กระบวนการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม: กรณีศึกษาจิตรกรรมร่วมสมัยนิทรรศการ “อิทส์มี”

The Process of Creating a Painting:
A Case Study of Contemporary Painting Exhibition “It’s me”

สุริยะ ฉายะเจริญ *

บทคัดย่อ

ผลงานจิตรกรรมที่จัดแสดงในจิตรกรรมร่วมสมัยนิทรรศการ “It’s me” เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการผลิตที่ต้องอาศัยทักษะฝีมือทางจิตรกรรมกับความรู้ในแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ อันประกอบไปด้วย แรงบันดาลใจ แนวความคิด สุนทรียศาสตร์ และรหัส ซึ่งนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ที่มีขั้นตอนที่ชัดเจนและสามารถผลิตผลงานจิตรกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ จนทำให้เกิดองค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาสู่งานวิชาการในรูปแบบต่าง ๆ ได้

คำสำคัญ: กระบวนการ, การสร้างสรรค์, จิตรกรรม

Abstract

The painting was exhibited in contemporary painting exhibition “It’s me” is the creative process that requires the skills of painting with knowledge of the concepts and theories such as inspiration, concept, aesthetics and code. This led to the creation of a clear procedure and can produce a finished painting. This leads to knowledge that can be developed into an academic career in various formats.

Keyword: process, creativity, painting

ความเป็นมาและความสำคัญ

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมอันเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่อยู่ในหมวดของทัศนศิลป์ (visual art) ถือเป็นการสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะ ทักษะของการวาดภาพ จินตนาการ และความสะเทือนใจ แล้วจึงสร้างผลงานออกมาให้ปรากฏเป็นรูปธรรม ซึ่งในสาขาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์หรือวิจิตรศิลป์ ผู้สร้างสรรค์อาจมีวัตถุประสงค์สำคัญอยู่ที่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความวิจิตรพิสดารเป็นเลิศ ในขณะที่ศาสตร์ของการสื่อสารนั้น สารัตถะที่แฝงเร้นในผลงานถือเป็นชุดรหัส (code) ที่ใช้สื่อความหมายให้ผู้รับสารเกิด

* สุริยะ ฉายะเจริญ อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ความเข้าใจผลงานชิ้นนั้นๆ ในด้านของผลงานวิชาการนั้น งานสร้างสรรค์ถือเป็นผลงานวิชาการประเภทหนึ่งที่ประกอบไปด้วยแรงบันดาลใจ แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการสร้างสรรค์ และองค์ความรู้ อันจะนำไปสู่การต่อยอดและนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอน และพัฒนาต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้

เพราะฉะนั้น การเขียนอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากกรณีศึกษาจิตรกรรมร่วมสมัย นิทรรศการ “It’s me” นี้ จึงเป็นการเขียนเพื่อการอรรถาธิบายและพรรณนาถึงกระบวนวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบของบทความวิชาการ อันสามารถนำไปต่อยอดเป็นผลงานวิชาการในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

เพื่อเป็นการรายงานกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบจิตรกรรมอันถือเป็นผลงานทางวิชาการที่มีคุณค่าเทียบเท่ากับงานวิจัยและผลงานทางวิชาการในรูปแบบอื่น ๆ และสามารถนำไปบูรณาการกับเรียนการสอนในเรื่องของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางด้านศิลปกรรมศาสตร์และทางด้านนิเทศศาสตร์ได้อีกด้วย

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ที่กล่าวถึงในบทความเป็นผลงานประเภทจิตรกรรมที่เผยแพร่ในรูปแบบของนิทรรศการศิลปะเดี่ยวภายใต้ชื่อ นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย “It’s me” จำนวน 13 ชิ้น ซึ่งสร้างสรรค์โดยสุริยะ ฉายะเจริญ (ผู้เขียน) ซึ่งจัดแสดงระหว่างวันที่ 1-31 มีนาคม 2559 ณ อาร์ต คาเฟ่ บาย บราวน์ชูก้า (ART CAFÉ by Brown Sugar) หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่ได้รับ

เป็นการเผยแพร่กระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์อันถือเป็นผลงานทางวิชาการที่มีคุณค่าเทียบเท่ากับผลงานทางวิชาการในรูปแบบอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการประกันคุณภาพภายในระดับอุดมศึกษาได้กำหนดไว้ ยังสามารถนำไปบูรณาการกับเรียนการสอนได้ด้วย

คำนิยามศัพท์

งานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะประเภทต่าง ๆ ที่มี ความเป็นนวัตกรรม โดยมีการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบที่เหมาะสมตามประเภทของ งานศิลปะซึ่งมีแนวทางการทดลองหรือการพัฒนาจากแนวคิดสร้างสรรค์เดิมเพื่อเป็นต้นแบบ หรือความสามารถในการบุกเบิกศาสตร์อันก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรีย์และคุณประโยชน์ที่เป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพตามการจัดกลุ่มศิลปะของอาเซียน (คณะกรรมการประกันคุณภาพภายในระดับอุดมศึกษา 2558: 36)

จิตรกรรม หมายถึง ผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์ของจิตรกรหรือศิลปินที่มีเจตจำนงในการสร้างร่องรอยบางอย่างให้ปรากฏเป็นรูปลักษณ์อันเกี่ยวข้องกับเส้นและสีหรือบริบทอื่นๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งไว้ (สุริยะ ฉายะเจริญ, 2559: 4) จิตรกรรมเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากกระบวนเทคนิคอันหลากหลาย เช่น การวาด การระบาย ขูดขีด สร้างร่องรอย ปะติดวัสดุ หรือกระบวนการอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอคุณลักษณะของเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่าง มิติ พื้นผิว จังหวะ และน้ำหนัก เพื่อสร้างความหมายให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสาร

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจ

ผลงานจิตรกรรมที่แสดงในนิทรรศการนี้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจจากการเดินทาง ทั้งการเดินทางเพื่อการท่องเที่ยวและเดินทางเพื่อไปปฏิบัติงานตามสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งแต่ละสถานที่ๆ ได้ไปนั้น ผู้เขียนเกิดความประทับใจในบริบทสภาพแวดล้อมที่ปรากฏอยู่ในทัศนียภาพ จนทำให้เกิด

อารมณ์อันสะเทือนใจในความงามและความรู้สึกเฉพาะตัว ซึ่งไม่เพียงก่อเกิดเป็นความรู้สึกประทับใจในสถานที่และสภาวะทางใจดังกล่าวเท่านั้น แต่ผู้เขียนยังพัฒนาไปสู่การสร้างเป็นแรงบันดาลใจเพื่อบูรณาการกับแนวคิด เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมต่อไป

แนวความคิดของการสร้างสรรค์

ผลงานที่เผยแพร่ในนิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย “It’s me” มีแนวคิดที่ว่า “งานจิตรกรรมเป็นเสมือนเป็นการบันทึกผ่านภาษาของภาพที่ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ จิตรกรรมเป็นภาพแทนความรู้สึกและความคิดของจิตรกร เพราะฉันนั้น เมื่อใดก็ตามที่ดูงานจิตรกรรม เมื่อนั้นเราย่อมเห็นจิตวิญญาณของจิตรกร ผลงานจิตรกรรมคือภาพแทนที่ถูกผลิตขึ้นภายใต้กรอบคิดแบบสุนทรียศาสตร์ โดยในมิติของการสื่อสาร งานจิตรกรรมเป็นทั้งตัวสื่อและตัวสารที่มีความสำคัญบริบทของวัฒนธรรมทางสายตาที่จะนำไปสู่กระบวนการสื่อความหมายด้วยรหัสเชิงสุนทรียะในสังคมร่วมสมัย”

สุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์คือปรัชญาที่ศึกษา แสวงหาความรู้ และวิเคราะห์ในเรื่องของความงาม ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ใช้แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ 3 ชุด ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม คือ

1. แนวคิด ศิลปะคือการแสดงออก โดย ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) ได้ให้นิยามศิลปะเอาไว้ว่าเป็นการแสดงออก ซึ่ง “การแสดงออกนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสาร โดยเป็นการสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึก” (Noel Carroll, 1999: 61)

2. แนวคิด ศิลปะคือประสบการณ์ โดยจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้ให้นิยามศิลปะเอาไว้ว่า“ประสบการณ์ทางสุนทรียะนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่โดยแยกออกไปจากประสบการณ์หรือกระบวนการของชีวิตปกติ แต่ทั้งศิลปะและประสบการณ์สุนทรียะกับประสบการณ์โดยปกติทั่วไปนั้นเป็นสิ่งที่สืบเนื่องกัน” (ลักษณวัต ปาละรัตน์, 2551: 91) ศิลปินอาจนำประสบการณ์เหล่านี้แปลเปลี่ยนเป็นประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพ มาใช้สร้างสรรค์ศิลปะของตน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556: 141)

3. แนวคิด ศิลปะคืออัชฌัตติกญาณ เบเนเด็ตโต โครเช่ ได้ให้นิยามศิลปะเอาไว้ว่า “ศิลปะนั้นเป็นอัชฌัตติกญาณ (Art is intuition) หรือการรู้เห็นได้เองโดยสิ่งที่ทำให้อัชฌัตติกญาณนั้นมีความสอดคล้องมีความเป็นเอกคติ นั่นก็คือ ความรู้สึกที่แรงกล้า (intense feeling) และสิ่งที่ทำให้เกิดศิลปะนั้นไม่ใช่ความคิดหรือมโนคติ (idea) แต่เป็นความรู้สึกที่แรงกล้า...” (Benedetto Croce ใน ลักษณวัต ปาละรัตน์, 2551: 98)

รหัส

รหัสคือกระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมาด้วยการจัดการสัญญะ (sign) หรือ การจัดการสิ่งต่าง ๆ ที่อาจจะอยู่ในรูปของคำ ภาพ เสียง กลิ่น รส การกระทำ และวัตถุ จนเกิดเป็นกฎเกณฑ์บางอย่างขึ้น ซึ่งรหัสจะนำไปสู่กระบวนการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการสื่อสารนั้น ๆ ขณะที่ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้มุ่งประเด็นไปที่รหัสเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Code) ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญในด้านของความหลากกลายในการสื่อสารความหมาย ลักษณะของกระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสมีลักษณะเป็นอัตวิสัย (subjective) ขึ้นอยู่กับการตีความของแต่ละบุคคล

จอห์น ฟิสก์ (John Fiske) ได้อธิบายไว้ว่า “รหัสเชิงสุนทรียะเป็นสิ่งที่ยากจะหาคำจำกัดความ เพราะว่ามันเป็นสิ่งที่มีความหลากหลาย มีข้อจำกัดที่น้อย และเปลี่ยนแปลงได้เร็ว มันเป็นสิ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างมากจากบริบททางวัฒนธรรมของตัวมันเอง อีกทั้งยังมีลักษณะที่อนุญาตหรือเชิญชวน รวมไปถึงต่อรองลักษณะของความหมาย การถอดรหัสที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐาน รหัสเชิงสุนทรียะสามารถแสดงออกถึงสิ่งที่ถูกปกปิดอยู่ภายในจิตใจอันเป็นโลก

ของอัตนัย อีกทั้งยังสามารถเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีและมีความหมายในตัวเองผ่านรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับความคิด" (John Fiske ใน สุริยะ ฉายะเจริญ, 2558: 16) "รหัสที่แสดงออกทางศิลปะต่าง ๆ (กวีนิพนธ์, การละคร, จิตรกรรม, ประติมากรรม, เพลง, ฯลฯ) หรือการแสดงออกความรู้สึกและชั้นเชิงทางกวีที่ปรากฏภายในตัวบท (text) ซึ่งรหัสนี้มีแนวโน้มส่งเสริมลักษณะของความหมายแฝง (connotation) และความหลากหลายของการตีความ (interpretation) ซึ่งตรงกันข้ามกับหลักทางตรรกะ (logical) หรือรหัสเชิงวิทยาศาสตร์ (scientific codes) พยายามที่จะลดคุณค่าลักษณะดังกล่าวนี้" (Termwiki, Aesthetic codes, 2014: ระบบออนไลน์) เพราะฉะนั้นรหัสจึงเป็นเรื่องของระบบสัญญะ (system of sign) ซึ่งรหัสเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่กระบวนการสร้างความหมายในกระบวนการสื่อสารนั่นเอง

ระเบียบวิธีขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. การเก็บข้อมูลจากสถานที่จริงด้วยการสังเกต การถ่ายภาพ และการวาดเส้น เพื่อเป็นต้นแบบสำหรับจัดองค์ประกอบของผลงานให้เกิดเอกภาพ (unity)

2. นำแรงบันดาลใจและแนวคิดต่าง ๆ มาบูรณาการกัน และสร้างเป็นภาพร่างต้นแบบ (sketch)

3. นำแบบภาพร่างมาพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจริงบนผ้าใบ โดยเป็นรูปแบบจิตรกรรมทิวทัศน์ (landscape painting) ที่ใช้เทคนิคสีอะคลิลิคบนผ้าใบ (acrylic on canvas) และสีอะคลิลิคบนกระดาษ (acrylic on paper)

4. ผลงานเสร็จสมบูรณ์นำไปใส่กรอบและเตรียมจัดแสดงนิทรรศการ

5. เผยแพร่ผลงานในรูปแบบนิทรรศการจิตรกรรมแสดงเดี่ยว (solo painting exhibition)

6. นำกระบวนการสร้างสรรค์และผลสรุปมาเขียนเป็นบทความเพื่อเผยแพร่เป็นบทความวิชาการสู่สาธารณะ

ภาพขณะเก็บข้อมูล ณ สถานที่ต่าง ๆ

ภาพที่ 1

ภาพที่ 2

ภาพที่ 3

ภาพที่ 6

ภาพที่ 4

ภาพที่ 7

ภาพที่ 5

ภาพที่ 8

ภาพที่ 9

ภาพที่ 12

ภาพที่ 10

ภาพที่ 13

ภาพที่ 11

ภาพที่	ชื่อภาพ	เทคนิค	ขนาด (ซ.ม.)	ปีที่สร้าง(พ.ศ.)
1	ตึกเก่า	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	60x80	2559
2	เมืองเชิงเขา	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	60x80	2559
3	หมู่บ้านริมทะเลสาบ	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	60x80	2559
4	หมู่บ้านในหุบเขา	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	50x75	2559
5	ไทยแลนด์: ชนบทและเมือง	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	60x80	2559
6	ต้นไม้	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	50x60	2558
7	โบสถ์	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	50x60	2558
8	สวน	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	30x40	2558
9	ศาลาริมน้ำ	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	30x40	2558
10	ประภาคารแห่งทะเลใต้	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	50x60	2557
11	ดินแดนริมฝั่งแม่น้ำตะวันตก	สีอะคลิลิคบนผ้าใบ	40x50	2558
12	เรือหาปลาที่เกาะสีชัง	สีอะคลิลิคบนกระดาษ	63.5x83	2557
13	เรือนเขียว	สีอะคลิลิคบนกระดาษ	51x65	2557

องค์ความรู้ที่ได้รับ

1.งานจิตรกรรมชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้นจากการที่ผู้เขียนมีความประทับใจในทิวทัศน์และสภาพแวดล้อมของแต่ละสถานที่ โดยถ่ายทอดออกมาด้วยการใช้เส้นกับสีเป็นทัศนธาตุ (visual element) ในการสร้างรูปจิตรกรรมขึ้นมา ในรูปแบบของการทิ้งรอยฝีแปรงเพื่อแสดงออกถึงความประทับใจและอารมณ์อันฉับพลันของผู้เขียน (painterly style)

2.งานจิตรกรรมชุดนี้มีรหัสของสีเป็นชุดสีสดใสและมีค่าน้ำหนักสีที่จัดจ้า สีที่ปรากฏสอดคล้องกับการแสดงออกของการใช้สีบริสุทธิ์ เป็นรหัสสีที่ไม่ลอกเลียนแบบธรรมชาติเพื่อความเหมือนจริงของภาพวาด แต่เป็นสีเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างสีที่เป็นแทนค่าสีในธรรมชาติและสีที่เกิดจากจินตนาการ

3.สัญญะที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมชุดนี้มีลักษณะเป็นรูปเสมือน (icon) และสัญลักษณ์ (symbol) ที่ง่ายต่อการสื่อความหมาย มีเค้าโครงของภาพแทนความหมายที่เชื่อมโยงกับวัตถุจริงเพื่อให้ผู้รับสารสามารถถอดรหัสความหมายได้ชัดเจน

4.ในด้านของประสบการณ์ทางสุนทรียะนั้น (aesthetic experience) ผลงานจิตรกรรมชุดนี้เป็นการแสดงออกถึงประสบการณ์ของผู้เขียนในฐานะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งยังเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากปัญญาญาณหรืออัชฌัตติกญาณ (intuition) ที่ปรากฏขึ้นจนเป็นมโนภาพในกระบวนความคิดและสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม

สรุป

จากการวิเคราะห์ เรียบเรียงกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมกรณีศึกษาจิตรกรรมร่วมสมัยนิทรรศการ “It’s me” ที่ผู้เขียนได้เผยแพร่ในรูปของนิทรรศการไปแล้วนั้น พบว่าปัจจัยสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานไม่ได้เกิดขึ้นด้วยปัจจัยของทักษะและการแสดงออกถึงความเชี่ยวชาญเฉพาะเท่านั้น หากแต่ยังรวมไปถึงการค้นคว้า ศึกษา และคิดวิเคราะห์ ในเรื่องของแรงบันดาลใจ แนวความคิด และทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อนำไปบูรณาการกับการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความหมายมากกว่าสิ่งที่ปรากฏปกติ

ข้อเสนอแนะ

ผู้เขียนมีความเห็นว่า ผลงานสร้างสรรค์นั้นเป็นผลงานเชิงวิชาการที่ผู้ผลิตต้องอาศัยทั้งความรู้และทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะเพื่อนำไปพัฒนาให้เกิดเป็นผลงานที่มีคุณค่า ซึ่งไม่แตกต่างจากผลที่เกิดจากการค้นคว้าศึกษางานวิจัยที่มุ่งไปที่ผลของการแสดงการสรุปรวบยอดความรู้ให้ประจักษ์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2556). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะกรรมการประกันคุณภาพภายในระดับอุดมศึกษา. (2558). **คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษาภายในระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2557.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

ลักษณวัต ปาละรัตน์. (2551). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

สุริยะ ฉายะเจริญ. (2558, มิถุนายน). **กระบวนการสร้างสรรค์ภาพวาดเส้นชุดมะนิลา 2557.** วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 14(16), 13-22.

_____. **“จิตรกรรม: ภาพจริงของมายา สัจจะของของความลวง”** ใน สูจิบัตรนิทรรศการ **Painter Prestige เกียรติจิตรกร**. จัดแสดงวันที่ 8 - 30 เมษายน 2559 ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า เขตพระนคร กรุงเทพฯ. ม.ป.ท., 2559.

ภาษาอังกฤษ

Carroll, Noel. (1999). **Philosophy of Art**. London: Routledge.

Fiske, John. (1990). **Introduction to Communication Studies**. 2nd ed. London: Routledge.

ระบบออนไลน์

Termwiki. (n.d.). **Aesthetic codes**.[cited 2015 May 13]. Available from: http://www.termwiki.com/EN:aesthetic_codes