

การสร้างสรรค้งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง
ประเทศอังกฤษ

ปริญญานิพนธ์
ของ
พัฒน์นาดี กมลเพชร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

พฤษภาคม 2545

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๖๖๐.๓๕๕

๖๖๖๔๐

๖๖

การสร้างสรรคงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง
ประเทศอังกฤษ

๖๖ ส.อ. ๒๕๔๕

บทคัดย่อ
ของ
พัฒน์นาดี กมลเพชร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
พฤษภาคม ๒๕๔๕

๖๖ ๑๑๗๑๐๙

พัฒน์นาวดี กมลเพชร. [2545] การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของ
ขบวนการศิลปะและงานช่าง ประเทศอังกฤษ ปริญญาโท ศป.ม. [ทัศนศิลป์สมัย
ใหม่]. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการ
ควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อำนาจเย็นสบาย

ปริญญานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของ
ขบวนการศิลปะและงานช่าง ประเทศอังกฤษ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานใน
ประเด็นเรื่องราว รูปแบบในการสร้างงานและโครงสร้างของภาพ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างผล
งานจำนวน 12 ภาพ และนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะด้วย
คอมพิวเตอร์ตามแนวของผู้วิจัย

ผลของการศึกษาพบว่า

1. เรื่องราวที่ใช้ในการสร้างภาพ ได้แก่ ภาพมนุษย์ สัตว์และพืชพันธุ์ตามธรรมชาติ
2. รูปแบบที่ใช้ในการสร้างภาพมี 3 รูปแบบ คือ รูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ รูปแบบ
ลดทอนรูปทรงและรูปแบบปรับเปลี่ยนรูปทรง
3. โครงสร้างที่ใช้ในการสร้างภาพ ประกอบไปด้วย
 - 3.1 การใช้ดูลายภาพแบบสองข้างเท่ากันมากกว่าดูลายภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน
 - 3.2 รูปทรงที่ใช้มากที่สุด คือ รูปทรงของมนุษย์ สัตว์และรูปทรงจากพืชพันธุ์
 - 3.3 สีที่ใช้ ใช้กลุ่มสีเย็นเป็นส่วนใหญ่
4. ใช้วิธีการสร้างมิติ ความตื้นลึก โดยการจัดวางตำแหน่งที่แตกต่างกัน กำหนด
ขนาดของรูปทรงแตกต่างกัน ใช้ค่าน้ำหนักสีที่แตกต่างกัน
5. มีความกลมกลืนทางสีมากที่สุด มีความกลมกลืนทางพื้นผิว ความกลมกลืนทาง
รูปทรงตามลำดับ

ผู้วิจัยได้นำผลจากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยคอมพิวเตอร์อัน
ประกอบด้วย เรื่องราว มุมมองภาพคน จนเป็นลักษณะเฉพาะของผู้วิจัยที่สามารถนำไปพัฒนา
สร้างสรรค์เป็นผลงานได้อีกต่อไป

COMPUTER CREATIVE ART : A CASE STUDY OF ARTS AND CRAFT MOVEMENT
IN ENGLAND

AN ABSTRACT
BY
PATTHANAWADEE KAMOLPETCH

Presented in partial fulfillment of the requirements
For the Master of Fine Arts degree in Visual Art : Modern Art
May 2002

Patthanawadee Kamolpetch. [2002] Computer Creative Art : A Cast study of Arts and Craft Movement in England. Master thesis M.F.A. [Visual Art : Modern Art]. Bangkok : Graduate School of Srinakharinwirot University. Advisors : Prof.Dr.Wiroon Tangcharoen

The purpose of this research are to analyse content, style as well as arts structure in a cast study of Arts and Craft Movement in England upon the result of the study. The sample are twelve prince. The resuite reveal that

1.The content almost deal with humana animals and plants in nature

2.Three styles of arts imitation,distortion and tranformation are used

3.Paintering structure are sa follow:

3.1 Symmatrical balance is used more than asmmatrical balance.

3.2 The forms used most are human animal an plant.

3.3 The tone of colour are in the most of area of most used warm and semi-tone respectively.

4.Three dimentions including placement position of different tone of colour of objects are used, different object,defining different size of objects

5.The hamormony of colour is found most and then the hamony of surface,lines, and forms respectively

Then the researcher created in Arts and Craft Movement in England. Resertcher used variety computer creative arts,the resertcher could express feeling in those arts quite well.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง

ของ
นางสาวพัฒน์นาดี กมลเพชร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

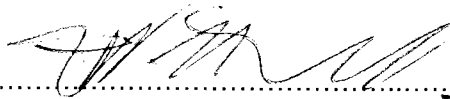
โดยนางสาวพัฒน์นาดี กมลเพชร

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาพร หะวานนท์)

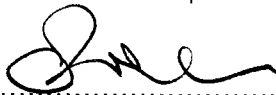
วันที่ 10 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2545

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



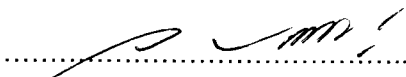
.....ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ)



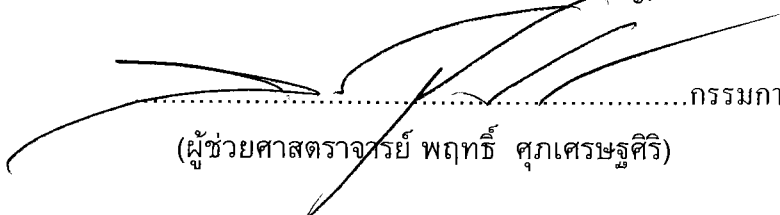
.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อำนาจ เย็นสบาย)



.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ)



.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พงษ์ สุขเศรษฐศิริ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยบุคคลหลาย ๆ ท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบขอบคุณทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้คำชี้แนะ ให้แนวทางความคิดแก่ผู้วิจัยทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณเป็นอย่างสูงต่อศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อำนาจ เย็นสบาย รองศาสตราจารย์ วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ ที่ให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษา

ขอขอบคุณ คุณศิริศศิธร กัญโส ผู้คอยช่วยเหลือติดต่อประสานงาน แนะนำขั้นตอนต่าง ๆ ต่อการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

พัฒน์นาดี กมลเพชร

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 Prosperine, 1874.....	53
2 Sir Galahad and The Tune of Seven Towers, painted panned, 1857.	57
3 Ecclesiastical Window, stained glass, 1885.	59
4 Woman Playing Lutc, Stained glass, 1874.	61
5 Minstrel with Cymbals, stained galss, 1868.	63
6 The Arming and Departure of The Knight of the Round Table, tapestry, 1892.	65
7 Tapestry of the Annunciation, 1911.	67
8 The Attainments, tapestry, 1892.	68
9 Angile Laudantes, tapestry, 1894.	70
10 Flora, wall hanging, 1900.	72
11 The Forest, tapestry, 1887.	73
12 Four tilepannel, 1890.	74
13 Panel of tiles.	76
14 ผู้หญิง 1	78
15 ผู้หญิง 2	79
16 ผู้หญิง 3	80
17 ผู้หญิง 4	81
18 ผู้หญิง 5	82
19 ผู้หญิง 6	83
20 ผู้หญิง 7	84
21 ผู้หญิง 6	85
22 ช้าง 6 เชือก	86
23 ช้าง 4 เชือก	87
24 ช้าง 3 เชือก	88
25 ช้างป่า 3 เชือก	89
26 ช้างป่า 5 เชือก	90
27 ลัตว์ป่า	91
28 ช้าง 4 เชือก	92

สารบัญ

บทที่

1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	6
ข้อตกลงเบื้องต้น	6
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
ประวัติความเป็นมาและแนวความคิดของขบวนการศิลปะและงานช่าง	8
สาระประโยชน์ของผลงานศิลปะ	22
คุณค่าทางความงาม	23
คุณค่าทางเศรษฐกิจ	23
คุณค่าทางเอกลักษณ์	24
เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	28
เครื่องเคลือบดินเผา (Ceramic)	30
การประดับกระเบื้อง (Mosaic and Tile)	30
เครื่องแก้ว (Glassware)	30
ผ้าและเส้นใย (Textile)	31
รูปแบบและการจัดโครงสร้างของงานศิลปะ	33
รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)	34
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)	34
รูปทรงจากประวัติศาสตร์	35
รูปทรงนามธรรม (Abstract Form)	35
ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์งานศิลปะ	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย	51
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	51
การวิเคราะห์ข้อมูล	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52

ภาพจากงานกระจกสี	59
ภาพจากผลงานทอ	65
4 การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน	77
สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน	
5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ	93
จุดมุ่งหมายของการวิจัย	93
ความสำคัญของการวิจัย	93
ขอบเขตของการวิจัย	93
สรุปผลการวิจัย	94
ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ	94
รูปแบบของผลงาน	94
โครงสร้างของผลงาน	95
สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์	95
ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ	95
รูปแบบของภาพ	95
โครงสร้างของผลงาน	95
อภิปรายผล	95
ข้อเสนอแนะ	96
บรรณานุกรม	98
ประวัติย่อผู้วิจัย	100

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศอังกฤษ การประดิษฐ์เครื่องจักรมาแทนแรงงานเพื่อให้ได้ปริมาณมาก ๆ และรวดเร็ว เพื่อให้ทันและเพียงพอต่อตลาด ซึ่งผู้ผลิตจะทำให้ราคาสินค้าต่ำลงด้วย จึงละเลยต่อ ความปราณีตและ ผลงานของช่างฝีมือ จึงก่อให้เกิดการรวมตัวของช่างฝีมือขึ้นเป็นกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่างขึ้นโดยมี วิลเลียม มอริส เป็นผู้นำกลุ่ม

นวนลน้อย บุญวงศ์ กล่าวถึงผลกระทบต่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมว่า

เมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศอังกฤษการประดิษฐ์เครื่องจักรกลขึ้นมาเพื่อทำงานแทนแรงงาน และฝีมือของช่างช่วยให้สามารถผลิตสินค้าได้ปริมาณมากในเวลาอันรวดเร็วได้ส่งผลกระทบเป็นประการแรกต่อระบบการจัดการทำให้เกิดการแบ่งงานตามหน้าที่และการผลิตสินค้าได้เป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้ผลิตต้องเน้นด้านการตลาด จึงทำให้เกิดบริษัทผู้แทนการจำหน่ายขึ้นมากมายในลอนดอน บริษัทเหล่านี้พยายามส่งเสริมการขายโดยการโฆษณาสินค้าให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายพร้อมทั้งต้องติดตามให้ทันกับความต้องการของลูกค้าทางด้านรูปแบบและรสนิยมซึ่งกลายเป็นประเด็นที่จูงใจผู้ซื้อมากกว่าด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์

ผลกระทบต่อมาเกิดขึ้นกับด้านรูปแบบหรือสไตล์ที่นิยมในงานออกแบบจะพบว่าในยุโรปซึ่งเป็นดินแดนที่มีศิลปะวัฒนธรรมสืบทอดต่อเนื่องกันมาเป็นเวลานานโดยเฉพาะงานฝีมือของช่างมีความเจริญรุ่งเรืองมาตั้งแต่ประมาณศตวรรษที่ 12 งานของช่างฝีมือมักมีลวดลายประดับประดาอย่างละเอียดงดงามมีส่วนในการสร้างรากฐานด้านรสนิยมของประชาชนทั่วไปนั้นยังคงยึดติดกับลักษณะรูปแบบดั้งเดิมที่มีมานับศตวรรษก่อนหน้า โดยเฉพาะในหมู่ผู้มีฐานะร่ำรวยซึ่งมักเป็นผู้นำในการปลูกฝังให้สังคมเชื่อและเห็นคล้อยตามมีความนิยมในสไตล์ที่หรูหราประดับประดาของสมัยบาโรก ร็อคโกโกและนีโอคลาสสิก ผู้ที่มีฐานะเหล่านี้มักสั่งซื้อของตามหนังสือที่เรียกว่า "Pattern Book" ซึ่งมีตัวอย่างสินค้าที่มีลักษณะหรูหราตามสมัยนิยม เมื่อสินค้าสามารถขายได้สำหรับชนชั้นสูงเป็นอันดับแรก ก็จะขายได้ดีในหมู่ชนชั้นกลางเป็นลำดับต่อมา (นวนลน้อย บุญวงศ์. 2542 : 38)

ก่อนที่จะมีการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป นักเศรษฐศาสตร์และนักการเมืองในยุคนี้ได้นำให้การสนับสนุน และอุปถัมภ์คำขวัญศิลปะเพื่อความหวังในผลตอบแทนที่พึงจะได้รับจากการเปลี่ยนแปลงจึงมีความต้องการที่จะผลักดันให้เกิดการแข่งขันทางด้านอุตสาหกรรม ต่อมาไม่นาน

ก็ได้ก่อให้เกิดแรงผลักดันและความเปลี่ยนแปลงในกระบวนการผลิตที่จำเป็นจะต้องอาศัยศาสตร์ทางด้านการประยุกต์วิทยาของโรงงานผู้ผลิตเพิ่มมากขึ้น การค้นหารูปแบบขั้นสุดยอด เพื่อประยุกต์ผลผลิตของระบบอุตสาหกรรมอย่างเป็นขั้นตอน และพร้อมเพรียงกันก่อนที่ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ จะถึงมือผู้บริโภค (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 6)

นวน้อย บุญวงศ์ แสดงทรรศนะต่อผลงานที่ผลิตจากเครื่องจักรว่า

ความนิยมที่ถูกปลูกฝังของคนในสังคมมีผลต่อลักษณะของงานออกแบบ ยิ่งเป็นสินค้าที่ผลิตได้ปริมาณ ผู้ผลิตจึงต้องคำนึงถึงความต้องการของตลาดที่เป็นกลุ่มใหญ่ซึ่งก็ได้แก่ชนชั้นกลาง ดังนั้นผู้ผลิตส่วนใหญ่จะพยายามทำให้ราคาสินค้าต่ำลง ซึ่งมีผลให้คุณภาพต่ำลงไปด้วยและนำรูปแบบมาจากหนังสือ Pattern Book ตลอดจนรูปแบบจากสินค้าของคู่แข่งโดยพยายามดึงดูดความสนใจของลูกค้าด้วยการ ตกแต่งประดับประดา และใช้วัสดุที่ดูมีค่าทำให้รูปลักษณะของงานออกแบบซึ่งผลิตโดยเครื่องจักร นั้นปรากฏออกมาในทางลบมากกว่า ทั้งนี้เนื่องจากตามปกติผลผลิตที่ออกมาจากเครื่องจักร นั้นมักมีตำหนิความไม่เรียบร้อย จากการผลิตและแรงงานที่ไม่ใช่ช่างฝีมือซึ่งดูแลไม่ทั่วถึง นอกจากนี้การใช้รูปแบบที่เกิดจากความพยายามประดับประดาอย่างไม่ระมัดระวังและไม่เหมาะสม สอดคล้องกับรูปทรงโดยรวม วัสดุและกรรมวิธีการผลิตจึงทำให้เกิดกระแสการต่อต้าน ไม่ยอมรับลักษณะรูปแบบที่ไร้สนิมของสินค้าที่ผลิตจากเครื่องจักร โดยเฉพาะหลังงานแสดงสินค้า ครั้งใหญ่ (The Great Exhibition) ในปี ค.ศ. 1851 ที่ Crystal Palace ในไฮด์พาร์ก กรุงลอนดอน ในขณะที่ตัวอาคารขนาดใหญ่ซึ่งสร้างขึ้นจากเหล็กและกระจกอย่างเรียบง่ายขาดการประดับลวดลาย (นวน้อย บุญวงศ์. 2542 : 38)

คริสตัส พาเลซ ได้สร้างขึ้นในบริเวณไฮด์พาร์ก สำหรับใช้เป็นสถานที่จัดแสดง- นิทรรศการอันยิ่งใหญ่ใน ค.ศ. 1851 ตัวอาคารออกแบบโดย โจเซฟ แพ็กสตัน หัวหน้าคน- ส่วนของตึกแห่งเวอเนซอร์ รับเหมาก่อสร้างโดย ฟ็อกส์ และเฮนเดอร์สัน มีนายข่าวแซนส์- เป็นผู้รับเหมาดัดตั้งกระจกทั้งหมด คริสตัส พาเลซ นับเป็นตัวอย่างอันดีเด่นชิ้นแรกที่แสดงให้เห็นการใช้ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปจากโรงงานนำมาประกอบเป็นอาคาร โดยสร้างครอบคลุมพื้นที่เกือบ 20 เอเคอร์ ซึ่งเป็นอาคารขนาดมหึมาในสมัยนั้น (กำจร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 479)

นวน้อย บุญวงศ์ แสดงทรรศนะต่อผลงานที่ผลิตจากเครื่องจักรว่า

แต่สินค้าที่จัดแสดงอยู่ภายในยังคงรูปแบบของสมัยวิคตอเรียนที่ผลิตขึ้นด้วยเครื่องจักรและความ เคลื่อนไหวเพื่อคัดค้านลักษณะรูปแบบที่ขาดมาตรฐานในด้านความงามเริ่มชัดเจน เป็นครั้งแรกโดยกลุ่ม "Arts and Craft" นำโดยสถาปนิกชาวอังกฤษ ชื่อ William Morris และ John Ruskin ความเคลื่อนไหวนี้ได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวาง ในช่วงปี ค.ศ. 1880 - 1890 มีการจัดตั้งสมาคมช่างฝีมือ (Guild) เป็นจำนวนมากในอังกฤษ สำหรับกลุ่ม Arts and Craft ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบซึ่งมีที่มาจากยุคกลางอันเป็นระยะที่สังคมมีความ กลมกลืนใกล้ชิดธรรมชาติและงานฝีมือของช่างก็เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และความชำนาญ ผลงานในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ เป็นลวดลายบนพื้นผิวของกระดาสปิดฝาผนัง ผ้าบุเครื่องเรือน และพรมที่เกิดจากการนำรูปทรงจากธรรมชาติมาดัดแปลง เป็นงานฝีมือในรูปลักษณะ ที่เรียบง่ายและพยายามโยงเข้ากับประโยชน์ใช้สอยเพื่อให้เนื้องานออกแบบที่มีเหตุผล เช่นเดียวกับมีความน่าใช้สอยด้วย (นวน้อย บุญวงศ์. 2542 : 38)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี กล่าวว่า มอริส มีความนิยมยุคกลางอย่างยิ่งเขาด้วย เขาคิดประดิษฐ์ต่าง ๆ เป็นสิ่งใหม่โดยไม่มีการฟื้นฟูรูปแบบใด ๆ ในอดีตเลย มันเป็นการสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระโดยแท้จริงในสมัย อิทธิพลของเขาแพร่ไปทั่วยุโรป และสหรัฐอเมริกา และมีอิทธิพลต่ออาร์ต นูโว เป็นอย่างมาก ((กัจจกร สุนพงษ์ศรี 255)

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์การเพิ่มจำนวนประชากรของโลกในปัจจุบันเป็นสิ่งท้าทายและกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา นักออกแบบจะต้องนำเอาวิชาความรู้ต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น การออกแบบจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมียุรูปแบบใหม่เสมอ (สิทธิศักดิ์ ธีรศิริสวัสดิ์กุล. 2539 : 4)

เสาวนิตย์ แสงวิเชียร แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดของมนุษย์ว่า

ความคิดของมนุษย์ไม่มีวันหยุดนิ่ง จะเห็นได้จากวิวัฒนาการในเรื่องต่าง ๆ ตั้งแต่สมัยอียิปต์ ซึ่งยังคงพัฒนาอยู่ตลอดไปจนถึงปัจจุบันประเทศที่ต้องแก้ปัญหาอยู่กับเรื่องเศรษฐกิจจึงดูด้วยคุณค่าอย่างมากในเรื่องการพัฒนา ความคิดในการพัฒนาความคิดนั้น จะเกิดขึ้นได้จากการทำงานในสาขานั้น ๆ อย่างเจตนาจริงจังจนถึงปรัชญาและความเป็นมา และจะหาแนวทางที่เป็นของตนเองเพื่อเป็นต้นแบบต่อไป มาตรฐานในการออกแบบเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ความชอบและความไม่ชอบไม่มีรูปแบบใดที่จะได้รับการชื่นชมจากทุกคน มาตรฐานเปลี่ยนแปลงตามวิถีทางของประเทศและของโลก เครื่องเรือนในสมัยโคโรเนล ในอเมริกาย่อมแตกต่างไปจากเครื่องเรือนของอังกฤษในสมัยวิกตอเรีย การออกแบบในสมัยวิกตอเรียนั้น ใกล้เคียงกับการออกแบบในรูปแบบของเดนมาร์กและอิตาลี ซึ่งเป็นที่นิยมในสมัยปัจจุบันผ้าไหมที่ทำในสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 16 โดยอินเดียแดงในอเมริกาได้มีบางสิ่งบางอย่างใกล้เคียงกับผ้าไหมที่ทำโดยพวกเฟรมมิชในสมัยเรเนซองส์ต่าง ๆ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในแต่ละวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ มาตรฐานงานออกแบบอาจจะเปลี่ยนแปลงแต่หลักทั่วไปของการออกแบบยังคงเหมือนเดิม เราอาจจะค้นพบสิ่งใหม่ ๆ อีกหลายอย่างจากหลักเบื้องต้นนี้ หลักองค์ประกอบของการออกแบบไม่ใช่กฎที่ตายตัวไม่ว่าสำหรับศิลปินหรือนักออกแบบ แต่เป็นเพียงเพื่อแนะแนวทางให้เกิดความคิดอิสระต่อไป (เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. 2529 : 5)

สาเหตุการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคมและเศรษฐกิจโลก จากยุคเกษตรกรรมไปสู่ยุคอุตสาหกรรม และก่อให้เกิดผลกระทบต่อโครงสร้างการจัดการศึกษาในสถาบันให้สอดคล้องกับการผลิตด้านอุตสาหกรรมในแถบยุโรป เช่น สถาบันเบนาเฮส์ของประเทศเยอรมันนีโดยวางรากฐานทางศิลปะเพื่อการผลิตในเชิงอุตสาหกรรม โดยนำกระบวนการทางจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์มาอยู่ในแกนเดียวกัน เพื่อให้เกิดการผลิตในระบบอุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น และมีการพัฒนาวิชาการทางด้านศิลปะให้มีความสำคัญเท่าเทียมกับความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 16)

เสาวนิตย์ แสงวิเชียร กล่าวว่า

แนวคิดบางครั้งก็ไม่ใช่แนวคิดใหม่แต่จะเป็นความคิดเก่าที่เสริมด้วยเทคโนโลยีใหม่ทำให้สำเร็จขึ้นมาได้ แนวคิดที่จะสร้างสรรค์จะต้องเป็นแนวคิดที่แสดงออกได้ สื่อความหมายได้ การปรับให้มี

ความคิดสร้างสรรค์นั้น ทำได้โดยไม่จำเป็นต้องมีพรสวรรค์ แต่จะฝึกได้จากการทำให้ตนเองมีประสิทธิภาพ (Ability) และความชำนาญ (Experience) ซึ่งจะฝึกฝนด้วยตนเองหรือเรียนรู้จากครู หรือฝึกทำงานกับผู้อื่นก็ได้ ไม่ใช่เป็นการเรียนแต่เพียงอย่างเดียวจนออกเป็นงานที่มีอิสระ แต่ถ้าจะนำงานนั้นออกสู่สายตาโลกก็ต้องทำงานประสานกับกลุ่มบุคคลอีกหลายกลุ่มที่มีความคิดเห็นต่างกัน ดังนั้นงานออกแบบของนักออกแบบ จะไม่ใช่ผลงานของบุคคลที่ไม่มีใครมีอิทธิพลเหนือผลงานนั้น เช่น ศิลปินในสมัยก่อนปฏิวัติอุตสาหกรรมอีกต่อไป การยืนอยู่บนความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตน โดยไม่คำนึงถึงเทคโนโลยี และกาลเวลาจึงเป็นไปได้หรือความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ ในปัจจุบันจะต้องยืนอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงรวมทั้งเศรษฐกิจและเทคโนโลยี (เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. 2529 : 61)

ขบวนการศิลปะและงานช่างเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1830 - 1840 ที่ประเทศอังกฤษ และได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวางในปี 1880 - 1890 ขบวนการศิลปะและงานช่างเกิดการรวมตัวกันขึ้นโดยมีวิลเลียมมอริส เป็นผู้นำเพื่อต่อต้านการใช้เครื่องจักรกลมาทดแทนแรงงานคน การใช้เครื่องจักรนั้นสามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก แต่ขาดคุณค่าทางด้านความงาม และความปราณีต ดังนั้นกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่างจึงพยายามสร้างสรรค์ผลงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย และให้ความสำคัญต่อความงามทางศิลปะด้วยจึงได้กลับไปให้ความสำคัญกับความงาม ตามยุคสมัยกลางก่อนยุคของราฟาเอล โดยชื่นชมความงามกับสิ่งรอบตัวและธรรมชาติ แต่ผลงานของกลุ่มนั้นสามารถผลิตจำนวนน้อยและมีราคาแพง จากความคิดที่มองย้อนหลังไปสู่อดีตนี้สิ่งที่น่าสนใจและให้ข้อคิดของขบวนการศิลปะและงานช่าง คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแรงงานคนและเทคโนโลยีเครื่องจักร และส่งอิทธิพลให้เกิดตามกลุ่มความคิดใหม่ ๆ ขึ้น ในเวลาต่อมา

อาร์ สุธิพันธ์ กล่าวถึงการออกแบบ อันเป็นผลมาจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมว่า

ตลอดเวลาระหว่าง ค.ศ. 1760 ถึง 1830 อันเป็นระยะที่เรียกว่า เป็นผลการปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น นักออกแบบได้หันมานิยมเครื่องจักรกล เพื่อช่วยในการออกแบบเป็นจำนวนมาก และผลการออกแบบคล้ายคลึงกันดังได้กล่าวแล้ว ดังนั้นจึงมีนักวิจารณ์ นักออกแบบ และนักวิจารณ์ศิลปะกลุ่มหนึ่งตระหนักในการเปลี่ยนแปลงและความสูญเสียของช่างฝีมือเป็นอันมาก นักวิจารณ์ท่านหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลของอังกฤษ คือ จอห์น รัสกิน (John Ruskin) จึงให้ความเห็นว่า การออกแบบเสื่อมลง เพราะอิทธิพลของเครื่องจักรกลทำให้ปราศจากลวดลายการตกแต่ง ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบอันสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมหมดสิ้น อีกท่านหนึ่งคือเซอร์จอร์จ กิลเบิร์ต สก็อต (Sir George Gilbert Scott) ก็เคยย้ำกับสถาปนิกว่า ควรจะเอาอย่างของสถาปัตยกรรมกอธิคมาสร้าง เพราะว่าหลักอันยิ่งใหญ่อยู่ที่การตกแต่งโครงสร้างให้งดงาม จากความเป็นของท่านทั้งสองมีส่วนทำให้นักออกแบบอื่น ๆ หันมาคิดถึงสำคัญของเครื่องมือธรรมดา ๆ และความสำคัญของลักษณะลวดลายตามธรรมชาติตลอดจนคุณสมบัติของวัสดุสำหรับออกแบบมากขึ้น วิลเลียม มอริส (William Morris) นักออกแบบของอังกฤษจึงได้ตั้งบริษัทออกแบบของตน โดยรวมเอาช่างฝีมือต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันเป็นแหล่งชื่อว่า The Firm of Morris, Marshall & Faulkner, Fine Art Workman in Painting, Carving, Furniture and the Metals อันนับได้ว่าเป็นการเริ่มต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

ยุคใหม่ทางศิลปะตะวันตกและมอริสยังได้บรรยายเผยแพร่เกี่ยวกับความเคลื่อนไหวทางศิลปะการออกแบบในที่ต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 35 ครั้งด้วยจริง ๆ แล้วการที่มอริสรวมช่างฝีมือไว้นี้หาได้สอดคล้องกับสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงดังได้กล่าวได้แต่แรกไม่ เพราะว่าผลงานที่มอริสผลิตออกมานั้น มีจำนวนจำกัด และมุ่งสนองความต้องการของสังคมส่วนน้อยราคาก็แพงจะเป็นการสร้างขึ้นเพื่อช่วยประชาชนได้อย่างไร แต่ความคิดของมอริสนับว่าดีเพราะช่วยสร้างความสมดุลของเครื่องมือและเครื่องจักรกลในการนำมาร่วมใช้ออกแบบให้แก่สังคมเป็นอันมากความคิดของมอริสนี้ไม่เพียงแต่จะรักษาความสมดุลของเครื่องจักรกลเฉพาะในอังกฤษเท่านั้น ยังให้อิทธิพลแก่ประเทศต่าง ๆ ในยุโรปและอเมริกา ในระยะต่อมาด้วย เช่น ในเยอรมัน ฝรั่งเศส สวีเดน เป็นต้น (อารี สุทธิพันธุ์, 2532 : 193)

ในการนำเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อแก้ปัญหาความไม่สมดุลขึ้น จะต้องศึกษาถึงเรื่องต่าง ๆ เพื่อประกอบเป็นพื้นฐานเช่น วัสดุและเทคโนโลยีที่ใช้จะมีอิทธิพลต่อรูปทรงที่ศิลปินสร้างขึ้น ความแตกต่างจะปรากฏชัดระหว่างงานที่ใช้ดินและผ้า วัสดุแต่ละอย่างจะมีขอบเขตบังคับผู้ออกแบบ ดังนั้น แบบและผลงานที่ดีจะเกิดได้ต่อเมื่อศิลปินได้รู้ถึงขอบเขตคุณสมบัติของวัสดุและผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายจะแสดงถึงความสามารถของศิลปินอย่างเด่นชัด

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์และสัตว์
 - 1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
 - 1.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้าง
2. เพื่อนำผลการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง มาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมแอปโซ (Apso Program)

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อให้ทราบถึงที่มาและแนวความคิดในการสร้างงานศิลปะของ ขบวนการทางศิลปะและงานช่าง
2. ทำให้ทราบถึงกลวิธีในการออกแบบรูปทรง การจัดวางและการใช้สีในงานศิลปะของ ขบวนการศิลปะและงานช่าง
3. สามารถนำผลจากการศึกษางานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยด้วยคอมพิวเตอร์
4. ผลจากการศึกษาสามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้สนใจในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ในงานวิจัยครั้งนี้จะศึกษาผลงานการสร้างสรรคศิลปะของ ขบวนการศิลปะและงานช่างในประเด็นดังต่อไปนี้

- 1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
- 1.2 เทคนิคการสร้างสรรคผลงาน
- 1.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้าง

2. ศึกษาภาพผลงานศิลปะของกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่างโดยคัดเลือกภาพจากผลงาน ที่ปรากฏเด่นเป็น 4 ประเภทคือ

2.1 ภาพจากงานจิตรกรรม

2.1.1 Dante Gabriel Rossetti, Prosperine, 1874.

2.1.2 Dante Gabriel Rossetti, Enclosed Garden, painted panel, 1857.

2.1.3 Dante Gabriel Rossetti, Sir Galahad and The Tune of Seven Towers, painted panel, 1857.

2.2 ภาพจากงานกระจกสี

2.2.1 Edward Burne Jones, Ecclesiastical Window, stained glass, 1885.

2.2.2 William Morris, Woman Playing Lute, stained glass, 1874.

2.2.3 William Morris, Minstrel with Cymbals, stained glass, 1868.

2.3 ภาพจากผลงานทอ

2.3.1 Edward Burne - Jones, The Arming and Departure of The Knights of the Round Table, tapestry, 1892.

2.3.2 Edward Burne - Jones, Tapestry of the Annunciation, 1911.

2.3.3 Edward Burne - Jones, The Attainment, tapestry, 1892.

2.3.4 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Angeli Laudantes, tapestry, 1894.

2.3.5 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Flora, wall hanging, 1900.

2.3.6 William Morris, Philip Webb & J.H. Dearle, The Forest, tapestry, 1887.

2.4 ภาพจากงานเซรามิกส์

2.4.1 William De Morgan, Four - tilepanel , 1890 .

2.4.2 William De Morgan, Panel of tiles

3. นำผลที่ได้จากการศึกษางานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างมาพัฒนาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมแอปโซ (Apso Program)

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ครั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากภาพสิ่งพิมพ์ จากต่างประเทศ โดยเฉพาะภาพที่ปรากฏเป็นข้อมูลชั้นรอง แต่เชื่อว่าน่าจะเหมือนหรือใกล้เคียงกับชิ้นงานจริงมากที่สุด

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ขบวนการศิลปะและงานช่าง หมายถึง การรวมตัวกันของช่างฝีมือเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษในปี ค.ศ. 1830-1840 เพื่อต่อต้านผลงานที่ผลิตจากเครื่องจักรในระบบอุตสาหกรรม และนิยมสร้างผลงานตามกระบวนแบบของยุคสมัยกลาง

รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปทรงที่เลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติซึ่งมีทั้งชีวิตได้แก่มนุษย์, สัตว์และพืชตลอดจนสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่น ภูเขา แม่น้ำ พระอาทิตย์ เป็นต้น

รูปแบบ หมายถึง ลักษณะพิเศษของผลงานศิลปะทุกแขนงซึ่งมีผิดแผกแตกต่างกันไปตามความคิดและความต้องการของผู้สร้างงาน นักออกแบบหรือศิลปินเป็นผู้กำหนดหรือเพิ่มเติมให้แตกต่างไปจากธรรมชาติ เพื่อให้มีลักษณะ พิเศษ อันเป็นเฉพาะของตนเอง ของท้องถิ่นหรือของชาติในยุคหนึ่งสมัยหนึ่ง

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาแหล่งข้อมูลจากหนังสือศิลปะและสิ่งพิมพ์ศิลปะของต่างประเทศเกี่ยวกับผลงานของ ขบวนการศิลปะและงานช่าง ผู้วิจัยนำภาพทั้งหมดซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างไปตรวจสอบการเป็นกลุ่มตัวแทนกับผู้ทรงคุณวุฒิ

2. ศึกษาเกณฑ์ในการนำมาใช้วิเคราะห์ จากเอกสารซึ่งผู้วิจัยค้นคว้าจากสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และข้อมูลบางส่วนจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของ ขบวนการศิลปะและงานช่าง จำนวน 14 ภาพ ในประเด็น

- 3.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
- 3.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
- 3.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้าง
4. นำผลการศึกษามาพัฒนาสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมแอปโซ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยแยกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาเนื้อหาและแนวความคิดของขบวนการศิลปะและงานช่าง
2. สารประโยชน์ของผลงานศิลปะ
3. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
4. รูปแบบและการจัดโครงสร้างของงานศิลปะ
5. ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์งานศิลปะ

1. ประวัติความเป็นมาและแนวความคิดของขบวนการศิลปะและงานช่าง

ขบวนการศิลปะและงานช่าง เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษช่วง ค.ศ. 1830 - 1840 ให้การสนับสนุนแก่งานช่างฝีมือ ต่อต้านงานออกแบบที่ไม่มีคุณภาพจากระบบอุตสาหกรรม ซึ่งกลับไปให้ความสำคัญกับความงามในยุคก่อนราฟาเอล ผลงานจะแสดงความชื่นชมต่อธรรมชาติ

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงการก่อตั้งขบวนการศิลปะและงานช่างว่า

ขบวนการศิลปะและงานช่าง (Arts and Craft Movement) เป็นขบวนการที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิลเลียม มอร์ริส ซึ่งเป็นผู้นำความคิดและกา ปฏิบัติ ในทศวรรษ 1870 ขบวนการศิลปะและงานช่างพยายามที่จะผลักดันงานช่างให้ได้รับการยอมรับในการนิทรรศการตัว เช่น จิตรกรรมและประติมากรรม โดยที่พวกเขายืนยันว่า ศิลปะตกแต่ง (decorative arts) และงานช่างฝีมือ (handicrafts) จำเป็นจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เช่นเดียวกับจิตรกรรมและประติมากรรม ชื่อของขบวนการหรือกลุ่มได้เกิดขึ้นในช่วงปลายของการต่อสู้และความพยายามในช่วงที่แนวคิดนี้เริ่มคลี่คลาย เป็นชื่อของสมาคมที่เกิดขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1888 คือสมาคมนิทรรศการศิลปะและงานช่าง (Arts and Craft Exhibition Society) ซึ่งสมาคมที่ก่อตั้งขึ้นนี้ได้จัดนิทรรศการงานช่างขึ้นหลายครั้ง และได้ช่วยให้ผู้คนสนใจงานช่างฝีมือมากขึ้น จากรากฐานความคิดในอังกฤษได้ส่งผลไปทั่วยุโรป รวมทั้งในสหรัฐอเมริกา อย่างไรก็ตาม ครูชาวอังกฤษได้ไปร่วมมือกับโรงเรียนศิลปะในสแกนดิเนเวียเพื่อผลักดันงานช่างในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และงานช่างแถบสแกนดิเนเวียที่มีรูปแบบที่โดดเด่นมาจนถึงทุกวันนี้ รากความคิดของขบวนการศิลปะและงานช่างได้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1830 และ 1840 เกิดขึ้นในสังคมอังกฤษที่มุ่งอนุรักษ์ทักษะงานช่าง และผลักดันชีวิตหรือครอบครัวพื้นบ้านมากกว่าลัทธิอุตสาหกรรมที่เริ่มขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของสมาคมศิลปะและอุตสาหกรรมในบ้าน (Home Arts and Industries Association) ซึ่งเปิดสอนงานแกะไม้ งานโลหะ งานถักทอ งานเย็บปักถักร้อย เครื่องปั้นดินเผา และเครื่องจักรสาน ในเวลาเดียวกันนั้น งานออกแบบที่มีคุณค่าต่ำสำหรับการออกแบบเพื่อการผลิตจำนวนมากก็ถูกต่อต้าน ในอังกฤษได้มีความพยายามที่จะผลักดันคุณภาพงานออกแบบ ผ่านการศึกษาทางด้านการออกแบบมาเป็นเวลานาน จอห์น รัสกิน

(John Ruskin) ก็เคยกล่าวว่า “การผลิตแบบมวลผลิตเป็นสิ่งเลวในตัวของมันเอง” (Mass production in itself was bad) งานช่างฝีมือได้ลดเอกภาพลงในคริสต์ศตวรรษที่ 19 และหันกลับไปรื้อฟื้นสำนักช่างฝีมือ (Craft- Men's Guilds) จากสมัยกลาง เกิดศิลปินกลุ่มพรีราฟาเอลไลท์ส์ (Pre - Raphaelites) ซึ่งหันไปชื่นชมผลงานศิลปะที่ซื้อบริสุทธิ์และไร้เดียงสา ตั้งแต่สมัยกลางจนถึงก่อนหน้าศิลปินราฟาเอล (Raphael) ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการเขียนภาพของเรอเนอซองส์ตอนต้น หรือการออกแบบและงานตกแต่งในสมัยกลาง วิลเลียม มอร์ริส ก่อตั้งบริษัทตกแต่ง (Decorative Firm) ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1861 เพื่อสร้างงานที่สวยงามที่ไม่สามารถจะหาได้จากสินค้าทั่วไป ซึ่งมอร์ริสได้รับการกระตุ้นจากแนวคิดของนักปรัชญา จอห์น รัสกิน ในช่วงเวลานั้น ราว 2 ทศวรรษต่อมา จึงมีผู้ร่วมขบวนการศิลปะและงานช่างเด่นชัดขึ้น แม้ขบวนการศิลปะและงานช่างจะ คลี่คลายลงในตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 แต่พลังและคุณค่าของงานช่าง ก็กลายเป็นรากฐานสำคัญ ของการออกแบบสมัยใหม่ต่อมา รวมทั้งสถาบันเบอาเฮาส์ในเยอรมันด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539 : 60)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี กล่าวว่า

แนวความคิดต่อต้านระบบอุตสาหกรรมของวิลเลียมมอร์ริส มีแนวความคิดร่วมกันกับ จอห์น รัสกิน ว่าอุตสาหกรรมนำมาซึ่งความเลวร้ายต่าง ๆ โดยเฉพาะ โดยเฉพาะในสังคมเมืองและทำลายความสุข และความสงบของมนุษยชาติ ฉะนั้น เขาจึงฟื้นฟูงานหัตถกรรมของครั้งก่อนที่จะถึงยุคอุตสาหกรรม ซึ่งเขาเห็นว่าเป็นศิลปะ ที่ทำขึ้นโดยมนุษย์ ซึ่งก่อให้เกิดความสุข แก่ทั้งผู้ทำและผู้ใช้ ฉะนั้นเขาจึงต่อต้านเครื่องจักรกล ต่อต้านการลอกเลียนของเก่าในอดีต และนิยมยุคกลางอย่างยิ่ง โดยเฉพาะ การสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ด้วยมือของยุคนั้น (กัจจกร สุนพงษ์ศรี 254)

กลุ่มพรี - ราฟาเอลไลท์ส์ บราเธอร์ฮูด หรือมีชื่อย่อว่า พี อาร์ บี (PRB = Pre 3 Raphaelite Brotherhood) เริ่มก่อตั้งกลุ่มครั้งแรกในปี ค.ศ. 1848 โดยมี จอห์น เอฟเวอร์เรตต์ มิลเลส์ (Fohn Everett Millais, 1829 - 1896), วิลเลียม โฮลแมนฮันท์ (William holman - Hunt, 1872 - 1910) และดันเต้ กาเบรียล รอสเซตตี (Dante Gabricl Rossetti, 1828 - 1882X) เป็นผู้นำกลุ่ม ส่วนสมาชิกอื่น ๆ ที่สำคัญคือ คอลลินสัน (J. Collinson 1825 - 1881) และสตีเฟนส์ (F.G. Stephens) ส่วน ฟอร์ด แม็คด็อกซ์ บราวน์ (Ford Madox Brown) นั้นเป็นแนวร่วมคนสำคัญ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 483)

จอห์น รัสกิน เป็นผู้หนึ่งที่ให้การสนับสนุนความเคลื่อนไหวของกลุ่ม พรี - ราฟาเอลไลท์ส์ โดยมีอุดมการณ์ร่วมกันคือ ศิลปะต้องเพื่อชีวิต ควบคู่ไปกับ เจตนารมณ์ในการปฏิวัติรูปแบบและการแสดงออกทางศิลปะ เน้นในเรื่องของจริยธรรมความรับผิดชอบต่อประชาชน พวกเขาศึกษาจากธรรมชาติ โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ใด ๆ ทางศิลปะที่มีอยู่ก่อน

อักษรย่อ PRB ใช้เป็นครั้งแรกในผลงาน จิตรกรรมของอินทร์ร่วมกับรอสเซตตี ชื่อ ชีวิตวัยเยาว์ของพระแม่มารีย์บริสุทธิ์ (Girlhood of Mary Virgin) แสดงต่อสาธารณชนในปี ค.ศ. 1849 (กัจจกร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 483)

ต่อมาหลังจากนั้นพวกเขาก็เริ่มวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของศิลปินที่พวกเขาไม่พึงพอใจในสมัยนั้น

กัจจกร สุนพงษ์ศรี กล่าวถึงการวิพากษ์วิจารณ์ ของกลุ่มฟรี - ราฟาเอลไลท์ โดยชาร์ล ดิกเกนส์ ต่อผลงานจิตรกรรมของมิลเลส ชื่อ “พระคริสต์ในบ้านของบิดามารดา” (Christin the House of His Parents) ว่า

เต็มไปด้วยความตั้งใจที่จะแสดงความน่ารังเกียจ น่าขยะแขยง และขับไล่สิ่งเหล่านั้นออกไป นอกจากนี้ ยังได้กล่าวพรรณนาไปในทำนองถึงการทำลายฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ และปฏิบัติผลงานของราฟาเอลว่า เป็นปฏิปักษ์ต่อความเจริญก้าวหน้า ทำให้หวนย้อนกลับไปสู่นารยะและความน่าเกลียดน่าชังอีก (กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2532 : 483)

กลุ่ม ฟรี - ราฟาเอลไลท์ มีความยกย่องงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้น ก่อนหน้า ราฟาเอลแทบทั้งหมดว่าเป็นผลงานอันทรงคุณค่า ครั้งต่อมาในสมัยของราฟาเอลเป็นต้นมา จิตรกรรมกลับเป็นมาว่า หลอกลวงปราศจากความจริงใจ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี .2532 : 483)

เนื้อหาที่จิตรกร ฟรี - ราฟาเอลไลท์นิยมนำมาวาดได้แก่ เรื่องราวทางศาสนา และเนื้อหาทางด้านศีลธรรมเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ก็มีเรื่องราวชีวิตของชาวบ้านทั่วไป รวมทั้งเรื่องราวอันน่าตื่นเต้นประทับใจจากประวัติศาสตร์และวรรณกรรมรวมทั้งภาพทิวทัศน์ที่มีสีสันสดใสแต่ส่วนมากเป็นการใช้สีแบนๆ

ภราดรภาพก่อนราฟาเอล(Pre-Raphaelite Brotherhood) เป็นการกลับไปสู่สมัยของจอตโต และซิมบรูเอ แสดงความนุ่มนวลสวยงามตามแบบโรแมนติคไม่ใช้สีน้ำตาลและสีดิน

กลุ่มฟรี - ราฟาเอลไลท์ บราเธอร์ฮูด หรือมีชื่อย่อว่า พี อาร์ บี (PRB = Pre 3 Raphaelite Brotherhood) เริ่มก่อตั้งกลุ่มครั้งแรกในปี ค.ศ. 1848 โดยมี จอห์น เอฟเวอร์เรตต์ มิลเลส (Fohn Everett Millais, 1829 - 1896), วิลเลียม โฮลแมนฮันท์ (William holman - Hunt, 1872 - 1910) และดันเต้ กาเบรียล รอสเซตตี (Dante Gabricl Rossetti, 1828 - 1882X) เป็นผู้นำกลุ่ม ส่วนสมาชิกอื่น ๆ ที่สำคัญคือ คอลลินสัน (J. Collinson 1825 - 1881) และสตีเฟนส์ (F.G. Stephens) ส่วน ฟอร์ด แม็คดอกซ์ บราวน์ (Ford Madox Brown) นั้นเป็นแนวร่วมคนสำคัญ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 483)

อุดมการณ์ของกลุ่ม นาซารีนส์ซึ่ง มีความไม่พึงพอใจ การทำงานของจิตรกรทั่วไปขณะนั้น เพราะเห็นว่าเต็มไปด้วยความฉาบฉวยจึงพยายามค้นหาแนวทางที่พวกเขาคิดว่าดีกว่า และถูกต้องกว่าจากผลการศึกษาในอดีต

กัจจกร สุนพงษ์ศรี แสดงทรรศนะต่อการพยายามค้นหาแนวทางจากการศึกษาผลงานในอดีต ของกลุ่มนาซารีนส์ว่า

ผลงานของจิตรกรอิตาลีเยน, เฟลมมิช และศิลปะดั้งเดิมของเยอรมนี มีความดีเด่นทั้งในด้านความคิดและความรับผิดชอบต่อการแสดงออก โดยเฉพาะผลงานเองดูเรอร์กับเพอร์จิโน นับเป็นจิตรกรที่พวกเขาให้ความเคารพยกย่องเป็นอย่างสูงนอกจากนี้ก็มีผลงานของราฟาเอลในระยะต้นด้วยจากความชอบดังกล่าว โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา (กัจจกร สุนพงษ์ศรี .2532 : 482)

กัจจกร สุนพงษ์ศรี แสดงทรรศนะต่อการสร้างงานของกลุ่ม ฟรี - ราฟาเอลโลต์ว่า

เมื่อมีการพิจารณาอย่างตรง ๆ ปราศจากความลำเอียงแล้วจะเห็นว่าผลงานของจิตรกรกลุ่มนี้มีลักษณะรูปแบบแนวโน้มไปในทางศิลปะ ตกแต่ง เช่น ภาพคนมีลักษณะค่อนข้างแบน ทรวดทรงยาวสูงระหง ระบายสีสันตไสหลากสีกลายอัญมณีพิถีพิถันการเก็บรายละเอียดในทุก ๆ ส่วนของภาพ นิยมตัดเส้นรูปทรงให้คมชัดเจน อีกทั้งพยายามหลีกเลี่ยงการใช้สีอันขุ่นมัวเช่น สีน้ำตาลหรือสีดิน มีนัยการ แสดงออกเป็นเจตนารมณ์ของอุดมการณ์เป็นไปตามแนวธรรมชาติ นิยมอยู่นั้นผลงานดูเหมือนจะมีการประติสัมพันธ์กันความจริงที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ (กัจจกร สุนพงษ์ . 2532 : 484)

ศิลปะยุโรปสมัยกลางแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ศิลปะแบบโรมาเนสก์และศิลปะแบบ-โกธิค ซึ่งเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อศาสนา สร้างสถาปัตยกรรมที่มีการตกแต่งด้วยจิตรกรรมภาพเขียน ศิลปะสีปูนเปียก ผลงานประติมากรรม และประดับประดาด้วยภาพกระจกสีและพรมขนาดใหญ่ ซึ่งให้ความสวยงามและความอบอุ่นด้วยเรื่องราวส่วนใหญ่แสดงความศรัทธาต่อศาสนาสูงสุด รูปแม่พระเยชูและนักบุญต่าง ๆ มีรูปแบบที่งดงามอ่อนช้อย มีชีวิตชีวา สร้างความกลมกลืนได้เป็นอย่างดี

อิทธิพลจากแนวความคิดของกระบวนการศิลปะและงานช่างได้ก่อให้เกิดแนวความคิดใหม่ที่จะรวบรวมศิลปิน และช่างฝีมือและผู้ผลิตเพื่อพัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับระบบอุตสาหกรรมต่อไป เพื่อความเหมาะสมกับความต้องการของตลาด และไม่ละเลยต่อคุณค่าของงานช่างฝีมือ

กลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 วิลเลียม มอร์ริส กับฟิลิป เว็บบ์ เป็นบุคคลสำคัญทางสถาปัตยกรรมของอังกฤษมาก และเป็นผู้ก่อความเคลื่อนไหวในการยกระดับของศิลปะแรงงานช่างฝีมือของอังกฤษเขาให้ความสนใจในการออกแบบบ้านส่วนบุคคลและศิลปะการตกแต่งมาก มอร์ริสจะพิจารณาปัญหาและประโยชน์ใช้สอย และความสัมพันธ์ของอาคารกับการตกแต่ง ให้สัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมเป็นประการสำคัญ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 479)

นวนลน้อย บุญวงศ์ แสดงทรรศนะต่องานออกแบบหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมว่า

การเปลี่ยนแปลงการผลิตเป็นระบบอุตสาหกรรมมีผลกระทบต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผลกระทบนี้ปรากฏอย่างชัดเจนเริ่มจากสินค้าประเภทดั้งเดิมที่มีพื้นฐานการผลิตจากงานหัตถกรรมของช่างฝีมือ และมีหน้าที่ใช้สอยอยู่ภายในบ้านจึงมีความใกล้ชิดผูกพันกับผู้ใช้อย่างแน่นแฟ้น ได้แก่ผลิตภัณฑ์จำพวกสิ่งทอ เครื่องปั้นดินเผาและเครื่องเรือนเป็นต้น รูปแบบของสินค้าประเภทนี้ผู้ผลิตจะใช้วิธีประยุกต์ศิลปะลงไปในรูปแบบ โดยการขอยืมลวดลายประดับจากประวัติศาสตร์มาใส่บนพื้นผิวโดยเฉพาะสินค้าที่ผลิตสำหรับจำหน่ายในตลาดผู้มีรายได้ต่ำก็จะมีลวดลายปรากฏมากขึ้นตามความ เชื่อที่ถูกปลูกฝังมาว่าลายประดับนั้นแสดงถึงความหรูหราเฉพาะผู้มีฐานะเท่านั้น จึงสามารถจัดหามาได้จากการว่าจ้างช่างฝีมือทำให้อัตราสำหรับสินค้าอีกประเภทที่ได้รับผลกระทบต่อมาได้แก่สินค้าที่มีเทคโนโลยีซึ่งอยู่ในรูปของกลไกภายในสินค้าประเภทนี้เกิดขึ้นภายหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมเมื่อมีความพร้อมด้านการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องจักรเครื่องกลแล้ว เช่นจักรเย็บผ้า เครื่องพิมพ์ดีด รถยนต์ ตลอดจนเครื่องจักรเพื่อการผลิตต่าง ๆ ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีใช้ในบ้านนอกบ้าน สำนักงานและโรงงานจึงมีความใกล้ชิดกับผู้ใช้มากกว่าประเภทแรกอีก ทั้งตามธรรมชาติก็เป็นผลิตภัณฑ์ที่เน้นการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพผู้ผลิตจึง

อาศัยวิศวกรในโรงงานเป็นผู้ออกแบบเป็นผลให้ลักษณะรูปแบบของผลิตภัณฑ์เหล่านี้มักแข็งกระด้างตรงไปตรงมาซึ่งสะท้อนมาจากกลไกการทำงานภายในร่วมกับลักษณะตามหน้าที่การใช้งานโดยปราศจากการประดับประดาผลลัพท์ ที่มีต่อลักษณะรูปแบบนี้ก่อให้เกิดปฏิกิริยาต่อต้านและพยายามปรับปรุงแก้ไข รูปแบบของผลิตภัณฑ์ แนวความคิดของกลุ่ม Arts and Craft ซึ่งเชื่อว่ามีเพียงมาตรฐานของงานฝีมือ จากยุคกลางเท่านั้นที่สามารถสร้างให้เกิดคุณค่าและแสดง ความซื่อตรงแก่งานออกแบบในขณะที่สินค้าที่ผลิตจำหน่ายอยู่ในขณะนั้นขาดคุณสมบัติเหล่านี้ แม้กลุ่มความเคลื่อนไหว Arts and Craft จะมีชื่อเสียงปรากฏเน้นกลุ่มแรกที่แสดงปฏิกิริยาต่อต้าน แต่ผลงานที่เกิดขึ้นกับทฤษฎีการว่าเป็นความพยายามมองย้อนหลังเพื่อมองหาบันดาลใจจากอดีต มากกว่าการมองไปในอนาคตและไม่เห็นว่าการผลิตโดยเครื่องจักรเป็นสิ่งที่ทำลาย จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 ขณะที่อังกฤษนั้น ศิลปะและอุตสาหกรรมถูกแยกออกไปยังทิศทางตรงกันข้าม ในเยอรมันนี้ มีองค์กรหนึ่งเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1907 ชื่อ "Deutscher Werkbund" หรือ The German Werkbund ตั้งขึ้นด้วยจุดมุ่งหมายเฉพาะที่จะปรับปรุงการออกแบบโดยพยายามรวบรวมศิลปิน ช่างฝีมือและผู้ผลิต เพื่อพัฒนารูปแบบที่ผลิตได้ด้วยเครื่องจักรกลในระบบอุตสาหกรรมสำหรับยุคสมัยใหม่ต่อไป ผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้นักออกแบบนิยมใช้เครื่องจักรมาช่วยในการออกแบบมากขึ้น จึงทำให้เกิดความสูญเสียของช่างฝีมือมาก ดังนั้นวิลเลียม มอริส จึงตั้งบริษัทออกแบบของตนขึ้น โดยรวมช่างฝีมือไว้ ให้ความสำคัญกับเครื่องมือธรรมดา ๆ ให้ความสำคัญของลวดลายธรรมชาติ แต่ถึงแม้ว่าจะสามารถผลิตผลงานออกมาได้จำนวนขึ้นและมีราคาแพง แต่ก็ช่วยสร้างความสมดุลย์ของเครื่องมือและเครื่องจักรกล แนวความคิดนี้ส่งผลไปสู่ประเทศอื่น ๆ ในยุโรปและอเมริกา (นวลน้อย บุญวงษ์ 2542: 40)

นวลน้อย บุญวงษ์ กล่าวถึงการออกแบบหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมว่า

นักออกแบบอุตสาหกรรมเน้นอาชีพที่เกิดขึ้นภายหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม คือเมื่อประมาณร้อยกว่าปีมานี้ในอดีตผู้ทำหน้าที่ดูแลจัดการออกแบบข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ ศิลปิน ช่างฝีมือและช่างก่อสร้างช่างเหล่านี้ทำงานสืบเนื่องกันมาหลายชั่วอายุจนมีความเชี่ยวชาญและมักมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับลูกค้า ด้วยความรู้จักคุ้นเคยและมีความไว้วางใจกันมาก่อน จึงช่วยให้ช่างได้รับข้อมูลตามต้องการโดยตรงช่างจะสามารถทำงานออกแบบได้อย่างรู้ใจลูกค้า และลงมือผลิตโดยใช้วัสดุและเครื่องมือช่างด้วยตนเอง ตามบ้านหรือห้องปฏิบัติการ (Workshop) เล็ก ๆ ต่อมาเมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรม การผลิตด้วยเครื่องจักร ทำให้ความสัมพันธ์นี้หายไป ระบบการผลิตในโรงงานเป็นต้น เหตุในการแยกช่างจากลูกค้าและช่าง จากผลงานจากการผลิตในระบบอุตสาหกรรมจะต้องเกิดขึ้นและสำเร็จก่อนลงมือผลิต ดังนั้นผู้ผลิตสินค้า ส่วนใหญ่ซึ่งทราบสันทนิมความต้องการของลูกค้าจึง นิยมนำรูปแบบมาจากประวัติศาสตร์ จากหนังสือ ตัวอย่างสินค้า ตลอดจนจากคู่แข่งเพื่อทำการลอกเลียนแบบอีก ทั้ง ช่าง ฝีมือเองขาดความรู้เกี่ยวกับการทำงานของเครื่องจักรจึงไม่สามารถออกแบบให้ได้ ตัวอย่างที่ชัดเจนในเรื่องนี้คือการออกแบบลายผ้าทอโดยเครื่องจักร เครื่องจักรทอผ้าจากการผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1799 เน้นเครื่องจักรสำหรับทอผ้าให้เกิดลักษณะลวดลายตามที่ได้กำหนดไว้จากบัตรเจาะรู (Punched card) ด้วยวิธีการใหม่นี้ผู้ออกแบบจึงต้องคิดและมองเห็นส่วนหน้าถึงลวดลาย และที่สำคัญต้องเข้าใจกรรมวิธีการทำงานของเครื่องจักรจึงจะสามารถออกแบบลายผ้าให้เหมาะสม

และเป็นไปได้สำหรับการผลิตจากปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวในขณะที่ยังไม่มีการฝึกฝนนักออกแบบอุตสาหกรรมมาโดยเฉพาะ ผู้ผลิตขนาดใหญ่แก้ปัญหาเกี่ยวกับการออกแบบสินค้ารุ่นใหม่เน้น 2 ลักษณะอย่างแรก โดยการจ้างศิลปินที่มีชื่อเสียงให้ทำการออกแบบ เช่น Wedgwood ผู้ผลิตสินค้าชุดภาชนะเครื่องปั้นดินเผาเก่าแก่ก่อตั้งขึ้นในอังกฤษ ตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 18 ได้ว่าจ้าง John Flaxway Joseph Wright และ George Stubbs ปฏิมากรและจิตรกรให้ทำการออกแบบลักษณะรูปทรงและลวดลายตกแต่งบนพื้นผิวภาชนะจนทำให้ผู้ผลิตประสบความสำเร็จในตลาดเป็นอย่างดีเนื่องจากธรรมชาติของผลิตภัณฑ์ประเภทนี้เป็นเรื่องของความหรูหรางดงาม อีกทั้งการผลิตก็เป็นวัตถุอุตสาหกรรมที่ต้องใช้ฝีมือและแรงงานในการทำแม่พิมพ์หล่อ ดังนั้นศิลปินจึงทำงานได้อย่างเหมาะสมน่าออกแบบที่มีความรอบรู้ทั้งทางวิชาการและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จึงกลายเป็นบุคคลากรที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมการผลิตแขนงต่าง ๆ (นวลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 42)

การผลิตบุคคลากรด้านการออกแบบอุตสาหกรรมเริ่มปรากฏเป็นครั้งแรกในเยอรมนี เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วเยอรมนีเริ่มเปลี่ยนเป็นประเทศอุตสาหกรรมในช่วงศตวรรษที่ 19 นานหลังจากประเทศอังกฤษจึงเป็นการยากกว่าที่จะยอมรับวิธีการผลิตในระบบใหม่ดังนั้นขณะที่ในอังกฤษยังมีการต่อต้านผลผลิตจากเครื่องจักรอยู่นั้น ในเยอรมนีได้มีกลุ่มศิลปิน สถาปนิก ช่างฝีมือและผู้ผลิตภายใต้การนำของ Herman Muthesius สถาปนิกที่มีตำแหน่งเป็นรัฐมนตรีการต่างประเทศในขณะนั้นได้ก่อตั้ง Deutscher Werkbund หรือ The German Werkband ในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1907 กลุ่มนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะรวมศิลปะและอุตสาหกรรมเข้าด้วยกัน สมาชิกจะจัดประชุมประจำปีเวียนไปตามเมืองต่าง ๆ และจัดนิทรรศการแสดงผลงานของกลุ่มเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการออกแบบที่ดีและเพื่อปรับปรุงรูปแบบสินค้าเยอรมัน จากการเผยแพร่แนวความคิดผ่านงานออกแบบมาเป็นเวลานาน ต่อมา ค.ศ. 1919 Walter Gropius สถาปนิกและสมาชิกคนหนึ่งในกลุ่มนี้ได้รวมโรงเรียนสอนศิลปะและหัตถกรรมในเมือง Weimar และเริ่มก่อตั้งเป็นโรงเรียนใหม่ใช้ชื่อว่า The Bauhaus หลักการสำคัญของสถาบันการศึกษานี้มุ่งเน้นการหลอมรวมแนวความคิดทางด้านศิลปะและหัตถกรรมของศตวรรษที่ 19 และความเป็นจริงทางการผลิตในศตวรรษที่ 20 (Art and Technology , allow Unity) โดยให้การศึกษาและการฝึกฝนผู้ที่มีความสามารถทางการสร้างสรรค์ให้มีความรู้ทั้งด้านทฤษฎีทางศิลปะและการฝึกฝนฝีมือตลอดจนความชำนาญทางเทคนิคเพื่อนำความรู้มาใช้ประสานกันในงานออกแบบสาขาต่าง ๆ (นวลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 44)

วิรุณ ตั้งเจริญ แสดงทรรศนะต่อสถาบันเบาเฮาส์ว่า

เบาเฮาส์เป็นสถาบันและความคิดที่มีความสัมพันธ์อันสร้างสรรค์ระหว่างศิลปะและเทคโนโลยี เป็นความคิดที่สืบทอดมาจากตอนสตรีคติวิสม์ และเดอสไตล์ ความคิดในแนวทางนี้ได้ซึมเข้าไปสู่งานทัศน สืบสารทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพถ่ายสร้างสรรค์แบบตัวอักษร เป็นที่ยอมรับกันว่าเบาเฮาส์เป็นจุดเริ่มต้นของอาชีพออกแบบ (Professional Design) อย่างแท้จริง เป็นการบูรณาการสถาปัตยกรรม ออกแบบผลิตภัณฑ์ งานศิลปกรรม งานข่าวโรงละคร

ภาพถ่ายและออกแบบ กราฟิคเข้าด้วยกัน เบาเฮาส์เป็นรากฐานของกระบวนการศึกษาทางด้านการออกแบบ คุณประโยชน์และการผสมความคิดเข้าด้วยกันนั้น นับเป็นจุดเริ่มต้นของปรัชญาการออกแบบ (Design Philosophy) ที่มีผลในทางสากล

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ แสดงทรรศนะเกี่ยวกับสถาบันเบาเฮาส์ว่า

ทัศนะของเบาเฮาส์ (Bauhaus) สถาบันศิลปะด้านสถาปัตยกรรมและออกแบบ ที่ได้รับความนิยมยกย่องและได้รับการยอมรับให้เป็นศูนย์กลางของการออกแบบสมัยใหม่ของเยอรมันในปีพุทธศักราช 2463 ถือได้ว่า เบาเฮาส์ เป็นผู้กำหนดบทบาททางการเรียนการสอนศิลปะที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบ และวิธีการทางอุตสาหกรรม สถาบันนี้พัฒนามาจากสถาบันศิลปะปกรมไมมาร์ (Weimar Academy of Fine Arts) โดยจัดรวมงานศิลปะ ทั้งกลุ่มจิตรศิลป์ และประยุกตศิลป์เข้าด้วยกัน ใช้เกณฑ์ร่วมเดียวกัน ก่อนยุคสมัยของราฟาเอลและก่อนยุคสมัยที่จะมีสถาบันเบาเฮาส์ วิลเลียม มอริส (William Morris) ก็เคยมีแนวความคิดใกล้เคียงกับแนว คิด นี้ กิดขึ้นแล้วทั้งสองยุค ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิจารณ์ จอห์น รัสกิน (John Ruskin) ที่ว่า ศิลปะจะเข้ามาสื่อความหมายแทนคำพูดทั้งหมด โดยนัยแห่งความหมายนี้ ผลงานศิลปะจะสามารถอธิบายทุกสิ่งทุกอย่างได้ด้วยตัวของมันเอง ทั้งนี้เพราะการแบ่งแยกลักษณะระหว่างจิตรศิลป์ และประยุกตศิลป์ที่ผ่านมาเป็นไปในลักษณะลบมากกว่าบวก (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 12)

เสาวนิตย์ แสงวิเชียร กล่าวถึงการพัฒนาแนวความคิดว่า

นอกจากความรู้พื้นฐานในทฤษฎีการออกแบบประสบการณ์และความสามารถในการแสดงออกแล้ว สิ่งที่ผู้ออกแบบต้องนำมาคำนึงถึงก็คือแนวคิด การยอมรับและศึกษาทั้งจากผลงานในอดีตจนปัจจุบัน และแนวคิดของบุคคลต่างอาชีพ หรืออาชีพที่ใกล้เคียงกัน จะทำให้มีแนวคิดที่พัฒนาขึ้น ไม่ใช่ยึดอยู่กับสิ่งรอบ ๆ ตัว แต่ในการเรียนรู้จากผู้อื่นนั้นก็ต้องระวังในเรื่องอิทธิพล ซึ่งอาจจะกลายเป็นการยึดในอีกรูปแบบหนึ่งและทำให้ความคิดและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะงานจางหายไป เช่นกัน นักออกแบบก็เช่นเดียวกับนักดนตรี ที่อาจเปลี่ยนจังหวะไว้ตามสภาพของเศรษฐกิจ เช่นเดียวกับดนตรีที่เปลี่ยนจังหวะไปตามสภาพชีวิต การผลิตสื่อดนตรีเพื่อสนองผู้บริโภคจำนวนมาก ก็เช่นเดียวกับการงานออกแบบ เลิศ กัณฑ์ดวรระบบ ไป อีกชั้น การออกแบบงานชิ้นเดียวกันก็จะเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ หรือถ้าจะมีอยู่ก็มีจำนวนน้อยมาก ทั้งนี้เพราะจะสิ้นเปลืองกว่าการผลิตจำนวนมาก คนไทยมีวัฒนธรรม และความเป็นอยู่ที่สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี เช่น การรับประทานอาหารโดยการนั่งล้อมวง ซึ่งจะเพิ่มหรือลดจำนวนสมาชิก เหลือก็คนก็ได้โดยไม่มีความยุ่งยาก รวมทั้งการนอนซึ่งจัดอย่างสบาย และผัดเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยของมันที่ได้อย่างรวดเร็ว เช่น พื้นที่ใช้รับแขกก็อาจใช้เป็นที่พักนอนได้ แต่เมื่อมีการรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาอย่างรวดเร็ว ทำให้การปรับตัวนั้นกระเทือนต่อความเป็นอยู่เดิมอย่างมาก ทั้งนี้เพราะเป็นการรับทั้งหมด อีกทั้งตะวันตกเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ทางวิชาการ และสามารถสร้างค่านิยมให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้ทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและรับของใหม่เกือบทั้งหมดทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติตั้งนั้นในวิชาการตกต่งก็เช่นเดียวกัน จะอาศัยยึดหลักของวัฒนธรรมตะวันตกเป็นหลักทฤษฎีแต่ในเชิงปฏิบัติแล้วนักออกแบบทุกท่านก็จะมีเอกลักษณ์

เฉพาะท่านและมีวัฒนธรรมประจำชาติเป็นส่วนประกอบแทรกอยู่ในผลงานเสาวนิตย์ แสงวิเชียร กล่าวถึงปัญหาของการออกแบบว่าปัญหาจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสภาพที่เป็นอยู่ขาดสมดุลย์เช่น เมื่อทำงานขึ้นมาชิ้นหนึ่ง และมีผู้ต้องการมากกว่าหนึ่งคน การผลิตและความต้องการไม่พอดีกัน จะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งนับได้ว่าเป็นปัญหาภายนอก ส่วนภายในนั้นเป็นปัญหาในตัวเอง เช่น ปัญหาด้านการออกแบบและเทคโนโลยีที่ใช้กันไม่เหมาะสมทำให้ผลิตภัณฑ์หรือชิ้นงานขาดคุณภาพ เมื่อประชากรของโลกเพิ่มขึ้นผลผลิตไม่ว่าด้านการเกษตร ซึ่งเป็นเรื่องปัจจัย 4 หรืองานศิลปะ ซึ่งเป็นเรื่องที่บางครั้งก็เป็นศิลปะบริสุทธิ์ เพื่อเสริมคุณค่าทางจิตใจหรือศิลปะประยุกต์ ซึ่งได้แก่ผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ใช้สอย ไม่เพียงพอ ปัญหาจะเกิดขึ้น เทคโนโลยีจึงเข้ามา มีบทบาทในการแก้ปัญหาดังกล่าวนี ในทางตรงกันข้าม ถ้าผลผลิตเหลือก็จะเกิดปัญหขึ้นเช่นกัน แต่จะเป็นปัญหาที่ต้องแก้จากภายนอก ซึ่งจะเกี่ยวเนื่องไปถึงกลุ่มบุคคลอีกหลายกลุ่ม (เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. 2529 : 6)

วิรุณ ตั้งเจริญ แสดงทรรศนะต่อความคิดสร้างสรรค์ทางความงามและประโยชน์ใช้สอยว่า

เมื่อความคิดสร้างสรรค์มีความหมายถึง ความคิดหรือการปฏิบัติ มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม หรือสร้างขึ้นใหม่ ต่างไปจากสิ่งเดิมที่เป็นอยู่ และสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นต้องเป็นไปในทางดีงาม เช่น การสร้างสรรค์บ้านทรงไทย จากรูปแบบเดิม เป็นทรงไทยที่รูปแบบเรียบง่ายขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับการก่อสร้างด้วยคอนกรีตเสริมเหล็ก และสร้างได้หลายชั้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยที่มากขึ้น เป็นต้น ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะพิจารณาในแง่การสร้างสรรค์ทางความคิดในตัวของมันเองแล้ว ในแง่ผลงานที่ปรากฏยังพิจารณาได้ 2 ด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม (Creative in Beauty) และ ความคิดสร้างสรรค์ทางประโยชน์ใช้สอย (Creative in Function) อีกด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2527 : 15)

นวลน้อย บุญวงศ์ แสดงแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยว่า

ทฤษฎีหรือแนวความคิดเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยในงานออกแบบมีมาช้านานดังปรากฏในของใช้พื้นบ้านเก่าแก่แต่ถูกการประดับประดาที่มีเพิ่มขึ้นตามความนิยมในความหรูหราตามฐานะของผู้ใช้จึงทำให้คุณค่าความสำคัญของงานออกแบบบางครั้งถูกบิดเบือนไปกลับกลายเป็นการให้คุณค่ากับลวดลายประดับตกแต่งเป็นสำคัญมากกว่าหน้าที่ใช้สอย จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1851 Horatio Greenough ประติมากรชาวอเมริกันเขียนหนังสือเรื่อง Form and Function ได้พยายามเสนอแนะให้นักออกแบบคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย โดยการโยกกับตัวอย่างของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติที่มีลักษณะรูปทรงของอวัยวะสอดคล้องกับหน้าที่ใช้งานของมัน หรือในงานออกแบบที่มาจากการใช้สอยเช่นเรือและสะพานช่วยให้ได้ลักษณะโครงสร้างที่บริสุทธิ์และสวยงามแม้ว่าข้อเขียนนี้จะสร้างผลกระทบได้เพียงเล็กน้อยในระยะแรกที่ตีพิมพ์ก็ตามแต่ต่อมาในตอนต้นศตวรรษที่ 20 แนวความคิดเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยในงานออกแบบจึงได้แพร่หลาย Louis Sullivan สถาปนิกชาวอเมริกันได้เสนอแนะหลักการ Form follows function กับการออกแบบอาคาร โดยรูปทรงภายนอกจะถูกกำหนดจากการใช้งานและโครงสร้างภายใน แทนที่จะถูกกำหนดจากรูปแบบตามสมัยนิยมแนวความคิดเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยในงานออกแบบนั้นจะพบว่ากลุ่ม Arts and Crafts ได้เสนอแนะแนวความคิดในเรื่องนี้มาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 โดยเน้นว่าการออกแบบ

ควรแสดงลักษณะที่แท้จริงของวัสดุ และเหมาะสมกับจุดมุ่งหมายในการสร้าง (Truth to material, fitness to purpose) แต่เนื่องจากการให้ความสำคัญกับลวดลายประดับอย่างมาก จึงทำให้แนวความคิดของกลุ่มชาตความชัดเจน จนมาถึงต้นศตวรรษที่ 20 ที่กลุ่ม The German Werkbund โดยเฉพาะนักออกแบบคนสำคัญคือ Peter Behren ได้เสนอแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้าของบริษัท AEG ในเยอรมนีให้มีลักษณะรูปทรงสอดคล้องกับการผลิตและสะดวกต่อการใช้สอย และเมื่อมีการก่อตั้งสถาบัน Bau-haus นักออกแบบจากสถาบันนี้ได้ช่วยสร้างให้เกิดมาตรฐานในงานออกแบบอุตสาหกรรม และเผยแพร่ผลงานการออกแบบซึ่งมีลักษณะเรียบง่ายแต่มีคุณค่าทางการใช้สอยอย่างชัดเจน (นวลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 49)

อารี สุทธิพันธ์ กล่าวว่า

เมื่อการออกแบบได้รับความกระทบกระเทือนหลายด้าน เช่น การนำเครื่องจักรกลมาใช้ในวงการออกแบบมากขึ้น การปฏิวัติอุตสาหกรรมการขยายตัวของสังคมอันมีผลทำให้ความต้องการสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ มากขึ้น การแสดงศิลปกรรมของญี่ปุ่นในภาคพื้นยุโรป ตลอดจนการออกแบบอาร์ตนูโวของอิทธิพลดังกล่าวนี้จึงทำให้เกิดเป็นแนวคิดหรือหลักการในการออกแบบสำหรับปัจจุบัน ตลอดจนลักษณะความงามที่พอเป็นแนวยึดถือสำหรับปัจจุบันคือ

1. นักออกแบบยอมรับความคิดที่ว่าความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง จากการทดลองจริงจะด้วยเครื่องจักรกลหรือเครื่องมือธรรมดาก็ตาม เป็นความรู้ที่มีคุณค่าที่สุดและเป็นแหล่งวิชาอันสำคัญยิ่งในการออกแบบ แผนหรือรูปแบบต่าง ๆ ในอดีตนั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นที่กระตุ้นและท้าทายความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ หากกฎเกณฑ์ตายตัวไม่

2. ไม่มีขอบเขตแน่นอนว่า การออกแบบด้วยเครื่องจักรกลจะดีหรือเลวกว่าการออกแบบด้วยเครื่องมือตราบไคที่สังคมยังอยู่ในสภาพของการเปลี่ยนแปลงและตราบไคที่เครื่องจักรกลยังมีความสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันตราบไคนั้นนักออกแบบก็ต้องพยายามบังคับเครื่องจักรกลให้รู้สึกรู้ว่าเป็นเครื่องมือธรรมดาๆ ให้ได้

3. ความรู้ ความรู้สึกที่ได้รับจากธรรมชาติตามสภาพที่แท้จริงของวัตถุและความสัมพันธ์ของวัตถุตามที่ปรากฏในโลกภายนอกนั้น ๆ มีความสำคัญและมีคุณค่ายิ่ง การที่จะสร้างสรรค์ความงามขึ้นอยู่กับการพิจารณาของการทำงานของเครื่องจักร ที่จะสามารถสร้างสรรค์ขึ้นจากวัสดุนั้น ๆ เท่าที่ความสามารถบังคับเครื่องจักรจะทำให้งามได้

4. การออกแบบขึ้นอยู่กับแสดงออกอย่างเสรี และความพึงพอใจพิจารณาตลอดจนการรู้จักสังเกตของผู้ออกแบบต่อปรากฏการณ์ที่เห็นนั้นโดยสามารถปรุงแต่งให้เกิดความกลมกลืนขึ้นระหว่างการแสดงออกและความสังเกต

5. การออกแบบเป็นบุคลิกลักษณะโดยเฉพาะของบุคคล ซึ่งเกี่ยวข้องกับรสนิยมและสุนทรีย์ภาพของผู้คนที่แสดงออกมา

6. การออกแบบหรือศิลปะไม่ขึ้นอยู่กับความคิดที่ฝังแน่นตายตัว ตรงกันข้ามกลับขึ้นอยู่กับความคิดที่เปลี่ยนแปลง เพื่อขยายขอบข่ายของการตอบสนองให้กว้างขึ้น ตามความเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของสังคมแต่ละยุค โดยเฉพาะแนวคิดและหลักการของการออกแบบทั้ง 6 ประการดังได้กล่าวมานี้ ถือเป็นข้อเตือนใจของนักออกแบบ ปัจจุบันซึ่งมีผลทำให้ลักษณะของการออกแบบต่าง ๆ ที่พบเห็นมีลักษณะแตกต่างไปจากอดีตมาก (อารี สุทธิพันธ์. 2532 : 195)

นวน้อย บุญวงศ์ แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีว่า

การปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 18 ทำให้เกิดการประดิษฐ์คิดค้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะด้านการผลิตด้วยเครื่องจักรกลและการสร้างแหล่งพลังงานใหม่คือพลังงานจากไอน้ำ และไฟฟ้าในระยะต่อมาช่วยให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อระบบการผลิตจากการใช้แรงงานคนเป็นจำนวนมากเป็นการทำงานในโรงงานผลิตโดยแบ่งเป็นแผนกแยกตามความชำนาญ และพัฒนาเป็นการใช้ระบบมาตรฐาน (Standardization) คือการนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่มี ก ร ม ลี ต เ รีย ม ไว้ อย่าง เป็น ระบบ มี รูป ทรง และ ขนาด เล็ก เรียง ให้ เลือก ใช้ ผู้ผลิตสินค้าสามารถนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่มี ก ร ม ลี ต เ รีย ม ไว้ อย่าง เป็น ระบบ มี รูป ทรง และ ขนาด เล็ก เรียง ให้ เลือก ใช้ ผู้ผลิตสินค้าสามารถนำชิ้นส่วนมาใช้ประกอบขึ้นรูปเป็นผลิตภัณฑ์ระบบดังกล่าวยังขยายต่อไปยังวงการก่อสร้างอาคารทำให้เกิดการผลิตส่วนประกอบของอาคารเตรียมไว้สำเร็จรูปจากโรงงาน และนำมาก่อสร้างด้วยระบบ Prefabrication คือ นำส่วนประกอบไปทำการติดตั้งในบริเวณพื้นที่ก่อสร้างช่วยให้เกิดความรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ จึงทำให้บรรดาสถาปนิกและนักออกแบบที่มีชื่อเสียงในยุคนั้น ได้แก่ Walter Gropius และ Mies van de Rohe ได้ริเริ่มในการแสวงหาแนวทางหรือปรัชญา

ในการออกแบบเนื่องจากตระหนักแล้วว่าเทคนิคการก่อสร้างที่ทันสมัยมีผลต่อการแสดงออกในงานสถาปัตยกรรม ดังนั้นลักษณะรูปทรงภายนอกควรมีอิสระหลุดพ้นจากรูปแบบดั้งเดิมและความแสดงออกถึงสภาพสังคมและพัฒนากาทางเทคโนโลยีของยุคสมัยใหม่จึงเป็นผลให้รูปแบบของสถาปัตยกรรมมีการลดทอนการประดับประดา การใช้วัสดุอุตสาหกรรมจำพวกเหล็ก และกระจกช่วยทำให้อาคารมีลักษณะเบาเรียบง่ายและน่าอยู่อาศัยมากขึ้นการออกแบบสมัยใหม่เริ่มปรากฏแนวทางที่ชัดเจนเป็นครั้งแรกในงานสถาปัตยกรรมจากนั้นจึงค่อยแพร่กระจายต่อไปยังงานออกแบบสาขาต่าง ๆ (นวน้อย บุญวงศ์, 2542 : 48)

นวน้อย บุญวงศ์ กล่าวถึงรูปแบบในการงานออกแบบสมัยใหม่ว่า

ความแตกต่างระหว่างงานออกแบบของยุคก่อนและของสมัยใหม่นั้นปรากฏเห็นเด่นชัดทางด้านรูปแบบงานออกแบบสมัยใหม่ได้เสนอลักษณะรูปแบบที่แสดงความบริสุทธิ์ของรูปทรงเรขาคณิตซึ่งปราศจากการตกแต่งประดับประดาที่สำคัญของแนวความคิดในด้านรูปแบบนอกจากเงื่อนไขด้านการผลิตและด้านประโยชน์ใช้สอยซึ่งทำหน้าที่กำกับไว้ส่วนหนึ่งแล้วลักษณะรูปแบบจากงานศิลปะในระยะเวลาร่วมสมัยกันนั้นก็มิใช่อิทธิพลอย่างมาก อาจกล่าวได้ว่า Cubism และ de Stijl เป็นกลุ่มความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีบทบาทในเรื่องนี้ Cubist เป็นกลุ่มศิลปินในฝรั่งเศส ประกอบด้วยผู้นำที่สำคัญคือ Pablo Picasso, Georges Braque และ Juan Gris ลักษณะการสร้างภาพของศิลปินกลุ่มนี้จะไม่ใช่หลักการของการเขียนทัศนียภาพและเรื่องของแสง - เงา แต่เกิดจากการวิเคราะห์และการแตกพื้นผิวแต่ละส่วนของภาพเป็นรูปเรขาคณิต 2 มิติวางซ้อนกันจำนวนมากอันเป็นผลมาจากการใช้มุมมองหลาย ๆ ด้าน ในขณะที่ de Stijl (The Style) เป็นกลุ่มสถาปนิก จิตรกร และนักออกแบบชาวดัตช์นำโดย Theo van Doesburg, Gerrit Rietveld และ Piet Mondrian ได้ร่วมกันออกสิ่งพิมพ์เผยแพร่แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะความงามอย่างเรียบง่าย มีลักษณะเป็นสากลอันเป็นลักษณะสำคัญของยุคสมัยใหม่ องค์ประกอบที่ใช้ในงานศิลปะและงานออกแบบมีเพียงเส้นตั้ง - เส้นนอน สีขาว - ดำ และสีปฐมภูมิโดยใช้การจัดองค์ประกอบของภาพแบบไม่สมดุลเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว อิทธิพลของกลุ่ม

นี้แพร่หลายอย่างกว้างขวางในช่วงปี ค.ศ. 1920 และ 1930 จากลักษณะเด่นร่วมกันที่สำคัญของรูปแบบจากงานศิลปะของทั้งสองกลุ่มคือการใช้รูปเรขาคณิตและลักษณะความเรียบง่ายบริสุทธิ์จึงกลายมาเป็นลักษณะรูปแบบที่ถูกนำมาใช้ในงานออกแบบสมัยใหม่ (นวลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 50)

ความเคลื่อนไหวในงานออกแบบสมัยใหม่นับเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับงานสถาปัตยกรรมงานศิลปะและงานออกแบบ โดยเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในเยอรมนี แล้วจึงแพร่กระจายต่อไปยังฝรั่งเศส อิตาลีและออสเตรีย ผู้นำที่สำคัญของกลุ่มนี้คือ Walter Gropius, Mies van de Rohe และ Le Corbusier เมื่อแนวคิดนี้เผยแพร่ในสหรัฐอเมริกาได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวาง โลกเราในศตวรรษที่ 20 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยมีเรื่องราวทางด้านเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ

อิทธิพลของแนวคิดที่เน้นความเป็นศิลปะและงานฝีมือว่ามีคุณค่าเหนืองานที่ใช้เครื่องจักรผลิตยังคงปรากฏในงานออกแบบช่วงต้นศตวรรษ แนวคิดนี้เริ่มต้นในสหราชอาณาจักรโดย William Morris (1834 - 96) ได้เผยแพร่ไปในยุโรป และสหรัฐอเมริกา ผลงานจะแสดงให้เห็นปรากฏร่องรอยของงานฝีมือเช่น ข้อต่อของเครื่องเรือนไม้ หรือ รอยเคาะบนงานโลหะ

การเดินตามอดีตเป็นแบบแผนศิลปะที่หลักหนึ่ง นับเป็นรูปแบบที่โดดเด่นของทศวรรษที่เกิดขึ้นจาก Arts and Craft movement และแนวทางความเคลื่อนไหวด้านความงามของศตวรรษที่ 19 แต่ชัดเจนในด้านการใช้วัสดุสมัยใหม่และการผลิตเป็นปริมาณมากต่างจาก Arts and Craft ลักษณะเด่นของสไตล์นี้คือเส้นโค้งอ่อนหวานทั้งในรูปทรงและลวดลายประดับตกแต่ง มีที่มาจากธรรมชาติโดยเฉพาะพืช ต้นไม้ ต้นอ่อน ใบไม้ ดอกไม้ รูปทรงที่ลื่นไหลและบิดเบี้ยว เน้นความสำคัญอยู่ที่การตกแต่งพื้นผิวหน้า ลวดลายสวยงาม ร่วมกับการอ้างอิงผลงานจากอดีตของพวก Celtic art และ Rococo สไตล์นี้สามารถแสดงออกได้ทั้งในแนวธรรมชาติและนามธรรม สไตล์นี้สามารถประยุกต์ใช้ได้กว้างตั้งแต่สถาปัตยกรรมถึงเครื่องประดับ ผลงานปรากฏเด่นชัดในฝรั่งเศส เบลเยียม ออสเตรีย และสกอตแลนด์ ลวดลายเหล่านี้ส่งผลไปสู่การออกแบบของ เบียร์ดสเลย์และ-ตุลลุส - โลเทรค (นวลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 51)

อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวถึงการออกแบบสมัยใหม่ว่า

ในราวปลายศตวรรษที่ 19 องค์ประกอบในการออกแบบใหม่เกิดขึ้นในยุโรปทั่วไปและอเมริกา ซึ่งมีลักษณะเด่น ๆ ก็คือ การนำเส้นโค้ง ซึ่งได้จากธรรมชาติ (natural motif) มาเป็นส่วนประกอบสำหรับการออกแบบ และมีการใช้สีเรียบแบบ (flat paint) ประกอบกับเส้นลักษณะที่ได้จากธรรมชาตินั้นลักษณะของการออกแบบที่ถือแนวตามธรรมชาตินี้มีชื่อว่าลักษณะแบบอาร์ตนูโว ซึ่งถ้าพิจารณาตามประวัติศาสตร์แล้วจะเห็นว่าคล้ายกับนำเอกลักษณ์ของศิลปกรรมของบารอกและรอกโคโค (baroque & rococo) มากลับทำใหม่ บิง (Bing) ผู้มีส่วนริเริ่มในการออกแบบอาร์ตนูโวกล่าวว่า ความมุ่งหมายของการออกแบบอาร์ตนูโว ก็เพื่อพยายามดึงหรือหยิบยกเอาลักษณะเด่นที่น่ารักมีเสน่ห์มีเหตุผลและมีความบริสุทธิ์มาออกแบบพัฒนาเสียใหม่ให้สืบต่อเนื่องกันประดุจเส้นด้าย การออกแบบ อาร์ตนูโวนี้ได้เป็นที่นิยมมาก

ทั้งศิลปะแขนงสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและจิตรกรรม และแพร่หลายไปทั่วยุโรป ตลอดจนถึงเอเชียด้วยและขณะเดียวกันศิลปะกรรม ของญี่ปุ่นที่ส่งไปแสดงยุโรป ก็ให้ อิทธิพลการออกแบบอาร์ตนูโวไม่น้อยเหมือนกัน (อารี สุทธิพันธุ์. 2532 : 194)

นวนลน้อย บุญวงศ์ กล่าวถึงงานออกแบบสมัยใหม่ว่า

การรวบรวมผลงานการออกแบบยุคสมัยใหม่ซึ่งกินเวลาเกือบหนึ่งศตวรรษ คือตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาภายในระยะเวลาอันสั้นเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงเวลาอันยาวนานของพัฒนาการ ในช่วงแรกดังกล่าวข้างต้น จะพบว่างานออกแบบสมัยใหม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ชัดเจน และรุนแรงกว่ามาก อีกทั้งยังเต็มไปด้วยความหลากหลายทั้งด้านรูปแบบ ตลอดจนพื้นฐาน ประวัติความเป็นมา มีการสร้างแนวความคิดในการออกแบบที่ขัดแย้ง ตรงข้ามจนถึงขั้นลบล้างแนวทางดั้งเดิมที่เคยมีมาในอดีต แต่ก่อนจะเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ ในช่วงรอยต่อคือระหว่างปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 มีความเคลื่อนไหวในงานศิลปะและงานออกแบบที่มีอิทธิพลแพร่หลายในยุโรป คือสไตลอาร์ต นูโว (Art Nouveau) แนวทางในการออกแบบของอาร์ต นูโว หากเปรียบเทียบกับของสมัยวิกตอเรียน (Victorian) ในศตวรรษที่ 19 จะพบว่ามีการใช้ลายประดับ ที่มาจากธรรมชาติเช่นเดียวกัน แต่ของสมัยวิกตอเรียน มีลักษณะพยายามเลียนแบบให้เหมือนจริง ทั้งใบและดอกไม้ ในขณะที่ลายของอาร์ต นูโว จะเป็นการพยายามลดทอนให้มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์มากกว่าการเน้นให้เห็นการเติบโตของสิ่งมีชีวิตและลักษณะที่ชัดเจนของเส้นสาย โดยเฉพาะทางตั้งงานออกแบบของสไตลอาร์ต นูโว เป็นเสมือนลวดลายสุดท้ายสำหรับ ผู้ที่มีความรักความนิยมในลายประดับโดยนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบทั้ง 2 และ 3 มิติ เช่น ภาพประกอบในหนังสือ ลายบนกระเบื้อง แล้วเครื่องประดับ เครื่องเรือน ตลอดจนไปจนถึงในการตกแต่งภายในและนอกอาคาร ภายหลังจากที่สไตลอาร์ต นูโว เริ่มหมดความนิยมลงในช่วงทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 20 ประกอบกับความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่มีการผลิตเป็นอุตสาหกรรมด้วยเครื่องจักรอย่างเต็มที่ เพื่อให้สามารถสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีเพิ่มขึ้นจึงเป็นเครื่องช่วยชี้ให้เห็นการออกแบบเริ่มตระหนักถึงลักษณะที่ควรเป็นไปสำหรับงานออกแบบในศตวรรษที่ 20 ลักษณะความเฉพาะตัวงานฝีมืออันประณีต ตลอดจนรูปแบบจากประวัติศาสตร์ซึ่งเคยยกย่องกันว่าเป็นงานที่มีคุณค่าเริ่มไม่เหมาะสมสำหรับสภาพความเป็นอยู่ใหม่ที่ครอบงำโดยเครื่องจักรกล จึงมีการเสนอแนะลักษณะรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมมากกว่า (นวนลน้อย บุญวงศ์. 2542 : 48)

จิรพันธ์ สมประสงค์ แสดงทรรศนะต่อศิลปะนูโวว่า

ศิลปะนูโวเป็นแนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะแนวหนึ่ง ซึ่งมีปรากฏอยู่ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม งานศิลปะการพิมพ์ และงานออกแบบตกแต่ง โดยเริ่มขึ้นในประเทศอังกฤษราว ค.ศ. 1877 แล้วก็ได้กลายเป็นขบวนการห้วงกว้างทางศิลปะแห่งยุคใน ค.ศ. 1892 ถึง ค.ศ. 1902 ลักษณะของศิลปะแบบนี้คือ เป็นเส้นที่ติดต่อกันโดยตลอด และให้ความรู้สึกชัดเจนดีด้วย โดยใช้เส้นเส้นไหลเส้นโค้งกลม ลวดลายที่เกิดจากการใช้เส้นประสานทับกัน และใช้เส้นโค้งอย่างทางสลับ งานตกแต่งในสมัยแรก ๆ ก็ใช้รูปทรงเหมือนธรรมชาติ ซึ่งลวดลายที่นิยมกันมาก ได้แก่ จำพวกลายดอกไม้และพืชพันธุ์ไม้ต่าง ๆ ศิลปะนูโว บังเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับการแพร่หลายของศิลปะขบวนการหนึ่ง ซึ่งก็มีความเด่นชัดในการใช้เส้นตรง

และใช้ลวดลายสีเหลี่ยมผืนผ้าเป็นสาระสำคัญ แบบอย่างศิลปะนุโว ได้รับมาจากแหล่งกำเนิดหลายแห่ง ซึ่งล้วนปรากฏเด่นชัดในวัฒนธรรมชาวอังกฤษใน ค.ศ. 19 ได้แก่ ขบวนการศิลปะและงานช่าง (Arts and Craft Movement) ศิลปะเซลติก (Celtic Art) ศิลปะรอกโคโค (Rococo Art) งานเขียนลายเส้นของชาวตะวันตกไกล ศิลปะญี่ปุ่นและสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น (จิรพันธ์ สมประสงค์. 2524 : 106)

นวนน้อย บุญวงศ์ กล่าวว่า

Charles Rennie Mackintosh สถาปนิกและนักออกแบบผู้มีผลงานปรากฏในทุกส่วนตั้งแต่ตัวอาคาร การตกแต่งภายใน เครื่องเรือน กราฟิกส์ และข้าวของเครื่องใช้ แนวทางเป็นการผสมผสาน Functionalism ของ Arts and Craft กับการตกแต่งประดับประดาของ Art Nouveau รูปทรงเป็นการหลอมรวมของแบบแผนตามรูปเรขาคณิตกับความเคลื่อนไหวในเส้นสายของ Art Nouveau ออกเป็นรูปทรงที่มีเส้นตรงมากขึ้นไปจนถึงรูปเรขาคณิตเต็มตัวในตอนท้ายเมื่อลัทธิสมัยใหม่นิยม (Modernism) เริ่มปรากฏชัดมากขึ้น (นวนน้อย บุญวงศ์. 2542 : 52)

เหตุการณ์ในสกอตต์ แลนด์ ช่วง (1868 - 1928) ชาลส์ เรนนี่ แมคคินโทช (Charles Rennie Mackintosh) ซึ่งมีความคิดเช่นเดียวกับวิลเลียมมอร์ริส และผลงานของเขาได้ส่งผล-ไปสู่อีร์เรเน่ แวนเดอเวลด์ (Herry van de Velde, 1863 - 1957) ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มขบวนการอาร์ตนุโวในประเทศเบลเยียม กัจจร สุนพงษ์ศรี กล่าวว่า เขามีความคิดที่เป็นปฏิปักษ์ต่อการเริ่มแสวงหาของเก่าในอดีตอย่างรุนแรง เขาเป็นคนที่ก่อโรงเรียนชื่อว่า Weimar School of Arts and Crafts ที่เมืองไวมาร์ (Weimar) ประเทศเยอรมันหลังจากมีสงครามครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1919) สถาบัน บาวเฮาส์ (Bauhaus) ก็ (กัจจร สุนพงษ์ศรี 259)

นวนน้อย บุญวงศ์ กล่าวว่า

เมื่อเวลาผ่านไปนักออกแบบมีความสนใจในความงามจากงานฝีมือลดน้อยลง และเริ่มนิยมความงามที่เกิดจากการผลิตโดยเครื่องจักรมากขึ้น มีกลุ่มศิลปิน - สถาปนิกชาวฮอลแลนด์ตั้งกลุ่มชื่อ de Stijl ("The Style") ในปี 1917 งานของกลุ่มนี้ชัดเจนในการใช้รูปทรงบริสุทธิ์ของรูปเรขาคณิต เส้น และสีที่จำกัดรวมทั้งหลีกเลี่ยงการประดับตกแต่งที่ไม่จำเป็น ก่อให้เกิดลักษณะความงามใหม่ที่เรียกว่า Machine Aesthetic แนวทางของกลุ่มนี้แสดงอิทธิพลออกในวงกว้างต่อกลุ่ม Constructivism ในรัสเซีย, Bauhaus ในเยอรมนี และ Futurism ในอิตาลี (นวนน้อย บุญวงศ์. 2542 : 52)

กฤตย์ เวียงอำพล กล่าวว่า

เดิมมนุษย์เราต้องการเพียงอาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรคอันเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ ในอดีตการออกแบบไม่อาจแยกประเภทได้เด่นชัดนัก

งานที่สร้างสรรค์ก็เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์งานศิลปะและการออกแบบจึงมีความเกี่ยวโยงซึ่งกันและกัน วิชาการทางศิลปะได้เจริญก้าวหน้าควบคู่กับวิชาการแขนงอื่น ๆ เพื่อตอบสนองความผลักดันของสังคม ตามสภาพแวดล้อมในปัจจุบันและอนาคต ความต้องการอันนี้เป็นสิ่งที่มนุษย์ ดันรน นำไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเพิ่มจำนวนประชากรของโลก เป็นสิ่งที่ท้าทายให้เกิดการตื่นตัว ในด้านการคิดค้นประดิษฐ์รูปแบบใหม่เสมอ เพื่อให้ได้ผลตามความต้องการ นักออกแบบจะต้องนำเอาวิชาความรู้ต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์มากขึ้น และทำให้การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ นั้น บรรลุความสำเร็จ

กฤตย์ เวียงอำพล สรุปความจำเป็นในการออกแบบไว้ดังนี้

1. การเพิ่มจำนวนประชากร ประเทศที่มีพลเมืองหนาแน่น การออกแบบที่อยู่อาศัยจำเป็นจะต้องคำนึงถึงเนื้อที่มีเนื้อที่น้อยทำให้ใช้ประโยชน์ได้มาก การใช้เครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ติดตั้งเครื่องปรับอากาศ เครื่องใช้อัตโนมัติเครื่องใช้สอยอื่น ๆ ก็จะต้องออกแบบด้านการผลิตให้สามารถผลิตได้เป็นจำนวนมาก ๆ เพื่อให้มนุษย์มีเครื่องใช้กันอย่างเพียงพอ การออกแบบเกี่ยวกับการใช้สื่อความหมายเพื่อความเข้าใจง่ายและรวดเร็ว การออกแบบด้านขนส่งมวลชน สถานที่ให้บริการต่าง ๆ เช่น สถานีรถไฟ ท่าอากาศยาน จะต้องจัดระบบให้คนจำนวนมาก ๆ เข้าใช้สอยร่วมกันได้ ทั้งนี้จะต้องใช้การออกแบบเป็นเบื้องต้น

2. ความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ มนุษย์รู้จักนำเอาวิชาความรู้ต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์โดยเฉพาะความรู้ทางวิทยาศาสตร์ซึ่งสามารถคิดค้นวัสดุและพลังงานใหม่ ๆ ดังกล่าวมาผลิตให้เกิดประโยชน์ได้มากที่สุดเช่น นำเอาพลาสติกมาทำขวดแทนแก้วเป็นต้น หรือออกแบบโดยนำเอาวัสดุหลาย ๆ ชนิด มาประกอบรวมกันในผลผลิตสำเร็จรูป เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและเกิดประโยชน์ใช้สอย ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ซึ่งตั้งอยู่บนรากฐานของความก้าวหน้าทางวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มีการออกแบบผลิตเครื่องจักรกลเพื่อการผลิตจำนวนมาก ที่เรียกว่าผลิตจำนวน (MASS PRODUCTION) วิชาการด้านศิลปะก็เจริญก้าวหน้าควบคู่กับวิชาการอื่น ๆ การสร้างสรรค์ศิลปะอยู่บนรากฐานของความคิดค้น นักออกแบบจะต้องศึกษาค้นคว้า เพื่อให้สามารถสร้างรูปแบบที่สวยงาม และให้สัมพันธ์กับวัสดุและการผลิตจากเครื่องจักรใหม่ ๆ ได้

3. การแข่งขันทางการผลิต ทุกประเทศมีการเร่งเพิ่มผลผลิตทั้งด้านเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม เพื่อแข่งขันกันนำผลผลิตเป็นสินค้าออกจำหน่ายและให้อยู่ในความนิยมของตลาด ปัจจัยสำคัญที่ทำให้สินค้าได้รับความสนใจ ก็ได้แก่การออกแบบซึ่งการออกแบบจึงนับเป็นจิตวิทยาแขนงหนึ่งที่ทำหน้าที่เราใจทำให้คนหันมาสนใจอยากได้สิ่งเหล่านั้น การออกแบบจะต้องตระหนักถึงความสำคัญข้อนี้เพื่อให้ผลผลิตเป็นที่สนใจของผู้บริโภค ทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยหรือมีหน้าที่ที่ดีมีรูปแบบยืนยงอยู่ในตลาดได้เป็นเวลายาวนาน และเป็นผลผลิตที่ดีเด่นกว่าผลผลิตของคู่แข่ง (กฤตย์ เวียงอำพล. 2540 : 7)

ผลผลิตจากเครื่องจักรที่ให้ความเหมือนกัน ในด้านจำนวนการผลิตและมีคุณภาพที่เท่า ๆ กัน เพราะเครื่องจักรมีประสิทธิภาพในการผลิตได้อย่างเหมือนกัน สิ่งที่จะมีคุณค่าเหนือกว่ากันได้ นั่นก็จะต้องอยู่ที่รูปแบบอันเกิดจากการออกแบบที่ตี้นั่นเอง (กฤตย์ เวียงอำพล. 2540 : 7)

อาร์ สุธิพันธ์ แสดงทรรศนะต่อการวิวัฒนาการทางการออกแบบว่า

1. ประชาชนเพิ่มมากขึ้นสังคมขยายขอบเขตกว้างขวางขึ้น ผลผลิตที่ทำด้วยมือไม่น่าจะสอดคล้องกับความต้องการของประชาชน
 2. การค้นคว้าทางด้านเครื่องจักรกลตลอดจนความสามารถของมนุษย์ในการดัดแปลงเครื่องจักรกล เพื่อให้สามารถใช้งานได้ตามแขนงงานที่ต้องการออกแบบมีมากขึ้น มีการค้นคว้าทดสอบและวิจัยผลงานออกแบบตามวิธีการวิทยาศาสตร์มีมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อเพิ่มผลผลิตให้เพียงพอ
 3. ทักษะคติของประชาชนผู้ใช้ผลผลิตออกแบบนั้น ๆ เปลี่ยนไปจากเดิมหันมานิยมการออกแบบลักษณะง่าย สะดวก ประหยัด และชอบเปลี่ยนแปลงรูปทรงของการออกแบบนั้นเสมอ ตามสภาพของกาลเวลา (time & space)
 4. แนวโน้มของการออกแบบมุ่งที่จะสนองความต้องการของสังคมส่วนใหญ่ ตามระบบธุรกิจมากกว่าศาสนาหรือสังคมชั้นสูงแห่งใดแห่งหนึ่งโดยเฉพาะ ดังเช่นในอดีต
 5. ความก้าวหน้าทางด้านวัสดุมีมากขึ้นเช่นมีการสังเคราะห์วัตถุใหม่ สารประกอบใหม่ ๆ เพื่อนำไปประกอบผลิตผล และต้องการความรู้ของนักออกแบบระดับหนึ่งที่จะสามารถนำเอาวัสดุนั้น ๆ มาใช้ออกแบบได้ตามอัตราแรงงานในปัจจุบัน (อาร์ สุธิพันธ์. 2532 : 192)
- ผลของการวิวัฒนาการนี้ ปรากฏในการแสดงผลผลิต ของการออกแบบนานาชาติที่ปราสาทแก้ว (Crystal Palace) ในกรุงลอนดอน เมื่อปี ค.ศ. 1851 การแสดงในครั้งนี้มีผลผลิตที่ทำด้วยเครื่องจักรเป็นส่วนมากจนเป็นลักษณะเด่นชัด คือ มีรูปร่างทรวดทรงคล้าย ๆ กัน รูปทรงที่ประดิษฐ์ตกแต่งตามธรรมชาตินั้นลดน้อยลงไป และไม่สามารถทำให้ผู้พบเห็นแยกแยะได้ว่าเป็นผลงานออกแบบของประเทศไหน คล้ายกันไปหมด (อาร์ สุธิพันธ์. 2532 : 192)

2. สาระประโยชน์ของผลงานศิลปะ

ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) มีความหมายตรงข้ามกับศิลปะบริสุทธิ์แต่เกี่ยวข้องกับศิลปะในเชิงช่าง หมายถึง การนำศิลปะมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ การสร้างงานจึงมุ่งถึงประโยชน์ในการใช้สอย และคำนึงถึงความงามเพื่อให้น่าใช้ เป็นการตอบสนองความต้องการของร่างกาย ที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน นอกจากประยุกต์ศิลป์จะให้ประโยชน์ในการใช้สอยแล้ว ยังให้คุณค่าทางความงามและเศรษฐกิจ

วิลเลียม มอร์ริส เป็นนักออกแบบมัณฑนศิลป์ และเป็นแกนนำของขบวนการศิลปะและงานช่าง ให้ความสนใจทางด้าน ศิลปะเพื่อประโยชน์ใช้สอย คือ สถาปัตยกรรม และการตกแต่งภายใน โดยมีความคิดต่อต้านทุก ๆ สิ่งที่เป็นผลผลิตของเครื่องจักรกล ต่อต้านระบบอุตสาหกรรม

วิลเลียม มอร์ริส เริ่มยกมาตรฐานประยุกต์ศิลป์ และให้ความสำคัญต่อประชาชนอย่างกว้างขวาง จากการออกแบบด้านต่าง ๆ รวมทั้งภาพประกอบในหนังสือที่เป็นลายเส้น และการออกแบบกระดาษปิดฝาผนัง และภายหลังก็มีบทบาทต่อศิลปะอาร์ต นูโว แหะวง-การมัณฑนศิลป์ของยุโรป (กำจร สุนพงษ์ศรี. 2532 : 486)

1. คุณค่าทางความงาม

การสร้างสรรคงานศิลปะทุกชนิด จะต้องมีการออกแบบเพื่อให้ได้งานตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดแล้ว ต้องคำนึงถึงความงามของสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นอีกด้วย ความงามเป็นเรื่องของความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ แต่ความคิดเห็นของคนเราแตกต่างกัน ความรู้สึกที่มีต่อความงามจึงแตกต่างกันด้วย เฮอเบิร์ตริตต์ กล่าวว่า ความงามเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ในการรับรู้ทางความรู้สึกและการสื่อความหมาย นอกจากความงามจะเกิดขึ้นตามความรู้สึกและความพึงพอใจของแต่ละคนแล้ว ความงามยังขึ้นอยู่กับค่านิยมของสังคมอีกด้วย ความงามทางศิลปะมีกฎเกณฑ์ในการพิจารณาโดยอาศัยโครงสร้างของศิลปะประกอบในการพิจารณาในการหาคุณค่า ทางความงามของสิ่งนั้น ๆ ที่มีความประสานสัมพันธ์ที่ได้สัดส่วนกลมกลืนกันเป็นอย่างดีของการจัดองค์ประกอบศิลป์ก็เป็นความงาม ความงามทางจริยธรรมหมายถึงความดี อย่างไรก็ตาม ความงามทางประยุกตศิลป์ก็ต้องประกอบด้วยคุณค่าความงามทางศิลปะและคุณค่าทางความดีของสิ่งนั้น ๆ ก็คือประโยชน์ที่ได้รับคุณค่า ของสิ่งต่าง ๆ ความงามอาจเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของสังคมและการเปลี่ยนแปลงไป ตามความเจริญของเทคโนโลยีต่าง ๆ จะเห็นได้จากสิ่งของเครื่องใช้ได้มีการพัฒนาไปมากทั้งในรูปแบบและวัสดุในการสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม ประยุกตศิลป์ยังเน้นคุณค่าในเรื่องประโยชน์ที่ได้รับมากกว่า คุณค่าทางความงาม

2. คุณค่าทางเศรษฐกิจ

การสร้างสรรคสิ่งต่าง ๆ นอกจากมุ่งประโยชน์ที่จะได้รับแล้วต้องคำนึงถึงต้นทุนในการผลิตว่าเหมาะสมกับประโยชน์ที่ได้รับหรือไม่และเมื่อผลิตแล้วมีผู้ต้องการใช้มากน้อยเพียงไร คำนึงกับการลงทุนทั้งสมอง เวลาและเงินทุนที่ลงไปมากน้อยเพียงไร คุณค่าทางเศรษฐกิจแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 คุณค่าทางเศรษฐกิจที่มีต่อผู้บริโภค หมายถึง ผู้บริโภคเสียเงินน้อย แต่ได้รับประโยชน์จากสิ่งนั้นมากนั้นหมายถึงการลงทุนของผู้สร้างจะต้องต่ำ สิ่งนั้นมีประโยชน์หรือใช้ได้คงทน คำนึงกับการลงทุน ผู้ผลิตก็มีกำไรในการผลิต ผู้บริโภคก็ใช้ประโยชน์ได้มากกว่าที่จ่ายเงินซื้อไป การซื้อสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ผู้ซื้อมักจะมองความสวยความงาม มองสิ่งนั้น ๆ ก่อนว่าถูกใจหรือไม่แล้วจึงถามราคา และตามมาด้วย การพิจารณาคุณค่า แต่ตกลงใจซื้อมักจะพิจารณากลับกันคือจะพิจารณาเรื่องราคาก่อนไปหาส่วนอื่น ๆ ความสวยหรือคุณภาพ ของงานนั้นจะตามมาทีหลัง

2.2 คุณค่าทางเศรษฐกิจที่มีต่อผู้ผลิต หมายถึงการลงทุนในการสร้างสรรค์ต่ำและสามารถขายได้ในราคาที่สูงกว่าต้นทุนที่ลงไป และได้ประโยชน์คุ้มค่า เช่นมีทั้งประโยชน์ความคงทนและความสวยงาม ในการผลิตจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ด้วย เพราะจะช่วยให้ผู้ผลิตมีกำไรในการสร้างงานนั้น ๆ

2.3 คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย การสร้างประดิษฐ์สิ่งของ เพื่อประโยชน์ใช้สอยควรมีคุณสมบัติดังนี้ คือ

2.3.1 สามารถใช้ประโยชน์ได้เหมาะสมตามหน้าที่

2.3.2 มีความแข็งแรง และทนทานในการใช้

2.3.3 ใช้ได้สะดวกสบาย

2.3.4 ขนาดกระทัดรัดและเหมาะสม

2.3.5 รูปทรงสวยงาม

สิ่งของที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้สอยที่ขาดคุณสมบัติดังกล่าว แทนที่จะได้ใช้ของราคาถูกก็กลายเป็นของราคาแพงไป เช่น แก้วน้ำ หรือถ้วยชามราคาถูก ๆ แต่แตกง่าย เพราะขาดคุณสมบัติความคงทน เพราะใช้วัสดุในการทำที่ไม่เหมาะสม การออกแบบยังไม่ดีพอ ความประณีตสวยงามที่หายาก ลักษณะแก้วน้ำที่ดีจะต้องใสและมีความหนาเท่ากันตลอดทั้งใบ เพราะถ้าความหนาไม่เท่ากันเมื่อได้รับความร้อนหรือความเย็นจัด ๆ จะแตกทันที เพราะอุณหภูมิของแก้วที่ได้รับไม่เท่ากันตลอดทั้งใบ สำหรับแก้วกาแฟที่ดีจะต้องมีที่จับใหญ่พอที่นิ้วชี้จะสอดเข้าไปได้ และรับน้ำหนักมั่นคง ถึงแม้จะมีใครมาชนก็เพียงแค่น้ำหก ถ้วยแก้วยังคงติดอยู่กับมือ ดังนั้นเวลาเลือกซื้อเครื่องใช้ที่ให้ประโยชน์ได้คุ้มค่าก็ควรต้องพิจารณาถึงคุณภาพของสิ่งของเหล่านั้นด้วย

2.4 คุณค่าทางเอกลักษณ์

ผลงานที่สร้างประดิษฐ์แต่ละชิ้นจะมีคุณค่าทางเอกลักษณ์ของผู้สร้างปรากฏอยู่ในผลงานนั้น เพราะทุกคนจะมีลักษณะประจำตัว มีความสามารถเฉพาะตัวก็เป็นธรรมดาอยู่แล้วที่จะเอาความคิด ความสามารถของตัวเองเข้าไปใช้ในการสร้างและประดิษฐ์งาน เช่น ลักษณะเอกลักษณ์ประจำชาติไทยก็จะมีลายไทย รูปร่างรูปทรงแบบไทย ๆ เป็นต้น เอกลักษณ์ประจำตัวผู้สร้างก็จะพบได้จากผลงานที่สร้างประดิษฐ์ออกมา ที่มีลักษณะซ้ำ ๆ กัน ถึงแม้จะเป็นคนละประเภทก็ตาม ส่วนที่ซ้ำ ๆ กัน ในผลงานก็คือ เอกลักษณ์ของผู้สร้างผู้ประดิษฐ์นั่นเอง

มนุษย์เราทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์กันทั้งนั้น บางคนอาจมีมากบางคนอาจมีน้อย แต่การสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้จากการได้ลงมือทำและปฏิบัติจริงจนเกิดความชำนาญ และรู้จักปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นโดยเฉพาะในด้านการออกแบบต้องมีการพัฒนา ทั้งในด้านรูปทรงตลอดจนวัสดุที่ใช้ เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่า ทั้งประโยชน์และนำใช้ ปัจจุบันเรามีได้นานี้ถึง แต่ประโยชน์ที่ตอบสนองความสะดวกสบายทางกายเท่านั้น เรายังต้องการความสุขทางใจด้วย ดังนั้นสิ่งต่าง ๆ ในปัจจุบันจึงเป็นทั้งประโยชน์และความงาม

เกสร ธิตะจारी แสดงทัศนเกี่ยวกับศิลปะกับงานช่างว่า

งานช่าง ก็จัดเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่ง เพราะศิลปะหมายถึงทั้งงานวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ แต่ในความรู้สึกและความเข้าใจจะแตกต่างกันเพราะเวลากล่าวถึงงาน ศิลป คนมักจะคำนึงถึงงานวิจิตรศิลป์มากกว่างานประยุกต์ศิลป์ ในสมัยโบราณงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ ขึ้นจะเรียกว่างานช่างเพราะผู้สร้างมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้น เพื่อประโยชน์ใช้สอย แต่ต่อมามนุษย์รู้จักพัฒนาความเป็นอยู่ชีวิตให้ดีขึ้น และความสุขของคนเรามีได้อยู่ที่ความสะดวกทางกายเพียงอย่างเดียว มนุษย์ต้องการความสุขทางใจด้วย การสร้างงานของมนุษย์ต่อมาก็แยกออกเป็น 2 ประเภท โดยมีจุดมุ่งหมายของการสร้างงานเป็นหลักในการแยกประเภทคือ ศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย ก็จัดเป็นงานช่าง ส่วนงานที่สร้างขึ้นเพื่อความงาม

และตอบสนองความต้องการด้านจิตใจเพียงอย่างเดียว เราเรียกงานนั้น ๆ ว่า ศิลปหรืองานประเภทวิจิตรศิลป์ งานช่างชั้นสูง เป็นศิลปะกรรมของไทยที่ต้องใช้ความชำนาญและความปรารถนาในการทำงานสูงมาก เช่น งานแกะสลักบานประตูหน้าต่างและเครื่องใช้ที่ใช้ลวดลายไทยในการออกแบบการทำงานต้องใช้เวลามากต้องมีความชำนาญและความปรารถนาในการแกะสลักเป็นอย่างดี ผลงานจึงจะงดงามแต่ที่ยังไม่จัดเป็นวิจิตรศิลป์ก็เพราะลักษณะรูปแบบมักจะยึดของเดิมเป็นแบบฉบับที่รับช่วงทำต่อกันมาเป็นตระกูล ๆ การสร้างสรรค์ก็ขึ้นอยู่กับฝีมือในการทำงาน แต่เรื่องราวจะเป็นเรื่องซ้ำ ๆ เช่นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์หรือธรรมชาติการทำงานช่างชั้นสูงจะมีการวางแผนงาน เป็นงานที่ต้องใช้ทั้งเวลาและฝีมือในการทำงานมากกว่างานช่างโดยทั่ว ๆ ไป และมีจำนวนไม่มากนัก เช่น การแกะสลักซุ้มประตูโบสถ์ การแกะสลักตู้พระธรรม ซึ่งงานช่างชั้นสูงจะมีลักษณะต่างจากงานช่างทั่วไปที่มักจะเน้นในเรื่องใช้สอยในชีวิตประจำวันมากกว่า ความต้องการทางด้านความรู้สึกรสชาติของจิตใจ งานช่างชั้นสูงนอกจากจะต้องใช้เวลาและความสามารถสูงแล้วยังเน้นในเรื่องความงาม และเอกลักษณ์ของชาติไว้อย่างสวยงามอีกด้วย ศิลปะกับงานช่างมีความคล้ายคลึงกันมาก เพราะเป็นงานที่เกิดจากฝีมือและความคิดของมนุษย์เหมือนกัน งานศิลปะเน้นความต้องการทางด้านจิตใจ ส่วนงานช่างเน้นทางความต้องการของร่างกาย มุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ศิลปะกับงานช่างก็ย่อมแยกกันไม่ได้ เพราะต้องพึ่งพาอาศัยและเกี่ยวโยงกันเสมอ นอกจากจุดประสงค์ของศิลปะและงานช่างจะแตกต่างกันแล้ว ก็มีเหตุผลอื่นที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจได้ละเอียดมากขึ้นเนื่องจากในสมัยโบราณ งานที่ทำขึ้นส่วนมากทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยทั้งสิ้น เช่น หม้อ ไห จาน ชาม และเครื่องใช้อื่น ๆ ต่อมาจึงมาตกแต่งลวดลาย ประดับประดาให้มีความสวยงาม นำใช้สอยมากขึ้น แล้วจึงได้มีการแยกประเภทของงานช่าง และงานศิลปะออกจากกัน งานใดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้สอยให้เกิดประโยชน์งานนั้นเป็นงานช่าง งานใดที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความพอใจ เป็นประการสำคัญ การใช้สอยเป็นผลพลอยได้หรือประโยชน์รองลงมาถือว่างานนั้นเป็นศิลปะ (เกสร ธิตะจารี 2516 : 24)

ปัจจุบันงานช่างบางคนก็เรียกว่า ศิลปหัตถกรรม ศิลปะพื้นบ้าน (Folk Art) เพราะเห็นว่าเป็นศิลปะผลิตภัณฑ์ของมนุษย์ เน้นของท้องถิ่นพื้นบ้าน ตลอดจนหัตถกรรมในท้องถิ่นต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิต เป็นงานที่ทำด้วยฝีมืออันประณีต วิจิตรงดงาม ฝึกทำสืบทอดต่อกันมา โดยไม่อาจกำหนดได้อย่างแน่นอนในเรื่องของรูปแบบ เรื่องราว คุณค่า และเนื้อหา เพราะขึ้นอยู่กับความเปลี่ยนแปลง และมูลเหตุต่าง ๆ ประกอบด้วย

วินัย โสมดี แสดงทรรศนะต่อศิลปะบริสุทธิ์และงานช่าง ดังนี้

1. งานช่างนั้นมีขอบเขตการเกี่ยวโยงต่อเนื่องซึ่งกันและกัน เช่น เราตัดไม้มาเลื่อย และประกอบเป็นโต๊ะ ส่วนทางศิลปะนั้นไม่แน่เหมือนกันว่าจะเริ่มอย่างไร และเมื่อจบแล้วจะเป็นไปตามขอบเขตการหรือไม่อาจมีการเปลี่ยนแปลงต่อเติมหรือตัดออกได้อย่างพอใจ
2. งานช่างนั้นมีการวางแผนเป็นขั้นตอนเรียบร้อย ผลิตสามารถนึกภาพเห็น เช่น แกะช่างของชาวเชียงใหม่สามารถจะพบว่าแกะตรงไหนก่อน เมื่อเสร็จแล้วจะแต่งส่วนละเอียดตรงไหนบ้าง ซึ่งต่างกับงานทางศิลปะบริสุทธิ์ ที่คาดการณ์ล่วงหน้าไม่ได้นัก อาจแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตามแต่ควร

3. งานช่างนั้นถือวัสดุเป็นใหญ่ ถือว่าวัสดุมีความสำคัญกว่ารูปทรง ถือเอาความทนทานหาง่าย ประหยัด มากกว่าที่จะมองความงามของรูปทรง ส่วนศิลปะบริสุทธิ์นั้นการเลือกสรรค์วัสดุในการ ประกอบงานไม่พิจารณามากนักแต่คำนึงถึงความสำคัญตรงที่เสร็จแล้วจะให้รูปทรงที่สวยงาม หรือให้ความหมายที่กินใจ

4. งานช่างนั้นมุ่งสนองความต้องการเบื้องต้น คือ ปัจจัย 4 หรือตอบสนองทางด้านร่างกาย แต่ศิลปะบริสุทธิ์นั้นตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจและอารมณ์

5. งานช่างนั้นอาจจะมีคุณค่าจำกัด เช่นอาจจะให้คุณค่าเพียงประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น แต่งานทางด้านศิลปะบริสุทธิ์นั้นอาจให้คุณค่าได้กว้างกว่า เช่น คุณค่าทางรูปทรง ทางเรื่องราว และสังคม ช่วยความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ได้

6. งานช่างมุ่งที่ประโยชน์ใช้สอยเป็นจุดใหญ่ ความงามเป็นอันดับรอง ส่วนงานทางศิลปะบริสุทธิ์ นั้นมุ่งที่ความงามเป็นอันดับแรก ประโยชน์ใช้สอยนั้นอาจจะไม่คำนึงนัก

ศิลปะและงานช่างนั้นมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนคืองานช่างสามารถวางแผน และคาดการณ์ไว้ล่วงหน้าได้ว่าผลงานที่ออกมาจะเป็นอย่างไรสามารถเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ทนทานหา-
ง่ายประหยัดเพราะงานช่างนั้นมุ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก มิได้มุ่งเน้นประโยชน์ทางด้านความ-
งามเช่นงานศิลปะ แต่ความคิดของกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่างนั้นพยายามสร้างผลงานโดย-
การรวมทั้งประโยชน์ในการใช้สอยและเน้นคุณค่าทางความงามให้เป็นหนึ่งเดียวกัน

อารี สุทธิพันธุ์ ได้เสนอแนวคิดไว้ดังนี้ คือ

1. งานช่าง มักมีความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและผลิตภัณฑ์ที่เสร็จแล้วหรืออาจกล่าวได้ว่า
วิธีการทำงานและผลิตภัณฑ์เกี่ยวโยงกัน เช่น ช่างสร้างบ้าน ต้องขุดหลุมราก วางเสา ตั้งคาน หลังคา
 ฯลฯ เป็นลำดับขั้น ส่วนงานศิลปะความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและผลงานอาจไม่สอดคล้องสัมพันธ์กัน
วัสดุอย่างหนึ่งเมื่อนำมาประกอบผลงานแล้วกลายเป็นอีกอย่างหนึ่งงานศิลปะอาจไม่ดำเนินการตามขั้นตอนเพราะ
งานศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้ทำ เพิ่ม ลด ตัดทอน ต่อเติมได้ตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ทำ

2. งานช่าง ต้องมีการวางแผนงานและวิธีการทำให้เสร็จล่วงหน้า (Planning and execution)
หมายถึงว่า ช่างหลักตามองเห็น วัตถุประสงค์ไป รังว่า ผลงานจะออกมาอย่างไรและมีวิธีการ
อย่างไรในการทำงานนั้น เช่น การแกะสลัก ช่างไม้ ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดเชียงใหม่
งานศิลปะจะมีลักษณะตรงข้ามกับงานช่าง กล่าวคือ ขณะทำงานผู้สร้างต้องคอยแก้ปัญหาอยู่เสมอ
ถ้าเห็นว่าไม่ดี ไม่ตรงกับความรู้สึกที่ต้องการแสดง ก็จะปรับปรุงใหม่ ศิลปะกับงานช่างจึงมีข้อแตกต่าง
ในส่วนนี้ที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ งานศิลปะแสดงความเป็นมนุษย์ และความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์
ส่วนในงานช่างจะทำตามแนวตามแบบที่เคยได้รับการฝึกหัดมาแม้ความสามารถด้านทักษะอาจเท่าเทียมกัน
แต่งานศิลปะผู้ทำจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าช่างที่ทำงานธรรมดา

3. งานช่าง โดยทั่วไปวัตถุดิบและผลิตภัณฑ์ (Materials and Products) เกี่ยวโยงต่อเนื่องกัน เช่น
ช่างตัดไม้ มีวัตถุดิบคือ ต้นไม้ ผลิตภัณฑ์คือท่อนไม้ โรงเลื่อยมีวัตถุดิบเป็นท่อนไม้ ผลิตภัณฑ์เป็นไม้แปรรูป
ช่างไม้มีวัตถุดิบคือ ไม้ และผลิตภัณฑ์ของช่างไม้ คือ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ
ซึ่งจะเห็นว่าวัตถุดิบและผลิตภัณฑ์ของงานช่างจะเกี่ยวโยงกันประดุจลูกโซ่งานศิลปะความสัมพันธ์ระหว่าง
วัตถุดิบและผลิตภัณฑ์มีน้อย เพราะศิลปินมักนิยมใช้วัตถุดิบหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ตามความคิด

และตามความรู้สึก โดยอาจพิจารณาสรุปในแง่รูปทรง และวัตถุของงานศิลปะ และงานช่าง ได้ว่า งานช่างถือวัตถุ (Matter) สำคัญกว่ารูปทรง (Form) งานศิลปะถือรูปทรง (Form) สำคัญกว่าวัตถุ (Matter)

4. งานช่างมีคุณค่าจำกัด (Fixed Value) เพราะผลผลิตของงานช่างมีจำนวนมากใช้เวลาน้อย งานศิลปะมีคุณค่าสูงกว่าเพราะงานศิลปะใช้เวลาอย่างน้อยกำหนดตายตัวไม่ได้อีกทั้งปริมาณของศิลปะมีจำนวนน้อยกว่าปริมาณของงานช่างที่ผลิตมาก

5. ประโยชน์ของศิลปะและงานช่างต่างกัน งานช่างมุ่งสนองความต้องการเบื้องต้น

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงความงามที่เด่นกว่าประโยชน์ว่า

ลักษณะความงามที่เด่นกว่าประโยชน์ในงานศิลปะ ประดิษฐ์ ข้อพิเคราะห์ พิจารณาในแง่ที่ว่า เมื่อศิลปะประดิษฐ์เน้นบุคลิกลักษณะที่ แสดง ความสวยงามโดยตรง และแม้งานส่วนใหญ่ จะมีประโยชน์ใช้สอย ประโยชน์ใช้สอยนั้นก็เพียงส่วนรองของผลงานเท่านั้น เช่น เราอาจจะออกแบบศิลปะประดิษฐ์เป็นกรอบรูป ด้วยลวดลายที่ประดับประดาอย่างเด่นชัดนั้น ทำให้ประโยชน์ของกรอบรูปลดความสำคัญลงความสำคัญที่ผู้พลเห็นให้กับกรอบรูปจะเป็นความสำคัญ ของลวดลายที่งดงามมากกว่าความสำคัญอื่นใด หรืออาจจะสำคัญกว่าภาพในกรอบรูปก็ได้ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2527 : 121)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ กล่าวถึงข้อแตกต่างระหว่างวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ว่า

ข้อแตกต่างระหว่างวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เริ่มขึ้นก่อนที่จะมีการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ทั้งนี้ เนื่องจากนักเศรษฐศาสตร์และนักการเมืองในยุคนั้นได้ให้การสนับสนุนและอุปถัมภ์คำศิลปะเพื่อความหวังในผลตอบแทนที่พึงจะได้รับจากการเปลี่ยนแปลงจึงมีความต้องการที่จะผลักดันให้เกิด การแข่งขันทางด้านอุตสาหกรรม ดังที่ เซอร์ โรเบิร์ต พีล (Sir Robert Peel) ได้กล่าวสุนทรพจน์เกี่ยวกับการขอจัดตั้งหอศิลป์แห่งชาติ ในประเทศอังกฤษไว้ตอนหนึ่งความว่า (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 6)

มันถึงจุดอึดอัดตัวของประชาชน และถึงเวลาที่บางสิ่งบางอย่างจะต้องเปลี่ยนแปลง ประชาชน ผู้ซึ่งมิได้มีความต้องการเพียงเฉพาะเคหะวัตถุเท่านั้น เจ้าของโรงงานผู้ผลิตในประเทศ-ของเรามีความสนใจที่จะเข้าไปพบหาประชาชน เพื่อให้ความร่วมมือ และให้การสนับสนุนต่อเขา ไม่เฉพาะเพียงเท่านั้น แม้แต่ทางด้านวิจิตรศิลป์ ซึ่งทุกคนต่างก็ประจักษ์กันดีอยู่แล้ว เจ้าของโรง-งานในประเทศของเราส่วนใหญ่ มุ่งประกอบการผลิตด้วยเครื่องจักร ทั้งนี้เพื่อจะสร้างปริมาณการ-ผลิตให้เหนือคู่แข่งในต่างประเทศ แต่เขาเหล่านั้นต่างก็ประสบโชคร้าย เมื่อผลิตภัณฑ์ที่เขา-ผลิตขึ้นขาดคุณสมบัติ ขาดความถูกต้องใจต่อผู้บริโภคฉะนั้นปัญหาสำคัญที่สมควรจะหยิบยก-มาพิจารณาเป็นประเด็นหลักของส่วนนี้ ก็คือ การออกแบบในงานศิลปะของชาติเราขาดเสถียรภาพ-ทางความงาม ขาดแคลนผู้ให้การพิจารณา และ การทบทวนเกี่ยวกับประเด็นที่พูดถึงนี้ สมควรจะได้มีการลงมือกระทำกันอย่างจริงจังเสียที โดยอาศัยสถาบันทางการศึกษา บริษัท ห้าง-ร้าน โรงงาน หรือผู้อุปถัมภ์คำจุนในงานวิจิตรศิลป์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของพวกเรา ควรจะ-

ได้เร่งเร้า และ กระตุ้นเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการพิจารณาตัดสินใจของพิพิธภัณฑ์ และห้องแสดงผลงานวิจิตรศิลป์ควรจะรวมตัวกัน จัดระบบเพื่อให้ข้อเสนอแนะต่อรัฐบาลว่าเป็นการสมควรแก่เวลาแล้ว ในการเข้าไปมีบทบาทและมีส่วนช่วยในการก่อตั้งสถาบันออกแบบ (School of Design) หรือการก่อตั้งพิพิธภัณฑ์สาขาศิลปะตกแต่งขึ้น (Ornamental Art Museum) ในสังคมของเรา ภายใต้ความเคลื่อนไหวของแนวความคิดทางศิลปะในสาขาประยุกต์ศิลป์ ต่อมาไม่นานก็ได้ก่อให้เกิดแรงผลักดัน และความเปลี่ยนแปลงในกระบวนการผลิตที่จำเป็นจะต้องอาศัยศาสตร์ทางด้านการประยุกต์วิทยาของโรงงานผู้ผลิตเพิ่มมากขึ้น การค้นหารูปแบบขั้นสุดยอด (classic) ของแต่ละยุคในอดีตได้ถูกนำไปบรรจุไว้ในหลักสูตร และเปิดสอนกันอยู่จริงจิงในสถาบันศิลปะและการออกแบบ ทั้งนี้เพื่อประยุคต์ผลผลิตของระบบอุตสาหกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและพร้อมเพรียงกัน ก่อนที่ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ จึงถึงมือผู้บริโภค ในส่วนของความคาบเกี่ยวกันระหว่างผลงานศิลปะและงานช่างได้เกิดความรู้ความเข้าใจใหม่เพิ่มขึ้นอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะศิลปะที่วาดด้วยการตกแต่ง จนล่วงเข้าสู่ช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 17 ทฤษฎีที่สำคัญ ๆ เกี่ยวกับแบบอย่างของศิลปะของการตกแต่ง เช่น เครื่องประดับหลาย ๆ รูปแบบได้ถูกเขียนและนำออกมาเผยแพร่ในวงกว้าง ในช่วงเวลาเดียวกัน ปฏิกริยาโต้ตอบต่อคำประกาศเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงของความเกี่ยวพันระหว่างศิลปะทั้งสองสาขาในขณะนั้น ก็ได้เกิดผลกระทบขึ้นอย่างกว้างขวาง และหลากหลายรูปแบบ กระทั่งข้อยุติของการค้นหาความหมายแห่งรูปแบบ และธรรมชาติของเนื้อหาทางศิลปะก็สิ้นสุดลง โดยศิลปะทางการตกแต่งได้รับการยอมรับเข้าสู่อาณาจักรทางศิลปะอีกสาขาหนึ่งเรียกกันว่า ศิลปะประเภทประโยชน์ใช้สอย (functionalism art) อันเป็นเนื้อหาสาระที่นำไปสู่การปฏิเสธเครื่องตกแต่ง (ornament) ดังเช่นกรณีที่ ออดอล์ฟ ลูส (Adolf Loos) ได้ตีพิมพ์บทความของเขาลงในหนังสือ ออร์นาเมนต์และเวอร์เบรช (Ornament and Verbrechen) ในปี ค.ศ. 1908 และบทความเรื่อง ฟอรั่ม โอเน ออร์นาเมนต์ (Form Ohne Ornament) ในหนังสือ ดัทช์เชอร์ เวอร์คบุน (Deutscher Werkbund) ในปีค.ศ. 1924 โดยนักทฤษฎีทางศิลปะต่างก็ได้ใช้ความพยายามในการยับยั้งการปรุงแต่งเนื้อหาเกี่ยวกับความเข้าใจในการแยกสาขาทางศิลปะที่จะมีเพิ่มขึ้น และยืนยันว่าศิลปะที่ปรากฏขึ้นใหม่นั้นเป็นรูปแบบของความฟุ่มเฟือย เป็นความงามที่ปรากฏให้เห็นเพียงความง่าย ไร้การประดิษฐ์ประดอย ล่วงพ้นปี ค.ศ. 1930 ศิลปะแขนงนี้ก็กลับฟื้นคืนชีพขึ้นอีกครั้งหนึ่ง เมื่อนักการศึกษาทางด้านศิลปะได้ให้ความสนใจในศิลปะยุคโรโคโก (Rococo) และสมัยวิกตอเรียน (victorianism) แต่เป็นที่น่าเสียดายว่า นักการศึกษาเหล่านั้น ไม่สามารถจะฟื้นแนวความคิดเดิมเกี่ยวกับประยุกต์ศิลป์ (applied art) ขึ้นมาได้ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของดอนนิส เอ. ดอนดิส (Donis A. Dondis) ที่กล่าวว่ารากฐานในแนวความคิดที่ตื้นเขินเหล่านั้นคือ ความบกพร่องทางภูมิปัญญาแห่งยุคสมัยที่ผ่านมาอย่างแท้จริง (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 7)

3. เทคนิคการสร้างสรรคผลงานศิลปะ

เนื่องจากลักษณะของตัวอาคาร และโครงสร้างของโบสถ์โกธิคนั้นมีโครงสร้างให้เปิดเป็นหน้าต่างมากที่สุด จึงใช้การทำการกระจกระบายสี เพื่อกรองแสงซึ่งจะนำผ่านเข้าไปในอาคารให้เกิด

แสงสีอันงดงาม ภาพกระจกสีจะนิยมประดับประดับในโบสถ์เป็นส่วนมากเพราะสามารถสร้างให้เกิดอารมณ์แห่งศรัทธาอันลึบต่อศาสนาได้ (วิจิตร เจริญภัคตร์)

คริสต์ศตวรรษที่ 13 ซึ่งเป็นสมัยรุ่งเรืองของกอธิค หน้าต่างประดับกระจกสีส่วนใหญ่นิยมใช้สีสดใส และรุนแรง ดังเช่น สีน้ำเงินสด, สีแดง, สีเหลือง, ทอง และสีเขียว เป็นส่วนใหญ่ สีม่วง, น้ำตาล และสีชมพูแซมเป็นบางส่วน เพื่อให้ภาพดูงดงามยิ่งขึ้น ต่อมาจึงนิยมสีต่าง ๆ เพิ่มขึ้น เช่น กระจกสีแดงทับทิม ซึ่งสีแดงชนิดนี้มีลักษณะคล้ายกับแผ่นฟิล์มใส (ทำจากทองแดง) ระบายบาง ๆ บน แผ่นกระจกจากนั้นจึงนำกระจกใสอีกแผ่นหนึ่งปิดทับ สีดำเริ่มนำมาใช้ระบายเน้นส่วนลายละเอียด ส่วนทางด้านเนื้อหาในการวาดนั้นส่วนมากในที่เด่นหรือมีช่องหน้าต่างยาวนิยมทำเป็นภาพบุคคลสำคัญในคัมภีร์ไบเบิลหรือรูปนักบุญต่าง ๆ และรูปของผู้บริจาค ถ้าหากเป็นบริเวณที่สายตาตามองดูไม่เห็นชัดนิยมทำเป็นรูปสัญลักษณ์ทางศาสนา หรือเป็นลวดลายคล้ายดอกไม้ ดังเช่นที่วัดโนเตรอดามแห่งปารีส ซึ่งมีความงดงามเป็นที่เลื่องลือกันทั่วไป ด้วยเหตุนี้จึงกล่าวสรุปได้ว่าการทำกระจกสีประดับโบสถ์ของกอธิคฝรั่งเศสนับเป็นจิตรกรรมที่ขึ้นหน้าขึ้นตา และมีความสวยงามมากกว่าชนิดอื่น ๆ (กำจร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 90)

การเขียนภาพด้วยกระจกสีเป็นการค้นพบได้อย่างงดงามมาก คือ สมัยกอธิค เพื่อนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของผนังอาคาร ได้รับการออกแบบให้เป็นงานจิตรกรรมที่มีลักษณะโปร่งแสง มีสีสันแวววาว และเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคัมภีร์ไบเบิล โดยมีกรอบหน้าต่างเป็นหินที่สลักหรือฉลุอย่างละเอียดประณีตบางเบา เรียกว่า เทรซลี (Tracery) กระจกสีส่วนใหญ่จะประกอบเป็นส่วนของหน้าต่าง (Stained Glass Windows) การทำกระจกสีเริ่มปรากฏใช้ในโบสถ์ของทางคริสเตียนตั้งแต่สมัยไบแซนไทน์ และได้รับความนิยมไปทั่วยุโรป (วิจิตร เจริญภัคตร์ 2526 :65)

กำจร สุนพงษ์ศรี อธิบายวิธีการประดับกระจกสี ดังนี้

เริ่มต้นโดยช่างจะออกแบบบนแผ่นกระดาษก่อน เมื่อได้ผลงานที่พึงพอใจและนำไปขยายใหญ่บนแผ่นกระดาษซึ่งมีขนาดเท่ากับขอบเขตที่จะนำไปติดตั้ง โดยมีชื่อเรียกเฉพาะผลงานนี้ว่า การ์ตูน (cartoon) การออกแบบไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงแต่เรื่องให้เป็นลวดลายหรือใช้เส้นเรขาคณิต แต่อาจเป็นภาพธรรมชาติก็ได้ อย่างไรก็ตาม ส่วนมากเป็นภาพแบบแบนไม่มีความกลมมนและดูลึกตื้น จากนั้นจึงนำแผ่นกระจกใสมาวางทับ และตัดเป็นรูปร่างตามต้องการด้วยเครื่องมือที่เป็เหล็กเผาไฟ (การใช้เพชรตัดกระจกเพิ่งค้นพบภายหลังใน คริสต์ศตวรรษที่ 16) เมื่อได้กระจกเป็นรูปต่าง ๆ ตามความต้องการซึ่งโดยทั่วไป แต่ละชิ้นจำไม่ใหญ่มากนัก จึงเริ่มระบายสีตามที่ออกแบบไว้ สีดำหรือสีน้ำตาลไหม้ยมวาดเป็นเส้นหรือเน้นในสิ่งที่ต้องการให้ชัดเจน เช่น เส้นบอกรูปร่างหรือรอยยับย่น ของเสื้อผ้า เมื่อระบายสีเสร็จก็นำแผ่นกระจกนั้นเข้าเตาอบเพื่อให้สีติดแน่นยิ่งขึ้น แต่ละสีใช้ความร้อนมีอุณหภูมิต่างกันจากนั้น จึงนำมาประกอบกันเข้าภายในกรอบเหล็กกรอบนอกที่มีขนาดเท่ากับช่องหน้าต่างพอดีโดยกระจกแต่ละแผ่นจะเชื่อมติดกันด้วยตะกั่ว การประกอบในงานชิ้นนี้ต้องคำนึงถึงความแข็งแรงเพราะจะต้องเผชิญกับแรงลมปะทะเมื่อนำไปติดตั้งเรียบร้อยแล้วอยู่ตลอดช่วงกาลนาน ดังนั้นมีไม่น้อยมักนิยมใช้ทองเหลืองแบ่งเป็นช่องยึดกรอบนอกให้มั่นคงเพิ่มขึ้น (กำจร สุนพงษ์ศรี . 2532 : 89)

เครื่องเคลือบดินเผา (Ceramic)

เครื่องเคลือบดินเผา มีขอบข่ายกว้างขวาง รวมทั้งภาชนะ ของใช้ถ้วยชามเครื่องสุขภัณฑ์ที่ใช้ในบ้าน กระเบื้องปูพื้นรวมทั้งสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันอื่น ๆ เครื่องเคลือบดินเผาที่ต้องการคุณภาพสูงจึงมักปั้นด้วยมือโดยการขึ้นรูปขดดินเป็นชั้น ๆ หรือใช้แป้นหมุนที่ละใบ เครื่องเคลือบดินเผาในแต่ละใบจะมีลักษณะแตกต่างกัน และมีคุณภาพสูงหากต้องการผลิตจำนวนมาก ๆ ผู้ปั้นไม่ต้องเสียเวลามากก็ใช้เครื่องจักรช่วยในการปั้นเพื่อความเร็วซึ่งมักจะใช้กับการปั้นถ้วยชาม หรือใช้วิธีทำพิมพ์แล้วหล่อ วิธีนี้จะได้จำนวนมากแต่คุณค่าทางสุนทรียภาพหรือศิลปะก็น้อยลง

วิธีในการปั้น เมื่อปั้นเป็นรูปแล้วก็ต้องผึ่งให้แห้งก่อน แล้วจึงนำไปเผาจนสุก เมื่อเย็นแล้วนำไปเคลือบ ในการเคลือบจะเคลือบด้วยมือที่ละใบหรือใช้เครื่องจักรช่วย แล้วจึงนำไปเผาใหม่อีกครั้ง สีหรืออุณหภูมิของเครื่องเคลือบจะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับสารที่ใช้เคลือบการตกแต่งเครื่องเคลือบดินเผาส่วนใหญ่ จะใช้วิธีการเขียนตกแต่ง ในสมัยโบราณมีการเขียนภาพตกแต่งไว้อย่างสวยงาม เช่นผิวโอหรือแจกันขนาดใหญ่ของจีนได้แสดงภาพภูมิประเทศ และสิ่งแวดล้อมที่มีความงดงามมาก ส่วนของไทยนั้นที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ เครื่องสังคโลก ปัจจุบันเครื่องเคลือบดินเผาได้เจริญขึ้นไปตามเทคโนโลยีใหญ่ ๆ และความเจริญทางด้านอุตสาหกรรม

การประดับกระเบื้อง (Mosaic and Tile)

การประดับกระเบื้องเดิมนั้นใช้เป็นชิ้นเล็ก ๆ มาประดับที่ฝาผนัง อาคารเป็นรูปเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งเป็นการตกแต่งที่มีมาตั้งแต่โบราณ ต่อมาก็นิยมแพร่หลายในสมัยไปแซนทีน ใช้กระเบื้องเคลือบชิ้นเล็ก ๆ มาประดับเป็นภาพ ตั้งแต่สมัยกลางเป็นต้นมาก็มีการทำกันเป็นล่ำเป็นสัน ไทยก็มีการใช้กระเบื้องประดับงานประติมากรรม ในปัจจุบันได้มีการนำเอากระเบื้องเคลือบแผ่นเล็ก ๆ มาประดับตกแต่งอาคารอย่างแพร่หลาย เช่นการทำกำแพง พื้นและระเบียงการตกแต่งด้วยกระเบื้องเคลือบ สามารถทำได้งดงามโดยช่างจะออกแบบเป็นรูปเหลี่ยมจัตุรัสขนาดใหญ่สี่ต่าง ๆ กระเบื้องเหล่านี้จะมีขนาด 6 x 6 นิ้ว และ 4 x 4 นิ้ว โดยช่างก่อสร้างจะใช้ตกแต่งอาคารโดยจัดปูกับพื้นซีเมนต์ เช่น ตามระเบียง ห้องน้ำ ห้องนั่งเล่น หรือประดับฝาผนัง โดยเฉพาะห้องน้ำการประดับกระเบื้องเคลือบที่ฝาผนังเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะจะช่วยในการทำความสะอาดได้สะดวก รวดเร็วและมีความงดงามด้วย

การผลิตกระเบื้องเคลือบในปัจจุบัน ได้ทำเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่เพราะปริมาณความต้องการมีจำนวนมาก เทคโนโลยีแผ่นใหม่ได้ช่วยให้การผลิตได้เพียงพอกับความต้องการ ปัจจุบันได้มีกระเบื้องเคลือบลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่เป็นลวดลายเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ และแผ่นสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ที่เคลือบสีสันต่าง ๆ งดงาม (วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. หน้า 22)

✓ เครื่องแก้ว (Glassware)

แก้วเป็นวัสดุที่สามารถหลอมและนำมาขึ้น หล่อ เป่า ให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ ได้นักเป่าแก้วจะใช้ท่อโลหะยาว (metal rod) ที่มีรูกลวงภายในเป็นเครื่องมือ โดยช่างจะจุ่มท่อลงในแก้วที่หลอมเหลวให้แก้วที่หลอมติดที่ปลายหลอดเป่า แล้วนำออกมาเป่าให้แก้วที่ยังหลอมเหลวที่ติด

อยู่ที่ปลายขยายโตออกเป็นรูปร่างต่าง ๆ ตามที่ต้องการ เช่น เป็นขดลักษณะต่าง ๆ ช่างจะควบคุมการเป่าด้วยการหมุนท่อเป่าไปรอบ ๆ หรืออาจจะแกว่งท่อเป่าทอเหล็กไปมาก็จะได้รูปร่างตามที่ต้องการ ในขณะที่เป่าและหมุนจนเป็นรูปร่างออกมาแล้วนั้น ถ้ามีแก้วย้อยออกมา ก็รีบตัดทิ้งเสีย ในขณะที่แก้วยังร้อนและอ่อนตัวอยู่ และถ้าจะตัดหรือตกแต่งรูปลักษณะก็ต้องรีบทำตอนแก้วยังร้อนอยู่ ซึ่งสามารถที่จะตัดดัดให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ หรือทำให้เป็นมุมต่าง ๆ ได้โดยง่าย และเมื่อแก้วเย็นแล้วก็สามารถเจียรใน ให้งดงามได้

ปกติเนื้อแก้วจะใสสะอาด แต่ถ้าจะต้องการให้เป็นแก้วสีก็สามารถทำได้ โดยการเพิ่มสาร metallic oxides ลงไปผสมในขณะที่แก้วยังหลอมละลายอยู่ เช่น cobalt oxides ให้สีน้ำเงิน copper oxide ให้สีเขียว และถ้าเพิ่ม cadmium oxide ทำให้แก้วเป็นสีเหลือง แก้วอาจจะทำสีอื่น ๆ ได้หลายสี

การทำแก้วได้มีมาแต่โบราณ คือ มีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์รุ่งเรือง และในสมัยนั้นยังสามารถที่จะทำเป็นแก้วสีต่าง ๆ ได้อีกด้วย ต่อมาพวกโรมันได้นำแก้วมาทำเป็นภาชนะภายในบ้านทั้งได้ปรับปรุงเทคนิคต่าง ๆ ของการทำแก้ว จนสามารถที่จะสร้างสรรค์แก้วเป็นงานต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางการทำแก้วได้เจริญก้าวหน้ามาก เช่น ถ้วยแก้วเจียรในของอเมริกา นอกจากจะใช้แก้วทำภาชนะต่าง ๆ แล้ว ศิลปินยังใช้แก้วในการสร้างสรรค์งานศิลปะทางด้านจิตรศิลป์ได้อย่างงดงามด้วย ✕

ผ้าและเส้นใย (Textile)

งานผ้าและเส้นใย (textile) เป็นศิลปะที่มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันมาก งานในแขนงนี้มีทั้งการทอผ้าและการตกแต่งลวดลายต่าง ๆ ของผ้าให้มีคุณภาพและความเหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะสำหรับเป็นเครื่องนุ่งห่มกันความร้อนหนาว แล้วยังต้องเพิ่มความสวยงามเพื่อส่งเสริมบุคลิกให้แก่ผู้ใช้ ผ้าและเส้นใยจึงต้องมีคุณค่าในการใช้สอยและความงามควบคู่กันไป

การทอผ้าแต่เดิมมาเริ่มจากเป็นงานฝีมือภายในบ้าน โดยการทอและยกลายต่าง ๆ ด้วยมือ เช่น การทอผ้าไหมและการทอผ้าพื้นเมืองต่าง ๆ ด้วยเครื่องทอพื้นเมืองของไทย แต่ต่อมาความต้องการในการใช้มีมากขึ้น จึงได้มีการประดิษฐ์เครื่องจักรสำหรับใช้ในการทอ เพื่อให้ทันต่อความต้องการและราคาจะได้ถูกพอที่จะจัดซื้อหาได้ทั่วไป

วัสดุที่ใช้ในการทอนั้นมีมากมายหลายชนิด ที่นิยมนำมาใช้แต่ในอดีตนั้น ได้แก่ เปลือกหรือผิวของต้นไม้ เส้นใยของพืช ฝ้าย ขนสัตว์ และในปัจจุบันได้นิยมใช้เส้นใยจากสารสังเคราะห์ เช่น พลาสติกไนลอนและเรยอง (nylon and rayon)

การทอผ้า การพิมพ์ผ้า และการยกลายของผ้านั้นได้มีมาแต่โบราณแล้ว ถ้าย้อนหลังศึกษาคูในประวัติศาสตร์อันยาวนาน ตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณได้มีการพิมพ์ผ้าและการทอผ้าที่งดงามมาแล้วแม้แต่สีที่ใช้ในการพิมพ์แต่โบราณก็สามารถทำได้คงทนถาวรมาก จากหลักฐานที่ค้นพบตามสุสานโบราณของอียิปต์ ปรากฏว่าลวดลายพิมพ์ผ้าในที่บางแห่งยังคงสภาพดีพอที่จะให้ศึกษาได้ ถึงแม้เวลาจะไต่ผ่านมาแล้วเกือบสองพันปี อินเดียและจีนก็เป็นชาติเก่าแก่ที่รู้จักการทอผ้าและพิมพ์ผ้ามาแต่โบราณเช่นกัน การทอผ้าและเส้นใยได้เริ่มวิวัฒนาการขึ้นอย่างรวดเร็วหลังจากศตวรรษที่

17 เป็นต้นมา เพราะความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมได้เริ่มก่อตัวขึ้น จึงได้ช่วยในการผลิตทั้งเส้นใยการทอและการพิมพ์ทันสมัยมากขึ้น

การตกแต่งพื้นผิวของผ้าอาจจะทำได้ด้วยการยกลายและการทอ เช่น การทอแบบพื้นเมืองของไทย ผ้าจก ลวดลาย ผ้าฝ้ายทอลายขีด ผ้ามัดหมี่ทอเป็นลวดลาย ซึ่งสามารถยกลวดลายด้วยการทอได้สวยงามมาก นอกจากนั้น การตกแต่งอาจจะทำได้ด้วยการพิมพ์ เช่น การพิมพ์ลวดลายผ้าไทยที่ใช้กันทั่วไปขณะนี้ การพิมพ์สามารถออกแบบลวดลายได้อิสระกว่าการยกลายมาก

เสาวนิตย์ แสงวิเชียร กล่าวว่า

นอกเหนือไปจากประโยชน์ใช้สอยที่สถาปนิกและมัณฑนากรได้วางแนวทางร่วมกันในการออกแบบภายในอาคารแล้ว การตกแต่งเพื่อสร้างความพอใจให้มนุษย์ ก็ยังมีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากในชีวิตประจำวันนั้น แต่ละคนจะทำงานต่าง ๆ อยู่ภายในอาคาร การออกแบบตกแต่งภายในจึงเข้ามามีบทบาทมากขึ้นทุกที เพื่อความสุขทางกายและใจ ที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานโดยตรง องค์ประกอบที่มีความสำคัญยิ่งในการอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้อาคารก็คือ เครื่องเรือน

ในประเทศอังกฤษศตวรรษที่ 19 เกิดการต่อต้านงาน สถาปัตยกรรมที่ลอกเลียนของเก่า (Eclectic Architecture) บุคคลที่น่าสนใจที่สร้างทฤษฎีการต่อต้านคือ เอง เวลบี พูจิ้น (A. Welby pugin) และ จอห์น ริสกิน (John Ruskin) ที่เป็นนักเขียนนักวิจารณ์ศิลปะและสถาปัตยกรรม (วิจิตร เจริญภักตร์ : 230)

เอ.เอลน์ พูจิ้น (1812 - 1852) เป็นนักสถาปัตยกรรมที่คัดค้านเพื่อรื้อฟื้นสถาปัตยกรรมโกธิคและในงานยุคกลางอย่างลึกซึ้ง เขาต่อต้านความคิดของคลาสสิกเขาคิดค้นหลักการและระบบโครงสร้างของสถาปัตยกรรมที่เรียกว่าฟิงชันลิสม์ โดยออกแบบให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของอาคารที่ตั้งใจไว้ โดยจะต้องก่อสร้างให้ถูกต้องตรงตามความต้องการอย่างแท้จริงด้วยวิธีที่ง่ายตรงไปตรงมาที่สุดและจะต้องไม่มีส่วนเกินในด้านประโยชน์ใช้สอย ในด้านโครงสร้างประโยชน์ใช้สอยและความงาม

เครื่องเรือนแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. เครื่องเรือนที่ติดกับอาคาร (Fixture) อยู่ในแบบก่อสร้างได้แก่สุขภัณฑ์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ในห้องน้ำ Fixture ต่าง ๆ การเคลื่อนไหวของการศิลปะและงานหัตถกรรม (Crafts) ช่วงปี ค.ศ. 1861 - 1900 วิลเลียม มอริส ได้ตั้งบริษัทชื่อ Moris, Marshall and Faulkner ขึ้น โดยรับอิทธิพลจากเครื่องเรือนของฟูจิ้น มีรูปแบบที่สวยงาม แต่ก็ไม่สามารถปรับเข้าระบบการผลิตจำนวนมาก (Mass Production) ได้จึงมีลูกค้าน้อย แต่ก็มีผู้เห็นแนวทางจึงได้นำงานหัตถกรรมปรับรูปแบบที่เรียบง่ายขึ้นเพื่อการผลิตจำนวนมากบุคคลเหล่านั้นได้แก่ A.H. Mackmurdo, E.S. Prior, C.R. Ashbee, C.F.A. Voysey & R.N. Shaw เป็นต้น ยุคอาร์ต นูโว (ค.ศ. 1890 - 1910) มีการเคลื่อนไหวในวงการศิลปะหัตถกรรม ถึงแม้จะได้รับอิทธิพลจากยุโรปแต่ในประเทศอังกฤษก็ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบหนัก ๆ ของ Morris เครื่องเรือนของ Charles Rennie Mackintosh ถึงแม้จะนั่งไม่สบาย แต่ก็ได้รับความนิยมโดยเฉพาะจากกลุ่มเวียนเมืองหลวงของประเทศออสเตรีย (เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. 2535 : 93)

4. รูปแบบและการจัดโครงสร้างของงานศิลปะ

นวลน้อย บุญวงศ์ แสดงทรรศนะต่อรูปทรงว่า

รูปทรงเป็นปัจจัยที่สำคัญในงานออกแบบรูปทรงเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในความคิดหรือในใจของนักออกแบบ มีลักษณะเป็นนามธรรมโดยการคาดการณ์สำหรับนำไปใช้ในอนาคต จนเมื่อความคิดนี้ถูกจัดทำขึ้นโดยวิธีการจัดเรียง สับเปลี่ยนและโยกย้ายวัสดุต่าง ๆ จึงเกิดเป็นตัวตนมีรูปทรงที่เป็นรูปธรรมขึ้นแหล่งที่มาของความคิดเกี่ยวกับรูปทรงนี้มีพัฒนาการมาได้จากหลายแหล่ง ตั้งแต่การเกิดพลังขึ้นเองในจินตนาการความคิดของนักออกแบบอันเป็นผลจากการได้รับรู้ข้อมูลหรือมีประสบการณ์โดยตรงสะสมอยู่ในส่วนลึกของจิตใต้สำนึกมาเป็นเวลานานรอโอกาสอันเหมาะสมที่จะเปิดเผยขึ้นมา นอกจากนี้รูปทรงที่เกิดขึ้นในความนึกคิดยังอาจมีที่มาจากความเชื่อ ชนบทธรรมเนียมประเพณีที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษความเชื่อเหล่านี้ทำหน้าที่ใช้ขอบเขตทางความคิดเกี่ยวกับรูปทรงทำให้นักออกแบบเลือกใช้ลักษณะรูปทรงที่มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ได้รับการสั่งสอนมา เช่น ช่องทอผ้าชาวอีสานจะทอธงเพื่อถวายวัดในงานบุญเวทด้วยการทอขีดเป็นลวดลายที่มีรูปทรงตามเรื่องราวในประเวศสันตราชดกแต่อย่างไรก็ดีแหล่งที่มาที่สำคัญของรูปทรงสำหรับนักออกแบบยังคงเป็นธรรมชาติอันเองธรรมชาติเป็นแปลงรวบรวมลักษณะรูปทรงที่ยิ่งใหญ่ เนื่องจากรูปทรงในธรรมชาติมีความหลากหลายแต่ละชนิดได้ผ่านการปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ด้วยการบวนการคัดเลือกและวิวัฒนาการ (Selection and Revolution) มนุษย์เรานำธรรมชาติมาใช้ทั้งเป็นแรงบันดาลใจ และเป็นต้นแบบสำหรับการจำลองจนถึงการประยุกต์ใช้ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดการคิดค้นสร้างสรรค์รูปทรงนอกจากจะมีแหล่งที่มาดังกล่าวแล้วบางครั้งรูปทรงที่ศิลปินและนักออกแบบคิดขึ้นอาจถูกจำกัดหรือถูกกำหนดจากลักษณะรูปทรงของวัสดุที่เลือกนำมาใช้งานวัสดุทำหน้าที่เป็นตัวกลางเพื่อสื่อหรือถ่ายทอดความคิดออกมาให้ปรากฏเป็นตัวตน จึงมีอิทธิพลต่อรูปทรงที่สร้างขึ้นอย่างมาก ช่างแกะสลักจำเป็นต้องออกแบบรูปทรงของประติมากรรมให้สอดคล้องกับรูปทรงของหินอ่อนที่หามาได้หรือช่างไม้จำเป็นต้องเลือกใช้รูปทรงของเครื่องเรือนตามลักษณะและขนาดของไม้ที่มีอยู่อย่างไรก็ดีแหล่งที่มาและเงื่อนไข

ข้อกำหนดในการเกิดของรูปทรงต่าง ๆ เหล่านี้เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของความคิดในการออกแบบรูปทรงเท่านั้น การแปรเปลี่ยนหรือการพัฒนาขั้นต่อไปเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องคิดค้นไปในแนวทางเฉพาะที่มีเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อให้ได้ผลงานในขั้นสุดท้ายซึ่งมีลักษณะสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความพึงพอใจในการพบเห็น และสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (นวลน้อย บุญวงศ์. 2542 : 100)

นวลน้อย บุญวงศ์ เสนอแนวความคิดต่อการสร้างรูปทรงว่า

จากแหล่งที่มาของความคิดในการสร้างรูปทรง ก็มาถึงประเด็นเกี่ยวกับวิธีการออกแบบรูปทรง ถ้าเรานำงานออกแบบมาพิจารณาแยกส่วน ประกอบเป็นส่วนย่อยแล้วจะพบว่ามันเกิดขึ้นจากองค์ประกอบจำนวนมาก องค์ประกอบในงานออกแบบ (Elements of design) ได้แก่ เส้น ระบาย พื้นผิวและสี เป็นตัวเปรียบเสมือนตัวอักษรซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วจึงทำให้เกิดเป็นภาษาศิลปะและนักออกแบบ ชื่นผู้นำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดรวมกับเข้าเพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงโดยใช้หลักการออกแบบ (Principles of design) นักออกแบบ

จะเลือกใช้ระดับของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ระดับ ตั้งแต่ระดับที่สร้างให้มีความเหมือนกัน (Identical) โดยใช้หลักการออกแบบชนิดการทำซ้ำ (Repetition) หรือความสมดุล (Balance) ต่อมาเป็นระดับที่ก่อให้เกิดความคล้ายคลึงกัน (Similar) โดยใช้หลักการออกแบบที่สร้างให้เกิดความกลมกลืน (Harmony) หรือการทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงไปทีละขั้น (Gradation) จนถึงระดับสุดท้ายคือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง (Totally Different) โดยใช้หลักการสร้างความขัดแย้ง (Contrast- Discore) นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ความสัมพันธ์แต่ละระดับให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน เช่น งานที่ต้องการสร้างความสะอาดตาเพื่อดึงดูดความสนใจอย่างรุนแรงก็มักจะเลือกใช้ระดับความสัมพันธ์ที่แสดงความตรงข้ามกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ในงานออกแบบ (นวลน้อย บุญวงศ์. 2542 : 101)

✓ ลักษณะรูปทรงต่าง ๆ ที่มีปรากฏทั่วไปสามารถจำแนกเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form)

คือรูปทรงที่เลียนแบบสิ่งที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ ซึ่งมีทั้งสิ่งที่มีชีวิต ได้แก่มนุษย์ สัตว์ และพืชตลอดจนสิ่งที่ไม่มีชีวิต ธรรมชาติเป็นสิ่งแวดล้อมแรกที่มนุษย์นำมาเป็นแนวคิดในการเริ่มต้นงานออกแบบ มนุษย์ได้แสวงหาความจริงและความงามที่ซ่อนเร้นอยู่ในธรรมชาติ ได้แก่ องค์ประกอบและปรากฏการณ์ทางภูมิศาสตร์ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ ดอกไม้ เป็นต้น มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงและลวดลายอยู่เสมอ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งรูปทรงที่มองเห็นผลงานออกแบบลวดลายของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ มาสร้างดัดแปลงให้เป็นผลงานออกแบบลวดลายอยู่เสมอ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งรูปทรงที่มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า และรูปทรงที่ต้องให้กล้องจุลทรรศน์ เลนส์ ส่งขยายหรือรูปถ่ายจากดาวเทียม ดังนั้นรูปทรงธรรมชาติจึงมีกว้างขวางหลากหลาย ลักษณะรูปทรงธรรมชาติสร้างความรู้สึกกลมกลืนใกล้ชิดกับมนุษย์ได้ดีกว่ารูปทรงชนิดอื่น ๆ เพราะรูปทรงจากธรรมชาติ เปรียบเหมือนกับวัตถุทางความคิด ที่ส่งอิทธิพลต่อการออกแบบและสร้างสรรค์รูปทรงของมนุษย์เป็นอย่างมาก แต่จะพบงานออกแบบที่ใช้รูปทรงธรรมชาติได้น้อยกว่า เนื่องจากมีความยุ่งยากต่อการผลิตด้วยเครื่องจักร เครื่องมือในอดีต Art Nouveau เป็นสไตล์ที่นำรูปทรงธรรมชาติมาใช้ในงานออกแบบตั้งแต่ลวดลายประดับจนถึงงานตกแต่งภายใน ลักษณะเส้นโค้งอ่อนช้อยเกี่ยวพันกันของเถาไม้ แมลง นก และสตรีล้วนสร้างความอบอุ่นมีชีวิตชีวา และทำให้สไตล์นี้โดดเด่นมีเอกลักษณ์อยู่ในประวัติศาสตร์งานศิลปะและงานออกแบบ (นวลน้อย บุญวงศ์. 2542 : 103)

2. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นตามกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ มีลักษณะง่ายต่อการจดจำ มักปรากฏให้เห็นตามสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร เครื่องเรือน เครื่องจักร ของใช้นานาชาติ รูปทรงเรขาคณิตไม่เพียงแต่จะเป็นผลงานประดิษฐ์ของมนุษย์เท่านั้น ในธรรมชาติก็จะได้พบเห็นได้เช่นกัน เช่นผลึกรูปเหลี่ยมของแร่ต่าง ๆ ใบไม้รูปสามเหลี่ยม เปลือกหอยรูปกลมหรือกรวยแหลม และรังผึ้งรูปหกเหลี่ยม เป็นต้น ในงานออกแบบอุตสาหกรรมมักใช้รูปทรงเรขาคณิตอย่างมากเนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีลักษณะสมดุลสม่ำเสมอและแม่นยำ ช่วยให้สะดวกต่อการทำงานขึ้นรูปโดยเครื่องจักร

และเป็นลักษณะรูปทรงที่มีประโยชน์ใช้สอยดี เช่น แผ่นเสียงมีลักษณะเป็นแผ่นวงกลม เพราะเหมาะกับการหมุนรอบตัว แต่ของใส่เป็นสี่เหลี่ยมเพราะสะดวกต่อการเก็บรวบรวมให้เป็นระเบียบ ท่อเป็นรูปทรงกระบอกเพราะมันช่วยให้การไหลตัวดีขึ้นเมื่อใช้เป็นภาชนะบรรจุ ก็เป็นรูปทรงแข็งแรงคงรูป และง่ายต่อการทำความสะอาด หากพิจารณางานออกแบบสมัยใหม่ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 จะพบว่ารูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงที่นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบแทบทั้งหมด (นวนน้อย บุญวงศ์ : 2542 : 101)

3. รูปทรงจากประวัติศาสตร์

ในการออกแบบลวดลายเพื่อการตกแต่ง ลักษณะนิยมของศิลปพื้นบ้านหรือศิลปประจำชาติไว้ ผู้ออกแบบควรมีการศึกษาหาความรู้จากแบบอย่างลวดลายประดับในสมัยต่าง ๆ เท่าที่จะค้นคว้าได้ เช่น จากลายปั้นปูน ลายสลักหิน ลายดินเผา ลายสลักไม้ ลายสลักหุ่นบนโลหะ ลายประดับมุก ภาพเขียนและอื่น ๆ เพื่อจะได้ทราบถึงที่มาของรูปแบบและวิวัฒนาการของลวดลาย เช่น ลวดลายเครือเถา ลายกนก ลายเครือเถา ภาพสัตว์ในเรื่องทวยเทพและอื่น ๆ แล้วนำลวดลายต่าง ๆ มาประยุกต์ให้เหมาะสมกับกาลสมัยโดยรักษารูปแบบหรือเอกลักษณ์เพื่อแสดงความงามของศิลปท้องถิ่น หรือศิลปประจำชาติให้ก้าวหน้าสืบไป ลวดลายทางประวัติศาสตร์ที่จะศึกษาได้ มีแหล่งที่มาจากศิลปะโบราณ ศิลปะตะวันตก ศิลปะตะวันออก ศิลปะจีน หรือศิลปะที่มาจากแหล่งอารยธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก จากสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ทั้งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์หรือที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยรวมแล้วจะเห็นส่วนประกอบ 2 ลักษณะคือลักษณะรูปแบบส่วนโครงสร้าง และลักษณะรูปแบบส่วนที่เป็นลาย ลักษณะรูปแบบส่วนที่เป็นโครงสร้าง คือร่างของสิ่งต่าง ๆ ที่คูกันอยู่เป็นรูป ทำให้สามารถแยกชนิด ประเภท และกำหนดชื่อเรียกรูปลักษณะโครงสร้างนั้น ๆ เพื่อสื่อความเข้าใจต่อกันได้ เช่น บ้าน รถยนต์ เป็นต้น ลักษณะรูปแบบส่วนที่เป็นลวดลาย คือรูปแบบส่วนที่แฝงปนประกอบรวมอยู่กับโครงสร้าง โดยอาจเป็นส่วนประกอบตกแต่งในรายละเอียดของโครงสร้างแต่ละส่วน ในอดีตมนุษย์อาจได้อิทธิพลแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสิ่งต่าง ๆ จากธรรมชาติเป็นสำคัญ แต่ปัจจุบันรูปแบบจากธรรมชาติถูกมนุษย์ทำลายเรื่อยมา จนมีปรากฏให้เห็นไม่มากมายเช่นในอดีต ดังนั้นรูปแบบที่ให้อิทธิพลแนวคิดแก่มนุษย์ในปัจจุบัน จึงมักเป็นรูปแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์ด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่

4. รูปทรงนามธรรม (Abstract Form)

ลักษณะรูปทรงนามธรรมจะเกิดขึ้นจากการนำรูปทรงธรรมชาติมากระทำการบิดเบือนหรือแปรไปในทิศทางที่เป็นการลดรูปให้เหลือเฉพาะส่วนสำคัญ และมีความจำเป็นซึ่งช่วยให้ยังคงสามารถจดจำรูปทรงต้นแบบได้ ตัวอย่างที่ชัดเจนจะเห็นได้ในงานศิลปะของกลุ่ม Cubism วิธีการบิดเบือนอาจทำได้โดยการใช้รูปทรงธรรมชาติ เช่น ในงานของ Matisse เป็นต้น รูปทรงสุดท้ายซึ่งเกิดจากเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบยังคงสะท้อนถึงลักษณะเด่นเฉพาะของงานต้นแบบ X

5. ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์งานศิลปะ

ศิลปินในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไป มีความก้าวหน้าสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์งานถ่ายภาพ ฯลฯ นอกจากนั้น ศิลปินยังได้แตกแขนงไปเป็นนักเขียนภาพประกอบ คนโฆษณา มัณฑนากร นักออกแบบ ฯลฯ งานหลักที่เหลือไว้สำหรับศิลปิน

จึงเหลือเพียงศิลปกรรมในเชิง “วิจิตรศิลป์” เท่านั้น นอกจากศิลปินจะสร้างงานศิลปะโดยตรงแล้ว ศิลปินได้กลายเป็นแหล่งกำเนิดของการสร้างสรรค์อันสำคัญในสังคมด้วยศิลปินได้ผลักดันงานศิลปินให้ก้าวไกลกว่าที่เราคาดคิดไปว่าจะเป็นสภาวะปฏิกิริยา อุตสาหกรรมศิลป์ ศิลปะโฆษณา บรรจุภัณฑ์ ฯลฯ ซึ่งต่างล้วนได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์มาจากการงานศิลปะของศิลปินด้วยกันเกือบทั้งสิ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2537 : 91)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ กล่าวถึงความเป็นมาของการออกแบบกราฟิกส์ว่า

ร่องรอยและแหล่งกำเนิดทางด้าน ศิลปะกราฟิก ถูกค้นพบตั้งแต่ยุคสมัยที่ชาวฟินิเซีย ซึ่งอาศัยอยู่ในประเทศฟินิเซีย ในสมัยโบราณตั้งอยู่ในซีเรีย เป็นกลุ่มชนที่มีความสามารถสูงทางการค้าขาย และรู้จักสร้างสรรค์งานกราฟิก ด้วยการใช้ออกแบบตัวอักษรเป็นต้นฉบับ บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาระหว่างครบรอบพันปีที่สองก่อน พระคริสต์จะทรงประสูติ ซึ่งเชื่อกันว่าเหตุการณ์ดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่เราจะเชื่อ พระเยซูคริสต์จะเสด็จลงมาโปรดโลก เป็นยุคสมัยที่โลกมนุษย์จะพบกับสันติสุขมากที่สุด เปรียบได้กับยุคพระศรีอารยของชาวพุทธ

เมื่อสังคมที่เป็นอยู่มีความจำเป็นต้องใช้ตัวอักษร ภาษาและถ้อยคำในวงกว้างมากขึ้น ความต้องการในการใช้วัสดุและการจัดระบบทางการออกแบบที่ต้องอาศัยสื่อความหมายด้วยตัวอักษรจึงถูกจัดระบบวิธีการเขียนในช่วงแรก ๆ ออกเป็นสองวิธีง่าย ๆ คือ ชนิดจัดวางเป็นคอลัมน์ในหนึ่งหน้ากระดาษและชนิดวางขวางหน้าตรงข้าม (a cross the page) นอกเหนือจากการเขียนโดยจัดระบบเป็นคอลัมน์ดังกล่าว การนำระบบเส้นตารางหรือระบบกริดสำหรับช่วยในการจัดวางทาง กราฟิกก็เกิดขึ้นในช่วงต้น ๆ นี้เช่นกัน แม้จะปรากฏให้มองเห็นเป็นเพียงเส้นคร่าว ๆ แต่ก็แสดงให้เห็นถึงการจัดวางในระดับพื้นฐานอย่างมีระบบแบบแผนความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดวางในช่วงนี้ยังส่งผลไปถึงการจัดแบ่งระบบหน้ากระดาษ การกำหนดขนาดกระดาษมาตรฐาน ที่สัมพันธ์กับระบบสิ่งพิมพ์โดยทั่ว ๆ ไป และนิยมใช้มาจนทุกวันนี้ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 38)

คอมพิวเตอรื อาร์ต เป็นปรากฏการณ์ของภาษาทางคณิตศาสตร์ที่เกิดจากการกำหนดหรือเขียนโปรแกรมขึ้นมา ภาพที่ปรากฏเกิดขึ้นจากเส้นหรือจุดเป็นงานศิลปะจักรกล (Machine - Made Art) ศักยภาพของงานขึ้นอยู่กับการเล่นภาพประกอบและตัวอักษร เป็นรากฐานงานออกแบบที่พัฒนามาจากระบบอุตสาหกรรม ผู้นำคือ แฟรงก์ (Franke) และ มอร์ (Mohr) (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2531 : 22)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ กล่าวถึงการออกแบบกราฟิกส์ (graphic design) ว่า

การออกแบบกราฟิกส์ หมายถึง การสร้างสรรค์รูปแบบที่มองเห็น โดยวิธีการนำส่วนประกอบพื้นฐานในการออกแบบจากงานศิลปะบริสุทธิ์ (pure arts) มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ รวมทั้งคุณค่าในการใช้สื่อสารร่วมกันกับรูปแบบที่เกิดขึ้นในตอนสุดท้ายที่เรียกว่างานออกแบบต้นฉบับ (finished art work) ที่ใช้สีหรือน้ำหนักขาว - ดำ เพียงสองน้ำหนัก รูปแบบของงานออกแบบที่เกิดขึ้นดังกล่าวมีผลมาจากการตีความจากแนวความคิดที่หลากหลายโดยนักออกแบบ

กราฟิกส์ให้ปรากฏเป็นรูปแบบของผลงานประเภทหนังสือ นิตยสารการโฆษณา บรรจุภัณฑ์ รวมทั้งสื่อมวลชนชนิดต่าง ๆ ส่วนคำว่า “นักออกแบบ กราฟิกส์” (graphic designer) เป็นคำที่ใช้เรียกนักออกแบบผู้ประกอบวิชาชีพออกแบบกราฟิกโดยเฉพาะบัญญัติขึ้น โดยวิลเลียม แอดดิสัน ดวิกกินส์ (William Addison Dwiggins) นักออกแบบหนังสือชาวอเมริกัน และประกาศใช้จนเป็นที่แพร่หลายในปี ค.ศ. 1922 เป็นต้นมา (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 38)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงผลกระทบภาพพิมพ์ว่า

การออกแบบภาพพิมพ์ที่มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์เป็นการออกแบบที่พิจารณาถึงความคิดสร้างสรรค์ทั้งในแง่รูปแบบและเนื้อหา รูปแบบที่หมายถึงสภาพการรวมตัวของส่วนประกอบการออกแบบและเทคนิคต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นได้ ทางด้านเนื้อหาก็คือ ภาพและเนื้อเรื่องที่สัมพันธ์อยู่กับรูปแบบกระบวนการทำงานของภาพพิมพ์มีหลายลักษณะ ทั้งกระบวนการง่าย ๆ และกระบวนการที่ยุ่ยากซับซ้อนซึ่งอาจจะศึกษารายละเอียดได้จากเรื่องการพิมพ์โดยเฉพาะ แม้กระบวนการพิมพ์จะมีวิธีการตายตัว แต่เราก็อาจจะสร้างสรรค์วิธีการต่าง ๆ ขึ้นใหม่ หรือนำวิธีการต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ร่วมกันได้ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2527 : 94)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ แสดงทรรศนะต่อการออกแบบกราฟิกส์ว่า

ศตวรรษที่ 15 ความยุ่งยากในการออกแบบและจัดทำหนังสือที่นักออกแบบกราฟิกส์ในยุคแรกไม่เคยประสบก็หมดไป เมื่อช่างโลหะชาวเยอรมัน ชื่อ โจฮาน กูเตนเบิร์ก (Johan Gutenberg) ได้ปฏิวัติระบบการเรียงพิมพ์ จัดหน้า และผลิตหนังสือ โดยพัฒนาระบบการพิมพ์ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1583 งานพิมพ์ของกูเตนเบิร์กในช่วงแรกได้นำตัวพิมพ์ยอตนินยมแบบโกธิคมาเรียงพิมพ์โดยการผูกมัดตัวอักษรและถ้อยคำ ที่เกิดจากการเรียงร้อย ข้อความให้กระชับเป็นหน้าหนังสือหลักฐานการออกแบบกราฟิกส์ที่เก่าแก่กว่างานประดิษฐ์ของกูเตนเบิร์กซึ่งทุกวันนี้ก็ยังปรากฏหลักฐานให้เห็น โรเจอร์ วัตตัน (Walton, Gillies and Heppel : 1984 : 9.) ได้กล่าวถึงกรณีนี้ว่า การพัฒนาเครื่องพิมพ์ขึ้นใช้ในพุทธศตวรรษที่ 13 เป็นจุดเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ แม้ว่า 30 ปีก่อนที่กูเตนเบิร์กจะสามารถสร้างตัวพิมพ์ที่ถอดเก็บได้ขึ้นมาใช้มหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดได้คิดค้นการสร้างต้นฉบับทางการพิมพ์มาก่อน โดยสร้างได้ถึง 121 หน้า และยังคงเก็บรักษาไว้ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัย ในสมัยต่อมาหนังสือเล่มนี้ได้กลายเป็นสิ่งที่มีค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศาสตร์ของหนังสือและการพิมพ์ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 41)

คำวิจารณ์ของ วิลเลียม มอร์ริส ศิลปินชาวอังกฤษในขณะนั้น เป็นผลให้เกิดการผลิตหนังสือที่มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้นในราวต้นศตวรรษที่ 18 ประมาณปี ค.ศ. 1890 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากแบบอย่างศิลปะในยุคกลางของยุโรปที่นิยมใช้รูปแบบของพฤกษชาติ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 43)

เฮนรี ตูลูส-โลว์เทรค (Henri Toulouse-Lautrec) เป็นบุคคลแรกในกลุ่มผู้บุกเบิกงานออกแบบกราฟิก ที่ผลักดันรูปแบบงานนวัตศิลป์ให้เกิดการเคลื่อนไหวในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 โดยพื้นฐาน โลว์เทรค เป็นจิตรกร แบบอย่างไบปิตโม่ขณะที่เขาออกแบบชิ้นส่วนใหญ่จึงแสดงออกถึงเรื่องราว และความทรงจำเกี่ยวกับสังคมเมือง ผลงานชิ้นนี้โลว์เทรค จัดวางรูปแบบในลักษณะภาพย้อนแสงเรียบง่ายให้ดูมีพลัง ปรากฏความเคลื่อนไหวในแต่ละจุดของตำแหน่งภาพ มองดูเคลื่อนไหว ใช้แม่พิมพ์สีหลาย ๆ สี และยังคงไว้ซึ่งแบบอย่างกรรมวิธีในการวาดเส้นให้ปรากฏในงานออกแบบ ซึ่งไบปิตโม่ชิ้นดังกล่าวสะท้อนสภาพชีวิตกลางคืนของสาวสวย ชาวปารีสเย็นในช่วงระยะเวลาแห่งการพัฒนาของงานออกแบบกราฟิก นับจากอดีตเป็นต้นมา (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 44)

ออร์เบย์ เบียร์ดสเลย์ (Aubrey Beardsley) มีชีวิตสั้น เขาเสียชีวิตเมื่อมีอายุเพียง 26 ปีเท่านั้น แต่ผลงานของเขาก่อนเสียชีวิต ต้องทำให้นักออกแบบกลุ่มหัวอนุรักษ์ต่างจับตามอง และกล่าวกันว่า ผลงานออกแบบของเบียร์ดสเลย์เป็นงานออกแบบที่โตเร็วเกินวัยท่ามกลางความเคลื่อนไหวของงานนวัตศิลป์ในประเทศอังกฤษในขณะนั้น (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 45)

เบียร์ดสเลย์ เป็นนักหนังสือพิมพ์ และสร้างสรรค์ผลงานออกแบบภาพหลาย ๆ ชิ้นที่มีคุณค่าทางความงามและเด่นสะดุดตา โดยการผสมผสานแบบอย่างเทคนิคภาพพิมพ์ไม้ญี่ปุ่นเข้ากับความคิดทางการออกแบบของโรงพิมพ์เคลม สก็อตต์ เพอร์สซิง วิลเลียม มอริส ด้วยวิธีการเน้นการตัดกันของรูปทรงเรขาคณิต น้ำหนัก ขาว - ดำ เพื่อสร้างมิติใกล้ไกล และรูปแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ การผสมผสานระหว่างตัวของเขาเองและมอริสได้พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ภาพประกอบในหนังสือชื่อ “ชาโลเม” ของไวลด์ (Oscar Wilde) รวมทั้งภาพประกอบในหนังสือเล่มอื่น ๆ ซึ่งพิมพ์จากแม่พิมพ์ของเขา แสดงถึงสิ่งที่ให้ความรู้สึกระหว่างภาพและพื้นอย่างงดงาม ยอดพิมพ์เป็นจำนวนมากในอังกฤษเขาเป็นบรรณาธิการ ศิลปะสองฉบับคือหนังสือหน้าเหลือง (The Yellow Book) และนิตยสาร ศิลปะลอนดอน (London Arts Magazine) (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 42)

การจัดวางรูปแบบที่แสดงส่วนประกอบของงานนวัตศิลป์ให้เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของภาพ ผลงานชิ้นนี้เป็นหนึ่งในผลงานออกแบบจำนวนหลาย ๆ ชิ้น ของอัลฟองโซ มูชา ที่ต้องใช้ความประณีต และสามารถเป็นอย่างสูงในการประดิษฐ์และตกแต่งไบปิตโม่ชิ้นนั้น ๆ ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 46)

โกสุม สายใจ กล่าวถึงการผลิตสิ่งพิมพ์ว่า

ในสมัยโบราณ การออกแบบสิ่งพิมพ์มีจุดประสงค์เพื่อการเสนอข่าวการเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ให้กว้างขวางและมีปริมาณมากที่สุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงศตวรรษที่ 15 - 17 ได้มีการผลิตสิ่งพิมพ์เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เพราะมีการประดิษฐ์คิดค้นระบบพิมพ์ เครื่องพิมพ์ และวัสดุทางการพิมพ์ขึ้นอย่างมากมา เป็น ผล ให้ สิ่งพิมพ์ในขณะนั้นมีแต่ปริมาณคำนึงถึงผลกำไรไม่คำนึงถึงคุณภาพ และคุณค่าทางด้านความงามมากนักจนกระทั่งประมาณปี ค.ศ. 1940 วิลเลียม มอริส นักประพันธ์ชาวอังกฤษได้ออกแบบโดยนิลวดลายต่าง ๆ

มาใช้ในการตกแต่งจัดหน้าหนังสือออกแบบลวดลายให้เป็นกรอบล้อมรอบข้อความมีการออกแบบตกแต่งตัวอักษรโดยเฉพาะอักษรตัวหน้าให้สวยงามเหมือนการตกแต่งตัวอักษรในคัมภีร์ไบเบิลในสมัยกลางต่อมา ชาลส์ ริคเกตส์ (Charles Ricketts) ตระหนักถึงความจำเป็นว่าควรจะต้องแทรกความงาม ลงในสิ่งพิมพ์จึงเริ่มออกแบบสิ่งพิมพ์โดยเน้นคุณค่าทางความงาม และตั้งสถาบันรับออกแบบสิ่งพิมพ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งพิมพ์ที่เป็นหนังสือซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้นให้มีความปรารถนาสวยงามควบคู่ไปกับเนื้อหาสาระจนปัจจุบันได้ขยายวงกว้างไปสู่สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาอื่น ๆ ด้วย (โกสุม สายใจ. 2537 : 84)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ กล่าวถึงการพัฒนาสิ่งพิมพ์ว่า

ชาร์ลส์ ริคเกตส์ (Charles Ricketts) เป็นผู้มีบทบาทมากทางด้านการออกแบบกราฟฟิคส์ มีความเชื่อว่า หัวใจของการออกแบบหนังสือนั้นความคำนึงถึงภาพรวมทั้งหมด (total entity) มีการวางจุดมุ่งหมาย (Aimming) เพื่อความกลมกลืนระหว่างส่วนประกอบทั้งหมดของการออกแบบทั้งส่วนภายนอกและภายใน เขาวิจารณ์งานของ เบียร์ดสเลย์ว่า ส่วนที่เป็นพื้นในงานของเบียร์ดสเลย์ส่วนใหญ่เขาก็กั้นพื้นที่ไว้สำหรับภาพประกอบโดยวิธีการเว้นช่องว่างที่มีลักษณะพื้นที่เป็นแนวยาวไว้สำหรับการบรรจุถ้อยคำ ช่วงเวลาต่อมาเขาจึงได้ริเริ่มก่อตั้งโรงพิมพ์ชื่อ วาล์ว เพรส (Vale Press) ขึ้น และได้ผลิตงานออกแบบหนังสือเล่มออกสู่ตลาดมีจำนวนมากทั้งเบียร์ดสเลย์และริคเกตส์ ต่างก็เป็นส่วนของความเคลื่อนไหวแห่งนวศิลป์ (art-nouveau) ในอังกฤษ โดยมีจุดเริ่มต้นจากประเทศฝรั่งเศส ตอนปลายศตวรรษที่ 18 นวศิลป์เป็นผลงานที่สร้างขึ้นโดยกระบวนการประกอบรวม ระหว่างศิลปะยุโรปและภาพพิมพ์ญี่ปุ่น ซึ่งได้เข้าไปสู่ยุโรปและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในกลางศตวรรษที่ 18 ชนิดผลงานที่กล่าวถึง นี้ ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศฝรั่งเศส โดยมี เฮนรี ตูลูส-โลว์เรต เป็นศิลปินคนแรกที่ได้เริ่มลงมือในเรื่องนี้ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. 2540 : 47)

ศตวรรษที่ 19 การปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศอังกฤษได้ผลักดันให้เกิดการพัฒนาการทางด้านการพิมพ์เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เพิ่มจำนวนความต้องการมากขึ้นพัฒนาการดังกล่าวส่งผลให้งานออกแบบกราฟิกเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นตามลำดับ เมื่อมีการประสานเข้าด้วยกันระหว่างกระบวนการในการใช้แม่พิมพ์หิน และการคิดค้นวัสดุ ใหม่ ๆ เพื่อตอบสนองผลิตภัณฑ์ด้านการพิมพ์ให้มีคุณภาพสูงขึ้น เช่น การผลิตและการออกแบบหนังสือที่เน้นความสวยงามและมีคุณค่า

คริสต์ศักราช 1890 ในประเทศอังกฤษได้เกิดกรณีความคิดขัดแย้งระหว่างกลุ่มนักออกแบบกราฟิกส์สองกลุ่ม กลุ่มแรกเป็นกลุ่มต่อต้านแนวคิดใหม่ทางการออกแบบที่มีความพึงพอใจที่จะผลิตงานออกแบบกราฟิกของตนเองเป็นกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ยึดมั่นเป้าหมายทางการค้าแต่เพียงอย่างเดียว กลุ่มที่สองเป็นกลุ่มความคิดก้าวหน้า มองการณ์ไกล และประสานประโยชน์อันเกิดจากผลตอบแทนอย่างเสมอภาคสำหรับผู้ร่วมวิชาชีพออกแบบกราฟิกด้วยกัน กลุ่มหัวก้าวหน้ากลุ่มนี้เกิดจากการรวมกลุ่มเข้าด้วยกันระหว่างศิลปินแนวสังคมนิยม (the socialist

artists) และกลุ่มนักออกแบบซึ่งนำโดย วิลเลียม มอร์ริส (William Morris) กลุ่มนี้ได้ร่วมกันก่อตั้ง โรงพิมพ์ชื่อเคล์มสก็อตต์ เพรสส์ (Kelmscott Press) โดยมีเป้าหมายเพื่อการสร้างสรรค์และผลิตงานพิมพ์ที่เน้นคุณค่าทางด้านความงาม โดยการใช้งานฝีมือประดิษฐ์เล่มหนังสือที่สวยงามขึ้นนำเสนอต่อลูกค้า และมีความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อกลุ่มแรกอย่างรุนแรง กล่าวกันว่าแรงบันดาลใจและเป้าหมายหลักของวิลเลียม มอร์ริส ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากศิลปะในยุคกลางและภาพวาดลวดลายเกอวัลล์ หรือไบเชซชนิดต่าง ๆ เน้น การออกแบบโดยอาศัยรูปแบบจากธรรมชาติเป็นครู งานออกแบบที่ปรากฏ นิยมตัดเส้นของชนิดธรรมดา (formal borders) นอกเหนือจากรูปแบบและลวดลายชนิดต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว กลุ่มของมอร์ริส ยังได้ฝากฝีมือลงลายมือไว้ในการออกแบบตัวอักษรที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยมมาจนถึงทุกวันนี้ถึงสามแบบอย่าง คือ แบบอักษรทอง (golden) ตัวอักษรแบบทรอย (troy) และแบบคูเซอร์ (chaucer) (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ 2540 : 41)

ในโลกยุคปัจจุบันนั้นเป็นโลกแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก คอมพิวเตอร์นับว่าเป็นเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์และกลายเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารอย่างหนึ่งที่ทำให้ประโยชน์ทางด้านข้อมูลข่าวสารอย่างหลากหลายรูปแบบซึ่งมีลักษณะเป็นมัลติมีเดียโดยข้อมูลนี้มีทั้ง ภาพ เสียง และ การปฏิสัมพันธ์ (Interactive) เครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับเป็นเทคโนโลยีทางการสื่อสารอีกชนิดหนึ่งซึ่งกำลังมีบทบาทในสังคมโลกและสังคมไทยอย่างมากคนนับล้านทั่วทุกมุมโลกสามารถติดต่อสื่อสารได้โดยปราศจากพรมแดนที่ขวางกั้นสามารถค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง ตลอดจนโฆษณาประชาสัมพันธ์ซึ่งไม่จำกัดอยู่เพียงเฉพาะสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์ อีกต่อไป นอกจากอินเทอร์เน็ตจะเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมต่อกันได้ทั่วโลกแล้ว อินเทอร์เน็ตยังสามารถเชื่อมโยงระบบธุรกิจและระบบทางการตลาดได้อีกด้วย ทำให้เกิดการซื้อขายระหว่างกันในรูปแบบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) เกิดการไหลเวียนในระบบเศรษฐกิจวงจรธุรกิจและอุตสาหกรรมจตุรมุขมหาศาลเพื่อชิงตำแหน่งแนวหน้าในการปฏิวัติระบบมัลติมีเดียจึงส่งผลให้วงการนักออกแบบ (Designer) ตัวและเคลื่อนไหวที่จะใช้กลยุทธ์ทางการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อดึงดูดผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ เพราะการออกแบบเว็บเพจเป็นพัฒนาการของสื่อแบบดิจิทัลยุคใหม่ โดยการรวมตัวของความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบและเทคโนโลยีให้เข้ากันอย่างลงตัว นักออกแบบเว็บไซต์ต้องค้นหากลวิธีต่าง ๆ ทำอย่างไรให้เว็บไซต์ของเรายอดเยี่ยมเป็นหนึ่งในเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถสร้างการจดจำให้กับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมได้ เว็บไซต์ที่จะทำให้ผู้รับสารเกิดการจดจำที่ดีจะต้องเป็นเว็บไซต์ที่มีคุณค่าผสมผสานกับความงาม (ณัฐ น้อยสวัสดิ์ 2544, 20)

พรเทพ ปัญจจิตติ ได้กล่าวว่า เมื่อเว็บไซต์ต่าง ๆ มีจำนวนมากมายมหาศาล หากใช้เวลาวันละ 24 ชั่วโมง เป็นเวลาถึง 6 ชั่วโมงคนจึงจะสามารถเข้าไปดูเว็บเพจได้ครบทั้งหมดแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของอินเทอร์เน็ต จากผลการสำรวจพบว่า ยิ่งผู้รับสารสนใจในการท่องอินเทอร์เน็ตมากเท่าใด ก็ยิ่งเพิ่มความอยากรู้อยากเห็นในโลกอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่เวลา

มีเท่าเดิม โดยลดเวลาส่วนตัวในการทำอย่างอื่นลงความสนใจในสื่ออื่น ๆ ก็จะลดลงตามลำดับดังนี้

การติดตามข่าวคราวหรือวิทยาการเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น 11%

การอ่านวารสารคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น 8 %

การชมรายการอื่น ๆ ผ่านโทรทัศน์ลดลง 8%

การดูวิดีโอ ลดลง 13%

การอ่านนิตยสารรายสัปดาห์ลดลง 8%

การอ่านหนังสือพิมพ์ลดลง 5%

เวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web หรือ WWW) เป็นสื่อหนึ่งที่สร้างความตื่นตัวให้กับนักออกแบบเป็นอย่างยิ่ง เพราะการออกแบบเว็บไซต์ต้องประกอบด้วยการสร้างสรรค์สื่อหลายชนิดมารวมกัน มีปัจจัยมากมายที่เป็นส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เว็บให้ประสบความสำเร็จองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีคุณภาพในแต่ละส่วนจะทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์เว็บไซต์ในปัจจุบันนี้ พอจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้คือ สังคมอุตสาหกรรมปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ได้กลายเป็น มาตรฐานหรือ “รูปแบบสากล” (The International Style) ที่นานาประเทศได้ยอมรับไปใช้ในงานออกแบบแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม, ผลิตภัณฑ์, กราฟิกส์และรูปแบบในการให้การศึกษาด้านการออกแบบ แม้ว่าจะมีแนวความคิดอื่น ๆ เข้ามามีอิทธิพลในการออกแบบในศตวรรษที่ 20 แต่ทฤษฎีที่มุ่งเน้นหน้าที่ ประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบ (Functionalism) ก็ได้รับการสืบทอดตลอดมา เช่น ในช่วงปี ค.ศ. 1950-196-70 กับลักษณะงานแบบ Good Form ในเยอรมัน และ Bel Design ในอิตาลี ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมเมือง จะสามารถพบเห็น รูปแบบสากล ตามนิยามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ได้แทบทุกที่ทุกเวลา เช่น รูปทรงเรขาคณิตของ ห้อง อาคาร ต่าง ๆ การเน้นที่ความเรียบง่าย และประโยชน์ใช้สอยของเฟอร์นิเจอร์ที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรม โครงสร้างแนวตั้งและแนวนอน (Orthogonal) ที่สามารถพบได้โดยง่ายจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา เช่น วงกลมหน้าต่าง กระเบื้องปูพื้น โต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ

ในอนาคตรูปแบบงานออกแบบคงจะเต็มไปด้วย แนวความคิดใหม่ ๆ ซึ่งไม่สามารถจะคาดเดาได้ อย่างไรก็ดี มีความเป็นไปได้ว่า รูปแบบสากลในงานออกแบบตามที่ได้กล่าวมา จะคงอยู่ต่อไป ตราบเท่าที่สังคมยังมีลักษณะเป็นสังคมเมืองที่มีประชากรจำนวนมาก ซึ่งต้องการการผลิตแบบมวลรวม (Mass Production) ในการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน (ณัฐ น้อยสวัสดิ์. 2544 : 80)

วาสนา สุขกระสานติ กล่าวว่า

คอมพิวเตอร์คือ อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ (electronic device) ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการกับข้อมูลที่อาจเป็นได้ ทั้งตัวเลข ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ใช้แทนความหมายในสิ่งต่าง ๆ โดยคุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์คือการทำงานที่กำหนดชุดคำสั่งล่วงหน้าได้ หรือโปรแกรมได้นั้นคือ คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หลากหลาย หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับชุดคำสั่งที่เลือกมาใช้งาน ทำให้สามารถนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง เช่น ใช้ในการตรวจคลื่นความถี่ของหัวใจ การฝาก - ถอนเงินในธนาคาร การตรวจสอบสภาพเครื่องยนต์

เป็นต้น ข้อดีของคอมพิวเตอร์คือ เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความถูกต้องและมีความรวดเร็ว (วาสนา สุขกระสานติ : 2540 : 1)

ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา กล่าวถึงการออกแบบในยุคปัจจุบันว่า

การออกแบบในโลกยุคปัจจุบันมีความหลากหลายทั้งในด้านของแนวความคิด วิธีการ และเทคนิคเฉพาะด้านเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นผลมาจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในวงการออกแบบ ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ยังคงได้รับการสืบทอด และได้รับความนิยมเรื่อยมา เช่น การออกแบบซึ่งมุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและหน้าที่การใช้งานเป็นหลัก (Functionalism) และการใช้รูปทรงง่าย ๆ เช่นรูปทรงเรขาคณิต (ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา 2544 : 67)

ย้อนหลังไปเมื่อราวปลายศตวรรษที่ 19 ปฏิกริยาต่อต้านของศิลปิน และ นักออกแบบ ในแขนงต่าง ๆ ที่มีต่อความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี และ อุตสาหกรรมเป็นต้นเหตุให้ มีการปลุกกระแสการปฏิรูปงานศิลปะ และงานช่างฝีมือ (Art and Craft movement) ซึ่งเริ่มจากบทบาทของ William Morris ในประเทศอังกฤษ ซึ่งลักษณะของงานออกแบบในสมัยนี้ได้วนกลับไปนำเอารูปแบบของงานในสมัยกลาง (Middle Ages) มาปรับใช้ นั่นก็คือ การใช้รูปทรงที่มาจากธรรมชาติ (organic form) การใช้รูปทรงพันธุ์ไม้ ดอกไม้ (floral form) โดยลักษณะงานออกแบบเช่นนี้มักจะถูกเรียกขานโดยรวมว่า Art Nouveau หรือ Jugendstil ในเยอรมัน และ Sezessionsstil ในออสเตรีย ในช่วงเวลานี้ แนวความคิดของ Art Nouveau ได้รับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแทบทุกชนิด นับตั้งแต่ การออกแบบตัวหนังสือ การออกแบบลายผ้า จิตรกรรม ไปจนถึงสถาปัตยกรรม

Art Nouveau ถือได้ว่าเป็นความพยายามแรก ในอันที่จะประสานสุนทรียภาพให้เข้ากับงานออกแบบ และ ยังเป็นการปรับตัวของศิลปินและนักออกแบบให้เข้ากับ การนำไปสู่ความเป็นสังคมอุตสาหกรรม (industrialization) อย่างไรก็ตาม รูปแบบของงานออกแบบ แบบ Art Nouveau ได้รับความนิยมนักออกแบบ ในช่วงเวลาไม่นานเนื่องจากเหตุผลหลายประการ

ประการแรก แนวความคิดของ Art Nouveau สวนทางกับกระแสของสังคมอุตสาหกรรม ซึ่งมีหัวใจอยู่ที่การผลิตแบบมวลรวม ซึ่งเป็นการผลิตสินค้าเพื่อผู้คนจำนวนมาก (mass production) การมุ่งเน้นในด้านงานฝีมือ (handcraft) อย่างสุดขีดของ Art Nouveau ทำให้สินค้ามีราคาสูงและมีขอบเขตในการผลิตที่จำกัด

ประการที่สอง แม้ว่าจะเป็นการนำเอาความแปลกใหม่ของการใช้รูปทรงพันธุ์ไม้ชนิดต่าง ๆ แต่ก็ตั้งอยู่บนพื้นฐานงานในอดีต Art Nouveau จึงเป็นการก้าวถอยหลังและอาจจะเป็นไปได้ถ้าจะกล่าวว่า Art Nouveau เปรียบเสมือนความล้มเหลวในการออกแบบเพื่อสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่รวมทั้งเป็นตัวเหี่ยวร้างการพัฒนางานออกแบบสมัยใหม่ให้ล่าช้า

ในช่วงต้นของยุคศตวรรษที่ 20 ศิลปินและนักออกแบบแขนงต่าง ๆ ตระหนักถึงบทบาท

ของตนเองว่าไม่สามารถที่จะเพิกเฉยต่อสังคมสมัยใหม่การผลิตแบบมวลรวมที่อาศัยเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมพวกเขาได้พบเรียนมาจากการมุ่งเน้นไปที่สุนทรียภาพของรูปทรงมากเกินไปของ Art Nouveau ความพยายามใหม่จึงเป็นการปรับเปลี่ยนรูปทรงของงานออกแบบให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นและมุ่งเน้นไปที่หน้าที่และประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบเป็นสำคัญ

ศิลปินและนักออกแบบคนสำคัญ ซึ่งอาจจะถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบในสังคมสมัยใหม่ ได้แก่ Charles Rennie Mackintosh นักออกแบบหนุ่มสังกัด Glasgow School ในสกอตแลนด์ การใช้สีขาว ดำ และรูปทรงเรียบง่ายมากขึ้น ซึ่งก่อนไปทางเรขาคณิต ไปจนถึงการใช้เส้นแนวตั้งและแนวนอนในงานออกแบบชนิดต่าง ๆ ของศิลปินนักออกแบบกลุ่มนี้ ได้ส่งอิทธิพลไปยังหลายประเทศในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มศิลปินนักออกแบบใน Vienna Secession ในออสเตรีย

งานของกลุ่ม Secession ซึ่งขณะนี้ได้คลี่คลายจาก Art Nouveau มาสู่รูปทรงที่มีความเรียบง่ายมากขึ้น รายละเอียดถูกตัดทอน และมุ่งเน้นไปที่หน้าที่และประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบมากกว่าเดิม และขยายขอบเขตของงานออกแบบ ซึ่งรู้จักกันในนามของ Wiener Werkstatte ดังตัวอย่างงานของ Gustav Klimt และ Josef Olbrich

นอกจากกระแสความคิดแบบ Glasgow School ที่มีอิทธิพลในยุโรปแล้ว บุคคลสำคัญซึ่งถือเป็นกลไกสำคัญในการออกแบบสมัยใหม่ ได้แก่ Louis H. Sullivan สถาปนิกที่มีชื่อเสียงในสหรัฐอเมริกา ซึ่งนิยามทำงานที่เน้น รูปทรงที่เรียบง่าย เส้นแนวตั้งและแนวนอน การมุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักดังจะพบได้จากตึก อาคารต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลงานของเขานอกจากนี้ Sullivan ยังเป็นผู้กล่าววลีสั้น ๆ ที่มีความสำคัญว่า “Form follows function” ซึ่งถือได้ว่าเป็นหลักการต้นแบบของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หรือยิ่งไปกว่านั้นคือหลักการต้นแบบของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ หรือยิ่งไปกว่านั้นคือหลักการที่ทรงอิทธิพลอย่างสูงต่อการออกแบบชนิดต่าง ๆ ในเวลาต่อมา

Frank Lloyd Wright คือ สถาปนิกที่มีชื่อเสียงในสหรัฐอเมริกาอีกผู้หนึ่งซึ่งนิยามในหลักการ Form follows function เขาเป็นนักนิยมการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอยไม่ว่าจะเป็นผลงานการออกแบบอาคารสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายในสหรัฐอเมริกาซึ่งสามารถเป็นหลักฐานยืนยันได้เป็นอย่างดีใน ความลึกซึ้ง ความเข้าใจในสถาปัตยกรรมของเขา ซึ่งงานออกแบบของเขาไม่ได้ยุติลงแค่ ลักษณะโครงสร้างของตัวอาคารเท่านั้น หากแต่เขายังเป็นสถาปนิกคนแรก ๆ ซึ่งคำนึงในความเป็นเอกภาพของอาคาร (building) การออกแบบตกแต่งภายใน (interior design) และการออกแบบจัดแต่งสวน (landscape design) เข้าด้วยกัน

Frank Lloyd Wright ยังเป็นผู้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างชาญฉลาด ดังจะเห็นได้จาก การริเริ่มนำการก่อสร้างแบบ “คอนกรีตเสริมเหล็ก” เข้ามาใช้ในการก่อสร้างหรือการทำโครงสร้างของอาคารต่าง ๆ นอกจากนั้นบทความที่เขายืนยัน ซึ่งสนับสนุน การใช้ประโยชน์จากเครื่องจักรกลที่ทันสมัยในงานออกแบบ ได้ส่งอิทธิพลต่อนักออกแบบในช่วงเวลาต่อมา

ปัจจัยที่สำคัญต่อวิวัฒนาการของรูปแบบสากลในการออกแบบนอกเหนือไปจากบุคคล-

สำคัญที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นยังรวมถึงความเคลื่อนไหวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 สงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่อปี ค.ศ. 1914 ซึ่งได้ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน เช่น สังคม อุตสาหกรรม เศรษฐกิจ ชนชั้นกรรมาชีพเพิ่มจำนวนอย่างรวดเร็วภายใต้สภาวะสังคมเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม ซึ่งในที่สุดได้นำมาซึ่ง การเรียกร้องทางสังคม และการปฏิวัติทางการเมืองเพื่อกรรมาชีพในหลายประเทศ เช่น รัสเซีย

บทบาทของศิลปินนักออกแบบสาขาต่าง ๆ ในระยะนี้มีมากมายหลายด้านด้วยกัน ศิลปินจะทำงานตอบโต้ต่อสถานการณ์รอบตัว เช่นกลุ่มศิลปิน Futurism ซึ่งนำโดย Filippo Marinetti ทำงานในรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจากยุคแห่งเทคโนโลยีและเครื่องจักร หรือกลุ่มศิลปิน Dada ซึ่งเป็นปฏิกิริยาตอบโต้ต่อผลของสงครามโลกโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวความคิดซึ่งตั้งอยู่บนทฤษฎีสังคมนิยมของ Karl Marx ซึ่งเป็นรากฐานนำมาสู่การปฏิวัติทางการเมืองของรัสเซีย โดยที่ศิลปินจะทำงานเพื่อรับใช้และโฆษณาแนวความคิดเช่นนี้ผ่านทางผลงานของพวกเขาศิลปินดังกล่าวตั้งอยู่บนแนวความคิดที่เรียกว่า Constructivism ซึ่งศิลปินจะต้องมีส่วนร่วมในการบริการสังคมและสร้างสังคมใหม่ขึ้นมาแทนที่สังคมแบบทุนนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีแนวความคิดที่สำคัญมาก (Avant Garde) เมื่อเทียบกับความเคลื่อนไหวทางศิลปะในเวลาใกล้เคียงกัน ศิลปิน Avant Garde กลุ่มนี้ที่สำคัญได้แก่ Vladimir Tatlin และ El Lissitzky มีลักษณะงานที่เน้นประโยชน์ใช้สอย ใช้รูปทรงเรขาคณิต และจำกัดการใช้สีอยู่เพียง แดง เหลือง น้ำเงิน ซึ่งเป็นแม่สี และ ขาว ดำ

ช่วงเวลาเดียวกันแนวความคิดของ Russian Constructivism ได้แผ่ขยายและมีอิทธิพลอย่างสูงต่อวงการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศเนเธอร์แลนด์ นิตยสาร De Stijl ซึ่งตีพิมพ์ผลงานของศิลปิน และนักออกแบบและสถาปนิกที่มีชื่อเสียง อาทิเช่น Piet Mondrian, J.J. Oud, Gerrit Rietveld และ Theo Van Doesburg ซึ่งทำหน้าที่เป็นบรรณาธิการนิตยสาร ศิลปินเหล่านี้สร้างสรรค์งานโดยปฏิเสธการเลียนแบบธรรมชาติ พยายามกำจัดอารมณ์และความรู้สึกให้หมดไปจากสาระของงาน มุ่งเน้นที่หน้าที่ ประโยชน์ใช้สอย ซึ่งสามารถอธิบายถึงลักษณะงานโดยรวมของ De Stijl ได้ดังนี้

1. การใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะสถาปัตยกรรม และงานออกแบบประเภทต่าง ๆ
 2. การให้ความสำคัญแก่ ภาพรวม (Whole) มากกว่า รายละเอียดปลีกย่อย (Parts) ในงานออกแบบ ตามหลักทฤษฎี Gestalt ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่แพร่หลายเป็นอันมากในช่วงต้นศตวรรษที่ 20
 3. การจัดองค์ประกอบของงานแบบไม่สมมาตร (Asymmetry Composition)
 4. การใช้คุณสมบัติที่เรียกว่า Orthogonals ซึ่งเป็นการใช้เส้นนอน (Horizontal) และเส้นตั้ง (Vertical) รวมทั้งการใช้แม่สี แดง เหลือง น้ำเงิน และ สีกลาง ได้แก่ ขาว และ ดำ เป็นหลักในการสร้างงานกลุ่มศิลปิน De Stijl นี้มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เครื่องจักร และเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสร้างงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมซึ่งเหมือนกับแนวความคิดของ German Werkbund
- นอกจากนี้สถาปนิกใน De Stijl ก็ได้รับเอาวิธีการก่อสร้างโดยใช้คอนกรีตเสริมเหล็ก

มาใช้ในการก่อสร้างอาคาร ซึ่งวิธีการนี้ริเริ่มโดย Frank Lue Chair ของ Gerrit Rietveld ซึ่งเป็นเก้าอี้ที่มีรูปทรงเรียบง่ายเหมาะกับการผลิตแบบมวลรวม เน้นประโยชน์ใช้สอย แต่ก็แฝงไว้ด้วยหลักการหรือ อุดมคติของกลุ่ม Schröder House เป็นสถาปัตยกรรมที่อยู่ในเมือง Utrecht ออกแบบโดย Rietveld เช่นกัน โครงสร้างของอาคารใช้หลัก orthogonals ห้องต่าง ๆ มีรูปทรงเรียบง่าย เช่น สี่เหลี่ยมลูกบาศก์ (cube) ซึ่งแสดงให้เห็นถึง การคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยมากกว่ารูปทรง (Form follows function) สำหรับประเทศเยอรมันในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นับตั้งแต่กระแสการปฏิรูปงานศิลปะและงานช่างกับลักษณะงานแบบ Art Nouveau ในระยะเวลาก่อนหน้าขณะนี้นักออกแบบส่วนใหญ่ก็ได้หันมาสู่การออกแบบซึ่งใช้รูปทรงเรียบง่ายมากขึ้นและ แนวความคิดที่เน้นประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบมากกว่าการสร้างสรรครูปทรงเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้แนวความคิดและทัศนคติในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและเครื่องจักรกลในงานออกแบบได้เพิ่มมากขึ้นอันเนื่องมาจากการผลิตแบบมวลผลิตและสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การดำเนินตามรอย Art & Craft การร่วมมือกันระหว่าง ศิลปิน นักออกแบบ นักธุรกิจ และผู้ประกอบการอุตสาหกรรมจึงถือกำเนิดขึ้นภายใต้ชื่อ German Werkbund มีศูนย์กลางอยู่ที่ Munich ซึ่งภายหลังสมาชิกหลายคนในกลุ่มนี้ได้กลายมาเป็นตัวจักรสำคัญในการพัฒนาและพลิกโฉมหน้าวงการออกแบบของเยอรมัน และเป็นแบบอย่างให้แก่นานาชาติ ประเทศ สมาชิกคนสำคัญได้แก่ Henry Van de Velde, Peter Behrens และ Walter Gropius โดยมีจุดประสงค์ในการที่จะยกระดับมาตรฐานงานออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial Design) โดยประสานงานศิลปะ หัตถศิลป์ และอุตสาหกรรมเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตามสมาชิกหลายต่อหลายคนได้มองเห็นถึงปัญหา และอุปสรรคที่สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงแรกของการทำงานออกแบบในระดับอุตสาหกรรม คือ การขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีการผลิตของผู้ออกแบบ แนวความคิดส่วนใหญ่ขาดความเป็นไปได้ในการผลิตจริง ดังนั้นการปฏิรูปการศึกษาจึงจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างและพัฒนา นักออกแบบรุ่นใหม่ที่มีความรู้ทั้งทางด้าน สุนทรียภาพ ทักษะในการผลิต และ ความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ในปี ค.ศ. 1919 Walter Gropius อดีตสมาชิก German Werkbund ได้ก่อตั้ง Bauhaus สถาบันออกแบบสมัยใหม่ ที่เมือง Weimar เป็นสถาบันซึ่งพัฒนา การออกแบบควบคู่ไปกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ หรือรูปแบบที่เรียกว่า “ความงามที่สัมพันธ์กับอรรถประโยชน์” (Aesthetics and Utilities) ดังจะเห็นได้จาก รูปแบบของการเรียนการสอน ซึ่งต้องเรียนควบคู่กันไปทั้งสองด้าน

ด้านแรกเป็นการเรียนทางด้าน รูปทรง สุนทรียภาพ (Form) สอนโดยคณาจารย์ที่เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น เช่น Wassily Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten

ด้านที่สองเป็นการฝึกปฏิบัติ เพื่อสร้างทักษะในการผลิตงาน (Workshop) ซึ่งจะสอนโดยผู้ที่มีความรู้ ช่างฝีมือที่มีชื่อเสียงในแบบต่าง ๆ เช่น งานไม้ - เฟอ์นิเจอร์ (Carpentry), งานปั้น (Pottery), งานเหล็ก (Metal working), กระดาษ (Glasswork) หรือออกแบบลายผ้า (Textile) เป็นต้น

ในระยะแรก Bauhaus ไม่ประสบความสำเร็จ เพราะไม่สามารถพัฒนารูปแบบ และลักษณะงานออกแบบให้สอดคล้องกับกระแสของสังคมสมัยใหม่และการผลิตเพื่อมวลรวมได้การทำงานในรูปแบบ Expressionism ของ Bauhaus ในระยะแรก ๆ เหมาะสมกับปัจเจกชน (individual) และมีทิศทางไปในทาง ประณีตศิลป์ หัตถศิลป์ มากกว่าเป็นการทำงานเพื่อตอบสนองความต้องการของคนจำนวนมากอย่างไรก็ดีในช่วงเวลาต่อมาไม่นาน Bauhaus ก็ประสบความสำเร็จในการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เข้ากับทิศทางของสังคมได้ โดยการเอาแนวความคิดของ De Stijl เข้าไปปรับใช้

การประยุกต์รูปทรงเรขาคณิต และโครงสร้างแบบแนวตั้ง และแนวนอน ซึ่งเป็นโครงสร้างระดับพื้นฐานตามแบบอย่างลักษณะ De Stijl นั้น นับว่าเป็นทางเลือกที่เหมาะสมในงานออกแบบเป็นอย่างดี เนื่องจากรูปทรงขาดความซับซ้อน ทำให้ง่ายและรวดเร็วต่อการผลิตแบบมวลรวมซึ่งใช้เครื่องจักรในการผลิตเป็นหลัก โดยที่เครื่องจักรมีความสามารถค่อนข้างจำกัดในการผลิตรูปทรงที่ซับซ้อนเป็นข้อเสียอยู่แล้ว ลักษณะโครงสร้างแนวตั้งและแนวนอนก็เอื้ออำนวยแก่การใช้วัสดุ และเทคนิคใหม่ ๆ ในขณะนั้น เช่น ไม้อัด ท่อเหล็ก อาจจะวิเคราะห์ในเชิงจิตวิทยาได้ว่างานออกแบบในลักษณะดังกล่าวสามารถเข้าถึงความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี และเหมาะกับสังคมสมัยใหม่ซึ่งเป็นสังคมอุตสาหกรรมที่ประกอบไปด้วยชนชั้นกรรมาชีพ และชนชั้นกลางระดับล่างเรียกว่าตอบสนองได้ทั้งในระดับบุคคลและสังคมงานมีความเรียบง่ายมีเอกภาพเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและสามารถกำจัดความคิดส่วนบุคคลของนักออกแบบ, ศิลปินลงไปได้

ความสำเร็จของ Bauhaus ได้เป็นที่ประจักษ์แก่บุคคลทั่วไป เมื่อมีการแสดงนิทรรศการ Bauhaus Exhibition ในปี ค.ศ. 1923 โดยเป็นการแสดงผลงานออกแบบในแขนงต่าง ๆ อาทิเช่น บ้านทดลอง Haus Am Horn ซึ่งใช้วัสดุราคาไม่แพง ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (คอนกรีตเสริมเหล็ก) ซึ่งเหมาะกับ Mass Contruction ออกแบบโดย George Muche และ Adolf Meyer ภายในยังตกแต่งด้วยผลงานออกแบบของนักเรียนของสถาบัน เช่น พรหมลัก เฟอร์นีเจอร์ต่าง ๆ โคมไฟ ฯลฯ ซึ่งเป็นงานที่สร้างขึ้นในแต่ละ Workshop ของสถาบัน นอกจากนี้ยังได้มีการบรรยายให้แก่ผู้เข้าชมในหัวข้อที่เกี่ยวกับ ศิลปะและเทคโนโลยีซึ่งเป็นมุมมองและ ทศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีอันทันสมัย

อย่างไรก็ดี Bauhaus ก็ประสบปัญหาหลายด้าน เช่น ปัญหาการเมืองโดยทางสถาบันถูกกล่าวหาว่าให้การสนับสนุน และมีส่วนร่วมในแนวคิดแบบคอมมิวนิสต์ ซึ่งขัดต่อรัฐบาลที่เป็นฝ่ายขวาจัดในขณะนั้น ปัญหาการแทรกแซงของรัฐบาลทำให้ต้องปิดสถาบัน และ ย้ายไปอยู่ที่เมือง Dessau ท้ายที่สุด สถาบันก็ถูกสั่งปิดโดยพรรคนาซี ท่ามกลางความขัดแย้งภายในหมู่นักอาจารย์ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นโดยตลอดในระยะหลัง

หลังจากที่ Bauhaus ได้ปิดตัวลงในปี ค.ศ. 1932 คณะอาจารย์หลายคนได้กระจายกันไปอยู่ในประเทศต่าง ๆ อาทิเช่น ที่เมือง Chicago สหรัฐอเมริกาได้มีการก่อตั้ง The New Bauhaus โดย Moholy-Nagy อดีตผู้อำนวยการของ Bauhaus ในยุคที่ประสบความสำเร็จ โดยยึดรูปแบบ-

การเรียนการสอน และแนวความคิดในการออกแบบจาก Bauhaus ตั้งเดิม

นอกจากนี้ยังมีอีกหลายคนที่ได้เข้าไปมีบทบาทสำคัญในงานออกแบบกราฟิกส์ และงานออกแบบตัวอักษรสมัยใหม่ในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ซึ่งรู้จักกันในนาม “The New Typography” นับตั้งแต่ช่วงเวลาของการปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19 เรื่อยไปจนถึง บทบาทและแนวความคิดของ Charles Rennie Mackintosh, Frank Lloyd Wright, Louis Sullivan ลักษณะงานแบบ Constructivism และ De Stijl จนกระทั่งมาสู่งอมที่ Bauhaus แนวความคิดและรูปแบบของงานออกแบบที่ Bauhaus ได้พัฒนา ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหาในเรื่องรูปทรง การเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยของงาน การพัฒนาและประยุกต์ใช้วัสดุใหม่ ๆ ในงานออกแบบ ความเข้าใจในกรรมวิธีการผลิตของงานออกแบบแต่ละแขนง ตลอดจน การให้การศึกษา และ สร้าง “นักออกแบบ” (Designer) ที่มีความรู้ความสามารถในการทำงานออกแบบให้เข้ากับสังคม

อุตสาหกรรม ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ได้กลายเป็น มาตรฐานหรือ “รูปแบบสากล” (The International Style) ที่นานาประเทศได้ยอมรับไปใช้ในงานออกแบบแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม, ผลิตภัณฑ์, กราฟิค และรูปแบบในการให้การศึกษาด้านการออกแบบแม้ว่าจะมีแนวความคิดอื่น ๆ เข้ามามีอิทธิพลในการออกแบบในศตวรรษที่ 20 แต่ทฤษฎีที่มุ่งเน้นหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยของงานออกแบบ (Functionalism) ก็ได้รับการสืบทอดตลอดมา เช่น ในช่วงปี ค.ศ. 1950-196-70 กับลักษณะงานแบบ Good Form ในเยอรมัน และ Bel Design ในอิตาลี

ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมเมือง จะสามารถพลเห็น รูปแบบสากล ตามนิยามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ได้แทบทุกที่ทุกเวลา เช่นรูปทรงเรขาคณิตของ ห้อง อาคาร ต่าง ๆ การเน้นที่ความเรียบง่าย และประโยชน์ใช้สอยของเฟอร์นิเจอร์ที่ผลิตจากโรงงานอุตสาหกรรมโครงสร้างแนวตั้งและแนวนอน (Orthogonal) ที่สามารถพบได้โดยง่ายจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา เช่น วงกลมหน้าต่าง กระเบื้องปูพื้น โต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ

ในอนาคตรูปแบบงานออกแบบคงจะเต็มไปด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ซึ่งไม่สามารถจะคาดเดาได้ อย่างไรก็ดี มีความเป็นไปได้ว่า รูปแบบสากลในงานออกแบบตามที่ได้กล่าวมาจะคงอยู่ต่อไป ตราบเท่าที่สังคมยังมีลักษณะเป็นสังคมเมืองที่มีประชากรจำนวนมาก ซึ่งต้องการการผลิตแบบมวลรวม (Mass Production) ในการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน (ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา. 2544 : 67)

วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบว่า

1. เพื่อลดขั้นตอนการทำงานให้กับนักออกแบบ การออกแบบระบบโดยการใช้คนเริ่มจากการคิดหรือจินตนาการต้นแบบ การทดลองออกแบบ การวิเคราะห์แบบ เขียนแบบ และสั่งงานแต่ละขั้นตอนต้องใช้เวลามาก การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย จะทำให้ลดเวลาในการทำงานแต่ละขั้นตอนลง
2. ใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบ สามารถวิเคราะห์แบบหรือคำนวณได้ในขณะออกแบบ และการออกแบบถูกต้องแม่นยำ
3. ลดปัญหาและข้อผิดพลาด การออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ทำให้มองเห็นภาพ 2 มิติ และ 3

มิติได้ชัดเจน ขณะออกแบบสามารถแก้ไขจัดมุมเพิ่มเติมงานในลักษณะต่าง ๆ ได้

4. การออกแบบงานที่ได้จากการออกแบบโปรแกรมระบบ CAD สามารถนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผนการผลิต และใช้เป็นฐานข้อมูลในการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยผลิต ด้วยการส่งข้อมูลจาก CAD ไป CAM ทำได้ง่ายโดยไม่ต้องสร้างฐานข้อมูลใหม่ (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. 2544 : 37)

วาสนา สุขกระสานติ แสดงทรรศนะต่อคุณสมบัติของการทำงานของคอมพิวเตอร์ว่า

ปัจจุบันนี้คนส่วนใหญ่นิยมนำคอมพิวเตอร์มาใช้งานต่าง ๆ มากมายซึ่งผู้ใช้ส่วนใหญ่มักจะคิดว่าคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ที่สามารถทำงานได้สารพัด แต่ผู้ที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์จะทราบว่างานที่เหมาะสมกับการนำคอมพิวเตอร์มาใช้อย่างยิ่งคือการสร้าง สารสนเทศ ซึ่งสารสนเทศเหล่านั้นสามารถนำมาพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ ส่งผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือจัดเก็บไว้ใช้ในอนาคตก็ได้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ คือ

1. ความเร็ว (Speed) คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้สามารถทำงานได้ถึงร้อยล้านคำสั่งในหนึ่งวินาที
2. ความเชื่อถือได้ (Reliable) คอมพิวเตอร์ทุกวันนี้จะทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืนอย่างไม่มีข้อผิดพลาด และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย
3. ความถูกต้องแม่นยำ (Aecurate) วงจรในคอมพิวเตอร์นั้นจะให้ผลของการคำนวณที่ถูกต้องเสมอหากผลของการคำนวณผิดจากที่ควรจะเป็นมักเกิดจากความผิดพลาดของโปรแกรมหรือของข้อมูลที่เข้าสู่โปรแกรม
4. เก็บข้อมูลจำนวนมาก ๆ ได้ (Store massive amounts of information) ไม่ใครคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน จะมีที่เก็บข้อมูลสำรองที่มีความจุมากกว่าหนึ่งพันล้านตัวอักษร และสำหรับระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่จะสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนึ่งล้าน ๆ ตัวอักษร
5. ย้ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งได้อย่างรวดเร็ว (Move information) โดยใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถส่งพจนานุกรมหนึ่งเล่มในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ไกลคนละซีกโลกได้ในเวลาเพียงไม่ถึงหนึ่งนาที ทำให้มีการเรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกับทั่วโลกในปัจจุบันว่า ทางด่วนสารสนเทศ (วาสนา สุขกระสานติ 2540 : 3)

วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวว่า แสดงทรรศนะต่อศิลปกรรมศาสตร์และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ว่า

ศิลปกรรมศาสตร์และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในขณะนี้สังคมเคลื่อนที่ที่สามาถาโถมเข้ามาอย่างรุนแรง สดาสังคมสารสนเทศ (Information Society) แสดงปรากฏการณ์เด่นชัดขึ้นข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ แพร่สะพัดจากจุดหนึ่งอย่างฉับพลันทันใด แม้หนังสือพิมพ์ “รายวัน” ก็เข้าเกิดการณเสียแล้ว เราสามารถมองเห็นภาพการรบกลางสนามรบในอ่าวเปอร์เซีย ในขณะที่การสู้รบกำลังเกิดขึ้น เราสามารถเห็นการแข่งขันกีฬาเกือบทุกแห่งทุกมุมในอิโรซิมาเกมส์พร้อมกับผู้ชมในสนาม เราสามารถค้นหาข้อมูลการวิจัยจากห้องสมุดทั่วสหรัฐ เราสามารถติดต่อข่าวสารต่ายระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ผ่านจอคอมพิวเตอร์ทันทีโดยไม่ต้องรอจดหมายจากไปรษณีย์ ะलयวันนี้สงครามข่าวสารภาคอากาศและภาคพื้นดินกำลังรณรงค์แย่งชิงประชากรกันอยู่อย่างรุนแรง ระหว่างการสื่อสารผ่านดาวเทียมและการสื่อสารผ่านใยแก้วหรือไฟเบอร์ออปติกไม่ว่าจะเป็นระบบวิทยุ

โทรทัศน์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ และเราก็ดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางสนามการแข่งขันด้วยคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นกลไกหรือสมองกลอันสำคัญยิ่งในสังคมสารสนเทศ วันนี้คอมพิวเตอร์มีสภาพเป็นกลไกสำคัญที่สอดคล้องหรือควบคุมการทำงานในสิ่งของเครื่องใช้เครื่องจักรอุตสาหกรรม เครื่องมือสื่อสาร ยานขนส่ง รวมทั้งการเป็นเครื่องมือจัดระบบการทำงานและการบริหาร ในสังคมที่ทวีความซับซ้อนยิ่งขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นนาฬิกาข้อมือโรบอตในโรงงานผลิตรถยนต์ เครื่องบิน ยานอวกาศ ดาวเทียม ฯลฯ คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทสำคัญยิ่งในวงการศิลปกรรมศาสตร์ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ได้รุกเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างปฏิเสธไม่ได้ แฟชั่นใหม่วันนี้คือการมีคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานกราฟิกส์ เรามักพูดคุยกันถึงว่าเรามีกันหรือยังใครมีมากกว่ากันแต่เรามากไม่พูดคุยกันว่า เราได้นำมาช่วยสอน นิสิตนักศึกษาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์คุ้มค่าหรือไม่ เราได้ทดลองค้นคว้าจนเต็มศักยภาพของโปรแกรมต่าง ๆ หรือไม่ หรือวันข้างหน้าเราจะมีส่วนในการสร้างสรรค์โปรแกรมใหม่ ๆ ขึ้นมาหรือไม่ อย่างไรก็ตามวันนี้เราอาจจะยังประมาทไปพอสมควรกับการจัดซื้อคอมพิวเตอร์โดยขาดผู้สอนหรือผู้มีความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ การใช้งานที่ไม่คุ้มค่า ถึงเวลาที่เรต้องทบทวนและก้าวไปข้างหน้าก่อนอื่นเราต้องกลับมาสู่ความคิดหลักที่ว่าคอมพิวเตอร์นั้นฉลาดเฉลียวเอาการถ้าผู้ใช้มีความรู้ความสามารถในทางตรงกันข้ามคอมพิวเตอร์จะไร้สมรรถนะถ้าผู้ใช้ไม่มีความสามารถ การมีความรู้ความสามารถหรือไม่มี ย่อมเป็นทั้งความรู้ความสามารถในบทบาทของงานที่จะใช้และด้วยตรรกะเดียวกันถ้าเราต้องการ “สร้างสรรค์” งานกราฟิกส์ด้วยคอมพิวเตอร์ เราเองต้องมีความคิดสร้างสรรค์เสียก่อน ไมเช่นนั้นคอมพิวเตอร์ก็ไร้ความหมายโดยสิ้นเชิงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือ (Tool) ที่เราจะใช้เท่านั้นเอง คอมพิวเตอร์ไม่ใช่สิ่งวิเศษ คอมพิวเตอร์อาจจะไม่ต่างไปจากเครื่องพิมพ์ดีดที่ใช้พิมพ์ หรืออาจจะไม่แตกต่างไปจากจอบหรือเสียมของชาวนา ชาวนาที่ฉลาดเฉลียวมีความคิดสร้างสรรค์สูงงานย่อมใช้จอบเสียมจนก่อให้เกิดผลผลิตทางการเกษตรกรรมอย่างอุดมสมบูรณ์ถ้าในทางตรงกันข้ามผลผลิตก็ตรงกันข้ามเช่นกัน กลับมาสู่ห้องเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ เรารู้ว่าเราเสียงบประมาณไปมากเพื่อการนี้ ก็เพื่อใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างสรรค์กราฟิกส์การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเพียง “การช่วย” เท่านั้นเอง จริงอยู่คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีศักยภาพทางการสร้างสร้งงานกราฟิกส์สูงมาก แต่ถ้าเราไม่สามารถใช้มันได้เต็มศักยภาพมันก็ “ช่วย” อะไรเราไม่ได้ สำหรับการออกแบบกราฟิกส์ด้วยคอมพิวเตอร์จึงมีคำถามอยู่ 2-3 ประการว่า

1. เรามีแนวคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่างไร

2. เรามีความรู้ความเข้าใจและมีพื้นฐานการออกแบบแค่ไหน

3. เราได้รับการสั่งสมและสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์มากเพียงใด ถ้าเราตอบคำถามได้อย่างตรงความจริงการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสร้งงานกราฟิกส์ประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวก็สอดคล้องกับคำตอบและความเป็นจริงนั้น

ถามว่า ความคิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้องอย่างไรกับความสำเร็จหรือล้มเหลว ถ้าเราคิดแต่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเพียงวัตถุแฟชั่น เป็นเพียงเครื่องตกแต่งฐานะเป็นกลไกที่จะทำให้เราฉลาดเฉลียวขึ้น เป็นสมองกลเหนือมนุษย์ ความล้มเหลวย่อมตามมาและจำเป็นต้องกลับไปทบทวนความคิด

ถามว่า การมีความรู้ความเข้าใจและมีพื้นฐานการออกแบบ สำคัญแค่ไหนเพียงไร การสร้างสร้งงานออกแบบก็อาจจะคล้ายกับการเล่นกีฬาการกีฬาที่ขาดพื้นฐานย่อมพัฒนาได้ยากหรือไม่อาจพัฒนาได้ การสร้างสร้งงานออกแบบกราฟิกส์ย่นหน้าคอมพิวเตอร์ก็มีได้ต่างไปจากการออกแบบกราฟิกส์บนโต๊ะทำงานคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำให้มนุษย์เก่งกาจขึ้นได้ เราต้องมีความสามารถเป็นเบื้องต้น

ถามว่าการสั่งสมความคิดสร้างสรรค์เข้ามาเกี่ยวข้องมากน้อยแค่ไหนก่อนอื่นเราคงจะยอมรับร่วมกันว่าการทำงานเกือบทุกอย่างถ้าขาดความคิดสร้างสรรค์ งานเหล่านั้นย่อมพัฒนาได้ยาก ยิ่งจะมีก็เพียงงานที่กระทำซ้ำผลิตซ้ำที่ไม่ต้องการความคิดสร้างสรรค์ย่อมเป็นหัวใจสำคัญยิ่ง งานกราฟิกส์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็เช่นกัน ถ้าผู้ทำงานขาดการสั่งสมความคิดสร้างสรรค์งานที่ปรากฏก็ล้มเหลวโดยสิ้นเชิง การใช้คำว่า “สั่งสม” กับความคิดสร้างสรรค์ ย่อมหมายถึงการเรียนรู้ ประสบการณ์ การพัฒนามากกว่าจุดยืนเอง

การเกิดขึ้นและความพยายามของศูนย์คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ เป็นความพยายามที่พัฒนาจากแนวคิดและการแก้ปัญหาเบื้องต้น การดำเนินงานศูนย์คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ ทั้งการพัฒนาการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบสื่อสาร (Communication Design) ของนิสิตรวมทั้งการเรียนการสอนทางด้านอื่น ๆ ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ และการบริการต่อสาธารณชน

แม้วันนี้เราจะต้องช่วยกันพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่จะใช้คอมพิวเตอร์พัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์ด้วยการค้นคว้าทดลองโปรแกรมทางด้านกราฟิกส์ที่หลากหลายขึ้น รวมทั้งการพัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์ให้บรรลุศักยภาพของคอมพิวเตอร์ และวันหนึ่งข้างหน้าเราจะต้องมีส่วนในการสร้างสรรค์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกส์เหล่านั้นด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544 : 17)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการศึกษาผลงานของขบวนการศิลปะและงานช่างเพื่อสร้างงานศิลปะ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยจะทำการวิเคราะห์แบบพรรณนา (Analytical Description) จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างในประเทศอังกฤษระหว่างปี 1834 - 1906 ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างผลงานที่ปรากฏเด่นจาก 4 ประเภทคือ

1.1 จากงานจิตรกรรม

1.1.1 Dante Gabriel Rossetti, Prosperine, 1874.

1.1.2 Dante Gabriel Rossetti, Enclosed Garden, painted panel, 1857.

1.1.3 Dante Gabriel Rossetti, Sir Galahad and The Tune of Seven Towers, painted panel, 1857.

1.2 ภาพจากงานกระจกสี

1.2.1 Edward Burne Jones, Ecclesiastical Window, stained glass, 1885.

1.2.2 William Morris, Woman Playing Lute, stained glass, 1874.

1.2.3 William Morris, Minstrel with Cymbals, stained glass, 1868.

1.3 ภาพจากผลงานทอ

1.3.1 Edward Burne - Jones, The Arming and Departure of The Knights of the Round Table, tapestry, 1892.

1.3.2 Edward Burne - Jones, Tapestry of the Annunciation, 1911.

1.3.3 Edward Burne - Jones, The Attainment, tapestry, 1892.

1.3.4 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Angeli Laudantes, tapestry, 1894.

1.3.5 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Flora, wall hanging, 1900.

1.3.6 William Morris, Philip Webb & J.H. Dearle, The Forest, tapestry, 1887.

1.4 ภาพจากงานเซรามิกส์

1.4.1 William De Morgan, Four - tilepanel, 1890.

1.4.2 William De Morgan, Panel of tiles

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้

ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

- 2.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
- 2.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
- 2.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้างของผลงาน

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมายและเพื่อให้ผลงานที่ได้รับการคัดเลือกแล้วเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มโดยการจับสลากเพื่อคัดเลือกเป็นตัวแทน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจากหนังสือต่างประเทศที่ถือว่าเป็นข้อมูลชั้นรองที่มีสีสันใกล้เคียงกับผลงานจริงมากที่สุด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงนำผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างมาวิเคราะห์เป็นกลุ่ม

ผลของการศึกษาวิเคราะห์

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ทั้ง 4 กลุ่ม ผลปรากฏดังนี้

1.ภาพจากผลงานจิตรกรรม

1.1Dante Gabriel Rossetti, Prosperine, 1874



1.1.1ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

งานเขียนนอกแบบของ Rossetti ในช่วงหลัง คือ เรื่องแปลก ๆ หรือเรื่องที่น่าสลดราง-
แบบ pre - Raphaelite หลังจากการตายของ Elizabeth Siddal ภรรยาเขาในปี 1862 เขามีจิต-
หลอนว่าเขาได้ฆ่าเธอ เขาได้ย้ายไปอยู่ที่ Tudor แต่ที่นั่นก็ไม่พึงที่จะขับไล่ที่ออกไปได้ 2 ปีต่อมา
เขาต้องการมากขึ้นมากขึ้น และในปี 1872 เขาพยายามฆ่าตัวตาย ระหว่างการป่วยระยะสุดท้าย
ของเขา เขาหยุดงานและมันอยู่ในช่วงที่เขา กำลังทำงานที่ดีที่สุดมากที่สุด งานของเขาชิ้นนี้เป็นช่วง-
ที่เขาได้เข้ามามีส่วนร่วมใน Kelmscott Manor ใน Oxfordshire ของ Morris โดยมี Jane Morris
เพื่อนสนิทที่แยกจากกันไม่ได้ ทำงานด้วยกัน มันเป็นเรื่องราวความรักที่น่าหดหู่ Rossetti ผิดหวัง-
ในความรัก เขามีความรักอมตะกับ Lizzie Siddal และ Jane Morris ครึ่งแล้วครึ่งเล่าเขาเห็นแต่-
ใบหน้าเธอในดวงตาผ้าใบและรูปของโรเซตตีทั้งหมด จึงเป็นรูปของพวกเธอคือจากหลังสีดำ ผมเป็น-
คลื่นสลวยริมฝีปากโค้ง และดวงตาเศร้า ๆ

1.1.2 รูปแบบของผลงาน

เป็นลักษณะแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติทั้งหมด โดยเนื้อแท้ของ Rosestti เองก็ได้รับการยกย่องในเรื่องของการเขียนแบบ Pre Raphaelete ซึ่งมีรูปแบบ เขียนแบบธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นส่วนของผ้าที่มีความพิถีพิถันกับแสดงรายละเอียดว่าเป็นผ้าที่เป็นไหมโปร่งบาง ผืนที่หยักสลาย ดวงตาสีเทาที่เศร้า

1.1.3 โครงสร้างของผลงาน

จุดเด่นที่ Rosestti ต้องการนำเสนอที่เป็นรูปน่าจะเป็นใบหน้าที่แสดงความรู้สึกของผู้ที่เขาเขียน และถ่ายทอดออกมาโดยการผลักระยะของน้ำหนักแสงที่ส่องมาบนใบหน้าด้านบนเป็นการแยกดูจากพื้นหลังได้ ในขณะที่บริเวณเส้นผมด้านซ้ายเป็นส่วนที่มีน้ำหนักเข้ม เขาใช้ฉากที่มีน้ำหนักสีแสดงที่อ่านมาผลักระยะออกมา การใช้เส้นโค้งจากกระดูกสันหลังต่อเนื่องไปหาใบไม้เกาะที่อยู่ฉากเป็นการจัดวางที่มีความต่อเนื่องและทิศทางไม่ออกนอกกรอบภาพ

การใช้สีที่มีความกลมกลืน แต่ใช้สีแดงของริมฝีปาก ผลทับทิมมาเป็นสีเอกรงค์ ช่วยให้งานมีรสชาติมากขึ้น

1.2 Dante Gabriel Rossetti, Endloxed Ganden, painted panel, 1857.



1.2.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็น 1 ใน 4 ของภาพที่มีข้อถกเถียงเช่นกัน ภาพนี้ถูกเก็บอยู่ที่ VA MuSIUM ซึ่งเป็นคำถามในเรื่องของที่มาของภาพ ภาพนี้เป็นภาพหน้าที่มีความนิยม คือ มันเป็นตัวแทนของ 4 ฤดูกาล นี่คือการที่ศิลปินได้ใช้เป็นที่มาเป็นศตวรรษ อาจถือเป็นประเพณีกันไปแล้ว เมื่อพิจารณาจากภาพผนังกัน 4 ฉาก อย่างไรก็ตามมันถูกยกมาเป็นปัญหา คือ 2 ภาพ ผู้หญิงที่.....ได้ดมดอกไม้ และผู้หญิงที่กำลังก้มดูรังนกในดอก Shrup ที่กำลังบาน มันเป็น

ตัวแทนของฤดูใบไม้ผลิ ในขณะที่อีก 2 ภาพไม่ได้ถูกบรรจุไว้ในชุดฤดูกาลมันเป็นเหมือนว่าจากเหล่านี้มีวัตถุประสงค์เพียงการตกแต่ง แม้ว่ามันจะดูคล้ายกับภาพ "hortus Couclusus" ที่ได้รับความนิยมในยุคกลาง ซึ่ง Morris และเพื่อนเขาได้ศึกษา มันเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้กับสังคมรอบตัว และมันเป็นสิ่งที่พวกเขาได้ทำเป็นประจำอยู่แล้ว

1.2.2 รูปแบบของผลงาน

รูปแบบการเขียนจะเป็นการตัดทอนรูปทรงเป็นส่วนใหญ่ ซ้ำอาจเป็นไปได้ว่าได้รับสิทธิผลจากงานในลัทธิ Impresionist บ้าง แต่การปรับเปลี่ยนรูปของตะแกรงที่เป็นพื้นด้านหลังเป็น-

การแทนค่าผนังที่เป็นกระเบื้องได้ดี กรอบของงานเป็นลักษณะการปรับเปลี่ยนให้เป็นลวดลายขึ้นมา แต่หาได้มีความหมายในเนื้อหาของภาพไม่

1.2.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกกรุปกับพื้นใช้รูปทรงของคนกับตะแกรงเป็นตัวแยกหนึ่ง และชุดที่เป็นสีดำกับพื้นที่เป็นสีส้มสองตัวที่มาลดความแข็งในการแยกกรุปและพื้นออกจากกันคือ

กิ่งไม้ที่มีทั้งอ้อมด้านหลัง ด้านหน้า สีดำของกิ่งสีต่อเนื่องเป็นจังหวะทั้งทำงาน การใช้สีโดดเด่นออกมาของชุดที่สวมใส่ของคนสร้างความเป็นเอกกรงค์ได้เป็นอย่างดี

1.3 Dante Gabriel Rossette, Sir Galahad and The Tune of Seven Towers, painted panned, 1857.



1.3.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้คือ 1 ใน 4 กลุ่มของการเขียนผนังกับสีน้ำมัน ปัจจุบันอยู่ที่แกลลอรีของ V&A - การเขียนภาพเหล่านี้มีข้อถกเถียงอย่างมาก ผนังที่ต่อกันสองอันมันแสดงถึงรูปเด็กสาวยืนอยู่บนขั้นใด และเธอกำลังดื่มจากน้ำพุ และได้เป็นข้อพิพาทต่อพิพิธภัณฑสถานในปี 1960 ซึ่งเป็นของขวัญเนื่องในการกลับมาของ Christabel Marillier คนที่เป็นภรรยาของ Rossetti และยังคงมีการค้างอยู่ 2 รูป ที่ได้มาจากตลาดใน Romford ปี 1953 เมื่อมิได้เป็นข้อเสนอแนะว่าศิลปินผู้เขียนคือ Morris เรื่องที่ทำให้สับสนยังมีให้สงสัยจนปัจจุบัน บางทฤษฎีมีการบอกแหล่งที่ได้มา และสรุปว่าเป็นการเขียนของ Burhe Jones งานของพวกเขามีลักษณะการเขียนที่เหมือนกันมากในเรื่องของรูปร่าง-ในผู้หญิง สัตว์ และข้างแผ่นกระดาน คือการลงวันที่เขียนคือประมาณ 1860 และถึงการเขียนของพวกเขาในงาน "Fair Rosamund"

ในความจริงมันปราศจากหลักฐานอ้างอิงได้ มันเป็นไปได้ที่ทำงานโดยไม่มีที่มากับความ-

เชื่อมั่น อย่างไรก็ตามวันที่ได้เขียนรูปมันมาจากช่วงชีวิตของพวกเขาทั้งหลาย และมันก็เป็นประจำที่พวกเขาพบปะกับแรงบันดาลใจของแต่ละคนย่อมอานมีความคล้ายคลึงกันได้

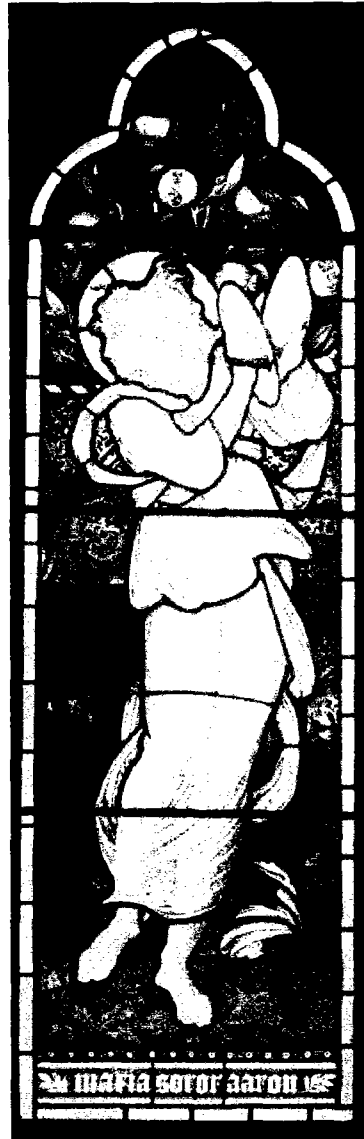
1.3.2 โครงสร้างของผลงาน

รูปและพื้นฐก้าแยกด้วยรูปทรงของคน และพื้นตะแกรงด้านหลัง การมีต้นไม้ที่ขึ้นบริเวณที่ว่างด้านซ้าย ช่วยลดความแข็งของภาพได้ดี เส้นที่มีนัยว่าภาพมีการโน้มน้าจุดสนใจไปจากมุมขวาล่างไปมุมซ้ายบน และม้วนเข้ามาที่รั้งนกบนต้นดอกไม้ได้

สีขาของดอกไม้ แสงที่ตกกระทบผ้าคลุมผม กรอบไม้ด้านนอกเป็นจังหวะกระจายให้งานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเพิ่มความเป็นเอกรงค์

2.ภาพจากงานกระจกสี

2.1 Edward Burn Jones, Ecclesiastical Window, stained glass, 1885.



2.1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้ออกแบบโดย Morris ในส่วนของงานตกแต่งโบสถ์ St John B ใน Daltau ใกล้ ๆ นิวยอร์ก ซึ่งเป็นชุดงานจึงปรับเปลี่ยนมาจากบ้านส่วนตัวของเขา ภาพนักดนตรีในยุคกลางกับเทวดาทางดนตรี มันมิได้มุ่งถึงการบูชาแต่มุ่งประโยชน์ด้านการตกแต่ง เพื่อความสวยงามในหน้าต่างของ Tilehurst เท่านั้น

ในแรงบันดาลใจ Morris อาจได้จากการเขียนของ Piero della Francesca ที่ชื่องาน "Nativity" หอศิลป์นานาชาติ ในลอนดอนที่วาดให้เห็นถึงวงดนตรีวงใหญ่ของเหล่าเทวดาที่เล่นฉลองการมาถึงบนคริสตชนิกชนผู้เกิดใหม่

2.1.2 รูปแบบของผลงาน

✓ เป็นการใช้รูปแบบธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ไม่ว่าจะเป็นตัวคนที่มีการพิถีพิถันในรายละเอียดของเครื่องแต่งตัว เสื้อผ้า หรือภาพพื้นหลัง (บริเวณกรอบหลังคน) ที่ลักษณะของดอกไม้ใบจะแสดงออกในรูปแบบเหมือนธรรมชาติมาก ส่วนในกรอบนอกจะรูปแบบที่ตัดทอนลงมาจากธรรมชาติ เพื่อให้เป็นลักษณะของสายประดิษฐ์หรือเพื่อจุดมุ่งหมายเรื่องของการจัดโครงสร้างของภาพงานชุดเทวดาของ Morris ยังมีชื่อในด้านสีผิวซึ่งได้ประสบผลสำเร็จมาแล้วในการใช้น้ำยาเคลือบ และเมื่อเคลือบแล้วยังคงได้เนื้อความในของกระจก พร้อมกับน้ำหนักสีที่ยังมีอยู่ Morris อธิบายว่า เขาผสมน้ำบาง ๆ ในน้ำยาเคลือบสีบนกระจกใสก่อน ✕

2.1.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นถูกแยกเป็นสามส่วนใหญ่ คือ บริเวณคนกับพื้นผ้าสีแดงด้านหลังและใบไม้บนฉากดำ ส่วนบริเวณรอบนอกที่เป็นจุดสว่างใช้เพื่อเน้นให้รูปร่างของเนื้อหาชัดเจนขึ้น การใช้สีกลุ่มสีเย็นเป็นอัตราส่วน 80 ต่อสีร้อน 20 และใช้การเน้นจังหวะของสีแดงเข้าไปในกระจายพื้นด้านหลัง มีการใช้ความต่อเนื่องโดยเส้นสีดำ - กรอบเพื่อดีงสายตาเข้าสู่ตำแหน่งกลางของภาพ

ในส่วนของการจัดภาพยังเป็นรูปแบบความสมดุลทั้ง 2 ข้าง คือ ซ้าย - ขวา และบน - ล่าง คือ คนเป็นตัวกลาง ผ้าแดงถูกขึงเป็นครึ่งกับพื้นดำด้านหลัง

2.2 William Morris, Woman Playing Lute, Stained glass, 1874.



2.2.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพ ๑ หนึ่งใน 12 ภาพที่แสดงให้เห็นนักดนตรีคนหนึ่ง ซึ่งเป็นภาพที่ไม่แสดงความเกี่ยวข้องกับศาสนาแต่อาจจะเกี่ยวกับแทนภาพทางดนตรี ซึ่งเป็นอิทธิพลจากศิลปะสมัยกลางที่วาดด้วยเรื่องราวของเทพเทวดาในบริบทของภาพ ได้แสดงให้เห็นถึงความพิถีพิถันกันของภาพที่กำหนดให้ภาพด้านหลัง (Background) เป็นดอกทานตะวันและดอกเดซี่ ภาพนี้ถูกเขียนประมาณปี 1874 แต่รูปร่างที่ใช้ได้มีอยู่แล้วในสัญญาของการทำโบสถ์

ในแรงบันดาลใจสำหรับงานนักดนตรีนี้ ดังที่กล่าวแล้วว่าเขาได้มาจากยุคกลาง ที่มีจะแสดงรูปบรรดานักดนตรี ในป้อมที่ใช้สำหรับพักผ่อนของพระ หรือในห้องที่ต้องการความสว่าง เช่น ห้องหนังสือเพลงสวดในศาสนาคริสต์ Morris ได้แสดงให้เห็นรายละเอียดของเครื่องดนตรีที่เป็นของโบราณอย่างแท้จริง และบางครั้งบางคราวก็ประหลาดพิสดาร เช่นในภาพบริเวณปลายแหลมของเครื่องดนตรี คือ ที่มีมันไว้สำหรับจับ และคิดว่ามันน่าจะเป็น Rebec ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งคล้าย ๆ ไวโอลินทรงสี่ มี 3 สาย นิยมในยุคกลาง ด้วยเหตุนี้ทำให้การเล่นดนตรีจึงเป็นตัวชี้ว่า-

มันคือเครื่องดนตรีประเภทพิณ

2.2.2 รูปแบบของผลงาน

✓ ใช้เทคนิคการทำ Stained glass ในแบบของ Morris คือการใช้สีบาง ๆ ทางเคลือบบนกระจกใส ซึ่งจะแตกต่างจากภาพทำในแบบสมัยกลางตรงที่สมัยกลางใช้กระจกที่เป็นสีจริง ๆ มาปะติดเพื่อเกิดรูปทรงขึ้น โดยมีโครง (เส้นทึบสีดำ) เป็นตัวประสาน ส่วนงานของ Morris จะใช้การเขียนแทนอันเป็นผลมาจากเรื่องของเวลาและการค้า แต่หากผลสำเร็จของงานกลับมีความรู้สึถึงความเป็น Stained glass ในแบบสมัยกลางอยู่เหมือนเดิม พร้อมกับความสวยงามและดูหรูหรา การใช้รูปแบบเลียนแบบธรรมชาติจะใช้บริเวณเกือบทั้งภาพ โดยเฉพาะบริเวณตัวเทวดา ไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบของร่างกาย เสื้อผ้า แต่ส่วนของพื้นหลัง (Bacz ground) ภาพดอกไม้ไม่ได้มีการตัดทอนรูปทรงให้ดูง่ายและปรับเปลี่ยนรูปทรงให้มีลักษณะเป็นการตกแต่งมากขึ้น ดังจะสังเกตได้จากเส้นโค้งของก้านดอกไม้ ใบ จะมีการปรับเปลี่ยนแต่ก็ยังคงลักษณะความเหมือนจริงตามธรรมชาติอยู่บ้าง ✕

2.2.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นนั้น นอกจากจะใช้เส้นดำทึบแล้ว น้ำหนักของสี คือ รูปคนกับพื้นหลังจะใช้คนเป็นน้ำหนักเข้มและพื้นอ่อน เพื่อแยกมันออกจากกัน การใช้สีการกลุ่มสีส่วนใหญ่ของภาพจะเป็นกลุ่มสีเขียว หากแต่มีการเน้นจังหวะของสีส้มาตัดบ้างบริเวณใบหน้าผม และดอกไม้บริเวณพื้นหลังจะเป็นสีเหลือง ส่วนการจัดภาพจะมีลักษณะการจัดวางแบบสมดุลย์ สังเกตได้การวางดอกไม้ล้อมรอบตัวคน และแบ่งรายละเอียดให้ส่วนกลางของคนอยู่กลางของภาพใหญ่

2.3 William Morris, Minstrel with Cymbals, stained glass, 1868.



2.3.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพเทวดาเส้นฉายเป็นภาพนี้ถูกออกแบบในปี 1865 โดย Elward Burne Jones ซึ่งเป็นการทำให้กับบริษัทของ Morris เป็นภาพที่ใช้ติดหน้าต่างของโบสถ์คริสต์ จากที่มาของแนวคิดของภาพ Ed. B Jones อาจจะได้นำแนวคิดจากงานออกแบบของ Morris ที่เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับเทวดาเส้นฉายในปี ค.ศ.1868 ซึ่ง Morris ได้เขียนชุด 12 ภาพ โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับเทวดากับเครื่องดนตรีเป็นหลัก St Gl. จากการปฏิบัติใหม่ ในศตวรรษที่ 19 คือ การใช้เทคนิคคู่กับการออกแบบ ในระยะแรกมีบริษัทที่ทำคือ Hardman คือ Clayton และ Bell, Heatou, Butter และ Boyue หรือ Lavers, Barraud และ Westlake, และนักออกแบบอิสระ เช่น William wailes, แห่ง Newcastle และ Charles

Eamerkempe ที่ทำการเขียนกระจกในรูปแบบตามลักษณะการทำเหมือนโบสถ์ในสมัยโกธิกเมื่อร้อยปีมาแล้ว คือใช้กระจกสีปะติดกัน แต่ลักษณะงานของ Morris และบริษัทของเขามีความคิดที่จะใช้กระจกใสกับการเขียนรายละเอียดในโทนสีอ่อน ๆ ในบางส่วนของแผนการตกแต่งภายใน

2.3.2 รูปแบบของผลงาน

เป็นการใช้รูปแบบเหมือนธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่จะมีบ้างในการปรับเปลี่ยนรูปทรงเป็นแบบประดิษฐ์ตามลักษณะลดทอนเก้าอี้แบบศิลปะยุคกลางบริเวณพื้นแดงด้านหลัง

2.3.3 โครงสร้างของผลงาน

รูปและพื้นถูกแยกเป็นสามส่วน คือ หนึ่งคนส่วนหนึ่ง สองพื้นหลังคนและสามกรอบด้านนอก ดูแล้วกรอบดำเป็นการจูงใจเน้นให้พื้นและคนเด่นชัดขึ้นมา

การใช้สีจะเน้นน้ำหนักรูป - อ่อน เป็น 60 - 40 เป็นกลุ่มสีร้อน - เย็น 70 - 30 การจัดโครงสร้างเป็นแบบสมดุลโดยมีคนเป็นจุดศูนย์กลางของภาพ รูปทรงของกระจกทรงปลายมีดด้านในช่วยลดความแข็งของกรอบที่เป็นเหลี่ยมสีดำ

3.ภาพจากผลงานทอ

3.1 Edward Burne - Jones, The Arming and Departure of The Knight of the Round Table, tapestry, 1892.



3.1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้คือภาพชุดที่ 2 ในชุด "Holy Grail" เป็นภาพอิทธิพลของกษัตริย์อาเธอร์ เตรียมพร้อมที่จะออกเดินทางเพื่อผจญภัยของพวกเขา ในแนวคิดพื้นฐานของภาพมาจากตอนหนึ่งของละครคือ "Morted" Arthur แม้ว่า Burne-Jones ได้ทำการเปลี่ยนแปลงนัยสำคัญของฉาก ในต้นฉบับที่เป็นตัวหนังสือคือท่อน "My trew felyshyp shall hever mete here more agayne" นี่คือการจุดสำคัญของเรื่องคือ Lancelot อัศวินที่อยู่ขี้นมาช่วยสุดท้ายกำลังรับเขาไล่ของเขามาจากมเหสี Guinevere ตอนนี้มีความเป็นชายในทางชั่วสาวที่เป็นเรื่องฉาวในตำนานของเรื่องเกี่ยวกับอัศวินผู้มีใจในมเหสีของกษัตริย์อาเธอร์

ภาพชุดนี้เป็นผ้าทอที่อยู่ในชุดแรกของส่วนประกอบที่เป็นงานออกแบบโดย Burne-Jones ภาพถูกทำให้ยืดยาวขึ้นเพราะภาพจะถูกแขวนที่ stonmore Hall และต้องให้ผ้าคลุมทั้งผนังห้องอาหารเย็น

3.1.2 รูปแบบของผลงาน

งานผ้าทอนี้เป็นการทอโดยใช้ที่หลายตะกรอ (Jacquard) ที่ใช้ความหลากหลายของสีเส้นยืนและเส้นพุ่งสร้างเป็นงานถักทอ

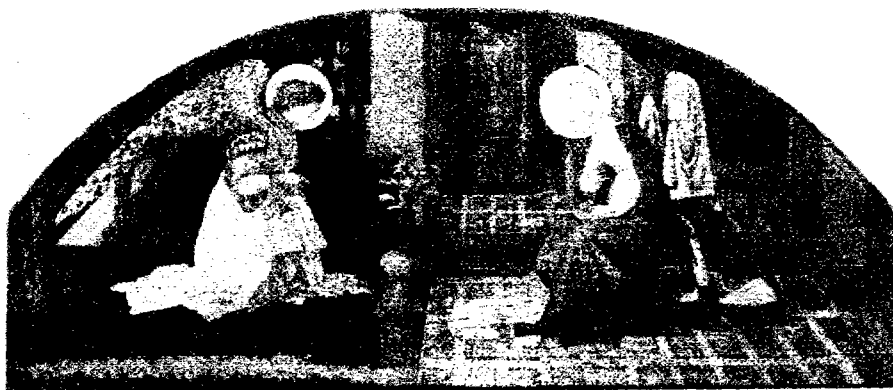
รูปแบบเป็นการทำเหมือนธรรมชาติ ดังจะเห็นได้ว่าชุดแต่งตัว รูปคน หญ้า ดอกไม้ล้วน-

เป็นการทำเลียนแบบธรรมชาติทั้งสิ้น จะมีเพียงบางส่วนของใบไม้ หญ้า มีการนำเอาการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เป็นงานประดิษฐ์ตามแบบฉบับลายในยุคกลาง

3.1.3 โครงสร้างของผลงาน

การแบ่งรูปและพื้นโดยนัยจะแบ่งจากหนึ่งน้ำหนักของสีเป็นอ่อนเข้ม สองความสนใจจากการโน้มนำสายตาของตัวละคร คือมุ่งไปที่มุมซ้ายเมื่อพิจารณาถึงการใช้สีจะเห็นถึงจังหวะการกระจายสีแดงไปทั้งภาพ กลุ่มสีทั้งหมดจึงเป็นอัตราเย็น - ร้อน คือ 80 - 20 ส่วนของการจัดภาพมีความสมดุลย์ในทางสายตา แต่หากมีความโอนเอียงทางเนื้อหาคือจุดที่สร้างความหมายของภาพ

3.2 Edward Burn - Jones, Tapestry of the Annunciation, 1911.



3.2.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

บริษัทได้รุ่งเรืองมา 40 กว่าปี จนกระทั่ง Morris ได้เสียชีวิตลงใน 1896 และถูกสืบทอดด้วยเพื่อนรุ่นน้องคือ Frank และ Robert Smith คนที่เหลืออยู่คนเดียวที่รับภาระดูแลจนกระทั่ง 1905 ผู้จัดการคนใหม่ได้ถูกแต่งตั้งขึ้นและบริษัทได้เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น Morris & Co Decorators Ltd. ผู้เริ่มต้นกิจการคือ Henry Currie Marillier เป็นผู้ที่เหลืออยู่จนกระทั่งมันปิดลงในปี 1940 เขาคือบุคคลหลักในการจดจำได้วันนี้ เช่นกันกับ Morris ที่เป็นผู้เขียนประวัติคนแรก เขาเป็นผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับผ้าทอ และศึกษาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่สะสมอยู่ที่ Hampton Court (1931) และ Tenier (1932) ด้วยการใช้ชีวิตของ B Jones ใน 1898 บริษัทได้สูญเสียผู้ออกแบบคนสำคัญไป

ภาพนี้เป็นภาพที่ได้คัดลอกมาจากงานเขียนของ Fra Filippo Lippi ที่มีชีวิตอยู่ช่วง ค.ศ.1406 - 69 คือ ภาพ "Annunciation" มันถูกนำมาเป็นงานของบริษัทในลักษณะเดิมวงกลม ซึ่งภาพนี้เป็นต้นแบบในแรงบันดาลใจของกลุ่ม Pre - Raphaelite Movement

3.2.2 รูปแบบของผลงาน

ใช้วิธีการทอตามแบบที่หลายตะกรอ (Jacquard) โดยใช้ความหลากหลายของเส้นยืน (warp) และเส้นพุ่ง (weft) เพื่อให้เกิดภาพและสีตามที่ออกแบบไว้ แล้วตัดรูปทรงให้เข้ากับพื้นที่ที่จะติดตั้ง ใช้แบบการเลียนแบบธรรมชาติ ซึ่งเป็นวิธีทางแบบการเขียนลักษณะ Pre - Raphaelite แต่ในส่วนประกอบของเนื้อหาแสดงความเชื่อตามอุดมคติของภาพยุคกลางที่วาดด้วยเรื่องศาสนา

3.2.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ การแยกด้วยการใช้น้ำหนักอ่อนแก่ เห็นได้จากรูปคนด้านซ้ายจะอยู่บนพื้นที่สีเข้ม และการแยกด้วยการใช้สีตัดกับของคู่สีตรงกันข้ามคือใช้พื้นสีแสดงพร้อมกับใช้สีน้ำเงินกับชุดของคนด้านขวา เกิดเป็นน้ำหนักที่ถ่วงกันระหว่างซ้าย - ขวา ลักษณะเป็นภาพกลับคำสีและน้ำหนัก

3.3 Edward Burne - Jones, The Attainments, tapestry, 1892.



3.3.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพสุดท้ายในชุด Holy Grail มันถูกกำหนดให้แขวนในห้องอาหารเย็นที่ Stanmore ผ่านท่อสำเร็จเมื่อปี 1893 และได้นำไปแสดงในงานนิทรรศการ A.t and Craff ในเรื่องคือฉากที่อิสรินแห่งอังกฤษ ด้านซ้ายได้มาถึงนคร Sarras ดินแดนแห่งวิญญาน เพียงแต่ผู้ที่ดูมีอำนาจทั้งสามก็จะเข้าใจได้ว่าเป็นการมาถึงเป้าหมายแล้ว Bors และ Perceual ได้ให้เห็น Grail ในระยะห่าง ๆ โดยมีเทพสามองค์คอยยืนกันไว้ หนึ่งในนั้นถือหอกที่ใช้แทงด้านข้างของ Christ ที่การประหารชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับตำนานของ Joseph ที่ Arimatha ที่รวบรวมไว้ คือ เสียขของพวกเขาอยู่ใน.... Galahad เดินทางมาอย่างเดียวดาย ถึงโบสถ์เล็ก ๆ ที่ทำพิธีห่อร่างของเขาที่ถูกเก็บไว้ที่เขาเห็นได้ด้วยตา ในวิสัยทัศน์แห่งวิญญานที่เป็นที่เคารพบูชา ลอยวนอยู่รอบ ๆ ถ้วยใส่เหล้าองุ่น และชุ่มไปด้วยเลือดข้างใน

Burne Jones ได้พื้นฐานมาจากจอกศักดิ์สิทธิ์ ภาพพระเยซูตามตำนานของอาหารมื้อสุดท้าย ใน..... 18 ใน Kremsmunster Abbey ออสเตรีย พื้นด้านหลังของผ้าเป็นสีกหลาด ซึ่ง Bj มีการบ่นว่ามีรูสิดทำให้เกะงานในองค์ประกอบของเขา

3.3.2 รูปแบบของผลงาน

การแสดงรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ คือพื้นที่ทั้งหมดภาพไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายคน หรือองค์ประกอบ แวดล้อม เช่น ต้นไม้ ตำนาน หกแต่ในด้านของเรื่องราวจึงเกิดรูปแบบที่มาจากตำนาน และจินตนาการของผู้ออกแบบ การใช้รูปแบบปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เป็นสายประดิษฐ์ของหมุดอกไม้ด้านหน้านั้นเป็นการกระทำตามแบบฉบับงานยุคสมัยกลาง

3.3.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นจากน้ำหนักร่อน - เข้ม คือ การแยกกลุ่มของคนออกจากพื้นด้านหลังที่มีด การแยกระหว่างที่ศักดิ์สิทธิ์ คือบริเวณตำนานด้านขวาของภาพใช้สีที่สว่าง เหมือนเป็นการจูงใจให้ผู้ดูภาพเห็นได้ถึงความแตกต่างระหว่างที่สูง คือ ที่พักของเหล่าเทพ และที่ต่ำคือเหล่าวิญญานของอิสรินที่มาอยู่ในบรรยากาศที่มีดทึบแสง การใช้สีแดงถูกแบ่งเป็น 3 น้ำหนัก คือ

หนึ่งสว่างสุด คือ ตำหนักและเทพที่อยู่ในตำหนัก สองสว่างรองลงมาคือ เทพ 3 คน ที่ยืนอยู่นอก-
ตำหนักและเหล่าอัสรินทั้ง 3 คือ น้ำหนักสุดท้าย จังหวะการกระจาย

สีแดงเข้าไปในบรรยากาศสีเขียว มีตลอดทั้งงาน คือซ้ายไปขวา การจัดวางโครงสร้าง-
เป็นแบบสมดุลง่ายๆ โดยใช้น้ำหนักของเทพและอัสรินด้านนอกในเนื้อที่ของภาพด้านขวามาซ้าย-
เป็น 70 เปอร์เซ็นต์ เพื่อถ่วงน้ำหนักสว่างด้านขวาของน้ำหนัก

3.4 Edward Burn - Jones @ J.H. Dearle, Angile Laudantes, tapestry, 1894.



3.4.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ประมาณปี 1878 Burne Jones ได้ทำผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบที่ใหญ่ สำหรับติดหน้าต่างในโบสถ์ Salisbury โดยมีการวาดนักบุญหรือเทวดาเข้าไป 1 คู่ สองอัน หนึ่งในคือ ภาพ "Angele Ministrantes" และอีกหนึ่งคือ Angeli Laudantes ซึ่งภาพนี้จะแสดงถึงเทวดากำลังเฉลิมฉลองพิเรณ (harp) เพื่อสรรเสริญพระเจ้า เป็นแบบสำหรับกล่อมเกล่าให้ผู้แสวงบุญให้เกิดความศรัทธา ซึ่ง B.J. เองก็พอใจในความยิ่งใหญ่และสร้างงานของมันด้วย

3.4.2 รูปแบบของผลงาน

การแสดงรูปแบบเหมือนธรรมชาติของนางฟ้าทั้งสอง ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า ส่วนประกอบของรอบตัว มีความพิถีพิถันเก็บรายละเอียดมาก และการแสดงรูปแบบ ปรับเปลี่ยนรูปทรงเพื่อแสดงความบิจิตรของงานยุคกลางคือบริเวณพื้นภาพ เช่น ดอกไม้ กรอบ

3.4.3 โครงสร้างของผลงาน

ผู้ออกแบบได้แยกรูปออกจากพื้นหลังอย่างเห็นได้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสีที่ติดกัน ขนาดรูปทรงรอบที่ใหญ่จนเกือบเต็มกรอบ การเก็บรายละเอียดของเสื้อผ้าให้ดูเป็นผ้าไหมที่เงา

ช่วยให้ตุรยะที่แยกออกจากพื้นหลัง แต่ยังมีการใช้ดอกไม้ด้านหน้าขึ้นมบบางบริเวณทำ เพื่อไม่ให้ภาพขาดตอนจากกันจนเกินไป การใช้สีโทนเย็นร้อน 80 ต่อ 20 จังหวะการกระจายสีร้อนไปในเย็นมีเป็นจุดสม่ำเสมอ เช่น ดอกไม้สีแดงด้านบน - ล่าง ดอกเหลืองต่อเนื่องกัน ชุดที่สวมใส่ การจัดภาพเป็นลักษณะสมดุลย์ ซ้าย - ขวา บน - ล่าง

3.5 Edward Burn - Jones @ J.H. Dearle, Flora, wall hanging, 1900.



3.5.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้ EDWARD BURNE JONES ได้ออกแบบขึ้นเมื่อ 1900 เป็นช่วงปลายชีวิตของเขา ซึ่งเป็นเรื่องราวของเทวีโรมัน ที่เป็นเทวีแห่งมวลบุพชาติ ได้ถูกนำมาจัดวางให้เป็นลักษณะกึ่งงานยุคกลาง

3.5.2 รูปแบบของผลงาน

ใช้รูปแบบเลียนแบบธรรมชาติในส่วนของพื้นที่ในกรอบ โดยเฉพาะบริเวณรูปของคน มีการเน้นให้เห็นความสมจริงทั้งเสื้อผ้า ริ้วรอยยับ และในส่วนของพื้นหลังมีการตัดทอนรูปทรงให้เป็นลักษณะประดิษฐ์ตามแบบของศิลปะลวดลายในยุคกลาง และใช้รูปแบบปรับเปลี่ยนรูปทรงในส่วนของกรอบ (Border) ให้มีลักษณะ 2 มิติไม่เน้นความสมจริง

3.5.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นถูกแยกจากหน้าหน้าอ่อนแก่หนึ่ง และสองเป็นส่วนของเรื่องราวเป็นส่วนประกอบ คือ คนเป็นจุดสำคัญอันดับแรก และหม่ดอกไม้เป็นตัวขยายเนื้อหาการใช้สีด้วยข้อจำกัดของระบบงานทอจึงมีลักษณะคล้ายกับทุกงานที่เป็นผ้าทอ หากแบ่งแล้วมีอัตรากลุ่มร้อน เย็น คือ 40 - 60 จังหวะของการใช้สีแดง ชมพู เหลือง มืดอยู่รอบ ๆ ตัวคน แต่ก็ยังคงมีลักษณะการใช้สีเหมือนจริงตามธรรมชาติ ในส่วนการจัดวางเป็นแบบสมดุลย์ทั้งภาพ

3.6 William Morris, Philip Webb @ J.H. Dearle, The Forest, tapestry, 1887.



3.6.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้สร้างโดยบริษัทของ Morris นักและสัตว์ออกแบบโดย Philip Webb โดยได้แนวคิดมาจากการออกแบบที่มีเสน่ห์ของ Morris ที่ได้ทำเป็นชิ้นงาน โดยได้มาจากความจำในเรื่อง "Acanthus และ Uine" ในปี 1879 พรหมชุดในชั้นต้นมันมีความเสี่ยง ส่วนรายละเอียดของระยะหน้าได้มาจากการชุด "Holy Grail (ปี 1892) ส่วนตัวหนึ่งที่พาดทั้งสองส่วนตรงกลางนั้นได้ความศึกษาจากงานสิ่งพิมพ์ของเขาคือ "Poem by the way" (1891) the forest hod Mertou Abbey โดย 3 ช่วงที่มากประสบการณ์ของ Morris คือ William Knifht John Martin, และ William Stcath งานนี้ได้แสดงที่งานนิทรรศการ Art and Crafts ปี 1890 และถูกซื้อโดย A.A. Iouides เขาได้แขวนมันไว้ที่บ้านที่ 1 Holland park ที่เคียงข้างไปด้วยพรหมเล็ก ๆ ของ Morris

3.6.2 รูปแบบของผลงาน

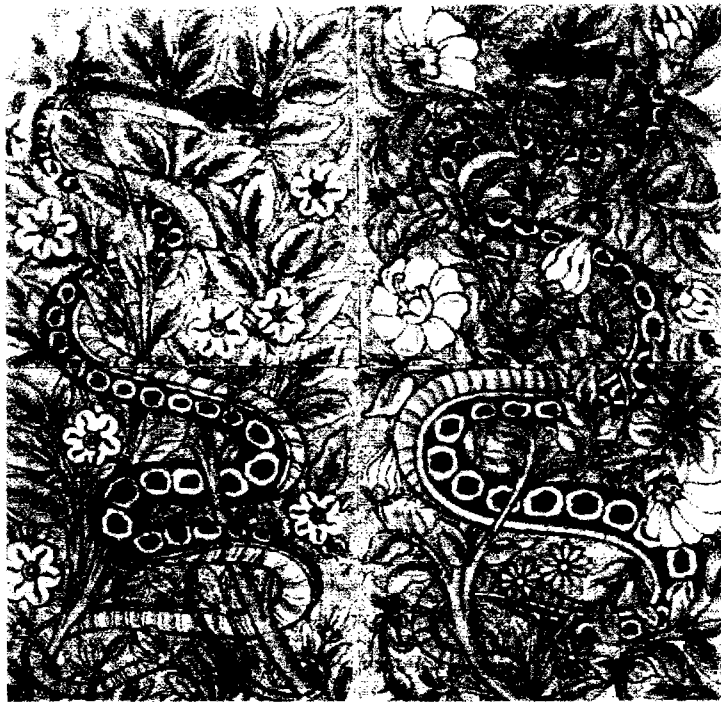
การใช้รูปแบบเลียนแบบธรรมชาติจะใช้ในส่วนของกลุ่มที่เป็นสัตว์ แต่ในส่วนของพื้นหลัง- ใช้การตัดทอนรูปทรงรายละเอียดให้มีลักษณะเป็นงานลวดลาย วิจิตรตามลักษณะยุคกลาง รวมทั้งกรอบนอกมีการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้กลายเป็นลักษณะ 2 มิติ

3.6.3 โครงสร้างของผลงาน

การแบ่งระหว่างรูปและพื้น คือ เรื่องของขนาดเห็นได้จากตัวสิงโต ที่เป็นจุดเพ่งที่ 1 ในงาน และการใช้รูปแบบที่เป็นธรรมชาติเหมือนจริงกับรูปแบบที่ตัดทอนประดิษฐ์ของสัตว์กับพื้นใบไม้- เลื้อย ส่วนน้ำหนักเข้มสุดด้านหลังสุดเป็นตัวคัตแยะระหว่างพื้นหลังกับใบไม้ การใช้สี เป็นโทนเย็น- ร้อน ในอัตรา 80 - 20 การกระจายสีแดงเป็นจังหวะทั่วทั้งผืนผ้า การจัดวางใช้ความสมดุลย์ โดย- มุ่งจุดศูนย์กลางคือสิงโตที่มีนัยตามตัวหนังสือ

4. ภาพจากงานเซรามิกส์

4.1 William De Morgan, Four tilepanel, 1890.



4.1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพนี้เขียนเมื่อปี 1890 เป็นงานเซรามิกส์ 4 แผ่น สำหรับติดผนัง งานเขียนเป็นรูปงู หากสังเกตจากที่มาของแนวคิดจะเป็นสัญลักษณ์เดียวกันกับเมื่อปี 1880 แต่หากมีการนำเอาต้นไม้ดอกไม้มาเสริมเพื่อการเป็นงานตกแต่งมากขึ้น

4.1.2 รูปแบบของผลงาน

จากอิทธิพลของศิลปะตะวันออกไม่ว่าจะเป็นอินเดีย ญี่ปุ่น และจีน ซึ่งมีผลและแรงบันดาลใจให้ศิลปินตะวันตกหันมาทำงานในลักษณะอุดมคติในแบบตะวันออก ไม่ว่าจะเป็นสัตว์หิมพานต์ สัตว์ในเขตร้อน หรือลวดลายที่ปรากฏในเครื่องถ้วย เซรามิกส์ ย่อมเป็นส่วนหนึ่งให้ศึกษาหาที่มาของรูปแบบ จากงานแสดงรูปแบบในลักษณะถึงเลียนแบบธรรมชาติ และลักษณะปรับเปลี่ยนรูปทรง ดังในส่วนของตัวงูที่มีลวดลายตามลักษณะ น่าจะเป็นสัตว์ในป่าเขตร้อน การบิดของลำตัวแสดงให้เห็นความเหมือนจริงตามธรรมชาติ และรูปแบบของไม้ดอกมีความเป็นศิลปะเครื่องกระเบื้องจากจีนเป็นอย่างมากในรูปแบบของการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้มีลักษณะประดิษฐ์ตามอุดมคติศิลปะจีน

4.1.3 โครงสร้างของผลงาน

รูปและพื้นถูกแบ่งเป็นสองส่วน คือ พื้นหลังสุดสีฟ้า และรูปงูกับต้นไม้ดอกไม้คือรูปร่าง หากมองภาพรวมของงาน เราอาจไม่สามารถแยกได้ชัดเจนนักในส่วนของรูป แต่เมื่อพิจารณาดูหน้าหน้าของสีที่มีความเข้ม - อ่อน คือ งูที่มีสีดำ และดอกไม้มีสีของสีขาว ต้นไม้สีเขียว มันช่วยให้

รูประหว่างงูกับต้นไม้ดอกแยกออกจากกันได้ การใช้สีมีลักษณะมีกลุ่มเย็น ดูแล้วเกิดความรู้สึกสดชื่นเย็น ในส่วนของการจัดภาพมีลักษณะสมดุลย์ทางสายตาคือ งูสองตัวซ้าย - ขวา การเลื้อยของงูรอบ ๆ ต้นไม้ดอก มีส่วนช่วยให้งานดูมีความอ่อนไหว และมีชีวิตเป็นอย่างมาก

4.2 William De Morgan, Panel of tiles.



4.2.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

ภาพถูกเขียนเมื่อปี ค.ศ.1880 ที่ Mertou Abbey โดย William de Morgan เป็นงานเซรามิกส์ที่พัฒนารูปทรงจากการเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับละครเรื่อง “Lear และ Lewis” เซคสเปียร์ มาเขียนเป็นลักษณะสัตว์ต่าง ๆ เช่น นก ปลา หมูป่า ซึ่งหากดูจากสัตว์เหล่านี้แล้วเป็นไปได้ว่า W.d. Morgan อาจได้รับอิทธิพลจากงานเซรามิกของจีน ซึ่งมีชื่อเสียงและมีอิทธิพลต่อยุโรปในยุคศตวรรษที่ 19

4.2.2 รูปแบบของผลงาน

รูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะตะวันออก คือ การปรับเปลี่ยนรูปทรงที่เน้นความรู้สึกในอุดมคติของศิลปิน เช่น สัตว์ที่อยู่ในงานมีการเปลี่ยนแปลงรูปที่เป็นจริงตามธรรมชาติเพื่อตอบสนองทางอารมณ์ของศิลปิน แต่ยังคงความรู้สึกของการแสดงออก และประเภทลักษณะของสัตว์อยู่ได้ และในรูปแบบของการตัดทอนเพื่อสนองต่อความเข้าใจได้ง่าย จะเห็นได้จากพื้นหลังรูปสัตว์มีการใช้เส้นโค้งต่อเนื่องเพื่อแทนค่าความเป็นคลื่นของน้ำ หรือเพียงเพื่อลดความแข็งของภาพ แต่ผู้ดูเกิดจินตนาการต่อในตัวของมันเอง จึงควรเหมาะที่จะเป็นงานประเภทไม่เน้นเนื้อหา และมุ่งความสวยงามและคุณค่าต่อจิตใจ

4.2.3 โครงสร้างของผลงาน

การแยกรูปและพื้นจะได้ชัดในส่วนของน้ำหนักอ่อน - แก่ ที่ตัดกันอย่างมาก คือ ตัวสัตว์ทั้งหลายและพื้นหลังที่เป็นสีสว่าง ในขณะที่การใช้สีส่วนใหญ่จะเป็นโทนเดียว และใช้ความกลมกลืนของสีสร้างความเป็นเอกภาพของงาน ลักษณะการจัดภาพมีการแบ่งเป็นส่วน ๆ บางส่วนดูเหมือนการทำซ้ำ คือ ส่วนที่เป็นแท่งดำ มองภาพรวมแล้วมีความสมดุลย์

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง
จำนวน 4 กลุ่ม ในประเด็นต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ผลการศึกษาระดมมาพัฒนาสร้างสรรค์
ผลงานในแบบของผู้วิจัย โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพ จำนวน 15 ภาพ ได้แก่

ภาพที่ 1	ชื่อภาพผู้หญิง 1	ขนาด 40 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 2	ชื่อภาพผู้หญิง 2	ขนาด 40 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 3	ชื่อภาพผู้หญิง 3	ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 4	ชื่อภาพผู้หญิง 4	ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 5	ชื่อภาพผู้หญิง 5	ขนาด 40 x 60 เซนติเมตร
ภาพที่ 6	ชื่อภาพผู้หญิง 6	ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 7	ชื่อภาพผู้หญิง 7	ขนาด 50 x 60 เซนติเมตร
ภาพที่ 8	ชื่อภาพผู้หญิง 6	ขนาด 50 x 90 เซนติเมตร
ภาพที่ 9	ชื่อภาพช้าง 6 เชือก	ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 10	ชื่อภาพช้าง 4 เชือก	ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 11	ชื่อภาพช้าง 3 เชือก	ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร
ภาพที่ 12	ชื่อภาพช้างป่า 3 เชือก	ขนาด 30 x 80 เซนติเมตร
ภาพที่ 13	ชื่อภาพช้างป่า 5 เชือก	ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร
ภาพที่ 14	ชื่อภาพสัตว์ป่า	ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร
ภาพที่ 15	ชื่อภาพช้าง 4 เชือก	ขนาด 30 x 110 เซนติเมตร

1. ชื่อภาพ ผู้หญิง 1 ขนาด 40 x 70 เซนติเมตร



1.1 ที่มาและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงนักพักผ่อน มือซ้ายวางไว้บนตัก มือขวาวางค้ำที่กำแพง เป็นการนั่งที่เรียบง่าย อ่อนหวานบนกำแพงที่แข็งแรงและมั่นคง

1.2 รูปแบบของผลงาน

เป็นรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ มีลักษณะคำนึงถึงความเหมือนจริง แสดงทัศนียภาพด้วยรั้วด้านหลังมีพื้นผิวเป็นไม้ประกอบด้วย ต้นไม้ ใบไม้ที่อยู่ริมรั้ว

1.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า การจัดวางองค์ประกอบอยู่ในรูปสามเหลี่ยม ผู้หญิงนั่งเอียงก่อนไปทางซ้ายของภาพ จึงมีรั้วยาวไปทางขวา เพื่อสร้างความสมดุลย์ของภาพ ประกอบด้วยใบไม้ด้านหลังเข้ามาเพิ่มเรื่องราว แสดงความแตกต่างระหว่างพื้นผิวของไม้แห้งของใบไม้สด กำแพง และเสื้อผ้าที่สวมใส่ เน้นรอยพับรอยยับของเสื้อผ้า ใช้สีอยู่ในวรรณะเย็น ขอบคลุมด้วยกลุ่มสีเขียวแล้วสร้างจุดเด่นด้วยสีต่างวรรณะบนเสื้อผ้าของผู้หญิง และนำสีบนเสื้อเติมลงบนใบไม้บางส่วนเพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของภาพ

2. ชื่อภาพผู้หญิง 2 ขนาด 40 x 70 เซนติเมตร



2.1 ที่มาและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นผู้หญิงกำลังนั่งพักผ่อน แขนซ้ายตั้งฉากบนโต๊ะ มือขวาวางบนตัก มีถ้วยกาแฟวางอยู่บนโต๊ะ เป็นท่านั่งสบาย ๆ รอบ ๆ บริเวณเป็นการจัดงานด้วยพืชพันธุ์ชนิดต่าง ๆ ที่แสดงถึงการจัดวางแบบชีวิตคนในเมือง มีการเน้นลวดลายของเสื้อผ้าและผ้าปูโต๊ะ แสดงรอยยับ รอบพับชัดเจน

2.2 รูปแบบของภาพ

เป็นรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ เน้นความเป็นจริงที่เป็นอยู่ ใช้การจัดวางที่เน้นความสวยงามแบบปรุงแต่ง

2.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพจัดวางแบบสองข้างเท่ากัน ผู้หญิงนั่งอยู่ตรงกลางเอียงไปทางขวาของภาพ มีโต๊ะตั้งรับแสดงความมั่นคง ต่างจากความอ่อนหวานของผู้หญิง กระถางต้นไม้ด้านหน้าวางไว้เพื่อความสวยงาม แก้ปัญหาบริเวณว่างและสร้างความสมดุลย์ของภาพ เพราะด้านหลังเป็นกลุ่มต้นไม้อยู่ทางซ้ายของภาพ ด้านหลังของภาพเป็นไม้ที่สร้างขึ้นในรูปตาราง เพื่อแบ่งเขตพื้นที่ของภาพและแสดงลักษณะผ้าที่ต่างจากความมีชีวิตของใบไม้และผู้หญิง กลุ่มใบไม้ด้านหลังมีความโน้มเอียงไปทางเดียวกับผู้หญิงเพื่อเพิ่มความอ่อนหวานมากขึ้นอีก

การใช้สีอยู่ในลักษณะเย็นครอบคลุมด้วยกลุ่มไม้สีเขียว แต่ด้านหน้าเป็นกลุ่มต้นไม้สีแดง เพื่อแสดงความขัดกันภายในภาพ

3. ชื่อภาพผู้หญิง 3 ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร



3.1 ที่มาและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงยืนพักมือซ้ายถือถ้วยกาแฟ สะท้อนภาพถึงการพักผ่อนของคนในเมือง จัดวางภาพอย่างเรียบง่าย แสดงการตกแต่งบริเวณด้วยอิฐสีแดงที่ให้ความรู้สึกชุ่มเย็นสบาย มีฐานกระเบื้องที่แข็งแรงรองรับและแสดงเส้นให้เห็นว่ามีการใช้หลักทัศนียภาพด้วย

3.2 รูปแบบของภาพ

เป็นรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ คำนึงถึงความเป็นจริง แต่ส่วนประกอบต่าง ๆ เป็นการจัดวางเพื่อความสวยงาม

3.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผู้หญิงอยู่ตรงกลางภาพ แต่พักขาซ้ายภาพจึงมีความเอียงไปทางซ้าย จึงเพิ่มต้นไม้ไว้ด้านขวาเพื่อสร้างความสมดุลย์ของภาพ และแสดงความมั่นคงหนักแน่น ต่างจากผู้หญิงที่มีความอ่อนหวานหันหน้าไปทางขวาของภาพ และก้านไม้ด้านหลังที่ยื่นไปทางเดียวกันเพิ่มความอ่อนหวานขึ้น

การใช้สีครอบครัวอบอุ่นทั้งภาพ จึงเพิ่มสีเขียวของใบไม้เพื่อแสดงความขัดกันและกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันด้วยการใช้สีเขียวบนเสื้อผ้าด้วย

4. ชื่อภาพผู้หญิง 4 ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร



4.1 ที่มาและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นผู้หญิงยืนพักอยู่ข้างกำแพง มือซ้ายทำท่ากับต้นไม้ที่มั่นคง แสดง
ลวดลายของผ้าถุง รอยพับรอยยับอย่างอ่อนหวาน

4.2 รูปแบบของภาพ

เป็นรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติเหมือนจริง แต่จัดวางเพื่อความสวยงาม

4.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผู้หญิงยืนค่อนไปทางซ้ายของภาพและมี
ต้นไม้รับด้านขวาของภาพเพื่อความสมดุลย์ ลดบริเวณว่างด้วยอิฐที่เป็นกำแพงด้านหลัง มีลาย-
ขวางกับต้นไม้เพื่อแสดงความแตกต่าง เพิ่มความมีชีวิตด้วยเถาไม้เลื้อยสีเขียวด้านหลัง ใช้สีในกลุ่ม-
สีเหลืองบนผ้าถุงเพื่อเน้นจุดเด่นของภาพ

5. ชื่อภาพผู้หญิง 5 ขนาด 40 x 60 เซนติเมตร



5.1 ที่มาและเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงที่นั่งอยู่กลางสวนแวดล้อมด้วยพืชพันธุ์ที่หลากหลายชนิดที่มีอยู่บริเวณในเมือง

5.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นรูปแบบตัดทอนมาจากธรรมชาติ ต้นไม้ ใบไม้ถูกตัดทอนแต่เน้นก้าน-
เน้นใบเป็นใบ ๆ อย่างชัดเจน จัดวางอย่างจงใจ เพื่อเน้นความสวยงาม

5.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผู้หญิงนั่งอยู่ตรงกลางภาพ การวางพุ่ม-
ต้นไม้อย่างจงใจ เพื่อความสมดุลย์ของภาพและลดบริเวณวางใบไม้ถูกจัดวางอย่างจงใจ ใช้สีครอบ-
คลุมด้วยสีวรรณะเย็นทั้งภาพ แต่แทรกด้วยสีแดงและสีชมพูของดอกกุหลาบ เพื่อสร้างความขัด-
กัน

6. ชื่อภาพผู้หญิง 6 ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร



6.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เรื่องราวของภาพที่ผู้หญิงที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ไม้ ด้านหน้ามีโต๊ะวางอยู่ พร้อมเหยือกน้ำ แสดงถึงการจัดตกแต่งบ้านในยุคปัจจุบัน

6.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นรูปแบบเลียนแบบธรรมชาติ แต่ตัดทอนความเหมือนจริงลง ส่วนประกอบต่าง ๆ ถูกจัดวางเพื่อความสวยงาม ใบไม้ กิ่งไม้แสดงออกเป็นใบ ๆ ชัดเจน

6.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพผู้หญิงนั่งอยู่ตรงกลาง ด้านหน้ามีโต๊ะวางอยู่ทางซ้าย ด้านขวามีหมอนวางอยู่เพื่อสร้างความสมดุลย์และเพิ่มกระถางต้นไม้เข้าไปอีก ทางด้านขวาเพื่อสร้างความสมดุลย์และแก้ปัญหาบริเวณว่างของภาพ ส่วนประกอบภายในภาพ คือ โต๊ะ เก้าอี้ เหยือกน้ำ ใบไม้ และเสื้อผ้าแสดงพื้นผิวที่แตกต่างกัน

7. ชื่อภาพผู้หญิง 7 ขนาด 50 x 60 เซนติเมตร



7.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นผู้หญิงที่นอนอ่านหนังสืออยู่บนเตียงนั่งเล่น เป็นภาพที่มองจากด้านบน เป็นทำนองที่นอนอย่างสบาย ๆ แต่จัดวางให้สวยงาม

7.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นการตัดทอนมาจากธรรมชาติ ไม่คำนึงถึงมุมมองและหลักทัศนียภาพที่ถูกต้อง ส่วนประกอบถูกตัดมาจัดวางเพื่อความสวยงามของภาพ

7.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผู้หญิงนอนอยู่ตรงกลางของเส้นแท่งมุมจากมุมล่างซ้ายไปมุมขวาบน แก่ปัญหาบริเวณว่างด้วยใบไม้ดอกไม้ แสดงความชัดเจนของดอกของใบไม้ สมดุลย์ทั้งสองข้าง

8. ชื่อภาพผู้หญิง 6 ขนาด 50 x 90 เซนติเมตร



8.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นกลุ่มผู้หญิงวัยรุ่นนั่งคุยกันในสวนสาธารณะ ซึ่งเป็นชีวิตของคนในเมืองที่จะมีโอกาสได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ

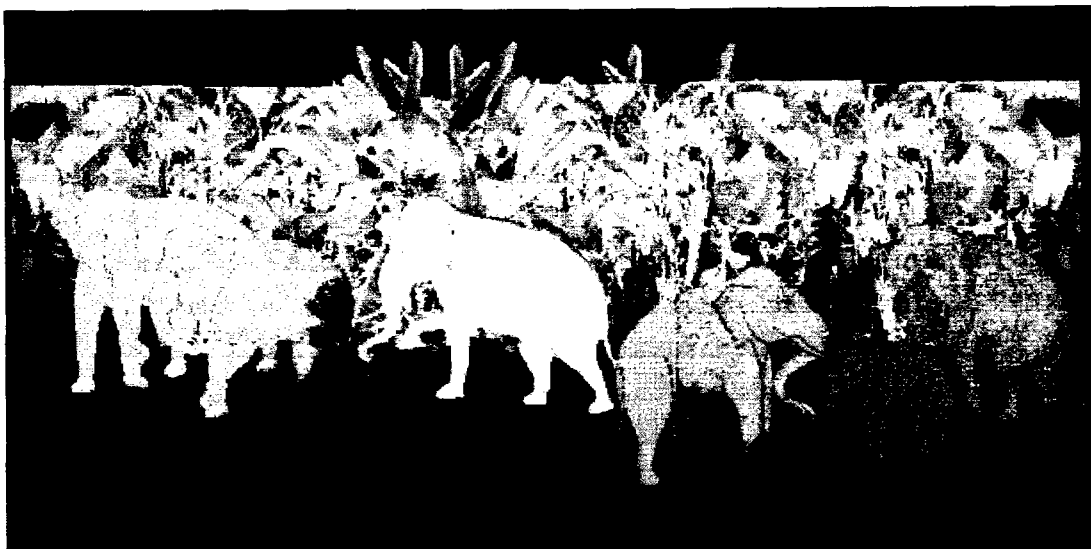
8.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบแสดงท่าทางของคนอย่างเป็นธรรมชาติ นั่งคุยกันในสวนสาธารณะที่ถูกจัดวางอย่างสวยงาม ส่วนประกอบต่าง ๆ ถูกจัดวางในภาพอย่างตั้งใจ มุ่งเน้นเพื่อความสวยและลดบริเวณว่างของภาพ แสดงลำต้นและใบไม้เป็นใบ ๆ อย่างชัดเจน เน้นรอยพับรอยยับของเสื้อผ้าชัดเจน

8.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพเป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความยาวกว่าด้านกว้างมาก เพื่อเพิ่มเรื่องราวภายในภาพให้มากขึ้น จัดวางภาพแบบสมดุลย์สองข้าง สร้างความกลมกลืนด้วยสีวรรณะเย็น แล้วแทรกสีวรรณะร้อนบนเสื้อผ้าเพื่อเพิ่มจุดเด่นของภาพ สร้างมิติความใกล้ไกลของภาพด้วยน้ำหนักค่าสีที่อ่อนแก่ต่างกัน

9. ชื่อภาพข้าง 6 เชือก ขนาด 35 x 70 เซนติเมตร



9.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เรื่องราวของภาพเป็นช้างที่ถูกเลี้ยงไว้ 6 เชือก แสดงลักษณะท่าทางและขนาดของลำตัว แตกต่างกันด้านหลังของภาพเป็นป่ากล้วยที่มีดกทึบ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ด้านหน้าเป็นพุ่มไม้ พุ่มหญ้าเตี้ย ๆ กระจายอยู่ทั่วไป

9.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นแบบตัดทอนรูปทรงไม่เน้นความเป็นจริงทุกสิ่งทุกอย่างถูกตัดทอนนำมาจัดวางในภาพเพื่อความสวยงาม แสดงความชัดเจนของรูปร่างของช้างและใบไม้

9.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพเป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความยาว ช้างยืนอยู่ข้างและสามเชือก เพื่อสร้างความสมดุลย์ แต่วางจังหวะให้เกิดความแตกต่างระหว่างช้างที่อยู่ใกล้ที่สุดและห่างออกไป ช้างตัวเล็กวางอยู่ตรงกลางระหว่างช้างสองเชือก

10. ชื่อภาพข้าง 4 เชือก ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร



10.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็นกลุ่มช้างสี่เชือกที่ยืนอยู่ในท่าทางที่ถูกจับวาง ด้านหลังเป็นสวนกล้วยที่ทึบ ด้านหน้าเป็นพุ่มไม้เล็ก ๆ กระจายเต็มภาพ

10.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นการตัดทอนรูปทรงนำมาจัดวางเพื่อความสวยงาม ไม่เน้นความเหมือนจริง แสดงความชัดเจนของรูปทรงช้างและใบไม้

10.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพจัดวางแบบสองข้างเท่ากันหัวช้างตัวโตที่สุด วางอยู่ตรงกลางภาพ ถ้าภาพไปทางด้านขวา และมีช้างตัวโตอีกเชือกวางอยู่ข้าง ๆ ด้านซ้ายวางช้างสองเชือกไว้มีขนาดแตกต่างกันเพื่อความสมดุลย์ของภาพ จัดแบ่งระยะของภาพด้วยน้ำหนักและความเข้มของสี สร้างความกลมกลืนของภาพด้วยโทนของสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกันแต่แทรกสีของดอกไม้ ดอกหญ้า เป็นสีคู่ตรงข้ามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

11. ชื่อภาพข้าง 3 เชือก ขนาด 50 x 70 เซนติเมตร



11.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เป็นช้างสามเชือกที่ยืนอยู่หน้าปากถ้ำที่อุดมสมบูรณ์ เดินไปทางด้านซ้ายของภาพแต่ช้างเชือกที่อยู่ซ้ายสุดหันหน้าม้วนกลับมาทางขวา ด้านหน้าเป็นกลุ่มไม้เตี้ย ๆ กระจายอยู่ทั่วไปตามพื้น

11.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นการจัดทอนรูปทรงของช้าง ต้นไม้ ใบไม้ลง แต่เน้นให้เป็นดอกใบเป็นรูปร่างชัดเจน ส่วนประกอบในภาพถูกจัดวางไม่คำนึงถึงความเป็นจริง แต่จัดวางเพื่อความสวยงาม

11.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า จัดวางแบบสองข้างเท่ากัน ตรงกลางภาพอยู่ระหว่างกลางลำตัวของช้างเชือกหนึ่งกับหัวของช้างอีกเชือกหนึ่ง ด้านซ้ายของภาพมีช้างสองเชือก ทำให้น้ำหนักภาพเอนไปทางซ้าย ด้านขวาบนของภาพจึงต้องเพิ่มกลุ่มต้นกล้วยให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อสร้างความสมดุลย์และสร้างมิติของภาพด้วยค่าความเข้มของสีและน้ำหนักสี สร้างความกลมกลืนด้วยสีวรรณะเดียวกัน

12. ชื่อภาพข้างป่า 3 เชือก ขนาด 30 x 80 เซนติเมตร



12.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

แสดงถึงช้างสามเชือกกำลังวิ่งอยู่ในสวนอย่างร่าเริง และแสดงความอุดมสมบูรณ์ของสวนกล้วย ด้านหน้าเป็นพืชพันธุ์ไม้หลากหลายชนิด

12.2 รูปแบบของภาพ

เป็นการตัดทอนรูปทรงมาจากธรรมชาติ ไม่เน้นความเป็นจริง ปรับเปลี่ยนรูปทรงด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์

12.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความยาว องค์ประกอบของภาพสมดุลย์แบบสองข้างเท่ากัน ช้างตัวหนึ่งวางอยู่ตรงกลางภาพข้างอีกสองเชือกวางอยู่ซ้ายและขวาของภาพ เพื่อสร้างความสมดุลย์ กลุ่มของช้างอยู่ค่อนลงมาด้านล่างของภาพ จึงจัดให้กลุ่มของต้นไม้ด้านหลังมีขนาดใหญ่กว่ากลุ่มของต้นไม้ ใบหญ้าด้านหน้า

การใช้สีกลมกลืนด้วยวรรณะเย็นครอบคลุมทั้งภาพ ด้านหลังที่เป็นสวนกล้วย ใช้สีที่เข้มกว่าเพื่อแยกระยะให้เกิดมิติใกล้ไกลขึ้น แล้วแต้มสีต่างวรรณะลงในตัวของช้างเพื่อสร้างความน่าสนใจ

13. ชื่อภาพข้างป่า 5 เชือก ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร



13.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นช้างห้าเชือกที่เชือกที่อยู่กระจายในท่าทางต่าง ๆ และประกอบด้วยเครื่องถ้วยที่แสดงถึงอาหารที่อุดมสมบูรณ์

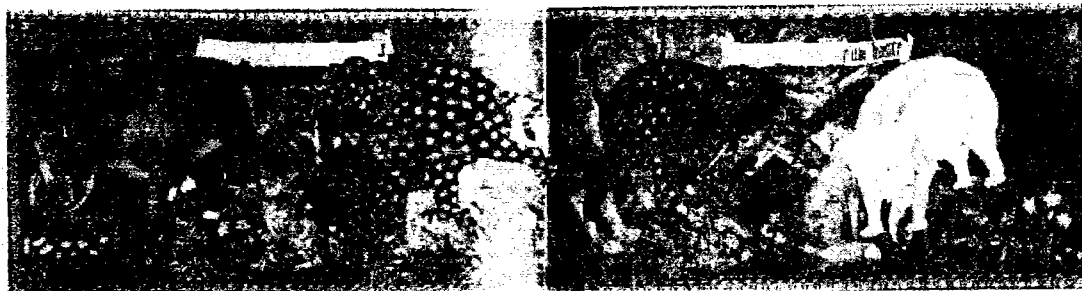
13.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นการจัดทอนรูปทรงด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ไม่คำนึงถึงเหตุผลตามความเป็นจริง แต่จัดวางเพื่อความสวยงาม

13.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพเป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าจัดวางตัวช้างอยู่ในรูปของวงรี บริเวณว่างของพื้นที่ด้วยการจัดวางเครื่องถ้วย เพื่อสร้างความสมดุลย์ ใช้สีในกลุ่มของสีเหลืองเพื่อเพิ่มความหอมหวานของถ้วยที่เป็นอาหารของช้าง

14. ชื่อภาพสัตว์ป่า ขนาด 70 x 100 เซนติเมตร



14.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

แสดงภาพสัตว์ในท่าทางต่าง ๆ ที่เป็นธรรมชาติ ไม่เน้นความเหมือนจริง ภาพสัตว์ต่าง ๆ เป็นสัตว์ที่น่าสนใจคือช้าง ม้า และกวาง จัดวางท่าทางแปลก ๆ ไม่แสดงความชัดเจนในเรื่องราวของภาพ เรื่องราวของภาพเป็นการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่มีความซ้ำ สามารถวางต่อเนื่องกันได้

14.2 รูปแบบของภาพ

เป็นรูปแบบของรูปทรงที่ตัดทอนมาจากธรรมชาติ ลดความละเอียดลงด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ เป็นรูปแบบที่ไม่เน้นความเป็นจริง

14.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าจัดวางโครงสร้างตารางอยู่ในภาพแบ่งเป็นช่อง ๆ แล้ววางภาพสัตว์และดอกไม้ ผลไม้ต่าง ๆ ลงไปจึงเป็นการจัดวางที่ซ้ำ ๆ กัน เกิดความสมดุลย์ขึ้น ภาพแต่ละภาพภายในช่องตารางสามารถปรับเปลี่ยนที่กันได้ เพราะพื้นหลังเป็นภาพเดียวกัน ที่สามารถต่อเนื่องกันได้ทั้งภาพ สีที่ใช้ในภาพเป็นสีที่ใช้ในโทนสีเดียวกัน แต่แบ่งมิติความใกล้เคียงด้วยความเข้มและน้ำหนักของสี

15. ชื่อภาพช้าง 4 เชือก ขนาด 30 x 110 เซนติเมตร



15.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นช้างสี่เชือกอยู่ในป่าที่ทิวอุดมสมบูรณ์ ช้างสามเชือกหันหน้าไปทางซ้าย ส่วนช้างเชือกเดียวหันหัวไปทางขวา แต่หันหน้ากลับไปทางซ้ายของภาพ เป็นช้างที่มีรูปร่างลักษณะตามช้างในวรรณคดีของไทย มีลายจุดอยู่บนตัวช้าง ด้านหลังเป็นพื้นที่มีหลากหลายชนิด ด้านหน้าเป็นต้นไม้เล็ก ๆ ที่อยู่อย่างแน่นหนา

15.2 รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นการตัดทอนรูปทรงด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ไม่คำนึงถึงความ เป็นจริงตามธรรมชาติ รูปทรงจึงเปลี่ยนเป็นรูปทรงสัญลักษณ์

15.3 โครงสร้างของภาพ

โครงสร้างของภาพอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมที่มีความกว้างยาวออกไป จัดองค์ประกอบสมดุลย์แบบสองข้างเท่ากัน จังหวะการวางตัวช้างเป็นช่องเท่า ๆ กัน การใช้สีในภาพครอบคลุมด้วยสี- วรรณะเย็น แต่ก็ใช้สีต่างวรรณะเข้ามาในตัวช้างเพื่อสร้างความน่าสนใจ และผลักระยะของพื้น ด้านหลังให้มีมิติด้วยการเพิ่มความเข้มของสีขึ้น ทำให้ภาพมีระยะใกล้ไกล

บทที่ 5

สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อ การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษาศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ประเทศอังกฤษ สามารถสรุปผลของการวิจัย ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการวิจัย
2. ความสำคัญของการวิจัย
3. ขอบเขตของการวิจัย

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์และสัตว์
 - 1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
 - 1.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้าง
2. เพื่อนำผลการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง มาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมแอปโซ (Apso Program)

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อให้ทราบถึงที่มาและแนวความคิดในการสร้างงานศิลปะของ ขบวนการทางศิลปะและงานช่าง
2. ทำให้ทราบถึงกลวิธีในการออกแบบรูปทรง การจัดวางและการใช้สีในงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง
3. สามารถนำผลจากการศึกษางานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง มาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยด้วยคอมพิวเตอร์
4. ผลจากการศึกษาสามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้สนใจในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ในงานวิจัยครั้งนี้จะศึกษาผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะของ ขบวนการศิลปะและงานช่างในประเด็นดังต่อไปนี้
 - 1.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ
 - 1.2 เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.3 รูปแบบและการจัดโครงสร้าง
2. ศึกษาภาพผลงานศิลปะของกลุ่มขบวนการศิลปะและงานช่างโดยคัดเลือกภาพจากผลงาน ที่ปรากฏเด่นเป็น 4 ประเภทคือ

2.1 ภาพจากงานจิตรกรรม

2.1.1 Dante Gabriel Rossetti, Prosperine, 1874.

2.1.2 Dante Gabriel Rossetti, Enclosed Garden, painted panel, 1857.

2.1.3 Dante Gabriel Rossetti, Sir Galahad and The Tune of Seven Towers, painted panel, 1857.

2.2 ภาพจากงานกระจกสี

2.2.1 Edward Burne Jones, Ecclesiastical Window, stained glass, 1885.

2.2.2 William Morris, Woman Playing Lute, stained glass, 1874.

2.2.3 William Morris, Minstrel with Cymbals, stained glass, 1868.

2.3 ภาพจากผลงานทอ

2.3.1 Edward Burne - Jones, The Arming and Departure of The Knights of the Round Table, tapestry, 1892.

2.3.2 Edward Burne - Jones, Tapestry of the Annunciation, 1911.

2.3.3 Edward Burne - Jones, The Attainment, tapestry, 1892.

2.3.4 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Angeli Laudantes, tapestry, 1894.

2.3.5 Edward Burne - Jones & J.H. Dearle, Flora, wall hanging, 1900.

2.3.6 William Morris, Philip Webb & J.H. Dearle, The Forest, tapestry, 1887.

2.4 ภาพจากงานเซรามิกส์

2.4.1 William De Morgan, Four - tilepanel, 1890.

2.4.2 William De Morgan, Panel of tiles

3. นำผลที่ได้จากการศึกษางานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างมาพัฒนาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมแอปโซ (Apso Program)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ประเทศอังกฤษ ได้ผลสรุปดังนี้

1. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพเป็นเรื่องราวของมนุษย์ และเรื่องราวของคริสตศาสนาเป็นส่วนใหญ่ การแสดงออกทางเรื่องราวได้รับอิทธิพลมาจากยุคก่อนราฟาเอลไปจนถึงยุคกลาง แสดงภาพชีวิตมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติอย่างใกล้ชิด แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของพืชพรรณนา ่ชนิด แสดงออกทางกายวิภาคอย่างชัดเจน เน้นรอยพับ รอยยับ รอยนิตพริ้วของเสื้อผ้าอย่างชัดเจน

2. รูปแบบของผลงาน

รูปแบบของผลงานเป็นการนำรูปทรงมาจากธรรมชาติ นำมาดัดทอนและจัดวางเพื่อเน้นความสวยงามและความศรัทธาต่อคริสตศาสนา การสร้างสรรค์ผลงานมุ่งเน้นทั้งความคมและประโยชน์ใช้สอย เน้นรูปร่างลักษณะของคนและใบไม้ดอกไม้เป็นรูปเป็นร่างชัดเจน ไม่เน้นถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติ

3. โครงสร้างของผลงาน

โครงสร้างของผลงานไม่จำกัดกรอบของภาพ แต่กรอบของภาพจะมีความเกี่ยวข้องกับประโยชน์ด้านการใช้สอย จะเน้นภาพคนให้เห็นชัดเป็นจุดเด่นของภาพพื้นด้านหลังจะใช้สีที่เข้มกว่า แต่ก็มีความกลมกลืนจากการใช้สีของพื้นบนภาพ บนเสื้อผ้าด้วย นิยมใช้สีคู่ตรงข้าม คือสีน้ำเงินและสีส้ม สีเหลืองและสีม่วง สร้างภาพให้มีมิติใกล้ไกล ด้วยการใช้น้ำหนักและความเข้มของสีเข้ามาใช้ การจัดวางองค์ประกอบของภาพเป็นแบบสองข้างเท่ากัน แสดงลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์

สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์ตามแนวทางของผู้วิจัยโดยได้นำผลจากการศึกษาวิเคราะห์มาพัฒนาในแนวทางทั้ง 15 ภาพ ซึ่งในด้านการศึกษาและพัฒนา คือเอาเกณฑ์ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยเป็นหลัก ซึ่งมีผลดังนี้

1. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

เนื่องจากชีวิตของมนุษย์ในสังคมไทยที่อยู่ในเมืองทุกวันนี้โอกาสที่จะใกล้ชิดกับธรรมชาติมีน้อยมาก ดังนั้นธรรมชาติที่จะได้สัมผัสจึงเป็นธรรมชาติที่ปรุงแต่งและจัดวางให้สวยงาม เนื้อหาของภาพจึงเป็นภาพผู้หญิงกับธรรมชาติ ในอิริยาบถของการพักผ่อนในท่าทางต่าง ๆ พืชพรรณต้นไม้ ดอกไม้ จึงเป็นต้นไม้ทั่ว ๆ ไป ที่ถูกจัดตกแต่งตามบ้าน อาคารและสวนสาธารณะเพื่อความเพลิดเพลินในชีวิตประจำวัน

2. รูปแบบของภาพ

รูปแบบของภาพเป็นรูปแบบที่นำมาจากธรรมชาติ จัดทอนรูปทรงและจัดวางโดยคำนึงถึงความสวยงาม ด้านการจัดวางแบบจงใจ เน้นรั้วรอบของเสื้อผ้าชัดเจนและเน้นดอกไม้ ใบไม้เป็นรูปร่างชัดเจน

3. โครงสร้างของผลงาน

โครงสร้างของผลงานอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตามลักษณะของเนื้อหาและเรื่องราว จัดวางองค์ประกอบแบบสมดุลสองข้าง แสดงลักษณะความแตกต่างของพื้นผิววัสดุอย่างชัดเจน ใช้สีอยู่ในวรรณะเดียวกัน และใช้สีคู่ตรงข้ามเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความกลมกลืนของภาพด้วยสี เน้นระยะมิติใกล้ไกลด้วยน้ำหนักและความเข้มของสี

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่าง ประเทศอังกฤษ พบว่ามีศิลปินมากมายในกลุ่มที่น่าศึกษา การสร้างงานของแต่ละคนนั้น ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและประโยชน์ใช้สอย ดังนั้นผลงานที่ปรากฏจึงมีความหลากหลาย แต่สิ่งที่ศิลปินในกลุ่มยึดมั่นคือการปฏิบัติตามแบบของยุคก่อนราฟาเอลที่กลับไปสู่มนุษย์และธรรมชาติ แสดงความใกล้ชิดกับธรรมชาติเป็นอย่างมาก แต่โดยส่วนรวมแล้วผลงานจะประสบความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับ

ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เกื้อหนุนกันทางความสามารถที่โดดเด่นเฉพาะตัว เพื่อให้เกิดผลิตผลเป็นที่น่าพึงพอใจ และสำเร็จไปด้วยดี

ข้อเสนอแนะ

ผลที่ได้จากการศึกษาผลงานศิลปะของขบวนการศิลปะและงานช่างประเทศอังกฤษ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ คือ ศิลปินในกลุ่มมีมากมายหลายคน และผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีมากมายหลายรูปแบบ ดังนั้นจึงมีอีกหลายผลงานที่น่าสนใจศึกษา และศิลปินอีกหลายคนที่ไม่ได้ถูกคัดเลือกในการศึกษา ถ้าหากศึกษาผลงานในแต่ละกลุ่ม โดยเลือกกลุ่มผลงานประเภทใดประเภทหนึ่ง และศึกษาวิเคราะห์เฉพาะผลงานที่ปรากฏประเภทนั้นก็จะเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤตย์ เวียงอำพล. (2540). การออกแบบเขียนแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินติ้ง เฮาส์.
 เกสร ชิตะจारी. ศิลปะขั้นนำ. โครงการตำราและเอกสารทางวิชาการ.
- โกสุม สายใจ. (2537). การออกแบบนิเทศศิลป์. กรุงเทพฯ : โครงการเอกสารตำรา
 โปรแกรมวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- ชลุต นิ่มเสมอ. (2531). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ชัยยุทธ รัตตานุกุล. (2533). การออกแบบเขียนแบบ.
- ถาวร สารวิทย์. (2529). การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ : แผนกเอกสารและการพิมพ์.
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- นวลน้อย บุญวงศ์. (2542). หลักการออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
 แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. (2540). การออกแบบนิเทศศิลป์ 1. กรุงเทพฯ : ศูนย์เอกสารตำรา
 สำนักกิจการพิเศษ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- พาศนา ตันตลักษ์ณ์. (2522). หลักศิลป์และการออกแบบ. กรุงเทพฯ : เทพพิทักษ์การพิมพ์.
- มานะ กงกะนันท์. (2538). ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ : บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชย์ จำกัด.
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2542). ออกแบบตกแต่ง. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศิลปะ
 บรรณาการ.
- วาสนา สุขกระสานติ. (2540). โลกของคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วินัย โสมดี. (2525). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : งานตำราและคำสอน กองบริการวิชาการ
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). การออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิวัฒนาการ.
- _____. (2531). การออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิวัฒนาการ.
- _____. (2537 ก). การออกแบบ 2 มิติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- _____. (2537 ข). มนุษย์กับความงาม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- _____. ((2539). ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2525). ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์.
- สงวน รอดบุญ. (2533). ลัทธิและสกุลช่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สวนศรี ศรีแพ่งพงษ์. (2534). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.
- สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล. (2539). ออกแบบลวดลาย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
 โอเดียนสโตร์.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). หลักการออกแบบ : ปรีดาการพิมพ์ มหาสารคาม.

- เสาวนิตย์ แสงวิเชียร. (2529). ออกแบบมัณฑนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- . (2535). ออกแบบตกแต่ง. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2532). ทักษะศิลป์และความงาม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.
- เอกสารประกอบการสัมมนาวิชาการ. (2544). การออกแบบทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- . ((2544). การออกแบบสื่อสาร. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์
- Anscombe, Isabelle. (1991). Art & Crafts Style. London : Phaidon.
- C. Cillow Norah. (1988). William Morris Designs And Pattern. Italy: Crown Publishers INC.
- Fahr Becker, Gabriele. (1997). Art Nouveau. Germany : Konemann.
- Fiell, Peter & Charlotte. (1999) Morris. Italy:Taschen.
- Zaczek, Iain. (2001). William Morris. Singapore : Creative Media.

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวพัฒน์นาดี กมลเพชร
วันเดือนปีเกิด	21 เมษายน 2513
สถานที่เกิด	นครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	136 หมู่ที่ 5 ต.โคกสูง อ.เมือง จ.นครราชสีมา 30000
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	พนักงานออกแบบ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	บริษัท อุตสาหกรรมพรมสยาม จำกัด
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2528	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนมารีย์วิทยา นครราชสีมา
พ.ศ. 2531	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ [ปวช.] ศิลปกรรม จากวิทยา เทคนิค ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นครราชสีมา
พ.ศ. 2523	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง [ปวส.] ศิลปกรรม จากวิทยา เทคนิค ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นครราชสีมา
พ.ศ. 2536	ปริญญาตรี [กศบ.] ศิลปกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2545	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต [ศป.ม.] ทัศนศิลป์:ศิลปะสมัย ใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ