

จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษา
กลวิธีการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ก็เกอร์
ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987

ประมินทร์ ตั้งมี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาศิลปกรรม
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

PAINTING OF MAN AS IMAGE OF ANGER: A CASE STUDY OF
PAINTINGS CREATED BY H. R . GIGER
DURING 1973 – 1987 A. D.

PRAMIN THANGMEE

A thesis submitted in partial fulfillment of requirements for
Master of Arts (Fine and Applied Arts)
Academic Year 2011
Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University

ชื่อเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ :
กรณีศึกษากรณีวิธีการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ก็เกอร์
ในช่วงปี ค.ศ. 1973 - 1987

ชื่อผู้วิจัย ประมินทร์ ตั้งมี

สาขาวิชา ศิลปกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ พีระพงษ์ กุลพิศาล

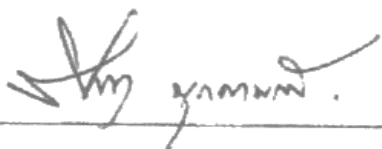
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ สมชาย พรหมสุวรรณ

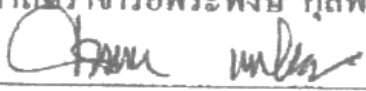
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

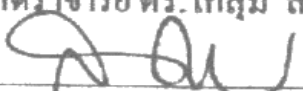

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

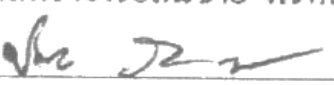
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี)


กรรมการ
(รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล)


กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ)


กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ)


กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์ประไพ วีระอมรกุล)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษากลวิธีการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987
ชื่อผู้วิจัย	ประมินทร์ ตั้งมี
สาขาวิชา	ศิลปกรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.โกสุม สายใจ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์สมชาย พรหมสุวรรณ
ปีการศึกษา	2554

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบกรณีศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิเคราะห์ภาพผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนอารมณ์โกรธของเอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปีค.ศ.1973 - 1987 ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเรื่องราวที่สะท้อนอารมณ์โกรธในรูปแบบศิลปะทัศนียภาพ และกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน 2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ โดยใช้ภาพหัวโขนหน้ายักษ์แทนอารมณ์โกรธของมนุษย์ด้วยสื่อะครีลิคบนผ้าใบ และดินสอถ่านบนกระดาษ

ผลจากการศึกษา พบว่า

1. ด้านเนื้อหา เกิดจากการผสมกันระหว่างประสบการณ์ชีวิตทั้งเรื่องราวส่วนตัว และผู้ที่เกี่ยวข้อง นำสิ่งที่ตนเองสนใจ ผสานกับจิตใต้สำนึก และจินตนาการที่เหนือธรรมชาติ ผลงานมีรูปแบบซึ่งแสดงถึงอัตลักษณ์ของตนเองอย่างสูงทั้งใน ด้านเรื่องราวที่ใช้โดยการนำเสนอภาพการแปรสภาพมนุษย์ โดยนำมาแปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลเพื่อเปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตไร้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อกระตุ้นสภาวะจิตของผู้ชมให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์มากที่สุดจนเกิดภาพที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดความประหลาดใจถึงแม้มีจิตที่เป็นอิสระ หลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล การจัดภาพนั้นมีการจัดภาพทั้งโดยการใช้ดุลยภาพอย่างหลากหลาย เน้นจุดสนใจโดยการจัดวางตำแหน่งไว้กลางภาพ และใช้ความเข้มของสีทำให้น่าสนใจ ผลจากการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในด้านของการระบายสีพบว่า กีเกอร์ใช้พู่กันลมระบายสีเรียบสร้างบรรยากาศเหนือจริงด้วยการระบายฟุ้งใช้ละอองสี และภาพพิมพ์ลู่ สภาพ

สีส่วนรวมใช้สีเอกรงค์ในการสร้างผลงานโดยเฉพาะชุดสีขาว เทา ดำ โดยใช้สีดำมีดทับแทนค่าของส่วนที่เป็นเงา และใช้สีขาวเน้นในส่วนที่ต้องการแสดงบริเวณที่เป็นแสงสว่าง ซึ่งการตัดกันระหว่างสีดำและสีขาวจะมีความเข้มของสีขาวจะปรากฏขึ้นเด่นชัดมาก

2. การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ โดยใช้ภาพหัวโขนหน้ายักษ์แทนอารมณ์โกรธของมนุษย์ของผู้วิจัย มีความแตกต่างจากผลงานของศิลปินที่ทำการศึกษาวิจัย ได้แก่ เนื้อหาเรื่องราวจากประสบการณ์ชีวิต และบริบทของสังคมไทย ในด้านกระบวนการทางกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาต่อมาคือ การสร้างภาวะคลุ้มคลั่งจากการแสดงออกในด้านรูปแบบอารมณ์นิยมโดยสร้างพื้นผิวบนระนาบและการใช้วัสดุในการระบายอย่างหลากหลาย

คำสำคัญ : 1 จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ 2 เอช อาร์ ที เกอร์

Title	Painting of man as image of anger: a Case study of Paintings created by H. R. Giger during 1973 – 1987 A.D
Author	Pramin Thangmee
Program	Fine and Applied Arts
Major Advisor	Associate Professor Peerapong Gulpisal
Co-Advisor	Associate Professor Dr.Kosum Saijai
Co-Advisor	Associate Professor Somchai Phrohmsowan
Academic Year	2011

ABSTRACT

This work is the result of case study research aimed at 1) To study the man's paintings as image of anger created by H. R. Giger during 1973 – 1987 A.D. In this case, the result includes the beginning of ideas and content of the man's paintings as image of anger, Elements of Art used to compose the paintings and creative techniques of painting. 2) The result of the study and analysis led the researcher to develop the painting of man who wear giant face masks as image of anger by using the researcher's own ideas with acrylic on canvas and charcoal pencil on paper.

The findings revealed as follows:

1. The result of studying the cases of content and idea of Giger's paintings is that most of the content and ideas came from the combination of his life experiences, his personal stories, and those involved with his life merged with what he was interested in along with his subconscious and transcendent imagination. His works, which greatly reflected his own identity, presented a visual transformation of mankind into machine in order to change the world according to his unconscious mind, fantasies and desires. The purpose of his paintings was to stimulate the viewer's mental condition, impacting their emotional state by viewing a most innovative image, thus causing surprise that the viewer had mental freedom and liberation from the rule of reason. The result from the analysis of the techniques of creative work in the fields of painting is that he used spray paint and then air brush for smoothness. He used the paint to spread diffusion

and used spray paint to create a surreal atmosphere and Stencil Printing in some parts of the image. His works often used of monochrome color schemes. Most were gray, black and white. The black or darkness indicated shadow and the white on the desired displayed area is light. The contrast between black and white allowed the color white to appear clearer. The images were organized using a variety of balance and a point of interest is positioned as the central image. Intense color made the work more interesting.

2. The developments of constructive works of the researcher were different from the work of the artist studied in the research because the researcher's work was constructed from the content of personal life experiences and the context of Thai society. Technical processes to create works that were developed later were inspired by the style of expression by creating a textural surface and applying Emotionalism variety of coloring tools to it.

Keyword (s): 1 Painting of man as image of anger, 2 H. R. Giger

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องจิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษากรณีศึกษาวิธีการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ที เกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือ การให้คำปรึกษาแนะนำและความเมตตากรุณาของบุคคลต่างๆตลอดมา

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาผู้ที่ต่อเติมวิชาความรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนได้อย่างสมบูรณ์แบบ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมในเรื่องของกระบวนการคิดด้านศิลปะอย่างเป็นระบบ ให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณต่อท่านศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการทุก ๆ ท่าน ที่เสียสละเวลาเป็นกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความกรุณาสำหรับการอบรมสั่งสอนและให้ความรู้เหลือคณานับ

ขอขอบพระคุณท่านอาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ ที่นอกจากจะให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการหาคุณภาพเครื่องมือของการวิจัยในครั้งนี้แล้ว ท่านยังสอนสั่งถึงเรื่องคุณธรรมและการสวมจิตวิญญาณของการเป็นครูที่ดีให้กับผู้วิจัยด้วย

ขอขอบพระคุณ ครุณิธิสุดา พิมพศรี ครูประจำกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ โรงเรียนเคหะชุมชนลาดกระบัง ที่กรุณาช่วยแปลเอกสารในส่วนที่เป็นเนื้อหาภาคภาษาอังกฤษ

Mrs. Jana S. Jaksan เพื่อนต่างชาติชาวอเมริกันที่ช่วยดูแลเรื่อง Abstract

คุณสังคม จักสาน ศิลปินไทยผู้ใช้พุทธานุภาพสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจนเป็นที่ยอมรับในประเทศอเมริกา รวมทั้งครอบครัว พี่น้อง เพื่อนฝูงและบุคคลใกล้ชิดที่ให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษา คำแนะนำและให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อเปรี๊ยะ ตังมี คุณแม่ถนอมศรี ตังมี ที่ได้อบรมสั่งสอน เลี้ยงดู และเป็นที่พักพิงทางกายและใจของผู้วิจัยตลอดมา

ท้ายสุดขอขอบคุณ เอช อาร์ ที เกอร์ ที่ช่วยทำให้งานศิลปะมีความหลากหลายยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นแรงบันดาลใจดี ๆ ที่ทำให้ศิลปินรุ่นใหม่ กล้าก้าวออกจากกรอบเดิม ๆ และทำสิ่งที่แตกต่างสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างมั่นใจ

ขอให้อยู่ร่วมกันบนโลกใบนี้โดยปราศจากความโกรธ

ประมินทร์ ตังมี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
แผนการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทัศนเห็นจริง.....	9
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติและผลงานของ เอช อาร์ ทีเกอร์	21
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม.....	37
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	50
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ.....	55
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	80
แหล่งข้อมูล.....	80
การหาคุณภาพของแหล่งข้อมูล.....	82
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	82
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	82

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์.....	84
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานของเอช อาร์ ทีเกอร์.....	125
สรุปผลการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างงานของ เอช อาร์ ทีเกอร์.....	132
การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน	135
สรุปผลการวิเคราะห์การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน	152
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	154
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	154
วิธีดำเนินการวิจัย.....	154
สรุปผลการวิจัย.....	155
สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน.....	158
อภิปรายผล.....	158
ข้อเสนอแนะ.....	160
บรรณานุกรม.....	161
ภาคผนวก.....	164
ภาคผนวก ก ผู้ทรงคุณวุฒิ.....	165
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ.....	172
ภาคผนวก ค ข้อมูลในการวิเคราะห์.....	174
ภาคผนวก ง ภาพแสดงกระบวนการสร้างผลงานของ ทีเกอร์และของผู้วิจัย.....	178
ภาคผนวก จ การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน.....	182
ประวัติผู้วิจัย.....	185

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แผนการวิจัย	8
2	ภาพ Atom Kinderg.....	22
3	โพลีเอสเตอร์ ไวนิลสำหรับสุนัขและสัตว์ประหลาด.....	24
4	ภาพ No. 211, Friedrich Kuhn II , 1973.....	25
5	ปกแผ่นเสียง.....	26
6	รองเท้าของกีเกอร์.....	27
7	กีเกอร์ และ ลิ.....	27
8	หนังสือ Giger's Necronomicon.....	28
9	การออกแบบและงานสร้างเอเลี่ยนของกีเกอร์.....	29
10	ผลงานจิตรกรรมจากภาพยนตร์เอเลี่ยน.....	29
11	รางวัลอันทรงคุณค่า.....	30
12	เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง ดูน.....	31
13	ปกแผ่นเสียงวง Blondie.....	31
14	กีเกอร์ขณะตกแต่งลวดลายให้กับเดปบี้ แฮร์รี่.....	32
15	กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม.....	39
16	หัวโขนประเภทยักษ์.....	60
17	ภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX.....	84
18	ภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II.....	87
19	ภาพที่ 3 Work no.250, Li II.....	89
20	ภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666).....	91
21	ภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun.....	94
22	ภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid.....	97
23	ภาพที่ 7 Work no.327, Preparing for a Sabbath.....	99

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
24	ภาพที่ 8 Work no.517, Necronom V.....	102
25	ภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance.....	104
26	ภาพที่ 10 Work no.344, Mirror Image.....	106
27	ภาพที่ 11 Work no.372, Alien III (Version 3).....	109
28	ภาพที่ 12 Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle.....	111
29	ภาพที่ 13 Work no.516, Victory V (Satan).....	114
30	ภาพที่ 14 Work no.562, Chinese Evolution.....	116
31	ภาพที่ 15 Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer).....	118
32	ภาพที่ 16 Work P.26, The Smoke Beast.....	121
33	ภาพที่ 17 Work no.18, Goho Dohji.....	123
34	ชั้นที่ 1 สำแดงพลัง.....	136
35	ชั้นที่ 2 โกรธา.....	138
37	ชั้นที่ 3 ตีหน้ายักษ์.....	140
38	ชั้นที่ 4 Land of No Smile No 1.....	142
39	ชั้นที่ 5 Land of No Smile No 2.....	144
40	ชั้นที่ 6 จุดเริ่มความโกรธ	146
41	ชั้นที่ 7 รักสถาบัน.....	148
42	ชั้นที่ 8 ยักษ์เหลืองแดง.....	149
43	ชั้นที่ 9 สูญเสีย	151
44	อาจารย์ทวิ รัชนิกร กับผู้วิจัย.....	169
45	อาจารย์ทวิ รัชนิกร ให้ข้อเสนอแนะ.....	170
46	ผลงานที่ได้รับการยอมรับ.....	171
47	ผลงานทั้ง 17 ชั้นของ เอช อาร์ ทีเกอร์.....	175
48	เอช อาร์ ทีเกอร์ ขณะสร้างผลงาน.....	179

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
49	การทดลองร่างภาพ (Sketch) ของผู้วิจัย.....	180
50	ผู้วิจัยขณะสร้างสรรค์ผลงาน.....	180
51	ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย.....	181
52	แสดงผลงานนิทรรศการ ศิลปินกลุ่มน้ำแม่กลอง.....	183
53	แสดงผลงานนิทรรศการ Visual art in creativity 2.....	183
54	แสดงผลงานนิทรรศการ วิทยานิพนธ์ทัศนศิลป์.....	184

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความโกรธเป็นอารมณ์ปกติหนึ่งของทุกคนเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งคนและสัตว์ หากไม่มาก และสามารถคุมได้ก็ไม่เกิดปัญหาแต่หากอารมณ์โกรธมากเกินไปจนควบคุมก็จะเกิดปัญหากับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับงาน และคุณภาพชีวิต เมื่อตกอยู่ในอารมณ์โกรธจะสูญเสียพลังในการควบคุมความสมดุลในตนเอง แสดงถึงความไม่พอใจที่ออกทาง ใบหน้า คำพูด หรือการกระทำ ซึ่งผู้อื่นสามารถรับรู้ได้

สภาพสังคมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมเมือง ที่มีความเจริญทางเทคโนโลยีสูง ทำให้คนสะดวกสบายขึ้น การใช้จ่ายสูงขึ้น คนต้องดิ้นรนให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะทำให้ตนเองและครอบครัวมีความสุข เป็นมูลเหตุที่ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวลดน้อยลง ความผูกพันทางจิตใจก็ถดถอย อีกทั้งจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น การประกอบอาชีพต้องแข่งขันกัน ทำให้คนเห็นแก่ตัว นอกจากนั้นยังเกิดเรื่องของคนในสังคมที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกันในเรื่องของการเมือง เศรษฐกิจ เกิดการกระทบกระทั่งกัน การบันดาลอารมณ์โกรธของคนจึงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงได้ยาก ในการอยู่ร่วมกัน ซึ่งอารมณ์โกรธเป็นพลังที่ทรงอำนาจอย่างหนึ่งของมนุษย์ อารมณ์โกรธอาจเป็นต้นเหตุของสงคราม อาชญากรรม ความขัดแย้งเรื่องเชื้อชาติ และความขัดแย้ง อื่นๆ อีกหลายชนิดระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ความโกรธคืออารมณ์หนึ่งของคนเราเหมือน รัก เสียใจ ซึ่งมักมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ เช่น หัวใจเต้นเร็ว ความดันโลหิตสูงเนื่องจากการหลั่งฮอร์โมนที่ทำให้เกิดความเครียด สาเหตุของความโกรธอาจเกิดจากภายนอก เช่นสภาพแวดล้อมหรือปัญหาในชีวิตประจำวัน ความโกรธอาจเกิดจากภายในตัวเอง เช่นสุขภาพตัวเอง ความจำเสื่อม ความโกรธเป็นเป็นการเตรียมพร้อมของเราในการป้องกันตัวเองจากสิ่งที่มากระทบกับตัวเรา การแสดงออกมักจะเต็มไปด้วยอารมณ์ร้อนและพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งในผลงานศิลปกรรมพบผลงานที่แสดงเนื้อหาของอารมณ์โกรธอยู่มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศิลปกรรมไทย โดยมีการแสดงออกในเรื่องของความโกรธแค้นทั้งในงานจิตรกรรม (มารผจญ,รามเกียรติ์) ประติมากรรม (ยักษ์) หรือในการแสดงโขนในเรื่องรามเกียรติ์

“ชัณฑ์” เกิดจากจินตนาการการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่จำลองภาพลักษณ์ของคนที่อยู่ใน อารมณ์โกรธ โดยให้เป็นตัวแทนของการเกิดโทสะ ศ.ดร.กาญจนา นาคสกุล ราชบัณฑิตประเภท วรรณศิลป์ สาขาวิชาภาษาไทย สำนักศิลปกรรม (ราชบัณฑิตยสถาน, ออนไลน์) ให้ความหมาย ของคำว่า “ตีหน้าชัณฑ์” ไว้ว่า ตีหน้าชัณฑ์ เป็นสำนวน หมายความว่า โกรธ เช่น หมู่นี้เขาเป็นอะไรจึง ดูหงุดหงิด ตีหน้าชัณฑ์เสียเรื่อย. เรื่องเล็กน้อยแค่นี้ไม่ต้องมาตีหน้าชัณฑ์ใส่ฉันหรอก. ตีหน้าชัณฑ์ เกิดจากคำว่า ตีหน้า กับคำว่า ชัณฑ์. ตีหน้าแปลว่า ทำหน้า แสดงสีหน้า. ตีหน้าชัณฑ์ จึงแปลว่า ทำหน้าเหมือนชัณฑ์. ชัณฑ์ในความคิดของคนไทยนอกจากจะมีร่างกายใหญ่โตกว่าธรรมดาแล้ว ชัณฑ์ ที่คนไทยรู้จักจากเรื่องรามเกียรติ์มีหน้าตาย่นๆ มีเขี้ยวโง้งออกมาออกปาก ตาโปนโตและ มีแวว คุ้ย. คนที่โกรธมักทำหน้าบึ้ง หน้าคุ้ย จึงเปรียบว่าทำหน้าเหมือนหน้าชัณฑ์, ใช้เป็นสำนวนว่า ตี หน้าชัณฑ์ ซึ่งปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นในทุกวันนี้เกิดจากความโกรธเป็นส่วนใหญ่ ความโกรธ สามารถทำลายทุกสิ่งทุกอย่างของคนที่เรารักและคนที่รักเรา ชื่อเสียง คุณงามความดีที่มีอยู่จะถูก ทำลายย่อยยับได้ด้วยความโกรธ ความโกรธนี้ทำลายแม้กระทั่งผู้มีพระคุณ ความโกรธสามารถ ทำลายคู่รักให้เลิกร้างกัน ทำให้ชีวิตครอบครัวต้องแตกแยกจนถึงผู้บริหารในระดับประเทศโกรธ กันเป็นฉนวนเหตุให้กลายเป็นสงครามฆ่ากันตายเป็นจำนวนมาก จากข้อมูลสถิติอาชญากรรมจาก สำนักงานตำรวจแห่งชาติพบว่า คดีเกี่ยวกับชีวิตในปี 2550 มีการเสียชีวิตจากเหตุฆ่ากันตายทั้งโดย เจตนา และไม่เจตนา รวมทั้งทำให้ตายโดยประมาท จำนวน 4,926 ราย คิดเป็นการเสียชีวิตที่ เกิดจากการถูกฆ่าตายโดยเจตนา และไม่เจตนา รวมทั้งทำให้ตายโดยประมาท เฉลี่ยวันละ 13 ราย ส่วนในปี 2551 ตำรวจรับได้รับแจ้งความใน คดีฆ่าผู้อื่นโดยเจตนา รับแจ้ง จำนวนถึง 3,974 คดี สถิติที่พบจึงเป็นข้อยืนยันได้ถึงผลส่วนหนึ่งที่เกิดจากอารมณ์โกรธของมนุษย์ทั้งสิ้น ซึ่งเป็น ปัญหาที่สำคัญที่สุดในสังคมมนุษย์ในตอนนี้ ดังนั้นผู้สร้างสรรคงานศิลปะมีหน้าที่นำเสนอผลงาน ในรูปของศิลปะแบบใดแบบหนึ่งเพื่อที่สะท้อนเรื่องราว สภาพเรื่องราวของสังคมในปัจจุบัน จาก สิ่งที่ซ่อนเร้นทั้งดีและไม่ดีปะปนกันในสังคม ดังที่ ทิปกร (2519, น.42-43) กล่าวว่า “...เป็นความ จำเป็นและเป็นหน้าที่ของศิลปินที่เดียว ในการที่จะชี้แจงความดี ความเลว น้ำทิพย์ และยาพิษ ให้แก่สาธารณชนได้รู้และเข้าใจ...” หรือที่โกสุม สายใจ (2544, น.16) กล่าวถึงในเรื่องของ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับสังคมโดยอ้างถึง กมล ทัศนัญชลี ที่กล่าวไว้ว่า “ศิลปินควรเสนอ ความคิดของตนเองออกสู่สังคมหรือเอาสภาพความเป็นไปของโลก ของสังคมมาสะท้อนลงใน ผลงานศิลปะ” ดังนั้นศิลปินจึงมีหน้าที่ที่จะต้องปฏิบัติต่อสังคมโดยการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อให้เป็นภาพสะท้อนให้ผู้ชมผลงานได้มีจิตสำนึกเพื่อตระหนักถึงการใช้อารมณ์ ใน ชีวิตประจำวันที่ส่งผลต่อตนเองและผู้อื่น

ศิลปินชาวสวิสเซอร์แลนด์ ฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ (Hans Ruedi Giger) หรือเป็นที่รู้จักในชื่อ เอช อาร์ กีเกอร์ (H.R. Giger) เป็นศิลปินอีกผู้หนึ่งที่มีแนวทางในการสร้างผลงาน โดยการนำเสนอความคิดตนเองและผลงานที่เกิดจากผลกระทบจากสังคมรอบข้างมาสร้างผลงาน ทั้งจิตรกรรม และประติมากรรมตามแบบอย่างลัทธิเหนือจริง (Surrealism) อีกทั้งยังเป็นนักออกแบบผู้มากด้วยฝีมือ กีเกอร์ สร้างผลงานจิตรกรรมจากจินตนาการที่เหนือจากธรรมชาติและความเป็นจริง โดยความคิดและเนื้อหาหลักของผลงานแสดงถึงเรื่องราวของเวทมนต์ไสยศาสตร์ ผลร้ายจากสงคราม สัตว์ประหลาดและในดินแดนลึกลับมีการสอดแทรกเรื่องเพศในแนว กามิก ศิลป์ (Erotic art) โดยแสดงเอกลักษณ์ เป็นภาพร่างกายมนุษย์ ผสมผสานกับเครื่องจักรกล มักจะสื่อถึงสัญลักษณ์ทางเพศ ความลึกลับ น่ากลัว และความรุนแรง

ผลงานจิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ของผู้วิจั เป็นงานจิตรกรรมที่แสดงเนื้อหาเพื่อต้องการแสดงออกถึงแง่มุมที่แฝงถึงผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นจากอารมณ์โกรธของมนุษย์ โดยผู้วิจัใช้ภาพมนุษย์สวมหัวโขนจำพวกยักษ์นำมาดัดแปลงเสริมแต่งตามจินตนาการแทนความหมายของผู้ที่ถูกความโกรธแค้นเข้าครอบงำ โดยวิธีการนำเสนออยู่ในแนวทางของศิลปะลัทธิเหนือจริง ซึ่งแสดงออกถึงจินตนาการของอารมณ์ที่ถูกกดดัน เรื่องราวจากความฝัน อารมณ์เก็บกด เรื่องราวในตำนาน โดยผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัได้นำรูปแบบ เนื้อหา และกลวิธี บางส่วนจากผลงานจิตรกรรมของเอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973 - 1987 นำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจั

วัตถุประสงค์ของการวิจั

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ภาพผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนอารมณ์โกรธของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในประเด็นต่อไปนี้
 - 1.1 เนื้อหาและเรื่องราวที่สะท้อนอารมณ์โกรธในรูปแบบศิลปะลัทธิเหนือจริง
 - 1.2 การจัดภาพ
 - 1.3 กลวิธี
2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา นำมาสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเนื้อหาการสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์โดยใช้หัวโขนหน้ายักษ์แทนอารมณ์โกรธของมนุษย์ ด้วยสื่อครีติกบนผ้าใบ และดินสอถ่านบนกระดาษ

ขอบเขตการวิจัย

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ที่มา แนวคิด และผลงานจิตรกรรมบางส่วนของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973 - 1987 ซึ่งได้นำภาพผลงานดังกล่าวเท่าที่ปรากฏจากหนังสือด้านศิลปะและ เว็บไซต์ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตที่สามารถสืบค้นได้มาทำการวิเคราะห์เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ จำนวนทั้งสิ้น 32 ภาพ จากนั้นนำภาพผลงานทั้งหมดนำมาผ่านการคัดเลือกผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่าน ได้แก่

อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี 2548

รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้วิจัย เพื่อยืนยันความเป็นอัตลักษณ์ของ เอช อาร์ กีเกอร์ ได้ผลงานจำนวน 17 ชิ้น

2. ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะลัทธิเหนือจริง

3. ศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ ที่สะท้อนอารมณ์โกรธ ในระหว่างปีค.ศ. 1973 - 1987 ในประเด็นดังนี้

3.1 เนื้อหาและเรื่องราว

3.2 การจัดภาพ

3.3 กลวิธี

4. นำผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัย นำมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเหนือการสะท้อนภาพลักษณะอารมณ์โกรธของมนุษย์

5. ขอบเขตเวลา ได้แก่ผลงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973 - 1987

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาผลงานจิตรกรรมของผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 ข้อมูลที่นำมาศึกษาได้นำมาจากภาพในหนังสือศิลปะจากต่างประเทศและในเว็บไซต์ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือได้ว่าเป็นข้อมูลชั้นรอง แต่ผู้วิจัยได้มีการเปรียบเทียบภาพเดียวกันจากหลาย ๆ แหล่งข้อมูล ผลปรากฏว่าภาพมีความแตกต่างกันน้อยมาก ผู้วิจัยเชื่อว่าภาพที่ได้ใกล้เคียงกับภาพจริงมากที่สุด และในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจะใช้ศิลปะลัทธิ แปรงทาสี ฟุ้งกัน เกรียง และ ดินสอด่านเป็นวัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งแตกต่างจากผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ ระหว่างปี ค.ศ. 1973 - 1987 ซึ่งใช้ฟุ้งกันลุ่มกับศิลปะลัทธิในการสร้างสรรค์ผลงาน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับแนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา การจัดองค์ประกอบของภาพและกลวิธีในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ เนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความโกรธ
2. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะลัทธิเหนือจริง
3. สามารถนำผลของการศึกษาค้นคว้ามาพัฒนาให้เป็นผลงานศิลปะสร้างสรรค์ด้วยสื่อะครีติบนพื้นผ้าใบ
4. ผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษากระบวนการพัฒนางานศิลปะอย่างเป็นระบบและใช้ในการเรียนการสอนวิชาจิตรกรรม ประวัติศาสตร์ศิลป์ ประชาชนทั่วไปและผู้สนใจ
5. เป็นแบบอย่างการวิจัยแบบสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการวิจัยสร้างสรรค์ในประเด็นที่สนใจต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

จิตรกรรม หมายถึงงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสีและการจัดองค์ประกอบความงามอื่น เพื่อให้เกิดภาพ ในลักษณะ 2 มิติ

จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ หมายถึงการวาด ระบายสีและการจัดองค์ประกอบที่แสดงภาพของอากัปกริยาต่าง ๆ ทั้งสีหน้าและท่าทางของคนที่ตั้งอยู่ในอารมณ์โกรธ

มนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักรกล หมายถึงภาพจากจินตนาการของศิลปินที่นำเอาภาพของมนุษย์มาผสมกับเครื่องจักรกลทั้งร่างกาย หน้าตาและส่วนประกอบอื่นๆ ในภาพ

เอช อาร์ กีเกอร์ หมายถึงฮานส์ รูดอล์ฟ กีเกอร์ จิตรกรและนักออกแบบศิลปะชาวสวิสเซอร์แลนด์ ที่มีชื่อเสียงจากการออกแบบสัตว์ประหลาดจากต่างดาวในภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง เอเลี่ยน (1979) ซึ่งได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาเทคนิคพิเศษด้านภาพเป็นที่รู้จักในชื่อ **H.R. Giger** (ออกเสียงแบบเยอรมันว่า “กีเกอร์” แบบอเมริกันว่า “ไกเกอร์”)

เนื้อหาและเรื่องราวของภาพ หมายถึงสาระที่ศิลปินต้องการสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้โดยการถ่ายทอดผ่านรูปแบบทางศิลปะ อาทิการแสดงเนื้อหาส่วนตัว จากประสบการณ์ อาทิในด้านความรัก เพศ ครอบครัว ความตาย ความศรัทธา สังคม เป็นต้น หรือแสดงออกทางด้านจิตใต้สำนึกจินตนาการของตัวศิลปินเอง

เนื้อหาจากการผสมผสาน หมายถึงการนำเรื่องราวจากประสบการณ์จริงของศิลปินมาผสมผสานกับจิตใต้สำนึกและจินตนาการของตนถ่ายทอดผ่านรูปแบบทางศิลปะ

กลวิธี (Technique) หมายถึงวิธีการของศิลปินในการใช้สี และการใช้วัสดุหรือวัตถุในการทำงานศิลปะ ที่มีต่อรายละเอียดต่างๆในการทำงาน กลยุทธ์เล็กๆน้อยๆที่ใช้ในการทำงานให้ได้ผลดี

การจัดภาพ หมายถึงการใช้หลักการออกแบบโดยใช้กฎเกณฑ์หรือกลวิธีที่จะนำองค์ประกอบศิลป์ (Elements of Art) มาจัดวาง (To Compose) เพื่อสร้างงานศิลปะให้เกิดความงดงามน่าสนใจ

รูปและพื้น (Figure and Ground) หมายถึงความสัมพันธ์เรื่องปริมาณเนื้อที่ครอบครองในกรอบภาพระหว่างรูปและพื้นหลังของภาพ ซึ่งจะมีผลต่อความรู้สึกในการรับรู้ลักษณะโดยรวม

ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึงการนำส่วนประกอบที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาจัดไว้เพื่อให้เกิดการประสานกันอย่างลงตัว ของรูปทรง และสี

ความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึงสภาพองค์ประกอบศิลป์ที่ปรากฏในงานศิลปะ มีความขัดแย้งกัน ไม่เป็นในทิศทางเดียวกัน ตัดกัน ไม่ลงรอยกัน

ความเข้มของสี หมายถึงการใช้สีที่ให้ปรากฏเด่นออกมาประสานกันของบริเวณที่สว่างและบริเวณที่มีดในภาพ ระบายสีที่ใช้แสงและเงาให้เกิดความเข้มเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อต้องการให้นั้นบริเวณจุดสนใจ

สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึงการใช้สีหรือการตกแต่งด้วยสีเพียงสีเดียว โดยทำให้เกิดค่าของสีต่างๆกัน ในบางกรณีอาจใช้สีอื่นผสมด้วย แต่เมื่อมองดูแล้วจะเห็นภาพทั้งหมดเป็นสีเดียว

สีพหุรงค์ (Polychromatic) หมายถึงการใช้สีหลากหลายสีประกอบกันในภาพ

ระบายเรียบ (Flat Coloring) หมายถึงการระบายสีเพื่อที่ต้องการให้สีแบนเรียบแสดงถึงความประณีต เรียบร้อย มีขอบเขตที่แน่นอน ไม่แสดงพื้นผิวจากการระบายสีหนา ๆ หรือ พื้นผิวจากรอยแปรงหรือพู่กัน

ภาพพิมพ์ฉลุ (Stencil) หมายถึงการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ที่สร้างขึ้นโดยการฉลุแผ่นกระดาษหรือโลหะให้เป็นภาพหรือลวดลาย แล้วพ่นสีหรือป้ายสีผ่านช่องที่ฉลุไว้ลงบนพื้นวัสดุที่รองรับ

สภาพสีส่วนรวม หมายถึงการปรากฏของสีทั้งภาพในผลงานจิตรกรรมที่แสดงการใช้สีหลากหลายสี (สีพหุรงค์) หรือการใช้สีเดียว โดยทำให้เกิดค่าของสีต่างๆกัน (สีเอกรงค์)

ระบายฟุ้ง หมายถึงการระบายสีเพื่อต้องการให้ภาพให้พร่ามัว ไม่แสดงความคมชัด นิยมระบายเพื่อแสดงพื้นหลังที่อยู่ไกลตา กลุ่มควัน ฟุ้งผง เมฆหมอก

ละอองสี หมายถึงการระบายสีโดยแสดงลักษณะเม็ดสีหลายขนาดกระจายอย่างชัดเจน อาจเกิดจากการสลับสีลงบนพื้นระนาบรองรับหรือใช้พู่กันลม และสเปรย์ฉีดพ่น

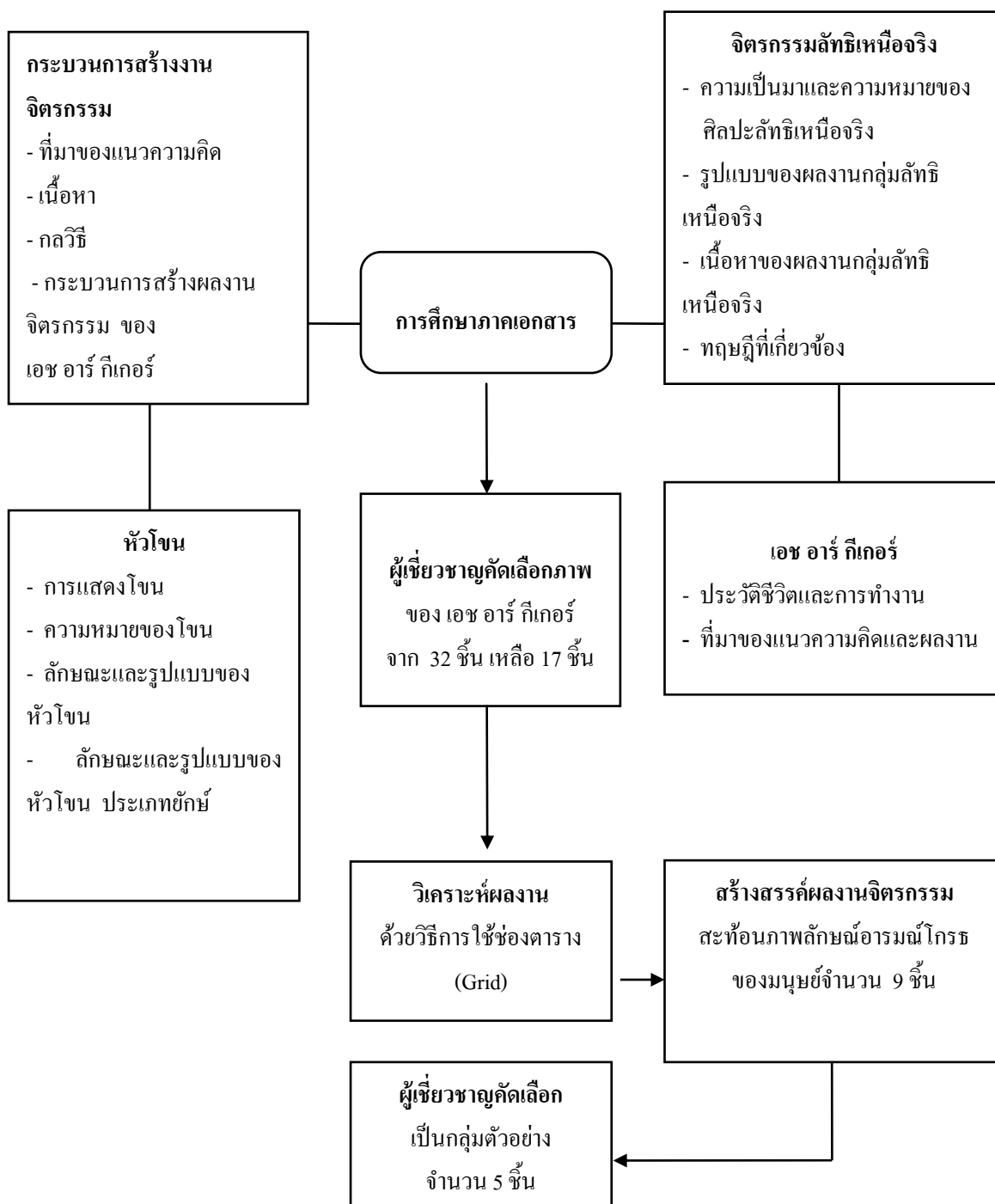
อารมณ์นิยม (Emotionalism) หมายถึงผลงานศิลปะที่มุ่งแสดงออกทางอารมณ์เป็นด้านหลัก สภาพการแสดงอารมณ์บนพื้นภาพจิตรกรรมอาจอยู่เหนือรูปทรงภายนอก นอกเหนือรูปแบบหรือสีสันตามความเป็นจริง จิตรกรใช้พลังอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดผ่านกลวิธีในการระบายสีที่ซับซ้อน ใช้สีเพื่อแสดงความรู้สึกของอารมณ์ภายใน

ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) หมายถึงคตินิยมทางศิลปะที่นำเรื่องจิตใต้สำนึกมาผสมผสานเป็นมูลเหตุ การสร้างผลงานออกในแนวฝันเพียง มายาแปลกประหลาดและมหัศจรรย์อย่างไม่คิดว่าจะมีอยู่ในโลก

หัวโขน หมายถึงภาพลักษณ์ของหัวโขนที่ใช้ในการแสดงโขนของไทยจำพวกยักษ์ที่ผู้วิจัยนำมาดัดแปลงเสริมแต่งตามจินตนาการ เพื่อแทนภาพลักษณ์ของผู้ที่ตกอยู่ในอารมณ์โกรธ

จิตใต้สำนึก (Subconsciousness) หมายถึงจิตที่ทำหน้าที่อย่างอิสระไม่สามารถควบคุมได้ ทำหน้าที่ตัดสินใจด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคิดหรือวิเคราะห์ สภาวะเกิดจากการตัดสินใจเกิดจากการสะสมจากจิตสำนึกในเรื่องราวต่างๆ ไว้ เช่น ความฝัน การพลั้งปาก การแสดงพฤติกรรมที่ผลอไหลไม่รู้ตัว

แผนการวิจัย



ภาพที่ 1

แผนภูมิแผนการวิจัยเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณะอารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษากลวิธี
การสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์กีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และแยกประเภทเป็นหัวข้อต่างๆ ตามขอบเขตการศึกษาที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะลัทธิเหนือจริง
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติและผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์
3. ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม
4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
5. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะลัทธิเหนือจริง

1. ความเป็นมาและความหมายของศิลปะลัทธิเหนือจริง

ลัทธิเหนือจริงก็คือลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ เป็นลัทธิของกลุ่มศิลปินสมัยใหม่อีกกลุ่มหนึ่ง ผู้ริเริ่มแนะนำลัทธินี้คือ อองเดร เบรอตง (Andre Breton) ซึ่งเป็นนักศึกษาศาสนศาสตร์ และสมาชิกของลัทธิคาชาชาวฝรั่งเศสซึ่งได้ออกคำแถลงอุดมการณ์กล่าวถึงสาระสำคัญของลัทธิเหนือจริงในปี ค.ศ. 1924 และ ค.ศ. 1929 โดยมี ปอล เอลูอาร์ (Paul Eluard) และ ปีแยร์ เรอเวร์ดี (Pierre Reverdi) เป็นผู้สนับสนุนที่สำคัญ เบรอตงยืนยันว่าการแสดงออกของศิลปะลัทธิเหนือจริง เป็นการแสดงออกจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากจิตอันบริสุทธิ์ การปฏิเสธตรรกะ เหตุผล กฎเกณฑ์ และศีลธรรม โดยก้าวเข้าไปสู่รากฐานของสัญธรรมอันเกิดจากความจริงที่ยิ่งใหญ่กว่า หรือที่อยู่เหนือสัญธรรมตามที่ปรากฏการณ์ภายนอกนั้น เบรอตงประกาศไว้ตอนหนึ่งว่า ศิลปะลัทธิเหนือจริง คือ “ความเป็นอิสระของจิตอันบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นวิธีแสดงออกถึงการทำงานที่แท้จริงของความคิด ด้วยการพูด การเขียน ฯลฯ ทำตามคำสั่งของการความคิดโดยปราศจากการควบคุมของเหตุผล ซึ่งไม่เกี่ยวข้องทั้งสุนทรียศาสตร์และศีลธรรม” ส่วนคำว่าเซอร์เรียลลิสม์ เป็นภาษาฝรั่งเศสโดย กีโยม อาปอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire) นักวิจารณ์มีชื่อชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ตั้งขึ้นครั้งแรกมีความมุ่งหมายเพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแต่ตอนหลังความหมายเพี้ยนไปเป็นเรื่องที่

เกี่ยวกับขบวนการจิตรกรรมสำนึก ที่เป็นไปอย่างเสรีโดยอัตโนมัติกลายเป็นชื่อประชดสังคมไป ซึ่ง ลัทธิเหนือจริงเจริญงอกงามจาก ลัทธิ ดาดา (Dadaism) ซึ่งเกิดขึ้นในสวิตเซอร์แลนด์และแผ่ขยาย ไปเยอรมัน ฝรั่งเศส และอเมริกา โดยลัทธิดาดารวมกลุ่มกันขณะที่เกิดเหตุการณ์ที่เกิดสงครามโลก ครั้งที่ 1 โดยศิลปินกลุ่มหนึ่งผู้ซึ่งไม่พอใจในการสงคราม ที่มีแต่การทำลายล้างผลาญกัน จึงรวมพลังกันประท้วงโดยสร้างศิลปะแบบดาดาขึ้น เพื่อต่อต้านการสงคราม ต่อต้านการทำลาย และ กฎเกณฑ์ความงามอันหลอกลวง โดยใช้วิธีประชดประชัน คือแทนที่จะแสดงออกทางศิลปะให้เห็นงามกลับแสดงให้เห็นสิ่งที่น่าเกลียด ตลก หยาบโยน ทั้งนี้เพื่อเตือนให้มนุษย์ด้วยกันรู้สึกสำนึกในผลร้ายของสงครามนั้น ศิลปะลัทธิดาดาเป็นลัทธิที่เป็นแบบอย่างสร้างอิทธิพลให้เกิดลัทธิเหนือจริงขึ้นมา ซึ่งความเป็นมาของลัทธิดาดานั้น ก่อตัวขึ้นในกรุงซูริก (Zurich) ประเทศ สวิตเซอร์แลนด์ในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1916 ลัทธิดาดาเป็นขบวนการทางทัศนศิลป์และวรรณกรรมโดยการรวมตัวกันของศิลปินชาติต่างๆในยุโรป ที่ต่อต้านสงคราม มีความเก๋กต และแสวงหาอิสรภาพในชีวิต ศิลปินในกลุ่มเช่น ทริสแตน ซารา (Tristan Tzara) จิตรกรและกวีชาว รัสเซีย ฮันส อาร์ป (Hans Arp) กวีและประติมากรชาวฝรั่งเศส ร่วมด้วยริชาร์ด ฮวลเซนเบค (Richard Huelsenbeck) จากเยอรมนีและมาร์เซล ดูชอง (Marcel Duchamp) ชาวฝรั่งเศสโดยที่ ศิลปินต่างชาติต่างความคิดเหล่านี้ได้มารวมตัวกันที่ คาบารีต์ วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) โดยทริสแตน ซารา เอามีคสอดเปิดพจนานุกรม (Larousse Dictionary) พบคำว่าดาดา รู้สึกว่า แปลกจึงลงความเห็นตกลงกันใช้เป็นชื่อเรียกของกลุ่ม แต่นักวิจารณ์ไม่เชื่อกับวิธีการตั้งชื่อแบบเดา สุ่ม ประกอบกับไม่ชื่นชอบผลงานของศิลปินในกลุ่มนี้จึงวิจารณ์ว่า คำ ดาดาเป็นคำเพี้ยนมาจากคำ ว่า แดด (dad) ซึ่งใช้เรียกพ่อ โดยให้เหตุผลเพิ่มเติมว่าเมื่อเด็กปะติดปะต่อสิ่งต่างๆขึ้นเป็นรูป แปลกๆจึงเรียกพ่อมาดู และงานของศิลปินกลุ่มนี้ไม่ผิดอะไรกับงานของเด็ก ดังนั้นจึงเรียกศิลปิน กลุ่มนี้ว่าดาดาซึ่งเหมือนงานของเด็กๆ อย่างไรก็ตามการตั้งชื่อแบบเดาสุ่มนี้มีเหตุผลสอดคล้องกับ ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้มาก เพราะส่วนใหญ่จะช่วยให้สังคมสำนึกในการทำลาย โดยการคัดค้าน ขัดแย้งกับกฎเดิมๆทางศิลปะอย่างหมดสิ้น ในพจนานุกรมภาษาเยอรมัน ฝรั่งเศส “ดาดา” มีความหมายว่า “ม้าโยกสำหรับเด็กเล่น” ศิลปินยอมรับคำนี้เพราะทั้งความหมายและเสียงให้ความรู้สึกเป็นทารกดี เมื่อได้ชื่อของกลุ่มแล้วจึงตกลงเขียนความเชื่อของลัทธิหรือคำอธิบาย ประกอบลัทธิร่วมกัน (Manifestation) เปรียบเสมือนธรรมนูญของพรรคเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มถือเป็นแนวปฏิบัติในการแสดงความออก ความเชื่อของศิลปินกลุ่มนี้พอประมวลได้ดังต่อไปนี้

ทางจิตวิทยา ความรู้สึกของมนุษย์ต่อสังคม สำคัญมาก เมื่อได้รับความสะเทือนใจต่อสังคมแล้ว ควรตอบสนองโดยทันที อย่ารีรอหรืออย่าพยายามระงับอารมณ์หรือพยายามแสดงออก

ตามเหตุผลที่สังคมปฏิบัติกันมา ให้แสดงออกตามความรู้สึกทันทีเพราะถ้าสัปดาห์แล้ว ความรู้สึกนั้น จะรวมตัวฝังอยู่ในจิตใต้สำนึก แล้ววันหนึ่งความรู้สึกนั้นจะทำลายตนเอง

ทางคุณค่าและลักษณะทางศิลปะ เนื่องจากศิลปะไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่มีเหตุผลไม่มีความงามหรือไม่งาม ศิลปะเป็นเพียงการอธิบายความรู้สึกของมนุษย์จากสิ่งแวดล้อม คนที่พยายามกำหนดความงาม กำหนดเหตุผล เป็นคนที่หลง และกำลังหลอกตัวเอง มนุษย์ได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่เคารพ มีเหตุผลมีศีลธรรม แต่เหตุใดจึงรบราฆ่าฟันกันโดยไม่พิจารณาเหตุผล ดาตาไม่ใช่จุดเริ่มต้นของศิลปะแต่เป็นจุดเริ่มต้นของของสิ่งที่น่ารังเกียจ ดาตาพยายามจะทำลายการหลอกลวงของเหตุผล และหากกฎเกณฑ์ที่ไม่มีเหตุผล มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหาที่ไม่สำคัญ ความจริงแล้วเหตุผลถูกขจัดไปจากมนุษย์นานแล้ว ข้อตกลงดังกล่าวตามลัทธิดาตาทำให้เกิดผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม รวมถึงวรรณกรรมมีความแปลกและแตกต่างไปจากเดิมที่เคยมีมา ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในรูปแบบการต่อต้านศิลปะและสังคม

คำพังความหมายของดาตาคือการสะท้อนความรู้สึกระยะไม่เป็นแก่นสาร ความว่างเปล่าไม่มีตัวตน เพื่อล้มล้างหรือเป็นขบถต่อสังคมและประเพณีนิยม โดยเฉพาะมาตรฐานทางศิลปะที่นิยมในสมัยนั้นของชนชั้นกลาง มีกลุ่มที่เคลื่อนไหวโดยพวกจิตรกรและกวีนิพนธ์ โดยมีการแสดงออกอยู่ 2 แนวทางคือการโจมตีอย่างรุนแรงและการทำลายล้างต่อแบบอย่างของศิลปะอีกแนวทางหนึ่งคือการใช้การเล่นต่างๆ อย่างตลกคะนองกล่าวคือ เล่นตลกแบบหยาบๆ การใส่หน้ากากและทำเสียงประหลาด การแสดงผลงานของกลุ่มในช่วงแรก ๆ มีการแจกขวานเล็กๆ ให้ผู้ชมผลงาน ซึ่งมีความหมายในการทำลายสิ่งเก่าๆ หรือการปิดไฟแล้วแจกไฟฉายให้ผู้ชมผลงานใช้ส่องดูศิลปะในความมืด ศิลปินผู้ที่แสดงออกเป็นผลงานอย่างเป็นรูปธรรมของลัทธิดาตา ได้แก่ มาร์เซล ดูซง (Marcel Duchamp) ชาวฝรั่งเศส เคิร์ต ชวิตเตอร์ส (Kurt Schwitters) ชาวเยอรมัน ฌอง อาร์ป (Jean (Hans) Arp) ชาวฝรั่งเศส ฯลฯ

ในปี ค.ศ. 1921 ถึงเวลาสิ้นสุดการดำเนินงานทางด้านกวีและจิตรกรรมของกลุ่มดาตา เบรอตงและสมาชิกคนอื่น ๆ ของกลุ่มได้ออกจากดาตาแล้วหันไปศึกษา ปรัชญาความเชื่อเรื่องจิตวิทยาวิเคราะห์ของฟรอยด์ และตั้งชื่อกลุ่มใหม่ว่าเซอร์เรียลลิสม์ หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 โลกศิลปะของฝรั่งเศสแบ่งได้คือ

- แบบที่ยึดถือที่จะขัดแย้งกับความนึกคิดที่เป็นไปไม่ได้ เรียกว่า ฟิวเจอร์ริส (Futurism) ซึ่งทำตามความต้องการศิลปะของสังคม

- แบบเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ซึ่งเป็นศิลปะปฏิบัติสังคมในรูปแบบใหม่

ศิลปินกลุ่มนี้เชื่อว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกทันที อย่าสัปดาห์แล้ว เพราะมันจะฝังอยู่ในจิตสำนึก และจะเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง

จากคำกล่าวของลัทธินี้ ทำให้ทราบว่าลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่ นายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud 1856-1934) ประกาศทฤษฎีด้านจิตวิทยาอยู่ในยุโรปพอดี นับว่า ฟรอยด์มีส่วนช่วยให้ลัทธินี้เหนือจริงมีอิทธิพลต่อวงการมากโดยฟรอยด์เชื่อว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกพฤติกรรมของมนุษย์คือผลผลิตของความขัดแย้งระหว่างจากแรงขับจากพลังสัญชาตญาณไร้สำนึก การเก็บกด อดตาและการต่อต้านโดยความรู้สึกผิดชอบชั่วดีความปรารถนาอันเป็นเนื้อแท้ของสัญชาตญาณถูกห้ามไว้ ความปรารถนาตามสัญชาตญาณนี้พยายามต่อสู้เพื่อที่จะระบายออกจนเกิดทำให้รู้สึกว่าการปาดเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนของลึกลับจิตใจแต่ไม่สามารถทำได้โดยตรงเพราะถูกกักกั้นเหนี่ยวรั้งจากสภาพของอารยธรรมจิตใต้สำนึกอันเก็บกดทั้งความฝัน ซึ่งนำมาระบายออกทางอ้อม นอกจากนี้ศิลปินในลัทธินี้ยังมีความคิดในเรื่องราวของการมองความจริงอันพิสดาร ศิลปินมองเห็นว่าโลกความเป็นจริงที่เห็นอยู่เป็นภาพมายาทั้งหมด แต่ในความฝันนั้นคือเรื่องจริง นี่เป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะแบบหนึ่ง ที่มีความคิดฟ้องตามทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ งานลัทธินี้เหนือจริงมีความสำคัญอยู่ที่ การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝันและอารมณ์จินตนาการ ค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัย หลักการของลัทธินี้เหนือจริงคือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ซึ่งความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์ โดยเชื่อว่าความฝันมีความหมาย เพราะเป็นการแสดงออกของความปรารถนาอย่างแท้จริงที่ฝังอยู่ภายใต้จิตไร้สำนึก

ในคำอธิบายร่วมกัน (Manifestation) ของลิตธิเซอร์เรียลลิสม์ มีตอนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการกล่าวว่า จินตนาการเป็นส่วนประกอบอันสำคัญในการแสดงออกและจินตนาการนี้คือจิตไร้สำนึก (Subconscious) นั่นเอง จิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งช่วยนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกทุกวันนี้ขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงเท่านั้น (Phenomenon of Interference) ความในคำอธิบายร่วมกันนี้ตรงกับความเห็นของฟรอยด์พอดี ฟรอยด์กล่าวว่า ความฝันคือการแสดงออกในยามที่เราไม่ได้สติเต็มที่ เพราะยังหลับอยู่ นักจิตวิทยาใช้ความฝันเป็นเครื่องสืบสาวหาต้นตอแห่งความวิตกกังวล ความกลัว และใช้เป็นเครื่องมือวิเคราะห์หาอดีต แต่ศิลปินใช้ความฝันเป็นแรงจูงใจ

จากคำนิยามในความหมายของคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ ที่หลากหลายความหมายดังกล่าวข้างต้นมานั้น ทำให้ยากแก่การสรุปความหมายที่สมบูรณ์ที่สุดได้ แต่จากคำแถลงการณ์ในใบประกาศของ

เบรอตงฉบับแรกได้รับการยอมรับจากจิตรกรและพวกกวีเป็นอย่างมาก คำอธิบายคือแนวทางแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยรวมเอา 2 สภาวะของสิ่งที่มีลักษณะขัดแย้งกันรวมเข้าไว้ด้วยกัน ระหว่างความจริงและความฝันให้กลายเป็นความจริงอันสูงสุด จากวารสารที่ชื่อ Surrealisme ที่นำเสนอออกมาโดยกลุ่มได้ชี้แนะแนวความคิด ความเชื่อและข่าวสารกิจกรรมของกลุ่มอย่างต่อเนื่อง มาหลายฉบับ จากนิยามในความหมายที่หลากหลายจึงพอประมวลความหมายของคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ได้ดังต่อไปนี้

1. การรวมความไม่เท่ากัน สิ่งที่ขัดแย้งกันรวมเข้าไว้ด้วยกันเพื่อปัญหาเรื่องของชีวิตที่จะเกิดขึ้นในอนาคต กลายเป็นความฝันและความเป็นจริง เป็นการบรรลุถึงสิ่งสูงสุดเหนือความเป็นจริง
2. คำนามของเซอร์เรียลลิสม์ หมายถึง เพศชาย เป็นการแสดงออกอย่างอัตโนมัติของจิตที่บริสุทธิ์ ปราศจากการควบคุมของกฎเกณฑ์ ไม่ต้องมีเหตุผล ไม่ยึดติดสิ่งใด ปล่อยไปตามเสรีตามสภาวะไม่เกี่ยวข้องกับหลักสุนทรียศาสตร์
3. เซอร์เรียลลิสม์ให้ความสำคัญในเรื่องรูปแบบที่เป็นปกติวิสัยแล้วพยายามเข้าไปแทรกแซงเป็นกลไกเครื่องจักร ที่เข้าไปทำลายต้นแบบที่มีอยู่แล้วนั้น ให้เกิดแม่แบบที่มีอยู่แล้วนั้น ให้เกิดแม่แบบใหม่ให้ผิดแปลกไปจากเดิม
4. เซอร์เรียลลิสม์เป็นแนวทางที่พยายามเปลี่ยนแปลงแสวงหาโลกใหม่ตามมโนทัศน์ส่วนตัว เพื่อตอบสนองทางด้านจิต
5. การแสวงหาอุบัติการณ์ เพื่อคาดหวังจากความบังเอิญ
6. จินตนาการอย่างไร้ขอบเขต นำเราไปถึง ณ ที่แห่งนั้น
7. ความดี ความงาม การทรงคุณค่า และความจริงมีพร้อมอยู่แล้วในสิ่งนั้น
8. เป็นเขตแดนระหว่างโลกภายนอกที่เกิดจากผัสสะจากการสัมผัส และเขตแดนของโลกภายในที่เกิดจากจิตมาบรรจบพบกัน เป็นต้น

จากการสรุปนิยามในความหมายของกลุ่มลัทธิเหนือจริงดังกล่าวมานั้น มีสาเหตุปัจจัยจากอิทธิพลและแนวคิดจากกลุ่ม ที่รวมเอาไว้จากหลายสิ่งหลายอย่าง เช่น ความเชื่อในปรัชญา การเล่นแร่แปรธาตุที่เป็นศาสตร์เร้นลับ นักคิดปรัชญาสาขาจิตวิทยาสมัยใหม่คือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ และกลุ่มพวกกวี นักเขียนนวนิยาย ที่เสนอแนวต่อต้านคำสอนในศาสนาและเรื่องผจญภัย ตื่นเต้น แปลกประหลาด เสริมสร้างจินตนาการของศตวรรษที่ 18 ของฝรั่งเศส และศตวรรษที่ 19 ของเยอรมัน เป็นต้น

2. รูปแบบของผลงานศิลปะลัทธิเหนือจริง

ลัทธิเหนือจริงได้รับการพัฒนาด้านกลวิธีต่างๆ มาตั้งแต่ยุคคดา และการคิดค้นคว้าเพื่อหารูปแบบใหม่ตามอิสระแห่งตน ซึ่งความสำคัญไม่ได้อยู่ที่เป้าหมายการสร้างผลงาน แต่จะเน้นไปที่การใช้เครื่องมือที่สำรวจสิ่งซ่อนเร้นของจิตที่มีอยู่ภายในตัวของมนุษย์ดังเช่น การเดินละเมอขณะหลับอยู่ การสร้างความฝันขณะล้มตาคืน การเพ้อ ความเมา การถูกสะกดจิตและการเขียนแบบอัตโนมัติ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวรับใช้กระตุ้นจิตภาพของจิตไร้สำนึก การขาดการควบคุมของสภาวะจิต เพื่อนำเข้าสู่ความสำนึก แล้วแปรผันความฝันหรือจินตนาการเหล่านั้นให้มีเหตุและผลของความจริง ภาพที่เกิดขึ้นจากจิตไร้สำนึกจะเต็มไปด้วยความสับสน พร่ามัว นำอัศจรรย์ แปลกประหลาด ปราศจากทั้งเหตุและผล สิ่งเหล่านี้มีค่าในการแสดงออกด้านทัศนศิลป์ของกลุ่ม

จิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์มี 2 แนวทาง แนวทางแรกเรียกว่าเซอร์เรียลลิสม์สมบูรณ์ (Absolute Surrealism) ได้แก่งานของมีโร อองเดร มัสซง และมัตตา การสร้างงานแนวทางนี้เป็นแบบอัตโนมัติ (Automatism) เกิดจากการบงการของความคิดโดยปราศจากการควบคุมของจิตใจงานที่ออกมาจึงใกล้เคียงไปในทางนามธรรม อีกทางหนึ่งเรียกว่า เซอร์เรียลลิสม์ธรรมชาติ (Naturalistic Surrealism) แนวทางนี้ให้ความสำคัญกับจิตใต้สำนึกและความฝันได้แก่งานของ ดาลี ดองกิ มาก ริตต์ และปอล เคลโวซ์ ผลงานมีความพิถีพิถันในรายละเอียดมาก ภาพทิวทัศน์ วัตถุสิ่งของ ซึ่งทั้งหมดนำออกมาจากบริบทของธรรมชาติ ได้ถูกทำให้บิดเบือนไป และนำมารวมกันในแบบที่แปลกประหลาด เหมือนอยู่ในความฝัน ในบทความ Artistic Genesis and Perpetive of Surrealism เบรอตงได้เน้นสอง แนวทางสำคัญที่เปิดสู่จิตรกรลัทธิเหนือจริง บริทท์ อธิบายไว้ว่า

แนวทางแรกก็คือ ท่างานศิลปะโดยจับปล้นทันที (Outo - matism) โดยไม่ต้องวางแผนใดตรง และแนวทางที่สองคือความคิดที่มั่นคงเกี่ยวกับความฝันที่เป็นภาพหลอกลตา สิ่งนี้ช่วยเป็นการจัดประเภทของจิตรกรรมได้อย่างกว้างขวาง ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์งานแต่ละคนและแม้แต่ผลงานจิตรกรรมของแต่ละคนต่างก็ยึดมั่นในแนวทางที่ 1 หรือแนวทางที่ 2 อย่างไม่ต้องสงสัย (Britt, 1989 p.277)

รูปแบบเนื้อหาของผลงานในศิลปะลัทธิเหนือจริงเป็นแบบแสดงความคิดกลับ มหัศจรรย์ (Fantasy) รูปแบบของศิลปะที่แสดงความคิดกลับมหัศจรรย์ ก็นับว่าเป็นผลสืบทอดมาจากจิตใต้สำนึกของมนุษย์ ด้วยเป็นผลของจินตนาการที่เหมือนโลกของความฝัน เป็นเหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ หรือวัตถุที่ต่างไปจากสภาพจริงของโลกภายนอกที่มองเห็นได้เป็นภาพในฝัน ภาพหลอนหรือภาพแห่งความหวังในสังคมประหลาด ๆ โดยหลักการที่สำคัญจิตรกรกลุ่มนี้มีความสนใจในพื้นฐานของจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ด้วยการพยายามเน้นให้

เห็นถึงอำนาจแห่งความฝัน และความรู้สึกที่เกิดขึ้นอย่างปัจจุบันทันด่วนและนำไปสู่การร่วมกันของจิตใต้ภาวะสำนึก (Subconscious mind) ปราศจากความสัมพันธ์กับความเป็นจริงภายนอก หรือความมีเหตุผล จึงเป็นเรื่องความคิดฝันที่ประหลาด มหัศจรรย์

แม้ว่าจิตรกรศิลปะลัทธิเหนือจริงจะยึดมั่นอยู่ในหลักการแนวทางการคิดเดียวกัน แต่เรื่องการนำเสนอการแสดงออกของรูปแบบทางด้านศิลปะก็มีแนวทางแตกต่างกันออกไป ตามวิถีชีวิตและประสบการณ์ของแต่ละคน บางคนใช้รูปวัตถุจากต้นแบบที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ทั้งสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต บางคนใช้แบบรูปจากสิ่งประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากมนุษย์ ทั้งนี้ต้องเป็นสิ่งธรรมดาสามัญทั่วไปหรือสิ่งที่ไม่คุณค่าที่ผู้คนสามารถรับรู้และสื่อความเข้าใจกันได้ง่าย โดยนำมาเป็นแบบแล้วดัดแปลงแต่งเติม ลดตัดทอนหรือสลับตำแหน่งและสถานที่ให้ดูแปลกไปจากเดิม

การจำแนกศิลปินในกลุ่มลัทธิเหนือจริงนั้น สามารถแบ่งตามลักษณะการสร้างผลงานที่มีรูปแบบเด่นชัด กล่าวคือ กลุ่มที่ 1 นำเสนอรูปแบบที่แสดงอารมณ์ ประสบการณ์ชีวิต บุคลิกภาพ และทักษะของการทำงาน โดยอาศัยสิ่งที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ ตามปกติวิสัยทั่วไป สร้างเป็นแบบความจริงและความฝัน เป็นแบบส่วนตัวรวมกับโลกภายนอก กลุ่มที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงที่ค้นพบใหม่ตามแนวคิดจินตนาการของแต่ละคนให้มีชีวิตด้วยรูปแบบใหม่ โดยใช้หลักการทางด้านศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ขนาด และพื้นผิวเป็นต้น ซึ่งรูปแบบของศิลปะกลุ่มลัทธิเหนือจริง แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. กลุ่มเวริสติก เซอร์เรียลลิสม์ (Veristic Surrealism) เป็นลักษณะรูปแบบที่สำคัญของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์สากลและยังคงดำรงความสำคัญเป็นที่นิยมกันตลอดมา จนทุกวันนี้เป็นกลุ่มที่มีแนวทางการแสดงออกสื่อให้เห็นอารมณ์บุคลิกภาพและความเชี่ยวชาญในฝีมือ โครงเรื่องยังคงหยิบยืมวิธีการเหมือนจริงตามธรรมชาติ แล้วนำมาขยายผลผสมผสานกับเรื่องฝันดังตัวอย่างเช่น นำความงดงามของภูมิประเทศบวกเข้ากับเรื่องราวที่ลึกลับของสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกสร้างรูปร่างเต็มไปด้วยอารมณ์จินตนาการของความฝัน พวกเขาเองโลกแห่งความจริงในสายตาว่าเป็นภาพมายาทั้งหมด มีพลังของสัญชาตญาณที่ไร้การบังคับ ดังนั้นพวกศิลปินจึงรวมพลังของการแสดงออกมาให้มีแนวทางการมองเห็นโลกในแง่ร้ายของจิตใจ

2. กลุ่มแอ็บโซลูท เซอร์เรียลลิสม์ (Absolute Surrealism) เป็นแนวทางใหม่ ซึ่งแตกแยกไปจากกลุ่มเวริสติก เซอร์เรียลลิสม์ในด้านรูปแบบการแสดงออก คือ มีรากฐานมาจากการค้นคว้าและค้นพบของรูปแบบบางอย่างของศิลปินร่วมสมัย ดังเช่น พวกคิวบิสม์และการวาดภาพของกลุ่มนามธรรม ชื่อพวกแอ็บโซลูท เซอร์เรียลลิสม์นำมาใช้ ทั้ง 2 กลุ่มมีพื้นฐานจากความฝัน จากจิตไร้สำนึกเช่นเดียวกัน แตกต่างเพียงแต่ด้านรูปแบบ กรรมวิธี และการแสดงออกเท่านั้น

จากลักษณะรูปแบบการแสดงออกของกลุ่มลัทธิเหนือจริงดังกล่าวมานั้นเป็นการยึดหลักในการใช้รูปแบบดังต่อไปนี้

- รูปแบบเหมือนจริง ตามที่มีและเป็นอยู่ในธรรมชาติและในโลก ที่สามารถสื่อความหมายเข้าใจกันได้ง่าย
- รูปแบบที่ลด ตัดทอน หรือเพิ่มเติม สลับตำแหน่งให้ดูแปลก ผิดไปจากปกติ
- รูปแบบที่เกิดขึ้นจากความคิดและจินตนาการ เป็นการสร้างรูปแบบใหม่ ต้นแบบใหม่ โดยใช้ส่วนประกอบทางด้านศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง เป็นต้น

3. เนื้อหาในผลงานศิลปะของลัทธิเหนือจริง

ความหมายของเนื้อหา คือสิ่งที่แสดงออกในผลงานศิลปะ ความหมาย สาระ แก่น ความสำคัญที่ศิลปินได้แสดงออกโดยการผ่านขั้นตอนวิธีการ กระบวนการจนเกิดการประกอบประสานสัมพันธ์ของสื่อวัสดุเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง หรือสื่อสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อสื่อความเข้าใจของการแสดงออกอันนำไปสู่แนวเรื่องหรือเรื่องราวซึ่ง พีระพงษ์ กุลพิศาล (2546, น. 46) กล่าวถึงความหมายของคำว่าเนื้อหาไว้ว่า “เนื้อหาหมายถึงอารมณ์ (Mood) หรือประสบการณ์ของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปกรรมจะเรียกว่า นัยสำคัญ (Significant) ของรูปทรงทางศิลปะก็ได้”

เนื้อหาผลงานของกลุ่มลัทธิเหนือจริงนั้นประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวกับการค้นหาตัวตนที่แท้จริงตามจุดมุ่งหมายของแนวความเชื่อของกลุ่ม เนื้อหาภายในเป็นโลกส่วนตัวของศิลปินด้วยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยการใช้สัญลักษณ์ รูปร่าง รูปทรงของสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือจากวัตถุสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างเป็นสื่อ แต่ในความหมายหรือสาระจริง ๆ นั้น ไม่อาจเป็นจริงตามอย่างที่ปรากฏ ด้วยมีปัจจัยหลายสิ่งหลายอย่างที่เป็นมูลเหตุให้พวกเขาเหล่านั้น ได้ทำเช่นนั้นหรือทำไปโดยไม่มีคำอธิบายและไม่มีเหตุผล ซึ่งการถ่ายทอดผลงานของพวกกลุ่มลัทธิเหนือจริงมุ่งหมายที่จะกลับกันกับคุณค่าทางการวิจารณ์ที่เคยมีมา เพราะว่าพวกลัทธินี้พยายามจะถ่ายทอดวัตถุที่มองเห็นตามความจริงอย่างที่ตาเห็น และจะไม่สร้างงานให้สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ทางศิลปะที่มีมาแต่เดิม และก็ไม่ดำเนินกฎเกณฑ์หรือวิธีการเก่าๆด้วย ผลงานของพวกนี้เปรียบเสมือนสื่อ ที่ทั้งผู้ดูและศิลปินจะใช้ร่วมกันเพื่อนำไปสู่ศูนย์กลางของโลกแห่งศิลปะอย่างแท้จริง โลกที่วัตถุและความคิดได้พบกัน ผลงานเป็นเครื่องหมายของส่วนย่อยและส่วนรวมร่วมกัน

โดยรวมแล้วเนื้อหาเรื่องราวในการแสดงออกของกลุ่มลัทธิเหนือจริงเกิดจากจิตรกรในลัทธิเหนือจริงที่ ได้แสดงความฝันของเขาออกมาให้เห็นถึงความเหลวไหลของมนุษย์และโลก ผลงานบางภาพแสดงทัศนียภาพอันน่าประหลาด เพราะนำสิ่งที่เข้ากันไม่ได้นำมาวางเข้าด้วยกัน บางภาพแสดงถึงเครื่องจักรที่ดูพิลึก หรือร่างกายของคนที่มีภายในเป็นเครื่องจักรกล ภาพเหล่านี้

ล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นถึงการรวมตัวกันเข้าอย่างกลมกลืน มีการค้นหารูปแบบของความนึกฝันที่ปราศจากรูปแน่นอนในความจริง และสิ่งที่ประหลาด สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่มาปรับใช้สร้างสรรค์โลกแห่งความฝัน พวกเขาได้สร้างสรรค์สิ่งทั้งหลายขึ้นจากสิ่งที่เราไม่เคยรู้เคยเห็นมาก่อน การที่เป็นเช่นนี้ เพราะว่าสรรพสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจากความเหลวไหล ความน่าประหลาดอัศจรรย์ของความฝัน ของจิตไร้สำนึก นำมารวมอย่างไม่ลงรอยกัน เป็นความรู้สึกใหม่ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นมา เป็นการกระตุ้นเร้าอารมณ์อย่างมีศิลปะลักษณะของศิลปะลัทธิเหนือจริงทางด้านรูปแบบและเนื้อหาที่ย่อมแตกต่างกันไปตามความต้องการของศิลปินในการที่จะเลือกการแสดงออกให้เด่นไปในแนวใด ความมุ่งหมายของ ศิลปะลัทธิเหนือจริงนี้เป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีได้เป็นไปเพียงเฉพาะทางด้านทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงด้านวรรณกรรมอีกด้วย

สรุปโดยรวมนว่าศิลปินในกลุ่มลัทธิเหนือจริงนิยมสร้างสรรค์ผลงานมีการแสดงออกโดยดัดแปลงรูปแบบ เรื่องราว เทคนิค วิธีการ ให้เป็นไปเป็นไปตามความต้องการของตนเอง ไม่พะวงถึงระเบียบ กฎเกณฑ์ เหตุผล และใช้การสื่อความหมายโดยใช้ความรู้สึก อารมณ์ภายในจิตใจของศิลปินเป็นปัจจัยหลัก

4. กลวิธีการสร้างงานศิลปะของลัทธิเหนือจริง

กลวิธีการสร้างสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของกลุ่มลัทธิเหนือจริงมีมากมายหลายแบบ บางกลวิธีก็ได้รับความนิยมจากสมาชิกในกลุ่ม นำไปสร้างสรรค์ผลงานกันอย่างแพร่หลาย บางกลวิธีก็ถือเป็นลักษณะพิเศษตามความชำนาญเฉพาะตน ทั้งนี้เพราะศิลปินเป็นผู้แสวงหาต้นแบบตามความนึกฝัน ตามจินตนาการของแต่ละคน เพื่อหลุดพ้นเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ต่างๆ และการค้นพบสิ่งใหม่ๆ ที่ยังไม่ปรากฏ ซึ่งพอจำแนกกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะลัทธิเหนือจริงได้ดังนี้

4.1 ภาพปะติด แอร์นส์ทเป็นศิลปินคนแรกที่ทำเทคนิคการตัดต่อภาพ ของกลุ่มดาดาพัฒนาเพื่อให้ตรงกับเป้าหมายของกลุ่มลัทธิเหนือจริง ในปี ค.ศ. 1920 เขาเสนอผลงานคอลลาจที่ทำความตื่นตะลึงให้แก่เบรอตงและกวีลัทธิเหนือจริงรุ่นแรกเป็นอันมาก เนื่องจากเห็นว่าสอดคล้องกับการเขียนแบบอัตโนมัติ ภาพปะติดของแอร์นส์ทให้อิทธิพลเด่นชัดต่อกวี และศิลปินในกลุ่มอีกหลายคน

4.2 การเสนอภาพอัตโนมัติ (l'automatisme pictural) เบรอตงให้ความสำคัญต่อการแสดงออกอย่างเป็นอิสระและนับพลังของจิตไร้สำนึกมาก เพราะเท่ากับเป็นการนำเสนอตัวตนแบบภายใน หรือตัวตนภายในที่แท้จริงของศิลปิน การแสวงหาความรู้เกี่ยวกับตัวเองด้วยการวาดแบบอัตโนมัตินี้นิยมทำกันมากในหมู่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ นักวิจารณ์ศิลปะเช่น J. Pierre ได้แบ่งประเภทของผลงานจิตรกรรมอัตโนมัติออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1) อัตโนมัตเป็นจังหวะ (l'automatisme rythmique) หมายถึง การแสดงการทำงานของจิตไร้สำนึกอย่างฉับพลันและเป็นอิสระอย่างบังเอิญ โดยที่ศิลปินมีบทบาทสร้างสรรค์ไม่มากนัก ได้แก่ผลงานของ มิโร มัสซง และแอร์นส์ท

2) อัตโนมัตสมบูรณ์ (l'automatisme absolu) แสดงถึงความเป็นอัตโนมัตของจิตอย่างสมบูรณ์ที่สุด ได้แก่ จิตรกรรมของโดมิงเกซ พาเลน และมัดตา

3) อัตโนมัตจากแรงคลาใจหรืออัตโนมัตแบบสัญลักษณ์ (l'automatisme sensorial ou l'automatisme Symbolique) หมายถึง การวาดภาพตามคำสั่งของเสียงภายในที่เร้นลับ และมีลักษณะของการพยากรณ์ล่วงหน้า เช่นผลงานของเบรานอร์

4.3. จิตรกรรมกึ่งฝันแบบอัตโนมัต จากผลงานจิตรกรรมของตองกี ที่เขาจะปฏิเสธที่จะถ่ายทอดธรรมชาติหรือโลกภายนอก แต่ต้องการเสนอความฝัน และโลกภายนอกของเขาอย่างและอิสระฉับพลัน เขาจะไม่คิดล่วงหน้าเลยว่าจะวาดอะไร อย่างไร จะปล่อยให้เส้นสายและสีสันแสดงรูปทรงขึ้นมาเอง

4.4. วิธีการเชิงจิตตาพาธ-วิพากษ์ของดาลี ดาลีให้คำนิยามในการทำงานของเขาว่าเป็นวิธีการอันฉับพลัน ที่ทำให้ได้มาเพื่อความรู้ที่ไม่ยึดติดอยู่กับเหตุผล ด้วยการตีความวิเคราะห์วิจารณ์ อาการเพ้อที่แสดงออกมาในรูปของการเห็นอย่างผิดเป็นระบบ ศิลปินควรทำหรือคิดเสมือนหนึ่งกำลังป่วยทางจิต จนสามารถเห็นความเป็นจริง หรือวัตถุได้ 2 แบบหรือ 2 นัยแล้วนำเสนอภาพลวงตาเหล่านี้ให้เป็นที่ติดตาตรึงใจด้วยเทคนิคตบตาพรางตา (Trompe l'oeil) ให้ดีที่สุดในภาพจิตรกรรมคือผลจากการถ่ายภาพความไร้เหตุผลที่เป็นรูปธรรม และภาพโลกที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการของศิลปิน ให้เป็นสีสันด้วยมือ

4.5. วิธีการนำเสนอวัตถุ พวกเซอร์เรียลลิสม์เห็นว่าการเปลี่ยนบริบทและเปลี่ยนแปลงบทบาทของวัตถุสามารถทำให้เกิดภาพใหม่ที่มีความงามแบบเหนือจริง หรือทำให้เกิดความจริงที่ใหม่ เมื่อย้ายที่ทุกสิ่งไปตามความต้องการได้ ความเจริญขั้นสูงสุดก็จะปรากฏขึ้นเอง วิธีการนำเสนอในภาพจิตรกรรมของดาลีด้วยวิธีการเชิงจิตตาพาธ-วิพากษ์ ดาลีถือว่าวัตถุเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงความจริง เพื่อให้สอดคล้องกับแรงปรารถนาและความคิดชั่วๆของเขา เนื่องจากเขารู้สึกหิวตลอดเวลา จึงมักจะมองวัตถุหรือเปลี่ยนวัตถุให้มีลักษณะที่กินได้ ส่วนวิธีการเสนอวัตถุในภาพจิตรกรรมของมากริตต์ มากริตต์ต้องการกระตุ้นให้ผู้ดูถูกคิด และหันมามองความเป็นจริงด้วยสายตาแบบใหม่ ต้องการเสนอคุณค่าที่แท้จริงของวัตถุที่แฝงอยู่ภายใต้สิ่งที่มีมองเห็นด้วยตาเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์อันเร้นลับที่วัตถุมิต่อกันและต่อจิตไร้สำนึก หรือแรงปรารถนาของศิลปิน มากริตต์ดูจะยังเห็นความสำคัญของวัตถุซึ่งทวีพลังอำนาจมากขึ้นทุกที โดยเสนอภาพวัตถุที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติผิดสัดส่วนจากที่เป็นจริง

4.6. การแปรสภาพ (la metamorphose) เช่นเดียวกับกวีจิตรกรเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้กลวิธีการแปรสารหรือแปรสภาพ เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตไร้สำนึกจินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อให้เกิดภาพที่แปลกใหม่ อันทำให้ผู้ดู ผู้ชมเกิดความประหลาดใจถึงแม้มีจิตที่เป็นอิสระ หลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล โลกทัศน์และชีวทัศน์แบบเดิมที่จำเจซ้ำซาก บรรลุถึงความจริงสูงสุดได้ ในด้านของการแปรสภาพมนุษย์นั้น เพื่อให้มีลักษณะเปลี่ยนแปลงจากที่เป็นจริง เพื่อจะได้มีลักษณะที่จริงขึ้นตามโลกทัศน์ของจิตรกรเซอร์เรียลลิสม์ อาทิ เช่นการแปรสภาพมนุษย์ (โดยเฉพาะผู้หญิง) ให้เชื่อมโยงกับธรรมชาติ การแปรสภาพผู้หญิงให้มีลักษณะน่ากลัวและการแปรสภาพผู้หญิงเป็นวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น

การนำรูปแบบผู้หญิงมาใช้ในผลงานของกลุ่มลัทธิเหนือจริงนั้น อันดับแรกได้รับอิทธิพลมาจากตำนานต่าง ๆ เช่น ตำนานนางสฟิงซ์ที่เชื่อมโยงกับเรื่องโอดิปัส นางสฟิงซ์มีหน้าตาที่น่ากลัว นำความตายมาสู่ผู้ชาย ตำนานมิโนตอร์กับเขาวงกตและตำนานกราดิวา อันดับต่อมาจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ที่อธิบายถึงแรงขับปรารถนาทางเพศที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึก จุดประสงค์หลักในการนำรูปผู้หญิงมาแปรสภาพด้วยการเปรียบเทียบในรูปลักษณะต่าง ๆ นั้น เพื่อกระตุ้นสภาวะจิตของผู้ดูให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์มากที่สุด เช่น ตกตะลึง ชะงักงัน มึนงงสับสน อาจจะเพียงชั่วขณะก็ตาม โดยรวมเอาความจริง 2 อย่างที่ต่างกันโดยบังเอิญ หรือแบบอัตโนมัติที่เป็นผลมาจากจิตไร้สำนึก และสืบเนื่องมาจากการต่อต้านศาสนาและวัฒนธรรมของชนชั้นทางสังคมที่มีแนวความคิดมาจากคาดา ซึ่งในการแปรสภาพรูปผู้หญิงที่ปรากฏในผลงานของกลุ่มลัทธิเหนือจริงพบได้ดังนี้

1. การแปรสภาพมนุษย์ (โดยเฉพาะผู้หญิง) ให้เชื่อมโยงกับธรรมชาติ ในภาพชื่อ Metamorphose มัสซงเสนอภาพสพหุหญิงชายคู่หนึ่งกำลังกลายสภาพเป็นพืชและสัตว์ ร่างผู้หญิงมีศีรษะเป็นใบไม้ ขาเป็นกิ่งไม้ ลำตัวท่อนบนกลายเป็นงูตรงบริเวณเชิงกรานเป็นดอกไม้ ส่วนผู้ชายลำตัวมีลักษณะที่พร้อมจะรวมร่างเป็นหนึ่งเดียวกับผู้หญิงที่อยู่เคียงกันได้ ตรงส่วนล่างขาของภาพมีตุ๊กแตนตำข้าว 2 ตัว กำลังต่อสู้กัน ดาลีเสนอภาพผู้หญิงที่มีศีรษะเป็นดอกไม้ดังในภาพชื่อ Femmes aux tetes de fleurs cherchant la peau d'un piane a queus sur la plage (แม่หัวช่อมาลีแสวงหาหนังเปียบโนอยู่ที่ชายหาด) และในปีเดียวกันได้วาดภาพที่มีชื่อเสียง ชื่อ La Metamorphose de Narcisse (นาร์ซิสซัสแปรสภาพ) ด้วยวิธีการเชิงจิตตาพาธ-วิพากษ์ เพื่อเสนอแก่นเรื่องของชายที่หลงรักตัวเองเฝ้าจ้องมองเงาในน้ำจนตายไป เกิดใหม่เป็นดอกไม้ สำหรับคาลีผู้ชอบเชื่อมโยงตำนานกับเรื่องราวของตนเอง ดอกนาร์ซิสซัสที่เกิดใหม่คือกาลีผู้หญิงที่เป็นคู่แท้ ผู้ทำให้ชีวิตของเขามีเอกภาพที่สมบูรณ์ ภาพชื่อ Apple de la nuit (เสน่ห์ราตรี) ของเดลโวซ์ แสดงให้เห็นหญิงเปลือย 3 คนมีผมเป็นเถาใบไม้เป็นพุ่มดอกยาวจรดพื้น ท่ามกลางทิวทัศน์ที่แห้งแล้ง มีกะโหลกและกระดูกตกกระจัดกระจายอยู่บนพื้น ต้นไม้ต้นหนึ่งมีไอพุ่งขึ้นมากกึ่งก้าน ซึ่งมีผู้ตีความว่าเป็น

สัญลักษณ์ของการเกิดใหม่และในปีเดียวกันจิตรกรลัทธิเหนือจริงชาวเบลเยียมผู้นี้ได้วาดภาพชื่อ *La naissance du jour* (ทิวากำเนิด) เสนอภาพหญิงสาวเปลือย 4 คน ท่อนล่างเป็นต้นไม้ที่มีรากหยั่งลึก ลงไปในดิน โลกของเดลโวซ์ มีลักษณะกึ่งฝันกึ่งจริง และมีทั้งความงามและความน่ากลัว โลกของ มากริตต์ก่อให้เกิดความกังวล ความน่ากลัว ไม่แพ้โลกของเดลโวซ์ภาพชื่อ *Decouverte* แสดงให้เห็นถึงหญิงสาวที่แปรสภาพเป็นต้นไม้ ส่วนในภาพชื่อ *La Chant de la violette* (บทกล่าวนาของดอกไม้ไวโอเล็ต) แสดงภาพชาย 2 คนใส่หมวก ใบหน้า มือ และเครื่องแต่งตัวมีลักษณะเดียวกับก้อนหินที่อยู่ในมือและเรียงรายอยู่ที่พื้น

2. การแปรสภาพผู้หญิงให้มีลักษณะน่ากลัว หญิงสาวในอุดมคติ จิตรกรลัทธิเหนือจริง กลับมองผู้หญิงในแง่ร้าย เช่นในภาพ *La Danse* (การเต้นรำ) ปिकासโซวาดภาพผู้หญิง ซึ่งเป็นสาเหตุ การตายของเพื่อนของเขาให้มีลักษณะชั่วร้ายทางอารมณ์และแฝงซึ่งความโหดร้าย โดยวาดหน้าตา ให้เหมือนกับหน้ากาก เบลเมอร์เสนอภาพผู้หญิงที่มีรูปร่างแขนขาผิดปกติ แฝงนัยประหวัดทางเพศ ที่รุนแรง เช่นในภาพชื่อ *Cephalopode irise* (หอยสายรุ้ง) ภาพที่แรงที่สุด **Le Viol** (การข่มขืน) ของ มากริตต์ ซึ่งรวมถึงหน้าและร่างเปลือยของผู้หญิงเข้าไว้ด้วยกัน หน้าอกแทนที่ตา สะดือแทนจมูก และอวัยวะเพศแทนที่ปาก ระหว่างที่เกิดสงครามกลางเมืองสเปนและช่วงที่บรรยากาศทางการเมือง ดึงเครียดก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง ศิลปินลัทธิเหนือจริงแสดงความดึงเครียดและความกดดันจากจิตใต้สำนึกออกมา โดยใช้ผู้หญิงเป็นสื่อ ดาลีในภาพ *Construction molle avec haricots bouillis : Premonition de la guerre cieile* (จัดทรงถั่วแขกต้มเปื่อย : สัจธรรมเห็นสงครามกลางเมือง) เสนอภาพผู้หญิงที่มีหน้าตาที่บ่งบอกถึงความเจ็บปวดทุกข์ทรมานอย่างแสนสาหัส ในภาพ *L'invention des monsters* (ประดิษฐ์รูปสัตว์ประหลาด) มีรูปผู้หญิงหน้าตาทำทางน่ากลัว ปรากฏตัวท่ามกลางทิวทัศน์ที่แปลกและรูปร่างสัตว์ประหลาด

3. การแปรสภาพผู้หญิงเป็นวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น จิตรกรลัทธิเหนือจริง หลายคนชอบวาดรูปผู้หญิงที่ยังดูเป็นคน เช่น ภาพผู้หญิงตามตัวมีลิ้นชัก เช่น ในภาพชื่อ *Giraffes en flames* (ยีราฟเพลิง) โดเม็งเกซเสนอภาพผู้หญิงตามตัวประดับด้วยวัตถุที่มีนัยประหวัดทางเพศ เช่น กระจปองสี่เหลี่ยมและที่เปิดกระจปอง รูปกุญแจดังภาพชื่อ *Los Porrone* แอร์นสท์ และเบรานอร์เสนอภาพผู้หญิงที่มีลักษณะเหมือนหุ่นยนต์ เช่นในภาพชื่อ *Femme, Vieillard er Fleur* (นารี พุดมา มาลี) และ *Hommage a Penrose* (มนตร์มืด) มากริตต์เสนอผู้หญิงยื่นหันหลังให้ทะเล ท่อนบนเป็นรูปปั้น และมีสีฟ้าแบบทะเลและท้องฟ้า บางครั้งศิลปินก็ทำให้ภาพคนของเขามีลักษณะคล้ายหุ่นยนต์ด้วยการเอาผ้าคลุมศีรษะ เช่นในภาพชื่อ *L'Hisroire centrale* (ประวัติศาสตร์ล่อนแก่น) หรือในภาพของเฟรดดีจิตรกรจากเคนมาร์คชื่อ *Mes Deux Soeurs* (พี่น้องสองสาว) การแปรสภาพผู้หญิงให้เป็นหุ่นมีปรากฏในจิตรกรรมลัทธิเหนือจริงมากเช่นกันปีกัสโซและมัดตาเสนอภาพผู้หญิงเหมือน

รูปสลักหรือรูปปั้น เช่นใน Figures au bord de la mer (รูปทรงริมทะเล) Baigneuse jouant au bellon (สาวเล่นน้ำโยนบอล) และ Bers Alisma (ลู่อลิสม่า) มากริตต์ในภาพชื่อ Le double secret (ทวิรหัส) แสดงให้เห็นใบหน้าหุ่นที่ถือออกเห็นด้านข้างเป็นแกนไม้ บางครั้งจิตรกรลัทธิเหนือจริงก็ชอบเสนอภาพวัตถุให้มีนัยที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงตัวอย่าง จิตรกรหญิงจากเชคโกสโลวาเกีย วาดภาพเสื้อผ้าแทนตัวผู้หญิง เช่นในภาพชื่อ La Somnambule (ละเมอ) และ La Domeuse สแวนเบิร์ก จิตรกรสวีเดนที่ส่งผลงานมาร่วมแสดงกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่ปารีส ก็เสนอภาพวัตถุที่มีลักษณะเป็นรูปผู้หญิงไว้เป็นจำนวนมาก เช่นในภาพที่ La Coeur de l'intangible (หัวใจที่สุดจะเกินเอื้อม) ในภาพชื่อ Peg – top (หัวหมุด) ของเบลเมอร์เสนอภาพวัตถุหลากหลายแบบสถาปัตยกรรมโมเดิร์น สไคล์หรืออาร์ตนูโว ซึ่งมีลักษณะคล้ายอกและมือผู้หญิง

ศิลปินด้านจิตรกรรมคนสำคัญที่เชื่อมั่นในความคิดและแนวทางการปฏิบัตินี้ อาทิเช่น ฮวน มิโร (Joan Miro) ชาวสเปน มาร์ค ชากาลล์ (Marc Chagall) ชาวรัสเซีย จอร์โจ เด เซอริโก (Giorgio de Chirico) ชาวอิตาลีเชื้อสายกรีก แมกซ์ แอร์นส์ท (Max Ernst) ชาวเยอรมัน ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ชาวสเปน เรอเน มากริตต์ (Rene Magritte) ชาวเบลเยียม อังเดร มัสซง (Andre Masson) ชาวฝรั่งเศส แมน เรย์ ชาวอเมริกัน (Man Ray) ฮันส์ อาร์พ (Hans Arp) ชาวฝรั่งเศส วอล์ฟกัง พาเลน (Wolfgang Paalen) ชาวเม็กซิกันเชื้อชาติออสเตรียอังเดร เบรอตง (Andre Breton) ชาวฝรั่งเศส ฯลฯ

ช่วงการเปลี่ยนแปลงของศิลปะลัทธิเหนือจริง เป็นช่วงระยะเวลาที่สั้น แต่มีอิทธิพลแผ่ขยายไปอย่างกว้างขวางต่อวงการศิลปะ ศิลปิน และกลุ่มสกุลช่างนิวยอร์กทั้งยุโรปและอเมริกาไปจนถึงอังกฤษ เริ่มตั้งแต่ ค.ศ. 1924 – 1939 จนถึงเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 หลังสงครามสิ้นสุดก็ยังคงมีการรวมกลุ่ม เพื่อแสดงผลงานและแยกกันสร้างผลงาน ตามความถนัดและแนวคิดที่เปลี่ยนไป ในปัจจุบันวงการโฆษณา สิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ สื่อต่าง ๆ ได้รับอิทธิพลและแนวคิดจากศิลปะในแนวเหนือจริงอย่างมากมาย

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประวัติและผลงานของ เอช อาร์ กิเกอร์

1. ประวัติชีวิตและการทำงาน

ฮานส์ รูดอล์ฟ กิเกอร์ หรือเป็นที่รู้จักในชื่อ เอช อาร์ กิเกอร์ (ออกเสียงแบบเยอรมันว่า "กิเกอร์" แบบอเมริกันว่า "ไกเกอร์") กิเกอร์ เกิดที่เมืองเซอร์ (chur) ในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1940 ในครอบครัวของนักเคมี

ปี ค.ศ. 1946 กีเกอร์เข้าเรียนในโรงเรียนคาทอลิก มารีนฮีม (The Catholic Marienheim) ซึ่งเป็นโรงเรียนเด็กเล็ก ต่อมาได้ย้ายไปเรียนในระดับอนุบาลที่ อานทิ กริตลีรีฟอร์ เมซันนอด (Auntie Gerittli s Reformational Kindergarten)

ปี ค.ศ. 1947 – 1953 เข้าเรียนในระดับประถมศึกษาที่โรงเรียนอีเลเมนทารี (Elementary school)

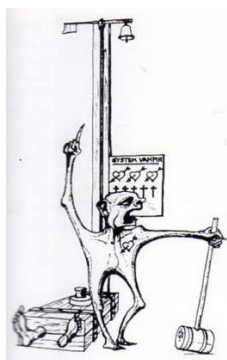
ปี ค.ศ. 1953 – 1957 กีเกอร์เข้าเรียนต่อระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนแคนโทนอล (Cantonal school) ในเมืองเซอร์ หลังจากนั้นเขาใช้เวลาอีก 2 ปีเข้าเรียนในโรงเรียนเทคนิค (Technical school)

ปี ค.ศ. 1957 – 1958 เข้าเรียนที่ สถาบันโฮท แรมพ์ (Haute rampe) ที่เมืองโลแซน (Lausanna)

ปี ค.ศ. 1958 – 1959 กีเกอร์เข้าศึกษาด้านศิลปะได้รับประกาศนียบัตรการวาดเขียนขั้นพื้นฐาน ที่วิทยาลัยแอลพายนา (Alpina College) เมืองดาโวส (Davos)

ปี ค.ศ. 1959-1962 กีเกอร์เข้าฝึกงานกับ วินาทีส ไมเซ็น (Venatium Maisen) นักสถาปนิกที่เมืองเซอร์และได้ถูกเกณฑ์เข้าเรียนวิชาการ ฝึกเรียนการยิงปืนกับ แฮนส์ สเต็ตเตอร์ เซอร์ (Hans Stetter Chur) ในวิทยาลัยทหาร ในวินเตอร์เทอร์ (Winter thur)

ปี ค.ศ. 1962 – 1965 กีเกอร์เข้าเรียนที่โรงเรียนแห่งศิลปะประยุกต์ (School of Applied Arts) ในเมืองซูริก แผนกตกแต่งภายในและการออกแบบด้านอุตสาหกรรมในเวลากลางวัน ในเวลาว่างเขาสร้างงานที่ชื่อว่า Atom Kinder เป็นการวาดด้วยหมึก และภาพเหล่านี้ถูกตีพิมพ์ในนิตยสาร เซอร์ แคนตัน สกูล (Chur canton school) อีกทั้งยังสร้างผลงานที่สร้างจากการสาธิตและการวาดภาพด้วยกาวน้ำ (ผสมกาวกับผงสี) บนกระดาษโดยใช้แปรงขนาดใหญ่และไม่กวาดหุ้มยางเป็นอุปกรณ์ในการระบาย นอกจากนั้นเขายังสร้างผลงานจากโพลีเอสเตอร์ ชิ้นแรกคือ โต้ะ และหน้ากาก



ภาพที่ 2.

ภาพ Wir Atom Kinderg หนึ่งในผลงานยุคแรกของกีเกอร์

(Gaby, Falk, 1992, p.21)

ปี ค.ศ. 1965 เข้าปีที่ 3 ของการศึกษาในโรงเรียนศิลปะประยุกต์ ผลงานที่วาดด้วยหมึก ถูกตีพิมพ์ลงในนิตยสารใต้ดิน เช่น เคลา (Clou) และ แอจิตชัน (Agitation) เขาได้พิมพ์งานส่วนตัว ภายใต้ชื่อ Ein Fressn für den Psychiater (งานเลี้ยงสำหรับจิตแพทย์) นอกจากนั้นเขาได้ให้ความสนใจ ศึกษาเรื่องราวและทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์ อย่างจริงจังอีกทั้งบันทึกความฝันเก็บใส่สมุดไว้

ปี ค.ศ. 1966 จึงได้จบการศึกษา เขาใช้เวลาช่วงที่ยังว่างงาน กลับไปยังบ้านพ่อและแม่ ใน โปเอนา (Poina) ได้สร้างงาน เช่น Torso (งานประติมากรรมลำตัวของมนุษย์) Head I , Head II เป็นต้นและในที่สุดเขาก็ได้งานประจำโดยเป็นดีไซเนอร์ให้กับ แอนเดรีย คริสเทิน (Andreas Christen) ทำงานที่สำนักงานเฟอร์นิเจอร์ โปรแกรมให้กับบริษัท เดอะนอลล์ อินเตอร์เนชั่นแนล โดยอาศัยอยู่ใน รินเดอร์มาร์ค (Rindermark) กับนักแสดงที่ชื่อ พอล ไวเบิล (Paul Weibel) และในช่วงนี้ทำให้เขาได้พบกับ ลี โทเบอร์ (Li Tober) เขาตกหลุมรักนักแสดงสาวสวยผู้นี้อย่างมาก นอกจากงานในเวลาปกติแล้ว เขาใช้ช่วงเวลากลางคืนสร้างผลงานที่ใหญ่มากขึ้นด้วยหมึกกับกระดาษ Transcop โดยเขาใช้กับแปรงสีฟันกับตะแกรงลวดเป็นอุปกรณ์เสริมและเน้นในส่วนที่สว่างที่สุด (Highlights) ด้วยการใช้ใบมีดโกนจุดและในส่วนที่มีดกว่า ถูกสร้างด้วยเทคนิค rapidograph หลังจากนั้นเขาก็ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกที่เบนโน แกลเลอรี (Galerie Benno) ในซูริก

ปี ค.ศ. 1967 กีเกอร์และลี ย้ายเข้าไปอาศัยในห้องใต้หลังคาแฟลตที่ว่างอยู่ ที่นี่เขาได้สร้างผลงานอันลือชื่อ เช่น Birth Machine, Under the Earth และ Astro-Eunuchs หลังจากนั้นเขาได้พบนักเขียน เซอเจียส โกลโลวิน (Sergius Golowin) และผู้สร้างภาพยนตร์ เอฟ เอ็ม มูเรอร์ (F.M. Murer) ได้นำผลงานเกี่ยวกับงานจิตรกรรมของเขาไปสร้างเป็นภาพยนตร์สารคดีความยาว 10 นาที ในชื่อ High ฤดูร้อนในปีนั้น เขาใช้เวลาหลายเดือนใน เทศชิน สร้างผลงานประติมากรรมที่ชื่อ Beggar, Suitcase baby และ Life – Support เป็นต้น และในฤดูใบไม้ร่วงเขากลับมาในซูริกอีกครั้ง เพื่อสร้างงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนกระดาษแข็งขนาดเล็กๆ จากนั้น เฟร็ด อี เน็คท์ (Fred E. Knecht) เจ้าของแกลเลอรี Obere Zaune ได้นำผลงานทั้งจิตรกรรมและสื่อผสมต่างของกีเกอร์จัดนิทรรศการ ภายใต้ชื่อ Macht der Masken (พลังของหน้ากาก)



ภาพที่ 3

โพลีเอสเตอร์ ไวนิลสำหรับสุนัขและสัตว์ประหลาด

(Gaby, 1992, p.47)

ปี ค.ศ. 1968 บาซิลโด สมิด (Basilo Schmid) หรือชื่อเล่น พัสชา (Pascha) เพื่อนเก่าจาก เซอร์ ชักชวานให้ก็เกอร์เลิกจากงานประจำกับ แอนเดรีย คริสเทิน เพื่อได้ใช้เวลาทุ่มเทให้กับการทำงานศิลปะอย่างเต็มที่ ต่อจากนั้นเขาได้ทำงานใน เทสซิน (Tessin) อีกเป็นเวลาหลายสัปดาห์ ก่อนที่ เอฟ เอ็ม มูเรอร์ มอบหมายหน้าที่ให้เขาสร้างอุปกรณ์การแสดงให้กับภาพยนตร์สั้น 30 นาที เรื่อง **Swissmade** ซึ่งเป็นงานที่เกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวครั้งแรก เขาพยายามทำงานที่ยากนี้โดยการสร้างเปลือกที่ห่อหุ้มด้วยโพลีเอสเตอร์ ไวนิลสำหรับสุนัขและสัตว์ประหลาดโดยให้ ทีนา จีเวอร์ เดอร์ (Tina Gwerder) และสุนัขของพอล ไวเบิล เป็นนักแสดงที่สวมเครื่องแต่งกายใช้ในการแสดงครั้งนี้ เขาต้องเขียนลวดลายประกอบโพลีเอสเตอร์ไวนิลและยังต้องใช้เครื่องบันทึกเสียงใส่ไว้ในหัวและใบหน้าของมัน ต่อมาบ้านในรินเดอร์มาร์ค ถูกรื้อถอน แต่ด้วยการช่วยเหลือของกวีที่ชื่อ เจ เอ็ม เซียเลอร์ (J.M. Seiler) เขาได้พบห้องที่มีขนาดใหญ่เป็นอพาร์ทเมนต์ที่สามารถแบ่งสรรกันได้ ที่นี้เขาวาดภาพสีน้ำมันขนาดเล็กไว้มากมายจนเจ้าของแกลลอรี บรูโน บิสโชฟเบร์เกอร์ (Bruno Bischofsberger) มาเยี่ยมเยียนถึงสตูดิโอของก็เกอร์และได้ซื้อผลงาน ชุดที่วาดด้วยหมึกและงานสีน้ำมัน เขาแนะนำให้ก็เกอร์ใส่หมายเลขและถ่ายรูปงานทุกชิ้น นอกจากนั้นก็เกอร์ได้เข้าร่วมแสดงในนิทรรศการ *Hommage a Che* ในสตั้มเมอร์ แกลลอรี (Galerie Stummer) ในซูริค และในปีนี้ลิคนรักของเขาตัดสินใจหมั้นกับ เซนท์ แกลเลอร์ สเตดธีเตอร์ (St. Galler Stadttheater)

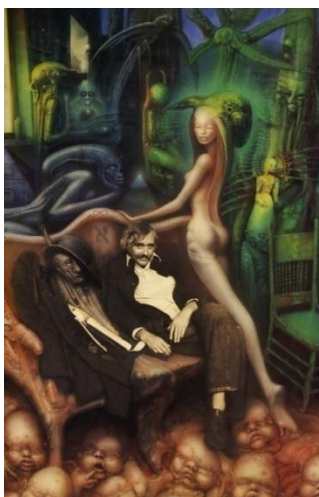
ปี ค.ศ. 1969 เอช เอช कुन्छ (H.H. Kunz) เพื่อนของเขาเป็นนักสะสมผลงานศิลปะและหุ้นส่วนบริษัท สวิตเซอร์แลนด์เฟิร์สโพรเตอร์ พับลิชชิง ได้พิมพ์โปสเตอร์ผลงานของก็เกอร์ออกจำหน่ายเป็นครั้งแรกโดยยอดจำหน่ายภาพโปสเตอร์ผลงานของเขามียอดขายสูงสุดในเวลานั้น นอกจากนั้นผลจากสื่อสิ่งพิมพ์ที่แพร่กระจายไปนั้นทำให้ผลงานของเขาได้รับความสนใจไปทั่ว

โลกจนทำให้ผู้คนทั่วโลกได้เริ่มรู้จักกับศิลปินจากสวีเดนชื่อแฮร์มันน์ โนค จากนั่นเขายังได้รับงานในการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าให้กับนักแสดงในละครเวทีครั้งแรกเรื่อง Edward Bond 's Early Morning ในช่วงนี้เขาเริ่มพบตัวเองว่าเขาเป็นโรคกลัวสถานที่แคบๆ จึงหาทางออกด้วยการวาดภาพสีน้ำมันเพื่อบรรเทาอาการดังกล่าว และเขาได้แสดงผลงานครั้งแรกในประเทศออสเตรียและเยอรมนี

ปี ค.ศ. 1970 ลิ อติคคนรักกลับมาที่ซูริคพร้อมกับ อีวีลีน บุชเลอร์ (Eveline Buhler) ในซีเฟลด์ (Seefeld) ซึ่งไม่ไกลจากที่กีเกอร์อาศัยมากนัก คืนหนึ่งเขาเกิดฝันร้ายที่นำหวาดกลัวจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างงานในชุด “The Elements” โดยนำแบบอย่างพื้นผิวของ อ่างอาบน้ำ ชิงค์ล้างจานในครัว นำมาวาดเป็นผิวหนังของสิ่งมีชีวิต หลังจากนั้นในเดือนเมษายนเขาได้รับข้อเสนอในการซื้อบ้านทาวน์เฮ้าส์ พร้อมสวน ในโอโลคอน(Oerlikon) ในซูริค เขาใช้เวลาในการซ่อมแซมบ้าน 2 เดือนเขาและลิย้ายเข้ามาอยู่ด้วยกัน พร้อมกับกับ บิสโซฟแบร์เกอร์ แกลอรี จัดแสดงผลงานของกีเกอร์

ปี ค.ศ. 1971 เอฟ เอ็ม มูเลอร์ ซึ่งอาศัยอยู่ในลอนดอนนานกว่า 1 ปี ชวนให้กีเกอร์และลิไปพบปะกันที่ประเทศอังกฤษ มูเลอร์และกีเกอร์จึงร่วมกันสร้างภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ ผลงานภาพประกอบของกีเกอร์

ปี ค.ศ. 1972 กีเกอร์ สร้างสรรค์ผลงานชิ้นเยี่ยมในหลายๆ ชิ้นด้วยพู่กันลม อาทิ Passagan Skin Landscapers และ psychedelic

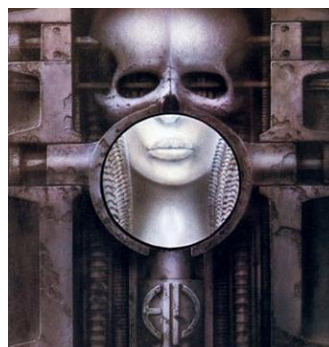


ภาพที่ 4

ภาพ No. 211, Friedrich Kuhn II , 1973

(Gaby, 1992, p.39)

ปี ค.ศ. 1973 ไฟรด์ริช คูห์น (Friedrich Kuhn) หนึ่งในศิลปินผู้ยิ่งใหญ่ของ สวิตเซอร์แลนด์เสียชีวิต คูห์นเป็นแขกคนสำคัญของ ลิและอิวีลิน ซึ่งพบปะกันอยู่บ่อย ในช่วงปี 1967 / 70 และคูห์นมักใช้เวลาตอนกลางคืนมานอนหลับที่โต๊ะในครัวอยู่เสมอ ก็เกอร์และคูห์น มีมิตรภาพที่ลึกซึ้ง นับถือซึ่งกันและกันในแวดวงของคนที่อยู่ในโลกศิลปะ ขณะที่มิชวิตอยู่ คูห์น ได้รับการยอมรับให้เป็นผู้นำของศิลปินในสวิตเซอร์แลนด์ ก็เกอร์เคยสร้างผลงานขณะที่คูห์นยังมีชีวิตอยู่โดยใช้ภาพถ่ายของคูห์นนั่งบนโซฟาตัวโปรดของเขาแล้วจึงนำพู่กันลมวาดเพิ่มเติมลงไป ในภาพถ่ายชื่อภาพ Friedrich Kuhn II ระหว่าง สัปดาห์ที่อยู่อย่างสันโดษ ก็เกอร์ได้ร่วมงานกับ คลาวด์ แซนด์อซ (Claude Sandoz) และ วอลเตอร์ เว็กมุลเลอร์ (Walter Wegmüller) สร้างงานเป็นภาพชุด 4 ภาพ ในชุด Tagtraum (ฝันกลางวัน) นอกจากนี้ ก็เกอร์ได้รับมอบหมายให้ออกแบบปกแผ่นเสียง ให้กับกลุ่มศิลปินเพลงแนวโปรเกรสซีฟร็อก (Progressive rock) จากอังกฤษ อีเมอร์สัน เลค แอนด์ พาลเมอร์ (Emerson Lake & Palmer) และแบรนดี ซาลัด เซอเจอรี่ (Brain Salad Surgery)



ภาพที่ 5

ปกแผ่นเสียงจากอัลบั้ม

ELP II, "Brain Salad Surgery", inside, 1973.

ELP I, "Brain Salad Surgery", 1973.

(Gaby, 1992, p.78)

ปี ค.ศ. 1974 งานชุด Tagtraum จัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์บุนด์เนอร์ คูห์นส์ (Bund Kunstmuseum) บรรยายภาพแห่งความเหงา และความสันโดษระหว่างการสร้างงานออกแบบที่ทึบ ความรู้สึกดังกล่าวในภาพยนตร์สารคดี โดย เจ เจ วิทเมอร์ (J.J. Wittmer)

ปี ค.ศ. 1975 ผลงาน Passagen – Tempel ที่ก็เกอร์สร้างให้กับ ไชโดว์ เซิร์ควิทซ์ แกลอรี (Galerie Sydow – Zirkwith) ต่อมาถูกจัดแสดงในห้องโถงทางเข้าของโรงละครในพิพิธภัณฑ์บุนด์เนอร์ คูห์นส์ จอร์จ สตัมเมอร์ (Jorg Stummer) สนับสนุนให้ ลิ เปิดแกลอรีเป็นของตัวเองใน

พื้นที่ว่างใกล้เคียงกับเขา เธอแสดงผลงาน Manon, Pfeiffer และ Klauke และการงานแสดงของเธอ ครั้งสุดท้ายคือ Schuwerk (งานรองเท้า) ที่ให้เขารับเชิญปรากฏตัวในวันเปิดการแสดงงานได้ใส่ รองเท้าที่ประดิษฐ์ด้วยรูปทรงและวัสดุที่ประหลาดๆ วันนั้นก็เกอร์ใส่รองเท้าที่เป็นโพรงของก้อน ขนมπίง แต่แล้วต่อมาสิ่งที่ไม่มีความคิดก็เกิดขึ้น ลิ ซึ่งป่วยเป็น โรคมึ่มเศร้าและจบชีวิตของเธอ ด้วยกระสุนปืน



ภาพที่ 6

รองเท้าของกิเกอร์

(Gaby, 1992, p.91)



ภาพที่ 7

กิเกอร์ และ ลิ

(Gaby, 1992, p.30)

ปี ค.ศ. 1976 5 กุมภาพันธ์ วันเกิดของกิเกอร์ ไฮโดว์ เซิร์ควิช แกลอรี่ เปิดสาขา ใหม่ในแฟรงค์เฟิร์ต จัดงานนิทรรศการที่พิเศษสุด โดยการจัดทำแคตตาล็อกประกอบการอธิบาย ผลงานของกิเกอร์ทุกชิ้น และรวบรวมบทความที่มีเนื้อหาละเอียดโดย ศาสตราจารย์ อัลเบิร์ต เกลเซอร์ (Albert Glaser) ความสัมพันธ์ในระยะเวลา 9 ปีของกิเกอร์ กับ ลิ ที่จบลงด้วยความเจ็บปวดกับการ เสียชีวิตของเธอ ทั้งความว่างเปล่าอย่างร้ายกาจในชีวิตของกิเกอร์ แต่หลังจากนั้นอีกไม่นาน บ็อบ เวโนซา (Bob Venosa) ศิลปินชาวอเมริกันได้นำกิเกอร์ให้ได้พบกับ ซาลวาดอร์ ดาลี ศิลปิน ลัทธิเหนือจริงชาวสเปนผู้เลื่องชื่อ และอเล็กซานโดร โจโดรอสกี (Alexandro Jodorowsky) ผู้กำกับ ภาพยนตร์ เรื่อง EI Topo และ Holy Mountain โดยกิเกอร์ได้รับมอบหมายให้ทำงานร่วมกัน ใน ภาพยนตร์เรื่องดูน (Dune) ซึ่งในส่วนองกิเกอร์นั้นรับผิดชอบการออกแบบโลกของ เฮอร์กอน เนน (The Harkonnen)

ปี ค.ศ. 1977 กิเกอร์เดินทางไปอเมริกาเป็นครั้งแรก เขาไปที่นิวยอร์กกับเพื่อน และ เจ้าของแกลอรี่บิเจาน แอแลม (Bijan Aalam) และไซบิลลี รัปพาร์ท (Sybille Ruppert) ซึ่งใน

สายตาของกิเกอร์มองว่าเขาเป็นตัวแทนที่ดีที่สุดสำหรับการนำเสนอผลงานจิตรกรรมในแนวแฟนตาซี อิโรติก ในที่สุดผลงานของกิเกอร์ ได้เป็นส่วนหนึ่งในการร่วมแสดงงานในชุด Images of Horror and Fantasy จัดโดยศาสตราจารย์เกรท ชิฟฟ์ (Gert Schiff) ที่พิพิธภัณฑ์บรอนซ์ (Bronx Museum) ในนิวยอร์กในปีเดียวกันนั้นผลงานที่กิเกอร์สร้างสรรค์ไว้ตั้งแต่ปี 1973-77 ก็นำมาจัดแสดงที่ ZurichKunsthau แต่แล้วก็มีข่าวโครงการสร้างภาพยนตร์เรื่องคุณต้องล้มเหลวเพราะขาดการสนับสนุนด้านการเงินจากอเมริกา แต่อีกไม่นานกิเกอร์ก็ได้รับมอบหมายจาก แดน โอ แบนนอน (Dan O' Bannon) ให้สร้างสัตว์ประหลาด สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง เอเลี่ยน (Alien) ในโครงการแรกกิเกอร์ต้องการช่วยให้ โอ แบนนอน ได้พบกับบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะเต็มใจเสี่ยงกับการลงทุนในการสร้างภาพยนตร์เป็นจำนวน 9 ล้านดอลลาร์ เพื่อเป็นโปรเจ็คต่อไป และในปีนี้กิเกอร์ได้มีโอกาสพบกับ มีอา บอนซานิโก (Mia Bonzanigo) ต่อมาได้กลายเป็นภรรยาของเขา



ภาพที่ 8

หนังสือ Giger's Necronomicon ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นก่อนการเข้าวงการภาพยนตร์

(Gaby, 1992, p.95)

ปี ค.ศ. 1978 หนังสือ Giger's Necronomicon ได้ตีพิมพ์หลายภาษาในฤดูใบไม้ร่วงในปี 1977 หนึ่งในสำเนาแรกถูกส่งให้ โอ แบนนอน และขยายผลไปถึง ริดลีย์ สก็อตต์ (Ridley Scott) ผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังและบริษัทภาพยนตร์ 20th century fox จากฮอลลีวูด ผู้ถือครองโครงการสร้างภาพยนตร์เอเลี่ยน เมื่อได้มติดังกล่าวทุนสร้างที่พอเพียงประกอบกับกิเกอร์เป็นผู้ที่เหมาะสมในการออกแบบสิ่งที่เป็นจุดสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ในต้นเดือนกุมภาพันธ์ ผู้กำกับ

ริดเลย์ สก็อตต์และทเวนตี เซ็นจูรี ฟ็อกซ์ จึงได้แจ้งกิเกอร์เกี่ยวกับเงื่อนไขในด้านการเงิน ทุนสร้าง และเกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยใช้เวลาทำความเข้าใจถึง 4 ชั่วโมง ซึ่งในที่สุดการทดสอบ ความพร้อมอย่างทรหดก็สิ้นสุดลง การสร้างภาพยนตร์จึงเริ่มขึ้น

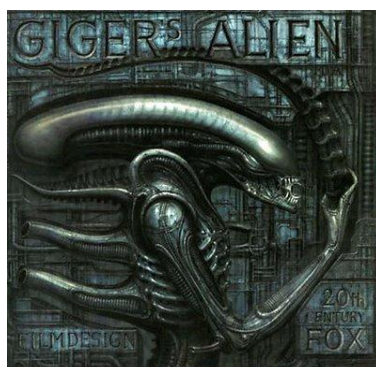


ภาพที่ 9

การออกแบบและงานสร้างเอเลียนของกิเกอร์

(H.R. Giger Work Catalog project , 2010, ออนไลน์)

ปี ค.ศ. 1979 เพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ กิเกอร์และบอนซานิโกต้องเดินทางไป ลอนดอน และปารีสสัปดาห์ต่อมาเขาบินไปนิวยอร์ก เขาต้องสัมภาษณ์รายการต่างๆทางทีวี 23 รายการในวันเดียว เขาจึงรู้สึกเครียดและกดดันในช่วงเวลาที่ภาพยนตร์เข้าสู่รอบปฐมทัศน์ ใน ฮอลลีวูด หลังจากนั้นเขาและบอนซานิโกต้องถูกสัมภาษณ์ต่อสื่อมวลชนถึง 5 ชั่วโมงต่อวันและใน ที่สุดความใกล้ชิดก่อให้เกิดความรักจึงทำให้เขาและเธอก็เข้าพิธีวิวาห์



ภาพที่ 10

ผลงานจิตรกรรมจากภาพยนตร์เอเลียน

(H.R. Giger Work Catalog project , 2010, ออนไลน์)

ปี ค.ศ. 1980 ผลงานการออกแบบและงานจิตรกรรมสำหรับภาพยนตร์ เอเลี่ยน ถูกแสดงในซุริคที่บาเวียร์แกลอรี (Galerie Baviera) และที่ The Musee Cantonal das Beaux-Art ในเมืองโลแซน นอกจากนี้ ก็เกอร์ได้เสนอชื่อเข้ารับรางวัลตุ๊กตาทองหรือออสการ์ อคาเดมี อวอร์ด (Oscar Academy Award) ในช่วงเวลาสั้นๆที่เขาพักในนิวยอร์กเพื่อเปิดงานแสดงของเขาที่ แฮนแซ็น แกลอรี (Hansan Galleries) บ็อบ กุกเกียน (Bob Guccione) ตีพิมพ์ภาพอีโรติก ของก็เกอร์ 14 ภาพในหนังสือเพนท์เฮาส์ (Penthouse) และเป็นผู้สนับสนุนการเปิดนิทรรศการที่ยิ่งใหญ่ และ 14 เมษายน ที่ โดโรธี แชนด์เลอร์ พาวิลเลียน (Dorothy Chandler Pavilion) ก็เกอร์ได้รับรางวัลออสการ์ ในสาขา เทคนิคพิเศษด้านภาพ (Best Achievement for Visual Effects) จากผลงานที่เขาทุ่มเทให้กับภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน



ภาพที่ 11

รางวัลอันทรงคุณค่า

(Gaby, 1992, p.62)

ปี ค.ศ. 1981 งานจิตรกรรม ในชุด N.Y. City โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการไปนิวยอร์ก ขณะที่เขาเดินทางกลับบ้านนั้นก็เกอร์ได้พบ คอร์เนเลียส เดอร์ ฟไรส์ (Corneliun de Fries) ซึ่งเคยเป็นผู้ร่วมงานในการจัดทำโครงการผลิตเฟอร์นิเจอร์ ในช่วงกลางปี 1980 ซึ่งตั้งแต่ฤดูใบไม้ผลิ ปี 1979 ในสตูดิโอเช่าใกล้บ้านของก็เกอร์ เดอร์ ฟไรส์ ได้ออกแบบเก้าอี้ที่ใช้เทคนิคสูงและซับซ้อน โดยหวังว่าจะนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในฉากเซอร์คอนเนนในภาพยนตร์เรื่อง ดูน



ภาพที่ 12

ส่วนหนึ่งของเฟอร์นิเจอร์ที่จะใช้ในภาพยนตร์เรื่อง ดูน

(H.R. Giger Work Catalog project , 2010, ออนไลน์)

ต่อมาเก็กร้อออกแบบปกแผ่นเสียงให้กันวงร็อก อเมริกัน ในนาม Blondie โดยได้แบบจาก ใบหน้าของเดปบี้ แฮร์รี่ (Debbie Harry) หัวหน้าวงเป็นแบบ โดยใช้กลวิธีการเขียนสีอะคริลิกลงบน ภาพถ่ายและยังตกแต่งร่างกายเพื่อใช้ในการถ่ายทำมิวสิก วิดีโออีกด้วย

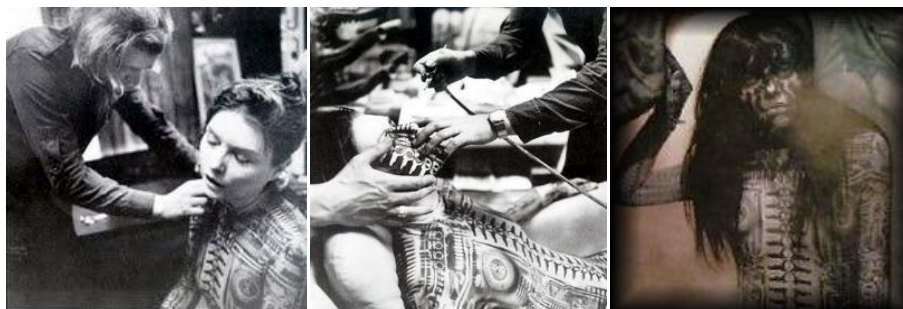


ภาพที่ 13.

ปกแผ่นเสียงวง Blondie

(Gaby, 1992, p.63)

ปี ค.ศ. 1982 ก็เกอร์และภรรยาตัดสินใจหย่าร้าง หลังจากที่ได้แต่งงานกันปีครึ่ง แต่เขาและเธอยังคงความเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน ในฤดูใบไม้ร่วง ก็เกอร์เริ่มออกแบบโดยการสเก็ตซ์ภาพจำนวน 70ภาพและภาพขนาดใหญ่อีก11ภาพสำหรับสิ่งต่างๆที่จะใช้ประกอบในภาพยนตร์เรื่อง เดอะทัวริสต์ (The Tourist) ของบริษัทภาพยนตร์ยูนิเวอร์แซล (Universal) โดยการร่วมมือกับผู้กำกับ เบรน กีบสัน (Brian Gibson) มอบหมายให้ คอนนี เดอร์ ไพร (Conny de Fries) สร้างโมเดลโดยใช้มาตราส่วน 1: 100



ภาพที่ 14.

กิเกอร์ขณะตกแต่งลวดลายให้กับเดปบี้ แฮร์รี่เพื่อถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ

(H.R. Giger Work Catalog project , 2010, ออนไลน์)

ปี ค.ศ. 1983 กิเกอร์ยังคงสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมด้วยพู่กันลมอย่างต่อเนื่อง ในปีนี้ เขาสร้างผลงานในชุด Victory กับชุด day – glo paints และนำไปสู่ผลงานภาพเปลือยที่แสดงภาพศีรษะที่ใบหน้าแสดงการกรีดร้องในชุด Totems คล้ายๆกันนี้ภาพพิมพ์หิน (Lithograph) ในชื่อภาพ Mexican Bomb Pair ก็เป็นจุดเริ่มในการสร้างผลงานชุด Bomb (ระเบิด) หลังจากนั้นกิเกอร์ได้รับเชิญในเทศกาลภาพยนตร์ มาดริด และบรัสเซลส์ แฟนทาสติกฟิล์ม (Madrind and Brussels festival of fantastic films) โดยโครงการสร้างภาพยนตร์ เดอะ ทัวริสต์ ถูกนำเสนอเคียงข้างกับภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่เรื่อง E.T. กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์จากปารีสเสนอภาพยนตร์จากภาพจิตรกรรมของกิเกอร์ภายใต้ชื่อ Passages และในโครงการต่อไปกับเรื่อง The Mirror ภาพยนตร์สยองขวัญของ 20th century fox ได้ถูกนำมาพิจารณาด้วย ต่อมาก็เกอร์เริ่มสร้างผลงานชุดใหม่ในขนาดเล็ก ขนาด 48x34 ซม. โดยวิธีการ Perspective templates บนแผ่นคอนกรีตเป็นครั้งแรก ที่ เดอร์ ไพรส์ สตูดิโอ และเริ่มมีการใช้ เฟอร์นิเจอร์ โปรแกรมในการออกแบบภาพในชุดใหม่

ปี ค.ศ. 1984 กิเกอร์แสดงงาน ใน Pfaffikom Culture Center สหุบัติร์ของงานถูกตีพิมพ์ โดย อิดิชั่น เอบีซี (Edition ABC) จากนั้นรอน มัวร์ (Ron Moore) ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง ฟิวเจอร์ คิลล์ (Future Kill) เชิญชวนให้ กิเกอร์ออกแบบโปสเตอร์ให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้โดยให้ เอ็ด นีล (Ed Neal) เป็นผู้ตีพิมพ์โปสเตอร์

ปี ค.ศ. 1985 กิเกอร์ได้รับมอบหมายงานจากบริษัท MGM ให้สร้างฉากที่น่าสะพรึงกลัวสำหรับภาพยนตร์เรื่อง โพลเตอร์ไกสต์ ภาค 2 (Poltergeist II) ภายใต้การอำนวยการสร้างของ เบรน กีบสัน 1 ธันวาคม 1984 กิเกอร์และผู้จัดการส่วนตัวของเขาจึงได้เดินทางไป ลอสแอนเจลิส เพื่อเซ็นสัญญากับการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เดอร์ ไพร เพื่อนร่วมงานของกิเกอร์ ถูก

มอบหมายให้ทำโมเดลจากภาพยนตร์ ซึ่ง ริชาร์ด เอ็ดลุนด์ (Richard Edlund) (เจ้าของภาพยนตร์) พยายามที่จะสร้างภาพยนตร์ให้ได้ตามแนวคิดของกิเกอร์มากที่สุด 23 พฤษภาคม 1985 การถ่ายทำจึงเริ่มขึ้นใน ซุปเปอร์มาร์เก็ตในทะเลทรายโกสต์ลอสแอนเจลิส กิเกอร์และผู้จัดการของเขาได้พบกับ จูเลียน เบ็ค (Julian Beck) อดีตหัวหน้าโครงการของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งป่วยหนัก กิเกอร์ ยอมรับว่าเขารู้สึกกังวลใจมากเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ยังไม่เหมาะสมและลงตัวเท่าที่ควร แต่สายเกินไปที่เขาได้เซ็นสัญญาไปแล้ว โพลเตอร์ไกด์ ภาค 2 เป็นการเขียนเรื่องโดย ไมเคิล เกรส (Michael Grais) และ มาร์ค วิคเตอร์ (Mark Viktor) ดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องมืออาชีพ แม้ทางด้านเทคนิคพิเศษจะยังไม่ได้เริ่ม แต่ก็เกอร์ยังมีความกังวลเกี่ยวกับโปรดักส์สุดท้าย ตั้งแต่เรื่องราวที่ดูอ่อน และไม่ใช่รสนิยมของเขา จากนั้นหนังสือ Necronomicon 1 และ 2 ถูกตีพิมพ์ใหม่อีกครั้งโดย อิดิชั่น ซี (Edition C) โดยการพิมพ์ที่ทรูหรา ปกเป็นลายนูน พิมพ์จากแม่พิมพ์เรียบแบบดั้งเดิม พิมพ์โดยนักพิมพ์ผู้มีชื่อเสียง แม็กซ์ วินิสโตร์ฟ (Max Winistort) ซึ่งเสียชีวิต ในเวลาต่อมา

ปี ค.ศ. 1986 มีการการจัดเตรียมนิทรรศการครั้งยิ่งใหญ่ใน แกลอรีของ Seibu Museum of Art ในโตเกียว ในเดือนกุมภาพันธ์ 1987 หนังสือ Necronomicon 1 และ 2 และ Giger's Alien ถูกแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น และตีพิมพ์โดย Treville และ Catalan Communication N.Y.C. พิมพ์ฉบับเสริมภาษาอังกฤษของ Necronomicon 2 ส่วนในด้านแวดวงการบินเท็ง Conny de Fries ได้รับมอบหมายจาก สวิต ที่ วิ ช่อง DRS ออกแบบรางวัลโทรทัศน์ในรายการ The "Prix Tell" เขาสร้างโมเดลตามการออกแบบของกิเกอร์ จากนั้น Alexander Bohr ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น 45 นาที เรื่อง The Fantastic Universe of H.R. Giger ออกอากาศทีวีในเยอรมนี ช่อง ZDF ภายในปีเดียวกันนี้ภาพยนตร์ โพลเตอร์ไกด์ ภาค 2 วางขายทั่วโลก ได้รับความนิยมในอเมริกาแต่ในยุโรปไม่ได้การกล่าวถึงนัก กิเกอร์ลำบากใจอย่างยิ่งกับการที่ต้องชี้แจงไอเดียของเขา

ปี ค.ศ. 1987 นิทรรศการในญี่ปุ่น จัดโดย Seibu Concern ในโตเกียว กิเกอร์นำผลงาน Giger's Alien และ Poltergeist II มาแสดงรวมถึง Alien monster ยุคดั้งเดิม รวมถึง แก้อี เฮอร์คอนเนน และภาพในอดีตอีกมากมาย แต่กิเกอร์ก็สร้างผลงานใหม่ในชุด Japanese Excursion โดยเฉพาะสำหรับงานนิทรรศการครั้งนี้ ส่งผลให้เกิด กิเกอร์ แฟนคลับ ของชาวญี่ปุ่นขึ้นนอกจากนั้นเขาถูกมอบหมายให้ออกแบบและสร้างสัตว์ประหลาดชื่อ Goho Dohji สำหรับภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่กำกับโดย อากิโอะ จิตสุไซจิ

จากชีวประวัติที่กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าว พบว่าผลงานของกิเกอร์สามารถสร้างผลงานศิลปะที่เป็นความแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระ หลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล การใช้กลวิธีการแปรสารหรือแปรสภาพของมนุษย์ แฝงด้วยอารมณ์โกรธและก้าวร้าว เพื่อต้องการกระตุ้นสภาวะจิตของผู้ชมให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์มากที่สุด การสร้างสรรค์ภาพ

จากโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตไร้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา ได้เกิดภาพที่แปลกใหม่ ด้านเนื้อหาและเรื่องราว ที่กิเกอร์นำมาถ่ายทอดลงบนผลงานจิตรกรรมของเขานั้นพบว่าเขานำประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในชีวิตทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองกับคนที่รู้จัก และผูกพัน มาคัดแปลงเสริมแต่งผสมผสานกับจินตนาการของตน โดยการใช้ข้อมูลจากการสนใจในเรื่องราวเหนือธรรมชาติ สิ่งที่แปลกประหลาด การเชื่อมต่อการเกิดชีวิต ความตาย เรื่องราวด้านมืดที่ลึกลับ ลึกลับ เรื่องราวแฟนตาซี สยองขวัญ และนิยายวิทยาศาสตร์

การสร้างสรรค์ผลงานอันหลากหลาย และมากมาย ของกิเกอร์ที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงความไม่หยุดนิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างต่อเนื่อง มีว่าจะอยู่ในช่วงวัยใด ชื่อเสียง รางวัลและผลตอบแทนอีกมากมาย ย่อมแสดงให้เห็นถึง ความสำเร็จของเขา ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมา นับเป็นแบบอย่างที่น่ายกย่อง สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างหรือบทเรียนแก่บุคคลอื่นโดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในแวดวงศิลปะอย่างแท้จริง

2. ที่มาของแนวความคิดและผลงานของ เอช อาร์ กิเกอร์

กิเกอร์เติบโตในครอบครัวที่มีพ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวประกอบอาชีพเป็นเภสัชกร โดยผู้เป็นพ่อจะเป็นคนเจ้าระเบียบ เป็นผู้วางแผนดำเนินการทุกสิ่งทุกอย่างในบ้าน โดยหวังไว้ว่าลูกชายของเขาจะต้องประกอบอาชีพเป็นเภสัชกร โดยที่ผู้เป็นพ่อเชื่อว่าอาชีพนี้คืออาชีพที่มีเกียรติและสามารถสร้างรายได้ให้กับครอบครัวได้อย่างมั่นคง ในวัยเยาว์กิเกอร์เป็นเด็กที่ให้ความสนใจและจดจำสิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการนำมาสร้างผลงานศิลปะในอนาคต ครั้งหนึ่งตอนที่เขายังเด็กเขาได้พบเห็นการขุดเจาะถนนเพื่อที่จะได้วางสายเคเบิลหน้าบ้านที่อยู่ฝั่งตรงข้าม เขาได้ขโมยลวดจากการวางสายเคเบิลมา 6 ฟุต เพื่อที่จะนำมาทำเป็นมิดดาบกรรมวิธีในการทำดาบของเขาคือ เขาไปในห้องใต้ดินของบ้านตนเองที่พ่อเขาได้ใช้เป็นห้องทดลองในการปรุงยา เขานำคอปเปลิ่งเพื่อใช้ความร้อนมาลนเส้นลวดเคเบิล เพื่อละลายยางที่ห่อหุ้มสายทองแดงและต้องการจะหลอมเนื้อทองแดงและตะกั่วเพื่อเป็นดาบ โดยที่มิได้เฉลียวใจเลยว่าห้องใต้ดินนั้นไม่มีช่องระบายอากาศเลยแม้แต่น้อย ผลที่ได้คือเขม่าควันไฟที่เปลี่ยนห้องใต้ดินที่ทำงานของพ่อเป็นห้องที่ดำสนิทมทั้งเครื่องมือในการปรุงยาทั้งหมด เปื้อนเขม่าจากควันไฟจนใช้การไม่ได้ พ่อของเขาโกรธมาก กิเกอร์กลัวความผิดจึงหนีออกจากบ้านถึง 2 วัน ภาพในห้องใต้ดินรวมถึงสิ่งของต่างๆ ทั้งโลหะและอุปกรณ์ในการปรุงยาที่ถูกเขม่าไฟเกาะในตอนนั้นฝังใจและติดตาเขาตลอดมา กิเกอร์เรียกมันว่า “ห้องดำ” ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานจิตรกรรมที่เขาชอบใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาว เทาและดำในการสร้างผลงาน ต่อมาอุปกรณ์ต่างๆ ทั้งหมดในห้องดำที่ใช้การไม่ได้ถูกขอซื้อเป็นที่ระลึกจากผู้ที่นิยมผลงานของกิเกอร์ เนื่องจากเป็นต้นกำเนิดของแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของเขา

การที่กีเกอร์จัดจำเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมจากประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีตถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานอย่างมากมาย ดังเช่นผลงานในซีรีส์ Shaft ซึ่งเป็นผลงานภาพในยุคแรก ๆ ที่เขาใช้ปากกาและหมึกในการวาด งานในชุดนี้กีเกอร์ได้นึกถึงเมื่อตอนวัยเยาว์ของเขาที่กลัวบันไดทางลงไปชั้นใต้ดินที่เก่าแก่และชำรุด กีเกอร์จินตนาการถึงความชั่วร้ายที่อยู่ใต้บันไดออกมาเป็นผลงาน หรือประสบการณ์ในการเป็นวัยรุ่นที่พบเห็นการฆาตกรรมของผู้อื่นจนเกิดจิตใต้สำนึกให้รู้สึกขยะแขยงนอนจนกลายมาเป็นผลงานหลายต่อหลายภาพที่มีลักษณะคล้ายนอนหรือสายรัดคางเกงของตนเองและสายรัดถุงน่องของสตรีก็กลายมาเป็นแรงจูงใจในการสร้างผลงาน

ความฝัน (โดยเฉพาะฝันร้าย) และสิ่งที่ตนเองเชื่อในเรื่องของสิ่งที่ลึกลับ เวทมนตร์ สิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติก็ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานเช่นกันอีกทั้งการสนใจในเรื่องราวแปลก ๆ เช่นแฝดสยาม เครื่องทรมานนักโทษของชาวจีน ด้านการพัฒนาเทคนิคเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ การใช้สัญลักษณ์ทางศาสนา การเชื่อมต่อการเกิดชีวิต ความตาย และปัญหาในสังคม ก็ถูกเสริมสร้างเป็นผลงานของเขา

บุคคลที่ใกล้ชิดก็เป็นอีกแรงบันดาลใจหนึ่งที่เขานำมาใช้ในการสร้างผลงานอาทิ การนำภาพถ่ายของ ไพรด์ริช คุณน์ ศิลปินผู้ล่วงลับที่กีเกอร์ให้ความรักและเคารพมาสร้างผลงาน หรือหญิงสาวที่เขารักอย่าง มากทั้ง ลี โทเบอร์ หญิงคนรักคนแรก และมีอา บอนซานิกโก อดีตภรรยาของเขา โดยเขาได้นำภาพหญิงคนรักมาผสมผสานกับเครื่องจักรกลทั้งในภาพที่แสดงใบหน้าและลำตัวโดยภาพเครื่องจักรกลต่าง ๆ นั้นเป็นผลมาจากการที่ได้เรียนในด้านการออกแบบอุตสาหกรรมในอดีต โดยกีเกอร์กล่าวไว้ว่า “คำว่า จักรกลชีวะ ทำให้ผมเข้าใจการหลอมรวมอย่างกลมกลืนระหว่างเทคโนโลยีกับสิ่งมีชีวิต การวิจัยทางพันธุกรรมยังจะต้องสอนให้เราล่วงรู้ถึงความหมายถึงความกลัว”

จากการที่เขาสนใจในทฤษฎีวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ซึ่งกล่าวถึงลิบิโดแห่งความรักที่ว่าด้วยเรื่องของ การแสดงออกของความรักและความต้องการทางเพศ ซึ่งมักจะค่อนข้างรุนแรงชัดเจน ปราศจากความยับยั้งชั่งใจ ผลงานของกีเกอร์หลายต่อหลายภาพที่ได้แรงจูงใจจากทฤษฎีนี้ จึงเป็นภาพการแสดงออกในเรื่องของเพศ โดยแนวทางการแสดงออกแบบแนวคามิกศิลป์อย่างชัดเจน หรือผลงานการออกแบบระดับรางวัลออสการ์อย่าง เอเลี่ยน ภาพยนตร์เขย่าขวัญและย่ำถึงความไม่เป็นมิตรของสิ่งมีชีวิตต่างดาวพิจารณาให้ถี่ถ้วนจะพบว่า ไซของนางพญาเอเลี่ยนจะคล้ายอวัยวะเพศหญิง ส่วนท้ายทอยของส่วนหัวของเอเลี่ยนก็เหมือนภาพอวัยวะเพศชายคือ คาแรคเตอร์เอเลี่ยนของกีเกอร์เป็นสิ่งที่ดูทรงพลัง ป่าเถื่อน และน่าเกลียดกระทบสายตาคอนทั้งโลกได้นั้น เป็นเพราะกีเกอร์ใช้แรงบันดาลใจในการออกแบบเอเลี่ยนมาจาก “อวัยวะเพศชาย” นั่นเอง อีกแง่มุมหนึ่งกีเกอร์พยายามแสดงให้เห็นด้านมืดของพลังทางเพศ ความใคร่ ตัณหา ว่ามันเป็นสิ่งที่ลึกลับ

อันตราย ถ้ายังลุ่มหลงอยู่กับสิ่งนี้ ก็เกอร์ก็เป็นศิลปินผู้หนึ่งที่กล้าหยิบยกเอาเรื่องเพศมาตีความเป็นผลงานทางศิลปะ และหยิบยื่นแนวคิดของตนเองสู่สังคมอย่างกล้าหาญ ขณะที่ศิลปินในปัจจุบันส่วนใหญ่มักปกปิดความเร้นลับภายใต้จิตสำนึกของตนเอาไว้ และแสดงออกถึงผลงานอันสวຍหรือมาแทนที่ ศาสตราจารย์วอลเตอร์ ซูเรียน นักจิตวิทยาและนักเขียนบทความด้านศิลปะกล่าวไว้ในหนังสือศิลปะแฟนตาซีว่า

“ภาพผลงานของเกอร์ไม่ใช่ภาพแบบสวยงามแต่เป็นภาพที่เกิดมาจากความจริง โดยผลงานบางชิ้นเป็นภาพไกลตัวของดาวดวงอื่นแต่ก็มีความเป็นโลกปัจจุบันอยู่ด้วย เป็นประจักษ์คำมั่นสัญญาเหนือธรรมชาติที่ก้องกังวาน ความหวาดกลัวที่แทรกอยู่ในอนุและสังกระเสเหินวาบไปตามไขสันหลัง กลับเป็นเหมือนน้ำมันหล่อลื่นที่จับเคลื่อนและทำให้งานศิลปะชิ้นนี้พิเศษและแตกต่าง นอกจากนี้ อันตรายที่ถูกสะท้อนผ่านจินตนาการและสี่สันอันสะกดตาทำให้ความน่าขนพองสยองเกล้าเหือดหายไปจับปล้น แม้กระนั้นคำพิงเพยก่าแก่ที่ว่า “รู้ภัยล่วงหน้า หลบภัยได้กึ่งหนึ่ง” ก็ไม่อาจใช้ได้ในกรณีนี้เพราะมนุษย์ต่างดาวอาจแทรกอยู่ในหมู่เราแล้วก็ได้ ต้องขอบคุณเกอร์ เพราะผลงานของเขาทำให้อย่างน้อยเราก็สามารถเผชิญหน้ากับมันได้อย่างเต็มตา” (วอลเตอร์ ซูเรียน 2552, น.84)

คำนิยมส่วนหนึ่งจากหนังสือ HR. GIGER ARh+ จาก ทีโมธี เลียร์ นักเขียนชื่อดัง จากการเรียบเรียงของแฟลค แกบี พรรณาเรื่องราวของเกอร์ไว้อย่างน่าสนใจว่า

“ภาพถ่ายผลงานของเกอร์ กระจัดกระจายอยู่รอบ โต๊ะของผม ผมหยิบภาพเหล่านั้นขึ้นมาพินิจเป็นร้อย ๆ ครั้งด้วยความชื่นชมในตัวของจิตรกรชาวสวิสผู้นี้ ผู้สร้างผลงานศิลปะอันโด่งดังแห่งศตวรรษที่ 21 ผมไม่รู้ว่าจะใช้ถ้อยคำใดหรือหาเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ข้อไหนมากล่าวถึงศิลปินผู้นี้ได้ วุบหนึ่งที่ผมนึกถึงหนังสือเล่มนี้ ผมเกิดความกระอักกระอ่วนใจจากภาษาที่ใช้ในยุคแรก ๆ ที่มีเพียงไม่กี่คำที่จะสื่อถึงความน่ากลัวของผลงานของเขาที่กำลังจะนำความจริงที่น่ากลัวมาเปิดเผย ก็เกอร์ ผู้เล่าเนื้อเยื่อของผมเป็นชิ้นบางๆ เพื่อนำสู่สายตาชาวโลก ผู้ใช้ไบมิด โคนเดือนชิ้นส่วนสมอง และละเลงลงบนผืนผ้าใบ คุณคือมนุษย์ต่างดาวที่แฝงอยู่ในตัวผม คุณเป็นมากกว่าสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมหรือว่าคุณมาจากสายพันธุ์จักรยะคุณคือมนุษย์ต่างดาวผู้มีดวงตาแดงดังดอกฝืนและลอกเลียนแบบอวัยวะมนุษย์ ใช่หรือไม่” ผลงานของเกอร์รบกวนความคิดของเรา ทำให้เรากลับเพราะมันกำลังจะเผยวิวัฒนาการเกี่ยวกับตัวเราอย่างแจ่มชัด ว่าตัวเรามาจากไหนและจะกำลังจะไปไหน เขาย้อนความทรงจำเกี่ยวกับชีววิทยา เขาเขียนรูปเด็กอายุ 8 เดือน ที่อยู่ในครรภ์มารดา เป็นภาพที่แสดงภูมิทัศน์เกี่ยวกับนิเวศศาสตร์ ภาพ

ภายในมดลูก เขาเชื่อมโยงไปสู่นิวเคลียสในเซลล์ คุณรู้หรือไม่ว่ารหัสพันธุกรรมคุณเหมือนอะไร คุณพร้อมที่จะยลโฉมสถาปัตยกรรมที่เสมือนมีเนื้อหนัง มีการผลิตเซลล์ และเนื้อเยื่อแล้วหรือยัง (Gaby, 1992, p.4)

สมญานามชาตานชาวสวิสของเขาไม่น่าเป็นที่กังขาเพราะสัมผัสได้จากความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้ออกมาโลดแล่นในโลกของจินตนาการ ทั้งในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรมและงานด้านเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาจากผลงานของเขาจะเห็นได้ว่าความสำเร็จของกิเกอร์ คือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับนรก เขาได้แสดงภาพแห่งแดนอเวจีและเหล่าภูตผีปีศาจให้ปรากฏขึ้นบนผืนผ้าใบ อาจกล่าวได้ว่าเขาคือผู้ดึงจิตใต้สำนึกออกมาสู่โลกของศิลปะอย่างแท้จริง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

การสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ ซึ่งเกิดมาจากการใช้ความคิด ใช้จินตนาการ การค้นหา การลงมือปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งความแปลกใหม่หรือพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ชลูด นิมเสมอ ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ว่า

การทำให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นในโลก ด้วยปัญญาของมนุษย์ โดยสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น มีลักษณะเป็นต้นแบบทางใดทางหนึ่ง ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่แล้ว การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอิสระ ไม่เป็นทาสของสิ่งใด ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์ ปัญญา ลัทธิ หรือแบบอย่าง การสร้างสรรค์ต้องมีเสรีภาพ มีความนึกคิด มีความริเริ่มและก้าวหน้า

(ชลูด นิมเสมอ, 2534, น.308)

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงมีความหมายได้ 2 นัย หรือ 2 ระดับดังนี้

1. ระดับของการดัดแปลง เป็นการสร้างสรรค์ด้วยการกระทำเลือกสิ่งต่างๆ จากธรรมชาติ หรือที่มีผู้กระทำไว้แล้วนำมาเพิ่มเติม ตัดทอนแปรสภาพ หรือเปลี่ยนแปลงรูป เพื่อทำให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ หรือสิ่งใหม่ที่สามารถแสดงความหมายถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือจินตนาการของศิลปินหรือผู้สร้าง

2. ระดับของการสรรหาหรือสร้างรูปแบบใหม่ คือ การที่ศิลปินสามารถคิดค้นรูปทรงรูปแบบ หรือหน่วย ที่มีสาระต่อจุดหมายของการสร้างสรรค์ และจัดระเบียบของหน่วยนั้น หรือรูปทรงนั้นขึ้นมาใหม่ เป็นรูปทรงหรือรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินต้นแบบ และมีเอกภาพ

การสร้างสรรค์ทั้งสองระดับ ศิลปินสามารถแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งในศิลปะแขนงต่างๆ ตั้งแต่จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม

วรรณกรรม ดนตรี และนาฏกรรมล้วนแต่ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายด้วยกันทั้งสิ้น สัญลักษณ์ดังกล่าวอาจเป็นรูปคน ต้นไม้ สัตว์ ภาษา รูปทรงเรขาคณิต ฯลฯ สิ่งต่างๆเหล่านี้ศิลปินได้นำมาเพื่อสื่ออารมณ์ ความรู้สึก และภูมิปัญญาของเขาไปยังบุคคลอื่น ซึ่งโกสุม สายใจ (2544, น.7) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไว้ว่า “งานจิตรกรรมเป็นผลจากประสบการณ์ของศิลปิน อันเนื่องมาจากการรับรู้และการสัมผัสกับ โลกภายนอก คลุกเคล้ากับโลกภายในของศิลปิน กลั่นกรองด้วยจิต สติปัญญา ถ่ายทอดออกมาเป็นงานที่มีคุณค่า ปรากฏให้เราเห็นกันอยู่ในปัจจุบัน”

ความหมายของจิตรกรรม จากผู้รู้หลากหลายที่ได้กล่าวถึงความหมายของจิตรกรรมมีดังนี้

จิตรกรรม หมายถึง ภาพที่ศิลปินแต่ละคนสร้างขึ้น ด้วยประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ และความชำนาญ โดยใช้สีชนิดต่างๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงจินตนาการ...โดยสร้างบนพื้นระนาบเป็นส่วนใหญ่ เช่น กระดาษ ผ้า ผนัง แผ่นไม้ กระจกาน ซึ่งศิลปินอาจเลือกรูปแบบในการสร้างสรรค์ เช่น แบบสัจนิยม (Realism) แบบอุดมคติ (Idealistic) หรือแบบนามธรรม (Abstract)

(ราชบัณฑิตยสถาน, 2530, น.134)

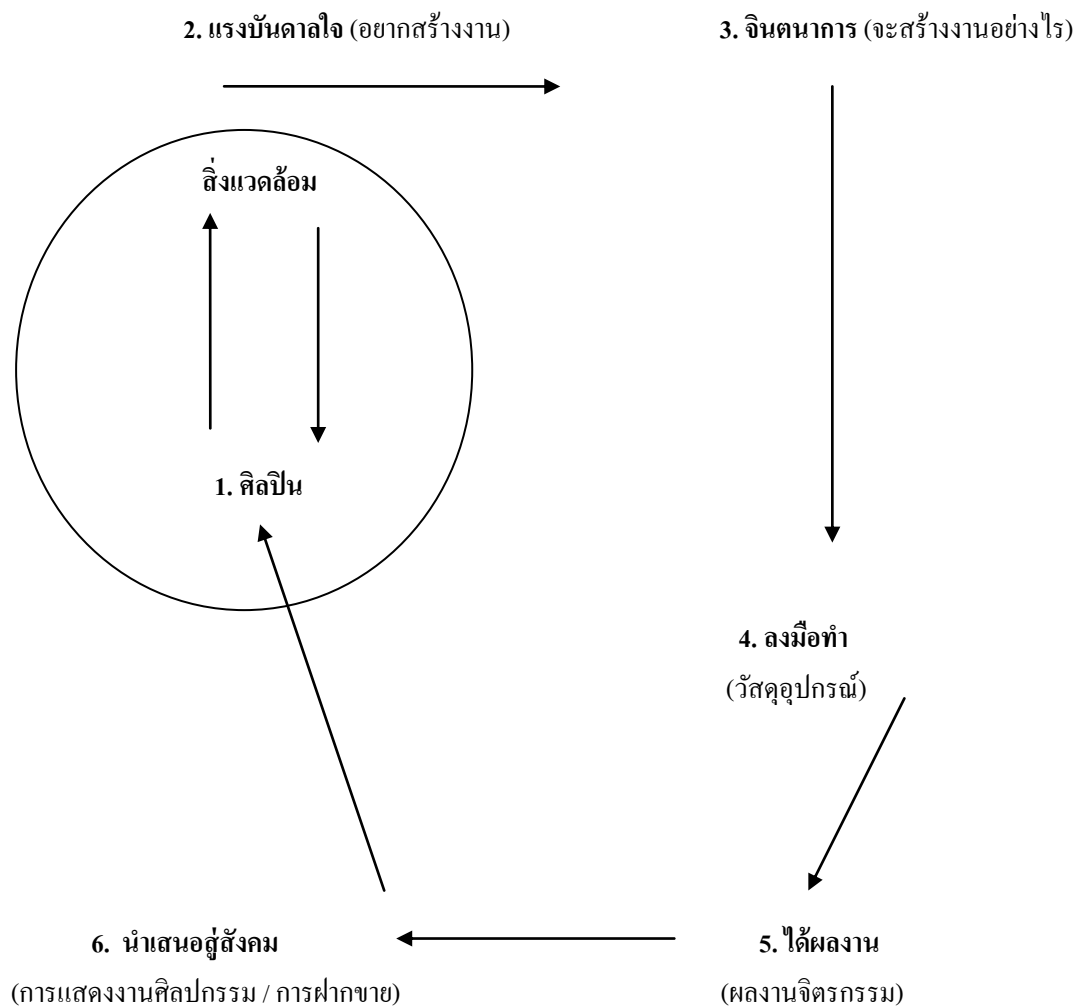
จิตรกรรม หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งทำให้คุณค่าทางสุนทรีย์โดยการระบายสีบนพื้นผิวอย่างชำนาญ วัสดุที่ใช้ในงานจิตรกรรม ต้องเป็นวัสดุที่เหมาะสมกับกลวิธีการสร้างงานที่ลงทนถาวร เช่น สีน้ำมัน สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำทึบ สีพาสเทล สีพอลิเมอร์ สีจีพ็องร็อน และสีสำหรับการวาดผนังปูนเปียก จิตรกรเลือกใช้กลวิธี วัสดุ และวิธีในการแสดงออก...ที่เหมาะสมกับผลงานที่สร้างสรรค์และรสนิยม

(กรมวิชาการ, 2540, น.633)

จิตรกรรม หมายถึงการเขียนภาพระบายสี สีจึงมีความสำคัญในงานจิตรกรรมมาก สีสามารถสร้างลักษณะพิเศษของภาพ ให้ความรู้สึก ความหมายหรือใช้เป็นสัญลักษณ์... จิตรกรรมโดยทั่วไปจะถ่ายทอดลงบนระนาบรองรับที่เป็น 2 มิติ คือพื้นที่ที่มีความกว้างและความยาว มิติที่ 3 เป็นมิติลวง (Pictoral space) เป็นความรู้สึกใกล้-ไกลที่รับรู้จากการมองเห็นมิใช่ความลึกหรือระยะจริง (สุชาติ เกาทอง, 2536, น.110)

โกสุม สายใจ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า งานจิตรกรรมจะประกอบไปด้วยตัวบุคคล ศิลปิน หรือจิตรกร กระบวนการสร้างงาน เนื้อหาเรื่องราว วัสดุ อุปกรณ์ รูปแบบ เทคนิคในงานจิตรกรรม เป็นกระบวนการสร้างงานจิตรกรรมดังนี้

กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม



ภาพที่ 15

กระบวนการสร้างงานจิตรกรรม

(โกสุม สายใจ, 2544, น.6)

1. ที่มาของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ศิลปินอาจได้แหล่งความคิดซึ่งเป็นแรงกระตุ้นหรือสิ่งที่น่าสนใจให้เกิดการถ่ายทอดรูปแบบไม่จากทางใดก็ทางหนึ่ง อาจจะเป็นจากแหล่งธรรมชาติ สภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ศาสนาหรือแม้ แนวความคิดของศิลปินผู้อื่น เมื่อมองย้อนไปในอดีตนั้น จะพบได้ว่าศิลปินลัทธิสัจนิยม (Realism) ต้องการถ่ายทอดถึงธรรมชาติที่สัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์ใน

สังคม ศิลปินลัทธิประทับใจ (Impressionism) ต้องการบันทึกสภาพบรรยากาศในแต่ละช่วงเวลา ศิลปินลัทธิรุนแรง (Fauvism) มุ่งที่จะแสดงออกด้วยสีแท้ที่รุนแรงสดใสเพราะเชื่อว่าสีเป็นสิ่งที่กระตุ้นความรู้สึกได้อย่างดีเยี่ยม ศิลปินอนาคตนิยม (Futurism) ยอมรับความงามที่เกิดจากความเคลื่อนไหว ความเร็ว และเครื่องจักรกล ศิลปินลัทธิดาดา มีทรรศนะที่ต่อต้านสงคราม ต่อต้านความงามจากอดีตและความงามที่ชื่นชมกันอยู่ ศิลปินลัทธิเหนือจริง แสดงออกจากสภาพการต่อต้านเหตุผล จนพัฒนาไปสู่การแสดงออกซึ่งจิตใต้สำนึกภายใน ศิลปินแสดงอารมณ์นามธรรม แสดงออกโดยการสกัดรูปทรงจากธรรมชาติให้ง่าย ปล่อยให้รูปทรงปรากฏขึ้นตามลีลาอย่างไร รูปทรงของวัตถุ ศิลปินป๊อปอาร์ต (Pop Art) ถ่ายทอดชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบัน เป็นต้น

กล่าวได้ว่าจินตนาการ เป็นสมรรถภาพของสมองที่จะสร้างภาพหรือสัญลักษณ์ซึ่งเกิดจากความคิดฝัน หรือจากสิ่งที่เคยจำได้หรือมีประสบการณ์มาก่อน จินตนาการเป็นการสร้างภาพขึ้นในใจ จากการที่บุคคลใดเคยประสบกับบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ สถานการณ์ หรือกระบวนการต่างๆ โดยที่สิ่งเหล่านี้เป็นมวลหมู่ของประสบการณ์ที่บุคคลเก็บสะสมไว้นับตั้งแต่วัยเริ่มต้นของชีวิต จนถึงปัจจุบัน สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปจากแนวเดิมโดยที่ผลงานนั้นเป็นการผสมผสานกันของความคิดทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ ซึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะแล้ว มีปัจจัยซึ่งเป็นตัวแปรอันสำคัญอีกหลายปัจจัยซึ่งเป็นตัวกระตุ้นต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน อาทิเช่น

- ปัจจัยทางการเมือง สังคม สิ่งแวดล้อม (Politics, Social and Environment)
- ปัจจัยทางด้านปัญญาและความคิด (Intellect and Thinking)
- ปัจจัยทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)
- ปัจจัยทางด้านประสบการณ์ (Experiences)
- ปัจจัยทางด้านวัสดุอุปกรณ์ (Materials)

กระบวนการทำงานของศิลปินโดยตรง อาศัยแหล่งข้อมูลจากทัศนะต่างๆของบุคคล แล้วจึงประเมินเป็นทฤษฎี ซึ่งอย่างน้อยควรจะมาจาก 3 ทางด้วยกันคือ ศิลปิน (Artist) นักจิตวิทยา (Psychologist) และนักปรัชญา (Philosopher) นอกจากนั้น กันยา สุวรรณแสง (2544, น.101) ได้กล่าวถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ว่า “พฤติกรรมทุกอย่างย่อมมีสาเหตุ กล่าวคือ อยู่ๆมนุษย์จะแสดงพฤติกรรมออกไปโดยไม่มีหรือแสดงไปโดยไม่มีเหตุผลไม่ได้ ต้นเหตุแห่งพฤติกรรมนั้นเรียกว่า สิ่งเร้า (Stimulus) สิ่งเร้าบางอย่างเป็นสิ่งเร้าภายนอก บางอย่างเป็นสิ่งเร้าในกาย ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างของคนจึงเป็นพฤติกรรมที่ค้นหาสาเหตุได้ยาก” สำหรับแรงจูงใจที่ผลักดันศิลปินให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะตามที่กล่าวไว้ข้างต้นนี้ สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน

ศิลปินต้องดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ต้องอยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและสังคม จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ได้รับผลกระทบหรืออิทธิพลดังกล่าวข้างต้น มนุษย์เรามีศักยภาพในการรับรู้และเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ได้ แต่ผลลัพธ์ที่ได้ก็ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อประสบการณ์ที่รับรู้มาในอดีต การเรียนรู้เป็นต้น ซึ่งความมุ่งหมายของการสร้างสรรค์จากแรงจูงใจภายในก็เพื่อตอบสนองตนเองเป็นสำคัญ ศิลปินอาจจะให้ความสำคัญที่ตัวสื่อวัสดุมากกว่าเนื้อหาหรือปรากฏการณ์ต่างๆ หรืออาจมีความต้องการที่จะค้นคว้าเกี่ยวกับกลวิธีในการสร้างสรรค์ด้วยสื่อในแต่ละชนิด ในการสร้างสรรค์ที่เกิดจากแรงจูงใจภายในเท่านั้น ผู้สร้างสรรค์จะมีเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเต็มที่ เพราะเป็นการสร้างสรรค์โดยผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินเป็นฝ่ายเลือกหรือกำหนดเงื่อนไขขึ้นมา ซึ่งโกสุม สายใจ (2544, น.21) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจภายในว่า “เป็นการจุกคิดขึ้นมาเองในใจ อยากที่จะสร้างงาน อยากที่จะค้นหารูปแบบความงามที่แปลกใหม่ เพื่อแสวงหารูปแบบความงามที่เหมาะสมกับยุคสมัยและความต้องการของตนเอง..”

2. แรงจูงใจภายนอก

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์บ้านเมือง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ สิ่งก่อสร้าง เครื่องจักรกล สถานการณ์บ้านเมือง เป็นต้น นั้นเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่ช่วยให้ศิลปินเกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมขึ้น อารี สุทธิพันธุ์ (2535, น.27) ได้จำแนกแหล่งที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความคิดออกเป็น 3 กลุ่มคือ “กลุ่มที่หนึ่งคือธรรมชาติสิ่งแวดล้อม กลุ่มที่สองคือวัสดุ รูปทรง และวิธีการ ส่วนกลุ่มสุดท้ายคือสภาพสังคม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี” สำหรับปัจจัยหรือแรงจูงใจภายนอกที่มีส่วนผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะนั้น ไม่ว่าจะเป็น อาจได้กล่าวว่า ธรรมชาติเป็นสิ่งที่อิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะเป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการรับรู้ธรรมชาติของมนุษย์ในยุคแรกก็ไม่แตกต่างกับในยุคปัจจุบันนัก เพียงแต่สิ่งที่มนุษย์ยุคก่อนมองนั้นมีขอบข่ายแคบ ๆ รอบตัวที่มีผลต่อการดำรงชีวิตเท่านั้น เป็นการมองธรรมชาติในลักษณะของความลึกลับ โดยยังไม่มีการพิสูจน์ในความเป็นจริงเหมือนในยุคปัจจุบัน ส่วนการสร้างสรรค์ของศิลปินในยุคปัจจุบันนั้น ศิลปินได้มองธรรมชาติในเชิงวิทยาศาสตร์ ศิลปินถ่ายทอดธรรมชาติโดยการผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นการมองในทางรูปแบบเรื่องราว เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ซึ่งบางทีก็เน้นไปทางกลวิธีในการสร้างสรรค์มากกว่าความเป็นจริงของธรรมชาติ ศิลปินบางคนอาจเกิดความประทับใจในธรรมชาติที่มองเห็นจนอยากที่จะบันทึกความรู้สึกรับประทับใจนั้นไว้ ศิลปินบางคนก็ได้รับแรงจูงใจมาจากสังคมที่ตนเองดำรงอยู่ สังคมเป็นกลุ่มคนขนาดใหญ่ที่มีเรื่องราวเกิดขึ้นมากมาย ศิลปินก็เป็นส่วนหนึ่งภายใต้สังคมที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัย ศิลปินได้รับแรงจูงใจจากผลงานของศิลปินอื่น ๆ ทั้งผลงานเก่าแก่ที่มีชื่อเสียง หรือ

ผลงานของเพื่อนศิลปินที่ร่วมสมัยเดียวกัน เห็นได้จากแนวความคิดของแต่ละกลุ่มความคิดในช่วงของศิลปะสมัยใหม่นั้น ต่างก็จะได้รับอิทธิพลหรือผลงานของศิลปินอื่น แนวคิดทางศิลปะเป็นสิ่งที่สามารถถ่ายทอดกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่า ศิลปินผู้นั้นจะนำแนวความคิดไปปรับกับแนวทางของตนได้อย่างไร

2. เนื้อหาของภาพ

เนื้อหา คือ สารที่ศิลปินต้องการจะสื่อให้ผู้ดูได้รับรู้ถึงเรื่องราวต่างๆ ที่ศิลปินได้ถ่ายทอดสู่งานศิลปะ การที่ศิลปินได้สร้างผลงานศิลปะชิ้นมานั้น เพื่อต้องการที่จะสื่อความหมายออกมาอย่างใดอย่างหนึ่ง บ้างก็ต้องการที่จะเขียนบรรยายความ บ้างก็สร้างสรรค์เพื่อให้ภาพนั้นเป็นสื่อในการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งสองสิ่ง บ้างก็เขียนถึงในวิถีชีวิตในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรักเพศชีวิต ครอบครัว ความตาย อารมณ์ที่น่าหวาดกลัว ความศรัทธาส่วนตัว บรรยายสังคมกลางสังคม ความเชื่อในอำนาจลึกลับ ศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ การเมือง เครื่องจักรกล เป็นต้น เนื้อหาเรื่องราวที่ศิลปินได้นำเสนอในงานจิตรกรรมมีอยู่มากมาย มีทั้งเรื่องราวที่มองเห็นได้ จับต้องได้เป็นรูปธรรม และเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นได้ จับต้องได้เป็นรูปธรรม และเป็นเรื่องราวที่มองไม่เห็นเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เป็นความรู้สึกต่างๆ ความเชื่อถือหรือศาสนา ศิลปินเป็นผู้นำเนื้อหาเรื่องราวมาประสานกับรูปร่าง รูปทรง สี สัน อย่างเป็นเอกภาพ เนื้อหาในงานจิตรกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังต่อไปนี้

2.1 เนื้อหาส่วนตัว

เป็นเนื้อหาที่แสดงถึงเรื่องราวของศิลปินเอง อาจจะเป็นเนื้อหาที่สะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึกภายใน ไม่ว่าจะเป็ความเจ็บปวด เศร้าหมอง ดีใจสุขใจซึ่งอาจมีสาเหตุจากสิ่งต่างๆที่เข้ามาในชีวิต ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน หรือศิลปินบางคนต้องการที่จะสื่อถึงความเชื่อส่วนตัวซึ่งอาจเป็นผลจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง แต่ก็มีศิลปินอีกไม่น้อยที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงความงามเท่านั้น

2.2 เนื้อหาสังคม

เป็นการสื่อให้เห็นถึงเหตุการณ์จริงในสังคมนำเสนอในรูปแบบของงานจิตรกรรม อาจจะเป็นการสะท้อนให้เห็นเกี่ยวกับการเมืองหรือสังคม ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันอาจจะมองสังคมในลักษณะที่ต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในอดีตและมุมมองของแต่ละคน และยิ่งถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกันก็ยิ่งขยายความแตกต่างกันไปมากขึ้น มนุษย์เราต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ตั้งแต่เกิดมาก็เริ่มความสัมพันธ์ในลักษณะเครือข่าย เมื่อเติบโตขึ้นก็เริ่มมีสังคมที่ขยายวงกว้างมากขึ้นเนื่องจากแต่ละคนได้สัมผัสประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกันอย่างที่กล่าวในข้างต้นการสนองตอบ

ต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นย่อมต่างกัน ศิลปินก็เช่นกันที่แต่ละคนย่อมมีมุมมองทางสังคมที่แตกต่าง กัน ซึ่งส่งผลให้มีการแสดงออกทางเนื้อหาที่หลากหลาย

3. กลวิธีในการสร้างสรรค์

กลวิธีในการสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งของจิตรกรรมหมายความว่า ครอบคลุมรวมถึงการแก้ปัญหาเกี่ยวกับรูปแบบ การใช้สี และหลักการทางทัศนศิลป์

3.1 รูปแบบ

การถ่ายทอดรูปแบบถือเป็นลักษณะของการสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ เป็นการสนองต่อความคิด อารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ประกอบกับการเรียนรู้และการฝึกฝน ซึ่งในการถ่ายทอดรูปแบบย่อมสัมพันธ์กับเนื้อหาและวัสดุที่ใช้ด้วย รูปแบบทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของศิลปินมีมากมายหลายลักษณะ หลายประเภท และหลายเทคนิค รูปลักษณะของงานจิตรกรรม ที่ศิลปินแสดงออก รูปแบบเป็นผลมาจากการถ่ายทอดประสบการณ์แฝงด้วยความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของศิลปิน ผู้รับงานเรียกว่ารูปสัญลักษณ์ ศิลปินจะพิจารณา ตัดสินใจ คัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอในงานจิตรกรรม โดยสามารถจำแนกรูปแบบของศิลปะได้ดังนี้

- รูปแบบสำนึกนิยม

รูปแบบสำนึกนิยมเป็นรูปแบบศิลปะจากสังคมตะวันตก ซึ่งชื่นชมในความงามของธรรมชาติ แวดล้อม และพยายามบันทึกภาพหรือเลียนแบบธรรมชาติสิ่งแวดล้อมตามที่ตนเองชอบ ศิลปินจะปรับความงามตามรสนิยมที่ตนเองพึงพอใจ

- รูปแบบนิยม

ศิลปะรูปแบบนิยมได้รับการพัฒนามาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นผลงานที่แสดงรอยพู่กัน แสดงรูปทรงเรขาคณิต แสดงระนาบสี แสดงความงามของแสงแสดงรูปทรงนามธรรม หรือ ลวดลายที่ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ ที่มีลักษณะเฉพาะตน ที่มีได้แสดงรูปธรรมชาติสิ่งแวดล้อม เป็นลักษณะหนึ่งของรูปแบบนิยม หรือเป็นศิลปะที่แสดงรูปแบบนัยสำคัญด้วยเช่นกัน

- รูปแบบสัญลักษณ์นิยม

รูปแบบสัญลักษณ์นิยมได้มีวิวัฒนาการมายาวนาน ทั้งในส่วนที่ผสมผสานอยู่ในรูปแบบศิลปะในลักษณะอื่น ๆ และศิลปะที่แสดงสัญลักษณ์เด่นชัดในตัวของมันเอง เช่น หนวด เคราในประติมากรรมคนอารยธรรมเมโสโปเตเมียแสดงถึงอำนาจ อักษรอียิปต์โบราณที่ชื่นชมได้ทั้งความงามของภาพและแปลภาษา ภาพผลท้อคือ การมีอายุยืนยาวและอุดมสมบูรณ์ในศิลปะจีน ภาพคนที่ได้รับการระบายสีทองคือ เทพหรือผู้มีอำนาจราชศักดิ์ในจิตรกรรมไทย เป็นต้น

- รูปแบบประเพณีนิยม

รูปแบบประเพณีนิยมในที่นี้หมายถึง ศิลปะประเพณีนิยมของสังคมใดสังคมหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะกระแสสากลหรือศิลปะจากวัฒนธรรมอื่น และพัฒนาหรือประยุกต์ให้เปลี่ยนไปสู่อีกลักษณะหนึ่ง แต่ยังคงรักษาพื้นฐานประเพณีนิยมจากอดีตไว้ด้วย เป็นการพยายามบูรณาการศิลปะอดีตและปัจจุบันเข้าด้วยกัน

โดยการถ่ายทอดรูปแบบทางศิลปะสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- การถ่ายทอดรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ (Realistic)

การถ่ายทอดในลักษณะนี้เป็นการถ่ายทอดโดยใช้สื่อรูปแบบตามธรรมชาติ เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ฯลฯ ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้เพราะมีพื้นฐานประสบการณ์เกี่ยวกับรูปแบบเหล่านี้ ในลักษณะของการถ่ายทอด ศิลปินอาจถ่ายทอดตามที่พบหรือนำเอาวัสดุมาจัดวางใหม่ ศิลปินมีโอกาสเลือกมุมในการถ่ายทอด จัดวางรูปแบบ ตัดทอน นำมาแสดงบางส่วนแล้วแต่ความคิดเห็นของผู้ถ่ายทอดเอง แต่การเลียนแบบธรรมชาติของศิลปินในทางศิลปะนั้นมิใช่เป็นการถ่ายทอดสิ่งที่พบทุกสิ่งที่อยู่ตรงหน้าให้แต่จะสอดแทรกแต่งเติมความคิดเห็น ความรู้สึกนึกคิด เรื่องราวประสบการณ์ที่พบลงในผลงานของตน

- การถ่ายทอดรูปแบบในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi abstract)

ผลงานศิลปะประเภทนี้ รูปแบบของธรรมชาติที่นำมาเป็นสื่ออันนั้นถูกลด สกัดกันตัดทอน การจัดวางก็ได้คำนึงถึงกฎเกณฑ์ความเป็นจริงตามธรรมชาติ ศิลปินจะตัดทอนเอารูปแบบจากธรรมชาติมาเพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนในสิ่งที่ตนต้องการแสดงให้ผู้ดูได้รับรู้ ใช้รูปแบบของธรรมชาติมาเพื่อแสดงในเรื่องราวที่ตนต้องการแสดง หรือใช้เพื่อแสดงเทคนิค วิธีการของตน เป็นต้น

- การถ่ายทอดรูปแบบในลักษณะนามธรรม (Abstract)

การถ่ายทอดในลักษณะนามธรรมนี้ ผู้สร้างผลงานจะไม่คำนึงถึงรูปแบบหรือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติเลย แต่จะคำนึงถึงรูปแบบอันเป็นลักษณะที่ตนจะต้องแก้ปัญหา ให้สามารถนำมาใช้เป็นสื่อ ถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองไปยังผู้ดูโดยมีกฎเกณฑ์ทางศิลปะเป็นแนวทางประกอบในการสร้างงาน สื่อที่จะใช้ถ่ายทอดความรู้สึกนั้น ถ้าเป็นศิลปกรรมแขนงจิตรกรรมก็จะได้แก่ สี พื้นผิว เส้น ฯลฯ

3.2. การใช้สี

การระบายสีเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในงานจิตรกรรม และการออกแบบ การระบายสีด้วยพู่กันถือว่าเป็นวิธีการที่เก่าแก่มา ซึ่งในปัจจุบันมีการพัฒนาอุปกรณ์ และกลวิธีขึ้นมากมาย เช่น การพ่นสี (พู่กันลม) การหยดสี การสาดสี การราด การเท หรือการระบายสีด้วยส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

หรือทั้งตัวเป็นต้น รวมทั้งระนาบรองรับก็มีมากมายหลายชนิด อาทิ ผ้าชนิดต่าง ๆ ใย กระดาษผิวต่าง ๆ หรือวัสดุอื่น ๆ ที่ศิลปินจะคิดค้นหรือนำมาใช้ ซึ่ง กลวิธีต่าง ๆ ในการระบายสี มีดังนี้

- การระบายสีให้เรียบ (Flat Coloring) เป็นการระบายสีเพื่อให้แสดงถึงความประณีตเรียบร้อย มีขอบเขตที่แน่นอน ถ้าต้องการจะแสดงพื้นผิวก็จะใช้ลวดลายมาประกอบ การระบายสีให้เรียบ ยังแยกย่อยออกไปอีกได้แก่

- ระบายสีเรียบขอบคม (Hard age) เป็นการระบายสีที่ใช้กันมากในงานจิตรกรรมและการออกแบบ ที่ต้องการให้ใช้สีแบนเรียบ ให้สีแสดงรูปทรงของตัวเอง มีการจัดจังหวะช่องไฟ ที่สัมพันธ์กับพื้น โดยเฉพาะงานที่ต้องการแสดงถึงความประณีตเรียบร้อย อาจใช้กระดาษขาวหรือเทปกาวมาคาดเป็นขอบ แล้วระบายสีให้เรียบเอากระดาษออก จะได้รูปร่างรูปทรงที่มีขอบคมชัดเจน

- การระบายสีให้เรียบและตัดเส้น ในกรณีที่ขอบของรูปร่างรูปทรงไม่เรียบร้อย การตัดเส้นขอบจะช่วยให้ดูสวยงามขึ้น โดยทั่วไปจะระบายสีแบนเรียบ แล้วตัดเส้นด้วยสีหนักหรือสีมอ ศิลปินพวกเอ็กซ์เพรสชันนิสซึม ใช้สีสด ๆ ตัดเส้น เด็ดสมัยใหม่ใช้สีดำหรือสีหนัก ๆ ตัดเส้นแต่ทำเป็นหลายเส้น

- การระบายสีให้เรียบ และมีน้ำหนักอ่อนแก่ เป็นการระบายสีเรียบเหมือนข้างต้น แต่ในรูปร่างรูปทรงจะมีการระบายสีให้มีน้ำหนักอ่อนแก่เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาในพื้นที่นั้น โดยการใช้สีใดสีหนึ่งเป็นหลัก แล้วใช้สีขาวหรือดำผสมลงไปเพื่อสร้างน้ำหนักอ่อนแก่ขึ้น

- การระบายสีให้กลมกลืนกัน (Harmony Coloring) ในการใช้สีส่วนใหญ่จะมีการใช้สีหลายสี หรือหลายน้ำหนัก และมักจะทำให้กลมกลืนกันโดยไม่มีขอบ เพื่อความนุ่มนวลของภาพ หรือให้กลมไปกับส่วนพื้นหลัง ซึ่งส่วนใหญ่จะเกลี่ยสีขณะที่สียังไม่แห้ง สีแต่ละประเภทจะมีวิธีการยากง่ายในการเกลี่ยสีให้กลมกลืนต่างกัน

- การระบายสีแสดงพื้นผิว ในบางครั้งกลวิธีการระบายสีแบบเรียบอาจดูจืดไม่เร้าใจ น่าเบื่อ ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงระบายสีให้เป็นพื้นผิวที่ดูแปลกตา เช่นพื้นผิวจากการระบายสีหนา ๆ พื้นผิวจากรอยแปรงหรือพู่กัน (Brush strok) พื้นผิวจากการระบายสีโดยการจุดหรือการระบายสีโดยการหยดสี เทสี ราวสี สดสี เป็นต้น

ความหลากหลายของการใช้ทฤษฎีสี บางทฤษฎีมีกฎเกณฑ์ใกล้เคียงกัน บางทฤษฎีก็มีความหมายอย่างเดียวกันเช่น การใช้สีครอบงำ กับการใช้สีส่วนรวมซึ่งทั้งคู่หมายความว่า การกำหนดให้สีส่วนรวมหรือสีส่วนใหญ่ในภาพแสดงออกไปทางสีใดสีหนึ่ง หรือการใช้สีคู่ประกอบกับการใช้สีคู่ตัดกัน จะหมายถึงการการนำสีที่อยู่คู่ตรงข้ามมาใช้ร่วมกัน เป็นต้น จากทฤษฎีอัน

หลากหลายที่ใช้อยู่นี้ เมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วจะแบ่งได้ออกเป็น 2 กลุ่มอย่างกว้าง ๆ คือ การใช้สีให้เกิดความกลมกลืนโดยการใช้สีใกล้เคียง และการใช้สีให้เกิดความกลมกลืนโดยใช้สีตัดกัน

- การใช้สีเพื่อให้เกิดความกลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง

การใช้สีเอกรงค์ สีเอกรงค์คือ สีๆเดียว หรือที่แสดงออกมาอย่างเด่นชัดเพียงสีเดียวซึ่งคล้ายกับการใช้สีสภาพส่วนรวม (Tonality) อยู่มาก เพราะ โครงสร้างการใช้สีเอกรงค์จำเป็นจะต้องใช้หลักเกณฑ์ของสภาพสีส่วนรวม หรือกล่าวได้ว่า เอกรงค์คือ สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาสีเดียว ซึ่งจะคล้ายคลึงกับสีที่มีอิทธิพลครอบงำสีส่วนใหญ่อยู่มาก เพราะ โครงสร้างของเอกรงค์ก็จำเป็นจะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ของสีที่ครอบงำนั่นเอง

การใช้ค่าของสี คือการใช้สีกลมกลืนด้วยค่าน้ำหนักของสี สีเดียวหมายถึง การทำให้สี สีเดียวมีค่าหลายน้ำหนักโดยการผสมขาวให้มีน้ำหนักอ่อนลงเป็นสีนวลและผสมสีดำให้มีน้ำหนักเข้มเป็นสีคล้ำ เพื่อจะได้นำไปใช้ได้หลายน้ำหนัก

การใช้สีใกล้เคียง (Analogous Colors) เป็นสีที่เรียงกันไปโนวางจรสี ค่าของสีจะผสมกลมกลืนกัน (Harmonies) สีที่ใกล้เคียงคือสีที่เรียงอยู่ใกล้เคียงกันอยู่ในวงจรสี เช่น สีใกล้เคียงของสีน้ำเงิน - เขียวและสีเขียวในวงสีเราสามารถนำสีแท้ในวงสีมาใช้ในลักษณะเรียงกันไปเรียกว่าเป็นการใช้สีกลมกลืนกันในวงสี การนำเอาสีที่ใกล้เคียงมาใช้นั้นนับว่าเป็นการง่ายและสะดวก เพราะ จะเกิดความกลมกลืนเข้ากันได้ดี

การใช้สีตามวรรณะ ในวงจรสีทั้ง 12 สีที่ได้จากสีขั้นที่หนึ่ง สอง และสาม ถ้าพิจารณาจะพบว่า มีสีส่วนหนึ่งมีความเข้ม และอีกสีหนึ่งเป็นสีสว่าง สามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มสีอ่อน ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง กลุ่มสีเย็น ประกอบด้วยสีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง

การใช้สีในวงจรสีธรรมชาติได้จำแนกการใช้สีให้ชัดเจนขึ้น ดังนี้

สีอุ่น (Warm Color) ได้แก่ สีที่อยู่ครึ่งหนึ่งของวงจรสีที่ออกทางแดง ตั้งแต่ เหลือง ส้ม เหลือง แดง สีแดง ม่วงแดง และม่วง ให้ความรู้สึกแจ่มใส รื่นเริง อบอุ่น จะเพิ่มความสว่างให้แก่ผลงาน ให้ความรู้สึกใกล้เคียงเข้ามาหรือขนาดใหญ่

สีเย็น (Cool Tone) ได้แก่ สีอีกครึ่งหนึ่งในวงจรสีเป็นสีที่ออกไปทางน้ำเงิน เขียว เช่น เหลือง เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง สีเย็นแสดงความรู้สึกเยือกเย็นและแลดูถดถอยออกไป เมื่อใช้ในผลงานจะพบว่าเล็กลงหรือไกลออกไป

การใช้สีตัดกัน คือในจากวงจรสี สีที่อยู่ใกล้เคียงกันจะกลมกลืนกัน และสีที่อยู่ห่างออกไปจากกันจะเริ่มแตกต่างกันมากขึ้นเรื่อย ๆ จนมาถึงสีที่อยู่ตรงข้ามกัน จะตัดกันอย่างรุนแรงและเป็นปฏิปักษ์กัน ให้ความรู้สึกขัดแย้งเช่น แดงกับเขียว เหลืองกับม่วง สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น สีที่ตัดกัน

หรือเป็นปฏิปักษ์กันควรมีค่าของสีใกล้เคียงกัน ฉะนั้นสีดำกับขาวจึงไม่เป็นสีตัดกันรุนแรงอย่างแท้จริง เพราะค่าของสีแตกต่างกันมาก สีที่ตัดกันอย่างรุนแรงนี้มีประโยชน์ในการนำมาใช้กับงานที่ต้องการเรียกความสนใจ

3.3. หลักการทางทัศนศิลป์

ในผลงานจิตรกรรม ศิลปินสามารถสร้างงานให้มีมิติ มีความเหมือนจริงน่าสนใจ และยังให้อารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ด้วยองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินใช้หลักเกณฑ์ เรียกว่า “หลักในการออกแบบ” (Principles of Design) เป็นหลักหรือวิธีการที่จะนำองค์ประกอบศิลป์มาผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สะท้อนอารมณ์ก่อให้เกิดผลงานศิลปะที่มีคุณภาพ

- คุณภาพ

เป็นส่วนหนึ่งของการจัดภาพ เป็นการแสดงออกถึงความสำคัญของขนาดและรูปทรงการจัดวางรูปทรงเล็กหรือใหญ่ บนหรือล่าง บริเวณมากหรือน้อย ย่อมแสดงถึงการแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่องกันไป ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดภาพให้งดงามและสมบูรณ์ได้ คุณภาพมี 2 ประเภท คือ

1. คุณภาพที่เหมือนกันทั้งสองข้าง (Formal or Symmetrical Balance)
2. คุณภาพที่ไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง (Informal or Asymmetrical Balance)

การนำความดุลภาพไปใช้ คุณภาพที่เหมือนกัน นิยมใช้กับงานที่ต้องการความหนักแน่น มั่นคง แลดูสง่า ขรึม ส่วนคุณภาพที่ไม่เหมือนกันนิยมที่ต้องการให้แลดูดึงดูดความสนใจ และมีอิสระในการออกแบบมากกว่า เพราะสามารถกำหนดให้เป็นไปตามหน้าที่ใช้สอยโดยสะดวก

- จุดสนใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรืองานจิตรกรรมนั้นถ้าผลงานปราศจากจุดสนใจ หรือสิ่งที่น่าสนใจในภาพ มักจะถูกมองข้ามไปเพราะขาดสิ่งเร้าในความน่าสนใจ ซึ่งหลักในการสร้างจุดสนใจในภาพมีหลากหลายวิธีซึ่ง สมชาย พรหมสุวรรณ กล่าวถึงการสร้างจุดสนใจของภาพในงานทัศนศิลป์ไว้ดังนี้

1. ทำให้ขัดแย้งกัน (Contrast)
2. เน้นโดยการใช้รูปคน (กรณีที่เป็นภาพทิวทัศน์)
3. ตกแต่งบริเวณนั้นเป็นพิเศษ
4. ส่วนเด่นและส่วนรอง (Dominance and Subordinate)
5. เน้นโดยท่าทางความเคลื่อนไหว (Emphasis Through Drama and Motion)
6. การจัดให้รวมกลุ่ม (Grouping)
7. การทำซ้ำ (Repetition)

8. วางตำแหน่งสำคัญของภาพ
9. การแยกตัวออกจากกลุ่ม
10. การใช้เส้นนำสายตา
11. รูปทรงที่ชัดเจนท่ามกลางรูปทรงที่เลือนราง
12. รูปทรงที่คุ้นเคยท่ามกลางรูปทรงที่แปลกตา (สมชาย พรหมสุวรรณ, 2548, น.220)

กล่าวได้ว่าเป็นการนำส่วนประกอบต่าง ๆ มาใช้ร่วมกัน เพื่อย้ำหรือเน้นความแตกต่างของส่วนประกอบเหล่านั้น โดยทั่วไปการใช้ส่วนประกอบต่างๆ ให้ดูขัดแย้งกันก็เพื่อนำสายตาของผู้ชมให้มุ่งความสนใจไปที่ส่วนที่สำคัญที่สุดของผลงานนั่นเอง

- ความเป็นเอกภาพ

เอกภาพของงานศิลปะคือการรวมตัวกันอย่างมีระเบียบและดุลยภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง โครงสร้างของเอกภาพในทุกสิ่งล้วนเป็นอย่างเดียวกัน เอกภาพถูกนำมาใช้เพื่อให้องค์ประกอบศิลปะทุกตัวในงานนั้น ๆ โดยทำหน้าที่ประสานเป็นองค์เดียวกัน แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ เพื่อนำไปสู่อารมณ์เดียว ความรู้สึกเดียว สร้างความชัดเจน ในความหมายและความรู้สึก ซึ่งการนำเอาหลักการมาใช้สร้างสรรค์ในผลงานทัศนศิลป์นั้นไม่ได้ใช้เพียงแค่หลักการใดหลักการหนึ่งเพื่อนำไปสู่เอกภาพเท่านั้นในการสร้างสรรค์ ต้องใช้หลักการที่หลากหลายเพื่อสร้างความสนใจให้กับผลงาน

จากที่กล่าวในข้างต้นจะพบว่า การนำส่วนประกอบทางทัศนศิลป์ต่าง ๆ มาผสมผสานกัน สามารถสร้างความเป็นเอกภาพให้กับผลงานได้ ทั้งนี้มีได้ขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะสร้างความมีเอกภาพด้วยการหลักความกลมกลืน การตัดกันหรือการสร้างจุดสนใจ เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า การสร้างเอกภาพคือ การสร้างความสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงส่วนประกอบต่าง ๆ ในงานศิลปะกรรมเข้าด้วยกันจนเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4. กระบวนการสร้างผลงานจิตรกรรม ของ เอช อาร์ ก็เกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987

การสร้างผลงานของก็เกอร์ในยุคแรกเขานิยมสร้างงานด้วยกลวิธีการใช้ปากกาและหมึกดำในการวาดบนกระดาษ ต่อมาจึงหันมาใช้สีน้ำมันบนผ้าใบ แต่ผลงานที่ได้รับการยอมรับและสร้างความสำเร็จ สามารถแสดงตัวตนอันแท้จริงของตัวเขาคือการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการพ่นสีหรือที่เรียกว่า “พู่กันลม” ลงบนผ้าใบหรือกระดาษด้วยสีอะคริลิก

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะบางท่านกล่าวว่า การใช้วิธีพ่นสีออกจากพู่กันลมไม่สามารถสร้างผลงานจิตรกรรมได้เป็นที่ยอมรับและมีคุณค่าเท่ากับการใช้สีแปรงจากพู่กันได้ แต่ก็เกอร์ไม่คิดอย่างนั้น เขาเชื่อว่าพู่กันลมก็มีกลวิธีพิเศษเฉพาะทางที่สามารถสร้างผลงานที่มีคุณค่าในด้านทัศนศิลป์ได้ ถ้าทำใจให้เป็นกลาง ทำความเข้าใจกับอุปกรณ์และทดลองปฏิบัติงานให้คุ้นเคยกับกลวิธีนี้ มันจะ

เกิดความชำนาญคล้ายกับการควบคุมพวงมาลัยในการขับจี้รถยนต์ ก็เกอร์ต้องการคุณสมบัติพิเศษที่พู่กันลมมีให้คือ ความละเอียดของผลงาน ความรวดเร็วในการสร้างผลงาน ความเรียบเนียนและความกลมกลืนของสีที่คล้ายกับภาพถ่าย

ก็เกอร์เล่าว่า “ลูกค้าชาวต่างชาติผู้หนึ่ง สนใจที่จะซื้อผลงานของเขา แต่เกิดความลังเลโดยคิดไปเองว่า ก็เกอร์ใช้ภาพถ่ายในการสร้างผลงาน” แต่ก็เกอร์ชี้แจงไปว่า “ถ้าภาพเหล่านี้เป็นภาพถ่าย ผมคงต้องไปถ่ายจากนรกแน่ ๆ” จนผู้เชี่ยวชาญและนักวิจารณ์ด้านศิลปะจึงต้องออกมาอธิบายถึงลักษณะและกลวิธีของภาพดังกล่าว ที่ถูกสร้างด้วยพู่กันลมจนได้ผลงานที่ยอดเยี่ยมและน่าสนใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงานของก็เกอร์นั้น เมื่อเขาได้รับแรงบันดาลใจในเนื้อหาแล้วเขาจะลงมือในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น โดยการร่างภาพอย่างคร่าว ๆ ด้วยเส้นอันยุ่งเหยิงทับกันไปมาหลายต่อหลายเส้น พร้อมคำอธิบายคร่าว ๆ ประกอบในภาพร่างบนกระดาษนั้นด้วยดินสอดำ หลังจากนั้นเขาจึงลงมือสร้างงานด้วยสีอะคริลิกกับพู่กันลมลงบนผ้าใบ โดยพ่นเป็นเส้นคร่าว ๆ ทับรอยดินสอดที่ร่างไว้บนกระดาษที่เตรียมไว้แล้วจึงพ่นให้เป็นรูปทรงวัตถุเป็นเรื่องราวที่ได้ร่างไว้เริ่มจากจุดสนใจในภาพและต่อเนื่องไปถึงส่วนละเอียดต่าง ๆ ในภาพ ซ้อนทับกันจนได้น้ำหนักที่ต้องการ โดยที่ไม่ต้องใช้พู่กันหรือแปรงเลย ส่วนประกอบของภาพที่เขาต้องการให้เป็นส่วนละเอียดซ้ำ ๆ กันของภาพเครื่องจักรกลในพื้นที่หลังเขาจะใช้การเจาะช่องแผ่นพลาสติกให้เป็นแม่พิมพ์โดยพ่นสีลงบนแผ่นแม่พิมพ์เหมือนกับการสร้างผลงานภาพพิมพ์ฉลุ (Stencil) การนำพู่กันลมมาใช้ในการสร้างผลงานของเขาสามารถสร้างภาพที่แสดงความมั่นใจของเครื่องจักรกลและพื้นผิวของโลหะได้เป็นอย่างดี รวมถึงการต้องการเน้นในจุดที่เป็นแสงสว่างมาก ๆ และในส่วนประกอบของภาพที่ต้องการแสดงรายละเอียดมาก ซึ่งการใช้สีกลมกลืนและสีเอกรงค์ในผลงานส่วนใหญ่ของเขาก็เป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ที่ชัดเจนของเขา

สำหรับกระบวนการจัดองค์ประกอบในภาพของก็เกอร์ในเนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักรกล ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 นั้นอาจแบ่งเป็น 2 ลักษณะใหญ่คือ

1. การแสดงภาพใบหน้ามนุษย์เต็มทั้งพื้นที่ โดยจัดวางไว้ตรงกลางของภาพแสดงความเป็นจุดสนใจอย่างเด่นชัดทั้งขนาดใหญ่และความสว่างของสี นำภาพของเครื่องจักรกลประกอบในภาพให้เป็นส่วนรองของประธานและพื้นหลังที่สลับซับซ้อนและต้องการให้แสดงความยุ่งเหยิง
2. การสร้างภาพร่างกายคนผสมผสานกับเครื่องจักรเต็มตัวกระจายไปทั่วทั้งภาพ โดยเน้นความซับซ้อนและความละเอียดของภาพเครื่องจักรกล มีการใช้หลักในการจัดดุลยภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด

แม้กีกเกอร์จะหันไปทดลองในวัสดุ อุปกรณ์ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน อาทิการใช้สี มาร์คเกอร์ (Marker) (เป็นสีเคมี ลักษณะคล้ายสีเมจิก แต่มีหลายสี หลายน้ำหนัก แต่ละสีจะมีโทนสี ตั้งแต่อ่อนสุดไปเข้มสุด สีมาร์คเกอร์มี 2 ชนิด คือ ชนิดผสมน้ำ และผสมน้ำมัน เหมาะเขียนกับ กระดาษบางๆ ผิวเรียบละเอียด นิยมใช้ในการสเก็ตซ์ภาพ ในงานออกแบบต่างๆ) การใช้จาร์บี และ ปากกาเขียนผ้า (grease and felt pen) หรือการพิมพ์ภาพในหลายกลวิธี ฯลฯ ก็ไม่สามารถแสดง ความเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ได้เป็นที่เด่นชัดเหมือนอย่างที่ใช้พู่กันลมในการสร้างสรรค์ผลงาน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานศิลปะของกลุ่มลัทธิเหนือจริงนี้จึงมักเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ที่ว่า มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเจน เอาไว้ จนทำให้รู้สึกถึงความป่าเถื่อนยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ ศิลปินกลุ่มนี้กล่าวว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกทันที อย่างสัจจกัณฑ์เอาไว้ เพราะมันจะฝังอยู่ใต้จิตสำนึก และจะเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง จากคำกล่าวของ ลัทธินี้ ทำให้ทราบว่าการลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ประกาศทฤษฎีด้านจิตวิทยาอยู่ในยุโรปพอดี นับว่า ซิกมันด์ ฟรอยด์ มีส่วนช่วยให้ลัทธิเหนือ จริงมีอิทธิพลต่อวงการศิลปะเป็นอย่างมาก

เอช อาร์ กีกเกอร์เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานในแบบอย่างศิลปะในลัทธิเหนือจริงซึ่ง เนื้อหาของผลงานส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจซึ่งเป็นผลจากการสนใจและศึกษาทฤษฎีจิต วิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ อย่างจริงจัง

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ จิตแพทย์ผู้เกิดในครอบครัวชาวยิว เริ่มจากการเป็นนักศึกษาแพทย์ที่ มหาวิทยาลัยแห่งกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย ฟรอยด์เริ่มสนใจในงานจิตเวช ต่อมาจึงศึกษาต่อ ในด้านการบำบัดโรคประสาทและเทคนิคด้านการสะกดจิต และศึกษาพื้นฐานทางทฤษฎีจิต วิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory) อย่างจริงจัง ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีของฟรอยด์ ได้รับความสนใจจากจิตแพทย์ในประเทศต่างๆมากขึ้นนอกจากนั้น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ยังสามารถส่งผลต่อแนวคิดทางศิลปะ โดยเฉพาะในกลุ่มลัทธิเหนือจริงอีกด้วย

ซิกมันด์ ฟรอยด์ เกิดเมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม ค.ศ. 1856 ที่เมืองฟรายเบิร์ก แคว้นโมราเวีย (ปัจจุบันเป็นประเทศเชโกสโลวาเกีย) บิดาชื่อ จาคอบ ฟรอยด์ (Jacob Freud) มารดาชื่อ อมาเลีย นาธานสัน (Amalia Nathanson) ฟรอยด์เป็นบุตรชายคนโตในจำนวนพี่น้องทั้งหมด 8 คน ใน เวลา นั้นครอบครัวของฟรอยด์ต้องย้ายถิ่นฐานอยู่หลายต่อหลายครั้งเพื่อหนีจากการทำลายล้างจากลัทธิ

ต่อต้านยิว (anti-Semitism) เมื่อฟรอยด์ อายุได้ 9 ปี เข้าเรียนที่โรงเรียนสเปิร์ล ยิมเนเซียม (Sperl Gymnasium) ซึ่งถือว่าเป็นโรงเรียนชั้นแนวหน้าในเวลานั้น เป็นเวลา 8 ปี ในปี ค.ศ. 1873 ฟรอยด์ ได้เข้าศึกษาวิชาแพทย์ที่มหาวิทยาลัยแห่งกรุงเวียนนาต่อมา ในปี ค.ศ. 1879 ฟรอยด์ต้องหยุดการเรียนชั่วคราวเนื่องจากถูกเข้าเกณฑ์ทหารเข้าประจำกองทัพออสเตรีย-ฮังการี เป็นเวลา 1 ปี ในที่สุดฟรอยด์ก็สำเร็จการศึกษาในปี ค.ศ. 1881 ฟรอยด์มีความสนใจทางด้านงานวิจัยค้นคว้าทดลอง มากกว่ารักษาคนไข้ แต่ฟรอยด์ต้องทำงานเป็นแพทย์ประจำในโรงพยาบาลในกรุงเวียนนาจึงต้องทำงานวิจัยก็เพราะฐานะทางบ้านของฟรอยด์เริ่มตกต่ำรวมทั้งต้องการเก็บเงินเพื่อแต่งงาน ในปี ค.ศ. 1883 ฟรอยด์ได้เข้าทำงานในคลินิกจิตเวชภายใต้การดูแลของ ทีโอดอร์ เมย์เนอร์ท (Theodor Meynert) ซึ่งเป็นแพทย์ที่มีชื่อเสียงทางด้านระบบประสาท ในปีต่อมาฟรอยด์ก็ได้สร้างชื่อด้วยการวิจัยเกี่ยวกับศักยภาพในการใช้โคเคนในการรักษาผู้ป่วย ในปี ค.ศ. 1885 ฟรอยด์ได้เดินทางไปศึกษากับ จัง มาร์แตง ชาโกต์ (Jean Martin Charcot) ซึ่งเป็นแพทย์ที่มีชื่อเสียงทางด้านของฮิสทีเรีย (hysteria) ที่โรงพยาบาลซานเปตรีแอร์ (Salpetriere) ในกรุงปารีสเป็นเวลา 18 สัปดาห์ โดยการสนับสนุนของ เอิร์น บริก (Emst Brucke) ซึ่งเคยเป็นอาจารย์สอนฟรอยด์อยู่ที่มหาวิทยาลัยแห่งกรุงเวียนนา ในช่วงเวลาที่ฟรอยด์อยู่กับชาโกต์นี้เอง ฟรอยด์เริ่มสนใจในงานทางด้านจิตเวช และมีความเข้าใจถึงจิตใจมนุษย์ว่ามีการทำงานในหลายระดับและมนุษย์มีความทรงจำที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมและอาการผู้ป่วยทางจิตด้วยเหตุนี้ ฟรอยด์จึงเริ่มสนใจการค้นคว้าเรื่องจิตไร้สำนึกและความเก็บกดของมนุษย์ในเวลาต่อมา

ฟรอยด์เชื่อว่าโน้ตสันเรื่องจิตไร้สำนึกเป็นพื้นฐานสำคัญของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ ได้ให้ความสนใจกับเรื่องจิตไร้สำนึกเป็นครั้งแรกเมื่อได้เริ่มศึกษาวิชาสะกดจิตกับชาโกต์ที่กรุงปารีส ซึ่งได้เรียนรู้ว่าผู้ที่ถูกสะกดจิตจะรับคำสั่งไว้ในจิตไร้สำนึกและสามารถปฏิบัติตามคำสั่งที่ได้รับมา นอกจากนั้นยังพบว่าความทรงจำที่เกี่ยวกับความชอกช้ำ ความเจ็บปวด วิกฤตการณ์ที่พบในวัยเด็กอาจจะส่งผลกระทบต่อคนผู้นั้นในภายหลัง จิตไร้สำนึกในทฤษฎีของฟรอยด์จึงเป็นกระบวนการที่มนุษย์เราได้ขจัดความทรงจำอันเจ็บปวดออกจากจิตสำนึกคน นอกจากนั้นฟรอยด์ยังเชื่ออีกว่า ความฝันของคนเราไม่ได้เป็นกลางบอกเหตุเหมือนกับความเชื่อของคนในสมัยก่อน แต่ความฝันเป็นเรื่องของประสบการณ์ในอดีต ซึ่งเท่ากับว่าจิตไร้สำนึกของมนุษย์เรามีอยู่จริงและทำงานอยู่ตลอดเวลา โดยที่ไม่ได้อยู่ภายใต้หลักเหตุผลใดๆ ไม่ว่าหลับหรือตื่นและเสนอว่าความคิดของมนุษย์เราอาจจะสะท้อนมาในรูปของสัญลักษณ์ ซึ่งฟรอยด์ได้เรียกกระบวนการที่สัญลักษณ์อย่างหนึ่งเป็นตัวแทนอีกสิ่งหนึ่งว่า การแทนที่ ส่วนการล้อเล่น เรื่องตลก การเล่นคำต่างๆก็เป็นสิ่งที่ได้สะท้อนถึงจิตไร้สำนึกด้วย ซึ่งความทรงจำที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึกจะแสดงตัวออกมาเมื่อถูกกระตุ้นจากภายนอก ซึ่งจะเห็นได้จากละครตลกมักจะสร้างเรื่องล้อเลียนความสัมพันธ์ในครอบครัว

หรือการเขียนการ์ตูนล้อเลียนนักการเมืองในลักษณะขบขัน ฟรอยด์เชื่อว่า พฤติกรรมที่มนุษย์ที่ได้แสดงออกมานั้น ล้วนมีที่มาด้วยกันทั้งนั้น ไม่มีปรากฏการณ์ใดที่เกิดจากความบังเอิญ พฤติกรรมของมนุษย์เรานั้นล้วนเป็นผลจากพัฒนาการตามธรรมชาติด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งฟรอยด์ได้ใช้ความเชื่อดังกล่าวแบ่งประสบการณ์ทางจิตออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ปรากฏการณ์สำนึก หมายถึง ประสบการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยรู้ตัว รวมถึงปรากฏการณ์หรือสิ่งที่ยังไม่ปรากฏในจิตสำนึก ส่วนอีกประเภทคือ ปรากฏการณ์ไร้สำนึก เป็น ปรากฏการณ์ที่มนุษย์กระทำโดยที่ไม่รู้ตัว และถูกบังคับจากภายในให้กระทำไปอย่างไม่เข้าใจเหตุผล ปรากฏการณ์ประเภทหลังนี้มีสาเหตุมาจากจิตใต้สำนึก หลังจากที่ฟรอยด์เดินทางกลับจากการทำงานกับซาโกด ก็เริ่มสนใจกับงานทางด้านการบำบัดโรคประสาทและเทคนิคการสะกดจิตอย่างจริงจัง ในปี ค.ศ. 1887 ฟรอยด์ได้ร่วมงานกับ โจเซฟ บริวเออร์ (Josef Breuer) ในปีเดียวกัน ฟรอยด์ได้เดินทางไปศึกษาเทคนิคการสะกดจิตของ แอมโบรส-ออคัส ไลโบลต์ (Ambroise-August Liebovitz) และฮิปโปไลต์ เบิร์นไฮม์ (Hippolyte Bernheim) ที่เมืองแนนซี ซึ่งก็ช่วยสร้างความเชื่อมั่นในเรื่องเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกและความเก็บกดให้แก่ฟรอยด์เพิ่มมากขึ้น ต่อมาฟรอยด์ได้ค้นพบกระบวนการต่อต้าน (Resistance) เกิดขึ้นในจิตใจของผู้ป่วย จากการต่อต้านก็ได้ค้นพบกระบวนการเก็บกด ซึ่งเป็นกระบวนการที่จิตไร้สำนึกได้ซ่อนเร้นความรู้สึกและความทรงจำที่เจ็บปวดในอดีตไว้ ต่อมาฟรอยด์ได้ค้นพบเทคนิครักษาผู้ป่วยโดยการให้ผู้ป่วยสะท้อน (project) ความรู้สึกที่เก็บกดในวัยเด็กสู่ผู้วิเคราะห์ซึ่งเรียกว่า การถ่ายเท ในวันที่ 23 ตุลาคม ค.ศ. 1896 ฟรอยด์ได้สูญเสียบิดาไป ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของฟรอยด์เป็นอย่างมาก และใน 2 ปีต่อมา ฟรอยด์เริ่มหันมาวิเคราะห์ตนเองและเก็บบันทึกความฝันเพื่อทำการวิเคราะห์ ในปี ค.ศ. 1902 ฟรอยด์และวิลเฮล์ม สเตเกิล (Wilhelm Stekel) ได้ร่วมกันจัดตั้งสมาคมจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Society) ขึ้นเป็นครั้งแรก กระทั่งในปี ค.ศ. 1907 จึงเปลี่ยนมาเป็นสมาคมจิตวิเคราะห์เวียนนา (Vienna Psychoanalytic Society) ซึ่งได้รับความสนใจจากจิตแพทย์ประเภทต่างๆเป็นอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันทฤษฎีของฟรอยด์ก็ถูกต่อต้าน โจมตีเช่นกัน ต่อมาในปี ค.ศ. 1907 ฟรอยด์และครอบครัวต้องลี้ภัยไปอยู่ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ จากการขึ้นครองอำนาจของฮิตเลอร์พร้อมทั้งการต่อต้านชาวยิวในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเยอรมนีและออสเตรีย ในที่สุด ฟรอยด์ก็ถึงแก่กรรมเมื่อมีอายุได้ 83 ปี ในวันที่ 23 กันยายน ค.ศ. 1939

ฟรอยด์มีความคิดว่า มนุษย์เรามีจิต 3 ลักษณะ คือการแบ่งภาคของจิต (Regions of mind) นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ภาค คือ

1. จิตสำนึก (Conscious mind) คือสภาพที่มีสติรู้ตัว รู้ตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือกำลังจะทำอะไร รู้จักตัวเองว่าเป็นใคร ต้องการอะไร อยู่ที่ไหน กำลังรู้สึกต่อสิ่งใดอย่างไร การแสดงอะไร

ออกไปก็แสดงไปตามหลักเหตุผล แสดงไปตามแรงผลักดันไปตามภายนอก สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง (Principle reality)

2. จิตใต้สำนึก (Subconscious mind) หรือจิตกึ่งรู้สำนึก (Preconscious mind) คือสภาพไม่รู้ตัวในบางขณะ เช่น กระจกแตก ฝีปาก ฮัมเพลง โดยไม่รู้ตัว ร้องกรี๊ดกร๊าดหรือร้องเฮ้อฮ้อออกมา โดยไม่รู้ตัว ยิ้มคนเดียวโดยไม่รู้ตัว พุดอะไรออกมาโดยไม่ได้ตั้งใจ และถือว่าประสบการณ์ต่างๆ ที่เก็บไว้ในรูปของความทรงจำก็เป็นส่วนของจิตใต้สำนึกด้วย เช่น ความขมขื่น ความประทับใจในอดีต ถ้าไม่นึกถึงก็ไม่รู้สึกอะไร แต่ถ้าทบทวนเหตุการณ์ที่ไรท์ทำให้เกิดเศร้าทุกที หรือปลื้มใจทุกที

3. จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) เป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่เจ้าตัวไม่รู้สึกรู้หาเลย อาจเนื่องมาจากเจ้าตัวพยายามเก็บกดเอาไว้ เช่น อิจฉาน้อง เกลียดครู อยากทำร้ายชาวต่างชาติ ฯลฯ เป็นสิ่งที่เก็บกดเอาไว้ หรือพยายามที่จะลืม แล้วในที่สุดก็ลืมๆ ไปดูเหมือนลืมไปจริงๆ แต่จริงๆ ไม่ได้หายไปไหน ยังอยู่ในลักษณะจิตไร้สำนึกและจะแสดงออกมาในรูปของความฝัน การละเมอ การพลั้งปากพูดออกมา พฤติกรรมผิดปกติต่างๆ...

เจมส์ อ้างจากคำอธิบายของ فروยด์ โดย فروยด์ อธิบายไว้ว่า แหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์มาจากพลังขับเคลื่อนทางเพศที่ชื่อว่า **ลิบิโด (Libido)** โดยกล่าวไว้ว่า ระบบประสาทของมนุษย์ คือศูนย์รวมของพลังขับเคลื่อนทางเพศที่เรียกว่า ลิบิโด เมื่อใดที่ลิบิโดมีการก่อตัวขึ้นมา ก็จะมีพลังจำนวนมากเปรียบเสมือนถุงที่ลมบรรจุอยู่เต็ม หรือน้ำพุร้อนภายใต้พื้นดินที่จะต้องพยายามหาทางเลื่อนไหลผลักดันออกมาข้างนอก ถ้าเส้นทางตามธรรมชาติถูกปิดกั้น มันก็จะปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นรูปแบบใหม่เพื่อหาทางออกทางช่องอื่น (James W., 1990, p.1990)

فروยด์ กำหนดการแสดงออกทางบุคลิกภาพของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ ลิบิโด ซึ่งทำหน้าที่เป็นพลังผลักดันที่มีอยู่ในจิตใจของมนุษย์ทุกคน โดยที่ลิบิโดมีอยู่ 3 ชนิด มีแหล่งกำเนิดต่างกันและมีชื่อเรียกต่างกัน ดังต่อไปนี้

1. ลิบิโดแห่งความรัก (Erotic type) ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดมาจากอดีต (Id) เป็นลิบิโดที่เกิดจากความรักและความต้องการทางเพศ มีพลังผลักดันทำให้บุคคลสนใจแต่เฉพาะเรื่องรักและอยากให้ผู้อื่นรักตน จากการศึกษาที่ลิบิโดชนิดนี้มีกำเนิดมาจากอดีต ดังนั้นการแสดงออกของความรักและความต้องการทางเพศ ซึ่งมักจะค่อนข้างรุนแรงชัดเจนปราศจากความยับยั้งชั่งใจ และรู้สึกหวั่นไหวกับการสูญเสียความรักอย่างยิ่ง

2. ลิบิโดแห่งความศรัทธาหลงใหล (Obsessional type) ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดมาจาก ซุปเปอร์อีโก้ (Super ego) พลังผลักดันจากลิบิโดชนิดนี้ทำให้บุคคลศรัทธาเลื่อมใสในเรื่องต่างๆ บุคคลพวกนี้จะหวั่นไหวในเรื่องคุณธรรม มากกว่ากลัวว่าใครจะรักหรือไม่รัก ความศรัทธา

หลงใหลที่มีในปริมาณมากเกิดจากพลังผลักดันทางเพศซึ่งอยู่เบื้องหลัง เนื่องจากลิบิโดชนิดนี้ถือกำเนิดมาจากซูเปอร์อีโก้ ดังนั้นพฤติกรรมทั้งหลายที่แสดงออกจึงอยู่ในระดับที่บุคคลสามารถรู้ตัวได้ ลักษณะเด่นของบุคคลพวกนี้ที่มองเห็นได้ชัดคือ มีความเชื่อมั่นในตัวเองค่อนข้างมาก ซึ่งอาจเป็นคนที่ขี้อมั่นใจมั่นและหลงใหลในเรื่องบางเรื่องอย่างรุนแรง

3. ลิบิโดแห่งความหลงรักตนเอง (Narcissistic type)

ลิบิโดชนิดนี้มีแหล่งกำเนิดส่วนใหญ่มาจากอีโก้ (Ego) ลิบิโดแห่งความหลงรักตนเองเป็นพลังผลักดันที่ทำให้บุคคลปกป้องรักษาตนเอง มีความกระตือรือร้น ก้าวร้าวมีลักษณะเป็นผู้นำ รวมทั้งการแสดงออกในลักษณะต่างๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือปกป้องคุ้มครองตนเอง ลิบิโดชนิดนี้เกิดขึ้นจากอีโก้ ดังนั้นการแสดงออกทั้งหลายตามที่กล่าวมานี้ จึงอยู่ในระดับสามารถยอมรับได้ ซึ่ง ลิบิโดสองชนิดสามารถรวมกัน ทำให้เกิดเป็นลิบิโดชนิดผสม (Mixed type) ได้ หรือไม่ก็มีการเปลี่ยนแปลงรูป (Transformation) เพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับได้ เป็นต้นว่า ลิบิโดแห่งความหลงใหลสามารถรวมกับลิบิโดแห่งความหลงรักตนเอง ทำให้เกิดเป็นลิบิโดชนิดผสม (Narcissistic Obsessional type) ซึ่งมีความสำคัญใหญ่หลวงกับการสร้างอารยธรรมต่างๆ ของมนุษยชาติ เนื่องจากเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างคุณธรรมและจริยธรรมกับสังคม ลิบิโดชนิดนี้ก่อให้เกิดนักคิดที่มีความคิดเป็นอิสระ สามารถสร้างผลงานทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และนวัตกรรมต่างๆ ที่มีคุณค่าจำนวนมากมาย ในอีกลักษณะหนึ่งของลิบิโดที่มีการเปลี่ยนแปลงรูป ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือการแสดงออกของกลวิธาน (Defense mechanism) ชนิดหนึ่งที่รู้จักกันในชื่อของ “การทดเทิด” (Sublimation) ซึ่งฟรอยด์ ได้อธิบายว่าเป็นผลที่เกิดขึ้นจากลิบิโดแห่งความรักที่เกิดจากความต้องการทางเพศได้เปลี่ยนรูปไปเป็นลิบิโดแห่งความหลงรักตนเอง ซึ่งทำให้บุคคลสามารถแสดงความรู้สึก ความต้องการทางเพศออกมาในรูปแบบของผลงานทางศิลปะ วรรณกรรมและอื่นๆ ที่สังคมยอมรับได้ กันยา สุวรรณแสง (2544, น.197) ได้ให้ทรรศนะถึง หลักเกี่ยวกับการเรียนรู้ของฟรอยด์ว่า “หลักใหญ่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของฟรอยด์คือ การเก็บกด (Repression) ซึ่งจะสะสมมาตั้งแต่เด็กแรกเกิดขึ้นมา เมื่อเติบโตขึ้นความเก็บกดทั้งหลายอาจจะออกมาสัมพันธ์กับพฤติกรรมใหม่ๆ ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นด้วย การเรียนรู้ของคนเราขึ้นอยู่กับปริมาณของความเก็บกด...”

ตั้งแต่กลางทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ได้เริ่มแพร่หลายอย่างกว้างขวางในประเทศแถบยุโรป ได้มีบทบาทในการวิเคราะห์พฤติกรรมเป็นอย่างมาก เป็นตัวทำให้ความหมายของความฝันกระจ่างขึ้น เรื่องคุณค่าของศาสนา การปฏิวัติสังคมนิยมสำคัญของความลึกลับ เรื่องเล่า วรรณกรรม และทัศนศิลป์ ซึ่งในช่วงเวลานั้นเป็นเวลาเดียวกันกับที่ศิลปินในแนวลัทธิเหนือจริงได้รับอิทธิพลทางความคิดของฟรอยด์ จึงส่งผลสู่ผลงานทางศิลปะในลัทธิเหนือจริงอย่างชัดเจน

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวโขน

ศิลปะมีหลากหลายแขนง ทุกแขนงต่างต้องการที่จะให้ผู้ชมและผู้ฟังได้เกิดความซาบซึ้งในการแสดงออกของผลงานนั้นๆ ผลงานทัศนศิลป์กับศิลปะการแสดงคือการแสดงด้วยภาพ คนตรีคือการแสดงด้วยเสียง วรรณกรรมคือด้วยอักษร ซึ่งศิลปะในแขนงต่างๆล้วนเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ดังที่ วิรุณ ตั้งเจริญ (2546, น.102) กล่าวไว้ว่า “จิตรกรที่เขียนภาพยักษ์โดยไม่ได้ชื่นชมลีลาของยักษ์ใน โขนเรื่องรามเกียรติ์ เขาไม่อาจเขียนภาพยักษ์ที่สง่างามอหังการได้ และก็เช่นกันนักแสดง พระนาง ยักษ์ วานร ที่ไม่เคยชื่นชมจิตรกรรม เขาย่อมขาดความมั่นใจในเรื่องท่าทางและความงามของเส้นอย่างน่าเสียดายยิ่ง” ศิลปะย่อมส่องทางซึ่งกันและกัน

1. การแสดงโขน

โขน เป็นศิลปะการแสดงอย่างหนึ่งของไทย มีประวัติที่เก่าแก่ยาวนานมาก เชื่อว่ามีความเก่าแก่อย่างน้อยย้อนไปถึงสมัยอยุธยา มีการสันนิษฐานว่าเป็นการแสดงที่พัฒนามาจากการแสดงชกนาครดึกดำบรรพ์ กระบี่กระบอง และการแสดงหนังใหญ่ ดังนั้นการแสดงโขนจึงเป็นการรวมศิลปะการแสดงหลายชนิดเข้าด้วยกัน เป็นการแสดงที่อาศัยท่าเต้นเป็นการแสดงออกทางอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญ ตัวละครมีทั้งแบบสวมมงกุฎบนศีรษะ และสวมหน้ากาก โดยการแสดงเป็นเรื่องราว มีทั้งบทเจรจา และบทร้อง สำหรับเนื้อเรื่องที่น่ามาแสดงโขนนั้นเดิมมีทั้งเรื่องอุณรุท และรามเกียรติ์ แต่ในปัจจุบันนิยมเล่นแต่เรื่องรามเกียรติ์เท่านั้น

2. ความหมายของโขน

โขนเป็นนาฏกรรมที่มีศิลปะเป็นแบบฉบับ ของตนเอง คำว่า “โขน” ไม่ทราบแน่ชัดว่ามีมาตั้งแต่สมัยใด ซึ่งได้มีกล่าวไว้ในลิลิตพระลอเล่าถึงงานมหรสพในงานพระศพของพระลอและพระเพื่อนพระแพงว่า “ขยายโรงโขนโรงรำ ทำระทวารวเทียบน” คำว่า “โขน” มีกล่าวไว้ในหนังสือของชาวต่างประเทศ เป็นการกล่าวถึงศิลปะแห่งการเล่นของไทยในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ซึ่งเป็นที่นิยมและยึดถือเป็นแบบแผนกันมานาน มีข้อสันนิษฐานว่าโขนน่าจะมาจากคำในภาษาต่าง ต่าง ดังนี้

โขนในภาษาเบงกาลี ซึ่งมีคำว่า “โฆละหรือโฆล” ซึ่งเป็นชื่อของเครื่องดนตรีประเภทหนังชนิดหนึ่งของฮินดู โดยตัวรูปร่างคล้ายมฤทังคะ (ตะโพน) ส่วนใหญ่เป็นเครื่องดนตรีที่พวกไวยณพนิกายในแคว้นเบงกอลนิยมใช้ประกอบการ เล่นชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ชาตรา” ซึ่งหมายถึง ละครเร่ และหากเครื่องดนตรีชนิดนี้ได้เคยนำเข้ามาในดินแดนไทยแล้วนำมาใช้ประกอบการ เล่นนาฏกรรมชนิดหนึ่ง เราจึงเรียกการแสดงชุดนั้นว่า “โฆล” ตามชื่อเครื่องดนตรี

โขนในภาษาทมิฬ เริ่มจากคำว่า โฆล มีคำเพียงใกล้เคียงกับ “โกลหรือโกลัม” ในภาษาทมิฬ ซึ่งหมายถึงเพศ หรือการแต่งตัวหรือการประดับตกแต่งตัวตามลักษณะของเพศ

โขนในภาษาอิหร่าน มาจากคำว่า “สุรัต ควาน” (Surat khwan) ซึ่งสุรัตแปลว่าตุ๊กตาหรือหุ่น ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ขับร้องแทนตุ๊กตาหรือหุ่นเรียกว่า “ควาน” หรือ โขน (Khon) ซึ่งคล้าย ๆ กับผู้พากย์และผู้เจรจาอย่างโขน

โขนในภาษาเขมร ในพจนานุกรมภาษาเขมร มีคำว่า “ละคร” แต่เขียนเป็นอักษรว่า “ละ โขน” ซึ่งหมายถึงมหรสพอย่างหนึ่งเล่นเรื่องต่าง ๆ กับมีคำว่า “โฆล” อธิบายไว้ในพจนานุกรมเขมรว่า “โฆล ละครชายเล่นเรื่องรามเกียรติ์”

หากที่มาของโขนมา จากคำในภาษาเบงกาลี ภาษาทมิฬและภาษาอิหร่าน ก็คงจะมาจากพวกพ่อค้าวาณิช และศาสนาจารย์ของชาวพื้นเมืองประเทศนั้น ๆ แพร่มาสู่ดินแดนในหมู่เกาะชวามลายูและแหลมอินโดจีน

จากข้อสันนิษฐานต่างๆ ยังมีอาจสรุปได้แน่นอนว่า “โขน” เป็นคำมาจากภาษาใด ซึ่งความหมาย ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ระบุว่า โขน หมายถึง การเล่นอย่างหนึ่งคล้ายละครรำ แต่เล่นเฉพาะในเรื่องรามเกียรติ์ โดยผู้แสดงสวมหัวจำลองต่าง ๆ ที่เรียกว่า หัวโขน หรืออีกความหมายหนึ่งหมายถึง ไม้ที่ต่อเสริมหัวเรือท้ายเรือให้งอนเชิดขึ้นไป เรียกว่า “โขนเรือ” เรียกเรือชนิดหนึ่งที่มีโขนว่า เรือโขน เช่นเรือโขนขนาดใหญ่หน่อยเหลือหลาย (ลิลิตพยุหยาตรา) หรือส่วนสุดทั้ง 2 ข้างของรางระนาดหรือฆ้องวง ที่งอนขึ้นก็เรียกว่า “โขน”

3. ลักษณะและรูปแบบของหัวโขน

หัวโขน หรือ ศิระโขนคือ วัสดุที่สร้างขึ้นสำหรับสวมศิระและปิดบังส่วนหน้าที่คล้ายกับหน้ากาก แต่หัวโขนจะมีลักษณะที่แตกต่างออกไปตรงที่สร้างหุ่นจำลองรูปทรงใบหน้าและศิระ ทั้งหมด เมื่อใช้เล่น โขนโดยผู้แสดงสามารถสวมครอบศิระจะห่อหุ้มส่วนใบหน้าและส่วนหัวมิดชิด และเจาะช่องเป็นรูกลมที่ตาของหน้ากากให้ตรงกับนัยน์ตาของผู้แสดง เพื่อให้นักแสดงมองเห็นการแสดง มีด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ ศิระยักษ์ ศิระลิง ศิระฤๅษี ศิระเทพเจ้า (หน้าพระ) (สำหรับตัวพระและตัวนางนั้นไม่ใส่หัวโขน) หัวโขนจะมีลักษณะของตัวละครนั้นๆ ไม่สามารถใช้แทนกันได้

หัวโขน อาจแบ่งตามประเภทของหัวโขนที่ใช้สวมอย่างละ 2 จำพวก คือ ยักษ์ยอด ยักษ์โล้น และลิงยอด ลิงโล้น นอกจากนี้หัวโขนก็ยังแบ่งออกได้ตามชนิดของหัวโขนซึ่งมีลักษณะต่างๆ กัน ซึ่งจะแบ่งเป็นฝ่ายลงกา และฝ่ายพลับพลา ดังนี้

ฝ่ายลงกา (ยักษ์)

- | | |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1. มงกุฎยอดกระหนก เช่น พยาทุษณ์ มัยราพนธ์ | 2. มงกุฎยอดจีบ เช่น พญาขร สัทธาสูร |
| 3. มงกุฎยอดหางไก่ เช่น วิรุณจำบัง บรรลัยจักร | 4. มงกุฎยอดน้ำเต้า เช่น พิเภก ชิวหา |
| 5. มงกุฎยอดน้ำเต้ากลม เช่น กุเวรนุราช เปาวนาสูร | 6. มงกุฎยอดน้ำเต้าเฟือง เช่น บรรลัยกัลป์ |

7. มงกุฎยอดคาบไฟ เช่น รามสูร ทศคีรีวัน ทศคีรีธร 8. มงกุฎยอดสามกลีบ เช่น ทัพนาสูร สวาหุ
9. มงกุฎยอดหางไหล เช่น ตรีเมฆ (เฉพาะตัวเดียว) 10. มงกุฎยอดคนาค เช่น มังกรกัณฐ์
11. มงกุฎตามหัวหรือหน้า เช่น ทศกัณฐ์มี 10 หน้า ตรีเศียรมี 3 หน้า เป็นต้น
12. พวกไม่มีมงกุฎ เช่น กุมภกรรณ มูลพลัม 13. หัวโล้น เช่น เสนายักษ์ทั่วไป
14. หัวเขนยักษ์และตัวตลกฝ่ายยักษ์

แม้จะได้บัญญัติและประดิษฐ์หัวโขนให้มีลักษณะแตกต่างกันแล้ว แต่ก็มีลักษณะที่ซ้ำกันอีก จึงต้องประดิษฐ์หน้าโขนโดยให้ทำปาก และตาให้แตกต่างกันไป ซึ่งอาจแบ่งประเภทของหน้าออกไปตามลักษณะของปากและตาอีก 4 จำพวกคือ

1. ปากแสยะ ตาโหลง เช่น ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ 2. ปากแสยะ ตาจรเข้ เช่น พิเภก พิราพ
3. ปากขบ ตาโหลง เช่น อินทรชิต รามสูร 4. ปากขบ ตาจรเข้ เช่น มัยราพนธ์ มังกรกัณฐ์

แม้จะได้บัญญัติหัวและหน้าให้แตกต่างกันแล้ว ก็ยังมีซ้ำกันอยู่จึงต้องบัญญัติให้มีสีหน้าแตกต่างกัน เช่น จำพวกมงกุฎกระหนก มีอยู่หลายตัว ถ้าสีม่วงอ่อนเป็นกุเปรี๊น สีม่วงแก่เป็นพญาพูนธ์ ถ้าสีครามอ่อนก็เป็นท้าวไวยตาล ถ้าสีแดงชาด ก็เป็นแสงอาทิตย์ เป็นต้น

ฝ่ายพลับพลา (ลิง)

1. มงกุฎยอดบัด เช่น พาลี สุกรีพ 2. มงกุฎยอดชัยหรือยอดแหลม เช่น ชมพูพาน ชามพูนราช
3. มงกุฎยอดสามกลีบ เช่น องคต 4. พวกไม่มีมงกุฎแต่เป็นลิงพญา เช่น หนุมาน นิลพัท
5. พวกไม่มีมงกุฎแต่เรียกมงกุฎ เช่น สิบแปดมงกุฎ 6. พวกเดียวเพชรและจิ้งเกียง เช่น เดียวเพชร
7. หัวลิงเขนและหัวตลกฝ่ายลิง

พวกพญาวานรที่ไม่มีมงกุฎและพวกสิบแปดมงกุฎ กับพวกเดียวเพชร มักเรียกรวมๆ กันว่า ลิงโล้น ต่างก็มีลักษณะหัวคล้ายๆ กัน จึงต้องบัญญัติสีกายและสีหน้าของวานรให้แตกต่างกันด้วย เช่น วานรสีหงสบาท เป็นนิลนันท์ วานรสีสัมฤทธิ์ เป็นนิลปาสัน วานรสีทองแดง เป็นนิลเอก แม้จะบัญญัติให้แตกต่างกันด้วยสี ก็ยังมีซ้ำกันอีก เช่น วานรสีขาว ปากอ้าเป็นหนุมาน ถ้าหูเป็น สัตพลี และหนุมานถือตรีเป็นอาวุธ สัตพลีถือพระขรรค์เป็นอาวุธ เป็นต้น

หัวโขนนั้นนอกจากจะใช้สวมศีรษะหรือปิดบังหน้าผู้แสดง โขนแล้ว หัวโขนยังเป็นศิลปวัตถุประเภทประณีตศิลป์ เป็นงานศิลปะที่ได้รับการสร้างขึ้นอย่างวิจิตรประณีต ด้วยกระบวนการช่างแบบไทยประเพณีที่แสดงออกให้ประจักษ์ในภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ในงานศิลปะแบบไทย ประเพณีประเภทหนึ่ง หัวโขนจึงเป็นศิลปวัตถุ ที่มีรูปลักษณะควรแก่การดูชม และเก็บรักษาไว้เพื่อการชื่นชมในรูปสมบัติและคุณสมบัติในฐานะศิลปกรรมไทยประเพณี

การทำหัวโขนนั้นถือว่าเป็นการรวมศิลปกรรม ทั้ง 10 หมู่ และเป็นงานที่ต้องอาศัยความรัก และความละเอียดลออมาก ผู้ที่จะทำหัวโขน ต้องมีความรู้เกี่ยวกับลักษณะของตัวละคร รวมทั้งพงศ์

เป็นอย่างดี เช่น เป็นเทวดา มนุษย์ ยักษ์ ลิง สีของตัวละคร เครื่องประดับที่ตัวละครสวมใส่ เช่น มงกุฎ ชฎา ฯลฯ ลักษณะใบหน้า ถ้าเป็นยักษ์จะมีหลายลักษณะเช่น ตาโพล่ง ตาจะเข้ เขี้ยวทู่ เขี้ยวแหลม ปากแฉะ ปากขบ ส่วนลึงก็จะมีสองลักษณะเช่น ปากอ้า กับปากหุบ ฯลฯ

4. ลักษณะและรูปแบบของหัวโขนประเภทยักษ์

“ยักษ์” เป็นอมมนุษย์ชนิดหนึ่งที่มีกล่าวถึงทั้งในทางศาสนาและวรรณคดี ยักษ์ในความเชื่อของไทยมักได้รับอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธ ในขณะที่ความเชื่อในบริเวณอื่นๆของโลกก็มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับอมมนุษย์ที่มีร่างกายใหญ่โต ชอบของสดคาว ซึ่งเทียบได้กับยักษ์ในความเชื่อของคนไทยเช่นกัน ยักษ์ในความเชื่อทางศาสนาพราหมณ์และพุทธ ยักษ์จะมีหลายระดับ ขึ้นกับบุญบารมี ยักษ์ชั้นสูง จะมีวิมานเป็นทอง มีรูปร่างสวยงาม มีเครื่องประดับ มีรัศมี แต่ผิวจะดำ ค่อมเขี้ยว อมเหลือง ค้างคาวก็มี แต่ว่าคางนิยมน มีอาหารทิพย์ มีบริวารคอยรับใช้ ปกติไม่เห็นเขี้ยว เวลาโกรธจึงจะมีเขี้ยวงอกออกมา ยักษ์ชั้นกลาง ส่วนใหญ่จะเป็นบริวารคอยรับใช้ของยักษ์ชั้นสูง ส่วนยักษ์ชั้นต่ำที่บุญน้อยก็จะมีรูปร่างน่าเกลียด ผมหยิก ตัวดำ ตาโปน ผิวหยาบ นิสัยดุร้าย เกิดได้ 3 แบบ คือ

1. เกิดแบบโอปปาติกะ เกิดแล้วโตทันที
2. เกิดแบบชลาพูชะ เกิดในครรภ์
3. เกิดแบบสังเสทชะ เกิดในเหงื่อไคล

ที่อยู่ของยักษ์ มักอยู่ตามถ้ำ ตามเขา ในน้ำ ในดิน พื้นมนุษย์ ในอากาศ และมีวิมานอยู่ที่เขาสิเนรุในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา พวกยักษ์จะอยู่ในการปกครองของท้าวมหาสุวรรณ หรือท้าวกุเวรมหาราช ผู้ปกครองสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาด้านทิศเหนือ เหตุที่มากเกิดเป็นยักษ์เพราะทำบุญด้วยความโกรธ จึงมักหงุดหงิดรำคาญใจ

ในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์นั้น ยักษ์นั้นเป็นพวกอมมนุษย์ คือไม่ใช่ทั้งมนุษย์และเทวดา บางทีก็เรียกว่าอสูร หรือ รากษส การที่เป็นพวกอมมนุษย์ทำให้ยักษ์ถูกมองว่าเป็นพวกที่ใจดำอำมหิต ดุร้าย ซึ่งจริงๆ แล้วยักษ์นั้นมีทั้งยักษ์ดีและยักษ์ที่ดุร้าย ยักษ์ดีที่อยู่ข้างฝ่ายธรรมะจะมีท้าวกุเวร หนึ่งในสี่คู่โลกบาลเป็นหัวหน้า ส่วนยักษ์ร้ายหรือฝ่ายอธรรม จะมีทศกัณฐ์เป็นหัวหน้า ภาพลักษณ์ของยักษ์ในความรู้สึกของคนทั่วไปดูเป็นสิ่งที่ดุร้าย น่ากลัว ซึ่งเป็นเพราะผู้คนคุ้นเคยกับยักษ์ทั้งในงานประติมากรรมซึ่งมีขนาดร่างกายที่ใหญ่โตหรือในวรรณคดีที่ยักษ์มีแต่ความดุร้ายยกแต่ความโกรธแค้น เช่นในเรื่องรามเกียรติ์ที่พญายักษ์ทศกัณฐ์ที่ต้องการทำศึกสงครามหรือความอาฆาตแค้นของนางยักษ์ผีเสื้อสมุทรในเรื่องพระอภัยมณีแต่เมื่อนำมาจัดสร้างขึ้นด้วยจินตนาการของช่างไทย และศิลปกรรมแบบไทยกลับมีความงดงามเด่นเป็นสง่าน่าเกรงขาม

เรื่องที่น่าสนใจในการแสดงโขน คือ เรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งมีหลายสำนวนด้วยกันทั้ง ไทย ชาวเขมร และอินเดียซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของเรื่อง เรื่องรามเกียรติ์ หรือรามายณะนี้แต่งโดย พระฤาษีวาลมิกิ เมื่อหลายพันปีก่อนชาวอินเดีย จะมีความเคารพนับถือมาแต่สมัยโบราณกันว่าผู้ใดได้อ่านหรือฟัง เรื่อง "รามเกียรติ์" ก็สามารกล้างบาปได้

รามเกียรติ์หรือรามายณะเป็นเรื่องราวของพระนารายณ์ที่อวตารปางหนึ่งเป็น พระรามเพื่อคอยปราบอสูรที่คอย เบียดเบียนเหล่าเทวดาและมนุษย์ให้ได้รับ ความเดือดร้อนอยู่เสมอ สงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ซึ่งเป็นพญายักษ์ครองกรุงลงกาเกิดจากทศกัณฐ์ไปลักพา นางสีดามเหสีของพระรามมาเพื่อเป็นชายาของตนเอง พระรามและพระอนุชาคือพระลักษมณ์ จึงได้ออกติดตาม จนกระทั่งได้สองพญาวานรคือพญาสุกรีพเจ้าเมืองขีดขิน และท้าวมหาชมพู เจ้าเมืองชมพูมาเป็นบริวาร โดยมีหนุมานเป็นทหารเอกกองทัพของพระราม จึงจองถนนข้าม ทะเลไปสร้างพลับพลาและตั้งค่ายประชิดกรุงลงกาเพื่อทำศึกกับทศกัณฐ์ จนกระทั่ง ฝ่ายพระรามได้รับชัยชนะ

สำหรับหน้ายักษ์นั้น หัวหุ่นหน้ายักษ์นั้นแท้ที่จริงก็อาศัยต้นเค้าโครงจากใบหน้ามนุษย์ทั่วไป แต่ภูมิหลังของยักษ์ตามท้องเรื่องเป็นพวกที่มีนิสัยดุร้าย โกรธง่าย นายช่างจึงคิดประดิษฐ์เลือกสรรเอาลักษณะความโกรธซึ่งปรากฏเห็นได้บนใบหน้ามาประดิษฐ์ปั้นและเขียนระบายใส่ลงบนใบหน้าของหัวหุ่นยักษ์ โดยลักษณะในตาของยักษ์ ทำเป็น 2 แบบ คือ

1. ตาลืมเบิกกว้าง เรียกกันว่าตาโพลง เช่น หน้าโขนทศกัณฐ์ อินทรชิต รามสูร
2. ตาหลบต่ำ เรียกกันว่าตาจระเข้ เช่น หน้าโขน พिरาพ พญาทูลย์ ตรีเศียร

ลักษณะของปากยักษ์ ทำเป็น 2 แบบ คือ

1. ปากแสยะ ทำเป็นลักษณะแสยะปากยิงฟันและเห็นเขี้ยว เช่น หน้าโขน พिरาพ ทศกัณฐ์ กุมภกรรณ พิเภก
2. ปากขบ ทำปากในลักษณะขบฟันบนข่มริมฝีปากล่าง เช่น ตรีเศียร พญาขร อินทรชิต รามสูร มังกรกัณฐ์

ลักษณะสำคัญของหัวโขนประเภทยักษ์ที่มีบทบาทสำคัญที่ปรากฏในการแสดงโขนมีดังนี้



กานาสูร

หน้ายักษ์สีเขียว สันฐานปากเป็นกา
ตาจระเข้ หัวโล้น สวมกะบังหน้า



การุณราช (มัชวาน)

หน้ายักษ์สีหงเสน ปากขบ หรือ ปากเสยะตา
บางแห่งว่าปากขบตาโพลง หัวโล้นสวมกะบังหน้า



อินทรชิต (รณพัคตร์)

หน้ายักษ์สีเขียวและหน้าสีทอง ปากขบตาโพลงเขียวคุด (ดอกมะลิ) สวมชฎามนุษย์ หรือ ชฎากาบ
ไฟเดินหนแบบพระอินทร์จอนหู มี 2 แบบ คือ จอนหูมนุษย์และจอนหูแบบยักษ์



กูปริน

หน้ายักษ์สีม่วงอ่อน ปากขบตาโพลง
สวมมงกุฎกระหนก บางแห่งว่าปากแสยะ



กุมภกรรณ

ทำเป็นหน้ายักษ์ 4 หน้าเพื่อให้ต่างกับ
เสนายักษ์ คือ หน้าปรกติ 1 หน้า หน้าเล็กๆ
3 หน้าตรง ท้ายทอย ปากแสยะ ตาโพลง
หัวโล้น สวมกะบังหน้า ไม่มีมงกุฎ หน้ามี
2 สี คือ หน้าสีเขียว กับหน้าสีทอง



กุมภกาศ

หน้ายักษ์สีหงดดิน ปากขบ บางแห่งว่าปากแสยะ
ตาจระเข้ บางแห่งว่าตาโพลงสวมมงกุฎน้ำเต้า



จร

หน้ายักษ์สีเขียว ปากขบตาจระเข้
สวม มงกุฎจี



จักรวรรดิ

หน้ายักษ์สีขาว 4 หน้า ทำเป็น 2 ชั้น
ชั้นแรกเป็นหน้าปกติ 1 หน้า
ชั้นที่ 2 ทำเป็นหน้าเล็ก 3 หน้า
ปากแฉะตาโพลง สวมมงกุฎหางไก่



ชีวหา

หน้ายักษ์สีหงซาด ปากแฉะตาจระเข้
สวมมงกุฎน้ำเต้ากล



ตรีบุรัม

หน้ายักษ์สีดำหมึก ปากแฉะตาโพลง
บางแห่งว่า ปากขบตาจระเข้สวมมงกุฎ
น้ำเต้ากลมรูปทรงป्ली



ตรีปักกัน

หน้ายักษ์สีเขียวแก่ ปากขบตาจระเข้
สวมมงกุฎกระหนก



ตรีเมฆ

หน้ายักษ์สีหงดอินแก่ ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลง สวมมงกุฎหางไหล



ตรีเศียร

หน้ายักษ์สีขาว 3 หน้า ทำเป็นหน้าปกติ 1 หน้า
หน้าเล็กอยู่ตรงท้ายทอย 2 หน้า ปากขบตาจระเข้
บ้างแห่งว่าปากเสยะ สวมมงกุฎยอดน้ำเต้า 3 ยอด



ทศกัณฐ์

หน้ายักษ์ 2 ชั้น ชั้นที่ 3 ทำเป็นหน้าพรหม
ปากเสยะตาโพลง สวมมงกุฎยอดชัยมี สีเขียว



ทศกัณฐ์หน้าทอง

หน้ายักษ์ 2 ชั้น ชั้นที่ 3 ทำเป็นหน้าพรหม
ปากเสยะตาโพลง สวมมงกุฎยอดชัยมี สีทอง



ทศกัณฐ์หน้าพระอินทร์

หน้าพระ 3 ชั้น สีเขียวมีเขียว
ซึ่งเป็นหัวโขนเพียงหัวเดียวในเมืองไทย
ที่ประดิษฐ์ในสมัยรัชกาลที่ 2



ทศพิน

หน้ายักษ์สีเขียวและหน้าสีทอง
ปากขบตาโพลงเขียวคุด (ดอกมะลิ)
สวมกะบังหน้ามีเกี้ยวรัดจุก



ทศศิริธร

หน้ายักษ์สีหงดิม ปากขบตาจระเข้ บางแห่งว่าตาโพลง
ปลายจุมุกเป็นวงช้าง สวมมงกุฎกายไผ่



ทศศิริวัน

หน้ายักษ์สีเขียว ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลงปลายจุมุกเป็นวงช้าง
สวมมงกุฎกายไผ่



ทัพนาสุร (เทพาสุร)
 หน้ายักษ์สีหงดึน ปากขบตาโพลง
 บางแห่งว่าปากแสดะ สวมมงกุฎสามกลีบ



กฤษณ์ (กฤษ)
 หน้ายักษ์สีม่วงแก่ ปากขบตาจระเข้
 สวมมงกุฎกระหนก



นนทยักร์
 หน้ายักษ์สีขาบ ปากแสดะตาโพลง
 บางแห่งว่าปากขบตาจระเข้ หัวโล้น
 สวมกะบังหน้า



นนทุก
 หน้ายักษ์สีเขียว ปากแสดะตาโพลง
 บางแห่งว่าตาจระเข้ หัวล้าน
 ทั้งแบบสวมกะบังหน้าและ
 แบบไม่สวมกะบังหน้า



นญุพัทตร์

หน้ายักษ์สีเขียว ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าปากเสยะตาโพลง สวมมงกุฎน้ำเต้ากลม



บรรัลย์กัลป์

หน้ายักษ์สีแดง หรือสีแดง บางตำราว่าสีเหลืองอ่อน
ปากขบตาจระเข้ สวมมงกุฎน้ำเต้าเฟือง



บรรัลย์จักร

หน้ายักษ์สีม่วงอ่อน ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าปากเสยะตาโพลง สวมมงกุฎหางไก่



ปทุททันต์ (ประทุท)

หน้ายักษ์สีหงดิน ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าปากเสยะ สวมมงกุฎจีบ



ปรอต

หน้ายักษ์สีม่วงแก่ ปากขบ บางแห่งว่าปากแสดะ
ตาโพลง บางแห่งว่าตาจระเข้ สวมมงกุฎกาบไผ่
จอนหุมีทั้งแบบยักษ์และแบบมนุษย์



เปาวนาตุร

หน้ายักษ์สีเขียว ปากแสดะตาโพลง
บางแห่งว่าปากขบตาจระเข้ สวมมงกุฎน้ำเต้า



ผีเสื้อสมุทร

หน้ายักษ์สีหงดึนหรือสีทอง ปากแสดะตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลง หัวโล้น สวมกะบังหน้า



พิเภก

หน้ายักษ์สีเขียว ปากแสดะตาจระเข้
สวมมงกุฎน้ำเต้า



พิราพ (วิราธ)

ทำเป็นหน้ายักษ์ซึ่งมีลักษณะแตกต่างจากยักษ์อื่น
คือ หน้ากางคางออก เรียกว่าหน้าจาวตาล สีม่วงแก่ หรือสีน้ำรัก
หรือสีทอง ปากแสดะตาจระเข้ หัวโล้น สวมกะบังหน้า



ไพจิตรามูร

หน้ายักษ์สีขาว บางตำราว่าสีเขียว
ปากแสดะตาโพลง
บางแห่งว่าตาจระเข้ สวมมงกุฎ
น้ำเต้ากลม



มหาบาลเทพาสูร

หน้ายักษ์สีเขียว ปากแฉะตาโพลง หัวโล้น
สวมกะบังหน้า



มหายมย์กษ

หน้ายักษ์สีแดงชาด ปากแฉะตาโพลงสวม
มงกุฎหางไก่



มโหธร

หน้ายักษ์สีเขียว ปากแฉะตาโพลง สวมมงกุฎน้ำเต้าเฟือง
หัวโขนอีกแบบหนึ่งทำเป็นหัวโล้น สวมกะบังหน้า



มังกรกัณฐ์

หน้ายักษ์สีเขียวหรือสีทอง ปากขบ
ตาจระเข้ สวมมงกุฎยอดนาค



มารัน

หน้ายักษ์สีทอง ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าปากแสดะตาโพลง สวมมงกุฎหางไก่



มาริต

หน้ายักษ์สีขาว ปากขบตาโพลง
บางแห่งว่าปากแสดะตาจระเข้ สวมมงกุฎสามกليب



มูลพลัม

หน้ายักษ์สีเขียว ทำเป็น 4 หน้า โดยมีหน้าใหญ่ 1 หน้า
หน้าเล็กๆ อยู่ข้างหลังตรงท้ายทอย 3 หน้า
หัวโล้น ปากขบตาโพลง สวมกะบังหน้า



ไมยราพณ์

หน้ายักษ์สีม่วงอ่อน ปากขบตาจระเข้
สวมมงกุฎกนก แต่บางตำราว่าเป็นมงกุฎหางไก่



รามสูร

หน้ายักษ์สีเขียว หรือ สีทอง ปากขบตาโพลง
 สวมมงกุฎกาบไฟ มีทั้งจอนหูแบบยักษ์และจอนหูมนุษย์
 อีกแบบจะสวมชฎาคอกลำโพงแบบหัวโขนหน้าฤาษี



ลัสเตียน

หน้ายักษ์สีขาว ปากแสดะ ตาโพลง
 สวมมงกุฎก้าน้ำเต้าเพื่องยอดสะบัด



วิรุณจำบัง

หน้ายักษ์สีมอหมึก ปากขบตาจระเข้
 สวมมงกุฎหางไก่อ



วิรุพหค

หน้ายักษ์สีขาบ บางตำราว่าสีเขียวขาบ
 บางแห่งว่าสีม่วงแก่ ปากแสดะตาโพลงบางแห่ง
 ว่าตาจระเข้สวมมงกุฎยอดนาคมีเครื่องประดับกาย
 ล้วนแต่นาคอันมีพิษ



ไวยตาล

หน้ายักษ์สีครามอ่อน บางตำราว่าสีมอคราม
ปากขบตาจระเข้ สวมมงกุฎกระหนก



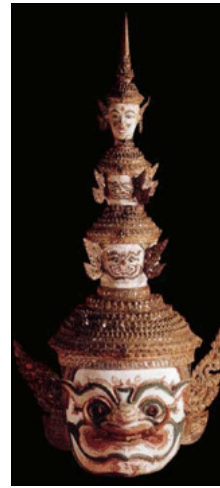
ศุกสารณ์ (ศุกรสาร)

หน้ายักษ์สีเขียว ปากขบตาโพลง
บางแห่งว่าปากแสยะ
หัวโล้น สวมกะบังหน้า



สวาหุ

หน้ายักษ์สีเขียว หรือสีหงดิม
ปากขบตาโพลง สวมมงกุฎสามกลีบ



สหัสเดชะ

หน้ายักษ์สีขาว ทำเป็นหน้า 4 ชั้น หรือ 5 ชั้น
ชั้นแรกหน้าปกติ 1 หน้า หน้าเล็กๆ 3 หน้า
เรียงอยู่ตรงท้ายทอย ชั้นที่ 2 3 4 ทำเป็นหน้าเล็ก 4 หน้า
ชั้นบนสุดทำเป็น 2 แบบ แบบหน้ายักษ์ แบบหน้าพรหม
ปากแสยะตาโพลงสวมมงกุฎชัย



สัตลุง

หน้ายักษ์สีหงซาด ปากขบตาจระเข้
สวมมงกุฎจีบ



สัตธาสูร

หน้ายักษ์สีหงเสน ปากขบตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลง สวมมงกุฎจีบ



ตำมนักขา

หน้ายักษ์สีเขียวสด ปากแสดะตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลง หัวโล้น สวมกะบังหน้า
นอกจากนี้ยังทำเป็นหน้าสีทองอีกแบบหนึ่ง



ตำมนักขาสีทอง

หน้ายักษ์สีเขียวสด ปากแสดะตาจระเข้
บางแห่งว่าตาโพลง หัวโล้น สวมกะบังหน้า
นอกจากนี้ยังทำเป็นหน้าสีทองอีกแบบหนึ่ง



สุริยาภพ

หน้ายักษ์สีแดงชาด ปากขบตาโพลง
เขี้ยวองกอลงมีลักษณะหน้าเหมือนอินทรีขีด
จอนหุมีทั้งแบบจอนหุมนุชย์และจอนหุย์กัษ



แสงอาทิตย์

หน้ายักษ์สีแดงชาด ปากขบ ตาจระเข้
บางแห่งว่าปากแหยะตาโพลง สวมมงกุฎกระหนก



หิรันตย์กัษ

หน้ายักษ์สีทอง ปากแหยะตาโพลง
บางแห่งว่าปากขบตาจระเข้ สวมมงกุฎกระหนก



เหรันต์ (เหรันตทุต)

หน้ายักษ์สีม่วงอ่อน ปากแหยะตาโพลง
บางแห่งว่าปากขบตาจระเข้ สวมมงกุฎจีบ



อนูราช (อุณราช)

หน้ายักษ์สีจันทร์อ่อน ปากแเสะตาจระเข้
สวมมงกุฎกระหนก



อสุรพัทตร์ (อสุรพรหม)

หน้ายักษ์สีหงสบาท ทำเป็นหน้า 2 ชั้น
ชั้นแรกเป็นหน้าปกติ ชั้นที่ 2 ทำเป็นหน้า
เล็ก ๆ จำนวน 3 หน้า ปากแเสะตาโพลง
สวมมงกุฎชัย หรือทำเป็นหน้าชั้นเดียว 1 หน้า
และมีหน้าเล็กๆ 3 หน้าตรงท้ายทอย



อสุรวายุภักษ์

หน้ายักษ์สีเขียวแก่ ปากแเสะตาจระเข้
มีจะงอยปากเหมือนนกอินทรี
สวมมงกุฎน้ำเต้ามีกาบรับบัวแวง



อัศกรรณมาราสูร (หัตถกรรณ)

หน้ายักษ์สีม่วงแก่ ทำเป็นหน้า 2 ชั้น
ชั้นแรกหน้าปกติ หน้าเล็ก 3 หน้าอยู่ตรง
ท้ายทอยด้านหลังชั้นสองทำเป็นหน้าเล็ก 3
หน้าปาก ขบตา โพลงสวมชฎามนุษย์ หรือมงกุฎชัย



อัชชาดา

หน้ายักษ์สีขาว 4 หน้า ปากเสยะตาโพลง
สวมมงกุฎชัย 4 ยอด



อากาสตะโล

หน้ายักษ์สีแดงเสน 4 หน้า มีหน้าปกติ 1 หน้า
ด้านหลังหน้าเล็กอีก 3 หน้า ปากเสยะตาโพลง
สวมมงกุฎน้ำเต้า 5 ยอด

ภาพที่ 16

หัวโขนประเภทยักษ์

(พรหมพงศ์ และอสูรพงศ์, 2553, ออนไลน์)

ลักษณะสำคัญของหัวโขนประเภทยักษ์ที่ได้นำเสนอทั้งหมด พบได้ว่าในแต่ละหัวแต่ละใบหน้าจะมีลักษณะเฉพาะตน มีความแตกต่างทั้งรูปร่างของหัว, เครื่องประดับ, สีเส้น, ลักษณะหน้าตาบนใบหน้า และรายละเอียดต่างๆที่ประกอบอยู่ในหัวโขน ตามที่ผู้สร้างได้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าให้บังเกิด สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงความงดงามอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนของหัวโขนประเภทยักษ์ เพื่อที่ผู้วิจัยสามารถนำไปเป็นต้นแบบเพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานสืบต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สี แสงอินทร์ (2543) นำการวิจัยเรื่องจิตรกรรมเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์: กรณีศึกษาเทคนิคการสร้างงานจิตรกรรม ของ แมกซ์ แอร์นส์ท ช่วง พ.ศ. 2468-2493 โดย มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะศึกษาผลงานจิตรกรรมเนื้อหา เกี่ยวกับมนุษย์ของแมกซ์ แอร์นส์ท ช่วง พ.ศ.2468-2493 ในประเด็น ที่มาของแนวความคิดและ เนื้อหาของภาพ กระบวนการสร้างผลงานจิตรกรรม ได้แก่ เทคนิคพรอททาจ แกรททาจ ดิแคลโคเมเนีย และเทคนิคการระบายสี โดยศึกษาวิเคราะห์จากผลงานจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 23 ภาพ แล้วนำเอาผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมภาพเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ ด้วยสีน้ำมันบนผ้าใบ โดยใช้เนื้อหาและบริบทของสังคมไทยตามแนวความคิดของผู้วิจัย ผลจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ ส่วนใหญ่มาจากอิทธิพลแนวความคิดตามหลักจิตวิทยาวิเคราะห์ของฟรอยด์แล้วเชื่อมโยงจากประสบการณ์ ชีวิตในช่วงต่างๆให้สอดคล้องกันตามแนวทางการแสดงออกด้านศิลปะของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เนื้อหาเรื่องราวที่แอร์นส์ทได้นำมาแสดงออกในผลงานนั้น ได้แก่ ประสบการณ์ชีวิตจาก ช่วงสงคราม ประสบการณ์มุมมองเกี่ยวกับเรื่องชีวิต ความรักหรือครอบครัวซึ่งเป็นเนื้อหาเรื่องราวส่วนตัวและทรศนะเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิค พรอททาจ แกรททาจ และดิแคลโคเมเนีย แอร์นส์ทได้นำมาใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ โดยการพิจารณาผลลัพธ์ของเทคนิคที่ ปรากฏจนเกิดมโนภาพแล้วใช้เทคนิคการระบายสีเข้าไปเสริมเพิ่มเติม เพื่อเน้นให้รูปปรากฏ ชัดเจน จากการศึกษาผลงานจิตรกรรมของแมกซ์ แอร์นส์ท ผู้วิจัยนำเอาผลของการศึกษาวิเคราะห์ ดังกล่าวมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันของผู้วิจัยจำนวน 18 ภาพ มีวิธีการ พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้ ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ ส่วนใหญ่มาจากมุมมองเกี่ยวกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและครอบครัว เรื่องเกี่ยวกับสังคมและเนื้อหาเรื่องราวส่วนตัว กระบวนการสร้างผลงาน โดยแบ่งแนวทางการพัฒนาจากเทคนิคที่ศึกษา ได้แก่ เทคนิค พรอททาจ แกรททาจ ดิแคลโคเมเนีย และเทคนิคการระบายสี ดังนี้ การสร้างภาวะคลใจจากผลลัพธ์ของเทคนิค การใช้ผลลัพธ์ของเทคนิคเป็นสภาพพื้นผิวได้ภาพ การสร้างภาวะคลใจในรูปแบบของผู้วิจัย โดยการกลิ้งสีจากลูกกลิ้งและพิมพ์จาก ขดเส้นเชือก การผสมผสานกันหลายเทคนิค จากการพัฒนาผลงานในรูปแบบของผู้วิจัย มีความแตกต่างไปจากผลงานของศิลปินที่ทำ การศึกษาวิจัยได้แก่ เนื้อหาเรื่องราวชีวิตส่วนตัวและบริบทของสังคมไทย และในด้าน กระบวนการทางเทคนิคที่ผู้วิจัยได้พัฒนาต่อมาก็คือการสร้างภาวะคลใจจากการกลิ้งสีด้วย ลูกกลิ้ง และการพิมพ์จากขดเส้นเชือกเป็นตัวกำหนดรูปร่าง รูปทรงในภาพ และการระบาย สีเพิ่มเติมด้วยเกรียงและมีสีหนา

สุวัฒน์ แสนขัติ (2543) นำการวิจัยเรื่อง การสร้างงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยตามแนวเซอร์เรียลลิสม์ : กรณีศึกษาผลงานของถวัลย์ ดัชนี มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของถวัลย์ ดัชนี ในประเด็นแรงบันดาลใจ รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีในการ สร้างภาพผลงานโดยศึกษาผลงานศิลปิน ที่สร้างขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2513-2525 รวมเป็น จำนวน 25 ภาพ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จากช่วงเวลาสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินดังกล่าวนำมาวิเคราะห์ แล้วนำผลการวิเคราะห์มาเป็นแนวทางสร้างสรรค์ พัฒนาผลงาน จิตรกรรมสีอะครีลิก ผลการศึกษาวิเคราะห์ทั้ง 4 ประเด็นจากกลุ่มตัวอย่างภาพผลงานของ ถวัลย์ ดัชนี ทางด้านแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงานพบว่า ถวัลย์ ดัชนี ได้มาจากการประทับใจ จากเรื่องราวในพุทธศาสนา มาสร้างภาพผลงานจิตรกรรมมากที่สุด ทางด้านความสะเทือนใจ ทางสังคมร่วมกับศาสนา นำมาสร้างภาพผลงานน้อยที่สุด ทางด้านรูปแบบในการสร้างภาพผลงาน ใช้รูปแบบลักษณะเหมือนจริง ร่วมกับรูปแบบสัญลักษณ์มากที่สุด และใช้รูปแบบสัญลักษณ์เพียง อย่างเดียว น้อยที่สุด ส่วนทางด้านเนื้อหา ใช้เนื้อหาทางด้านความศรัทธาต่อศาสนามากที่สุด เนื้อหาทางด้านสังคมร่วมกับเนื้อหาทางด้านเพศ น้อยที่สุด ทางด้านกลวิธีในการสร้างภาพผลงาน การจัดองค์ประกอบด้วยคุณภาพแบบเหมือนกันสองข้าง คุณภาพแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง และคุณภาพแบบ ไม่เหมือนกันสองข้าง อยู่ในระดับที่เท่ากัน และ ใช้คุณภาพแบบรัศมี น้อยที่สุด ทางด้านการระบายสี ในภาพผลงานใช้การระบายสีครั้งเดียวเสร็จมากที่สุด และการระบายสีเคลือบน้อยที่สุด จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ตามแนวเซอร์เรียลลิสม์ของ ถวัลย์ ดัชนี ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวที่สรุปได้มาพัฒนาผลงานระยะแรกเป็นผลงาน รวมทั้งสิ้น 23 ภาพ โดยสรุป ผลการพัฒนาสร้างสรรค์ ดังนี้ การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์มีแรงบันดาลใจ ทางด้านความสะเทือนใจ จากการวิเคราะห์ เหตุการณ์เกี่ยวกับสังคมและเพศ ในระดับมากที่สุด และความสะเทือนใจจากข่าวการกดขี่ทางเพศ อยู่ในระดับน้อยที่สุด ทางด้านรูปแบบ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบเหมือนจริงร่วมกับรูปแบบ สัญลักษณ์ ในระดับมากที่สุด และใช้รูปแบบเหมือนจริงเพียงอย่างเดียว ในระดับน้อยที่สุด เนื้อหาของภาพผลงาน ที่ใช้เนื้อหาทางด้านเพศและสังคม ในระดับมากที่สุด ส่วนเนื้อหา ทางด้านศาสนากับเพศ และเนื้อหาทางด้านจิตวิทยา ในระดับที่น้อยที่สุด ทางด้านกลวิธี ในการสร้างสรรค์ภาพผลงาน ในการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้หลักคุณภาพแบบคล้ายคลึงกัน สองข้าง อยู่ในระดับมากที่สุด และคุณภาพไม่เหมือนกันสองข้างน้อยที่สุด ในส่วนของการ ระบายสี ภาพการระบายแสดงรอยพู่กันอยู่ในระดับมากที่สุด และการระบายเรียบแล้วตัดเส้น อยู่ในระดับน้อยที่สุด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาสร้างสรรค์ วิธีการระบายสี ที่นอกเหนือจากวิธีการของ ถวัลย์ ดัชนี ที่เลือกมาใช้ 3 วิธีคือ การระบายสีเรียบทึบ การระบายสีแสดงรอยพู่กัน และการระบายเคลือบบางส่วน ของภาพผลงาน ทำให้เกิดความทับซ้อนของรูปทรงขึ้น เพื่อให้ภาพ เกิดพื้นผิวและมิติที่น่าสนใจ

Arenas Orient, Carlos arenas Orient, Carlos (2005) นำการวิจัยเรื่อง El mundo de Hr. Giger โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือการวิเคราะห์ศิลปินร่วมสมัย ที่รู้จักกันในผลงานของเขา จากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน (กำกับแสดงโดย ริคกี สก็อตในปีค.ศ.1979) ในนามเอช อาร์ กีเกอร์ ผลงานของเขาได้รับการวิเคราะห์ โดยนักประวัติศาสตร์และนักวิชาการ ซึ่งตัวของเขากลายเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีอิทธิพลมากที่สุดในทศวรรษที่ผ่านมา เขาเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานทั้งงานการ์ตูน เป็นทั้ง จิตรกร ประติมากร และงานด้านการออกแบบ ที่เขาใช้เวลาสร้างสรรค์ผลงานมากกว่า 40 ปี ที่ได้พัฒนารูปแบบซึ่งแสดงถึงอัตลักษณ์ของตนเอง โดยผลงานแสดงถึงความเป็นชีวกลศาสตร์ที่ผสมผสานรูปแบบของธรรมชาติ (ชีววิทยา) และ ในประเด็นสำคัญที่สุดที่เขาได้สร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงการเชื่อมต่อการเกิดชีวิต ความตาย โรคภัย ผลร้ายจากการมีผลเมืองมากเกินไป ความแออัด การนำเสนอเรื่องราวของปีศาจและสิ่งที่เหนือความจริง อีกทั้งแสดงถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ทางศาสนา และการได้รับอิทธิพลจากศิลปินในแนวเหนือจริงนาม ซาลวาดอร์ ดาลี ซึ่งกีเกอร์สามารถแสดงบทบาทสื่อถึงวัฒนธรรมร่วมสมัยในผลงานศิลปะของตนเองได้โดดเด่นเริ่มตั้งแต่เขาได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะที่แตกต่างจากศิลปินผู้อื่นโดยกีเกอร์หยิบยกเรื่องราวแฟนตาซีของขวัญ นิยายวิทยาศาสตร์ การ์ตูนและการออกแบบกราฟิกแสดงเรื่องราวในด้านมืดมานำเสนอ อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจคือ วิสัยทัศน์ของเขาในการเริ่มต้นสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยการที่เขาได้ยกปัญหาของผลทางการแพทย์และปรัชญาของตนเอง นอกจากนั้นเขาจะแสดงออกถึงการตอบสนองตามความรู้สึก ในด้านการพัฒนาเทคนิคเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ สิ่งประหลาดต่าง ๆ และ ทำโทษตนเองอย่างทารุณ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษากรณีศึกษา
การสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 เป็นการวิจัยแบบ
กรณีศึกษา (Case study research) มีการดำเนินการวิจัยที่จะนำเสนอในบทนี้ประกอบด้วย
แหล่งข้อมูล การหาคุณภาพของแหล่งข้อมูล การเก็บและรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และ
แผนการวิจัย

แหล่งข้อมูล

ข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นภาพผลงานจิตรกรรมของเอช อาร์ ทีเกอร์ ในช่วงปี
ค.ศ. 1973 – 1987 ซึ่งอยู่ในแนวลัทธิเหนือจริงจำนวน 32 ชิ้น โดยแบ่งเป็นกลุ่มภาพ ออกเป็น 2
หมวด ได้แก่

หมวดที่แสดงเฉพาะภาพใบหน้าจำนวน 10 ชิ้น ได้แก่

1. Work no.207, Landscape XIV, 1973 acrylic on paper, 70 x 100 cm
2. Work no. 215 Landscape XVIII, 1973, acrylic on paper / wood, 70 X 100 cm
3. Work no. 216 Landscape XIX, 1973, acrylic on paper / wood, 70 X 100 cm
4. Work no.248, Landscape XXVIII, 1974 acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm
5. Work no250, Li I, 1974, collotype, 200 x 140 cm
6. Work no251, Li II, 1974, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm
7. Work no.344 Mirror Image, 1977 acrylic on paper, 100 x 70 cm
8. Work no. 358, Illuminatus I, 1978 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.
9. Work P26, The Smoke Beast, 1985, acrylic on paper, 70 x 100 cm.
10. Work no.302a, Necronom IIIa, 1976 acrylic on paper, 100 x 70 cm.

หมวดที่แสดงเฉพาะภาพร่างกาย จำนวน 22 ชิ้น ได้แก่

1. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle, 1980 acrylic on paper, 70x70 cm
2. Work no.316,Necronom VII, 1976, acrylic on paper, 30 x 21 cm

3. Work no.18, Goho Dohji, 1987, acrylic on paper, 140 x 100 cm.
4. Work no.238, The Spell II, 1974, acrylic on paper/wood, 240x420 cm.
5. Work no.255, Biomechanoid III, 1974 acrylic on paper, 134 x 103 cm.
6. Work no.275, Chidher Grun, 1975 acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.
7. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666), 1975 acrylic on paper, 200 x 140 cm.
8. Work no.308, Biomechanoid , 1976 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.
9. Work no.312, Biomechanoid Landscape, 1976 acrylic on paper, 200 x 140 cm.
10. Work no.327, Preparing for a Sabbath, 1976, acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.
11. Work no.295, Samurai, 1976 acrylic on paper/ wood, 170 x 70 cm.
12. Work no.307, Master and Margeritha, 1976 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.
13. Work no.316, Necronom VII, 1976, acrylic on paper, 30 x 21 cm
14. Work no.305, Safari, 1973-76 acrylic on paper, 100 x 70 cm.
15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer), 1983 acrylic on paper, 100 x 70 cm.
16. Work no.341, Witcher Dance, 1977, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.
17. Work no.324, Satan I, 1977 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.
18. Work no.372, Alien III (Version 3), 1978, acrylic on paper, 140x100 cm.
19. Work no.412, Vlad Tepes, 1978, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.
20. Work no.516, Victory V (Satan), 1983 acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.
21. Work no. 300, Necronom IV, 1976 acrylic on paper/wood .100x150 cm.
22. Work no.517, Necronom V, 1976 acrylic on paper. 100x150 cm.

กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยการคัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิคือ อาจารย์ทวี รัชนิกร

รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้วิจัย ได้ผลงานจำนวน 17 ชิ้นได้แก่

1. Work no.216, Landscape XIX, 1973, acrylic on paper / wood, 70 x 100 cm
2. Work no.238, The Spell II, 1974, acrylic on paper/wood, 240 x 420 cm.
3. Work no.250, Li II, 1974, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm
4. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666), 1975 acrylic on paper, 200 x 140 cm.
5. Work no.275, Chidher Grun, 1975 acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.
6. Work no.308, Biomechanoid , 1976 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.
7. Work no.327, Preparing for a Sabbath, 1976, acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.
8. Work no.517, Necronom V, 1976 acrylic on paper. 100 x 150 cm.

9. Work no.341, Witcher Dance, 1977, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.
10. Work no.344, Mirror Image, 1977 acrylic on paper, 100 x 70 cm
11. Work no.372, Alien III (Version 3), 1978, acrylic on paper, 140 x 100 cm.
12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle, 1980 acrylic on paper, 70 x 70 cm
13. Work no.516, Victory V (Satan), 1983 acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.
14. Work no.562, Chinese Evolution, 1981-1984, acrylic on paper 240 x 280cm.
15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer), 1983 acrylic on paper ,100 x 70 cm.
16. Work P.26, The Smoke Beast, 1985, acrylic on paper, 70 x 100 cm.
17. Work no.18, Goho Dohji, 1987, acrylic on paper, 140 x 100 cm.

การหาคุณภาพของแหล่งข้อมูล

การหาคุณภาพแหล่งข้อมูลโดยการคัดเลือกผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่าน คือ อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี 2548 รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ ที่ปรึกษา และผู้วิจัย เพื่อยืนยันความเป็นอัตลักษณ์ของ เอช อาร์ ทีเกอร์ และนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค้งานจิตรกรรม สะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสาร (Documentary Research) ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลัทธิเหนือจริง ประวัติ ผลงานและกลวิธีของเอช อาร์ ทีเกอร์ จาก หนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตทั้งในและต่างประเทศ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานของเอช อาร์ ทีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 ที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 17 ชิ้น นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต และการใช้ช่องตาราง (Grid) ในผลงานของเอช อาร์ ทีเกอร์ วิเคราะห์โดยแบ่งภาพเป็นช่องตารางจำนวน 20 ช่องมีพื้นที่เท่ากัน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลส่วนที่เป็นปริมาตรร้อยละของพื้นที่ (1 ช่อง = ร้อยละ 5)

ในประเด็นต่อไปนี้

- เนื้อหาและเรื่องราว
- การจัดภาพ
- กลวิธี

วิเคราะห์โดยการสังเกต	วิเคราะห์โดยแบ่งภาพเป็นช่องตาราง
1. เนื้อหาและเรื่องราว	1 การใช้สี
1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน	1.1 ชุดสีที่ใช้
1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ	2 การจัดภาพ
1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกัน	2.1 ปริมาณของรูปกับพื้นที่
2. การใช้สี	3 กลวิธีการสร้างสรรค์
2.1 สภาพสีโดยรวม	3.1 ระบายเรียบ
2.2 ความเข้มของสี	3.2 ระบายฟุ้ง
3. การจัดภาพ	3.3 ภาพพิมพ์ฉลุ
3.1 คุณภาพ	3.4 ละอองสี
3.2 จุดสนใจ	

นำผลข้อมูลจากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นดังต่อไปนี้

- เนื้อหาสาระ การนำเสนอ
- การใช้สี
- รูปและพื้นหลัง
- จุดสนใจ

เพื่อนำมาพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ของผู้วิจัยต่อไป

บทที่ 4

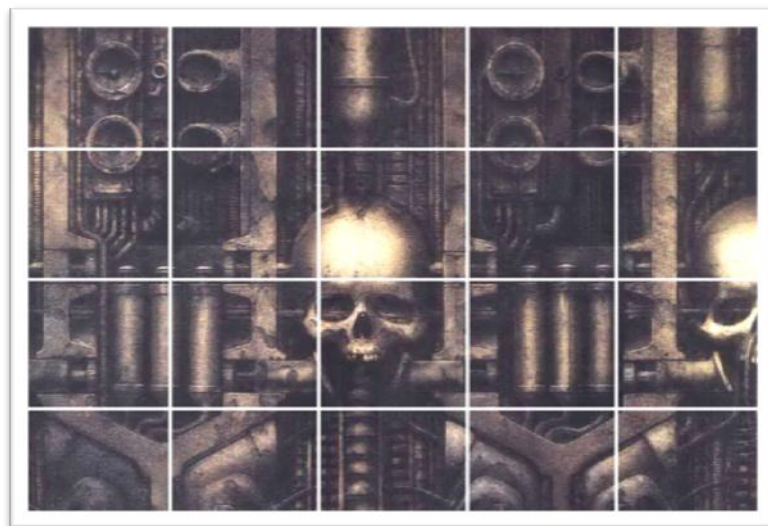
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์

ในการวิจัยเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษาทศวรรษ การสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ.1973 – 1987 เก็บข้อมูลโดยวิธีการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสารจากหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต และการใช้ช่องตารางในผลงานของเอช อาร์ ทีเกอร์ ปรากฏผลการดำเนินงานและการสร้างสรรค์ดังนี้

การวิเคราะห์ผลงานด้วยวิธีการใช้ช่องตาราง

การวิเคราะห์ผลงานที่ผู้เชี่ยวชาญเลือกเพื่อกรณีศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ 2 วิธี คือ

1. วิเคราะห์โดยการสังเกต ใช้สำหรับวิเคราะห์ภาพรวมซึ่งนับเป็นปริมาณร้อยละของพื้นที่ไม่ได้
2. วิเคราะห์โดยแบ่งภาพเป็นช่องตารางจำนวน 20 ช่องมีพื้นที่เท่ากัน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลส่วนที่เป็นปริมาณร้อยละของพื้นที่ (1 ช่อง = ร้อยละ 5)



ภาพที่ 18

ผลงานภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX, 1973, acrylic on paper / wood, 70 X 100 cm

(Gaby, 1992, p.80)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์กับจิตใต้สำนึกและจินตนาการ

ช่วงปี 1973 ถึง ปี1974 ก็เกอร์สร้างผลงานซีรีส์ชุด แลนด์สเคป ไว้อย่างมากมาย ซึ่งเนื้อหาจะกล่าวถึงเรื่องของการดำรงสายพันธุ์ และวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ โดยเนื้อหาชุด แลนด์สเคป ภาพในยุคแรก ๆ ก็เกอร์เริ่มสร้างผลงานในเนื้อหาภาพการเสพสังวาส ภาพที่แสดงภาพของเด็กที่อยู่ในครรภ์มารดา การกำเนิดชีวิต การดำรงชีวิตและความตายของมนุษย์ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้เป็นภาพที่ก็เกอร์กล่าวถึงบทสุดท้ายของชีวิต คือกะโหลกแทนความตายและเครื่องจักรกลหมายถึงการขับเคลื่อนชีวิต

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 8 สีเทา ร้อยละ 32
 สีดำ ร้อยละ 39 สีอื่น ๆ ร้อยละ 21

2.2 สภาพสีส่วนรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ กำหนดโดย

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 100 พื้น

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบร้อยละ 100

ระบายฟุ้ง

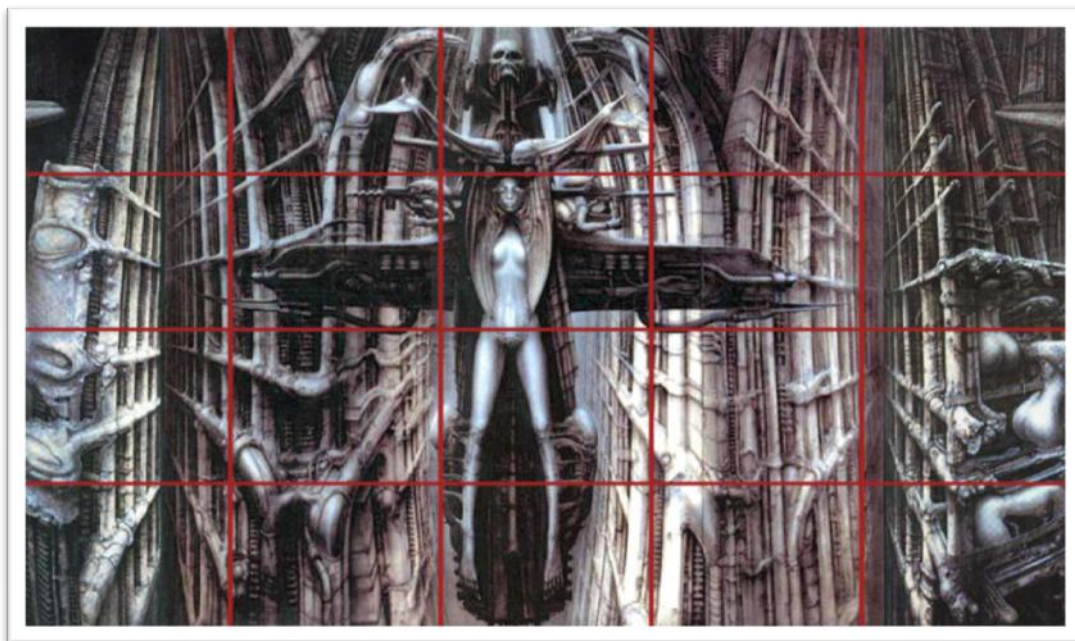
ภาพพิมพ์จุด

ละอองสี

สรุป

ทีเกอร์ได้นำประสบการณ์ความรู้เดิมที่ผ่านการเรียนรู้ในเรื่องของ การออกแบบด้านอุตสาหกรรมและการออกแบบตกแต่งมาใช้ในผลงานจิตรกรรมของตนอย่างชัดเจน พบได้จากภาพที่แสดงเครื่องจักรกลผสมกับกะโหลกมนุษย์ที่จัดวางภาพอย่างเป็นระเบียบ แบบแผน

ภาพนี้เป็นช่วงแรกที่ทีเกอร์เริ่มใช้กลวิธีจากพู่กันลมร่วมกับสีอะคริลิกเป็นวัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานแทนการใช้หมึกดำและสีน้ำมันในการสร้างงานในแบบเดิม ๆ สีที่ใช้เป็นสีเอกรงค์ในชุดสี ขาว เทา ดำ เจือด้วยสีน้ำตาลเป็นชุดสีจากความทรงจำในวัยเยาว์ที่เกิดจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ที่เคยเกือบทำให้ไฟไหม้บ้านซึ่งชุดสีที่ใช้เกิดจากพบเห็นสีของเขม่าควันที่ปกคลุมห้องใต้ดินที่ทีเกอร์เรียกว่า “ห้องมืด” (ห้องทำงานของพ่อ) ทีเกอร์ลดการขัดแย้งของเส้นทั้งหมดในภาพที่ประกอบทั้งเส้นนอน เส้นตั้งและเส้นโค้ง ด้วยการจัดภาพเป็นไปในแบบจังหวะที่เกิดจากการซ้ำกัน (Repetition Rhythm) ให้มีความกลมกลืน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของงานในชุด แลนด์สเคป โดยนำจุดสนใจกำหนดไว้กึ่งกลางภาพเน้นความเข้มของสีขาวเพื่อเพิ่มความเด่น แสดงลักษณะของรูปทรงของกะโหลกให้แตกต่างจากเครื่องจักรกลเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ไม่แสดงระยะตื้นลึกของภาพ การจัดวางภาพเน้นให้ที่บดบังปะทะสายตาให้เกิดความรู้สึกอึดอัดไร้อิสรภาพและส่วนของพื้นหลังเป็นภาพของเครื่องจักรกลที่ซ้อนทับกัน



ภาพที่ 19

ผลงานภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II, 1974, acrylic on paper/wood, 240x420 cm.

(The first official Giger website, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์กับจิตใต้สำนึกและจินตนาการ

ผลงานชิ้นนี้ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในช่วงเวลาที่เกออร์จ ลูคัสได้เปิดตัวหลังจากที่ **ไฟร์ดรีช คุนน์** ศิลปินผู้ยิ่งใหญ่ของสวิตเซอร์แลนด์ที่เกออร์จให้ความเคารพและสนิทสนมกันมากได้เสียชีวิต ภาพการพันนาการสตรีเพศที่ไร้อารมณ์เพียงหนึ่งเดียวแสดงถึง บรรยากาศแห่งความเหงา อ้างว้าง และความสันโดษ ปรากฏในผลงานอย่างเด่นชัด ประหนึ่งตนเองในห้วงเวลานี้

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

- สีขาว ร้อยละ 15 สีเทา ร้อยละ 42
- สีดำ ร้อยละ 21 สีอื่น ๆ ร้อยละ 22

2.2 สภาพสีส่วนรวม

- สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

- สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

- ซ้ายขวาเหมือนกัน ซ้ายขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ กำหนดโดย

- ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

- รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 89 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 11

3.4 หลักความกลมกลืน

- สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

- สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

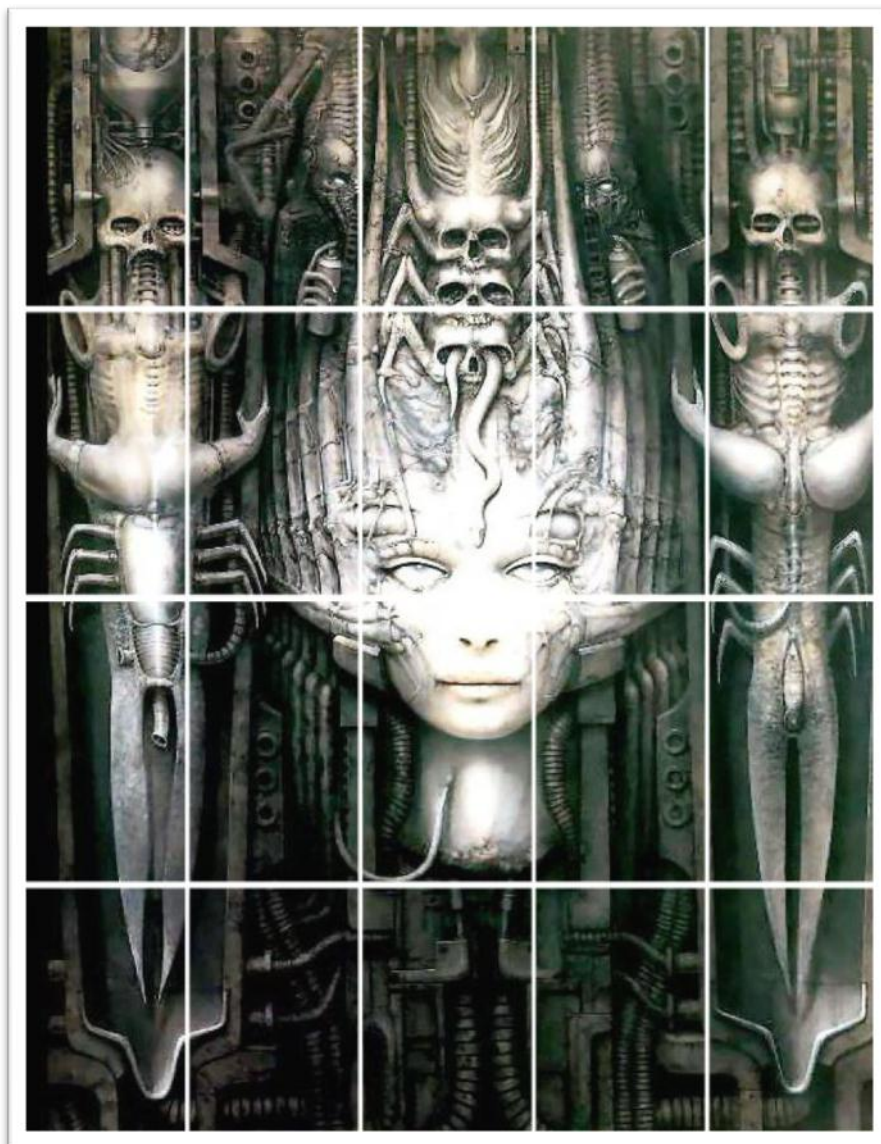
4.1 การระบายสี

- ระบายเรียบ ร้อยละ 100 ระบายฟุ้ง
 ภาพพิมพ์ฉลุ ละอองสี

สรุป

บรรยากาศที่เหงาและโดดเดี่ยวเป็นแรงบันดาลใจให้การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ พบได้จากการวางจุดสนใจซึ่งเป็นภาพผู้หญิงเปลือยถูกพันธนาการไว้ผู้เดียวตรงจุดกึ่งกลางภาพ เธอถูกตรึงแขนยึดให้กางไว้ทั้งสองข้าง ที่โอบล้อมไปด้วยเส้นและแผ่นโลหะอันซับซ้อนคล้ายกรงเหล็กที่จงจำเธออยู่ แผงถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ทางคริสต์ศาสนา

ในการจัดภาพมีการใช้เส้นตั้งและเส้นนอนที่ซับซ้อนแสดงระยะใกล้ไกล ที่ให้ความรู้สึกนิ่งและสงบที่ แสดงความกลมกลืนกันทั้งภาพแล้ว เส้นต่าง ๆ ดังกล่าวสามารถช่วยนำสายตาไปหาจุดสนใจได้เป็นอย่างดี ผลงานคล้ายภาพถ่ายแบบพาโนรามาหรือภาพมุมกว้างในแนวนอน แสดงภาพอย่างไม่มีที่สิ้นสุด แสดงระยะต้น ลึกในลักษณะภาพสามมิติ โดยให้คุณภาพเหมือนกันทั้งซ้ายและขวา สีเอกรงค์ในชุดสีเทาอมฟ้าให้ความรู้สึกเหงา เศร้า เดี่ยวดาย การสร้างสรรค์ชิ้นงานขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยรายละเอียดมากมาย การให้สีที่เรียบเนียนแสดงถึงการทำงานอย่างประณีตมีแบบแผน และอยู่ในสมาริที่เน่แน่นขณะปฏิบัติงานเพื่อต้องการให้ผลงานมีคุณภาพอย่างยิ่ง



ภาพที่ 20

ผลงานภาพที่ 3 Work no.250, Li II, 1974, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm

(Gaby, 1992, p.31)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและ

จินตนาการของศิลปิน

เวลา 9 ปี ที่กิเกอร์มีความผูกพันกับนักแสดงสาว **ลิ โทเบอร์** ผู้เป็นทั้งคนรักคนแรกและเพื่อนสนิทของเขา กิเกอร์สร้างผลงานชิ้นนี้ก่อนที่โทเบอร์จะเสียชีวิตเพียงอีกไม่ถึงปี เป็นการนำปัญหาชีวิตและอุปสรรคของเธอมาจินตนาการลงในผลงาน ในผลงานแสดงภาพศิลปะของเธอที่ขาด แสดงใบหน้าที่ยิ้มซาบซึ้งคนที่เสียชีวิต การเขียนยา การชุบชีวิต (ภาพสายน้ำเกลือที่ค่อ) จากโรคมะเร็งและรอดพ้นจากอุปสรรคที่เข้ามาในชีวิตของเธอ (ภาพกะโหลกปีศาจและโลหะจากเครื่องจักร) เขาหวังว่าเมื่อเธอผ่านพ้นอุปสรรคได้เธอจะใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 16 สีเทา ร้อยละ 44
สีดำ ร้อยละ 30 สีอื่น ๆ ร้อยละ 10

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจกำหนดโดย

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 100 พื้น

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

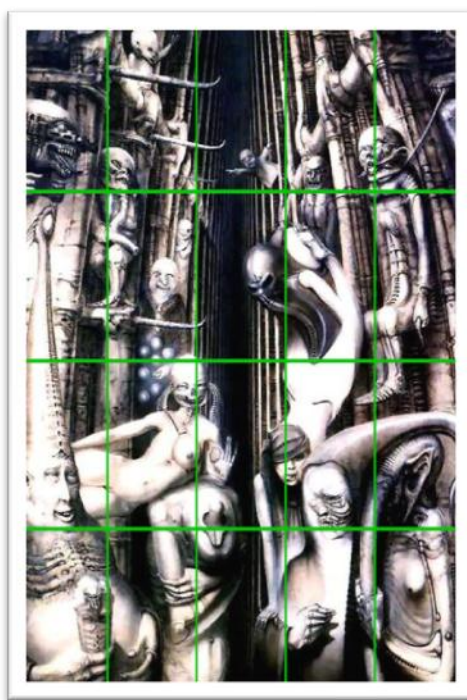
ระบายเรียบร้อยละ 81 ระบายฟุ้งร้อยละ 19

ภาพพิมพ์ลึกลับ ละอองสี

สรุป

เป็นภาพที่เกเกอร์สร้างขึ้น โดยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ด้านความรักและความผูกพันกับ ลิ โทเบอร์ อดีตคนรัก โดยนำมาผสมผสานกับจิตใต้สำนึกในเรื่องของความตาย การพลัดพราก ความไม่สมหวัง พบกับปัญหาชีวิตและอุปสรรค ซึ่งเขาจินตนาการต่อเนื่องถึงเรื่องของการเยียวยา การหุบชีวิต

การใช้สีที่ระบายเรียบและเนียนทั้งภาพ โดยให้สภาพสีส่วนรวมเป็นลักษณะของสีเอกรงค์ ในชุดสีขาว เทา ดำและเขียวด้วยสีน้ำตาลเพียงบางส่วน ความเข้มของสีในภาพสูง ตัดกันอย่างชัดเจน ระหว่างความเข้มของสีขาวที่สว่างในส่วนของแสงและความทึบของสีดำในที่มืดเพื่อแสดงเงาในส่วนของพื้นหลัง การจัดภาพใช้หลักของการจัดดุลยภาพแบบสมมาตรหรือแบบสองข้างเหมือนกัน คือให้มีน้ำหนักของรูปทรงทั้งซ้าย และ ขวา เท่ากัน โดยกำหนดตำแหน่งจุดสนใจไว้กลางภาพ เน้นจุดสนใจโดยการใช้สีขาวที่เข้มจัด จัดภาพให้ปริมาณของรูปเต็มพื้นที่ภาพ โดยกำหนดให้ภาพส่วนประกอบของเครื่องจักรกลซ้อนทับกันเป็นพื้นหลัง มีการนำเส้นตั้งมาใช้ในภาพในปริมาณที่มากจึงให้ความรู้สึกที่นิ่ง ไม่เคลื่อนไหวและแข็งแรงแรง



ภาพที่ 21

ผลงานภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666), 1975

acrylic on paper, 200 x 140 cm.

(Gaby, 1992, p.20)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและ

จินตนาการของศิลปิน

ก็เกอร์ได้แสดงทัศนคติถึงผลร้ายจากการมีพลเมืองมากเกินไป จึงก่อให้เกิดสังคมที่เต็มไปด้วยความโสมม กักขะ โดยนำมาตีแผ่เป็นผลงานในรูปแบบของตนเอง พบได้จากการแสดงภาพหญิงสาวเปลือยกายทั้งอยู่ในอิริยาบถที่กำลังช่วยวนทางเพศหรือขณะกำลังเสพสังวาส ภาพบุรุษเพศที่มักมากในกามารมณ์ ภาพชายอ้วนที่ถือไอศกรีมที่ประดับด้วยของมีค่า ให้ความหมายได้ว่าเป็นการหาผลประโยชน์ใส่ตนอย่างไม่รู้จักพอ ภาพคนที่มีใบหน้าเป็นอาวูฐป็น ภาพเด็กเร่ร่อน ภาพปีศาจ ภาพนักบวชที่ประพฤติดุศีลและความแออัดของการอยู่อาศัยในพื้นที่ซึ่งเป็นผลงานที่นำเสนอปัญหาสังคมได้อย่างเฉียบคม

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

- สีขาว ร้อยละ 40 สีเทา ร้อยละ 14
- สีดำ ร้อยละ 29 สีอื่นๆ ร้อยละ 17

2.2 สภาพสีส่วนรวม

- สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

- สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

- ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจกำหนดโดย

- ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

- รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 89 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 11

3.4 หลักความกลมกลืน

- สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 90 ระบายฟุ้ง
 ภาพพิมพ์ลู่ ละอองสี ร้อยละ 10

สรุป

การนำเสนอภาพสังคมที่แออัด โสมม โดยการสื่อความหมายจากความอัปยศจากบรรดาตัวประหลาดต่างๆ ซึ่งก็เกอรัยยังคงรูปแบบความความเป็นอัตลักษณ์ของตัวเองอยู่อย่างไม่เปลี่ยนแปลง ชุดสีที่ใช้ยังคงใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาว เทา ดำ เจือด้วยสีน้ำตาล โดยใช้สีระบายเรียบเนียนแลดูกลมกลืนทั้งภาพ บางส่วนมีการใช้ละอองสีระบายเพื่อแสดงพื้นผิว จัดภาพโดยจัดให้จุดสนใจกระจายเต็มพื้นที่ด้านล่างของภาพ (เป็นระยะหน้าสุดของภาพ) พื้นที่ระยะหลังและด้านบนของภาพมีบรรดาตัวประหลาดฝังตัวอยู่ อย่างแออัด ไม่เป็นระเบียบบนแท่งเส้นตั้ง ใช้ความเข้มจัดของสีขาวและขนาดของจุดสนใจที่ใหญ่ในการเน้นให้เด่น เส้นตั้งเรียงกันบริเวณพื้นที่ด้านซ้าย – ขวาเพื่อให้เกิดความคลยภาพทั้งด้านซ้ายและขวาในแบบสมมาตร อีกทั้งแสดงระยะ โดยมีการบีบพื้นที่ระยะไกลให้แคบเพื่อให้ความรู้สึกอัดอัด ตรงกับเนื้อหาและเรื่องราวของภาพ



ภาพที่ 22

ผลงานภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun, 1975 acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.

(Gaby, 1992, p.33)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

เป็นภาพที่ทีเกอร์สร้างขึ้นจากการผสมผสานกันระหว่างจินตนาการของตนกับประสบการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวของตนเกี่ยวกับหนอนทะเลในเกาะมอริเชียส ทีเกอร์เล่าว่า “หนอน

เหล่านี้มีขนาดลำตัวยาว 5 นิ้ว และกว้างประมาณ 2 นิ้วที่ถูกพัดมาที่ชายหาดเป็นจำนวนมาก สิ่งเหล่านี้มันเหมือนท่อที่ไร้ชีวิต คล้ายถุงยางอนามัยที่ใช้แล้ว พวกมันมีปากที่ขยายออกเล็กน้อย และหดเป็นจังหวะตามน้ำที่พัดเข้ามา” โดยตัวเขาเองไม่ทราบถึงบรรดาหนอนเหล่านี้ในทะเล ซึ่งคืนก่อนหน้านั้นเขาได้ไปว่ายน้ำเล่นตอนกลางคืนคนเดียวท่ามกลางริ้วสาหร่ายที่สัมผัสตัวเขาโดยไม่ได้ระวังถึงสิ่งที่มีชีวิตอื่น ๆ จนกระทั่งเช้าวันต่อมาตัวเขาเองได้เห็นคนอื่น ๆ กำลังใช้ไม้ทิ่มหนอนเหล่านี้ด้วยท่าทางขะเขย่ง จนตัวเขาเองมองไปทางไหนก็เห็นแต่หนอนเต็มไปหมด

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 26

สีเทา ร้อยละ 19

สีดำ ร้อยละ 17

สีอื่นๆ ร้อยละ 38

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์

สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง

ปานกลาง

น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ายขวาเหมือนกัน

ซ้ายขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง

ความเข้มของสี

ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 85

พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 15

3.4 หลักความกลมกลืน

มาก

ปานกลาง

น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

มาก

ปานกลาง

น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 69

ระบายฟุ้ง ร้อยละ 25

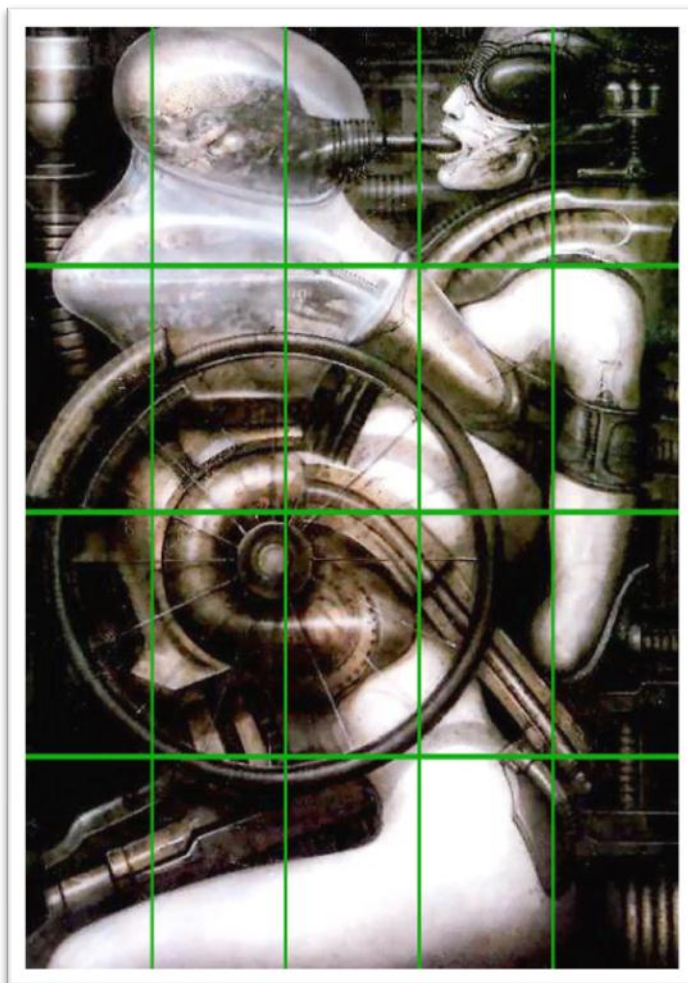
ภาพพิมพ์ลึ

ละอองสี ร้อยละ 6

สรุป

การได้รับประสบการณ์อันน่าขยะแขยงของหนอนทะเลเป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใจได้สำนึกของสิ่งที่น่ารังเกียจของเขา จนเขาได้จินตนาการต่อเนื่องไปถึงสายรัดกางเกงที่ทำจากหนัง โดยเฉพาะเส้นที่เสื่อมสภาพแล้ว ที่เขาเปรียบว่าเหมือนกับหนอนที่ถูกบดขยี้ หรือกิ่งก่าและงูที่ใกล้ตายพยายามลากตัวแบน ๆ เพื่อเอาตัวรอด ซึ่งส่วนตัวแล้วเขาเองชอบสะสมสายรัดหนังที่เสื่อมสภาพเป็นจำนวนมาก ซึ่งนำไปสู่การสร้างผลงานในภาพนี้

ในภาพก็เกอร์นำสิ่งที่อยู่ในจิตใจได้สำนึกคือหนอนทะเลผสมผสานกับใบหน้ามนุษย์โอบล้อมแห่งโลหะ อนุমানได้ว่าเป็นเครื่องทรมานนักโทษ (ก็เกอร์สนใจในการทรมานนักโทษของชาวจีน) สื่อให้ทราบว่า แท้จริงแล้วสิ่งที่น่ารังเกียจและขยะแขยงในจิตใจของเขาก็คือการที่มนุษย์กระทำให้มนุษย์ด้วยกันเจ็บปวดและทนทุกข์เวทนา การจัดภาพให้จุดสนใจมีความน่าสนใจขึ้นโดยนำความขัดแย้งกันระหว่างเส้นตั้งกับเส้นนอนและพื้นผิวของโลหะอันแข็งแแกร่ง กับกับเส้นโค้งที่อ่อนช้อยกับพื้นผิวที่เรียบเนียนของหนอนหน้ามนุษย์ ซึ่งตั้งตระหง่านปะทะสายตาอยู่กึ่งกลางภาพ ประกอบกับพื้นหลังที่ฟุ้งไปด้วยบรรยากาศของกลุ่มควันสีขาวซึ่งช่วยสร้างมิติให้แสดงระยะใกล้ไกลของภาพได้เป็นอย่างดี คุณภาพเป็นแบบสองข้างที่เหมือนกัน พิจารณาจากช่องตารางจะพบว่า แท่ง โลหะเส้นตั้งที่เป็นจุดสนใจจะอยู่ตรงกลางภาพพอดี แสดงให้เห็นว่าเขาให้ความสำคัญกับการจัดภาพเป็นอย่างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของตำแหน่งของจุดสนใจและคุณภาพ สีที่ใช้เป็นสีเอกรงค์ในชุดสีน้ำตาลอ่อน – แก่เป็นหลัก ให้ความรู้สึกแห้งแล้งและหดหู่สมเจตนาารมณ์ของก็เกอร์ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 23

ผลงานภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid , 1976 acrylic on paper/wood, 100 x 70 cm.

(Gaby, 1992, p.29)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและ

จินตนาการของศิลปิน

การแสดงถึงความเป็นชีวกลศาสตร์ที่ผสมผสานรูปแบบของธรรมชาติ (ชีววิทยา) อาจเรียกได้ว่า “จักรกลชีวะ” ซึ่งหมายถึงการนำการหลอมรวมระหว่างเทคโนโลยี (เครื่องจักรกล) กับสิ่งมีชีวิต (มนุษย์) เป็นการนำเสนอผลงานให้ตระหนักถึงความหวาดระแวงและความกลัวในการวิจัยด้านพันธุกรรมในด้านการพัฒนาเทคนิคเกี่ยวกับร่างกายมนุษย์

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 27 สีเทา ร้อยละ 21
 สีดำ ร้อยละ 33 สีอื่นๆ ร้อยละ 19

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 73 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 27

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

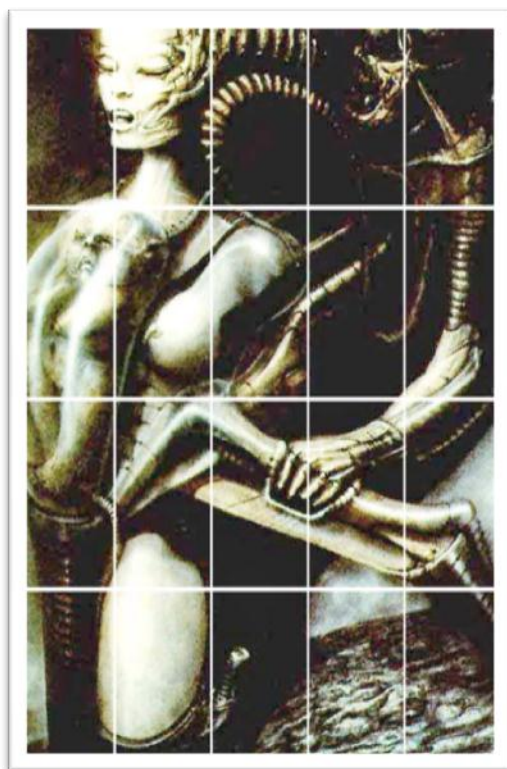
4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 73 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 27
 ภาพพิมพ์ลึ ละอองสี

สรุป

ผลงานที่แสดงอัตลักษณ์อันโดดเด่นของกิเกอร์ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1985 อย่างชัดเจน คือ การแปรสภาพมนุษย์ให้ผสมผสานกับเครื่องจักรกล ในเนื้อหาแนวแฟนตาซีของขวัญ และนิยายวิทยาศาสตร์ โดยส่วนใหญ่จะนำเสนอเพศหญิงเป็นผู้ถูกแปรสภาพและหลอมรวมกับเครื่องจักรกล ทั้งอ้างอิงจากบุคคลที่เกี่ยวข้องในชีวิตหรือจากจินตนาการของตนเอง โดยผลงานบางส่วนของเขา ได้รับอิทธิพลจากเนื้อหาและเรื่องราวในเรื่องการแปรสภาพมนุษย์จากผลงานของซาลวาตอร์ ดาลี จิตรกรลัทธิเหนือจริงชาวสเปน

สภาพสีส่วนรวมยังคงเป็นสีที่อยู่ในอัตลักษณ์เดิมของเขาคือการใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาว สีเทา สีดำ และสอดแทรกด้วยสีน้ำตาลในส่วนของภาพเครื่องจักรกล ซึ่งสีน้ำตาลดังกล่าวนี้มี ส่วนเพิ่มให้ภาพเครื่องจักรกลมีชีวิตมากขึ้น การจัดภาพในส่วนของพื้นหลังจะแสดงภาพการจีดวาง เครื่องจักรกลอย่างเป็นระบบเป็นพื้นรองรับจุดสนใจ และบางส่วนของพื้นหลังใช้สีดำแสดง ความมืดสนิทแสดงความลึกให้ภาพเกิดความซับซ้อนและให้ความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ ในส่วนของ จุดสนใจแสดงภาพสตรีเพศซึ่งถูกเครื่องจักรหลอมรวมทั้งในส่วนในช่วงลำตัวและทางปาก ก็เกอร์ ใช้สีขาวซึ่งให้ความเข้มของสีสูงมากในการระบายในแบบเรียบและฟุ้งในส่วนจุดสนใจ โดยใช้ หลักในการทำให้ขัดแย้งกัน โดยใช้พื้นผิวของมนุษย์ที่เรียบเนียนตัดกับพื้นผิวที่หยาบกระด้างของ เครื่องจักรกล ซึ่งปฏิเสธไม่ได้เลยว่าก็เกอร์เป็นจิตรกรเอกอีกผู้หนึ่งที่สามารถสร้างความน่าสนใจ น่าทึ่ง น่าตื่นตระหนกแต่แฝงด้วยความงาม ในการสร้างสรรค์ภาพของตนเอง โดยการเล่าเรื่องใน เนื้อหาที่พิศดารผสมผสานกับการออกแบบภาพให้น่าสนใจโดยใช้ความเข้มของสีที่สูง การจัดภาพและ พื้นหลังเพื่อเสริมความน่าสนใจได้อย่างน่ายกย่อง



ภาพที่ 24

ผลงานภาพที่ 7 Work no.327, *Preparing for a Sabbath*, 1976

acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.

(H.R. Giger's USA publisher, 2210, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

ภาพการผสมผสานเพื่อแปรสภาพระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรกล เด็กทารกที่ถูกห่อหุ้ม การถูกกระทำของสตรีเพศแสดงออกอย่างก้าวร้าวและรุนแรง ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวก็เกอรัสสร้างผลงานเป็นไปตามแรงจูงใจจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่อธิบายไว้ว่าแหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์มาจากพลังขับเคลื่อนทางเพศที่ชื่อว่า ลิบิโด ซึ่งลิบิโดแห่งความรักจะสร้างแรงขับปรารถนาทางเพศที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึก เรื่องของการแสดงออกของความรักและความต้องการทางเพศ ซึ่งมักจะค่อนข้างรุนแรงชัดเจน ปราศจากความยับยั้งชั่งใจ

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 29

สีเทา ร้อยละ 11

สีดำ ร้อยละ 40

สีอื่นๆ ร้อยละ 20

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์

สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง

ปานกลาง

น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน

ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง

ความเข้มของสี

ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 64

พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 36

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง

ปานกลาง

น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง

ปานกลาง

น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 39

ภาพพิมพ์ลึ

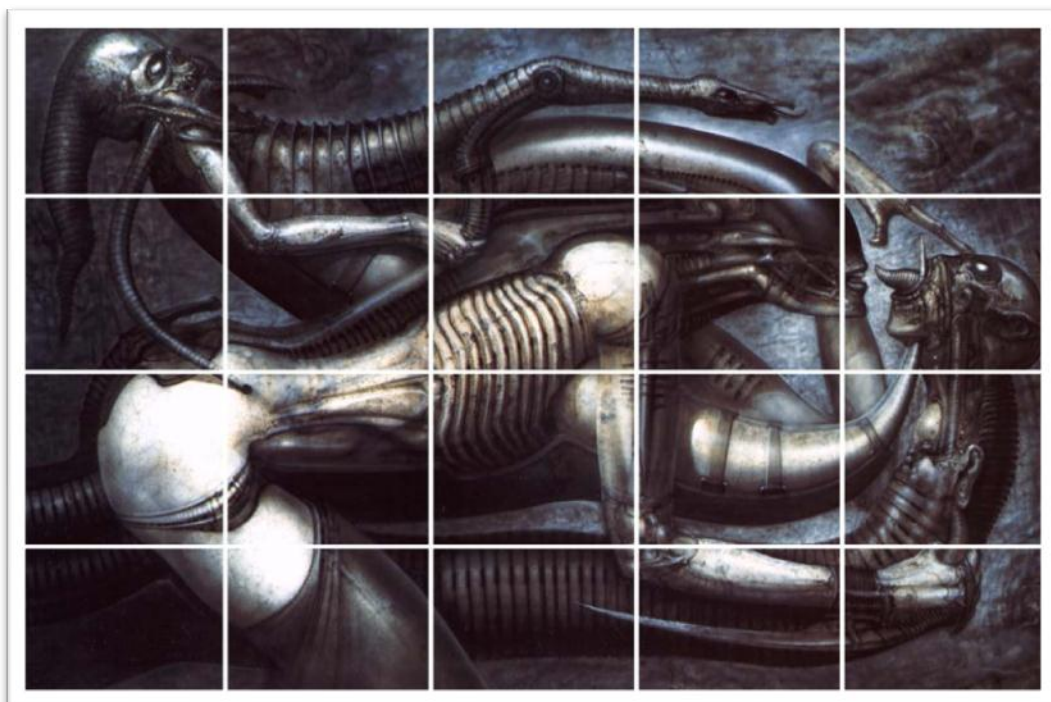
ระบายฟุ้ง ร้อยละ 31

ละอองสี ร้อยละ 30

สรุป

ทฤษฎีจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ของ فروยด์ ที่เชื่อว่า “มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก พฤติกรรมของมนุษย์คือผลผลิตของความขัดแย้งระหว่างจากแรงขับจากพลังสัญชาตญาณไร้สำนึก การเก็บกด อัดตา และการต่อต้าน โดยความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ความปรารถนาอันเป็นเนื้อแท้ของสัญชาตญาณถูกห้ามไว้ ความปรารถนาตามสัญชาตญาณนี้พยายามต่อสู้เพื่อที่จะระบายออกจนเกิดทำให้รู้สึกว่าการป่วนอันยังมีได้หายไปจากมนุษย์หากแต่หลบอยู่ในส่วนของลึกลับจิตใจแต่ไม่สามารถทำได้โดยตรง เพราะถูกกักกันเหนี่ยวรั้งจากสภาพของอารยธรรมจิตไร้สำนึกอันเก็บกดทั้งความฝัน ซึ่งนำมาระบายออกทางอ้อม”

จากที่เกออร์สสนใจ และได้ศึกษาทฤษฎีดังกล่าวของ فروยด์ เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องราวจักรกลชีวิตของเขา ซึ่งจุดสนใจในภาพ พบได้จากการที่สตรีเพศถูกเครื่องจักรกลพยายามที่จะแปรสภาพให้เป็นหนึ่งเดียวโดยใช้วิธีการสมสู่ทางเพศ การแสดงออกโดยการที่พยายามจะหลอมรวมร่างกายให้เป็นหนึ่งเดียวของเครื่องจักร (จัดเป็นผลงานกามกิลิปที่พิสดารอีกชิ้นหนึ่ง) อนุมานได้ว่าการเล่าเรื่องราวในภาพของเกออร์สเปรียบเทียบกับเรื่องของเพศชายกับการข่มเหงรังแกเพศหญิง ใช้ความเข้มของสีขาวเน้นจุดสนใจอย่างเด่นชัด คุณภาพจัดแบบอสมมาตรภาพด้านซ้ายและขวาแตกต่างกันทั้งน้ำหนักของรูปทรง และน้ำหนักของสี การระบายสีในภาพระบายเรียบเน้นการใช้สีฟุ้งกระจายในส่วนกลางภาพเด็กด้านซ้ายและพื้นหลังในบางจุดเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศเหนือจริง



ภาพที่ 25

ผลงานภาพที่ 8 Work no.517, Necronom V, 1976 acrylic on paper. 100x150 cm.

(The first official Giger website, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

บรรดาตัวประหลาดที่มีลักษณะมนุษย์กึ่งอสูรกายที่กำลังต่อสู้กันประจัญหน้าในนวนิยายวิทยาศาสตร์แสดงภาพลักษณ์ที่สยดสยอง ชวนให้พิศวงกับรูปลักษณ์และลักษณะท่าทางของบรรดาตัวประหลาดเหล่านี้ ความมั่นใจของผิวหนัง ลำตัวที่แสดงกระดูกอย่างเด่นชัด ลักษณะของมือและนิ้วที่ยาวผิดปกติยังถูกนำมาใช้ในการออกแบบเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของเขา ซึ่งในเวลาต่อมาเจ้าอสูรกายขนาดใหญ่ตัวกลางจะเป็นต้นแบบให้เกออร์กี ได้นำรูปลักษณ์ของมันไปใช้ในการออกแบบสัตว์ประหลาดจากต่างดาวในภาพยนตร์เรื่อง เอเลี่ยน

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 19 สีเทา ร้อยละ 33
 สีดำ ร้อยละ 36 สีอื่นๆ ร้อยละ 12

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 66 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 34

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

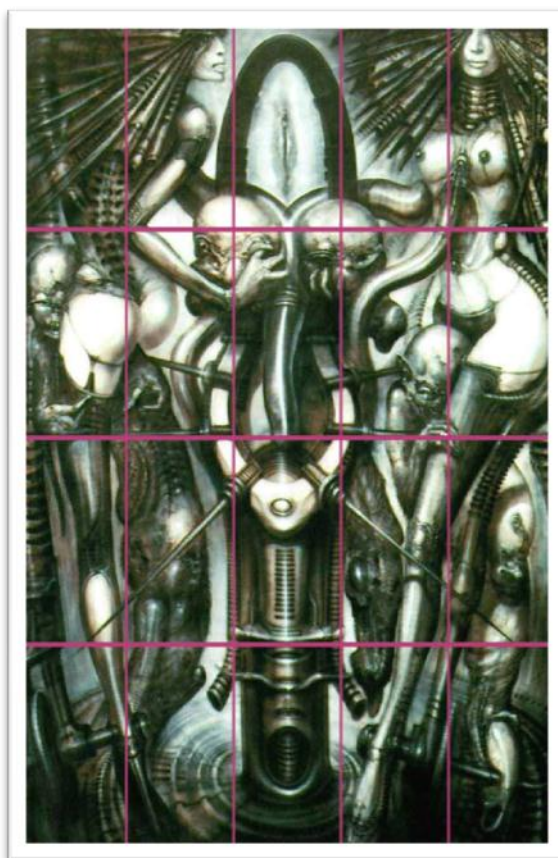
4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 55 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 27
 ภาพพิมพ์ฉลุ ละอองสี ร้อยละ 18

สรุป

การแปรสภาพมนุษย์กึ่งอสูรกายให้เป็นเครื่องจักรกลยังถูกนำมาใช้เล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง สัตว์ประหลาดสีขาวที่อยู่ตำแหน่งกึ่งกลางภาพ วิเคราะห์จากการสังเกตพบว่าเป็นภาพลักษณะช่วงหัว และใบหน้าของสัตว์ประหลาดเป็นต้นกำเนิดลักษณะของสัตว์ร้ายจากต่างดาวที่สร้างชื่อเสียงอย่างมากให้กับเกออร์ จากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน ซึ่งเนื้อหาในภาพดูจภาพประกอบจากหนังสือนิยายวิทยาศาสตร์

การจัดภาพโดยรวมใช้เส้นโค้งเชื่อมโยงต่อเนื่องกันในการสร้างภาพให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและต่อสู้ของอสุรกาย โดยให้อสุรร้ายดังกล่าวร่างกายเกี่ยวพันติดกันจนเป็นกลุ่ม โดยการใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรในการจัดภาพ ใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาวเทาดำ เน้นจุดสนใจด้วยความเข้มของสีขาว วางตำแหน่งจุดสนใจให้อยู่กลางภาพแสดงขนาดของร่างกายที่ใหญ่แตกต่างจากส่วนประกอบอื่น ๆ พื้นหลังระบายสีฟุ้งกระจายเสริมสร้างจุดสนใจให้เด่นขึ้น



ภาพที่ 26

ผลงานภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance, 1977, acrylic on paper/wood, 200 x 140 cm.

(Gaby, 1992, p.75)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

ไสยศาสตร์และสิ่งลึกลับในอดีต ที่เป็นทั้งตำนานนิทานหรือนิยายที่โดดเด่นอีกเรื่องหนึ่งของชาวตะวันตกคือความเชื่อในเรื่องของแม่มด ที่ได้ถูกก๊อกรนำมาพัฒนาในรูปแบบของตนเองทั้งภาพบรรดาแม่มดที่เปลือยกาย ร่วมกับบรรดาภูตผีปีศาจ และการผสมผสานกันระหว่างสรีระของมนุษย์กับเครื่องจักรกล การแสดงภาพของกระดูกสันหลังอย่างชัดเจนสร้างความแปลกชวนให้ฉงนหรือแม้แต่ภาพแสดงอวัยวะสืบพันธุ์ของเพศหญิงก็ถูกนำมาเพื่อต้องการสื่อเนื้อหาที่กล่าวถึงการร้ายรำของแม่มดในการทำพิธีกรรมทางไสยศาสตร์

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 37 สีเทา ร้อยละ 19
 สีดำ ร้อยละ 28 สีอื่นๆ ร้อยละ 16

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คลยภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 81 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 19

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

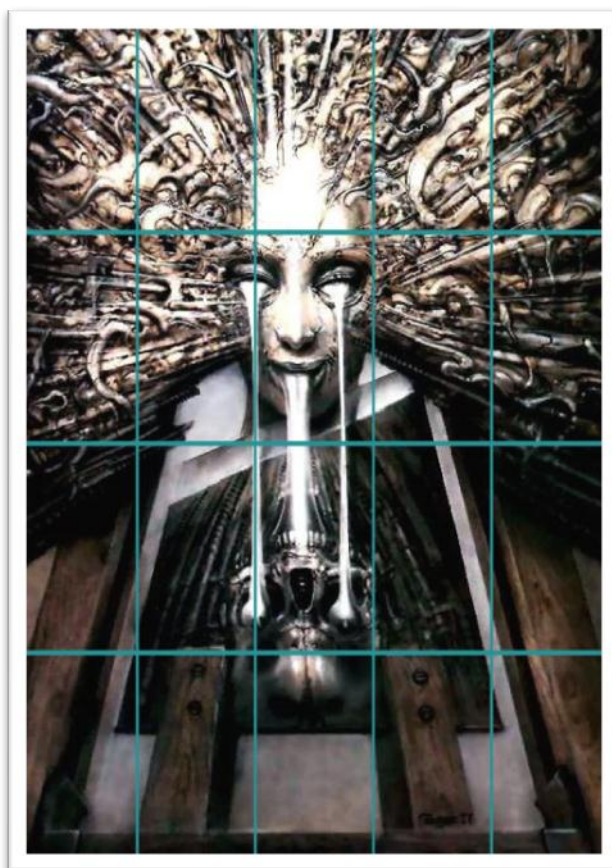
4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 66 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 34
 ภาพพิมพ์จุด ละอองสี

สรุป

ก็เกอร์เป็นศิลปินผู้หนึ่งที่กล้าหยิบยกเอาเรื่องเพศมาตีความเป็นผลงานทางศิลปะ การนำแม่มดที่ได้จากจิตใต้สำนึกและจินตนาการส่วนตัวแสดงภาพการเปลือยกาย อีกทั้งแสดงภาพอวัยวะเพศหญิงอย่างชัดเจน เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ก็เกอร์ได้รับเชิญให้เดินทางไปแสดงผลงานในแนวแฟนตาซี อิโรติก หลายครั้ง

ผลงานชิ้นนี้เขา การใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาว สีเทา สีดำสร้างบรรยากาศที่ดูลึกลับ เน้นการระบายแบบเรียบทั้งภาพมีการใช้การระบายในแบบฟุ้งกระจายในส่วนของพื้นหลัง การจัดภาพโดยให้ดูคล้ายภาพเป็นไปในแบบสมมาตรทั้งรูปทรงและสี ไม่แสดงจุดสนใจให้เด่นชัดมากนักแต่จะสร้างลักษณะที่น่าสนใจโดยการให้ภาพทั้งแม่มด บรรดาอมนุษย์และเครื่องจักรกลในภาพเกี่ยวเนื่องพัวพันกันทั้งภาพ แสดงความกลมกลืนทั้งสี เส้นและรูปทรงซึ่งทุกสิ่งในภาพเกิดจากจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างจากความรู้สึกที่เหนือเหตุผลทั้งสิ้น



ภาพที่ 27

ผลงานภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image, 1977 acrylic on paper, 100 x 70 cm

(Gaby, 1992, p.23)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

เป็นภาพที่ก็เกอร์สร้างขึ้นจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ผสานกับจินตนาการของตน โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกของมนุษย์ที่มีสัญชาตญาณความชั่วร้ายแอบแฝงอยู่ในจิตใจซึ่งเป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่มนุษย์อาจไม่รู้สึกรู้สีกตัว อาจเนื่องมาจากการที่พยายามเก็บกดเอาไว้ และยังไม่เผยออกมา เปรียบได้กับการแสดงของภาพสะท้อนจากกระจกเงาซึ่งเผยให้เห็นถึงภูตผีที่ครอบงำในด้านมืดของมนุษย์

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

- สีขาว ร้อยละ 18 สีเทา ร้อยละ 24
- สีดำ ร้อยละ 35 สีอื่นๆ ร้อยละ 23

2.2 สภาพสีโดยรวม

- สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

- สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

- ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

- ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

- รูปมีพื้นที่ 90 พื้นมีพื้นที่ 10

3.4 หลักความกลมกลืน

- มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

- มาก ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 95

ภาพพิมพ์จุด

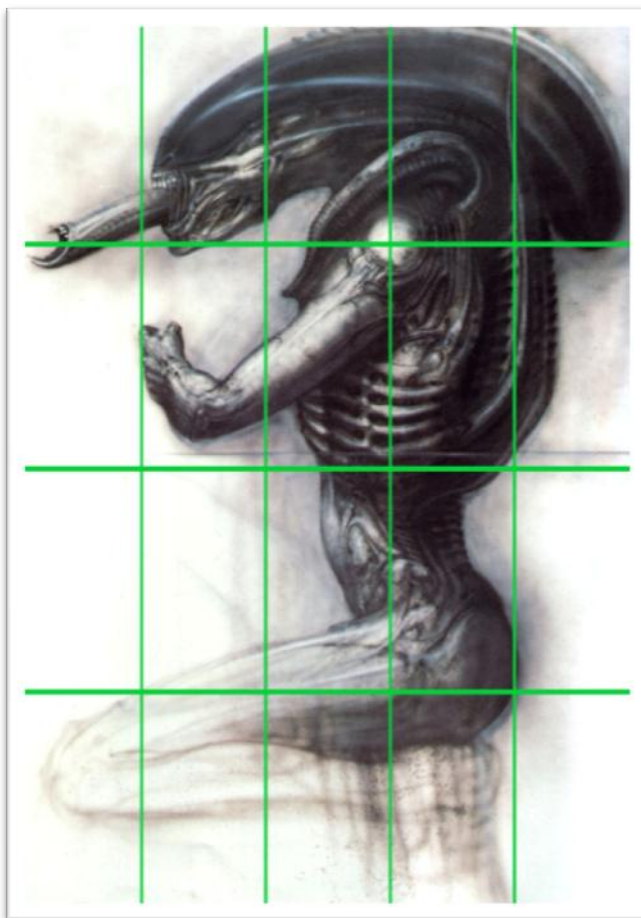
ระบายฟุ้ง ร้อยละ 5

ละอองสี

สรุป

ผลมาจากจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ที่เชื่อว่า พฤติกรรมมนุษย์คือ ผลผลิตของความขัดแย้งระหว่างแรงขับจากพลังสัญชาตญาณไร้สำนึก การเก็บกด อัดตาและการต่อต้าน โดยความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ก็เกอร์จึงได้แรงบันดาลใจให้สร้างผลงานในเรื่องราวที่เกี่ยวกับจิตไร้สำนึกของมนุษย์ โดยใช้จินตนาการภาพสะท้อนของกระจกเงาเป็นตัวนำเสนอในส่วนของเนื้อเรื่อง

การแสดงภาพใบหน้ามนุษย์เป็นส่วนของจุดสนใจแผ่เต็มพื้นที่ด้านบนของภาพ ประกอบด้วยพื้นผิวที่แสดงถึงสิ่งประหลาดที่มีผิวขรุขระที่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับส่วนล่างของภาพที่มีพื้นผิวที่เรียบเนียนโดยพื้นผิวที่ขรุขระด้านบนตั้งอยู่บนเส้นเฉียงที่พุ่งออกจากใบหน้า (อาจมองว่าพุ่งเข้าหาใบหน้า) เพื่อนำสายตาผู้ชมให้มุ่งสู่จุดสนใจของภาพ อีกทั้งยังให้ความรู้สึกประหนึ่งว่าเคลื่อนไหวได้ และยังสามารถใช้ความเข้มของแสงสีขาวเติมลงบนกลางใบหน้าเพื่อเน้นจุดสนใจให้เด่นมากขึ้น มีการจัดภาพโดยใช้ดุลยภาพทั้งด้านซ้ายและขวาเหมือนกันทั้งรูปทรงและสี ซึ่งในภาพนี้ ก็เกอร์ตั้งใจที่จะจัดภาพให้ทึบตันโดยไม่เปิดให้เห็นส่วนของพื้นหลังเพื่อที่จะสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมอึดอัดเหมือนได้เผชิญหน้ากับปีศาจร้ายที่สถิตในตน โดยมีการใช้เส้นในแนวตั้ง (แสงที่พุ่งออกจากตา ปาก แห่งไม้ และแผ่นกระจก) ยึดภาพส่วนบนและล่างไว้เพื่อไม่ให้ภาพแบ่งออกเป็นสองส่วน ซึ่งเป็นการประสานให้เกิดความกลมกลืน ซึ่งจะช่วยให้เสริมความเป็นเอกภาพในการจัดภาพสีที่ใช้เป็นในแบบสีเอกรงค์ในชุดสีขาว สีเทา สีดำ และน้ำตาล โดยระบายเรียบและเนียนทั้งภาพสีฟุ้งกระจายเล็กน้อย ปราศจากละอองของสี



ภาพที่ 28

ผลงานภาพที่ 11. Work no.372, Alien III (Version 3), 1978, acrylic on paper, 140x100 cm
(Giger's primary agent and USA representative, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

นับได้ว่ากิเกอร์เป็นผู้เปลี่ยนโฉมหน้าวงการศิลปะให้เปิดกว้างยิ่งขึ้นเพราะสามารถนำผลงานศิลปะเข้าสู่วงการภาพยนตร์ได้อย่างภาคภูมิใจ อสูรร้ายจากต่างดาวนามเอเลี่ยนเกิดขึ้นจากเมื่อ ผู้กำกับภาพยนตร์ ริคเลย์ สก็อตต์ และบริษัทภาพยนตร์ ทเวนตี เซ็นจูรี ฟ็อกซ์ ต้องการผู้ออกแบบภาพลักษณ์ของสัตว์ประหลาดต่างดาวในภาพยนตร์เรื่อง เอเลี่ยน กิเกอร์จึงได้รับผิดชอบใน

โครงการนี้ซึ่งต่อมาผลงานชิ้นนี้ประสบความสำเร็จในโลกภาพยนตร์ สามารถสร้างชื่อเสียงของเขาในวงกว้างระดับโลกจากการที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 48

สีเทา ร้อยละ 27

สีดำ ร้อยละ 25

สีอื่นๆ ร้อยละ 0

2.2 สภาพสีส่วนรวม

สีเอกรงค์

สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง

ปานกลาง

น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ายขวาเหมือนกัน

ซ้ายขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง

ความเข้มของสี

ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 48

พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 52

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง

ปานกลาง

น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง

ปานกลาง

น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบาย เรียบร้อยละ 58

ระบาย ฟุ้ง ร้อยละ 31

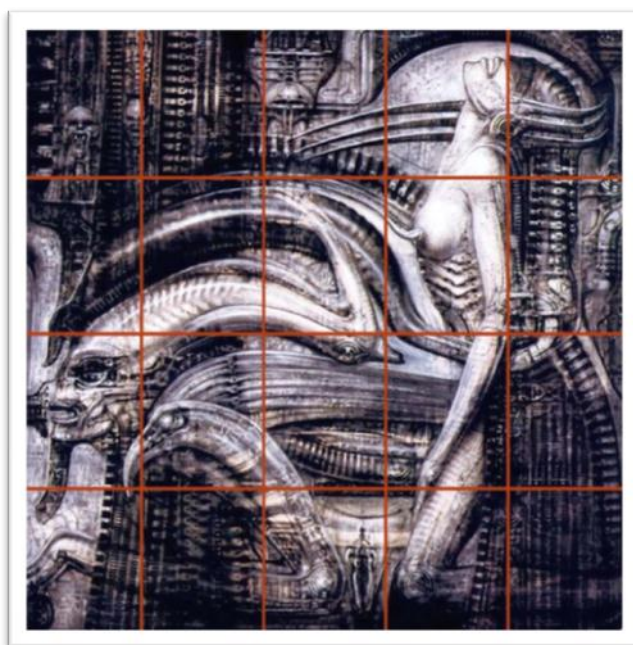
ภาพพิมพ์จุด

ละอองสี ร้อยละ 11

สรุป

จากผลงานชิ้นนี้จะพบได้ว่าก็เกอร์ออกแบบลักษณะของเอเลี่ยน โดยพัฒนาจากรูปแบบตัวประหลาดจากผลงานชิ้นเก่าหลายๆชิ้นของเขามาประกอบกัน อาทิเช่นกระดูกซี่โครงตามลำตัว ส่วนหัวที่คล้ายอวัยวะเพศชายในผลงานแนวคามิกศิลป์ของเขา เพิ่มความแปลกประหลาดด้วยปากเล็ก ๆ ที่ยาวยื่นออกมาเพื่อกัดทำลายศัตรู ความมั่นใจของลำตัวและมีผิวที่เสมือน โลหะในชุดสีขาว

สีเทา สีดำ ให้ความรู้สึกดูร้ายและแข็งแกร่ง มีการปล่อยพื้นที่พื้นหลังด้วยสีขาวตัดกันอย่างรุนแรง กับ สีผิวของเอเลียนที่เป็นสีดำ เน้นรอบลำตัวเอเลียนด้วยสีเทาแบบการระบายให้ฟุ้งเบลอเพื่อเป็น ตัวกลางในการประสานสีที่ขัดแย้งกันแต่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพเพราะเทาเป็นตัวกลาง (Transition) ที่สามารถเข้ากับขาวหรือดำก็ได้และสีเทาดังกล่าวนี้นี้สามารถเสริมให้จุดสนใจที่โดดเด่นเป็นสีดำให้น่าสนใจมากขึ้น ก็เกอร์จัดภาพโดยเน้นจุดสนใจไว้กลางภาพขนาดใหญ่ไม่แสดง ภาพพื้นหลัง ปล่อยเส้นที่เป็นภาพร่างทิ้งไว้ในช่วงล่างของภาพไว้เป็นรูปทรงที่เปิดและมีการพ่นให้ เกิดละอองสีกระจายตามแขน ขา ลำตัวและด้านล่างของภาพ ซึ่งเป็นชั้นเชิงในการสร้างงานให้ ดูน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 29

ผลงานภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, Egyptian Style, 1980

acrylic on paper, 70x70 cm

(The first official Giger website, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

จักรกลชีวะมีอบบอียิปต์ เป็นภาพหญิงสาวที่มีสัดส่วนสวยสมบูรณ์แบบถูกเชื่อมต่อระโยระยางด้วย หลอด สายไฟ ท่อ และเครื่องจักรกลอื่นๆเข้ากับเครื่องยนต์กลไกและแหล่งจ่ายพลังงานชีวิต คุณมนุษย์ที่ใกล้จะสูญเสียชีวิตแต่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้เพราะเครื่องจักรกลเหล่านั้น และเธอก็ได้เป็นส่วนหนึ่งอันสมบูรณ์ของเครื่องจักรในโลกที่ถูกจัดสรรด้วยวิธีการทางเทคนิค

มีอา บอนซานิกิ ภรรยาที่เก๋อร์ได้เข้าพิธีวิวาห์ ทั้งคู่พบรักกันเพราะความซิดใกล้เมื่อต้องทำงานร่วมกัน เกอร์ จินตนาการถึง มีอา ซึ่งกำลังถูกเครื่องจักรกลหลอมรวมให้เป็นหนึ่งเดียวกัน ในเนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับจักรกลชีวะ นอกจากนั้นเกอร์ได้นำเอาสัญลักษณ์ศิลปะสมัยอียิปต์โบราณ คือ สฟิงซ์และนกอินเข้ามาประยุกต์เป็นส่วนประกอบของภาพด้วย

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 19

สีเทา ร้อยละ 27

สีดำ ร้อยละ 34

สีอื่น ๆ ร้อยละ 20

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์

สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง

ปานกลาง

น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน

ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง

ความเข้มของสี

ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 100

พื้น

3.4 หลักความกลมกลืน

สูง

ปานกลาง

น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

สูง

ปานกลาง

น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 47

ระบายฟุ้ง ร้อยละ 12

ภาพพิมพ์ลึ ร้อยละ 41

ละอองสี

สรุป

ศาสตราจารย์วอลเตอร์ ซูเรียน นักจิตวิทยาและนักเขียนบทความด้านศิลปะกล่าวไว้ในหนังสือศิลปะแพนตาสดิกถึงผลงานชิ้นนี้ว่า “คำว่า “รูปแบบอียิปต์” เป็นกลวงแต่ในขณะเดียวกันก็บ่งบอกถึงอดีตที่ล่วงเลยมานานจนถูกลืม แถบผ้าสีโลหะที่พันอยู่ตามร่างกายเหมือนผ้ามีอียิปต์เก่าแก่โบราณจนเราไม่อาจแยกแยะได้ว่าใครคือเจ้าของร่างที่อยู่ใต้แถบผ้านั้น”(วอลเตอร์ ซูเรียน, 2552, น.84) ซึ่งในความหมายดังกล่าวโดยแท้จริงแล้ว ก็เกอ์ต้องการนำเสนอผลงานเพื่อเป็นอนุสรณ์เรื่องราวของความรักโดยการแสดงภาพคนรักลงในผลงานของตนอีกครั้ง(หลังจากที่ได้สร้างภาพ ลิ โทเบอร์ คนรักคนแรกมาแล้วครั้งหนึ่ง) มากกว่าการที่จะนำเสนอ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวสัญลักษณ์ศิลปะสมัยอียิปต์ โดยเขานำภาพสตรีที่ระบุว่าเป็น **มีอา บอนซานิกโก** ผู้เป็นภรรยา โดยทั้งคู่ก่อความรักในช่วงสั้น ๆ เขาสร้างภาพนี้ก่อนการหย่าร้างไม่นาน โดยนำ **มีอา** มาเป็นผู้ถูกการแปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลหรือเขาได้ใช้ชื่อเรียกว่า **จักรกลชีวะ** ก็เกอ์กล่าวว่า “จักรกลชีวะเป็นการเข้าใจการหลอมรวมอย่างกลมกลืนระหว่างเทคโนโลยีกับสิ่งมีชีวิต การวิจัยทางพันธุกรรมยังจะต้องสอนให้เราล่วงรู้ถึงความหมายถึงความกลัว” อุปมานี้ได้ว่าความกลัวที่เกอ์กล่าวถึงอาจรวมถึงความกลัวในเรื่องของการพลัดพรากจากสตรีอันเป็นที่รักก็เป็นได้

การนำเส้นโค้งในเป็นหลักเข้ามาใช้ภาพสร้างความกลมกลืนให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวในภาพได้เป็นอย่างดี สีเอกรงค์ในชุดสีขาว เทา ดำและน้ำตาลถูกนำมาใช้ให้เหมาะสมกับการแสดงพื้นผิวที่เรียบเนียนมันวาวและแข็งแกร่งของเนื้อโลหะ อีกทั้งยังสร้างความกลมกลืนของภาพได้อย่างดียิ่ง พื้นหลังในภาพที่บิดัน จนคล้ายกับผลงานประติมากรรมแบบนูนต่ำและสูง การใช้ภาพส่วนประกอบของเครื่องจักรกลที่ถูกนำมาเรียงอย่างละเอียดเป็นระเบียบแบบแผนในปริมาณมาก แสดงให้เห็นถึงความรู้และความชำนาญในเรื่องของการออกแบบเครื่องจักรกลของเขาเป็นอย่างสูง กลวิธีการใช้ภาพพิมพ์ลึนำมาใช้ในแสดงภาพส่วนประกอบของเครื่องจักรกลได้อย่างงดงามและคุ้มค่า เป็นผลงานที่มีคุณค่าอีกชิ้นหนึ่งที่ไม่พบบ่อยนักในการที่เขาใช้กระดาษเป็นระนาบรองรับ



ภาพที่ 30

ผลงานภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan), 1983 acrylic on paper/wood, 70 x 100 cm.

(Gaby, 1992, p.76)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและ

จินตนาการของศิลปิน

ผลงานของกิเกอร์ในช่วงปี 1983 เขาได้สร้างผลงานในซีรีส์ชุด **วิคตอรี** ไว้อย่างมากมายซึ่งลักษณะของการจัดภาพและเนื้อหาของภาพในซีรีส์นี้จะคล้ายคลึงกัน คือเนื้อหาในภาพจะกล่าวถึงซาตานหรือปีศาจร้ายเพศหญิง เป็นภาพเปลือยที่แสดงภาพศีรษะที่ใบหน้าแสดงการกรีดร้องโดยนำลักษณะของมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักรกล ซึ่งก่อนหน้านั้นในปี 1982 เขาเคยใช้ลักษณะลวดลายเครื่องจักรกลของซาตานแบบเดียวกับภาพนี้ไปใช้วาดลงบนร่างของ **เดปบี้ แอร์รี่** เพื่อถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ และต่อมาในปี 1994 กิเกอร์นำลักษณะของใบหน้าและร่างกายในภาพนี้ไปเป็นต้นแบบของมนุษย์กลายพันธุ์ซึ่งเป็นตัวเอกในภาพยนตร์เรื่อง **สปีชีส์**

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 6 สีเหลือง ร้อยละ 10 สีส้ม ร้อยละ 42

สีดำ ร้อยละ 32 สีอื่นๆ ร้อยละ 10

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 83 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 17

3.4 หลักความกลมกลืน

มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

มาก ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

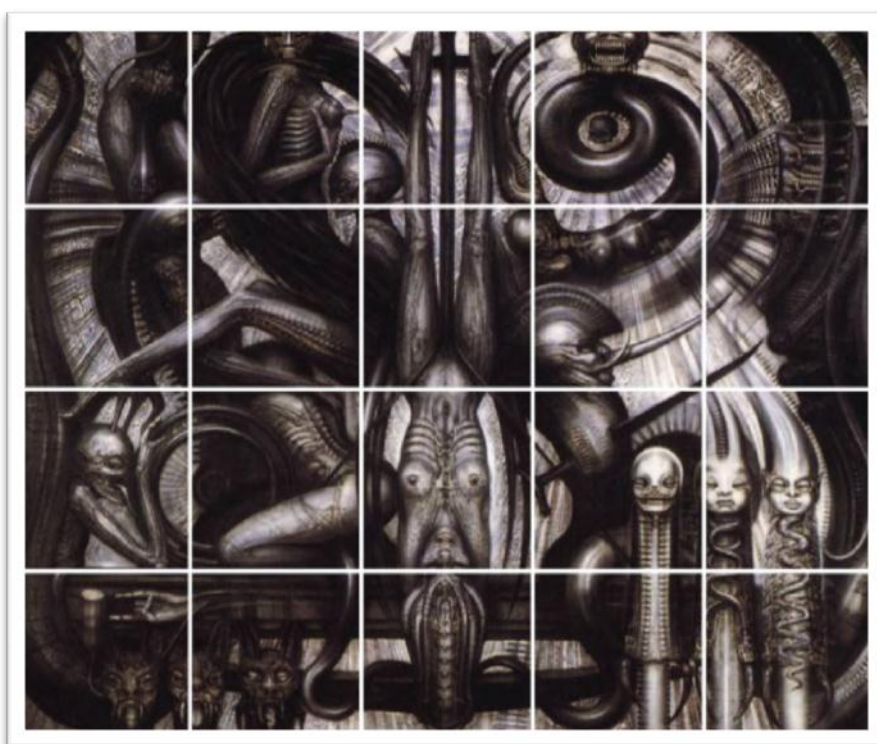
ระบายเรียบ ร้อยละ 72 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 28

ภาพพิมพ์ลึ ละอองสี

สรุป

เป็นภาพที่เกอรัสร้างสรรค์ขึ้นจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ ซึ่งในเนื้อหากล่าวถึงเรื่องราวของปีศาจร้ายซึ่งมีรายละเอียดของร่างกายและผิวหนังเป็นเครื่องจักรกลเปลือยกายกรีดร้องชวนให้พิศวงและน่าตื่นตระหนก เกอรักล่าวถึงเกิดเรื่องแปลกหลังจากได้สร้างผลงานชิ้นนี้เสร็จ กล่าวคือมีเพื่อนๆ มาเที่ยวปาร์ตี้ที่บ้านของเขาและเพื่อนสาวคนหนึ่งได้นำหน้ากากที่มีลักษณะคล้ายปีศาจในภาพนี้มาสวมเล่นหลังจากนั้นเพื่อนสาวคนดังกล่าวถูกไฟไหม้ทั้งร่างกายซึ่งมีลักษณะของการถูกไฟเผาคล้ายกับภาพนี้

การจัดภาพโดยให้จุดสนใจขนาดใหญ่ปรากฏอยู่กลางภาพ แสดงภาพปีศาจในท่า นั่ง ให้ ความเข้มของสีดำเน้นจุดสนใจให้ชัดเจนขึ้น โดยระบายสีเรียบเนียนทั้งภาพ มีการแสดงความ เคลื่อนไหวของภาพโดยนำสีขาวกับสีฟ้าอ่อนระบายฟุ้งในบางจุดกับการใช้เส้นโค้งที่ไหลลื่นจาก หน้าอกเพื่อให้ภาพมีความเคลื่อนไหวตื้นตาตื่นใจมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้น้ำหนักของภาพในพื้นที่ ซ้ายและขวามีดุลยภาพที่เหมือนกัน สีที่ใช้ในภาพเป็นสีเอกรงค์ในแบบสีอุ่นให้ความรู้สึกร้อนแรง ตื่นเต้นเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพซึ่งแตกต่างกับผลงานชิ้นอื่นของเขาที่นิยมใช้สีเอกรงค์ ในชุดสีขาว สีเทาและสีดำ



ภาพที่ 31

ผลงานภาพที่ 14. Work no.562, Chinese Evolution, 1981-1984, acrylic on paper 240x280cm.

(The first official Giger website, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

ก็เกอร์สนใจศึกษาค้นคว้าในเรื่องของเครื่องมือและวิธีการทรมานร่างกายนักโทษ เขาจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาผสมผสานกับจินตนาการของตนมาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเนื้อหาในภาพแสดงภาพหญิงที่ถูกพันธนาการโดยการห้อยหัว ศีรษะของมนุษย์ที่ถูกเสียบประจาน เหล็กแหลมที่ทิ่มแทงร่างกาย อีกทั้งภาพสตรีที่ถูกล้วงละเมิดและกคช้ทางเพศ

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 18 สีเทา ร้อยละ 30
สีดำ ร้อยละ 37 สีอื่นๆ ร้อยละ 15

2.2 สภาพสีส่วนรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 100 พื้น

3.4 หลักความกลมกลืน

มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

มาก ปานกลาง น้อย

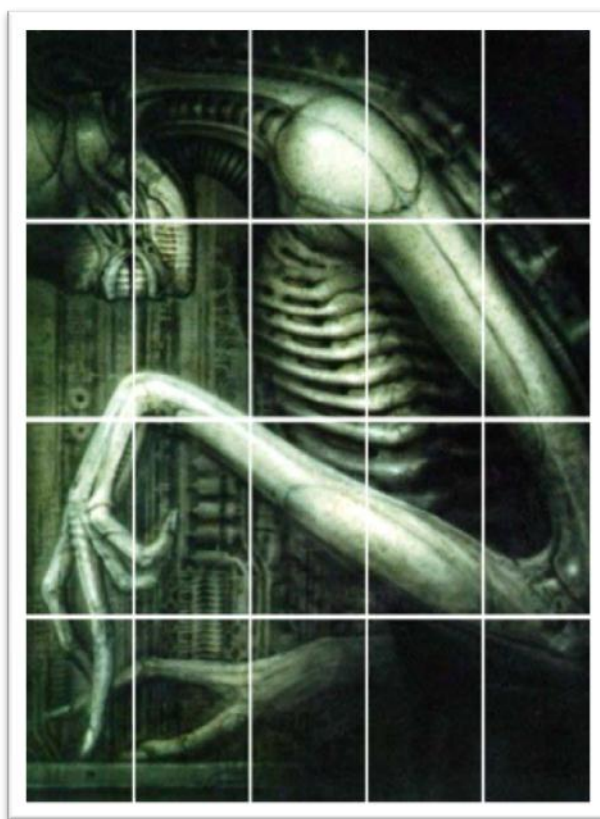
4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 50 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 16
 ภาพพิมพ์นลู่ ร้อยละ 34 ละอองสี

สรุป

ความสนใจในเรื่องของการทรมานนักโทษและการกบฏที่ทางเพศกับจินตนาการของเขาจึงได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นขึ้นโดยการใช้ชุดสีเอกรงค์ ขาวเทา ดำและเขียวด้วยน้ำตาลเพียงเล็กน้อยไม่เน้นความเข้มของสีเขาจึงทำให้ภาพโดยรวมดูกลมกลืนในเรื่องของสี การจัดจุดสนใจในภาพโดยให้ภาพผู้หญิงถูกแขวนห้อยศีรษะเป็นเส้นในแนวตั้งให้อยู่กลางภาพพอดี (ภาพจากตาราง) ยังคงแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของเขาอยู่ การสร้างภาพแสดงความเคลื่อนไหวในภาพโดยการใช้ความขัดแย้งของเส้น โค้งเกี่ยวพัน หนึ่งวงเหนียวกันไว้อีกทั้งการซ้อนทับของวัตถุ และเส้นเฉียงจำนวนมากเพื่อสร้างเส้นนำสายตา ทำให้ภาพแสดงความวุ่นวายและยุ่งเหยิงมากขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มความรู้สึกให้อึดอัดด้วยการใส่ลายซ้ำ ๆ ลักษณะคล้ายพื้นผิวของโลหะด้วยกลวิธีการใช้ภาพพิมพ์ถูระบายเต็มพื้นที่ในส่วนของระยะไกลของภาพสร้างความรู้สึกที่บดบังไม่มีทางออกไร้อิสรภาพเฉกเช่นนักโทษและสตรีที่ถูกข่มเหงกบฏ



ภาพที่ 32

ผลงานภาพที่ 15. Work no. 600, Der Ausloser (The Redeemer), 1983

acrylic on paper 100 x 70 cm

(The first official Giger website, 2010, ออนไลน์)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและ

จินตนาการของศิลปิน

เป็นภาพที่เกออร์สร้างขึ้นเพื่อแสดงถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ทางคริสต์ศาสนา จินตนาการเรื่องราวของผู้ไถ่บาปในคริสต์ศาสนา โดยลักษณะของจุดสนใจในภาพได้รับอิทธิพลมาจากสัตว์ร้ายจากต่างดาวในภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยนซึ่งเกออร์สร้างไว้ในปี ค.ศ. 1979 โดยเฉพาะลักษณะของใบหน้า กระดุกที่ลำตัว มือและนิ้วมือที่ยาวผิดธรรมชาติของมนุษย์

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

- สีขาว ร้อยละ 10 สีเทา ร้อยละ 26
- สีดำ ร้อยละ 42 สีอื่นๆ ร้อยละ 22

2.2 สภาพสีส่วนรวม

- สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

- สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

- ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

- ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

- รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 92 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 8

3.4 หลักความกลมกลืน

- มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

- มาก ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

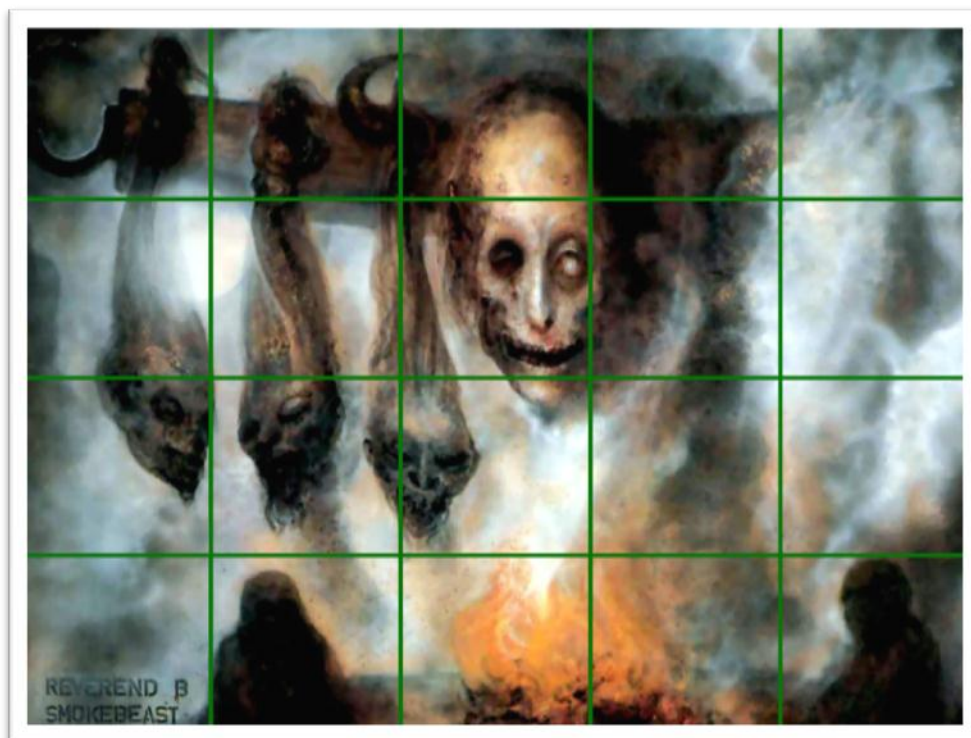
4.1 การระบายสี

- | | |
|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> ระบายเรียบ ร้อยละ 61 | <input type="checkbox"/> ระบายฟุ้ง ร้อยละ 10 |
| <input checked="" type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ฉลุ ร้อยละ 24 | <input checked="" type="checkbox"/> ละอองสี ร้อยละ 5 |

สรุป

ภาพลักษณะของมนุษย์ที่เกออร์กินคนาการว่าเป็นผู้ไถ่บาป แสดงให้เห็นถึงความเหน้อย ล้า ไร้ซึ่งพลังกายและพลังใจ พบได้จากเส้นโค้งของสันหลัง คอ และแขน นิ้วมือที่ค้ำยันร่างไว้มิให้ ล้ม ใบหน้าที่อ่อนล้าปราศจากแววตา อีกทั้งผิวหนังหุ้มกระดูกซี่โครงที่แสดงออกมา โดยเกออร์กี้ได้ นำเครื่องจักรกลเข้ามาผสมผสานในบางส่วนของร่างกายมนุษย์ตรงส่วนของกระดูกสันหลัง

การเน้นขนาดจุดสนใจให้ใหญ่เต็มพื้นที่ในส่วนที่เป็นรูป ปล่อยพื้นที่ด้านซ้ายให้เป็นพื้นที่ ซึ่งประกอบด้วยเครื่องจักรกลที่จัดวางอย่างเป็นระเบียบที่บดบังไม่มีระยะลึก คุณภาพเป็นไปในแบบ ที่ซ้ำๆ ขวาไม่เหมือนกัน โดยให้ด้านซ้ายของภาพที่แสดงช่วงหัวของมนุษย์ถ่วงน้ำหนักกับช่วง ข้อศอกที่อยู่มุมขวาของภาพ ให้พื้นที่ด้านขวามุมบนและล่างเป็นจุดที่อยู่ในมุมมืดอับแสงถ่วงกับ สีที่สว่างในช่วงกลางและขวาของภาพ สร้างความขัดแย้งในภาพด้วยเส้นโค้งในระยะหน้า เส้น นอนในระยะกลางและเส้นตั้งในระยะไกล เน้นจุดสนใจด้วยความเข้มของสีขาวที่อยู่กึ่งกลางภาพ แต่สร้างความกลมกลืนในภาพโดยใช้ชุดสีที่เป็นลักษณะของสีเอกรงค์ในชุดสีขาว เทา ดำแต่เจือ ด้วยสีเขียวทั่วทั้งภาพเพื่อให้บรรยากาศที่หม่นหมองมากขึ้น มีการใช้การกระจายสีเป็นละอองให้ เกิดเป็นเม็ดตามร่างกายเพื่อให้รู้สึกถึงผิวที่หยาบกร้าน ในส่วนของพื้นหลังมีการใช้กลวิธีการใช้ ภาพพิมพ์ฉลุเข้าประกอบเพื่อเน้นให้ภาพของเครื่องจักรกลเรียงตัวกันอย่างเป็นระเบียบที่บดบัง ประหนึ่งการหาหนทางออกให้ชีวิตที่ต้องเผชิญมรสุมที่เลวร้ายไม่เจอ



ภาพที่ 33

ผลงานภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast, 1985, acrylic on paper, 70 x 100 cm.

(Gaby, 1992, p.61)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

จากการที่ได้รับมอบหมายจากบริษัทภาพยนตร์ เอ็ม จี เอ็ม ให้สร้างฉากในภาพยนตร์แนวสยองขวัญซึ่งมีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภูตผี ปีศาจ เรื่องโพลเตอร์ไกด์ 2 (โพลเตอร์ไกด์ หมายถึง ผีที่ไม่แสดงรูปร่างตัวตน แต่จะแสดงพลังงานเร้นลับบังคับสิ่งของรอบตัว เช่น วัตถุลอยได้ โต๊ะ เก้าอี้ขยับเปลี่ยนที่เอง เป็นต้น) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ภาคต่อ โดยในโพลเตอร์ไกด์ ภาคแรก ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จในทั่วโลกเป็นอย่างสูง ซึ่งเป็นคนละทีมงานกับการสร้างภาค 2 (ชื่อ “ผีหลอกวิญญาณหลอน ภาค 2” ในการเข้าฉายในประเทศไทย) โปรเจ็คดังกล่าวทำให้ก็เกอร์รู้สึกกังวลใจกับการสร้างผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างมากเพราะงานก่อนเริ่มถ่ายทำในหลายๆส่วนที่ยังไม่เหมาะสม

และลงตัว อีกทั้งก็เกอร์ไม่มั่นใจในการเขียนเรื่องและบทบาทยนตร์ของทีมงานสร้าง ผลงานชิ้นนี้ของเขาจึงถูกสร้างขึ้นจากความกดดันดังกล่าว

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

สีขาว ร้อยละ 8 สีเทา ร้อยละ 29
 สีดำ ร้อยละ 24 สีอื่นๆ ร้อยละ 39

2.2 สภาพสีส่วนรวม

สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

ซ้ำขวาเหมือนกัน ซ้ำขวาไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 45 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 55

3.4 หลักความกลมกลืน

มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

มาก ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 38 ระบายฟุ้ง ร้อยละ 56
 ภาพพิมพ์ลึ ละอองสี ร้อยละ 6

สรุป

ศึระะของปีศาจร้ายในคืนจันทร์เพ็ญที่ถูกพันธนาการด้วยเครื่องทรมานมนุษย์ ประกอบไปด้วยกลุ่มควันทันหาที่บั้นเกิดจากการสุ่มไฟที่ล่องลอยไปทั่วบริเวณทั้งภาพ เป็นสิ่งที่เกิดจากจินตนาการของก็เกอร์เพื่อนำไปสร้างภาพยนตร์ สิ่งทำงานชิ้นนี้มีความแตกต่างจากงานชิ้นอื่น ๆ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 - 1989 อย่างชัดเจนคือเรื่องของสภาพสีส่วนรวมที่เป็นสีพหุรงค์และภาพลักษณ์

ของปีศาจร้ายที่ไม่คล้ายคลึงกับบรรดาตัวประหลาดต่าง ๆ จากผลงานที่ผ่านมา สีที่ใช้ในภาพมีชุดสีที่ใช้เป็นชุดสีที่มีสีส้ม สีน้ำตาลอ่อนและฟ้าอ่อนกระจายไปหลาย ๆ จุดทั่วทั้งภาพ การจัดภาพเน้นให้ใบหน้าปีศาจเป็นจุดสนใจ โดยระบายสีแบบเรียบใช้สีใกล้เคียงสีของเนื้อคนกำหนดให้มีขนาดใหญ่และอยู่กึ่งกลางภาพ มีการจัดภาพให้ดูลึกลับด้านซ้าย ขวา ไม่เหมือนกัน กำหนดให้ความสว่างของแสงดวงจันทร์ที่กระทบกลุ่มควันแสดงความเข้มของสีในบางจุด โดยระบายแบบฟุ้งช่วยให้ภาพแสดงความเคลื่อนไหวและมีมิติได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นการใช้ละอองของสีระบายเป็นเศษแก้ว ถ่านปลิวไปทั่วทั้งภาพช่วยให้ภาพดูสมจริงช่วยสร้างความรู้สึกลึกลับ สยองขวัญ ตรงกับเจตนาอารมณ์ของชื่อภาพและเนื้อหาของภาพยนตร์ยิ่งขึ้น



ภาพที่ 34

ผลงานภาพที่ 17. Work no.18, Goho Dohji, 1987, acrylic on paper, 140 x 100 cm.

(Gaby, 1992, p.65)

1. เนื้อหาและเรื่องราว

- 1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน
- 1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการ
- 1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างประสบการณ์และจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการของศิลปิน

จากผลงานที่ได้รับความนิยมและชื่อเสียงอันโด่งดังของกิเกอร์ทำให้เกิดนิทรรศการศิลปะผลงานของเขาในญี่ปุ่นในชุด Japanese Excursion อีกทั้งมีการแปลหนังสือ Necronomicon 1 และ 2 และ Giger's Alien เป็นภาษาญี่ปุ่นส่งผลให้เกิด กิเกอร์ แฟนคลับ ของชาวญี่ปุ่นขึ้น ประกอบกับ อคิโอะ จิตสุโงจิ ผู้กำกับชื่อดังชาวญี่ปุ่นมีโครงการในการสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด กิเกอร์จึงได้ออกแบบและสร้างสัตว์ประหลาดที่ชื่อ โกโฮ โคฮิจิ

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้ (Palette)

- สีขาวย ร้อยละ 12 สีเทา ร้อยละ 38
- สีดำ ร้อยละ 28 สีอื่นๆ ร้อยละ 22

2.2 สภาพสีโดยรวม

- สีเอกรงค์ สีพหุรงค์

2.3 ความเข้มของสี

- สูง ปานกลาง น้อย

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

- ซ้ำๆ เหมือนกัน ซ้ำๆ ไม่เหมือนกัน

3.2 จุดสนใจ

- ตำแหน่ง ความเข้มของสี ความแตกต่างขององค์ประกอบ

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

- รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 63 พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 37

3.4 หลักความกลมกลืน

- มาก ปานกลาง น้อย

3.5 หลักความขัดแย้ง

- มาก ปานกลาง น้อย

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 43

ระบายฟุ้ง ร้อยละ 57

ภาพพิมพ์ฉลุ

ละอองสี

สรุป

การออกแบบสัตว์ประหลาดให้กับภาพยนตร์ญี่ปุ่นถือเป็นการเปิดตลาดในแง่ธุรกิจของเขาเป็นอย่างดี การได้รับความนิยมจากประเทศมหาอำนาจของเอเชียอย่างญี่ปุ่นที่มีความเป็นชาตินิยมสูงถือเป็นสร้างชื่อเสียงข้ามทวีปในดินแดนตะวันออกได้อย่างชัดเจน

ผลงานเน้นจุดสนใจในตัวสัตว์ประหลาดชื่อโกโฮ โดฮ์จิ จัดวางอยู่กลางภาพในรูปทรงวงกลมรองรับด้วยรูปดาบหลายเล่มแผ่รัศมีกระจายออกเป็นการใช้ความขัดแย้งเรื่องเส้นระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้งเพื่อช่วยเน้นจุดสนใจได้อย่างลงตัว สีของจุดสนใจเรียบเนียนแต่สร้างบรรยากาศกึ่งฝันด้วยควันที่ฟุ้งกระจายไปทั่วทั้งภาพประหนึ่งการเปิดตัวการให้กำเนิดสัตว์ประหลาดพันธุ์ใหม่อย่างน่าทึ่ง การใช้ สีเอกรงค์ยังถูกนำมาสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องแต่มีการลดบทบาทของสีดำให้น้อยลงเพิ่มสีเทาและขาวเพิ่มมากขึ้นพื้นหลังใช้สีส้มอ่อนๆแสดงแสงสว่างของเปลวไฟจางๆช่วยทำให้ภาพมีชีวิตมากขึ้น

นับได้ว่ากิเกอร์เป็นผู้สร้างความแปลกใหม่ และจัดจ้านให้กับวงการศิลปะ อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ไม่ว่าจะคนจะชื่นชมหรือหรือขะแย้ง แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าผลงานของเขา ช่วยจุดวงการศิลปะขึ้นมาจากความจำเจ ทำให้วงการศิลปะเกิดการพัฒนาและทำให้บุคคลทั่วไปสนใจในการชมงานศิลปะมากขึ้นอย่างที่ควรจะเป็น

สรุปผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 จำนวนทั้งหมด 17 ภาพโดยการสังเกต และการใช้ช่องตารางสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาและเรื่องราว

1.1 เนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปิน

ไม่ปรากฏ

1.2 เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการจำนวน 11 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 64.70 ได้แก่

ภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II

ภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid

- ภาพที่ 7 Work no.327, Preparing for a Sabbath
 ภาพที่ 8 Work no.517, Necronom V
 ภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance
 ภาพที่ 10 Work no.344, Mirror Image
 ภาพที่ 11 Work no.372, Alien III (Version 3)
 ภาพที่ 13 Work no.516, Victory V (Satan)
 ภาพที่ 15 Work no. 600, Der Ausloser (The Redeemer)
 ภาพที่ 16 Work P.26, The Smoke Beast
 ภาพที่ 17 Work no.18, Goho Dohji

1.3 เนื้อหาจากการผสมผสานกัน จำนวน 6 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 35.30 ได้แก่

- ภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX
 ภาพที่ 3 Work no.250, Li II
 ภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)
 ภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun
 ภาพที่ 12 Work no.444, Biomechanical Mia, Egyptian Style
 ภาพที่ 14 Work no.562, Chinese Evolution

2. การใช้สี

2.1 ชุดสีที่ใช้

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| สีขาวย คิดเป็นร้อยละ 20.94 | สีเทา คิดเป็นร้อยละ 25.11 |
| สีดำ คิดเป็นร้อยละ 31.17 | สีอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 22.78 |

2.2 สภาพสีโดยรวม

สีเอกรงค์ จำนวน 16 ภาพคิดเป็นร้อยละ 94.12 ได้แก่

- ภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX
 ภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II
 ภาพที่ 3 Work no.250, Li II, 1974
 ภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)
 ภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun
 ภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid
 ภาพที่ 7 Work no.517, Necronom V
 ภาพที่ 8 Work no.327, Preparing for a Sabbath

- ภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance
 ภาพที่ 10 Work no.344, Mirror Image
 ภาพที่ 11 Work no.372, Alien III (Version 3)
 ภาพที่ 12 Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle
 ภาพที่ 13 Work no.516, Victory V (Satan)
 ภาพที่ 14 Work no.562, Chinese Evolution
 ภาพที่ 15 Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)
 ภาพที่ 17 Work no.18, Goho Dohji

สีพู่รงค์ จำนวน 1 ภาพคิดเป็นร้อยละ 5.88 ได้แก่

- ภาพที่ 16 Work P.26, The Smoke Beast

1.3 ความเข้มของสี

ความเข้มสูงจำนวน 11 ภาพคิดเป็นร้อยละ 64.72 ได้แก่

- ภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX
 ภาพที่ 3 Work no.250, Li II
 ภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)
 ภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun
 ภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid
 ภาพที่ 7 Work no.327, Preparing for a Sabbath
 ภาพที่ 10 Work no.344, Mirror Image
 ภาพที่ 11 Work no.372, Alien III (Version 3)
 ภาพที่ 12 Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle
 ภาพที่ 13 Work no.516, Victory V (Satan)
 ภาพที่ 16 Work P.26, The Smoke Beast

ความเข้มปานกลางจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ 23.52 ได้แก่

- ภาพที่ 8 Work no.517, Necronom V
 ภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance,
 ภาพที่ 15 Work no. 600, Der Ausloser (The Redeemer)
 ภาพที่ 17 Work no.18, Goho Dohji,

ความเข้มข้นจำนวน 2 ภาพคิดเป็นร้อยละ 11.76 ได้แก่

ภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II

ภาพที่ 14 Work no.562, Chinese Evolution

3. การจัดภาพ

3.1 ดุลยภาพ

ซ้ายขวาเหมือนกันจำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 58.82 ได้แก่

ภาพที่ 1 Work no.216, Landscape XIX

ภาพที่ 2 Work no.238, The Spell II

ภาพที่ 3 Work no.250, Li II, 1974

ภาพที่ 4 Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)

ภาพที่ 6 Work no.308, Biomechanoid

ภาพที่ 9 Work no.341, Witcher Dance

ภาพที่ 10 Work no.344, Mirror Image

ภาพที่ 11 Work no.372, Alien III (Version 3)

ภาพที่ 13 Work no.516, Victory V (Satan)

ภาพที่ 14 Work no.562, Chinese Evolution

ซ้ายขวาไม่เหมือนกันจำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 41.18 ได้แก่

ภาพที่ 5 Work no.275, Chidher Grun,

ภาพที่ 7 Work no.327, Preparing for a Sabbath

ภาพที่ 8 Work no.517, Necronom V

ภาพที่ 12 Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle

ภาพที่ 15 Work no. 600, Der Ausloser (The Redeemer)

ภาพที่ 16 Work P.26, The Smoke Beast

ภาพที่ 17 Work no.18, Goho Dohji

3.2 จุดสนใจ

การใช้ตำแหน่งในการสร้างจุดสนใจจำนวน 16 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 94.11 ได้แก่

ภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX

ภาพที่ 2. Work no.238, The Spell II

ภาพที่ 3. Work no.250, Li II, 1974

ภาพที่ 5. Work no.275, Chidher Grun

- ภาพที่ 6. Work no.308, Biomechanoid
- ภาพที่ 7. Work no.517, Necronom V
- ภาพที่ 8. Work no.327, Preparing for a Sabbath
- ภาพที่ 9. Work no.341, Witcher Dance
- ภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image
- ภาพที่ 11. Work no.372, Alien III (Version 3)
- ภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle
- ภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan)
- ภาพที่ 14. Work no.562, Chinese Evolution
- ภาพที่ 15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)
- ภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast
- ภาพที่ 17. Work no.18, Goho Dohji

การใช้ความเข้มของสีในการสร้างจุดสนใจจำนวน 13 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 76.47 ได้แก่

- ภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX
- ภาพที่ 3. Work no.250, Li II, 1974
- ภาพที่ 4. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)
- ภาพที่ 5. Work no.275, Chidher Grun
- ภาพที่ 6. Work no.308, Biomechanoid
- ภาพที่ 7. Work no.517, Necronom V
- ภาพที่ 8. Work no.327, Preparing for a Sabbath
- ภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image
- ภาพที่ 11. Work no.372, Alien III (Version 3)
- ภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle
- ภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan)
- ภาพที่ 15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)
- ภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast

การใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบในการสร้างจุดสนใจจำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 58.82 ได้แก่

- ภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX
- ภาพที่ 3. Work no.250, Li II, 1974

ภาพที่ 4. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)

ภาพที่ 5. Work no.275, Chidher Grun

ภาพที่ 7. Work no.517, Necronom V

ภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image

ภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle

ภาพที่ 15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)

ภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast

ภาพที่ 17. Work no.18, Goho Dohji

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

รูปมีพื้นที่ ร้อยละ 80.48

พื้นมีพื้นที่ ร้อยละ 19.52

3.4 หลักความกลมกลืน

การใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับสูงจำนวน 9 ภาพคิดเป็นร้อยละ 52.94

ได้แก่

ภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX

ภาพที่ 2. Work no.238, The Spell II

ภาพที่ 3. Work no.250, Li II, 1974

ภาพที่ 8. Work no.327, Preparing for a Sabbath

ภาพที่ 9. Work no.341, Witcher Dance

ภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle

ภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan)

ภาพที่ 14. Work no.562, Chinese Evolution

ภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast

การใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับปานกลางจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ

23.53 ได้แก่

ภาพที่ 4. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)

ภาพที่ 11. Work no.372, Alien III (Version 3)

ภาพที่ 15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)

ภาพที่ 17. Work no.18, Goho Dohji

การใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับน้อยจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ 23.53

ได้แก่

- ภาพที่ 5. Work no.275, Chidher Grun
- ภาพที่ 6. Work no.308, Biomechanoid
- ภาพที่ 7. Work no.517, Necronom V
- ภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image

3.5 หลักความขัดแย้ง

การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับสูงจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ 23.53 ได้แก่

- ภาพที่ 5. Work no.275, Chidher Grun
- ภาพที่ 6. Work no.308, Biomechanoid
- ภาพที่ 7. Work no.517, Necronom V
- ภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image

การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับปานกลางจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ 23.53 ได้แก่

- ภาพที่ 4. Work no.274, A.Crowled (The Beast 666)
- ภาพที่ 11. Work no.372, Alien III (Version 3)
- ภาพที่ 15. Work no.600, Der Ausloser (The Redeemer)
- ภาพที่ 17. Work no.18, Goho Dohji

การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับน้อยจำนวน 9 ภาพคิดเป็นร้อยละ 52.94 ได้แก่

- ภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX
- ภาพที่ 2. Work no.238, The Spell II
- ภาพที่ 3. Work no.250, Li II, 1974
- ภาพที่ 8. Work no.327, Preparing for a Sabbath
- ภาพที่ 9. Work no.341, Witcher Dance
- ภาพที่ 12. Work no.444, Biomechanical Mia, EgyptianStyle
- ภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan)
- ภาพที่ 14. Work no.562, Chinese Evolution
- ภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast

4. กลวิธี

4.1 การระบายสี

ระบายเรียบ ร้อยละ 66.90

ระบายฟุ้ง ร้อยละ 22.23

ภาพพิมพ์ฉลุ ร้อยละ 5.83

ละอองสี ร้อยละ 5.06

สรุปผลการวิเคราะห์ กลวิธีการสร้างงานจิตรกรรมที่สะท้อนอารมณ์โกรธของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987

1. เนื้อหาและเรื่องราว

ผลงานในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา วิเคราะห์นั้นเป็นผลงานที่กีเกอร์ ได้สร้างความแปลกใหม่ อันทำให้ ผู้ชมเกิดความประหลาดใจ มีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระ หลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล การใช้กลวิธีการแปรสสารหรือแปรสภาพของมนุษย์ (โดยเฉพาะสตรีเพศ) เพื่อต้องการกระตุ้นสภาวะจิตของผู้ชมให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์มากที่สุด เขาเป็นผู้เปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตไร้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อให้เกิดภาพที่แปลกใหม่ โดยกล่าวถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่การนำมนุษย์ ถูกแปรสภาพร่างกายให้เป็นเครื่องจักรกล โดยมีผลงานบางส่วนได้รับอิทธิพลจากการแปรสภาพของมนุษย์จากซาลวาดอร์ ดาลี จิตรกรชาวสเปน

เนื้อหาและเรื่องราว ที่กีเกอร์นำมาถ่ายทอดลงบนผลงานจิตรกรรมของเขานั้น ไม่ปรากฏผลงานที่กล่าวถึงเรื่องราวที่แสดงออกจากประสบการณ์โดยตรงของเขาเองในลักษณะเหมือนจริง แต่กีเกอร์จะนำประสบการณ์ต่างๆ ที่ผ่านมาในชีวิตทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองกับคนที่รู้จัก และผูกพัน มาดัดแปลงเสริมแต่งผสมผสานกับจินตนาการของตน ให้เห็นจากความเป็นจริง ผลจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่าผลงานที่เขานิยามสร้างสรรค์มากที่สุด คือการใช้จินตนาการจากจิตใต้สำนึก ที่มีผลมาจากการศึกษาค้นคว้าเรื่องของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของนายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ การสนใจในเรื่องราวเหนือธรรมชาติ สิ่งที่แปลกประหลาด การเชื่อมต่อการเกิดชีวิต ความตาย เรื่องราวด้านมืดที่ลึกลับ ลึกลับ เรื่องราวแฟนตาซี สยองขวัญ และนิยายวิทยาศาสตร์ มาสร้างสรรค์ผลงาน

2. สภาพสีโดยรวม

อัตลักษณ์เด่นในผลงานของกีเกอร์คือการใช้สีเอกรงค์ในการสร้างผลงาน โดยเฉพาะชุดสีขาว สีเทา สีดำ เจือด้วยสีอื่น ๆ เช่นสีน้ำตาล สีฟ้า เป็นส่วนประกอบ กีเกอร์ใช้ปริมาณสีดำในผลงานมากเพราะเขาเชื่อว่าสีดำหมายถึงความตาย ความกักขะ ดินแดนแห่งนรก ความอ้างว้างเปล่าเปลี่ยว ความหนักแน่นการแสดงพลัง และภัยอันตราย กีเกอร์ใช้สีดำมืดทึบแทนค่าของส่วนที่เป็นเงา และใช้

สีขาวเน้นในส่วนที่ต้องการแสดงบริเวณที่เป็นแสง การตัดกันระหว่างสีดำและสีขาวจะมีผลให้ความเข้มของสีขาวจะปรากฏขึ้นเด่นชัดมาก จากการวิเคราะห์ผลงานของกีเกอร์ทั้ง 17 ภาพ ผู้วิจัยพบว่ากีเกอร์ใช้ความเข้มของสี โดยเฉพาะสีขาวอยู่ในปริมาณที่สูง

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

จากผลงานตัวอย่างทั้ง 17 ภาพที่นำมาวิเคราะห์นั้น กีเกอร์จัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบสมมาตรหรือในแบบซ้ายขวาเหมือนกัน เป็นจำนวน 10 ภาพมากกว่าการใช้คุณภาพแบบอสมมาตรหรือในแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันซึ่งมีจำนวน 7 ภาพ พิจารณาภาพผลงานจากตารางในการวิเคราะห์ ตัวอย่างผลงานเช่น ภาพที่ 2 ภาพที่ 3 ภาพที่ 4 ภาพที่ 9 และภาพที่ 10 พบว่ากีเกอร์ให้ความสำคัญในการใช้คุณภาพแบบสมมาตรอย่างชัดเจน การแสดงพื้นที่ทั้งด้านซ้ายและขวาเท่ากัน ทั้งรูปทรง น้ำหนัก เส้น สี และลักษณะพื้นผิว แต่ถึงกระนั้นผลจากการวิเคราะห์พบว่ากีเกอร์ก็ให้ความสำคัญในการจัดภาพโดยการใช้คุณภาพแบบอสมมาตรเป็นจำนวนผลงานที่ไม่น้อยไปกว่าคุณภาพแบบสมมาตรมากนัก จากการวิเคราะห์การจัดภาพโดยใช้คุณภาพทั้ง 2 แบบนั้นนี้อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ภาพใดที่ต้องการแสดงความนิ่ง สงบและมั่นคง เขามักจัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบสมมาตร ตรงกันข้าม ถ้าในภาพที่ต้องการแสดงความเคลื่อนไหวเขาจึงนำเอาการจัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบอสมมาตรมาใช้ในการจัดภาพ

3.2 จุดสนใจ

- ตำแหน่ง

การใช้การจัดวางตำแหน่งให้เป็นจุดสนใจนั้นเป็นสิ่งที่กีเกอร์นำมาใช้สร้างจุดสนใจมากที่สุด โดยเฉพาะการจัดวางตำแหน่งที่อยู่กึ่งกลางภาพ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ปะทะกับสายตาของผู้ชมได้ ก่อนบริเวณอื่นของภาพ วิเคราะห์จากการสังเกตช่องตารางที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากภาพที่ 2, 3, 5, 9, 10, 13, 14, 16 พบว่ากีเกอร์จัดวางจุดสนใจไว้ตรงกับช่องที่ 3 ในแนวตั้งของตารางซึ่งเป็นช่องที่อยู่จุดศูนย์กลางของภาพอย่างชัดเจน วิเคราะห์ได้ว่าเขาอาจใช้การตีช่องแบ่งหรือวัดสัดส่วนในขณะที่ร่างภาพเพื่อวางจุดสนใจของภาพให้อยู่จุดศูนย์กลางอย่างพอดี

- ความเข้มของสี

การใช้ความเข้มของสีเป็นสิ่งที่กีเกอร์นำมาสร้างจุดสนใจอย่างได้ผลจนกลายเป็นสิ่งที่แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตน โดยเฉพาะภาพที่แสดงการตัดกันระหว่างสีขาวและสีดำอย่างชัดเจน โดยแสดงสีขาวแทนค่าต่างแสงและสีดำแทนความมืดของเขา

- ความแตกต่างขององค์ประกอบ

พบว่า มีผลงานบางชิ้นที่ก็เกอร์ใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบในการสร้างจุดสนใจ อาทิ เช่น การใช้การแสดงพื้นผิวในภาพที่แตกต่างกันบ้าง การใช้รูปทรงที่แตกต่างกันบ้างหรือการใช้เส้นที่แตกต่างกันในภาพนั้น ๆ

3.2 ปริมาณของรูปและพื้น

จากการวิเคราะห์ผลงานทั้งหมดพบได้ว่าก็เกอร์นิยมที่จะแสดงรูปมากกว่าการที่จะแสดงพื้นที่ด้านหลัง สาเหตุเพราะเขาต้องการให้ภาพที่บิดัน ไร้อิสรภาพ ถูกกดคั่น สร้างการปะทะสายตาให้ผู้ชมผลงานจดจ่ออยู่กับรูปที่ตนนำเสนอมากกว่าการที่จะสร้างพื้นหลังให้ลึกลับเพื่อนำพาสายตาไปในระยะไกล

3.3 หลักความกลมกลืนและความขัดแย้ง

ในการสร้างผลงานของก็เกอร์นั้นเขาต้องการที่จะสร้างความกลมกลืนในภาพมาก โดยเฉพาะเรื่องของการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ที่ดูกลมกลืนกันทั้งภาพ แต่จะให้ความขัดแย้งบ้างในด้านของการใช้รูปทรง โดยเฉพาะภาพสตรีระที่นุ่มนวลและบอบบางของมนุษย์ขัดแย้งกับรูปทรงที่แสดงความแข็งแรงแรงของเครื่องจักรกล รวมถึงพื้นผิวที่ขัดแย้งระหว่างผิวมนุษย์และผิวของเครื่องจักรกล แต่โดยรวมแล้วอิทธิพลในความกลมกลืนของสีเอกรงค์ที่กระทบสายตาผู้ชมเป็นอันดับแรก อีกทั้งกลวิธีการใช้พู่กันลมที่ระบายได้อย่างเรียบเนียนสามารถทำให้รู้สึกถึงความกลมกลืนของภาพมากที่สุด

4. กลวิธี

การระบายสี

ผลงานของก็เกอร์เป็นผลงานที่เน้นรายละเอียดมาก จึงสามารถมองภาพรวมของผลงานให้คล้ายภาพถ่ายที่มาจากจินตนาการที่เหนือธรรมชาติและความจริง ดังนั้นผลงานของเขาจึงใช้กลวิธีการระบายเรียบเพื่อแสดงความเรียบเนียนของสีมากที่สุด กลวิธีในส่วนที่ต้องการแสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับหมอกควัน ฝุ่น ก็เกอร์ระบายในแบบฟุ้งกระจาย มีการใช้ละอองสีเป็นเม็ดขนาดใหญ่และเล็กกระจายไปตามจุดต่างๆ เพื่อแสดงพื้นผิว นอกจากนั้นการเจาะหลอดแผ่นพลาสติกซึ่งสามารถคัดโค้งงอได้ทิศทางตามต้องการโดยนำมาใช้เป็นแม่พิมพ์โดยพ่นสีลงบนแผ่นแม่พิมพ์เหมือนกับการสร้างผลงานจากภาพพิมพ์ลู่ ซึ่งกลวิธีดังกล่าวก็เกอร์ได้นำมาใช้ในส่วนของการแสดงภาพเครื่องจักรกลที่เรียงตัวอย่างเป็นระเบียบได้อย่างงดงาม

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างผลงานจิตรกรรมเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักรกลของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 จำนวน 17 ภาพนั้นผู้วิจัยสามารถนำเอาผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาประยุกต์และพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมเนื้อหาการสะท้อนภาพลักษณะอารมณ์โกรธของมนุษย์ โดยที่มีใช้การลอกแบบหรือกระทำตาม เพราะการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยนั้นเป็นการนำแนวทางที่ได้จากข้อมูลนำมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เนื้อหาและบริบทของสังคมไทยตามแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ได้ผลงานจำนวนทั้งสิ้น 9 ภาพได้แก่

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1. สำแดงพลัง | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม. |
| 2. โกรธา | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม. |
| 3. ดินหน้ายักษ์ | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 200 ซม. |
| 4. Land of No Smile No 1 | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม. |
| 5. Land of No Smile No 2 | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม. |
| 6. จุดเริ่มความโกรธ | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม. |
| 7. รักสถาบัน | ดินสอถ่านและสีอะคริลิก บนกระดาษ
ขนาด 65 x 60 ซม. |
| 8. ยักษ์เหลืองแดง | สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 200 x 240 ซม. |
| 9. สูญเสีย | ดินสอถ่านบนกระดาษ ขนาด 56 x 38 ซม. |

ผลงานดังกล่าวได้นำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ โดยนำมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้จนกลายเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานของผู้วิจัยในประเด็นดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ
2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์
3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ



ภาพที่ 34

ผลงานชิ้นที่ 1 สำแดงพลัง สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ผลงานภาพสำแดงพลังเป็นการนำภาพหัวโจนประเภทเสนายักษ์นาม นนทักษ์ มาแปรสภาพเพิ่มเติมในส่วนของปากให้อ้าขยายขึ้น เป็นการเปรียบเทียบการแสดงออกทางใบหน้าของคน

ที่อยู่ในอารมณ์โกรธซึ่งไม่ต่างจากการสวมหัวโขนหน้ายักษ์ที่บ่งบอกถึงความก้าวร้าว คุ้ยแสดง อากัปกริยาบนใบหน้าโดยการแผดเสียงตะเบ็งร้องเพื่อแสดงความโกรธจนไร้การควบคุม

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในภาพนี้ผู้วิจัยสร้างพื้นผิวระนาบให้หนาและไม่เรียบเนียนเพื่อให้ความรู้สึกของภาพมีความเคลื่อนไหวหลังจากนั้นจึงระบายสีในส่วนที่เป็นใบหน้า และเครื่องทรง ในแบบสีเอกรงค์โดยผู้วิจัยใช้ความเข้มของสีอ่อนเป็นสีของใบหน้าของนนทกษณ์ เมื่อสีแห้งจึงระบายสีดำทับทั้งภาพ หลังจากนั้นจึงกำหนดจุดที่ต้องการแสดงในส่วนที่เป็นแสง ขณะที่สีดำยังไม่แห้งจึงใช้แผ่นการ์ดพลาสติกที่มีความยาวหลายขนาด ปาดสีดำในจุดที่กำหนดแสงไว้ออกไป ภาพจะแสดงการตัดกันระหว่างความสว่างและมีดอย่างเด่นชัด

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

การจัดภาพ สำแดงพลัง นั้นผู้วิจัยได้จัดวางตำแหน่งของภาพ โดยให้ใบหน้าอยู่กึ่งกลางภาพ ไม่แสดงพื้นหลัง ปล่อยให้ทับตันเพื่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดและหลีกเลี่ยงไม่ได้ การปาดสีเป็นเส้นเฉียงในด้านบนและการแผ่รัศมีของเครื่องประดับในส่วนล่างช่วยนำสายตาให้พบกับจุดสนใจบนใบหน้าได้เป็นอย่างดี

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ ก็เกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยได้นำวิธีการจัดภาพที่ก็เกอร์มักใช้ในการเน้นจุดสนใจคือภาพที่ต้องการแสดง ใบหน้า คือการจัดวางตำแหน่งของภาพ โดยให้ใบหน้าขนาดใหญ่อยู่กึ่งกลางภาพปะทะสายตาผู้ชม ดัง ภาพที่ 3. Work no.250, Li II และภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image



ภาพที่ 35

ผลงานชิ้นที่ 2 โกรธา สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 200 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ผลงานภาพ โกรธา เป็นการนำความรู้สึกของคนที่ตกอยู่ในอารมณ์โกรธที่มีความร้อนทั้งกายและใจ เปรียบได้จากคนที่สวมหัวโขนหน้ายักษ์ สาระในภาพกล่าวถึงผู้ที่ตกอยู่ในอารมณ์โกรธนั้นเหมือนกับคนที่อยู่ในด้านมืด อยู่ในวังวนแห่งความเคียดแค้น เปลวไฟที่แผดเผาก็คือการแสดงออกของอารมณ์โกรธที่พร้อมจะเผาไหม้ทั้งตนเองและผู้อื่น

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

เข้มล้อมรอบในส่วนที่แสดงรูปและปล่อยพื้นที่ด้านล่างของลำตัวแบบรูปทรงเปิดและทิ้งเส้นบางส่วนไว้ในบริเวณด้านล่างของภาพ จุดสนใจในภาพเน้นที่หัวโขน โดยเฉพาะช่วงใบหน้า

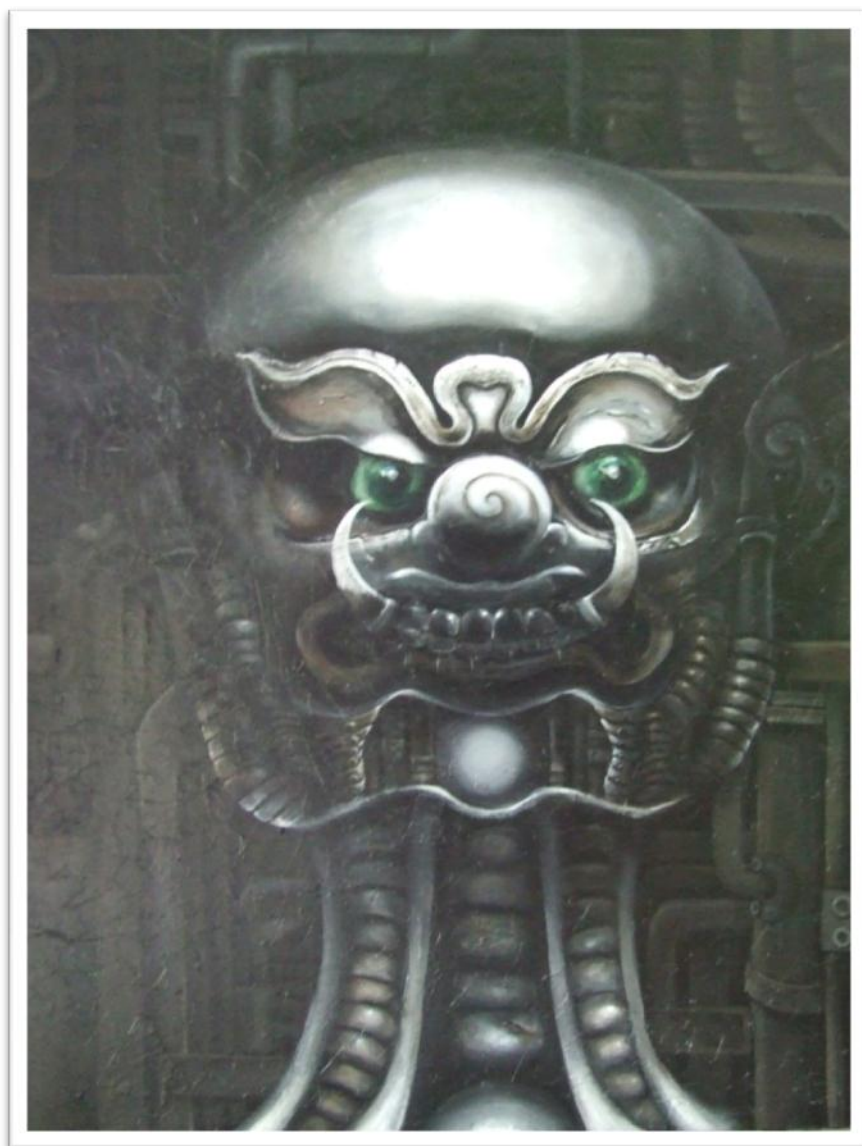
ของยักษ์ให้สีหม่นไม่ชัดเจน ใช้เส้นขอบคมให้ความคมชัดบนใบหน้าเด่นชัดขึ้น เป็นการสื่ออารมณ์ โกรธให้เด่นชัดเพื่อ แสดงลักษณะใบหน้าของยักษ์ ที่เป็นเอกลักษณ์ของงานศิลปกรรมไทย ที่แม้ให้ความรู้ลึกถึงความดูร้าย น่ากลัวแต่ก็แฝงไปด้วยความงดงาม และประณีตอีกทั้งเครื่องทรงที่สง่างาม ยิ่งเพิ่มความน่ายำเกรงมากขึ้น

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

การจัดวางตำแหน่งของจุดสนใจเพื่อแสดงภาพใบหน้าขนาดใหญ่เต็มพื้นที่ โดยมุ่งหวังเพื่อแสดงจุดสนใจด้วยขนาดที่ใหญ่ของใบหน้าปะทะสายตาผู้ชมทันทีที่ชมผลงาน เน้นจุดสนใจให้เด่นขึ้นด้วยการใช้ความเข้มของสีเหลืองและสีส้มแสดงภาพเปลวไฟ ในส่วนพื้นหลังของภาพไม่แสดงวัตถุรูปทรงใดๆ แต่จะใช้สีดำ สีเทา สร้างบรรยากาศให้แสดงความลึกลับ ความมืดหม่น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำหลักในการจัดภาพของกีเกอร์คือการเน้นจุดสนใจคือภาพที่ต้องการแสดง ใบหน้า คือการจัดวางตำแหน่งของภาพ โดยให้ใบหน้าขนาดใหญ่อยู่กึ่งกลางภาพดัง ภาพที่3. Work no.250, Li II และภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image



ภาพที่ 36

ผลงานชิ้นที่ 3 ตีหน้ายักษ์ สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

การนำหัวโขนหน้ายักษ์มาดัดแปลง ตัดทอน เสริมแต่งตามจินตนาการ โดยยังคงภาพลักษณ์ของหน้ายักษ์ในแบบของศิลปะไทยอยู่ การนำเสนอเนื้อหาที่เปรียบเทียบกับมนุษย์ที่มีจิตใจแข็งกระด้างเสมือนการนำเครื่องจักรกลมาประกอบกันเป็นมนุษย์ จึงไม่สามารถยับยั้งอารมณ์โกรธที่พุ่งพล่านได้ พร้อมทั้งจะแสดงพฤติกรรมที่หยาบกระด้างเหมือนไม่มีจิตใจที่เป็นมนุษย์ที่ถูกข่มขู่ว่าเป็นผู้ประเสริฐ

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยสร้างพื้นผิวบนระนาบผ้าใบให้ไม่เรียบเนียนด้วยสีอะคริลิก เพื่อต้องการให้ความรู้สึกเกิดความเคลื่อนไหวในภาพ เสมือนอารมณ์ของคนที่จะเริ่มจะแสดงอารมณ์ โดยจะออกอาการสับสน ว้าวุ่นใจโดยเริ่มแสดงอารมณ์บนใบหน้า การใช้สีเอกรงค์ในชุดสี ขาว เทา ดำ เจือด้วยสีน้ำตาล เพื่อสร้างความแข็งแกร่งของพื้นผิวโลหะ เน้นจุดสนใจด้วยสีขาวกลางภาพและใช้สีบริเวณระยะหลังด้วยสีน้ำตาล เทาและดำให้มีให้เห็นเพียงวัตถุจางๆที่เรียงตัวซ้อนทับกัน การระบายสีของดวงตาด้วยสีเขียวเพื่อสร้างความรู้สึกว่ายักษ์ตนนี้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีใช้หุ่นยนต์หรือเครื่องจักรกล

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

ในการจัดภาพจุดสนใจคือการจัดวางตำแหน่งเพื่อแสดงภาพใบหน้าบริเวณกลางภาพเต็มพื้นที่ เน้นจุดสนใจด้วยความเข้มของสีขาวยที่แสดงส่วนที่เป็นแสงบริเวณกลางภาพ จากนั้นนำภาพเครื่องจักรกลที่เรียงตัวอย่างเป็นระเบียบซ้อนทับกันจัดวางไว้ในส่วนของพื้นหลังโดยให้เป็นส่วนที่สัมผัสกับแสงน้อย การวางส่วนต่างๆของเครื่องจักรกลให้ซ้อนทับกันอยู่ในจุดที่มีด เหมือนกำแพงเครื่องจักรที่ทึบตันแข็งแรงให้ความรู้สึกเหมือนการถูกกดดัน ไม่สามารถหาทางออกได้

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

การแสดงใบหน้ายักษ์จากหัว โขนซึ่งมาแปรสภาพให้เป็นเครื่องจักรกลรวมถึงในส่วนที่แสดงภาพเครื่องจักรกลในพื้นที่หลังตามแบบอย่างของกีเกอร์ดังภาพที่ 1. Work no.216, Landscape XIX ภาพที่ 3. Work no.250, Li II และภาพที่ 10. Work no.344, Mirror Image การใช้การใช้สีเอกรงค์ในชุดสี ขาว เทา ดำ เจือด้วยสีน้ำตาล และการใช้ความเข้มของสีขาวในการเน้นจุดสนใจอันเป็นอัตลักษณ์ของกีเกอร์



ภาพที่ 37

ผลงานชิ้นที่ 4 Land of No Smile No 1 สีอะคริลิก บนผ้าใบ 100 x 120 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ภาพ Land of No Smile No 1 เป็นภาพที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นขณะที่เหตุการณ์บ้านเมืองทั้งในเมืองหลวงและต่างจังหวัดเกิดความไม่สงบจากกลุ่มคนที่มีความคิดเห็นทางการเมืองไม่ตรงกัน ภาพเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยได้พบจากข่าวทางโทรทัศน์ และจากอินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดความสะเทือนใจเป็นอย่างมาก เมืองไทยที่เป็นดินแดนแห่งรอยยิ้ม ดินแดนแห่งความมีน้ำใจ ดินแดน

แห่งความสุข ความประทับใจ จางหายไปจากความทรงจำ ซึ่งในขณะนี้พบแต่ความเลวร้ายไม่มีเหตุผลต่อกัน การทำลายล้างกันจากคนไทยด้วยกัน ทั้งประเทศมีแต่ความโกรธแค้น ความเกลียดชัง ประเทศเกิดเหตุการณ์วุ่นวาย บ้านเมืองมีแต่คนทุกข์สวามหัวโชนหน้ายักษ์ และมนุษย์ที่แปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลเครื่องจักรกล ซึ่งผู้วิจัยให้ความหมายถึงมนุษย์ที่แปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลคือพวกที่ไม่มีความคิดเป็นของตนเองเชื่อฟังและรอคำสั่งในการทำสิ่งต่างๆเหมือนเครื่องจักร อีกทั้งความมีมนุษยธรรมหมดสิ้นไม่มีความเป็นมนุษย์หลงเหลือ ซึ่งไม่ต่างจากเครื่องจักรหรือหุ่นยนต์ที่ไม่มีจิตใจ

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

สีที่ใช้ในภาพนี้เป็นการใช้สีเอกรงค์ ในชุดขาว เทา ดำ ผสมผสานด้วยสีน้ำตาลในบางส่วน ซึ่งเป็นชุดสีที่กิเกอร์ ใช้ในการสร้างผลงานในช่วงในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1989 มากที่สุด การระบายสีในแบบเกลี่ยให้เรียบเนียนเพื่อให้สีกลมกลืนกัน เน้นความเข้มของแสงสีขาวในบางส่วน การระบายกลุ่มควันและผงขี้เถ้าตามแบบอย่างการใช้ฟุ้งกันลมของกิเกอร์ แต่ผู้วิจัยเลือกใช้กลวิธีโดยการให้ฟุ้งกันแบบขนาดใหญ่ไม่ผสมน้ำจุ่มสีอะคริลิกหมูนวนบนผิวระนาบผ้าใบที่แห้งสนิท จึงได้ภาพฟุ้งกระจายของกลุ่มควันได้อย่างน่าพอใจ

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

การเลือกจุดสนใจด้วยภาพมนุษย์สวามหัวโชนนามทศกัณฐ์ เพราะยักษ์ตนนี้เป็นยักษ์ที่มีนิสัยดุร้ายเป็นพญายักษ์ที่เป็นผู้นำในการต่อสู้ ผู้วิจัยจึงจินตนาการภาพมนุษย์เพศชายร่างกายกำยำแสดงพลังกำลังในการต่อสู้โดยเน้นท่าทางความเคลื่อนไหว จัดวางตำแหน่งอยู่ในส่วนบนของภาพเพื่อสร้างจุดสนใจ การจัดวางตำแหน่งในส่วนล่างของภาพนั้นผู้วิจัยแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวาย ลดพื้นที่ว่างในภาพให้เกิดความอึดอัดจากบรรดามนุษย์สวามหัวโชนหน้ายักษ์ที่แปรสภาพเป็นเครื่องจักรกล ที่อยู่ในเหตุการณ์รุนแรงและวุ่นวาย เต็มไปด้วยกลุ่มควันและผงขี้เถ้าในส่วนของพื้นหลังแสดงภาพหมู่เมฆสีม่วงอมเทาและดำแสดงความไม่ปกติ ความแปรปรวนของเหตุการณ์ขณะนั้น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กิเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยจัดภาพที่แสดงถึงความอลหม่านของมนุษย์และการแปรสภาพจากมนุษย์เป็นเครื่องจักรกลรวมถึงการใช้สีเอกรงค์ระบายในภาพ มีการเน้นความเข้มของสีขาวเพื่อแสดงส่วนที่เป็นแสง อีกทั้งการระบายฟุ้งเพื่อแสดงกลุ่มควันฝุ่นและการใช้ละอองสีในบางจุดตามแบบอย่างผลงานของกิเกอร์



ภาพที่ 39

ผลงานชิ้นที่ 5 Land of No Smile No 2 สีอะคริลิก บนผ้าใบ 100 x 120 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ขณะที่ผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างภาพ Land of No Smile No 2 นั้น ในขณะที่เดียวกันประเทศไทยได้เกิดสถานการณ์บ้านเมืองเริ่มรุนแรงอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งการสังหารชีวิตของคนในชาติเดียวกัน การทำลายบ้านเมือง การก่อกบฏ เกิดความเดือดร้อน สร้างความหวาดกลัวและหวาดระแวงถึงความ

ปลอดภัย ผู้วิจัยเกิดความรู้สึก หดหู่ เศร้าใจ เมื่อพบภาพเหตุการณ์และข่าวสารของผู้สูญเสียทั้งชีวิต และทรัพย์สินจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพนี้ขึ้น

ในส่วนของจุดสนใจผู้วิจัยสร้างภาพโดยกำหนดให้ชายฉกรรจ์สวมหัวโขนยักษ์นามว่า รามสูร ซึ่งตามตำนานเล่าว่า ยักษ์คนนี้เป็นอสูรเทพบุตร ซึ่งมีฤทธิ์เดชมาก สีกายเขียว มีขวานเพชร เป็นอาวุธ รามสูรอยู่สวรรค์ชั้นจุมหาราชิกา เป็นอันทพาลบนเวหา มีชื่อเรื่องเกี่ยวเกาะกระราน เทวดาและได้มารู้จักกันมากตอนที่ ได้ขว้างขวานใส่นางเมขลาที่นำแก้วมาล่อจนเกิดฟ้าแลบ ฟ้าร้อง ผู้วิจัยจึงนำหัวรามสูรในร่างมนุษย์แทนเหล่าอสูรพาลในเหตุการณ์อันไม่สงบ ในส่วนพื้นที่ด้านล่างของภาพเป็นมนุษย์สวมหัวโขนหน้ายักษ์มีบางส่วนของร่างกายถูกแปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลที่อยู่ในอาคาร โศกเศร้าจากการสูญเสียจากบุคคลที่รัก อีกทั้งการนำลวดหนามซึ่งเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายของการชุมนุมประท้วงมาใช้ในภาพด้วย

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพนี้เป็นภาพที่ใช้สีอะคริลิกบนกระดาษที่เรียบเน้นความกลมกลืนด้วยการระบายสีให้เรียบเนียนโดยใช้สีเอกรงค์ ในชุดขาว เทา ดำ ผสมผสานด้วยสีน้ำตาลในบางส่วนในส่วนที่เป็นภาพสร้างบรรยากาศหม่นหมองโดยใช้สีฟ้า สีเทาและสีดำ

ในส่วนของพื้นหลังจะแสดงภาพท้องฟ้าและกลุ่มควัน การระบายสีแสดงการฟุ้งกระจายอย่างนุ่มนวลของกลุ่มควันในระยะหน้าด้วยสีน้ำตาลและสีเทาในบางส่วน มีการใช้ความเข้มของสี ขาวเน้นในส่วนที่เป็นแสงตกกระทบอย่างชัดเจน

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

การสร้างจุดสนใจในภาพ โดยเน้นท่าทางความเคลื่อนไหว ใช้ขนาดใหญ่โตของร่างกายของมนุษย์สวมหัวโขนหน้ายักษ์โดยจัดวางตำแหน่งไว้กลางภาพเน้นความเด่นด้วยความเข้มของสีอ่อนที่ตัดกับสีโดยรวมของภาพที่มีดหม่น โดยให้ภาพกลุ่มควันแสดงพื้นหลังของภาพที่เปิดโล่งในด้านบนของภาพเพื่อให้ภาพมีระยะใกล้-ไกลและมีมิติมากขึ้น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำการแปรสภาพจากมนุษย์เป็นเครื่องจักรกล รวมถึงการใช้สีเอกรงค์ ในชุดสีขาว เทา ดำ และน้ำตาล การเน้นความเข้มของสีขาวยที่แสดงส่วนที่เป็นแสงอีกทั้งใช้กลวิธีการระบายเรียบและการระบายฟุ้งเพื่อแสดงกลุ่มควันและฝุ่น ตามแบบอย่างของกีเกอร์



ภาพที่ 40

ผลงานชิ้นที่ 6 จุดเริ่มความโกรธ สีอะคริลิก บนผ้าใบ 100 x 120

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

กริยาอย่างหนึ่งที่เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดความไม่พึงพอใจแก่บุคคลอื่นคือการชี้หน้า (โดยเฉพาะชี้หน้า) การชี้หน้าแสดงความหมายถึงบุคคลที่ชี้กำลังตกอยู่ในอารมณ์โกรธ และอาจเป็นฉนวนแห่ง

ความโกรธของผู้ที่ถูกชี้หน้า ซึ่งแท้จริงแล้วการชี้หน้าสามารถสื่อความหมายได้หลายอย่าง อาทิ การชี้บอกทาง ชี้เพื่อการข่มขู่ ชี้เพื่อการแสดงความอาฆาต พยาบาท ชี้เพื่อแสดงอำนาจโดยการออกคำสั่งหรือแม้แต่การชี้เพื่อให้ผู้อื่นได้เห็นในสิ่งที่ผู้ชี้ช้อยากให้เห็น

ภาพจุดเริ่มความโกรธ เป็นภาพที่นำเสนอภาพมนุษย์ที่ถูกแปรสภาพเป็นเครื่องจักรกลสวมหัวโขนหน้ายักษ์ที่ผู้วิจัยได้ใช้จินตนาการดัดแปลงสร้างสรรค์หัวโขนหน้ายักษ์ให้แปรสภาพเป็นหัวโขนหน้ายักษ์ที่เป็นโลหะทั้งส่วนที่เป็นศีรษะและร่างกาย โดยมีเปลวไฟครุกรุ่นล้อมรอบร่างกายเพื่อแสดงความหมายถึงอารมณ์โกรธที่กำลังจะเริ่มต้น

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

จุดเริ่มความโกรธ เป็นภาพที่ใช้สีอะคริลิกระบายให้เรียบเนียนเพื่อเน้นความกลมกลืนของสีในแบบสีเอกรงค์ โดยใช้ลักษณะของสีโทนอุ่นในชุดสีเหลือง สีส้ม สีนํ้าตาล เพิ่มน้ำหนักของสีด้วยสีเทาและสีดำเน้นบางส่วนด้วยความเข้มของสีขาว

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

ในการสร้างภาพให้ดูน่าตื่นตะลึง และน่าสะพรึงกลัวคือการจัดวางตำแหน่งเพื่อสร้างของจุดสนใจในภาพให้มีขนาดใหญ่ปะทะสายตาผู้ชมตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็น การใช้สีเทาและสีดำบริเวณลำตัวสร้างความรู้สึถึงความแข็งแรงแรงของเนื้อโลหะ ใบหน้าที่ใช้สีส้ม สีเหลืองแสดงความร้อนและเน้นความมันวาวของผิวโลหะ พื้นหลังจะเปิดโล่งด้านหลังจุดสนใจแต่จะแสดงเรื่องราวและรายละเอียดของพื้นหลังด้วยภาพเปลวเพลิงที่ล่องลอยสร้างความเคลื่อนไหว และได้ความรู้สึกที่เร้าใจและตื่นเต้น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำแนวทางการแปรสภาพมนุษย์เป็นเครื่องจักรกลมาใช้ในผลงาน อีกทั้ง การใช้สีเอกรงค์ของสีโทนอุ่น โดยได้รับแบบอย่างจากการศึกษา วิเคราะห์ผลงานการใช้สีโทนอุ่นของกีเกอร์ ในภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan) และภาพที่ 16. Work P.26, The Smoke Beast รวมถึงกลวิธีการระบายสีเรียบเพื่อเน้นความกลมกลืนของวัตถุที่เป็นโลหะและระบายฟุ้งเพื่อแสดงกลุ่มเปลวไฟ



ภาพที่ 41

ผลงานชิ้นที่ 7 รักสถาบัน ดินสอถ่านและสีอะคริลิกบนกระดาษ ขนาด 50 x 60 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพ รักสถาบัน นั้น ผู้วิจัยได้พบเหตุการณ์จริงที่นักศึกษาต่างสถาบันยกพวกเข้าทำร้ายร่างกายกัน พวกเขาเหล่านั้นตกอยู่ในอารมณ์โกรธที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ ไม่เกรงกลัวว่าจะมีผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องต้องได้รับผลกระทบอย่างไรและอนาคตเขาเหล่านั้นจะเป็นเช่นไร การใช้กำลังและอารมณ์มากกว่าสมอง ซึ่งไม่ต่างจากคนที่ใส่หัวโขนหน้ายักษ์ที่พกความโกรธเกลียดชัง ใช้พลังในวัยหนุ่มในทางที่ไม่สร้างสรรค์มุ่งต้องการแต่จะทำลายล้าง

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะการใช้สีในภาพรักสถาบัน นั้น ผู้วิจัยต้องการที่จะให้ภาพให้ความรู้สึกที่แสดงเคลื่อนไหว เร้าใจและมีชีวิต ผู้วิจัยจึงสร้างพื้นผิว (Texture) ของพื้นระนาบให้หนาและไม่เรียบเนียนด้วยการจึงใช้สีผสมอะคริลิก มีเดียม เจล (Acrylic Matt Gel Medium) ผสมกับสีอะคริลิก

เพื่อให้เนื้อสีนูนหนาเพื่อเพิ่มมิติในระนาบ จากนั้นจึงระบายสีเพื่อแสดงรอยแปรองขนาดใหญ่และพู่กัน (Brush strok) บางส่วนใช้เกรียงในการระบายสีพื้นด้วยสีน้ำตาล โดยผสมน้ำตาลในสีอะคริลิกให้เหลว รอนจนแห้งจึงใช้ดินสอด่านวาดทับลงไป

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

ในส่วนของรูปและพื้นหลังจะเป็นการใช้ทั้งสีอ่อนและแก่เป็นพื้นหลังโดยใช้สีขาว เทาและน้ำตาล อยู่ในพื้นที่ด้านบน โดยใช้สีดำอยู่ในพื้นที่ด้านล่างของภาพ ให้สีขาว เทา พุ่งกระจายเหมือนกลุ่มควันอยู่ในบริเวณในส่วนที่เป็นสีดำ เน้นจุดสนใจด้วยขนาดใหญ่ที่อยู่ในระยะหน้า

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ ก็เกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำการแปรสภาพจากมนุษย์เป็นเครื่องจักรกล รวมถึงการใช้สีเอกรงค์ ในชุดสีขาว เทา ดำ และน้ำตาล การเน้นความเข้มของสีขาวที่แสดงส่วนที่เป็นแสงอีกทั้งใช้กลวิธีการระบายเรียบและการระบายพุ่งเพื่อแสดงกลุ่มควันและฝุ่น ตามแบบอย่างของก็เกอร์



ภาพที่ 42

ผลงานชิ้นที่ 8 ยักษ์เหลืองแดง สีอะคริลิก บนผ้าใบ ขนาด 200 x 240 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าในช่วงปี พ.ศ. 2552-2553 ประเทศไทยอยู่ในช่วงวิกฤตเป็นอย่างสูง เพราะเหตุผลของมุมมองที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกันในเรื่องของการเมือง นำไปสู่ปัญหาบานปลาย

ตั้งแต่ระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศ คนไทยแบ่งกลุ่ม แบ่งพรรค แบ่งสี แยกแยกไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขาดซึ่งเอกภาพในการอยู่ร่วมกันในประเทศอย่างสิ้นเชิง การแตกต่างทางความคิดสร้างความริ้วฉานแตกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 2 สีคือ สีเหลือง กับสีแดง บุคคลทั้ง 2 กลุ่ม พกพาแต่ความโกรธแค้น เกลียดชังซึ่งกันและกันอย่างชัดเจน

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยต้องการสร้างพื้นผิวบนระนาบผ้าใบเกิดความนูนหนาให้มากที่สุด เพื่อให้ผลงานขนาดใหญ่ชิ้นนี้เปี่ยมด้วยพลังของความเข้าใจในการนำเสนอและเพื่อแก้ปัญหาผลงานไม่ให้จืดชืดหรือน่าเบื่อ จึงทดลองใช้อะคริลิกอุดรอยแตกบนผนัง (Acrylic filler) นำมาสร้างพื้นผิวบนผ้าใบ หลังจากนั้นจึงใช้แปรงขนาดใหญ่ระบายสีอะคริลิกบนใบหน้ายักษ์ด้วยสีแดงในบริเวณด้านล่างของภาพและสีเหลืองในการระบายพื้นที่ด้านบนซึ่งแสดงมงกุฎของยักษ์ อย่างฉับพลันในลักษณะของสีโทนอุ่นในแบบเอกรงค์ที่ให้ความเข้มของสีในปริมาณที่สูงแสดงความรู้สึกที่ร้อนแรงตื่นเต้นและเร้าใจจากนั้นจึงนำสีต่าง ๆ นำมาสาด หยดและเทราดอย่างอิสระซึ่งเกิดจากการสร้างภาวะคลาใจ (inspired) จากเหตุการณ์วิกฤติในประเทศ นำมาสู่การแสดงออกในด้านรูปแบบอารมณ์นิยม (Emotionalism) โดยเป็นการระบายอารมณ์ จากความรู้สึกที่คั่งค้างภายในจิตใจ

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

ผู้วิจัยใช้หน้ายักษ์โดยตัดทอนรูปทรงและรายละเอียดต่าง ๆ ออก นำมาจัดวางเป็นจุดสนใจขนาดใหญ่ไว้ตำแหน่งกลางภาพใช้สีแดงและสีเหลืองเน้นจุดเด่นเพื่อสร้างความตื่นตะลึงในภาพด้วยเรื่องของขนาดของจุดสนใจและความรุนแรงฉับพลันของการระบายสีรวมถึงความร้อนแรงของสีโทนอุ่น โดยกำหนดให้ปริมาณของพื้นหลังน้อยลงและใช้สีดำเพื่อช่วยเน้นสีของจุดสนใจให้เด่นยิ่งขึ้น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำแนวทางการใช้สีเอกรงค์ในชุดสีโทนอุ่นของกีเกอร์ใน ภาพที่ 13. Work no.516, Victory V (Satan) เพื่อแสดงความร้อนแรงของอารมณ์โกรธ



ภาพที่ 43

ผลงานชิ้นที่ 9 สตุยเสีย ดินสอถ่านบนกระดาษ ขนาด 56 x 38 ซม.

1. เนื้อหาสาระ / การนำเสนอ

เหตุการณ์ไม่สงบวุ่นวายในเมืองไทยลงท้ายด้วยการเผาบ้านเมือง ไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่าหลังเหตุการณ์ที่ได้รับบารมีของอรหันต์แล้ว ผลลัพธ์ที่ตามมาคือความสูญเสียที่ไม่อาจเรียกคืนมาได้ ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ปรากฏภาพที่แสดงลักษณะอาการของผู้กระทำความผิดของผู้ที่ตกเป็นทาสของอรหันต์ โกรธ ที่ก่อเหตุการณ์อันไม่สงบให้แสดงอากัปกริยาของผู้ตกอยู่ในความโศกเศร้า อ่างว้างและถูกพันธนาการ โดยแสดงบรรยากาศของเหตุการณ์ร้าย ขณะที่บ้านเมืองกำลังเกิดความสูญเสียจากเพลิงไหม้

2. กลวิธีการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพสตุยเสีย ผู้วิจัยใช้ดินสอถ่านในการวาด โดยใช้สีในลักษณะของสีเอกรงค์ ในชุดสีขาวสีเทาและดำ เริ่มจากการใช้ดินสอถ่านสีดำแรเงาเพื่อกำหนดแสงเงาในภาพ เพิ่มน้ำหนักเข้มให้ภาพในส่วนที่เป็นเงามืดให้มีความหนักแน่นขึ้น ขั้นตอนต่อมาคือการเพิ่มรายละเอียดของภาพด้วยเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีการใช้ดินสอสีขาวเน้นในส่วนที่เกิดแสง และเน้นภาพกลุ่มควันด้วยการใช้ดินสอสีขาว

3. การใช้รูปกับพื้นหลังและจุดสนใจในการจัดภาพ

ผู้วิจัยจัดวางให้ภาพมนุษย์ที่สวมหัวโขนหน้ายักษ์อยู่ในท่านั่งกอดเข่าเพื่อแสดงอาการของคนอยู่ในความทุกข์ กังวลและโดดเดี่ยว โดยมีลวดหนามพันรอบขาเพื่อแสดงความหมายถึงการถูกพันธนาการ และความสูญเสียอิสรภาพเมื่อเป็นผู้กระทำผิด ไว้เป็นจุดสนใจของภาพโดยเน้น การแสดงรายละเอียดอย่างชัดเจน ในส่วนของพื้นหลังแสดงภาพบ้านเมืองที่ขณะถูกทำลายจากการเผาปรากฎภาพของอาคารและตึกที่ถูกปกคลุมไปด้วยกลุ่มควันเศษเถ้าถ่านที่ลอยกระจายแสดงความเสียหาย ไว้เป็นส่วนของระยะไกล กองซากเศษปรักหักพังและภาพลวดหนามอันเป็นสัญลักษณ์ของการชุมนุม เพื่อการปิดกั้นกีดขวาง การกักขังหน่วงเหนี่ยว เป็นส่วนประกอบของภาพที่ช่วยเสริมจุดสนใจให้เด่นมากขึ้น

การนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ เอช อาร์ กีเกอร์ มาพัฒนา

ผู้วิจัยนำแนวทางการใช้สีเอกรงค์ในชุดสีขาว เทา ดำ การจัดภาพโดยใช้ตำแหน่งของจุดสนใจไว้กลางภาพ การใช้ความเข้มของสีขาวเพื่อเน้นแสง การใช้กลวิธีระบายสีเรียบ และฟุ้งตามแบบอย่างของกีเกอร์

สรุปผลการวิเคราะห์จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์

ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของผู้วิจัยมีจำนวนทั้งสิ้น 9 ชิ้น เนื้อหาสาระนำเสนอการแสดงเรื่องราวและเนื้อหาในเรื่องของอารมณ์โกรธ โดยเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งต่างๆ รอบตัวในมุมมองของผู้วิจัย ซึ่งนำเสนอภาพอารมณ์โกรธที่เกี่ยวข้อง ทั้งประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย และสิ่งที่พบได้จากสังคมไทยในยุคปัจจุบัน นำมาผสมผสานกับจินตนาการและจิตใต้สำนึกของผู้วิจัย ซึ่งการนำเสนอลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย นำเสนอการแสดงเรื่องราวและเนื้อหาเรื่องของความโกรธ โดยการนำภาพลักษณ์ของหัวโขนหน้ายักษ์มาสื่อถึงคนที่อยู่ในอารมณ์โกรธแสดงอยู่ 2 ลักษณะคือ

1. การนำเสนอภาพของหัวโขนหน้ายักษ์แสดงรูปลักษณ์ที่เหมือนต้นแบบดั้งเดิมดังในภาพที่ 2,5,7 และภาพที่ 9
2. ภาพของหัวโขนหน้ายักษ์ที่ได้ถูกตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมจากต้นแบบดั้งเดิมตามจินตนาการของผู้วิจัย ดังในภาพที่ 1,3,4,6 และภาพที่ 8

กลวิธีในการสร้างสรรค์โดยรวมมีดังนี้

- การระบายสีอะคริลิกบนผ้าใบ ในภาพที่ 1,2,3,4,5,6,8 ใช้สีอะคริลิกผสมผสานกับดินสอถ่านบนกระดาษ ในภาพที่ 7 และใช้ดินสอถ่านบนกระดาษในภาพที่ 9

- การสร้างพื้นผิวบนระนาบให้ดูหนา ไม่เรียบในภาพที่ 1,2,7,8 และการระบายสีบนระนาบที่เรียบเนียนในภาพที่ 3,4,5,6,9
- กลวิธีการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ ในภาพที่ 1,3,4,5,6,7,9 และการใช้สีพหุรงค์ในภาพที่ 2,8

ซึ่งทุกภาพจะจัดวางจุดสนใจไว้ที่ตำแหน่งกลางภาพ เน้นขนาดให้ใหญ่โดยปะทะสายตาผู้ชมทันทีที่พบเห็น โดยมีการใช้ปริมาณของพื้นหลังที่น้อยกว่าส่วนที่เป็นรูป

หลังจากที่สร้างผลงานจำนวน 9 ภาพแล้วผู้วิจัยนำผลงานพบผู้ทรงคุณวุฒิคือ

อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ ให้การยอมรับผลงานจำนวน 5 ภาพ คือ

1. ภาพที่ 3 ดินน้ำยักษ์
2. ภาพที่ 4 Land of No Smile No 1
3. ภาพที่ 5 Land of No Smile No 2
4. ภาพที่ 7 รักสถาบัน
5. ภาพที่ 9 สูญเสียด

ส่วนที่เหลือผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะดังนี้

ผลงานของกิเกอร์ในช่วงปี ค.ศ. 1973-1987 มีสิ่งที่ศิลปินแสดงอัตลักษณ์ที่สำคัญในผลงานดังนี้

1. การแสดงภาพมนุษย์ที่ถูกแปรสภาพกับเครื่องจักรกลและโลหะประกอบกับภาพตัวประหลาดในโลกที่เหนือจริง
2. การแสดงอารมณ์ของผู้ที่ถูกกระทำในกริยา ท่าทางต่างๆ
3. การใช้สีเอกรงค์ในชุดสี ขาว เทา ดำ

ซึ่งมีผลงานจำนวน 5 ชิ้นที่ได้ให้การยอมรับสามารถแสดงอัตลักษณ์ของศิลปินและนำมาผสมกับเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารในเรื่องของอารมณ์โกรธได้อย่างแนบเนียน

ส่วนผลงานที่เหลือทั้ง 6 ชิ้นผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ผู้วิจัยควรที่จะยึดสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์สำคัญของศิลปินทั้ง 3 ข้อดังกล่าวมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ชัดเจนมากขึ้น เพิ่มเติมการนำเสนอการแสดงท่าทาง (Action) ที่แสดงให้เห็นถึงความโกรธให้หลากหลายขึ้น โดยจัดภาพให้เห็นการวางองค์ประกอบให้มีความแตกต่างในแต่ละภาพ และผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำการสร้างกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเร้าอารมณ์และความสนใจของผู้ชม โดยผู้วิจัยสามารถนำผลงานหลายชิ้นในเนื้อหาเดียวกันจัดวางติดตั้งให้ต่อเนื่องเสมือนผลงานชิ้นเดียวกันเพื่อให้เห็นการจัดวางองค์ประกอบที่หลากหลาย สิ่งต่างๆเหล่านี้จะสามารถพัฒนาผลงานให้ได้ภาพแสดงอารมณ์โกรธได้บรรลุตามวัตถุประสงค์

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษาทวิวิธีการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 สามารถสรุปผลของการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ภาพผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนอารมณ์โกรธของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในประเด็นต่อไปนี้

- 1.1 เนื้อหาและเรื่องราวที่สะท้อนอารมณ์โกรธในรูปแบบศิลปะลัทธิเหนือจริง
- 1.2 การจัดภาพ
- 1.3 กลวิธี

2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา นำมาสังเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเนื้อหาการสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์โดยใช้หัวข้อนัยักษ์แทนอารมณ์โกรธของมนุษย์ ด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ และดินสอถ่านบนกระดาษ

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ที่มาแนวคิดและผลงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 จำนวน 32 ภาพ จากนั้นนำภาพผลงานทั้งหมด นำมาผ่านการคัดเลือกผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่านคือ อาจารย์ทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติ รองศาสตราจารย์พิระพงษ์ กุลพิศาล อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้วิจัย เพื่อยืนยันความเป็นอัตลักษณ์ของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ได้ผลงานจำนวน 17 ชิ้น ต่อจากนั้นจึงศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะลัทธิเหนือจริง ศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ ทีเกอร์ ในระหว่างปี ค.ศ. 1973-1987 ในประเด็นของ เนื้อหาและเรื่องราว การจัดภาพ และกลวิธี หลังจากนั้นจึงได้นำผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับประเด็นในด้านของ เนื้อหาสาระ การนำเสนอด้าน

การใช้สี จุดสนใจ รูปและพื้นหลังเพื่อนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเนื้อหาการสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์อารมณ์โกรธของมนุษย์ : กรณีศึกษากระบวนการสร้างงานจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 จำนวน 17 ภาพ สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาและเรื่องราว

เนื้อหาและเรื่องราวที่กีเกอร์นำมาถ่ายทอดลงบนผลงานจิตรกรรมของเขานั้น เขามักจะนำประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในชีวิตทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองกับคนที่รู้จัก และผูกพัน มาดัดแปลงเสริมแต่งผสมผสานกับจินตนาการของตน ให้เหนือจากความเป็นจริง ผลจากการศึกษาวิเคราะห์พบว่าผลงานที่เขานิยมสร้างสรรค์มากที่สุด คือการใช้จินตนาการจากจิตใต้สำนึก ที่มีผลมาจากการศึกษาค้นคว้าเรื่องของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของนายแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ การสนใจในเรื่องราวเหนือธรรมชาติ สิ่งที่แปลกประหลาด การเชื่อมต่อการเกิดชีวิต ความตาย เรื่องราวด้านมืดที่ลึกลับ ลึกลับ เรื่องราวแฟนตาซี สยองขวัญ และนิยายวิทยาศาสตร์ มาสร้างสรรค์ผลงานโดยกล่าวถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่การนำมนุษย์ ถูกแปรสภาพร่างกายให้เป็นเครื่องจักรกล โดยมีผลงานบางส่วนได้รับอิทธิพลจากภาพผลงานการแปรสภาพของมนุษย์จากซาลวาดอร์ ดาลี จิตรกรชาวสเปน

จากตัวอย่างผลงานภาพจิตรกรรมของ เอช อาร์ กีเกอร์ ที่นำมาศึกษาวิจัย จำนวน 17 ภาพ สามารถแบ่งเนื้อหาและเรื่องราวได้ดังนี้ เนื้อหาจากจิตใต้สำนึกและจินตนาการจำนวน 11 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 64.70 เนื้อหาจากการผสมผสานกันระหว่างการใช้ประสบการณ์ของศิลปินกับจินตนาการและจิตใต้สำนึก จำนวน 6 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 35.30 และไม่ปรากฏเนื้อหาจากประสบการณ์ของศิลปินโดยตรง

2. สภาพสีส่วนรวม

อัตลักษณ์เด่นในผลงานของกีเกอร์คือการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ในการสร้างผลงาน โดยเฉพาะชุดสีขาว เทา ดำ แทรกด้วยสีอื่น ๆ เช่นสีน้ำตาล สีฟ้า เป็นส่วนประกอบ กีเกอร์ใช้ปริมาณสีดำในผลงานมากโดยใช้สีดำมีคืบแทนค่าของส่วนที่เป็นเงา และใช้สีขาวเน้นในส่วนที่ต้องการแสดงบริเวณที่เป็นแสง การตัดกันระหว่างสีดำและสีขาวจะมีผลให้ความเข้มของสีขาวจะปรากฏขึ้นเด่นชัดมาก จากการวิเคราะห์ผลงานของกีเกอร์ทั้ง 17 ภาพพบว่า

2.1 ชุดสีที่ใช้ ในผลงานมีการใช้ สีขาว คิดเป็นร้อยละ 20.94 สีเทา คิดเป็นร้อยละ 25.11 สีดำ คิดเป็นร้อยละ 31.17 และสีอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 22.78

2.2 สภาพสีโดยรวม มีการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ จำนวน 16 ภาพคิดเป็นร้อยละ 94.12 สีพหุรงค์ จำนวน 1 ภาพคิดเป็นร้อยละ 5.88

2.3 ความเข้มของสี ในระดับสูงจำนวน 11 ภาพคิดเป็นร้อยละ 64.72 ความเข้มในระดับปานกลางจำนวน 4 ภาพคิดเป็นร้อยละ 23.52 และใช้ความเข้มน้อยจำนวน 2 ภาพคิดเป็นร้อยละ 11.76

3. การจัดภาพ

3.1 คุณภาพ

กิเกอร์จัดภาพโดยใช้คุณภาพทั้ง 2 แบบคือ ในแบบซ้ำขวาเหมือนกันและซ้ำขวาไม่เหมือนกันในผลงาน กล่าวคือภาพใดที่ต้องการแสดงความนิ่ง สงบและมั่นคง เขามักจัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบซ้ำขวาเหมือนกัน ในตรงกันข้าม ถ้าในภาพที่ต้องการแสดงความเคลื่อนไหวเขามักนำเอาการจัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบซ้ำขวาไม่เหมือนกันมาใช้ในการจัดภาพ จากการวิเคราะห์ผลงานของกิเกอร์ทั้ง 17 ภาพพบว่ากิเกอร์นำการจัดภาพในคุณภาพแบบซ้ำขวาเหมือนกันจำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 58.82 และคุณภาพแบบซ้ำขวาไม่เหมือนกันจำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 41.18

3.2 จุดสนใจ

- ตำแหน่ง

การใช้ตำแหน่งจัดวางเป็นจุดสนใจนั้นเป็นสิ่งที่กิเกอร์นำมาใช้สร้างจุดสนใจมากที่สุด โดยเฉพาะการวางตำแหน่งอยู่กึ่งกลางภาพ ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ปะทะกับสายตาของผู้ชมได้ก่อนบริเวณอื่นของภาพ จากการวิเคราะห์ผลงานของกิเกอร์ทั้ง 17 ภาพ พบว่ามีการการใช้ตำแหน่งในการสร้างจุดสนใจจำนวน 16 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 94.11

- ความเข้มของสี

การใช้ความเข้มของสีเป็นสิ่งที่กิเกอร์นำมาสร้างจุดสนใจอย่างได้ผลจนกลายเป็นสิ่งที่แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตน โดยเฉพาะภาพที่แสดงการตัดกันระหว่างสีขาวและสีดำอย่างชัดเจน โดยแสดงสีขาวแทนค่าต่างแสงและสีดำแทนความมืดของเขา พบว่ามีการใช้ความเข้มของสีในการสร้างจุดสนใจจำนวน 13 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 76.47

- ความแตกต่างขององค์ประกอบ

พบว่ามีผลงานบางชิ้นที่กิเกอร์ใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบในการสร้างจุดสนใจ อาทิ เช่น การใช้การแสดงพื้นผิวในภาพที่แตกต่างกันบ้าง การใช้รูปทรงที่แตกต่างกันบ้างหรือการใช้เส้น

ที่แตกต่างกันภายในภาพนั้น ๆ พบว่ามีการใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบในการสร้างจุดสนใจ จำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 58.82

3.3 ปริมาณของรูปและพื้น

จากการวิเคราะห์ผลงานทั้งหมดพบได้ว่าการใช้เกอริลลิมที่จะแสดงรูปมากกว่าการที่จะแสดงพื้นที่ด้านหลัง สาเหตุเพราะเขาต้องการให้ภาพที่ติดผนัง ไร้อิสระภาพ ถูกกดดัน สร้างการปะทะสายตาให้ผู้ชมผลงานจดจ่ออยู่กับรูปที่ตนนำเสนอมากกว่าการที่จะสร้างพื้นหลังให้ลึกเพื่อนำพาสายตาไปในระยะไกล พบว่ามีการแสดงการใช้รูปในผลงานมีพื้นที่ร้อยละ 80.48 และแสดงพื้นมีพื้นที่ร้อยละ 19.52

3.4 หลักความกลมกลืนและความขัดแย้ง

ในการสร้างผลงานของเกอริลลิมเขาต้องการที่จะสร้างความกลมกลืนในภาพมากกว่าการใช้ความขัดแย้ง โดยเฉพาะเรื่องของการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ที่ดูกลมกลืนกันทั้งภาพ แต่จะใช้ความขัดแย้งบ้างในด้านของการใช้รูปทรง โดยเฉพาะภาพสตรีระที่นุ่มนวลและบอบบางของมนุษย์ ขัดแย้งกับรูปทรงที่แสดงความแข็งแรงของเครื่องจักรกลรวมถึงพื้นผิวที่ขัดแย้งระหว่างผิวมนุษย์และผิวของเครื่องจักรกล แต่โดยรวมแล้วอิทธิพลในความกลมกลืนของสีเอกรงค์ที่กระทบสายตาผู้ชมเป็นอันดับแรก อีกทั้งกลวิธีการใช้ฟุ้งกันลมที่ระบายได้อย่างเรียบเนียนสามารถทำให้รู้สึกรับรู้ถึงความกลมกลืนของภาพมากที่สุดจากการวิเคราะห์ผลงานของเกอริลลิมทั้ง 17 ภาพ พบว่ามีการใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับสูงจำนวน 9 ภาพคิดเป็นร้อยละ 52.94

การใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับปานกลางจำนวน 4 ภาพ	คิดเป็นร้อยละ 23.53
การใช้หลักความกลมกลืนในการจัดภาพระดับน้อยจำนวน 4 ภาพ	คิดเป็นร้อยละ 23.53
การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับสูงจำนวน 4 ภาพ	คิดเป็นร้อยละ 23.53
การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับปานกลางจำนวน 4 ภาพ	คิดเป็นร้อยละ 23.53
การใช้หลักความขัดแย้งในการจัดภาพระดับน้อยจำนวน 9 ภาพ	คิดเป็นร้อยละ 52.94

4. กลวิธี

- การระบายสี

เกอริลลิมต้องการให้ภาพรวมของผลงานมีบรรยากาศเป็นภาพเหมือนจริงแต่แสดงเนื้อหาของภาพที่มาจากจินตนาการที่เหนือธรรมชาติและความจริง ดังนั้นผลงานของเขาจึงใช้กลวิธีการระบายเรียบเพื่อแสดงความเรียบเนียนของสีมากที่สุด นอกจากนั้นเขายังใช้กลวิธีการระบายในแบบฟุ้งกระจาย เพื่อไปใช้ในส่วนที่ต้องการแสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับหมอกควัน ฝุ่นได้อย่างนุ่มนวลในบริเวณบางส่วนของภาพ นอกจากนั้นการเจาะลึกลงช่องแผ่นพลาสติกซึ่งสามารถดัดโค้งงอได้ทิศทางตามต้องการโดยนำมาใช้เป็นแม่พิมพ์โดยพันสีลงบนแผ่นแม่พิมพ์เหมือนกับการสร้างผลงานจาก

ภาพพิมพ์ลึ ซึ่งกลวิธีดังกล่าวก็เกอร์ได้นำมาใช้ในส่วนของภาพที่ต้องการแสดงภาพเครื่องจักรกลที่เรียงตัวอย่างเป็นระเบียบได้อย่างงดงามและทันเวลาเป็นอย่างมาก จากการวิเคราะห์ผลงานของก็เกอร์ทั้ง 17 ภาพ พบว่าใช้กลวิธีการระบายสีเรียบ ร้อยละ 66.90 การระบายฟุ้ง ร้อยละ 22.23 การใช้ภาพพิมพ์ลึ ร้อยละ 5.82 และใช้ละอองสี ร้อยละ 5.05

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบของผู้วิจัยมีจำนวนทั้งสิ้น 9 ชิ้น ซึ่งลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจะนำเสนอในการแสดงเรื่องราวและเนื้อหาเรื่องของความ โกรธโดยการนำภาพลักษณ์ของหัวโขนหน้ายักษ์มาสื่อถึงคนที่อยู่ในอารมณ์โกรธทั้งการนำเสนอภาพของหัวโขนหน้ายักษ์แสดงรูปลักษณ์ที่เหมือนต้นแบบกับภาพของหัวโขนที่ได้ถูกดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมจากต้นแบบตามจินตนาการของผู้วิจัย โดยใช้กลวิธีการระบายสีอะคริลิก ดินสอถ่านบนผ้าใบและบนกระดาษ ซึ่งในขณะการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้มีการทดลอง ค้นคว้ากลวิธีและกระบวนการต่าง ๆ ในการสร้างผลงาน อาทิการสร้างพื้นผิวบนระนาบในลักษณะต่าง ๆ การใช้วัสดุ อุปกรณ์หลากหลาย ทั้งแปรง พู่กัน เกรียงที่แตกต่างกันทั้งลักษณะและขนาด การใช้มือและนิ้วมือในการระบาย การวาด เทและหยดสี การสร้างพื้นผิวบนระนาบให้นูนหนาเพื่อเพิ่มมิติและสร้างความน่าสนใจของภาพด้วยอะคริลิกอุดรอยแตกบนผนัง และสื่อผสมอะคริลิก มีเดียม เจล หรือการใช้พู่กันแบนขนาดใหญ่และดินสอถ่านสร้างภาพกลุ่มคว้น ผงฝุ่นให้ดูเหมือนจริงและนุ่มนวลแทนการใช้พู่กันลม นอกจากนั้นผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของก็เกอร์ผู้วิจัยได้นำกลวิธีที่ใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ การจัดภาพและเรื่องราว โดยการนำมนุษย์สวมหัวโขนหน้ายักษ์แทนเนื้อหาในส่วนของ การแปรสภาพมนุษย์กับเครื่องจักรกล แสดงอารมณ์โกรธเป็นมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

อภิปรายผลการวิจัย

เอช อาร์ ก็เกอร์ เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานผลงานตามแบบอย่างแนวทางศิลปะลัทธิเหนือจริง เป็นศิลปินอีกผู้หนึ่งที่มีแนวทางในการสร้างผลงานโดยการนำเสนอความคิดจากประสบการณ์ชีวิตและบุคคลต่างๆที่เขาผูกพันผสมผสานกับจินตนาการและจิตใต้สำนึกของตนเอง จนเกิดผลงานที่ได้สร้างความแปลกใหม่มีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระ หลุดพ้นจากกฎเกณฑ์ของเหตุผล โดยเฉพาะผลงานในช่วงปี ค.ศ. 1973 – 1987 ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา วิเคราะห์นั้นเป็นผลงานที่ก็เกอร์ได้ สร้างสรรค์ผลงานที่ก่อให้เกิดความประหลาดใจ การใช้กลวิธีการแปรสารหรือแปรสภาพของมนุษย์ เพื่อต้องการกระตุ้นสภาวะจิตของผู้ชมให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์ เขาเป็นผู้

เปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตไร้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อให้เกิดภาพที่แปลกใหม่ โดยกล่าวถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่การนำมามนุษย์ ถูกแปรสภาพร่างกายให้เป็นเครื่องจักรกลที่เขาเรียกมันว่า “จักรกลชีวะ” โดยแนวความคิดและเนื้อหาหลักของผลงาน แสดงถึงเรื่องราวของ เวทมนต์ ไซศาสตร์ ในดินแดนลึกลับ สิ่งประหลาดเหนือธรรมชาติ การแปรสภาพมนุษย์ โดยแสดงภาพร่างกายมนุษย์ ผสมผสานกับเครื่องจักรกล มักจะสื่อถึงสัญลักษณ์ทางเพศ ทางศาสนา และความลึกลับ น่ากลัว และความรุนแรง

อัตลักษณ์เด่นในผลงานของกีเกอร์คือการใช้สีเอกรงค์ในการสร้างผลงาน โดยเฉพาะชุดสี ขาว เทา ดำ เจือด้วยสีอื่น ๆ กีเกอร์ใช้สีดำมีค้ำทับแทนค่าของส่วนที่เป็นเงา และใช้สีขาวเน้นในส่วนที่ต้องการแสดงบริเวณที่เป็นแสง การตัดกันระหว่างสีดำและสีขาวจะผลให้ความเข้มของสีขาวจะปรากฏขึ้นเด่นชัด ซึ่งในการจัดภาพกีเกอร์จัดภาพโดยใช้ดุลยภาพทั้ง 2 แบบคือ ในแบบซ้ายขวาเหมือนกันและซ้ายขวาไม่เหมือนกันในผลงาน กล่าวคือภาพใดที่ต้องการแสดงความนิ่ง สงบและมั่นคง เขามักจัดภาพโดยใช้ดุลยภาพแบบซ้ายขวาเหมือนกัน ในตรงกันข้าม ถ้าในภาพที่ต้องการแสดงความเคลื่อนไหวเขาจึงนำเอารูปการจัดภาพโดยใช้ดุลยภาพแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมาใช้ในการจัดภาพ โดยสร้างจุดสนใจจากการจัดวางตำแหน่งไว้กึ่งกลางภาพอีกทั้งใช้ความเข้มของสีเน้นบางส่วนให้น่าสนใจ และในผลงานบางชิ้นพบว่าการสร้างความแตกต่างขององค์ประกอบ อาทิ ความแตกต่างทางรูปทรง ทางเส้น ทางพื้นผิว เพื่อเสริมจุดสนใจให้เด่นมากขึ้น ส่วนในการจัดภาพโดยใช้รูปและพื้นนั้นพบว่าส่วนใหญ่เนื้อหาและเรื่องราวในภาพเขาต้องการให้ผลงานสร้างความรู้สึกถูกบีบคั้น กดดัน ไร้อิสรภาพเขาจึงนิยมที่จะแสดงรูปมากกว่าพื้นหลังโดยปล่อยให้พื้นหลังทึบตันไม่เปิดพื้นที่ให้โล่งและแสดงระยะใกล้ไกล ผลงานส่วนใหญ่ของเขาการแสดงความกลมกลืนของภาพสูง โดยเฉพาะการใช้ลักษณะของสีเอกรงค์ที่แสดงความนุ่มนวล การระบายสีด้วยพู่กันลมที่เรียบเนียน มีการสร้างความขัดแย้งในบางส่วนของภาพ เช่นการแสดงรูปทรงและพื้นผิวระหว่างเครื่องจักรกลกับมนุษย์ สำหรับการระบายสีนั้นกีเกอร์ใช้พู่กันลมในการสร้างสรรค์ผลงาน และด้วยคุณสมบัติเฉพาะของพู่กันลมที่สามารถระบายสีได้อย่างเรียบเนียนแล้วยังสามารถระบายในแบบฟุ้งกระจายได้อย่างนุ่มนวลจนดูคล้ายภาพถ่าย นอกจากนั้นกลวิธีการเจาะหลอดแผ่นพลาสติกยังถูกนำมาใช้เป็นแม่พิมพ์โดยพ่นสีลงบนแผ่นแม่พิมพ์เหมือนกับการสร้างผลงานจากภาพพิมพ์ลึ ซึ่งสามารถคัดโค้งงอได้ทิศทางตามต้องการซึ่งกลวิธีดังกล่าวกีเกอร์ได้นำมาใช้ในส่วน of ภาพที่ต้องการแสดงภาพเครื่องจักรกลที่เรียงตัวอย่างเป็นระเบียบได้อย่างงดงาม

ผลงานของกีเกอร์ให้ความประทับใจทั้งในแง่ความงามและความหมาย ซึ่งแท้ที่จริงแล้วสิ่งที่กีเกอร์ต้องการจะสื่อสารคือ หน้าฉากของความก้าวหน้าของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป วิธีชีวิตคนก็เปลี่ยนไปจนผู้คนส่วนใหญ่ไล่ตามไม่ทันนั่นคือกลางบอกเหตุถึงความเสื่อมสลายของมวลมนุษย

ซึ่งมนุษย์ชาติเป็นเผ่าพันธุ์เดียวที่ล่วงรู้ถึงชะตากรรมสุดท้ายของตน นั่นคือความตาย เป็นลิขิตที่ทำให้พวกเขาหวาดผวา ขณะเดียวกันก็เป็นแรงผลักดันให้หาทางบำบัดเยียวยา และศิลปะคือหนึ่งในหนทางบำบัดนั้น (วอลเตอร์ ซูเรียน. 2552, น.84) ก็เกอร์ไม่ได้เป็นจิตรกรที่เป็นแค่ตามกระแสและหายไป สามารถยืนหยัดได้ถึงจำนวนผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมากมาและต่อเนื่อง บ่งบอกว่าเขาเป็นบุคคลที่จริงจังและมั่นคงกับศิลปะมากที่สุดคนหนึ่งของโลก

สำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยนั้น ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยจะนำเสนอในการแสดงเรื่องราวและเนื้อหาเรื่องของความโกรธ โดยการนำภาพลักษณะของหัวโขนหน้ายักษ์มาสื่อถึงคนที่อยู่ในอารมณ์โกรธ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. การนำเสนอภาพของหัวโขนหน้ายักษ์แสดงรูปลักษณะที่เหมือนต้นแบบดั้งเดิม
2. ภาพของหัวโขนหน้ายักษ์ที่ได้ถูกคิดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมจากต้นแบบดั้งเดิมตามจินตนาการของผู้วิจัย

จุดมุ่งหมายของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงภาพลักษณะอารมณ์โกรธของมนุษย์ เน้นการให้ความสำคัญกับคุณค่าและความหมายของชีวิตมนุษย์ ให้ทราบถึงคุณค่าของชีวิตว่าสำคัญเพียงใด ซึ่งภาพผลงานของผู้วิจัยทั้งหมดเป็นสิ่งกระตุ้นให้ตระหนักถึงการควบคุมอารมณ์เหมือนการส่งข้อความบางอย่างเพื่อสร้างความเข้าใจในชีวิตและนำไปสู่การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขบนโลกใบเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

ผลวิจัยและเนื้อหาจากการวิจัย สามารถนำไปเป็นข้อมูลในสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแบบอย่างศิลปะเหนือจริง ซึ่งมีการใช้หลักการต่างๆ ทางด้านศิลปะ สามารถนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้เกิดความงดงามน่าสนใจ

ข้อเสนอแนะเพื่อใช้วิจัยในครั้งต่อไป

ผลงานสร้างสรรค์ของก็เกอร์และเนื้อหาของการวิจัยเป็นข้อมูลทางการศึกษาที่สำคัญ สำหรับผู้ที่สนใจการทำวิจัยในประเด็นอื่น ๆ เช่น

- ศึกษาวิเคราะห์ผลงานประติมากรรมของเอช อาร์ ก็เกอร์
- ศึกษาวิเคราะห์การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานของเอช อาร์ ก็เกอร์จากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน
- ศึกษาวิเคราะห์การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ปรากฏในภาพยนตร์ของเอช อาร์ ก็เกอร์

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. (2544). **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : อักษรพิทยา.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2523). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เกียรติศักดิ์ ชานนารถ. (2544). **การแสดงศิลปกรรมย้อนหลัง**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- กรมวิชาการ. (2540). **พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคศิลปะ**. แปลโดยมะลิฉัตร เอื้ออานันท์.
กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- โกสุม สายใจ. (2540). **สีและการใช้สี**. กรุงเทพฯ : สายใจ.
- . (2544). **จิตรกรรมพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : สารพันธ์ศึกษา.
- ชลุด นิ่มเสมอ (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ทีปกร. (2519). **ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน**. กรุงเทพฯ : รุ่งโรจน์.
- ทวีเดช จีวบาง. (2536). **เรียนรู้ทฤษฎีสี**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- น. ณ ปากน้ำ. (2518). **หลักการใช้สี**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ประยูร อุตุชาณะ. (2533). **ปรัชญาศิลปะ**. กรุงเทพฯ : พิชฌเนศ.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2525). **ความเข้าใจในศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2546). **มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะและศิลปศึกษา**. กรุงเทพฯ : ชารอักษร.
- พรหมพงศ์ และอสูรพงศ์**. ค้นเมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2553
จาก http://www.anurakthai.com/khon_mask/index.asp?rid=2
- ยศ สันตสมบัติ. (2542). **พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม**.
พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน**. ค้นเมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2553
จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=399>
- ราชบัณฑิตยสถาน (2530). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย**. กรุงเทพฯ : เพื่อนพิมพ์.
- รีด เฮอร์เบิร์ต. (2540). **ความหมายของศิลปะ**. กิตติมา อมรทัต แปลและเรียบเรียงจาก
The Meaning of Art. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- วนิช สุธารัตน์. (2547). **ความคิดและความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535). **จิตวิทยาศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2537). **มนุษย์กับความงาม**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2536). **ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2546). **สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต**. กรุงเทพฯ : สันติศิริ.
- วอลเตอร์ ชูเรียน. (2552). **ศิลปะแฟนตาซติก**. เมธาวิ เครืออ่อน แพลและเรียบเรียงจาก Fantastic Art. เชียงใหม่ : ไฟน์อาร์ท.
- วไล ฌ ป้อมเพชร และคณะ. (2540). **อารยธรรมสมัยใหม่-ปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สี แสงอินทร์. (2541). **จิตรกรรมเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ : กรณีศึกษาเทคนิคการสร้างงานจิตรกรรม ของ แมกซ์ แอร์นส์ท ช่วง พ.ศ. 2468 – 2493**. ปรินญาณิพนธ์ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สปม. วิชาเอก ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สงวน รอดบุญ. (2533). **ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก**. กรุงเทพฯ : โอ. เอส.
- สุชาติ เกาทอง. (2532). **ศิลปะกับมนุษย์**. กรุงเทพฯ : โอ. เอส.
- _____. (2536). **หลักการทัศนศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : นำอักษร.
- สุชาติ สุทธิ. (2535). **เรียนรู้การเห็น : พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สดชื่น ชัยประสาธน์. (2532). **การตีความความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลิสต์ ในฝรั่งเศส**. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สวนศรี ศรีแพงพงษ์. (2534). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธุ์ณี .(2545). **ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : ไยใหม่.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2518). **หลักจิตรกรรมสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- _____. (2535). **ศิลปะนิยม**. กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พรินติง เฮาท์.

Artwork Database & research archive of Giger related articles.

From <http://www.LittleGiger.com>

Britt, David. (1989). **Modern Art**. London : Thames and Hudson.

El mundo de Hr. Giger. Retrieved 20 April 2010.

From <http://www.tdx.cat/TDX-0403106-121518>

Gaby, Falk. (1992). **HR. GIGER ARh+**. Berlin : Taschen.

Giger's primary agent and USA representative. Retrieved 18 April 2010.

From [http:// www.HRGigerAgent.com](http://www.HRGigerAgent.com) & www.BaranyArtists.com

Giger's Official MySpace Page. Retrieved 18 April 2010.

From [http:// www.myspace.com/hr_giger_official](http://www.myspace.com/hr_giger_official)

H.R. Giger's USA publisher. Retrieved 18 April 2010.

From [http:// www.Giger.com](http://www.Giger.com)

H.R. Giger Work Catalog project. Retrieved 18 April 2010.

From [http:// www.gigerworkcatalog.com](http://www.gigerworkcatalog.com)

Kalat, James W. (1990). **Introduction to Psychology.** Second Edition. Belmont.

California : Wadsworth Publishing.

Rhodes, Colin. (1994). **Primitivism and Modern Art.** London : Thames and Hudson.

The first official Giger website. Retrieved 18 April 2010.

From <http://www.HRGiger.com>

The Giger corner in St. Gallen, Switzerland. Retrieved 18 April 2010.

From [http:// One man's journey of discovery, art and friendship.](http://www.gigerexpeditions.blogspot.com)

From [http:// www.gigerexpeditions.blogspot.com](http://www.gigerexpeditions.blogspot.com)

The official website of the H.R. Giger Museum. Retrieved 28 March 2010.

From <http://www.HRGigerMuseum.com>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ผู้ทรงคุณวุฒิ

นายทวี รัชนิกร ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี 2548
และศิลปินรากแก้วอีสาน



ประวัติ เกิด 10 ตุลาคม 2487

การศึกษา B.F.A. (painting) silpakorn University , Bangkok

ที่อยู่ 204/2 หมู่ 10 (ฉัตรแก้ว) ถนนราชสีมา-จักรวรรดิ นครราชสีมา

ทวี รัชนิกร ศิลปินอาวุโสที่ทุ่มเทในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมมานานกว่า 50 ปี ทั้งผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม วาดเส้น และสื่อผสม ล้วนเป็นผลงานที่มีคุณค่า และได้รับการยอมรับจากสังคม นอกจากนี้ยังเป็น “ครู” ผู้เผยแพร่ความรู้แก่นักศึกษาศิลปะที่แผนกศิลปกรรม วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดนครราชสีมา ตลอดระยะเวลากว่า 30 ปี นับตั้งแต่เข้ารับราชการจนกระทั่งเกษียณอายุ ได้สร้างลูกศิษย์ที่มีความสามารถ ออกสู่วงการศิลปะระดับประเทศมากมาย อีกทั้งเป็นผู้บุกเบิกการสร้างงานเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ให้แก่ ศิลปินและวงวิชาการศึกษาด้านนี้ จนเกิดการพัฒนารูปแบบมาจนถึงปัจจุบัน นับได้ว่าเป็นผู้ที่มีคุณูปการต่อสังคมและประเทศชาติมากมาย จนได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี พ.ศ.2548

รางวัลและเกียรติคุณที่ได้รับ

พ.ศ. 2501 รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรม
จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 9

พ.ศ. 2502 รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรม
จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 10

พ.ศ. 2503 รางวัลเกียรตินิยม อันดับ 2 เหรียญเงิน ประเภทจิตรกรรม
จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 11

รางวัลเกียรตินิยม อันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์
จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 11

พ.ศ. 2504 รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 2 เหรียญเงินในประเภทจิตรกรรม
จากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 12

พ.ศ. 2544 ได้รับเชิดชูเกียรติคุณเป็น ศิลปินดีเด่น จังหวัดนครราชสีมา
โดยคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

พ.ศ. 2544 ได้รับรางวัลราชชมงคลสรเสริญ โดยสถาบันราชชมงคล กทม.

พ.ศ. 2544 ได้รับรับเชิดชูเกียรติเป็น ศิลปินยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย
ในรางวัลทุนสร้างสรรค์ ศิลป์ พีระศรี

พ.ศ. 2545 ได้รับเป็นเกียรติ ศิลปินแห่งชาติ โดยสถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พ.ศ. 2545 ได้รับเชิดชูเกียรติเป็น ศิลปินอีสาน สร้างผลงานดีเด่น สาขาทัศนศิลป์
โดยหอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น โครงการเชิดชูเกียรติศิลปินอีสาน

พ.ศ. 2545 ได้รับเกียรติเป็น ศิลปินเกียรติยศทัศนศิลป์ดีเด่น ทางด้าน
สันติภาพ ประชาธิปไตยและความเป็นธรรม จากรางวัลมนัสเกียรติสิงห์ สถาบันปริทัศน์ มนมยงค์

พ.ศ. 2549 ได้รับประกาศให้เป็น ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม)
จากกระทรวงวัฒนธรรมแห่งชาติ

คำประกาศเกียรติคุณจากสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

นายทวี รัชนิกร ปัจจุบันอายุ 71 ปี เกิดเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พุทธศักราช 2477 ที่จังหวัดราชบุรี เป็นศิลปินอาวุโสที่ทุ่มเทในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมมาตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2503 โดยในการสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรมนั้น ระยะเวลาได้แสดงออกให้เห็นความงามของธรรมชาติที่ผสมผสานความคิด จนเกิดรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัวและต่อมาได้เสนอภาพสะท้อนภาวะของสังคม วิถีชีวิต ความเชื่อ ความเป็นท้องถิ่นและเรื่องราว สะท้อนใจที่มีต่อประชาชนโดยเสนอทัศนคติต่อสังคมให้ตระหนักถึงความยุติธรรมและความจริงของมนุษย์ที่จะมอบให้แก่กันและกัน ในส่วนของกระบวนการแสดงออกยังได้นำเอาวัสดุพื้นบ้านอีสานมาพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ในระดับสากล และผลงานได้รับรางวัลและเกียรติคุณจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติหลายครั้ง นอกจากนี้ยังเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ทางทัศนศิลป์แก่นักศึกษาศิลปะในฐานะอาจารย์ตั้งแต่รับราชการจนกระทั่งเกษียณอายุ อีกทั้งยังเป็นผู้บุกเบิกการสร้างงานเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนให้แก่ศิลปินและวงวิชาการศึกษาด้านนี้จนเกิดการพัฒนารูปแบบมาถึงปัจจุบัน

นับได้ว่าผลงานศิลปะและงานวิชาการทางศิลปะต่างๆ ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติเป็นอย่างมาก เป็นศิลปินที่ดำรงชีวิตในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างมีความมั่นคงและประกอบกิจการงานด้วยคุณธรรมเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นุชนรุ่นหลัง

นายทวี รัชนิกร จึงได้รับยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์(จิตรกรรม) พุทธศักราช 2548



ภาพที่ 44

อาจารย์ทวี รัชนิกร กับผู้วิจัย ขณะคัดเลือกผลงานของ เอช อาร์ ทีเกอร์
เพื่อนำไปวิเคราะห์



ภาพที่ 45

อาจารย์ทวี รัชนิกร กับผู้วิจัยขณะให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานของผู้วิจัย



ภาพที่ 46

ผลงานทั้ง 5 ชิ้นของผู้วิจัยที่ผู้เชี่ยวชาญให้การยอมรับ

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ



ที่ ศธ.0564.11/ 709

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงศิริบุญชัย
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

๑๘ มีนาคม 2553

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ทวี รัชนิกร (ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง)

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นายประมินทร์ ตั้งมี นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "จิตรกรรมสะท้อนภาพลักษณ์ อารมณ์โกรธของมนุษย์ :กรณีศึกษาถวัลย์จิตรสร้างงานจิตรกรรมในเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์ผสมผสานกับเครื่องจักรกล ของ เอช อาร์ กิเกอร์ ในช่วงปี ค.ศ. 1973-1985 AD " โดยมีคณะกรรมการ ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. รศ.พีระพงษ์	กุลพิศาล	ประธานกรรมการ
2. รศ.ดร.โกสุม	สายใจ	กรรมการ
3. รศ.สมชาย	พรหมสุวรรณ	กรรมการ

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือ เพื่อให้ได้เครื่องมือที่สมบูรณ์ที่สุด ทางบัณฑิตศึกษาได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความสามารถทางด้านการทำวิจัยเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ของเครื่องมือดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาด้วยจะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

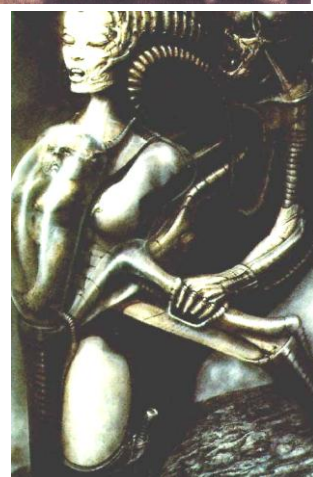
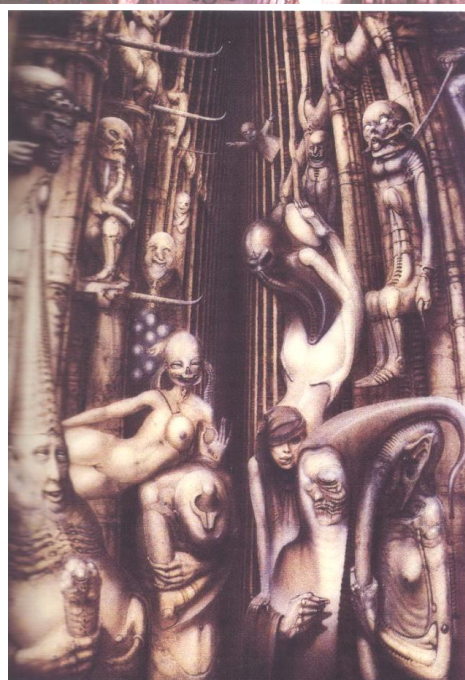
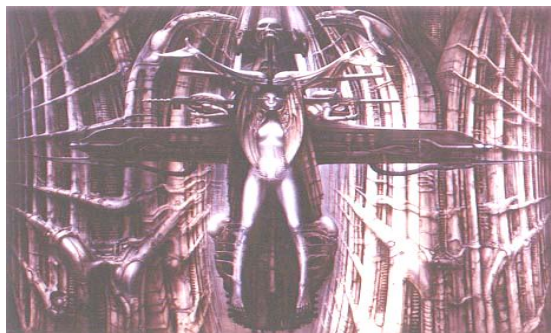
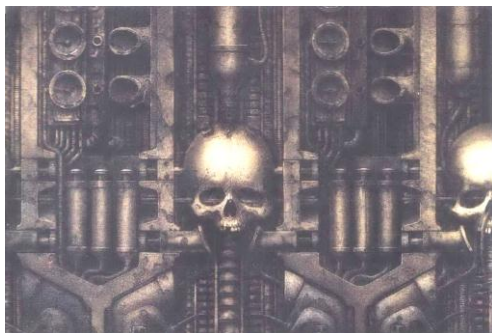
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรายุทธ์ เศรษฐขจร)

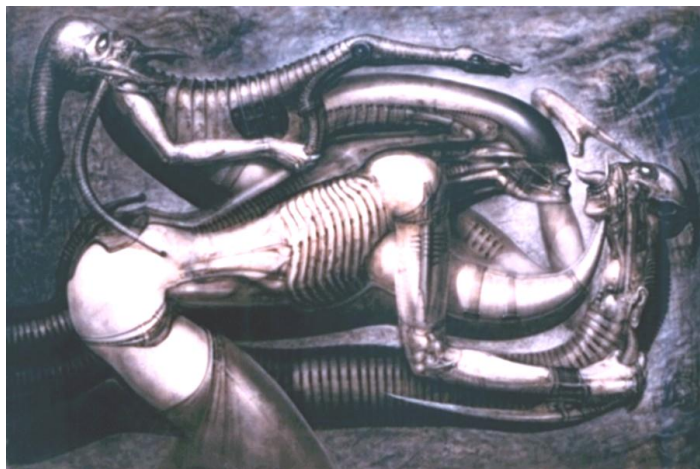
รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2473-7000 ต่อ 1810

ภาคผนวก ค
ข้อมูลในการวิเคราะห์







ภาพที่ 47

ผลงานทั้ง 17 ชิ้นของ เอช อาร์ ทีเกอร์

ภาคผนวก ง

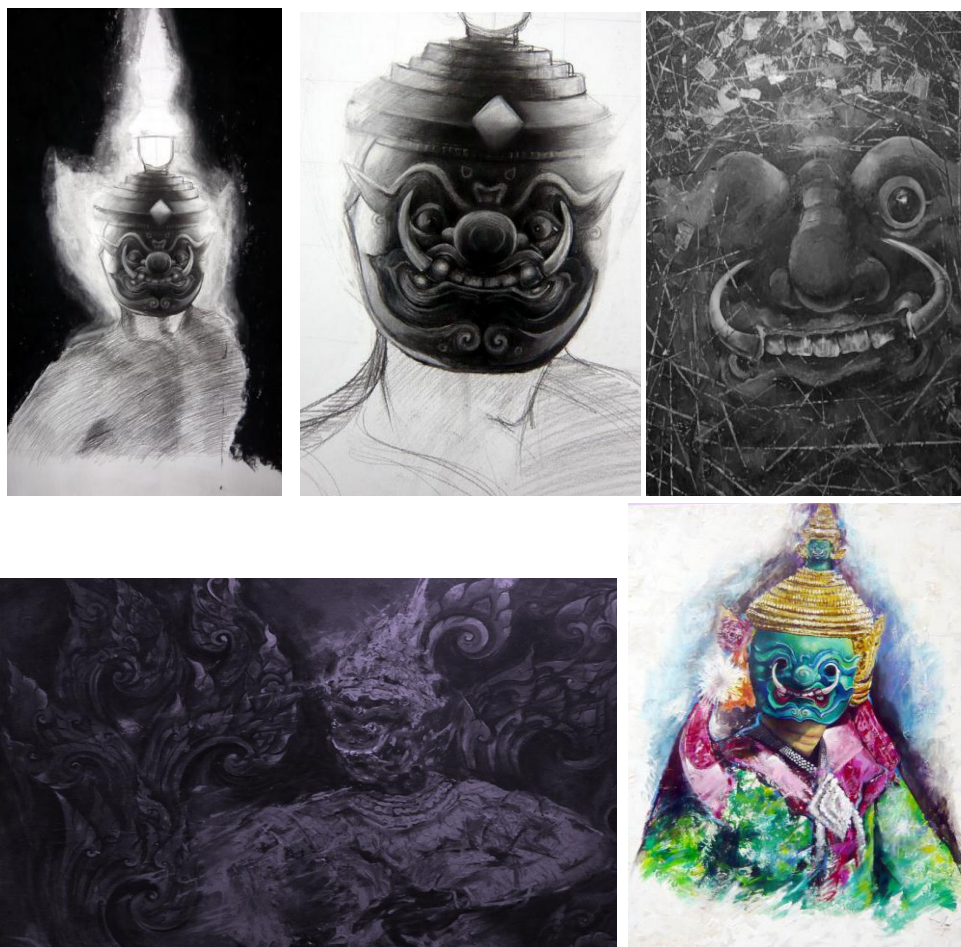
ภาพแสดงกระบวนการสร้างผลงานของเอช อาร์ ทีเกอร์

ภาพแสดงกระบวนการสร้างผลงานจากการสังเคราะห์ของผู้วิจัย



ภาพที่ 48

เอช อาร์ กีเกอร์ ขณะสร้างสรรค์ผลงาน



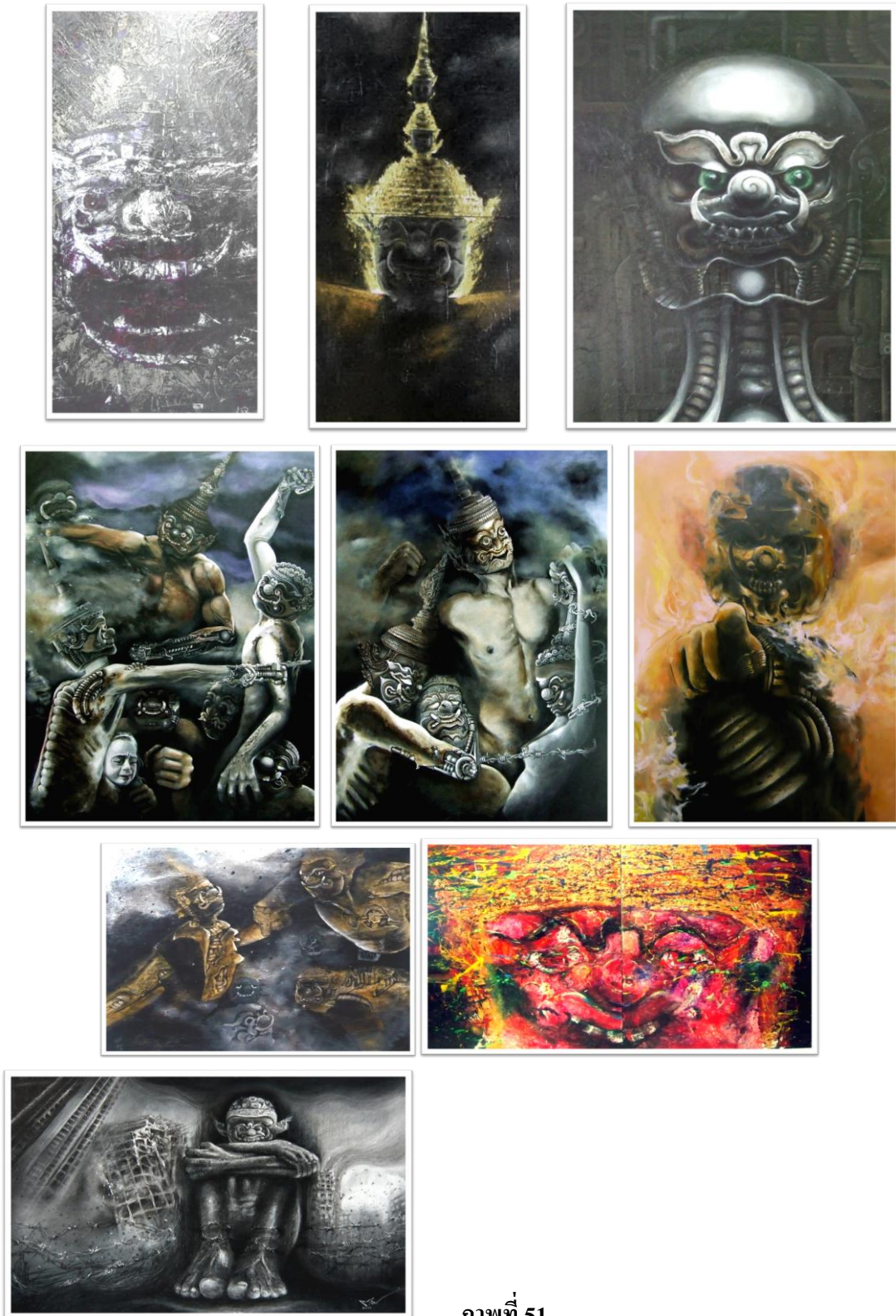
ภาพที่ 49

การทดลองร่างภาพ (sketch) ของผู้วิจัย เพื่อการศึกษาก่อนสร้างผลงานจริง



ภาพที่ 50

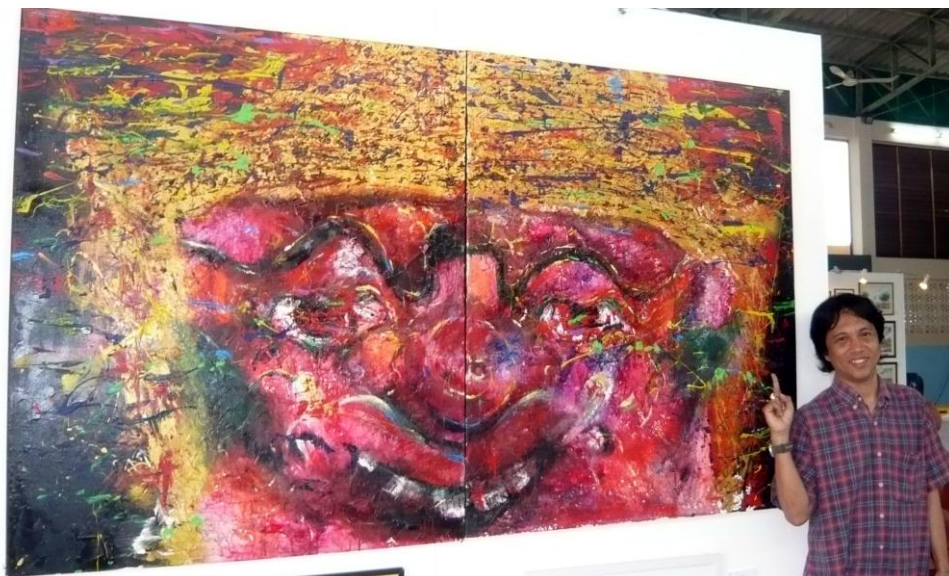
ผู้วิจัยขณะสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 51

ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ภาคผนวก จ
การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน



ภาพที่ 52

แสดงผลงานนิทรรศการ ศิลปินลุ่มน้ำแม่กลอง ณ จังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 53

แสดงผลงานนิทรรศการ Visual art in creativity 2 ณ ศูนย์ศิลปะศรีพิพัฒน์ กทม



ภาพที่ 54

รับข้อเสนอแนะจากศาสตราจารย์เกียรติคุณประหยัด พงษ์ดำ
ขณะแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ที่ศูนย์ศิลปสร้างสรรค์ ณ หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์ กทม.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายประมินทร์ ตั้งมี
วันเดือนปีเกิด	9 พฤศจิกายน 2510
สถานที่เกิด	238 ตรอกมะนาวหวาน ถนนประชาราษฎร์ 2 เขตดุสิต กรุงเทพฯ
ที่อยู่ปัจจุบัน	360 / 269 ซอยร่มเกล้า 18 แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเคหะชุมชนลาดกระบัง แขวงคลองสองต้นนุ่น สำนักงานเขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2525	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางแพปฐมพิทยา จังหวัดราชบุรี
พ.ศ. 2528	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปว.ช. ศิลปหัตถกรรม) วิทยาลัยเทคนิคราชบุรี
พ.ศ. 2530	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปว.ส. ศิลปประจำชาติ) วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2533	การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ. ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตบางแสน จังหวัดชลบุรี