

คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล  
Computer art: A case study of Andy Warhol's political paintings



การวิจัยนี้ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ  
ปีการศึกษา 2552

**ชื่อเรื่อง** คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล

**ผู้วิจัย** จรุงยศ อรัญยะนาค

**สถาบัน** มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

**ปีที่พิมพ์** 2555

**สถานที่พิมพ์** มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

**แหล่งที่เก็บรายงานฉบับสมบูรณ์** มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

**จำนวนหน้างานวิจัย** 223 หน้า

**คำสำคัญ** คอมพิวเตอร์ อาร์ต จิตรกรรมการเมือง แอนดี้ วอร์ฮอล

**ลิขสิทธิ์** มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

### บทคัดย่อ

โครงการวิจัยหัวข้อ “คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์ในประเด็น แนวคิดการสร้างสรรค เนื้อหาเรื่องราว การใช้สีและการจัดโครงสร้างของภาพในงานจิตรกรรมของวอร์ฮอล จำนวนทั้งสิ้น 21 ภาพ ซึ่งถูกคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยมีเกณฑ์การพิจารณาคือ เป็นผลงานที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง เป็นผลงานที่มีชื่อเสียง มีรูปแบบการจัดโครงสร้างและการใช้สีที่โดดเด่น และแสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแอนดี้ วอร์ฮอลได้อย่างชัดเจน

ผลการวิจัยพบว่า วอร์ฮอลมีแนวคิดในการสะท้อนสภาพสังคมการเมืองของอเมริกาและประเทศอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อผู้คน เนื้อหาเรื่องราวของภาพส่วนใหญ่เกี่ยวกับภาพบุคคล วัตถุ และเหตุการณ์ตามลำดับ การใช้สีส่วนใหญ่จะใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรง และมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้ม ส่วนประเด็นเรื่องการจัดโครงสร้างของภาพนั้น วอร์ฮอลนิยมสร้างจุดเด่นให้กับภาพมากที่สุด รองลงมาคือสัดส่วน ดุลยภาพและจังหวะตามลำดับ

จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพต่างๆ ดังกล่าว ผู้วิจัยนำผลมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานคอมพิวเตอร์ อาร์ตจำนวน 10 ชิ้น โดยมีแนวคิดในการสะท้อนบริบทการเมืองไทยและต่างประเทศ แต่จะมุ่งเน้นสังคมการเมืองไทยเป็นหลัก เนื่องจากเป็นบริบทที่มีผลกระทบต่อวิถีการดำรงชีวิตของผู้วิจัยโดยตรง เนื้อหาเรื่องราวของภาพส่วนใหญ่เกี่ยวกับภาพบุคคล วัตถุและเหตุการณ์คล้ายกับของวอร์ฮอล การใช้สีส่วนใหญ่จะใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มคล้ายกับผลงานของวอร์ฮอลเช่นกัน อย่างไรก็ตามผลงานของผู้วิจัยจะปรากฏถึงการไล่ค่าน้ำหนักของสีมากกว่า เนื่องจากธรรมชาติของสื่อที่สร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์และซิลค์สกรีนนั้นมีความแตกต่างกัน ด้านการจัดโครงสร้างของภาพนั้น จะใช้การสร้างจุดเด่นในภาพมากที่สุด รองลงมาคือดุลยภาพ จังหวะและสัดส่วนตามลำดับ จากการบูรณาการแรงบันดาลใจที่

ได้รับจากวารสารเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และกระบวนการพิมพ์ในปัจจุบัน ทำให้กระบวนการ  
สร้างสรรค์ผลงานมีความรวดเร็วและยืดหยุ่นมากกว่า นอกจากนี้การผลิตซ้ำก็สามารถทำได้ง่าย  
และสะดวกยิ่งขึ้น



|                     |  |
|---------------------|--|
| Research Title      | Computer art : A case study of Andy Warhol's political paintings |
| Researcher          | Jarungyod Arunyanak  |
| Institution         | Huachiew Chalermprakiet University                               |
| Year of Publication | 2012   |
| Publisher           | Huachiew Chalermprakiet University                               |
| Source              | Huachiew Chalermprakiet University                               |
| No. of Pages        | 223 pages  |
| Keywords            | Computer Art, Political painting, Andy Warhol                    |
| Copyright           | Huachiew Chalermprakiet University                               |

### Abstract

The aim of the research project "Computer art : A case study of Andy Warhol's political paintings" is to study and analyze concept, content, color use, and composition in Warhol's paintings. Twenty one painting were selected according to various criteria including their political theme, how well known they were, the salience of their composition and color use, and their representativeness of the artist's style .

The analysis indicated the main concepts in the selected paintings reflected social and political concerns relevant to people in the United States of America and other countries. Most of the content comprises portraits, objects and situations. The majority of the colors were used with extreme hue and strong intensity and shade values. In terms of composition, the most common composition features used were emphasis, proportion, balance and rhythm, in that order.

Using the analysis of the above-mentioned paintings, the researcher created 10 computer artworks. The main concept was to reflect the political context in Thailand and other countries, though mainly focused on Thailand. This is because Thai political context directly impacts on the researcher's way of life. Most of the content comprised portraits, object and situations, similar to Warhol's paintings. The majority of the colors were used with extreme hue and strong intensity and shade values. This is similar again to Warhol's paintings. However, gradient colors appeared more in the researcher's artworks because of the nature of the computer medium compared to the silk screen technique used by Warhol. In terms of composition, the most common composition style



applied was emphasis, balance, proportion and rhythm. By the integration of current computer technology and advanced printing systems, these computer artworks were created more quickly and more flexibly. In addition, subsequent artwork reproduction can be made more easily and conveniently.



## กิตติกรรมประกาศ

ผลสำเร็จของโครงการวิจัยนี้เกิดจากการสนับสนุนของบุคลากรฝ่ายต่างๆ ของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ โดยผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ พุ่มวิเศษ อธิการบดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อุไรพรรณ เจนวาณิชยานนท์ รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ รวมถึงสำนักพัฒนาวิชาการ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ที่คอยอำนวยความสะดวกในการทำโครงการวิจัยนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. พนา ทองมีอาคม อดีตคณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ที่เมตตาให้โอกาสในการทำวิจัยและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้วิจัยในหลายๆ เรื่อง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน ที่มีได้ให้เพียงแต่ข้อมูลในการสัมภาษณ์เท่านั้น แต่ยังให้ความรู้ด้านต่างๆ อีกมากมาย ประกอบด้วย รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล ที่ให้คำชี้แนะและคำปรึกษาอันทรงคุณค่า รองศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงห์เสนีและรองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี ที่ได้พยายามถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการด้วยความเมตตา รองศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุภกุล ผู้ให้องค์ความรู้ใหม่ๆ แก่ผู้วิจัย และโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานวิจัยชิ้นนี้คงเกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากแรงกระตุ้นจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สกนธ์ ภู่งามดี

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์โรแนน ไรลีย์ (Professor Ronan Reilly) ผู้ขัดเกลาบทคัดย่อภาษาอังกฤษจนมีความสละสลวยยิ่งขึ้น

ขอคารวะแด่แอนดี้ วาร์ฮอล ยอดศิลปินป๊อปอาร์ตผู้สร้างสรรค์ผลงานชั้นเยี่ยมมากมายให้กับเหล่ามวลมนุษยชาติและเป็นแรงบันดาลใจในการทำวิจัยชิ้นนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาที่คอยสนับสนุนการทำวิจัยมาโดยตลอด รวมถึงขอบคุณภรรยาและลูกที่เป็นกำลังใจอย่างดีเสมอ

## สารบัญ

|   | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย   | ก    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ  | ค    |
| กิตติกรรมประกาศ   | จ    |
| สารบัญ  | ฉ    |
| สารบัญตาราง   | ช    |
| สารบัญภาพ   | ฅ    |
| <br>  |      |
| <b>บทที่ 1 บทนำ</b>   |      |
| ที่มาและความสำคัญของปัญหา   | 1    |
| วัตถุประสงค์การวิจัย  | 5    |
| ขอบเขตการวิจัย  | 5    |
| ข้อตกลงเบื้องต้น  | 6    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ   | 6    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ   | 8    |
| <br>  |      |
| <b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>                     |      |
| <b>ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะป๊อปอาร์ต</b> |      |
| ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน                                | 10   |
| เนื้อหาเรื่องราวของภาพ  | 15   |
| การใช้สี  | 22   |
| การจัดโครงสร้างของภาพ   | 31   |
| <b>ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะป๊อปอาร์ต</b>                       |      |
| ความเป็นมาของศิลปะป๊อปอาร์ต                                       | 42   |
| ความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ต   | 46   |
| กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ต                              | 47   |
| บริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ต                        | 49   |
| <b>ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการเมือง</b>                     |      |
| พัฒนาการของศิลปะและการเมือง                                       | 53   |
| ความหมายและลักษณะของศิลปะกับการเมือง                              | 55   |
| ปัจจัยด้านการเมืองที่มีผลกระทบทับศิลปะ                            | 56   |

## สารบัญ (ต่อ)

|  |     |
|--|-----|
| <b>ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแอนดี้ วาร์ฮอล</b>      |     |
| ประวัติและผลงานของแอนดี้ วาร์ฮอล                 | 57  |
| การสร้างสรรค์ผลงานของแอนดี้ วาร์ฮอล              | 63  |
| <b>ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์อาร์ต</b>    |     |
| ความหมายและความเป็นมาของคอมพิวเตอร์อาร์ต         | 66  |
| การประมวลผลเพื่อแสดงภาพ                          | 67  |
| โมเดลสีและโหมดสีในคอมพิวเตอร์อาร์ต               | 68  |
| ระบบจัดการสีและประเภทโปรไฟล์ต่างๆ                | 71  |
| โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน           | 73  |
| รูปแบบไฟล์กราฟิกต่างๆ                            | 74  |
| <b>บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย</b>                  |     |
| การกำหนดประชากร                                  | 79  |
| การเลือกกลุ่มตัวอย่าง                            | 80  |
| เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล                  | 83  |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล                              | 85  |
| การวิเคราะห์ข้อมูล                               | 86  |
| การดำเนินการวิจัย                                | 87  |
| <b>บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงาน</b>                 |     |
| 89   |     |
| <b>บทที่ 5 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน</b>           |     |
| 164  |     |
| <b>บทที่ 6 การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b> |     |
| สรุปผลการวิเคราะห์                               | 201 |
| สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์                         | 202 |
| อภิปรายผล  | 204 |
| บรรณานุกรม                                       | 209 |
| ภาคผนวก  | 213 |
| ประวัติย่อผู้วิจัย                               | 217 |

## สารบัญตาราง

| ตารางที่ |  | หน้า |
|----------|--|------|
| 1        | สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานของแอนดี้ วาร์ฮอลจำนวน 21 ภาพ | 153  |
| 2        | สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจำนวน 10 ภาพ | 193  |



## สารบัญภาพ

| ภาพที่  | หน้า |
|---|------|
| 1. Che Guevara  | 90   |
| 2. Statue of Liberty, 1963                                      | 93   |
| 3. Atomic Bomb  | 96   |
| 4. Jacqueline Kennedy III (Jackie III)                          | 99   |
| 5. Big Electric Chair   | 102  |
| 6. Flash: November 22, c.1963, JFK Assassination (Red and Grey) | 105  |
| 7. Mao  | 108  |
| 8. Vote Mcgovern 1972   | 111  |
| 9. Jimmy Carter I   | 114  |
| 10. Hammer and Sickle, c. 1976                                  | 117  |
| 11. Six Skulls  | 120  |
| 12. Hammer and Sickle, c. 1977                                  | 123  |
| 13. Mohammed Reza Shah Pahlavi (Shah of Iran)                   | 126  |
| 14. Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir  | 129  |
| 15. Gun 1982 (rainbow)  | 132  |
| 16. Princess Diana 1982   | 135  |
| 17. Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom   | 138  |
| 18. Reigning Queens: Queen Margrethe II of Denmark              | 141  |
| 19. Statue of Liberty, 1986                                     | 144  |
| 20. Red Lenin   | 147  |
| 21. Cowboys and Indians; Geronimo                               | 150  |
| 22. Red Taksin  | 165  |
| 23. Aung San Suu Kyi  | 167  |
| 24. Diana Star  | 170  |
| 25. Gandhi  | 173  |
| 26. Obama   | 176  |
| 27. The Royal King  | 179  |

## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่                         | หน้า |
|--------------------------------|------|
| 28. 9/11                       | 182  |
| 29. Serial Bombers             | 185  |
| 30. The Fall of Thai Democracy | 188  |
| 31. Rival Protesters           | 191  |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ศิลปะและการเมืองนั้นกล่าวได้ว่ามีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมาอย่างยาวนาน โดยเป็นช่องทางหนึ่งที่ศิลปินใช้สะท้อนเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ ทางการเมืองในช่วงเวลานั้น ซึ่งสะท้อนผ่านผลงานศิลปะหลากหลายแขนง ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม อย่างเช่น ศิลปกรรมแห่งดินแดนแถบเมโสโปเตเมีย ศิลปะต่างๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น มักจะมีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์และชนชั้นปกครอง มีการบันทึกเรื่องราว การรบราฆ่าฟันเพื่อขยายหรือปกป้องราชอาณาจักร เหตุการณ์ทางการเมืองต่างๆ ที่สำคัญผ่านผลงานทางศิลปะเพื่อให้สืบทอดต่อไปถึงชนชั้นรุ่นหลัง หรืออย่างในสมัยอียิปต์โบราณที่มีการแกะสลักบนแผ่นหินเก่าแก่ เรียกว่า “แผ่นหินของนาเมอร์” (Palette of Narmer) ที่บันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับการรวมอาณาจักร การปกครองทั้งอียิปต์ตอนบนและตอนล่างไว้ด้วยกัน และการสถาปนาองค์ฟาโรห์พระองค์แรกของอาณาจักรอียิปต์ผู้มีอำนาจสูงสุดทางการเมืองและการปกครอง

ทางด้านประเทศในแถบฝั่งยุโรปนั้นศิลปะและการเมืองก็มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันมาอย่างยาวนานเช่นกัน ในสมัยกรีกและโรมันโบราณนั้นมีศิลปะมากมายที่บันทึกเรื่องราวทางการเมืองของพระมหากษัตริย์หรือเจ้าผู้ครองนครรัฐในยุคหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากการสร้างประติมากรรมนูนตักแต่งประตูชัย (Triumphal Arch) เพื่อบันทึกชัยชนะจากการรบขยายอาณาจักรปกครองของตนเอง เป็นต้น แม้ว่าในช่วงยุคกลาง (Middle Age) ศิลปะส่วนใหญ่ในยุโรปจะเป็นการสร้างสรรคขึ้นมาเพื่อรับใช้คริสต์ศาสนาอย่างเต็มรูปแบบ แต่ก็ยังคงมีความเกี่ยวพันกับการเมืองมาโดยตลอด จนมาถึงช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปกรรมตะวันตกเริ่มก้าวเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะเริ่มสะท้อนและตอบสนองของความเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างเข้มข้นและรุนแรงมากขึ้น ทั้งนี้ศิลปินสมัยใหม่เชื่อว่าศิลปะควรแสดงถึงความเป็นจริงที่ปรากฏในสังคมอย่างมีอิสระ

ศิลปินที่ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้บุกเบิกของศิลปะสมัยใหม่ และมีผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนสังคมการเมืองอย่างชัดเจน คือ ยาค หลุยส์ ดาวิด (Jacques Louis David) ศิลปินชาวฝรั่งเศส ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะตามแนวทางลัทธินีโอคลาสสิก ผลงานของเขาได้แสดงออกถึงความคิดเห็นทางการเมืองในช่วงปฏิวัติของฝรั่งเศสอย่างรุนแรง จนได้รับการขนานนามว่า “ศิลปินแห่งการปฏิวัติ” (The Painter of Revolution) ดังเช่น “ภาพการลอบสังหารมาราต์” (Assassination of Marat) ที่แสดงให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวทางการเมืองผ่านงานจิตรกรรมที่ดำเนินตามแนวกรีก - โรมัน มีเนื้อหาที่กระตุ้นให้เห็นความสำคัญถึงปัญหาการเมืองในช่วงเวลานั้น แสดงให้เห็น



ถึงความคิดที่เป็นเสรีนิยมซึ่งสามารถเปิดเผยข้อมูลทางการเมืองได้อย่างอิสระ (วนิดา ขำเขียว. 2543 : 56)

สอดคล้องกับเสรี เรื่องเนตรที่กล่าวไว้ว่า ยาค หลุยส์ ดาวิด เป็นศิลปินที่สนใจในเรื่องของการเมือง และสนับสนุนไปเลยในการเขียนภาพประวัติศาสตร์ทางการเมือง ทั้งนี้เพื่อถ่ายทอดพฤติกรรมของนโปเลียน เช่น ภาพนโปเลียนให้มงกุฎแก่โจเซฟีน เป็นต้น (เสรี เรื่องเนตร. 2549 : 92) ซึ่งสัมพันธ์กับที่พรสนอง วงษ์สิงห์ทอง กล่าวไว้ว่า ศิลปะลัทธินีโอคลาสสิกมีบทบาทสำคัญทางการเมืองเป็นอย่างมาก ศิลปินพยายามดึงความเป็นวีรบุรุษและวีรสตรีในสังคมสมัยนั้นออกมาให้ชัดเจนและมากที่สุด แล้วสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมด้วยการแสดงถึงความมั่นคงและเข้มแข็งของบุคคลเหล่านั้น นอกจากนี้ยังนำความเป็นประชาธิปไตยของชาวกรีกและโรมันมาใช้ในผลงานศิลปะเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงคุณค่า (พรสนอง วงษ์สิงห์ทอง. 2547 : 61)

จากทฤษฎะดังกล่าวข้างต้น ทำให้สามารถสรุปได้ว่าศิลปะลัทธินีโอคลาสสิกนั้นเป็นศิลปะที่นำเอาความสุนทรีย์ในแบบกรีก - โรมันคลาสสิกมาสะท้อนถึงสภาพของสังคมที่เป็นอยู่ในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะตามแนวทางลัทธินี้ได้แสดงบทบาทสำคัญทางการเมืองในช่วงการปฏิวัติในฝรั่งเศส ศิลปินพยายามแสดงออกถึงแนวคิดทางการเมืองผ่านผลงานที่ตนสร้างสรรค์ขึ้น โดยมีศิลปินคนสำคัญคือ ยาค หลุยส์ ดาวิด ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องการตอกย้ำให้ประชาชนมองเห็นคุณค่าของความเป็นประชาธิปไตย ความอิสระเสรีในการแสดงออกทางความคิดด้านการเมือง

ราวปลายศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 เมื่อสังคมโลกเริ่มก้าวเข้าสู่สังคมแห่งประชาธิปไตยมากขึ้น ทำให้การแสดงออกทางความคิดมีความอิสระยิ่งขึ้นเป็นทวีคูณ ศิลปินเริ่มมีการแสดงออกทางความคิดด้านการเมืองผ่านศิลปะได้หลากหลายรูปแบบมากขึ้น เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวนี้มีศิลปะลัทธิใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย เช่น ลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ ลัทธิคิวบิสม์ ลัทธินามธรรม ลัทธิฟิวเจอริสม์ ลัทธิดาดา เป็นต้น งานจิตรกรรมที่โดดเด่นด้านการแสดงออกถึงแนวคิดทางการเมืองคือ ผลงานชื่อ “เกอเนียแค” (Guernica) วาดในปี ค.ศ. 1937 เป็นผลงานของศิลปินชาวสเปนชื่อ พาโบล ปิกัสโซ ยอดศิลปินแห่งลัทธิคิวบิสม์ เขาวาดขึ้นเพื่อเป็นการบันทึกเหตุการณ์ทารุณของกองทัพฟาสซิสต์ของนายพลฟรังโกที่กระทำต่อบ้านเกิดของเขา และเป็นการนำเสนอถึงความต้องการต่อต้านสงครามของตัวปิกัสโซ ซึ่งได้รับการตอบรับจากประชาชนอย่างมากมาย ผลงานชิ้นนี้เดิมที่ตั้งอยู่ที่ Museum of Modern Art ในประเทศอเมริกา จนกระทั่งปี ค.ศ. 1981 รัฐบาลสเปนได้ทำเรื่องขอให้รัฐบาลอเมริกาส่งภาพวาดชิ้นนี้คืนให้กับรัฐบาลสเปน เนื่องจากมองว่าภาพวาดชิ้นนี้เป็นสัญลักษณ์ของสงครามอันโหดร้ายที่เมืองเกอเนียแค และจะสามารถทำให้ประชาชนชาวสเปนรู้สึกถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้

การถือกำเนิดลัทธิทางศิลปะต่างๆ อย่างมากมายทำให้มีการแพร่ขยายด้านแนวคิดทางศิลปะอย่างมีนัยยะสำคัญ จากเดิมที่ความเจริญทางศิลปะอยู่ทางด้านฝั่งทวีปยุโรปในประเทศฝรั่งเศส ก็มีการเผยแพร่ไปสู่ประเทศสหรัฐอเมริกาในที่สุด จากแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบใหม่ๆ ที่หลั่งไหลเข้ามาสู่สหรัฐอเมริกา มาบรรจบกับกระแสสังคมที่นิยมเศรษฐกิจแบบทุนนิยม การเติบโตทางการผลิตในวงการอุตสาหกรรมต่างๆ ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมือง เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดกระแสศิลปะแนวทางใหม่ขึ้น คือ ศิลปะป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นศิลปะที่ให้นิยามเชิงสุนทรียภาพที่แตกต่างจากศิลปะอื่น ๆ ในอดีต

ศิลปะป๊อปอาร์ตถือกำเนิดขึ้นในประเทศอังกฤษในช่วงกลางทศวรรษที่ 60 และได้เผยแพร่พัฒนาไปถึงจุดสูงสุดในประเทศสหรัฐอเมริกา มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่กรุงนิวยอร์ก มีช่วงที่ได้รับความนิยมอยู่ราว 10 ปี ศิลปะป๊อปอาร์ตมีแนวทางการสร้างสรรค์คือ เป็นศิลปะที่นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนเรื่องราวเหตุการณ์ในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ในสภาพสังคม โดยไม่อิงกับเรื่องราวทางศาสนา ความเชื่อหรือประวัติศาสตร์ ขึ้นอยู่กับความสนใจของตัวศิลปินแต่ละคน ศิลปินบางท่านอาจนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คน วัฒนธรรมการบริโภค ภาพการ์ตูน รวมไปถึงแนวคิดทางด้านสังคมการเมืองเช่นกัน

ในส่วนของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ศิลปินป๊อปอาร์ตมักจะใช้วัสดุจริงหรือวัสดุสำเร็จรูป (ready made) การปะติด มาช่วยในการนำเสนอแนวคิดและเรื่องราวในผลงานให้ดูมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งอิทธิพลดังกล่าวนี้ศิลปินป๊อปอาร์ตได้รับมาจากศิลปะลัทธิคิวบิสม์ เซอร์เรียลลิสม์ แอบสแตร็คแต็ชเพรสชันนิสม์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากลัทธิดาดา ที่มีมาเชล ดูซ็อง เป็นผู้นำ และเป็นผู้เผยแพร่เทคนิคการใช้วัสดุสำเร็จรูปในประเทศอเมริกาในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นอกจากนี้ศิลปินป๊อปอาร์ตยังชอบใช้สีที่สดใส มีการนำภาพถ่ายและความก้าวหน้าของระบบการพิมพ์ในสมัยนั้นมาใช้ในผลงาน

ศิลปินป๊อปอาร์ตเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างมีความสวยงามอยู่ในตัวของมันเอง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ ไม่ต้องเป็นสิ่งแหวัดล้อมที่สวยงาม ไม่ต้องเป็นรูปแบบอันจำกัด ภาพวาดการ์ตูนเด็กก็สวยได้ ดาราก็สวยได้ ตัวอักษรก็สวยได้ ตัวเลขก็สวยได้ ขวดโค้กก็สวยได้ หรือแม้แต่ธงชาติก็สวยได้ หากต้องการนำสีทาบ้านมาวาดรูป ภาพเหมือน ออกแบบกราฟิกก็ได้ ชีวิตและความงามนั้นก็คือสิ่งปกติทั่วไปที่มีอยู่รอบตัว ชีวิตและความงามก็คือส่วนหนึ่งของสังคมหมากฝรั่ง (Bubblegum Society) เมื่อหมากฝรั่งจืดแล้วก็ทิ้งไป นาฬิกากระดาษเมื่อมันเสียแล้วก็ทิ้งไป ไม่ต้องไปเสียเวลาซ่อม ศิลปินป๊อปอาร์ตก็คือ กระบวนทัศน์ใหม่ทางศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544 : 16) ศิลปินป๊อปอาร์ตคนสำคัญในอังกฤษนั้น คือ ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) และ ปีเตอร์ เบลค (Peter Blake) ส่วนในอเมริกานั้นมีหลายคนด้วยกัน อย่างเช่น โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) โรเบิร์ต อินเดียนา (Robert Indiana)

เจมส์ โรเซนควิสต์ (James Rosenquist) ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselman) และโดยเฉพาะอย่างยิ่งแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ผู้สร้างชื่อเสียงให้กับวงการป๊อปอาร์ตในอเมริกาไว้อย่างมากมาย ด้วยความที่มีบุคลิกและเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นแปลกตา ประกอบกับมีความเชี่ยวชาญในทักษะทางศิลปะที่หลากหลาย ทำให้เขาก้าวขึ้นเป็นศิลปินชั้นแนวหน้าอย่างรวดเร็ว

แอนดี้ วอร์ฮอลเกิดที่เมืองพิตสเบิร์ก (Pittsburg) ในสหรัฐอเมริกา เป็นศิลปินคนสำคัญและถือได้ว่าเป็นสีสันให้กับวงการป๊อปอาร์ต ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเขามีชื่อเสียงมากที่สุดในศิลปินกลุ่มป๊อปอาร์ตทั้งหมด ด้วยผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง มีความชัดเจนและตรงไปตรงมา ประกอบกับความเป็นคนที่ชอบโฆษณาตัวเองคล้ายกับซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้เขาเป็นที่รู้จักในวงการศิลปะอย่างกว้างขวาง เขาเริ่มต้นการทำงานเป็นนักโฆษณาและนักออกแบบในกรุงนิวยอร์ก หลังจากนั้นเขาเริ่มจัดแสดงผลงานจิตรกรรมและเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้น วอร์ฮอลเป็นศิลปินที่มีทักษะทางศิลปะและการออกแบบหลายด้าน ทั้งจิตรกรรม ถ่ายภาพ ภาพยนตร์ ออกแบบกราฟิกและจัดหน้าหนังสือ

ผลงานของเขาที่ได้รับการกล่าวขานมากที่สุดชิ้นหนึ่งคือ ภาพกระป๋องซูปแคมป์เบลล์ ของปี 1962 (Campbell's Soup Cans of 1962) ได้แสดงให้เห็นถึงความนิยมในการใช้ภาพโฆษณาสินค้ามาเป็นส่วนนำเสนอแนวคิดของเขา ภาพนี้วอร์ฮอลต้องการสะท้อนถึงสภาพสังคมบริโภคนิยมของชาวอเมริกันที่ชอบกินซูปนี้เป็นประจำ และการใช้ภาพโฆษณาซ้ำแล้วซ้ำอีกของสินค้านี้ เขาชอบนำเสนอสิ่งของต่างๆ ที่ผู้บริโภคมักจะเห็นได้บ่อยๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น ธนบัตรดอลลาร์สหรัฐ ขวดเครื่องดื่ม กระป๋องซูป นอกจากนี้แล้ววอร์ฮอลยังสร้างงานเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียงอย่างดาราดาราภาพยนตร์ อย่างเช่นภาพ “Marilyn Diptych” ซึ่งเป็นภาพดาราสาวสุดเซ็กซี่ มาริลิน มอนโร (Marilyn Monroe) นั่นเอง (Arnold. 2004 : 102) รวมไปถึงนักร้อง นักกีฬาและนักการเมือง อย่างเช่นภาพของเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) ราชาเพลงร็อกของอเมริกา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผลงานของเขามีได้นำเสนอแต่สภาพสังคมบริโภคนิยมของชาวอเมริกัน นักกีฬา ดาราหรือนักร้องที่มีชื่อเสียงเท่านั้น แต่เขาให้ความสนใจกับสภาพสังคมการเมืองในขณะนั้นเช่นกัน เนื่องจากในช่วงศตวรรษที่ 20 ที่ผ่านมานั้น นับเป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างเกิดขึ้น มีเหตุการณ์ทางการเมืองที่สำคัญมากมาย อย่างเช่น การลอบสังหารประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา จอห์น เอฟ. เคนเนดี การทำลายกำแพงเบอร์ลินในประเทศเยอรมนี การล่มสลายของสหภาพโซเวียต สงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 เป็นต้น ทำให้วอร์ฮอลต้องการเสนอมุมมองทางความคิดของเขาต่อเหตุการณ์ทางการเมืองเหล่านั้นผ่านผลงานศิลปะ เขาใช้วิธีการจัดองค์ประกอบภาพแบบง่ายๆ นำเอารูปทรงในภาพมาซ้ำๆ กัน เพื่อทำให้เกิดจังหวะขึ้นในงาน มีสีสันสดใสและฉูดฉาด จากผลงานชุดภาพการเมืองของเขานั้น ทำให้เห็นได้ชัดว่าวอร์ฮอลเป็นศิลปินที่ต้องการสะท้อนความคิดของตัวเองต่อสถานการณ์ทางการเมืองในเวลานั้นอย่างแท้จริง

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาศิลปะป๊อปอาร์ตเนื่องจากต้องการสะท้อนเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมการเมืองของประเทศไทย ในปัจจุบันนี้สังคมการเมืองของไทยได้เกิดเหตุการณ์สำคัญมากมาย ทั้งการปฏิวัติ การประท้วง การแบ่งพรรคแบ่งพวกของภาคประชาชนและนักการเมือง จากเหตุการณ์ต่างๆ ที่กล่าวมานั้นหล่อหลอมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศไทยอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน สถานการณ์การเมืองมีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการสะท้อนบริบททางการเมืองผ่านศิลปะป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นศิลปะที่สะท้อนเรื่องราวต่างๆ หรือความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสังคมในปัจจุบัน

ในส่วนของงานเลือกศึกษาวิจัยผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอลนั้น เนื่องจากเป็นศิลปินป๊อปอาร์ตที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับมากที่สุดคนหนึ่งของวงการศิลปะป๊อปอาร์ต ผลงานการสร้างสรรค์ของแอนดี้ วอร์ฮอลมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีความโดดเด่นเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นการศึกษางานวิจัยผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล น่าจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจ ฐานความรู้และมุมมองใหม่ๆ ในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยเอง และเป็นรากฐานทางความคิดให้กับบุคคลที่สนใจงานศิลปะที่สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวทางการเมือง อีกสิ่งหนึ่งก็คือองค์ความรู้ที่ได้จากผลการศึกษาวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ในการสอนนักศึกษาที่เรียนในรายวิชา CD1013 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ รายวิชา CA 1153 พื้นฐานทางศิลปะและรายวิชา CA1112 สุนทรียศาสตร์

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล ในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 1.2 เนื้อหาเรื่องราวของภาพ
- 1.3 การใช้สี
- 1.4 การจัดโครงสร้างของภาพ

2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัย มาเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตที่สะท้อนเรื่องราวทางการเมืองด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัย

### ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล โดยการคัดเลือกให้เหลือกลุ่มตัวอย่างจำนวน 21 ภาพ

2. ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล ในประเด็น

- 2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ
- 2.2 เนื้อหาเรื่องราวของภาพ
- 2.3 การใช้สี
- 2.4 การจัดโครงสร้างของภาพ

3. นำผลงานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์มาเป็นข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์ อาร์ตตามรูปแบบของผู้วิจัย

### ข้อตกลงเบื้องต้น

1. เนื่องจากแอนดี้ วอร์ฮอล เป็นศิลปินที่มักจะนำเสนอผลงานที่มีเนื้อหาเรื่องราวเดียวกัน ออกมาในหลากหลายรูปแบบและถูกผลิตขึ้นมาซ้ำๆ กันมากมาย โดยการเปลี่ยนรายละเอียดต่างๆ เพียงเล็กน้อย เช่น การเปลี่ยนการจัดวางของรูปทรง การเปลี่ยนสีของวัตถุบางส่วน เป็นต้น ดังนั้นเพื่อความสะดวกในการกำหนดกลุ่มประชากรเป้าหมายและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงเลือกผลงานที่เป็นตัวแทนเพียงชิ้นเดียวจากผลงานทั้งหมดที่มีเนื้อหาเรื่องราวเดียวกัน แต่มีรูปแบบหรือลักษณะผลงานที่ใกล้เคียงกัน

2. เพื่อให้ได้ภาพผลงานที่ครอบคลุมในการศึกษา ผู้วิจัยจึงรวบรวมและศึกษาวิเคราะห์จากภาพผลงานที่ได้จากหนังสือต่างประเทศและเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ว่ามีคุณภาพการพิมพ์หรือการแสดงผลภาพที่ดี ได้รับการยอมรับและความน่าเชื่อถือ รวมถึงมีภาพผลงานซึ่งมีความใกล้เคียงกับผลงานจริงของแอนดี้ วอร์ฮอลมากที่สุด

3. การวิเคราะห์ผลงานโดยผู้ทรงคุณวุฒินั้น จะวิเคราะห์ผลงานจากภาพที่พิมพ์โดยระบบดิจิทัล ซึ่งความคมชัดและคุณภาพสีอาจมีความคลาดเคลื่อนกับผลงานจริงบ้าง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยจะควบคุมความคมชัดและคุณภาพสีให้ใกล้เคียงกับผลงานจริงมากที่สุด โดยการใช้ระบบการจัดการสีและโปรไฟล์ (ICC profile หรือ International Color Consortium) เข้ามาช่วยในการควบคุมคุณภาพสี เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**คอมพิวเตอร์ อาร์ต (computer art)** หมายถึง ผลงานศิลปะที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตหรือสร้างผลงานออกมาเป็นรูปภาพ อาจอยู่ในรูปของภาพ 2 มิติและ 3 มิติ หรือเป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวก็ได้

**ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop art)** หมายถึง แนวทางศิลปะที่ก่อร่างสร้างตัวขึ้นในประเทศอังกฤษประมาณค.ศ. 1954 เริ่มแพร่หลายและเป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศสหรัฐอเมริกา มีศูนย์กลางอยู่ที่มหานครนิวยอร์ก ศิลปะแบบป๊อปอาร์ตเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนเรื่องราวเหตุการณ์ วิถีชีวิตของผู้คน รวมถึงวัฒนธรรมการบริโภคต่างๆ ในปัจจุบัน โดยไม่อิงกับเรื่องราวทางศาสนาหรือประวัติศาสตร์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนใจของตัวศิลปินแต่ละคน อย่างเช่น ศิลปินบางคนอาจจะสนใจเรื่องการเมือง ภาพยนตร์ โฆษณา วงการบันเทิงหรือเครื่องจักรกลในอุตสาหกรรม เป็นต้น มีการใช้เทคนิคและวัสดุต่างๆ ที่หลากหลาย บางครั้งใช้ระบบการพิมพ์มาเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ศิลปินป๊อปอาร์ตนิยมใช้สีที่สดใสสะดุดตาผู้ชม เน้นความแปลกใหม่แหวกแนวเพื่อให้ดูแล้วแปลกตา มีศิลปินคนสำคัญได้แก่ แอนดี้ วอร์ฮอล/ โรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก ริชาร์ด แฮมิลตัน/ ทอม เวลเซลมันน์/ โรเบิร์ต อินเดียนา/ เจมส์ โรเซนควิสท์

**จิตรกรรมการเมือง (political painting)** หมายถึง ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับหรือเชื่อมโยงกับการเมือง อย่างเช่น บุคคล สถานการณ์ สถานที่ สัญลักษณ์ เป็นต้น

**แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)** เป็นศิลปินชาวอเมริกันที่ทำงานศิลปะป๊อปอาร์ตเกิดเมื่อปีค.ศ. 1928 เป็นชาวเมืองพิตสเบิร์ก รัฐเพนซิลเวเนีย ในช่วงเริ่มต้นของอาชีพนั้น วอร์ฮอลเริ่มด้วยการทำงานทางด้านพาณิชย์ศิลป์ จากนั้นเริ่มมีความสนใจทางด้านศิลปะแขนงต่างๆ เช่น ภาพยนตร์และถ่ายภาพ อย่างไรก็ตามผลงานที่สร้างชื่อเสียงให้วอร์ฮอลเป็นอย่างมากคือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวป๊อปอาร์ต โดยเนื้อหาที่วอร์ฮอลนำเสนอ นั้นมักเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพสังคมของคนอเมริกัน อิทธิพลของวงการสื่อสารมวลชน บุคคลสาธารณะที่มีชื่อเสียงโด่งดังในวงการต่างๆ รวมถึงสถานการณ์ทางการเมืองในช่วงเวลานั้น

**แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ (concept)** หมายถึง พื้นฐานแห่งความคิดและความเชื่อของศิลปิน หรือสภาวะแวดล้อมต่างๆ ที่ศิลปินได้ประสบมา แล้วส่งผลให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนสิ่งต่างๆ เหล่านั้น

**เนื้อหาเรื่องราวของภาพ (content)** หมายถึง เรื่องราวหรือสาระที่ศิลปินต้องการนำเสนอและถ่ายทอดลงไปในผลงานการสร้างสรรค์

**การใช้สี (color using)** หมายถึง การเลือกใช้สีในการสร้างสรรค์คุณค่าทางสุนทรียภาพในผลงานตามเจตนาและความรู้สึกที่ศิลปินต้องการ อย่างเช่น การใช้สีแท้ (hue) การสร้างค่าน้ำหนักสี (value) ความแรงของสี (intensity) การใช้สีเอกรงค์ (monochrome) สีคู่ตรงข้าม (complementary) สีข้างเคียง (analogous) เป็นต้น

**การจัดโครงสร้างของภาพ (composition)** หมายถึง การจัดส่วนประกอบของศิลปะหรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ อย่างเช่น จุด เส้น รูปทรง บริเวณว่าง ที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์

ผลงาน เพื่อให้เกิดความสุนทรีย์ตามหลักการทางทัศนศิลป์ เช่น ความเป็นเอกภาพ กลมกลืน มีจังหวะลีลาและความเคลื่อนไหว เป็นต้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้เข้าใจถึงที่มาของแนวคิด เนื้อหาเรื่องราว การใช้สีและการจัดโครงสร้างของภาพที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล
2. ข้อมูลจากการวิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์และพัฒนางานศิลปะตามรูปแบบของผู้วิจัย
3. ผลจากการวิจัยจะเป็นผลงานทางวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา รวมถึงสามารถสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชา CD1013 ประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบ รายวิชา CA 1153 พื้นฐานทางศิลปะและรายวิชา CA1112 สุนทรียศาสตร์



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นตอนการทบทวนวรรณกรรม (literature review) มีเอกสารข้อมูลและผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยหัวข้อ คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล โดยผู้วิจัยได้แยกประเภทเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวกับแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะป๊อปอาร์ต
  - 1.1 ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
  - 1.2 เนื้อหาเรื่องราวของภาพ
  - 1.3 การใช้สี
  - 1.4 การจัดโครงสร้างของภาพ
2. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะป๊อปอาร์ต
  - 2.1 ความเป็นมาของศิลปะป๊อปอาร์ต
  - 2.2 ความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ต
  - 2.3 กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ต
  - 2.4 บริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ต
3. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะและการเมือง
  - 3.1 พัฒนาการของศิลปะและการเมือง
  - 3.2 ความหมายและลักษณะของศิลปะกับการเมือง
  - 3.3 ปัจจัยด้านการเมืองที่มีผลกระทบต่อศิลปะ
4. ข้อมูลที่เกี่ยวกับแอนดี้ วอร์ฮอล
  - 4.1 ประวัติและผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล
  - 4.2 การสร้างสรรค์ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล
5. ข้อมูลที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อาร์ต
  - 5.1 ความหมายและความเป็นมาของคอมพิวเตอร์อาร์ต
  - 5.2 การประมวลผลเพื่อแสดงภาพ
  - 5.3 โมเดลสีและโหมดสีในคอมพิวเตอร์อาร์ต
  - 5.4 ระบบจัดการสีและประเภทโปรไฟล์ต่างๆ
  - 5.5 โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน
  - 5.6 รูปแบบไฟล์กราฟิกต่างๆ



## 1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะป๊อปอาร์ต

1.1 ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน (concept) หมายถึง ที่มาของแนวความคิด ความเชื่อ และมูลเหตุจูงใจของศิลปินที่ส่งผลให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวศิลปินในการถ่ายทอดแนวความคิดและความเชื่อต่างๆ เหล่านั้นผ่านผลงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัว

**อารี สุทธิพันธ์** ได้กล่าวถึงเรื่องพื้นฐานทางความคิด และความเชื่อในการแสดงออกทางศิลปะของศิลปินว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม คือ

**กลุ่มที่ 1 เชื่อว่า** การแสดงออกทางผลงานจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งในงานทัศนศิลป์ ซึ่งสร้างขึ้นจากสิ่งที่มองเห็นและสามารถรับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นวัตถุแห่งความทุกข์ทรมาน (object of suffering) ศิลปินจำเป็นต้องใช้จินตนาการ ความรู้และความสามารถที่จะสร้างภาพรวมขึ้นมาใหม่ เพื่อจะทำให้ผู้พบเห็นผลงานนั้นหลีกเลี่ยงความทุกข์ได้ โดยให้ภาพลักษณ์ (image) ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นสิ่งที่รับทุกข์แทนผู้ชมได้ การใช้จินตนาการมากทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า พื้นฐานภายในนั้นเป็นสิ่งสำคัญ ศิลปินคิดจะระบายสีที่ไหนก็ได้ เพียงแต่ขอให้มีความแน่วแน่และตั้งใจจริง ขณะเวลาระบายสีก็ถือเป็นการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะแล้ว เพราะศิลปะคือกิจกรรมที่มีผลต่ออย่างยิงต่อจิต เป็นจิตวิทยาของผู้สร้าง

**กลุ่มที่ 2 เชื่อว่า** การแสดงออกทางผลงานจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งในงานทัศนศิลป์ ที่สร้างขึ้นมาจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งเหล่านี้ถือเป็นวัตถุแห่งความใฝ่รู้ (object of inquiry) ซึ่งศิลปินต้องการสื่อสารกับผู้ชมงานอย่างมีเหตุและผล การสร้างภาพขึ้นมาใหม่นั้นจะเป็นการสร้างขึ้นด้วยการทดลองใช้วัสดุใหม่ๆ เทคนิคกระบวนการใหม่ๆ เพื่อให้ภาพที่สร้างขึ้นใหม่นั้น เป็นผลของการทดลองที่สนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น ความใฝ่รู้ที่ไม่สิ้นสุด การเน้นเหตุและผลในการสร้างผลงานศิลปะ ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดที่ว่า โลกภายนอกนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ เมื่อคิดจะระบายสีจะต้องฟังฟังการรับรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวด้วยการรับรู้ทางตา หลังจากนั้นจึงจะคิดว่าจะระบายสีตรงไหน แสดงออกถึงช่วงเวลาใด และเหตุใดจึงต้องระบายสีด้วยเทคนิคหรือวิธีการแบบนี้ ดังนั้นจิตรกรรมจึงเป็นคำตอบที่เป็นสีในการแสดงออกให้เห็น

**กลุ่มที่ 3 เชื่อว่า** การแสดงออกทางผลงานจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งในงานทัศนศิลป์ ที่สร้างขึ้นมาจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ถือเป็นวัตถุแห่งความเบิกบานใจ (object of delight) โดยศิลปินพยายามแสดงออกถึงความเบิกบานและพึงพอใจที่ได้ระบายออกผ่านผลงานศิลปะ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความงามและความกลมกลืนที่ปรากฏในผลงานนั้น การให้ความสำคัญกับความเบิกบานและพอใจนั้น ทำให้มีพื้นฐานทางความคิดว่า โลกภายในและโลก

ภายนอกมีความสำคัญพอๆ กัน เมื่อคิดจะระบายสี ควรจะถือเอาความสุข ความพึงพอใจที่จะแสดงออกตามความรู้สึกหรือจินตนาการ จะเริ่มจากโลกภายในหรือโลกภายนอกก่อนก็ได้

**กลุ่มที่ 4 เชื่อว่า** การแสดงออกทางผลงานจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งในงานทัศนศิลป์ที่สร้างขึ้นมาจากสิ่งที่มองเห็นได้ รับรู้ได้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ถือเป็นวัตถุแห่งความไม่แน่นอน (object of contingency) ศิลปินจะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของเวลาและบริเวณว่างที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่เสมอ จะต้องสื่อให้เห็นถึงกฎแห่งความไม่แน่นอน โดยให้ภาพที่สร้างขึ้นใหม่นั้นได้เป็นตัวแทนของความไม่แน่นอน การให้ความสำคัญกับเวลาและบริเวณว่าง (time & space) ทำให้มีพื้นฐานทางแนวคิดที่ว่าโลกภายในและโลกภายนอกประสานรวมกันเป็นโลกแห่งความไม่แน่นอน (uncertainty) ดังนั้นเมื่อคิดจะระบายสี จะต้องคำนึงเสมอว่า ศิลปะเป็นสื่อเสรีภาพที่กระตุ้น ย้ำเตือนถึงความไม่แน่นอน ซึ่งแสดงออกให้เห็นเป็นการระบายสีได้อย่างไร (อารี สุทธิพันธ์. 2535 : 12 - 15)

นอกจากนี้ **อารี สุทธิพันธ์** (2541 : 42) ได้กล่าวถึงที่มาแนวคิดของผู้สร้างงานศิลปะไว้ว่า ผู้สร้างงานศิลปะได้รับที่มาจากแนวคิดจากคุณสมบัติและบุคลิกภาพของผู้สร้างที่ไม่เหมือนกัน ผู้สร้างบางคนได้รับการศึกษาในระบบ บางคนศึกษาศิลปะด้วยตัวเอง อย่างไรก็ตามสามารถแบ่งกลุ่มคุณสมบัติและบุคลิกภาพของผู้สร้างซึ่งเป็นที่มาของแนวคิดได้ดังต่อไปนี้

- **กลุ่มที่ชอบความเหมือนจริง (mimetic)** ผู้สร้างในกลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่าศิลปะคือการถ่ายทอดรูปแบบที่เหมือนจริง มีความเชื่อว่าศิลปะนั้นก็คือการเลียนแบบธรรมชาติ
- **กลุ่มที่ชอบแก้ปัญหา (pragmatic)** ผู้สร้างที่จัดอยู่ในกลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่า การสร้างสรรค์และถ่ายทอดรูปแบบทางศิลปะคือการลงมือทำจริง และเชื่อว่าศิลปะคือเครื่องมือหนึ่งในการถ่ายทอดทำให้บังเกิดผลต่างๆ แก่ผู้ชมดังที่ผู้สร้างต้องการ
- **กลุ่มที่ชอบแสดงออก (expressive)** ผู้สร้างในกลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์ในการสร้างงานศิลปะเพื่อแสดงถึงความเสรีภาพในการแสดงออก และมีแนวคิดที่ว่าศิลปะเป็นการแสดงออกทางภาวะอารมณ์ของศิลปินผู้สร้าง
- **กลุ่มที่ชอบทำตามใจ (objective)** ผู้สร้างกลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดรูปแบบอยู่ที่วัตถุ และเชื่อว่าการสร้างงานศิลปะถือเป็นความพึงพอใจในส่วนรวมที่สามารถรับรู้ได้

**วิรุณ ตั้งเจริญ** (2535 : 65) กล่าวถึงที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้น ศิลปินพยายามที่จะใช้จิตสำนึกทั้งหมดในการแก้ปัญหา รวมทั้งสติปัญญาและพลังงานทั้งหมดของตนเองในกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อการแก้ปัญหาของสื่อและวัสดุต่างๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ศิลปินหรือจิตรกรเกี่ยวข้องกับภาพความคิด (visual thinking) วิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากความพึงพอใจและความสมดุลในรูปแบบที่ศิลปินต้องการแสดงออก เมื่อบังเกิดความพึงพอใจในรูปแบบขึ้น ศิลปินก็จะแสดงออกได้ถึงความหมายผ่านความสัมพันธ์ของรูปแบบในบริเวณว่าง อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์นี้เป็นเพียงมรรคที่จะนำไปสู่ผลเท่านั้น (a mean to an end) ซึ่งผลก็คือการสร้างความหมายให้มองเห็นได้ ซึ่งความหมายที่ศิลปินต้องการแสดงออกนั้นก็คือ การใช้รูปร่าง เส้นและสี เพื่อเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายต่างๆ ที่มองเห็น

**โกสุม สายใจ** (2544 : 18-21) ได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องแรงบันดาลใจ (inspiration) และที่มาแนวคิดของศิลปินไว้ว่า เป็นความรู้สึกหรืออารมณ์ของศิลปินที่ได้รับอิทธิพลมาจากการสัมผัสกับความงามในสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจขึ้นภายในตัวศิลปิน เช่น การได้พบเห็นภาพธรรมชาติของภูเขา ก็ทำให้ศิลปินรู้สึกอยากที่จะวาดภาพของภูเขาที่ศิลปินได้ประสบ เป็นต้น แรงบันดาลใจที่กล่าวมานี้สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. **แรงบันดาลใจภายนอก** เป็นผลมาจากการรับรู้เรื่องราวจากโลกภายนอกและสังคม ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ศิลปินรู้สึกต้องการสร้างผลงานศิลปะ เพื่อตอบสนองสิ่งที่เป็แรงบันดาลใจภายในตัวศิลปิน

1.1 แรงบันดาลใจที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ธรรมชาติเป็นแหล่งทรัพยากรที่ใหญ่ที่สุด เป็นโลกภายนอกที่เกิดขึ้นเอง เป็นจุดเริ่มต้นของทุกสรรพสิ่ง ทำให้ศิลปินรู้สึกประทับใจจนต้องการบันทึกความงามทางธรรมชาติไว้

1.2 แรงบันดาลใจจากบริบททางสังคม สังคมเป็นกลุ่มคนขนาดใหญ่ ดังนั้นสถานะต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมจึงสามารถเป็นสิ่งกระตุ้นอย่างดีให้กับศิลปินที่ต้องการแสดงคุณค่าทางเรื่องราวเพื่อเสนอมุมมอง วิธีทางในการแก้ปัญหาหรือการส่งเสริมสังคมให้ดูน่าอยู่ขึ้น

1.3 การได้รับแรงบันดาลใจจากการชื่นชมผลงานศิลปะของศิลปินในอดีต ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการกระตุ้นให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นของตนเองขึ้นมา โดยอาจมีการดัดแปลงและปรับแต่งให้แตกต่างจากของต้นแบบ

2. **แรงบันดาลใจภายใน** ได้แก่ การจู่คิดขึ้นมาในใจของศิลปินเอง การที่ศิลปินต้องการแสวงหาความแปลกใหม่ ทดลองวัสดุใหม่ๆ เพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ให้มีความงามที่เหมาะสมกับยุคสมัย

สอดคล้องกับ **มาโนช กงกะนันท์** (2538 : 35 - 36) ซึ่งได้กล่าวถึงที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะและงานออกแบบไว้ว่า

แรงบันดาลใจ หรือ inspiration นั้น ถือเป็นสิ่งสำคัญต่อศิลปินหรือนักออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานมาก ศิลปินและนักออกแบบอาจมีแรงบันดาลใจที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์และจินตนาการ โดยแรงบันดาลใจนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ แบบที่หนึ่งคือ แรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นภายในตัวเราโดยผ่านทางสมอง คือ ความคิดและจินตนาการ แบบที่สองคือ แรงบันดาลใจที่เกิดจากภายนอกตัวเรา ซึ่งก็คือ สิ่งแวดล้อม เช่น ธรรมชาติ สภาพสังคม การศึกษา เป็นต้น

แรงบันดาลใจเป็นพลังอย่างหนึ่งที่ขับเคลื่อนตัวศิลปินหรือนักออกแบบทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการทางศิลปะ ทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ดังนั้นเมื่อศิลปินหรือนักออกแบบได้มองเห็นสิ่งใดก็ตาม ทั้งความน่าเกลียด ความงามทางธรรมชาติ ความเลวร้ายของสังคมเมือง สิ่งเหล่านั้นอาจเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินเกิดแนวความคิดอย่างใดอย่างหนึ่งในการถ่ายทอดประสบการณ์หรือสิ่งที่เห็นเหล่านั้นผ่านผลงานศิลปะของตนเอง

นอกจากนี้ ศิลปินหรือนักออกแบบอาจได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะกรรมหรือผลงานการออกแบบอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้เกิดแนวคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ขึ้นมาที่มีลักษณะแตกต่างไปจากผลงานที่เป็นแรงบันดาลใจ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ผลงานศิลปะในแขนงต่างๆ นั้น อาจเป็นต้นแบบของแรงบันดาลใจให้กับนักเขียนหรือนักแต่งเพลงก็ได้ ในทำนองเดียวกันกับวรรณกรรมและเพลงก็อาจเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปินหรือนักออกแบบได้เช่นกัน

**สุชาติ เถาทอง** (2533 : 63 - 64) ได้เสนอทรรศนะเกี่ยวกับที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งมีเหตุผลและเงื่อนไขบางประการที่อยู่เบื้องหลัง โดยสามารถประมวลได้ดังนี้

- **เงื่อนไขประการที่ 1** คือ พื้นฐานด้านความสวยงามของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่สำคัญใจ ความรื่นรมย์ ความสบายใจและความประทับใจให้กับมนุษย์ ความรู้สึกเหล่านี้ย่อมทำให้มนุษย์เก็บไว้ในเบื้องลึกของความทรงจำที่แตกต่างกัน แต่ศิลปินย่อมมีความรู้สึก อารมณ์ที่ต้องการแสดงออกถึงความตรงใจนั้นให้ได้ปรากฏต่อสายตาผู้อื่น โดยการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านสื่อกลางชนิดต่างๆ ในขณะที่เดียวกันศิลปินก็จะใส่ลักษณะ

บุคลิกภาพของตนเองลงไปในงาน เหลือหลอมรวมกับความประทับใจที่มีต่อธรรมชาตินั้น ดังนั้น ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ศิลปินใช้ถ่ายทอดประสบการณ์ดังกล่าวให้ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยให้รูปแบบและกลวิธีทางศิลปะในการถ่ายทอด

- **เงื่อนไขประการที่ 2** คือ การที่ศิลปินต้องการที่จะถ่ายทอดและสะท้อนความรู้สึกซาบซึ้ง ประทับใจ และความยินดีภายในของตนเองให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับความรู้สึกต่างๆ เหล่านั้น ด้วยการสร้างสรรค์ตามเงื่อนไขประการนี้ ส่วนใหญ่มักจะใช้รูปแบบในการสื่อความหมายทางความคิด ผสมผสานกับรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อแสดงคุณค่าของศิลปะผ่านทางการใช้สี (color) เส้น (line) รูปร่าง (shape) และพื้นผิว (texture) เป็นต้น

**ชัชยุทธ รัตตานุกูล (2540 : 26)** ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งพอสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

การมองความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการคิดนั้น เป็นกระบวนการคิดที่ใช้วิธีการอุปมาอุปมัยเรื่องราว เนื้อหา วิธีการ หลักคิด รวมถึงสิ่งต่างๆ ด้วยวิธีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ หรืออาจใช้วิธีการตัดสรร จำแนกวิธีการที่เป็นไปทั้งหลาย เพื่อประมวลสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันแล้วสังเคราะห์เป็นประเด็นสำคัญจนได้แนวทางการแก้ไขปัญหาก็เกี่ยวกับผลผลิต เช่น รูปแบบใหม่ (new style) และมีคุณค่า (value) อาจเป็นคุณค่าด้านความสวยงาม มีคุณค่าทางจิตใจ การมีประโยชน์ใช้สอยที่ดี โดยจะต้องเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ไม่ซ้ำกับปรากฏการณ์เดิมที่เคยมีมา

**ทวีเดช จีวบาง (2549 : 1 - 3)** ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ว่า

- **ความคิดสร้างสรรค์** เป็นความคิดที่อยู่คู่กับชาวตะวันตกมาอย่างยาวนาน หากมองย้อนไปถึงยุคกรีกโบราณ กระแสความคิดในทางปรัชญาและคุณค่าทางความงามในศิลปกรรมได้มีการเสนอความคิด ชัดแย้ง สร้างสรรค์และพัฒนาขึ้นมาอย่างยาวนาน เพลโตและอริสโตเติลเป็นบุคคลสำคัญที่ไขปัญหาไปสู่ความคิดขัดแย้งและความคิดสร้างสรรค์ในทางปรัชญา โดยมองว่าความขัดแย้งสามารถทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้

การกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ในภาพของสังคมนั้น มักกล่าวถึงความมีอิสรภาพ การคิดค้นสิ่งใหม่ๆ และสังคมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์วัตถุใหม่ๆ ขึ้นมา อย่างไรก็ตาม “ความคิดสร้างสรรค์” มิได้หมายถึงเพียงการผลิตวัตถุเท่านั้น แต่ความคิดสร้างสรรค์ได้ก้าวไปสู่รูปแบบการดำรงชีวิต ศิลปกรรม รวมทั้งการเลือกสรรอีกด้วย

● **การสร้างสรรคทางศิลปะ** คือ การใช้กลวิธีทางศิลปะ ผลิตงานศิลปะที่ไม่ซ้ำแบบใคร การแสดงออกทางการสร้างสรรคคือ การแสดงออกแห่งความอิสระเสรีโดยใช้สื่อกลางมาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความรู้สึกนั้น เช่น ดินเหนียว สี ไม้ โดยการสร้างสรรคนี้เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดและติดตัวเราไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกับประสบการณ์ ความรู้ บุคลิกภาพ อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรคก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์ของชีวิต

จากข้อมูลต่างๆ ที่กล่าวไว้ข้างต้น สามารถสรุปสาระสำคัญได้ว่า ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรคผลงาน หมายถึง พื้นฐานแนวคิด ความเชื่อ แรงจูงใจ ที่กระตุ้นให้ศิลปินต้องการถ่ายทอดสิ่งต่างๆ เหล่านั้นออกมาเป็นผลงานศิลปะ เพื่อให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปกับผลงานนั้น โดยมีทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกของตัวศิลปินเป็นแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน อย่างเช่น การได้พบเห็นธรรมชาติที่สวยงาม สังคมอันเสื่อมโทรม ผลงานศิลปะต่างๆ ในอดีต ความเชื่อส่วนตัวของตัวศิลปินเอง แล้วสร้างสรรคผลงานด้วยรูปแบบวิธีการและวัสดุใหม่ๆ ที่แตกต่าง และไม่ซ้ำกับสิ่งเดิมๆ ที่เคยปฏิบัติกันมา

**1.2 เนื้อหาเรื่องราวของภาพ (content)** หมายถึง เนื้อเรื่องที่ศิลปินนำมาถ่ายทอดในผลงานศิลปะเพื่อสะท้อนถึงแนวคิดที่ศิลปินต้องการจะนำเสนอ

**อารี สุทธิพันธ์ (2528 : 63)** ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของเนื้อหาในงานจิตรกรรม โดยสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และธรรมชาติมนุษย์ (man and his own nature) อย่างเช่น เรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความสุข ความตื่นตันใจ ความโกรธและความอิจฉาริษยา เมื่อเรื่องราวเหล่านี้ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะ จะทำให้ผู้ชมนึกถึงตนเองและสังเกตธรรมชาติของตนเองมากขึ้น

2. เรื่องราวที่มนุษย์เกี่ยวข้องกับมนุษย์ด้วยกัน (man and other people) ได้แก่ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การทำสงคราม เรื่องภายในครอบครัว การทำมาหากิน การแสดงความปรารถนาดีต่อผู้อื่น เป็นต้น

3. เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม (man and the impersonal environment ) คือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

4. เรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์และสิ่งไม่มีตัวตน (man and the intangibles) หมายถึง เรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า ภูตผีปีศาจ ศาสนา นิยายโบราณ เป็นต้น

**วิจารณ์ ตั้งเจริญ** (2537 : 125 - 131) ได้กล่าวถึงประเภทของเนื้อหาในงานศิลปะ โดยสรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาส่วนตัว (personal function) คือ เนื้อหาเรื่องราวที่มีจุดเริ่มต้นจากความเป็นส่วนตน อย่างเช่น ความรัก ความสำราญใจ ความพอใจส่วนตน ซึ่งศิลปินย่อมต้องการเปิดเผยความรู้สึกเหล่านี้ให้ผู้อื่นสามารถรับรู้ สัมผัสและสื่อสารร่วมกันได้ แต่จะสามารถสื่อสารกันได้มากน้อยในระดับใดนั้นก็ถือเป็นอีกเรื่องหนึ่ง สำหรับเนื้อหาส่วนตัวของศิลปินนั้น สามารถแบ่งแยกย่อยลงไปได้อีกดังนี้

- เนื้อหาที่เป็นการแสดงออกทางจิตวิทยา คือ การแสดงออกถึงอารมณ์ส่วนตัว อย่างเช่น ความเหงา ความเศร้า ความท้อแท้ ความเจ็บปวดร้าวหรือความเห็นส่วนตัวที่เก็บไว้ในใจมานาน โดยศิลปินต้องการแสดงออกอารมณ์เหล่านั้นเพื่อแสดงออกถึงภาวะของจิตใจที่ได้รับแรงกระตุ้นและแรงกดดันต่างๆ จากสภาพสังคมที่ตนเองดำรงอยู่

- เนื้อหาที่แสดงออกเกี่ยวกับความรัก เพศและเรื่องชีวิตครอบครัว เป็นเนื้อหาส่วนตัวอย่างหนึ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก แม้ปัญหาในสังคมจะมากมายเพียงใดความเป็นชีวิตก็จะยังคงเกิดขึ้น ถ้าหากว่าชีวิตความรัก เพศและครอบครัวมีความสุข ก็จะเป็นพื้นฐานที่ดีที่จะทำให้ชีวิตที่อยู่ในสังคมนั้นมีความสุข และควรค่าแก่การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมนั้นๆ ผลงานศิลปะที่น่าเสนอนี้ เนื้อหาเรื่องราวประเภทนี้ เช่น ผลงานชื่อ จูบ (The Kiss) ของออกุสต์ โรแดง ผลงานชื่อ วันเกิด (Birthday) ของมาร์ค ซากาล ผลงานชื่อ คู่รัก ของเจียน ยัมศิริ หรืออย่างผลงานชื่อ แม่กับลูก ของมีเซียม ยิบอินซอย เป็นต้น

- เนื้อหาที่แสดงออกถึงความตายและอารมณ์ที่น่าหวาดกลัว คือ ความตายนับเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ถือเป็นสังขารมประการหนึ่งที่จริงแท้แน่นอน ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความตายจึงเป็นการเตือนสติอย่างหนึ่งให้มนุษย์ฉุกคิดว่า ชีวิตมนุษย์ทุกคนนั้นสั้นนัก ไม่ควรติดยึดกับความทะเยอทะยาน การเอาวัดเอาเปรียบและสิ่งไร้สาระอื่นๆ ในชีวิต ตัวอย่างผลงานในลักษณะดังกล่าวนี้เช่น ผลงานจิตรกรรมชื่อ ความตายในห้องคนป่วย (Death in the Sickroom) ของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edward Munch) หรือผลงานทั้งจิตรกรรมและประติมากรรมของแคทธี คอลวิทซ์ (Kathe Kollwitz) ที่มักจะแสดงออกถึงความตายและความหดหู่ น่ากลัวได้เป็นอย่างดี

- เนื้อหาที่แสดงออกถึงความศรัทธาส่วนตัว มนุษย์แต่ละคนนั้นมีความศรัทธาในสิ่งต่างๆ ที่แตกต่างกันไป บางคนศรัทธาในศาสนา อำนาจการเปลี่ยนแปลง เครื่องจักรกล ความศรัทธาเหล่านี้อาจเป็นผลมาจากที่ได้รับปลูกฝังจากครอบครัว สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่หรืออาจมาจากประสบการณ์ส่วนตัวที่หล่อหลอมมาก็ได้ ศิลปินหลายคนได้นำเสนอความศรัทธาส่วนตัวเหล่านี้ให้ปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะของตนเอง เช่น ถวัลย์ ดัชนี เผยให้เห็นถึงพลัง

และอำนาจที่หยาบกระด้าง จิอาโคโม บาลลา (Giacomo Balla) ศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์ ที่แสดงให้เห็นถึงความศรัทธาต่อการเคลื่อนไหวและความเร็ว แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงและความซับซ้อน ประเทือง เอมเจริญ ที่แสดงให้เห็นถึงความศรัทธาส่วนตัวที่มีต่อธรรมชาติ เป็นต้น

- เนื้อหาที่แสดงออกเกี่ยวกับความประณีตงดงาม การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้จะยึดเอาจิตใจ ความชื่นชอบส่วนตัวของศิลปินเป็นสำคัญ ศิลปินอาจชื่นชอบวัตถุหรือรูปทรงที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่มีพื้นฐานมาจากความเก็บกดหรือจิตสำนึกใดๆ ของศิลปิน ความงามที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะไม่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ กาลเวลาหรือรูปแบบการดำเนินชีวิตใดๆ ทั้งสิ้น เป็นการนำเสนอความงามเพื่อความงามเท่านั้น เช่น ผลงานหุ่นนิ่งส่วนใหญ่ของจอร์จ บราคว (George Braque) และปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) ผลงานประติมากรรมแขวนของอเล็กซานเดอร์ คัลเดอร์ (Alexander Calder) ซึ่งให้ความสำคัญกับรูปทรงที่สวยงาม ภูมิความเป็นเอกภาพ

2. เนื้อหาเพื่อสังคม (social functions) แม้ศิลปะจะเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อมนุษย์ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่า เมื่อศิลปะถูกเผยแพร่ไปสู่สังคม ศิลปะก็น่าจะต้องเป็นสมบัติของสังคมด้วย ศิลปะในแบบดังกล่าวนี้มีเนื้อหาสาระที่เชื่อมโยงไปถึงสังคม โดยจะแสดงคุณค่าของความสุขหรือส่วนตนและคุณค่าในการสื่อสารกับผู้คนในวงกว้าง โดยศิลปินผู้สร้างสรรค์มองว่าสังคมเป็นตัวประสานสัมพันธ์ของชีวิตทุกคน ดังนั้นทุกคนควรจะมีส่วนร่วมในการกระตุ้นจิตสำนึกและร่วมกันสร้างสรรค์ แทนที่จะสร้างสรรค์อารมณ์เฉพาะบุคคลเท่านั้น สำหรับเนื้อหาเพื่อสังคมนั้นสามารถแยกย่อยได้ดังนี้

- เนื้อหาที่เกี่ยวกับการเมืองและลัทธิความเชื่อ ศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะตามแนวทางนี้ปฏิเสธความคิดที่ว่า ศิลปะไม่ใช่สิ่งบันเทิงเริงรมย์เพียงเท่านั้น แต่ศิลปะน่าจะต้องมีบทบาทสู่วงกว้างในสังคมด้วย การเมืองเป็นสิ่งที่ทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสินค้าราคาแพง อาชญากรรมและนักการเมืองที่โกงกินบ้านเมือง ดังนั้นศิลปะน่าจะมีบทบาทในการสะท้อนความจริงเหล่านี้ด้วย ตัวอย่างผลงานเช่น ภาพชื่อเสรีภาพนำประชาชน (Liberty Leading the People) ของเดอลาครัว (Eugene Delacroix) ภาพชื่อ 3 พฤษภาคม 1808 (The Third of May, 1808) ของ โกยา (Francisco Goya) เป็นต้น

- เนื้อหาเพื่อบรรยายสังคม คือ การนำเสนอเรื่องราวที่เป็นการบันทึกหรือสะท้อนชีวิตในสังคมที่จะต้องมีความเสมอภาคและสันติสุข ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้น ปลุกจิตสำนึกด้านความห่วงใย ความมีคุณธรรมที่มนุษย์ควรมีต่อกัน และเป็นการสร้างจิตสำนึกร่วมให้กับผู้คนในสังคม ตัวอย่างผลงานที่มีเนื้อหาเพื่อบรรยายสังคม คือ ภาพเขียนแนวสังคมนิยมของจีนและรัสเซีย หรืองานของกุเบศว์ โหยประดิษฐ์ เป็นต้น



■ เนื้อหาเพื่อถกเถียงสังคม เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่แสดงออกถึงการชี้แนะ ตำหนิและถกเถียงสังคม ด้วยวิถีทางใดทางหนึ่ง ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม และจะนำเสนอไปในแนวทางขบขันหรือเคร่งเครียดเอาจริงเอาจังก็ได้ โดยศิลปินมีความเชื่อว่าการรับรู้สิ่งใดด้วยการคิดน่าจะมีคุณค่ามากกว่าการบอกกันโดยตรง ศิลปินอาจใช้วิธีการทิ้งปมไว้ให้ผู้ชมคิดต่อหรืออาจสร้างปมปัญหาทิ้งไว้ ตัวอย่างผลงานที่มีเนื้อหาดังกล่าวสังคม เช่น ภาพผู้หญิงอันเน่าและเทะของ ดีคูนนิ่ง (D. Kunning) หรืองานที่เสียดสีสังคมและความยากจนของธรรมศักดิ์ บุณเชิด เป็นต้น

### โกสุม สายใจ (2544 : 46 - 47) กล่าวถึงเนื้อหาเรื่องราวในงานจิตรกรรมไว้ดังนี้

คุณค่าในงานจิตรกรรมมีทั้งคุณค่าทางด้านเรื่องราวและความงามของรูปร่างรูปทรง สี สันเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ ในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวที่ศิลปินนำมาแสดงออกนั้นมีมากมาย ทั้งเรื่องราวที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อย่างเช่น อารมณ์ ความรู้สึกหรือความเชื่อ โดยเนื้อหาเรื่องราวที่ศิลปินนำเสนอไว้ในผลงานจิตรกรรมสามารถจำแนกได้ 5 กลุ่ม คือ

1. เรื่องราวที่เกี่ยวกับธรรมชาติ เป็นการแสดงถึงความรู้สึกประทับใจของศิลปินผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อธรรมชาติ ซึ่งต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกนั้นได้รับรู้ด้วย จึงสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นโดยการเขียนให้มีรูปร่าง รูปทรงสีสันตามความเป็นจริง
2. เรื่องราวที่เกี่ยวกับความเชื่อ ศาสนาและวรรณคดี ภาพเขียนผนังถ้ำที่อัลตามิรา (Altamira) ที่ประเทศสเปน และถ้ำลาสโค (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส เชื่อว่าเป็นภาพเขียนที่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเชื่อในเรื่องลึกลับของธรรมชาติ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตในธรรมชาติที่มีอำนาจในการให้คุณและโทษแก่มนุษย์ได้ มนุษย์จะต้องให้ความเคารพบูชา มนุษย์ทุกชาติทุกภาษาจะมีงานจิตรกรรมแบบนี้อยู่ แต่การแสดงออกทางด้านรูปแบบ เทคนิคและสี สันที่ใช้ก็จะแตกต่างกันตามความเชื่อ ตามศาสนาประจำชาติ
3. เรื่องราวเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์และประวัติศาสตร์ คือการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์และเหล่าราชวงศ์ และบุคคลสำคัญอื่นๆ ที่ถือว่ามีคุณค่าต่อเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
4. เรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นการสะท้อนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านผลงานจิตรกรรม ซึ่งถือเป็นหน้าที่ของศิลปินที่จะต้องนำเสนอความจริงเหล่านั้นแก่ผู้อื่นในสังคม
5. เรื่องราวเกี่ยวกับความรู้สึกต่างๆ คือการเขียนภาพโดยใช้ส่วนประกอบทางศิลปะทำให้ผู้ชมได้รับรู้ความรู้สึกที่ศิลปินต้องการถ่ายทอด ความรู้สึกนั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน แต่สามารถรู้สึกกันได้ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของศิลปินที่จะต้องสร้างสรรค์ คิดค้นรูปแบบใหม่ๆ ขึ้น ด้วยเทคนิคและวิธีการที่สามารถแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

**นิกอลและ ระเด่นอาหมัด** (2543 : 63 - 74) ได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องเนื้อหาเรื่องราวในงานจิตรกรรมว่า สามารถแบ่งได้เป็น 8 ประเภท โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ภาพบรรยายเนื้อเรื่อง (narrative subject) คือภาพจิตรกรรมที่คัดเนื้อหาเรื่องราวมาจากคัมภีร์ ตำนาน เรื่องเล่าต่างๆ โดยลักษณะของภาพที่นิยมเขียนนั้นจะนิยมแบบภาพมุมกว้างแบบตานก (bird's eye view)

2. ภาพเชิงอุปมาอุปมัย (allegorical subject) คือสร้างภาพที่มีลักษณะความเป็นนามธรรมสูง ให้มีลักษณะที่เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น หรือมีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น ภาพที่มีลักษณะเชิงอุปมาอุปมัยของสังคมตะวันตกนั้นนิยมนำเสนอเรื่องราวของเทพนิยายกรีกโบราณมาเปรียบเทียบกับสถานการณ์ในปัจจุบัน เนื่องจากว่าเป็นเรื่องที่ชาวตะวันตกรู้จักกันเป็นอย่างดีอยู่แล้ว ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจมากยิ่งขึ้น

3. ภาพคนเหมือน (portrait) โดยปกติจะเป็นภาพคนครึ่งตัว จากประมาณเอวจนถึงศีรษะ อย่างไรก็ตามศิลปินบางคนนั้นก็นิยมเขียนภาพคนเหมือนเต็มตัวเช่นกัน ต่อมาภายหลังนั้นมีการคิดค้นประดิษฐ์กล้องถ่ายรูปขึ้น ทำให้ความนิยมการเขียนภาพคนเหมือนลดลง ศิลปินจึงไม่เน้นในเรื่องความเหมือนจริงเท่านั้น แต่จะให้ความสำคัญในเรื่องของความเป็นศิลปะและการแสดงอารมณ์ไปพร้อมๆ กัน

4. ภาพชีวิตประจำวัน (genre subject) เป็นการเขียนภาพที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ในประเทศฝรั่งเศสนั้นศิลปินกลุ่มลัทธิสัจนิยม (Realism) จะเขียนภาพที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันอย่างเดียว โดยไม่สนใจการเขียนภาพที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดหรือจินตนาการของตนเอง ซึ่งส่งอิทธิพลถึงศิลปินกลุ่มโพสตีอิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism) อย่างเช่น ทูลูส โลเทรค (Henri de Toulouse Lautrec) ที่ในงานศิลปะของเขามักจะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตในช่องโสเภณี เป็นต้น

5. ภาพทิวทัศน์ (landscape) หมายถึง ภาพทิวทัศน์ที่ปรากฏในผลงานศิลปะตะวันตกสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

5.1 แนวคลาสสิก (classic) คือ ภาพทิวทัศน์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับนิยายกรีกโบราณ

5.2 แนวโรแมนติค (romantic) คือ ภาพจิตรกรรมที่ศิลปินเน้นทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และความต้องการแสดงออกถึงความศรัทธาในพลังธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่

5.3 แนวเรียลลิสติก (realistic) เป็นภาพเขียนทิวทัศน์ที่เน้นเรื่องความเหมือนจริงตามที่ตามองเห็น

6. ภาพหุ่นนิ่ง (still life) เป็นภาพวาดที่เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ทั่วไปที่อยู่นิ่งๆ หรือภาพที่ไม่เคลื่อนไหว

7. ภาพสัตว์และเรื่องราวอื่นๆ (animal and other subject) คือการนำเสนอภาพวาดที่เกี่ยวกับสัตว์ต่างๆ เช่น ในสมัยก่อนนั้นมักนำเสนอภาพม้าที่มีพระมหากษัตริย์ หรือแม่ทัพนั่งอยู่บนหลังม้า ทั้งนี้เพื่อเป็นการเสริมบารมีและเพื่อให้ดูสง่างาม บางครั้งก็จะใช้ภาพสัตว์เป็นสัญลักษณ์แทนภาพคน

8. ภาพสัญลักษณ์ (symbolism) หมายถึงภาพที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่าง และความหมายที่ศิลปินต้องการจะสื่อ นั้น จะต้องเป็นที่ยอมรับโดยทั่วกัน

นอกจากนี้ **อัมพร ศิลปเมธากุล** (2549 : 31 - 46) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในงานศิลปะไว้ว่า

เนื้อหาเรื่องราวเกิดจากความคิดของศิลปินที่ต้องการสื่อความหมาย ความรู้สึกต่างๆ ออกมาทางผลงานศิลปะที่ตัวศิลปินสร้างสรรค์ คล้ายกับการสื่อความหมายผ่านตัวอักษรที่นักเขียนต้องการสื่อสารให้ผู้อ่านเข้าใจ โดยเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในผลงานศิลปะนั้นสามารถแบ่งออกได้ 7 ประเภท ดังนี้

1. เรื่องราวที่เกี่ยวกับความเชื่อและศาสนา คือเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนาและเทพเจ้า ภูตผีปิศาจ หรือปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายหรือพิสูจน์ได้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น ประติมากรรมวีเนสแห่งวิลด์เดนดอร์ฟ (The Venus of Willendorf) ภาพเขียนตามผนังถ้ำ ภาพเขียนจิตรกรรมของอียิปต์โบราณที่เกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย การสร้างอนุสาวรีย์หินสโตนเฮนจ์ (Stonehenge) เพื่อเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมในการติดต่อกับอำนาจเหนือธรรมชาติ เป็นต้น

2. เรื่องราวที่เกี่ยวกับสิ่งของในธรรมชาติ คือ ศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติที่เกิดขึ้นเองโดยที่ไม่มีใครกำหนด โดยศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานด้วยอารมณ์ ความรู้สึกภายในที่มีต่อธรรมชาติที่อยู่ใกล้ตัวนั้น เพื่อเป็นการบันทึกสำหรับเตือนความทรงจำและถ่ายทอดประสบการณ์ที่ศิลปินได้รับไปสู่ผู้ชม งานศิลปะที่ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เช่น ภาพทิวทัศน์บกและทะเล ภาพต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์เลี้ยง เป็นต้น

3. เรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของคน คือ เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินชีวิตของมนุษย์ภายใต้สภาพสังคมและชุมชนต่างๆ โดยศิลปินอาจมีความรู้สึกประทับใจหรือมีสิ่งเร้าใจที่กระตุ้นให้ศิลปินต้องการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ นั้นให้ผู้ชมได้รับรู้ เช่น ภาพ "กลับบ้าน" ของเกียรติศักดิ์ ผลิตาภรณ์ ที่นำเสนอวิถีชีวิตของชาวชนบทไทย เป็นต้น

4. เรื่องราวที่เกี่ยวกับบุคคลสำคัญ เป็นเรื่องราวหนึ่งที่ศิลปินนิยมนำมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้เกิดจากการที่ศิลปินมีความเชื่อ ความรักและศรัทธาในตัวบุคคลนั้นๆ

ยกตัวอย่างเช่น การสร้างงานประติมากรรมเพื่อระลึกถึงพระพุทธเจ้า การวาดภาพพระมหากษัตริย์ เพื่อแสดงถึงความศรัทธาและสรรเสริญ

5. เรื่องราวที่เกี่ยวกับสงครามและการสู้รบ คือภาพที่แสดงถึงเหตุการณ์ของสงครามและสภาวะทางการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนโดยส่วนรวม การใช้อำนาจทางการเมืองที่กระทบต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ โดยศิลปินต้องการนำเสนอผลงานศิลปะเพื่อย้ำเตือนให้ประชาชนตระหนักและต่อต้านสงคราม การใช้อำนาจรังแกข่มเหงผู้ที่อ่อนแอกว่า ผลงานที่นำเสนอเหตุการณ์การสู้รบได้เป็นอย่างดีก็คือ ภาพวันที่ 3 พฤษภาคม ค.ศ. 1808 ของฟรานซิสโก โกยา (Francisco Goya) ซึ่งเป็นภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์การสังหารประชาชนโดยทหารฝ่ายตรงข้ามในเมืองมาดริด ประเทศสเปน หรืออย่างภาพเกอีนีแคว ผลงานจิตรกรรมของปีคัสโซ โดยเป็นภาพที่เสนอถึงการทิ้งระเบิดในเมืองเกอีนีแคว ทำให้ผู้คนเสียชีวิตและบาดเจ็บเป็นจำนวนมาก

6. เรื่องราวที่เกี่ยวกับความบันเทิง คืองานศิลปะที่สื่อถึงความสุขจากสิ่งบันเทิงใจต่างๆ ที่สร้างความสนุกสนาน รวมถึงการแข่งขันในเกมกีฬา โดยศิลปินจะบันทึกเหตุการณ์เกี่ยวกับสิ่งบันเทิงใจและเกมกีฬาในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ดังเช่นภาพจิตรกรรมแนวประเพณีไทยที่เกี่ยวกับการแข่งบั้งไฟของเฉลิม นาคีรักษ์ ที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดความรู้สึกสนุกสนาน ความสวยงามและความมีคุณค่าของประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสาน

7. เรื่องราวที่เกี่ยวกับความคิดฝันและจินตนาการ คือเรื่องราวที่เกิดจากความคิด ความฝัน และความสร้างสรรค์ตามจินตนาการในตัวศิลปิน โดยไม่ใช่สิ่งที่เป็นความจริง ศิลปินอาจใช้วิธีการจำลองสถานการณ์ สร้างรูปร่างรูปทรงใหม่ๆ ตามอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินในขณะนั้น อย่างเช่น งานประติมากรรมของมานพ สุวรรณบินทะ ที่นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและจิตใจของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยศิลปินใช้วิธีการตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ของรูปทรง โดยจะคงไว้เฉพาะรูปทรงและโครงสร้างหลักเท่านั้น

จากทรรศนะต่างๆ ข้างต้นนี้สามารถสรุปได้ว่า เนื้อหาเรื่องราวของภาพสามารถแบ่งออกได้ 4 ประเด็นหลัก คือ

1. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ คือ เนื้อหาที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวหรือความพึงพอใจของศิลปิน ที่ศิลปินต้องการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกนั้นออกมา เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้และมีส่วนร่วมในความรู้สึกนั้น เช่น ความสุข ความรัก ความโกรธ ความท้อแท้และความเจ็บปวดรวดร้าว เป็นต้น โดยที่เนื้อหาที่ปรากฏนั้นศิลปินไม่จำเป็นต้องวาดภาพเหมือนจริงเสมอไป โดยอาจเป็นภาพแบบนามธรรม (abstract) ที่มีแต่ เส้น สีและพื้นผิว

ก็ได้ ทั้งนี้เนื่องจากอารมณ์หรือความรู้สึกเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ แต่สามารถรู้สึกกันได้

2. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์ คือ การเขียนภาพที่สะท้อนถึงเรื่องราวและรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้นๆ อย่างเช่น วิถีชีวิตของคนชั้นกรรมาชีพ สภาวะทางสังคม การเมือง เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการกระตุ้น ปลุกจิตสำนึกและสะท้อนมุมมองต่างๆ ของสังคมนั้น

3. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ คือ การเขียนภาพที่เกี่ยวกับทิวทัศน์ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้เพื่อเป็นการสะท้อนความรู้สึกประทับใจของศิลปินที่มีต่อสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติที่ปรากฏ

4. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความศรัทธาส่วนตัว คือ การเขียนภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อที่แสดงถึงความลึกลับของธรรมชาติ เช่น เทพเจ้า ภูตผีปิศาจ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ที่มนุษย์บูชานับถือ หรือภาพเขียนที่แสดงความศรัทธาของศิลปินที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ศรัทธาต่อความเร็วของลัทธิฟิวเจอริสม์ ศรัทธาในพลังกำลัง อำนาจความยิ่งใหญ่ของถวัลย์ ดัชนี เป็นต้น

**1.3 การใช้สี (color application)** หมายถึง การใช้สีเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยสีนั้นสามารถสื่อความหมาย สร้างบรรยากาศและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมตามที่คุณสร้างสรรค์ต้องการ นอกจากนี้สีถือว่าเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สำคัญในการสร้างภาพและเป็นองค์ประกอบในการสนับสนุนให้เกิดคุณค่าในองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การระบายสีในรูปร่าง การให้น้ำหนักอ่อนแก่ของสีเพื่อสร้างปริมาตรให้กับวัตถุ เป็นต้น

การใช้สีที่สำคัญซึ่งจะกล่าวถึงในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ การใช้สี คุณสมบัติของสีและการวางโครงสี โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

- **การใช้สี**

**สุชาติ เถาทอง (2536 : 90)** ได้กล่าวถึงการที่ใช้สีในงานทัศนศิลป์ไว้ว่า สีมีผลต่อมวลและที่ว่างในงานทัศนศิลป์ โดยสามารถทำให้เกิดความกลมกลืน ความแตกต่าง จุดเด่นและความมีเอกภาพได้ นอกจากนี้ยังแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ได้อีกด้วย ในหลักทัศนียภาพนั้น ความขัดแย้งหรือตัดกันของวรรณะสีอุ่นและสีเย็นอันเนื่องมาจากการตัดกันของแสงเงาและการใช้เส้นจะช่วยสร้างความมีระยะใกล้ไกลของวัตถุต่างๆ ภายในภาพได้

การใช้สีมีผลต่องานทัศนศิลป์และงานออกแบบดังนี้

1. สร้างความรู้สึก สีสามารถให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของผู้ดู สีบางสีสามารถบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีกับอาคารทั้งภายในและภายนอกเป็นการสร้างความรู้สึกร่วมกันและการสร้างบรรยากาศ
2. สร้างความน่าพอใจ สีมีอิทธิพลต่องานทัศนศิลป์และงานออกแบบ โดยสามารถสร้างความประทับใจและความพึงพอใจเป็นอันดับแรกที่เราพบเห็น
3. สีบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ เกิดจากประสบการณ์และภูมิหลังของผู้ดู เช่น สีแดงแทนไฟหรือความอันตราย ส่วนสีเขียวแทนความเป็นธรรมชาติหรือความปลอดภัย
4. สีช่วยในการรับรู้และจดจำ งานทางทัศนศิลป์และการออกแบบจำเป็นต้องให้ผู้ชมเกิดการจดจำในรูปแบบและเกิดความประทับใจในผลงาน ดังนั้นการใช้สีจะต้องเกิดการกระตุ้นให้เกิดการมองและมีความเป็นเอกภาพ

**ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์ (2550 : 50 - 53)** ได้ให้ทรรศนะในเรื่องของสีและการใช้สี ซึ่งพอสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ในธรรมชาตินั้นประกอบไปด้วยสีล้วนๆ ที่สามารถดึงดูดสายตาตามมนุษย์ สร้างความประทับใจ ตราตรึงใจ รวมถึงสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกในการตอบสนองสิ่งต่างๆ ดังนั้นสีจึงมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ศิลปะมีความสวยงาม ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น และกระตุ้นปฏิกิริยาความพึงพอใจของแต่ละบุคคล ในปัจจุบันงานศิลปะและงานด้านออกแบบจำเป็นต้องใช้สี ซึ่งหาได้จากวัตถุดิบจากธรรมชาติหรือสีที่ค้นพบและผลิตขึ้นด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับสีที่ส่งผลให้งานออกแบบเป็นไปตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

สีที่มีใช้อยู่มีที่มาและหลักการดังนี้

1. หลักการสีของช่างเขียน เป็นผงของเนื้อสี (pigment) ของวัสดุทางธรรมชาติ เช่น ทราย ไม้ ไบไม้ รากไม้ ดิน หิน แร่ หรือจากการสังเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์มาเป็นผงสีแล้วนำไปผสมกับส่วนผสมอื่นๆ เพื่อให้ได้สีที่ติดบนวัสดุได้นานยิ่งขึ้น เช่น ในสีฝุ่น สีโปสเตอร์และสีน้ำนั้นจะมีส่วนผสมของน้ำและกาว สีเทียนและดินสอสีมีส่วนผสมของไขและขี้ผึ้ง ส่วนสีน้ำมันและสีทาบ้านมีส่วนผสมของน้ำมัน ฯลฯ เนื้อสีต่างๆ เหล่านี้สามารถนำมาผสมกันทำให้เกิดสีต่างๆ ได้มากมายหลายสี โดยเกิดจากแม่สี (primary color) ทั้ง 3 สี คือ สีแดง (red) สีเหลือง (yellow) และสีน้ำเงิน (blue)
2. หลักการสีที่สัมพันธ์กับแสง นับจากที่เซอร์ไอแซค นิวตัน (Sir Isaac Newton) ค้นพบสเปกตรัม (spectrum) ในแสงอาทิตย์ที่สะท้อนออกมาจากแท่งแก้วทรงสามเหลี่ยม (prism) ซึ่ง

สามารถแยกช่วงความถี่ของแสงเหนือม่วง เรียกว่า ultra violet และที่ต่ำกว่าแสงสีแดง เรียกว่า infra red ซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า แม่สีของสีที่สัมพันธ์กับแสง เกิดจากการใช้แสงสีผสมกัน โดยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการละคร ไฟแสงสีบนเวที ภาพยนตร์ การบันทึกวิดีโอ หรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ในส่วนของหลักการสีแสงแบบ CMY มีแนวคิดมาจากการมองเห็นสีของสายตามนุษย์ เป็นเพราะในวัตถุต่างๆ นั้นมีอนุภาคของสีนั้นอยู่ และเมื่อมีแสงสว่างส่องมาตกกระทบจึงมีการสะท้อนสีเป็นพลังของสีผสมกันก่อนในจอร์ับภาพในตามนุษย์ จากการพบหลักการดังกล่าวนี้ทำให้ได้มีการนำมาใช้ประโยชน์ในระบบการพิมพ์ฮาล์ฟโทน (halftone) ที่ใช้จุดสกรีนด้วยสีหลัก เช่น สีฟ้า (cyan) สีชมพูบานเย็น (magenta) และสีเหลือง (yellow) เป็นแม่สี อย่างไรก็ตามเนื่องจากงานพิมพ์โดยทั่วไปมักจะใช้กระดาษสีขาวในการรองรับแม่สีต่างๆ เหล่านี้ ทำให้ในส่วนเงามีที่ต้องการนั้นแม่สีทั้งสามไม่สามารถสร้างเงาที่มืดสนิทตามที่ต้องการได้ รวมถึงสีของตัวอักษรส่วนใหญ่นั้นสีสิ่งพิมพ์นั้นเป็นสีดำ ทำให้ต้องใช้เพลทแม่พิมพ์สีดำ (black) เข้ามาช่วย จึงปรากฏเป็นระบบการใช้สี CMYK ซึ่งเป็นที่มาของระบบการพิมพ์ออฟเซ็ท 4 สี

หลักการของแสงสีแบบ RGB คือการใช้สีของแสงสีที่เป็นการส่องสว่างของสีต่างๆ ที่เป็นการรวมตัวของอนุสีที่เรียกว่า Chroma โดยการทำให้ได้แสงสีต่างๆ เหล่านั้นจะใช้แสงผ่านฟิลเตอร์สีต่างๆ ในเครื่องฉายภาพสี หรือแสงสีจากระบบไฟฟ้าในการส่งสัญญาณภาพสีของสถานีโทรทัศน์ การบันทึกภาพในกล้องวิดีโอ ตามหลักการแสงสีนั้นมีแม่สีคือ สีแดง (red) สีเขียวเข้ม (green) และสีฟ้าเข้ม (blue)

3. หลักการสีในเชิงจิตวิทยา นักจิตวิทยาที่สังเกตพฤติกรรมการมองเห็นรับรู้สี พบว่ามนุษย์นั้นมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสีที่พบเห็นแตกต่างกันออกไป กล่าวคือ สีสามารถกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์ได้ เช่น เมื่อเห็นสีแดงทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในการเดินของชีพจรที่เร็วขึ้น สีเขียวของใบไม้สามารถทำให้เกิดความรู้สึกสบายตาและความร่มรื่นได้ เป็นต้น

**ฉัตรชัย อรรถปักษ์** (2548 : 86 - 90) กล่าวถึงการใช้สีในงานทัศนศิลป์ไว้ว่า โดยทั่วไปนั้นศิลปินจะนิยมเขียนภาพแบบเหมือนจริงหรือธรรมชาตินิยม (naturalism) ซึ่งนอกจากจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ รูปร่าง และสัดส่วนให้ดูสมจริงเหมือนธรรมชาติแล้ว ยังต้องลงสี แสงเงาให้ดูมีระยะใกล้ - ไกลอีกด้วย หรือแม้แต่ภาพเขียนแบบนามธรรม (abstract) ที่มีองค์ประกอบ รูปร่าง สัดส่วนที่ผิดไปจากธรรมชาติ ศิลปินก็ยังคงต้องอาศัยหลักการทางธรรมชาติในการวาดรูป เพื่อให้ตรงกับจุดมุ่งหมายที่ศิลปินต้องการ

1. สีของภาพ การลงสีในภาพที่ดูจากของจริงหรือภาพถ่ายนั้นสามารถทำได้ทันทีตามที่สายตามองเห็น แต่ถ้าต้องลงสีโดยไม่มีต้นแบบให้ดู ผู้เขียนจะต้องเข้าใจหลักการธรรมชาติให้

แม่นยำและถูกต้อง จึงจะถ่ายทอดจินตนาการออกมาได้สมจริงใกล้เคียงธรรมชาติ การที่มนุษย์มองเห็นสิ่งต่างๆ รอบตัวได้นั้นเกิดจากแสงที่ตกกระทบสิ่งเหล่านั้นแล้วสะท้อนเข้ามาที่ตา รวมถึงแสงที่สะท้อนมาจากสิ่งแวดล้อมและที่หักเหผ่านอากาศมาด้วย เพราะฉะนั้นสีของสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศจะมีผลต่อสีในภาพด้วย เช่น บรรยากาศในทะเลทรายที่มีสีน้ำตาลอมสีเหลือง บรรยากาศบนภูเขาหิมะที่มีสีขาวอมฟ้า เป็นต้น

2. สีเงาของสีวัตถุ สีในเงาของวัตถุนั้นจะมีแสงที่ส่องกระทบวัตถุนั้นเข้าไปเจืออยู่ด้วย ถ้าวัตถุอยู่ในระยะใกล้และมีแสงมาตกกระทบมาก วัตถุก็มีสีและเงาที่ชัดเจน ในทางตรงกันข้ามถ้าวัตถุอยู่ไกล เมื่อแสงจางลง เงาก็จะจางลงด้วยเช่นกัน เพราะบรรยากาศที่มีความหนาแน่นอยู่จะทำให้แสงและเงาลดความเข้มข้นลงไป

3. ระยะใกล้ - ไกล การใช้สีที่เหมาะสมจะสามารถสร้างระยะใกล้ - ไกลของวัตถุในภาพได้ ซึ่งช่วยให้ภาพดูสมจริงขึ้น มองแล้วมีมิติลึกเกิดขึ้น โดยศิลปินสามารถแบ่งการใช้สีตามระยะของวัตถุในภาพได้ดังนี้

- 3.1 ฉากหลัง หรือวัตถุที่อยู่ไกล ใช้สีกลมกลืนกับบรรยากาศ ไม่แสดงรายละเอียดของวัตถุ
- 3.2 ฉากกลาง หรือวัตถุที่อยู่ในระยะกลาง ใช้สีปานกลาง ลดความสดของวัตถุ โดยการทำให้อูหม่นหมองลง
- 3.3 ฉากหน้า หรือวัตถุที่อยู่ใกล้ ใช้สีสดใสชัดเจนขึ้น แสดงแสงเงาและให้รายละเอียดที่เด่นชัด

จากทฤษฎีต่างๆ เรื่องการใช้สีข้างต้นนี้ พิจารณาได้ว่า การใช้สีในงานศิลปะนั้นมีผลกระทบต่อภาพรวมของงานเป็นอย่างยิ่ง สีสามารถสร้างความกลมกลืน ความแตกต่าง สร้างจุดเด่นและความมีเอกภาพได้ รวมถึงสามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์ ความพึงพอใจและความรู้สึกให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้สิ่งต่างๆ ที่ศิลปินถ่ายทอดลงไปในงานศิลปะ อย่างเช่น สีแดงที่ทำให้ความรู้สึกอันตรธาน ร้อนแรง ในขณะที่สีเขียวนั้นให้ความรู้สึกที่ปลอดภัย สบายตาและธรรมชาติ เป็นต้น นอกจากนี้สียังเป็นส่วนสำคัญในการทำให้องค์ประกอบหรือวัตถุต่างๆ ในภาพดูมีระยะใกล้ - ไกลอีกด้วย ในส่วนของแม่สีวัตถุหรือสีที่มองเห็นบนวัตถุนั้นประกอบไปด้วยสีแดง เหลืองและน้ำเงิน ส่วนแม่สีแสงนั้นคือ สีแดง เขียวเข้มและฟ้าเข้ม จากแม่สีทั้ง 2 แบบนี้ ทำให้มีการคิดค้นและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในเรื่องของการพิมพ์ และการส่งสัญญาณบันทึกภาพสีของเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ เช่น เครื่องขยายภาพสี การบันทึกภาพของกล้องวิดีโอ เป็นต้น



- **คุณสมบัติของสี**

**แมรี สจ๊วต** ได้กล่าวถึงเรื่องคุณสมบัติของสี โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 คุณสมบัติ ดังนี้

1. คุณสมบัติความเป็นสีแท้ (hue) หมายถึง ชื่อเรียกของสีนั้นๆ ที่ถูกกำหนดขึ้นตามความยาวของคลื่น อย่างเช่น สีแดง น้ำเงิน เขียวและเหลือง เป็นต้น สีแท่นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มหลักคือ กลุ่มสีขั้นที่หนึ่ง (primary colors) ประกอบด้วย สีแดง น้ำเงินและเหลือง กลุ่มสีกลุ่มนี้สามารถเป็นแม่สีสำหรับการผสมเพื่อให้ได้สีอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก กลุ่มสีขั้นที่สอง (secondary colors) เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่หนึ่ง ประกอบด้วย สีเขียว ส้มและม่วง ส่วนแม่สีขั้นที่สาม (tertiary colors) นั้น คือสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่หนึ่งและสีขั้นที่สอง ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วงแดง ส้มแดง ส้มเหลือง

2. คุณสมบัติของน้ำหนักสี (value) หมายถึง ระดับความสว่างหรือความมืดของสี น้ำหนักสีสามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วยการเติมสีขาวลงไป ในสีแท้ จะทำให้ได้ค่าน้ำหนักสีอ่อนหรือที่เรียกกันว่า tint แต่ถ้าหากเติมสีเทาลงไปจะทำให้ได้ค่าน้ำหนักสีกลางหรือจาง ซึ่งเรียกว่า tone ส่วนการเติมสีดำลงไป ในสีแท่นั้นจะทำให้ได้ค่าน้ำหนักสีเข้ม เรียกว่า shade ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของค่าน้ำหนักสีด้วยการเติมสีขาว สีเทาและสีดำนั้น ทำให้ภาพมีความเป็นเอกภาพได้อย่างน่าสนใจ

3. คุณสมบัติความเข้มของสี (intensity, saturation and chroma) หมายถึง ความบริสุทธิ์หรือความสดของสีๆ หนึ่ง กลุ่มสีขั้นที่หนึ่งนั้นจะมีความบริสุทธิ์ของสีมากที่สุด โดยทั่วไปแล้วสีจะมีความบริสุทธิ์ต่ำลง (low or weak intensity) เมื่อสีนั้นๆ ถูกผสมกับสีอื่น เช่น สีคู่ตรงข้าม (complementary) หรือสีดำ ซึ่งสีที่มีความบริสุทธิ์สูง (high or strong intensity) นั้นมักจะถูกนำมาใช้ในการสร้างความจดจำได้มากกว่า (Mary Stewart. 2006 : 57 - 60)

สอดคล้องกับ **นพวรรณ หมั่นทรัพย์** (2539 : 63 - 66) ที่ได้จำแนกคุณสมบัติของสีไว้ 3 ประการ สามารถกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. ความเป็นสี (hue) หมายถึง ความเป็นเนื้อสีนั้นๆ เช่น สีแดง เขียว ม่วง ส้ม ฯลฯ ความเป็นเนื้อสีและชื่อของสีสามารถทำให้นึกภาพสีได้ชัดเจน แต่ความสับสนส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นจากการตั้งชื่อสีเพื่อใช้กับสินค้า อย่างเช่น สีลูกพลัม สีอะโวคาโด สีเขียวก้านมะลิ หรือสีเหลืองรณิศจัน และอื่นๆ อีกมากมายที่ผู้ผลิตคิดกันเอาเอง

2. ค่าน้ำหนักของสี (value) หมายถึง ความสว่างของสี ค่าน้ำหนักของสีสามารถทำให้มีค่าน้ำหนักอ่อน - แก่ได้ด้วยการเติมสีขาวและสีดำลงไป ถ้าเติมสีขาวนั้นจะทำให้สีมีความสว่างหรือน้ำหนักที่อ่อนลง เป็นการสร้างสีอ่อน (tint) หรือเรียกว่า “ค่าน้ำหนักสีอ่อน” (high value

color) ส่วนการเติมสีต่ำลงไปก็ทำให้สีมีความเข้มขึ้น เป็นการสร้างเงา (shade) หรือเรียกว่า “ค่าน้ำหนักสีเข้ม” (low value color)

3. ความแรงของสี (intensity) หมายถึง ความบริสุทธิ์ของสี โดยสีที่บริสุทธิ์และไม่มีส่วนผสมเท่านั้นที่จะเรียกได้ว่าเป็นสีที่มีความแรงจัด (full intensity) ดังนั้นจึงเกิดความสัมพันธ์ระหว่างค่าน้ำหนักและความแรงการผสมสีต่ำและขาวลงไปในสีใดสีหนึ่ง จะทำให้ค่าน้ำหนักเปลี่ยนไป แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อความแรงของสีด้วยเช่นกัน คำว่าความแรงของสีนี้บางครั้งมักจะเรียกกันว่า ความอิ่มตัวของสี (chroma or saturation)

การทำให้ความแรงของสีลดลงนั่นก็คือการทำให้สีมีความสว่างน้อยลงจนกลายเป็นสีกลาง (neutral) วิธีแรกคือ การผสมสีเทาลงไปทำให้สีหม่นลง วิธีที่สองคือ การผสมสีคู่ตรงข้าม (complementary color) ของสีนั้นๆ ลงไป

นอกจากนี้ **โรซซีย์ นันทวัชรวิบูลย์** (2545 : 73 - 83) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของสี (color property) ทั้ง 3 คุณสมบัติ คือ สีหรือเนื้อสี น้ำหนักสีและความสดของสี พอสรุปได้ดังนี้

1. สีหรือเนื้อสี (hue) คือความแตกต่างของสีบริสุทธิ์แต่ละสี ซึ่งก็คือเนื้อสีที่ถูกเรียกเป็นชื่อสี เช่น สีแดง สีนํ้าตาล สีม่วง สีเหลือง เป็นต้น โดยแบ่งเนื้อสีออกเป็น 2 ชนิดด้วยกันคือ

1.1 สีของแสง (colored light) คือความแตกต่างสั้นยาวของคลื่นแสงที่มนุษย์มองเห็น โดยเริ่มจากสีม่วงไปสีแดง (เหมือนรุ้งกินนํ้าตอนหลังฝนตก)

1.2 สีของสาร (colored pigment) คือสีที่สามารถมองเห็นบนวัตถุต่างๆ ซึ่งเกิดจากการดูดซึมและสะท้อนความยาวของคลื่นแสง

2. น้ำหนักสี (value) คือ เรื่องของความสว่างของสีหรือการเพิ่มความขาวหรือเติมความดำให้กับเนื้อสีนั้นๆ ความแตกต่างหรือการปรับเปลี่ยนน้ำหนักของสีนี้จะทำให้ภาพดูมีมิติ มองแล้วดูมีความลึก สำหรับน้ำหนักสีของสารนั้นจะเรียกกันว่า น้ำหนักสี (value) ส่วนน้ำหนักสีของแสงเรียกว่า ความสว่าง (brightness)หรือบางครั้งมักจะเรียกรวมกันว่า โทน (tone) นั่นเอง การใช้ความแตกต่างของน้ำหนักสีนั้นสามารถสร้างความน่าสนใจ ดึงดูดและความเหมือนจริงให้กับผลงานได้

3. ความสดของสี (intensity or saturation) บางครั้งมักจะเรียกกันว่า ความอิ่มตัวของสี ซึ่งถือเป็นเรื่องสำคัญเรื่องหนึ่งในการสร้างงานศิลปะและงานออกแบบ การใช้สีบางครั้งอาจจะต้องลดหรือเพิ่มความสดของสีใดสีหนึ่ง เพื่อไม่ให้ภาพที่ต้องการนั้นออกมาดูจืดจางเกินไป ในการลดความสดของสีสามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การเบรกสี สำหรับการเบรกสีในงานศิลปะ ศิลปินมักจะใช้สีนํ้าตาลแก่หรือซีเปีย (sepia) เพิ่มลงไปนํ้าหนักที่ต้องการลดความสดลง เพื่อให้ได้สีที่มีเนื้อสีเดิมแต่ดูคล้ำลงหรือมีความสดของสีน้อยลงนั่นเอง

จากข้อมูลที่นักวิชาการทางศิลปะได้กล่าวถึงเรื่องคุณสมบัติของสีข้างต้น สรุปได้ว่า คุณสมบัติของสีนั้นสามารถจำแนกได้ 3 ประการคือ 1. สีหรือความเป็นสี (hue) หมายถึงความเป็นเนื้อสีนั้นๆ อย่างเช่น สีแดง ส้ม เขียว เป็นต้น โดยมีทั้งสีของแสงและสีของสาร 2. ค่าน้ำหนักของสี (value) หมายถึงความสว่างหรือความมืดของสี ค่าน้ำหนักของสีนั้นสามารถเพิ่มหรือลดค่าน้ำหนักได้ด้วยการผสมสีขาวหรือสีดำลงไปน้ำหนักสีของสารจะเรียกว่า น้ำหนักสี (value) ส่วนน้ำหนักสีของแสงนั้นจะเรียกกันว่า ความสว่าง (brightness) 3. ความแรงหรือความสดของสี (intensity) และในบางครั้งก็มักจะเรียกกันว่า ความอิ่มตัวของสี (chroma or saturation) การทำให้ความแรงหรือความสดลดลงนั้น สามารถทำได้ด้วยการผสมสีขาว สีคู่ตรงข้ามหรือสีเทาลงไป

### • การวางโครงสี

**พระพงษ์ กุลพิศาล** (2531 : 58 - 59) กล่าวถึงเรื่อง การจัดวางโครงสี ไว้ว่า ศิลปินและนักออกแบบสามารถจัดวางโครงสีตามวัตถุประสงค์ที่ตนเองต้องการได้หลายวิธี ดังนี้

#### 1. ใช้สีตามวรรณะ (tone)

1.1 วรรณะร้อน (warm tone) หมายถึงสีใดๆ ที่มีส่วนผสมของสีแดง รวมถึงสีเหลืองอีกสีหนึ่งด้วย จากวงจรสีนั้นจะเห็นว่าสีที่อยู่ในวรรณะร้อน 7 สี คือ สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง และม่วง ซึ่งสีในวรรณะร้อนนี้จะให้ความรู้สึกที่ร้อนแรง สะดุดตา อบอุ่น ไม่หยุดนิ่ง ฯลฯ

1.2 วรรณะเย็น (cool tone) หมายถึงสีใดๆ ที่มีส่วนผสมของสีน้ำเงิน รวมถึงสีเหลืองอีกสีหนึ่งด้วย ในวงจรสีจะมีสีที่อยู่ในวรรณะเย็นอยู่ 7 สี คือ สีเหลือง เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง สีในวรรณะเย็นจะให้ความรู้สึกที่ร่มรื่น ชุ่มชื้นสบายตา สงบ เยือกเย็น ฯลฯ

#### 2. ใช้สีคล้ายๆ กัน (analogous colors) สีคล้ายๆ กันมีความหมายอยู่ 3 อย่าง คือ

2.1 เป็นสีคู่ผสม ในสีคู่ผสมกลุ่มหนึ่งจะมีทั้งหมด 3 สี โดยทั้งหมดมี 3 ชุด คือ สีน้ำเงิน เหลือง เขียว/ เหลือง แดง ส้ม/ น้ำเงิน แดง ม่วง หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่าสีคู่ผสมประกอบด้วยสี 2 สีแรกเมื่อผสมกันแล้วเกิดเป็นสีที่ 3

2.2 เป็นสีที่อยู่ติดกันในวงสี คือ สี 3-4 สีที่อยู่ข้างเคียงกันในวงจรสี เมื่อนำสีเหล่านี้มาใช้ร่วมกันก็จะสามารถเข้ากันได้เป็นอย่างดี เช่น แดง ส้มแดง ม่วงแดง และม่วง เป็นต้น

2.3 เป็นสีในตระกูลเดียวกัน (color family) สีแบ่งเป็น 3 ตระกูล คือ ตระกูลที่มีส่วนผสมของสีเหลือง (yellow family) ส่วนผสมของสีแดง (red family) และส่วนผสมของสีน้ำเงิน (blue family) ยกตัวอย่างสีตระกูลสีเหลืองได้แก่ สีส้มเหลือง ส้ม เขียวเหลือง เขียวและเหลือง (รวมทั้งหมด 5 สี)

3. ใช้สีคู่ตรงข้าม (complementary color) คือการใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง เป็นคู่สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีและเป็นสีต่างวรรณะกัน มีทั้งหมด 6 คู่สี คือ สีเหลืองกับม่วง/ เขียวกับแดง/ ส้มกับน้ำเงิน/ เขียวเหลืองกับม่วงแดง/ เขียวน้ำเงินกับส้มแดง/ ส้มเหลืองกับม่วงน้ำเงิน การใช้สีคู่ตรงข้ามนั้นมีความยากและซับซ้อนอยู่พอสมควร อย่างไรก็ตามหากใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมจะทำให้เกิดความงามและน่าดูได้เช่นกัน สีคู่ตรงข้ามมีหลักการใช้เบื้องต้นคือ

- 3.1 ให้พื้นที่ของสีใดสีหนึ่งกินบริเวณกว้างมากกว่ากัน ประมาณ 80% : 20%
- 3.2 ควรลดความเข้มหรือความสดของสีก่อนนำไปใช้
- 3.3 ตัดเส้นระหว่างรอยต่อของสี ด้วยสีดำ ขาวหรือเทา

ในบางครั้งศิลปินและนักออกแบบต้องการหลีกเลี่ยงการใช้สีคู่ตรงข้ามที่ตัดกันรุนแรง (true contrast) โดยจะเล็งมาใช้สีที่อยู่ข้างเคียงกับสีคู่ตรงข้ามของมัน เพื่อลดความตัดกันให้ดูนุ่มนวลขึ้น เช่น แทนที่จะใช้สีแดงกับเขียว ก็เปลี่ยนมาใช้สีแดงคู่กับเขียวเหลืองหรือเขียวน้ำเงินแทน วิธีการแบบนี้เรียกว่า การใช้สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (split complementary)

4. ใช้สีเอกรงค์ (monochromatic) คือการใช้สีแท้สีเดียว แต่ให้มีความแตกต่างของน้ำหนักสี (value) หรือความเข้ม (intensity) ก่อนจะนำไปจัดโครงสร้าง เช่น ภาพถ่ายขาวดำก็คือการใช้สีเอกรงค์ของสีดำ

5. ใช้สภาพสีส่วนรวม (tonality) คือ การจัดโครงสร้างที่ใช้สีหลายๆ สี แต่เมื่อมองในภาพรวมแล้วจะปรากฏเป็นสภาพของสีใดสีหนึ่ง โดยไม่คำนึงถึงน้ำหนักและความเข้ม ฟุ่มไม่เมื่อมองภาพรวมจะมีสภาพสีเป็นสีเขียว แต่เมื่อมองใกล้ๆ แล้วสีเขียวที่มองเห็นนั้นกลับกลายเป็นสีอื่นๆ อีกมากมาย เช่น สีเหลือง แดง ม่วงและน้ำตาล

6. ใช้สีสามเส้า (triad color interval) คือสีสามสีที่ตัดกันไม่รุนแรง โดยอยู่ห่างกันในวงจรสีเป็นระยะเท่าๆ กัน สีสามเส้าที่นิยมใช้กัน คือ สีสามเส้าขั้นที่ 1 ได้แก่ สีเหลือง แดง น้ำเงิน และสีสามเส้าขั้นที่ 2 ได้แก่ สีส้ม เขียว ม่วง สำหรับโครงสร้างสามเส้านี้จะนิยมใช้กันมากในการออกแบบเชิงพาณิชศิลป์

7. ใช้สีแท้สีเดียวกับสีขาว เทา และดำ เป็นวิธีการใช้สีที่ง่ายมากที่สุด นิยมใช้ในงานออกแบบเชิงพาณิชศิลป์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เนื่องจากให้ความรู้สึกที่เรียบง่ายและประหยัด นอกจากนี้สีขาว เทาและดำ เป็นสีที่สามารถเข้ากันกับสีอื่นได้ดี

**ชะลุด นิ่มเสมอ** (2534 : 60) กล่าวถึงเรื่อง การวางโครงสร้างไว้ว่า สามารถแบ่งได้ 2 วิธีใหญ่ๆ คือ การวางโครงสร้างให้กลมกลืนกันและการโครงสร้างให้ตัดกัน อย่างไรก็ตามการวางโครงสร้างหรือการใช้สีในแบบกลมกลืนหรือตัดกันเพียงใดนั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของศิลปินแต่ละคน รวมถึงในงานแต่ละงานก็ย่อมแตกต่างกันออกไป การวางโครงสร้างก็คล้ายกับการใช้องค์ประกอบของ

ศิลปะอื่นๆ บางครั้งถ้ามีความกลมกลืนมากเกินไปก็อาจทำให้ผลงานดูน่าเบื่อและไม่น่าสนใจ  
 ในขณะที่เดียวกันถ้าหากตัดกันมากเกินไปก็อาจให้ความรู้สึกขัดแย้งจนดูสับสนไปหมด การวาง  
 โครงสีหรือการใช้สีทั้ง 2 วิธีนั้นสามารถแยกออกเป็น 7 แบบได้ดังนี้

1. โครงสีเอกรงค์ คือการใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ตามลำดับ เป็นการใช้สีแบบ  
 กลมกลืนสีเดียว
2. โครงสีข้างเคียง คือ การใช้สีแบบกลมกลืน 2 หรือ 3 สี
3. โครงสีคู่ตรงข้าม คือ การใช้สีที่ตัดกันอย่างแท้จริง
4. โครงสีเกือบตรงข้าม เป็นการตัดกันของสีที่ไม่ใช่คู่สี
5. โครงสีคู่ตรงข้าม 2 คู่เคียงกัน คือการใช้สีที่ตัดกันน้อยกว่าวิธีที่ 3 เนื่องจากมี  
 สีข้างเคียงที่กลมกลืนกันอยู่ด้วย
6. โครงสี 3 เค้า คือ การใช้สีที่ตัดกันด้วยความเป็นแม่สี ซึ่งมีความเด่นอยู่ในตัวทุกสี
7. โครงสี 4 เค้า คือ การใช้สีที่ตัดกันอย่างแท้จริง 2 คู่ อย่างไรก็ตามยังให้ความรู้สึก  
 ตัดกันน้อยกว่าวิธีที่ 3 เนื่องจากยังคงมีสีข้างเคียงที่ช่วยให้อ่อนแล้วไม่ตัดกันมากนัก เช่น สีเหลือง  
 ส้มกับแดงหรือเหลืองส้มกับเขียว แดงกับม่วง หรือแดงกับเหลืองส้ม เป็นต้น

จากแนวทางการจัดวางโครงสีต่างๆ ข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า การเลือกจัดวางโครงสีนั้นขึ้นอยู่กับ  
 วัตถุประสงค์ของศิลปิน ทั้งนี้เนื่องจากผลงานแต่ละชิ้นนั้นย่อมต้องการความรู้สึกทางอารมณ์  
 และการสื่อความหมายของสีที่แตกต่างกัน การจัดวางโครงสีนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 9 รูปแบบ  
 ดังนี้

1. โครงสีตามวรรณะ (tone) คือโครงสีที่ใช้สีวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็นในพื้นที่โดยรวม  
 ทั้งหมดภายในภาพ
2. โครงสีเอกรงค์ (monochromatic) คือการใช้สีแท้เดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ของน้ำหนัก  
 สีหรือความเข้มของสี
3. โครงสีสามเ้า (triads) คือการใช้สีสามสีในช่วงห่างระหว่างสีทั้งสามสีเท่าๆ กันใน  
 วงจรสี
4. โครงสีสี่เ้า (tetrads) คือการใช้สีสี่สีในช่วงห่างระหว่างสีทั้งสี่สีเท่าๆ กันในวงจรสี
5. โครงสีข้างเคียง (analogous color) คือการใช้สีที่อยู่ข้างเคียงกัน 3 - 4 สี ในวงจรสี
6. โครงสีคู่ตรงข้าม (complementary color) คือการใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง เป็นคู่สีที่  
 อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี
7. โครงสีเกือบตรงข้าม (split complementary) คือการตัดกันของสีที่ไม่ใช่คู่สี เป็นการ  
 ใช้สีที่อยู่ข้างเคียงกับสีคู่ตรงข้ามของมัน

8. โครงสีสภาพสีส่วนรวม (tonality) คือการใช้สีหลายๆ สีภายในภาพ แต่เมื่อมองในภาพรวมแล้วจะปรากฏเป็นสภาพของสีใดสีหนึ่ง โดยไม่คำนึงถึงน้ำหนักและความเข้ม

9. โครงสีแท้สีเดียวกับสีขาว เทา และดำ (hue with white grey and black) คือการเลือกใช้สีแท้สีใดก็ได้หนึ่งสีร่วมกับสีขาว เทา และดำ

**1.4 การจัดโครงสร้างของภาพ (composition)** หมายถึง การนำเอาองค์ประกอบย่อยต่างๆ ทางศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง จุด พื้นผิว พื้นที่ว่าง มาจัดวางอย่างประสานสัมพันธ์กันภายในภาพ เพื่อให้เกิดความงามและมีคุณค่า

**สุชาติ เทาทอง (2539 : 67-69)** กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์หรือโครงสร้างของภาพนั้น แม้หลักการเหล่านี้ไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ที่ตายตัวที่ศิลปินทุกคนจะต้องปฏิบัติตาม แต่ก็มีความสำคัญที่ควรคำนึงเพื่อให้ผลงานมีเอกภาพ ดังนี้

- ดุลยภาพ (balance)
- สัดส่วน (proportion)
- ความกลมกลืน (harmony)
- จังหวะ (rhythm)
- จุดเด่น (dominance)

● **ดุลยภาพ หรือ ความสมดุล (balance)**

หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะให้มีความสมดุลกันในภาพทั้งทางด้านซ้ายและขวา การจัดวางนั้นอาจมีความสมดุลตามที่สายตามองเห็น หรืออาจมีความสมดุลตามความรู้สึกก็ได้

**จิตรชัย อรรถบัณฑิตย์ (2548 : 143 - 144)** ได้กล่าวถึง ดุลยภาพในงานศิลปะไว้ว่า สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน (symmetrical balance) หรือความสมดุลแบบสมมาตร คือการจัดวางโดยมีรูปร่าง รูปทรงหรือน้ำหนักที่เท่ากัน ความสมดุลประเภทนี้จะให้ความรู้สึกที่มั่นคง แข็งแรง สง่างาม สงบนิ่ง อย่างไรก็ตามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นไม่นิยมใช้ความสมดุลประเภทนี้เท่าใดนัก

2. ความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (asymmetrical balance) หรือความสมดุลแบบอสมมาตร คือ ความสมดุลตามความรู้สึก ความสมดุลประเภทนี้จะให้ความรู้สึกอิสระ เคลื่อนไหว และดูมีพลัง ศิลปินและนักออกแบบนิยมใช้ความสมดุลประเภทนี้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

**พีระพงษ์ กุลพิศาล** (2546 : 108 -111) ได้เสนอความหมายและประเภทของความสมดุลไว้ว่า ความสมดุลหมายถึง การนำองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะมาจัดวางร่วมกัน เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่ามีความรู้สึกเท่ากัน ไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง

วัตถุทุกอย่างบนโลกสามารถตั้งอยู่ได้ด้วยสมดุล น้ำหนักของวัตถุนั้นจะไปรวมกันที่จุดใดจุดหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าจุดศูนย์ถ่วง (gravity) ผลงานทัศนศิลป์ทุกประเภทหรืออาคารสิ่งก่อสร้างต่างๆ นั้นต่างก็คงอยู่ได้ด้วยสมดุล

ความสมดุลในทางศิลปะนั้นจะแตกต่างจากสมดุลในธรรมชาติ ความสมดุลในศิลปะนั้นจะต้องมองแล้วสมดุลด้วย ไม่ใช่สมดุลได้เพราะตั้งอยู่ได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยความสมดุลในทางศิลปะนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. แบบซ้ายขวาเหมือนกันหรือคล้ายกัน (symmetrical balance or formal balance) ความสมดุลประเภทนี้สามารถทำได้ง่าย เพราะเป็นการนำองค์ประกอบของศิลปะมาจัดวางซ้ำๆ กัน โดยให้อยู่จากจุดแกนกลางเท่าๆ กัน หรือคล้ายๆ กัน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นจะใช้ความสมดุลประเภทนี้ในกรณีจำเป็นเท่านั้น เช่น เมื่อศิลปินต้องการสร้างความเรียบง่าย ดูมีระเบียบ เป็นต้น

2. แบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน (asymmetrical balance or informal balance) คือสมดุลที่องค์ประกอบของศิลปะทั้งซ้ายและขวามีลักษณะต่างกันหรือขัดแย้งกัน เช่น ภาพเขียนที่มีลักษณะสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน โดยใช้พื้นที่ของสีสดๆ จำนวนเล็กน้อย ให้สมดุลกับพื้นที่ว่างขนาดใหญ่อีกด้านหนึ่ง แม้ว่าปกติแล้วพื้นที่ขนาดเล็กจะดูเบากว่าพื้นที่ขนาดใหญ่ แต่การใช้สีที่สดจะทำให้พื้นที่ส่วนนั้นมีความเด่นและน้ำหนักที่มากขึ้น จึงดูแล้วให้ความรู้สึกสมดุลกันได้ ความสมดุลแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่แปลกตา น่าสนใจว่าความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน

3. สมดุลแบบรัศมี (radial balance) สามารถจัดเข้าประเภทสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันก็ได้ แต่ต่างกันเพียงความสมดุลแบบนี้จะให้องค์ประกอบของศิลปะแผ่ขยายออกจากศูนย์กลางเป็นรัศมี นิยมใช้ในงานออกแบบโฆษณาหรือเครื่องหมายต่างๆ การออกแบบหัวแหวนต่างหู ฯลฯ

สอดคล้องกับ **เสรี เรืองเนตร์** (2549 : 71-73) ที่แสดงทรรศนะไว้ว่า หลักการของความดุลยภาพหรือความสมดุลนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. ความสมดุลที่ทั้งสองด้านมีความเท่ากัน (symmetrical balance or formal balance) คือการจัดรูปแบบรูปร่างที่มีลักษณะเท่ากัน เหมือนกันหรืออาจให้ความรู้สึกที่เท่ากัน ความสมดุลแบบนี้สามารถพบเห็นได้ตามธรรมชาติได้ เช่น ใบหน้าของมนุษย์ สัตว์ แมลง ดอกไม้ เป็นต้น

สิ่งมีชีวิตทุกอย่างที่กล่าวมานั้นจะมีใบหน้าทางด้านซ้ายและขวา แขน ขา หูที่เท่ากัน หรือเหมือนกันทั้งสองด้าน

2. ความสมดุลที่สองด้านไม่เท่ากัน (asymmetrical balance or informal or occult balance) คือการจัดภาพให้มีขนาด รูปร่าง สัดส่วน และการใช้สี ฯลฯ ให้มีความแตกต่างกันทั้งสองข้าง แต่เมื่อมองดูแล้วควรให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักที่เท่ากัน ภาพเขียนที่มักใช้ความสมดุลที่สองด้านไม่เท่ากัน อย่างเช่น การเขียนภาพทะเล ภาพสิ่งก่อสร้าง เป็นต้น ในงานออกแบบบางประเภทนั้นไม่นิยมการจัดภาพในลักษณะดังที่กล่าวมานี้ เนื่องจากถ้าหากภาพหนักไปข้างใดข้างหนึ่งมากเกินไป จะทำให้ภาพที่เกิดขึ้นดูไม่สวยงาม

3. ความสมดุลที่มีลักษณะของการกระจายเป็นรัศมี (radial) การสร้างสรรคงานศิลปะที่ใช้ความสมดุลในลักษณะนี้ไม่เหมือนกับลักษณะอื่นๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ความสมดุลในรัศมี คือการออกแบบรอบวง โดยมีจุดศูนย์กลาง จะออกแบบที่ด้านในของภาพก่อนแล้วจึงค่อยแผ่ออกไปแบบรัศมี ทำให้รู้สึกได้ว่าภาพนั้นดูมีพลังการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น มีแกนกลางของวงรัศมีเป็นตัวกระจายในการเคลื่อนไหว

จากทฤษฎีต่างๆ ข้างต้นสามารถพิจารณาได้ว่าดุลยภาพหรือความสมดุลนั้นสามารถแบ่งประเภทออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ประเภทแรกก็คือ ความสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน (symmetrical balance) หรือความสมดุลแบบสมมาตร ความสมดุลประเภทนี้จะให้ความรู้สึกเรียบง่าย มั่นคง ส่วนประเภทที่สองก็คือ ความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (asymmetrical balance) หรือความสมดุลแบบอสมมาตร คือ ความสมดุลตามความรู้สึก ความสมดุลประเภทนี้จะสร้างความรู้สึกที่โดดเด่น แปลกตาได้ แต่ควรระวังเรื่องการจัดภาพให้มีน้ำหนักไปรวมกันอยู่ที่ข้างใดข้างหนึ่งมากเกินไป เพราะอาจกลายเป็นการลดคุณค่าความงามของภาพได้

- **สัดส่วน (proportion)**

หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เหมาะสมของขนาดองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น สี รูปร่าง สีพื้นผิว เป็นต้น สัดส่วนและขนาดมีความสัมพันธ์กับรูปร่างและรูปทรง การสร้างสรรคงานศิลปะนั้นถ้าศิลปินใช้สัดส่วนในการจัดความสัมพันธ์ระหว่างรูปร่างและรูปทรง รวมถึงองค์ประกอบทางศิลปะให้พอเหมาะ จะทำให้ผลงานดูมีความสวยงามและน่าสนใจได้



**สมชาย พรหมสุวรรณ** (2548 : 192 - 194) ชี้ให้เห็นว่า สัดส่วนในงานศิลปะนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. สัดส่วนเหมือนกันเท่ากัน คือ สัดส่วนขององค์ประกอบศิลป์ที่แสดงความเหมือนกันหรือเท่ากัน โดยที่ไม่มีความแตกต่างแสดงให้เห็น ลักษณะของสัดส่วนแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่สงบเยียบ ส่วนมากจะพบในงานพวกออกแบบตกแต่งและงานโฆษณา หรือถ้าพบในงานจิตรกรรมนั้นก็มักจะพบในบริเวณที่ศิลปินต้องการให้เป็นจุดรองที่ไม่ต้องการเน้นให้เห็นชัด หรืออาจเป็นส่วนเสริมให้บริเวณอื่นเด่นแทน (subordinate)

2. สัดส่วนแตกต่างกัน คือ สัดส่วนขององค์ประกอบศิลป์ที่แสดงความแตกต่างให้เห็นความแตกต่างดังกล่าวอาจเป็นไปตามกฎโกลเด้น มีน (Golden Mean) หรือแตกต่างในลักษณะอื่นๆ ก็ได้เช่นกัน อย่างเช่น ภาพต้นไม้ที่มีขนาดและความสูงที่แตกต่างกัน มีระยะห่างของช่องว่างที่แตกต่างกัน เป็นต้น การใช้สัดส่วนที่แตกต่างกันในลักษณะนี้ เป็นสัดส่วนที่แตกต่างกันบ้างแต่ไม่รุนแรง สามารถพบได้ในงานศิลปะทั่วไป จุดเด่นของการใช้สัดส่วนลักษณะนี้คือ สามารถช่วยเน้นให้บริเวณนั้นดูมีความเคลื่อนไหวมากขึ้น มีความน่าใจและดึงดูดสายตาได้ดี

3. สัดส่วนตัดกัน หรือแตกต่างกันอย่างมาก คือ สัดส่วนขององค์ประกอบศิลป์ที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ให้ความรู้สึกขัดแย้ง อย่างเช่น ต้นไม้ที่แสดงสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างมาก สามารถเรียกอีกนัยหนึ่งได้ว่า การตัดกัน (contrast) การใช้สัดส่วนลักษณะนี้สามารถพบได้บ่อยในงานออกแบบโฆษณา เนื่องจากสามารถกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี

**มิทเลอร์** ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับ สัดส่วน (proportion) ไว้ว่า สัดส่วนคือหลักการทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างองค์ประกอบย่อยๆ และภาพรวมในภาพ ในบางครั้งนั้นมีหลักการที่คล้ายคลึงกับการเน้นจุดเด่น (emphasis) อย่างเช่น เมื่อเปรียบเทียบขนาดของรูปทรงที่ใหญ่กว่าและรูปทรงที่เล็กกว่านั้น รูปทรงที่ใหญ่กว่าจะมีความเด่นชัดมากกว่า ทั้งนี้เนื่องจากตามปกติแล้วสายตาของมนุษย์มักจะสะดุดกับสิ่งที่มีสัดส่วนรูปร่างใหญ่กว่าหรือสิ่งที่เด่นกว่า

ในอดีต ศิลปินนิยมใช้หลักการของสัดส่วนเพื่อเน้นให้เห็นถึงรูปทรงหรือวัตถุที่สำคัญที่สุดในผลงาน กล่าวคือ เมื่อศิลปินต้องการให้รูปทรงหรือวัตถุใดมีความเด่นหรือดูมีความสำคัญนั้น ศิลปินจะทำให้รูปทรงหรือวัตถุนั้นมีสัดส่วนที่ใหญ่มากกว่าส่วนอื่นๆ อย่างเช่น ประติมากรรมบรอนซ์ในแอฟริกาที่แกะสลักให้พระมหากษัตริย์ประทับอยู่บนหลังม้า ในขณะที่มีบริวารสองคนยืนถือโล่ให้เหนือศีรษะเพื่อปกป้องพระมหากษัตริย์จากดวงอาทิตย์ โดยแกะสลักให้พระมหากษัตริย์มีรูปร่างที่มีสัดส่วนใหญ่กว่าบริวารทั้งสองคน ดังนั้นเปรียบเทียบเสมือนเป็นการชี้ให้ผู้ชมเห็นว่าพระมหากษัตริย์มีความสำคัญมากกว่า (Mittler. 1994 : 46)

สอดคล้องกับที่ **เกตเลี่ยน** ได้อธิบายเรื่องสัดส่วนไว้ว่า สัดส่วน (proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างส่วนประกอบย่อยในองค์รวมทั้งหมด หรือระหว่างส่วนประกอบ 2 ส่วนหรือมากกว่านั้นที่ประสานกันอย่างมีเอกภาพ ศิลปินในหลายๆ วัฒนธรรมนั้นมีความพยายามที่จะพัฒนาสูตรสำเร็จของสัดส่วนมนุษย์ที่ถูกต้อง สวยงามและสมบูรณ์ อย่างในอียิปต์โบราณนั้น ศิลปินจะใช้ฝ่ามือของตนเองในการสร้างระบบตารางหรือกริดเป็นช่องๆ โดยหนึ่งฝ่ามือก็จะเท่ากับ 1 ช่องเพื่อที่จะสร้างสัดส่วนมาตรฐานในการแกะสลักภาพ อย่างเช่น การแกะสลักกำแพงนั้นรูปร่างคนจะมีความสูงจากเท้าถึงศีรษะเท่ากับ 18 ช่อง จากเท้าถึงหัวเข่าเท่ากับ 6 ช่อง จากเท้าถึงข้อศอกเท่ากับ 12 ช่อง เป็นต้น (Getlein. 2002 : 135-136)

ดังนั้นจึงกล่าวสรุปได้ว่า สัดส่วน คือความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างองค์ประกอบย่อยทั้งหมดที่ปรากฏภายในภาพ องค์ประกอบใดที่มีความสำคัญศิลปินก็มักจะทำให้องค์ประกอบนั้นมีขนาดสัดส่วนที่ใหญ่กว่าองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ทั้งนี้เนื่องจากตามปกติแล้วคนเรามักจะให้ความสนใจกับสิ่งที่มีขนาดใหญ่และสามารถเห็นได้ชัดเจนมากกว่าอยู่แล้ว การสร้างสัดส่วนให้มีขนาดที่แตกต่างกันนี้สามารถสร้างความน่าสนใจและดึงดูดสายตาได้ดี ในขณะที่เดียวกันถ้าหากสัดส่วนขององค์ประกอบภายในภาพมีขนาดเท่าๆ กัน ก็จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง สงบและดูเป็นทางการ

- **ความกลมกลืน (harmony)**

หมายถึง การผสมผสานสัมพันธ์กันขององค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ เมื่อองค์ประกอบต่างๆ นี้มีการผสมผสานสัมพันธ์กันที่พอเหมาะ ก็จะทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์มีความกลมกลืน ดูไม่ขัดตาและมีความเป็นเอกภาพ (unity)

**สกันธ์ ภู่งามดี** (2547 : 91) กล่าวว่า ความกลมกลืนในการจัดองค์ประกอบศิลป์เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ทำให้ความแตกต่างของรูปลักษณะและองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น รูปทรง สี มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน จนสามารถทำให้ดูเนียนตาและมีความสอดคล้องกัน การสร้างความกลมกลืนภายในงานนั้นสามารถทำได้ด้วยการหาจุดประสานในความพอดีขององค์ประกอบศิลป์ เช่น การสร้างความซ้ำ (repetition) การไล่สีน้ำหนักร้อนแก่ (gradient) การใช้โทนสีเอกรงค์หรือโทนสีเดี่ยว (monochrome) บนรูปทรงที่แตกต่างกัน แต่ใช้วิธีไล่สีน้ำหนักร้อนแก่ที่อ่อนกว่าไปยังสีที่แก่กว่า วิธีการดังกล่าวนี้ สามารถสร้างความเป็นเอกภาพ (unity) และความกลมกลืนได้เป็นอย่างดี

**มาโนช กงกะนันทน์** (2549 : 122) ได้ให้ความหมายและอธิบายถึง หลักของความกลมกลืนหรือความสัมพันธ์ (harmony) ไว้ว่า ความกลมกลืนหรือความสัมพันธ์หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดูแล้วไม่ขัดแย้งกันในตัวเอง มนุษย์สามารถสังเกตเห็นหลักของความกลมกลืนต่างๆ ได้ทั่วไปจากธรรมชาติ เช่น แมลงที่มีปีกสีเขียวคล้ายกับใบไม้ ซึ่งแมลงเหล่านี้หากินและใช้ชีวิตอยู่ตามต้นไม้ แลดูกลมกลืนและสัมพันธ์กันกับธรรมชาติ โขดหินหรือปะการังตามชายฝั่งทะเล แลดูสัมพันธ์กลมกลืนกับเปลือกหอย ก้อนกรวดและบรรยากาศโดยรอบ เป็นต้น

ในด้านงานออกแบบและงานศิลปะนั้น การใช้หลักของความกลมกลืนหรือความสัมพันธ์เพียงอย่างเดียวนั้นอาจจะทำให้น่าเบื่อได้ เพราะฉะนั้นอาจจะต้องสร้างความขัดแย้งเจือปนในผลงานบ้าง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความน่าเบื่อได้ ความกลมกลืนหรือความสัมพันธ์นั้นมีหลายลักษณะ อย่างเช่น ความกลมกลืนของเส้น รูปทรง ทิศทาง ขนาด ลักษณะผิวและสี นอกจากนี้แล้วยังมีความประสานสัมพันธ์ของเนื้อหา ถึงแม้ว่ารูปลักษณะจะไม่สัมพันธ์กัน เช่น เรื่องของผืนผ้า หลอดด้าย เข็มเย็บผ้า และกรรไกรสำหรับตัดผ้า เมื่อนำเอาภาพของเนื้อหาเหล่านี้มารวมกันแล้ว จะมีความสัมพันธ์กันและกลมกลืนกัน ซึ่งเป็นแนวทางในการนำไปสู่ความเป็นเอกภาพได้อีกด้วย

**มิทเลอร์** ได้ให้ทรรศนะที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับ ความกลมกลืน (harmony) ไว้ว่า ความกลมกลืนหมายถึง การนำองค์ประกอบต่างๆ ในผลงานมาผสมผสานกันเพื่อให้มองแล้วดูมีความคล้ายคลึงกันในทางใดทางหนึ่ง สามารถทำได้โดยการใช้กฎของการซ้ำกัน การเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป หรืออย่างการจัดกลุ่มให้กับองค์ประกอบต่างๆ ที่มีความเหมือนกันนั้นก็ยังสามารถสร้างภาพรวมให้เกิดความกลมกลืนได้ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานชื่อ การเขียนภาพที่สัมพันธ์กัน (Relational Painting) ของ ฟริทซ์ กลานเนอร์ (Fritz Glarner) ที่ใช้วิธีการซ้ำกันของค่าสี โทนสีและรูปทรง เพื่อเน้นถึงความเป็นเอกภาพ ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งหมด เมื่องานมีความเป็นเอกภาพก็จะทำให้เกิดความกลมกลืนด้วยเช่นกัน (Mittler. 1994 : 42)

จากความคิดเห็นดังกล่าวสรุปได้ว่า ความกลมกลืนนั้นเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ ทางศิลปะมาจัดวางให้เกิดการผสมผสานสัมพันธ์เข้าด้วยกัน จนทำให้เมื่อมองแล้วเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือมีเอกภาพ (unity) ไม่ขัดตา การสร้างความกลมกลืนนั้นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ใช้การซ้ำกันของรูปทรง สี เส้น หรือใช้การเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป เป็นต้น อย่างไรก็ตามการใช้หลักความกลมกลืนเพียงอย่างเดียว อาจทำให้ผลงานดูไม่น่าสนใจและน่าเบื่อได้ ดังนั้นอาจจะต้องสร้างความขัดแย้งภายในภาพบ้างเพื่อให้งานดูแล้วไม่น่าเบื่อ และสามารถสร้างความสนใจให้กับชิ้นงานได้เป็นอย่างดี

- **จังหวะ (rhythm)**

หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบศิลป์โดยการซ้ำกัน เช่น การซ้ำกันทางรูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว เส้น จุด เพื่อให้ผลงานดูแล้วมีความเคลื่อนไหวจนเกิดเป็นจังหวะขึ้น การจัดจังหวะที่ดีและมีระเบียบแบบแผนนั้น จะทำให้ผลงานมีความแปลกตาและดูน่ามอง

**รัสเซล** ได้แสดงทรรศนะถึงเรื่องจังหวะ (rhythm) ทางทัศนศิลป์ไว้ว่า จังหวะถือเป็นส่วนประกอบขั้นพื้นฐานของชีวิตซึ่งเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ อย่างเช่น จังหวะของคลื่นทะเลที่ซัดเข้ากระทบฝั่ง จังหวะการเต้นของหัวใจ ปรากฏการณ์น้ำขึ้นน้ำลงตามการหมุนของโลกและดวงจันทร์ การเกิดน้ำขึ้นน้ำลงนี้มนุษย์สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างมีจังหวะสม่ำเสมอ ในทางศิลปะนั้น จังหวะเกิดขึ้นจากการซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบขององค์ประกอบมูลฐานของศิลปะที่มีความเหมือนกัน โดยที่ดวงตาของเราสามารถมองเห็นและจับจังหวะที่เกิดขึ้นนั้นได้ อย่างเช่น งาน *Nude Descending a Staircase* ที่มาเซล ดูช็อง (Marcel Duchamp) สามารถสร้างจังหวะที่ดูเคลื่อนไหวภายในภาพ ด้วยการใช้รูปร่างของผู้หญิงมาจัดวางให้ซ้ำกันแล้วตัดทอนรายละเอียดจนดูเหมือนกับเครื่องจักรที่กำลังเดินลงบันได ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจในเทคโนโลยีของศิลปินในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 (Russell. 1993: 67 อ้างถึงใน เคนพงษ์ วงศาโรจน์. 2546 : 36 )

**แมรี สจ๊วต** ได้กล่าวถึงจังหวะ (rhythm) ไว้ว่า จังหวะจะเกิดขึ้นได้เมื่อเกิดการซ้ำกันขึ้นขององค์ประกอบทางศิลปะ จังหวะที่เกิดขึ้นในภาพนั้นก็คล้ายกับจังหวะที่เกิดขึ้นในดนตรี ซึ่งมีทั้งการเน้นเสียงในบางตัวโน้ต ความเร็วในช่วงทำนอง ช่วงเวลาในการร้องและหยุด สิ่งต่างๆ เหล่านี้เมื่อถูกมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความเป็นระเบียบและการจัดลำดับ ก็สามารถทำให้เกิดจังหวะและเป็นเพลงขึ้นได้ จังหวะในการจัดองค์ประกอบศิลป์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ อย่างเช่น เส้นโค้งธรรมดาๆ เพียงเส้นเดียว เมื่อนำมาจัดวางซ้ำกันหลายๆ ครั้ง ก็สามารถสร้างจังหวะให้เหมือนคลื่นทะเลได้ หรืออย่างการสร้างแถบสีที่ต่างกันหรือน้ำหนักของสีที่ต่างกันออกไป ก็สามารถสร้างจังหวะในพื้นที่ว่างนั้นได้ ทั้งนี้เกิดจากความเข้มข้นของเนื้อสีที่ต่างกันก็จะทำให้สีบางสีนั้นดูเด่นขึ้นมา ส่วนบางสีนั้นจะถูกลดความเด่นลงไป (Mary Stewart. 2006 : 95-96)

**ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์** (2550 : 46) ได้ให้ความเห็นที่สอดคล้องกันเรื่อง ช่วงจังหวะ (rhythm) ไว้ว่า ช่วงจังหวะเกิดจากการทำซ้ำ (repetition) ที่มีรูปแบบที่เหมือนกันตลอด อย่างไรก็ตามถ้าหากเป็นไปในรูปแบบเดิมๆ ตลอด ก็อาจทำให้เกิดความน่าเบื่อได้ ดังนั้นจึงต้องใช้หลักของความหลากหลาย (variety) เข้ามาใช้ในผลงานบ้าง โดยการสอดแทรกลงไปเพื่อให้ดูมีการ

เปลี่ยนแปลงบ้าง ทั้งนี้ทั้งนั้นการเปลี่ยนแปลงที่มากเกินไปก็อาจจะทำให้ไม่เกิดการซ้ำและสูญเสียจังหวะในองค์ประกอบนั้นด้วย

หลักของช่วงจังหวะ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทสำคัญ ดังนี้

1. ช่วงจังหวะซ้ำกัน (repetition rhythm) คือการทำซ้ำในรูปร่างรูปทรง สีที่มีขนาดของพื้นที่ที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกันมาเรียงซ้ำๆ กัน ซึ่งถ้าหากว่าผู้สร้างสรรค์สามารถนำองค์ประกอบศิลป์เหล่านี้มาซ้ำกันให้พอเหมาะพอดี ก็จะทำให้ผลงานดูน่าสนใจได้ ในขณะที่เดียวกันหากใช้ช่วงจังหวะที่มีการซ้ำมากเกินไป ก็จะทำให้ผลงานดูน่าเบื่อได้เช่นกัน

2. ช่วงจังหวะแบบต่อเนื่อง (progression rhythm) เป็นการจัดให้แต่ละช่วงจังหวะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง อาจจะใช้วิธีการทำให้รูปร่างหรือรูปทรงมีขนาดใหญ่ขึ้น หรือการไล่ร่นน้ำหนักสีจากเข้มสุดไปจนถึงโทนอ่อน ก็สามารถทำให้เกิดช่วงจังหวะขึ้นภายในงานได้

3. ช่วงจังหวะแบบสลับต่อเนื่อง (continuous rhythm) คือการนำการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมาต่อกันเป็นชุด

จากทฤษฎีต่างๆ ข้างต้นนี้ ทำให้สรุปได้ว่า จังหวะเกิดจากการซ้ำกัน (repetition) ขององค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งอาจทำได้โดยใช้วิธีการซ้ำกันของเส้น รูปร่าง พื้นผิว สี ฯลฯ โดยทั่วไปแล้วจังหวะถือเป็นองค์ประกอบขั้นพื้นฐานที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ เช่น จังหวะของคลื่น จังหวะการเต้นของหัวใจ เป็นต้น นอกจากนี้จังหวะอาจเกิดขึ้นจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเองก็ได้ อย่างเช่น จังหวะของดนตรีหรือร้องเพลง ในงานศิลปะนั้นการจัดจังหวะที่ดีสามารถสร้างความมีระบบและดูมีระเบียบได้ อย่างไรก็ตามไม่ควรสร้างจังหวะให้มีรูปแบบเดิมๆ ตลอดทั้งงาน ทั้งนี้เนื่องจากอาจสร้างความน่าเบื่อ และทำให้ผลงานดูไม่น่าสนใจได้

- **จุดเด่น (dominance)**

หมายถึง จุดสนใจ (interesting point) ขององค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะในบริเวณใด บริเวณหนึ่งของภาพ ซึ่งเป็นบริเวณที่ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ต้องการมีความเด่นชัดมากกว่าส่วนอื่นๆ

**มาโนช กงกะนันท์ (2549 : 138)** ได้ให้คำจำกัดความเรื่องจุดเด่นของภาพไว้ว่า จุดเด่นคือส่วนที่เด่นหรือสะดุดตาที่สุดในภาพ จุดเด่นเกิดขึ้นได้โดยการเน้นหรือการกล่าวซ้ำให้เห็นความสำคัญขององค์ประกอบทางศิลปะนั้นๆ เมื่อสายตาจ้องไปยังจุดเด่นของภาพด้วยความสนใจ ต่อจากนั้นสายตาก็จะเคลื่อนไปยังองค์ประกอบของศิลปะส่วนอื่นๆ ต่อไป ส่วนที่มีความเด่นนั้นควรมีแห่งเดียวในภาพหรือผลงาน วิธีการต่างๆ เหล่านี้ นักวิชาการตะวันตกเรียกกันว่า

dominance หรือ principle และ subordination กล่าวคือ dominance คือส่วนสำคัญ และ subordination คือส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้จุดเด่นของภาพมีความเด่นชัดขึ้นหรือเป็นส่วนรองของภาพนั่นเอง

**สุชาติ เถาทอง** (2536 : 79-80) ได้แสดงทฤษฎีเรื่องจุดเด่น (dominance) ในงานศิลปะเอาไว้ว่า เกิดจากการเน้นหรือการส่งเสริมองค์ประกอบของศิลปะให้สามารถมองเห็นได้เด่นและเป็นที่สะดุดตามากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ การเน้นจุดเด่นในงานศิลปะนั้น นับว่าเป็นเรื่องที่ศิลปินควรให้ความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นเครื่องดึงดูด เรียกร้องความสนใจ และความน่าชมของภาพ ดังที่สามารถสังเกตได้จากชีวิตประจำวันทั่วไป อย่างเช่น ในการพูดเมื่อถึงช่วงที่สำคัญที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษผู้พูดก็จะพูดให้ดังกว่าปกติ ส่วนในการเขียนนั้นเมื่อถึงข้อความที่ต้องการเน้นก็จะใช้ตัวอักษรที่หนา (bold) ตัวเอียง (italic) หรือขีดเส้นใต้ (underline) ข้อความในส่วนนั้น วิธีการต่างๆ เหล่านี้เป็นการย้ำให้เกิดจุดเด่น

การเน้นถูกนำมาใช้ในงานศิลปะบ่อยครั้ง ในการเขียนภาพและการปั้นสลักอาจใช้การเน้นด้วยสีหรือปั้นในส่วนที่ต้องการเน้นให้มีลักษณะที่แตกต่างจากส่วนอื่นๆ เช่น ใช้สีที่สดใส ให้ความละเอียดเพิ่มขึ้น มีขนาดใหญ่ เป็นต้น การเน้นควรให้เกิดจุดเด่นควรจะทำให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และคำนึงถึงความเหมาะสมว่าควรจะเน้นมากน้อยเพียงใด การเน้นให้เกิดความน่าสนใจมีวิธีการต่างๆ ดังนี้

1. การเน้นโดยการให้สีให้เด่นเป็นพิเศษ คือการใช้สีส่วนรวมของภาพให้มีความกลมกลืนหรือใกล้เคียงกัน แต่ในส่วนที่ต้องการเน้นใช้สีที่มีความเด่นชัดกว่าบริเวณอื่น
2. การเน้นโดยใช้เส้น รูปร่างและขนาดให้ตัดกัน เป็นการเน้นโดยใช้องค์ประกอบของศิลปะส่งเสริมให้เกิดจุดเด่น เช่น การใช้เส้นนำสายตาเพื่อนำพาสายตาผู้ชมไปยังจุดเด่นของภาพหรือกำหนดให้ขนาดของจุดเด่นมีขนาดใหญ่กว่าส่วนอื่นๆ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ การวางตำแหน่งของพระพุทธรูปในโบสถ์ที่มีพระประธานองค์ใหญ่อยู่ตรงกลาง ส่วนพระพุทธรูปองค์ที่เล็กกว่านั้นถูกจัดวางประดับอยู่ด้านข้างทั้งซ้ายและขวา หรืออย่างในภาพ พระกระยาหารมื้อสุดท้าย (The Last Supper) ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Davinci) เป็นตัวอย่างที่ดีชิ้นหนึ่งในเรื่องของการเน้นจุดเด่น
3. การเน้นโดยการตกแต่ง คือการตกแต่งบริเวณหรือส่วนที่ต้องการเน้นให้มีความเด่นชัดขึ้น อย่างเช่น การเน้นการตกแต่งที่บริเวณทางเข้าบ้าน เป็นต้น
4. การเน้นโดยการจัดช่องว่างให้เหมาะสม เป็นการจัดที่ว่างรอบๆ สิ่งที่ต้องการจะเน้นให้มีความเรียบง่าย ไม่สับสน สามารถมองเห็นได้ชัดเจน การจัดช่องว่างหรือเว้นระยะถือเป็นเรื่อง

สำคัญที่จะช่วยให้รูปลักษณะมีความเด่นชัด โดยขนาดช่องว่างจะแปรผันไปตามการเน้นของวัตถุที่ใช้ เช่น ถ้าต้องการเน้นในบริเวณใดมากก็ต้องเว้นที่ว่างรอบๆ วัตถุนั้นมากขึ้นตามลำดับ

**สมชาย พรหมสุวรรณ (2548 : 217 - 227)** กล่าวถึง จุดเด่นในงานศิลปะ เอาไว้ว่า การสร้างจุดเด่นในงานศิลปะคือการทำให้บริเวณใดบริเวณหนึ่งในงานดูมีความน่าสนใจ เป็นวิธีการที่ศิลปินบังคับสายตาผู้ชม (forcing attention) ให้มองมายังบริเวณที่ศิลปินต้องการ โดยบริเวณที่สายตาถูกบังคับให้มองจะเรียกกันว่า จุดสนใจหรือจุดรวมสายตา (point of interest or focal point) ซึ่งการสร้างจุดเด่นในงานศิลปะนั้นจะสามารถกระตุ้นการรับรู้ของมนุษย์ได้มากกว่างานที่ธรรมดา อย่างไรก็ตามงานศิลปะทุกประเภทไม่จำเป็นต้องมีจุดสนใจในงานเสมอไป อย่างเช่น ลายผ้า ลายถักทอ เนื่องจากงานศิลปะประเภทนี้จะต้องมองในองค์รวมทั้งหมดจึงจะพบความโดดเด่นในการผสมกันขององค์ประกอบทางศิลปะ

การสร้างจุดเด่นในงานทัศนศิลป์ให้มีความน่าสนใจ มีวิธีการดังต่อไปนี้

1. การสร้างความขัดแย้งหรือตัดกัน คือการใช้องค์ประกอบศิลป์ให้มีลักษณะขัดแย้งกัน เพื่อสร้างจุดสนใจในบริเวณนั้นๆ อย่างไรก็ตามความขัดแย้งควรจะสร้างขึ้นท่ามกลางความกลมกลืนในบริเวณอื่นๆ ของภาพ โดยบริเวณที่สร้างความขัดแย้งนี้ไม่ควรจะมีปริมาณเกินร้อยละ ยี่สิบของพื้นที่ทั้งหมด

2. การเน้นโดยการใช้รูปคน (กรณีที่เป็นภาพทิวทัศน์) รูปคนเป็นสิ่งที่มนุษย์คุ้นเคยมากกว่าสิ่งอื่นๆ เมื่อรูปคนอยู่ท่ามกลางภาพทิวทัศน์ ต้นไม้ ภูเขา ฯลฯ ภาพทิวทัศน์เหล่านี้ถือเป็นรูปที่ดูแปลกตามากกว่ารูปคน อย่างไรก็ตามแม้ว่าสิ่งแปลกใหม่จะได้รับความสนใจมากกว่า แต่ในขณะเดียวกันหากสิ่งเก่าปรากฏอยู่ท่ามกลางสิ่งใหม่ สิ่งเก่าจะถูกรับรู้ก่อนได้เช่นกัน

3. การตกแต่งบริเวณนั้นเป็นพิเศษ อาจใช้วิธีการตัดเส้น การเพิ่มลวดลายและรายละเอียดในส่วนที่ต้องการให้เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจ โดยปล่อยให้ส่วนอื่นๆ มีรายละเอียดที่น้อยกว่า

4. การสร้างส่วนเด่นและส่วนรอง ในแง่ของจิตวิทยาการรับรู้ นั้น สิ่งที่มีขนาดใหญ่โตที่อยู่รอบตัวจะกระตุ้นการรับรู้ได้ดีกว่าสิ่งของที่มีขนาดเล็กกว่า ดังนั้นหลักการการสร้างจุดเด่นในข้อนี้ก็ คือ การทำให้รูปทรง รูปร่างหรือสิ่งที่ต้องการสร้างเป็นจุดเด่นมีขนาดใหญ่กว่า ในขณะที่ส่วนอื่นๆ ที่เป็นส่วนรองนั้นมีขนาดเล็กกว่าหรือมองแล้วด้อยกว่า ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างกันเกิดขึ้น

5. การเน้นด้วยท่าทางความเคลื่อนไหว คือการที่วัตถุใดๆ ก็ตามที่มีการเคลื่อนไหว วัตถุนั้นจะได้รับความสนใจก่อนเสมอ ทั้งนี้เนื่องจากวัตถุที่อยู่นิ่งจะสังเกตเห็นได้ยาก ดังนั้นเมื่อมีการเคลื่อนไหวของวัตถุก็จะทำให้มนุษย์รับรู้ได้ง่ายกว่า

6. การจัดให้รวมกลุ่ม บริเวณที่มีความหนาแน่นและมีลักษณะเป็นกลุ่มก้อน จะได้รับความสนใจและการรับรู้ได้ดีกว่าบริเวณที่มีความหนาแน่นน้อยหรือเจือจาง อย่างเช่น เปิดที่กำลังรวมกลุ่มกันเพื่อขึ้นจากสระน้ำจะน่าสนใจกว่าเปิดที่กำลังว่ายน้ำกระจายอยู่รอบๆ สระ การกระจายจะช่วยให้ขาดความมีเอกภาพ (unity) และขาดพลังในการกระตุ้นที่ดี อย่างไรก็ตามในงานศิลปะก็ไม่ควรนำเอาทุกอย่างมากรวมๆ กันเหมือนการจับต้นหญ้าทุกต้นมามัดรวมกัน เพราะจะทำให้ผลงานขาดความมีเสน่ห์ ควรมีส่วนกระจายออกไปบ้างเพื่อเป็นส่วนประกอบรอง (subordinate) และจะทำให้ส่วนเด่นนั้นยิ่งดูมีความเด่นชัดขึ้นอีกด้วย

7. การซ้ำกัน (repetition) การที่มนุษย์ได้ยินเสียงออกหลายๆ ครั้ง เสียงแตรรถยนต์ดังหลายๆ ครั้งติดกัน จะได้รับความสนใจว่าดังเพียงครั้งเดียว ดังนั้นการทำซ้ำๆ กันของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะทำให้ได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้น ในวงการโฆษณาจึงนิยมใช้วิธีการโฆษณาซ้ำหลายๆ ครั้ง

8. การวางตำแหน่งสำคัญของภาพ ตำแหน่งสำคัญของกรอบสี่เหลี่ยมคือซ้าย - บน (left of corner) โดยทั่วไปแล้วตำแหน่งนี้ถือเป็นตำแหน่งที่สายตามนุษย์จะให้ความสำคัญที่สุด รูปใดก็ตามที่ถูกจัดวางให้ปรากฏในตำแหน่งดังกล่าวก็มีความเป็นไปได้ว่ามองเห็นได้ก่อน หากรูปนั้นๆ ไม่ได้มีลักษณะด้อยจนเกินไป

9. การแยกตัวจากกลุ่ม การซ้ำๆ กันที่แน่นหนาและกินบริเวณในภาพมากเกินไป จะสร้างความคลุมเครือต่อการรับรู้ได้ ทำให้กลายเป็นพื้นไปโดยทันที ดังนั้นหากมีบริเวณอื่นที่มีความชัดเจนมากกว่า บริเวณนั้นจะดึงดูดสายตาและกลายเป็นจุดสนใจแทน

10. การใช้เส้นนำสายตา ในบรรดาองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมด เส้นเป็นองค์ประกอบที่สามารถแสดงทิศทางได้ดีที่สุด สามารถนำสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้ ดังนั้นในงานศิลปะจึงมักมีการใช้เส้นเพื่อนำสายตาผู้ชมไปยังจุดที่ศิลปินต้องการให้เป็นจุดสนใจของภาพ

11. การใช้รูปทรงที่ชัดเจนท่ามกลางรูปทรงที่เลือนราง คือการสร้างสรรครูปทรงที่ต้องการเน้นให้มีรูปร่างที่ชัดเจน ในขณะที่รูปทรงอื่นๆ ที่เป็นส่วนรองนั้น สามารถมองเห็นได้เพียงเลือนรางหรือไม่เน้น

12. การใช้รูปทรงที่คุ้นเคยท่ามกลางรูปทรงที่แปลกตา คือการใช้รูปทรงที่แปลกพิศดารหรือสื่อความหมายได้ยาก ล้อมรอบรูปทรงที่คุ้นเคย เพราะโดยปกติแล้วสายตามนุษย์จะให้ความสนใจกับรูปทรงทุกรูปทรงที่ปรากฏ แต่เมื่อไม่สามารถแปลความหมายได้สายตาก็จะหยุดอยู่ที่รูปทรงที่สามารถแปลความหมายได้

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า การสร้างจุดเด่นคือการสร้างจุดสนใจ (interesting point) ให้กับองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งตามที่ศิลปินต้องการ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความชัดเจนหรือสะดุดตากับองค์ประกอบนั้นๆ การสร้างจุดเด่นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเน้นด้วยการใช้



สีที่สดใส การลงน้ำหนักที่จุดเด่นของภาพให้แตกต่างจากบริเวณอื่นๆ การสร้างรูปทรงให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติ และการใช้เส้นนำสายตาไปยังองค์ประกอบที่ต้องการให้เป็นจุดเด่นของภาพ การสร้างจุดเด่นในงานนั้นเป็นสิ่งที่ศิลปินควรตระหนักเป็นอย่างมาก เนื่องจากจะทำให้ผลงานดูมีความแปลกตาและดึงดูดความสนใจจากสายตาผู้ชมได้เป็นอย่างดี

## 2. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะป๊อปอาร์ต

### 2.1 ความเป็นมาของศิลปะป๊อปอาร์ต

ป๊อปอาร์ต (Pop art) เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงราวทศวรรษที่ 60 ถือกำเนิดขึ้นในประเทศอังกฤษ หลังจากนั้นได้แพร่ขยายไปยังประเทศสหรัฐอเมริกาและได้รับความนิยมจนถึงขีดสุดที่นั่น โดยมีศูนย์กลางอยู่ที่นครนิวยอร์ก ในย่านแมนฮัตตัน หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สภาวะทางสังคมเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด การเติบโตขึ้นของสังคมในระบอบทุนนิยม ความเจริญก้าวหน้าทางการผลิตในอุตสาหกรรมต่างๆ มีสินค้าอุปโภคบริโภคมากมายมหาศาลหลังไหลเข้าสู่ตลาด ทำให้เกิดการบริโภคมวลรวม วัฒนธรรมมวลชนขึ้น การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ส่งผลให้ศิลปินรุ่นใหม่ต้องการตอบสนองสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในขณะนั้นผ่านผลงานศิลปะของพวกเขาเหล่านั้น

คำว่า ป๊อปอาร์ต นั้นเป็นคำที่ ลอเรนส์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษเป็นผู้ตั้งชื่อให้ ในช่วงเวลานั้นคำว่าป๊อปอาร์ตไม่ได้มีความหมายเหมือนในเวลานี้ ในปี ค.ศ. 1954-1955 อัลโลเวย์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า ป๊อปอาร์ต และคำว่าวัฒนธรรมประชานิยม เป็นคำที่ใช้เรียกการผลิตต่างๆ ในวงการอุตสาหกรรม การบริโภคของสื่อมวลชน แต่เขาไม่ได้หมายถึงแนวศิลปะแบบใหม่ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) พอถึงราวปีค.ศ. 1966 ศิลปะป๊อปอาร์ตเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในประเทศอังกฤษ ซึ่งเกิดจากการมีรากฐานจากโรงเรียนสอนศิลปะ สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Art) ในกรุงลอนดอน และการจัดนิทรรศการต่างๆ

ในช่วงแรกนั้นศิลปินป๊อปอาร์ตค่อนข้างจะมีปัญหากับนักวิจารณ์ศิลปะพอสมควร จากการขยายตัวของสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ทำให้เกิดนักวิจารณ์ขึ้นมามากมาย แต่ความสัมพันธ์ระหว่างนักวิจารณ์กับศิลปินป๊อปอาร์ตนั้นไม่ลงรอยกันเท่าใดนัก ในหลายๆ ครั้งศิลปินพยายามที่จะอธิบายถึงแนวคิดต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาษาที่เข้าใจได้ง่าย เพื่อให้ผู้ฟังนั้นซึมซับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผ่านภาษาที่เข้าใจง่ายๆ นั้น แต่กลับไม่มีใครสนใจฟัง ทั้งนี้เนื่องจากพวกศิลปินมักไม่ถนัดในการอธิบายและการนำเสนอ ประกอบกับความคิดที่ลึกซึ้งและซับซ้อนเกินกว่าที่จะอธิบายด้วยตัวเองได้ ส่วนนักวิจารณ์ศิลปะต่างพากันวิจารณ์ผลงานเหล่านั้นโดยที่วิจารณ์ผิดไปจากแนวความคิดของศิลปินผู้สร้างสรรค์ จึงทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นระหว่างศิลปินและนัก

วิจารณ์ศิลปะ อย่างไรก็ตามศิลปินส่วนใหญ่พยายามหลีกเลี่ยงการตอบโต้ โดยมองว่าการวิจารณ์ต่างๆ นั้นยังคงมีประโยชน์ต่อพวกเขา (Honnet. 2004 : 6 - 9) ศิลปะป๊อปอาร์ตยังคงขยายความนิยมไปสู่ภาคมวลชนมากขึ้นเรื่อยๆ แม้จะมีข้อพิพาทต่างๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย มีศิลปินหน้าใหม่พยายามผันตัวเองจากที่เคยทำงานศิลปะตามแนวทางอื่นๆ มาเป็นเจริญรอยตามแนวทางของป๊อปอาร์ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา

**ป๊อปอาร์ตในอังกฤษ** ในราว ค.ศ. 1960 - 1970 ประเทศอังกฤษในขณะนั้นมีศิลปินรุ่นใหม่หลายคนทีเพ็งจวบจาก รอยัล คอลเลจ ออฟ อาร์ต (Royal Collage of Art) ในกรุงลอนดอน ได้เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการที่พวกเขาเริ่มสร้างสรรค์ผลงานแบบใหม่ที่น่าสนใจขึ้นมา ซึ่งก็คือ Pop Art โดยเป็นงานที่สะท้อนสังคมเมืองที่ห้อมล้อมไปด้วยสื่อมวลชน การโฆษณาต่างๆ ที่มีอยู่ทุกที่ สิ่งตีพิมพ์ และรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นอังกฤษที่สวิงสวาย แปลกแหวกแนว ศิลปินเหล่านี้คือ ปีเตอร์ เบล็ค (Peter Blake) ริชาร์ด สมิท (Richard Smith) และโจ ทิลสัน (Joe Tilson)

ในประเทศอังกฤษนั้น ศิลปะป๊อปอาร์ตถือเป็นงานที่สะท้อนสังคมอังกฤษในยุครุ่งเรือง ผู้คนมีความเชื่อมั่นสูง มีอารมณ์ขันและสังคมมีความก้าวหน้าทางเทคนิคต่างๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ปีเตอร์ เบล็คนั้นเป็นศิลปินที่ชอบสะสมของเก่าตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 หรือของที่เขาคเคยเห็นตั้งแต่สมัยที่เขายังเป็นเด็ก งานในช่วงแรกของเขาเป็นงานที่เกี่ยวกับแมกกาซีน แผ่นเสียง สีนค้ำ บรรจุภัณฑ์ต่างๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นสังคมแบบวัตถุนิยม แต่ภายหลังปี ค.ศ. 1970 งานของเขาเปลี่ยนเป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวของตัวเอง นิทานเด็ก และภาพธรรมชาติในชนบท

ส่วนงานของสมิทนั้น ส่วนมากเขาจะได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานโฆษณาทางสื่อมวลชนในขณะนั้น อย่างไรก็ตามสมิทไม่ได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาในแนวป๊อปอาร์ตโดยตรง เขาสนใจเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ เช่น การห่อ การม้วนสินค้ำ ทำให้ผลงานศิลปกรรมดูเป็นสิ่งของที่จับ ห่อ หรือใส่กล่องได้เช่นกัน หลังจากที่เขาย้ายออกไปอยู่ต่างจังหวัด งานของเขาเริ่มเกี่ยวข้องกับทัศนียภาพในชนบท เขาเริ่มสร้างงานโดยการใช้วิธีตัด พับ ผูกหรือซ้อนแผ่นกระดาษ มีการใช้วัสดุต่างๆ เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์งานมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้งานของเขาดูแล้วเหมือนเป็นวัตถุอย่างหนึ่ง

โจ ทิลสันก็มีการใช้วัสดุเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์แต่แทนที่เขาจะใช้เป็นโครงสร้างแบบของสมิท เขาเลือกที่จะใช้วัสดุเหล่านั้นในการบอกเล่าเรื่องราวของเนื้อหามากกว่า จากการที่เขาไปดูงานพิพิธภัณฑ์ของโบราณในเมืองแฮนโนเวอร์ ประเทศเยอรมนี ทำให้เขาได้เห็นงานต่างๆ ที่มีเนื้อหาที่แปลกแหวกแนวออกไป เขารู้สึกว่ามีอีกหลายสิ่งหลายอย่างที่เขาอยากรู้ เขาจึงสนใจที่จะอ่านงานวรรณกรรมของนักเขียนและนักปรัชญาต่างๆ จนทำให้ผลงานของทิลสันมีการพัฒนา

ด้านความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่มากขึ้น (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545 : 265 - 266) ยิ่งไปกว่านั้นจากประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะมาอย่างมากมาย ทำให้เขาเป็นผู้หัวแรงสำคัญในการจัดแสดงผลงานศิลปะป๊อปอาร์ต รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งในความเคลื่อนไหวสำคัญของป๊อปอาร์ตในประเทศอังกฤษ

หลังจากที่ศิลปะป๊อปอาร์ตได้ถือกำเนิดขึ้นในอังกฤษไม่นานนัก ศิลปะแนวใหม่นี้ก็ได้เริ่มแพร่ขยายความนิยมไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งแม้ว่าป๊อปอาร์ตจะมีต้นกำเนิดอยู่ในอังกฤษแต่ความนิยมสูงสุดนั้นถือกำเนิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา มีศิลปินจำนวนมากมาที่หันมาตอบสนองศิลปะรูปแบบใหม่นี้ จนกลายเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมศิลปะสมัยใหม่ที่ประชาชนให้การตอบรับอย่างท่วมท้น

**ป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกา** ป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกานั้นเกิดจากสภาพสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างจากในประเทศอังกฤษ ในสหรัฐอเมริกามีลักษณะการเคลื่อนไหวทางการเมือง และแนวคิดที่มีความเป็นเสรีนิยมมากกว่า รวมถึงศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในขณะนั้น ทำให้มาตรฐานศิลปะในสหรัฐอเมริกาเริ่มมีความใกล้เคียงกับในทวีปยุโรป ประกอบกับศิลปินและนักวิจารณ์ศิลปะที่เกิดขึ้นใหม่อย่างมากมาย ซึ่งมีส่วนในการสนับสนุนให้วงการศิลปะในสหรัฐอเมริกาเฟื่องฟูจนถึงขีดสุด

ในราวปีค.ศ. 1955 เป็นยุคที่ศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์กำลังมีบทบาทอย่างมากในสังคมอเมริกัน แม้ว่าแนวคิดของศิลปะป๊อปอาร์ตจะเป็นปฏิบัติต่อดินนิยมของลัทธิแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ก็ตาม โดยมีวิลเลียม เดอ คูนนิ่ง (William De Kooning) ซึ่งเป็นศิลปินคนสำคัญ และมีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปะป๊อปอาร์ต เนื่องจากเป็นศิลปินที่ได้ปูแนวทางหลายอย่างทั้งทางด้านผลงานและคำแนะนำแก่ศิลปินรุ่นใหม่มากมาย โรเบิร์ต เราชเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ศิลปินรุ่นใหม่ไฟแรง ได้นำเทคนิควิธีการบางอย่างของกลุ่มลัทธินี้มาผสมผสานกับเทคนิคใหม่ๆ สิ่งที่น่าสนใจก็คือ เขามองว่าการสร้างภาพนั้นไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เพียงแค่กรอบสี่เหลี่ยมในผืนผ้าใบเท่านั้น เขาเริ่มการนำวัสดุจริงมาปะติดเขาไปในผลงานที่เขาสร้างสรรค์ อย่างเช่น งานของเขาที่ชื่อว่า เตียง (bed) เขาได้นำเตียงจริงๆ ที่ประกอบไปด้วยผ้าปูที่นอนเก่าๆ มาปะติดไว้ในผลงาน สิ่งนี้เองที่ถูกมองว่าเราชเชนเบิร์กเป็นผู้ที่นำเสนอเงื่อนไขของศิลปะแนวใหม่นี้ขึ้นในสหรัฐอเมริกา เขาให้ความสำคัญกับการหาวัสดุต่างๆ ที่หาได้ในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเหมือนอย่างศิลปินลัทธิดาดาเคยทำกัน

แนวคิดของเราชเชนเบิร์กเป็นการเปิดประตูเข้าสู่หนทางใหม่ของวงการศิลปะ ด้วยการนำความจริงบางประการมาสู่วงการศิลปะ เขามีวิธีการสร้างผลงานที่มีแนวคิดหลายรูปแบบมาผสมผสานกัน โดยมีต้นแบบและแรงกระตุ้นสำคัญจากแนวทางศิลปะจากลัทธิดาดา ซึ่งมีการใช้

วัสดุสำเร็จรูปตามแบบมาร์เซล ดูช็อง (Marcel Duchamp) เทคนิคการปะติดของเคิร์ต ชวิทเทอร์ส (Kurt Schwitter) ทำให้ในตอนแรกนักวิจารณ์ศิลปะต่างๆ พากันเรียกงานของเขาว่า “นิวดาดา หรือ นีโอดาดา” (New Dada or Neo Dada) ส่วนในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันในวงกว้างในชื่อใหม่ ว่า ป๊อปอาร์ต (Pop Art) (กัจจร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 363 -365)

แจสเปอร์ จอห์น (Jasper John) เป็นศิลปินป๊อปอาร์ตอีกคนหนึ่งที่น่าสนใจในสหรัฐอเมริกา ในช่วงกลางทศวรรษที่ 50 เขามีความสนิทสนมกับเรอเนอ เบริก เป็นอย่างมาก เนื่องจากพักอาศัยในตึกเดียวกันและได้แลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะกันอยู่เสมอ ผลงานของเขามีลักษณะเยาะเย้ย ถากถางและประชดประชัน คล้ายกับแนวทางของดูช็อง เขามักเลือกที่จะสร้างสรรค์ผลงานจากวัตถุที่มีรูปแบบตายตัวและเป็นของที่พบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เป้ายิงปืน ธงชาติและตัวเลข โดยนำเสนอในรูปแบบของภาพสองมิติ รวมถึงการทิ้งรอยฝีแปรงไว้บนผิวหน้าของภาพต่างๆ เหล่านั้น ซึ่งคล้ายกับศิลปะแนวแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ เขาใช้วิธีการจัดวางรูปทรงให้ดูง่าย มีการใช้สัญลักษณ์มาแทนการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้ชมได้คิดต่อ และการใช้วัสดุจริงต่างๆ มาผสมผสานกันแล้วปะติดลงไปบนผืนผ้าใบ (Lippard. 2004 : 69 -70) ผลงานของจอห์นนับว่ามีอิทธิพลอย่างมากต่อศิลปินในยุคนี้ รวมถึงศิลปะแบบมินิมอล (Minimal Art) ที่มุ่งเน้นความเรียบง่ายและกระตุ้นให้เกิดแนวคิดที่กว้างไกล

ในวงการศิลปะป๊อปอาร์ตถือกันว่า แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) เป็นต้นแบบในการใช้ชีวิตแบบป๊อปอาร์ต มีผลงานทางศิลปะที่มีแบบฉบับเฉพาะตัวสูง ประกอบกับมีความรู้อย่างดีเกี่ยวกับเหตุการณ์สื่อผสม และเป็นคนที่ชอบโฆษณาตัวเอง เขาเปลี่ยนตัวเองไปทำงานตามแนวทางแบบป๊อปอาร์ตและกลายเป็นผู้นำคนสำคัญคนหนึ่งของวงการ เขาชอบใช้ภาพโฆษณามาทำซ้ำแล้วซ้ำอีก มีการใช้ตัวฉลากของสินค้าเข้ามาเพื่อสื่อถึงการโฆษณา วาทะสำคัญของเขาคือประโยคที่ว่า “ผมต้องการเป็นเครื่องจักร” สื่อถึงความทุกข์ของคนที่มีต่อการผลิตจำนวนมากของอุตสาหกรรมต่างๆ เขาต้องการแสดงแนวคิดของเขาต่อคนบางคนที่ไม่ได้มีมนุษยธรรมและไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง และต้องการสื่อถึงความน่าเบื่อจำเจในวัฒนธรรมการบริโภคของมวลชน (พรสนอง วงษ์สิงห์ทอง. 2547 : 429)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ศิลปะป๊อปอาร์ตเริ่มต้นขึ้นในประเทศอังกฤษราวทศวรรษที่ 60 หลังจากนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างดีในประเทศสหรัฐอเมริกา จนเรียกได้ว่าประสบความสำเร็จอย่างถึงขีดสุดที่นั่น ในอังกฤษศิลปะป๊อปอาร์ตตอบสนองถึงวัฒนธรรมประชานิยม การใช้ชีวิตที่สุขโต่งของวัยรุ่นอังกฤษในยุคนั้น ส่วนในสหรัฐอเมริกานั้นมีเงื่อนไขที่แตกต่างออกไป เนื่องจากสังคมชาวอเมริกันนั้นมีลักษณะการเคลื่อนไหวทางการเมืองและแนวคิดที่เสรีมากกว่า ประกอบกับศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์กำลังมีบทบาทสำคัญในขณะนั้น

ทำให้ศิลปินป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกาแสดงออกถึงมุมมองต่างๆ ทางศิลปะได้อย่างเสรีกว่า ในวงการศิลปะสหรัฐอเมริกาจึงเกิดศิลปินและนักวิจารณ์หน้าใหม่มากมาย จนทำให้วงการศิลปะในสหรัฐอเมริกาก้าวหน้าและประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูง

## 2.2 ความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ต

ป๊อปอาร์ต คือศิลปะที่สะท้อนวิถีการดำเนินชีวิตของคน การนำเสนอเหตุการณ์ เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพสังคมปัจจุบัน ซึ่งพยายามนำเสนอแนวคิดเพื่อกระตุ้นผู้คนให้ตระหนัก รับรู้ หรือมีอารมณ์ร่วมไปกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมในขณะนั้น โดยศิลปินจะนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ตามสิ่งที่ตนเองชอบหรือมีความถนัด เช่น การเมือง ภาพโฆษณา กีฬา นักแสดงและการ์ตูน เป็นต้น

ในประเด็นนี้ **สกนธ์ ภู่งามดี** ได้อธิบายความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ตเอาไว้ว่า

ศิลปะป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่ต้องการนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะแบบใหม่ที่แตกต่างจากแนวปฏิบัติเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะแบบแอบสแตรกท์ เอ็กเพรสชันนิสม์ ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในขณะนั้น โดยมองว่ามีความจำเจ น่าเบื่อและซ้ำซาก นอกจากนี้ศิลปะป๊อปอาร์ตมีแนวคิดในการสะท้อนเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่หลากหลาย ให้แง่คิดกับมุมมองต่างๆ ของผู้คนในสภาพสังคมนั้นๆ โดยมีสื่อมวลชน สื่อโฆษณาและสื่อสิ่งพิมพ์เป็นปัจจัยสนับสนุน จากแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์นี้ทำให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานออกมาหลายรูปแบบ มีการใช้สีสันที่ฉูดฉาดบาดตาและการซ้ำกันของรูปทรงเพื่อดึงดูดความสนใจ รวมถึงการใช้วัสดุต่างๆ ที่หาได้ง่ายในชีวิตประจำวันมาปะติดจัดวางให้สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องที่ศิลปินต้องการนำเสนอ (สกนธ์ ภู่งามดี. 2546 : 47)

**วนิดา ขำเขียว** ได้กล่าวถึงความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ตไว้ว่า

ป๊อปอาร์ตคือศิลปะที่สะท้อนถึงวิถีการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ ซึ่งไม่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวข้องกับศาสนา มีความพยายามแหวกกฎเกณฑ์แบบเดิมๆ ด้วยการนำเอาวัสดุและสิ่งของต่างๆ มาปะติดเข้ากับพื้นภาพแทนวิธีการวาดภาพลงไปบนผ้าใบ ศิลปะป๊อปอาร์ตอาจมีรูปแบบคล้ายงานพาณิชย์ศิลป์คล้ายกับงานโฆษณาหรือการ์ตูนก็ได้ อย่างเช่น งานของรอย ลิชเชินสไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่นำเอาการ์ตูนมาเป็นเนื้อหาหลักในการนำเสนอ เป็นต้น

ในภาพรวมนั้น ศิลปะป๊อปอาร์ตให้ความสำคัญกับรูปแบบการนำเสนอที่แปลกตา และดึงดูดผู้ชม ทั้งนี้เนื่องจากศิลปินต้องการหลีกเลี่ยงแนวทางศิลปะแบบเดิมๆ โดยการแสดงถึงมุมมองอย่างอิสระเสรี ไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบตายตัวในการสร้างสรรค์ ซึ่งแนวทางดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลจากศิลปะดาดา เซอร์เรียลลิสม์และนามธรรม ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ศิลปะป๊อปอาร์ตนั้นมี

แนวทางการแสดงออกที่หลากหลาย ไม่มีกรอบแนวคิดหรือหลักการทางศิลปะมาเป็นตัวกำหนด และมีความเป็นปัจเจกชนนิยม (individualism) (วนิดา ขำเขียว. 2543 : 68-69)

นอกจากนี้ **ไคลเนอร์ และ มามิยา** ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ตไว้อีกประเด็นหนึ่งว่า

ศิลปะป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่เน้นถึงความแปลกตา อย่างเช่น การนำเอาสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ป้าย ภาพลวงตา มานำเสนอในผลงานด้วยวิธีการต่างๆ โดยใช้วิธีการอุปมาอุปไมย พาดพิงถึงสถานการณ์ในสังคมขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรม การบริโภคของประชาชน สังคมที่ถูกครอบงำไปด้วยสื่อมวลชน และวัฒนธรรมประชานิยมที่กำลังเฟื่องฟูในช่วงนั้น และมีรูปแบบการนำเสนอที่เข้าใจง่าย คำว่า “ป๊อป” เป็นคำที่ลอเรนส์ อัลโลเวย์ เป็นผู้ตั้งชื่อให้ โดยเป็นคำย่อของคำว่า ป๊อปปุลา อาร์ต (popular art) (Kleiner and Mamiya. 2005 : 825)

จากความหมายของศิลปะป๊อปอาร์ตต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ป๊อปอาร์ตคือศิลปะที่ต้องการความแปลกใหม่ ฉีกกฎแบบแผนปฏิบัติเดิมที่เคยทำกันมา โดยมีเนื้อหาการนำเสนอเกี่ยวกับสภาพสังคมและแนวทางการดำเนินชีวิตของผู้คนในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมขณะนั้นอย่างวัฒนธรรมบริโภคนิยมและวัฒนธรรมประชานิยม เป็นต้น ในส่วนของรูปแบบการนำเสนองานนั้น ป๊อปอาร์ตค่อนข้างมีความหลากหลาย ไม่มีรูปแบบตายตัวในการสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากศิลปะดาตา เซอร์เรียลลิสม์ และนามธรรม อย่างไรก็ตามศิลปินป๊อปอาร์ตมักเลือกใช้สีเส้นที่สดใส การซ้ำกันของรูปทรงหรือวัตถุในภาพ และการใช้วัสดุที่หาได้ในชีวิตประจำวันเข้ามาปะติดเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

### 2.3 กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ต

กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ตนั้นมีรูปแบบที่ค่อนข้างเสรีและหลากหลาย ศิลปินป๊อปอาร์ตนิยมใช้การระบายขอบวัตถุให้คม ใช้เทคนิคทางกระบวนการพิมพ์และวิทยาศาสตร์เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุต่างๆ มาปะติดในผลงานเพื่อสื่อถึงความหมายที่สัมพันธ์กับวัสดุเหล่านั้น

**ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์** ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ตไว้ว่า

ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่ต้องการสะท้อนเหตุการณ์เรื่องราวต่างๆ ที่ดำเนินขึ้นในปัจจุบัน โดยศิลปินจะสะท้อนเรื่องราวเหล่านั้นผ่านกรรมวิธีการสร้างสรรค์คือ การใช้วัสดุจริงที่หาได้ง่ายโดย

การปะติดลงไปบนผลงาน หรืออาจใช้การจัดวางวัสดุเหล่านั้นเพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ขึ้น พื้นฐานการสร้างสรรค์เหล่านี้ป๊อปอาร์ตได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะแบบดาดา (Dada) คิวบิสม์ (Cubism) เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) และแอ็บสแตรกท์ เอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ซึ่งกล่าวได้ว่ามีการใช้กลวิธีทางศิลปะที่หลากหลาย โดยขึ้นอยู่กับสิ่งที่ศิลปินให้ความสนใจ อย่างเช่น ศิลปินบางคนสนใจภาพโฆษณา วัสดุบรรจุภัณฑ์ หรือเครื่องจักรกล จากนั้นศิลปินก็จะนำสิ่งต่างๆ ที่ตนเองสนใจมาจัดวางองค์ประกอบอย่างง่ายๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ชัดเจน (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2549 : 215)

**กัจจกร สุนพงษ์ศรี** ได้กล่าวถึงหลักสุนทรียภาพของศิลปะป๊อปอาร์ตซึ่งมีส่วนเชื่อมโยงกับกระบวนการสร้างสรรค์ พอสรุปได้ดังนี้

ศิลปะป๊อปอาร์ตนิยมใช้เทคนิคและผลิตผลทางอุตสาหกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน อย่างเช่น สีชนิดใหม่ๆ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่มีคนคิดค้นขึ้น โดยสิ่งเหล่านี้ศิลปินจะนำมาดัดแปลงสภาพให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อให้ตรงกับเจตนาอารมณ์ของตัวศิลปิน มีการนำเทคนิคและรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบของศิลปินในอดีตมาใช้ เช่น การใช้เทคนิคการระบายสีที่รวดเร็ว ฉับไวและการทิ้งรอยฝีแปรงไว้บนพื้นผิวหน้า (surface) ของศิลปินในลัทธิแอ็บสแตรกท์ เอ็กเพรสชันนิสม์ หรือการสร้างสรรค์งานให้ดูเรียบง่าย สวยงาม คล้ายกับงานด้านพาณิชย์ศิลป์ เป็นต้น นอกจากนี้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะป๊อปอาร์ตมีการผสมผสานรูปแบบ เทคนิคต่างๆ ของศิลปะอื่นเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดรูปทรงและแนวคิดใหม่ขึ้น

แม้ว่าศิลปินป๊อปอาร์ตจะมีแนวคิดและรูปแบบการพัฒนาผลงานเป็นของตนเอง แต่ก็ยังคงมีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องกันบางส่วนคือ นิยมใช้เทคนิคในการปะติด เสริมแต่งเติม (collage) การระบายสีที่มีขอบคม (hard - edge) การใช้สีเส้นที่ดูตัดขาดบาดตา (garish color) มีการใช้เทคนิคทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ เช่น ภาพถ่าย ระบบการพิมพ์ของงานสิ่งพิมพ์ หรือการวาดภาพให้ดูคล้ายกับภาพถ่าย (quasi - photography) เป็นต้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2528 : 360 - 361)

นอกจากนี้ **เสรี เรืองเนตร์** ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะป๊อปอาร์ต เอาไว้ว่า

ศิลปินป๊อปอาร์ตสร้างสรรค์งานศิลปะออกมาตามความรู้สึกนึกคิด โดยใช้เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์คล้ายกับศิลปะแบบแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ อย่างเช่น ใช้วิธีการป้ายสี หยดสี สลัด ทา ระบายสี ใช้เส้นรอบนอกคม ฯลฯ รวมถึงการเน้นวัตถุให้มีความคมชัด มีการใช้วัสดุจริงนำมาปะติดบนผลงานเพื่อแสดงถึงความต้องการสะท้อน เยาะเย้ยและถากถางสังคม

นอกจากนี้ ศิลปินป๊อปอาร์ตยังมีความเชื่อว่า สิ่งแวดล้อมรอบตัวนั้นมีคุณค่าและเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในสภาพความเป็นจริงทางสังคมที่สะท้อนอยู่ในงานศิลปะย่อมทำ ให้งานศิลปะนั้นมีความหมาย สามารถเป็นสื่อหรือตัวกลางระหว่างผู้ชมและตัวศิลปินผู้สร้างสรรค์ ผลงานได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “สุนทรียภาพคือ ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นใน โลกอุตสาหกรรม โลกตามชนบท และโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองของโลกที่แวดล้อม ภายนอกเหล่านี้ โดยการแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งใช้วิธีการของแอบสแตรกท์ เอ็กเพรสชันนิสม์ และคิวบิสม์บ้าง ตามสถานการณ์เพื่อให้เกิดความเหมาะสม” (เสรี เรื่องเนตร. 2549 : 114)

จากทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถพิจารณาได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ของ ศิลปินป๊อปอาร์ตนั้นมีรูปแบบและได้รับแนวคิดจากศิลปะอื่นๆ ที่ค่อนข้างหลากหลาย ในแง่ของการ ใช้วัสดุมาปะติดในผลงานนั้นได้รับแนวคิดมาจากศิลปะลัทธิดาดา คิวบิสม์และเซอร์เรียลลิสม์ ส่วน การทิ้งรอยฝีแปรง การสลัด หยดสี ฯลฯ ได้รับแนวคิดจากแอบสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ โดย ศิลปินป๊อปอาร์ตจะผสมผสานเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปะเหล่านี้เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ขึ้น สำหรับเรื่องแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นั้นศิลปินป๊อปอาร์ตได้รับ แรงบันดาลใจจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นจริงในช่วงเวลาขณะนั้น แล้วสะท้อนออกมาเป็นงานศิลปะ ศิลปินป๊อปอาร์ตนิยมสร้างสรรค์ผลงานด้วยการจัดวางองค์ประกอบแบบง่ายๆ คล้ายกับงานด้าน พาณิชยศิลป์ ทำให้ผู้ชมนั้นสามารถรับรู้สิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อออกมาได้ง่ายและชัดเจน

#### 2.4 บริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ต

ราวทศวรรษที่ 50 สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงมากมาย รูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนก็ เริ่มเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมทางสังคมและการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุโรปและ สหรัฐอเมริกาที่เริ่มสงบขึ้นหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะแนวทางหนึ่งที่ได้รับ อิทธิพลจากบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น มีมิติทางวัฒนธรรมใหม่ๆ และแนวคิดทางการเมือง หลากหลายรูปแบบที่เข้ามาครอบงำและมีบทบาทต่อผู้คนในสังคม จึงเปรียบเสมือนเป็นชนวนให้ ศิลปินป๊อปอาร์ตต้องการตอบสนองถึงอิทธิพลของบริบทเหล่านั้นสู่ผู้คนผ่านทางงานศิลปะ

**วิรุณ ตั้งเจริญ** ได้กล่าวถึงบริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ตไว้ว่า

ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงที่เศรษฐกิจกำลังเฟื่องฟูหรือราวปลายทศวรรษ 1950 ซึ่งเริ่มมีบทบาทขึ้นในอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ในช่วงเวลานั้นเป็นช่วงที่วัฒนธรรมมวลผลิตอัน ทันสมัยกำลังมีอิทธิพลกับกลุ่มคนจำนวนมาก ทำให้ศิลปินป๊อปอาร์ตเลือกที่จะนำเสนอผลงาน ศิลปะด้วยภาพหรือวัตถุจริงๆ ที่เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์ของกระแสวัฒนธรรมมวลผลิต ซึ่ง



หลังไหลเข้ามาครอบงำวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในขณะนั้น เช่น วัตถุสิ่งพิมพ์ งานโฆษณา นิตยสาร ภาพยนตร์ บรรจุภัณฑ์ ตัวอักษร ตัวเลข ฯลฯ นอกจากนี้สังคมที่มีการแข่งขันในระบบทุนนิยมและการแข่งขันทางสื่อสารมวลชน ทำให้ศิลปินป๊อปอาร์ตติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ เหล่านี้อย่างใกล้ชิด และสะท้อนปรากฏการณ์เหล่านี้ผ่านผลงานทางศิลปะไปสู่สังคมให้ได้รับรู้

ผลงานศิลปะแบบป๊อปอาร์ตอาจไม่ใช่ความงามที่ศิลปินสะท้อนจากจินตนาการโดยตรง แต่เป็นภาพที่สะท้อนจากปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมแบบทุนนิยม โดยเป็นภาพที่ผู้คนคุ้นเคย ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตประจำวัน ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีความสวยงามในตัวของมันเอง ศิลปะมิได้เป็นของสูง แต่เป็นสิ่งที่ทั่วๆ ไปที่ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงและชื่นชมได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้หรือการศึกษาที่ซับซ้อน จากแนวคิดดังกล่าวนี้ทำให้ป๊อปอาร์ตได้รับการตอบรับจากหนุ่มสาวรุ่นใหม่เป็นอย่างดี และได้กลายเป็นปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่สดใส

ศิลปินป๊อปอาร์ต อย่างเช่น แอนดี้ วอร์ฮอล ทอม เวสเซลมันน์หรือริชาร์ด แฮมิลตัน ล้วนมีความต้องการที่จะให้ทุกสิ่งทุกอย่างนั้นสื่อความหมายต่างๆ ออกมาด้วยตัวของมันเองโดยปราศจากมายา ป๊อปอาร์ตต้องการนำเสนอสื่อภาพต่างๆ ที่เป็นแนวทางใหม่ให้กับงานศิลปะ โดยการตอบสนองสังคมในระบอบทุนนิยม วัฒนธรรมมวลชนผลิต และวัฒนธรรมประชานิยม ป๊อปอาร์ตคือศิลปะที่พยายามเปลี่ยนแปลงและต่อต้านแนวทางศิลปะแบบเดิมๆ ที่ยึดเป็นแนวปฏิบัติกันมา ตัดทอนความซับซ้อนมาสู่ศิลปะแบบที่เข้าใจได้ง่ายขึ้น สะท้อนสภาพสังคม ภาพชีวิตและวัตถุสิ่งของใกล้ตัวในชีวิตประจำวันในสังคมของทุนนิยม สื่อมวลชน ผลิตจากอุตสาหกรรมต่างๆ ฯลฯ รวบรวมว่าศิลปะและวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนภายใต้บริบททางสังคมในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 นั้นเป็นสิ่งเดียวกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2547 : 106 -108)

**สุวิมล รุ่งเจริญและคณะ** ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับบริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ต ไว้ดังนี้

ในช่วงระยะเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น โลกได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายโลกเสรีประชาธิปไตยและฝ่ายโลกคอมมิวนิสต์ ซึ่งเป็นสาเหตุของสงครามเย็นที่นำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างประเทศมหาอำนาจในขณะนั้น อย่างไรก็ตามประเทศมหาอำนาจทั้งสองฝ่าย อย่างสหรัฐอเมริกา รัสเซีย จีน ก็พยายามลดความขัดแย้งรุนแรงที่อาจเกิดก่อให้เกิดการทำสงครามให้ได้มากที่สุด โดยพยายามต่อสู้ด้วยวิถีทางการทูต ทางเศรษฐกิจและทางวัฒนธรรมแทน ความพยายามในการลดความขัดแย้งทางการเมืองต่างๆ เหล่านี้ ทำให้มีผลกระทบต่อวงการศิลปะในขณะนั้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ราว ค.ศ. 1950 -1970 นั้น มีการเคลื่อนไหวมีการเคลื่อนไหวอย่างมีนัยยะสำคัญในประเทศเสรีประชาธิปไตยอย่างสหรัฐอเมริกาและยุโรป ศิลปะแนวทางใหม่ได้รับความนิยมนอกจาก

ประชาชนมากขึ้น มีการนำเสนองานศิลปะในมุมมองต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงวิถีทางความคิดของสังคมในขณะนั้น ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับชีวิตในวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้น งานศิลปะกลายเป็นเครื่องมือหนึ่ง que แสดงออกถึงความเสรีภาพซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีวิต แต่ในขณะเดียวกัน ศิลปินก็ไม่ต้องการแสดงออกถึงเรื่องราวส่วนตัว เช่น อารมณ์ หรือความกดดันต่างๆ ในผลงาน โดยหนึ่งในแนวทางศิลปะแบบใหม่ที่สะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้กล่าวมา ก็คือ ศิลปะป๊อปอาร์ต

ศิลปะป๊อปอาร์ต มีแนวทางในการนำเสนอเรื่องราวในโลกปัจจุบัน ซึ่งแวดล้อมไปด้วยอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจการเมือง โดยมองว่าศิลปินควรสะท้อนสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในสภาพสังคมปัจจุบัน ดังนั้นเครื่องมือในการสื่อสารด้านอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน จึงกลายมาเป็นหัวข้อที่ศิลปินป๊อปอาร์ตหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังผลงานของโรเบิร์ต ราเซนเบิร์ก ที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมอเมริกันในทศวรรษที่ 60 อย่างชัดเจน เขานำภาพของประธานาธิบดีเคนเนดี (J.F.K. Kennedy) ที่ได้จากหนังสือพิมพ์ มาปะติดผสมผสานกับภาพมนุษย์อวกาศ ซึ่งศิลปินต้องการสื่อถึงความเป็นประชาธิปไตยของประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีประธานาธิบดีเป็นผู้นำ ส่วนมนุษย์อวกาศนั้นสื่อให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ของชาวอเมริกัน ที่สามารถส่งยานอวกาศเข้าสู่วงโคจรของโลกได้และขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์ได้สำเร็จ (สุวิมล รุ่งเจริญ และคณะ. 2539 : 320 - 321)

ในประเด็นเดียวกันนี้ **เกตเลียน** ได้ให้ทรรศนะที่สอดคล้องกันไว้ว่า

ราวทศวรรษที่ 60 - 70 นั้น เป็นช่วงที่วัฒนธรรมมวลผลิต บริโภคนิยม และวัฒนธรรมประชานิยมได้รับความนิยมอย่างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศสหรัฐอเมริกา ความเจริญก้าวหน้าของผลผลิตทางอุตสาหกรรมและสื่อมวลชนแขนงต่างๆ เข้ามามีบทบาทต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในยุค นั้น อย่างเช่น หนังสือการ์ตูน บรรจุภัณฑ์ ข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ สื่อโฆษณา ป้ายบิลบอร์ด ภาพยนตร์ โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ เป็นต้น จากสังคมที่นิยมบริโภคสิ่งเหล่านี้ ทำให้ศิลปินป๊อปอาร์ตต้องการนำเสนองานศิลปะที่สื่อถึงรูปแบบของสังคม และเรื่องราวใกล้ตัวของผู้คนในขณะนั้นสู่สาธารณชน

ศิลปินป๊อปอาร์ตที่โดดเด่นอย่างแอนดี้ วอร์ฮอล พยายามสะท้อนสังคมบริโภคนิยมและวัฒนธรรมมวลผลิตในประเทศสหรัฐอเมริกาผ่านผลงานต่างๆ มากมายของเขา อย่างเช่น ภาพ 100 cans ที่เขานำกระป๋องซูปแคมเบลล์มาเรียงซ้ำๆ กันภายในภาพ และการนำเทคโนโลยีการผลิตทางอุตสาหกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา ด้วยการเปิดโรงงานผลิตงานศิลปะที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นโดยมีผู้ช่วยในกระบวนการผลิต เป็นต้น ทำให้ภายในระยะเวลาเพียงไม่กี่ปี ผลงานของวอร์ฮอลออกสู่สายตาสาธารณชนเป็นจำนวนมาก ทั้งภาพผลิตภัณฑ์ สัญลักษณ์และ

บุคคล เช่น กระจกโค้ง กอล์ฟบิลโด ธนบัตรดอลลาร์สหรัฐอเมริกา ภาพบุคคลอย่างมาริลิน มอนโร (Marilyn Monroe) แจ็คกี้ เคนเนดี (Jackie Kennedy) และเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) เป็นต้น นอกจากนี้เขายังนำภาพข่าวต่างๆ จากหนังสือพิมพ์มาเป็นเนื้อหาเรื่องราวใน ผลงานอีกด้วย ภาพเหล่านี้ถูกนำมาเรียงซ้ำๆ กันในผลงาน เพื่อสื่อถึงสภาพสังคมและวิถีชีวิตของ ชาวอเมริกันที่อยู่ภายใต้บริบททางสังคมเหล่านี้ (Getlein. 2002 : 527 - 528)

**ธนู แก้วโสภาส** ได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับบริบททางสังคมที่เชื่อมโยงกับศิลปะป๊อปอาร์ต ซึ่งพอสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 การวิวัฒนาการทางสังคมเป็นไปอย่างรวดเร็ว คนรุ่นหนุ่มสาว เริ่มถูกครอบงำโดยวัฒนธรรมใหม่ๆ จนทำให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงมากมาย เช่น การเปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่สังคมแบบผู้บริโภคนิยม (Consumerism) เป็นต้น โดยผ่านทางสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในขณะนั้น เช่น วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสารและสิ่งพิมพ์ต่างๆ ใน ขณะเดียวกันงานโฆษณาทางสื่อมวลชนต่างๆ ก็มีวิธีการนำเทคโนโลยีของวรรณกรรมและสิ่งพิมพ์ เข้ามามีส่วนร่วม เพื่อความสามารถในการเข้าถึงผู้คนได้บ่อยครั้งขึ้นและมีจำนวนมากขึ้น (ธนู แก้ว โสภาส. 2544 : 476) จากบริบททางสังคมในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้ ศิลปินป๊อปอาร์ตนำมาเป็นเนื้อหาเรื่องราวในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้น โดยมีจุดประสงค์ใน การสะท้อน ให้แก่งคิด มุมมองใหม่เกี่ยวกับบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

จากทฤษฎีต่างๆ เกี่ยวกับบริบททางสังคมที่มีอิทธิพลต่อศิลปะป๊อปอาร์ตข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ช่วงเวลาที่ศิลปะป๊อปอาร์ตเริ่มมีบทบาทขึ้นมานั้นเป็นช่วงที่เศรษฐกิจกำลังเฟื่องฟูและสังคมมีวิวัฒนาการต่างๆ เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทั้งในแง่ของบริบททางการเมืองที่มีความ เคลื่อนไหวในประเทศเสรีประชาธิปไตยอย่างในยุโรปและสหรัฐอเมริกา รวมถึงวัฒนธรรมใหม่ๆ อย่างวัฒนธรรมบริโภคนิยม วัฒนธรรมมวลชนผลิต และความเจริญก้าวหน้าของสื่อมวลชนแขนง ต่างๆ ทำให้แนวคิดทางการเมืองและกระแสวัฒนธรรมเหล่านี้ มีบทบาทสำคัญกับวิถี ชีวิตประจำวันของประชาชนเป็นอย่างมาก ผู้คนเริ่มมีการแสดงออกทางความคิดที่เสรีมากขึ้น สังคมมีการพัฒนาไปสู่สังคมแบบบริโภคนิยม และความต้องการพึ่งพาในผลผลิตทางอุตสาหกรรม ด้วยการครอบงำจากสื่อมวลชน จากบริบททางสังคมที่กล่าวมานี้ ทำให้ศิลปินป๊อปอาร์ตต้องการ สะท้อนแก่งคิดและมุมมองแบบใหม่ต่อผู้คนในสังคมที่ดำเนินชีวิตอยู่ในบริบทของสังคมนั้น

### 3. ข้อมูลที่เกี่ยวกับศิลปะและการเมือง

#### 3.1 พัฒนาการของศิลปะและการเมือง

มีการกล่าวกันว่าทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตมนุษย์นั้นเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับการเมืองทั้งสิ้น ทั้งความรัก เกียรติยศ ความรักชาติ ความสงสารหรือความภูมิใจ ฯลฯ อารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เหล่านี้เป็นรากฐานของพลังในตัวมนุษย์ในการขับเคลื่อนไปยังเป้าหมายที่วางไว้ ในโลกของศิลปะนั้นมีการสร้างสรรค์ผลงานมากมาย ที่บ่งบอกถึงความเกี่ยวพันระหว่างศิลปะและการเมืองเพื่อตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกดังกล่าว อย่างเช่น ในสมัยโบราณที่พระมหากษัตริย์ องค์พระสันตะปาปา หรือชนชั้นปกครองพยายามเป็นผู้อุปถัมภ์ให้ศิลปินสร้างผลงานศิลปะแขนงต่างๆ เพื่อแสดงถึงความมีเกียรติยศ อำนาจและสรรเสริญพระบารมีของพระมหากษัตริย์หรือผู้อุปถัมภ์เหล่านั้น

อย่างไรก็ตามในโลกศิลปะการเมืองนั้นไม่ได้มีแต่ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาสรรเสริญหรือแสดงถึงความมีอำนาจของผู้อุปถัมภ์ต่างๆ เท่านั้น ยังมีงานศิลปะอีกจำนวนมากที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อแสดงถึงความไม่สงบสุขของบ้านเมือง ความไม่เป็นธรรมในสังคม สถานการณ์ทางการเมืองที่มีผลกระทบต่อประชาชนในวงกว้าง อีกประการหนึ่งก็คือศิลปินผู้สร้างงานศิลปะเหล่านี้ต้องการแสดงถึงความเป็นปฏิปักษ์และเข้ามาแทนที่งานศิลปะที่ถูกชื่นชมและทำตามความพึงพอใจของผู้อุปถัมภ์

ราว 2,600 ปีก่อนคริสตศักราช ย้อนกลับไปในสมัยอียิปต์ ที่ซึ่งมหาปิรามิดทั้งสามในเมืองกิเซห์ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นที่ฝังพระศพของฟาโรห์เคออปส์ ฟาโรห์เมนคัฟวร์ และฟาโรห์คูฟูร์หรือที่ชาวกรีกเรียกกันว่า เคออปส์ (Cheops) องค์ฟาโรห์ผู้ยิ่งใหญ่เหล่านี้ได้เกณฑ์คนงานนับแสนคนเพื่อการก่อสร้าง แม้ว่าคนงานเหล่านี้จะไม่เต็มใจนักก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งปิรามิดของเคออปส์ซึ่งมีขนาดใหญ่ที่สุด โดยกินเนื้อที่ประมาณ 13 เอเคอร์ ใช้จำนวนก้อนหินราว 2.3 ล้านก้อน ในขณะที่ก้อนหินทุกก้อนต้องใช้ค้อนและลิ้มไม้ในการสกัด และลำเลียงขึ้นไปโดยใช้แรงงานคนทั้งสิ้น เชื่อกันว่าการสร้างปิรามิดนี้ นอกจากสร้างขึ้นเพื่อเป็นสถานที่ในการฝังพระศพแล้ว ยังเกิดขึ้นจากความต้องการของฟาโรห์ที่ปรารถนาจะแสดงออกถึงความภูมิใจ เกียรติยศและชื่อเสียงของตนเองอีกด้วย ดังที่ฟาโรห์องค์หนึ่งเคยกล่าวไว้ว่า “ชื่อของข้าจะต้องไม่มีวันถูกลืม และอนุสาวรีย์ของข้าจะคงทนถาวรไปชั่วลูกชั่วหลาน ไม่ว่าจะเกิดสงคราม การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองหรือความหายนะทางธรรมชาติก็ตาม”

ในยุคที่อาณาจักรโรมันเป็นจักรวรรดิโลกนั้นก็มีผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขทางการเมืองบางประการ จักรวรรดิโรมันเข้าใจถึงความจำเป็นทางการเมืองในการเฉลิมฉลองกับความสำเริงยามที่ตนเองรบชนะชนชาติอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานประติมากรรมองค์จักรพรรดิออกัสตัส (Augustus) โดยมีหลักฐานที่เชื่อได้ว่า ออกัสตัสคิดว่าตัวเองนั้นสืบเชื้อสายโลหิตและ

เป็นตัวแทนของพระเจ้าที่สถิตลงมายังโลกใบนี้ เขาจึงต้องการให้งานประติมากรรมเหมือนของตัวเองนั้น มีลักษณะเหมือนพระเจ้า ศิลปินในยุคนี้จึงต้องแกะสลักประติมากรรมเหมือนขึ้นนั้นตามความปรารถนาของออกัสตัส โดยมีจุดประสงค์ก็เพื่อให้ชาวโรมันรู้สึกถึงพลังอำนาจและความมั่นคงในจักรวรรดิโรมันที่จะยั่งยืนสืบไป

ในโลกของศิลปะช่วงศตวรรษที่ 19 จากการเคลื่อนไหวของศิลปะลัทธิเรียลลิสม์หรือลัทธินิยม ผู้อุปถัมภ์ศิลปะเริ่มมีอิทธิพลครอบงำต่อศิลปะลดน้อยลง ตัวศิลปินผู้สร้างสรรค์กลับมีบทบาทมากขึ้น เพราะศิลปินเริ่มให้ความสำคัญกับการสะท้อนความเป็นจริงของสภาพสังคมในขณะนั้น โดเมียร์ (Honoré Daumier) สร้างผลงานการ์ตูนที่มีลักษณะวิพากษ์วิจารณ์การเมืองอย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวาดภาพการ์ตูนชื่อ “Murder in the Rue Transnonain” ทำให้ทางการฝรั่งเศสโกรธเป็นอย่างมาก (Gilbert, 1992 : 68 - 72) แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะทำให้โดเมียร์มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น แต่เขาก็ถูกการเมืองเล่นงานอย่างหนักจนแทบเอาชีวิตไม่รอดนอกจากนี้แล้วโดเมียร์ยังมีผลงานศิลปะชิ้นอื่นๆ อีกมากมายที่สะท้อนถึงปัญหาทางการเมืองและสภาพสังคมของฝรั่งเศส อย่างเช่น ภาพ “ผู้โดยสารชั้นสาม (The Third Class Carriage)” และภาพ “ห้องผู้โดยสารชั้นหนึ่ง (Interior of a First Carriage)” ซึ่งเป็นภาพที่ต้องการเสียดสีสังคม โดยแสดงการเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างทางชนชั้นของสังคมอย่างชัดเจน

ช่วงเวลาเดียวกันนี้ ศิลปินอีกคนหนึ่งที่สร้างสรรค์งานศิลปะที่สะท้อนสังคมการเมืองในขณะนั้น และได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำของศิลปะลัทธิเรียลลิสม์ก็คือ คูเบต์ (Gustave Courbet) เขาประกาศไว้ว่า “ศิลปินจะต้องเขียนในสิ่งที่ตนเองเห็นเท่านั้น ศิลปะไม่ใช่สิ่งที่วาดกันขึ้นตามจินตนาการในตัวศิลปิน ศิลปะเป็นเรื่องของการแสดงออกตามที่ตาเห็นจริงๆ” คำประกาศดังกล่าวนี้เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญอีกจุดหนึ่งของแนวทางของศิลปะที่สะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคมการเมือง ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคม แม้ว่าในช่วงแรกผลงานของเขาจะถูกนักวิจารณ์และคณะกรรมการศิลปะของทางราชการมองว่าหยาบกระด้างและไร้สุนิยม แต่ได้รับการยอมรับจากประชาชนเป็นจำนวนมากในยุคนั้น

อันที่จริงแล้วราวหนึ่งศตวรรษก่อนหน้าศิลปะลัทธิเรียลลิสม์ มีศิลปินลัทธิโรแมนติคอย่าง ยูจีน เดอลาครัว (Eugene Delacroix) ผู้ซึ่งมีผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อรับใช้การเมืองของประชาชนอย่างตรงไปตรงมา จนได้รับการยอมรับว่าผลงานของเขาเปรียบเสมือนต้นแบบจิตรกรรมสากลที่มุ่งเน้นรับใช้การเมืองประชาธิปไตยของประชาชนในเวลาต่อมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานจิตรกรรมชื่อ “เสรีภาพนำประชาชน (Liberty Leading the People)” ซึ่งเป็นภาพที่นำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์ปฏิวัติใหญ่ในฝรั่งเศส (สันติสุข โสภณศิริ, 2546 : 62) นอกจากนี้แล้วก่อนหน้าลัทธิเรียลลิสม์เพียงไม่กี่ทศวรรษ มีศิลปินลัทธินีโอคลาสสิกคนหนึ่งที่ได้รับการขนานนามว่า “ศิลปินแห่งการปฏิวัติ” (The Painter of Revolution) ก็คือ ยาค หลุยส์ ดาวิด (Jacques Louis

David) เขานำตัวเองไปเกี่ยวข้องกับการเมืองในหลากหลายบทบาท โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบทบาทของจิตรกรผู้สะท้อนเรื่องราวทางการเมืองผ่านงานศิลปะ

ต่อมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) ศิลปินลัทธิคิวบิสม์ได้สร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่น่าเสนาถเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองในประเทศสเปน ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตัวเอง เขาได้สร้างผลงานจิตรกรรมโดยใช้โครงสีแบบเอกรงค์ (monochromatic) ชื่อภาพว่า “เกอนีแคว” (Guernica) วาดขึ้นในปี ค.ศ. 1937 เพื่อเป็นการอุทิศให้กับสงครามกลางเมืองที่กองทัพฟาสซิสต์ของนายพลฟรังโกกระทำต่อบ้านเกิดของเขา ปิกัสโซต้องการนำเสนอถึงมุมมองในการต่อต้านสงครามอันโหดร้ายนี้ ขณะที่สร้างผลงานชิ้นนี้เขาอาศัยอยู่ในปารีส ซึ่งเขาหวังว่าผลงานของเขาจะกลับคืนไปติดตั้งที่ประเทศสเปนเพื่อเป็นสมบัติถาวรของชาวสเปน แล้วความหวังของเขาก็เป็นจริงเมื่อผลงานชิ้นนี้ถูกส่งมอบให้รัฐบาลสเปนในปี ค.ศ. 1981 (วินทร์ เลียววาริณ. 2549 : 54)

### 3.2 ความหมายและลักษณะของศิลปะกับการเมือง

ศิลปะกับการเมือง หมายถึง ความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างศิลปะกับการเมืองทั้งในทางตรงและทางอ้อม โดยมีความอิสระและเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน รวมถึงการมีปัจจัยทางการเมืองที่ส่งผลให้เกิดศิลปะรูปแบบและลัทธิต่างๆ ขึ้น แต่การนำเสนอผลงานศิลปะนั้นๆ จะไม่ยอมรับการถูกครอบงำทางความคิดจากการเมือง

อย่างไรก็ตามการเมืองนั้นถือเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อประชาชนทุกคน ไม่เว้นแม้แต่ศิลปินวาดภาพ โดยทุกคนจะมีส่วนร่วมกับการเมืองในสังคม เป็นทั้งผู้รับกระแสและสร้างกระแส รวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์ เสนอมุมมองที่มีความหลากหลายทางการเมืองไปพร้อมๆ กัน การเมืองมีอำนาจบังคับให้ผู้คนต้องกระทำสิ่งต่างๆ หรือยกเว้นกฎเกณฑ์ต่างๆ ได้ ด้วยระเบียบกฎหมายหรือข้อบังคับ ตามความพอใจของผู้มีอำนาจทางการเมือง โดยเชื่อกันว่าพวกเขาเท่านั้นที่มีความรู้ความสามารถในการปกครองและรักษาความมั่นคงของประเทศได้

ผลงานศิลปะนั้นถูกสร้างขึ้นจากศิลปินผู้รับรู้ความรู้สึก สถานการณ์และภาวะการครอบงำรูปแบบการดำรงชีวิตโดยการเมือง ดังนั้นเรื่องราวการนำเสนอของศิลปินนั้นจะเต็มไปด้วยการสะท้อนมุมมองและการนำเสนอแนวคิด ที่เกิดจากความกดดันจากธรรมชาติ ปัญหาสังคม และเศรษฐกิจ ความยากจนขั้นแค้นหรือการแบ่งชนชั้นในสังคม เป็นต้น ซึ่งถือได้ว่าการสะท้อนมุมมองเหล่านี้เป็นการต่อสู้ในทางการเมืองเช่นกัน อย่างไรก็ตามขึ้นอยู่กับจิตสำนึกของศิลปินแต่ละคน ด้วยว่าให้ความสำคัญกับภาวะความกดดันบีบคั้นเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

การเมืองนั้นสามารถส่งเสริมหรือจำกัดสิทธิในการแสดงออกทางผลงานศิลปะได้ ด้วยเหตุผลที่ศิลปิน ถูกกลืนหรือเสียดสีภาพในการสะท้อนปรากฏการณ์ทางการเมืองนี้เอง จึงทำให้ศิลปิน

หันไปแสดงออกทางรูปทรงนามธรรมมากกว่าที่จะให้ความสำคัญทางเนื้อหาเรื่องราว ซึ่งหากว่า เรื่องราวนั้นมีเนื้อหาที่สนับสนุนหรือสร้างภาพลักษณ์ให้กับผู้มีอำนาจหรือชีวิตสามัญธรรมดาทั่วไป ก็จะถูกปล่อยผ่านไปโดยไม่มีอะไรเกิดขึ้น ทำให้ศิลปะกลายเป็นสิ่งที่ไม่มีความเป็นแก่นสารจริงแท้ อิทธิพลทางการเมืองที่มีอยู่มากมายแต่ขาดความสมดุลนั้น ก็จะทำให้ศิลปะแขนงต่างๆ เกิดความ วุ่นวายสับสนได้เช่นกัน (ประสพ ลีเหมือดภัย. 2543 : 64 - 65)

### 3.3 ปัจจัยด้านการเมืองที่มีผลกระทบต่อศิลปะ

การสร้างสรรคผลงานของศิลปินนั้นเกิดจากแรงบันดาลใจหลายสิ่งหลายอย่างด้วยกัน เช่น ปัจจัยทางด้านปัญญา วิทยาศาสตร์ ประยุกต์วิทยา สังคมและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญซึ่งทำให้ศิลปินเกิดแรงบันดาลใจก็คือ ปัจจัยด้านการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศิลปะสมัยใหม่ที่ศิลปินสามารถแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระเสรีขึ้น ทำให้ศิลปินรู้สึกถึงความท้าทายทางความคิดมากขึ้น และมีการผสมผสานระหว่างแรงกระตุ้นและ แนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะตามแนวทางส่วนตัว

การเมืองมีผลกระทบต่อศิลปะทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม ผู้คนและตัวศิลปินที่ ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบันมีลักษณะของการปฏิสัมพันธ์สูง มีรูปแบบการตอบสนองต่อสังคม การเมืองที่กระตือรือร้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสังคมโลกที่นิยมความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งมีส่วน สำคัญอย่างยิ่งในการผลักดันและหล่อหลอมให้ผู้คนและตัวศิลปินสามารถวิพากษ์วิจารณ์สังคม การเมืองได้อย่างเปิดเผย ในส่วนของศิลปินนั้นจะใช้วิธีการนำเสนอเรื่องราว แสดงออกถึงการรับรู้ หรือมุมมองทางการเมืองนั้น ผ่านการสร้างงานศิลปะโดยใช้รูปแบบและเทคนิคตามความถนัดของ ตนเองในการนำเสนอ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2536 : 36 – 37) การแสดงออกทางความคิดทางการเมือง ผ่านงานศิลปะนี้ อาจเป็นการนำเสนอในลักษณะของการวิจารณ์ เยาะเย้ยถากถางหรือประชด ประชันก็ได้ ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างจิตสำนึกในตัวผู้คนที่อยู่ในสังคมหรือประเทศนั้นๆ ให้เกิดการ ตื่นตัวทางการเมือง และความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น

นอกจากนี้อาจกล่าวได้ว่าปัจจัยด้านการเมืองเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่มีผลต่อการกำหนด รูปแบบและแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะ ในหลายๆ ประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง พบว่า การเมืองส่งผลต่อประชาชนและศิลปินอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทั้งนี้เนื่องจากอำนาจ อิทธิปไตยส่วนใหญ่อยู่ในมือของประชาชน ศิลปินก็จะสามารถผลิตงานศิลปะที่มีความอิสระทาง ความคิด เพื่อสะท้อนถึงบริบททางสังคมที่ให้ความสำคัญกับความเป็นประชาธิปไตย ในทาง ตรงกันข้าม เมื่อสังคมตกอยู่ภายใต้อำนาจรัฐเผด็จการ ไม่มีความเป็นประชาธิปไตย ผู้คนและ ศิลปินที่อยู่ในสังคมนั้นก็ไม่สามารถแสดงออกทางความคิด มุมมองทางการเมืองและสังคมได้ อย่างอิสระเสรี ศิลปินผู้ตกอยู่ภายใต้บริบทดังกล่าวนี้จึงมักนำเสนอแต่ภาพการปฏิวัติ ภาพของผู้

ชนะและผู้มีอำนาจทางการเมืองในขณะนั้น อย่างไรก็ตามในปัจจุบันนี้ได้คลี่คลายความรู้สึกนึกคิดและเสรีภาพได้เปิดกว้างมากขึ้นกว่าในสมัยก่อนอย่างเห็นได้ชัด

การเมืองเป็นการปกครองที่มีลักษณะของการใช้อำนาจและการออกนโยบายจากบนลงล่าง จึงเสมือนกับมือทิพย์และผลกระทบกับศิลปะอยู่ในที่ ดังนั้นศิลปะจึงไม่สามารถหลุดพ้นจากอิทธิพลและผลกระทบจากการเมืองได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากศิลปินก็คือประชาชนคนหนึ่งที่ยังต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมนั้นๆ ซึ่งมีการเมืองการปกครองเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ภายใต้เงื่อนไขทางการเมืองและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคมของการอยู่ร่วมกัน ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้เงื่อนไขต่างๆ ทางการเมืองมีผลกระทบต่อการสร้างสรรคงานศิลปะ ซึ่งทำให้ศิลปินเกิดแนวคิด รูปแบบและวิธีการนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป (ประสพ ลีเหมือดภัย. 2543 : 66 - 67)

#### 4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแอนดี้ วอร์ฮอล

##### 4.1 ประวัติและผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1928 ที่เมืองพิตสเบิร์ก รัฐเพนซิลเวเนีย เขาเกิดขึ้นในครอบครัวชนชั้นกรรมาชีพที่อพยพมาจากประเทศสโลเวเนียในปัจจุบัน หลังจากการตายของปู่และย่า พ่อและแม่ของเขาจึงอพยพถิ่นฐานมาตั้งรกรากในประเทศสหรัฐอเมริกา เขาศึกษาศิลปะที่สถาบันเทคโนโลยีคาร์เนจี (Carnegie Institute of Technology) ในเมืองพิตสเบิร์ก หลังจากจบการศึกษาในปีค.ศ. 1949 เขาจึงย้ายไปมหานครนิวยอร์ก วอร์ฮอลเป็นศิลปินคนสำคัญและถือได้ว่าเป็นสีสันให้กับวงการป๊อปอาร์ต ด้วยผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง มีความชัดเจนและตรงไปตรงมา ประกอบกับความที่เขาเป็นคนที่ชอบโฆษณาตัวเองคล้ายกับชัลวาดอร์ ดาลี ศิลปินในกลุ่มลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้ตัวเขาเป็นที่รู้จักในวงการศิลปะอย่างกว้างขวาง

ชีวิตในวัยเด็กนั้นวอร์ฮอลฝันว่าเขาต้องการมีชื่อเสียงเหมือนกับนักการเมืองและดาราภาพยนตร์ หรืออย่างน้อยที่สุดเขาต้องการมีชื่อเสียงเหมือนกับซูเปอร์ฮีโร่ในหนังสือการ์ตูนที่เขาชื่นชอบ อย่างป๊อปปายส์ (Popeye) ดิค เทรซี่ (Dick Tracy) และซูเปอร์แมน (Superman) เขาเริ่มต้นการทำงานด้านพาณิชย์ศิลป์ ด้วยการเป็นนักโฆษณา นักออกแบบและนักตกแต่งดิสเพลย์หน้าร้านตามห้างสรรพสินค้าในกรุงนิวยอร์ก หลังจากนั้นเขาก็ได้สร้างผลงานศิลปะเขาตนเองไปด้วย โดยช่วงแรกนั้นเขามักวาดฮีโร่ในการ์ตูนที่เขาหลงใหล แต่เขาก็พบว่ารูปแบบนั้นใกล้เคียงกับผลงานของรอย ลิชเชนส์ไตน์ (Roy Lichtenstein) ศิลปินป๊อปอาร์ตผู้โด่งดังคนหนึ่งในขณะนั้น เขาจึงมองว่าหากเขาต้องการโด่งดังมีชื่อเสียง เขาจำเป็นต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง เพื่อนสาวคนหนึ่งของวอร์ฮอลจึงแนะนำว่า เขาควรสร้างสรรค์งาน



ศิลปะจากอะไรก็ได้ที่เขาต้องการมากที่สุด ดังนั้นในปี ค.ศ. 1961 เขาจึงเริ่มต้นด้วยการวาดภาพ ทัศนียภาพดอลล่าห์สหรัฐ โดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน (Koster. 2006 : 157) หลังจากผลงานชิ้นนี้ถูกนำไปแสดงในแกลลอรี่ ทำให้ชื่อเสียงของเขาเริ่มเป็นที่รู้จักในหมู่นักวิจารณ์และศิลปินมากยิ่งขึ้น

หลังจากนั้นวอร์ฮอลเริ่มสร้างสรรค์ผลงานชุดใหม่ในทันที คือ ภาพกระป๋องซูปของบริษัทแคมเบลล์ เขาแสดงผลงานชิ้นนี้ในช่วงเดือนกรกฎาคมถึงเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1962 โดยในภาพนั้นเขาจัดองค์ประกอบให้ซูปเหล่านี้เรียงซ้ำๆ กันอย่างเป็นระเบียบ คล้ายกับที่ซูปกระป๋องเหล่านี้ถูกวางเรียงกันในซูปเปอร์มาร์เก็ต เขาเลือกที่จะแสดงงานที่เฟอรัสแกลลอรี่ ซึ่งถือเป็นแหล่งที่ศิลปินป๊อปอาร์ตชอบนำผลงานมาแสดง การจัดแสดงงานครั้งนี้วอร์ฮอลต้องการปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งของธรรมดาทั่วไปกับภาพพจน์ที่มีรูปแบบตายตัวของมัน นอกจากนี้เขายังต้องการเปรียบเทียบระหว่างแกลลอรี่งานศิลปะกับซูปเปอร์มาร์เก็ต และระหว่างการขายงานศิลปะกับการขายอาหาร เขาให้ความสำคัญกับสภาพสังคมต่างๆ กับเนื้อหาในงาน เนื่องจากเนื้อหาในงานก็คือการสะท้อนปรากฏการณ์ต่างๆ ของสภาพสังคมนั่นเอง

ภาพผลงานกระป๋องซูปแคมเบลล์ วอร์ฮอลต้องการแสดงมุมมองว่าสังคมอเมริกันที่มีวัฒนธรรมบริโภคนิยมนั้นเป็นสิ่งที่ยอดเยี่ยม ดังที่เขาเคยแสดงทรรศนะไว้ว่า ผู้ที่รวยที่สุดคือของแบบเดียวกับผู้บริโภคนิยมที่จนที่สุด ชาวอเมริกันทั่วไปสามารถที่จะดูโทรทัศน์และดื่มโค้ก ในขณะที่เดียวกันประธานาธิบดีของพวกเขาที่ดื่มโค้กเช่นกัน อลิซาเบธ เทย์เลอร์ (Elizabeth Taylor) นักแสดงผู้ยิ่งใหญ่ก็ดื่มโค้กเช่นเดียวกับชาวอเมริกันทั่วไป โค้กก็คือโค้ก แม้ว่าคุณจะมีเงินมากมายแค่ไหนก็ตาม คุณก็ไม่สามารถหาซื้อโค้กที่มีรสชาติดีกว่านี้ได้ (Honnet. 2004 : 88) ด้วยกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรมที่สามารถผลิตสินค้าภายใต้มาตรฐานเดียวกันได้เป็นจำนวนมาก ทำให้วอร์ฮอลมีแนวคิดที่ว่าอันที่จริงแล้วศิลปะก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงวัฒนธรรมบริโภคนิยมได้เช่นกัน ศิลปะก็เหมือนกับสินค้าอุปโภคบริโภค ดังนั้นเขาจึงตั้งสตูดิโอผลิตงานศิลปะที่มีแนวทางผลิตคล้ายกับกระบวนการผลิตสินค้าทางอุตสาหกรรมขึ้นมา

จากแนวคิดข้างต้นนี้ ทำให้วอร์ฮอลเรียกสตูดิโอของตัวเองว่า โรงงาน (Factory) ในปี ค.ศ. 1963 นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของเขา หลังจากที่เขาก่อตั้งโรงงานดังกล่าวในนิวยอร์ก เขามีกลุ่มเพื่อนและผู้ช่วยมากมายในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เขาสามารถผลิตผลงานศิลปะได้อย่างมากมายหลายประเภท ทั้งงานพิมพ์ซิลค์สกรีน จิตรกรรม ประติมากรรมและถ่ายภาพยนตร์ โดยตัวเขาเองนั้นมองว่า เขาเปรียบเสมือน “เครื่องจักรกล” ที่ไม่แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกใดๆ ทั้งสิ้น และเป็นแค่เครื่องจักรกลที่ผลิตผลงานศิลปะในโรงงาน (Gilbert. 1992 : 232) นอกจากนี้วอร์ฮอลได้ให้แนวคิดอีกว่า “ทุกๆ คนสามารถสร้างผลงานศิลปะได้เหมือนกับเขา ถ้าหากพวกเขาหันมาใช้เทคนิคการพิมพ์เหมือนที่เขาใช้ ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ตัดสินได้ว่าผลงานศิลปะชิ้นนั้นเป็นของคนใด

คนหนึ่ง” ช่วงชีวิตของวาร์ฮอลในขณะนั้นนับเป็นช่วงเวลาทองของเขา ผลงานของเขาได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการในตลาดการค้าศิลปะเป็นอย่างมาก ภายในระยะเวลาเพียงสองปี เขาสามารถผลิตผลงานศิลปะออกมาได้ถึง 2,000 ชิ้น

นอกจากวาร์ฮอลจะชอบนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสังคมทุนนิยม บริโภคนิยม และอิทธิพลของสื่อมวลชนแล้ว เขายังชอบนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับจิตสำนึกด้านจริยธรรม และมุมมองความคิดทางการเมืองอีกด้วย อย่างเช่น การต่อต้านสีผิว เขาใช้ภาพถ่ายเหตุการณ์ฆ่าล้างล้างพวกคนผิวดำในรัฐแอละแบมา (Alabama) ภาพนักโทษที่ถูกลงโทษให้ประหารชีวิตบนเก้าอี้ไฟฟ้า รวมถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงด้านต่างๆ ในสังคมขณะนั้น เช่น ภาพแจ็กกี้ เคนเนดี ซึ่งเป็นภรรยาของอดีตรัฐมนตรีต่างประเทศจอห์น เอฟ. เคนเนดี ภาพใบหน้าของมาริลิน มอนโร ดารานักแสดงสาวผู้ซึ่งเปรียบเหมือนสัญลักษณ์แห่งความเซ็กซี่ โดยวาร์ฮอลใช้วิธีการนำภาพต่างๆ เหล่านี้มาจัดวางองค์ประกอบที่ซ้ำๆ ซากๆ ตามที่เขาชอบ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี.2528 : 376)

เมื่อปีค.ศ. 1985 – 1986 แอนดี้ วาร์ฮอลและฌอง มิเชล บาสควีท (Jean – Michel Basquiat) ได้จัดนิทรรศการร่วมกัน โดยเป็นผลงานสามมิติที่ศิลปินทั้งสองคนนี้ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ขึ้นมา ชื่อว่า กระสอบทรายทั้งสิบ (Ten Punching Bags) เป็นภาพพระพักตร์ของพระเยซูที่ถูกวาดด้วยลายเส้นสีดำบนผ้าใบสีขาวที่ถูกเย็บให้มีลักษณะเหมือนกระสอบทราย โดยรอบพระพักตร์ของพระองค์นั้นเต็มไปด้วยคำว่า Judge ผลงานนี้ได้ถูกนำมาจัดแสดงที่ Andy Warhol Museum ในเมืองพิตส์เบิร์ก ส่วนผลงานอีกชิ้นคือ พระกระยาหารมื้อสุดท้าย (The Last Supper) เขาใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนบนผ้าใบที่เขาถนัด เขาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นในปีค.ศ. 1986 โดยถูกติดตั้งอยู่ที่ชั้นสี่ของพิพิธภัณฑ์เดียวกัน (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545 : 276) อย่างไรก็ตาม ในช่วงบั้นปลายของชีวิต เขาผลิตผลงานศิลปะเพียงไม่กี่ชิ้น โดยผลงานชิ้นสุดท้ายของเขาคือผลงานชุดภาพเหมือน เลนิน (Lenin) และภาพเหมือนตัวเอง (self portrait)

วาร์ฮอลได้เสียชีวิตลงวันที่ 22 กุมภาพันธ์ ปีค.ศ. 1987 ซึ่งเป็นผลจากการผ่าตัด รวมอายุได้ 58 ปี หลังจากสื่อต่างๆ นำเสนอข่าวการเสียชีวิต ผลงานของเขาเป็นที่ต้องการของนักสะสมงานศิลปะเป็นอย่างมาก ทำให้ราคาผลงานเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณ มีการจัดแสดงนิทรรศการและผลงานของเขาในพิพิธภัณฑ์หลายแห่ง ทั้งนี้เพื่อเป็นการรำลึกถึงยอดศิลปินป๊อปอาร์ตผู้นำเสนอแนวทางศิลปะแบบใหม่ๆ ให้กับวงการศิลปะและสังคม ร่างของวาร์ฮอลถูกฝังไว้ที่ St. John the Baptist Byzantine Catholic Cemetery ทางตอนใต้แถบชนบทของเมืองพิตส์เบิร์ก ซึ่งเป็นบ้านเกิดของตัวเอง

ลำดับเหตุการณ์สำคัญของแอนดี้ วอร์ฮอล ซึ่งฮอนเนฟ (Honnet. 1988 : 94 -95 อ้างถึงใน กิตติพันธ์ ปาลโมกซ์. 2547 : 22 - 23) ได้เขียนเรียบเรียงไว้ ดังนี้

- 1928 – 1931 วอร์ฮอลเกิดระหว่างปีดังกล่าวนี้ เขากล่าวว่าไบแจ็งเกิดที่ระบุว่าเขาเกิดเมื่อปี 19030 นั้นเป็นของปลอม ชื่อเดิมของเขาคือ แอนดรูว์ วาร์โฮลา (Andrew Warhola) รัฐเพนซิลเวเนีย พ่อของเขาชื่อ อองเดรจ วาร์โฮลา (Ondrej Warhola) เป็นคนงานก่อสร้างและกรรมกรในเมืองแร่ ส่วนแม่ของเขาชื่อ จูเลีย (Julia) ในปี ค.ศ. 1912 พ่อของเขาอพยพจากประเทศเชโกสโลวาเกีย (ชื่อในขณะนั้น) มายังประเทศสหรัฐอเมริกา ประมาณ 9 ปีต่อมาแม่ของเขาจึงอพยพตามมา เขาเป็นลูกคนกลาง โดยมีพี่ชายหนึ่งคนและน้องชายอีกหนึ่งคน
- 1942 บิดาของเขาถึงแก่กรรม หลังจากป่วยหนักอยู่ถึง 3 ปี
- 1945 จบชั้นไฮสคูล
- 1945 – 1949 ศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีคาร์เนจี ในเมืองพิตสเบิร์ก จากการที่เขาเรียนไปและทำงานไปด้วย ทำให้เขาได้พบกับฟิลลิป เฟอร์ลิสทิน และได้ทำงานในห้างสรรพสินค้าในช่วงปิดเทอมหน้าร้อน
- 1949 ในเดือนมิถุนายน เขาศึกษาจบปริญญาตรี ด้านจิตกรรมและย้ายไปตั้งรกรากที่มหานครนิวยอร์ก ทำงานด้านพาณิชย์ศิลป์ให้กับนิตยสารอย่างไวด์ (Vogue) และฮาร์เปอร์ บาซ่า (Harper's Bazaar) วาดภาพโฆษณาชิ้นแรกให้กับบริษัทรองเท้าชั้นนำชื่อ ไอ. มิลเลอร์ (I. Miller) และในปีเดียวกันนี้เขาเริ่มตกแต่งดีสเพลย์หน้าร้านให้กับบอนวิท เทลเลอร์ (Bonwit Teller) และได้เปลี่ยนชื่อให้สั้นลงเป็นแอนดี้ วอร์ฮอล
- 1952 แสดงนิทรรศการเดี่ยวเป็นครั้งแรกที่ฮิวโก้แกลลอรี่ในนิวยอร์ก
- 1953 – 1955 ออกแบบจากละครนอกบรอดเวย์ ย่อมผมเป็นสีฟางซึ่งกลายเป็นภาพที่ทำให้ทุกคนจดจำเขาได้จนกระทั่งวันที่เขาเสียชีวิต เขาย้ายไปอยู่บ้านที่เล็กซิงตัน (Lexington) พร้อมกับแม่ของเขาและแมวอีกหลายตัว
- 1954 แสดงนิทรรศการกลุ่มเป็นครั้งแรกที่ลอฟต์แกลลอรี่ (Loft Gallery) ในนิวยอร์ก
- 1956 แสดงนิทรรศการเดี่ยวภาพวาด Boy book ที่บอดลีย์แกลลอรี่ (Bodley Gallery) แสดงภาพ Golden Shoes ที่ถนนเมดิสัน จากนั้นเขามีโอกาสได้ท่องเที่ยวไปรอบโลก แต่เมืองที่สร้างแรงบันดาลใจให้เขามากที่สุดคือเมืองฟลอเรนซ์ ภาพวาดของเขาได้เข้าร่วมแสดงในงาน “Recent

- Drawing USA” ที่พิพิธภัณฑ์แห่งศิลปะสมัยใหม่ในนิวยอร์ก (Museum of Modern Art) นอกจากนี้เขายังได้รับรางวัลจากงาน 35<sup>th</sup> Annual Art Directors’ Club Award ด้วยผลงานโฆษณาของทำมิลเลอร์ของเขา
- 1957 ได้รับเหรียญในฐานะศิลปินโฆษณางาน (commercial artists) อันทรงเกียรติ จาก Art Directors’ Club
- 1960 เริ่มวาดภาพจากหนังสือการ์ตูนเป็นครั้งแรก (ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่ รอย ลิชเทนสไตน์ ใช้ภาพการ์ตูนในงานเช่นกัน) และภาพวาดขวดโค้กสองภาพแรก
- 1962 วาร์ฮอลเริ่มวาดภาพบนผืนผ้าใบด้วยภาพกระป๋องซูปแคมเบลล์ และภาพธนบัตรดอลลาร์ ซึ่งภาพแรกที่เขาใช้วิธีซิลค์สกรีนมีต้นแบบเป็นดารานักแสดงของฮอลลีวูด เออร์วิง บลูม (Irving Blum) จากฟิรูส แกลลอรี่ ได้ทำการเปิดแสดงผลงานภาพกระป๋องซูปแคมเบลล์ทั้งหมด 36 ชิ้น และได้ซื้อผลงานที่จัดแสดงทั้งหมดไว้เอง
- วาร์ฮอลได้ร่วมแสดงผลงานศิลปะปะป้อปอาร์ตครั้งสำคัญที่สุดคือ “The New Realists” ที่ซิดนีย์ เจนีส แกลลอรี่ (Sidney Jenis Gallery) ในนิวยอร์ก จากนั้นมีการแสดงผลงานจิตรกรรมเดี่ยวครั้งแรกที่เอลดีเนอร์ วอร์ด สเตเบิล แกลลอรี่ (Eleanor Wards Stable Gallery) ที่นิวยอร์ก เช่นกัน วาร์ฮอลเริ่มสร้างสรรค์ผลงานชุดจากข่าวอื้อฉาวต่างๆ เช่น Car Crash, Suicide and Electric Chair
- ห้องใต้ดินที่เขาเช่าอยู่นั้น เปรียบเสมือนทั้งบ้านและสถานที่ทำงาน ซึ่งเขาเรียกมันว่า “โรงงาน” โดยมีกลุ่มเพื่อนศิลปินหนุ่มไฟแรงมาเป็นผู้ช่วยในการผลิตงานศิลปะ ทีมงานทุกคนนี้จะรับผิดชอบในส่วนของการพิมพ์ รวมถึงการทำงานต่างๆ ในทุกขั้นตอนของการสร้างสรรค์ โดยระหว่างปี ค.ศ. 1962 ถึง 1964 เขาได้สร้างผลงานออกมาทั้งหมดถึง 2,000 ชิ้น
- 1963 วาร์ฮอลมีความสนิทสนมกับเจอร์ราด มาลังกา (Gerard Malanga) ผู้ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นผู้ช่วยของเขาในการสร้างภาพยนตร์ใต้ดินเรื่องแรก ชื่อว่า Sleep (ความยาว 6 ชั่วโมง) และ Empire (ความยาว 8 ชั่วโมง) โดยในปีต่อมาเขาสร้างภาพยนตร์ถึงกว่า 75 เรื่อง
- 1964 แสดงนิทรรศการเดี่ยวเป็นครั้งแรกในทวีปยุโรปที่ซ็องนาบองแกลลอรี่ (Sonnabend) สาขาปารีส ส่วนภาพที่เขานำมาแสดงนั้นเป็นภาพดอกไม้ จากนั้นเขาแสดงผลงานอีกชุดหนึ่งคือ Thirteen Most Wanted Man ที่

- New York State Pavillion โดยวาดขึ้นเพื่อสะท้อนเรื่องราวทางการเมือง  
ในขณะนั้น อย่างเช่น ภาพ “การฆ่าสังหาร” นอกจากนี้แล้วเขายังได้เริ่ม  
สร้างผลงานด้านประติมากรรมเป็นครั้งแรกอีกด้วย เช่น กล้องบรรจุ  
ภัณฑ์บริลโล (Brillo) ไฮซ์ (Heinz) และเดล มอนเต (Del Monte)
- 1965 แสดงเดี่ยวในพิพิธภัณฑน์เป็นครั้งแรกที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute  
of Contemporary Art) ในเมืองฟิลาเดเฟีย ต่อมาสื่อต่างๆ ลงข่าวว่า เขา  
เลิกทำงานด้านวาดภาพ โดยหันมาให้ความสนใจอย่างจริงจังกับการ  
ผลิตภาพยนตร์แทน และได้รู้จักกับวงดนตรีร็อกชื่อ เวลเว็ต อันเดอร์  
กราวน์ (Velvet Underground)
- 1966 – 1968 วาร์ฮอลยังคงสร้างภาพยนตร์โดยร่วมมือกับวงเวลเว็ต อันเดอร์กราวน์  
ส่วนโรงงานของเขานั้นได้ย้ายไปยังตึกใหม่
- 1968 แสดงนิทรรศการที่พิพิธภัณฑน์ในยุโรปเป็นครั้งแรกที่ Moderna Museet  
ในกรุงสต็อกโฮล์ม และในวันที่ 3 มิถุนายน วาร์ฮอลถูกวาเลอรี โซลานิส  
(Valerie Solanis) สมาชิกของ S.C.U.M. (Society for Cutting Up Men  
- สมาคมจำกัดประชากรเพศชาย) ลอบยิง จึงทำให้เขาได้รับบาดเจ็บ  
สาหัส
- 1969 เป็นบรรณาธิการหนังสือ Interview ฉบับปฐมฤกษ์
- 1969 – 1972 ในช่วงเวลานี้ วาร์ฮอลสร้างผลงานเพียง 2 – 3 ชิ้นเท่านั้น โดยเป็น  
ภาพวาดเพื่อนศิลปินและเจ้าของแกลลอรี่
- 1972 เขาเริ่มกลับมาวาดภาพอีกครั้งด้วยภาพชุด “เหมาเจ๋อตุง” และได้จัด  
แสดงผลงานที่พิพิธภัณฑน์เคิสท์ (Kunst Musuem) ในเบเซิล
- 1975 พิมพ์หนังสือ The Philosophy of Andy Warhol (From A to B and  
Back Again)
- 1976 สร้างผลงานภาพชุด The Skull, Hammer และ Sickie รวมถึง  
ภาพเหมือนบุคคลผู้นำอินเดียแดง Russel Means และได้แสดงผลงาน  
ของเขาทั้งหมดที่ Wurttembergischer Kunstverein ณ เมืองสตุ๊ตการ์ต
- 1977 สร้างสรรค์ผลงานชุด 10 นักกีฬา (10 Athletes) และเปิดนิทรรศการ  
ศิลปะพื้นเมืองในพิพิธภัณฑน์ศิลปะสมัยใหม่ (Museum of Modern Art)  
ที่นิวยอร์ก
- 1978 เปิดแสดงผลงานของเขาทั้งหมดอย่างถาวรที่ Kunsthaus ในเมืองซูริค

- 1979 – 1980 จัดนิทรรศการภาพ “Portrait of Seventies” ที่พิพิธภัณฑ์วิทนีเย่ (New York Whitney Museum) ในนิวยอร์ก และสร้างสรรค์ผลงานภาพชุด “Reversals” และ “Retrospectives”
- 1980 ผลิตผลงานวิดีโอหลายชิ้น และออกฉายทางเคเบิลทีวีส่วนตัวชื่อ “Andy Warhol TV.” รวมถึงพิมพ์หนังสือ POPisms และ The Warhol 60s
- 1982 – 1986 แสดงผลงานภาพชุดก๊อปปี้โดยภาพชื่อ Myth และภาพชุด Oxidation ได้ถูกนำมาแสดงในนิทรรศการต่างๆ มากมาย นอกจากนี้ยังสร้างสรรค์ผลงานภาพที่มีแนวทางในการนำเสนอบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นหลัก อย่างเช่น ภาพเหมือนเกอเธ่ (Goethe) ภาพกำเนิดวีนิัส (The Birth of Venus) ของซานโดร บอตติเชลลี (Sandro Botticelli) ภาพคำประกาศ (The Annunciation) และ พระกระยาหารสุดท้าย (The Last Supper) ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Davinci) ภาพจอร์จกับมังกร (George and the Dragon) ของเปาโล ยูเซลโล (Paolo Uccello)
- 1986 ชุดภาพเหมือนเลนิน (Lenin) และภาพเหมือนของตนเอง ซึ่งถือเป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของเขา ก่อนที่เขาจะเสียชีวิต
- 1987 แอนดี้ วอร์ฮอล เสียชีวิตลงจากการผ่าตัด เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์

#### 4.2 การสร้างสรรค์ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล

การสร้างสรรค์ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ในภาพรวมนั้นเขาต้องการสะท้อนสภาพของสังคม และวิถีการดำเนินชีวิตของคนอเมริกันในขณะนั้นอย่างตรงไปตรงมา เนื่องจากในช่วงทศวรรษที่ 60 นั้น เป็นช่วงเวลาที่เหตุการณ์สำคัญมากมายที่มีอิทธิพลต่อสภาพสังคมและลักษณะการดำเนินชีวิตของคนอเมริกันเป็นอย่างมาก ทั้งระบบทุนนิยมที่ทำให้ประชาชนยึดถือเอาวัตถุเป็นที่ตั้ง ผลผลิตทางอุตสาหกรรมที่มีความก้าวหน้ามากขึ้น สินค้าอุปโภคบริโภคต่างหลั่งไหลเข้าสู่ตลาด ได้หล่อหลอมให้เกิดวัฒนธรรมบริโภคนิยมขึ้นในสังคม สื่อมวลชนที่เริ่มมีบทบาทต่อชีวิตชาวอเมริกัน รวมถึงภาวะสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทำให้แนวคิดทางการเมืองแบบเสรีนิยมเปิดกว้างขึ้น สภาพการณ์ดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นเนื้อหาเรื่องราวที่วอร์ฮอลหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

สำหรับแนวทางการสร้างสรรค์นั้น ในส่วนของงานด้านจิตรกรรมวอร์ฮอลนิยมใช้ทั้งภาพถ่ายและการพิมพ์เป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์ ส่วนงานประติมากรรมนั้นเขามักใช้วัสดุจริงและสิ่งที่เขาสร้างขึ้นใหม่ มาจัดวางเรียงกันเพื่อนำเสนอถึงเรื่องราวที่เขาต้องการแสดงออก เช่น กล้องบรรจุภัณฑ์บริลโล เขาสร้างขึ้นด้วยการซิลค์สกรีนลงไปบนแผ่นไม้เพื่อให้มีลักษณะ

เหมือนบรรจุกัณฑ์สินค้าประเภทนี้จริงๆ โดยเขาต้องการล้อเลียนสินค้าประเภทนี้ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามห้างสรรพสินค้า ร้านขายของชำ คนอเมริกันมีสินค้านี้เป็นเสมือนสิ่งสามัญประจำบ้าน เป็นต้น แนวทางดังกล่าวนี้คือแนวทางหนึ่งของศิลปะป๊อปอาร์ตที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะดาดา ซึ่งมักใช้วัสดุสำเร็จรูป (ready made) มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

**เกลซาร์ทเลอร์ และ โรเซนบลัม** ได้กล่าวถึงประเด็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล ไว้ดังนี้

เนื้อหาเรื่องราวที่วอร์ฮอลมักนำมาเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 หัวข้อใหญ่ คือ 1. อาหาร 2. เซ็กซ์ 3. ความตาย 4. ความมีเสน่ห์น่าหลงใหล เขาชอบใช้ภาพถ่ายและสื่อหลายๆ แบบมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างเช่น ภาพจากหนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และวิดีโอ เป็นต้น นอกจากนี้บางครั้งเขายังสร้างภาพด้วยตัวของเขาเอง อย่างตอนที่เขาใช้กล้องโพลาไรด์ของตัวเองถ่ายภาพบุคคลที่เขาจ้างมาที่โรงงานของตัวเอง นอกจากนี้วอร์ฮอลยังเป็นศิลปินที่ริเริ่มนำการพิมพ์ภาพโดยเทคนิคซิลค์สกรีน เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างงานวิจิตรศิลป์ในส่วนของงานสร้างภาพลายเส้น เขามักสกรีนภาพบนผ้าใบและบนกระดาษด้วยต้นแบบซิลค์สกรีนขึ้นเดียวกัน และด้วยเทคนิคซิลค์สกรีนนี้เองที่ทำให้ผู้คนจดจำผลงานของวอร์ฮอลได้ เนื่องจากเป็นเทคนิคที่สร้างความมีเอกลักษณ์ให้กับผลงานการสร้างสรรค์ของเขาเป็นอย่างยิ่ง (Geldzahler and Rosenblum. 1993 :16)

ในประเด็นเดียวกันนี้ **ฮอนเนฟ** ได้แสดงทรรศนะเอาไว้ว่า

วอร์ฮอล นิยมใช้เทคนิคการซิลค์สกรีนลงบนผ้าใบและสิ่งของต่างๆ ซึ่งวิธีการดังกล่าวนี้ทำให้เขาสามารถผลิตผลงานได้เป็นจำนวนมากตามที่เขาต้องการ และเป็นการตอบสนองถึงวัฒนธรรมการผลิตมวลรวมในขณะนั้น โดยทั่วไปแล้วเขามักสร้างภาพด้วยวิธีการนำภาพของวัตถุมาทำซ้ำๆ กันในผลงาน แล้วสร้างความแตกต่างให้กับวัตถุนั้นๆ ด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป อย่างเช่น ภาพกระป๋องซูปแคมเบลล์ที่เขานำกระป๋องมาวางเรียงซ้ำกัน แต่รสชาติซูปบนฉลากนั้นแตกต่างกันออกไป หรือในบางครั้งเขานำเสนอวัตถุที่มีลักษณะเดียวกันทั้งหมด แต่มีขนาดสัดส่วนที่แตกต่างกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ วอร์ฮอล พยายามผลิตผลงานที่ใช้วัตถุหรือมีเนื้อหาเดียวกันออกมาในหลายๆ รูปแบบ แม้ว่าเมื่อมีเหตุผลที่เชื่อถือได้ว่าเขาไม่ค่อยใส่ใจกับกระบวนการผลิตงานศิลปะของเขาเท่าใดนัก แต่เขาจะให้ความสำคัญกับการจัดวาง การใช้โทนสีและความสดของสี ที่จะต้องสร้างความแตกต่างให้กับผลงานแต่ละชิ้นได้ เขาต้องการให้งานของเขาดูเหมือนสินค้าอุตสาหกรรมที่สามารถผลิตได้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อตอบสนองถึงอุตสาหกรรมมวลผลิตที่กำลังเฟื่องฟูอย่างมากในขณะนั้น

และด้วยเอกลักษณ์การสร้างสรรค์เฉพาะตัวนี้ ทำให้ผลงานของเขาเปรียบเสมือนเป็นสิ่งประดิษฐ์  
ชิ้นใหม่ในโลกของศิลปะ (Honnet. 2005 : 55)

สอดคล้องกับที่ **เฉลิมภรณ์ ชูอรุณ** ได้อธิบายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานของแอนดี้  
วอร์ฮอล เอาไว้ว่า

แอนดี้ วอร์ฮอล เป็นศิลปินชั้นนำของป๊อปอาร์ตคนหนึ่งที่ชอบนำเอาจินตภาพของงาน  
โฆษณาไปเป็นหัวเรื่องในการสร้างงานจิตรกรรม เรื่องราวในผลงานของเขา ได้แก่ ขวดน้ำอัดลม  
กระป๋องซูป กล่องบรรจุภัณฑ์ และรูปเช็ทซีสตาร์มาริลิน มอนโร เป็นต้น ภาพ “ขวดโคคา - โคลาสี  
เขียว” และภาพ “กระป๋องซูปแคมเบลล์” เป็นตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจน เขาชอบใช้การจัดวาง  
วัตถุหรือรูปทรงให้มีลักษณะซ้ำๆ กัน โดยจะใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของวัตถุหรือรูปทรง  
นั้นเล็กน้อย วอร์ฮอลกล่าวว่า เขามองเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆ ในสภาพสังคมที่ล้อมรอบตัว  
เขา ซึ่งเป็นผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นโดยเครื่องจักร ที่สามารถผลิตรูปแบบซ้ำกันเป็นจำนวนมาก  
(เฉลิมภรณ์ ชูอรุณ. 2549 : 204)

นอกจากนี้ **จิระพัฒน์ พิตรปรีชา** ได้กล่าวถึงลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ  
แอนดี้ วอร์ฮอล เอาไว้ว่า

วอร์ฮอล ให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงจิตวิทยาในการรับรู้ ผลงานของเขามักแสดงถึง  
สภาพสังคมอเมริกันที่เจอกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทำให้กลายเป็นความชินชา ซึ่งเกิด  
จากสื่อมวลชนที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตชาวอเมริกัน นอกจากนี้งานเขายังชอบนำเสนอ  
เกี่ยวกับสังคมบริโภคนิยมของชาวอเมริกัน ดังนั้นเขาจึงนำภาพสินค้าอุปโภคบริโภค เช่น กล่อง  
บริลโล กล่องสบู่ และกล่องอาหารธัญพืช ฯลฯ มาใช้ในการสร้างงานศิลปะของเขา วอร์ฮอลมองว่า  
ตัวศิลปะเองไม่สามารถหนีจากค่านิยม ที่ศิลปะก็ถูกจัดให้เป็นสินค้าเช่นเดียวกับสินค้าอุปโภค  
บริโภคเหล่านั้น สติปัญญาของเขาจึงไม่แตกต่างจากโรงงานผลิตสินค้า ตัวศิลปินจึงกลายมาเป็นผู้  
เลือกจินตภาพที่ต้องการ แล้วส่งต่อไปยังผู้ช่วยผลิตผลงานศิลปะออกมาด้วยเทคนิคการซิลค์สกรีน  
ซึ่งคล้ายกับเทคนิคที่ใช้ในงานโฆษณา วอร์ฮอลจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าภาพและสีในผลงานจะออกมา  
เป็นอย่างไร แต่หากเกิดการผิดพลาดของเครื่องจักรในกระบวนการผลิตขึ้นมา เขาก็จะปล่อยให้มัน  
เป็นไปอย่างนั้น โดยไม่ใส่ใจแต่อย่างใด (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2545 : 339 - 340)

จากแนวคิดต่างๆ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของแอนดี้ วอร์ฮอล ข้างต้นนี้ ทำให้สรุป  
ได้ว่า แอนดี้ วอร์ฮอล เป็นศิลปินป๊อปอาร์ตที่นิยมหยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับการโฆษณาและสภาพ  
สังคมของชาวอเมริกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเมือง สิ่งอุปโภคบริโภค เพศ ความตาย ฯลฯ มาเป็น



หัวข้อในการสร้างงานศิลปะ ทั้งนี้เนื่องจากเขาสนใจในเรื่องของจิตวิทยาการรับรู้ของชาวอเมริกัน ซึ่งในชีวิตประจำวันนั้นเจอแต่ภาพโฆษณา สินค้าอุตสาหกรรม ภาพความรุนแรงต่างๆ ทางหนังสือพิมพ์ที่ซ้ำๆ กันจนทำให้เกิดความรู้สึกชินชาจนกลายเป็นเรื่องปกติ ส่วนทางด้านสื่อและเทคนิคที่วาร์ฮอลนิยมนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น เขามักนำสื่อหลากหลายชนิดมาใช้งาน เช่น ภาพถ่าย ภาพจากหนังสือพิมพ์และวัสดุสำเร็จรูป โดยใช้เทคนิคทางการพิมพ์อย่างซิลค์สกรีนมาเป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์

นอกจากนี้วาร์ฮอลชอบนำภาพหรือวัสดุมาจัดวางซ้ำกัน แล้วสร้างความแตกต่างด้วยการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ อย่างเช่น ภาพ”กระป๋องซูปแคมเบลล์” “มาริลิน มอนโร” และ “ขวดโคคา - โคลาสีเขียว” เป็นต้น เขาใช้การซ้ำกันในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อสื่อว่า ในสังคมบริโภคนิยมและวัฒนธรรมมวลผลิตนั้น ศิลปะถูกมองว่าไม่ต่างอะไรจากสินค้าอุปโภคบริโภคที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งผลผลิตเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นโดยเครื่องจักรที่สามารถผลิตซ้ำกันเป็นจำนวนมากได้ ดังนั้นวิธีการสร้างสรรค์และสถานที่ทำงานของเขานั้นมีรูปแบบเหมือนกับโรงงานผลิตสินค้า โดยว่ากันว่าวาร์ฮอลไม่ค่อยให้ความสำคัญกับกระบวนการผลิตเท่าใดนัก บางครั้งความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตเขาก็จะปล่อยให้เป็นไปอย่างนั้น อย่างไรก็ตามเขาจะให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบและการเลือกใช้สีมากกว่า

## 5. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์อาร์ต

### 5.1 ความหมายและความเป็นมาของคอมพิวเตอร์อาร์ต

คอมพิวเตอร์ อาร์ต หมายถึง ผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ในการสร้างผลงานศิลปะขึ้นมา โดยอาจเป็นภาพที่มีลักษณะเป็น 2 หรือ 3 มิติก็ได้ นอกจากนี้อาจเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวก็ได้เช่นกัน ใช้ระบบสัญญาณดิจิทัลในการโอนถ่ายข้อมูลเพื่อการนำเสนอในช่วงแรกมีเพียงการนำตัวอักษรมาสร้างเป็นรูปภาพเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากในช่วงเวลานั้นคอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้เพียงตัวอักษร ผู้สร้างคอมพิวเตอร์ต่างๆ ยังไม่เห็นความสำคัญในการประยุกต์ใช้งานด้านรูปภาพเท่าใดนัก แต่ให้ความสำคัญในเรื่องของการคำนวณทางวิทยาศาสตร์เป็นหลัก ต่อมาจึงได้มีผู้ทดลองและคิดค้นการแสดงผลภาพบนคอมพิวเตอร์ขึ้น ประกอบกับมีการพัฒนาอุปกรณ์มากมายที่ใช้ในการแสดงผลภาพ ทำให้คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานศิลปะมีความก้าวหน้าอย่างเห็นได้ชัด แตกต่างจากสมัยแรกอย่างชัดเจน (มงคล อัครวิทกรณ์. 2534 : 7)

ในส่วนของแหล่งกำเนิดของคอมพิวเตอร์อาร์ตนั้นมาจากรูปแบบของคอมพิวเตอร์กราฟิกซึ่งมุ่งเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ด้านพาณิชยศิลป์เป็นหลัก ในขณะที่คอมพิวเตอร์อาร์ตเน้นเรื่องของการนำเสนอด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของ

ตัวศิลปิน โดยมีสื่อกลางในการนำเสนอผ่านทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งลักษณะการใช้งานผ่านซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นก็เหมือนกับคอมพิวเตอร์กราฟิกนั่นเอง (สุธน วงศ์สุชาติ. 2549 : 35) ดังนั้นในการวิจัยนี้จึงขอกล่าวถึงความเป็นมาของคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจด้านความเป็นมาของคอมพิวเตอร์อาร์ต ดังนี้

ในปี ค.ศ. 1940 คอมพิวเตอร์จะแสดงผลภาพกราฟิกโดยใช้เครื่องพิมพ์ ซึ่งรูปภาพนั้นจะเกิดจากการใช้ตัวอักษรมาประกอบกัน ในปีค.ศ. 1950 สถาบันเทคโนโลยีแห่งแมสซาชูเซตส์ (MIT : Massachusetts Institute Technology) ได้พัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ Whirlwind ซึ่งใช้หลอดภาพแบบ CRT (Cathode Ray Tube) ในการแสดงผลแทนเครื่องพิมพ์ ทำให้การติดต่อระหว่างผู้ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์มีความรวดเร็วยิ่งขึ้น ในช่วงเวลาเดียวกันนี้เองกองทัพอากาศสหรัฐอเมริกาได้พัฒนาระบบ SAGE (Semi – Automatic Ground Environment) ทำให้สามารถแปลงสัญญาณเรดาร์ให้ปรากฏบนจอภาพได้ และเป็นระบบกราฟิกเครื่องแรกที่ใช้ปากกาแสงในการเลือกสัญลักษณ์บนจอภาพได้ ซึ่งในที่สุดกลายมาเป็นพื้นฐานของการพัฒนาระบบประสานงานกับผู้ใช้ด้วยกราฟิกหรือก๊วย (Graphic User Interface, GUI)

ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1950 – 1970 นั้น เป็นช่วงเวลาที่มีการวิจัยเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์มากมาย มีการพัฒนาระบบวาดเส้นให้สามารถกำหนดจุดบนจอภาพได้โดยตรง และสามารถสร้างรูปร่างและเชื่อมโยงจุดต่างๆ เข้าด้วยกันได้ ซึ่งกลายเป็นพื้นฐานในการออกแบบระบบต่างๆ เช่น การออกแบบระบบไฟฟ้าและการออกแบบเครื่องจักร จากการพัฒนาดังกล่าวนี้ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมมากขึ้นและมีราคาถูกลงเนื่องจากบริษัท IBM ได้ผลิตคอมพิวเตอร์ออกมาขายเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้จอภาพและฮาร์ดแวร์ของระบบคอมพิวเตอร์กราฟิกก็มีการลดลงอย่างรวดเร็ว ผู้ใช้ทั่วไปจึงสามารถหาซื้อได้และทำให้คอมพิวเตอร์กราฟิกเริ่มเป็นที่แพร่หลายไปในวงการต่างๆ มากขึ้นเป็นทวีคูณ (ไพศาล โมลิสกุลมงคล. 2550 : 2 - 4)

## 5.2 การประมวลผลเพื่อแสดงผลภาพ

ภาพที่เก็บอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น มีวิธีการประมวลผลเพื่อแสดงผลภาพอยู่ 2 รูปแบบด้วยกัน คือ การประมวลผลแบบเวกเตอร์ (vector) และการประมวลผลแบบบิตแม็บ (bitmap) ซึ่งวิธีการประมวลผลทั้ง 2 แบบนี้มีลักษณะการนำไปใช้ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ว่าต้องการนำภาพไปใช้แบบใด โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

- **การประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ (vector)** ภาพแบบเวกเตอร์สามารถสังเกตได้คือ จะต้องเป็นภาพลายเส้นที่วาดด้วยโปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น อย่างเช่นภาพวาดจากโปรแกรม Adobe Illustrator, Freehand หรือ CorelDraw เป็นต้น ภาพที่ได้จากการวาดจากโปรแกรมเหล่านี้เกิดจากการประมวลผลในรูปแบบเวกเตอร์ทางคณิตศาสตร์ ดังนั้นไม่ว่า

จะย่อหรือขยายขนาดภาพ จะไม่มีการแตกออกเป็นพิกเซล (pixel) หรือสูญเสียรายละเอียดแต่อย่างใด ทำให้ภาพมีความคมชัดสูง เป็นคุณสมบัติของโปรแกรมที่สร้างขึ้นมาเอง โดยจะเรียกภาพแบบนี้ว่าเป็นภาพแบบเวกเตอร์ การประมวลผลภาพแบบนี้เหมาะสำหรับงานที่ต้องการเน้นลายเส้น อย่างเช่น ภาพการ์ตูน โลโก้ รูปสินค้าและนามบัตร เป็นต้น

- **การประมวลผลภาพแบบบิตแม็บ (bitmap)** เป็นภาพที่เกิดจากการรวมตัวของเม็ดสีในพิกเซล (pixel) อย่างเช่น การตั้งค่าสีในโปรแกรม Adobe Photoshop นั้น เมื่อเปิดไฟล์งานใหม่ขึ้นมาตั้งค่าที่ 150 pixel/ inch หมายความว่า ใน 1 ตารางนิ้วจะมีเม็ดสีรวมตัวกันอยู่ 150 pixel เป็นต้น ดังนั้นหากผู้ใช้ต้องการภาพแบบบิตแม็บที่มีความละเอียดมากๆ นั้น จะต้องตั้งค่า resolution ของพิกเซลให้มาก อย่างไรก็ตามเมื่อมีการตั้งความละเอียดของภาพมากขึ้นเท่าใด ก็จะทำให้ขนาดของไฟล์ภาพใหญ่ขึ้นตามไปด้วย การประมวลผลภาพแบบบิตแม็บมักจะทำให้เกิดภาพที่เป็นภาพถ่าย ดังนั้นเมื่อขยายขนาดภาพเข้าไปใกล้ๆ จะเห็นภาพแตกออกเป็นเม็ดสีเหลี่ยม (pixel) เรียงตัวต่อกัน ทำให้ภาพที่ได้เบลอและไม่มีคมชัด

ภาพบิตแม็บและเวกเตอร์นั้นสามารถนำมารวมกันทั้งสองแบบไว้ในงานชิ้นเดียวกันได้ เนื่องจากการประมวลผลภาพทั้งสองแบบจะแยกกันอย่างอิสระ อย่างไรก็ตามผู้ใช้จะต้องคำนึงถึงลักษณะของงานที่ต้องการ และมีความเข้าใจถึงการสร้างภาพว่าภาพแบบใดควรใช้ภาพแบบเวกเตอร์หรือภาพแบบใดควรใช้ภาพแบบบิตแม็บ (ที่งานวิชาการ เอส. พี. ซี. บัณฑิต. 2547 : 25 - 28)

### 5.3 โมเดลสีและโหมดสีในคอมพิวเตอร์อาร์ต

ในงานศิลปะหรืองานออกแบบที่สร้างสรรค์บนคอมพิวเตอร์นั้น การทำความเข้าใจเรื่องของระบบสีในคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของโมเดลสีและโหมดสีนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เนื่องจากเกี่ยวข้องกับตรงกับการกำหนดคุณสมบัติที่ถูกต้องให้กับภาพและวัตถุในผลงาน รวมถึงช่วยให้เข้าใจถึงประเด็นทางเทคนิคที่อยู่เบื้องหลังวิธีการเลือกสีแบบต่างๆ ทำให้มีความเหมาะสมกับลักษณะการนำไปใช้

- **โมเดลสี (color model)** คือ วิธีการในการแทนค่าสีต่างๆ ที่มนุษย์สามารถมองเห็นในธรรมชาติ โดยจะแทนค่าสีเหล่านี้ด้วยตัวเลขที่สามารถวัดและประมวลค่าได้ โมเดลสีนี้มีอยู่หลายระบบ ซึ่งแต่ละระบบก็จะใช้ในกรณีที่แตกต่างกันออกไป เช่น RGB, CMYK, HSB และ Lab เป็นต้น ส่วนอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อยๆ คือ color space ซึ่งหมายถึง ระบบแยกย่อยจากโมเดลสีลงไปอีกชั้นหนึ่ง ในแต่ละระบบนั้นจะครอบคลุมช่วงสีที่แตกต่างกัน เช่น ในโมเดลสี RGB มีระบบย่อยลงไปอีกคือ Adobe RGB ซึ่งจะถูกนำมาใช้ในโปรแกรม Photoshop ส่วน sRGB จะใช้

ในโปรแกรมและอุปกรณ์ทั่วไปอย่าง จอภาพ สแกนเนอร์ หรือกล้องดิจิทัล โมเดลสีที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและออกแบบในคอมพิวเตอร์ มีดังนี้

**โมเดล RGB** เป็นระบบที่เกิดจากแนวคิดที่นำเอาแม่สีแสง 3 สีเข้าไว้ด้วยกัน คือ สีแดง (red) เขียว (green) และน้ำเงิน (blue) ซึ่งจะทำให้เกิดเป็นสีตามแบบที่มนุษย์มองเห็นในธรรมชาติได้ โดยผลลัพธ์ของสีที่ได้จากการผสมกันของสีทั้งสามนั้น ขึ้นอยู่กับความเข้มของแม่สีแต่ละสีว่ามีความเข้มมากน้อยเท่าใด แม่สีนี้มีการแสดงค่าความเข้มได้ตั้งแต่ 0 – 255 (ในระบบสีที่เก็บข้อมูลแบบ 8 บิต) เมื่อแม่สีทั้งสามมาผสมกันด้วยความเข้มของสีสูงสุดก็จะได้สีขาว โมเดลสีแบบ RGB นี้ มักจะใช้ในอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสง เช่น จอภาพโทรทัศน์ จอคอมพิวเตอร์และกล้องดิจิทัล เป็นต้น

**โมเดล CMYK** เป็นระบบที่มีแนวคิดมาจากการดูดกลืนแสงของวัตถุสี อย่างเช่น การซึมซับของหมึกสีที่พิมพ์ลงไปในกระดาษ โดยแสงที่สะท้อนเข้าสู่สายตาคนเรานั้นจะเป็นสีตรงกันข้าม สีพื้นฐานของโมเดล CMYK คือ สีฟ้า (cyan) สีม่วงแดงหรือสีบานเย็น (magenta) และสีเหลือง (yellow) อย่างไรก็ตามสีทั้งสามที่กล่าวมานี้ไม่สามารถผสมรวมกันให้ได้สีบางสีได้ เช่น สีน้ำตาล ดังนั้นจึงต้องมีการเพิ่มสีดำ (black) ลงไปด้วยจึงจะครอบคลุมสีทั้งหมดเพื่อให้เกิดสีล้วนต่างๆ บนหน้ากระดาษได้อย่างครบถ้วน ค่าสีของสีหลักในโมเดลนี้จะอยู่ในรูปของเปอร์เซ็นต์ตั้งแต่ 0 – 100%

**โมเดล HSB** เป็นระบบที่มีแนวคิดมาจากการมองเห็นสีในสายตามนุษย์ โดยสามารถแบ่งเป็นลักษณะของสีได้ 3 ลักษณะคือ

1. Hue คือสีต่างๆ ที่มนุษย์เรียกสีเหล่านี้ด้วยชื่อ เช่น สีแดง เขียว ส้ม ฯลฯ โดยสีแต่ละสีจะแตกต่างกันตามความยาวของคลื่นแสงที่ตกกระทบที่วัตถุแล้วสะท้อนมาสู่สายตาระบบโมเดลนี้จะอ้างอิงถึงสีโดยใช้วงกลมสี (color wheel) โดยแต่ละสีจะมีตำแหน่งอ้างอิงด้วยองศาตั้งแต่ 0 – 360 องศา

2. Saturation คือความสดหรือความบริสุทธิ์ของสี โดยจะวัดค่าความสดหรือความบริสุทธิ์ด้วยการวัดค่าสีเทาที่ผสมอยู่ในสีนั้นๆ โดยค่า 0% หมายความว่าไม่มีค่าสีเทาผสมอยู่มาก ซึ่งจะทำให้ได้สีเทาล้วน ส่วนค่า 100% หมายความว่าไม่มีค่าสีเทาอยู่เลย จะทำให้ได้สีที่มีความบริสุทธิ์มาก เนื่องจากไม่มีค่าสีเทาผสมอยู่ ในบางครั้งจะเรียกกันว่า สีมีความอิ่มตัวมากที่สุด (full saturation)

3. Brightness คือความสว่างและความมืดของสี โดยมีค่าเป็นเปอร์เซ็นต์ตั้งแต่ 0 – 100% ซึ่งค่า 0 นั้นเป็นค่าที่มีความสว่างน้อยที่สุด จะทำให้ได้สีดำ ส่วนค่า 100% คือค่าที่มีความสว่างมากที่สุด จะทำให้ได้สีตามค่า hue และ saturation

**โมเดล Lab** หรือ  $L^*a^*b$  เป็นค่าสีที่ถูกกำหนดขึ้นโดย Commission Internationale d' Eclairage (CIE) เป็นโมเดลสีที่ให้สีได้เหมือนจริงมากที่สุด และเป็นมาตรฐานกลางที่ใช้ในการวัดสีทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกสีในโมเดล RGB และ CMYK โมเดลนี้สามารถใช้กับอุปกรณ์แสดงผลต่างๆ ได้อย่างไม่จำกัด ทั้งจอคอมพิวเตอร์ สแกนเนอร์หรือกล้องดิจิทัล โดยค่าสีในโมเดลนี้จะประกอบไปด้วย ค่าความสว่างหรือ lightness และสีหลักสองสีคือ สี a หมายถึงการไล่เฉดสีจากสีเขียวถึงสีแดง ส่วนสี b หมายถึงการไล่เฉดสีจากสีน้ำเงินถึงสีเหลือง โดยมีค่าของสีตั้งแต่ + 127 ถึง - 128

- **โหมดสี (color mode)** คือ วิธีการกำหนดจำนวนสีและระบบการแทนค่าสีที่นำมาใช้กับภาพกราฟิกบนโปรแกรมต่างๆ ในคอมพิวเตอร์ งานด้านศิลปะและการออกแบบนั้น มีโหมดสีหลักที่ควรรู้ทั้งหมด 9 โหมด ซึ่งส่วนหนึ่งนั้นถูกกำหนดตามโมเดลสีมาตรฐานที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เช่น RGB, CMYK และ Lab ภาพกราฟิกในเครื่องคอมพิวเตอร์ ภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล หรือภาพที่ได้มาจากอินเทอร์เน็ต มักจะอยู่ในโหมดสี RGB (ซึ่งเป็นที่มาของโหมด RGB) โดยเหมาะกับการนำมาแสดงผลบนอุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแสง ส่วนโหมดสี CMYK (ซึ่งเป็นที่มาของโหมด CMYK) เหมาะกับงานทางด้านอาร์ตเวิร์คที่จะส่งโรงพิมพ์ อย่างไรก็ตามยังมีโหมดอื่นๆ ที่กำหนดขึ้นตามผลลัพธ์ของสีที่จำเป็นสำหรับการใช้งานบางอย่าง ดังนี้

**โหมดสี Bitmap** จะเป็นภาพสีดำและขาวเท่านั้น ไม่มีการไล่สีน้ำหนักรเทาหรือน้ำหนักอ่อนแก่ ซึ่งมีขนาดสีเพียงสีเดียว

**โหมดสี Greyscale** เป็นภาพที่มีการไล่สีน้ำหนักรเทา โดยสามารถไล่สีน้ำหนักรได้ทั้งหมด 256 น้ำหนัก โดยไล่จากสีขาว สีเทา ไปจนถึงสีดำ

**โหมดสี Duotone** เป็นภาพแบบ 2 โทนสี โดยสามารถสร้างได้ทั้งภาพ monotone (สีเดียว) duotone (สองสี) tritone (สามสี) และ quadtone (สี่สี) โดยการเลือกสีใดๆ มาเป็นสีหลักก็ได้

**โหมด Indexed color** จะเป็นภาพที่แสดงจำนวนสีได้ไม่เกิน 256 สีเท่านั้น (โดยเก็บตารางสีทั้งหมดที่ใส่ไว้ในไฟล์รูปด้วย) ทำให้มีคุณภาพต่ำ อย่างไรก็ตาม ภาพที่ใช้โหมดสีนี้จะมีขนาดเล็ก เช่น ภาพที่มีไฟล์นามสกุล GIF

**โหมด Lab color** เป็นโหมดสีที่ให้ความเที่ยงตรงของสีมากที่สุด ดังนั้นจึงเหมาะที่จะนำไปใช้กับภาพที่ต้องการคุณภาพมากๆ และภาพที่ต้องการความเหมือนจริงที่สุด

**โหมด Multichannel** ภาพในโหมดนี้สามารถมีสีหลักกี่สีและเป็นสีใดก็ได้ ในแต่ละสีนั้นจะมีขนาดเฉพาะ และมีค่าได้ 256 ระดับ โหมดสีนี้เหมาะสำหรับใช้เพื่อสร้างผลลัพธ์พิเศษในงานสิ่งพิมพ์ (ดวงพร เกียงคำ. 2550 : 126 - 129)

**โหมด Web Safe RGB** เป็นโหมดประหยัดสีเพื่อใช้ในการสร้างภาพบนเว็บเพจ หรือใช้สำหรับดูสีบนบราวเซอร์ที่แสดงสีแบบ 8 บิต โดยจะจัดชุดสี 256 สี (ใช้จริงเพียง 216 สี) โดยสีชุดนี้จะครอบคลุมสีต่างๆ ที่มีใช้ทั้งหมด ทำให้รูปในโหมดนี้สีจะเพี้ยนจากต้นฉบับบ้าง แต่มีข้อดีคือขนาดไฟล์จะเล็กเนื่องจากใช้จำนวนสีไม่มาก (ชลมารค พันธุ์สมบัติ และ ปิยะ นากสงค์. 2551 : 178)

#### 5.4 ระบบจัดการสีและประเภทโปรไฟล์ต่างๆ

การทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบการจัดการสีนั้นสามารถยกตัวอย่างเปรียบเทียบกับการเงินได้ง่ายๆ คือ เมื่อเห็นคำว่า 200 บาทหมายความว่า 200 บาท เพราะอาจหมายถึง 200 ปอนด์ 200 ดอลลาร์ 200 บาท หรือ 200 เยนก็ได้ คล้ายกับที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์เข้าใจกันผิดว่า ค่าสี RGB และ CMYK เดียวกันจะให้สีที่เหมือนกัน นอกจากนี้ค่า 200 ของเงินในแต่ละสกุล มีค่าและอำนาจการซื้อที่แตกต่างกัน เช่น ค่าเงิน 200 ปอนด์สามารถที่จะซื้อเครื่องเล่น iPod 80 GB ได้ ในขณะที่ค่าเงิน 200 บาทสามารถที่จะซื้อตัวชมภาพยนตร์และของขบเคี้ยวได้เท่านั้น ดังนั้นตัวเลข 200 สามารถสร้างความสับสนได้ แต่ถ้าใส่สกุลเงินเข้าไปก็就会有ความชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถแปลงเงินจากสกุลหนึ่งไปยังอีกสกุลหนึ่งได้อีกด้วย โดยที่ยังคงรักษาคุณค่าหรืออำนาจการซื้อไว้เหมือนเดิม โดยการคำนวณผ่านอัตราการแลกเปลี่ยน

ในเรื่องของสีก็มีปัญหาคล้ายกับเรื่องของเงินเช่นกัน คือ หากมีแต่ค่าตัวเลข RGB หรือ CMYK ก็จะไม่เหมือนกับมีแต่ตัวเลข แต่ไม่สามารถชี้เฉพาะได้ว่าสีที่ได้จะเป็นอย่างไร ดังนั้นจึงต้องใส่สิ่งที่คล้ายกับสกุลเงินเข้าไป เพื่อทำให้มีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ซึ่งก็คือ โปรไฟล์ หรือเรียกแบบเต็มว่า ICC Profile โดยเป็นไฟล์ที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกสีในอุปกรณ์หรือระบบเหล่านั้น เมื่อใส่ค่าโปรไฟล์ให้กับค่า RGB หรือ CMYK ในอุปกรณ์ต่างๆ ผู้ใช้ก็จะสามารถใช้วิธีการเดียวกับการแปลงค่าสกุลเงิน กล่าวคือจะทำให้การแปลงค่าสีระหว่างอุปกรณ์หรือระบบต่างๆ มีมาตรฐานและทำให้สีที่ได้มีความใกล้เคียงกับของเดิม เหตุที่โปรไฟล์สามารถบอกบุคลิกของอุปกรณ์หรือระบบสีหนึ่งๆ ได้ว่าค่า RGB หรือ CMYK แต่ละค่านั้นสีจะมองดูเป็นอย่างไร เพราะมีการนำค่าของโมเดลสี  $L^*a^*b^*$  มาใช้ ซึ่งได้กล่าวถึงมาแล้วข้างต้น

**โปรไฟล์ประเภทต่างๆ** ในระบบจัดการสี สามารถแบ่งโปรไฟล์ออกเป็น 4 ประเภทดังต่อไปนี้

1. **Input profile** คือโปรไฟล์สำหรับอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่รับข้อมูลเข้ามา เช่น สแกนเนอร์และกล้องดิจิทัล ได้มาโดยการเอาสแกนเนอร์หรือกล้องดิจิทัล ทำการสแกนหรือถ่ายแผ่นชาร์ตสีมาตรฐานที่โปรแกรมสร้างโปรไฟล์รู้ก่อนแล้ว ว่าสีในแต่ละช่องบนแผ่นชาร์ตนั้นมีค่า  $L^*a^*b^*$  เท่าใด จากนั้นโปรแกรมสร้างโปรไฟล์ก็จะนำค่า RGB ของสีแต่ละช่องที่สแกนเนอร์หรือกล้อง

สามารถบันทึกได้ แล้วนำมาเปรียบเทียบค่านวนกับค่า  $L^*a^*b^*$  ของสีแต่ละช่องเดียวกันนั้น แล้วบันทึกเป็น scanner profile หรือ camera profile โดยข้อมูลในสแกนเนอร์หรือกล้องดิจิทัลนี้เอง ที่เป็นตัวบอกให้ระบบจัดการสีรู้ว่า เมื่อสแกนเนอร์หรือกล้องตัวนี้เห็นสี  $L^*a^*b^*$  ค่าหนึ่ง มันก็จะบันทึกเป็นค่า RGB อะไร หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ ระบบจัดการสีก็จะรู้ว่าค่า RGB ต่างๆ ที่ได้จากอุปกรณ์นี้มีค่า  $L^*a^*b^*$  อะไร

2. **Monitor profile** คือโปรไฟล์สีสำหรับอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในการแสดงผล ซึ่งก็หมายถึงจอภาพนั่นเอง ได้มาจากการใช้อุปกรณ์วัดสีที่เรียกว่า colorimeter หรือ spectrophotometer มาอ่านค่าสีหน้าจอ โดยการแปะหรือแขวนที่หน้าจอ แล้วสั่งให้จอแสดงค่าสี RGB ด้วยโปรแกรมสร้างโปรไฟล์ เมื่อสีต่างๆ ถูกแสดงออกมา อุปกรณ์วัดสีนี้ก็จะส่งผลเป็นค่า  $L^*a^*b^*$  กลับมาที่โปรแกรมสร้างโปรไฟล์ เมื่อโปรแกรมอ่านค่าแล้วก็จะทำให้รู้ว่าหน้าจอจะต้องปรับสีและความสว่างอย่างไรบ้างจึงจะได้มาตรฐาน ซึ่งโปรแกรมจะทำการคำนวณจับคู่ค่าสี  $L^*a^*b^*$  กับ RGB แล้วให้ผู้ใช้บันทึกไว้เป็น monitor profile ซึ่งจะทำให้ระบบจัดการสีรู้ว่าหากต้องการให้จอภาพจอนี้แสดงสี  $L^*a^*b^*$  สีหนึ่ง จะต้องป้อนค่า RGB อะไรลงไป

3. **Output profile** คือโปรไฟล์สำหรับอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ผลิตเป็นตัวชิ้นงานออกมา ซึ่งก็หมายถึงเครื่องพิมพ์นั่นเอง ดังนั้นบางครั้งจึงมักจะเรียกโปรไฟล์ประเภทนี้ว่า printer profile โดยได้มาจากการสั่งให้เครื่องพิมพ์พิมพ์แผ่นชาร์ตสี CMYK หรือ RGB ออกมา แล้วนำอุปกรณ์วัดสี มาวัดค่าสีต่างๆ ที่แสดงอยู่ในแต่ละช่อง จะทำให้ได้ค่าสี  $L^*a^*b^*$  กลับมาที่โปรแกรมสร้างโปรไฟล์เพื่อคำนวณจับคู่เข้ากับค่าสี RGB หรือ CMYK ของแต่ละช่องในแผ่นชาร์ต จากนั้นจึงทำการบันทึกเป็น output profile หรือ printer profile

4. **RGB working space** สำหรับโปรไฟล์ประเภทนี้ไม่ได้มีไว้ใช้กับอุปกรณ์ใดๆ ทั้งสิ้น ซึ่งดูเหมือนกับโมเดลสี  $L^*a^*b^*$  แต่อันที่จริงแล้วแตกต่างกัน คำว่า working space หมายความว่าโปรไฟล์อะไรก็ตามที่ไฟล์งานนั้นใช้งานอยู่ เช่น หากผู้ใช้ตัดต่อแก้ไขรูปภาพในขณะที่ยังอยู่ใน scanner profile โปรแกรมสร้าง profile ก็จะมีมองว่า scanner profile เป็น working space ของไฟล์นั้น ส่วน RGB working space ก็คือ RGB profile ซึ่งเป็นโปรไฟล์ที่มีการจับคู่ระหว่างค่า RGB กับ  $L^*a^*b^*$  ที่นำมาสำหรับใช้เป็น space สีในการทำงาน ด้วยการสมมุติขึ้นมาว่าจะให้มี gamut (ช่วงหรือขอบเขตของสี) กว้างแค่ไหน และมี gamma (คอนทราสต์) เท่าใด ใช้ white point อะไร

จากการที่โปรไฟล์ประเภทนี้ถูกออกแบบมาเพื่อไม่ให้ขึ้นกับความสามารถของอุปกรณ์ใดๆ ทำให้การใช้โปรไฟล์ประเภทนี้มีความยืดหยุ่นสูง สามารถควบคุมได้ง่าย เหมาะสมสำหรับใช้ทำงานหลากหลายประเภท รวมถึงมีความสะดวกในการสื่อสารระหว่างกันด้วย เนื่องจากโปรไฟล์ประเภทนี้มักจะมีอยู่ในระบบปฏิบัติการหรือโปรแกรมสร้างกราฟิก จึงมั่นใจได้ว่าผู้ใช้ทุกคนมีโปรไฟล์นี้อยู่

ในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยโปรไฟล์ประเภทนี้สามารถแบ่งแยกย่อยลงไปได้อีก ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

- **Adobe RGB (1998)** คิดค้นขึ้นโดย Adobe ในปีค.ศ. 1998 เป็นโปรไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับใช้ในงานทั่วไป หรืองานเกี่ยวกับภาพถ่าย สิ่งพิมพ์ เนื่องจากมี gamut ที่สามารถแสดงสีได้อย่างพอเหมาะ กล่าวคือ ไม่เล็กเกินไปจนไม่สามารถแสดงในงานพิมพ์อย่าง sRGB และไม่ใหญ่เกินไปจนต้องทำงานในโหมด 16 Bit เท่านั้น
- **sRGB** เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่าง HP (Hewlett Packard) กับ Microsoft มีช่วงสีที่ไม่กว้างมากนัก จึงไม่เหมาะกับงานประเภทภาพถ่ายหรืองานพิมพ์คุณภาพสูง เนื่องจากบางช่วงของสีที่อยู่ใน gamut ของเครื่องพิมพ์จะถูกตัดทอนออกไปมากพอสมควร แม้กระนั้นก็ตามโปรไฟล์ประเภทนี้เหมาะสำหรับงานประเภทเว็บไซต์มาก เพราะมีขนาดของ gamut ใกล้เคียงกับจอภาพแสดงผลทั่วไป ทำให้แสดงผลได้ดีกับจอของผู้ใช้ส่วนใหญ่ จนได้รับการสนับสนุนจาก World Wide Web Consortium ([www.w3.org](http://www.w3.org)) ซึ่งเป็นองค์กรที่กำหนดมาตรฐานต่างๆ ของ World Wide Web
- **ColorMatch RGB** เป็นโปรไฟล์จัดการสีที่เคยนิยมใช้ในงานพิมพ์ออฟเซต โดยเฉพาะอย่างยิ่งสมัยที่ยังต้องใช้ monitor color space เป็น working space โดยมีพื้นฐานมาจาก gamut ของจอ Radius PressView แต่ในปัจจุบันนั้นไม่เหมาะกับงานพิมพ์สมัยใหม่ ประกอบกับโปรไฟล์ Adobe RGB (1998) ครอบคลุมการทำงานได้ดีกว่า
- **ProPhoto RGB** เป็นโปรไฟล์ที่มี gamut กว้างมาก จนบางสีนั้นอยู่ในช่วงที่มนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้ พัฒนาขึ้นมาโดย Kodak เพื่อจุดประสงค์ในการบรรจุข้อมูลสีของฟิล์มได้ครบถ้วน อย่างไรก็ตามการมี gamut ที่กว้างมากก็มีข้อเสียคือ ไม่เหมาะกับระบบสี 8 Bit เพราะหากมีการปรับสีใน ProPhoto RGB ด้วยโหมดสีแบบ 8 Bit จะทำให้มีการสูญเสียข้อมูลของสีสูงมาก อาจทำให้ภาพไม่สามารถไล่โทนสีได้อย่างละเอียดจนเห็นภาพเป็นริ้วๆ
- **Generic RGB** เป็นค่า default profile สำหรับระบบปฏิบัติการ Mac OS X ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล RGB แม้ว่าโปรไฟล์ชนิดนี้จะไม่ค่อยเป็นที่คุ้นเคยกับผู้ใช้ส่วนใหญ่มากนัก แต่ระบบปฏิบัติการ Mac OSX จะแอบใช้เองโดยที่ผู้ใช้ไม่รู้ตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งจะใช้กับข้อมูลสี RGB ที่ไม่มีโปรไฟล์สีใดๆ แนบมาด้วย (นิพัทธ์ ไพบูลย์พรพงศ์. 2551 : 12 - 20)

## 5.5 โปรแกรมสำเร็จรูปที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

ในการวิจัยนี้มีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป 2 โปรแกรมหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการสร้าง ตกแต่ง แก้ไขหรือตัดแปลงภาพ และโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ในการสร้างวัตถุหรือ



รูปทรงขึ้นมา รวมถึงใช้ในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ภายในผลงาน โดยโปรแกรมทั้ง 2 ประเภทที่กล่าวมาข้างต้น มีรายละเอียดดังนี้

- **โปรแกรม Adobe Photoshop** เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้าง แก้ไขและตกแต่งภาพถ่ายที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดโปรแกรมหนึ่ง คำว่า Photoshop นั้นมาจากคำว่า Photo ซึ่งหมายถึง ภาพ รวมกับคำว่า Shop ซึ่งหมายถึง ร้านค้าหรือแหล่งรวมสินค้าหลายๆ ชนิด ความสามารถในการใช้งานนั้นเหมาะกับงานหลายประเภท เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพประกอบ เว็บไซต์ มัลติมีเดีย เป็นต้น หรืออาจกล่าวได้ว่าโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่สามารถใช้กับงานได้แทบทุกประเภทที่เกี่ยวข้องกับภาพ อย่างไรก็ตามด้วยความที่โปรแกรมมีประสิทธิภาพการทำงานสูง จึงจำเป็นต้องใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีสเปค (spec) หรือประสิทธิภาพสูงเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของความเร็วในการประมวลผล มีหน่วยความจำสูง (ram) และพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ (hardisk)

- **โปรแกรม Adobe Illustrator** เป็นโปรแกรมสำหรับการสร้างกราฟิก วัตถุหรือรูปร่าง โดยใช้วิธีการสร้างขึ้นจากเครื่องมือที่มีอยู่ในตัวโปรแกรม เหมาะสำหรับการสร้างภาพประเภทลายเส้นหรืองานที่ต้องการความแม่นยำสูง เช่น ภาพการ์ตูน งานออกแบบสัญลักษณ์ ภาพประกอบหนังสือ การตกแต่งตัดแปลงภาพที่เป็นไฟล์แบบเวกเตอร์ การสร้างภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator จะใช้วิธีการสร้างด้วยเส้นพาท (path) โดยประกอบไปด้วยเส้นตรงและเส้นโค้งย่อยๆ ซึ่งเรียกกันว่า เซกเมนต์ (segment) ในแต่ละเซกเมนต์จะประกอบไปด้วยจุดยึดหรือ Anchor point โดยจุดยึดนี้จะทำหน้าที่เหมือนหมุดยึดปักลงไปบนหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างรูปร่างของเส้นพาท ทำให้เกิดเป็นรูปร่างของสิ่งต่างๆ ขึ้น (อโศก ไทยจันทร์ภักษ์. 2549 : 42)

## 5.6 รูปแบบไฟล์กราฟิกต่างๆ

รูปแบบไฟล์กราฟิกที่จะกล่าวถึงในงานวิจัยครั้งนี้คือ รูปแบบไฟล์กราฟิกที่สำคัญที่ใช้ในโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop เท่านั้น เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในงานศิลปะและการออกแบบในโปรแกรมต่างๆ บนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นมีรูปแบบไฟล์กราฟิกหรือไฟล์ฟอร์แมตมากมาย โดยไฟล์ฟอร์แมตแต่ละรูปแบบนั้นก็มีความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นผู้วิจัยควรเลือกรูปแบบไฟล์กราฟิกให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งานให้มากที่สุด ในโปรแกรม Adobe Illustrator นั้น สามารถแบ่งลักษณะการบันทึกไฟล์ฟอร์แมตได้ออกเป็น 2 ลักษณะคือ ไฟล์ฟอร์แมตที่สามารถนำไปเปิดแก้ไขได้ในโปรแกรม Adobe Illustrator และไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในงานต่างๆ

- **ไฟล์ฟอร์แมตที่สามารถนำไปเปิดแก้ไขได้ในโปรแกรม Adobe Illustrator** ในระบบปฏิบัติการของ Windows ในเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี (personnel computer) และ OSX ในเครื่องคอมพิวเตอร์แมคอินทอช (Macintosh) มีรูปแบบการเก็บไฟล์ในลักษณะต่างๆ เพื่อการนำไปใช้งานที่แตกต่างกัน ซึ่งเรียกกันว่า “ฟอร์แมต (format)” การกำหนดฟอร์แมตจะใช้นามสกุลไฟล์เป็นตัวกำหนด อย่างเช่น .doc หมายถึงไฟล์งานเอกสาร ซึ่งสามารถเปิดได้ด้วยโปรแกรม Microsoft Word หรือ Notepad ส่วน .tiff หมายถึงไฟล์รูปภาพ เป็นต้น ในโปรแกรม Adobe Illustrator จะมีฟอร์แมตในการบันทึกไฟล์ที่ใช้ ดังนี้

**Adobe Illustrator (.ai)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่เป็นรูปแบบพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Illustrator ซึ่งทำให้สามารถนำมาแก้ไขตัวหนังสือ เลเยอร์ สี ฯลฯ ได้ในภายหลัง มีประโยชน์อย่างยิ่งคือ ผู้ใช้สามารถแก้ไขทุกอย่างในโปรแกรมได้ อย่างไรก็ตาม ไฟล์ฟอร์แมตแบบนี้จะสามารถแก้ไขและใช้ได้กับโปรแกรม Adobe Illustrator เท่านั้น หากต้องการนำไปแก้ไขหรือใช้ในโปรแกรมอื่นจะต้องมีการบันทึกเป็นไฟล์ฟอร์แมตอื่นๆ ก่อน

**Adobe PDF (.pdf)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่ถูกสร้างและเซฟจากโปรแกรม Adobe Illustrator และสามารถเปิดดูและใช้งานได้ด้วยโปรแกรม Adobe Acrobat

**Illustrator template (.ait)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตเทมเพลตของโปรแกรม Adobe Illustrator สำหรับนำมาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบ โดยใช้ได้ในโปรแกรม Adobe Illustrator เท่านั้น

**SVG (.svg)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่มีการประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ โดยมีการเก็บข้อมูลแบบ XML ทำให้ภาพมีรายละเอียดและความคมชัดสูง สามารถประมวลผลภาพเคลื่อนไหวได้ รวมถึงการไล่ระดับสีภายในภาพและสามารถนำมาแก้ไขในโปรแกรม Adobe Illustrator ในภายหลังได้ อย่างไรก็ตามไฟล์ที่ได้จะมีขนาดใหญ่

**SVG Compressed (.svgz)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่มีลักษณะเดียวกับ SVG แต่เหมาะสำหรับนำไปใช้กับงานประเภทเว็บเพจ เนื่องจากขนาดไฟล์จะถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็กลงเพื่อให้แสดงผลได้รวดเร็วขึ้น

- **ไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในงานต่างๆ** ในโปรแกรม Adobe Illustrator สามารถบันทึกไฟล์ฟอร์แมตเพื่อนำภาพหรือผลงานไปใช้ในสื่อหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

**GIF (Graphic Interchange Format)** เหมาะสำหรับการบันทึกภาพประเภทลายเส้น เช่น ภาพการ์ตูนและโลโก้ เป็นต้น ไม่เหมาะสำหรับภาพถ่าย ทั้งนี้เนื่องจากมีข้อจำกัดตรงที่สามารถรองรับสีได้เพียง 256 สีเท่านั้น (8 บิต) ใช้การบีบอัดโดยการสร้างพานเนลสีขึ้นมาใหม่

จึงไม่เสียคุณภาพหรือรายละเอียด เนื่องจากจะไม่มีการตัดสีภาพออกไป แต่จะทำการสร้างสีภาพในแต่ละพิกเซลด้วยสีที่กำหนดขึ้นมาใหม่ นอกจากนี้ยังสามารถบันทึกภาพที่ต้องการความโปร่งใสและภาพเคลื่อนไหวได้อีกด้วย

**JPEG (Joint Photographic Expert Group)** ไฟล์ฟอร์แมตนี้มีจุดเด่นคือแม้ว่าจะถูกบีบอัดขนาดไฟล์แต่ก็ยังสามารถแสดงสีได้ถึง 16.7 ล้านสี (24 บิต) ดังนั้นจึงเหมาะกับการบันทึกไฟล์ประเภทภาพถ่ายหรือภาพที่จำเป็นต้องแสดงรายละเอียดของสีจำนวนมาก วิธีการบีบอัดไฟล์จะเป็นแบบสูญเสียคุณภาพ (lossy data compression) โดยจะทำการลบข้อมูลส่วนที่ซ้ำกันออกไป อย่างไรก็ตามเมื่อมีอัตราการบีบอัดมากขึ้นเท่าใด ก็ยิ่งสูญเสียคุณภาพมากขึ้นเท่านั้น การบีบอัดข้อมูลของไฟล์ JPEG จะทำให้ได้ขนาดไฟล์ที่เล็ก แต่ไม่สามารถทำให้ภาพโปร่งใสหรือเคลื่อนไหวได้เหมือนไฟล์ GIF

**PNG – 8 (Portable Network Graphic - 8)** เป็นรูปแบบที่สามารถแสดงสีได้เพียง 256 สี คล้ายกับไฟล์ภาพ GIF แต่สามารถแสดงผลได้เร็วกว่าและสามารถเปิดแสดงผลข้ามระบบได้ เนื่องจากมีการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของเครื่องนั้นๆ ทำให้มีการแสดงผลในทุกๆ เครื่องได้อย่างถูกต้อง

**PNG – 24 (Portable Network Graphic - 24)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตอีกรูปแบบหนึ่งของไฟล์ภาพ PNG โดยสามารถแสดงผลได้ถึง 16.7 ล้านสีเช่นเดียวกับไฟล์ภาพ JPG อย่างไรก็ตามเนื่องจากมีวิธีการบีบอัดข้อมูลแบบไม่สูญเสียรายละเอียด ทำให้ขนาดของไฟล์มีขนาดใหญ่กว่า JPG มาก

**SWF (Small Web Format)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่มีการประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ของโปรแกรม Flash สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวและนำไปใช้บนเว็บเพจได้ นอกจากนี้ยังมีความละเอียดสูงและขนาดไฟล์ค่อนข้างเล็ก

**SVG (Scalable Vector Graphics)** เป็นไฟล์ฟอร์แมตที่มีการประมวลผลภาพแบบเวกเตอร์ โดยเก็บข้อมูลแบบ XML มีความละเอียดสูง สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวและการไล่ระดับสีได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำไปแก้ไขในโปรแกรม Adobe Illustrator ได้ แต่ขนาดไฟล์จะมีขนาดใหญ่กว่าไฟล์ฟอร์แมตประเภทอื่นๆ

**WBMP (Wireless Application Protocol Bitmap Format)** เป็นรูปแบบที่ใช้กับอุปกรณ์จำพวกไร้สาย (wireless) ต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ PDA (personal digital assistant) โดยมีความเร็วในการส่งข้อมูลที่ค่อนข้างช้าและแสดงผลภาพได้เพียง 2 สี คือสีดำและขาว เนื่องจากภาพมีขนาดเพียง 1 บิตเท่านั้น (ชลมารค พันธุ์สมบัติ. 2551 : 23 - 24)

ในส่วนของโปรแกรม Adobe Photoshop นั้น สามารถแบ่งลักษณะการบันทึกไฟล์ฟอร์แมตได้ออกเป็น 2 ลักษณะเช่นกัน คือ ไฟล์ฟอร์แมตที่สามารถนำไปเปิดแก้ไขได้ในโปรแกรม Adobe Photoshop และไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในงานต่างๆ

- **ไฟล์ฟอร์แมตที่สามารถนำไปเปิดแก้ไขได้ในโปรแกรม Adobe Photoshop** ในโปรแกรม Adobe Photoshop จะมีการบันทึกไฟล์ฟอร์แมตเพื่อให้สามารถแก้ไขไฟล์ภาพด้วยการสร้างกราฟิกเพิ่มเติม ตัดต่อหรือเปลี่ยนแปลงลักษณะของไฟล์ภาพที่มีผลกับโครงสร้างเดิมของภาพได้ โดยมีฟอร์แมตการบันทึกไฟล์ดังนี้

PSD (Photoshop Document) คุณสมบัติของไฟล์ PSD คือ สามารถเก็บรายละเอียดการทำงานต่างๆ ของโปรแกรมไว้ได้ทั้งหมด อย่างเช่น เลเยอร์ (layer) ตัวหนังสือ (font) เส้นพาท (path) เป็นต้น ทำให้สามารถนำภาพกลับมาแก้ไขได้ดัดแปลงได้ในภายหลัง ในขณะที่การบันทึกภาพเป็นไฟล์ฟอร์แมตอื่น จะไม่สามารถเก็บรายละเอียดการทำงานต่างๆ เหล่านี้ได้ หรือได้เพียงบางส่วนเท่านั้น (ดวงพร เกียงคำ. 2550 : 54)

- **ไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในงานต่างๆ** ซึ่งในโปรแกรม Adobe Photoshop นี้มีไฟล์ฟอร์แมตหลายชนิดเช่นเดียวกับโปรแกรม Adobe Illustrator โดยส่วนหนึ่งได้อธิบายไว้แล้วข้างต้น อย่างไรก็ตามไฟล์ฟอร์แมตที่ใช้สำหรับการนำไปเผยแพร่ในงานต่างๆ ที่ยังไม่ได้อธิบายถึงมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

TIFF (Tagged Image File Format) มีนามสกุลไฟล์คือ .tif หรือ .tiff เป็นไฟล์ภาพที่นิยมใช้ในงานประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น โบรชัวร์ โปสเตอร์และแมกกาซีน เป็นต้น ดังนั้นจึงมักใช้ในโปรแกรมประเภทจัดหน้าสิ่งพิมพ์อย่าง Adobe Indesign และ QuarkXpress โดยรวมถึงโปรแกรมอย่าง Adobe Photoshop ด้วยเช่นกัน ไฟล์ฟอร์แมตนี้ถูกพัฒนาขึ้นจากการร่วมมือของ Aldus Corporation กับ Microsoft ซึ่งสามารถแสดงผลภาพได้ทั้งในเครื่องพีซีและเครื่องแมคอินทอช มีความสามารถในการเลือกบีบอัดข้อมูลได้ เช่น ถ้าเลือกเป็นแบบ LZW และ ZIP จะทำให้ไม่มีการสูญเสียข้อมูลรายละเอียดของภาพ ทำให้ได้ภาพที่มีคุณภาพสูง แต่ขนาดไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ แต่ถ้าหากใช้การบีบอัดแบบ JPG จะได้คุณภาพของรูปที่ลดลง (การตั้งค่าจะแสดงตอนบันทึก) แต่สามารถเลือกคุณภาพได้หลายระดับ

RAW File เป็นไฟล์ข้อมูลดิบทั้งหมดที่กล้องดิจิทัลบันทึกไว้ โดยมีรายละเอียดของสีที่บันทึกไว้ในไฟล์ฟอร์แมต JPG แต่ขนาดไฟล์จะใหญ่มาก กล้องดิจิทัลแต่ละยี่ห้อหรือแม้แต่วรุ่นจะมีรูปแบบการบันทึกไฟล์ RAW ที่แตกต่างกัน นามสกุลไฟล์ที่ได้ก็แตกต่างกัน ดังนั้นไม่สามารถเปิดไฟล์เหล่านี้ดูได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นดีวีดีเหมือนภาพทั่วไป จะต้องใช้โปรแกรมสำหรับเปิดไฟล์ RAW ของกล้องรุ่นนั้นโดยเฉพาะ หรือโปรแกรมดูภาพและตกแต่งภาพ

อย่างเช่น ACDsee เวอร์ชัน 8 ขึ้นไป หรือ Adobe Photoshop ก็สามารถเปิดดูได้เช่นกัน ทั้งนี้เนื่องจากไฟล์ RAW เป็นไฟล์ข้อมูลดิบ เมื่อนำมาเปิดในโปรแกรมที่สามารถดัดแปลงแก้ไขได้ จะต้องมีการเลือกค่าการปรับแต่งภาพก่อน เช่น กำหนดค่า white balance ปรับค่าความคมชัด ปรับสี เป็นต้น ซึ่งการปรับแต่งค่าต่างๆ เหล่านี้จะไม่มีผลกับไฟล์ต้นฉบับ (ดวงพร เกียงคำ. 2550 : 42 - 43)

จากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารข้างต้นนั้น เป็นองค์ความรู้ที่ผู้วิจัยได้ประมวลผลและนำไปประยุกต์ใช้กับการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตชุดภาพการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล โดยในลำดับต่อไปจะนำเสนอบทที่ 3 ที่กล่าวถึงระเบียบวิธีวิจัย



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินการศึกษาวิจัย เรื่อง คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล นี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยนำเสนอผลการวิจัยในแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลจากการศึกษามาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัย โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

#### การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานจิตรกรรมการเมืองที่แอนดี้ วอร์ฮอลเป็นผู้สร้างสรรค์ จำนวนทั้งสิ้น 70 ภาพ โดยรวบรวมผลงานจากหนังสือและเว็บไซต์เกี่ยวกับศิลปะป๊อปอาร์ต หนังสือประวัติชีวิตและผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ซึ่งเป็นข้อมูลชั้นรอง (secondary data) โดยผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ในการรวบรวมภาพผลงานศิลปะจากแหล่งข้อมูล ไว้ดังนี้

1. ต้องมีภาพผลงานที่ใกล้เคียงกับผลงานจริงมากที่สุด
2. ต้องเป็นที่ยอมรับและน่าเชื่อถือ โดยได้รับการตีพิมพ์จากสำนักพิมพ์หรือเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับการยอมรับและความน่าเชื่อถือ
3. ต้องมีภาพผลงานที่ครอบคลุม ประกอบด้วยผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล ตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตการวิจัย

จากเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมผลงานศิลปะของแอนดี้ วอร์ฮอลจากหนังสือศิลปะจากต่างประเทศจำนวน 6 เล่ม ได้แก่

1. ชื่อหนังสือ Andy Warhol Portraits เขียนโดย Henry Geldzahler และ Robert Rosenblum (พิมพ์ปี ค.ศ. 1993)
2. ชื่อหนังสือ Andy Warhol 1928 – 1987: Work From the Collections of Jose Mugrabi and an Isle of Man Company เขียนโดย Jacob Baal - Teshuva (พิมพ์ปี ค.ศ. 1993)
3. ชื่อหนังสือ Warhol: The Life and Masterworks เขียนโดย Eric Shanes (พิมพ์ปี ค.ศ. 2004)
4. ชื่อหนังสือ Andy Warhol Portraits เขียนโดย Tony Shafrazi (พิมพ์ปี ค.ศ. 2007)
5. ชื่อหนังสือ Pop Art เขียนโดย Eric Shanes (พิมพ์ปี ค.ศ. 2009)
6. ชื่อหนังสือ Andy Warhol: the Last Decade เขียนโดย Joseph D. Ketner (พิมพ์ปี ค.ศ. 2010)

นอกจากนี้ยังรวบรวมจากเว็บไซต์จำนวน 1 เว็บไซต์ คือ <http://www.gallerywarhol.com>

## การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยรวบรวมผลงานจิตรกรรมการเมืองของ แอนดี้ วอร์ฮอล ได้ทั้งหมด 70 ภาพ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประชากร (population) ของการวิจัย จากนั้น ผู้วิจัยได้นำกลุ่มประชากรทั้งหมดให้ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะจำนวน 5 ท่าน เป็นผู้สุ่มกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ปราศจากอคติและมีความน่าเชื่อถือได้มากที่สุด โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะ ดังนี้

1. สำเร็จการศึกษาขั้นต่ำในระดับปริญญาโททางด้านศิลปกรรม หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือ

2. มีประสบการณ์การสอนด้านศิลปะในสถาบันระดับอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

3. มีประสบการณ์การทำงานหรือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ในการวิจัยครั้งนี้ได้รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล หัวหน้าภาควิชามนุษยศาสตร์และศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

### วุฒิการศึกษา

- การศึกษบัณฑิต เอกศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- Master of Science (Art Education) Bemidji State University, Minnesota, U.S.A.

2. รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงหเสนี อาจารย์ประจำภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### วุฒิการศึกษา

- ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. รองศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุภกุล อาจารย์ประจำภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

### วุฒิการศึกษา

- ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- Master of Fine Arts, School of the Art Institute of Chicago, Illinois, U.S.A.

4. รองศาสตราจารย์ กันจณา ดำใสภี อาจารย์ประจำภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

#### วุฒิการศึกษา

- ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สกนธ์ ภู่งามดี อาจารย์ประจำสาขาวิชาโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

#### วุฒิการศึกษา

- การศึกษาศิลปบัณฑิต เอกศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน
- ศิลปกรรมศาสตรมหา สาขาทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศาสตร์ สำนักวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะข้างต้นนี้ จะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงตามจุดมุ่งหมาย (purposive sampling) ใช้ผลจากการตัดสินใจเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิด้านศิลปะที่มีความเห็นตรงกัน โดยการเรียงลำดับจากกลุ่มตัวอย่างที่มีผู้เชี่ยวชาญเลือกมากไปหาน้อยมาเป็นเกณฑ์ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 21 ภาพ ซึ่งถือเป็นร้อยละ 25 ของกลุ่มประชากรทั้งหมด ซึ่งมีเกณฑ์ในการพิจารณาสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. เป็นผลงานที่มีแนวคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง
2. เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป
3. เป็นผลงานที่มีรูปแบบการจัดโครงสร้างและการใช้สีที่ชัดเจน
4. เป็นภาพผลงานที่แสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแอนดี้ วอร์ฮอล ได้อย่างชัดเจน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสุ่มจากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะ เป็นภาพผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล จำนวน 21 ภาพ ดังนี้

1. ผลงานชื่อ Che Guevara, 1962



- Silkscreen on canvas, 24 x 36 inch
2. ผลงานชื่อ Statue of Liberty, 1963  
Acrylic and silkscreen on canvas, 42 x 44 inch
  3. ผลงานชื่อ Atomic Bomb, 1965  
Acrylic and liquitex, silkscreen, 80.5 x 104 inch
  4. ผลงานชื่อ Jacqueline Kennedy III (Jackie III), 1966  
Silkscreen on paper, 30 x 40 inch
  5. ผลงานชื่อ Big Electric Chair, 1967  
Silk screen ink on synthetic polymer paint on canvas, 54 x 73 inch
  6. ผลงานชื่อ Flash: November 22, c.1963, JFK Assassination (Red and Grey), 1968. Silkscreen, colophon and text on white paper, 21 x 21 inch
  7. ผลงานชื่อ Mao, 1972  
Acrylic, silkscreen and oil on canvas, 62 x 82 inch
  8. ผลงานชื่อ Vote McGovern 1972, 1972  
Silkscreen on Arches 88 paper, 42 x 42 inch
  9. ผลงานชื่อ Jimmy Carter I, 1976  
Silkscreen on Bristol Paper, 29 x 39 inch
  10. ผลงานชื่อ Hammer and Sickle, c. 1976, 1976  
Synthetic polymer, silkscreen inks and acrylic on canvas, 72 x 86 inch
  11. ผลงานชื่อ Six Skulls, 1976  
Synthetic polymer and silkscreen inks on canvas, 38 x 45 inch
  12. ผลงานชื่อ Hammer and Sickle, c. 1977, 1977  
Silkscreen on Strathmore Bristol paper, 30 x 40 inch
  13. ผลงานชื่อ Mohammed Reza Shah Pahlavi (Shah of Iran), 1978  
Silkscreen on canvas, 40 x 40 inch
  14. ผลงานชื่อ Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir, 1980  
Silkscreen on Lenox Museum Board, 32 x 40 inch
  15. ผลงานชื่อ Gun 1982 (rainbow), 1982  
Acrylic and silkscreen ink on canvas, 34 x 46 inch

16. ผลงานชื่อ Princess Diana 1982, 1982  
Acrylic and silkscreen ink on canvas, 42 x 50 inch
17. ผลงานชื่อ Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom, 1984. Silkscreen on Lenox Museum Board, 31.5 x 39.375 inch
18. ผลงานชื่อ Reigning Queens: Queen Margrethe II of Denmark, 1985  
Silkscreen on Lenox Museum Board, 31.5 x 39.375 inch
19. ผลงานชื่อ Statue of Liberty, 1986, 1986  
Synthetic polymer and silkscreen on canvas, 72 x 72 inch
20. ผลงานชื่อ Red Lenin, 1987  
Silkscreen on Arches 88 paper, 29.5 x 39.375 inch
21. ผลงานชื่อ Cowboys and Indians; Geronimo, 1987  
Screenprint on Lenox Museum Board, 36 x 36 inch

### เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview) โดยการจดบันทึกคำให้สัมภาษณ์และมีการบันทึกเทป รวมถึงใช้แบบสอบถามแบบ rating scale ประเภท multiple – choice และ ranking scale ประเภท force - choice ประกอบการเก็บข้อมูล โดยในส่วนของแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ ซึ่งกำหนดประเด็นคำถามกว้างๆ ในเรื่องที่ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีแนวคำถาม ดังนี้

- ท่านคิดว่าภาพผลงานจิตรกรรมของแอนดี้ วอร์ฮอล ขึ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์อย่างไร

2. แบบสอบถามประเภท Single – response scale (Multiple – choice) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิ แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 2 คำถามหลักที่เกี่ยวกับความคิดเห็นในการแสดงออกด้านเนื้อหาเรื่องราวทางการเมืองและการใช้สีในภาพผลงาน ซึ่งในแต่ละคำถามนั้นจะมีส่วนสำหรับให้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม โดยมีแนวคำถามทั้ง 2 หัวข้อ ดังนี้

● ท่านคิดว่าภาพผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอลชิ้นนี้ใช้รูปอะไร  
แสดงออกทางเนื้อหาเรื่องราว

- วัตถุ (object)
- เหตุการณ์ (event)
- บุคคลทางการเมือง (person)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

● ท่านคิดว่าภาพผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ชิ้นนี้มีลักษณะการใช้สีแบบใด

ความเป็นสีแท้ (hue)

- จัด (extreme)
- ปานกลาง (moderate)
- เบาบาง (light)

ความเข้มของสี (intensity)

- มีความเข้มของสีที่รุนแรง (strong intensity)
- มีความเข้มของสีที่ปานกลาง (neutral intensity)
- มีความเข้มของสีที่น้อย (weak intensity)

ความมีน้ำหนักของสี (value)

- มีค่าน้ำหนักสีเข้ม (shade or dark value)
- มีค่าน้ำหนักสีเทาหรือปานกลาง (tone or middle value)
- มีค่าน้ำหนักสีอ่อน (tint or light value)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

3. แบบสอบถามประเภท Multiple – response scale เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิ แบบสอบถามนี้มีคำถามหลักที่เกี่ยวกับการจัดโครงสร้างของภาพ ซึ่งมีส่วนสำหรับให้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม โดยมีแนวคำถาม ดังนี้

● ท่านคิดว่าภาพผลงานของแอนดี้ วาร์ฮอล ขึ้นนี้มีความโดดเด่นด้านการจัดโครงสร้างของภาพแบบใดบ้าง

- ดุลยภาพ (balance)
- สัดส่วน (proportion)
- ความกลมกลืน (harmony)
- จังหวะ (rhythm)
- จุดเด่น (dominance)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....  
 .....  
 .....  
 .....

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ซึ่งถือเป็นข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ (interviewing) ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะกลุ่มเดิมที่กล่าวไว้ข้างต้นในส่วนของกรเลือกกลุ่มตัวอย่าง เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและเนื้อหาเรื่องราวทางการเมืองภายในภาพ

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามประเภท Single – response scale และ Multiple – response scale เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะ ทำการวิเคราะห์และเลือกลักษณะการแสดงออกด้านเนื้อหาทางการเมือง การใช้สีและการจัดวางโครงสร้างของภาพ โดยผลการวิเคราะห์จะเก็บรวบรวมและประมวลไว้ในตารางการเก็บรวบรวมผลการวิเคราะห์ภาพ

2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร เป็นการเก็บข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) ด้วยการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ ตำราและงานวิจัย รวมถึงเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับผลงานจิตรกรรม การเมืองของแอนดี วอร์ฮอล ทั้งนี้เพื่อสำรวจข้อมูลด้านประชากร (demographic data) รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและเนื้อหาเรื่องราวทางการเมืองที่ปรากฏในภาพ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งจากเอกสาร การสัมภาษณ์และแบบสอบถาม มาแยกประเด็นในการวิเคราะห์ทั้งหมด 4 ประเด็น คือ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื้อหาเรื่องราวของภาพ การใช้สีและการจัดโครงสร้างของภาพ โดยมีแนวทางการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวทางการวิเคราะห์ในประเด็นของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานและเนื้อหาเรื่องราวของภาพนั้น ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ซึ่งได้จากการศึกษาภาคเอกสาร (document research) และนำมาประมวลผลร่วมกับข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะทั้ง 5 ท่าน

2. แนวทางการวิเคราะห์ในประเด็นของการจัดโครงสร้างของภาพและการใช้สี

2.1 ในประเด็นเรื่องการใช้สี ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดเรื่องคุณสมบัติของสีของแมรี สจีวิต นพวรรณ หมั่นทรัพย์และโสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์ โดยนำมาประมวลวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะทั้ง 5 ท่าน

2.2 ในส่วนของการจัดโครงสร้างของภาพนั้น ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องการจัดโครงสร้างภาพหรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ของสุชาติ เกาทอง เพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์และนำมาประมวลวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะทั้ง 5 ท่าน

ในส่วนของการนำเสนอข้อมูลนั้น ใช้การพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) ตารางเปรียบเทียบข้อมูล โดยเป็นการประมวลสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และแบบสอบถามประกอบการสัมภาษณ์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมการเมืองในแต่ละชั้นของแอนดี วอร์ฮอล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละขั้นตอนด้วยการแยกแต่ละประเด็นอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย

การสรุปผลการวิจัย เป็นการนำผลสรุปจากการศึกษาวิเคราะห์ทั้ง 4 ประเด็นที่ได้มา เป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัยต่อไป

## การดำเนินการวิจัย

1. การดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 นั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ในการเขียนรายงานการวิจัยจำนวน 3 บทแรก คือ บทนำ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ระเบียบวิธีวิจัย รวมถึงเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ขอบเขตและเกณฑ์การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล

2. การดำเนินการวิจัยในระยะที่ 2 เป็นขั้นตอนของการสุ่มตัวอย่างผลงานศิลปะและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะทั้ง 5 ท่าน มีรายละเอียดดังนี้

วันที่ 2 เมษายน 2553 สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี ที่การเคหะคลองจั่น

วันที่ 5 เมษายน 2553 สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดย รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วันที่ 9 เมษายน 2553 สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดย รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงห์เสนี และรองศาสตราจารย์ กันจณา ดำใสภี ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

วันที่ 3 พฤษภาคม 2553 สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดย รองศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุภกุล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตท่าพระจันทร์

หลังจากรวบรวมและสรุปผลการสุ่มตัวอย่างจากผู้เชี่ยวชาญและทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะทั้ง 5 ท่านได้แล้ว ผู้วิจัยจึงได้เข้าสัมภาษณ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วันที่ 8 พฤษภาคม 2553 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี ที่การเคหะคลองจั่น

วันที่ 11 พฤษภาคม 2553 สัมภาษณ์รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วันที่ 24 พฤษภาคม 2553 สัมภาษณ์รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงห์เสนี และรองศาสตราจารย์ กันจณา ดำใสภี ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

วันที่ 27 พฤษภาคม 2553 สัมภาษณ์รองศาสตราจารย์ กัญญา เจริญศุภกุล ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตท่าพระจันทร์

3. การดำเนินการวิจัยในระยะที่ 3 ผู้วิจัยทำการประมวลข้อมูลที่ได้จากการศึกษาภาคเอกสารและภาคสนาม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง ในช่วงกลางเดือนมิถุนายนถึงช่วงกลางเดือนกรกฎาคม 2553 จากนั้นผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ไปเขียนรายงานการวิจัยในบทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงาน ในช่วงกลางเดือนกรกฎาคมจนถึงปลายเดือนธันวาคม 2553 และนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัย

จำนวนทั้งสิ้น 10 ชิ้น โดยใช้เวลาการสร้างสรรค์และเขียนรายงานการวิจัยในบทที่ 5 การพัฒนา  
สร้างสรรค์ ในช่วงปลายเดือนธันวาคม 2553 จนถึงกลางเดือนพฤษภาคม 2554

4. การดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 4 เป็นขั้นตอนของการเรียบเรียงผลการวิจัยทั้งหมดเพื่อ  
นำเสนอในบทที่ 6 การสรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ในช่วงกลางเดือนพฤษภาคม จนถึง  
ปลายเดือนกรกฎาคม 2554

5. การดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง รายละเอียด  
และข้อบกพร่องต่างๆ ของข้อมูลที่น่าสนใจในรายงานการวิจัยทั้ง 6 บท จากนั้นจึงนำเสนอรายงาน  
การวิจัยต่อคณะกรรมการเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและขอแนะนำในการปรับปรุงรายงานการ  
วิจัย

6. การดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 6 ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของ  
คณะกรรมการ และจัดทำเป็นรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์เพื่อตีพิมพ์และเผยแพร่ต่อสาธารณชน



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงาน

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล จำนวน 21 ภาพ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำผลการศึกษวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกศึกษวิเคราะห์ในประเด็นเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ เนื้อหาเรื่องราว การใช้สีและการจัดโครงสร้างของภาพ ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้





1. ผลงานชื่อ/ ปี Che Guevara / ค.ศ.1962  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on canvas  
 ขนาด 24 x 36 inch



ภาพประกอบ 1

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

วาร์ฮอลต้องการนำเสนอความประทับใจที่มีต่อนักปฏิวัติฝ่ายซ้ายชายจัดผู้มีชื่อเสียงโด่งดังอย่างเซ เกวารา ซึ่งในขณะนั้นถือได้ว่าเซ เกวารา เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์ของอิสรภาพและการต่อสู้ทางการเมือง เขาได้เข้าร่วมกับองค์กรประชาชนในประเทศต่างๆ เพื่อต่อสู้กับความอยุติธรรม สภาพสังคมที่ถูกเอารัดเอาเปรียบและการกดขี่ข่มเหง เซ เกวารามีส่วนร่วมในการปฏิวัติทางการเมืองต่างๆ มากมาย เช่น การปฏิวัติในประเทศอาร์เจนตินา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในปี ค.ศ. 1955 หลังจากที่เขาได้มีโอกาสรู้จักกับฟิเดล คาสโตร (Fidel Castro) นักปฏิวัติชาวคิวบา เซ เกวารา มีความเลื่อมใสในตัวฟิเดล คาสโตร เป็นอย่างมาก ทำให้เขาเข้าร่วมขบวนการปฏิวัติกับฟิเดล คาสโตร ในการล้มล้างรัฐบาลคิวบาของประธานาธิบดีบาติสตา

วาร์ฮอลต้องการสื่อสารความรู้สึกประทับใจภายในของตนเองไปสู่ผู้ชมผลงาน ซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับแนวคิดทางการเมืองของสหรัฐอเมริกาในขณะนั้นเป็นอย่างมาก ในขณะที่สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่การเมืองระบอบประชาธิปไตยกำลังก่อร่างสร้างตัวอย่างเข้มแข็ง แต่วาร์ฮอลเลือกที่จะนำเสนอภาพบุคคลผู้มีแนวคิดทางการเมืองตรงกันข้ามกับสหรัฐอเมริกาอย่างสิ้นเชิง วาร์ฮอลพยายามเชื่อมโยงแนวคิดแบบป๊อปอาร์ตให้ปรากฏในผลงานด้วยการเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้คนต่างๆ ที่มองไปยังเซ เกวารา ในฐานะของวีรบุรุษของใจ ไปสู่บุคคลที่มีชื่อเสียงโด่งดังในวัฒนธรรมประชานิยม รวมถึงการใช้วัสดุและวิธีการสร้างสรรค์ตามแนวทางของป๊อปอาร์ตด้วยการสกรีนภาพถ่ายของเซ เกวาราลงบนผืนผ้าใบ ทำให้สามารถนำไปผลิตซ้ำได้เรื่อยๆ ตามแนวคิดแบบอุตสาหกรรมการผลิตมวลรวม

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

วาร์ฮอลเลือกใช้ภาพบุคคล (person) ซึ่งถือได้ว่ามีนัยยะสำคัญทางความหมาย เนื่องจากเซ เกวาราเป็นบุคคลที่คนทั่วโลกจดจำเขาในความหมายของคำว่าอิสรภาพและการต่อสู้เพื่อประชาชน วาร์ฮอลใช้ภาพถ่ายใบหน้าของเซ เกวารา ซึ่งถ่ายในปี ค.ศ. 1960 โดยอัลแบร์โต คอร์ดา (Alberto Korda) ภาพถ่ายต้นฉบับเดิมนั้นเป็นภาพถ่ายมุมกว้างกว่า แต่วาร์ฮอลเลือกใช้ภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน เป็นการเน้นใบหน้าและทิศทางสายตาของเซ เกวาราที่แสดงถึงความโกรธ ความเจ็บปวด รวมถึงความหวังอยู่ในแววตา สื่อถึงความเป็นนักสู้ของเซ เกวาราได้เป็นอย่างดี ภาพที่วาร์ฮอลใช้นี้ได้ถูกนำมาผลิตและทำซ้ำตามสื่อต่างๆ มากมาย ทั้งการพิมพ์งานจิตรกรรมและประติมากรรม หรือแม้แต่ถูกนำมาทำเป็นต้นแบบในการสักผิวหนัง งานเย็บปักถักร้อยและลายธง เป็นต้น

วาร์ฮอลนำเสนอเนื้อหาโดยการจัดวางรูปภาพของเซ เกวาราให้ซ้ำๆ กัน จัดวางทิศทางของใบหน้าให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน แสดงภาพในลักษณะ 2 มิติอย่างชัดเจน ไม่ปรากฏถึงการทับซ้อนหรือเหลื่อมล้ำกันระหว่างภาพ (overlapping) วาร์ฮอลต้องการทดลองให้ผู้ชมเห็น รู้สึกถึงความแตกต่างและความน่าติดตามในจังหวะของภาพที่ซ้ำกันที่วาร์ฮอลสร้างขึ้นให้ปรากฏในผลงาน นอกจากนี้เขายังสร้างจังหวะด้วยการกลับค่าน้ำหนักในพื้นที่บริเวณส่วนลบและส่วนบวก (negative and positive space) ทำให้ได้ค่าความรู้สึกที่แปลกออกไป มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวขึ้น

### การใช้สี

วาร์ฮอลใช้สีที่มีความบริสุทธิ์จัดหรือมีความเป็นเนื้อสีแท้สูง มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน โดยมีสีวรรณะเย็นแทรกอยู่

ประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ในภาพ ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน เป็นการใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้าม กล่าวคือวอร์ฮอลใช้สีข้างเคียงของสีคู่ตรงกันข้ามในวงจสีนั่นเอง อย่างเช่น ใช้สีเหลืองกับน้ำเงิน แทนการใช้สีเหลืองกับม่วงที่เป็นสีคู่ตรงข้ามอย่างแท้จริง หรืออย่างการใช้สีส้มกับม่วง แทนการใช้สีส้มกับน้ำเงิน เป็นต้น ทำให้ภาพมีความแตกต่างของน้ำหนักร่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน เพื่อเป็นการสร้างความแตกต่างของค่าน้ำหนักในส่วนที่เป็นพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) ส่วนภาพของเซ เกวาราในบางช่องนั้น มีการเพิ่มค่าน้ำหนักของสีด้วยการผสมสีขาวลงไปให้สีเข้ม ทำให้สีมีความสว่างมากยิ่งขึ้น วอร์ฮอลใช้สีที่หลากหลายสีภายในผลงานด้วยการสลับกันใช้ภายในภาพแต่ละช่อง ซึ่งช่วยสร้างจังหวะและการเคลื่อนไหวภายในภาพได้ แสดงให้เห็นว่าวอร์ฮอลสามารถใช้ชั้นเชิงในศักยภาพของสีได้เป็นอย่างดี

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ลักษณะการจัดโครงสร้างหรือการจัดองค์ประกอบศิลป์ของภาพที่โดดเด่นคือ การสร้างดุลยภาพแบบซ้ายขวาเท่ากัน ทำให้ประธานในภาพดูแข็งแรง สง่างามและให้ความรู้สึกมั่นคงต่อสายตา เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ วอร์ฮอลใช้วิธีการสร้างจุดเด่นให้กับผลงานด้วยการใช้สีที่มีน้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพเซ เกวาราตรงจุดกึ่งกลางของภาพที่ใช้สีขาวและสีดำในส่วนที่เป็นแสงและเงา ในขณะที่ภาพอื่นๆ ใช้สีที่มีความสดอย่างรุนแรง จึงเป็นส่วนสนับสนุนและเน้นให้ภาพเซ เกวาราบริเวณกลางภาพนี้มีความเด่นชัดขึ้นและเกิดความแตกต่างจากส่วนอื่น นอกจากนี้ในฐานะที่วอร์ฮอลเคยเป็นนักออกแบบด้านพาณิชยศิลป์ เขาจึงใช้วิธีการนำภาพเซ เกวารามาจัดวางเรียงซ้ำกันไปเรื่อยๆ คล้ายกับรูปแบบการจัดวางคอลัมน์ (column) ในหน้าหนังสือ เพื่อสร้างความต่อเนื่องและการเคลื่อนไหวในผลงาน จนเกิดจังหวะที่สม่ำเสมอในโครงสร้างภาพโดยรวม และการที่วอร์ฮอลเลือกรูปเซ เกวาราที่กำลังมองทแยงไปทางด้านซ้ายบนของภาพนั้น เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ว่างด้านนอกกับชิ้นงานได้เป็นอย่างดี และเป็นการจัดภาพแบบหนึ่งที่ทำให้ภาพย่อยๆ ได้กระตุ้นปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ชมร่วมกัน (สกนธ์ ภู่งามดี. สัมภาษณ์ : 2553)

2. ผลงานชื่อ/ ปี Statue of Liberty, 1963 / ค.ศ. 1963  
 สื่อวัสดุ Acrylic and silkscreen on canvas  
 ขนาด 42 x 44 inch



ภาพประกอบ 2

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

วอร์ฮอลต้องการถ่ายทอดถึงความมีเสรีภาพในประเทศสหรัฐอเมริกาและความเป็นอิสระชนของชาวอเมริกัน โดยการนำรูปภาพอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพมาเป็นตัวกลางในการสื่อความหมาย ซึ่งเทพีเสรีภาพนี้เป็นของขวัญที่รัฐบาลประเทศฝรั่งเศสมอบไว้เป็นของขวัญกับรัฐบาลและชาวอเมริกันในวันที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเฉลิมฉลองวันชาติครบ 100 ปี โดยส่งมอบอย่างเป็นทางการในวันที่ 28 ตุลาคม ค.ศ. 1886 มีประธานาธิบดีโกรเวอร์ คลีฟแลนด์ (President Grover Cleveland) เป็นผู้นำในการเปิดอนุสรณ์สถานเทพีเสรีภาพ

วอร์ฮอลต้องการนำเสนอแรงบันดาลใจจากบริบททางสังคมที่เขาดำรงชีวิตอยู่ เขาต้องการแสดงถึงการที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่เปิดโอกาสให้ประชาชนชาวอเมริกันได้มีอิสระอย่างเต็มที่ ซึ่งรวมถึงโอกาสของคนที่ยอพยพเข้ามาจากประเทศต่างๆ อีกด้วย เปรียบเสมือนเป็นดินแดนสำหรับผู้คนที่ต้องการโอกาสในการมีอิสระทางความคิดและสิทธิเสรีภาพ แม้ว่าวอร์ฮอลจะเกิดในประเทศแห่งนี้ แต่โดยพื้นฐานของครอบครัวเขานั้นก็เป็นครอบครัวที่ยอพยพมาจากประเทศ

สโลเวเนียที่เข้ามาตั้งรกรากปักฐานในประเทศสหรัฐอเมริกา ทำให้เขามีความรู้สึกเชิงบวกที่ประเทศสหรัฐอเมริกาสามารถตอบสนองความต้องการในอิสระทางความคิด สิทธิเสรีภาพและโอกาสต่อตัววารฮอลเองและประชาชนที่อาศัยอยู่ในประเทศแห่งนี้ได้

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) เพื่อนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของสังคม โดยการใช้สิ่งที่เป็นตัวแทนบุคคลเพื่อสื่อถึงเสรีภาพในเชิงสัญลักษณ์นิยม (symbolism) วารฮอลใช้ภาพเทพีเสรีภาพนำมาจัดวางซ้ำๆ กันทั้งหมด 24 ภาพเล็ก คล้ายกับการตะโกนพูดและการซ้ำกันในอารมณ์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงความสำคัญของเสรีภาพ เขาเลือกใช้มุมมองของรูปเทพีเสรีภาพทางด้านหน้าซึ่งเป็นภาพเดียวกันมาจัดวางเรียงกันเป็นช่องๆ เหมือนกับการจัดวางในภาพ Che Guevara แต่แตกต่างกันตรงที่ภาพชิ้นนี้จะไม่อาศัยความคมชัดของเส้นขอบของรูปทรงเป็นสาระสำคัญ วารฮอลใช้การสกรีนสีลงไปบนภาพต้นฉบับโดยไม่คำนึงถึงความประณีต ทำให้ภาพบางส่วนที่ถูกสีทับลงไปนั้นเกิดความเบลอ และทำให้ลักษณะพื้นผิวในแต่ละภาพมีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สร้างความเคลื่อนไหวในผลงาน ส่งผลให้ผู้ชมเกิดปฏิกริยากับผลงานและทำให้งานดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

### การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความเป็นเนื้อสีแท้ระดับปานกลาง มีความสดหรือความเข้มของสีระดับปานกลาง และค่าน้ำหนักของสีนั้นอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน อย่างไรก็ตามวารฮอลใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน สีที่ใช้เป็นหลักนั้นคือสีแดงกับน้ำเงิน ปรากฏถึงการตัดกันของสีค่อนข้างชัดเจน เป็นการใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้าม คือแทนที่จะใช้สีเขียวซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกับแดง แต่เขาเลือกใช้สีน้ำเงินซึ่งเป็นสีข้างเคียงของสีเขียวแทน วารฮอลสร้างวิธีการลดค่าความสดของสีหรือที่มักเรียกกันว่า “การเบรคสี” ด้วยการสกรีนสีแดงที่มีความหนาแน่นของเม็ดสกรีนเบาบางทับลงไปบนพื้นที่บางส่วนที่เป็นสีน้ำเงิน ทำให้สีน้ำเงินที่ถูกสีแดงทับลงไปนั้นยังคงมีอิทธิพลต่อความสดของสีแดงอยู่ เป็นการลดค่าความสดของสีซึ่งกันและกัน นอกจากนี้สีแดงและน้ำเงินที่สกรีนลงไปนั้นไม่มีขอบที่คมชัด แสดงให้เห็นว่าในผลงานชิ้นนี้วารฮอลไม่ให้ความสำคัญกับความประณีตและความสมบูรณ์ของการสกรีน

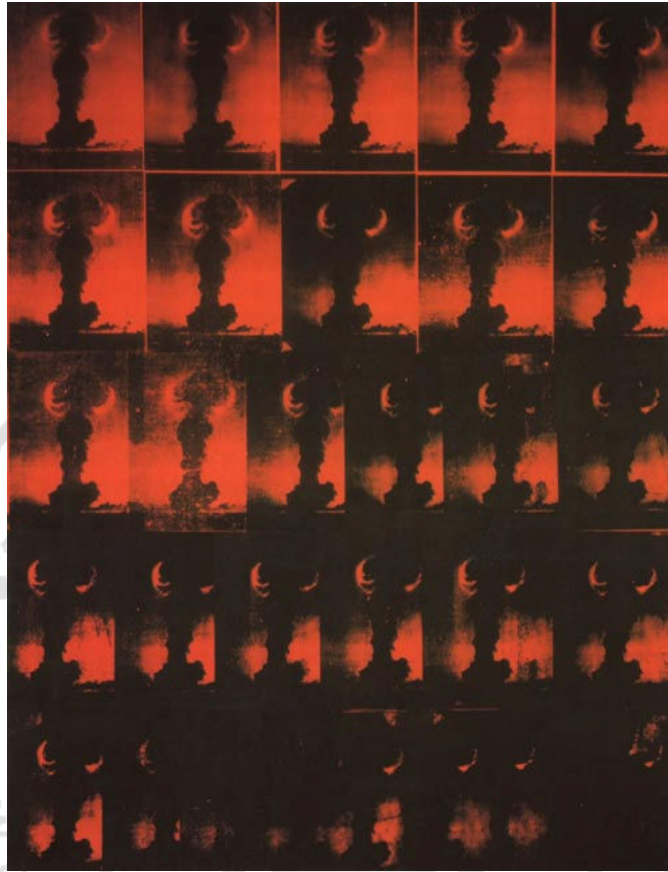
### การจัดโครงสร้างของภาพ

มีลักษณะการจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นด้วยการใช้ภาพอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพขนาดเล็กมาจัดวางเรียงกัน ทำให้เกิดจังหวะ ความต่อเนื่องและความเคลื่อนไหวคล้ายกับผลงาน Che

Guevara แต่แตกต่างกันตรงที่ผลงานชิ้นนี้มีจำนวนภาพที่มากกว่าและมีการเรียงตามขนาดของภาพ วาร์ฮอลยังคงใช้รูปแบบการจัดวางอย่างมีระบบ คล้ายกับการจัดวางคอลัมน์ที่ใช้ในการจัดวางหน้าหนังสือ ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขาอย่างหนึ่งที่ทำให้ผลงานของเขาเป็นที่ยอมรับและจดจำ เขาจัดวางโครงสร้างภาพให้มีความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน มีการกระจายภาพออกไปทั้งแนวตั้งและแนวนอน ทำให้เกิดความมั่นคงทางสายตา เป็นการจัดวางโครงสร้างภาพแบบง่ายๆ ไม่ซับซ้อน วาร์ฮอลใช้สัดส่วนของภาพที่มีขนาดแตกต่างกันมาจัดวางเรียงต่อกันเพื่อให้สร้างน้ำหนักและระยะใกล้ไกลให้กับผลงาน สร้างการเปลี่ยนแปลงของสัดส่วนในอัตราที่ซ้ำเป็นการใช้วัตถุเพื่อตอกย้ำแนวคิดเรื่องเสรีภาพในสหรัฐอเมริกา (กันจณา ดำใสภี สัมภาษณ์ : 2553)



3. ผลงานชื่อ/ ปี Atomic Bomb / ค.ศ. 1965  
 สื่อวัสดุ Acrylic and liquitex, silkscreen  
 ขนาด 80.5 x 104 inch



ภาพประกอบ 3

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

แอนดี้ วอร์ฮอลมีแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน Atomic Bomb มาจากเหตุการณ์การทิ้งระเบิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ณ วันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1945 ซึ่งเป็นช่วงที่กองทัพสหรัฐอเมริกาต้องการหยุดกองทัพญี่ปุ่นที่เป็นฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นประธานาธิบดีแฮร์รี เอส. ทรูแมน (Harry S. Truman) ของประเทศสหรัฐอเมริกาในขณะนั้น จึงได้ตัดสินใจให้กองทัพสหรัฐฯ ทิ้งระเบิดปรมาณูน้ำหนัก 4 ตัน ที่เมืองฮิโรชิมาในประเทศญี่ปุ่น ส่งผลให้ผู้คนบาดเจ็บล้มตายเป็นจำนวนราว 80,000 คน ด้วยพลังงานและอนุภาพการทำลายมหาศาลนี้เอง ทำให้แองเจรีมีลักษณะคล้ายรูปดอกเห็ดขนาดมหึมา จนกลายเป็นภาพประวัติศาสตร์ของมวลมนุษยชาติที่ผู้คนทั่วโลกสามารถจดจำได้เป็นอย่างดี



เหตุการณ์การทิ้งระเบิดปรมาณูที่เมืองฮิโรชิมาที่เกิดขึ้นในวันครบรอบวันเกิดครบ 17 ปีของวอร์ฮอล หลังจากนั้นถึง 20 ปีเขาจึงสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้สึกสะเทือนใจในขณะนั้น เป็นความรู้สึกและแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจากบริบททางสังคม รวมถึงต้องการสะท้อนเหตุการณ์เลวร้ายนี้ต่อชาวโลกและโดยเฉพาะอย่างยิ่งชาวอเมริกัน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้คนรำลึกถึงความโหดร้าย ความเจ็บปวดและความสูญเสียที่เกิดขึ้นจากการทำสงครามครั้งนั้น ในอีกแง่มุมหนึ่งวอร์ฮอลยังต้องการแสดงถึงความเป็นชนชาติอเมริกาอย่างแท้จริง ที่พยายามในการมีอิทธิพลบนเวทีการเมืองของโลก ความต้องการในการกำจัดลัทธิเผด็จการคอมมิวนิสต์และการให้ความสำคัญต่อความมั่นคงของประเทศตนเอง โดยไม่สนใจกับความเลวร้ายที่จะเกิดขึ้นเท่าที่ควร

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพเหตุการณ์ (event) เพื่อสะท้อนสภาพสังคม เป็นการใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมา เนื่องด้วยสายตาอันเฉียบคมของวอร์ฮอลที่เลือกใช้ภาพระเบิดปรมาณูรูปดอกเห็ดภาพนี้ หลังจากที่ภาพเหตุการณ์ครั้งนี้ได้ถูกเผยแพร่ออกไปอย่างกว้างขวาง จึงกลายเป็นภาพที่ผู้คนทั่วโลกสามารถจดจำได้เป็นอย่างดี เปรียบเสมือนเป็นภาพสัญลักษณ์และอนุสาวรีย์แห่งความเลวร้ายของการทำสงครามโลกครั้งที่ 2 อีกภาพหนึ่ง คล้ายกับภาพอดอล์ฟฮิตเลอร์หรือเครื่องหมายสวัสดิกะของกองทัพเยอรมันที่เมื่อผู้ชมพบเห็นนั้นจะทำให้นึกถึงภาพสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เป็นอย่างดี

วอร์ฮอลใช้วิธีการนำเสนอเนื้อหาด้วยการนำภาพระเบิดปรมาณูมาจัดวางซ้ำๆ กันคล้ายกับภาพ Statue of Liberty, 1963 อย่างไรก็ตามในภาพ Atomic Bomb นั้น เขาใช้วิธีการลดหลั่นของขนาดภาพให้มีขนาดเล็กลงไปเรื่อยๆ มีการทำให้ความชัดเจนของภาพค่อยๆ ลดลงไป จากภาพแรกด้านบนทางซ้ายเรียงไปเรื่อยๆ ถึงภาพสุดท้ายทางด้านขวาด้านล่างจนมองแทบไม่ออกว่าเป็นรูปภาพของอะไรในที่สุด ด้วยการลดหลั่นของขนาดภาพและความชัดเจนนี้ ทำให้ผลงานดูมีความตื่นึงมากขึ้น แม้ว่าหากพิจารณาเฉพาะรูปภาพในแต่ละช่องแล้วจะมีลักษณะค่อนข้างที่บตันก็ตาม นอกจากนี้ยังทำให้ภาพปรากฏถึงจังหวะการเคลื่อนไหวและสะดุดสายตาผู้ชม

### การใช้สี

มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีอย่างรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ใช้สีแดงเป็นหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการใช้โครมสีเอกรงค์ (monochrome) วอร์ฮอลใช้สีที่มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน จึงไม่สามารถเห็นรายละเอียดต่างๆ ของภาพได้มากนักและทำให้ภาพโดยรวมมีลักษณะที่บตัน อย่างไรก็ตามในส่วนของพื้นหลังนั้นมีการ



ไล่น้ำหนักสีจากอ่อนไปหาแก่อย่างเจือจาง ซึ่งเป็นส่วนช่วยให้ภาพดูมีระยะใกล้ไกลมากขึ้นและไม่  
ทึบตันมากจนเกินไป เขาเลือกใช้สีที่สามารถสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพที่ได้ดี แสดงให้เห็นว่าสี  
แดงและดำถูกนำเสนอออกมาอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยสีแดงสื่อถึงความรุนแรง เปรี้ยวร้อน เผลอผลาญ  
และสีดำสามารถสื่อถึงความวิบัติ ความหดหู่หรือโศกเศร้า เมื่อทั้ง 2 สีถูกจับคู่มาอยู่ด้วยกันทำให้  
สื่อถึงความหายนะ สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในภาพ ในแต่ละภาพนั้นวารีย์ฮอลค่อยๆ  
เรียงน้ำหนักสีจากสว่างไปหามืดจนถึงภาพในช่องสุดท้าย ช่วยสร้างความรู้สึกคลุมเครือและ  
กระตุ้นความอยากรู้ของผู้ชม

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือการสร้างดุลยภาพให้เกิดขึ้นในผลงาน วารีย์ฮอลจัดภาพ  
แบบดุลยภาพซ้ายขวาเท่ากันเพื่อสร้างความมีระเบียบและความมั่นคงต่อสายตา แม้ว่าการจัด  
ภาพแบบดุลยภาพซ้ายขวาเท่ากันนี้จะไม่นิยมใช้กันในงานทางด้านศิลปะเท่าใดนัก (ฉัตรชัย  
อรรถปัทม์. 2548 : 143 -144) อย่างไรก็ตามรูปแบบการจัดโครงสร้างแบบนี้ก็เป็นเอกลักษณ์  
เฉพาะตัวอีกแบบหนึ่งของวารีย์ฮอล รวมถึงการจัดโครงสร้างภาพด้วยการนำรูปภาพมาจัดวางเรียง  
ซ้ำๆ กัน เพื่อสร้างจังหวะ ความต่อเนื่องและความเคลื่อนไหวทางสายตาในผลงาน คล้ายกับภาพ  
Che Guavara และภาพ Statue of Liberty, 1963และยังเป็นการสร้างความเชื่อมโยงกับแนวคิด  
ในการสร้างสรรค์ที่เขาต้องการย้ำถึงสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นจากการทำสงคราม นอกจากนี้เขายังคงใช้  
ความแตกต่างของสัดส่วนภาพที่ค่อยๆ มีขนาดเล็กลงเพื่อสร้างมิติภายในภาพ (กัญญา  
เจริญสุภกุล. สัมภาษณ์ : 2553) เนื่องจากภาพที่นำมาเรียงต่อกันนั้นมีลักษณะค่อนข้างแบน  
ระนาบ การลดหลั่นของสัดส่วนภาพนี้จึงเป็นการช่วยให้ภาพดูมีน้ำหนักอ่อนแก่มากขึ้น

4. ผลงานชื่อ/ ปี Jacqueline Kennedy III (Jackie III) / ค.ศ. 1966  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on paper  
 ขนาด 30 x 40 inch



ภาพประกอบ 4

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานของวาร์ฮอลชิ้นนี้อยู่ในผลงานซีรีส์ชุด Jackie ที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพนี้เกิดจากการที่แอนดี้ วาร์ฮอล ต้องการนำเสนอถึงผลจากการเสียชีวิตของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาจอห์น เอฟ. เคนเนดี (John F. Kennedy) ซึ่งถูกลอบสังหารในวันที่ 22 พฤศจิกายน ค.ศ. 1963 เหตุการณ์การลอบสังหารนี้ส่งผลให้ประชาชนชาวอเมริกันมีความรู้สึกเศร้าโศกเสียใจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งแจ็กกี้หรือแจคเคอลีน เคนเนดี (Jackie or Jacqueline Kennedy) ผู้เป็นภรรยาและสตรีหมายเลขหนึ่งที่มีชื่อเสียงโด่งดัง (celebrity) ในขณะนั้น หลังจากการจากไปของจอห์น เอฟ. เคนเนดี ทำให้สื่อทุกแขนงเผยแพร่ข่าวไปยังผู้คนทั่วโลก ภาพพิธีการฝังศพ ภาพความเศร้าโศกเสียใจของครอบครัวเคนเนดี และโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพแห่งความ

เจ็บปวดของแจคเคอลิน เคนเนดี ผู้กลายเป็นภรรยาหม้ายที่น่าสงสาร ภาพต่างๆ จากสื่อเหล่านั้น จึงเป็นแรงบันดาลใจให้วอร์ฮอลต้องการสะท้อนชีวิตในช่วงเวลาหนึ่งของแจคเคอลินขณะที่เข้าร่วมในพิธีฝังศพของสามี ในขณะที่เดียวกันวอร์ฮอลต้องการสร้างความขัดแย้งในภาพ โดยการถ่ายภาพที่แจคเคอลิน เคนเนดีนั้นยิ้มอย่างร่าเริงจำนวน 1 ภาพ ทั้งนี้เพื่อสื่อว่าต่อจากนี้เธออาจไม่มีรอยยิ้มที่สดใสร่าเริงแบบนี้ให้เห็นอีกต่อไป (กัญญา เจริญศุภกุล. สัมภาษณ์ : 2553)

ในฐานะที่วอร์ฮอลนั้นมีพื้นฐานมาจากการเป็นนักโฆษณาและนักออกแบบด้านพาณิชย์ศิลป์ จึงทำให้เขาใช้มุมมองในลักษณะงานโฆษณาและพาณิชย์ศิลป์ โดยการแสดงออกแบบพื้นๆ และวิธีการผูกพันกับชีวิต เขามองเห็นความเศร้าโศกของแจคเคอลิน เคนเนดีได้อย่างลึกซึ้งถึงแก่นแท้ และจากมุมมองในฐานะประชาชนชาวอเมริกันคนหนึ่ง ตัวของวอร์ฮอลเองนั้นก็รู้สึกถึงความเจ็บปวดต่อการสูญเสียจอห์น เอฟ. เคนเนดีไปเช่นกัน ดังนั้นเขาจึงได้รวบรวมภาพถ่ายต่างๆ ของแจคเคอลิน แล้วนำภาพเหล่านั้นมาเป็นประเด็นหลักในการถ่ายทอดแนวคิดและใช้การจัดวาง ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกและมีอารมณ์ร่วมกับแนวคิดที่วอร์ฮอลต้องนำเสนอในผลงานชิ้นนี้ (ไชยยงค์ นุบผากลิ่น. 2544 : 127)

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

วอร์ฮอลใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว โดยภาพถ่ายของแจคเคอลิน เคนเนดีที่เขาหยิบยกมาใช้ในงานชิ้นนี้ เขาได้รวบรวมมาจากสื่อต่างๆ เช่น ภาพจากหน้าปกนิตยสาร Life ฉบับวันที่ 6 ธันวาคม ค.ศ. 1963 ภาพพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ New York Daily News ฉบับวันที่ 25 พฤศจิกายน ค.ศ. 1963 และจากนิตยสาร Four Dark Days ฉบับพิเศษ ค.ศ. 1963 เป็นต้น วอร์ฮอลใช้ภาพจำนวน 4 ภาพในการนำเสนอ โดย 3 ภาพแรกนั้นเป็นภาพของแจคเคอลิน เคนเนดีที่กำลังเข้าร่วมพิธีการฝังศพของประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดี โดยวอร์ฮอลเลือกภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วนจากต้นฉบับจริง เพื่อต้องการเน้นให้เห็นถึงสีหน้าและแววตาของเธอที่สื่อถึงความโศกเศร้าจากการจากไปของสามีเธออย่างเห็นได้ชัด ส่วนภาพสุดท้ายทางด้านล่างขวานั้นวอร์ฮอลเลือกใช้ภาพแจคเคอลินที่กำลังยิ้มอย่างมีความสุข เพื่อสร้างจุดสนใจด้วยการสร้างความขัดแย้งในผลงาน

วอร์ฮอลใช้การจัดวางรูปภาพ 4 ภาพมาวางเรียงต่อกันคล้ายกับผลงาน Atomic Bomb แต่ภาพที่ใช้เป็นคอนทราสต์กันและขนาดของภาพมีขนาดที่ใหญ่กว่าเมื่อเทียบกับพื้นที่ว่างในผลงาน โดยจัดแบ่งเกือบจะกึ่งกลางทั้งแนวตั้งและแนวนอน มีการทับซ้อนและเหลื่อมล้ำระหว่างภาพ (overlapping) ทั้งสี่ให้ดูราวกับว่าไม่ได้ตั้งใจ การจัดวางใบหน้าของแจคเคอลินนั้นไปในทิศทางที่ตรงข้ามกันเพื่อนำสายตาผู้ชมให้เคลื่อนไหวไปตามพื้นที่ของภาพตามที่เขากำหนดไว้ นอกจากนี้เขาเลือกใช้ภาพที่มีลักษณะแตกกลายเป็นเม็ดเล็กๆ (grain) เพื่อคงไว้ตามลักษณะของ

ภาพที่ตัดออกมาจากสื่อต้นฉบับ แล้วนำมาขยายเฉพาะส่วนที่ต้องการเน้น ซึ่งจะทำให้ไม่มีความคมชัดมากนัก นำภาพมาเรียงต่อกันให้ดูคล้ายกับเป็นการเล่าเรื่องราวของชีวิต เป็นการเน้นถึงเนื้อหาเรื่องราวและอารมณ์ของแจคเคอลินในภาพที่ปรากฏออกมาตามสื่อต่างๆ

### การใช้สี

มีการใช้เนื้อสีที่มีความเป็นสีแท้ๆอยู่ในระดับเบาบาง มีความสดของสีอยู่ในระดับปานกลาง และมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใช้โครมสีเอกรงค์ (monochrome) วาร์ฮอลลดความสดของสีน้ำเงินในภาพด้วยการผสมสีเทาเข้มลงไป และจัดวางสีน้ำเงินคู่กับดำ ทำให้อิทธิพลของสีดำเข้ามาดูซึมการสำแดงสีน้ำเงิน ในภาพรวมมีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีน้ำเงินบริเวณใบหน้า ผมและเครื่องแต่งกายของแจคเคอลิน เคนเนดี ซึ่งช่วยสร้างมิติให้ภาพได้ อย่างไรก็ตามในภาพแจคเคอลินด้านซ้ายล่างนั้นมีการไล่ค่าน้ำหนักของสีค่อนข้างน้อย ทำให้ภาพไม่สามารถแสดงรายละเอียดบนใบหน้าได้ชัดเจนมากนัก ทำให้ภาพมีลักษณะค่อนข้างแบนระนาบ วาร์ฮอลเลือกใช้สีน้ำเงินเข้มซึ่งเป็นสีที่สามารถสื่อถึงความโศกเศร้า และความเหงา ทำให้เข้ากับภาพบรรยากาศในพิธีการฝังศพของจอห์น เอฟ. เคนเนดี และในขณะเดียวกันเป็นการสร้างความขัดแย้งให้กับภาพแจคเคอลินที่กำลังยิ้ม เป็นการสร้างความแปลกแยกเพื่อสร้างความเด่นในผลงาน

### การจัดโครงสร้างของภาพ

มีลักษณะการจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่น คือการนำรูปภาพทั้ง 4 รูปมาจัดวางเรียงกัน แม้ว่าจะไม่ใช่ภาพเดียวกันเหมือนในผลงาน Atomic Bomb หรือ Statue of Liberty, 1963 แต่ประธานของทุกภาพก็ยังคงเป็นแจคเคอลิน เคนเนดี ในแต่ละภาพนั้นเป็นภาพที่ถูกตัดมาเฉพาะบางส่วน (crop) มีทั้งภาพแบบมุมมองระยะใกล้ (close - up) และภาพถ่ายบุคคลครึ่งตัว (portrait) ทำให้เกิดจังหวะและเป็นการสร้างมิติในผลงาน (กัญญา เจริญศุภกุล. สัมภาษณ์ : 2553) วาร์ฮอลยังคงให้ความสำคัญกับการจัดโครงสร้างภาพด้วยหลักของความสมดุลคล้ายกับผลงาน Che guavara หรือ Atomic Bomb แต่ที่แตกต่างกันคือผลงานชิ้นนี้จะมีความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน เป็นความสมดุลตามความรู้สึก ทำให้ผลงานดูมีความอ่อนนุ่ม เคลื่อนไหว และไม่เป็นทางการมากนัก นอกจากนี้เขาพยายามดึงดูสายตาผู้ชมโดยการสร้างจุดเด่นด้วยการสร้างความขัดแย้งระหว่างรูปภาพในผลงาน ภาพแจคเคอลินทางด้านล่างขวาเป็นภาพที่เธอกำลังยิ้มเพียงภาพเดียวท่ามกลางภาพอื่นๆ ที่เธอแสดงออกถึงความโศกเศร้า จึงทำให้ภาพที่เธอยิ้มนั้นถูกขับให้เด่นออกมาจากภาพอื่น

5. ผลงานชื่อ/ ปี      Big Electric chair / ค.ศ. 1967  
 สื่อวัสดุ              Silk screen ink on synthetic polymer paint on canvas  
 ขนาด                    54 x 73 inch



ภาพประกอบ 5

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชื่อ Big Electric Chair อยู่ในผลงานซีรีส์ชุด Electric Chair ซึ่งเป็นผลงานซีรีส์อีกชุดหนึ่งในช่วงที่วอร์ฮอลทำงานภายใต้แนวคิดที่ชื่อว่า Death and Disaster ที่มาของแนวคิดภาพ Big Electric Chair นั้นเกิดจากการที่เขาต้องการสะท้อนวิถีชีวิตของชาวอเมริกัน (American way of life) ในฐานะที่เขาเป็นชาวอเมริกันเขามองว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาทำในชีวิตประจำวันนั้นเชื่อมโยงกับความตายทั้งสิ้น ดังนั้นหัวข้อเรื่องความตายจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของเขาเช่นกัน (Honnef, 2005 : 60) วอร์ฮอลต้องการเสนอประเด็นเกี่ยวกับเรื่องการใช้แก๊สไฟฟ้าสำหรับการประหารชีวิตนักโทษในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นประเทศเดียวในโลกที่ใช้วิธีการประหารชีวิตด้วยวิธีดังกล่าว และเป็นข้อถกเถียงโต้แย้งกันทางการเมืองอย่างกว้างขวางในช่วงยุค 70s

โดยส่วนตัวนั้นวาร์ฮอลมองว่านโยบายการประหารชีวิตด้วยวิธีการให้นั่งเก้าอี้ไฟฟ้านี้เป็นสิ่งที่โหดร้ายทารุณ ขาดศีลธรรมและไร้อารยธรรม ในขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาได้รับการยกย่องจากนานาชาติว่าเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ประชาชนดำรงชีวิตอย่างมีอารยธรรมและมีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ต่างๆ มากมาย ดังนั้นน่าจะมีวิธีการประหารชีวิตด้วยวิธีการอื่นที่ไม่ทารุณนักโทษเกินไปนัก นอกจากนี้เขายังมองว่าการที่สื่อมวลชนเข้ามามีอิทธิพลและกระหน้าเผยแพร่ข่าวให้กับประชาชนชาวอเมริกันอย่างซ้ำซากจำเจ ประชาชนเห็นภาพการตาย และการฆ่ากันอย่างโหดร้ายทารุณทุกวันจนทำให้ประชาชนหมดความรู้สึกต่อความทุกข์ ความทารุณและความเจ็บปวดของผู้อื่น เขาต้องการให้ผลงานเก้าอี้ไฟฟ้าของเขานี้เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์แห่งความจริงอันโหดร้ายของนโยบายการประหารชีวิตนักโทษในสังคมและประเทศที่ตัวเองได้ใช้ชีวิตอยู่ และต้องการกระตุ้นให้ประชาชนชาวอเมริกันตระหนักถึงความตายอย่างโหดร้ายทารุณของผู้อื่น

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพวัตถุ (object) ในการสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ วาร์ฮอลใช้ภาพถ่ายเก้าอี้ประหารชีวิตของเรือนจำซิงซิง (Sing Sing Prison) ในนครนิวยอร์ก ภาพนี้ถูกเผยแพร่ครั้งแรกทางหนังสือพิมพ์ในปีค.ศ. 1953 เพื่อเป็นภาพประกอบในบทความเกี่ยวกับการประหารชีวิตสองสามีภรรยาเอเทลและจูเลียส โรเซนเบิร์ก (Ethel and Julius Rosenberg) ที่กำลังจะมีขึ้นและกำลังเป็นประเด็นโต้เถียงกันอย่างมากในช่วงเวลาขณะนั้น โดยสองสามีภรรยาคนนี้ได้ถูกตัดสินให้ประหารชีวิตในข้อหาจารกรรมข้อมูลลับทางด้านอาวุธนิวเคลียร์ให้กับประเทศสหภาพโซเวียต และจะเป็นนักโทษพลเรือนสองคนแรกในประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกาที่จะถูกประหารชีวิตด้วยเก้าอี้ไฟฟ้าในคดีจารกรรม

ผลงานนี้มีลักษณะที่แตกต่างจากผลงานก่อนๆ ในซีรีส์ชุด Electric Chair เนื่องจากรูปภาพที่วาร์ฮอลใช้นำเสนอเนื้อหาชิ้นนี้แม้จะเป็นรูปภาพเดียวกับที่ใช้นำเสนอในผลงานในซีรีส์เดียวกันชิ้นก่อนหน้านี้ ซึ่งจะเป็นภาพในห้องประหารชีวิตที่มีมุมกว้างกว่า (wide - angle view) สามารถมองเห็นประตูทางเข้าและป้ายด้านบนประตูเขียนคำว่า SILENCE แต่เขาเลือกภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วนเท่านั้น ทำให้ได้ภาพเก้าอี้ที่มีขนาดสัดส่วนที่ใหญ่ขึ้น (large scale) และมุมมองที่ใกล้ (close up) มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้วาร์ฮอลไม่ใช้การซ้ำไปซ้ำมาในการจัดวางรูปภาพ ดังเช่นภาพ Jacqueline Kennedy III ภาพ Atomic Bomb หรือภาพ Che Guevara แต่ใช้วิธีการวางรูปภาพเพียงรูปเดียว เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมสามารถรับรู้ในเนื้อหาเรื่องราวได้อย่างเด่นชัด รวมถึงให้ผู้ชมมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อความน่ากลัวและความโหดร้ายทารุณของการประหารชีวิตด้วยเก้าอี้ไฟฟ้าได้ดียิ่งขึ้น

## การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความบริสุทธิ์หรือความเป็นสีแท้ระดับปานกลาง มีความสดของสีปานกลาง และมีค่าน้ำหนักสีอยู่ในระดับปานกลางเช่นกัน การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน เขาใช้สีหลัก 2 สีคือสีเขียวและม่วง ใช้สีเขียวประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ และสีม่วงประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด เป็นการใช้โครงสีเกือบคู่ตรงข้ามด้วยการใช้สีเขียวคู่กับม่วง มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณภาพที่ถูกสกรีนทับด้วยสีม่วง มีการสื่อความหมายของสีที่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ ทั้งนี้เนื่องจากสีเขียวและม่วงที่ถูกนำมาใช้ในภาพนี้เป็นสีที่ค่อนข้างเจือจาง ให้ความรู้สึกสบายๆ ในขณะที่เนื้อหาเรื่องราวของภาพเป็นการบรรยายความโหดร้ายทารุณจากการประหารชีวิตด้วยเก้าอี้ไฟฟ้า นอกจากนี้ยังมีการแบ่งพื้นที่ในการสกรีนสีเขียวและม่วงทับลงไปด้วยขอบที่คมอย่างชัดเจน ไม่มีการผสมกลมกลืนของสีทั้งสองไปทั่วทั้งภาพเหมือนกับผลงาน Statue of Liberty, 1963 เป็นการสกรีนสีที่ให้ความรู้สึกดูแปลกตาเพื่อสร้างความขัดแย้งสำหรับดึงดูดสายตาของผู้ชม

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างที่โดดเด่นในผลงานชิ้นนี้คือ ความแตกต่างของสัดส่วนระหว่างพื้นภาพ (figure) ที่เป็นประธานในผลงานกับพื้นหลัง (background) วอร์ฮอลกำหนดพื้นที่บริเวณว่างประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ครอบครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพ ในขณะที่ประธานของภาพจะมีสัดส่วนค่อนข้างเล็ก การใช้สัดส่วนที่แตกต่างอย่างมากระตุ้นความสนใจให้กับผู้ชมได้ดี เขาสร้างจุดเด่นให้กับประธานของภาพด้วยการจัดวางภาพเก้าอี้ไฟฟ้าโดยไม่มีส่วนที่เป็นภาพหรือองค์ประกอบทางศิลปะอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจจากผู้ชม นอกจากนี้เขายังใช้การสกรีนสีเขียวทับลงบนบริเวณขอบของเก้าอี้ไฟฟ้า เปรียบเสมือนเป็นเส้นนำสายตาพาผู้ชมให้ไปสะดุดตรงจุดเด่นที่เขาต้องการ อีกสิ่งหนึ่งคือ การสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากันหรือแบบอสมมาตร วอร์ฮอลกำหนดให้ประธานของภาพวางอยู่บริเวณค่อนข้างซ้าย และสกรีนสีเขียวเข้มลงไปทางด้านซ้ายของภาพเพื่อทำให้ดูมีน้ำหนักมากขึ้น ส่งผลให้ภาพนั้นดูหนักไปทางด้านซ้าย ถือเป็น การสร้างความสมดุลในภาพที่ให้ความรู้สึกที่ดูแปลกตาและขัดแย้ง (สรรณรงค์ สิงหนเสนี. สัมภาษณ์ : 2553)



6. ผลงานชื่อ/ ปี Flash : November 22, c.1963, JFK Assassination, c.1968 (Red and Grey) / ค.ศ. 1968
- สื่อวัสดุ Silkscreen, colophon and text on white paper
- ขนาด 21 x 21 inch



ภาพประกอบ 6

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้อยู่ในซีรีส์ชุด The Flash วาร์ฮอลสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นเวลาประมาณ 5 ปี หลังจากเกิดเหตุการณ์การลอบสังหารประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาจอห์น เอฟ. เคนเนดี ในวันที่ 22 พฤศจิกายน ค.ศ. 1963 ขณะเดินทางไปหาเสียงที่เมืองดัลลัส (Dallas) รัฐเท็กซัส (Texas) แต่กลับถูกลอบสังหารด้วยอาวุธปืนไรเฟิลจำนวน 3 นัด ในขณะที่นั่งอยู่บนรถยนต์เปิดประทุน มีนางแจคเคอลีน เคนเนดี ภรรยา นั่งเคียงข้าง เจ้าหน้าที่ทางการจึงนำตัวประธานาธิบดีส่งโรงพยาบาลพาร์คแลนด์ เมมโมเรียล อย่างไรก็ตามภายในระยะเวลาไม่นานก็ได้มีการแถลงการณ์จากทางรัฐบาลถึงการเสียชีวิตของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา รวมทั้งการรายงานสถานการณ์อย่างรวดเร็วจากสื่อมวลชนต่างๆ เช่น สถานีวิทยุเอบีซีเรดิโอ สถานีโทรทัศน์ช่องซีบีเอส และ



สถานีโทรทัศน์ช่องเอ็นบีซี เป็นต้น หลังเหตุการณ์นี้เผยแพร่ไปยังสาธารณชนทำให้ผู้คนทั่วประเทศต่างพากันตกตะลึงและเสียใจสำหรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้นำของพวกเขาเป็นอย่างมาก

วาร์ฮอลต้องการสื่อถึงแรงบันดาลใจภายนอกที่มีผลกระทบต่อตัวเขา เขาพยายามถ่ายทอดมุมมองต่อเหตุการณ์สังหารครั้งนี้ว่าเป็นสิ่งที่น่าเศร้าสลดสำหรับชาวอเมริกันที่ผู้นำของพวกเขาได้ปิดฉากชีวิตลงไป และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเขาต้องการสะท้อนถึงควมมีพลังอำนาจของสื่อมวลชนที่ให้ความสนใจต่อเหตุการณ์นี้เป็นอย่างมาก จากการรายงานข่าวการลอบสังหารและการเผยแพร่ภาพเข้าไปซ้ำมา ภาพชาวอเมริกันกำลังร้องไห้และเศร้าโศกเสียใจต่อการจากไปของประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีครั้งนี้ ได้ส่งผลไปยังประชาชนชาวอเมริกันทั่วประเทศ ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่สามารถรับรู้ความรู้สึกและต่างพากันมีอารมณ์ร่วมต่อเหตุการณ์การลอบสังหารดังกล่าวได้อย่างน่าประหลาดใจ

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) ในการเสนอเนื้อหาเรื่องราว เขาใช้ภาพจากสื่อมากมายที่ต่างก็นำเสนอเหตุการณ์ในขณะนั้น อย่างเช่น ภาพข่าวพาดหัวตามหน้าหนังสือพิมพ์ต่างๆ ภาพข่าวที่ออกอากาศบนสื่อโทรทัศน์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามวาร์ฮอลจะใช้วิธีการแก้ไข (edit) จากภาพต้นฉบับ มีทั้งการตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน (ภาพตราประทับที่เขียนคำว่า United State) การย่อขนาดของภาพให้มีขนาดเล็กลงกว่าปกติ (ภาพจอห์น เอฟ. เคนเนดีที่สกรีนทับลงไปบนหน้าจอห์น เอฟ. เคนเนดีภาพใหญ่อีกทีหนึ่ง) หรืออย่างการจัดวางที่ซ้อนกันระหว่างภาพคนและภาพวัตถุต่างๆ ทำให้ภาพที่มีลักษณะพื้นระนาบแบบ 2 มิติในดูมีน้ำหนักและมีระยะใกล้ - ไกลมากขึ้น

วาร์ฮอลใช้วิธีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่แตกต่างจากผลงานชิ้นอื่นๆ ที่มักจะเป็นภาพของวัตถุ คนหรือเหตุการณ์เพียงภาพเดียวในการสร้างสรรค์ อย่างเช่น ภาพ Big Electric Chair ภาพ Statue of Liberty, 1963 หรืออย่างภาพ Atomic Bomb ในขณะที่ผลงานชิ้นนี้มีการใช้ภาพที่หลากหลาย การใช้ตัวหนังสือมาเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายต่างๆ อย่างเช่น การใช้สเกลที่ใช้ในงานภาพยนตร์วางทับลงไปบนหน้าของจอห์น เอฟ. เคนเนดีเพื่อสื่อว่าสื่อมวลชนต่างๆ ได้พากันรายงานข่าวการปิดฉากชีวิตของจอห์น เอฟ. เคนเนดีอย่างมากมาเป็นประวัติศาสตร์ ผลงานซีรีส์ชุด The Flash มีเนื้อหาเกี่ยวกับการลอบสังหารทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังของเหตุการณ์ ผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาเรื่องราวทั้งหมดที่วาร์ฮอลต้องการนำเสนอ เปรียบเสมือนช่องภาพช่องหนึ่งในม้วนฟิล์มภาพยนตร์ที่มีช่องภาพหลายๆ ช่องจนรวมเป็นเนื้อหาเรื่องราวทั้งหมดนั่นเอง

## การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความเป็นสีแท้อยู่ในระดับปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและมีค่าน้ำหนักสีในระดับปานกลางเช่นกัน การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน โดยมีสีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใช้โครมสีเอกรงค์ (monochrome) และปรากฏถึงการตัดกันของน้ำหนักอ่อนแก่ของสีอย่างชัดเจน ทำให้รายละเอียดต่างๆ ของรูปทรงที่อยู่ในน้ำหนักกลางขาดหายไป บริเวณฉากหลังและใบหน้าของจอห์น เอฟ. เคนเนดี มีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของสี ส่วนบริเวณอื่นๆ ภายในภาพจะมีลักษณะแบนระนาบและทึบตัน อย่างไรก็ตามวารฮอลใช้วิธีการซ้อนทับของสีเป็นชั้นๆ (layer) เพื่อผลักดันให้ผลงานดูมีมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยระยะหน้าสุดคือ ร่องรอยคล้ายกับการแสดงมีทั้งด้านซ้ายและขวาของภาพ รวมถึงภาพใบหน้าขนาดเล็กของเคนเนดี ระยะที่สองคือภาพสเลท และระยะสุดท้ายคือภาพใบหน้าของเคนเนดีที่ถูกสเลทบังอยู่ จากการซ้อนทับกันของชั้นสีนี้เองจึงเกิดการทำลายรูปทรงด้านล่าง เป็นการเพิ่มความน่าสนใจของผลงานอย่างหนึ่ง นอกจากนี้วารฮอลยังใช้การลดความสดของสีแดงด้วยการผสมสีดำลงไปบริเวณภาพระยะหลัง และเพิ่มความสว่างให้กับสีแดงด้วยการผสมสีขาวลงไปบริเวณภาพระยะหน้า ส่งผลให้ผลงานในภาพรวมมีมิติมากขึ้น

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างที่โดดเด่นในผลงานชิ้นนี้คือการสร้างจุดเด่น วารฮอลพยายามเน้นบริเวณรูปดวงตาของประธานาธิบดีเคนเนดีซึ่งเป็นประธานในภาพ เขาใช้การจัดวางบริเวณกึ่งกลางด้านบนของภาพ และใช้เส้นนำสายตาเป็นเส้นสามเหลี่ยมที่เกิดจากสเลทเพื่อนำสายตาผู้ชมมุ่งไปบริเวณดวงตา เขาแบ่งภาพตามแนวตั้งเป็น 3 ส่วนหลักโดยวางจุดเด่นให้อยู่ส่วนตรงกลาง เขาเลือกใช้จุดเด่นรูปดวงตาซึ่งเป็นรูปทรงที่คุ้นตามากกว่ารูปทรงขององค์ประกอบอื่นๆ อย่างเช่น รอยตราแสดงมี ยิ่งเป็นการเน้นให้จุดเด่นมีความชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะให้ความสนใจกับรูปทรงที่คุ้นตามากกว่า (สมชาย พรหมสุวรรณ. 2548 : 227) วารฮอลจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้มีการทับซ้อนกัน เหลื่อมล้ำกัน ในบางส่วนของภาพมีการให้น้ำหนักสีที่เหมือนกันและแตกต่างกันหลายระดับ การซ้ำกันของพื้นผิวในรูปทรงต่างๆ ทำให้เกิดจังหวะขึ้นภายในผลงาน นอกจากนี้วารฮอลยังให้ความสำคัญกับสัดส่วนขององค์ประกอบที่แตกต่างหลากหลาย เขาจัดวางองค์ประกอบขนาดใหญ่ให้อยู่ในระยะหน้าสุดโดยลดหลั่นขนาดกันไปตามระยะใกล้ไกล อย่างเช่น ตราแสดงมีขนาดใหญ่เกินจริงในระยะใกล้ ภาพสเลทในระยะกลางและดวงตาของเคนเนดีในระยะไกล เป็นต้น

7. ผลงานชื่อ/ ปี Mao / ค.ศ. 1972  
 สื่อวัสดุ Acrylic, silkscreen and oil on canvas  
 ขนาด 62 x 82 inch



ภาพประกอบ 7

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานภาพ Mao ชิ้นนี้เป็นหนึ่งในผลงานประธาณาธิปไตยเหมา เจ๋อ ตุง (Mao Tse Tung) ที่ วาร์ฮอลสร้างสรรค์ขึ้นมาในหลากหลายรูปแบบ เขาต้องการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของประธาณาธิปไตยเหมา เจ๋อ ตุงหรือที่มักเรียกกันว่าประธาณาเหมาของประเทศไทยที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ในฐานะผู้นำของระบอบคอมมิวนิสต์ในประเทศจีน ในช่วงประมาณปีค.ศ. 1971 – 1972 นั้น เป็นช่วงที่ประเทศจีนกำลังเปิดประเทศสู่โลกตะวันตกอีกครั้ง ทำให้เขารู้สึกประทับใจในความนิยมของชาวจีนที่มีต่อประธาณาเหมาเป็นอย่างยิ่ง เขาสังเกตว่ารูปภาพประธาณาเหมาที่มีอยู่แทบจะทุกที่ ทั้งในบ้านคน ที่ทำงาน ร้านค้าหรือตามสถานที่ราชการต่างๆ ยิ่งไปกว่านั้นสื่อมวลชนทั่วโลกต่างก็รายงานข่าวเกี่ยวกับประธาณาเหมากันอย่างแพร่หลาย ทำให้ประธาณาเหมากลายเป็น

บุคคลที่ชาวโลกรู้จักและเป็นที่ยึดจํามากที่สุดคนหนึ่งในขณะนั้น ไม่ต่างจากซูเปอร์สตาร์ชาวตะวันตกอย่างมาริลิน มอนโร (Marilyn Monroe) หรือเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley)

อีกสาเหตุหนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจก็คือ ในขณะที่ชาวโลกส่วนใหญ่และโดยเฉพาะอย่างยิ่งประชาชนชาวอเมริกันกำลังมีความนิยมในเศรษฐกิจแบบทุนนิยม (capitalism) วัฒนธรรมการบริโภคแบบมวลรวม (mass consumer culture) และการปกครองแบบเสรี แต่ประธานเหมายังคงยืนหยัดต่อสู้และยึดมั่นในระบอบคอมมิวนิสต์ที่จะสามารถนำพาประเทศจีนซึ่งมีประชากรมากที่สุดในโลกไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ประธานเหมาวางไว้ได้ วาร์ฮอลแสดงทัศนคติต่อประธานเหมาว่าเป็นบุคคลที่มีความฉลาดและเป็นนักคิด สมกับการเป็นผู้นำที่สามารถจูงใจประชาชนชาวจีนให้มีความคิดเห็นคล้ายตามและเชื่อมั่นในตัวผู้นำ ดังนั้นวาร์ฮอลจึงมองประธานเหมาว่าเป็นผู้ที่มีอำนาจบารมีแฝงอยู่ในความอ่อนน้อมอยู่ในน้ำเสียงและลักษณะร่างกายแบบชาวเอเชียที่ดูตัวเล็ก (ไชยรงค์ บุปผากลิ่น. 2544 : 136)

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) ในการสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลเลือกใช้ภาพถ่ายบุคคลครึ่งตัว (portrait) ของประธานาธิบดีเหมา เจ๋อตุงมาเป็นองค์ประกอบหลัก ภาพที่เขาจัดวางไว้ในผลงานชิ้นนี้เป็นภาพจากหนังสือชื่อ Quotations from Chairman Mao หรือที่รู้จักกันดีในหมู่ชาวตะวันตกว่า The Little Red Book ถูกพิมพ์ขึ้นมาในช่วงปี ค.ศ. 1964 จนถึงประมาณปี ค.ศ. 1976 หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือที่ชาวจีนแทบทุกคนจะพกพาติดตัวไว้ตลอดเวลาคัดลอกด้วยเป็นคัมภีร์ไบเบิลฉบับกระเป๋าสองของชาวตะวันตก โดยภาพที่วาร์ฮอลนำมาจัดวางในผลงานนั้น เป็นภาพเดียวกับที่ชาวจีนจำนวนมากนิยมแขวนไว้แทบจะทุกสถานที่ทั้งตามกำแพง ฝาผนังบ้าน ร้านค้า ที่ทำงานหรือสถานที่ราชการนั่นเอง และภาพของประธานเหมารูปดังกล่าวนี้ถือเป็นภาพที่ได้รับการผลิตซ้ำมากที่สุดภาพหนึ่งในช่วงต้นทศวรรษที่ 80 ทำให้วาร์ฮอลซึ่งเป็นศิลปินที่นิยมใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงโด่งดัง (celebrity) อยู่แล้วต้องการใช้ภาพที่ทำให้ประธานเหมาขึ้นเป็นที่รู้จักต่อสายตาชาวโลกมาปรากฏอยู่ในผลงานของตนเอง

วาร์ฮอลใช้การจัดวางภาพแบบภาพเดี่ยว โดยวางไว้ตรงกลางผลงานเพื่อเน้นให้ภาพมีความชัดเจน ไม่ปรากฏลักษณะของการทับซ้อนกันของภาพ บริเวณเสื้อผ้าและฉากหลังนั้น เขาทิ้งร่องรอยฝีแปรงแบบศิลปะลัทธิแอบสแตรกต์เอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) ซึ่งเป็นศิลปะลัทธิหนึ่งที่ศิลปะป๊อปอาร์ตได้รับอิทธิพลมา วาร์ฮอลนำเสนอวิธีการทำทางของประธานเหมาด้วยลักษณะใบหน้าที่เต็มไปด้วยความมั่นใจ แสดงอาการของผู้ใหญ่ที่มีความเฉลียวฉลาดมองการณ์ไกลและสามารถเป็นผู้นำของประเทศชาติได้อย่างมั่นคง (ไชยรงค์ บุปผากลิ่น. 2544 : 136) นอกจากนี้เขายังสามารถถ่ายทอดความมีพลังอำนาจและบารมีลงในผลงานของเขาได้อย่าง

น่าชื่นชม ด้วยใบหน้าที่หันมาทางผู้ชม แววตาและรอยยิ้มเล็กน้อยที่มุมปากของประธานหมาที่มีทั้งความแข็งแกร่งและความอบอุ่นอยู่ในที เสื้อผ้าที่มีลักษณะเรียบง่ายของประธานหมาในภาพสะท้อนถึงความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและแสดงออกถึงความเป็นคนใจธรรมดากัน คนหนึ่ง ดังนั้นจากการจัดวางภาพที่เน้นความชัดเจนของสีหน้าท่าทาง จึงเห็นได้ชัดว่าวารสารให้ความสำคัญกับอารมณ์บนใบหน้าของประธานหมาเป็นอย่างยิ่ง (พีระพงษ์ กุลพิศาล. สัมภาษณ์ : 2553)

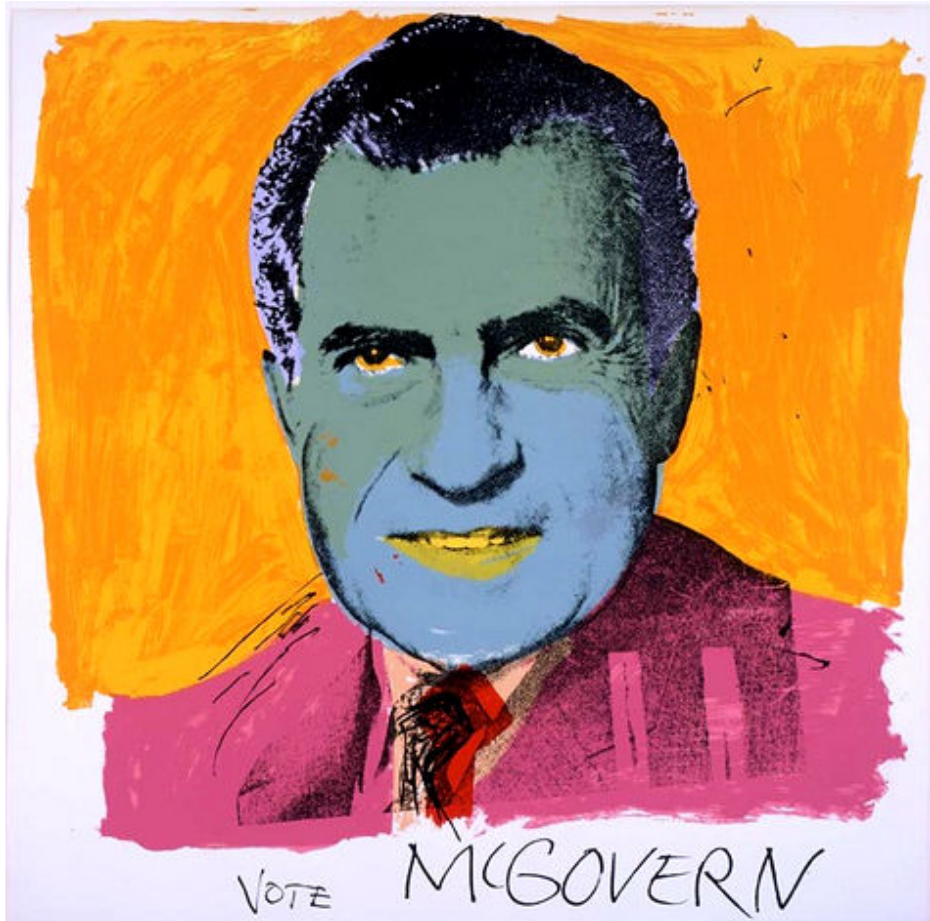
### การใช้สี

เป็นการใช้สีที่มีความเป็นสีแท้หรือบริสุทธิ์อยู่ในระดับปานกลาง มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ใช้สีน้ำเงินและเหลืองเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีสีเหลืองแทรกอยู่ประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน วารสารใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้ามด้วยการใช้สีน้ำเงินคู่กับเหลือง แทนการใช้สีน้ำเงินคู่กับส้มซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามอย่างแท้จริง มีการค่อยๆ ไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของสีน้ำเงินบริเวณพื้นหลัง ส่วนบริเวณใบหน้าและเสื้อของประธานหมานั้นเขาให้น้ำหนักแสงและน้ำหนักเงาที่จัด วารสารสร้างจุดเด่นให้กับผลงานด้วยการสกรีนสีวรรณะร้อน ซึ่งก็คือสีเหลืองที่เป็นได้ทั้งสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ลงบนบริเวณใบหน้าและเสื้อด้วยสีโทนส้มบางส่วน ในขณะที่พื้นที่บริเวณใบหน้าประธานหมานี้ถูกล้อมรอบด้วยสีวรรณะเย็นอย่างสีน้ำเงิน ทำให้ใบหน้าของประธานหมาถูกขับด้วยสีวรรณะเย็นที่อยู่ล้อมรอบใบหน้า

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผลงานชิ้นนี้มีการจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ การจัดวางให้ภาพประธานหมาอยู่บริเวณแกนกลางของภาพเพียงภาพเดียวโดยไม่มียอดประกอบหรือรูปทรงอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจ มีการใช้สีคู่ตรงข้ามที่ค่าน้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงรอบๆ จุดเด่นบริเวณใบหน้า เป็นการแสดงลักษณะของการเน้นภาพเพื่อสร้างจุดเด่นและความสนใจของผู้ชม (กันจณา ด้าโสภี. สัมภาษณ์ : 2553) วารสารใช้หลักแห่งความสมดุลแบบสมมาตรด้วยการวางภาพประธานหมาไว้ตรงกึ่งกลางของภาพ น้ำหนักของภาพจึงถูกกระจายไปทั้งด้านซ้ายและขวา ถ่วงดุลกันซึ่งกันและกันอย่างชัดเจน เป็นการสร้างความสัมพันธ์กับแนวคิดและเนื้อหาเรื่องราวที่เขาต้องการให้ประธานหมาดูมั่นคง เป็นทางการและสงบนิ่ง ลักษณะการจัดโครงสร้างที่โดดเด่นอีกสิ่งหนึ่งคือ ความแตกต่างของสัดส่วนของตัวพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) วารสารจัดวางให้ขนาดของตัวประธานหมาที่มีสัดส่วนที่ใหญ่กระจายครอบคลุมทั่วบริเวณผลงาน โดยปล่อยให้พื้นที่ว่างด้านหลังเพียงเล็กน้อย ประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมดเท่านั้น สะท้อนให้เห็นถึงพลังอำนาจและบารมีที่มีอยู่ในตัวท่านประธานหมาเป็นอย่างดี

8. ผลงานชื่อ/ ปี      Vote Mcgovern 1972 / ค.ศ. 1972  
 สื่อวัสดุ                Silkscreen on Arches 88 paper  
 ขนาด                    42 x 42 inch



ภาพประกอบ 8

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

มีที่มาของแนวคิดจากการที่วาร์ฮอลต้องการระดมทุนจากการขายผลงานชิ้นนี้ ให้กับกองทุนเพื่อการหาเสียงเลือกตั้งของผู้สมัครเข้าชิงประธานาธิบดีจอร์จ แมคโกเวิร์น (George McGovern) ในปีค.ศ. 1972 ประเทศสหรัฐอเมริกามีการจัดการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา โดยเป็นการแข่งขันกันอย่างเข้มข้นระหว่างอดีตรองประธานาธิบดีริชาร์ด นิกสัน (Richard Nixon) จากพรรคริพับลิกัน (Republican Party) และอดีตวุฒิสมาชิกจอร์จ แมคโกเวิร์น จากพรรคเดโมแครต (Democratic Party) ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นได้เนื่องมาจากการที่คณะกรรมการพรรคเดโมแครตได้ร้องขอให้วาร์ฮอลสนับสนุนจอร์จ แมคโกเวิร์นในการแข่งขันชิงตำแหน่งประธานาธิบดีในครั้งนี้ (Geldzahler and Rosenblum. 1993 : 30)

วาร์ฮอลต้องการชักจูงผู้ชมให้ลงคะแนนเสียงเลือกจอร์จ แมคโกเวิร์นโดยการสื่อถึงแนวคิดเชิงล้อเลียนให้ผู้ชมเห็นว่า แม้แต่ตัวริชาร์ด นิกสันเองซึ่งเป็นคู่แข่งคนสำคัญของจอร์จ แมคโกเวิร์นก็ยังสามารถสนับสนุนให้ชาวอเมริกันช่วยกันลงคะแนนเสียงเพื่อจอร์จ แมคโกเวิร์น นอกจากนี้วาร์ฮอลต้องการให้ริชาร์ด นิกสันดูเหมือนตัวตลกในสายตาของชาวอเมริกันเพื่อที่จะได้ช่วยกันทะเลาะแค้นเสียงให้กับจอร์จ แมคโกเวิร์นมากยิ่งขึ้น ผลงานชิ้นนี้สามารถระดมเงินเข้ากองทุนเพื่อการหาเสียงของจอร์จ แมคโกเวิร์นได้ถึง 40,000 ดอลลาร์สหรัฐ อย่างไรก็ตามผลการเลือกตั้งที่ออกมานั้นจอร์จ แมคโกเวิร์น เป็นฝ่ายพ่ายแพ้คะแนเสียงอย่างราบคาบ ทำให้ริชาร์ด นิกสันได้ดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 37 ในที่สุด

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อเรื่องราว หลังจากทีวาร์ฮอลตกลงที่จะช่วยพรรคเดโมแครตในการสนับสนุนจอร์จ แมคโกเวิร์น เขาจึงใช้วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาด้วยรูปแบบของงานโฆษณา ทั้งนี้เนื่องจากการที่วาร์ฮอลเป็นศิลปินที่เคยคลุกคลีและทำงานอยู่ในวงการออกแบบและงานโฆษณา ดังนั้นเขาจึงใช้ประสบการณ์ส่วนตัวที่เคยมีถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวออกมาในลักษณะของโปสเตอร์โฆษณา ทั้งรูปแบบการจัดวาง (layout) การใช้ตัวอักษร (typography) วิธีการสื่อความคิด (idea) และข้อความ (message) ดังนั้นจากรูปแบบและวิธีการที่กล่าวมานั้นทำให้ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะของงานด้านพาณิชย์ศิลป์

ภาพริชาร์ด นิกสันที่วาร์ฮอลนำมาใช้นี้ เป็นภาพที่มีต้นฉบับมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ อย่างไรก็ตามวาร์ฮอลแก้ไขภาพจากต้นฉบับด้วยการขยายสัดส่วนใบหน้าริชาร์ด นิกสันให้มีขนาดใหญ่เกินจริงเมื่อเทียบกับขนาดลำตัว รวมถึงการระบายสีเขียวและสีฟ้าทับลงไปบนพื้นที่บางส่วนของใบหน้า รวมถึงปากนั้นใช้สีเหลืองระบายทับลงไป ในส่วนของเสื้อสูทวาร์ฮอลก็ใช้สีชมพูสตรระบายทับ ทั้งนี้เพื่อเป็นการทำให้ดูคล้ายภาพการ์ตูนและในขณะเดียวกันก็เพื่อเป็นการล้อเลียนริชาร์ด นิกสัน นอกจากนี้วาร์ฮอลยังใช้ข้อความว่า "Vote McGovern" จัดวางไว้ใต้ภาพริชาร์ด นิกสันเพื่อเน้นย้ำให้ชาวอเมริกันลงคะแนนเสียงให้จอร์จ แมคโกเวิร์น ผลงานชิ้นนี้วาร์ฮอลได้เคนเนธ ไทเลอร์ (Kenneth Tyler) ผู้เชี่ยวชาญด้านการพิมพ์ที่มีชื่อเสียงอย่างมากในขณะนั้นเป็นผู้ทำการพิมพ์ให้โดยจัดพิมพ์ขึ้นที่โรงพิมพ์ Gemini G.E.L. ในนครลอสแอนเจลิส

### การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความเป็นเนื้อสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ผลงานในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน เป็นการใช้โครงสีสีเส้ ประกอบไปด้วยสีเหลืองส้ม เขียวเหลือง น้ำเงินและม่วง ปรัชญาถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน วาร์ฮอลใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะ

เย็นในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน แต่ด้วยสีเหลืองส้มบริเวณด้านหลังประธานาธิบดีริชาร์ด นิกสันมีพื้นที่ต่อเนื่องกันเป็นบริเวณกว้างกว่าสีอื่นๆ ทำให้สีเหลืองส้มด้านหลังสีออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด มีการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของสีส้มเหลืองบริเวณพื้นหลังโดยไม่มีการเกลี่ยสีให้เรียบ และทิ้งร่องรอยของฝีแปรงเอาไว้ซึ่งเป็นเทคนิคทางศิลปะอย่างหนึ่ง การใช้สีดังกล่าวนี้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกต์เอ็กเพรสชันนิสม์ ซึ่งวอร์ฮอลมักนำมาผสมผสานกับเทคนิคการสร้างสรรค์งานป๊อปอาร์ตของเขาอยู่บ่อยๆ เขาเลือกใช้สีสีนภายในภาพที่ดูฉูดฉาดบาดตา ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดเชิงล้อเลียนของเขที่ต้องการให้ประธานาธิบดีนิกสันดูเป็นตัวตลกและไม่น่าเชื่อถือ นอกจากนี้มีการวาดลายเส้นสีดำทับลงไปบนเน็ตไทด์และบางส่วนของเสื้อเพื่อให้ดูแปลกตาน่าสนใจ

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างของภาพที่โดดเด่นคือ การเน้นให้บริเวณใบหน้าของประธานาธิบดีริชาร์ด นิกสันเป็นจุดเด่นในภาพ วอร์ฮอลจัดวางภาพนิกสันให้อยู่บริเวณตรงกลางภาพ ใช้สีสีนฉูดฉาดสดใส ทิ้งร่องรอยฝีแปรงแบบศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกต์เอ็กเพรสชันนิสม์ ซึ่งดูรุนแรงและจริงจัง ในขณะที่แนวคิดของภาพที่สื่อออกมานั้นเป็นเชิงตลกล้อเลียน อย่างเช่น การสกรีนสีเขียวและน้ำเงินทับลงบนใบหน้าของประธานาธิบดีนิกสัน หรือการใส่ข้อความเชิญชวนให้ประชาชนชาวอเมริกันไปเลือกผู้ลงสมัครคู่แข่งแทน เป็นการสร้างความขัดแย้งกันระหว่างสีที่สดใสข้อความเชิงล้อเลียน ฝีแปรงที่ให้อารมณ์จริงจังและประธานาธิบดีนิกสันที่ดูเป็นทางการและเคร่งขรึม ทำให้เกิดความน่าสนใจและดึงดูดสายตา (สกนธ์ ภูงามดี. สัมภาษณ์ : 2553) วอร์ฮอลสร้างความแตกต่างของพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) ด้วยการกำหนดสัดส่วนให้พื้นภาพมีขนาดใหญ่ กระจายไปทั่วทั้งภาพ ส่วนพื้นหลังนั้นมีพื้นที่เหลือเพียงเล็กน้อย และมีการทำลายรูปร่างของเส้นขอบบริเวณพื้นหลังของภาพ เป็นส่วนสนับสนุนให้ภาพประธานาธิบดียิ่งขึ้น นอกจากนี้แล้วเขายังสร้างความสมดุลแบบสมมาตรด้วยการจัดวางภาพประธานาธิบดีนิกสันบริเวณเส้นกึ่งกลางแนวตั้ง จึงเกิดการถ่วงดุลซึ่งกันและกันด้วยความคล้ายกันของรูปทรง สี และพื้นผิวของทั้งฝั่งซ้ายและขวาของภาพ



9. ผลงานชื่อ/ ปี Jimmy Carter I / ค.ศ. 1976  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on Bristol Paper  
 ขนาด 29 x 39 inch



ภาพประกอบ 9

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่อยู่ในซีรีส์ชุด Carter ซึ่งเป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่วอร์ฮอลได้รับการร้องขอจากคณะกรรมการพรรคเดโมแครต โดยให้เขาผลิตงานศิลปะสำหรับระดมเงินเพื่อการหาเสียงลงคะแนนเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา อย่างไรก็ตามโดยส่วนตัวแล้วเขาก็เป็นศิลปินคนหนึ่งารู้สึกชื่นชมและประทับใจในตัวจิมมี คาร์เตอร์ (Jimmy Carter) อยู่แล้ว และตัวจิมมี คาร์เตอร์เองก็ชื่นชมในตัวเขาเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการที่คาร์เตอร์เชิญวอร์ฮอลไปที่ทำเนียบขาว (The White House) และวอร์ฮอลก็นำผลงานที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อคาร์เตอร์โดยเฉพาะไปมอบให้ด้วยตัวเอง

ผลงานชิ้นนี้วาร์ฮอลต้องการนำเสนอแนวคิดในเรื่องของความประทับใจส่วนตัวที่เขามีต่อจิมมี คาร์เตอร์ (Jimmy Carter) อดีตวุฒิสมาชิกและผู้ว่าการรัฐจอร์เจีย รวมถึงประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 39 จากพรรคเดโมแครต เขารู้สึกชื่นชมจิมมี คาร์เตอร์เป็นอย่างมาก แม้ว่าคาร์เตอร์จะเป็นถึงประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา แต่ก็แสดงออกถึงความถ่อมตัว เปรียบเสมือนคนธรรมดาๆ คนหนึ่งในสังคม (Geldzahler and Rosenblum. 1993 : 148) คาร์เตอร์ได้ทำคุณประโยชน์ให้กับประเทศอเมริกาไว้มากมาย ทั้งนโยบายเรื่องการนำความซื่อสัตย์ และหลักศีลธรรมมาใช้ในการบริหารประเทศที่ได้สร้างชื่อเสียงให้คาร์เตอร์อย่างมากมาท่วมทับ นอกจากนี้คาร์เตอร์ยังให้ความสำคัญในเรื่องของสิทธิมนุษยชน ความสัมพันธ์ทางการทูตในต่างประเทศ คุณภาพการศึกษาและพลังงาน ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่ต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนในขณะนั้น

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นแรกจากจำนวนผลงานทั้งหมดในซีรีส์ Carter ภาพของคาร์เตอร์ที่เขานำมาจัดวางไว้ในผลงาน วาร์ฮอลเป็นผู้ถ่ายด้วยตนเองจากกล้องโพลารอยด์ จากแต่ก่อนนั้นวาร์ฮอลมักจะใช้ภาพที่ตัวเขาได้มาหรือเก็บสะสมจากสื่อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อวิทยุและหนังสือพิมพ์ แต่หลังจากช่วงต้นทศวรรษที่ 80 นั้น เขาเริ่มใช้กล้องโพลารอยด์ที่เขาตั้งชื่อว่า The Big Shot ในการถ่ายภาพ เพื่อนำมาใช้ในงานศิลปะของเขา ในช่วงนั้นเขาเริ่มถ่ายภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงอยู่ในสังคมชาวอเมริกันทั้งดารานักแสดง บุคคลในสังคมชั้นสูง นักกีฬา ซึ่งก็รวมถึงนักการเมืองผู้โด่งดังอย่างจิมมี คาร์เตอร์ด้วยเช่นกัน

วาร์ฮอลใช้เวลาเพียง 15 นาทีในการถ่ายภาพครั้งนี้ และเป็นช่วงเวลาประมาณ 2 เดือนก่อนการเลือกตั้งในเดือนพฤศจิกายน ปีค.ศ. 1976 คาร์เตอร์มีความรู้สึกยินดีอย่างยิ่งที่ได้เป็นแบบให้วาร์ฮอลถ่าย เขาต้องการให้อารมณ์การแสดงออกทางสีหน้าของคาร์เตอร์นั้นปรากฏถึงความกังวล ครุ่นคิดและเคร่งขรึม เป็นการสะท้อนถึงความกดดันจากปัญหาการเงินและปัญหาอื่นๆ ในการหาเสียงเลือกตั้ง วาร์ฮอลใช้การวาดเส้นสีดำทับลงไปบนภาพถ่ายของคาร์เตอร์ ใช้จังหวะของเส้นที่ดูแข็งกร้าว มีการระบายสีเหลือง แดงและส้มสดทับลงไปบางส่วนของใบหน้าและเสื้อตามเอกลักษณ์การสร้างสรรค์งานของวาร์ฮอล คล้ายกับภาพ Mao Vote Mcgovern และ Big Electric Chair (พีระพงษ์ กุลพิศาล. สัมภาษณ์ : 2553) นอกจากนี้ผลงานชิ้นนี้ยังบ่งบอกถึงความร่วมมือและความใกล้ชิดระหว่างวาร์ฮอลกับคาร์เตอร์เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากลายเส้นบนผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์และผู้เป็นแบบได้เซ็นกำกับไว้ทั้งคู่

## การใช้สี

ในภาพนี้วาร์ฮอลใช้สีที่มีความบริสุทธิ์หรือมีเนื้อสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด การใช้สีในภาพรวมนั้นจะเป็นสีวรรณะร้อน มีสีแดง ส้ม เหลืองและดำเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใช้โครมสีข้างเคียงหรือกลมกลืน(analogous color) โดยใช้สีดำเป็นตัวกำกับน้ำหนักที่เข้มจัดภายในภาพ ทำให้ภาพมีความกลมกลืนจากสภาพสีที่ใกล้เคียงกัน เขาใช้การสกรีนสีแดง ส้มและเหลืองทับลงไปบริเวณใบหน้าและเสื้อ มีการใช้ลายเส้นสีดำวาดทับไปตามส่วนต่างๆ ของใบหน้า ผม เสื้อมือและนาฬิกาของประธานาธิบดีจิมมี คาร์เตอร์ ซึ่งเทคนิคนี้จะปรากฏอยู่ในผลงาน Vote McGovern 1972 เช่นกัน เป็นการสร้างความแปลกตาและการจดจำของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการปล่อยพื้นที่ขาวเพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนให้กับภาพ โดยค่าความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) นั้นไม่ถึงกับจัดมากเหมือนกับภาพ Che Guevara หรืออย่างภาพ Atomic Bomb ประกอบภาพประธานาธิบดีคาร์เตอร์เป็นภาพระยะใกล้ (close – up shot) ทำให้ผลงานชิ้นนี้สามารถแสดงรายละเอียดต่างๆ ในภาพได้ค่อนข้างชัดเจน

## การจัดโครงสร้างของภาพ

มีการจัดโครงสร้างที่โดดเด่นคือ การเน้นด้วยการใช้เส้นและตกแต่งบริเวณประธานของภาพให้เป็นจุดเด่นและดูน่าสนใจ วาร์ฮอลใช้วิธีการวาดลายเส้นสีดำวาดทับลงไปบริเวณใบหน้าและโครงสร้างต่างๆ ของคาร์เตอร์ ด้วยลีลาของเส้นที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน เน้นรายละเอียดให้เห็นชัดเจนขึ้น ด้วยรูปแบบเทคนิคเฉพาะตัวนี้สามารถสร้างความแปลกตา ทำให้บริเวณใบหน้าของประธานาธิบดีคาร์เตอร์ดึงดูดสายตามากขึ้น (กัญญา เจริญศุภกุล. 2553 : สัมภาษณ์) วาร์ฮอลจัดโครงสร้างของภาพให้มีความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากันหรือแบบอสมมาตร เป็นความสมดุลตามความรู้สึก เขาใช้สีเหลืองสกรีนลงไปบนพื้นที่บริเวณหน้าอกทางด้านซ้าย เพื่อถ่วงดุลย์กับมือและสีส้มที่สกรีนทับลงไปบนมือทางด้านขวาของภาพ รวมถึงใช้การกระจายของลายเส้นสีดำไปทั้งด้านซ้ายและขวาของภาพ ทำให้ผลงานดูอิสระและเคลื่อนไหว การจัดโครงสร้างภาพอีกสิ่งหนึ่งที่โดดเด่นคือ ความแตกต่างของสัดส่วนบริเวณพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) เขากำหนดสัดส่วนของพื้นภาพให้มีขนาดใหญ่กว่าพื้นหลังมาก มีการเน้นรายละเอียดบริเวณขอบรูปร่างของประธานาธิบดีคาร์เตอร์ที่ตัดกับพื้นหลัง ทำให้สัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังถูกแบ่งออกจากกันอย่างชัดเจน

10. ผลงานชื่อ/ ปี Hammer and Sickle, c.1976/ ค.ศ. 1976  
 สื่อวัสดุ Synthetic polymer, silkscreen inks and acrylic on canvas  
 ขนาด 72 x 86 inch



ภาพประกอบ 10

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานนี้เป็นผลงานจากซีรีส์ชุด Hammer and Sickle วาร์ฮอลมีแนวคิดที่จะนำเสนอถึงอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์ โดยการใช้ภาพค้อนและเคียวมาสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ทั้งนี้เนื่องจากรูปค้อนและเคียวนี้เป็นที่รับรู้โดยทั่วกันว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของลัทธิคอมมิวนิสต์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคสมัยของสงครามเย็น (Cold War, ค.ศ. 1947 - 1991) ฝ่ายหนึ่งคือสหภาพโซเวียตซึ่งปกครองด้วยระบอบคอมมิวนิสต์ ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งคือสหรัฐอเมริกาซึ่งปกครองด้วยระบอบเสรีประชาธิปไตย ภาพค้อนและเคียวนี้มักใช้กันเป็นเครื่องหมายสำหรับลัทธิคอมมิวนิสต์ พรรคคอมมิวนิสต์ รัฐหรือประเทศที่มีการปกครองระบบคอมมิวนิสต์ต่างๆ อย่างเช่น พรรคคอมมิวนิสต์ของประเทศจีน ธงชาติสหภาพโซเวียต เป็นต้น เครื่องหมายค้อนนั้นเป็นตัวแทนของชนชั้นกรรมาชีพ ส่วนเครื่องหมายเคียวเป็นตัวแทนของชนชั้นชาวนา ดังนั้นการนำเครื่องหมายทั้งสองมาจัดวางรวมกันจึงหมายถึงความเป็นเอกภาพระหว่างแรงงานในภาคเกษตรกรรมและ

ภาคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของสังคมแบบคอมมิวนิสต์ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2554 : ออนไลน์)

วาร์ฮอลได้แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์หลังจากที่ตัวเขาเดินทางไปยังประเทศอิตาลีในปี ค.ศ 1975 ในช่วงเวลานั้นเขาสังเกตเห็นว่าสัญลักษณ์ค้อนและเคียวนี้สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามท้องถนน กำแพงต่างๆ หรือแม้แต่ในชนบท คล้ายกับการโฆษณาสินค้าที่ชาวอเมริกันสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้เขาสร้างสรรค์ผลงานที่มีชื่อเสียงอย่าง ภาพกระป๋องซูปแคมป์เบลล์ ของปี 1962 (Campbell's Soup Cans of 1962) หรือกล่องบรรจุภัณฑ์บริลโล (Brillo) ซึ่งสะท้อนถึงอิทธิพลของการโฆษณาในสังคมบริโภคนิยมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นหลังจากวาร์ฮอลกลับมายังประเทศอเมริกา เขาจึงสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นเพื่อนำเสนอผลงานในบริบทของสงครามเย็น เขาใช้การนำเสนอเชิงล้อเลียนระหว่างอิทธิพลของสัญลักษณ์ค้อนและเคียวที่สื่อถึงสังคมแบบคอมมิวนิสต์ที่มีสหภาพโซเวียตเป็นผู้นำ กับอิทธิพลของงานโฆษณาที่สื่อถึงสังคมแบบบริโภคนิยมที่มีสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำ

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) ในการนำเสนอ หลังจากที่เขากลับจากประเทศอิตาลีเขาได้สั่งให้ผู้ช่วยของเขาที่ชื่อ รอนนี (Ronnie Cutrone) ไปซื้อค้อนและเคียวที่ร้านขายอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ในละแวกใกล้เคียง จากนั้นเขาจึงจัดการถ่ายรูปวัตถุทั้งสองนี้โดยจัดวางในตำแหน่งที่แตกต่างกัน ถ่ายวัตถุในหลายๆ มุมมองที่เขาคิดว่าน่าสนใจ โดยมีจุดประสงค์ในการนำภาพถ่ายเหล่านี้ไปทำต้นแบบในการซิลค์สกรีนเพื่อสร้างผลงานซีรีส์ชุด Hammer and Sickles นั่นเอง จุดเด่นในผลงานซีรีส์ชุดนี้ก็คือ โดยปกติแล้ววาร์ฮอลมักสร้างสรรค์ผลงานด้วยการสกรีนภาพบนผ้าใบและบนกระดาษหลายๆ ชิ้นด้วยต้นแบบซิลค์สกรีนชิ้นเดียวกัน อย่างภาพ Mao, Big Electric Chair หรือ Jacqueline Kennedy ในขณะที่ผลงานทั้งหมดในซีรีส์ชุดนี้เขาไม่ใช้ภาพต้นฉบับเดิมมาทำซ้ำๆ กัน แต่จะใช้ต้นแบบที่มาจากภาพถ่ายคนละภาพกัน รวมถึงมีการจัดวางองค์ประกอบ การให้แสงและเงาที่แตกต่างกันภายในภาพอีกด้วย

ขนาดผลงานชิ้นนี้มีขนาดใหญ่เนื่องจากวาร์ฮอลต้องการให้ผลงานปรากฏถึงความมีพลัง เขาใช้พื้นหลังสีขาวเพื่อนำให้เนื้อหาหลักของผลงานมีความเด่นชัดมากยิ่งขึ้น ในส่วนของภาพค้อนและเคียวนั้นเขาจัดวางให้ทับซ้อนกันเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์กันระหว่างวัตถุทั้งสอง รวมถึงแสงและเงาที่เกิดจากการวางทับกันของวัตถุทั้งสอง ทำให้รูปทรงของวัตถุดูมีมิติตื้นลึกยิ่งขึ้น เขาใช้การตัด (crop) ภาพมาเฉพาะบางส่วนจากต้นฉบับจริง ใช้การระบายสีแดงทับลงไปบนวัตถุทั้งสองเพื่อนำให้วัตถุเป็นจุดสนใจภายในภาพ และอีกนัยยะหนึ่งก็เพื่อสื่อถึงความเป็นคอมมิวนิสต์ตามเรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพค้อนและเคียว แม้ว่าผลงานชิ้นนี้ไม่ปรากฏถึงการใช้รูปภาพมาจัด

วางซ้ำๆ กันและวางเรียงกันในภาพเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวและจังหวะ แต่ระนาบรูปทรงของวัตถุทั้งสองที่มีลักษณะเป็นเส้นนำสายตาทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสายตาของผู้ชมได้เช่นกัน

### การใช้สี

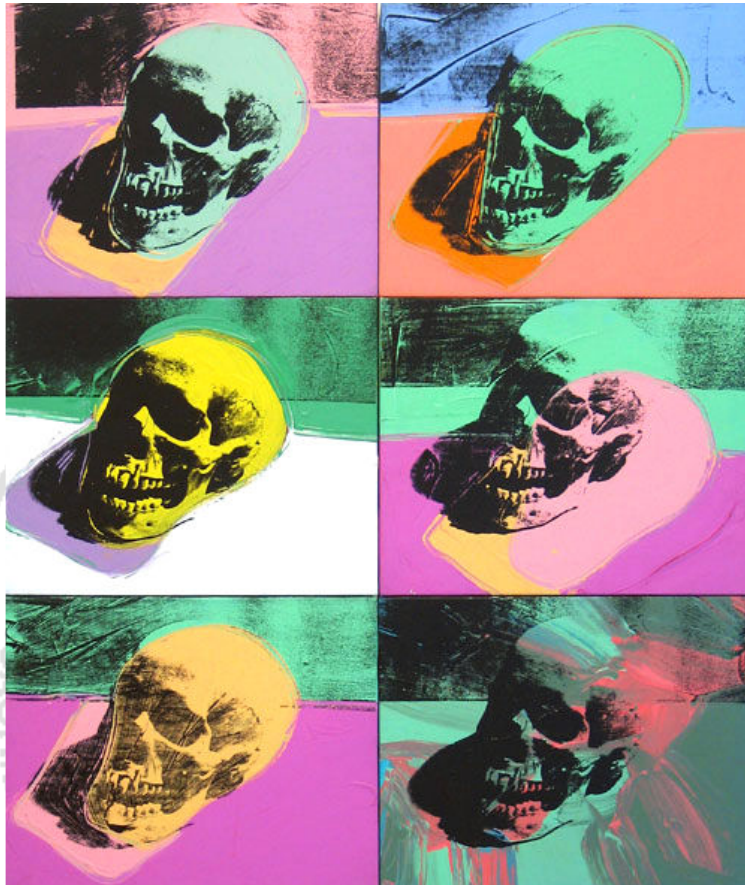
มีการใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดหรือความอึดตัวของสีอย่างรุนแรง และมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อนโดยใช้สีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์เป็นการใช้โครงสร้างสีเอกรงค์ (monochrome) และใช้สีดำเป็นตัวควบคุมพื้นที่ที่มีน้ำหนักเข้มของภาพ วารฮอลใช้สีที่มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน ประกอบกับการสกรีนสีแดงและดำทับลงไปบนรูปภาพ ทำให้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของภาพได้ชัดเจนนัก ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีแดงภายในภาพ ทำให้ภาพมีลักษณะค่อนข้างแบนระนาบ แต่เขาแก้ปัญหาเรื่องมิติของภาพด้วยการจัดวางภาพค้อนและเคียวซ้อนกัน และใช้สีดำเข้ามาช่วยในส่วนที่เป็นน้ำหนักเงา ทำให้ช่วยสร้างมิติในภาพได้ ส่วนการเลือกใช้สีเพื่อสื่อความหมายนั้น วารฮอลเน้นการใช้สีแดงเป็นหลักซึ่งเป็นสีที่สามารถสะท้อนถึงความเป็นคอมมิวนิสต์ได้อย่างชัดเจน

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วารฮอลจัดวางค้อนและเคียวที่เป็นประธานของภาพไว้เพียงภาพเดียวตรงกลางของภาพ โดยไม่มีวัตถุหรือองค์ประกอบทางศิลปะอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจ เขาปล่อยพื้นหลัง (background) ของภาพให้เป็นสีขาวและสกรีนสีแดงทับลงไปบนประธานของภาพ ทั้งนี้เพื่อช่วยเน้นให้ประธานของภาพมีความชัดเจนและเป็นจุดเด่นในผลงาน (สรรณรงค์ สิงหนณี, 2553 : สัมภาษณ์) วารฮอลสร้างความสัมพันธ์ของสัดส่วนระหว่างประธานของภาพด้วยตัวเอง กล่าวคือ เขากำหนดให้ภาพค้อนและเคียวมีขนาดสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากเขาให้ความสำคัญของวัตถุทั้งสองเท่าๆ กัน นอกจากนี้เขายังสร้างจังหวะด้วยการจัดวางภาพค้อนและเคียวให้ซ้อนทับกัน มีเส้นนำสายตาและรูปทรงที่ตัดกันหลายจุด อย่างเช่น ส่วนโค้งของเคียวตัดกับส่วนตรงบริเวณด้ามค้อน หรือรูปทรงของเงาที่ตัดกับค้อนและเคียว เป็นต้น ทำให้ภาพดูทรงพลังและเกิดการเคลื่อนไหวของเส้นและรูปทรงต่างๆ



11. ผลงานชื่อ/ ปี Six Skulls / ค.ศ. 1976  
 สื่อวัสดุ Synthetic polymer and silkscreen inks on canvas  
 ขนาด 38 x 45 inch



ภาพประกอบ 11

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานในซีรีย์ชุด Skull ที่วอร์ฮอลสร้างสรรค์ขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 80 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ก็คือ วอร์ฮอลต้องการสื่อถึงความตาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีผู้ใดหลีกเลี่ยงได้แม้แต่ตัวของเขาเอง เป็นความไม่ยั่งยืนของชีวิต มนุษย์ส่วนมากมักยึดติดกับความสวยงาม ความร่ำรวยและความแตกต่างทางสถานะในสังคม แต่สุดท้ายความตายเป็นสิ่งที่สร้างความเท่าเทียมกันให้กับมนุษย์ รวมถึงเป็นข้อผูกมัดที่ทุกคนจะต้องประสบ วอร์ฮอลใช้การสื่อสารแนวคิดในเชิงสัญลักษณ์ เขาใช้ภาพกะโหลกมนุษย์เพื่อสื่อถึงความตาย โดยที่ผู้ชมก็สามารถรับรู้ถึงความสัมพันธ์และเชื่อมโยงระหว่างกะโหลกและความตายได้ง่าย เนื่องจากว่าภาพกะโหลกนั้นเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนและสัญลักษณ์แห่งความตายที่มนุษย์คุ้นเคยมานาน (สกนธ์ ภู่งามดี. 2553 : สัมภาษณ์)

ในอีกแง่มุมหนึ่งนั้นวาร์ฮอลสร้างผลงานชิ้นนี้เพื่อพาดพิงถึงลัทธิฟาสซิสต์ (Fascism) ด้วยเช่นกัน เขาสร้างสรรค์ผลงานนี้ขึ้นหลังจากที่กลับมาจากประเทศอิตาลี ซึ่งเป็นประเทศต้นกำเนิดของลัทธิทางการเมืองนี้ ลัทธิฟาสซิสต์เป็นลัทธิที่มีแนวคิดต่อต้านการปกครองระบอบเสรีนิยม มีลักษณะการปกครองแบบเผด็จการ หากผู้ใดไม่ยอมรับหรือเห็นด้วยกับผู้นำของรัฐที่ปกครองแบบลัทธินี้ก็จะถูกกำจัดทิ้งในทันที จากการแพร่ขยายของลัทธิฟาสซิสต์นี้ทำให้เป็นชนวนให้เกิดสงครามต่างๆ หลายครั้ง จนทำให้ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก ดังนั้นวาร์ฮอลจึงต้องการให้ผลงานภาพหัวกระโหลกของเขานี้ ทำหน้าที่ย้ำเตือนและจดจำถึงความตายของมนุษย์จำนวนมาก ที่ครั้งหนึ่งโชคชะตาของคนเหล่านั้นเคยตกอยู่ในการตัดสินใจโดยพวกผู้นำฟาสซิสต์เพียงไม่กี่คน

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) ในการสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลใช้ภาพกระโหลกมนุษย์นำมาจัดวางเรียงกันทั้งหมด 6 ภาพ โดยแบ่งครึ่งตรงกลางภาพตามแนวดิ่ง ผังละ 3 ภาพ หากพิจารณาอย่างผิวเผินแล้ว ดูเหมือนวาร์ฮอลจะใช้ภาพๆ เดียวกันมาจัดวางซ้ำกันเหมือนกับภาพ Atomic Bomb Che Guevara หรือ Statue of Liberty, 1963 แต่เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดแล้ว จะเห็นว่าภาพทั้ง 6 ภาพนี้มีความแตกต่างกัน แม้ว่าแต่ละภาพจะถ่ายจากมุมกล้องที่ต่างกันเพียงเล็กน้อย การจัดวางองค์ประกอบในแต่ละภาพก็มีความแตกต่างเช่นกัน รวมถึงการสร้างลักษณะพื้นผิว (texture) พื้นหลัง (background) และการทิ้งร่องรอยของฝีแปรงในแต่ละภาพ การใช้ภาพกระโหลกหลายๆ ภาพมาจัดวางเรียงกันนี้ทำให้สื่อได้ว่าวาร์ฮอลต้องการเน้นย้ำถึงเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความตายของมวลมนุษย์ (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2553 : สัมภาษณ์)

วาร์ฮอลใช้การระบายสีทับลงไปบนภาพกระโหลกแต่ละภาพ ทำให้ภาพมีลักษณะค่อนข้างแบนและเบลอ เนื่องจากสีที่ระบายทับลงบนภาพนั้นไปลดรายละเอียดต่างๆ เช่น ความคมชัดของรูปทรงวัตถุ ค่าน้ำหนักของแสงและเงา เป็นต้น แสดงให้เห็นว่าเขาไม่ได้ให้ความสำคัญกับรายละเอียด ความคมชัดและความประณีต ภาพกระโหลกทั้งหมดที่วาร์ฮอลนำมาจัดวางเรียงกันไม่ปรากฏถึงการทับซ้อนหรือเหลื่อมล้ำกันระหว่างภาพ (overlapping) เหมือนผลงาน Jacqueline Kennedy III (Jackie III) ทำให้การจัดวางภาพนั้นคล้ายกับเป็นช่องตาราง อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สร้างการจดจำให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

### การใช้สี

มีความเป็นสีเทาอยู่ในระดับปานกลาง ความสดของสีอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม การใช้สีในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน มีการใช้สีที่ค่อนข้างหลากหลาย เช่น สีชมพูอมม่วง เหลือง ส้ม ฟ้า และเขียว วาร์ฮอลใช้สีที่มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนัก

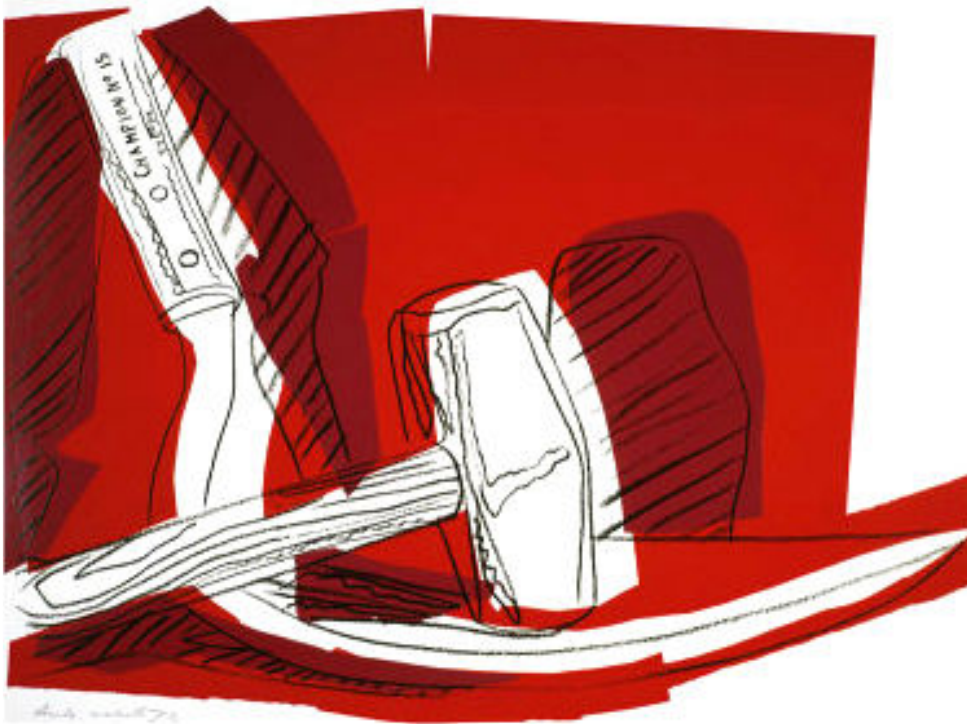


เข้ม (contrast) อย่างชัดเจน ประกอบกับมีการสกรีนสีต่างๆ ทับลงไปบนภาพ ทำให้ภาพด้านล่างนั้นไม่สามารถแสดงรายละเอียดได้ชัดเจนเท่าใดนัก ไม่ปรากฏถึงการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสี จะมีเพียงสีดำที่เป็นค่าน้ำหนักเงาในภาพเท่านั้นที่มีการไล่ค่าน้ำหนัก ส่งผลให้ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะค่อนข้างแบนระนาบและไม่มีมิติ วาร์ฮอลเลือกใช้สีที่ขัดแย้งกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพ ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความตาย แต่แทนที่วาร์ฮอลจะใช้สีแดงและดำที่สื่อถึงความตาย ดังภาพ Atomic Bomb เขากลับเลือกใช้โทนสีที่มีความอ่อนหวาน นุ่มนวล เป็นการลดปฏิกริยาความรู้สึกรุนแรงที่มีต่อภาพได้อย่างทันที นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับภาพด้วยโทนสีที่ตรงกันข้ามกับเนื้อหาอย่างสิ้นเชิง

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่น คือ การสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน วาร์ฮอลจัดวางภาพกะโหลกให้อยู่ทางฝั่งขวาและซ้ายของเส้นกึ่งกลางแนวตั้งฝั่งละ 3 ภาพ มีการกระจายของน้ำหนักสีที่สกรีนทับลงไปบนกะโหลกด้วยน้ำหนักที่ใกล้เคียงกัน เป็นการจัดวางโครงสร้างภาพแบบง่าย ไม่ซับซ้อนและทำให้ภาพดูมั่นคงต่อสายตา เขาสร้างจังหวะด้วยการจัดวางภาพกะโหลกซ้ำกัน คล้ายกับภาพ Atomic Bomb หรือภาพ Statue of Liberty, 1963 แต่ต่างกันตรงที่ภาพนี้มีจำนวนภาพซ้ำกันน้อยกว่า การจัดวางเรียงภาพซ้ำกันนี้คล้ายกับรูปแบบการจัดวางคอลัมน์ (column) ในหน้าหนังสือ ทำให้ผลงานมีความต่อเนื่อง เปรียบเสมือนการพูดซ้ำหลายๆ ครั้งเพื่อตอกย้ำในสิ่งที่เขาต้องการนำเสนอ และลักษณะการใช้การซ้ำกันของภาพนี้ก็เด่นชัดที่โดดเด่นของเขาเองอยู่แล้ว (สรรณรงค์ สิงหนณี. 2553 : สัมภาษณ์) นอกจากนี้วาร์ฮอลกำหนดสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ให้มีความโดดเด่นและชัดเจน เขาสร้างสรรคผลงานด้วยการแบ่งภาพย่อยเป็นภาพเล็กๆ แล้วกำหนดสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) ด้วยสัดส่วนแบบเดียวกันในภาพเล็กทุกๆ ภาพ และการจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบต่างๆ ในภาพที่คล้ายคลึงกัน ทำให้ผลงานปรากฏถึงความมีเอกภาพหรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

12. ผลงานชื่อ/ ปี Hammer and Sickle, c.1977 / ค.ศ. 1977  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on Strathmore Bristol paper  
 ขนาด 30 x 40 inch



ภาพประกอบ 12

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงาน Hammer and Sickle, c.1977 เป็นผลงานหนึ่งในกว่า 30 ชิ้นในซีรีส์ชุด Hammer and Sickle โดยเริ่มต้นสร้างสรรค์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1976 วาร์ฮอลใช้ค้อนและเคียวเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายถึงลัทธิคอมมิวนิสต์ (Shanes. 2009 : 43) โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศผู้นำลัทธิดังกล่าวอย่างสหภาพโซเวียต เขาได้รับแรงบันดาลใจหลังจากที่เขาเดินทางไปยังประเทศอิตาลี เขาได้พบเห็นสัญลักษณ์ของคอมมิวนิสต์นี้มากมายตามสถานที่ต่างๆ เขาจึงตระหนักถึงอิทธิพลของสัญลักษณ์นี้ที่แผ่ขยายไปยังผู้คนในอิตาลี ทำให้เขานึกถึงงานโฆษณาสินค้าต่างๆ ที่กำลังมีบทบาทอยู่ในวัฒนธรรมบริโภคนิยม (consumer culture) ในประเทศอเมริกา วาร์ฮอลได้เจองานโฆษณาอยู่ตลอดเวลาในชีวิตประจำวันและงานโฆษณาเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของชาวอเมริกันมากมาย ประกอบกับช่วงเวลาดังกล่าวนี้เป็นช่วงที่ค่ายคอมมิวนิสต์อย่างสหภาพโซเวียตและค่ายเสรีนิยมอย่างสหรัฐอเมริกา กำลังต่อสู้กันในสงครามเย็นอย่างเข้มข้น ดังนั้นเขาจึง

ต้องการเปรียบเทียบเชิงล้อเลียนหลายๆ ระหว่างอิทธิพลของสัญลักษณ์ของคอมมิวนิสต์กับอิทธิพลของการโฆษณาสินค้า

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) เพื่อสะท้อนอิทธิพลทางการเมืองที่มีต่อสังคม วาร์ฮอลใช้ภาพก้อนและเคียวในการสื่อถึงอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์ ซึ่งกำลังแผ่ขยายอย่างรวดเร็วในช่วงของสงครามเย็น อย่างไรก็ตามภาพที่ใช้ในผลงานชิ้นนี้แตกต่างจากภาพในผลงาน Hammer and Sickle, c.1976 ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้ภาพถ่ายแล้วระบายสีทับลงไปบนภาพถ่าย ในขณะที่ภาพในผลงานชิ้นนี้เขาใช้ภาพถ่ายมาเป็นเพียงต้นแบบ แล้วใช้วิธีการวาดรูปร่างของวัตถุในรูปแบบของลายเส้น ในส่วนของเงาจากวัตถุเช่นกัน เขาใช้การลงน้ำหนักโดยเน้นให้เห็นจังหวะของเส้นอย่างหายาๆ เพื่อสร้างลักษณะของพื้นผิว (texture) ให้ดูสะดุดตามากขึ้น

วาร์ฮอลจัดวางภาพก้อนและเคียววางทับซ้อนกันคล้ายกับเส้นไขว้ เป็นการจัดวางเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความมีเอกภาพให้กับวัตถุทั้งสอง ภาพก้อนและเคียวมีลักษณะเป็นระนาบแบบ 2 มิติแม้ว่าจะมีการลงน้ำหนักในส่วนบริเวณที่เป็นเงาก็ตาม ในส่วนที่เป็นพื้นภาพและพื้นหลัง (figure and ground) มีการเชื่อมความสัมพันธ์และความต่อเนื่องในการมองระหว่างส่วนที่เป็นพื้นภาพและพื้นหลังด้วยการเว้นบริเวณพื้นภาพให้เป็นสีขาวเหมือนกับพื้นหลัง วาร์ฮอลจัดวางให้เกิดการหลอมนกันขึ้นระหว่างพื้นภาพที่เว้นสีขาวกับลายเส้นที่เขาวาดรูปก้อนและเคียว เป็นการสร้างความแปลกตาและน่าสนใจให้กับบริเวณที่เป็นจุดเด่นของผลงาน

### การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน วาร์ฮอลใช้สีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใส่โครมสีเอกรงค์ (monochrome) มีการใช้ลายเส้นสีดำวาดโครงสร้างต่างๆ และแรเงาพื้นที่ในส่วนที่เป็นน้ำหนักเงาของวัตถุทั้งสอง ทำให้ลักษณะผลงานคล้ายกับงานทางด้านภาพประกอบหรือพาณิชยศิลป์แตกต่างจากภาพ Hammer and Sickle, c.1976 ในซีรีย์ชุดเดียวกันที่ใช้ภาพถ่ายในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีแดงภายในภาพ ทำให้ภาพมีลักษณะค่อนข้างแบนระนาบ มีการปล่อยพื้นขาวในส่วนที่เป็นก้อนและเคียวเพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนให้กับภาพ ในส่วนของพื้นหลังนั้นวาร์ฮอลใช้การเว้นพื้นที่บางส่วนบริเวณกรอบของภาพเป็นสีขาวเช่นกัน เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นหลังกับก้อนและเคียวที่เป็นประธานในผลงานชิ้นนี้ สำหรับการเลือกใช้นั้นวาร์ฮอลยังคงใช้สีแดงเป็นหลักในการสื่อถึงความเป็นคอมมิวนิสต์

### การจัดโครงสร้างของภาพ

มีลักษณะการจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วารีย์ฮอลสร้างจังหวะด้วยการวาดลายเส้นสีดำในส่วนที่เป็นเงาของค้อนและเคียว ซึ่งเป็นลักษณะของการสานลายเส้น มีการเว้นพื้นที่ขาวในส่วนของค้อนและเคียว และส่วนที่เป็นพื้นที่สีขาวมาบรรจบกับสีแดง โดยมีขอบของพื้นที่ที่หยักไปมา ทำให้ภาพดูมีจังหวะและการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นไปตามขอบของรูปร่างๆ เหล่านั้น (สกนธ์ ภู่งามดี. 2553 : สัมภาษณ์) เขาสร้างความแตกต่างระหว่างบริเวณพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) โดยกำหนดสัดส่วนของพื้นภาพประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ และพื้นหลังประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด ซึ่งการใช้สัดส่วนที่แตกต่างอย่างมากมาย ช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้เขายังสร้างจุดเด่นให้กับประธานของภาพด้วยการจัดวางค้อนและเคียวไว้เพียงภาพเดียวตรงกลางของภาพ คล้ายกับภาพ Hammer and Sickle, c.1976 วารีย์ฮอลปล่อยพื้นที่ขาวในส่วนที่เป็นประธาน โดยส่วนที่เป็นพื้นหลังนั้นใช้สีแดงสดด้วยสีและน้ำหนักที่ตัดกันอย่างชัดเจนนี้ส่งผลให้ประธานของภาพมีความชัดเจนและเป็นจุดเด่นในผลงาน



13. ผลงานชื่อ/ ปี      Mohammed Reza Shah Pahlavi (Shah of Iran) / ค.ศ. 1978  
 สื่อวัสดุ                Silkscreen on canvas  
 ขนาด                      40 x 40 inch



ภาพประกอบ 13

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ช่วงเวลาที่เขาส่งสร้างสรรคภาพนี้อยู่ในยุค 80 ซึ่งเป็นช่วงที่วาร์ฮอลผลิตผลงานมากมายเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียงโด่งดังในเวลานั้น แนวคิดของผลงานนี้วาร์ฮอลต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกชื่นชมที่มีต่อพระมหากษัตริย์แห่งอิหร่านพระองค์นี้ พระเจ้าชาห์เป็นกษัตริย์องค์สุดท้ายที่ปกครองอิหร่าน ในช่วงครองราชย์พระองค์ได้เริ่มโครงการสำคัญมากมายเพื่อพัฒนาประเทศอิหร่านให้มีความทันสมัยเท่าทันประเทศอื่นๆ เช่น การปฏิรูปที่ดินและการเลือกตั้ง การผลักดันด้านสิทธิสตรี การก่อตั้งสถานศึกษา ซึ่งรัฐบาลอิหร่านเรียกโครงการเหล่านี้ว่า “การปฏิวัติขาว” เนื่องจากเป็นการปฏิวัติที่ไม่เสียเลือดเนื้อ อย่างไรก็ตามในวันที่ 13 มกราคม ค.ศ. 1979 พระองค์และครอบครัวจำเป็นต้องเสด็จออกนอกประเทศตามคำแนะนำของสหรัฐอเมริกา เพื่อลดภาวะความตึงเครียดและหลีกเลี่ยงเหตุการณ์การประท้วงที่เมืองมาฮาด ซึ่งมีการเผาบ้านของชาวอเมริกัน รวมไปถึงกิจการต่างๆ ของชาวตะวันตก (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2554 : ออนไลน์)

โดยส่วนตัวนั้นวาร์ฮอลมีความสนิทสนมกับราชวงศ์ปาห์ลาวีของอิหร่านเป็นอย่างดี ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1975 เขาได้รับเชิญไปเป็นช่างภาพในงานดินเนอร์ที่ทำเนียบขาวระหว่างประธานาธิบดีเจอร์ลด์ ฟอร์ด (Gerald Ford) กับพระเจ้าซาร์และราชวงศ์ จากนั้นในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 1976 เขาได้รับเชิญจากพระเจ้าซาร์และพระราชินีฟาร่าห์ ปาห์ลาวี (Empress Farah Pahlavi) ไปเยือนประเทศอิหร่าน ความมีชื่อเสียงของพระเจ้าซาร์และพระราชินีฟาร่าห์ ปาห์ลาวีในอิหร่านนั้น ทำให้วาร์ฮอลนึกถึงความโด่งดังของประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีและแจคเคอลิน เคนเนดีในสหรัฐอเมริกา หลังจากนั้นราว 2 ปี วาร์ฮอลได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เพื่อเป็นการสดุดีพระเจ้าซาร์ กษัตริย์ผู้ทรงอำนาจแห่งอิหร่านและในฐานะผู้ทรงอุปถัมภ์ศิลปะป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในแถบตะวันออกกลาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักสะสมศิลปะตะวันตก

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) ในการสื่อถึงเนื้อหาเรื่องราว ภาพพระเจ้าซาร์นี้เป็นภาพถ่ายจากฝีมือของวาร์ฮอลเอง ด้วยกล้องโพลารอยด์ตัวโปรดของเขา ยิ่งไปกว่านั้นเขายังถ่ายรูปพระราชินีฟาร่าห์ ปาห์ลาวีและราชวงศ์อีกด้วย รวมทั้งสร้างผลงานป๊อปอาร์ตจากภาพถ่ายเหล่านั้นหลังจากที่เขากลับมายังสตูดิโอในสหรัฐอเมริกา ในผลงานชิ้นนี้วาร์ฮอลพยายามดึงความมีพลังบารมี ความมั่งคั่งและสง่างามของพระเจ้าซาร์ด้วยลักษณะใบหน้าที่ยิ้มไปด้วยความเข้มแข็ง รอยยิ้มมุมปากที่แสดงถึงความกรุณาและน่าหลงใหลด้วยความชื่นชม ของพระองค์เต็มยศด้วยลายบนปกฉลองพระองค์ที่แสดงลักษณะแบบตะวันออกกลางและอนุรักษนิยม (สรรณรงค์ สิงห์เสนี. 2553 : สัมภาษณ์)

วาร์ฮอลใช้การจัดภาพพระเจ้าซาร์ไว้บริเวณกลางภาพ มีพื้นที่ภาพ (figure space) ค่อนข้างใหญ่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของพระพักตร์ เมื่อเทียบอัตราส่วนกับพื้นที่ว่างฉากหลัง (background space) ทำให้พระเจ้าซาร์ดูโดดเด่น เขายังคงใช้วิธีการลงสีทับลงไปบางส่วน ของภาพ บริเวณแนวพระเศียรจรดแนวพระนลาฏ (หน้าผาก) และบางส่วนของฉลองพระองค์ เขาใช้ฝีแปรงที่แสดงลักษณะของความเรียบง่าย แตกต่างจากภาพ Mao, Vote McGovern หรือ Six Skulls ซึ่งภาพเหล่านี้มีร่องรอยของฝีแปรงแบบศิลปะลัทธิแอ็บสแตรกท์เอ็กเพรสชันนิสม์ จึงเป็นที่สังเกตได้ว่าผลงานนี้วาร์ฮอลค่อนข้างให้ความสำคัญกับความประณีตและใส่ใจกับรายละเอียด ทั้งนี้เพื่อให้เป็นส่วนสนับสนุนและเหมาะสมกับความมีบารมี ความมั่งคั่งและความสง่างามของกษัตริย์

## การใช้สี

มีการใช้สีที่มีความเป็นสีเทาอยู่ในระดับปานกลาง มีความสดของสีระดับปานกลางและมีค่าน้ำหนักสีระดับปานกลางเช่นกัน ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ใช้สีฟ้าอมเทาและสีแดงอมม่วงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีสีแดงอมม่วงแทรกอยู่ประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด เป็นการใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้ามด้วยการใช้สีฟ้าอมเทาคู่กับสีแดงอมม่วง แทนการใช้สีฟ้าอมเทาคู่กับสีเหลืองอมส้ม อย่างไรก็ตามคู่สีทั้งสองนี้มีค่าสีเทาเจือปนอยู่ค่อนข้างมาก ทำให้สีภาพรวมของสีดูแล้วรู้สึกนุ่มนวล ไม่จัดจ้านและการตัดกันของน้ำหนักสีไม่รุนแรง จะมีเพียงบริเวณพระเนตรและพระขนงเท่านั้นที่มีการตัดกันของน้ำหนักสีที่รุนแรง บริเวณพื้นหลังของภาพมีร่องรอยการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีไม่เด่นชัดเท่าใดนัก ทำให้พื้นหลังมีลักษณะที่บิดัน ไม่มีมิติ อย่างไรก็ตามแม้ว่าบริเวณอื่นๆ ของภาพจะไม่มี การไล่ค่าน้ำหนักสี แต่ภาพต้นฉบับของพระเจ้าซาร์ที่วาร์ฮอลนำมาใช้ในภาพนี้ มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงาอยู่แล้ว ซึ่งช่วยให้ผลงานโดยรวมมีระยะใกล้ไกลอยู่บ้าง แม้ไม่เด่นชัดมากก็ตาม

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ การเน้นประธานของภาพ วาร์ฮอลพยายามเน้นและให้ความสำคัญกับเส้นและรูปร่างของพระเจ้าซาร์ เขาจัดวางภาพพระเจ้าซาร์ไว้ตรงกลางของภาพ แนวพระเกศาจรดขอบบนของภาพและปล่อยพื้นที่ว่างบริเวณพื้นหลัง (background) ทั้งด้านซ้ายและขวาของพระพักตร์ ทำให้พื้นที่บริเวณพระพักตร์ถูกขับให้มีความเด่นออกมาจากพื้นหลัง (สกนธ์ ภู่งามดี, 2553 : สัมภาษณ์) เขาสร้างความสมดุลแบบสมมาตร โดยจัดวางให้พระเจ้าซาร์อยู่ตรงบริเวณจุดกึ่งกลางของภาพ ทำให้น้ำหนักขององค์ประกอบทางศิลปะอื่นๆ ถูกกระจายไปทั้งทางด้านซ้ายและขวาอย่างเท่าๆ กัน เช่น เส้น รูปร่างและสี การจัดภาพลักษณะนี้ทำให้ภาพแสดงออกถึงความมั่นคง เป็นทางการและสงบนิ่ง นอกจากนี้วาร์ฮอลสร้างสัดส่วนที่แตกต่างกันภายในภาพ เขากำหนดให้ขนาดของพื้นภาพมีสัดส่วนที่ใหญ่ กระจายครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ ในขณะที่ปล่อยพื้นที่ว่างบริเวณพื้นหลังเพียงเล็กน้อย ประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมดเท่านั้น ช่วยให้ผู้ชมของภาพมีความชัดเจน และสื่อถึงความมีอำนาจบารมี มั่นคงและสง่างาม



14. ผลงานชื่อ/ ปี Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir / ค.ศ.  
1980
- สื่อวัสดุ Silkscreen on Lenox Museum Board
- ขนาด 32 x 40 inch



ภาพประกอบ 14

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานหนึ่งในซีรีส์ชุด Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century ซึ่งเป็นชุดผลงานที่วาร์ฮอลต้องการแสดงความประทับใจต่อชาวยิวที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นอัจฉริยะบุคคล ทรงอิทธิพลในวงการต่างๆ และมีชื่อเสียงระดับโลก อย่างเช่น ฟรานซ์ คัฟคา (Franz Kafka) ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จอร์จ เกร์ชวิน (George Gershwin) รวมถึงโกลดา เมอีร์ (Golda Meir) (Honnet. 2005 : 89) นายกรัฐมนตรีคนที่ 4 ของประเทศอิสราเอล เธอเป็นผู้นำคนสำคัญของชาวยิวในการต่อสู้เพื่อแย่งชิงดินแดนปาเลสไตน์จากชาวอาหรับ และร่วมมือกับเดวิด เบนกูเรียน (David Ben-Gurion) ผู้นำกลุ่มไซออนนิสต์ (Zionist) จนสามารถตั้งเป็นรัฐ



อิสราเอลได้ในปีค.ศ. 1948 ตลอดระยะเวลาบนเส้นทางการเมืองเธอต้องเผชิญกับภาวะสงครามและภัยคุกคามรอบด้าน แต่เธอก็ตอบโต้ฝ่ายตรงข้ามอย่างเข้มแข็ง และด้วยความฉลาดหลักแหลมทำให้เธอไม่ได้ต่อสู้อย่างโดดเดี่ยว เนื่องจากเธอสร้างความสัมพันธ์อันดีและได้รับการสนับสนุนจากสหรัฐอเมริกาและพันธมิตรอื่นๆมากมาย

วาร์ฮอลพยายามถ่ายทอดความเป็นสตรีที่ต้องต่อสู้กับปัญหาต่างๆ ทางการเมืองเพื่อปกป้องชาวยิว เขาแสดงทัศนคติที่ชื่นชมถึงนโยบายทางการเมืองของโกลดา เมออีร์ ที่แสดงถึงจุดยืนของชาวยิวอย่างชัดเจน การพยายามสร้างเครือข่ายชาวยิวทั่วโลกเพื่อทวงแผ่นดินปาเลสไตน์คืนมา และแม้ว่าเธอจะเป็นสตรีแต่ก็ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าเธอดำเนินนโยบายที่แข็งแกร่งต่อประเทศที่พยายามคุกคามอิสราเอล ดังนั้นในฐานะศิลปินผู้สนใจการเมืองวาร์ฮอลต้องการยกย่องเชิดชูโกลดา เมออีร์ที่ยึดมั่นในแนวทางของเธอเองจนทำให้เธอสามารถนำพาอิสราเอลรอดพ้นวิกฤติทางการเมืองได้อย่างชาญฉลาด ชาวยิวและผู้คนทั่วโลกต่างพากันยกย่องเธอในฐานะ “สตรีเหล็กของชาวยิว” และกลายเป็นบุคคลต้นแบบให้กับสตรีหลายๆ คนทั่วโลก

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว เป็นที่น่าสังเกตว่าภาพบุคคลทั้งหมดในซีรีส์ชุดนี้ เป็นบุคคลที่วาร์ฮอลไม่เคยพบเป็นการส่วนตัว และเขาสร้างสรรค์ผลงานหลังจากที่บุคคลเหล่านั้นได้เสียชีวิตไปแล้ว ดังนั้นภาพต้นฉบับของโกลดา เมออีร์นั้นเป็นภาพที่วาร์ฮอลไม่ได้มาจากการถ่ายด้วยตัวเขาเอง แต่เขารู้สึกชอบใบหน้าของโกลดา เมออีร์ในภาพนี้ ซึ่งเป็นภาพที่ถูกถ่ายแบบไม่รู้ตัว (candid) ทำให้อารมณ์และความรู้สึกของโกลดา เมออีร์ถ่ายทอดออกมาล้วนดูเป็นธรรมชาติ ไม่เสแสร้ง สายตาของเธอทอดมองไปยังพื้นที่ว่างบริเวณด้านซ้ายของภาพ แสดงออกถึงความทะเยอทะยาน ความหวังและมองการณ์ไกล ภาพนี้จึงสามารถสะท้อนภาพลักษณ์เธอในฐานะผู้นำที่แข็งแกร่งและเฉลียวฉลาดได้เป็นอย่างดี

วาร์ฮอลใช้การเน้นรูปร่างของใบหน้าโกลดา เมออีร์โดยการวาดเส้นลงไปตามแนวโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้า ทำให้บางส่วนที่กลืนไปกับเงามีรายละเอียดของรูปทรงและปริมาตรชัดเจนขึ้น เขาใช้วิธีการลงสีทับเป็นพื้นที่สีเหลี่ยมลงไปบนพื้นที่บางส่วนของภาพ คล้ายกับภาพ Jimmy Carter I, Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom และ Queen Margrethe II of Denmark อย่างไรก็ตามในภาพนี้มีการไล่สีน้ำหนัของสี (color gradient) ทับลงไปบนพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ โดยไล่สีน้ำหนัตั้งแต่สีน้ำตาลอ่อน แดงจนถึงน้ำเงิน ในขณะเดียวกันมีการกันพื้นที่สีขาวไว้บริเวณปากและแก้มบางส่วน ทำให้ภาพมีจุดสว่างที่ช่วยดึงดูดสายตา

## การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดอย่างรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน ใช้สีหลัก 3 สีในการสร้างสรรค์ คือ สีแดง เหลืองและน้ำเงิน เป็นการใช้โครงสร้างสามเส้า (triad color) กล่าวคือเป็นการใช้สีที่ตัดกันด้วยความเป็นแม่สี โดยมีความเด่นอยู่ในตัวทุกสี ซึ่งเป็นการใช้โทนสีที่เข้มข้นและสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจตามลักษณะแนวทางของป๊อปอาร์ต นอกจากนี้ยังมีสีน้ำตาลอ่อนและชมพูแทรกอยู่ในภาพประมาณ 20 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด เพื่อเป็นการลดความรุนแรงของสีในภาพรวม วาร์ฮอลใช้การสกรีน 3 สีหลักในภาพเป็นแถบระนาบแนวตั้งขนาดใหญ่ ทำให้ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน มีการปล่อยพื้นที่ขาวเพื่อสร้างจุดเด่นและน้ำหนักอ่อนให้กับภาพ คล้ายกับภาพ Jimmy Carter I โดยใช้สีน้ำเงินเป็นสีในการสร้างน้ำหนักเข้มหรือเงาให้กับภาพ เขาใช้การวาดลายเส้นไปตามโครงสร้างต่างๆ บนใบหน้าและผม คล้ายกับภาพ Jimmy Carter I เช่นกัน แต่มีข้อที่แตกต่างกันก็คือ ในภาพนี้เขาใช้ลายเส้นที่เป็นสีสันสดใสอย่างสีเหลืองและสีแดง ในขณะที่ภาพ Jimmy Carter I ใช้ลายเส้นสีดำอีกสิ่งหนึ่งคือลายเส้นในภาพนี้ให้ความรู้สึกสนุกสนาน นุ่มนวลและประณีตมากกว่า

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วาร์ฮอลใช้การเน้นเส้นไปตามโครงร่างของประธานในภาพ และใช้ภาพไกลดา เมอร์เพียงภาพเดียวโดยไม่มีองค์ประกอบอื่นๆ มาคอยเบี่ยงเบนความสนใจ ซึ่งเป็นลักษณะของการเน้นเพื่อให้ประธานของภาพมีความเด่นมากกว่าส่วนอื่น ผลงานชิ้นนี้สามารถแบ่งพื้นที่ทั้งหมดได้เป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ตามแนวตั้ง โดยพิจารณาจากการใช้สีที่แตกต่างกันออกไป กล่าวคือ ด้านซ้ายของภาพใช้สีน้ำตาลอ่อน ตรงกลางใช้สีแดงและด้านขวาใช้สีน้ำเงิน การใช้สีที่แตกต่างกันดังกล่าวนี้เป็นการสร้างจังหวะในผลงาน ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหวและแปลกตา (กัญญา เจริญศุภกุล. 2553 : สัมภาษณ์) นอกจากนี้วาร์ฮอลกำหนดสัดส่วนให้พื้นที่ภาพ (figure) มีขนาดใหญ่ กระจายครอบคลุมพื้นที่บริเวณตรงกลางและด้านขวาทั้งหมด คิดเป็นประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ทั้งหมดของพื้นที่ภาพทั้งหมด ในขณะที่ปล่อยพื้นหลัง (background) ไว้ทางด้านซ้ายของภาพเพียงเล็กน้อย ทำให้ภาพมีความชัดเจนและดูมีพลัง

15. ผลงานชื่อ/ ปี      Gun 1982 (rainbow) / ค.ศ. 1982  
 สื่อวัสดุ              Acrylic and silkscreen ink on canvas  
 ขนาด                    34 x 46 inch



ภาพประกอบ 15

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้อยู่ในซีรีส์ชุด Gun ซึ่งเป็นซีรีส์ที่วาร์ฮอลสร้างสรรค์พร้อมกับซีรีส์ชุด Knives และ crosses โดยซีรีส์ผลงานทั้ง 3 ชุดดังกล่าวนี้เขาต้องการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นอยู่เป็นประจำในสังคมอเมริกันจนเป็นต้นเหตุไปสู่ความตาย และเป็นประเด็นทางการเมืองที่กำลังเป็นที่ถกเถียงกันอย่างกว้างขวางในสังคมอเมริกันขณะนั้น ในผลงานนี้เขาใช้ปืนเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อถึงความรุนแรง แทนการนำเสนออย่างตรงไปตรงมา อย่างเช่น การใช้ภาพเหตุการณ์ความรุนแรงจริงดังภาพ Race Riots ในปีค.ศ. 1964 เป็นต้น วาร์ฮอลมองเห็นชีวิตของเขาในช่วงเวลานั้นมีแต่ความรุนแรงอยู่รอบๆ ตัวตลอดเวลา ทั้งในแง่ของการเมืองและสังคม ประกอบกับตัวเขาเองก็เคยมีประสบการณ์จริงจากความรุนแรงด้วยตัวเอง โดยในปีค.ศ. 1968 ตัวเขาเองนั้นถูกยิงโดยวาเลรี โซลานาส (Valerie Solanas) ด้วยปืนลูกม่ขนาด .32 จนเกือบเสียชีวิตมาแล้ว และส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเขาอย่างมากในเวลาต่อมา

วาร์ฮอลเชื่อว่าป๊อปอาร์ตเป็นปัญหาสังคมและการเมืองระดับประเทศ ในประเทศสหรัฐอเมริกา การครอบครองป๊อปอาร์ตนั้นเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับอย่างมาก เขาจึงต้องการล้อเลียนและเยาะเย้ยถากถางสังคมเสรีนิยมแบบอเมริกัน สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ให้ความสำคัญกับสังคมการปกครองที่ให้อิสระกับสิทธิเสรีภาพของประชาชนอย่างมาก การครอบครองป๊อปอาร์ตเป็นสิทธิอย่างหนึ่งที่ทำให้ประชาชนรู้สึกได้ถึงความปลอดภัย แต่ก็ก่อให้เกิดความรุนแรงตามมา ดังนั้นวาร์ฮอลต้องการสร้างสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของความรุนแรงในสังคมร่วมสมัย ซึ่งเป็นช่วงที่เกิดความขัดแย้งต่างๆ มากมายทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรัฐบาลยุคอนุรักษนิยมแบบใหม่ของประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน (Ketner. 2010 : 26)

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพวัตถุ (object) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ภาพป๊อปที่ใช้ในผลงานนี้เป็นป๊อปรุ่นเดียวกับที่วอลเล่ย์ โซลานาสใช้ยิงเขาในสตูดิโอของเขาเอง ป๊อปเป็นอาวุธที่ทำให้ตัววาร์ฮอลได้รับความเจ็บปวดอย่างแสนสาหัส ดังนั้นเขาจึงตระหนักดีถึงอันตรายและหาหนทางที่ป๊อปถูกนำไปใช้เพื่อตอบสนองอารมณ์ความพยายามของมนุษย์ ในฐานะที่ตัวเขาเป็นศิลปินที่สนใจเกี่ยวกับการเมือง เขาเล็งเห็นความรุนแรงในนโยบายของรัฐบาลสหรัฐที่ใช้ตอบโต้ศัตรูบนเวทีการเมืองโลก ดังนั้นเขาเลือกใช้ภาพป๊อปเพื่อสื่อถึงเรื่องราวความรุนแรงต่างๆ ทั้งที่เกิดขึ้นกับตัวเขาเองและสังคม โดยพยายามเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ส่วนตัวกับเนื้อหาเรื่องราวที่สะท้อนออกมาในผลงาน เป็นการกระตุ้นผู้ชมให้ตระหนักถึงความตายที่มีสาเหตุมาจากการใช้ความรุนแรงของตัวมนุษย์เอง

วาร์ฮอลนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวด้วยการใช้ภาพป๊อปมาซ้ำกัน และจัดวางทิศทางให้ปลายกระบอกปืนนั้นไปในทิศทางเดียวกันคล้ายกับการพูดซ้ำหลายๆ ครั้ง เป็นการสร้างความมีเอกภาพและจังหวะความเคลื่อนไหวในผลงาน เขาตัดทอนรูปทรงและรายละเอียดของปืนให้เรียบง่ายด้วยการให้ค่าน้ำหนักแสงและเงาที่จัด ทำให้ภาพปืนทั้ง 9 กระบอกนี้มีลักษณะที่เป็นระนาบ 2 มิติอย่างชัดเจน ไม่มีการนำภาพมาจัดวางทับซ้อนหรือเหลื่อมกันระหว่างภาพ เนื่องจากพื้นหลัง (background) ของภาพปืนทั้ง 9 ภาพนั้นใช้สีดำเหมือนกัน และจากการที่พื้นหลังของภาพเป็นสีดำนี้เอง ทำให้ภาพปืนที่มีสีสันดูชัดชัดนั้นถูกขับออกมาจนเด่นและสามารถเรียกร้องความสนใจจากสายตาผู้ชมได้ดี

### การใช้สี

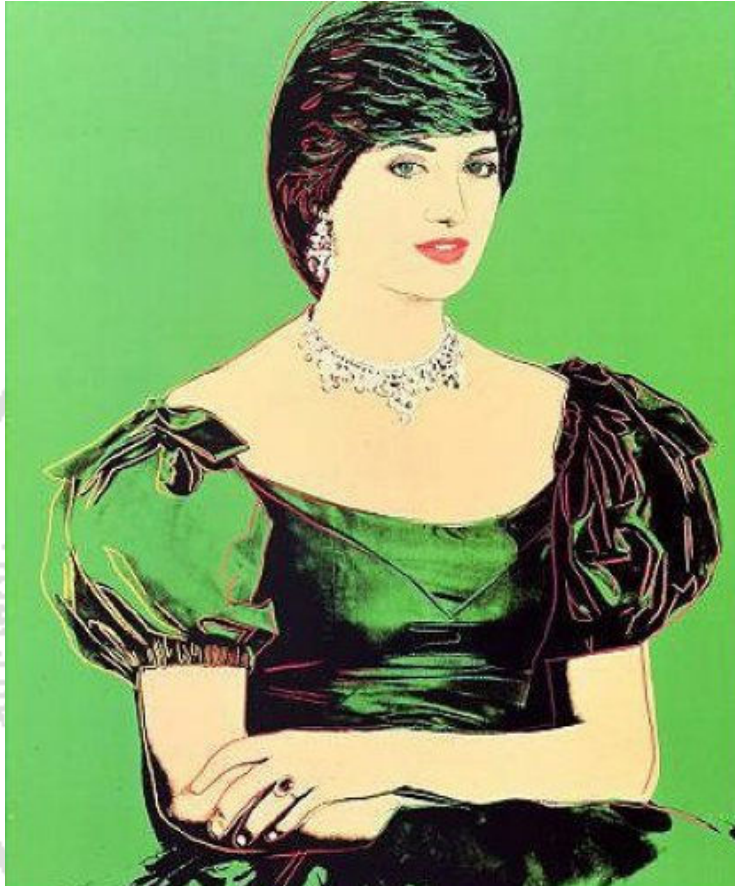
ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้หรือบริสุทธิ์อยู่ในระดับปานกลาง มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม เป็นการใช้โครมสีคู่ตรงข้าม โดยมีทั้งสีวรรณะร้อนและเย็นอยู่ในปริมาณสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน อย่างไรก็ตามสีวรรณะร้อนในภาพนี้สามารถสำแดงสีออกมาได้เด่นมากกว่า โดย

ประกอบด้วยสี่คู่ตรงกันข้ามหลัก 3 คู่ด้วยกันคือ สีแดงกับเขียว สีเหลืองกับม่วง สีส้มกับน้ำเงิน ใน ส่วนของพื้นหลังนั้นวาร์ฮอลเลือกใช้สีดำโดยที่ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ทำให้ดูทึบตัน และเป็น การขับวัตถุ (object) หรือภาพป็นให้มีความโดดเด่น เนื่องจากวัตถุนี้มีค่าน้ำหนักอ่อน จึงเกิดการ ตัดกันของค่าน้ำหนักสีระหว่างพื้นหลัง (background) และพื้นภาพ (figure) อย่างชัดเจน วาร์ฮอล เลือกใช้สีที่สื่อความหมายได้ขัดแย้งกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพ คล้ายกับภาพ Big Electric chair และภาพ Six Skulls วาร์ฮอลเลือกใช้สีที่ดูสดใส ให้ความรู้สึกที่ร่าเริง ในขณะที่เนื้อหาของภาพนั้น เป็นภาพป็นซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงความตาย ความรุนแรงในสังคม การสร้างความขัดแย้ง ดังกล่าวนี้นี้เป็นการสร้างความแปลกตาให้กับผู้ชม ทำให้ผลงานดูน่าสนใจขึ้น

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วาร์ฮอลสร้างจังหวะด้วยการนำภาพป็นแบบเดียวกัน มาจัดวางเรียงซ้ำกัน คล้ายกับภาพ Che Guevara แต่ภาพ Gun 1982 (rainbow) มีโครงสร้างของ ภาพเป็นแนวนอน จัดวางภาพให้หันปากกระบอกปืนไปในทิศทางเดียวกัน (พระพงษ์ กุลพิศาล. 2553 : สัมภาษณ์) เขายังคงใช้รูปแบบการจัดวางอย่างมีระบบ คล้ายกับการจัดวางคอลัมน์ที่ใช้ใน การจัดวางหน้าหนังสือ มีสีเส้นที่แตกต่างกันในแต่ละภาพ เป็นการสร้างความต่อเนื่องและจังหวะที่ สม่่าเสมอต่อโครงสร้างภาพรวม การใช้ภาพป็นมาซ้ำกันนี้เปรียบเสมือนการเน้นย้ำถึงเนื้อหา เรื่องราวที่เขาต้องการนำเสนอ วาร์ฮอลสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสัดส่วนพื้นภาพ (figure) และ พื้นหลัง (background) ด้วยสัดส่วนแบบเดียวกันในภาพเล็กทุกๆ ภาพ และมีการจัดวาง ตำแหน่งในภาพที่เหมือนกันทุกประการ ทำให้ผลงานปรากฏถึงความมีเอกภาพหรือเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน วาร์ฮอลสร้างความสมดุลแบบสมมาตร ด้วยการจัดวางภาพป็นให้กระจายน้ำหนักไป ทางฝั่งซ้ายและขวาเท่าๆ กัน คล้ายกับภาพ Statue of Liberty, 1963 และ Atomic Bomb ต่างกัน ตรงที่ผลงานชิ้นนี้เขาไม่ใช้การลดหลั่นขนาดของภาพเพื่อสร้างจังหวะ แต่จะใช้ความแตกต่างกัน ของสีในแต่ละภาพมาใช้ในการสร้างจังหวะแทน เป็นการจัดโครงสร้างภาพแบบง่ายๆ สามารถ สร้างความเป็นระเบียบและมั่นคงต่อสายตา

16. ผลงานชื่อ/ ปี Princess Diana 1982 / ค.ศ. 1982  
 สื่อวัสดุ Acrylic and silkscreen ink on canvas  
 ขนาด 42 x 50 inch



ภาพประกอบ 16

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

วอร์ฮอลได้รับแรงบันดาลใจจากความมีชื่อเสียงโด่งดังของเจ้าหญิงไดอาน่า (Princess Diana) ซึ่งเป็นเจ้าหญิงที่ปรากฏตัวบนสื่อสาธารณะมากที่สุดพระองค์หนึ่งร่วมกับนักแสดงที่มีชื่อเสียง เจ้าหญิงไดอาน่าเป็นพระชายาของเจ้าฟ้าชายชาร์ล (Prince Charles) ผู้เป็นพระราชโอรสพระองค์ใหญ่ของสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 พระประมุขผู้ปกครองสหราชอาณาจักร ทำให้จากชีวิตสตรีสามัญชนธรรมดากลายเป็นสตรีชนชั้นสูงที่ทรงอำนาจทางการปกครอง ในช่วงเวลาที่วอร์ฮอลสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นช่วงที่เจ้าหญิงไดอาน่ากำลังมีชื่อเสียงขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ทั้งข่าวการอภิเษกสมรสกับเจ้าฟ้าชายชาร์ล การใส่พระทัยในการฉลองพระองค์ ด้วยเครื่องราชอิสริยาภรณ์และเครื่องเพชรที่สวยงาม ทำให้พระองค์ดูสง่างามและสูงส่ง แตกต่างจาก

สามัญชนอย่างสิ้นเชิง (Geldzahler and Rosenblum. 1993 : 151) นอกจากนี้แม้ว่าพระองค์สวมฉลองพระองค์ที่เป็นทางการ แต่ก็ดูมีรสนิยม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นเจ้าของที่มีพระสิริโฉมงดงาม ทำให้ได้รับการยกย่องว่าเปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์แห่งความงาม ดังนั้นจากการที่เจ้าหญิงไดอาน่ามีทั้งพระอิสริยยศในชนชั้นปกครอง ประกอบกับพระสิริโฉมที่งดงามและได้รับความสนใจจากสื่อและประชาชนทั่วโลก จึงเป็นแรงบันดาลใจให้วาร์ฮอลสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงถึงความรู้สึกประทับใจภายในที่มีต่อเจ้าหญิงไดอาน่า

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) เพื่อนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ภาพถ่ายที่วาร์ฮอลใช้เป็นต้นแบบนั้นเป็นภาพถ่ายของแอนโทนี อาร์มสตรอง โจนส์ (Anthony Armstrong Jones) หรือที่รู้จักกันดีในนามว่า ลอร์ด สโนว์ดอน (Lord Snowdon) ซึ่งเป็นช่างภาพคนโปรดของเจ้าหญิงไดอาน่า รวมถึงเป็นพระญาติและช่างภาพที่มีความสนิทชิดเชื้อกับราชวงศ์อังกฤษอีกด้วย เขาถ่ายภาพนี้ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1981 ที่ปราสาทไฮโกรฟ (Highgrove House) วาร์ฮอลเลือกภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วนจากต้นฉบับจริง โดยภาพต้นฉบับเป็นภาพเจ้าหญิงไดอาน่า ถ่ายคู่กับเจ้าฟ้าชายชาร์ล เขาต้องการสื่อถึงความเป็นเจ้าหญิงที่สูงส่งและสง่างาม ตามลักษณะของสตรีที่อยู่ในชนชั้นปกครอง โดยมีข้อนำสังเกตคือลักษณะการแสดงออกในกรวางมือ ท่าทาง และอากัปกริยาต่างๆ ของเจ้าหญิงไดอาน่าในภาพนี้ มีส่วนคล้ายกับภาพโมนาลิซ่าของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Davinci) แต่แตกต่างกันที่การแต่งกายและเครื่องประดับ โดยเจ้าหญิงไดอาน่าฉลองพระองค์ด้วยชุดบอลกาว์น (ball gown) สีเขียวสด ทรงเครื่องประดับอย่างสร้อยคอ และต่างหูที่ดูหรูหราแบบราชวงศ์

วาร์ฮอลจัดวางภาพเจ้าหญิงไดอาน่าซึ่งเป็นภาพบุคคลครึ่งตัว (portrait) ไว้บริเวณกึ่งกลางของภาพ เขาใช้การวาดลายเส้นที่มีสีไล่ลงไปตามโครงสร้างส่วนต่างๆ ของพระวรกาย เช่น พระเกศา พระหัตถ์ ฉลองพระองค์ ทำให้ภาพที่ออกมาดูแล้วนุ่มนวลและสดใส แสดงออกถึงมุมมองในด้านดีของวาร์ฮอลที่มีต่อเจ้าหญิงไดอาน่า (สกนธ์ ภูงามดี. 2553 : สัมภาษณ์) ในส่วนของพื้นที่บริเวณพระฉวีนั้น มีลักษณะแบนเป็นระนาบ 2 มิติ แต่ส่วนของฉลองพระองค์และพระเศวามีการไล่สีของสี (color gradient) ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ทำให้พื้นที่บริเวณนั้นดูมีปริมาตรมากขึ้น และเป็นการสร้างความขัดแย้งในผลงานเพื่อดึงดูดความน่าสนใจ ลักษณะทางภาษาภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งพระพักตร์และรอยยิ้มพระสรวลแสดงออกถึงความสง่างามและเป็นมิตร สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับผลงานได้เป็นอย่างดี

## การใช้สี

เป็นการใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ใช้สีเขียวเป็นหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใส่โครงสร้างเอกรงค์ (monochrome) โดยมีการวาดลายเส้นสีแดง เหลืองและชมพูสดไปตามโครงสร้างส่วนต่างๆ ของเจ้าหญิง ทำให้ผลงานสื่อถึงอารมณ์สดใส ความนุ่มนวลและอ่อนหวาน สะท้อนถึงมุมมองในด้านดีของวาร์ฮอลที่มีต่อเจ้าหญิงไดอาน่า ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักสี บริเวณพื้นหลังและบริเวณที่เป็นพระฉวี ทำให้ดูมีลักษณะแบนระนาบ ในส่วนของฉลองพระองค์นั้นมีการใช้สีดำเป็นน้ำหนักเงาและมีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ทำให้ฉลองพระองค์มีความเป็นปริมาตร ไม่แบนระนาบเหมือนกับบริเวณพื้นหลัง วาร์ฮอลสร้างความโดดเด่นให้กับพระพักตร์ของเจ้าหญิงด้วยการใช้สีแดงชมพูบริเวณพระโอษฐ์ ซึ่งถูกขับด้วยสีเขียวซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม และเป็นสีที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ การเน้นประธานให้ดูโดดเด่นจากองค์ประกอบอื่นๆ วาร์ฮอลจัดวางให้ภาพเจ้าหญิงไดอาน่าอยู่บริเวณแกนกลางของภาพเพียงภาพเดียว โดยที่ไม่มีองค์ประกอบอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจ ใช้สีเส้นที่ตัดขาดสดใสและเน้นด้วยการวาดลายเส้นทับลงไปตามบริเวณโครงสร้างต่างๆ ของเจ้าหญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณพระโอษฐ์ที่ใช้สีคู่ตรงข้ามกับสีในภาพรวมทั้งหมด ซึ่งเป็นการเน้นให้เกิดจุดเด่นขึ้นภายในผลงาน (กัญญา เจริญศุภกุล, 2553 : สัมภาษณ์) เขากำหนดสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) ให้มีขนาดค่อนข้างใหญ่ คิดเป็นประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ทั้งหมดของพื้นที่ภาพโดยรวม โดยปล่อยให้พื้นหลัง (background) ให้มีสัดส่วนต่อพื้นที่ภาพโดยรวมค่อนข้างน้อย ประกอบกับการจัดวางทิศทางของเจ้าหญิง ส่งผลให้ภาพมีความชัดเจนและดูสง่างาม สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพ วาร์ฮอลสร้างความสมดุลแบบสมมาตรด้วยการจัดวางให้ภาพเจ้าหญิงอยู่ตรงจุดกึ่งกลางของภาพ ใช้การถ่วงดุลทางด้านซ้ายและขวาด้วยการกระจายเส้น สีและรูปร่างให้เท่าๆ กัน ทำให้ภาพดูมั่นคง เป็นทางการและสง่างาม คล้ายกับภาพ Mohammed Reza Shah Pahlavi (Shah of Iran)



## 17. ผลงานชื่อ/ ปี Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom /

ค.ศ. 1984

สื่อวัสดุ

Silkscreen on Lenox Museum Board

ขนาด

31.5 x 39.375 inch



ภาพประกอบ 17

**แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ**

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานในซีรี่ส์ชุด Reigning Queens ซึ่งเป็นซีรี่ส์ที่วาร์ฮอลต้องการนำเสนอถึงความชื่นชอบที่เขามีต่อพระราชินีที่ทรงเป็นประมุขของประเทศ จำนวน 4 พระองค์ ประกอบด้วย Queen Beatrix of the Netherlands, Queen Margrethe II of Denmark และ Queen Ntombi Twala of Swaziland รวมถึง Queen Elizabeth II of the United Kingdom ซึ่งถือได้ว่าเป็นชุดภาพบุคคลในราชวงศ์ที่ให้ความรู้สึกนุ่มนวลอ่อนโยนที่สุดเท่าที่วาร์ฮอลเคยสร้างสรรค์มา (Shanes. 2009 : 44) สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 แห่งสหราชอาณาจักรทรงขึ้นครองราชย์ตั้งแต่วันที่ 6 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1952 นอกเหนือจากสหราชอาณาจักรแล้ว พระองค์ทรงเป็นสมเด็จพระบรมราชินีนาถในอีกกว่า 16 ประเทศ เช่น ประเทศแคนาดา

ออสเตรเลียและนิวซีแลนด์ และยังทรงดำรงตำแหน่งเป็นพระประมุขในอีกหลายประเทศเช่นกัน ทำให้กล่าวกันว่าพระองค์ทรงเป็นพระราชินีและพระประมุขที่ทรงอำนาจและอิทธิพลทางการเมืองมากที่สุดคนหนึ่งของโลก

จากการที่สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 ทรงเป็นบุคคลสำคัญทางสังคมและทรงอิทธิพลทางการเมือง จึงเป็นที่สนใจของสื่อมวลชนแขนงต่างๆ ทั้งทางโทรทัศน์ วิทยุและสื่อสิ่งพิมพ์ หรือแม้แต่วงการศิลปะในช่วงเวลานั้น พระองค์ก็ทรงเป็นแรงบันดาลใจของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานมากมาย ซึ่งวาร์ฮอลก็เป็นหนึ่งในศิลปินเหล่านั้นด้วยเช่นกัน ในฐานะที่ตัวเขานั้นเป็นศิลปินป๊อปอาร์ตที่ชื่นชอบการสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียงทางการเมืองเป็นพื้นเดิมอยู่แล้ว โดยวาร์ฮอลพยายามนำเสนออารมณ์และต้องการยกย่องพระองค์ รวมถึงถ่ายทอดความสัมพันธ์ของบุคคลที่ทรงอิทธิพลทางการเมืองสู่ผลงานทางศิลปะ

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว โดยภาพถ่ายสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 ที่วาร์ฮอลนำมาใช้เป็นต้นแบบนี้ เป็นภาพถ่ายทางการในปีค.ศ. 1977 เนื่องในวโรกาสครบรอบพระชนมายุ 50 พรรษา เขาเลือกใช้ภาพนี้เนื่องจากเป็นภาพที่ถูกนำไปผลิตซ้ำๆ และเผยแพร่สู่สาธารณชนอย่างกว้างขวาง ซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องของวัฒนธรรมการผลิตแบบมวลรวม เขาพยายามสะท้อนให้เห็นความสง่างามและความมีบารมีของพระองค์ในฐานะผู้มีอำนาจในสังคมของอังกฤษและในอีกหลายประเทศ ผ่านมุมมองของศิลปินชาวอเมริกันที่ประเทศของตนนั้นไม่มีระบอบกษัตริย์

วาร์ฮอลจัดวางภาพของสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 ไว้บริเวณกลางภาพคล้ายกับภาพ Princess Diana 1982 แต่พื้นที่บริเวณพระพักตร์มีขนาดใหญ่มากกว่า เขาให้ความสำคัญกับอารมณ์ที่สะท้อนออกมาทางพระพักตร์และต้องการเน้นให้พื้นที่บริเวณพระพักตร์เป็นจุดเด่นในผลงาน นอกจากนี้เขาใช้การวาดเส้นที่มีสีสดใสไล่ไปตามแนวโครงสร้างต่างๆ เช่น บริเวณพระพักตร์ พระเกศา สร้อยพระศอ ตุ่มพระกรรณ ทำให้ผลงานดูมีรายละเอียดและมีปริมาตรมากขึ้น ในส่วนของพื้นหลังนั้นวาร์ฮอลใช้สีแดงสด โดยไม่ปรากฏถึงการไล่น้ำหนักของสี แต่มีการสกรีนสีทับเป็นพื้นที่สีเหลี่ยมลงบนพื้นหลังบางส่วน คล้ายกับภาพ Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir มีการปล่อยพื้นที่บางส่วนบริเวณพระพักตร์และมงกุฎให้เป็นสีขาวเพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนแก่ขึ้นในผลงานและเป็นส่วนนำสายตาให้กับผู้ชม

## การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน ใช้สีแดง เขียว เหลืองและม่วงฟ้าเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการใช้โครงสีสี่เหลี่ยม (tetrad color) หรือการใช้สีคู่ตรงข้ามหรือสีที่ตัดกันอย่างแท้จริง 2 คู่ ในภาพนี้ วาร์ฮอลใช้สีคู่ตรงข้าม 2 คู่ คือสีแดงกับเขียวและสีเหลืองกับม่วงฟ้า นอกจากนี้ยังมีสีชมพูแทรกเข้ามาในภาพประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด บริเวณพื้นหลัง (background) ของภาพไม่ปรากฏการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีแดง ในขณะที่บริเวณพื้นภาพ (figure) นั้น มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสี โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณพระพักตร์และพระศอ ทำให้สมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 ซึ่งเป็นประธานของภาพดูมีมิติมากขึ้น เขาใช้การวาดลายเส้นสีเขียวและน้ำเงินสดไปตามโครงสร้างส่วนต่างๆ ของพระองค์ คล้ายกับภาพ Princess Diana 1982 ในแง่การสื่อความหมายของสีนั้น วาร์ฮอลใช้สีวรรณะร้อน โดยเฉพาะสีแดงที่สว่างไสวออกมาได้ชัดเจนที่สุด ซึ่งสัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของพระองค์ที่ผู้คนจดจำพระองค์ในฐานะของพระราชินีผู้ทรงอำนาจ บารมี และความสง่างาม

## การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วาร์ฮอลจัดวางให้ประธานอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพเพียงภาพเดียว ใช้เส้นและตกแต่งบริเวณประธานของภาพ โดยวาดลายเส้นด้วยสีเส้นสดใสและค่าน้ำหนักที่ตัดกันลงไปตามโครงสร้างต่างๆ ของประธาน ซึ่งเป็นการเน้นเพื่อให้ประธานมีความเด่นมากกว่าส่วนอื่นๆ เขาสร้างจังหวะด้วยการสกรีนสีเหลืองสีฟ้า เขียว แดงอ่อนและม่วงฟ้าจำนวน 4 รูปลงบนพื้นหลัง (background) โดยปล่อยให้พื้นที่บางส่วนเหลือมล้ำเข้าไปในบริเวณของพื้นภาพ (figure) มีการจัดวางรูปสี่เหลี่ยมเหล่านี้ให้แตกต่างกันออกไปและกระจายไปทั้งด้านซ้ายและขวาของภาพ การซ้ำกันของรูปทรงสี่เหลี่ยมเหล่านี้ทำให้ผลงานดูมีการเคลื่อนไหวและเกิดเป็นจังหวะขึ้น (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2553 : สัมภาษณ์) นอกจากนี้ วาร์ฮอลกำหนดสัดส่วนของพื้นภาพให้มีขนาดใหญ่ประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่โดยรวม ในขณะที่ปล่อยให้พื้นหลังมีสัดส่วนต่อพื้นที่โดยรวมค่อนข้างน้อย มีการเน้นลายเส้นบริเวณรอบนอกของประธาน ทำให้สัดส่วนของพื้นภาพดูมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

18. ผลงานชื่อ/ ปี Reigning Queens: Queen Margrethe II of Denmark / ค.ศ. 1985  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on Lenox Museum Board  
 ขนาด 31.5 x 39.375 inch



ภาพประกอบ 18

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้อยู่ในซีรีส์ชุด Reigning Queens วารสารต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมต่อพระราชินีในราชวงศ์ต่างๆ ในช่วงเวลาร่วมสมัยนั้น ซึ่งรวมไปถึงสมเด็จพระราชินีนาถมาร์เกรเทที่ 2 แห่งราชวงศ์เดนมาร์กด้วย (Shafrazi, 2007 : 23) หลังจากที่สมเด็จพระบรมราชชนกทรงสวรรคต พระองค์ทรงขึ้นครองราชย์ในวันที่ 14 มกราคม ค.ศ. 1972 และทรงเป็นผู้หญิงคนแรกของราชวงศ์เดนมาร์ก ที่ขึ้นครองราชสมบัติหลังจากที่มีการแก้ไขกฎหมายเทียบราลใหม่ในวันที่ 27 มีนาคม ค.ศ. 1953 โดยส่วนพระองค์แล้วทรงขึ้นชอบงานด้านอักษรศาสตร์ งานศิลปะและการออกแบบเป็นอย่างมาก ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 เป็นต้นมาพระองค์ทรงสร้างงานศิลปะและออกแบบมากมาย เช่น งานด้านจิตรกรรม ภาพสีน้ำ ออกแบบลายโบสถ์ ภาพประกอบหนังสือและสิ่งพิมพ์ แม้ว่า

พระองค์พยายามที่จะไม่ล่งล้ำอำนาจการบริหารและแสดงความคิดเห็นทางการเมือง แต่พระองค์ก็ทรงเป็นบุคคลสำคัญต่อแวดวงสังคมและการเมืองของประเทศเดนมาร์กมาโดยตลอด ทรงเป็นพระประมุขของรัฐบาลเดนมาร์กโดยมีนายกรัฐมนตรีถวายรายงานความคืบหน้าและสถานการณ์ต่างๆ ทางการเมือง นอกจากนี้พระองค์ทรงพยายามสร้างสัมพันธไมตรีกับประเทศในแถบยุโรปและประเทศอื่นๆ อีกมากมาย ทำให้พระองค์เป็นบุคคลที่ประชาชนและสื่อมวลชนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรคผลงานปีศาจของวาร์ฮอล เขาพยายามนำเสนอรูปแบบแนวคิดการสร้างผลงานจากภาพถ่ายบุคคลแบบประเพณีนิยมสู่ศิลปะแบบร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคซิลค์สกรีนเป็นสื่อกลางในการนำเสนอ

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลไม่ได้ถ่ายภาพนี้ด้วยตนเองเหมือนกับภาพ Mohammed Reza Shah Pahlavi หรือภาพ Hammer and Sickle, c.1976 แต่เป็นภาพถ่ายทางการที่เขาได้มาจากสื่อ เขาเลือกใช้ภาพสมเด็จพระราชินีนาถมาร์เกรเธอที่ 2 ในมุมมองทางด้านข้าง ซึ่งปรากฏพระพักตร์เพียงครึ่งเดียว ในขณะที่ภาพพระราชินีองค์อื่นๆ ในซีรีส์ชุดนี้ใช้รูปด้านตรง ทำให้มีมุมมองที่ดูแปลกตากว่าชิ้นอื่นในซีรีส์ชุดเดียวกัน จากการที่ภาพถ่ายนี้ได้เผยแพร่ไปตามสื่อต่างๆ และพระองค์ทรงเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง วาร์ฮอลจึงเลือกใช้ภาพถ่ายนี้มาเป็นต้นแบบในการผลิตซ้ำ เพื่อสะท้อนแนวคิดวัฒนธรรมการผลิตแบบมวลชนที่กำลังเฟื่องฟูในช่วงเวลานั้น

วาร์ฮอลนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวด้วยการจัดวางภาพสมเด็จพระราชินีนาถมาร์เกรเธอที่ 2 ไว้บริเวณกึ่งกลางของผลงาน ใช้การวาดลายเส้นสีสดไหลลงไปยังบริเวณโครงสร้างต่างๆ และการลงสีทับเป็นพื้นที่สีเหลี่ยมลงบนพื้นหลังบางส่วน ทำให้ภาพดูมีรายละเอียดและปริมาตรมากขึ้น คล้ายกับภาพ Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom วาร์ฮอลใช้สีเหลืองสดระบายลงบนพื้นหลังของภาพโดยไม่มีการไล่น้ำหนักของสี ทำให้พื้นหลังมีลักษณะแบนและทึบตัน เขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดของเครื่องประดับและเครื่องราชอิสริยาภรณ์ต่างๆ มากกว่าอารมณ์ที่สื่อออกมาจากพระพักตร์ มีการปล่อยพื้นที่บริเวณพระพักตร์และส่วนอื่นๆ ให้เป็นสีขาวเพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนแก่และดึงดูดสายตาผู้ชม (สกนธ์ ภูงามดี. 2553 : สัมภาษณ์)

### การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน มีสีเหลือง แดงและฟ้า น้ำเงินเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการใช้โครงสร้างสามเส้า (triad color) คล้ายกับภาพ Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda

Meir แต่ผลงานชิ้นนี้ใช้สีฟ้า น้ำเงิน ที่มีค่าน้ำหนักสีอ่อนกว่า ปรากฏถึงการตัดกันของสีค่อนข้างชัดเจน บริเวณพื้นหลัง (background) ไม่มีการไล่สีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ส่วนบริเวณพื้นภาพ (figure) จะมีการไล่สีน้ำหนักอ่อนแก่ของสีเฉพาะบริเวณไรพระเศศเท่านั้น ส่งผลให้ภาพโดยรวมมีลักษณะค่อนข้างที่บตัน มีการใส่ลูกเล่นด้วยแผ่นสีที่เหลี่ยมคล้ายกับภาพ Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom แต่ภาพนี้ใช้ลูกเล่นแผ่นสีที่มีขนาดเล็กกว่า และจะจัดวางไว้บริเวณเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ในส่วนของการสื่อความหมายของสีนั้น วาร์ฮอลยังคงใช้โทนสีสดใส แต่จะคุมโทนด้วยสีแบบพาสเทล (pastel) ทำให้ได้ความรู้สึกนุ่มนวลและอ่อนหวาน แสดงถึงความให้เกียรติต่อพระราชินีของศิลปิน

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ การกำหนดให้ประธานอยู่บริเวณกึ่งกลางผลงานเพียงภาพเดียวทำให้ไม่มีรูปทรงอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจ มีการใช้ลายเส้นสีสดใสวาดไปตามโครงสร้างต่างๆ ของประธาน เช่น เครื่องราชอิสริยาภรณ์ พระเศศ พระเนตรหรือพระโอษฐ์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเน้นให้เห็นรายละเอียดต่างๆ และตกแต่งประธานของภาพให้โดดเด่นกว่าส่วนอื่นๆ (สกนธ์ ภูงามดี. 2553 : สัมภาษณ์) วาร์ฮอลสร้างความแตกต่างของสัดส่วนบริเวณพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) อย่างชัดเจน เขากำหนดให้พื้นภาพมีสัดส่วนที่ใหญ่ กระจายครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ โดยปล่อยให้พื้นหลังบริเวณด้านซ้ายและขวาของพระพักตร์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ประกอบกับมีการเน้นลายเส้นบริเวณรูปร่างของประธานในภาพ คล้ายกับภาพ Reigning Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom ช่วยให้ประธานในภาพมีความชัดเจน เป็นทางการและดูสง่างาม วาร์ฮอลสร้างความกลมกลืนด้วยการใช้สีวรรณะร้อน มีลักษณะของสีแบบพาสเทล ทำให้ได้ความรู้สึกที่นุ่มนวล เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ จนเกิดความกลมกลืนและนำไปสู่ความมีเอกภาพในที่สุด



19. ผลงานชื่อ/ ปี Statue of Liberty, 1986 / ค.ศ. 1986  
 สื่อวัสดุ Synthetic polymer and silkscreen on canvas  
 ขนาด 72 x 72 inch



ภาพประกอบ 19

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ในปีค.ศ. 1986 ถือเป็นวาระที่มีการเฉลิมฉลองครบรอบ 100 ปีของอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพ หลังจากทีทางการฝรั่งเศสได้ส่งมอบอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพให้กับสหรัฐอเมริกาอย่างเป็นทางการในวันที่ 28 ตุลาคม ค.ศ. 1886 จึงเป็นแรงบันดาลใจให้วาร์ฮอลต้องการนำเสนออนุสาวรีย์ที่โด่งดังนี้ในรูปแบบของศิลปะป๊อปอีกครั้ง หลังจากที่เขาเคยสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับอนุสาวรีย์นี้มาแล้วในปีค.ศ. 1963 โดยแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น วาร์ฮอลยังคงใช้การสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ โดยเขาต้องการตอกย้ำถึงความรักประเทศของเขา ที่ให้ความสำคัญกับอิสระและสิทธิเสรีภาพของประชาชนเป็นหลัก อย่างไรก็ตามในผลงานชิ้นนี้วาร์ฮอลได้สร้างความแตกต่าง

จากผลงานอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพ ปีค.ศ. 1963 ในส่วนของรายละเอียดปลีกย่อย โดยเฉพาะเรื่องแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่เพิ่มเข้ามาในผลงานนี้

วาร์ฮอลสกรีนภาพลายพรางแบบทหารทับลงไปบนใบหน้าของอนุสาวรีย์ เนื่องจากต้องการสร้างความขัดแย้งและความจดจำในผลงานชิ้นนี้ เป็นการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสงครามหรือการต่อสู้ ลายพรางแบบทหารที่มีลักษณะเป็นแบบนามธรรมสำเร็จรูป (ready - made abstraction) นี้ วาร์ฮอลได้แรงบันดาลใจมาจากเจย์ ชริฟเวอร์ (Jay Shriver) ผู้ช่วยของเขาที่กำลังทดลองระบายสีลงไปตามตาข่ายลายทหาร ซึ่งถือเป็นเรื่องปกติที่วาร์ฮอลมักจะนำความคิดของผู้อื่นมาสร้างเป็นงานศิลปะของเขาเอง แต่เขาจะตัดทอนรายละเอียดต่างๆ เหลือไว้เท่าที่จำเป็นเท่านั้น (Ketner. 2010 : 68) นอกจากผลงานชิ้นนี้แล้วเขายังได้นำลายพรางทหารไปสกรีนทับภาพตัวเองในผลงานซีรีส์ self portrait ในปีเดียวกันนี้อีกด้วย ในส่วนของเครื่องหมายทางซ้ายด้านล่างของภาพนั้น มีธงชาติของฝรั่งเศสและสหรัฐอเมริกาปักอยู่บนตราสัญลักษณ์สินค้าคูกี้ก๊ากจากฝรั่งเศส เป็นการเชื่อมโยงระหว่างตราสัญลักษณ์สินค้าของฝรั่งเศสกับอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของสหรัฐอเมริกา วาร์ฮอลนำเสนอผลงานชิ้นนี้ด้วยแนวคิดที่แฝงไปด้วยอารมณ์ขันเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสองประเทศนี้

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลใช้ภาพอนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพเพื่อสะท้อนถึงความอิสระและสิทธิเสรีภาพของอเมริกันชน เป็นภาพที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของความเป็นสหรัฐอเมริกาและเป็นอนุสาวรีย์ที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ทำให้สามารถสร้างการจดจำให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี แต่แทนที่จะใช้ภาพถ่ายมุมกว้าง (wild shot) เพื่อให้สามารถมองเห็นอนุสาวรีย์ได้ทั้งหมดนั้น เขาเลือกที่จะตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน ทำให้ได้ลักษณะของภาพมุมใกล้ (close - up shot) เพื่อเน้นถึงรายละเอียด และอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏบนใบหน้าของเทพีเสรีภาพที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น

วาร์ฮอลใช้การนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวที่โดดเด่นแปลกตา เขาใช้ตราสัญลักษณ์สินค้าเข้ามาเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการสื่อสารเนื้อหาเรื่องราวทางการเมือง แม้ว่าเป็นสิ่งที่ดูขัดแย้งกับเนื้อหา แต่เขาก็สามารถทำได้อย่างแนบเนียน ซึ่งลักษณะหรือรูปแบบดังกล่าวนี้เป็นลักษณะของงานทางด้านพาณิชย์ศิลป์ที่ตัวเขามีประสบการณ์และคุ้นเคยเป็นอย่างดี วาร์ฮอลใช้ภาพอนุสาวรีย์ที่มีลักษณะ 3 มิติ ในขณะที่สกรีนลายพรางทหารที่มีระนาบแบบ 2 มิติทับลงไปบนภาพอนุสาวรีย์ โดยลายพรางทหารนี้เป็นลายพรางมาตรฐานของทหารอเมริกาที่เขาซื้อจากร้านค้าของกองทัพในปี ค.ศ. 1986 (Shanes. 2009 : 180 ) ตราสัญลักษณ์สินค้าและธงชาติของทั้งสองประเทศ ทำให้ภาพบางส่วนดูไม่ค่อยชัดและกลืนไปกับลายพราง โดยปล่อยให้พื้นที่บางส่วนบนใบหน้าเป็นสีขาว



ทั้งนี้เพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนแก่และสร้างจุดสนใจให้กับภาพ นอกจากนี้เขายังใช้รูปแบบการซ้ำกันของลายพรางทหารนี้เพื่อสร้างจังหวะและความเคลื่อนไหวให้กับผลงาน

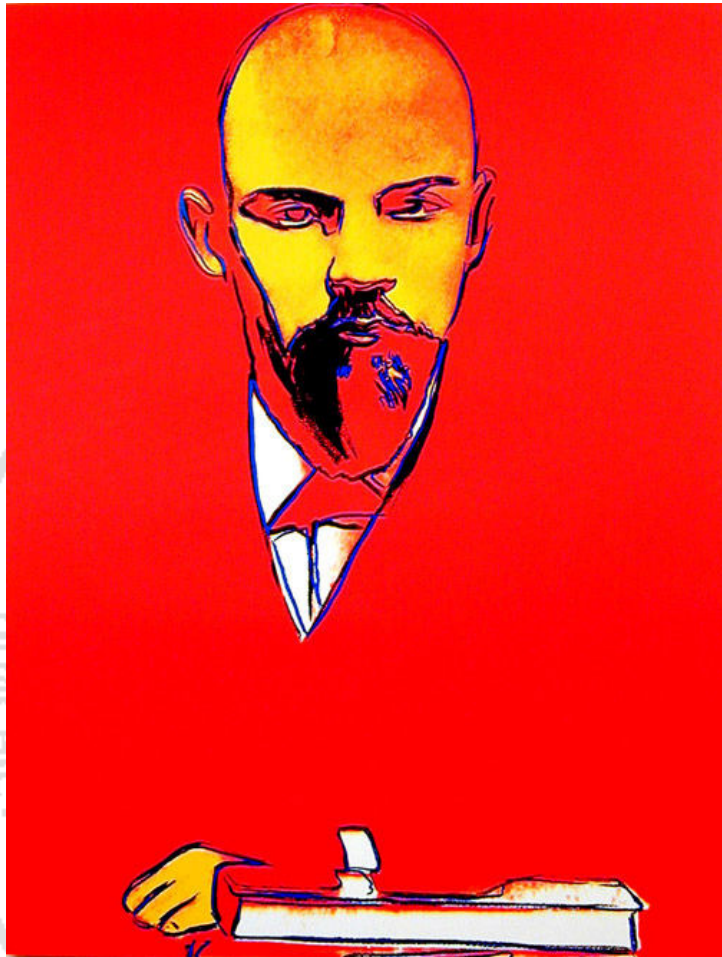
### การใช้สี

วาร์ฮอลใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม ใช้สีแดงและน้ำเงินเป็นหลักในการสร้างสรรค์ เป็นการใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้าม สัดส่วนของสีแดงและน้ำเงินภายในภาพนั้นมีปริมาณใกล้เคียงกัน โดยมีสีน้ำตาลอ่อนแทรกอยู่บริเวณด้านบนของภาพ มีสีขาวเป็นสีของทั้งพื้นหลังและพื้นภาพ ทำให้สีอื่นๆ ในภาพมีความเด่นชัด และมีสีดำเป็นตัวควบคุมน้ำหนักเข้มจัดของภาพ ทำให้ความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) ปรากฏอย่างชัดเจน ไม่ปรากฏถึงการไล่น้ำหนักอ่อนแก่ของทั้งสีแดงและน้ำเงิน แต่ในส่วนของสีน้ำตาลอ่อนจะมีการค่อยๆ ไล่ค่าน้ำหนักอย่างเบาบาง โดยสีน้ำตาลอ่อนนี้จะสกรีนทับลงไปบนลายพรางทหารสีแดงและสีน้ำเงินที่อยู่ในส่วนของพื้นหลังเท่านั้น ทำให้ลายพรางทั้งสองสีที่ถูกสกรีนทับบนพื้นภาพสามารถสำแดงสีออกมาได้ดีกว่า และเป็นการสร้างระยะใกล้ - ไกลให้กับภาพ วาร์ฮอลใช้สีแดงและน้ำเงินซึ่งเป็นสีธงชาติของทั้งประเทศสหรัฐอเมริกาและฝรั่งเศส เป็นการเชื่อมโยงถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แสดงถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศทั้งสองนี้

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ การสร้างจุดเด่นให้กับประธานด้วยการใช้เส้นนำสายตาไปยังบริเวณหน้าของเทพีเสรีภาพ โดยเส้นนำสายตานี้เกิดจากยอดแหลมของมงกุฎที่พุ่งตรงไปรวมกันบริเวณหน้าของเทพีเสรีภาพ วาร์ฮอลกำหนดให้ค่าน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้มแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณใบหน้าของประธานที่มีค่าความสว่างจัด ในขณะที่บริเวณเงานั้นมีค่าน้ำหนักที่เข้มจัด ทำให้ใบหน้าของประธานถูกเน้นให้โดดเด่นขึ้นมาจากส่วนอื่นๆ ของภาพ เขาใช้การสกรีนลายพรางทหารด้วยสีแดงและน้ำเงินกระจายไปทั่วทั้งภาพ ทำให้เกิดพื้นที่ว่างสีขาวสลับกับลายพรางทหารคล้ายกับคลื่นที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพ เป็นการสร้างความเคลื่อนไหวและจังหวะขึ้นในภาพ ทำให้ภาพดูแปลกตาและดึงดูดสายตาจากผู้ชมยิ่งขึ้น (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2553 : สัมภาษณ์) นอกจากนี้วาร์ฮอลยังสร้างความแตกต่างระหว่างสัดส่วนบริเวณพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) อย่างชัดเจน เขากำหนดให้สัดส่วนของพื้นภาพมีขนาดประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด ในขณะที่ปล่อยพื้นว่างบริเวณพื้นหลังเพียงเล็กน้อย เป็นการเน้นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏบนใบหน้าของเทพีเสรีภาพ

20. ผลงานชื่อ/ ปี Red Lenin / ค.ศ. 1987  
 สื่อวัสดุ Silkscreen on Arches 88 paper  
 ขนาด 29.5 x 39.375 inch



ภาพประกอบ 20

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผลงานชิ้นนี้อยู่ในซีรีส์ชุด Lenin ซึ่งวารฮอลนำเสนอความประทับใจต่อวลาดีมีร์ อิลลิช เลนิน (Vladimir Ilyich Lenin) ผู้นำทางการเมืองคนสำคัญของสหภาพโซเวียต เป็นหัวหน้าพรรคบอลเชวิก (พรรคคอมมิวนิสต์ของรัสเซีย) ที่ทำการปฏิวัติล้มล้างระบอบกษัตริย์ในปี ค.ศ. 1917 และทำการเปลี่ยนแปลงการปกครองไปเป็นระบอบสังคมนิยมเป็นรัฐแรกของโลกด้วยการนำแนวคิดทฤษฎีของคาร์ล มาร์กซมาสู่การปฏิบัติจริงจนสำเร็จ ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการปฏิวัติในรัฐอื่นๆ ตามมา อีกทั้งยังกลายเป็นแนวทางการปฏิบัติของพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศต่างๆ จนมีอิทธิพลแผ่ขยายอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก ทำให้เลนินกลายเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 จนเป็นชนวนเหตุทำให้โลกแบ่งออกเป็น 2 ค่าย คือค่ายคอมมิวนิสต์

และค่ายเสรีนิยม แนวคิดของเลนินนั้นถือเป็นปฏิปักษ์อย่างยิ่งต่อแนวคิดเสรีนิยมที่มีสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำ โดยแนวคิดเสรีนิยมนั้นทำให้เกิดระบอบทุนนิยมขึ้น ซึ่งตัววาร์ฮอลเองก็เป็นส่วนหนึ่งในสังคมนะระบอบทุนนิยม ดังที่เขาสื่อสารออกมาในผลงานชุด Dollar Sign ในทางตรงกันข้ามวาร์ฮอลนำเสนอภาพเลนินในฐานะผู้นำของโลกคอมมิวนิสต์ที่ต่อต้านระบอบทุนนิยมอย่างรุนแรง (Shanes. 2009 : 44) แสดงถึงความความมีอำนาจและอิทธิพลของเลนินในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะสร้างสรรค์ขึ้นหลังจากที่เลนินเสียชีวิตไปแล้วก็ตาม

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราว วาร์ฮอลใช้ภาพวลาดิมีร์ อิลลิชเลนินเพื่อสื่อถึงควมมีพลังอำนาจที่มีอิทธิพลต่อผู้คนจำนวนมาก ในฐานะของผู้นำโลกคอมมิวนิสต์ ทำให้คนทั่วโลกสามารถจดจำเลนินได้อย่างแม่นยำ วาร์ฮอลเลือกใช้ภาพเลนินใ้สูงทขณะกำลังทำแขนข้างหนึ่งอยู่บนหนังสือ ให้ความรู้สึกที่น่าเชื่อถือเหมาะสมกับความมีภาวะผู้นำของเลนิน ใบหน้าของเลนินหันไปทางด้านข้างเล็กน้อย ในขณะที่สายตาท้องมายังผู้ชมนั้นแสดงออกถึงความสงบแต่แฝงไปด้วยความฉลาดหลักแหลม มุ่งมั่นและแข็งแกร่งในเวลาเดียวกัน ทำให้สามารถสะท้อนทัศนคติของเลนินในการเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองในสหภาพโซเวียตและความพยายามในการแผ่ขยายอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์ไปสู่โลกเสรีได้อย่างชัดเจน

ลักษณะภาพเป็นแบบระนาบ 2 มิติ เนื่องจากวาร์ฮอลใช้การตัดทอนรูปทรงให้เรียบง่ายด้วยการให้น้ำหนักแสงและเงาที่จัด ทำให้รายละเอียดบางส่วนที่อยู่ในบริเวณแสงและเงาที่จัดขาดหายไป อย่างไรก็ตามเขาใช้การเน้นภาพด้วยการวาดลายเส้นทับบริเวณโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้าและส่วนอื่นๆ ทำให้ภาพมีรายละเอียดและปริมาตรของรูปทรงมีความชัดเจนขึ้น เขาใช้สีแดงสดระบายลงบนบริเวณพื้นหลังของภาพโดยไม่มีการไล่น้ำหนักของสี ทำให้พื้นหลังมีลักษณะแบนและที่บตันคล้ายกับผลงาน Princess Diana 1982 โดยมีข้อที่น่าสังเกตคือ วาร์ฮอลพยายามปล่อยสีแดงบริเวณพื้นที่ฉากหลัง (background space) ของภาพ ให้กินพื้นที่เข้ามายังส่วนที่เป็นพื้นที่ภาพ (figure space) โดยเหลือไว้เฉพาะส่วนใบหน้า คอ แขนและมือของเลนินที่เ้าอยู่บนหนังสือ ทำให้พื้นที่บริเวณที่เป็นสื่อกลมกลืนไปกับพื้นหลัง ซึ่งเป็นการช่วยให้พื้นที่บริเวณใบหน้าดูโดดเด่นมากขึ้น

### การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีอย่างรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน มีสีแดงเป็นหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีสีเหลืองอมส้มแทรกอยู่ประมาณ 10 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด เป็นการใช้โครงสีข้างเคียงหรือกลมกลืน (analogous color) มี

การใช้ลายเส้นสีน้ำเงินสวาดไปตามโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้าและร่างกาย เพื่อเน้นรายละเอียดที่กลืนหายไปคล้ายกับภาพในซีรีย์ชุด Reigning Queen บริเวณพื้นหลังไม่ปรากฏถึงการไล่ค่าน้ำหนักสี แต่จะมีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณใบหน้าบางส่วน คอและหนังสือเล็กน้อย ทำให้ภาพโดยรวมมีลักษณะแบนระนาบ มีการปล่อยพื้นขาวบริเวณคอและสันหนังสือเพื่อสร้างน้ำหนักแสงให้กับภาพ วาร์ฮอลใช้สีแดงซึ่งเป็นสีที่สื่อถึงความมีพลัง อำนาจและคอมมิวนิสต์ เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในความหมายของสีกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วาร์ฮอลสร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางให้ประธานอยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพ โดยเน้นบริเวณใบหน้า คอ มือและหนังสือให้มีความชัดเจน ในขณะที่ปล่อยรายละเอียดส่วนอื่นๆ ของร่างกายให้กลืนหายไปกับพื้นที่ว่างด้านหลัง มีการวาดลายเส้นสีน้ำเงินสวดลงไปตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย เป็นการบังคับสายตาผู้ชมให้สะดุดอยู่ที่บริเวณประธานของภาพ (สกนธ์ ภู่งามดี. 2553 : สัมภาษณ์) วาร์ฮอลสร้างความสมดุลแบบสมมาตรโดยการจัดวางให้เส้นอยู่บริเวณจุดกึ่งกลางของภาพ เกิดการถ่วงดุลซึ่งกันและกันด้วยความคล้ายกันของเส้น รูปทรงและสีของทั้งฝั่งซ้ายและขวาของภาพอย่างชัดเจน ทำให้ภาพดูมีความมั่นคงสงบนิ่งและเป็นทางการคล้ายกับภาพ Mao นอกจากนี้วาร์ฮอลสร้างความแตกต่างของสัดส่วนพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) โดยเขากำหนดให้สัดส่วนของพื้นหลังประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด ในขณะที่สัดส่วนของพื้นภาพมีขนาดค่อนข้างเล็ก ทำให้ภาพดูแปลกตาและกระตุ้นความสนใจได้ดี

21. ผลงานชื่อ/ ปี Cowboys and Indians; Geronimo / ค.ศ. 1987  
 สื่อวัสดุ Screenprint on Lenox Museum Board  
 ขนาด 36 x 36 inch



ภาพประกอบ 21

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

เป็นผลงานในซีรีส์ชุด Cowboys and Indians ซึ่งเป็นชุดผลงานที่วาร์ฮอลต้องการนำเสนอความเป็นวีรบุรุษและวีรสตรีของชาวอเมริกันตะวันตกในบริบทที่แตกต่างกัน ทั้งในวงการบันเทิง ภาวะสงคราม ความรักหรือความเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นแบบอเมริกันตะวันตก ผลงานชิ้นนี้เขาต้องการแสดงความประทับใจส่วนตัวเกี่ยวกับชาวอินเดียนแดงที่ชื่อว่า โกยาดเลย์ (Goyathlay) เป็นภาษาท้องถิ่นหรือที่รู้จักกันดีในนามว่า เจอโรนิโม (Geronimo) เขาเป็นหัวหน้านักรบชนเผ่าอาปาเช่ (Apache) ผู้มีชื่อเสียงโด่งดังจากวีรกรรมของเขาในการยืนหยัดต่อสู้กับพวกผิวขาวที่พยายามรุกรานดินแดนและขับไล่ชาวอินเดียนแดงมาโดยตลอด อย่างไรก็ตามหลังจากที่กองทัพอเมริกันพยายามปราบปรามชาวอินเดียนแดงเผ่าต่างๆ อย่างหนัก ทำให้เขากลายเป็นผู้นำชนเผ่าคนสุดท้ายที่พยายามต่อสู้เพื่อปกป้องดินแดนบ้านเกิดของเขาไว้ แต่ในที่สุดเขาก็ต้องยอมเจรจาสงบศึกและเข้ามาบดตัวเป็นนักโทษสงครามในวันที่ 4 กันยายน ค.ศ. 1886 เพื่อรักษาชีวิตคนอื่นๆ

ที่ยังคงเหลืออยู่ไว้ จนเป็นข่าวพาดหัวหนังสือพิมพ์โด่งดังไปทั่วประเทศ เขาถูกส่งตัวไปคุมขังที่ฟอร์ตซิล (Fort Sill) และเสียชีวิตด้วยโรคปอดอักเสบที่นั่น

วาร์ฮอลต้องการให้ผู้ชมรำลึกถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของชาวอเมริกันผิวขาวที่เบียดเบียนรุกรานชนเผ่าดั้งเดิมที่ถือครองดินแดนแห่งนี้มาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เสียดแทงความรู้สึกระหว่างชาวอเมริกันและชาวอินเดียนแดงมาโดยตลอด เขาจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอเจออโรนิโมในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ทางสังคมอย่างหนึ่งของชาวอเมริกัน ซึ่งเจออโรนิโมนั้นเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของความรักอิสระ ฉลาดหลักแหลม ความกล้าหาญและการพึ่งพาตนเอง จนกลายเป็นชื่อบุคคลในประวัติศาสตร์อเมริกาที่ผู้คนสามารถจดจำได้มากที่สุดชื่อหนึ่ง จนถึงขนาดที่ถูกนำไปตั้งเป็นชื่อสินค้าและสกรีนลงบนเสื้อ เรื่องราวชีวิตของเขาถูกนำไปเขียนเป็นนิยายการ์ตูนและภาพยนตร์ นอกจากนี้ชื่อของเขายังถูกนำไปใช้เวลาที่ทหารพลร่มอเมริกันกระโดดออกจากเครื่องบิน โดยทุกคนจะตะโกนคำว่า “เจออโรนิโม” เพื่อสร้างความฮึกเหิมและความกล้าให้กับตัวเอง

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว โดยภาพถ่ายต้นฉบับที่วาร์ฮอลนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นภาพถ่ายในปีค.ศ. 1887 ของจอร์จ เบนจามิน วิททิก (George Benjamin Wittick) ช่างภาพชาวอเมริกันผู้มีผลงานโดดเด่นด้านการถ่ายภาพเกี่ยวกับชาวอินเดียนแดงหรือชนเผ่าพื้นเมืองในอเมริกาตะวันตก เขามักจะถ่ายภาพวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ ของชนเผ่าเหล่านั้น ภาพถ่ายต้นฉบับนี้เป็นภาพที่เจออโรนิโมกำลังนั่งชันเข่าข้างหนึ่ง ถือก้อนก้อนแป้งจากกับพื้นด้วยท่าทางพร้อมเผชิญหน้ากับศัตรู มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่หลากหลาย ทั้งความโกรธเกรี้ยว แข็งกร้าว มุ่งมั่นและเสียใจอยู่บนใบหน้าเดียวกัน โดยวาร์ฮอลเลือกภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะส่วนของใบหน้าจากต้นฉบับจริง แสดงให้เห็นถึงความตึงเครียดถึงอารมณ์ต่างๆ ที่ปรากฏบนใบหน้า ทั้งนี้เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกภายในของเจออโรนิโมที่มีต่อผู้รุกรานดินแดนและสังหารครอบครัวของเขา

วาร์ฮอลใช้การเน้นใบหน้าของเจออโรนิโมด้วยการวาดลายเส้นด้วยสีสันสดใสทับลงไปตามแนวโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้า ผมและบางส่วนของผ้าพันคอ ทำให้รายละเอียดบางส่วนที่ขาดหายไปชัดเจนขึ้น เขาไม่ใช้การไล่น้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังของภาพ แต่มีการไล่น้ำหนักสีบนใบหน้า ทำให้ใบหน้าของเจออโรนิโมดูมีปริมาตรมากขึ้น เขาให้ความสำคัญกับการเน้นรายละเอียดบนใบหน้ามากกว่าบริเวณอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณดวงตา หัวคิ้วร่องแก้มและปาก ซึ่งถือเป็นบริเวณสำคัญในการแสดงอารมณ์บนใบหน้ามนุษย์ (กัญญา เจริญศุภกุล. 2553 : สัมภาษณ์) ด้วยสีหน้าท่าทางที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจนของเจออโรนิโม และการใช้วิธีการตัดภาพ

(crop) มาเฉพาะบางส่วนนี้เอง ทำให้สายตาผู้ชมถูกดึงดูดให้ปะทะกับใบหน้าของเจอโรนิโมที่แสดงอารมณ์ต่างๆ ได้อย่างชัดเจน

### การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดหรือความอิมตัวของสีที่รุนแรง และมีค่าน้ำหนักสีเข้มในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน ใช้สีน้ำตาลแดง เหลืองและดำเป็นหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีสีน้ำเงินแทรกอยู่เพียงเล็กน้อยบริเวณผมของเจอโรนิโม และกระจายสีน้ำเงินนี้ด้วยการวาดเป็นลายเส้นไปตามโครงสร้างต่างๆ ทั้งใบหน้า คอและเสื้อของประธานในภาพ ซึ่งถือเป็นระเบียบปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงานและกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของศิลปิน วาร์ฮอลพยายามใช้ค่าน้ำหนักสีเข้มบริเวณตาและคิ้วของเจอโรนิโม เพื่อเน้นถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ที่แสดงออกบนใบหน้า วาร์ฮอลแสดงให้เห็นว่าเขาสามารถใช้โครงสีที่สะท้อนถึงเนื้อหาของภาพและสื่อความหมายออกมาได้อย่างมีนัยยะสำคัญ โดยสีน้ำตาลแดงที่เขาใช้สามารถสื่อถึงความหดหู่ ห่อเหี่ยว สีดำนั้นให้ความรู้สึกที่โศกเศร้าเสียใจ สีน้ำเงินสื่อถึงความสุขุม หนักแน่นและความเป็นผู้นำ ส่วนสีเหลืองนั้นให้ความรู้สึกของความมีพลังและมุ่งมั่น

### การจัดโครงสร้างของภาพ

การจัดโครงสร้างภาพที่โดดเด่นคือ วาร์ฮอลจัดวางให้ประธานอยู่บริเวณตรงกลางสามารถเห็นได้อย่างชัดเจน มีการเน้นและตกแต่งประธานด้วยการปล่อยร่องรอยพื้นผิว (texture) ที่มีลักษณะเป็นจุดซึ่งเกิดจากการสกรีนภาพ และมีการวาดลายเส้นสีสันสดใสที่ปลงไปบริเวณโครงสร้างของต่างๆ ของร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเน้นลายเส้นบริเวณร่องแก้ม ปากและใบหน้า (กัญญา เจริญศุภกุล. 2553 : สัมภาษณ์) การจัดโครงสร้างภาพดังกล่าวนี้เป็นการเน้นให้ประธานของภาพมีความโดดเด่นมากกว่าส่วนอื่นๆ วาร์ฮอลสร้างความสมดุลแบบสมมาตรด้วยการวางภาพประธานบริเวณจุดกึ่งกลางของภาพ ใช้การถ่วงดุลทางด้านซ้ายและขวาด้วยการกระจายเส้น สี รูปร่างและพื้นผิวให้เท่าๆ กัน คล้ายกับภาพ Red Lenin ทำให้เกิดความมั่นคง แข็งแรงและดูมีพลัง สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ วาร์ฮอลสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นภาพ (figure) และพื้นหลัง (background) อย่างชัดเจน โดยกำหนดให้พื้นภาพมีสัดส่วนประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด ในขณะที่พื้นหลังมีสัดส่วนเพียงเล็กน้อย แสดงให้เห็นว่าเขาให้ความสำคัญกับอารมณ์ที่ปรากฏบนใบหน้าของเจอโรนิโม





## สรุปผลการวิเคราะห์

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอลจำนวน 21 ภาพ

| ชื่อภาพ   | ข้อสรุปผลการวิเคราะห์  |
|---|--|
| <p>1. Che Guavara</p>                | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความประทับใจที่มีต่อเซ เกวารา นักปฏิวัติฝ่ายซ้าย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้มจัด</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยน้ำหนักของสีและการจัดวาง</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพ</li> </ul>                        |
| <p>2. Statue of Liberty, 1963</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนความมีเสรีภาพในประเทศสหรัฐอเมริกาและความเป็นอิสระชนของชาวอเมริกัน</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและค่าน้ำหนักสีระดับปานกลาง</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพ</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของภาพเล็กๆ ให้แตกต่างกัน</li> </ul> |





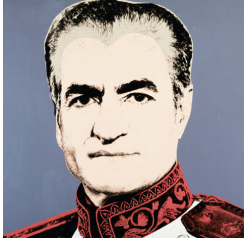

|   |  |
|---|--|
| <p>3. Atomic Bomb</p>                            | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความรู้สึกสะเทือนใจและกระตุ้นให้ผู้คนรำลึกถึงเหตุการณ์การทิ้งระเบิดที่เมืองฮิโรชิมา</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพเหตุการณ์ในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพ</li> <li>- สร้างสัดส่วนของภาพเล็กๆ ให้แตกต่างกัน</li> </ul>                  |
| <p>4. Jacqueline Kennedy III (Jackie III)</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนความโศกเศร้าเสียใจของแจคเคอลีน เคนเนดีจากการเสียชีวิตของสามีผู้เป็นประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้เบาบาง มีความสดของสีปานกลางและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจังหวะด้วยมุมมองของภาพ</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการสร้างความขัดแย้งระหว่างรูปภาพ</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
| <p>5. Big Electric chair</p>    | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนถึงนโยบายการประหารชีวิตด้วยเก้าอี้ไฟฟ้าของรัฐบาลอเมริกาว่าเป็นเรื่องโหดร้ายและไร้ศีลธรรม</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและค่าน้ำหนักสีปานกลาง</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมา</li> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและใช้เส้นนำสายตา</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> </ul>  |
| <p>6. Flash :</p> <p>November 22,<br/>c.1963, JFK<br/>Assassination,<br/>c.1968 (Red and<br/>Grey)</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนความเศร้าสลดของชาวอเมริกันที่มีต่อเหตุการณ์ลอบสังหารประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดี</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและค่าน้ำหนักสีปานกลาง</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง ใช้เส้นนำสายตาและสร้างรูปทรงที่คุ้นตา</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการทับซ้อนกัน ความแตกต่างและความเหมือนกันของน้ำหนักสี และการซ้ำกันของพื้นผิวในรูปทรง</li> <li>- สร้างสัดส่วนที่หลากหลาย</li> </ul> |





|  |   |
|--|---|
| <p>9. Jimmy Carter I</p>                | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมและประทับใจในตัวจิมมี คาร์เตอร์ ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 39</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการใช้เส้นและตกแต่งบริเวณประธานของภาพ</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมา</li> </ul>                 |
| <p>10. Hammer and Sickle, c.1976</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอถึงอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์ โดยใช้รูปค้อนและเคียว แทนความหมายเชิงสัญลักษณ์</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและเน้นด้วยการใช้สีแดงสกรีนลงบนประธานของภาพ</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่ใกล้เคียงกัน</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการซ้อนทับขององค์ประกอบ</li> </ul> |

|  |  |
|--|--|
| <p>11. Six Skulls</p>                   | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อถึงความตายที่ไม่มีใครสามารถหลีกเลี่ยงได้ และความตายที่เกิดจากการขยายอิทธิพลของลัทธิฟาสซิสต์</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพ</li> <li>- สร้างสัดส่วนที่เหมือนกันในทุกๆ ภาพ</li> </ul>   |
| <p>12. Hammer and Sickle, c.1977</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอถึงอิทธิพลของลัทธิคอมมิวนิสต์ โดยใช้รูปค้อนและเคียวแทนความหมายเชิงสัญลักษณ์</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจังหวะด้วยเงาที่มีลักษณะการสลายเส้น และขอบของพื้นที่ที่หยักไปมา</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและการใช้น้ำหนักสีที่ตัดกัน</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
| <p>13. Mohammed Reza Shah Pahlavi (Shah of Iran)</p>                     | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความรู้สึกที่ชื่นชมในพระมหากษัตริย์แห่งอิหร่าน</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและค่าน้ำหนักสีปานกลาง</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง ใช้การเน้นเส้นและรูปร่างของประธาน</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul>  |
| <p>14. Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความรู้สึกประทับใจและยกย่องในความเป็นผู้นำที่แข็งแกร่งของโกลดา เมอีร์ นายกรัฐมนตรีคนที่ 4 ของประเทศอิสราเอล</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการเน้นเส้นตามโครงร่างของประธาน</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการใช้สี</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul> |


|   |  |
|---|--|
| <p>15. Gun 1982<br/>(rainbow)</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในสังคมชาวอเมริกัน ซึ่งกลายเป็นปัญหาของสังคมและการเมืองระดับประเทศ</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ปานกลาง มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพ</li> <li>- สร้างสัดส่วนที่เหมือนกันในทุกๆ ภาพ</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> </ul>  |
| <p>16. Princess Diana 1982</p>   | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความประทับใจและชื่นชมเจ้าหญิงไดอาน่า ซึ่งเป็นเจ้าหญิงที่มีชื่อเสียงโด่งดังและเป็นที่น่าสนใจของสื่อมวลชน</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง การใช้สีจุดขาดและการเน้นด้วยลายเส้นตามส่วนต่างๆ ของประธาน</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> </ul> |



|  |  |
|--|--|
| <p>17. Reigning<br/>Queens: Queen Elizabeth II Of The United Kingdom</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความประทับใจและชื่นชมสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 แห่งสหราชอาณาจักร</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง การใช้เส้นและตกแต่งประธานของภาพ</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการสกรีนสีเหลี่ยม 4 รูปด้วยสีที่แตกต่างกัน</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul>         |
| <p>18. Reigning<br/>Queens: Queen Margrethe II of Denmark</p>           | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมและยกย่องสมเด็จพระราชินีนาถมาร์เกรเทที่ 2 แห่งราชวงศ์เดนมาร์ก</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง มีการใช้เส้นและตกแต่งประธาน</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> <li>- สร้างความกลมกลืนด้วยสีวรรณะร้อนและมีลักษณะของสีแบบพาสเทล</li> </ul> |



|  |   |
|--|---|
| <p>19. Statue of Liberty, 1986</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการตอกย้ำถึงความรักประเทศในตัวเอง และแสดงถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและฝรั่งเศส</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการใช้เส้นนำสายตา ค่าน้ำหนักอ่อนและเข้มที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนบริเวณใบหน้าของประธานาธิบดี</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการซ้ำของลายพราง</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul> |
| <p>20. Red Lenin</p>              | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการแสดงความประทับใจต่อวลาดีมีร์ อิลลิช เลนิน ผู้นำพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศรัสเซีย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง ใช้การเน้นรายละเอียดในพื้นที่บางส่วนให้ชัดเจน</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul>   |

|  |  |
|--|--|
| <p>21. Cowboys and Indians; Geronimo</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการแสดงความประทับใจต่อเจอโรนิโม ผู้เป็นหัวหน้านักรบชนเผ่าอาปาเช่ที่สร้างวีรกรรมไว้อย่างกล้าหาญ</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง มีการเน้นและตกแต่งประธานของภาพ</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul> |
|--|--|

ผลการศึกษวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล จำนวน 21 ภาพข้างต้น เป็นข้อมูลสำคัญในการนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของผู้วิจัย ดังปรากฏในบทที่ 5 ซึ่งได้นำเสนอไว้ในลำดับต่อไป

## บทที่ 5

### การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอลในประเด็นแนวคิด เนื้อหาเรื่องราว การใช้สีและการจัดโครงสร้างของภาพ ผู้วิจัยสามารถนำผลศึกษามาพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตด้วยคอมพิวเตอร์ โดยสะท้อนเรื่องราวทางการเมืองตาม แนวทางของผู้วิจัยจำนวนทั้งสิ้น 10 ภาพ มีรายละเอียดดังนี้

1. ชื่อภาพ Red Taksin  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
2. ชื่อภาพ Aung San Suu Kyi  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
3. ชื่อภาพ Diana Star  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
4. ชื่อภาพ Gandhi  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
5. ชื่อภาพ Obama  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
6. ชื่อภาพ The Royal King  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
7. ชื่อภาพ 9/11  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
8. ชื่อภาพ Serial Bombers  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
9. ชื่อภาพ The Fall of Thai Democracy  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm
10. ชื่อภาพ Rival Protesters  
สื่อวัสดุ Inkjet on paper      ขนาด    60 cm x 84 cm

1. ผลงานชื่อ Red Taksin  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 22

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการนำเสนอ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย ในแง่มุมของ ความมีอิทธิพลต่อประชาชนไทย ผู้เป็นบุคคลสำคัญในการขับเคลื่อนการเมืองไทย หลังจาก ที่รัฐบาลของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร ถูกรัฐประหารในวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2549 ทำให้เขาต้อง ลี้ภัยในต่างประเทศ อย่างไรก็ตามเขายังคงมีอิทธิพลต่อการเมืองไทยอย่างต่อเนื่อง โดยการ เคลื่อนไหวผ่านพรรคเพื่อไทย และเป็นผู้สนับสนุนกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการ แห่งชาติ (นปช.) หรือมักเรียกกันว่า “กลุ่มเสื้อแดง” การเคลื่อนไหวดังกล่าวนี้ทำให้เกิดความ ขัดแย้งมากมายระหว่างกลุ่มประชาชนที่สนับสนุนและต่อต้านตัวเขา จนกลายเป็นแรงผลักดัน สำคัญต่อสถานการณ์ความวุ่นวายมากมายที่เกิดขึ้นในประเทศไทย อิทธิพลของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร มีผลกระทบต่อวงการต่างๆ มากมาย ทั้งระบบเศรษฐกิจ สังคมหรือความสัมพันธ์ระหว่าง ประเทศ และจะยังคงดำเนินต่อไปอย่างหาบทสรุปได้ยาก

## เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

ใช้ภาพบุคคล (person) เพื่อถ่ายทอดอิทธิพลทางการเมืองของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร โดยเลือกใช้ภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน เป็นการเน้นใบหน้า ท่าทางที่ดูเคร่งขรึมและทศทางสายตาของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร ที่มองไปยังภาพของกลุ่มคนเสื้อแดงที่กำลังชุมนุมประท้วงรัฐบาล เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของเขากับต่อกลุ่มเสื้อแดง มีการสร้างลักษณะพื้นผิว (texture) บนภาพของเขาให้เหมือนกับการใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (silkscreen) ที่วาริชอลนิยมใช้ทางด้านขวาของผลงานมีการใช้ภาพธงชาติไทย โดยจัดวางภาพกลุ่มคนเสื้อแดงให้อยู่บนแถบสีแดงของธงชาติ โดยการใช้ภาพที่ดูอึกเขมและเกรี้ยวกราด สะท้อนให้เห็นถึงความมีอิทธิพลของเขาที่สามารถโน้มน้าวใจให้ประชาชนจำนวนมากศาลออกมาชุมนุม

## การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีอย่างรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน มีสีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ โดยมีสีน้ำเงินแทรกอยู่เพียงเล็กน้อย บริเวณธงชาติไทย เป็นการใช้โครงสร้างแบบเกือบคู่ตรงข้าม คล้ายกับภาพ Statue of Liberty, 1986 มีการใช้ลายเส้นสีฟ้า ชมพูและเขียววาดไปตามโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้าและร่างกาย เพื่อให้เห็นรายละเอียดส่วนต่างๆ มีการไล่ค่าน้ำหนักสีแดงบริเวณพื้นหลัง (background) ผู้วิจัยพยายามใช้ค่าน้ำหนักสีเข้มบริเวณตา ปลายจมูกและปาก เพื่อเน้นถึงอารมณ์และความรู้สึกที่แสดงออกบนใบหน้า มีการปล่อยพื้นขาวบริเวณใบหน้าเพื่อสร้างน้ำหนักแสง ทำให้ภาพประจักษ์ดูมีมิติมากขึ้น ผู้วิจัยใช้สีแดงเพื่อสื่อถึงความมีอำนาจและอิทธิพลของพ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตรที่มีต่อกลุ่มคนเสื้อแดง

## การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยจัดวางให้ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตรซึ่งเป็นประธานของภาพอยู่บริเวณด้านซ้าย มีขนาดใหญ่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน มีการเน้นและตกแต่งประธานด้วยการสร้างพื้นผิว(texture) ให้มีร่องรอยเหมือนกับการสกรีนภาพ วาดลายเส้นไปตามโครงสร้างต่างๆ ของประธานคล้ายกับภาพ Red Lenin ซึ่งเป็นการเน้นประธานในภาพให้ดูโดดเด่น ผู้วิจัยสร้างความสมดุลแบบอสมมาตรด้วยการจัดวางประธานทางด้านซ้ายของภาพ และถ่วงดุลทางด้านขวาด้วยการจัดวางภาพกลุ่มคนเสื้อแดงไว้บริเวณสีแดงของธงชาติ ทำให้ผลงานดูมีความเคลื่อนไหวและไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ยังสร้างความกลมกลืนในผลงานด้วยการใช้สีวรรณะร้อนกระจายไปทั่วทั้งภาพ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ จนเกิดความกลมกลืนและนำไปสู่ความมีเอกภาพในที่สุด

2. ผลงานชื่อ Aung San Suu Kyi  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 23

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมในตัวของเธอ ออง ซาน ซูจี (Aung San Suu Kyi) ผู้นำพรรคสันนิบาตแห่งชาติเพื่อประชาธิปไตยในประเทศพม่า เธอเป็นผู้นำในการเรียกร้องประชาธิปไตย หลังจากที่ประเทศพม่าถูกปกครองเบ็ดเสร็จโดยรัฐบาลทหารมาอย่างยาวนาน จนถูกทางการสั่งกักบริเวณอยู่หลายปี อย่างไรก็ตามเธอยังคงมีส่วนร่วมสำคัญในการต่อสู้เรียกร้องระบอบการปกครองที่ไม่กดขี่ประชาชน เพื่อให้ชาวพม่าทุกคนมีสิทธิ เสรีภาพและความเท่าเทียมกันตามระบอบประชาธิปไตย จนได้รับรางวัลโนเบล สาขาสันติภาพในปี พ.ศ. 2534 และได้รับการจัดจําว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อสู้เรียกร้องประชาธิปไตยในพม่า หลังจากการต่อสู้และถูกกักบริเวณมาอย่างยาวนานเธอได้รับอิสระอย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2553 ผู้วิจัยพยายามถ่ายทอดความมานะอดทนของสตรีที่ต้องยืนหยัดต่อสู้กับรัฐบาลทหารที่พยายามปิดกั้นซูจีจากการเปิดรับข้อมูลข่าวสารและเรียกร้องเสรีภาพกับโลกภายนอก



### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) โดยเลือกใช้ภาพซุจีที่ปรากฏบนสื่ออยู่บ่อยๆ ขณะที่เธอถูกกักขังบริเวณในบ้านพัก ซึ่งเป็นภาพที่ทำให้คนส่วนใหญ่สามารถจดจำภาพลักษณะของเธอได้ดี ภาพนี้ให้ความสำคัญกับดวงตาที่จ้องมองมายังผู้ชมด้วยสายตาแห่งนักสู้ แข็งกร้าว แต่แฝงไปด้วยความเศร้าโศกอยู่ในที มีรอยเส้นประที่ทำเป็นรูปผ้าคาดตาและรูปมือกำลังปิดปากซุจี เพื่อแสดงถึงความพยายามของรัฐบาลพม่าในการปกปิดและปิดกั้นสิ่งที่เธอพยายามทำ จัดวางรูปดาวบริเวณใบหน้าของเธอเพื่อแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อถึงประเทศพม่า เนื่องจากในปัจจุบันนั้นประเทศพม่าได้เปลี่ยนรูปแบบธงชาติใหม่ โดยมีรูปดาววางอยู่บนแถบสีเหลือง เขียว และแดง ในส่วนของพื้นหลัง (background) สร้างลักษณะพื้นผิว (texture) เป็นลายพรางทหารจางๆ คล้ายกับภาพ Statue of Liberty, 1986 ปล่อยพื้นที่ว่างทั้งด้านซ้ายและขวาของภาพเป็นบริเวณกว้าง เพื่อให้ส่วนประกอบต่างๆ ในผลงานดูง่ายและชัดเจน

### การใช้สี

ใช้สีที่มีความบริสุทธิ์จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีที่เข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น เป็นการใช้โครงสร้างสี่เส้า (tetrad color) โดยใช้สีคู่ตรงข้ามหรือสีที่ตัดกันอย่างแท้จริง 2 คู่ ประกอบไปด้วยสีแดง เหลือง เขียวและฟ้า โดยมีสีเขียวน้ำตาลเป็นตัวกำกับน้ำหนักเข้มจัดภายในภาพ ซึ่งกินบริเวณกว้างกว่าสีอื่นๆ ประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ภาพทั้งหมด ทำให้ลำแดงพลังสีออกมาได้ชัดเจน มีการใช้ลายเส้นสีเขียวและเหลืองวาดไปตามโครงสร้างต่างๆ ของใบหน้าและร่างกาย เพื่อสร้างรายละเอียดให้กับประธาน ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณประธานแต่มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังของภาพ มีการปล่อยพื้นที่ขาวบริเวณประธานเพื่อสร้างมิติให้กับภาพ ในส่วนของความหมายสีนั้นผู้วิจัยต้องการสร้างความเชื่อมโยงกับสีของธงชาติประเทศพม่า

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยจัดโครงสร้างด้วยการสร้างจุดเด่นให้กับประธาน ใช้การจัดวางประธานให้อยู่ตรงกลางของภาพ พยายามเน้นให้เห็นถึงอารมณ์บนใบหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งสายตาของซุจีที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงการเน้นประธานด้วยสีที่โดดเด่นสดใส ในขณะที่องค์ประกอบอื่นๆ นั้นมีสีเข้มและหม่นหมอง ผู้วิจัยสร้างจังหวะและความเคลื่อนไหวให้กับผลงานด้วยการใช้ลายพรางทหารทับลงบริเวณพื้นหลัง (background) ซึ่งครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของผลงาน คล้ายกับภาพ Statue of Liberty, 1986 แตกต่างกันตรงที่ภาพของวาร์ฮอลชิ้นนี้จะสกรีน

ลายพรอทหารทับทั่วทั้งภาพ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสร้างความสมดุลแบบอสมมาตรด้วยการจัดวาง  
ประธานอยู่ตรงกลางภาพ มีรูปดาวอยู่ทางด้านซ้ายของประธานและถ่วงดุลทางด้านขวาด้วย  
ภาพมือที่มีลักษณะเป็นรอยประ





3. ผลงานชื่อ Diana Star  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 24

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการนำเสนอถึงความรู้สึกชื่นชมและประทับใจต่อเจ้าหญิงไดอาน่า ในฐานะของเจ้าหญิงที่ได้รับการจับตามองจากสื่อทั่วโลกมากที่สุดพระองค์หนึ่ง พระองค์ทรงเป็นผู้นำแฟชั่นที่ทันสมัย เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์ทางความงามของสตรี นอกจากนี้พระองค์ยังมีน้ำพระทัยที่งดงามไม่แพ้รูปลักษณ์ภายนอก ทรงพระราชกรณียกิจด้านการกุศลมากมายที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ผู้สูงอายุ การต่อต้านกับระเบิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านโรคเอดส์ หลังจากสื่อทั่วโลกนำเสนอ

ภาพถ่ายที่พระองค์ทรงจับต้องผู้ป่วยโรคเอดส์ ทำให้ทัศนคติของคนทั่วโลกที่มีต่อผู้ป่วยโรคเอดส์เปลี่ยนไป แม้ว่าปัจจุบันเจ้าหญิงไดอาน่าจะสิ้นพระชนม์ไปตั้งแต่ ค.ศ. 1997 แต่พระองค์ยังคงเป็นที่กล่าวถึงตามสื่อต่างๆ อย่างต่อเนื่องในฐานะของเจ้าหญิงผู้ทรงสิริโฉมอันงดงามและน้ำพระทัยที่เปี่ยมล้น พระองค์ยังทรงเป็นบุคคลสำคัญของโลกเปรียบเสมือนดาวที่ยังคงค้างอยู่บนฟ้า

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) โดยเลือกใช้ภาพของเจ้าหญิงที่ปรากฏตามหน้าปกนิตยสารและสื่อต่างๆ มากที่สุดภาพหนึ่ง เป็นภาพที่เจ้าหญิงกำลังเอาพระหัตถ์ทำพระหนู ด้วยพระเนตรและรอยยิ้มพระสรวลที่สามารถสื่อถึงความสง่างาม สดใสและเป็นมิตร คล้ายกับภาพ Diana ของวาริฮอล แม้ว่าลักษณะการฉลองพระองค์จะให้ความรู้สึกที่ดูลำลอง และทันสมัยกว่า และไม่เป็นทางการเหมือนภาพที่วาริฮอลสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจัดวางภาพเจ้าหญิงไว้ตรงกลาง มีภาพมงกุฎราชวงศ์สเปนเซอร์เป็นสีชมพู เพื่อให้ความรู้สึกที่เป็นผู้หญิงและความสดใส โดยให้ความสำคัญกับรายละเอียดของมงกุฎ โดยทำให้มงกุฎมีแสงเปล่งประกายออกมาคล้ายกับแสงหลอดไฟนีออนเพื่อความโดดเด่น และแตกต่างจากองค์ประกอบอื่นๆ ภายในภาพ แสดงประกายระยิบระยับของเพชรที่ประดับอยู่บนมงกุฎ ซึ่งคล้ายกับประกายดาวที่อยู่บนฟ้าเช่นกัน

### การใช้สี

มีความเป็นสีเทาปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม เป็นการใช้โครงสีแท้สีเดียวกับสีขาว เทา และดำ (hue with white grey and black) ในส่วนของพื้นหลังผู้วิจัยเลือกใช้สีดำโดยที่ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ ทำให้ดูที่บตันคล้ายกับภาพ Gun 1982 (rainbow) อย่างไรก็ตามการใช้สีดำนี้นี้เป็นการขับภาพเจ้าหญิงและมงกุฎในผลงานให้มีความโดดเด่นมากขึ้น มีการใช้สีที่มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน ปล่อยให้พื้นขาวบริเวณประธานเพื่อสร้างน้ำหนักแสง ทำให้ภาพดูมีมิติใกล้ไกล ผู้วิจัยใช้สีขาว เทาและดำในส่วนที่เป็นภาพเจ้าหญิงไดอาน่าเพื่อเป็นการเชื่อมโยงและรำลึกถึงการสวรรคตของพระองค์ ใช้สีชมพูในส่วนที่เป็นมงกุฎเพื่อสื่อถึงความเป็นสตรีที่มีจิตใจงดงามและอ่อนหวาน

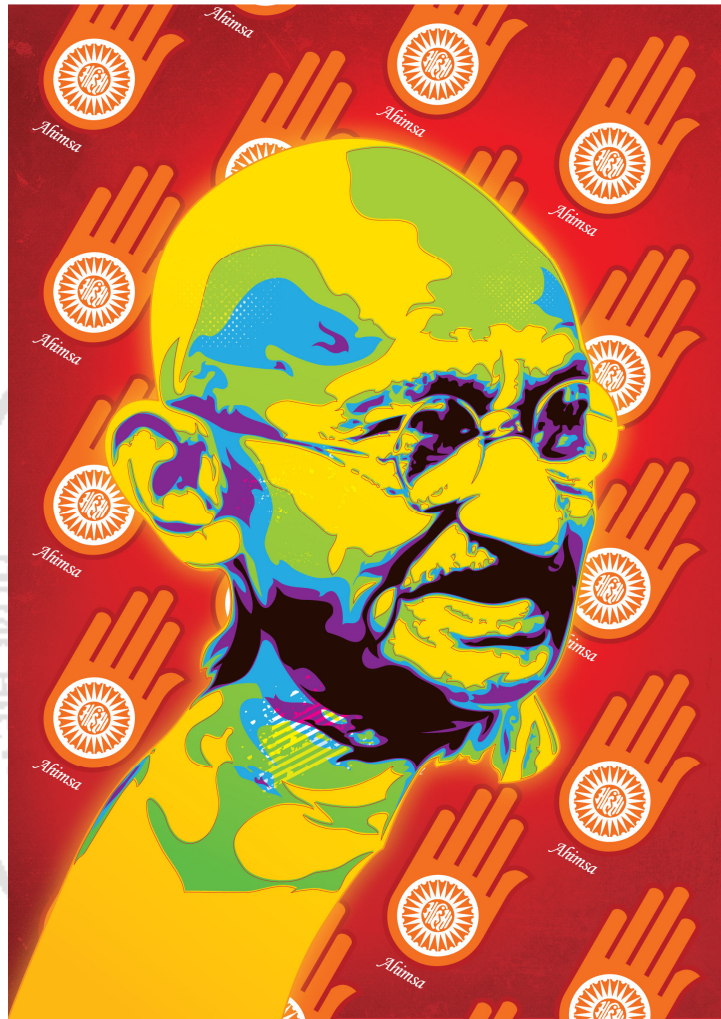
### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยจัดวางประธานของภาพให้อยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพเพียงภาพเดียว โดยไม่มีองค์ประกอบอื่นๆ มาเบี่ยงเบนความสนใจ พยายามเน้นบริเวณมงกุฎและพระพักตร์ เพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับประธาน ผู้วิจัยกำหนดสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) ให้มีขนาดค่อนข้างใหญ่ โดยใช้สีที่ดูสว่าง ในขณะที่ส่วนพื้นหลัง (background) ใช้สีดำ มีการเน้นลายเส้นรอบนอกของ

ประธานในภาพ ทำให้สัดส่วนของพื้นภาพดูมีความชัดเจนยิ่งขึ้น มีการสร้างความกลมกลืนด้วยการใช้โทนสีชาวดำทั่วทั้งภาพ เป็นการประสานสัมพันธ์ของแนวคิดกับการใช้สี เพื่อสื่อถึงเจ้าหญิงไดอาน่าที่สวรรคตไปแล้ว เนื่องจากสีชาวดำสามารถเชื่อมโยงถึงความตายได้ดี ทำให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพสูงและดูเนียนตา



4. ผลงานชื่อ Gandhi  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 25

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการยกย่องและแสดงความรู้สึกชื่นชมในตัวมหาตมะ คานธี (Mahatma Gandhi) ผู้นำคนสำคัญในการเคลื่อนไหวเรียกร้องอิสรภาพของอินเดีย จากการเป็นประเทศอาณานิคมของอังกฤษ หลังจากที่ชีวิตของเขาได้ถูกกดขี่ข่มเหงและแบ่งแยกชนชั้นวรรณะมาโดยตลอด เขาจึงคิดว่าจะต้องต่อสู้เพื่อสิทธิเสรีภาพและความยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคมอินเดีย คานธีกลายเป็นผู้นำมวลชนในการต่อสู้เพื่อเอกราชจากอังกฤษ โดยที่สื่อมวลชนทั่วโลกให้ความสนใจกับวิธีการประท้วงของคานธีเป็นอย่างมาก จนในที่สุดเมื่อปีค.ศ 1947 อินเดียได้รับอิสรภาพจากอังกฤษ

ภายใต้การนำของคานธี ซึ่งเขาใช้วิธีการประท้วงโดยไม่ใช้ความรุนแรง ทั้งนี้เนื่องจากเชื่อในหลักปรัชญาหนึ่งของศาสนาฮินดูที่เรียกว่า “อหิงสา” ซึ่งหมายถึงการหลีกเลี่ยงความรุนแรง จนภายหลังกลายเป็นต้นแบบของการประท้วงแบบสันติที่ได้รับการยกย่องเป็นอย่างมาก และชื่อของมหาตมะคานธีก็ได้กลายเป็นหนึ่งในผู้นำทางการเมืองที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่ง

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) โดยเลือกภาพมหาตมะ คานธีที่ปรากฏตามสื่อสาธารณะอยู่บ่อยๆ โดยเลือกใช้ภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน โดยตัดพื้นภาพช่วงไหล่ซ้ายและขวาออกไปเพื่อสร้างความโดดเด่นแปลกตา เป็นภาพที่ผู้ถูกถ่ายไม่รู้ตัว (candid) คล้ายกับภาพ Ten Portraits of Jews of the Twentieth Century, Golda Meir ทำให้ดูเป็นธรรมชาติ ในภาพนี้คานธีกำลังหันหน้าและส่งสายตาทอดมองไปยังพื้นที่ว่างบริเวณด้านขวาของภาพ สื่อถึงลักษณะบุคคลที่มองการณ์ไกลได้อย่างดี ประกอบกับสายตาและรอยยิ้มที่เปี่ยมไปด้วยความรักและความเมตตา ยิ่งทำให้สะท้อนถึงความเป็นผู้นำที่รักสันติอย่างเห็นได้ชัด ในส่วนของพื้นหลัง (background) นั้นเป็นรูปสัญลักษณ์อหิงสา โดยทำให้เอียงและนำมาจัดวางเรียงซ้ำๆ กัน คล้ายกับฉากในงานเปิดตัวผลิตภัณฑ์หรือประกาศรางวัลที่บรรดานักร่อน นักแสดงหรือผู้มีชื่อเสียง (celebrity) ในวงการต่างๆ มักใช้เป็นฉากหลังในการถ่ายภาพหรือให้สัมภาษณ์กับสื่อมวลชน ทั้งนี้เพื่อสื่อว่าในยุคสมัยที่คานธียังมีชีวิตอยู่ เขาก็เป็นคนที่มีความเสี่ยงมากที่สุดคนหนึ่งในวงการการเมือง

### การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน เนื่องจากสีเหลืองบริเวณประธานและสีแดงบริเวณพื้นหลังครอบครองพื้นที่ประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ของผลงาน ทำให้ลำแดงพลังของสีวรรณะร้อนออกมาได้อย่างเด่นชัด ผู้วิจัยใช้สีคู่ตรงข้ามจำนวน 2 คู่ ประกอบด้วยสีแดงกับเขียว สีเหลืองกับม่วง และสีเกือบคู่ตรงข้าม 1 คู่ คือสีส้มกับฟ้า บริเวณพื้นหลังของภาพปรากฏถึงการไล่ค่าน้ำหนักสี ส่วนบริเวณพื้นภาพนั้นไม่มีการไล่ค่าน้ำหนัก มีการใช้ลายเส้นสีแดงวาดไปตามโครงสร้างต่างๆ บริเวณใบหน้าและคอเพื่อสร้างรายละเอียดและความน่าสนใจ ผู้วิจัยใช้สีแดงบริเวณพื้นหลังเพื่อสื่อถึงความรุนแรง สงครามและความสูญเสีย ส่วนภาพคานธีนั้นผู้วิจัยเลือกใช้สีบางส่วนเป็นสีวรรณะเย็นเพื่อสร้างความขัดแย้งกับพื้นหลัง และสื่อถึงความอดทน เยือกเย็นและรักสงบ

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางภาพประธานไว้ตรงกลางของผลงาน มีการวาดลายเส้นทับลงไปตามใบหน้าและโครงสร้างต่างๆ ของประธาน เน้นรายละเอียดให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ตกแต่งบริเวณประธานด้วยการสร้างพื้นผิว(texture) ให้มีร่องรอยเหมือนกับการสกรีนภาพ ซึ่งเป็นเทคนิคที่วารสารนิยมใช้กับภาพประเภทบุคคลครึ่งตัว (portrait) เช่น ภาพ Cowboys and Indians; Geronimo เป็นต้น ผู้วิจัยสร้างจังหวะของภาพด้วยการนำสัญลักษณ์หรือหิ้งสามมาจัดวางเรียงซ้ำๆ กันในแนวเฉียง ทำให้ผลงานมีความต่อเนื่องและเคลื่อนไหว สามารถดึงดูดสายตาผู้ชมได้ดี นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสร้างกลมกลืนด้วยการใช้สีวรรณะร้อนกระจายทั่วทั้งผลงาน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพขึ้น



5. ผลงานชื่อ Obama  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการแสดงความชื่นชมและประทับใจต่อนายบารัค โอบามา ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 44 ในฐานะที่เขาสามารถทำลายกำแพงประวัติศาสตร์การเมืองของอเมริกาที่เต็มไปด้วยการเหยียดผิว ด้วยการดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีผิวสีคนแรกของอเมริกา ทำให้ได้รับความสนใจจากสื่อและผู้คนทั่วโลกอย่างท่วมท้น หนังสือพิมพ์แทบทุกฉบับทั่วโลกต่างพาดหัวการประกาศผลและการเข้ารับตำแหน่งของเขาอย่างพร้อมเพรียง ชัยชนะด้วยคะแนนเสียงเอกฉันท์ของโอบามาครั้งนี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนทางการเมืองอเมริกาครั้งยิ่งใหญ่ เขาแสดงให้เห็นว่าในเวลานี้คนผิวสีไม่ได้เป็นเพียงตัวประกอบในสังคมอเมริกาอีกต่อไป แต่กลายเป็นส่วนสำคัญต่อประเทศที่มีชนชาติหลากหลายอย่างอเมริกา เป็นการสร้างบรรทัดฐานของสังคมใหม่ที่จะสร้างโอกาสให้

คนผิวสีสามารถมีตำแหน่งหน้าที่การงานในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้การขึ้นดำรงตำแหน่งใหม่ของเขาได้ส่งผลกระทบต่อไปยั้งประเทศอื่นๆ ทั่วโลก จนได้รับการจัดอันดับจากนิตยสารฟอร์บส์ (Forbes magazine) ให้เป็นบุคคลที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดของโลกในปี ค.ศ. 2009

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) โดยเลือกใช้ภาพโอบามาที่มักถูกนำเสนอในสื่อต่างๆ เป็นภาพที่ตัด (crop) มาเฉพาะบางส่วน เพื่อเลือกเน้นถึงอารมณ์บนใบหน้าที่แสดงถึงความเชื่อมั่น แข็งแกร่ง สายตาที่ทอดมองไปยังพื้นที่ว่างด้านบนของผลงาน ซึ่งสื่อถึงความทะเยอทะยานได้เป็นอย่างดี และบุคลิกท่าทางที่แสดงออกถึงความสง่างาม ความเป็นผู้นำ เป็นภาพที่ถูกถ่ายไม่ทันรู้ตัว (candid) ทำให้ดูธรรมชาติ ด้านหลังภาพโอบามาจัดวางโลโก้ (logo) ประจำตัวที่เขาใช้ในการรณรงค์หาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดี และกลายเป็นหนึ่งในโลโก้การเมืองที่มีผู้จดจำได้มากที่สุด ส่วนบริเวณด้านล่างของผลงานเป็นภาพทำเนียบขาวหรือที่มักเรียกกันว่า "The White House" ซึ่งเป็นที่พักและที่ทำงานของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา โดยมีรอยฝีแปรงทาบด้วยสีดำ และมีข้อความด้านล่างคำว่า "The Black House" เป็นการสื่อความหมายเชิงเปรียบเทียบล้อเลียนว่าแต่เดิมนั้นประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกามีแต่คนผิวขาว ดังนั้นเมื่อมีประธานาธิบดีผิวสีคนแรกคงต้องทาบทำเนียบขาวให้เป็นสีดำ

### การใช้สี

มีความเป็นสีที่อยู่ในระดับปานกลาง มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม ในภาพรวมจะมีสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ประกอบด้วยสีแดง ฟ้ำ และมีสีดำเป็นสีหลักเป็นตัวกำกับน้ำหนักที่เข้มจัดภายในภาพ ผู้วิจัยสร้างจุดเด่นด้วยการไล่ค่าน้ำหนักของสีแดงและฟ้าบริเวณโลโก้ด้านหลังประธาน ในขณะที่บริเวณใบหน้าประธานเป็นสีน้ำตาลโทนเข้ม ทำให้ใบหน้าประธานถูกขับด้วยสีแดงและฟ้าซึ่งเป็นสีโทนสว่างที่อยู่ด้านหลัง ในส่วนของพื้นภาพ (figure) มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณใบหน้าประธานและทำเนียบขาว ผู้วิจัยใช้สีบริเวณประธานเป็นสีโทนเข้มเพื่อสื่อถึงความเป็นประธานาธิบดีผิวสีคนแรกของประเทศสหรัฐอเมริกา และลงสีดำทับบริเวณทำเนียบขาวเพื่อสร้างความขัดแย้งในผลงานและเป็นการสื่อความหมายเชิงล้อเลียน

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางประธานไว้บริเวณกึ่งกลางของผลงาน มีการเน้นประธานด้วยการกำหนดให้ค่าน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้มแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง



บริเวณใบหน้าของประธาน ทำให้ใบหน้าของประธานถูกขับให้เด่นขึ้นมาจากองค์ประกอบส่วน  
อื่นๆ ของภาพ ผู้วิจัยสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน จัดวางประธานให้อยู่บริเวณเส้น  
กึ่งกลางแนวตั้ง แล้วถ่วงด้านซ้ายและขวาให้สมดุลกันด้วยความคล้ายกันของเส้น รูปทรง สีและ  
พื้นผิวของทั้งฝั่งซ้ายและขวาของผลงาน คล้ายกับภาพ Mao ทำให้ผลงานดูมีความมั่นคงและเป็น  
ทางการ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ ผู้วิจัยสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นภาพ  
(figure) และพื้นหลัง (background) อย่างชัดเจน โดยกำหนดให้พื้นภาพมีสัดส่วนประมาณ 80  
เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด ในขณะที่ปล่อยพื้นว่างบริเวณพื้นหลังเพียงเล็กน้อย ทำให้ประธานมี  
ความชัดเจน แสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจในตัวบารัก โอบามาได้เป็นอย่างดี



6. ผลงานชื่อ The Royal King  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 27

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมและยกย่องพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 แห่งประเทศไทย ผู้ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นศูนย์รวมทางจิตใจของคนไทยทั้งชาติ แม้ว่าพระองค์ทรงเป็นพระประมุขฝ่ายบริหารของประเทศ แต่พระองค์ก็พยายามที่จะไม่ข้องเกี่ยวกับอำนาจการบริหารของรัฐบาลและวางพระองค์เป็นกลางให้มากที่สุด ตลอดระยะเวลากว่า 65 ปีแห่งการครองราชย์ได้ทรงอุทิศพระองค์ให้แก่ประเทศชาติและปวงชนชาวไทยมาโดยตลอด ทั้งการริเริ่มโครงการพระราชดำริและปฏิบัติราชการณีกิจต่างๆ ที่ทรงเห็นว่าสามารถสร้างคุณประโยชน์ให้กับประเทศชาติและประชาชนของพระองค์ได้ ทำให้สื่อต่างๆ รายงานข่าวที่เกี่ยวกับพระองค์ไม่เว้นแต่ละวัน พระองค์ทรงเป็นที่เคารพรักของประชาชนมาโดยตลอด สังเกตได้จากจะมีพระบรมฉายาลักษณ์หรือพระบรมสาทิสลักษณ์อยู่เกือบทุกที่ ทั้งบ้านเรือน สถานที่ราชการหรือสถานที่สำคัญต่างๆ คล้ายกับภาพประธานเหมาที่ชาวจีนนำมาติดไว้ตามสถานที่ต่างๆ จนวาร์ฮอลสังเกตุดูเห็นและนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนั่นเอง

## เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพบุคคล (person) โดยใช้พระบรมฉายาลักษณ์ของพระองค์ขณะทรงปฏิบัติพระราชกรณียกิจด้านต่างๆ ด้วยลักษณะของภาพและอากัปกริยาของพระองค์ที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสื่อถึงคุณงามความดีมากมายที่พระองค์ทรงทำไว้ให้กับชาวไทย ใช้การจัดวางเรียงซ้ำๆ กัน แสดงลักษณะภาพในแบบ 2 มิติ รวมถึงมีการทับซ้อนและเหลื่อมล้ำระหว่างภาพ (overlapping) ทั้งหมด ลักษณะเดียวกับที่วาร์ฮอลใช้ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของผลงาน อย่างเช่น ภาพ Jacqueline Kennedy III (Jackie III) มีการจัดวางพระบรมฉายาลักษณ์ในกรอบรูปทรงใบโพธิ์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของพระพุทธศาสนา ปัญญาและความดี เปรียบเสมือนพระองค์ผู้ทรงเป็นร่มเงาแห่งพุทธะ ที่สร้างความร่มเย็นให้กับคนไทย โดยพระบรมฉายาลักษณ์ขนาดใหญ่กลางผลงานอยู่ในกรอบรูปทรงใบโพธิ์หงาย ส่วนพระบรมฉายาลักษณ์ที่มีขนาดรองลงไปทางด้านหลัง จัดวางอยู่ในกรอบรูปทรงใบโพธิ์คว่ำทำให้คล้ายกับรูปทรงหัวใจเช่นกัน

## การใช้สี

ใช้สีที่มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด การใช้สีภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น โดยมีสีวรรณะร้อนแทรกอยู่ประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ในภาพ ปรากฏถึงการตัดกันของสีอย่างชัดเจน เป็นการใช้โครงสีแบบเกือบคู่ตรงข้าม มีสีเหลืองและฟ้า น้ำเงินเป็นสีหลัก มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังและพื้นภาพ ทำให้ผลงานดูไม่ทึบตันมากนักและช่วยสร้างมิติได้เป็นอย่างดี ในส่วนของพื้นหลังผู้วิจัยใช้สีฟ้า น้ำเงิน เป็นการขับให้ภาพประธานซึ่งมีสีเหลืองและส้มมีความโดดเด่น เนื่องจากมีค่าน้ำหนักอ่อน จึงเกิดการตัดกันของค่าน้ำหนักสีระหว่างพื้นหลัง (background) และพื้นภาพ (figure) อย่างชัดเจน ผู้วิจัยใช้สีแท้หลายสีในผลงานด้วยการสลับใช้บริเวณภาพใบโพธิ์ด้านหลัง ซึ่งช่วยสร้างจังหวะและการเคลื่อนไหวภายในผลงาน คล้ายกับภาพ Che Guavara

## การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยจัดโครงสร้างของภาพด้วยการสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน เพื่อสร้างความรู้สึกที่เป็นทางการ มั่นคงและเป็นระเบียบ ซึ่งเชื่อมโยงกับความเป็นพระมหากษัตริย์ได้ดี เป็นการจัดโครงสร้างภาพแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ผู้วิจัยสร้างจังหวะให้กับผลงานด้วยการนำภาพประธานหลายๆ ภาพมาจัดวางเรียงซ้ำกัน ทำให้เกิดความต่อเนื่องและความเคลื่อนไหวทางสายตา คล้ายกับรูปแบบการจัดวางคอลัมน์ (column) ในหน้าหนังสือ คล้ายกับภาพ Six Skulls ลักษณะการจัดโครงสร้างแบบนี้ถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของวาร์ฮอลอีกแบบหนึ่ง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสร้างจุดเด่นให้กับประธานของภาพ ด้วยการจัดวางประธานไว้บริเวณกึ่งกลางของผลงาน โดยใช้สี

วรรณกรรมกระจายทั่วทั้งภาพประธาน ในขณะที่ภาพด้านหลังประธานใช้สีวรรณะเย็น จึงทำให้สีและน้ำหนักที่ตัดกันอย่างชัดเจนเป็นส่วนสนับสนุนให้ประธานมีความชัดเจนและโดดเด่นยิ่งขึ้น



7. ผลงานชื่อ 9/11  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 28

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการสะท้อนถึงเหตุการณ์วินาศกรรมวันที่ 11 กันยายน ค.ศ. 2001 หรือมักเรียกกันว่า “9/11” โดยผู้ก่อการร้ายได้ทำการจี้เครื่องบินพาณิชย์พุ่งเข้าชนตึกเวิร์ลเทรด 1 และ 2 ตึกแฝดที่เป็นสัญลักษณ์ของระบอบทุนนิยม และอาคารเพนตากอนของกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา ทำให้มีผู้เสียชีวิตทั้งหมดกว่า 3,000 คน สื่อต่างๆ ทั่วทุกมุมโลกต่างพากันรายงานความคืบหน้ากันแบบเรียลไทม์ (real - time) ถือเป็นเหตุวินาศกรรมที่สร้างความเสียหายมากที่สุดครั้งหนึ่งแห่งทศวรรษ ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้สึกสะเทือนใจ แม้ว่าเหตุการณ์จะผ่านมากกว่า 10 ปีแล้วก็ตาม คล้ายกับภาพ Atomic Bomb ที่สะท้อนถึงเหตุการณ์ทิ้งระเบิดที่เมืองฮิโรชิมา หลังเหตุการณ์ 9/11 ทางกรสหรัฐพบว่าบุคคลที่จี้เครื่องบินเป็นชาวมุสลิม และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับนายอูซามะห์ บินลาเดน ผู้นำขบวนการอัลกออิดะห์ (Al-Queda) ชาว

มุสลิมนิกายซุนนีย์ (Sunni) ที่ภายหลังออกมายอมรับว่าเป็นผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ครั้งนี้ ทำให้ชาวอเมริกันจำนวนมากรู้สึกเคียดแค้นชาวมุสลิม และมองว่าชาวมุสลิมเป็นพวกหัวรุนแรง

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพเหตุการณ์ (event) เพื่อสะท้อนความรู้สึกสะเทือนใจที่มีต่อเหตุการณ์วินาศกรรมนี้ โดยเป็นภาพตึกเวิร์ลเทรด 1 และ 2 กำลังไฟไหม้หลังจากถูกเครื่องบินพุ่งชน ลายของตึกเป็นลายธงชาติสหรัฐอเมริกา สีบริเวณยอดตึกเป็นสีดำที่ค่อยๆ ไล่น้ำหนักมาเป็นสีน้ำเงินและแดงตามลำดับ เพื่อสื่อถึงการทำลายสัญลักษณ์ของเศรษฐกิจทุนนิยมที่มีสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำตึกเวิร์ลเทรดทางด้านซ้ายที่เป็นลายดาวสีขาว เน้นรูปดาวและพระจันทร์เสี้ยวสีเหลืองให้ดูสว่างไสวขัดกับลายธงชาติสหรัฐอเมริกา เพื่อบ่งบอกเป็นนัยว่าเหตุการณ์วินาศกรรมนี้มีชาวมุสลิมเป็นผู้ก่อเหตุและอยู่เบื้องหลัง ส่วนด้านล่างของผลงานมีการตัดทอนภาพตึกให้มีรูปทรงเรียบง่าย มีลักษณะโปร่งแสง (transparency) นำมาจัดวางให้มีการเหลื่อมล้ำระหว่างภาพ (overlapping) นอกจากนี้ยังมีภาพตึกเหมือนจริงจัดวางแทรกลงไปด้วย เพื่อช่วยสร้างความแปลกตาขึ้นในผลงาน

### การใช้สี

มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด การใช้สีในสภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น ใช้สีแดง เขียว น้ำเงินและเหลืองส้มเป็นสีหลัก ซึ่งเป็นการใช้โครงสีสี่เส้า (tetrad color) มีการไล่ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีบริเวณพื้นหลังและพื้นภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณภาพตึกเวิร์ลเทรด 1 และ 2 ที่มีการไล่ค่าน้ำหนักจากสีดำไปเป็นสีน้ำเงินและแดง เพื่อสื่อถึงความพินาศของประเทศสหรัฐอเมริกา มีการวาดลายเส้นสีสันสดใสไปตามโครงสร้างของภาพตึกต่างๆ ด้านล่างเพื่อสร้างรายละเอียดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้บริเวณภาพตึกยังมีการลงสีให้มีความเหลื่อมล้ำกันระหว่างภาพตึกที่ตัดทอนรูปทรงและภาพตึกจริงๆ ทำให้เกิดค่าน้ำหนักสีใหม่ระหว่างรูปทรงตึกเหล่านั้น ผู้วิจัยเว้นขอบด้านซ้าย ขวาและล่างให้เป็นพื้นขาวเพื่อสร้างความแปลกตาและเน้นให้ผลงานภาพรวมมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน โดยจัดวางภาพประธานที่เป็นภาพตึกเวิร์ลเทรด 1 และ 2 บริเวณตรงกลางของผลงาน สื่อถึงความเป็นอาคารแฝดที่มีชื่อเสียงนี้ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยกำหนดสัดส่วนระหว่างประธานและองค์ประกอบอื่นๆ ให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน เพื่อสร้างความแปลกตาและดึงดูดผู้ชม ในส่วนของภาพตึกบริเวณด้านล่างของผลงานนั้นเป็นภาพตึกที่มีลักษณะค่อนข้างแบน จึงใช้การลดหลั่นของสัดส่วนและการซ้อนทับกันของตึก

ทั้งหมด เพื่อเป็นการสร้างน้ำหนักและมิติให้กับผลงาน นอกจากนี้ผู้วิจัยสร้างจังหวะด้วยการใช้เนื้อสีและค่าน้ำหนักสีในองค์ประกอบต่างๆ ที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันออกไปบ้าง รวมถึงการซ้ำกันและแตกต่างกันของพื้นผิว ทำให้ผลงานมีความต่อเนื่องและความเคลื่อนไหวต่อโครงสร้างภาพรวม



8. ผลงานชื่อ Serial Bombers  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 29

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากสถานการณ์ความไม่สงบใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย อันที่จริงแล้วในจังหวัดนราธิวาส ปัตตานีและยะลานั้น ได้มีกลุ่มโจรชาวมุสลิมเคลื่อนไหวในลักษณะของการแบ่งแยกดินแดนมานานหลายปี โดยสถานการณ์เริ่มเลวร้ายขึ้นตั้งแต่พ.ศ. 2547 ในยุครัฐบาลของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร และยิ่งนานวันผ่านไปรัฐบาลหลายชุดก็พยายามที่จะนำสันติภาพกลับคืนสู่ 3 จังหวัดชายแดนให้ได้ แต่สถานการณ์ก็ยิ่งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้น มีทั้งการปล้นค้ายาเสพติด ยิงพระ ข้าราชการหรือประชาชนผู้บริสุทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวางระเบิดตามสถานที่ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง ทำให้ประชาชนและเจ้าหน้าที่ต่างก็หวาดกลัวรวมถึงบาดเจ็บล้มตายเป็นจำนวนมาก ปากฎชาวมุสลิมรุนแรงแทบไม่เว้นแต่ละวัน ดังนั้นในฐานะ



ที่ผู้วิจัยได้รับรู้ข่าวสารและรับรู้บริบททางสังคมของ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้มาโดยตลอด จึงต้องการสะท้อนถึงความโหดร้ายและความสูญเสียของเหตุการณ์ดังกล่าวนี้

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) ในการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว โดยนำภาพระเบิดเวลา ภาพเดียวกัน มาจัดวางเรียงซ้ำกันทั้งหมด 9 ภาพ คล้ายกับการพูดซ้ำกันหลายๆ ครั้ง เพื่อสื่อถึงสถานการณ์ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีข่าวการวางระเบิดซ้ำแล้วซ้ำเล่า มีการตัดทอนรูปทรงและรายละเอียดต่างๆ ทำให้ภาพมีลักษณะระนาบ 2 มิติ คล้ายกับภาพ Atomic bomb และ Gun 1982 (rainbow) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สร้างการจดจำให้กับผลงานของเขา บริเวณภาพระเบิดมีการลงสีแดง ขาวและน้ำเงินทับลงไปเป็นลายธงชาติไทย ในส่วนหน้าปิดนาฬิกาบนระเบิดแต่ละชิ้นนั้นเป็นภาพใบหน้าคนที่ถูกตัดทอนรายละเอียด ใส่หมวกกะปิเยาะ มีหนวดเคราแตกต่างกันออกไปทั้ง 9 ภาพ ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงผู้ก่อเหตุชาวมุสลิมที่วางระเบิดตามจุดต่างๆ เพื่อสร้างความไม่สงบในดินแดน 3 จังหวัดภาคใต้

### การใช้สี

มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น มีการใช้สีที่ค่อนข้างหลากหลายและเป็นสีคู่ตรงข้ามกันเช่น สีแดงกับเขียว สีส้มกับน้ำเงินหรือสีเหลืองกับม่วง ผู้วิจัยใช้สีที่มีความแตกต่างของน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม (contrast) อย่างชัดเจน ประกอบกับการลงสีต่างๆ ทับลงไปบนภาพ ทำให้ภาพด้านล่างนั้นไม่สามารถแสดงรายละเอียดได้ชัดเจนมากนัก ผู้วิจัยจึงปล่อยพื้นขาวบริเวณพื้นหลังเพื่อช่วยให้ดูสะอาดตาและสามารถมองเห็นองค์ประกอบต่างๆ ในผลงานได้ชัดเจนขึ้น ไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักสีของพื้นหลังและพื้นภาพ ทำให้ผลงานมีลักษณะแบนระนาบ ผู้วิจัยใช้สีที่สื่อความหมายได้ขัดแย้งกับเนื้อหาเรื่องราวของภาพ โดยใช้สีสันสดใสในขณะที่เนื้อหาเกี่ยวกับความโหดร้ายของสถานการณ์ความไม่สงบ ลักษณะการสร้างความขัดแย้งเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมแบบนี้ คล้ายกับภาพ Six Skulls และ Gun 1982 (rainbow)

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน โดยจัดวางภาพระเบิดทั้ง 9 ภาพตามแนวตั้งจำนวน 3 แถวๆ ละ 3 ภาพ มีการกระจายน้ำหนักของสีในภาพเท่าๆ กันทั้งด้านซ้ายและขวา เป็นการจัดวางโครงสร้างภาพแบบง่าย ไม่ซับซ้อนและทำให้ภาพดูมั่นคงต่อสายตา ผู้วิจัยสร้างจังหวะด้วยการนำภาพระเบิดมาจัดวางเรียงซ้ำกัน เป็นรูปแบบการจัดวางคอลัมน์ก็คล้ายกับภาพ Gun

1982 (rainbow) แต่แตกต่างกันที่ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะโครงสร้างเป็นแนวตั้ง การใช้ภาพระเบิดมาเรียงซ้ำๆ กันนี้ เพื่อสื่อถึงเหตุการณ์ระเบิดใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า นอกจากนี้ผู้วิจัยกำหนดสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) ด้วยสัดส่วนแบบเดียวกันในทุกๆ ภาพ รูปแบบการจัดวางตำแหน่งที่ต่อเนื่องกัน ทำให้ผลงานปรากฏถึงความมีเอกภาพหรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน



9. ผลงานชื่อ The Fall of Thai Democracy  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 30

#### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการนำเสนอเหตุการณ์รัฐประหารในประเทศไทย เพื่อสะท้อนถึงบริบททางการเมืองของประเทศไทย ที่มีสถาบันทางการเมืองในระบบประชาธิปไตยที่อ่อนแอ ทำให้เกิดความแตกแยกภายในสังคมอย่างรุนแรง ซึ่งมักจะถูกอ้างเพื่อเป็นความชอบธรรมของทหารในการแทรกแซงการเมืองด้วยการรัฐประหาร หากนับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2475 หลังจากที่ประเทศไทยเปลี่ยนแปลงการปกครองมาเป็นระบอบประชาธิปไตย จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2554) มีความพยายามในการก่อการรัฐประหารถึง 24 ครั้ง มีรัฐธรรมนูญทั้งสิ้น 18 ฉบับ หมายความว่าประเทศไทยมีการรัฐประหารโดยเฉลี่ยราว 3 ปีต่อหนึ่งครั้ง นั้นแสดงให้เห็นถึงการขาดเสถียรภาพทางการเมืองของไทยได้เป็นอย่างดี และแทบทุกครั้งที่ทหารเข้ามามีบทบาทสำคัญในการทำรัฐประหาร ซึ่งส่งผลเสีย

ต่อระบอบประชาธิปไตยเป็นอย่างดี เปรียบเสมือนการยึดอำนาจไปจากมือประชาชน นอกจากนี้ยังส่งผลร้ายต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และไม่เป็นที่ยอมรับในต่างประเทศอีกด้วย

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพวัตถุ (object) เพื่อสื่อเนื้อหาเรื่องราวในเชิงสัญลักษณ์ คล้ายกับภาพ Hammer and Sickle, c.1976 ที่วาร์ฮอลใช้ภาพค้อนและเคียวสื่อถึงลัทธิคอมมิวนิสต์ ผู้วิจัยนำภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยมาจัดวางให้ดูเอียง เพื่อสื่อถึงระบอบประชาธิปไตยของประเทศไทยที่ไม่มีความมั่นคง มีภาพรองเท้าคอมมิวนิสต์ของทหารกำลังเหยียบย่ำลงไปบนอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ซึ่งมีรัฐธรรมนูญที่เป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศวางอยู่บนพานด้านบน เปรียบเสมือนการที่ทหารทำการรัฐประหารและล้มล้างรัฐธรรมนูญ ส่วนด้านบนรัฐธรรมนูญเป็นภาพอาวุธยุทธโปกรณ์ของทหาร เช่น ระเบิดมือ ลูกกระเบิดและปืน ในฐานะที่ทหารเป็นหน่วยงานที่มีพร้อมไปด้วยกำลังพลและทรัพยากรด้านอาวุธ ทำให้มีอำนาจต่อรองทางการเมืองและความได้เปรียบในการทำรัฐประหาร

### การใช้สี

มีความเป็นสีที่แจ่มชัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะร้อน มีสีเหลือง เขียวและใช้สีน้ำตาลเข้มเป็นตัวกำกับน้ำหนักที่เข้มจัดภายในภาพ มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังและพื้นภาพบางส่วน ทำให้ภาพดูมีมิติที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยใช้สีน้ำตาลโทนเข้มบริเวณพื้นหลังเพื่อเน้นให้ภาพประธานซึ่งเป็นสีเหลืองมีความโดดเด่น เนื่องจากมีค่าน้ำหนักของสีอ่อนกว่าพื้นหลังมาก มีการวาดลายเส้นสีชมพูและส้มทับลงไปบริเวณรองเท้าคอมมิวนิสต์เพื่อสร้างรายละเอียดและสร้างความแปลกตาให้กับผู้ชม ผู้วิจัยใช้สีเส้นที่สดใสดูชัดให้กับองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ เป็นการลดปฏิริยาความรู้สึกรุนแรงที่มีต่อภาพได้อย่างทันที นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับภาพด้วยโทนสีที่ตรงกันข้ามกับเนื้อหาที่นำเสนออย่างสิ้นเชิง คล้ายกับภาพ Big Electric chair

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างจุดเด่นให้กับผลงานด้วยการกำหนดขนาดของประธานให้มีขนาดใหญ่ สามารถมองเห็นได้ชัดเจน ใช้สีเหลืองสดบริเวณประธานของภาพเพื่อให้มีสีเส้นที่สดใสกว่าองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ของภาพ จัดวางประธานให้เอียงเพื่อสื่อถึงความไม่มั่นคงของระบอบประชาธิปไตย เป็นการสร้างความแปลกตาให้กับผู้ชม ผู้วิจัยสร้างดุลยภาพแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน โดยจัดวางให้ประธานเอียงไปทางด้านซ้าย แต่ถ่วงดุลด้วยภาพรองเท้าคอมมิวนิสต์ทางด้าน

ขวบบน ทำให้ผลงานดูไม่เป็นทางการ มีอิสระและความเคลื่อนไหว นอกจากนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) ให้มีขนาดใหญ่หรือเล็กกว่าความเป็นจริงอย่างชัดเจน เช่น สัดส่วนระหว่างร่องเท้าคอมแบ้ท์กับอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย หรือสัดส่วนของอาคารต่างๆ บนพานรัฐธรรมนูญ เป็นต้น เป็นการสร้างความขัดแย้งเพื่อสร้างความน่าสนใจ



10. ผลงานชื่อ Rival Protesters  
 สื่อวัสดุ Inkjet on paper  
 ขนาด 60 cm x 84 cm



ภาพประกอบ 31

### แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ

ต้องการนำเสนอเหตุการณ์ประท้วงของกลุ่มเสื้อแดง (นปช.) และกลุ่มเสื้อเหลือง (พันธมิตร) ที่ออกมาประท้วงรัฐบาลแต่ละชุดมาอย่างยาวนาน และเปรียบเสมือนเป็นศัตรูคู่อาฆาตกันมาโดยตลอด ทำให้สถานการณ์การเมืองไทยมีความตึงเครียดเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงเวลา 5 - 6 ปีหลังมานี้ อาจกล่าวได้ว่าสังคมไทยประสบวิกฤตการณ์การเมืองมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชุมนุมประท้วงของกลุ่มเสื้อแดงและกลุ่มเสื้อเหลือง ซึ่งสร้างความเสียหายให้กับประเทศไทยอย่างใหญ่หลวง ดังจะเห็นได้จากในปีพ.ศ. 2551 ที่กลุ่มเสื้อเหลืองบุกยึดท่าอากาศยานดอนเมืองและท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ส่งผลให้ความเสียหายต่อระบบเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวอย่างประเมินค่ามิได้ ในขณะที่ปีพ.ศ. 2553 กลุ่มเสื้อแดงได้ร่วมชุมนุมประท้วงรัฐบาลบริเวณแยกราชประสงค์ ทำให้รัฐบาลจำเป็นต้องสั่งสลายการชุมนุม จนทำให้สถานการณ์บานปลาย มีการเผาอาคาร สถานที่ราชการหลายแห่ง และที่ดูจะเสียหายมากที่สุดคือห้างเซ็นทรัล

เวลาดู รวมถึงการต่อสู้กันระหว่างฝ่ายทหารและฝ่ายเสื้อแดง ทำให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก

### เนื้อหาเรื่องราวของภาพ

เป็นการใช้ภาพเหตุการณ์ (event) เพื่อสะท้อนบริบทของสังคมการเมืองในประเทศไทย บริเวณจุดกึ่งกลางของผลงานเป็นภาพแขนสีแดงและสีเหลืองกำลังชูขึ้นประท้วง จัดวางให้ซ้อนทับกันเป็นลักษณะกากบาท ทำให้ดูคล้ายกับการจัดข้อเช่นกัน ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงความขัดแย้งและการใช้กำลังในการตัดสินใจของกลุ่มเสื้อแดงและเสื้อเหลือง บริเวณด้านซ้ายของผลงานเป็นภาพห้างเซ็นทรัลเวสต์และกลุ่มคนเสื้อแดงที่กำลังประท้วงชูผืนผ้าแดง ในขณะที่บริเวณด้านขวาเป็นภาพสนามบินสุวรรณภูมิและกลุ่มคนเสื้อเหลืองที่กำลังยึดสนามบิน ส่วนบริเวณตรงกลางของกลุ่มชุมนุมประท้วงทั้งสองฝ่ายเป็นภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ซึ่งเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของความ เป็นประชาธิปไตยที่ทั้งสองฝ่ายต่างก็หยิบยกขึ้นมาเป็นเหตุผลสำคัญในการชุมนุมประท้วง

### การใช้สี

มีความเป็นสีที่แจ่มชัด มีความสดของสีที่รุนแรงและมีค่าน้ำหนักของสีที่เข้มจัด ในภาพรวมจะเป็นสีวรรณะเย็น โดยมีสีวรรณะร้อนแทรกอยู่ประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ทั้งหมด เป็นการ ใช้โครงสีสามเส้า (triads) ประกอบด้วยสีแดง เหลืองและเขียวเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ มีการไล่ค่าน้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังเพื่อช่วยเน้นให้ประธานของภาพโดดเด่นยิ่งขึ้น ส่วนบริเวณพื้นภาพนั้นไม่มีการไล่ค่าน้ำหนักสี มีการปล่อยพื้นขาวสลับกับบริเวณแถบสีแดงและเหลืองด้านล่างเพื่อสร้างน้ำหนักแสง ทำให้ผลงานดูมีชีวิต ผู้วิจัยใช้วิธีการซ้ำกันของสีแดงและเหลืองบริเวณรูปมือที่กำลังชูขึ้นประท้วง เพื่อสร้างจังหวะและการเคลื่อนไหวขึ้นในผลงานนอกจากนี้ยังเป็นการสื่อถึงพลังของมวลชนเสื้อแดงและเสื้อเหลือง

### การจัดโครงสร้างของภาพ

ผู้วิจัยสร้างดุลยภาพแบบซ้ายขวาเท่ากัน โดยจัดวางประธานไว้บริเวณกึ่งกลางของผลงาน และถ่วงดุลทางด้านซ้ายและขวาด้วยความคล้ายกันของรูปทรง สีและรูปแบบการจัดวาง ทำให้ผลงานดูเป็นทางการและมีพลัง ผู้วิจัยกำหนดให้สัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ มีความหลากหลาย ใช้การลดหลั่นของสัดส่วนในการสร้างมิติในผลงาน อย่างไรก็ตามผู้วิจัยสร้างความสัมพันธ์ของสัดส่วนระหว่างประธานด้วยตนเอง กล่าวคือ กำหนดให้ภาพแขนสีแดงและแขนสีเหลืองมีขนาดสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เพื่อสื่อถึงความสำคัญของภาพทั้งสองอย่างเท่าเทียมกัน คล้ายกับภาพ Hammer and Sickel, c.1976 นอกจากนี้ผู้วิจัยสร้างจังหวะด้วยการนำภาพแขนทั้ง

สีแดงและเหลืองมาวางเรียงซ้ำๆ กัน เพื่อแสดงถึงพลังมวลชนของทั้งฝ่ายสีแดงและเหลือง มีการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้มีการซ้อนทับและเหลื่อมล้ำกัน รวมถึงการให้น้ำหนักสีที่หลากหลายและการซ้ำกันของพื้นผิวในรูปทรงต่างๆ คล้ายกับภาพ Flash : November 22, c.1963, JFK Assassination, c.1968 (Red and Grey) ทำให้ผลงานดูมีความเคลื่อนไหวและดึงดูดสายตา


### สรุปผลการวิเคราะห์


ตารางที่ 2 สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจำนวน 10 ภาพ

| ชื่อภาพ  | ข้อสรุปผลการวิเคราะห์  |
|--|--|
| <p>1. Red Taksin</p>         | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนถึงความมีอิทธิพลของพ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร ที่มีต่อประชาชนชาวไทย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยขนาด การจัดวางและการตกแต่ง</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างความกลมกลืนด้วยสีวรรณะร้อน</li> </ul> |
| <p>2. Aung San Suu Kyi</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการแสดงความรู้สึกชื่นชมในตัวขององ ซาน ซูจี (Aung San Suu Kyi) ผู้นำพรรคสันนิบาตแห่งชาติเพื่อประชาธิปไตยในประเทศพม่า</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul>  |



|  |   |
|--|---|
|  | <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและเน้นด้วยสีสันนูดชาติ</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของลายพรวงทหาร</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> </ul>  |
| <p>3. Diana Star</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอถึงความรู้สึกชื่นชมและประทับใจต่อเจ้าหญิงไดอาน่า</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ระดับปานกลาง มีความสดของสีปานกลางและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและการเน้นประธาน</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมากและใช้พื้นหลังสีดำเพื่อทำให้สัดส่วนของพื้นภาพชัดเจน</li> <li>- สร้างความกลมกลืนด้วยโทนสีขาวดำ</li> </ul> |
| <p>4. Gandhi</p>    | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการยกย่องและแสดงความรู้สึกชื่นชมในตัวมหาตมะ คานธีผู้นำคนสำคัญในการเคลื่อนไหวเรียกร้องอิสรภาพของอินเดีย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง เน้นและตกแต่งประธาน</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพสัญลักษณ์</li> <li>- สร้างความกลมกลืนด้วยสีวรรณะร้อน</li> </ul>                    |

|  |   |
|--|---|
| <p>5. Obama</p>             | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความชื่นชมและประทับใจต่อนายบารัค โอบามา ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาคนที่ 44</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้ระดับปานกลาง มีความสดของสีรุนแรงและมีค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวาง ค่าน้ำหนักอ่อนและเข้มที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนบริเวณใบหน้าของประธาน</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพและพื้นหลังที่แตกต่างกันอย่างมาก</li> </ul> |
| <p>6. The Royal King</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงความรู้สึกชื่นชมและยกย่องพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 แห่งประเทศไทย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพบุคคลในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการซ้ำกันของภาพพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว</li> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการจัดวางและใช้คู่สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง</li> </ul>                                       |

|  |  |
|--|--|
| <p>7. 9/11</p>              | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนถึงเหตุการณ์วินาศกรรมวันที่ 11 กันยายน ค.ศ. 2001 ในสหรัฐอเมริกา</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพเหตุการณ์ในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ให้มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการใช้สีและพื้นผิวที่ซ้ำกันบ้าง แตกต่างกันบ้าง</li> </ul> |
| <p>8. Serial Bombers</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการสะท้อนถึงความโหดร้ายและความสูญเสียจากสถานการณ์ความไม่สงบใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีที่เข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างจังหวะจากการซ้ำกันของภาพระเบิด</li> <li>- สร้างสัดส่วนที่เหมือนกันในทุกๆ ภาพ</li> </ul>                            |

|  |   |
|--|---|
| <p>9. The Fall of Thai Democracy</p>  | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอเหตุการณ์รัฐประหารในประเทศไทย เพื่อสะท้อนถึงบริบททางการเมืองของประเทศไทย</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพวัตถุในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างจุดเด่นด้วยการใช้สีที่สดใสและการจัดวาง</li> <li>- สร้างความสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนของพื้นภาพ (figure) ให้มีขนาดใหญ่หรือเล็กกว่าความเป็นจริงอย่างชัดเจน</li> </ul> |
| <p>10. Rival Protesters</p>         | <p><u>แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอเหตุการณ์ประท้วงของกลุ่มเสื้อแดง (นปช.) และกลุ่มเสื้อเหลือง (พันธมิตร)</li> </ul> <p><u>เนื้อหาเรื่องราวของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้ภาพเหตุการณ์ในการนำเสนอ</li> </ul> <p><u>การใช้สี</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความเป็นสีแท้จัด มีความสดของสีรุนแรงและค่าน้ำหนักสีเข้ม</li> </ul> <p><u>การจัดโครงสร้างของภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างสมดุลแบบสมมาตร</li> <li>- สร้างสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ให้มีความหลากหลาย</li> <li>- สร้างจังหวะด้วยการใช้ภาพซ้ำกันและซ้อนทับกันขององค์ประกอบต่างๆ</li> </ul>                 |

### บรรณานุกรม

- กัญญา เจริญศุภกุล เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จรุงยศ อรัณยธาดา เป็นผู้สัมภาษณ์ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตท่าพระจันทร์ เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2553.
- กัญญา คำโสภี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จรุงยศ อรัณยธาดา เป็นผู้สัมภาษณ์ ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2553.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2528) **ศิลปะสมัยใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- โกสุม สายใจ. (2544) **จิตรกรรมพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- กิตติพันธุ์ ปาลโมกษ์. (2547) **ศิลปะสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตชุดภาพโฆษณาและภาพผลิตภัณฑ์ของแอนดี วอร์ฮอล**. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2545) **โลกศิลปะ ศตวรรษที่ 20**. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2548) **องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- เฉลิมภรณ์ ชูอรุณ. (2549) **ศิลปกรรมสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ชลมารค พันธุ์สมบัติ และ ปิยะ นากสงค์. (2551) **Illustrator CS3 ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย.
- ชลมารค พันธุ์สมบัติ. (2551) **Illustrator CS3 Workshop**. กรุงเทพฯ : ชัคเซส มีเดีย.
- ชะลูด นิมเสมอ. (2538) **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยยุทธ รัตตานุกุล. (2540) **ความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : ศูนย์วิจัยและพัฒนาอาชีพศึกษา 3 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมอาชีพศึกษา.
- ไชยรงค์ บุปผากลิ่น. (2544) **การวิจัยและพัฒนางานจิตรกรรมฝาผนังไทยสู่จิตรกรรมภาพพิมพ์แนวป๊อปอาร์ต**. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงพร เกียงคำ. (2550) **Insight Photoshop CS3**. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. (2546) **จิตรกรรมสีน้ำมัน: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพคนของพอล คลี**. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทวีเดช จิวาง. (2549) **ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ที่มงานวิชาการ เอส. พี. ซี. บู้คส์. (2547) **เริ่มต้นเรียนรู้โปรแกรม CoreIDRAW 12.** กรุงเทพฯ :  
เอส. พี. ซี. บู้คส์

ธนู แก้วโอภาส. (2544) **ประวัติศาสตร์ยุโรป.** กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ.

ธารทิพย์ เสรินทวัฒน์. (2550) **ทัศนศิลป์: การออกแบบพาณิชยศิลป์.** กรุงเทพฯ :  
หลักไทช่างพิมพ์.

นพวรรณ หมั่นทรัพย์. (2539) **การออกแบบเบื้องต้น.** เชียงใหม่ : โครงการตำรา วิทยาเขต  
พายัพ.

นิคโคเล ระเด่นอาหมัด. (2543) **ทฤษฎีจิตรกรรม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

นิพัทธ์ ไพบุลย์พรพงศ์. (2551) **การจัดการสีเพื่องานกราฟิก.** กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ประสพ ลีเหมือดภักย์. (2543) **ศิลปนิยม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2547) **ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2531) **มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ.** กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำรา  
และเอกสารวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.

พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2546) **มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปศึกษา.** กรุงเทพฯ : ธาร  
อักษร.

พีระพงษ์ กุลพิศาล เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จรุงยศ อรรถยะนาถ เป็นผู้สัมภาษณ์ที่มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2553.

ไพศาล โมลิสกุลมงคล. (2550) **คอมพิวเตอร์กราฟิกส์.** กรุงเทพฯ : ดวงกลมลมัย.

มงคล อัสวโกวิทภรณ์. (2534) **การเขียนโปรแกรมกราฟิกส์.** กรุงเทพฯ : หจก. ยงเกียรติ ออฟ  
เซ็ต โปรดักชั่น.

มานิช กงกะนันท์. (2538) **ศิลปะการออกแบบ.** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

มานิช กงกะนันท์. (2549) **ศิลปะการออกแบบ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คอร์ดฟิงชั่น.

วนิดา ขำเขียว. (2543) **สุนทรียศาสตร์.** กรุงเทพฯ : พรานนกการพิมพ์.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2554) **ค้อนเคียว.** [ออนไลน์] แหล่งที่มา :

<http://th.wikipedia.org/wiki/ค้อนเคียว> (12 ธันวาคม 2553)

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2554) **พระเจ้าซาร์ โมฮัมหมัด เรซา ปาร์ลาวี.** [ออนไลน์]

แหล่งที่มา : [http://th.wikipedia.org/wiki/พระเจ้าซาร์\\_โมฮัมหมัด\\_เรซา\\_ปาร์ลาวี](http://th.wikipedia.org/wiki/พระเจ้าซาร์_โมฮัมหมัด_เรซา_ปาร์ลาวี)

(17 ธันวาคม 2553)

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535) **ศิลปะและความงาม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537) **มนุษย์กับความงาม.** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544) **จินตภาพ**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547) **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2536) **ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- วินทร์ เลียววาริณ. (2549) **ศิลปะดงงามสงครามเกรี้ยวกราด**. กรุงเทพฯ: กองทุนจิระศักดิ์ พัฒนพงศ์.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2549) **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547) **พื้นฐานทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: บুদ্ধ ปล่อยท์.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2546) **เอกสารประกอบการสอนวิชาหลักการออกแบบเบื้องต้น**. ชลบุรี: ศูนย์เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี.
- สกนธ์ ภู่งามดี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จรุงยศ อรรถณะนาค เป็นผู้สัมภาษณ์ที่การเคหะคลองจั่น เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2553.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548) **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวรรณรงค์ สิงห์เสณี เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จรุงยศ อรรถณะนาค เป็นผู้สัมภาษณ์ที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2553.
- สุชาติ เกาทอง. (2533) **ศิลปะกับมนุษย์**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุชาติ เกาทอง. (2539) **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒนา
- สุธน วงศ์สุชาติ. (2549) **การสร้างสรรค์ศิลปะคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมภาพคนของ จอร์จ เบซิลิทซ์ ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1969 – 1989**. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิมล รุ่งเจริญ และคณะ. (2539) **อารยธรรมสมัยใหม่ – ปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สันติสุข โสภณศิริ. (2546) **ภาพศิลปะคัทเอาท์การเมืองเดือนตุลา**. กรุงเทพฯ: สถาบันปริทัศน์มยงค์.
- เสรี เรืองเนตร์. (2549) **ศิลปะประยุกต์**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- โสรัช นันทวัชรวิบูลย์. (2545) **Be Graphic สู่มุมมองกราฟิกดีไซน์เนอร์**. กรุงเทพฯ: เอ.อาร์. อินฟอร์เมชัน แอนด์ พับลิเคชัน.
- อารี สุทธิพันธ์. (กรกฎาคม – ธันวาคม 2541) “มองย้อนหลังเทคนิคกระบวนการพื้นฐานของจิตรกรรม” **ศิลปกรรมศาสตร์**. 6(2) หน้า 42

- อารี สุทธิพันธ์. (2535) **การระบายสีน้ำ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารี สุทธิพันธ์. (2528) **ศิลปะนิยม**. กรุงเทพฯ : กระดาษสา.
- อโศก ไทยจันทร์ภักษ์. (2549) **คอมพิวเตอร์กราฟิก อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของ จอร์จ ปีแอร์ เซอราท์**. ปริญญาโท ศิลป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัมพร ศิลปเมธากุล. (2549) **ศิลปะวิจิตร**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- Arnold, Dana. (2004) **Art History**. Newyork : Oxford University Press.
- Geldzahler, Henry and Rosenblum, Robert. (1993) **Andy Warhol Portraits**. London : Thames and Hudson.
- Getlein, Mark. (2002) **Gilbert's Living With Art**. 6th Ed. Newyork : McGraw – Hill.
- Gilbert, Rita. (1992) **Living with Art**. 3rd ed. USA : McGraw – Hill.
- Honnef, Klaus. (2005) **Andy Warhol 1928 – 1987 Commerce into Art**. Germany : Taschen.
- Honnef, Klaus. (2004) **Pop Art**. Singapore : Taschen.
- Ketner, Joseph D. (2010) **Andy Warhol the Last Decade**. Singapore : Prestel.
- Kleiner, Fred S. and Mamiya, Christin J. (2005) **Gardner's Art Through the Ages**. 12th ed. Belmont : Wadsworth/Thomson Learning.
- Koster, Thomas. (2006) **50 Artists You Should Know**. Ljubljana : Prestel Verlag.
- Lucy Lippard. (2004) **Pop Art**. Singapore : Thames and Hudson.
- Mary Stewart. (2006) **Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Basic Design**. 2nd ed. China : McGraw – Hill.
- Mittler, Gene. (1994) **Art in Focus**. Woodland Hills : Glencoe /McGraw-Hill.
- Shafrazi, Tony. (2007) **Andy Warhol Portrait**. China : Phaidon Press.
- Shanes, Eric. (2009) **Pop Arts**. India : Parkstone Press.





ภาคผนวก

## ภาคผนวก 1

แบบสอบถามประกอบการจัดบันทึกคำให้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ  
โครงการวิจัยหัวข้อ คอมพิวเตอร์ อาร์ต: กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล

วัตถุประสงค์ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล  
และนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตที่สะท้อน  
เรื่องราวทางการเมืองด้วยคอมพิวเตอร์ตามรูปแบบของผู้วิจัย

ขอบเขตในการวิเคราะห์ ผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ทั้ง 4  
ประเด็น

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. เนื้อหาเรื่องราวของผลงาน
3. การใช้สี
4. การจัดโครงสร้างของภาพ

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....ตำแหน่ง.....

ชื่อผลงาน.....ปี ค.ศ.....

1. ท่านคิดว่าภาพผลงานจิตรกรรมของแอนดี้ วอร์ฮอล ขึ้นนี้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์  
อย่างไร

2. ท่านคิดว่าภาพผลงานจิตรกรรมการเมืองของแอนดี้ วอร์ฮอล ขึ้นนี้ใช้รูปอะไร  
แสดงออกทางเนื้อหาเรื่องราว

- วัตถุ (object)
- เหตุการณ์ (event)
- บุคคลทางการเมือง (person)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าภาพผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ชั้นนี้มีลักษณะการเลือกใช้สีแบบใด

3.1 ความเป็นสีแท้ (hue)

- จัด (extreme)
- ปานกลาง (moderate)
- เบาบาง (light)

3.2 ความเข้มของสี (intensity)

- มีความเข้มของสีที่รุนแรง (strong intensity)
- มีความเข้มของสีที่ปานกลาง (neutral intensity)
- มีความเข้มของสีที่น้อย (weak intensity)

3.3 ความมีน้ำหนักของสี (value)

- มีค่าน้ำหนักสีเข้ม (shade or dark value)
- มีค่าน้ำหนักสีเทาหรือปานกลาง (tone or middle value)
- มีค่าน้ำหนักสีอ่อน (tint or light value)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าภาพผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ชั้นนี้มีความโดดเด่นด้านการจัดโครงสร้างของภาพแบบใด (โปรดจัดอันดับการจัดโครงสร้างของภาพตามระดับความโดดเด่นตั้งแต่ 1 – 5 โดยให้ 1 แทนความโดดเด่นมากที่สุด)

- ดุลยภาพ (balance)
- สัดส่วน (proportion)
- ความกลมกลืน (harmony)
- จังหวะ (rhythm)
- จุดเด่น (dominance)

ความคิดเห็นเพิ่มเติม.....

.....

.....



## ประวัติย่อผู้วิจัย

- ชื่อ – นามสกุล** จรุงยศ อรัณยະนาค
- การศึกษา** ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (นิเทศศิลป์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง  
Master of Professional Communication, University of Western Sydney, Australia
- สถานที่ติดต่อ** คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ  
โทรศัพท์ 0-2316-6300 ต่อ 1173  
Email : ajarungyod@hotmail.com

