

คุณลักษณะพื้นผิว (มิใช่แค่ผิวเผิน) ในงานสร้างสรรค์เซรามิกส์

วีระจักร์ สุอียนทรเมธี

ในการสร้างสรรค์งานเซรามิกส์นั้น ทักษะมูลฐาน (ทัศนธาตุ) (Visual Element) ที่โดดเด่นก็คือ รูปทรง (Form) ก็เพราะว่า มันเป็นงานสามมิติที่กินระยะว่างในบริเวณว่าง (Space) และส่วนใหญ่เราก็ปฏิบัติกับรูปทรงโดยกรรมวิธีต่างๆ นานา ด้วยกรรมวิธีทางประติมากรรมไม่มากนักน้อยอาจจำเพาะวิธีใดวิธีหนึ่ง หรือไม่ก็ผสมผสานกันไป ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการเพิ่ม (Additive) เช่น การปั้น กระบวนการลบหรือเอาออก (Subtractive) เช่น การแกะสลัก ขูดขีดออก กระบวนการแทนที่ (Substitute) คือการหล่อน้ำดิน (Slip Casting) โดยใช้แม่พิมพ์ ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในกรรมวิธีทางเซรามิกส์และกรรมวิธีทางรูปทรงเหล่านี้ ยังสัมพันธ์กับสถานะของเนื้อวัสดุหรือเนื้อดินก็ว่าได้ ซึ่งก็ยังมีมากมายแตกต่างกันไปอีก ไม่ว่าจะเป็นเนื้อดิน (Clay Body) มีความเหนียวที่ปั้นได้ ผงดิน (Granulate) ที่เกือบแห้ง หรือน้ำดินข้น (Slip) ที่เหลวและไหลตัวได้

ยังมีทัศนมูลฐาน อยู่อีกประการหนึ่งที่เรามักจะปฏิบัติหรือจัดการกับมันอยู่บ่อยๆ กับเนื้อดินหรือรูปทรงนั้นๆ ด้วยเรียกกันว่า ตกแต่งมันบ้าง ทำให้น่าดูบ้าง เกิดเป็นลักษณะพื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิว เป็นทัศนมูลฐานที่สร้างคุณค่าทางการมองเห็นและการสัมผัสของชิ้นงานเซรามิกส์ได้ชัดเจน เพราะเนื่องมาจากวัสดุที่ก่อตัวเป็นรูปทรงนั่นเอง ซึ่งเกิดจากเนื้อดินหรือจากผิวเคลือบก็ได้ ซึ่งก็ให้ผลทั้งสัมผัสทางการมองเห็น (ว่าเป็นสีสนอะไร มีความมันวาวหรือด้าน) และสัมผัสจากการจับต้อง (ว่าผิวเรียบ ขรุขระ หยิบ ลื่นหรือฝืด) ดังนั้นถ้าจะกล่าวได้ว่า เมื่อเกิดมีรูปทรงก็จะมีลักษณะพื้นผิวด้วยเสมอหรือไม่ผิดนัก ลักษณะพื้นผิวจะมีอยู่ด้วยกันสองลักษณะคือ

1. พื้นผิวที่เราสัมผัสได้โดยตรงจับต้องได้ (Tactile Texture) ลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ก็คือ ลักษณะพื้นผิวจริง (Actual Texture) ของวัสดุ กล่าวง่ายๆ ก็คือ พื้นผิวที่เราจับต้องแล้วรู้สึกทางกายภาพสัมผัสได้ตามลักษณะของวัตถุหรือพื้นผิวนั้นๆ ได้ชัด เช่น หยิบ ขรุขระ สาก เรียบ หรือนิ่มนวล

2. พื้นผิวที่เราสัมผัสได้จากการมองเห็น หรือลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น (Visual Texture) (สุชาติ สุทธิ: 2535, 97) ลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น เป็นลักษณะพื้นผิวลวงตาหรือพื้นผิวเสมือน (Simulated or Virtual Texture) ลักษณะพื้นผิวแบบนี้ จะพบเห็นได้มากในงานจิตรกรรม เราจะรู้สึก หยิบ ขรุขระหรือเรียบเนียน จากการมองเห็นที่ผู้สร้างงานได้ลวงตาเอาไว้ เป็นพื้นผิวที่ไม่ได้เป็นไปจริงอย่างที่เราคาดคิดด้วยการเห็นทางสายตา ในขณะที่วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์อาจมีพื้นผิวจริงอีกแบบหนึ่ง

*อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง

ก็ได้ เช่น ภาพวาดโชดหินที่ดูรู้สึกว่ารูขรระหรือหยาบ แต่พื้นผิวจริงของวัสดุงานก็คือ เนื้อกระดาษหรือแคนวาสนั่นเอง

ในการสร้างสรรค์คุณค่าทางพื้นผิวทั้งสองลักษณะข้างต้นนี้ จะมีปรากฏเกิดในงานเซรามิกส์อยู่เสมอ และลักษณะเนื้อวัสดุที่นำมาสร้างพื้นผิวในงานเซรามิกส์นี้ (ไม่ว่าจะให้ผลทั้งสัมผัสจริงจากกายสัมผัสหรือจากการมองจักขุสัมผัสก็ตาม) จะมีคุณค่าแฝงซ้อนไปด้วยกัน ก็เพราะมันเป็นงานสามมิตินั่นเอง กล่าวคือ ให้ผลผิวที่เกิดจากการลวงตา (Simulated Texture) และให้ผลผิวจากวัตถุกายภาพจริง (Actual Texture) ไปพร้อมกัน และผู้สร้างจะเจตนาให้รับรู้โดยตรงหรือนัยลงก็แล้วแต่กรรมวิธีและแนวคิดนั้นๆ

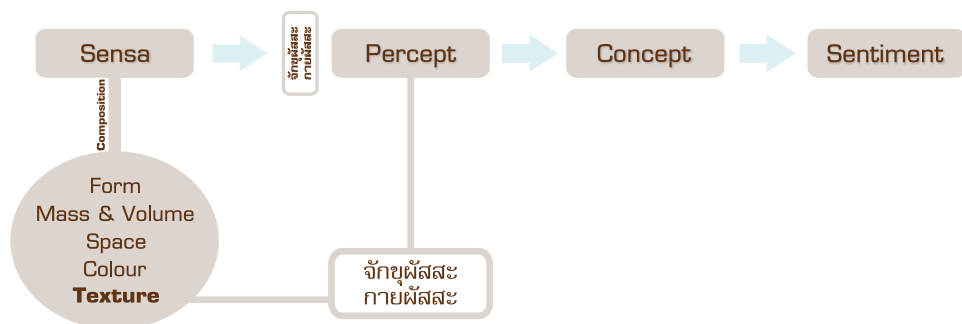


รูปทรง (Form) เป็นปฐมทัศน์มูลฐานสำคัญในงานสามมิติหรืองานประติมากรรม ทั้งนี้ เพราะมันเกิดจากตัววัตถุจริง¹ ที่กินอาณาบริเวณว่าง และเป็นแหล่งนำพาทัศน์มูลฐานอื่นมาอยู่ร่วมหรือเกิดแฝงพร้อมกันด้วย ประกอบกันขึ้นเป็นชิ้นงาน ไม่ว่าจะเป็นบริเวณว่าง (Space) ปริมาตรและมวล (Volume & Mass) แสงและเงา (Light & Shadow ก่อให้เกิดค่าน้ำหนัก Value) สี (Colour) และลักษณะพื้นผิว (Texture) โดยผ่านกระบวนการจัดกระทำโดยหลักองค์ประกอบ² (Principles of Composition) อาทิ ดุลยภาพ (Balance) จังหวะ (Rhythm) เอกภาพ (Unity) ความกลมกลืน (Harmony) การขัดแย้งกัน (Contrast) สัดส่วน (Proportion) หรือ การเน้นเพื่อให้เด่น (Emphasis for Dominance) เป็นต้น

¹ เป็นรูปทรงกายภาพจริง ที่แสดงลักษณะของความทึบตันภายนอกที่เรียกว่ามวล-mass และมีความจุในเนื้อที่ของรูปทรงที่เรียกว่าปริมาตร -Volume (สุชาติ สุทธิ : 2535, 28)

² บางแห่งใช้ว่า "Principles of Organization" ก็มี "Organization of The Elements" ก็มี "Visual Principles" ก็มี ในภาคภาษาไทยเรียก "หลักการทัศนศิลป์" หรือ "หลักของการจัดองค์ประกอบ" หรือ "หลักการออกแบบ" ก็มี โดยการคัดสรร เลือกใช้มูลฐานต่างๆ มาจัดวางและแก้ปัญหาทางความงามให้เกิดเป็นชิ้นงาน ที่เรียกว่าการจัดองค์ประกอบ "Composition" และในหลักการทั้งหมดนี้จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งได้ว่า Principles of Design in Art

ในรูปทรงเซรามิกส์ พื้นผิวที่ปรากฏเห็นส่วนมากจะมาจากลักษณะพื้นผิวแท้จากวัสดุที่นำมาสร้างเป็นรูปทรงขึ้น ทั้งในส่วนเนื้อผลิตภัณฑ์ (Clay Body) และในส่วนเคลือบ (Glazes) นอกจากนั้นยังสามารถสร้างลักษณะพื้นผิวลงตากได้เช่นกัน เช่น ผิวเคลือบที่เกิดลวดลายที่ดูแล้วขรุขระแต่เมื่อสัมผัสให้ความรู้สึกเรียบ ลื่น หรือในงานเซรามิกส์ประเภทประติมากรรมแบบหลอกตา (Trompe l'oeil)³ จะสร้างลักษณะพื้นผิวหลอกตาให้เห็นรับรู้เป็นอีกลักษณะวัสดุหนึ่ง เช่น ให้อูเหมือนเป็นผิวกระดาดหรือไม้ ทั้งที่ผิววัสดุจริงเป็นเนื้อดินเซรามิกส์ บางลักษณะมีการตกแต่งด้วยลวดลายหรือการเขียนสีบนเคลือบหรือสีใต้เคลือบ ซึ่งสร้างความรู้สึกทางลักษณะพื้นผิวได้อีกทางหนึ่ง ในงานออกแบบรูปทรงเซรามิกส์ ถ้ารูปทรงที่ลักษณะเหมือนกัน ลักษณะพื้นผิวสามารถสร้างคุณค่ารับรู้ให้แตกต่างกันได้



รูปที่ 2

การรับรู้เฉพาะหน่วย (Percept.) จาก Sensa ที่ส่งออกมา ในที่นี้ คือ ชิ้นงานที่ได้ถูกจัดกระทำโดยหลักของการจัดองค์ประกอบ ซึ่งเป็นที่รวมของทัศนมูลฐานต่างๆ เข้าด้วยกัน เราสามารถรับรู้หน่วยของลักษณะพื้นผิวด้วยผัสสะสองผัสสะ ทั้งทางตาที่ประมวลโดยการมองเห็นและจากกายสัมผัสที่ประมวลได้จากการจับต้อง จึงส่งผลให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) ที่ชัดเจนได้เร็วและทำให้เกิดเพนนาการ (Sentiment) หรือ ความพึงใจ (ไม่พึงใจ) ได้อย่างเห็นผล ในงานสร้างสรรค์ (ตามเจตนาของแนวคิดในงานศิลปะนั้นๆ)

แม้เพียงรูปทรงที่เรียบง่ายแต่สามารถสร้างความน่าสนใจได้ด้วยลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างได้หลากหลาย เทคนิคและยังเกิดผลอันเลิศต่อสุนทรีย์ภาพของงานเซรามิกส์อย่างน่าชม (ซึ่งก็ล้วนแล้วแต่ต้องผนวกกับเทคนิค ทักษะจำเพาะทางเซรามิกส์ของผู้สร้างอย่างชำนาญด้วยเช่นกัน)

³"fool the eye" (Ocvirk, Otto G. : 2006, 134.)

Peterson, Suzanne; 2000, p.59



รูปที่ 3

การสร้างลักษณะพื้นผิวลงตา (Simulated Texture) หรือจะเรียกว่า หลอกตา ก็ย่อมได้ สร้างความรู้สึกการรับรู้ว่าเป็นพื้นผิวของอีกวัสดุหนึ่ง ทั้งที่พื้นผิวจริงนั้นเป็นพื้นผิวเซรามิกส์ อันที่จริงแล้ว มีทัศนมูลฐานที่สำคัญในการสร้างการรับรู้ลงตาในงานชิ้นนี้ อีกประการ คือ สี และลักษณะของรูปทรงยังมีส่วนช่วยกระตุ้นเร้าให้รับรู้พื้นผิวลงตานี้ด้วย

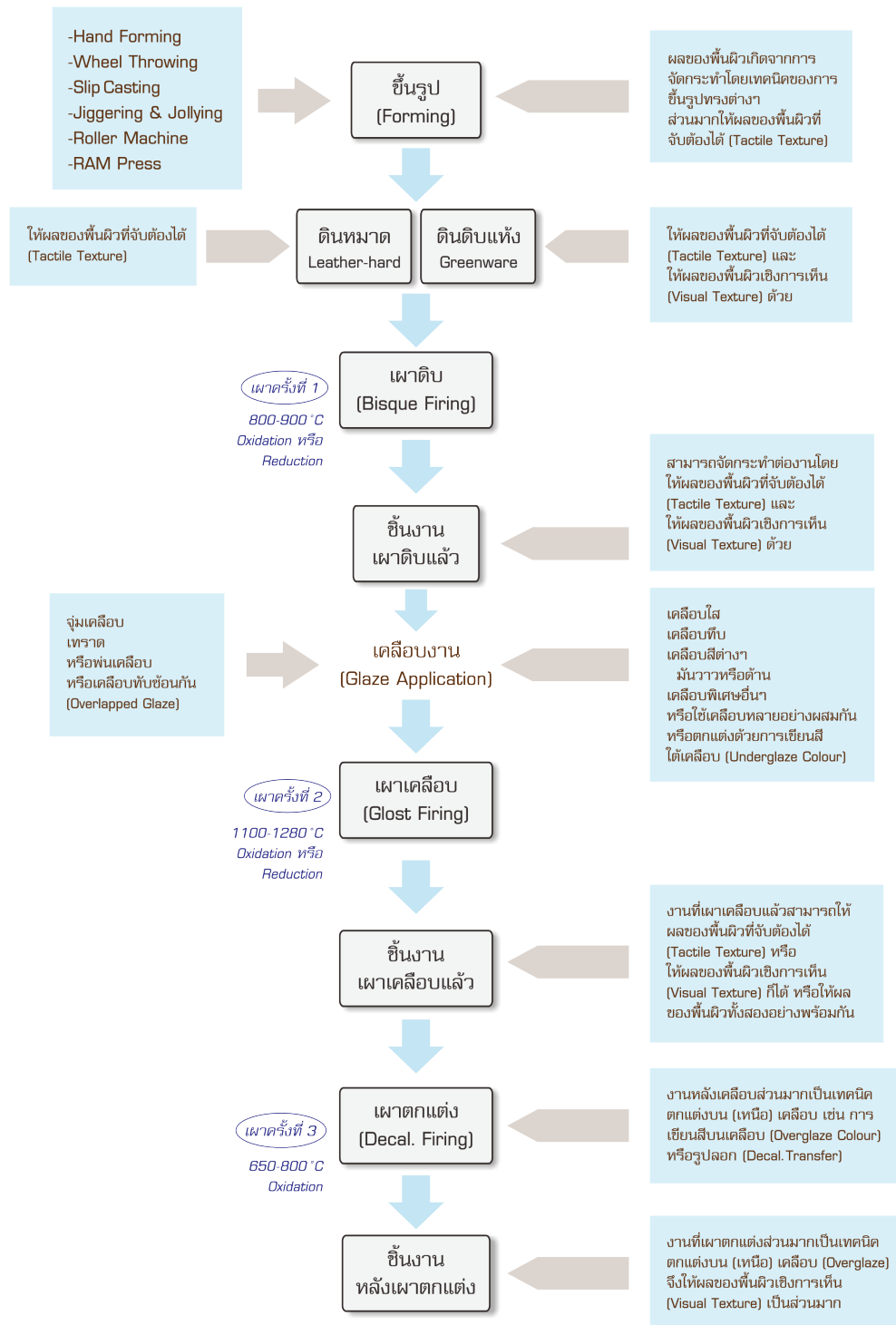
Peterson, Suzanne; 2000, p.146



รูปที่ 4

ชิ้นงานที่มีลักษณะพื้นผิวจริงและรู้สึกได้จากการจับต้อง (ซึ่งผนวกการรับรู้จากการมองเข้าไปด้วยเช่นกัน) นอกจากนั้นในงานชิ้นนี้ ยังมีโครงสร้างแบบเชิงเส้น (Linear Construction) หมายความว่า ได้ใช้ทัศนมูลฐานเรื่องเส้นจริงนำมาสร้างชิ้นงานและก่อให้เกิดผลทางลักษณะพื้นผิวจริงด้วยเช่นกัน

ในกระบวนการสร้างสรรค์เซรามิกส์ มีช่วงสถานะของเนื้อดินหลายสถานะ ที่สามารถตกแต่งลักษณะพื้นผิวได้ทุกสถานะ (หรือจะเรียกว่าเป็นเทคนิคการตกแต่งก็ได้) เช่น ช่วงการขึ้นรูปขณะที่ดินยังมีสภาวะหมาด (Leather Hard) เราก็สามารถสร้างลักษณะพื้นผิวที่งานได้โดยตรง ก่อให้เกิดผลลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ (Tactile Texture) เช่น การขีดขีดร่องลาย (Sgraffito) หรือขีดผิวชิ้นงานให้เป็นมันในขณะที่ยังงานกำลังหมาด หรือช่วงที่เราเผาติดงานแล้วได้ชิ้นงานเผาติดที่สามารถสร้างพื้นผิวโดยการเขียนลงด้วยสีใต้เคลือบ (Underglaze Colour) ซึ่งให้ผลทางลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น (Visual Texture) ที่น่าสังเกตคือ ลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้นั้น จะให้ผลลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็นไปด้วย เพราะเราสามารถสัมผัสพื้นผิวและมองเห็นผลของพื้นผิวได้พร้อมกัน แต่ลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็นอาจไม่ให้ผลพื้นผิวทางสัมผัสตรงกับที่ตาเห็นก็ได้ เช่น ลวดลายเขียนสีที่รู้สึกขรุขระมีแสงเงา ที่ผิวงานแต่เมื่อสัมผัสที่ผิวงานจริงอาจเรียบเป็นมันลื่น



รูปที่ 5

เราสามารถสร้างลักษณะพื้นผิวในช่วงสถานะของกระบวนการทางเซรามิกส์ได้หลายช่วงและยังผลให้เกิดคุณค่าและการรับรู้กลางพื้นผิวได้หลายลักษณะทั้งลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ (Tactile Texture) และลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น (Visual Texture)

<http://www.metmuseum.org/toah/nd/jomo>



รูปที่ 6

<http://kopisusu2.blogspot.com/2010/05/ghosis-of-ban-chiang>



รูปที่ 7

งานเครื่องดินเผาของโจมอน (ภาพซ้าย) สร้างลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ (Tactile Texture) ทั้งการปั้นลายเพลิงและลายทาบเชือก บนเนื้อดินที่ปั้นจนแข็งหมาดแล้วจึงไปเผาที่อุณหภูมิต่ำ (Bisque Firing) ส่วนเครื่องดินเผาบ้านเชียง (ภาพขวา) สร้างลักษณะพื้นผิวเชิงการเห็น (Visual Texture) โดยการเขียนสีตกแต่ง (ที่เป็นแบบลายทาบเชือกก็มี) แบบอิสระบนเนื้อดินเผาไฟต่ำ โดยที่ลักษณะพื้นผิวที่จับต้องได้ยังเป็นผิวเรียบ

แนววิธีสร้างคุณลักษณะของพื้นผิว

● โดยส่วนมากเทคนิคพื้นฐาน ก็คือ การนำเนื้อดินที่เราสร้างงานนี้เองมาเชื่อม ปะติด ประกบ ยึด บิด กดทับลาย ป้ายปิด แกะขีดข่วน หรือวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดก็ตามบนชิ้นงานที่เราขึ้นรูป ซึ่งก็ให้ผลทางการมองเห็นและสัมผัสได้อย่างน่าดูน่าชม (ทั้งนี้ก็จะต้องคำนึงถึงกรอบมาจากการออกแบบและจัดองค์ประกอบอย่างแยบคายของผู้สร้างเป็นประการสำคัญ)

Osternann, Matthias: 2002, p.30



รูปที่ 8

Gustava Perez

Vase, สูง 36 ซม. กว้าง 26 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: กรีดผิวดินและกดผนังดินให้โป่งนูนออก ชิ้นงานเนื้อดินสโตนแวร์เผาไฟสูงในบรรยากาศแบบรีดักชั่น

งานแจกันชิ้นนี้ขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีปั้นหมุน ใช้เนื้อดินสโตนแวร์ผสมกับทราย จุดโดดเด่นที่น่าสนใจ คือ การสร้างสรรค์ความงามของพื้นผิวด้วยการกรีดอย่างบางๆ ที่ผิวขึ้นนอกด้วยความประณีตและไม่กรีดจนทะลุผนังชิ้นใน ต่อจากนั้นค่อยๆ กดผนังด้านในให้ผิวด้านนอกปริแยกออกและตกแต่งจังหวะด้วยเม็ดดุมสีเกิดเป็นลวดลายแบบรูป (Pattern) นำไปเผาดิบแล้วเคลือบเฉพาะด้านในของชิ้นงาน เผาเคลือบที่อุณหภูมิ 1300 องศาเซลเซียส ในบรรยากาศแบบรีดักชั่น

<http://frankloydgallery.wordpress.com/tag/gustavo-perez>



รูปที่ 9

<http://frankloydgallery.wordpress.com/tag/gustavo-perez>



รูปที่ 10

Gustova Perez ศิลปินเซรามิกส์ชาวแม็กซิกัน เขาสร้างงานด้วยเนื้อดินอย่างง่าย ๆ ที่เตรียมขึ้นเอง คือ เนื้อดินสโตนแวร์ผสมกับทรายสี และจัดการโครงสร้างและองค์ประกอบของงาน คล้ายดั่งผ้าใบวาดภาพ เขาใช้คุณลักษณะของลักษณะพื้นผิวสร้างความน่าสนใจอย่างเรียบง่าย โดยชุดเขาร่องผิวดินและถมเคลือบลงไป ลวดลายแบบรูป (Pattern) ต่างๆ มาจากภูมิหลังทางด้าน คณิตศาสตร์และวิศวกรรมของ Perez ที่ถูกจัดวางองค์ประกอบมาอย่างพิถีพิถัน ดังโครงสร้าง คล้ายสถาปัตยกรรม

- เทคนิคสร้างคุณลักษณะพื้นผิวจากสีและค่าน้ำหนัก ส่วนมากแล้วก็จะใช้ดินสีสร้าง ลวดลายแบบรูป (Pattern) หรือจังหวะที่ก่อให้เกิดสีสัน หรือความรู้สึกทางพื้นผิว (Surface) ได้ต่างๆ (แต่ก็ต้องสอดคล้องไปกับเทคนิคหรือทัศนมูลฐานอื่นผสมกันไปด้วย เช่น ความโปร่งบาง หรือรูปทรงที่สอดคล้อง) การใช้สีสร้างคุณค่าทางพื้นผิวเป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัด ของการเกิดลักษณะ พื้นผิวลวดตาที่ให้ผลทางการมองไม่เหมือนกับกายภาพสัมผัสเลยก็ได้

Ostmann, Matthias; 2002, p.50



รูปที่ 11

http://www.craftcentreleeds.co.uk/susan_nemeth



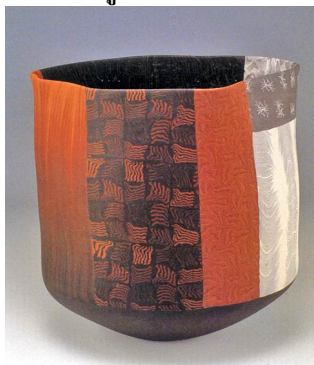
รูปที่ 12

<http://beveregallery.com/artists?artistID=811>



รูปที่ 13

Ostmann, Matthias; 2002, p.47



รูปที่ 14

Susan Nemeth

3 Porcelain Vase, สูง 35 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: งานฝังเนื้อดินพอร์ซเลนสีทับซ้อนเป็นชั้นสลับ
ชั้นน้ำดินชั้น เเผไฟสูงในบรรยากาศออกซิเดชั่น

งานทรงกระบอกนี้ขึ้นรูปจากเนื้อดินพอร์ซเลนด้วย
กรรมวิธีแบบแผ่น โดยสร้างลวดลายแบบรูป (Pattern) เหลี่ยมเหล่านี้
ให้เสร็จก่อนที่จะนำมาขึ้นรูปโดยใช้แม่พิมพ์ (Mold) เข้าช่วย
นำดินแผ่นสีตำรองไว้ข้างล่างแล้วปิดทับด้านบนด้วยดินแผ่น
รูปเหลี่ยมสี โดยมีน้ำดินชั้นสีดำเป็นตัวเชื่อมประสาน ซึ่งก่อให้เกิด
ลักษณะการตัดเส้นรอบนอกไปด้วยในตัว เมื่อขึ้นรูปเรียบร้อยแล้ว
ก็นำไปเผาไฟต่ำแล้วนำมาขัดแต่งครึ่งหนึ่งแล้วจึงนำไปวางไว้ใน
หีบทนไฟที่โรยทรายไว้เพื่อกันการหลอมตัว จากนั้นจึงนำไปเผาไฟ
สูงที่อุณหภูมิ 1300 องศาเซลเซียส

ซูซานได้รับอิทธิพลทางความคิดและสุนทรียภาพมา
จากงานออกแบบเส้นใยสิ่งทอในทศวรรษที่ 50 และ 60 และงาน
จิตรกรรมของปอล คล, เบน นิโคลสัน, อังรี มาติสส์ และอิวา
เอสเส ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ในความเรียบง่ายและพลังของสี
เทคนิคการทับซ้อนและการฝังชั้นดินสีด้วยน้ำดินชั้นและเนื้อ
ดิน (ดินพอร์ซเลนเหนียวไม่มากนัก)

Thomas Hoadley

Untitled Vessel, สูง 25.5 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: แผ่นงานบางๆ และการประกอประกอของดิน
พอร์ซเลนสี เเผไฟสูงในบรรยากาศแบบออกซิเดชั่น

ชิ้นงานพอร์ซเลนนี้ใช้เทคนิคโบราณที่เรียกว่า Nerikomi
คือการใช้ดินพอร์ซเลนสีต่างๆ มาจัดเรียง หั่นเป็นแผ่นบาง นำมา
จัดเรียงเป็นลวดลายแบบรูป (pattern) หั่นตัดขวางแล้วนำมาอัด
ประกอเรียงจัดองค์ประกอบ โดยบุแผ่นดินสีต่างๆ เข้าด้วยกัน
ภายในแม่พิมพ์ให้คงรูปทรงที่มีผิวบาง อย่างพิถีพิถัน แล้วค่อยๆ
นำออกจากแม่พิมพ์ในขณะที่เป็นดินหมาด นำมาขัดแต่งเล็กน้อย
แล้วจึงนำไปเผาดิบ แล้วมาขัดแต่งด้วยทรายเปียกอีกครั้งจึงนำไป
เผาที่อุณหภูมิ 1180 องศาเซลเซียส แล้วนำออกมาขัดแต่งผิว
ด้วยทรายเปียกอีกรอบหนึ่ง

แนวคิดให้ความสำคัญกับความงามแบบองค์ประกอบ
นามธรรมดูไปแล้วคล้ายกับงานศิลปะภาพพิมพ์ญี่ปุ่น (ก็เทคนิค
เป็นแบบญี่ปุ่น) ความเหมาะสมที่เขาพยายามควบคุมให้ได้ซึ่ง
ไม่ยากนักก็คือ การคงรูปสามมิติไว้ได้จากชิ้นดินพอร์ซเลน (ซึ่งขึ้นรูป
ไม่ยากเลย) ปฏิบัติกับมันด้วยความพิถีพิถัน ความยากอีกประการ
คือ แบบขององค์ประกอบลวดลายเหล่านี้มันดูงามมากเมื่อเป็น 2 มิติ
แต่เขาสามารถสร้างความลงตัวได้อย่างเหมาะสมในโครงสร้าง 3 มิติ
ได้รอบชิ้นงานผนวกกับรสนิยมการให้สีของเขาด้วย

● เทคนิคผลพิเศษจากเคลือบ ดูเหมือนว่าการสร้างคุณลักษณะทางพื้นผิวแบบนี้ กรรมวิธีเซรามิกส์จะใช้กันมากอยู่แล้ว กรรมวิธีที่ให้ผลทางลักษณะผิวอาจจะใช้การทำด้วยแปรง เทราด จุ่ม สลัด ใช้ฟองน้ำแต้มหรือให้เคลือบทับซ้อนกัน ผลที่เกิดจากปฏิกิริยาทางเคมีและไฟ ก่อให้เกิดผลของสี พื้นผิวของเคลือบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นผิวที่ด้านหรือมันวาว การแตกลายจากการตกผลึก จุดน้ำมันลอย ลายหยาบของเคลือบเกลือบ เคลือบเกือบร่อนหลุดแบบชิโนะ แม้แต่บรรยากาศการเผาแบบสันดาปสมบูรณ์ (Oxidation) กับบรรยากาศการเผาแบบสันดาปไม่สมบูรณ์ (Reduction) ยังก่อให้เกิดผลทางลักษณะพื้นผิวและสีกันได้ต่างๆ กัน

Osternann, Mathias; 2002, p.108



รูปที่ 15

<http://www.2000cranes.com/Koji-Kamada>



รูปที่ 16

<http://www.2000cranes.com/Koji-Kamada>



รูปที่ 17

Koji Kamada

Tenmoku Tea Bowl, กว้าง 14 ซม. สูง 6 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: จากผลพิเศษของเคลือบ เหมโมกุ (เทมโมกุ) ที่เกิดเป็นจุดน้ำมันลอย เนื้อดินสโตนแวร์ เเผาไฟสูง ในบรรยากาศแบบออกซิเดชัน

หลังจากการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ตกแต่งผิวและเผาดิบแล้ว จึงนำถ้วยชา เนื้อสโตนแวร์สีแดงนี้ไปจุ่มเคลือบเทมโมกุ (Tenmoku or Temmoku) วางในหีบดินหรือหีบทนไฟ เเผาเคลือบสองครั้ง ครั้งแรกที่อุณหภูมิ 1250 องศาเซลเซียส ครั้งที่สองที่อุณหภูมิ 1300 องศาเซลเซียส เกิดจุดน้ำมันลอย สีเหลืองแดงเนื่องจากสิ่งที่เจือปนได้สลายตัวลอยออกมาบนผิวเคลือบ ในขณะที่เคลือบกำลังหลอมตัว

โคจิ มีความตั้งใจเป็นอย่างมาก เกี่ยวกับเคลือบเทมโมกุ (ซึ่งเป็นเทคนิคเคลือบโบราณจากจีน) นับตั้งแต่แรกเริ่มสร้างสรรค์งานจนบัดนี้ ทำให้เขาสามารถสร้างสรรค์เคลือบเทมโมกุแบบจุดน้ำมันสีเงินขึ้นมาใหม่ เขาเรียกมันว่า การสตุติแห่งสีเงินและเสน่ห์ของลักษณะพื้นผิวเคลือบแบบเทมโมกุยังคงไม่สูญสลายไปจากการสร้างสรรค์เครื่องเคลือบดินเผา

● เทคนิคตกแต่งบนเคลือบ (Overglaze บางตำราว่า On-glaze) ในการเผาครั้งที่สาม เป็นการสร้างคุณลักษณะพื้นผิวด้วยลวดลายและภาพที่ผิวชิ้นงาน การเผาครั้งแรกคือ เผาดิบ (Bisque Firing) การเผาครั้งที่สองโดยปกติ ก็คือเผาเคลือบ (Glost Firing) การเผาครั้งที่สาม คือ การเผาตกแต่งบนเคลือบ ซึ่งก็มีอยู่หลากหลายแบบกรรมวิธี แบบหนึ่ง คือ การอบลัสเตอร์ไฟต่ำ จำพวกประกายทอง (Luster Gold) เงิน หรือพลาทินัม อีกแบบหนึ่งก็จำพวก อีนาเมลหรือการเขียนสีบนเคลือบ จะอบ (ส่วนมากก็เรียกกันว่าอบ ความจริงมันก็คือ อุณหภูมิเผาระดับไฟต่ำ) ราวๆ อุณหภูมิ 750 องศาเซลเซียส ในบรรยากาศแบบออกซิเดชั่น อีกจำพวกหนึ่งเรียกว่างาน รูปปะติด (รูปลอก) (Decal. Transfers) หรือภาพตกแต่ง อาจจะเรียกว่า ให้ผลตกแต่งพื้นผิว คล้ายงานจิตรกรรมบนเซรามิกส์ก็ว่าได้และดูจะเป็นเจตนาสร้างพื้นผิวลงตาอย่างตรงไปตรงมา ที่สุด เรียกว่าสร้างรูปภาพบนชิ้นงานกันเลยทีเดียว จากนั้นจึงอบชิ้นงานให้หลอมอยู่บนผิวเคลือบ และบางที่อาจใช้กรรมวิธีแบบทั้งหมดที่ว่านี้ผสมเข้าด้วยกันเสียเลยก็มี



Ostermann, Matthias, 2002, p.160

Angelo di Petta

Valle, 41 x 24 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: รูปปะติดบนเคลือบเทคนิค มาโจลิกา (Tin Glaze) อบในอุณหภูมิ 1000 องศาเซลเซียส ในบรรยากาศออกซิเดชั่น

รูปที่ 18

ชิ้นรูปชิ้นงานด้วยน้ำดินชั้นหล่อตัน (Solid Casting) จากแม่พิมพ์ เนื้อเทอราคอตต้าแดง เผาดิบที่อุณหภูมิ 1100 องศาเซลเซียส ใช้พู่กันทาเคลือบขาว (Tin Glaze) ด้านในชิ้นงาน (เทคนิคมาโจลิกา คือ การเขียนสีบนเคลือบแห้งสีขาวที่ยังไม่เผา ไม่ใช้การเขียนสีบนงานที่เผาเคลือบขาวแล้ว) แล้วระบายสี ตกแต่งจัดองค์ประกอบสีให้ได้ทีแล้วจึงนำไปเผาเคลือบที่อุณหภูมิ 1040 องศาเซลเซียส จากนั้นนำมา ตกแต่งรูปปะติด (Decals. Transfer) อีกครั้ง จึงนำไปเผาตกแต่งที่อุณหภูมิ 1000 องศาเซลเซียส ในบรรยากาศแบบออกซิเดชั่น และถ้าจะเสริมเพิ่มลวดลายก็จะทำซ้ำอย่างนี้ได้อีกหลายๆ ครั้ง (กว่าจะเสร็จงานชิ้นนี้จึงไม่ใช่แค่ข้ามธรรมดาๆ)



<http://www.3dotswater.com/artistothemonth>

รูปที่ 19



<http://www.3dotswater.com/artistothemonth>

รูปที่ 20

Sin-ying Ho

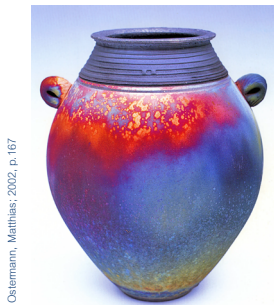
"Temptation: Life of Goods, No.1"

พอร์ซเลน, เขียนสีโคบอลต์ด้วยมือ เคลือบขาว ตกแต่งด้วยรูปปะติด (รูปลอก)

สูง 69 นิ้ว x กว้าง 23.5 นิ้ว

คุณลักษณะพื้นผิว: สร้างลวดลายแบบรูป (Pattern) ด้วยการเขียนลายครามและรูปปะติด (รูปลอก) (Decal. Transfer) รูปเครื่องหมายการค้าที่รายล้อมรอบตัว เช่น Starbucks เป็นการใช้เทคนิคคนสานกันระหว่างการสร้าง ลายด้วยมือกับลายพิมพ์คอมพิวเตอร์กราฟิก

● ผลจากเปลวไฟ ค้อนและซี่ง้า เป็นเทคนิคสร้างผลของพื้นผิวซ้อนอีกครั้งแม้ว่าจะมีพื้นผิวจากชิ้นงานเองและเคลือบแล้วก็ตาม ส่วนมากก็เป็นเทคนิคการตกแต่งชิ้นงานในรอบสุดท้ายที่ไฟไม่สูงมากนัก ในงานประเภทรากู จะพบเห็นได้มาก หรืองานจำพวกการเผาไฟต่ำในบรรยากาศรีดักชั่น



Colemann, Matthias; 2002, p. 167

รูปที่ 21



<http://www.studiopottery.co.uk/images/JohnWheeldon>

รูปที่ 22

JohnJohn Wheeldon

Neolithic Form, สูง 23 ซม. กว้าง 16 ซม.

คุณลักษณะพื้นผิว: เคลือบรากูคอปเปอร์ผิวด้าน
ประกายเหลือบสี เนื้อดินสโตนแวร์ เผาไฟต่ำ
ในบรรยากาศออกซิเดชั่น

ชิ้นงานใช้เนื้อดินสโตนแวร์ขาวผสมดินเชื้อ (Grog) และใช้น้ำดินชั้น (Slip) ทาส่วนบนอย่างหนา และกว้างหลายเซนติเมตร เผาที่อุณหภูมิ 980 องศาเซลเซียส แล้วนำไปเคลือบรากูคอปเปอร์ผิวด้าน นำไปเผาเตาแก๊สแบบฝาเปิดบนที่อุณหภูมิ 1000 องศาเซลเซียส เมื่อถึงจุดที่ต้องการแล้วจึงงานออกมา คลุกสีเลื้อยให้เกิดการปะทะใหม่เป็นหย่อมโดยรอบชิ้นงานช่วงเวลาสั้นๆ การทำเช่นนี้ก็คือปฏิกิริยารีดักชั่นนั่นเอง ก่อให้เกิดประกายเหลือบสีและผิวบางส่วนคล้ายโลหะในบริเวณที่เปลวไฟลามเลียไปถึง

เสน่ห์ของงานแบบรากู คือ การประสานความฉับพลันที่เกิดขึ้นของเปลวไฟกับผิวเคลือบ เจกเช่นปรัชญาลัทธิเซนที่เกิดการเห็นแจ้งโดยพลัน รูปทรงที่จอห์นเลือกใช้เป็นลักษณะค่อนข้างคลาสสิกที่สุด อันมีมาแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์โดยเฉพาะสมัยยุคสำริด ซึ่งอันที่จริงมีคุณลักษณะแบบสัดส่วนของเผงอยู่นั่นเอง ความเรียบง่ายของพื้นผิวเปิดโอกาสให้ทัศนมูลฐานสีและปฏิกิริยาของเคลือบแสดงออกได้อย่างโดดเด่น

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ดูออกจะเป็นเรื่องราวทางกรรมวิธี เทคนิคที่รังสรรค์คุณค่าความงามของลักษณะพื้นผิว (Texture) ในนานาแบบ บางกรรมวิธีก็ดูเรียบง่าย (แต่ไม่่ง่ายนักในการสร้าง) บางแบบก็ซับซ้อน (อาจจะท้อถอยเล็กทำเสียกลางคัน) ซึ่งมีใช่เป็นเรื่องแต่เพียงผิวเผินที่จะทำอย่างไรก็ได้ แต่กระนั้นยังมีสิ่งที่อยู่เหนือและเป็นเบื้องหลังกว่าเทคนิค ก็คือกระบวนการหลักและแนวคิดการออกแบบ (Principles and Concept of Design) ความเข้าใจเรื่องของคุณค่าสุนทรีย์ะ หลักของการจัดองค์ประกอบ สีและการมอง (แม้บางอย่างอาจมาจากความสามารถรับรู้ความงามจำเพาะที่คนอื่นอาจมองไม่เห็นก็ตาม) ซึ่งก็ต้องใช้การศึกษา ฝึกทักษะและการบ่มเพาะอย่างช้าของและเข้มข้น เทคนิคและความเป็นจริงทางวัสดุเป็นแต่เพียงเครื่องมือและกรรมวิธีเท่านั้น การจะได้มาซึ่งชิ้นงานสร้างสรรค์เขรามิกส์จะขาดการพัฒนาองค์ความรู้และการฝึกฝนทางการออกแบบและศิลปะมิได้เลย มิฉะนั้นก็จะเป็นแต่เพียงงานช่างธรรมดาๆ (ที่ทำซ้ำจนเคยชิน) อยู่เพียงเท่านั้น

บรรณานุกรม

- สุชาติ สุทธิ. (2535). เรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- Ocivirk, Otto G. (2006). *Art Fundamentals : Theory and Practice*. New York : McGraw-Hill.
- Ostermann, Matthias. (2002). *The Ceramic Surface*. Singapore : Tein Wah Press Pte. Ltd.
- Peterson, Suzanne. (2000). *Contemporary Ceramics*. New York : Watson-Guptill Publications.
- <http://kopisusu2.blogspot.com/2010/05/ghosts-of-ban-chiang.html> (Accessed on 26 February 2012)
- http://www.metmuseum.org/toah/hd/jomo/hd_jomo.htm (Accessed on 26 February 2012)
- <http://franklloydgallery.wordpress.com/tag/gustavo-perez/> (Accessed on 26 February 2012)
- http://www.craftcentreleeds.co.uk/susan_nemeth.html (Accessed on 26 February 2012)
- <http://beveregallery.com/artists?artistID=811> (Accessed on 26 February 2012)
- <http://www.2000cranes.com/Koji-Kamada.htm> (Accessed on 26 February 2012)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Sake_cup_by_Kamada_Koji_with_blue_tenmoku_glaze (Accessed on 26 February 2012)
- <http://www.dipetta.com/> (Accessed on 26 February 2012)
- <http://www.studiopottery.co.uk/images/John/Wheeldon/2985> (Accessed on 26 February 2012)
- <http://www.3dotswater.com/artistofthemonth.html> (Accessed on 26 February 2012)