

วิวัฒนาการศิลปะตะวันตก

Evolution of Western Art

ศิลปะก่อนประวัติศาสตร์

ศิลปะสะท้อนสัญชาตญาณการอยู่รอดของมนุษย์

ยุคหินเก่า (Paleolithic Period) 33,000 – 1,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช จิตรกรรมผนังถ้ำและประติมากรรมในฝรั่งเศสตะวันตกเฉียงใต้ และทางเหนือของสเปน 15,000 – 10,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช

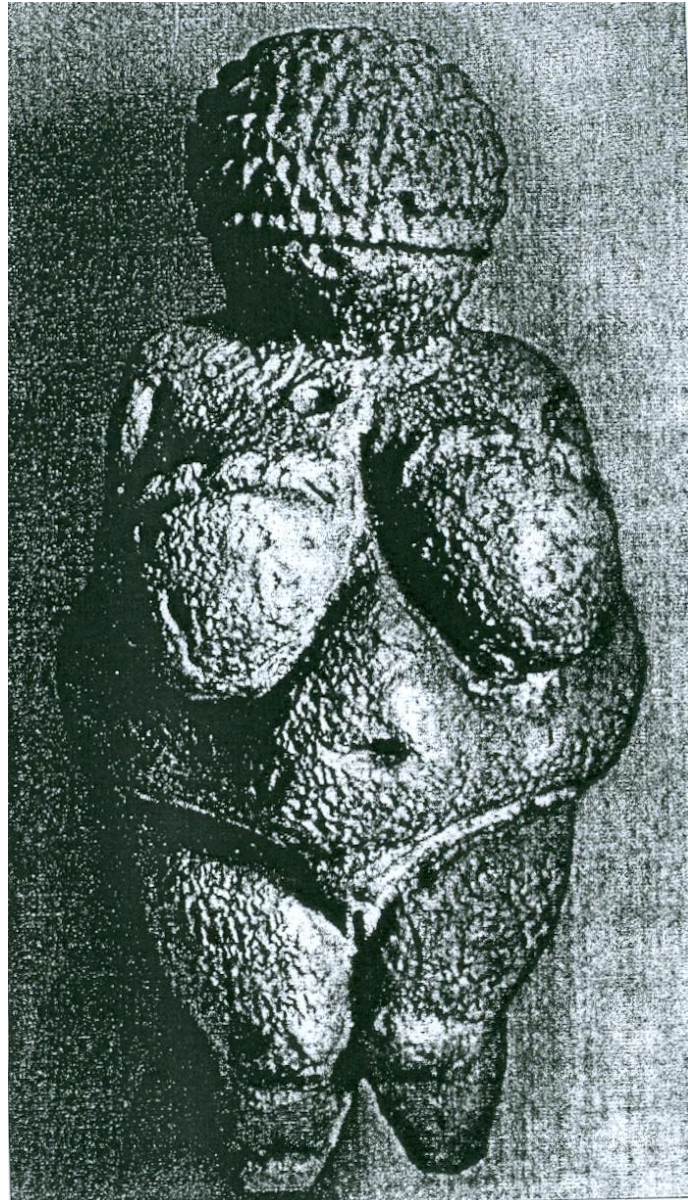
ยุคหินใหม่ (Neolithic Period) 10,000 – 1,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ยุคสำริด (Bronze Age) 2,000 – 1,200 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ยุคเหล็ก (Iron Age) 1,200 ปีก่อนคริสต์ศักราช

มนุษย์เริ่มแสดงออกทางศิลปะตั้งแต่เริ่มมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ภาพเขียนที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดบนผนังถ้ำ เช่น ภาพเขียนในถ้ำลาสโกซ์ ถ้ำอัสตามิรา ถ้ำลามาคาลี ส่วนใหญ่แสดงออกเป็นรูปสัตว์ต่างๆ ในลักษณะที่เชื่อมโยงกับสัญชาตญาณการอยู่รอดของมนุษย์โลกนี้ ตัวอย่างที่เห็นเด่นชัด เช่น รูปแกะสลักที่สะท้อนให้เห็นความอุดมสมบูรณ์ของโลกและร่างกายของมนุษย์ สะท้อนให้เห็นความเชื่อที่เกี่ยวกับอาถรรพ์ต่างๆ จนกระทั่งคลี่คลายสู่ความเชื่อทางศาสนา มนุษย์ตระหนักถึงการดำรงชีวิตที่มีพลังบางอย่างครอบคลุมเขาอยู่ พลังที่เขาเองควบคุมไม่ได้ ความเชื่อและความคิดเหล่านี้ได้สะท้อนลงสู่งานศิลปกรรมของเขา แต่ยังไม่สามารถแยกแยะพลังเหล่านั้นให้กระจ่างชัดได้ แม้ในปัจจุบันมนุษย์บางเผ่าที่ยังคงดำรงชีวิตแบบ อนารยชนในแอฟริกาและออสเตรเลีย ก็ยังสร้างศิลปะในลักษณะนั้นอยู่ด้วย

เมื่อสิ้นสุดยุคน้ำแข็งในช่วงปลายยุคหินเก่า ศิลปะในลักษณะนี้ได้คลี่คลายลง ก้าวเข้าไปสู่การดำรงชีวิตด้วยการเกษตรกรรม และก้าวไปสู่สถาปัตยกรรมแบบถาวรของมนุษย์ยุคหินใหม่ ในยุคหินใหม่ ทักษะในเชิงช่างได้พัฒนาให้สัมพันธ์กับการเกษตรกรรม รวมทั้งการนำสัตว์ป่ามาเป็นสัตว์เลี้ยง งานช่างฝีมือสะท้อนให้เห็นได้ในอาวุธและเครื่องมือหิน กระดูกสัตว์ และไม้โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทางตอนใต้ของยุโรปที่หลงเหลือหลักฐานเครื่องปั้นดินเผาและรูปปั้นแกะสลักไว้ ซึ่งนักโบราณคดีได้พยายามชี้ให้เห็นถึงสภาพชุมชนที่ค่อนข้างมีความเสมอภาคในสภาพของหมู่บ้าน และมีทักษะในเชิงช่างพื้นฐาน



ประติมากรรมสมัยหินเก่า ประมาณ 15,000 ประมาณปีก่อนคริสต์ศักราช

ในยุคสำริดและยุคเหล็ก ชุมชนมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น ผลผลิตทางงานศิลปะเกิดจากสติปัญญาของช่างฝีมือ ซึ่งสะท้อนให้เห็นการแสดงออกในลักษณะปัจเจกภาพ โลหะกลายเป็นสื่อสำคัญในการแสดงออก โลหะสำริดถูกนำมาประดิษฐ์เป็นอาวุธในระยะแรก ต่อมาถึงยุคเหล็กกลับนิยมนำสำริดไปใช้แสดงออกเป็นวัตถุที่แสดงความสวยงาม รวมทั้งเครื่องประดับร่างกายรูปทรงง่ายๆ คำนึงถึงเส้นทางวิวัฒนาการเช่นนี้ ศิลปะในเชิงสารประโยชน์โดยตรงได้พัฒนาไปสู่ศิลปะในเชิงตกแต่งมากขึ้น ซึ่งเราสามารถสังเกตกระบวนแบบได้จากลวดลายต่างๆ และอาจกล่าวได้ว่า ในช่วงเวลานั้นดินแดนแถบเมดิเตอร์เรเนียน คือภูมิภาคสำคัญสำหรับการดำรงชีวิต และสร้างสรรค์ศิลปกรรมของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์

โลกยุคโบราณ

กษัตริย์ ศาสนา พระเจ้า และศิลปกรรม

ศิลปะเมโสโปเตเมีย (Mesopotamian) 4000 – 33 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ศิลปะอียิปต์ (Egyptian Art) 4000 – 333 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยราชวงศ์ตอนแรก (Early Dynastic Period) 3100 – 2686 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยอาณาจักรเก่า (Old Kingdom) 2686 – 2181 ปีก่อนที่คริสต์ศักราช

- สมัยอาราจักรกลาง (Middle Kingdom) 2133 – 1991 ปีก่อนคริสต์ศักราช

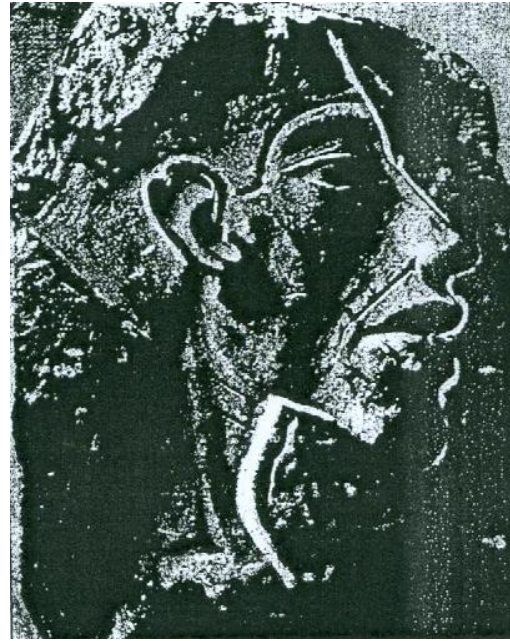
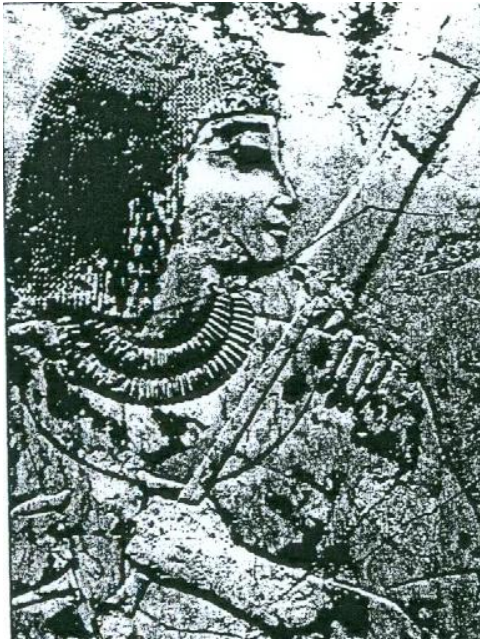
- สมัยอาณาจักรใหม่ (New Kingdom) 1567 – 1085 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- อียิปต์สมัยหลัง (Late Dynastic Period) 1085 – 332 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ดินแดนเมโสโปเตเมีย ได้ชื่อว่าเป็นแหล่งอารยธรรมสำคัญยิ่งแห่งหนึ่งในสมัยโบราณ แม่น้ำไทกริสและยูเฟรติส คือสายเลือดสำคัญของดินแดนแถบนี้ ประชาชนต่าง ๆ ได้ต่อสู้แย่งชิงกันมีอำนาจเบะปกครองดินแดน ประชาธิ



ประติมากรรมสมัยเมโสโปเตเมีย “วัวหัวขามีปีก” ศตวรรษที่ 9 ก่อนคริสต์ศักราช



ประติมากรรมนูนสมัยอียิปต์โบราณ 1375 – 1365 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ต่างๆก็เช่น ชูเมอเรียน บาบิโลเนียน คาลเดียน กล่าวทางด้านศิลปกรรมแล้ว ประชาชาติเหล่านี้ได้สร้างสรรค์ประติมากรรมและสถาปัตยกรรมอันสง่างามไว้ และศิลปกรรมเหล่านั้นได้สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในทางศาสนา พระเจ้า กษัตริย์ และอำนาจ อย่างเด่นชัด

สำหรับอาณาจักรอียิปต์โบราณก็รุ่งเรืองอยู่บริเวณกลุ่มแม่น้ำไนล์ซึ่งยาวเหยียดประมาณ 750 ไมล์ ไรชนะที่ความอุดมสมบูรณ์บริเวณปากแม่น้ำไนล์ ชุบเลี้ยงให้อียิปต์เจริญรุ่งเรือง ทะเลทรายอันโศกเศียวก็กลายเป็นดินแดนที่ปกป้องคุ้มครองอียิปต์ ให้สร้างสรรค์ศิลปกรรมในลักษณะเฉพาะตัวขึ้น และพร้อมกันนั้นก็ช่วยเก็บรักษาศิลปกรรมไว้คงอยู่จนถึงปัจจุบันนี้

ศิลปะอียิปต์สมัยก่อนประวัติศาสตร์หรือสมัยก่อนราชวงศ์ สัมพันธ์กับการดำรงชีวิตในสังคมเกษตรกรรม การจับสัตว์น้ำและการล่าสัตว์ หลักฐานเครื่องจักรสานและเครื่องปั้นดินเผาที่เรียบง่าย รวมทั้งการใช้โลหะประดิษฐ์เป็นสิ่งของเครื่องใช้ ถึงสมัยประวัติศาสตร์หรือสมัยราชวงศ์ นักประวัติศาสตร์ได้แบ่งอียิปต์ออกเป็น 3 สมัยใหญ่ๆ คือ สมัยอาณาจักรเก่า อาณาจักรกลาง และอาณาจักรใหม่ การก่อสร้างพีระมิดได้เริ่มขึ้นในสมัยอาณาจักรสมัยเก่า ความรุ่งเรืองทางด้านภาษาและวรรณกรรมปรากฏอยู่ในสมัยอาณาจักรกลาง สำหรับอาณาจักรใหม่ การก่อสร้างพีระมิดได้เริ่มขึ้นในสมัยอาณาจักรสมัยเก่า ความรุ่งเรืองทางด้านภาษาและวรรณกรรมปรากฏอยู่ในสมัยอาณาจักรกลาง สำหรับอาณาจักรใหม่ นับเป็นช่วงเวลาอันยิ่งใหญ่ในการก่อสร้าง เช่น การก่อสร้างวิหารที่เมืองคาร์นัค เมืองลักซอร์ และการสร้างหลุมฝังศพที่หุบเขากษัตริย์แห่งเมืองธีบส์

สิ่งสำคัญยิ่งสิ่งหนึ่งในเส้นทางวิวัฒนาการศิลปกรรมอียิปต์คือ ทศนคติทางศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความเชื่อในเรื่องของความตาย ความเคารพนับถือที่มีต่อพระเจ้าอย่างสิ้นพัน แสดงออกเป็นรูปสัญลักษณ์ บ่อยครั้งที่แสดงออกเป็นรูปสัตว์ มนุษย์มีสภาพเป็นพระเจ้าได้ และความเชื่อในความตายก็ปฏิบัติ

เสร็จ การสิ้นสุดด้วยเหตุนี้ ชาวอียิปต์จึงต้องรักษาศพในสภาพของมัมมี่ เตรียมพร้อมทั้งอาหารและผู้รับใช้เพื่อรอการหวนคืนมาของวิญญาณ

ศิลปวัตถุของอียิปต์หลงเหลือไว้ให้เราศึกษาหาความรู้มากมาย ตั้งแต่สถาปัตยกรรมในรูปของวิหาร หลุมฝังศพ พีระมิด ประติมากรรมหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่อนุสาวรีย์ไปจนถึงรูปแกะไม้ จิตรกรรมเฟรสโกบนผนัง จิตรกรรมบนแผ่นไม้ เครื่องปั้นดินเผา เครื่องแก้ว งานโลหะ งานถักทอ งานหนัง อันเป็นงานที่มีแบบแผนเฉพาะตัวของอียิปต์อย่างแท้จริง

โลกของกรีก

โลกของความจริง ความดี ความงาม

ศิลปะมิโนแอน (Minoan) 3,000 – 1,100 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ศิลปะมายซีเนียน (Mycenaean Art) 1,600 – 1,100 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ศิลปะกรีก (Greek Art) 800 – 86 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยเรขาคณิต (Geometric Period) 800 -480 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยบรรพกาล (Archaic Period) 650 – 480 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยคลาสสิก (Classical Period) 480 – 332 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยเฮลเลนิสติก (Hellenistic Period) 332 – 27 ปีก่อนคริสต์ศักราช

เส้นทางของศิลปะกรีกโบราณเป็นเส้นทางมรดกตกทอดสายเดียวกับศิลปะมิโนแอนบนเกาะครีต และศิลปะมายซีเนียนบนแผ่นดินใหญ่ ศิลปะมิโนแอน ก้าวหน้าในการสร้างวัง หลุมฝังศพ ภาพผนัง รูปแกะสลักงาช้าง รูปหล่อสำริด เครื่องปั้นดินเผา นิยมแสดงออกเป็นรูปคนและสัตว์อย่างมีชีวิตชีวา ตกแต่งด้วยลวดลายที่แข็งแรงเรียบง่าย ศิลปะมายซีเนียนรับอิทธิพลจากศิลปะมิโนแอน แต่ปรับความรู้สึกในเชิงธรรมชาติไปสู่รูปแบบที่แข็งแรงชัดเจน ตรงไปตรงมา ศิลปะสมัยบรรพกาลหรืออาร์เคอิกของกรีก ได้รับอิทธิพลศิลปะจากตะวันตก ระบบนครรัฐและผู้อุปถัมภ์ได้ผลักดันให้ศิลปะกรีกเดิมโตขึ้น ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมหอน สำริด ดินเผา เครื่องประดับ เหรียญ จิตรกรรมพัฒนารูปคนจากรูปทรงง่ายๆ ไปสู่ความธรรมชาติ ซึ่งแฝงเร้นไว้ด้วยอุดมคติ การเขียนภาพบนผนัง เครื่องปั้นดินเผาพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจากลวดลายแบบเรขาคณิตได้พัฒนาไปสู่ภาพคน (สีแดงดำ) แบบพรรณนาความ ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและเทพนิยาย



ประติมากรรมของโพลีคลิตุส ประมาณ 450-440 ปีก่อนคริสต์ศักราช

สำหรับสมัยคลาสสิกหรือสมัยทองของกรีก ซึ่งมีบทบาทอยู่ในช่วงศตวรรษที่ 5 และ 4 ก่อนคริสต์ศักราช ในครึ่งหลังของศตวรรษที่ 5 ผลงานสถาปัตยกรรมอันงดงามได้ปรากฏขึ้นบนอะโครโพลิสแห่งกรุงเอเธนส์ (สถานบูชาเทพเจ้าบนเนินเขา) ประติมากรผู้ยิ่งใหญ่ เช่น ฟิดิแอส (Phidias) โพลีคลิตุส (Polyclitus) ไมรอน (Myron) ได้สร้างสรรคประติมากรรมรูปคนอันล้ำค่าไว้มากมาย ในสมัยคลาสสิกประติมากรรมอนุสาวรีย์เหล่านั้น แสดงท่าทางอันสง่างามหลายรูปแบบและจำนวนไม่น้อยระบายสีบางส่วนไว้แต่จิตรกรรมบนผนังเครื่องปั้นดินเผากลับลดคุณค่า

ความงามลดลง แม้จะมีวิวัฒนาการเครื่องปั้นดินเผาพื้นขาวลักษณะใหม่ขึ้นมาก็ตาม สีอันมากขึ้น ภาพคนแสดงท่าทางมากขึ้น และบางครั้งก็มีภาพทิวทัศน์ประกอบด้วย

ในศตวรรษที่ 4 แม้จะยังอยู่ในช่วงยุคคลาสสิก แต่ก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นการริเริ่มก้าวเข้าสู่สมัยเฮลเลนิสติกด้วย ผลงานศิลปะพัฒนาทักษะสูงขึ้น เช่น งานประติมากรรมของแพรซิเทเลส (Praxiteles) ซึ่งแสดงลักษณะเฉพาะตัวชัดเจน อุดมการณ์ในเชิงศิลปะแจ่มชัด มาตรฐานทางมนุษย์ที่โดดเด่น สัดส่วนที่งดงาม ประติมากรรมแสดงลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนทั้งการแสดงออกในลีลาท่าทางและรายละเอียด ซึ่งมาตรฐานเหล่านี้ได้กลายเป็นต้นแบบอันสำคัญสำหรับศิลปะยุโรป ผ่านเลยมาจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 19

ต่อมาเมื่อศิลปินเปิดตัวเองไปสู่โลกกว้าง อิทธิพลจากอียิปต์ เอเชียไมเนอร์ และซีเรีย ก็แผ่ขยายเข้ามาสู่กรีกและก่อให้เกิดกระบวนแบบต่างๆ ในสมัยเฮลเลนิสติก ซึ่งเป็นสมัยท้ายสุดแห่งอารยธรรมกรีกโบราณ

โลกของโรมันและสมัยกลางแรกเริ่ม

เมื่อชนชาตินักบวชสร้างสรรค์ศิลปกรรม

ศิลปะอีทรัสกัน (Etruscan Art) คริสต์ศตวรรษที่ 8-280 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ศิลปะโรมัน (Roman Art) 500 ปีก่อนคริสต์ศักราช – ค.ศ. 395

- สมัยสาธารณรัฐ (Republican Period) 500 – 27 ปีก่อนคริสต์ศักราช

- สมัยจักรวรรดิตอนต้น (Early Imperial Period) 27 ปีก่อนคริสต์ศักราช – ค.ศ. 284

- สมัยจักรวรรดิตอนปลาย (Late Imperial Period) ค.ศ. 285 – 395

ศิลปะแคโรลิงเจียนและออตโทเนียน (Carolingian and Ottonian Art) คริสต์ศตวรรษที่ 8 - 10

จักรวรรดินิยมโรมันนั้นแผ่ขยายไปอย่างกว้างขวางจรดอังกฤษ ฝรั่งเศส สเปน แอฟริกาตอนเหนือ ซีเรีย เอเชียไมเนอร์ ศิลปะของโรมันได้รับอิทธิพลจากศิลปะกรีกโดยตรง นอกจากนั้นยังได้รับอิทธิพลจากศิลปะอีทรัสกัน (Etruscan Art) ทางตอนเหนืออีกด้วย ศิลปะอีทรัสกันอาจจะมีลีลาคล้ายศิลปะกรีก แต่มีเสน่ห์แบบศิลปะบรรพกาล เป็นกระบวนแบบของตนเอง มีเครื่องปั้นดินเผาสีดำในลักษณะเฉพาะตัว นิยมเขียนภาพผนังปูนเปียก งานสำริด และประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาเทอร์ราคอตตา นอกจากนั้นงานศิลปะเครื่องประดับยังนับได้ว่า มีลักษณะเป็นเลิศในเชิงทักษะและการแสดงออกทางด้านความงาม

สำหรับศิลปะโรมัน ทั้งในสมัยสาธารณรัฐและสมัยจักรวรรดินิยม แสดงความเป็นธรรมชาติและสมจริงกว่าศิลปะกรีกซึ่งมุ่งเน้นรูปแบบในเชิงอุดมคติซึ่งจะเห็นได้จากประติมากรรมรูปเหมือน ประติมากรรมนูนตักแต่งประตูชัย (triumphal arch) คอลัมน์ (column) และหีบศพ (sarcophagi) ซึ่งเรื่องราวของประติมากรรมนูนเหล่านี้มักเป็นเรื่องราวทางศาสนาและพิธีกรรมต่างๆ



ภาพเหมือนสมัยโรมัน ระหว่างคริสต์ศักราช 150-200

ศิลปะโรมันจะมีลักษณะใหญ่โต บึกบึน สะท้อนภาพนักบวช สงครามและศิลปะเพื่อสาธารณะชน งานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ผนัง โมเซอิก แสดงแบบแผนของตนเอง และมีเนื้อหาที่หลากหลาย โรมันพัฒนาเครื่องปั้นดินเผาอารีไทน์ (arretine ware) ให้เป็นลักษณะเฉพาะของโรมัน ซึ่งเป็นเครื่องปั้นดินเผาที่ตกแต่งด้วยลวดลายนูน นอกจากนั้นยังมีผลงานศิลปะที่สะท้อนให้เห็นการชื่นชมความสวยงามหรูหราของชาวโรมันอีกด้วย เช่น เครื่องประดับ เหริยญราววัล เครื่องแก้ว

ช่วงประมาณ 3 ทศวรรษแรกของคริสต์ศาสนา โรมันได้ต่อต้านและทำลายล้างคริสต์ศาสนิกชนอย่างรุนแรง ชาวคริสต์ได้

สร้างศาสนสถานใต้ดินหรือที่เรียกว่า “คาตาโคมบ์” (catacomb) ซึ่งมีภาพผนังปูนเปียกในกระบวนแบบของโรมันแต่เป็นเรื่องคริสต์ศาสนา ถึงปี ค.ศ. 330 จักรพรรดิคอนสแตนตินได้สถาปนากรุงคอนสแตนติโนเปิลขึ้น นั่นคือการเริ่มต้นของศิลปะไบแซนไทน์ ศิลปะที่แสดงสาระทางศาสนาอย่างโดดเด่น และรูปแบบก็ได้รับการปรับตัวไป ซึ่งจะเห็นได้จากจิตรกรรมฝาผนังโมเซอิก ภาพในคัมภีร์ สถาปัตยกรรม และประติมากรรมและสลักงา

นอกจากนี้ ศิลปะแคโรลินเจียนและออตโทเนียนในจักรวรรดิโรมันอันศักดิ์สิทธิ์ในยุโรปก็ได้แสดงวิวัฒนาการศิลปะเพื่อคริสต์ศาสนาให้เด่นชัดขึ้นด้วย ซึ่งจะพบได้ในงานสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและสลักงา ภาพในคัมภีร์ และงานโลหะ

ปลายสมัยกลาง

เมื่อแสงแห่งศรัทธาและศาสนาสดชื่นความมืด

ศิลปะโรมันเนสก์ (Romanesque) คริสต์ศตวรรษที่ 11-13 และ ศิลปะโกธิค (Gothic) คริสต์ศตวรรษที่ 12-14 นับเป็นรูปแบบศิลปะของคริสต์ศาสนาที่เด่นชัด มีลักษณะเฉพาะตัวช่วงแรกในยุโรป มีความเด่นชัดทั้งสถาปัตยกรรม ประติมากรรม งานโลหะ จิตรกรรม และภาพในคัมภีร์ มีการใช้สื่อเพื่อแสดงออกทางศิลปะหลากหลาย สร้างศิลปะอย่างมุ่งมั่นเพื่อความศรัทธาอันสูงส่ง ศิลปะทั้งสองกระบวนแบบแผ่ขยายอิทธิพลไปทั่วยุโรปโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานสถาปัตยกรรม ได้แสดงให้เห็นทั้งการออกแบบและการก่อสร้างตกแต่งที่ประณีตซับซ้อน

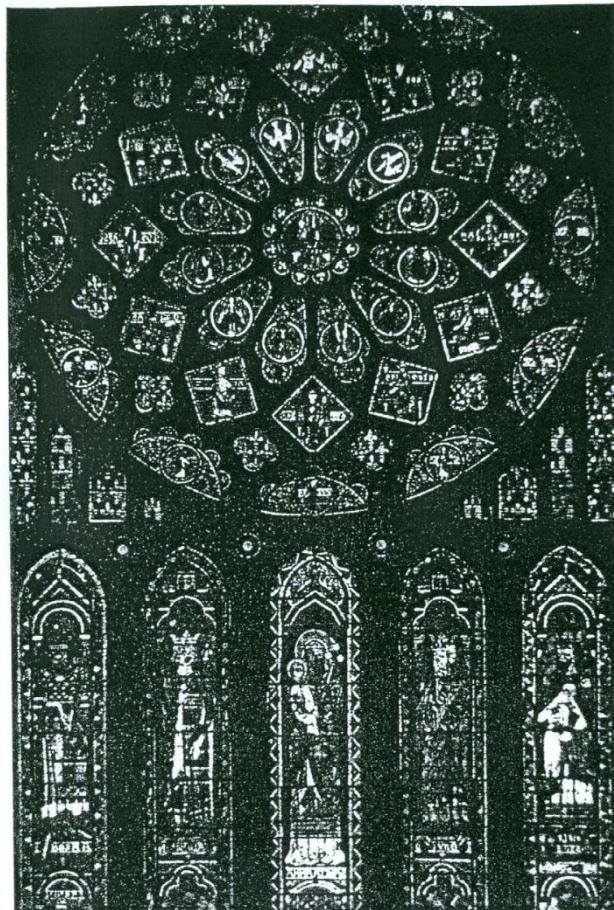
ความแตกต่างทางด้านสถาปัตยกรรมของโรมันเนสก์และโกธิคคือ สถาปัตยกรรมของโรมันเนสก์ก็เป็นลักษณะการออกแบบเชิงเพิ่ม (additive design) คือเป็นการเพิ่มหน่วยย่อยในบริเวณว่างเข้าไปสู่โครงสร้างหลัก ซึ่งทำยที่สุดแล้ว อาคารก็คือผลรวมของส่วนย่อย ส่วนสถาปัตยกรรมโกธิคมีลักษณะแสดงหน่วยร่วมในการออกแบบอย่างชัดเจน

ศิลปะโรมันเนสก์โดยรูปแบบส่วนรวมเกี่ยวข้องกับการแสดงมวลรูปทรงนิยมใช้โค้งกลมในงานสถาปัตยกรรม เสาที่ปักป็น วิหารที่มีส่วนอาคารแผ่กระจายออกไป นิยมก่อสร้างเพดานแบบโค้งรวม (groin vault) หรือโค้งธรรมดา (simple rid vault) และมีการตกแต่งด้วยประติมากรรมนูนอยู่ทั่วไป

ถ้ากระบวนแบบศิลปะ โรมันเนสก์ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่บนโลกของมนุษย์ ศิลปะโกธิคก็ให้ความรู้สึกตรงกันข้าม เหมือนพยายามจะเอื้อมไปสู่สรวงสวรรค์ ยอดอาคารแหลม (spire) เสียดฟ้า โครงค้ำภายนอก (flying buttress) เพดานโค้งสูงสง่า ภาพกระจกสีอันตระการ สถาปัตยกรรมโกธิคสร้างสรรค์ขึ้นมาประหนึ่งเพื่อบูชาพระเจ้า ความงามที่อยู่นอกเหนือธรรมชาติเช่นนี้สัมพันธ์กับคำสอนและปรัชญาจากคริสต์ศาสนาในช่วงเวลานั้น

บริเวณประตูและภายในโบสถ์โกธิค มักจะได้รับการตกแต่งด้วยประติมากรรม ซึ่งอาจจะต่างกับประติมากรรมในสมัยโรมันเนสก์ ที่ตกแต่งอยู่ในบริเวณค่อนข้างแข็งกร้าว การตกแต่งที่มีแบบตายตัวสำหรับประติมากรรมของศิลปะโกธิค ได้พัฒนาไปสู่รูปแบบที่เป็นธรรมชาติมากกว่าศิลปะโรมันเนสก์ และ

ประติมากรรมตกแต่งรูปคนจำนวนไม่น้อยในสถาปัตยกรรมโกธิคช่วงรุ่งโรจน์ ได้สะท้อนให้เห็นบุคลิก
ล่องหน้าของศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นลีลาการจัดท่าทางรูปคนรวมทั้งการแสดงออกใน
สภาพส่วนรวมอีกด้วย และสำหรับการตกแต่งอันงดงามของโกธิคนั้น สะท้อนให้เห็นความซับซ้อนภายใต้
ผิวหน้าการตกแต่งอีกด้วย

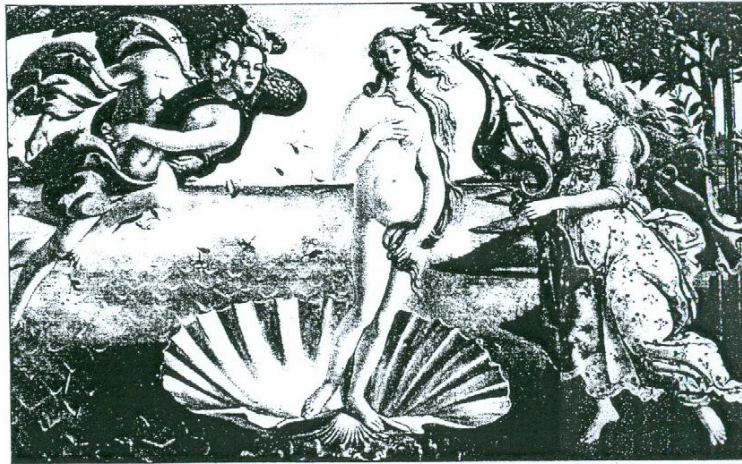


ภาพกระจกสีศิลปะโกธิค ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 13

สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาในอิตาลี

ความรู้โรจน์ที่สัมพันธ์กับอาณาจักรและศาสนจักร

ศิลปกรรมของยุโรปในช่วงคริสต์ศตวรรษ ที่ 14 15 และ 16 ได้สถาปนาความเชื่อว่า “มนุษย์” คือ
ศูนย์กลางของจักรวาล ไว้อย่างสง่างาม จิตรกรและประติมากรแห่งอิตาลีและแถบเหนือเทือกเขาแอลป์ ได้
พัฒนาผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมที่สะท้อนปัจเจกของศิลปินแต่ละคน ภายใต้ธรรมชาติรอบตัว
อย่างงดงาม ทศนิยมภาพเชิงเส้น (linear perspective) ได้ช่วยให้ศิลปิน เช่น อูชเชโล เขียนภาพแสดง
ธรรมชาติสิ่งแวดลอมได้อย่างกระจ่างชัด ซึ่งกรรมวิธีเช่นนั้นเป็นผลพวงมาจากการออกแบบสถาปัตยกรรม
ของบรูเนลเลสกี้และพาลลาดีโอ นอกจากนั้น การศึกษาคบราณวัตถุและภาษาจากคัมภีร์เก่า ยังส่งผลต่อการ
เรียนรู้ของศิลปินในสมัยนั้นเป็นอย่างมาก



จิตรกรรมของบอตติเชลลี คริสต์ศตวรรษที่ 15



จิตรกรรมฝาผนังของมิเกลันเจโล ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16



จิตรกรรมของรูเบนส์ คริสต์ศตวรรษที่ 17

ศิลปินในคริสต์ศตวรรษที่ 15 แต่ละเมือง พยายามแสวงหาความแตกต่างในบุคลิกลักษณะ ทั้งในทางโลกและจิตวิทยา เช่น การแสวงหาบุคลิกอันบึกบึนสง่างามในภาพคนของมาแซโซและฟรานเซสกา หรือการค้นหาความสมจริงที่พยายามผสานรูปทรงมนุษย์กับบริเวณว่างในชีวิตของเขา เช่น ผลงานของจอตโต ดุซโซ กิเบอร์ตี หรือโดนาเทลโล

ศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 16 มีความแตกต่างกับศิลปะ 2 ศตวรรษก่อนหน้านั้นพอสมควร ทิวทัศน์รอบตัวได้ก้าวเข้ามามีบทบาทในงานจิตรกรรมอย่างสง่างาม ศิลปินจะพยายามตีความโลกมนุษย์ มากกว่าการทำหน้าที่ช่างฝีมือเพื่อบันทึกโลกไว้เท่านั้น บุคลิกของศิลปินไม่ว่าจะเป็น ดา วินชี มิเกลันเจโล ราฟาเอล จอร์โจนนิ ที่เขียน ได้ถ่ายทอดลงสู่ภาพผลงานของเขาด้วย เอกภาพบนพื้นภาพเกิดจากการผสานเกี่ยวโยงของปัจจัยต่างๆอย่างงดงามพร้อมกันนั้น คุณภาพและแบบแผนอย่างคลาสสิกก็ลดบทบาทลง สภาพการเคลื่อนไหวของมนุษย์ก็พัฒนาตามมาในสมัยแมนเนริสม์ (Mannerism) เช่น งานของพอนเตอร์โม รอสโซ พาร์มีเกียนโน

วิวัฒนาการอันสง่างามของสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) มีผลสืบเนื่องมาจากการเติบโตของระบบผู้อุปถัมภ์ศิลปะ และการเติบโตของการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานในห้องปฏิบัติงานศิลปะ เมื่อถึงคริสต์ศตวรรษที่ 16 ศิลปินก้าวไปสู่โลกภายนอกอย่างผู้ทรงความรู้ความสามารถตามปัจเจกภาพ ศิลปินได้รับการอุปถัมภ์ค่าช่อย่างดีจากเจ้าผู้ครองนครและสันตปาปา ความรู้ ความคิดทางด้านศิลปะได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ เช่น งานเขียนของอัลเบอร์ตี ฟรานเซสกา ดา วินชี ดูเรอร์ วาซารี วิชาการและปฏิบัติการได้ผสานเข้าด้วยกันอย่างรุ่งโรจน์

สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยานอกอิตาลี

แสงสว่างแห่งความงามที่แผ่ไพศาล

ศิลปกรรมในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาในยุโรป ดินแดนเหนืออิตาลีขึ้นไปมีบทบาทในการพัฒนากลวิธีในการเขียนภาพเป็นอย่างมาก อิทธิพลศิลปะคลาสสิกจากอดีตได้หยั่งรากลงมา เจกเช่นศิลปกรรมในอิตาลี ในทางตรงกันข้าม ศิลปะโกธิคได้ส่งอิทธิพลลงสู่การเขียนภาพของศิลปินทางเหนือเป็นอย่างมาก ศิลปิน 2 พี่น้อง แจน แวน ไอล์ และฮิวเบิร์ต แวน ไอล์ ซึ่งสร้างสรรค์จิตรกรรมอยู่ในเนเธอร์แลนด์ ได้มีบทบาทในการคิดค้นสีน้ำมันและการเขียนภาพสีน้ำมัน แม้สีน้ำมันจะเริ่มพัฒนามาก่อนหน้านั้นบ้างก็ตาม การทดลองค้นคว้าสีน้ำมันจนสามารถนำมาใช้เขียนภาพได้อย่างดีนั้น นับเป็นการพัฒนาที่สำคัญยิ่งทางด้านศิลปกรรมของยุโรป และงานของตระกูล แวน ไอล์ ได้เริ่มสะท้อนการสำรวจตรวจสอบโลกอย่างแจ่มชัด นอกจากนั้นศิลปินอย่างวิดเคิน แคมปิน คริสตัน และเมมลิง สามารถแสดงออกถึงความเป็นคน วัตถุ ทิวทัศน์ ได้อย่างโดดเด่น สะท้อนการเฝ้ามองธรรมชาติอย่างผู้ที่มีความซื่อสัตย์ จงรักภักดี สร้างสรรค์แสงบรรยากาศในบริเวณว่างได้อย่างงดงาม กลวิธีการเขียนภาพในเนเธอร์แลนด์ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 15 ส่งผลไปสู่อิตาลีอย่างปฏิเสธไม่ได้

สำหรับฝั่งเยอรมนี รูปแบบศิลปกรรมมีความแตกต่างไปจากเนเธอร์แลนด์และอิตาลีค่อนข้างเด่นชัด มีลักษณะสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกในทางศาสนา ศิลปินได้สะท้อนความชำนาญอันสูงสุด เช่น ผลงานของกรูเนวอลด์ ถ้าเปรียบเทียบกับศิลปินเนเธอร์แลนด์แล้ว จิตรกรรมเยอรมันก้าวไกลออกไปจากแบบแผนประเพณีนิยม แสดงเสรีภาพในกระบวนการแบบจิตรกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สี ซึ่งความโดดเด่นของศิลปะเยอรมันปรากฏในสกุลศิลปดานูบ (Danube School) และเยอรมนีตอนใต้

ศิลปินผู้ยิ่งใหญ่ชาวเยอรมัน ดูเรอร์ ผู้มีความสามารถเป็นเลิศทั้งจิตรกรรมและภาพพิมพ์ ผลงานของดูเรอร์แสดงให้เห็นถึงความคิดและการสร้างสรรค์อย่างดียิ่ง เขาย้ายถิ่นทางไปยังเนเธอร์แลนด์และนครเวนิซและภาพพิมพ์ของเขาถึงขยายอิทธิพลไปทั่ว ซึ่งก็ไม่ต่างไปจากอิทธิพลผลงานของดาวินชี มิเกลันเจโล ราฟาเอล ที่แผ่ขยายไปทั่วยุโรปเช่นกัน

ยุโรปและอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 17-18

จากศาสนจักรสู่อาณาจักรและชนชั้นกลาง

ศิลปกรรมในยุโรป รวมทั้งสหรัฐอเมริกา ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 นับว่าเป็นช่วงเวลาที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงมาก สำหรับอิตาลี กรุงโรม และสันตปาปา ได้แสดงบทบาทสำคัญทั้งในฐานะผู้อุปถัมภ์ เผยแพร่อิทธิพล และเหมือนเป็นผู้กำหนดความงดงามเช่นนั้น จิตรกรได้แสดงบทบาทสำคัญในการเขียนภาพผนังปูนเปียก (fresco) ศิลปินอิตาลีผู้มีชื่อเสียงในการเขียนภาพพระราชวังและผนังโบสถ์คือ คาร์แรคชี เฮอร์ซิเมน แลนฟรานโก โดเมนิคิโน และคอร์รดนา อย่างไรก็ตาม เบอร์นินี ศิลปินบาโรก (Baroque) ผู้ยิ่งใหญ่ของอิตาลี ได้สร้างบรรทัดประติมากรรมและสถาปัตยกรรมที่แสดงความรู้สึกอันอิสระพลีไหวอ่อนนุ่มในบริเวณว่าง

กระบวนการศิลปะบาโรกจะมีลักษณะการตกแต่งที่บิดพลิ้ว รูปทรงเอี้ยวไปมา ท่าทางที่ดูเดือดวุ่นเวียน และการเคลื่อนไหวที่ไม่รู้จักหยุดยั้ง จากกระบวนการที่เร่ร่อนเป็นมาช้านั้น เหมือนกระดุนเดือนผู้ซึ่งชมให้ก้าวไปสู่สงสารวรรค์ รูปลักษณะอันสูงส่งของภาพผนังปูนเปียกในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ก็แสดงบุคลิกเช่นนั้น สัมพันธ์กับบุคลิกลักษณะของสถาปัตยกรรมอย่างดีและสำหรับสถาปัตยกรรมแล้ว ได้แสดงลักษณะที่มีแบบแผนใกล้เคียงกันทั้งคริสต์ศตวรรษที่ 17 และ 18

ในช่วงเวลาที่ศิลปะบาโรกรุ่งเรืองในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ความรุ่งเรืองได้แผ่ขยายไปอย่างกว้างขวางในอิตาลี คาราวัจจิโอและศิลปินผู้รับอิทธิพลผลงานของเขา ชื่นชมกับการแสดงอารมณ์อันสมจริง ในขณะที่ศิลปินยุโรปแถบเหนือ รูเบนส์และแวน ไคค์ ศิลปินเฟลมิช แสดงออกถึงความรู้สึกและสาระแบบพื้นภาพแตกต่างไปจากเรมбранด์ท์ ศิลปินชาวดัตช์ผู้มีบทบาทนำก่อนหน้าพวกเขา ซึ่งเรมбранด์ท์ชื่นชมกับการแสดงออกเป็นภาพคนเหมือน ภาพในเชิงศาสนา ทิวทัศน์ ส่วนความรู้สึกในเชิงพื้นบ้านได้สะท้อนให้เห็นได้ชัดเจนในงานของศิลปินดัตช์ เวอร์เมียร์ เดอฮูซ สติ่น บอร์ชและภาพทิวทัศน์ชนบทที่สะท้อนให้เห็นในงานของศิลปินหลายต่อหลายคน รวมทั้งศิลปินดัตช์อีกหลายคนที่นิยมเขียนภาพดอกไม้ ในขณะที่ฟุสส์เซง

และคล็อด ต่อด้านแบบแผนสำนึกนิยมของเลอแนงและเดอลาทัวว์อยู่ในฝรั่งเศส มูริลโลก็แตกต่างชัดเจนกับเวลาเศษอยู่ในสเปนด้วย

ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ศิลปินมากมายหลายคน เช่น เทียโปโลและคานาเลทโต ในนครเวนิซ บูเชร์ ฟราโกนาร์ด และชาร์แดงในฝรั่งเศส เรย์โนลด์ส์และเจนส์เบอโรในอังกฤษ ได้พัฒนาผลงานจิตรกรรมของเขาออกไปอย่างกว้างไกล พร้อมกันนั้น ศิลปินรุ่นใหม่ที่มีบทบาทอีกหลายต่อหลายคนก็เริ่มต้นไม่ว่าจะเป็น โกยา โฮการ์ธ วัตต์ ศิลปะคลาสสิกใหม่ (Neoclassic) และจินตนิยม (Romanticism) ก็เริ่มแสดงบทบาทในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 นี้ ซึ่งเป็นการต่อด้านศิลปะโรโคโค (Rococo) ศิลปะของผู้ดีในราชสำนักนั่นเอง

ยุโรปและอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 19

เมื่อศิลปะสมัยใหม่พลิกหน้าประวัติศาสตร์ศิลป์

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปกรรมแสดงความเชื่อที่แปลกแตกต่างกันออกไปมาก สภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงทางด้านการเมืองส่งผลกระทบต่อศิลปกรรมอย่างมาก รวมทั้งการสะท้อนทางด้านเนื้อหาสาระในผลงานศิลปกรรมอีกด้วย ดังเช่น ปรากฏการณ์ศิลปะสำนึกนิยม (Realism) ของคูร์เบทในฝรั่งเศส ผลงานจิตรกรรมฝาผนังจินตนิยมของเทอร์เนอร์ คอนสแตเบิล และ โบนิงตัน ในอังกฤษที่ส่งอิทธิพลไปทั่วยุโรป

ฝรั่งเศสฉายแวบความรุ่งโรจน์ในศิลปะสมัยใหม่ จิตรกรอเมริกันเริ่มศึกษาค้นคว้า ศิลปินเยอรมันและสวีเดนเริ่มแสดงบทบาทเด่นชัด ทางด้านประติมากรรมก็เริ่มแสดงกระบวนแบบอย่างใหม่ ไม่ว่าจะเป็น คาโนวา ชาวอิตาลีเจน ธอร์วอลด์เซน ชาวเดนมาร์ก รวมทั้ง โรแดง ศิลปินของฝรั่งเศส

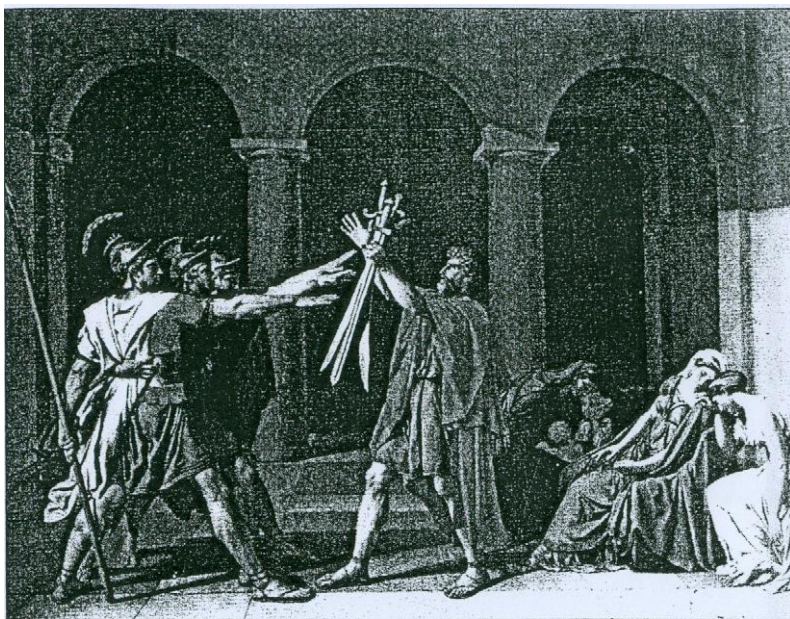


จิตรกรรมโรโกโกของเจนส์โบโร 1783

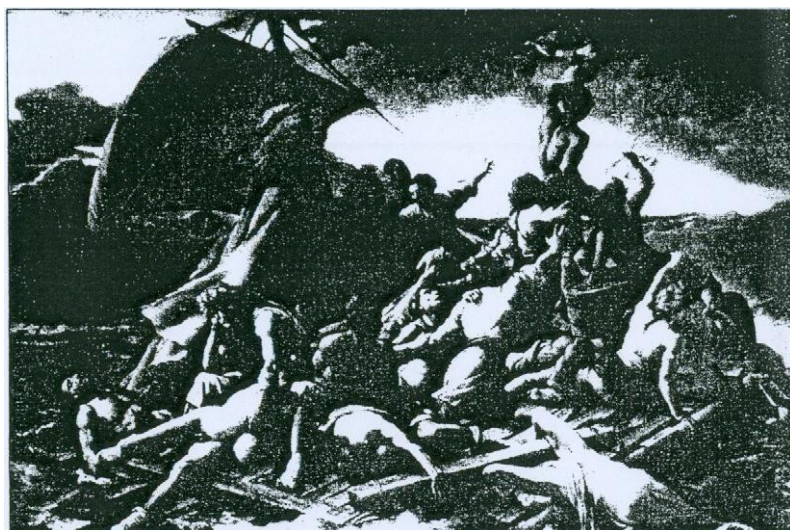
คริสต์ศตวรรษที่ 19 เริ่มต้นด้วยการแบ่งแยกกระบวนแบบชัดเจนระหว่างแองโกลส์และเคลาคริวซ์ ความหลากหลายในสาระของศิลปกรรมสะท้อนให้เห็นได้ในภาพทิวทัศน์ ภาพประวัติศาสตร์ ภาพเหมือน ภาพเชิงพรรณนา ฯลฯ แล้วจิตรกรรมแบบหลักวิชาหรือแบบอะคาเดมิกก็ถูกกวาดล้างในที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะลัทธิประทับใจ (Impressionism) ซึ่งเปิดนิทรรศการขึ้นอย่างท้าทายในปี 1874 จากอิทธิพลของสกุลศิลปินบาร์บิซง (Barbizon School) ศิลปินลัทธิประทับใจ ได้ต่อยอดสภาพการรับรู้ที่เผชิญกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติเบื้องหน้าให้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น แสดงเสรีภาพในการระบายสี เลือกลงสีนอกใน สาระง่ายๆที่พบเห็น แสดงชีวิตในเมือง สังคมที่ถูกปลดปล่อยจากอดีต การระบายสีอย่างอิสระ อิทธิพลจากภาพพิมพ์ญี่ปุ่น แสดงการเคลื่อนไหวของแสงสีและวัตถุ นั่นคือการเริ่มต้นอย่างสง่างามของศิลปะสมัยใหม่

เมื่อก้าวมาถึงศิลปะลัทธิประทับใจสมัยหลัง (Postimpressionism) เซซานน์ ศิลปินผู้พยายามวิเคราะห์รูปทรงและโครงสร้างจากธรรมชาติ สกัดให้เหลือไว้เพียงสภาพที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ ซึ่ง

ความเชื่อเช่นนี้ส่งผลไปสู่โกแอง รวมทั้งเซอราท์และซียัค ศิลปะลัทธิประทับใจใหม่ (Neoimpressionism) ด้วย เซอราท์ผู้พัฒนารอยพู่กันไปสู่จุดแสงสี เพื่อค้นหาทั้งรูปทรงและสีอันเรียบง่ายและบริสุทธิ์ สำหรับโกแองชื่นชมกับสัญลักษณ์นิยม และหนีความศิวิไลซ์ในรูปแบบของสังคมเมืองไปสู่ชีวิตอย่างธรรมชาติในตาฮิติ ทะเลใต้ และสำหรับฟาน โกะ ความเข้มและรุนแรงในอารมณ์ของเขาได้สะท้อนถ่ายทอดออกมาบนรอยพู่กันที่หนักแน่นรุนแรง เชื่อมั่นตนเอง และสีอันที่เร้าร้อน ซึ่งเป็นการแสดงออกจากจิตใจภายใน แล้วก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินผู้ยิ่งใหญ่แห่งศตวรรษต่อมาก็นำแสงเรืองรองขึ้น ไม่ว่าจะเป็นปिकासโซ บราค หรือมาติสส์



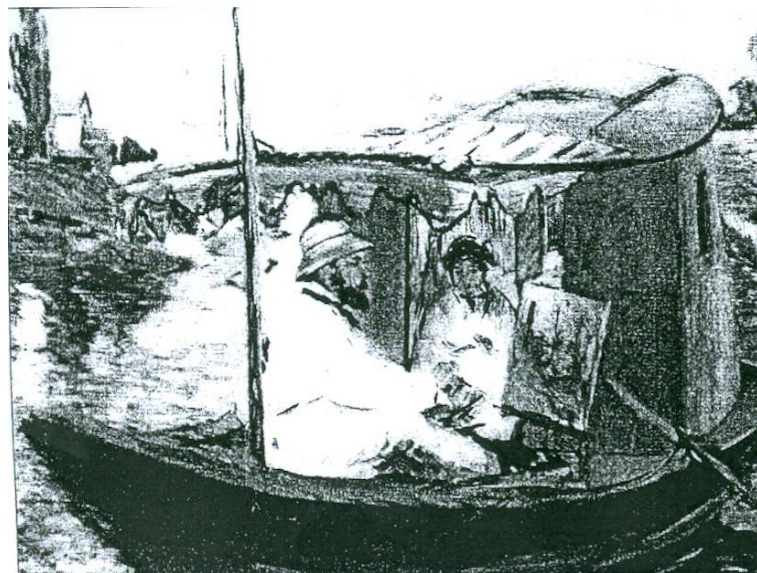
จิตรกรรมของดาวิด “สัตว์สาบานแห่งโอราทีโอ” 1784



จิตรกรรมของเจมส์ โทลท์ “แพเมคูซา” 1819



จิตรกรรมต้นนิยมของมิดเลท "เก็บข้าวตอก" 1857



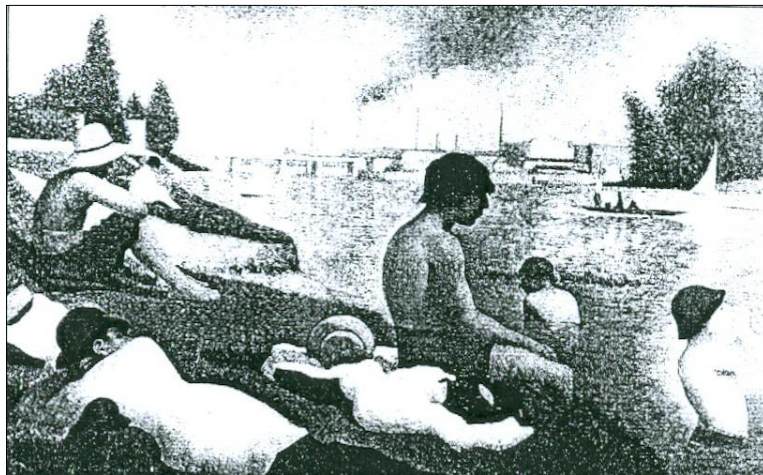
จิตรกรรมของมานท์ "โมนท์เขียนภาพในเรือ" 1874



จิตรกรรมของเรอนัวร์ “สังสรรค์มี๊อกกลางวันในเรือ” 1881



ประติมากรรมของโรแดง “ประติมากร จูเลส์ ดาตู” 1883



จิตรกรรมของเซอร์ราท์ “คนอาบน้ำ” 1883



จิตรกรรมของเซซานน์ 1880

ศิลปะตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 20

เสรีภาพและปัจเจกภาพแห่งโลกศิลปะ

ปีคริสต์ศักราช 1904

ในเยอรมนีเกิดศิลปินกลุ่มสำคัญขึ้นกลุ่มหนึ่ง เป็นกลุ่มที่พยายามแสดงออกด้วยอารมณ์อันแข็งแกร่ง และรู้จักกันในนามของกลุ่ม “สะพาน” (The Bridge) ซึ่งมีความหมายเหมือนสะพานเชื่อมต่อระหว่างศิลปะที่แสดงความรู้สึกกับทิวทัศน์รอบตัว และศิลปะนามธรรมที่ตามมา ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้ประสบความสำเร็จยิ่งใหญ่ในระบอบสงครามโลกครั้งที่ 1 ศิลปินบุกเบิกซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มศิลปินในเยอรมนี ก็มี เคิร์ชเนอร์ผู้วางรากฐานสำคัญไว้ให้กลุ่มสะพาน นอกจากนั้นก็มี โนลเด มุลเลอร์ เยอรมนีเพิ่งจะมีบทบาทสำคัญในวงการศิลปะสมัยใหม่ และพร้อมกันนั้นลักษณะศิลปะในความเชื่อมั่นเดียวกันนี้ก็พัฒนาขึ้นในฝรั่งเศสด้วย โดยรูโอดท์กลายเป็นผู้สร้างสรรค์ที่มีบุคลิกเฉพาะตนขึ้น



จิตรกรรมของเกิร์ชเนอร์ “ศิลปินและนางแบบ” 1907

ศิลปะที่พยายามแสดงออกด้วยอารมณ์อันแข็งแกร่งลักษณะนี้ เน้นทั้งการแสดงออกทางความคิด ความอ่านและอารมณ์ของศิลปิน มีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสนใจในสังคมอย่างเด่นชัด คงไว้ซึ่งรูปทรงจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว รูปแบบถูกลดทอนแปลกไปจากรูปทรงที่พบเห็นจากโลกภายนอก และสามารถสร้างความรู้สึกประหลาดลึกซึ้งได้ดี ภาพเขียนได้กลายเป็นสิ่งที่แสดงออกด้วยอารมณ์อันอิสระของศิลปิน ไม่มีแบบแผนตายตัวเหมือนเดิม



จิตรกรรมของมาติสส์ “ผู้หญิงริมหน้าต่าง” 1905

ปีคริสต์ศักราช 1905

ในช่วงเวลาใกล้เคียงกับการเติบโตของศิลปะในเยอรมนี แนวโน้มใหม่ก็ปรากฏขึ้นอีกในฝรั่งเศส เป็นภาพเขียนที่ใช้สีจัดจ้านรุนแรง เมื่อภาพเขียนเหล่านี้นำไปแสดงนิทรรศการร่วมกับภาพเขียนทั่วไป นักวิจารณ์ได้วิจารณ์ทำนองว่า ภาพเขียนเหล่านี้เหมือนกับสัตว์ป่า ผู้นำของศิลปะกลุ่มนี้คือมาติสส์ มาติสส์เขียนภาพด้วยสีสันที่สดใสที่สุด ใช้สีตัดกันอย่างตรงไปตรงมาสร้างความเด่นชัดขึ้นมาบนพื้นภาพ เน้นความรู้สึกที่เกิดขึ้นด้วยคุณภาพของสีอันเจิดจ้างดงามเป็นหลัก ศิลปินที่ใช้สีรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ก็มี เดอแอง วลามิงค์ คูฟี อธิพลในการใช้สีของศิลปินกลุ่มนี้ เป็นผลโดยตรงมาจากผลงานของฟานโกเก โกแอง และศิลปะใหม่จากเยอรมนี

ถึงแม้ว่าศิลปะกลุ่มนี้จะเกิดขึ้นใกล้เคียงกับศิลปะสมัยใหม่ในเยอรมนีแต่มีข้อแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด ศิลปินพยายามหลีกเลี่ยงรูปทรงที่มีแนวโน้มไปทางรูปทรงเรขาคณิตและบุคลิกอันแข็งแกร่ง หันมาสร้างสรรค์ในทางตรงกันข้ามที่มีรูปทรงนุ่มนวล อ่อนหวาน ใช้สีเป็นสื่อแทนคุณค่าในภาพเขียน เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ให้กับวงการศิลปิน ในแง่ที่ว่า ศิลปะควรมีคุณค่าที่สมบูรณ์ในตัวเอง สีและการสร้างสียบนพื้นภาพคือกุญแจสำคัญของภาพเขียน

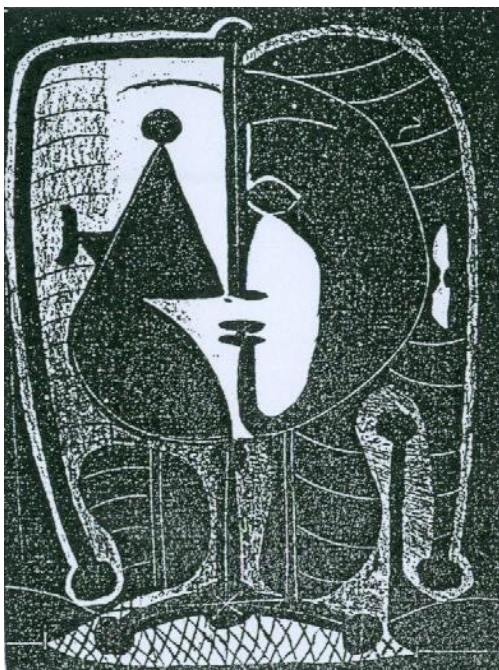
ปีคริสต์ศักราช 1907

ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ นับเป็นต้นศตวรรษของการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวในวงการศิลปะอย่างแท้จริง เป็นระยะสั้นๆ ที่มีบทบาทสำคัญและเกิดเป็นศิลปินกลุ่มต่างๆ ขึ้นมากมาย เมื่อปีคาสโซศิลปินเชื้อชาติ

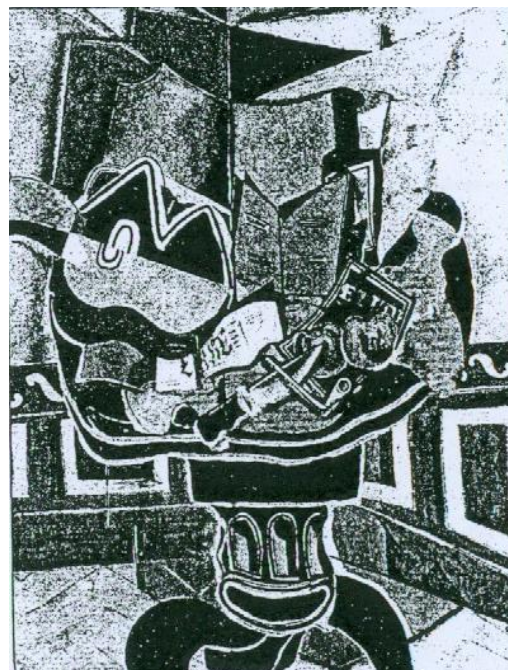
สเปน สัญชาติฝรั่งเศสได้เขียนภาพผู้หญิงห้าคน (Les Femmes d'Alger) ภาพผู้หญิง 2 คนที่มีสภาพเป็นเหยื่อหยาดน้ำฝน ได้รับอิทธิพลมาจากรูปแกะสลักของแอฟริกาโดยตรง ถึงแม้จะไม่หลงเหลือรูปทรงที่สวยงามตามรูปทรงจากโลกภายนอก แต่ก็เป็คุณค่าใหม่ที่มีอิทธิพลต่อศิลปะในปัจจุบันมาก แม้ปิกัสโซ บราค เดเจร์ กริส จะมาจากที่ต่างกััน มาจากกลุ่มศิลปะที่แตกต่างกัน แต่เมื่อทุกคนมาพบกันในปารีส ต่างก็ร่วมกันสร้างสรรค์งานศิลปะแบบใหม่ที่มีรูปทรงง่ายๆ และเป็นเหยื่ออย่างรูปทรงเรขาคณิต

ในอิตาลีก็เช่นกัน การจมความคิดอยู่กับศิลปะเก่าๆ เพิ่งจะฟื้นคืนตัวขึ้นอีก ศิลปินหลายต่อหลายคนได้ช่วยกันพัฒนาศิลปะในลักษณะนี้ให้ก้าวไปอีกขั้นหนึ่ง พยายามสร้างความซับซ้อนของรูปทรงเพื่อนำให้เกิดความเร็ว เป็นความคิดที่มีผลมาจากการเคลื่อนไหวของเครื่องจักรและชีวิตเป็นสำคัญ ศิลปินเด่นๆก็มี บาล์ลาและบอร์โซนิ

ศิลปะที่แสดงรูปทรงเป็นเหยื่อเป็นแท่งนี้ เป็นผลงานที่สืบทอดความคิดมาจากภาพเขียนของเซซานน์ ในลักษณะที่พยายามค้นหารูปทรงง่ายๆ ปริมาตรและบริเวณส่วนรวมของสี รูปทรงเกิดขึ้นจากการรวมตัวของรูปเรขาคณิต โดยการแยกรูปทรงออกไปและรวมตัวกันเป็นโครงสร้างใหม่ ปริมาตรเกิดขึ้นจากการผสานกันของทุกแง่มุมบนพื้นภาพ ถัดจากนั้น ศิลปินในกลุ่มนี้ก็คิดค้นต่อไปอีก นำกระดาษหนังสือพิมพ์และเศษวัสดุมาปะติดรวมกัน สร้างเป็นภาพปะติดขึ้นมาเป็นครั้งแรก เมื่อ 1912 และส่งอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน



ผลงานของปิกัสโซ ต้นคริสต์ศตวรรษ 20



จิตรกรรมของบราค “ไ้ตะกลม” 1929

ปีคริสต์ศักราช 1911

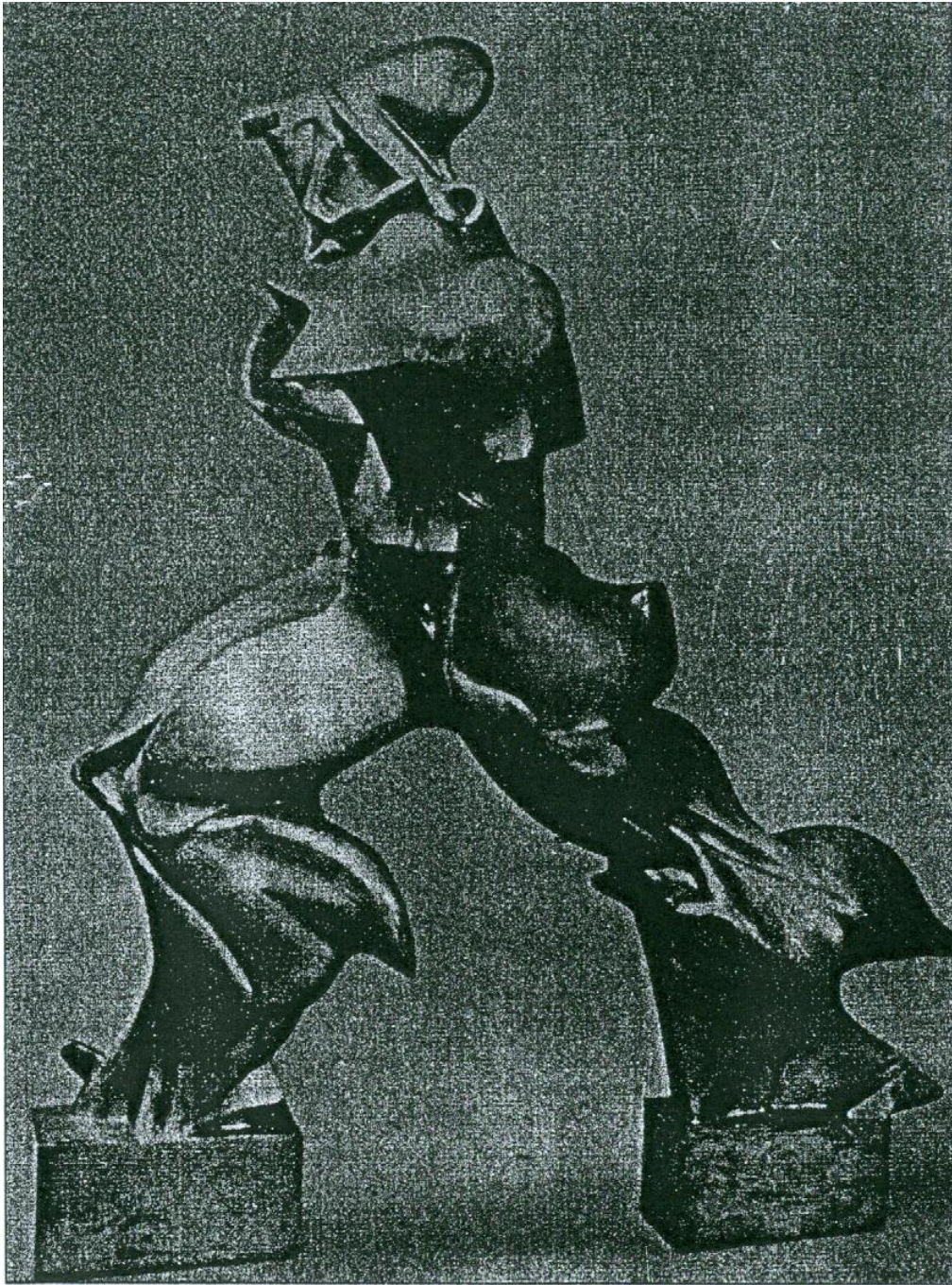
ปรากฏการณ์ใหม่ทั้งทางความคิดและรูปแบบศิลปะ มิได้หมายความว่าศิลปินทุกคนจะพากันยอมรับประเพณีปฏิบัติตามเสียทั้งหมด เหมือนอย่างกับศิลปะหลายลักษณะที่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันก่อนหน้านี้ ศิลปินเพียงแต่รับอิทธิพลซึ่งกันและกันบ้าง แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งบุคลิกลักษณะและความสำเร็จเฉพาะตัว ก้าวใหม่นี้ คิริโกศิลปินชาวอิตาลีเป็นผู้นำกลุ่ม แสดงรูปแบบของภาพเขียนที่ดูประหลาดมหัศจรรย์ และอาจจะนับได้ว่า เป็นพื้นฐานของลักษณะเหมือนจริงที่ตามมา คิริโกเป็นผู้บุกเบิกและเป็นศิลปินหัวก้าวหน้าคนหนึ่ง ศิลปินอื่นๆก็เช่น คาร์รา โมเรนี ซึ่งเป็นผู้ค้นพบรูปแบบใหม่ๆมากกว่าที่จะเป็นผู้แสดงออก

ภาพเขียนในลักษณะนี้มีรูปแบบที่อยู่เหนือรูปตามธรรมชาติ ให้ความรู้สึกกลับด้วยบริเวณแสงและเงา และให้ความรู้สึกประหลาดในรูปทรงที่สร้างสรรค์ขึ้นมา แสงเงารู้สึกว่าไม่ใช่แสงเงาจริงๆ เป็นความรู้สึกอีกความรู้สึกหนึ่ง โครงสร้างของภาพเกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมร่วมสมัย รายละเอียดของรูปทรงลดตัดทอนออกไป และสร้างสรรค์ขึ้นใหม่อย่างน่าตื่นตา

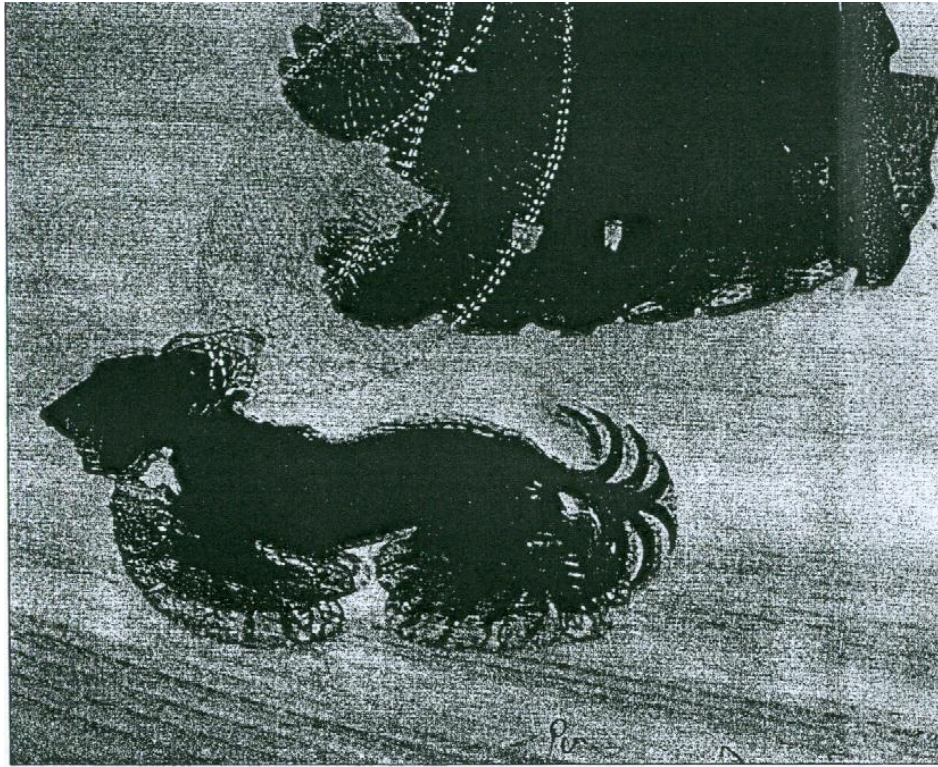
ปีคริสต์ศักราช 1925

แนวทางใหม่ในลักษณะที่เขียนภาพจากจิตใต้สำนึก ได้พัฒนามาตามแนวทางของคิริโก คาร์รา และโมเรนี จากลักษณะผลงานที่ดูแปลกประหลาดลึกลับ เป็นการมองวัตถุอย่างสอบสวนในแนวความคิดใหม่ ศิลปินมีท่าทีว่าพยายามแยกตัวเองออกไปจากการบันทึกสิ่งแวดล้อมด้วยการมองเห็นแต่กลับเป็นการแสดงออกด้วยความรู้สึกภายในที่เก็บกดอยู่ ศิลปินหลายคนจัดแสดงภาพเขียนรูปแบบใหม่ในปารีส ปี 1925 ศิลปินที่มีชื่อเสียงต่อมา เช่น อาร์ป แอร์นส์ท คลี เรย์ มิโร

เบรอตงเป็นผู้ประกาศความเชื่อและแนวคิดของศิลปินกลุ่มนี้ ในความเชื่อที่เกี่ยวกับอารมณ์เก็บกดและความฝันของมนุษย์ ตามแนวทางจิตวิทยาของกลุ่มจิตวิเคราะห์ เน้นไปกว่าการพัฒนาความงดงามต่างๆไป



ผลงานของบอชชีนิ “รูปทรงเอกภาพต่อเนื่องในบริเวณว่าง” 1913



จิตรกรรมของบาโลลา 1912

ศิลปินในกลุ่มมิได้พยายามค้นหาแต่เพียงรูปทรง สี และความกลมกลืนของวัตถุเท่านั้น แต่ยังเป็นการถ่ายโยงสื่อสารกับจิตตึก สร้างสรรค์สัญลักษณ์ชีวิตและความคิดอีกด้วย

ในขณะที่ภาพเขียนกำลังก้าวเข้าสู่รูปแบบนามธรรม ความสว่างามของสีสัน และแยกรูปทรงในผลงานศิลปะออกจากรูปทรงของโลกภายนอกศิลปะในลักษณะที่เสนอจิตใต้สำนึกนี้ กลับเน้นไปทางด้านจิตส่วนลึกและการทดลองทางด้านจิตวิทยา

นับแต่กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20

ภาพเขียนนามธรรมในลักษณะที่ไม่ถ่ายทอดรูปทรงจากโลกภายนอก แต่หันมาสร้างสรรค์รูปทรงขึ้นเองลอยๆ ไม่ใช่ปรากฏการณ์ใหม่แต่อย่างใด มันได้พัฒนาตนเองและค่อยๆ เติบโตแต่ต้นศตวรรษแล้ว จนถึงปี 1917 คานดินสกีศิลปินชาวรัสเซียได้ประกาศว่า เขาได้เขียนภาพนามธรรมขึ้นครั้งแรกศิลปินผู้สร้างสรรค์ศิลปะที่ไร้รูปทรงตามสิ่งแวดล้อมภายนอกนี้ เป็นศิลปินชาวรัสเซียและดัตช์ และได้ขยายอิทธิพลออกไปอย่างกว้างขวาง จนถึงกลุ่มศิลปินชาวอเมริกันหลังปี 1950

ผู้สร้างสรรค์แนวหน้าก็เห็นจะเป็นคานดินสกี ผู้ศึกษาผลงานของเซซานน์ และกลุ่มที่เน้นการใช้สีแท้อย่างจัดจ้านในฝรั่งเศส มอนดรียันศิลปินชาวดัตช์ผู้ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มปีคาสโซ เขาสร้างสรรค์ภาพเขียนเป็นตารางเหลี่ยมง่ายๆ และระบายสีแท่งในตารางเหลี่ยม จัดวางจังหวะบนพื้นภาพอย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม ศิลปะก็คงจะพัฒนาต่อไปไม่รู้จบสิ้น ส่วนจะมีแนวโน้มไปทางใด ลักษณะใดนั้นก็ขึ้นพันระหว่างศิลปะกับวิถีทางของสังคม ปัจจัยรอบด้านในสังคมไม่ว่าจะเป็นระบบการเมือง สภาพการ

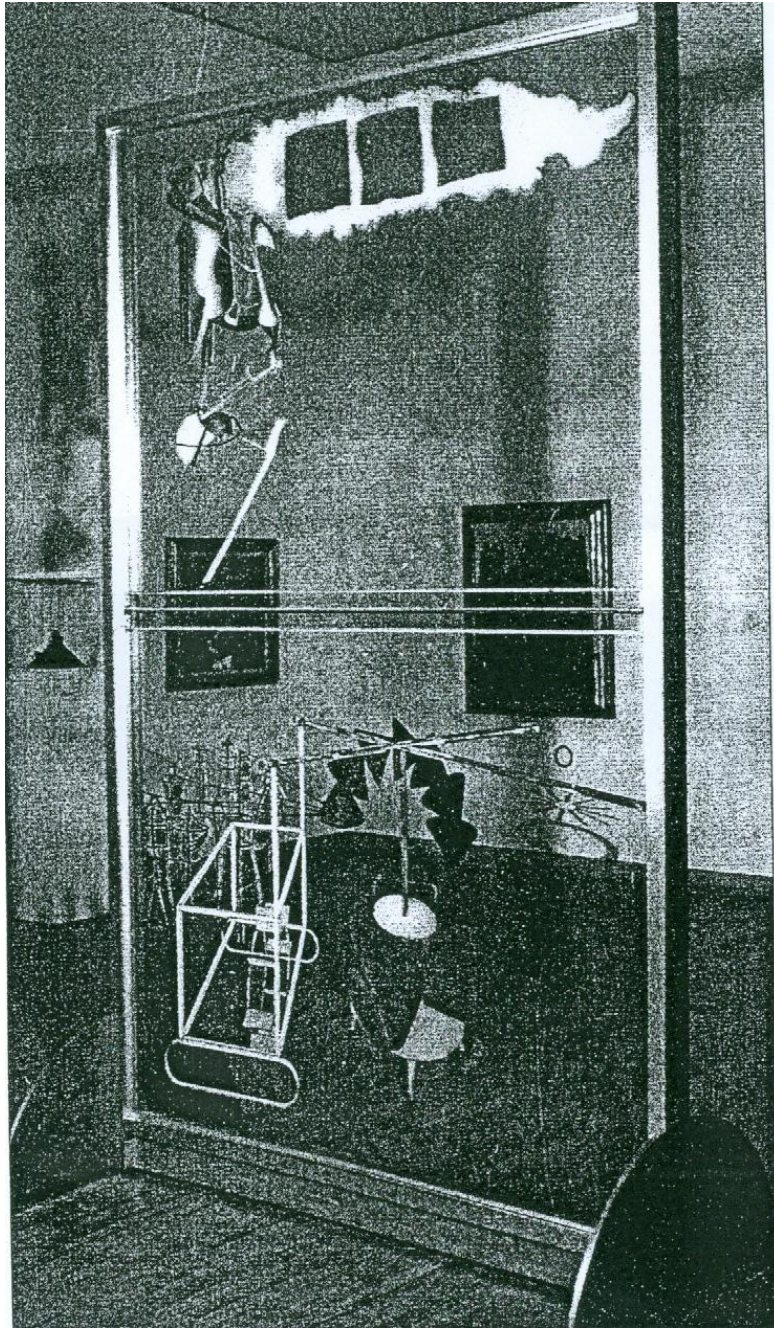
เป็นอยู่ ประชัญในการดำรงชีวิต ฯลฯ เหตุมูลฐานเหล่านี้จะเป็นตัวชี้วิถีทางของศิลปะ และศิลปะในสังคมจะได้รับการยอมรับกัน ได้รับการต่อต้าน หรือได้รับการวางเฉยมากน้อยเพียงใดนั้น ก็เป็นปัญหาซับซ้อนที่ต้องพิจารณากันอย่างรอบคอบ แต่ถึงอย่างไร ศิลปะก็จะยังคงดำรงอยู่สืบไป



จิตรกรรมของมิโร “คนข้างนอก” 1926



จิตรกรรมของซากาลล์ คริสต์ศตวรรษที่ 20



ผลงานของคูซองปี ระหว่าง 1915 – 1923



โปสเตอร์ของ Peter Behrens 1910

บรรณานุกรม

Feldman, E.B. **The Theories of Modern Art**. California : University of Galifornia press, 1975.

Morris, J. **On the Enjoyment of Modern Art**. New York : New York Graphic Society Art Library, 1968.

Noventy, F. **Painting and Sculpture in Europe, 1780-1880**. Maryland : Penguin Books, 1971.

ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ

History of Art and Design

เมื่อเรากล่าวถึงการออกแบบ เรามักกล่าวถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การออกแบบ (Design) อาจหมายถึง การวางแผน การออกแบบ คือการกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (to conceive) หรือการวางแผน (to plan) หรือการกระทำ (to execute) ในระดับคุณภาพ เราจำเป็นต้อง “ออกแบบ” ก็เพื่อ “สร้างสรรค์” วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าหรือคุณภาพ การตัดสินใจคุณภาพผลผลิตที่มีประโยชน์อาจพิจารณาได้ 2 ประเด็นคือ ประโยชน์และความงาม (functional and beautiful) หรือกล่าวอีกแง่หนึ่งว่า ผลงานนั้นทำงานอย่างไร และมีรูปลักษณะอย่างไร

บางคนอาจคิดว่า ประโยชน์หรือการใช้งานได้ (functional or practical) ก็น่าจะเป็นสิ่งเพียงพอ ซึ่งนั้นย่อมเป็นจริงในสังคมบรรพกาลมากกว่าปัจจุบัน เช่น การทำธนูล่าสัตว์ของมนุษย์เมื่อ 600 ปีที่ผ่านมา ถ้าเป็นการออกแบบที่ล้มเหลวผลก็คือสัตว์ป่าอาจจะมียาอาหารเย็นอันโอชะ ถ้าไม่สามารถใช้สังหารได้ดีเจ้าของมีดอาจจะหิวอยู่เช่นนั้น เราเชื่อว่า สายธารอารยธรรมปัจจุบันได้เริ่มขึ้นเมื่อมีการพัฒนาทางด้านเกษตรกรรม เริ่มมีสัตว์เลี้ยง เริ่มทำเครื่องปั้นดินเผา เริ่มทำเครื่องมือหรืออาวุธด้วยการขัด ถู เจาะรู ใช้สมองมือ และเครื่องมือที่เขาสร้างขึ้น มนุษย์เริ่มก้าวเขาไปสู่การครอบครองโลกที่เลวร้ายต่อมนุษย์ให้อยู่ในอ้อมมือของมนุษย์ เขาก้าวไปอย่างช้าๆ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปลอดภัยและผาสุก มนุษย์ผูกพันอยู่กับสิ่งที่สร้างขึ้น เพื่อสร้างความมั่นใจในความปลอดภัย มีความสะดวกสบาย และมีชีวิตรอด นั้นหมายถึงว่า พวกเขาต้องมีเครื่องมือและอาวุธที่ได้รับการออกแบบอย่างดี พร้อมกันนั้น ทักษะ (skill) ก็ได้กลายเป็นเรื่องสำคัญที่จะผลิตสิ่งจำเป็นเหล่านั้น มนุษย์จึงเริ่มเรียนรู้ที่จะหาซึ่งต่อสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากทักษะและการมีการออกแบบที่ดีไปพร้อมกันด้วย

การออกแบบที่ดีมิใช่เป็นเพียงการแก้ปัญหาเรื่องของประโยชน์ใช้สอยอย่างง่ายๆเท่านั้น งานออกแบบจะต้องมีผลผลิตของ “จินตนาการ” (imagination) ซึ่งจินตนาการเป็นเรื่องของความสามารถที่จะสร้างภาพในสมองหรือมโนทัศน์ในสิ่งต่างๆ ไม่ใช่สิ่งปกติธรรมดา เช่น สัญลักษณ์ของชนเผ่าต่างได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นมา เราสวมเครื่องแบบเพื่อบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของการที่เราอยู่กับกลุ่มหรือสังคมใดสังคมหนึ่ง เราใช้เข็มสัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกถึงสถาบัน เป็นต้น ชนบรรพกาลตกตะกอนเลืกลักษณะสัตว์ด้วยการออกแบบเป็นรูปทรงง่ายๆ รูปสามเหลี่ยม เส้น หรือรูปสัตว์ที่เขาล่า เขาอาจแกะที่ด้ามหอกเป็นรูปงอยปากนกอินทรี หัวนกอินทรี หรือหัวหมี เราอาจจะพอลาดเอาเหตุผลในการตกแต่งเช่นนั้นได้บ้างหรือไม่ มีอะไรที่เชื่อมโยงระหว่างบุคคลและความคิดเกี่ยวกับความสูงของอินทรี ในกรณีของหัวหมีมันคือสัญลักษณ์ของสัตว์ป่าที่มนุษย์ล่า หรือการสร้างเชื่อมั่นที่จะล่าหรือความคิดอื่นใด

รากฐานการออกแบบ

ปัจจัยหลายอย่างมีความสำคัญต่อกระบวนการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหาทางด้านประโยชน์ใช้สอยหรือจินตนาการ จินตนาการสำหรับบรรพชนกาลอาจจะเพื่อพระเจ้าหรือสิ่งต้องห้ามอื่นๆ อย่างไรก็ตามการออกแบบของเขาก็เพื่อประโยชน์ใช้สอยและความงาม การออกแบบอาจจะเป็นรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงสัตว์ เราอาจจะต้องชื่นชมทั้งในแง่ของความงามและพลังของการดำรงชีวิตไปพร้อมกัน ในบรรพกาล นักล่าสัตว์-ชาวนา-ศิลปิน เขียนภาพ แกะสลัก ขุดขี้ดินฝังถ้ำ ทำเครื่องปั้นดินเผา เขาตกแต่งเครื่องนุ่งห่ม ทำเครื่องหมายบนร่างกาย การกระทำเหล่านี้ล้วนเป็นการเริ่มต้นเลือกสี เส้น และรูปทรง เพื่อพัฒนาการออกแบบหรือสร้างสรรค์การออกแบบที่ดี

ชาวอียิปต์

เราสามารถที่จะตรวจสอบพัฒนาการบนเส้นทางประวัติศาสตร์อารยธรรมของมนุษย์ โดยศึกษาจากผู้คนในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทางตะวันออกใกล้และอียิปต์ ผู้คนเหล่านี้ได้พัฒนาความรู้สึกและคุณค่าของการออกแบบที่ดี หรืออีกเหตุผลหนึ่งคือ เป็นการพัฒนาความรู้สึกสัมผัสในความงามซึ่งเป็นนามธรรม ชาวอียิปต์รู้จักเลือกสรรสี พื้นผิว เส้น รูปทรง สัดส่วนอย่างมีคุณภาพ พวกเขาตระหนักถึงคุณภาพสูงสุดเพื่อความปลอดภัยสูงสุดสร้างสรรค์งานเพื่อประโยชน์ เขาปั้นแจกันเพื่อใส่น้ำและใส่ดอกไม้ และแจกันลูกนั้นก็คือวัตถุความงาม

ในขณะที่โลกยังป่าเถื่อน แต่ชาวอียิปต์เมื่อราว 5,000 ปีที่แล้ว ได้พัฒนาความงามและการออกแบบไปแล้ว 3 ประการคือ

1. การออกแบบเพื่อความจำเป็นทางด้านประโยชน์ใช้สอย
2. การออกแบบด้วยจินตนาการ
3. การออกแบบด้วยความรู้สึกสัมผัสในความงาม

ในขณะที่มนุษย์หินใหม่ (Neolithic people) ทำการปลูกพืชท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอากาศในยุโรป ชาวอียิปต์ทางตะวันออกเฉียงเหนือของแอฟริกา กำลังสุขสบายกับชีวิตฝั่งแม่น้ำไนล์ ความอุดมสมบูรณ์ของดิน แสงแดด และน้ำ ได้ก่อให้เกิดแดนแห่งอารยธรรมตะวันตก หุบเขาทั้งตะวันตกและตะวันออกได้ขวางกั้นทะเลทรายและความแห้งแล้งไว้หมดสิ้น

ก่อน 5,000 ปีที่ผ่านมา (3,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช) อารยธรรมอียิปต์ช่วงแรก ได้พัฒนาระบบตัวอักษร ปฏิทิน การชลประทาน คณิตศาสตร์ การรู้จักใช้ทองแดง สำริด เงิน ทอง การเกษตรกรรมเป็นฐานทางเศรษฐกิจ มีอุตสาหกรรมทางด้านเครื่องปั้นดินเผา การสลักหิน และช่างโลหะระดับคุณภาพมีการค้าขายกับต่างเมืองและหมู่เกาะในทะเลเอจิเียน

ชาวอียิปต์ได้เริ่มพัฒนาวัฒนธรรมและอารยธรรมการทำงานในฐานะศิลปินและนักออกแบบ เขาเฝ้าสังเกตต้นไม้ สัตว์ นก และเขียนหรือแกะภาพเหล่านั้นบนผนัง ธรรมชาติที่ได้มีสภาพเป็นสื่อคล้อยใจกับการสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันบ้านได้รับการตกแต่งด้วยเครื่องเรือนและเครื่องใช้ในครัวเป็นอย่างดี เขาสร้าง

สิ่งของเครื่องใช้ที่ทำด้วยไม้ ภาชนะ เครื่องเคลือบดินเผา โลหะ หินสี และวัสดุต่างๆ เครื่องนุ่งห่มของเขาทำด้วยผ้าลินินทอด้วยสีที่มีความซับซ้อน ตกแต่งร่างกายด้วยเครื่องประดับต่างๆ เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับเกิดจากฝีมือ วัสดุที่นำมาสร้างงานศิลปะมีมากมายหลายอย่าง หินปูนและทรายจากหุบเขาแม่น้ำไนล์ หินแกรนิตจากต้นแม่น้ำไนล์ ทำคำจากนุเบีย ทองแดงจากชีไน รวมทั้งเงิน ไพฑูรย์ เทอร์คอยส์ และหินแร่อื่นๆ สืบจากดิน โลหะ ยางไม้ และใช้น้ำผึ้งจากธรรมชาติเป็นสื่อผสมสี นักออกแบบและศิลปินได้สร้างสรรค์งานอย่างบรรลุนิติภาวะตั้งแต่ 2,500 ปีก่อนคริสตกาลเป็นต้นมา

ประเด็นสำคัญยิ่งของศิลปินและนักออกแบบอียิปต์คือ ความเข้าใจในความงามที่เป็นธรรมชาติ พวกเขาเข้าใจในตัวของวัสดุเป็นประกาศแรก ไม่ว่าจะเป็นดิน หิน เงิน เป็นการพัฒนาจากวัสดุไปสู่ผลงานศิลปะ หรือจากมรรคไปสู่ผล (a means to an end) เขารู้ดีถึงคุณสมบัติและคุณภาพภายในของวัตถุแต่ละอย่าง หินและโลหะมีสีอย่างไร ชัดเจนแล้วเป็นอย่างไร เมื่อคุณสมบัติภายใน (intrinsic quality) เหล่านี้ ผสมผสานกับสัดส่วนที่ดี การตกแต่งที่ดี การใช้สีที่ดี ย่อมก่อให้เกิดรูปแบบศิลปะ (art form) ที่ดีเช่นกัน

ชาวกรีก

อารยธรรมกรีกเป็นอารยธรรมที่บูรณาการเชื้อชาติและวัฒนธรรม 3 ลักษณะเข้าไว้ด้วยกันคือ เชื้อสายเมดิเตอร์เรเนียน วัฒนธรรมครีตัน และอินโดยูโรเปียน ราว 1,500 ปี ก่อนคริสต์ศักราช การรุกรายไปยังดินแดนเอเจียนได้หมดลง การผสมผสานวัฒนธรรมได้เกิดขึ้น พวกอินโดยูโรเปียนได้มีบทบาททั้งทางด้านศาสนา ภาษา และพลังในการรวมตัว และบุคคลเหล่านี้คือ ต้นสายธารของปรัชญาพื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิตของชาวตะวันตก

จากสภาพภูมิศาสตร์ ดินแดนกรีซต่างไปจากอียิปต์ ดินแดนอียิปต์มีสภาพที่คล้ายกัน พื้นราบเป็นแนวยาวรับแสงอาทิตย์ ดินแดนกรีซมีสภาพอากาศและภูมิประเทศหลากหลาย อ่างลึกและฝั่งทะเล หรืออาจเรียกว่า เป็นดินแดนครึ่งทะเลครึ่งแผ่นดิน แนวเขาแบ่งแยกดินแดนเป็นส่วนย่อย สภาพอากาศแบบกึ่งศูนย์สูตร ไม่ร้อนจัดและไม่หนาวจัด ท้องฟ้า ทะเล และบนบก มีสีสันที่งดงาม อาจกล่าวได้ว่ากรีซมีธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกสัมผัสในความงาม พร้อมทั้งของขวัญแห่งจินตนาการ เมื่อสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อมนุษย์กรีกได้รับอุดมการณ์ยิ่งใหญ่จากสิ่งแวดล้อม ในอันที่จะพัฒนาความรู้สึกในความงามของชนชาติกรีก

การตรวจสอบความสำเร็จในความงามของชนชาติกรีก จะพบกับความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในความเป็นมนุษย์กรีกเป็นนักปรัชญา นักวิทยาศาสตร์ นักคิด และเป็นชนกลุ่มแรกที่สร้างสรรค์ตัวอักษรสำหรับชนชาติตะวันตก บทกวี บทละคร สถาปัตยกรรม ประติมากรรม ที่มีคุณค่า รวมทั้งเครื่องปั้นดินเผาที่ได้รับการออกแบบอย่างดี ดังที่นักปรัชญาโพลินีซกล่าวว่าเป็นเป้าหมายของศิลปะก็คือ “การช่วยยกระดับวิญญาณจากโลกแห่งความรู้สึกสัมผัสไปสู่โลกแห่งสติปัญญา” (to help raise the soul from the sensible to the intelligible world)

สำหรับชาวกรีกแล้ว มนุษย์คือเครื่องวัดสรรพสิ่ง (Humanity is the measure of all things) การสร้างสรรค์ปัจเจกสภาพที่สมบูรณ์ ทั้งจิตใจและร่างกาย คืออุดมการณ์ของชาวกรีก ปรัชญาและวิธีการดำรง

ชีวิตของชาวกรีก มิได้บีบคั้นเหมือนชาวอียิปต์ ซึ่งถูกบีบบังคับในทางศาสนาและความเชื่อ อุดมการณ์และกฎหมายของกรีกได้ผลักดันให้กรีกได้สร้างสรรค์สิ่งที่ดีงาม รวมทั้งการเมืองการปกครอง การแบ่งนครรัฐออกเป็นนครรัฐเล็กๆ เพื่อการปกครองที่ดี เมืองและประชาชนที่เข้มแข็งสามารถด้านข้าศึกที่เข้มแข็งอย่างเปอร์เซียได้

กรีกได้ใช้เวลาหล่อหลอมความคิดอยู่ประมาณ 250 ปี ศิลปะและการออกแบบทั้งงดงามที่สุดของเขา จึงเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นวิหารพาร์เธนอน วิหารอะเธนาแห่งเอเธนส์ ที่ถึงสถิตของเทพเจ้า ซึ่งสร้างขึ้นระหว่าง 448-432 ปีก่อนคริสต์ศักราช โดยสถาปนิกอิกตินุส (Ictinus) และคาลลิคราเตส (Callicrates) ซึ่งในแง่สถาปัตยกรรมแล้วถือว่าเป็นการออกแบบด้วยการสะสมภูมิปัญญาที่ดีเยี่ยม ถ้าพิจารณาในแง่ของความรู้สึก นุ่มนวลที่เกิดขึ้นกับการออกแบบสถาปัตยกรรมรูปทรงเรขาคณิต จะพบการปรับตัวทางการออกแบบบางอย่าง เช่น บริเวณชั้นลดหลั่นที่ฐานวิหารพาร์เธนอน ปรับเป็นแนวโค้งขึ้นไปเล็กน้อย (3 3/5 นิ้วของแนว 228 ฟุต) เส้นผ่านศูนย์กลางของเสากลมได้ลดลงด้านบน แสดงแนวโค้งเล็กน้อย เพื่อให้มองเห็นความนุ่มนวลสวยงาม เสารอบอาคารเอนสอบเล็กน้อย เพื่อสร้างความรู้สึกรวมตัวและมั่นคง วิหารกรีกจะให้ความรู้สึกปกติ มีระเบียบแบบแผน มีการควบคุมและมีระบบ ในเวลาเดียวกันก็ให้ความรู้สึกอบอุ่นและความสมบูรณ์

พิจารณาส่วนบนของวิหารกรีกจะพบการตกแต่งด้วยประติมากรรมและการระบายสีตกแต่งด้วยสีแดงและน้ำเงิน แต่งแต้มด้วยสีเขียว เหลือง ดำ และสีทองเล็กน้อย การตกแต่งด้วยสีมีลักษณะพิถีพิถัน มีสัดส่วนที่เหมาะสมกับอาคารหินอ่อน ช่วยกระตุ้นการมองเห็น แต่มิได้มีอำนาจเหนือรูปทรงพื้นฐานหลักโดยรวม

วิหารพาร์เธนอนได้กลายเป็นตัวอย่างที่ดีทางด้านการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนหรือการสมดุล (proportion or symmetry) ซึ่งการพิจารณาถึงสัดส่วนและความสมดุล ย่อมหมายถึง ความผสมผสานสัมพันธ์ของส่วนย่อยที่มีความหมายต่อส่วนรวม (The relationship that the parts of an object or form bear to the whole) ด้วยปรัชญาในสิ่งสูงสุด ความสมบูรณ์และตรรก กรีกพยายามสร้างระบบคณิตศาสตร์ เพื่อค้นหารูปทรงและสัดส่วนที่เชื่อว่าสมบูรณ์ที่สุด แม้แนวคิดทางคณิตศาสตร์จะมีรากฐานมาจากอียิปต์ แต่กรีกก็สร้างสรรค์เรขาคณิตระบบยูคลิด (Euclid) ขึ้นมา กรีกได้เสนอหลัก dynamic symmetry แสดงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดพื้นที่ และระยะ (size, area, distance) โดยเชื่อว่า “ส่วนที่เล็กกว่าต่อส่วนที่ใหญ่กว่า ย่อมเท่ากับส่วนที่ใหญ่กว่าต่อส่วนรวม” (The smaller is to the larger as the larger is to the whole)

สัดส่วนสัมพันธ์ (rhythmic proportion) นี้ แสดงความสมดุลของเส้นพื้นที่และระยะ ที่มีความหมายกับการออกแบบของกรีก เรายังคงประยุกต์ใช้สัดส่วนเหล่านี้มาจนถึงทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นด้านการมองเห็น หรือแม้แต่การกำหนดสัดส่วนของคอร์ธทางดนตรี สำหรับการออกแบบแล้ว มีปลั๊กสถาปัตยกรรม จิตรกรรมฝาผนัง และการออกแบบต่างๆ

ความงามของวิหารพาร์เธนอนได้ใช้สัดส่วนที่สวยงามหรือ “สัดส่วนทอง” (golden section) เข้าช่วยเป็นพื้นฐานการออกแบบ ดา วินชี มิเคลันเจโล หรือศิลปินและนักออกแบบอื่นๆ ในสมัยเรา

นาสซอสส์ ก็ได้ศึกษาและประยุกต์ใช้สัดส่วนเหล่านี้ รวมทั้งนักออกแบบร่วมสมัยในปัจจุบันก็เช่นกันด้วยการแสวงหาของชนชาติกรีก ได้ก่อให้เกิดพื้นฐานความคิดในเรื่องต่างๆ รวมทั้ง “สัดส่วนทอง” ที่มีความแตกต่างหลากหลายกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นบนพื้นฐานสี่เหลี่ยม จาก root 2,3,4,5

root 2 คือ : 1.414

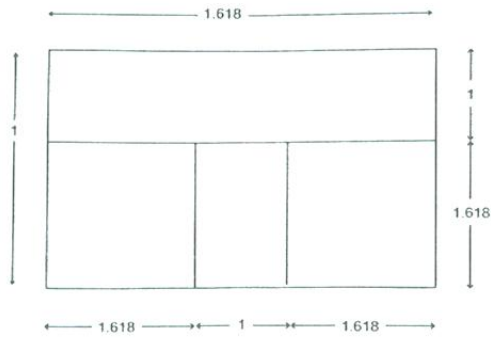
root 3 คือ : 1.732

root 4 คือ : 2.000

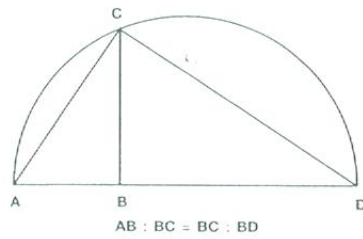
root 5 คือ : 2.236

หรือ “สี่เหลี่ยมทอง” (golden means rectangle) บนพื้นฐานสัดส่วน 1: 1.618

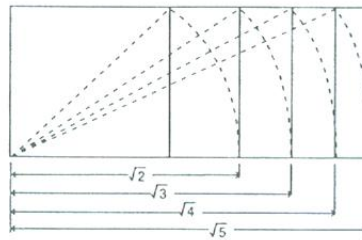
การออกแบบเป็นเรื่องของเหตุผล ไม่ใช่เรื่องของสิ่งคลาไพบิหารีย์หรือปัญญาอันลึกลับ การออกแบบเป็นเรื่องของเหตุผลที่กระตุ้นให้เกิดตัวแปรต่างๆ เกิดความรู้สึกที่ถูกต้องและปิติ ศิลปินกรีกโบราณทำงานสร้างรูปแบบหรือตกแต่งจากสติปัญญา ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงที่แสดงประโยชน์ใช้สอย ความสมบูรณ์ ความกะทัดรัด หรือความเรียบง่าย มีการตกแต่งที่พอเหมาะ เช่น กรีกนิยมใช้สำริดเป็นวัสดุในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ไม่เพียงเฉพาะประติมากรรม แต่อาจจะทำเป็นหม้อ กระทะ จาน แก้ววายน้อ อาวุธ เครื่องมือต่างๆ ศตวรรษที่ 6 ก่อนคริสต์ศักราช หวมกสงครามของกรีกได้รับการออกแบบอย่างดี ทั้งคุณภาพและความงาม ก่อนหวมกสงครามที่ทำด้วยเหล็กของทหารยุโรปในคริสต์ศตวรรษที่ 13



{a} Pala D'oro, the golden altarpiece in the Basilica of San Marco, Venice, A.D. 976. {b} Schematic drawing of its major proportions. {Alinari}

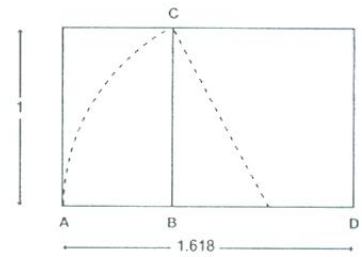
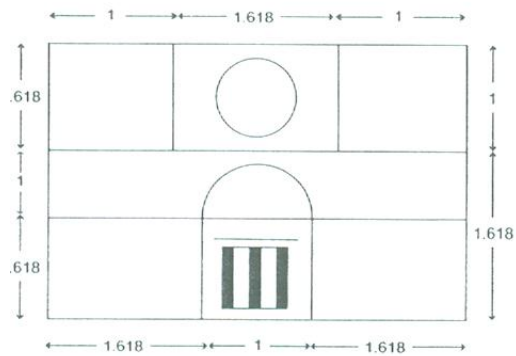


The smaller is to the larger as the larger is to the greater.



Construction of the root 2, 3, 4, 5 rectangle.

Major proportions of the front of the church of Santa Marie D. Collemaggio, Aquila, Italy. A.D. 1287.



Construction of the Golden Means rectangle.

ศิลปะคลาสสิก

ตารางเวลา

Greek, Roman (Classical)	600 B.C. – 800 A.D. (1400 Years)
Early Christian (Romanesque)	800 A.D. – 1100 (300 Years)
Gothic	1100 – 1300 (200 Years)
Renaissance (Classical)	1300 - 1600 (300 Years)
Modern	1600 - 1850 (250 Years)
The Industrial Revolution	1850 – Present (150 Years)

รอยเชื่อมต่อระหว่างยุครุ่งเรืองของกรีกและโรมัน ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการสร้างสรรค์อันยอดเยี่ยม นับว่าเป็นยุคทอง (classical art) ทางด้านการออกแบบในช่วงเวลาหนึ่ง เมื่อสถาปนิกและวิศวกร โรมัน ได้ร่วมกันสร้างผลงานสถาปัตยกรรมขึ้นมา แม้โรมันจะมีฝีมืออัจฉริยะความงามเช่นกรีกก็ตาม สถาปนิกโรมัน เข้าใจการออกแบบของกรีก ด้วยนโยบายจักรวรรดินิยม อำนาจจรรบ ประชาชน โรมันสร้างสถาปัตยกรรมที่ใหญ่ที่สุดและเป็นประโยชน์ที่สุดแม้มันจะประยุกต์รูปแบบสถาปัตยกรรมมาจากกรีก แต่โรมันก็ได้แสดงศักยภาพทางด้านวิศวกรรมอย่างยอดเยี่ยม สามารถขยายขนาด (โค้งและโดม) ได้อย่างไม่น่าเชื่อ โรมันเลียนแบบประติมากรรมกรีกและนำมาพัฒนากระบวนการทำงานอย่างดียิ่ง รวมทั้งเครื่องทอง เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเรือน เครื่องถักทอ และงานช่างฝีมือต่างๆ โรมันเป็นนักออกแบบและช่างฝีมือที่ดี

ศาสนาและการออกแบบ

เราต้องยอมรับว่า บนเส้นทางอารยธรรมตะวันตกนั้น คริสต์ศาสนาได้สร้างศรัทธาความเชื่อถือและวิถีทางการดำรงชีวิต รวมทั้งศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศรัทธาความเชื่อนั้นด้วย รวมทั้งศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศรัทธาความเชื่อนั้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นศิลปะ โรมาเนสก์คริสเตียนตอนต้น (Early Christian Romanesque) หรือศิลปะ โกธิค (Gothic) การออกแบบแนวทางใหม่บนเส้นทางความเชื่อใหม่ ได้เริ่มขึ้นในช่วงที่โรมันอ่อนแอลง ไม่ว่าจะเป็นงานสร้างสรรค์ในการก่อสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อศาสนา การตกแต่ง โมเซอิก การออกแบบสิ่งต่างๆ ซึ่งเริ่มขึ้นทางแถบอิตาลีและแผ่กระจายออกไปตามพลังศรัทธาทางศาสนา งานออกแบบตกแต่งด้วยสีสันทอง การแกะสลัก การประดับหรือโมเซอิก หินสี แก้ว บนรูปทรงต่างๆ และรูปทรงนามธรรม เป็นการตกแต่งและแสดงออกจากพลังศรัทธาทางศาสนา เมื่อวัดเดบโตขึ้นพร้อมกับอำนาจและทรัพย์สิน วัดย่อมแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุด สวยงามที่สุด และช่างฝีมือที่ดีที่สุด คัมภีร์ไบเบิลต้องเขียนด้วยหนังสือทองบนหนังสัตว์ ตกแต่งด้วยงานศิลปะบนพื้นทองประดับปกด้วยทองคำ งามขลังลงยา และเพชรนิลจินดา

แม้ในคริสต์ศตวรรษที่ 8 และ 9 ยุโรปจมลงไปสู่ยุคมืด (Dark Age) คริสต์ศาสนาได้ยืนอยู่เบื้องหลังความมืดนั้น และผลักดันผู้คนไปสู่การแสวงหาในชีวิต ช่วงคริสต์ศักราช 1000 ยุโรปเริ่มเรืองแสง “มหาวิทยาลัย” ได้กลายเป็นตัวผลักดันสติปัญญาและสังคม แล้วโกธิคอันยิ่งใหญ่ก็เกิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 13 วัดได้กลายเป็นศูนย์กลางทางศิลปะและการเรียนรู้ยุคทองต่างได้รับการรื้อฟื้น เมืองได้รับการพัฒนาให้เป็นศูนย์กลางของชีวิต ระบบกษัตริย์ได้รับการพัฒนาและเป็นผู้ดำเนินการพัฒนา ชาติ ศาสนา ได้กระตุ้นให้เกิดศิลปะที่ดีที่สุดของชนชาติยุโรป

จากสถาปัตยกรรมแนวราบในอดีต ได้รับการพัฒนาไปสู่แนวตั้ง เพื่อสนองความศรัทธาอันสูงส่ง และความสง่างาม ความสมดุลและการรับน้ำหนักอย่างใหม่ได้เกิดขึ้นในโลกของสถาปัตยกรรม สง่างามและวิจิตร ให้ความรู้สึกในงานฝีมืออันประณีต ให้ความรู้สึกในพลังความเคลื่อนไหว และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมทั้งการออกแบบและสร้างสรรค์ภาพกระจกสี (stained glass) อันประณีตสวยงาม

ศิลปะได้รับการพัฒนาก็ด้วยความจำเป็นในชีวิต ศาสนสถานได้รับการพัฒนาก็ด้วยความจำเป็นของผู้ศรัทธาและศาสนา การออกแบบเกราะบักเบรนนับเป็นงานศิลปะที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวอีกอย่างหนึ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบ วัสดุที่แข็งแรง และการเคลื่อนไหวอย่างกระฉับกระฉ่งในการรบ คือปัญหาที่นักออกแบบจะต้องแก้ปัญหาให้ได้

ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา

ในขณะที่โกธิครุ่งเรืองในคริสต์ศตวรรษที่ 13 – 14 ศิลปะในเส้นทางใหม่ได้พัฒนาขึ้นมาในอิตาลี แลได้รับการขนานนามว่า “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา” หรือ “เรอเนสซองส์” (Renaissance) เริ่มบทบาทตั้งแต่มิคริสต์ศตวรรษที่ 14 โดเด่นมากในคริสต์ศตวรรษที่ 15 และ 16 ส่งอิทธิพลในรูปแบบต่างๆทั่วยุโรปและข้ามไปยังสหรัฐอเมริกาในคริสต์ศตวรรษที่ 19

อย่างไรก็ตาม รากฐานของเรอเนสซองส์ได้พัฒนามาจากและโรมัน เป็นทัศนคติใหม่ในการพัฒนาความสำคัญของปัจเจกบุคคล (individuality) บุคคลคิดถึงโลกข้างหน้าน้อยลง คิดถึงสวรรค์และชีวิตที่มองไม่เห็นน้อยลง หันมาคิดถึงโลกและชีวิตวันนี้ การวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ (scientific research) ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างมีคุณค่าต่อการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์และการค้นพบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นดินปืนที่ทำให้รูปแบบของสงครามเปลี่ยนไป (รวมทั้ง “ความตาย”) แท่นพิมพ์หนังสือที่ทำให้คุณภาพและปริมาณการพิมพ์เปลี่ยนไป เป็นต้น การฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการของเรอเนสซองส์ ถือว่าเป็นยุคสมัยอันยิ่งใหญ่ของวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม ดนตรี และศิลปะทุกแขนง

ดา วินชี (Leonardo da Vinci, 1452 - 1519) ผู้ยิ่งใหญ่คนหนึ่งของโลกที่ใฝ่ใจต่อมนุษย์ สัตว์ ธรรมชาติ สวรรค์ การประดิษฐ์เครื่องจักรกล และศิลปะเขามีความรู้ความสามารถทางวิศวกรรมอย่างยิ่ง ได้ค้นพบหลักการพื้นฐานของการบิน เรือดำน้ำ วิทยาศาสตร์เกี่ยวกับเสียง (acoustic) ระบบการยิง จิตรกรรมของดา วินชี ไม่ว่าจะเป็น Last Supper, Mona Lisa, The Virgin of the Rocks มิใช่เป็นเพียงแบบแผนของเรอเนสซองส์ แต่ภาพเขียนของเขาแสดงอุดมการณ์อันยิ่งใหญ่ ดา วินชีเป็นทั้งข้าราชการ นักกีฬา นักดนตรี

จิตรกร สถาปนิก วิศวกร นักประดิษฐ์ นักคณิตศาสตร์ นักฟิสิกส์ นักปรัชญา ฯลฯ เขาเป็นทั้งความหวังและแรงบันดาลใจอันยิ่งใหญ่ให้กับสังคมในช่วงเวลานั้น

ห้องทำงานของศิลปินได้กลายเป็นแหล่งที่ผู้คนจะมาปรึกษาหาความรู้และว่าจ้าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการก่อสร้าง ปราสาทราชวัง ประติมากรรม จิตรกรรม การตกแต่งแท่นบูชา ตกแต่งผนัง การออกแบบหนังสือและการออกแบบอื่นๆ การฝึกฝนของศิลปิน ช่วงฝีมือ หรือนักออกแบบ จะผ่านระบบการฝึกฝนที่เรียกว่า “ระบบช่างฝีมือ” (apprentice system) ศิลปินจะมีร้านหรือห้องทำงานของตนเองที่เรียกว่า “shop” หรือ “bottega” มีร้านเช่นนี้มากมาย 20 – 30 ร้านในนครฟลอเรนซ์ ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ผู้สนใจที่จะฝึกฝนจะเข้าไปอยู่กับศิลปินหรืออยู่ในร้านตั้งแต่อายุ 10 - 12 ปี โดยเริ่มจากการเป็นลูกมือบดสี เตรียมทอง ตัดเงิน ทำภาพร่าง (cartoon) ลอกลาย เตรียมพื้นไม้สำหรับเขียนภาพ สร้างสมและพัฒนาจนเกิดทักษะ เป็นลูกมือและเริ่มช่วยงานบางส่วน จนพัฒนาเป็นตัวเองได้ จึงแยกย้ายไปทำงานต่อไป

เมื่อบุคคล สังคม ศาสนา ชื่นชมต่อความประณีตงดงามในชีวิตและความประณีตงดงามทางศิลปะ นอกจากการเรียกร้องและเรียกใช้ส่วนตัวแล้ว ศาสนาและเมืองได้สร้างสรรค์ศิลปะ นครวาติกันที่ยิ่งใหญ่ และสถานครฟลอเรนซ์ได้เอาจริงเอาจังกับการสร้างสรรค์ศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการวางผังเมือง การออกแบบอาคาร ประติมากรรม รูปแกะสลักเดวิดของไมเคิลันเจโล แล้วเรอเนสซองส์ก็เข้าสู่ยุคสูงสุด (High Renaissance) ในคริสต์ศตวรรษที่ 16 และกลายเป็นยุคทองอีกช่วงเวลาหนึ่ง ยุคทองที่ออกแบบตระหนักในอารยธรรมจากอดีต และประยุกต์ภูมิปัญญามาใช้ให้เป็นประโยชน์เป็นการบูรณาการอดีตและศักยภาพใหม่ จนก่อให้เกิดเรอเนสซองส์ขึ้นมา



การออกแบบตัวอักษร Albercht Durer คริสต์ศตวรรษที่ 15

มิกะแลงเจโล (Michelangelo Buonarroti, 1475 - 1564) ศิลปินที่มีบทบาทยิ่งอีกบุคคลหนึ่ง แม้เขาจะประกาศเองว่าเขาถือ “ประติมากร” แต่ในชีวิตจริงเขาก็เป็นทั้งจิตรกรและสถาปนิกด้วยเช่นกัน การออกแบบสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ของเขาก็คือ โบสถ์เซนต์ปีเตอร์ในกรุงโรม จิตรกรรมที่ยอดเยี่ยมคือภาพเพดานวิหารซิสติน (Sistine Chapel) ในนครวาติกัน รวมทั้งประติมากรรมหินอ่อนมากมายของเขา ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมเดวิด เปียตา ฯลฯ

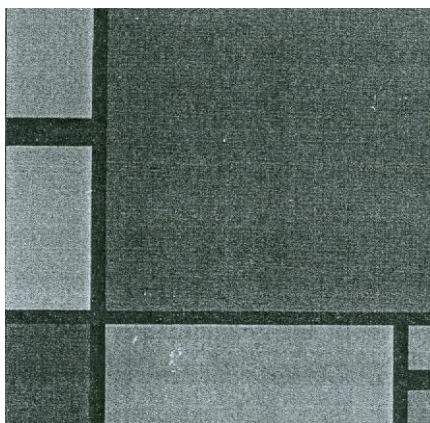
การปฏิวัติอุตสาหกรรม

200 ปีที่ผ่านมา การผลิตสินค้าต่างๆยังคงผลิตในลักษณะของงานฝีมือช่วงประมาณคริสต์ศักราช 1770 – 1830 ประมาณ 60 ปี นับเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงอารยธรรมครั้งยิ่งใหญ่ โดยเริ่มต้นขึ้นในประเทศอังกฤษ พัฒนาการจากการดำรงชีวิตของชนบรรพกาล มาสู่ผู้อพยพ และมาสู่ผู้ทำเกษตรกรรม จนกระทั่งเริ่มมีการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ในช่วงเวลาดังกล่าว แต่หลังจากปี 1870 ประมาณ 40 ปี ขบวนการปฏิวัติอุตสาหกรรมก็แผ่กระจายไปทั่วโลก การดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงไปทั่ว ซึ่งก็เป็นไปทั้ง 2 ด้าน คือ ดีกว่าและเลวกว่า ทั้งทางสร้างสรรค์และทางทำลายไปพร้อมกับกรรมกรที่ต้องทำงาน 12 – 14 ชั่วโมงในโรงงานและเหมืองถ่านหิน ช่วงปีคริสต์ศักราช 1850 เป็นเรื่องที่เลวร้ายของการดำรงชีวิต ผู้คนที่ต้องควบคุมเครื่องจักรกล งานผลิตที่ต้องกระทำซ้ำๆอยู่ตลอดเวลา ก่อให้เกิดความเครียด งานออกแบบที่ประดิษฐ์บรรจุเคยอยู่ในมือของศิลปิน ได้หลุดไปอยู่ในมือของธุรกิจ คุณค่าและการออกแบบของสินค้านับว่าเลวร้าย การผลิตแบบมวลผลิตด้วยเครื่องจักร ก่อให้เกิดรูปทรงที่สอดคล้องกับการผลิตและคุณภาพต่ำ เสน่ห์และความสมบูรณ์ในเชิงช่างฝีมือได้สูญหายไป ในคริสต์ศตวรรษที่ 19

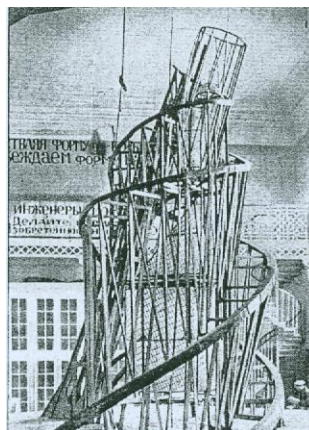
ศิลปะสมัยใหม่

เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 20 เริ่มขึ้น การปฏิวัติอุตสาหกรรมเริ่มได้รับการตั้งคำถามและสอบสวน สงครามโลกครั้งแรกคือต้นเหตุของการตรวจสอบมาตรฐานเก่า สังคมเปลี่ยนแปลงต่อไปอีก อาร์ต นูโว (Art Nouveau) ก่อตัวขึ้นในฝรั่งเศสและเยอรมนี ศิลปะลัทธิแสดงออก (Expressionism) ได้ก่อตัวขึ้นในเยอรมนี และเป็นพลังสำคัญในการผลักดันความรู้สึกนึกคิด ศิลปะสมัยใหม่เริ่มถกเถียงกันในสหรัฐอเมริกา การแสดงสินค้านานาชาติ (International Exposition) ในปี 1889 ในกรุงปารีส ผ่านสายตาและความรู้สึกของนักท่องเที่ยวชาวอเมริกันจำนวนมาก นักท่องเที่ยวและนักออกแบบชาวอเมริกันที่ตื่นตัวกับการออกแบบ “สมัยใหม่” (modern design) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องเรือน เครื่องปั้นดินเผา การทอผ้า และเครื่องครัว

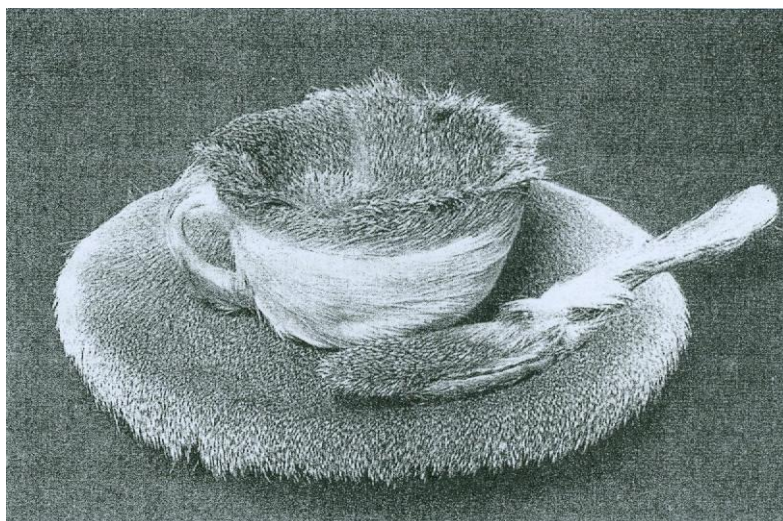
แล้วการแสดงศิลปะสมัยใหม่ ดิ อาร์โมรี โชว์ (The Armory Show) ก็เกิดขึ้นในกรุงนิวยอร์กปี 1913 การแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยเกิดขึ้นในปี 1927 ในกรุงนิวยอร์ก โดยการสนับสนุนของห้างมาซี (Macy's Department Store) ชื่อของการแสดงผลงานครั้งนี้ได้บอกอะไรมากมายหลายอย่างสำหรับอนาคตของสหรัฐอเมริกา คือ “Art in Trade Exposition, to illustrate the New Alliance Between the Manufacturer and the Fine Arts” ผลงานศิลปะและศิลปะมากมายได้นำมาเปิดเผย ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแก้ว



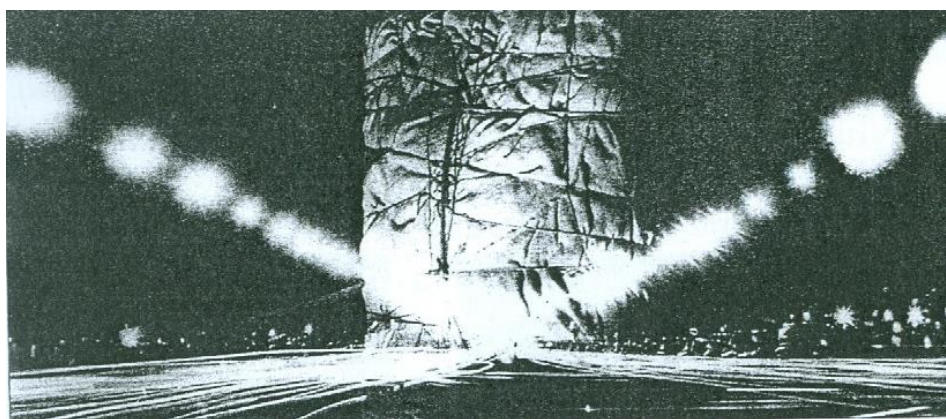
จิตรกรรมของมอนดริอัน 1937



ประติมากรรมของทาคลีน 1920



ประติมากรรม “กระรอก” ของออปเปินไฮม์ 1960



ผลงานของคริสโต “ห่ออาคารสาธารณะ” 1970



เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเงิน ภาชนะ โลหะผสม งานทอ จิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องเรือน ฯลฯ ปี 1928 ห้างลอร์ดและเทย์เลอร์ (Lord and Taylor Department Store) จัดงานแสดงขึ้นอีกโดยเน้นการแสดงผลปะและการออกแบบจากฝรั่งเศส ปีคริสต์ศักราช 1919 1920 และ 1925 พิพิธภัณฑ์ศิลปะเมโทรโพลิตัน (Metropolitan Meseum of Art) ในกรุงนิวยอร์ก ได้เปิดแสดงผลภัณฑ์ที่ผลิตจากโรงงานในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่งครั้งหลัง (1925) เป็นการแสดงครั้งใหญ่ เครื่องแก้ว เครื่องเรือน เครื่องประดับ เครื่องหนัง เครื่องโลหะ เครื่องปั้นดินเผา สิ่งทอ พรม มีผู้คนเข้าชมจำนวนมหาศาล หลังจากนั้นพิพิธภัณฑ์ก็จัดแสดงอีกเป็นระยะ 1932, 1934-1935 จากการผลักดันด้านต่างๆ การออกแบบสมัยใหม่ได้เติบโตขึ้นในสหรัฐอเมริกา



ผลงานของวอร์ฮอล 1962

ส่วนในยุโรป ขบวนการศิลปะและการออกแบบให้เกิดขึ้นมากภายในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และ 20 ลัทธิศิลปะสมัยใหม่เกิดขึ้นมากมาย เช่น Impressionism, Neoimpressionism, Postimpressionism, Expressionism, Fauvism, Cubism, Futurism, Data, Surrealism ฯลฯ และขบวนการความคิดและการปฏิบัติทางด้านการออกแบบก็เติบโตขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็น Bauhaus, Gestalt Psychology, Art Nouveau, Art Deco, Arts and Crafts Movement ฯลฯ ซึ่งขบวนการและแนวคิดนั้นได้ส่งผลไปสู่การออกแบบสมัยใหม่ทั้งตะวันตกและตะวันออก มาจนถึงทุกวันนี้

เรียบเรียงจาก

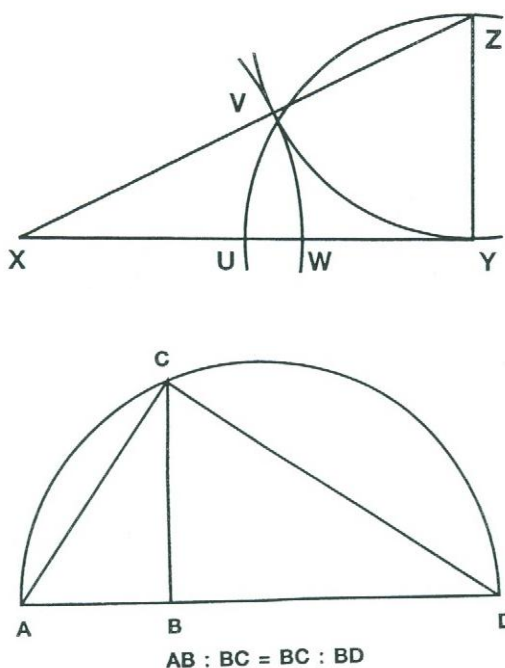
Robert Steinen. **Introduction to Design**. New Jersey : Prentice Hall. 1977.

สัดส่วนทอง

Golden Section

กรีกโบราณเชื่อว่า “สัดส่วน” (proportion) อันเหมาะสมทั้งในทางศิลปะและชีวิต ย่อมนำมาซึ่ง สุขภาพและความงาม ในหนังสือของยูคลิดชื่อ “ส่วนประกอบ” (The Elements) ซึ่งเขียนขึ้นราว 300 ปีก่อน คริสต์ศักราช ยูคลิดได้แสดงสัดส่วนต่างๆ สัดส่วนที่เพลโตเรียกว่า “the section” ซึ่งต่อมาก็คือสัดส่วนทอง หรือ “golden section” ที่เราเรียกขานกัน สัดส่วนทองเหล่านี้ก็คือ พื้นฐานสำหรับศิลปะและสถาปัตยกรรม กรีก การออกแบบสถาปัตยกรรมพาร์เธนอนในกรุงเอเธนส์ ผังและด้านต่างๆ ก็มาจากสัดส่วนทอง ในสมัย กลางในยุโรป สัดส่วนทองได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นสิ่งที่พระเจ้าเป็นผู้กำหนดขึ้น ศิลปินใน สมัยเรอเนอัสของสันนิยมนำมาแสดงเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับความศักดิ์สิทธิ์ แจน เวอร์เมียร์ (1632-1675) เป็นผู้นำมาใช้ในฮอลแลนด์ และเมื่ออุททธรณ 1920 ปีเอทมอนคริอัน (1872-1944) ก็นิยมนำมาใช้ในงาน จิตรกรรมของเขา (Kent. 1995. : 32-33)

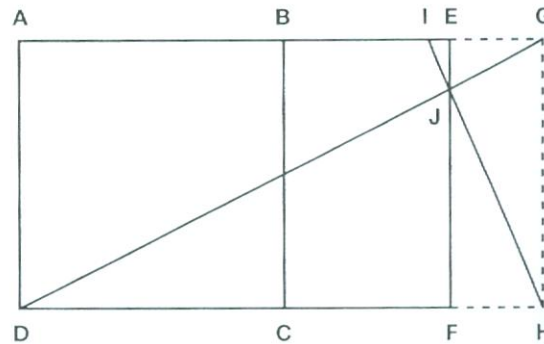
การสร้างสัดส่วนทองตามความเชื่อที่ว่า “สัดส่วนที่เล็กกว่าต่อส่วนที่ใหญ่กว่าย่อมเท่ากับส่วนที่ ใหญ่กว่าต่อส่วนรวมทั้งหมด” (The smaller part is to the larger is to the whole) มีตัวอย่างการสร้างดังนี้



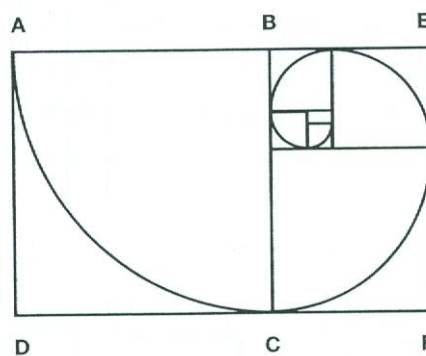
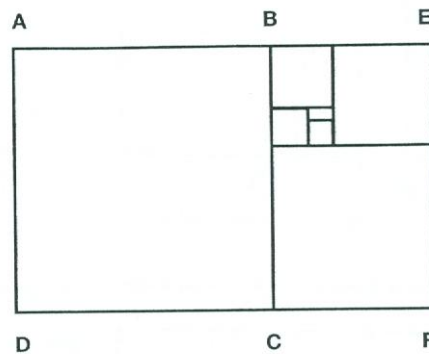
กำหนดเส้น XY แบ่งกึ่งกลางเส้น XY ที่จุด U เป็นจุดศูนย์กลางรัศมี YU ลากไปตัดกับเส้นตั้งฉาก จากจุด Y ที่จุด Z ลากเส้น XZ ใช้ Z เป็นจุดศูนย์กลาง รัศมี ZY ลากไปตัด XZ ที่จุด V ใช้ X เป็นจุดศูนย์กลาง รัศมี XV ลากไปตัด XY ที่จุด W ดังนั้น $XY : XW = : WY$

ตัวอย่างสัดส่วนทองคำอีกรูปแบบหนึ่ง ในลักษณะสัดส่วนอย่างหยาบๆประมาณ 18 : 13 ซึ่ง สามารถสร้างให้ง่ายๆ ได้ประมาณดังนี้ สร้างสี่เหลี่ยมจัตุรัสเชื่อมต่อกัน 2 รูป ABCD และ BCGH ลากเส้น เหนียงจากมุมสี่เหลี่ยมจัตุรัสรูปหนึ่งไปยังมุมสี่เหลี่ยมจัตุรัสอีกรูปหนึ่ง ในที่นี้ลากเส้นทแยงมุม DG แบ่งด้าน

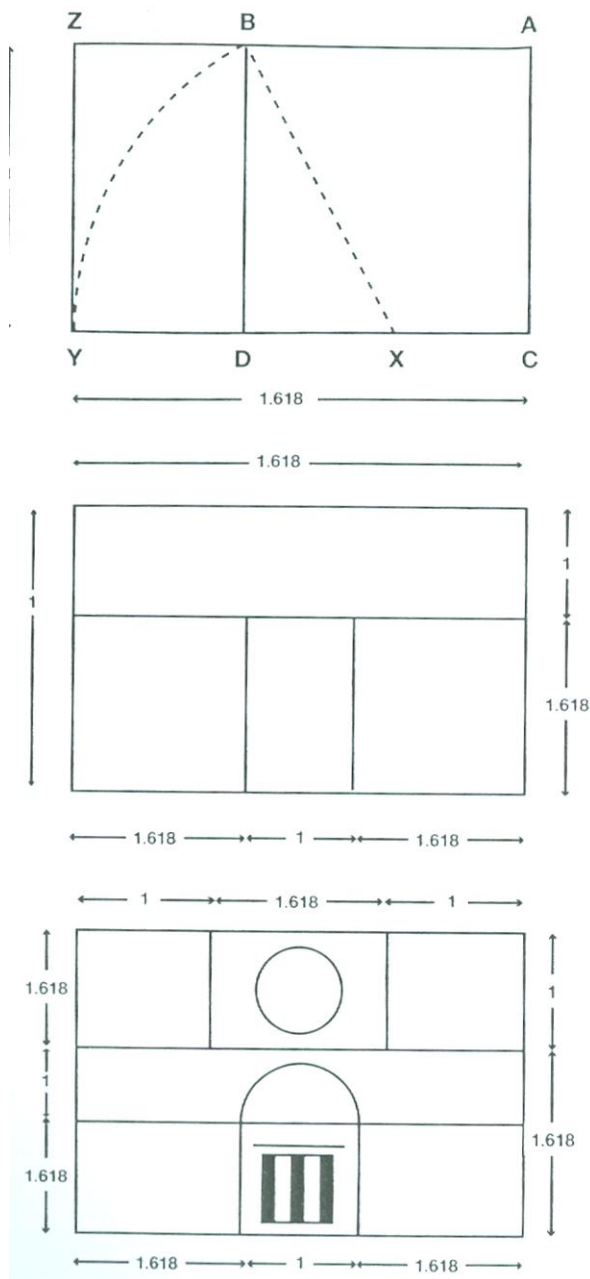
BG ถึงหนึ่งจุด I ลากเส้น HI ตัดกับเส้น DG ที่จุด J ลากเส้นตั้งฉาก EF ผ่านจุดตัด J จุด E อยู่บนด้าน AG และจุด F อยู่บนด้าน DH รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เกิดขึ้นใหม่ AEFD คือสี่เหลี่ยมทอง



จากสี่เหลี่ยมทองรูปนี้ สามารถนำมาเป็นพื้นฐานการสร้างขดกันหอยให้สัมพันธ์กับขดกันหอยที่เกิดตามธรรมชาติ (golden ratio in nature) ดังนี้



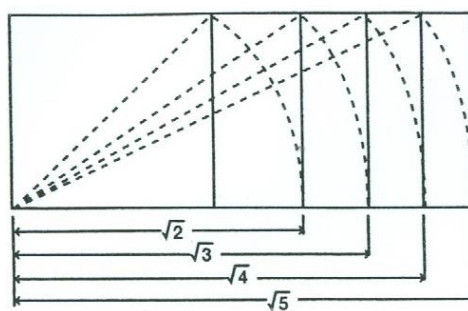
ตัวอย่างตัดส่วนของหรือสี่เหลี่ยมทอง (golden means rectangle) มีสัดส่วน 1: 1.1618 เสมอ วิธีการสร้างก็เริ่มต้นด้วยสี่เหลี่ยมจัตุรัสดังนี้ สร้างสี่เหลี่ยมจัตุรัส ABCD แบ่งครึ่งด้าน CD ที่จุด X ลากเส้น XB ใช้ X เป็นจุดศูนย์กลาง รัศมี XB ลากรัศมี XB ไปตัดเส้นที่ลากยาวออกมาจาก CD ที่จุด Y ลากเส้นตั้งฉากจากจุด Y ไปตัดกับเส้นที่ลากยาวออกมาจาก AB ตัดกันที่จุด Z รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า AZYC คือรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าทอง



สัดส่วนแท่นบูชาใน Basilica of San Marco อิตาลี 976

สัดส่วนด้านหน้าของ Santa Marie D. Collemaggio อิตาลี 1287

สัดส่วนทองคำเกิดจากค่าของ Root 2,3,4,5



ลีโอนาร์โด ดา วินชี ได้สร้างสรรค์ “สัดส่วนกายภาพมนุษย์” (the proportions of the human figure) ในปี 1492 ซึ่งสัดส่วนนี้เป็นไปตามสัดส่วนมีสถาปนิกโรมัน วิทรูเวียส (Vitruvius) กำหนดไว้ราวปี ค.ศ. 27 กำหนดสัดส่วนกายวิภาคของมนุษย์เพื่อให้สัมพันธ์กับการออกแบบอาคาร ประติมากรรม จิตรกรรม โดยที่เขาได้กล่าวว่า “ถ้าเรายืนตัวตรง ภายในวงเวียนที่ทำรัศมีจากจุดศูนย์กลางตรงสะดือ มือและเท้าที่เหยียดออกไป ปลายนิ้วมือและเท้าทั้งสองข้างจะจรดที่เส้นรัศมีของวงกลม”

เรียบเรียงจาก

Kent, Sarah. **Composition**. London : Dorlong Kindersley, 1995.

Steinen, Robert. **Introduction to Design**. New Jersey : Prentice Hall, 1977.

ประวัติการออกแบบกราฟิก

Graphic Design History

สำหรับนักออกแบบกราฟิกแล้ว ความคิดที่ไม่ยอมหยุดนิ่งนับเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง กระบวนการออกแบบมิได้เป็นเพียงผลมาจากการสร้างสรรค์งานศิลปะเท่านั้น แต่เป็นผลมาจากแนวความคิดของนักวิทยาศาสตร์ นักจิตวิทยา และนักเทคโนโลยี ในตัวของเขาเองอีกด้วย การศึกษาประวัติการออกแบบนับเป็นแนวทางใหม่ ซึ่งสามารถจะกระตุ้นความคิดให้กับอนาคตของการออกแบบได้เป็นอย่างดี

การเริ่มต้น

การเริ่มต้นของงานออกแบบกราฟิก สามารถมองย้อนไปได้ถึง 15,000 ปี ตั้งแต่ครั้งมนุษย์สมัยหินเขียนภาพผนังถ้ำช่วงแรก หรือจะนับเอาเมื่อ 550 ปีที่ผ่านมา เมื่อครั้งที่กูเตนเบิร์ก (Gutenberg) สร้างแท่นพิมพ์ขึ้นมา อย่างไรก็ตาม คริสต์ศตวรรษที่ 19 นับเป็นจุดเริ่มต้นที่น่าพิจารณาเป็นอย่างยิ่ง

การปฏิวัติอุตสาหกรรมได้นำมาซึ่งทัศนคติอย่างใหม่ การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆ ซึ่งทั้งทัศนคติใหม่และการประดิษฐ์คิดค้นใหม่ก็มีผลต่อการเติบโตทางด้านการออกแบบกราฟิกด้วย สำนักของการริเริ่มและความก้าวหน้ามีเพียงมีผลกระทบต่อชนชั้นผู้นำในสังคมเท่านั้น แต่ได้มีผลถึงวัฒนธรรมในสังคมด้วยองค์กรใหม่ๆ ทางอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจ ได้เติบโตและกระจายตัวอย่างกว้างขวาง การโฆษณาได้ขยายตัวอย่างรวดเร็วพร้อมกับการเติบโตของสิ่งพิมพ์ การแกะแม่พิมพ์โลหะสร้างภาพประกอบเกิดขึ้นในปี 1824 และแม่พิมพ์น้ำหนักร่อนแก่ (halftone screen) ได้เกิดขึ้นในปี 1852 แม่พิมพ์สีใช้งานได้ในปี 1893 แม่พิมพ์ไอน้ำเพื่อการพิมพ์ ด้วยการพิมพ์พื้นราบหรือการพิมพ์ด้วยพิมพ์หิน (lithography) ได้รับการออกแบบขึ้นในปี 1868 และแท่นพิมพ์ออฟเซตก็สร้างขึ้นในปี 1906

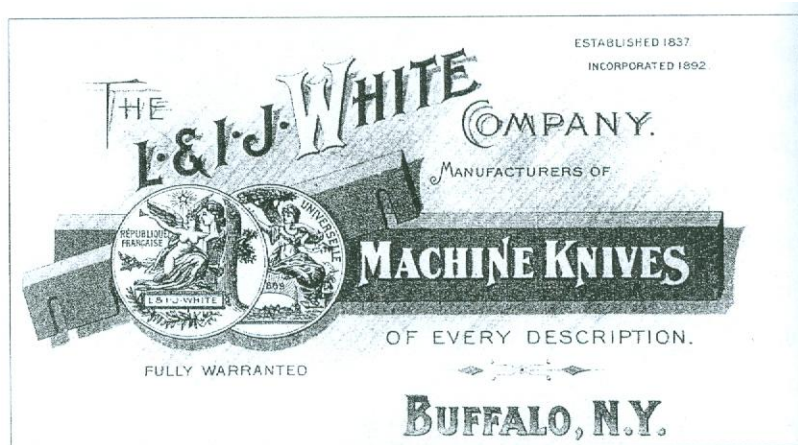
ความก้าวหน้าของการพิมพ์หินเป็นภาพสีในทศวรรษ 1880 ได้ผลักดันให้ศิลปินในช่วงเวลานั้นสร้างสรรค์งานโดยตรงบนแม่พิมพ์หิน เพื่องานพิมพ์โปสเตอร์ขนาดใหญ่หลายๆ ชิ้น ซึ่งงานพิมพ์นี้มีอิสระ



ภาพพิมพ์หิน Jules Cherel, 1895



ภาพพิมพ์หิน Henri de Toulouse-Lautrec, 1892



ไฟฟ้าลีนค้า คริสต์ศตวรรษที่ 19

ไม่คู่แข่งกระด้างเหมือนวิธีการเก่าๆ ไม่จำกัดอยู่เพียงกรอบสี่เหลี่ยมบนแท่นพิมพ์ขนาดมาตรฐานเท่านั้น ภาพที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่สวยงามมีชีวิตชีวา โปสเตอร์ โฆษณาในช่วงศตวรรษ 1880 มักมีกระบวนแบบของอาร์ต นูโว (Art Nouveau) ซึ่งขบวนการอาร์ต นูโว ได้เริ่มขึ้นในฝรั่งเศส ผลงานที่น่าสนใจ เช่น ผลงานของทูลุสโลเทรค (Henri de Toulouse Lautrec) มูชา (Alphonse Mucha) โปสเตอร์นับด้วยจำนวนพันของเชเรท์ (Jules Cheret) มีความอิสระสวยงามมาก โปสเตอร์ได้เป็นผู้นำพาศิลปะออกจากแกลเลอรีอันเคร่งขรึมออกมาสู่ท้องถนนและเข้าไปอยู่ในบ้านของคนชั้นทำงาน

งานออกแบบกราฟิกในสหรัฐอเมริกาได้เริ่มขึ้นในช่วงเดียวกันนี้ มีหลักฐานไฟฟ้าลีนค้า (trade cards) ที่สวยงาม ทิฟฟานี (Lewis Tiffany) สร้างสรรค์หน้าต่างภาพกระจกสี (stained glass window) โคมไฟ และเครื่องแก้วในรูปแบบใหม่ แมคคินทอช (Charles Rennie Mackintosh) ภรรยา มาร์กาเรท แมคโดนอลด์



(Margaret Macdonald) และน้องสาว ฟรานส์ แมคโดนอลด์ (Frances Macdonald) ได้พัฒนาการออกแบบเครื่องเรือน มีด การตกแต่งภายใน และงานออกแบบกราฟิกให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ

มิใช่เพียงแต่การปฏิบัติอุตสาหกรรมเท่านั้น ที่ก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางด้านการออกแบบ วิลเลียม มอร์ริส (Walliam Morris) ยังได้ก่อตั้งเคลมส์ค็อตต์ เพรสส์ (Kelmscott Press) ขึ้นมาในปี 1890 เพื่อต่อต้านงานผลิตแบบมวลผลิต (mass prolduction) ซึ่งเป็นผลิตผลของเครื่องจักรกล ผลงานผลิตภัณฑ์ในช่วงเวลานั้นมักนำมาจากอดีต นำมาลอกเลียนและในโรงเรียนและในโรงงาน โดยมุ่งเน้นปริมาณเหนือกว่าคุณภาพ มอร์ริสและนักเขียนนักปรัชญา รัสกิน (John Ruskin) มุ่งมั่นที่จะสร้างความรู้สึกรื่นรมซบเซาซึ่งใหม่บนงานผลิตภัณฑ์ช่างฝีมือ (hand-crafted product) ผลิตภัณฑ์เฉพาะตัว (unique product) และผลิตภัณฑ์จากแรงงานอันประณีต (labor-intensive product)

มอริสทำงานออกแบบทุกอย่าง รวมทั้งงานฉักรทอพรหม กระดาษกรุผนัง เครื่องเรือน และการประดิษฐ์ตัวอักษร ผลงานหนังสือที่พิมพ์จากงานฝีมือและงานทอพรหมที่มีกระบวนการแบบอันลิส นับเป็นตัวอย่างที่ดีของงานอาร์ต นูโวของอังกฤษ มอริสเป็นผู้นำสำคัญในกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่าง หรือ



ออกแบบหน้าหนังสือ William Morris, 1894 ภาพประกอบ Aubrey Beardsley, 1894

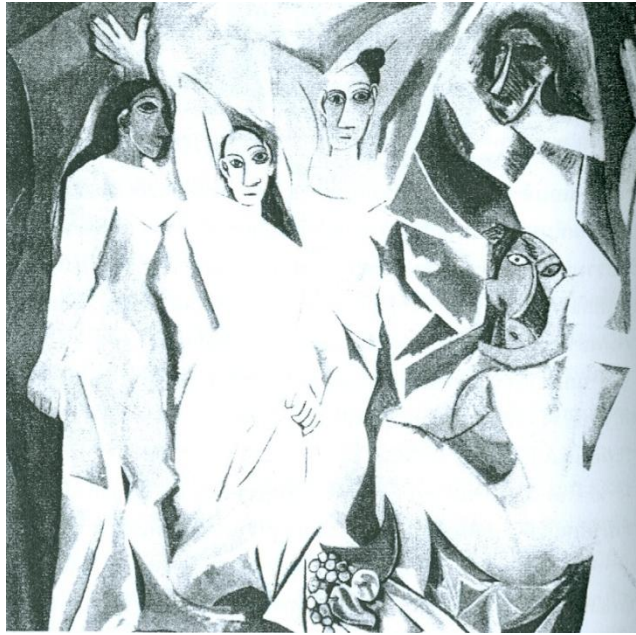
“อาร์ตส์ แอนด์ คราฟท์ มูฟเมนต์” (Arts and Crafts Movement) และด้วยความที่มอริสเป็นนักอุดมการณ์ที่โรมานติกและจริงจัง เขาตระหนักถึงจริยธรรมหรือคุณค่าของศิลปะ (ethics of art) และได้รับการยกย่องให้เป็นผู้เบิกบานงานออกแบบอีกกระบวนการแบบหนึ่งตามหลังเบาเฮาส์ (Bauhaus) ในความพยายามที่จะสร้างมาตรฐานงานช่างฝีมือให้เกิดขึ้น

นักสร้างสรรค์ชาวอังกฤษซึ่งสร้างสรรค์งานอาร์ต นูโว จนได้รับการยกย่องอย่างสูงอีกผู้หนึ่งคือ เบียร์ดสเลย์ (Aubrey Beardsley) ภาพประกอบในหนังสือชื่อ ซาโลเม ของไวลด์ (Oscar Wilde) รวมทั้งภาพประกอบในหนังสือเล่มอื่นๆ ซึ่งพิมพ์จากแม่พิมพ์ของเขา แสดงถึงเส้นที่ให้ความรู้สึกละเอียดและความสัมพันธ์อันหนักแน่นระหว่างภาพและพื้นอย่างงดงาม

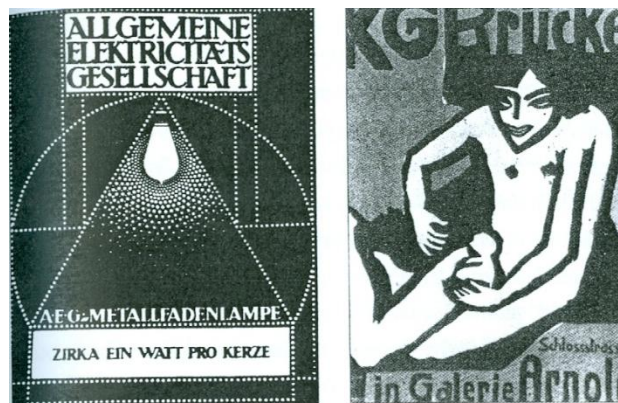
ส่วนงานอาร์ต นูโว ในสหรัฐอเมริกา เช่น งานของพาร์ริช (Maxfield Parrish) สร้างสรรค์งานภาพประกอบให้กับงานของฮาร์เปอร์ (Harper) และ ไลฟ์ (Life) และลูกค้านอื่นๆ

เริ่มศตวรรษใหม่

เมื่อเริ่มศตวรรษที่ 20 โลกได้เปลี่ยนแปลงหลายสิ่งหลายอย่างปี 1905 ไอน์สไตน์ได้เสนอทฤษฎีสัมพันธ (Theory of Relativity) และแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ ไทม์ แอนด์ สเปซ เป็นการนำมาซึ่งความเข้าใจในความผกผันสัมพันธ์มากกว่าความสมบูรณ์อันโดดเดี่ยว (isolated absolute) หลังจากทีฟรอยด์ (Sigmund Freud) พิมพ์หนังสือชื่อ การตีความความฝัน (The Interpretation of Dreams) ในปี 1909 ความฝันมิใช่ความมหัศจรรย์อีกต่อไป ความฝัน เป็นผลสะท้อนมาจากความเป็นจริง และก็เช่นกัน เพศมิใช่สิ่งปกปิดไว้บนเตียงเท่านั้น แต่เพศได้แสดงสัญลักษณ์มากมายหลายอย่างให้ปรากฏเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ขอบเขตของความจริงที่เคยยอมรับได้เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกันนั้น ลัทธิอัตถิภาวะนิยม (Existentialism) ได้สร้างศรัทธาในส่วนบุคคลของจิตใจให้เชื่อว่า ความถูกต้องมิได้มีคำตอบเพียงคำตอบเดียวและมีใช้เพียงปฏิกิริยาทางศีลธรรม



จิตรกรรม Pablo Picasso, 1907



โปสเตอร์ Peter Behrens, 1910 ภาพหน้าปก Ernst Kirchner, 1905

(moral action) เท่านั้น แต่เป็นเรื่องของการตอบสนองเชิงปัจเจกในการปรับความหมายนั้น

ในขณะที่การเดินทางและความก้าวหน้าในเครือข่ายสื่อสาร ช่วยให้ได้ยิน ได้เห็น วัฒนธรรมที่แปลกแตกต่าง การดำรงชีวิต ความเชื่อ และการรับรู้ที่แตกต่างกัน การสื่อสารได้ก่อให้เกิดการถ่ายโอนอิทธิพลต่างๆ ในสังคมนักออกแบบได้กลายเป็นส่วนหนึ่งอันสำคัญยิ่งในพัฒนาการเหล่านี้

ปี 1907 บิคาสโซ (Pablo Picasso) ได้นำเสนอผลงานชื่อ หญิงสาวแห่งอวียอง (Les Femmes d'Avignon) ภาพแห่งการเริ่มต้นของศิลปะบาศกนิยม (Cubism) ซึ่งเป็นการต่อยอดถึงพื้นภาพที่แบนราบตามวิถีทางของจิตรกรรม แสดงความบริสุทธิ์ในเชิงสัญลักษณ์และแบบอย่างศิลปะแอฟริกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปและพื้นให้เกิดความคลุมเครือ รูปร่างต่างๆก่อให้เกิดสภาวะนามธรรม แสดงสภาพวัตถุจากหลายด้าน (multiple points of view) แสดงการทับซ้อนที่โปร่งแสง (transparent overlapping) ซึ่งปรากฏการณ์ต่างๆเหล่านี้ เป็นการสะท้อนความเชื่อและปฏิเสธความสมบูรณ์หรือวัตถุอันอันใดเดียวในบริเวณกว้าง การเกิดขึ้นของศิลปะบาศกนิยมได้กลายเป็นรากฐานอันสำคัญยิ่งของพัฒนาการทางด้านการออกแบบตลอดคริสต์ศตวรรษที่ 20 รูปทรงจากธรรมชาติมิใช่เพียงสิ่งเดียวที่จะนำเสนออีกต่อไป ความคิดคำนึงของมนุษย์คือส่วนหนึ่งของความจริง

ในเยอรมนี นิทซ์เช (Friedrich Nietzsche) และผู้ด้านระเบียบแบบแผนได้ก่อให้เกิดขบวนการแสดงออก (Expressionist Movement) ขึ้น ในช่วงปี 1905 บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ศิลปะคือการแสดงออกด้วยตัวของมันเอง เป็นพื้นฐานนำไปสู่ศิลปะซึ่งมีใช้สิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติและมีเสน่ห์ด้วยตัวของมันเอง ศิลปินผู้บุกเบิก เช่น โคคอสชกา (Oskar Kokoschka) และเคิร์ชเนอร์ (Ernst Kirchner)

ในกรุงปารีสปี 1905 การนิทรรศการครั้งแรกของกลุ่มศิลปินที่ได้รับการขนานนามว่า พวกสัตว์ป่า “wild beasts” หรือ “les fauves” ได้เกิดขึ้นอาจคล้ายคลึงกับลัทธิแสดงออก (Expressionism) ในเยอรมนี ในแง่ของการปฏิเสธรูปทรงธรรมชาติ แต่ลัทธิสัตว์ป่าหรือลัทธิรุนแรง (Fauvism) ใช้สีเป็นสื่อแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา รุนแรงหรือดิบเถื่อน (wild expressive colors) และศิลปะภาพประกอบในแนวทาง ลัทธิแสดงออกใหม่ (Neoexpressionism) ก็เป็นผลพวงมาจากศิลปะลัทธิแสดงออกและลัทธิรุนแรงนั่นเอง

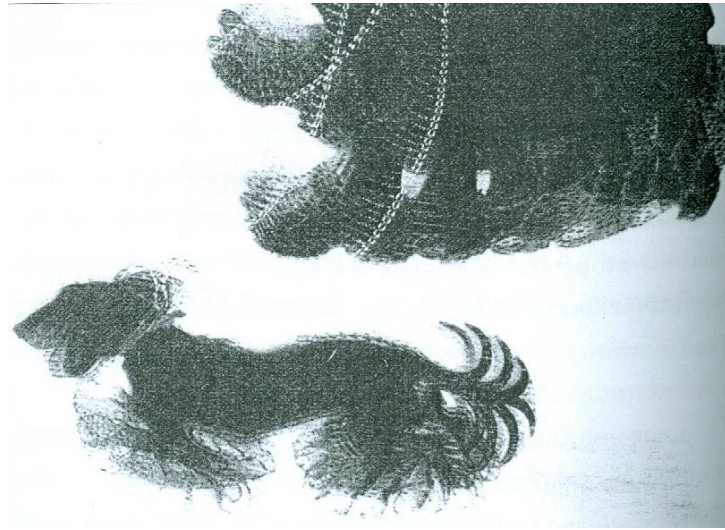
ปี 1890 นักจิตวิทยาชาวเยอรมนี เอ็ชเรนเฟลด์ (Christian von Ehrenfels) ได้ตีพิมพ์บทความชื่อ “On Gestalt Qualities” ในบทความเรื่องนี้ได้ชี้แนะว่า “Gestalt” (แก่นรวม/total entity) มีความสำคัญกว่าส่วนย่อย (Gestalt is larger than the sum of its parts) เขากล่าวย้ำว่า ส่วนย่อยมีบทบาทในการสร้างรูปเป็นภาพรวมขึ้นมาใหม่ (The parts interact to form a new whole.) การรับรู้วัตถุของเราเป็นผลมาจากวัตถุต่างๆ โดยรอบวัตถุนั้น (Our perception of an object is influenced by the arrangement of objects around it.) บทความชิ้นนี้ได้นำไปสู่แนวคิดใหม่ทางศิลปะ การออกแบบ และจิตวิทยาการรับรู้ “ความจริงย่อมเห็นได้อย่างอิสระในบริบทมากกว่าสิ่งสมบูรณ์” (Reality could be seen as dependent on context rather than an absolute)

ปี 1910 สถาบันจิตวิทยาแห่งแฟรงก์เฟิร์ต (Frankfurt Institute of Psychology) เยอรมนี นักจิตวิทยาชื่อ เวอร์ไทเมอร์ (Max Wertheimer) และเอ็ชเรนเฟลด์ (Ehrenfels) เริ่มทำการวิจัยขบวนการของปรากฏการณ์ (เพย์เพซ ทนอำทะ) ซึ่งเป็นรากฐานของการถ่ายภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์ โดยที่เขาตั้งคำถามว่า “ทำไม” เราจึงรับรู้ภาพบางภาพว่าเป็นส่วนหนึ่งของภาพอื่น แต่บางภาพกลับไม่เป็นเช่นนั้น (Why we perceive some images as belonging together and others not?) เขาเริ่มต้นด้วยทฤษฎีเกสตัลท์ เกี่ยวกับการสร้างหน่วยรูปทรง (unit forming) ซึ่งอธิบายถึงการจัดระบบและตีความแบบสิ่งแวดล้อม โดยสรุปก็คือ การนำสิ่งที่คล้ายคลึงกันมารวมกันย่อมเกิดกลุ่มสัมพันธ์ทางการรับรู้ (Things that are similar will be perceptually grouped together.) จากการวิจัยของเวอร์ไทเมอร์ได้มีผู้ผสมผสานความคิดต่ออีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นโคเลอร์ (Wolfgang Kohler) คอฟฟ์คา (Kurt Koffka) และอาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) ผู้ที่เขียนหนังสือเสนอความคิดไว้มากมาย

นอกจากนั้นในเยอรมนี เบเร็นส (Peter Behrens) ผู้สร้างสรรค์ภาพและงานกราฟิก ซึ่งต่อมาหันไปสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรม หนึ่งในศิลปินและนักออกแบบแห่งดอยส์เชอร์ เวอร์คบุนด์ (Deutscher Werkbund) สถาบันศิลปะที่ก่อตั้งขึ้นในปี 1907 โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก วิลเลียม มอร์ริส ขบวนการศิลปะและงานช่างในอังกฤษ ศิลปินและนักออกแบบในสถาบันแห่งนี้เชื่อในการตรวจสอบและการตั้งคำถามเชิงคุณค่าในรากเหง้าของศิลปะและปัญหาที่มีต่องานพาณิชย์และอุตสาหกรรม เบเร็นสเป็นผู้ออกแบบและสร้างเอกลักษณ์ (identity job) ให้บริษัทยักษ์ใหญ่ AEG และเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์การออกแบบ ออกแบบทั้งสถาปัตยกรรม งานโฆษณา ผลิตภัณฑ์ และอื่นๆ เขาเป็นครูของ วอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) ผู้วางรากฐานสถาปัตยกรรมเบาเฮาส์ (Bauhaus) อันยิ่งใหญ่ต่อมา

สงครามโลกครั้งที่ 2

หลายปีก่อนสงครามโลกครั้งแรก ได้เริ่มมีการเคลื่อนไหวขยายแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของความจริง ขบวนการอนาคตนิยม (Futurist Movement) แสดงเรื่องของกาลเวลาบนพื้นภาพจิตรกรรม ด้วยจังหวะของการเคลื่อนไหวภาพซ้อน



จิตรกรรม Giacomo Balla, 1912

จำนวนมาก ขบวนการได้เริ่มขึ้นราวปี 1909 โดยกวีชาวอิตาลี มาริเนตตี (Emilio Marinetti) และได้พัฒนาต่อมาโดยศิลปิน เช่น บาลลา (Giacomo Balla) เซเวรีนี (Gino Severini) ศิลปะอนาคตนิยม (Futurism) เป็นชื่อที่ได้รับจากการมองโลกในแง่ดี บทความที่เชื่อว่าเครื่องจักรกลแห่งยุคอุตสาหกรรมจะนำมาซึ่งอนาคตที่ดีกว่า พร้อมกันนั้นภาพเคลื่อนไหวก็ได้รับความนิยมในช่วง 1910 ให้อิทธิพลแก่การออกแบบกราฟิกเป็นอย่างมาก ศิลปะลัทธิดาดา (Dada) ได้ถือกำเนิดขึ้นในปี 1916 โดยกลุ่มกวี ผู้มีความคิดคือ ซารา (Tristan Tzara) กวีชาวโรมาเนีย ชื่อของกลุ่มก็หาสาระหรือความหมายอะไรไม่ได้ สัมพันธ์กับเจตนารมณ์ของขบวนการลองอ่านบทกวีของซารา

Colonial syllogism

No one can escape from destiny

No one can escape from DADA

Only DADA can enable you to escape from destiny

You own me : 943-50 francs

No more Drunkards!

No more Aeroplanes!

No more vigor!

Nomore urinary passages!

No more enigmas!

เหตุผลอย่างอาณานิคม

ไม่มีใครหลีกเลี่ยงชะตากรรม

ไม่มีใครหลีกเลี่ยงจากดาดา

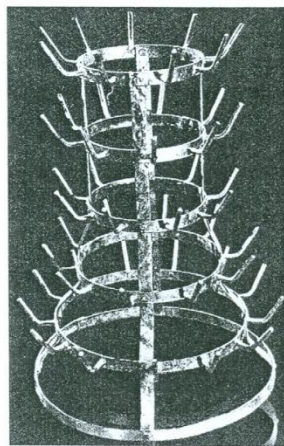
มีก็เพียงดาดาที่ช่วยท่านหลีกเลี่ยงจากชะตากรรม

ท่านเป็นเจ้าของฉัน : 943-50 ฟรังก์

ไม่มีคนขี้เหล้า

ไม่มีเครื่องบิน
ไม่มีอำนาจ
ไม่มีท้อปัสสาวะ
ไม่มีสิ่งลึกลับ

คาดกันว่ามีความสำคัญต่อศิลปะและปรัชญาในคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นอย่างมาก เพราะว่าพวกเขาได้ตั้งคำถามในความหมายที่เกี่ยวกับการทำลายคุณค่าและพฤติกรรมที่เคยถือปฏิบัติกันมา ดูของปี (Marcel Duchamp) นิทรรศการผลงานศิลปะด้วยวัตถุหลายสิ่งหลายอย่าง เช่น ส้อมรถจักรยาน โถปัสสาวะ ที่คว่ำขูด ทำทาสีต่อเกณฑ์ซึ่งเรานิยามและขีดวงไว้ให้กับศิลปะ ดูของปีกล่าวว่า “ข้าพเจ้าสนใจในความคิด ไม่ใช่สิ่งที่เห็นตามความเป็นจริง ข้าพเจ้าต้องการสร้างจิตรกรรมต่อไปอีก เพื่อเป็นสิ่งที่ตอบสนองจิตใจ” (I was interested in ideas-not merely in visual products. I wanted to put painting again at the service of the mind.)



ประติมากรรม Marcel Duchamp, 1914 ภาพถ่ายอังเดร เบรอตง Man Ray, 1931



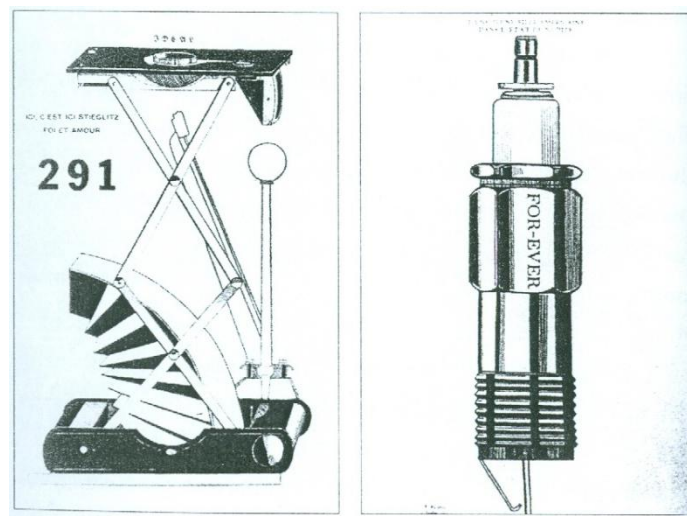
ภาพปกหนังสือ Der Dada, 1920

อพอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire) กวีดาดา ได้สร้างบทกวีภาพ “Calligrammes” ช่วงปี 1918 ซึ่งได้ผ่าแบบแผนความคิดจากเดิม หนังสือเล่มหนึ่งของาดาชื่อ “Der Dada” ได้นำเสนอภาพถ่ายปะติด (photomontage) ซึ่งเป็นงานที่เจตนาให้เกิดความไร้ระเบียบแบบแผน มีตัวอักษรฝรั่งเศส ภาพประกอบพจนานุกรม ผสมผสานไว้กับประโยค “ผู้ที่กินดาดาจะตาย ถ้าเขาไม่ใช่ดาดา” (He who eats of Dada dies if he

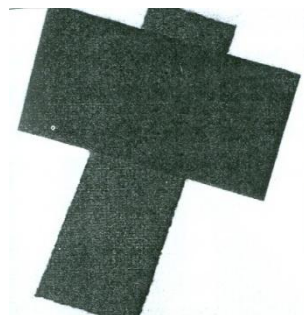
is not Dada) ภาพที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างเสรี อิสระจากธรรมเนียมที่เคยถือปฏิบัติกัน มา เรย์ (Man Ray) ได้สร้างสรรค์ภาพถ่ายที่ให้ความรู้สึกเหมือนมีแสงหรือรังสี เรียกว่า “rayograph” ได้ส่งผลมาสู่การออกแบบกราฟิกเป็นอย่างมาก ชวิตส์เวิร์ธ (Kurt Schwitters) ศิลปินดาตาอีกคนหนึ่ง ได้บูรณาการศิลปะทัศนียภาพและดาตาเข้าด้วยกัน และได้สร้างภาพปะติด (collage) ขึ้น และส่งผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะมาจนถึงวันนี้ พิกาสโซ (Francis Picabia) ได้สร้างสรรค์งานออกแบบขึ้นสำคัญ โยบูรณาการกับภาพถ่ายไว้ด้วยกันในลักษณะของภาพเหมือนวัตถุ (object-portrait)

ขบวนการนามธรรม

ภาพผลงานโปสเตอร์นามธรรมชิ้นแรกทีปรากฏขึ้น เป็นผลงานของเวลด์ (Henry van de velde) ปี 1897 เขาเป็นศิลปินอาร์ต นูโว ชาวเบลเยียมย้ายไปอยู่เยอรมนีในปี 1906 โดยอาชีพครูแต่หันกลับมาสนใจทางสถาปัตยกรรมและศิลปะ ความคิดของเขาได้รับการพัฒนาไปสู่การเรียนการสอนของสถาบันเบาเฮาส์ ภาพเขียนนามธรรมชิ้นแรกเป็นผลงานของ คานดินสกี (Wassily Kandinsky) รวมทั้ง คัพคา (Frantisek Kupka) ที่ทำงานนามธรรมอยู่ในช่วง 1911 คานดินสกี กล่าวถึงภาพนามธรรมไว้ว่ามันเป็น “สิ่งจำเป็นภายใน” (inner necessity) จิตกรรมเกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณ (spiritual) เป็นเรื่องราวของภายในและการตระหนักถึงสิ่งที่อยู่เหนือความจริง เพื่อที่จะอธิบายความจริง เขาเสนอความคิดไว้อย่างน่าสนใจ ในหนังสือ



ภาพพิมพ์ Francis Picabia, 1915



จิตรกรรมรูปเรขาคณิต Kazimir Malevich, 1913



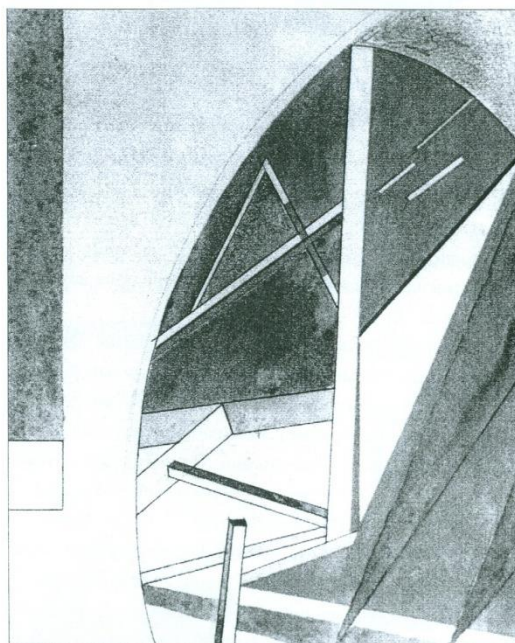
หน้าหนังสือ El Lissitzky, 1923

ชื่อ “จิตวิญญาณในงานศิลปะ” (On the Spiritual in Art) ต่อมาเขาก็ได้เข้าร่วมกับกลุ่มสถาบันเบาเฮาส์ในไวมาร์ ราวปี 1920 ซึ่งหลังจากนั้น จากผลงานจิตรกรรมนามธรรมที่แสดงรูปทรงอย่างอิสระ ก็ปรับเปลี่ยนสู่ลักษณะรูปทรงเรขาคณิตมากขึ้น

ในปี 1913 ศิลปินรัสเซีย มาเลวิช (Kazimir Malevich) ได้เริ่มต้นสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยรูปทรงนามธรรมเรขาคณิต จัดองค์ประกอบง่ายๆ เรียกงานของเขาว่า “ซูปรีมาติสม์” (Suprematism) เขาเชื่อว่าศิลปะจะต้องมีระบบสากล (universal system) ที่สัมพันธ์กับสถาปัตยกรรม ซึ่งแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกันในเชิงสถาปัตยกรรมเช่นนี้ ได้ส่งผลไปสู่การพัฒนาการของ “คอนสตรัคติวิสม์” หรือ “ลัทธิโครงสร้าง” (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่า ศิลปะเป็นเรื่องของโครงสร้างเช่นเดียวกับสถาปัตยกรรม

การปฏิวัติในรัสเซียปี 1917 ผลักดันให้ศิลปินรัสเซียหันมาสู่กระแสศิลปะที่ผลักดันการเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม แต่มาเลวิชก็พัฒนารูปทรงเรขาคณิต วงกลม สามเหลี่ยมง่ายๆ สร้างสรรค์งานในเชิงโฆษณาประชาสัมพันธ์ (propaganda art) ซึ่งแนวคิดในแนวทางนี้ของเขา ได้ส่งผลมาสู่งานโฆษณาสมัยใหม่เป็นอย่างมาก เพราะว่าภาพผลงานที่ปรากฏ ได้ให้ทั้งข้อมูลและการเชื่อชวน (information and persuasion) อย่างดียิ่ง

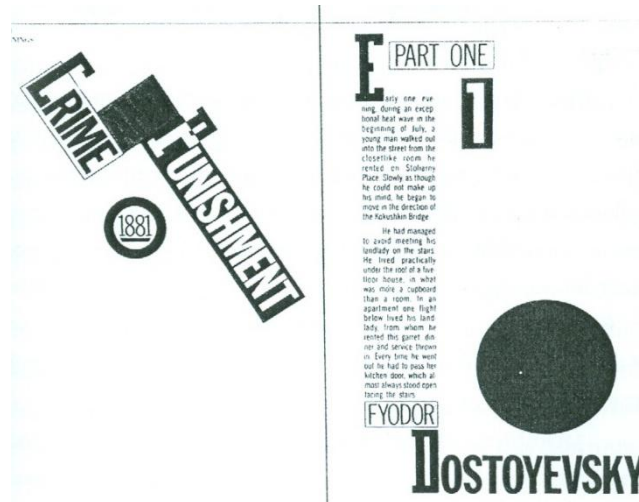
ลิสซิทสกี (El Lissitzky) เป็นนักออกแบบและศิลปินโครงสร้างชาวรัสเซียอีกผู้หนึ่ง ผู้ที่ทศตัวเองให้กับผลงานในเชิงโฆษณาสื่อสาร ได้พัฒนาระบบของตัวอักษร และงานออกแบบของเขา ก็ได้กลายเป็นรากฐานสำคัญของระบบตาราง (grid system) สำหรับการออกแบบในปัจจุบัน ในงานออกแบบหนังสือบท



ภาพสีน้ำและดินสอ El Lissitzky

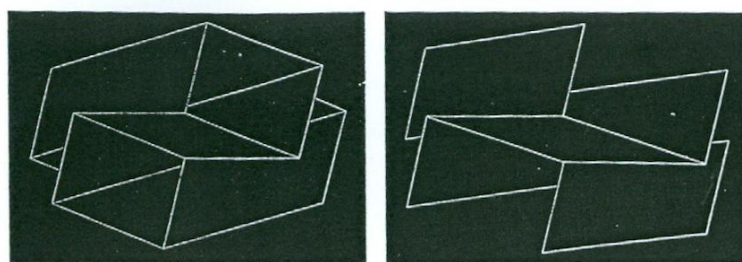
กวีของวลาดิเมียร์ มายาคอฟสกี (Vladimir Mayakovsky) ลิสซิทสกี ได้กล่าวอย่างน่าสนใจว่า “ในแต่ละหน้าย่อมมีความสัมพันธ์กับบทกวี ซึ่งคล้ายกับเปียโนสัมพันธ์กับไวโอลิน เช่นเดียวกับบทกวี ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะสร้างสรรค์ความสมดุลอย่างเป็นเอกภาพ ระหว่างบทกวีและองค์ประกอบของตัวอักษรนั้น”

ลิสซิทสกีก็ได้ทดลองใช้ภาพถ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง ด้วยมองเห็นการณ์ไกลว่า ภาพถ่ายจะต้องเขามีบทบาทในงานออกแบบกราฟิกจิตรกรรมโครงสร้างของเขา ได้เน้น โครงสร้างเชิงสถาปัตยกรรม ความรู้สึกคลุมเครือระหว่างบริเวณว่างและรูปทรง เลย์มาถึงนักออกแบบร่วมสมัย แฮร์ (Paula Scher) ได้ใช้แนวทางโครงสร้างของลิสซิทสกี มาสู่การออกแบบสมัยใหม่อย่างงดงาม



การออกแบบหนังสือ Paula Scher, 1980

ช่วงเวลาใกล้เคียงกับพัฒนาการของลัทธิโครงสร้าง (Constructivism) ศิลปะกระบวนแบบ (De Stijl) ก็พัฒนาขึ้นมาในฮอลแลนด์ ที่ซึ่งศิลปินพยายามหลีกเลี่ยงจากสงครามครั้งที่ 1 แล้วศิลปะกระบวนแบบก็โดดเด่นในยุโรปช่วงทศวรรษ 1920 และส่งอิทธิพลไปสู่เบาเฮาส์ในเยอรมนี ศิลปินที่โดดเด่นในกลุ่มนี้ก็คือ มอนดริอัน (Piet Mondrian) ลักษณะงานจิตรกรรมของเขาได้กลายเป็นตัวแทนของศิลปะกระบวนแบบ ด้วยลักษณะเส้นดำที่ตัดกัน จัดวางสีเทาอย่างสมดุลและเป็นระบบ และงานของโดเอสเบิร์ก (Van Doesburg) ศิลปินศิลปะกระบวนแบบอีกคนหนึ่ง ที่ให้อิทธิพลต่องานออกแบบกราฟิกเป็นอย่างมาก



ภาพผลงานของ Josef Albers, 1962

โรงเรียนประยุกต์ศิลป์และงานช่าง (School of Applied Arts and Crafts) ซึ่งก่อให้เกิดขึ้นโดยเวลด์ (Henry van de Velde) ในปี 1906 ได้ปิดลงในช่วงเกิดสงครามโลกครั้งแรก กลับมาเปิดใหม่ในนามของสถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) ที่เมืองไวมาร์ ในปี 1919 ศิลปินลัทธิโครงสร้าง ลิสซิทสกี ได้พบกับโดเอสเบิร์ก

และโมสอย-นอจ (Lazlo Monoly-Nagy) ในสภาศิลปะโครงสร้างและคาตาในเยอรมนี การแลกเปลี่ยนความคิดได้ก่อให้เกิดหลักการสำหรับสถาบันเบาเฮาส์หลังปี 1923 หลังจากนั้นสถาบันเบาเฮาส์ก็ย้ายไปยังเมืองเดสส์เซา (Dessau) ในปี 1925

สถาบันเบาเฮาส์ได้สร้างศิลปินในทุกสาขา เป็นความพยายามที่จะเชื่อมช่องว่างระหว่างศิลปะและศิลปะประยุกต์เข้าด้วยกัน สร้างความสำคัญที่สมดุลกันในทุกสาขาของศิลปะและงานช่าง ด้วยรูปแบบที่แสดงสารประโยชน์อย่างแท้จริง (clean functional form) ไม่ว่าจะเป็นช่างทอ ช่างโลหะ หรือช่างไม้ เขามิใช่เพียงสร้างงานศิลปะ แต่ด้วย “การออกแบบที่ดีและมีประโยชน์” (good and useful design) ซึ่งนักออกแบบอุตสาหกรรม (industrial designer) ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นจากสถาบันแห่งนี้

ศิลปินและนักออกแบบจากสถาบันเบาเฮาส์ ได้สร้างคุณูปการให้กับศิลปะและงานออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักออกแบบควรจะต้องศึกษาทั้งความคิดและกระบวนการ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการออกแบบให้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นอัลเบอ์ส (Josef Albers) ซึ่งได้ทำการค้นคว้าวิจัยในเรื่องของสีและความ



การออกแบบตัวหนังสือ Herbert Bayer, 1925

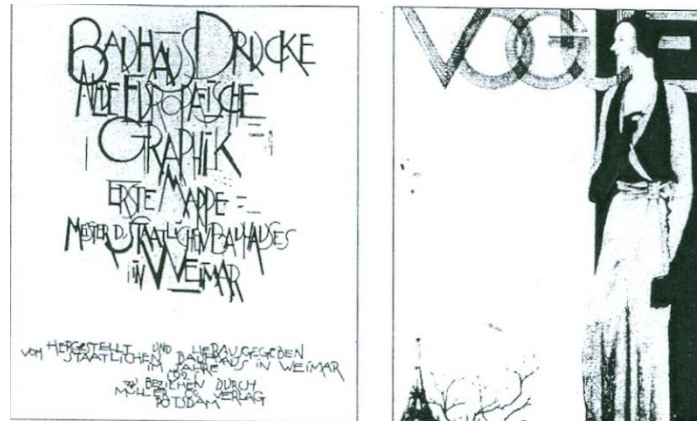
สัมพันธ์ของโครงสร้าง โมสอย-นอจ ผู้ซึ่งพัฒนาเทคนิคภาพถ่ายสำหรับงานศิลปะภาพประกอบ เบเยอร์ (Herbert Bayer) ได้ออกแบบตัวหนังสือไว้มากมาย โดยปรัชญาของเบาเฮาส์แล้ว เชื่อในเหตุผลของความบริสุทธิ์ คุณค่าของบุคคลย่อมเห็นได้จากพื้นภาพ รวมทั้งงานของไฟนิงเจอร์ (Lyonel Feininger) และศิลปินคนอื่นๆ

ศิลปินและนักออกแบบจากสถาบันเบาเฮาส์หลายคนได้อพยพเข้าสู่สหรัฐอเมริกา หลังจากทีนาซีได้บีบบังคับให้ปิดสถาบันเบาเฮาส์ในปี 1933 และในอเมริกาก็ได้ให้อิทธิพลต่อสถาปัตยกรรมและการออกแบบเป็นอย่างมากในสวิตเซอร์แลนด์ ก็ได้มีการพัฒนาและแนวคิดของเบาเฮาส์ต่อมา โดยเฉพาะอย่าง

ยังเรื่องของกรออกแบบตัวอักษรและการวางแบบ (typography and layout design) จากทศวรรษ 1950 เป็นต้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มุลเลอร์ บรอกมันน์ (Josef Muller-Brickmann) และซีโกลด์ (Jan Tschichold)

ขบวนการรูปทรง

“อาร์ต เดโค” (Art Deco) พัฒนาขึ้นในกรุงปารีส ช่วง 1925 โดยได้รับอิทธิพลมาจากอาร์ต นูโว ประติมากรรมจากแอฟริกาและศิลปะบาบิโลนิก แม้พัฒนาการของอาร์ต เดโค จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกับสถาปัตยกรรมแบบอาร์ต เดโค กลับเน้นรูปทรงหรือภาพ (figurative image) ในลักษณะ



ภาพกราฟิก Lyonel Feininger, 1921 นิตยสาร Vogue Georges Lepape, 1930

การออกแบบตกแต่ง (decorative appeal) ศิลปินที่เกี่ยวข้องกับขบวนการนี้ เช่น แอร์เต (Erte) ชาวรัสเซีย สร้างสรรค์งานให้กับนิตยสาร Vogue และการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดง เลอพาพ (Georges Lepape) สร้างสรรค์ภาพประกอบให้กับนิตยสาร Vogue นักออกแบบอาร์ต เดโค ที่ส่งอิทธิพลมาสู่ทุกวันนี้เป็นอย่างมากคือ แอดอล์ฟ มูรอน (Adolphe Mouron Cassandre) โปสเตอร์และงานโฆษณาของเขาได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลศิลปะบาบิโลนิก แต่ได้รักษาเอกลักษณ์รูปทรงทางกายภาพที่มองเห็นได้ และสร้างความสมดุลด้วยเอกภาพที่ซับซ้อนในเชิงเรขาคณิต อาร์ต เดโค ลดบทบาทด้วยสถาปนิกและนักออกแบบมองเห็นว่า อาร์ต เดโค ได้หลุดออกไปจากทฤษฎีของเบอาเฮาส์ ในเรื่องของประโยชน์ใช้สอย ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการออกแบบ

ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ก็มีบทบาทโดดเด่นขึ้นในทศวรรษ 1920 ซึ่งศิลปะเหนือจริงก็คือ ผลพวงของศิลปะดาดา ในแง่ของปรัชญาความคิดที่เกี่ยวกับทัศนคติในเชิงคำถามหรือข้อสงสัย ศิลปะเหนือ



ภาพโฆษณา Julius Friedman, 1980

จริงได้รับความร่วมมือจากศิลปินหลายคน และเริ่มต้นขึ้นในปี 1924 โดยเบรอตง (Audre Breton) กวี และนักเขียนได้เริ่มเสนอความคิดเชิงปรัชญาเกี่ยวกับการแสดงออก ศิลปินลัทธิเหนือจริงได้ให้ความสำคัญกับ “การตีความความฝัน” (interpretation of dream) ของฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาวิเคราะห์ผู้เสนอทฤษฎีความเก็บกดของมนุษย์ ศิลปะเหนือจริงพยายามเปิดเผยจิตใต้สำนึก (subconscious) ให้ปรากฏเป็นภาพที่รับรู้ได้

ศิลปะลัทธิเหนือจริงส่งอิทธิพลไปสู่ศิลปินภาพประกอบเป็นอย่างยิ่งมากกรีท์ (Rene Magritte) ได้สร้างสรรค์จิตรกรรมในเชิงศิลปะภาพประกอบไว้อย่างน่าศึกษา แมกซ์ เอิร์นส์ (Max Ernst) และเรย์ (Man Ray) ได้แสดงอิทธิพลดาดอย่างชัดเจน ในลักษณะการจัดภาพที่ไม่เป็นปกติธรรมดาและบิดเบือนความรู้สึก การแสวงหาแรงกระตุ้นจากจิตใต้สำนึกของศิลปะลัทธิเหนือจริง ยังคงส่งผลมาสู่สำนักออกแบบโฆษณาจนถึงทุกวันนี้

มองไปข้างหน้า

เราจะพบว่าศิลปะมากมายหลายกระบวนแบบ ได้ส่งอิทธิพลมาสู่สนามการออกแบบกราฟิกโดยตรง แม้โลกจะก้าวหน้าด้วยสื่อสร้างสรรค์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ วิทยุทัศน์ คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์กราฟิกส์และเครื่องมือไฮเทคเทคโนโลยีต่างๆ แต่อย่างไรก็ตาม ความสามารถและสติปัญญาของนักออกแบบย่อมอยู่เหนือสิ่งอื่นใด นักออกแบบและนักสร้างภาพประกอบต้องนำความคิดและประสบการณ์มาจากมากมายหลายด้าน “การศึกษาดีอย่างถ่องแท้ย่อมสร้างเสริมคุณภาพของการเป็นนักออกแบบที่ดี”

เรียบเรียงจาก

Arntson. Amy E. **Graphic Design Basics.** Fort Worth : Holt, Rinehart and Winston, 1988

ตอนที่ 2 ขบวนการความคิด

ขบวนการศิลปะและงานช่าง

Arts and Crafts Movement

ขบวนการศิลปะและงานช่าง (Art and Craft Movement) เป็นขบวนการที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิลเลียม มอร์ริส ซึ่งเป็นผู้นำความคิดและการปฏิบัติในทศวรรษ 1870 ขบวนการศิลปะและงานช่างพยายามที่จะผลักดันงานช่างให้ได้รับการยอมรับในการนิทรรศการดังเช่นจิตรกรรมและประติมากรรม โดยที่พวกเขายืนยันว่าศิลปะตกแต่ง (decorative art) และงานช่างฝีมือ (handicraft) จำเป็นจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เช่นเดียวกับจิตรกรรมและประติมากรรม

ชื่อของขบวนการหรือกลุ่มได้เกิดขึ้นในช่วงปลายของการต่อสู้และความพยายาม ในช่วงที่แนวคิดนี้เริ่มคลี่คลายเป็นชื่อของสมาคมที่เกิดขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1888 คือสมาคมนิทรรศการศิลปะและงานช่าง (Art and crafts Exhibition Society) ซึ่งสมาคมที่ก่อตั้งนี้ได้จัดนิทรรศการงานช่างขึ้นหลายครั้งและได้ช่วยให้ผู้คนสนใจช่างฝีมือมากขึ้น จากรากฐานความคิดในอังกฤษได้ส่งผลได้ทั่วยุโรปรวมทั้งในสหรัฐอเมริกาอย่างไรก็ตาม ครูชาวอังกฤษได้ไปร่วมมือกับโรงเรียนศิลปะในสแกนดิเนเวีย เพื่อผลักดันงานช่างในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และงานช่างแถบสแกนดิเนเวียที่มีรูปแบบที่โดดเด่นมาจนถึงทุกวันนี้

รากความคิดของขบวนการศิลปะและงานช่างได้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1830 และ 1840 เกิดขึ้นในสังคมอังกฤษที่มุ่งอนุรักษ์ทักษะงานช่างและผลักดันชีวิตหรือครอบครัวพื้นบ้านมากกว่าลัทธิอุตสาหกรรมที่เริ่มขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของสมาคมศิลปะและอุตสาหกรรมในบ้าน (Home art and industries Association) ซึ่งเปิดสอนงานแกะไม้ งานโลหะ งานถักทอ งานเย็บปักถักร้อย เครื่องปั้นดินเผาและเครื่องจักรสาน ในเวลาเดียวกันนั้นงานออกแบบที่มีคุณค่าสำหรับการออกแบบเพื่อการผลิตจำนวนมากก็ถูกต่อต้านในอังกฤษได้มีความพยายามที่จะผลักดันคุณภาพงานออกแบบผ่านการศึกษาทางด้านการออกแบบมาเป็นเวลานาน จอห์น รัสกิน (John Ruskin) ก็เคยกล่าวว่า “การออกแบบมวลผลิตเป็นสิ่งเลวร้ายในตัวของมันเอง” (Mass production in itself was bad.)งานช่างฝีมือได้ลดบ่งเจกภาพลงในคริสต์ศตวรรษที่ 19 และหันกลับไปปรือฟื้นสำนักช่างฝีมือ (Craft-Men’s Guild) จากสมัยกลางเกิดศิลปินกลุ่มพรีราฟาเอลไลท์ (Pre-Raphaelites) ซึ่งหันไปชื่นชมผลงานศิลปะที่ซื้อบริสุทธิ์และไร้เดียงสา ตั้งแต่สมัยกลางจนถึงก่อนหน้าศิลปินราฟาเอล (Raphael) ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการเขียนภาพของเรอเนาส์ของสค์ตอนต้นหรือการออกแบบและงานตกแต่งในสมัยกลาง

วิลเลียม มอร์ริส ก่อตั้งบริษัทตกแต่ง (Decorative Firm) ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1861 เพื่อสร้างงานที่สวยงามที่ไม่สามารถจะหาได้จากสินค้าทั่วไปซึ่งมอร์ริสได้รับการกระตุ้นจากแนวคิดของนักปรัชญา จอห์น รัสกิน ในช่วงเวลานั้นราว 2 ทศวรรษต่อมาจึงมีผู้ร่วมขบวนการศิลปะและงานช่างเด่นชัดขึ้นแม้ขบวนการศิลปะและงานช่างจะคลี่คลายลงในตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 แต่พลังงานและคุณค่าของงานช่างก็กลายเป็นรากฐานสำคัญของการออกแบบสมัยใหม่ต่อมา รวมทั้งสถาบันเบอาเฮาส์ในเยอรมนีด้วยเช่นกัน

เรียบเรียงจาก

Schwarz, Marvin D. **McGraw-Hill Dictionary of Art**. New York: McGraw-Hill Book, 1969.

สถาบันเบาเฮาส์ : สถาบันออกแบบสมัยใหม่

Bauhaus : Modern Design Institute

สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) เป็นสถาบันออกแบบสมัยใหม่ในเยอรมนีก่อตั้งขึ้นที่เมืองไวมาร์ (Weimar) ในปีคริสต์ศักราช 1919 โดยมีวอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) เป็นผู้นำสถาบันเบาเฮาส์ย้ายไปยังเมืองเดสส์เซา (Dessau) ในปี 1925 และด้วยแรงกดดันทางการเมือง โกรปิอุสก็ต้องหลุดพ้นจากตำแหน่งผู้อำนวยการสถาบันเบาเฮาส์ในปี 1928 หลังจากนั้น ฮันส์ เมเยอร์ (Hannes Meyer) ก็ทำหน้าที่ผู้อำนวยการมาจนถึงปี 1930 และ มีส แวน เดอร์ โร (Mies van der Rohe) ทำหน้าที่ถึงปี 1933 เมื่อนาซีสั่งปิดสถาบันเบาเฮาส์ ต่อมาการสอนตามแนวความคิดของเบาเฮาส์ก็ไปเติบโตในสหรัฐอเมริกา เมื่อโจเซฟและแอนนี อัลเบอร์ส ร่วมมือกับวิทยาลัยแบล็ค เมาน์เทน ในนอร์ทแคโรไลนา ในปี 1933 ลาซโล โมฮอย-นอจ (Laszlo Moholy-Nagy) ก่อตั้งสถาบันเบาเฮาส์ใหม่ (New Bauhaus) ในนครชิคาโกในปี 1937 วอลเทอร์ โกรปิอุสและมาร์เซล เบราเออร์ (Marcel Breuer) ร่วมมือกับฮาวาร์ด ในปี 1938 และมีส แวน เดอร์ โร ทำหน้าที่ผู้อำนวยการโรงเรียนสถาปัตยกรรม สถาบันอาร์มัวร์ นครชิคาโก ในปี 1939

ความขัดแย้งทางความคิดและการปฏิบัติระหว่างคำว่า “วิจิตรศิลป์” (fine arts) และ “ประยุกต์ศิลป์” (applied art) และการไม่เห็นด้วยกับคำว่า “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (art for art's sake) ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 โกรปิอุสได้พัฒนาโปรแกรมทางศิลปะบนหลักการของวิลเลียม มอร์ริส (William Morris) ผู้นำขบวนการศิลปะและงานช่าง (Art and Crafts Movement) ในอังกฤษ บนความเชื่อที่ว่า ศิลปินคือช่างฝีมือโดยพื้นฐานผู้ซึ่งสร้างความพึงพอใจในงานแต่ละอย่าง แต่แนวทางการปฏิบัติของโกรปิอุสต่างไปจากมอร์ริสในแง่ที่โกรปิอุสชื่นชมกับการใช้เครื่องจักรกลเป็นเครื่องมือในการผลิต เพื่อค้นหารูปแบบหรือเป้าหมายสูงสุด (Ultimate objective) เพื่อพัฒนาออกแบบทุกสาขาไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม มณฑลศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม ออกแบบอุตสาหกรรม เคหภัณฑ์ งานถักทอ เครื่องประติมากรรมถ่ายภาพ การออกแบบเวทีการแสดง การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา รวมไปถึงจนถึงบัลเลต์ บนความเหมาะสมสอดคล้องกับสังคมอุตสาหกรรมหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม

การศึกษาของสถาบันเบาเฮาส์มีนโยบายหลักดังนี้

- (1) นักออกแบบจะต้องรู้จักใช้เครื่องจักรกลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเพราะเครื่องจักรกลคือสื่อหลัก
- (2) รูปแบบของการออกแบบจะต้องสัมพันธ์กับความเป็นจริงทางด้านเครื่องจักรกล เพื่อการผลิตและพัฒนาเกณฑ์ความงามให้สอดคล้องกัน
- (3) งานสร้างสรรค์ทั้งหมดย่อมมีความผสมผสานสัมพันธ์กัน
- (4) ผลิตภัณฑอุตสาหกรรมเพื่อความจำเป็นทั้งหมด เป็นงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือและเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

- (5) นักออกแบบจะต้องผ่านการฝึกฝน มีหลักการและมีความรู้สึที่ดีในการด้านอาคารสถาบันเบาเฮาส์ที่เคสส์เซา โกรปิอุสเป็นผู้ออกแบบขึ้นระหว่างปี 1925-26 ซึ่งนับเป็นงานออกแบบที่แสดงถึงปัจเจกการเป็นเบาเฮาส์อย่างโดดเด่น มีความเหมาะสมทางกายภาพสำหรับหลักสูตรและการทำงานของเบาเฮาส์เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นห้องเรียน ห้องทำงาน ห้องปฏิบัติงาน บริเวณสวนาสังสรรค์ ห้องพัก และอาคารหลังนี้กลายเป็นตัวแบบสำคัญยิ่งของงานออกแบบสถาปัตยกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ 20

โปรแกรมการศึกษาของเบาเฮาส์เป็นโปรแกรมที่มีเป้าหมายชัดเจน กระชับและมีการวางแผนเป็นอย่างดี เป็นการศึกษาศิลปะเพื่อก้าวไปสู่การออกแบบสำหรับสังคมสมัยใหม่

เรียบเรียงจาก

Brown, Theodore M. **McGraw-Hill Dictionary of Art New York** : McGraw-Hill Book, 1969

ทฤษฎีเกสตาลท์

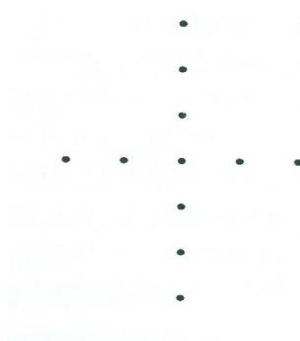
Gestalt Theory

ขบวนการเกสตาลท์ (Gestalt Movement) เริ่มขึ้นในเยอรมนี เมื่อต้นศตวรรษที่ 20 ผู้วางรากฐานความคิดคือ แมกซ์ เวร์ทไฮเมอร์ (Max Wertheimer) วูล์ฟกัง โคลเลอร์ (Wolfgang Kohler) และเคิร์ต คอฟฟ์คา (Kurt Koffka) เกสตาลท์มีความสำคัญต่อการมองเห็น ในการจัดรวมที่มีส่วนย่อยอยู่ในส่วนรวมนั้น เช่น ความขัดแย้งที่เกิดจากการจัดวางสิ่งต่างๆต่อเนื่องกันหรือการจัดวางอย่างกระจัดกระจาย เวร์ทไฮเมอร์กล่าวว่า “อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นกับส่วนย่อยในส่วนรวม ย่อมได้รับการตรวจสอบจากกฎเกณฑ์ภายในซึ่งมากับส่วนรวมนั้น” (What happens to a part of the whole is determined by intrinsic laws inherent in this whole) เกสตาลท์เชื่อมั่นในทฤษฎีข้างต้นและมีผลต่อจิตวิทยาการรับรู้ (psychology of perception) อย่างสำคัญยิ่ง

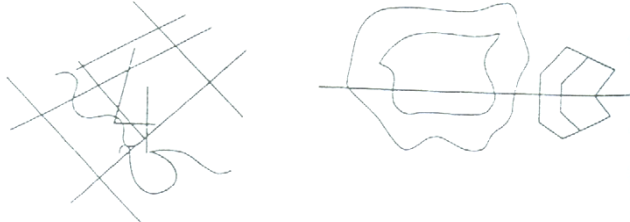
ความเป็นมาของทฤษฎีเกสตาลท์เริ่มขึ้นตอนทศวรรษ 1890 เมื่อคริสเตียน ฟอน เอียเรนเฟลส์ (Christian von Ehrenfels) กล่าวว่า การซาบซึ้งต่อลีลาดนตรีมิใช่ด้วยเสียงอย่างโดดเดี่ยว แต่เกิดจากการผสมเสียงเหล่านั้นในทางใดแนวทางหนึ่ง ถ้าโน้ตในระดับเสียงเดียวกันแสดงออกมาด้วยจังหวะที่แตกต่างกันย่อมมีผลต่างกันซึ่งก็เช่นกัน เมื่อแสดงในคีย์ที่ต่างกัน เราย่อมรู้ได้ว่าโน้ตแตกต่างกันในระดับเสียงพื้นฐาน เวร์ทไฮเมอร์ โคลเลอร์ คอฟฟ์คา ได้พัฒนาแนวคิดของเกสตาลท์ออกไปอย่างกว้างขวางจนก่อให้เกิดแนวทางใหม่ในการวิจัยทางจิตวิทยา

แนวคิดหลักในหลักการของเกสตาลท์ขึ้นอยู่กับความเชื่อในสิ่งคล้ายกัน (isomorphism) ที่ว่าประสบการณ์ของเรามีโครงสร้างเช่นเดียวกันในกระบวนการทำงานของสมอง ในขณะที่สิ่งเร้าวงกลมเกือบสมบูรณ์ เราจะเห็นวงกลมที่สมบูรณ์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า เรามีกระสวนวงกลมที่สมบูรณ์และไม่สมบูรณ์อยู่ในสมอง โคลเลอร์อธิบายว่า เกสตาลท์ก็มีอยู่ในธรรมชาติทางกายภาพด้วย เช่น ฟองสบู่ซึ่งเป็นทรงกลมนั้นเป็นผลรวมของพลังในการคงอยู่ด้วยกัน

คอฟฟ์คาเสนอภาพตัวอย่าง เพื่อแสดงหลักการของเกสตาลท์ที่เกี่ยวกับการมองเห็น



ตามความคิดที่ตกทอดมา ภาพที่เรารับรู้บนเรตินาหรือจอภาพจะรับรู้จุดแต่ละจุดอย่างโดดเดี่ยว มิได้สัมพันธ์กับการรวมตัวเป็นกากบาท โคลเลอร์และคอฟฟ์คา เรียกแนวคิดเช่นนี้ว่า” สมมุติฐานคงที่ (constancy hypothesis) สมมุติฐานที่ว่า สิ่งเร้าเฉพาะจุดบนเรตินามีสภาพคงที่ ไม่มีผลกระทบของสิ่งอื่นใด กับกระบวนการรับรู้ทั้งหมด ถ้าสมมุติฐานคงที่เป็นความจริงก็ยากที่จะอธิบายการรับรู้เลข 4 ” และภาพลงในภาพตัวอย่างของโคลเลอร์



ตามความเป็นจริงแล้วใน โลกของการรับรู้ย่อมมีลักษณะที่หลากหลายสิ่งหนึ่งย่อมสัมพันธ์กับอีกสิ่งหนึ่งในกระบวนการรับรู้ (pattern of stimulation) คอฟฟ์คาเรียกว่า สิ่งแวดล้อมเชิงพฤติกรรม (behavioral environment) ไม่ใช่สิ่งแวดล้อมเชิงภูมิภาพ (geographic environment) ในภาพเส้นตรงของ เดวิด แคทซ์ (David Katz) เราเห็นเส้นตรงแนวตั้ง 4 คู่ แต่”ความร่วมมือ” (togetherness) ของเส้นแต่ละคู่ไม่มีสิ่งคู่กันโดยตรงในระบบของสิ่งเร้า

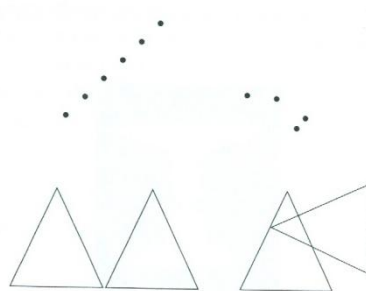


ภาพหน้าคนที่ม่ีชื่อเสียงของเอดการ์ รูบิน (Edgar Rubin)เราจะเห็นบริเวณสีขาวเป็นส่วน “ภาพ” (figure)และสีดำเป็นส่วน “พื้น”(ground) หรืออาจจะกลับกันก็ได้



จิตวิทยาเกสตัลต์ตั้งสมมติฐานว่า ผู้รับสภาพแวดล้อมจะปรับ (transform) ข้อมูลไปสู่ความรู้สึกสิ่งที่ป้อนเข้ามาได้ปรับตัวด้วยความรู้แต่ระบบการทำงานของหลักการรับรู้ ซึ่งเรียกว่า หลักการเรียบง่าย (simplicity principle) แต่ละกระสวนของแสง (pattern of light) ที่ระบบบนจอภาพจะสร้างกระสวนขึ้นในสมอง ซึ่งเรียกว่า สนามสมอง (brain field) สนามสมองจะจัดระบบภายในตัวของมันเองให้เรียบง่ายที่สุด การรับรู้ขึ้นอยู่กับข้อมูลบนจอภาพ (retinal information) ด้วยหลักการพื้นฐานภายในสมอง

รูคอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) ได้พัฒนาทฤษฎีเกสตัลต์ต่อมาช่วงหลังทศวรรษ 1970 ในเรื่องของการรับรู้ภาพ โดยการสาธิตแนวทางข้อมูลภาพ (pictorial information) ที่ได้รับการปรับตัวผ่าน ”หลักการเรียบง่าย” นั้นตัวอย่างเช่น กระสวน 6 จุด เรียบง่ายกว่ากระสวน 4 จุด ทั้งนี้เพราะบริเวณว่างที่เกิดขึ้นระหว่างกระสวน 6 จุดเท่ากัน ก่อให้เกิดความเรียบง่ายกว่าบริเวณว่างที่ต่างกันระหว่างกระสวน 4 จุด นอกจากนั้นแล้วด้วยจำนวนที่เท่ากันอาจเกิดกระสวนที่เรียบง่ายหรือซับซ้อนก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าส่วนประกอบเหล่านั้นมีความสัมพันธ์อย่างไร



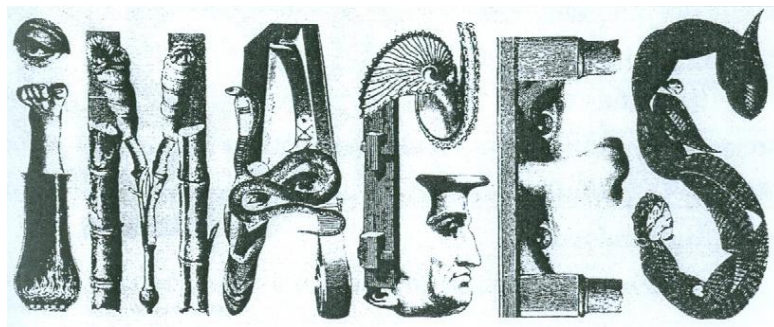
กระสวนแบบอสมมาตร (asymmetry) ในลักษณะรูปทรงสามเหลี่ยมซ้อนกัน (ขวา) มีความซับซ้อนมากกว่ารูปทรงสามเหลี่ยมที่วางคู่ชิดกัน (ซ้าย) กระสวนเรียบง่ายจะแสดงระเบียบ ความเป็นปกติ ความสมดุลและโครงสร้างที่ชัดเจน

ส่วนรวมและส่วนย่อย

โรงเรียนจิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt School of Psychology) ซึ่งเกิดขึ้นในเยอรมนีปี 1912 ได้พยายามสืบค้นว่าเราจะมองเห็นภาพได้อย่างไรในความหมายของสภาพส่วนรวมและก็ได้ข้อสรุปว่า

“ส่วนรวมย่อมมีค่ามากกว่าส่วนย่อยทั้งหมด”(The whole is more than the sum of its parts.) ซึ่งสภาพส่วนรวมไม่สามารถรับรู้ได้โดยการเพิ่มของส่วนย่อยอย่างโดดเดี่ยวง่ายๆ แต่ละส่วนย่อมได้รับอิทธิพลจากส่วนย่อยอื่นรอบตัว (The whole cannot be perceived by a simple addition of isolated parts: each part is influenced by those around it.)

ทฤษฎีเกสโตลท์ยืนยันว่า การรับรู้ไม่ใช่การอนุมานหรือการคาดเดา ผู้รับรู้จะปรับข้อมูลเข้าไปสู่ความรู้ที่สัมผัส ข้อมูลที่เข้ามามิได้ปรับด้วยความรู้แต่ด้วยการทำงานบนหลักการรับรู้ที่เรียกว่า “หลักของความง่าย” (simplicity principle) แต่ละกระสวนของแสง (pattern of light) ซึ่งกระทบจอภาพ (retina)



การออกแบบโลโก Julius Friedman



ภาพเหมือน Giuseppe Arcimboldo

จะผลิตกระสวนขึ้นในสมองที่เรียกว่า “สนามสมอง” (brain field) สนามสมองจะจัดระบบในตัวของมันเองให้มีสภาพง่ายที่สุดหรือเรียบง่ายที่สุด (Winner, 1982: 25)

สภาพส่วนรวม

เมื่อเราอ่านหนังสือเราย่อมรับรู้คำโดยสภาพส่วนรวมมิใช่ตัวหนังสือเฉพาะตัวที่นำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน แม้ตัวหนังสือแต่ละตัวอาจพิจารณาได้อย่างเป็นเอกเทศแต่ “คำ” ที่เกิดจากหนังสือที่รวมตัวย่อมมีความหมายมากกว่าตัวหนังสือที่แยกออกจากกันทั้งหมด เมื่อเราหยิบเลื้ือเราเริ่มด้วยการตัดชิ้นส่วนต่างๆเมื่อ

เย็บรวมส่วนต่างๆเข้าด้วยกัน คอปกเสื้อ ด้านหน้า ด้านหลัง แขนเสื้อ เราก็จะได้สิ่งใหม่ใน “สภาพส่วนรวม” ที่เรียกว่า “เสื้อ”

ในคริสต์ศตวรรษที่ 16 จิตรกรชื่อ อาร์คิมโบลโด (Giuseppe Arcimboldo) ได้เขียนภาพประกอบแสดงให้เห็นส่วนย่อยและส่วนรวมได้อย่างดี เขาเขียนเป็นภาพสัตว์ต่างๆในส่วนย่อยและรวมตัวกันเป็นภาพหน้าคนในสภาพส่วนรวม

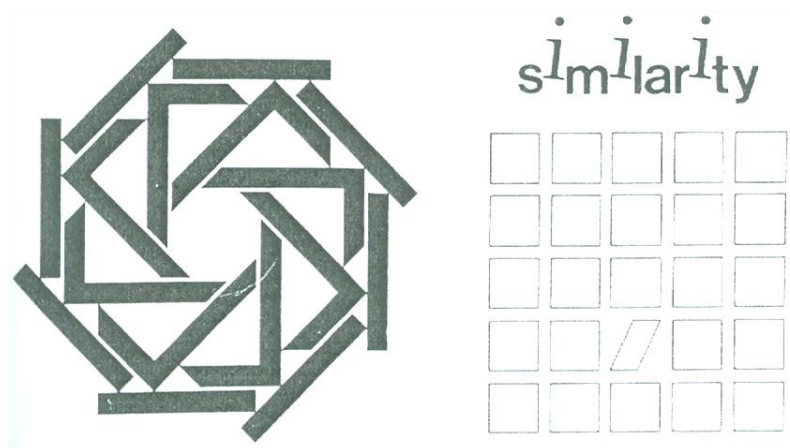
นักจิตวิทยาเกสตัลท์และนักวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้ภาพในช่วงแรกได้พบว่า การมองเห็นจะค้นหาสภาพส่วนรวมที่เป็นเอกภาพ (unified whole) หรืออาจเรียกว่า เกสตัลท์ ความรู้เกี่ยวกับเกสตัลท์ในการมองเห็นย่อมช่วยในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดีซึ่งเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการผสมผสานสัมพันธ์ การจัดความสับสนไม่เป็นระบบ สร้างงานออกแบบที่มีความชัดเจนและมีหลักการ

หลักการของเกสตัลท์

นักออกแบบมิใช่ผู้ที่ทำงานอย่างง่ายบนแผ่นกระดาษหรือบนจอคอมพิวเตอร์ แต่เขาจะต้องทำงานจากโครงสร้างของการรับรู้ (perceptual structure) เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ

ความคล้ายคลึง (similarity)

เมื่อเรามองสิ่งต่างๆที่มีความคล้ายคลึงกัน โดยธรรมชาติแล้วเราจะจัดกลุ่มมันเข้าด้วยกันไม่ว่าจะเป็นสภาพคล้ายคลึงของรูปทรง ขนาด สี ตำแหน่งของบริเวณว่าง มุมและน้ำหนักสี สิ่งต่างๆย่อมมีความคล้ายคลึงกันในลักษณะใดลักษณะหนึ่งและมีความแตกต่างกันในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง



ภาพสัญลักษณ์ Gerald Gallo



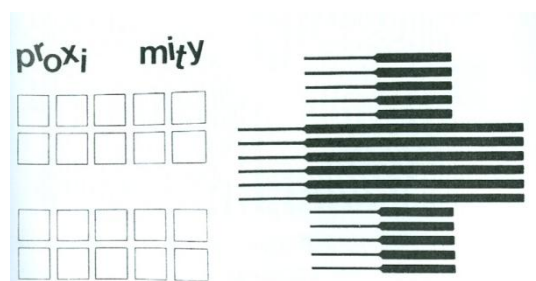
ภาพถ่าย Gordon Baer



เช่นกัน ในกลุ่มของความคล้ายคลึงของรูปร่างและมุม เราย่อมสังเกตเห็นความคล้ายคลึงของรูปร่าง และมุม การเห็นความคล้ายคลึงเป็นสิ่งจำเป็นก่อนที่จะเราจะเห็นความแตกต่าง ภาพคนนอนสองคนอาจ คล้ายคลึงกันแต่เมื่อพิจารณาต่อไปจะเห็นความแตกต่างของบุคคลความแตกต่างของท่าทาง ความหมาย และอื่นๆ นักออกแบบจะต้องมองเห็นความคล้ายคลึงและความแตกต่างให้ชัดเจนลองพิจารณาความ คล้ายคลึงและความแตกต่างในโลโกต่างๆพิจารณาความคล้ายคลึงของรูปร่าง มุม บริเวณว่าง ความแตกต่าง และสภาพการร่วมตัวในเชิงเกสตอลท์

ความใกล้เคียง (proximity)

การจัดกลุ่มสิ่งที่คล้ายคลึงกันเข้าไว้ด้วยกัน เรียกว่า ความใกล้เคียงหรือความใกล้กัน สิ่งที่อยู่ใกล้กัน 2 สิ่งขึ้นไป เราจะมองเห็นเป็นกลุ่ม ความใกล้เคียงของเส้นหรือขอบ ทำให้ง่ายต่อการมองเห็นและจัดกลุ่มเป็น รูปร่าง

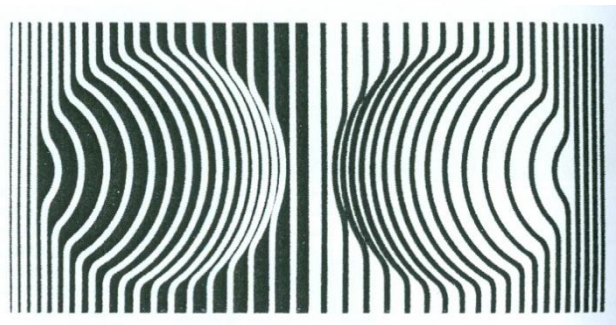
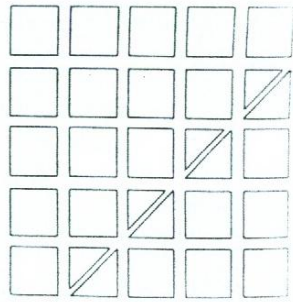


ภาพสัญลักษณ์ Robert Shelley

ความต่อเนื่อง (continuation)

ตาของผู้ดูจะติดตามเส้นตรงหรือแนวโค้ง ความต่อเนื่องจะปรากฏเมื่อสายตาติดตามเส้นตรงหรือแนวโค้งไปอย่างนุ่มนวล วัตถุที่ต่อเนื่องกัน สายตาจะติดตามรูปร่างที่ไม่มีอะไรกีดขวางและรูปทรงที่มีความสัมพันธ์กลมกลืนกัน ความต่อเนื่องจะช่วยเน้นการเคลื่อนไหวและพลังบนพื้นภาพได้อย่างดี

continuation



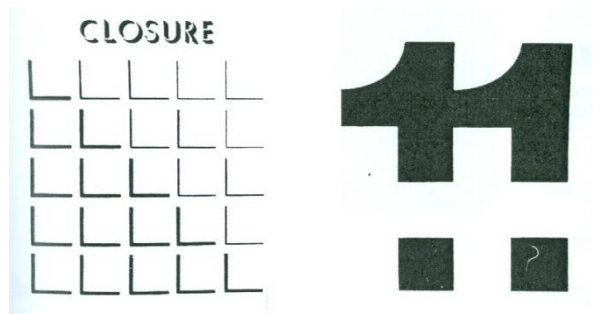
ภาพสีน้ำมัน Victor Vasarely



ภาพลัทธิทัศนศิลป์ George Jaadowski

ความใกล้ชิด (closure)

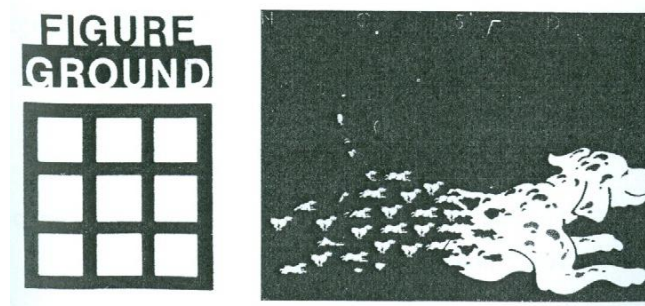
รูปร่างหรือรูปทรงที่มีความคุ้นเคยยอมทำให้ความรู้สึกสมบูรณ์มากกว่ารูปทรงที่ไม่คุ้นเคย เมื่อสายตาของเราสัมผัสกับเส้นตรง เส้นโค้ง หรือรูปร่างที่คุ้นเคย ความรู้สึกใกล้ชิดยอมเกิดขึ้น ถ้าความใกล้ชิดเกิดขึ้นอย่างง่ายดายหรือง่ายเกินไป ความรู้สึกน่าเบื่อก็อาจเกิดขึ้นด้วย



ภาพสัญลักษณ์ Pat Hughes

รูปและพื้น (figure and ground)

กฎพื้นฐานของการรับรู้คือ เราสามารถสร้างความสัมพันธ์ของรูปและพื้นให้เกิดขึ้น การมองเห็นและความรู้สึกรับรู้สามารถแยกแยะวัตถุออกจากสภาพแวดล้อมได้ คล้ายกับการอ่านหนังสือ เราสามารถแยกตัวหนังสือซึ่ง



งานออกแบบ Whitney Sherman



ภาพโปสเตอร์ Amy Cyra

เป็นรูป (figure) ออกจากพื้นกระดาษ (ground) ได้บ่อยครั้งที่ความสัมพันธ์ระหว่างรูปและพื้นแสดงพลังและความคลุมเครือ (dynamic and ambiguous) และสามารถให้การรับรู้ที่ท้าทายได้มากกว่าหนึ่งทาง

ปัญหา รูปและพื้น เป็นปัญหาท้าทายการรับรู้ เป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบริเวณว่างบวกและลบ (positive and negative space) หลักการรูปและพื้นหรือบริเวณว่างบวกและลบนี้มีความสำคัญยิ่งต่อการออกแบบ นักออกแบบจะต้องตระหนักหรือรู้สึกด้วยตัวของเขาเอง ในเรื่องของบริเวณว่างหรือพื้นที่คงเหลือ (left-over space or ground) ทุกครั้งที่เขาสร้างรูปทรงให้เกิดขึ้น

บรรณานุกรม

Miles, T.R. "Gestalt Theory" **The Encyclopedia of Philosophy**. New York : Macmillan Publishing, 1967.

Amtson, Amy E. "Good Gestalt". **Graphic Design Basic**. Fort Worth: Holt Rinehart and Winston, 1988.

Winner, Ellen. "What's in a Picture". **Invented Worlds : Worlds : The Psychology Of the Arts**. Massachusetts : Harvard University Press, 1982.

ตอนที่ 3 แนวความคิด

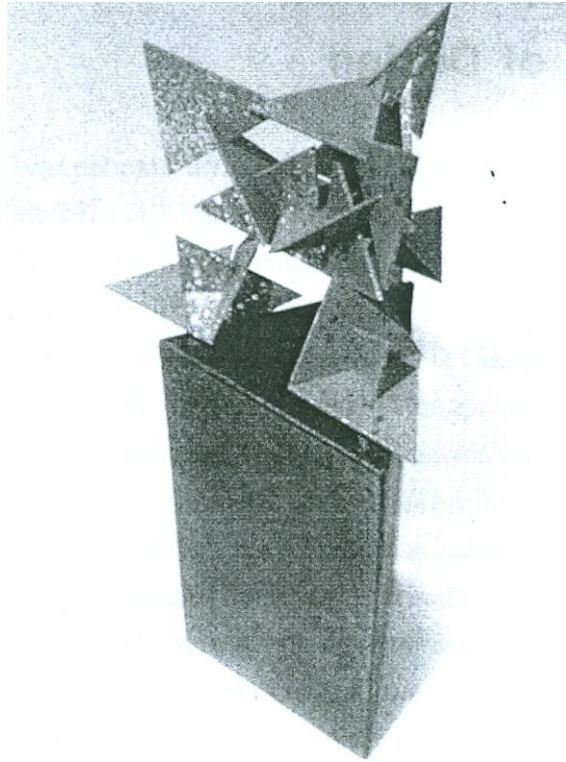
พื้นฐานการออกแบบ

Basic of Design

การออกแบบสมัยใหม่หรือลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) นับแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าได้รับอิทธิพลทั้งทางด้านพื้นฐานความคิดและรูปแบบจากสถาบันเบาเฮาส์ (Der Bauhaus) “เบาเฮาส์” ซึ่งมีความหมายว่า “การสร้างบ้าน” และถือกันว่า สถาบันเบาเฮาส์เป็นสถาบันออกแบบสมัยใหม่แห่งแรกที่ทำกรเรียนการสอนอย่างเป็นระบบในรูปแบบของสถาบันการศึกษา สถาบันเบาเฮาส์ก่อตั้งขึ้นที่เมืองไวมาร์ (Weimar) ในประเทศเยอรมนี ค.ศ.1919 โดยวอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) และย้ายไปสู่เมืองเดสส์เซา (Dessau) ในปี ค.ศ.1925 ดำเนินการสอนทางด้านการออกแบบอยู่จนถึง ค.ศ. 1933 หลังจากนั้นสถาบันก็ถูกปิดโดยรัฐบาลนาซีที่เรืองอำนาจ สมาชิกหลายต่อหลายคนต้องอพยพหนีภัยไปสู่สหรัฐอเมริกา พวกเขาก็ได้มีโอกาสขยายปรัชญาความเชื่อทางด้านการออกแบบอย่างกว้างขวางที่สถาบันการออกแบบแห่งชิคาโก (Institute of Design) ซึ่งปัจจุบันคือ สถาบันเทคโนโลยีแห่งอิลลินอยส์ (Illinois Institute of Technology)

โปรเฟสเซอร์ที่มีบทบาทในสถาบันเบาเฮาส์และเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง เช่น โกรปิอุส (Walter Gropius) อิทเทน (Johannes Itten) ไฟนิงเจอร์ (Lyonel Feininger) คลี (Paul Klee) คานดินสกี (Wassily Kandinsky) โมฮอย-นอจ (Laszlo Moholy-Nagy) อัลเบอ์ส (Josef Albers) มีส แวน เดอร์ โร (Ludwig Mies van der Rohe) ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โมฮอย-นอจ นับว่าเป็นผู้ที่มีบทบาทในการเผยแพร่แนวคิดของเบาเฮาส์เป็นอย่างมาก ในหนังสือหลายต่อหลายเล่ม

หลักการสำคัญตามแนวคิดและการให้การศึกษาของสถาบันเบาเฮาส์คือ



“ประโยชน์นิยม” (Functionalism) อันเป็นทฤษฎีที่เชื่อมั่นว่า วัตถุย่อมมีความน่าสนใจยิ่ง ถ้าวัตถุนั้นได้ผ่านการออกแบบโดยมีเป้าหมายสูงสุดคือประโยชน์ใช้สอย แนวการสอนของสถาบันเบาเฮาส์มีลักษณะต่อต้านอดีตอย่างรุนแรง ในขณะที่การเรียนการสอนตามแนวประเพณีนิยมจะเน้นการเลียนแบบหรือพัฒนาจากรูปแบบเก่า แต่สถาบันเบาเฮาส์เน้นการกำหนดปัญหาที่แปลกใหม่ เพื่อท้าทายจินตนาการและพลังในการแสดงออกของนักศึกษาภายใต้การค้นคว้าทดลองและประสบการณ์ตรงจากการฝึกปฏิบัติด้วยวัสดุพื้นฐานทั่วไปไม่ว่าจะเป็นงานไม้ งานออกแบบจากกระดาษ งานโครงสร้าง จิตรกรรม ฯลฯ เป็นการผสานงานศิลปะและงานออกแบบต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน นักศึกษาจากสถาบันเบาเฮาส์มีสภาพเป็นนักประดิษฐ์สร้างสรรค์มากกว่าการเป็นนักออกแบบโดยทั่วไป

สถาบันเบาเฮาส์เน้นทั้งการออกแบบพื้นฐาน การออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ในสังคมสมัยใหม่และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เหล่านั้นเป็นการออกแบบที่สัมพันธ์กับวัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่กำลังก้าวหน้า สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้สัมพันธ์กับการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบอาคาร เฟอร์นิเจอร์ ผลิตภัณฑ์ จิตรกรรม โปสเตอร์ ฯลฯ

ถ้าจะกล่าวถึงอิทธิพลแนวคิดของสถาบันเบาเฮาส์ อาจจะกล่าวได้ว่าสถาบันเบาเฮาส์ได้รับอิทธิพลความคิดจากศิลปะกระบวนแบบหรือศิลปะเดอส์ไตล์ (De Stijl) ในอาสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งมีบทบาทขึ้นในปี 1917 ผู้นำศิลปะเดอส์ไตล์ เช่น มอนดริอัน (Mondrian) โคเอสเบิร์ก (Cooper) ริเอทเวลด์ (Rietveld) ซึ่งศิลปินและนักออกแบบกลุ่มนี้มุ่งเน้นความงามในเชิงอุดมคติ โดยเฉพาะรูปทรงที่เรียบง่ายที่สุด รูปทรงเรขาคณิต เส้นตรง ระนาบและสีแท้ แดง เหลือง น้ำเงิน ดำ อุดมคติ

ในความงามของศิลปะเดรสไตล์ได้ส่งผลไปสู่ จิตรกรรม อาคาร เฟอร์นิเจอร์และงานออกแบบต่างๆ ภาพเขียนของมอนดริอัน อาคารและ“เก้าอี้แดง น้ำเงิน” ของรีเอทเวลด์เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของศิลปะเดรสไตล์ เป็นการผสานอุดมคติทางความงาม ทั้งทางจิตรกรรม ประติมากรรมสถาปัตยกรรม งานช่างและงานออกแบบ การตื่นตัวในความงามแบบใหม่เพื่อสังคมใหม่ ตามแนวทางของศิลปะเดรสไตล์ได้ส่งผลมาสู่การรวมตัวของศิลปินและนักออกแบบในเยอรมนี แต่ปรัชญาของสมาชิกสถาบันเบาเฮาส์เป็นไปในเชิงวัตถุนิยม (Materialism) มากกว่าอุดมคตินิยม (Idealism) ความงามในทฤษฎีของเบาเฮาส์มิได้กำหนดขึ้นก่อน แต่ความงามเป็นไปตามพื้นฐานหรือคุณสมบัติของวัตถุและสัมพันธ์กับสาระประโยชน์ รูปทรงที่เรียบง่ายมิได้เกิดจากการกำหนดรูปแบบหรือความงามไว้ตายตัว แต่รูปทรงที่เรียบง่ายเกิดขึ้นภายใต้การควบคุมของวัสดุ อุปกรณ์ กลวิธีการผลิตและประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

หลังจากที่แนวคิดทางด้านออกแบบของสถาบันเบาเฮาส์ขยายอิทธิพลไปอย่างกว้างขวาง ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ลัทธิหลังสมัยใหม่หรือโพสต์โมเดิร์น (Postmodernism) ก็มีบทบาทขึ้นมา ฮาโรลด์ ที.พี.เฮสส์ (Harold T.P.Hayes, 1977) กล่าวถึงโพสต์โมเดิร์นว่า งานออกแบบสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยเหตุผลได้ถูกทำลายด้วย” ลมหายใจอันรุนแรง” (pungent breath) ของพุช พิน สตูดิโอ (Push Pin Studio) ซึ่งมีอิทธิพลขึ้นมาก่อนกลางทศวรรษ 1950 และเด่นชัดในทศวรรษ 1960 บริษัททางด้านการออกแบบ พุช พิน สตูดิโอ ได้รับการก่อตั้งโดยเซเมอร์ ชวาสท์ (Seymour Chwast) และมิลตัน เกลเซอร์ (Milton Glaser) พุช พิน สตูดิโอ มีบทบาทโดดเด่นในการเสนอผลงานออกแบบที่ขัดแย้งกับงานออกแบบสมัยใหม่ในขณะนั้น ปรากฏการณ์ทางด้านการออกแบบซึ่งเป็นที่นิยมชมชื่นกันในกระบวนแบบใหม่นี้ เรียกว่า ลัทธิโพสต์โมเดิร์น

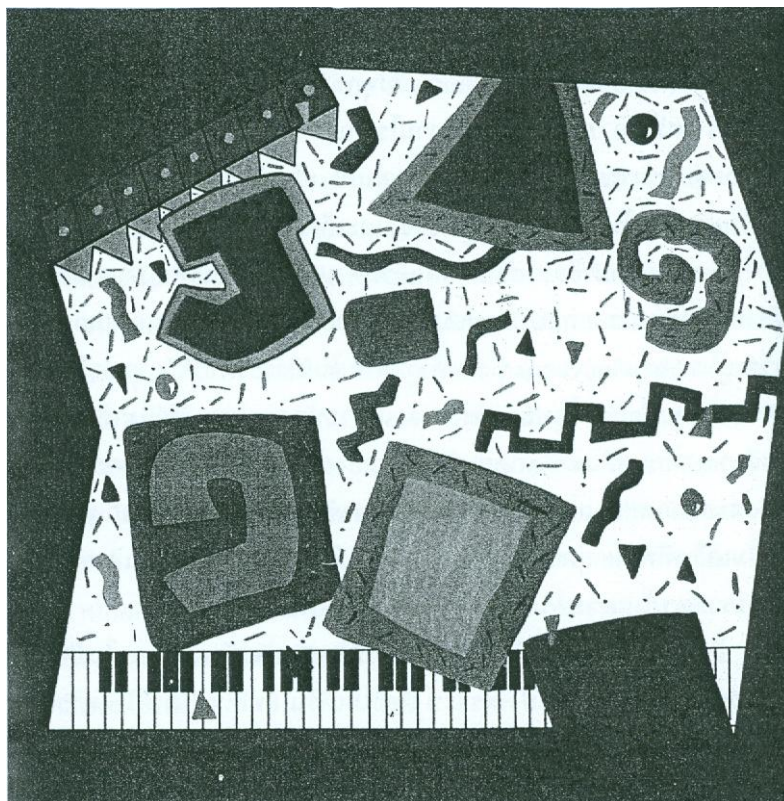
“ลัทธิโพสต์โมเดิร์น”แปลนคำอธิบายกระบวนการแบบศิลปะหรืองานออกแบบโดยทั่วไป มิใช่เพียงงานออกแบบเชิงพาณิชย์หรืองานออกแบบอุตสาหกรรมเท่านั้นแต่ยังกินความถึงงานทัศนศิลป์และสถาปัตยกรรมอีกด้วยลัทธิโพสต์โมเดิร์นเป็นกระบวนการศิลปะที่ต่อต้านเหตุผลอันเคร่งขรึมและสภาพที่อยู่นอกเหนืออารมณ์ความรู้สึกของ “ลัทธิสมัยใหม่” (Modernism) ซึ่งลัทธิสมัยใหม่ได้รับอิทธิพลมาจากสถาบันเบาเฮาส์ ศิลปะเดรสไตล์หรือศิลปะเชิงเหตุผลอื่นๆ ในงานออกแบบกราฟิกของโพสต์โมเดิร์นจะแสดงออกในลักษณะที่รำลึกอดีต (nostalgia) เสียดสี (irony) เกินความจริง (exaggeration) และไร้สาระ (foolishness) ด้วยรูปแบบที่กระจัดกระจายและดูเหมือนขาดความตั้งใจซึ่งสภาพที่อาจจะดูเหมือนขาดความตั้งใจนั้นคือ “ความตั้งใจ”

งานออกแบบโพสต์โมเดิร์นให้ความรู้สึกอิสระ สัมพันธ์กับอดีต ต่างไปจากความรู้สึกเป็นแบบแผนของเบาเฮาส์ กระบวนการของโพสต์โมเดิร์นมีอิทธิพลไปสู่งานออกแบบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบโปสเตอร์ หนังสือ ภาพประกอบ งานโฆษณา ฯลฯ ลัทธิโพสต์โมเดิร์นได้มีอิทธิพลอยู่ประมาณ 2 ทศวรรษ หลังจากนั้น เส้นแบ่งเขตแดนระหว่างลัทธิโมเดิร์นและโพสต์โมเดิร์นได้เลือนรางลงและเกิดการผสานสังเคราะห์กันใหม่

นักออกแบบที่ชื่นชมกับลัทธิโมเดิร์นตามเส้นทางอิทธิพลเบาเฮาส์จะมีทัศนคติไม่ดีต่อการออกแบบตามแนวทางจากอดีต ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ อาร์ต นูโว (Art Nouveau) ซึ่งแสดงรูปแบบในเชิงธรรมชาติและอาร์ต ดีโก (Art Deco) ซึ่งแสดงรูปแบบตกแต่งเพราะนักออกแบบลัทธิโมเดิร์นได้รับการสืบทอดทัศนคติในเชิงแบบแผน การมองระบบอุตสาหกรรมและทุนนิยมอย่างสะอาดและสวยงาม เอาจริงเอาจัง ต่างไปจากนักออกแบบลัทธิโพสต์โมเดิร์นที่หันมาสู่ความอิสระอย่างมนุษย์มองอุตสาหกรรมและทุนนิยมอย่างธรรมดา ไม่เกร็งเครียดและบางครั้งถากถางด้วยซ้ำไป

การผสมผสานสังเคราะห์ (synthetic blend) ของนักออกแบบในปัจจุบันดูเหมือนจะเป็นการผสมผสานสังเคราะห์ ลัทธิโมเดิร์น ลัทธิโพสต์โมเดิร์น วรรณคดีอันหลากหลายของนักออกแบบและศิลปินร่วมสมัยเข้าด้วยกัน จุดเด่นของการผสมผสานสังเคราะห์ขึ้นใหม่ คือ ความพร้อมที่พัฒนาต่อไปอีก นักออกแบบและศิลปินป๊อป อาร์ต (Pop Art) คือปรากฏการณ์ใหม่ของการผสมผสานสังเคราะห์ในปัจจุบัน อาจจะสังเกตผลงานของศิลปิน ป๊อป อาร์ต เช่น โรเบิร์ต ราสเชนเบิร์ก (Robert Rauschenburg) แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) หลุยส์ อินเดียนา (Louis Indiana) ซึ่งจะพบความอิสระ พบแบบแผน รวมทั้งความผิดและชอบ ชั่วและดีอย่างมนุษย์ในสังคม สังเคราะห์อยู่ด้วยกัน นอกจากนี้ การออกแบบในปัจจุบันยังมีแนวโน้มไปสู่ความต้องการอันหลากหลายของรสนิยมและกลุ่มเป้าหมาย จิตวิทยาสังคม จิตวิทยาผู้บริโภคอีกด้วย

สำหรับนักออกแบบในซีกโลกตะวันออก ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น จีน ไทย ล้วนมีรากฐานทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่ประณีตงดงาม เด่นชัดเฉพาะตัว ญี่ปุ่น



ได้พัฒนาประเทศพร้อมกับการพัฒนาอุตสาหกรรม ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นได้ดูดซับเทคโนโลยีสมัยใหม่จากตะวันตก ผสานกับความเป็นญี่ปุ่นรวมทั้งรากฐานทางด้านศิลปวัฒนธรรมอันประณีตงดงามเด่นชัดเฉพาะตัว ศิลปะอันประณีต เรียบง่ายและแฝงเร้นธรรมชาติ ได้พัฒนาลงสู่ศิลปะสมัยใหม่และงานออกแบบอุตสาหกรรมสมัยใหม่ ญี่ปุ่นขายสินค้าและโฆษณาสินค้าพร้อมกับขายการออกแบบ การออกแบบที่เคลือบแฝงไว้ด้วยศิลปวัฒนธรรมอันประณีต เรียบง่ายและแฝงเร้นธรรมชาติ เฉพาะตัวของญี่ปุ่น

สำหรับออกแบบไทยเพิ่งพัฒนามาสู่งานออกแบบสมัยใหม่ด้วยช่วงเวลาอันสั้น ประมาณทศวรรษ 2520 อดีตที่ศิลปินปรับตัวเป็นนักออกแบบกำลังพัฒนามาสู่นักออกแบบที่ศึกษามาทางด้านการออกแบบโดยตรงและจากงานออกแบบที่แอบปรับเปลี่ยนจากหนังสือ แมกกาซีน ภาพยนตร์และวิถีทัศน์ต่างประเทศ ก็เป็นที่หวังว่าจะพัฒนาไปสู่ศักดิ์ศรีของนักออกแบบไทยที่มั่นใจกับสติปัญญาความคิดสร้างสรรค์และรากฐานศิลปวัฒนธรรมอันประณีตงดงามของตนเองต่อไป การศึกษาตะวันตกและการศึกษาญี่ปุ่นเพื่อเป็นพลังผลักดันการออกแบบหรือรับใช้การออกแบบของไทย คือความคาดหวังสำหรับการออกแบบสมัยใหม่ของไทยเช่นกัน

ปัจจัยที่ทำให้การออกแบบเปลี่ยนแปลง

การออกแบบใดๆก็ตาม ย่อมได้รับการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มนุษย์ไม่เคยพึงพอใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างไม่เปลี่ยนแปลง ต่อเมื่อมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับประโยชน์และความพึงพอใจแต่ละช่วงเวลา สิ่งนั้นจึงจะได้รับการยอมรับเป็นอย่างดี งานออกแบบทั้งหลายจึงปฏิเสธการพัฒนาไม่ได้ จากงานออกแบบโฆษณาสิ่งพิมพ์ (print ad design) ในอดีตที่เรียบง่าย ขาว-ดำ และแสดงทักษะในการขีดเขียนออกแบบได้พัฒนามาสู่งานออกแบบโฆษณาที่ผสมผสานกับเทคนิคการถ่ายภาพ ระบบการพิมพ์ที่ละเอียดซับซ้อนและการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ปัจจัยหลักที่ทำให้การออกแบบเปลี่ยนไป คือ

ความต้องการในการดำรงชีวิต

จากสังคมที่มีประชากรจำนวนไม่มากนัก ได้ขยายมาสู่สังคมขนาดใหญ่ที่มีจำนวนประชากรมากมายและจากสังคมที่ดำรงชีวิตง่ายๆในสภาพพื้นบ้านซึ่งได้เครื่องอุปโภคมาจากรธรรมชาติและพืชพันธุ์ธัญญาหารที่เพาะเลี้ยงกันขึ้นเองในชุมชนเปลี่ยนมาสู่สังคมที่มีรูปแบบและเทคโนโลยีใหม่ๆเข้ามาเกี่ยวข้องกับสังคมชนบทที่ใช้ไฟฟ้า วิทยุ โทรทัศน์ เครื่องจักรกลและเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีก้าวหน้า

เมื่อประชาชนต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกเครื่องใช้ไม่สอยทันสมัยในชีวิตประจำวันมากขึ้นพร้อมกับจำนวนประชากรที่ทวีขึ้นด้วยนั้น ทำให้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆต้องผลิตมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นในระบบมวลผล (mass production) หรือระบบงานฝีมือ เมื่อมีการผลิตมากขึ้นให้เพียงพอกับความต้องการของสังคมอุปโภค ตลาดการแข่งขันก็ตามมา การออกแบบได้กลายเป็นปัจจัยหลักสำหรับการแข่งขันนั้นด้วยรูปแบบหรือการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ บรรจุภัณฑ์ งานโฆษณา ต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เป็นที่

ต้องตาต้องใจของลูกค้าในตลาดแข่งขัน สินค้าปัจจุบันจึงมิใช่เพียงการขายคุณภาพเท่านั้นแต่ยังเป็นการขายคุณค่าทางการออกแบบอีกด้วย

ความก้าวหน้าทางวัสดุอุปกรณ์

สังคมปัจจุบันที่มีแนวโน้มไปสู่สภาพสังคมที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น เทคโนโลยีหรือประยุกต์วิทยาศาสตร์ใหม่ได้สร้างสรรค์วัสดุอุปกรณ์ที่ก้าวหน้าทันสมัยขึ้นมากมายซึ่งวัสดุอุปกรณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นก็เพื่อการผลิตสิ่งของเครื่องใช้ที่ก้าวหน้าต่อไปอีก การพัฒนาทางวัสดุเช่นนี้พัฒนาอย่างเป็นวัฏจักร คือ วัสดุอุปกรณ์ผลักดันให้เกิดวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ใหม่และสิ่งของเครื่องใช้ใหม่ก็ผลักดันให้เกิดการผลิตวัสดุอุปกรณ์ใหม่ๆ เช่นกันและถ้าสภาพสังคมยังคงเป็นอยู่เช่นนี้ วัฏจักรของการผลิตก็จะไม่รู้จบสิ้นเราอาจจะตัดกระดาษ พลาสติก ไม้ แผ่นโลหะ เป็นตัวอักษรหรือรูปทรงต่างๆเพื่อทำป้ายโฆษณาด้วยคัตเตอร์หรือเลื่อย แต่ปัจจุบันเราสามารถควบคุมการทำงานขนาดใหญ่ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เราเพียงแค่สั่งการอยู่ในห้องควบคุมคอมพิวเตอร์เท่านั้น

นอกจากนั้นแล้ว วัสดุอุปกรณ์ยังเป็นตัวการสำคัญที่ผลักดันให้เกิดการพัฒนาด้านการออกแบบขึ้นด้วย วัสดุอุปกรณ์อย่างหนึ่งย่อมเหมาะสมกับการออกแบบในลักษณะหนึ่ง เช่น หวายย่อมเหมาะสมกับการสร้างโต๊ะ เก้าอี้ในลักษณะหนึ่ง วัสดุสังเคราะห์ใหม่ๆไม่ว่าจะเป็นพลาสติก อลอลอยด์ก็ย่อมเหมาะสมกับการออกแบบโต๊ะเก้าอี้ในลักษณะหนึ่ง ทางด้านอุปกรณ์การผลิตก็เช่นกัน เมื่อเราผลิตภาชนะใส่ของด้วยแรงงานมือ เช่น เครื่อง

จักรสานส่วนต่างๆมีดและเครื่องมือต่างๆย่อมทำให้ได้ภาชนะลักษณะหนึ่ง แต่เมื่อใช้เครื่องจักรกลผลิตภาชนะพลาสติก การออกแบบภาชนะย่อมต้องเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของวัสดุอุปกรณ์และจักรกลด้วย

תרסנשהส่วนบุคคลของนักออกแบบ

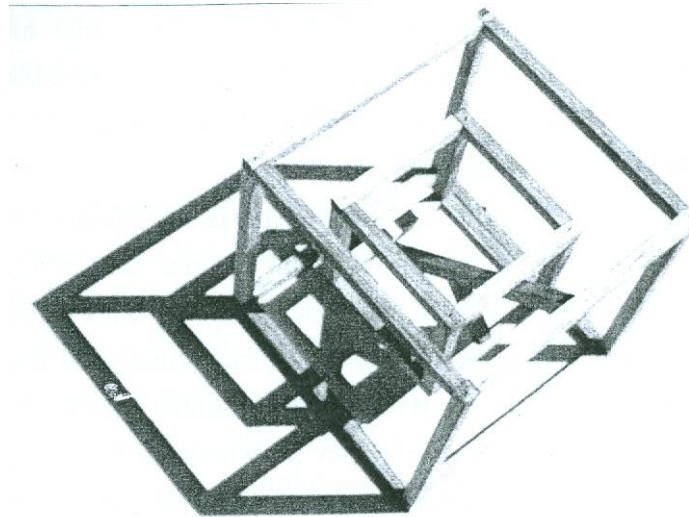
เมื่อการออกแบบได้รับการยอมรับว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งในสังคมปัจจุบัน การศึกษาทางด้านการออกแบบก็ขยายตัวกว้างขึ้น นอกจากการศึกษาการออกแบบทั่วไป ยังมีการศึกษาการออกแบบเฉพาะด้านอีกด้วย เช่น การออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบโฆษณา การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบตกแต่ง เป็นต้น เมื่อสังคมติดต่อสื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว ทำให้การศึกษาทางด้านการออกแบบแหล่งความรู้และรูปแบบการออกแบบติดต่อถึงกันและรับอิทธิพลกันอย่างกว้างขวาง

นอกจากนั้น การศึกษาทางด้านการออกแบบยังมีอิทธิพลของเชื้อชาติ วัฒนธรรม การแบ่งกลุ่มความคิด สถาบันความคิดและรสนิยมที่แตกต่างกันเกิดתרסנשהและรูปแบบที่หลากหลายออกไปตามความพึงพอใจของนักออกแบบแต่ละคน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ผลักดันให้เกิดการแข่งขันและพัฒนางานออกแบบไปอย่างรวดเร็วอีกปัจจัยหนึ่งด้วย แม้นักออกแบบในสังคมไทยเราปัจจุบันนี้ก็พอจะมองเห็นתרסנשהและรสนิยมที่แตกต่างกันออกไป เช่น การออกแบบที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเบาสบาย อิทธิพลจากโพสต์

โมเดิร์น อิทธิพลจากป๊อปอาร์ต อิทธิพลเชิงช่างฝีมือ อิทธิพลศิลปะประเพณีนิยม อิทธิพลงานออกแบบญี่ปุ่น เป็นต้น

ศักยภาพของการออกแบบ

การศึกษาทางด้านการออกแบบที่ดี นอกจากจะต้องเริ่มต้นด้วยความรู้ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติให้กว้าง เพื่อปูพื้นฐานความรู้ความถนัดขยายทัศนคติที่ดีแล้วยังจำเป็นจะต้องตระหนักถึงการเป็นผู้รู้ใฝ่ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบที่ดีอีกด้วย เพื่อให้การเตรียมตัวและปฏิบัติงานมี



ประสิทธิภาพและได้ผลสมบูรณ์ตามเป้าหมายเพราะการออกแบบในปัจจุบันมิใช่การออกแบบเพียงเสนอรูปแบบตามความพึงพอใจของนักออกแบบเท่านั้นแต่การออกแบบยังต้องสัมพันธ์กับประเด็นและปัจจัยอื่นๆอีกหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของกระบวนการผลิต กลุ่มเป้าหมาย จิตวิทยาผู้บริโภค จิตวิทยาชุมชนการตลาด นักออกแบบที่ดีในปัจจุบันจึงต้องมีความรู้ความคิดที่กว้างด้วยมิใช่เพียงการมีทักษะทางด้านการออกแบบเท่านั้น นักออกแบบจำเป็นจะต้องมีความพึงพอใจในการเป็นนักออกแบบที่ดี นักออกแบบต้องมีคุณสมบัติพิเศษ คือ มีรสนิยมทางศิลปะและมีความคิดสร้างสรรค์

ทักษะในการออกแบบ

การสร้างสร้งงานออกแบบซึ่งต้องแสดงปรากฏการณ์ให้เห็นได้ โดยถ่ายทอดความคิดและจินตนาการที่เป็นนามธรรม ถ่ายทอดผ่านสื่อด้วยกระบวนการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้ปรากฏเป็นรูปธรรมหรืองานออกแบบที่มองเห็นได้สัมผัสได้นั้น นักออกแบบจะต้องมีทักษะระดับหนึ่งสำหรับสร้งสร้งงานออกแบบให้สัมฤทธิ์ผล ถ้าการออกแบบขาดทักษะการปฏิบัติงานย่อมไม่ได้ผลตามต้องการหรือตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ การฝึกฝนเพื่อก่อให้เกิดทักษะจึงเป็นประเด็นสำคัญในการทำงานออกแบบด้วย

ทักษะในการออกแบบของนักออกแบบแต่ละคนย่อมมีระดับสูงต่ำต่างกันทักษะไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองหรือเป็นสิ่งที่ฝังแน่นที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ทักษะย่อมเกิดจากการฝึกฝนและสามารถพัฒนาได้ตลอดเวลา นอกจากการปฏิบัติงานออกแบบแต่ละครั้งจะต้องพร้อมด้วยทักษะระดับหนึ่งแล้ว การปฏิบัติงานแต่ละครั้ง

ยังเท่ากับการฝึกฝนเพิ่มพูนทักษะไปพร้อมกัน การฝึกฝนปฏิบัติงานออกแบบจำนวนมากจึงเท่ากับการพัฒนาทักษะโดยตรงด้วยทักษะมิได้หมายถึงเพียงการปฏิบัติงานด้วยมือหรือในเชิงฝีมือเท่านั้น แต่ทักษะยังรวมถึงความสามารถในการคิด การวางแผนและการสร้างสรรค์งานและนอกจากการฝึกฝนแล้ว การพัฒนาประสิทธิภาพด้วยการศึกษาและติดตามรูปแบบงานออกแบบอย่างต่อเนื่อง ยังเป็นการพัฒนาทักษะอีกทางหนึ่งด้วยเช่นกัน

ความคิดสร้างสรรค์

เมื่อความคิดสร้างสรรค์ (creativity) มีความหมายถึงการคิดหรือการปฏิบัติที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมหรือสร้างชิ้นใหม่ให้ต่างไปจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วและสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นต้องเป็นไปทางดีงาม เช่น การสร้างสรรค์บ้านทรงไทยจากรูปแบบเดิมเป็นทรงไทยที่มีรูปแบบเรียบง่าย เพื่อให้เหมาะสมกับการสร้างด้วยคอนกรีตเสริมเหล็ก สร้างได้หลายชั้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยที่มากขึ้น มีความคงทนถาวร รับน้ำหนักได้มากขึ้น เป็นต้น

ความคิดสร้างสรรค์เป็นบุคลิกลักษณะหนึ่งที่พัฒนาได้ ความคิดสร้างสรรค์อาจจะหล่อหลอมมาจากการเลี้ยงดูในบ้าน กระบวนการเรียนรู้ในโรงเรียน การใช้ชีวิตในสังคม รวมทั้งพันธุกรรมซึ่งเป็นปัญหาที่นักจิตวิทยาให้ความสนใจ เราสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ความคิดสร้างสรรค์ในทางศิลปะหรือการออกแบบก็เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกลักษณะด้วยเช่นกัน งานออกแบบต้องการความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา และการนำเสนอต่อสังคมเพื่อกระตุ้นกลุ่มเป้าหมายให้ชื่นชมและโน้มน้าวไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ เช่น เป้าหมายในการซื้อขาย เป้าหมายทางอารมณ์ความรู้สึก เป้าหมายทางการสร้างจินตภาพ (image) เป็นต้น ผู้ออกแบบที่ดีจึงจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งอาจจะได้มาจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การพิจารณากลุ่มเป้าหมาย พิจารณารายการนำเสนอ จิตวิทยาทางด้านต่างๆ การระดมความคิดที่หลากหลาย การปรึกษาหารือจากหลายความคิด การเลือกสรรสื่อ คุณภาพของการผลิต เป็นต้น

การผลิตตามการเปลี่ยนแปลง

งานออกแบบในสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสความพึงพอใจและการเปลี่ยนแปลงของสังคมทางด้านต่างๆ การออกแบบอาจจะเป็นแฟชั่นอย่างหนึ่งด้วย ความคิดและรูปแบบของงานออกแบบในสังคมปัจจุบันจะไม่อยู่คงที่ ทั้งนี้ อาจจะเป็นด้วยการออกแบบจำเป็นต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการและรสนิยมที่เปลี่ยนไปให้สอดคล้องกับวัสดุอุปกรณ์และกระบวนการผลิตสังคมในอดีตที่กระแสการเปลี่ยนแปลงสังคมเป็นไปอย่างช้าๆงานออกแบบในสังคมเช่นนั้นก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างช้าๆ เช่นกัน

การศึกษาและสร้างสรรค์งานออกแบบในปัจจุบัน จำเป็นต้องติดตามการเปลี่ยนแปลงของงานออกแบบในสังคมอยู่ตลอดเวลา ไม่เช่นนั้นแล้วการออกแบบอาจจะขาดความสัมพันธ์กับสภาพการณ์หรือสภาพรสนิยมและความพึงพอใจในสังคม การสร้างสรรค์ศิลปะทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะการพิมพ์ อาจจะสร้างขึ้นบนพื้นฐานความพึงพอใจส่วนตัวหรือปัจเจกภาพ แต่การสร้างสรรค์ศิลปะทางด้านการออกแบบมีปัจจัยของสังคมกลุ่มเป้าหมาย สื่อ เข้ามาเป็นตัวแปรให้ต้องพิจารณาอีกด้วย

ความเข้าใจในงานออกแบบเฉพาะด้าน

งานออกแบบแต่ละอย่างย่อมมีแนวคิด รูปแบบ ข้อมูล กระบวนการผลิตเฉพาะด้านไม่ว่าจะเป็นการออกแบบกราฟฟิก การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ฯลฯ ตัวอย่างเช่น การออกแบบตกแต่งภายใน (interior design) จะเกี่ยวกับการจัดตกแต่ง ความสวยงามและการจัดบริเวณว่างให้ใช้ประโยชน์ได้อย่างสะดวกสบาย แต่สำหรับการออกแบบเซรามิก (ceramic design) จะเกี่ยวข้องกับความงามที่สัมพันธ์กับหน้าที่ใช้สอย การรับน้ำหนักของดิน อุณหภูมิในการเผาไหม้และเผาเคลือบ เป็นต้น

การศึกษาหรือสร้างสรรค์งานออกแบบที่ดี จึงจำเป็นจะต้องศึกษาหาความรู้ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติการออกแบบแต่ละอย่างโดยเฉพาะ เพื่อให้การออกแบบสัมพันธ์กับความเป็นจริงและได้ผลงานที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การออกแบบอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับมวลผลิตจำนวนมากเกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์เทคโนโลยี เช่น ผลิตภัณฑ์ไฟฟ้า ผลิตภัณฑ์จักรกล ข้อมูลและความเที่ยงตรงชัดเจนในการออกแบบผลิตภัณฑ์เหล่านั้น นับว่าเป็นประเด็นที่สำคัญอย่างยิ่ง

บรรณานุกรม

วิรุณ ตั้งเจริญ.การออกแบบ.กทม. : สำนักพิมพ์วิมวอล อาร์ต,2526.

_____.ออกแบบกราฟิค.กทม. : สำนักพิมพ์วิมวอล อาร์ต,2531.

Richardson, J.A., Coleman, F.W.& Smith, M.J.**Basic Design**.New York : Prentice-Hall, 1984.

การออกแบบและสี

Design and Colors

การออกแบบสมัยใหม่มีความสัมพันธ์กับระบบทุนนิยมอย่างปฏิเสธไม่ได้ระบบทุนนิยมคือระบบการแข่งขันทางธุรกิจ เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะและชัยชนะก็คือ กำไรยิ่งระบบทุนนิยมที่ก้าวหน้ามาพร้อมกับสังคมอุตสาหกรรมใหม่การแข่งขันย่อมทวีความรุนแรงละเอียดและประณีตขึ้นเป็นเงาตามตัว ในทางตรงกันข้ามความสำคัญของงานออกแบบสมัยใหม่ในสังคมคอมมิวนิสต์หรือสังคมนิยมในอดีตย่อมมีบทบาทไม่เด่นชัดนักต่อเมื่อประเทศเหล่านั้นเริ่มเปิดประเทศและเปิดการแข่งขัน กระแสทุนนิยมเข้ามามีบทบาท การออกแบบสมัยใหม่ก็จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วนด้วย

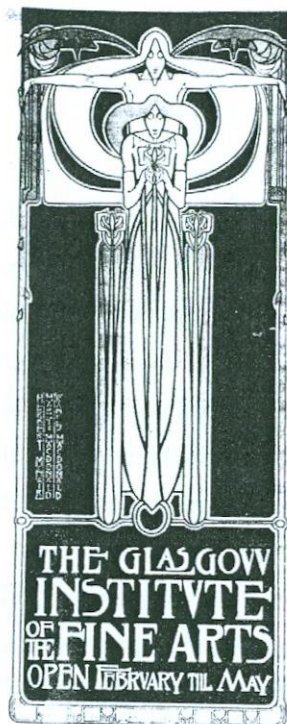
สำหรับเมืองไทยเรา การออกแบบสมัยใหม่ซึ่งมุ่งแสวงหาประโยชน์จากงานออกแบบเพื่อช่วงชิงผู้บริโภคได้เติบโตขึ้นในช่วงอันสั้นจากทศวรรษ 2520 ก่อนหน้านั้นบริษัทต่างชาติไม่ว่าจะเป็นจากสหรัฐอเมริกาหรือญี่ปุ่นก็มักบุกตลาดเมืองไทยพร้อมกับบริษัทออกแบบโฆษณา ในทศวรรษ 2520 เราเริ่มต้นตัวทั้งในรูปบริษัทออกแบบโฆษณาของไทยและสถาบันการศึกษาที่เริ่มขยายการผลิตนักออกแบบเข้า

ไปสู่ตลาดแรงงาน แต่สถาบันการศึกษาศิลปะก็ยังทำได้อย่างล่าช้า ไม่เด่นชัด และไม่สามารถแยกย่อยนักออกแบบเฉพาะสาขาให้สอดคล้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมได้ ทั้งนี้ย่อมเป็นภาพสะท้อนถึงจิตจำกัดของผู้บริหารการศึกษาและระบบการศึกษาไทยที่ค่อนข้างล่าช้าเกินการณ์และขาดความสัมพันธ์กับสังคม

ในอดีตนักออกแบบไทยล้วนพัฒนามาจากผู้ที่ทำงานศิลปะหรือผู้ที่เรียนศิลปะซึ่งมีหัวใจศิลปินมากกว่าผู้มีความรู้ความสามารถและหัวใจในการเป็นนักออกแบบเฉพาะด้าน แม้ในทศวรรษ 2520 ปรากฏการณ์เดิมก็ยังคงดำรงอยู่เพียงแต่เริ่มมีนักออกแบบที่เริ่มมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน

แทรกตัวลงในหมู่นักออกแบบซึ่งก็เป็นที่หวังว่า ในทศวรรษ 2540 ผู้ที่มีความรู้และหัวใจเป็นนักออกแบบโดยตรงจะมีบทบาทเด่นชัดขึ้นพร้อมกันนั้น สถาบันการศึกษาจะพัฒนาประสบการณ์ของตน ผลิตนักออกแบบที่มีคุณภาพและแยกย่อยสาขาให้สัมพันธ์กับความต้องการของสังคมอย่างใหม่

ยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบอุตสาหกรรม นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบแฟชั่น นักออกแบบเวทีการแสดง นักออกแบบเครื่องเรือน นักออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบสิ่งพิมพ์ ฯลฯ นอกจากนั้นจะเป็นเป็นทศวรรษแห่งการเริ่มต้นของสถาบันเอกชนในระดับอุดมศึกษาในอันที่จะก้าว



จากข้อสังเกตข้างต้นจะพบว่า การออกแบบสมัยใหม่ในสังคมอุตสาหกรรม ได้มีบทบาทต่อเนื่องกัน
มาในสังคมตะวันตก สำหรับญี่ปุ่นซึ่ง



เป็นผู้นำสัตว์เศรษฐกิจตะวันออก ก็ได้กลายเป็นผู้นำทางด้านการออกแบบสมัยใหม่และเป็นที่ยอมรับกันทั่วโลก พัฒนาการออกแบบสมัยใหม่ในเมืองไทยเป็นมาด้วยช่วงเวลาอันสั้นและมีปัญหาอีกมากมายที่รอการพัฒนา ข้อสังเกตบางประการก็คือ

ปัญหานักออกแบบ การออกแบบสมัยใหม่ของเราต้องการนักออกแบบผ่านการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทางด้านการออกแบบเฉพาะด้านมากกว่านักออกแบบในคราบของศิลปิน ครูศิลปะหรือช่างฝีมือซึ่งปัญหาประการนี้สถาบันการศึกษาที่จำเป็นจะต้องพัฒนาตัวเองอย่างเร่งด่วนให้ทันเหตุการณ์กับสังคม ทั้งด้านปริมาณ คุณภาพและสาขาวิชาการออกแบบ

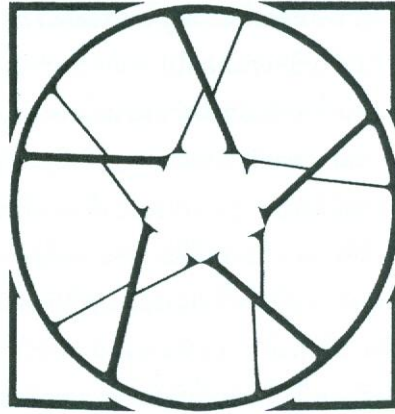
ปัญหาพื้นฐานของการเรียนรู้ เมื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องพัฒนาแยกย่อยไปสู่ความชำนาญงานทางด้านต่างๆ จุดอ่อนประการแรกที่สำคัญตามมาก็คือ เรามีความรู้เฉพาะด้านแต่โลกทัศน์แคบลง ปัญหาจึงอยู่ที่ว่าเราจะพัฒนาให้ได้ความรู้ความสามารถเฉพาะด้านบนพื้นฐานการเรียนรู้ที่กว้าง เพื่อให้ได้นักออกแบบที่โดดเด่นเฉพาะด้านและโลกทัศน์ที่กว้างได้อย่างไร

ปัญหาทางด้านเอกลักษณ์ สำหรับภาพพจน์ของการแข่งขันเชิงธุรกิจแล้ว การสร้างเอกลักษณ์อันเด่นชัดของสินค้าหรือองค์กรธุรกิจนับเป็นสิ่งจำเป็นยิ่งสำหรับการให้ความชื่นชมนับถือในภาพพจน์และการแข่งขันทางธุรกิจในสังคมสมัยใหม่นั้นย่อมหมายถึงว่า การสร้างเอกลักษณ์อันเด่นชัดต้องอยู่นอกเหนือการลอกเลียนแบบและการแอบฉ้อฉลทางสติปัญญา เราต้องสร้างสรรค์งานออกแบบด้วยความรู้ความสามารถและประสบการณ์ของเราเองภาคภูมิใจในสติปัญญาของเรามากกว่าสติปัญญาสำเร็จรูป

ปัญหาทางด้านสีและการออกแบบ ในขณะที่การออกแบบของเรายังมีสภาพเป็นผลงานของศิลปิน ครูศิลปะ ช่างฝีมือ มากกว่างานออกแบบของนักออกแบบและงานออกแบบของเราก็มีกลิ่นอายมาจากแมกกาซีนหรือวิดีโอสำเร็จรูป เราจึงขาดงานออกแบบและสีที่สะท้อนลักษณะเฉพาะของเรา สีที่ปรากฏบนงานออกแบบ สะท้อนจิตวิทยาเกี่ยวกับสีจากตะวันตก ญี่ปุ่นหรือจีนจนถึงวันที่นักออกแบบไทยต้องก้าวผ่านจุดนี้ให้ได้ มองวัฒนธรรมเอกลักษณ์ กลุ่มเป้าหมาย มโนทัศน์ ความรู้สึก ฤดูกาลและสภาพแวดล้อมของเรา

ถ้าเราพิจารณาเฉพาะด้านการใช้สี ต่างก็มีมโนทัศน์เกี่ยวกับสีต่างกัน กวีเกอเชบอกว่า อนารยชนและเด็กมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบกับสีที่สดใส มาร์ติสส์บอกว่า สีคือการแสดงออก สีเป็นเรื่องของความรู้สึก ไม่ใช่ความคิดในเชิงวิทยาศาสตร์ ดานติสสกีบอกว่า สีคือลีลาของดนตรี ศิลปินหรือนักออกแบบแต่ละคนต่างก็มีมโนทัศน์เฉพาะตัว ศิลปินอาจจะสร้างสรรค์สีตามมโนทัศน์ของตน ภายใต้เงาของเชื้อชาติ วัฒนธรรม และจิตวิทยาผู้บริโภค

RIVE GAUCHE



การออกแบบชุดเครื่องหมายโดย Lynette Schwartz

ทฤษฎีสีก็เป็นเพียงพื้นฐานการฝึกปฏิบัติในเบื้องต้น ทฤษฎีสีแดง เหลือง น้ำเงิน ซึ่งมีพื้นฐานความคิดมาจากโมเชส แอร์ริส เกอเธ เซฟเรลแพรง เป็นทฤษฎีเก่าที่มีพื้นฐานมาจากการผสมสีด้วยเนื้อสีรงควัตถุ (pigment)

ในช่วงหลังการกล่าวถึงสีซึ่งมีความสัมพันธ์กับแสงตามทฤษฎีของนิวตัน มีบทบาทมากขึ้น มนุษย์มองเห็นสีจากคลื่นแสงในช่วงระหว่าง 400-700 นาโนเมตรเหนือขึ้นไปคือแสงอุตราไวโอเลต (ultraviolet) และแสงอินฟราเรด (infrared) สีหลัก 3 สีในทางฟิสิกส์คือ แดง เขียว น้ำเงิน เมื่อแดง เขียว น้ำเงิน ผสมกันก็จะเกิดสีขาว แดง+เขียว= เหลือง เขียว+น้ำเงิน = น้ำเงินไซแอน (cyan) น้ำเงิน+ แดง = แดงมาเจนตา (magenta) แล้วเราก็นำสีเหลือง น้ำเงินไซแอนและแดงมาเจนตา มาใช้เพื่อการพิมพ์ โดยเพิ่มสีดำเพื่อสร้างความชัดเจนและความเข้มบนพื้นภาพ ปัจจุบันเรามีชาร์ตสีจำนวนร้อยสีพ้นสีจากแม่สีเพียง 4 สีนี้ ให้นักออกแบบเลือกใช้อย่างสวยงามและอิสระ

นักทฤษฎีสีอีกหลายคนนำความคิดเกี่ยวกับสีและแสงไปสร้างทฤษฎีของตนขึ้น เช่น มันเชลล์ (Munsell) เลือกสี 5 สี คือ ม่วง น้ำเงิน เขียว เหลือง แดง จากสเปกตรัมมาเป็นแม่สี โดยตัดสีคราม (indigo) และสีส้ม (orange) ซึ่งมองเห็นได้ไม่ชัดเจนออกไป จากสีขั้นที่หนึ่ง (แม่สี) และสีขั้นที่สอง ประกอบกับแกนน้ำหนักสีขาวดำหลายน้ำหนัก ทฤษฎีของมันเชลล์สามารถสร้างสีจำนวนมากมาให้ให้นักออกแบบได้เลือกใช้ตามความเหมาะสมนอกจากนั้น ก็ยังมีเกอร์ริทเซน (Gerritsen) ซึ่งนำสีขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สองจากวงสีแสงของนักฟิสิกส์มาเป็นแม่สีคือ แดง เหลือง เขียว น้ำเงินไซแอน น้ำเงิน แดงมาเจนตาหรือคูเปอร์ (Kuepper) ก็กำหนดแม่สี 6 สี คือ แดงมาเจนตา ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงินไซแอน ม่วง

จากตัวอย่างส่วนหนึ่งนี้ ย่อมชี้ให้เห็นความพยายามของนักทฤษฎีสีซึ่งมีความคิดในเชิงวิทยาศาสตร์ พยายามกำหนดทฤษฎีสีเพื่อสร้างสีจำนวนมากให้นักออกแบบหรือศิลปินได้นำไปใช้อย่างกว้างขวาง สัมพันธ์กับความต้องการที่ขยายตัวออกไป สัมพันธ์กับความก้าวหน้าทางด้านเคมีและสีสัมพันธ์กับความก้าวหน้าของสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่มีใช่เพียงแม่สีแดง เหลือง น้ำเงิน และจำนวนสีอันจำกัดจาก หนังสือทฤษฎีสีเล่มเก่าเท่านั้น

เบอร์รีแมน (Gregg Berryman) เสนอแนะการใช้สีสำหรับงานออกแบบไว้อย่างน่าสนใจ

1. พื้นภาพ (ground) ที่เข้มกว่าจะทำให้การรับรู้ภาพ (figure) ใหญ่ขึ้นและเด่นชัดมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับพื้นภาพที่สีอ่อนกว่า

2. ถ้าพิจารณาในเรื่องของสี (chroma) จะพบว่า สีแท้ (hue) เป็นสีที่จดจำได้ง่าย กลุ่มเป้าหมายกว้าง และผลทางการขายสูง

3. พื้นผิว (surface) ที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นผิวมัน ผิวด้าน ผิวหยาบ ย่อมมีผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกัน

4. สีที่มีคลื่นแสงยาว (long wave) จะให้ความรู้สึกรุก (advance) ในทางตรงกันข้าม คลื่นแสงสั้น (short wave) จะให้ความรู้สึกถอย (recede) ในกรณีนี้ถ้าพิจารณาจากสเปกตรัมแล้ว ทางด้านสีแดงจะเป็นด้านที่มีคลื่นแสงยาวและทางด้านสีม่วงจะเป็นด้านที่มีคลื่นแสงสั้น

5. ถ้าพิจารณาสีในแง่ของปรากฏการณ์ทางการมองเห็น (visibility) เราจะมองเห็นสีแท้ได้เร็วที่สุด

6. สีจะเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมของแสง ไม่ว่าจะเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ แสงนีออน แสงสปอตไลท์ ฯลฯ

7. ความชื่นชอบ (preference) ของคนเราจะแปรเปลี่ยนไปตามฤดูกาล อายุ เศรษฐกิจ เพศ วัฒนธรรม สภาพภูมิศาสตร์ ศาสนา

นอกจากนั้นแล้วเบอร์รีแมนยังเสนอว่าไว้อีกว่า” ในการเป็นนักออกแบบเขาไม่สามารถจะเลือกใช้สีตามความชื่นชอบของตนเองเท่านั้น แต่จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับงานออกแบบอีกด้วย” และเมื่อกล่าวโดยสรุปแล้วการใช้สีของนักออกแบบนั้น นักออกแบบจะต้องเปิดใจให้กว้าง มีรสนิยมอันดีเข้าใจจิตวิทยาผู้บริโภค เข้าใจวัฒนธรรม เข้าใจในการเปลี่ยนแปลง

ตัวอย่างกิจกรรมฝึกปฏิบัติ

ความรู้สึกสัมผัสเกี่ยวกับสี

ให้ท่าน ปฏิบัติออกแบบรูปทรงและสี โดยออกแบบด้วยรูปทรงนามธรรม (abstract or nonrepresentational form) และระบายสีให้เป็นไปตามข้อเสนอในตารางต่อไปนี้

1. ออกแบบรูปทรงและสีเกี่ยวกับฤดูกาล

ฤดูร้อน

ฤดูหนาว

ฤดูฝน

2. ออกแบบรูปทรงและสีเกี่ยวกับศาสตร์

พุทธศาสตร์

วิทยาศาสตร์

สุนทรีย
ศาสตร์

3. ออกแบบรูปทรงและสีเกี่ยวกับทะเล

คลื่นเหิน

คลื่นหอม

คลื่น
ชายทะเล

4. ออกแบบรูปทรงและสีเกี่ยวกับดนตรี

ดนตรี
คลาสสิก

ดนตรีแจ๊ส

ดนตรีร็อก

5. ออกแบบรูปทรงและสีเกี่ยวกับรส

รสขม

รสเปรี้ยว

รสเค็ม

บรรณานุกรม

วิรุณ ตั้งเจริญ. **ออกแบบกราฟิก**. กทม: สำนักพิมพ์วิมวอล อาร์ต. 2531

Birren, F. **Principles of Color**. New York : Van Nostrand Reinhold, 1969.

Ellinger, P. G. **Color Structure and Design**. New York : Van Nostrand Reinhold, 1980.

การออกแบบสิ่งพิมพ์

Design for printing

โดยทั่วไปแล้ว คำว่า “graphic” หมายถึง การเขียน การวาด การแกะเป็นลายเส้น เป็นร่อง การใช้กรดกัดให้เกิดเป็นเส้นหรือร่องรอยขึ้น รวมทั้งมีความหมายเกี่ยวข้องไปถึงศิลปะภาพพิมพ์ (graphic art or printmaking) อันเป็นการพิมพ์ภาพทางด้านศิลปกรรมซึ่งเป็นการแสดงออกทางความงามเป็นประการสำคัญสำหรับคำว่า “graphic design) หรือ “การออกแบบงานพิมพ์” ได้มีความหมายกว้างไปถึงการออกแบบที่สัมพันธ์กับทัศนศิลป์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการออกแบบระนาบ 2 มิติ ที่ใช้ถ่ายภาพประกอบ ตัวอักษร และการออกแบบตกแต่งบนพื้นภาพ โดยทั่วไปแล้วมีเป้าหมายไปใช้ในงานพิมพ์ เพื่อให้ได้ผลงานในลักษณะมวลผลิตและมีแนวโน้มที่จะเป็นผลงานในเชิงพาณิชย์ศิลป์ ด้วยเหตุนี้ การออกแบบสิ่งพิมพ์จึงกินความไปถึงงานออกแบบต่างๆ เช่นการโฆษณา การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบหนังสือและในปัจจุบันได้รวมไปถึงการออกแบบต่างๆในสื่อโทรทัศน์อีกด้วย

การที่นำการออกแบบในสื่อโทรทัศน์ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบโฆษณาและการออกแบบประกอบในแต่ละฉาก แต่ละตอน มารวมไว้ใน การออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยนั้น เพราะการพิมพ์ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับทั้งในแง่การออกแบบระนาบ 2 มิติ เพื่อถ่ายภาพไปสู่นจอโทรทัศน์หรือถ่ายทำบนฟิล์มบันทึกภาพและเทปภาพ นอกจากนั้น การถ่ายภาพและบันทึกภาพหรืออัดภาพก็ถือว่าเป็นกระบวนการพิมพ์อย่างหนึ่งด้วย โดยเป็นระบบการพิมพ์ด้วยแสงไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอหรือการถ่ายภาพโดยตรงสู่จอโทรทัศน์

การออกแบบสิ่งพิมพ์ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบสื่อสาร (communication design) ซึ่งการออกแบบสื่อสารได้กินความหมายกว้างไปถึงการออกแบบงานพิมพ์ (graphic design) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (product design) และการออกแบบสิ่งแวดล้อม (environmental design) ซึ่งเป็นทัศนสื่อสารหรือการสื่อสารที่มองเห็นได้

ความเป็นมาของการออกแบบงานพิมพ์ ได้มีวิวัฒนาการมาพร้อมกับระบบการพิมพ์ การเติบโตของระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม รวมทั้งการเติบโตของระบบแข่งขันแบบทุนนิยม สังคมนิยมในอดีตซึ่งเป็นระบบผูกขาดระบบอุตสาหกรรมมีสภาพการผลิตแบบผูกขาดที่ไม่มีการแข่งขันเต็มรูปแบบการออกแบบงานพิมพ์เพื่อการโฆษณาแข่งขันทางธุรกิจจึงมีการเติบโตช้าแต่ในปัจจุบันนี้สังคมนิยมสุดขั้วก็ได้คลี่คลายลงมากแล้ว

แม้ว่าการพิมพ์ภาพจะมีมานาน ไม่ว่าจะเป็นหลักบานการพิมพ์ผิวของจีน นับแต่ครั้งพุทธกาล หรือการรู้จักพิมพ์ตัวหนังสือในลักษณะการพิมพ์สแตนซิลของชาวโรมันในอดีต แต่การพิมพ์ในลักษณะนั้นก็ยังไม่ห่างไกลจากระบบมวลผลิตเป็นอย่างมาก ในพุทธศตวรรษที่ 16 ชาวจีนได้สร้างสรรค์การพิมพ์หนังสือโดยใช้ตัวหนังสือเป็นตัวมาเรียงเป็นหน้าแล้วพิมพ์ด้วยวิธีการพิมพ์ผิวของ ตัวพิมพ์ที่ใช้เป็นตัวแกะไม้และ

ตัวดินเผาจนถึงพุทธศตวรรษที่ 20 ชาวเกาหลีจึงคิดวิธีหล่อตัวพิมพ์โลหะขึ้นใช้และหลังจากนั้นไม่นาน อิทธิพลการพิมพ์ดินเผาด้วยบล็อกก็เผยแพร่ไปสู่ยุโรป

ปี 1450 ชาวเยอรมันชื่อ กูเตนเบิร์ก (John Gutenberg) ได้คิดสร้างแท่นพิมพ์ ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของการพิมพ์ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของการพิมพ์แบบเลตเตอร์ پرس (letter press) ขึ้น โดยใช้ตัวพิมพ์โลหะแยกเป็นตัวๆมาเรียงติดต่อกันเป็นหน้า พิมพ์ได้ทั้งอักษรและภาพลายเส้น ต่อมาก็มีผู้คิดค้นสร้างภาพแสดงแสงเงาด้วยวิธีการเมซโซทินท์ (mezzotint) และวิธีแอควาทินท์ (aquatint) ตามลำดับ

ปี 1793 ชาวเยอรมันชื่อ เซเนเฟลเดอร์ (Alois Senefelder) ได้ค้นพบวิธีพิมพ์พื้นราบ (planography) หรือวิธีการพิมพ์หิน (lithography) ขึ้นและวิธีการพิมพ์พื้นราบเช่นนี้ก็ได้กลายเป็นต้นกำเนิดของการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต (offset printing) ที่มีประสิทธิภาพในปัจจุบัน

เราพบว่า การออกแบบงานพิมพ์ได้มีวิวัฒนาการมาพร้อมกับระบบการพิมพ์ที่ก้าวหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านรูปแบบของสิ่งพิมพ์ระบบและเทคนิคได้มีสภาพเป็นตัวกำหนดรูปแบบเหล่านั้นด้วย เช่น เมื่อพิมพ์ด้วยระบบเลตเตอร์ پرس ในอดีต พิมพ์ได้เพียงภาพลายเส้นแต่ในปัจจุบันการพิมพ์ในระบบออฟเซตมีศักยภาพสูงไม่ว่าจะเป็นความประณีตและการพิมพ์สี การออกแบบงานพิมพ์ก็สามารถสร้างสรรค์แบบได้อย่างดีหรือการพิมพ์ซิลค์สกรีน (silk-screen printing) ที่ใช้ระบบการถ่ายด้วยแสงบนน้ำยาไวแสงตามความก้าวหน้าทางเคมี ทำให้การพิมพ์ซิลค์สกรีนมีความคมชัดและพิมพ์สีได้หลายสี รูปแบบของการพิมพ์บนผ้า การพิมพ์บนโลหะ การพิมพ์บนพลาสติกและการพิมพ์บนวัสดุอื่นๆก็พัฒนาตามไปด้วย

การพิมพ์ระบบออฟเซต

การพิมพ์ด้วยระบบออฟเซตในปัจจุบันคือ การพิมพ์ด้วยกระบวนการแม่พิมพ์พื้นราบ โดยมีพื้นฐานกระบวนการที่ว่า น้ำเยกต์ออกจากไข แม่พิมพ์โลหะจะแยกเป็นบริเวณรูปและบริเวณพื้น บริเวณพื้นที่จะรับความชื้นจากน้ำและบริเวณรูปจะติดหมึกพิมพ์เป็นการพิมพ์จากระบบความชื้นและระบบหมึกพิมพ์แยกส่วน แยกบริเวณรูปหรือภาพและตัวอักษรกับบริเวณพื้นหรือส่วนที่ว่างเปล่าออกจากกัน แม่พิมพ์ในระบบการพิมพ์แบบออฟเซตเป็นแม่พิมพ์ภาพตรงที่มองเห็นได้เหมือนกับผลงานที่พิมพ์เสร็จแล้วทั้งนี้เพราะภาพจากแม่พิมพ์จะติดอยู่บนลูกกลิ้ง (blanket cylinder) ก่อนที่จะถ่ายทอดภาพลงบนกระดาษพิมพ์อีกครั้งหนึ่ง

เครื่องพิมพ์แบบออฟเซตแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

เครื่องพิมพ์ออฟเซตแบบป้อนกระดาษม้วน (web-fed offset press) ใช้กับงานพิมพ์ที่ต้องการจำนวนมากและรวดเร็ว เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสารหรือหนังสือจำนวนพิมพ์มากๆ อาจจะเป็นแบบที่พิมพ์ได้ครั้งละหน้าเดียวหรือสองหน้า สีเดียวหรือหลายสี

เครื่องพิมพ์ออฟเซตแบบป้อนกระดาษแผ่น (sheet-fed offset press) เครื่องพิมพ์แบบใช้กระดาษแผ่นจะใช้กับงานพิมพ์จำนวนไม่มากนักไม่ต้องการความเร็วมากนักและกระดาษพิมพ์อาจจะหนาบางตามประโยชน์ที่ต้องการ เช่น หนังสือหรือบรรจุภัณฑ์ เครื่องพิมพ์ชนิดนี้ส่วนใหญ่จะมีขนาดเล็กและราคาต่ำกว่าชนิดแรก

การออกแบบงานพิมพ์

ในที่นี้จะแยกการออกแบบงานสิ่งพิมพ์ไว้เป็น 4 ประเภท คือ งานโฆษณา (advertising) หนังสือ (book) นิตยสารและวารสาร (magazine and periodical) และบรรจุภัณฑ์ (packaging)

งานโฆษณา

หลักฐานงานโฆษณาในอดีต ได้พบภาพการโฆษณาเกี่ยวกับสงครามของพวกซูเมอร์เรีย ตั้งแต่ประมาณ 5,000 ปีที่ผ่านมา พบหลักฐานในยุโรปสมัยกลางรวมทั้งสมัยต่อมาด้วย งานโฆษณาได้เริ่มพัฒนาอย่างจริงจังสัมพันธ์กับระบบธุรกิจอุตสาหกรรมในยุคปฏิรูปอุตสาหกรรมในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 บริษัทโฆษณาได้เริ่มขึ้นครั้งแรกในอังกฤษ เมื่อปี 1812 ถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานโฆษณาได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกล ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพและมีสภาพเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ภายในตัวของมันเอง วิวัฒนาการเช่นนี้มีสภาพเป็นวิวัฒนาการสากลทั้งตะวันตกและตะวันออกและมีความโดดเด่นในสังคมแบบทุนนิยมในเมืองไทย บริษัทโฆษณาได้เข้ามาพร้อมกับธุรกิจข้ามชาติไม่ว่าจะเป็นธุรกิจจากตะวันตกหรือตะวันออก แต่ในปัจจุบันธุรกิจโฆษณาได้พัฒนามาเป็นของคนไทยอย่างกว้างขวาง

การโฆษณาประกอบด้วยปัจจัยหลัก 2 ส่วน คือ คำ (copy) และภาพประกอบ (illustration) บทบาทของงานโฆษณาที่เพื่อกระตุ้นหรือสร้างความสนใจให้เกิดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ (product) บริการ (service) หรือความคิด (idea) งานโฆษณาอย่างใดอย่างหนึ่งมุ่งสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเพื่อให้สัมฤทธิ์ผลสูงสุดในการโฆษณานั้น

ผู้บริโภค (consumer) หรือผู้รับงานโฆษณาพร้อมที่จะซื้อผลิตภัณฑ์ใช้บริการหรือมีทัศนคติที่ดีต่อความคิดจากงานโฆษณาได้ด้วยปัจจัย 2 ด้าน คือ ความจำเป็นพื้นฐาน (need) และดุลพินิจ (discretion) ปัจจัยแรกซึ่งเป็นเรื่องของความจำเป็นพื้นฐาน จะมีการซื้อหาหรือเรียกใช้อันเกิดจากความต้องการในชีวิตประจำวัน ดูเหมือนการซื้อหาในเชิงโฆษณาจะไม่ยุ่งยากมากนัก เว้นเสียแต่จะเป็นปัญหาเกี่ยวกับคู่แข่งสำหรับปัจจัยที่สองคือ "ดุลพินิจ" เป็นเรื่องของสิ่งที่จะสร้างความสะดวกสบาย สร้างความพึงพอใจหรือน่าสนใจ งานโฆษณาเพื่อความต้องการด้านนี้เป็นเรื่องที่ต้องสร้างความใกล้ชิดให้เกิดขึ้นกับความพึงพอใจทัศนคติ หรือความฝันของผู้คน บางครั้งเป็นการซื้อหาเพื่อยกระดับสังคมซึ่งเป็นไปได้ทั้งด้านวัตถุพฤติกรรมและรสนิยม ผู้รับงานโฆษณาเป็นผู้ใช้ดุลพินิจส่วนบุคคลตอบรับงานโฆษณานั้นๆ

ชนิดของงานโฆษณา งานโฆษณาพิจารณาได้กว้างๆ 2 ลักษณะ คืองานโฆษณาทางตรง (direct ad) และงานโฆษณาทางอ้อม (indirect ad)

งานโฆษณาทางตรง คือ งานโฆษณาที่มุ่งการขายผลิตภัณฑ์หรือบริการอย่างทันทีทันใด เช่น การโฆษณาในร้านขายปลีก ห้างสรรพสินค้า หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์หรือการขายในแบบถึงตัวผู้บริโภค ส่วนงานโฆษณาทางอ้อม มุ่งการซื้อหาหรือสร้างทัศนคติที่ดีต่อผลิตภัณฑ์ บริการหรือความคิด เป็นการหวังผลระยะยาว แต่ถ้าจะช่วยให้เกิดการขายหรือเรียกใช้ทันทีก็ถือว่าเป็นผลพลอยได้ที่ดี ด้วยการโฆษณาในลักษณะนี้ เน้นการสร้างภาพพจน์เป็นประเด็นสำคัญซึ่งอาจจะเป็นการโฆษณาในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ป้ายหรือการสนับสนุนในทางสาธารณประโยชน์ การศึกษาหรือศิลปวัฒนธรรมก็ได้

การออกแบบงานโฆษณา ก่อนอื่นนักออกแบบโฆษณาจำเป็นต้องรู้แบบแผน ความต้องการและรสนิยมของกลุ่มเป้าหมายจะด้วยการวิจัยหรือข้อมูลเชิงประจักษ์ก็ตามที่จำเป็นต้องรู้ข้อมูลหรือรายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการโฆษณาและจะต้องเข้าใจเกี่ยวกับสื่อโฆษณา การออกแบบโฆษณาในรูปของบริษัทโฆษณาจะแยกงานกันทำในฝ่ายต่างๆ เช่นฝ่ายวิจัย ฝ่ายคิดสร้างสรรค์ ฝ่ายสื่อโฆษณา ฝ่ายออกแบบ ฝ่ายผลิตงานโฆษณา

การออกแบบโฆษณา พิจารณาแยกได้เป็น 2 รูปแบบกว้างๆ คือ การโฆษณาด้วยข้อเท็จจริง (factual approach) และการโฆษณาด้วยจินตภาพ (imaginative approach)

การโฆษณาด้วยข้อเท็จจริงเป็นการโฆษณาที่มุ่งตรงไปสู่สิ่งที่โฆษณาเสนอความจริงของผลิตภัณฑ์หรือบริการ การนำเสนอทำได้หลายวิธีการ เช่นการบรรยายถึงสิ่งที่โฆษณา จุดของผลิตภัณฑ์ การใช้ผลิตภัณฑ์หรือนำหลายวิธีการมาโฆษณารวมกัน ส่วนการโฆษณาด้วยจินตภาพเป็นการโฆษณาในลักษณะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่โฆษณากับจินตภาพในแง่มุมต่างๆ เช่น ธรรมชาติ ความสวยงาม สีสัน เป็นงานโฆษณาที่ให้การพักผ่อน ความรื่นรมย์ สนุกสนาน ต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยที่จินตภาพนั้นเกี่ยวโยงไปถึงสิ่งที่ต้องการโฆษณา

หลังจากนักออกแบบโฆษณาศึกษาข้อมูลต่างๆ อย่างเพียงพอแล้วก็จะเริ่มกระบวนการออกแบบด้วยการร่างภาพและวางพื้นภาพ (lay out) โดยการกำหนดภาพประกอบ คอลัมน์ตัวอักษร หัวเรื่องและบริเวณว่างในสภาพขององค์ประกอบศิลป์ นักออกแบบโฆษณาจะต้องประสานจิตวิทยาผู้บริโภคและหลักการออกแบบเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการกำหนดภาพประกอบ แบบและขนาดของอักษรและแง่มุมความคิดต่างๆเป็นปัญหาที่นักออกแบบโฆษณาจะต้องคำนึงถึงเป็นอย่างมาก

สื่อโฆษณาคือที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในปัจจุบันนี้ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์และนิตยสารเป็นสื่อโฆษณาที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากเพราะสื่อเหล่านี้สามารถสื่อสารข้อมูลไปถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่าสื่อโฆษณาอื่นจะมีความสำคัญน้อยกว่าสื่อข้างต้นเพราะการกำหนดสื่อโฆษณาคือเรื่องของเหตุผลและจิตวิทยาหลายๆด้าน โดยมุ่งให้สื่อแต่ละอย่างไปสู่การรับรู้อย่างรวดเร็ว ประหยัดและชัดเจน สื่อต่างๆที่นอกเหนือไปจากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์และนิตยสาร เช่น ป้ายโฆษณา ไปสเตอร์สื่อโฆษณาบนยานพาหนะ สื่อทางไปรษณีย์ ฯลฯ ซึ่งการเลือกสื่อโฆษณานั้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงกลุ่มเป้าหมาย สภาพของสิ่งที่โฆษณา สภาพของสื่อโฆษณา ช่วงเวลาของการโฆษณาและระยะเวลาของการโฆษณานั้นๆ

หนังสือ

หนังสือมิได้เป็นเพียงสมบัติของโลกอันทรงคุณค่าที่บันทึกไว้ซึ่งความรู้ความคิดและทรรศนะต่างๆ แต่ตัวหนังสือเองยังเป็นผลงานศิลปะลักษณะหนึ่งซึ่งประกอบไว้ด้วยความงามของตัวอักษร ภาพประกอบปก กระจายและการจัดรูปแบบด้วยรูปแบบต่างๆกัน

เราอาจกล่าวได้ว่า วิวัฒนาการของหนังสือได้มีมาพร้อมกับอารยธรรมของมนุษย์ อักษรภาพ (hieroglyphic) ของอียิปต์โบราณ อักษรลิ่ม (cuneiform) ของชาวเมโสโปเตเมียและภาษาจีน เป็นอักษรและภาพที่เป็นระบบแบบแผน แสดงถึงอารยธรรมแรกเริ่มของมนุษย์ การที่ชาวอียิปต์โบราณรู้จักทำกระดาษจากต้นกกปาปิรัสและชาวจีนรู้จักทำกระดาษที่มีคุณภาพขึ้นใช้ได้แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของหนังสืออย่างเด่นชัดขึ้น เมื่อชาวเยอรมันประดิษฐ์แท่นพิมพ์ขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 15 วิวัฒนาการการพิมพ์หนังสือก็ก้าวไปสู่การผลิตแบบมวลผลิตและก้าวหน้าจนถึงปัจจุบัน

หนังสือในปัจจุบันไปได้พัฒนาไปอย่างมากซึ่งเป็นผลจากเทคโนโลยีทางการพิมพ์ ระบบการถ่ายภาพ รวมทั้งระบบคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ในกระบวนการพิมพ์หนังสือ คุณภาพของหนังสือได้กินความถึงแบบ (format) เนื้อหา (text) และภาพประกอบ (illustration) ด้วยเหตุนี้ผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือจึงไม่สามารถรับผิดชอบคุณภาพหนังสือทุกด้านได้ เนื้อหาเป็นเรื่องของนักวิชาการหรือนักเขียน ผู้ออกแบบเป็นผู้รับผิดชอบรูปแบบและส่วนหนึ่งของภาพประกอบเพราะภาพประกอบจำเป็นจะต้องเกี่ยวข้องกับผู้อ่านเนื้อหาและการถ่ายภาพด้วย

การออกแบบหนังสือ การออกแบบมิได้มีความหมายเพียงการออกแบบปกหรือการเลือกหนังสือพิมพ์ให้อ่านออกได้ชัดเจนเท่านั้น แต่นักออกแบบจะต้องพิจารณาหลายต่อหลายด้าน ปัญหาแรกจะต้องพิจารณาถึงบุคลิกหรือรูปแบบของหนังสือที่เหมาะสมกับเนื้อหา กลุ่มผู้อ่าน รวมทั้งระบบการพิมพ์ การออกแบบจะต้องพิจารณาถึงการจัดวางพื้นภาพ โดยพิจารณาทั้งเฉพาะหน้าเดียว ความสัมพันธ์ของหน้าคู่และความสัมพันธ์กันอย่างเป็นเอกภาพทั้งเล่มหรือความสัมพันธ์ทั้งชุดในกรณีที่ตีพิมพ์หนังสือเป็นชุดเลยไปถึงความสัมพันธ์กับปกด้วย

การกำหนดโครงสร้างเพื่อจัดวางรูปแบบของหน้าหนังสือนิยมใช้ระบบตาราง (grid system) เพื่อช่วยให้การกำหนดคอลัมน์ตัวหนังสือ การกำหนดหัวเรื่อง การกำหนดภาพประกอบและการกำหนดบริเวณว่างเป็นไปอย่างมีระบบมีความสะดวกในการจัดวางและมีแบบที่แน่นอนสัมพันธ์กันทั้งเล่ม การกำหนดตัวอักษรจะต้องพิจารณาขนาดและแบบที่เหมาะสมกับบุคลิกของหนังสือ วัยของผู้อ่านและถ้าเป็นตัวหนังสือเนื้อหาจำเป็นจะต้องเป็นแบบที่เรียบและอ่านง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งขนาดของตัวหนังสือได้เกี่ยวข้องกับวัยของผู้อ่านเป็นอย่างมาก เช่น วัยเด็กอาจจะต้องใช้ตัวหนังสือขนาด 16 18 หรือ 20 พอยท์ วัยหนุ่มสาวอาจใช้ตัวหนังสือขนาด 12 และ 14 พอยท์ วัยตั้งแต่ 40 ขึ้นไป อาจจะต้องใช้ตัวหนังสือขนาด 16 และ 18 พอยท์ เป็นต้น เพื่อให้เหมาะสมกับการมองเห็นและความสะดวกสบายในการอ่าน

การกำหนดภาพประกอบ โดยทั่วไปแล้วจะต้องประสานงานกับผู้เขียนเพื่อให้เกิดความเหมาะสมทั้งกับเนื้อหาและการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นภาพประกอบในลักษณะภาพถ่ายหรือภาพเขียนสำหรับการออกแบบปกซึ่งถือว่าเป็นหน้าตาของหนังสือ นอกจากจะต้องพิจารณาถึงรูปแบบที่สัมพันธ์กับรูปแบบในเล่มแล้วจะต้องพิจารณาถึงปกที่สัมพันธ์กับเนื้อหาและมีจุดเด่น สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจ พอที่จะแข่งขันในร้านหรือบนแผงหนังสืออีกด้วย

บรรจุกัณฑ์

บรรจุกัณฑ์ของสินค้าไม่ว่าจะเป็นกล่อง ขวด กระป๋องหรือหีบห่ออื่นๆตัวของมันเองนอกจากจะเป็นสิ่งพิทักษ์ตัวสินค้า ไม่ว่าจะเป็นเครื่องอุปโภคหรือบริโภคแล้ว ยังเป็นสื่อโฆษณาสินค้าในตัวเองอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ การออกแบบบรรจุกัณฑ์จึงมุ่งทั้งคุณภาพในทางพิทักษ์ตัวสินค้า พิทักษ์คุณภาพและคุณภาพในทางความงามในอันที่จะดึงดูดหรือกระตุ้นความสนใจของผู้ใช้เครื่องอุปโภคและบริโภคอีกด้วย

การออกแบบบรรจุกัณฑ์เกี่ยวข้องกับงาน 2 ส่วนคือ การออกแบบบรรจุกัณฑ์ภายในเพื่อใส่หรือพิทักษ์เครื่องอุปโภคหรือเครื่องบริโภคโดยตรง เช่น ขวด ลัง กระป๋อง ถัง กล่อง และการออกแบบบรรจุกัณฑ์ภายนอกเพื่อการโฆษณา พิทักษ์บรรจุกัณฑ์ภายในและพิทักษ์เครื่องอุปโภคหรือเครื่องบริโภคไปพร้อมกัน เช่น กล่องและหีบห่ออื่นๆ บรรจุกัณฑ์ภายในแม้จะเป็นตัวพิทักษ์โดยตรงแต่ก็นิยมออกแบบให้เป็นโฆษณาชี้ชวนไปด้วย ทั้งด้านรูปทรงและส่วนประกอบอื่นๆ นอกจากนี้ตัวบรรจุกัณฑ์ยังอาจจะมีเพียงชั้นเดียวหรือชั้นเดียว โดยทำหน้าที่ทั้งเป็นตัวพิทักษ์และโฆษณาไปพร้อมกัน

นอกจากนั้น บรรจุกัณฑ์ยังเป็นตัวแสดงรายละเอียดต่างๆที่เป็นประโยชน์กับผู้ใช้อุปโภคหรือบริโภคตรงอีกด้วย เช่น เครื่องอุปโภคก็อาจจะมีรายละเอียดเกี่ยวกับการต่อประกอบ การใช้ ข้อควรระวัง เครื่องบริโภคก็อาจจะมีรายละเอียดเกี่ยวกับกำหนดเวลาสำหรับการบริโภค ปริมาณการบริโภค อันตราย เป็นต้น

บรรณานุกรม

.....ภาพพิมพ์ 29. กทม : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,2529.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปะภาพพิมพ์. กทม : แพร่วิทยา.2527.

.....ออกแบบกราฟิค (แปล). กทม : วิมมล อาร์ต,2531.

Beviin, M.e. **Design Through Discovery**.New York : Holt, Rinehart and Winston, 1977.

Daniels, H. **Printmaking**. New York : The Hamlyn Publishing Group,1971.

Steinen, R. **Introduction to Design**. New Jersey : Prentice-Hall, 1977.

การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์

Industrial Design

อุตสาหกรรมศิลป์คือ ศิลปะเชิงวิชาการที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในลักษณะมวลผลิต ในระบบอุตสาหกรรมซึ่งการผลิตในเชิงอุตสาหกรรมนั้นอาจจะผลิตด้วยเครื่องจักรกลหรือผลิตด้วยแรงงานจากมือก็ได้สำหรับมวลผลิตในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ มีแนวโน้มที่จะผลิตด้วยเครื่องมือจักรกลเป็นประการสำคัญ นอกจากนั้น ยังกินความถึงการศึกษาค้นคว้าทางด้านเทคโนโลยีและวัสดุที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการผลิตทางอุตสาหกรรม คำว่า “อุตสาหกรรมศิลป์” (industrial art) มีความสัมพันธ์กับคำว่า “การออกแบบอุตสาหกรรม” (industrial design) และคำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์” (product design) อย่างแยกกันไม่ออก คำว่า “อุตสาหกรรมศิลป์” เน้นที่ผลผลิตในระบบมวลผลิตซึ่งมีความงามในเชิงศิลปะ คำว่า “การออกแบบอุตสาหกรรม” เน้นที่กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์(ตัวผลผลิต) ในระบบมวลผลิตและคำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์” เน้นที่กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ตัวผลผลิต (ในกระบวนการการผลิต)

ความเป็นมาของการออกแบบในเชิงอุตสาหกรรมในยุโรปเป็นที่ยอมรับกันว่าสามารถสืบย้อนไปถึงระบบสำนักช่าง (craft guild) นับตั้งแต่ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 12 เป็นต้นมา โดยที่สำนักช่างเหล่านั้นได้เริ่มกระบวนการออกแบบและการผลิตในลักษณะมวลผลิตแม้จะเป็นมวลผลิตขนาดเล็กและเป็นการผลิตด้วยแรงงานจากมือก็ตาม

ต่อมาในตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 การปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรปได้มีผลกระทบต่อการออกแบบงานช่างในอดีตเป็นอย่างมาก โดยได้ปรับตัวไปสู่การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือจักรกลและระบบอุตสาหกรรมมากขึ้นจากการออกแบบที่เน้นความงามในลักษณะวิจิตรบรรจงพัฒนาไปสู่ความงามในลักษณะเรียบง่ายและสัมพันธ์กับอรรถประโยชน์

ถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้เกิดกระบวนการต่อต้านการผลิตด้วยเครื่องมือจักรกลขึ้น โดยมีวิลเลียม มอร์ริส ((Willam Morris) ชาวอังกฤษเป็นหนึ่งในผู้นำกระบวนการศิลปะและงานช่าง (Arts and Craft Movement) และกระบวนการศิลปะและงานช่างนี้ก็ส่งผลไปสู่สหรัฐอเมริกาด้วยการออกแบบอุตสาหกรรมในลักษณะนี้จึงเป็นการออกแบบในระบบมวลผลิตที่ผลิตด้วยแรงงานจากมือโดยหันไปให้ความสนใจกับการออกแบบในสมัยกลางด้วยผ่านมาถึงสถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) ซึ่งก่อตั้งขึ้นในประเทศเยอรมนี เมื่อปี 1919 สถาบันแห่งนี้ได้กลายเป็นสถาบันการออกแบบสมัยใหม่แห่งแรกที่พัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ไปสู่ระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งด้านการออกแบบ วัสดุและการผลิต เน้นการใช้เครื่องมือจักรกลสำหรับการผลิตในระบบมวลผลิต โดยมีรูปแบบความงามที่สัมพันธ์กับประโยชน์และมุ่งผลงานออกแบบและงานวิจิตรศิลป์เข้าด้วยกัน

สำหรับอุตสาหกรรมศิลป์หรือการออกแบบอุตสาหกรรมในเอเชีย ญี่ปุ่นได้กลายเป็นผู้นำทั้งด้านการออกแบบและการผลิตในระบบอุตสาหกรรมนับตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา โดยที่การออกแบบอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น ได้เริ่มต้นด้วยการเลียนแบบอุตสาหกรรมตะวันตกและพัฒนาไปสู่รูปแบบเฉพาะตัวของญี่ปุ่น โดยเน้นความเรียบง่ายและประณีตรวมทั้งการผสานการออกแบบในรูปแบบประเพณีนิยมของญี่ปุ่นเข้าไว้ด้วยกันนอกจากนั้น ประเทศอุตสาหกรรมใหม่ในเอเชียปัจจุบัน เกาหลี สิงคโปร์ ไต้หวันฮ่องกง ก็พัฒนาการออกแบบอุตสาหกรรมที่มุ่งการผลิตด้วยเครื่องมือจักรกลให้สัมพันธ์กับการพัฒนาอุตสาหกรรม

สำหรับประเทศไทยเรา อาจจะสืบย้อนความความเป็นมาของอุตสาหกรรมศิลป์ ซึ่งเริ่มมีการเรียนการสอนในระบบโรงเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทางด้านการออกแบบและการผลิตด้วยแรงงานจากมือนับตั้งแต่การก่อตั้งโรงเรียนเพาะช่างในสมัยรัชกาลที่ 6 ตั้งแต่ปี 2456 เป็นต้นมาถึงปัจจุบันนี้ สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้มีการสอนทางด้านอุตสาหกรรมศิลป์ การออกแบบอุตสาหกรรม และการออกแบบผลิตภัณฑ์ในแขนงต่างๆกันอย่างกว้างขวางไม่ว่าจะเป็นสถาบันราชภัฏ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์

การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ควรจะคำนึงถึงปัญหาต่อไปนี้คือ การออกแบบอุตสาหกรรมจำเป็นต้องพึงพิงความรู้ข้อมูลจากศาสตร์และกระบวนการต่างๆ เช่น จิตวิทยาสังคม จิตวิทยาผู้บริโภค การวิจัยความต้องการและรสนิยมของผู้บริโภค เป็นต้น เพื่อให้ความรู้และข้อมูลเหล่านั้นช่วยกำหนดเป้าหมายการออกแบบ การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์จำเป็นต้องรู้วัสดุและคุณสมบัติของวัสดุ กระบวนการผลิต และระดับคุณภาพของสินค้าเพื่อช่วยในการกำหนดรูปแบบและกำหนดกระบวนการผลิตได้อย่างมีเหตุผล การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ที่ต้องเรียนรู้เรื่องวัสดุและกระบวนการผลิตนั้นทำให้การออกแบบต้องพิจารณาถึงมรรค (means) เป็นประเด็นสำคัญ ก่อนที่จะพิจารณาผล (end) ซึ่งต่างไปจากงานศิลปกรรมที่มุ่งถึงผลตามที่ต้องการโดยที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับมรรคมานัก

การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ ในปัจจุบันได้ขยายขอบเขตออกไปอย่างกว้างขวาง งานอุตสาหกรรมมิได้เป็นเพียงผลงานเพื่อสนองความจำเป็นของผู้บริโภคเท่านั้น แต่ยังมียานอุตสาหกรรมเพื่อเรียกร้องความปรารถนาของผู้บริโภค การออกแบบจึงจำเป็นต้องพิจารณาเหตุผลในผลงานแต่ละลักษณะอีกด้วย

การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ นอกจากจะต้องคำนึงถึงสาระประโยชน์และความงามแล้ว ยังต้องคำนึงถึงจิตวิทยาผู้บริโภคในแง่ที่ว่าผลงานเหล่านั้นจะต้องเป็นส่วนหนึ่งหรือสัมผัสความรู้สึกของผู้บริโภคมิใช่สิ่งแปลกหน้า

ประเภทของงานอุตสาหกรรมศิลป์

1. ผลิตภัณฑ์อุปโภค (consumer product) เช่นเครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องเรือนของเด็กเล่น

2. เครื่องมือธุรกิจและบริการ (commercial and service equipment) เช่น เครื่องมือในสถานบริการ น้ำมัน ภัตตราคาร สำนักงาน
3. สินค้าถาวร (durable goods) เช่น เครื่องมือจักรกลการเกษตร อุตสาหกรรมการพิมพ์ อุตสาหกรรมสิ่งทอ
4. การออกแบบยานพาหนะ (transportation design) เช่น เครื่องบิน รถยนต์ เรือยนต์

อุตสาหกรรมศิลป์ นอกจากจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมและกระบวนการผลิตในระดับหนึ่งยังเข้าไปเกี่ยวข้องกับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ในลักษณะการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆในระดับพื้นฐานอยู่บ้างแต่ก็เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตด้วยแรงงานจากมือเท่านั้น สำหรับการศึกษาในระดับอาชีวศึกษา อุตสาหกรรมศิลป์ก็มีแนวโน้มไปสู่การผลิตทั้งด้วยแรงงานจากมือและเครื่องจักรกลมากขึ้น

บรรณานุกรม

Bevlin, M.E **Design Through Discovery**. New York : Holt, Rinehart and Winston,1997.

Myers, B.S.(ed.). **Dictionary of Art**. New York : McGraw-Hill,1969.

Steinen. R. **Introduction to Design**. New Jersey : Prentice-Hall,1977.

การออกแบบลัทธิสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่

Modernism and Postmodernism

งานออกแบบในลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) ได้เริ่มขึ้นในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สถาบันออกแบบชาวสวิสที่มุ่งเน้นการออกแบบตัวอักษร (typography) ซึ่งเป็นการออกแบบที่พยายามสื่อสารความชัดเจนและความแน่นอน

สถาบันออกแบบเบาเฮาส์ (Der Bauhaus) ซึ่งมีความหมายถึง การสร้างบ้าน ก่อตั้งขึ้นที่เมืองไวมาร์ ในปี 1919 โดยวอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) และย้ายไปยังเมืองเดสส์เซาในปี 1925 สถาบันเบาเฮาส์ ได้พัฒนาจนถึงปี 1933 ก็ถูกรัฐบาลนาซีสั่งปิด คณาจารย์หลายคนได้อพยพไปยังสหรัฐอเมริกาและได้กลายเป็นผู้นำที่นำแนวคิดของเบาเฮาส์ไปเผยแพร่อย่างกว้างขวางรวมทั้งเปิดสถาบันออกแบบแห่งชิคาโก (Institute of Design in Chicago) ปัจจุบันคือ สถาบันเทคโนโลยีแห่งอิลลินอยส์ (Illinois Institute of Technology) หลักการของสถาบันเบาเฮาส์ได้รับการเผยแพร่ทางวิชาการจากลาสซ์โล โมโฮย-นอจ (Laszlo Moholy-Nagy) จนได้รับการยอมรับไปทั่ว

รากความคิดของเบาเฮาส์ก็คือ “สาระประโยชน์นิยม” (Functionalism) ทฤษฎีที่เชื่อว่า วัตถุย่อมนำมาซึ่งความน่าสนใจ เมื่อการออกแบบตอบสนองวัตถุประสงค์อันเป็นประโยชน์สูงสุด ซึ่งโรงเรียนทางด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบในช่วงเวลานั้นมักเลียนแบบและขยายแบบจากงานในอดีตเป็นประการสำคัญ แต่นักศึกษาจากสถาบันเบาเฮาส์มักเริ่มต้นด้วยปัญหาแปลกๆซึ่งท้าทายการแก้ปัญหาและจินตนาการ รวมทั้งการฝึกให้ทดลองปฏิบัติการใช้วัสดุพื้นฐานต่างๆ ทดลองสร้างสรรค์ด้วยไม้ สร้างโครงสร้างด้วยกระดาษแผ่นเดียวให้สามารถรับน้ำหนักมากๆ ได้ออกแบบบ้านน้ำแข็งหรืออิกลูของชาวเอสกีโมสร้างสรรค์จิตรกรรมที่ปรับเปลี่ยนแสงในลักษณะต่างๆมากกว่าบันทึกการสะท้อนแสงตามความเป็นจริงเป็นการฝึกฝนทั้งการเป็นช่างและการเป็นศิลปิน ไปพร้อมกันเป็นการฝึกฝนเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการประดิษฐ์คิดค้นมากกว่าเป็นเพียงนักออกแบบเท่านั้น

เครื่องเรือนชิ้นดีจำนวนไม่น้อยที่ได้รับการสร้างสรรค์จากแนวคิดของเบาเฮาส์ เก้าอี้จำนวนไม่น้อยที่ทำให้ทั้งคุณภาพสะดวกสบายและความสวยงามทันสมัย ไม่ว่าจะเป็นเก้าอี้ที่สวยงามเรียบง่ายของมิส แวนเดอร์ โร (Ludwig Mies van der Rohe) บรูเออร์ (Marcel Breuer) และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง “มิสเตอร์แชร์” (Mister Chair) ของแอมส์ (Charles Eames) ที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของเบาเฮาส์และเป็นที่กล่าวถึงเป็นอย่างมากการกล่าวถึงเบาเฮาส์ย่อมมิได้หมายถึงกระบวนการหรือหลักสูตรการเรียนการสอนแต่หมายถึงทัศนคติที่มีต่อการออกแบบมิได้หมายถึงเพียงจุดประสงค์ของการที่ไวมาร์ เดสเซา ชิคาโก หรือที่อื่นใดที่สร้างสรรค์งานออกแบบให้เป็นลักษณะเช่นนั้น ครูจากเฮาส์ต้องการที่จะใช้วัสดุและกระบวนการทางด้านอุตสาหกรรมใหม่สร้างสรรค์สิ่งต่างๆให้เหมาะสมสวยงามสำหรับเป้าหมายของผู้คนในสังคม ความไม่ฟุ่มเฟือยในรูปแบบ วัสดุ การลงทุนและตรรกะเชิงวิทยาศาสตร์ของเบาเฮาส์ได้ส่งผลอย่างกว้างขวางทั้งอาคาร

สิ่งก่อสร้าง เครื่องเรือน ภาพเขียน โปสเตอร์ ซึ่งมีลักษณะประหลาดต่างๆตรงไม่ตรงมาและประณีต ไม่มีความซ่อนเร้น ซับซ้อน แนวความคิดในช่วงแรกของเบอาเฮาส์ได้รับอิทธิพลจากศิลปะกระบวนการแบบ (de Stijl or The Style) ของศิลปินดัตช์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจกนิคตยสาร “De Stijl” ซึ่งตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 1917 ในที่นี้อาจกล่าวได้ว่า “De Stijl” มีสภาพเป็นอุดมคติและความศรัทธาในขณะที่เบอาเฮาส์เป็นผู้หยั่งรากลึกในทางวัตถุนิยมที่ขยายผลได้อย่างชัดเจน

ในสวิตเซอร์แลนด์ช่วงเวลาใกล้เคียงกันนั้นได้เกิดการตื่นตัวทางด้านการออกแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การออกแบบที่มุ่งเน้นทางด้านอักษรลักษณ์หรือการออกแบบตัวอักษรใช้ตัวอักษรเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสรรค์ได้มีการกำหนดแบบอักษรขึ้นใช้และเรียกตัวอักษรนั้นว่า “hevetica” ซึ่งในภาษาสวิตนั้นหมายถึง “ประเทศสวิตเซอร์แลนด์” และแบบตัวอักษร “เฮเวทิกา” ก็ใช้กันมาจนถึงวันนี้ อักษรลักษณ์ของสกุลสวิตก็มีลักษณะเป็นแบบแผนชัดเจนใช้เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบกราฟิกและมักเรียกงานออกแบบสมัยใหม่ในสวิตเซอร์แลนด์ว่า “นอร์ดิก โมเดิร์น” (Nordic Modern)

นอกจากนั้นแล้วยังมีการออกแบบสมัยใหม่ในอิตาลีที่สะท้อนให้เห็นแนวคิดร่วมสมัยทางด้านการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเครื่องเรือนซึ่งก็เป็นที่ไปในลักษณะแบบแผนเช่นกัน

หลังจากนั้น กระแสการเปลี่ยนแปลงทางด้านการออกแบบก็ตามมา โดยมี “พูช พิน สตูดิโอ” (Push Pin Studio) ในนิวยอร์กเป็นหัวหอกสำคัญในทศวรรษ 1950 เซมัวร์ ชวาสต์ (Seymour Chwast) และมิลตัน แกลเซอร์ (Milton Glaser) เป็นผู้ก่อตั้ง พูช พิน สตูดิโอ มีแนวคิดที่ต่อต้านหรือแตกต่างไปจากเบอาเฮาส์และนอร์ดิก โมเดิร์น มีลักษณะเหมือน ไม่น่าเชื่อถือ ยุ่งเหยิงสับสนและขาดการเอาใจใส่ซึ่งกระแสการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างไปจากลัทธิสมัยใหม่เช่นนี้ได้รับการเรียกขานว่าเป็น “ลัทธิหลังสมัยใหม่” (Postmodernism)

คำว่า “ลัทธิหลังสมัยใหม่” หรือ “Postmodernism” เป็นคำที่มีความหมายกว้างๆ โดยทั่วไปไม่เพียงเฉพาะการออกแบบเชิงพาณิชย์หรืออุตสาหกรรมเท่านั้นแต่กินความไปถึงงานทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม แนวคิดในทางประวัติศาสตร์เป็นการต่อต้านความรู้สึกที่จริงจังจริงจังและความรู้สึกที่ห่างจากความเป็นมนุษย์ของ นอร์ดิก โมเดิร์นและลัทธิสมัยใหม่ในทางการออกแบบกราฟิก ลัทธิหลังสมัยใหม่พยายามหวนคืนไปสู่ประสบการณ์ในอดีต การประชดประชัน การทำให้เกิดความจริงรวมทั้งลักษณะที่ดูแล้วไม่ฉลาดนัก อีสาระไปจากการออกแบบกราฟิกที่ผ่านมา

นอกจากนั้น การออกแบบก็ได้รับอิทธิพลแนวความคิดและรูปแบบศิลปะจากอาร์ต นูโว (Art Nouveau) อาร์ต เดโค (Art Deco) ตอนต้น คริสต์ศตวรรษที่ 20 และป๊อป อาร์ต (Pop Art) หลังทศวรรษ 1960 รวมทั้งกระบวนการแบบเมมฟิส (Memphis) ในอิตาลีในช่วงเวลาใกล้เคียงกันซึ่งแนวคิดและกระบวนการอันหลากหลายเหล่านี้ได้แผ่ขยายอิทธิพลออกไปอย่างเป็นสากล

เรียบเรียงจาก

Richardson, J.A. and others. **Basic Design Systems : Elements Application.** New Jersey : Prentice-Hall, 1984.

ภาคผนวก

แรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะและการออกแบบโฆษณา

ผมได้ตอบรับคนเคารพนับถือกันไปพูดคุยเรื่องแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะและการออกแบบทำนองนี้พูดคุยให้นิสิตบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยฟังเมื่อเดือนที่ผ่านมา (22 มกราคม 2542) หลังจากที่ย้ายมาปฏิบัติภารกิจไปบรรยายพูดคุยมาโดยตลอดด้วยเหตุผลส่วนตัวและงานในความรับผิดชอบมากมาย ได้นำวิถีทัศนศิลป์การแสดงผลงานศิลปะของศิลปินแถบสแกนดิเนเวียเป็นงาน “นาฏลักษณ์” (performance) เป็น kinetic performance ที่ใช้สิ่งของและวัสดุต่างๆ เป็นสื่อแสดงออก (มิได้ใช้คนเป็นสื่อ) มีฐานความคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพลังงาน การเคลื่อนไหวบริเวณว่าง จังหวะ ความคิดที่เกี่ยวกับบริบทสังคมความก้าวหน้า พลังงาน ขยะ ดิน น้ำ ลม ไฟ แรงบันดาลใจหลากหลายได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับงานชิ้นนี้

เป็นงานที่เกิดขึ้นและดับสลายหรือเปลี่ยนแปลงไปเป็นงานที่ “บูรณาการ” แรงบันดาลใจมากมายเข้ามาไว้ด้วยกัน ทั้งปรากฏการณ์ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ในสังคมและที่สำคัญยิ่งคือ แรงบันดาลใจที่เป็น “ภูมิปัญญา” ของผู้คนในวันนี้ เป็นงานที่ต่อต้านระบบแบบแผนหรือโครงสร้างความคิดจากอดีต ไม่ว่าโครงสร้างความคิดนั้นจะเป็นศิลปะหลักวิชา (academic art) หรือลัทธิสมัยใหม่ (modernism) เป็นการบูรณาการภูมิปัญญาที่หลากหลายจากประสบการณ์ จากความเป็นจริงในชีวิตและสังคม ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม

มนุษย์มีใช้ศูนย์ของจักรวาลตามแนวคิดของมนุษยนิยม (Humanism) อีกต่อไป มนุษย์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของโลกและจักรวาลด้วยความคิดว่า “มนุษย์คือศูนย์กลางของจักรวาล” จากยุคแห่งความรุ่งเรืองตะวันตกมนุษย์จึงได้ทำลายโลกสีเขียวใบนี้มาแล้วมากมายและถ้ามนุษย์คือสิ่งเชื่อเช่นนั้นต่อไป วันหนึ่งข้างหน้ามนุษย์จะไม่มีโลกและแผ่นดินที่จะอยู่

วิธีคิดอย่างลัทธิสมัยใหม่หรือ “โมเดิร์นนิสม์” ประวัติศาสตร์อย่างแบ่งยุคสมัย เศรษฐกิจทุนนิยม อย่างเหมือนไม่มีมนุษย์ รัฐศาสตร์เพื่อชัยชนะ การศึกษาระบบแยกส่วนหรือสายพานความรู้ การศึกษาแบบดั้งเดิมเฉพาะอย่างรวมทั้งการศึกษาศิลปะที่อหังการอยู่ในโลกแคบๆ ของตนเองนอกจากจะก่อให้เกิด “ปัญหาแคบ” แล้วยังก่อให้เกิดผู้คนที่มีแต่ความเห็นแก่ตัวบ้านเต็มเมืองอีกด้วย

การมองศิลปะอย่างใหม่จึงไม่อาจใช้หลักคิดหรือแว่นตาอย่างเก่าได้ไม่ว่าจะเป็นหลักคิดอย่างเรอเนซองส์ของสัที่บุกเบิกโลกศิลปะอย่างยิ่งใหญ่เมื่อ 400-500 ปีที่แล้วหรือหลักคิดอย่างโมเดิร์นนิสม์ 2 ศตวรรษที่ผ่านมา

กาลครั้งหนึ่ง ใช้คำว่า “fine arts” เพื่อย้ำเตือนถึงความงามที่วิจิตรบรรจงประณีตงดงาม “fine” ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณแล้วเราก็ปรับเปลี่ยนไปสู่ “visual art” เพื่อย้ำเตือนถึงปรากฏการณ์เบื้องหน้าสื่อคลาสิคหรือแรงบันดาลใจ (inspiration) ที่มองเห็นได้เป็นประสบการณ์ตรงที่สัมผัสได้อธิบายได้ไม่ใช่ “จิตวิญญาณ” อีกต่อไป แต่วันนี้มันอาจจะเป็น “imaging art” ภาพลักษณ์ในสมองที่เป็นผลรวมของประสบการณ์หรือประจักษ์ในวิถีชีวิตในสังคม ภาพที่ผ่านกลไกความคิด การบูรณาการและศักยภาพทางสมองของมนุษย์

ซึ่ง “อิมเมจ อาร์ต” อาจเชื่อมโยงกับ “ปัญญา” และบริบทต่างๆของโลกวันนี้เชื่อมโยงกับจินตนาการ “imagination” บนฐานของความจริง ข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ

เราคง “สวมแว่นตา” มองงานเหล่านี้ไม่ได้แน่นอนอาจต้องใช้ “ความเป็นเรา” ในวันนี้มองปรากฏการณ์อย่างหนึ่งมองมัน “อย่างเป็นเรา” วิเคราะห์ แยกแยะ อธิบาย หรือวิพากษ์วิจารณ์ “อย่างเป็นเรา”

เมื่อกลับไปสู่คำหลัก 2-3 คำในประเด็นการพูดคุย “แรงบันดาลใจหรือสื่อคลใจ” (inspiration) ในทางศิลปะคงมิใช่เพียงสาระที่เกี่ยวกับวัง วัดและบ้าน ดังสาระที่เป็นมาในอดีตมิใช่เพียงวัตถุหรือภาพที่ปรากฏเบื้องหน้าไม่ว่าจะเป็นภาพเหตุการณ์บ้านเมือง ทิวทัศน์ หุ่นนิ่งเบื้อหน้า แต่แรงบันดาลใจจะต้องหมายรวมถึง บริบทสังคม สภาพแวดล้อม ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาและองค์ความรู้ในแต่ละช่วงเวลานั้นๆ ด้วย เมื่อเรามองสถาปัตยกรรมหรือประติมากรรมของกรีกโบราณ โดยปราศจากความเข้าใจภูมิปัญญาของปรัชญาจารย์กรีกโบราณ เราคงมองหรืออธิบายสถาปัตยกรรมหรือประติมากรรมกรีกได้เพียงบางส่วนเท่านั้นเอง

“ความคิดสร้างสรรค์” (creativity) ที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับศิลปะก็เช่นกัน คงมิใช่กระแสนิยมหายใจจากเทพธิดามิวส์ในเทพปกรณัมของกรีกมิใช่ “พรสวรรค์” บนฐานความคิดแบบไสยเวท แต่อาจเป็นพรสวรรค์บนฐานความคิดเชิงวิทยาศาสตร์ IO และ EQ จิตวิทยา ศักยภาพของสมองและกระบวนการข้อมูล และความคิดสร้างสรรค์

ส่วนคำหลัก “ศิลปะและการออกแบบโฆษณา” คงเป็นคำที่สื่อสารกันได้ดีแล้ว

ภูมิปัญญาของสังคมหรือชุมชนที่ได้สั่งสมมาแต่อดีต ภูมิปัญญาที่สัมพันธ์กับบริบทสังคม ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และกระแสศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาซึ่งเป็นตัวกำหนดกรอบการสร้างสรรค์ไม่ว่าการสร้างสรรคนั้นจะเป็นการสร้างสรรคสังคม สร้างสรรคการเมือง สร้างสรรคองค์ความรู้หรือสร้างสรรค์ศิลปกรรมก็ตาม

เมื่อภูมิปัญญาสังคมหรือภูมิปัญญาชุมชนใช้กรอบอุดมคติเป็นฐานความคิด ผลงานศิลปกรรมก็ย่อมสะท้อนภาพลักษณ์ของอุดมคติให้ปรากฏเป็นรูปธรรมขึ้น เมื่อภูมิปัญญาสังคมใช้กรอบศาสนาหรือผู้มีอำนาจในการปกครองบ้านเมืองเป็นฐานความคิด ศิลปกรรมก็แสดงภาพลักษณ์เพื่อตอบสนองความศรัทธา นั้น เมื่อภูมิปัญญาสังคมใช้กรอบที่สัมผัสได้ ประจักษ์ได้ทางกายภาพเป็นฐานความคิด ศิลปกรรมก็สะท้อนหรือแสดงความก้าวหน้าการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพในแง่มุมต่างๆให้ปรากฏถ้ากระแส “ปัญญา” ในสังคมรุนแรงขึ้น เราก็หวังว่าจะได้เห็นศิลปกรรมที่สะท้อนหรือแสดงปัญญาสังคมหรือปัญญาชุมชนเด่นชัดขึ้นด้วย

พวกไซไฟส์ที่ถกเถียงปัญหาใกล้ตัว เพลโดที่เชื่อในโลกแห่งมนโคติเชื่อนในสิ่งอันเป็นนิรันดร์ อริสโตเติลที่ดึงโลกแห่งมนโคติมาสู่ความจริง ชื่นชมกับโสกลศิลปกรรมมีพลังที่จะช่วยฟอกจิตใจของผู้คน ไปสู่สำนึกที่ดีกว่าและมีชีวิตที่ดีกว่า รวมทั้งช่วงถดถอยของสโตอิคิซึมและเอพิคคิวเรียนนิสม์ที่อธิบายความงามในเชิงรูปแบบนิยม (Formalism) ซึ่งภูมิปัญญาเหล่านี้ได้ส่งผลไปสู่กระบวนการคิดและสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมกรีกโบราณอย่างแน่นอน

มนุษยนิยม (Humanism) ในสมัยเรอเนซองส์ที่เชื่อมั่นว่ามนุษย์ คือ ศูนย์กลางของจักรวาลศาสนาได้กลับมาสู่โลกมนุษย์ มนุษย์คือผู้สร้างสรรค์โลก มนุษย์นับถือและเชื่อมั่นในมนุษย์ด้วยกัน มหาวิทยาลัยเฉพาะทางเพื่อการศึกษาค้นคว้าสรรพความรู้บนโลกมนุษย์เกิดขึ้น แม้วันนี้ “มนุษยนิยม” จะถูกมองว่ามนุษย์กลายเป็นศูนย์กลางและเห็นแก่ประโยชน์ส่วนมนุษย์มากเกินไปแล้วก็ตาม

ศิลปกรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์อย่างยิ่งใหญ่ทุกสาขามีความคิดในเชิงวิทยาศาสตร์ กายวิภาค ทัศนียภาพ แสงเงา ตามโลกแห่งความเป็นจริงเข้ามามากมาย ศิลกรรมแสดงปัจเจกภาพของศิลปิน บนฐานความคิดอย่างประชาธิปไตยและความทรงนงของมนุษย์

กระแสสังคมนิยม (Social Realism) จากบารัค เวลาคเคซบรมบรันดท์ เรอเนง เวอเมียร์ เดอลาคู ได้ขยายฐานความคิด “สาร” หรือ “สาระ” (matter) ทางศิลปะให้กว้างออกไป ผลักดันความคิดไปสู่สังคมนิยมในยุโรป รัสเซียและสังคมไทยหลัง 14 ตุลาคม 2516 ตลอดจนบอกว่าศิลปะคือศาสนาและศิลปะควรมีสภาพเป็นพาหนะที่จะโน้มน้าผู้คนไปสู่สังคมแห่งความดีงาม เสมอภาคและภราดรภาพ นิซเซประกาศอย่างท้าทายต่อศาสนาและสิ่งที่อธิบายไม่ได้ว่า “พระเจ้าตายแล้ว” และคานท์ก็ตอกย้ำถึงเรื่องเสรีภาพ การท้าทายและต่อต้านอำนาจอย่างเก่าได้ก่อให้เกิดลัทธิสมัยใหม่ (Modernism) ขึ้น

สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก การปฏิวัติอุตสาหกรรม การผลิตในระบบครอบครัวปรับเปลี่ยนไปสู่มวลผลิต คนชั้นกลางมีอำนาจ ระบบทุนนิยม อีสภาพ เสรีภาพ และภราดรภาพ พัฒนาขึ้นพร้อมกัน ปัจจัยความคิดและการเปลี่ยนแปลงสังคมได้ก่อให้เกิดศิลปะสมัยใหม่ ก่อให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบอย่างสถาบันเบาสาส์ที่พร้อมไปด้วยหลักการและโครงสร้างความคิดที่ต่อต้านอดีต

ปีโป อาร์ตของอเมริกันชนคนเถื่อนที่เชื่อว่าความงามมีอยู่กับทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นดารา การ์ตูน เครื่องดื่ม กระป๋องชุป ตัวเลข คอสมติก ไม่ต้องแบ่งแยกความสูงส่งระหว่าง serious art และ popular art

ลัทธิหลังสมัยใหม่ “postmodernism” ที่ดึงมนุษย์และศิลปะมาสู่เม็ดทรายของสังคม เม็ดทรายของธรรมชาติแวดล้อมบน โลกใบเขียวที่ไกลวันจะหายนะ ศิลปะเป็นสิ่งธรรมดาโลกเป็นสิ่งที่เดียวกับธรรมชาติแวดล้อมเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับ “ปัญญา” บนฐานการดำรงชีวิตและความคิดในวันนี้ ศิลปะอาจไม่ใช่สิ่งแปลกแยกบนผนังหรือแยกไปอยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ศิลปะอาจดำรงอยู่หรือสูญสลายไปเปลี่ยนไปตามภาระและกาลเวลาของมัน อาจจะเป็นการถมดินเป็นขดกันหอยในท้องทะเลเป็นพื้นที่ห่อภูเขา เป็นการโรยสีในทะเลทราย เป็นนาฏลักษณ์บนท้องถนนหรือเป็นการติดตั้งสิ่งต่างๆในชุมชนเมือง ฯลฯ

บนความหลากหลายของแรงบันดาลใจที่มีพัฒนาการมายาวไกลและหลากหลายในวันนี้ เราคงต้องเปิดกายและใจให้กว้างมองการเปลี่ยนแปลงอย่าง “ธรรมดาโลก” มองด้วยการวิเคราะห์แยกแยะและเชื่อมโยงกับบริบทต่างๆแล้วถามตัวเองว่า “เรามีความสุขได้อยู่หรือ”

เรื่องของความคิดสร้างสรรค์ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาศักยภาพของสมองซีกซ้าย-ขวา ความสมดุล IQ และ EQ รวมทั้งกระบวนการสร้างสรรค์งานไม่ว่าจะเป็นงานศิลปะหรืองานออกแบบโฆษณา ก็ตามจิตวิทยาสาขจิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) อาจเชื่อในเรื่องพลังเก็บกดจากจิตใต้สำนึก ถ้าเรา

สามารถผันพลังจากจิตใจสำนึกมาเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ได้ พลังนั้นย่อมเป็นประโยชน์ยังต่อการทำงานศิลปะ สายพฤติกรรมนิยม (Behavioralism) อาจมองในเรื่องสภาพแวดล้อมและการสร้างสิ่งแวดล้อม มองการตอบสนองในรูปของรางวัลและความพึงพอใจในอันที่ก่อให้เกิดพลังความคิดสร้างสรรค์สายที่เชื่อมั่นในการสร้างเจตจำนง (will power) ซึ่งเชื่อว่าเจตจำนงจะเป็นแรงผลักดันไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ เบื้องหน้า ความคิดสร้างสรรค์ย่อมเป็นสิ่งที่เดียวกับเจตจำนงนั้น

แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับความพยายามที่จะพัฒนาศักยภาพของสมองทั้งสองซีกให้มีคุณภาพ แม้จะโดดเด่นซีกหนึ่งศักยภาพอีกซึ่งหนึ่งย่อมเป็นพลังผลักดันให้เกิดศักยภาพสูงสุด ดังพลังหยิน-หยางของโลกตะวันออกและนั่นอาจจะเป็นคุณภาพระหว่าง IQ และ EQ ในความคิดปัจจุบันนี้ด้วย IQ ที่เน้นปัญญา และ EQ ที่เน้น “สติ” เมื่อ “สติ” และ “ปัญญา” อยู่ด้วยกัน “สติปัญญา” ย่อมสร้างสรรค์และสร้างสรรค์ศิลปะอย่างมีความหมายยิ่ง

การสร้างสรรค์งานศิลปะ บางความคิดอาจเชื่อในเรื่องของการวางแผนความคิดล่วงหน้า บางความคิดอาจเชื่อในเรื่องของการประคองต่อเติมเสริมแต่ง บางความคิดอาจเชื่อในการวางโครงสร้างความคิด บางความคิดอาจเชื่อในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันใด อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์งานศิลปะตามความเชื่อเหล่านี้ก็มักมีข้อมูลมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่มีภาวะหล่อหลอมความคิดและการสร้างให้ความคิดเหล่านั้นกระจัดจางชัดเป็นรูปร่างหน้าตาเป็นตัวตนขึ้นมา

กล่าวเฉพาะการออกแบบและการออกแบบโฆษณาซึ่งต้องแสวงหาข้อมูลหลากหลายด้านไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับสินค้า กลุ่มเป้าหมาย วัฒนธรรมชุมชน จิตวิทยาผู้บริโภค จิตวิทยาสังคม ข้อมูลการตลาด เป็นข้อมูลที่เกิดจากประสบการณ์ การสำรวจหรือการวิจัยและนำข้อมูลเหล่านั้นมาเป็นฐานการออกแบบ บรรลุภัณฑ์ ออกแบบผลิตภัณฑ์หรือออกแบบโฆษณาต่อไป

กระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบก็มีใช้เพียง “big Ideas” ที่หลุดออกมาหรือระเบิดออกมาเท่านั้น แต่เป็น “big Ideas” บนฐานข้อมูลและด้วยพลังหรือศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบหรือกลุ่มนักออกแบบ

แม้กระบวนการร่างภาพ (sketching) ก็มีนัยสำคัญต่อกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยการระดมความคิดด้วยภาพร่างขนาดเล็ก (thumbnail sketch) ร่างอย่างรวดเร็วจำนวนมาก การคัดสรรแนวคิดเด่นจากภาพร่างขนาดเล็กจำนวนหนึ่งนำมาเป็นแนวคิดหลักและขยายเป็นภาพร่างหยาบ (rough sketch) ในแต่ละแนวคิดต่อไปอีก หลังจากนั้นจึงเลือกสรรเพียง 1 แบบความคิดและพัฒนาไปสู่ผลงานออกแบบที่จะใช้งานต่อไป กระบวนการระดมความคิดหรือระดมสมองเช่นนี้ ย่อมก่อให้เกิดการเปรียบเทียบ การคิดวิเคราะห์ การปรึกษาหารือและการคัดพันธุ์ที่ดีเยี่ยมอีกด้วย

นอกจากนั้นแล้วในโครงสร้างของระบบงานปัจจุบันได้ก่อให้เกิดกลุ่มสร้างสรรค์งาน การแบ่งงานกันทำ การวางแผนงานร่วมกัน การระดมสมองจากทีมงานและการวิเคราะห์เพื่อค้นหาข้อสรุปที่ดีที่สุดย่อมเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่ดียิ่ง

การออกแบบโฆษณาและการออกแบบในลักษณะมวลผลิต (mass production) ได้เติบโตขึ้นมาพร้อมกับการปฏิบัติอุตสาหกรรมรุ่งเรืองทั้งในระบบอุตสาหกรรมเก่าและอุตสาหกรรมใหม่ในสังคมอุตสาหกรรมเก่าที่เห็นภาพของโรงงานขนาดใหญ่และสกปรก แรงงานจำนวนมาก แรงงานที่แปลว่า “กรรมกร” เป็นอุตสาหกรรมที่มีลักษณะแข็งกร้าว แลกเปลี่ยนผลประโยชน์แข่งขันเพื่อชัยชนะ การโฆษณาแบบฮาร์ดเซลล์ เพศ การไม่เอื้อยต่อธรรมชาติแวดล้อมและไม่เอื้อยต่อความเป็นมนุษย์ได้เข้ามาเกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก

เมื่ออุตสาหกรรมเก่าพัฒนามาสู่อุตสาหกรรมใหม่ (NICs) โรงงานอุตสาหกรรมขนาดย่อมลง เครื่องคอมพิวเตอร์และโรบอทในรูปลักษณะต่างๆ ได้เข้ามาแทนที่แรงงานที่ต้องมีทั้งความรู้ความสามารถ โรงงานสะอาด สิ่งแวดล้อมสวยงาม สวัสดิการ การประกันคุณภาพระบบและคุณภาพบุคลากรการประกันคุณภาพที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมเป็นการกล่าวถึง “อุตสาหกรรม” ที่มี “คน” อยู่ในระบบด้วยแรงบันดาลใจที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งสภาพแวดล้อมบริบทสังคมและภูมิปัญญาใหม่ที่ก้าวหน้า วิสัยทัศน์ที่มีความหวังต่อสังคมและโลกในวันข้างหน้า ความคิดสร้างสรรค์ที่มีฐานของเหตุผล ความดีงามและโลกใบเขียวใบนี้

เมื่อเป็นเช่นนี้ เราจะหยุดคิดปรกรมไว้เพียงจิตวิญญาณหรือภาพสะท้อนปรากฏการณ์ที่เห็นได้เบื้องหน้าเท่านั้นหรือ การออกแบบโฆษณาจะยังคงกดขี่ทางเพศเสนอความรุนแรง ตลกหยาบ แสดงภาพส่องแสงส่องงามถูกเหยียดหยามผู้ดกดขี่เป็นงานโฆษณาดิบเถื่อนไม่พัฒนาต่อไปอีกหรือ

มติชนสุดสัปดาห์ : ศิลปะวิจารณ์

9,16,23 พฤศจิกายน 2542

CHRONOLOGY : HISTORY OF ART

Gardner, Helen. **ART Through the Ages**. New York : Harcourt, Brace and Co., 1975.

A. Eolithic (Dawn of the Stone Age)

1,000,000-500,000 B.C.

Java and Peking man

B. Paleolithic (Old Stone Age)

500,000-20,000 B.C.

1. Chellean (Chelles, a town near Paris)

Piltdown and Heidelberg men

2. Mousterian (Le Moustier, a site in the Dordogne Valley) Neandertal man

3. Aurignacian (Aurignac, a small village in the French Pyrenees) Cro-magnon man (a small cave in the Dordogne Valley)

4. Solutrean (Solutre, a site in east-central France)

5. Magdalenian (La Madeleine, near Les Lizies in the Dordogne)

C. Mesolithic (Middle or Transitional Stone Age) 20,000-12,000 B.C.

D. Neolithic (New or Late Stone Age) 12,000-3,000 B.C.

E. Bronze 3,000-1,000 B.C.

F. Iron 1,000 B.C.-A.D.

Fleming, William, **ART and Ideas**. New York : Holt Rinehart and Winston, 1974.

PREHISTORY B.C

33,000-10,000 Paleolithic Period (Old Stone-Age)

15,000-10,000 Cave painting and carving in southwestern

PREHISTORY B.C.

33,000-10,000 Paleolithic Period (Old Stone Age)

15,000-10,000 Cave painting and carving in southwestern France and northern Spain

10,000-4,000 Neolithic Period (New Stone Age) Geometric Art

EGYPT B.C.

4000 Egypt united into one country

3100-2686 Early Dynastic Period

2686-2181 Old Kingdom (3rd-6th Dynasties)

2590-2568 Pyramid of Khufu (Cheops)

2540-2514	Pyramid of Khafre (Chephren)
2133-1991	Middle Kingdom (11 th -12 th Dynasties) Golden Age of arts and crafts
1567-1085	New Kingdom or Empire (18 th -20 th Dynasties)
1361-1352	Reign of Tutankhamen
322	Conquest by Alexander the Great
51-30	Reigns of Ptolemy XIII and Cleopatra
30	Egypt became Roman province

NEAR EAST B.C.

4000-3000	Sumerian art began
3000-1750	Babylonians
1350-1000	Assyrian art began
575	Ishtar Gate. Babylon
333	Conquest by Alexander the Great

THE HELLENIC PERIOD B.C.

1600-1100	Mycenean Period
950-800	Proto-Geometric Period
800-650	Geometric Period
776	First Olympic Games
650-500	Archaic Period
387	Plato founded Academy
336	Alexander the Great Succeeded
335	Aristotle founded Lyceum

Sculptors

C.490-432	Phidias
C.460-450	Myron
C.460-440	Polyclitus
C.390-330	Praxiteles
C.350-300	Lysippus

Painters

C.480-430	Polygnotus (noted for perspective drawing)
C.440	Apollodorus (modeled figures in light and shade)

ROMAN PERIOD

C.616-509	Etruscan Period
C.500	Roman Republic founded
100-44	Julius Caesar
27-A.D.14	Augustus (Octavian) reigned As Octavian founded principate,took name of Augustus, beginning of Empire

EARLY CHRISTIAN CENTURIES A.D.

BYZANTIUM (Constantinople)

C.324-330	Constantine made Byzantium Capital of East Roman Empire
329-379	St.Basil Orthodox Church
527-565	Justinian the Great
C.527	Church of San Vitale begun at Ravenna
532-537	Church of Hagia Sophia built by architects Anthemius of Tralles and Isidorus of Miletus

MONASTIC ROMANESQUE PERIOD

480-543	St.Benedict.founder of European monasticism
768-814	Charlemagne ruled at Aix-la-Chapelle (Aachen): Carolingian Period initiated
1000-1150	Romanesque period at height

GOTHIC PERIOD IN FRANCE

1096-1291	Crusades : European Christians fought Moslems and Saracens ; extended Christianity as well as opened up trade routes
C.1150-11	University of Paris founded
1163-1235	Cathedral of Notre Dame in Paris built
1194-1260	Chartres Cathedral begun after fire destroyed earlier structure
1210	Rheims Cathedral rebuilt
1220	Amiens and Rouen cathedrals begun
C.1225-1274	Thomas Aquinas, philosopher

ITALY LATE 13th-14th CENTURIES

1182-1226	St.Francis of Assisi : 1210 founded Franciscan order
C.1296-1300	Frescoes on life of St.Francis painted at Assisi
C.1305-1309	Giotto painted frescoes on history of the Virgin at Padua

1308-1311	Duccio painted Maesta alterpiece,Siena Cathedral
1314-1321	Divine Comedy written by Dante Alighieri
C.1320	Giotto painted Bardi Chapel frescoes in Santa Croce,Florence
1330-1339	Bronz doors of Baptistry at Florence cast by Andrea Pisano
1348-1352	Decameron written by Boccaccio
C.1350	Triumph of Death painted in Campo Santo at Pisa by Traini
C.1354	Triumph of Death written by Petrarch

15th CENTURY FLORENCE

Painters	Fra Angelico,Paolo Uccello,Masaccio,Filippo Lippi,Piero Della Francesca,Sandro Botticelli Leonardo da Vinci
Sculptors	Lorenzo Ghiberti, Donatello, Andrea del Verrocchio, Michelangelo Buonarroti

LATE 15th AND EARLY 16th CENTURY ROME

1471-1527	Roman Renaissance art and humanism climaxed
1473-1480	Sistine chapel built
1496-1501	Michelangelo in Rome,working on Bacchus and Pieta
1505	Michelangelo began Julius II's Tomb
1508-1512	Michelangelo painted Sistine Chapel ceiling,Raphael painted Frescoes in Vatican Palace
1513-1516	Leonardo da Vinci in Rome
1523	Michelangelo worked on tombs in Florence
1535-1541	Michelangelo painted Last Judgment in Sistine Chapel
1550	Vasari's Lives of Most Eminent Painters,Sculptors, and Architects published
Sculptors	Michelangelo Buonarroti,Benvenuto Cellini, Giovanni da bologna
Painters	Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raphael Sanzio

16th CENTURY VENICE

1517	Protestant Reformation began
Painters	Giovanni Bellini, Titian,Matthias Grunewald, Albrecht Durer,Grogonne,Jacopo Tintoretto, Paolo Veronese

ROME AND SPAIN,16th AND EARLY 17th CENTURIES

ROME 1527	Reaction to Renaissance humanism began
-----------	--

1534	Counter-Reformation began
Sculptors	Gianlorenzo Bernini,Pedro de Ribera
Painters	El Greco, Michelangelo Merisi da Caravaggio,Diego Velazquez,Bartolome Murillo,Fra Andrea Pozzo

17th CENTURY FRANCE

1636	French Academy of language and Literature established
1648	Royal Academy of Painting and Sculpture founded
1666	Academy of Sciences established
1671	Academy of Architecture established
Painters	Pater paul Rubens,Nicholas Poussin,Claude Gelee Lorrain,Charles Lebrun
Sculptors	Gianlorenzo Bernini,Pierre Puget

17th CENTURY HOLLAND

1517	Protestant Reformation began in Germany
1535	Institution of Christian Religion published by John Calvin
1566	Revolt of Netherlands against Spain began
1575	University of Leyden, first of the Dutch universities, founded by William the Silent
1602	Dutch East India Company organized
1644	Principles of Philosophy published by Descartes in Amsterdam
1648	Independence of Netherlands recognized by Treaty of Westphalia
Painters	Frans hals, Rembrandt van Rijn,Jan Steen,Pieter de Hooch,Jan Vameer van Delft
Philosophers	Rene Descartes,Baruch Spinoza
Musicians	Johann Sebastian Bach,George Frederick Handel

17th CENTURY LONDON

1620	Novum Organum by Francis Bacon
Painters	Peter Paul Rubens,Anthony van Dyck
Writers	Francis Bacon, William Shakespeare, Thomas Hobbes,John Milton,Dryden John Locke

18th CENTURY

1776	American Declaration of Independence
1789	French Revolution began
Painter	Antoine Watteau, William Hogarth, J.B.S. Chardin, Francois Boucher, Jean Honore Fragonard
Sculptors	Clodion (Claude Michel), Jean Antione Houdon
Composers	C.P.E. Bach, Joseph Haydn, W.A. Mozart
Writers	J.J. Rousseau, Emmanuel Kant, Wolfgang Goethe, Friedrich Schiller

EARLY 19th CENTURY

1748	Excavations begun at Pompeii and Herculaneum
1762	Antiquities of Athens published by Stuart and Revett
1764	History of Ancient Art published by Winckelmann
1766	Laocoon published by Lessing
1792-1794	First French Republic
1796	Napoleon's first Italian campaign
1804	Napoleon crowned emperor
1821	Napoleon died
Painters	Francisco Goya, Jacques Louis David, Antoine Jean Gros, J.A.D. Ingres, Theodore Gericault
Sculptors	Antonio Canova, P.J.H. Lemaire
Musicians	Ludwig van Beethoven, Gasparo Spontini

LATE 19th CENTURY

1851	Great Exhibition of All Nations in London, Crystal Palace
1859	Origin of Species published by Charles Darwin
1871	Descent of Man published by Charles Darwin
1874	First Impressionist exhibit held
Painters	Honore Daumier, Gustave Courbet, Edouard Manet, James A. McNeill Whistler, Edgar Degas, Paul Cezanne, Claude Monet, Pierre Auguste Renoir, Paul Gauguin, Vincent van Gogh, Georges Seurat, H.M. Rde Toulouse-Lautrec

Sculptors Jean Baptiste Carpeaux, Auguste Rodin

Musicians Richard Wagner, Johannes Brahms, Claude Debussy

Writers and Philosophers

Honore de Balzac, Charles Dickens, Herbert Spencer, Charles Baudelaire,
Gustave Flaubert, Henrik Ibsen, Emile Zola, Friedrich Nietzsche, Henri
Bergson

20th CENTURY

1891 Wainwright Building, first skyscraper Motion-picture camera patented by
Thomas Edison; sound recording developed

1903 Aviation begun by Wright brothers

1905 Sigmund Freud founded psychoanalysis.

First motion-picture theater opened in Pittsburgh.

“Fauve” exhibited in Paris, with paintings by Derain, Rouault, Matisse. Die
Brücke exhibited in Dresden, included paintings by Nolde, Kirchner
(movement lasted till 1913)

1907-1914 Cubism developed in Paris by Braque and Picasso

1908 Model T (touring car) introduced by Henry Ford

1909 Wireless radio developed by Marconi. Peary reached North Pole; 1911,
Amundsen the South Pole

1909-1915 Futurist movement in Italy

1910 Einstein’s general theory of relativity

1911 Der Blaue Reiter (Blue Rider) group formed in Munich with Kandinsky and
Marc

1911-1912 Chirico and Chagall exhibited protosurrealist pictures in Paris

1913 New York Armory Show brought advanced controversial European art
trends to U.S.; vogue for modern art began in America

1914-1918 World War I

1916-1922 Dadaism founded in Zurich, Switzerland; spread quickly to Berlin, Paris,
New York

1917 Russian revolution began. De Stijl Magazine published in Holland; gave
name to International style with Mondrian, Gropius, Mies van der Rohe

1922 Fascist revolution in Italy

1923	Surrealist manifesto promulgated in Paris ; movement later included Miro,Dali
1927	Lindbergh's solo flight across Atlantic
1928	First complete talking film
1929	New York stock market collapsed, Great Depression began
1933	Nazi revolution in Germany
1933-1939	Spanish Civil War
1939-1945	World War II
Architects	Louis Sullivan, Frank Lloyd Wright, Walter Gropius, Mies van der Rohe, Le Corbusier
Painters	Henri Rousseau, Edvard Munch, Vasily Kandinsky, Emil Nolde, Henri Matisse, John Marin, Giacomo Balla, Georges Rouault,Piet Mondrian,Paul Klee, Franz Marc, Hans Hofmann, Fernand Leger, Pablo Picasso, Umberto Boccioni, Georges Braque, Gino Severini, Amedeo Modigliani, Max Beckmann, Diego Rivera, Oskar Kokoschka, Marc Chagall, Marcel Duchamp, Giorgio de Chirico, Grant Wood, Joan Miro,Stuart Davis, Ben Shahn, Salvador Dali
Sculptors	Constantin Brancusi, Jean (Hans) Arp, Naum Gabo, Jacques Lipschitz,Alexander Calder, Henry Moore, Alberto Giacometti
Writers and Philosophers	Sigmund Freud, George Bernard Shaw, Gertrude Stein, Thomas Mann, Filippo Tommaso Marinetti,James Joyce, T.S.Eliot, Jean Cocteau, Andre Breton, William Faulkner, Ernest Hemingway, Jean Paul Sartre

THE PERIOD SINCE 1945

1926-1927	First motion pictures synchronized with sound
1939	Commercial television begun
1942	Nuclear fission,chain reaction, and release of atomic energy achieved experimentally at University of Chicago
1945	Atomic bomb developed under J.R. Oppenheimer and tested in New Mexico. United Nations organized in San Francisco. New York City became international art and music center

1947-1950	United Nations Headquarters built in New York City by Wallace K.Harrison with international team of architects,including Le Corbusier
1948	LP recordings commercially available
1950-1953	Korean War
1957	First earth satellite launched into orbit by USSR ; US satellite followed in 1958
1958	UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) Building constructed in Paris
1961	First manned satellite put into orbit by USSR ; US manned satellite followed in 1962
1962	Telstar, American communications satellite
1963	President John F.Kennedy assassinated
1968	Martin Luther King assassinated
1969	US astronauts on moon
1974	Successful completion of American skylab series photographing the solar system and surveying the resources of the earth
Architects	Frank Lloyd Wright, Walter Gropius, Le Corbusier, Mies van der Rohe, R.Buckminster Fuller,Marcel Breuer, Philip Johnson

NEW YORK SCHOOL

First Generation : Abstract-Expressionist Painters

Hans Hofmann, Arshile Gorky, Adolph Gottlieb, Mark Rothko, William de Kooning, Clyfford Still, Barnett Newman, Franz Kline, Jackson Pollock, Ad Reinhard, Robert Motherwell

First Generation : Sculptors

Louise Nevelson, Isamu Noguchi, David Smith

Second Generation ; Neodada and Pop Artists

Marcel Duchamp,Roy Lichtenstein, George Segal, Robert Rauschenberg, Robert Indiana, Claes Oldenbourg, Jasper Johns,Andy Warhol, James Rosenquist,Jim Dine

Second Generation : Color-Field and “Optical” Painters

Morris Louis, Jules Olitski, Ellsworth Kelly, Sam Francis, Kenneth
Noland, Sam Gilliam, Frank Stella

Minimal and Conceptual Artists

Bernard Rosenthal, Donald Judd, Sol Lewitt, Robert Smithson, Robert Morris

The New Realists

Philip Pearlstein, Alex Katz, Chuck Close, Richard Estes, Janet Fish, John de
Andrea

Kinetic Artists

Alexander Calder, Nicolas Schoffer, Howard Jones, Jean Tinguely

ตัวอย่างการออกแบบพื้นฐาน

