

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องการศึกษาารูปแบบลวดลายศิลปะผ้าบาติกในจังหวัดชายแดนภาคใต้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้ คือ

1. ความหมายของคำว่า บาติก
2. เทคนิคการทำผ้าบาติก
3. หลักการการใช้สีทั่วไป
4. หลักการใช้สีในงานบาติก
5. หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ
6. ต้นกำเนิดการออกแบบลวดลาย
7. หลักการออกแบบลวดลาย
8. การออกแบบลวดลายในงานบาติก
9. ศิลปะกับชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม
10. ศิลปะสากลในอดีตกับปัจจุบัน
11. ศิลปะไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน
12. ศิลปกรรมไทยกับช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลง
13. แนวคิดและรูปแบบของผลงานศิลปะสมัยใหม่
14. การเปรียบเทียบศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน

1. ความหมายของบาติก

ผ้าบาติก เป็นคำที่ใช้เรียกผ้าชนิดหนึ่งที่มีวิธีการทำโดยใช้เทียนปิดส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี และใช้วิธีการแฉ้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้สีติด ผ้าบาติกบางชิ้นอาจจะผ่านขั้นตอนการปิดเทียน แฉ้มสี ระบายสี และย้อมสีนับเป็นสิบ ๆ ครั้ง ส่วนผ้าบาติกอย่างง่ายอาจทำโดยการเขียนเทียนหรือพิมพ์เทียน แล้วจึงนำไปย้อมสีที่ต้องการ

คำว่า บาดิก (BATIK) หรือปาเต๊ะ เดิมเป็นคำภาษาชวา ใช้เรียกผ้าที่มีลวดลายเป็นจุด คำว่า “ติก” มีความหมายว่าเล็กน้อย หรือจุดเล็ก ๆ มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า ตริติก หรือ ตาริติก ดังนั้นคำว่าบาดิก จึงมีความหมายว่าเป็นผ้าที่มีลวดลายเป็นจุด ๆ ต่าง ๆ (นันทา โรจนอุดมศาสตร์, 2536)

ลักษณะของผ้าบาดิกก็คือ การย้อมสี หรือระบายสีผ้าขาวให้มีสีสรรสวยงามโดยอาศัยคุณสมบัติของเทียน ทำให้เกิดลวดลายตามแต่จะออกแบบ ถ้าเป็นบาดิกย้อมการแตกหักของเทียนเป็นส่วนสำคัญ ทำให้เกิดความสวยงามลวดลายของการแตกหักเป็นเส้นสีเล็กใหญ่ สั้นยาว ต่อเนื่องอย่างไม่มีวันซ้ำกัน แทรกไปตามรอยหักของเทียน (ปรัชญา อภรณ์, 2537)

ผ้าบาดิก (BATIK) หมายถึง ผ้าย้อมสีชนิดหนึ่ง โดยการนำเอาเทคนิคสองอย่างมารวมกัน โดยการกันสีด้วยเทียนและการย้อมสี สามารถทำได้โดยนำเทียนไปหลอมเหลวแล้วใช้จันทน์ ประง พู่กัน จุ่มนำเทียนเขียนลงบนผ้าในส่วนที่ไม่ต้องการให้สีติดแล้วนำผ้าไปย้อมสี สีย้อมจะติดผ้าเฉพาะส่วนที่เป็นที่ว่าง และตามรอยแตกของเทียนส่วนที่ลงเทียนไว้ เทียนจะเป็นตัวกั้นมิให้สีย้อมติดผ้าในบริเวณนั้น จากนั้นนำผ้าไปต้มเพื่อลอกเทียนออก จะได้ผ้าย้อมสีที่มีลวดลายลักษณะแปลกตาไปกว่าผ้าย้อมสีหรือผ้าพิมพ์ทั่ว ๆ ไป ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของผ้าบาดิกที่ไม่ซ้ำแบบใคร (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2530)

คำว่า “BATIK” เป็นคำที่ชาวชวานำมาใช้เป็นกลุ่มแรก เข้าใจว่ามาจากคำว่า “TITIK” หรือ “TIK” ซึ่งหมายถึง การขีดเขียนด้วยรอยหยดของสารกันสีเป็นดวงหรือจุดขนาดต่าง ๆ การจัดเขียนดังกล่าวนี้ยังความหมายไปถึงการวาด การเขียนและการระบายสีบนผืนผ้า หรือใช้เรียกผ้าย้อมสีชนิดหนึ่งที่รวมเอาศิลปะและเทคนิคการเคลือบหรือการสร้างลายด้วยเทียนหรือขี้ผึ้งและการย้อมสีเข้าด้วยกัน (เอกสรร์ อังคารวัลย์, 2534)

จากความหมายของคำว่า “บาดิก” หรือ “ผ้าบาดิก” ที่นักวิชาการและผู้ชำนาญการพิเศษเกี่ยวกับการทำผ้าบาดิกให้ไว้ดังกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า “บาดิก” หรือ “ผ้าบาดิก” นั้นเป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์งานศิลปะหัตถกรรมแขนงหนึ่งซึ่งเกิดจากการนำเอาผ้าขาวมากันสีหรือเขียนลวดลายด้วยเทียน ขี้ผึ้ง สารกันสี ก่อนที่จะแต้ม ระบาย หรือย้อมสี ให้เกิดลวดลายประณีตสวยงาม สีสรรแปลกตาตามความต้องการของผู้ออกแบบเพื่อประโยชน์ในงานผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ

2. เทคนิคการทำผ้าบาติก

ลักษณะของการทำผ้าบาติกเพนท์ มีเทคนิคต่าง ๆ เช่น

1. **เทคนิคการทำผ้าบาติกเพนท์ (ระบายสีเดียว)** การทำผ้าบาติกระบายสีเดียว คือ กระบวนการระบายสีให้มีน้ำหนักอ่อนแก่ แต่ใช้เพียงสีเดียวแล้วใช้น้ำเปล่าสะอาดเข้าช่วยผสมทำให้สีมีความเข้มข้นจางลง เทคนิคการระบายโดยการไล่ค่าน้ำหนักสีให้เกิดความกลมกลืน

2. **เทคนิคการทำผ้าบาติกเพนท์ (ระบายหลายสี)** การทำผ้าบาติกระบายหลายสี เป็นกระบวนการเดียวกันกับการทำผ้าบาติกเพนท์ระบายสีเดียว แต่แตกต่างกันที่วิธีการระบายและการใช้สีของรูปร่างหรือลวดลายที่ออกแบบบนชิ้นงาน และการนำไปใช้ คุณค่าของงานบาติกเพนท์ลักษณะนี้จะ สวยสดงดงาม เป็นที่สะดุดตาแก่ผู้ที่พบเห็นขึ้นอยู่กับการออกแบบการใช้สีกับชิ้นงาน และเรื่องราวที่นำมาเขียน

3. **เทคนิคการทำผ้าบาติกเพนท์ (เส้นสีดำ)** การทำผ้าบาติกเพนท์เส้นสีดำเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการเดินเส้นเทียนเข้าช่วยเพื่อให้เกิดเส้นสีต่าง ๆ หรือพื้นที่ เป็นกระบวนการที่ยุ่งยากพอสมควร เพราะผู้สร้างงานต้องมีทักษะการเขียนเทียนและมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการใช้สี เพื่อให้ผลงานที่สำเร็จแล้วมีสีสันสวยงาม

4. **เทคนิคการทำผ้าบาติกเพนท์ (ทับหรือซ้อนกันของสี)** การทำผ้าบาติกเพนท์ทับซ้อนกันของสี เป็นเทคนิคและกระบวนการที่สร้างงานให้เกิดมิติของสีในผลงาน โดยไม่คำนึงถึงรูปแบบและลวดลายแต่จะให้ความรู้สึกของสีที่ทับหรือซ้อนกัน ส่วนมากจะนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตกแต่งฝาผนัง

5. **เทคนิคการทำผ้าบาติกเพนท์ (งานจิตรกรรมตกแต่งฝาผนัง)** การทำผ้าบาติกเพนท์งานจิตรกรรมฝาผนัง เป็นกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคบาติกเข้าช่วย ลักษณะของผลงานจึงแตกต่างกันไปจากงานบาติกทั่ว ๆ ไป เพราะเป็นการนำเอากระบวนการต่าง ๆ ตลอดจนเทคนิคของการทำบาติกมารวมไว้ในผลงานชิ้นเดียวเพื่อให้ได้มาซึ่งงานจิตรกรรมเทคนิคบาติก ผู้สร้างงานจึงมีความรู้ความเข้าใจและทฤษฎี เทคนิคและกระบวนการต่าง ๆ ของการสร้างงานบาติก เพื่อรวบรวมเป็นความคิดรวบยอดแล้วนำมาสร้างงานจิตรกรรมเทคนิคบาติก (โกลด์ พินกุล , 2545)

นอกจากบาติกเพนท์แล้วยังมีการทำบาติกโดยเทคนิคอื่น ๆ ดังนี้

บาติกย้อม เป็นบาติกที่ใช้เทคนิคในการเขียนลวดลายด้วยจันดิ่งหรือพิมพ์ลายด้วยเทียนแล้วนำไปย้อมสีจากสีที่มีค่าอ่อนไปหาสีที่มีค่าเข้ม หรือย้อมจากสีที่มีค่าเข้มปิดเทียนไว้บริเวณกว้าง

แล้วจึงย้อมสีทับกัน โดยใช้สีที่มีค่าอ่อนลง จนถึงสีเหลือง ลักษณะผ้าบาติกย้อมสี สีและลวดลาย มีความเข้มข้นเหมือนกันทั้งสองด้าน

บาติกย้อมด้วยแปรง เป็นเทคนิคของบาติกสมัยใหม่ที่ไม่นิยมย้อมสีในภาชนะย้อม แต่วิธีการเขียนเขียนหรือพิมพ์ลายแล้วจึงผ้าในกรอบ และระบายสีด้วยแปรงตามต้องการ การย้อมสีด้วยแปรงสามารถสร้างงานได้หลากหลายและสามารถใช้สีได้อย่างมีอิสระมากกว่าบาติกย้อม

บาติกแต้มสี เป็นการเรียกชื่อบาติกที่พิมพ์เขียนและแต้มสีในดอกหรือลวดลาย การแต้มสีในลวดลายเป็นวิธีการจุ่มสีแล้วแต้มในลวดลายโดยไม่เกลี่ยสีให้เกิดแสงเงา จากนั้นจึงปิดเขียนแล้วนำไปย้อมสีพื้นบาติกแต้มสีนิยมมากในมาเลเซีย

บาติกระบายสี เป็นบาติกเทคนิคสมัยใหม่ที่พัฒนามาจากงานจิตรกรรมสีน้ำ และบาติกเขียนของอินโดนีเซีย โดยการเขียนเขียนด้วยจันติ้ง แล้วระบายสีด้วยพู่กันหรือแปรงให้เกิดค่าสีที่มีความแตกต่างกัน มีมิติ แสง เงา และระยะใกล้ไกล บาติกระบายสีปัจจุบันเป็นที่นิยมกันมาก นิยมสร้างงานเป็นบาติกเครื่องแต่งกาย และบาติกจิตรกรรม

บาติกเทคนิคผสม

เป็นชื่อเรียกบาติกที่มีเทคนิคการผลิตที่ผสมผสานระหว่างเทคนิค 2 ชนิดขึ้นไป เช่นบาติกระบายสี และบาติกย้อมสี บาติกเขียน และบาติกพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์โลหะ

บาติกเทคนิคผสมระหว่างซิลค์สกรีน 5 สี และวิธีการของบาติกพิมพ์คือ ออกแบบและถ่ายบล็อกสกรีน สำหรับแยกสีพิมพ์ เพื่อทำการพิมพ์รูปร่างและลวดลายลงบนผ้า ออกแบบแม่พิมพ์โลหะเป็นแม่พิมพ์ปิด เพื่อพิมพ์เขียนปิดลายและรูป เก็บสีจากการพิมพ์ซิลค์สกรีนแล้วจึงนำไปย้อมสีพื้น

บาติกเอ็กเพรสชันนิสม์ (Batik Expressionism)

เป็นบาติกการสร้างสรรค์ที่ใช้วิธีการเขียนเขียนด้วยจันติ้ง แปรงกาบมะพร้าว สบัดเขียน จุ่มเขียน ปาดเขียน ทำเขียนแตกเพื่อให้ได้พื้นที่แปลก ๆ โดยการย้อมสีในอ่างย้อม ย้อมด้วยแปรง การมัดสี กัดเขียน ซึ่งเป็นเทคนิคที่นิยมมากในการสร้างงานจิตรกรรมเทคนิคบาติก

บาติกเส้นสี เป็นเทคนิคของบาติกจิตรกรรมที่ต้องการเน้นความชัดเจนของรูปร่างและเรื่องราว บาติกเส้นสีในงานจิตรกรรมนิยมเส้นสีดำโดยระบายสีดำเป็นสีพื้น แล้วเขียนเขียนบนพื้นสีดำ จากนั้นจึงกัดสีดำออก

บาติกเส้นสีทองและสีบรอนซ์

เป็นบาติกที่พัฒนามาจากผ้าบาติกเปอรากา ของอินโดนีเซีย ซึ่งเป็นผ้าที่ใช้สำหรับประกอบพิธีกรรมของสุลต่าน ชาวมาเลเซียใช้เส้นสีทอง เย็บบนผ้าไหม ออกแบบเป็นผ้าบาติกเครื่องแต่งกายที่ต้องการความหรูหรา (นันทา โรจนอุดมศาสตร์ , 2538)

3. หลักการใช้สีทั่วไป

หลักการใช้สีในการออกแบบลวดลาย สีเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบ มนุษย์สามารถรับรู้เกี่ยวกับสีเป็นอย่างดีไม่ว่าจะเป็นในด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อสี ความเชื่อ ค่านิยม หรือรสนิยม ดังนั้นการออกแบบลวดลายให้มีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผลงาน การออกแบบต้องทำความเข้าใจคุณสมบัติของสีและหลักการใช้สีที่ถูกต้อง ดังนี้ คือ

1. **วรรณะของสี (Tone Color)** หมายถึง กลุ่มสีที่มีคุณสมบัติที่ทำให้ความรู้สึกแตกต่างกันในวงสีธรรมชาติ แบ่งเป็น 2 วรรณะ คือ

1.1 **สีวรรณะร้อน (Warm Tone)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ได้รับการผสมจากสีแดงหรือสีเหลือง และให้ความรู้สึกเอาร้อน ตื่นเต้น สะดุดตา ในวงสีธรรมชาติได้แก่สีเหลือง ส้ม เหลืองส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง ม่วง

1.2 **สีวรรณะเย็น (Cool Tone)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ได้รับการผสมจากสีน้ำเงินหรือสีเหลือง และให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบายตาในวงสีธรรมชาติได้แก่สีเหลือง เขียว เหลืองเขียว เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วง

ส่วนสีเหลืองและสีม่วง จัดเป็นสีกลางเพราะจะอยู่ในตำแหน่งก้ำกึ่งที่ให้ความรู้สึกร้อนและเย็น

2. **ค่าของสี (Values)** หมายถึงค่าความอ่อน –แก่ของสี ซึ่งสามารถแบ่งเป็นระดับความเข้มมากน้อยต่างกันตามลักษณะของผลงาน นอกจากนี้การนำค่าของสีมาใช้กับงานออกแบบยังช่วยสร้างมิติให้เกิดขึ้นในลวดลายได้เป็นอย่างดี ในทางปฏิบัติจะใช้สีขาวดำ หรือ เทา ผสมกับสีแท้ สีใดสีหนึ่งทำให้เกิดค่าน้ำหนักตามที่ต้องการซึ่งทำให้สีหม่นลง โดยมีชื่อเรียกดังต่อไปนี้

Tint หมายถึง สีแท้ทั้ง 12 สี ที่ผสมด้วยสีขาว ทำให้ผลงานดูนุ่มนวล อ่อนหวาน สบายตา

Tone หมายถึง สีแท้ทั้ง 12 สี ที่ผสมด้วยสีเทา ทำให้ความเข้มของสีลดลง ให้ความรู้สึกที่สงบ ราบเรียบ

Shade หมายถึง สีแท้ฟ้า 12 สี ผสมด้วยสีดำ ทำให้ความเข้มของสีลดความสดใสลง ให้ความรู้สึกขรึม ลึกลับ

3. **ความจัดของสี (Intensity)** หมายถึงสีแท้หรือสีบริสุทธิ์ที่แสดงถึงความเด่นชัด ความสดใสเปล่งประกายออกมาอย่างชัดเจนมากกว่าสีอื่น ๆ

4. **สีเอกรงค์ (Monochrome)** หมายถึง การใช้สีใดสีหนึ่งเพียงสีเดียวในผลงานแล้วเพิ่มหรือลดค่าของสีให้เกิดค่าน้ำหนักออกแก่ความต้องการ

5. **สีกลมกลืน (Harmony Color)** หมายถึง กลุ่มสีที่ปรากฏในผลงานมีสภาพส่วนรวมที่ให้ความรู้สึกไม่บาดตา ภูมิความกลมกลืนไม่แข็ง

6. **สีส่วนรวม (Tonality)** หมายถึง สีหนึ่งสีใดมีอิทธิพล ครอบงำสีอื่น ๆ ที่อยู่ใกล้เคียงกันหรือผลงานเดียวกันให้เกิดความรู้สึกคล้ายคลึงตามไปกับสีพื้น

7. **สีตัดกัน (Discord)** หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีหรือเป็นสีที่ไม่มีเนื้อสีผสมอยู่ในกันและกัน จึงมีลักษณะที่ตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างรุนแรง

8. **ระยะของสี (Perspective of color)** หมายถึง ระยะใกล้ ไกลของสีแต่ละสีที่เปล่งค่าความเข้มแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกในเรื่องของมิติ ลึกไม่เท่ากัน (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ , 2542)

4. หลักการใช้สีในงานบาติก

เมื่อมีความรู้เรื่องทฤษฎีสีแล้วจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการใช้สีหรือการให้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการใช้สีในงานบาติกมีความสำคัญมาก เพราะการใช้สีถ้าไม่เป็นที่ต้องการใจแล้ว ผลงานชิ้นนั้นก็แทบจะหมดความหมาย ดังนั้นจะขอเสนอแนะการใช้สีเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสี ดังนี้

1. สีเอกรงค์ (MONOCHROME)

ลักษณะของผลงานที่มีโครงสีเป็นเอกรงค์โดยทั่วไป หมายถึง ผลงานที่มีสีเพียงสีเดียว แต่มีความเข้มของสีต่าง ๆ กันเด่นชัดออกมาซึ่งจะเป็นสีใดก็ได้ ส่วนความหมายทางหลักการใช้นั้น การใช้สีเอกรงค์หมายถึง การใช้สีใดสีหนึ่งเป็นตัวหลักระบายลงในภาพ ซึ่งจะต้องเป็นแม่สี และมีสีอื่นประกอบอยู่ด้วยเป็นจำนวนไม่เกิน 5 สี ที่เรียงกันในวงจรสีทางซ้ายมือหรือทาง

ขวามือ ทางใดทางหนึ่งจะปะปนกันไม่ได้ ผลงานที่มีสีเอกรงค์นั้นจะให้ความงามแบบเรียบ ๆ ไม่ฉูดฉาดบาดตา

2. สีกลมกลืนหรือสีที่สัมพันธ์กัน (COLOR HARMONY)

ผลงานที่มีโครงสีกลมกลืนกันนั้น ย่อมให้ผลเป็นที่พอใจแก่ผู้ที่ได้พบเห็น โดยทั่วไป กล่าวคือ จะแลดูรื่นรมย์นตา ไม่บาดตา และไม่แข็งกระด้าง หลักการใช้สีเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกันนั้น จะต้องใช้สีที่อยู่ข้างเคียงในวงจรของสีในวรรณะเดียวกันไม่เกิน 6 สี นับจากแม่สี ผลงานที่มีโครงสีกลมกลืนกันแบบนี้ ให้ความรู้สึกงดงามและมีชีวิตมากกว่าผลงานที่มีโครงสีเป็นเอกรงค์

การสร้างความกลมกลืนของสีนั้น นักออกแบบส่วนใหญ่คำนึงถึงเป็นประการสำคัญ เพราะเป็นวิธีการที่ทำให้ผลงานได้รับความสนใจ สีแต่ละสีมีคุณสมบัติในตัวเอง และถ้านำไปใช้ร่วมกันกับสีอื่นอย่างมีหลักเกณฑ์ แล้วจะบังเกิดผลเป็นที่น่าสนใจและน่าตื่นตื่น มีข้อควรสังเกตดังต่อไปนี้

- 1) สีที่กลมกลืนกันนั้นควรจะมีสีใดสีหนึ่งเป็นใหญ่หรือมีจำนวนอยู่มากที่สุด
- 2) ไม่ควรนำเอาสีที่มีความจัดมาก (Pure Intensity) เหมือน ๆ กัน มาใช้ร่วมกันจะทำให้แลดูไม่ประณีต

สีคู่หรือสีตรงกันข้าม (Complementaries or True Contrasts)

เมื่อเรามองดูในวงจรของสี จะเห็นว่าทุกสีจะมีสีที่อยู่ตรงข้ามกัน เรียกว่า สีคู่หรือสีตรงกันข้าม เช่น สีเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว ฯลฯ การที่จะใช้สีคู่หรือตรงกันข้ามให้ได้ผลจะต้องเป็นสัดส่วนของพื้นที่ เช่น ใช้สีหนึ่งเป็นจำนวนประชากร 80% ส่วนอีกสีหนึ่งซึ่งเป็นสีตรงกันข้ามเพียง 20% ของจำนวนสีทั้งหมดก็จะได้ภาพที่มีสิ่งงดงามแล้ว แม้จะดูงดงามกว่าภาพที่มีโครงสีเอกรงค์ แต่ก็จะทำให้แลดูน่าเบื่อไม่ตื่นตื่น ถ้านำเอาเข้าไปใช้ปะปนด้วยจะทำให้ผลงานมีชีวิตขึ้น

สีไม่เข้ากัน (Discord)

ผลงานศิลปะที่มีโครงสีกลมกลืนกัน (harmony) เป็นอย่างใดนั้น ถ้าจะเพิ่มสีที่ไม่เข้ากันลงไปเป็นจำนวนน้อยประมาณ 10% ของพื้นที่สีทั้งหมด ก็จะแลดูงดงามยิ่งขึ้นสีที่ไม่เข้ากันนี้ เกิดจากการกลับความเข้มของสีแก่มาเป็นสีอ่อน กล่าวคือ ระบบความเข้มของสีแก่ให้บางกว่าสีอ่อน เช่น ภาพที่มีโครงสีเป็นสีเหลือง แล้วใช้สีม่วงซึ่งเป็นสีแก่ที่มีปริมาณน้อยมาระบายลงในภาพเป็นชั้นบางแห่งให้บางกว่า คือ ให้มีความเข้มอ่อนกว่าสีเหลือง ผลงานศิลปะชั้นนั้นก็จะมีความมีชีวิต

และเป็นที่น่าสนใจมากขึ้นในธรรมชาติ เราจะเห็นสีที่ไม่เข้ากันได้ในที่สว่างจัด (High Light) บนวัตถุหรือสิ่งของที่เป็นมัน เมื่อถูกแสงส่องมากระทบ

สีเลื่อมพราย (Vibration)

นักออกแบบหรือจิตรกรรมบางคนสรรหากรรมวิธีต่าง ๆ กันในการสร้างงาน เพื่อหวังผลที่จะเร้าอารมณ์ให้มากยิ่งขึ้น เช่น การระบายสีเป็นจุดเรียง ๆ กัน โดยให้ทอสีออกมาผสมกันเอง ถ้าต้องการสีเขียวแทนที่จะใช้สีเหลืองกับสีน้ำเงินผสมกันในจานสีแล้วนำมาระบาย แต่กลับนำสีทั้งสองนี้มาระบายเป็นจุดสลับใกล้ ๆ กันในพื้นที่ ผลที่เกิดขึ้นเมื่อดูรวม ๆ แล้วจะกลายเป็นสีเขียวที่สดใส แลดูเป็นประกาย แต่ถ้าจะให้เกิดผลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ควรจะใส่สีคู่ของสีเขียวคือสีแดงปะปนลงไปด้วย จะแลดูงดงามและมีลักษณะเคลื่อนไหวได้ (มาโนช กงกะนันทน์ , 2538)

จากหลักการใช้สีดังกล่าวข้างต้น จะพบเห็นในงานวาดโดยทั่วไปที่มีลักษณะการใช้สี แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ผ้าบาติกสีเขียว หมายถึง ผ้าบาติกที่มีการเพนท์หรือระบายสีเพียงสีเขียว ซึ่งเป็นบาติกขั้นพื้นฐาน โดยการเขียนเทียนบนผ้าขาวแล้วนำไประบายสีเพียง 1 สีเท่านั้น แต่มีค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีปรากฏให้เห็นในลวดลายที่มีลายเส้นเป็นสีขาว ผ้าบาติกสีเขียวนี้จะมีราคาสูงกว่าผ้าบาติกหลายสี
2. ผ้าบาติกหลายสี เป็นผ้าบาติกที่มีการเพนท์หรือระบายสีที่ซ้ำซ้อนกันมากกว่า 1 สีขึ้นไป การออกแบบสีหรือการให้สีในผ้าบาติกหลายสีนี้ ควรจะยึดหลักการใช้สีในแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ให้สีแต่ละสีในผ้าชิ้นเดียวกันมีลักษณะประสานกลมกลืนกัน ดูสวยงามตามธรรมชาติ ลวดลายที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องสีโดยตรง

5. หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

การจัดองค์ประกอบของศิลปะ คือ การนำเอาองค์ประกอบของศิลป์มาจัดประกอบเข้าด้วยกันด้วยความพอดี เหมาะสม ทำงานศิลปกรรมชิ้นนั้นเกิดความสวยงาม

การจัดองค์ประกอบของศิลป์ (Visual Art) คือ การนำเอกทัศนธาตุอันได้แก่จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน – แก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิวมาจัดประกอบเข้าด้วยกัน จนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปกรรมชิ้นนั้นมีคุณค่าอย่างสูง

การจัดองค์ประกอบ ศิลปะโดยทั่วไป มักคำนึงถึงหลักกว้าง ๆ มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. จัดให้มีจุดสนใจ (Point of Interest)

2. จัดให้มีความสมดุล (Balance)
3. จัดให้มีลักษณะเป็นเอกภาพ (Unity)

1. จุดสนใจ (Point of Interest)

จุดสนใจ คือ ตำแหน่งหรือบริเวณที่ได้รับการเน้นให้เด่นหรือสำคัญกว่าบริเวณอื่น ๆ ในภาพ การเน้นอาจทำได้ด้วยวิธีต่าง ๆ คือการเน้นด้วยเส้นทิศทาง การจัดวาง ตำแหน่ง สี ลักษณะความแตกต่างของพื้นผิว เน้นด้วยบริเวณว่าง ส่วนที่เป็นนั้นเป็นต้น

จุดสนใจอาจจะเปรียบได้คล้ายดั่งแกนกลาง หรือจุดรวมของความรู้สึกส่วนประกอบอื่นที่ไม่ใช่จุดสนใจ ก็เป็นเครื่องเสริมให้จุดสนใจเด่นขึ้น ทำนองเดียวกันจุดสนใจอาจเปลี่ยนไปเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพก็ได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้สร้างจะกำหนดส่วนองค์ประกอบอื่นที่ประกอบรวมอยู่ในจุดสนใจนั้น ก็มีความสำคัญลดหลั่นกันไปตามการกำหนด หรือจัดวางตำแหน่งในภาพซึ่งทั้งจุดสนใจ และองค์ประกอบอันเป็นส่วนช่วยเสริมจุดสนใจ จะต้องสัมพันธ์ภาพเกี่ยวโยงกันในลักษณะที่ไม่สามารถแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากภาพได้

จุดสนใจในภาพ คือ องค์ประกอบส่วนที่ได้รับการสมมติให้มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ หรือได้รับการเน้นให้เด่นกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ส่วนที่ได้รับการเน้นอาจจะเป็นรูปร่าง บริเวณว่าง แสง เงา จุด พื้นผิว เรื่องราว ฯลฯ

2. จัดให้มีความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ ลักษณะสมส่วนที่มีความพอดี ในการจัดองค์ประกอบให้มีความสมดุลนั้น ควรทำความเข้าใจถึงลักษณะของความสมดุล แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ความสมดุลภายนอก เป็นสถานะขององค์ประกอบที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะที่พอเหมาะ อันมีทั้งอัตราส่วน การจัดวาง ตำแหน่ง ที่ตั้งและอื่น ๆ ขององค์ประกอบอยู่ในสภาพที่ดูแล้วเกิดความพอดี โดยให้มีลักษณะเท่ากันทั้งรูปแบบ จำนวน ตำแหน่ง ระยะห่าง และอื่น ๆ ซึ่งเรียกว่าการจัดให้มีความรู้สึกแบบนี้ว่า เป็นการจัดแบบให้ซ้าย – ขวา เท่ากัน อันหมายถึงรูปแบบภายนอก

2. ความสมดุลภายใน เป็นสถานะความสมดุลที่เกิดขึ้น ในความรู้สึกหลังจากการสัมผัสรูปแบบภายนอก ซึ่งรูปแบบนั้น ๆ ไม่อยู่ในสถานะที่ เท่ากันทั้งซ้าย – ขวา แต่ได้รับการกำหนดขนาด การจัดวาง ตำแหน่ง ฯลฯ ในลักษณะที่ชดเชย การชดเชยเป็นเงื่อนงำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกสมบูรณ์ขึ้นภายใน จึงเรียกว่า เป็นความสมดุลแบบภายใน หรือ แบบซ้าย – ขวา ไม่เท่ากัน

3. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันนั้น ก็เนื่องมาจากแต่ละองค์ประกอบ มีสัมพันธ์ภาพเชื่อมโยงประกอบกัน จนอยู่ในลักษณะหลอมรวมกันเป็นกลุ่มก้อน เป็นอันหนึ่งอันเดียวหรือเป็นเอกภาพ

ในองค์ประกอบศิลปกรรมที่อยู่ในสภาวะของเอกภาพนั้น ไม่สามารถเพิ่มหรือตัดทอนส่วนประกอบใดประกอบหนึ่งได้ เพราะอาจจะทำให้เอกภาพใหม่ที่ขาดสมบูรณ์ในตัวของมันเอง หรืออาจจะเป็นเอกภาพใหม่ที่ขาดสมบูรณ์ก็ได้ทั้งนี้ ก็ขึ้นอยู่กับส่วนที่ตัดออกหรือเพิ่มด้วยในความเปลี่ยนแปลงของเอกภาพจากการที่เพิ่มหรือตัดทอนบางส่วนนั้นเอกภาพที่เกิดขึ้นใหม่ ย่อมทำให้ความรู้สึกในเอกภาพนั้นเปลี่ยนแปลงไปบ่อยครั้งได้รับคำแนะนำว่า น่าจะตัดหรือเพิ่มส่วนใดของภาพเพื่อจะให้อุดหนุนตามความรู้สึกของผู้แนะนำ ผลอาจจะดีขึ้นหรือผิดไปจากเดิมก็ได้ ทั้งนี้ถ้าผู้ประกอบงานเชื่อมั่นในองค์ประกอบที่จัดว่าสมบูรณ์แล้ว ก็ไม่จำเป็นที่จะลดหรือเพิ่มตามคำแนะนำ แต่ถ้าผู้ประกอบงานต้องการเปลี่ยนเอกภาพเดิมเพื่อความแปลกใหม่ก็อาจจะเพิ่มเข้าหรือตัดออกเพื่อการแสดงหาเอกภาพใหม่ๆ ก็ได้

ในเอกภาพ ถ้าแยกแยะออกเป็นส่วนประกอบย่อย ในแต่ละส่วนประกอบย่อยนั้นอาจให้ความรู้สึกที่ขัดแย้ง ตัดกัน แต่เมื่อสังเคราะห์เข้าเป็นหน่วยหรือเอกภาพแล้วก็จะมีสัมพันธ์ภาพสมบูรณ์ กลมกลืนกัน (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ , 2542)

6. ต้นกำเนิดของการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายจะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการที่ทำให้มันออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานขึ้นได้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

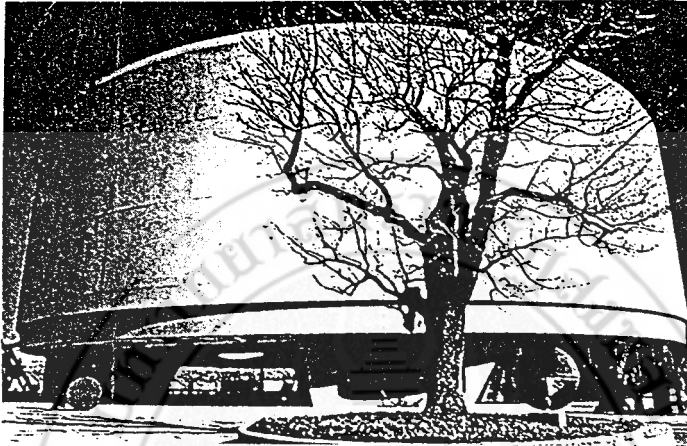
1. ธรรมชาติกับลวดลาย

ธรรมชาติได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ไว้มากมายเพื่อให้สรรพสิ่งในโลกได้มีดุลยภาพในวิถีชีวิตความเป็นอยู่ มนุษย์จัดเป็นสัตว์ที่ประเสริฐเพราะรู้จักดึงเอาธรรมชาติมาใช้ประโยชน์ และจากความช่างสังเกตของมนุษย์ที่สร้างสรรค์งานศิลปะโดยอาศัยความงามที่ปรากฏในธรรมชาติ ในแง่ของการออกแบบลวดลายก็เช่นเดียวกัน มีลวดลายในธรรมชาติมากมายที่เป็นแรงบันดาลใจทำให้มนุษย์สร้างสรรค์รูปแบบของลวดลายในลักษณะต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น

1.1 ลวดลายจากพืชชนิดต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าในโลกเรามีพืชเป็นจำนวนมาก



ที่มีสีส้มและลวดลายที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นส่วนของลำต้น ใบไม้ เปลือกไม้ กิ่งก้าน ราก หรือแม้แต่ผลก็ตาม



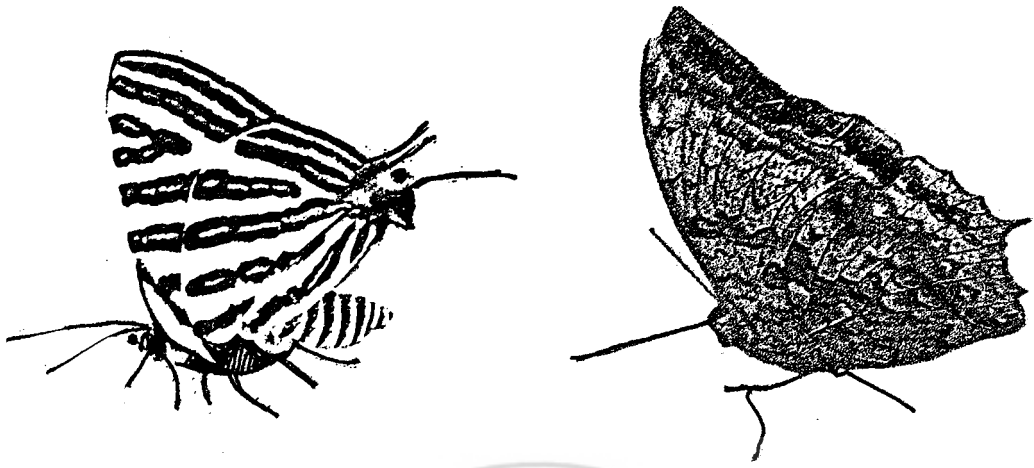
ภาพที่ 1 ลวดลายของกิ่งก้าน



ภาพที่ 2 ลวดลายของดอกไม้

1.2 ลวดลายจากสัตว์ชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ หรือ สัตว์ปีก ในส่วนต่าง ๆ ของสัตว์ดังกล่าวมักจะมีลวดลายที่สวยงามและแปลกตาให้เราพบเห็นอยู่เสมอ

๑
๗๔๖.๖
๗๔๖๗
๐๐.๘



ภาพที่ 3 ลวดลายของผีเสื้อแบบต่าง ๆ

1.3 ลวดลายจากวัฒนธรรมชาติ ลวดลายที่เป็นวัฒนธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน ดินทราย แร่ธาตุชนิดต่าง ๆ



ภาพที่ 4 ลวดลายของลูกบิดทำจากหินคาร์เนเลียน

1.4 ลวดลายจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ลักษณะลวดลายที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติบางอย่างอาจจะอยู่เป็นเวลานาน เช่น ลักษณะการทับซ้อนของโขดหิน แต่ปรากฏการณ์บางอย่างจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วแล้วเปลี่ยนรูปทรงไปเรื่อย ๆ เช่น ลักษณะการก่อตัวของก้อนเมฆ หรือดวงดาว เป็นต้น ดังนั้นลวดลายเหล่านี้มนุษย์จะอาศัยการสังเกตและนำมาดัดแปลงให้เกิดเป็นลวดลายตามประสบการณ์และจินตนาการที่ตนมีอยู่

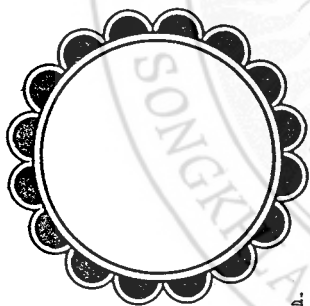


ภาพที่ 5 ตัวอย่างลวดลายจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ

2. รูปทรงเรขาคณิตกับลวดลาย

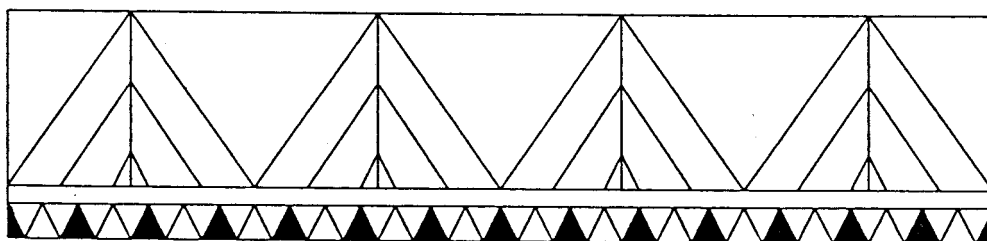
มนุษย์สร้างรูปทรงเรขาคณิตขึ้น โดยอาศัยการสังเกตจากธรรมชาติแล้ว ตัดทอนให้มีลักษณะที่เรียบง่ายด้วยการใช้เครื่องมือช่วยในการสร้างให้มีสัดส่วนที่ถูกต้องชัดเจน เพื่อนำไปใช้งานด้านต่าง ๆ ได้สะดวกรวดเร็ว ซึ่งในส่วนของลวดลายมีฐานกำเนิดมาจากรูปทรงเรขาคณิตมากมาย ทั้งวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ พอจะจำแนกได้ดังนี้

2.1 การสร้างลวดลายด้วยวงกลม



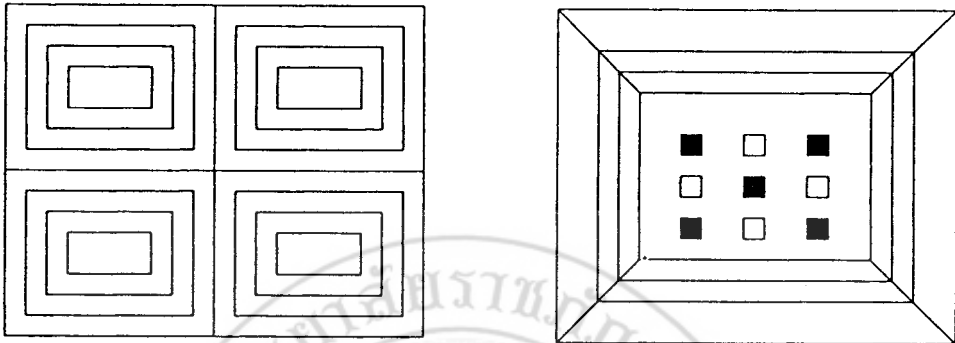
ภาพที่ 6 ลวดลายวงกลมลักษณะต่าง ๆ

2.2 การสร้างลวดลายด้วยสามเหลี่ยม



ภาพที่ 7 ลวดลายสามเหลี่ยมแนวนอน

2.3 การสร้างลวดลายด้วยสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 8 ลวดลายสี่เหลี่ยมจัตุรัส

2.4 การสร้างลวดลายด้วยการใช้รูปทรงเรขาคณิตหลายๆ รูปทรงร่วมกัน



ภาพที่ 9 ตัวอย่างลวดลายแบบผสมผสาน

3. รูปทรงอิสระกับลวดลาย

ลักษณะของรูปทรงอิสระเป็นลักษณะที่ไม่มีรูปแบบแน่นอนตายตัว จึงมีนักออกแบบไม่น้อยที่นิยมใช้รูปทรงอิสระมาสร้างสรรค์ลวดลายต่าง ๆ เพราะนอกจากจะมีความคิดเป็นอิสระในการสร้างสรรค์แล้ว ลักษณะของงานก็จะดูแปลกไปอีกแนวหนึ่ง



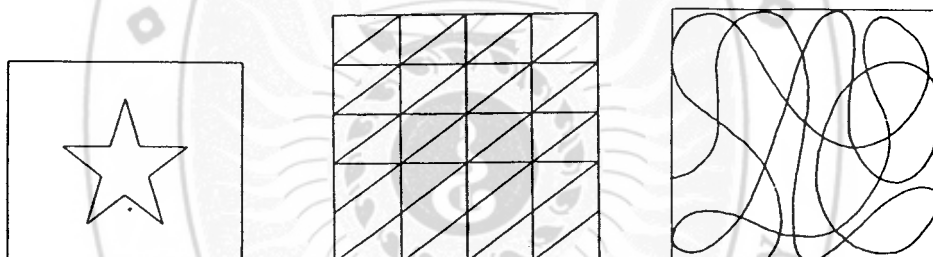
ภาพที่ 10 การสร้างรูปทรงอิสระด้วยลายเส้น

4. การรับรู้กับการสร้างสรรค์

จากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เป็นต้นกำเนิดของลวดลาย ทำให้มนุษย์เกิดการรับรู้ (Sensation) ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่มนุษย์ได้นำเอาสิ่งที่ตนได้เห็น ได้สัมผัส หรือรู้สึกจากสิ่งเร้า นั้น ๆ มาจัดระเบียบเพื่อให้เกิดรูปแบบต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับลักษณะของงานที่จะออกแบบ ทั้งนี้ แต่ละคนก็จะมีการรับรู้ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสาทสัมผัส ความจำ สภาพแวดล้อม และประสบการณ์เป็นสำคัญ

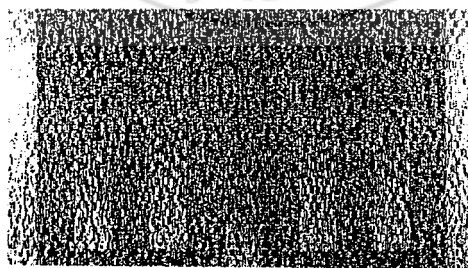
4.1 การรับรู้เกี่ยวกับลวดลาย ในส่วนของการรับรู้เกี่ยวกับลวดลาย ไม่ว่าจะ ต้นกำเนิดมาจากธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระ องค์ประกอบที่มีส่วนทำให้เกิดการรับรู้ประกอบด้วยสิ่งสำคัญ ดังนี้

4.1.1 รูปและพื้น เป็นการรับรู้โดยรวมที่เกิดจากการเห็นลายต่าง ๆ เป็นรูป ส่วนบริเวณรอบนอกจะเป็นพื้น ซึ่งในลวดลายบางลักษณะก็อาจจะไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าส่วน ไหนเป็นรูป หรือส่วนไหนเป็นพื้น



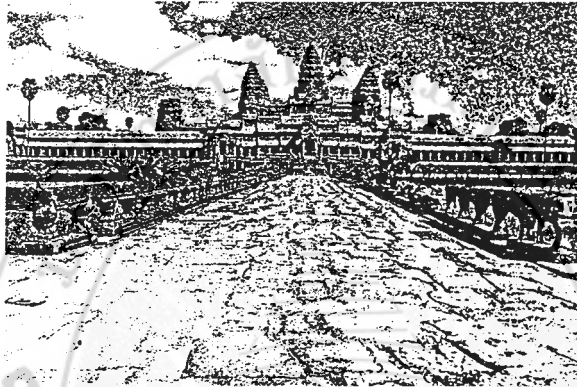
ภาพที่ 11 ตัวอย่างลวดลายรูปและพื้น

4.1.2 รูปร่างและรูปทรงลักษณะของรูปร่าง และรูปทรงจะก่อให้เกิด การรับรู้เรื่องของมิติที่แตกต่างกัน ลวดลายที่เป็นลายเส้นแสดงแต่เส้นขอบนอกของรูปร่างมี ลักษณะเป็นสามมิติ ซึ่งจากการรับรู้เรื่องมิติของรูปร่างและรูปทรงนี้ สามารถนำมาออกแบบลวด ลายให้มีรูปแบบที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 12 ลวดลายของรูปร่างที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ

4.1.3 ตำแหน่งและสัดส่วน การรับรู้ในเรื่องของตำแหน่งและสัดส่วนมักจะสัมพันธ์กับระยะทางหรือตำแหน่งของผู้รับรู้กับสิ่งที่รับรู้ด้วย ดังนั้นหากเรามีการฝึกรับรู้ รู้จักสังเกตลักษณะลวดลายในมุมมองต่าง ๆ ก็จะทำให้เข้าใจและสามารถแยกแยะสัดส่วนของลวดลายที่ปรากฏในวัตถุที่รับรู้ได้เป็นอย่างดี เรื่องของการรับรู้ตำแหน่งและสัดส่วนจึงมีผลต่อการออกแบบเป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 13 ภาพแสดงตำแหน่งและสัดส่วน

4.1.4 จุดเด่นหรือจุดเน้น เป็นองค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้การรับรู้ชัดเจน ลวดลายที่มีจุดเด่นจะก่อให้เกิดการรับรู้ที่จับใจและจดจำได้ง่าย



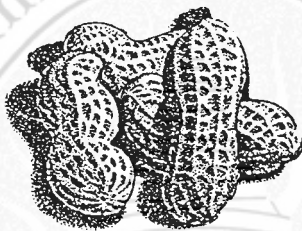
ภาพที่ 14 ภาพแสดงจุดเด่นที่แตกต่างกัน

4.2 การสร้างสรรค์ ถือเป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่จะเอาความรู้ ประสบการณ์ และจินตนาการถ่ายทอดออกมาให้เห็นเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตนจะเห็นได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วนใหญ่ ๆ จึงจะก่อให้เกิดการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานเฉพาะตนได้ นักออกแบบจะต้องทำความเข้าใจกับองค์ประกอบดังกล่าว

4.2.1 ความรู้ ผลงานการออกแบบจะมีประสิทธิภาพอย่างน้อยแค่ไหนขึ้นอยู่กับว่านักออกแบบมีความรู้อยู่ในระดับใดด้วย ซึ่งในส่วนขององค์ความรู้ทางศิลปะ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

ส่วนของความรู้พื้นฐาน เป็นความรู้ขั้นพื้นฐานของการออกแบบคือ องค์ประกอบของการออกแบบประกอบด้วยส่วนสำคัญ ดังนี้

1. จุด (POINT) เป็นองค์ประกอบแรกที่นักออกแบบควรพิจารณา เพราะจุดเป็นสิ่งเริ่มต้นที่จะก่อให้เกิดเป็นเส้นหรือรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ ได้ และสามารถสร้างจินตนาการให้กับนักออกแบบได้มากมาย

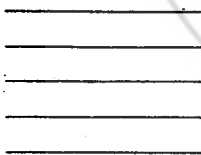


ภาพที่ 15 ตัวอย่างการออกแบบด้วยจุด

2. เส้น (LINE) มนุษย์เราจะพบเห็นลักษณะของเส้นต่างๆ ในธรรมชาติมากมายซึ่งเส้นลักษณะต่าง ๆ ก็จะทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป เช่น



- ลักษณะของเส้นตรงแนวตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง



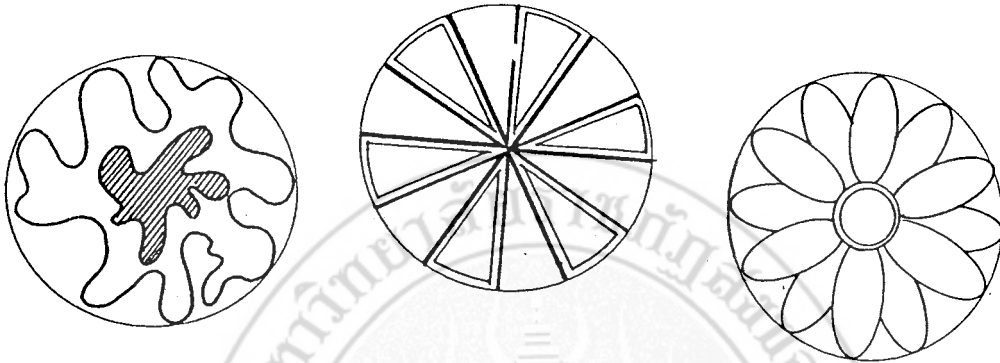
- ลักษณะของเส้นตรงแนวนอนให้ความรู้สึกสงบราบเรียบ
นิ่ง และดูกว้าง



- ลักษณะของเส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนช้อย นุ่มนวล มีการเคลื่อนไหว

3. รูปร่าง (SHAPE) ลักษณะของรูปร่างมี 2 มิติ ซึ่งโดยทั่วไปจะแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

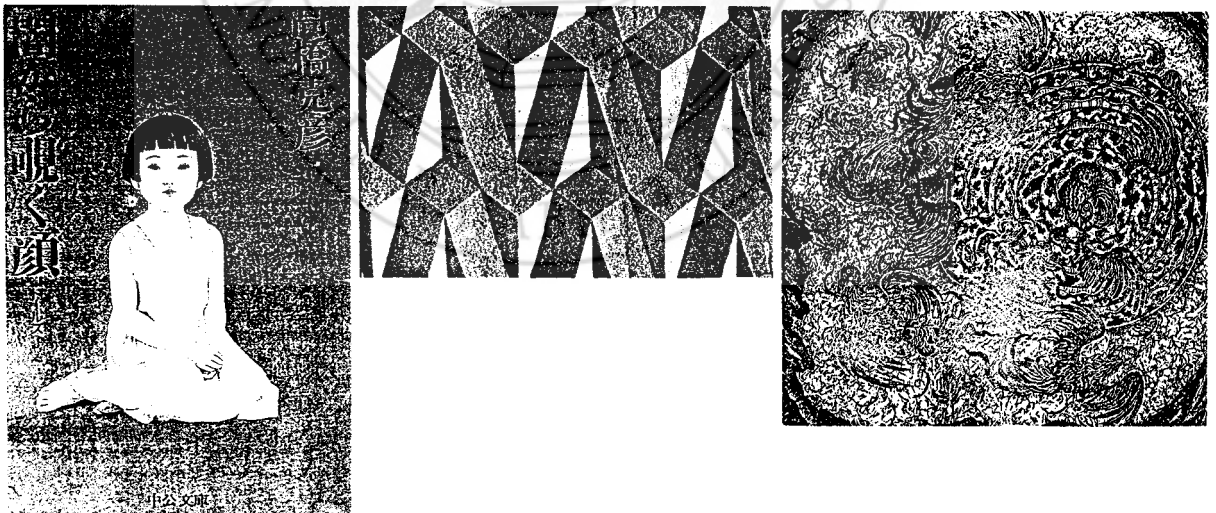
- รูปร่างธรรมชาติ
- รูปร่างเรขาคณิต
- รูปร่างอิสระ



ภาพที่ 16 ตัวอย่างแสดงรูปร่างต่าง ๆ

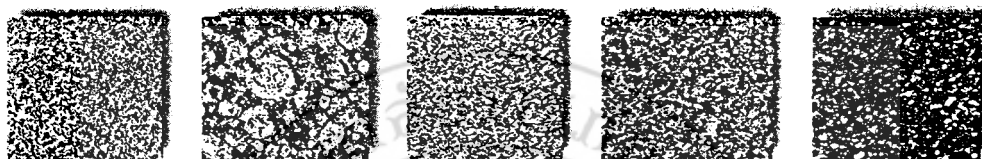
4. รูปทรง (FORM) ลักษณะของรูปทรงมี 3 มิติ แสดงให้เห็นถึงความสูงหรือความลึกเพิ่มจากการรับรู้เพียง 2 มิติ ในรูปร่าง ซึ่งแบ่งลักษณะใหญ่ ๆ ได้เช่นเดียวกับรูปร่างดังนี้

- รูปทรงธรรมชาติ
- รูปทรงเรขาคณิต
- รูปทรงอิสระ



ภาพที่ 17 ตัวอย่างแสดงรูปทรง

5. ลักษณะผิว (TEXTURE) เป็นส่วนภายนอกของธรรมชาติหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะที่หลากหลายและส่งผลต่อความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น ผิวเรียบให้ความรู้สึกอยากจับต้อง ผิวหยาบให้ความรู้สึกไม่น่าจับต้องแต่น่าสนใจ เป็นต้น ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบของผลงานที่จะออกแบบด้วยว่าต้องการใช้กับงานลักษณะใด



ภาพที่ 18 ตัวอย่างลักษณะผิวแบบต่าง ๆ

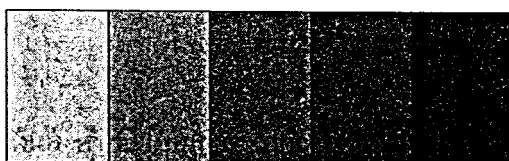
6. สี (COLOR) จัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในงานออกแบบ เพราะสีทำให้เกิดการรับรู้ในด้านความรู้สึกได้ไว เช่น

- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์
- สีชมพู ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล
- สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น แจ่มใส
- สีแดง ให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เป็นต้น

ดังนั้นนักออกแบบจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเรื่องสีเป็นอย่างดี

จึงจะทำให้ผลงานสมบูรณ์แบบ

7. ค่าน้ำหนัก (VALUE) เป็นส่วนที่จะทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องของมิติได้อย่างชัดเจน โดยผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในเรื่องของการไล่ค่าน้ำหนักจากอ่อนไปหาแก่ หรือแก่ไปหาอ่อนก็ตาม ซึ่งความถี่ของมิติก็ขึ้นอยู่กับระยะที่ต้องการ

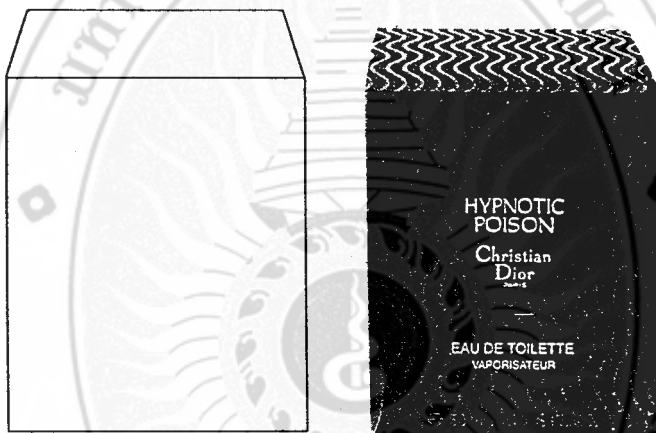


ภาพที่ 19 แสดงการไล่ค่าน้ำหนัก 5 ระดับ

ส่วนของความรู้เฉพาะ หมายถึง ความรู้ที่นักออกแบบจะต้องมีความเข้าใจในส่วนสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

1. วัสดุ (MATERIAL) นักออกแบบต้องศึกษาทำความเข้าใจกับวัสดุชนิดต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เมื่อต้องออกแบบก็สามารถเลือกวัสดุเหล่านั้นให้เข้ากับผลงานที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม เพราะวัสดุแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน

2. สื่อตัวกลาง (MEDIUM) (อาร์ สุธิพันธุ์ , 2519) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สื่อตัวกลาง หมายถึง สารประกอบที่ช่วยให้วัตถุเกิดการเปลี่ยนแปลงตามความประสงค์ของศิลปิน เช่น น้ำมันดินสีดี ไข่ขาว กาว ฯลฯ ซึ่งรวมถึงเครื่องมือต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงวัตถุด้วยการออกแบบ



ภาพที่ 20 ภาพแสดงสื่อตัวกลาง

3. เทคนิค (TECHNIQUE) เป็นความรู้อีกระดับหนึ่งที่นักออกแบบจะต้องเรียนรู้ และฝึกทักษะอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งในการออกแบบมีเทคนิคมากมายที่จะต้องศึกษา เช่น เทคนิคการใช้สีชนิดต่าง ๆ เทคนิคการใช้เครื่องมือ เทคนิคการผูกถาย หรือเทคนิคการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นต้น

4.2.2 ประสบการณ์ เกิดจากการที่มนุษย์ได้รับรู้ สัมผัสกับโลกภายนอก

ในจังหวะและเวลาที่แตกต่างกัน ทำให้มนุษย์สามารถจะแปลความหมายจากสิ่งที่ได้สัมผัสนั้นออกมาเป็นรูปธรรมอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวจะเกิดขึ้นกับบุคคลแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง ๆ

โดยทั่วไปประสบการณ์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ประสบการณ์ตรงและประสบการณ์รอง ประสบการณ์ตรง หมายถึง ประสบการณ์ที่เราได้สัมผัสกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยตัวของเราเอง ส่วนประสบการณ์รองนั้น หมายถึง ประสบการณ์ที่เราได้รับการบอกเล่าหรือถ่ายทอดมาจากผู้อื่นอีกที

หนึ่ง ซึ่งอาจจะดีกว่าหรือแย่กว่าประสบการณ์ตรงก็ได้ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับผู้ถ่ายทอด แต่ประสบการณ์ทั้ง 2 ลักษณะ ถือว่าเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบมาก นักออกแบบที่ดีจึงควรสั่งสมประสบการณ์เหล่านี้ไว้เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ต่อไป

4.2.3 จินตนาการ คำว่า จินตนาการ (อารี สุทธิพันธุ์ , 2519) ได้ให้ความหมายว่า จินตนาการเป็นผลมาจากการรับรู้ตามประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของมนุษย์ เมื่อรู้มากเห็นมากก็ทำให้เกิดความคิดมาก มีจินตนาการในสิ่งต่าง ๆ มาก กล่าวได้ว่า จินตนาการเกิดจากการสั่งสมของการรับรู้ทั้งหมด ซึ่งจินตนาการเกิดได้สองทาง คือ เกิดจากการรับรู้จากวัตถุจริง ๆ และจากความคิดทางใจ นักออกแบบส่วนใหญ่ นอกเหนือจากการมีความรู้ มีประสบการณ์แล้วจำเป็นต้องมีจินตนาการในเชิงสร้างสรรค์ด้วย ผลงานถึงจะน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะตน



ภาพที่ 21 ตัวอย่างผลงานการออกแบบการ์ตูนเชิงจินตนาการ

5. ลักษณะของลวดลาย

ในชีวิตประจำวันของเราได้พบเห็นลักษณะของลวดลายมากมาย ลวดลายบางอย่างมีลักษณะเรียบง่าย บางอย่างมีลักษณะสลับซับซ้อนซึ่งความงามที่ปรากฏก็จะให้ความรู้สึกแตกต่างกันออกไป ดังนั้นเรื่องของลักษณะลวดลาย จึงสามารถจัดแบ่งได้เป็นหลายประเภทด้วยกัน พอสรุปแนวทางการจัดแบ่งได้ ดังต่อไปนี้

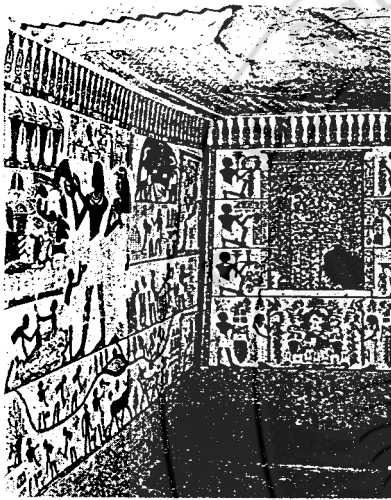
5.1 แบ่งลักษณะตามเรื่องราวของผลงาน โดยยึดเอาแนวของเนื้อหาที่สื่อระหว่างกันและกัน จัดเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ลวดลายโบราณ คือ ลวดลายที่มีมาแต่ดั้งเดิม มักแสดงถึงวิถีชีวิตของสังคมนั้น เช่น ลวดลายประจำชาติ ลวดลายท้องถิ่น เป็นต้น
2. ลวดลายเหมือนจริง คือ ลวดลายที่แสดงถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อให้คนในสังคมเข้าใจโดยมักใช้วิธีการเลียนแบบธรรมชาติในการสร้างสรรค์ลวดลาย
3. ลวดลายจินตนาการ คือ ลวดลายที่นักออกแบบอาศัยประสบการณ์

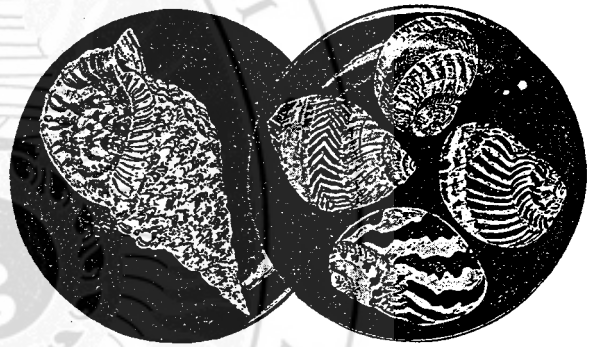
การรับรู้สร้างลวดลายให้มีลักษณะที่ต่างไปจากความจริง ทำให้ผลงานประเภทนี้ดูแปลกตา และเกิดรูปแบบที่หลากหลาย

4. ลวดลายสื่อเลียน คือ ลวดลายที่มักสร้างขึ้นให้ทันกับสมัยนิยมหรือเป็นเรื่องราวที่กำลังสนใจในช่วงระยะเวลานั้น ซึ่งบางครั้งออกแบบในรูปของการ์ตูน

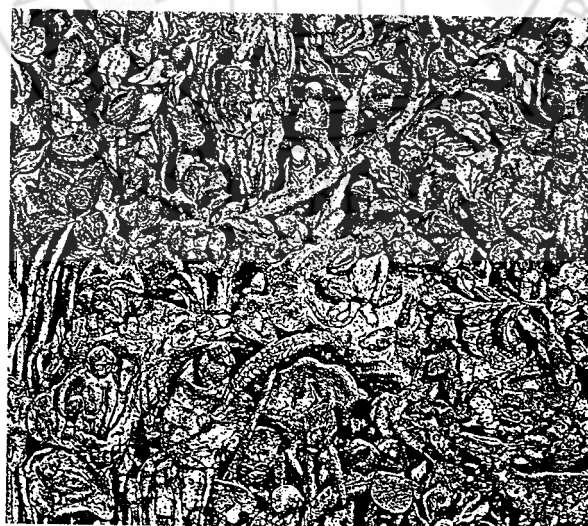
5. ลวดลายนามธรรม คือ ลวดลายที่ไม่เน้นเนื้อหาให้คนในสังคมเข้าใจแต่จะแสดงออกในลักษณะความงามตามความพอใจของนักออกแบบโดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ มาเป็นสื่อแทนความรู้สีกมากกว่า



ภาพที่ 22 ลวดลายโบราณ



ภาพที่ 23 ลวดลายเหมือนจริง



ภาพที่ 24 ลวดลายจินตนาการ

5.2 แบ่งลักษณะตามรูปแบบที่ปรากฏในตัวผลงานเป็นการแบ่งลักษณะของลวดลายโดยพิจารณาจากรูปแบบที่แตกต่างกัน จัดเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ลวดลายธรรมชาติ คือ ลวดลายที่สร้างขึ้นโดยอาศัยรูปแบบจากธรรมชาติเป็นสื่อหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งอาจจะเหมือนจริงหรือตัดทอนบางส่วน แต่ยังคงลักษณะของธรรมชาติอยู่

2. ลวดลายเรขาคณิต คือ ลวดลายที่ยึดรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลักในการออกแบบ ซึ่งสร้างสรรค์ได้ทั้งผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ

3. ลวดลายอิสระ คือ ลวดลายที่เป็นไปตามแนวคิดของผู้ออกแบบอย่างอิสระ ไม่ติดขัดอยู่กับรูปทรงของธรรมชาติหรือเรขาคณิต มักเน้นลายเส้นที่ลื่นไหลไปตามจินตนาการ



ภาพที่ 25 ลวดลายธรรมชาติ



ภาพที่ 26 ลวดลายอิสระ

5.3 แบ่งลักษณะตามการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการออกแบบประเภทนี้มักคำนึงถึงเทคนิควิธีการหรือประเภทของการออกแบบเป็นหลักในการจัดแบ่งลักษณะ จึงมีลักษณะที่หลากหลายมากในที่นี้ขอแบ่งโดยสังเขปเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ลวดลายศิลปะศึกษา เป็นลวดลายที่นำเอาเทคนิคต่าง ๆ ทางศิลปะมาสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลาย
2. ลวดลายสัญลักษณ์ มักแสดงออกในลักษณะที่เรียบง่ายและสามารถสื่อความหมายได้ดี
3. ลวดลายตัวอักษร นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในยุคปัจจุบัน เพราะตัวอักษรเข้ามามีบทบาทแทบทุกวงการ การออกแบบลวดลายตัวอักษรในงานลักษณะต่าง ๆ มีความสำคัญและนักออกแบบจะต้องศึกษาทำความเข้าใจกับลักษณะงานนั้น ๆ จึงจะทำให้การออกแบบลวดลายตัวอักษรน่าสนใจและสมบูรณ์แบบ
4. ลวดลายสมัยนิยม หมายถึง ลวดลายที่กำลังนิยมกันอยู่ในยุคปัจจุบันซึ่งมักจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะการแข่งขันทางตลาดสูง นักออกแบบต้องติดตามข่าวสารต่าง ๆ ให้ทันสมัยอยู่เสมอ (อ้อยทิพย์ พลศรี , 2545)



ภาพที่ 27 ลวดลายสมัยนิยม

7. หลักการออกแบบลวดลาย

ในอดีตการออกแบบลวดลายมักเกิดจากประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ความเชื่อ และความชำนาญเฉพาะตัวของผู้ออกแบบ ซึ่งบางครั้งมีการถ่ายทอดรูปแบบสื่อต่อกันมาหลายชั่วอายุคน แล้วพัฒนาเรื่อยมาจนถึงยุคปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม

หลักการออกแบบลวดลายส่วนใหญ่เป็นการเอาหลักการออกแบบศิลปะมาประยุกต์ใช้นั่นเอง โดยมีหลักการที่หลากหลายมากมาย ในที่นี้จึงขอสรุปแนวทางการออกแบบลวดลายที่สำคัญ ดังนี้

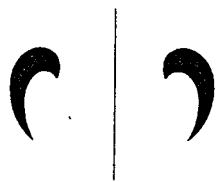
1. การสร้างแบบจากแม่ลาย (MOTIF) คำว่า แม่ลายหรือแม่บทในพจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ - ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2530) ได้กำหนดว่า หมายถึง ส่วนสำคัญที่เป็นประธานของสิ่งใดหรือเป็นความคิดที่เป็นส่วนประกอบขององค์ประกอบใด ๆ เป็นต้น ในทางศิลปะ หมายถึง เคাঁโครงความคิดที่กำหนดลักษณะท่าที สีลาความเคลื่อนไหวขององค์ประกอบต่างๆ ในทางจิตรกรรมและประติมากรรม แม่บท หมายถึง ส่วนก้านของต้นไม้ที่ขดกันเป็นเกลียวพันกันไป ถือเป็นลายแม่บทที่เป็นแนวทำให้ต่อช่อ ดอก ใบ ไปในจังหวะที่ผสมกลมกลืนต่อเนื่องกันออกเป็นชุด ๆ แม่บทในทางศิลปะ มักเป็นต้นเค้าลักษณะเฉพาะตัว มีลีลาซึ่งจำได้ และพัฒนาจนกลายเป็นลักษณะประจำชาติ หรือประจำยุคสมัยที่เกิดขึ้น เช่น ลายกนกก้านขดสมัยสุโขทัย ลายกนกเปลวของสมัยอยุธยาตอนปลาย หรือลายใบอะแคนทัสของกรีก ในทางสถาปัตยกรรมก็มีปรากฏ เช่น โถงครึ่งวงกลม เป็นองค์ประกอบแม่บทของสถาปัตยกรรมโรมัน แผงไม้สำเร็จรูปเป็นแม่บทของสถาปัตยกรรมประเภทเรือนไทย

จากแนวคิดของแม่ลายนี้จึงมีผู้คิดหลักการออกแบบลวดลายโดยการสร้างรูปมาตรฐานต้นแบบ การสร้างรูปมาตรฐานต้นแบบ (MOTIF) หมายถึง การออกแบบรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งที่มีลักษณะเรียบง่ายขึ้นเพียง 1 รูป แต่สามารถผูกเป็นลวดลายอื่น ๆ ต่อไปได้อีก เอฟ.เฮช.นอร์ตัน (F.H. NORTON) กล่าวว่า ลวดลายต้นแบบมักเป็นรูปทรงธรรมดาที่ไม่มีความงดงาม แต่เมื่อนำลวดลายนั้นมาผูกต่อด้วยวิธีการดังต่อไปนี้จะสามารถสร้างลายที่มีความงามขึ้น ได้อีกจำนวนมาก ดังนี้

1.1 การเรียงลำดับ (Translation in Steps) เป็นการนำลวดลายต้นแบบนั้นมาเรียงลำดับในลักษณะการซ้ำของรูปร่าง (Repetition)



1.2 การสลับภาพซ้ายขวา (Reflection about a line) เป็นการวางลวดลายต้นแบบในลักษณะสะท้อนผ่านกระจกเงา ภาพจะกลับซ้ายเป็นขวา



1.3 การหมุนรอบจุด (Rotation about a point) เป็นการวางลายต้นแบบรอบจุดศูนย์กลางจุดหนึ่ง ในลักษณะของภาพหมุน



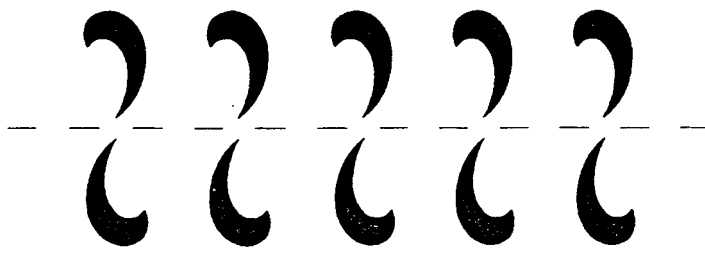
1.4 การสลับซ้ายขวาและหมุนรอบจุด (Reflection and rotation) เป็นการนำลายต้นแบบวางสลับซ้ายขวาและนำมาวางรอบจุดศูนย์กลาง



1.5 การสลับซ้ายขวาและเรียงลำดับ (Reflection and translation) เป็นการนำแบบมาสลับซ้ายขวาแล้วนำมาเรียงลำดับอีกครั้งหนึ่ง ภาพที่ได้จะมีลักษณะเหมือนภาพที่สะท้อนจากผิวน้ำ หรือกระจก



1.6 การหมุนรอบจุดและเรียงลำดับ (Rotation and translation) เป็นการนำต้นแบบ 2 ชั้น มาวางรอบจุด แล้วนำมาเรียงลำดับกันอีกครั้งหนึ่ง ภาพที่ได้จะไม่เหมือนกับภาพที่สะท้อนจากกระจก เพราะรูปทรงจะตรงข้ามกันหมด



1.7 การเรียงลำดับสลับจังหวัด (Reflection and alternate translation) เป็นการนำแบบมาเรียงลำดับ และสะท้อนกลับลงด้านล่างในลักษณะสลับฟันปลา ซึ่งจะให้ลวดลายที่แตกต่างกันออกไปจากการเรียงลำดับตามปกติ



1.8 การผสมระหว่างเรียงลำดับ สลับซ้ายขวา และหมุนรอบจุด (Reflection rotation and Translation) เป็นการออกแบบลวดลายโดยผสมผสานเพื่อสร้างเป็นลวดลายชิ้นใหม่



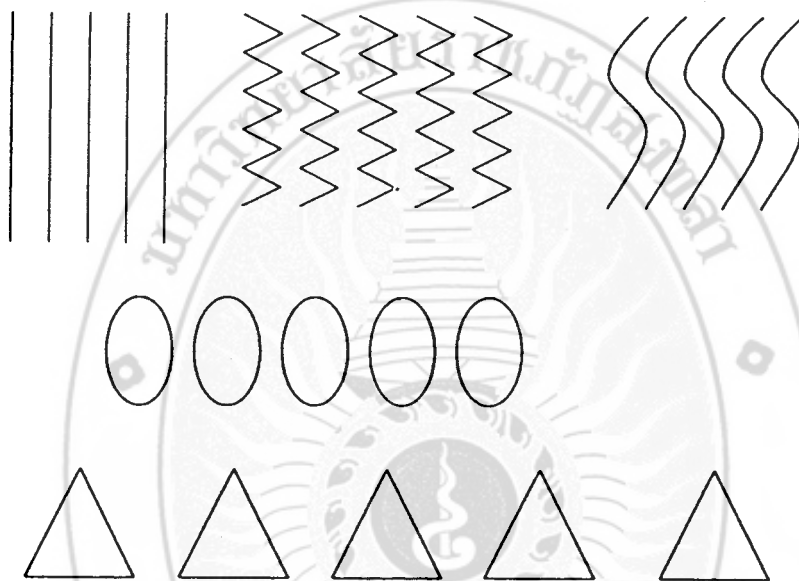
2. การใช้จังหวะ (Rhythm) ถือเป็นหลักสำคัญของการสร้างลวดลาย เพราะการจดจังหวะที่ดีจะช่วยให้ผลงานออกแบบดูเป็นระเบียบ เรียบง่าย และน่าสนใจ ซึ่งลักษณะของการเกิดจังหวะนั้นได้กำหนดไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะแรก เกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ

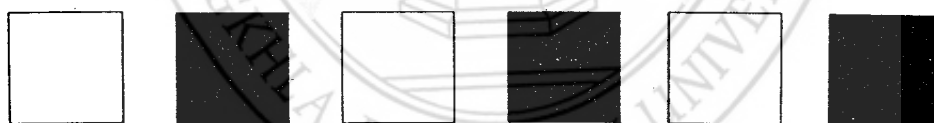
ลักษณะที่สอง เกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น รูปทรง น้ำ

หนัก หรือสีจากการเกิดจังหวะทั้ง 2 ประการข้างต้น สามารถนำมาสร้างเป็นลวดลายหลายวิธีการ ดังนี้

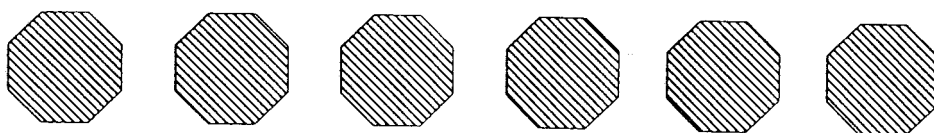
2.1 การซ้ำจังหวะเท่ากัน คือ การกำหนดหน่วยตั้งแต่สองหน่วยขึ้นไป ให้มีระยะห่างระหว่างหน่วยเท่า ๆ กัน หรือเป็นการกำหนดช่องไฟให้มีช่องว่างระหว่างหน่วยเท่า ๆ กันเป็นจังหวะนั่นเอง ซึ่งหน่วยดังกล่าวสามารถเลือกได้หลายทาง เช่น เส้น รูปปร่าง สี หรือลักษณะผิว เป็นต้น



ภาพที่ 28 จังหวะซ้ำเท่ากันของรูปปร่าง

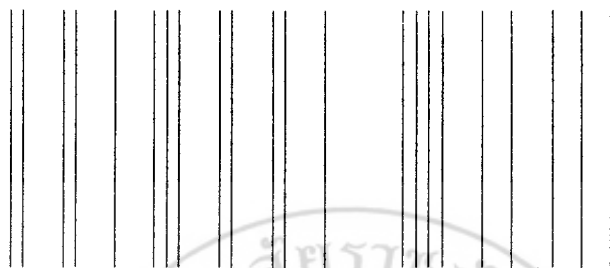


ภาพที่ 29 จังหวะซ้ำเท่ากันของสีขาว - ดำ



ภาพที่ 30 จังหวะซ้ำกันเท่ากันของลักษณะผิว

2.2 การซ้ำจังหวะไม่เท่ากัน คือ การจัดจังหวะของหน่วยให้มีช่องไฟ หรือรูปแบบของหน่วยให้แตกต่างกัน ทำให้ลวดลายดูแปลกตา มีการเคลื่อนไหว และน่าสนใจ



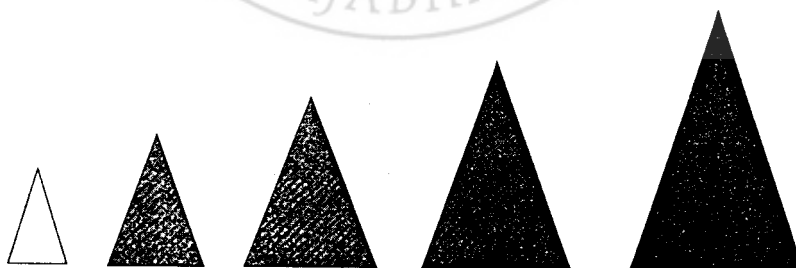
ภาพที่ 31 จังหวะซ้ำกันของเส้นไม่เท่ากัน



ภาพที่ 32 จังหวะซ้ำของรูปร่างไม่เท่ากัน



ภาพที่ 33 จังหวะซ้ำของขนาดไม่เท่ากัน

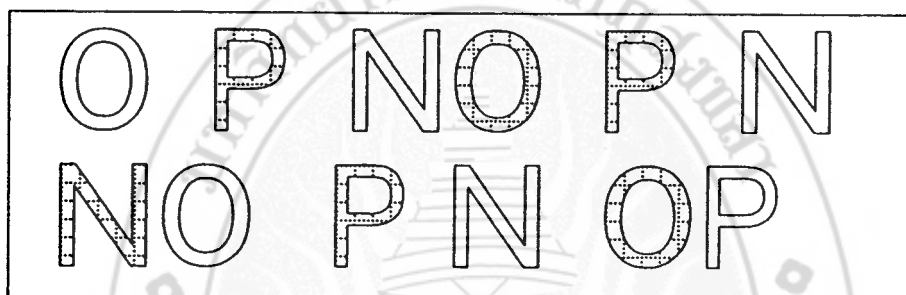


ภาพที่ 34 จังหวะซ้ำของขนาดและน้ำหนักไม่เท่ากัน

2.3 การซ้ำจังหวะสลับกัน คือ การจัดจังหวะที่มีรูปแบบอย่างน้อยสองชุดขึ้นไป
ให้มีลักษณะที่แตกต่างกัน จัดวางสลับกันซึ่งจะมีระยะห่างเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้

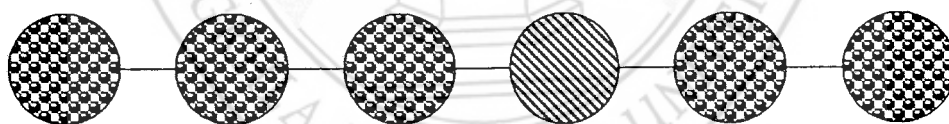


ภาพที่ 35 จังหวะซ้ำสลับกันแบบระยะห่างเท่ากัน

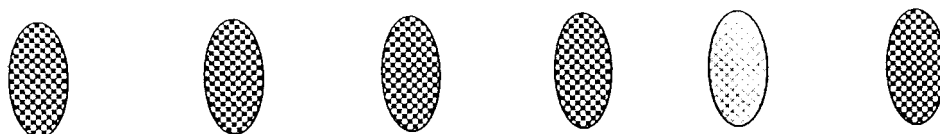


ภาพที่ 36 จังหวะซ้ำสลับกันแบบระยะห่างไม่สม่ำเสมอ

2.4 การซ้ำจังหวะโดยการเน้นหรือพัก คือ การกำหนดหน่วยที่ต้องการขึ้นตั้ง
แต่หนึ่งหน่วยขึ้นไปแล้วจัดวางจังหวะให้มีระยะห่างเท่า ๆ กัน โดยมีการเน้นให้เกิดความแตกต่างขึ้น
ในหน่วยนั้น ๆ ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การทำให้ค่าน้ำหนักที่จุดเน้นต่างจากจุดอื่น ๆ การใช้ลักษณะผิว
ให้เกิดความแตกต่าง หรือการใช้สี เป็นต้น



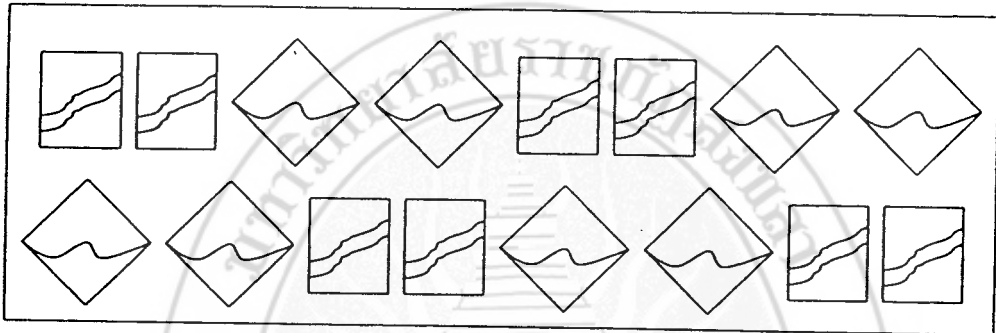
ภาพที่ 37 จังหวะเน้นหรือพักด้วยพื้นผิว



ภาพที่ 38 จังหวะเน้นหรือพักด้วยการใช้ค่าน้ำหนัก

2.5 การซ้ำจังหวะโดยสร้างความแตกต่าง คือ การกำหนดหน่วยที่มีความแตกต่างกัน ตั้งแต่สองหน่วยขึ้นไปมาจัดวางในลักษณะซ้ำ ๆ กัน แต่มีรูปแบบที่แตกต่างกันซึ่งสามารถสร้างใน ลักษณะแนวเดียวหรือเป็นชุดก็ได้

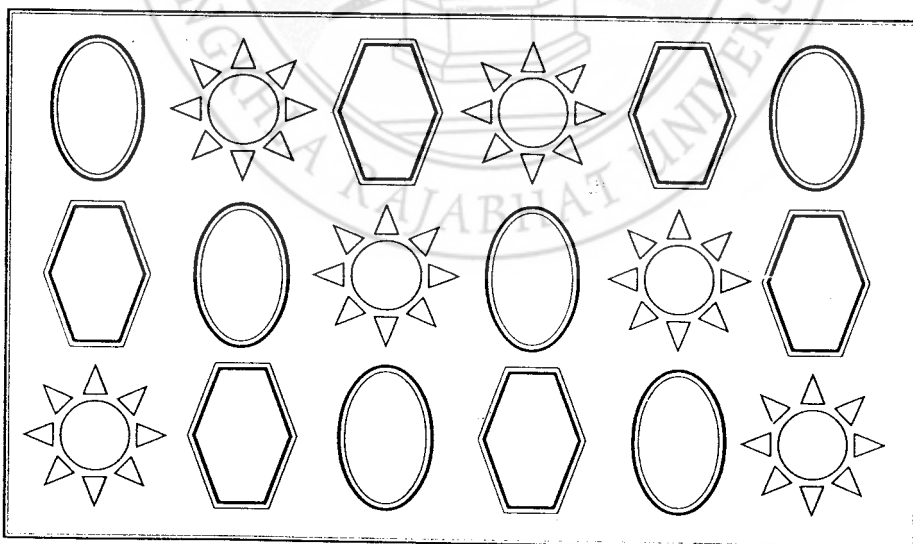
การจัดจังหวะแบบต่อเนื่อง คือ การจัดจังหวะของหน่วยแต่ละชนิดให้มีความต่อเนื่องกัน ทำให้เกิดการเชื่อมโยงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งอาจเป็นการลำดับขั้นของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนักโดยไม่มีช่องว่างมาคั่น บางครั้งเกิดความรู้สึกการเคลื่อนไหวขึ้นในตัวลาย



ภาพที่ 39 จังหวะซ้ำที่เกิดจากความแตกต่าง



ภาพที่ 40 จังหวะแบบต่อเนื่องจากเส้นและรูปร่าง

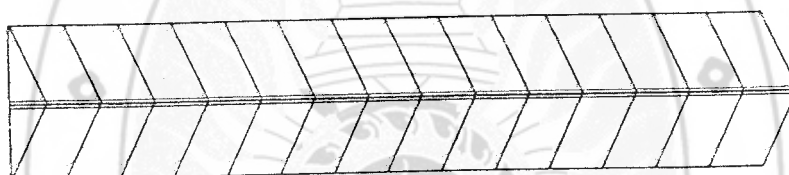


ภาพที่ 41 จังหวะแบบต่อเนื่องจากหน่วยหลายหน่วยรวมกันเป็นชุด

2.6 การจัดจ้งหะแบบทับซ้อน คือ การจัดจ้งหะของหน่วยแต่ละหน่วยให้มีลักษณะทับซ้อนโดยเส้นระยะห่างเท่ากันหรือไม่เท่ากันมาประกบในทิศทางที่ต่างกัน เช่น จากบนลงล่าง หรือซ้ายไปขวา เป็นต้น ทำให้ลวดลายมีลักษณะที่หลากหลายขึ้น

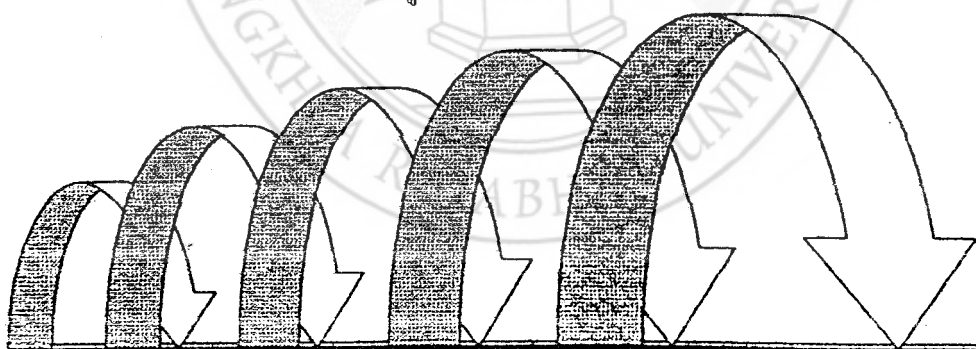


ภาพที่ 42 จ้งหะทับซ้อนจากบนลงล่าง



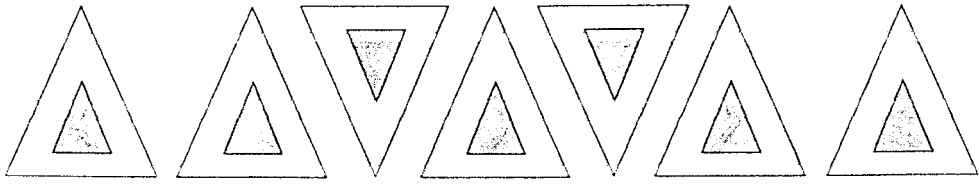
ภาพที่ 43 จ้งหะทับซ้อนจากซ้ายไปขวา

2.7 การจัดจ้งหะแบบคลื่นไหล คือ การจัดจ้งหะของหน่วยให้มีความต่อเนื่องคลื่นไหลไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวขึ้นในตัวลวดลาย



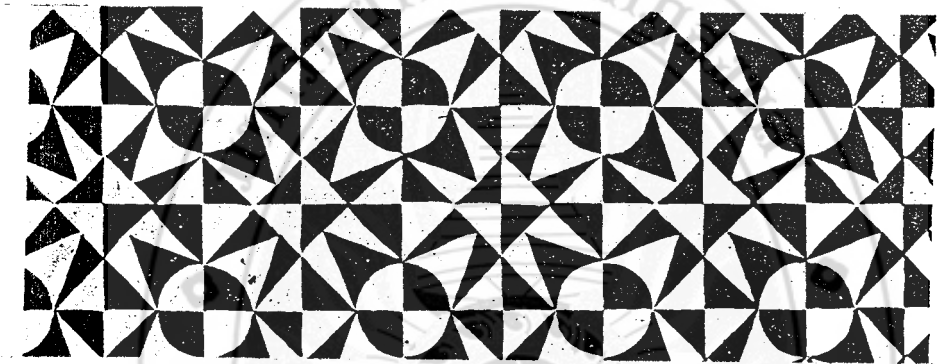
ภาพที่ 44 จ้งหะคลื่นไหลไปในทิศทางเดียวกัน

2.8 การจัดจ้งหะแบบเปลี่ยนทิศทาง คือ การจัดปรับเปลี่ยนทิศทางของรูปร่างรูปทรงให้แปลกไปจากกลุ่ม ซึ่งอาจจะเปลี่ยนทิศทางจากซ้ายไปขวา หรือบนไปล่าง เป็นต้น



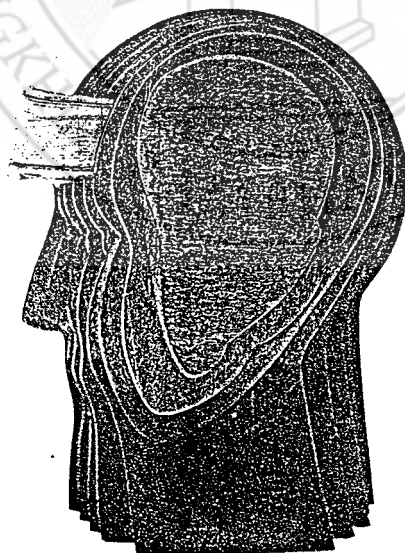
ภาพที่ 45 จังหวะการเปลี่ยนทิศทาง

3. การใช้รูปและพื้น คือ การสร้างลวดลายโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของรูปและพื้นให้มีความประสานกลมกลืนกันจนแยกไม่ออกว่าอันไหนรูปอันไหนพื้น ทำให้ลวดลายมีความกลมกลืนกับตัวผลงานที่ออกแบบ



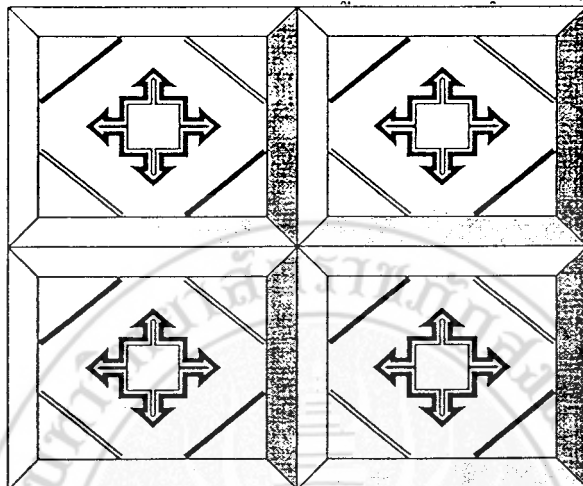
ภาพที่ 46 แสดงภาพการใช้รูปและพื้น

4. การใช้การลดหลั่น คือ การจัดวางหน่วยในการสร้างลวดลายให้มีลักษณะลดหลั่นกันไปโดยใช้รูปแบบที่ซ้ำ ๆ กัน มาจัดวางให้เกิดการลดหลั่นด้วยขนาดจากใหญ่ไปหาเล็กหรือเล็กไปหาใหญ่ สลับกันแล้วแต่ลักษณะของผลงาน ซึ่งในการลดหลั่นนี้อาจจะใช้ค่านำหนักสีช่วยให้เกิดมิติเพิ่มขึ้นก็ได้

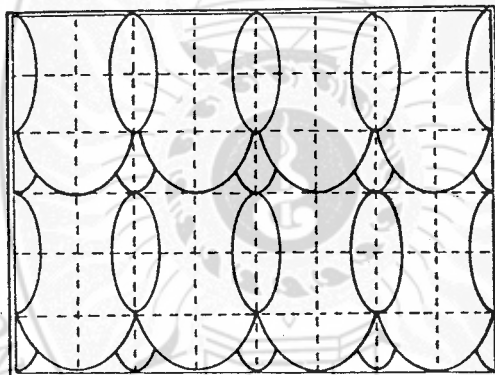


ภาพที่ 47 แสดงภาพการลดหลั่น

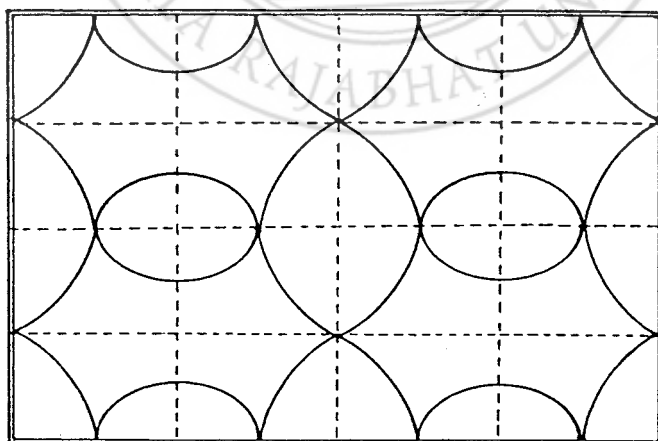
5. การใช้ตาราง คือ การจัดลวดลายให้อยู่ภายในกรอบของตารางหรือเกิดจากการเชื่อมต่อระหว่างกลุ่มของตาราง โดยการกำหนดตารางเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าก็ได้



ภาพที่ 48 การออกแบบลวดลายภายในกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส

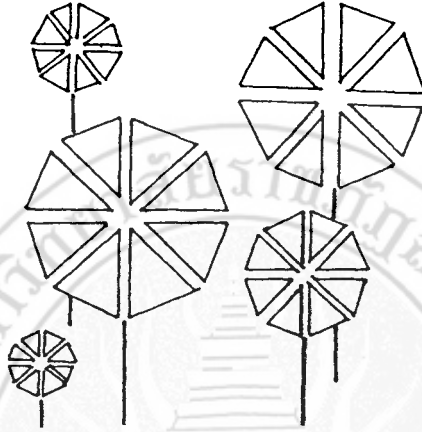


ภาพที่ 49 การออกแบบลวดลายโดยการเชื่อมต่อกลุ่มตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส

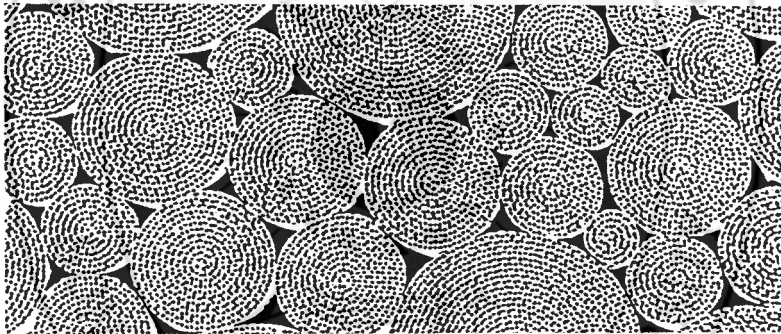


ภาพที่ 50 การออกแบบลวดลายโดยการเชื่อมต่อกลุ่มตารางสี่เหลี่ยมผืนผ้า

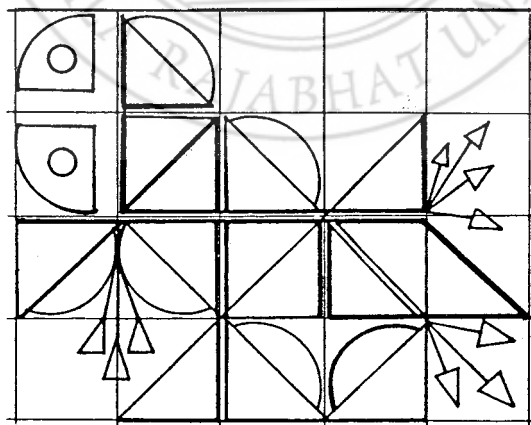
6. การใช้ความใกล้ชิด คือ การจัดวางหน่วยต่าง ๆ ที่ต้องการให้ดูเหมือนว่าแต่ละหน่วยเป็นของกันและกัน จะขาดหน่วยใดหน่วยหนึ่งไม่ได้ ลวดลายโดยรวมจึงมีลักษณะเป็นกลุ่มไม่กระจัดกระจายไปคนละทิศละทางทำให้มีเอกภาพและเกิดการรับรู้โดยรวมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 51 ความใกล้ชิดที่เกิดจากหน่วยเดียวกัน



ภาพที่ 52 ความใกล้ชิดที่เกิดจากจุด

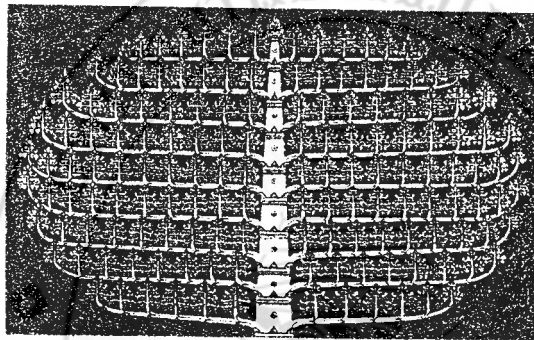


ภาพที่ 53 ความใกล้ชิดที่เกิดจากหน่วยหลายหน่วย

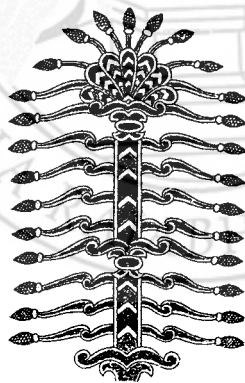
7. การใช้หลักการต่อลวดลาย คือ การจัดวางระบบของลายให้สอดคล้องกับพื้นที่ว่าง โดยมีการวางแผนอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อความเหมาะสมกับผลงานที่ต้องการออกแบบ ซึ่งในที่นี้ (ดุขฎี สุนทรารชุน , 2531) ได้ให้หลักการต่อลวดลายไว้ 2 แนวทาง ดังต่อไปนี้

7.1 แนวทางแรก เป็นการต่อลายตามแนวต่าง ๆ ดังนี้

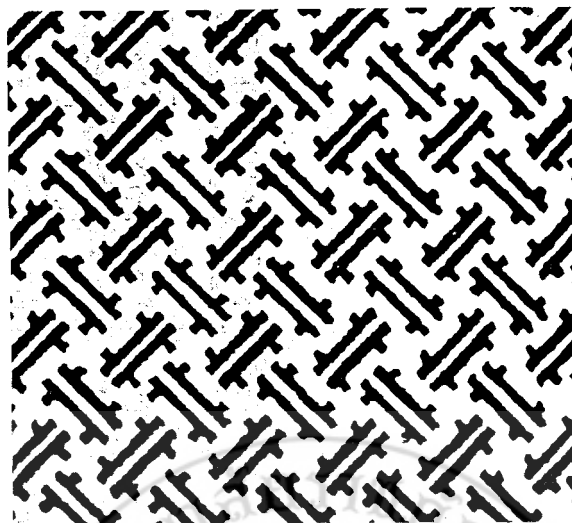
การต่อลวดลายแบบแนวนอน เป็นการนำเอาแม่ลาย (Motif) มาเรียงต่อกันเป็นแถวตามแนวนอนไปเรื่อย ๆ จนสุดชิ้นงาน หากยังมีพื้นที่ว่างก็เริ่มแถวใหม่อีก



การต่อลวดลายแบบแนวตั้ง เป็นการนำเอาแม่ลายมาเรียงต่อกันในลักษณะแนวตั้งเป็นแถวยาวจนสุดชิ้นงาน เช่นเดียวกับวิธีการต่อลายแบบแนวนอน



การต่อลวดลายแบบเส้นหยักหรือซิกแซ็ก เป็นลวดลายที่มีลักษณะของแนวเส้นหยักขึ้นลงทำมุมต่อกันในแถวเดียวกัน โดยแต่ละแถวจะอยู่ในลักษณะขนานกันตลอดแนว



การต่อลวดลายแบบเส้นเฉียง เป็นการจัดวางลวดลายในแนวเส้นเฉียงต่อกันเป็นแถวจนสุดชิ้นงาน และแต่ละแถวก็จะวางลวดลายขนานกับแถวแรกตลอดแนวเช่นกัน



การต่อลวดลายแบบตาหมากรุก เป็นการจัดวางลวดลายให้อยู่ในตารางที่มีพื้นที่เท่ากันเหมือนตารางหมากรุก โดยจัดวางหน่วยในตารางให้สลับกันตลอดชิ้นงาน

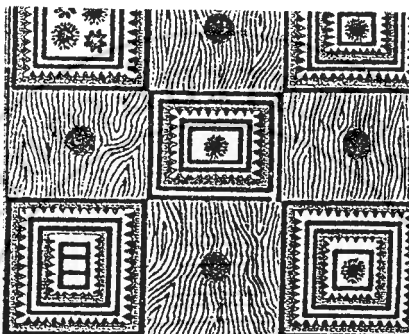
| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | A | B |
| B | A | B | A |
| A | B | A | B |
| B | A | B | A |

การต่อลวดลายแบบขั้นบันได เป็นการจัดวางลวดลายให้มีการยกระดับของหน่วยชั้นใน ระดับเท่า ๆ กันไปเรื่อย ๆ เหมือนขั้นบันได โดยยึด โครงสร้างสี่เหลี่ยมให้มีมุมต่อมุมเชื่อมต่อกัน

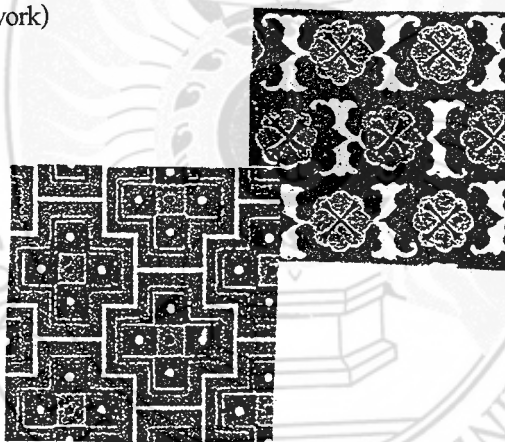
7.2 แนวทางที่สอง เป็นการต่อลายในลักษณะต่าง ๆ โดยอาศัยรูปทรง

เรขาคณิต

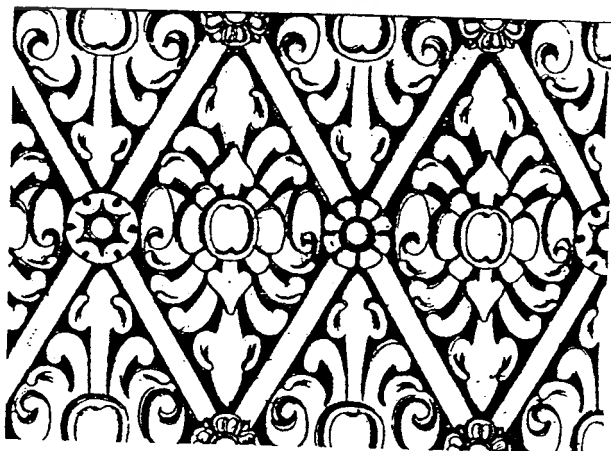
1. การต่อลายในลักษณะสี่เหลี่ยม (The Square Network)



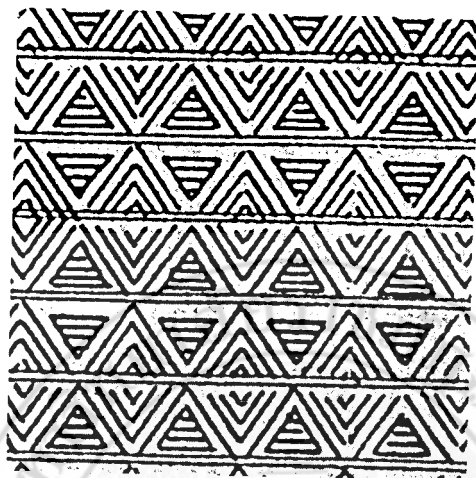
2. การต่อลายในลักษณะการเรียงอิฐแนวอนหรือแนวตั้ง (The Brick and Half-Drop Network)



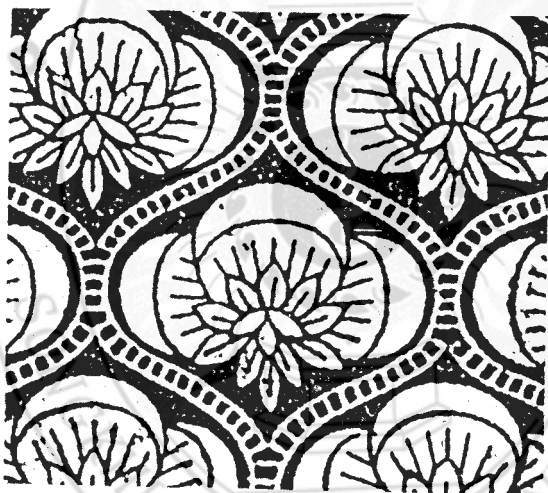
3. การต่อลายในลักษณะเหลี่ยมเพชร หรือสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน (The Diamond Network)



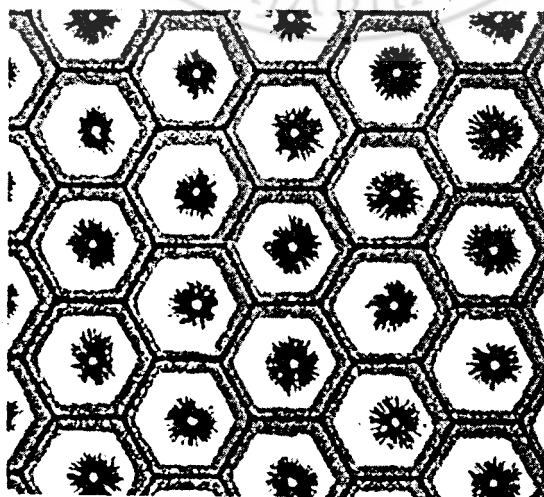
4. การต่อลายในลักษณะสามเหลี่ยม (The Triangle Network)



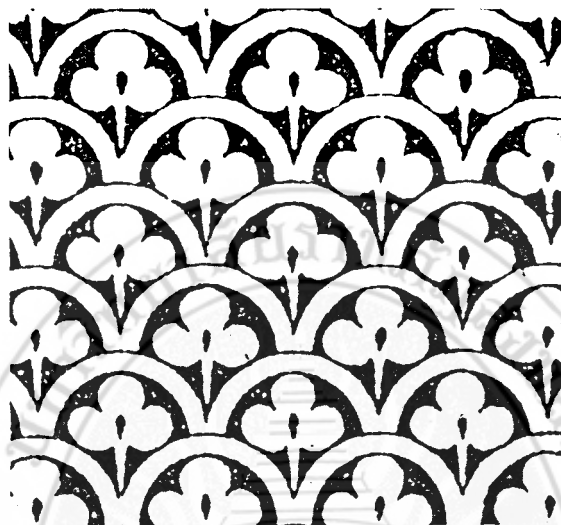
5. การต่อลายในลักษณะลวดตาข่าย (The Ogee Network)



6. การต่อลายในลักษณะหกเหลี่ยม (The Hexagon Network)



7. การต่อลายในลักษณะรูปพัด (The Scale Network)



8. การต่อลายในลักษณะวงกลม (The Circle Network)
(อ้อยทิพย์ พลศรี , 2545)



8. การออกแบบสวดลายในงานบาติก

การออกแบบสวดลายบาติกเพนท์ลายมือเขียน ผู้ออกแบบสามารถที่จะออกแบบให้มีรายละเอียดสลับซับซ้อนอย่างไรก็ได้ ทั้งนี้เนื่องจากบาติกเพนท์ลายมือเขียนนั้น ผู้เขียนสามารถที่จะเลือกขนาดของจันดั่งที่จะเขียนเขียน เลือกสีที่จะระบายให้เกิดความตื้นลึก จะเน้นสีให้มีจุดเด่นในลักษณะใดก็ได้ได้ตามจุดประสงค์ของผู้ออกแบบและตรงกับรสนิยมของผู้ใช้

ขั้นตอนการออกแบบที่ดีผู้ออกแบบควรเริ่มต้นจากการได้คิดให้มากในหลายทาง แล้วพยายามถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นลักษณะของสวดลายและรูปภาพต่าง ๆ อย่างง่ายให้มากที่สุด การขีดเขียนภาพได้บ้างจะเป็นตัวช่วยให้การออกแบบสะดวกขึ้น การเขียนก็ควรให้เป็นรูปร่างดูแล้วรู้เรื่องทั่วกัน ซึ่งพอจะนำเสนอแนวทางในการทำเพื่อการออกแบบดังนี้

1. การลอกแบบ
2. การดัดแปลงแบบ
3. การคิดแบบขึ้นมาใหม่

1. **การลอกแบบ** เป็นขั้นตอนที่ง่ายไม่ต้องใช้ความคิด อาศัยการเลือกสรรที่ดีเขาออกแบบไว้อย่างไรก็เอาของเขามาลอกทั้งหมดใช้แต่กำลังมือ (นำเสนอเพื่อให้ได้เริ่มต้นว่าจะทำอย่างไรดีกับแบบ เมื่อรู้แล้วไม่ควรลอกเขาตลอดไปเพราะจะไม่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานใหม่เท่าที่ควร

2. **การดัดแปลงแบบ** เป็นขั้นตอนที่ควรฝึกฝนเพราะเริ่มใช้ความคิดและการเลือกสรรมากขึ้น การดัดแปลงเรื่องของสี ขนาด จำนวน หรือการจัดภาพ จะต้องเหมาะสมกับการใช้งาน ลักษณะของการดัดแปลงที่ดีผลงานที่เกิดขึ้นใหม่ทั้งรูปและความคิดควรจะดีกว่าของเดิมที่ดัดแปลงเขามา การมีมารยาทในการยอมรับกับบุคคลทั่วไปว่าเอามาจากไหน ของใคร และอย่างไร ถือว่าเป็นการเคารพในความคิดสร้างสรรค์ของผู้อื่น (การดัดแปลงที่ดีควรจะหาต้นแบบที่หลากหลายไม่ใช่เฉพาะผลงานที่สำเร็จรูปแล้วอย่างเดียว รูปภาพที่สวยงามตามหนังสือ หรือแผ่นโฆษณาต่าง ๆ จะเป็นประโยชน์ต่อการเพิ่มเติมสวดลายอย่างเหมาะสมกับลักษณะของงานที่ทำ)

3. **การคิดแบบขึ้นมาใหม่** คือ การออกแบบได้เองเป็นขั้นตอนที่ดียิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่ช่วยให้เกิดแนวทางรูปแบบใหม่ขึ้น เป็นกระบวนการที่ค่อนข้างยากเพราะนอกจากจะอาศัยความสามารถในการจัดรูปแบบให้สวยงาม การเขียนให้เป็นรูปร่างดูแล้วรู้เรื่อง ยังต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมและความต้องการของตลาดเพื่อการทำนายอีกด้วย ซึ่งลักษณะของการออกแบบผ้าบาติกที่ดีต้องคำนึงถึงความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ตามแนวทางดังต่อไปนี้

1.1 การจัดเรื่องราวหรือส่วนต่าง ๆ ของภาพ

การจัดภาพเป็นสิ่งสำคัญ ต้องรู้ก่อนว่าจะออกแบบเพื่อใช้สอยกับงานประเภทใด เช่น ผ้าเช็ดหน้า ผ้าพันคอ ผ้าตัดเสื้อ ผ้าปูโต๊ะ ปลอกหมอน หรือภาพแขวนผนัง แล้วจึงกำหนดเรื่องราว รูปแบบ ที่จะลงในผ้าให้เหมาะสมกับขนาดของชิ้นงานที่เป็นสากล



ภาพที่ 54 ลักษณะการจัดภาพที่เป็นเรื่องราว

3.2 รูปแบบที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ

เป็นรูปแบบที่ได้มาจากของจริง หรือถ่ายมาจากของจริง เช่น ดอกไม้ แมลง กุ้ง หอย ปู ปลา ฯลฯ จากภาพถ่ายในหนังสือวารสารแผ่น โปสเตอร์ โฆษณา การ์ดต่าง ๆ ซึ่งเขาคัดเลือก แล้วลงตีพิมพ์ เขามาคัดแปลงเป็นรูปทรงใหม่ตามความต้องการได้



ภาพที่ 55 รูปแบบที่ได้จากธรรมชาติ

3.3 การคิดหารูปแบบ

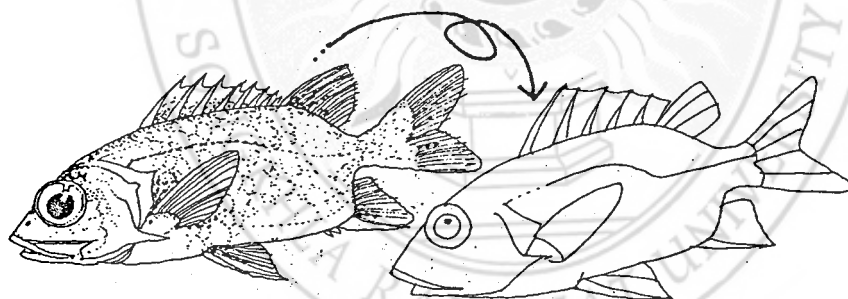
เป็นการคิดหารูปแบบต่าง ๆ มาประกอบเรื่องให้สอดคล้องกับลักษณะประเทศ หรือสภาพท้องถิ่นต่าง ๆ เช่น เมืองชายทะเลก็นำเอารูปปลา ปู กุ้ง หอย ปะการัง มาเป็นแบบเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศ และเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งอีกด้วย



ภาพที่ 56 ลักษณะของรูปแบบที่ประกอบเป็นเรื่องราว

3.4 การถ่ายทอดรูปแบบ

เป็นการนำเอาลักษณะของสัตว์ หรือรูปแบบจากธรรมชาติอื่น ๆ มาตัดทอนส่วนละเอียดออกให้คงเหลือเส้นรอบนอกและภายในที่สำคัญบางส่วนไว้ แต่ยังคงมองออกว่าเป็นรูปหรือลักษณะของอะไร



ภาพที่ 57 การถ่ายทอดรูปแบบ

3.5 การกำหนดสี

นอกจากรูปแบบลักษณะต่าง ๆ แล้วการกำหนดสีนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความสวยงาม การทำผ้าบาติกเพนต์ลายมือเขียนมีโอกาสนเล่นสีได้มาก ส่วนที่เป็นจุดเด่นก็ควรไล่สีให้มาก ส่วนประกอบอาจลดลงมา ส่วนพื้นเป็นตัวที่ช่วยให้ส่วนอื่นเด่นขึ้น ซึ่งต้องควรคำนึงถึงของจริงบ้างในบางรูปแบบ (ศุภฤกษ์ ทองประยูร , 2539)

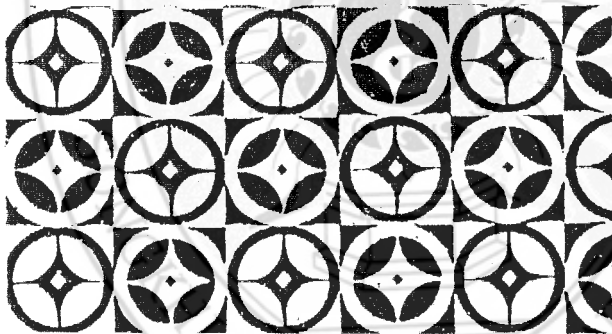


ภาพที่ 58 การกำหนดสี

ลักษณะของลวดลายที่ใช้กับงานบาติกเพนท์

การเขียนลวดลายลงบนงานบาติกที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไปจะมีลักษณะเด่นชัด 4 ชนิดด้วยกัน คือ

1. ลายเรขาคณิต ลักษณะของลวดลายคือ การนำเอาเส้นต่าง ๆ และรูปร่างเรขาคณิต เช่น เส้นตั้ง เส้นนอน เส้นโค้ง รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันในลักษณะของการซ้ำ (REPETITION) หรือการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ (RHYTHMIC) และการจัดเส้นให้มีความต่อเนื่องกัน การจัดรูปร่างที่บังคับ ทับซ้อนหรือความเกี่ยวกัน



ภาพที่ 59 ลายเรขาคณิต

2. ลวดลายที่ดัดแปลงมาจากธรรมชาติ เป็นการนำเอาส่วนต่าง ๆ ของพรรณพฤกษามาจัดองค์ประกอบใหม่ให้ดูนุ่มนวล อ่อนหวาน ลักษณะของลายมีการคลื่นไหล และต่อเนื่องกันเป็นจังหวะ หรือโดยการเลียนแบบธรรมชาติ เช่น การประกอบลักษณะของใบเป็นช่อพวง เถาต่าง ๆ เป็นต้น



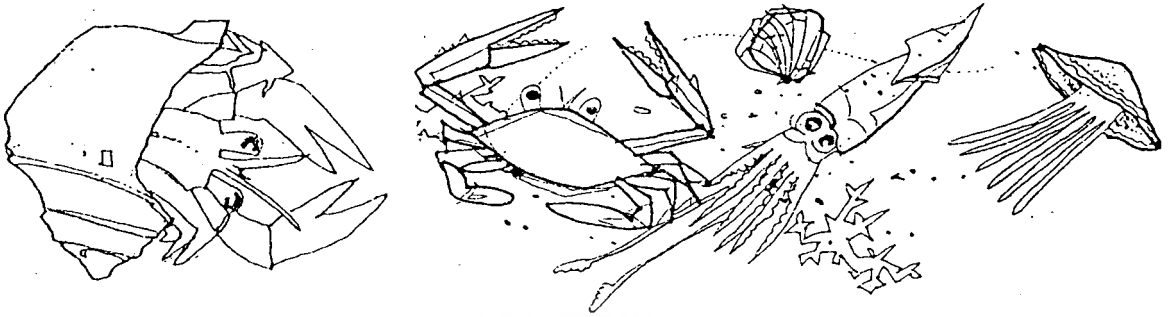
ภาพที่ 60 ลวดลายที่ดัดแปลงจากธรรมชาติ

3. ลายไทยหรือลายเครือเถา ลักษณะของลายเป็นลักษณะของศิลปะประจำชาติ เช่น ลายกนก ลายเครือเถา ตลอดจนลายดอกไม้ในวรรณคดีต่าง ๆ เป็นการออกแบบที่มีอยู่เดิมหรือดัดแปลงเพิ่มเติมบ้างเล็กน้อย



ภาพที่ 61 ลักษณะของลายเครือเถา

4. ลวดลายประเภทสัตว์ ลักษณะโดยทั่วไปจะนิยมเอาสัตว์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นเป็นตัวกำหนดเรื่องราว เช่น ฟ้าบาศิกของอินโดนีเซียมักนิยมเอาลักษณะของนกมาเขียนเป็นลวดลาย เรียกว่าบาศิกลายนก ทางแถบจังหวัดภาคใต้ของไทย เช่น นครราชสีมานิยมเขียนภาพลายนกกุง ภูเก็ต นิยมเขียนลวดลายของใต้ท้องทะเล ประกอบด้วย หอย ปู ปลา เป็นต้น ลวดลายที่เกิดขึ้นใหม่จึงเป็นการดัดแปลงจากลักษณะของสัตว์ประเภทต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการเขียนแต่ดูสวยงาม (ศุภฤกษ์ ทองประยูร, 2542)



ภาพที่ 62 ลวดลายที่เกิดขึ้นใหม่ที่ดัดแปลงจากธรรมชาติ

การออกแบบสีและการใช้สีในงานบาติกเพนท์

ลักษณะของผ้าบาติกนอกจากการออกแบบลวดลายได้เหมาะสมสวยงามตรงตามชิ้นงาน และประโยชน์ใช้สอยแล้ว ส่วนที่จะทำให้เกิดการสะดุดตาแลดูสวยงามอีกครั้งก็ขึ้นอยู่กับการใช้สีหรือการใช้สีบนลักษณะของลวดลายต่าง ๆ ทำให้ผ้าบาติกมีความสวยงามสมบูรณ์แบบน่าใช้มากขึ้น

การออกแบบสีหรือการใช้สีในงานบาติกเพนท์ จะใช้หลักทฤษฎีสีเบื้องต้นของแม่สีวัตถุ ธาตุเช่นเดียวกับงานออกแบบในทางทัศนศิลป์ คือ

1. **แม่สี (PRIMARY COLORS)** หมายถึง สีที่เป็นพื้นฐานของสีอื่น ๆ ซึ่งไม่สามารถสร้างขึ้นจากการผสมของสีใด ๆ ให้เกิดเป็นแม่สี มีคุณลักษณะของความเป็นสีแท้สูงที่สุด มี 3 สี คือ

- 1.1 สีแดง (RED : CRIMSON LAKE)
- 1.2 สีเหลือง (YELLOW : GAMBOGE)
- 1.3 สีน้ำเงิน (BLUE : PRUSSIAN BLUE)

2. **สีขั้นที่ 2 (SECONDARY COLORS)** หมายถึง สีที่เกิดจากการผสมกันทีละคู่ของแม่สี มี 3 สี คือ

- 2.1 สีส้ม (ORANGE) = สีแดง (RED) + สีเหลือง (YELLOW)
- 2.2 สีเขียว (GREEN) = สีเหลือง (YELLOW) + สีน้ำเงิน (BLUE)
- 2.3 สีม่วง (VIOLER) = สีแดง (RED) + สีน้ำเงิน (BLUE)

3. **สีขั้นที่ 3 (TERTIARY)** หมายถึง สีที่เกิดจากการผสมกันทีละคู่ของแม่สีกับสีขั้นที่ 2 มี 6 สี

$$3.1 \text{ สีเขียวเหลือง (Y - G) = สีเหลือง (Y) + สีเขียว (G)}$$

$$3.2 \text{ สีเขียวน้ำเงิน (B - G) = สีนํ้าเงิน (B) + สีเขียว (G)}$$

$$3.3 \text{ สีม่วงน้ำเงิน (B - V) = สีนํ้าเงิน (B) + สีม่วง (V)}$$

$$3.4 \text{ สีม่วงแดง (R - V) = สีแดง (R) + สีม่วง (V)}$$

$$3.5 \text{ สีส้มแดง (R - O) = สีแดง (R) + สีส้ม (O)}$$

$$3.6 \text{ สีส้มเหลือง (Y - O) = สีเหลือง (Y) + สีส้ม (O)}$$

(วุฒิ รัตนสิน , 2541) จากหลักทฤษฎีสีดังกล่าวสามารถนำมาเป็นหลักในการออกแบบสีของผ้าบาติกได้เป็นอย่างดี เพราะคุณลักษณะของสีบาติกที่นำมาเพนท์ จะเป็นสีประเภทโปร่งแสง (TRANSPARENT COLOUR) เช่นเดียวกับสีน้ำ กระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ เหมือนกัน โดยเฉพาะการสร้างงานจิตรกรรมเทคนิคบาติก (ศุภฤกษ์ ทองประยูร, 2542)

9. ศิลปะกับชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

สังคมที่ผ่านมามาตลอดช่วงเวลา มีหลายต่อหลายท่านมักจะเชื่อว่า ทำอย่างไรจึงจะทำให้คนในสังคมเป็นคนที่มึนจิตใจที่สำนึกดี และเมื่อมีจิตใจที่สำนึกดี ก็ย่อมจะทำให้สิ่งแวดล้อมความเป็นอยู่จะดีตามมา วิธีการก็ด้วยการขัดเกลา อบรม บังคับ สั่งสอน เทศนา ด้วยศีลธรรม จรรยา หน้าที่ สังคม ประชาธิปไตย ด้วยความพยายามที่ทำอยู่ทุกวันนี้เพื่อจะให้คนเป็นคนที่ดีงาม แต่ดูเหมือนการกระทำดังกล่าวไม่ได้ช่วยได้สังคมงดงามอย่างแท้จริงได้

สภาพแวดล้อมต่างหากที่จะมีส่วนผลักดันให้มีจิตสำนึกที่มีสภาพเป็นอย่างไร นั้นหมายความว่า เมื่อคนเราอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ถูกที่ควรและดีงาม ก็จะทำให้จิตสำนึกของคนดีงามไปด้วย เพราะเมื่อขาดความสุขความอบอุ่นและความเข้าใจต่อกัน ก็จะเกิดความเหนื่อยหน่ายและทัศนคติที่เลวร้ายก็เกิดขึ้น ดังนั้นการอบรมจิตสำนึกก็จะดีไม่ได้

ผู้ที่สร้างสรรค์งานศิลปะ แสดงออกมาในรูปแบบใด นั้นย่อมหมายถึงว่า สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ผลักดันให้ผู้สร้างงานศิลปะเกิดจิตสำนึกอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมา อย่างที่ฝืนหรือหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้สร้างงานศิลปะได้ใช้จิตสำนึกเหล่านั้นขึ้นมาเอง ถ้ารูปแบบศิลปะรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเป็นสิ่งที่เลวร้าย ก็ย่อมทราบได้ทันทีว่าสภาพแวดล้อมเลวร้าย

ศิลปะจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระบวนการทำให้มีการเกิดศิลปะรูปแบบใหม่ๆ ในสังคม เหตุผลผลักดันที่ทำให้เกิดศิลปะอย่างมากมาย คือ

1. การเมืองการปกครอง การเมืองเป็นตัวหลักในการบริหารประเทศชาติ เป็น

หัวใจที่จะบริหารสังคมให้มีรูปแบบใด ๆ สังคมจึงอยู่ร่วมกับเมืองอย่างแยกไม่ออก การเมืองและสังคมมอบเสรีภาพให้กับชีวิต จิตสำนึกของมนุษย์มีเสรีภาพในการกำหนดความเชื่อ และเหตุผล ในการสร้างงานศิลปะของตนเอง

2. **ปัญญาและความคิด** เมื่อสังคมผลักดันให้คนเราติดต่อสื่อสารกันมากขึ้น รวดเร็วขึ้น ความรู้ และความคิด ก็แพร่ขยายเข้าหากัน เมื่อมีการติดต่อสื่อสารไปเรื่อย ๆ ทำให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่าง หมู่ กลุ่ม หรือเชื้อชาติมากขึ้น การแข่งขันกันค้นคว้า วิเคราะห์เหตุผลต่าง ๆ ก็ตามมา เมื่อปัญญาและความคิดก้าวไปนั้น คนเราก็จะสร้างวัตถุเป็นเครื่องที่ชี้ให้เห็นความเติบโตทางความคิด การสร้างที่ชัดเจนคือ การสร้างวัตถุ เพื่อนำเสนอความคิดที่เป็นนามธรรม

3. **วิทยาศาสตร์** ในขณะที่วิทยาศาสตร์ได้พยายามขุดคุ้ยหาความจริงและการแผ่เงาของธรรมชาตินั้น เราก็ได้ฟังฟังความจริงและความแผ่เงาของธรรมชาตินำมาสร้างสรรควัตถุต่าง ๆ การก้าวไปของวิทยาศาสตร์ มักจะเป็นความผิดพลาดในสังคม ซึ่งจะเข้าไปในเรื่องของความเสื่อมไปจากวัฒนธรรมประเพณีเดิม การเอารัดเอาเปรียบ การทำลายล้าง และปัญหาทางนิเวศวิทยา ศิลปะได้ถูกวิทยาศาสตร์ผลักดันอย่างรุนแรง ทั้งเครื่องมือเครื่องใช้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ทำให้ศิลปะกลายเป็นอุตสาหกรรมศิลป์

4. **ประสบการณ์** มนุษย์ได้รับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรงได้แก่สิ่งที่ได้รับรู้ได้เห็นด้วยประสาทสัมผัสของตน ในทางอ้อมได้แก่สิ่งที่ได้รับรู้อันเกิดจากการถ่ายทอดสืบต่ออีกช่วงหนึ่ง สภาพแวดล้อมของคนในเมืองแทนที่จะเป็นธรรมชาติ ก็กลับกลายเป็นเครื่องจักรต่าง ๆ รูปแบบอุตสาหกรรมศิลป์ได้มีการผลิตออกมาอย่างสวยงาม การที่ได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ เข้ามา โดยการรับรู้หรือสัมผัส ทำให้ย่อมมีอารมณ์และความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ จึงได้สร้างสรรค์งานศิลปะสะท้อนประสบการณ์เหล่านั้นออกมา

5. **วัสดุ** นอกจากวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่แล้ว มนุษย์ได้สร้างสรรค์วัสดุสังเคราะห์ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อใช้ประโยชน์มากมาย เป็นการสังเคราะห์ขึ้นใหม่ ทำให้ได้ใช้ประโยชน์กับวัสดุใหม่ ๆ อย่างมีคุณค่ายิ่ง ทำให้การผลิตก้าวหน้า คุณภาพดีขึ้น รูปแบบต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไป มนุษย์รู้จักสร้างสรรค์และสรรหาสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในธรรมชาติมาใช้มากขึ้น และขณะเดียวกัน มนุษย์ก็แสวงหาสิ่งต่าง ๆ มาทดแทนให้เกิดความสมดุล ผู้สร้างงานศิลปะที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่จำกัด ทำให้รูปแบบต่าง ๆ ของศิลปะพลอยถูกจำกัดไปด้วย ต่อเมื่อมีวัสดุอุปกรณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ เข้ามา ได้เร้าอารมณ์มากขึ้น รูปแบบในลักษณะอื่น ๆ ที่สอดคล้องเหมาะสมกับวัสดุใหม่ ๆ ก็จะเกิดติดตามมา รูปแบบของ

ศิลปะได้ถูกแปรเปลี่ยนไปตามแรงผลักดันของวัสดุ จนทำให้เกิดรูปแบบต่าง ๆ มากมายตามที่พบเห็นกันอยู่

ศิลปะเปรียบเสมือนภาษาซึ่งใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดข้อมูลและความหมายจากบุคคลหนึ่งสู่บุคคลอื่น หรือกลุ่มบุคคลจำนวนมาก แม้ว่าจะมิได้สื่อตรง ๆ และกระฉ่างแจ้ง เช่น ภาษา ศิลปะก็เป็นหนทางของการถ่ายทอดหรือแสดงออกถึงแง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตในวิถีทางที่สอดแทรกด้วยความรู้สึกและจิตใจของผู้สร้างงาน

มนุษย์ใช้เครื่องหมายและสัญลักษณ์ของเส้น สี รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิว เป็นตัวถ่ายโยงและแปลความของความรู้สึกและความคิดภายในตัวมนุษย์ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้ดูเหมือนจะมีความหมายบางสิ่งบางอย่างกับตัวผู้สร้างสรรค์ บอกถึงความคิดเห็น ความรู้สึกที่เขาต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นได้รับทราบ โดยมีวัสดุและวิธีการเป็นตัวจำแนกหมวดหมู่และจุดหมายของการแสดงออกหรือการสร้างสรรค์นั้น

ผลงานศิลปะบางชิ้นก็สื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวแง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์ สัตว์หรือพืชพันธุ์ไม้ที่ผู้สร้างงานต้องการแสดงออกถึงความคิดเห็น ความรู้สึกของเขามีสื่อเพื่อนมนุษย์ร่วมโลกคนใดคนหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งคน หรือบางครั้งก็ต่อตัวของเขาเอง หรือความรู้สึกของเขาต่อสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ให้ผู้ดูได้รับรู้ถึงแง่มุมที่เขาต้องการจะกล่าวถึง แง่ใดแง่หนึ่งหรือหลาย ๆ แง่ ซึ่งก็ตามแต่ผู้ดูจะแปลความหมายหรือตามแต่ความสามารถที่ผู้สร้างงานและผู้ดูผลงานจะสื่อถึงกันและกัน ในงานจิตรกรรมบางชิ้น เช่น ภาพเหมือน (Portrait) ของหมอปอล กาชเซ ซึ่งวาดโดยฟินเซนต์ ฟานก๊อก ในปี ค.ศ. 1890 มิใช่เป็นเพียงภาพของชายผู้หนึ่งเท่านั้น ฟานก๊อกได้ถ่ายทอดความรู้สึกภายในของผู้ที่เป็นแบบออกมาจนผู้ดูแทบจะรับรู้ถึงความรู้สึกเหนื่อยหน่ายทอดอาลัยของหมอปอลได้เป็นอย่างดี ต่างกันกับภาพเหมือนวาดโดย ปีแยร์ โอกุสต์ เรอนัวร์ ที่ชื่อ “ตีลา คูเรียล” ซึ่งวาดในปี ค.ศ. 1914 ซึ่งสื่อแสดงถึงความรู้สึกถึงพลังแห่งความเชื่อมั่นในตนเองที่สะท้อนออกมาให้เห็นจากรอยยิ้มและความรู้สึกบนใบหน้าของผู้เป็นแบบ ผลงานศิลปะนอกจากจะถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ของมนุษย์ เช่น ความรัก ความเกลียดชัง ความใคร่ ความเศร้าโศก หรือความสนุกสนานแล้ว ยังถ่ายทอดถึงแง่มุมต่าง ๆ ในชีวิตของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความเจ็บป่วย การกำเนิด หรือความตาย

จิตรกรรมของปาโบล ปิกัสโซที่ชื่อ “ลาวี” (La Vie) หรือ “ชีวิต” ถ่ายทอดแง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์ ความรัก และความตาย ภาพของคู่รักโอบกอดกันท่ามกลางความวิเวก หลิงที่อุ้มทารกอยู่ในอ้อมแขนยืนอยู่ด้วยสีหน้าเย็นชา ขณะที่ชายหนุ่มผู้ยื่นกอดกับคู่รักชิ้นนี้ว่ามายังเธอด้วยท่าทางคล้าย

สงสัยใคร่ถาม ภาพนี้เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ สีของภาพในโทนสีฟ้าราวกับสื่อแสดงถึงความรู้สึกที่โศกสลดของความรัก ความอาลัย ความเปล่าเปลี่ยว และการปลอบประโลม ภาพจิตรกรรมของเอ็ดวาร์ด มุงก์ ชื่อ “แม่ผู้ตายจาก” (The Dead Mother) ซึ่งวาดในปี ค.ศ. 1899 – 1900 ถ่ายทอดถึงความตายของแม่ ซึ่งสำหรับแม่แล้วร่างที่หมดลมของเธอไม่สะท้อนให้เห็นความทุกข์ทรมานใด ๆ ส่วนที่บิบบิ้นจิตใจของผู้ดูคือภาพเด็กน้อยที่ยืนปิดหูทั้งสองข้างแน่นราวกับจะสกัดกั้นเสียงของความตาย ดวงตาของแม่หนูเบิกกว้างเธอเด็กเกินกว่าจะเข้าใจถึงความตายอย่างแท้จริง แต่ความตายก็ดูเหมือนจะมีผลกระทบต่อเธออย่างแรง

งานภาพเหมือนชุดหมูของเจมมี ไวเอ็ท ถ่ายทอดสี ลักษณะนิสัยต่าง ๆ ของหมู ไม่ว่าจะ เป็น “หมูในยามค่ำคืน” “หมูในฤดูหนาว” “หมูวิ่งหนี” “หมูกับรถไฟ” ฯลฯ สะท้อนให้เห็นถึงความรักและผูกพันกับสัตว์เลี้ยงของจิตรกรผู้นี้ รวมทั้งความเป็นนักสังเกตการณ์และนักศึกษาที่ละเอียดอ่อน จิตรกรและประติมากรหลายต่อหลายคนสนใจที่จะศึกษาลักษณะและการเคลื่อนไหวของสัตว์ต่าง ๆ ด้วยความสนใจอย่างจริงจังเจค โอคอร์ เซริโก เขียนภาพชุดเกี่ยวกับม้า และอิริยาบถต่าง ๆ ของมัน ทำให้เขามีชื่อว่า “จิตรกรวาดภาพม้า” เขาสามารถทำให้ผู้ดูรู้สึกราวกับเห็นม้าจริง ๆ เคลื่อนไหวอยู่ข้างหน้า รู้สึกถึงพลังกล้ามเนื้ออย่างสมจริงสมจัง

จิตรกรอีกมากมีความรักผูกพันต่อธรรมชาติ ต้นไม้ใบหญ้าท้องทุ่งไร่นา จิตรกรเป็นผู้สังเกตการณ์ ผู้บันทึกถ่ายทอดที่ทุ่มเท กลุ่มจิตรกรในลัทธิเหมือนจริง (Realism) และลัทธิประทับใจ (Impressionism) ถ่ายทอดธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ด้วยรอยแปรงที่รวดเร็วฉับไว ให้ความรู้สึกของพลังต่างๆ ในธรรมชาติต่างกับจิตรกรกลุ่มลัทธิลุมินิซึม (Luminism) ของอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งบันทึกธรรมชาติอย่างละเอียดถี่ถ้วน ธรรมชาติและสภาวะของแสงต่างๆ ในธรรมชาติถูกถ่ายทอดลงบนพื้นภาพอย่างระมัดระวังปราศจากซึ่งร่องรอยของรอยแปรง ทั้งนี้เนื่องมาจากสาเหตุที่ว่า จิตรกรรมมีปรัชญาว่าตนมีหน้าที่เพียงเป็นผู้ชะลอเอาธรรมชาติหรือผลงานที่พระเจ้าสร้างสรรค์มาใส่ลงบนภาพ และพยายามมิให้มีหลักฐานของฝีมือคนปรากฏอยู่บนผลงานนั้น ๆ

ในกรณีของบทบาทที่ศิลปะมีต่อสังคมนั้น อันที่จริงแล้วผลงานศิลปะมีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมทุกชั้น เพราะผลงานศิลปะถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อผู้ดูจำนวนมาก แต่ผลงานศิลปะส่วนหนึ่งนั้นสร้างขึ้นเพื่อสนองเนื้อหาสาระด้านสังคมโดยเฉพาะเจาะจง ศิลปินสร้างผลงานของเขาเพื่อแสดงออกถึงทัศนะบางอย่างที่เขาโต้แย้งสังคมรอบ ๆ ตัว ศิลปินสร้างงานเพื่อมีส่วนร่วมในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพื่อณรงค์หรือเพื่อต่อต้านป้องกันสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อแถลงถึงสภาวะทางการเมือง เศรษฐกิจ หรือความเชื่อทางศาสนา ที่มนุษย์ในสังคมเป็นผู้สร้างเงื่อนไขขึ้น

งานศิลปะในยุคจินตนิยม (Romanticism) หลายชิ้นถ่ายทอดถึงความทราฐทุกข์ยากของ สงคราม ผลงานศิลปะหลายชิ้นในลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ถ่ายทอดสภาพสังคม อุตสาหกรรมที่มีอิทธิพลต่อการปรับเปลี่ยนสภาพความเป็นอยู่และจิตใจของมนุษย์ให้ดำเนินไป ตามระบบ ซึ่งบางครั้งก็ก่อให้เกิดความรู้สึกว่ามนุษย์เป็นเพียงวัตถุ ราวเครื่องจักรยนต์กลไกในโรง งานอุตสาหกรรมที่ถูกจำกัดพฤติกรรม การดำเนินชีวิตอันเร่งรีบ ซึ่งมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของ มนุษย์เป็นอย่างยิ่ง

ศิลปะยังสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปของสังคมมนุษย์ในยุคต่าง ๆ ความนิยมของกลุ่ม ชนในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ สภาพของการแต่งกาย เครื่องแต่งบ้าน รูปแบบของสถาปัตยกรรมที่นิยมใน เวลาหนึ่ง ๆ ซึ่งรูปแบบต่าง ๆ เหล่านี้มีส่วนในการจัดรูปแบบของสิ่งแวดล้อมในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ให้ มีหน้าตาแตกต่างกันออกไป

งานศิลปะในลัทธิประชานิยม (Pop Art) มีเรื่องราวเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในสังคม เมือง ประติมากรรมรูปอาหารที่นิยมของคนอเมริกันหรือประติมากรรมรูปเครื่องใช้ภายในบ้าน ที่ ถ่ายทอดในงานของแคลส โอลเดนเบิร์ก เครื่องหมายจราจร ภาพโฆษณา ประติมากรรม ที่หล่อจาก คนจริง เช่น ในงานของจอร์จ ซีเกล ซึ่งจัดแสดงประกอบกับเครื่องใช้สอยจริง ๆ สร้างความรู้สึกถัก ถิ่นให้เกิดแก่ผู้ดู การจัดวางรูปแบบคล้ายสิ่งแวดล้อมหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่เป็น จริง รูปหล่อปูนที่มีลักษณะท่าทางเหมือนคนจริง แต่สีที่ขาวโพลนและผิวปูนที่หยาบสร้างความ สะดุดตาในอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

ในกรณีต่าง ๆ เหล่านี้ เราสามารถที่พอจะมองเห็นและพอจะเข้าใจบทบาทต่าง ๆ ของศิลปะ ที่มีต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อมได้พอสมควร ทั้งในบทบาทของผู้สังเกตการณ์ บทบาทของผู้ แสดงความคิดเห็น เสนอแนะ วิพากษ์วิจารณ์ และในบทบาทของผู้มีส่วนร่วมอยู่ในการนั้น ๆ ด้วย เช่นกัน (อำนาง เย็นสบายและวิรุณ ตั้งเจริญ , 2516)

10. ศิลปะสากลในอดีตกับปัจจุบัน

การกล่าวถึง “ศิลปะสากล” เป็นการกล่าวอย่างกว้าง ๆ ไม่สามารถหาขอบเขตจำกัดชัดเจนได้ มักเป็นการกล่าวถึงศิลปะซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบกันในระดบนานาประเทศ อาจจะคล้ายกับการกล่าว ถึง “ชุดสากล” ที่นิยมสวมใส่กันทั้งในยุโรป อเมริกา เอเชีย แอฟริกา ออสเตรเลีย ไม่ว่าอากาศจะหนาว หรือร้อน ผิวจะขาวหรือเหลือง ผมจะสีทองหรือดำ

เราปฏิเสธไม่ได้ว่าศิลปะสากลมักส่งอิทธิพลมาพร้อมกับกระแสอำนาจทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกระแสอิทธิพลที่ไหลบ่าเข้ามาพร้อมกับระบบจักรวรรดินิยม ทุนนิยม สังคมนิยม และสงครามเศรษฐกิจในปัจจุบัน กล่าวโดยภาพรวมศิลปะสากลจึงอาจจะเป็นศิลปะเหมือนจริงหรือนามธรรมแบบตะวันตก ศิลปะสังคมนิยมแบบสหภาพโซเวียตหรือจีน หรือศิลปะอิทธิพลลัทธิเซนจากญี่ปุ่น

เส้นทางวิวัฒนาการ

เส้นทางวิวัฒนาการศิลปะตะวันตกอาจมุ่งมองไปถึงมนุษย์สมัยหินเก่า ซึ่งมีอายุประมาณเกือบสองหมื่นปีที่ผ่านมา หลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะที่หลงเหลือเด่นชัดมีอยู่ในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพผนังถ้ำ ประติมากรรม เครื่องมือหิน ในฝรั่งเศสและสเปน ผลงานศิลปะเหล่านี้สะท้อนความเชื่อในเรื่องของความอุดมสมบูรณ์และความตาย ภาพสัตว์และคนที่เขียนด้วยสีเหลือง น้ำตาล แดง ดำ สันนิษฐานว่าได้มาจากดินและเขม่าไฟผสมกับไขสัตว์หรือเลือดสัตว์ รูปแกะสลักหินเพศแม่อันอุดมสมบูรณ์ รูปแกะสลักกวางบนเขาสัตว์ ฯลฯ ผลงานศิลปะเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นแนวความเฉลียวฉลาดของมนุษย์ในการชื่นชม ตรวจสอบและแสดงออกซึ่งความรู้สึกรักใคร่และความงาม ที่มีต่อธรรมชาติรอบตัว

เมื่อถึงอารยธรรมยุคโบราณที่มนุษย์ฉลาดพอที่จะรวมตัวกันกลุ่มใหญ่เพื่อสร้างสรรค์อารยธรรมของเผ่าพันธุ์ จากอารยธรรมอันยิ่งใหญ่ไม่ว่าจะเป็นเมโสโปเตเมีย อียิปต์ อินคา จีน อินเดีย ล้วนมีอารยธรรมภาษา และศิลปกรรมอันงดงามเป็นเลิศ และเมื่อกล่าวเฉพาะทางด้านศิลปกรรมแล้ว ศิลปกรรมมีสภาพเป็นสุนทรียวัตถุ (Aesthetic Objects) ที่สะท้อนให้เห็นอารยธรรม อุดมการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ เหล่านี้เด่นชัด จนมีผู้กล่าวว่า การศึกษาอารยธรรมมนุษย์โดยปราศจากการศึกษาศิลปกรรมย่อมไร้ค่าอย่างสิ้นเชิง

ผ่านมาถึงอารยธรรมกรีกโบราณที่เริ่มขึ้นเมื่อประมาณเกือบ 3,000 ปีที่ผ่านมา ศิลปะกรีกโบราณเป็นเส้นทางมรดกตกทอดสายเดียวกับศิลปะมิโนแอน (Minoan Art) บนเกาะครีต และศิลปะมายซีเนีย (Mycenaean Art) บนแผ่นดินใหญ่ ศิลปะกรีกในสมัยบรรพกาล (Archaic Period) เริ่มก่อตัวขึ้นพร้อมกับระบบนครรัฐ ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมหินสัมฤทธิ์ ดินเผา เครื่องประดับ เหรียญจิตรกรรม ได้พัฒนารูปคนมาจากรูปทรงง่าย ๆ ไปสู่ความงามตามธรรมชาติซึ่งแฝงเร้นไว้ด้วยความงามเชิงอุดมคติตามเส้นทางปรัชญาและอุดมการณ์ของกรีก

สำหรับสมัยคลาสสิกหรือสมัยทองของกรีก ซึ่งมีบทบาทอยู่ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 5 และ 4 ก่อนคริสต์ศักราช ผลงานสถาปัตยกรรมอันงดงามได้ปรากฏขึ้นบนอะโครโพลิสแห่งกรุงเอเธนส์

(สถานบุชาเทพเจ้าบนเนินเขา) ประติมากรผู้ยิ่งใหญ่ เช่น ฟิดีแอส (Phidias) พอลิคริตัส (Polycritus) ไมรอน (Myron) ได้สร้างสรรค์ประติมากรรมแกะสลักหินอ่อนรูปเทพเจ้าในร่างมนุษย์เอาไว้มากมาย

อาณาจักรโรมันรุ่งเรืองขึ้นประมาณ 2,500 ปีที่ผ่านมา จักรวรรดินิยมโรมันนั้นได้แผ่ขยายไปอย่างกว้างใหญ่บริเวณอังกฤษ ฝรั่งเศส สเปน แอฟริกาตอนเหนือ ซีเรีย เอเชียไมเนอร์ในปัจจุบัน ศิลปะของโรมันได้รับอิทธิพลจากศิลปะของกรีกโดยตรง รวมทั้งศิลปะอีทรัสกัน (Etruscan Art) ทางตอนเหนือ ศิลปะโรมันทั้งในสมัยสาธารณรัฐและจักรวรรดินิยม แสดงความเป็นธรรมชาติและสมจริงมากกว่าศิลปะกรีก มุ่งการสร้างสรรคสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมเพื่อสาธารณชน อันจะเห็นได้จากประติมากรรมรูปเหมือน ประติมากรรมนูนตักแต่งประตูชัย (Triumphal arch) คอลัมน์ (Column) และหีบศพ (Sarcophagi) ศิลปะโรมันจะมีลักษณะใหญ่โตบีบบิ้น สะท้อนภาพนักรบ สงคราม และศิลปะเพื่อสาธารณชน

เมื่อสมัยกลางในยุโรปก้าวมาถึง ความสับสนทางด้านการเมือง ระบบศักดินา นิยม ศาสนา และศิลปกรรมก็ตามมา หลังจากนั้น ศิลปกรรมแบบไบแซนไทน์ (Byzantine) โรมันเนสก์ (Romanesque) และโกธิค (Gothic) ก็มีบทบาทขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะโรมันเนสก์ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 11 - 13 และศิลปะโกธิคประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 12 - 14

ศิลปะโรมันเนสก์และโกธิค นับเป็นรูปแบบของคริสต์ศาสนาที่เด่นชัดช่วงแรกในยุโรป มีความเด่นชัดทั้งสถาปัตยกรรม ประติมากรรม งานโลหะ จิตรกรรม และภาพในคัมภีร์ มีการใช้สื่อเพื่อแสดงออกทางศิลปะหลากหลาย สร้างศิลปะอย่างมุ่งมั่น เพื่อความศรัทธาอันสูงส่ง ศิลปะทั้ง 2 กระบวนแบบแผ่ขยายอิทธิพลไปทั่วยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานสถาปัตยกรรม ได้แสดงให้เห็นทั้งการออกแบบและการก่อสร้างตกแต่งที่ประณีตบรรจงและซับซ้อน ถ้ากระบวนแบบศิลปะโรมันเนสก์ให้ความรู้สึกงดงามตระการตาบนโลกมนุษย์ศิลปะโกธิคก็ให้ความรู้สึกประหนึ่งจะเอื้อมไปสู่สวรรค์ ด้วยยอดอาคารแหลม (Spire) โครงค้ำภายนอก (Flying Buttress) เพดานโค้งแหลม (Pointed Vault) และภาพกระจกสี (Stained glass) อันตระการ สถาปัตยกรรมโกธิคสร้างขึ้นมาประหนึ่งเพื่อการบูชาพระเจ้า ความงามที่อยู่เหนือธรรมชาติเช่นนี้สัมพันธ์กับคำสอนและปรัชญาคริสต์ศาสนาในช่วงเวลานั้น

ศิลปกรรมในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 14, 15 และ 16 คือสมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการ (Renaissance) มีความเชื่อว่า “มนุษย์คือศูนย์กลางของจักรวาล” จิตรกรและประติมากรแห่งอิตาลี และเหนือประเทศอิตาลีได้พัฒนาผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมที่สะท้อนปัจเจกภาพของศิลปินแต่ละคนภายใต้ธรรมชาติรอบตัวอย่างงดงาม การศึกษาค้นคว้าทางกายวิภาค (Anatomy)

ทัศนียภาพ (Perspective) และการผสมผสานความจริงตามธรรมชาติไว้ในผลงานศิลปะ ได้ช่วยให้ งานศิลปะกรรมก้าวไกลไปจากอดีต สมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการสูงสุดในคริสต์ศตวรรษที่ 16 ทิวทัศน์รอบตัวได้ก้าวเข้ามามีบทบาทในงานจิตรกรรมอย่างสง่างามศิลปินพยายามจะตีความโลก มนุษย์ มากกว่าการทำหน้าที่ช่างฝีมือเพื่อบันทึกโลกไว้เท่านั้น ลักษณะเฉพาะของศิลปินไม่ว่าจะเป็นดา วินชี มีเคลันเจโล ราฟาเอล ทีเชียน จอร์โจเน ได้สะท้อนให้เห็นเด่นชัดในงานของเขา นอกจากจิตรกรรมแล้ว ประติมากรรมและสถาปัตยกรรมก็สง่างามยิ่ง

วิวัฒนาการของสมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการมีผลสืบเนื่องมาจากการเติบโตของระบบผู้ อุปถัมภ์ศิลปะทั้งเจ้าผู้ครองนครและสันตปาปา ประกอบกับการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการที่สัมพันธ์ กับปฏิบัติการ ได้ช่วยพัฒนาศิลปะกรรมอย่างเป็นรูปธรรม ศิลปินก้าวออกมาจากห้องปฏิบัติงาน ศิลปะอย่างผู้ทรงความรู้ความสามารถมากกว่าการเป็นช่างฝีมือเช่นอดีต

เมื่อถึงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ศิลปะบาโรค (Baroque) ภายใต้อำนาจบารมีของศาสนจักร ทั้ง สถาปัตยกรรม ประติมากรรมตกแต่ง และจิตรกรรม มีลักษณะการตกแต่งอย่างอลังการ รูปทรงที่ ซับซ้อน บิดพลิ้วแสดงอาการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง เมื่อถึงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ศิลปะโรโคโค (Rococo) ที่คลี่คลายเรื่องสรรพวรรคลงหันมาแสดงบทบาทการดำรงชีวิต การพักผ่อน สวรร ภาวณะของชนชั้นปกครองผู้มีอำนาจ และเมื่อถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 แนวโน้มของศิลปะ สมัยใหม่ก็ก้าวเข้ามาพร้อมกับวิวัฒนาการทางการเมืองและสังคม จากอำนาจผูกขาดมาสู่สังคม ประชาธิปไตย

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปะสมัยใหม่ที่ยอมรับนับถือการสร้างสรรค์ เสรีภาพและปัจเจก ภาพก็เติบโตขึ้น ศิลปะจินตนิยม (Romanticism) ที่มุ่งเน้นอารมณ์ความรู้สึกซึ่งมีต่อการเมืองและ สังคม ศิลปะสำนึกนิยม (Realism) ที่มุ่งแสดงภาพความจริงในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความจริงของ ชีวิตสามัญชนที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนศิลปะลัทธิประทับใจ (Impressionism) ที่สะท้อนสภาพบรรยากาศ ของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตามสาระความรู้ที่ได้มาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และโดย เฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปะสำนึกนิยมได้ส่งอิทธิพลไปสู่ศิลปะเพื่อชีวิต (Art for Life's Sake) หรือศิลปะสัง คคมนิยม (Socialist Realism) ในสหภาพโซเวียตและจีน รวมทั้งศิลปะเพื่อชีวิตในประเทศไทย

ผ่านมาถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20 กระบวนการแบบของศิลปะยังมีความหลากหลายยิ่งขึ้น หลากหลายไปตามสภาพของสังคมสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะลัทธิแสดงอารมณ์ (Expressionism) ศิลปะลัทธิรุนแรง (Fauvism) ศิลปะลัทธิบาศกนิยม (Cubism) ศิลปะอนาคตนิยม (Futurism) ศิลปะ โครงสร้างนิยม (Constructivism) ศิลปะป๊อป (Pop Art) ศิลปะมโนทัศน์ (Conceptual Art) ฯลฯ การ

พัฒนาศิลปะจาก “สมัย” ที่อาจจะเกี่ยวข้องกับเชื้อชาติและช่วงเวลาอันยาวนาน มาสู่ “ลัทธิ” หรือกลุ่มซึ่งเล็กกลงและด้วยช่วงเวลาอันไม่ยาวนานนัก กำลังมีแนวโน้มที่จะพัฒนาไปสู่ความแตกต่างในเชิงปัจเจกภาพและช่วงเวลาอันสั้น

แม้ความหลากหลายทั้งรูปแบบ (Form) เนื้อหา (Content) และกลวิธี (Technique) ของศิลปะสมัยใหม่ จะทำให้เกิดช่องว่างกับผู้ชื่นชมอยู่บ้างแต่ถ้าเรามีโลกทัศน์ที่กว้าง เข้าใจเสรีภาพปัจเจกภาพ และความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะสากล หรือศิลปะร่วมสมัยเหล่านี้ เราก็พร้อมที่จะชื่นชมได้ไม่ต่างไปจากคนตรี บทกวี หรือวรรณกรรมสมัยใหม่ (อารี สุทธิพันธ์ , 2532)

ศิลปะหลักวิชาและศิลปะสมัยใหม่

ศิลปะหลักวิชา (Academic Art) คือ ศิลปะที่มีระบบการศึกษาและสร้างสรรค์งาน ตามวิถีทางของศิลปินในสมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการ (Renaissance) โดยที่ศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการนั้น ได้รับอิทธิพลสืบทอดมาจากศิลปะกรีกและโรมัน การศึกษาสร้างสรรค์มุ่งเน้นแบบแผนอันเป็นมาตรฐาน และมักเป็นแบบแผนในเชิงอนุรักษ์ตามประเพณีนิยมที่ถือปฏิบัติกันมา กล่าวโดยสรุปแล้ว การศึกษาศิลปะหลักวิชามักแสดงปรากฏการณ์ดังนี้

1. ทางด้านรูปแบบ มักแสดงองค์ประกอบศิลปะตามแบบแผน มีการกำหนดฉากห้า ฉากกลาง ฉากหลังตามทฤษฎี ถ้าเป็นภาพคนก็มักแสดงท่าทางที่ได้รับการเรียนรู้มาว่าเหมาะสมสง่างาม แก้ปัญหามิติด้วยวิธีทัศนียภาพ (Perspective) สร้างปริมาตรของรูปทรงบนพื้นภาพด้วยวิธิตแสงและเงา รูปคนและสัตว์แสดงกายวิภาคชัดเจน เป็นผลงานที่แสดงความสมจริงตามธรรมชาติ
2. ทางด้านเนื้อหา นิยมแสดงเนื้อหาตามอำนาจเบื้องบน รวมทั้งเรื่องราวทางศาสนา ประวัติศาสตร์ ความสง่างามของมนุษย์ โดยเน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง
3. ทางด้านกลวิธี จะเป็นกลวิธีตามแบบแผนที่ยึดถือกันว่าเป็นมาตรฐาน เช่น การวาดภาพเป็นพื้นฐานของการเขียนภาพระบายสี การระบายสีด้วยการร่างภาพลงสีเอกรงค์และพู่รงค์ การระบายสีน้ำมันด้วยการไล่น้ำหนักจากแก่ไปอ่อน เป็นต้น

สำหรับศิลปะสมัยใหม่ได้ถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับสภาพสังคมใหม่ในยุโรป สังคมที่วิทยาศาสตร์ประยุกต์วิทยา และเสรีภาพของประชาชนเฟื่องฟูขึ้น ศิลปะสมัยใหม่สัมพันธ์กับสังคมสมัยใหม่อย่างแนบแน่น เมื่อสังคมใหม่ปฏิวัติสังคมเก่า ศิลปะสมัยใหม่ก็ปฏิวัติศิลปะในอดีตหรือศิลปะหลักวิชา ศิลปะสมัยใหม่ได้สะท้อนความจริง (Truth) และเสรีภาพ (Freedom) ทางด้านความจริง ศิลปินจะแสดงออกถึงประสบการณ์จากความจริงในชีวิต แม้การสะท้อนความจริงมาเป็น

ผลงานศิลปะจะสะท้อนออกมาในแง่มุมต่าง ๆ กัน เช่น การสะท้อนภาพความเป็นจริง การอุปมาอุปไมย การสะท้อนภาพจากจิตใต้สำนึก ฯลฯ ทางด้านเสรีภาพ ศิลปินสมัยใหม่เชื่อมั่นในเสรีภาพที่จะแสดงออกตามปัจเจกภาพของตน เป็นเสรีภาพที่หลุดพ้นจากความต้องการเบื้องต้นและหลุดพ้นจากความขลาดกลัวของตนเอง

ในแง่การมองโลกของศิลปินสมัยใหม่ เป็นที่เชื่อกันว่า ศิลปินสมัยใหม่จะมองโลกอย่างเผชิญหน้าเหมือนอรุณรุ่ง เขาจะเขียนภาพคน สัตว์ ทิวทัศน์ ฯลฯ เหมือนศิลปินคนแรกในโลกที่เขียนภาพเหล่านี้ ไม่ว่าเขาจะเห็นสิ่งเหล่านั้นมาก่อนหรือไม่ก็ตาม การมองเห็นของเขาอยู่นอกเหนือความสับสนของตนเอง และอยู่นอกเหนือความประทับใจของศิลปินก่อนหน้านี้ ต่างไปจากศิลปินหลักวิชาหรือศิลปินสายประเพณีนิยมที่สร้างสรรค์ศิลปะภายใต้ร่มเงาของอดีต ศิลปินสมัยใหม่ชาวฝรั่งเศสคนหนึ่งในลัทธิสำนึกนิยมชื่อ คูร์เบร์ เคยกล่าวว่า “ข้าพเจ้าเขียนภาพนางฟ้าไม่ได้ เพราะไม่เคยเห็นนางฟ้า”

ความเชื่อ รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธี

การศึกษาและแสวงหาประสบการณ์ทางศิลปะ จำเป็นจะต้องมีโลกทัศน์ที่เปิดกว้าง มองโลกและมนุษย์อย่างอเนกนัยมากกว่าเอกลัทธิ มีความคิดที่ยืดหยุ่น มิใช่การมองมนุษย์ชนิดสวมเครื่องแบบเหมือน ๆ กัน พิจารณาเพียง 1 บวก 1 เท่ากับ 2 ถ้าเรามอง โลกอย่างแคบ ความซาบซึ้งต่อศิลปะอย่างแท้จริงก็จะแคบลงเป็นเงาตามตัว

ถ้าเราพยายามจะพิจารณาศิลปะสากล โดยใช้ศิลปะตะวันตกเป็นตัวหลักในการบอกเหตุ เราอาจจะพิจารณากว้าง ๆ ระหว่างศิลปะสมัยใหม่ในปัจจุบันและศิลปะในอดีตก่อนหน้านี้ สำหรับศิลปะสมัยใหม่บางคนอาจจะเรียกว่า ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) โดยส่อแนบความหมายถึงความสัมพันธ์ทางด้านกาลเวลา ความเชื่อ และปรากฏการณ์ทางศิลปะ

ทางด้านความเชื่อ ศิลปะในอดีตมักเชื่อในการเป็นผู้ตามเพื่อตอบสนองการขู่ขู่และความพึงพอใจของผู้มีอำนาจ เช่น ฟาโรห์ จักรพรรดิ สันตะปาปา กษัตริย์ นักการเมือง แต่สำหรับศิลปะสมัยใหม่นั้น ศิลปินเชื่อมั่นในเสรีภาพ ปัจเจกภาพ และศักยภาพของศิลปิน เชื่อในศักดิ์ศรีของศิลปะและศิลปกรรมศาสตร์ที่มีคุณค่าต่อสังคมมนุษย์เท่าเทียมกับศาสตร์อื่น ๆ และเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์มากกว่าการห่วงใยความพึงพอใจของผู้ชื่นชม

ทางด้านรูปแบบ ศิลปะในอดีตมักแสดงรูปแบบเหมือนจริง รูปแบบอันประณีตบรรจง และรูปแบบที่กระทำเลียนแบบกัน เพื่อให้ศิลปะสามารถสื่อสารกับประชาชนพลเมืองได้อย่างง่ายดาย คั่นเคย และพร้อมกันนั้นรูปแบบอันวิจิตรบรรจง ก็ช่วยตอกย้ำความรู้สึกดูเทพและสรวงสรรค์

ให้กับผู้มีอำนาจและศาสนาด้วยสำหรับศิลปะสมัยใหม่นั้น มักเป็นรูปแบบลดัดคทอน (Distortion) ที่ผิดเพี้ยนไปจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมหรือรูปแบบนามธรรม (Abstraction) ที่มุ่งเสนออารมณ์และความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ เป็นรูปแบบที่ตอบสนองปัจเจกภาพมากกว่าการตอบสนองประเพณีนิยม

ทางด้านเนื้อหา เมื่อศิลปินในอดีตสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อผู้มีอำนาจและศาสนา เนื้อหาในผลงานศิลปะก็หนีไม่พ้นเรื่องราวของผู้มีอำนาจและศาสนา ยกย่องสรรเสริญผู้มีอำนาจทั้งฝ่ายอาณาจักรและศาสนจักรและสร้างสรรค์ศิลปะประยุกต์ (Applied Art) และศิลปะตกแต่ง (Decorative Art) เพื่อสร้างภาพพจน์จุดเทพและสรรวสรวรค์ให้กับผู้มีอำนาจและศาสนา สำหรับศิลปะสมัยใหม่เสนอเนื้อหาไปในทางธรรมชาติสิ่งแวดล้อมภาพสะท้อนสภาพสังคมปัจจุบัน ภาพสะท้อนในเชิงจิตวิทยาความรู้สึกส่วนตัว เนื้อหาเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม ฯลฯ ซึ่งมีเนื้อหาที่กว้างและหลากหลาย

ทางด้านกลวิธี ศิลปะในอดีตแสดงกลวิธีสร้างสรรค์ประณีตบรรจง มีกระบวนการขั้นตอนในการสร้างศิลปะตามแบบแผนที่สืบทอดกันมา ชื่นชมกับรูปแบบและเนื้อหาตามประเพณีนิยมมากกว่าคุณค่าในเชิงกลวิธีหรือกระบวนการสร้างสรรค์ แต่ศิลปะสมัยใหม่มักมุ่งเน้นการสร้างสรรค์กลวิธีต่าง ๆ ค้นหากลวิธีและกระบวนการแบบใหม่ ๆ กลวิธีต่าง ๆ มีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน เช่น ศิลปินในอดีตเขียนภาพพระเยซูให้มีรูปร่างหน้าตาหมวดเคราตามที่เชื่อสืบทอดกันมาว่าควรจะมีหน้าตาเช่นนั้น แต่ศิลปินสมัยใหม่ในลัทธิแสดงออกชื่อ รูโอล์ท์ กลับเขียนภาพพระเยซูด้วยรอยพู่กันหยาบ ๆ ระบายสีทับซ้อนแบบภาพเอกซ์เรย์ สะท้อนความรู้สึกเสมือนศิลปะโบราณวัตถุและภาพกระจกสี (Stained Glass) เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป นอกจากการศึกษาและแสวงหาประสบการณ์ศิลปะจำเป็นจะต้องมีโลกทัศน์ที่เปิดกว้างแล้ว การมองศิลปะในเชิงเปรียบเทียบจะช่วยให้เราได้มีโอกาสวิเคราะห์แยกแยะสาระต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณค่า และก็เป็นสิ่งที่เชื่อกันว่าประสบการณ์เปรียบเทียบ (Comparative Experience) คือปัจจัยหนึ่งในกระบวนการรู้คิด (Cognitive Process) ที่มีคุณค่ายิ่งสำหรับนิสิตนักศึกษาที่กำลังแสวงหาการเป็นปัญญาชนที่มีรสนิยมทางศิลปะ (อารี สุทธิพันธ์ , 2532)

11. ศิลปะไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน

หากจะมองการแสดงออกของศิลปกรรมไทยในอดีตแล้ว เราอาจจะสรุปข้อผูกพันของผู้ทำงานและศิลปะได้ว่า

1. มีความผูกพันกับศาสนา โบราณนิยาย ไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน ภาพปั้นส่งก่อสร้าง โบราณวัตถุ มักจะถูกเน้นไปในทางอำนาจทางธรรมเสมอ สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะ

1.1 ในทัศนะของผู้ที่เข้าใจ มองเห็นแนวทางความเป็นจริงในการดำรงชีวิตจะต้องมี ศาสนาเป็นแก่นแห่งวิถีชีวิตแสดงออกทางศิลปะ จึงจำเป็นต้องให้เกิดความผูกพันกับการดำเนิน ชีวิต ซึ่งเท่ากับเป็นการช่วยเน้นอีกแนวทางหนึ่ง

1.2 ในทัศนะ ของผู้ที่ไม่เข้าใจในความจริง ก็มองเห็นว่าเรื่องเหล่านี้สามารถที่จะลด บันดาลด้วยอิทธิปาฏิหาริย์แก่นมนุษย์ที่อ่อนวอนพระเจ้า ในการสร้างจึงเพียงเพื่อเรียกร้องผลตอบแทนจากพระเจ้าอีกคนหนึ่ง

1.3 ในฐานะที่เป็นแหล่งรวมของคน ซึ่งเป็นที่สำคัญในอดีตการที่จะดึงคนมายังแหล่งรวม นี้จึงจำเป็นต้องพยายามให้เกิดความยิ่งใหญ่สวยงามและให้เป็นแรงจูงใจ

1.4 ความเจริญในทางวัตถุยังไม่มีอิทธิพล

2. ความผูกพันกับผู้นำ มีผลทำให้ศิลปกรรมถูกเน้นไปยังผู้ที่มีอำนาจทางโลก เป็นพวก ศิลปินประจำราชสำนัก

3. มีความผูกพันกับแบบแผน อากาเรแห่งการผูกพันกับแบบแผนกับแบบแผนนั้นย่อมส่ง ผลออกมาในรูปของการหยุดยั้งหรือมีวิวัฒนาการอย่างเชื่องช้า ความผูกพันกับแบบแผนนั้น เพราะ

3.1 สังคมไทยเชื่อฟังผู้นำตั้งแต่ระดับประเทศจนกระทั่งถึงระดับครอบครัว คือ พ่อแม่มี ผลต่อระบบศิลปะ ที่ผู้เรียนจะต้องเชื่อฟังครู ไม่กล้าที่จะแหกคอก

3.2 สังคมไทยเชื่ออดีต กับการเป็นอยู่ อันแตกต่างจากทุกวันนี้ที่มักจะเชื่อการเป็นอยู่กับการกำลังจะเป็นหรืออนาคตข้างหน้า เมื่อเป็นเช่นนั้นแบบแผนจึงมีอยู่อย่างเหนียวแน่น

3.3 สังคมไทยในอดีตยังแคบ กับการติดต่อกับโลกภายนอกในกลุ่มชนชั้นอื่น ยัง ไม่กว้าง สิ่งเหล่านี้ทำให้กลายเป็นเกราะที่ปกป้องแบบแผนให้มันคงตลอดไป

3.4 นิยมอายุมากกว่านิยมความสามารถ คุได้จาก คบเด็กสร้างบ้าน หัวล้านสร้างเมือง และ แบบแผนก็ยังยืนหยัดอยู่ต่อไป

4. มีความผูกพันในความเข้าใจในความเข้าใจงาน สามารถที่จะทำความเข้าใจกับภาพที่ ปรากฏได้ไม่ยากนัก แม้ว่าภาพที่ปรากฏจะมีการตัดทอนแต่ผู้ดูส่วนใหญ่สามารถที่จะรับรู้และ อธิบายได้

5. มีความผูกพันกับกาลเวลา ผลงานที่สร้างขึ้นมักจะเป็นงานที่อาศัยฝีมือที่ยอดเยี่ยม แม้จะมีทักษะแล้วก็จะใช้เวลาในการทำงานที่นานโดยไม่กลัวการฟุ้งเฟ้อ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะคนในยุค นั้นมิได้แข่งกับเวลา แต่ทำงานแข่งขันกับงานนั่นเอง (สุชาติ เลาทอง , 2533)

12. ศิลปกรรมไทยกับช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลง

นับตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ที่พยายามปรับประเทศไทยให้เป็นสากลทั้งด้านชีวิตความเป็นอยู่ สังคม และศิลปวัตถุ สัญลักษณ์ของการตื่นตัวทางด้านศิลปวัตถุที่เห็นได้ชัดเจนคือ การสร้างพระที่นั่งอนันตสมาคม รูปแบบสถาปัตยกรรมของยุคฟื้นฟู

(Renaissance) อิตาลี ช่างฝีมือชาวอิตาลี และหินอ่อนจากอิตาลีได้กลายเป็นสินค้าขาเข้าที่ขึ้นชมนานมากที่สร้างเจตนาธรรมณ์ทั้งทางด้านจุดแนวคิดด้านหนึ่งให้ประชาชนชาวไทยและเพื่อสร้างอารยธรรมให้เกิดขึ้นในสายตาของชนต่างชาติ และเมื่อรัชกาลที่ 5 เสด็จไปยังประเทศฝรั่งเศส ช่วงเวลานั้นก็เป็นช่วงเวลา ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ในฝรั่งเศส ได้พัฒนาผ่านมาแล้วเกือบศตวรรษ ฝรั่งเศสในฐานะเป็นผู้นำ ทางศิลปะสมัยใหม่เป็นยุคศิลปะลัทธิโฟวิสม์ (Fauvism) กำลักรุ่งเรือง กลุ่มศิลปินที่ขึ้นชมนกับการใช้สี จัดงานเป็นสื่อแสดงออกทางอารมณ์ รัชกาลที่ 5 ได้มีโอกาสชื่นชมจิตรกรรมของศิลปินกลุ่มนี้ ที่มีการแสดงออกด้วยสีที่แปรแปรนมาก การได้มีโอกาสสัมผัสกับศิลปินสมัยใหม่ จากสภาพสังคมในแง่มุมต่าง ๆ ย่อมเป็นภาพประทับใจอยู่ในภาพคิดที่พร้อมจะรับศิลปินในรูปแบบที่นอกเหนือไปจากอุดมคติของไทยด้วย

เมื่อขรัวอินโข่งสร้างสรรค์จิตรกรรมขึ้น โดยผสมประโชชนระหว่างศิลปะไทยและศิลปะสมัยใหม่ของยุโรปก็เป็นการย้อนหลังไปชื่นชมกับศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

เป็นความพยายามที่จะสร้างสรรค์ความสั่นสะเทือนของแสง (Light Vibration) ตามแนวคิดของศิลปินยุโรป เช่น โมเนท์ , ปิสซาโร เดอกาส์ แต่ก็ยังคงความสงบเงียบในความรู้สึก (Mood) ของจิตรกรรมไทยให้คงอยู่ ในภาคเนื้อหา (Content) แทนที่จะมีเฉพาะเนื้อหาอย่างจิตนิยมของไทยไว้ ก็เริ่มมีลักษณะบันทึกสภาพบันทึกสภาพสังคมในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สังคมรูปแบบใหม่ แต่ก็อดไม่ได้ที่จะเสนอจินตนาการตามความนิยมของศิลปินตะวันออกไว้ด้วย

เมื่อรัชกาลที่ 6 ขึ้นปกครองประเทศ แม้พระองค์จะทรงสร้างสรรค์ไปสู่науศิลป์และวรรณกรรม แต่ก็ยังสนับสนุนให้มีการแสดงผลงานศิลปกรรม โดยพระองค์มีบทบาทในการเป็นผู้นำเป็นอย่างมาก มีการจัดงานแสดงภาพเขียน การขายประมุลภาพเขียน แต่ในสมัยนั้นการสนับสนุนศิลปะสมัยใหม่ เป็นผลงานที่ดูฉาบฉวย

เมื่อกรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ โคดเด่นขึ้นมาในฐานะศิลปินแบบแผนไทยในสังคมใหม่ ผลงานจิตรกรรมของท่านมีความเป็นเลิศตามแบบแผนไทยในลักษณะการสร้างสรรค์บุคลิกใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสถาปัตยกรรม ซึ่งนอกจากจะแสดงความงามและบุคลิกที่สง่างาม เฉพาะตนอย่างเด่นชัดตามวิถีทางการยอมรับของศิลปะสมัยใหม่แล้ว การปรับรูปแบบสถาปัตยกรรมให้

สัมพันธ์กับคุณสมบัติของวัสดุก่อสร้าง เป็นการกระตุ้นนักออกแบบหรือศิลปินไทยให้ตระหนักถึงความสำคัญนี้ด้วย

ต่อมาเมื่อมีโรงเรียนช่างแกะเกิดขึ้น การเรียนการสอนมีแนวโน้มไปสู่ศิลปะสมัยใหม่ แต่จะเน้นไปทางด้านช่างฝีมือ โดยมีเป้าหมายเพื่อผลิตช่างไปใช้งานในสังคม มาระยะหลังได้ตื่นตัวไปสู่ศิลปะสมัยใหม่ ทางด้านมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้มีชาวฝรั่งเศส คือ โครร์ราโด เฟโรซี เข้ามามีบทบาทศิลปะสมัยใหม่เป็นอย่างมาก และได้เปลี่ยนชื่อจากเฟโรซี มาเป็น ศิลป์พระศรี และได้สร้างผลงานไว้มากโดยเฉพาะอย่างยิ่งประติมากรรมหล่อ เช่น อนุสาวรีย์ พระบรมรูป ได้เกิดค่านิยมใหม่เกี่ยวกับอนุสาวรีย์ ในลักษณะรูปแบบเลียนแบบ (Realistic Form) ได้จุดความคิดใหม่ให้กับคนไทยเป็นอย่างมาก นอกจากประติมากรรมแล้ว ยังมีการศึกษาจิตรกรรม องค์กรประกอบศิลป์ และทฤษฎีศิลปะ ซึ่งอาจารย์ศิลป์พระศรีได้เลือกแบบที่เหมาะสมสำหรับคนไทย ที่ยังห่างไกลจากความรู้แบบตะวันตก

ในระหว่าง 14 ตุลาคม 2516 – 6 ตุลาคม 2519 กระแสเรื่อง ศิลปะเพื่อชีวิต ได้มีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วตามวิถีทางสังคมที่พยายามจะปฏิรูปกันอย่างเร่งด่วน พวกสังคมนิยม (Realism) จากสเปนและฝรั่งเศสเข้ามา ในศตวรรษที่ 19 รัสเซียและจีนได้เข้ามาในรูปแบบศิลปะสังคมนิยม (Social Realism) แล้วมาสู่ไทย ในช่วงนี้จึงเป็นศิลปะแนวสังคมนิยม

หลัง 6 ตุลาคม 2519 ศิลปะได้ปรับเปลี่ยนไปสัมพันธ์กับสภาพสังคมมากขึ้นเป็นแนวศิลปะเพื่อศิลปะ ปรับตัวเพื่อให้ทันกับสภาพสังคมทุนนิยม ต่างเก็บเกี่ยวผลประโยชน์ร่วมกันมาจนถึงปัจจุบัน แนวคิดทางด้านศิลปะนอกเหนือจากกลุ่มศิลปินเก่าก็เริ่มมีบทบาทมาก

สาเหตุของการเปลี่ยนแปลง

ศิลปะในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างมาก การแสดงออกทางศิลปกรรมนั้นได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ สาเหตุที่ทำให้มีการเปลี่ยนแปลง คือ

1. **ฐานะทางการเมืองเปลี่ยน** ในสมัยรัตนโกสินทร์ประมาณรัชกาลที่ 5 ประชาชนสยามประเทศได้พบกับความบีบคั้นจากโลกภายนอก ด้วยชาติตะวันตกแสวงหาอาณานิคม ทำให้หลาย ๆ ประเทศต้องสูญเสียเสรีภาพไป ดังนั้นเพื่อเสรีภาพของสยาม รัชกาลที่ 5 จึงได้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงระบบต่าง ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงคำว่าชาติด้อยพัฒนา การแสดงออกทางประเพณีศิลปวัฒนธรรมเริ่มเปลี่ยนแปลง มีการส่งตัวบุคคลไปศึกษาในโลกตะวันตก ผลทางการเมืองจึงเกิดขึ้น จนกระทั่งเข้าสู่ยุคเปลี่ยนแปลงการปกครอง รูปแบบของศิลปะก็มีการเน้นไปทางโลกตะวันตกมากขึ้น

2. **ฐานะทางเศรษฐกิจเปลี่ยน** แต่เดิมสังคมไทยไม่มีความเดือดร้อนในเรื่องของความเป็นอยู่มากนัก แผ่นดินไทยมีความอุดมสมบูรณ์ ประชาชนเมื่อท้องอื่ก็หันมาสนใจในเรื่องของศิลปะ แต่พอมาสมัยของรัตนโกสินทร์ ภายหลังจากที่มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง แรงบีบบังคับจากโลกภายนอกที่ส่งผลกระทบกระเทือน ระบบเจ้าขุนมูลนายจบลง ประชาชนส่วนใหญ่ประสบปัญหาทางเศรษฐกิจ ทำให้ศิลปินต้องออกนอกราชสำนัก ต่อสู้ด้วยลำแข้งของตนเอง

3. **ฐานะทางสังคมเปลี่ยน** ภายหลังจากติดต่อกับโลกตะวันตก ระบบสังคมไทยก็เริ่มเปลี่ยนแปลง การมีชีวิตของกลุ่มชนมิได้ขึ้นอยู่กับตนเองโดยเฉพาะ สังคมได้ถูกเปิดขยายมากขึ้น การทำงานเพื่อคำว่าบ้านเมืองเริ่มขยายเป็นประเทศชาติ และเพื่อความสงบสุขสันติภาพของโลก มาแทนที่ แนวคิดต่างๆ เป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลง คนในสังคมเริ่มพยายามคว้านหาความยุติธรรม ความเสมอภาคในสังคม งานทางด้านศิลปะจึงออกมาในแนวที่มีความผูกพันกับมนุษย์ และกับความจริงในสังคมที่พบเห็นได้ในปัจจุบัน

4. **ระบบทางการศึกษาเปลี่ยน** เป็นผลจากการนำวิชาการตะวันตกเข้ามาเผยแพร่ ในยุคของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ในมหาวิทยาลัยศิลปากร (อารี สุทธิพันธ์, 2532)

13. แนวคิดและรูปแบบของผลงานศิลปะสมัยใหม่

ศิลปะสมัยใหม่ในสากลปัจจุบัน ศิลปินมีแนวคิดที่อิสระมาก ศิลปะได้มีสภาพเหมือนการบันทึกส่วนเกินของความรู้สึกนึกคิดที่เป็นปกติธรรมดา ส่วนเกินที่นอกเหนือจากความจำเป็นในชีวิตประจำวันสร้างให้เป็นรูปธรรมขึ้น โดยส่วนรวมแล้วศิลปะสมัยใหม่ มีแนวคิดและรูปแบบที่หลากหลายมาก มีฐานทางวัตถุนิยม (Materialism) เป็นที่ตั้ง แม้จะดูเหมือนว่าความรู้สึกนึกคิดเหล่านั้นมีลักษณะเป็นนามธรรมมาก แต่เป็นนามธรรมที่เป็นผลสะท้อนมาจากวัตถุสิ่งแวดล้อมและแรงกดดันในชีวิตไม่ใช่จิตนิยม (Idealism) ที่มีลักษณะคาดว่า ศิลปะสมัยใหม่มีสภาพสะท้อนความเป็นมนุษย์ในสังคมปัจจุบันอย่างกว้างขวาง เป็นศาสตร์ในสายมนุษยศาสตร์อย่างสมบูรณ์ไม่ว่าจะเป็นการเมือง สังคม เศรษฐกิจ พฤติกรรมของมนุษย์ หรือเชิงจิตวิทยา แม้ว่าศิลปะสมัยใหม่จะไม่สามารถบ่งบอกหรือสร้างอะไรได้โดยตรง แต่จะมีภาวะที่กระตุ้นจิตใจของคนให้เคลื่อนไหวไม่ตายด้าน ส่วนใครจะฉลาดหรือไม่อย่างไรในอันที่จะแสวงผลประโยชน์จากจิตที่เคลื่อนไหวก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง

ศิลปะสมัยใหม่ของไทย จะดูแปลกใหม่ในสายตาของผู้คนทั่วไป แต่การเติบโตในตัวของมันเอง คงจะยังก้าวไปไม่ไกลนัก ทรายที่สภาพสังคมยังมีการแบ่งระหว่างคนใหม่ (Modernization)

กับความเป็นคนศักดิ์นา เศรษฐกิจ ที่ยากไร้ สังคมที่ยังไร้ระเบียบวินัย ทำให้ไม่พบแก่นความคิด เรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ศิลปะสมัยใหม่เป็นส่วนหนึ่งในความเป็นมนุษย์และในสังคม มนุษย์ต้องเริ่มจริงจังและรู้จักตนเอง เริ่มจากตนเองไม่ใช่จากคนอื่น ผลงานศิลปะสมัยใหม่ไม่จำเป็นต้องมีเพียงด้านเดียว มันจะมีสภาพเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพซึ่งจะกระตุ้นอารมณ์ สร้างความรู้สึกระส่ำระสาย (Sensation) และอาจจะมีผลต่อความรู้สึกนึกคิด หรือจินตนาการส่วนตัวด้วย ความงามของศิลปะสมัยใหม่อาจจะเป็นความงามที่ผสานอยู่กับความหยาบ ความเรียบง่าย ความประณีตหรือรูปแบบที่แสดงความคิดก็ได้ (อานาจ เย็นสบายและวิรุณ ตั้งเจริญ , 2516)

14. การเปรียบเทียบศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน

จากการได้ศึกษาศิลปะเปรียบเทียบระหว่างศิลปะตะวันตกกับตะวันออก ศิลปะสากลในอดีตกับปัจจุบัน ก็คงจะทำให้เกิดความเข้าใจ จนสามารถจำแนกแยกแยะได้ว่า ผลงานศิลปะแต่ละประเภทมีลักษณะที่แตกต่างและมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันที่จุดใด

แต่การนำศิลปะมาเปรียบเทียบกัน ก็เชื่อว่าจะมีประเด็นการนำมาเปรียบเทียบเพียงแต่แง่มุมที่กล่าวมาแล้วเท่านั้น แท้ที่จริงยังมีประเด็นการนำมาเปรียบเทียบได้อีกมากมายหลายแง่มุม โดยเฉพาะการศึกษาเปรียบเทียบเรื่องศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน ก็ถือว่าเป็นอีกเรื่องราวหนึ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาค้นคว้าด้วยเหตุผลสำคัญที่ว่า

ประการแรก เรื่องราวดังกล่าว สามารถให้คำตอบเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะไทยในอดีต กับวิถีทางการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมไทยที่ผ่านมา

ประการที่สอง สามารถสะท้อนวิวัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งในด้านศิลปะสภาพสังคมสิ่งแวดล้อมระหว่างอดีตกับปัจจุบันได้

ประการที่สาม สามารถทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่าทางประวัติศาสตร์รวมทั้งลักษณะเฉพาะทางศิลปะของตน ที่ดำรงอยู่ท่ามกลางศิลปะและวัฒนธรรมทางสากลหรืออีกนัยหนึ่งก็คือเกิดความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของการดำรงอยู่ระหว่างศิลปะเชิงเอกลักษณ์ท่ามกลางศิลปะเชิงเอกลักษณ์ได้

เหล่านี้ล้วนเป็นเหตุผลสำคัญ ๆ จำนวนหนึ่งที่ทำให้มีความจำเป็นต้องศึกษาเปรียบเทียบในเรื่องศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบันอย่างพิเคราะห์

อย่างไรก็ตาม ก่อนที่จะทำการศึกษเปรียบเทียบก็มีปัญหาบางประการที่ควรแก่การทำ
ความเข้าใจกันก่อนอยู่ 2 ปัญหาคือ

1. ศิลปะไทยแบบไทยแท้เป็นอย่างไร มีอยู่จริงหรือไม่กับ
2. ชีตเส้นแบ่งระหว่างศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน อยู่ที่ไหน

ศิลปะแบบไทยแท้เป็นอย่างไร

สำหรับปัญหาว่าด้วยเรื่องศิลปะแบบไทยแท้เป็นอย่างไร มีอยู่จริงหรือไม่ และเพราะอะไร
นั้น เรื่องนี้จำเป็นที่จะต้องเข้าใจว่า

มนุษย์เกิดก่อนศิลปะ

มนุษย์เป็นผู้สร้างงานศิลปะ

มนุษย์นั้นมีวิวัฒนาการควบคู่ไปกับการวิวัฒนาการของศิลปะ

และที่สำคัญ วิวัฒนาการของมนุษย์นั้นเริ่มต้นจากการไม่มีชนชาติ เริ่มต้นจากการดำรงอยู่
แบบชนเผ่าเร่ร่อน ไปสู่การอยู่แบบรัฐ เริ่มต้นจากรั้วอาณาจักรไปสู่การมีอาณาจักร ฯลฯ เหล่านี้จึง
เป็นคำตอบให้กับเราในขั้นต้นนี้ว่า ก่อนที่จะมีการเรียกตนเองว่าเป็นชนเผ่าไทย เราไม่มีนามชนเผ่า
ไทยมาก่อนหรือก่อนที่เราจะประกาศรัฐไทย เราก็ไม่มีสถานะของรัฐไทยในความหมายทางรัฐ
ศาสตร์มาก่อน นั่นก็หมายความว่า บรรดาผลงานศิลปะอันเป็นผลผลิตของมนุษย์นั้น เริ่มต้นมาจาก
ศิลปะที่ยังไม่มีการระบุงการสังกัดชนชาติ สังกัดรัฐไทย แต่การกำหนดว่าเป็นศิลปะแบบไทยนั้นเกิด
ขึ้นมาในภายหลัง และหลังจากการเกิดของรัฐไทย ตลอดจนเกิดศิลปะภายในรัฐไทยขึ้นมา คำถามที่
ว่าแล้วศิลปะแบบไทยแท้เป็นอย่างไร คำถามนี้แม้จะมีบุคคลบางกลุ่มบางคณะให้คำตอบเอาไว้
อย่างมั่นใจ แต่ในความเป็นจริงแล้ว เรามิอาจตอบคำถามดังกล่าวได้แบบสูตรสำเร็จ หรือมีคำตอบ
อย่างแจ่มชัดและตายตัว

ทั้งนี้เพราะดินแดนของรัฐไทยหรือประเทศไทย หากนับเวลาจากอดีตจนถึงปัจจุบันไม่เพียง
แต่ศิลปะไทยจะมีวิวัฒนาการและเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอดเท่านั้น เบื้องหลังของการวิวัฒนาการก็
ล้วนผ่านกระบวนการของการแลกเปลี่ยนปะทะสังสรรค์ ชิมชับถ่ายเทอิทธิพล ทั้งจากกลุ่มชนใน
ภูมิภาคเดียวกัน กระทั่งห่างไกลไปจนถึงต่างภูมิภาค

ดังนั้น จึงเป็นเรื่องยากที่จะกำหนดว่าศิลปะแบบไทยแท้ ถึงขั้นปลอดอิทธิพลจากกลุ่มชน
อื่น โดยสิ้นเชิง จนเป็นศิลปะไทยแท้บริสุทธิ์นั้นเป็นอย่างไร แต่ถึงกระนั้นหากจะให้กล่าวเพียงว่า
ศิลปะไทยโดยพิจารณาจากลักษณะเด่นเชิงภาพรวมว่าเป็นอย่างไร

ศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน มีชีตเส้นแบ่งอยู่ที่ไหน

ปัญหาข้อนี้ก็เป็นอีกปัญหาหนึ่ง เนื่องจากที่ผ่านมามีการกำหนดศิลปะระหว่างอดีตกับปัจจุบัน บนรากฐานของวิจิตร บนหลักทฤษฎีตลอดจนเหตุผลรองรับที่แตกต่างกันอยู่ ซึ่งในกรณีนี้เฉพาะ ปัญหาศิลปะไทยปัจจุบัน คำว่าปัจจุบันจะเริ่มตั้งแต่เมื่อใดก็จะเป็นปัญหาเช่นเดียวกันกับการที่จะ หาคำตอบว่าศิลปะไทยสมัยใหม่นั้นเริ่มกันที่ตรงไหน

อย่างไรก็ตาม ในการอธิบายความหมายครั้งนี้ให้ถือว่าศิลปะไทยปัจจุบันมีความหมายเป็น อันหนึ่งอันเดียวกันกับศิลปะไทยสมัยใหม่ ดังนั้นคำถามที่ว่าขีดเส้นแบ่งระหว่างศิลปะไทยในอดีต กับศิลปะไทยปัจจุบัน หรือศิลปะไทยสมัยใหม่นั้นอยู่ที่ใด ประมวลความเห็นที่แตกต่างกันแล้ว สามารถรวบรวมได้ดังนี้

ทัศนะหนึ่งมีความเห็นว่า ศิลปะไทยสมัยปัจจุบันเริ่มต้นตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 และที่ 5 เป็นต้นมา โดยความแตกต่างระหว่างอดีตกับปัจจุบันเช่นในด้านภาพเขียน ก็เอาผลงานของขรัวอิน โง่งเป็นกรณีตัวอย่างของการรับอิทธิพลศิลปกรรมตะวันตกเข้ามาใช้ในภาพเขียนไทย อันส่งผลทำให้ศิลปะแนวประเพณีของไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ จากความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ถือว่ามีลักษณะร่วมสมัยกันกับความพยายามของการพัฒนาสังคม ไทยไปสู่ยุคแห่งความทันสมัย ด้วยการปฏิรูปสังคมครั้งใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 5 เพื่อให้รอดพ้นจาก ลัทธิต่าอาณานิคมตะวันตก ซึ่งกำลังแผ่ขยายไปทุกภูมิภาคของโลกขณะนั้น

อีกทัศนะหนึ่งมีความเห็นว่า ศิลปะไทยปัจจุบันเริ่มต้นตั้งแต่หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ไปสู่ระบอบประชาธิปไตย นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 เป็นต้น มา ซึ่งทัศนะนี้ให้ความสำคัญต่อความเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างในลักษณะของการปฏิวัติสังคม ไทย หรืออีกนัยหนึ่งก็คือถือเอาความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเปลี่ยนแปลง ทางศิลปะ เป็นบรรทัดฐานของการขีดเส้นแบ่งระหว่างอดีตกับปัจจุบัน (อารี สุทธิพันธ์, 2532)

ส่วนอีกทัศนะหนึ่งมีความเห็นว่า ศิลปะไทยปัจจุบันหรือศิลปะไทยสมัยใหม่นั้นมีจุดเริ่มต้นตั้งแต่หลังปี พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา โดยถือเอาเหตุ 4 ประการเป็นเหตุผลรองรับ คือ

1. การเขียนภาพ ริเริ่มเขียนภาพลัทธิแสดงอารมณ์ (Expressionism) บาסקนิยม (Cubism) ศิลปะอนาคตนิยม (Futurism) ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และลัทธิแสดงอารมณ์นาม (Abstract Expressionism) ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลปัจจุบัน
2. การเสียชีวิตของศิลปิน พีระศรี ถือว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งการลดบทบาทอันเข้มข้นของศิลปะหลักวิชาจากตะวันตก
3. การเปิดนิทรรศการภาพเขียนลัทธิแสดงอารมณ์ที่สถาบันสอนภาษาเอ.ยู.เอ. ของ

อารี สุทธิพันธุ์ ผู้นำคนสำคัญในการต่อต้านศิลปะตามหลักวิชา

4. ปรากฏการณ์ของกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้าในเวทีการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติเช่น สมโภชน์ อุปอินทร์, พิชัย นิรันดร์, สันต์ สารากรบริรักษ์, อนันต์ ปารนิท, จำเริญ วิเชียรเขตต์, ธนะ เลหาภัยกุล, นิพนธ์ ผลิตะโกพล, กำจร สุนพงษ์ศรี, ถวัลย์ ดัชนี, พริยะ ไกรฤกษ์, ดำรง วงศ์อุปราชา ฯลฯ

จากทัศนะสำคัญ 3 ทัศนะที่กล่าวมา กล่าวได้ว่าล้วนเป็นทัศนะที่ต่างก็มีเหตุผล ซึ่งทัศนะเหล่านั้นหากจะกล่าวกันให้ถึงที่สุดแล้ว มันก็คือวิวัฒนาการของกระบวนการทางประวัติศาสตร์ที่แสดงให้เห็น ทั้งความต่อเนื่อง และความโดดเด่นของสถานการณ์ในแต่ละช่วงระยเวลานั้นเอง

ลักษณะเด่นของศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน

ดังที่กล่าวมาแล้ว เป็นเรื่องที่ไม่ถ่วงนักต่อการที่จะแบ่งแยกศิลปะไทยในอดีตกับศิลปะไทยปัจจุบันออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามหากจะกล่าวเพียงเฉพาะลักษณะที่โดดเด่นระหว่างศิลปะไทยในอดีตกับศิลปะไทยปัจจุบัน ก็สามารถจำแนกแยกแยะเป็นประเภท ๆ ได้ดังต่อไปนี้

ศิลปะไทยในอดีต

1. ด้านรูปแบบ

รูปแบบของศิลปะไทยในอดีตมีการวิวัฒนาการอย่างเชื่องช้าตามลักษณะสังคมแบบเกษตรกรรมที่มีวิถีชีวิตผูกพันกับศาสนาความเชื่อ และระบบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ที่เป็นศูนย์กลางแห่งอำนาจรัฐดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นผลงานด้านจิตรกรรม การเขียนภาพคนก นารี กบี่ คชชะ หรือคนก นาง ช้าง ลิง ล้วนมีรูปแบบค่อนข้างตายตัว เช่น กรณีภาพเขียนภาพนารีหรือภาพคนในอดีต ก็จะนิยมเขียนภาพที่ไม่เน้นกล้ามเนื้อ กระดู กแสงเงา อีกนัยหนึ่งก็คือ ไม่นิยมเขียนภาพเลียนแบบธรรมชาติแบบลัทธิสังคมนิยม เช่น เดียวกันกับประติมากรรมพระพุทธรูปในอดีตของไทย

ส่วนการระบายสีก็ระบายภาพแบบสีแบน, ตัดขอบด้วยเส้น มีลักษณะของการสลั บด้าน เช่น ใบหน้าด้านข้าง ดวงตาด้านหน้า ออกด้านหน้า เท้าด้านข้าง เป็นต้นสำหรับสิ่งก่อสร้างประเภทสถาปัตยกรรมไทยในอดีต โดยเฉพาะอาคารสิ่งก่อสร้างประเภทที่อยู่อาศัยเรือนไทยในอดีตนั้น มีรูปแบบที่กลมกลืนกับสภาพภูมิศาสตร์ คือ หลังคาแหลม โครงสร้างเป็นเครื่องไม้ ยกพื้นสูง เป็นต้น

2. ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของศิลปะไทยในอดีตก็ไม่ต่างไปจากด้านรูปแบบ กล่าวคือ มีวิวัฒนาการอย่าง

เชิงซ้ำตามลักษณะสังคมแบบเกษตรกรรม โดยเฉพาะในด้านเนื้อหาเรื่องราวนั้นจะสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ศรัทธาที่มีต่อศาสนา โดยเฉพาะพุทธศาสนาในแง่พุทธประวัติ นอกจากนั้นก็นิยมเขียนเรื่องราวที่อาศัยเรื่องราวจากวรรณคดี เช่น รามเกียรติ์ เป็นต้น

ทางด้านประติมากรรมไทยในอดีตนั้น สิ่งที่โดดเด่นก็คือ นิยมสร้างประติมากรรมพระพุทธรูปปางต่าง ๆ ที่แต่ละปางก็มีความหมายเป็นด้านหลัก โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 3 โปรดให้หล่อพระพุทธรูปถึง 37 ปาง แล้วอัญเชิญไว้ที่หอพระปรีดีในพระบรมมหาราชวังสำหรับทางด้านสถาปัตยกรรม แม้ตัวของผลงานสถาปัตยกรรมไทยจะไม่สะท้อนเรื่องราวออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน แต่ก็สะท้อนให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสภาพความเป็นไปในสังคมอย่างใกล้ชิด เช่น เมื่อสังคมไทยมีศาสนาพุทธเป็นศูนย์กลางทางด้านจิตใจ วัดก็จะเป็นศูนย์กลางสถาปัตยกรรมที่โดดเด่น หรือนัยหนึ่งก็อาจจะกล่าวได้ว่า ความโดดเด่นที่ว่านั้น เป็นความโดดเด่นที่รับใช้ศาสนา เช่นเดียวกันกับปราสาทราชวังที่สะท้อนอำนาจของฝ่ายอาณาจักรออกมาส่วนอาคารบ้านเรือน หากกล่าวในแง่เรือนไทยก็นิยมปลูกรวมเป็นกลุ่ม อันสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของสังคมไทยในอดีตที่นิยมอยู่กันแบบครอบครัวใหญ่

3. ศิลปะ

กลวิธีศิลปะไทยในอดีตมีลักษณะที่เป็นแบบแผน ยึดถือ และสืบทอดมากกว่าการนิยมนอกคอกำครุ วิธีการ กระบวนการเคยเป็นมาอย่างไร ก็มักนิยมทำตาม ๆ กันไป ด้วยเหตุนี้ศิลปะไทยในอดีต ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม รวมทั้งสถาปัตยกรรม จึงคลี่คลายและเปลี่ยนแปลงอย่างเชื่องช้า

ศิลปะไทยในปัจจุบัน

1. ด้านรูปแบบ

เนื่องจากรูปแบบของศิลปะไทยสมัยปัจจุบัน เกิดและเติบโตในสังคมการผลิตแบบอุตสาหกรรมภายใต้ระบบการปกครองแบบประชาธิปไตย ที่ให้ความสำคัญในเสรีการแสดงออกของปัจเจกบุคคล ผนวกกับสังคมไทยสมัยใหม่ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตกับประเทศค้าโลกเสรีอย่างใกล้ชิด ดังนั้นจึงส่งผลทำให้รูปแบบการแสดงออกของศิลปะไทยสมัยใหม่มีลักษณะหลากหลาย ร่วมสมัยกับศิลปะในโลกสากล โดยเฉพาะมีการรับอิทธิพลทางศิลปะสมัยใหม่ในประเทศโลกตะวันตกในเกือบทุกรูปแบบ จะแตกต่างกันอยู่บ้างที่ตรงที่ศิลปินในสังคมไทยเป็นฝ่ายซึมซับรับอิทธิพลของเขามาเสียเป็นด้านหลัก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ สัจนิยม รูปแบบนามธรรม รูปแบบสื่อประสม เป็นต้น ซึ่งมีปรากฏให้เห็นทั้งในงานจิตรกรรม ประติมากรรม โดยไม่มีการยกเว้น

แต่การรับอิทธิพลทางรูปแบบของสถาปัตยกรรม ที่ในปัจจุบันสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่หาใช้โบสถ์วิหารในทางศาสนาอีกต่อไป แต่เป็นอาคารของบริษัทธุรกิจการเงินต่าง ๆ ซึ่งนั่นก็เป็นคำตอบอย่างชัดเจนว่า สังคมไทยสมัยใหม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงและวิวัฒนาการเป็นไปในรูปใด

อย่างไรก็ตาม เฉพาะในแง่รูปแบบของศิลปะแนวประเพณีก็เป็นที่น่าสนใจว่า ได้มีความพยายามที่จะพัฒนารูปแบบจากแบบดั้งเดิมไปสู่สิ่งใหม่เช่นกัน ซึ่งในกรณีเช่นนี้ ผลงานจิตรกรรมเราก็จะเห็นได้จากผลงานภาพเขียนบางชิ้นของเฉลิม นาคีรักษ์ และอารี สุทธิพันธุ์ เป็นต้น

2. ในด้านเนื้อหา

สำหรับเนื้อหาเรื่องราวของศิลปะไทยสมัยใหม่ ก็มีการคลี่คลายและพัฒนาไปจากอดีตอย่างมาก ซึ่งสาเหตุก็เกิดจากเงื่อนไขทำนองเดียวกันกับการคลี่คลายและการพัฒนารูปแบบของศิลปะไทยสมัยใหม่ดังที่กล่าวมาแล้ว

นั่นก็หมายความว่า เรื่องราวในอดีตที่อยู่ในกรอบอันจำกัดของศาสนาและวรรณคดี เป็นด้านหลักแต่สำหรับเนื้อหาศิลปะไทยในปัจจุบัน ศิลปินได้นำเนื้อหาต่าง ๆ ออกมาถ่ายทอดอย่างกว้างขวางหลายแง่มุม ตามความสนใจและตามความต้องการอันเป็นเสรีภาพเฉพาะตน ซึ่งปรากฏทั้งในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อประสม

ส่วนเนื้อหาในผลงานศิลปะแนวประเพณีปัจจุบัน ก็ได้มีการคลี่คลายเนื้อหาของการแสดงออกไปอย่างกว้างขวาง จนถึงขั้นนำเนื้อหาเรื่องราวในชีวิตปัจจุบันไปแสดงออกก็ยังมี เช่น ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น

3. ในด้านกลวิธี

ศิลปะสมัยใหม่มีกลวิธีการแสดงออกที่หลากหลายไม่แตกต่างไปจากทางด้านรูปแบบ และเนื้อหา กล่าวคือ ศิลปินมีกลวิธีการแสดงออกเฉพาะตนมากขึ้น เช่น การระบายสี การสร้างพื้นผิว การสร้างสรรค์รูปทรง เป็นต้น จนมีผลทำให้ศิลปินบางคนมีกลวิธีเป็นแบบฉบับเฉพาะตัวเกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม หากกล่าวถึงกลวิธีของศิลปินไทยในสมัยปัจจุบันแล้ว ส่วนใหญ่มีแนวโน้มการอาศัยอิทธิพลกลวิธีจากศิลปินในโลกตะวันตกเป็นด้านหลัก

กล่าวโดยสรุปแล้ว ศิลปะไทยในอดีตกับปัจจุบัน ล้วนมีเงื่อนไขหลายอย่างที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการ จนทำให้เกิดความแตกต่างซึ่งความแตกต่างกันดังกล่าว ส่งผลทำให้ศิลปะมีชีวิต แต่ถ้าวัดอดีตกับปัจจุบันยังเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นก็อาจจะมี ความหมายว่าผลงานศิลปะหยุดอยู่กับที่ไร้การเคลื่อนไหวอันไม่ต่างไปจากสิ่งที่ได้ตายไปแล้วนั่นเอง (สุชาติ เลาทอง , 2533)