



อภิธานศัพท์

- Plastic art** คือ fine art : จิตรกรรม , ประติมากรรม
 คำ “plastic” ทั่วไปหมายถึง ของเทียม , สังเคราะห์ คือ การเอาสารอย่างอื่นมาทำให้เป็นอีกอย่างหนึ่ง เช่น ดอกไม้พลาสติก
 ในทางศิลปะ คือ การเอาเส้น สี space มาสร้างงาน เมื่อเรากล่าวว่า “ภาพนี้มี plastic value” ก็มักจะหมายความว่า มีความหนา มี 3 มิติ ในความหมายนี้ plastic art จะตรงข้ามกับ graphic art ที่มี 2 มิติ วัสดุที่มี plasticity ก็คือวัสดุที่สามารถนำมาปั้นให้เป็นอย่างอื่นที่ไม่ใช่ตัวมันได้ ดังเช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน
- Neo-plasticism** ศิลปะของมงเดรียน (Piet Mondrian) ที่ตีความการเขียนแบบธรรมชาติเสียใหม่โดยใช้น้ำหนักของสีแทนการใส่เงาสร้างความหนา ส่วนสีก็มีตัวตนของมันเอง ไม่ได้เขียนแบบอะไรในธรรมชาติ ซึ่งจะเป็นเพียงแม่สี แดง เหลือง น้ำเงิน บนพื้นผิวแบนราบ เป็นแนวคิดของการตัดทอนรายละเอียดในโลกจริงให้เหลือเพียงแก่นสาร ในความหมายของ “abstract art” จริงๆ
- Manuscript** หนังสือที่เขียนด้วยมือเช่นกัมภีร์ หนังสือสวดมนต์
- Manuscript illumination** ภาพประกอบหนังสือที่เขียนด้วยมือ
- Baroque** อ่านในหนังสือ ภาพทิวทัศน์ในจิตรกรรมตะวันตก หน้า 119
- Rococo** มาจากคำฝรั่งเศส “rocaille” (stone work) หมายถึง ปูนปั้นประดับผนังด้านบนและเพดานห้อง เป็นลายโค้ง โปร่งเบาอ่อนช้อย รูปก้นหอย เปลือกหอย เถาไม้ ใบปาล์ม เริ่มมีในปารีส ต้นศตวรรษที่ 18 แล้วเป็นที่นิยมทั่วไปในยุโรป
- Trompe l’oeil** เป็นคำฝรั่งเศส แปลว่าลวงตา (trick of the eye , cheating the eye) คือ จิตรกรรมที่ลวงตาเหมือนกับของจริง ดังเช่นจิตรกรรมเพดานที่วาดภาพส่วนของอาคารยื่นต่อขึ้นไปจากโครงสร้างจริง ช่วยสร้างภาพลึกลับไกลขึ้นไปบนฟ้า การวาดร่างกายคนให้เหมือนกับว่าเป็นประติมากรรมหินอ่อน หรือทำพื้นผิวผ้ากำมะหยี่ที่เป็นม่านจับจีบให้ดูเหมือนกับจะเปิดออกได้

Chinoiserie	อิทธิพลตะวันออก ที่ยุโรปนำมาใช้ตกแต่งภายในแบบ rococo ในศตวรรษที่ 18 อาจเป็นฝาห้องกระเบื้องแบบจีน แจกันลายคราม ฯลฯ หรืออาจเป็นเรือนพักรูปกระโถมของพวกตุรกี , ศิลปะแบบเปอร์เซีย ฯลฯ
Hue	คือ สีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สี แดง เหลือง น้ำเงิน ทำให้ได้สีส้ม ส้มออกแดง ส้มออกเหลือง สีม่วง ม่วงแดง ม่วงคราม ฯลฯ ซึ่งก็รวมทั้งตัวแม่สีเองด้วย สีเหล่านี้จะมีน้ำหนัก และความมืดสว่างต่างกัน คือมี value ของสีต่างๆ เช่น สีน้ำเงิน กับ สีเหลือง ซึ่งสามารถสร้างความหนา ความลึกได้โดยไม่ต้องใช้สีดำ ใช้ในจิตรกรรมเล่นสี (colouristic painting หรือ painterly painting)
Value	คือ น้ำหนัก ความมืด ความสว่าง ของสีๆเดียว หรือ หลายสี ก็ได้ สำหรับ สีๆเดียว อาจใช้สีดำ เจือผสมในการสร้างปริมาตรให้เกิดเงา มีความหนา โดยค่อยๆเพิ่มสีดำ หรือ ลดลงในส่วนที่เป็นเงามีคมาก มีคน้อยจนถึงที่สว่าง จึงเป็นสีแท้ของวัตถุ (local colour)
Saturation	คือ ความอึมตัวของสี ถ้าสารละลาย เช่น เซอร์เป็นไทน์ น้อย เนื้อสี (pigment) มาก ก็มีความข้นทึบ ถ้าสารละลายมากเนื้อสีน้อย ก็จะจางใส
Modeling	การสร้างปริมาตรรูปทรง ซึ่งจะเห็น ได้ง่ายในการปั้นดินเหนียว ดังเช่นปั้นเป็นรูปคนขึ้นมา สำหรับในภาพเขียนก็จะใช้วิธีใส่เงาเพื่อให้เกิดความหนาเป็น 3 มิติ
Chiaroscuro	การไล่แสงเงาให้ภาพมีส่วนลึกส่วนหนาใช้ในการสร้างปริมาตร (volume) จะเห็นตัวอย่างได้ชัดเจนในจิตรกรรม ของไมเคิลแองเจโล ที่ใช้แสงเงาจัดสร้างกล้ามเนื้อ และตัวคนที่บิดเกร็ง
Sfumato	เทคนิคสีน้ำมันที่ ลีโอนาร์โด ดา วินชีชอบใช้ คือการพราง ปริมาตรที่หนักชัดด้วย สิ่งที่โรยตัวลงมาเหมือนม่านหมอกบางๆ เพื่อพรางเส้นรอบนอกที่คมและรูปทรงที่ชัดเจนให้ดูหม่นมัวลง ทำให้ได้ ความรู้สึกเศร้า ผัน เป็นปริศนา
Perspective	ทัศนียวิทยา คือการสร้างภาพลวงตาบนพื้นภาพเขียน(ซึ่งที่จริงแล้วแบน) ให้ดูว่ามีระยะ ใกล้หรือ ไกลออกไป
Linear perspective	การสร้างความลึกในอาคารเช่น พื้นในห้อง หรือการสร้างความลึกไกลในทิวทัศน์ ด้วยการ ใช้เส้นแนวที่แสดงพื้นที่กว้างข้างหน้า แล้วสอบแคบเข้าไปข้างหลัง ดังเช่นแนวถนน แนวต้นไม้ และสายน้ำ
Aerial perspective (หรือ colour perspective)	การสร้างภาพลวงตาให้ดูว่ามีระยะทางไกลออกไป ด้วยการ ใช้สี คือ ทำสีของสิ่งที่อยู่ใกล้ที่สุดให้เข้มจัด ขณะที่ให้สีของสิ่งที่อยู่ไกลออกไป เช่นทิวเขาให้หม่นจางลง โดยคำนึงถึงอากาศ ละอองน้ำ หมอกควันที่จะเข้ามาผสมทำให้สีของสิ่งต่างๆ หม่นจางลงไป ตามระยะทาง

- Clarity perspective คือการทำภาพของสิ่งที่อยู่ใกล้ตรงข้างหน้าให้ชัดเจนในรูปทรง และรายละเอียด แล้วค่อยๆลดความชัดเจนลงไปเรื่อยๆตามระยะทางที่ถอยไกลออกไปจนมัวและเลือนลาง ช่วยสร้างความลึกวงตา ประกอบกับการใช้เส้น สี และการลดขนาด
- Space พื้นที่ว่างซึ่งอาจหมายถึงการสร้างพื้นที่ลวงตา เช่นพื้นที่ในห้องหรือเวทีละครที่ตื้น (shallow space) หรือพื้นที่ห้องนาที่ลึกไกล (deep space)
- Linear painting ใช้เรียกจิตรกรรมที่มีรูปแบบตามหลักวิชาการ (academic style) นั่นก็คือให้ความสำคัญกับเส้นร่าง (drawing) ก่อนลงสี โดยใช้สีแท้ของวัตถุ (local colours) แล้วใส่เงาเฉื่อยผสานให้เกิดปริมาตร มีพื้นผิวเนียนสนิท (passage) มีการผสมสีแท้ของวัตถุกับสีร่มเงา (half tone) เป็นรูปแบบที่สงบแนวคลาสสิก มีความแนบเนียนละเอียดอ่อน ด้วยความเอื้ออำนวยของเทคนิคสีน้ำมันที่พัฒนาแล้ว ดังในงานของราฟาเอล (ภาพที่ 50-52)
- เราไม่เรียกภาพสีเฟรสโก เช่นในงานของ จีออตโต (ภาพที่ 28-32) หรือ สีเท็มเปอราของโจวานนี เบลลิની (ภาพที่ 55) ที่เติมเส้นดำ (black outline) ลงไปที่หลังว่า linear painting (และคำนี้ก็เป็นคนละเรื่องกันกับ linear perspective)
- Closed form ทรงปิด คือ รูปทรง เช่น ตัวคนที่สร้างขึ้นในแบบ linear painting ให้แสงส่องสม่ำเสมอ (universal light) ปริมาตรชัดเจน เราสามารถแกะรอยตามแนวรอบนอกไปเรื่อยโดยไม่พบอะไรแปรเปลี่ยน
- Open form ทรงเปิด เป็นรูปทรงที่ไม่มีแนวรอบนอกชัดเจนหรือหากแม้ว่าจะมีก็ได้สร้างรูปทรงที่มีปริมาตรแน่นอนสม่ำเสมอ แต่จะมีการให้สี แสง เงา แปรเปลี่ยน ดังจะเห็นได้ในงานของเรมบรันท์ รูเบนส์ และศิลปะบาโรก ส่วนมากที่มุ่งแสดงอารมณ์และความเคลื่อนไหว
- Painterly painting จิตรกรรมเล่นสี ซึ่งเริ่มต้นที่กลุ่มศิลปะเวนิส(ตรงข้ามกับ linear painting ของกลุ่มฟลอเรนซ์) แล้วเป็นที่นิยมต่อไปในกลุ่มบาโรก รอคโคโก้และ โรแมนติก(เช่นเดอลากรัฟ) จิตรกรรมแบบนี้จะมีการใส่ สี แสง เงา และมุมมองที่สร้างสัมผัสอารมณ์ ความเคลื่อนไหว มักจะใช้ทรงเปิด (open form) ในองค์ประกอบ
- Foreshortening ภาพย่อระยะย้อนสายตา เป็นมุมมองที่เสยขึ้นไป หรือย้อนลงมา หรือมองไปในทิศทางเฉียงแฉก เว้นไม่อยู่ในระดับสายตา แนวตั้ง แนวนอนคังเช่น ภาพจิตรกรรมเพดาน มีตัวเทพ หรือนักบุญที่ลอยต้องอยู่ดูหุดสั้น เล่นรูปทรงที่เปลี่ยนไปตามมุมมอง ใช้แสดงความเคลื่อนไหว มักมากับทรงเปิด และจิตรกรรมเล่นสี ปรากฏในงาน Mannerism และ Baroque.

- Unity** การจัดองค์ประกอบภาพให้มีรูปทรงหรือตัวคนจำนวนน้อย จัดความสำคัญและจุดสนใจของภาพให้ชัดเจน สมเหตุผล ดังเช่น ภาพผู้ทรงศีลบนขั้นบันได ของปูแซง และคำปฎิญาณของโอราติ ของดาวิด (อ่านจิตกรรพยุโรปในศตวรรษที่ 19)
- Multiplicity** เป็นภาพที่มีรูปทรง หรือตัวคนมากมาย ทวีคูณ ขนาดเอกภาพ ตรงข้ามกับภาพที่มี unity
- Plane** การรักษาระนาบพื้นผิวขององค์ประกอบ ต่างๆ ไว้ในแนวระดับที่เป็นระเบียบ (ดังในภาพ 95 , 97 ของปูแซง อ่าน ภาพทิวทัศน์ฯ หน้า 135-136)
- Recession** มักเป็นรูปทรงเปิดที่ถอยลึกปรูดปราดเข้าไปข้างหลัง เป็นภาพแสดงความเคลื่อนไหวที่ไม่แบ่งแยกวัตถุ กับ space ชัดเจน แต่จะพัวพันกันแปรปรวน แบบที่รู้เบิ่นส์ชอบใช้
- Texture** คือ การทำภาพพื้นผิววัสดุที่มีผลกระทบจากแสงต่างๆกัน วัสดุที่นุ่ม เช่นผ้าจะซึมซับแสง วัสดุที่มีเนื้อแน่นแข็ง เช่น โลหะ แก้ว จะสะท้อนแสง ทำให้เกิดจุดสว่างวาว (highlight) ซึ่งศิลปินจะใช้สีขาวหนาๆ (impasto) ป้ายลงไปเร็วๆคร่าวๆ
- Luminous colours** คือ สีสดใส เกิดจากการผสมของแม่สีแท้ 2 สี ที่ไม่มีสีที่ 3 มาเกี่ยวข้อง ดังเช่น สีเขียว ที่ได้จากแม่สีน้ำเงิน ผสมกับ แม่สีเหลือง แต่ถ้าเมื่อใด สีเหลืองที่นำมาผสมออกสีส้ม(คือมีสีแดงปน) หรือ สีน้ำเงินออกม่วงแล้ว สีเขียวที่ได้จะ ไม่สดใส จะหม่นลง ยังมีสีแดงเข้ามาปนมากเท่าใด ก็จะหม่นลงมากเท่านั้น จะออกสีดิน ochre หรือ สีน้ำตาลสกปรก
- Broken colours** สีที่ถูกหักล้าง คือสีหม่น ตรงข้ามกับ luminous colours
- Broken brushstrokes** ฝีแปรงขาดช่วง อย่างในภาพอิมเพรสชันนิสต์
- Pointillism (หรือ divisionism)** คือเทคนิคการแต้มสีลงไปเป็นจุดๆ อย่างมีระบบ ตามทฤษฎีศิลปะนี้ โอ-อิมเพรสชันนิสต์ ของเซอร์ราต์
- Synthetism (หรือ pictorial symbolism)** คือ การรวมกันของ 3 ลักษณะที่ โกแก็ง ใช้เพื่อสร้างภาพสัญลักษณ์ คือ (1) ใช้สีจัดตามอารมณ์ไม่อ้างอิงธรรมชาติ (2) ลงสีแบนราบ (3) มีขอบแนวโค้งคดชัดเจน





Handwritten signature

Paris, le 26 Avril 1984