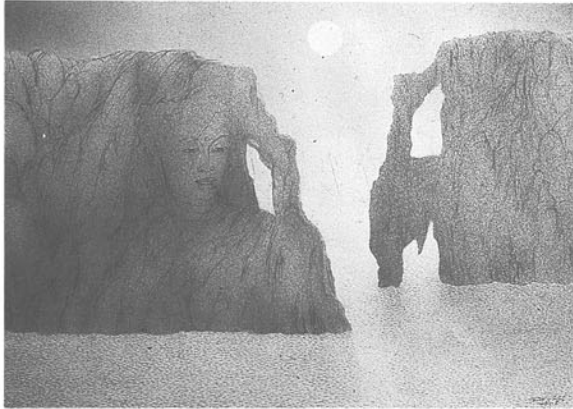


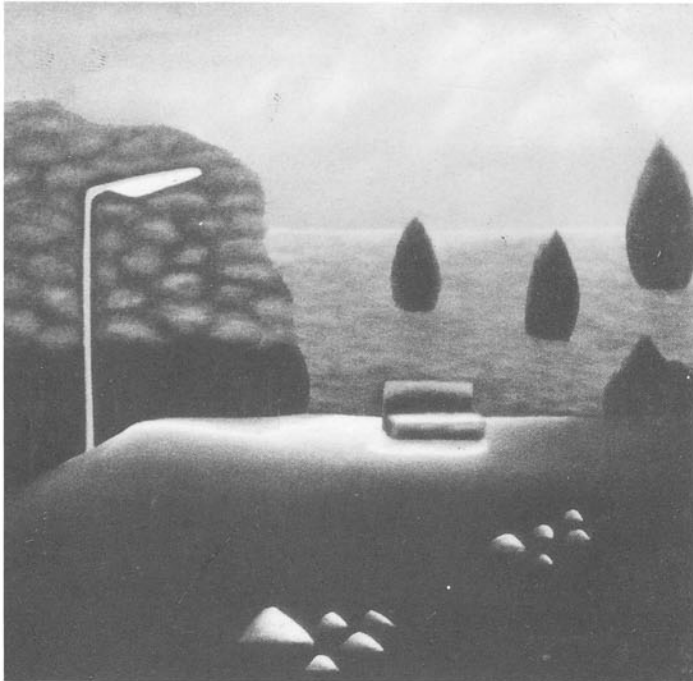
นอกจากที่กล่าวมานี้ยังมีศิลปินอีก 2 คน ที่เริ่มสร้างผลงานที่มีเค้าว่าได้รับแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์อย่างชัดเจนหลังจาก 2527 เป็นต้นมา ได้แก่ วินัย ปราบรูป ในภาพชื่อ *อยู่คู่ฟ้าดิน* (2530) (WN2) ซึ่งเสนอภาพ 2 นัย (ภาพคน - ภูเขา) ในทำนองเดียวกับภาพของดาสีชื่อ *The Portrait of Frau Isabel Snyler - Tas* (ดูหน้า 57) และเทียนชัย นงงาม ในภาพ *Seaside* (2530) (TCH1) ซึ่งมีบรรยากาศและการเล่นแสงผสมกลางวันกลางคืนที่ชวนให้นึกถึงภาพชื่อ *The Empire of Light II* (ค.ศ. 1950) ของมากริตต์



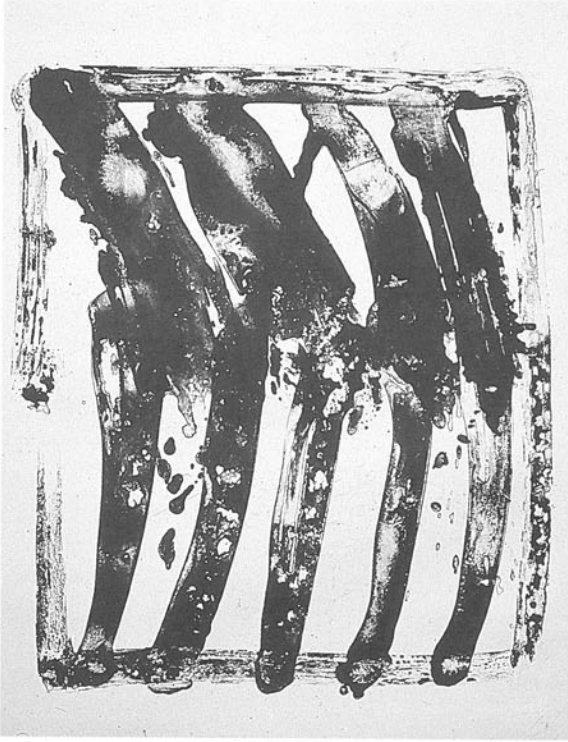
WN2 วินัย ปราบรูป *อยู่คู่ฟ้าดิน* (2530)

ศิลปินที่สร้างผลงานในลักษณะฉบับพล้นคล้ายอัตโนมัติ ได้แก่ จ่าง แซงตั้ง และกัญญา เจริญศุภกุล ซึ่งนำเทคนิคของฟุกันจินมาพัฒนานั้น ถ้าพิจารณาจากจุดยืนและทัศนคติของศิลปินทั้ง 2 นี้แล้ว ผู้วิจัยเห็นว่า มีลักษณะพ้องกับวิธีการวาดภาพอัตโนมัติของศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ แต่ถ้าพิจารณาในแง่การแสดงออกจากจิตใต้สำนึกแล้วอาจไม่ใช่เซอร์เรียลลิสต์ กัญญานั้น แม้จะรับแรงบันดาลใจเชิงกลวิธีจากศิลปินกลุ่ม Abstract Expressionism เช่น จาก Franz Kline มาบ้าง แต่ก็แสดงออกซึ่งความไหวสะเทือนทางอารมณ์ระดับจิตสำนึกจากแรงกระทบภายนอก มิใช่ความเก็บกดหรือการระบายความเก็บกดในรูปของความฝันหรือภาพหลอน (ซึ่งแฝงนัยทางเพศหรือความกังวลกลัว) ที่ออกมาจากจิตใต้สำนึก ดังเช่นในภาพชื่อ *ถ้อยความ มกราคม 2529/2* (KY1)

ส่วนจ่างก็สร้างผลงานจากการเพ่งพิจารณาในสมาธิ มิใช่ความเก็บกด (ซึ่งแฝงนัยทางเพศ) จากจิตใต้สำนึก แม้ว่าภินันท์ โปษยานนท์ จะเคยเสนอภาพของจ่างชื่อ *14 ตุลาคม* (2516)(CHG1) ไว้ในบทที่กล่าวถึงการรับแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์ แต่ก็ไม่ได้วิเคราะห์โย่งให้เห็น (Apinan, 1992 : 102) อันที่จริง การประสานภาพกับตัวอักษรของจ่างอาจชวนให้นึกถึงแนวคิดการผสมผสานกวีนิพนธ์กับจิตรกรรมของพวกเขาเซอร์เรียลลิสต์อยู่บ้าง แต่ดูเหมือนว่าต้นเค้าความบันดาลใจของจ่างน่าจะได้แก่ภาพเขียนประกอบกวีนิพนธ์ของจินโบราณมากกว่า อนึ่ง การวาดภาพอย่างฉบับพล้น เช่น ที่ปรากฏในภาพ *นามธรรม* (CHG2) ก็ดูจะได้รับอิทธิพลทางเซนมากกว่า เซอร์เรียลลิสม์



TCH1 เทียนชัย นงงาม *ริมทะเล* (2530)



KY1 กัญญา เจริญศุภกุล ถ้อยความมกราคม 2529/2

## ข้อสังเกตเปรียบเทียบการรับแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์ ในวงการศิลปะ และวรรณกรรมร่วมสมัยของไทย ระหว่างช่วงที่ ศึกษา

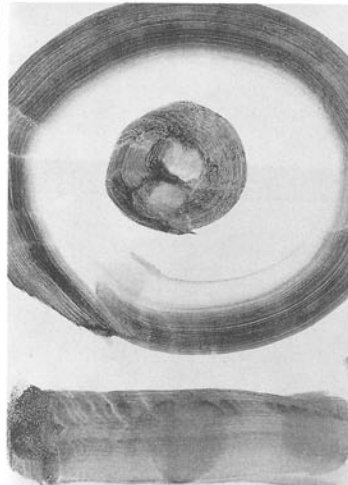
จากการศึกษาวิเคราะห์ข้างต้น ทำให้มีหลักฐานพอที่จะกล่าวได้ว่า เรื่องราวเกี่ยวกับเซอร์เรียลลิสม์เป็นที่รับรู้ของวงการศิลปะไทย มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 โดยมีศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีเป็นผู้เผยแพร่เป็นคนแรกร่วมกับ พระยาอนุমানราชธนซึ่งเป็นผู้แปลและเรียบเรียง ส่วนในวงการวรรณกรรม เสนีย์ เสาวพงศ์เป็นคนแรกที่กล่าวถึงเซอร์เรียลลิสม์ในนวนิยายเรื่องความรักของวัลยา ที่ลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ในสยามสมัยในปี 2495

หลังจากนั้น ผู้ที่มีบทบาทสูงในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเซอร์เรียลลิสม์ ในช่วงที่ศึกษา ในวงการศิลปะ ก็ได้แก่ น.ณ. ปากน้ำและกำจร สุนพงศ์ศรี แต่ข้อเขียนของ น.ณ. ปากน้ำดูจะให้อิทธิพลทางความคิดและความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่องนี้มากกว่า เพราะมีผู้อ่านข้อเขียนของท่านอย่างกว้างขวาง ไม่เฉพาะในวงการศิลปะแต่รวมถึงวงการวรรณกรรมด้วย

ในวงการวรรณกรรม ชลธิรา สัตยาวัดนาเป็นคนแรกที่จุดความสนใจเกี่ยวกับเซอร์เรียลลิสม์ โดยโยงเข้ามาสัมพันธ์กับกวีนิพนธ์ไทย ทั้งวรรณคดีโบราณและผลงานกวีนิพนธ์ร่วมสมัยของอังคาร กัลยาณพงศ์ ในกรณีชลธิราได้อาศัยข้อมูลของ น.ณ. ปากน้ำเป็นฐาน ส่วนสุชาติ สวัสดิ์ศรี ก็มีบทบาทในด้านการจัดกลุ่มงานวรรณกรรมร่วมสมัย ซึ่งรวมถึง “แนวเหนือจริง” (Surrealism) ด้วย อีกบทบาทหนึ่งคือการทดลองนำรูปแบบและกลวิธีแนวเซอร์เรียลลิสม์มาใช้ในงานประพันธ์เพื่อสร้างรสชาติที่แปลกใหม่ หายความจำเจ ผลก็คือคนอ่านกลุ่มหนึ่งซึ่งรวมทั้งนักวิชาการทางวรรณกรรมไทยก็หันมาสนใจแนวทางนี้ โดยอาศัยทั้งการจัดประเภท การนิยาม



CHG1 จ่าง แซ่ตั้ง 14 ตุลาคม (2516)



CHG2 จ่าง แซ่ตั้ง นามธรรม (2525)

ตลอดจนการตีความของสุชาติเป็นหลัก โดยไม่ปรากฏว่ามีกรทบทวนหรือตั้งคำถาม ข้อที่น่าสังเกตก็คือ ทั้งลทธิราและสุชาติก็ไม่ได้ให้หลักฐานที่มาของความรู้เรื่องเซอร์เรียลลิสม์ไว้อย่างแจ่มชัด และมีลักษณะเป็นการสรุปที่ตีความตามความเข้าใจของตนเองมากกว่าจะเสนอข้อมูลอย่างรอบด้านต่างจากพูนศรี วงศ์วิทวัส ซึ่งค้นข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดลัทธิและประวัติความเป็นมาของเซอร์เรียลลิสม์มาเสนอไว้อย่างเป็นระบบมีข้อมูลค่อนข้างชัดเจนในด้านแก่นเรื่อง ภาพพจน์ กลวิธีของกวีนิพนธ์และความสัมพันธ์ระหว่างกวีนิพนธ์กับจิตรกรรม ทั้งมีหลักฐานแน่ชัด แต่อาจเป็นด้วยการเผยแพร่ค่อนข้างจำกัด และไม่มีการโยงสัมพันธ์ไปเปรียบเทียบกับผลงานศิลปะและวรรณกรรมไทย จึงไม่ปรากฏว่ามีนักวิชาการ ผู้รู้ นักเขียน หรือศิลปินได้นำมาใช้เป็นเอกสารอ้างอิงตามที่ควร

ในส่วนผู้สร้างสรรค์ก็อาจกล่าวได้ว่า ระหว่างช่วงที่ศึกษาในวรรณกรรม ดูเหมือนจะมีนักเขียนไทยน้อยคนที่เคยสัมผัสกับวรรณกรรมเซอร์เรียลลิสม์ต้นแบบ เท่าที่เห็นก็มีถวัลย์ ดัชนี ซึ่งน่าจะเคยอ่านบทกวีของเพอร์เวร์ตมาแล้ว และวิโรจน์ นัยบุตร ซึ่งน่าจะได้พบเห็นรูปแบบของบทกวีเซอร์เรียลลิสม์บ้าง แต่ไม่มีหลักฐานชัด ส่วนคนอื่น ๆ เช่น พิษณุ ศุภ. สุวรรณี สุนธธา นิพนธ์ จิตรกรรม สุชาติ สวัสดิ์ศรี และสุวัฒน์ ศรีเชื้อ ดูเหมือนจะสะท้อนความประทับใจด้วยการสร้างภาพพจน์ ซึ่งสัมพันธ์กับภาพเซอร์เรียลลิสม์ที่ได้เคยเห็น อันเป็นภาพที่มีพลังดึงดูดสูง เช่นภาพของแอร์นส์ชากาล ดาลี เดลโวซ์ และมารกิตต์ อย่างไรก็ตามอาจกล่าวได้ว่า วรรณกรรมที่เห็นเค้าว่าได้รับอิทธิพลมีปริมาณไม่มากนัก ไม่ปรากฏเค้าอิทธิพลชัดเจนเท่ากับวงการทัศนศิลป์ ซึ่งมีปริมาณงานสร้างสรรค์มากกว่า

ในวงการจิตรกรรม ผู้ได้รับแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์มีทั้งศิลปินที่ได้รับการศึกษาศิลปะจากมหาวิทยาลัยศิลปากรและที่อื่น ข้อสังเกตประการแรก ก็คือ ศิลปินที่สร้างงานแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่มีเนื้อหาวิพากษ์สังคมนั้น ส่วนใหญ่มักจะเป็นศิลปินที่มีได้อยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยศิลปากร เว้นแต่ธนะ เลหาทกุล และธรรมศักดิ์ บุญเชิด ศิลปินที่ยอมรับอย่างเปิดเผยว่าได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ และทำงาน แนวนี้อย่างต่อเนื่อง เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ได้แก่เกียรติศักดิ์ ชานนารถ ถวัลย์ ดัชนี และจิระศักดิ์ พัฒนพงศ์ ส่วนองคาร กัลยาณพงศ์นั้น มีผู้ระบุว่ากวีนิพนธ์ของเขามีลักษณะเซอร์เรียลลิสม์ และผู้วิจัยก็ได้ค้นพบว่าเขาได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเซอร์เรียลลิสม์บางภาพในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ แต่ตัวศิลปินเองไม่ยอมรับชัดเจนว่ารับแรงบันดาลใจจากศิลปะลัทธินี้ เพียงแต่แสดงความชื่นชมภาพ *นาฬิกาเหลว* ของดาลีอย่างเปิดเผยเท่านั้น วิโรจน์ นัยบุตร นัยนา โชติสุข สมชัย หัตถ์ถักโกศล ไพศาล อีร์พงษ์วิษณุพร สร้างผลงานที่แสดงว่ามีแนวโน้มทางจิตวิทยาใกล้เคียงกับศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ แต่วิโรจน์ก็มีผลงานทำนองนี้บ่อยภายในเวลาสั้น ๆ นัยนา ทำงานสม่ำเสมอแต่ปริมาณไม่มาก ส่วนสมชัยนั้นแสดงผลงานแนวนี้โดยเฉพาะช่วงปี 2512-2515 และ 2521 แล้วหยุดไปเป็นเวลานาน เพิ่งจะกลับมาเสนอผลงานจิตรกรรมแนวเซอร์เรียลลิสม์อีกครั้ง เมื่อต้นปี 2536 ซึ่งเป็นระยะหลังจากช่วง



PS6  
ไพศาล อีร์พงษ์วิษณุพร คน (2536)

ที่ศึกษา เช่นเดียวกับไพศาล ที่เสนอผลงานแนวลัทธิมาไว้มากในช่วงปี 2520-2526 แล้วกลับมาแสดงภาพใหม่ในปี 2536 มีนัยทางเพศสูง (เช่นภาพคน-PS6) แต่ปริมาณงานน้อยกว่าสมชัยมาก

ประเทือง เอมเจริญ ปัญญา วิจินธนสาร พิชัย นรินทร์ก็ได้รับแรงบันดาลใจเชิงเทคนิค กลวิธีจากภาพวาดเซอร์เรียลลิสม์แล้วนำมาผสมผสานกับเนื้อหาทางสังคม ประสบการณ์ชีวิต ศาสนา และ/หรือจิตรกรรมไทย ประเพณี เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์เด่นเฉพาะตัวอยู่ระยะหนึ่ง ก่อนที่จะคลี่คลายไปสู่แนวทางอื่น

สำหรับศิลปินคนอื่น ๆ นอกจากที่กล่าวมาแล้ว เซอร์เรียลลิสม์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจจากตะวันตกที่ได้รับมาใช้ในการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมอยู่ช่วงหนึ่งในระยะเวลานั้น ๆ เช่น โกวิท อนุเกศชัย (เขมานันท์) วรฤทธิ์ ฤทธาณี อวบ สาณะเสน ช่วง มูลพินิจ บางคน เช่น วิวิชา ยอดนิล ศุภชัย สุภชัย พยัค ชื่นเย็น ดวงรัษฎ์ โดสมบุญ โลจนา พลวงค์ ฯลฯ ก็นำแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์มาเป็นเพียงแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์เท่านั้น

ข้อที่น่าสังเกตก็คือ มีศิลปินบางคนที่ได้รับการระบุว่าแสดงผลงานแนวเซอร์เรียลลิสม์แต่เมื่อตรวจสอบแล้วปรากฏว่าไม่มีตัวบ่งชี้ชัดเจนว่าได้ใช้แรงบันดาลใจจากผลงานของศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ในการสร้างสรรค์ เพราะลักษณะที่ปรากฏอาจตีความได้ (หรือศิลปินเองระบุ) ว่าแสดงผลงานจากแนวคิดอื่น เช่น เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ซึ่งพัฒนาแนวทางจากศิลปะไทยโบราณและของตะวันออก มณฑลเชียร บุญมา ระบุว่าได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ Conceptual เป็นสำคัญ ส่วนวินัย ปราบริปู นั้น มีผู้ระบุว่าเขาทำงานแนวเซอร์เรียลลิสม์ แต่ปรากฏว่าภาพจิตรกรรมของเขาในช่วงก่อน 2527 ยังเป็นการรับแรงบันดาลใจจากศิลปินยุคก่อนเซอร์เรียลลิสม์ เช่น บอชและเบลค อยู่ กรณีเช่นนี้ทำให้อนุมานได้ว่าความเข้าใจในเรื่องเซอร์เรียลลิสม์ยังไม่ตรงกัน ในบางกรณีก็ระบุว่าผลงานของศิลปินบางคน เช่น ภาพ *คนนั่ง* ของจักรพันธ์ุ โปษยกฤต มีบรรยากาศผืน ๆ แบบเซอร์เรียลลิสม์นั้น ภาพที่เลือกมาเป็นตัวอย่างไม่ใช่งานที่แสดงเค้าของแรงบันดาลใจจากเซอร์เรียลลิสม์อย่างเด่นชัดเท่ากับภาพในระยะฝึกหัดระหว่างที่จักรพันธ์ุ เป็นนักศึกษาคณะจิตรกรรมฯ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ถึงการรับแรงบันดาลใจจากวิธีการเกลี่ยสีพื้น และไม่ค้ำของดาลี

กล่าวโดยสรุป ลักษณะของแรงบันดาลใจที่รับมาจากเซอร์เรียลลิสม์

ส่วนใหญ่เป็นเทคนิค กลวิธี รูปแบบ บรรยากาศ หรือองค์ประกอบของภาพบางอย่าง อาจกล่าวได้ว่าเน้นรูปทรงและทัศนธาตุ (Visual elements) มากกว่าเนื้อหาของแนวคิด หรือปรัชญา การเลือกรับแรงบันดาลใจเห็นได้ชัดว่าขึ้นอยู่กับรสนิยมส่วนตัวของศิลปินไทย ซึ่งมีลักษณะพ้องกันเป็นส่วนใหญ่ ดังที่พอจะจำแนกตามลำดับมากน้อยได้ดังนี้

**ตารางแสดงลักษณะของการรับแรงบันดาลใจจากศิลปินเซอร์เรียลลิสต์**

ชื่อศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจ	ลักษณะเด่นที่ประทับใจศิลปินไทย	ผลงานของศิลปินไทยที่มีเค้าว่าได้รับแรงบันดาลใจ (อ้างถึงบทที่ 3)
1) ดาลี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการเกลี่ยระบายสีพื้นหลังแบบไล่น้ำหนักเพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูมีมิติลึกและการเกลี่ยน้ำหนักแสงเงา แลดูบางและนุ่มนวล</li> <li>- พื้นระนาบเปลี่ยนโঙ্গে เห็นท้องฟ้าไกลลิบ</li> <li>- ให้เนื้อที่ท้องฟ้ามากกว่าพื้นดิน</li> <li>- วิธีการแต่งตัวที่แปลกแหวกแนว ทำท่าย</li> <li>- การให้นัยทางเพศแก่วัตถุโดยใช้สัญลักษณ์ หรืออุปมา</li> <li>- การเสนอภาพหลายนัย</li> <li>- การเจาะ figure หล็กให้เป็นช่องโหว่ มองเห็นลึกเข้าไป</li> <li>- การผสมผสานอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย</li> <li>- การวาดทะเลเป็นแผ่น</li> <li>- การแปรสภาพคนเป็นผ้า</li> <li>- ลำตัวกลวง บางส่วนคล้ายผ้ายืดยาน หรือชาดวิน</li> <li>- คน (ทั้งตัวหรือบางส่วน) ผสมพืช หรือสัตว์</li> <li>- การทำให้วัตถุแข็งกลายเป็นอ่อนนุ่ม</li> <li>- วัตถุหรือสิ่งอ่อนตัวพาดห้อยอยู่</li> <li>- ไม้ค้ำ</li> <li>- รูปทรงหลักตั้งอยู่อย่างไม่มีมั่นคง</li> </ul>	<p>K1</p> <p>PS1, C2, C5, PA1-PA5, JP1 SUP1</p> <p>PS1, PS2</p> <p>V1, TH</p> <p>V2, S1</p> <p>S1, KW2</p> <p>S2, PS3, TH8, TH9, PA2-PA4, JR1</p> <p>S3, P6</p> <p>S3</p> <p>PS2, C7, C8</p> <p>S6, C1, C6, C9</p> <p>S5, TH7, TH8, TH10, TH11, SOM2</p> <p>P6</p> <p>P6</p> <p>PS1, PS2, PS4, C2, C3, JP1</p> <p>PA3, SUP1</p>

ชื่อศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจ	ลักษณะเด่นที่ประทับใจศิลปินไทย	ผลงานของศิลปินไทยที่มีเค้าว่าได้รับแรงบันดาลใจ (อ้างถึงบทที่ 3)
2) มากิริตต์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้ผ้ากั้น</li> <li>- ไข่ดาว</li> <li>- มือเน่า ๆ</li> <li>- การห่อวัตถุหรือหุ้มคนด้วยผ้า</li> <li>- โครงสร้างภาพ <i>พระคริสต์...</i> (โค้งวงกลมและสามเหลี่ยม)</li> <li>- การเสนอวัตถุผิดบริบท</li> <li>- ความประณีตของเทคนิค</li> <li>- การนำเสนอแบบสมจริง</li> <li>- ความขัดแย้งของพื้นผิวกับรูปทรง</li> <li>- การจัดวางรูปทรงในที่ว่าง</li> </ul>	<p>PS3, PS4</p> <p>C4</p> <p>C3</p> <p>C3, C10</p> <p>TH1-TH9, TH11, TH13, TH14, TH17-TH20</p> <p>TH13</p> <p>UA1</p> <p>SS1</p> <p>L1</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการนำเสนอต้นแบบและเงาสะท้อน</li> <li>- การใช้เสื้อผ้ากึ่งแทนคน โดยไม่แสดงหน้าตา หรือร่างกายให้ครบส่วน</li> <li>- การนำวัตถุที่พบเห็นในชีวิตประจำวันมานำเสนออย่างผิดที่ผิดขนาด</li> <li>- การให้นัยทางเพศแก่วัตถุ</li> <li>- การเสนออวัยวะอย่างทำท่ายชวนให้ตกตะลึง</li> <li>- การต่ออวัยวะที่ไม่ได้อยู่ด้วยกันโดยปกติ (เช่นมือ+เท้า)</li> <li>- การผสมผสานอวัยวะกับวัตถุ</li> <li>- การผสมผสานคนกับสัตว์</li> <li>- การทำส่วนหน้าให้เลื่อนอย่างจงใจ</li> <li>- การแปรสภาพระหว่างคนกับวัตถุระหว่างสิ่งมีชีวิตต่างประเภท</li> <li>- ใช้สีเอกรงค์</li> <li>- ไม้แขวนเสื้อ</li> <li>- คลุมวัตถุด้วยผ้า</li> <li>- การซ้อนมิติ</li> </ul>	<p>K4, K11, JR1</p> <p>K7, K8, K9, K10</p> <p>N1, N4, N5</p> <p>V2</p> <p>V3</p> <p>TH12</p> <p>P6, P7, TH5, TH6</p> <p>TH4, TH8, TH11, SOM1</p> <p>K7-K10, P8</p> <p>TH2, L1, SOM1</p> <p>TS2</p> <p>K8, PS5, C9</p> <p>C2</p> <p>PA2-PA4, JR1</p>

ชื่อศิลปินที่ให้ แรงบันดาลใจ	ลักษณะเด่นที่ประทับใจ ศิลปินไทย	ผลงานของศิลปินไทยที่ ที่มีเค้าว่าได้รับบันดาลใจ (อ้างอิงบทที่ 3)
3) แอร์นีสท์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วัตถุที่มีน้ำหนักลอยได้</li> <li>- หุ่นช่างเลื้อยท่ามกลางบรรยากาศที่เร็นลับ</li> <li>- การนำกรอบประตูหน้าต่างมาติดประกอบภาพ</li> <li>- ดาหลาย ๆ ดวงแทรกอยู่ในรูปทรง</li> <li>- เหล็กแหลมแทงเข้าไปในวัตถุ</li> <li>- การแปรสภาพปลาเป็นฟอสซิล</li> <li>- สัตว์รูปทรงยาวเกี่ยวกระหวัดรั้วรั้งกัน</li> <li>- เทคนิคพิมพ์ลูกไม้</li> <li>- ความขัดแย้งของพื้นผิวกับรูปทรง</li> <li>- การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี</li> <li>- พืชพันธุ์ไม้ที่แผ่เร็นความน่ากลัว</li> </ul>	UA1,VV1 SU1 K2 P1-P3, TH6, TH11, TH18 P4 PC2 PA1, PA4 CH1 SS1 SUP1 PY1, D1
4) เดอคิริโก	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเสนอทัศนียภาพแบบเกินจริง</li> <li>- การจัดวางวัตถุแบบซิกแซกที่ไม่สร้างจุดรวมของสายตาที่เป็นเอกภาพ</li> <li>- หน้ารูปไข่ของหัวหุ่น, หุ่นช่างเลื้อย</li> <li>- แสง-เงา กำกวม ไม่แบ่งเวลาหรือแย่งกันเอง</li> </ul>	K1 K1 K3, C3, C7, SU1 N4
5) เดลโวซ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดวางวัตถุเป็นจังหวะห่างเท่า ๆ กัน ลึกเข้าไปตามแนวทัศนียภาพ</li> <li>- การใช้สีฟ้าสลัว ระบายไล่น้ำหนักอ่อนแก่บริเวณท้องฟ้าเพื่อสร้างบรรยากาศเว้งว่างเร็นลับ</li> <li>- ผม-ใบไม้</li> </ul>	K3, N4 N1-N5 S2-S4

ชื่อศิลปินที่ให้ แรงบันดาลใจ	ลักษณะเด่นที่ประทับใจ ศิลปินไทย	ผลงานของศิลปินไทยที่ ที่มีเค้าว่าได้รับบันดาลใจ (อ้างอิงบทที่ 3)
6) ซากาล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วาดภาพแบบอัตโนมัติ รูปทรงคล้ายเด็กวาด</li> <li>- คน วัตถุ เบา ลอย เหมือนอยู่ในความฝัน</li> <li>- การผสมผสานกับสัตว์ (นก)</li> </ul>	KW1 WR1, WR2 WR2, A2, A4
7) มัสซง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วาดภาพอย่างอิสระฉับพลันคล้ายอัตโนมัติ</li> <li>- คน 2 หน้า</li> <li>- การผสมผสานคนกับสัตว์และ/หรือพืช</li> </ul>	KW2, KY1, CHG2 PS5 A4
8) บิกัสโซ (ยุคเซอร์เรียล-ลิสต์)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอผู้หญิงหลายหน้าพร้อม ๆ กัน</li> <li>- คน+สัตว์ (วัวกระทิง)</li> </ul>	A1 T1, TH10, TH14
9) ดองกี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างบรรยากาศที่เว้งว่างและการออกแบบรูปทรงครึ่งฝันครึ่งจริง</li> </ul>	J1, J2
10) มิโร	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีการตัดแปลงรูปทรงจากธรรมชาติให้มีลักษณะเรียบง่ายคล้ายการ์ตูนมีความเคลื่อนไหวเบา ลอย และการระบายสีให้ดูแบนแบบ 2 มิติแล้วตัดเส้น</li> </ul>	PR1