

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน

ปริญญานิพนธ์
ของ
ปัญญา ปัญจวรรณท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2551

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน

ปริญญานิพนธ์
ของ
ปัญญา ปัญจวรรณท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2551

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน

บทคัดย่อ
ของ
ปัญญา ปัญจวรรณท์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2551

ปัญญา ปัญจวรรณท์. (2551). ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน.

ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม.(ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชาว
ลาวัณย์, อาจารย์เด่นพงษ์ วงศาโรจน์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง, อาจารย์
ถนอม ชากักดี

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ โดยใช้กรณีศึกษา
ผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน จำนวน 24 ชิ้น ในประเด็นเรื่องของแนวคิด เนื้อหาของภาพ
และกลวิธี ที่ใช้ในกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน โดยจากผลการศึกษา วิเคราะห์ สรุปได้ดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน มีเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับภาพคน ศิลปินนิยมใช้สีในการสร้าง
รูปทรงและเส้นรอบรูป รูปแบบของศิลปินบ่งบอกถึงการค้นหาความสมดุลระหว่างความแปลกแยก
และความหรรษา เช่นเดียวกับ ความหยาบกระด้างและความสวยงาม กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน
ส่วนใหญ่นิยมใช้การเทคนิคไหลซึมของสีน้ำ และการปะติด อีกทั้งศิลปินยังเลือกใช้หมึก สีน้ำ และ
สีกาวอ รวมถึงการปะติดกระดาษแม็กซิกันด้วย (กระดาษที่นิยมใช้ในงานพิธีหรืองานเทศกาลต่างๆ
ของประเทศแม็กซิโก)

ในรูปแบบการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินนี้ ผู้วิจัยได้ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากกระบวนการการ
วิจัยและพัฒนา ผลงานการศึกษาวิจัยผ่านงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอนนี้จะเป็นประโยชน์ใน
ส่วนข้อมูลพื้นฐานต่อผู้ที่ต้องการจะศึกษาผลงานของสดินา เปร์สซอนได้ในระดับหนึ่ง

CREATIVE ART : A CASE STUDY OF STINA PERSSON'S WORK

AN ABSTRACT

BY

PANYA PANJAWARANON

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Arts Degree in Visual Art : Modern Art
at Srinakharinwirot University

October 2008

Panya Panjawaranon. (2008). *Creative Art : A Case Study of Stina Persson's Work*. Master thesis, M.F.A. (Visual Art : Modern art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Asst. Prof . Somsak Chawalawan. Denpong Wongsarot, Asst. Prof. Sathit Timwattanabanteng, Tanom Chapakdee.

This thesis studies and analyses creative work using a case study that includes the analysis of 24 pieces of Stina Persson's work conceptualising the content of the pictures and strategies that were used in the creation process. The results of the analysis were the following:

The majority of the artist's work involves humans, often using color in order to shape silhouettes. While Persson's style can be described as balance between edgy and elegant as well as raw and beautiful, the color techniques mostly used in her paintings are absorption and collage. On the other hand, the materials utilised include ink, watercolor and gouache as well as Mexican cut paper (used at ceremonies and festivals).

In systematically analysing the artist's work, the researcher has successfully proven his ability to employ research and development techniques. This systematic study of Stina Persson's work is suitable as a base for further research on the artist's work.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน

ของ
ปัญญา ปัญจวรรณท์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน ตุลาคม พ.ศ.2551

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์)

.....กรรมการ
(อาจารย์เด่นพงษ์ วงศาโรจน์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่ม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่ม
(อาจารย์ถนอม ชากักดี)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ขวาลาวัณย์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาริต ทิมวัฒนบรรเทิง และอาจารย์ถนอม ชากักดี กรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย ศาสตราจารย์พิเศษอารี สุทธิพันธุ์ และคณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อข้าพเจ้าในการทำงานวิจัยและในส่วนของ การพัฒนาสร้างสรรค์งานศิลปะสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าขอขอบคุณนิสิตปริญญาโท เอกทัศนศิลป์:ศิลปะสมัยใหม่ รุ่นที่ 8 ทุกท่านที่ได้ร่วมศึกษาและแลกเปลี่ยนทัศนคติทางศิลปะ ซึ่งถือว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่งต่อข้าพเจ้า ขอขอบคุณ คุณสิทธิเดช โรหิตสุข ผู้ช่วยประสานงานรวมถึงช่วยส่งเอกสาร และให้กำลังใจ และท้ายที่สุด ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัว และ พี่ น้อง เพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้า ที่คอยเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าตลอดมา

ปัญญา ปัญจวรรณท์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายการวิจัย.....	8
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
วิธีดำเนินการค้นคว้า.....	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและภาพประกอบ.....	12
ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ.....	12
ประวัติความเป็นมาของภาพประกอบ.....	31
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ	39
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสตินา เปร์สซอน	48
ประวัติของสตินา เปร์สซอน.....	48
แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน	50
อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา เปร์สซอน.....	53
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	56
การกำหนดกลุ่มประชากร	56
การวิเคราะห์ข้อมูล	59
สรุปผลการวิเคราะห์	131
4 การพัฒนาสร้างสรรค์	132
ผลงาน ผู้หญิง 1	133
ผลงาน ผู้หญิง 2	134
ผลงาน ผู้หญิง 3	135
ผลงาน เจ้าสาว	136
ผลงาน ผู้หญิง 4	137

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
ผลงาน ผู้หญิง 5.....	139
ผลงาน ผู้หญิง 6.....	141
ผลงาน ผู้หญิง 7.....	142
ผลงาน ผู้หญิง 8.....	143
ผลงาน นางแบบ 1	144
ผลงาน นางแบบ 2.....	145
ผลงาน Flower 1.....	146
ผลงาน Flower 2.....	147
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	148
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	148
ความสำคัญของการวิจัย.....	148
ขอบเขตของการวิจัย.....	148
สรุปผลการวิจัย.....	150
สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์.....	151
การอภิปรายผล.....	151
ข้อเสนอแนะ.....	152
บรรณานุกรม.....	154
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	157

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ผลงานภาพ Dandelions	59
2 รูปร่างและการใช้สีภาพ Dandelions	60
3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Dandelions	61
4 ผลงานภาพ Glitter.....	62
5 รูปร่างและการใช้สีภาพ Glitter	63
6 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Glitter.....	64
7 ผลงานภาพ Daisies	65
8 รูปร่างและการใช้สีภาพ Daisies	66
9 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Daisies	67
10 ผลงานภาพ Bee"s	68
11 รูปร่างและการใช้สีภาพ Bee"s	69
12 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Bee"s	70
13 ผลงานภาพ Pink Tree	71
14 รูปร่างและการใช้สีภาพ Pink Tree	72
15 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Pink Tree	73
16 ผลงานภาพ Target	74
17 รูปร่างและการใช้สีภาพ Target	75
18 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Target	76
19 ผลงานภาพ Migration	77
20 รูปร่างและการใช้สีภาพ Migration	78
21 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Migration.....	79
22 ผลงานภาพ Neon	80
23 รูปร่างและการใช้สีภาพ Neon	81
24 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Neon	82
25 ผลงานภาพ 60s	83
26 รูปร่างและการใช้สีภาพ 60s	84
27 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ 60s	85
28 ผลงานภาพ Trend	86
29 รูปร่างและการใช้สีภาพ Trend	87
30 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Trend	88

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
31 ผลงานภาพ Evangelina	89
32 รูปร่างและการใช้สีภาพ Evangelina	90
33 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Evangelina	91
34 ผลงานภาพ Dulcelina	92
35 รูปร่างและการใช้สีภาพ Dulcelina	93
36 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Dulcelina.....	94
37 ผลงานภาพ Crocesfissa	95
38 รูปร่างและการใช้สีภาพ Crocesfissa.....	96
39 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Crocesfissa.....	97
40 ผลงานภาพCosima.....	98
41 รูปร่างและการใช้สีภาพ Cosima	99
42 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Cosima	100
43 ผลงานภาพ Salvinuzza	101
44 รูปร่างและการใช้สีภาพ Salvinuzza	102
45 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Salvinuzza	103
46 ผลงานภาพ Isotta	104
47 รูปร่างและการใช้สีภาพ Isotta	105
48 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Isotta	106
49 ผลงานภาพ Celetina.....	107
50 รูปร่างและการใช้สีภาพ Celetina	108
51 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Celetina	109
52 ผลงานภาพ Colombina	110
53 รูปร่างและการใช้สีภาพ Colombina.....	111
54 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Colombina.....	112
55 ผลงานภาพ Onorata.....	113
56 รูปร่างและการใช้สีภาพ Onorata	114
57 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Onorata	115
58 ผลงานภาพ Immacolata	116
59 รูปร่างและการใช้สีภาพ Immacolata	117
60 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Immacolata	118

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
61 ผลงานภาพ Annziata	119
62 รูปร่างและการใช้สีภาพ Annziata	120
63 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Annziata	121
64 ผลงานภาพ Smeralada	122
65 รูปร่างและการใช้สีภาพ Smeralada	123
66 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Smeralada	124
67 ผลงานภาพ Addolorata	125
68 รูปร่างและการใช้สีภาพ Addolorata	126
69 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Addolorata	127
70 ผลงานภาพ Emengila	128
71 รูปร่างและการใช้สีภาพ Emengila	129
72 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่างภาพ Emengila	130
73 ผู้หญิง 1	133
74 ผู้หญิง 2	134
75 ผู้หญิง 3	135
76 เจ้าสาว	136
77 ผู้หญิง 4	137
78 ผู้หญิง 5	139
79 ผู้หญิง 6	141
80 ผู้หญิง 7	142
81 ผู้หญิง 8	143
82 นางแบบ 1	144
83 นางแบบ 2	145
84 Flower 1	146
85 Flower 2	147

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิดและกระแสนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมก่อให้เกิดการเกิดขึ้นของศิลปะแขนงใหม่ๆมากมาย การออกแบบ ถูกจัดให้เป็นแขนงหนึ่งของศิลปะ งานศิลปะการออกแบบนั้นมีมากมายหลายประเภท อาทิเช่น การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบภาพประกอบ การออกแบบภาพโปสเตอร์ การออกแบบเครื่องเรือน การออกแบบงานสถาปัตยกรรม ต่างก็นับเป็นงานศิลปะทั้งสิ้น ดังนั้นหากจะกล่าวไปแล้วงานศิลปะก็ต้องอาศัยการออกแบบในการสร้างงานที่ดี และงานออกแบบที่ดีก็มีพื้นฐานมาจากงานศิลปะเช่นกัน ดังนั้นงานศิลปะและการออกแบบจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้เลย

การออกแบบ เป็น การรวบรวมความคิด จัดการ วางแผนในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ อีกทั้งยังเป็นต้นทางของการนำไปสู่การประมวลความคิดเพื่อก่อให้เกิดเป็นผลงานจริงๆขึ้นมา การออกแบบยังเป็นเสมือนกับการแก้ปัญหา หรือเพื่อค้นหาทางออกในสิ่งต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมนุษย์ได้คิดออกแบบ ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เอื้ออำนวยความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตของมนุษย์มาช้านาน หลักสำคัญในการออกแบบหลักใหญ่ก็คือ การออกแบบจะต้องตอบสนองความจำเป็นของมนุษย์ ในอดีตการออกแบบนั้น อาจมีหลักการเพื่อที่จะตอบสนองความเชื่อทางศาสนา หรือแนวคิดเกี่ยวกับกษัตริย์ แต่ในปัจจุบันนั้นการออกแบบ มีหลักคิดที่แตกต่างและมากมายไม่ว่าจะเป็นเพื่อตอบสนองทางด้านความสวยงาม ตอบสนองทางด้านความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต การลดต้นทุนของการผลิต การเพิ่มศักยภาพในการสร้างชิ้นงาน หรือแม้แต่เพื่อการเอาชนะธรรมชาติก็ตาม ดังนั้น งานออกแบบจึงเกี่ยวข้องและผูกพันอยู่กับมนุษย์เสมอ วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวไว้ว่า “เมื่อเรากล่าวถึงการออกแบบ เรามักกล่าวถึงสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การออกแบบ (Design) อาจหมายถึง การวางแผน การออกแบบคือการกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (to conceive) หรือวางแผน (to plan) หรือกระทำ (to execute) ในระดับคุณภาพ เราจำเป็นต้อง”ออกแบบ”เพื่อ “สร้างสรรค์” วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าหรือคุณภาพ” (วิรุณ ตั้งเจริญ.2545 : 47)

พลังงานทางความคิดนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะขับเคลื่อนโลกให้เกิดการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดความสมดุลในการใช้ชีวิตที่มีสุนทรียภาพ แร้งบันดาลใจจากสิ่งรอบตัวก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากมาย นอกจากนั้นแล้วภาวะคับขัน หรือกดดัน ปัญหา ก็ก่อให้เกิดการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาได้เช่นกัน บนพื้นฐานของการใช้ชีวิตนั้น นอกจากปัจจัยขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนพึงได้แล้ว การปรุงแต่งทางด้านจิตใจก็ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ ความละเอียดอ่อนที่ก่อให้เกิดความละเอียดละไมในชีวิต ก็เป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจของมนุษย์ให้สวยงามมากยิ่งขึ้น

การออกแบบหรือศิลปะเพื่อความสวยงามจึงเป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบัน นอกจากเพื่อกล่อมเกลาล้วนแล้วยังเป็นสิ่งที่ขัดเกลาหัวใจให้เกิดความละเอียดอ่อนในการใช้ชีวิต และการรับรู้ทางด้านอ่อนโยนของจิตใจด้วย

เมื่อมองย้อนไปในอดีตการออกแบบแฝงตัวอยู่ในทุกๆ สิ่งทุกๆ อย่าง และมนุษย์ทุกๆ คนก็เป็นนักออกแบบด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสวมใส่เสื้อผ้า การเขียนตัวหนังสือหรือวาดภาพในสมุดบันทึก การเลือกสีเพื่อทาสีบ้าน เป็นต้น ดังนั้นการออกแบบก็คือกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มนุษย์จะต้องกระทำในชีวิตประจำวันด้วย

ประวัติศาสตร์ของการออกแบบเกิดขึ้นมาพร้อมๆ กับการสร้างสรรค์งาน อาร์ต นูโว (Art Nouveau) นับเป็นกลุ่มงานศิลปะกลุ่มแรกๆ ที่พยายามนำเอางานศิลปะและการออกแบบมาผนวกเข้าด้วยกัน อาร์ต นูโวเป็นรูปแบบงานศิลปะแบบแนวคิดใหม่ที่มีรากฐานมาจากงานศิลปหัตถกรรม (Art and Craft) อาร์ต นูโว เป็นศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่มีแนวทางในการแสวงหาศิลปะและศิลปะประยุกต์แนวใหม่ งานออกแบบ งานจิตรกรรม รวมไปถึงงานภาพพิมพ์ ล้วนแล้วแต่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติแทบทั้งสิ้น ดังที่ อาร์ สุธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงประวัติ อาร์ต นูโว ไว้ว่า

ในราวปลายศตวรรษที่ 19 องค์ประกอบในการออกแบบใหม่เกิดขึ้นในยุโรปทั่วไป และ อเมริกา ซึ่งมีลักษณะเด่นๆ ก็คือ การนำเส้นโค้งซึ่งได้จากธรรมชาติ (Natural Motif) มาเป็นส่วนประกอบสำหรับงานออกแบบ และมีการใช้สีเรียบแบน (Flat Paint) ประกอบกับเส้นที่ได้จากธรรมชาตินั้น ลักษณะของการออกแบบที่ถือแนวตามธรรมชาตินี้มีชื่อว่าลักษณะ แบบ อาร์ตนูโว ซึ่งถ้าพิจารณาตามประวัติศาสตร์แล้ว จะเห็นว่าคล้ายกับการนำเอาลักษณะของศิลปกรรมบารอค และรอกโคโค (Baroque & Rococo) มากลับทำใหม่...(อารี สุธิพันธุ์. 2516:77)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทองได้กล่าวถึงแนวคิดของ อาร์ต นูโว ความว่า

ธรรมชาติที่นักออกแบบอาร์ต นูโวใช้เป็นจุดสร้างแนวคิด ทำให้เห็นว่าสไตล์ยังอิงอยู่กับแนวคิด อาร์ตแอนด์ คราฟต์ เพียงแต่นักออกแบบอาร์ต นูโวนำรูปทรงธรรมชาติมาใช้เป็นวิถีทางไปสู่จุดหมาย ซึ่งต่างจากนักออกแบบอาร์ตแอนด์คราฟต์ ที่นำรูปร่างโค้งๆ จากธรรมชาติมาย่อรายละเอียดความเหมือนจริงลง แล้วพยายามผูกโยงส่วนต่างๆ เข้าเป็นเนื้อเดียว แต่นักออกแบบอาร์ต นูโวจะนำธรรมชาติให้เป็นสไตล์ (Stylized หมายถึงมีโครงสร้างเหมือนของจริงแต่ดูไม่เหมือนของจริง) และทำให้ธรรมชาติดูเกินจริง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:176)

ไม่เพียงแต่กลุ่มศิลปะอาร์ต นูโวเท่านั้น ศิลปินในกลุ่มโพสต์-อิมเพรสชันนิสต์ ก็ได้สร้างสรรค์งานออกแบบขึ้นมาในรูปแบบของงานศิลปกรรมเช่นกัน เช่น ตูลูส โลเทร็ก (Toulouse Lautrec) ที่สร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ในรูปแบบของการออกแบบภาพโปสเตอร์ที่เป็นผลงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงการผนวกกันของงานศิลปะและงานออกแบบเข้าด้วยกันได้อย่างดี

ซึ่ง พรสนอง วงศ์สิงห์ทองได้กล่าวถึง การสร้างสรรค์งานของ ตูลูส โลเทร็ก ว่า

ภาพโปสเตอร์แม่พิมพ์หินของตูลูส โลเทร็ก ใช้วิธีตรงกันข้ามกับบริเวณที่เป็นลายเนื้อในงานจิตรกรรม โดยจะประกอบด้วยบล็อกสีแบนๆไม่แรเงา ช่วยยกระดับภาพโปสเตอร์ที่ตูลูส โลเทร็ก ทำให้เป็นที่นิยมแพร่หลายในปลายศตวรรษที่19 ซึ่งไม่เพียงแต่ถือว่าเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งเท่านั้นแต่ยังเป็นเครื่องมือทางการเมืองและสังคมเช่นเดียวกับที่พวกเรียลลิสต์เคยใช้ โปสเตอร์ช่วยส่งข้อมูลออกไปในวงกว้าง La Goulue at the Moulin Rouge เป็นตัวอย่างที่ดีของการผนวกสิ่งนี้เข้าด้วยกันเพราะจุดมุ่งหมายของโปสเตอร์ก็เพื่อโฆษณาเหตุการณ์ คำพูดจึงเป็นส่วนจำเป็นของสื่อประเภทนี้ ในภาพคำว่า La Goulue ที่เป็นตัวอักษร ถูกผนวกเข้าไปในองค์ประกอบด้วยการใช้สีและเส้นซ้ำๆกันเป็นสีเดียวกับภาพ สีดำของคำว่า Bal (แปลว่าเต้น) และสีตาของ La Goulue เกิดขึ้นในระดับเดียวกับเส้นเงาของตัวผู้ชมและถุงเท้าของนักเต้นซึ่งมีสีอ่อน ส่วนคำว่า Moulin Rouge ไปสะท้อนอยู่ในชุดแต่งตัว และสีเส้นขมบางๆของคำว่า "Tous Les Spirs" (แปลว่าทุกราตรี) ถูกใช้ซ้ำๆบนเส้นแผ่นกระดานพื้นและเส้นของขอบร่าง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:150)

งานออกแบบภาพโปสเตอร์ ภาพประกอบ หรืองานสิ่งพิมพ์ก็ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ผ่านขั้นตอน และมีกระบวนการที่แตกต่างออกไปจากงานจิตรกรรม จุดมุ่งหมายในการเล่าเรื่องนั้นอาจมีเนื้อหาที่เข้มข้น ตรงไปตรงมามากกว่างานจิตรกรรม ดังนั้นหลายคนอาจมองว่า งานภาพประกอบนั้น เป็นเพียงงาน พาณิชยศิลป์ ซึ่งในปัจจุบันนั้น งานจิตรกรรมและพาณิชยศิลป์ได้รวมกัน จนไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้เลยทีเดียว

ป๊อป อาร์ต (Pop Art) เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่เกิดขึ้นมาเพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจจากงานศิลปะในช่วงคริสต์ศตวรรษ 1950 วัฒนธรรมป๊อป นั้นได้แทรกซึมไปสู่ศิลปะแขนงต่างๆมากมาย รวมถึงการออกแบบ และวัฒนธรรมในการใช้ชีวิตด้วย รูปแบบของงานป๊อป อาร์ต นั้นมีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานปะติด งานพิมพ์ด้วยเทคนิคต่างๆ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ถูกใช้เฉพาะในงานพาณิชยศิลป์เท่านั้น ดังนั้นป๊อป อาร์ต จึงเป็นเสมือนหนึ่งการเชื่อมโยงงานจิตรกรรมเข้าสู่งานพาณิชยศิลป์ โดยมีนัยในการแสดงที่แตกต่างออกไป ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว การรวมกันทางความคิดของสิ่งต่างๆ หรือการเปิดใจยอมรับในความแตกต่างจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปสู่สิ่งใหม่ๆ ได้ การหลีกเลี่ยง หรือปฏิเสธจนเดิมก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดวิวัฒนาการด้วยเช่นกัน

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความเป็นมาของ ป๊อป อาร์ต ว่า

Pop Art เป็นขบวนการศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ช่วงทศวรรษ 1950 ได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพสังคมบริโภคและวัฒนธรรมร่วมสมัย แม้การเริ่มต้นที่ผ่านกระบวนการทำซ้ำในระบบมวลผลิต ก็ได้รับการพัฒนาให้เป็นส่วนหนึ่งด้วย สื่อที่นำมาแสดงออกอาจเป็นสื่อสมัยนิยม สิ่งของที่ชั่วคราว สิ่งของราคาถูก สิ่งของที่เป็นมวลผลิต การ์ตูน ภาพที่ยั่ววน ชุกริจ ฯลฯ “ทุกสิ่งสวยงาม” (Everything is beautiful.) สร้างภาพง่ายๆให้ตื่นเต้นเร้าใจด้วยกลวิธีชอบคม ภาพเขียนเลียนแบบภาพถ่าย ภาพอย่างประติมากรรม ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้กระบวนการ photomontage, collage, assemblage และศิลปินป๊อปอาร์ตบางคนก็เข้าไปเกี่ยวข้องกับ Happening ด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ.2547:84-85)

ป๊อป อาร์ต จึงเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ตอบสนองในยุคบริโภค และงานป๊อป อาร์ตยังเป็นเหมือนกับวัฒนธรรมที่เปิกโอกาสในการยอมรับสิ่งใหม่ มาผนวกเข้าด้วยกัน งานป๊อป อาร์ต บางชิ้นถูกนำเสนอผ่านงานภาพโปสเตอร์ เป็นนัยว่า ศิลปะและการออกแบบก็คือสิ่งๆเดียวกัน การเลือกใช้ชีวิตตฤติบ หรือสื่อในการสร้างสรรค์งานนั้น ป๊อป อาร์ต ก็นับเป็นวัฒนธรรมหนึ่งที่เปิดกว้างและยอมรับในเรื่องของสื่อมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการนำนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ภาพโปสเตอร์ ภาพถ่ายมาใช้ในการสร้างสรรค์งานแล้ว ภาพพิมพ์ก็เป็นอีกเทคนิคหนึ่งที่ศิลปินป๊อป นิยมใช้

การออกแบบนั้นแฝงตัวและเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะการออกแบบภาพประกอบนับว่าเป็นการออกแบบที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะในแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานสถาปัตยกรรม การออกแบบเครื่องเรือน การออกแบบสิ่งพิมพ์ หรือ การออกแบบเครื่องแต่งกาย นั้นศิลปินหรือนักออกแบบจะต้องออกแบบหรือสร้างสรรค์ภาพประกอบขึ้นมาก่อน คล้ายกับการร่างภาพหรือเป็นส่วนหนึ่งของงานเลยก็ได้ ดังนั้นภาพประกอบจึงมีความสำคัญเป็นเสมือนกับ จุดเริ่มต้น ของการสร้างสรรค์ผลงาน หรือเป็นดั่งกับแผนที่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการออกแบบที่เดียว และภาพประกอบยังเป็นสื่อที่สากลที่ทุกคน ทุกชาติ ทุกภาษาสามารถรับรู้ และเสพงานศิลป์ได้

เป็นที่รับรู้กันว่า งานออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น นับเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ดังนั้นวิวัฒนาการของแฟชั่น หรือ เครื่องแต่งกาย นอกจากจะได้รับอิทธิพลมาจาก เศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ประวัติศาสตร์ของศิลปะในยุคต่างๆ ก็เป็นส่วนหลักที่ส่งอิทธิพลไปถึงงานการออกแบบต่างๆ รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วย เมื่องานศิลปะถูกผนวกเข้ากับงานออกแบบ การสร้างสรรค์งานศิลปะต่างๆ จึงเป็นเหมือนกับการเปิดกว้างทางความคิด และการยอมรับในสิ่งต่างๆ มากขึ้น

ภาพประกอบในนิตยสาร และการออกแบบกราฟฟิคนั้น เป็นงานออกแบบรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน หนังสือหรือสิ่งพิมพ์เป็นเสมือนกับการบันทึกประวัติศาสตร์ การถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้ การแสดงทางความคิด การสร้างสุนทรีภาพต่อจิตใจ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของมนุษย์เป็นอย่างมาก ในอดีตภาพประกอบที่ค้นพบนั้นเป็นการบันทึกทางการแพทย์ และความเชื่อทางศาสนา เทพเจ้าของชาวอียิปต์โบราณนับเป็นการเปิด

ประวัติศาสตร์ของสำคัญของภาพประกอบที่มีมาช้านาน การบันทึกเรื่องราวต่างๆ ผ่านภาพประกอบ ทำให้เห็นถึงอรรถาธิบายในการบันทึกของผู้คนในสมัยนั้น เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา มาจนถึงปัจจุบันนี้ ภาพประกอบจึงถือว่าเป็นหลักฐานที่มีความสำคัญในการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นอย่างมาก

งานออกแบบภาพประกอบ งานกราฟฟิค และสื่อสิ่งพิมพ์นั้นได้มีวิวัฒนาการมาอย่างช้านาน นับแต่ที่มนุษย์เริ่มมีการจดบันทึก ทำหนังสือ และเริ่มคิดค้นนวัตกรรมทางการพิมพ์ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างมากมาย หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ เป็นตัวปลุกเร้า กระตุ้นจิตวิญญาณในการต่อสู้เรียกร้องความเป็นธรรมในสังคมมาช้านาน การบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านภาพและตัวอักษร การบ่งบอกถึงบริบทสังคมในขณะนั้น เป็นเสมือนกับรอยจารึกของประวัติศาสตร์ ส่วนหนึ่งของภาพประกอบนั้นๆ ยังเป็นส่วนเสริมเนื้อหาเรื่องราวที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อสารไปยังผู้บริโภค ภาพประกอบในหนังสือนิทานเด็ก ก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะเป็นการเสริมสร้างทักษะความรู้ และพัฒนาการของเด็กอย่างดีเลยทีเดียว ดังนั้น ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์จึงมีประโยชน์และความสำคัญมากกว่าความสวยงามที่เราสามารถพบเห็นได้แบบผิวเผิน

นักวาดภาพประกอบ คือศิลปินทางด้านงานกราฟฟิค ที่มีความเชี่ยวชาญในการทำให้งานเขียนมีเสน่ห์ น่าสนใจมากขึ้นโดยการแสดงออกทางด้านการรับรู้ที่เป็นเหมือนกับการทำให้ของการรับรู้มีความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างเนื้อหาของถ้อยคำนั้นๆ ศิลปินภาพประกอบมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้แนวคิดที่ซับซ้อนเกิดความกระจ่างแจ้ง หรือ เป็นส่วนช่วยในการพรรณนาบทความ หรือเรื่องราวที่มีความยุ่งยากให้เกิดความเข้าใจที่ดีขึ้นในขณะที่ภาพประกอบยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความบันเทิง เช่น ภาพในบัตรอวยพร ปกนิตยสาร หรือ งานตกแต่งภายในหนังสือหรือนิตยสาร รวมถึงเป็นภาพเพื่อการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และภาพโปสเตอร์ ใบปิด

ศิลปินภาพประกอบร่วมสมัยส่วนมาก ทำหน้าที่ในการสร้างสรรค์งานภาพศิลปะ เพื่อใช้ประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก สื่อโฆษณา หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร ปากกาและหมึกรวมถึง พู่กันลม (Airbrush) ก็เป็นที่นิยมในการเลือกเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ภาพ คอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่เข้ามาอย่างรวดเร็วในช่วงเปลี่ยนแปลงระบบอุตสาหกรรม มาจนถึงปัจจุบัน คอมพิวเตอร์นิยมใช้เพื่อสร้างสรรค์งานภาพประกอบเป็นอย่างมากทั้งในอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ และโทรทัศน์

อย่างไรก็ตามภาพประกอบที่เป็นงานต้นฉบับที่ทำด้วยมือก็ยังได้รับความนิยมอยู่เช่นกัน โดยเฉพาะภาพประกอบในส่วนของภาพประกอบหนังสือ สีน้ำ สีน้ำมัน สีพาสเทล ภาพพิมพ์ไม้ ปากกา และหมึก ก็ยังเป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานภาพประกอบที่ได้รับความนิยมเสมอมา โดยปกติแล้วนักวาดภาพประกอบไม่จำเป็นต้องมีวุฒิทางการศึกษาเพื่อที่จะมาเป็นนักวาดภาพประกอบ อย่างไรก็ตามก็คิดค้นส่วนใหญ่ก็ให้ความสนใจกับการเข้าเรียนในโรงเรียน หรือวิทยาลัยที่สามารถตอบสนองและช่วยในการสร้างเสริมทักษะในการสร้างสรรค์ภาพประกอบที่มีความแตกต่างทั้งทางด้านรูปแบบและเทคนิค วิทยาลัยศิลปะและมหาวิทยาลัย ในปัจจุบันได้มีการบรรจุหลักสูตรเกี่ยวกับภาพประกอบลงไป เช่น ในประเทศอังกฤษ หรือ สหรัฐอเมริกา ก็นับเป็นหนทางสายหนึ่งที่สามารถนำเราไปสู่การเป็นนักวาดภาพประกอบมืออาชีพได้

ศิลปินภาพประกอบส่วนใหญ่ทำงานในลักษณะเป็นงานแบบไม่ประจำ (Freelance) โดยได้รับการว่าจ้างเป็นรายครั้งจากทางสำนักพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือ และนิตยสาร รวมถึงตัวแทนบริษัทโฆษณา ภาพประกอบทางด้านวิทยาศาสตร์และภาพประกอบเฉพาะทางนั้นเป็นงานภาพประกอบที่ให้ความรู้ งานกราฟฟิคจำพวกงานภาพประกอบทางการแพทย์นั้นจะต้องอาศัยนักวาดภาพประกอบที่เชี่ยวชาญทางด้านร่างกายมนุษย์ เป็นต้น

การวาดภาพเครื่องแต่งกายหรือภาพประกอบแฟชั่น (Fashion Illustration) ก็นับเป็นปัจจัยและสิ่งที่สำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างมาก เพราะนอกจากจะเป็นภาพร่างของเสื้อผ้า นั้นๆแล้วยังเป็นการสื่อสารระหว่างนักออกแบบ คนสร้างกระดาดแบบ คนตัดเย็บ รวมไปถึงลูกค้าด้วย ที่จะสามารถเข้าใจ หรือชอบในผลงานนั้นๆก็ขึ้นอยู่กับภาพประกอบทั้งสิ้น ดังนั้นภาพประกอบแฟชั่นจึงเป็นหัวใจสำคัญในกระบวนการการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นอย่างมาก ในขณะที่สินค้าเครื่องแต่งกายบางแบรนด์ (Brand) ก็นำภาพประกอบแฟชั่นมาเป็นสื่อโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ รวมไปถึงการจัดนิทรรศการภาพประกอบแฟชั่นพร้อมกับงานแฟชั่นโชว์เสื้อผ้าเลยทีเดียว นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer) บางคนสามารถที่จะเป็นทั้งนักออกแบบเครื่องแต่งกายและนักออกแบบภาพประกอบ(Fashion Illustrator)ได้ในคนเดียวกัน แต่นักออกแบบเครื่องแต่งกายบางคนก็เลือกใช้ นักออกแบบภาพประกอบแฟชั่นในการสื่อสารความคิดของตัวเองออกมา ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับลักษณะของสินค้าหรือรูปแบบของเสื้อผ้าแบรนด์นั้นๆยังงี้ก็ดี ภาพประกอบแฟชั่นเป็นเสมือนหนึ่งงานออกแบบที่เป็นการผนวกงานศิลปะและงานออกแบบเข้าด้วยกันได้เป็นอย่างดี และยังเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ผ่านเครื่องแต่งกายและแนวโน้มความนิยมในยุคต่างๆเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาทางประวัติศาสตร์

ภาพประกอบแฟชั่น เป็นการสื่อสารของงานออกแบบแฟชั่น ผ่านทางการวาดภาพ จุดมุ่งหมาย หลักก็คือการวาดภาพสัดส่วนคน ที่มีการสวมใส่เสื้อผ้าลงบนสัดส่วนนั้น สัดส่วนผู้หญิงที่ถูกต้องจะมีเกณฑ์ความสูงเท่ากับความกว้างศีรษะ 7-8 ส่วน แต่ในการสร้างภาพแฟชั่นจะใช้เกณฑ์ความสูงเท่ากับศีรษะ 9-10 ส่วนเลยทีเดียว ซึ่งเหตุผลก็คือเพื่อทำให้หุ่นดูมีความสูงเพรียวขึ้น แต่ในปัจจุบันนี้ การสร้างภาพประกอบแฟชั่น ไม่ได้มีหลักเกณฑ์หรือกฎระเบียบมากนัก แต่เป็นการแสวงหาความแตกต่าง ลักษณะพิเศษเฉพาะตัวบุคคล รวมถึงภาพลักษณ์ของแบรนด์สินค้าก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ทาคาชิ มุราคามิ ศิลปินภาพแอนิเมชั่น (Animation) ชาวญี่ปุ่น ที่สร้างสรรค์ภาพประกอบ และลายกระเป๋ให้กับ หลุยส์ วิตตอง (Louis Vuitton) ก็ถือเป็นกระแสนิยม หรือเทรนด์ใหม่ๆ ที่นักออกแบบนิยมหยิบนำมาใช้ นอกจากการนำภาพประกอบแฟชั่นมาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าแล้ว นิตยสารแฟชั่น ก็เป็นพื้นที่หนึ่งที่มีความสำคัญและอาศัยประโยชน์จากภาพประกอบเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น ภาพรูปแบบเสื้อผ้า ภาพแสดงแฟชั่น หรือแนวโน้มแฟชั่น ภาพประกอบเรื่องสั้น หรือบทความในนิตยสาร รวมถึงภาพประกอบในสื่อโฆษณาในนิตยสารด้วย ที่จะสามารถทำให้เกิดความน่าสนใจ และสามารถดึงดูดผู้บริโภคให้มาซื้อนิตยสารนั้นๆ นอกจากเนื้อหาภายในเล่มแล้ว ภาพประกอบก็เป็นปัจจัยหลักๆ ที่ผู้อ่านนิตยสารเลือกที่จะซื้อหรือบริโภคนิตยสารนั้นๆ หรือผู้บริโภคบางรายก็เลือกที่จะเก็บสะสมนิตยสารจากความสวยงามของภาพ

ประกอบด้วยเช่นกัน ดังนั้น ภาพประกอบ ในสื่อสิ่งพิมพ์ นอกจากจะให้ความบันเทิงในด้านความสวยงาม การเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมเนื้อหา ยังเป็นการแสดงเอกลักษณ์ของหนังสือนั้นๆ ด้วย บรรณาธิการจึงให้ความสนใจกับภาพประกอบไปไม่น้อยกว่าเนื้อหาที่ปรากฏ

ศิลปินภาพประกอบ หรือ นักวาดประกอบ จึงถือว่าเป็นส่วนสำคัญในการสร้างให้หนังสือ นิตยสารนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้นเพียงใด ดังนั้นศิลปินภาพประกอบจึงต้องคิดค้น แสวงหาความแปลกใหม่ วามแตกต่าง และการประชาสัมพันธ์ ตนเองให้เป็นที่รู้จักในวงการสิ่งพิมพ์ ศิลปินบางราย เริ่มต้นด้วยการเรียนจบทางด้านภาพประกอบโดยตรง ศิลปินบางคนเป็นนักวาดภาพการ์ตูน หรือ Animation ศิลปินที่เป็นศิลปินทางด้านจิตรกรรมแล้วมีงานเสริมเป็นศิลปินภาพประกอบก็มีมาก รวมไปถึงบุคคลสำคัญ (Celebrity) ในวงสังคมต่างๆ ที่ได้รับการรับเชิญให้วาดภาพประกอบ ก็ถือว่าเป็นนักวาดภาพประกอบที่กำลังเป็นกระแสนิยมในปัจจุบัน

สตินา เปรสซอน (Stina Persson) เป็นนักวาดภาพประกอบแฟชั่นและศิลปิน ชาวสวีเดน ที่มีผลงานเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในวงการแฟชั่น สตินาสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นภาพประกอบแฟชั่น และภาพประกอบที่เป็นสื่อโฆษณาที่มีเทคนิคหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ภาพสีน้ำ ภาพปะติด การตัดกระดาษ รวมไปถึงการใช้คอมพิวเตอร์ผนวกกับงานจิตรกรรม ซึ่งสตินานับเป็นศิลปินคนแรกๆ ที่สร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบโดยใช้เทคนิคนี้

นอกจากนี้ สตินา ยังได้รับการขนานนามว่า ราชนินีแห่งสีน้ำ ด้วยเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีความชำนาญอย่างสูง รวมถึงการเลือกใช้สีที่ทำให้งานสร้างสรรค์ของสตินา มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยเทคนิคการไล่สีน้ำที่มีความชำนาญสูงแล้ว ลักษณะความเป็นเฟมินีนก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของสตินาด้วย การเว้นพื้นที่ว่างก่อให้เกิดรูปร่าง (Silhouette) ที่สวยงาม ก็นับเป็นอีกความโดดเด่นหนึ่งที่บ่งบอกความเป็นตัวของสตินาด้วย โดยเฉพาะภาพผู้หญิง ที่สตินามีความถนัดเป็นพิเศษ ภาพลักษณะผู้หญิงของสตินา เป็นหญิงสาวที่มีความเป็นเฟมินีนสูง โปสท่าในการทำทางต่างๆ ที่เซ็กซี่ เย้ายวน รวมถึงการใช้สีที่พรางพร่า เพื่อผัน ความหวานจากลวดลายดอกไม้ และการนำเอากระดาษมาปะติด เพื่อสร้างภาพลักษณะของผ้าลูกไม้ได้อย่างลงตัว

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาผลงาน ผลงานสร้างสรรค์ ของสตินา เปรสซอนโดยจะทำการศึกษาเกี่ยวกับ ที่มาของแนวความคิด กระบวนแบบ ตลอดจนกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแรงผลักดันในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยในรูปแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ตามแนวทางของผู้วิจัยเอง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ในประเด็นที่มาของแนวคิด เนื้อหาที่ปรากฏ รูปแบบ และกลวิธีการสร้างสรรค์
2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวทางของผู้วิจัยเอง

ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการศึกษาวิจัย วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากข้อมูลชั้นรอง (Secondary Data) ซึ่งเป็นภาพที่ตีพิมพ์ในหนังสือศิลปะของต่างประเทศจำนวน 3 เล่ม ได้แก่ หนังสือ Fashion Illustration Now พิมพ์ที่ประเทศอิตาลี ปี 2000 , หนังสือ The Picture Book พิมพ์ที่ประเทศจีน ปี 2006, หนังสือ The Age of Feminine Drawing พิมพ์ที่ประเทศฮ่องกง ปี 2007, เว็บไซต์ของศิลปิน www.stinapersson.com เว็บไซต์ของแกลเลอรีว่าน่าเชื่อถือได้ว่าเป็นภาพที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงมากที่สุด

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงเนื้อหา รูปแบบ กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของ สตินา เปร์สซอน
2. สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษา วิจัยผลงานการสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน มาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะสร้างสรรค์ในรูปแบบของตัวเอง
3. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศาสตร์การออกแบบ การศึกษาทางด้านเทคนิคทางจิตรกรรม และการวิเคราะห์ผลงานภาพประกอบ

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาเนื้อหา โครงสร้างทางทัศนศิลป์ รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ช่วงเวลา คริสต์ศักราช 2000-2007

2. ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ในงานวิจัยฉบับนี้ จะศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ (Watercolor) หมึก (Ink) และการปะติด (Collage) ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่โดดเด่น และได้รับการยอมรับ ถูกนำไปตีพิมพ์ และจัดนิทรรศการอยู่หลายครั้ง

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ภาพผู้หญิง ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ หมึก และการปะติด ที่มีความโดดเด่นแสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน และมีเทคนิค กลวิธีที่น่าสนใจ โดยพบผลงานที่มีข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 96 ผลงาน เมื่อนำมาคัดเลือกตามข้อกำหนดที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ เลือกผลงานทั้งสิ้น จำนวน 24 ภาพ ดังนี้

- 1) ชื่อภาพ Dandelions, Water Color, 60x80 cm.
- 2) ชื่อภาพ Glitter, Water Color, 60x80 cm.
- 3) ชื่อภาพ Daisies, Water Color, 60x80 cm.
- 4) ชื่อภาพ Bee"s, Water Color, 70x100 cm.
- 5) ชื่อภาพ Pink Tree, Water Color, 100x39 cm.
- 6) ชื่อภาพ Target, Water Color, 60x80 cm.
- 7) ชื่อภาพ Migration, Water Color, 50x50 cm.
- 8) ชื่อภาพ Neon, Water Color, 50x50 cm.
- 9) ชื่อภาพ 60s, Water Color, 90x120 cm.
- 10) ชื่อภาพ Trend, Ink Water Color and collage, 50x70 cm.
- 11) ชื่อภาพ Evangelina, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 12) ชื่อภาพ Dulcelina, Ink Water Color and collage, 40 x50 cm.
- 13) ชื่อภาพ Crocesfissa, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 14) ชื่อภาพ Cosima, Ink Wat Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 15) ชื่อภาพ Salavinuzza, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 16) ชื่อภาพ Isotta, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 17) ชื่อภาพ Celetina, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 18) ชื่อภาพ Colombina, Ink Water Color and collage, 28.75x33.75 cm.
- 19) ชื่อภาพ Onorata, Ink Water Color and collage, 18.75x25.75 cm.
- 20) ชื่อภาพ Immacolata, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 21) ชื่อภาพ Annziata, Ink Water Color and collage, 20x25 cm.
- 22) ชื่อภาพ Smeralada, Ink Water Color and collage, 32.25x37.50 cm.
- 23) ชื่อภาพ Addolorata, Ink Water Color and collage, 60x80 cm
- 24) ชื่อภาพ Ermengilda, Ink Water Color and collage, 22.50x32.50 cm.

4. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน ในประเด็น

4.1 เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

4.2 กลวิธีในการสร้างสรรค

4.2.1 รูปร่างและรูปทรง

4.2.2 การใช้สี

4.2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง

5. นำผลที่ได้จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน มาสร้างสรรคผลงาน ศิลปะสร้างสรรค ตามแนวทางของผู้วิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพประกอบ หมายถึง ภาพวาดหรือภาพที่สร้างขึ้นด้วยวิธีการใดๆ ที่นำมาประกอบ กับนวนิยาย เรื่องสั้น สารคดี บทวาม นิตยสาร โปสเตอร์ แผ่นพับ ปกแผ่นเสียง และอื่นๆ ที่ เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์หรืองานโฆษณา เพื่อขยายหรือประกอบจินตนาการในการรับรู้

ศิลปะสร้างสรรค หมายถึง การสร้างสรรคผลงานศิลปะโดยไม่จำกัดเทคนิค สื่อ วิธีการ และอุปกรณ์ในการสร้างสรรค หรือเป็นการนำเอาสื่อวัสดุและเทคนิคต่างๆมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยใช้สื่อ วัสดุ และเทคนิคหลายๆชนิดมาผสมผสานกัน

แนวคิด หมายถึง พื้นฐานทางความคิด และ ความเชื่อของศิลปิน อันส่งผลให้ศิลปินเกิด แรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

เนื้อหาของภาพ หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพ

โครงสร้างของภาพ หมายถึง ส่วนประกอบทางศิลปะที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค งานเพื่อให้เกิดความงามและเอกภาพในงานมากที่สุด

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน ในเรื่องของประวัติ และผลงานของศิลปิน จากหนังสือศิลปะที่เป็นข้อมูลชั้นรองทั้งหมด 3 เล่ม รวมถึงเว็บไซต์ของศิลปิน และเว็บไซต์ของแกลเลอรี ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพบผลงานที่ปรากฏจำนวน 96 ผลงาน และเมื่อนำมาวัดตามข้อกำหนดที่ผู้วิจัยตั้งไว้ ทำให้เหลือภาพผลงานจำนวน 24 ภาพ ที่มีคุณสมบัติที่สามารถใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ตามประเด็นที่ผู้วิจัยตั้งไว้ให้ได้มากที่สุด
2. ศึกษาเกณฑ์การวิเคราะห์เรื่องเนื้อหา กลวิธี การใช้สี การจัดโครงสร้างผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและตำราต่างๆซึ่งได้ค้นคว้าจาก
 - 2.1 สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 - 2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และข้อมูลศิลปิน
 - 2.3 จากหนังสือส่วนตัวของผู้วิจัยเอง
3. ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติและความคิดเห็นเกี่ยวกับประวัติ และผลงานภาพประกอบ
4. ศึกษาวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน ในประเด็น
 - 4.1 เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน
 - 4.2 รูปแบบ และ กลวิธี
 - 4.3 โครงสร้างของภาพ
5. นำผลที่ได้จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวทางของผู้วิจัย
6. สรุปเรียบเรียง รายงานผลของการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่สำคัญต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตามลำดับดังต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบและภาพประกอบ
 - 1.1 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ
 - 1.2 ประวัติความเป็นมาของภาพประกอบ
 - 1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ
 - 1.3.1 เนื้อหาของภาพ
 - 1.3.2 โครงสร้างทางทัศนศิลป์
 - 1.3.3 กลวิธีศิลปะ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสตินา เปร์สซอน
 - 2.1 ประวัติของสตินา เปร์สซอน
 - 2.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา เปร์สซอน
 - 2.3 อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา เปร์สซอน

1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบและภาพประกอบ

1.1 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ

การออกแบบเป็นผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะสาขาหนึ่ง ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อประโยชน์ใช้สอย การสื่อสาร หรือเพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ แต่ปัจจุบันนี้การออกแบบนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของพวกเราทุกคน ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของที่เรากำลังใช้อยู่ อาคารบ้านเรือนที่เราพักอาศัย เสื้อผ้าที่เราสวมใส่ รวมไปถึงบรรจุภัณฑ์อาหารหรือเครื่องดื่ม ซึ่งทุกสิ่งทุกอย่างล้วนแล้วแต่จะต้องผ่านการออกแบบแทบทั้งสิ้น การออกแบบในปัจจุบันจึงนับเป็นสิ่งที่สำคัญ และเกิดการให้ความสนใจเป็นอย่างมากทุกรายละเอียดทุกการสร้างสรรค์ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ และเป็นเสมือนกับการบันทึกประวัติศาสตร์ของมนุษย์ในการใช้ชีวิตความเป็นอยู่เลยทีเดียว วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวถึงความหมายของการออกแบบว่า

เมื่อเรากล่าวถึงการออกแบบ เรามักกล่าวถึงสิ่งที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การออกแบบ

(Design) อาจหมายถึง การวางแผน การออกแบบคือการกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ (to conceive) หรือวางแผน (to plan) หรือกระทำ (to execute) ในระดับคุณภาพเราจำเป็นต้อง"ออกแบบ"เพื่อ "สร้างสรรค์" วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าหรือคุณภาพ การตัดสินใจ

คุณภาพผลผลิตที่มีประโยชน์อาจพิจารณาได้ 2 ประเด็นคือ ประโยชน์และความงาม (function and beautiful) หรืออาจกล่าวอีกแง่หนึ่งว่าผลงานนั้นทำงานอย่างไรและมีรูปลักษณะอย่างไร (วิรุณ ตั้งเจริญ.2545 : 47)

จะเห็นได้ว่าการออกแบบนั้นจะต้องคำนึงถึง 2 สิ่งด้วยกันไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ในการใช้งานและความสวยงามที่เราสามารถมองเห็นได้ ดังนั้นการออกแบบจึงเป็นสิ่งที่ท้าทายนักออกแบบหลายต่อหลายรุ่นมาจนถึงปัจจุบันมีการคิดค้นรูปแบบใหม่ๆในการออกแบบที่น่าสนใจ และมีความแปลกใหม่มากมาย ขึ้นอยู่กับความต้องการที่เพิ่มขึ้นและเทคโนโลยีที่มีศักยภาพมากขึ้นด้วย

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงรูปแบบของผลงานการออกแบบ ว่า

ปัจจุบันนี้จะพบว่ารูปทรงของสิ่งของเครื่องใช้มีลักษณะรูปร่างแปลก งดงาม มีสีสันลวดลายเป็นอันมาก อาจกล่าวได้ว่าเป็นผลของการออกแบบตามวิธีการของอุตสาหกรรมสมัยใหม่ซึ่งนำเอาเครื่องจักรกล (machine tools) มาใช้ทุนแรงเป็นส่วนมาก จะย้อนไปดูรูปทรงของการออกแบบเมื่อ 200 ปีมาแล้ว ซึ่งระยะนั้นสังคมยังใช้เครื่องมือธรรมดาๆอยู่ (hand tools) จะเห็นว่าผลงานออกแบบแตกต่างจากปัจจุบันเป็นส่วนมาก และถ้าย้อนไปดูผลงานของอียิปต์โบราณยิ่งเห็นได้ชัดว่าการออกแบบมีลักษณะตามความเชื่อถือ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตในโลกหน้า (life after death) กล่าวคือ มักออกแบบให้รูปร่างใหญ่โต ทึบตัน คงทนถาวรพอที่จะอยู่คู่โลกจนถึงวันสิ้นโลก (doomsday) ได้ ดังนั้นจะเห็นว่า การออกแบบมีความสัมพันธ์กับสภาพของสังคม และมีวิวัฒนาการไปตามลำดับ (อารี สุทธิพันธุ์.2532:191-192)

ขณะที่ สมศักดิ์ ขวาลาววิทย์ ได้กล่าวถึงความหมายของการออกแบบ ว่า

การออกแบบ (Design) คือ การถ่ายทอดจินตนาการที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ของสิ่งที่ต้องการ ออกมาในรูปแบบที่พัฒนาสิ่งเก่า สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้สอดคล้องกับวัสดุ การผลิต และประโยชน์ใช้สอยที่ต้องการ ในการทำการผลิตภัณฑ์เซรามิกส์นั้น ขั้นตอนการออกแบบเป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นตอนหนึ่ง เพราะเป็นส่วนที่เพิ่มคุณค่าทางความงามและประโยชน์ใช้สอยให้แก่ผลิตภัณฑ์ ดังนั้นผู้ออกแบบจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ หลักการออกแบบ ข้อมูลทางการออกแบบ ทั้งยังต้องคำนึงถึงกรรมวิธี และขั้นตอนในการผลิตผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ด้วย (สมศักดิ์ ขวาลาววิทย์.2548:37)

โดยการออกแบบนั้นมีประวัติศาสตร์มานานพร้อมๆกับการเกิดขึ้นของมนุษย์ เพราะผลงานการออกแบบนั้นนอกจากจะเป็นงานศิลปะแล้วยังเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตด้วย ดังนั้นการออกแบบจึงเป็นการใช้ความคิดในเชิงสร้างสรรค์ที่อยู่คู่กับมนุษย์มาช้านาน วิรุณ ตั้งเจริญกล่าวถึงประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบว่า

บางคนอาจคิดว่าประโยชน์หรือการใช้งานได้ (functional or practical) ก็น่าเป็นสิ่งที่เพียงพอซึ่งนั้นย่อมเป็นจริงในสังคมบรรพกาลมากกว่าปัจจุบัน เช่น การทำธนูล่าสัตว์ของมนุษย์เมื่อ 600 ปีที่ผ่านมา ถ้าเป็นการออกแบบที่ล้มเหลวผลก็คือสัตว์ป่าอาจมีอาหารเย็นอันโอชะ ถ้ามีดไม่สามารถใช้สังหารได้ดีเจ้าของมีดอาจจะหิวอยู่เช่นนั้น เราเชื่อว่าสายธารอารยธรรมปัจจุบันได้เริ่มต้นขึ้นเมื่อมีการพัฒนาทางด้านเกษตรกรรม เริ่มมีสัตว์เลี้ยง เริ่มทำเครื่องปั้นดินเผา เริ่มทำเครื่องมือหรืออาวุธด้วยการขัด ทุบ เจาะรู ใช้สมอง มือ และเครื่องมือที่เขาสร้างขึ้น มนุษย์เริ่มก้าวเข้าไปสู่การครอบครองโลกที่เลวร้ายต่อมนุษย์ให้อยู่ในอ้อมมือของมนุษย์ เขาก้าวไปอย่างช้าๆเพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่จะดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปลอดภัยและผาสุก มนุษย์ผูกพันอยู่กับสิ่งที่สร้างขึ้น เพื่อสร้างความมั่นใจในความปลอดภัย มีความสะดวกสบาย และมีชีวิตรอด นั่นหมายถึงพวกเขาต้องมีเครื่องมือและอาวุธที่ได้รับการออกแบบมาเป็นอย่างดี พร้อมกันนั้นทักษะ (skill) ก็กลายเป็นเรื่องสำคัญที่จะผลิตสิ่งจำเป็นเหล่านั้น มนุษย์จึงเริ่มเรียนรู้ที่จะหาซึ่งต่อสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากทักษะและมีการออกแบบที่ดีไปพร้อมกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ.2545 : 47-48)

การออกแบบได้เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่เมื่อครั้งมีมนุษย์เกิดขึ้นมาปัจจัยแรกๆที่ก่อให้เกิดการออกแบบก็คือประโยชน์ในการดำรงชีวิต ในขณะที่บางชนชาติในประวัติศาสตร์ก็มีกรออกแบบแต่เพื่อตอบสนองในด้านของความงาม เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเป็นความรู้มาจวบจนถึงปัจจุบัน อารยธรรมที่มีความยิ่งใหญ่และเจริญถึงขีดสุดในยุคอียิปต์ เป็นที่ทราบกันดีว่า อียิปต์ เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลป์ที่สำคัญอารยธรรมหนึ่ง เป็นตัวบ่งบอกถึงความเจริญทั้งทางด้านการแพทย์ ศิลปะ สถาปัตยกรรม และการออกแบบอย่างชาญฉลาด ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบพีระมิดที่คงทนถาวรมาจนถึงปัจจุบัน เพื่อตอบสนองความเชื่อในเรื่องของการกลับมาเกิดใหม่ การออกแบบหลุมฝังศพและหีบศพที่สามารถช่วยรักษาพระศพของฟาโรห์ที่สามารถคงสภาพสมบูรณ์อยู่มาได้จนถึงปัจจุบันนับเป็นอารยธรรมแรกๆที่ผู้คนให้การยอมรับในเรื่องของจุดเริ่มต้นในการออกแบบที่ยิ่งใหญ่อารยธรรมหนึ่งในประวัติศาสตร์

จะเห็นได้ว่าการออกแบบที่มีความสมบูรณ์แบบ และเป็นที่ยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ได้แก่การออกแบบของชาวอียิปต์ซึ่งมีขั้นตอนอันชาญฉลาดในการออกแบบรวมถึงมีการสังเกตเหตุการณ์รอบๆตัว เพื่อสร้างปฏิทินและมีการจดบันทึกโดยการออกแบบตัวอักษรเฮียโรกราฟฟิคที่นับเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การออกแบบของอียิปต์นั้นยังคงอยู่ไม่สูญสลายไปตามกาลเวลาเหมือนกับศิลปะการออกแบบของหลายๆชาติ นอกจากนี้แล้วความเชื่อต่างๆก็เป็นผลทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านการออกแบบเช่นกัน เพราะการออกแบบนั้นนอกจากจะตอบสนองความสวยงามทางด้านจิตใจแล้ว ยัง

ต้องคำนึงถึงความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยที่สามารถตอบสนองความเชื่อหรือการใช้งานได้ด้วย ดังนั้นการออกแบบจึงเป็นศาสตร์และศิลป์ที่มีความสำคัญตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน

เมื่อโลกเข้าสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 18 จุดมุ่งหมายในการออกแบบได้เปลี่ยนแปลงไป การออกแบบไม่ได้เน้นการตอบสนองความเชื่อทางศาสนา หรือ ปรัชญา อย่างอดีตแต่อย่างใด การออกแบบมุ่งเน้นไปที่ประโยชน์การใช้สอย การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมนั้นก่อให้เกิดปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบมากมาย การออกแบบถูกมุ่งเน้นไปที่การแสวงหาผลกำไร ผลงานการออกแบบถูกลดคุณค่าทางความงามลงระบบอุตสาหกรรมเอื้อต่อการผลิตชิ้นงานที่ได้มากขึ้น แต่ระบบอุตสาหกรรมนี้เองก็เป็นตัวลดคุณค่าของผลงานลงเช่นกัน นักออกแบบส่วนใหญ่หันมาใช้เครื่องมือทางอุตสาหกรรมที่เป็นนวัตกรรมเครื่องมือที่แปลกใหม่ ดังนั้นผลงานส่วนใหญ่จึงออกมา มีรูปร่างหน้าตาคล้ายๆกันโดยที่ไม่มีจุดเด่นที่แสดงลักษณะเฉพาะว่าเป็นของใคร นับเป็นยุคเสื่อมลงของการออกแบบอย่างสิ้นเชิง

อาร์ สุธิพันธุ์ กล่าวถึงการออกแบบในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ว่า

ผลงานของการวิวัฒนาการนี้ ปรากฏในการแสดงผลของการออกแบบนานาชาติที่ปราสาทแก้ว (Crystal Palace) ในกรุงลอนดอนเมื่อปี 1851 การแสดงในครั้งนี้มีผลิตภัณฑ์ที่ทำด้วยเครื่องจักรเป็นส่วนมากจนเป็นลักษณะเด่นชัด คือ มีรูปร่างทรวดทรงคล้ายๆ กัน รูปทรงที่ประดิษฐ์ตกแต่งตามธรรมชาตินั้นลดน้อยลงไป และไม่สามารถทำให้ผู้พบเห็นนั้นแยกแยะได้ว่า เป็นงานออกแบบของประเทศไหน คล้ายกันไปหมด ตลอดเวลาระหว่าง ค.ศ.1760 ถึง 1830 อันเป็นระยะที่เรียกว่า เป็นผลการปฏิวัติอุตสาหกรรมนั้น นักออกแบบได้หันมานิยมเครื่องจักรกล เพื่อช่วยในการออกแบบเป็นส่วนมาก และผลออกแบบจึงได้คล้ายคลึงกันดังได้กล่าวไปแล้ว ดังนั้นจึงมีนักวิจารณ์ นักออกแบบ และนักวิจารณ์ศิลปะกลุ่มหนึ่งตระหนักในการเปลี่ยนแปลงและความสูญเสียของช่างฝีมือเป็นอันมาก นักวิจารณ์ท่านหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลของอังกฤษ คือ จอห์น รัสกิน (John Ruskin) จึงให้ความเห็นว่า การออกแบบเสื่อมลง เพราะอิทธิพลของเครื่องจักรกลทำให้ปราศจากลวดลายการตกแต่ง ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบอันสำคัญของการออกแบบ สถาปัตยกรรมหมดสิ้น อีกท่านหนึ่งคือ เซอร์จอร์จ กิลเบิร์ต สก็อต (Sir George Gilbert Scott) ก็เคยย้ำกับสถาปนิกว่า ควรจะเอาอย่างของสถาปัตยกรรมกอทิคมาสร้าง เพราะว่าหลักอันยิ่งใหญ่อยู่ที่การตกแต่งโครงสร้างให้งดงาม (อาร์ สุธิพันธุ์ 2532:192-193)

ซึ่งสอดคล้องกับที่ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงการปฏิวัติอุตสาหกรรม ว่า

200 ปีที่ผ่านมา การผลิตสินค้าต่างๆ ยังคงผลิตในลักษณะของงานฝีมือ ช่วงประมาณปีคริสต์ศักราช 1770-1830 ประมาณ 60 ปี นับเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงอารยธรรมครั้งยิ่งใหญ่ โดยเริ่มต้นขึ้นในประเทศอังกฤษ พัฒนาการจากการดำรงชีวิตของชนบรรพกาล มาสู่ผู้อพยพและมาสู่ผู้ทำเกษตรกรรม จนกระทั่งการเริ่มต้นของการปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ในช่วงเวลาดังกล่าว แต่หลังจากปี 1870 ประมาณ 40 ปี ขบวนการปฏิวัติ

อุตสาหกรรมก็แผ่กระจายไปทั่วโลก การดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงไปทั่ว ซึ่งก็เป็นไปทั้ง 2 ด้าน คือ ดีกว่าและเลวกว่า ทั้งสร้างสรรค์และทำลายไปพร้อมกัน กรรมกรที่ต้องทำงาน 12-14 ชั่วโมงในโรงงานและเหมืองถ่านหิน ช่วงปีคริสต์ศักราช 1850 เป็นเรื่องที่เลวร้ายต่อการดำรงชีวิต ผู้คนที่ต้องควบคุมเครื่องจักรกล งานผลิตที่ต้องกระทำซ้ำๆ อยู่ตลอดเวลาก่อให้เกิดความเครียด งานออกแบบที่ประณีตบรรจงที่เคยอยู่ในมือของศิลปิน ได้หลุดไปอยู่ในมือของธุรกิจ คุณภาพและการออกแบบสินค้านับว่าเลวร้าย การผลิตแบบมวลผลิตด้วยเครื่องจักรก่อให้เกิดรูปทรงที่สอดคล้องกับการผลิตและคุณภาพต่ำ เส้นห์และความสมบูรณ์ในเชิงช่างฝีมือได้สูญหายไป ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 (วิรุณ ตั้งเจริญ.2544:19)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึง การออกแบบในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ว่า

ตลอดทั้งศตวรรษ สไตล์ที่อยู่ในความนิยมจะมองเห็นได้ชัดเจนและมีพร้อมสรรพทันที ทั้งนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากวิธีการออกแบบระบบดั้งเดิม ที่ศิลปินหรือนักออกแบบจะเตรียมหลากหลายลวดลายและรูปทรง แล้วตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือลาย (Pattern Book) จากนั้นก็ขายให้ร้านหรือโรงงานที่ต้องการผลิตสินค้าในรูปแบบที่อยู่ในสมัยนิยม วิธีนี้เป็นแนวปฏิบัติที่ยึดถือกันมาหลายศตวรรษของพวกช่างที่จัดส่งสิ่งของให้สำนักหรือศาสนจักร ไปอีกในศตวรรษที่ 17, 18 และ 19 ในตอนต้นๆ การแบ่งงานในลักษณะนี้ทำกันก็แต่เฉพาะการผลิตสินค้าสำหรับราชสำนักและสินค้าของพวกขุนนางเท่านั้น สำหรับคนในระดับล่างๆ ลงไปการออกแบบกับการผลิตมักจะรวมกันอยู่เป็นงานของช่างฝีมือแต่เพียงผู้เดียวในลักษณะของระบบหัตถกรรมการค้า มีความก้าวหน้ามากขึ้นเมื่อมีการพัฒนาการผลิตสินค้าครั้งละมากๆ ในช่วงศตวรรษที่ 18 จึงเห็นการล่มสลายของระบบหัตถกรรม เพราะไม่สามารถสนองตอบได้ทันกับภาวะที่ต้องผลิตทีละมากๆ เพราะผู้บริโภคมีความต้องการที่จะซื้อสินค้าที่กำลังอยู่ในความนิยม ดังที่ปรากฏอยู่ในหนังสือลาย (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:92-93)

เมื่อการปฏิวัติอุตสาหกรรมก่อให้เกิดการเสื่อมถอยของการออกแบบเครื่องจักรถูกเข้ามาแทนที่ฝีมือคน เส้นห์งานออกแบบที่ทำด้วยมือ จึงลดน้อยหายไป การผลิตเน้นปริมาณมากเพื่อสนองต่อความต้องการขอ เกิดการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างแพร่หลายถึงยุคเสื่อมทางการออกแบบ ความรุนแรงที่เห็นได้ชัดที่สุด ก็คือ ประเทศอังกฤษ ศูนย์รวมของการออกแบบและระบบอุตสาหกรรม

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึงปัญหาของการออกแบบในระบบอุตสาหกรรม ว่า

เกือบครึ่งศตวรรษในประเทศอังกฤษ มีการวิพากษ์วิจารณ์งานออกแบบจากอุตสาหกรรมกันอย่างต่อเนื่องและหนาหู จนกระทั่งถึงช่วงกลางศตวรรษ การวิพากษ์วิจารณ์จึงเดินไปถึงช่วงวิกฤตและมีความเดือดพล่านไปสู่ทุกซอกทุกมุมของหมู่ปัญญาชน อันที่จริงรัฐบาลอังกฤษก็ไม่ได้นิ่งนอนใจกับเรื่องนี้ รัฐบาลได้จัดตั้งกรรมาธิการขึ้นชุดหนึ่งตั้งแต่ ค.ศ.1836 ให้ตรวจสอบ แม้จะไม่ได้ตั้งขึ้นเพื่อตรวจสอบปัญหานอกแบบโดยตรง แต่ก็เพื่อตรวจสอบภาวะความวิตก

เรื่องภาวะความเสื่อมศีลธรรมของคนในชาติขณะนั้น แต่เพราะเชื่อกันว่าศิลปะคือกระจกเงาที่สะท้อนบอกภาวะศีลธรรมและจริยธรรมของคนในชาติ เมื่อศิลปะของคนในชาติตกต่ำ ก็แสดงภาวะศีลธรรมและจริยธรรมของคนในชาติตกต่ำเช่นกัน ท่ามกลางกระแสเสียงวิพากษ์วิจารณ์ ผลักความผิดป้ายความชั่วให้กลุ่มนั้น ยกความดีให้กลุ่มนี้ กันอยู่ไปมาอย่างไม่มีที่ยุติ สถาปนิกชาวอังกฤษ ชื่อ ชาร์ลส์ ค็อกเคอเรล (Charles Cockerel) ได้แสดงความเห็นที่ค่อนข้างแข็งแกร่งว่า ปักประเด็นไปหาอุตสาหกรรมอย่างโจ่งแจ้งว่า "การอ้างเหตุผลทางเศรษฐกิจแล้วนำกระบวนการที่อาศัยเครื่องจักรกลมาทำงานที่เกิดจากใจและทำด้วยมือมีค่าลดลง งานศิลปะจะมีค่าต่ำลง และในท้ายที่สุดก็จะเป็นการทำลายล้างงานศิลปะไปในตัว" คนจำนวนมากเห็นเป็นเสียงเดียวกันในประเด็นนี้ว่าคุณภาพงานผลิตที่ถดถอยลงไปเป็นผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมนั่นเอง การใช้ผลที่ได้จากการปฏิวัติอุตสาหกรรมกันอย่างเกินพอดี และการที่ทุกคนหันไปนิยมปริมาณ เป็นการทำลายคุณภาพ ดังที่เข้าใจกันอยู่แล้วว่าผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเริ่มต้นจากการออกแบบ เมื่อมาตรฐานการผลิตถดถอย ก็สามารถสืบสาวไปได้ทันทีว่าส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากมาตรฐานการออกแบบที่ถดถอยไป ซึ่งเชื่อกันว่าไม่ได้เป็นเพราะคนในชาติไม่มีฝีมือ หากแต่เป็นเพราะรัฐบาลอังกฤษไม่มีสถาบันการศึกษาและโครงสร้างเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการด้านนวัตศิลป์ จึงไม่สามารถดึงดูดพรสวรรค์ด้านการออกแบบมาจากคนในชาติ ค็อกเคอเรลตำหนิรัฐบาลว่าดำเนินนโยบายผิดพลาด เขายกย่องรัฐบาลอเมริกันที่มีความเฉลียวฉลาดกว่ารัฐบาลอังกฤษ เพราะรัฐบาลอเมริกันใช้นโยบายขึ้นอย่างมีระบบ ทั้งด้านศิลปะและอุตสาหกรรม รัฐบาลอเมริกันทำนโยบายให้เป็นรูปธรรมด้วยการจัดตั้งสถาบันการศึกษา และสรรหาตำแหน่งทางวิชาการที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทางนวัตศิลป์เท่าที่จำเป็น ทำให้เกิดการเผยแพร่สนิยมทางศิลปะไปสู่สังคมทุกระดับชั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิตหรือผู้บริโภค รัฐบาลอังกฤษเริ่มหันมาสนใจเรื่องนี้ และได้พัฒนาโรงเรียนศิลปะแนวใหม่ รวมทั้งพัฒนาพิพิธภัณฑ์สถานขึ้นจากการเป็นสถานที่เก็บของเก่า มาเป็นโครงสร้างและอุปกรณ์ในการเสริมสร้างและการเรียนรู้ทางด้านนวัตศิลป์ ลึกลงไปในกระแสของการวิพากษ์วิจารณ์คือ ปฏิกริยาของนักออกแบบเองที่จับกลุ่มก่อตัวกันเป็นแนวร่วมที่เรียกว่า แนวร่วมอาร์ตแอนด์คราฟท์ (Art and Craft Movement) เริ่มแรกอยู่ในรูปของปฏิกริยาทางความคิด คัดค้านเป็นปฏิปักษ์กับผลการปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยกล่าวว่า อุตสาหกรรมนั้นไม่ผิดอะไรกับจิตใจที่ปล้นความรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นช่างฝีมือไปจากคนงาน และอุตสาหกรรมเป็นเสมือนผู้ร้ายทางกาม ที่ฝังความอับยศลในรูปทรงและคุณภาพผลิตภัณฑ์ แนวร่วมกลุ่มนี้แรกเริ่มจำกัดวงอยู่ในหมู่คนจำนวนน้อยที่มาเกาะกลุ่มกันอย่างไม่เป็นทางการ แต่ต่อมาไม่ได้จำกัดวงอยู่แต่เฉพาะในอังกฤษ แต่ได้ปลุกแนวความคิดทางด้านนวัตศิลป์ให้เป็นสากล และส่งอิทธิพลครอบคลุมไปทั่วยุโรปและอเมริกา (พรสหนองศรีสิงห์ทอง.2547:94-95)

เมื่อเข้าสู่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม ผลงานการออกแบบได้รับผลกระทบโดยตรงจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งนี้ กล่าวคือมีการนำเครื่องจักรมาใช้ผลิตผลงานออกมา แทนการใช้ช่างฝีมือ ทำให้คุณค่าทางสุนทรียของผลงานการออกแบบลดน้อยลง เกิดการใช้เครื่องจักรอุตสาหกรรมอันเกินพอดี ทำให้รูปแบบของผลงานการออกแบบออกมามีลักษณะ หน้าตาคล้ายกันไปหมด การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้มีคนกล่าวว่า เป็นยุคเสื่อมของการออกแบบเลยทีเดียว

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ว่า

ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องจักรและรูปแบบทางศิลปวัตถุที่ผลิตด้วยเครื่องจักร เป็นปัญหาที่มีความสลับซับซ้อน อันที่จริงการนำเครื่องจักรเข้ามากระชากชิ้นงานออกไปจากมือคน ไม่มีความโหดร้ายเท่ากับการเปลี่ยนแปลงในการจัดการผลิต ที่เน้นตรงการชอยงานออกเป็น ส่วนย่อยๆ แล้วไปนำเครื่องจักรกลเข้ามาแทนมือ เพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าเครื่องจักรกลสามารถทำงานได้ปริมาณมากกว่ามือ การเพิ่มจำนวนเครื่องจักรที่ทำงานเฉพาะอย่างมากขึ้น และการชอยงานออกเป็น ส่วนย่อยๆ มากขึ้น เพื่อจะได้แบ่งกันทำงานได้มากยิ่งขึ้น การชอยงานให้ย่อยลงนี้เองที่ตัดกิจกรรมออกแบบหลุดออกไปจากกระบวนการผลิตโดยเด็ดขาดบทบาทของช่างฝีมือก็ถูกสลัดออกไปอย่างเห็นได้ชัด ในเวลาต่อมา นักออกแบบเข้ามาทำงานแทนที่ เป็นเพียงตัวเชื่อมอยู่ในห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่มีความสลับซับซ้อน(พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง,2547 : 69)

ซึ่ง วิชาศรี สมิตพิพงศ์ ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ก่อนการสิ้นสุดทศวรรษที่ 19 ว่า

ก่อนที่ศตวรรษที่ 19 จะหมดลง ก็ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงอย่างมากในค่านิยมทางสังคม วัฒนธรรม และความเคลื่อนไหวทางการเมืองภายนอก แบบแผนในสังคมเก่าที่เข้มงวดกำลังจะสลายไป ชนชั้นกลางที่ร่ำรวยและมหาเศรษฐีเข้ามาแทนที่ขุนนางชั้นสูง คนหนุ่มคนสาวรุ่นใหม่ คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพมากขึ้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้อุตสาหกรรมก้าวหน้ามากขึ้น การใช้จักรเย็บผ้า และแบบเสื้อ Graded Pattern ทำให้ผลิตเสื้อผ้าได้จำนวนมากและทำได้ง่าย แฟชั่นจึงไม่ได้อยู่กับกลุ่มคนรวยเพียงกลุ่มหนึ่งอย่างแต่ก่อนอีกต่อไป แฟชั่นที่เป็นการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์นี้ สะท้อนให้เห็นรสนิยมทางศิลปะคล้ายๆ กับที่พบในงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และศิลปะเครื่องประดับอื่นๆ ของยุค นักเขียนบันทึกภาพสังคมชั้นสูง และได้แรงดลใจจากสีสันของเครื่องแต่งกายยุคนี้ ภาพเขียนของจิตรกรสำคัญๆ ได้แก่ ภาพ Countess d'Haussonville ของ Ingres, Women in the Garden ของ Monet, La Grand Jatte ของ Seurat และ At the Moulin Rouge ของ Toulouse Loutrec เป็นต้น ล้วนแสดงให้เห็นถึงความกลมกลืนทางศิลปะของยุค จากปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษนี้ บรรยากาศทางสังคม เศรษฐกิจของ 2 ชาติ คือ อังกฤษ และ ฝรั่งเศส เต็มไปด้วยความหรูหรา ฟุ่มเฟือย และฟุ้งเฟ้อ ยุคนี้เป็นยุคที่ค่อนข้างจะ “เกินความต้องการ” ไปหมด เป็นยุคของงานเด่นรำ งานปาร์ตี้ ต่างๆ ฝรั่งเศสและอังกฤษรู้ว่าตนมีรสนิยมและอารยธรรมร่วมกัน ในฝรั่งเศสปารีส ซึ่งเป็นศูนย์กลางของศิลปะและสังคมโลกตะวันตก ตระการตาไปด้วยแสงสีจากแนวศิลปะนิยมของ Fauves , Cubists และบัลเลต์รัสเซีย Diaghilev ลักษณะการแต่งกาย สีสันเสื้อผ้า สะท้อนการมองโลกที่สดใส สำหรับคนที่มีเงินใช้จ่ายเต็มที่ เสื้อผ้าดูเหมือนจะถูกรออกแบบให้สำหรับไปงานรื่นเริงหรืองานเต้นรำ ผู้นำการปฏิวัติเสื้อผ้า ปีค.ศ.1920 ที่มีชื่อและมีฝีมือมาก 2 คนคือ “Coco”Chanel และ Elsa Schiaparelli ทั้งสองและนักออกแบบที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ไม่ได้เป็นเพียงนักออกแบบเสื้อ แต่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สร้างงานศิลปะสำคัญให้กับยุคที่เดียว และเช่นเดียวกับ Poiret มีความสำคัญกับศิลปินของยุคด้วย Mme Chanel เป็นเพื่อนสนิทของ Jean Cocteau, Picasso และ Stravinsky เธอแสดงให้เห็นให้ผู้หึงหึงสมัยใหม่รู้ว่า ควรจะแต่งตัวอย่างไร หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ผู้หญิงออกทำงาน ขึ้นรถไฟใต้ดิน ออกกินอาหารตาม

ภัตตาคาร ดิมค็อกเทล ทาแก้มแดงและเปิดช่วงขามากขึ้น Chanel จึงเสนอความเป็นอิสระและก้าวหน้าในเสื้อผ้า โดยเฉพาะชุดทำงาน ให้เป็นชุดง่าย ๆ เสื้อทำงานนี้ปัจจุบันถือเป็นเสื้อชุดมาตรฐานสำหรับผู้หญิงที่ทำงานนอกบ้าน Chanel เข้าใจในศตวรรษนี้มากกว่าใคร วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป เศรษฐกิจ สังคม เสื้อผ้า เครื่องแต่งบ้าน สถาปัตยกรรม ล้วนมีแนวโน้มในทางเดียวกัน คือ ความสง่างาม ไม่กรุงรัง และสนองประโยชน์ได้เต็มที่ Elsa Schiaparelli เช่นเดียวกับ Chanel เธอเป็นหนึ่งในห้องเสื้อที่ดีที่สุด ช่วงศตวรรษก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 เธอได้แรงบันดาลใจจากศิลปิน และคนในวงการละคร Jean Cocteau นักแต่งบทละครซึ่งเขียนลายเส้นให้เธอปักลงบนชุดราตรี Salvador Dali ก็ออกแบบลายพิมพ์ผ้าให้ และยังนำอิทธิพลภายนอกมาประกอบ Schiaparelli แนะนำสี Shocking Pink เข้ามาจนกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวเธอ และเธอยังคงเป็นคนแรกที่นำใยสังเคราะห์ การใช้ชีปมาสู่วงการแฟชั่น เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง แฟชั่นฝรั่งเศสตั้งความหวังที่จะฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีก และรัฐบาลก็สนับสนุนโดยเปิดการแสดงแบบเสื้อขึ้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะที่ใช้ประดับตกแต่ง Musee des Arts Decoratifs นักออกแบบชั้นนำมาร่วมด้วยมากมาย เช่น Balenciaga, Balmain, Dior, Givenchy และ Jacques Fath ออกแบบเสื้อผ้าไปงานค็อกเทล กระโปรงสั้นบานเปิดไหล่ (วิชาศรี สมิตธิพงศ์.2525 : 25-28)

การออกแบบแฟชั่นก็เช่นกัน จะเห็นได้ว่าสิ่งที่มีผลต่อรูปแบบของแฟชั่นในแต่ละยุค ก็เป็นเรื่องของสงคราม เศรษฐกิจ การเมือง ชีวิตความเป็นอยู่ และ สิ่งที่เราเห็นเป็นสิ่งที่สอดคล้องกัน ก็คงจะเป็นเรื่องของนักออกแบบและศิลปินซึ่งต่างก็มีความเกี่ยวเนื่องกันอยู่เป็นอย่างมากดังนั้นวิวัฒนาการของแฟชั่น จึงเป็นสิ่งที่ได้รับอิทธิพลจากประวัติศาสตร์ของศิลปะโดยตรง

เมื่อผ่านยุคเสื่อมของการออกแบบในศตวรรษที่ 18 แล้ว ในปลายศตวรรษที่ 19 และ ต้นศตวรรษที่ 20 ได้มีการเกิดขึ้นของการออกแบบในรูปแบบใหม่ ในยุโรปและอเมริกาขึ้นมา โดยมีรากฐานมาจากการในกลุ่มอาร์ตแอนด์คราฟท์ อาร์ตนูโว ซึ่งแปลว่าศิลปะรูปแบบใหม่ ซึ่งปรากฏอยู่ทั้งในงาน จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม เครื่องเรือน สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ งานภาพโปสเตอร์โปปด สิ่งพิมพ์ เครื่องประดับ เสื้อผ้า และลายผ้า โดยสร้างสรรค์ผลงานที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้เส้นคดโค้ง เป็นลวดลายพรรณพฤกษา ซึ่งถือเป็นแนวคิดใหม่ที่มารองรับการเปลี่ยนแปลงทางด้านศิลปะการออกแบบที่เป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญครั้งหนึ่งของประวัติศาสตร์การออกแบบเลยก็ว่าได้

ซึ่ง ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา ได้กล่าวถึงลักษณะการออกแบบ และอาร์ต นูโว ว่า

การออกแบบในโลกยุคปัจจุบันมีความหลากหลายทั้งในด้านของแนวความคิด วิธีการ และเทคนิคเฉพาะด้านเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่เป็นผลมาจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในวงการออกแบบ ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ยังคงได้รับการสืบทอด และได้รับความนิยมเรื่อยมา เช่น การออกแบบที่มุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยและหน้าที่การใช้งานเป็นหลัก (Functionalism) และการใช้รูปทรงง่ายๆ เช่นรูปทรง เรขาคณิต เป็นต้น ย้อนหลังไปเมื่อราวปลายศตวรรษที่ 19

ปฏิกริยาต่อต้านของศิลปินนักร้องแบบในแขนงต่างๆที่มีต่อความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม เป็นต้นเหตุให้มีการปลุกกระแสการปฏิรูปงานศิลปะ และงานช่างฝีมือ (Art and Craft movement) ซึ่งเริ่มจากบทบาทของ William Morris ในประเทศอังกฤษ ซึ่งลักษณะของงานออกแบบในสมัยนี้ ได้หวนกลับไปนำเอารูปแบบของงานสมัยกลาง (Middle Ages) มาปรับใช้ นั่นก็คือ การใช้รูปทรงที่มาจากธรรมชาติ (organic form) การใช้รูปทรงพันธุ์ไม้ ดอกไม้ (floral form) โดยลักษณะงานออกแบบเช่นนี้มักถูกเรียกขานโดยรวมว่า Art Nouveau หรือ Jugendstil ในเยอรมัน และ Sezessionsstil ในออสเตรีย ในช่วงเวลานี้ แนวความคิดของ Art Nouveau ได้รับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแทบทุกชนิด นับตั้งแต่การออกแบบตัวหนังสือ การออกแบบลายผ้า จิตรกรรม ไปจนถึงสถาปัตยกรรม Art Nouveau ถือได้ว่าเป็นความพยายามแรก ในอันที่จะประสานสุนทรียภาพให้เข้ากับงานออกแบบ และยังเป็นการปรับตัวของศิลปินและนักออกแบบให้เข้าไปสู่ความเป็นสังคมอุตสาหกรรม (industrialization) อย่างไรก็ดี รูปแบบของงานออกแบบ แบบ Art Nouveau ได้รับความนิยมจากนักออกแบบในช่วงเวลาไม่นานเนื่องจากเหตุผลหลายประการ (ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา.2545:11-13)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงทิศทางของการเกิดขึ้นของอาร์ต นูโว ว่า

แนวร่วมอาร์ต นูโวแผ่อิทธิพลครอบคลุมทวีปยุโรปและอเมริกา ในค.ศ.1890และก้าวไปสู่จุดที่ครองความนิยมสูงสุดเมื่อค.ศ.1900 อันเป็นปีที่มีการจัดนิทรรศการจักรวาลที่กรุงปารีส แม้ว่าสไตล์อาร์ต นูโวจะถูกตีความหมายและเรียกชื่อแตกต่างกันไป จากประเทศหนึ่งสู่อีกประเทศหนึ่ง และปรากฏตัวขึ้นในเวลาต่างๆกันแต่ต่างก็มีจุดหมายปลายทางอันเดียวกัน คือ เพื่อแสวงหาศิลปะและศิลปะประยุกต์แนวใหม่ ในทางการเมือง อาร์ต นูโว เป็นความพยายามของประเทศหลายประเทศ แลประเทศใหม่ที่เพิ่งรวมตัวกันได้ เช่น เยอรมนี อิตาลี และฟินแลนด์ ที่ต้องการจะสอดแทรกตัวเองเข้าไปมีบทบาทในสนามนานาชาติ และเพื่อที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการแข่งขันทางการค้าที่ทวีความเข้มข้นและความรุนแรงยิ่งขึ้น ในทางสังคมอาร์ต นูโวคือความพยายามของสถาปนิกและนักออกแบบ ที่ต้องการจะเจาะเข้าไปในสภาพแวดล้อมซึ่งประกอบไปด้วยมวลชนกลุ่มใหม่แล้วนำมาสะท้อนให้เห็นในรูปของสถานีรถไฟใต้ดิน สำนักงานใหญ่ของสังคมนิยม ร้านอาหาร และห้างสรรพสินค้า ในทางวัฒนธรรม อาร์ต นูโว ปรากฏการณ์ของการรวมตัวแนวใหม่ในหมู่วิจิตรศิลป์ ตั้งแต่จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ไปจนถึงเรขศิลป์ หัตถกรรม เครื่องเงิน และเครื่องเรือน ทางด้านเทคโนโลยี อาร์ต นูโว เป็นความพยายามและความพึงใจที่จะบุกเข้าไปหาวัสดุทางโครงสร้างใหม่ๆ เช่น เหล็กท่อ และกระจก (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:169)

ซึ่ง กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดตั้งอาร์ต นูโว ว่า

ศิลปินที่มีแนวทางร่วมกันก็จะจัดตั้งเป็นกลุ่มหรือลัทธิเพื่อสร้างผลงานศิลปะขึ้นมา มีกลุ่มลัทธิศิลปะเกิดขึ้นอย่างมากมาย โดยเฉพาะในช่วงระยะเวลาระหว่างปลายคริสต์ศตวรรษที่19 ต่อมาช่วงระยะเวลาดันคริสต์ศตวรรษที่ 20 ศิลปะอาร์ต นูโว(Art Noveau) ก็เป็นศิลปะที่มีกลุ่มศิลปินให้ความสนใจกับการสร้างรสนิยมใหม่เพื่อตอบสนองกับการตื่นตัวของสังคมชาวยุโรปซึ่งพร้อม

ที่จะรับสิ่งใหม่และต้องการยกระดับวิถีชีวิตที่ดำเนินอยู่ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่ทันสมัย ศิลปวัฒนธรรมใหม่ อาคารที่ทำการ หรือที่พักอาศัย ตลอดจนเครื่องใช้ต่างได้รับการพัฒนารูปแบบเพื่อรับใช้ความต้องการของสังคม รสนิยมนี้ ฝรั่งเศสเรียกว่า บูชัวร์ (Bourgeois) เยอรมันเรียกว่า คิทช์ (Kitsch) สเปนเรียกว่า คัวร์สิ (Cursi) และรัสเซียเรียกว่า เมสต์ ชันสโตโว (Mestchanstovo) รสนิยมที่มีชื่อเรียกต่าง ๆ กันนี้ต่างมีความหมายและความเข้าใจโดยทั่วๆ ไปเหมือนกันคือหมายถึงรสนิยมในความนิยมชมชอบ รูปแบบศิลปะแบบหนึ่ง ซึ่งฝรั่งเศสเรียกว่า ลา ลิเบรเอ เอส เตติก (Lalibre esthe tique) เยอรมันเรียกว่า จูเกนด์สทิล (Jugendstil) อิตาลีเรียกว่า สไตล ลิเบอตี (Stile liberty) สเปนเรียกว่า โมเดนิสตรา (Modernistra) อังกฤษและอเมริกาเรียกสไตลนี้ว่า เดอะโมเดิร์นสไตล (The Modern Style) ส่วนออสเตรเลียเรียก ซีเซซัน (Sezzesion) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยหมายถึงรูปแบบสมัยใหม่ (กักร สุนพงษ์ศรี.2528:65)

ซึ่ง อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงการออกแบบของอาร์ต นูโว ว่า

ในราวปลายศตวรรษที่ 19 องค์ประกอบในการออกแบบใหม่เกิดขึ้นในยุโรปทั่วไปและอเมริกา ซึ่งมีลักษณะเด่นๆ ก็คือการนำเส้นคดโค้ง ซึ่งได้จากธรรมชาติ (natural motif) มาเป็นส่วนประกอบสำหรับการออกแบบ และมีการใช้สีเรียบแบน (flat paint) มาประกอบกับเส้นที่ได้จากธรรมชาตินั้น ลักษณะของการออกแบบที่ถือนวตามธรรมชาตินี้มีชื่อว่าลักษณะแบบอาร์ต นูโว ซึ่งถ้าพิจารณาตามประวัติศาสตร์แล้วจะเห็นว่าคล้ายกับนำเอาลักษณะของศิลปกรรมบารอกและรอกโคโค (baroque & rococo) มากลับทำใหม่ บิง (Bing) ผู้มีส่วนริเริ่มในการออกแบบอาร์ต นูวากล่าวว่า ความมุ่งหมายของการออกแบบ อาร์ต นูโว ก็เพื่อพยายามดึงหรือหยิบยกเอาลักษณะเด่นที่น่ารัก มีเสน่ห์ มีเหตุผล และมีความบริสุทธิ์มาออกแบบพัฒนาเสียใหม่ให้สืบต่อเนื่องกันประดุจเส้นด้าย การออกแบบอาร์ต นูวอนี้ได้เป็นที่นิยมมาก ทั้งศิลปะแขนงสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและจิตรกรรม และแพร่หลายไปทั่วยุโรป ตลอดจนถึงเอเชีย และขณะเดียวกันศิลปกรรมของญี่ปุ่นที่ส่งไปแสดงยุโรปก็ให้อิทธิพลการออกแบบอาร์ต นูโวไม่น้อยเหมือนกัน เมื่อการออกแบบได้รับความกระทบกระเทือนหลายด้าน เช่น การนำเครื่องจักรกลมาใช้ในวงการออกแบบมากขึ้น การปฏิวัติอุตสาหกรรม การขยายตัวของสังคม อันมีผลทำให้ความต้องการสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ มากขึ้น การแสดงศิลปกรรมของญี่ปุ่นในภาคพื้นยุโรปตลอดจนการออกแบบอาร์ต นูโว ผลของอิทธิพลดังกล่าวนี้ จึงทำให้เกิดเป็นแนวคิดหรือหลักการในการออกแบบสำหรับปัจจุบัน...(อารี สุทธิพันธุ์.2532:194-195)

ซึ่ง อัศนีย์ ชูอรุณ ได้กล่าวถึงความหมายของ อาร์ต นูโว ว่า

อาร์ต นูโว (art nouveau) คือ ศิลปะแบบอย่างหนึ่ง ปรากฏอยู่ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม และงานออกแบบตกแต่ง เมื่อปลายศตวรรษที่ผ่านมา โดยเริ่มขึ้นในประเทศอังกฤษก่อน ในราว พ.ศ.2420 แล้วได้กลายเป็นขบวนการหัวก้าวหน้าทางศิลปะแห่งยุคในช่วงราว พ.ศ.2435 ถึงราว พ.ศ.2445 ลักษณะของศิลปะแบบนี้ก็คือ เป็นเส้นที่ติดต่อกันโดยตลอด และให้ความรู้สึกชัดเจนดีด้วย โดยใช้เส้นลื่นไหล เส้นโค้งงาม ลวดลายที่เกิดจากการใช้เส้นประสานทับกัน และใช้เส้นโค้งอย่างหางงู งานตกแต่งในสมัยแรกๆ ก็ใช้

รูปทรงเหมือนธรรมชาติ ซึ่งลวดลายที่นิยมกันมากได้แก่จำพวกลายดอกไม้ และพืชพันธุ์ไม้ต่างๆ ศิลปะโนโวบังเกิดขึ้นพร้อมๆ กับการแพร่หลายของศิลปะอีกขบวนการหนึ่ง ซึ่งมีความชัดเจนในการใช้เส้นตรง และใช้ลวดลายรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นสาระสำคัญ (อัศนีย์ ชูอรุณ. 2528:100)

ขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงทอง ได้กล่าวถึง เส้น เป็นหัวใจของศิลปะอาร์ต นูโว ความว่า

ลักษณะที่สำคัญของอาร์ต นูโวอยู่ที่การใช้เส้น ในงานออกแบบอาร์ต นูโวทุกชิ้นจะเห็นการใช้เส้นที่ค่อยๆ ยืดตัวออก แล้วบิดคดเคี้ยว นักออกแบบอาร์ต นูโวปฏิเสธการใช้เส้นตรงอย่างมีระเบียบและปฏิเสธการใช้มุมแหลม แล้วหันไปหาการใช้เส้นที่มีลักษณะเคลื่อนไหวอย่างธรรมชาติว่าการใช้เส้นนั้นจะเพื่อการแสดงรูปทรงธรรมชาติที่เหมือนจริงหรือไม่ก็ตาม ส่วนการเน้นที่เน้นตรงความเป็นแนวลายประดับและความแบนราบ เส้นตามแบบฉบับอาร์ต นูโวจึงสามารถนำไปสร้างขึ้นบนผิวราบใดๆ ก็ได้ที่ต้องการ คุณสมบัติเรื่องน้ำหนัก ความมั่นคง และความนิ่งสงบ ถือว่าเป็นสิ่งที่อยู่บนขอบเขตอาร์ต นูโว หรือเป็นความขัดแย้งกับแบบฉบับอาร์ต โวเลยทีเดียว เส้นที่หาต้นกำเนิดไม่ได้ในสไตล์นี้เห็นได้ชัดเมื่อยกวัตถุที่อ่อนยัดบิดไปบิดมาได้ หรือสิ่งอื่นๆ ที่สามารถนำมาขึ้นรูปให้มีลักษณะเช่นนั้นได้ขึ้นมาเปรียบเทียบ เช่น หมากฝรั่ง หรือดั่งเมเมื่อมองในสาระสำคัญความเป็นเส้นเช่นนี้ก็คือลายเรขาคณิตที่ใช้ประดับ ซึ่งถูกแปลงสภาพไปเป็นสิ่งของ เป็นแท่งต่างๆ นานา การโค้งพลิ้วไหวเช่นนี้ทำให้เกิดความรู้สึกบางเบา สง่างาม และมีอิสรภาพ (พรสนอง วงศ์สิงทอง.2547:175)

ซึ่ง อัศนีย์ ชูอรุณ ได้กล่าวถึงแบบอย่างของศิลปะอาร์ต นูโว ว่า

แบบอย่างศิลปะนูโวได้รับมาจากแหล่งกำเนิดหลายแหล่งซึ่งล้วนปรากฏเด่นชัดอยู่ในวัฒนธรรมชาวอังกฤษในตอนต้น พุทธศตวรรษที่ 24 ทั้งสิ้น ได้แก่ ขบวนการศิลปะ และหัตถกรรม (art and craft movement) ศิลปะเซลติก (Celtic art) ศิลปะโรโคโค(rococo art) งานเขียนลายเส้นของชาวตะวันออกไกล (Oriental calligraphy) ศิลปะญี่ปุ่น และสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น อิทธิพลหลังสุดนี้เกิดมีอย่างหนักแน่นในระยะที่เป็นแบบล้อมรอบด้วยเส้นตรง จากประเทศอังกฤษ ศิลปะนูโวได้แพร่หลายไปทั่วยุโรปและอเมริกาอย่างรวดเร็ว โดยมีอิทธิพลอย่างมากต่อการออกแบบในทุกสาขาของงานศิลปะประยุกต์และการตกแต่ง อิทธิพลดังกล่าวยังคงเห็นได้ชัดเจนในผลงานสมัยใหม่บางชิ้น ในสาขางานเหล่านี้ เส้นที่แสดงออกตามแบบฉบับศิลปะนูโวยังปรากฏอยู่ในอาคารเทคอนกรีตล้นหลายแห่ง เช่น พิพิธภัณฑ์จกเจนแฮม (Guggenheim Museum) ของแฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) และสถานีปลายทางที่ดับบลิวเอ (TWA Terminal) ที่ท่าอากาศยานเคนเนดี อาคารทั้งสองแห่งนี้อยู่ในนครนิวยอร์ก (อัศนีย์ ชูอรุณ.2528:100-101)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงสไตล์ใหม่ที่เกิดขึ้นนี้ ว่า

ในสายตาคนทั่วไป อาร์ตนูโวนับเป็นสไตล์ใหม่ แต่ถลึงลงไปแล้วมีต้นกำเนิดมาจากอังกฤษตั้งแต่สมัยวิกตอเรีย พอจะเห็นเค้าและทฤษฎีที่เป็นรากฐานของสไตล์นี้ได้จากงานออกแบบของนักออกแบบจำนวนไม่น้อย ย้อนลึกไปถึง ค.ศ.1862 เมื่อมีการปฏิเณรการผลิตครั้งละมากๆ และหันกลับไปหาความเป็นช่างฝีมือ จะเห็นได้ชัดว่าอาร์ตนูโวมัลักษณะร่วมอยู่กับนวร่วมอาร์ต แอนด์คราฟท์ นักออกแบบลายประดับสมัยวิกตอเรีย คริสโตเฟอร์ เดรสเซอร์ (Christopher Dresser) ได้ตั้งข้อสังเกตเรื่องพลังของเส้นบิดม้วนและเขียนไว้ว่า “เส้นส่วนหนึ่งของพระจันทร์เสี้ยว เป็นเส้นโค้งที่สวยงามกว่าเส้นโค้งที่เป็นส่วนหนึ่งของเส้นวงกลมเพราะผู้ดูจะมองไม่เห็นถึงจุดกำเนิดของเส้นได้ชัดเจนทันที เพราะความโค้งนั้นเป็นรัศมีของจุดกำเนิดสองจุดนั่นเอง” ธรรมชาติที่นักออกแบบอาร์ตนูโวใช้เป็นจุดสร้างแนวคิด ทำให้เห็นว่าสไตล์ยังอยู่กับนแนวคิด อาร์ตแอนด์คราฟท์ เพียงแต่นักออกแบบอาร์ตนูโวนำรูปทรงธรรมชาติมาใช้เป็นวิถีทางไปหาจุดหมาย ซึ่งต่างกับนักออกแบบอาร์ตแอนด์คราฟท์ที่นำรูปร่างโค้งๆ จากธรรมชาติมาย่อรายละเอียดความเหมือนจริงลง แล้วพยายามผูกโยงส่วนต่างๆ เข้าเป็นเนื้อเดียวกัน แต่นักออกแบบอาร์ตนูโวจะทำธรรมชาติให้เป็นสไตล์ (Stylized หมายถึง มีโครงสร้างเหมือนของจริง แต่ดูไม่เหมือนของจริง) และทำธรรมชาติให้ดูเกินจริง ลักษณะที่มอร์ลิสยึดธรรมชาติจนจนเจียนจะเป็นการลอกเลียน เช่น การใช้หน่อไม้ทั้งแท่งอย่างเต็มรูปแบบ หรือการใช้ลายดอกไม้ในลักษณะสมมาตรอย่างเคร่งครัด จนกลายเป็นช่องทางให้เกิดการยึดตัวออกและมีความสง่างามได้ ช็อง-ออกุสต์ ดีอง (Jean-Auguste Damp) จากสำนักน็องซี ได้ให้คำสรุปเรื่องบทบาทของรูปทรงธรรมชาติที่เป็นแรงบันดาลใจอยู่ในอาร์ตนูโวไว้ว่า “ความสำคัญของศิลปะอยู่ตรงการตกแต่งและปรุงแต่งธรรมชาติที่บริสุทธิ์ แล้วใช้สีสังเคราะห์ขึ้นมาใหม่ วิธีการสังเคราะห์นั้นเกิดจากการมณัของศิลปินเอง ไม่ใช่การสังเคราะห์ด้วยการลอกเลียนธรรมชาติ แต่เป็นการแปลงธรรมชาตินั้นเป็นสไตล์มากขึ้น” นักวิชาการเห็นพ้องเป็นเสียงเดียวกันว่างานออกแบบอาร์ตนูโวชิ้นแรกจริงๆ เป็นงานของอาเธอร์ แมคเมอร์โด (Arthur Mackmurdo) เขาอาศัยวิธีของมอร์ลิสในการใช้รูปทรงธรรมชาติที่มีลักษณะเส้นไหลมายุัดให้ยาวขึ้นไปอีก ซึ่งเท่ากับทำให้แนวลายมีความสง่างามมากขึ้น จึงนับได้ว่าแมคเมอร์โดได้สร้างภาษาที่บอกลักษณะอาร์ตนูโวขึ้นเป็นคนแรก ผลงานที่ถือว่าเขาได้ก้าวไปถึงสไตล์ใหม่แล้ว คือภาพหน้าปกหนังสือชื่อ โบสถ์ในเมืองของเรน (Wren's City Churches) จึงนับย้อนไปได้ตั้งแต่ ค.ศ.1883 แล้ว ที่แมคเมอร์โดได้สร้างรูปร่างโค้งบิดเหมือนเปลวเพลิงขึ้น ซึ่งเป็นเสมือนเสาเข็มของอาร์ตนูโวในช่วง 20 ปี ข้างหน้า (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:176-177)

ซึ่ง วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงศิลปะสมัยใหม่ ว่า

เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 20 เริ่มขึ้น การปฏิวัติอุตสาหกรรมเริ่มได้รับการตั้งคำถามและสอบสวน สงครามโลกครั้งแรกคือต้นเหตุของการตรวจสอบมาตรฐานเก่า สังคมเปลี่ยนแปลงต่อไปอีก อาร์ต นูโว ก่อตัวขึ้นในฝรั่งเศสและเยอรมนี ศิลปะลัทธิแสดงออก (Expressionism) ในปี 1889 ในกรุงปารีส ผ่านสายตาและความรู้สึกของนักทอ่งเที่ยวชาวอเมริกันจำนวนมากมาย นักทอ่งและนักออกแบบชาวอเมริกันที่ตื่นต้นกับการออกแบบ”สมัยใหม่”(Modern Design) ไม่ว่าจะ

เป็นเครื่องเรือน เครื่องปั้นดินเผา การทอผ้า และเครื่องครัว แล้วการแสดงศิลปะสมัยใหม่ ดีอาร์โมรี โชว์ (The Armory Show) ก็เกิดขึ้นในกรุงนิวยอร์กปี 1913 การแสดงผลทัศนียภาพอุตสาหกรรมร่วมสมัยเกิดขึ้นในปี 1927 ในกรุงนิวยอร์ก โดยการสนับสนุนของห้างมาซี (Macy's Department Store) ชื่อของการแสดงผลทัศนียภาพครั้งนี้ได้บอกอะไรมากมายหลายอย่างสำหรับอนาคตของสหรัฐอเมริกา คือ "Art in Trade" Exposition, to Illustrate the New Alliance Between the Manufacturer and the Fine arts ผลทัศนียภาพและศิลปะมากมายได้นำมาเปิดเผย ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแก้ว เครื่องปั้นดินเผา เครื่องเงิน ภาชนะโลหะผสม วานทอ จิตรกรรม ประติมากรรม เครื่องเรือน ฯลฯ ปี 1928 ห้างลอร์ดและเทย์เลอร์ (Lord and Taylor Department Store) จัดงานแสดงขึ้นอีก โดยเน้นการแสดงศิลปะและงานออกแบบจากฝรั่งเศส ปีคริสต์ศักราช 1919, 1920 และ 1925 พิพิธภัณฑ์ศิลปะเมโทรโพลิทัน (Metropolitan Museum of Art) ในกรุงนิวยอร์กได้เปิดแสดงผลทัศนียภาพที่ผลิตจากโรงงานในสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครั้งหลัง (1925) เป็นการแสดงครั้งใหญ่ เครื่องแก้ว เครื่องเรือน เครื่องประดับ เครื่องหนัง เครื่องโลหะ เครื่องปั้นดินเผา สิ่งทอ พรม มีผู้คนเข้าชมจำนวนมหาศาล หลังจากนั้นพิพิธภัณฑ์ก็จัดแสดงอีกเป็นระยะ 1932, 1934-1935 จากการผลักดันด้านต่างๆ การออกแบบสมัยใหม่ได้เติบโตขึ้นในสหรัฐอเมริกา ส่วนในยุโรป ขบวนการศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่ได้เติบโตขึ้นมากมาย ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 และ 20 ศิลปะและการแสดงออกมีความสัมพันธ์กัน พลังสร้างสรรค์ทางศิลปะได้ส่งผลมาสู่การออกแบบ การสอนศิลปะในสถาบันการศึกษา และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม ลัทธิศิลปะสมัยใหม่เกิดขึ้นมากมาย เช่น Impressionism, Neoimpressionism, Postimpressionism, Expressionism, Fauvism, Cubism, Futurism, Dada, Surrealism ฯลฯ และขบวนการทางความคิดและการปฏิบัติทางด้านการออกแบบก็เติบโตขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็น Bauhaus, Gestalt Psychology, Art Nouveau, Art deco and Crafts Movement ฯลฯ ซึ่งขบวนการและแนวคิดนั้นได้ส่งผลสู่การออกแบบสมัยใหม่ ทั้งทางตะวันตกและตะวันออก มาจนถึงทุกวันนี้ (วิรุณ ตั้งเจริญ.2544:20-22)

ลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกายก็ถือเป็นงานออกแบบที่เป็นสิ่งสำคัญไปไม่น้อยกว่าสิ่งใด เพราะนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางการออกแบบในยุคหนึ่งๆ แล้ว ยังเป็นเหมือนกับการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบของศิลปะในยุคหนึ่งๆ ด้วย ถ้าจะกล่าวถึงลวดลายที่เกิดขึ้น อาร์ต นูโว ถือเป็นแนวคิดทางศิลปะที่มีความโดดเด่น ในเรื่องของารออกแบบลวดลาย โดยลวดลายที่แสดงถึงเอกลักษณ์และได้รับความนิยมก็คือ ลวดลายพรรณพฤกษา ลวดลายดอกไม้ ที่มีการใช้เส้นโค้งโค้งที่อ่อนช้อย สวยงาม อาร์ต นูโว นับเป็นศิลปะกลุ่มหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่องานออกแบบเป็นอย่างมาก จากผลงานของศิลปินในกลุ่มนี้เป็นที่ยอมรับ และได้รับความนิยมสูงสุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20

จากหลักฐานการพัฒนาของการออกแบบลายผ้าเพื่อใช้ในการตกแต่งนั้น อาร์ต นูโว ได้เข้ามามีอิทธิพลเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ลวดลายในการพิมพ์ผ้า เพราะลวดลายแบบอาร์ต นูโว นับเป็นลวดลายพื้นฐานที่หยิบยกมาจากธรรมชาติ แล้วนำมาดัดแปลงก่อให้เกิดความสวยงามที่แตกต่างไปจากเดิม ลวดลายแบบอาร์ต นูโว ยังคงได้รับความนิยม และเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลายผ้า ตราบจนทุกวันนี้

ซึ่ง ดุษฎี สุนทรารชุน ได้กล่าวถึงพัฒนาการของอุตสาหกรรมการพิมพ์ว่า

อุตสาหกรรมการพิมพ์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนถึงศตวรรษที่ 19 ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยสิ้นเชิงในระหว่างปี ค.ศ.1870-1879 โดย William Morris ซึ่งเป็นทั้งนักศึกษาศาปัตยกรรม เป็นนักประพันธ์ กวี และนักนิยมลัทธิโซเชี่ยลลิสม์ โดยร่วมมือกับ John Ruskin ออกแบบลวดลายที่มีพื้นฐานมาจากธรรมชาติ ศิลปะการออกแบบลวดลายของ Morris ได้กลายมาเป็นศิลปะร่วมสมัยโดยเฉพาะลวดลายในรูปแบบของศิลปะแบบอาร์ต นูโวซึ่งมีอิทธิพลต่อวงการนี้มาก (ดุษฎี สุนทรารชุน .2531 : 15)

ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวทาง อาร์ต นูโว ที่มีชื่อเสียงและได้รับการยกย่องเป็นอย่างมากผู้หนึ่งโดยเฉพาะในประเทศออสเตรียคือศิลปินที่มีชื่อว่า กุสตาฟ คลิมท์ เป็นผู้ร่วมก่อตั้งกลุ่ม The Sessession ขึ้นในประเทศออสเตรีย และได้รับเลือกให้เป็นประธานคนแรก งานออกแบบเครื่องแต่งกายมีส่วนในการสร้างแรงดลใจในงานศิลปะของเขาด้วย

ซึ่งหนึ่งริตา (นามปากกา) ได้กล่าวถึงการออกแบบเสื้อผ้า ที่เกี่ยวกับคลิมท์ ว่า

ฝีมือในการออกแบบเสื้อผ้าของพี่น้องโพเกอร์นั้น เลื่องชื่อในความไม่เหมือนใครก็เหมือนกับศิลปะแบบ อาร์ตนูโว เช่นที่กลุ่มของคลิมท์ กำลังดำเนินอยู่ด้วยเช่นกัน แบบลวดลายที่เกิดขึ้นบนเครื่องประดับและเสื้อผ้าที่ออกแบบนั้นเป็นส่วนสำคัญให้กับคลิมท์ได้นำไปประยุกต์ใช้ในงานศิลปะของเขาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อ คลิมท์วาดภาพของ เอมีลี ภาพหนึ่ง เขานำแฟชั่นแบบที่เอมีลีออกแบบมาใช้ในภาพเขียนด้วย ซึ่งเขาพบว่ามันเป็นสิ่งแปลกใหม่ต่อการสร้างภาพพอร์เทรตหรือภาพเหมือนของเขาเป็นอย่างมาก (หนึ่งริตา(นามปากกา).2537 : 133)

เราจะเห็นได้ว่าจากงานศิลปะที่เป็นเรื่องราวของงานวิจิตรศิลป์ส่งผล และรับอิทธิพลจากงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เป็นงานประยุกต์ศิลป์ ในทางกลับกันงานการออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกาย ก็รับอิทธิพลมาจากงานศิลปะที่เป็นงานวิจิตรศิลป์ในยุคต่างๆ นั้นด้วย

อาร์ตเดโก (Art Deco) ก็ถือเป็นสไตล์หนึ่งที่มีการออกแบบเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก อาร์ตเดโก กำเนิดขึ้นมาในปีค.ศ.1920 เป็นรูปแบบทางศิลปะที่มาขยายแนวร่วมอาร์ตนูโวออกไปอีก โดยที่อาร์ตเดโก จะมีความแตกต่างจากอาร์ต นูโวในรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น การใช้ลวดลายเรขาคณิตมากกว่า การตัดแปลงรูปทรงธรรมชาติที่มากกว่า การเลือกใช้การทับซ้อนของรูปทรง เป็นการรับอิทธิพลทางศิลปะที่หลากหลายเช่นกัน

ซึ่ง พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบสไตล์อาร์ต เดโก ว่า

เครื่องแต่งกายมีบทบาทสำคัญในพัฒนาการของอาร์ตเดโก โดยเฉพาะแต่ส่วนที่เข้าไปมีอิทธิพลโดยตรงต่อศิลปะประเภทอื่น เช่น พัสตราภรณ์ของบัลเลต์รัสเซีย เป็นงานเครื่องแต่งกายที่ทำให้เกิดกระแสความนิยมอย่างรุนแรง แต่นักออกแบบชั้นแนวหน้าหลายคนต่างหากที่เป็นผู้ทำเครื่องแต่งกายดังกระฉ่อน เช่น พอล ปัวเร (Paul Poiret) ชาค ดูเซล (Jacques Doucel) และชาน ล็องแวง (Jeanne Lanvin) นักออกแบบเหล่านี้เป็นผู้สร้างรสนิยมที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริม เลอ สติล แวงแซงต์ (Le Style 25) อย่างมหาศาล...เครื่องประกอบเครื่องแต่งกาย เช่น กระเป๋าทูต ตลับแป้ง พัด กล้องบุหรี เป็นจำนวนมากในช่วง ค.ศ. 1920 และ 1930 นักออกแบบมักจะออกแบบเป็นลายดอกไม้หรือลายเรขาคณิตหนักๆ อันเป็นการนำวิธีการประดับเครื่องเรือน เซรามิกส์ และสิ่งทอเข้ามาใช้ทุกกระเบียดนิ้ว งานออกแบบเครื่องประดับก็เช่นกันสะท้อนให้เห็นจิตวิญญาณสมัยใหม่ ไม่ว่างานนั้นจะทำด้วยอัญมณีหรือโลหะ ฝีมือนักออกแบบเครื่องประดับ เช่น คาร์เทียร์ ทิฟฟานี หรือ แวนคลีฟ แอนด์ อาร์เพล หรืองานที่ทำด้วยวัสดุที่ถูกกว่านั้น เช่น แก้วพลาสติก ครีมน้ำหรือฟิวเตอร์ (Pewter) บางครั้งเป็นงานออกแบบของนักออกแบบไร้ชื่อเสียงเรียงนาม บางครั้งเป็นงานของนักออกแบบที่มีชื่อเสียง เช่น เรอเน ลาลีก เอง เหมือนงานออกแบบในสื่ออย่างอื่น การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ปารีส รับเอาอิทธิพลของบัลเลต์รัสเซียมาอย่างมหาศาล ในขณะเดียวกันอิทธิพลของพอล ปัวเร (ค.ศ.1879-1944) ก็เป็นที่รับรู้กันทั่วไปว่าเป็นเครื่องแต่งกายที่ลื่นไหล มีความโดดเด่นตรงความเรียบ ไม่มีรอยเย็บเข้ารูป ในปีค.ศ.1908 พอล อีริบ (Paul Iribe) ใช้วิธีวาดภาพด้วยหมึกสแตนซิลสีสลับตามาใช้วาดภาพประกอบเครื่องแต่งกายแบบใหม่ เพื่อเฉลิมฉลองยุคใหม่ อันนี้จัดว่าไม่เป็นเพียงการออกแบบ แต่เป็นการเขียนภาพประกอบเรื่องอีกด้วย วิธีการนี้เข้ามาก่อนหน้าสไตล์อาร์ตเดโกทั้งหลายอย่างน้อยหนึ่งทศวรรษ ช่างเสื้อชาวปารีสในยุคต้นๆ เป็นผู้นำเครื่องแต่งกายให้ออกมาอยู่แถวหน้า ทำให้เครื่องแต่งกายมีอิทธิพลเหมือนสื่อการออกแบบอย่างอื่น อันเป็นสภาวะที่ยังคงเสถียรคงอยู่ในฝรั่งเศสในช่วงหลายทศวรรษ ต่อมาเครื่องประดับและเครื่องประกอบเสื้อผ้าอาร์ตเดโกนั้น ทั้งหลากหลายและมีสีสันพอกับเสื้อผ้าเอง ช่างทองฝรั่งเศสผู้ยิ่งใหญ่ นฤมิตรงานศิลปะขนาดจิ๋วด้วยพลาดินัม ทอง เพชร มรกต และอัญมณีที่ค่าสูงอื่นๆ ให้เข้ามาอยู่ในความนิยม บางชิ้นมีรูปทรงเรขาคณิตที่ชะงักความรู้สึก หลายชิ้นเป็นการนำศิลปะอียิปต์และศิลปะตะวันออกมาเน้นใหม่ และหลายชิ้นเป็นลักษณะพันธุ์ไม้ที่แทงยอดออกไปอย่างอิสระแล้วฝังด้วยหินหลาก ๆ สี นอกจากนั้นยังมีการนำหินชนิดแข็ง เช่น โมรา กระดองเต่า หยก และไพฑูรย์ มาในการลงเอนาเมลก็เป็นที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2547 : 317-319)

ป๊อป อาร์ต คือรูปแบบทางศิลปะที่มีอิทธิพลต่อแฟชั่นในยุคสมัยใหม่เป็นอย่างมาก เพราะหลังจากศิลปิน ป๊อป อาร์ต หลายคนหลายคน ก็ได้ออกแบบหรือสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่แปลกที่นักออกแบบแฟชั่นจะหยิบยืมวัฒนธรรมหรือได้รับแรงบันดาลใจมาจากป๊อป อาร์ต ป๊อป อาร์ตเป็นสไตล์ศิลปะรูปแบบใหม่ที่มีหัวใจแบบก้าวหน้า การปฏิเสชรูปแบบศิลปะแบบเดิมๆ เพื่อค้นหาเทคนิค วิธีการใหม่ๆ ศิลปินหลายคนเลือกใช้เทคนิคการสกรีนเพื่อสร้างสรรค์ผลงานดูคล้ายกับผลงานพาณิชย์ศิลป์การไม่มีความถูกต้องหรือความผิดพลาดทำให้รูปแบบของป๊อป อาร์ตแทรกซึมเข้าไปอยู่ในสิ่งต่างๆ รอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการใช้ชีวิต การแต่งเพลง การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วย

ซึ่ง จีรพันธ์ สมประสงค์ ได้กล่าวถึงความเป็นมาของวัฒนธรรมป๊อป อาร์ต ว่า

ศิลปะป๊อป หรือ ป๊อป อาร์ต เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะ ปรากฏขึ้นในปีค.ศ.1952 โดยอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่า ศิลปินไม่ต้องไปยึดติดกับความรู้สึกนึกคิดของสังคมมั่งมีอีกต่อไป ชื่อศิลปะป๊อปได้ครอบคลุมถึงความตั้งใจและแบบต่างๆ ของศิลปะอย่างกว้างขวาง โดยศิลปินสนใจในการสร้างรูปภาพเป็นเรื่องราวของสื่อสารมวลชน และวัฒนธรรมของผู้บริโภคเป็นหลัก ในประเทศอเมริกาให้ความสนใจกับศิลปะป๊อป น้อยกว่าบรรดาจิตรกรในประเทศอังกฤษเสียอีก ซึ่งที่ประเทศอังกฤษนี่เองที่ได้ให้กำเนิดคำว่า “ Pop Art “ ขึ้นมา ผู้ที่บัญญัติคำนี้ขึ้นมาสถาบันศิลปะร่วมสมัยก็คือ นักวิจารณ์ศิลปะชาวอังกฤษชื่อ Lawrence Alloway เขาได้คำนี้ขึ้นมาใช้ในระหว่างที่ไปประชุมกลุ่มอิสระ Independent Group ที่ Institute of Contemporary Arts ในกรุงลอนดอนเมื่อ ปีค.ศ.1954-1955 นอกเหนือจากหัวข้อการประชุมนั้น ก็ได้มีการอภิปรายกันถึงปัญหาแฟชั่นนิยม สื่อสารมวลชน และการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ การอภิปรายดังกล่าวนี้เองได้กลายเป็นแกนกลางทำให้กระบวนการศิลปะป๊อปในอังกฤษเติบโตขึ้น ผู้นำในการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงได้แก่ 2 ศิลปิน อิตาลีโต พาโอโลซซี (Eddardo Paolozzi ,1924) และ ริชาร์ด ฮามิลตัน (Richard Hamilton,1932) ต่อมาก็มีศิลปินอื่นเข้ามาร่วมทำงานศิลปะในแบบอย่างดังกล่าวนี้อีกหลายคน เช่น ดาวิด ฮอคเนย์ (David Hockney,1937) อาร์.บี.กิตาจ (R.B.Kitaj,1932) อัลเลน โจนส์ (Allen Jones,1937) ปีเตอร์ เบลค (Peter Blake,1932) และ เดเรก โบเชอร์ (Derek Boshier,1937) ในประเทศอเมริกา โรเบิร์ต ไรสเซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) และ แจสเปอร์ จอห์น (Jasper Johns) ได้เริ่มงานจิตรกรรม ซึ่งใช้เทคนิคแอบสแตรกแสดงเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตประจำวัน อันเป็นการเริ่มต้นของศิลปินป๊อปอย่างแท้จริง (จีรพันธ์ สมประสงค์.2524 : 124)

ในส่วนของแฟชั่น ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก ป๊อป อาร์ต นั้น มีปรากฏให้เห็นอยู่มากมายอาจจะ เป็นเพราะป๊อป อาร์ต คือสิ่งที่ใกล้ตัวมนุษย์ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการดำรงชีวิตประจำวัน ทำให้ ประชาชนทั่วไปสัมผัสถึง และทำให้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงการออกแบบเสื้อผ้าแบบป๊อป อาร์ต ว่า

กฎบัตรทางจริยธรรมใหม่ ใช้แล้วทั้ง ปรากฏขึ้นครั้งแรกทางด้านพัสดราภรณ์ ในตอนต้นๆ ค.ศ. 1960 การออกแบบเสื้อผ้าก้าวตามประโยชน์ใช้สอยของวัฒนธรรมมวลชนใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องราว ของความเป็นหนุ่มสาวและความสนุกสนาน ทำให้เกิดอาชีพทางการออกแบบที่เป็นทางเลือก ซึ่งคว่ำบาตรทางสังคมชนชั้นของคนรุ่นก่อน และพาตัวเองไปผูกติดอยู่กับวิถีชีวิตศิลปิน นักวิจารณ์ โทนี เดล เรนซิโอ (Toni del Renzio) อธิบายความสำคัญตรงจุดนี้ไว้ว่า เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่ น่าสนใจ เพราะมีลักษณะที่เล่นที่จริงแฝงอยู่ เสื้อผ้าเป็นศิลปะที่ใช้แล้วทิ้ง ในยุคที่เทคโนโลยีประสบความสำเร็จและคนสามารถเดินทางได้เร็วที่สุด เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวคนมากที่สุดที่อาจ นำมาใช้เพื่อการแปลงทัศนคติของยุคสมัยออกมาเป็นรูปทรง แรช (Courreges) ในฝรั่งเศส กับ แมรี ควอนต์ (Mary Quant) ในอังกฤษ เป็นนักออกแบบคลื่นลูกใหม่ที่มองเห็นลักษณะเพื่อฝัน ในเสื้อผ้าว่ามีความสำคัญไม่น้อย หรืออาจมากกว่าประโยชน์ใช้สอยด้านการปกปิดร่างกาย และ พยายามใช้ประโยชน์จากจุดนี้ เมื่อควอนต์เปิดร้านชื่อ บาซาร์(Bazaar) ที่ถนนคิงส์ เมื่อค.ศ. 1955 เธอได้เสนอเสื้อผ้าให้ลูกค้าที่ปฏิเสธความหรูหราของการตัดเย็บชั้นสูงที่เรียกว่า โอ กูตูร์ (Haute Couture) ของฝรั่งเศส ซึ่งยึดวิถีทางของยุคกลางอย่างเคร่งครัด เธอหันไปเน้น ส่วนประกอบที่สนุกสนาน เหมือนที่อยู่ในชุดของเด็กที่แต่งตัวเต็มรูปแบบ ชุดเสื้อผ้าสำเร็จรูป ส่วนหนึ่งที่กลายเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวของเธอก็คือ ชุดคริสโตเฟอร์ โรบิน ชุดธนาคารชาติ อังกฤษ และชุดโคล-ฮีฟเวอร์ (Coal-Heaver) ซึ่งนับเป็นการเสนอประโยชน์ใช้สอยของเสื้อผ้า ใหม่ที่ไม่มีชนชั้นและเป็นการใช้แล้วทิ้ง พร้อมกันนั้นก็ถือเป็นการปลดแอกให้เสื้อผ้าให้เป็น อิสระจากความรู้สึกที่เคยเป็นเพียงเสื้อคลุม ควอนต์ยังได้ดัดแปลงรูปทรงธรรมชาติของเสื้อผ้า เธอนำชุดมินิ-สเกิร์ต (Mini-Skirt) ของกูแรมมาดัดแปลง เช่น ชุด ฮอต-แพนตส์ (Hot-pants) เพื่อเพิ่มอิสระและการเคลื่อนไหว ตรงตามความหมายของคำที่ใช้เรียกชื่อ และมีรูปทรงเป็น สัญลักษณ์ นักออกแบบที่สำเร็จการศึกษาจากราชวิทยาลัยสองคนคือ แมเรียน โฟล (Marion Foale) กับซัลลี ทัฟฟิน (Sally Tuffin) นับเป็นหนึ่งในจำนวนนักออกแบบเสื้อผ้าของยุค บูติก (Boutique=ร้านขายของ,ร้านตัดเสื้อผ้า) ที่ก่อตั้งในอังกฤษในช่วงต้นๆ ค.ศ.1960 เหล่าบูติกนำ วิธีการคิดค้นของควอนต์มาใช้ทำเสื้อผ้าผู้หญิง ส่วนเสื้อผ้าผู้ชายนั้นเริ่มต้นเมื่อ จอห์น สตีเฟน (John Stephen) เปิดร้านแรกที่ถนนคาร์นาบี เมื่อ ค.ศ.1959 โฟลกับทัฟฟินนำอิทธิพล จิตรกรรมอ็อปของเดริก โบเชียร์ (Derek Boshier) และไบรอัน ไรท์ (Brian Rice) มาออกแบบ เสื้อผ้า โดยใช้สีสดใส มีรูปร่างเขาคณิตอยู่ตรงเอว คอ และปลายแขน เป็นแบบหนึ่งที่น่าเบื่อ ซ่อมยิ่งธนูของศิลปะป๊อปมาใช้โดยตรง ซึ่งจัสเปอร์ จอห์น นำมาใช้ครั้งแรกเมื่อช่วง ค.ศ.1950 นอกจากนั้นเขายังใช้ภาพธงชาติซึ่งมีความชวนมองเพราะไม่มีความหมายที่ชัดเจนว่าเป็นอะไร และเพราะเป็นภาพที่มีพลังวิจิตรศิลป์กับการออกแบบมักจะส่งอิทธิพลถึงกันและกันในช่วงนี้ เสื้อผ้าแนวป๊อปเองก็แพร่หลาย อย่างรวดเร็วในช่วงนี้ ค.ศ.1965 และ 1966 ภาพอ็อปอาร์ตชาว ดาของจิตรกรบริติช ไรลีย์ (Bridget Riley) ถูกนำมาตีพิมพ์บนผ้าที่ใช้ในการตัดเย็บ (ซึ่งเธอ

คัดค้านอย่างรุนแรง) ปรากฏอยู่ตามหน้านิตยสารเสื้อผ้าทั้งในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ส่วนกูร์แรชได้สร้างกระแสภาพเหมือนหุ่นยนต์ขึ้น เป็นชุดเสื้อผ้ารูปทรงเรขาคณิตที่เป็นชุดมนุษย์อวกาศ นับเป็นการบุกเบิกการใช้เส้นใยสังเคราะห์ โดยเฉพาะพลาสติก มาทำเป็นเสื้อผ้า (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547 : 448-449)

การออกแบบสมัยใหม่จึงถือกำเนิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นช่วงที่มีการเกิดขึ้นของลัทธิทางศิลปะต่างๆ มากมาย สืบเนื่องจากความอิสระทางความคิดที่มีมากขึ้น ความแตกต่างทางความเชื่อ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งปรากฏอยู่ในรูปแบบของลัทธิศิลปะในด้านการออกแบบก็เช่นเดียวกัน เพราะศิลปะและการออกแบบเป็นเสมือนสิ่งๆ เดียวกันดังนั้นเมื่อมีการเกิดขึ้นของลัทธิศิลปะ ลักษณะของงานออกแบบก็จะอิงแอบ หรือมีแนวคิดมาจากลัทธิทางศิลปะเช่นกัน ในเวลาเดียวกันสถานศึกษาก็มีส่วนสำคัญในการผลิตศิลปิน นักคิด นักออกแบบเช่นเดียวกัน ดังนั้นการเกิดขึ้นของสถาบันการศึกษาทางศิลปะและการออกแบบจึงนับเป็นอีกส่วนสำคัญส่วนหนึ่ง ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดการถ่ายโยงทางวัฒนธรรม เช่นงานออกแบบสถาบันการศึกษา นับว่ามีผลอย่างมากต่อตัวนักออกแบบ เพราะนักเรียนนักศึกษาจะได้รับอิทธิพลจากครูอาจารย์ในสถาบันนั้นๆ เป็นต้น การปฏิบัติ ความเบื่อหน่าย ความคิดที่ขัดแย้ง ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการออกแบบเช่นกัน ดังจะเห็นได้จาก การเกิดขึ้นของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม นั้นนอกจากจะก่อให้เกิดผลดีในการสร้างนวัตกรรมเครื่องจักรกลขึ้นมาเพื่อที่จะผลิตสินค้าได้ปริมาณที่มาก มากพอที่จะตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ แต่ในขณะเดียวกันเมื่อความเจริญทางวัตถุถึงขีดสูงสุดแต่สภาวะทางด้านจิตใจ สุนทรียภาพของผู้คนกลับอยู่ในจุดต่ำสุด เกิดคำถามเกี่ยวกับเรื่องของคุณค่าของงานออกแบบกับระบบอุตสาหกรรม เส้นหางงานช่างงานฝีมือที่สูญสลายไปเพราะไม่สามารถตอบสนองความต้องการของระบบอุตสาหกรรมได้ ใครที่เป็นคนผิด แต่ถึงอย่างไรแล้ว ก็เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ในสังคม ว่า สิ่งใดคือสิ่งที่เหมาะสมเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังนั้นจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิด มีการเกิดขึ้นของงานการออกแบบรูปแบบใหม่ที่มีความงดงามทั้งทางด้านประโยชน์ใช้สอย และความงดงามทางด้านสุนทรียศาสตร์ งานออกแบบที่นักออกแบบหรือศิลปินได้ออกแบบมานั้นก็เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกาย ก็คือ ประโยชน์ใช้สอย และ ความต้องการทางด้านจิตใจ ก็คือความสวยงาม แต่ถึงกระนั้นแล้วงานออกแบบก็ต้องถึงจุดอิ่มตัว ผู้คนเบื่อหน่ายกับงานออกแบบ แบบเดิมๆ จึงก่อให้เกิดผลงานการออกแบบในรูปแบบใหม่ออกมา พร้อมทั้งนักออกแบบหวัหิดใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และได้รับการยอมรับต่อๆ กันไปเรื่อยๆ ซึ่งงานออกแบบแท้จริงแล้วก็คล้ายกับการโยนลูกบอลขึ้นไปบนฟ้า มีจุดเริ่มต้น มีจุดสูงสุด และมีจุดตกลงมาต่ำสุด บ้างก็ยังคงเหลือเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบรุ่นหลัง บ้างก็สูญหายไปจากความทรงจำ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นอนิจจาของการออกแบบ

การออกแบบยุคหลังสมัย (Post Modernism) นั้นนับได้ว่ามีความเจริญทางวัตถุเกิดขึ้นอย่างมาก ทุกความต้องการของมนุษย์ได้มีการออกแบบสิ่งตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในทุกด้าน มนุษย์สามารถใช้ชีวิตได้ง่ายขึ้น รวดเร็วยิ่งขึ้น สะดวกยิ่งขึ้น แต่ในทางกลับกัน ความเรียบง่าย

ในการใช้ชีวิตหายไป สิ่งแวดล้อมถูกทำลาย ภาวะโลกร้อน การเสพสุนทรียกลายเป็นเรื่องของความบันเทิง แล้วคุณค่าของงานศิลปะ งานออกแบบอยู่ที่ใด เป็นเรื่องที่หาคำตอบได้ยากไม่เหมือนในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมที่ทุกสิ่งอย่างมีเหตุมีผลในตัวเอง แต่ในยุคหลังสมัยใหม่นี้ แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเปลี่ยนแปลงไป ศิลปิน นักออกแบบไม่ได้สนใจในแนวคิดเก่าอีกต่อไป ทุกคนล้วนสร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิดตามความเชื่อของตนเอง กายอาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้ความสนใจไปในจุดใดจุดหนึ่งเท่านั้น ผลผลิตไม่ใช่สิ่งที่เป็นสุดยอดของการผลิตอีกต่อไป การแสวงหาความจริงเกิดขึ้นทุกวัน มีการออกแบบโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ แต่สามารถคงคุณค่าทางความงามได้อย่างครบถ้วน มีเครื่องจักรที่สามารถสร้างงานฝีมือคล้ายกับช่างฝีมือ หรืออาจจะเหนือกว่าก็เป็นได้

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ ว่า

ศิลปะ ลัทธิหลังสมัยใหม่ที่ประกาศอิสรภาพทางความคิด มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่เห็นด้วยกับวิธีคิดเก่า ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดและแนวทางของลัทธิสมัยใหม่ Postmodernism ที่ก่อตัวและแสดงตัวอย่างเป็นสากลในทุกด้าน เป็นปรากฏการณ์ร่วมในกระแสวัฒนธรรมร่วมสมัยในปัจจุบัน จากการพัฒนาความคิดและการสร้างสรรคงานศิลปะ Postmodernism ในกระแสสากลที่ก่อตัวขึ้นในช่วงประมาณครึ่งศตวรรษผลักดันให้เกิดการสร้างเสรีภาพและสร้างสุนทรียศาสตร์หน้าใหม่ ความคิดเรื่องศิลปะ เรื่องทักษะ เรื่องความงาม เปลี่ยนแปลง การแสดงออกทางศิลปะ ไม่ใช่ลัทธิ ไม่ใช่กลุ่ม แต่เป็นลักษณะการสร้างสรรคศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น Conceptual Art, Environment, Happening, Performance, Installation ซึ่งการสร้างสรรคเหล่านี้ก็มีชื่อแยกย่อยออกไปมากมาย (วิรุณ ตั้งเจริญ.2547 : 65-66)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ ว่า

หลังจากที่รับเอาอิทธิพลหลายกระแสจากวัฒนธรรมป๊อป ไฮเทค และแหล่งคลาสสิกในอดีต นักออกแบบชั้นแนวหน้าก็ได้เริ่มมองออกไปไกลเกินกว่าสูตรสำเร็จในขณะนั้นที่ว่า"น้อยแต่มาก" (Less is More) จุดเริ่มต้นของการปฏิวัติสูตรสำเร็จนี้เกิดจากการพูดทวนเกล็ดของสถาปนิกชาวอเมริกัน รอเบิร์ต เวนทิวรี (Robert Venturi) ในทศวรรษที่ 70 ที่ว่า "ความจริงแล้ว"น้อยก็น่าเบื่อ" (Less is Bore) ได้ทำให้สไตล์การตกแต่งที่เมเดิมรายละเอียดมากขึ้น ปรากฏตัวออกมาให้เห็นในรูปแบบของสิ่งของที่ผลิตด้วยเทคนิคการผลิตใหม่ๆ นั่นเอง แต่การตกแต่งรายละเอียดเช่นนั้นบางครั้งก็เกินไปจนถึงการตกแต่งให้ดูน่าเกลียด อันเป็นวิธีตกแต่งด้วยจิตรกรรมและหัตถกรรมที่นำมาฟื้นฟูพัฒนาต่อ แต่ในลักษณะที่เป็นแบบชาวกรุงมากกว่าแบบชาวบ้าน และนี่คือสไตล์ที่เรียกว่า โพสต์-โมเดิร์นนิซึม (Post-Modernism) ที่ส่งผลกระทบไปถึงสถาปัตยกรรม เครื่องเรือน สิ่งทอ รวมถึงสินค้าบริโภคอื่นๆ และเพราะมีลูกค้าที่มีฐานะดีและเคยท่องเที่ยวไปทั่วโลก งานออกแบบจึงต้องมีคุณภาพสูง สไตล์ใหม่นี้ทำให้สภาพแวดล้อมมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น สร้างสีสัน ความร่าเริง ซึ่งกลายมาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับยุคที่ถูกครอบครองด้วยคอมพิวเตอร์ที่ไร้จิตวิญญาณ ทั้งที่ทำงานและสภาพแวดล้อมภายในบ้านเรือน (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:501-502)

ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในศิลปะสมัยใหม่ หรือ ศิลปะหลังสมัยใหม่ก็ตามที่ นักออกแบบไม่ได้คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเท่าที่ควร แต่เป็นการออกแบบที่หาสไตล์ที่เป็นของตนเอง ในยุคที่สิ่งต่างๆ เกิดขึ้น และจากไปอย่างรวดเร็ว ในโลกของแฟชั่น จึงได้รับผลกระทบอย่างมาก กระแสแฟชั่นที่ไป-มา อย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมแบบป๊อป อาร์ต น่าจะเป็นทางเลือกที่ดีทางหนึ่ง การไม่สนใจต่อกระแสสังคมแบบป๊อป อาร์ต อาจเป็นแนวทางใหม่ที่น่าไปสู่การพัฒนาแฟชั่นในโลกของอนาคตได้ดีทางหนึ่ง

การวิวัฒนาการของแฟชั่น และเครื่องแต่งกาย เหตุปัจจัยหลัก ๆ ก็คงจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้อง เศรษฐกิจ การเมือง ความเป็นอยู่ รูปแบบชีวิต และความเปื้อนหายต่อสิ่งเดิมๆ ซึ่งเป็นเรื่องราว พื้นฐานของสาเหตุที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาของทุกๆ สิ่งในสังคม ในแง่ของ รูปแบบทางศิลปะที่ได้รับความนิยมในช่วงนั้นๆ ก็เป็นสิ่งที่มิมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของ แฟชั่นเช่นกัน อย่างที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่า เครื่องแต่งกายมิใช่เป็นเพียงสิ่งปกปิดร่างกายอีกต่อไป แต่เครื่องแต่งกายยังแสดงถึง อารยธรรม การวิวัฒนาการของระบบสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และความเชื่อในยุคหนึ่งๆ ด้วย ดังนั้น การวิวัฒนาการของเครื่องแต่งกาย ก็เปรียบเสมือน กับพื้นเพของเครื่องจักรที่จะหมุนไปได้ ต่างก็ต้องอาศัยแรงหมุนของรูปแบบของศิลปะในยุคหนึ่งๆ ด้วย จึงทำให้การขับเคลื่อนของวิถีความเป็นอยู่ อารยธรรม ประเพณี และวัฒนธรรมของชนชาติ เหล่านั้น ได้เคลื่อนตัวไปเป็นวัฏจักรเช่นนี้เรื่อยมา

1.2 ประวัติความเป็นมาของภาพประกอบ

มีคำกล่าวว่า ภาพเพียง 1 ภาพ สามารถแทนคำพูดได้นับพันคำ ดังนั้นภาพจึงใช้เป็น สื่อกลางในการสื่อสารทางความรู้สึก นึกคิดของมนุษย์มาช้านาน ภาพเกิดขึ้นก่อนที่จะมีการประดิษฐ์ คิดค้นตัวหนังสือ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์เราจะพบภาพที่เป็นสิ่งที่เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน อดีตกาล เช่น ภาพเขียนตามผนังถ้ำ ที่บอกกล่าวถึงลักษณะความเป็นอยู่ในการใช้ชีวิต การล่าสัตว์ การพิมพ์ลอยมือ จะด้วยเหตุผลใดก็แล้วแต่ มนุษย์ก็เลือกที่จะใช้ภาพในการสื่อสารความคิดนั้นๆ ออกมาอารยธรรมอียิปต์ที่เก่าแก่และถูกยอมรับว่าเป็นอารยธรรมที่มีการบันทึกเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มากมายที่สุดอารยธรรมหนึ่งก็เลือกที่จะใช้ภาพในการสื่อสาร บอกกล่าว เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น ภาพเทพเจ้าที่นับถือ อันเกิดจากจินตนาการ ภาพที่ใช้ในการบอกเล่าถึงขั้นตอนการทำพิธีการต่างๆ ภาพที่ถูกนำมาดัดแปลงเป็นตัวอักษรแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของรูปภาพที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงประวัติศาสตร์ของอารยธรรมโบราณ เป็นหลักฐานให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาต่ออย่างดียิ่งเยี่ยม รูปภาพก็คือการ ถ่ายทอดเรื่องราว หรือเป็นการแปลงความคิดในหัวสมองให้ออกมาเป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ เพื่อ เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเพื่อแสดงออกถึงสิ่งต่างๆ นอกจากนั้นแล้วรูปภาพยังเป็นตัวบ่งชี้ถึงแนวคิด ความเชื่อ ประเพณี ค่านิยม วัฒนธรรม ของชนชาตินั้นๆ ด้วย ความก้าวหน้าทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์ ในอดีต ต่างก็ต้องอาศัยการวาดภาพเพื่อเป็นต้นแบบในการคิดคำนวณสิ่งต่างๆ การ เก็บบันทึกข้อมูลทางการแพทย์ก็ต้องใช้ภาพในการเก็บข้อมูล ดังนั้นรูปภาพจึงมีความสำคัญเป็นอย่าง ยิ่งต่อทุกๆ สิ่งของมนุษย์

ต่อมาเมื่อมนุษย์ได้พัฒนาสิ่งต่างๆ ขึ้นมากมายรูปภาพยังคงอยู่ และมีบทบาทที่มีความสำคัญ เช่นเดิม และมีการเรียกขานชื่อของภาพว่า **ภาพประกอบ** กล่าวคือ เป็นภาพที่ใช้ในการประกอบกับตัวหนังสือ ตัวอักษร หรือรูปภาพเพียงอย่างเดียว เพื่อใช้ในการสื่อสาร ขยายความ สร้างอารมณ์ สร้างอารมณ์ ในการรับรู้ของมนุษย์ขึ้นไปอีกขั้นหนึ่งก็ว่าได้ ดังนั้นภาพประกอบจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวส่งสารชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่คล้ายตัวอักษร แต่ให้ความรู้สึก และการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไป ตามแต่จินตนาการหรือความชัดเจนของภาพๆ นั้นว่ามีมากน้อยเพียงใด การสร้างภาพประกอบจึงเป็นสิ่งสำคัญ และได้รับการเอาใจใส่เป็นอย่างมาก การสร้างภาพประกอบนั้น นอกจากจะต้องสื่อสารได้แล้ว ยังต้องแสดงถึงความเป็นตัวของตัวเองของนักออกแบบภาพประกอบด้วย หรืออีกนัยหนึ่งผู้ที่ต้องการส่งสารก็อาจจะเลือกภาพประกอบจากนักออกแบบภาพประกอบที่มีลักษณะใกล้เคียงหรือตรงกับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร จริงอยู่ที่ว่า ภาพประกอบอาจจะเป็นผลงานทางด้านพาณิชศิลป์แต่ถ้าหากมองย้อนกลับไปในอดีต ในยุคของศิลปะลัทธิต่าง ศิลปินที่ได้รับการนิยมนำมาสร้างภาพประกอบขึ้นมา และได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะบริสุทธิ์เช่นกัน แต่จะสำคัญอย่างไร ว่าการกำหนดชื่อจะมีส่งผลหรือไม่กับงานภาพประกอบ เพราะต่างก็ขึ้นอยู่กับ การยอมรับ และกรอบของสังคมในช่วงนั้นๆ ด้วย แต่จริงๆ แล้วภาพประกอบก็คืองานศิลปะรูปแบบหนึ่ง ที่มีวิธีการส่งสาร การใช้งานอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างออกไปเท่านั้น

ซึ่ง วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความสำคัญของการสร้างภาพประกอบ ว่า

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มาช้านาน เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงศิลปวัฒนธรรม ความเป็นไปของมนุษย์ มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์เกือบทุกด้าน เป็นเสมือนเทพบันทึกอดีต เป็นรากฐานของการสร้างงานอดีตสู่ปัจจุบัน ดังตัวอย่างการเขียนภาพประกอบผนังถ้ำ ตั้งแต่ยุคสมัยหิน ประวัติศาสตร์ของชาวอียิปต์ กรีก โรมัน และอีกหลายชาติที่มีเรื่องราวให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จากภาพประกอบเหล่านั้น ดังนั้นภาพประกอบคือตัวบ่งบอกคุณสมบัติ เล่าเรื่อง สิ่งที่ต้องการชี้แนะ บอกเล่าให้รู้กระจ่างแจ้ง ที่ผู้ดูสามารถดูแล้วรู้เรื่องเข้าใจกระจ่างทันที เป็นสิ่งสำคัญโน้มน้าวให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกตอบสนอง บางกรณีภาพประกอบจะให้ความเข้าใจดีกว่า การพรรณนาตัวอักษร แต่เราไม่อาจสรุปได้ว่าระหว่างตัวอักษรกับภาพประกอบอะไรให้ความเข้าใจได้ชัดเจนกว่ากัน อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างภาพประกอบต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถประมวล ความรู้สึก ความจำ ความคิดอันเป็นจินตนาการจากคำบอกเล่าหรือความรู้สึกที่มองไม่เห็นเป็นรูปธรรมให้มองเห็นได้ ดังนั้นผู้สร้างภาพประกอบจึงนับได้ว่ามีความสำคัญระดับหนึ่ง (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. 2544:23)

ภาพประกอบที่หลงเหลือหลักฐานมาจนถึงปัจจุบันและเป็นภาพประกอบที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดก็คือ ภาพประกอบของอารยธรรมอียิปต์ ที่บันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา วิทยาศาสตร์ การแพทย์ และกษัตริย์ซึ่งในความเป็นจริงแล้วอาจจะมีภาพประกอบในเอเชียที่มีอายุเก่าแก่เทียบเคียงกัน เพียงแต่อาจจะไม่หลงเหลือหลักฐานที่จะเป็นตัวพิสูจน์อายุได้ ดังนั้นเราจึงยอมรับกันว่า ภาพประกอบ

อียิปต์คือภาพประกอบที่เก่าแก่ที่สุด หรือเป็นการเริ่มมีการเกิดขึ้นของภาพประกอบขึ้นมา สมัยก่อนนั้นการบันทึกสิ่งต่างๆที่เกี่ยวกับภาพประกอบ บ้างก็บันทึกลงบนหิน ผนังสัตว์ หรือกระดาษ ซึ่งอียิปต์สามารถคิดค้นการทำกระดาษมาได้ช้านานแล้ว การถ่ายทอดเรื่องราว ความเชื่อ วิถีชีวิต ผ่านภาพประกอบนั้นถือเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญในการสืบค้นหารากเหง้า หรือการเกิดขึ้นของอารยธรรมต่างๆ ได้อย่างดี

ภาพประกอบนับเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ของมนุษย์อีกประเภทหนึ่ง ที่อยู่คู่กับมนุษย์มาช้านาน จากหลักฐานที่พบภาพประกอบนอกจากจะเป็นตัวสื่อสารแล้ว ภาพประกอบยังสามารถบ่งบอกประวัติศาสตร์ เรื่องราว แนวคิด และเนื้อหาหลักวิชาที่ปรากฏได้อย่างชัดเจน และการตอบสนองความเชื่อทางศาสนาที่อาศัยภาพประกอบเช่นกัน เมื่อวิวัฒนาการเปลี่ยนไป การพัฒนาของมนุษย์ก้าวสู่ยุคแห่งการเรียนรู้ และแสวงหาคำตอบของสิ่งต่างๆ รอบตัว ความเชื่อเปลี่ยนไป ทำให้แนวคิดเปลี่ยนตาม ในทางประวัติศาสตร์ศิลปะแล้ว ศิลปินบางคนก็เลือกใช้ภาพประกอบ ในการแสดงออกของผลงาน

ดังที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงการสร้างภาพประกอบ โกยา ว่า

โกยา(Goya) จิตรกรแนวหน้าของสเปน ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ขึ้นต้นศตวรรษที่ 19 คือ ฟรานซิส เดอ โกยา (Francisco de Goya ค.ศ.1746-1828) เขาสนใจเรื่องราวของโรมานติกหลากหลาย ภาพที่เขาวาดมักจะตั้งใจให้เห็นความลึกลับทางจิตวิทยา ภาพหลากหลายได้แสดงให้เห็นว่าเขาสนับสนุนอิสรภาพทางปัญญาและการเมือง ใน ค.ศ.1799 โกยาตีพิมพ์ ลอสคาปริโชส (Los Caprichos) เป็นภาพเอตซิงผนวกกับสื่อสัตว์ใหม่ที่ใช้น้ำผสม ในภาพชุดนี้เขาต้องการแสดงให้เห็นปรากฏการณ์ภายในและจิตวิทยาซึ่งเขามักอ้างอิงคำแนะนำทางการศึกษาหรือสังคม ในภาพลอส คาปริโชส ซึ่งอาจแปลได้ว่า มนุษย์ปีศาจมาแล้ว โกยาได้แสดงให้เห็นความกลัวของเด็กๆ ยามค่ำคืน สายตาแม่จะจ้องตรึงอยู่ที่ร่างซึ่งมองไม่เห็นใบหน้า ในขณะที่ลูกๆ เกาะแจอยู่กับแม่ด้วยความหวาดกลัว ใบหน้าที่เต็มไปด้วยความกลัวติดกับความลึกลับของผี ช่วยเน้นลักษณะที่น่ากลัวของมนุษย์ปีศาจมากยิ่งขึ้น คำอธิบายภาพชี้ให้เห็นว่าโกยาเข้าใจความคิดของเด็กได้ดี ซึ่งนับเป็นเรื่องที่ผิดปกติสำหรับประเทศที่มีความทรงจำลมหกหลอนอยู่ตลอดเวลา (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547 : 76)

นอกจากภาพประกอบจะปรากฏอยู่ใน หนังสือ ตำรา หรือหลักคำสอนศาสนาแล้ว ภาพประกอบยังเป็นผลงานหรือสื่อที่ศิลปินใช้เป็นตัวแสดงออกทางความคิดในเรื่องของการต่อต้านความไม่ชอบธรรม ปฏิวัติแนวคิดหรือสิ่งที่ครอบงำสังคมในสมัยนั้นๆ เลือกใช้ภาพและตัวอักษรเพื่อบอกกล่าวสังคม ภาพประกอบจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกระตุ้นการรับรู้ของมนุษย์อีกทางหนึ่งด้วย ดังที่ โดมิเย ที่รู้จักกันดีในฐานะผู้วาดภาพการ์ตูนและภาพล้อเลียน

ดั่งที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าว ถึงการสร้างสรรคผลงานของโดมิเย ว่า

โอโนเร โดมิเย (Honore Daumier ค.ศ.1808-1879) เป็นศิลปินที่วาดภาพความไม่เป็นธรรมทางสังคมได้ตรงไปตรงมามากที่สุด เขาถูกขนานนามว่าเป็นทั้งโรแมนติซิสม์(Romanticist) และเรียลลิสต์(Realist) ในเวลาเดียวกัน ในบทนี้จะขอกล่าวถึงเขาในฐานะเรียลลิสต์คนหนึ่ง อาชีพตลอดชีวิตของเขาเป็นที่รู้จักในฐานะผู้วาดภาพล้อเลียนและวาดการ์ตูนขายให้สำนักพิมพ์ในปารีส และนำไปผลิตเป็นจำนวนมากด้วยเทคนิคการพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ ผลงานของเขามักปรากฏในหนังสือ ลา การ์ิกاتورส์ (La Caricature) ซึ่งเป็นหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1832 และถูกรัฐบาลสั่งปิดในปี ค.ศ. 1835 และหนังสือ เลอ ชาริวารี (Le Charivari) เป็นหนังสือพิมพ์รายวัน ตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ.1832 หนังสือพิมพ์ทั้งสองฉบับจัดตั้งโดย ชาร์ลส์ ฟิลิปป์ (Charles Philipon) โดมิเยวาดภาพล้อชีวิตการโกงกินของนักการเมือง ระบบยุติธรรม ผู้พิพากษา ทนายความ หมอ นักธุรกิจ ดารา ชนชั้นกลาง และแม้กระทั่งกษัตริย์เอง ใน ค.ศ. 1834 หนังสือพิมพ์ เลอ ชาริวารี ตีพิมพ์ประท้วงการเซ็นเซอร์งานของโดมิเย ชื่อ อิสระภาพของการพิมพ์ (The Freedom of the Press : Don't Meddle with It) ตรงภาพหน้าเขาทำเป็นภาพคนชนชั้นกรรมาชีพ อันเป็นสัญลักษณ์ที่โดมิเยใช้แทนวีรบุรุษ คนๆ นี้นับเป็นหลักมือกำแน่น กัดกราม ทำทางเอาจริง ด้านหลังของเขามีคำว่า อิสระภาพของสิ่งพิมพ์ สลักขึ้นเป็นตัวนูนอยู่บนพื้นหินเลยออกไปจะเป็นบุคคลสองกลุ่มคือ กลุ่มทางสังคมกับกลุ่มทางการเมือง มีกลุ่มละ 3 คน อันเป็นเป้าหมายที่โดมิเยต้องการจะล้อเลียน ทางด้านซ้ายมือเป็นสมาชิกชนชั้นกลาง กำลังแกว่งร้อมอย่างไม่เต็มกำลัง ทางด้านขวามือเป็นภาพพระเจ้าชาร์ลที่ 10 ถูกถอดจากบัลลังก์ และไม่สวมมงกุฎ ได้รับความช่วยเหลือจากพวกราชวงศ์สองคนซึ่งนำมาจากภาพ ความตายของนายพลวูฟฟ์ (Death of General Woffe) ฝีมือ เวสต์ (West) ภาพของโดมิเยชิ้นนี้ส่งผลกระทบต่ออย่างใหญ่หลวง กระทั่งใน ค.ศ.1835 ฝรั่งเศสได้ออกกฎหมายจำกัดอิสรภาพให้อยู่แค่คำพูด ไม่ให้ใช้ภาพแสดงออก ผู้มีอำนาจฝรั่งเศสเห็นว่าภาพมีอำนาจในการจุดชนวนการปฏิวัติได้ ดีกว่าคำพูด กฎหมายดังกล่าวมีลักษณะประพิมพ์ประพายขัดแย้งในศตวรรษที่ 9 ถึงอำนาจของภาพต่อความรู้สึกของคน ในศตวรรษที่ 19 [เจ้าหน้าที่เซ็นเซอร์ของฝรั่งเศส รู้สึกหวาดผวากับสัญลักษณ์ที่ว่า “หนึ่งภาพดังกว่าคำพูดจำนวนพัน” (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547 : 129-130)

ภาพประกอบนั้นส่งอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ได้อย่างมาก ในสถานะที่มีความกดดันจากบริบทของสังคมที่เป็นอยู่ การแสดงออกทางภาพประกอบก็จะรุนแรงมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเมือง การวาดภาพประกอบถือเป็นปัจจัยหลักที่เลือกใช้ในการสื่อสารประกอบกับตัวอักษร และได้รับการตีพิมพ์เพื่อให้ คนได้รับรู้ นอกจากความรุนแรงแล้ว ภาพประกอบยังใช้เป็นสื่อโฆษณาเพื่อความบันเทิงด้วย เช่น ภาพโปสเตอร์ของตุลัส โลเตรีก ดั่งที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวว่

ภาพโปสเตอร์แม่พิมพ์หินของตุลัส โลเตรีก ใช้วิธีตรงกันข้ามกับบริเวณที่เป็นลายเนื้อในงานจิตรกรรม โดยจะประกอบด้วยบล็อกสีแบนๆไม่เรเงา ช่วยยกระดับภาพโปสเตอร์ที่ตุลัส โลเตรีก ทำให้เป็นที่นิยมแพร่หลายในปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งไม่เพียงแต่ถือว่าเป็นศิลปะรูปแบบ

หนึ่งเท่านั้นแต่ยังเป็นเครื่องมือทางการเมืองและสังคมเช่นเดียวกับที่พวกเรียลลิสต์เคยใช้ โปสเตอร์ช่วยส่งข้อมูลออกไปในวงกว้าง La Goulue at the Moulin Rouge เป็นตัวอย่างที่ดีของการผนวกสิ่งนี้เข้าด้วยกันเพราะจุดมุ่งหมายของโปสเตอร์ก็เพื่อโฆษณาเหตุการณ์ คำพูดจึงเป็นส่วนจำเป็นของสื่อประเภทนี้ ในภาพคำว่า La Goulue ที่เป็นตัวอักษร ถูกผนวกเข้าไปในองค์ประกอบด้วยการใช้สีและเส้นซ้ำๆกันเป็นสีเดียวกับภาพ สีดำของคำว่า Bal (แปลว่าเต้น) และสีคำของ La Goulue เกิดขึ้นในระดับเดียวกับเส้นเงาของตัวผู้ชมและถุงเท้าของนักเต้นซึ่งมีสีอ่อน ส่วนคำว่า Moulin Rouge ไปสะท้อนอยู่ในชุดแต่งตัว และสีเส้นขมบางๆของคำว่า "Tous Les Spirs" (แปลว่าทุกรাত্রี) ถูกใช้ซ้ำๆบนเส้นแผ่นกระดานพื้นและเส้นของขอบร่าง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:150)

ยุคที่ถือว่าเป็นยุคทองของภาพประกอบ ได้แก่ในตอนปลายศตวรรษที่ 19 ต้นศตวรรษที่ 20 แนวคิดอาร์ตนูโว นั้นเป็นแนวคิดที่ผสมผสานงานศิลปะและการออกแบบเชิงพาณิชย์ได้อย่างลงตัว มีการสร้างสรรค์ภาพประกอบและประดิษฐ์แบบตัวอักษรมากมายและเป็นรูปแบบหนึ่งของงานออกแบบที่ยังได้รับความนิยมบางส่วนมาจนถึงปัจจุบันนี้

ซึ่ง พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงงานออกแบบภาพประกอบของอาร์ต นูโว ว่า

นักออกแบบอาร์ต นูโวทางด้านงานทัศนศิลป์ที่ถือว่าเป็นผู้นำ "วิญญูณอาร์ต นูโว" ไปเคลือบบนแผ่นกระดาษ คือ อองรี เดอ ตูลูส-โลเตรก (Henri de Toulouse-Lautec ค.ศ.1864-1901) ซึ่งสร้างงานโปสเตอร์ไว้จำนวนไม่น้อยในช่วง ค.ศ.1890 เขาใช้ตัวอักษรประดิษฐ์แบบอาร์ต นูโว ใช้สไตล์ที่ประกอบด้วยร่างเป็นเงาที่บิดๆ ใช้เส้นที่ทรงพลัง และใช้พื้นที่ที่อัดแน่นด้วยสี ส่วนเออแซน กราแซน (Eugene Grasset ค.ศ.1841-1917) และจอร์จ ออริโอล (Georges Aurier) นั้นมีส่วนในการพัฒนางานออกแบบหนังสือ งานออกแบบโปสเตอร์ และมีส่วนในการออกแบบตัวหนังสือใหม่มาใช้ในการพิมพ์ งานเรขศิลป์ของปีแยร์ บอนนาร์ (Pierre Bonnard ค.ศ.1867-1962) ก็ได้จัดว่ามีส่วนโยงใยอยู่กับแนวร่วมอาร์ต นูโว ดังเช่น ภาพที่มีชื่อเสียงโด่งดังชื่อ แชมเปญฝรั่งเศส 1891 (French Champagne 1891) ซึ่งใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ทั้งหมดเป็นเส้นหนาและเป็นเส้นที่มีลีลา ในปี ค.ศ.1895 ร้านลาร์นูโวของบิงได้เชิญนักออกแบบเรขศิลป์ชาวอเมริกัน ชื่อ วิลเลียม แบริดลีย์ ("William Bradley ค.ศ.1868-1962) มาแสดงนิทรรศการคู่กับทิฟฟานี งานโปสเตอร์และงานภาพประกอบของแบริดลีย์หลายชิ้นชี้ให้เห็นชัดว่าเขาได้รับอิทธิพลจากยุโรปร่วมสมัย (ตูลูสโลเตรก,บอนนาร์,เบิร์ตสลีย์) ในงานออกแบบโฆษณาชื่อ กระดาษบัญชีวัดตติง (Whitting's Ledger Paper ค.ศ.1900) แบริดลีย์ได้พยายามผ่อนเส้นให้ค่อยๆ เบาลงๆ แล้วตัดอย่างรุนแรงด้วยเส้นตัดสีเข้มทำให้มีลักษณะชวนมองเหมือนงานออกแบบอาร์ตนูโวแบบเบิร์ตสลีย์ แต่ลายเถาอรุณตรงขอบมีลักษณะคล้ายงานของแนวร่วมอาร์ต แอนด์คราฟท์ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:210)

ศิลปินคนหนึ่งของอาร์ตนูโวที่ถือว่าเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์งานภาพประกอบไว้อย่างมากมาย คือ อัลฟองส์ มูชา มูชาเป็นศิลปินอาร์ตนูโวที่มีผลงานภาพประกอบที่โดดเด่น โดยเป็นภาพผู้หญิงที่มีความอ่อนหวาน และลวดลายเถาวัลย์ดอกไม้ที่มีความงดงาม มูชาออกแบบปกหนังสือ และโปสเตอร์ไว้มากมาย ผลงานของเขาถูกนำมาใช้หลายต่อหลายครั้ง นับเป็นศิลปินอีกคนหนึ่งสร้างสรรค์ภาพประกอบได้งดงาม

ดังที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงประวัติของ อัลฟองส์ มูชา ว่า

อัลฟองส์ มูชา (Alfonse Mucha ค.ศ.1860-1939) มีส่วนช่วยไม่น้อยต่อการแพร่ขยายและเพิ่มความนิยมให้อาร์ต นูโว โดยการใช้เรขาคณิตและงานโปสเตอร์เป็นหลัก นักออกแบบชาวเชคโกสโลวาเกียผู้นี้มาฝรั่งเศสเมื่อ ค.ศ.1890 และต่อจากนั้นได้รับการว่าจ้างให้ทำภาพดราละครซารห์ เบิร์นฮาร์ดต์ (Sarah Bernhardt) และงานออกแบบการแสดงละคร งานโปสเตอร์ชิ้นแรกที่ทำให้เขามีชื่อเสียงโด่งดัง คืองานออกแบบดราละครผู้นี้ ในการแสดงละครเรื่อง ชิสมดตา (Gismoda) เมื่อปี ค.ศ.1894 ต่อจากนั้นก็มีการออกแบบโฆษณาอีกมากมายตามมา เขามักจะวาดภาพเป็นภาพผู้หญิงเยาว์วัย อยู่ในทิวทัศน์ที่เต็มไปด้วยดอกไม้ มูชาเป็นทำนองเดียวกับเพื่อนร่วมรุ่นในฝรั่งเศส คือ นิยมใช้สีพาสเทล สดสวย และลายประดับที่ดูเหมือนจริงตามธรรมชาติมาแสดงความหรูหรา บ่อยครั้งเขามักจะสอดใส่รูปร่างประหลาดเข้าไปในบรรยากาศ “ผู้หญิงๆ” ที่เรียกว่า “หญิงเจียว” (Femmes Fatales) ซึ่งเป็นตัวนำไปสู่รูปร่างหุ้รหระระดับโลก มีลักษณะเหมือนอยู่ในโลกเทพนิยาย การจัดองค์ประกอบภาพชื่อ สาวน้อยกับดอกเดซี่ (Woman with a Daisy ค.ศ.1897-1898) เป็นตัวอย่างงานชิ้นเยี่ยมของมูชา เขาวาดเป็นภาพป่า เน้นต้นไม้และดอกไม้ที่เกี่ยวข้องกันยุ่งเหยิงแล้วเรื่อยเข้ามาบังส่วนหนึ่งของสาวน้อยที่ทำท่าทางประหลาด มูชาวาดกลีบดอกไม้และกิ่งใบขัดเจนจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของลายปักไหม ซึ่งเป็นส่วนที่หุ้รหระที่สุดของเครื่องแต่งกาย ลักษณะภาพที่ดูแบนและเต็มไปด้วยลายประดับเช่นนี้ ชี้ให้เห็นอิทธิพลที่รับจากงานพิมพ์ญี่ปุ่น เป็นเทคนิคที่มูชาและนักเขียนภาพประกอบเรื่องอื่นๆ ในสมัยนั้นนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำนองเดียวกับภาพดอกไม้สีแดง ที่ออกแบบสำหรับใช้เป็นกระดาษปิดผนังเมื่อปี ค.ศ.1902 เขาใช้สีชาวาดตัดแบ่งเส้นดอกและใบที่เป็นขุยออกจากกัน วาดรายละเอียดส่วนประกอบทุกส่วนทุกสิ่งอย่างประณีตชัดเจน และนำส่วนเล็กๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน ทำให้ดูราวกับเป็นโมเสค (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:212-213)

ในศิลปะยุคสมัยใหม่นั้น ภาพประกอบได้ถูกแยกออกจากงานจิตรกรรม หรืองานวิจิตรศิลป์ค่อนข้างชัดเจน ภาพประกอบถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบของพาณิชย์ศิลป์ไม่ว่าการจัดประเภทจะเป็นอย่างไร แต่ภาพประกอบและงานศิลปะก็ยังคงเป็นสิ่งที่แยกกัน ต่างกันก็ตรงลักษณะการเสพงานของผู้ชม และพื้นที่ในการแสดงงานเท่านั้น กล่าวคือ ถ้าเป็นงานจิตรกรรม ผู้ชมก็ต้องไปชมที่ หอศิลป์ หรือ พิพิธภัณฑ์ ในขณะที่งานภาพประกอบ ผู้ชมสามารถชมได้ทั้งจาก หนังสือ นิตยสาร ป้ายโฆษณา หรือแม้กระทั่งเสื้อผ้าที่สวมใส่ ดังนั้นภาพประกอบจึงเป็นสื่องานศิลปะที่มีความกว้างขวาง

ของการสื่อสารอย่างมาที่เดียว ในศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน นั้นรูปแบบของงานภาพประกอบก็ได้มีการพัฒนาไปอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเทคนิค รูปแบบ วิธีการ หรือการสื่อสาร ก็ถูกปรับให้เข้ากับยุคกับสมัยมากขึ้น

จาริยา เกรียงไกรเดช ได้กล่าวถึงรูปแบบของภาพประกอบศตวรรษที่20 ถึงปัจจุบัน ว่า

ปัจจุบันภาพประกอบมีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสิ่งพิมพ์ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ออกแบบแฟชั่น ออกแบบ animation เป็นต้น เห็นได้ว่าการใช้ภาพประกอบในการออกแบบนั้นทำได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งเป็นภาพประกอบ 2 มิติ และ 3 มิติ ได้ด้วยเช่นกัน ภาพประกอบเป็นผลงานศิลปะรูปแบบหนึ่งในยุค Modernism เป็นการสร้างผลงานที่ให้ความสวยงาม มีความตื่นเต้น เร้าใจ โดยเฉพาะเทคนิคใหม่ๆ ที่ผู้เขียนภาพประกอบต่างสรรหาความแปลกใหม่ เพื่อให้ผู้คนได้รับความประทับใจ ซาบซึ้ง ในปี ค.ศ.1920-1930 ช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้เขียนภาพประกอบเป็นเพียงแคคนเขียนภาพเหมือนจริง ซึ่งมีลักษณะการวาดภาพแบบอะคาเดมี เพื่อตกแต่งให้สวยงามหรือเพื่อตกขอบชั้น และเมื่อศิลปินวิศตอเรียนต่างหลังไหลเผอิทธิพล การวาดภาพประกอบเพื่อแทนคำพูด และภาษาเขียนที่มีมากมายหลายร้อยถ้อยคำมาสู่ภูมิภาคต่างๆแล้ว ภาพประกอบจึงมีเอกลักษณ์ มีการดัดแปลงโดยมีการนำลายเส้นกราฟฟิคให้มีความเรียบง่ายขึ้น นาวีธี avant-garde (การตกแต่งผสมภาพพิศดาร) ให้มีความแปลกใหม่สวยงามมากยิ่งขึ้น ซึ่งกรรมวิธีเหล่านี้ล้วนเกิดขึ้นมาแล้วเมื่อ 200 ปีก่อน ในยุคสมัยวิศตอเรียนนั่นเอง คุณสมบัติพิเศษของภาพประกอบยุคสมัยวิศตอเรียนนอกจากให้ความสวยงามของลวดลายเส้นอันอ่อนช้อย ของปากกา หมึก และภาพพิมพ์แกะไม้ (Wood Cut) แล้วยังแสดงถึงคุณค่าที่อธิบายร่วมกับเนื้อหาได้เป็นอย่างดีอีกด้วย เพราะศิลปินอีกแขนงหนึ่งที่โดดเด่นมากนอกเหนือจากภาพประกอบก็คือ วรรณคดี หรือวรรณกรรมต่างๆ ซึ่งในยุคนี้ก็เป็นช่วงเจิดจรัสเช่นเดียวกัน การเพิ่มภาพประกอบ คำบรรยาย วรรณกรรม วรรณคดีหรือบทกลอนต่างๆ เป็นที่นิยมของผู้สะสมบทกลอน หรือพวกที่ชอบเสพย์สุนทรียะทางภาษาเป็นอย่างมากเมื่อ ปี ค.ศ.1950-1960 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โลกถูกพลิกบทบาทในการอยู่ร่วมกันของสังคมเป็นประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นผลพวงจากการต่อยอดของการปฏิวัติวิถีชีวิตมนุษย์จากสังคมเกษตรกรรมมาสู่สังคมอุตสาหกรรม เพราะช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นี้เอง ที่หลังจากมนุษย์ได้เข่นฆ่า แย่งชิงอำนาจสงครามอันดุเดือดซึ่งกันและกันแล้ว มนุษย์ได้หันหน้ามาสร้างสงครามเย็น แย่งชิงความยิ่งใหญ่ของโลกกัน เครื่องมือในการแย่งชิงการเป็นจ้าวมหาอำนาจนั้นก็คือ การค้าขาย และวัตถุประสงค์ในการทำการค้าก็คือ กำไร ดังนั้นนายทุนทั้งหลายต่างคิดและสร้างกลยุทธ์ต่างๆนานา ให้ได้มาซึ่งกำไรมหาศาลของตนเอง เมื่อสังคมได้กลายเป็นสังคมนะบริโภค ถือเป็นศักราชใหม่ของผู้ที่ได้เปรียบทางการค้า ยุทธวิธีที่ใช้ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทางด้านผลิตภัณฑ์ผลประโยชน์ จากการสื่อสารของสื่อสารมวลชน หรืออื่นๆ ล้วนแล้วเป็นเครื่องมือสร้างความยิ่งใหญ่ของสงครามเย็นทั้งสิ้น สิ่งที่แน่นอนของผลที่เกิดขึ้นก็คือ การดิ้งวิธีการต่างๆ ที่น่าสนใจมาร่วมเวทีนี้ด้วย ศิลปินในช่วงยุค Modernism ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดๆ ก็ยกเว้นการร่วมเวทีด้วยกัน ศิลปินจำเป็นต้องปรับตัวเองเพื่อความอยู่รอดมากขึ้น นักวิทยาศาสตร์สนองตอบสังคมเช่นนี้มากที่สุด แต่ขณะเดียวกันผู้เขียนภาพประกอบก็ได้รับการยอมรับสูงสุดในช่วงที่โลกพลิกบทบาทของสังคมนี้ เพราะตรา

ใดที่วิทยาการต่างๆทางด้านวิทยาศาสตร์ยังไม่เติบโตเป็นรูปธรรมที่ดีกว่าภาพประกอบที่สร้างสรรค์ด้วยมือมนุษย์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบที่เป็นศิลปะเพื่อค่านิยมได้เปรียบมากที่สุด โดยเฉพาะคุณสมบัติที่ภาพเพียงหนึ่งภาพ อธิบายความหมายได้ร้อยพันคำ ร่วมประกอบกับสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์สามารถสนองตอบพฤติกรรมผู้บริโภคได้เป็นอย่างดีด้วยคุณประโยชน์หลายประการนี้ ทำให้ภาพประกอบได้เปรียบศิลปะแขนงอื่นๆ มากทีเดียว เมื่อโลกใหม่ของภาพประกอบเกิดขึ้นแล้ววิธีการอย่างสมัยวิคตอเรียนก็เริ่มจืดจางไปกลุ่มศิลปินModernism ที่มีความหลากหลายทั้งการนำเสนอ แนวความคิดและวิธีการก็ถูกนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้เขียนภาพประกอบเป็นอย่างมาก และเริ่มมีลักษณะรูปแบบเป็นของตนเอง เช่น แนวผจญภัย ภาพชวนคิด ชวนสงสัย ภาพย้อนกลับ เป็นต้น แต่ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่ออนาคตวงการภาพประกอบนั้นคือ ความโดดเด่นของลวดลายกราฟฟิคที่วาดเส้นด้วยปากกา หมึก ดินสอ และภาพสเก็ต ระบายสีร่วมกัน เมื่อวิทยาการด้านวิทยาศาสตร์ได้เติบโตเป็นรูปธรรม อาจทำให้ทั้งศิลปินเพื่อศิลปะอย่างแท้จริง และศิลปินเพื่อการค้าได้เกิดความหวั่นไหวเพราะหากวิทยาการในจินตนาการได้กลายมาเป็นรูปเป็นร่างเมื่อใด ความสั่นคลอนทางด้านอาชีพก็บังเกิดขึ้น และในที่สุดระบบการพิมพ์ที่สามารถพิมพ์ภาพประกอบได้สวยงามอย่างดียิ่งก็เกิดขึ้นเป็นผลสำเร็จ ศิลปินหวั่นไหวว่าวิทยาการนี้จะเกิดผลลบแต่ก็ไม่ได้เป็นอย่างที่คิดจากที่นักเขียนภาพประกอบต้องเขียนภาพเดียวกัน หลายๆ ครั้ง ก็ได้ลดจำนวนการวาดลง แต่ใช้วิทยาการในการเพิ่มปริมาณภาพประกอบเดิมมากยิ่งขึ้น เพราะผลจากวิทยาการนี้เอง ที่ทำให้เกิดโฉมใหม่ของการออกแบบสิ่งพิมพ์ สังคมตื่นตัวกับยุทธวิธีทางการค้ามาก สิ่งพิมพ์หลายรูปแบบนำผลงานศิลปินมาเผยแพร่ และภาพประกอบรูปแบบต่างๆ ที่มีคุณภาพมาร่วมกันจัดวางให้เกิดความชัดเจน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ความสนุกทางทัศนศิลป์บังเกิดต่อสังคม เทคนิค Black and White ก็ยังคงใช้อยู่ การใช้สีมีมากขึ้นและช่วงนี้เองได้เริ่มมีการการวิพากษ์วิจารณ์ มีการจัดระบบ ระเบียบ และมีการแสวงหาแนวทางของเทคนิคที่เหมาะสมของภาพประกอบมากยิ่งขึ้นด้วย เช่นกัน ภาพประกอบยังคงได้รับอิทธิพลจากศิลปิน Modern Art แต่เดิมมีลักษณะเป็นระบบระเบียบ ศิลปิน Modern Art บางกลุ่มกับภาพประกอบเช่นนี้ ได้แก่ ศิลปินกลุ่ม Abstract Art, Expressionism, Surrealism และ Naïve ที่ต่างมีแนวคิดในการใช้ภาพประกอบมีแนวทางอื่นๆ ถูกรื้อจากกรอบของระเบียบ และให้ความเคลื่อนไหว และความแปลกใหม่ของรูปทรงแสดงออกมาด้วย แต่อย่างไรก็ดีภาพประกอบที่มีความน่าตื่นเต้น และมีประสิทธิภาพสูงสุดในการสร้างความน่าสนใจ ก็คือ กลุ่มศิลปิน Pop Art ที่นิยมสื่อสิ่งของชั่วคราว ยึดความก้าวหน้าของเครื่องมือ และตอบสนองเชิงธุรกิจได้ดี เป็นกลุ่มที่ทำให้เกิดยุคใหม่ของภาพประกอบอีกครั้ง ในปี ค.ศ.1950-1960 ภาพประกอบแนว Pop Art ได้รับความนิยมเท่าเทียมกับความก้าวหน้าในการใช้วิทยาการเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพราะนอกจากภาพประกอบถูกนำไปใช้เพื่อการค้าแล้ว ยังสามารถแสดงหรืออธิบายความเป็นวัฒนธรรมของชนชาตินั้นๆ ได้ด้วย ด้วยความที่โลกมีศิลปะ มีวัฒนธรรม มีประเพณี และสังคมที่แตกต่างกัน ทำให้เทคนิคต่างๆ ได้นำมาใช้ นำมาดัดแปลง ล้วนแต่มีความหลากหลายออกไปมากมาย นักเขียนภาพประกอบ ก็มีใช้นักเขียนภาพประกอบ โดยตรงเพียงอย่างเดียว ศิลปินแขนงอื่นๆ สามารถสร้างหรือเขียนภาพประกอบได้ด้วยเช่นกันโดยเฉพาะนักออกแบบกราฟฟิคได้มีอิทธิพลพอสมควร จึงยิ่งทำให้เทคนิคของภาพประกอบมีการสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบมากยิ่งขึ้น (จริยา เกียงไกรเดช.2544:29-33)

1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางศิลปะ

1.3.1 เนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพ คือ สิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพการสร้างสรรค์นั้น ในนัยที่เป็นนามธรรม เช่น รูปร่างนัยของสิ่งที่ปรากฏ เนื้อหา การเล่าเรื่อง หรือเรื่องราวที่อยู่ในภาพๆ นั้น เนื้อหาของภาพ นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจในตัวงานนั้นๆ ที่ศิลปินต้องการสื่อสาร หรือแสดงออก ดังนั้นเนื้อหา จึงเป็นกับหลักของงานสร้างสรรค์ศิลปะทีเดียว

อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวถึง คุณค่าทางเรื่องราว ว่า

คุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) เป็นคุณค่าที่เด่นและมีความสำคัญมากกว่ารูปทรง ตั้งแต่แรกจนถึงปัจจุบันคนส่วนมากเมื่อพบศิลปะก็มักจะตั้งรู้ว่าเป็นเรื่องอะไร มีความเหมาะสมของห้องเรื่องหรือไม่ คุณค่าทางเรื่องราวนี้มีเรื่องราวต่างๆ มากมาย เช่นด้วย

1. เรื่องราวเกี่ยวกับ ความเชื่อทางสังคมศิลปะในสมัยโบราณส่วนมากมีเรื่องความเชื่อปรากฏเด่นชัดมาก จิตรกรรมของอินเดียแดงของเผ่านาวาโฮสร้างขึ้นเพราะเชื่อว่าสามารถรักษาความป่วยไข้ของประชาชนได้ เช่น จิตรกรรมที่เรียกว่า sand painting หรือศิลปะไทยพวก ลวดลายผ้ายันต์คงกระพันชาตรีต่างๆ เป็นต้น ศิลปะมีค่าอยู่ที่เรื่องที่คนเชื่อทั้งสิ้น ยิ่งกว่านั้นความเชื่อพวกนี้ยังพัวพันกับวิธีการสร้าง ฤกษ์ยามต่างๆ อีก
2. เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา ศิลปะทุกยุคทุกสมัยตั้งแต่ศิลปะแบบไบแซนไทน์ เรื่อยมาจนถึงต้นศตวรรษที่ 19 ศิลปะที่แสดงเกี่ยวกับพระเจ้า เทพเจ้า บรรยายเรื่องราวพระเจ้าครองความสำคัญ เป็นต้นมา และเป็นศิลปะที่มีรูปคน (Image of man) ปรากฏแทบทั้งสิ้น พวกที่ไม่มีรูปคน (Non Image of man) เพิ่งจะนิยมเมื่อ 100 กว่าปีมานี้เอง
3. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและประวัติศาสตร์ เรื่องราวของศิลปะที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์มีความสำคัญเด่นชัดมาช้านานพอๆ กับเรื่องราวศาสนาเหมือนกันและเจริญงอกงามมากในสมัยลัทธินีโอ-คลาสสิก ปัจจุบันก็ยังนิยมอยู่มาก
4. เรื่องราวเกี่ยวกับโบราณนิยาย นิทานพื้นเมือง เรื่องราวนี้บางที่ผู้ดูก็มองไม่เห็นคุณค่า เพราะว่าถ้าไม่รู้เรื่องหรือไม่มีพื้นฐานเกี่ยวกับโบราณนิยายนั้นมาก่อน ก็ไม่ชื่นชมได้เหมือนกัน
5. เรื่องราวเกี่ยวกับบุรุษสตรี เรื่องราวสุดท้ายนี้เป็นเรื่องราวของคนโดยตรง ค่าของคน และสมบัติอื่นๆ ที่คนควรมี (อารี สุทธิพันธุ์, 2528:62)

ซึ่งภาณุวัฒน์ เสงี่ยม ได้อ้างอิงที่ วิรุณ ตั้งเจริญ ได้แยกเนื้อหาศิลปะ

ออกเป็น 2 ประเภท

1. เนื้อหาส่วนตัว (Personal Functions) เป็นเนื้อหาที่เริ่มต้นจาก ชีวิตเลือดเนื้อส่วนตน ความรักความพอใจส่วนตน การแสดงออกทางด้านจิตวิทยา เป็นการแสดงออกในอารมณ์ส่วนตัวที่สะท้อนให้เห็นถึงความเหงา เศร้าหมอง เจ็บปวดร้าวราน หรือความคิดเห็นส่วนตน อันเป็นผลมาจากความเก็บกดภายในจิตสำนึกความรัก เพศ และชีวิตครอบครัว เป็นชีวิตส่วนตัวอีกแง่หนึ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้จะมีการต่อสู้เพื่อสังคมที่ไหน เมื่อไหร่ ดอกไม้บาน เพศ และชีวิตส่วนตัวก็จะ

ยังคงดำรงอยู่ ความตายและอารมณ์ที่หวาดกลัว ความตายนับเป็นสัจจะของมนุษย์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้บ่อยครั้งที่ความตายเตือนสำนึกของผู้คนให้ลดความละโมภต่อสิ่งไร้สาระในชีวิตลง ลดความเบียดเบียนและการเอาใจเอาเปรียบกันลงเสียบ้าง อู๋คนสันเพียงแค่นี้ ยังทะเยอทะยานล้นเหลือ มนุษย์นั้นเหมือนกับผู้ที่แบกศพตนเองไว้ แข่งไปกับวันเวลา มีหลายคนคิดว่า เขาน่าจะมีเวลาสงบอารมณ์ของตนเองด้วยการเฝ้ามองผู้คนในทุกข์ทรมานอยู่ในโรงพยาบาล หรือไม่กี่เฝ้ามองคว้นจากปล่องหลุมศพ ความศรัทธาส่วนตัว คนเรามีความศรัทธาอันแรงกล้าต่อการดำรงชีวิตที่ผิดแผกแตกต่างกันออกไป บางคนศรัทธาในศาสนา อำนาจการเปลี่ยนแปลง เครื่องจักร ความเห่อเหิม มันเป็นเสมือนหนึ่งสิ่งฝังแน่นในส่วนลึกของจิตใจตลอดช่วงเวลาในการดำรงชีวิต ซึ่งศรัทธาส่วนตัวนี้อาจจะเป็นผลมาจากครอบครัว สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ส่วนตัวหล่อหลอมมาก็ได้ การแสดงออกทางด้านความประณีตงดงาม ส่วนใหญ่แล้วในวิถีทางนี้จะถือตนเองเป็นตัวละครที่ขึ้นชอขบต่อวัตถุ หรือรูปแบบที่สร้างขึ้นเองและเห็นว่างาม คนกลุ่มนี้พยายามดึงวัตถุทุกชนิดทุกรูปแบบไปสู่ลักษณะที่ตนเองเชื่อว่า งดงาม เป็นความงามที่อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงหรือจิตสำนึกใดๆ เป็นความงามบนพื้นฐานภาพหรือรูปทรงเฉพาะหน้านั้น ถ้าจะแสดงสิ่งแวดล้อมก็จะไม่ข้องแวะกับอารมณ์กาลเวลา หรือการดำรงชีวิตแต่อย่างใด งามเกี่ยวเนื่องงามเท่านั้น

2. เนื้อหาเพื่อสังคม (Social Function) ศิลปะที่มีเนื้อหาเพื่อสังคมนี้จะเกิดผลกระทบ 2 ส่วน คือ คุณค่าทางสุนทรียภาพส่วนตัว และคุณค่าอันสื่อสารไปถึงผู้คนในวงกว้างอีกด้วย โดยพิจารณาว่า สังคมเป็นตัวผสมผสานอันสำคัญต่อชีวิตทุกคน ซึ่งทุกคนน่าจะได้ร่วมกันกระตุ้นจิตสำนึกมาร่วมกันสร้างสรรค์ แทนที่จะสร้างเสริมเฉพาะด้านอารมณ์ส่วนบุคคล เท่านั้น การเมืองและลัทธิความเชื่อศิลปินในแนวทางนี้ ปฏิเสธความคิดที่ว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่บันเทิงเริงรมย์เพียงเท่านั้น นอกจากความงดงามที่มีอยู่แล้ว ต่างเชื่อมั่นในผลตอบสนองของศิลปะว่า น่าจะมีผลในวงกว้างต่อสังคมด้วยการเมืองเป็นเรื่องที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่พ้น ชีวิตจะเกี่ยวพันกับการเมืองอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าสินค้าจะแพง ชาติกรรมจะคาดดิน หรือนักการเมืองจะเลว ก็ตาม เมื่อเราหลีกเลี่ยงระบบสังคมไม่พ้น ศิลปะก็จะสนองตอบความจริงด้านนี้ด้วย บรรยายสังคมที่เราเชื่อว่าชีวิตในสังคมนั้น มวลชนควรจะต้องมีความเสมอภาค และสันติสุข การได้รับความเอาใจใส่และเหลียวมองต่อชีวิตทุกรูปแบบจึงเป็นปัญหาสำคัญมาก ศิลปินที่มีจิตสำนึกทางด้านนี้ อาจจะบรรยายบันทึก หรือสะท้อนชีวิตในสังคมให้ปรากฏ เพื่อเป็นการปลูกสร้างความคิด ความหวัง และคุณธรรมที่จะพึงมีต่อกัน เป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกร่วมเพื่อให้เกิดการเกื้อหนุนต่อชีวิตในวงกว้างต่อไป ถากถางสังคม การถากถางสังคมในงานศิลปะ นับเป็นการชี้แนะ ต้าหนิ หรือประณามสังคมในด้านใดด้านหนึ่งนั้นอาจจะเป็นความเชื่อที่ว่า การรับรู้สิ่งใดด้วยการคิด น่าจะมีคุณค่ากว่าการได้บอกกันตรงๆ (ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม.2548:59-60)

สรุป นิยมเสมอ ได้กล่าวถึงความหมายของ เนื้อหา ว่า

เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึงผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้นอกจากเนื้อหาแล้วยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง(Theme) รวมอยู่ด้วยกัน ทั้งสามส่วนนี้ต่างก็มีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทเกือบแยกจากกันไม่ออก แต่ในบางประเภท

เกือบไม่เกี่ยวข้องกันเลย แนวเรื่องคือแนวทางของเรื่อง และเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้าย เรื่องกับแนวเรื่องบางแห่งมีความหมายต่างกันไม่มากนัก โดยทั่วไปอาจใช้แทนกันได้...(ชะลูด นิ่มเสมอ.2531 : 19)

ดังนั้น เนื้อหาทางศิลปะก็คือ สิ่งที่ปรากฏอยู่ในงานศิลปะสร้างสรรค์นั้นๆ โดยเป็นการเล่าเรื่องราว บ่งบอกความหมาย หรือสิ่งที่ศิลปินต้องการแสดงออก รวมถึงสิ่งที่เป็นรูปธรรมที่เกิดขึ้นในงานศิลปะสร้างสรรค์นั้นด้วย

1.3.2 โครงสร้างทางทัศนศิลป์

นักวิชาการบางท่านเรียกว่าเป็น ส่วนประกอบศิลป์ เป็นส่วนประกอบหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะที่จะช่วยให้การนำเสนอความคิดเห็นของศิลปินเป็นไปตามวัตถุประสงค์ โครงสร้างทางทัศนศิลป์ ประกอบไปด้วย - องค์ประกอบศิลป์

- เส้น
- สี
- รูปร่าง รูปทรง
- ที่ว่าง

ซึ่ง ชลูด นิ่มเสมอ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ ว่า

คำว่า Composition มาจากภาษาละตินว่า Compositio หมายถึง เข้าด้วยกันในทางศิลปะ Composition แปลว่า องค์ประกอบศิลป์ หรือ หมายถึงการนำส่วนประกอบสำคัญของศิลปะ (Element of Art) มาจัดทำด้วยกันตามความคิดจินตนาการหรือประสบการณ์ของผู้สร้างแต่ละคน โดยอาศัยหลักของศิลปะสร้างให้เกิดการประสานหรือจัดระเบียบส่วนต่างๆ เพื่อสร้างผลรวมอันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่อาจแยกออกจากกันได้ (ชะลูด นิ่มเสมอ.2531 : 290)

อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวไว้ว่า

ทางทัศนศิลป์เขาแบ่งส่วนประกอบ (Element) ไว้หลายชนิดด้วยกันคือ

เส้น (Line)

รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form)

ทิศทาง ตำแหน่ง แรง (Direction Position Forces)

ขนาด ระยะทาง (Size & Distance)

น้ำหนัก (Weight)

ลักษณะผิว (Texture)

สี (Color) (อารี สุทธิพันธุ์ .2535 : 64)

สุชาติ เกาทอง ได้อธิบายเกี่ยวโครงสร้างทางทัศนศิลป์ไว้ว่า

“เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุที่สำคัญของโครงสร้างทางศิลปะที่มองเห็น แสดงออกอย่างมีความหมายและให้อารมณ์ความรู้สึกทางจิตใจแก่ผู้ดู ให้ความหมายเกี่ยวข้องกับขนาด ความยาวและลักษณะทางกายภาพของเส้น และเป็นคุณค่าทางกายภาพของเส้น เช่น ขนาดและทิศทางของเส้น ลักษณะของเส้น ชนิดของเส้น ตำแหน่งและสมมุติฐานของเส้น เส้นมิติเดียว คือความยาว มีลักษณะต่างๆ คือ ตรง คด หัก โค้ง ฯลฯ มีทิศทาง มีขนาดใหญ่ หนา บาง ทำหน้าที่แบ่งที่ว่างออกเป็น 2 ส่วน สร้างขอบเขตของที่ว่างเรียงชิดกัน หรือเป็นแผ่นราบ (สุชาติ เกาทอง.2545 : 56-59)

ดังนั้น องค์ประกอบศิลป์ คือ การจัดโครงสร้าง ส่วนประกอบของภาพ เพื่อแสดงออกถึงภาพลักษณ์ และความรู้สึก โดยอาศัยหลักการต่างๆ เพื่อความสวยงามและลงตัวของการสร้างสรรค์งานศิลปะชิ้นนั้นๆ

เส้น นับเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพราะงานศิลปะโดยเฉพาะงานจิตรกรรมนั้น ต่างก็มีจุดเริ่มต้นจากเส้นแทบทั้งสิ้น

ซึ่ง อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเรื่องเส้น ว่า

เส้น (Line) เส้นเป็นผลจากการขีด ขีด เขียนของมนุษย์ เป็นการถ่ายทอดและบันทึกความเข้าใจของมนุษย์ต่อโลกภายนอก ตามปัญญาและความเข้าใจในธรรมชาติ เส้นปรากฏอยู่ทั่วไป เช่น ลักษณะเป็นเส้นของพืชบางชนิดที่เป็นเถาเลื้อย และในเซลล์ของใบไม้ เส้นเป็นอุปกรณ์อันสำคัญยิ่งของศิลปินที่ใช้ถ่ายทอดสร้างความใจ เส้นเกิดจากจุดหลายพันล้านจุด เคลื่อนไหวไปในบริเวณว่าง หรือบนระนาบสองมิติ หรือบนรูปทรงสามมิติ เส้นมีลักษณะต่างๆกันหลายชนิด คือ

1. เส้นเขียนแสดงลักษณะตัวหนังสือ (calligraphic lines)
2. เส้นรอบนอก (outlines)
3. เส้นรอบตามความรู้สึกสัมผัส (contour lines)
4. เส้นแสดงความรู้สึก ความเร็ว เวลา (expressive lines) (อารี สุทธิพันธุ์.2528:29)

ซึ่ง ชลุต นิเมเสมอ ได้กล่าวถึงเส้น ว่า

ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า งานทัศนศิลป์ชิ้นแรกของมนุษย์เริ่มจากเส้น ดังที่เราจะเห็นได้จากภาพเขียนตามผนังถ้ำของคนสมัยดั้งเดิม(Primitive) การเริ่มต้นของงานศิลปะในวัยเด็กก็ใช้เส้นเช่นเดียวกัน เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกแขนง เส้นเป็นโครงสร้างพื้นฐานของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น งานจิตรกรรมของไทย จีน และญี่ปุ่นล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก ศิลปะตะวันตกบางคน เช่น บอตติเชลลี (Sandro Botticelli) เบลค

(William Blake) ดูฟี (Raoul Dufy) ปิกาสโซ (Pablo Picasso) ก็ใช้เส้นเป็นแกนสำคัญ แม้แต่ในงานประติมากรรมซึ่งส่วนมากจะแสดงด้วยวัสดุและปริมาตรก็จะต้องประกอบขึ้นด้วยมวลของรูปทรงกับเส้นรูปนอกที่สมบูรณ์ถ้ามีแต่มวลที่ปราศจากรูปนอกก็จะเรียกว่างานประติมากรรมไม่ได้ นอกจากนี้การเริ่มต้นและการพัฒนาจินตนาการของทัศนศิลป์ไม่ว่าจะเป็นจิตรกร ประติมากร หรือสถาปนิก จะต้องอาศัยเส้นเป็นปัจจัยสำคัญทั้งสิ้น (ชะลูด นิ่มเสมอ.2544 : 30)

ดังนั้น เส้น คือ ส่วนประกอบทางศิลปะ ที่เกิดจากการขีด เขียน หรือระบาย เพื่อแสดงเรื่องราว รูปร่าง รูปทรง หรือ เป็นการสื่อสารถึงอารมณ์ด้วยเช่นกัน

สี นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งทางศิลปะที่มีความสำคัญ เช่นกัน โดยสีจะเป็นตัวบ่งบอกอารมณ์ เป็นตัวสื่อสารทางความรู้สึก และส่งผลต่อความรู้สึกในงานศิลปะด้วย ซึ่งเรื่องของสี นับเป็นการจัดยุค สมัย และลัทธิของศิลปะด้วยเช่นกัน

สุชาติ เกาทอง ได้อธิบายเกี่ยวสีไว้ว่า

สี (Color) มีคุณลักษณะของปฐมธาตุทั้งหลายรวมอยู่ครบถ้วน คือ เส้น น้ำหนัก ผิวสมบัติเพิ่มขึ้น 2 อย่าง คือ ความเป็นสี (Hue) และความจัดของสี (Intensity) สีจะมีความหมายเป็นลักษณะเฉพาะตัว ให้ความรู้สึกทั้งในด้านดี และไม่ดีไปตามลักษณะของแต่ละสี และเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมแต่ละแห่งด้วย (สุชาติ เกาทอง.2545 : 56)

ซึ่ง อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเรื่องสี ว่า

สี (color) ในเรื่องของสี ถ้าพิจารณาการใช้สีของศิลปินแต่ละยุคแต่ละสมัย จะพบว่าศิลปินที่ชอบเขียนรูปตามแนวธรรมชาติ (naturalism) พยายามเลียนสีให้คล้ายคลึงหรือเหมือนกับสีของวัตถุที่ตนเห็นในธรรมชาติ โลกภายนอก พยายามบันทึก แสง เงา และการเปลี่ยนแปลงของบรรยากาศให้ใกล้เคียงความผันแปรในธรรมชาติมากที่สุด โดยไม่พยายามเปลี่ยนแปลงให้แตกต่างออกไป และไม่พยายามใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ในการระบายสี ศิลปินมีเสรีภาพที่จะระบายสีได้ในหลายวิธี และไม่จำเป็นที่จะต้องยึดมั่นในวิธีใดวิธีหนึ่งหรือยอมรับว่าวิธีนี้ดีที่สุด วิธีนั้นไม่ดีเป็นวิธีที่ผิด ศิลปินมีเสรีภาพที่จะไม่ลอกเลียนสีที่เห็นตามธรรมชาติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมีความเข้าใจเกี่ยวกับสีดี กล่าวคือ สี หมายถึงลักษณะของแสงสว่างที่ปรากฏให้เห็นเป็นสี เขียว แดง ขาว ฯลฯ ดังนั้น การใช้สีของศิลปินในปัจจุบันจึงมีความมุ่งหมายแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

1. การใช้สีเพื่อความสมดุลของการจัดภาพ (Balance of composition)
2. การใช้สีเพื่อให้เป็นรูปทรงสามมิติขึ้นมา (building of form)
3. การใช้สีเพื่อการตกแต่ง (decoration)
4. การใช้สีเพื่อแสดงความรู้สึกด้วยสีโดยตรง (expressive color)
5. การใช้สีเพื่อสร้างสรรค์ ควบคุมแสงเงา (controlled light and shadow)

6. การใช้สีเพื่อความเหมาะสมในการที่จะสลับแสงและเงา (to replace light and shadow)

(อาร์ สุธิพันธุ์.2528:27-28)

ซึ่ง รัจรี นพเกตุ ได้กล่าวถึงเรื่องสี ว่า

สี ในที่นี้หมายถึง แสงสี คุณสมบัติของสี พอจะสรุปได้ว่า

1. เป็นพลังงานแม่เหล็กไฟฟ้าซึ่งแผ่รังสีออกไปในรูปของคลื่น ขนาดของคลื่นต่าง ๆ กันทำให้เกิดเป็นสีต่าง ๆ กัน
2. เป็นอนุภาคเล็กๆ ที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่า เรียก โฟตอน(Photon) ซึ่งเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงในรูปของคลื่นด้วยอัตราเร็วที่ขึ้นอยู่กับตัวกลางที่มันผ่านและจะมีการหักเหบ้างถ้าตัวกลางมีความหนาแน่นต่างกัน เช่น การหักเหของแสงด้วยเลนส์ (รัจรี นพเกตุ.2540:91)

โดยสรุปแล้ว สี ก็คือ แสง ที่เกิดจากการมองเห็น โดยสีมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างมาก ซึ่งนอกจากเพื่อความสวยงามแล้ว สี ยังเป็นสิ่งบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของภาพนั้นๆ ด้วย

รูปร่าง และรูปทรง คือส่วนสำคัญในการแสดงออกทางรูปธรรม เป็นสิ่งที่เด่นชัดเด่นของงานศิลปะนั้นๆ เลยทีเดียว

สุชาติ เกาทอง ได้อธิบายเกี่ยวกับรูปร่างไว้ว่า

รูปร่าง (Shape) คือ เนื้อที่ของรูปร่าง สี เส้น แสง และเงา หรือเนื้อที่ รูปร่างเกิดขึ้นจากองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ทั้ง 3 นี้รวมกัน รูปร่างจึงเป็นภาพ 2 มิติ หมายถึง เนื้อที่ เส้นขอบเขต เช่น แผ่นกลมกับลูกกลม จะมีรูปร่างเป็นวงกลมเหมือนกัน แต่มีรูปทรงต่างกัน และรูปร่างแสดงเนื้อที่ของผิวเป็นระนาบมากกว่าจะเป็นปริมาตรหรือมวล (สุชาติ เกาทอง. 2545 : 57)

ซึ่ง อาร์ สุธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเรื่องรูปร่าง ว่า

รูปร่าง (shape) รูปร่างเกิดจากเส้นที่ลากบนระนาบผิว กำหนดแบ่งบริเวณแน่นอนให้มองเห็น รูปร่างมีลักษณะสองมิติและแบ่งออกเป็นสองประเภทคือ รูปร่างที่เคยเห็นทั่วไปจากธรรมชาติ เช่น รูปร่างของคน สัตว์ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และรูปร่างของวัตถุ พืช ฯลฯ เรียกว่ารูปร่างแปลก และรูปร่างทั้งสองอย่างนี้ยังมีชื่อเรียกตามลักษณะปิดและเปิดอีก รูปร่างดังกล่าวนี้ ศิลปินมีเสรีภาพในการเลือกแบบใดก็ได้ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานตามความประสงค์ โดยพยายามเน้นบางส่วนหรือดัดแปลงใหม่ ให้เป็นรูปร่างขึ้นมา และมีชื่อโดยเฉพาะต่าง ๆ กัน เช่น

1. รูปร่างแสดงปริมาตร (voluminal shape)
2. รูปร่างแสดงบริเวณ (linear shape)

3. รูปร่างแสดงแบบทู่ก้าน (all-over shape)
 4. รูปร่างแสดงความกลมกลืนกับแบบ (conforming pattern)
 5. รูปร่างแสดงแบบต่างๆกัน (varied pattern)
 6. รูปร่างแสดงการออกแบบเรขาคณิต (geometric designs)
 7. รูปร่างแสดงการลดตัดทอนอารมณ์ (distortion for emotional effect)
- (อารี สุทธิพันธุ์.2528:29-30)

สุชาติ เกาทอง ได้อธิบายเกี่ยวกับรูปทรงไว้ว่า

รูปทรง (Form) คือ โครงสร้างทางรูปของผลงานทัศนศิลป์ รวมทั้งรูปภายในและรูปภายนอก เป็นโครงสร้างที่ก่อขึ้นรูปด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียว หรือหลายหน่วยรวมตัวกัน มีความหมายแน่นอนที่บ่งเป็น 3 มิติ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุจริงอย่างประติมากรรม หรือเห็นเป็นจริงอย่างงานจิตรกรรม รูปทรงจะมีโครงสร้าง มีความหมาย และเอกภาพในตัวเอง รูปร่างและรูปทรงสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอินทรีย์รูป รูปทรงอิสระ (สุชาติ เกาทอง.2545 : 58)

ซึ่ง ชลุด นิยมเสมอ ได้กล่าวถึงรูปทรงไว้ ว่า

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว-ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นสร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญา ความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือส่วนที่เป็นกาย เนื้อหาคือส่วนที่เป็นใจ รูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ถ้าแยกกันความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติขึ้นได้ (ชลุด นิยมเสมอ. 2544 : 18)

โดยทั่วไป รูปร่าง และรูปทรง ก็คือ สิ่งที่เราสามารถมองเห็นว่า วัง ๆ นั้นคืออะไร หรือมีรูปร่างเป็นอย่างไร ซึ่งรูปร่าง และรูปทรงก็มีชนิดแยกออกไปมากมายหลายแบบตามลักษณะที่ปรากฏ เป็นสิ่งที่ป็นนามธรรมสามารถมองเห็นได้

ที่ว่าง ในทางศิลปะแล้ว ที่ว่างนับเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกทางศิลปะอีกรูปแบบหนึ่ง นอกจากจะเกิดจากการแก้ปัญหาและ ยังเป็นการบริหารพื้นที่เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ หรือส่งผลต่อความรู้สึกด้วย

สุชาติ เถาทอง ได้อธิบายเกี่ยวกับที่ว่างไว้ว่า

ที่ว่าง (Space) คือ คู่ของรูปทรงและรูปร่างขัดแย้งกันอย่างตรงกันข้าม มีบทบาทไม่น้อยกว่าทัศนธาตุทั้งหลายในการสร้างและเสริมรูปทรง ความหมายของที่ว่างจึงเป็นได้ทั้งรูปร่างภายในขอบเขตที่ว่าง ระยะทาง และระยะเวลา ทั้ง 2 มิติ คือพื้นผิวแสดงความกว้าง หยา และยาว หรือที่ว่าง 3 มิติ คือพื้นผิวที่มีความกว้าง ความยาว และความหนา” (สุชาติ เถาทอง.2545 : 59)

ซึ่ง ชลุด นิ่มเสมอ ได้กล่าวถึงที่ว่างไว้ ว่า

ที่ว่างตามปกติจะกว้างขวางจนหาขอบเขตมิได้ เป็นที่ที่สิ่งทั้งหลายทั้งปวงดำรงอยู่ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น จะปรากฏก็ต่อเมื่อมีทัศนธาตุอื่นมากำหนดรูปร่างหรือก่อให้เกิดปฏิกิริยาขึ้น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนามหรือเวทีที่ทัศนธาตุอื่นๆจะลงไปแสดงหรือปรากฏตัวในบทบาทของรูปทรง ทัศนศิลป์แต่ละประเภทใช้ที่ว่างต่างกันไปตามลักษณะงาน จิตรกรรมใช้ที่ว่างที่เป็น 2 มิติ แต่อาจทำให้เกิดการลวงตาเป็น 3 มิติได้ ด้วยวิธีการประกอบกันของทัศนธาตุต่างๆประติมากรรมใช้ที่ว่างจริงๆโอบล้อมลู่ได้และเจาะทะลุรูปทรงที่เป็น 3 มิติ (ชลุด นิ่มเสมอ.2544 : 65)

ซึ่งที่ว่าง ก็คือบริเวณที่ปล่อยพื้นที่ภายในงานสร้างสรรค์ให้ว่าง แต่สามารถสื่อความหมายหรือแสดงนัยในการทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพได้ด้วยหรือจะเป็นการสร้างพื้นที่ว่างขึ้นมาจากการระบายสี หรือการปะติดก็ได้

1.3.3 กลวิธีศิลปะ (ART TECHNIQUES)

ในงานสร้างสรรค์ศิลปะ และการออกแบบภาพประกอบนั้น กลวิธีนับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก นอกจากจะเป็นสิ่งที่ทำให้การสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก เนื้อหา ที่ตรงตามความต้องการของศิลปินแล้ว กลวิธียังเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงทักษะ ความชำนาญ และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินคนนั้นๆ ด้วย

รูปแบบศิลปะจากอดีตได้มีการพัฒนามาจนถึงปัจจุบัน กระบวนการและเทคนิค กลวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ถูกคิดค้นขึ้นมามากมาย และมีลำดับการพัฒนาในแต่ละเทคนิคที่หลากหลายรูปแบบ บางเทคนิคได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเป็นต้นแบบของศิลปะหลายๆแขนง บางเทคนิคได้ถูกปรับ เปลี่ยนรูปแบบออกไปตามแต่ตัวละครบุคคล การได้เรียนรู้เทคนิค กระบวนการ

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่างๆจะทำให้เราได้เรียนรู้ถึงขั้นตอน การลองผิดลองถูก การพบเจอปัญหาและแนวทางแก้ไข ซึ่งจะได้เป็นประสบการณ์ในการทำงานต่อไป

อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวถึงเทคนิคในการถ่ายทอด ว่า

กระบวนการถ่ายทอดที่สำคัญมีอยู่ 3 ประการ คือ

1. เทคนิคในการลากเส้น (the techniques of drawing) เป็นวิธีการที่ช่วยให้เห็นรูปทรงได้แน่ชัด การลากเส้นไม่จำกัดเฉพาะดินสอ อาจใช้ถ่าน ขาโคล ปากกา หรือวัสดุอื่นๆ ด้วยเทคนิคต่างกัน เช่น แรเงาอ่อนๆ(soft strokes) แรเงาหนัก(hard strokes) และเน้นชัดเจนแน่นอน และสามารถนำไปใช้สร้างต่อไปได้หรือนำไปเป็นแบบได้ เช่น การเขียนแบบ (mechanical drawing) เป็นต้น เทคนิคในการลากเส้นนี้ ศิลปินสามารถเลือกนำไปใช้ถ่ายทอดเรื่องของภาพตามที่เหมาะสม เช่น การร่างภาพ หรือการเน้นส่วนรายละเอียด
2. เทคนิคในการระบายสี (the techniques of painting) เป็นเทคนิคอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยให้ผลงานทัศนศิลป์เด่นชัดน่าสนใจและน่าดูยิ่งขึ้นนอกเหนือไปจากการวาดเส้น สีและวัสดุมีต่างชนิดกัน บางชนิดโปร่งใส เช่น สีน้ำ เวลาระบายทับกันมักจะไม่มีใครได้ผลดีนัก สีน้ำมันระบายทับกันได้ดีกว่า และสีสดใสด้วย เทคนิคในการใช้สีมีวิธีต่างๆ กัน 3 ประการคือ 1. ระบายให้สีอ่อนแก่กลมกลืนรู้สึกไหล เรียบ (diluted color) วิธีนี้นิยมใช้มากสำหรับสีน้ำ 2.ระบายให้สีแห้งทับกันได้ (dry color) โดยแสดงทั้งรอยแปรงและสี และ3.ใช้สีแผ่นหรือสีกระดาษปะทับกันอาจตัดเป็นรูปร่างแล้วใช้กาหรือร็อบเบอร์ซีเมนต์แปะติดตามต้องการ (applied color) เทคนิคในการใช้สีทั้ง 3 วิธีนี้เป็นวิธีที่ศิลปินนิยมกันมาก ส่วนวิธีพ่นหรือวิธีพิมพั้นนั้นก็นิยมใช้เหมือนกันตามแขนงงานที่เห็นว่าเหมาะสม
3. เทคนิคในการสร้างรูปทรงสามมิติ (tree-dimensional techniques) เป็นวิธีการที่มีเครื่องมือต่างไปจากเทคนิคทั้ง 2 ดังกล่าวแล้วข้างต้น เพราะเกี่ยวข้องกับรูปทรง ซึ่งมีวิธีการแกะสลัก (the technique of modeling) วิธีการปั้น ผู้สร้างจะต้องเข้าใจเรื่องของภาพกับวัสดุก่อนแล้วจึงคิดว่าควรดัดแปลงแก้ไขอย่างไร พร้อมกับลงมือทำ โดยการเพิ่มเข้าจนได้รูปทรงตามต้องการ...(อารี สุทธิพันธุ์,2532:87-88)

จะเห็นได้ว่ากลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นมีมากมายหลายอย่าง การเลือกใช้วิธีหนึ่งวิธีใด หรือนำหลายๆ วิธีมารวมกันนั้น เป็นสิ่งที่ศิลปินตัดสินใจเลือกเพื่อที่แสดงออกในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา อารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการ ในการสร้างภาพประกอบก็มีเทคนิคการสร้างสรรคอยู่หลายชนิด จากเทคนิคทางศิลปะก่อให้เกิดรูปแบบของภาพประกอบขึ้นด้วย ดังนั้นรูปแบบของภาพประกอบจะเกิดขึ้นจากเทคนิค และกลวิธีทางศิลปะเช่นกัน

การสร้างภาพประกอบ ก็มีการจำแนกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานออกไปอีก ดังที่

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์ ได้กล่าวถึงรูปแบบของภาพประกอบว่า

1. ภาพลายเส้น (line art) ได้แก่ภาพวาด ภาพเขียน หรือภาพถ่ายที่ประกอบด้วยค่าน้ำหนักเข้มและอ่อน เพียงสองน้ำหนัก โดยปกติจะเห็นเพียงส่วนรูปและพื้น โดยส่วนรูปจะมีน้ำหนักเข้มและส่วนพื้นที่มีน้ำหนักอ่อน หรือเป็นพื้นที่กระดาดนั่นเอง ความหมายและภาษาที่ใช้เรียกเกี่ยวกับการสร้างเทคนิครูปภาพชนิดนี้ ทางกราฟิกเรียกว่า “ภาพลายเส้น” (line art) บางครั้งเรียกว่า “ดำจัด-ขาวจัด” (high contrast) ก็มี
2. ภาพฮาล์ฟโทน (halftone art) ได้แก่ภาพวาด ภาพเขียน หรือภาพถ่ายที่ประกอบด้วยค่าน้ำหนักเข้มและอ่อนเพียงสองน้ำหนักเช่นเดียวกับภาพลายเส้น แต่ลักษณะภาพฮาล์ฟโทนที่ปรากฏให้เห็นจะมองดูให้ความรู้สึกกลมกลืนและนุ่มนวลมากกว่าภาพลายเส้น ทั้งนี้เป็นเพราะจุดกำเนิดของภาพฮาล์ฟโทนเกิดขึ้นจากองค์ประกอบของจุดชนิดต่างๆ ที่มีขนาดแตกต่างกัน จัดเรียงกันเป็นกลุ่มก้อนอย่างมีระเบียบ จึงทำให้ภาพฮาล์ฟโทนแลดูสวยงามไม่แข็งกระด้าง เช่นเดียวกับภาพลายเส้น
3. ภาพถ่ายสำเนา (Photostats) กระบวนการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์ มีเทคนิคการสร้างภาพต้นฉบับหลายวิธีด้วยกัน การใช้ภาพถ่ายสำเนา (Photostats) เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นภาพประกอบทางการพิมพ์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากภาพต้นฉบับที่นำไปถ่ายสำเนา มีความคมชัด ผลการถ่ายภาพสำเนาก็จะมีคุณภาพใกล้เคียงกับต้นฉบับ ยุคปัจจุบัน เครื่องถ่ายสำเนาภาพได้พัฒนาระบบการใช้งานที่ใกล้เคียงกับกล้องถ่ายภาพทางการพิมพ์มาก เพราะสามารถขยายขนาดได้ตามต้องการ หากต้นฉบับภาพใดมีสีสันทัน ผู้ใช้มีความประสงค์ คงไว้และรักษาภาพสีให้คงอยู่ก็สามารถใช้วิธีการอัดสำเนาชนิดสีได้ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์.2540:168-170)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสตินา เปร์สซอน

2.1 ประวัติของสตินา เปร์สซอน

สตินา เปร์สซอน (Stina Persson) เป็นนักวาดภาพประกอบชาวสวีเดน วัย 35 ปี ในขณะนี้ สตินา อาศัยอยู่ที่กรุงสต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดน หากมองย้อนกลับไปดูประวัติของสตินาแล้ว สตินา มีประสบการณ์ที่หลากหลายจากการรับเอาวัฒนธรรมต่างๆ จากประเทศที่สตินา ได้เดินทางไปเรียน ทำงาน หรือใช้ชีวิตอยู่ ทั้งการไปอาศัยอยู่ที่ญี่ปุ่นตั้งแต่อายุ 19 ปี และไปทำงานพร้อมทั้งเรียน หนังสือที่ประเทศอิตาลี รวมถึงการเดินทางท่องเที่ยวไปยังประเทศต่างๆ ด้วย

สตินา เปร์สซอน เกิดในเมืองลุนด์ (Lund) ประเทศสวีเดน ในปี ค.ศ.1972 สตินาเข้าร่วมใน สถาบันเพรูกีย ประเทศอิตาลี (Accademia Perugia) ในสาขาจิตรศิลป์ (Fine Art) และ สตินายังได้ เดินทางไปในเมือง ฟลอเรนซ์ (Florence) ประเทศอิตาลีเพื่อทำงานทางด้านแฟชั่นและเรียนภาษา ที่นั่นที่สุดแล้ว สตินาจบการศึกษาด้านภาพประกอบ จาก สถาบันแพรทท์ (Pratt Institute) ในแมน

ฮัตตัน กรุงนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

ขณะที่สตินา อายุได้ 19 ปี สตินาได้เดินทางไปเรียนที่ประเทศญี่ปุ่น และได้ทำงานในร้านอาหารเม็กซิกันด้วย สตินาตกหลุมรักประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก แต่เธอก็ต้องละทิ้งประเทศญี่ปุ่น เมื่อสตินาได้พบกับแฟนหนุ่มของเธอ การเดินทางของสตินายังคงดำเนินต่อไป ในประเทศอิตาลี ที่ๆ สตินาได้เรียนเกี่ยวกับแฟชั่นที่นี่ ในปี ค.ศ.1995 สตินาย้ายไปอยู่ที่นิวยอร์กเพื่อเรียน และทำงานเป็นศิลปินและนักวาดภาพประกอบ สตินาพยายามที่จะผสมผสานความสนใจส่วนตัวระหว่างศิลปะและแฟชั่นเสมอ ก่อนหน้านี้ สตินา ตัดสินใจที่จะให้ความสนใจ และพุ่งความมุ่งหมายไปที่การวาดภาพประกอบ สตินาสร้างงานแฟชั่นในอัตราส่วนที่ใหญ่มาก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพพอร์ตเทรต และการแสดงนิทรรศการศิลปะในกรุงนิวยอร์ก และกรุงโตเกียวอยู่บ่อยครั้ง

ปัจจุบัน สตินา เป็นนักวาดภาพประกอบและศิลปินอิสระ สตินากลับไปใช้ชีวิตที่กรุงสต็อกโฮล์ม ประเทศสวีเดนบ้านเกิดของสตินาเอง และสตินามีบุตร 2 คน

งานของสตินา ได้รับความนิยมนิยมนในวงการแฟชั่นอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นงานตั้งแต่ภาพประกอบให้นิตยสารชื่อดังหลากหลายสัญชาติ เช่น Elle, Fluant, Marie Claire ฯลฯ นอกจากนี้ก็มีงานวาดภาพประกอบให้กับกับสินค้าต่างๆ เช่น Absolut Vodka, DKNY, Godiva Chocolatier, Atlantic Records ฯลฯ และงานของสตินายังถูกจัดแสดงในแกลเลอรี่อยู่บ่อยๆ ด้วย

หากจะมองย้อนกลับไปยังประเทศบ้านเกิดของ สตินา แล้ว สวีเดนก็นับเป็นประเทศหนึ่งที่มีความเป็นมาทางศิลปะที่น่าสนใจ

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ได้กล่าวถึงรูปแบบของศิลปะในประเทศ สวีเดน ว่า

ในประเทศสวีเดน แม้เงื่อนไขทางสงครามได้ลดปริมาณวัตถุดิบที่จะแบ่งปันให้กับทุกคน แต่ช่วยสร้างนิสัยการคิดค้นให้กับศิลปิน ช่างฝีมือรุ่นใหม่ ซึ่งเข้ามาแทนที่สถาปนิกที่เป็นนักบุกเบิก การจำกัดปริมาณวัตถุดิบช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดความงามแบบประหยัด ซึ่งขยายตัวออกไปแล้วก่อนสงคราม แนวความคิดมนุษยนิยมประชาธิปไตยและหัตถกรรม ยังคงเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบอยู่จนถึงช่วง ค.ศ.1940 และใน ค.ศ.1955 ได้มีการจัดแสดงนิทรรศการขึ้นที่ฮาลซินบอร์ก (Halsinborg) เพื่อยืนยันปรัชญาข้อนี้โดยเฉพาะ นักเขียนในนิตยสารฟอร์ม (Form) ในสมัยนั้น ได้นำเอาอุดมคติของชาวสวีเดนเมื่อ ค.ศ.1930 มากล่าว้าเพื่อบรรยายเป้าหมายงานฮาลซินบอร์ก เมื่อ ค.ศ.1955 ว่า เพื่อรื้อฟื้นสิ่งที่เราเชื่อและสิ่งที่เราทำอยู่ทุกวันนี้ว่าเป็นการสร้างความสุขงามที่เหมาะสมต่อการใช้งาน งานสถาปัตยกรรมและงานที่เป็นส่วนประกอบของสถาปัตยกรรม นำคนมาเป็นศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง สภาการออกแบบสวีเดน (Swedish Council of Design) เป็นผู้จัดนิทรรศการฮาลซินบอร์ก เมื่อ ค.ศ. 1955 เพื่อแสดงให้เห็นว่าการออกแบบของสวีเดนมีอุดมการณ์ประชาธิปไตย และเป็นความหวังที่ว่าจะออกแบบเครื่องเรือนด้วยแนวคิดนี้ตั้งแต่ ค.ศ.1948 ไปตลอดช่วงหลังสงคราม นิทรรศการที่ฮาลซินบอร์กมีส่วนสะท้อนให้เห็นความระแวงระวังเรื่องสังคม อยู่ทำงาน

ซึ่งมีชื่อเรียกว่า การอยู่บ้านที่มีมุข (Living in Terraced House) และ การอยู่ตามที่พอมมี (Living with Little) งานทั้งสองชิ้นนี้สร้างความรู้สึกของการเป็นประชาธิปไตยและความเป็นมนุษย์ เป็นงานออกแบบที่มีชื่อเรียกรวมว่า การออกแบบเพื่อการอยู่อาศัย งานนิทรรศการนี้มีความเด่นอยู่ตรงการใช้ความงามที่เบาบาง เปิดเผย และเป็นระเบียบ ด้วยการใช้อะลูมิเนียมเป็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและตกแต่งบริเวณจัดแสดงงาน งานนี้ได้นำหลักการออกแบบของชาวสวีเดนดั้งเดิม มาผนวกเข้ากับปัญหาที่ถกเถียงกันมาเป็นเวลานาน 25 ปี ระหว่างการออกแบบสไตล์ฟังก์ชันนัลลิซึม (Functionalism) ที่นิยมประโยชน์ใช้สอย กับสไตล์ฮิวแมนนิซึม (Humanism) ที่นิยมความเป็นมนุษย์ และได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนโดยไม่ต้องสงสัยอีกต่อไปว่ามนุษย์นิยมคือผู้ชนะ บรูโน แมธส์สัน (Bruno Mathsson) และ คาร์ล มัลมส์เตน (Carl Malmsten) เป็นนักออกแบบชาวสวีเดนสองคน ที่ช่วยกันวางรากฐานการออกแบบของชาวสแกนดิเนเวีย ในช่วง ค.ศ.1930 ทั้งคู่ยังมีอิทธิพลสืบต่อมาในช่วงยุคหลังสงคราม ทศคติของทั้งสองคนที่มีต่อเรื่องสถาปัตยกรรมเครื่องเรือนช่วยรักษาความเป็นบรรยากาศความเป็นมนุษย์ไว้ในบ้านชาวสวีเดน ซึ่งเป็นรากฐานทางจิตใจอันสำคัญสำหรับครอบครัวที่ต้องใช้ชีวิตในช่วงฤดูหนาวอันยาวนานภายในบ้าน แมธส์สันนำมาอัดดัดมาแทนที่การใช้ไม้ทั้งต้น และพัฒนาเครื่องเรือนรูปร่างโค้ง เพื่อสนองตอบความคิดของตนเองว่าควรจะทำให้เกิดความรู้สึกสบายเหมือนนั่งอยู่บนงานศิลปะ การทำเก้าอี้ควรจะทำด้วยความรู้สึกที่เป็นศิลปะ เพราะการนั่งไม่ได้เป็นศิลปะแต่ประการใดอยู่แล้ว แนวคิดเรื่องความรู้สึกสบายมีผลกระทบต่อการเลือกใช้วัสดุ นักออกแบบเครื่องเรือนรุ่นใหม่นำวัสดุในสภาพธรรมชาติ เช่น ผ้าทอเป็นแถบๆ และต้นไม้ทั้งลำต้นมาใช้ ในจำนวนนี้มีแอกเซล ลาร์เซน (Axel Larssen) และคาร์ล-แอกเซล แอคกิง (Carl-Axel Acking) งานออกแบบตกแต่งภายใน ในสวีเดนมักจะตัดความมั่งคั่งออกไปด้วยการใช้แนวลายแอบสแตรกต์ หรือเป็นดอกไม้ ไปทาบลงบนพื้นผิวสองมิติแทบทุกอย่าง และส่วนใหญ่ใช้เครื่องเรือนไม้ รูปร่างไม่ขัดตา มีลักษณะเบา สอดใส่เข้าไปในห้อง ส่วนใหญ่ใช้ไม้จำพวกหมากในการตกแต่งภายใน งานเครื่องแก้วหรืองานเซรามิกส์ก็มีส่วนสำคัญทางจิตใจ เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกคาบคอกคาบคอดกระหว่างงานศิลปะและงานหัตถกรรม ชนบั้งเดิมและผลจากความคิดใหม่ของสวีเดนอยู่ร่วมกันอย่างสวยงาม เช่น เก้าอี้ทรงวินเซอร์อยู่ปะปนกับเครื่องเรือนรูปเรียวปลายแบบร่วมสมัย เพราะบ้านชาวสวีเดนคือสังคมหน่วยย่อย บ้านจึงเป็นสิ่งที่บอกอุดมคติทางการออกแบบของระเทศ ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของตัวสิ่งของที่ออกแบบขึ้นมา และเป็นสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นใหม่จากวัฒนธรรมของประเทศ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:355-357)

2.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา เปร์สซอน

ผลงานของสตินา นั้นมีเอกลักษณ์ ความโดดเด่นเฉพาะตัวในเรื่องของความเป็นเฟมินีน (Feminine) อย่างสูง สตินา พูดว่าสไตล์ภาพประกอบของเธอเป็นเรื่องราวที่เรียบง่ายเกี่ยวกับ "การค้นหาความสมดุลที่เหมาะสมระหว่างความยุ่งเหยิงและความหรูหรา ความหยาบกระด้างและความสวยงาม" สตินาเลือกใช้หมึก สีน้ำ สีGouache และการปะติด (Collage) กระดาษของแม็คซิกัน (ที่นิยมใช้ในงานพิธีหรืองานเทศกาลต่างๆ)

เอกลักษณ์อย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา ก็คือ การใช้หมึกร่างภาพ และการลงสีน้ำที่มีความชำนาญ สตินา เลือกใช้คู่สีที่สวยงามและใช้การไหลซึมของสีน้ำ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อให้เกิดรูปร่าง (Silhouette) ของภาพๆ นั้น การเว้นขาวเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายหรือตัวอักษรก็เป็นรูปแบบหนึ่งที่สตินาเลือกใช้บ่อยมากในผลงาน นอกจากนี้แล้วสตินาสังสรรค์ผลงานที่หลากหลายเทคนิค อาทิเช่น สีน้ำ สีกาวช ภาพตัดกระดาษ ภาพปะติด และงานจิตรกรรมผสมงานภาพถ่าย ซึ่งเป็นผลงานที่มีสีสันสดใส ได้อารมณ์โปร่งใสของสีน้ำ โดยส่วนใหญ่แล้วสตินา จะเลือกวาดภาพผู้หญิง เว้นแต่ในกรณีที่เป็นงานภาพประกอบสินค้า เช่น เครื่องดื่มวอดก้า เป็นต้น

โดยส่วนใหญ่ สตินา จะไปเลือกสรรสินค้าจากร้านขายวัสดุศิลปะ และเลือกสินค้าที่มีในร้านมาสร้างสรรค์งานศิลปะ สตินาชอบมากที่จะสร้างสรรค์ผลงานแล้วกลับไปร้านค้าใหม่เพื่อเลือกสินค้ามาต่อเติมในผลงานอีก ครั้งหนึ่งสตินา พบกระดาษเก่าที่ถูกวางทิ้งไว้บนชั้นมานาน มันเป็นกระดาษในปี 70s และพวกเขาก็คงจะไม่ผลิตมันขึ้นมาอีกแล้ว ซึ่งสตินา ก็ได้เกิดไอเดียใหม่ๆ ในการนำกลับมาใช้และเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน สตินามีความสุข และสนุกในการเลือกซื้อสินค้าในร้านค้าวัสดุศิลปะเป็นอย่างมาก สตินาคาดว่าในท้ายสุดแล้ว สตินาจะใช้กระดาษทุกชนิด ทุกประเภทที่พอจะหาได้ รวมถึงกระดาษ ฟรอยด์สีทองของชาวแม็กซิกันที่ชื่อว่า Papel Picado เพื่อสร้างภาพผู้หญิงแบบสีมืด และใช้สีอื่นๆ เพื่อสร้างมิติขึ้นมาอีกมาหนึ่ง สตินาชอบการปะติดด้วย สตินาคิดว่าการปะติดมีกระบวนการสร้างงานที่คล้ายกับงานประติมากรรม

แรงบันดาลใจส่วนใหญ่นั้น สตินาจะได้มาจากการไปเดินซื้อของในร้านค้าแบบประหยัด ตลาดนัด การท่องเที่ยวไปในที่ต่างๆ รวมถึงการเดิน Super Market และลูกๆ ของสตินา ก็เป็นแรงบันดาลใจที่ไม่รู้จบเช่นกัน สี นิตยสารแฟชั่น รูปสิ่งมีชีวิต และหลายสิ่งหลายอย่างที่เราพบเจอในธรรมชาติ ภาพยนตร์คร่ำที่ทำได้ด้วยพลาสติกจากยุค 60s และ 70s ภาพยนตร์ของปี 50s 60s และ 70s ภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวจีน หว่อง กา ไว นักถ่ายภาพชาวซิวเลียน Enzo Sellerio นิตยสารเก่าๆ ฤดูร้อนของชนบทในสวีเดน โรงเก็บรถ Tove Jansson และหนังสือการ์ตูน Moomin ภาพถ่ายแฟชั่นของ Steven Meisel ชื่อน่ารักๆ จากประเทศญี่ปุ่น ภาษาอิตาลี อาหารที่ดี รวมไปถึงไวน์แดงที่ดื่มพร้อมกับสามี และเพื่อนที่เป็นนักวาดภาพประกอบด้วย

เทคนิคการปะติด (collage) ก็ถือว่าเป็นกลวิธีหนึ่งที่สตินา นิยมใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินเช่นกัน จะเห็นได้จากการแสดงนิทรรศการเดี่ยว และนิทรรศการต่างๆ ของสตินา ที่นำเอาภาพหญิงสาวที่มีการระบายสีน้ำ และหมึก ผสมรวมกับการปะติดกระดาษต่างๆ ลงไป เช่น กระดาษฉลุลายที่ไว้สำหรับรองขนมเค้ก สตินาก็นำมาใช้แทนรูปแบบของผ้าลูกไม้ หรือกระดาษที่ใช้ในงานตกแต่งของแม็กซิกัน สตินาก็นำมาแทนผ้าโพกศีรษะของหญิงชาวซิวเลียน เป็นต้น เทคนิค collage นับเป็นกลวิธีทางศิลปะที่ได้รับความนิยมมาช้านาน

เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ กล่าวถึงกลวิธีการปะติด ว่า

ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 สื่อวัสดุสำเร็จรูป (ready made) ได้มีบทบาทในฐานะสื่อวัสดุใหม่สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเริ่มปรากฏให้เห็นจากการที่ศิลปินนำมาผสมผสานเข้ากับผลงานศิลปะด้วยกลวิธีการปะติด (Collage) ซึ่งมีที่มาจากคำว่า Coller ในภาษาฝรั่งเศส หมายถึงการปะติดด้วยกาว และได้ถูกนำมาใช้เรียกกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสองมิติ ด้วยวิธีการนำเอาวัสดุสำเร็จรูปชนิดที่มีรูปลักษณะเป็นแผ่นบาง จำพวกเศษกระดาษ วอลเปเปอร์ ภาพถ่าย เศษผ้า หรือภาพจากนิตยสาร ซึ่งมีพื้นผิว ขนาด หรือสีสันทันที่แตกต่างกันมาปะติดผสมผสานการสร้างสรรค์ให้เกิดรูปร่างหรือเนื้อหาที่แปลกใหม่ (เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ .2544 : 89)

ขณะที่ อารี สุทธิพันธุ์ กล่าวถึงความหมายของภาพปะติด ไว้ว่า

ภาพปะติด (Collage) ได้พัฒนารูปแบบออกไปอย่างกว้างขวางและในหลายแขนง เช่น ในวงการหนังสือพิมพ์ การโฆษณา โดยที่ผู้ออกแบบสามารถนำภาพเรื่องราวประเภทเดียวกัน ขนาดต่างกัน และสื่อความหมายต่าง ๆ กัน นำมาปะติดผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ สาระใหม่ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ออกแบบ หรือผู้สร้างสรรค์สื่อความหมายนั้นๆ ภาพปะติดส่วนมากจะมีลักษณะเป็นสองมิติ กล่าวคือเป็นการปะติดรูปแบบที่ได้จากภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ภาพเขียน หรือวัสดุอื่นๆบนระนาบรองรับสองมิติ (อารี สุทธิพันธุ์.2528 : 272)

ศิลปินคนแรกๆ ที่ได้รับการยอมรับว่าทำงานปะติดเป็นคนแรกๆ ได้แก่ ปिकासโซ จะเห็นได้จากผลงานการสร้างสรรค์ของปिकासโซ ที่พยายามหาสื่อ วัสดุที่แตกต่างนำมาปะติดลงไปในผลงานของศิลปินเอง

ซึ่ง วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึง การสร้างสรรค์ผลงานปะติดของ ปिकासโซ ว่า

ศิลปินหัวก้าวหน้าอย่างปिकासโซ นอกจากจะพัฒนางานคิวบิสม์ร่วมกับบราค จนก่อให้เกิดตระกูลคิวบิสม์แผ่ขยายไปอย่างกว้างขวางมาแล้ว ปिकासโซ ได้นำเสนอผลงานที่แสดงแนวคิดอิสระต่อต้านแนวคิดเก่า และนำเสนอด้วยมิติความคิดใหม่อยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นภาพปะติด “Still life with Chair Canning” ก่อนสงครามโลกครั้งแรก (1912) ก่อนการรวมตัวของศิลปินดาดา เช่นผลงาน “Head of a Woman” (1931) ที่ใช้แผ่นโลหะ ลวดสปริง และภาชนะที่ใช้กรองประกอบขึ้นเป็นหน้าและหัวผู้หญิง...(วิรุณ ตั้งเจริญ.2547:56-57)

ในขณะที่ พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึงรูปแบบงานปะติดของปีกลาโซ ว่า

งานควิซิมของปีกลาโซ ผู้ชายสวมหมวก (Man with a Hat) วาดขึ้นเมื่อ ค.ศ.1912 เป็นตัวอย่างงานกลาโซ ซึ่งเติบโตจากงานควิซิมเชิงวิเคราะห์ ปีกลาโซใช้กระดาษสีและกระดาษหนังสือพิมพ์แปะลงบนพื้นหลังซึ่งเป็นกระดาษเหมือนกัน กลายเป็นส่วนหัวและส่วนคอ ภาพส่วนที่เหลือวาดด้วยสีถ่าน การใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ซึ่งดูเป็นลายเนื้อเพราะมีตัวพิมพ์อยู่นับเป็นลักษณะที่แพร่หลายในงานกลาโซสมัยแรกๆ คำและตัวอักษรซึ่งเป็นเครื่องหมายแอบสแตรกอยู่แล้ว กลายเป็นส่วนหนึ่งของแบบโดยรวม กลาโซก็เช่นเดียวกับควิซิม เป็นการนำสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมมาใช้เช่นเดียวกับที่ถอดชิ้นส่วนของเครื่องจักรบางชิ้น เป็นการตัดบางส่วนของข้อความ หรือถอดตัวอักษรออกจากคำแล้ว เรียบเรียงส่วนย่อยๆ (หรือประกอบเข้าด้วยกัน) เป็นภาพใหม่ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.2547:247-248)

2.3 อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบของสตินา เปรสซ็อน

ศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา นั้นนอกจากจะเป็นเพื่อนๆ ที่เป็นนักวาดภาพประกอบแล้วยังมีศิลปิน Maija Isola ซึ่งเป็นนักออกแบบของมาริเมกโก (Marimekko) บริษัทออกแบบและผลิต ผ้า ลายผ้า เครื่องเรือน รวมถึงอุปกรณ์ตกแต่งบ้านจากประเทศฟินแลนด์ ภาพประกอบเก่าๆ ของ แอนดี้ วอร์โฮล (Andy Warhol) อาจารย์ของสตินาเอง Meri Bourgard และ เอกอน ซึลเล (Egon Schiele) ก็เป็นศิลปินคนโปรดของสตินาเช่นกัน

จากผลงานของสตินา นั้น เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้วจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ เรื่องของการใช้ภาพรอบรูป (Silhouette) กับสีในการสร้างภาพ และ เรื่องของการวาดรูปคน (Portrait) ซึ่งในเรื่องแรกนั้น สตินา น่าจะได้รับอิทธิพลมาจาก แอนดี้ วอร์โฮลในรูปแบบของศิลปะป๊อป และ เรื่องของ รูปคน นั้น น่าจะรับอิทธิพลมาจาก เอกอน ซึลเล

แอนดี้ วอร์โฮลเป็นศิลปินที่รู้จักกันดี ในนาม ราชานแห่งป๊อป อาร์ต เนื่องด้วยผลงานที่โดดเด่น และมีผู้กล่าวถึงอย่างกว้างขวาง แอนดี้ยังเป็นศิลปินที่ดำรงชีวิตแบบป๊อปด้วยเช่นกัน ผลงานของแอนดี้ วอร์โฮลเป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงยุคบริโภคนิยมอย่างมาก งานส่วนใหญ่เป็นผลงานภาพพิมพ์ที่ใช้การเรียงกันของวัตถุแบบซ้ำๆ เช่น ผลงานชุดกระป๋อง ผลงานที่มีความโดดเด่นอีกรูปแบบหนึ่งก็คือ ผลงานทางด้านภาพคน ที่แอนดี้ นิยมนำเอาภาพบุคคลสำคัญๆ เช่น มาลีลิน มอนโร ประธานาธิบดีเหมา เจ๋อ ตุง หรือ เอลวิส เพรสลีย์ มาสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานป๊อป อาร์ต เน้นสีสันที่แปลกตา

ซึ่งศิริพรรณ ปิเตอร์ กล่าวถึงความโดดเด่นของ แอนดี้ วอร์โฮล ว่า

กราฟฟิคสไตล์ป๊อปอาร์ตเป็นงานกราฟิกในช่วงปี ค.ศ.1960-1970 ซึ่งมีแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากกระแสความนิยมของผู้บริโภคเป็นหลัก ซึ่งกราฟฟิคในยุคนี้เป็นกราฟฟิคในเชิงพาณิชย์อย่างมาก ผลิตภัณฑ์ที่ยอดนิยม และศิลปินที่โด่งดังในยุคนั้นๆ จะถูกนำมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย

ต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ซูปรองป้องกันหัดแคมเบล (Campbell's) โค้ก นักร้องเอลวิส เพรสลี และดาราสาวชื่อ มาลิลิน มอนโรล แอนดี้ วอร์โฮล เป็นนักออกแบบกราฟฟิคที่มีชื่อเสียงของยุคนี้ ได้นำเอาภาพสัญลักษณ์ตัวแทนกระแสนิยมของผู้บริโภคดังกล่าวมาแล้ว มาสร้างภาพในลักษณะซ้ำๆ กันก็เพื่อสื่อความหมายของการขึ้นชอบจนตราจริงในจิตใจ ทำให้นึกถึงทุกคืนทุกวัน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการโฆษณาในเชิงพาณิชย์ต้องการให้ผู้บริโภคจดจำสินค้า หรือผลิตภัณฑ์ของตนได้ตลอดเวลา จนกลายเป็นความซื่อสัตย์ต่อแบรนด์ หรือยี่ห้อในที่สุด ซึ่งแอนดี้ วอร์โฮลได้ใช้ภาพถ่ายทอดความคิดนั้นได้อย่างชัดเจน (ศิริพรณ์ ปีเตอร์.2549:178)

ซึ่งพรสนอง วงศ์สิงห์ทอง กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานของ แอนดี้ วอร์โฮล ว่า

วงการป๊อปปูล่ากันว่า แอนดี้ วอร์โฮล (Andy Warhol ค.ศ.1928-1987) เป็นตัวชูโรงการใช้ชีวิตแบบป๊อป และเป็นผู้สร้างงานศิลปะที่เป็นแบบฉบับเป็นตัวของตัวเองสูง ประกอบกับมีความรู้อย่างดีเกี่ยวกับเหตุการณ์สื่อผสม และเป็นคนที่ชอบโฆษณาตัวเอง วอร์โฮลผันตัวเองไปหางานป๊อปปาร์ตและกลายเป็นแกนกลางของลัทธิความเชื่อใหม่ที่เต็มไปด้วยปัญหาความขัดแย้ง งานชิ้นหนึ่งที่อธิบายลักษณะวอร์โฮลได้ดีที่สุดคืองานชื่อ กระป๋องซูปรแคมป์เบลล์ ของปี 1962 (Campbell's Soup Cans of 1962) แสดงให้เห็นถึงรสนิยมในการใช้ภาพโฆษณาสินค้ามาทำซ้ำแล้วซ้ำอีก ด้วยเหตุที่ฉลากสินค้าเองก็เป็นการโฆษณาสินค้า งานจิตรกรรมของวอร์โฮลบีบให้ผู้ดูไปเผชิญหน้ากับความเหมือนและความซ้ำที่ใช้กันอยู่ในงานโฆษณา การใช้รูปทรงที่มีความชัดเจนและการมองไม่เห็นรอยระบายสีบนลายผิวเนื้อ ช่วยเน้นการเผชิญหน้าระหว่างผู้ดูกับภาวะที่น่าสยงของมาใช้แทน ในกรณีนี้ใช้สิ่งของแทนสิ่งของตัวเอง วาทีสำคัญของวอร์โฮลคือประโยคที่ว่า "ผมต้องการเป็นเครื่องจักร" บอกถึงความทุกข์ที่มีต่อการผลิตครั้งละมากๆ เขาอธิบายบุคลิกภาพส่วนตัวของเขา ให้หมู่คนที่ไร้ความเป็นมนุษย์และไม่มีจิตใจเป็นของตนเอง และต้องการชี้ให้เห็นว่าการบริโภคของมวลชนมีลักษณะซ้ำซาก (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง . 2547 : 429)

และอิทธิพลการเขียนภาพคนจากเอกอน ซีลเล (Egon Schiele 1890-1918) ซึ่ง เอกอน เกิดเมื่อปี ค.ศ.1890 ใน ประเทศออสเตรีย เป็นศิลปินอีกคนที่ทำงานเกี่ยวกับการวาดภาพคนเหมือน (portraits) ภาพวาดของศิลปินผู้นี้จะมีการร่างภาพที่ใช้เส้นตรงในการวาดคน ซึ่งทำให้ดูแข็งและมีการนำเส้นมาทับซ้อนให้เกิดร่องรอยที่บิดเบือน กับการระบายสีน้ำมันที่มีเนื้อสีน้อยกว่าน้ำมันที่ผสมระบายทับไปมาจนเกิดพื้นผิวจากการซ้อนของเนื้อสีบนแปรงในแต่ละครั้ง ดูแล้วรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในภาพ เอกอนได้วาดภาพจากเหล่านางแบบ ไว้มากมาย ซึ่งภาพส่วนใหญ่ ล้วนแสดงออก ถึงความรู้สึกทางเพศอย่างรุนแรง เขาต้องการ ถ่ายทอดความรู้สึก ออกสู่สาธารณะชน ถึงแม้ว่าคนในยุคนั้นจะไม่สามารถ รับรู้ได้ทั้งหมด แต่จากภาพถ่ายและข้อความในจดหมาย ก็แสดงถึงความทุกข์ระทมอย่างสาหัส และอธิบายถึงความรู้สึก มุ่งร้ายของคนในสังคม ที่มีต่อเขาได้อย่างชัดเจน ปี ค.ศ. 1912 เอกอนถูกเจ้าหน้าที่จับกุมและ ยึดภาพเขียนของเขา ที่ส่งไปในทางลามกอนาจารจำนวนนับร้อยภาพ พร้อมกับถูกคุมขังโดยถูกตั้งข้อกล่าวหา ล่อลวง และกระทำอนาจาร ถึงแม้ว่า ข้อหา

ล่อลวงจะมีหลักฐานอ่อน เอกอนก็ยังคงถูก ตั้งข้อกล่าวหาว่า แสดงนิทรรศการศิลปะเชิงสังวาส (erotic) โดยให้เด็กเข้าชมได้ เขาถูกศาลสั่งคุมขัง 21 วัน และถูกสั่งจำคุกอีก 3 วัน พร้อมกับเพิกถอนของ เอกอนทิ้งไปจำนวนหนึ่ง....ในระหว่างที่ เอกอนถูกจำคุกอยู่นั้น เขาได้เขียนภาพ ออกมาชุดหนึ่ง เป็นงานภาพเหมือนตัวเอง (self-portraits) ภายหลังจากที่ ผ่านมรสุมอันเลวร้าย เอกอนได้เป็นศิลปินรับเชิญ ในนิทรรศการศิลปะ จนประสบความสำเร็จและเป็นสิ่งที่ทำให้เค้าเขียนจดหมายถึงแม่ “เกียรติยศ และความภาคภูมิใจ รวมอยู่ในตัวฉันแล้ว ฉันเหมือนรัฐพีชที่กำลังผลิดอกออกผล ภายหลังจากที่ ผ่านมรสุมอันเลวร้าย แม่จะภูมิใจขนาดไหนนะ ที่ได้เป็นผู้ให้กำเนิดเอกอนผู้นี้” ปีค.ศ. 1915 หลังจากที่ เอกอนสมรสได้ 4 วัน(Edith)เขาได้รับหมายทหาร เรียกให้เข้าประจำการ เขาถูกจัดให้อยู่ร่วมกับ เซลยศึกชาวรัสเซีย ในตำแหน่งเสมียน ในค่ายกักกัน ทางตอนใต้ของประเทศออสเตรีย ในปี 1914 เอกอนได้เขาได้ย้าย มาประจำยังหน่วยกองหน้า โดยประจำอยู่ในฝ่ายจัดหาเสบียงให้กับทหารซึ่งถือเป็นตำแหน่งที่สบายในขณะนั้น ในปี ค.ศ.1912 เอกอนได้รับเชิญให้เข้าร่วมในการแสดงศิลปกรรม “Sezession ครั้งที่ 49” โดยเขาได้ออกแบบ Poster ขึ้นมาชิ้นหนึ่ง เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการรำลึกถึงพระเจ้า โดยที่ เอกอนได้เขียนภาพอาหารมื้อสุดท้าย (The last supper) โดยเขียนในหน้าของตนเอง แทนพระพักตร์ของพระคริสต์ ถึงแม้ว่าจะได้รับเสียงวิพากวิจารณ์อย่างรุนแรง แต่งานในครั้งนั้นก็สำเร็จลงด้วยดี ทำให้ เอกอนมีชื่อเสียงเพิ่มมากขึ้น พร้อมกับที่ ผลงานของเขามีราคาสูงขึ้นอีก 3 เท่าตัว และ เอกอนยังได้รับข้อเสนอ ให้เขียนภาพเหมือน บุคคลเป็นจำนวนมากอีกด้วย เอกอนและ เอดิธได้ย้ายมาอยู่ในบ้าน และ studio หลังใหม่ ซึ่งใหญ่โตโอโง่ง ดูเหมือนชีวิตใหม่ของ เอกอนกำลังโรยด้วยกลีบกุหลาบ หากแต่ความสุขนั้น อยู่กับ เอกอนได้ไม่นาน ในวันที่ 19 ตุลาคม 1918 Edith ซึ่งกำลังตั้งครรภ์ ได้ติดเชื้อไข้หวัดชนิดหนึ่ง (Spanish influenza) ซึ่งระบาดในประเทศแถบยุโรปในขณะนั้น เธอเสียชีวิตในวันที่ 28 ตุลาคม 1918 ยังความสลดใจอย่างมากแก่ เอกอนและเขาก็เสียชีวิตด้วยโรคเดียวกัน ในวันที่ 31 ตุลาคม ของปีเดียวกัน เป็นการปิดฉากชีวิตอันน่าเศร้าของศิลปินผู้ยิ่งใหญ่นามเอกอน ชีลเล. meemaiirecords.(2008,September) Egon Schiele กับ ศิลปะเชิงสังวาส. (Online).

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปรสซอน เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยการศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปรสซอน ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ หมึก และการปะติด ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสร้างสรรคผลงานของศิลปินที่โดดเด่นอันเป็นระหว่างปี ค.ศ. 2000-2007 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่น่าจะเป็นช่วงที่ สตินา เปรสซอน ได้สร้างสรรคผลงานอย่างต่อเนื่อง และได้รับการยอมรับในวงการศิลปะ และแฟชั่น นำผลงานที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานดังกล่าวมาพัฒนาสร้างสรรคผลงานศิลปะสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาเนื้อหา กลวิธีในการสร้างสรรค รูปร่าง รูปทรง การใช้สี เรื่อง ภาพและพื้น รวมถึงการใช้บริเวณว่าง ของผลงานสร้างสรรคของสตินา เปรสซอน ในช่วงเวลาคริสต์ศักราช 2000-2007 ซึ่งเป็นช่วงที่ศิลปินได้รับความนิยม และมีนิทรรศการบ่อยครั้ง

2. ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

ในงานวิจัยฉบับนี้ จะศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของสตินา เปรสซอน ที่เป็นผลงานภาพผู้หญิง ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ หมึก และการปะติดซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสร้างสรรคผลงานของศิลปินที่โดดเด่น และได้รับการยอมรับ ถูกนำไปตีพิมพ์ และจัดนิทรรศการอยู่หลายครั้ง

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผลงานสร้างสรรคของสตินา เปรสซอน ที่เป็นผลงานสร้างสรรคภาพผู้หญิง ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ หมึก และการปะติด ที่มีความโดดเด่นแสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน และมีเทคนิค กลวิธีที่น่าสนใจ โดยพบผลงานที่มีข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 96 ผลงาน เมื่อนำมาคัดเลือกตามข้อกำหนดที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ เลือกผลงานทั้งสิ้น จำนวน 24 ภาพ ดังนี้

- 1) ชื่อภาพ Dandelions, Water Color, 60x80 cm.
- 2) ชื่อภาพ Glitter, Water Color, 60x80 cm.
- 3) ชื่อภาพ Daisies, Water Color, 60x80 cm.
- 4) ชื่อภาพ Bee"s, Water Color, 70x100 cm.

- 5) ชื่อภาพ Pink Tree, Water Color, 100x39 cm.
- 6) ชื่อภาพ Target, Water Color, 60x80 cm.
- 7) ชื่อภาพ Migration, Water Color, 50x50 cm.
- 8) ชื่อภาพ Neon, Water Color, 50x50 cm.
- 9) ชื่อภาพ 60s, Water Color, 90x120 cm.
- 10) ชื่อภาพ Trend, Ink Water Color and collage, 50x70 cm.
- 11) ชื่อภาพ Evangelina, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 12) ชื่อภาพ Dulcelina, Ink Water Color and collage, 40 x50 cm.
- 13) ชื่อภาพ Crocesfissa, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 14) ชื่อภาพ Cosima, Ink Wat Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 15) ชื่อภาพ Salavinuzza, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 16) ชื่อภาพ Isotta, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 17) ชื่อภาพ Celetina, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 18) ชื่อภาพ Colombina, Ink Water Color and collage, 28.75x33.75 cm.
- 19) ชื่อภาพ Onorata, Ink Water Color and collage, 18.75x25.75 cm.
- 20) ชื่อภาพ Immacolata, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 21) ชื่อภาพ Annziata, Ink Water Color and collage, 20x25 cm.
- 22) ชื่อภาพ Smeralada, Ink Water Color and collage, 32.25x37.50 cm.
- 23) ชื่อภาพ Addolorata, Ink Water Color and collage, 60x80 cm
- 24) ชื่อภาพ Ermengilda, Ink Water Color and collage, 22.50x32.50 cm.

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

- 4.1 เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน
- 4.2 กลวิธีในการสร้างสรรค์
 - 4.2.1 รูปร่างและรูปทรง
 - 4.2.2 การใช้สี
 - 4.2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร์สซอน ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากข้อมูลชั้นรอง (Secondary Data) ซึ่งเป็นภาพที่ตีพิมพ์ในหนังสือศิลปะของต่างประเทศจำนวน 3 เล่ม ได้แก่ หนังสือ Fashion Illustration Now พิมพ์ที่ประเทศอิตาลี ปี2000 ,หนังสือ The Picture

Book พิมพ์ที่ประเทศจีน ปี 2006, หนังสือ The Age of Feminine Drawing พิมพ์ที่ประเทศฮ่องกง ปี 2007, เว็บไซต์ของศิลปิน www.stinapersson.com และเว็บไซต์ของแกลเลอรี ว่าน่าจะเชื่อถือได้ว่าเป็นภาพที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงมากที่สุด และในช่วงดังกล่าว น่าจะเป็นผลงานที่ได้รับการยอมรับ และได้มีการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบอย่างต่อเนื่อง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้ได้ผลของการวิจัยเป็นไปด้วยความเที่ยงตรง จึงได้กำหนดหลักเกณฑ์ของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

6.1 เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

6.2 กลวิธีในการสร้างสรรค์

6.2.1 รูปร่างและรูปทรง

6.2.2 การใช้สี

6.2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์งาน

1. Dandelions, Water Color, 60x80 cm.



ภาพประกอบ 1 ภาพ Dandelions

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Dandelions เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิงและดอกไม้ เป็นภาพผู้หญิงมองไปด้านข้าง มือหนึ่งถือดอกไม้ มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่าง เพื่อสร้างรูปทรงของผู้หญิงและมีการสร้างลวดลายดอกไม้ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีชมพูจากส่วนบนของภาพลงมาถึงสีเหลือง มีการเว้นจุดสีขาวเพื่อสร้างภาพลักษณะของดอกไม้ มีการใช้สีดำตัดเส้นขอบตา และแต้มจุดบริเวณเสื้อของนางแบบ

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 2 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Dandelions

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ โดยมีรูปร่างคนในตำแหน่งกลาง มีดอกไม้ในมือและรอบๆตัวนางแบบ

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีร้อนโดยเลือกใช้การไล่สีจากสีชมพู ไปหาสีเหลืองก่อให้เกิดสีส้มในส่วนที่สีเข้มหากัน จากภาพมีการใช้สี ชมพู 20 % และสีเหลือง 30% จากการใช้สีที่ปรากฏแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของความอ่อนหวานของผู้หญิง และดอกไม้ รวมถึงความโปร่งใสของสีน้ำก็ช่วยทำให้ผลงานเกิดความบางเบามากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Dandelions

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้อยู่ที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป ตำแหน่งที่ 1 และ 2 คือส่วน ของภาพ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของพื้น ในภาพนี้มีการใช้บริเวณว่างในปริมาณที่มากที่สุดถึง 50% ของภาพ โดยแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ บริเวณว่างส่วนที่เป็นภาพ ได้แก่ ตำแหน่งที่ 2 ที่มีการเว้นบริเวณว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างหน้า คอ มือ และ ดอกไม้ ตำแหน่งที่ 3 ได้แก่ การใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพ ก่อให้เกิดมิติในภาพด้วย

2. Glitter, Water Color, 60x80 cm.

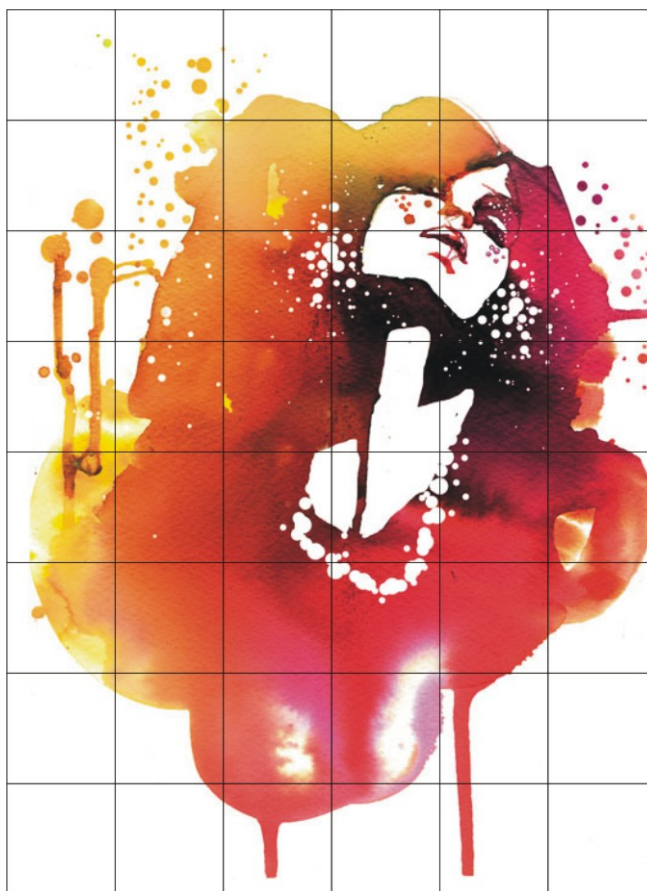


ภาพประกอบ 4 ชื่อภาพ Glitter

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Glitter เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิงครึ่งตัว ใบหน้าเงยขึ้นเล็กน้อย สวมสร้อย และต่างหู มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างรูปทรงของผู้หญิงและมีการสร้างลวดลายของเครื่องประดับ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อน แก่ จากสีชมพู แดง ส้ม ไปจนถึงสีเหลือง มีการใช้เทคนิคการหยดสีในบางจุด รวมถึงการปล่อยให้สีไหลด้วย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 5 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Glitter

2.1 รูปร่าง เป็นการเลือกรูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน โดยศิลปินเลือกใช้รูปร่างอิสระ ในส่วนของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม และเครื่องแต่งกาย มีการใช้จุดเพื่อสร้างภาพของเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อย และต่างหู

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีร้อนโดยเลือกใช้การไล่สีจากสีแดงทุกลาย สีส้ม ไปจนถึงสีเหลืองก่อให้เกิดสีส้มในส่วนที่สีเข้มหากันจากภาพมีการใช้สีแดงทุกลาย 35 % สีส้ม 15%และสีเหลือง 27% มีการใช้สีน้ำตาลเข้มในส่วนของการแสดงแสงเงา จำนวน 10 %จากการใช้สีที่ปรากฏแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของความอ่อนหวานของผู้หญิง รวมถึงความโปร่งใสของสีน้ำก็ช่วยทำให้ผลงานเกิดความบางเบามากยิ่งขึ้น การเลือกใช้สีในกลุ่มโทนร้อน ยังแสดงถึงความเป็นแฟชั่น ที่มีความเปรี้ยว และทันสมัยด้วย



ภาพประกอบ 6 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Glitter

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้อยู่ที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป ตำแหน่งที่ 1 และ 2 คือส่วน ของภาพ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของพื้น ในภาพนี้มีการใช้บริเวณว่างในปริมาณ 30% ของภาพ โดยแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ บริเวณว่างส่วนที่เป็นภาพ ได้แก่ ตำแหน่งที่ 2 ที่มีการเว้นบริเวณว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างหน้า คอ และเครื่องประดับ ตำแหน่งที่ 3 ได้แก่ การใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพ ก่อให้เกิดมิติในภาพด้วย

3. Daisies, Water Color, 60x80 cm.



ภาพประกอบ 7 ชื่อภาพ Daisies

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Daisies เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิง และดอกไม้ โดยในภาพเป็นภาพผู้หญิงเงยหน้าเล็กน้อย มีส่วนที่แสดงถึงลำคอ มีทรงผมที่ฟูและยาวมาจนถึงส่วนล่างของภาพ ในส่วนที่เป็นพื้นที่ของผมนั้น มีการเว้นที่ว่างก่อให้เกิดรูปร่างดอกไม้ และมีส่วนที่เป็นสีที่เป็นดอกไม้ด้วย มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างรูปทรงของผู้หญิง และมีการสร้างลวดลายดอกไม้ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อน แก่ จากสีเขียวไปหาสีเหลือง

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 8 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Daisies

2.1 รูปร่างและรูปทรง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้โดยศิลปินเลือกใช้รูปร่างอิสระ ในส่วนของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม ที่เป็นรูปร่างอิสระ มีการเว้นว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างของดอกไม้ด้วย

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีเขียว โดยเลือกใช้การไล่สีจากสีเขียว ไปจนถึงสีเหลืองก่อให้เกิดสีน้ำตาลในส่วนที่สีเข้มหากัน จากภาพมีการใช้สีเขียว 23% สีน้ำตาล 20% และสีเหลือง 14% การใช้สีในกลุ่มโทนสีเขียว และเหลืองนี้ เป็นการให้ความรู้สึกของธรรมชาติ ต้นไม้ เหมือนกับนางแบบยืนอยู่กลางสวนสีเขียว



ภาพประกอบ 9 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Daisies

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป ตำแหน่งที่ 1 และ 2 คือส่วน ของภาพ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วน ของพื้น ในภาพนี้มีการใช้บริเวณว่างในปริมาณ 55% ของภาพ โดยแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ บริเวณว่างส่วนที่เป็นภาพ ได้แก่ ตำแหน่งที่ 2 ที่มีการเว้นบริเวณว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างหน้า คอ และ ดอกไม้ ตำแหน่งที่ 3 ได้แก่ การใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพ ก่อให้เกิดมิติในภาพด้วย

4. Bee's, Water Color, 70x100 cm.

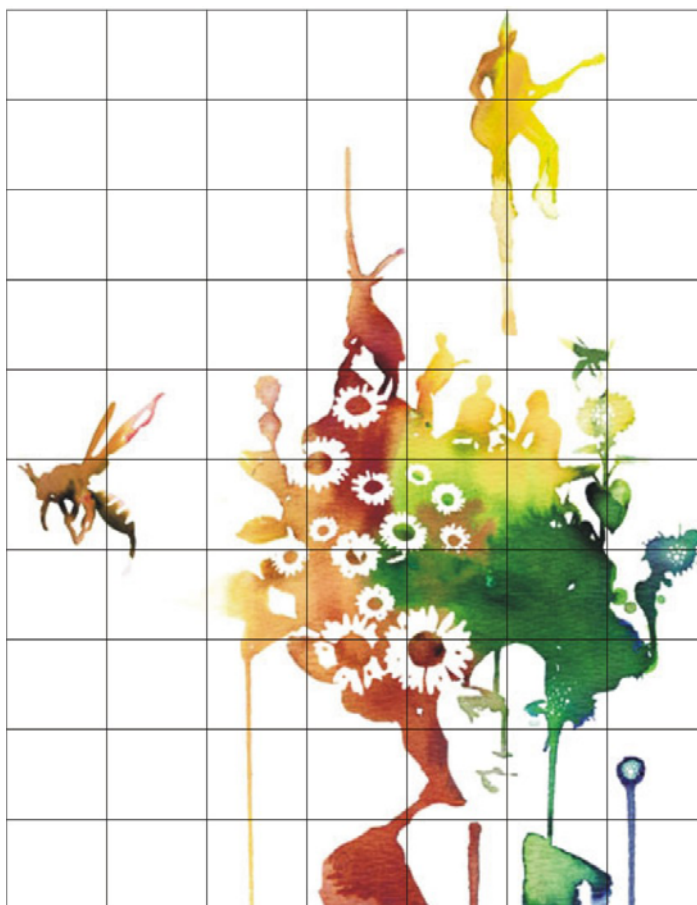


ภาพประกอบ 10 ชื่อภาพ Bee's

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Bee's เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิง ดอกไม้ มีส่วนประกอบเป็นภาพแมลงก็คือ ผีเสื้อ ภาพทิว และภาพคนเล่นเครื่องดนตรี มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างรูปทรงของผู้หญิงและมีการสร้างลวดลายดอกไม้ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อนแก่ ของสีเขียวกับสีน้ำตาล และ สีเขียวกับสีเหลือง มีการใช้เทคนิคการไหลของสีในบางส่วนของภาพด้วย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 11 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Bee's

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน ดอกไม้ แมลง และสัตว์ โดยศิลปินเลือกใช้รูปร่างอิสระ ในส่วนของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม ที่เป็นรูปร่างอิสระ มีการเว้นว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างของดอกไม้ด้วย มีการสร้างรูปร่างของวงดนตรีในส่วนบนของศีรษะ รวมถึงตัวกางและต้นไม้ด้วย

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีเขียว โดยเลือกใช้การไล่สีจากสีเขียว ไปจนถึงสีเหลือง และการใช้สีเขียว และสีน้ำตาลไหลซึมหากันจากภาพมีการใช้สีเขียว 11% สีน้ำตาล 11% และสีเหลือง 4% การใช้สีในกลุ่มโทนสีเขียว สีน้ำตาล และสีเหลืองนี้ เป็นการให้ความรู้สึกของธรรมชาติ ต้นไม้



ภาพประกอบ 12 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Bee's

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป ตำแหน่งที่ 1 และ 2 คือส่วน ของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม แฉก ต้นไม้ กลุ่มนักดนตรี รวมถึงบริเวณช่วงขาของนางแบบ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของพื้น ในภาพ นี้มีการใช้บริเวณว่างในปริมาณ 58% ของภาพ โดยแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ บริเวณว่างส่วนที่เป็น ภาพ ได้แก่ ตำแหน่งที่ 2 ที่มีการเว้นบริเวณว่างเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างหน้า คอ และดอกไม้ ตำแหน่งที่ 3 ได้แก่ การใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพ ก่อให้เกิดมิติในภาพด้วย

5. Pink Tree, Water Color, 100x39 cm.

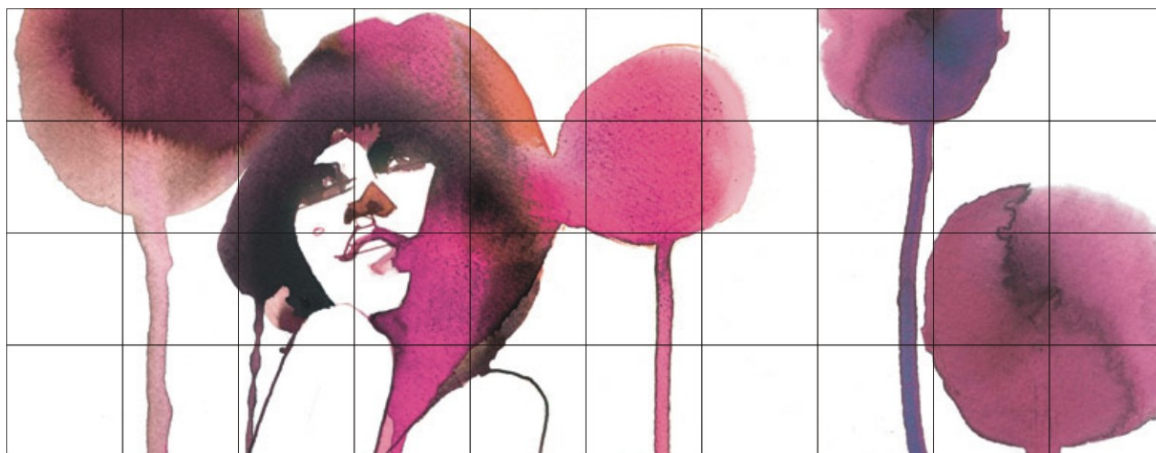


ภาพประกอบ 13 ชื่อภาพ Pink Tree.

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Pink Tree เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้หญิงและรูปทรงของต้นไม้สีชมพู การวางท่าทางแบบเซิดหน้า ด้านหลังมีรูปทรงของต้นไม้ที่เป็นรูปทรงง่ายๆ มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง ประกอบกับการระบายสีเป็นรูปทรงของต้นไม้ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อนแก่

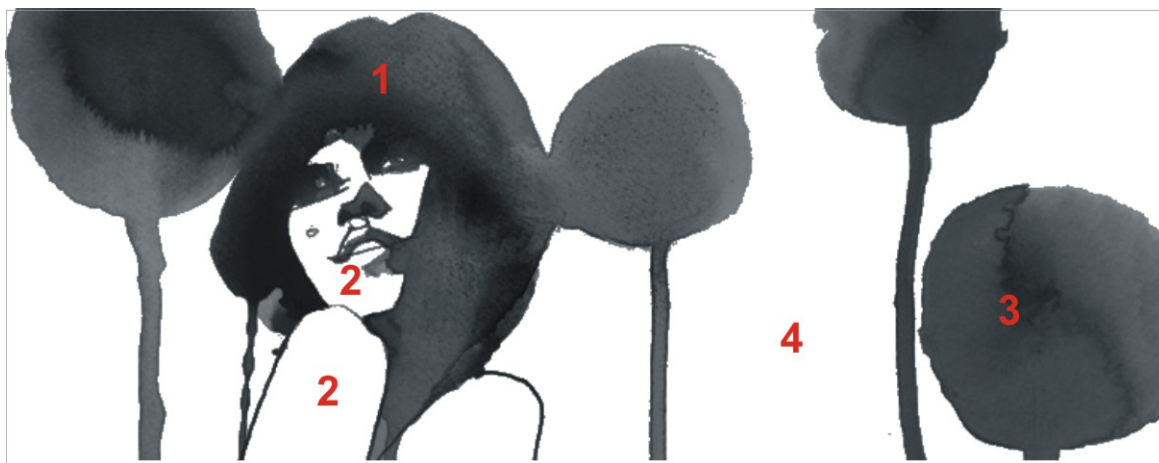
2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 14 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Pink Tree

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน รูปร่างอิสระในรูปแบบเรียบง่าย แทนค่าของต้นไม้ดอกไม้ โดยศิลปินเลือกใช้รูปร่างอิสระ ในส่วนของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม และรูปร่างของต้นไม้ ที่เชื่อมต่อกับส่วนของผมด้วย

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีม่วง ชมพู โดยเลือกใช้การไล่สีของสีม่วง และชมพู มีสีส้มในบางส่วนของภาพ โดยมีปริมาณการใช้สี คือ สีม่วง 35% สีชมพู 17.5% และสีส้ม 5% ซึ่งในโทนสีม่วง ชมพู นี้ เป็นสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของความเป็นผู้ที่ มีความอ่อนหวาน แต่สีม่วงก็ทำให้เกิดอารมณ์ลึกกลับ และมีเสน่ห์ด้วย



ภาพประกอบ 15 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Pink Tree

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพ ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของพื้น ที่ก่อให้เกิดภาพ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของภาพที่ทำหน้าที่เป็นพื้นภาพ และตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของที่ว่างที่เป็นพื้นภาพ ภายในภาพมีการใช้บริเวณว่าง เพื่อเป็นพื้นภาพในปริมาณที่มากถึง 45% และยังก่อให้เกิดมิติในภาพด้วย

6. target, Water Color, 60x80 cm.



ภาพประกอบ 16 ชื่อภาพ Target

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Target เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่ออกแบบให้กับห้างสรรพสินค้าในประเทศสวีเดน Target มีความหมายว่า กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งก็หมายถึงผู้หญิงที่จะเข้ามาซื้อของในห้างสรรพสินค้านี้ โดยมีรูปร่างของผู้หญิง ตัวอักษร และอาคาร มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง ตัวอักษร และอาคาร มีการสร้างลวดลายของเครื่องแต่งกายโดยใช้ลายกราฟฟิควงกลมวางต่อกัน โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อนแก่

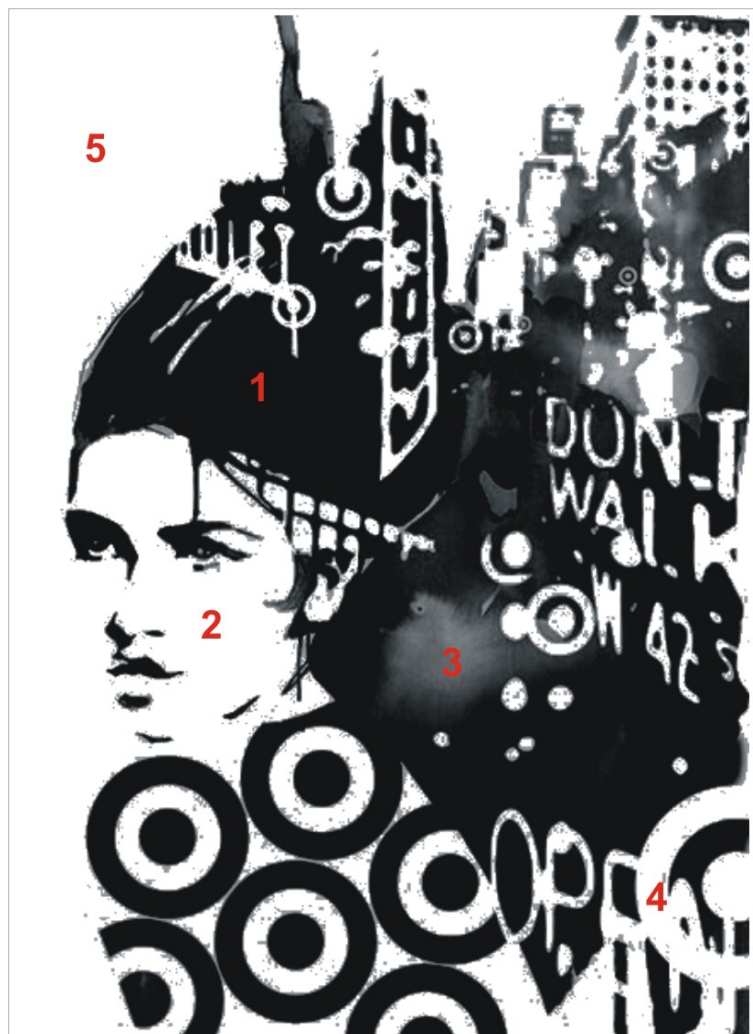
2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 17 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Target

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน รูปร่างอิสระในรูปแบบเรียบง่าย แทนค่าของต้นไม้ดอกไม้ โดยศิลปินเลือกใช้รูปร่างอิสระ ในส่วนของภาพ ได้แก่ ส่วนของผม และรูปร่างของต้นไม้ ที่เชื่อมต่อกับส่วนของผมด้วย

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีม่วง ชมพู โดยเลือกใช้การไล่สีของสีม่วง และชมพู มีสีส้มในบางส่วนของภาพ โดยมีปริมาณการใช้สี คือ สีม่วง 35% สีชมพู 17.5% และสีส้ม 5% ซึ่งในโทนสีม่วง ชมพู นี้ เป็นสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของความเป็นผู้ที่ มีความอ่อนหวาน แต่สีม่วงก็ทำให้เกิดอารมณ์ลึกกลับ และมีเสน่ห์ด้วย



ภาพประกอบ 18 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Target

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพ ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของพื้น ที่ก่อให้เกิดภาพ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของภาพที่ทำหน้าที่เป็นพื้นภาพ ตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของที่ว่างเพื่อสร้างลวดลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นและ ตำแหน่งที่ 5 คือส่วนของที่ว่างที่เป็นพื้นภาพ ภายในภาพมีการใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพในปริมาณที่มากถึง 30% และยังก่อให้เกิดมิติ ความลึก ตื้น ในภาพด้วย

7. Migration , Water Color, 50x50 cm.



ภาพประกอบ 19 ชื่อภาพ Migration

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Migration เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำ เป็นภาพผู้หญิงด้านข้าง บริเวณผมเป็นรูปนกที่กำลังบิน มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และนก โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อน แก่ของสีม่วง และสีน้ำเงิน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 20 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Migration

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และรูปร่างของนก ด้วยรูปร่างอิสระ การใช้เส้นง่ายๆ เพื่อสร้างให้เกิดรูปร่างขึ้นมา

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีโมโนโทน ในโทนกลุ่มสีม่วง และ น้ำเงิน โดยเลือกใช้การไล่สีของสีม่วง และสีน้ำเงินให้ซึมเข้าหากัน มีการไล่สีจากสีอ่อนแก่ ในบางส่วน การใช้โทนสีนี้ให้ความรู้สึกถึงท้องฟ้า และนกที่กำลังโบยบิน มีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีน้ำเงิน 40% และสีม่วง 35% นอกนั้นเป็นการเว้นบริเวณว่างเพื่อก่อให้เกิดบรรยากาศ



ภาพประกอบ 21 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Migration

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพ ที่แสดงนัยของการเป็นภาพ และพื้นด้วย ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของพื้น ที่ก่อให้เกิดภาพซึ่งได้แก่ ภาพของใบหน้า และนก ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของภาพอีกส่วนหนึ่งและตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของที่ว่างที่เป็นพื้นภาพ ภายในภาพมีการใช้บริเวณว่างเพื่อเป็นพื้นภาพ และยังก่อให้เกิดมิติ ความลึก ตื้น ในภาพด้วย

8. Neon , Water Color, 50x50 cm.



ภาพประกอบ 22 ชื่อภาพ Neon

1. เนื้อที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Neon เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่แสดงภาพผู้หญิงนั่งชันเข่า และวางแขนบนหัวเข่า ด้านหลังเป็นตัวอักษรที่แสดงถึงป้ายร้านที่เป็นแสงของไฟนีออน มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง ลำตัว แขน และขา และมีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนด้วยมีการสร้างตัวอักษรที่สื่อถึงป้ายไฟนีออนบริเวณด้านหลังของภาพ โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อนแก่

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 23 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Neon

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน ในลักษณะนั้น มีการใช้รูปร่างอิสระเพื่อสร้างรูปร่างที่สะท้อนถึงแสงไฟวูบวาบ มีการใช้ตัวอักษรเพื่อบ่งบอกถึงป้ายไฟในยามค่ำคืนด้วย

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีกลมกลืน โทนกลุ่มสีม่วง ส้ม ไปจนถึงสีเหลือง การใช้สีเหลือง ส้ม และเทคนิคการไหลซึมของสีน้ำ แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของแสงไฟ ป้ายไฟนีออน ในยามค่ำคืน ที่มีแสงอันพร่างพราย ซึ่งมีอัตราส่วนในการใช้สี คือ สีส้ม 35% สีเหลือง 30% สีม่วง 20% และที่เหลือคือการเว้นพื้นที่ว่าง



ภาพประกอบ 24 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Neon

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพ ที่แสดงนัยของการเป็นภาพ ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของพื้น ที่ก่อให้เกิดภาพซึ่งได้แก่ ภาพของใบหน้า ลำตัว แขน และขา ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของภาพอีกส่วนหนึ่ง แต่แสดงนัยของการเป็นพื้น และตำแหน่งที่ 4 คือส่วนที่เป็นพื้นภาพ

9. 60s , Water Color, 90x120 cm.

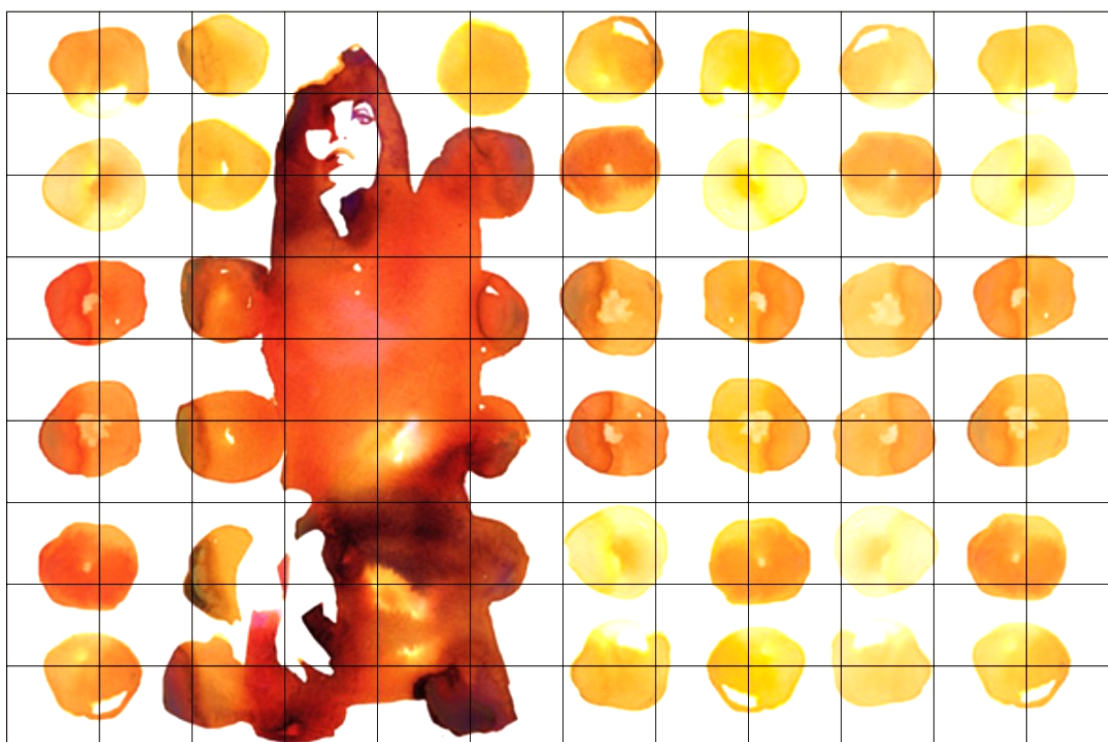


ภาพประกอบ 25 ชื่อภาพ 60s

1. เนื้อที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน 60s เป็นการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีภาพผู้หญิงยืนอยู่บริเวณด้านขวาของภาพ มีรูปร่างวงกลมวางแบบซ้ำๆ เท่าๆกัน มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้าง ส่วนของใบหน้า และมือของผู้หญิง มีการใช้ลายกราฟฟิควงกลมวางต่อๆ กัน โดยใช้กลวิธีการระบายสีน้ำแบบไหลซึม และการไล่สีอ่อนแก่

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 26 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ 60s

2.1 รูปร่าง เป็นการใชรูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน ที่ยืนในลักษณะมือประสานกัน มีการใช้รูปร่างเรขาคณิต คือ วงกลม ในลักษณะของรูปร่างอิสระเป็นพื้นภาพด้านหลัง ซึ่งต้องการแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการใช้ลายซ้ำๆ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแฟชั่นในยุค 60

2.2 การใช้สี แสดงภาพสีส่วนรวมเป็นการใช้สีในรูปแบบสีกลมกลืน ในโทนกลุ่มสี ส้ม เหลือง มีการไล่สีหน้าหน้าอ่อน แก่ ของสี ภายในวัตถุ เพื่อก่อให้เกิดมิติ มีอัตราส่วนการใช้สี คือ สี ส้ม 34% สีเหลือง 13% นอกนั้นเป็น บริเวณว่างที่ก่อให้เกิดมิติในภาพ



ภาพประกอบ 27 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ 60s

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพ ที่แสดงนัยของการเป็นภาพของตัวคน ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของพื้น ที่ก่อให้เกิดภาพ ซึ่งได้แก่ ภาพของใบหน้า และมือ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของภาพอีกส่วนหนึ่ง แต่แสดงนัยของการเป็นพื้น และตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของบริเวณว่างที่ทำหน้าที่เป็นพื้น

10. Trend, Ink Water Color and collage, 50x70 cm.



ภาพประกอบ 28 ชื่อภาพ Trend

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Trend เป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิง ครึ่งตัว สวมเสื้อสีฟ้าเขียนคำว่า TREND และ TYRANH มีดอกไม้สีฟ้าตัดที่หู มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และตัวอักษร มีการระบายสีส่วนผมเป็นสีดำ ใช้การปะติดกระดาษสีแดงด้านหลัง ตัดกับการปะติดกระดาษสีฟ้า ที่เป็นตัวเสื้อ รวมถึงมีการปะติดกระดาษสีฟ้าที่ตัดเป็นหลอดลายคล้ายดอกไม้ติดไว้ตรงตำแหน่งหู เน้นลายเส้นที่เรียบง่ายและสีที่ตัดกัน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 29 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Trend

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสื่อถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอ

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีตัดกัน คือ สีแดง และ สีฟ้า รวมถึงความเข้มของสีดำ ทำให้ภาพถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนของภาพ ได้แก่ สีดำ ส่วนของเครื่องแต่งกาย คือ สีฟ้า ส่วนของพื้นภาพ คือ สีแดง และส่วนของสีขาว คือ ส่วนของตัวคน ซึ่งการใช้สีตัดกันในรูปแบบนี้ เพื่อ สื่อให้เห็นถึงความทันสมัย และกระแสการใช้สีของแฟชั่นในช่วงนั้นๆ โดยมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีแดง 40% สีดำ 30% สีฟ้า 20% และสีขาวของกระดาดอีก 10%



ภาพประกอบ 30 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Trend

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษ ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของเครื่องแต่งกาย และ ภาพของดอกไม้ทัดหู และตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ

11. Evangelina, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.

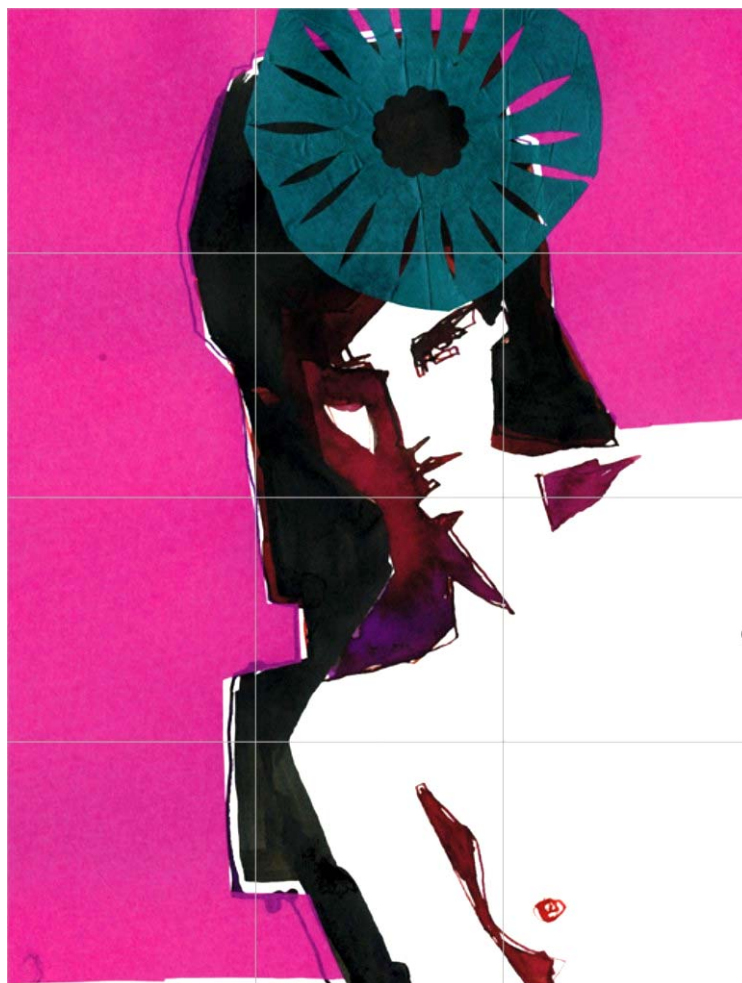


ภาพประกอบ 31 ชื่อภาพ Evangelina

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Evangelina เป็นภาพชุดในชุด หญิงสาวชาวซิซิลีเลียน(Sicilian Women) เป็นการสร้างสรรค์ภาพ ของผู้หญิง ครึ่งตัว มีทรงกลมสีเขียวที่ฉลุลงลายบนศีรษะ แทนภาพลักษณะของหมวกที่เป็นเอกลักษณ์ของหญิงสาวชาวซิซิลีเลียน มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า ลำคอ กระดูกไหปลาร้า มีการระบายสีส่วนผมเป็นสีดำ มีการปะติดกระดาษสีม่วงเพื่อเป็นพื้นหลังของภาพ มีการปะติดกระดาษทรงกลมสีเขียวที่ฉลุลงลายบนศีรษะ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 32 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Evangelina

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีตัดกัน คือ สีม่วง และ สีเขียว มีความโดดเด่นของการใช้บริเวณว่างที่ลงตัว โดยมีการใช้การปะติดของสีม่วงเป็นพื้นของภาพ รวมถึงการปะติดกระดาษฉลุลายบนศีรษะของนางแบบ มีการใช้เส้นรอบรูป และการใช้สีเน้นแสงเงาที่ชัดเจนทั้งส่วนของใบหน้า ลำคอ และหน้าอก มีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีม่วง 50% สีดำ 16% สีเขียว 8% นอกนั้นคือการใช้บริเวณว่าง



ภาพประกอบ 33 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Evangelina

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม การเน้นแสงเงาที่ใบหน้า ลำคอ และหน้าอก ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษ ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของหมวกของหญิงสาวชาวซิติเลียน และตำแหน่งที่ 4 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ



ภาพประกอบ 34 ชื่อภาพ Dulcelina

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Dulcelina เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพ ของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะหันข้าง กอดอกและบิดตัว มีกระบวนการในการสร้างภาพโดย เว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า มีการระบายสี ส่วนผมไล่ลงมาถึงสะโพก พื้นหลังเป็นปะติดกระดาศสีเป็นช่องๆ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้าง รูปร่างกับการใช้สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน

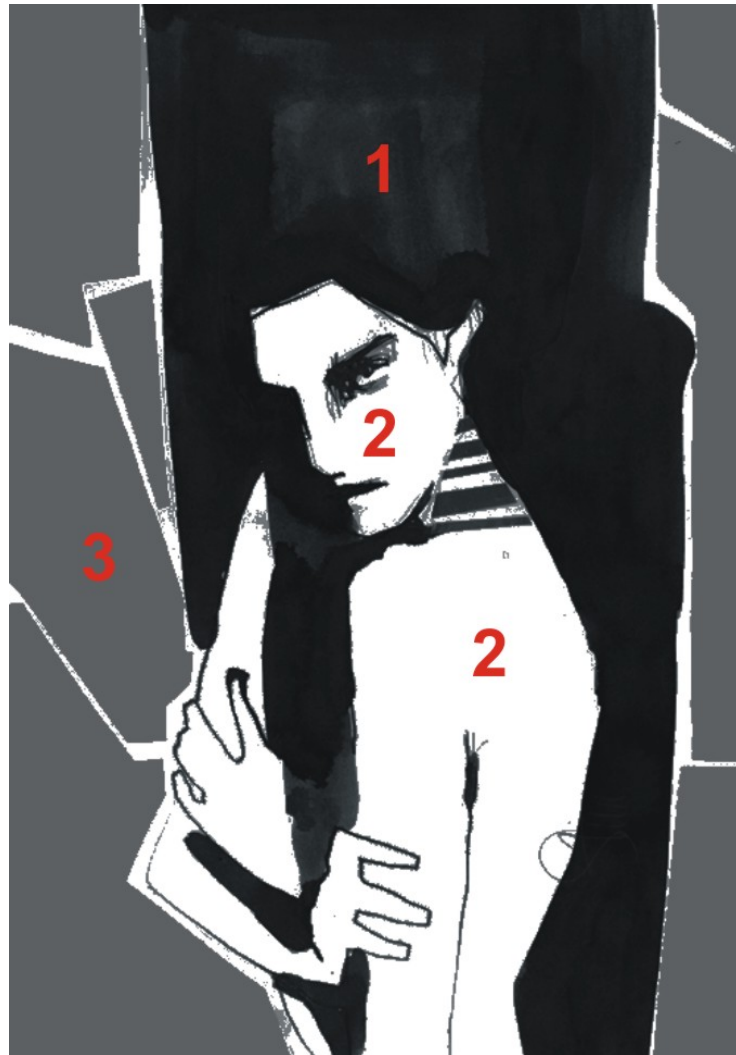
2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 35 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Dulcelina

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของพื้นหลังที่เป็นเหลี่ยมมุมด้วยเช่นกัน มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และ การสีม่วงในส่วนน้อยเพื่อเป็นการดึงดูดสายตา มีการใช้สีเพื่อเน้นความคมชัดของแสงเงาด้วย ในส่วนของพื้นหลังศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสี เป็นช่องๆ มีอัตราส่วนของการใช้สี คือ สีเขียว 30% สีม่วงเข้ม 35% สีม่วง 10% และบริเวณว่าง 25%



ภาพประกอบ 36 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Dulcelina

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม การเน้นแสงเงาที่ใบหน้า และลำตัว ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ ไหล่ และมือ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของกระเป๋าดิจกระดาศที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ

13. Crocesfissa, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.



ภาพประกอบ 37 ชื่อภาพ Crocesfissa

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Crocesfissa เป็นผลงานในชุดหญิงสาวชาวซิติเลียนเป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะเอนตัวมาด้านหน้า เงยหน้า สวมสร้อย มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการใช้ลายเส้นที่โฉบเฉี่ยว และลำคอ พื้นหลังเป็นการปะติดกระดาษสี เว้นขอบขาวรอบรูป ผสมกับการปะติดในส่วนที่เป็นเครื่องประดับ โดยใช้กลวิธีการระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้เส้นเล็กที่แสดงเอกลักษณ์ของศิลปิน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 38 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Crocesfissa

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการใช้รูปวงกลมเพื่อสร้างภาพลักษณะของเครื่องประดับ

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน มีการใช้สีเป็นเส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติการกระจายสีในส่วนของพื้นภาพ และบริเวณสร้อยของนางแบบ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีส้ม 50% สีน้ำตาล 30% และบริเวณว่าง 20%



ภาพประกอบ 39 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Dulcelina

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ ไหล่ และหน้าอก ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ และตำแหน่งที่ 4 คือการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างมิติของพื้น ภาพอีกชั้นหนึ่งด้วย

14. Cosima, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.



ภาพประกอบที่ 40 ชื่อภาพ Cosima

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

Cosima เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพ ของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะยืน มือไขว้หลัง สวมชุดไหล่เบี่ยง สวมต่างหูวงกลม มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดย เว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และแขน มีการใช้ลายเส้นที่ใบหน้า และลำคอ พื้นหลัง เป็นการปะติดกระดาษสี เว้นขอบขาวรอบรูป ผสมกับการปะติดในส่วนที่เป็นต่างหู มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในการออกแบบด้วย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 41 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Cosima

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการใช้รูปวงกลมเพื่อสร้างภาพลักษณะของเครื่องประดับ การใช้รูปร่างเรขาคณิตเพื่อสร้างภาพลักษณะของเครื่องแต่งกาย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้สีเป็นเส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ เครื่องแต่งกาย และส่วนของต่างหูของนางแบบ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีม่วง 25% สีน้ำตาล 43% สีแดง 16% และบริเวณว่าง 16%



ภาพประกอบ 42 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Cosima

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ ไหล่ และแขน ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของเครื่องแต่งกาย และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสี เพื่อเป็นพื้นของภาพ

15. Salvinuzza, Ink Water Color and collage, 40x50cm.

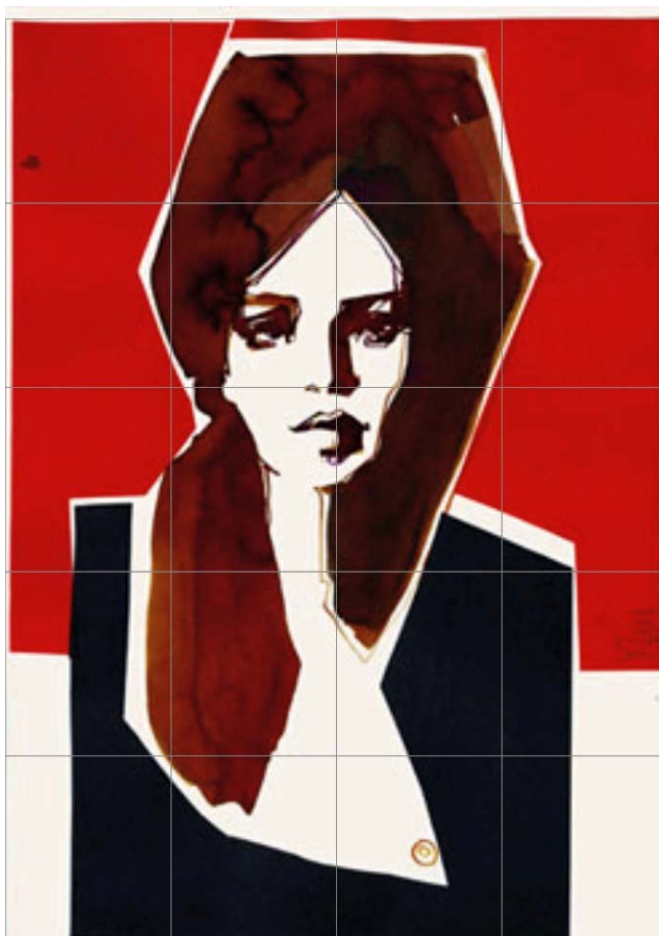


ภาพประกอบ 43 ชื่อภาพ Salvinuzza

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Salvinuzza เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะสวมเสื้อคอปกด เห็นหัวนมด้านซ้าย มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และหน้าอก มีการสร้างแสงเงาที่ใบหน้า พื้นหลังเป็นการปะติดกระดาษสี มีการระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม เว้นขอบขาวรอบรูป ผสมกับการปะติดในส่วนที่เป็นเสื้อ มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของทรงผม เสื้อผ้า และพื้นหลัง

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 44 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Salvinuzza

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า การใช้รูปร่างเรขาคณิตเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้สีเป็นเส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ เครื่องแต่งกาย ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีแดง 35% สีน้ำตาล 25% สีดำ 25% และบริเวณว่าง 15%



ภาพประกอบ 45 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Salvinuzza

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ และหน้าอก ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของเครื่องแต่งกาย และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสี เพื่อเป็นพื้นของภาพ และตำแหน่งที่ 5 คือการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างมิติของพื้นภาพอีกชั้นหนึ่งด้วย

16. Isotta, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.



ภาพประกอบ 46 ชื่อภาพ Isotta

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Isotta เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะยืนตรง ก้มหน้าเล็กน้อย มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการสร้างแสงเงาที่ใบหน้า ลำคอ พื้นหลังเป็นการปะติดกระดาษสี 2 สี แบ่งภาพพื้นหลังออกเป็น 2 ฝั่ง การระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม ผสมกับการปะติดในส่วนที่เสื้อ มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของทรงผม เสื้อผ้า และพื้นหลัง

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 47 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Isotta

2.1 รูปร่าง เป็นการใชรูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใชรูปร่างเรขาคณิตเพื่อสร้างภาพลักษณะของเครื่องแต่งกาย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้สีเป็นเส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ เครื่องแต่งกาย ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีม่วง 30% สีชมพู 25% สีน้ำตาล 20% และบริเวณว่าง 25%



ภาพประกอบ 48 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Isotta

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้อยู่ที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ แขน และหน้าอก ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของเครื่องแต่งกาย และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสี เพื่อเป็นพื้นของภาพ

17. Celetina, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.

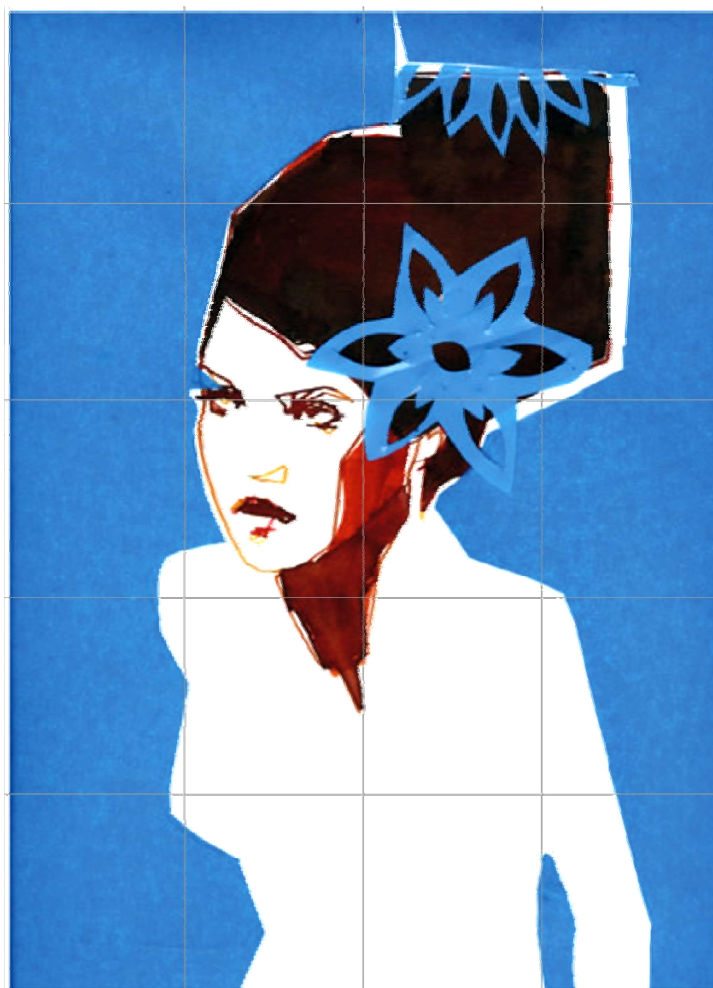


ภาพประกอบ 49 ชื่อภาพ Celetina

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Celetina เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพ ของ ผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะยืนหันข้าง ผมเกล้ามวยติดดอกไม้สีฟ้า มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดย เว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการสร้างแสงเงาที่ใบหน้า ลำคอ พื้นหลัง เป็นการปะติดกระดาษสีฟ้า มีการระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม ผสมกับการปะติดในส่วนของ ดอกไม้ที่ติดผม มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของทรงผม และลำตัวซึ่งเป็นการตัดทอนให้ดูเรียบ ง่าย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 50 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Celetina

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใช้รูปร่างของดอกไม้ในส่วนของการปะติดด้วย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้เส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ ดอกไม้ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีฟ้า 55% สีน้ำตาล 30% และบริเวณว่าง 15%



ภาพประกอบ 51 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Celetina

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำตัว ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นดอกไม้บริเวณศีรษะ และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสี เพื่อเป็นพื้นของภาพ

18. Colombina, Ink Water Color and collage, 28.75x33.75 cm.



ภาพประกอบ 52 ชื่อภาพ Colombina

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Colombina เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวชิลีเลียนเป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะมือเท้ากาง เหยหน้าเล็กน้อย ด้านหน้าเป็นดอกไม้หลากสี มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และมี การสร้างแสงเงาที่ใบหน้า ลำคอ ผม การระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม มีการใช้ลายเส้นในส่วนของรายละเอียดบนใบหน้า มีการใช้ปะติดกระดาษรูปดอกไม้ด้วย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 53 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Colombina

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใช้รูปร่างของดอกไม้ในส่วนของการปะติดด้วย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้เส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนภาพดอกไม้ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีน้ำตาล 40% สีม่วง 20% สีชมพู 10% และบริเวณว่าง 30%



ภาพประกอบ 54 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Colombina

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า มือ และหัวไหล่ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพของดอกไม้ และตำแหน่งที่ 4 คือการเว้นบริเวณว่างที่ทำหน้าที่เป็นพื้นภาพ

19. Onorata, Ink Water color and collage, 18.75x28.75 cm.

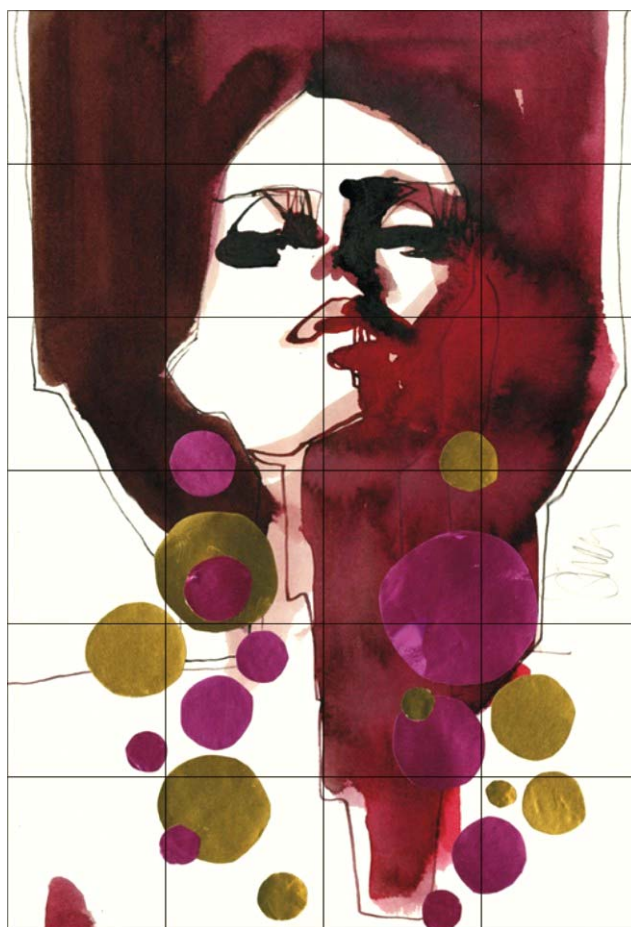


ภาพประกอบ 55 ชื่อภาพ Onorata

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Onorata เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซูลูเลียนเป็นการสร้างสรรค์ภาพ ของ ผู้หญิงครึ่งตัว ในลักษณะเงาหน้า ตามองต่ำ สวมเสื้อต่างหูเป็นระย้า มีกระบวนแบบในการสร้างภาพ โดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง มีการสร้างแสงเงาที่เป็นผม การระบายสีแบบไหล ซึมในส่วนของผม มีการใช้ลายเส้นในส่วนของรายละเอียดบนใบหน้า มีการใช้ปะติดกระดาษในส่วน ของต่างหูที่ห้อยลงมาด้วยกระดาษตัดเป็นวงกลมหลายๆ ขนาดทับซ้อนกัน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 56 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Onorata

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ มีการปะติดเป็นรูปร่างวงกลม คล้ายกับเป็นภาพของต่างหูระย้า

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้เส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนภาพเครื่องประดับทรงกลม ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีน้ำตาล 45% สีม่วง 10% สีเขียว 10% และบริเวณว่าง 35%



ภาพประกอบ 57 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Onorata

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า และลำตัว ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพคล้ายกับต่างหูที่เป็นระย้า และตำแหน่งที่ 4 คือการเว้นบริเวณว่างที่ทำหน้าที่เป็นพื้นภาพ

20. Immacolata, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.



ภาพประกอบ 58 ชื่อภาพ Immacolata

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Immacolata เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียนเป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิงและลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า มีการระบายสีส่วนผมเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม พื้นหลังเป็นการปะติดกระดาษสีเป็นช่องๆ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 59 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Immacolata

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของพื้นหลังที่เป็นเหลี่ยมมุมด้วยเช่นกัน มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน มีการใช้สีเพื่อเน้นความคมชัดของแสงเงาด้วย ในส่วนของพื้นหลัง ศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสี เป็นช่องๆ มีอัตราส่วนของการใช้สี คือ สีแดง 30% สีน้ำตาล 30% สีม่วง 25% และบริเวณว่าง 15%



ภาพประกอบ 60 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Immacolata

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม การเน้นแสงเงาที่ใบหน้า ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ และหน้าอก ตำแหน่งที่ 3 คือ ส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของเครื่องแต่งกาย และตำแหน่งที่ 4 คือ ส่วนของการปะติดกระดาษสีที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ

21. Annuziata, Ink Water Color and collage, 18.75x25 cm.

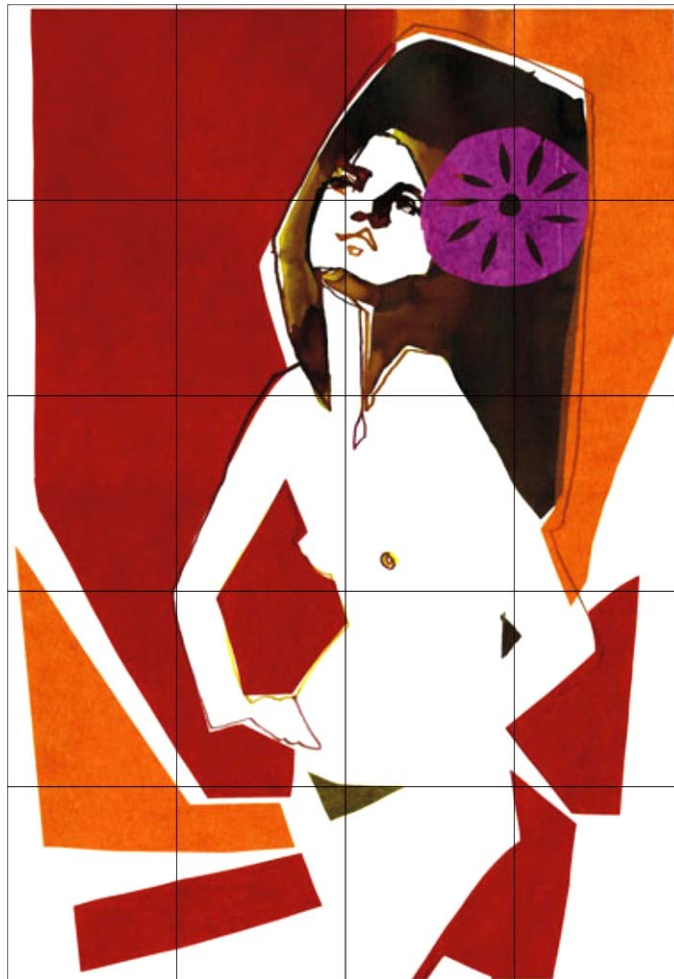


ภาพประกอบ 61 ชื่อภาพ Annuziata

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Annuziata เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพผู้หญิงในลักษณะเท้าเอว เงยหน้า มีกระบวนการแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า มีการระบายสีส่วนผม พื้นหลังเป็นการปะติดกระดาษสีเป็นช่องๆ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน มีการปะติดดอกไม้วงกลมในส่วนด้านข้างของใบหน้าด้วย

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 62 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Annuziata

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตในส่วนของพื้นหลังที่เป็นเหลี่ยมมุมด้วยเช่นกัน มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่กับการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน มีการใช้สีเพื่อเน้นความคมชัดของแสงเงาด้วย ในส่วนของพื้นหลังศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสี เป็นช่องๆ มีอัตราส่วนของการใช้สี คือ สีแดง 30% สีส้ม 15% สีน้ำตาล 20% สีม่วง 1% สีเขียว 0.75% และบริเวณว่าง 30%



ภาพประกอบ 63 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Annuziata

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ ภาพของผม การเน้นแสงเงาที่ใบหน้า ตำแหน่งที่ 2 คือ ส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า ลำคอ หน้าอก และช่วงลำตัว ตำแหน่งที่ 3 คือ ส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพ คือ ภาพของดอกไม้ติดผม ตำแหน่งที่ 4 คือ ส่วนของการปะติดกระดาษสีที่ทำหน้าที่เป็นพื้นของภาพ และตำแหน่งที่ 5 เป็นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างมิติของพื้นภาพด้วย

22. Smeralada, Ink Water Color and collage, 32.25x37.50 cm.



ภาพประกอบ 64 ชื่อภาพ Smeralada

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Smeralada เป็นผลงานในชุด หญิงสาวชาวซิติเลียน เป็นการสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัวลักษณะมองออกมาด้านหน้า มีดอกไม้บ้างส่วนลำตัวไว้ มีกระบวนแบบในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง การระบายสีแบบไหลซึมในส่วนของผม มีการใช้ลายเส้นในส่วนของรายละเอียดบนใบหน้า มีการใช้ปะติดกระดาษเป็นรูปดอกไม้ต่างขนาดกันทับ

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 65 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Smeralada

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน และดอกไม้ แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างเรขาคณิต ในรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใช้รูปร่างของดอกไม้ในส่วนของการปะติดด้วย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีกลมกลืน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการใช้เส้นที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนภาพดอกไม้ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีนํ้าตาล 40% สีม่วง 20% สีชมพู 10% และบริเวณว่าง 30%



ภาพประกอบ 66 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Smeralada

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า มือ และหัวไหล่ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดกระดาษที่ทำหน้าที่เป็นภาพของดอกไม้ และตำแหน่งที่ 4 คือการเว้นบริเวณว่างที่ทำหน้าที่เป็นพื้นภาพ

23. Addolorata, Ink Water Color and collage, 60x80 cm.



ภาพประกอบ 67 ชื่อภาพ Addolorata

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Addolorata การสร้างสรรค์ภาพของผู้หญิงครึ่งตัว หันข้าง คลุมผ้าลูกไม้ บริเวณศีรษะ มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และ ลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า มีการ ปะติดกระดาษฉลุลงดลยในส่วนของพื้นหลัง และการ ปะติดกระดาษรองขนมเล็ก เพื่อแสดงเป็นผ้าลูกไม้ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้ สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน

2. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 68 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Addolorata

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอน ให้มีลักษณะเป็นรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใช้รูปร่างของดอกไม้ ในส่วนของการปะติด และการฉลุกระดาษสีด้วย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีน้อย โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการปะติดกระดาษที่มีการฉลุลาย โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีฉลุลายในส่วนของพื้นภาพ และแผ่นกระดาษฉลุลายสำหรับรองขนมเค้กในการแทนสัญลักษณ์ของผ้าลูกไม้ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีชมพู 50% สีน้ำตาล 10% และบริเวณว่าง 40%



ภาพประกอบ 69 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Addolorata

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของम्म แสงเงาบริเวณลำคอ ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า หน้าอก และหัวไหล่ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดแผ่นกระดาษฉลุลายสำหรับรองขนมเค้กในการแทนสัญลักษณ์ของ และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสีฉลุลายในส่วนของพื้นภาพ

24. Ermengilda, Ink Water Color and collage, 22.50x32.50 cm.



ภาพประกอบ 70 ชื่อภาพ Ermengilda

1. เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

ภาพผลงาน Ermengilda การสร้างสรรค์ภาพ ของผู้หญิงครึ่งตัว คลุมผ้าลูกไม้บริเวณศีรษะ มีกระบวนการในการสร้างภาพโดยเว้นพื้นที่ว่างเพื่อสร้างส่วนของใบหน้าผู้หญิง และลำตัว มีการเน้นแสงเงาที่ใบหน้า มีการ ระบายสีเรียบในส่วนของพื้นหลังและการปะติดกระดาษรองขนมเค้ก เพื่อแทนผ้าลูกไม้ เน้นการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างรูปร่างกับการใช้สี และการเน้นแสงเงาที่ชัดเจน

3. กลวิธีในการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 71 รูปร่าง และการใช้สี ภาพ Ermengilda

2.1 รูปร่าง เป็นการใช้รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างคน แต่มีลักษณะของการตัดทอนให้มีลักษณะเป็นรูปร่างที่เป็นเหลี่ยมมุม มีการใช้เส้นเพื่อเป็นการสร้างให้เกิดภาพ และการแบ่งส่วนของส่วนต่างๆของวัตถุ มีการเน้นแสงเงาที่ชัดเจนบริเวณใบหน้า และลำคอ การใช้รูปร่างของดอกไม้ในส่วนของการปะติด และการฉลุกระดาษสีด้วย

2.2 การใช้สี ในภาพนี้มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีน้อย โดยมีจุดเด่นอยู่ที่การเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างภาพคน และการปะติดกระดาษที่มีการฉลุลาย โดยศิลปินเลือกใช้การปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ และแผ่นกระดาษฉลุลายสำหรับรองขนมเค้กในการแทนสัญลักษณ์ของผ้าลูกไม้ ซึ่งมีอัตราส่วนการใช้สี คือ สีน้ำตาล 80% และบริเวณว่าง 20%



ภาพประกอบ 72 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง ภาพ Ermengilda

2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากภาพมีการแยกภาพและพื้นออกจากกัน ด้วยการใช้สีที่สร้างเป็นเส้นรอบรูป สามารถแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ตำแหน่งที่ 1 คือ ส่วนของภาพที่ใช้การระบายสี ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพของผม แสงเงาบริเวณลำคอ ตำแหน่งที่ 2 คือส่วนของบริเวณว่าง ทำหน้าที่เป็นภาพ คือภาพใบหน้า หน้าอก และหัวไหล่ ตำแหน่งที่ 3 คือส่วนของการปะติดแผ่นกระดาษฉลุสำหรับรองขนมเค้กในการแทนสัญลักษณ์ของ และตำแหน่งที่ 4 คือการปะติดกระดาษสีในส่วนของพื้นภาพ

สรุปผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปรสซอน จำนวน 24 ภาพ สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปรสซอน

1.1 เนื้อหาที่ปรากฏ ผลงานส่วนใหญ่ของสตินา จะเป็นผลงานที่เป็นภาพ Portrait ของผู้หญิงในอิริยาบถต่างๆ เพื่อเป็นการสื่อสารถึงภาพความเคลื่อนไหวของวงการแฟชั่น โดยเฉพาะเสื้อผ้า และนิตยสาร รวมถึงภาพสะท้อนของความเป็นเฟมมินีนของสตินา ด้วย

1.2 รูปแบบของผลงาน ที่มีลักษณะเด่นเป็นลักษณะเฉพาะของสตินา เปรสซอน ได้แก่ การใช้เส้น รูปทรง และสี ดังนี้

1.2.1 การใช้เส้น เส้นส่วนใหญ่ในงานผลงานนั้น จะประกอบด้วยเส้นโค้ง และเส้นตรง กล่าวคือ เส้นโค้งจะปรากฏอยู่ในรูปร่างของผู้หญิง ส่วนเส้นตรงจะปรากฏในพื้นที่หลังภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำงานของสตินา นั้นดูไม่ชัด มีความเป็นทันสมัยตลอดเวลา

1.2.2 การใช้รูปทรง มีการใช้รูปทรงที่ตัดทอนจากรูปทรงคนจริงๆ แต่ยังคงเค้าโครงและรูปร่างของคนได้ทั้งหมด โดยอาศัยจังหวะการเน้นแสงเงา และการใช้เส้นที่มีเส้นห์ รวมถึงการเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิตที่ลงตัวด้วย

1.2.3 การใช้สี การใช้สีน้ำที่มีความขำนาญสูง การเลือกไล่สีโดยให้น้ำหนักที่กลมกลืน นุ่มนวล อ่อนหวาน และชวนฝัน รวมถึงการ Collage กระดาษสีที่มีความโปร่งใส ทำให้เกิดชั้นของสีที่สวยงาม และคู่สีที่นำมาให้มีเอกลักษณ์ด้วย

1.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง จากผลงานทั้งหมด 24 ภาพนั้น เมื่อทำการวิเคราะห์เรื่อง การใช้ภาพและพื้นแล้วมีการใช้ภาพและพื้นเกือบ 100 % ของผลงานที่ปรากฏ รวมถึงการแก้ปัญหาโดยการใช้บริเวณว่างมาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานก็นับเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่พบในผลงานการสร้างสรรค์เกือบ 98% เพียงทีเดียว

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์

จากการศึกษา วิเคราะห์ ผลงานสร้างสรรค์ของ สตินา เปร็ชชอน ในเรื่องของ เนื้อหา กระบวนแบบ และ กลวิธี ผู้วิจัยได้ประยุกต์ผลการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์งาน ศิลปะสร้างสรรค์ ของผู้วิจัย จำนวนทั้งสิ้น 13 ผลงาน ได้แก่

1. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 1, Water Color and Ink, 50 x 60 cm.
2. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 2, Water Color and Ink, 40 x 60 cm.
3. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 3, Water Color and Ink, 40 x 60 cm.
4. ผลงานชื่อ เจ้าสาว, Water Color and Ink, 45 x 60 cm.
5. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 4, Water Color Ink and Collage, 60 x 90 cm.
6. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 5, Water Color Ink and Collage, 60 x 90 cm.
7. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 6, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.
8. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 7, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.
9. ผลงานชื่อ ผู้หญิง 8, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.
10. ผลงานชื่อ นางแบบ 1, Mixed Media, 40 x 60 cm.
11. ผลงานชื่อ นางแบบ 2, Mixed Media, 45 x 60 cm.
12. ผลงานชื่อ Flower, Mixed Media, 45 x 60 cm.
13. ผลงานชื่อ Flower, Mixed Media, 80 x 60 cm.

1. ผู้หญิง 1, Water Color and Ink, 50 x 60 cm.



ภาพประกอบ 73 ชื่อภาพ ผู้หญิง 1

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

การเท่าเอาเป็นเอกลักษณ์หนึ่งแสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงอย่างสุดขั้ว เป็นภาพผู้หญิงนั่งไขว่ห้างเท่าเอา สวมเสื้อ Corset ที่ผ้าที่มีลวดลายสีแดง พื้นหลังเป็นสีไล่จืดจางจากแดง ส้ม และเหลือง

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้งเกือบทั้งหมด เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง เส้นคดโค้งที่เป็นลวดลายของ Corset นั้นก็เพื่อเพิ่มความอ่อนหวานให้กับงาน

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความคดโค้งของเรือนร่างผู้หญิง

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการไล่สีอ่อน แก่ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการตัดเส้นด้วยหมึกเพื่อเพิ่มความชัดเจน

2. ผู้หญิง 2, Water Color and Ink, 40 x 60 cm.



ภาพประกอบ 74 ชื่อภาพ ผู้หญิง 2

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

การแต่งกายถือเป็นการแสดงลักษณะ และบุคลิกของผู้แต่ง เสื้อผ้าที่สวมใส่ บ่งบอกถึงวัฒนธรรม ศิลปะ ความนึกคิด และอารยธรรมด้วย เป็นภาพของหญิงสาวสวมหมวก ใส่ชุดกระโปรง มีโบว์บริเวณหน้าอก มีลวดลายบริเวณชายกระโปรง ยืนกุมมือ

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้งเกือบทั้งหมด เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง การใช้เส้นโค้งเพื่อทำเป็นลวดลายรวมถึงเส้นโค้งของกระโปรงก็ทำให้ภาพเกิดความอ่อนหวานขึ้น

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน รูปทรงโค้งของกระโปรง และทรงกลมของหมวก

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการไล่สีอ่อนแก่ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง ลวดลาย และการตัดเส้นด้วยหมึกเพื่อเพิ่มความชัดเจน

3. ผู้หญิง 3, Water Color and Ink, 40 x 60 cm.



ภาพประกอบ 75 ชื่อภาพ ผู้หญิง 3

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

ผู้หญิงและดอกไม้เป็นของคู่กัน ในภาพเป็นภาพผู้หญิงสวมชุดกระโปรงมีลวดลาย ยืนอยู่ท่ามกลางดอกไม้

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้งเกือบทั้งหมด เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง รวมถึงเส้นโค้งของดอกไม้นั้นก็เพื่อเพิ่มความอ่อนหวานให้กับงาน

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติทั้งหมด คือ รูปคน และ รูปทรงดอกไม้

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการไล่สีอ่อนแก่ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง ลวดลาย

4. เจ้าสาว, Water Color and Ink, 45 x 60 cm.



ภาพประกอบ 76 ชื่อภาพ เจ้าสาว

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

ในภาพเป็นภาพผู้หญิงในชุดสีขาวมีลายดอกกุหลาบ เก๋ล้มและติดดอกไม้ ยืนหันข้าง
โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง เส้นโค้งของ
ดอกกุหลาบช่วยให้ภาพดูอ่อนหวานมากขึ้น แต่ก็มีการใช้เส้นตรงบ้างในส่วนของพื้นหลังเพื่อทำ
ให้ภาพดูมีความขัดแย้งกันบ้างไม่เลี่ยนจนเกินไป

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน และ รูปทรงของดอกกุหลาบ

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการไล่สีอ่อน แก่ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง
และลดทอน

5. ผู้หญิง 4, Water Color Ink and Collage, 60 x 90 cm.



ภาพประกอบ 77 ชื่อภาพ ผู้หญิง 4

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงเกล้าผม ติดดอกไม้บนศีรษะ พื้นหลังเป็นสีๆ กระจายเป็นจุดๆ

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความคดโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รวมถึงรูปทรง Free Form กระจายกระจายทั่วไป

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการใช้การแตกกระจายของสี รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการปะติดพลาสติกที่ตัดเป็นดอกไม้เพื่อเพิ่มมิติในภาพด้วย

6. ผู้หญิง 5, Water Color Ink and Collage, 60 x 90 cm.



ภาพประกอบ 78 ชื่อภาพ ผู้หญิง 5

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงหลับตา อยู่บริเวณส่วนล่างของภาพ มีลวดลายทรงกลมอยู่ในส่วนบนของภาพ มีดอกไม้บริเวณด้านข้างของใบหน้า

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความคดโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รูปทรงกลมที่นำมาใช้เป็นพื้นหลังส่วนบนของภาพ รวมถึงรูปทรง Free Form กระจายกระจายทั่วไป

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการใช้การแตกกระจายของสี การระบายสีแบบไม่เรียบเป็นวงกลม รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการปะติดพลาสติกที่ตัดเป็นดอกไม้เพื่อเพิ่มมิติในภาพด้วย

7. ผู้หญิง 6, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.



ภาพประกอบ 79 ชื่อภาพ ผู้หญิง 6

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงอยู่ริมด้านขวาของภาพ สวมสร้อย มีรูปทรงกลมวางอยู่ด้านข้าง กระจายทั่วไป บริเวณหน้าอกเสื้อมีลวดลาย

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รูปทรงธรรมชาติของต้นไม้ที่นำมาใช้เป็นพื้นหลังส่วนบนของภาพ รวมถึงรูปทรงกลมที่กระจายกระจายทั่วไป

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการใช้การแตกกระจายของสี การระบายสีแบบไม่เรียบ เป็นวงกลม รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการปะติดกระดาษที่ทำเป็นสร้อยเพื่อเพิ่มมิติในภาพด้วย

8. ผู้หญิง 7, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.



ภาพประกอบ 80 ชื่อภาพ ผู้หญิง 7

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงอยู่ริมด้านขวาของภาพ มีผมสยาย มีรูปทรงกลมวางอยู่ด้านข้าง กระจัดกระจายทั่วไป ปลายของเส้นผมเป็นใบไม้ และดอกไม้

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รูปทรงธรรมชาติของต้นไม้ที่นำมาใช้เป็นพื้นหลังส่วนบนของภาพ รวมถึงรูปทรงกลมที่กระจัดกระจายทั่วไป

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการใช้การแตกกระจายของสี การระบายสีแบบไม่เรียบ เป็นวงกลม รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการปะติดกระดาษที่ทำดอกไม้เพื่อเพิ่มมิติในภาพด้วย

9. ผู้หญิง 8, Water Color Ink and Collage, 90 x 60 cm.



ภาพประกอบ 81 ชื่อภาพ ผู้หญิง 8

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงท่าแขนอยู่ริมด้านซ้ายของภาพ สวมเสื้อ Jacket ลายดำขาว มีรูปทรงดอกไม้อยู่ในทางตรงกันข้าม

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รูปทรงธรรมชาติของดอกไม้ที่นำมาใช้เป็นพื้นหลังส่วนบนของภาพ

กลวิธี

ใช้กลวิธีสีน้ำในรูปแบบซึม ไหล และการใช้การแตกกระจายของสี การระบายสีแบบไม่เรียบ เป็นวงกลม รวมถึงการเว้นว่างเพื่อแสดงรูปร่าง และการปะติดผ้าที่มีลวดลายคล้ายคลึงกับภาพพื้นล่าง รวมถึงการสร้างจุดเด่นด้วยการเน้นสีเข้มที่ตัวนางแบบ

10. นางแบบ1, Mixed Media, 40 x 60 cm.



ภาพประกอบ 82 ชื่อภาพ นางแบบ1

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงสวมชุดลายจุดสีแดงนั้งอยู่ตรงกลางของภาพ พื้นหลังเป็นสีน้ำเงิน

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง วงกลม เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รวมถึงลดลายรูปทรงกลมเพื่อเพิ่มความอ่อนหวานของภาพ

กลวิธี

ใช้กลวิธีการสร้างภาพจากพื้นหลัง กล่าวคือ นำเอา ผ้าที่มีลายวงกลมอยู่แล้ว มาสร้างเป็นรูปร่างแล้วระบายสีในส่วนที่เป็นรูปทรงภายนอก เพื่อสร้างรูปทรงภายใน

11. นางแบบ2, Mixed Media, 45 x 60 cm.



ภาพประกอบ 83 ชื่อภาพ นางแบบ 2

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงสวมชุดลายจุดสีแดงอยู่ตรงกลางของภาพ พื้นหลังเป็นสีม่วง มีลวดลายบนลายจุดสีแดงอีกชั้นหนึ่ง

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง วงกลม เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รวมถึงลวดลายรูปทรงกลมเพื่อเพิ่มความอ่อนหวานของภาพ

กลวิธี

ใช้กลวิธีการสร้างภาพจากพื้นหลัง กล่าวคือ นำเอา ผ้าที่มีลายวงกลมอยู่แล้ว มาสร้างเป็นรูปร่างแล้วระบายสีในส่วนที่เป็นรูปทรงภายนอก เพื่อสร้างรูปทรงภายใน

12. Flower 1, Mixed Media, 45 x 60 cm.



ภาพประกอบ 84 ชื่อภาพ Flower 1

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงสวมชุดลายดอกไม้สีขาวดำ อยู่ท่ามกลางดอกไม้สีขาวเหลือง

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รวมถึงรูปทรงดอกไม้เพื่อเพิ่มความอ่อนหวานของภาพ

กลวิธี

ใช้กลวิธีการสร้างภาพจากพื้นหลัง กล่าวคือ นำเอา ผ้าที่มีลายดอกไม้สีขาวดำอยู่แล้ว มาสร้างเป็นรูปร่างแล้วระบายสีในส่วนที่เป็นรูปทรงภายนอก เพื่อสร้างรูปทรงภายใน

13. Flower 1, Mixed Media, 80 x 60 cm.



ภาพประกอบ 85 ชื่อภาพ Flower 2

แนวคิด และเนื้อหาของภาพ

เป็นภาพผู้หญิงสวมชุดลายดอกไม้สีขาวดำ อยู่ท่ามกลางดอกไม้หลากสี

โครงสร้างทางทัศนศิลป์

เส้น

ในภาพนี้จะเลือกใช้เส้นโค้ง เพื่อแสดงลักษณะอ่อนหวาน ของความเป็นผู้หญิง

รูปทรง

เลือกใช้รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปคน ประกอบกับความโค้งของเรือนร่างผู้หญิง รวมถึงรูปทรงดอกไม้เพื่อเพิ่มความอ่อนหวานของภาพ

กลวิธี

ใช้กลวิธีการสร้างภาพจากพื้นหลัง กล่าวคือ นำเอา ผ้าที่มีลายดอกไม้สีขาวดำอยู่แล้ว มาสร้างเป็นรูปร่างแล้วระบายสีในส่วนที่เป็นรูปทรงภายนอก เพื่อสร้างรูปทรงภายใน

บทที่ 5

สรุปผลและอภิปรายผล

จากการวิจัยหัวข้อ ศิลปะสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน นั้น ผู้วิจัยดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน ในประเด็นที่มาของแนวคิด เนื้อหาที่ปรากฏ รูปแบบ และกลวิธีการสร้างสรรค์
2. เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยมาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวทางของผู้วิจัยเอง

2. ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงเนื้อหา รูปแบบ กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานของ สดินา เปร์สซอน
2. สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษา วิจัยผลงานการสร้างสรรค์ของ สดินา เปร์สซอน มาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะสร้างสรรค์ในรูปแบบของตัวเอง
3. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาประวัติศาสตร์การออกแบบ การศึกษาทางด้านเทคนิคทางจิตรกรรม และการวิเคราะห์ผลงานภาพประกอบ

3. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาเนื้อหา โครงสร้างทางทัศนศิลป์ รูปแบบและกลวิธีในการสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน ช่วงเวลา คริสต์ศักราช 2000-2007
2. ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย
ในงานวิจัยฉบับนี้ จะศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ของสดินา เปร์สซอน ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ(Watercolor) หมึก(Ink) และการปะติด(Collage) ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่โดดเด่น และได้รับการยอมรับ ถูกนำไปตีพิมพ์ และจัดนิทรรศการอยู่หลายครั้ง
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง

(Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผลงานสร้างสรรค์ของสดินา เปรส์ซอน ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ภาพผู้หญิง ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ หมึก และการปะติด ที่มีความโดดเด่นแสดงถึงเอกลักษณ์ของศิลปิน และมีเทคนิค กลวิธีที่น่าสนใจ โดยพบผลงานที่มีข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 96 ผลงาน เมื่อนำมาคัดเลือกตามข้อกำหนดที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ เลือกผลงานทั้งสิ้น จำนวน 24 ภาพ ดังนี้

- 1) ชื่อภาพ Dandelions, Water Color, 60x80 cm.
- 2) ชื่อภาพ Glitter, Water Color, 60x80 cm.
- 3) ชื่อภาพ Daisies, Water Color, 60x80 cm.
- 4) ชื่อภาพ Bee's, Water Color, 70x100 cm.
- 5) ชื่อภาพ Pink Tree, Water Color, 100x39 cm.
- 6) ชื่อภาพ Target, Water Color, 60x80 cm.
- 7) ชื่อภาพ Migration, Water Color, 50x50 cm.
- 8) ชื่อภาพ Neon, Water Color, 50x50 cm.
- 9) ชื่อภาพ 60s, Water Color, 90x120 cm.
- 10) ชื่อภาพ Trend, Ink Water Color and collage, 50x70 cm.
- 11) ชื่อภาพ Evangelina, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 12) ชื่อภาพ Dulcelina, Ink Water Color and collage, 40 x50 cm.
- 13) ชื่อภาพ Crocesfissa, Ink Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 14) ชื่อภาพ Cosima, Ink Wat Water Color and collage, 27.50x32.50 cm.
- 15) ชื่อภาพ Salavinuzza, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 16) ชื่อภาพ Isotta, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 17) ชื่อภาพ Celetina, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 18) ชื่อภาพ Colombina, Ink Water Color and collage, 28.75x33.75 cm.
- 19) ชื่อภาพ Onorata, Ink Water Color and collage, 18.75x25.75 cm.
- 20) ชื่อภาพ Immacolata, Ink Water Color and collage, 40x50 cm.
- 21) ชื่อภาพ Annziata, Ink Water Color and collage, 20x25 cm.
- 22) ชื่อภาพ Smeralada, Ink Water Color and collage, 32.25x37.50 cm.
- 23) ชื่อภาพ Addolorata, Ink Water Color and collage, 60x80 cm
- 24) ชื่อภาพ Ermengilda, Ink Water Color and collage, 22.50x32.50 cm.

4. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน ในประเด็น

4.1 เนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน

4.2 กลวิธีในการสร้างสรรค์

4.2.1 รูปร่างและรูปทรง

4.2.2 การใช้สี

4.2.3 ภาพและพื้น และการใช้บริเวณว่าง

5. นำผลที่ได้จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน มาสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวทางของผู้วิจัย

4. สรุปผลการศึกษาวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน จำนวน 24 ภาพ สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคของ สตินา เปร์สซอน

4.1.1 เนื้อหาที่ปรากฏ ผลงานส่วนใหญ่ของ สตินา จะเป็นผลงานที่เป็นภาพ Portrait ของผู้หญิงในอิริยาบถต่างๆ เพื่อเป็นการสื่อสารถึงภาพความเคลื่อนไหวของวงการแฟชั่น โดยเฉพาะเสื้อผ้า และนิตยสาร รวมถึงภาพสะท้อนของความเป็นแฟมมินีนของ สตินา ด้วย

4.1.2 รูปแบบของผลงาน ที่มีลักษณะเด่นเป็นลักษณะเฉพาะของ สตินา เปร์สซอน ได้แก่ การใช้เส้น รูปทรง และสี ดังนี้

4.1.2.1 การใช้เส้น เส้นส่วนใหญ่ในงานผลงานนั้น จะประกอบด้วยเส้นโค้ง และเส้นตรง กล่าวคือ เส้นโค้งจะปรากฏอยู่ในรูปร่างของผู้หญิง ส่วนเส้นตรงจะปรากฏในพื้นที่หลังภาพ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำงานของ สตินา นั้นดูไม่ชัด มีความเป็นทันสมัยตลอดเวลา

4.1.2.2 การใช้รูปทรง มีการใช้รูปทรงที่ตัดทอนจากรูปทรงคนจริงๆ แต่ยังคงเค้าโครงและรูปร่างของคนได้ทั้งหมด โดยอาศัยจังหวะการเน้นแสงเงา และการใช้เส้นที่มีเส้นห์ รวมถึงการเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิตที่ลงตัวด้วย

4.1.2.3 การใช้สี การใช้สีน้ำที่มีความชำนาญสูง การเลือกไล่สีโดยให้น้ำหนักที่กลมกลืน นุ่มนวล อ่อนหวาน และชวนฝัน รวมถึงการ Collage กระดาษสีที่มีความโปร่งใส ทำให้เกิดชั้นของสีที่สวยงาม และคู่สีที่นำมาให้มีเอกลักษณ์ด้วย

4.1.3 กลวิธี กลวิธีที่เป็นเอกลักษณ์ และจุดเด่นของ สตินา เปร์สซอน ก็คือ สีน้ำหมึก และการปะติดกระดาษ ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นนั้นมีกลวิธีในการใช้สีน้ำ หมึก หรือ การปะติดกระดาษที่ลงตัว สวยงาม โดย สตินา เปร์สซอน จะทำผลงานหลักๆ 3 กลวิธี ตามที่กล่าวมาแล้ว และอีกสิ่งหนึ่งที่ถือเป็นเอกลักษณ์ของ สตินา เปร์สซอน ก็คือการเลือกเว้นที่ว่างเพื่อสร้าง Silhouette ของรูปร่าง รวมถึงลวดลาย ดอกไม้ และตัวอักษร ทำให้ผลงานดูมีบรรยากาศและโปร่งเบา

4.2 สรุปการพัฒนาสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้นำผลจากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน มาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวทางของผู้วิจัย โดยการสร้างสรรค์ผลงานมีพัฒนาการเป็นลำดับ 3 ช่วง รวมจำนวนผลงาน 13 ภาพ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

ช่วงที่ 1 ผลงานการสร้างสรรค์จะใช้กลวิธีสีน้ำเพียงอย่างเดียว โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพผู้หญิง และ ดอกไม้ สีที่ใช้เป็นสีที่มีความอ่อนหวาน เลือกใช้เส้นโค้งเป็นส่วนมาก เน้นเทคนิคการเว้นบริเวณว่างเพื่อสร้างเส้นรอบรูป

ช่วงที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยมีความพยายามที่จะลดทอนรูปทรงออก ใช้เพียงแสงเงาและสีช่วย โดยยังคงเทคนิคการเส้นที่ว่างไว้เพื่อสร้างรูปร่าง และเพิ่มการปะติดลงไปเพื่อสร้างมิติให้กับงาน รวมถึงการเลือกใช้ลายกราฟฟิคมาช่วยให้งานดูเป็นผลงานการออกแบบด้วย

ช่วงที่ 3 ผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องของลายผ้าอยู่แล้ว ดังนั้นในผลงานการพัฒนาช่วงนี้จึงต้องการนำเอาผ้าที่มีลวดลายอยู่แล้วมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม โดยใช้กลวิธีการสร้างภาพจากภายนอกเข้าสู่ภายในเพื่อสร้างรูปร่างภายในที่เกิดจากการระบายสีของรูปร่างภายนอก

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปร์สซอน ทำให้ได้รู้ถึงการนำเสนอ โครงสร้างของภาพ กลวิธี และสื่อวัสดุ ในผลงานของศิลปิน

สตินา เปร์สซอน (Stina Persson) เป็นนักวาดภาพประกอบแฟชั่นและศิลปิน ชาวสวีเดน ที่มีผลงานเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในวงการแฟชั่น สตินาสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นภาพประกอบแฟชั่น และภาพประกอบที่เป็นสื่อโฆษณาที่มีเทคนิคหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ภาพสีน้ำ ภาพปะติด การตัดกระดาษ รวมไปถึงการใช้คอมพิวเตอร์ผนวกกับงานจิตรกรรม ซึ่งสตินานับเป็นศิลปินคนแรกๆ ที่สร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบโดยใช้เทคนิคนี้

นอกจากนี้ สตินา ยังได้รับการขนานนามว่า ราชนีแห่งสีน้ำ ด้วยเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพสีน้ำที่มีความชำนาญอย่างสูง รวมถึงการเลือกใช้สีที่ทำให้งานสร้างสรรค์ของสตินา มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก ด้วยเทคนิคการไล่สีน้ำที่มีความชำนาญสูงแล้ว ลักษณะความเป็นเฟมินินก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของสตินาด้วย การเว้นพื้นที่ว่างก่อให้เกิดรูปร่างที่สวยงาม (Silhouette) ก็นับเป็นอีกความโดดเด่นหนึ่งที่บ่งบอกความเป็นตัวของสตินาด้วย โดยเฉพาะภาพผู้หญิง ที่สตินามีความถนัดเป็นพิเศษ ภาพลักษณะผู้หญิงของสตินา เป็นหญิงสาวที่มีความเป็นเฟมินินสูง โปสท่าในท่าทางต่างๆ ที่เซ็กซี่ เย้ายวน รวมถึงการใช้สีที่พรางพราว เพื่อผัน ความหวานจากลวดลายดอกไม้ และการนำเอากระดาษมาปะติด (collage) เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของผ้าลูกไม้ได้อย่างลงตัว

ผลงานของสตินา นั้นมีเอกลักษณ์ ความโดดเด่นเฉพาะตัวในเรื่องของความเป็นเฟมินิน (Feminine) อย่างสูง สตินา พูดว่าสไตล์ภาพประกอบของเธอเป็นเรื่องราวที่เรียบง่ายเกี่ยวกับ "การค้นหาความสมดุลที่เหมาะสมระหว่างความยุ่งเหยิงและความหรูหรา ความหยาบกระด้างและความ

สวยงาม" สตินาเลือกใช้หมึก สีน้ำ สีกวอด และการปะติดกระดาษของแม็คซิกกัน (ที่นิยมใช้ในงานพิธีหรืองานเทศกาลต่าง ๆ)

เอกลักษณ์อย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของสตินา ก็คือ การใช้หมึกร่างภาพ และการลงสีน้ำที่มีความชำนาญ สตินา เลือกใช้คู่สีที่สวยงามและใช้การไหลซึมของสีน้ำ รวมถึงการเว้นว่างเพื่อให้เกิดรูปร่าง (Silhouette) ของภาพๆ นั้น การเว้นขาวเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายหรือตัวอักษรก็เป็นรูปแบบหนึ่งที่สตินาเลือกใช้บ่อยมากในผลงาน นอกจากนี้แล้วสตินาสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายเทคนิค อาทิเช่น สีน้ำ สีกวอด ภาพตัดกระดาษ ภาพปะติด และงานจิตรกรรมผสมงานภาพถ่าย ซึ่งเป็นผลงานที่มีสีสันสดใส ได้อารมณ์โปร่งใสของสีน้ำ

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปเรซซอน ทำให้ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบในงานของสตินา เปเรซซอน มีลักษณะเรียบง่าย คล้ายกับผลงานภาพร่าง ภาพแพชชั่น ซึ่งมีรูปทรงที่สวยงามสามารถเข้าใจได้ง่าย รวมถึงการเลือกใช้กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้ผลงานของสตินา เปเรซซอน มีความแตกต่าง จากผลงานศิลปินวาดภาพประกอบอื่นๆ และความเชี่ยวชาญอย่างสูงในการสัดส่วนของมนุษย์ ก็ทำให้ผลงานของสตินา เปเรซซอน ดูลงตัว ไม่ผิดส่วน การเลือกใช้สีของ สตินา เปเรซซอนก็ทำให้ผลงานของศิลปิน ถูกคัดเลือกนำไปตีพิมพ์ในคอลัมน์ ทางหน้านิตยสารอยู่เป็นประจำ รวมถึงการที่ผลงานต้นฉบับได้นำไปแสดงในหอศิลปะด้วย ย่อมแสดงให้เห็นว่าผลงานการออกแบบ หรือ ภาพประกอบในปัจจุบันนี้ ไม่สามารถแยกออกจากผลงานจิตรกรรมได้

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปเรซซอน ทำให้ผู้วิจัย ได้พัฒนาผลงานศิลปะสร้างสรรค์โดยนำองค์ความรู้ที่ได้จากผลงานของสตินา เปเรซซอน มารวมกับแนวความคิด และทักษะ ของผู้วิจัยเอง ทำให้เกิดผลงาน 3 ช่วง ซึ่งมีความแตกต่างกัน เป็นลำดับขั้นตอน

6. ข้อเสนอแนะ

จากผลที่ได้จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของสตินา เปเรซซอน และผลของการพัฒนาศิลปะสร้างสรรค์ของผู้วิจัย มีข้อเสนอดังนี้

การศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินภาพประกอบนั้นจะมีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลเป็นอย่างมาก เนื่องจากผลงานส่วนใหญ่ที่ถูกตีพิมพ์ในนิตยสาร ทำให้ไม่ปรากฏเทคนิค ปีที่สร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงขนาดของงาน ไม่เหมือนกับผลงานจิตรกรรมที่มีข้อมูลที่เด่นชัด รวมถึงศิลปินภาพประกอบส่วนใหญ่จะทำงานแบบอิสระ ทำให้ไม่สามารถสืบค้นประวัติความเป็นมาของศิลปินได้เลย ซึ่งการได้ไปชมงานจริงๆ จากหอศิลปะในต่างประเทศน่าจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในการวิเคราะห์ผลงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการทดลองระบายสีน้ำลงบนเฟรมผ้าใบ จะพบปัญหาในเรื่องของการที่ผ้าใบไม่ดูดซับสีเหมือนกระดาษทำให้ผลงานที่ออกมาสีที่ผิดเพี้ยนไปจากความต้องการ รวมถึงการระบายสีลงบนผ้าที่พิมพ์ลายมาแล้ว เนื่องจากผ้าที่พิมพ์ลายมาแล้วจะผ่านกระบวนการมาในลำดับหนึ่ง เมื่อนำมานั้นมาระบายสีก็จะเกิดการไม่ซึมซับสีเช่นกัน

นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยเห็นว่า นอกจากการนำศิลปินมาเป็นตัวตั้งในการค้นหาองค์ความรู้แล้ว ถ้ามีการสอบทานกลับโดยนำผลงานของตัวผู้วิจัยเองไปเปรียบเทียบกับผลงานของศิลปินท่านอื่น ก็จะทำให้เกิดมิติของการพัฒนางานอีกมิติหนึ่งได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กิติมา อมรทัต.(2530).*ความหมายของศิลปะ*.กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
- เกริก ยุ้นพันธ์.(2543).*การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*.กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2523).*ศิลปะสมัยใหม่*.กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- โกศล พิณกุล.(2543) .*เทคนิคการระบายสีน้ำมันและศิลปะวิจัย*.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์.
- ชลุด นิมเสมอ.(2538).*องค์ประกอบของศิลปะ*.กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- จาริยา เกรียงไกรเดช.(2544).*การออกแบบสื่อสาร*.กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรง.(2543).*การเขียนภาพประกอบ*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- ดุษฐ์ สุนทรารชุน.(2531).*การออกแบบลายพิมพ์ผ้า*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- เด่นพงษ์ วงศาโรจน์. (2544). *จินตภาพ IMAGE* .กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์.(2540).*การออกแบบนิเทศศิลป์1*.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์วี.เจ.พรินต์ติ้ง
- ผดุง พรหมมูล.(2547).*ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ*.กรุงเทพฯ:ฟิลิกส์เซ็นเตอร์
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง.(2547).*ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์*.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม.(2548).*จิตรกรรมสีน้ำมัน:กรณีศึกษาในงานเอกอน ชีเลในระหว่างค.ศ. 1910-1918 และฟรานซิส เบคอน ในช่วงระหว่าง ค.ศ.1966-1975* ปริญญาโท ศป.ม. (ทัศนศิลป์:ศิลปะสมัยใหม่).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รัชนี นพเกตุ. (2540).*จิตวิทยาการรับรู้*.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพริก.
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ.(2545).*การออกแบบ*.กรุงเทพฯ:คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิภาศรี สมิตพิพงศ์ และคณะ.(2525).*วิวัฒนาการเครื่องแต่งกายสตรี*.กรุงเทพฯ : พี.เอส การพิมพ์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ.(2535).*ศิลปะ และ ความงาม*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____.(2536).*ทัศนศิลป์*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____.(2537).*มนุษย์กับความงาม*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____.(2539).*ทัศนศิลป์สมัยใหม่*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____.(2545).*ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว.
- _____.(2547).*ศิลปะหลังสมัยใหม่*.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว.

วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ.(2544).*การออกแบบทัศนศิลป์*.กรุงเทพฯ:คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

_____.(2545).*การรับรู้และจินตภาพ*.กรุงเทพฯ:คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริพรรณ ปีเตอร์.(2549).*ออกแบบกราฟิก*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สมศักดิ์ ขวาลาวณิชย์.(2548).*พลวัต ศิลปะหลังสมัยใหม่*.กรุงเทพฯ:คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สุชาติ เกาทอง.(2539).*หลักการทัศนศิลป์*.กรุงเทพฯ : อักษรกราฟฟิก.

หนึ่งธิดา. (2537). *20สุดยอดดีไซด์เนอร์*. กรุงเทพฯ : มายิก สำนักพิมพ์

อารี สุทธิพันธุ์.(2528).*ศิลปนิยม*.กรุงเทพฯ : กระดาษสา.

_____.(2528). *ศิลปะกับมนุษย์*.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

_____.(2532). *มนุษย์กับจินตนาการ*.กรุงเทพฯ :บริษัท ต้นอ้อ จำกัด

_____.(2532). *ทัศนศิลป์และความงาม*.กรุงเทพฯ :บริษัท ต้นอ้อ จำกัด

_____.(2533). *ประสบการณ์สุนทรียะ*.กรุงเทพฯ :บริษัท ต้นอ้อ จำกัด

อัศนีย์ ชูอรุณ.(2530).*ประวัติศิลปะตะวันตก*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

_____.(2534).*จิตรกรรมสมัยใหม่*.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

All right reserved.(2007).*The age of Feminine Drawing*. Hong Kong : All right reserved
publishing.

Angus Hyland.(2006).*The picture book*.China : Laurence King Publishing Ltd.

Laird Borrelli.(2000). *Fashion Illustration Now*.China : First published.

www.galleryhanahou.com

www.stinapersson.com

http://meemaiirecords.multiply.com/journal/item/12/Egon_Schiele

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายปัญญา ปัญจวรรณนท์
วันเดือนปีเกิด	9 สิงหาคม 2522
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	6/282 หมู่4 ซอยนาคนิวาส 43 ถนนนาคนิวาส แขวงลาดพร้าว เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ หน่วยออกแบบ ENFANT
สถานที่ทำงาน	บริษัท ไทยวาโก้ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2533	ประถมศึกษา โรงเรียน บ้าน ก.ม.35 อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์
พ.ศ.2539	มัธยมศึกษา โรงเรียนหนองไผ่ อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์
พ.ศ.2543	ระดับปริญญาตรี ศึกษาศาสตรบัณฑิต ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ.2551	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ