และไม่รู้สึกรู้สั่และยอมแพ้ใดๆ ตรงข้ามเขานำเสนออาการป่วยของเขาสู่สาธารณะชนให้ได้รับรู้ โดยเฉพาะการให้สัมภาษณ์ที่ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร Rolling Stone เขาเห็นว่าการยอมรับในการป่วยนั้นเป็นหนึ่งในแนวทางและปรัชญาส่วนตัวของเขา

เขายังเห็นว่า ไม่ว่าจะนานเพียงใด หรือว่าจะมีการสร้างสรรค์มานานขนาดไหน ถึงอย่างไรสักวันก็จะต้องถึงจุดสิ้นสุด และก็จะมีสิ่งใหม่ก้าวขึ้นมาแทนที่ต่อไป และไม่ว่าจะเป็นเช่นไร หรือว่าคุณจะมีอายุยืนยาวถึง 75 ปี มันก็ยังคงมีแนวคิดขึ้นมาใหม่ๆอยู่เสมอ เมื่อคุณปรารถนาที่จะได้รับผลสำเร็จ คุณก็ต้องทำงาน และพัฒนาไปตลอด นอกจากนี้คีธยังเห็นว่าตัวเขาเองไม่มีปัญหาที่จะต้องเผชิญหน้า กับความตาย ซึ่งความตายก็ได้เป็นข้อจำกัดในการสร้างสรรค์งาน ในขณะเดียวกันที่

ความตายก็สามารถเกิดขึ้นเวลาใดก็ได้ และถึงอย่างไรก็ต้องเกิดขึ้นในวันใดวันหนึ่ง และถ้าคุณใช้ชีวิตของคุณตามปกติ ความตายก็ไม่ได้เป็นปัญหา ทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาทำนั้น แน่ใจว่าเป็นสิ่งที่เขาต้องการที่จะทำ

คีธ แฮริง ได้กล่าวถึงชีวิตที่เหลืออยู่ของเขาไว้ว่า “ทั้งหมดนั้น หากคุณคิดหาหนทางที่จะทำให้ชีวิตเป็นอมตะ นั่นก็คือสิ่งที่คุณจะทำในสิ่งที่รู้ว่าจะไม่อาจเป็นได้ ชีวิตไม่ได้ขึ้นอยู่กับลมหายใจ ชีวิตนั้นอยู่ได้อย่างยาวนานกว่าที่เห็น แต่เพราะความคิดที่น่าสนใจนั้นคือสิ่งที่ต่อเนื่องกับชีวิต ”

แน่นอนว่าชื่อเสียงของคีธ แฮริง จะยืนยาวไปอย่างต่อเนื่อง และงานของเขาก็ได้รับการตอบรับอย่างกว้างขวางทั้งในอดีตและปัจจุบัน งานของเขาได้ขยายออกสู่ทุกคน ด้วยชื่อเสียงในฐานะของศิลปิน และก่อนหน้าที่เขาจะเสียชีวิตลง เขาได้ก่อตั้งมูลนิธิคีธ แฮริง (Keith Haring Foundation) เพื่อที่จะเป็นองค์กรที่จะมอบความช่วยเหลือต่อเด็กและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับโรคเอดส์

คีธ แฮริง เสียชีวิตลงเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 1990 คุณูปการของ Keith ต่องานศิลปะในศตวรรษที่ 20 นั้นเป็นการยากที่จะแสดงออกได้อย่างเต็มที่ และในที่สุดที่เขาได้แปรเปลี่ยนแนวความคิดต่างๆของศิลปะลง (<http://www.haring.com/bio>)

จากประวัติของคีธ แฮริงที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าเขาเป็นศิลปินที่มีความคิดที่จะสร้างสรรค์งานเพื่อทุกคนได้ชื่นชม ไม่จำเพาะเจาะจงอยู่กับการแสดงงานในพิพิธภัณฑ์ คีธ แฮริงมุ่งเน้นที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับตัวศิลปินและผู้ชม สอดรับกับแนวคิดลัทธิหลังสมัยใหม่ และศิลปะป๊อป อาร์ต ที่ศิลปะไม่ใช่สิ่งไกลตัว และนี่ก็นับเป็นเสน่ห์ในผลงานและตัวศิลปินคีธ แฮริงที่แตกต่างอย่างมีเอกลักษณ์ไปจากศิลปินคนอื่นๆ

ผลงานที่ทำให้คีธ แฮริงเป็นที่สนใจในวงกว้างนั้นคือผลงานที่เมื่อครั้งที่เขาวาดรูปลายเส้นด้วยชอล์คขาวลงบนกระดานดำที่สถานีรถไฟใต้ดินที่นิวยอร์กนั้น จะเห็นว่างานในเชิงกราฟิกของคีธ แฮริงนั้นต่างไปจากศิลปินกราฟิกอื่น ๆ ที่ไม่มุ่งเน้นสร้างความเดือดร้อนให้กับสถานที่และผู้คน ดังนั้นจึงได้ถ่ายทอดแนวความคิดของคีธ แฮริงเมื่อครั้งนั้นให้รับทราบถึงแนวคิดและแนวทางที่ศิลปินต้องการนำเสนอ

และด้วยความโดดเด่นของคีธ แฮริงที่เริ่มต้นมาจากการสร้างสรรค์ผลงานที่เข้าถึงตัวผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องเข้าสู่สถานที่แสดงงานหากแต่เป็นตัวเองที่เข้าไปวาดรูปในรูปแบบของเขายังสถานที่ที่เป็นแหล่งชุมนุมชน ซึ่งสถานที่ที่เขา มักจะเลือกไปสร้างสรรค์นั้นก็คือสถานีรถไฟใต้ดิน และก็คือที่มาของการวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน (Subway Drawing) โดยมีจุดเริ่มต้น ดังนี้

ในปี 1980 ราวเดือนธันวาคมที่คิธ แฮริงได้ไปสถานีรถไฟใต้ดิน และในวันหนึ่งที่ได้เห็นแผ่นกระดานว่างเปล่าสีดำ ที่ปิดทับโฆษณาเก่าอยู่ ซึ่งเข้าใจว่าแผ่นกระดานนั้นได้ติดมาแล้วระยะหนึ่ง จนไม่เห็นว่าเป็นสิ่งใหม่ที่ดีไม่คุ้นตา และก็ได้สนใจอะไรเป็นพิเศษ และอีกครั้งที่สถานีใกล้กับอพาร์ทเมนต์ของเขา เขาก็ได้เห็นบอร์ดอันว่างเปล่าสีดำอีกครั้ง และในครั้งเองที่เขาได้เกิดความคิดขึ้นมาว่าจะต้องวาดรูปลงไปที่บอร์ดนั้น เพราะมันช่างเป็นพื้นที่ที่สมบูรณ์แบบจริงในการวาดภาพ เพราะกระดานที่ติดอยู่นั้นเป็นกระดานบางๆ สีดำ เนื้อด้าน ซึ่งถ้ามันเป็นกระดานสีด้านเนื้อมัน ก็คงจะมองเลยผ่านไป แต่เพราะว่าเป็นกระดานเช่นนี้ที่ดูแล้วช่างเหมาะต่อการวาดภาพลงไป และทันใดนั้นเองที่เขาริบขึ้นไปเพื่อซื้อชอล์ค

ซึ่งในขณะนั้นที่ปากกามาร์คเกอร์สีขาวกำลังเป็นที่นิยมของศิลปินกราฟิติ ที่จะใช้วาดภาพลงไปบนพื้นผิวสีเข้ม หรืออาจจะเป็นบนหน้าต่างของรถไฟ ซึ่งการใช้มาร์คเกอร์นั้นก็น่าสนใจดี แต่ว่าชอล์คนั้นมีขายตามร้านเครื่องเขียนทั่วไป ซึ่งก็เป็นครั้งแรกที่ เขาได้ใช้ชอล์คในการวาดภาพ ชอล์คนั้นมีเนื้อที่ร่วนยามเมื่อลากเส้น แต่ก็เพราะว่ากระดานมีเนื้อที่นุ่ม ชอล์คจึงเป็นวัสดุที่ น่าสนใจและมีความสมบูรณ์แบบในตัวของมันในการวาด และมาร์คเกอร์ก็ไม่ใช่วัสดุที่ติดทนในกรณีนี้ เพราะหมึกจะทำให้กระดานดูขุ่นจนเกินไป และยังไม่ได้ผิวสัมผัสที่แตกต่างของเส้นสีขาวบนพื้นกระดานสีดำ ดังนั้นแน่นอนว่า คิธ แฮริง จะเลือกชอล์คในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเมื่อได้วาดภาพลงไปในพื้นที่ว่างนั้นเสร็จ เขาก็เริ่มสอดส่ายหาที่ว่างในลักษณะเช่นนี้ที่อื่นๆ ซึ่งเมื่อได้วาดภาพครั้งนี้ เขาก็รู้ตัวว่านี่คือสิ่งที่เขาต้องการ

จากจุดนี้ย้อนกลับไปราว 2 ปี ที่ คิธ แฮริงมองไปที่ภาพศิลปะกราฟิติ ขณะนั่งรถไฟ และมีความรู้สึกต้องการที่จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์กราฟิติ แต่ก็ไม่รู้ว่าจะต้องเริ่มต้นอย่างไร อีกทั้งไม่ต้องการเพียงแค่วาดลายเซ็น (Tag) ของตัวเองลงไปเท่านั้น เขาต้องการสร้างผลงานที่มีลักษณะที่แตกต่างออกไป อาจเป็นภาพในลักษณะของการ์ตูน เมื่อมีการค้นคว้าหาแนวทางเฉพาะตน และมีการค้นพบพื้นที่ที่ต้องการ นั่นก็เป็นจุดเริ่มของเขา การวาดเส้นที่ฉับไวและรวดเร็ว และด้วยพื้นที่ที่เป็นสาธารณะ ดังนั้นภาพที่สร้างสรรค์จึงเป็นเพียงผลงานที่ไม่ถาวร และพร้อมที่จะลบทิ้งไปและสร้างใหม่ขึ้นมาแทนที่เดิม

คิธ แฮริงได้วาดภาพอย่างต่อเนื่องในกระดาน ที่ที่พั กของเขา ซึ่งมีบ่อยครั้งที่ได้แนวคิดมาจากสถานีรถไฟใต้ดิน และเขาก็จะกลับมาสร่างผลงานในสตูดิโอ ในรูปแบบเดียวกันเพียงแต่ใช้หมึกและแปรงแทนที่ชอล์ค หรืออาจเป็นการเขียนด้วยปากกามาร์คเกอร์บนแผ่นพลาสติก ในทางกลับกันขณะที่ทำงานในสตูดิโอ แล้วได้แนวคิดใหม่ๆขึ้นมา ก็จะนำมันมาใช้ในสถานีรถไฟใต้ดิน ดังนั้นงานในสตูดิโอ และพื้นที่ในสถานีรถไฟใต้ดิน จึงก้าวอย่างพร้อมๆกัน อีกทั้งการวาดในสถานีรถไฟใต้ดินเป็นเหมือนการฝึกมือ เพื่อพัฒนาความคิด เพื่อเป็นแนวทางที่จะขยายโอกาสและเติบโตต่อไป

คิธ แฮริงรู้ตัวว่างานที่เขาทำนั้นอยู่ในข่ายของกราฟิติ ที่ถูกจับตามองอยู่จากเจ้าหน้าที่รัฐ ดังนั้นเขาจึงต้องทำงานอย่างระมัดระวัง ซึ่งการวาดในครั้งแรกๆนั้น เขายังไม่โดนจับก็จริง แต่ว่าก็ต้องระวังตัว เพราะพื้นที่นี้มักมีตำรวจมาตรวจอยู่เสมอๆ ดังนั้นการที่วาดด้วยชอล์คจึงเป็นหนทางหนึ่งที่ดูเหมือนจะปลอดภัย เพราะเมื่อใดที่จะถูกจับ เขาก็จะบอกกับเจ้าหน้าที่ไปว่า “ดูซิ! นี่มันเป็นภาพที่วาดจากชอล์ค มันสามารถลบออกได้”

การแสดงถึงตัวตนของศิลปินอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะนั้น ศิลปินในแนวกราฟิตินั้นจะต้องมีการแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจน ทั้งนี้เพื่อแสดงถึงการเป็นเจ้าของพื้นที่ ทั้งยังเป็นการแสดงถึงแนวคิดที่แสดงออกผ่านทางศิลปะด้วย

เขาเริ่มต้นวาดและมีการลง Tag ซึ่ง Tag นี้เป็นศัพท์เฉพาะสำหรับงานกราฟิติ ที่หมายถึงลายเซ็น หรือเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปินคนนั้นๆ ซึ่ง Tag ของเขานั้นก็จะอยู่ในรูปของรูปสัตว์ และรูปคนคลาน 4 ขา คิธ แฮริงเริ่มต้นวาดรูปทั้งสองสิ่งและใช้เป็น Tag ของเขาด้วย รูปสัตว์ที่วาดนั้น มันคงจะดูคล้ายหมา ไปๆมาๆคนทั่วไปเลยเข้าใจไปว่าเป็นรูปหมา และรูปคนก็เป็นอาภัพของการคลาน ที่มีสัดส่วนที่ผิดปกติไปจากสัดส่วนคนจริง การวาดให้มีศีรษะที่ใหญ่ก็เพราะจะสื่อให้เห็นว่าเป็นลักษณะของเด็ก ซึ่งเมื่อมองมาจากถนนก็จะมองเห็นความแตกต่างของโครงสร้างองค์ประกอบ ของรูปคนคลานกับรูปสัตว์ ซึ่งมักจะถูกเข้าใจว่าเป็นรูปเด็กกับรูปหมา ทั้งที่จริงๆแล้วเมื่อเริ่มต้นได้ตั้งใจให้เป็นสัญลักษณ์แทนคน และสัญลักษณ์แทนสัตว์ จนกระทั่งในปี 1980 ที่ได้มีการติดตั้งโฆษณาในพื้นที่สถานีรถไฟใต้ดิน มีโฆษณาอยู่ชิ้นหนึ่งเป็นโฆษณาของ Johnny Walker เป็นรูปของทิวทัศน์ที่เต็มไปด้วยพื้นหิมะ เมื่อเขาได้พบเห็นเขารู้สึกอยากจะเข้าไปเติมภาพลงไปโฆษณาชิ้นนั้น บนพื้นหิมะขาวสะอาดเขาวาดรูปเด็กตามแบบฉบับของเขาลงไป และมันจะดูสมบูรณ์และน่าสนใจยิ่งขึ้นเมื่อมีภาพจานบิน ในส่วนของท้องฟ้า จานบินที่กำลังปล่อยรังสีมาสู่เด็กนั้น ภาพเด็กที่ถูกรังสีจากจานบิน ที่วาดขึ้นเพราะรู้สึกสนุกกับมัน ต่อมาได้มีผู้ไปแปลความถึงการรณรงค์เรื่องกัมมันตภาพรังสี ทั้งนี้เพราะในงานช่วงหลังที่ คิธ แฮริง ได้ทำงานรณรงค์เรื่องของพลังงานนิวเคลียร์

ด้วยแนวคิดของงานศิลปะกราฟิติ ที่มีการแสดงออกอย่างหลากหลาย ทั้งนี้อันเนื่องมาจากแรงบันดาลใจที่แตกต่างกันไป เราจึงได้พบเห็นกราฟิติที่มีรูปแบบและรูปลักษณะที่แตกต่างกันไปซึ่ง คิธ แฮริง เองก็มีรูปลักษณะของการแสดงออกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เมื่อมองถึงศิลปินกราฟิติ ที่ผู้คนเหล่านี้เติบโตมาด้วยหลายสิ่งหลายอย่างที่แตกต่างกัน ทั้งแรงกระตุ้น การเรียนรู้ด้านสี แรงจูงใจทางวัฒนธรรม ดังนั้นภาพงานกราฟิติที่เห็นที่ตัวถังรถไฟ มักจะเป็นภาพการ์ตูนในแนวทาง Pop ซึ่งเป็นผลมาจากเมื่อครั้งยังเด็กที่เติบโตมาจากการดูการ์ตูน และรับรู้เรื่องสีสันแบบ Technicolor ที่มาจากโทรทัศน์ ดังนั้นการวาดลงบนรถไฟจึงเป็นงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งขนาดก็

เป็นหนึ่งในกรรการเรียกรอองความสนใจไดัเป็นอย่างดี อิกทั้งการวาดกราฟดิบนรตไฟ ก็เป็นภาพที่ใชัสีสัน มีการตัดขอบด้วยเส้นสีดำ ลายเส้น นมีลักษณะขมวดเข้าหากัน ซึ่งนี้ก็เป็นกรรการนำเอาประสพการณในวัยเด็กมาใช้

เมือมองมาที่งานของคิธ แฮริงซึ่งเป็นงานที่มีลักษณะของความต่อเนื่องเช่นเดียวกับ งานโฆษณา ซึ่งมีการสร้างสรรคใหม่ในทุกๆ 1-2 สัปดาห์ หรือเมือมีปายโฆษณา ใหม่ หรือกระดาดำแผ่นใหม่ และเรื่อราวที่วาดลงไปก็ยังคงเป็นเรื่อราวที่ต่อเนื่องกันไป และเพียงชั่วพริบตาที่งานวาดในสถานีรตไฟ (Subway Drawing) เจริญเติบโต และงานวาดเส้นด้วยชอล์ค นั้นสามารถอยู่ได้นานนับสัปดาห์ ไม่ได้ถูกลบเลือนไปเลย

คิธ แฮริงได้เริ่มต้นวาดด้วยชอล์คในบริเวณพื้นที่ร้านขายหนังสือ อพิมพ์ ซึ่งถ้าจะมีใครมาลบหรือทำลายมันไปก็ถือเป็นเรื่อแปลกติ แต่นี้เป็นความประหลาดใจที่ยังคงอยู่ในสภาพที่เป็นปกติ เมือมาคิดในสิ่งที่ทำลงไป มีผลต่อผู้คนทั่วไปที่ได้ชื่นชมผลงาน และเขาเองก็มักที่จะกลับไปวาดอิกครั้งในช่วงกลางวัน ที่มักจะมีคนมาดูในขณะที่วาดอยู่

มันได้กลายเป็นการแสดงอย่างหนึ่งที่มีคนพูดถึง และหนึ่งในเหตุที่เขามาทำงานนี้ เพราะต้องการที่จะสื่อสารความคิดออกไปและต้องการปฏิกิริยาตอบโต้จากผู้ชม ความงามของภาพวาดอยู่ที่ลายเส้นง่ายๆ และการบอกเล่าเรื่อราว ที่สามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว สิ่งหนึ่งที่ คิธ แฮริงต้องการคือการกระจายผลงานของเขาออกไป เขาขึ้นลงและสร้างงานในทุกสถานี่ในแมนฮัตตัน ซึ่งบางครั้งขณะที่นั่งรตไฟจากสถานี่หนึ่งไปอิกสถานี่หนึ่งก็ทำให้เกิดความคิดใหม่ๆขึ้นมา และได้ถ่ายทอดออกไปเป็นกลุ่มงาน อาจเป็น 30-40 ชิ้น ใน 1 วัน ซึ่งทั้งหมดนี้ก็จะ มี Theme เดียวกัน ซึ่งแต่ละภาพก็จะมีรายละเอียดที่ต่างกันไป

การแสดงออกในสถานี่เฉพาะของคิธ แฮริงนั้นส่งผลดีทั้งต่อแนวความคิดของเขา และการจดจำของผู้ผ่านไ้มาที่เฝ้ารอคอยที่จะชื่นชมผลงานของเขา ซึ่งคิธ แฮริงก็มีหลักการในการแสดงออกผลงานของเขาในสถานี่รตไฟได้ดิน ดังนี้

การวาดภาพในสถานี่รตไฟได้ดิน ต้องคิดก่อนที่จะลงมือ รู้ว่าจะต้องทำอะไรที่ไหน บางครั้งทำงานใน Theme เดียวกันบ้างก็ใช้พื้นที่ที่จะวาดเป็นส่วนตัดสันใจ หรือบางครั้งโฆษณาที่อยู่ข้างๆก็มีผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค

(<http://www.haring.com/bio.htm>)

ดังนั้นการสร้างงานของคิธ แฮริง จึงเป็นแนวทางที่ได้ถ่ายทอดความคิดของตัวเองออกมาให้ได้รับรู้ และยังมีการใช้ประโยชน์จากพื้นที่ มาแสดงผลงาน การก้าวออกจากแกลเลอรี่มาสู่สถานี่ที่เป็นสาธารณะ และมีลักษณะงานที่เป็นลักษณะชั่วคราว ซึ่งทั้งหมดเหล่านี้ได้สอดคล้องกับแนวความคิดหลังสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี และมีแนวทางเฉพาะตนในแต่ละช่วงของการสร้างสรรคด้วยเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า คีธ แฮริง เป็นศิลปินในแนวกราฟิตี้ที่สำคัญและน่าสนใจทั้งแนวความคิด และผลงานอยู่ไม่ใช้น้อย ซึ่งผลงานของเขานั้นไม่เพียงแต่จะหาชมได้ทั่วไปหรือว่าตามข้างทางข้างถนนเท่านั้น คีธ แฮริง ยังมีประวัติการแสดงผลงานในพิพิธภัณฑ์ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกาและต่างประเทศอย่างมากมาย ดังนี้

ผลงานและประวัติการแสดงผลงานนิทรรศการเดี่ยวของคีธ แฮริง (Keith Haring's Solo Exhibition)

คีธ แฮริง เป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย เขาเริ่มต้นแสดงนิทรรศการเดี่ยวเป็นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ.1978 เมื่ออายุเพียง 20 ปีเท่านั้น ตลอดช่วงชีวิตของเขามีงานแสดงนิทรรศการเดี่ยวมากมายหลายครั้ง และหลังจากที่เขาเสียชีวิตไปในปี 1990 ก็ยังคงมีการแสดงผลงานของเขาเพื่อเป็นการยกย่องให้กับศิลปินที่นำศิลปะข้างถนนขึ้นสู่ ความเป็นศิลปะอันยิ่งใหญ่ที่เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย รายการแสดงงานนิทรรศการเดี่ยวของคีธ แฮริงมีดังนี้

ค.ศ.1978

- Pittsburgh Center for the Arts

ค.ศ.1981

- Westbeth Painters Space, NY, USA
- P.S.122, NY, USA
- Club 57, NY, USA

ค.ศ.1982

- Rotterdam Arts Council, Rotterdam, The Netherlands
- Tony Shafrazi Gallery, NY, USA

ค.ศ.1983

- Fun Gallery, NY, USA
- Galleries Watari, Tokyo, Japan
- Lucio Amelio Gallery, Naples, Italy
- Gallery 121, Antwerp, Belgium
- Matrix 75, Wadsworth Atheneum, Hartford
- Robert Fraser Gallery, London, UK
- Tony Shafrazi Gallery, NY, USA

ค.ศ.1984

- University Museum of Iowa City, IA, USA

- Paul Maenz Gallery, Cologne, West Germany
- Salvator Ala Gallery, Milan, Italy
- Paradise Garage, NY, USA
- Galleries Corinne Hummel, Basel, Switzerland
- Semaphore East, NY, USA

ค.ศ.1985

- Schellmann & Kluser, Munich, West Germany
- Tony Shafrazi Gallery, NY, USA
- Leo Castelli Gallery, NY, USA
- Museum of Contemporary Art, Bordeaux, France

ค.ศ.1986

- Hammarskjold Plaza Sculpture Garden, NY, USA
- Stedelijk Museum, Amsterdam, Netherlands
- Art in the Park, Whitney Museum of American Art, Stamford, CT, USA
- Future Perfect, B1 Gallery, Los Angeles, USA
- Galeries Danial Templon, Paris, France

ค.ศ.1987

- Tony Shafrazi Gallery, NY, USA
- Galeries Kaj Forsblom, Helsinki, Finland
- Gallery 121, Antwerp, Belgium
- Casino Knokke, Knokke, Belgium
- Kutztown New Arts Program, Kutztown, Pittsburgh, USA
- Galeries Rivolta, Lausanne, Switzerland

ค.ศ.1988

- Michael Kohn Gallery, Los Angeles, USA
- Tony Shafrazi Gallery, NY, USA
- Hokin Gallery, Palm Beach, FL, USA

ค.ศ.1989

- Gallery 121, Antwerp, Belgium
- Casa Sin Nombre, Santa Fe, NM, USA
- Fay Gold Gallery, Atlanta, USA

ค.ศ.1990

- Hete Hunermann Gallery, Dusseldorf, West Germany

- Charles Lucien Gallery, NY, USA
- Keith Haring : A Memorial Exhibition, Early Works on Paper, Tony Shafrazi Gallery, NY, USA
- Keith Haring : 1983, Galeries 1900-2000, La Galeries de Poche, Paris, France
- Keith Haring, Philip Samuels Fine Art, St. Louis, USA
- Keith Haring : Future Primeval, Queen Museum, Flushing Meadows - Corona Park, NY, USA (Organized by University Galleries, Illinois State University)

ค.ศ.1991

- Keith Haring : Future Primeval, University Galleries, Illinois State University, Normal, IL, USA (<http://www.haring.com/exhibition.html>)

ซึ่งไม่เพียงแต่ผลงานการแสดงนิทรรศการเดี่ยวของคิธ แฮริงเท่านั้น เขายังมีงานแสดงนิทรรศการผลงานของเขาร่วมกับศิลปินคนอื่น ๆ อีกมากมายมาตั้งแต่ปีค.ศ. 1980 เป็นต้นมา นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ อีก เพื่อเป็นการแสดงความสามารถของเขาออกมา ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรคผลงานการรณรงค์เพื่อสังคม เช่น การต่อต้านนิวเคลียร์, เสรีภาพในแอฟริกาใต้, รณรงค์ต่อต้านโรคเอดส์ เป็นต้น รวมไปถึงงานเพื่อการพาณิชย์ศิลปะอีกมาก

นอกจากนี้แล้วคิธ แฮริงยังเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ มีบทความในหนังสือพิมพ์และนิตยสารที่ได้เขียนบทความถึงเขามาตั้งแต่ปี 1981 ทั้งหนังสือเกี่ยวกับศิลปะ ไปจนถึงหนังสือพิมพ์รายวันทั้งในและนอกสหรัฐอเมริกา ซึ่งนั่นก็เป็นจุดหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นบุคคลที่น่าสนใจทั้งในด้านงานศิลปะและงานออกแบบแขนงอื่นๆ ด้วยเช่นกัน

5. ข้อมูลทั่วไปที่เกี่ยวกับศิลปะ

ในการรับรู้งานศิลปะที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการศึกษารั้วนี้ จำเป็นต้องศึกษาความรู้ทั่วไปที่มีความข้องเกี่ยวกับศิลปะกราฟิดี เพื่อการรับรู้ความงามของงานศิลปะประเภทนี้และยังเป็นจุดเริ่มต้นที่จะส่งผลอันดีในการติดตามผลงานศิลปะในแขนงอื่นๆ อีกต่อไปด้วย

มีบทความที่กล่าวถึงการรับรู้ความงามที่เป็นแรงดึงดูดที่น่าสนใจได้กล่าวไว้ว่า

มีนักวิทยาศาสตร์คนหนึ่งเคยให้ความเห็นว่าความงามเป็นปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ชนิดหนึ่งที่เราสามารถตรวจสอบและทดสอบสามารถแยกขาดได้ มีนักวิทยาศาสตร์

ศาสตราจารย์คนหนึ่งกล่าวว่า ความงามมีส่วนคล้ายแรงดึงดูด เพราะตัวความงามก็เป็นแรงดึงดูดชนิดหนึ่งเหมือนกัน และด้วยคุณสมบัติของตัวมันเองแล้ว เราอาจเรียกได้ว่าความงามเป็นแรงดึงดูดทางจิตใจ เพราะความงามเกิดขึ้นมาพร้อมกับวัตถุทุกรูปทรงและทุกชิ้น และแรงดึงดูดทางจิตใจที่กล่าวมาข้างต้นก็มักจะเกิดตามมาขึ้นด้วยทุกครั้งไป

เจมส์ จอยซ์ เคยกล่าวเอาไว้ในบทประพันธ์ของเขา สตีเฟน ฮีโร คิดว่าความงามไม่ใช่เป็นเพียงแค่คุณสมบัติที่วัดค่าได้บางอย่าง เช่น ขนาด น้ำหนัก ของตัววัตถุนั้น แต่ตัวความงามคือปฏิกิริยาโต้ตอบกันระหว่างผู้ที่เข้าใจในความงามกับวัตถุนั้นๆ ถ้ามีแต่เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งนั้น ความงามก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ เพราะในเวลาวัตถุหนึ่งปรากฏกายขึ้นมา ความงามของตัววัตถุนั้นๆก็จะกระโดดใส่ผู้ที่เข้าใจในความงามในตัววัตถุนั้นๆ ดังนั้นความงามจึงไม่ใช่พลังงาน อิสระโดยทั้งหมด และความงามก็ไม่ใช่ภาพลวงตาหรือความเชื่อตามแบบอย่างของสังคม แต่มันก็เป็นไปตามธรรมชาติ และจะเป็นผลต่อเนื้อที่สำคัญของแรงโต้ตอบที่เหมาะสม ในระหว่างแรงดึงดูดของความงามกับผู้ชมและทำความเข้าใจในความงามของวัตถุชิ้นนั้น (The Truth About Beauty / Art4d / August 1996 / page 22 / issue 18)

5.1 เนื้อหา

เนื้อหาทางศิลปะหมายถึง เรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ศิลปะนำมาถ่ายทอด ซึ่งผู้สร้างสรรค์ควรจะมีอิสระในการนำเสนอเนื้อหาที่กว้างขวาง

วิรุณ ตั้งเจริญ ให้ทัศนะเกี่ยวกับเนื้อหาและรูปแบบของทัศนศิลป์ว่า

เนื้อหาและรูปแบบในงานศิลปะ นับเป็นปัญหาหนึ่งสำหรับวงการ ศิลปะ การศึกษา ศิลปะควรจะได้ส่งเสริมอิสรภาพ ส่งเสริมให้เกิดการเลือกสรรเนื้อหาและรูปแบบ หลากหลายเท่าที่จะเป็นไปได้ เพราะเมื่อกล่าวถึงศิลปะนั้น ในตัวของมันเองมีความหมายว่าอิสรภาพแฝงอยู่ด้วย ผู้สร้างสรรค์ควร มีสิทธิ์ชอบธรรมที่จะแสวงหาเนื้อหา และรูปแบบและมีช่วยความคิดกว้างพอ คือมีทัศนะในวงกว้างต่อความงาม สังคม การเมือง เศรษฐกิจ จริยธรรม ฯลฯ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2537 : 125)

นอกจากนี้ เนื้อหาก็คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิตตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกเหนือจากเนื้อหาแล้วยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วย ทั้งสามส่วนนี้ต่างมีการเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทนั้นเกือบแยกจากกันไม่ออก แต่ในบางประเภทอาจไม่เกี่ยวกันเลย แนวเรื่องคือ แนวทางของเรื่องและเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้าย

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงเนื้อหาทางศิลปะไว้ดังนี้

5.1.1. เนื้อหาส่วนตัว (Personal Function)

เป็นเนื้อหาที่เริ่มต้นจากส่วนตน ความรักและความพอใจส่วนตน นักคิดบางคนกล่าวว่า คนเราต้องเริ่มต้นจากการรักตัวเองก่อน และถ้าไม่แคบหรือหยุดอยู่เพียงนั้น เขาก็พร้อมที่จะก้าวไกลออกไปถึงสังคมได้ แบ่งออกเป็น

- 1.) การแสดงออกทางด้านจิตวิทยา เป็นการแสดงออกในอารมณ์ส่วนตัวที่สะท้อนให้เห็นถึงความเหงา ความเศร้าหมอง ความเจ็บปวด หรือความคิดส่วนตน อันเป็นผลมาจากความเก็บกดภายในจิตสำนึก ซึ่งความรู้สึกนั้นเป็นผลสะท้อนมาจากการดำรงชีวิตในสังคม
- 2.) ความรัก เพศ และชีวิตครอบครัว เป็นชีวิตส่วนตัวอีกแง่หนึ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ยาก แม้มีการต่อสู้เพื่อสังคมที่ไหน เมื่อไร เรื่องราวเหล่านี้ก็ยังคงดำรงอยู่
- 3.) ความตาย และอารมณ์ที่น่าหวาดกลัว ความตายนับเป็นสัจจะของมนุษย์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ บ่อยครั้งความตายเตือนสำนึกของผู้คนให้ลดความละโมภต่อสิ่งไร้สาระในชีวิตลง ลดการเบียดเบียน เอาเปรียบ
- 4.) ความศรัทธาส่วนตัว คนเรามีแรงศรัทธาอันแรงกล้าต่อการดำรงชีวิตที่ผิด ผิดแตกต่างกันออกไป บางคนศรัทธาในศาสนา อำนาจการเปลี่ยนแปลง ความเหนือเหิม เป็นเสมือนสิ่งฝังแน่นในส่วนลึกของจิตใจตลอดช่วงเวลาในการดำรงชีวิต ความศรัทธาส่วนตัวนี้อาจเป็นผลมาจากครอบครัว สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ส่วนตัวหล่อหลอมมาก็ได้
- 5.) การแสดงออกทางด้านความปรารถนาใญ่ดงาม ส่วนใหญ่แล้วในวิถีทางนี้จะถือตนเองเป็นตัวการสำคัญที่ชื่นชอบวัตถุ หรือรูปแบบที่สร้างขึ้นเองและเห็นว่างดงาม คนกลุ่มนี้พยายามดึงวัตถุทุกชนิดทุกรูปแบบไปสู่ลักษณะที่ตนเองเชื่อว่างดงาม เป็นความงามที่อาจไม่เกี่ยวข้องกับความเก็บกดหรือจิตสำนึกใดๆ เป็นความงามบนพื้นภาพหรือรูปทรงเฉพาะหน้านั้น

5.1.2. เนื้อหาเพื่อสังคม

ศิลปะที่เกิดจากมนุษย์นั้นก็เพื่อมนุษย์ผู้สร้างด้วยกันนั้นทั้งสิ้น ศิลปะทุกชิ้นที่นำไปเปิดเผยในสังคมก็น่าจะเป็นสมบัติของสังคมด้วย แต่อย่างน้อยก็มีศิลปะอยู่ลักษณะหนึ่ง ที่มีสาระเน้นไป ถึงความเกี่ยวพันกับสังคมโดยตรง และมีนักคิดพยายามชี้แนะว่า ศิลปะที่มีสาระเพื่อสังคมโดยตรงนี้ น่าจะเกิดผลกระทบทั้งสองด้านได้ดีกว่า คือคุณค่าเพื่อสุนทรียภาพส่วนตน และคุณค่าที่จะสื่อสารไปถึงผู้คนในวงกว้างอีกด้วย เป็นการกระตุ้นจิตสำนึกและร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้เป็น

- 1.) การเมืองและลัทธิความเชื่อ ในแนวทางนี้ปฏิเสธความคิดที่ว่า ศิลปะเป็นเพียงสิ่งบันเทิงเริงรมณ์เพียงเท่านั้น นอกจากความงามงดงามที่มีอยู่ ต่างเชื่อมั่นในผลตอบสนองของศิลปะว่าน่าจะมีผลในวงกว้างต่อระบบในสังคมด้วย การเมืองเป็นเรื่องที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่พ้น ศิลปะก็ควรจะตอบสนองความจริงด้านนี้ด้วย
- 2.) บรรยายสังคม การที่เชื่อว่าชีวิตในสังคมนั้น มวลชนต้องมีความเสมอภาคและสันติสุข การเอาใจใส่ต่อชีวิตทุกรูปแบบจึงเป็นปัญหาที่สำคัญ ศิลปินที่มีจิตสำนึกด้านนี้ จะสะท้อนชีวิตด้านนี้ให้เห็น เป็นการสร้างจิตสำนึกร่วม

3.) ถากถางสังคม การถากถางสังคมในงานศิลปะ นับเป็นการชี้แนะ คำทักสังคม ในด้านใดด้านหนึ่งทางอ้อม จะผสมกับอารมณ์ขันหรือความเกร็งเครียดอย่างไรก็ ย่อมได้ เป็นการเสนอความคิดให้ผู้มีส่วนร่วมได้ตระหนักถึงความจริง

5.2 เอกภาพ

5.2.1. เอกภาพของการแสดงออก

เอกภาพของการแสดงออก หมายถึงการแสดงออกที่มีจุดหมายเดียวแน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายรูปความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ การแสดงออกอาจมีแนวเรื่องหรืออารมณ์หนึ่งเป็นจุดหมายหลัก และมีส่วนที่รองลงไปเพื่อประกอบให้การแสดงออกนั้นสมบูรณ์ตามจุดหมาย

แบบอย่างการแสดงออกเฉพาะตัวศิลปิน (Personal Style) ก็เป็นสิ่งที่ช่วยให้มีเอกภาพของการแสดงออกในงานศิลปะได้ โดยทั่วไปแล้วเอกภาพของการแสดงออกจะทำหน้าที่ช่วยเชื่อมโยงเรื่อง รูปทรง และบุคลิกภาพของศิลปินให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

5.2.2. เอกภาพของรูปความคิด

รูปความคิดเป็นสิ่งสูงส่ง เป็นอิสระ และแสวงหาทางออกโดยผ่านศิลปิน เพื่อแสดงตัวให้ประจักษ์ในรูปทรงที่มนุษย์สามารถรับสัมผัสได้ การจะทำรูปความคิดให้เป็นสิ่งเห็นจริงด้วยตาได้นั้น ศิลปินต้องสร้างรูปทรง เป็นรูปทรงที่มีรูปความคิดเป็นหน่วยนำ ดลใจ มีเอกภาพในตัวเอง มีรูปความคิดหลัก ความคิดรอง และมีการจัดสรรองค์ประกอบของรูปความคิดให้สัมพันธ์กับรูปทรง

5.3 รูปแบบ

รูปแบบทางศิลปะสามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อหลักๆได้ดังนี้

5.3.1. ความแน่ชัดของวัตถุ (Objective Accuracy)

ลักษณะเลียนแบบสิ่งที่ปรากฏ รูปแบบที่เลียนแบบสิ่งแวดล้อมนี้ นับว่าเป็นรูปแบบที่ประทับใจได้ง่ายต่อการมองเห็นทั่วไป เพราะคนเรามีประสบการณ์ต่อสิ่งแวดล้อมด้วยกันทั้งนั้น

- 1.) ศิลปินคือผู้สังเกตการณ์ ศิลปินบางคนจะไม่เลียนแบบวัตถุสิ่งแวดล้อมแต่เพียงเท่าที่ตามองเห็นได้เท่านั้น แต่จะพิจารณาถึงปรากฏการณ์ที่เป็นไปไวด้านนอกเหนือจากที่มองเห็น เช่น ปรากฏการณ์ของแสง บรรยากาศ และยังคงรักษาความถูกต้องของรูปทรงวัตถุนั้นอยู่ รู้จักเลือกสิ่งที่จะแสดง
- 2.) ศิลปินคือผู้เลือกสรร งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความแน่ชัดของวัตถุ มิได้หมายถึงความชัดเจนในแนวทางแบบกล้องถ่ายรูปเสมอไป บ่อยครั้ง ที่จะบันทึกภาพลงของวัตถุ หรือเพิ่มรายละเอียดให้เด่นชัดขึ้นเพื่อสร้างความประทับใจต่อวัตถุ
- 3.) รูปแบบผันแปร รูปแบบนี้ แม้จะยึดถือความชัดเจนของวัตถุอยู่ แต่ก็หันไปเน้นบุคลิกเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนเป็นที่ตั้ง เป็นแนวทางของพวกธรรมชาตินิยมที่ยึดถือคุณภาพของมวลสารและปริมาตรอันสัมผัสได้ของวัตถุ

4.) ความแนชัดของวัตถุที่แฝงไว้ด้วยกลอุบาย รูปแบบนี้เป็นความพยายามที่ศิลปินค้นหาค่าแปร (Additional Elements) แปรรูปวัตถุที่มองเห็นให้แปรเปลี่ยนออกไป แต่ยังคงแสดงความแนชัดของวัตถุ ค่าแปรนับเป็นกลอุบายของศิลปิน ที่จะเพิ่มคุณค่าลงในผลงานศิลปะ

5.3.2. ความเป็นระเบียบแบบแผน (Formal Order)

เป็นแบบแผนที่พัฒนาสืบต่อมาจากรูปแบบกรีกโบราณ ยึดถือแบบแผนสัดส่วน ความสมดุล การประสานกลมกลืน ความงดงามปราณีตเป็นแบบฉบับ ศิลปะในรูปแบบนี้เน้นความปราณีตเรียบร้อย แสดงความงดงามมากกว่าอารมณ์ความรู้สึก

1.) ความมั่นคงถาวร สนใจต่อความสวยงามที่ให้ความรู้สึกคงที่ ไม่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง เน้นความหนักแน่น สงบเงียบ สง่างาม

2.) รูปแบบที่แสดงระเบียบแบบแผน ให้ความสงบเรียบร้อยที่พร้อมไปด้วยระเบียบวินัย แยกย่อยเฉพาะได้ดังนี้

2.1.) แบบแผนที่แสดงปัญญาความคิด แสดงแนวความคิดของตนอย่างเด่นชัด แต่อยู่ในขอบข่ายแบบแผน

2.2.) แบบแผนรูปทรงชีวรูป (Biomorphic Form) เป็นรูปทรงที่พัฒนาขึ้นมาจากอินทรีย์รูป หรือเซลล์ที่มีชีวิตต่าง ๆ

2.3.) แบบแผนทางสุนทรียภาพ เน้นความสวยงามที่เผชิญหน้า อาจไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ความหมาย หรือสัญลักษณ์แต่อย่างใด

5.3.3. รูปแบบที่แสดงอารมณ์ (Emotion)

แม้ศิลปะ จะเริ่มต้นที่ความเชื่อทางด้านการลอกเลียนแบบธรรมชาติ การประดิษฐ์สัญลักษณ์ ความเป็นระเบียบแบบแผน หรืออื่นใด นับแต่คริสต์ศตวรรษ 19 ศิลปะหลายกลุ่มได้เน้นแนวทางมาสู่การแสดงออกทางอารมณ์ ของมนุษย์ ด้วยมองว่าการดำรงชีวิตมิได้ขึ้นอยู่กับเหตุผลหรือระเบียบแบบแผนเพียงด้านเดียว อารมณ์ยังเป็นพลังผลักดันให้เกิดปฏิกิริยา เกิดผลผลิต เกิดความต้องการนานาประการ รูปแบบที่แสดงอารมณ์แบ่งออกได้เป็น

1.) รูปแบบโรแมนติกและอารมณ์สะเทือนใจ ผลงานทุกรูปแบบย่อมสะท้อนอารมณ์ศิลปิน

เน้นพลังความรู้สึก หรืออารมณ์เป็นจุดสำคัญ เน้นให้ความรู้สึกเกินกว่าที่ตารับรู้ได้

2.) บทบาทของการบิดเบือน มุ่งถึงการบิดเบือนที่เปลี่ยนแปลงลดตัดทอน ให้ผิดไปจากสิ่งแวดล้อมหรือธรรมชาติที่มองเห็น มีการผิดรูปร่างด้วยการยืด บิด ขยาย เพื่อเน้นอารมณ์ทางใดทางหนึ่ง รวมถึงการใช้สิ่งมีลักษณะเกินจริง

3.) ความทุกข์ร้อนสิ้นหวัง สังคมที่ถูกพันกับเทคโนโลยี เป็นสังคมที่ท้าทายให้ชีวิตต่อสู้อยู่ตลอดเวลา มีความบีบคั้นสูง ผลงานศิลปะในลักษณะนี้จะช่วยชี้ให้เห็นถึงสังคมและสภาพแวดล้อมปัจจุบันด้วย

4.) ความรื่นรมย์ ตื่นเต้นเร้าใจ คนส่วนใหญ่ไม่พึงพอใจกับความทงอยเหงา เศร้าโศก เราต่างปรารถนาอารมณ์ที่สดชื่น มีความสุข สวยสดงดงาม ความรื่นรมย์

เป็นสิ่งที่เรารับได้ง่าย ศิลปินมากมายก็เน้นการเสนอรูปแบบ (ไม่ใช่เนื้อหา) ที่แสดงความรื่นรมย์ ไร้ใจ และก็มักจะได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง

5.3.4. รูปแบบที่แสดงความลึกลับอัศจรรย์ (Fantasy)

รูปแบบของศิลปะเช่นนี้ นับว่าเป็นผลสืบทอดจากจิตใต้สำนึกของมนุษย์ เป็นผลของจินตนาการที่เหมือนโลกของความฝัน เป็นเหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ หรือวัตถุที่ต่างไปจากสภาพจริง เป็นภาพฝัน ภาพลอน แบ่งออกเป็น

1.) เรื่องราวอภินิหาร เป็นความตื่นเต้นอัศจรรย์ที่ปรากฏขึ้น อาจไม่ได้เน้นเรื่องราว แต่กลับเน้นอภินิหารที่เกี่ยวข้องกับจิตเป็นสำคัญ

2.) ความฝันและภาพลอน ความฝันนั้นเป็นโลกของความอัศจรรย์และโลกของความจริงผสมกันอยู่ เป็นเสมือนภาพลอนที่ชวนหวาดกลัว หรืออาจช่วยฝัน

3.) ภาพอัศจรรย์ในโลกวิทยาศาสตร์ การเป็นอยู่ของมนุษย์ในปัจจุบันดูจะเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี บางคนหันมาใช้รูปแบบสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อสะท้อนให้เห็นความรู้สึกของมนุษย์ที่มีต่อสภาพสังคม มีปัญหาแปลกใหม่ท้าทายต่อการรับรู้ อาจเป็นปัญหาธรรมชาติ อวกาศ โลกจากกล้องจุลทรรศน์ มิติใหม่ทางอวกาศ หรือความรู้สึกทางฟิสิกส์

4.) ภาพอัศจรรย์และภาพลอน เป็นผลมาจากการเขียนเลียนแบบวัตถุอย่างลัทธินิยม หรือธรรมเนียมที่เน้นธรรมชาติและคุณสมบัติของวัตถุเป็นจุดเด่น แม้ยังมองเห็นความเชื่อนั้นอยู่ แต่ก็สร้างสรรค์ให้มีแนวโน้มไปสู่ลักษณะภาพลอน (วิจารณ์ ตั้งเจริญ. 2537 : 136-142)

5.4. รูปทรง

รูปทรง คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งได้แก่ เส้น, น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ, ที่ว่าง, สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับรูปทรงตัวเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือเป็นปัญหาทางความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นโครงสร้างรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างรูปได้แก่ ทัศนธาตุที่มีการรวมตัวอย่างมีเอกภาพ ส่วนที่เป็นโครงสร้างวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น

ในขณะที่ซูสิพร วัชรานันท์ กล่าวถึงแนวคิด ของรูปทรงไว้ว่า

รูปทรง (Form) นั้นคล้ายคลึงกับมวล (Mass) แต่ในทางออกแบบนั้น คำว่า Form นั้นกินความไปมากกว่านั้น เพราะ Form ต้องแสดงถึงนามธรรมให้เห็นถึงแนวทาง

ความคิดที่แฝงอยู่ในรูปทรงนั้นอีกด้วย ในขณะที่ Mass นั้นแสดงให้เห็นแต่เพียงรูปธรรมเท่านั้น อาจแบ่งประเภทของรูปทรงต่างๆได้เช่นเดียวกับรูปร่างดังต่อไปนี้

1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) จากระนาบรูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม ก่อให้เกิดรูปทรงพีรามิด ลูกบาศก์ และทรงกลม รวมถึงรูปกรวย คือรูปสามเหลี่ยมที่หมุนรอบแกนกลาง และรูปทรงกระบอกซึ่งก็คือ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าซึ่งหมุนอยู่บนเส้นกึ่งกลางของตัวมันเอง

1.1.) รูปลูกบาศก์ (Cube) แสดงถึงความมั่นคงแข็งแรงอย่างเห็นได้ชัดกว่ารูปทรงอย่างอื่น เป็นรูปทรงพื้นฐานที่สุด

1.2.) รูปทรงกลม (Sphere) เป็นรูปทรงที่ต่อเนื่องคล้ายมากกว่ารูปลูกบาศก์ ดูมีการเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง คล้ายกับโลกที่หมุนอยู่ตลอดเวลา หรือดูล่องลอยแว้งคว้างไปในอากาศ มักแสดงถึงกาลเวลาและการเคลื่อนไหว

1.3.) รูปพีรามิด (Pyramic) ในเชิงวิศวกรรมถือว่าแข็งแรงมั่นคงที่สุด เพราะจากเหตุผลที่ว่าแรงหรือพลังจากจุดสูงสุดแผ่ฐานออกไปทุกทิศทางจะลงมาถึงฐาน ทำให้หมดความสงสัยว่าเหตุใดพีรามิดจึงอยู่มาได้จนถึงทุกวันนี้

1.4.) รูปทรงกรวย (Cone) ดูจะแสดงให้เห็นถึงการพุ่งไปได้ เช่นรูปปลายแหลมของยานอวกาศ ลูกปืน หรือยอดภูเขาไฟ

1.5.) รูปทรงกระบอก (Cylinder) มักเป็นรูปทรงของสิ่งที่ให้ประโยชน์ได้แทบทั้งสิ้น

2. รูปทรงตามธรรมชาติ (Natural Form) มักเห็นได้จากพวกงานประติมากรรมสมัยก่อน ในปัจจุบันมีการใช้รูปทรงธรรมชาติมาประยุกต์ และพัฒนาใช้กับการออกแบบมากขึ้น

3. รูปทรงทางนามธรรม (Abstract Form) คล้ายคลึงกับรูปทรงนามธรรมมากขึ้นรอบรูป (Contour) ถูกบิดเบือนออกไปให้เกิดลักษณะใหม่ขึ้นมา แต่ยัง คงเนื้อหาที่แท้จริงของสิ่งนั้นเอาไว้

4. รูปทรงที่ไม่มีความหมาย (Non-Objective Form) ไม่บ่งบอกถึงสิ่งใด จุดสำคัญอยู่ที่ว่ารูปทรงดังกล่าวทำให้ผู้ดูนึกไปถึงสิ่งใดได้บ้าง ร้อยคนก็ดูร้อยความคิดเห็น

ในส่วนที่เกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรงก็น่าหนักของภาพ เป็นเรื่องของ การลงลายตาโดยใช้น้ำหนักมาช่วย รูปร่าง (Shape) นั่นคือเส้นรอบรูป แสดงถึงลักษณะแบบราบ แต่เมื่อสอดใส่น้ำหนักเข้าไปในเนื้อที่นั้น ทำให้เกิดระดับที่แตกต่างกันของผิวของวัตถุนั้นๆ ลงลายตาให้ดูเป็นสามมิติขึ้นมาได้ (ซุสึพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 31-33)

องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของรูปทรง ซึ่งได้แก่ การประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุนี้เป็นส่วนสำคัญที่สุด เพราะเท่ากับเป็นกายของงานศิลปะ ถ้าสร้างรูปทรงให้มีเอกภาพไม่ได้หรือไม่สมบูรณ์ รูปทรงนั้นก็ขาดชีวิต ขาดเนื้อหา ไม่สามารถแปลความหมายใดๆได้

5.5. ระนาบและรูปร่าง

ระนาบและรูปร่าง การนำเส้นมาประชิดติดกัน เกิดระนาบ (Plane) หรือรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา ในทางการออกแบบ ระนาบคือ เส้นที่มาปิดล้อมกันจนเกิดเป็นรูปร่าง มีลักษณะเป็นสองมิติ ต่างจากมวล (Mass) ซึ่งเป็นลักษณะของสามมิติ อาจเรียกว่าปริมาตร (Volume) ก็ได้ เราสามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างรูปร่างและมวลได้อย่างชัดเจน โดยดูจากลักษณะทางเรขาคณิต ซึ่งแยกออกเป็นระนาบรูปเรขาคณิต อาทิ รูปสามเหลี่ยม, สี่เหลี่ยม และวงกลม และรูปทรงเรขาคณิต อาทิ รูปปริมาตร, ลูกบาศก์และทรงกลม เป็นต้น ซึ่งการสร้างรูปทรงเรขาคณิตนั้นซับซ้อนกว่าการสร้างระนาบเรขาคณิตมาก (ซูลีพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 34)

ซูลีพร วัชรานันท์ แบ่งระนาบออกเป็นประเภทอย่างกว้างๆ ได้ 4 ประเภท คือ

1. รูปทรงทางเรขาคณิต (Geometric Shape) ในทางเรขาคณิตนั้นมีรูปร่างพื้นฐานหลักอยู่ 3 ลักษณะ คือ รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม ซึ่งกล่าวกันว่า รูปร่างทั้ง 3 นี้แสดงให้เห็นถึงความหนักแน่นที่มั่นคงและหลดหลั่นกันตามลำดับ รูปร่างต่างๆ นี้ล้วนครอบงำสิ่งแวดล้อมเราอยู่ รูปร่างเรขาคณิตมีประวัติยืนยาวคู่มากับทัศนศิลป์เป็นอย่างมาก ส่วนใหญ่เรามักคิดว่ารูปร่างทางเรขาคณิตนั้นเกิดจากน้ำมือมนุษย์ ซึ่งเป็นความคิดที่ไม่ถูกต้องนัก เพราะในธรรมชาติก็มีรูปร่างเรขาคณิตเช่นกัน อาทิ ผลึกของแร่บางชนิดที่เป็นรูปเหลี่ยม รูปหกเหลี่ยมของรังผึ้ง หอยรูปกลม ในงานจิตรกรรมหรือประติมากรรมนั้น องค์ประกอบมักเกิดขึ้นภายในอาณาเขตของรูปร่างทางเรขาคณิตแทบทั้งสิ้น แต่เราไม่สามารถมองเห็นรูปร่างดังกล่าวนี้ได้ชัดเจน
2. รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shapes) งานศิลปะส่วนใหญ่ของโลกมักเป็นรูปร่างธรรมชาติเสียเป็นส่วนใหญ่ อาทิ ภาพคน สัตว์ ต้นไม้ ทิวทัศน์ต่างๆ เป็นต้น
3. รูปร่างทางนามธรรม (Abstract Shapes) เมื่อรูปร่างทางธรรมชาติถูกบิดเบือนเพื่อลดรายละเอียดจนเหลือเพียงแก่นแท้ของมัน ซึ่งละเอียดอ่อนลึกซึ้งนั้นหมายถึงว่ารูปร่างนั้นได้กลายเป็นนามธรรมไปแล้ว
4. รูปร่างที่ไม่บ่งบอกถึงสิ่งใด (Non-objective Shapes) ความหมายก็ได้แสดงไว้ชัดเจนแล้วว่า คือรูปร่างซึ่งไม่พาดพิงถึงสิ่งใดๆ เลย ไม่สามารถเรียกขานว่า เป็นสิ่งใดได้ ในองค์ประกอบศิลป์ที่ประกอบด้วยรูปร่างประเภทนี้มักเน้นในเรื่องของสี จังหวะและพื้นผิวเป็นส่วนใหญ่ (ซูลีพร วัชรานันท์ : ม.ป.ป. 21-22)

ระนาบนั้นเกิดจากการปิดล้อมของเส้นจนเกิดเป็นรูปร่าง ระนาบและรูปร่างมีความหมายคล้ายคลึงกัน ระนาบหลายระนาบเมื่อนำมาประกอบกันเข้าจะเกิดรูปทรงหรือปริมาตรของที่ว่างภายในรูปทรง (Volumetric Space) ความแตกต่างกันในตำแหน่งของระนาบทำให้เกิดลำดับของภาพ (Picture Plane) ขึ้น

5.6 เส้น

เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกๆแขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่ง เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น

ซูสีพร วัชรานันท์ ได้กล่าวถึงเรื่องเส้นไว้ ดังนี้

เส้นนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิด เป็นการยากที่จะพูดถึงเส้นโดยไม่พูดถึงเนื้อที่ว่าง (Space) และรูปร่าง (Shape) เพราะทั้งสามสิ่งนี้ถือว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เมื่อพูดถึงสิ่งหนึ่งก็อดที่จะนึกถึงอีกสองสิ่งมิได้ ยกตัวอย่างเช่น บนเนื้อที่ว่างเมื่อเกิดเส้นขึ้นหนึ่งเส้น เนื้อที่นั้นจะถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนทันที ในขณะเดียวกันก็เกิดรูปร่างของเนื้อที่จากการถูกแบ่งขึ้นมาพร้อมกัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่ารูปร่าง (Shape) จะเกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากเส้นมาประกอบกัน หรือหากปราศจากเนื้อที่ และเส้นซึ่งจะแบ่งเนื้อที่ให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ กัน เส้นที่ปิดล้อมประกอบกันจนเกิดเป็นรูปร่างนี้มีความสำคัญมาก เพราะคนเราจะจดจำสิ่งต่างๆได้จากรูปร่างหรือ เส้นรอบรูปของสิ่งนั้นๆ

เส้นสามารถแบ่งออกได้เป็น

5.6.1. เส้นในธรรมชาติ (Natural Line)

เส้นมีอยู่ทุกหนทุกแห่งในโลก ตั้งแต่เส้นสุดขอบฟ้า (Horizon) มาจนถึงเส้นรายละเอียดของใบไม้ หรือเส้นที่สูงเสียดฟ้า (Vertical) ของตึกระฟ้าลงมาถึงเส้นสายในงานศิลปะ ร่างกายมนุษย์เปรียบเป็นเส้นในธรรมชาติ ที่เราก่อนข้างมองเห็นได้ชัดเจนเมื่อเรามองเห็นเงา นั่นก็คือเส้นรอบรูป (Outline) ของร่างกายมนุษย์ สำหรับเส้นรอบรูปนี้จะมีบทบาทสำคัญสำหรับนักออกแบบท่าเต้นรำ

(Choreographer) เพราะเส้นที่เคลื่อนไหวไปมาของนักเต้นรำจะให้ผลทางสายตาแก่ผู้ชมตลอดเลย นอกจากนี้ยังมีเส้นสายในธรรมชาติอีกมาก เรามักจะนึกถึงเส้นตรง (Straight Line) ว่าเป็นผลจากเครื่องมือวิทยาศาสตร์ ซึ่งอันที่จริงแล้วเส้นตรงนั้นมาจากธรรมชาติ

5.6.2. เส้นนามธรรม (Abstract Line)

เส้นที่เรามองไม่เห็นได้ด้วยตา ต้องอาศัยสิ่งอื่นอาทิ กล้องถ่ายรูปมาช่วยจึงจะเห็นได้ เช่นลำแสงของไฟหน้ารถที่วิ่งไปมาบนท้องถนน หรือเส้นที่แสดงการหมุนของใบพัดเครื่องบิน เป็นต้น

ตัวอย่างของเส้นที่พบเห็นได้ในรูปแบบต่างกัน มีดังต่อไปนี้

- 1.) เส้นที่เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายเฉพาะแต่ละตำแหน่งแหล่งที่ เช่นตัวอักษรหรือตัวเลขของแต่ละประเทศ หรือตัวโน้ตดนตรีที่ใช้กันเป็นสากล หรือเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ต่างๆ ในภาษาจีน ตัวอักษรจีนจะสะท้อนให้เห็นภาพของความหมายของคำนั้นๆ เช่นคำว่า "บ้าน" ในภาษาจีนจะดูคล้ายลักษณะของบ้าน เป็นต้น
- 2.) เส้นรอบรูป (Contour) คือเส้นซึ่งแสดงถึงรูปร่าง ทั้งหมดของสิ่งใดก็ตาม แม้ไม่มีรายละเอียดแสงเงาที่จะบ่งบอกให้เห็นถึงพื้นผิว (Surface) ของสิ่งนั้น มักใช้กับรูปร่างแบนในลักษณะสองมิติ
- 3.) เส้นรายละเอียด (Modeled Line) เส้นที่ถ่ายทอดรายละเอียดพิเศษของพื้นผิวหรือรูปลักษณะ หรือระนาบที่แตกต่างกัน เป็นเส้นที่ใช้ ทำให้เกิดแสงเงาขึ้นได้ โดย

ใช้ด้านแบนของดินสอ หรือใช้เส้นที่ขนานกัน (Hatching) หรือเส้นตัดสลับกัน (Cross-Hatching) ซึ่งทับกันไปมาทำให้เกิดเส้นรอบรูปที่ดูนุ่มนวลและมีรายละเอียดดีกว่า

4.) เส้นในลักษณะของรูปทรง (Form) มักเห็นกันโดยมากในงานจำพวกประติมากรรมหรืองานจำพวกโครงสร้าง

5.) เส้นในรูปของลายซ้ำหรือลวดลายพื้นผิว (Pattern or Texture) คือเส้นที่เกิดจากการลากเส้นซ้ำๆกัน ในองค์ประกอบซึ่งอาจทำให้มองดูเป็นลายซ้ำได้ หรือดูแล้วเป็นลักษณะที่เป็นลวดลายของพื้นผิวได้ ลวดลายจำพวกบ้านเขียงก็จัดอยู่ในลักษณะของเส้นจำพวกนี้เช่นกัน

6.) เส้นที่เน้นทิศทาง (Direction) คือเส้นที่มีบทบาทสำคัญในการตั้งสายตา

ลักษณะของเส้น

เมื่อกล่าวถึงลักษณะของเส้น พอที่จะแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะกว้างๆคือ

- 1.) เส้นตรง (Straight Line) คือเส้นเรียบตรงซึ่งแบ่งออกเป็นเส้นในแนวตั้ง (Vertical Line) เส้นในแนวนอน (Horizon Line) เส้นทแยงมุม (Diagonal Line)
- 2.) เส้นโค้ง (Curving Line)
- 3.) เส้นขรุขระ (Ragged Line)
- 4.) เส้นหยัก (Zigzag Line) (ชูลีพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 15-19)

พีระพงษ์ กุลพิศาล แสดงทัศนะเรื่องเส้นไว้ว่า

เส้นตรงในแนวตั้งและแนวนอนจะดูสงบนิ่งในกรอบสี่เหลี่ยม แต่จะดูมีชีวิตชีวาในวงกลม ซึ่งตรงข้ามกับเส้นโค้งจะกลับดูนิ่งในกรอบวงกลมหรือกรอบโค้ง แต่จะดูมีการเคลื่อนไหวเมื่ออยู่ภายในกรอบลักษณะสี่เหลี่ยม นอกจากนี้แล้วเส้นทแยงมุมดูเคลื่อนไหวได้ในกรอบสี่เหลี่ยมที่มีความยาวแนวตั้งมากกว่าแนวนอน แต่เส้นที่อยู่แนวนอนจะดูสงบ เส้นในแนวตั้งจะดูเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาเพราะเส้นในแนวตั้งนั้นจะไปเน้นความยาวของกรอบในแนวตั้งนั่นเอง ส่วนกรอบที่มีความยาวไปตามแนวนอนมากจนนั้น จะทำให้เส้นในแนวตั้งดูนิ่ง แต่เส้นทแยงและเส้นโค้งยังคงดูมีชีวิตชีวาเช่นเดียวกับเส้นในแนวนอน ส่วนการสร้างมิติด้วยเส้นนั้นเป็นการใช้เส้นบังคับสายตาและความรู้สึกผู้ดู ให้รับรู้ตามนั้น (พีระพงษ์ กุลพิศาล. 2520 : 132)

ชูลีพร วัชรานันท์ ได้กล่าวถึงเรื่องเส้นโครงสร้างไว้ ดังนี้

เส้นโครงสร้าง (Structure Line) คือเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา เป็นเส้นในจินตนาการ ที่ผู้ดูจะรู้สึกหรือปะติดปะต่อ เชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง เส้นโครงสร้างมีอยู่ 6 อย่าง

1. เส้นแกนของรูปทรง
2. เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง
3. เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งถึงอีกจุดหนึ่ง

4. เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
5. เส้นโครงสร้างของปริมาตร
6. เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ ที่เกิดจากเส้นแกนของส่วนต่างๆที่ประสานกันก่อนที่จะมีรายละเอียดรูปทรง

หน้าที่ของเส้น แบ่งออกเป็น 5 ประการใหญ่ได้ดังนี้

1. แบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง
3. กำหนดเส้นรูปนอกของรูปทรง
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา
5. ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเอง

เส้นแบบคาลิกราฟิค

เส้นแบบคาลิกราฟิค (Calligraphic Line) เป็นเส้นที่เกิดจากรอยตัวของผู้เขียนหรือปากกา เป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ แสดงจังหวะของความเคลื่อนไหว แสดงบุคลิกภาพของผู้เขียน ให้ความงามในตัวของมันเอง (ชูลีพร วัชรานันท์, ม.ป.ป. : 20)

5.7 ลวดลาย

ลวดลาย (Pattern) ก็คือการซ้ำของพื้นผิว (Texture) โดยพื้นผิวนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภท คือพื้นผิวที่รับรู้ได้โดยการสัมผัส (Tactile Texture) และพื้นผิวที่เห็นได้ด้วยสายตา (Visual Texture) ในส่วนของลวดลายนั้นยกตัวอย่างเช่น คลื่น 1 ลูกนั้นนับเป็นการซ้ำของพื้นผิว แต่เมื่อคลื่นหลายๆลูกซัดเข้าซ้ำแล้วซ้ำเล่าก็จะเกิดเป็นลวดลาย ขึ้นมา หรืออย่างเกล็ดปลาที่เรียงกันจนเป็นลวดลายขึ้นมาก็เช่นเดียวกัน บางครั้งก็ยากที่จะแยก ลวดลาย ออกจากการซ้ำของพื้นผิวได้ ลวดลายอาจเป็นผิวเดียวกับตัววัตถุหรือเป็นคนละส่วนกันกับผิวของวัตถุก็ได้ ขึ้นอยู่กับความคิดทางการออกแบบ งานที่เห็นได้ชัดก็คือลายผ้าซึ่งอาจเป็นลายพิมพ์บนผืนผ้า ลายทอ หรือลวดลายที่เกิดจากการเย็บ ติดปะ ก็ได้ทั้งสิ้น

ชูลีพร วัชรานันท์ได้แสดงถึงพื้นฐานการซ้ำลวดลาย มีหลักกว้างๆในการวางลายดังต่อไปนี้

- 1.) ลายสี่เหลี่ยมจัตุรัส เรียงต่อกันในแนวตั้งและแนวนอนอย่างเท่าๆกัน
- 2.) ลายสี่เหลี่ยมผืนผ้า เรียงต่อกันในแบบเดียวกัน วางลวดลายได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน
- 3.) ลายข้าวหลามตัด จากลายสี่เหลี่ยมผืนผ้าเมื่อเปลี่ยนทิศทางการวางตั้งเป็นแนวเอียง ทำให้ดูมีการเคลื่อนไหวขึ้นได้

- 4.) ลายแบบก่ออิฐ จากลายแบบที่ 2 เลื่อนให้เหลื่อมกันอาจจะกึ่งกลางหรือไม่กึ่งกลางก็ได้
- 5.) ลายโค้ง มักเป็นลายที่บิดงอจากลายในข้อ 2 และ 4 โดยเปลี่ยนจากเส้นตรงเป็น
- 6.) 6.) เส้นโค้งหรือเส้นหยัก
- 7.) ลายสะท้อน จากลายในลักษณะที่ 5 ทำให้เกิดลายสะท้อนหรือลายที่กลับกันขึ้น
- 8.) ลายขัดหรือลายสาน
- 9.) ลายที่ถูกแบ่งออกจากลายพื้นฐานที่กล่าวมาทั้งหมด
- 10.) ลายรูปสามเหลี่ยม
- 11.) ลายรูปหกเหลี่ยม (ชูลีพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 49-50)

จะเห็นได้ว่าลวดลายทั้งหลายล้วนเกิดจากการวางลายพื้นฐานทั้งสิ้น โดยเส้นกรอบของลายนั้นมักมองเห็นได้ยาก การวางลายทั้งสิบแบบนี้ เป็นการวางแบบธรรมดาจากแบบทั้งสิบนี้สามารถทำให้ซับซ้อนขึ้นได้อีก

ลวดลายที่เกิดจากการซ้ำจะมีหลายลักษณะและให้ความรู้สึกผิดแผกแตกต่างกันออกไป ทั้งด้านสายตาและความรู้สึก

5.8 การใช้สี

สีเป็นกระบวนการสร้างบรรยากาศในงานศิลปะซึ่งเป็นหลักใหญ่ในการสร้างสรรค์ผลงาน

สุชาติ เกาทอง แสดงแนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของสีกับงานศิลปะไว้ดังนี้

ในบรรดาส่วนประกอบของทัศนศิลป์ที่ผ่านมาในแต่ละบท มีองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญคือสี และน้ำหนักของสี เพราะสีเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดคุณค่าในองค์ประกอบอื่นๆ เช่นการใช้สีป้ายให้เป็นเส้นต่างๆ การใช้สีให้เกิดรูปร่าง การใช้สีให้เกิดจังหวะ การใช้สีแสดงลักษณะผิวพื้น นอกจากนี้สียังมีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิด ความรู้สึกและอารมณ์

สีเปรียบได้กับองค์ประกอบหลักที่สามารถควบคุมและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่น เพราะสีมีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทุกอย่างที่เกิดมาเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจ (สุชาติ เกาทอง. 2536 : 81)

ชูลีพร วัชรานันท์ ได้กล่าวถึงเรื่องสีไว้ ดังนี้

สี ในงานออกแบบทุกชนิดสิ่งที่เห็นได้ชัดและเห็นได้ก่อนสิ่งอื่นก็คือสี เพราะสายตาจะปะทะกับสีเป็นอันดับแรก หากเปรียบองค์ประกอบต่างๆ ของภาพเป็นเนื้อหาหรือคำร้อง สีก็เปรียบได้กับท่วงทำนองของดนตรีนั่นเอง จะอ่อนหวาน ร้อนแรง ซึมเศร้า อยู่ทีสีสันขององค์ประกอบเกือบทั้งสิ้น ถึงแม้จะไม่ใช่ว่าสิ่งจำเป็นในการสร้าง

สรรค์งานศิลปะที่ยิ่งใหญ่ แต่สีก็สามารถให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ลึกซึ้ง ซึ่งจะหาไม่ได้ในการใช้สิ่งอื่นหรือวิธีอื่นๆ เพราะสีจะดูไม่มีขอบเขตข้อจำกัดในการแปรเปลี่ยนของตัวมันเองเลย สามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของผู้พบเห็น (Viewer) ได้อีกด้วย ดังนั้นพอจะกล่าวได้ว่า สีนับเป็นเครื่องมือที่มีอานุภาพที่สุดของนักออกแบบ

เรายังไม่สามารถแยกออกได้ว่า สีนั้นเป็นเรื่องของศิลปะหรือวิทยาศาสตร์ เพราะมันคาบเกี่ยวกันอยู่ ซึ่งนักออกแบบจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับสีในทั้งสองแง่มุม ยกตัวอย่างเช่น นักฟิสิกส์สามารถอธิบายสมมติฐานของสีที่ให้ความรู้สึกโดยอาศัยหลักการของแสงเข้ามาเกี่ยวข้องได้ นักเคมีอาจกำหนดสูตรสำหรับการผสมสีขึ้นได้ นักจิตวิทยาที่อาจให้คำอธิบายเกี่ยวกับความรู้สึกตอบสนองกับสีใดสีหนึ่งโดยเฉพาะได้ ดังนั้นจึงควรแสวงหาความรู้ความเข้าใจจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้ แล้วจึงเจาะลึกเข้าไปว่าสีใดที่เหมาะสมที่สุดกับงานในแต่ละลักษณะ

สีนั้นอยู่โดยลำพังไม่ได้หากปราศจากแสง เพราะแสงนี่เองที่ทำให้เราเห็นสี สีแดง สีเขียว หรือสีใดๆ ก็ตามแต่ไม่ใช่สีจริง หากเป็นสิ่งที่เรามองเห็นจากการกระทบของแสง ราวปี ค.ศ.1666 ไอแซค นิวตัน ได้เป็นผู้แสดงให้เห็นว่าสีเป็นส่วนหนึ่งของแสง โดยการให้แสงผ่านแท่งแก้วรูปปริซึม เขาพบว่าลำแสงจะต้องหักเห เพราะแท่งแก้วปริซึมมีความหนาแน่นมากกว่าอากาศโดยรอบ ผลการทดลองทำให้พบว่า ลำแสงที่หักเห่นั้นจะมีสีต่างกัน และเรียงตัวคล้ายคลึงกับสีของสายรุ้งกินน้ำ (Rainbow) คือสีคราม น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง จากนั้นนิวตันยังได้ทดลองต่อไปอีกโดยใช้แท่งแก้วปริซึมอีกแท่งหนึ่งรวมแสงที่หักเหเข้าด้วยกัน ปรากฏว่าลำแสงที่เป็นสี เมื่อรวมกันเข้าจะเกิดเป็นแสงสีขาวขึ้น

เมื่อแสงกระทบกับโมเลกุลของวัตถุ พลังงานแสงบางส่วนจะถูกวัตถุดูดซึมเอาไว้ บางส่วนก็จะสะท้อนออกไป พื้นสีแดงจะดูดสีทุกสียกเว้นแสงสีแดง เราจึงมองเห็นสีแดง เมื่อแสงทั้งหมดถูกดูดซึมไว้โดยพื้นผิวทั้งหมด เราจะเห็นแสงเป็นสีดำ มีปัจจัยหลายอย่างซึ่งมีผลกระทบกับการซึมซับหรือสะท้อนกลับของแสง อาทิเช่น พื้นผิว (Texture) และทิศทางการหักเหของแสง

ต้นไม้ที่อยู่กลางแจ้งจะดูสีแตกต่างไปจากต้นไม้ในร่มเงา ใบไม้จะแสดงความแตกต่างของสีได้อย่างชัดเจน แม้จะมีการสันนิษฐานว่าสีนั้นขึ้นอยู่กับแสง แต่ก็มีปรากฏการณ์อื่นๆ เกี่ยวกับสีที่ยังไม่สามารถอธิบายได้ อาทิภาพติดตา (Afterimage) ซึ่งสามารถทดลองได้โดยการจ้องมองสีแดงประมาณ 30 วินาที แล้วรีบเปลี่ยนสายตามาจ้องมองกระดาษสีขาว ภาพติดตาเรากลับเป็นสีเขียวซึ่งเป็นสีตรงข้ามสีแดง ปรากฏการณ์นี้พอจะบอกได้ว่าสีที่มองเห็นเกิดจากการเคลื่อนไหวในเยื่อลูกตาของมนุษย์เพื่อทำการรับภาพ

ทฤษฎีสี (Color Theory)

ในการทดลองเรื่องสีที่อยู่ในแสง นิวตันได้พบว่าสีหลัก 6 สี คือ สีคราม น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง นั้น เรียงตัวกันอยู่ในลำแสง และสีแต่ละสีจะผสมผสานกับสีที่อยู่ข้างเคียงด้านหนึ่งของแสงจะเป็นสีคราม Indigo หรือ Blue Purple และอีกด้านหนึ่งจะเป็นสีแดงซึ่งมีแนวโน้มไปทางม่วง Purple เช่นกัน เมื่อนิวตันมองเห็นความ

สัมพันธ์ระหว่างสีที่อยู่ตรงปลาย 2 ด้านของลำแสงสี (Spectrum) นั้น เขาจึงนำ ปลายทั้ง 2 ด้านมาบรรจบกันเป็นวงกลม และจากสิ่งนี้เองทำให้เขาพบว่า เมื่อนำ ปลายทั้ง 2 ด้านมาบรรจบกันจะทำให้เกิดสีที่ 7 คือสีม่วง Purple หรือ Violet และ เมื่อสีของลำแสงต่อเนื่องกันนี้เอง จึงเกิดวงจรัส (Color Wheel) ขึ้นมา ต่อมาในราว ศตวรรษที่ 18 จึงเริ่มมีการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีสี โดย Hobert E. Ives ได้คิด ประดิษฐ์วงจรัส โดยเริ่มจากแม่สี 3 สี คือ สีแดง เหลือง น้ำเงิน ซึ่งเรียกกันว่า สีขั้น ดัน (Primary Color) เพราะเป็นสีแท้ (Hue) ที่ไม่สามารถผสมขึ้นมาจากสีอื่นๆ ได้ จากสีขั้นดันก็จะเป็นสีขั้นที่สอง (Secondary Color) ซึ่งเกิดจากการผสมสีขั้นดัน 2 สีเข้าด้วยกัน และเมื่อผสมสีขั้นที่สอง เข้ากับสีขั้นดันที่อยู่ติดกันในวงจรัส ก็จะได้สี ขั้นที่สาม (Tertiaries)

ในเวลาต่อมา มีชาวเยอรมันชื่อ Wilhelm Ostwald ได้สร้างวงจรัสขึ้นใหม่โดยเน้นสี ที่มองเห็น โดยให้สีเหลือง เขียว น้ำเงิน และแดง เป็นสีขั้นดัน (Primary Color) และผสมกันได้สีขั้นที่สอง รวม 8 สี ส่วนศิลปินอเมริกัน Albert Munsell ได้สร้างวง จรัสอีกลักษณะหนึ่ง โดยให้สีแดง เหลือง เขียว น้ำเงิน และม่วง เป็นสีหลักสำคัญ เมื่อผสมกันจะได้สีขั้นที่สองทั้งหมดสิบสี่

คุณลักษณะของสีในระบบของมันเซลล์ (Munsell)

สีทุกสีใน Spectrum จะมีลักษณะที่แตกต่างกัน 3 ลักษณะคือ

1. สีแท้ (Hue) เป็นสีแท้ หรือสีที่เห็นได้จริง
2. ความอ่อนเข้มของสี (Value) คือระดับความอ่อนแก่ของสี หรือจำนวนของสี ขาวหรือดำที่ผสมเข้ากับสีแท้ เกี่ยวกับเรื่องนี้สามารถทำความเข้าใจได้โดยศึกษาจาก Grey Scale ซึ่งได้แยกน้ำหนักความอ่อนแก่ไว้ 9 ระดับ สีที่ปรากฏอยู่บน Grey Scale ถือเป็นสีที่ไร้สี หรือ Achromatic
3. ความอิ่มตัวของสี (Saturation or Intensity) ซึ่งให้เห็นถึงความบริสุทธิ์สัมพัทธ์ ของสี กล่าวคือ สีที่ถูกเรียกว่า High Intensity คือสีซึ่งยังไม่ถูกผสมเป็นเทา และ เป็นสีที่แสดงความสดใสของเนื้อสีสูงสุด ส่วนสีจางๆ Low Intensity คือสีที่ถูก ผสมให้เป็นเทาแล้วโดยทั่วไปมักเกิดจากการผสมด้วยสีตรงกันข้าม พวกสี Low Intensity มักเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Tones ยกตัวอย่างเช่น สีน้ำตาล (Brown) ก็คือสี Low Intensity ของสีส้ม แต่เมื่อแยกเป็นสีน้ำตาลอมเหลือง (Tan) เป็นสี High Value แต่ Low Intensity ของสีส้ม ในขณะที่สีน้ำตาลเข้ม (Dark Brown) เป็นทั้งสี Low Value และ Low Intensity ของสีส้ม (จุลพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 60-65)

ทวีเดช จีวบาง ให้ทรรศนะเกี่ยวกับประเภทของสีไว้ดังนี้

จากลักษณะที่แตกต่างกันทั้ง 3 ลักษณะของสีในสเปกตรัม ได้นำมาแบ่งแยก ประเภทของสีออกเป็น 6 ประเภทของสีซึ่งจับคู่ไว้ได้ 3 คู่คือ

1. สีอุ่นและสีเย็น (Warm & Cool Colors)

สีอุ่น (Warm Color) คือสีตั้งแต่สีแดงมาจนถึงสีเหลือง ซึ่งรวมทั้งส้ม ชมพู น้ำตาล ม่วง
องุ่น (Burgundy) ล้วนถูกจัดเป็นสีอุ่นทั้งสิ้น สีอุ่นมักเป็นสีที่สดใส รุนแรง สะดุดตา
และเร้าความรู้สึกมากกว่าสีอื่นๆ

สีเย็น (Cool Color) คือสีตั้งแต่สีเขียวไปจนถึงสีม่วง ซึ่งรวมทั้งน้ำเงิน ฟา เทา (ทุก
ระดับสี) ม่วงน้ำเงิน จัดเป็นกลุ่มของสีเย็น สีเย็นมีลักษณะตรงข้ามกับสีอุ่นอย่างสิ้น
เชิง เพราะสีเย็นจะดูเฉื่อยชา ทุกข์ระทม เศร้าหมอง เยือกเย็น อย่างไรก็ตามมีสีเย็น
บางสีที่ให้ความรู้สึกในทางที่ดีได้ อาทิ สีน้ำเงินและเขียว ซึ่งมักก่อให้เกิดความรู้สึก
สะอาด สดชื่น และเชื่อถือได้

2. สีอ่อนและสีเข้ม (Light & Dark Colors)

สีอ่อน (Light Color) ของสีใดๆ ก็ตามจะดูนุ่มนวล อ่อนหวาน และดูเบาในความรู้สึก

สีเข้ม (Dark Color) ตรงข้ามกับสีอ่อน ซึ่งสีเข้มของสีใดๆ หรือสีดำนึกให้ความรู้สึก
หนัก ทึม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีดำจะดูหนักแน่น สีจำพวก แดงเข้ม ม่วงเข้ม เขียว
เข้ม น้ำเงินเข้ม เป็นกลุ่มสีเข้มที่ดูแล้วให้ความรู้สึกสูงส่ง ภูมิฐาน โดยมากสีเข้ม
มักใช้คู่กับสีที่อ่อนกว่าตัวเอง

3. สีสดและสีซีริม (Vivid & Dull Colors)

สีสด (Vivid Color) มักเป็นสีที่มีพลังในตัวเอง สีแดงเป็นสีที่สดเด่นที่สุด นอกจากนี้
ก็มีน้ำเงิน เหลือง และที่ดูแปลกก็คือ สีขาวและสีดำถูกนับให้เป็นสีสด เมื่อรวมสีสด
ตั้งแต่ 2 สีเข้าด้วยกันผลที่ได้คือเปรียบเสมือนเสียงที่ไม่ประสานกันเลย อาจเป็น
เพราะสายตาคนเราจะดูล้ากับสีสดอย่างรวดเร็ว ดังนั้นกลุ่มสีสดจึงมักจะดูพื้นๆ และ
ดูเหมือนไม่ค่อยมีระดับเท่าใดนัก

4. สีซีริม (Dull Color) เมื่อเติมสีเทาลงในสีใดๆก็ตาม สีจะเกิดลักษณะที่นุ่มนวล
ขึ้น แต่ถ้าเพิ่มเทาเข้าไปมากขึ้นอีก สีจะดูขุ่นเหมือนโคลน นั่นคือลักษณะของสีซีริม
นั่นเอง โดยทั่วไปสายตาคนเรานั้นมักมีธรรมชาติที่ชอบสีสด สีซีริมให้ความรู้สึกที่
เลือนราง ว่างเปล่า อย่างไรก็ตามสีซีริมจะช่วยลดความตึงเครียดลงได้ ทำให้เกิดโครง
สีที่ดูราวกับอยู่ในความฝัน การที่จะไม่ให้สีซีริมดูจืดชืดก็โดยใช้สีสดอย่างน้อย 1 สี
ช่วยเติมแต่งโครงสี (Color Scheme) เข้าไปเพื่อให้ดูคลึกคักขึ้น (ทวิเดช จีรวงษ์
2536: 30-31)

ชูลีพร วัชรานันท์ กล่าวถึงเรื่องการใช้สีในวงจรสีไว้ว่า

ในวงจรสีทุกแบบ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงเรียก
ว่า สีตรงข้าม (Complementary) หากใช้สีคู่ตรงข้ามผสมกันด้วยอัตราส่วนเท่าๆกัน
จะเกิดสีกลาง (Neutral) ขึ้นโดยไม่แสดงลักษณะของสีเดิมอีกเลย นอกจาก กนี้สีตรง
ข้ามยังทำให้เกิดภาพติดตาหรือที่เรียกกันว่า สีติดกันแบบต่อเนื่อง (Successive
Contrast) เช่นเมื่อวางวัตถุสีเทาบนพื้นสีเหลือง สีเทาจะดูเหมือนกับมีสีม่วงเจืออยู่
ในทางกลับกันถ้าวางวัตถุสีเทาไว้บนพื้นสีม่วง สีเทาจะดูเหมือนเจือด้วยสีเหลือง ทำ
ให้พบว่าสีเทาจะสะท้อนให้เห็นสีตรงข้ามของทุกสีได้

การใช้สีร่วมกัน (Color Combination)

ในทางการออกแบบ ต้องคำนึงถึงการใช้สีร่วมกันมากกว่า 2 สีขึ้นไป ซึ่งหมายความว่า การใช้สีต้องให้เกิดความกลมกลืนกัน (Color Harmonies) การทำให้เกิดความกลมกลืนของสีนั้นทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้ คือ

1. การใช้สีเดียวกัน (Same Hue) แต่ทำให้สีแตกต่างกันโดยการผสมสีขาว (Tint) หรือผสมด้วยสีดำ (Shade) หรือสีเทา (Neutral) ซึ่งก็ถือทำให้สีมีความเข้ม-อ่อนต่างกัน เรียกวิธีนี้ว่า Monochromatic
2. การใช้สีคล้ายคลึง (Similar Hue) หรือสีข้างเคียงกันในวงจสี (Analogous Harmonies) คือสีที่อยู่ติดกันในวงจสี เช่น ส้มและแดง สำหรับสีข้างเคียงกันนั้นมีการใช้ร่วมกันในลักษณะต่างๆ กันคือ

2.1 ให้สีอ่อน (Light Color) เป็นสีเด่น (Dominant Color) โดยให้คู่กับสีข้างเคียงที่ผสมดำ (Shade) ในหลายระดับความเข้ม จะดูกลมกลืนกว่าคู่กับสีอ่อนเหมือนกัน

2.2 ให้สีขม (Dull Color) เป็นสีเด่น และควรให้อยู่กับสีเข้ม (Dark Color) ของสีข้างเคียงกัน ไม่ควรนำไปคู่กับสีขมของสีข้างเคียงเพราะจะดูไม่เห็นความแตกต่าง

2.3 ให้สีสด (Vivid Color) เป็นสีเด่น ถ้าคู่กับสีอ่อนของสีข้างเคียงจะดูสดใส ทะมัดทะแมง ไม่ควรใช้สีสดคู่กับสีสดเพราะเป็นโครงสร้างที่ค่อนข้างใช้ไม่ได้

2.4 ให้สีเข้ม (Dark Color) เป็นสีเด่น เข้าคู่กับสีอ่อน จะดูพื้นๆ ออกธรรมดาไปหน่อย ยิ่งถ้าคู่กับสีขมจะยิ่งดูเศร้า ร้อยหม่นหมอง ถ้าคู่กับสีสด โครงสร้างจะดูดีขึ้น และถ้าคู่กับสีเข้มเหมือนกันจะดูแตกต่างกันน้อยมาก

ในกรณีใช้สี 3 สีขึ้นไปมีหลักการใช้ดังนี้คือ

2.5 ถ้าใช้สีอ่อนทั้งหมด จะดูไม่เข้ากันเท่าไรนัก แต่หากเพิ่มสีขม หรือสีสดเข้าไปแทนบ้างจะดูดีขึ้นได้

2.6 ถ้าจะใช้สีขมเป็นหลัก ต้องเติมสีเข้มไปแทรก

2.7 ถ้าใช้สีสดเป็นหลัก ควรที่จะใช้สีอ่อนมาช่วยให้สีสดไม่ดูปะทะกันโดยใช้สีอ่อนเป็นพื้นหรือจะเป็นตัวเน้นในบางจุดก็ได้ แต่ถ้าใช้สีสดทั้งหมด (ต้องเป็นสีสดข้างเคียงกัน) จะดูต่อเนื่องนุ่มนวล ทั้งๆ ที่โดยลำพังแล้วสีสดจะให้ความรู้สึกที่วุ่นวายสับสนหรือตื้นตัน

2.8 หากใช้สีอ่อนเป็นหลัก ควรที่จะแทรกด้วยสีขมเข้าไปจะดูกลมกลืนกันดี เป็นอย่างดี

2.9 หากใช้สีเข้มทั้งหมดจะดูแยกกันไม่ออกและน่าเบื่อ ทำให้พบว่าสีที่คล้ายกันนั้นใช้ว่าจะดูดีเสมอไป

3. การใช้สีตัดกัน (Contrasting Hues) สีตัดกันคือสีที่อยู่ห่างกัน 3 ช่วงสีในวงจสี (Triad Harmony) ถึงแม้ชื่อฟังดูจะไม่เข้ากัน แต่ในความเป็นจริง สีกลุ่มนี้สามารถอยู่ด้วยกันได้เป็นอย่างดี โดยมีลักษณะการใช้ร่วมกันดังต่อไปนี้คือ

3.1 ใช้สีอ่อนด้วยกันทั้ง 2 สี ดูกลมกลืนกันดี

3.2 เมื่อใช้สีอ่อนร่วมกับสีขม ความกลมกลืนจะดียิ่งขึ้น

3.3 หากใช้สีอ่อนกับสีสด หรือสีอ่อนกับสีเข้ม จะดูตัดกันมากเกินไป

- 3.4 สีขมิ้นใช้คู่กับสีสด หรือคู่กับสีขมิ้นด้วยกัน แม้จะดูตัดกัน แต่ก็ตัดกันอย่างดูดี เพราะมักจะเป็นสีที่มาจากธรรมชาติ เช่น สีท้องฟ้า พื้นดิน ต้นไม้ ดอกไม้ เป็นต้น
- 3.5 ใช้คู่ของสีสดที่ตัดกัน จะดูเข้าใจง่ายแต่ก็ไม่เสมอไป เพราะแม้จะเป็นสีสดทั้งคู่ ก็อาจจะดูเฉื่อยๆได้เช่นกัน
- 3.6 สีสดใช้คู่กับสีเข้มจะดูดีขึ้น
- 3.7 กรณีใช้สีเข้มคู่กับสีเข้ม จะดูเหมาะสมกับเสื้อผ้าของผู้ชาย แต่จะไม่เหมาะกับงานจำพวกพาณิชย์ศิลป์
4. การใช้สีตรงข้าม (Complementary Hues) คือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรัสสีตรงข้ามจะเสริมสว่างซึ่งกันและกัน เพราะสีที่อยู่ในระหว่างสีตรงข้ามกันนี้เป็นสีที่ออกมาจากแท่งปริซึมทุกสี การใช้สีตรงข้ามมีหลักการใช้คือ
 - 4.1 ใช้สีอ่อนด้วยกันจะดูกลมกลืนกันดี
 - 4.2 อย่าใช้สีขมิ้นด้วยกัน จะดูน่ารำคาญ
 - 4.3 หากใช้สีสดด้วยกัน จะทำให้เกิดแรงดึงดูดระหว่างสี ทำให้บริเวณที่สีสดมาประชิดติดกันจะดูสั้นไหวได้
 - 4.4 หากใช้สีเข้มกับสีอ่อนหรือสีขมิ้น แม้จะดูดีแต่ก็ออกจะโบราณไปบ้าง
 - 4.5 ใช้สีเข้มกับสีสด หรือสีเข้มกับสีเข้ม จะไม่ชวนดูเพราะตัดกันมากเกินไป
5. การใช้สีไม่มีสี (Achromatic Hues) ซึ่งก็คือสีดำและเทาในน้ำหนักต่างๆของสีเทาที่แบ่งออกเป็น 4 ระดับคือ ดำ (Black) เทาแก่ (Dark Grey) เทา (grey) และขาวหรือเทาอ่อน (Light Grey) การใช้สีจำพวกนี้ร่วมกับสีอื่น ๆ มีหลักการใช้ดังนี้คือ
 - 5.1 สีเทาหรือเทาเข้ม จะไปได้ดีกับสีอ่อน
 - 5.2 สีดำหรือเทาเข้ม เข้ากันได้กับสีขมิ้น
 - 5.3 สีสดมักใช้กับสีเทาอ่อนหรือดำ
 - 5.4 สีเทาและดำจะดูดีเมื่อใช้กับสีเข้ม
 - 5.5 ควรใช้สีเทาเป็นสีพื้น แล้วเน้นด้วยสีอื่น
 - 5.6 สีสดจะดูขมิ้นและจางลงเมื่อใช้ร่วมกับสีขาว
 - 5.7 สีขาวทำให้สีที่เป็นปฏิปักษ์กันดูกลมกลืนกันได้
6. สีเป็นสื่อที่สำคัญในการออกแบบแทบทุกสาขา สีมียุทธพลในตัวของตัวเอง และยังส่งผลกระทบต่อสีที่อยู่ข้างเคียงแสดล้อมอีกด้วย ปัจจัยที่ทำให้สีเปลี่ยนแปลงไปได้มีมากมาย อาทิ แสงสว่างจากไฟ แสงอาทิตย์ สีอื่นๆที่แวดล้อมตัวมันอยู่ เป็นต้น และนอกจากนี้สีนั้นยังสามารถผสมกันได้ทั้งทางสายตาและความเป็นจริงด้วย (ชูลีพร วัชรานันท์. ม.ป.ป. : 70-75)

5.9 สัญลักษณ์

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงสัญลักษณ์ไว้ดังนี้

บุคลิกของสัญลักษณ์

1. สื่อในทางบวก

สัญลักษณ์ควรจะได้แสดงภาพพจน์ของบริษัทห้างร้าน หรือผลิตภัณฑ์อย่างดีที่สุด หรือดึงดูดใจที่สุด

2. แสดงความแตกต่าง

สัญลักษณ์ควรจะถูกใจได้รวดเร็วและชัดเจน จดจำได้อย่างดี ระลึกถึงมันได้อย่างดี

3. เกสตาลท์ที่ชัดเจน

เราอาจจะคิดว่า เมื่อเรากำมือก็จะได้รับความรู้สึกของเกสตาลท์ปิด (Close Gestalt) หรือเกสตาลท์ที่ชัดเจน แต่เมื่อถอยมือออกนิ้วแต่ละนิ้วชี้ไปในทิศทางต่าง ๆ กัน ก็จะได้ความรู้สึกของเกสตาลท์เปิด (Open Gestalt) หรือเกสตาลท์ที่อ่อนแอ (Weak) วงกลมคือเกสตาลท์ในเชิงอุดมการณ์ที่ดึงดูดความสนใจมากที่สุด ในทัศนะเกสตาลท์ เราจะมองรวมศูนย์อยู่ภายใน มากกว่ากระจายออกไปภายนอก

4. ระดับของนามธรรม

ความเป็นสัญลักษณ์จำเป็นที่จะต้องเหมาะสมสัมพันธ์กับระดับความเข้าใจของกลุ่มประชากรที่เราพุ่งเป้าไปสู่ ระดับนามธรรมเข้มข้นต้องการเงินทุนในการรณรงค์มาก จนกว่าจะสร้างความเข้าใจได้ เรื่องนี้ต้องระวังอย่างมาก อย่างไรก็ตาม เครื่องหมายภาพถ่าย (Photographic Marks) เครื่องหมายภาพประกอบ (Illustrated Marks) และเครื่องหมายภาษา (Logos) โดยทั่วไปแล้วนับเป็นสื่อสารที่ใช้การได้ดีมาก

5. การลดย่อ

การออกแบบสัญลักษณ์ควรจะต้องคำนึงถึงการย่อในขนาดเล็กเพียง 0.5 นิ้ว หรือเล็กกว่านั้น ต้องคำนึงถึงว่าสัญลักษณ์นั้นจะไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดขาดหายไปเมื่อมีขนาดเล็กลง ควรมีการถ่ายย่อทดสอบดู

6. สีเดียว

สัญลักษณ์โดยทั่วไปแล้วควรออกแบบเพียงสีเดียว เพื่อเหตุผลทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่ง จริยอยู่สีอาจช่วยกระตุ้นความสนใจในเครื่องหมายนั้น แต่สีไม่ควรเป็นตัวสร้างความสับสนหรือผลด้านการเห็น (Visual Success) และก็ต้องระวังเรื่องลายหรือจุดสกรีนแลสีอ่อนด้วยเช่นกัน เพราะมีแนวโน้มที่จะขาดหายไปง่าย ซึ่งปัญหานี้ อาจจะเกี่ยวเนื่องกับคุณภาพของการถ่ายภาพและแม่พิมพ์ด้วยเช่นกัน

7. บริเวณว่างลบ

ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ต่อปรากฏการณ์รูปและพื้น นับเป็นสิ่งจำเป็นยิ่งในการออกแบบเครื่องหมายให้มีคุณภาพ บริเวณว่างลบหรือบริเวณว่างสีขาว (ในแง่ขาว-ดำ) ควรทำความเข้าใจให้ได้ รูปว่างสีขาวที่ต้องมองเห็นเหล่านี้ พร้อมทั้งจะมีสภาพแห่ง

ความทรงจำ ซึ่งอาจเป็นรูปดาว หัวใจ หรืออื่นๆซึ่งจะช่วยผลักดันความหมายของสัญลักษณ์นั้นเพิ่มขึ้นอย่างดียิ่ง

8. น้ำหนักของสัญลักษณ์

น้ำหนักของภาพสัญลักษณ์ควรจะให้ความรู้สึกหนัก (Heavy) เครื่องหมายที่ให้ความรู้สึกหนักจะมีผลต่อการย่อขนาดเล็ก ให้ความรู้สึกตึงตันอย่างเด่นชัดกับตัวหนังสือที่แวดล้อมอยู่ เครื่องหมายที่มีน้ำหนักเบาจะให้ความรู้สึกอ่อนแอ และประสบความสำเร็จทางความรู้สึกน้อยกว่า

9. การสั่นไหว

บริเวณพื้นภาพสีขาวหรือบริเวณว่างลบ ไม่ควรออกแบบไว้อย่างปิดตายเหมือนกับดัก สายตาของผู้ดูควรจะสามารถมองผ่านรูปทรงไปได้อย่างสะดวก ไม่ใช่หยุดนิ่งอยู่เพียงแค่นั้น

10. ทิศทาง

การออกแบบสัญลักษณ์มีปัญหาว่า ทิศทางใดของรูปทรงเป็นทิศทางที่สำคัญน่าสนใจ ข้อสรุปกว้าง ๆ ว่าทิศทางที่ชี้ขึ้นบนและไปทางขวามือจะเป็นทิศทางที่มีผลกระทบต่อการมองเห็นมากกว่าทิศทางลงหรือไปทางซ้ายมือ

11. ลีลาผสมผสาน

การออกแบบเครื่องหมายควรจะได้จำกัดปริมาณของโครงสร้าง กำหนดลีลา ควบคุมเส้น และบริเวณว่าง แต่ก็ต้องระมัดระวังความสับสนของเส้นและรูปทรงขาวจัดดำจัดนั้น (วิรุณ ตั้งเจริญ.2531 :41-43)

5.10 สัญลักษณ์ภาพ (Pictograph)

เครื่องหมายภาพก็คือสัญลักษณ์ซึ่งพาดพิงถึงวัตถุ อาทิ ปกิริยา กระบวนการหรือความคิดรวบยอด

โดยวิรุณ ตั้งเจริญได้แสดงทัศนะถึงเครื่องหมายภาพไว้ดังนี้

เครื่องหมายภาพมีสภาพคล้ายกับอักษรภาพในสมัยโบราณซึ่งใช้ภาพเป็นตัวแสดงภาษา ไม่ว่าจะเป็นอักษรภาพของอียิปต์หรือจีนโบราณ เครื่องหมายภาพมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อปัญหาทางภาษา ส่วนมากจะใช้กับเครื่องหมายจราจร สนามบินระหว่างชาติ นิทรรศการนานาชาติ กีฬาโอลิมปิก ศูนย์ท่องเที่ยว ฯลฯ เราจะพบเครื่องหมายภาพบนสวิตช์ยานยนต์ เครื่องมือจักรกลการเกษตร เครื่องมือจักรกลประจำสำนักงาน เครื่องถ่ายเอกสาร คอมพิวเตอร์ ฯลฯ เครื่องหมายภาพมีประโยชน์ต่อการขนส่ง ไปรษณีย์ การใช้ ฯลฯ

เครื่องหมายภาพถือว่าได้รับการ ยอมรับเป็นทางการในสังคมสมัยใหม่ ปี 1909 เมื่อประชาชาติยุโรปยอมรับสัญลักษณ์ภาพสำหรับเครื่องหมายบนท้องถนน

เครื่องหมายภาพเป็นสัญลักษณ์สาธารณะประโยชน์ ไม่ได้เป็นของบริษัทห้างร้าน หรือรัฐบาลใด เครื่องหมายภาพได้รับการสนับสนุนให้ใช้ในที่ต่างๆ และในกรณีของ เครื่องหมายภาพการจราจรได้รับการคุ้มครองทางกฎหมาย

เครื่องหมายภาพที่ดีเป็นสิ่งที่ง่ายนักที่จะออกแบบ เพราะว่าจะต้องออกแบบให้อยู่ นอกเหนือเวลา (Time) แบบแผน (Style) วัฒนธรรม (Culture) และภาษา (Language)

เครื่องหมายภาพมีเป้าหมายอันหนึ่งอันเดียวกัน คือ การแสดงรูปแบบที่มี ผลกระทบเช่นเดียวกับสัญลักษณ์อื่นๆ ไม่เพียงเท่านั้น เครื่องหมายภาพยังเข้าไปเกี่ยวข้องกับวัตถุหลาย ๆ อย่าง ความซับซ้อนจึงมีมากขึ้น การออกแบบควรต้องระมัดระวังการ ซ้ำซ้อนกันด้วย นักออกแบบกราฟิกจำเป็นจะต้องมีทักษะในการเลือกสรรและการ ประยุกต์ภาพสู่เครื่องหมายภาพเป็นประการ สำคัญ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2531 : 58-59)

บทที่ 3

วิเคราะห์ผลงาน

ลักษณะผลงานของ คีธ แฮริง (Keith Haring) ที่อยู่ในช่วงของการค้นหาแนวทาง และหาสื่อวัสดุในการถ่ายทอดออกมาให้มีลักษณะที่เป็นแบบฉบับเฉพาะ จากการฝึกฝนวาดเส้นที่แม่นยำ และการรับแนวความคิดและแรงดลใจจากการเดินทางไปในสถานที่ที่จะลงมือวาดงาน นั้นเป็นผลให้ผลงานของเขามีความสดในชั้นงาน หากแต่ต้องมีการวางแผนและการเตรียมพร้อมอยู่เสมอ และจากแนวทางของกราฟิตี้ ที่ คีธ แฮริง ได้ให้ความสนใจมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ที่แสดงออกสู่มวลชนอย่างเข้าถึงในสถานที่ที่ใกล้ชิด

จุดหนึ่งของงานของ คีธ แฮริง ที่เป็นที่ยอมรับได้อย่างง่ายนั้นเป็นเพราะการแสดงออกด้วยเส้นที่ดูเรียบง่าย แต่มีความหนักแน่น และสื่อที่ใช้นั้นเป็นสื่อวัสดุที่พบเห็นได้โดยง่าย หากแต่ถ้าถูกมองเข้าไปนั้นก็คือชอล์ก ซึ่งเมื่อใช้วาดภาพก็จะให้ผิวสัมผัส ที่ดูแล้วมีมิติของเส้น และยังเป็นการวาดลงบนกระดาษดำ เนื้อด้าน ก็ยังเป็นการเสริมให้เส้นสีขาวนั้นโดดเด่นออกมามากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการเสนอรูปในเชิงสัญลักษณ์ ที่ใช้แต่เพียงโครงสร้างหลักมานำเสนอ ด้วยรูปลักษณะที่ง่ายต่อการรับรู้ อีกทั้งลักษณะของเส้นที่ดูคล้ายลักษณะของการวาดเส้นฝึกหัดของเด็กๆ ทำให้ไม่ว่าผู้ชมนั้นจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถเข้าใจในงานได้

เนื่องจากพื้นฐานในวัยเด็ก ที่ใกล้ชิดกับงานภาพเขียนการ์ตูน และการศึกษาในช่วงหนึ่งเกี่ยวกับด้านพาณิชยศิลป์ นั้นเป็นผลให้งานศิลปะของคีธ แฮริง ได้รับอิทธิพลของงานกราฟิก ดีไซน์ (Graphic Design) ซึ่งมีรูปแบบและรูปลักษณะที่ลดทอนรายละเอียด มีความเรียบง่าย ใช้สีที่สดใสโดยมีการใช้หลักการของทฤษฎีสี มีการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นที่เข้าใจได้โดยง่าย

การนำเสนอเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวที่เป็นภาพอัครรรยที่ดูเกินจริง ถ่ายทอดผ่านจินตนาการของศิลปินออกมาน่าประหลาดใจ

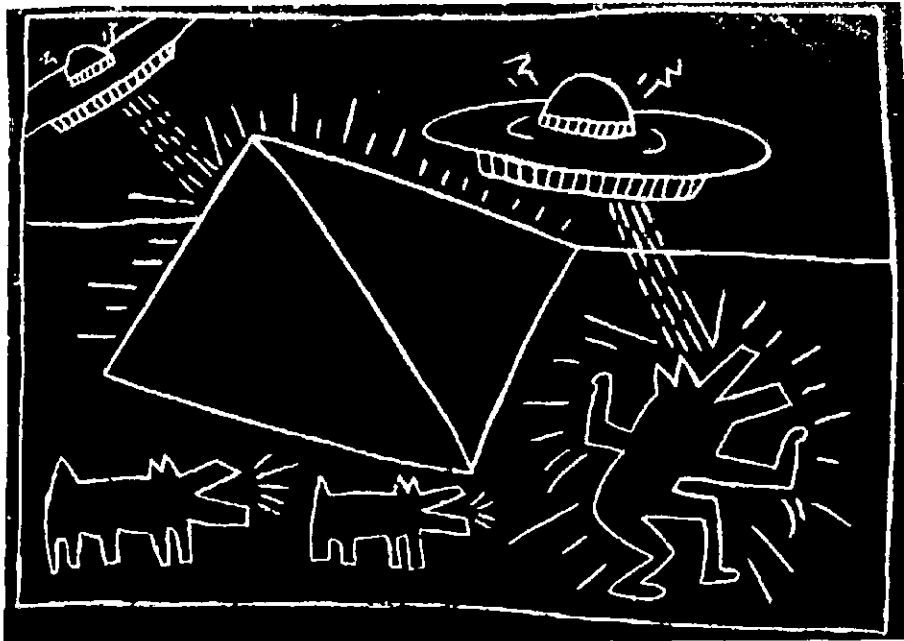
จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของคีธ แฮริง จำนวน 12 ภาพ ได้แก่

1. Untitled,ca. (1981)
45 x 60 inches. Chalk on Black Paper.
2. Untitled. (1982)
46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
3. Untitled. (1983)
80 x 44 inches. Chalk on Black Paper.
4. Untitled. (1984)
83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.
5. Untitled (Merry Christmas 1985). (1985)

- 46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
6. Untitled (Still Alive in 85). (1985)
83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.
 7. Best Buddy. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
 8. Cupman, (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
 9. Andy Mouse. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
 10. Silence=Death. (1989)
26 x 32 inches. Silkscreen.
 11. Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
83 x 41 inches. Silkscreen.
 12. Media Girl with Cigarette. (1993)
29 x 39 inches. Mixed Media.

ปรากฏผลการศึกษาวเคราะห์ดังนี้

1. ชื่อภาพ Untitle,ca 1981
 ขนาด 45x60 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่เสนอจินตนาการที่เกี่ยวกับเรื่องราวนอกโลก และความเชื่อเรื่องปิรามิดนั้นสร้างโดยมนุษย์ต่างดาว การลักพาตัวสัตว์จากโลกไปเป็นสัตว์ทดลองในต่างดาว ซึ่งความคิดความเชื่อเหล่านี้เป็นความคิดที่ชาวอเมริกันได้ฝังใจและให้ความสนใจในเรื่องราของ UFO เป็นทุนเดิมอยู่แล้วดังนั้นเมื่อศิลปินนำเสนอเรื่องราวประเภทนี้จึงมีผู้ให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ

รูปแบบของภาพ

ใช้วิธีการจัดภาพในมุมมองแบบ Linear Perspective ในส่วนของเส้นขอบฟ้าและตั้งใจให้สัดส่วนของมุมมองที่ผิดเพี้ยน และใช้วิธีการถ่ายทอดความคิดด้วยการนำเสนอเป็นภาพที่ตัดทอนรายละเอียด แต่ยังคงรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งรูปแบบออกเป็นการเล่นแบบรูปทรง ที่มีอยู่ในธรรมชาติ

การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง โดยลักษณะของสัตว์นั้นได้นำเสนอเป็นรูปลักษณะของสัญลักษณ์ ใช้เส้นรอบภาพเป็นโครงสร้างหลัก และรูปทรงปิรามิดที่เป็นลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ที่ดูง่ายและเป็นที่รับรู้ได้โดยง่าย

นำเสนอจินตนาการ ในรูปแบบของงานปั้น ซึ่งเป็นวัตถุที่ไม่มีอยู่จริง แต่ได้ถ่ายทอดมาในรูปแบบที่เป็นที่รับรู้ว่าเป็นสากล

จะเห็นได้ว่าภาพนี้ใช้รูปทรงที่เป็นโครงสร้างภายนอกมาใช้ รายละเอียดของภายในวัตถุนั้นไม่ได้ใส่ไว้ แต่ทั้งหมดนี้ก็เป็นสัญลักษณ์ที่มองออกได้ด้วยการรับรู้ผ่านประสบการณ์ และมีเนื้อหาเรื่องราวเกินจริง เป็นเรื่องราวของจินตนาการ

ดูลยภาพ

ภาพนี้วัตถุแต่ละอย่างวางกระจายตัวอยู่ทั่วทั้งภาพ แต่มีการเชื่อมต่อกันด้วยเส้นที่แสดงออกถึงรังสีที่ฉายมาเป็นเส้นเชื่อมโยง ภาพโดยรวมเป็นดูลยภาพแบบอสมมาตร และมีทิศทางการเคลื่อนไหวที่หลากหลายทิศทาง

เส้น

เส้นที่เกิดในภาพแบ่งออกตามลักษณะเป็นเส้นที่เกิดขึ้นจริงตามขอบของวัตถุ โดยใช้เส้นแบบเรขาคณิตที่มีเหลี่ยมมุม เส้นโค้งกลม รวมทั้งมีการใช้เส้นอิสระในบางส่วน และเส้นประเพื่อแสดงให้เห็นถึงจังหวะการเคลื่อนไหว อีกทั้งการใช้เส้นสีขาวบนกระดาดสีดำ ยังส่งผลให้เส้นมีความโดดเด่นขึ้นมาจากพื้นภาพ

รูปทรง

รูปทรงที่ปรากฏในภาพโดยรวมแล้วเป็นรูปทรงเรขาคณิต ที่แสดงเรื่องราวทั้งหมดและครอบคลุมพื้นที่โดยรวมของภาพ

มิติและบริเวณว่าง

ภาพนี้มีมิติตื้นลึก แต่ไม่ได้แสดงออกด้วยลักษณะของขนาดที่แตกต่าง (ใกล้ใหญ่ ไกลเล็ก) หากแต่ใช้ลักษณะของการจัดวางที่เป็นลำดับการจัดวางให้เป็นลักษณะของมิติ

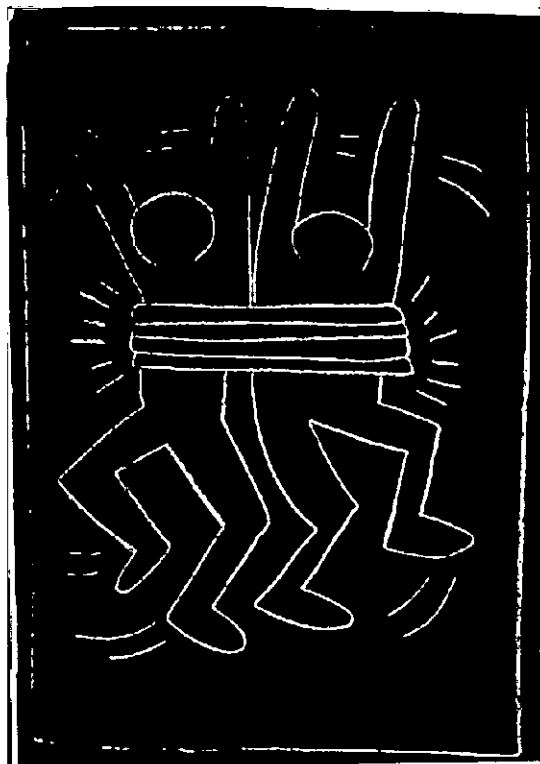
พื้นที่ว่างเปล่ามีอยู่กระจายทั่วภาพ ส่งผลให้รู้สึกไม่ทึบตันแม้พื้นที่ว่างเปล่านั้นจะเป็นสีดำก็ตาม สังเกตได้ว่าการลากเส้นล้อมกรอบภาพ เพื่อแสดงขอบเขตพื้นที่ผลงาน

เส้นที่แสดงรังสีและรัศมีของวัตถุในภาพยังเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้วัตถุต่างๆ ในภาพมีการเชื่อมโยงระหว่างกันให้มีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนและมีเอกภาพ

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นประเพื่อแสดงลักษณะของรังสีที่ฉายออกมาจากงานปั้นมาสู่ปริมาตรและมายังตัวสัตว์ ในทิศทางจากซ้ายมาขวา รัศมีที่ออกมาจากวัตถุแสดงลักษณะของการหมุนเวียนรอบตัว รูปสัตว์ที่แสดงการเหวี่ยงมีลักษณะที่เคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา ดังนั้นรูปลักษณะรวมของภาพจึงมีการเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลาย

2. ชื่อภาพ Untitle 1982
 ขนาด 46x29 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่มีรูปทรงที่ง่าย ๆ ด้วยรูปทรงสัญลักษณ์แทนคน เป็นคนสองคนที่ถูกมัดติดกันและดิ้นรนที่จะหลุดออกจากเชือกที่มัดอยู่ เป็นภาพที่ดูง่ายและผู้ดูแต่ละคนสามารถที่จะตีความหมายได้ตามแต่ประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละคน

รูปแบบของภาพ

ใช้วิธีการวางกึ่งกลางภาพ ไม่แสดงทัศนียภาพแบบ Perspective นำเสนอภาพในรูปแบบลดทอนรูปทรง และรายละเอียดคงเหลือไว้แต่โครงสร้างรวมที่สามารถมองออกได้เป็นรูปภาพคน

การนำเสนอรูปแบบของภาพนี้เป็นการนำเอารูปทรงสัญลักษณ์และรูปลักษณะของเครื่องหมายภาพมานำเสนอซึ่งภาพที่ออกมาจะดูเป็นรูปทรงที่เป็นสากลที่สามารถรับรู้ได้โดยทั่วกัน

ดูผลงาน

การจัดภาพแบบวางกึ่งกลางภาพ และภาพสัญลักษณ์ของคนที่ปรากฏในภาพนั้นมีการแสดงออกที่ใกล้เคียงกัน ภาพนี้จึงมีความสมดุลแบบสมมาตรซ้ายขวาเฉลิยนน้ำหนักเท่ากัน

เส้น

เส้นในภาพเป็นเส้นที่เกิดขึ้นจริงจากการวาด ไม่มีเส้นนำสายตาหรือเส้น Perspective เส้นที่ปรากฏนั้นเป็นเส้นร่างที่มีลักษณะของเส้นอิสระ ที่มีเส้นในเชิงเรขาคณิตมาเป็นส่วนประกอบเล็กน้อย

อีกทั้งมีการใช้เส้นประ เส้นโค้งมาเป็นส่วนประกอบ เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของรูป เส้นแต่ละเส้นมีความโดดเด่นออกมาจากพื้นหลัง ใช้การเขียนแบบรวดเร็วจับไวตามลักษณะของงานกราฟิติที่ใช้การเขียนภาพอย่างมั่นใจ

มิติและบริเวณว่าง

เห็นได้ว่าเป็นภาพนี้มีวัตถุในภาพเพียง 3 วัตถุ นั่นคือภาพสัญลักษณ์ของคนทั้งสอง และเชือกที่มัดอยู่เท่านั้น แต่ภาพก็ไม่โล่งมาก เพราะว่าภาพมีขนาดใหญ่ใกล้เคียงกับกรอบที่สร้างไว้ รวมทั้งการใช้เส้นแสดงการเคลื่อนไหวของวัตถุ เพื่อทดแทนบริเวณว่างอย่างเกิดประโยชน์ และภาพนี้แสดงมิติระนาบเดียว ไม่แสดงความตื้นลึก

จังหวะและความเคลื่อนไหว

ด้วยเส้นประและเส้นโค้ง จึงแสดงให้เห็นว่าภาพนี้มีการเคลื่อนไหวของคนในภาพ ลักษณะของการเคลื่อนไหวจากเส้นในทิศทางหมุนวนรอบคน แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องในทิศทางและจังหวะที่หลากหลาย

3. ชื่อภาพ Untitle 1983
 ขนาด 80x44 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

ภาพนี้เป็นภาพที่จะสะท้อนถึงวัฒนธรรมด้านเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นการเสนอภาพที่แสดงถึงความเป็น Fantasy ใช้สัญลักษณ์โทรทัศน์แทนเทคโนโลยี หรืออาจแทนการเข้ามามีส่วนร่วมของเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนกับชีวิตก็เป็นได้

รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพนี้ใช้ลักษณะของการวางภาพแบบเรียบไม่มีเส้นนำสายตา และมีรูปแบบดังนี้

รูปทรงที่เลียนแบบรูปทรงที่อยู่จริง

การลดทอนรายละเอียดของรูปทรงในลักษณะของสัตว์ ที่เสนอในรูปสัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องหมายภาพ ในรูปทรงเรขาคณิต มาประกอบกันเป็นภาพ

นำเสนอรูปทรงในจินตนาการ ทั้งสุนัขที่มีร่างกายคล้ายมนุษย์ หรือโทรทัศน์ที่มีปีกบินได้ ทั้งหมดคือจินตนาการของศิลปินที่ถ่ายทอดออกมาให้รับรู้ถึงสารที่ต้องการนำเสนอ

ดูลยภาพ

การจัดวางภาพในลักษณะของภาพวัตถุสองชิ้นวางเรียงกันในแนวดิ่ง มีมุมมองที่ไม่เป็นจริง เมื่อแบ่งกึ่งกลางไม่ว่าจะเป็นแบบซ้ายขวา หรือบนล่าง ก็จะได้ภาพนี้แสดงสมดุลแบบสมมาตร

เส้น

เส้นที่เกิดในภาพนั้นเกิดจากเส้นจริงของโครงสร้างของวัตถุในภาพ โดยใช้เส้นเรขาคณิตเป็นหลัก และมีการใช้เส้นอิสระเป็นส่วนประกอบรอง ซึ่งเส้นที่แสดงลีลาการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการแสดงเอกลักษณ์ของศิลปิน

มิติและบริเวณว่าง

เป็นภาพที่เว้นว่างในพื้นที่ด้านหลังไว้มาก แต่มีการใช้พื้นหลังสีดำเป็นการแก้ปัญหาความว่างเปล่า และมิติที่แสดงในภาพไม่แสดงมิติตื้นลึก

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวให้ดูไม่หยุดนิ่ง โครงร่างของภาพหลักนั้นวางตัวแยกออกจากกันในลักษณะบน ล่าง แต่มาต่อเนื่องกันด้วยเส้นแสดงการเคลื่อนไหวที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

4. ชื่อภาพ Untitle 1984
 ขนาด 83x41 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่มีการใช้สัดส่วนที่ผิดแปลกไปจากปกติ โดยมีทั้งรูปโครงสร้างที่แสดงสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก กับรูปมือที่มีขนาดใหญ่เกินจริง เป็นภาพที่แสดงความเหนือจริง และต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ความหมายตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล มีการลงปีที่สร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ขึ้นในขณะที่ศิลปินสนใจในเรื่องราวของสังคม เรื่องการกดขี่ข่มเหงที่เกิดขึ้นในแอฟริกาใต้ ผลงานนี้สร้างขึ้นเพื่อสะท้อนความคิดของศิลปิน ผ่านเครื่องหมายภาพ และสัญลักษณ์

รูปแบบของภาพ

ภาพนี้ได้นำเสนอในมุมมองที่ไม่เป็นแบบ Perspective แต่วาดตั้งใจให้สัดส่วนของมือที่ผิดเพี้ยน ใหญ่เกินจริง นำเสนอเป็นภาพที่ตัดทอนรายละเอียดที่ยังคงสามารถรับรู้ได้ การเลียนแบบรูปทรงในธรรมชาติ ได้แก่รูปมนุษย์ และท่าทางแสดงออก การลดทอนรายละเอียดรูปทรง โดยรูปทรงของมนุษย์แสดงเป็นแบบสัญลักษณ์ ใช้เส้นรอบนอกเป็นโครงสร้างที่ดูง่ายต่อการรับรู้

นำเสนอจินตนาการ ด้วยการใช้สัดส่วนที่ผิดขนาดเพื่อแสดงความน่าสนใจ พร้อมทั้งแสดงนัยสำคัญที่ซ่อนอยู่ในมือขนาดใหญ่ กับรูปลักษณะของมนุษย์ที่เล็กกว่าปกติ

ดุลยภาพ

การจัดภาพในลักษณะของมุมมองที่ผิดเพี้ยนไม่เป็นธรรมชาติ ถ่ายทอดจินตนาการที่จัดวางภาพอย่างกระจายตัวทั่วภาพ ให้สมดุลแบบอสมมาตร ที่ให้น้ำหนักลงมาด้านล่างขวา

เส้น

ใช้เส้นแบบอิสระเป็นหลักในภาพที่แสดงถึงรูปลักษณะของมือและมนุษย์ และมีการใช้เส้นเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบรอง

มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงระนาบที่แบน ไม่มีมิติตื้นลึก และมีพื้นที่ว่างเปล่ากระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ และมีการลากเส้นกรอบภาพแสดงขอบเขตพื้นที่ของภาพ

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นโค้งสั้นๆ เพื่อแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวของคนและมือ เป็นเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวแบบไม่มีทิศทางที่แน่นอน

5. ชื่อภาพ Untitle, Merry Christmas 1985, 1985
 ขนาด 46x29 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ศิลปินวาดขึ้นเพื่อเป็นการอวยพรให้กับผู้ชมภาพ เป็นงานที่เข้ากับเทศกาลในขณะนั้น แสดงถึงความสุขของศิลปินที่มีต่อเทศกาลสำคัญและมีต่อผู้อื่น ภาพสื่อถึงการเกิดใหม่ของเด็กในช่วงเทศกาล ที่อาจจะหมายถึงการถือกำเนิดของพระเยซูที่มีเหล่าผู้คนล้อมรอบแสดงความยินดี นอกจากนี้ศิลปินยังได้เขียนข้อความอวยพรเทศกาลอยู่ด้านล่างของภาพอีกด้วย

การนำเสนอเรื่องราวของเทศกาลที่สำคัญเป็นหนึ่งในกลวิธีที่จะทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้ง่ายทั้งยังส่งผลให้มีความรู้สึกร่วมต่อผลงานได้

รูปแบบของภาพ

ภาพไม่ได้มีการนำเสนอมุมมองสายตาแบบ Perspective ภาพนี้จึงแสดงระนาบที่แบนราบ ถ่ายทอดความคิดด้วยการนำเสนอภาพแบบตัดทอนรายละเอียดที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะโดยรวมของภาพได้ แบ่งรูปแบบออกเป็น
 การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ รูปแสดงอาการทำทางของมนุษย์

การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง นำเสนอรูปทรงของมนุษย์ให้เป็นแบบของสัญลักษณ์ ใช้เส้นรอบภาพเป็นโครงสร้างหลักที่ดูง่ายและสามารถเข้าใจได้และรับรู้ได้โดยทั่วกัน

ดุลยภาพ

เมื่อพิจารณาเฉพาะส่วนของรูปภาพเห็นว่าภาพมีดุลยภาพแบบสมมาตร ในลักษณะรวมเป็นวงกลมที่ให้ความรู้สึกแบบเท่ากันทุกส่วน

เส้น

เส้นมีความโดดเด่นอันเนื่องมาจากการใช้เส้นขาวบนพื้นดำ ใช้เส้นอิสระเป็นโครงหลักที่แสดงรูปสัญลักษณ์ของมนุษย์ และมีการใช้เส้นเรขาคณิตมาเป็นองค์ประกอบรอง

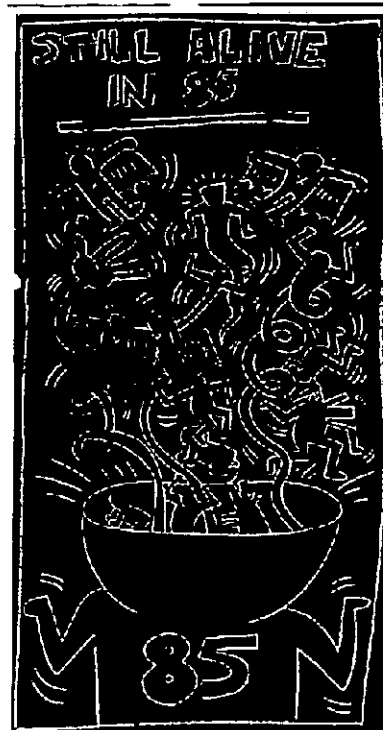
มิติและบริเวณว่าง

แสดงระนาบแบน ไม่มีมิติตื้นลึก และมีพื้นที่ว่างเปล่ากระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ ส่งผลให้ภาพไม่รู้สึกทึบตัน ใช้เส้นโค้งเพื่อลดพื้นที่ว่างเปล่า และมีการลงกรอบภาพแสดงขอบเขต ส่วนของนอกกรอบภาพมีการเขียนอักษร พร้อมทั้งระบุปี ทำให้มีการใช้พื้นที่ทั้งหมดของกระดาษได้อย่างทั่วถึงกัน

จังหวะและความเคลื่อนไหว

จากรูปคนที่จับมือล้อมรอบแสดงถึงการเคลื่อนไหวไปรอบๆจุดศูนย์กลาง แสดงความรื่นเริงในเทศกาล ภาพจึงแสดงทิศทางการเคลื่อนไหวแบบหมุนรอบทิศ ไปรอบตัว

6. ชื่อภาพ Untitle, Still alive in 85, 1985
 ขนาด 83x41 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Chalk on black paper



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่แสดงจินตนาการเหนือจริง ที่ถ่ายทอดถึงความคิดในสมองของคนเรานั้นเต็มไปด้วยสิ่งต่าง ๆ มากมายรวมกันอยู่และกระจายตัวพุ่งออกมา ศิลปินต้องการสะท้อนความคิดถึงวิถีชีวิตของคนในสังคม โดยเฉพาะในเมืองใหญ่อย่างเช่นนิวยอร์ก ที่เร่งรีบในการใช้ชีวิต เต็มไปด้วยปัญหา แต่ก็ยังคงมีความสุขสนุกสนานร่าเริง ซึ่งก็เป็นความหลากหลายที่มีอยู่ในคนคนหนึ่ง

รูปแบบของภาพ

ภาพไม่ได้มีการนำเสนอมุมมองสายตาแบบ Perspective ภาพนี้จึงแสดงระนาบที่แบนราบ แสดงมิติจากรูปของหัวที่เปิดออกคล้ายถ้วย ให้ดูเป็นมิติที่ลึกลงไป มีการถ่ายทอดความคิดด้วยการนำเสนอภาพที่ตัดทอนรายละเอียดที่ยังสามารถรับรู้ได้ แบ่งออกได้เป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีในธรรมชาติ ได้แก่รูปร่างของคน สัตว์ และสิ่งของ
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง รูปร่างของมนุษย์เสนอเป็นแบบสัญลักษณ์ ใช้เส้นรอบภาพเป็นโครงสร้างหลักที่ดูง่ายและรับรู้ได้ง่าย
3. นำเสนอจินตนาการ ด้วยรูปสัญลักษณ์ที่แปลกตาที่เสนอความคิดของศิลปิน

ดุลยภาพ

จัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยนไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ แต่แสดงออกถึงจินตนาการ มีการจัดวางภาพที่กระจายอยู่ทั่วภาพ ภาพโดยรวมแสดงความสมดุลกันแบบสมมาตร

เส้น

เส้นมีความโดดเด่นอันเนื่องมาจากการใช้เส้นขาวบนพื้นดำ ใช้เส้นอิสระเป็นโครงหลักที่แสดงรูปสัญลักษณ์ของมนุษย์ และมีการใช้เส้นเรขาคณิตมาเป็นองค์ประกอบรอง เส้นเป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากขอบของวัตถุ

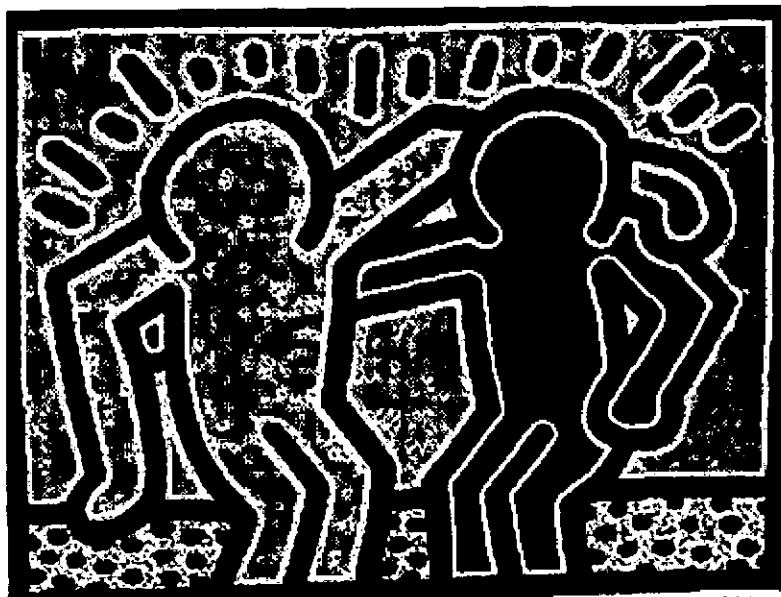
มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงความเป็นระนาบ ไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ มีพื้นที่ว่างในส่วนบนและล่างของภาพให้ความรู้สึกไม่ทึบตัน มีการใช้พื้นที่ว่างด้านบนด้วยตัวอักษรที่เขียนเป็นชื่อภาพ ในส่วนล่างเป็นตัวเลขที่ระบุปีที่สร้างสรรค์ ทำให้มีการใช้พื้นที่ของภาพได้อย่างกระจายทั่วถึง

จังหวะและความเคลื่อนไหว

ในช่องว่างระหว่างตัวรูปที่พุ่งกระจายออกมาจากศีรษะ มีเส้นแสดงท่าทางในทิศทางจากล่างขึ้นบน ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวหลักของภาพ นอกจากนี้ยังมีการเคลื่อนไหวรองที่แตกต่างกันไปของวัตถุเล็กๆที่มีอยู่กระจายทั่วทั้งภาพ

7. ชื่อภาพ **Best Buddy, 1990**
 ขนาด **26x32 นิ้ว**
 สื่อวัสดุ **Silkscreen**



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่แสดงสัญลักษณ์คน 2 คนกอดคอกัน รายละเอียดโดยมากถูกตัดทอนออกไปเหลือไว้เพียงโครงร่างหลักที่แสดงความเป็นคน เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ในลักษณะที่เป็นเนื้อหาที่เป็นส่วนตัวของศิลปิน

รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพนี้ใช้การวางภาพแบบไม่มีเส้นทัศนียภาพนำสายตา เป็นภาพที่แสดงระนาบแบน ที่มีรูปทรงเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่จริง และลดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้เป็นรูปทรงของสัญลักษณ์ โดยใช้รูปทรงอิสระเป็นหลัก

ดุลยภาพ

การจัดวางภาพในลักษณะของคนทั้งสองวางเรียงขนานกันซ้ายขวา ภาพนี้มีองค์ประกอบหลักเพียงรูปสัญลักษณ์คนทั้งสองเท่านั้น และวางซ้ายขวาในจังหวะที่เท่ากันจึงทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันซ้ายขวา

เส้น

เส้นที่เกิดในภาพนั้นเกิดจากเส้นจริงของโครงสร้างในภาพ โดยมีเส้นอิสระเป็นหลักของภาพ และใช้เส้นเรขาคณิตมาเป็นส่วนประกอบรองของภาพเพื่อแสดงท่าทางของคนในภาพ

มิติและบริเวณว่าง

พื้นหลังของภาพนั้นมีพื้นที่ว่างเปล่าอยู่มากแต่ศิลปินได้ใช้จังหวะของจุดและเส้นในบริเวณพื้นให้ดูภาพนั้นมีน้ำหนักมากขึ้น ภาพโดยรวมนั้นมีมิติเพียงสองระดับนั่นคือ ฉากหน้าและฉากหลังเท่านั้น

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นตรงขีดเป็นรัศมีรอบๆตัวสัญลักษณ์คนในภาพ แต่ก็ไม่ได้แสดงความเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์นั้น

8. ชื่อภาพ Cupman, 1990
 ขนาด 26x32 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Silkscreen



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่แสดงถึงคนที่เป็นภาพในจินตนาการของศิลปินที่ลดทอนรายละเอียดออกไปเหลือเพียงเส้นโครงร่างไว้เป็นหลัก เป็นการแสดงเนื้อหาของมนุษย์ที่ศิลปินต้องการนำเสนอมิติเชิงคนที่มีความซับซ้อนในตัวตน โดยใช้แรงดลใจจากถ้วยกาแฟที่มีการซ้อนกันต่อเนื่องได้หลายชั้นแต่ก็ยังคงความเป็นถ้วยกาแฟอยู่ เช่นเดียวกับคนที่มีความซับซ้อนมากมายแต่ก็ยังคงมองภายนอกว่าต่างก็เป็นคนเหมือนกัน

รูปแบบของภาพ

เป็นภาพที่ไม่ได้นำเสนอภาพที่มีทัศนียภาพมุมมองสายตา และตั้งใจให้มีสัดส่วนของภาพที่บิดเบี้ยวและผิดเพี้ยน มีการนำเสนอภาพที่มีการลดทอนรายละเอียดแต่ยังคงสามารถรับรู้ภาพได้ในเชิงสัญลักษณ์ โดยแบ่งรูปแบบเป็น

1. เลียนแบบรูปทรงที่มีในธรรมชาติได้แก่ รูปทรงของคน
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง โดยในรูปร่างของคนนั้นเหลือไว้เพียงแต่โครงสร้างหลักที่เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่สามารถรับรู้ได้ง่าย

3. นำเสนอจินตนาการ โดยใช้สัดส่วนที่ผิดขนาด และเป็นไปไม่ได้จริง เพื่อสร้างเรื่องราวและความน่าสนใจ

ดุลยภาพ

เป็นภาพคนในจินตนาการเป็นหลักใหญ่อยู่กลางภาพ จึงทำให้ภาพมีความสมดุลกันอย่างสมมาตรซ้ายขวา

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นดำบนพื้นสีเพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นนั้นเป็นเส้นอิสระ

มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงมิติตื้นลึกเพียงเล็กน้อยของภาพ โดยจะเห็นได้จากในส่วนของทรงถ้วยที่ลดหลั่นกันในตัวคน และมีมิติแยกจากกันระหว่างพื้นหลังกับภาพหลักด้านหน้า

บริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีเส้นที่เส้นลีลาทำทางมาเป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบรอบตัววัตถุหลักเพื่อแสดงถึงความเคลื่อนไหวที่แสดงออกได้ว่ามีทิศทางที่ไม่แน่นอน สันโคลงไปมา

9. ชื่อภาพ Andy Mouse, 1990
 ขนาด 26x32 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Silkscreen



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ศิลปินวาดขึ้นเพื่อมอบให้เป็นของขวัญแก่แอนดี้ วอร์ฮอล ซึ่งเป็นศิลปินที่ คีธ แฮริง สนิทสนมและให้ความนับถือกัน โดยภาพนั้นแสดงการยกย่องแกมเสียดสีวอร์ฮอล ที่ดูมีมูลค่า เป็นภาพที่สะท้อนถึงแนวคิดของศิลปินที่เป็นเนื้อหาส่วนตัว และแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน

รูปแบบของภาพ

เป็นภาพที่นำเสนอภาพที่ไม่แสดงถึงทัศนียภาพมุมมองสายตา และตั้งใจให้มีสัดส่วนของภาพที่บิดเบี้ยวและผิดเพี้ยน มีการนำเสนอภาพที่มีการลดทอนรายละเอียดแต่ยังคงสามารถรับรู้ภาพได้ในเชิงสัญลักษณ์ โดยแบ่งรูปแบบเป็น

1. เลียนแบบรูปทรงที่มีในธรรมชาติได้แก่ รูปทรงของคน
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง โดยในรูปร่างของคนนั้นเหลือไว้เพียงแต่โครงสร้างหลักที่เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่สามารถรับรู้ได้ง่าย

3. นำเสนอจินตนาการ โดยใช้สัดส่วนที่ผิดขนาด และเป็นไปไม่ได้จริงของชนบัตรที่ชูขึ้นเหนือศีรษะคนทั้งสองในภาพ เพื่อสร้างเรื่องราวและความน่าสนใจ

ดุลยภาพ

เป็นภาพคนในจินตนาการเป็นหลักใหญ่อยู่กลางภาพ โดยเป็นภาพชนบัตรขนาดใหญ่อยู่ตรงกลาง ในด้านบนภาพ และภาพคนทั้งสองอยู่ด้านซ้ายและขวาในส่วนล่างของภาพ จึงทำให้ภาพมีความสมดุลกันอย่างสมมาตรซ้ายขวา

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นดำบนพื้นสีเพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นนั้นเป็นเส้นอิสระ

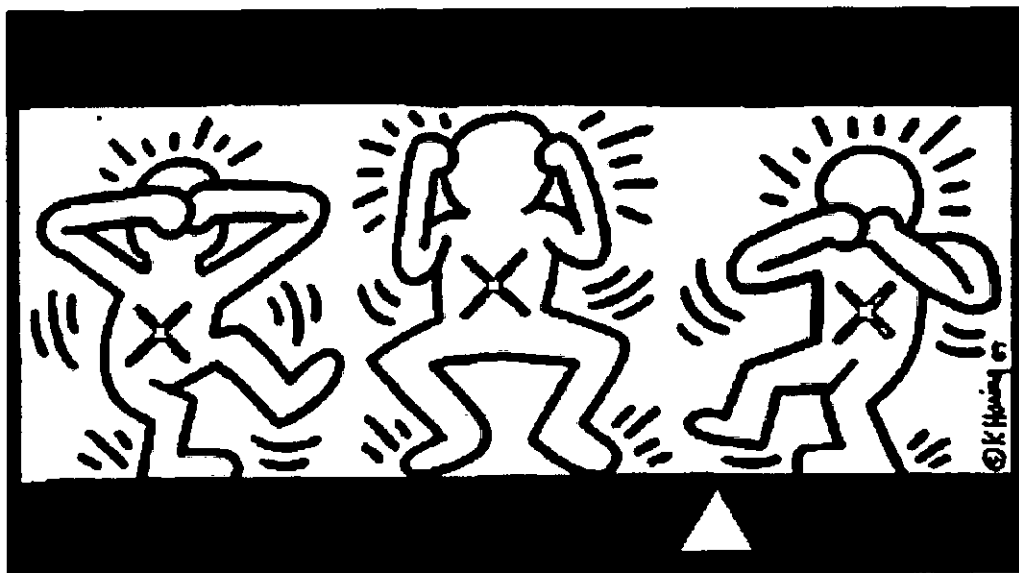
มิติและบริเวณว่าง

ภาพไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ เป็นภาพที่แสดงระนาบแบนราบของภาพ และในส่วนของบริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีเส้นที่เส้นลีลาทำทางมาเป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบรอบตัววัตถุหลักเพื่อแสดงถึงความเคลื่อนไหวที่แสดงถึงการเดินร่าของคนทั้งสองที่ไม่มีทิศทางแน่นอน

10. ชื่อภาพ Silence=Death, 1989
 ขนาด 26x32 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Silkscreen



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ศิลปินวาดขึ้นเพื่อใช้เป็นโปสเตอร์ในการรณรงค์เพื่อเตือนให้ระวังภัยโรคเอดส์ สื่อสะท้อนให้เห็นถึงการละเลยคือความกลัว และการไม่เอ่ยถึงนั่นคือความกลัว โดยภาพแสดงออกถึงภาพคนทั้งสามที่แสดงท่าทางการไม่มอง ไม่ฟัง และไม่พูด ซึ่งสอดคล้องกับคำที่ศิลปินได้เขียนไว้ในผลงาน เป็นภาพที่สะท้อนถึงแนวคิดของศิลปินที่เป็นเนื้อหาเพื่อสังคม และแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน

รูปแบบของภาพ

เป็นภาพที่นำเสนอภาพที่ไม่แสดงถึงทัศนียภาพมุมมองสายตา มีการนำเสนอภาพที่มีการลดทอนรายละเอียดแต่ยังคงสามารถรับรู้ภาพได้ในเชิงสัญลักษณ์ โดยแบ่งรูปแบบเป็น

1. เลียนแบบรูปทรงที่มีในธรรมชาติได้แก่ รูปทรงของคน
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง โดยในรูปร่างของคนนั้นเหลือไว้เพียงแค่โครงสร้างหลักที่เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่สามารถรับรู้ได้ง่าย และแสดงท่าทางที่เป็นที่รับรู้ได้โดยง่าย

ดุลยภาพ

เป็นภาพคนทั้งสามที่ลดทอนรายละเอียดวางกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพในด้านซ้าย กลาง และขวาของภาพ โดยด้านบนและด้านล่างภาพเป็นข้อความที่ศิลปินเขียนไว้เป็นคำขวัญของการรณรงค์ จึงทำให้ภาพมีความสมดุลกันอย่างสมมาตรทั้งซ้ายขวาและบนล่าง

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นดำบนพื้นสีเพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นนั้นเป็นเส้นอิสระ

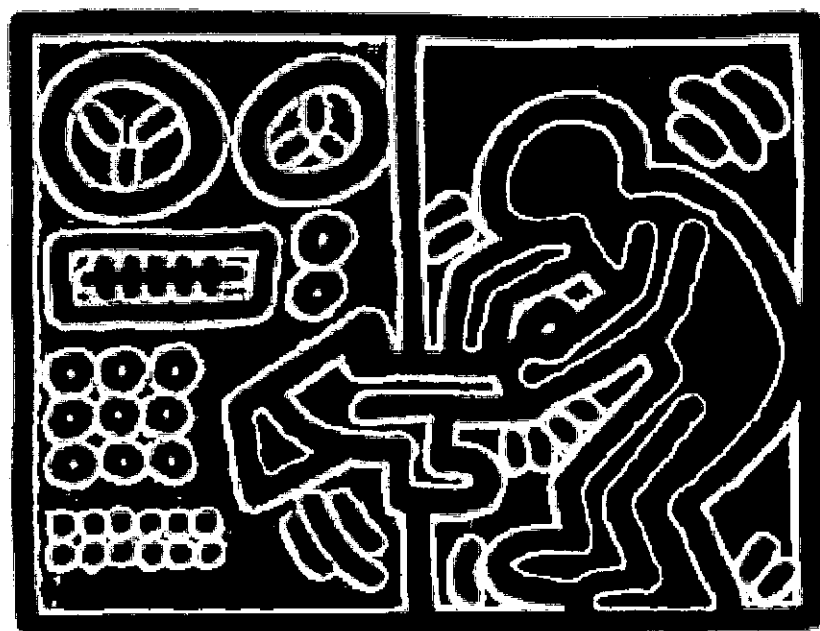
มิติและบริเวณว่าง

ภาพไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ เป็นภาพที่แสดงระนาบแบนราบของภาพ และในส่วนของบริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีเส้นที่เส้นลีลาทำทางมาเป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบรอบตัววัตถุหลักเพื่อแสดงถึงความเคลื่อนไหวที่แสดงถึงการขยับตัวของคนทั้งสามที่ไม่มีทิศทางที่แน่นอน

11. ชื่อภาพ Untitle #1 from Pop Shop III, 1991
 ขนาด 83x41 นิ้ว
 สื่อวัสดุ color pen on vinyl



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่แสดงจินตนาการเหนือจริง ที่ถ่ายทอดถึงเรื่องราวของความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีอิทธิพลเหนือมนุษย์ โดยการเปรียบเทียบถึงการที่เครื่องจักรเข้ามากลืนกินมนุษย์เข้าไป เป็นภาพที่สะท้อนถึงแนวคิดของศิลปินที่เป็นเนื้อหาเพื่อสังคม และแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน

รูปแบบของภาพ

ภาพไม่ได้มีการนำเสนอมุมมองสายตาแบบ Perspective ภาพนี้จึงแสดงระนาบที่แบนราบ มีการถ่ายทอดความคิดด้วยการนำเสนอภาพที่ตัดทอนรายละเอียดที่ยังสามารถรับรู้ได้แบ่งออกได้เป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีในธรรมชาติ ได้แก่ รูปร่างของคน และเครื่องจักร
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง รูปร่างของมนุษย์เสนอเป็นแบบสัญลักษณ์ ใช้เส้นรอบภาพเป็นโครงสร้างหลักที่ดูง่ายและรับรู้ได้ง่าย และรูปร่างของเครื่องจักรที่แสดงออกด้วยรูปลักษณ์ที่ดูง่าย

3. นำเสนอจินตนาการ ด้วยรูปลักษณะที่แปลกตาที่เสนอความคิดของศิลปิน

ดุลยภาพ

จัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยนไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ แต่แสดงออกถึงจินตนาการ มีการจัดวางภาพที่กระจายอยู่ทั่วภาพ ภาพโดยรวมแสดงความไม่สมดุลกัน

เส้น

เส้นมีความโดดเด่นอันเนื่องมาจากการใช้เส้นหนาสีดำ ใช้เส้นอิสระเป็นโครงหลักที่แสดงรูปสัญลักษณ์ของมนุษย์ และมีการใช้เส้นเรขาคณิตมาเป็นหลักในการแสดงสัญลักษณ์ของเครื่องจักร โดยใช้ปริมาณเส้นทั้งสองอย่างละเท่าๆกัน เส้นเป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากขอบของวัตถุ

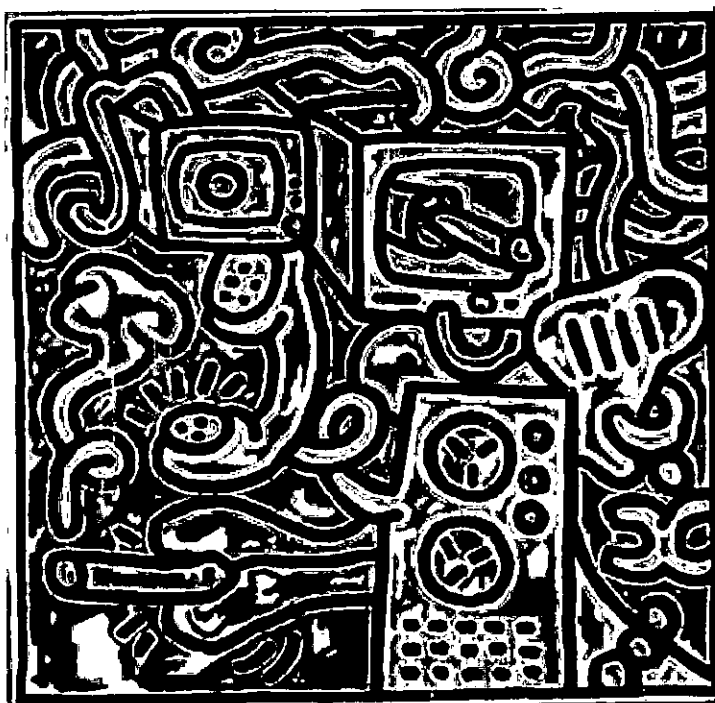
มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงความเป็นระนาบ ไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ มีพื้นที่ว่างในด้านขวาของภาพ แต่ได้มีการใช้เส้นที่แสดงลีลาการเคลื่อนไหวของคนมาใช้เพื่อไม่ให้ภาพออกมาโล่งจนเกินไป ทำให้มีการใช้พื้นที่ของภาพได้อย่างกระจายทั่วถึง

จังหวะและความเคลื่อนไหว

เป็นภาพที่มีเรื่องราวที่ให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าการดูคนเข้าไปในเครื่องจักรในทิศทางจากด้านล่างขวา พุ่งขึ้นสู่ด้านบนซ้าย ซึ่งเป็นท่าทางและเรื่องราวหลัง เป็นทิศทางที่ใช้ความรู้สึกสัมผัสได้ นอกจากนี้ยังมีเส้นที่แสดงท่าทางของคนที่กำลังดึงในทิศทางที่ไม่สม่ำเสมอ ซึ่งเป็นท่าทางรองของภาพ

12. ชื่อภาพ Media Girl with Cigarette, 1993
 ขนาด 29x39 นิ้ว
 สื่อวัสดุ Mixed Media



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่แสดงสัญลักษณ์ผู้หญิง ที่แสดงถึงความหลงใหลในวัตถุไม่ว่าจะเป็นดวงตาที่เป็นเครื่องรับโทรทัศน์ หูเป็นโทรศัพท์ ปากเป็นเครื่องตอบรับเสียงอัตโนมัติ มีริมฝีปากที่กำลังคาบบุหรี่ ที่หูใส่ต่างหูที่มีเครื่องหมายแบรนด์เนม ที่ศิลปินสะท้อนถึงเรื่องราวของวัตถุนิยมและเทคโนโลยีที่เข้ามากลืนกินตัวตนของมนุษย์ เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน ในลักษณะที่เป็นเนื้อหาสะท้อนสังคม

รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพนี้ใช้การวางภาพแบบไม่มีเส้นทัศนียภาพนำสายตา เป็นภาพที่แสดงระนาบแบน ที่มีรูปทรงที่ลดทอนรายละเอียดของรูปทรงให้เป็นรูปทรงของสัญลักษณ์ โดยใช้รูปทรงอิสระเป็นหลัก และใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบรองที่ช่วยเสริมเรื่องราวในภาพให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นภาพที่นำเสนอให้คล้ายกับเป็นภาพบุคคล (Portrait)

ดูผลงาน

การจัดวางภาพในลักษณะของคนหันหน้าไปทางด้านข้าง ภาพนี้มีองค์ประกอบหลักเพียงรูปสัญลักษณ์คนเท่านั้น ในลักษณะของการวางกลางภาพ ภาพนี้จึงมีความสมดุลกันแบบอสมมาตร

เส้น

เส้นที่เกิดในภาพนั้นเกิดจากเส้นจริงของโครงสร้างในภาพ โดยมีเส้นอิสระเป็นหลักของภาพ และใช้เส้นเรขาคณิตมาเป็นส่วนประกอบรองของภาพเพื่อแสดงองค์ประกอบของคนในภาพ

มิติและบริเวณว่าง

เป็นภาพที่ศิลปินใช้พื้นที่โดยรวมในภาพอย่างเต็มพื้นที่เหลือพื้นที่ว่างในฉากหลังไว้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

จังหวะและความเคลื่อนไหว

เป็นภาพที่ศิลปินตั้งใจให้ดูเป็นภาพนิ่งของบุคคล ดังนั้นภาพโดยรวมของภาพนี้จึงดูไม่มีเรื่องราวความเคลื่อนไหว แต่ศิลปินก็ได้สอดแทรกการเคลื่อนไหวของริมฝีปากและควันบุรีซึ่งก็เป็นเรื่องราวรองให้ภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเท่านั้น

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง จำนวนทั้งหมด 12 ภาพ สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. เรื่องราวของภาพ

เรื่องราวในการสร้างสรรค์งานศิลปะของ คีธ แฮริง ส่วนมากมักมีที่มาจากแรงจูงใจของตัวศิลปินเอง ศิลปินมักจะใช้ภาพสัญลักษณ์ของคน สัตว์ และสิ่งของ ที่นำมาแสดงถึงเรื่องราวต่างๆ เพื่อสะท้อนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

โดยเรื่องราวที่นำเสนอในมีทั้งเรื่องราวเฉพาะตัวของศิลปิน เรื่องราวของผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เนื้อหาที่เกี่ยวกับเทศกาลในขณะที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน เรื่องราวของจินตนาการที่เป็นที่รับรู้และก็ยังเป็นสิ่งลึกลับที่ชวนในจินตนาการต่อไป รวมไปถึงเรื่องราวที่ศิลปินต้องการสะท้อนถึงปัญหาในสังคมไม่ว่าจะเป็นเรื่องใกล้ตัวอย่างสภาพสังคมที่พบเจอในทุกวัน ตลอดจนถึงเรื่องราวของปัญหาสังคมระดับโลก เช่น การเหยียดสีผิว หรือการรณรงค์เพื่อต่อต้านโรคเอดส์

2. รูปแบบของภาพ

2.1 รูปแบบแสดงสัญลักษณ์ ด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นจากรูปทรงอิสระและรูปทรงเรขาคณิต เพื่อแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ มีจำนวน 12 ภาพ ได้แก่

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

3. ดุลยภาพ

3.1 สมดุลแบบสมมาตร มีจำนวน 7 ภาพ ได้แก่

- Untitled. (1982)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)

3.2 สมดุลแบบอสมมาตร มีจำนวน 5 ภาพ ได้แก่

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

4 . เส้น

4.1 เส้นโครงสร้างจริงของวัตถุ มีจำนวน 12 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

1.2 เส้นอิสระ มีจำนวน 12 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)

- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

5. มิตินและบริเวณว่าง

5.1 ภาพมิติตื้นลึก มีจำนวน 3 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)

5.2 ภาพระนาบเดียว มีจำนวน 9 ภาพ

- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

6. จังหวะและการเคลื่อนไหว

6.1 การเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลาย มีจำนวน 10 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).

- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)

6.2 การเคลื่อนไหวในจังหวะที่หยุดนิ่ง มีจำนวน 2 ภาพ

- Best Buddy. (1990).
- Media Girl with Cigarette. (1993)

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง

ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง มีความโดดเด่นมากในเรื่องของการใช้เส้นที่มีความแม่นยำจับไว เป็นเส้นที่ลากขึ้นและจบภายในตัวโดยไม่มีการอาศัยการร่างภาพขึ้นมาก่อน

ผลงานของเขาแสดงออกให้ถึงการแสดงออกที่เรียบง่าย แฝงไปด้วยแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ สามารถที่จะถ่ายทอดรูปทรง ด้วยการใช้เส้นและสีที่น้อยและดูง่าย ผลงานออกมาดูคล้ายงานภาพการ์ตูนที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่มีการสร้างสรรค์ที่เฉพาะตัว ส่งผลให้งานมีความน่าสนใจ ผลงานสร้างสรรค์ของเขาแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและการค้นคว้า และผลงานในแต่ละช่วงความคิดก็ได้แสดงออกมาด้วยลักษณะที่เห็นได้ชัดถึงความเป็นตัวตนของเขา

ความคิดของ คีธ แฮริง เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาตั้งแต่เยาว์วัยและมีความสุข อีกทั้งประสบการณ์ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบิดาอีกด้วย รวมทั้งการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เพื่อสั่งสมประสบการณ์ศิลปะ ตลอดจนการได้เข้าศึกษาศิลปะในเชิงพาณิชย์ศิลป์ ที่ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผลงานของเขาเป็นไปในรูปแบบของงานกราฟิกด้วย

เห็นได้ว่าผลงานศิลปะของคีธ แฮริง นี้มีรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งยังมีพัฒนาการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ตามประสบการณ์ที่เพิ่มมากขึ้น จากจุดเริ่มต้นที่ใช้ชอล์คสีขาววาดเส้นลงในกระดานสีดำ คีธ แฮริงวาดภาพแต่ละภาพในสถานที่ที่ติดภาพนั้นๆ แต่ละภาพนั้นใช้เส้นที่แสดงถึงทักษะที่เชี่ยวชาญด้านการวาดและมีความมั่นใจในการลากเส้นโดยไม่ต้องมีการร่างภาพก่อน เพราะศิลปินได้มีการร่างแบบไว้โดยคร่าวในแผ่นกระดานก่อนที่จะไปวาดในสถานที่จริงผลงานในช่วงเวลาแรกนี้เป็นผลงานที่เกิดขึ้นในสถานีรถไฟใต้ดินซึ่งผลงานของ คีธ แฮริงนี้เป็นผลงานในแนวกราฟิกดี ซึ่งมีจะถูกมองว่าเป็นผลงานที่มีความรุนแรง เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมและยาเสพติด แต่กลับกันที่งานของแฮริงเป็นงานที่ได้รับการยอมรับในวงกว้างขวาง ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างก็ให้การต้อนรับและเข้าใจในผลงานของเขา ทั้งนี้ก็เพราะว่างานศิลปะของคีธ แฮริงนั้นดูเหมือนภาพวาดของเด็กที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อนนั่นเอง ด้วยรูปทรงที่ง่ายมีการลดทอนมาจากรูปทรงในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างของคน สัตว์ หรือสิ่งของที่แสดงเพียงเส้นรอบนอก (Outline) เท่านั้น รวมทั้งมีการใช้เส้นที่ลากเป็นจังหวะสั้นๆ รอบๆวัตถุในภาพเพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่งของคนหรือวัตถุในภาพ ซึ่งทำให้ภาพดูมีจังหวะและลีลาที่สนุกสนานและไม่หยุดนิ่ง รวมไปถึงการทิ้งพื้นที่รอบๆภาพให้ว่าง เพื่อเป็นการขับให้เส้นที่วาดนั้นโดดเด่นขึ้นมา อีกทั้งเนื้อหาของภาพนั้นก็ได้นำถึงเรื่องราวรอบตัวทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เรื่องราวของเทศกาลต่างๆ และเรื่องราวของจินตนาการที่สามารถนำไปคิดต่อและผูกให้เป็นเรื่องราวได้ซึ่งต่อมาในช่วงหลังที่คีธ แฮริง

มีประสบการณ์และความชำนาญมากขึ้น เขาก็ได้ทดลองการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมา โดยเริ่มมีการใช้เส้นสายที่มากขึ้น ซับซ้อนมากขึ้น จากที่เคยมีพื้นที่เหลือว่างในผลงาน ก็ได้ที่การใช้เส้นเข้ามาสร้างจังหวะและลีลาของความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ไม่จบสิ้น และมีการใช้สีที่ทับซ้อน และการไล่โทนสี จากที่เคยใช้เพียงสีในวงจรที่ 1 ก็ได้ใช้สีมาผสมผสานกันมากขึ้น มีเนื้อหาที่สะท้อนถึงเรื่องราวของสังคมที่ศิลปินให้ความสนใจในขณะนั้นๆ

ผลงานสร้างสรรค์ในช่วงแรกของเขาเป็นผลงานที่ได้เขียนลงบนกระดาษดำ ด้วยชอล์คขาวแล้วนำไปติดไว้ในสถานีรถไฟใต้ดิน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของชื่อเสียงของเขาและเป็นจุดเริ่มที่ทำให้เขาเห็นถึงอิทธิพลของงานศิลปะที่มีต่อสังคม และการรับรู้รวมทั้งอารมณ์ร่วมของผู้รับชมงานศิลปะที่อยู่ภายนอกพื้นที่แสดงงาน ที่ส่งผลให้เขาเริ่มต้นผลิตงานที่สะท้อนถึงสังคมในส่วนที่เขาสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์เพื่อโรคเอดส์ การรณรงค์เพื่อต่อต้านการเหยียดผิวในอาฟริกา เป็นต้น

นอกจากนี้เขายังได้ตั้งร้านค้าชื่อ ป๊อบช็อป ขึ้นเพื่อเป็นหนึ่งในสื่อที่จะกระจายงานศิลปะของเขาสู่กว้างด้วยแนวความคิดว่างานศิลปะไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงและยังสามารถเข้าถึงทุกคนได้อย่างทั่วถึงในรูปแบบที่สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน อาจจะเป็นโปสเตอร์ เสื้อยืด ตลอดจนถุงผ้ากันเปื้อน ซึ่งนี่ก็เป็นจุดหนึ่งที่ชื่อเสียงของเขากระจายไปทั่วโลก

คีธ แฮริง ได้มีโอกาสในการเดินทางไปเผยแพร่ผลงานศิลปะและเปิดร้าน ป๊อบช็อปตามเมืองสำคัญต่างๆทั่วโลก ซึ่งแต่ละที่เขาก็ได้ฝากผลงานไว้ให้เป็นที่รับรู้ ซึ่งผลงานที่เหมือนการตูนของเขานั้นเองที่ทำให้ผลงานของเขาเป็นที่สนใจ เพราะสามารถเข้าใจได้ง่าย และเขาก็เป็นหนึ่งในศิลปินที่เป็นขวัญใจของเด็กๆซึ่งยืนยันได้จากการที่เขาทำหนังสือฝึกการอ่านภาษาอังกฤษ เอบีซี ที่เป็นภาพลายเส้นผลงานของเขา ซึ่งนับได้ว่าเป็นการส่งเสริมการรับรู้ทางศิลปะและสุนทรีย์ให้แก่เยาวชน

สรุปได้ว่าผลงานศิลปะของคีธ แฮริง ใช้เวลาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพียง 12 ปี ก่อนที่จะจากลาไปด้วยวัยเพียง 32 ปี ด้วยการสร้างสรรค์ในรูปสัญลักษณ์ ที่มีแนวคิดเปลี่ยนไปตามวัยที่เพิ่มขึ้นและความสนใจที่แปรเปลี่ยนไปในแต่ละช่วงวัย ส่งผลให้งานของเขาเป็นที่สนใจและจับตามอง ทั้งยังง่ายที่จะรับรู้ งานของเขาจึงเป็นงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์

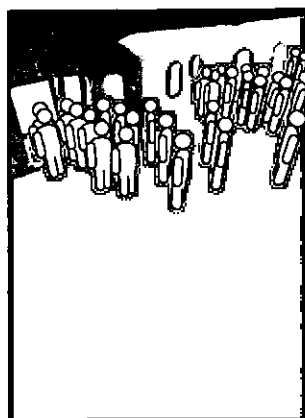
จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของคิธ แฮริง ผู้วิจิตรนำผลการศึกษามาประยุกต์พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม โดยเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ จะเป็นเนื้อหาและเรื่องราวที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในเมืองใหญ่ที่มีแต่ความรีบเร่ง การเอาตัวรอดในสังคม ชีวิตและการดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ โดยที่ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาเช่นนี้ เพื่อที่จะตอบรับกับแนวความคิด และความเป็นมาของศิลปะกราฟิติ ที่เป็นศิลปะที่พบเห็นได้ในเมืองใหญ่ เมืองที่พัฒนา รวมไปถึงเมืองที่มีบทบาทสำคัญทางธุรกิจ อีกทั้งศิลปินที่ทำการศึกษาคิธ แฮริง ก็ได้เริ่มต้นผลงานของเขาในสาธารณะที่สถานีรถไฟใต้ดินที่ซึ่งเป็นแหล่งรวมผู้คนหลากหลาย แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเดียวกันที่จะขึ้นสู่ขบวนรถไฟเพื่อที่จะเดินทางไปทำกิจของแต่ละคน

โดยการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานนี้สามารถแบ่งช่วงผลงานของผู้วิจัยได้เป็น 3 ช่วงเวลา แบ่งเป็นผลงานในช่วงการทดลองสร้างสรรค์ 2 ช่วงเวลา และเป็นผลงานจากการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมที่เป็นผลจากการศึกษาและทดลองอีก 1 ช่วง โดยเรียงลำดับการศึกษาได้ดังนี้

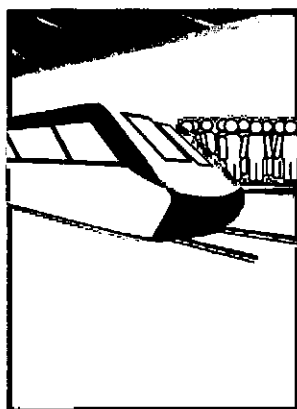
ผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในช่วงเวลาที่ 1

ผู้วิจัยได้พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจากแนวทางของคิธ แฮริง โดยเห็นว่าผลงานของคิธ แฮริงนั้นมีการใช้เส้นที่วาดอย่างแม่นยำ และมีการลดทอนรายละเอียดใช้เพียงเส้นรอบรูปเท่านั้น อีกทั้งยังใช้เส้นสีขาวบนพื้นสีดำเพียงเท่านั้น อีกทั้งเรื่องราวก็ยังคงเป็นเรื่องราวของสภาพแวดล้อมและสังคมที่ใกล้ชิดกับของศิลปิน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดของศิลปินมาประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานออกมาในชุดผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการสร้างสรรค์

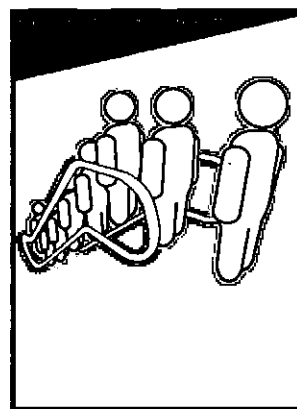
โดยต้องการจะนำเสนอเรื่องราวใกล้ตัวของผู้วิจัยและของผู้คนที่ต้องเดินทางด้วยรถไฟฟ้าในช่วงเวลาเร่งด่วนยามเช้า ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ผู้คนมากมายในสถานีรถไฟฟ้า เป็นชุดผลงานที่มีชื่อว่า BTS ซึ่งแบ่งออกเป็นผลงาน 3 ชิ้น คือ BTS No.1, BTS No.2, BTS No.3 สามารถกล่าวสรุปถึงแนวทางและแนวคิดในการสร้างสรรค์ชุดผลงานนี้ได้ดังนี้



BTS No.1



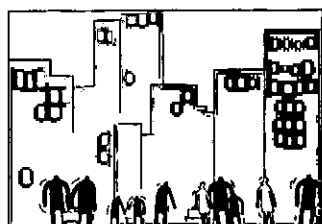
BTS No.2



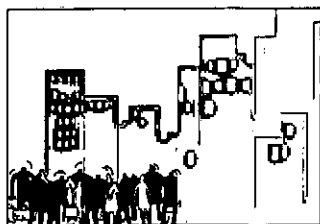
BTS No.3

ผู้วิจัยได้ทดลองลดทอนรูปทรงของคนให้เป็นลักษณะของสัญลักษณ์ภาพ (Pictograph) เพราะต้องการสื่อให้เป็นสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายและเข้าใจได้โดยง่าย และมีการใช้การซ้ำกันของสัญลักษณ์เพื่อสื่อให้เห็นถึงจำนวนของผู้คนที่มีความหนาแน่น นอกจากนี้ยังใช้หลักการลดทอนรูปทรงเดียวกันนี้มาลดทอนรูปทรงอื่นๆ ในภาพ เช่น บ้านโตเลื่อน ขบวนรถไฟไฟฟ้า เป็นต้น และใช้เส้นที่มีความหนาแน่นจากการใช้สีที่ศิลปินใช้เพียงคู่สีขาวและดำเท่านั้น ทางผู้วิจัยได้ทดลองใช้สีโมโนโทน (Monotone) โดยใช้สีเทาเป็นหลัก และสอดแทรกด้วยคู่สีดำและขาวตามแนวทางของศิลปิน คีธ แฮริง

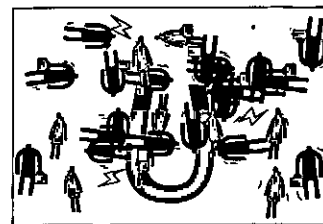
หลังจากได้ทดลองผลงานที่ผ่านมาแล้ว ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาอีกชุดหนึ่ง โดยเรื่องราวและเนื้อหา ยังคงเน้นเรื่องราวที่ต่อเนื่องจากผลงานที่ได้ทดลองผ่านมา โดยชุดผลงานนี้ใช้ชื่อว่า Office Gravity แบ่งเป็นผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น คือ Office Gravity No.1, Office Gravity No.2, Office Gravity No.3



Office Gravity No.1



Office Gravity No.2



Office Gravity No.3

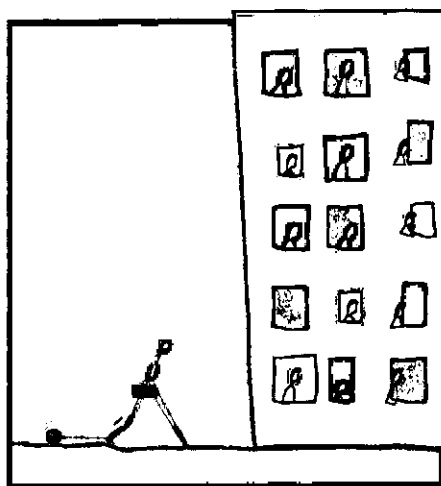
กล่าวถึงเรื่องราวชีวิตของคนทำงาน นักธุรกิจ หรือที่เรียกกันว่า มนุษย์เงินเดือน การมีชีวิตอยู่ท่ามกลางตึกสูง ความรีบเร่ง การเบียดเสียดกัน จนไปถึงการเปรียบเทียบถึงการทำงานนั้นเป็นแม่เหล็กที่ดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาทั้งๆที่จริงๆแล้วจะต้องการหรือไม่ก็ตาม แต่ด้วยแรงดึงดูดของแม่เหล็กก็แสดงถึงอำนาจที่เหนือกว่า

โดยชุดผลงาน Office Gravity นี้ได้ทดลองปรับเส้นรอบนอกของรูปทรง ให้เป็นลักษณะของเส้นต่อเนื่องและลดทอนรายละเอียดจากชุดผลงาน BTS ให้น้อยลง และได้เพิ่มเส้นแสดงการเคลื่อนไหวรอบรูปคนตามแนวทางของคิลปิน คีธ แฮริง และมีการใช้เส้นเชิงเรขาคณิตในส่วนของตึกซึ่งเป็นบรรยากาศ ใช้เส้นรอบรูปที่มีขนาดของเส้นบางลงจากชุดผลงาน BTS แต่ได้มีการใช้สีเส้นเข้ามาร่วมด้วย โดยอ้างอิงจากโครงสร้างที่ คีธ แฮริง ได้ใช้ในผลงานของเขา เป็นสีที่เป็นแม่สี หรือสีในวงจรที่ 1 (สีปฐมภูมิ) เป็นหลัก ส่งผลให้งานมีความสดใส น่าสนใจ และเว้นบริเวณว่างรอบรูปไว้ตามแนวทางของคีธ แฮริง ในผลงานช่วงแรกของเขา

ต่อมาผู้วิจัยเห็นว่าผลงานทั้งสองชุดที่ผ่านมายังคงเน้นรูปลักษณะของคนในเชิงสัญลักษณ์ภาพ จึงได้ทดลองเปลี่ยนแปลงโดยใช้เส้นอิสระเป็นโครงเส้นรอบรูป ซึ่งเมื่อใดใช้เส้นอิสระแล้วทำให้รับรู้ว่าเป็นภาพคนได้ยาก จึงต้องใส่รายละเอียดของแต่ละคนเข้าไปเพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ แต่ต้องควบคุมให้ไม่ให้มีรายละเอียดมากเกินไป ผลงานชุดนี้มีชื่อว่า Working Hour แบ่งออกเป็นผลงานรวม 2 ชิ้น คือ Working Hour No.1, Working Hour No.2



Working Hour No.1



Working Hour No.2

เนื้อหาของผลงานยังคงเป็นเรื่องราวของคนทำงาน แสดงถึงการที่ต้องแย่งไปเป็นผู้นำผู้อื่น และการทำงานนั้นบางครั้งก็เปรียบเหมือนนักโทษที่ก้าวนำตัวเองเข้าสู่คุกด้วยตัวเอง ผล

งานชุดนี้มีการใช้สีในขั้นทุติยภูมิ (สีขั้นที่ 2) ซึ่งเป็นการทดลองผสมสีที่ได้ใช้ในผลงานที่ผ่านมา และยังมีการจัดวางองค์ประกอบของกรอบภาพให้เป็นลักษณะของการตัดขอบ (Die-Cut) ตามรอบวัตถุ ซึ่งเป็นกลวิธีที่มักใช้กันในงานออกแบบกราฟิก (Graphic Design) มาผสมผสานกันในงานศิลปะ

ผลงานการพัฒนาศรสร้างสรรคของผู้วิจัยในช่วงเวลาที่ 2

จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยในช่วงเวลาที่ 1 โดยยึดตามแนวทางของศิลปินที่ศึกษา คีธ แฮริง โดยผู้วิจัยได้ทำการลดทอนรายละเอียดของภาพตามแนวทางของศิลปิน พร้อมกันนั้นได้เพิ่มเติมรายละเอียดของเส้นในรูปแบบต่าง ๆ กัน ดังที่ผ่านมานั้น ในขั้นตอนของการพัฒนาศรสร้างสรรคในช่วงเวลาที่ 2 ของผู้วิจัย ได้ใช้แนวทางใหม่เข้าไปผสมผสานรูปลักษณของผลงานให้มีความเป็นอิสระของเส้น โดยอ้างอิงกับรูปลักษณในธรรมชาติ และรูปลักษณที่เห็นจริง

โดยเนื้อหาที่นำเสนอในช่วงเวลาที่ 2 ของการพัฒนาศรสร้างสรรคยังคงเป็นเรื่องราวของชีวิตของผู้คนที่ดำรงอาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ ดังเช่นในช่วงเวลาที่ 1

เริ่มต้นการปฏิบัติทดลองในครั้งนี้ โดยการมองย้อนกลับไปถึงผลงานของศิลปินที่ทำการศึกษา คีธ แฮริง ในครั้งที่เริ่มต้นมีผลงานภาพวาดในสถานีรถไฟใต้ดิน ในครั้งนั้นที่คีธ ได้ใช้ลายเส้นสีขาวบนพื้นสีดำ ซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม ผู้วิจัยได้ทำงานขึ้นมาชิ้นหนึ่งโดยอาศัยกระบวนการสร้างงานนั้นเป็นผลงานชื่อ Glitter Night เป็นภาพลายเส้นของกลุ่มคนที่ทับซ้อนกัน แสดงบรรยากาศของความรื่นเริงในสถานที่ที่เฝ้ายามค่าคืน มีกลุ่มแสงที่แสดงถึงความระยิบระยับภาพที่ได้ทำการทดลองภาพนี้จึงเป็นภาพที่สร้างสรรคขึ้นมาโดยใช้รูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัย เข้าไปผสมผสานกับรูปแบบของคีธ แฮริง โดยใช้สีวัสดุที่เป็นไปตามแนวทางของศิลปินต้นแบบ



Glitter Night

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาอีกชุดหนึ่ง โดยอาศัยแนวทางจากที่ผ่านมา ซึ่งในครั้งนี้ได้ใช้สีเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ โดยเน้นสีที่เป็นแม่สีเป็นหลัก ซึ่งเป็นสีที่คิธ แฮริงมักจะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื้อหาของผลงานในชุดนี้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการคอย ซึ่งแต่ละคนก็จะมีเรื่องราวของการคอยในเวลาและสถานที่ที่แตกต่างกันไป ด้วยความรู้สึกของการรอคอยนั้นจะเป็นเรื่องน่าเบื่อ เรื่องของอารมณ์ที่ไม่ดีนัก ผู้วิจัยต้องการสร้างความขัดแย้ง (Contrast) ในตัวเองของภาพโดยใช้สีสันทึบที่สดใสแทนที่จากความรู้สึกจริงที่มักจะมองอารมณ์เบื่อบ่อยเป็นโทนสีที่เคร่งขรึม ผลงานในชุดนี้ชื่อชุดว่า Wait มีผลงาน 2 ชิ้นชื่อว่า Wait01 และ Wait02



Wait01



Wait02

ผลงาน Wait 01 ได้ใช้เส้นรอบนอกเป็นหลักในการนำเสนอรูปทรง เป็นรูปของผู้หญิงนั่งคอย โดยใส่รายละเอียดของเสื้อผ้าและแสงเงาเพื่อให้ภาพมีเนื้อหามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ภาพมีน้ำหนักของภาพมากขึ้น ในขณะที่บรรยากาศจากหลัง ใช้ที่มีจังหวะลีลาที่เลื่อนไหล ตามแนวทางของศิลปะต้นแบบแต่ว่าเป็นการใช้เส้นที่ต่อเนื่องแทนที่จะเป็นเส้นในจังหวะสั้นๆตามแบบของ คิธ แฮริง

ผลงาน Wait 02 เป็นภาพที่นำเสนอเรื่องราวของการรอคอยรถประจำทาง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมเมืองใหญ่ สีสันทึบยังคงเป็นสีสันทึบที่สดใส โดยเน้นสีที่เป็นแม่สี (สีขั้นที่ 1) ในองค์ประกอบหลักที่ต้องการนำเสนอ นั่นคือรูปคน และรูปรถประจำทาง นอก

จากนั้นยังได้ใช้สีดำและสีเทาเป็นส่วนร่วมในภาพในการใส่น้ำหนักให้ภาพ นอกจากนั้นยังช่วยเสริมสีของรูปหลักที่ต้องการนำเสนอให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น

หลังจากได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมาทั้งหมดแล้วนั้น ผู้วิจัยทดลองแนวทางของภาพที่มีองค์ประกอบของภาพในแนวของกราฟิกดีไซน์ ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ เป็นภาพที่เป็นองค์ประกอบหลายส่วน มีสีสันทับซ้อน ใช้เส้นรอบนอกเป็นหลักในการนำเสนอ แต่ยังคงความเรียบง่ายด้วยการลดรายละเอียดที่ซับซ้อนภาพในภาพ

ภาพผลงานในชุดต่อไปนี้มีชื่อชุดว่า Lonesome มีผลงาน 2 ชิ้น ชื่อว่า Lonesome No.1, Lonesome No.2 ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอถึงเรื่องราวของของความเปล่าเปลี่ยวของผู้คนในเมือง โดยต้องการนำเสนอภาพของบรรยากาศที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน ระหว่างตัวคนและสภาพแวดล้อม



Lonesome No.1



Lonesome No. 2

โดยภาพ Lonesome No.1 เป็นภาพเส้นรอบนอกของหญิงสาวที่ยืนเหงาอยู่ในบรรยากาศต้นไม้ที่ใบปลิวไสว ซึ่งเป็นภาพที่ผู้คนเห็นแล้วให้ความรู้สึกอ้างว้าง

ภาพนี้ได้ลดทอนรายละเอียดของคน และต้นไม้ให้เหลือเพียงภาพย้อนแสง (Silhouette) และปรับเปลี่ยนรายละเอียดของใบไม้ปลิวให้เป็นรูปทรงกลม เพื่อสร้างความแปลกตาและน่าสนใจให้กับภาพ โดยมีการใช้เส้นตรงในกรอบของเส้นที่ให้ความรู้สึกที่พริ้วไหว เป็นเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหว ตามแนวทางของศิลปินต้นแบบ

สำหรับการใช้สีของภาพ Lonesome No.1 นั้น ได้ใช้โครงสร้างที่นำมาจากบรรยากาศของพระอาทิตย์ที่กำลังจะตกดินซึ่งเป็นบรรยากาศที่ชวนให้รู้สึกสะท้อนใจได้โดยง่ายมาเป็นโครงสร้างในการนำเสนอภาพนี้ โดยใช้ฉากหลังเป็นสีขาวเพื่อสร้างพื้นที่ว่างเปล่าให้เกิดขึ้นกับภาพ

สำหรับอีกภาพหนึ่งในช่วงการทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้มีชื่อว่า Lonesome No.2 เป็นภาพของผู้ชายยืนอยู่ในร่มภายใต้บรรยากาศฝนพรำ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งบรรยากาศที่ชวนให้เกิดความรู้สึกเหงาได้

ภาพนี้ได้ลดทอนรายละเอียดที่เหมือนจริงของตัวคนออก แต่ได้เสริมรายละเอียดของเส้นเข้าไปในภาพ เพื่อสร้างความน่าสนใจในรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ โดยเฉพาะในส่วนข้อมือที่ใช้เทคนิคการลดน้ำหนักของสีให้มีความโปร่งแสง (Opacity) เพื่อให้เกิดการทับซ้อนกันของสี นอกจากนี้ส่วนของบรรยากาศของฝน ผู้วิจัยได้ใช้เส้นที่พริ้วไหวเพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหวของภาพ และใช้ฉากหลังสีขาวเพื่อสร้างพื้นที่ว่างและยังสื่อได้ถึงความรู้สึกว่างอีกด้วย

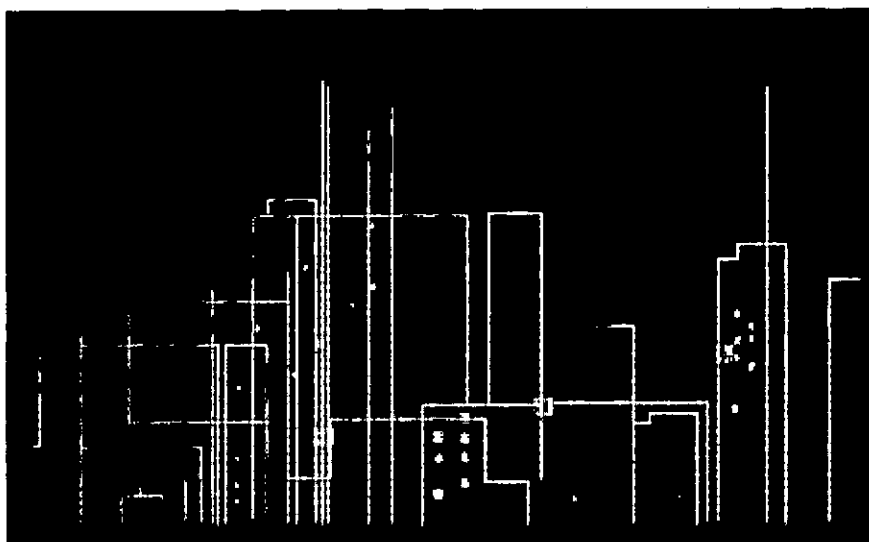
สำหรับสีที่ใช้ในงานนี้ ได้ใช้สีในโทนสีน้ำเงินที่สื่อถึงความเหงา และยังแสดงออกถึงบรรยากาศของฝนตกด้วยเช่นกัน

จากผลงานในช่วงของการพัฒนาสร้างสรรค์ในช่วงที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานที่สอดคล้องแนวทางของกราฟิกดีไซน์มาเป็นส่วนหลักที่ผสมผสานกับแนวทางของศิลปินที่ศึกษา คือ ธีร แอริง และมีการใช้เส้นรอบนอกของวัตถุจริงที่มีการลดทอนรายละเอียดลง โดยไม่แสดงออกในรูปแบบของสัญลักษณ์ภาพ เหมือนกับในช่วงเวลาพัฒนาสร้างสรรค์ในช่วงที่ 1 ภาพที่ออกมาจึงมีรายละเอียดมากขึ้นแต่ว่าดูแล้วไม่วุ่นวายในรายละเอียด นอกจากนี้ยังใช้รูปลักษณะของภาพย้อนแสง (Silhouette) มาใช้ในภาพผลงานช่วงเวลานี้ด้วย

นอกจากนี้ยังมีการใช้สีที่เป็นแม่สีขั้นที่ 1 เป็นหลัก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแนวทางของธีร แอริง ในการใช้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งจะทำให้ภาพมีความสดใสด้วยสีขั้นที่นำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาทดลองใช้และยังได้ผสมผสานสีในแม่สีขั้นที่ 1 ให้เป็นสีขั้นที่ 2 เพื่อคุมโทนของสีและบรรยากาศให้ดูมีมิติเพิ่มขึ้น และมีการปล่อยฉากหลังให้มีบริเวณว่างเพื่อสร้างบรรยากาศและขับให้ภาพวัตถุมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาตามที่ได้เสนอผ่านมานั้น ผู้วิจัยได้นำผลของการศึกษาทั้งจากแนวความคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปิน คีธ แฮริง และความรู้จากการได้ทดลองของผู้วิจัยเอง โดยได้นำผลจากการศึกษามาประยุกต์พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม ตามแนวทางของผู้วิจัย ในชื่อชุดผลงานว่า City Life มีจำนวนทั้งสิ้น 5 ภาพ ได้แก่

ชื่อภาพ City Life 01
ขนาด 100 x 65 ซม.
สื่อวัสดุ ภาพพิมพ์อิงค์เจต ผนังลงบนแผ่นโลหะ



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองที่มีวิถีการใช้ชีวิตในยามค่ำคืนที่ดูเป็นประกายภายใต้ความมืดของกลางคืน ซึ่งมองว่ากลางคืนก็สื่อได้ถึงความงดงามและต้องการเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดีต่อความรื่นเริงของชีวิตยามค่ำคืน ซึ่งจัดว่าเป็นภาพที่เป็นเนื้อหาส่วนตัว ที่สะท้อนสภาพสังคมในลักษณะของการใช้สัญลักษณ์โครงสร้างของคนเป็นภาพสวยงามของชีวิตคนเมืองยามค่ำคืน

รูปแบบ

นำเสนอภาพนี้ให้เป็นภาพที่ดูเป็นระนาบเดียว ที่ถ่ายทอดความคิดด้วยการตัดทอนรายละเอียด ที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งออกเป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน ท่าทางกิริยา
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง ทั้งคน และภาพตึกที่ใช้เพียงแสงประกายระยิบระยับของไฟในตึกยามค่ำคืน และใช้เส้นแต่เพียงน้อย
3. นำเสนอจินตนาการ ภาพโครงร่างของคนที่ยางเบา กลืนไปกับบรรยากาศจนแทบจะเป็นชิ้นเดียวกัน และมีขนาดใหญ่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

ดูลยภาพ

การจัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ มีการจัดวางภาพคนที่อยู่เฉพาะด้านขวา และฉากหลังที่วางแสงไฟของตึกกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ ทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันแบบอสมมาตร ที่ทั้งสองข้างไม่เท่ากัน

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นสีขาวบนพื้นสีเข้ม เพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นนั้นเป็นเส้นอิสระ

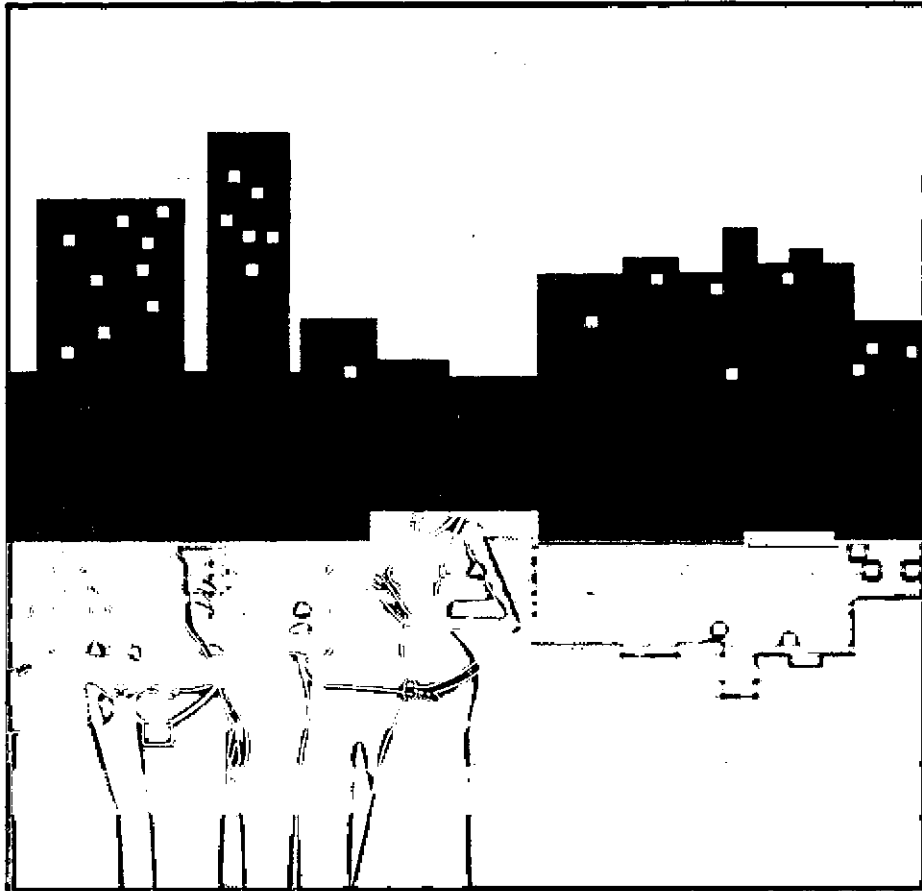
มิติและบริเวณว่าง

ภาพไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ เป็นภาพที่แสดงระนาบแบนราบของภาพ และในส่วนของบริษัทว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีเส้นที่แสดงประกายระยิบระยับของตึกยามค่ำคืนให้เป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบรอบตัววัตถุหลักเพื่อแสดงถึงความหยุดนิ่งคนทั้งสอง ที่ตั้งใจให้มีการเพ่งมองมายังภาพของคนทั้งสอง

ชื่อภาพ City Life 02
 ขนาด 100 x 100 ซม.
 สื่อวัสดุ ภาพพิมพ์อิงค์เจท ผนังลงบนแผ่นโลหะ



เรื่องราวของภาพ

เป็นอีกภาพหนึ่งที่ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองที่มีวิถีการใช้ชีวิตในยามค่ำคืน หลังจากเวลางานที่เน้นถึงการสรรค์กัน โดยมีฉากหลังเป็นเงาสะท้อนตึกลงในน้ำ แสดงมุมมองที่สามารถพลิกกลับได้ของสิ่งที่มั่นคงของสิ่งปลูกสร้าง และมีภาพของกลุ่มคนที่กำลังมีความรื่นเริงของชีวิตยามค่ำคืนย่ำ ซึ่งจัดว่าเป็นภาพที่เป็นเนื้อหาส่วนตัว ที่สะท้อนสภาพสังคมในลักษณะของการใช้สัญลักษณ์โครงร่างของคนเป็นภาพสวยงามของชีวิตคนเมืองที่มีการสรรค์กัน

รูปแบบ

นำเสนอภาพนี้ให้เป็นภาพที่ดูเป็นระนาบเดียว ที่ถ่ายทอดความคิดด้วยการตัดทอนรายละเอียด ที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งออกเป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน ท่าทางกิริยา
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง ทั้งคน และภาพตึกที่ใช้เส้นรอบนอกเป็นเสมือนภาพย้อนแสงและใช้สีที่สื่อถึงการกระตุ้นเร้าและแสงอาทิตย์ยามอัสดง

ดุลยภาพ

การจัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ มีการจัดวางภาพกลุ่มคนที่อยู่เฉพาะด้านซ้าย และฉากหลังที่เป็นตึกและภาพพระอาทิตย์ดวงโต ทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันแบบอสมมาตร ที่ทั้งสองข้างไม่เท่ากัน

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยภาพกลุ่มคนใช้เป็นเส้นรอบนอกสีขาวบนพื้นสีส้มเข้มเพื่อสร้างความกลมกลืนกันกับฉากหลัง โดยเส้นนั้นใช้เป็นเส้นอิสระ

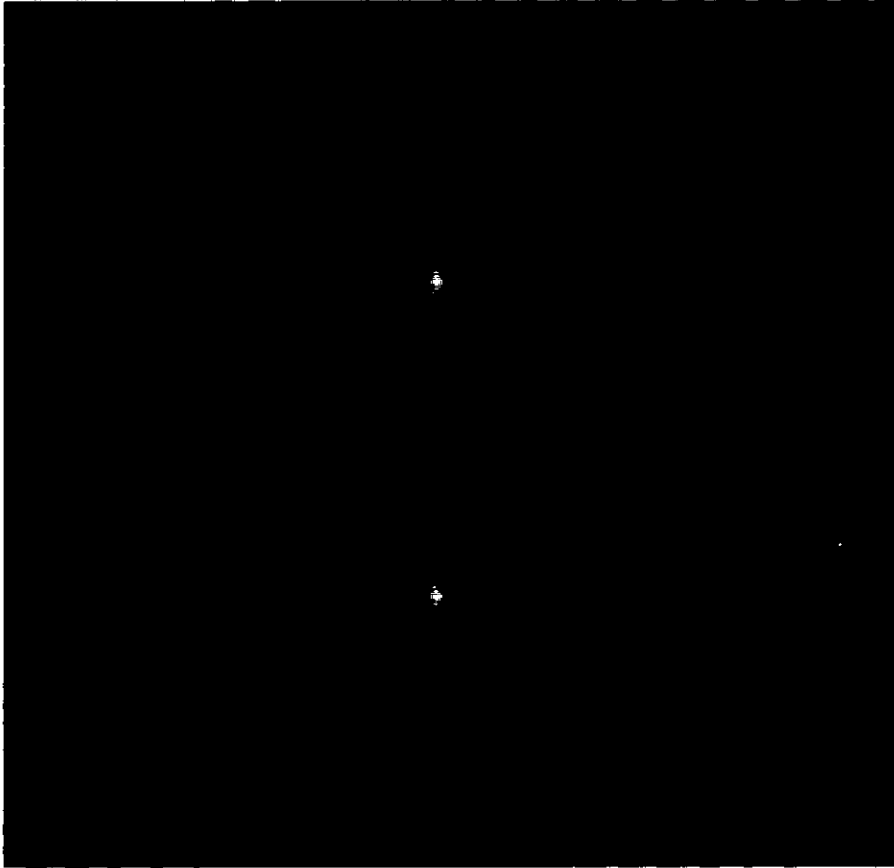
มิติและบริเวณว่าง

ภาพไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ เป็นภาพที่แสดงระนาบแบนราบของภาพ และในส่วน of บริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีเส้นที่แสดงบรรยากาศของยามเย็นให้เป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

มีการใช้เส้นมาเป็นองค์ประกอบรอบตัววัตถุหลักเพื่อแสดงถึงความหยุดนิ่งของกลุ่มคนที่ตั้งใจให้เหมือนกับเป็นจังหวะหยุดภาพไว้เพื่อแสดงถึงช่วงเวลาที่น่าประทับใจ

ชื่อภาพ City Life 03
 ขนาด 100 x 65 ซม.
 สื่อวัสดุ ภาพพิมพ์อิงค์เจท ผนังลงบนแผ่นโลหะ



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตอีกมุมมองหนึ่งของผู้คนในเมืองที่มีวิถีการใช้ชีวิตในยามค่ำคืนที่โดดเดี่ยว ดูอ้างว้างเดียวดาย ซึ่งจัดว่าเป็นภาพที่เป็นเนื้อหาส่วนตัว ที่สะท้อนสภาพสังคมคนเมืองที่อยู่ตัวคนเดียว ในลักษณะของการใช้สัญลักษณ์โครงร่างของคนเป็นภาพเงาของชีวิตคนเมืองยามค่ำคืน

รูปแบบ

นำเสนอภาพนี้ให้เป็นภาพที่ดูเป็นระนาบเดียว ที่ถ่ายทอดความคิดด้วยการตัดทอนรายละเอียด ที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งออกเป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน ท่าทางกิริยา

2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง ทั้งคน และภาพตึกที่ใช้เพียงภาพตึกและเงาสะท้อน มีการใช้เส้นแต่เพียงน้อย

3. นำเสนอจินตนาการ ภาพโครงร่างของคนที่มีขนาดใหญ่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เพื่อสื่อให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความโดดเดี่ยว

ดุลยภาพ

การจัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ มีการจัดวางภาพคนที่อยู่เฉพาะด้านขวา และฉากหลังเป็นภาพของหมู่ตึกกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ ทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันแบบอสมมาตร ที่ทั้งสองข้างไม่เท่ากัน

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นสีขาวบนพื้นสีเข้ม เพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นนั้นเป็นเส้นอิสระ

มิติและบริเวณว่าง

ภาพไม่แสดงมิติตื้นลึกของภาพ เป็นภาพที่แสดงระนาบแบนราบของภาพ และในส่วน of บริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีสีที่เข้มข้นที่สื่อถึงยามค่ำคืนให้เป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

เป็นภาพที่แสดงถึงจังหวะหยุดนิ่งของการเดินไปอย่างอ้างว้าง ภาพจึงแสดงถึงจังหวะการเคลื่อนไหวแบบหยุดนิ่ง

ชื่อภาพ City Life 04
 ขนาด 100 x 65 ซม.
 สื่อวัสดุ ภาพพิมพ์อิงค์เจท ผืนกึ่งบนแผ่นโลหะ



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในโลกธุรกิจที่ไม่หยุดนิ่ง การเคลื่อนไหวอย่างกระตือรือร้นของผู้คนในวงจรธุรกิจ มีภาพของลูกโลกที่สื่อถึงการที่จะติดต่อกันข้ามโลกในยุคปัจจุบันนั้นไม่ได้ยุ่งยาก

รูปแบบ

นำเสนอภาพนี้ให้เป็นภาพที่ดูมีมิติ ที่ถ่ายทอดความคิดด้วยการตัดทอนรายละเอียดที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งออกเป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน รูปลูกโลก
 2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง ทั้งคน และภาพตึกที่ใช้เงาของภาพย้อนแสงเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์

3. นำเสนอจินตนาการ ภาพโครงสร้างของคนและตึกที่กลืนไปกับบรรยากาศจนแทบจะเป็นชิ้นเดียวกัน และมีขนาดของโลกที่ใหญ่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

ดูเลยภาพ

การจัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ มีการจัดวางภาพคนและตึกที่กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ และด้านหน้าฝั่งขวาเป็นภาพโครงสร้างของโลก ทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันแบบอสมมาตร ที่ทั้งสองข้างไม่เท่ากัน

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยฉากหลังใช้เป็นเส้นเงาทึบเพื่อสร้างความกลมกลืนของตัวคนและตึก และมีลูกโลกด้านหน้า โดยเส้นนั้นเป็นเส้นเรขาคณิต

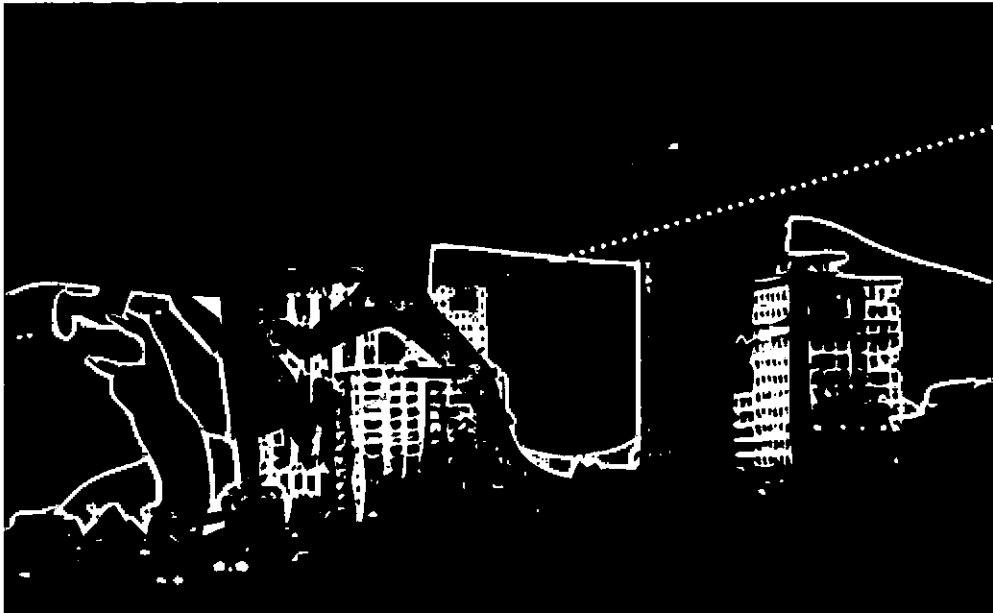
มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงมิติตื้นลึกของภาพระหว่างส่วนของคน ตึก และลูกโลก ในส่วนของบริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีการใช้สีเข้มให้เป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

แสดงถึงการเคลื่อนไหวของคนในภาพด้วยอากัปภิกิริยาที่แตกต่างกันออกไป และวางภาพโลกให้เอียงเพื่อลงให้ดูว่าโลกนี้พร้อมที่จะหมุนต่อไปตลอด

ชื่อภาพ City Life 05
 ขนาด 100 x 65 ซม.
 สื่อวัสดุ ภาพพิมพ์อิงค์เจท ผนังลงบนแผ่นโลหะ



เรื่องราวของภาพ

เป็นภาพที่ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในเมืองที่ยังคงแสดงความร่าเริงได้ในเมืองใหญ่ที่ดูลึกลับ เพราะผู้ศึกษาเห็นว่าเมืองใหญ่ที่ลึกลับนี้ก็ยังมีความน่าสนใจซึ่งแต่ละคนก็มีมุมที่แตกต่างกันไปที่จะสร้างความสดใสร่าเริงให้เกิดขึ้น ตามประสบการณ์ ของแต่ละบุคคลที่จะประสบกันไป

รูปแบบ

นำเสนอภาพนี้ให้เป็นภาพที่ดูมีชีวิต ที่ถ่ายทอดความคิดด้วยการตัดทอนรายละเอียดที่ยังคงสามารถรับรู้ลักษณะของภาพได้ โดยแบ่งออกเป็น

1. การเลียนแบบรูปทรงที่มีอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน ท่าทางกระโดดโลดเต้น
2. การลดทอนรายละเอียดของรูปทรง ทั้งคน และภาพตึกที่ใช้เงาที่บดบังในแบบของภาพย้อนแสง และใช้เส้นแต่เพียงน้อย
3. นำเสนอจินตนาการ ภาพโครงร่างของคนกระโดดที่ขนาดใหญ่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

ดุลยภาพ

การจัดภาพในมุมมองที่ผิดเพี้ยน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ มีการจัดวางภาพคนที่อยู่เฉพาะด้านซ้ายที่ใหญ่โตเกินจริง และฉากหลังที่เป็นตึกกระจายอยู่ด้านขวา ทำให้ภาพนี้มีความสมดุลกันแบบสมมาตร

เส้น

เส้นที่ปรากฏขึ้นเป็นเส้นจากโครงสร้างจริงของภาพ โดยใช้เป็นเส้นสีเข้มบนพื้นสีอ่อน เพื่อสร้างความโดดเด่นของตัวคนและตัวตึกให้เด่นชัดขึ้นมา โดยเส้นของคนี่เด่นชัดกว่านั้นเป็นเส้นอิสระ

มิติและบริเวณว่าง

ภาพแสดงมิติตื้นลึกของภาพระหว่างส่วนของกลุ่มคน และหมู่ตึก ในส่วนของบริเวณว่างในภาพนี้มีอยู่ในส่วนของฉากหลังแต่ก็มีการใช้สีให้เป็นส่วนประกอบให้ภาพนี้ไม่ดูว่างเปล่าจนเกินไป

จังหวะและความเคลื่อนไหว

ภาพคนที่แสดงลีลาการกระโดดนั้นทำให้เชื่อได้ว่าการเคลื่อนไหวที่กระจายไปในทุกทิศทาง บนฉากหลังที่ดูนิ่งเรียบ และสงบ

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงาน

จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ กิธ แฮริง ได้นำมาสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมตามแนวทางของผู้วิจัย จำนวน 5 ภาพ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เรื่องราวของภาพ

เรื่องราวในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้วิจัย มีที่มาจากแรงจูงใจของตัวผู้วิจัยเอง โดยใช้ภาพสัญลักษณ์ของคน และสิ่งปลูกสร้าง ที่นำมาแสดงถึงเรื่องราวต่างๆ เพื่อสะท้อนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

2. รูปแบบของภาพ

2.1 รูปแบบแสดงสัญลักษณ์ มีจำนวน 5 ภาพ ได้แก่

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04
- City Life 05

3. ดุลยภาพ

3.1 สมดุลแบบสมมาตร มีจำนวน 1 ภาพ ได้แก่

- City Life 05

3.2 สมดุลแบบอสมมาตร มีจำนวน 4 ภาพ ได้แก่

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04

4. เส้น

4.1 เส้นโครงสร้างจริงของวัตถุ มีจำนวน 5 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04

- City Life 05

1.2 เส้นอิสระ มีจำนวน 5 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04
- City Life 05

5. มิติและบริเวณว่าง

5.1 ภาพมีมิติตื้นลึก มีจำนวน 2 ภาพ

- City Life 04
- City Life 05

5.2 ภาพระนาบเดียว มีจำนวน 3 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03

6. จังหวะและการเคลื่อนไหว

6.1 การเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลาย มีจำนวน 2 ภาพ

- City Life 04
- City Life 05

6.2 การเคลื่อนไหวในจังหวะที่หยุดนิ่ง มีจำนวน 3 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยและพัฒนาการศึกษาการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม กรณีศึกษามผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.1.1. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะกราฟิตี้ของคีธ แฮริง ในประเด็น แนวคิดของศิลปิน, เนื้อหา การนำเสนอ และกลวิธีสร้างสรรค์

5.1.2. นำผลจากการศึกษามาประยุกต์เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางของกราฟิตี้

5.2 ขอบเขตของการวิจัย

5.2.1. ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษามผลงานศิลปะของคีธ แฮริง ที่มีแนวทางอันเป็นเฉพาะตัวอย่าง เป็นเอกลักษณ์ ใน 2 ช่วงเวลาจำนวน 12 ชิ้น ดังนี้

- (1) Untitled,ca. (1981)
45 x 60 inches. Chalk on Black Paper.
- (2) Untitled. (1982)
46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
- (3) Untitled. (1983)
80 x 44 inches. Chalk on Black Paper.
- (4) Untitled. (1984)
83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.
- (5) Untitled (Merry Christmas 1985). (1985)
46 x 29 inches. Chalk on Black Paper.
- (6) Untitled (Still Alive in 85). (1985)
83 x 41 inches. Chalk on Black Paper.
- (7) Best Buddy. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
- (8) Cupman, (1990)

- 26 x 32 inches. Silkscreen.
- (9) Andy Mouse. (1990)
26 x 32 inches. Silkscreen.
- (10) Silence=Death. (1989)
26 x 32 inches. Silkscreen.
- (11) Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
83 x 41 inches. Silkscreen.
- (12) Media Girl with Cigarette. (1993)
29 x 39 inches. Mixed Media.

5.2.2. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะกราฟิตี้ของ คีธ แฮริง ในประเด็น

- (1) แนวคิดของศิลปิน
- (2) เนื้อหาการนำเสนอ
- (3) กลวิธีสร้างสรรค์

5.2.3. นำผลจากการศึกษาผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง มาประยุกต์เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของผู้วิจัย

5.3 สรุปผลการวิเคราะห์ผลงาน

การดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสม กรณีศึกษาผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง เป็นการวิจัยในลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยการนำเสนอข้อมูลในการวิจัยในแบบพรรณนาวิเคราะห์ และหลังจากนั้นจึงนำผลการศึกษาวิจัยมาพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวทางของผู้วิจัย ประกอบกับการแสดงภาพผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง จำนวนทั้งหมด 12 ภาพ สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

5.3.1 เรื่องราวของภาพ

เรื่องราวในการสร้างสรรคงานศิลปะของ คีธ แฮริง ส่วนมากมักมีที่มาจากแรงจูงใจของตัวศิลปินเอง ศิลปินมักจะใช้ภาพสัญลักษณ์ของคน สัตว์ และสิ่งของ ที่นำมาแสดงถึงเรื่องราวต่างๆเพื่อสะท้อนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

5.3.2. รูปแบบของภาพ

(1) รูปแบบแสดงสัญลักษณ์ มีจำนวน 12 ภาพ ได้แก่

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

5.3.3. ดุลยภาพ

(1) สมดุลแบบสมมาตร มีจำนวน 7 ภาพ ได้แก่

- Untitled. (1982)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)

(2) สมดุลแบบอสมมาตร มีจำนวน 5 ภาพ ได้แก่

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1983)

- Untitled. (1984)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

5.3.4. เส้น

(1) เส้นโครงสร้างจริงของวัตถุ มีจำนวน 12 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

(2) เส้นอิสระ มีจำนวน 12 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

5.3.5. มิตินและบริเวณว่าง

(1) ภาพมิติต้นลึก มีจำนวน 3 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Best Buddy. (1990).
- Cupman, (1990)

(2) ภาพระนาบเดียว มีจำนวน 9 ภาพ

- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)
- Media Girl with Cigarette. (1993)

5.3.6. จังหวะและการเคลื่อนไหว

(1) การเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลาย มีจำนวน 10 ภาพ

- Untitled,ca. (1981)
- Untitled. (1982)
- Untitled. (1983)
- Untitled. (1984)
- Untitled (Merry Christmas 1985). (1985).
- Untitled (Still Alive in 85). (1985).
- Cupman, (1990)
- Andy Mouse. (1990)
- Silence=Death. (1989)
- Untitled#1 from Pop Shop III. (1991)

(2) การเคลื่อนไหวในจังหวะที่หยุดนิ่ง มีจำนวน 2 ภาพ

- Best Buddy. (1990).
- Media Girl with Cigarette. (1993)

ผลการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง ทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้น ได้นำมาสู่การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมตามแนวทางของผู้วิจัย จำนวน 5 ภาพ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เรื่องราวของภาพ

เรื่องราวในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้วิจัย มีที่มาจากแรงจูงใจของตัวผู้วิจัยเอง โดยใช้ภาพสัญลักษณ์ของคน และสิ่งปลูกสร้าง ที่นำมาแสดงถึงเรื่องราวต่างๆเพื่อสะท้อนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

2. รูปแบบของภาพ

2.1 รูปแบบแสดงสัญลักษณ์ มีจำนวน 5 ภาพ ได้แก่

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04
- City Life 05

3. ดุลยภาพ

3.1 สมดุลแบบสมมาตร มีจำนวน 1 ภาพ ได้แก่

- City Life 05

3.2 สมดุลแบบอสมมาตร มีจำนวน 4 ภาพ ได้แก่

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04

4. เส้น

4.1 เส้นโครงสร้างจริงของวัตถุ มีจำนวน 5 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04
- City Life 05

4.2 เส้นอิสระ มีจำนวน 5 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03
- City Life 04
- City Life 05

5. มิติและบริเวณว่าง

5.1 ภาพมีมิติตื้นลึก มีจำนวน 2 ภาพ

- City Life 04
- City Life 05

5.2 ภาพระนาบเดียว มีจำนวน 3 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03

6. จังหวะและการเคลื่อนไหว

6.1 การเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลาย มีจำนวน 2 ภาพ

- City Life 04
- City Life 05

6.2 การเคลื่อนไหวในจังหวะที่หยุดนิ่ง มีจำนวน 3 ภาพ

- City Life 01
- City Life 02
- City Life 03

5.4. อภิปรายผล

สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ คีธ แฮริง มีความโดดเด่นมากในเรื่องของการใช้เส้นที่มีความแม่นยำจับไว เป็นเส้นที่ลากขึ้นและจบภายในตัวโดยไม่มีการอาศัยการร่างภาพขึ้นมาก่อน

ผลงานของเขาแสดงออกถึงการแสดงออกที่เรียบง่าย แฝงไปด้วยแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ สามารถที่จะถ่ายทอดรูปทรง ด้วยการใช้เส้นและสีที่น้อยและดูง่าย ผลงานออกมาดูคล้ายงานภาพการ์ตูนที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่มีการสร้างสรรค์ที่เฉพาะตัว ส่งผลให้งานมีความน่าสนใจ ผลงานสร้างสรรค์ของเขาแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและการค้นคว้า และผลงานในแต่ละช่วงความคิดก็ได้แสดงออกมาด้วยลักษณะที่เห็นได้ชัดถึงความเป็นตัวตน

ความคิดของ คีธ แฮริง เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาตั้งแต่เยาว์วัยและมีความสุข อีกทั้งประสบการณ์ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากบิดาอีกด้วย รวมทั้งการเข้าชมพิพิธภัณฑ์เพื่อสั่งสมประสบการณ์ศิลปะ ตลอดจนการได้เข้าศึกษาศิลปะในเชิงพาณิชย์ศิลป์ ที่เป็นจุดเริ่มที่ทำให้ผลงานของเขาเป็นไปในรูปแบบของงานกราฟิกด้วย

ผลงานสร้างสรรค์ในช่วงแรกของเขาเป็นผลงานที่เห็นถึงอิทธิพลของงานศิลปะที่มีต่อสังคม และการรับรู้รวมทั้งอารมณ์ร่วมของผู้รับชมงานศิลปะที่อยู่ภายนอกพื้นที่แสดงงาน ที่ส่งผลให้เขาเริ่มต้นผลิตงานที่สะท้อนถึงสังคมในส่วนที่เขาสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการรณรงค์ต่าง ๆ มีการกระจายงานศิลปะของเขาสู่วงกว้างด้วยแนวความคิดว่างานศิลปะไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง และยังเข้าถึงทุกคนได้อย่างทั่วถึงในรูปแบบของใช้ในชีวิตประจำวัน

ด้วยการสร้างสรรค์ในรูปสัญลักษณ์ ที่มีแนวคิดเปลี่ยนไปตามวัยที่เพิ่มขึ้นและความสนใจที่แปรเปลี่ยนไปในแต่ละช่วงวัย ส่งผลให้งานของเขาเป็นที่สนใจและจับตามอง ทั้งยังง่ายที่จะรับรู้ งานของเขาจึงเป็นงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าผลงานของศิลปิน คีธ แฮริง แล้วได้ทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาโดยแบ่งช่วงเวลาของการทดลองออกเป็น 2 ช่วง โดยเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้นำเสนอนั้นเป็นเรื่องราวที่มีความใกล้ตัวกับผู้วิจัย และเป็นเรื่องราวที่สามารถสร้างความรู้สึกร่วมได้กับผู้อื่นในสังคม นั่นก็คือเรื่องราววิถีชีวิตของคนในสังคมเมืองหลวง และสังคมเมืองใหญ่ ที่มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิต แนวคิดทัศนคติของคนเมืองได้เป็นอย่างดี โดยในช่วงการทดลองสร้างสรรค์ที่ 1 นั้น ผู้วิจัยได้

สร้างสรรค์ผลงานที่นำเอาแนวทางของคิธ แฮริง มาโดยยังคงเป็นภาพในเชิงสัญลักษณ์ที่มีรายละเอียดน้อย มีการลดทอนรายละเอียดภายใน เน้นหนักในเส้นรอบนอก เป็นภาพที่มองดูคล้ายสัญลักษณ์ภาพ (Pictograph) และมีการใช้สีที่สดใส เป็นสีในกลุ่มของแม่สี (Primary Colour) มีการใช้เส้นที่มีจังหวะสั้น ๆ ล้อมรอบรูปเพื่อสื่อถึงการเคลื่อนไหวของคนในภาพ รวมไปถึงการปล่อยบริเวณฉากหลังของภาพให้โล่ง หรือบางทีเป็นการใส่สีพื้น โดยไม่มีรายละเอียดอื่นใด เพื่อเสริมความโดดเด่นให้กับภาพบุคคล หรือภาพวัตถุที่ปรากฏอยู่ให้โดดเด่นยิ่งขึ้น

ในช่วงของการทดลองสร้างสรรค์ผลงานในช่วงที่ 2 ผู้วิจัยยังคงมุ่งเสนอเนื้อหาเดิมที่เกี่ยวข้องกับคนเมือง แต่ว่ากลวิธีในการนำเสนอผลงานในเวลานี้ ผู้วิจัยได้ผสมผสานรูปแบบการสร้างสรรค์อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเพิ่มเข้าไป โดยใส่รายละเอียดบางอย่างเพิ่มไปเพื่อเสริมให้ภาพคนนั้นดูมีความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เป็นในลักษณะของภาพย้อนแสง (Sillouette) และบ้างก็เป็นภาพของเส้นรอบนอกวัตถุจริง และก็ยังคงแนวทางของศิลปะดินแบบในด้านของเส้นที่ให้อารมณ์ของการเคลื่อนไหว และยังคงใช้สีที่เป็นแม่สีอยู่เช่นเดิม แต่ว่าได้สอดแทรกสีขั้นที่ 2 (Primary Colour) เข้ามาเป็นองค์ประกอบร่วมในภาพด้วย

หลังจากได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานโดยผสมผสานแนวทางของผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการผสมผสานแนวทางและแนวคิดกับศิลปินที่ทำการศึกษแล้ว ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมขึ้นมาโดยใช้แนวทางที่ได้ทำการทดลองที่ผ่านมาเป็นผลงานที่ยังคงแนวคิดเรื่องสังคมเมือง วิถีชีวิตในรูปแบบต่างๆของคนเมืองมาเป็นแนวคิดหลักเพื่อนำเสนอผลงาน ซึ่งการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยกล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์ในรูปแบบเรียบง่ายด้วยรูปสัญลักษณ์ที่ผ่านการลดทอนรายละเอียด มีการใช้เส้นที่เรียบง่ายผสมผสานกับเทคนิคการวาดผ่านคอมพิวเตอร์ มีการใช้สีที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งภาพ รวมไปถึงการใช้แนวคิดและแนวทางของการออกแบบกราฟิก มาสนับสนุนผลงานให้มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากผลงานศิลปะทั่วไป โดยผู้ศึกษาได้ทดลองกลวิธีในการสร้างสรรค์ในลักษณะต่างๆได้เป็นจำนวน 5 ภาพปรากฏผลการพัฒนาสร้างสรรค์ดังนี้

ภาพที่เกิดจากแนวคิดที่มาจากแนวคิดส่วนตัวที่สะท้อนถึงสังคม มีจำนวน 5 ภาพ คือภาพ City Life 01 สะท้อนทัศนคติที่มีต่อความสวยงามของกลางคืน และการใช้ชีวิตยามราตรี ภาพ City Life 02 สะท้อนถึงการสังสรรค์กันของกลุ่มคนที่วิถีชีวิตตามแบบฉบับของคนเมืองในปัจจุบัน ภาพ City Life 03 แสดงถึงความโดดเดี่ยวอ้างว้างของคนในสังคมเมือง ภาพ City Life 04 ให้ความเห็นถึงความก้าวหน้ไปของคนที่มีสัมพันธ์กับโลกของธุรกิจ ภาพ City Life 05 แสดงถึงความร่ำรวยของคนในสังคมเมืองที่มีมุลีกลับในความคิดของแต่ละคน

ความสมดุลภายในภาพทั้ง 5 ภาพของผู้วิจัยเป็นความสมดุลแบบสมมาตรจำนวน 1 ภาพ และความสมดุลแบบอสมมาตรจำนวน 4 ภาพ ผู้วิจัยได้สร้างความสมดุลภายในภาพให้เหมาะสมกับโครงสร้างของส่วนประกอบในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

เส้นที่เกิดในภาพทั้ง 5 ภาพนั้นล้วนแล้วแต่เป็นเส้นที่เกิดจากโครงสร้างรอบภาพ โดยเป็นโครงสร้างหลักของวัตถุในภาพและใช้เส้นอิสระเป็นองค์ประกอบหลัก และใช้เส้นเชิงเรขาคณิตเป็นองค์ประกอบรอง

มิติและบริเวณว่างภายในภาพทั้ง 5 ภาพของผู้วิจัยเป็นมิติและบริเวณว่างแบบระนาบเดียวจำนวน 3 ภาพ และเป็นมิติและบริเวณว่างแบบมีมิติตั้งลึก จำนวน 2 ภาพ ตามความเหมาะสมของแต่ละภาพ

จังหวะและทิศทางการเคลื่อนไหวในผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 5 ภาพของผู้วิจัย แบ่งเป็นภาพที่มีจังหวะและทิศทางแบบหยุดนิ่งจำนวน 3 ภาพ และเป็นภาพที่มีจังหวะและทิศทางแบบเคลื่อนไหวในทิศทางที่หลากหลายจำนวน 2 ภาพ ตามองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพ

สรุปโดยรวมของการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยทั้ง 5 ภาพเกิดจากแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมที่แสดงออกถึงรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ เป็นภาษาภาพ และแทรกแนวทางของการออกแบบกราฟิกมาเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ ในการนำเสนอแนวความคิดที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยที่มีต่อสังคมเป็นหลัก เนื้อหาที่แสดงออกใช้ลักษณะของสัญลักษณ์ในการสื่อถึงความคิดของผู้วิจัย ด้วยการใช้รูปทรงต่างๆ สานกับความถนัดเฉพาะตัวและรูปแบบของการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชมศิลปะที่สามารถเติมเสริมแต่งผลงานได้ด้วยตัวเอง สอดรับกับแนวคิดหนึ่งของกราฟิกที่ดีที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นศิลปะที่มีการแสดงออกถึงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยก็ได้นำแนวความคิดนี้มาเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่นำมาเสริมให้ผลงานมีความน่าสนใจและมีส่วนร่วมกับผู้ชมผลงาน สอดรับแนวความคิดของโพสท์โมเดิร์นที่ผู้วิจัยตั้งใจที่จะใช้สื่อในรูปแบบใหม่ๆ ที่ทำให้คนเกิดความเข้าใจและมีส่วนร่วม โดยให้ลักษณะของผลงานนั้นให้เห็นว่ากฎเกณฑ์ในการวางรูปแบบจะไม่มี ความหมาย รูปแบบที่ถูกกำหนดได้กลายหรือคลี่คลายมาเป็นอีกลักษณะหนึ่ง คือศิลปะที่ไม่มีขอบเขต เป็นการเสนอแนวความคิดและลักษณะเฉพาะตัวอันหลากหลาย โดยสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการความสัมพันธ์ในลักษณะของปฏิกิริยาตอบโต้ (Reaction) ของผู้คนที่มาต่อผลงานศิลปะ

5.5. ข้อเสนอแนะ

คิธ แอริง เป็นศิลปินที่มีความสำคัญคนหนึ่งในช่วงเวลาของศิลปะหลังสมัยใหม่ ด้วยรูปแบบการสร้างสรรคที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยเส้นที่เรียบง่ายแต่เชื่อมั่นในการลาก รูปร่าง รูปทรงที่สัมพันธ์กับแนวความคิดที่ต้องการแสดงออก ความโดดเด่นที่ปรากฏชัดของ คิธ แอริง นั่นคือเป็นศิลปินในแนวกราฟิติที่ได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง เป็นผลงานกราฟิติที่สะอาด สวยงาม เข้าใจง่าย สีสันสดใส ผลงานศิลปะกราฟิติของคิธ แอริง นั้นยังเป็นผลงานศิลปะที่ผสมผสานกันกับศาสตร์ความรู้แขนงอื่นๆ ทั้งการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) สัญลักษณ์ภาพ และอื่นๆ ซึ่งก่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินได้อย่างเด่นชัด

ในส่วนของการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยนั้น ยังสามารถพัฒนาผลงานไปได้อีก โดยเฉพาะในด้านวิธีการสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถใช้กลวิธีอื่นๆ เข้ามาเป็นส่วนประกอบได้อีกมากมาย อีกทั้งแนวความคิดของกราฟิติที่สามารถใช้สื่อวัสดุเพื่อแสดงออกได้อย่างหลากหลาย และเป็นอิสระมากยิ่งขึ้นเพื่อการพัฒนาให้ก้าวหน้าขึ้นไปได้อีก การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมของผู้วิจัยในครั้งนี้ สร้างความพึงพอใจได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานได้ต่อไป และเชื่อว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจได้เป็นอย่างดี

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอแนวความคิดผ่านผลงานโดยสร้างสรรค์ผ่านกลวิธีที่อาศัยเทคโนโลยี การผสมผสานความรู้ความคิดทั้งในด้านศิลปะบริสุทธิ์ และพาณิชย์ศิลป์ รวมทั้งสื่อวัสดุแปลกใหม่ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโพสท์โมเดิร์นหรือหลังสมัยใหม่นี้ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถนำเสนอออกมาเป็นผลงานศิลปะได้ทั้งสิ้น สำคัญที่การนำเสนอแนวความคิดและการนำเสนอที่ทั้งหมดต้องผ่านการกลั่นกรองความคิดให้ออกมาตอบรับกับแนวคิดที่วางไว้ อีกทั้งการเข้ามามีส่วนร่วมต่อผลงานศิลปะที่ผู้รับชมสามารถมีส่วนร่วมและมีปฏิกริยาตอบรับในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ก็เป็นอีกหนึ่งทางที่จะกระตุ้นเร้าให้คนทั่วไปได้ซึมซับสุนทรีย์ของศิลปะ ทั้งยังสนุกกับการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ๆ ในพื้นฐานที่ผู้วิจัยได้วางไว้ และมองว่าศิลปะไม่ใช่เรื่องที่ยากเกินกว่าที่จะสัมผัสได้

ผู้วิจัยเชื่อว่าผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นมาอย่างมีแนวทางความคิดที่เป็นระบบและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ว่าจะเป็นผลงานในแนวทางของกราฟิติหรือว่าผลงานในรูปแบบอื่นใดที่อ้างอิงกับแนวคิดหลังสมัยใหม่นั้นจะมีรูปแบบที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันเป็นการสื่อถึงการแสดงออก

ส่วนตัวซึ่งเป็นผลจากความคิดทางสังคม และสื่อวัสดุที่กำลังเปลี่ยนแปลงและเจริญรุดหน้าต่อไป ซึ่งจะสามารถอ้างอิงกับความเชื่อในลัทธิหลังสมัยใหม่ที่มุ่งเน้นที่การล้อเลียน การหยอกเย้า ไม่เอาจริงจัง ผลงานที่มีอิสระในการแสดงออกทางความคิด ความเป็นไปตามสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี อาศัยเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์ และวัสดุใหม่ที่ค้นพบมาร่วมใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ รูปแบบของงานจึงมีความหลากหลาย มีเทคนิคนำเสนอที่ผสมคละเคล้ากันไป อีกทั้งในสภาพสังคมปัจจุบันที่ผู้คนทั่วทั้งโลกรับรู้เท่าทันในความเป็นไปที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทันท่วงทีต่อเหตุการณ์ ดังนั้นศิลปะจึงไม่ได้หยุดนิ่งที่จะสร้างสรรค์ ผลงานจึงให้คุณค่าทางการอธิบายแนวคิด และรูปแบบการแสดงออกเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย ผู้สร้างสรรค์จะผลิตผลงานในสิ่งที่อยากจะแสดงออกให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ และให้คุณค่าต่อสังคมโดยรวม

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ชลูด นิ่มเสมอ. (2538). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชลีพร วัชรนันท์. (ม.ป.ป.). *ออกแบบทัศนศิลป์ (Visual Design)*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปะ
อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง.
- เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. (2543). "ศิลปะและพื้นที่". ใน *ศิลปะและพื้นที่*. หน้า 5-13. กรุงเทพฯ :
สันติศิริการพิมพ์.
- พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2543). "ลัทธิหลังสมัยใหม่". ใน *ศิลปะและพื้นที่*. หน้า 14-35. กรุงเทพฯ :
สันติศิริการพิมพ์.
- วัชรินทร์ ผ่องใส. (2544, มิถุนายน-กรกฎาคม) "Pop ดาวค้างฟ้าจากยุค '60s," *นิตยสารแอล
เดคคอร์ด (Elle Decor)*. 5(31) : หน้า 76-80.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). *ศิลปะร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ : วิมล อาร์ต.
- (2531). *ออกแบบกราฟิก Graphic Design*. กรุงเทพฯ : วิมล อาร์ต
- (2535). *ศิลปะและความงาม*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- (2542). *ศิลปะจินตทัศน์*. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2524). *ความเข้าใจศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อนนต์ พวงทับทิม. (2543, สิงหาคม). "Art นิทรรศการงานประติมากรรมของคิธ แฮริง," *นิตยสาร
ลิปส์ (Lips)*. 1(2) : หน้า 36-37.
- อนุทิน วงศ์สรรคกร. (2543). *บันทึกบรรยาย 10 บทความเลขศิลป์ศึกษาเชิงไปรเวท จาก
บันทึกการสอนของอนุทิน วงศ์สรรคกร*. กรุงเทพฯ : โฟล์ดอิมเมจพริ้นติ้ง กรุป.
- อำนาจ เย็นสบาย. (2543). "สังคมท่ามกลางการแปรผัน ศิลปะท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงกับ
กระแสศิลปะหลังสมัยใหม่ในบริบทสังคมไทย". ใน *ศิลปะและพื้นที่*. หน้า 75-121.
กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- อำนาจ เย็นสบาย. (2544). "ศิลปิน นักวิจารณ์ ผลงานศิลปะกับการรับรู้เชิงวิเคราะห์ในศิลปะยุค
หลังสมัยใหม่". ใน *จินตภาพ*. หน้า 33-54. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- "Graffiti World of the 'ART'derground," (2544, พฤษภาคม). *นิตยสารอะเดย์ (a day)*. 1(9) :
หน้า 20-23.
- Takai(นามแฝง). (2543, กรกฎาคม) "Cool Art. Graffiti Art จากเด็กมือชนบนกำแพงสู่ศิลปะ
ร่วมสมัยแห่งศตวรรษ," *นิตยสารคูล (Cool)*. 1(8) : หน้า 116-119.
- "The Truth About Beauty," (2539, สิงหาคม). *นิตยสาร ART4D*. 2(18) : หน้า 22-24.

- Blinderman, Barry and others (2002). *Keith Haring Future Primeval*. New York : Abbeville Press.Gnuaimitedu, Meem. (2002).
- Graffiti Introduction*. (Online). Available Internet : http://www.graffiti.org/faq/graffiti_intro.html.
- Gruen, John. (2002). *Keith haring by John Gruen*. (Online). Available Internet <http://www.haring.com/keith/profile/index.html>.
- History of Graffiti*. (Online). (2002, March). Available Internet : http://www.geocities.com/mys_crew/what.htm.
- Keith_bio_beginning*. (Online). (2002, April). Available Internet : <http://www.haring.com/keith/bio/begin.htm>.
- Keith_bio_new york*. (Online). (2002, April). Available Internet : <http://www.haring.com/keith/bio/ny.htm>.
- Keith_bio_success*. (Online). (2002, April). Available Internet : <http://www.haring.com/keith/bio/success.htm>.
- Keith_bio_transitions*. (Online). (2002, April). Available Internet : <http://www.haring.com/keith/bio/transit.htm>.
- Keith Haring : Labyrinths of Life and Death*. (Online). (2002, April) Available Internet : <http://artchive.com/artchive/H/haring.html>.
- Pop Art*. (Online). (2001, October). Available Internet : <http://gonnacllick.com/arthistory/pop%20art.html>
- Stowers, George C. (1997). *Graffiti Art : An essay concerning the recognition of some forms of Graffiti as art*. (Online). Available Internet : <http://www.graffiti.org/faq/stowers.html>.
- Subway Drawings : Drawings*. (Online) (2002.March) Available Internet : <http://www.haring.com/art/subway/doghead01.html>.
- Tucker, Danial Oliver. (2002) *Graffiti : Art and Crime*. (Online). Available Internet : <http://www.atdp.berkeley.edu/Studentpages/cflores/historygraffiti.html>.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	พัชรวิธ สวัสดิวิชัย
วันเดือนปีเกิด	7 สิงหาคม 2518
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	33/270 หมู่11 ถ.สุวินทวงศ์ มีนบุรี กรุงเทพฯ 10510
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	Graphic Designer
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	บริษัท เดนทัส (ไทยแลนด์) จำกัด แผนก Creative Graphic Communication
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2548	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ.2540	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบทัศนศิลป์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ.2536	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี)