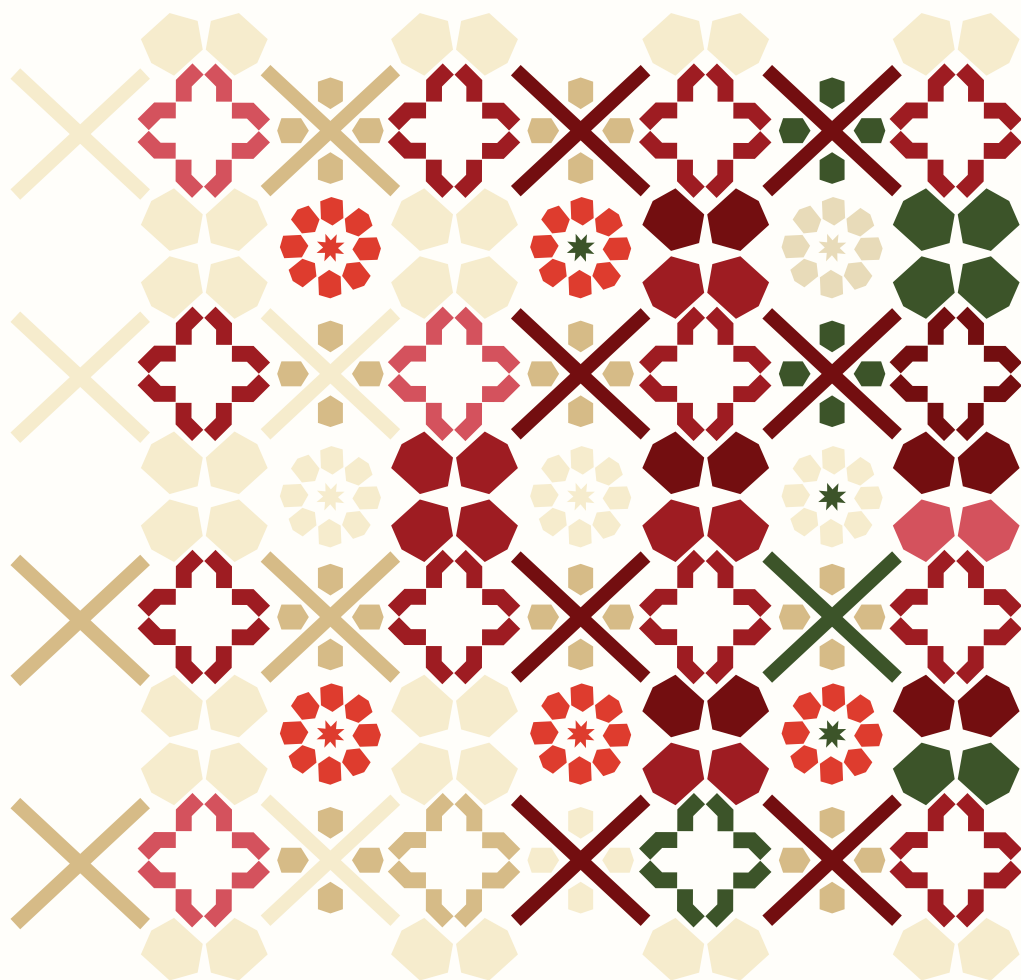
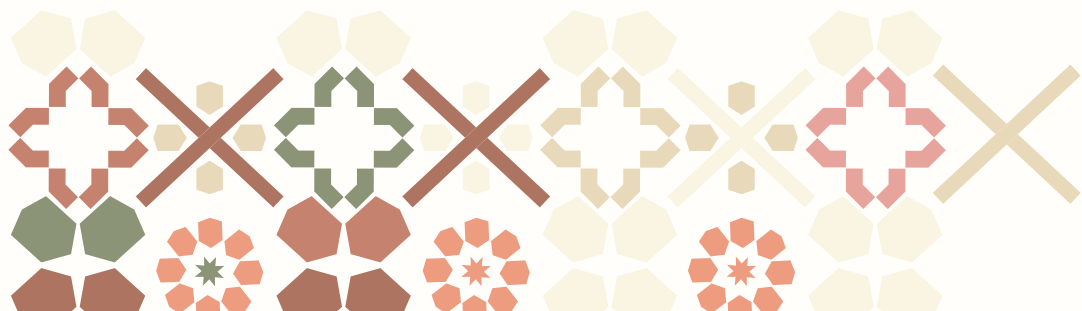


การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์ ทฤษฎีสู่การประยุกต์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศรี สงเนียม

ការបូរណាការគិត
ប្រកាស
ក្នុងការគិតប្រកាស
ក្នុងការគិតប្រកាស



ตำรา : การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์ ทฤษฎีสู่การประยุกต์
ผู้เขียน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศรี สงเนียม
พิมพ์ครั้งที่ 1 : เมษายน 2568
จำนวนพิมพ์ : 500 เล่ม
จำนวนหน้า : 190 หน้า

© สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ
ห้ามทำการลอกเลียนแบบไม่ว่าส่วนหนึ่งส่วนใดของตำราเล่มนี้
นอกจากจะได้รับอนุญาต

ออกแบบปก : จุฑารีย์ สงเนียม
พิมพ์โดย : บริษัท ทริปเพิ้ล กรู๊ป จำกัด
95 ซอยแจ้งวัฒนะ 6 แขวงตลาดบางเขน
เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10120
โทรศัพท์ 02-5498420



คำนำ

ในยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างก้าวกระโดด การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์จำเป็นต้องมีการปรับตัวและพัฒนาให้สอดคล้องกับพลวัตของสังคมร่วมสมัย การบูรณาการองค์ความรู้ระหว่างศาสตร์ทางศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์และการออกแบบเชิงนวัตกรรม ผู้เขียนจึงได้รวบรวมและเรียบเรียงองค์ความรู้ที่สำคัญ ทั้งในด้านทฤษฎีศิลปะและการประยุกต์ใช้ในงานศิลปประดิษฐ์ โดยอาศัยกรอบแนวคิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ทั้งสองแขนงอย่างเป็นระบบ

ตำรา “การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์ ทฤษฎีสู่การประยุกต์” เล่มนี้ผู้เขียนใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนวิชา 06-313-101 หลักการทางศิลปะ (principles of art) โดยเนื้อหาภายในเล่มได้ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของการศึกษาศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์อย่างครบถ้วน ตั้งแต่การวิเคราะห์ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ตลอดจนการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ร่วมสมัยผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการศึกษากรณีตัวอย่าง จากศิลปินและนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จในวงการศิลปะร่วมสมัย

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ตำราเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาการทั้งในส่วนของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป ที่ต้องการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์บนพื้นฐานของหลักการทางศิลปะที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ อันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ รวมถึงการสืบสานมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไทยที่มีความร่วมสมัยอย่างยั่งยืนต่อไป



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศรี สงเนียม)



ชื่อภาพ : พวงกลาง
ที่มา อีร็คนาธิป ไพฑูรย์

สารบัญ

	คำนำ	
	สารบัญ	
	บทนำ	
บทที่ 1	ศิลปะกับงานศิลปประดิษฐ์	008
	• ศิลปะคืออะไร	008
	• ประเภทและแขนงของศิลปะ	009
	• ศิลปประดิษฐ์คืออะไร	024
	• ประเภทของงานศิลปประดิษฐ์	027
	• มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (ICH)	028
	• ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์	031
	• บทสรุป	033
บทที่ 2	การบูรณาการและการวิเคราะห์ ทัศนธาตุกับงานศิลปประดิษฐ์	036
	• จุดและเส้น (Dot & line)	037
	• รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form)	045
	• สี (Color)	050
	• ค่าน้ำหนัก (Value)	064
	• ที่ว่าง (Space)	068
	• พื้นผิว (Texture)	072
	• บทสรุป	077
บทที่ 3	การบูรณาการและการวิเคราะห์ องค์ประกอบศิลป์กับงานศิลปประดิษฐ์	080
	• สมดุล (Balance)	080
	• จุดเด่น (Emphasis)	086
	• ลวดลายและการซ้ำ (Pattern & Repetition)	091
	• จังหวะ (Rhythm)	099
	• สัดส่วน (Proportion)	103
	• เอกภาพ (Unity)	111
	• บทสรุป	117
บทที่ 4	การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์	120
	• กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	120
	• การออกแบบเชิงนิเวศ (Eco-design)	127
	• เทคโนโลยีในงานศิลปประดิษฐ์	132
	• บทสรุป	137
บทที่ 5	งานศิลปประดิษฐ์กับอนาคตที่ยั่งยืน	140
	• การผสมผสานวัสดุและเทคโนโลยีร่วมสมัย	140
	• การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	144
	• การบูรณาการภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน	147
	• บทสรุป	153
บทที่ 6	กรณีศึกษาและตัวอย่างผลงาน ที่ประสบความสำเร็จ	156
	• ศรัณยู อยู่คงดี แบนด์ SARRAN	157
	• วาสนา สายมา แบนด์ VASSANA	162
	• มนัภาพงศ์ เช่งฮวด แบนด์ VARNI	167
	• บทสรุป	173
	อภิธานศัพท์	176
	บรรณานุกรม	181
	ดัชนีค้นคำ	185

บทนำ

การบูรณาการศาสตร์ด้านศิลปะเข้ากับงานศิลปประดิษฐ์นับเป็นการผสมผสานองค์ความรู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของการสร้างสรรค์ร่วมสมัย ในขณะที่ศิลปะเป็นการแสดงออกทางสุนทรียภาพผ่านการสร้างสรรค์รูปแบบต่างๆ งานศิลปประดิษฐ์กลับมุ่งเน้นการผสมผสานความงามเข้ากับประโยชน์ใช้สอยก่อให้เกิดผลงานที่ตอบสนองทั้งด้านจิตใจและการใช้งานในชีวิตประจำวัน ตำราเล่มนี้จึงมุ่งนำเสนอองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงรากฐานสำคัญของทั้งสองศาสตร์ ตั้งแต่นิยาม ประเภท และความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาศิลปประดิษฐ์ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage: ICH) ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญาอันล้ำค่าที่สืบทอดมาจากบรรพชน

การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ทุกแขนง ตำราจึงได้นำเสนอการวิเคราะห์และประยุกต์ใช้องค์ประกอบพื้นฐานอย่างละเอียด ทั้งในด้านจุดและเส้นที่สร้างโครงสร้างและทิศทางให้กับผลงาน รูปร่างและรูปทรงที่กำหนดมวลและปริมาตร สีที่สร้างอารมณ์และความรู้สึก ค่าน้ำหนักที่สร้างมิติและความลึก พื้นผิวที่สร้างความน่าสนใจและสัมผัสที่แตกต่าง ตลอดจนที่ว่างที่สร้างจังหวะและความสมดุลในผลงาน นอกจากนี้ยังครอบคลุมถึงหลักการจัดวางองค์ประกอบที่สำคัญ ทั้งการสร้างสมดุล การกำหนดจุดเด่น การสร้างลวดลายและการซ้ำ การจัดจังหวะ การกำหนดสัดส่วน และการสร้างเอกภาพในผลงาน

ในยุคที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมมีบทบาทสำคัญ การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์จึงต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย ตำราจึงนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์สมัยใหม่ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหา



อย่างสร้างสรรค์ การออกแบบเชิงนิเวศที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในกระบวนการผลิต โดยไม่ละทิ้งรากเหง้าและคุณค่าดั้งเดิมของงานศิลปประดิษฐ์ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการพัฒนาอย่างยั่งยืนผ่านการผสมผสานวัสดุและเทคนิคร่วมสมัย การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน

ในการประยุกต์ใช้องค์ความรู้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เขียนจึงได้นำเสนอกรณีศึกษาจากศิลปินร่วมสมัยที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาแบรนด์บนพื้นฐานของงานศิลปประดิษฐ์ ได้แก่ ศรัณยู อยู่คงดี เจ้าของแบรนด์ SARRAN วาสนา สายมา เจ้าของแบรนด์ VASSANA และมนัทพงศ์ แซ่ฮวด เจ้าของแบรนด์ VARNI ซึ่งแต่ละท่านได้นำเสนอแนวทางการผสมผสานศิลปะเข้ากับงานศิลปประดิษฐ์ในรูปแบบที่แตกต่างกัน สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายและความเป็นไปได้ในการพัฒนาผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการพัฒนาศักยภาพ

การสร้างสรรคงานศิลปประดิษฐ์อย่างน่าสนใจยิ่ง

การผสมผสานความงามของศิลปะเข้ากับคุณค่าของงานศิลปประดิษฐ์ก่อให้เกิดมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาและความละเอียดอ่อนในการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านชิ้นงานที่งดงามและมีประโยชน์ใช้สอย เป็นการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ให้คงอยู่คู่สังคมไทย พร้อมกับการพัฒนาต่อยอดให้ร่วมสมัยและตอบสนองความต้องการของผู้คนในยุคปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ การทำความเข้าใจความหมายและคุณค่าของศิลปะจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปประดิษฐ์อันทรงคุณค่าต่อไป



บทที่

1

ศิลปะกับงานศิลปประดิษฐ์

ภาพที่ 1.1 ประติมากรรมนูนสูง
ที่มา : www.freepik.com

“ศิลปะยืนยาว ชีวิตสั้น” Ars longa, Vita Brevis

ศิลปิน พิระศรี

◆ ศิลปะคืออะไร

คำถาม “ศิลปะคืออะไร” ดูเหมือนจะเรียบง่าย แต่กลับเป็นประเด็นที่พูดถึงมาอย่างยาวนาน ทั้งในวงการศิลปะและด้านปรัชญา ทั้งนี้ความหมายของศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม ในมุมมองของนักวิชาการ นักปรัชญา รวมถึงศิลปินได้ให้ความหมายแตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจ ประสบการณ์ และแนวคิดดังนี้

◆ นิยามและความหมาย

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554 มีสองความหมาย ในความหมายแรก “ศิลปะ” หมายถึงฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้จิตรพิสดาร, เช่น รูปสลักหินเป็นรูปศิลป์ เขาทำดอกไม้ประดิษฐ์ประดอยอย่างมีศิลปะ ผู้หญิงสมัยนี้มีศิลปะในการแต่งตัว ส่วนในความหมายที่สองเป็น การแสดงออกซึ่งอารมณ์ สะท้อนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่าง ๆ เช่น เสียงเส้นสีฉวีรูปทรง เป็นต้น ซึ่งจะพบเห็นได้จากงานจิตรศิลป์ ศิลปะการดนตรี ศิลปะการวาดภาพ ศิลปะการละคร

ศิลปิน พิระศรี (2553, น. 37) พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ตะวันตก ซึ่งอาจารย์ศิลป์ พิระศรี ได้เรียบเรียงเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และแปลเป็นภาษาไทย โดยพระยาอนุมานราชธนได้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือและด้วยความคิด รวมถึงการแสดงออกอันไม่มีจำนวนเป็นเขตสุด นับตั้งแต่สิ่งง่ายที่สุด เช่น แบบสร้าง (Design) จนถึงอาจเป็นการประจักษ์แห่งศิลปะที่สูงสุด เช่น นครวัด หรือ ภาพจิตรกรรมที่ถ้ำอชันตะ เป็นต้น

อารีสุทธิพันธ์ (2528, น. 23) ได้กล่าวไว้ว่าหนังสือศิลปะมีเป็นจำนวนมาก บางเล่มก็มีความคิดเห็นขัดแย้งกันตามหลักฐานอ้างอิง แต่ความเห็นที่เป็นสากล ที่ไม่มีการโต้แย้งกันเลยก็คือ ศิลปะไม่ใช่ธรรมชาติ (Art is not nature) สิ่งที่ถูกถือว่าเป็นศิลปะจะตรงข้ามกับธรรมชาติ ศิลปะมนุษย์เป็นผู้สร้าง แต่ธรรมชาติเราไม่รู้ว่าใครเป็นผู้สร้าง



008

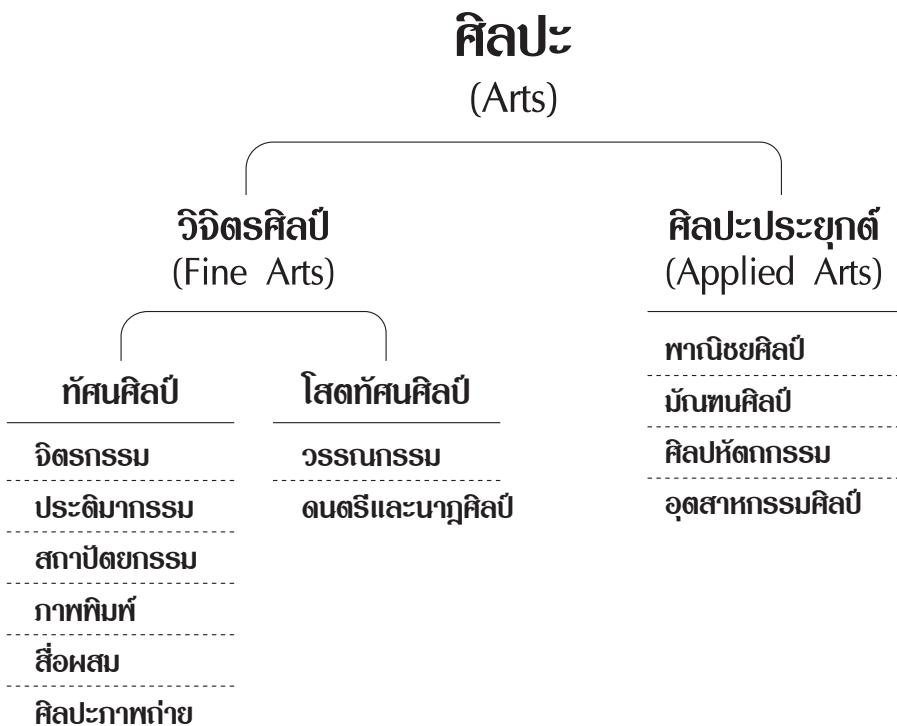
การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์
: ฤทธิสุการประยูร

ชลุด นิมเสมอ (2553, น. 4) ได้กล่าวว่า ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น (Artifact) เป็นสิ่งที่มีได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ดังนั้นตามความหมายนี้ ตะวันตกดินที่เราว่างดงามจึงไม่ใช่ศิลปะ และศิลปะยังมีอีกความหมายหนึ่งที่ใช้ตรงข้ามกับคำว่า ศาสตร์ หมายถึง การเรียนรู้ และการกระทำที่ต้องใช้การเห็นแจ้ง (Intuition) ความชำนาญ หรือฝีมือ นอกเหนือไปจากเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ทั่วไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอที่จะสรุปได้ว่า ศิลปะคือการแสดงออกของมนุษย์ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยผสมผสานระหว่างทักษะฝีมือ ความคิด และอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งแตกต่างจากสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ โดยแสดงออกผ่านสื่อต่างๆ เช่น เสียง เส้น สี ผิว และรูปทรง ครอบคลุมตั้งแต่งานออกแบบพื้นฐาน ไปจนถึงงานศิลปะชั้นสูง การสร้างสรรค์ศิลปะต้องอาศัยการเห็นแจ้ง ความชำนาญ



ประเภทและแขนงของศิลปะ





ภาพที่ 1.3 จิตรกรรมไทยแนวประเพณี
ที่มา สุวัฒน์ แสนขัตติยรัตน์



1. วิจิตรศิลป์ (Fine Arts)

วิจิตรศิลป์ คือกลุ่มของศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์เพื่อความงามและการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นหลัก โดยไม่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย เราอาจเรียกศิลปะสาขานี้ว่า ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) ที่เน้นความละเอียดลออในการสร้างสรรค์ ให้วิจิตรพิสดารมีความหรูหราเกินความจำเป็นแก่ประโยชน์ใช้สอย แนวคิดนี้เริ่มเป็นที่ยอมรับอย่างเป็นทางการในยุโรปช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งแยกวิจิตรศิลป์ออกจากงานฝีมือและศิลปะประยุกต์ ในทางวิชาการ วิจิตรศิลป์ประกอบด้วยหลายแขนง ซึ่งแต่ละแขนงจะมีคุณลักษณะ เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกัน โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

1.1 จิตรกรรม (Painting)

จิตรกรรม คือการสร้างสรรค์ภาพบนพื้นผิวระนาบโดยใช้สี วัสดุ และเทคนิคต่างๆ เพื่อสื่อสารแนวคิด อารมณ์ หรือการรับรู้ของศิลปิน งานจิตรกรรมมีหลากหลายรูปแบบ เช่น สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะคริลิก จิตรกรรมฝาผนัง และสีฝุ่น โดยแต่ละเทคนิคมีคุณสมบัติและวิธีการใช้งานที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ งานจิตรกรรมได้ผ่านการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย จากศิลปะยุคโบราณ จนถึงศิลปะร่วมสมัย ซึ่งแต่ละยุคมีแนวคิด รูปแบบ และการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์ ในปัจจุบัน ขอบเขตของจิตรกรรมได้ขยายรวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อผสม ที่ท้าทายนิยามดั้งเดิมและเปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมจึงครอบคลุมทั้งประวัติศาสตร์ ทฤษฎี เทคนิค ในบริบททางสังคม และวัฒนธรรม ซึ่งงานจิตรกรรมไทยในสมัยปัจจุบันได้จัดแบ่งตามหลักเกณฑ์การประกวดจิตรกรรม บัณฑิต โดยแบ่งเป็นสามประเภท คือ จิตรกรรมไทยแบบประเพณี จิตรกรรมไทยแนวประเพณี และจิตรกรรมไทยร่วมสมัย



ภาพที่ 1.4 จิตรกรรมไทยแบบประเพณี ฝีมือศิลปินแห่งชาติที่ห้องหมายเลข 159 (วัดพระแก้ว)
ที่มา <https://readthecloud.co/temple-of-the-emerald-buddha>





ภาพที่ 1.5 งานแกะสลักไม้ปูนดำ
ที่मा สுவัณณ์ แสณขัตติยรัตน์



ภาพที่ 1.6 ประติมากรรมปูนสูง
ที่मा สுவัณณ์ แสณขัตติยรัตน์



ภาพที่ 1.7 ประติมากรรมลอยตัว
ที่मा สுவัณณ์ แสณขัตติยรัตน์

1.2 ประติมากรรม (Sculpture)

ประติมากรรม หมายถึงงานศิลปกรรมที่สร้างเป็นรูปทรง 3 มิติ ในพื้นที่จริง โดยใช้วัสดุต่างๆ เช่น หิน โลหะ ไม้ ดิน หรือวัสดุร่วมสมัย ศิลปินจะสร้างผลงานผ่านกระบวนการต่างๆ ได้แก่ การปั้น การแกะสลัก การหล่อ และการประกอบ โดยมุ่งเน้นการสื่อสารแนวคิด อารมณ์ หรือเรื่องราวผ่าน รูปทรง พื้นผิว และปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่โดยรอบตามเทคนิคการสร้าง ลักษณะรูปทรง และวัตถุประสงค์การใช้งาน ประเภทของงานประติมากรรม แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบคือ

1) ประติมากรรมนูนต่ำ (Bas-relief)

ประติมากรรมนูนต่ำ (ภาพที่ 1.5) เป็นงานประติมากรรมที่มีลักษณะนูนออกมาจากพื้นหลังเพียงเล็กน้อย โดยทั่วไปไม่เกินครึ่งหนึ่งของความหนาของรูปทรงจริง เทคนิคนี้มักใช้ในการตกแต่งผนังอาคาร เหนือประตูหรือแผ่นจารึก ศิลปินจะสร้างมิติและความลึกด้วยการแกะสลักหรือปั้นให้ส่วนที่อยู่ด้านหน้า นูนสูงกว่าส่วนที่อยู่ด้านหลัง ทำให้เกิดภาพลวงตาของความลึก

2) ประติมากรรมนูนสูง (High relief)

ประติมากรรมนูนสูง (ภาพที่ 1.6) เป็นงานประติมากรรมที่มีลักษณะนูนออกมาจากพื้นหลังมากกว่าครึ่งหนึ่งของความหนาของรูปทรงจริง แต่ยังคงติดอยู่กับพื้นหลังบางส่วน รูปแบบนี้ให้ความรู้สึกของมิติและปริมาตรมากกว่าประติมากรรมนูนต่ำ ทำให้เกิดเงาและความลึกที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ประติมากรรมนูนสูงมักพบในงานตกแต่งสถาปัตยกรรม หรือการเล่าเรื่องทางประวัติศาสตร์และศาสนา

3) ประติมากรรมลอยตัว (Round - Relief)

ประติมากรรมลอยตัว (ภาพที่ 1.7) เป็นผลงานสามมิติที่สามารถมองเห็นได้รอบด้าน ไม่มีส่วนที่ติดกับพื้นหลัง ทำให้ผู้ชมสามารถเดินรอบและชมรายละเอียดได้จากทุกมุมมอง รูปแบบนี้ให้อิสระในการสร้างสรรค์และการแสดงออกมากที่สุด สามารถสร้างได้หลากหลายขนาด ตั้งแต่ขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่โต ประติมากรรมลอยตัวมักพบในพื้นที่สาธารณะ หรือพิพิธภัณฑ์ เช่น พระพุทธรูป อนุสาวรีย์ เป็นต้น





ภาพที่ 1.8 สถาปัตยกรรมตึกอาคาร
ที่มา www.freepik.com

1.3 สถาปัตยกรรม (Architecture)

สถาปัตยกรรม เป็นศาสตร์และศิลป์แห่งการออกแบบและก่อสร้างอาคาร สิ่งปลูกสร้าง และพื้นที่ โดยบูรณาการความรู้ด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี สถาปัตยกรรมมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ประโยชน์ใช้สอย โครงสร้าง ความงาม และความยั่งยืน โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้งาน และหากอาคารหรือสิ่งปลูกสร้างที่เน้นความสวยงาม หรือตกแต่งประดับประดาเกินจุดมุ่งหมายแค่เพียงที่อยู่อาศัย ก็ยังมีคุณค่าในทางจิตรศิลป์มากยิ่งขึ้น

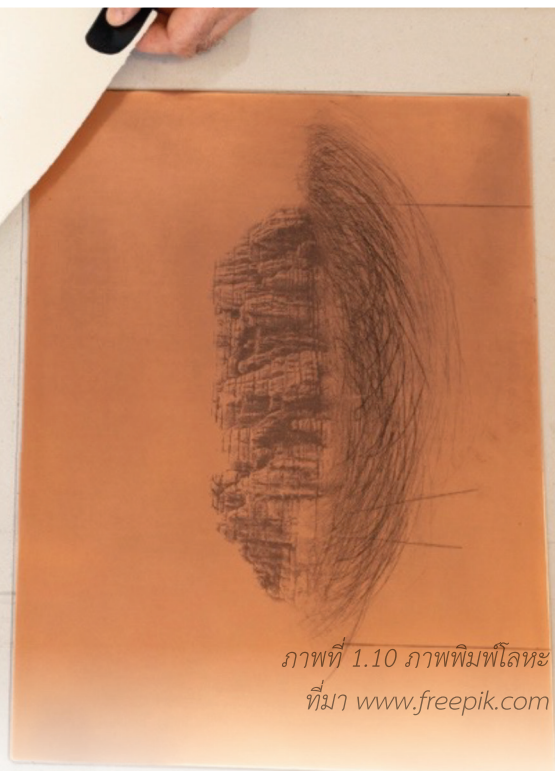


ภาพที่ 1.9 งานสถาปัตยกรรม
ที่มา www.freepik.com





ภาพที่ 1.11 การทำภาพพิมพ์
ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.10 ภาพพิมพ์โลหะ
ที่มา www.freepik.com

1.4 ภาพพิมพ์ (Printmaking)

ภาพพิมพ์ เป็นศิลปะแขนงที่สร้างสรรค์ภาพด้วยกระบวนการพิมพ์ โดยศิลปินสร้างต้นแบบบนวัสดุต่างๆ เช่น แม่พิมพ์โลหะ แผ่นไม้ หรือตะแกรงผ้า แล้วถ่ายทอดลงบนกระดาษหรือวัสดุรองรับอื่น ภาพพิมพ์มีลักษณะเฉพาะคือสามารถผลิตซ้ำได้หลายชิ้น แต่ยังคงคุณค่าความเป็นต้นฉบับ เทคนิคหลักของภาพพิมพ์ ได้แก่ ภาพพิมพ์แกะไม้ ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก ภาพพิมพ์หิน และภาพพิมพ์ตะแกรงไหม แต่ละเทคนิคให้ลักษณะพื้นผิวและคุณภาพของเส้นที่แตกต่างกัน ศิลปินมักใช้ภาพพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด อารมณ์ และการวิพากษ์สังคม โดยอาศัยคุณสมบัติเฉพาะของเทคนิคภาพพิมพ์ในการสร้างผลทางทัศนศิลป์





ภาพที่ 1.12 ศิลปะสื่อผสม
ที่มา www.freepik.com

1.5 สื่อผสม (Mixed Media)

สื่อผสม เป็นรูปแบบงานศิลปะที่ผสมผสานวัสดุ เทคนิค และสื่อต่างๆ เข้าด้วยกันในผลงานชิ้นเดียว ลักษณะเด่นของสื่อผสมคือ การใช้วัสดุที่หลากหลาย การผสมผสานเทคนิคการสื่อความหมายที่ซับซ้อน และการทลายขอบเขตระหว่างศิลปะแขนงต่างๆ สื่อผสมมีความสำคัญในแง่ของการสร้างนวัตกรรมทางความคิดและการแสดงออก การสะท้อนสังคมร่วมสมัย การขยายขอบเขตของศิลปะ สื่อผสมช่วยเชื่อมโยงระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์ เปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่มีทั้งคุณค่าทางสุนทรียะและประโยชน์ใช้สอย



ภาพที่ 1.13 Collage Art
ที่มา www.freepik.com





ภาพที่ 1.14 ศิลปะการถ่ายภาพ
ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.15 ภาพถ่ายธรรมชาติ
ที่มา www.freepik.com

1.6 ศิลปะภาพถ่าย (Photography)

ศิลปะภาพถ่าย เป็นการผสมผสานหลักการทางทัศนศิลป์เข้ากับเทคนิคการถ่ายภาพ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าทางสุนทรียะ โดยใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น เส้น รูปร่าง สี และการจัดวางองค์ประกอบภาพ ร่วมกับเทคนิคการถ่ายภาพอย่างการควบคุมแสงและเงา นอกจากนี้ ช่างภาพยังใช้เทคนิคอื่น ๆ เช่น สัญลักษณ์ การเปรียบเทียบ และการจัดวางภาพ เพื่อนำเสนอแนวคิด อารมณ์ หรือประเด็นทางสังคม ทำให้ศิลปะภาพถ่ายเป็นภาษาภาพที่ทรงพลังในการสื่อสารต่อสังคม

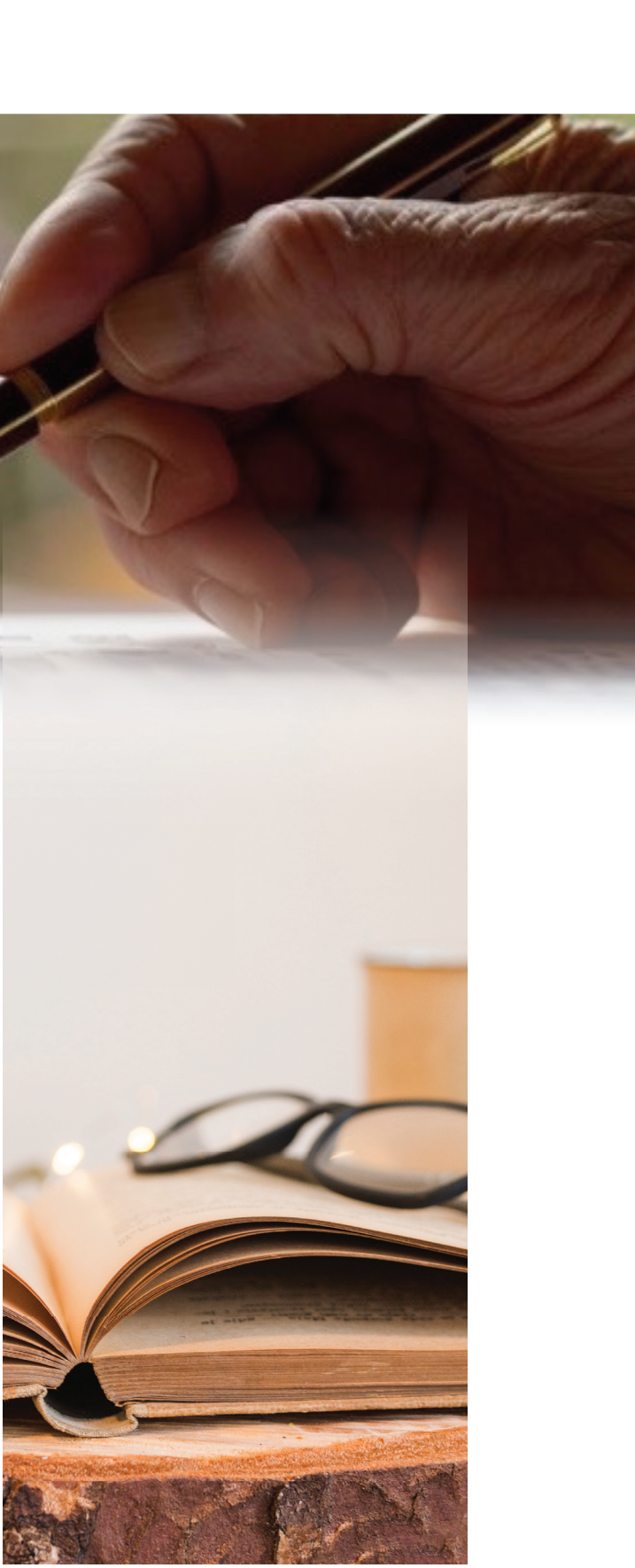




ภาพที่ 1.16 งานวรรณกรรม
ที่มา www.freepik.com

1.7 วรรณกรรม (Literature)

วรรณกรรม เป็นศิลปะแห่งการใช้ภาษาเพื่อสร้างสรรค์งานที่มีคุณค่าทางสุนทรียะและความคิด โดยมุ่งเน้นการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก และแนวคิด ผ่านรูปแบบการเขียนที่หลากหลาย เช่น บทกวี นวนิยาย เรื่องสั้น และบทละคร วรรณกรรมในแง่มุมของวิจิตรศิลป์ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาอย่างประณีต การสร้างจินตภาพ และการนำเสนอ มุมมองที่ลึกซึ้งต่อประสบการณ์มนุษย์และสังคม ผ่านกลวิธีทางวรรณศิลป์ เช่น การเปรียบเทียบ สัญลักษณ์ และการสร้างตัวละคร นอกจากนี้ วรรณกรรมยังสะท้อนและวิพากษ์สังคม วัฒนธรรม และยุคสมัย ทำให้เป็นทั้งบันทึกทางประวัติศาสตร์ และเครื่องมือในการขับเคลื่อนความคิด



ภาพที่ 1.17 ผลงานวรรณกรรม
ที่มา www.freepik.com





ภาพที่ 1.18 นักแซ็กโซโฟน
ที่มา www.freepik.com

1.8 ดนตรีและนาฏศิลป์ (Music & Drama)



ภาพที่ 1.19 การแสดงโขน
ที่มา www.freepik.com

ดนตรี เป็นศิลปะที่เชื่อมโยงกับงานจิตรศิลป์อย่างลึกซึ้ง โดยใช้เสียงเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน ดนตรียังมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยศิลปินหลายคนได้รับแรงบันดาลใจจากท่วงทำนองและอารมณ์ของเพลงมาถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม การผสมผสานระหว่างดนตรีและทัศนศิลป์ก่อให้เกิดผลงานที่มีมิติทางเสียงและภาพ กระตุ้นประสาทสัมผัสของผู้ชมได้อย่างครบถ้วน ส่วน**นาฏศิลป์**เป็นศิลปะการแสดงที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน การแสดงนาฏศิลป์ประกอบด้วยองค์ประกอบทางทัศนศิลป์หลายประการ เช่น การออกแบบท่าทาง การจัดองค์ประกอบของนักแสดงบนเวที การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการจัดแสงสี นอกจากนี้การเคลื่อนไหวและการแสดงออกในนาฏศิลป์ยังเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินทัศนศิลป์สร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงพลังและอารมณ์ของการเคลื่อนไหว สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและการหลอมรวมของศิลปะแขนงต่างๆ ร่วมกัน



2. ศิลปะประยุกต์ (Applied Arts)

ศิลปะประยุกต์ เป็นแขนงของศิลปะที่ผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยครอบคลุมหลากหลายสาขา เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ กราฟิก แพชั่น และสถาปัตยกรรม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวัสดุใหม่ๆ เปิดโอกาสให้สร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองความต้องการของสังคมสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ศิลปะประยุกต์จึงเป็นสะพานเชื่อมระหว่างศิลปะบริสุทธิ์และโลกแห่งความเป็นจริง แสดงให้เห็นถึงบทบาทของศิลปะในชีวิตประจำวัน ซึ่งศิลปะประยุกต์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

2.1 พาณิชยศิลป์ (Commercial Art)

พาณิชยศิลป์ เป็นงานที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์เพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจและการตลาด โดยผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับกลยุทธ์การสื่อสารเชิงพาณิชย์ ขอบเขตของพาณิชยศิลป์ ครอบคลุมงานหลากหลายประเภท เช่น การออกแบบโฆษณา การสร้างแบรนด์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่เพียงแต่สวยงามทางสุนทรียศาสตร์ แต่ยังต้องสื่อสารข้อความทางการตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ ธุรกิจ และเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลให้เกิดนวัตกรรมในการนำเสนอสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ



SOCIAL DISTANCING

2M

ภาพที่ 1.20 งานโฆษณาเชิงพาณิชยศิลป์
ที่มา www.freepik.com



2.2 มัณฑนศิลป์ (Decorative Art)

มัณฑนศิลป์ เป็นแขนงของศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์และตกแต่งวัตถุหรือพื้นที่ให้สวยงามและมีประโยชน์ใช้สอย โดยผสมผสานหลักการทางสุนทรียศาสตร์กับการออกแบบเชิงปฏิบัติ ขอบเขตของมัณฑนศิลป์ครอบคลุมทั้งการตกแต่งภายในและภายนอก โดยการตกแต่งภายใน (Interior

Decoration) มุ่งเน้นการจัดการพื้นที่ภายในอาคาร การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ วัสดุตกแต่ง และการจัดแสงเพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับการใช้งาน ส่วนการตกแต่งภายนอก (Exterior Decoration) เกี่ยวข้องกับการออกแบบและตกแต่งพื้นที่ภายนอกอาคาร เช่น สวน ระเบียง และหน้าบ้าน โดยคำนึงถึงความกลมกลืนกับสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมโดยรอบ ทั้งสองด้านนี้ต้องอาศัยความเข้าใจในองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น สี รูปทรง พื้นผิว และสัดส่วน ควบคู่ไปกับความรู้ด้านวัสดุศาสตร์ และเทคนิคการก่อสร้าง นอกจากนี้ มัณฑนศิลป์ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรม รสนิยม และเทคโนโลยีของแต่ละยุคสมัย เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างสภาพแวดล้อมที่สวยงามและน่าอยู่



ภาพที่ 1.21 การจัดสวนหย่อม
ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.22 การตกแต่งภายใน
ที่มา www.freepik.com



2.3 ศิลปหัตถกรรม (Handicraft Art)

ศิลปหัตถกรรม เป็นรูปแบบของงานศิลปะที่ผลิตด้วยมือหรือเครื่องมือพื้นฐาน โดยอาศัยทักษะความชำนาญ และภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมา มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับศิลปะประยุกต์ (Applied Art) แต่เน้นการผลิตด้วยมือและการสืบทอดเทคนิคแบบดั้งเดิมเป็นหลัก ซึ่งทั้งสองแขนงนี้มุ่งสร้างสรรค์ผลงานที่มีทั้งคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์และประโยชน์ใช้สอย สะท้อนวัฒนธรรมและวิถีชีวิต

ของชุมชน นอกจากนี้ แนวคิดการอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านงานศิลปหัตถกรรมยังสอดคล้องกับแนวโน้มการสร้างสรรคงานศิลปะประดิษฐ์ที่คำนึงถึงความยั่งยืนทำให้เกิดการบูรณาการระหว่างเทคนิคโบราณกับแนวคิดและวัสดุสมัยใหม่ ส่งผลให้งานศิลปะประดิษฐ์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีคุณค่าทั้งในเชิงวัฒนธรรมและนวัตกรรม



ภาพที่ 1.23 ศิลปะหัตถกรรมการทอผ้า

ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.24 ผลิตภัณฑ์งานถักทอ

ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.25 เครื่องปั้นดินเผา

ที่มา www.freepik.com



2.4 อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art)

อุตสาหกรรมศิลป์ เป็นงานที่เกิดจากการผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับกระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม มุ่งเน้นการออกแบบและผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่มีทั้งความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยในปริมาณมาก โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค ประสิทธิภาพในการผลิต และความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ ขอบเขตของอุตสาหกรรมศิลป์ครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ไปจนถึงการออกแบบเครื่องจักรและอุปกรณ์อุตสาหกรรม นักออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์

ต้องมีความรู้ทั้งด้านศิลปะ วิศวกรรม และการตลาดสามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ (CAD) และการพิมพ์ 3 มิติ ในกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ความยั่งยืน และการออกแบบเพื่อมวลชน (Universal Design) ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมสมัยใหม่ อุตสาหกรรมศิลป์จึงมีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้คนและขับเคลื่อนนวัตกรรมในภาคอุตสาหกรรม

ภาพที่ 1.26 การออกแบบบรรจุภัณฑ์
ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.27 การใช้สีในงานออกแบบ
ที่มา www.freepik.com



ภาพที่ 1.28 งานปรี้นในระบบอุตสาหกรรม
ที่มา www.freepik.com



◆ ศิลปประดิษฐ์คืออะไร

ศิลปประดิษฐ์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางความคิดและการสร้างสรรค์ของมนุษย์มาตั้งแต่อดีต โดยเป็นการผสมผสานระหว่างทักษะเชิงช่าง ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาในการประยุกต์ใช้วัสดุเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยและสุนทรียภาพ ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่งานประดิษฐ์เพื่อการตกแต่ง เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงงานประดิษฐ์ที่ใช้ในพิธีกรรมและประเพณี การศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปประดิษฐ์ จึงจำเป็นต้องเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจ ความหมายและขอบเขตของคำว่า **“ศิลปประดิษฐ์”** ซึ่งมีคำที่เกี่ยวข้องและมีความหมายดังต่อไปนี้

◆ นิยามและความหมาย

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิต พ.ศ.2554

ได้ให้ความหมายไว้ว่า **“ศิลปะ”** เป็นคำนาม หมายถึง ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้วิจิตรพิสดาร **“ประดิษฐ์”** มีความหมายที่เป็นคำกริยาและคำวิเศษณ์ ในความหมายของคำกริยา หมายถึง ตั้งขึ้น, จัดทำขึ้น, คิดทำขึ้น, สร้างขึ้น, แต่งขึ้น ส่วนความหมายของคำวิเศษณ์ หมายถึง ที่จัดทำขึ้นให้เหมือนของจริง หรือ ที่คิดทำขึ้นไม่เหมือนธรรมชาติ

ดังนั้นคำว่า **“ศิลปประดิษฐ์”** หรือ **“ศิลปะประดิษฐ์”** จึงหมายถึง สิ่งที่เกิดทำขึ้นหรือสร้างขึ้น ด้วยฝีมือทางช่างที่มีความวิจิตรพิสดาร โดยจัดทำเลียนแบบให้เหมือนของจริงตามธรรมชาติ หรือการคิดทำขึ้นใหม่ที่ไม่มีความเหมือนกับธรรมชาติ

สมาคมคหเศรษฐศาสตร์ (2547, น. 178) หนังสือชุดคำศัพท์คหกรรมศาสตร์ เล่ม1 ได้ให้คำจำกัดความของศิลปประดิษฐ์ไว้ว่า **“ศิลปประดิษฐ์ (Artistic Invention)”** เป็นคำนาม หมายถึงสิ่งที่สร้างขึ้นอย่างมีฝีมือ, การฝีมือที่สร้างขึ้นอย่างวิจิตรพิสดาร, ผลงานที่สร้างด้วยฝีมือประณีตพิถีพิถัน, สิ่งสร้างสรรค์ด้วยฝีมืออย่างมีความงามทางศิลปะ

ทัศนีย์ บุญโยภาส (2552, น. 551) ท่านเป็นอาจารย์ด้านคหกรรมศาสตร์ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปประดิษฐ์เป็นชื่อกลุ่มวิชาชีพแขนงหนึ่งของงานคหกรรมศาสตร์ซึ่งเป็นงานเกี่ยวกับการผลิตผลงาน ผลิตภัณฑ์ที่ทำด้วยฝีมือทางการช่าง อีกทั้งยังมีความหมายด้านศิลปะในการประดิษฐ์ ที่ต้องอาศัยแรงบันดาลใจเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จัดทำ คิดทำ หรือสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะทางด้านงานเย็บปักถักร้อย งานประดิษฐ์เศษวัสดุ งานใบตอง การจัดดอกไม้ ร้อยมาลัย ประดิษฐ์เครื่องหอมของข้าวสวย และอื่นๆ

วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ (2533, น. 144) ท่านเป็นอาจารย์ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ที่มีความเชี่ยวชาญศิลปะและการออกแบบที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาและหัตถกรรม ได้ให้ความหมายไว้ว่า ศิลปะประดิษฐ์ (Artistic Invention) หมายถึงศิลปะแขนงหนึ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยมือ (Hand-made) โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วยการคิดค้นรูปแบบขึ้นใหม่หรือเลียนแบบจากรูปแบบจากธรรมชาติ ซึ่งมีสิ่งแวดล้อมและวัสดุเป็นสื่อโดนใจ เป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยมุ่งเน้นความสวยงาม ความประณีตเพื่อการประดับตกแต่งเป็นหลัก มีประโยชน์ใช้สอยเป็นเพียงส่วนประกอบ แต่มีงานศิลปะประดิษฐ์บางชนิด



อาจจะมีความสวยงาม ประณีต และ ประโยชน์ใช้สอยรวมอยู่ในชิ้นเดียวกันได้

นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้รวบรวมคำที่มีความหมาย ใกล้เคียงกับคำว่า ศิลปประดิษฐ์มาอธิบายเพิ่มเติม เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องและไม่เกิดความสับสนกับ คำที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน จึงนำความหมายของ คำว่า “ศิลปหัตถกรรม” และ “หัตถศิลป์” เพิ่มเติมไว้ ดังนี้

◆ ความหมายของศิลปหัตถกรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิต พ.ศ.2554

ได้ให้ความหมาย “ศิลปหัตถกรรม” ไว้ว่า “ศิลปะ” เป็นคำนาม หมายถึง ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้จิตรพิสดาร “หัตถกรรม” เป็นคำนาม หมายถึง งานช่างที่ทำด้วยมือ โดยถือประโยชน์ ใช้สอยเป็นหลัก

ดังนั้น “ศิลปหัตถกรรม” เป็นคำสมาส มาจากคำว่า “ศิลปะ” (สันสกฤต) “หัตถ์” (บาลี) “กรรม” (สันสกฤต) ที่มีความหมายถึง งานฝีมือเชิงช่าง ที่ทำด้วยมือ ที่มีความวิจิตรงดงาม และเพื่อประโยชน์ ใช้สอย

ในความหมายของผู้เขียน ศิลปหัตถกรรม (Artistic Handicraft) เป็นงานช่างฝีมือที่บ่งบอกถึงการผสมผสานระหว่างคุณค่าทางศิลปะกับทักษะการช่าง ที่ใช้แรงงานคนเป็นหลักในการผลิต โดยอาจใช้ เครื่องมือพื้นฐานประกอบ แต่ไม่พึ่งพาเครื่องจักรกลสมัยใหม่เป็นปัจจัยหลัก งานศิลปหัตถกรรม สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดผ่าน

กระบวนการเรียนรู้จากรุ่นสู่รุ่น มีความประณีตละเอียดอ่อนในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งแต่ละชิ้นจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่เหมือนกัน ทั้งยังเป็นการผลิตที่คำนึงถึงทั้งคุณค่าทางความงามและประโยชน์ใช้สอย อันเป็นการสะท้อนรากฐานทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนนั้นๆ

◆ ความหมายของหัตถศิลป์

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิต พ.ศ.2554

ได้ให้ความหมาย “หัตถศิลป์” ไว้ว่า “หัตถ-” เป็นคำนามหมายถึงมือ “ศิลปะ” เป็นคำนามหมายถึง ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้จิตรพิสดาร

ดังนั้น “หัตถศิลป์” เป็นคำสมาส มาจากคำว่า “หัตถ์” (บาลี) “ศิลปะ” (สันสกฤต) จึงหมายถึงงานทางการช่าง ที่มีความวิจิตรพิสดาร ที่สร้างสรรค์ด้วยมือเป็นหลัก

วิรุฬ ตั้งเจริญ (2537, น. 5) ได้ให้ความหมาย “หัตถศิลป์” ไว้ว่า คือ งานหัตถกรรม (Handicraft) และงานช่างฝีมือ (Craft) เป็นผลงานศิลปะในทางอรรถประโยชน์ ที่ผลิตด้วยแรงงานจากมือ เป็นประการสำคัญ ซึ่งการผลิตในลักษณะนี้อาจจะใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือเข้าช่วยในการผลิต แต่ก็มักจะเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือง่ายๆ มุ่งผลิตจำนวนไม่มากนัก ใช้แรงงานจากมือและร่างกายเป็นหลัก ในกระบวนการผลิตมีรูปแบบลวดลายและการตกแต่งที่ประณีต สวยงามในเชิงช่างฝีมือ มีรูปลักษณะและการใช้วัสดุที่แสดงเอกลักษณ์เฉพาะชุมชน



ภาพที่ 1.29 งานหัตถกรรม
ที่มา www.freepik.com





ความเชื่อมโยงและความแตกต่างของ ศิลปประดิษฐ์ ศิลปหัตถกรรม หัตถศิลป์

หากแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงและความแตกต่างในแต่ละแขนงระหว่าง ศิลปประดิษฐ์, ศิลปหัตถกรรม และหัตถศิลป์ สามารถสรุปได้ดังนี้

ศิลปประดิษฐ์ เป็นงานสร้างสรรค์ที่เน้นการคิดค้น ประดิษฐ์ และพัฒนารูปแบบใหม่ๆ โดยผสมผสานระหว่างทักษะฝีมือกับจินตนาการสร้างสรรค์ มีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้วัสดุและเทคนิควิธีการ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์เฉพาะหรือแนวคิดใหม่ที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งอาจแตกต่างไปจากรูปแบบดั้งเดิม

ศิลปหัตถกรรม เป็นงานช่างฝีมือที่ผสมผสานระหว่างคุณค่าทางศิลปะกับการใช้แรงงานมนุษย์เป็นหลักในการผลิต โดยยึดโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการสืบทอดเทคนิควิธีการผลิตจากรุ่นสู่รุ่น ผลงานแต่ละชิ้นสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและมีคุณค่าทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย

หัตถศิลป์ เป็นงานศิลปะที่เน้นการสร้างสรรค์ด้วยมือ โดยมุ่งเน้นคุณค่าทางสุนทรียภาพเป็นสำคัญ แม้จะใช้ทักษะฝีมือในการผลิตเช่นเดียวกับศิลปหัตถกรรม แต่มีอิสระในการแสดงออกทางศิลปะมากกว่า และอาจไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ผลงานมักสะท้อนแนวคิด อารมณ์ และจินตนาการของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 1.30 งานจักสานจากใบพืช
ที่มาจากผลงานนักเรียน



ดังนั้นสามารถสรุปความเชื่อมโยงของทั้งสามแขนงนี้ได้ว่า เป็นงานที่ใช้ทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่มีจุดเน้นและวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน โดยศิลปประดิษฐ์เน้นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ศิลปหัตถกรรมเน้นการสืบทอดภูมิปัญญาดั้งเดิม และหัตถศิลป์เน้นการแสดงออกทางศิลปะผ่านงานฝีมือ ในปัจจุบัน ขอบเขตของทั้งสามแขนงมีการผสมผสานกันมากขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของงานช่างฝีมือที่ปรับตัวให้เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป





◆ ประเภทของงานศิลปประดิษฐ์

การจำแนกประเภทของงานศิลปประดิษฐ์ ในวงวิชาการปัจจุบันมีความหลากหลายและแตกต่างกันตามกรอบแนวคิดและเกณฑ์การพิจารณาของนักวิชาการแต่ละท่าน ที่มีทั้งการจำแนกตามองค์ประกอบด้านวัสดุ การจำแนกตามกระบวนการ การจำแนกตามประโยชน์ใช้สอย หรือการจำแนกตามบริบททางวัฒนธรรม ความหลากหลายของแนวทางการจำแนกประเภทนี้สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของงานศิลปประดิษฐ์ในฐานะที่เป็นทั้งผลผลิตทางวัฒนธรรมและงานสร้างสรรค์ร่วมสมัย การทำความเข้าใจประเภทของงานศิลปประดิษฐ์จึงจำเป็นต้องพิจารณา เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์และเชื่อมโยงระหว่างมิติต่างๆ อย่างเป็นองค์รวม ดังการแบ่งประเภทงานศิลปประดิษฐ์ ตามหลักการของนักวิชาการแต่ละท่านดังนี้

สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย ได้แบ่งประเภทของงานศิลปประดิษฐ์เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทของงานศิลปประดิษฐ์ในวิชา

คหกรรมศาสตร์

- 1.1 งานประดิษฐ์ดอกไม้สด-ใบตอง
- 1.2 งานจัดดอกไม้สดแบบประยุกต์ศิลป์
- 1.3 งานจัดดอกไม้แบบธรรมชาติ
- 1.4 งานประดิษฐ์ดอกไม้เทียม
- 1.5 งานประดิษฐ์ดอกไม้แห้ง
- 1.6 งานแกะสลักผักและผลไม้
- 1.7 งานหัตถกรรมท้องถิ่น(ศิลปหัตถกรรม)

2. ประเภทงานประดิษฐ์ตามลักษณะ

ของการนำไปใช้สอย

- 2.1 ประเภทของใช้ที่เป็นของเล่นเด็กเล็ก
- 2.2 ประเภทของใช้ในชีวิตประจำวัน
- 2.3 ประเภทของใช้ตกแต่งสถานที่
- 2.4 ประเภทของใช้ในงานพิธี

สุทัศน์ บัญญุธาส ได้แบ่งงานประดิษฐ์ตามคุณค่าของงานโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย

เป็นงานที่สืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมประเพณีและวิถีชีวิตแบบไทยๆ ที่มีความประณีตสวยงาม และมีคุณค่าทางศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งแยกเป็นหมวดต่างๆ ได้ดังนี้

- 1.1 งานดอกไม้สด เช่น พวงมาลัย การร้อยตาข่าย อุบะ การเย็บแบบ เป็นต้น
- 1.2 ใบตอง เช่น ภาชนะใส่อาหารใช้ในชีวิตประจำวัน และประดิษฐ์ในงานพิธีกรรม เช่น บายศรี
- 1.3 งานแกะสลักผักผลไม้และงานแกะสลักหยวกกล้วย หรือเรียกว่างานแทงหยวก
- 1.4 งานแกะสลักไม้ เช่น แกะสลักภาพประดับฝาผนัง หรือการแกะสลักเพื่อทำเป็นบานประตู
- 1.5 งานปั้นแบ่ง ปั้นดิน เช่น ตุ๊กตาชาววัง



- 1.6 งานจักสาน จากวัสดุธรรมชาติ กระดังกระจาด กระซัง ไซ ตะกร้อ ปลายเตียน
- 1.7 การปักไทย เช่นงานปักดินเงิน ปักเลื่อม การปักขอย

2. งานศิลปประดิษฐ์ประยุกต์

เป็นงานประดิษฐ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งเช่น ประดิษฐ์เป็นของใช้ ประดิษฐ์เพื่อรณรงค์ลดการทิ้งขยะ ประดิษฐ์เป็นของเล่น ประดิษฐ์เพื่อการค้า ประดิษฐ์เพื่อตกแต่งบ้าน ซึ่งสามารถจัดแบ่งประเภทตามชนิดของวัสดุดังนี้

- 2.1 งานศิลปประดิษฐ์จากกระดาษและผ้า
- 2.2 ศิลปประดิษฐ์จากเศษวัสดุหรือของเหลือใช้
- 2.3 ศิลปประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติ

วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ ในมุมมองของอาจารย์ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้แบ่งประเภทของศิลปะประดิษฐ์ ดังนี้

1. ประเภทวิธีการสร้างสรรค์

- 1.1 ประเภทเย็บปักถักร้อย ประกอบด้วย ประเภทเย็บ ปะและปัก กับประเภทถัก และร้อย
- 1.2 ประเภททอและสาน
- 1.3 ประเภทปั้นและแกะสลัก
- 1.4 ประเภทเขียนลวดลาย

2. ประเภทวัสดุที่ใช้

- 2.1 ประเภทดอกไม้ วัสดุธรรมชาติสด เช่นดอกไม้ ใบตอง และวัสดุสังเคราะห์ เช่นผ้า พลาสติก
- 2.2 ประเภทวัสดุเหลือใช้ รวมถึงวัสดุทุกชนิด และทุกประเภท

จะเห็นได้ว่าการจัดแบ่งหมวดหมู่ของงานศิลปประดิษฐ์ จะมีความแตกต่างกันตามมุมมองของนักวิชาการ ซึ่งจะมีความใกล้เคียงกันบ้างในบางประเภท แต่ยังไม่มีการแบ่งประเภทอย่างชัดเจน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งานในแต่ละสาขาวิชาเป็นหลัก ดังได้กล่าวไปแล้วข้างต้น

◆ ศิลปประดิษฐ์กับมรดกทางวัฒนธรรม

การตระหนักถึงความสำคัญของงานศิลปประดิษฐ์ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ นำไปสู่แนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาที่ต้องคำนึงถึงทั้งการรักษาองค์ความรู้ดั้งเดิมและการประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทร่วมสมัย เพื่อให้งานศิลปประดิษฐ์ยังคงมีชีวิตและสามารถสืบทอดสู่คนรุ่นต่อไปได้อย่างมีความหมายและยั่งยืน ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน

◆ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (ICH)

มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage: ICH) คืออะไร? ตามอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การยูเนสโก (UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003) หมายถึง การปฏิบัติ การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันเป็นผลจากสิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน และในบางกรณีปัจเจกบุคคล ยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมซึ่งถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งนี้ เป็นสิ่งซึ่งชุมชนและกลุ่มชนสร้างขึ้นใหม่อย่างสม่ำเสมอเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของตน ปฏิสัมพันธ์ของตนกับธรรมชาติ และประวัติศาสตร์ของตน ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมอัตลักษณ์และความต่อเนื่อง ก่อให้เกิดความเคารพต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (UNESCO, 2003; กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, 2559)



ตามอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003 ได้รับการรับรองในที่ประชุมสมัยสามัญ (General Conference) ของยูเนสโก เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2546 และประเทศไทยเข้าเป็นภาคีอนุสัญญาฯ ตั้งแต่วันที่ 10 กันยายน 2559 โดยอนุสัญญาฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อสงวนรักษาแนวปฏิบัติการแสดงออกถึงความรู้และทักษะที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage - ICH) ของชุมชนหรือกลุ่มคน โดยต้องการสร้างความเคารพและความตระหนักถึงความสำคัญของ ICH ตั้งแต่ในระดับท้องถิ่นจนถึงสากล และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศในการสงวนรักษา โดย ICH สามารถอยู่ในรูปแบบการแสดงออกทางวาจาและภาษา การแสดงศิลปะ แนวปฏิบัติทางสังคมพิธีทางศาสนา

เทศกาลเฉลิมฉลอง และ/หรืองานฝีมือ ปัจจุบันไทยได้ขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในบัญชี RL แล้ว 3 รายการ ได้แก่ โขน (ขึ้นทะเบียนเมื่อปี 2561) นวดไทย (ขึ้นทะเบียนเมื่อปี 2562) และโนรา (ขึ้นทะเบียนในปี 2564)

ในปี พ.ศ. 2552 กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินนโยบายเพื่อการปกป้องคุ้มครองมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยกิจกรรมสำคัญประการหนึ่ง คือการประกาศขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ รายการมรดกภูมิปัญญาล้ำนเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ที่ได้สั่งสมและสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาอันมีคุณค่า ควรแก่การรักษาสืบทอดให้เป็นมรดกวัฒนธรรมเพื่ออนุชนรุ่นหลังได้นำมาศึกษาเรียนรู้สืบสานต่อไป



ภาพที่ 1.31 งานถักทอชนเผ่า
ที่มา www.freepik.com





มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำแนกออกเป็น 7 สาขา ดังนี้

1. **ภาษา** เครื่องมือที่ใช้สื่อสารในวิถีการดำรงชีวิตของชนกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนโลกทัศน์ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชน ทั้งในแง่ของวจนภาษา (ภาษาที่ใช้ถ้อยคำ) และอวจนภาษา (ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ)
2. **วรรณกรรมพื้นบ้าน** วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร
3. **สาขาศิลปะการแสดง** การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวต่าง ๆ โดยมีผู้แสดงเป็นสื่อ ผ่านทางเสียง ได้แก่ การขับร้อง หรือการเล่นดนตรี และทางร่างกาย เช่น การรำร่าย การเชิด การเต้น การแสดงท่าทาง ฯลฯ
4. **แนวปฏิบัติทางสังคม** พิธีกรรมและงานเทศกาล การประเพณีปฏิบัติในแนวทางเดียวกันของคนในชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาบนหนทางของมงคลวิธี นำไปสู่สังคมแห่งสันติสุขแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนและชาติพันธุ์นั้นๆ
5. **งานช่างฝีมือดั้งเดิม** ภูมิปัญญา ทักษะฝีมือช่าง การเลือกวัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน
6. **ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล** องค์ความรู้วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติและการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ
7. **กีฬาภูมิปัญญาไทย** การเล่น การกีฬา และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ที่มีการปฏิบัติกันอยู่ในประเทศไทยและมีเอกลักษณ์สะท้อนวิถีไทย





ภาพที่ 1.32 หัวโขน
ที่มา www.freepik.com

งานศิลปประดิษฐ์มีความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยตรงในสาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม (Traditional Craftsmanship) เนื่องจากเป็น การสืบทอดองค์ความรู้ เทคนิควิธีการ และภูมิปัญญา ที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ความสำคัญของงานศิลป ประดิษฐ์ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม ไม่ได้อยู่ที่ตัว ชิ้นงานเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงกระบวนการ ขั้นตอน ความเชื่อ และคุณค่าทางวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในการ สร้างสรรค์งานแต่ละประเภท นอกจากนี้งานศิลป ประดิษฐ์ยังมีบทบาทสำคัญในการสืบสานและรักษา เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนและท้องถิ่น

◆ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ และงานศิลปประดิษฐ์

ศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์เป็นการแสดงออกทาง วัฒนธรรมที่มีพัฒนาการมาอย่างยาวนานควบคู่กับ อารยธรรมมนุษย์ ทั้งสองแขนงมีความสัมพันธ์ เชื่อมโยงกันอย่างลึกซึ้งในหลากหลายมิติ ทั้งในแง่ของ แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ โดยเฉพาะใน ยุคปัจจุบันที่เส้นแบ่งระหว่างจิตรศิลป์และศิลปะ ประยุกต์เริ่มเลือนรางลง การทำความเข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์

จึงมีความสำคัญ ทั้งในแง่ของการอนุรักษ์ภูมิปัญญา ดั้งเดิมและการพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ ร่วมสมัย ซึ่งสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ในมิติต่างๆ ได้ดังนี้

1. ด้านหลักการและแนวคิดพื้นฐาน

หลักการและแนวคิดพื้นฐานระหว่างศิลปะและ งานศิลปประดิษฐ์ มีจุดร่วมที่สำคัญในฐานะ ผลผลิตจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ด้วยศิลปะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และไม่ได้เกิดขึ้นเอง ตามธรรมชาติ แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานศิลป ประดิษฐ์ที่เกิดจากการคิดค้น ออกแบบ และ สร้างสรรค์โดยมนุษย์เช่นกัน ทั้งสองแขนง ต้องอาศัยการผสมผสานระหว่างทักษะเชิงช่าง (Craftsmanship) กับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในการสร้างผลงาน นอกจากนี้ ทั้งศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์ยังมีพื้นฐาน สำคัญในการใช้การเห็นแจ้ง (Intuition) และความชำนาญเฉพาะด้าน ซึ่งเกิดจากการสั่งสม ประสบการณ์และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการทำตามกฎเกณฑ์ หรือทฤษฎีเท่านั้น ในแง่ของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์จำเป็นต้องมีการ ถ่ายทอดองค์ความรู้และทักษะจากรุ่นสู่รุ่น ผ่านระบบการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบ รวมถึงการสืบทอดภูมิปัญญาในชุมชน ซึ่งสะท้อน ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะ และความเชี่ยวชาญอย่างต่อเนื่อง

2. ด้านกระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ ศิลปะและงานศิลป ประดิษฐ์มีความเชื่อมโยงกันอย่างลึกซึ้งผ่าน การใช้องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเดียวกัน ซึ่งประกอบด้วย เส้น สี รูปทรง พื้นผิว และ การจัดองค์ประกอบ ที่เป็นความพากเพียรของ มนุษย์ที่ต้องใช้ทั้งความพยายามด้วยมือและ ความคิด ซึ่งแนวคิดนี้สามารถนำมาประยุกต์ ใช้กับงานศิลปประดิษฐ์ได้อย่างชัดเจน ในการ



สร้างสรรค์ผลงาน ทั้งสองแขนงต้องผ่านขั้นตอนสำคัญเริ่มจากการค้นหาแรงบันดาลใจ การร่างแบบหรือวางแผน การเลือกใช้วัสดุและเทคนิค ไปจนถึงการลงมือปฏิบัติจนสำเร็จเป็นผลงาน โดยในแต่ละขั้นตอนจะมีการผสมผสานระหว่างหลักการทางศิลปะกับทักษะเฉพาะทาง เช่น ในงานศิลปประดิษฐ์ประเภทดอกไม้ประดิษฐ์ จะต้องคำนึงถึงทั้งความสมดุลของสี การจัดองค์ประกอบ และเทคนิคการขึ้นรูปวัสดุ นอกจากนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ยังเกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ทั้งของผู้สร้างและผู้ชม โดยผ่านการเลือกใช้ องค์ประกอบศิลป์และเทคนิควิธีการต่างๆ ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้ที่ได้สัมผัสกับผลงาน

3. ด้านการประยุกต์ใช้และประโยชน์

การประยุกต์ใช้และประโยชน์ ศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์มีความสัมพันธ์กันในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของศิลปะประยุกต์ (Applied Art) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการนำหลักการทางศิลปะมาผสมผสานกับประโยชน์ใช้สอย ในชีวิตประจำวัน ตามที่ได้มีการจำแนกงานศิลปประดิษฐ์ ออกเป็นประเภทต่างๆ ทั้งงานเพื่อการตกแต่ง งานเพื่อประโยชน์ใช้สอย และงานเพื่อพิธีกรรม ในขณะที่จิตรศิลป์ (Fine Arts) มุ่งเน้นการแสดงออกทางสุนทรียภาพเป็นหลัก งานศิลปประดิษฐ์สามารถตอบสนองได้ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างคุณค่าทางศิลปะกับการตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการพัฒนารูปแบบและเทคนิคใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้บริโภค



4. ด้านมิติทางวัฒนธรรม

มิติทางวัฒนธรรม ศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์มีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) ตามนิยามขององค์การยูเนสโก โดยเฉพาะในสาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม (Traditional Craftsmanship) ที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชน ทั้งสองแขนงมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดและถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้และการฝึกฝนที่สั่งสมมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้ ยังสะท้อนอัตลักษณ์และความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น ผ่านการเลือกใช้วัสดุ เทคนิค และรูปแบบที่มีความเฉพาะตัว ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคมวัฒนธรรม

5. ด้านพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง

พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง ศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์มีความสัมพันธ์กันในแง่ของการปรับตัวให้เข้ากับบริบททางสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ ทำให้เกิดรูปแบบการสร้างสรรค์ใหม่ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของสังคมร่วมสมัย การพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตและวัสดุสมัยใหม่ส่งผลให้ทั้งศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์มีการปรับตัวและพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ การผสมผสานวัสดุ และการสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองแนวคิดด้านความยั่งยืน นอกจากนี้ ยังเกิดการหลอมรวมระหว่างศิลปะร่วมสมัยกับงานศิลปประดิษฐ์ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างจิตรศิลป์และศิลปะประยุกต์เริ่มเลือนรางลง และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานคุณค่าทางศิลปะกับประโยชน์ใช้สอยได้อย่างลงตัว



บทสรุป

ศิลปะกับงานศิลปประดิษฐ์

ศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างลึกซึ้งในหลายมิติ ทั้งด้านแนวคิด พื้นฐาน กระบวนการสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ และมิติทางวัฒนธรรม โดยทั้งสองแขนงล้วนเป็นผลผลิตจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ต้องอาศัยทั้งทักษะฝีมือและความคิดสร้างสรรค์ ใช้องค์ประกอบศิลป์พื้นฐานเดียวกัน ได้แก่ เส้น สี รูปทรง พื้นผิว และการจัดองค์ประกอบ มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ต้องผ่านขั้นตอนสำคัญตั้งแต่การหาแรงบันดาลใจ การออกแบบ การเลือกใช้วัสดุและเทคนิค จนถึงการลงมือปฏิบัติ นอกจากนี้ ทั้งศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์ยังมีบทบาทสำคัญในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชน ผ่านการสืบทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่น โดยในยุคปัจจุบันที่มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างจิตรศิลป์และศิลปะประยุกต์เริ่มเลือนรางลง และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานคุณค่าทางศิลปะกับประโยชน์ใช้สอยได้อย่างลงตัว สะท้อนให้เห็นถึงพลวัตของการพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการของสังคมร่วมสมัย



ภาพที่ 1.33 ออกแบบงานประดิษฐ์
ที่मा อีร์คณาธิป ไพฑูรย์





ภาพที่ 1.34 พานรูปเทียนแพ
ที่มา : www.freepik.com



อ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://ich-thailand.org/> มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ๒๕๕๔*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://dictionary.orst.go.th/index.php/>
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (2533). *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. สืบค้น 30 เมษายน 2566, จาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6255/5882/>
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2537). *มนุษย์กับความงาม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- ศิลป์ พีระศรี. (2553). *ศิลปวิชาการ 3: ศิลปสงเคราะห์ พจนานุกรมศัพท์ศิลปะตะวันตก*. (พระยาอนูมานราชชน, แปล). (พิมพ์ครั้งที่4). ปทุมธานี: มูลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอนุสรณ์.
- สมาคมคหเศรษฐศาสตร์. (2547). *ศัพท์ศิลปประดิษฐ์*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- สุทัศนีย์ บุญโญภาส. (2552). *เอกสารคำสอนวัฒนธรรมและประเพณีไทย (ฉบับปรับปรุง)*. ปทุมธานี: คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อารี สุทธิพันธ์. (2528). *ศิลปะนิยม* (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาศา.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO. April 20, 2023, Retrieved from <https://ich.unesco.org/en/convention#part4> /ICH.



บทที่

2

การบูรณาการและการวิเคราะห์ทัศนธาตุกับงานศิลปประดิษฐ์

ภาพที่ 2.1 ศิลปะรูปทรงเลขาคณิต
ที่มา : www.freepik.com

งานศิลปประดิษฐ์เป็นการสร้างสรรค์ที่ต้องผสมผสานระหว่าง ความงามทางสุนทรียศาสตร์ และประโยชน์ใช้สอย การที่จะสร้างสรรค์งานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวได้นั้น ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องทัศนธาตุ (Elements of Art) ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะทุกแขนง ดังนั้นเนื้อหาในบทนี้จะกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์ที่มีรากฐานร่วมกันในการใช้องค์ประกอบทางศิลปะ การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ทัศนธาตุอย่างเหมาะสมจึงสำคัญ ต่อคุณภาพงานศิลปประดิษฐ์และสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดแนวคิด อารมณ์ และภูมิปัญญาของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

◆ ความสำคัญของทัศนธาตุในงานศิลปประดิษฐ์

ทัศนธาตุมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารความคิด และอารมณ์ความรู้สึก โดยเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดแนวคิดและแรงบันดาลใจจากผู้สร้างสรรค์สู่ผู้ชมผ่านการจัดวางองค์ประกอบที่สร้างการรับรู้และประสบการณ์ทางสุนทรียะ การเลือกใช้ทัศนธาตุที่เหมาะสมสามารถสื่อความหมายที่ซับซ้อนและ

สร้างผลกระทบทางอารมณ์ได้โดยไม่ต้องอาศัยคำอธิบาย ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและความประทับใจผ่านการมองเห็นและสัมผัส ส่วนในด้านการสร้างความงาม ทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่กำหนดลักษณะทางสุนทรียภาพของชิ้นงาน การผสมผสานทัศนธาตุอย่างมีศิลปะช่วยสร้างความน่าสนใจและดึงดูดสายตา ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการกำหนดลักษณะเฉพาะและเอกลักษณ์ของผลงาน ทำให้งานศิลปประดิษฐ์แต่ละชิ้นมีความโดดเด่นและแตกต่างจากงานชิ้นอื่น การจัดวางทัศนธาตุอย่างมีดุลยภาพยังช่วยสร้างความกลมกลืนและความสมบูรณ์ให้กับผลงาน

นอกจากคุณค่าทางความงาม ทัศนธาตุยังมีผลโดยตรงต่อประโยชน์ใช้สอยของงานศิลปประดิษฐ์ การเลือกใช้ทัศนธาตุที่เหมาะสมส่งผลต่อความแข็งแรงและความคงทนของชิ้นงาน เช่น การกำหนดโครงสร้าง สัดส่วน และการเลือกใช้วัสดุ นอกจากนี้ ทัศนธาตุยังมีส่วนสำคัญในการกำหนดความเหมาะสมกับการใช้งาน ทั้งในแง่ของขนาด รูปทรง และการจัดวางองค์ประกอบที่คำนึงถึงการใช้งานจริง ในมิติทางวัฒนธรรม ทัศนธาตุเป็นเครื่องมือสำคัญในการสะท้อนอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น การเลือกใช้ทัศนธาตุที่มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม



ท้องถิ่น เช่น ลวดลาย สี หรือรูปทรงที่มีความหมายเฉพาะ ช่วยรักษาและสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมผ่านงานศิลปประดิษฐ์ ทำให้งานศิลปประดิษฐ์ไม่เพียงเป็นสิ่งของเครื่องใช้ แต่ยังเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดภูมิปัญญาและคุณค่าทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งทัศนธาตุที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ มีหัวข้อดังต่อไปนี้

◆ จุดและเส้น (Dot & Line)

จุดและเส้น เป็นทัศนธาตุพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ โดยเฉพาะในการออกแบบลวดลาย การตกแต่ง และการสร้างพื้นผิวให้กับชิ้นงาน มีความสำคัญทั้งในแง่ของการสร้างความงามและการกำหนดโครงสร้าง ในการออกแบบชิ้นงาน และงานประดับตกแต่งต่างๆ ที่ต้องอาศัยความเข้าใจในการจัดวางจุดเพื่อสร้างลวดลายและรูปแบบที่สมบูรณ์ เช่นงานปักดิน งานร้อยลูกปัด การสร้างลวดลายและพื้นผิว เป็นต้น ตลอดจนการใช้จุดในการสร้างลวดลายบนผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย โดยคำนึงถึงทั้งความสวยงามและการใช้งานจริง ดังจะกล่าวถึงเรื่องจุดและเส้นต่อไปนี้

◆ จุด (Dot)

จุด เป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดแต่ทรงพลังต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์ ในธรรมชาติเราพบเห็นจุดได้ทั่วไป เช่น หยดน้ำ ดวงดาว จุดบนปีกผีเสื้อหรือเมล็ดพืช การทำความเข้าใจถึงคุณลักษณะและศักยภาพของจุด จึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ ด้วยจุดสามารถสร้างความน่าสนใจ กำหนดตำแหน่งสร้างลวดลาย และพื้นผิว รวมถึงนำไปสู่การพัฒนาเป็นทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปร่าง และรูปทรง

◆ นิยามและความหมาย

จุดในงานศิลปะเป็นทัศนธาตุที่ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก แต่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา จุดเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ทัศนธาตุอื่นๆ และมีบทบาทสำคัญในการกำหนดตำแหน่งสร้างน้ำหนัก สร้างลวดลาย และพื้นผิวในงานศิลปะ จุดสามารถปรากฏได้ทั้งในลักษณะของจุดเดี่ยว กลุ่มจุด หรือการเรียงตัวของจุดในรูปแบบต่างๆ ซึ่งสร้างผลกระทบทางการรับรู้และความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยนักวิชาการและศิลปินหลายท่านได้ให้นิยามและมุมมองเกี่ยวกับจุดไว้ดังนี้

ชูลูด นิมเสมอ (2553, น. 45) ได้กล่าวไว้ว่า จุดเป็นธาตุเบื้องต้นที่สุดของการเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก จุดเป็นธาตุที่ไม่สามารถจะแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้

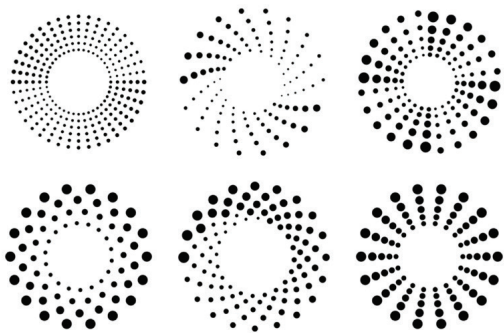
เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2554, น. 9) ได้ให้ความหมายไว้ว่า จุดเป็นส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้นซึ่งดูเหมือนว่าไม่สำคัญ แต่ความจริงแล้วจุดเป็นต้นกำเนิดของส่วนประกอบสำคัญของศิลปะหลายชนิด เช่น เส้น พื้นผิว หรือรูปร่าง รูปทรง จุดมีมิติที่เล็กมากและไม่สามารถแสดงความกว้าง ความยาว และความลึกให้เห็นได้ ดังนั้นจุดจึงเป็นเพียงร่องรอยของรูปลักษณะกลมที่ปรากฏให้เห็นเท่านั้น

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์ (2560, น. 32-33) ได้กล่าวถึงจุดในมุมมองของนักออกแบบไว้ว่า คนส่วนใหญ่จะนึกถึงจุดว่าเป็นวงกลมขนาดเล็กสีดำ แต่ในมุมมองของศิลปินและนักออกแบบ จุดเป็นมากกว่านั้น คือจะมีสีแดง ฟ้ำ ส้ม เหลือง เขียว ก็ได้ และไม่จำเป็นต้องเป็นวงกลมเท่านั้น อาจจะมีรูปร่างเป็นสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ตัวอักษร เป็นเครื่องหมาย หรือจะมีรูปทรงแต่ที่สำคัญคือ จุดจะต้องมีความเป็นจุด นั่นคือมีขนาดเล็กมาก เมื่อเทียบกับองค์ประกอบโดยรวมของงานทั้งหมด



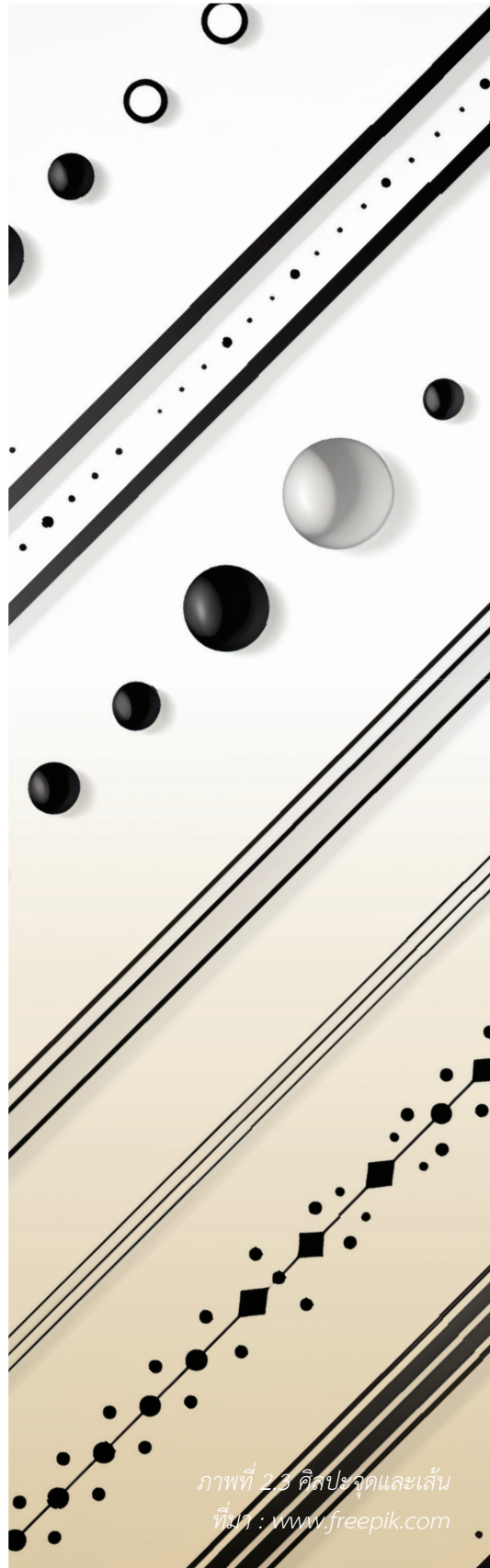
◆ ลักษณะของจุด

จุดสามารถจำแนกได้หลายรูปแบบตามลักษณะการปรากฏ และการรับรู้ทางสายตา โดยอาจแบ่งออกเป็นจุดทางกายภาพ ซึ่งเป็นจุดที่มองเห็นและสัมผัสได้จริง เช่น จุดที่เกิดจากการกด หรือ ปักลงบนพื้นผิว จุดทางการมองเห็น ซึ่งเป็นจุดที่เกิดจากการรับรู้ทางสายตา เช่น จุดที่เกิดจากการตัดกันของเส้น หรือจุดตัดของระนาบและจุดนามธรรม ซึ่งเป็นจุดที่เกิดจากความคิดหรือจินตนาการ เช่น จุดศูนย์กลางของวงกลม หรือจุดหนึ่งในระบบพิกัด นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตามลักษณะของรูปร่างเป็นจุดเรขาคณิต ที่มีรูปร่างแน่นอน เช่น จุดวงกลม จุดสี่เหลี่ยม และจุดอิสระที่มีรูปร่างไม่แน่นอน รวมถึงการแบ่งตามลักษณะการจัดวางเป็นจุดเดี่ยว จุดกลุ่ม และจุดที่เรียงตัวเป็นระบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบให้ผลทางการรับรู้และความรู้สึกที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2.2 ลักษณะของจุด

ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 2.3 ศิลปะจุดและเส้น

ที่มา : www.freepik.com



◆ ประยุกต์ใช้จุดในงานศิลปประดิษฐ์

การใช้จุดในงานศิลปประดิษฐ์ประเภทต่างๆ โดยการประยุกต์ใช้วัสดุที่หลากหลาย เช่น ลูกปัด เลื่อม ดิน ด้าย หมุด และวัสดุสำเร็จรูปอื่นๆ ลักษณะการจัดวางจุดในงานศิลปประดิษฐ์มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา และการสร้างมิติให้กับชิ้นงาน เช่น การใช้จุดเดี่ยวเพื่อสร้างจุดเน้น การใช้กลุ่มจุดเพื่อสร้างพื้นผิวและลวดลาย การใช้จุดที่มีระยะห่างต่างกันไปเพื่อสร้างจังหวะและความเคลื่อนไหว หรือการใช้จุดที่มีขนาดต่างกันเพื่อสร้างความลึกและน้ำหนัก และความน่าสนใจ เพิ่มขึ้นดังตัวอย่าง



ภาพที่ 2.4 งานร้อยลูกปัด
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.4 เป็นงานร้อยลูกปัด แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้จุด ด้วยการทำหน้าที่ของขนาด รูปร่าง และพื้นผิวที่แตกต่างกัน เมื่อนำมาจัดวางตามหลักการทางทัศนศิลป์ทั้งในด้านจังหวะ และทิศทาง จะสามารถสร้างมิติ คำน้ำหนัก และการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจบนพื้นผิวของผลงาน



ภาพที่ 2.5 งานจัดพาน
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.5 เป็นการจัดพานดอกไม้แบบประยุกต์ที่มีความประณีตสวยงาม โดยนำจุดมาสร้างสรรค์ให้มีขนาด และระยะห่างของจุดที่สัมพันธ์กัน ทำให้เกิดจังหวะและความต่อเนื่องอย่างมีเอกภาพ





ภาพที่ 2.6 งานออกแบบลายผ้า

ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.6 เป็นงานออกแบบลวดลายผ้า แสดงให้เห็นถึงการใช้จุดในการสร้างลวดลายที่มีความน่าสนใจ โดยนำจุดมาจัดวางในรูปแบบต่างๆ ทั้งการกระจาย การเรียงตัว และการสร้างกลุ่มของจุด ที่มีขนาดและระยะห่างที่แตกต่างกันอย่างน่าสนใจ

ดังนั้นจุดในงานศิลปประดิษฐ์ แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้หลักการทางศิลปะ โดยนำจุดมาสร้างสรรค์ ให้เกิดความงาม และความน่าสนใจในด้านต่างๆ เช่น การสร้างจุดนำสายตาด้วยจุดเดียวที่มีความโดดเด่น การสร้างค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ การสร้างพื้นผิวและมีมิติด้วยความถี่และจังหวะของจุด รวมถึงการสร้างการเคลื่อนไหวด้วยทิศทางการเรียงตัวของจุด นอกจากนี้ยังมีการนำหลักความสมดุล จังหวะ และเอกภาพมาใช้ในการจัดวางจุด เพื่อสร้างลวดลายและรูปแบบที่สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอย และในมิติของความงามตามหลักทัศนศิลป์

◆ เส้น (Line)

เส้น เป็นทัศนธาตุที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และศิลปประดิษฐ์ ด้วยเส้นเป็นจุดเริ่มต้นของการกำหนดโครงสร้าง รูปทรง และการสร้างลวดลายต่างๆ ในงานศิลปะ เส้นมีพลังในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึก ผ่านลักษณะที่หลากหลายทั้งความอ่อนช้อย ความแข็งแกร่ง ความเคลื่อนไหว หรือความนิ่งสงบ นอกจากนี้ เส้นยังเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ช่วยสร้างมิติ กำหนดทิศทาง และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ในงานศิลปประดิษฐ์ การทำความเข้าใจถึงคุณลักษณะและการใช้งานของเส้นจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรคงานศิลปประดิษฐ์ในการพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอย

◆ นิยามและความหมาย

เส้นมีความหลากหลายตามมุมมองของศิลปินและนักวิชาการศิลปะ นิยามโดยทั่วไปเส้นคือเป็น ร่องรอยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุดอย่างต่อเนื่อง หรือการลากผ่านที่ว่างจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เส้นแสดงให้เห็นถึงทิศทาง ความเคลื่อนไหว และเป็นตัวกำหนดขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก และสี นอกจากนี้เส้นยังมีความสามารถในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกผ่านลักษณะที่แตกต่างกัน ทั้งความมั่นคง ความอ่อนไหว ความเคลื่อนไหว หรือความสงบนิ่ง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะได้ให้นิยามและความหมายของเส้นไว้ดังนี้





ภาพที่ 2.7 งานจักสานไม้ไผ่
ที่มา : www.freepik.com

ชุด นิยมเสมอ (2553, น. 47) ได้กล่าวไว้ว่า เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกๆแขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น งานจิตรกรรมของไทย จีน และญี่ปุ่น ล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก โดยท่านได้ให้คำจำกัดความของเส้นในสามประเด็นคือ

- ◆ เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาว หรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงหนึ่งผลักดันให้เคลื่อนที่ไป
- ◆ เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของรูปร่าง น้ำหนัก และขอบเขตของสี
- ◆ เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่มสิ่งของ หรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วยจินตนาการ

◆ ประเภทของเส้น

ประเภทของเส้นมีการจำแนกตามคุณลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏต่อการรับรู้ทางสายตา โดยเส้นแต่ละประเภทมีคุณสมบัติเฉพาะในการแสดงออกถึงพลังและอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นผลมาจากทิศทางการเคลื่อนที่ ความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงของเส้น อันส่งผลต่อการรับรู้และการตอบสนองทางความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกัน

1. เส้นตรง (Straight Line) เป็นเส้นที่เกิดจากการเคลื่อนที่ในทิศทางเดียวกันอย่างต่อเนื่องจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง
2. เส้นโค้ง (Curve Line) เป็นเส้นที่มีการเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่องโดยมีการเปลี่ยนทิศทางอย่างค่อยเป็นค่อยไป
3. เส้นหยัก (Zigzag Line) เป็นเส้นที่มีการเปลี่ยนทิศทางอย่างฉับพลันและเป็นจังหวะ
4. เส้นประ (Dotted Line) เป็นเส้นที่เกิดจากการวางจุด หรือเส้นสั้น ๆ เรียงต่อกันเป็นระยะ
5. เส้นขด (Spiral Line) เป็นเส้นที่มีการเคลื่อนที่วนรอบจุดศูนย์กลางอย่างต่อเนื่อง



◆ ทิศทางของเส้น

ประเภทของเส้นตามทิศทางเป็นการจำแนกเส้นตามลักษณะการวางตัวในที่ว่าง ซึ่งทิศทางของเส้นแต่ละแบบมีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสายตาและจิตวิทยา ก่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกัน เส้นในทิศทางต่างๆ สามารถสร้างแรงปะทะทางสายตา การเคลื่อนไหว มิติ และพลังในการแสดงออก ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างคุณภาพ และการจัดองค์ประกอบในงานศิลปะ

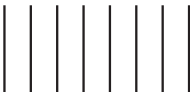
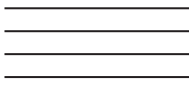
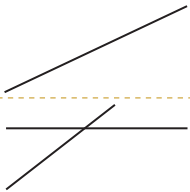
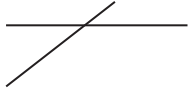
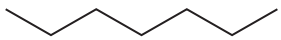
1. เส้นแนวตั้ง (Vertical Line) เป็นเส้นที่มีทิศทางขนานกับแรงดึงดูดของโลก
2. เส้นแนวนอน (Horizontal Line) เป็นเส้นที่มีทิศทางขนานกับเส้นขอบฟ้า วางตัวในแนวระนาบ แสดงออกถึงความกว้าง
3. เส้นแนวเฉียง (Diagonal Line) เป็นเส้นที่มีทิศทางทำมุมกับแนวตั้งและแนวนอน
4. เส้นแนวรัศมี (Radial Line) เป็นเส้นที่มีทิศทางแผ่ออก หรือพุ่งเข้าสู่จุดศูนย์กลาง แสดงออกถึงการขยายตัว การกระจาย และการรวมศูนย์

◆ เส้นต่อทางความรู้สึกทางจิตวิทยา

เส้นมีผลต่อความรู้สึกทางจิตวิทยา ที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนธาตุพื้นฐานกับการรับรู้ของมนุษย์ในเชิงจิตวิทยา โดยเส้นแต่ละประเภทมีคุณสมบัติเฉพาะในการกระตุ้นการตอบสนองทางความรู้สึก และอารมณ์ที่แตกต่างกัน ลักษณะของเส้นไม่เพียงแต่เป็นองค์ประกอบทางกายภาพในงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อในการถ่ายทอดพลังและความหมายทางนามธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นกับผลกระทบทางจิตวิทยาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่สามารถสื่อสารอารมณ์และแนวความคิดได้อย่างลึกซึ้ง



◆ ประเภทของเส้นและความหมาย

ประเภทของเส้น	ลักษณะของเส้น	ความหมายของเส้น
เส้นตรงแนวตั้ง (Vertical Line)		สง่างาม มั่นคง แข็งแรง สูงส่ง มีพลัง และมีศักดิ์ศรี
เส้นตรงแนวนอน (Horizontal Line)		สงบ พักผ่อน นิ่ง มั่นคง และสันติ
เส้นตรงแนวเฉียง (Diagonal Line)		ไม่มั่นคง เคลื่อนไหว พลังงาน และความตื่นเต้น
เส้นตรงตัดกัน (Intersecting Lines)		ขัดแย้ง ปะทะ และความเข้มแข็ง
เส้นโค้งแบบคลื่น (Wave Curve)		เคลื่อนไหว ลื่นไหล และมีชีวิตชีวา
เส้นซิกแซก (Zigzag Line)		ตื่นเต้น ตื่นตัว สับสน
เส้นประ (Dashed Line)		ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน
เส้นขดกันหอย (Spiral Line)		หมุนวน ไม่สิ้นสุด และการเติบโต

ภาพที่ 2.8 ลวดลายเส้นโค้ง
ที่มา : www.freepik.com



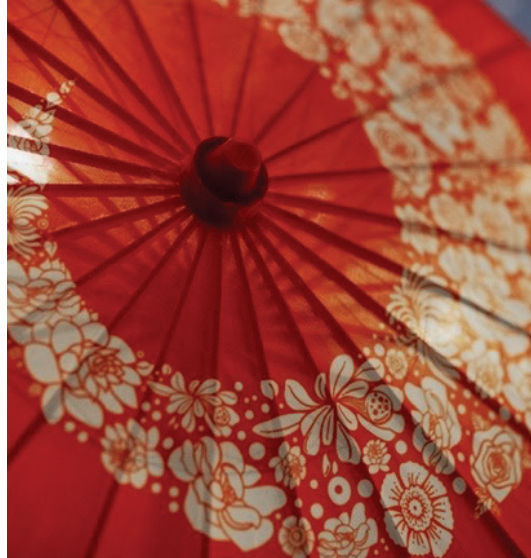
◆ การประยุกต์ใช้เส้นในงานศิลปประดิษฐ์

การประยุกต์ใช้เส้นในงานศิลปะประดิษฐ์ เป็นการนำองค์ความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์มาบูรณาการกับงานด้านหัตถกรรม โดยคำนึงถึงทั้งคุณค่าทางสุนทรียภาพ

และประโยชน์ใช้สอย การเข้าใจคุณลักษณะและพลังของเส้นจะช่วยให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีเอกลักษณ์



ภาพที่ 2.9 เส้นตรงกับโครงสร้างตะกร้า
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 2.10 การผสมผสานเส้น
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.9 เป็นเส้นตรงของรูปทรงตะกร้า เป็นตัวกำหนดโครงร่างและรูปทรงหลักที่แสดงถึงความมั่นคง แข็งแรง ในขณะที่เดียวกันการใช้เส้นโค้งในส่วนของหูตะกร้าและการตกแต่ง สามารถลดความแข็งแกร่งของเส้นตรงได้เป็นอย่างดีลงตัว

จากภาพที่ 2.10 เป็นการผสมผสานเส้นประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกัน เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงานมากยิ่งขึ้น การใช้เส้นตรงของก้านร่ม กับเส้นขดกันหอยของการออกแบบลวดลาย และเส้นโค้งของกลีบดอกไม้ ที่สามารถผสมผสานความต่างของเส้นได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 2.11 งานมาคราเม
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 2.12 งานจัดช่อดอกไม้
ที่มา : อีริศณาริพ ไพฑูรย์

จากภาพที่ 2.12 เป็นการใช้เส้นโค้งเป็นโครงสร้างหลักในการจัดช่อดอกไม้ รวมถึงเส้นโค้งที่มีลักษณะและขนาดที่แตกต่างกันของช่อเอื้อง ในการกำหนดจังหวะแนวการจัดวางดอกไม้ ที่มีความสอดคล้องกันอย่างกลมกลืน

ดังนั้นเส้นในงานศิลปะประดิษฐ์ สะท้อนให้เห็นถึงการผสมองค์ความรู้ทางทัศนธาตุพื้นฐานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เส้นตรงที่สร้างความแข็งแกร่งให้กับโครงสร้าง เส้นโค้งที่สร้างความอ่อนช้อยในลวดลาย เส้นหยักที่สร้างจังหวะเคลื่อนไหว เส้นประที่สร้างความโปร่งเบา และเส้นขดที่สร้างพลังหมุนวน การนำคุณลักษณะของเส้นเหล่านี้มาใช้อย่างเข้าใจถึงพลังและผลกระทบทางการรับรู้สันทานกับความเข้าใจในทิศทางและน้ำหนักของเส้น ทำให้สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะประดิษฐ์ที่มีทั้งความงามทางสุนทรียภาพและความสมบูรณ์ในเชิงโครงสร้าง

◆ รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form)

รูปร่างและรูปทรง เป็นทัศนธาตุที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการประกอบกันของจุดและเส้น ที่ก่อให้เกิดขอบเขตของพื้นที่ทั้งในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรงจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปะประดิษฐ์ เนื่องจากเป็นตัวกำหนดโครงสร้างและลักษณะภายนอกที่ส่งผลต่อทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอยของการประยุกต์ใช้รูปร่างและรูปทรงอย่างเข้าใจ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะประดิษฐ์ที่มีทั้งความสวยงามและตรงตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

◆ นิยามและความหมาย

รูปร่าง (Shape)

รูปร่าง หมายถึง พื้นที่ที่มีลักษณะ 2 มิติ ประกอบด้วย ความกว้างและความยาว แต่ไม่มีความหนาหรือความลึก เป็นลักษณะที่มองเห็นแบบแบนราบ เกิดจากการกำหนดขอบเขตด้วยเส้นรอบนอก หรือความแตกต่างของน้ำหนักและสี ทำให้เกิดพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ

รูปทรง (Form)

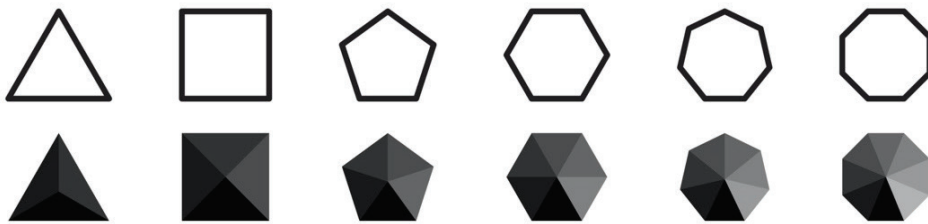
รูปทรง หมายถึง ลักษณะที่ปรากฏในลักษณะ 3 มิติ มีความกว้าง ความยาว และความลึกหรือความหนา ทำให้เกิดปริมาตรและมวลสามารถมองเห็นได้รอบด้านรับรู้ได้ถึงความหนาแน่น น้ำหนัก และพื้นที่ว่างภายใน

ทั้งรูปร่างและรูปทรงมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเป็นอย่างมาก ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะได้ให้นิยามและความหมายของ รูปร่างและรูปทรงไว้ดังนี้



ขลุ่ย นิมเมสโม (2553, น. 30) ได้กล่าวไว้ว่า รูปทรง คือสิ่งที่มองเห็นได้ในงานทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปิน สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของ ทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก อ่อนแก่ของขาว-ดำ และลักษณะพื้นผิว รูปทรง ให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และ เป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญา ความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย

อารีสุทธิพันธุ์ (2528, น. 120) ได้กล่าวไว้ว่า รูปร่าง รูปทรง มีลักษณะต่างกัน รูปทรงที่มองเห็นแล้วเข้าใจ ได้ว่าเป็นรูปทรงของสิ่งนั้น สิ่งนี้ เรียกว่ารูปทรง ตามธรรมชาติหรือรูปทรงธรรมดา (Natural Form, Regular Form) ส่วนรูปทรงที่เป็นผลมาจากการ ดัดแปลงตัดทอน เรียกว่ารูปทรงไม่ธรรมดา (Irregular Form)



ภาพที่ 2.13 รูปร่างและรูปทรง
ที่มา : www.freepik.com

◆ ประเภทของรูปร่างและรูปทรง

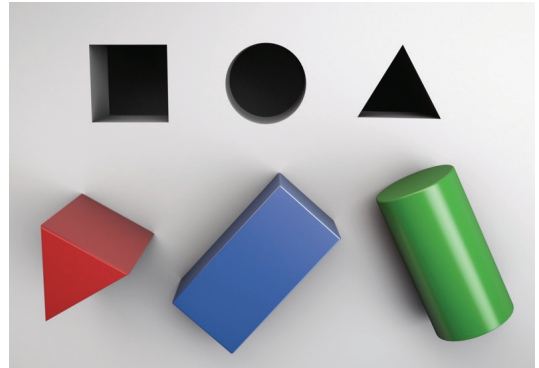
รูปร่างและรูปทรง ตามหลักการทางศิลปะมีความ แตกต่างกันในส่วนของมิติ โดยรูปร่างเป็นลักษณะ ที่ปรากฏใน 2 มิติ มีเพียงความกว้างและความยาว ในขณะที่รูปทรงแสดงออกใน 3 มิติ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความลึกหรือความหนา เมื่อพิจารณา ในด้านการจำแนกประเภท ทั้งรูปร่างและรูปทรง สามารถจัดอยู่ในประเภทเดียวกันได้ เนื่องจากมีที่มา และแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกัน เช่น รูปร่างวงกลม ที่มี 2 มิติ เมื่อพัฒนาเป็น 3 มิติ จะกลายเป็นทรงกลม โดยยังคงอยู่ในประเภทเรขาคณิต เช่นเดิม การทำความเข้าใจความสัมพันธ์นี้จะช่วยให้เห็นถึงพัฒนาการและความเชื่อมโยงระหว่าง รูปร่างและรูปทรงในแต่ละประเภท ซึ่งสามารถ จำแนกได้เป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ รูปร่างและ รูปทรงเรขาคณิต รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์ และรูปร่าง และรูปทรงอิสระ โดยแต่ละประเภทมีคุณลักษณะ เฉพาะ ที่ส่งผลต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในงานศิลปะ ประดิษฐ์ ดังจะได้อธิบายในรายละเอียดต่อไปนี้



1. รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shapes and Forms)

รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต เป็นรากฐานสำคัญของการออกแบบ เนื่องจากมีโครงสร้างที่แน่นอนตามหลักคณิตศาสตร์ สามารถวัดขนาดและกำหนดสัดส่วนได้อย่างแม่นยำในด้านรูปร่าง 2 มิติ ประกอบด้วยรูปร่างพื้นฐานสำคัญ ได้แก่ วงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม ซึ่งสามารถพัฒนาต่อยอดเป็นรูปร่างที่ซับซ้อนขึ้น เช่น ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม หรือรูปดาว ส่วนในด้านรูปทรง 3 มิติ ได้แก่ ทรงกลม ทรงกระบอก ทรงพีระมิด และทรงกรวย รูปร่าง และรูปทรงเรขาคณิตสื่อถึงความรู้สึกมีระเบียบ ความมั่นคง และความแน่นอน มักถูกนำมาใช้ในงานออกแบบที่ต้องการความเที่ยงตรง ในงานศิลปประดิษฐ์ รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตมักถูกใช้เป็นโครงสร้างหลักของชิ้นงาน เช่น การออกแบบกล่อง

ภาชนะ หรือโครงสร้างพื้นฐานของงานประดิษฐ์ต่างๆ การเข้าใจหลักการของรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนางานให้มีความแข็งแรงและสมบูรณ์



ภาพที่ 2.14 รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา : www.freepik.com

2. รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์ (Natural Shapes and Forms)

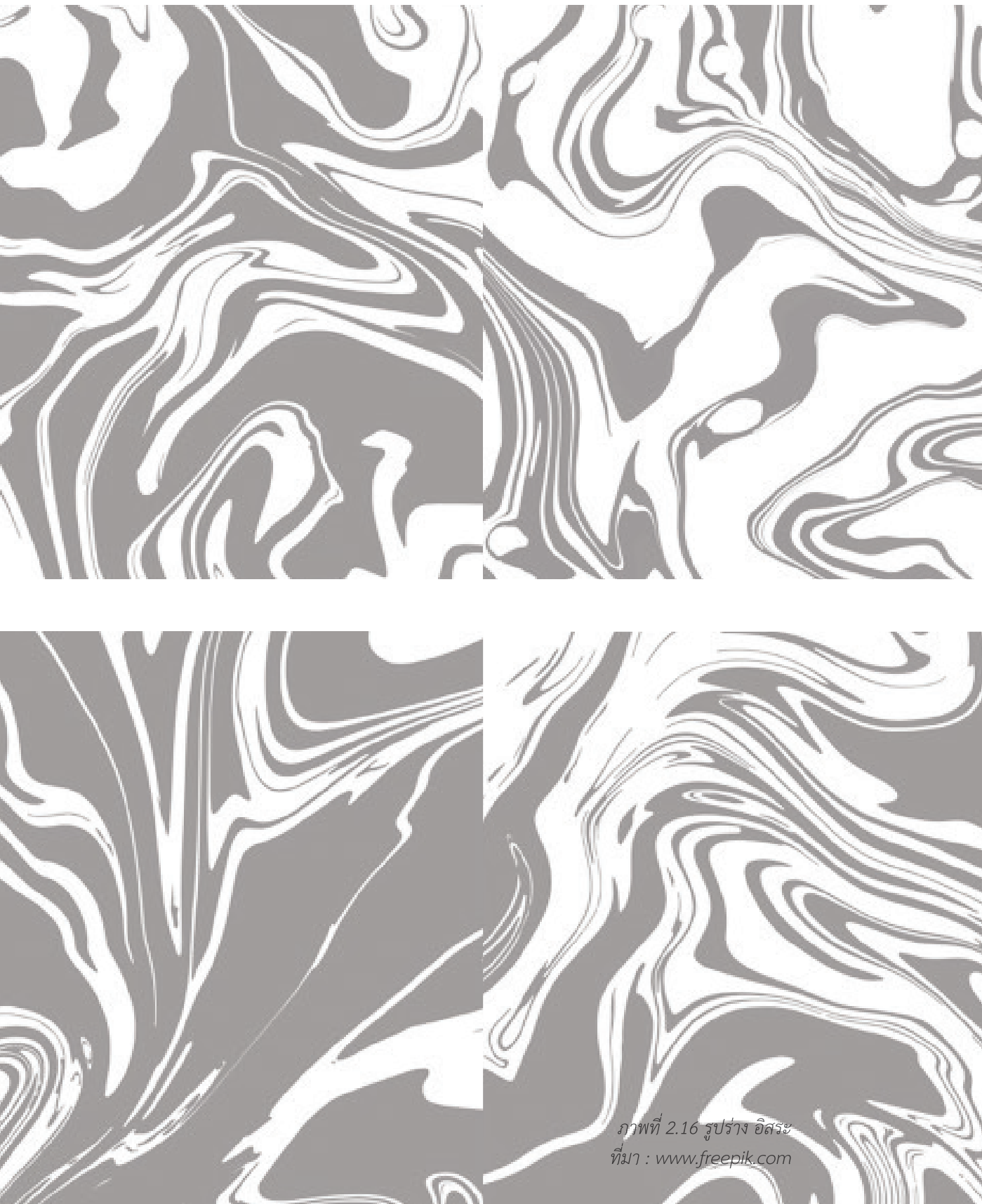
รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์ เกิดจากการสังเกตและถ่ายทอดลักษณะที่ปรากฏในธรรมชาติ ซึ่งมีความหลากหลาย และซับซ้อน แต่แฝงไว้ด้วยความงามที่เป็นระเบียบแบบแผนเฉพาะตัว รูปร่างธรรมชาติ 2 มิติ อาจเกิดจากการมองเห็นด้านข้างของสิ่งมีชีวิต เช่น เงาของใบไม้ ดอกไม้ หรือสัตว์ต่างๆ ส่วนรูปทรงอินทรีย์ 3 มิติ คือ การจำลองหรือถ่ายทอดมวลและปริมาตรของสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น รูปทรงของผลไม้ ก้อนหิน หรือสิ่งมีชีวิต การนำ รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์มาใช้ในการศิลปประดิษฐ์ต้องอาศัยการสังเกตและวิเคราะห์โครงสร้างอย่างละเอียดเพื่อเข้าใจถึงสัดส่วน ความสมดุล และความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นรูปร่างและรูปทรงนั้นๆ การเลือกใช้รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์ช่วยสร้างความรู้สึกอ่อนโยน เป็นธรรมชาติ และมีชีวิตชีวาให้กับผลงาน



ภาพที่ 2.15 รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์

ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 2.16 รูปร่าง อีลระ
ที่มา : www.freepik.com



3.รูปร่างและรูปทรงอิสระ

(Free Shapes and Forms)

รูปร่างและรูปทรงอิสระ เกิดจากการสร้างสรรค์ที่ไม่ยึดติดกับโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว แต่พัฒนาขึ้นจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงาน รูปร่างอิสระในลักษณะ 2 มิติ มักเกิดจากการเคลื่อนไหวของเส้นหรือการกำหนดขอบเขตของพื้นที่อย่างอิสระ ส่วนรูปทรงอิสระในลักษณะ 3 มิติ เกิดจากการสร้างมวลและปริมาตรที่มีความยืดหยุ่น ไม่จำกัดรูปแบบ การใช้รูปร่างและรูปทรงอิสระในงานศิลปประดิษฐ์เปิดโอกาสให้เกิดการทดลองและค้นพบรูปแบบใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากความคุ้นเคย แม้จะมีความอิสระในการสร้างสรรค์ แต่ยังคงคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้ผลงานมีความสมดุลและความเป็นเอกภาพ รูปร่างและรูปทรงอิสระมักให้ความรู้สึกผ่อนคลาย มีความเคลื่อนไหว และแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

◆ ความเชื่อมโยงของรูปร่างและรูปทรง

รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์ และรูปร่างและรูปทรงอิสระ มีความเชื่อมโยงและสามารถปรับใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสม โดยรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่สุด เนื่องจากมีโครงสร้างที่ชัดเจนและสามารถวัดขนาดได้แน่นอน เมื่อวิเคราะห์รูปร่างและรูปทรงอินทรีย์

จะพบว่าโครงสร้างพื้นฐานมาจากรูปเรขาคณิต แต่ถูกปรับเปลี่ยนให้มีความอ่อนช้อยและซับซ้อนขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนรูปร่างและรูปทรงอิสระแม้จะดูเหมือนไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน แต่ก็ยังคงอ้างอิงหลักการพื้นฐานจากรูปเรขาคณิตและอินทรีย์ เพียงแต่มีการดัดแปลงและผสมผสานอย่างอิสระตามจินตนาการ ความเชื่อมโยงของรูปร่างและรูปทรงทั้งสามประเภท ยังสะท้อนให้เห็นถึงวิวัฒนาการของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ จากสิ่งที่เป็นระเบียบแบบแผนไปสู่ความเป็นธรรมชาติ และพัฒนาต่อไปสู่การสร้างสรรค์อย่างอิสระ ทั้งนี้ ในการสร้างสรรค์งานหนึ่ง ๆ มักเกิดการผสมผสานรูปร่างและรูปทรงทั้งสามประเภทเข้าด้วยกัน โดยแต่ละประเภทจะทำหน้าที่เสริมซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดความสมบูรณ์ทั้งในด้านโครงสร้าง ความงาม และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงาน

◆ การประยุกต์ใช้รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปประดิษฐ์

การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในการประยุกต์ใช้รูปร่างและรูปทรงอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงคุณลักษณะเฉพาะของรูปร่างและรูปทรงแต่ละประเภท ทั้งในด้านโครงสร้าง ความแข็งแรง ความสวยงาม และการตอบสนองวัตถุประสงค์การใช้งาน การผสมผสานรูปร่างและรูปทรงที่แตกต่างกันอย่างลงตัว จะช่วยสร้างความน่าสนใจและเพิ่มคุณค่าให้กับชิ้นงาน



ภาพที่ 2.17 โคมไฟ
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.17 เป็นโคมไฟรูปทรงทรงกลม โดยใช้โครงสร้างรูปทรงเรขาคณิต เพื่อความคงทนแข็งแรง ในขณะที่เดียวกันการนำใช้รูปร่างอินทรีย์ของดอกไม้และนกมาเป็นส่วนประกอบในการตกแต่งสามารถเพิ่มความอ่อนช้อยสวยงามของผลงานได้มากยิ่งขึ้น





ภาพที่ 2.18 หมอนอิง
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.18 เป็นรูปร่างอินทรีช่อดอกไม้และใบไม้
ในงานปักกลดลายหมอนอิง สามารถเพิ่มความ
อ่อนช้อยให้กับผลงานได้เป็นอย่างดี ด้วยความ
เป็นธรรมชาติจึงช่วยลดความแข็งกระด้างของ
รูปทรงเรขาคณิตของหมอนอิงได้



ภาพที่ 2.19 พานรูปเทียนแพ
ที่มา : ธีรคณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 2.19 เป็นการผสมผสานรูปทรงของพานรูป
เทียนแพโดยใช้โครงสร้างของรูปทรงเรขาคณิตที่มี
ความมั่นคงแข็งแรง ผสมผสานกับตกแต่งด้วยดอกไม้
ประดิษฐ์รูปทรงอินทรี และรูปทรงอิสระของอุบะและ
เพื่องช่วยเพิ่มความประณีต อ่อนช้อยให้กับผลงาน

ดังนั้นรูปร่างและรูปทรงในงานศิลปประดิษฐ์
ต้องคำนึงถึงทั้งมิติด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย
โดยสามารถนำรูปร่างและรูปทรงทั้งสามประเภทคือ
เรขาคณิต อินทรี และอิสระ มาผสมผสานกันอย่าง
เหมาะสม เช่น การใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นโครงสร้าง
หลักเพื่อความแข็งแรง ตกแต่งด้วยรูปทรงอินทรีจาก
ธรรมชาติเพื่อความสวยงาม และเพิ่มรายละเอียด
ด้วยรูปทรงอิสระ เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว
ทำให้งานศิลปประดิษฐ์มีความสมบูรณ์ทั้งด้าน
โครงสร้างและความงาม

◆ สี (Color)

สี เป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุด
ต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานศิลปประดิษฐ์
ด้วยสีมีอิทธิพลโดยตรงต่อการรับรู้ทางทัศนียภาพ
และการตอบสนองทางด้านจิตวิทยา องค์ความรู้
ด้านทฤษฎีสีจึงเป็นพื้นฐานอันสำคัญยิ่งสำหรับ
ผู้สร้างสรรค์งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษา
เกี่ยวกับหลักการของวงจรสี วรรณะของสี และ
ค่าน้ำหนักของสี ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐาน
ที่จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้สีอย่างมีประสิทธิภาพ
ทั้งในด้านการสร้างความกลมกลืน ความขัดแย้ง
และการสื่อสารความหมายผ่านการใช้สีในรูปแบบ
ต่างๆ การวิเคราะห์และทำความเข้าใจทฤษฎีสี
อย่างถ่องแท้จะส่งผลให้สามารถประยุกต์ใช้สี
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับเป้าหมาย
ของงาน ที่สามารถสร้างการรับรู้ได้ตามความ
เจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์

◆ นิยามและความหมาย

สีเป็นปรากฏการณ์ทางกายภาพ เกิดจากการสะท้อน
คลื่นแสงในช่วงความถี่ที่มนุษย์สามารถมองเห็นได้
เมื่อแสงตกกระทบวัตถุและสะท้อนเข้าสู่เรตินาของ
ดวงตา จะถูกส่งผ่านเส้นประสาทตาไปยังสมอง
เพื่อแปลผลเป็นการรับรู้สี นอกจากการรับรู้ทาง
กายภาพแล้ว สียังเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ
ในงานศิลปะ ที่ช่วยสร้างความงาม ความรู้สึก และ



การสื่อความหมาย ศิลปินและนักออกแบบใช้หลักการของสีในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในด้าน จิตรกรรม ประติมากรรม สิ่งทอ และงานหัตถกรรม ต่างๆ การศึกษาเรื่องสีได้รับความสนใจจากนักวิชาการ หลากหลายสาขา ทั้งด้านฟิสิกส์ จิตวิทยา และ ศิลปะ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้นิยามและความหมายของสีที่แตกต่างกันตามมุมมองและความเชี่ยวชาญในแต่ละศาสตร์ ดังจะเห็นได้จากแนวคิดของนักวิชาการต่อไปนี้

ขลุฑ นิยมเสมอ (2553, น. 75) ได้ให้คำจำกัดความของสีไว้ว่า สีคือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับรู้สัมผัสได้โดยแม่สีที่เป็นวัตถุธาตุ (Pigmentary Primary) ที่ประกอบด้วย สีเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน และสีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

สุชาติ เกาทอง (2539, น. 81) ได้กล่าวไว้ว่า สีเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดคุณค่าในองค์ประกอบอื่นๆ เช่นการใช้สีให้เกิดเส้น รูปร่าง เกิดจังหวะ และการใช้สีแสดงลักษณะของผิวพื้น นอกจากนั้นสียังมีส่วนส่งเสริมให้เกิดความคิดความรู้สึก และอารมณ์

◆ สีต่อความรู้สึทางจิตวิทยา

การศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสีที่มีต่อจิตใจและพฤติกรรมของมนุษย์ได้รับความสนใจจากนักจิตวิทยาและนักวิจัยอย่างต่อเนื่อง จากการศึกษาพบว่าสีแต่ละสีสามารถส่งผลต่อการรับรู้ อารมณ์ และการตอบสนองทางจิตวิทยาที่แตกต่างกันความเข้าใจในเรื่องจิตวิทยาสีจึงมีความสำคัญในการประยุกต์

ใช้ในด้านต่างๆ เช่นการออกแบบการสื่อสารการตลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสีและผลกระทบทางจิตวิทยา ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสีแต่ละสี ลักษณะเฉพาะ และผลกระทบต่อความรู้สึกของมนุษย์ ได้อย่างชัดเจน ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพที่ 2.20 วงจรสีรูปแบบดอกไม้
ที่มา : www.freepik.com



◆ สีและความหมาย

ชื่อสี	ลักษณะของสี	ความหมายและรู้สึกทางจิตวิทยา
สีเหลือง (Yellow)		สดใส ร่าเริง มีชีวิตชีวา กระตือรือร้น ความหวัง การมองโลกในแง่ดี
สีแดง (Red)		พลัง ความรัก ความร่าร้อน ความกล้าหาญ ความตื่นเต้น
สีน้ำเงิน (Blue)		สงบ มั่นคง น่าเชื่อถือ ความจริงใจ ความลึกซึ้ง
สีเขียว (Green)		ธรรมชาติ การเติบโต ความสมดุล การฟื้นฟู ความสดชื่น
สีส้ม (Orange)		ความสนุกสนาน ความกระตือรือร้น ความเป็นมิตร ความอบอุ่น
สีม่วง (Purple)		ความหรูหรา ความลึกลับ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์
สีขาว (White)		ความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความสมบูรณ์
สีดำ (Black)		พลัง ความหรูหรา ความลึกลับ ความเข้มแข็ง
สีทอง (Gold)		ความมั่งคั่ง ความสำเร็จ ความหรูหรา เกียรติยศ

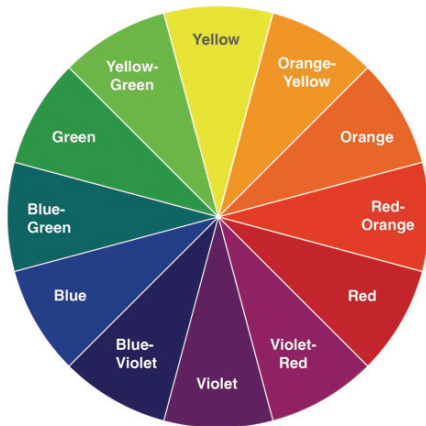


ภาพที่ 2.21 ความเข้มของสี
ที่มา : www.freepik.com



◆ วงจรสี (Color Wheel)

การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องวงจรสี จะทำให้การใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยวงจรสีแสดงความสัมพันธ์ของสีต่างๆ ที่เกิดจากการผสมสีตั้งแต่แม่สีพื้นฐานไปจนถึงสีที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งทำให้การสร้างสรรค์ผลงานสามารถสื่ออารมณ์ และความรู้สึกด้วยสีได้ตามความต้องการ



ภาพที่ 2.22 วงจรสี
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

วงจรสี เป็นแผนภาพที่แสดงลำดับการจัดระบบสี โดยการวางตำแหน่งของสีในลักษณะวงกลม แสดงความสัมพันธ์ของสีที่เกิดจากการผสมของแม่สี ตั้งแต่สีขั้นที่หนึ่ง สีขั้นที่สอง และสีขั้นที่สาม และการจัดวางสีในลักษณะนี้ทำให้เห็นความต่อเนื่องของสี และช่วยในการเลือกใช้สีในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสีในวงจรสีเกิดจากการผสมสีในแต่ละขั้น ดังนี้

สีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors)

สีขั้นที่หนึ่ง หรือสีปฐมภูมิ เป็นสีพื้นฐานที่ไม่สามารถเกิดจากการผสมของสีอื่นๆ แต่สามารถนำมาผสมกันเพื่อสร้างสีอื่นๆ ได้ ในระบบสีเพื่อการมองเห็น โดยทฤษฎีสีได้อธิบายว่าสีขั้นที่หนึ่งเป็นแม่สีที่มีความสำคัญในการกำหนดโครงสร้างของวงจรสี และเป็นพื้นฐานในการผสมสีเพื่อสร้างสีขั้นที่สอง และสีขั้นที่สาม ความเข้าใจเรื่องสีขั้นที่หนึ่งจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในงานศิลปะ การออกแบบ

สีขั้นที่หนึ่ง เป็นสีบริสุทธิ์ที่ไม่สามารถผสมขึ้นได้จากสีอื่น แต่สามารถนำมาผสมกันเพื่อสร้างสีอื่นๆ ได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสีอื่นๆ ในวงจรสี ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



ภาพที่ 2.23 สีขั้นที่หนึ่ง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



สีขั้นที่สอง (Secondary Colors)

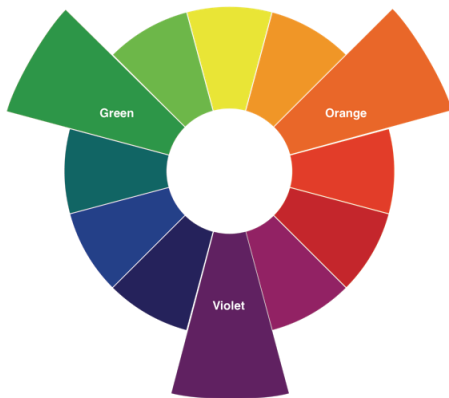
สีขั้นที่สอง หรือสีทุติยภูมิ เป็นสีที่เกิดจากการผสมของสีขั้นที่หนึ่งในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีขั้นที่สองนี้มีความสำคัญในการสร้างความหลากหลายของสีในงานศิลปะและการออกแบบ โดยเฉพาะการสร้าง ความกลมกลืนและความตัดกันของสี นอกจากนี้ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการผสมสีขั้นที่สามและการสร้างวรรณะสีที่แตกต่างกันในผลงานสร้างสรรค์

สีขั้นที่สอง เกิดจากการผสมสีขั้นที่หนึ่งในอัตราส่วนเท่ากัน ประกอบด้วย

สีเขียว (เกิดจากสีเหลือง + สีน้ำเงิน)

สีส้ม (เกิดจากสีแดง + สีเหลือง)

สีม่วง (เกิดจากสีน้ำเงิน + สีแดง)



ภาพที่ 2.24 สีขั้นที่สอง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

สีขั้นที่สาม (Tertiary Colors)

สีขั้นที่สาม หรือสีตติยภูมิ เป็นสีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีขั้นที่หนึ่งกับสีขั้นที่สองที่อยู่ข้างเคียง ในอัตราส่วนที่เท่ากัน ทำให้เกิดสีใหม่ 6 สี ขั้นที่สามนี้ช่วยเพิ่มความละเอียดอ่อนและความหลากหลายให้กับวงจรสี ทำให้ศิลปินและนักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความซับซ้อนและมีมิติของสีที่สมบูรณ์มากขึ้น

สีขั้นที่สาม เกิดจากการผสมระหว่างสีขั้นที่หนึ่งกับสีขั้นที่สองที่อยู่ติดกันในอัตราส่วนเท่ากัน ทำให้เกิดสีใหม่ 6 สี ได้แก่

สีเหลืองส้ม (เหลือง + ส้ม)

สีแดงส้ม (แดง + ส้ม)

สีแดงม่วง (แดง + ม่วง)

สีน้ำเงินม่วง (น้ำเงิน + ม่วง)

สีน้ำเงินเขียว (น้ำเงิน + เขียว)

สีเหลืองเขียว (เหลือง + เขียว)



ภาพที่ 2.25 สีขั้นที่สาม
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



◆ วรรณะสี (Tones)

วรรณะของสี เป็นคุณลักษณะของสีที่สามารถสร้างความรู้สึกเกี่ยวกับอุณหภูมิผ่านการรับรู้ทางสายตา โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อนและวรรณะเย็น ซึ่งเป็นการจำแนกกลุ่มสีตามหลักทฤษฎีสีที่สัมพันธ์กับประสบการณ์การรับรู้จากธรรมชาติและสภาพแวดล้อม เช่น สีของแสงอาทิตย์ ไฟ และเปลวเทียน จะให้ความรู้สึกร้อน ในขณะที่สีของน้ำ ท้องฟ้า และพืชพรรณ จะให้ความรู้สึเย็น การทำความเข้าใจเรื่องวรรณะของสีจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและสร้างบรรยากาศตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ



ภาพที่ 2.27 วรรณะสี
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

ภาพที่ 2.26 สีกลมกลืน
ที่มา : www.freepik.com



วรรณะร้อน (Warm Tone)

สีวรรณะร้อน คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น ร้อน ตื่นเต้น มีพลัง และกระตุ้นประสาท ประกอบด้วย สีเหลือง สีเหลืองส้ม สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง ซึ่งเป็นสีที่อยู่ในช่วงครึ่งวงกลมของวงจรสีที่มี สีเหลืองและสีแดงเป็นแม่สี สีวรรณะร้อนมักถูกนำไปใช้ในการสร้างจุดเด่น การดึงดูดความสนใจ หรือการสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา อบอุ่น และเป็นกันเอง

วรรณะเย็น (Cold Tone)

สีวรรณะเย็น คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ นิ่ง ผ่อนคลาย และสบายตา ประกอบด้วย สีเหลืองเขียว สีเขียว สีน้ำเงินเขียว สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ซึ่งเป็นสีที่อยู่ในช่วงครึ่งวงกลมของวงจรสีที่มีสีเขียว และสีน้ำเงินเป็นแม่สี สีวรรณะเย็นมักถูกนำไปใช้ในการสร้างบรรยากาศที่สงบ เยือกเย็น หรือ การสร้างความรู้สึกถึงความกว้างไกล ลึกลับ และ ความเป็นทางการ

หลักการใช้สีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็นนั้น เราไม่ควรใช้วรรณะใดวรรณะหนึ่งเพียงอย่างเดียว เพราะอาจทำให้เกิดความรู้สึกน่าเบื่อ จืดชืดจนเกินไป ดังนั้นศิลปินและนักออกแบบจึงมักใช้สีทั้งสอง วรรณะในสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ วรรณะใดวรรณะหนึ่งเป็นหลัก และอีกวรรณะใช้เป็น ส่วนรอง ในอัตราส่วน 75% ต่อ 25% ทั้งนี้เหลืองกับ สีม่วง นั้นถือเป็นสีกลางที่สามารถอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ

◆ คุณลักษณะของสี (Color Attributes)

คุณลักษณะของสี เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ในการอธิบายและจำแนกลักษณะเฉพาะของสีในเชิง วิชาการ โดยนักทฤษฎีสีและนักวิชาการด้านศิลปะได้ กำหนดคุณลักษณะของสีที่สามารถวัดและอธิบายได้ อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในการ สื่อสารเรื่องสี และเป็นพื้นฐานในการประยุกต์ ใช้สีในงานศิลปะและการออกแบบ คุณลักษณะของ สีประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ ดังนี้



ภาพที่ 2.28 สีและที่แปรปรวน
ที่มา : www.freepik.com



HUE

SATURATION

VALUE

ภาพที่ 2.29 คุณลักษณะของสี
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

ค่าความเป็นสี (Hue) คือลักษณะของสีบริสุทธิ์ ที่ไม่มีการผสมกับสีขาวหรือสีดำ เป็นคุณสมบัติ ที่ทำให้มนุษย์สามารถมองเห็นและแยกแยะความแตกต่างของสีต่างๆ ได้ เช่น สีแดง สีเหลือง สีนํ้าเงิน ซึ่งเกิดจากความยาวคลื่นแสงที่แตกต่างกันในช่วงที่ตามนุษย์มองเห็นได้ การเข้าใจเรื่องค่าความเป็นสี มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการออกแบบและการสร้างสรรค์งานศิลปะ ด้วยเป็นพื้นฐานในการผสมสี และการสร้างชุดสีที่กลมกลืนหรือตัดกัน

ค่าความสว่าง-มืด (Value) หมายถึงระดับความสว่างหรือความมืดของสี ซึ่งเกิดจากการผสมสีขาวเพื่อเพิ่มค่าความสว่าง (Tint) หรือผสมสีดำเพื่อเพิ่มค่าความมืด (Shade) โดยมีค่าตั้งแต่สีดำสนิท ไปจนถึง ขาวสว่าง ค่าความสว่าง-มืดนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างมิติ ความลึก และการเน้นจุดสนใจในงานศิลปะและการออกแบบ รวมถึงช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน

ค่าความอิ่มตัวของสี (Saturation) เป็นการวัดความบริสุทธิ์หรือความเข้มของสี แสดงถึงปริมาณความเข้มข้นของเนื้อสีเมื่อเทียบกับสีเทา การลดความอิ่มตัวของสีสามารถทำได้โดยการผสมสีเทาหรือสีตรงข้ามเข้าไป โดยมีค่าตั้งแต่สีเทาไปจนถึงสีที่มีความบริสุทธิ์สูงสุด ค่าความอิ่มตัวของสีมีความสำคัญในการสร้างความรู้สึกที่มีชีวิตชีวาหรือความสงบนิ่งในงานออกแบบ และยังใช้ในการสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกผ่านผลงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

◆ หลักการใช้สี (Color Schemes)

หลักการใช้สี เป็นการนำสีมาใช้ร่วมกันอย่างมีหลักเกณฑ์และเป้าหมาย โดยอาศัยความสัมพันธ์ของสีในวงจรสีเป็นพื้นฐานในการเลือกใช้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แนวทางหลัก คือ **การใช้สีแบบกลมกลืน (Harmony)** และ **การใช้สีแบบตัดกัน (Contrast)** การใช้สีแบบกลมกลืนจะเริ่มจากการใช้สีเอกรงค์ที่เป็นสีเดียวกันทั้งหมด ไปจนถึงการใช้สีข้างเคียงที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี ส่วนการใช้สีแบบตัดกันจะเริ่มจากการใช้สีตรงข้าม สีเกือบตรงข้าม สีตรงข้ามสองคู่ข้างเคียง ไปจนถึงการใช้สีสามเส้าและสี่สีเส้า ซึ่งมีความซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ การเลือกใช้สีในแต่ละรูปแบบจึงต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์และการสื่อความหมายของผลงาน เพื่อสร้างความน่าสนใจและความสมบูรณ์ให้กับงานศิลปะ โดยการใช้ทั้งสองหลักการที่กล่าวมาแล้วคือ การใช้สีแบบกลมกลืน (Harmony) และ การใช้สีแบบตัดกัน (Contrast) สามารถแบ่งวิธีการใช้ออกเป็น 7 วิธีการ ดังนี้





ภาพที่ 2.30 Monochromatic
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ภาพที่ 2.31 Analogous
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

1. สีเอกรงค์ (Monochromatic)

สีเอกรงค์ เป็นการใช้สีเพียงสีเดียว โดยการเปลี่ยนแปลงค่าน้ำหนักและความจัดของสี ด้วยการเพิ่มสีขาวเพื่อให้สีอ่อนลง (Tint) หรือเพิ่มสีดำเพื่อให้สีเข้มขึ้น (Shade) หรือเพิ่มสีเทาเพื่อให้สีหม่นลง (Tone) เป็นการสร้างความกลมกลืนที่เรียบง่ายที่สุด สีเอกรงค์จะให้ความรู้สึกเป็นเอกภาพ สงบ นุ่มนวล และประณีต เนื่องจากไม่มีความขัดแย้งของสี แต่ยังคงมีความน่าสนใจจากการเปลี่ยนแปลงค่าน้ำหนักและความจัดของสี ซึ่งสามารถสร้างมิติ ระยะ และความลึกในผลงานได้ และการใช้สีเอกรงค์ก็ให้มีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงการสร้างจุดเด่นด้วยค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน การสร้างจังหวะและความเคลื่อนไหวด้วยการไล่ค่าน้ำหนักสี และการกำหนดสัดส่วนของค่าน้ำหนักแต่ละระดับให้มีความสมดุลเพื่อสร้างความน่าสนใจ และหลีกเลี่ยงความจืดชืดที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้สีเพียงสีเดียว การใช้สีตามหลักการนี้เหมาะสำหรับงานที่ต้องการสื่อถึงความเรียบง่าย ความสง่างาม หรือต้องการเน้นรูปทรงและพื้นผิวมากกว่าสีสัน

2. สีข้างเคียง (Analogous)

สีข้างเคียง เป็นการใช้สีที่อยู่ติดกันในวงจรัส โดยเลือกใช้ตั้งแต่ 2-5 สีที่อยู่ติดกันไปเป็นการสร้างความกลมกลืนที่มีความหลากหลายมากกว่าการใช้สีเอกรงค์ แต่ยังคงความนุ่มนวลเนื่องจากการใช้สีข้างเคียง แต่ยังคงความรู้สึกประสานกลมกลืนราบรื่น และมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องด้วยสีแต่ละสีมีองค์ประกอบของสีที่อยู่ข้างเคียงผสมอยู่ ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสีอย่างนุ่มนวล สามารถสร้างความน่าสนใจได้จากการปรับเปลี่ยนค่าน้ำหนักและความจัดของสีแต่ละสี และการใช้สีข้างเคียงให้มีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงการเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีหลัก และใช้สีข้างเคียงเป็นสีรอง การควบคุมสัดส่วนของสีแต่ละสีไม่ให้เท่ากัน และการสร้างจุดเด่นด้วยการปรับค่าน้ำหนักหรือความจัดของสี เพื่อหลีกเลี่ยงความจืดชืดที่อาจเกิดจากการใช้สีที่คล้ายคลึงกันมากเกินไป



ภาพที่ 2.32 Complementary
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

3. สีตรงข้าม (Complementary)

สีตรงข้าม เป็นการเลือกใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจร ซึ่งเป็นการสร้างความขัดแย้งที่รุนแรงที่สุด ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น มีพลัง และดึงดูดความสนใจ การใช้สีตรงข้ามจะช่วยให้สีแต่ละสีมีความเด่นชัดมากขึ้น และด้วยการตัดกันของสีทำให้แต่ละสีดูสดใสและมีพลังมากกว่าการใช้เพียงสีเดียว อย่างไรก็ตาม การใช้สีตรงข้ามต้องระมัดระวังในเรื่องของสัดส่วน ควรเลือกใช้สีใดสีหนึ่งเป็นสีหลักและใช้อีกสีเป็นสีรอง รวมถึงการปรับค่าความเข้มและความอ่อนของสีเพื่อลดความขัดแย้งที่รุนแรงเกินไป



ภาพที่ 2.33 Color Chart รหัสสี
ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 2.34 Split Complementary
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ภาพที่ 2.35 Rectangle - Tetradic
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

4. สีเกือบตรงข้าม (Split Complementary)

สีเกือบตรงข้าม เป็นการใช้สีแบบผสมผสานระหว่างความกลมกลืนและความขัดแย้ง โดยเลือกสีหนึ่งสีเป็นสีหลัก แล้วใช้สีที่อยู่ข้างเคียงของสีตรงข้ามอีกสองสีประกอบ ซึ่งสีที่อยู่ข้างเคียงของสีตรงข้ามนี้จะมีระยะห่างจากสีตรงข้ามด้านละหนึ่งช่องสีในวงจรัส การใช้สีในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา แต่ลดความขัดแย้งที่รุนแรงของสีตรงข้ามลง ด้วยการเลือกใช้สีข้างเคียงของสีตรงข้ามแทนการใช้สีตรงข้ามโดยตรง ทำให้เกิดความน่าสนใจแต่ยังคงความนุ่มนวลสามารถสร้างความกลมกลืนและความขัดแย้งในระดับที่เหมาะสม

5. สีตรงข้ามสองคู่ข้างเคียง

(Rectangle - Tetradic)

สีตรงข้ามสองคู่ข้างเคียง เป็นการใช้สีจากวงจรัส โดยเลือกสีที่อยู่ในวงจรัสสีสองคู่ที่ขนานกันกับสีตรงข้าม ซึ่งสามารถเลือกใช้แบบเหลื่อมระหว่างสีข้างเคียง โดยสีที่เลือกมาใช้จะมีระยะห่างที่ไม่เท่ากัน แต่จัดวางในลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าในวงจรัส การใช้สีในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกที่หลากหลาย มีความขัดแย้งแต่ยังคงความกลมกลืน เนื่องจากมีการใช้สีข้างเคียงร่วมด้วย ทำให้ลดความขัดแย้งของสีตรงข้ามลง เกิดเป็นความน่าสนใจที่ซับซ้อนแต่ไม่รุนแรงจนเกินไป เหมาะสำหรับงานที่ต้องการสร้างความหลากหลายทางอารมณ์และความรู้สึก





ภาพที่ 2.37 Triadic
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ภาพที่ 2.38 Square - Tetradic
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

6. สีสามเส้น (Triadic)

สีสามเส้น เป็นการเลือกใช้สีสามสีที่มีระยะห่างเท่ากันในวงจรัส โดยทำให้เกิดเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่าในวงจรัส การใช้สีในลักษณะนี้จะสร้างความขัดแย้งที่มีความสมดุล ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา สดใส และมีพลัง แต่ไม่รุนแรงเท่ากับการใช้สีตรงข้าม การใช้สีสามเส้นต้องคำนึงถึงการควบคุมสัดส่วนของสี โดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีหลักและใช้อีกสองสีเป็นสีรองเพื่อสร้างความน่าสนใจ

7. สีสี่เส้น (Square - Tetradic)

สีสี่เส้น เป็นการเลือกใช้สีที่มีระยะห่างเท่ากันในวงจรัส หรือการใช้สีตรงข้ามสองคู่ ทำให้เกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสในวงจรัสเป็นการสร้างความขัดแย้งที่ซับซ้อนและหลากหลายที่สุด ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา ตื่นเต้น และซับซ้อน การใช้สีในลักษณะนี้ต้องมีความระมัดระวังในการควบคุมสัดส่วนและน้ำหนักของสีแต่ละสีเป็นพิเศษ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนและยุ่งเหยิงในผลงาน ควรเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีหลักและใช้สีที่เหลือเป็นสีรองในสัดส่วนที่น้อยกว่า รวมถึงการปรับค่าความเข้มและความอ่อนของสีเพื่อสร้างความกลมกลืน



◆ การประยุกต์ใช้สีในงานศิลปะประดิษฐ์

สีในงานศิลปะประดิษฐ์เป็นการนำความรู้เรื่องสีมาใช้ อย่างมีหลักการ โดยคำนึงถึงทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย การเลือกใช้สีจึงต้องพิจารณาหลาย มิติ ทั้งด้านการสร้างความกลมกลืนและความขัดแย้ง

การสร้างอารมณ์และความรู้สึก การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และการสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อให้ผลงานมีคุณค่าทั้งด้านความงามและการสื่อความหมาย ซึ่งควรคำนึงถึงหลักการใช้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.39 สร้อยข้อมือ
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.39 เป็นการใช้สีกลมกลืนในงาน สร้อยข้อมือ ด้วยการใช้สีวรรณะเย็น โดยมีสีน้ำเงิน เป็นสีหลัก และมีปริมาณสีวรรณะร้อนของสีเหลือง เป็นส่วนรอง เพียงเล็กน้อย ซึ่งสีมีความกลมกลืนกัน อย่างสวยงาม



ภาพที่ 2.40 กระเป๋าถัก
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.40 เป็นการใช้สีตรงข้าม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของกระเป๋าถัก ด้วยการใช้ ของสีแดง และสีเขียว ในปริมาณสีที่เหมาะสม ทำให้มีความสดใส ด้วยความขัดแย้งกันอย่างลงตัว



ภาพที่ 2.41 ลีกับการตกแต่งบ้าน
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.41 เป็นการเลือกใช้สีวรรณะร้อน ที่มีสีแดง สีส้ม สีเหลืองในการตกแต่งอาคารบ้านเรือน jamaica style สามารถ สร้างอารมณ์และความรู้สึก และบรรยากาศที่อบอุ่น เพิ่มความมีชีวิตชีวา ให้กับสถานที่



ภาพที่ 2.42 ดอกไม้วันวาเลนไทน์
ที่มา : ธีรคณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 2.42 สีสามารถสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เช่นสีแดงที่สื่อถึงวันแห่งความรักของวันวาเลนไทน์ นอกจากนั้นสีแดงยังมีบทบาทต่อความเชื่อและวัฒนธรรม ในสังคมชาวจีน จะใช้สีแดงเพื่อสื่อถึงความเป็นสิริมงคล



ภาพที่ 2.43 ผ้าม่อฮ่อม
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.43 เป็นการย้อมสีผ้าม่อฮ่อมที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมด้วยการใช้สีจากภูมิปัญญาและความเชื่อท้องถิ่น ซึ่งเป็นสีที่ได้จากต้นฮ่อมที่เป็นพืชประจำถิ่น อันเป็นเอกลักษณ์ประจำจังหวัด

ดังนั้นสี ในงานศิลปประดิษฐ์ ต้องอาศัยความเข้าใจเรื่องทฤษฎีสี ทั้งวงจรสี วรรณะสี และหลักการใช้สี โดยสามารถเลือกใช้สีได้ทั้งแบบกลมกลืนและตัดกันตามวัตถุประสงค์ของงาน นอกจากคุณค่าด้านความงาม การใช้สียังต้องคำนึงถึงการสื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึก และความเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรม เช่น การใช้สีแดงในงานมงคล หรือการใช้สีในผ้าทอพื้นถิ่น เพื่อสร้างคุณค่าและความหมายที่ลึกซึ้งให้กับงานศิลปประดิษฐ์





◆ ค่าน้ำหนัก (Value)

ค่าน้ำหนัก เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึงระดับความอ่อน-แก่ของแสงและเงาที่ปรากฏบนวัตถุหรือพื้นผิว ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้มิติ ปริมาตร และความลึกในผลงาน การเข้าใจและควบคุมค่าน้ำหนักอย่างมีประสิทธิภาพไม่เพียงช่วยสร้างความสมจริงให้กับรูปทรง แต่ยังสามารถสร้างอารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศในงานศิลปะได้อย่างหลากหลาย ค่าน้ำหนักจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ศิลปินและนักออกแบบใช้ในการสื่อสารแนวคิดและสร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน นำไปสู่การสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านเทคนิคและการสื่อความหมาย

◆ นิยามและความหมาย

ค่าน้ำหนัก คือระดับความเข้มของแสงและเงาที่ปรากฏบนวัตถุหรือพื้นผิว แสดงถึงความอ่อนแก่ของสีหรือแสงที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสว่างที่สุดไปจนถึงมืดที่สุด เป็นทัศนธาตุที่ทำให้เกิดการรับรู้ความตื้นลึก ระยะใกล้ไกล ปริมาตร และมิติของรูปทรง ค่าน้ำหนักเกิดจากปริมาณของแสงที่ตกกระทบวัตถุในระดับที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดเป็นบริเวณที่สว่าง และบริเวณเงา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของค่าน้ำหนักนี้มีผลต่อการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก รวมถึงการสร้างบรรยากาศและความเป็นเอกภาพในงานศิลปะ การเข้าใจและควบคุมค่าน้ำหนักจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านความงามและการสื่อความหมาย นักวิชาการได้ให้นิยามและความหมายของค่าน้ำหนักไว้ต่อไปนี้





ภาพที่ 2.44 แสงและเงา
ที่มา : www.freepik.com

◆ ลักษณะของค่าน้ำหนัก

ขลุต นิมเสมอ (2553, น. 60) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ค่าน้ำหนักคือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลความเป็นความอ่อนความแก่ของสีหนึ่งหรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่างๆกันในงานชิ้นหนึ่ง น้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติ จะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง

อารี สุทธิพันธุ์ (2528, น. 79) ได้กล่าวไว้ว่า แสงที่ตกทอดวัตถุเรียกว่าความเข้ม ซึ่งช่วยให้ตาเห็นน้ำหนักอ่อนแก่ของวัตถุนั้นๆ (Value) และยังทำให้เห็นน้ำหนักบนรูปทรงนั้นตัดกัน (Contrast) และกลมกลืนกันกับสภาพแวดล้อมด้วย

ในงานศิลปะ ค่าน้ำหนักเกิดจากการตกกระทบของแสงบนวัตถุและการสะท้อนแสงในสภาพแวดล้อม แสงที่ตกกระทบวัตถุจะสร้างปรากฏการณ์ของแสงและเงาที่มีความซับซ้อน ก่อให้เกิดค่าน้ำหนักในระดับต่างๆ ทั้งในบริเวณที่แสงตกกระทบโดยตรง บริเวณที่ได้รับแสงรอง และบริเวณที่เกิดเงา ความเข้าใจในลักษณะของค่าน้ำหนัก จะช่วยให้สามารถสร้างมิติและปริมาตรของรูปทรงได้อย่างสมจริงและมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านเทคนิคและการสื่อความหมาย ระดับของค่าน้ำหนักตามหลักการทางศิลปะได้แบ่งความอ่อนแก่ของค่าน้ำหนัก ออกเป็น 6 ระดับ ดังนี้

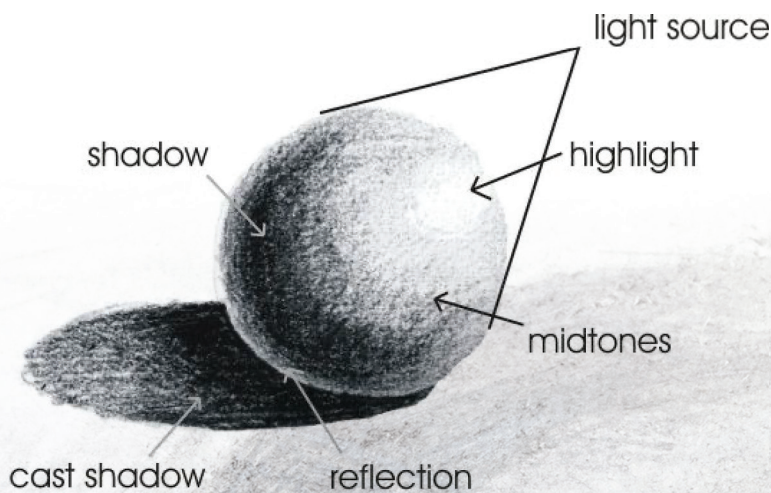


1. **แสงสว่างจัด (Highlight)** คือบริเวณที่มีความสว่างมากที่สุดบนวัตถุ เกิดจากแสงตกกระทบโดยตรง ทำให้เกิดจุดสว่างจัดหรือประกายแสง โดยเฉพาะบนพื้นผิวที่มีความมันวาว บริเวณนี้จะมีค่าน้ำหนักที่อ่อนที่สุดและมักมีพื้นที่ค่อนข้างเล็กเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยแสดงคุณลักษณะของพื้นผิววัตถุและทิศทางของแหล่งกำเนิดแสง

2. **น้ำหนักกลาง (Middle tone)** คือบริเวณที่มีค่าน้ำหนักปานกลาง เป็นส่วนที่ได้รับแสงในระดับรองลงมาจาก Highlight เกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนใหญ่ของวัตถุที่แสงตกกระทบในมุมที่ลาดเอียง ค่าน้ำหนักในบริเวณนี้จะช่วยแสดงสีธรรมชาติของวัตถุและเป็นตัวเชื่อมระหว่างบริเวณที่สว่างที่สุดกับบริเวณที่มีดที่สุด ทำให้การเปลี่ยนแปลงของค่าน้ำหนักดูนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ

3. **เงามืด (Shadow)** คือบริเวณเงาที่เกิดขึ้นในส่วนที่แสงส่องไม่ถึง มีค่าน้ำหนักที่เข้มกว่า Middle tone แต่ยังไม่เข้มที่สุด เป็นส่วนที่ช่วยแสดงปริมาตรและรูปทรงของวัตถุ ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสงและระยะห่างระหว่างวัตถุกับแหล่งกำเนิดแสง บริเวณเงานี้มักจะได้รับผลกระทบจากแสงสะท้อนจากสภาพแวดล้อมด้วย

4. **เงามืดเข้ม (Core of shadow)** คือบริเวณที่มีดที่สุดของเงาบนวัตถุ เป็นจุดที่แสงไม่สามารถส่องถึงและได้รับผลกระทบจากแสงสะท้อนน้อยที่สุด มักเกิดขึ้นในบริเวณที่เป็นรอยต่อระหว่างพื้นผิวที่หันเข้าหาแสงและพื้นผิวที่หันหลังให้แสง เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเน้นความลึกและความชัดเจนของรูปทรง



ภาพที่ 2.45 ระดับค่าน้ำหนัก
ที่มา : www.pinterest.com



5. **แสงสะท้อน (Reflected light)** คือแสงสะท้อนที่เกิดจากการสะท้อนของแสงจากพื้นผิวหรือวัตถุข้างเคียงเข้าสู่บริเวณเงาของวัตถุ ทำให้เกิดความสว่างในบริเวณเงาที่มีค่าน้ำหนักอ่อนกว่า Core of Shadow แสงสะท้อนนี้มีความสำคัญในการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสภาพแวดล้อม และช่วยให้รูปทรงดูมีมิติมากขึ้น

6. **เงาตกทอด (Cast shadow)** คือเงาตกทอดที่เกิดจากวัตถุบังแสง ทำให้เกิดเงาที่ทอดลงบนพื้นผิวหรือวัตถุอื่น ลักษณะและทิศทางของเงาตกทอดจะขึ้นอยู่กับทิศทางของแสง ระยะห่างระหว่างวัตถุกับพื้นผิวที่รองรับเงา และรูปทรงของวัตถุที่บังแสง เงาตกทอดมักจะมีขอบที่ชัดเจนบริเวณใกล้วัตถุและจะค่อยๆ จางลงเมื่อห่างออกไป มีความสำคัญในการแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ระหว่างวัตถุกับสภาพแวดล้อม

◆ การประยุกต์ใช้ค่าน้ำหนักในงานศิลปะประดิษฐ์



ภาพที่ 2.46 3D Flower wall relief

ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.46 เป็นการสร้างความแตกต่างในค่าน้ำหนัก ของการจัดวางดอกไม้ที่มีสีอ่อนบนพื้นหลังสีเข้ม จะช่วยให้ดอกไม้เกิดความน่าสนใจและดึงดูดสายตา นอกจากนี้ ยังช่วยแยกองค์ประกอบต่างๆ ของชิ้นงานให้เด่นชัดขึ้น

ภาพที่ 2.47 การแรเงาด้วยดินสอ

ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 2.48 Paper Art
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.48 เป็นการสร้างสรรค์งานตัดกระดาษ โดยการใช้ค่าน้ำหนักเข้ม-อ่อนที่ต่างกันเพื่อสร้างมิติ ด้วยการไล่ระดับสี การจัดวางองค์ประกอบให้มีระยะลึบนำสายตาอย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 2.49 แสงเงากับตกแต่งห้อง
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.49 เป็นการตกแต่งห้องด้วยค่าน้ำหนักของแสงเงา ช่วยในการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกตามความเหมาะสมของแต่ละโอกาส ค่าน้ำหนักแสงเงาจะให้ความรู้สึกที่อบอุ่น และผ่อนคลาย

ดังนั้นค่าน้ำหนัก ในงานศิลปะประดิษฐ์มีความสำคัญ ในการสร้างมิติและความลึกให้กับชิ้นงาน โดยต้องเข้าใจการจัดการค่าน้ำหนักในระดับต่างๆ ตั้งแต่แสงสว่างจัด น้ำหนักกลาง เจ้ามืด เจ้ามืดเข้ม แสงสะท้อน และเงาตกทอด การใช้ค่าน้ำหนักอย่างเหมาะสม ไม่เพียงช่วยสร้างความสมจริงให้กับรูปทรง แต่ยังสามารถสร้างอารมณ์ บรรยากาศ และจุดเน้น ในผลงาน ทำให้งานศิลปะประดิษฐ์มีความน่าสนใจ และสมบูรณ์มากขึ้น

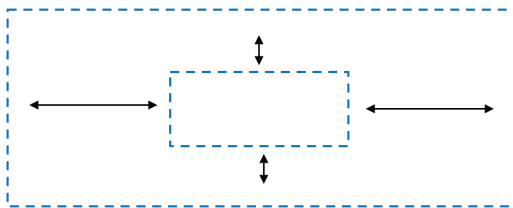
◆ ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง เป็นองค์ประกอบที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงและพื้นที่โดยรอบ ช่วยสร้างมิติ ความลึก และการเคลื่อนไหวในผลงาน การจัดการที่ว่างอย่างมีประสิทธิภาพไม่เพียงช่วยให้องค์ประกอบต่างๆ ในงานแต่ยังสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน ที่ว่างในงานศิลปะจึงไม่ใช่เพียงพื้นที่ที่เหลือหรือถูกละเว้น แต่เป็นส่วนประกอบเชิงรูปทรงที่มีบทบาท ในการสร้างความสมดุล จังหวะ และเอกภาพให้กับผลงาน นำไปสู่การสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบและการสื่อความหมาย



◆ นิยามและความหมาย

ที่ว่าง ในงานศิลปะหมายถึง บริเวณหรือปริมาตร ที่ล้อมรอบ แทรกอยู่ระหว่าง หรือปรากฏภายในรูปทรง และวัตถุต่างๆ ในผลงาน เป็นทัศนธาตุที่ไม่มีรูปร่างหรือขอบเขตที่แน่นอนในตัวเอง แต่ถูกกำหนด โดยความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ในงาน ที่ว่างสามารถสร้างการรับรู้ได้ทั้งในลักษณะสองมิติ บนระนาบและสามมิติในปริมาตร ทำหน้าที่เป็นตัว กำหนดระยะ ระดับ ความลึก และมิติในงานศิลปะ อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญ ให้เกิดการเคลื่อนไหว ของสายตา จังหวะ และดุลยภาพในการจัด องค์ประกอบศิลป์ ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ทั้งใน ด้านโครงสร้างและการสื่อความหมาย นักวิชาการ ได้ให้นิยามและความหมายของที่ว่างไว้ดังนี้



ภาพที่ 2.50 บริเวณพื้นที่ว่าง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

ขลุฑ นิมเสมอ (2553, น. 88) ได้ให้ความหมาย ของที่ว่างไว้ว่า ที่ว่างตามปกติจะกว้างขวางจนหา ขอบเขตมิได้ เป็นที่ที่สิ่งทั้งหลายทั้งปวงดำรงอยู่ ที่ว่าง เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น จะปรากฏตัวก็ต่อเมื่อ มีทัศนธาตุอื่นๆ มากำหนดรูปร่าง หรือมาก่อนให้เกิด ปฏิกริยาขึ้น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนามหรือเวทีที่ ทัศนธาตุอื่น ๆ จะลงไปแสดงหรือปรากฏตัว ในบทบาทของรูปทรง

ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550, น. 105) ได้อธิบายว่า ที่ว่าง หมายถึง บริเวณที่ไม่มีอะไรเลย ไม่มีความหมาย ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก หาขอบเขตไม่ได้ แต่ในงานทัศนศิลป์ มีความหมายหลายประการ เช่น ระยะห่างของรูปร่าง รูปทรงในงานจิตรกรรม หรือ ช่องว่างของรูปทรงในงานประติมากรรม

◆ ประเภทของที่ว่าง

- 1. พื้นที่บวก (Positive Space)** คือบริเวณที่ถูกครอบครองด้วยรูปทรง วัตถุ หรือองค์ประกอบหลักในงานศิลปะ เป็นส่วนที่มีมวล ปริมาตร หรือรูปร่างที่สามารถรับรู้ได้อย่างชัดเจน พื้นที่บวกมักเป็นจุดสนใจหลักหรือส่วนสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในผลงาน ทำหน้าที่ดึงดูดสายตา และสื่อสารความหมายโดยตรง การจัดการพื้นที่บวกที่มีประสิทธิภาพจะส่งผลต่อการรับรู้ และการตีความ โดยสามารถสร้างความหมาย อารมณ์ และความรู้สึกผ่านรูปทรง
- 2. พื้นที่ลบ (Negative Space)** คือบริเวณว่างที่อยู่รอบ ระหว่าง หรือแทรกอยู่ภายในพื้นที่บวก เป็นพื้นที่ที่ไม่มีวัตถุหรือรูปทรงปรากฏอยู่ แต่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าพื้นที่บวก เนื่องจากช่วยกำหนดขอบเขต สร้างมิติ และเน้นย้ำความสำคัญของรูปทรงหลัก พื้นที่ลบที่ถูกจัดการอย่างสร้างสรรค์สามารถทำหน้าที่เป็นทั้งฉากหลัง สร้างจังหวะ กำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวของสายตา และสร้างความสมดุล ให้กับองค์ประกอบโดยรวม



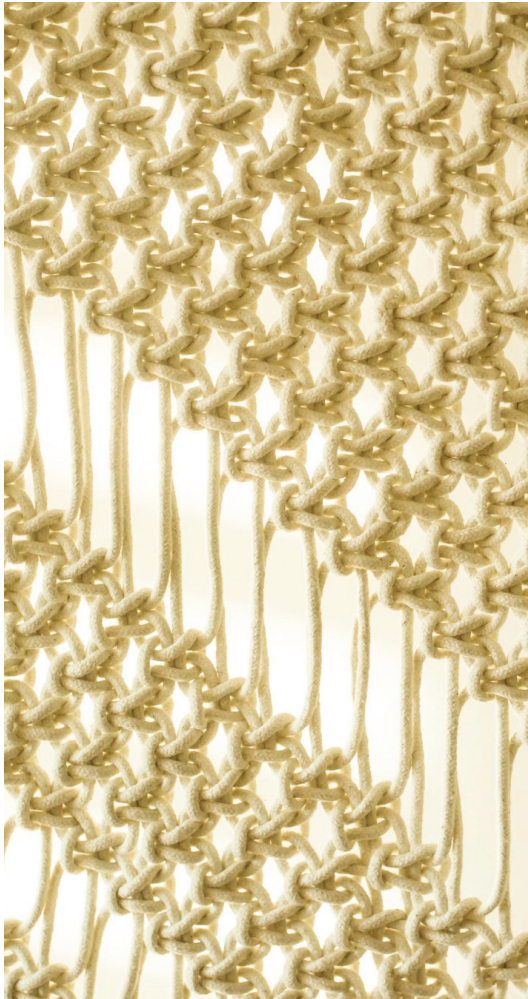
ภาพที่ 2.51 พื้นที่บวกและพื้นที่ลบ
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



◆ การประยุกต์ใช้ที่ว่างในงานศิลปประดิษฐ์

การใช้ที่ว่าง เป็นการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย การจัดการที่ว่างอย่างมีประสิทธิภาพไม่เพียงช่วยสร้างความน่าสนใจทางสายตา แต่ยังส่งผลต่อการใช้งานและการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ใช้

การเข้าใจหลักการประยุกต์ใช้ที่ว่างจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้มีคุณภาพ และคุณค่าทางศิลปะ ดังตัวอย่างการนำพื้นที่ว่างมาประยุกต์ในงานศิลปประดิษฐ์ ดังนี้



ภาพที่ 2.52 งานมาคราเม่
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.52 เป็นการใช้ที่ว่าง พื้นที่บวกลบและพื้นที่ลบในการจัดวางลวดลายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ของผลงาน ด้วยการจัดวางจังหวะ ความสมดุลของขนาดและรูปทรง



ภาพที่ 2.53 Paper Art
ที่มา : www.pinterest.com

จากภาพที่ 2.53 เป็นที่ว่างของพื้นที่บวกลบและพื้นที่ลบกับการสร้างจังหวะและทิศทางการเคลื่อนไหว ด้วยการใช้ที่ว่างนำสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง สร้างความเคลื่อนไหวให้กับงานได้อย่างน่าสนใจ





ภาพที่ 2.54 ช่อดอกไม้
ที่มา : ธีรศนาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 2.54 เป็นการใช้ที่ว่างเพื่อสร้างจุดเด่น และลำดับความสำคัญของขนาด มาตราส่วนของ การจัดองค์ประกอบของช่อดอกไม้ให้สัมพันธ์กับ พื้นที่ใช้งานกับสภาพแวดล้อม ทำให้ผลงานมีความ สมบูรณ์ ทั้งในด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย

ดังนั้นที่ว่าง ในงานศิลปประดิษฐ์เป็นการจัดการ ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่บวกคือวัตถุ และพื้นที่ลบ คือพื้นที่ว่าง อย่างสมดุล โดยที่ว่างไม่เพียงแต่เป็น พื้นที่เหลือ แต่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมดุล กำหนดจังหวะ สร้างความน่าสนใจ และกำหนดขนาด สัดส่วนของชิ้นงาน การจัดการที่ว่างที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้องค์ประกอบต่างๆ ในงานศิลปประดิษฐ์ ทำงานร่วมกันได้อย่างกลมกลืนและมีเอกภาพ



◆ พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว เป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ทั้งผ่านการมองเห็นและการสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกและประสบการณ์ทางสุนทรียะที่หลากหลาย ในธรรมชาติ เราพบเห็นพื้นผิวในรูปแบบต่างๆ มากมาย ตั้งแต่ความขรุขระของเปลือกไม้ ความละเอียดของทราย ไปจนถึงความมันวาวของใบไม้ ศิลปินและนักออกแบบได้นำแรงบันดาลใจจากพื้นผิวในธรรมชาติเหล่านี้มาประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นพื้นผิวรูปแบบใหม่ในงานศิลปะ ผสมผสานกับเทคนิควิธีการและวัสดุสมัยใหม่ ก่อให้เกิดมิติและความน่าสนใจผลงาน การทำความเข้าใจเรื่องพื้นผิวจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย

◆ นิยามและความหมาย

พื้นผิวเป็นทัศนธาตุที่แสดงลักษณะภายนอกของวัตถุหรือรูปทรง แสดงออกถึงคุณสมบัติที่สามารถรับรู้ได้ทั้งจากการมองเห็นและการสัมผัส เป็นลักษณะของผิววัตถุที่มีความแตกต่างกันไป เช่น ความหยาบ ความละเอียด ความมัน ความด้าน ความขรุขระ หรือความเรียบ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้สามารถสร้างความรู้สึกและการรับรู้ที่แตกต่างกันในงานศิลปะ

ศิลป์ พีระศรี (2553, น. 284) ได้ให้กล่าวไว้ว่า เมื่อเราดูหรือจับต้องเนื้อผ้า หรือผิวเนื้อของสิ่งใด จะรู้สึกหรือสังเกตได้ว่า ของสิ่งเหล่านั้น ไม่เรียกรู้สึกมีลักษณะขรุขระไม่เกลี้ยงมือเป็นแห่งๆ เพราะด้วยเส้นด้ายที่ทอหรือเพราะโครงสร้างอันเป็นธรรมชาติเช่นนั้นของผิว และเนื้อของสิ่งที่ว่านั้น เหตุนี้เมื่อกล่าวถึงลักษณะผิว และเนื้อของสิ่งใด ก็หมายความว่าถึงเรื่องมองเห็น

ชลูด นิ่มเสมอ (2553, น. 82) ได้ให้กล่าวไว้ว่า พื้นผิว หมายถึงลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้อง หรือเห็นแล้วรู้สึกได้ว่า หยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นกำมะหยี่ ฯลฯ





ภาพที่ 2.55 พื้นผิวผนัง
ที่มา : www.freepik.com

◆ ประเภทของพื้นผิว

พื้นผิวในงานศิลปะสามารถจำแนกตามลักษณะการรับรู้และการเกิดเป็น 2 ประเภทหลัก คือ พื้นผิวจริง และพื้นผิวลวงตา การทำความเข้าใจคุณลักษณะเฉพาะของพื้นผิวแต่ละประเภทจะช่วยให้สามารถเลือกใช้และสร้างสรรค์งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารทางศิลปะ

1. **พื้นผิวจริง (Actual Texture)** เป็นลักษณะของพื้นผิวที่สามารถรับรู้ได้ทั้งทางการมองเห็นและการสัมผัส มีความแตกต่างของระนาบที่สามารถจับต้องได้ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

- 1) **พื้นผิวธรรมชาติ** คือพื้นผิวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติโดยไม่ผ่านการแปรรูปหรือดัดแปลง สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตตามธรรมชาติ เช่น ความขรุขระของเปลือกไม้ที่เกิดจากการเจริญเติบโต ลวดลายบนผิวน้ำที่เกิดจากการกัดเซาะ ริ้วรอยของใบไม้ที่เกิดจากการลำเลียงอาหาร หรือ ลวดลายบนขนสัตว์ที่เกิดจากการพัฒนาการ พื้นผิวธรรมชาติมักมีความไม่สม่ำเสมอและความซับซ้อนที่เป็นเอกลักษณ์



ภาพที่ 2.56 พื้นผิวธรรมชาติ
ที่มา : www.freepik.com



2) **พื้นผิวที่มนุษย์สร้างขึ้น** คือพื้นผิวที่เกิดจากกระบวนการแปรรูป การผลิต หรือการสร้างสรรค์โดยมนุษย์ ผ่านกรรมวิธีและเทคนิคต่างๆ เช่น การทอผ้าที่สร้างพื้นผิวจากการขัดกันของเส้นใย การปั้นดินเผาที่เกิดพื้นผิวจากการขูดขีดและเคลือบ การแกะสลักไม้ที่สร้างร่องรอยจากการสกัด หรือการหล่อโลหะที่เกิดพื้นผิวจากแม่พิมพ์ พื้นผิวประเภทนี้มักมีความสม่ำเสมอและสามารถควบคุมรูปแบบได้



ภาพที่ 2.57 พื้นผิวโลหะ
ที่มา : www.freepik.com

2. **พื้นผิวลวงตา (Visual Texture)** เป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้เฉพาะทางการมองเห็น เกิดจากการสร้างภาพลวงให้เห็นความแตกต่างของระนาบด้วยเทคนิคทางศิลปะ แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1) **พื้นผิวที่เกิดจากการวาด การพิมพ์** เป็นการจำลองหรือเลียนแบบพื้นผิวจริงด้วยเทคนิคทางศิลปะ เช่น การใช้น้ำหนักอ่อน-แก่ของสีเพื่อสร้างมิติ การใช้เทคนิคการแรเงาด้วยเส้นเพื่อแสดงความขรุขระ การพิมพ์ลายด้วยวิธีต่างๆ เพื่อสร้างความรู้สึกร่องพื้นผิว หรือการใช้เทคนิคดิจิทัลในการสร้างพื้นผิวเสมือนจริง พื้นผิวลวงตาประเภทนี้อาศัยหลักการทางทัศนศิลป์ในการสร้างภาพลวงตา



ภาพที่ 2.58 พื้นผิวลวงตา
ที่มา : www.freepik.com

ภาพที่ 2.59 พื้นผิวงานจักสาน
ที่มา : www.freepik.com

2) พื้นผิวที่เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบ

เป็นพื้นผิวที่เกิดจากการจัดระเบียบของทัศนธาตุต่างๆ เช่น การจัดวางรูปทรงซ้ำๆ ในระยะห่างที่เท่ากัน การสร้างจังหวะของเส้นและรูปทรงที่ต่อเนื่อง การใช้หลักการของที่ว่างและมวลในการสร้างมิติ หรือการจัดองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกของพื้นผิวโดยรวม พื้นผิวลวดตาประเภนี้เกิดจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศิลป์ที่สร้างการรับรู้ทางสายตา



◆ การประยุกต์ใช้พื้นผิวในงานศิลปประดิษฐ์

การประยุกต์ใช้พื้นผิว ในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ ด้วยสามารถตอบสนองทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย การเลือกใช้พื้นผิวอย่างเหมาะสมจะช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับชิ้นงาน ทั้งในแง่ของการสร้างความน่าสนใจ การสร้างเอกลักษณ์ การเพิ่มสุนทรียภาพ และการเสริมประโยชน์ใช้สอย

จากภาพที่ 2.61 เป็นพื้นผิวของตุ๊กตาที่ทำจากเส้นใยอ่อนนุ่ม สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัส ให้รู้สึกอ่อนโยน น่าทะนุถนอม ช่วยสร้างความน่าจดจำ ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้น





ภาพที่ 2.62 งานโลหะ
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.62 เป็นพื้นผิวความงามและความรู้สึก
ของงานโลหะสามารถสื่อสารอารมณ์และความหมายถึง
ความอ่อนโยนของดอกบัวอย่างเป็นธรรมชาติ
ผสมผสานความแข็งแกร่ง ของพื้นผิวโลหะได้
อย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.63 งานสาน
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 2.63 เป็นการใช้พื้นผิวขรุขระเพื่อเพิ่ม
การยึดเกาะเป็นที่รองของร้อน หรือที่รองจาน
อาหาร ด้วยพื้นผิวที่ทนต่อการขีดข่วน และม
ีความทนทาน ต่อการใช้สอยควบคู่ไปกับความงาม
ทำให้งานศิลปประดิษฐ์มีคุณค่าทั้งในเชิงศิลปะ
และการใช้งานจริง

ดังนั้นพื้นผิว ในงานศิลปประดิษฐ์ต้องคำนึงถึงทั้ง
พื้นผิวจริงที่สัมผัสได้และพื้นผิวลวงตาที่รับรู้ด้วย
สายตา โดยการเลือกใช้พื้นผิวต้องสามารถตอบสนอง
ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย เช่น การสร้าง
ความน่าสนใจและดึงดูดการสัมผัส การสร้างความ
แตกต่างของชิ้นงาน การเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียภาพ
และการเสริมประโยชน์ใช้สอย การผสมผสานพื้นผิว
ที่หลากหลายอย่างเหมาะสมจะช่วยสร้างเอกลักษณ์
และเพิ่มมูลค่าให้กับงานศิลปประดิษฐ์





ภาพที่ 2.64 งานโมเสก
ที่มา : www.freepik.com

บทสรุป

ศิลปะกับการบูรณาการ และการวิเคราะห์ทัศนธาตุ กับงานศิลปประดิษฐ์

การบูรณาการและการวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานศิลปประดิษฐ์ ได้ใช้องค์ประกอบพื้นฐานที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานให้มีคุณค่าทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ จุดและเส้นที่เป็นพื้นฐานในการสร้างโครงสร้าง กำหนดทิศทางและสร้างลวดลายที่สวยงาม รูปร่างและรูปทรงที่พัฒนาจากจุดและเส้นทั้งในรูปแบบเรขาคณิตที่ให้ความแข็งแรงมั่นคง รูปทรงอินทรีย์ที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ และรูปทรงอิสระที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ สีที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และอารมณ์ความรู้สึกผ่านการใช้วงจรสี วรรณะสี และหลักการผสมผสานสีทั้งแบบกลมกลืนและตัดกัน ค่าน้ำหนักที่สร้างมิติ ความลึก และบรรยากาศในผลงาน ที่ว่างที่สร้างความสมดุลและจังหวะผ่านการจัดการพื้นที่บวกและลบ และพื้นผิวที่สร้างประสบการณ์การรับรู้ทั้งทางสายตาและการสัมผัส ทั้งพื้นผิวจริงและพื้นผิวลวงตา การบูรณาการทัศนธาตุเหล่านี้ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ การสื่อความหมาย และการใช้งานจริง โดยอาศัยหลักการวิเคราะห์ทั้งในเชิงกายภาพและสุนทรียภาพเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ที่มีคุณค่า สามารถตอบสนองทั้งด้านประโยชน์ใช้สอย ความงาม การสื่อสารแนวคิด และการสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนางานที่มีเอกลักษณ์และนวัตกรรมใหม่ในวงการศิลปประดิษฐ์ต่อไป





ภาพที่ 2.65 วัสดุการทำงานโมเสก
ที่มา : www.freepik.com



อ้างอิง

- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2550). *องค์ประกอบศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด.
- ชลูด นิยมเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2554). *องค์ประกอบศิลป์ 1*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: สามลดา.
- ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2560). *ทฤษฎีความงาม*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แอทไฟร์พริ้นท์.
- ศิลป์ พีระศรี. (2553). *ศิลปวิทยาการ 3: ศิลปสงเคราะห์พจนานุกรมศัพท์ศิลปะตะวันตก*. (พระยาอนุมานราชธน, แปล). (พิมพ์ครั้งที่4). ปทุมธานี: มูลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอนุสรณ์.
- สุชาติ เกาทอง. (2539). *หลักการทัศนศิลป์*. (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- อารี สุทธิพันธ์. (2528). *ศิลปะนิยม* (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาศสา.



บทที่

3

การบูรณาการ และการวิเคราะห์ องค์ประกอบศิลป์ กับงานศิลปประดิษฐ์

ภาพที่ 3.1 การออกแบบผลงาน
ที่มา : www.freepik.com

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) เป็นหลักการพื้นฐานที่มีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ทุกแขนง เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดวางและประสานสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดดุลยภาพและสุนทรียภาพในผลงาน สำหรับในงานศิลปประดิษฐ์ การบูรณาการองค์ประกอบศิลป์มีความซับซ้อนและท้าทาย ด้วยต้องคำนึงถึงทั้งความงามตามหลักสุนทรีศาสตร์และประโยชน์ใช้สอยควบคู่กัน การเข้าใจถึงความหมายและหลักการขององค์ประกอบศิลป์ จึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการศึกษาองค์ประกอบสำคัญได้แก่ สมดุล จุดเด่น ลวดลาย การซ้ำ จังหวะ สัดส่วน และเอกภาพ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีหลักการ และวิธีการประยุกต์ใช้ที่แตกต่างกันไป

◆ ความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ในงานศิลปประดิษฐ์

องค์ประกอบศิลป์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ ด้วยเป็นหลักการที่ช่วยในการจัดระบบความคิดและกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์

อย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผลงานมีเอกภาพ โดยส่วนประกอบต่างๆ สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างกลมกลืน นอกจากนี้ ยังช่วยในการกำหนดโครงสร้างและสัดส่วนที่เหมาะสม สร้างจุดสนใจและลำดับความสำคัญในการรับรู้ คือช่วยในการผสมผสานระหว่างความงามทางสุนทรียภาพและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งองค์ประกอบศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ มีหัวข้อดังต่อไปนี้

◆ สมดุล (Balance)

ความสมดุล เป็นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มุ่งสร้างความเท่าเทียมกันของน้ำหนัก หรือแรงปะทะทางการรับรู้ระหว่างส่วนต่างๆ ในงานเป็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้งด้านรูปทรง ขนาด ทิศทาง สี และพื้นที่ว่าง ที่ทำให้เกิดความรู้สึกนิ่ง มั่นคง และสมบูรณ์ ในงานศิลปประดิษฐ์ ความสมดุลมีความสำคัญทั้งในเชิงโครงสร้างกายภาพและการรับรู้ทางสุนทรียะ นอกจากนั้นยังก่อให้เกิดความพึงพอใจทางการมองเห็นและความสมบูรณ์ในการใช้งาน การทำความเข้าใจหลักการและรูปแบบของความสมดุล จึงเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ที่สำคัญ



◆ นิยามและความหมาย

ความสมดุลตามหลักการทางศิลปะ คือการถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะขององค์ประกอบต่างๆ ให้เท่ากันหรือเทียบเท่ากัน เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกเอนเอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง โดยเป็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้งในด้านรูปทรง ขนาด สี ค่าน้ำหนัก ทิศทาง และพื้นที่ว่าง ความสมดุลไม่จำเป็นต้องมีลักษณะเหมือนกันทั้งสองข้าง แต่ต้องให้ความรู้สึกเท่าเทียมหรือเทียบเท่ากัน ในการรับรู้ การสร้างสมดุลที่ดีจะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง นิ่ง และความสมบูรณ์ในผลงาน นักวิชาการและศิลปินหลายท่านได้อธิบายความหมายของความสมดุลไว้ดังนี้

ศิลป์ พีระศรี (2553, น. 64) ได้กล่าวไว้ว่า สิ่งใดที่มีตัวตนเป็นรูปร่าง ถ้าเรารู้ว่าจุดศูนย์กลางแห่งความถ่วงของสิ่งนั้นอยู่ตรงไหน เราก็อาจตั้งสิ่งนั้นให้ทรงตัวอยู่ได้เพราะมีความถ่วงเท่ากัน จุดศูนย์กลางแห่งความถ่วงนี้อยู่ตรงกลางของน้ำหนัก (ไม่ใช่อยู่ตรงกลางของพื้นที่แห่งสิ่งที่กล่าวนั้น) ถ้าวัดจากศูนย์กลางนี้ออกไปรอบด้านของสิ่งนั้นจะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันหมด จึงมีความถ่วงเท่ากันทุกด้าน ทำให้สิ่งนั้นทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม

ขลุฑ นิยมเสมอ (2553, น. 164) ได้ให้ความหมายของความสมดุล หรือดุลยภาพ คือการถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่เท่ากัน แต่ในทางศิลปะ ดุลยภาพมีความหมายรวมถึงความประสานกลมกลืนความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรือในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2554, น. 75) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึงสภาพที่ถ่วงดุลกันได้ของรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาด ปริมาณ น้ำหนัก สี ฯลฯ ที่เท่าเทียมกัน โดยมีเส้นแกนสมมติเป็นตัวกำหนดความสมดุลนั้น

สรุปได้ว่า สมดุล คือหลักการจัดองค์ประกอบที่สร้างความเท่าเทียมกันของน้ำหนักองค์ประกอบต่างๆ ในงานศิลปะ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ทั้งทางกายภาพและการรับรู้ เพื่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง นิ่ง และสมบูรณ์ การสร้างสมดุลในงานศิลปะประติมากรรมจึงต้องพิจารณาทั้งความสมดุลทางโครงสร้างที่ส่งผลต่อความมั่นคงแข็งแรง และความสมดุลทางการรับรู้ที่สร้างความพึงพอใจทางสุนทรียะ ซึ่งก่อนที่จะกล่าวถึงประเภทของความสมดุลนั้น จำเป็นจะต้องทำความเข้าใจสิ่งสำคัญที่กำหนดความสมดุลเป็นอันดับแรก นั่นคือเส้นแกน

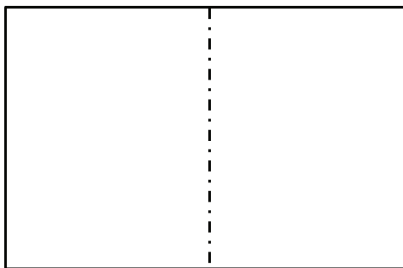
◆ เส้นแกน (Axis)

เส้นแกน คือเส้นสมมติที่ลากผ่านจุดกึ่งกลางของรูปทรง หรือองค์ประกอบในงานศิลปะ เป็นหลักการสำคัญในการสร้างดุลยภาพและการจัดวางองค์ประกอบ โดยทำหน้าที่เป็นเส้นอ้างอิงในการกำหนดตำแหน่งและการถ่วงน้ำหนักของทัศนธาตุต่างๆ ให้เกิดความสมดุล แม้เส้นแกนจะเป็นเส้นที่มองไม่เห็น แต่มีความสำคัญในการกำหนดโครงสร้างและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหมดในการวางเส้นแกนที่ถูกต้องจะช่วยควบคุมน้ำหนักแรงปะทะ และพลังการเคลื่อนไหวของทัศนธาตุให้เกิดดุลยภาพตามหลักองค์ประกอบศิลป์



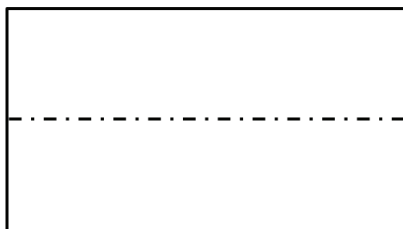
◆ ชนิดของเส้นแกน

1. **เส้นแกนแนวดิ่ง (Vertical Axis)** คือเส้นสมมติที่ลากจากบนลงล่างในแนวดิ่ง ตั้งฉากกับระนาบพื้น ทำหน้าที่แบ่งพื้นที่ซ้าย-ขวาของงานให้เท่ากัน หรือเทียบเท่ากัน เส้นแกนแนวดิ่งมักใช้ในการสร้างความสมดุลแบบสมมาตรที่ต้องการความมั่นคง น่าเชื่อถือ และเป็นทางการ เนื่องจากสอดคล้องกับแรงโน้มถ่วงของโลกและการรับรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์ที่มองเห็นความสัมพันธ์ในแนวดิ่งได้ชัดเจน



ภาพที่ 3.2 เส้นแกนแนวดิ่ง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

2. **เส้นแกนแนวนอน (Horizontal Axis)** คือเส้นสมมติที่ขนานไปกับเส้นขอบฟ้า ทำหน้าที่แบ่งพื้นที่บน-ล่างของงานให้เกิดความสมดุล เส้นแกนแนวนอนสัมพันธ์กับระนาบพื้นโลกและการมองเห็นในธรรมชาติ จึงให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง และผ่อนคลาย การใช้เส้นแกนแนวนอนช่วยกำหนดระดับและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในแนวนอน ทำให้เกิดความต่อเนื่องและการเชื่อมโยงในการรับรู้



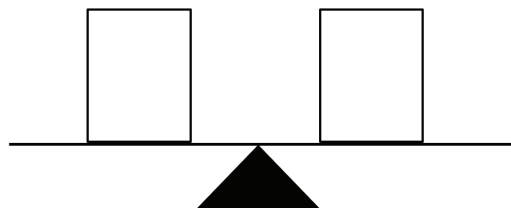
ภาพที่ 3.3 เส้นแกนแนวนอน
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

◆ ประเภทของความสมดุล

ความสมดุลในงานศิลปะสามารถสร้างได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และการแสดงออกที่ต้องการ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท หลักตามลักษณะการจัดวางและการถ่วงน้ำหนัก แต่ละรูปแบบมีคุณลักษณะเฉพาะและให้ผลทางการรับรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแนวคิดและเป้าหมายของผลงานดังนี้

1. สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance)

สมดุลแบบสมมาตร คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะเท่ากันหรือเหมือนกันทั้งสองข้างของเส้นแกน เสมือนการสะท้อนภาพในกระจก ทำให้เกิดความเท่าเทียมกันทั้งในด้านรูปทรง ขนาด น้ำหนัก สี และระยะห่างจากเส้นแกน ความสมดุลแบบนี้ให้ความรู้สึกมั่นคง เป็นทางการ น่าเชื่อถือ และสง่างาม เนื่องจากมีโครงสร้างที่เป็นระเบียบและคาดเดาได้ ในงานศิลปกรรมไทย สมดุลแบบสมมาตรปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในหลายรูปแบบ เช่น พระอุโบสถและพระวิหารที่มีการจัดวางองค์ประกอบสถาปัตยกรรมให้สมมาตรทั้งซ้าย-ขวา พระพุทธรูปในอิริยาบถประทับนั่งที่แสดงความสมดุลทั้งสองข้างของแกนกลาง งานประดับตกแต่งด้วยลายไทยที่มีการจัดวางลวดลายซ้ำกันทั้งสองด้าน และเครื่องประดับโบราณ เช่น ทับทรวงที่มีการจัดวางอัญมณีในรูปแบบสมมาตร นอกจากนี้ยังพบในงานศิลปประดิษฐ์ เช่น พานพุ่ม บายศรี เป็นต้น

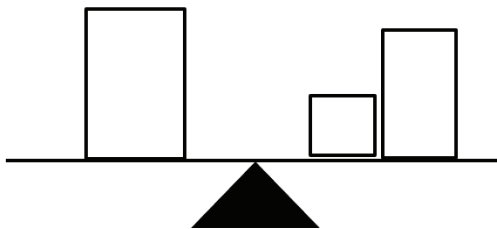


ภาพที่ 3.4 สมดุลแบบสมมาตร
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



2. สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)

สมดุลแบบอสมมาตร คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้งสองข้างของเส้นแกน แต่มิใช่น้ำหนักหรือแรงปะทะที่เทียบเท่ากัน โดยอาศัยคุณลักษณะต่างๆ ของทัศนธาตุในการถ่วงน้ำหนัก เช่น ขนาด รูปทรง สี ค่าน้ำหนัก พื้นผิว และตำแหน่งการจัดวาง ความสมดุลแบบนี้ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา เคลื่อนไหว และมีพลัง เกิดจากการจัดวางที่แปลกตาและไม่เป็นทางการ ในงานศิลปะร่วมสมัย สมดุลแบบอสมมาตรปรากฏให้เห็นอย่างแพร่หลาย เช่น การจัดองค์ประกอบในภาพถ่ายที่ใช้วัตถุขนาดใหญ่ ด้านหนึ่ง ถ่วงน้ำหนักกับกลุ่มวัตถุขนาดเล็กอีกด้านหนึ่ง งานจัดสวนที่ใช้ต้นไม้ขนาดใหญ่ถ่วงน้ำหนักกับกลุ่มไม้พุ่มและไม่ดอก การจัดดอกไม้สมัยใหม่ที่ใช้ดอกไม้ต่างชนิดและขนาดสร้างความสมดุล หรืองานออกแบบกราฟิกที่ใช้พื้นที่สีเข้มขนาดเล็ก ถ่วงน้ำหนักกับพื้นที่สีอ่อนขนาดใหญ่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายและความยืดหยุ่น ในการสร้างดุลยภาพแบบอสมมาตร



ภาพที่ 3.5 สมดุลแบบอสมมาตร
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

3. สมดุลแบบรัศมี (Radial Balance)

สมดุลแบบรัศมี คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีจุดศูนย์กลางร่วมกัน โดยมีการแผ่กระจายหรือเติบโตออกจากจุดศูนย์กลางไปทุกทิศทางอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง เกิดเป็นโครงสร้างที่มีการซ้ำกันของรูปทรง ขนาด และระยะห่างรอบจุดศูนย์กลาง ความสมดุลแบบนี้ให้ความรู้สึ่มั่นคง เป็นระเบียบ และมีพลังในการเคลื่อนไหวแผ่ขยาย ในงานศิลปกรรม สมดุลแบบรัศมีปรากฏให้เห็นได้ทั้งในธรรมชาติและงานสร้างสรรค์ เช่น ลวดลายกระหนกในศิลปะไทยที่มีการแผ่ขยายของลายจากจุดศูนย์กลาง ลายมณฑลในพระมณฑป มณฑลพิธีที่มีการจัดวางองค์ประกอบแผ่ออกจากศูนย์กลางหรืองานจักสานไทยอย่างพัดใบตาลที่มีโครงสร้างแผ่ออกจากจุดศูนย์กลาง นอกจากนี้ยังพบในงานประดิษฐ์ร่วมสมัย เช่น การร้อยมาลัยทรงกลม การจัดดอกไม้ทรงกลม และงานออกแบบลวดลายผ้าที่มีการกระจายตัวแบบรัศมี



ภาพที่ 3.6 สมดุลแบบรัศมี
ที่มา : www.freepik.com



◆ การประยุกต์ใช้สมดุล ในงานศิลปประดิษฐ์

สมดุลในงานศิลปประดิษฐ์ จำเป็นต้องคำนึงถึงการผสมผสานระหว่างหลักการทางศิลปะและประโยชน์ใช้สอย โดยการเลือกใช้รูปแบบความสมดุลต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชิ้นงาน วัสดุที่ใช้ และกระบวนการผลิต ความสมดุลในงานศิลปประดิษฐ์ ไม่เพียงสร้างความงามทางสุนทรียะ แต่ยังส่งผลต่อโครงสร้าง ความแข็งแรง และความคงทนของชิ้นงาน การเข้าใจหลักการสร้างสมดุลทั้งสามรูปแบบ จึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบและผลิตงานศิลปประดิษฐ์ที่มีคุณภาพ และตอบสนองการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.7 พานดอกไม้ธูปเทียน
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.7 เป็นพานดอกไม้ธูปเทียนสำหรับพิธีการใช้หลักสมดุลแบบสมมาตร โดยการจัดวางดอกไม้ ลวดลาย ที่มีขนาด สี และรูปทรงในรูปแบบที่เหมือนกัน กับฝั่งตรงข้ามของเส้นแกน เพื่อสร้างความเท่ากันทั้งซ้ายและขวา ทำให้เกิดความสง่างาม เป็นระเบียบและเหมาะสมกับงานพิธีการ



ภาพที่ 3.8 งานปักผ้า
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.8 เป็นการออกแบบลายปักผ้าด้วยหลักสมดุลแบบอสมมาตร โดยการจัดวางองค์ประกอบที่มีขนาด รูปทรง หรือสีที่แตกต่างกัน ด้วยการใช้อย่างสมดุลด้านขวา ถ่วงน้ำหนักดอกไม้ขนาดเล็กที่มีความเข้มของสีแดงด้านซ้าย เพื่อให้มีน้ำหนักสมดุลทั้งซ้ายขวา





ภาพที่ 3.9 ดอกทัดหูดวงดารา
ที่มา : วิจิตร สนมอม

จากภาพที่ 3.9 เป็นการประดิษฐ์ดอกทัดหูดวงดารา โดยใช้หลักการสมดุลแบบบรัคมี ด้วยการจัดองค์ประกอบของกลีบดอกกรักและดอกพุด ให้มีรูปแบบของการแผ่ขยายออกไปโดยรอบจากการซ้ำ และการจัดระยะห่างของกลีบ ออกจากจุดศูนย์กลางอย่างสม่ำเสมอ

ดังนั้นความสมดุล เป็นหลักการเพื่อสร้างดุลยภาพผ่านการถ่วงน้ำหนักและแรงปะทะขององค์ประกอบต่างๆ ให้เกิดความเท่าเทียมหรือเทียบเท่ากัน โดยอาศัยเส้นแกนเป็นตัวกำหนดการจัดวางทั้งในแนวตั้งและแนวนอน ความสมดุลในงานศิลปประดิษฐ์สามารถสร้างได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ สมดุลแบบสมมาตรที่มีการจัดวางองค์ประกอบเหมือนกันทั้งสองข้าง ให้ความรู้สึกมั่นคงและเป็นทางการ สมดุลแบบอสมมาตรที่ใช้องค์ประกอบต่างกันแต่น้ำหนักเทียบเท่ากัน สร้างความมีชีวิตชีวาและน่าสนใจ และสมดุลแบบบรัคมีที่แผ่องค์ประกอบจากจุดศูนย์กลางอย่างสม่ำเสมอ ให้ความรู้สึกเป็นระเบียบและมีพลัง การเลือกใช้ความสมดุลในรูปแบบต่างๆ ต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วัสดุ และประโยชน์ใช้สอยของชิ้นงาน เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและการใช้งาน



◆ จุดเด่น (Emphasis)

จุดเด่นหรือการเน้น เป็นหลักการในการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่จำเป็นต่อการสร้างจุดสนใจและการสื่อสารในงานทัศนศิลป์ทุกแขนง การเน้นช่วยกำหนดลำดับความสำคัญในการรับรู้ผ่านการสร้างความแตกต่าง หรือความขัดแย้งขององค์ประกอบสามารถเข้าใจจุดมุ่งหมายและสาระสำคัญของผลงานในงานศิลปประดิษฐ์ การเน้นมีความสำคัญเป็นพิเศษเนื่องจากต้องผสมทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าด้วยกัน เช่น การเน้นตำแหน่งที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้งาน การสร้างจุดเด่นที่สอดคล้องกับหน้าที่ของชิ้นงาน หรือการสร้างลำดับความสำคัญที่ส่งเสริมทั้งความงามและการใช้สอย การเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการเน้น จึงสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์

◆ นิยามและความหมาย

จุดเด่นหรือการเน้น หมายถึงการสร้างจุดสนใจในผลงานผ่านการจัดการองค์ประกอบทางศิลปะอย่างมีเป้าหมาย เป็นการทำให้บางส่วนของผลงานมีความโดดเด่นและดึงดูดสายตาเป็นอันดับแรก โดยใช้ความแตกต่างหรือความขัดแย้งของทัศนธาตุ เช่น การสร้างความแตกต่างด้วยขนาด สี รูปทรง พื้นผิว หรือที่ว่าง การใช้ความขัดแย้งของทิศทางหรือจังหวะ นอกจากนี้การสร้างการเน้นมีความสำคัญต่อการสื่อสารแนวคิดและการลำดับความสำคัญในการรับรู้ ทำให้ผลงานมีจุดสนใจหลัก ที่ชัดเจนและมีองค์ประกอบรองที่สนับสนุน ซึ่งนักวิชาการและศิลปิน หลายคนได้ให้ความหมายและมุมมองไว้ดังนี้

ภาพที่ 3.10 เ่นด้วยขนาด
ที่มา : www.freepik.com



ศิลป์ พีระศรี (2553, น. 149) ได้อธิบายไว้ว่า การเน้นมีความหมายอย่างเดียวกับคำว่า เน้นให้เด่น (Accentuated) คือการกระทำให้อรรถาธิบายที่พรรณนาเส้น สี เสียง ความคิด และอื่นๆ ให้มีชีวิตให้เห็นเด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา หากจะวาดรูปเป็นรูปพระพุทธรูปที่มีหมู่พระสาวกแวดล้อมเราจะต้องเน้นภาพแห่งองค์พระบรมศาสดา ให้เห็นว่ามีพระพุทธรูปลักษณะน่าเลื่อมใสเคารพบูชาให้เห็นเด่นชัดกับพระสาวกทั้งหลาย

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2554, น. 92) ได้ให้ความหมายของการเน้นไว้ว่า การเน้นหมายถึงความพยายามการกระทำ กำหนดหรือจัดวาง เส้น สี พื้นผิว รูปร่างรูปทรง และส่วนประกอบอื่นๆ อย่างใดอย่างหนึ่งให้เป็นจุดรวมของความสนใจ มีความพิเศษแตกต่างไปจากส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด



♦ การให้เกิดความเด่น

การเน้นทำให้เกิดความเด่นสามารถทำได้หลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่ต้องการ โดยแต่ละลักษณะมีวิธีการ และผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกัน เพื่อสามารถสื่อสารแนวคิดและนำเสนอสายตาผู้ชมไปยังจุดสำคัญของชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยลักษณะของการเน้นที่นิยมใช้ในงานศิลปประดิษฐ์มีดังต่อไปนี้

1. เเด่นด้วยขนาด (Size)

การเน้นด้วยขนาดเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและเข้าใจง่ายที่สุดในการสร้างจุดสนใจ เนื่องจากสอดคล้องกับธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์ที่มักให้ความสนใจกับสิ่งที่มีขนาดแตกต่างจากสิ่งรอบข้าง การเน้นด้วยขนาดทำได้โดยการสร้างความแตกต่างของสัดส่วนอย่างชัดเจน เช่น การทำให้องค์ประกอบที่ต้องการเน้นมีขนาดใหญ่กว่าหรือเล็กกว่าองค์ประกอบอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญ ความแตกต่างของขนาดนี้จะดึงดูดสายตาและสร้างลำดับความสำคัญในการรับรู้ได้ทันที

2. เเด่นด้วยสี (Color)

การเด่นด้วยสี เป็นการสร้างจุดสนใจโดยใช้คุณสมบัติของสีที่มีผลต่อการรับรู้ทางสายตา โดยอาศัยความแตกต่างหรือความขัดแย้งของสีทั้งในด้านวรรณะของสี ความสดของสี ความอิ่มตัวของสี หรือค่าน้ำหนักของสี การเน้นด้วยสีอาจทำได้โดยใช้สีที่ตัดกันหรือสีตรงข้าม การใช้สีที่มีความสดหรือความอิ่มตัวสูงท่ามกลางสีหม่น หรือการใช้สีอ่อนบนพื้นสีเข้ม ความแตกต่างของสีที่เลือกใช้จะส่งผลต่อการดึงดูดความสนใจ

ภาพที่ 3.11 เเด่นด้วยสี

ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 3.12 เเด่นด้วยรูปทรง
ที่มา : www.freepik.com

3. เเด่นด้วยรูปร่างรูปทรง (Shape & Form)

การเด่นด้วยรูปร่างรูปทรง เป็นการสร้างจุดสนใจผ่านความแตกต่างของลักษณะทางกายภาพของรูปทรง โดยอาจใช้ความแตกต่างระหว่างรูปทรงเรขาคณิตกับรูปทรงอินทรีย์ รูปทรงที่มีความซับซ้อนกับรูปทรงเรียบง่าย หรือรูปทรงที่คุ้นตากับรูปทรงแปลกใหม่ การเน้นด้วยรูปร่างรูปทรงสามารถสร้างความน่าสนใจได้ทั้งในงานสองมิติและสามมิติ โดยอาศัยความขัดแย้งหรือความแตกต่างของลักษณะรูปทรงเป็นตัวดึงดูดสายตา

4. เเด่นด้วยที่ว่าง (Space)

การเด่นด้วยที่ว่างเป็นการสร้างจุดสนใจโดยการจัดการพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบที่ต้องการเน้น การสร้างระยะห่างที่แตกต่างจากองค์ประกอบอื่นหรือการแยกองค์ประกอบให้โดดเด่นเพียง พื้นที่ว่างที่ล้อมรอบจะช่วยสร้างความโดดเด่นและดึงดูดสายตาไปยังองค์ประกอบนั้น การเด่นด้วยที่ว่างเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสร้างจุดเด่นโดยไม่ต้องเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบหลัก แต่อาศัยการจัดการพื้นที่โดยรอบให้เกิดผลทางการรับรู้



5. เเด่นด้วยพื้นผิว (Texture)

การเด่นด้วยพื้นผิว เป็นการสร้างจุดสนใจโดยใช้ความแตกต่างของลักษณะผิวสัมผัสที่มองเห็นหรือรู้สึกได้ การเน้นด้วยพื้นผิวสามารถทำได้โดยการสร้างความขัดแย้งระหว่างพื้นผิวหยาบกับพื้นผิวละเอียด พื้นผิวมันวาวกับพื้นผิวด้าน หรือพื้นผิวที่มีลวดลายกับพื้นผิวเรียบ ความแตกต่างของพื้นผิวไม่เพียงสร้างความน่าสนใจทางสายตา แต่ยังกระตุ้นความรู้สึกอยากสัมผัสและสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลาย



ภาพที่ 3.13 เเด่นด้วยพื้นผิว
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 3.14 เเด่นด้วยที่ว่าง
ที่มา : www.freepik.com



◆ การประยุกต์โดยใช้ความเด่นในงานศิลปประดิษฐ์

การประยุกต์ใช้ความเด่นในงานศิลปประดิษฐ์ จำเป็นต้องคำนึงถึงทั้งความงามและประโยชน์ใช้สอย โดยการเลือกวิธีการเน้นต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของชิ้นงาน ประเภทของวัสดุ และกระบวนการผลิต การสร้างจุดเด่นที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้งานศิลปประดิษฐ์มีความน่าสนใจ เป็นเอกลักษณ์ และใช้งานได้เหมาะสม ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีโดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะงาน



ภาพที่ 3.15 ช่อดอกไม้
ที่มา : ชีรคณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 3.15 เป็นการจัดช่อดอกไม้ที่สร้างความเด่นด้วยการเน้นขนาดของดอกไม้สีแดงมีขนาดใหญ่ สามารถสร้างจุดสนใจให้มีความแตกต่างจากส่วนอื่นๆ ได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3.16 หมวกสาน
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.16 เป็นการเน้นความเด่นด้วยพื้นผิวด้วยลักษณะมันวาวของดอกไม้ ซึ่งมีความแตกต่างจากพื้นผิวโดยรวมงานสานหมวกอย่างชัดเจนจึงทำให้ดอกไม้เป็นจุดสนใจ และเพิ่มความโดดเด่นให้กับหมวก



ภาพที่ 3.17 พวงมาลัย
ที่มา : ชีรคณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 3.17 เป็นการสร้างความเด่นด้วยการออกแบบสีและลวดลายของพวงมาลัย ที่มีความแตกต่างกับองค์ประกอบโดยรวมอย่างชัดเจน ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานได้เป็นอย่างดี





◆ ลวดลายและการซ้ำ (Pattern & Repetition)

ลวดลายและการซ้ำ เป็นหลักการที่ช่วยสร้างความเป็นระเบียบ ความกลมกลืน และเอกภาพ ในผลงาน การใช้ลวดลายและการซ้ำไม่เพียงแต่สร้างความงามทางสุนทรียะ แต่ยังสะท้อนถึง ภูมิปัญญา วัฒนธรรม และความชำนาญของผู้สร้างสรรค์ ในงานศิลปประดิษฐ์ร่วมสมัย การประยุกต์ใช้ลวดลายและการซ้ำอย่างสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนารูปแบบงานให้มีความทันสมัย น่าสนใจ และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเข้าใจหลักการและวิธีการใช้ลวดลายและการซ้ำจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ให้มีคุณภาพและมีเอกลักษณ์

◆ ความสัมพันธ์ระหว่างลวดลายและการซ้ำ

ลวดลายและการซ้ำมีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ โดยการซ้ำเป็นวิธีการที่นำไปสู่การสร้างลวดลายที่สมบูรณ์ การซ้ำของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปทรง รูปทรง หรือสี ด้วยระยะห่างและจังหวะที่เหมาะสม จะก่อให้เกิดลวดลายที่มีเอกภาพและความน่าสนใจ ลวดลายจึงเป็นผลลัพธ์ที่เกิดจากการจัดการการซ้ำอย่างมีระบบ ผสานกับการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อสื่อความหมายและสร้างคุณค่าทางความงาม ความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างลวดลายและการซ้ำจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบและพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านโครงสร้างและความงาม

ดังนั้นการเน้นความเด่น เป็นหลักการที่มุ่งสร้างจุดสนใจในชิ้นงาน โดยสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การเน้นด้วยขนาดที่ใช้ความแตกต่างของสัดส่วน การเน้นด้วยสีที่อาศัยความตัดกันหรือความขัดแย้งของสี การเน้นด้วยรูปร่างรูปทรงที่สร้างความแตกต่างของลักษณะทางกายภาพ การเน้นด้วยที่ว่างที่ใช้ระยะห่างและการแยกองค์ประกอบ และการเน้นด้วยพื้นผิวที่ใช้ความแตกต่างของลักษณะผิวสัมผัส การเลือกใช้วิธีการเน้นที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และวัสดุจะช่วยให้งานศิลปประดิษฐ์มีความน่าสนใจ เป็นเอกลักษณ์ และสื่อสารแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถผสมผสานวิธีการเน้นหลายรูปแบบเพื่อสร้างความโดดเด่นที่น่าสนใจมากขึ้น ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย



◆ ลวดลาย (Pattern)

ลวดลายมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกแขนง ซึ่งไม่เพียงสร้างความสวยงามและความน่าสนใจ แต่ยังสะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และความชำนาญของผู้สร้างสรรค์ การเข้าใจความหมายและหลักการของลวดลาย จึงสำคัญในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้มีคุณภาพและมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์

◆ นิยามและความหมาย

นักวิชาการและศิลปิน ได้ให้นิยามและความหมายของลวดลายไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

ฉัตรชัย อรรถปักษ์ (2550, น. 125) ได้ให้ความหมายของลวดลายว่า ลวดลายคือลักษณะการจัดวางองค์ประกอบซ้ำๆกันอย่างเป็นจังหวะ ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของงาน ทำให้งานมีเอกภาพและความกลมกลืน

ขลุฑ นิมเมสมอ (2552, น. 200) ได้กล่าวไว้ว่า จังหวะภายนอกของลวดลาย จะดำเนินซ้ำ ๆ ไปได้ไม่มีวันจบ เพราะมีแบบรูปของการซ้ำ การเปลี่ยนแปลงแบบรูปจะได้ลวดลายที่แตกต่างกันไปอีกมากมาย โดยที่ตัวแม่ลายจะยังคงรูปเดิม

ดังนั้นลวดลาย จึงหมายถึง การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะที่มีระบบแบบแผนโดยอาศัยความสัมพันธ์ของทัศนธาตุที่มีการซ้ำกันอย่างมีจังหวะและระเบียบก่อให้เกิดแบบแผนที่สามารถขยายต่อเนื่องได้ และสร้างความงามทางสุนทรียะ รวมถึงสื่อความหมายหรือเอกลักษณ์เฉพาะในงานศิลปะนั้นๆ

◆ ที่มาของลวดลาย

ลวดลายในงานศิลปะมีลักษณะเฉพาะที่หลากหลาย การทำความเข้าใจลักษณะของลวดลายจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้และพัฒนาลวดลายได้อย่างเหมาะสม ในการศึกษาลักษณะของลวดลายนั้น สามารถพิจารณาได้จากที่มาและโครงสร้างของลวดลาย ซึ่งแต่ละประเภทมีคุณค่าและความเหมาะสมในการนำไปใช้แตกต่างกัน การจำแนกลวดลายตามที่มาที่มีความสำคัญในการทำความเข้าใจแรงบันดาลใจและกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งที่มาของลวดลายสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการทางศิลปะ โดยสามารถแบ่งได้ 3 ประเภทหลัก ดังนี้

1. ลวดลายธรรมชาติ (Natural Pattern)

เป็นลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ผ่านการสังเกตและถ่ายทอดรูปแบบที่พบในสิ่งมีชีวิตและปรากฏการณ์ธรรมชาติ ลวดลายประเภทนี้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างงานศิลปะกับธรรมชาติ อาจผ่านการดัดทอนดัดแปลง หรือจัดวางใหม่ให้เกิดความงาม เช่น ลายดอกไม้ในผ้าบาติก ลายเถาวัลย์ในงานแกะสลัก หรือลายนกและสัตว์ในเครื่องปั้นดินเผา

ภาพที่ 3.18 ลวดลายธรรมชาติ

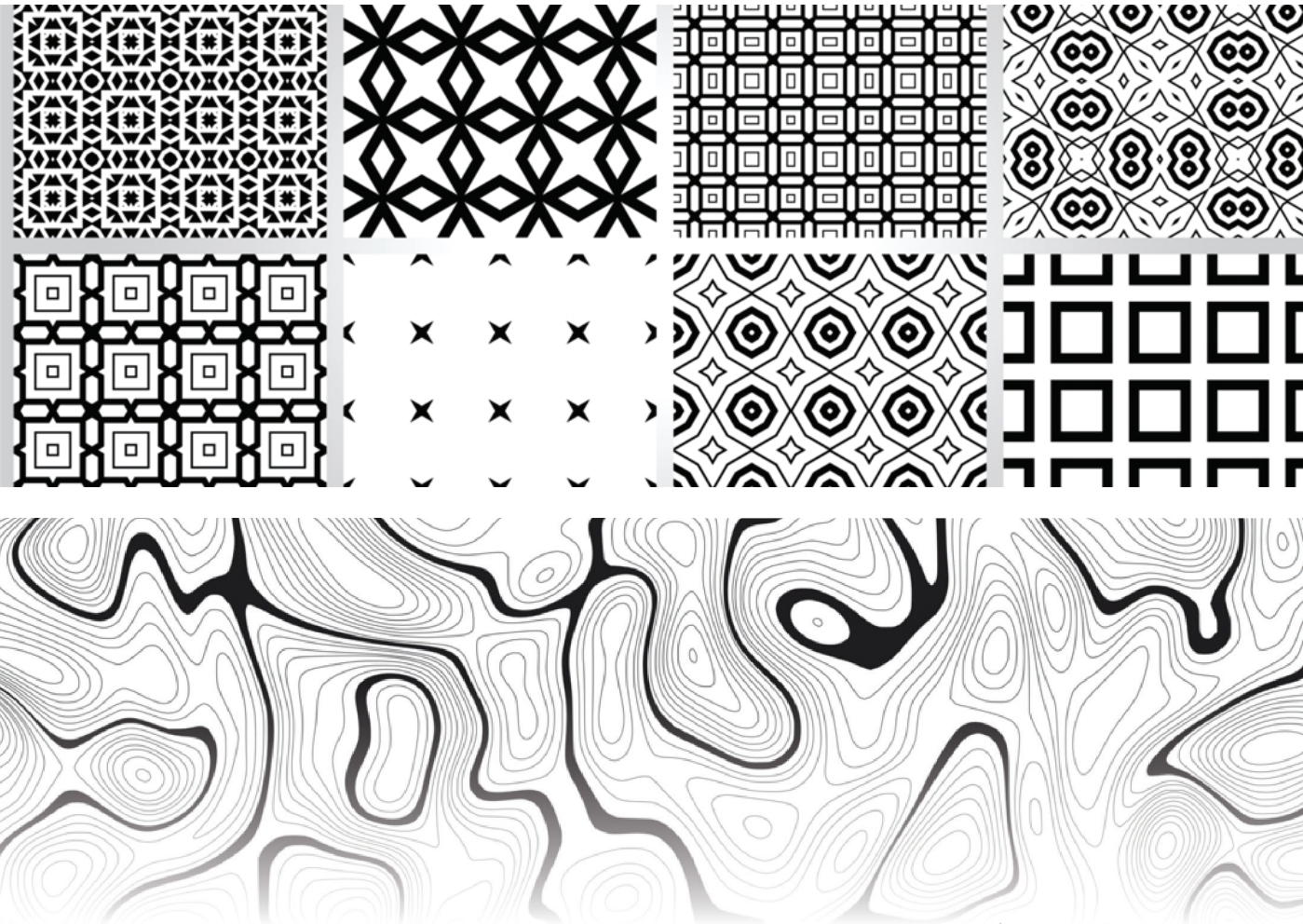
ที่มา : www.freepik.com



2. ลวดลายเรขาคณิต (Geometric Pattern)

เป็นลวดลายที่เกิดจากการใช้รูปทรงเรขาคณิต พื้นฐานมาจัดวางอย่างเป็นระบบ สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในหลักคณิตศาสตร์และความงามที่เป็นระเบียบแบบแผน ลวดลายประเภทนี้มักพบในงานหัตถกรรมพื้นบ้านและงานออกแบบร่วมสมัย เช่น ลายขีดในผ้าทอ ลายประดับในงานจักสาน หรือลายกระเบื้องโมเสก

ภาพที่ 3.19 ลวดลายเรขาคณิต
ที่มา : www.freepik.com



3. ลวดลายอิสระ (Free-Form Pattern)

เป็นลวดลายที่เกิดจากจินตนาการและการแสดงออกอย่างอิสระของผู้สร้างสรรค์ ไม่ยึดติดกับรูปแบบที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือกฎเกณฑ์ทางเรขาคณิต แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะที่เป็นปัจเจกบุคคล

ภาพที่ 3.21 ลวดลายอิสระ
ที่มา : www.freepik.com

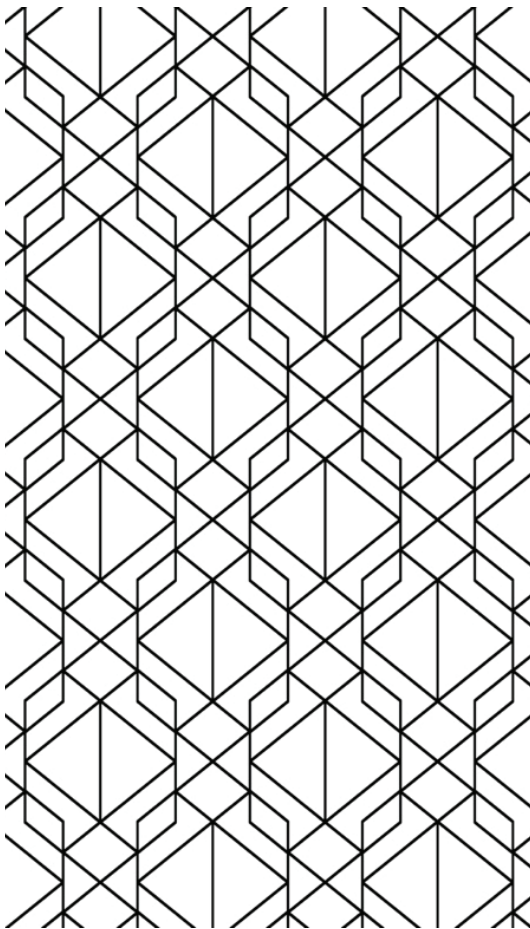


◆ โครงสร้างของลวดลาย

โครงสร้างของลวดลาย เป็นการจัดระบบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ที่นำมาสร้างเป็นลวดลาย การเข้าใจโครงสร้างจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์และสร้างสรรค์ลวดลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถแบ่งตามลักษณะโครงสร้างได้ดังนี้

1. ลวดลายต่อเนื่อง (Continuous Pattern)

มีลักษณะเป็นหน่วยลายที่สามารถเชื่อมต่อและขยายตัวได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยอาศัยการซ้ำและการจัดวางที่สัมพันธ์กัน โครงสร้างของลวดลายประเภทนี้มักใช้ในงานที่ต้องการพื้นที่กว้าง เช่น ลายผ้า พรม



ภาพที่ 3.21 ลายต่อเนื่อง
ที่มา : www.freepik.com

2. ลวดลายเดี่ยว (Single Pattern)

มีโครงสร้างที่สมบูรณ์ในตัวเอง ถูกออกแบบให้มีขอบเขตชัดเจนและจบในตัว เหมาะสำหรับงานที่ต้องการความโดดเด่นเฉพาะจุด เช่น ลายประดับตราสัญลักษณ์ หรือลายประดับเครื่องประดับ

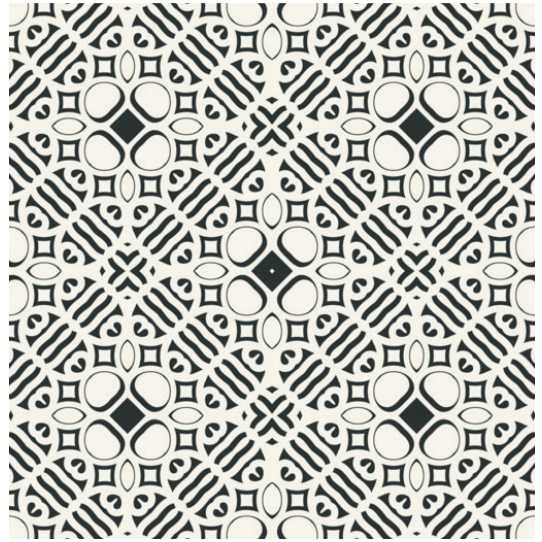


ภาพที่ 3.22 ลายเดี่ยว
ที่มา : www.freepik.com



3. ลวดลายประกอบ (Composite Pattern)

เป็นการผสมผสานโครงสร้างของลวดลายหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน สร้างความซับซ้อนและน่าสนใจ มักพบในงานที่ต้องการความประณีตและการแสดงออกที่หลากหลาย เช่น ลายปูนปั้น ลายแกะสลัก หรือลายผ้าที่มีการทับซ้อนของเทคนิค



ภาพที่ 3.23 ลายประกอบ

ที่มา : www.freepik.com

ภาพที่ 3.24 ลวดลายในงานทอผ้า

ที่มา : www.freepik.com



◆ การซ้ำ (Repetition)

การซ้ำ เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยเฉพาะในงานศิลปะประดิษฐ์ที่ต้องอาศัยความเป็นระเบียบและความสม่ำเสมอในการสร้างสรรค์ผลงาน การซ้ำไม่เพียงช่วยสร้างความเป็นเอกภาพและจังหวะที่น่าสนใจ แต่ยังเป็นการพัฒนาลดทอนและรูปแบบงานศิลปะที่มีความซับซ้อน การเข้าใจหลักการและวิธีการใช้การซ้ำจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะประดิษฐ์ให้มีคุณภาพและความงามทางสุนทรียะ

◆ นิยามและความหมาย

ชูลิต นิมเสมอ (2553, น. 192) ให้ความหมายของการซ้ำไว้ว่า การซ้ำคือ การปรากฏตัวบนที่ว่างของหน่วยตั้งแต่สองหน่วยขึ้นไป โดยมีที่ว่างกันอยู่ระหว่างหน่วย ที่ว่างจะทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดความถี่ ห่าง ของจังหวะ หน่วยที่จะนำมาวางซ้ำเหล่านี้ ได้แก่ เส้น น้ำหนัก สี รูปทรง รวมไปถึงลักษณะพื้นผิว

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2554, น. 99) กล่าวว่า การซ้ำ หมายถึงการกระทำให้มีเพิ่มขึ้นอีก ของหน่วยหรือสิ่งของชนิดเดียวกัน ซึ่งเป็นการซ้ำของส่วนประกอบสำคัญของศิลปะ หรือรูปร่าง รูปทรงที่ซ้ำกันตั้งแต่สองหน่วยขึ้นไป เช่น การซ้ำของเส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ

ดังนั้นการซ้ำ หมายถึง การนำองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันมาจัดวางอย่างเป็นระบบ ด้วยระยะห่างและจังหวะที่สัมพันธ์กัน เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพ ความเป็นระเบียบ และความกลมกลืนในผลงานศิลปะ โดย การซ้ำสามารถเกิดขึ้นได้กับทัศนธาตุทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว หรือที่ว่าง

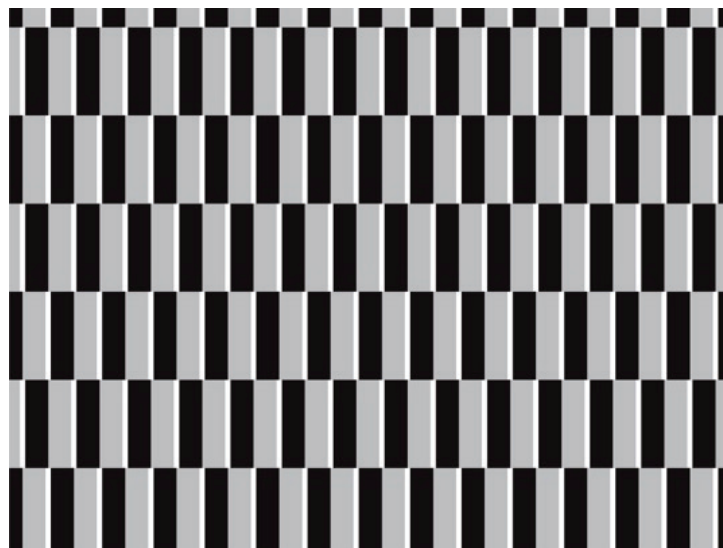
◆ รูปแบบของการซ้ำ

การซ้ำในงานศิลปะเป็นการนำองค์ประกอบมาจัดวางซ้ำกันในลักษณะต่างๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจและความเป็นเอกภาพในผลงาน รูปแบบของการซ้ำแต่ละประเภทสามารถสร้างผลทางการรับรู้และความรู้สึกที่แตกต่างกัน การเลือกใช้รูปแบบการซ้ำที่เหมาะสมจึงมีความสำคัญต่อการสื่อสารแนวคิดและการสร้างคุณค่าทางสุนทรียะในผลงาน

1. การซ้ำแบบเหมือนกัน (Regular Repetition)

การซ้ำแบบเหมือนกัน เป็นการนำองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันทุกประการมาจัดวางซ้ำกัน ทั้งรูปร่าง ขนาด สี และระยะห่าง ก่อให้เกิดความรู้สึกร่มเย็น เป็นระเบียบ และสามารถคาดการณ์ได้ เช่น การจัดวางรูปวงกลมขนาดเท่ากันในระยะห่างที่เท่ากัน การใช้เส้นตรงที่มีความยาวเท่ากันวางซ้ำกันในแนวนอน หรือการสร้างพื้นผิวด้วยจุดที่มีขนาดเท่ากันทั้งหมด รูปแบบนี้มักพบในงานออกแบบกราฟิก งานสถาปัตยกรรม และการออกแบบลดทอนผ้าพิมพ์

ภาพที่ 3.25 การซ้ำแบบเหมือนกัน
ที่มา : www.freepik.com





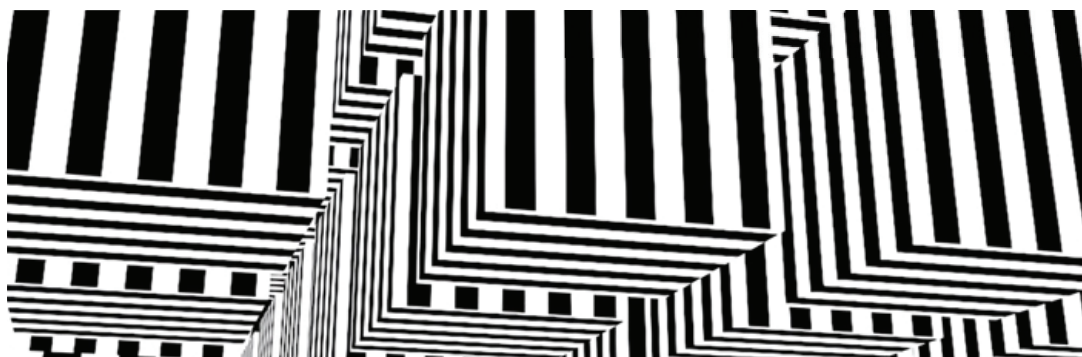
ภาพที่ 3.26 การซ้ำแบบลดหลั่น
ที่มา : www.freepik.com

2. การซ้ำแบบลดหลั่น (Gradual Repetition)

การซ้ำแบบลดหลั่น เป็นการซ้ำที่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอย่างเป็นลำดับ เช่น การเปลี่ยนขนาด สี หรือรูปทรงทีละน้อย ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว พัฒนา และต่อเนื่อง เช่น การจัดวางรูปสี่เหลี่ยมที่มีขนาดค่อยๆ เล็กลง การไล่สีจากเข้มไปอ่อนหรือการเปลี่ยนรูปทรงจากวงกลมไปเป็นรูปวงรีทีละน้อย รูปแบบนี้มักปรากฏในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และการออกแบบตัวอักษร

3. การซ้ำเป็นจังหวะ (Rhythmic Repetition)

การซ้ำเป็นจังหวะ เป็นการซ้ำที่มีการกำหนดระยะห่างหรือการเว้นช่วงอย่างเป็นระบบ เกิดเป็นจังหวะที่สม่ำเสมอและคาดเดาได้ สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและมีชีวิตชีวา เช่น การจัดวางรูปทรงสลับขนาดใหญ่-เล็กอย่างสม่ำเสมอ การใช้สีสลับกันเป็นคู่ ๆ หรือการสร้างลวดลายด้วยเส้นที่มีความหนาบางสลับกันเป็นระยะ รูปแบบนี้พบได้ในงานศิลปะแบบออปอาร์ต งานออกแบบลวดลายผ้า และงานประดับตกแต่งอาคาร



4. การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ (Irregular Repetition)

การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ เป็นการซ้ำที่ไม่มีระเบียบแบบแผนตายตัว มีการเปลี่ยนแปลงระยะห่างหรือการจัดวางอย่างอิสระ แต่ยังคงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ สร้างความรู้สึกเป็นธรรมชาติมีชีวิตชีวาและไม่จำเจ เช่น การจัดวางรูปทรงเดียวกันในตำแหน่งและระยะห่างที่ไม่แน่นอน การกระจายจุดที่มีขนาดเท่ากันแต่วางในระยะห่างที่แตกต่างกัน หรือการใช้เส้นในทิศทางเดียวกันแต่วางในตำแหน่งที่ไม่เป็นระเบียบ รูปแบบนี้มักพบในงานศิลปะร่วมสมัย งานแอบสแตรกต์ และงานออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ

ภาพที่ 3.28 การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 3.27 การซ้ำเป็นจังหวะ
ที่มา : www.freepik.com



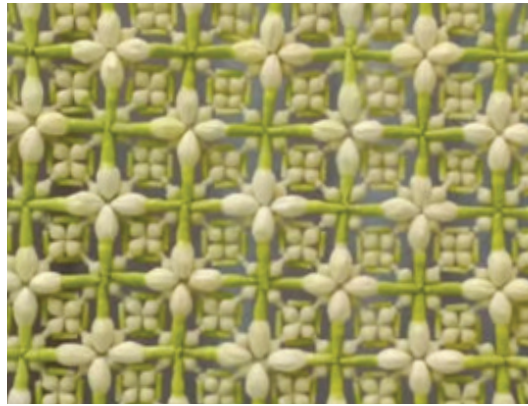
◆ การประยุกต์ใช้ลวดลายและการ ซ้ำในงานศิลปประดิษฐ์

งานศิลปประดิษฐ์ เป็นการผสมผสานระหว่าง ความงามทางศิลปะและประโยชน์ใช้สอย การประยุกต์ใช้ลวดลายและการซ้ำในงานศิลปประดิษฐ์จึงต้องคำนึงถึงทั้งหลักการทางศิลปะและความเหมาะสมในการใช้งาน การเลือกใช้ลวดลายและรูปแบบการซ้ำที่เหมาะสมจะช่วยเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียะและประสิทธิภาพในการใช้งาน ตลอดจนสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประดิษฐ์



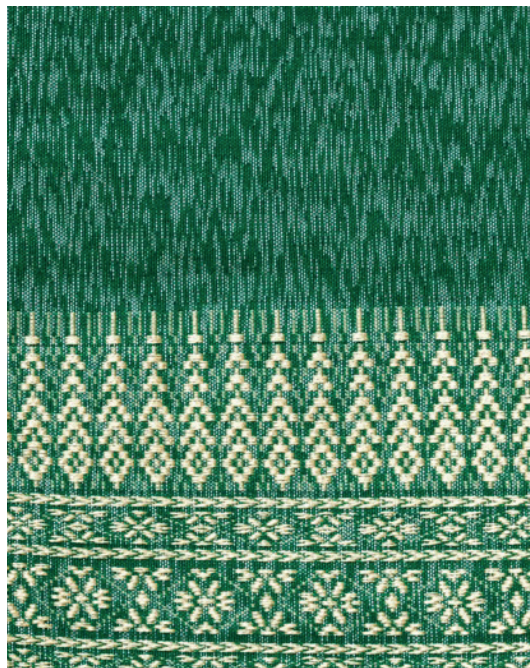
ภาพที่ 3.29 มาคราเม่
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.29 เป็นการใช้ลวดลายและการซ้ำของงานมัดเชือกมาคราเม่ ที่เน้นความสวยงามของลวดลาย ด้วยการซ้ำแบบเป็นจังหวะ ในขณะเดียวกันการมัดเชือกแบบซ้ำ เป็นการเพิ่มความแข็งแรงของผลงานด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 3.30 ตาข่ายแบบไทย
ที่มา : อีร์คณาธิป โพธิ์สุริย

จากภาพที่ 3.30 งานร้อยตาข่ายเป็นงานแบบไทย โดยใช้หลักการซ้ำแบบเป็นจังหวะ ด้วยวิธีการร้อยดอกไม้สลับลวดลายแบบต่อเนื่อง ให้ความรู้สึกถึงความมีระเบียบแบบแผน และเป็นทางการ



ภาพที่ 3.31 ผ้าทอ
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.16 เป็นงานทอผ้าที่ใช้การออกแบบลวดลายซ้ำแบบเหมือนกัน เป็นการสร้างลวดลายที่เป็นระเบียบ แบบแผน และใช้การซ้ำแบบลดหลั่นสร้างให้เกิดมิติและความเคลื่อนไหวของลวดลาย



ดังนั้นลวดลายและการซ้ำ มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่นในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ โดยลวดลายเป็นผลลัพธ์ของการจัดวางองค์ประกอบที่มีระบบแบบแผน ในขณะที่การซ้ำเป็นวิธีการพื้นฐานที่นำไปสู่การสร้างลวดลายที่สมบูรณ์ การทำความเข้าใจลักษณะและรูปแบบที่หลากหลายของทั้งลวดลายและการซ้ำ ไม่ว่าจะเป็นลวดลายธรรมชาติ ลวดลายเรขาคณิต หรือการซ้ำในรูปแบบต่างๆ จะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้และประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับงานแต่ละประเภท ทั้งในด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย นอกจากนี้ การผสมผสานลวดลายและการซ้ำอย่างสร้างสรรค์ยังช่วยพัฒนารูปแบบงานศิลปประดิษฐ์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สะท้อนภูมิปัญญาและสืบสานคุณค่าทางวัฒนธรรม ขณะเดียวกันก็สามารถตอบสนองความต้องการร่วมสมัยได้อย่างลงตัว

◆ จังหวะ (Rhythm)

จังหวะ เป็นการสร้างความเคลื่อนไหวและความมีชีวิตชีวาให้กับงานศิลปะ โดยเฉพาะในงานศิลปประดิษฐ์ที่ต้องสร้างความน่าสนใจควบคู่ไปกับความเป็นระเบียบ การเข้าใจหลักการของจังหวะจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของสายตา และสร้างความต่อเนื่องในการรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยสร้างเอกภาพและความกลมกลืนให้กับผลงาน

◆ นิยามและความหมาย

จังหวะในงานศิลปะ เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบของการซ้ำ การสลับ หรือการแปรเปลี่ยน จังหวะช่วยควบคุมการเคลื่อนที่ของสายตาผู้ชมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในงานก่อให้เกิดพลังการเคลื่อนไหว ความต่อเนื่อง และความเป็นเอกภาพในผลงาน เปรียบเสมือนการสร้างดุลยภาพระหว่างความเป็นระเบียบและความมีชีวิตชีวนักวิชาการและศิลปินได้ให้นิยามและความหมายของจังหวะไว้ดังนี้

ศิลป์ พีระศรี (2553, น. 252) ได้ให้ความหมายไว้ว่า จังหวะลีลาหมายถึงการซ้ำที่ประสานกัน ของแม่ลายหรือแม่บทแห่งศิลปะ ซึ่งอาจเป็นเพราะ เส้นที่วาดสีที่ระบาย ค่าของสีและเสียง การซ้ำมีจังหวะลีลาเกิดขึ้นเป็นระยะ ๆ มีอัตราสม่ำเสมอ

ขลุท นิยมเสมอ (2553, น. 192) ได้ให้ความหมายจังหวะ คือ การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเป็นรูปทรงของศิลปะ มนุษย์รับรู้จังหวะได้รวดเร็วและรุนแรงกว่าวิธีการอื่น เพราะ ชีวิตของมนุษย์ถูกควบคุมด้วยจังหวะ คือ จังหวะการเต้นของหัวใจ

ดังนั้น จังหวะหมายถึงเป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำของทัศนธาตุอย่างมีระบบและความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง หรือพื้นผิว โดยมีระยะห่าง ความถี่ และความต่อเนื่องที่สัมพันธ์กัน สามารถพัฒนาจากรูปแบบง่าย ๆ ไปสู่รูปแบบที่ซับซ้อนขึ้นการรับรู้จังหวะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของมนุษย์เนื่องจากสอดคล้องกับจังหวะชีวิต เช่น การเต้นของหัวใจ เกิดการสลับกันระหว่างการเน้นและการผ่อนคลาย จนก่อให้เกิดเอกภาพและความหมายในผลงานศิลปะ



◆ รูปแบบของจังหวะ

1. จังหวะแบบซ้ำ (Repetitive Rhythm)

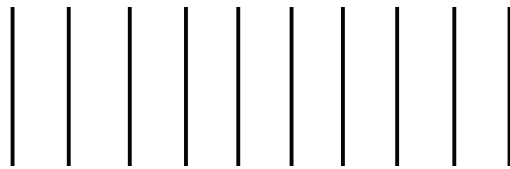
จังหวะแบบซ้ำ เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำขององค์ประกอบที่เหมือนกันในระยะห่างที่เท่ากัน ก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง เป็นระเบียบ และคาดการณ์ได้ เช่น การจัดวางรูปทรงที่เหมือนกันในระยะห่างที่เท่ากัน การใช้สีที่ซ้ำกันอย่างสม่ำเสมอ หรือการสร้างลวดลายด้วยเส้นที่มีระยะห่างเท่ากัน จังหวะแบบนี้พบได้ในงานออกแบบลวดลายผ้า การจัดวางองค์ประกอบในสถาปัตยกรรม และการออกแบบกราฟิก

2. จังหวะแบบสลับ (Alternating Rhythm)

จังหวะแบบสลับ เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสลับกันขององค์ประกอบที่แตกต่างกันอย่างเป็นระบบ สร้างความน่าสนใจด้วยความแตกต่างที่มีระเบียบ เช่น การสลับขนาดใหญ่-เล็ก การสลับสีสองสี หรือการสลับรูปทรงที่แตกต่างกัน จังหวะแบบนี้ช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาแต่ยังคงความเป็นระเบียบพบได้ในงานศิลปะแบบลวดตา (Op Art) งานออกแบบลวดลายผ้า และงานประดับตกแต่ง

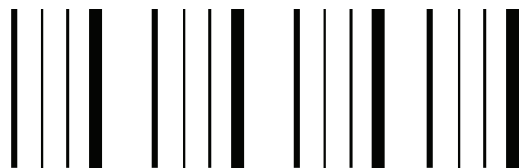
3. จังหวะแบบก้าวหน้า (Progressive Rhythm)

จังหวะแบบก้าวหน้า เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบอย่างเป็นลำดับ ทำให้เกิดความรู้สึกพัฒนา เติบโต หรือเคลื่อนที่ เช่น การเปลี่ยนขนาดจากเล็กไปใหญ่ การไล่สีน้ำหมึกสี หรือการเปลี่ยนรูปทรงทีละน้อย จังหวะแบบนี้สร้างความน่าสนใจด้วยการพัฒนาที่ต่อเนื่อง พบได้ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และการออกแบบที่ต้องการแสดงการเปลี่ยนแปลง



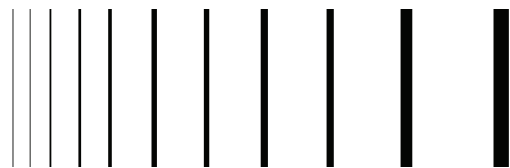
ภาพที่ 3.32 จังหวะแบบซ้ำ

ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ภาพที่ 3.33 จังหวะแบบสลับ

ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ภาพที่ 3.34 จังหวะแบบก้าวหน้า

ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

ภาพที่ 3.35 จังหวะในงานกราฟิก

ที่มา : www.freepik.com



♦ การประยุกต์ใช้จันทะ ในงานศิลปประดิษฐ์

การนำหลักการเรื่องจันทะมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปประดิษฐ์มีความสำคัญต่อการสร้างความน่าสนใจและความสมบูรณ์ของผลงาน จันทะช่วยสร้างความเคลื่อนไหว ความมีชีวิตชีวา และความเป็นเอกภาพให้กับชิ้นงาน การเลือกใช้จันทะที่เหมาะสมกับประเภทของงานและวัตถุประสงค์จะช่วยเพิ่มคุณค่าทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย ตลอดจนสะท้อนความชำนาญและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประดิษฐ์



ภาพที่ 3.36 งานสานไม้ไผ่
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.36 เป็นการใช้จันทะแบบซ้ำของการสานงานไม้ไผ่ซึ่งนอกจากจะมีความสวยงามของลวดลายแล้ว จันทะการสานขัดเส้นตอกที่สม่ำเสมอ ยังช่วยเพิ่มความแข็งแรง ทนทานของชิ้นงานได้อีกด้วย



ภาพที่ 3.37 งานจัดพาน
ที่มา : อีรศณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 3.37 เป็นการใช้จันทะแบบก้าวหน้าในการจัดพานโดยใช้จันทะในการไล่ขนาดของดอกไม้ที่มีขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ ตามความสูงของพาน ที่เน้นการสร้าง ความมีชีวิตชีวาและความเป็นธรรมชาติ ผ่านการจัดวางที่มีทั้งความเป็นระเบียบ



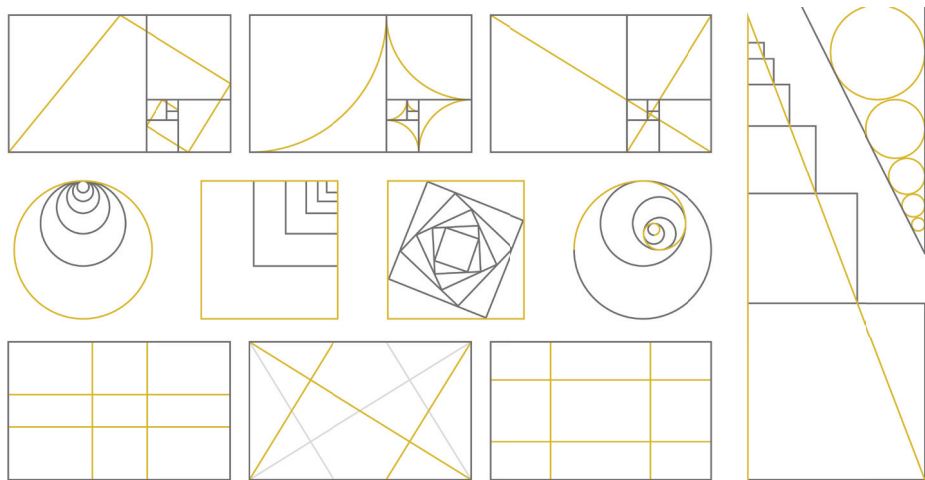


ภาพที่ 3.38 งาน Paper Quilling
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.38 เป็นการใช้จิ้งหะแบบสลับในงานกระดาษ Paper Quilling เน้นการสร้างมิติ ด้วยการพับ ตัด และประกอบ โดยใช้จิ้งหะแบบสลับของรูปทรง ที่มีขนาดแตกต่างกัน ตามคุณสมบัติ ความบางและความยืดหยุ่นของกระดาษ

ดังนั้นจิ้งหะมีความสำคัญต่อการสร้างความเคลื่อนไหวและชีวิตชีวาในงานศิลปประดิษฐ์ การเข้าใจรูปแบบของจิ้งหะทั้งแบบซ้ำ แบบสลับ และแบบก้านหน้า ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถควบคุม การเคลื่อนไหวของสายตาและความรู้สึกของผู้ชม ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้จิ้งหะในงานศิลปประดิษฐ์ต้องคำนึงถึง ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ เทคนิค และวัตถุประสงค์ ของชิ้นงาน เพื่อสร้างความสมดุลระหว่าง ความงามทางสุนทรียะและประโยชน์ใช้สอย นอกจากนี้ จิ้งหะยังช่วยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว ให้กับผลงาน สะท้อนทั้งความชำนาญและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประดิษฐ์ จนนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบงานศิลปประดิษฐ์ที่มีทั้งคุณค่าทางศิลปะ และคุณค่าทางการใช้งาน





ภาพที่ 3.39 สัดส่วนในงานออกแบบ
ที่มา : www.freepik.com

◆ สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน มีสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกแขนง การสร้างความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างขนาด ปริมาตร และพื้นที่ขององค์ประกอบต่างๆ ไม่เพียงส่งผลต่อความงามทางสุนทรียะ แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อความสมบูรณ์ในการใช้งาน ความเข้าใจในหลักการของสัดส่วนจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประดิษฐ์อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการศึกษาขององค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ มาตราส่วน สัดส่วนทองคำ และความสัมพันธ์ระหว่างรูปและพื้นที่ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบล้วนมีหลักการและวิธีการประยุกต์ใช้ที่เป็นเอกลักษณ์

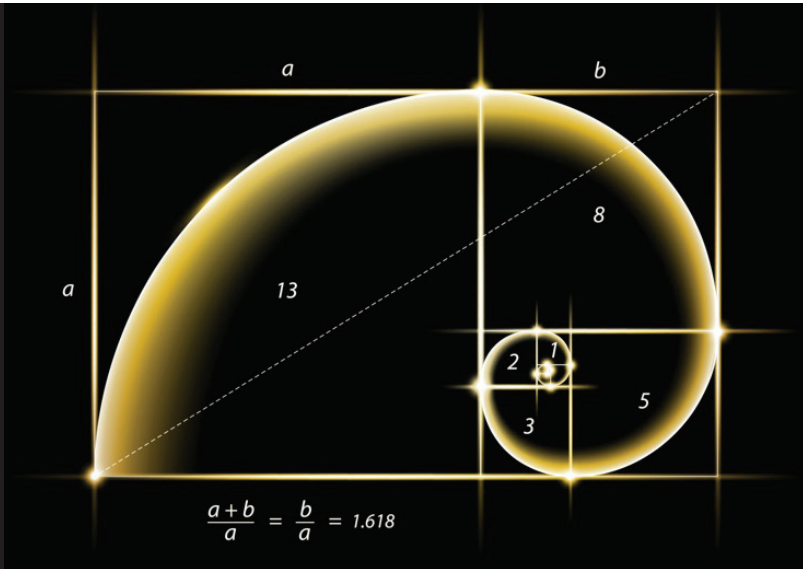
◆ นิยามและความหมาย

สัดส่วนในงานศิลปะ เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในด้านขนาด ปริมาตร และพื้นที่ เพื่อสร้างความลงตัวและความงามที่สมบูรณ์ในผลงาน การเข้าใจความหมายและหลักการของสัดส่วนจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบและพัฒนางานศิลปะประดิษฐ์ที่มีความสมดุลทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย นักวิชาการและศิลปินได้อธิบายความหมายของสัดส่วนไว้ดังนี้

ศิลป์ พีระศรี (2553, น. 240) ได้ให้ความหมายของสัดส่วนไว้ว่า สัดส่วน หมายถึงความสัมพันธ์ซึ่งมีอยู่ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคน ประกอบด้วยส่วนต่างๆ อยู่มาบางส่วน ถ้าความสัมพันธ์ของส่วนเหล่านั้นมีสัดส่วนเหมาะสมจะกัน ก็จะทำให้รูปร่างดูงาม และหากมีส่วนหนึ่งไม่ได้สัดส่วนดีเหมาะสมจะกันกับส่วนอื่นๆ ก็เป็นผลให้เป็นความไม่ประสานกัน

ขลุฑ นิมเสมอ (2553, น. 210) ได้กล่าวไว้ว่า สัดส่วนเป็นกฎของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimensions) ในส่วนต่างๆ ของรูปทรง และระหว่างรูปทรง ที่เราเห็นคนหัวโต คนเตี้ย คนขายาวหรือคนขาสั้นเกินไป ก็เพราะเขามีสัดส่วนผิดไปจากธรรมดาของคนทั่วไปในทางศิลปะก็มีความหมายเป็นธรรมดาของสัดส่วนนี้เอง สัดส่วนเป็นเรื่องของความรู้สึกทางสุนทรียภาพและของอุดมคติการสมสัดส่วนนี้หมายรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของสี แสงเงา และทัศนธาตุอื่นๆ ด้วย





◆ คุณลักษณะของสัดส่วน

การสร้างสรรคงานศิลปะที่มีความสมบูรณ์ด้านสุนทรียภาพนั้น จำเป็นต้องพิจารณาถึงคุณลักษณะของสัดส่วนที่เหมาะสม โดยสัดส่วนในงานศิลปะสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งจากความรู้สึกทางสุนทรียะของศิลปินและจากการใช้หลักการที่เป็นมาตรฐานสากล ซึ่งแต่ละแนวทางล้วนมีคุณค่าและความสำคัญที่แตกต่างกัน การทำความเข้าใจคุณลักษณะของสัดส่วนทั้งสองแนวทางจะช่วยให้ศิลปินสามารถเลือกใช้หลักการที่เหมาะสมกับแนวคิดและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งคุณลักษณะของสัดส่วนสามารถแบ่งออกได้เป็นสองลักษณะหลัก ได้แก่ สัดส่วนเป็นมาตรฐาน และสัดส่วนจากความรู้สึก

1. สัดส่วนมาตรฐาน (Standard Proportion)

สัดส่วนมาตรฐาน คือการกำหนดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบโดยอาศัยหลักการทางคณิตศาสตร์หรือกฎเกณฑ์ที่ได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการ ซึ่งมีรากฐานมาจากการสังเกตปรากฏการณ์ในธรรมชาติและ การศึกษาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การใช้สัดส่วนมาตรฐานในการสร้างสรรคงานศิลปะช่วยให้เกิดความแม่นยำและมีหลักการอ้างอิงที่ชัดเจน ส่งผลให้ผลงานมีความสมบูรณ์ทั้งด้านโครงสร้างและความงาม

ภาพที่ 3.40 สัดส่วนทองคำ (Golden Ratio)

ที่มา : www.freepik.com

โดยสัดส่วนมาตรฐานที่สำคัญและได้รับการยอมรับมาอย่างยาวนาน ความเหมาะสมของสัดส่วนแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

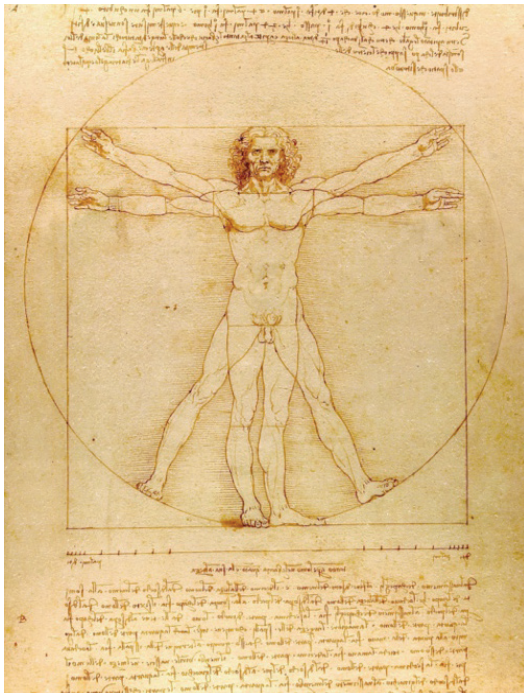
1.1 สัดส่วนทองคำ (Golden Ratio)

สัดส่วนทองคำได้รับการยกย่องว่าเป็นสัดส่วนที่สวยงามที่สุดและมีความสำคัญทางคณิตศาสตร์ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันมีการถกเถียงในวงการวิชาการเกี่ยวกับความสำคัญและความเป็นสากลของสัดส่วนนี้ แม้จะมีข้อโต้แย้ง แต่สัดส่วนทองคำยังคงมีอิทธิพลอย่างมากในศิลปะ การออกแบบ และสถาปัตยกรรมร่วมสมัยความหมายและนิยาม สัดส่วนทองคำ หรือ Golden Ratio คืออัตราส่วนทางคณิตศาสตร์ที่มีค่าประมาณ 1:1.618 หรือ 1.618:1 โดยทั่วไปแทนด้วยตัวอักษรกรีก ϕ (phi) สัดส่วนนี้เกิดขึ้นเมื่อเส้นถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน โดยที่อัตราส่วนของความยาวรวม $a + b$ ต่อความยาวส่วนที่ยาว a มีค่าเท่ากับความยาวส่วนที่ยาว a ต่อความยาวของส่วนที่สั้น b



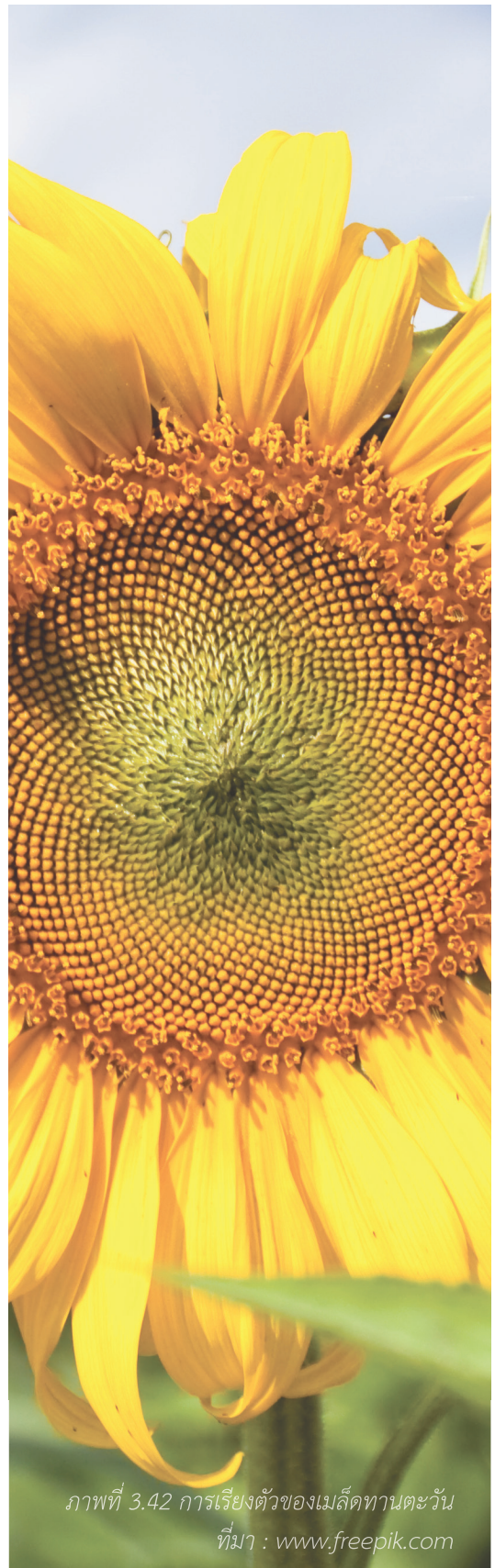
การปรากฏในธรรมชาติ สัดส่วนทองคำปรากฏในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสมดุลและความงามที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ต่อไปนี้คือตัวอย่างที่ชัดเจนและน่าสนใจ

สัดส่วนของร่างกายมนุษย์ ความสูงของมนุษย์หารด้วยระยะจากพื้นถึงสะดือ มักจะใกล้เคียงกับสัดส่วนทองคำ ความยาวของแขนหารด้วยความยาวจากข้อศอกถึงปลายนิ้วก็มักจะใกล้เคียงกับสัดส่วนทองคำเช่นกัน ใบหน้าที่ถือว่าสวยงามตามมาตรฐานสากลมักจะมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกับสัดส่วนทองคำในหลายจุด



ภาพที่ 3.41 สัดส่วนร่างกายมนุษย์
ที่มา : www.freepik.com

การเรียงตัวของเมล็ดในดอกทานตะวัน ในดอกทานตะวัน เมล็ดจะเรียงตัวเป็นเกลียวสองทิศทางจำนวนเกลียวในแต่ละทิศทางมักเป็นตัวเลขที่อยู่ติดกันในลำดับฟีโบนัชชี (Fibonacci) เช่น 34 และ 55 และอัตราส่วนของจำนวนเกลียวเหล่านี้จะเข้าใกล้สัดส่วนทองคำ รูปแบบนี้ช่วยให้ดอกทานตะวันสามารถบรรจุเมล็ดได้มากที่สุดในพื้นที่จำกัด



ภาพที่ 3.42 การเรียงตัวของเมล็ดทานตะวัน
ที่มา : www.freepik.com

การขดของเปลือกหอย หอยนอติลุส (Nautilus) มีเปลือกที่ขดเป็นเกลียวลอการิทึม (logarithmic spiral) อัตราส่วนระหว่างรัศมีของวงขดแต่ละรอบจะเข้าใกล้สัดส่วนทองคำ รูปแบบนี้ช่วยให้หอยเติบโตได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนรูปร่าง เพียงแค่สร้างห้องใหม่ต่อจากห้องเดิม



ภาพที่ 3.43 วงขดของเปลือกหอยนอติลุส
ที่มา : www.freepik.com

41%		20%
25%		14%

ภาพที่ 3.44 กฎสามส่วน
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

1.2 กฎสามส่วน (Rule of Thirds)

กฎสามส่วน เป็นหลักการพื้นฐานที่สำคัญในการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งได้รับการยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการศิลปะและการออกแบบ หลักการนี้เสนอแนะให้แบ่งภาพหรือพื้นที่ออกเป็น 9 ส่วนเท่า ๆ กันโดยใช้เส้น 2 แนวตั้ง และ 2 แนวนอน จุดตัดของเส้นเหล่านี้ถือเป็นตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับวางองค์ประกอบสำคัญของภาพ กฎสามส่วนช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างงานที่มีความสมดุล น่าสนใจ และดึงดูดสายตาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้จากตำแหน่งที่แตกต่างกันดังภาพประกอบ

1) การวางจุดสนใจ (Focal Points)

หลักการคือ วางองค์ประกอบสำคัญหรือจุดสนใจของภาพไว้ที่จุดตัดของเส้นตามกฎสามส่วน เช่น ในภาพถ่ายทิวทัศน์ ช่วงภาพอาจวางต้นไม้โดดเด่นไว้ที่จุดตัดด้านซ้ายของภาพ ขณะที่วางเส้นขอบฟ้าให้อยู่บนเส้นแนวนอนบนหรือล่างในจิตรกรรม ศิลปินอาจวางใบหน้าของตัวละครหลักไว้ที่จุดตัดด้านขวาบนของภาพ เพื่อสร้างความน่าสนใจและสมดุล

2) การแบ่งพื้นที่ (Dividing Space)

หลักการคือ ใช้เส้นตามกฎสามส่วนเป็นแนวทางในการแบ่งพื้นที่ของภาพหรือชิ้นงาน เช่น ในการออกแบบหน้าเว็บไซต์ นักออกแบบอาจแบ่งพื้นที่หน้าเว็บเป็น 3 ส่วนในแนวดิ่ง โดยใช้ 2 ส่วนซ้ายสำหรับเนื้อหาหลัก และ 1 ส่วนขวาสำหรับเมนูหรือข้อมูลเสริม หรือในงานจัดสวนภูมิสถาปนิกอาจแบ่งพื้นที่สวนเป็น 3x3 ส่วนเพื่อกำหนดตำแหน่งของต้นไม้ใหญ่ทางเดิน และพื้นที่พักผ่อน





ภาพที่ 3.45 การจัดสัดส่วน
ที่มา : www.freepik.com

3) การสร้างความสมดุล (Creating Balance)

หลักการคือ ใช้กฎสามส่วนในการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลทั้งในแนวดิ่งและแนวนอน เช่นในภาพวาดนกบนกิ่งไม้ ศิลปินอาจวางนกไว้ที่จุดตัดด้านซ้ายบน และวางดอกไม้ที่จุดตัดด้านขวาล่างเพื่อสร้างความสมดุลหรือในการออกแบบโปสเตอร์ นักออกแบบอาจวางข้อความสำคัญไว้ในช่องบนซ้ายและวางภาพประกอบในช่องล่างขวาเพื่อให้เกิดความสมดุลและน่าสนใจ

4) การนำสายตา (Guiding the Eye)

หลักการคือ ใช้เส้นและจุดตัดตามกฎสามส่วนเพื่อนำสายตาผู้ชมไปยังส่วนต่างๆ ของภาพหรือชิ้นงาน เช่นในภาพถ่ายถนนทอดยาว ช่างภาพอาจจัดให้เส้นถนนวิ่งตามแนวเส้นตั้งด้านซ้ายหรือขวา เพื่อนำสายตาผู้ชมเข้าสู่ภาพ หรือในงานจิตรกรรมทิวทัศน์ ศิลปินอาจใช้แม่น้ำที่คดเคี้ยวผ่านจุดตัดต่างๆ ของกฎสามส่วน เพื่อพาสายตาผู้ชมไปทั่วภาพ

2. สัดส่วนจากความรู้สึก (Intuitive Proportion)

สัดส่วนจากความรู้สึก เป็นการกำหนดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ โดยอาศัยประสบการณ์ ความชำนาญ และสุนทรียภาพส่วนบุคคลของศิลปิน เป็นความสามารถในการตัดสินใจที่เกิดจากการฝึกฝนและพัฒนาความไวต่อความรู้สึกทางสุนทรียะ มากกว่าการยึดติดกับกฎเกณฑ์หรือการคำนวณทางคณิตศาสตร์ สัดส่วนจากความรู้สึกไม่ได้มุ่งเน้นเพียงความงามของรูปทรงเท่านั้น แต่ยังแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว และอารมณ์ความรู้สึกตามเจตนารมณ์ของศิลปิน สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปัจเจกและเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ศิลปะของชนชาติต่างๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีเนื้อหา เรื่องราว อารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ จิตวิญญาณ ความศรัทธา และความงามที่แตกต่างกัน สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทและแนวคิดของงาน โดยเฉพาะในงานศิลปะที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ความสำเร็จของการใช้สัดส่วนจากความรู้สึกขึ้นอยู่กับความเข้าใจในหลักการพื้นฐานทางศิลปะและการพัฒนาความไวต่อความรู้สึกทางสุนทรียะอย่างต่อเนื่อง



◆ การประยุกต์ใช้สัดส่วนในงานศิลปประดิษฐ์

การประยุกต์ใช้หลักการสัดส่วนในงานศิลปประดิษฐ์มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย การเลือกใช้สัดส่วนที่เหมาะสมไม่เพียงช่วยสร้างความน่าสนใจทางสุนทรียะ แต่ยังส่งผลต่อความแข็งแรง ความคงทน และความสะดวกในการใช้งาน การบูรณาการหลักการสัดส่วนทั้งแบบมาตรฐานและจากความรู้สึกจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้มีคุณภาพ ดังตัวอย่าง การนำสัดส่วนมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปประดิษฐ์ ดังนี้



ภาพที่ 3.47 กระเป๋าสาน

ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.47 เป็นการใช้สัดส่วนในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสาน โดยคำนึงถึงสัดส่วนของความสูงและความกว้างของตัวกระเป๋าตามหลักการใช้สัดส่วนที่ถูกต้อง เพื่อความสมดุล สวยงาม และประโยชน์ใช้สอยได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.46 พานสักการะ

ที่มา : ธีรคณาธิป ไพฑูรย์

จากภาพที่ 3.46 เป็นการจัดพานพุ่มโดยใช้สัดส่วนทองคำ ด้วยการกำหนดความสูงของพานพุ่ม กับเส้นผ่านศูนย์กลางของฐานพาน 1:1.618 จากนั้นแบ่งระดับความสูงของชั้นดอกไม้แต่ละชั้น ให้เกิดการลดหลั่น เพื่อให้พานพุ่มมีความสง่างาม สมดุล และสมบูรณ์แบบตามหลักสุนทรียศาสตร์





ภาพที่ 3.48 แจกันดอกไม้
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.48 เป็นการจัดแจกันดอกไม้ โดยใช้หลักการกฎสามส่วน ด้วยการกำหนดดอกไม้ ดอกใหญ่ ตรงจุดตัดของเส้น ให้มีความน่าสนใจ และ ดึงดูดสายตา และคำนึงถึงความกว้างกับความสูง ของดอกไม้ ให้มีสัดส่วนที่มีความสมดุล

ดังนั้นสัดส่วน ในการสร้างสรรคงานศิลปประดิษฐ์ ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาด ปริมาตร และ พื้นที่ขององค์ประกอบต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น สองลักษณะหลักคือ สัดส่วนเป็นมาตรฐาน และ สัดส่วนจากความรู้สึก สัดส่วนเป็นมาตรฐานจะอาศัย หลักการทางคณิตศาสตร์และกฎเกณฑ์สากล ซึ่งประกอบด้วยสัดส่วนทองคำที่มีค่า $1:1.618$ ที่พบได้ในธรรมชาติและได้รับการยอมรับว่าสร้างความงามที่สมบูรณ์ และกฎสามส่วนที่แบ่งพื้นที่ เป็น 9 ส่วนเท่า ๆ กันเพื่อกำหนดจุดสนใจของงาน ในขณะที่สัดส่วนจากความรู้สึกอาศัยประสบการณ์ และสุนทรียภาพส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์ การนำหลักการสัดส่วนมาประยุกต์ใช้ในงานศิลป ประดิษฐ์ไม่เพียงส่งผลต่อความงามทางสุนทรียะ แต่ยังมีผลโดยตรงต่อโครงสร้าง ความแข็งแรง และความสมบูรณ์ในการใช้งาน ดังนั้น การทำความเข้าใจ และเลือกใช้สัดส่วนที่เหมาะสมจึงเป็นพื้นฐานสำคัญ ในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย





ภาพที่ 3.49 อันหนึ่งอันเดียวกัน
ที่มา : www.freepik.com



◆ เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมบูรณ์และความน่าสนใจให้กับผลงาน นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ศิลปินและนักออกแบบต่างให้ความสำคัญกับหลักการนี้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเอกภาพช่วยหลอมรวมองค์ประกอบต่างๆ ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งในด้านรูปแบบที่สามารถมองเห็นได้และด้านเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร การเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้หลักเอกภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานศิลปะประดิษฐ์ให้มีคุณภาพและสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

◆ นิยามและความหมาย

เอกภาพ คือการรวมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบทางศิลปะทั้งหมดในผลงาน เพื่อสร้างความสมบูรณ์และความกลมกลืน ความเป็นเอกภาพเกิดจากความสัมพันธ์ที่มีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว และพื้นที่ว่างโดยองค์ประกอบเหล่านี้ต้องมีความเชื่อมโยงส่งเสริม และสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างมีประสิทธิภาพและความหมาย ผ่านการจัดวางที่คำนึงถึงหลักการทางศิลปะ เช่น ความสมดุล จังหวะ การซ้ำ และการเน้น เพื่อให้ผลงานสามารถสื่อสารแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ผลงานได้อย่างเป็นองค์รวม ซึ่งในมุมมองของนักวิชาการและศิลปินได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

ชลุต นิมเสมอ (2553, น. 232) ได้กล่าวว่า เอกภาพ คือ การนำทัศนธาตุต่างๆ มาประกอบกันให้เป็นรูปทรงที่มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการแสดงออก และจะต้องประกอบด้วย ความสมดุลของการขัดแย้ง การซ้ำ การประสาน ความเป็นเด่น การเปลี่ยนแปลงของทัศนธาตุต่างๆ รวมทั้งสัดส่วนและจังหวะที่เหมาะสม ในการสร้างรูปทรงนั้นเราอาจใช้ทัศนธาตุเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ แต่โดยปกติศิลปินจะใช้รวมกันหลายอย่าง โดยมี

บางธาตุเป็นเด่นและบางธาตุเป็นรอง เช่น ใช้สีเป็นเด่น น้ำหนักเป็นรอง

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2554, น. 66) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เอกภาพคือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่างๆ ซึ่งได้แก่ ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะหรือรูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ประสานกลมกลืนเกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ โดยการถ่ายทอดเป็นผลงานทัศนศิลป์ด้วยกระบวนการทางศิลปะของแต่ละสาขา

◆ กฎเกณฑ์หลักของเอกภาพ

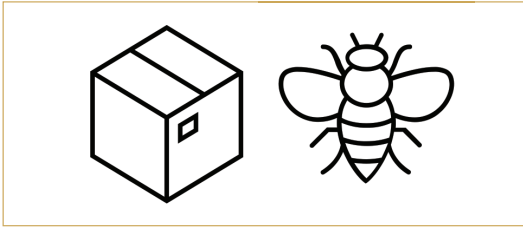
หลักเกณฑ์ของเอกภาพในธรรมชาติและในงานศิลปะมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อที่สำคัญ คือ กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) และกฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) แม้กฎเกณฑ์ทั้งสองจะมีลักษณะที่ตรงกันข้าม แต่กลับเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ในการสร้างเอกภาพที่แท้จริง เปรียบเสมือนหลักการของธรรมชาติที่ต้องมีทั้งความขัดแย้งและความกลมกลืนเพื่อสร้างดุลยภาพ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างมืดกับสว่าง ร้อนกับเย็น หรือหยินกับหยาง การผสมผสานกันของความขัดแย้งและการประสานนี้จึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีพลังและความงดงาม

1. การขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้ง เป็นปกติในธรรมชาติเช่นกลางวันกับกลางคืน แสงแดดคู่กับแรงผลึก ความดีกับความชั่ว ขาวกับดำ ผู้หญิงกับผู้ชาย ฯลฯ ความขัดแย้งที่พอเหมาะจะช่วยให้ชีวิตแก่โลกและศิลปะ หากความขัดแย้งมากเกินไปจะเกิดความสับสน วุ่นวายจนถึงแตกทำลาย ดังนั้นการขัดแย้งที่พอเหมาะต้องอาศัยตัวกลางเป็นตัวประสานให้เกิดความกลมกลืนและอยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ การขัดแย้งที่ใช้ในองค์ประกอบศิลป์มีอยู่ 4 แบบ คือ

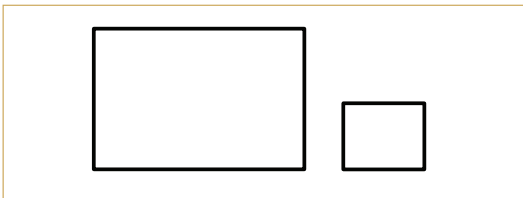


1) การขัดแย้งของรูปทรง



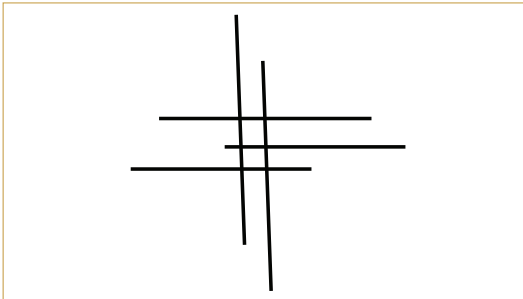
ภาพที่ 3.50 การขัดแย้งของรูปทรง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

2) การขัดแย้งของขนาด



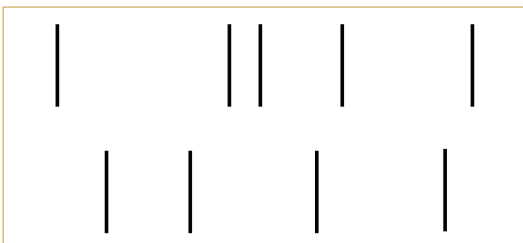
ภาพที่ 3.51 การขัดแย้งของขนาด
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

3) การขัดแย้งของทิศทาง

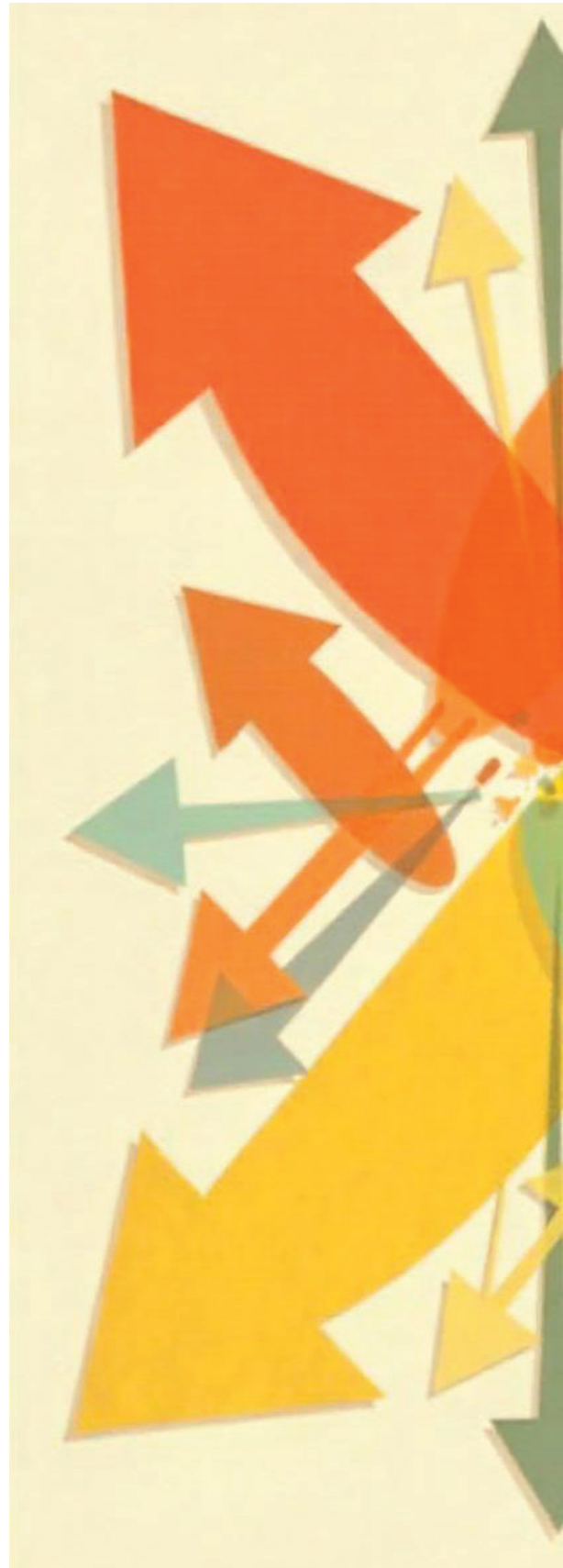


ภาพที่ 3.52 การขัดแย้งของทิศทาง
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

4) การขัดแย้งของจังหวะ



ภาพที่ 3.53 การขัดแย้งของจังหวะ
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



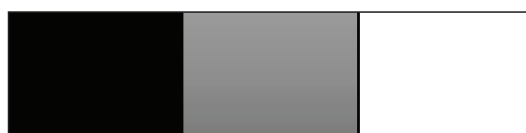


ภาพที่ 3.54 ทิศทางและความขัดแย้ง
ที่มา : www.freepik.com

2. การประสาน (Transition)

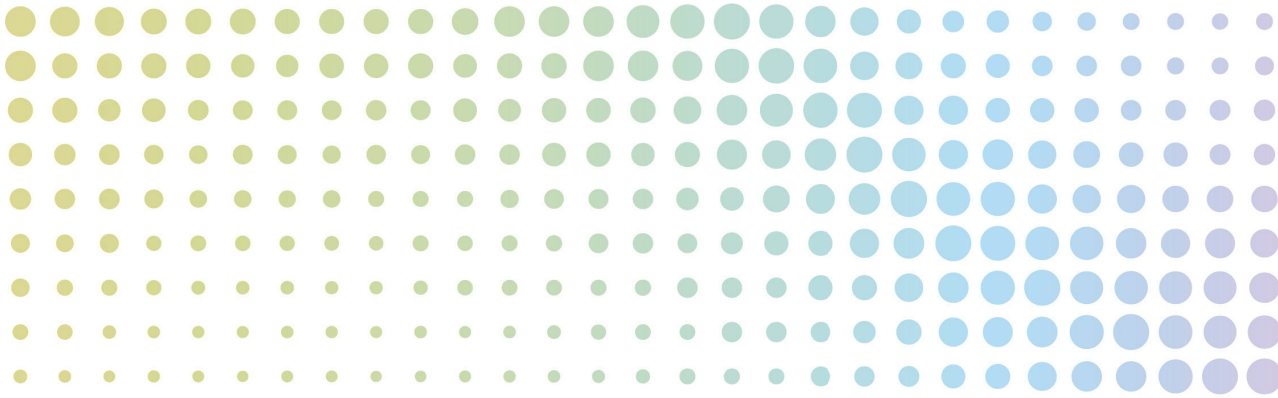
การประสาน เป็นการสร้างเอกภาพทางศิลปะ โดยเป็นกระบวนการเชื่อมโยงส่วนประกอบ พื้นฐานของทัศนธาตุที่มีความขัดแย้งกัน ให้เกิด การผสมกลมกลืนกันอย่างเป็นเอกภาพ ทำให้ องค์ประกอบต่างๆ ที่แตกต่างกันสามารถ อยู่ร่วมกันได้อย่างสมบูรณ์และลงตัว การประสาน จึงเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างความ แตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งของสี รูปทรง พื้นผิว หรือน้ำหนัก ให้สามารถทำงานร่วมกัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การสร้างสรรค์ ผลงานที่มีความกลมกลืนแต่ยังคงไว้ซึ่ง ความน่าสนใจ โดยการประสานสามารถทำได้ 2 วิธี ที่แตกต่างกันตามลักษณะของการเชื่อมโยง องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ดังนี้

- 1) **การเป็นตัวกลาง** คือการใช้เทคนิคหรือวิธีการ ที่นำมาเชื่อมโยงความขัดแย้งของสิ่งนั้นๆ ให้เข้ากันได้อย่างกลมกลืน เช่น สีขาวกับ สีดำ มีน้ำหนักที่ตัดกันอย่างชัดเจนแต่เรา สามารถให้สองสีอยู่ร่วมกันได้ด้วยการใช้สีเทา หรือการใช้น้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่างๆ เป็นตัวประสาน หรือ ตัวอย่างของเส้นตั้งกับ เส้นนอน ที่มีทิศทางตัดกันอย่างรุนแรง แต่หากมีเส้นเฉียงเข้ามาช่วยเป็นตัวกลาง ก็จะทำให้เส้นทางตั้งกับเส้นนอนสามารถ อยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืน

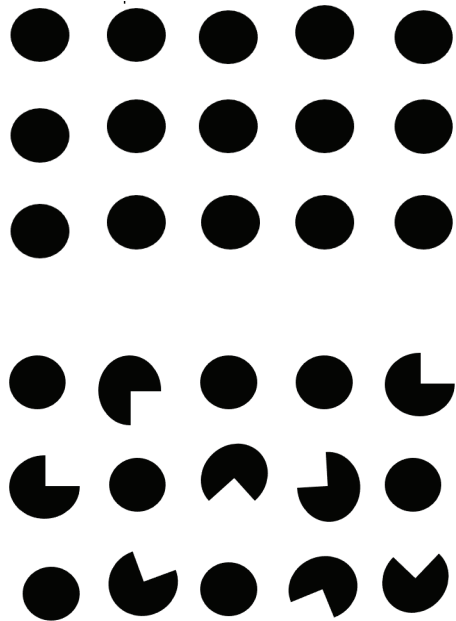


ภาพที่ 3.55 การประสานด้วยสี
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม





2) การซ้ำ คือการปรากฏของหน่วยที่เหมือนกัน ตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป การซ้ำเป็นวิธีการสร้าง เอกภาพที่ง่ายที่สุด เช่นการซ้ำของน้ำหนัก เส้น หรือรูปทรงที่เหมือนกัน การซ้ำที่มี ระยะห่างระหว่างหน่วย เรียกว่า จังหวะ แต่ในขณะเดียวกันการซ้ำด้วยวิธีการนี้จะ ทำให้เกิดความจืดชืดและน่าเบื่อ ศิลปิน อาจใช้วิธีการแก้ไขให้การซ้ำมีชีวิตชีวาและ น่าสนใจมากขึ้น ด้วยการเพิ่มความขัดแย้ง กับหน่วยที่ซ้ำหรือจังหวะให้แตกต่างออกไป เล็กน้อย เพื่อเปลี่ยนรูปแบบให้แตกต่าง ไปจากเดิม



ภาพที่ 3.56 การประสานด้วยการซ้ำ
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม

ภาพที่ 3.57 จุดกับเอกภาพ
ที่มา : www.freepik.com

◆ การประยุกต์ใช้เอกภาพ ในงานศิลปประดิษฐ์

การใช้หลักเอกภาพในงานศิลปประดิษฐ์เป็นการนำแนวคิดทางศิลปะมาประยุกต์ใช้กับงานหัตถกรรมและงานประดิษฐ์ต่างๆ หลักการนี้ช่วยสร้างความกลมกลืนและความสอดคล้องในชิ้นงาน ทำให้ผลงานประดิษฐ์มีความสวยงาม น่าสนใจ และมีคุณค่าทางสุนทรียะ การใช้หลักเอกภาพช่วยให้งานประดิษฐ์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่นการทำเครื่องประดับ หรืองานฝีมือประเภทต่างๆ การนำหลักเอกภาพทางศิลปะมาประยุกต์ใช้กับงานประดิษฐ์ ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 3.58 สร้อยคอ
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.58 เป็นการร้อยสร้อยคอ โดยการสร้างเอกภาพด้วยการประสานรูปทรงที่ใช้หลักการซ้ำในการจัดวางรูปทรงเรขาคณิตที่แตกต่างกันของสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม ด้วยการสลับกันเป็นจังหวะ





ภาพที่ 3.59 งานปักผ้า
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 3.59 เป็นการประสาน ลวดลายงานปักผ้าด้วยหลักการซ้ำโดยการจัดวางลวดลายดอกไม้ที่มีขนาดต่างกัน โดยใช้การไล่ระดับจากดอกไม้ใหญ่ไปสู่ดอกไม้เล็ก และการใช้สีเพื่อสร้างความกลมกลืนได้อย่างมีเอกภาพ

ดังนั้นเอกภาพทางศิลปะ สามารถประยุกต์ใช้กับงานศิลปประดิษฐ์เป็นการช่วยยกระดับคุณภาพของชิ้นงาน ทำให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และมีคุณค่าทางสุนทรียะมากขึ้น ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดแนวคิดผ่านงานฝีมือได้ตามจินตนาการ โดยการประยุกต์ใช้หลักการทางศิลปะ ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบ การเลือกใช้สี การสร้างจังหวะลวดลาย และการสร้างความสมดุล ทำให้งานประดิษฐ์มีความลงตัวมากขึ้น

นอกจากนี้ การคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ รูปทรง และเทคนิคการสร้างสรรค์ จะช่วยให้ชิ้นงานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถสื่อสารเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์และหลักการทางศิลปะ จะทำให้งานประดิษฐ์มีทั้งความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ และประโยชน์ใช้สอยที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน





ภาพที่ 3.60 การออกแบบลายผ้าทอ
ที่มา : www.freepik.com

บทสรุป

การบูรณาการและ การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ กับงานศิลปประดิษฐ์

องค์ประกอบศิลป์ เป็นการผสมผสานหลักการพื้นฐานทางศิลปะเข้ากับงานศิลปประดิษฐ์ โดยคำนึงถึงทั้งความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์และประโยชน์ใช้สอย ผ่านการจัดการองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ สมดุล จุดเด่น ลวดลาย การซ้ำ จังหวะ สัดส่วน และเอกภาพ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีหลักการและวิธีการประยุกต์ใช้ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ช่วยยกระดับคุณภาพของงานศิลปประดิษฐ์ ให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านความงามและการใช้งาน ความสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบต่างๆ องค์ประกอบศิลป์แต่ละส่วนมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ โดยความสมดุลช่วยสร้างความมั่นคง จุดเด่นช่วยสร้างความน่าสนใจ ลวดลายและการซ้ำสร้างความเป็นระเบียบและเอกลักษณ์ จังหวะสร้างความมีชีวิตชีวาและการเคลื่อนไหว สัดส่วนสร้างความสัมพันธ์ที่ลงตัว และเอกภาพช่วยหลอมรวมองค์ประกอบทั้งหมดให้ทำงานร่วมกันได้อย่างกลมกลืนและสมบูรณ์ แนวทางการประยุกต์ใช้ องค์ประกอบศิลป์ในงานศิลปประดิษฐ์ ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ เทคนิค และวัตถุประสงค์ของชิ้นงาน โดยสามารถนำหลักการแต่ละด้านมาปรับใช้ให้เหมาะสม





ภาพที่ 3.61 ศิลปะงานทอผ้า
ที่มา : www.freepik.com



อ้างอิง

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2550). *องค์ประกอบศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด.

ชลูด นิยมเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2554). *องค์ประกอบศิลป์ 1*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: สามลดา.

ศิลป์ พีระศรี. (2553). *ศิลปวิทยาการ 3: ศิลปสงเคราะห์พจนานุกรมศัพท์ศิลปะตะวันตก*. (พระยาอนุมานราชธน, แปล). (พิมพ์ครั้งที่4). ปทุมธานี: มุลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอนุสรณ์.



บทที่

4

การสร้างสรรค งานศิลปประดิษฐ์

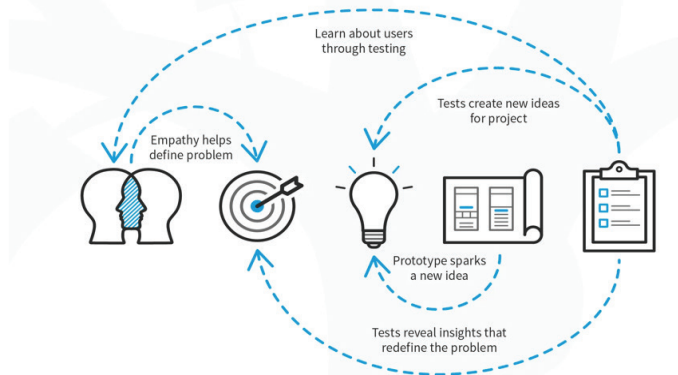
ภาพที่ 4.1 จินตนาการ
ที่มา : www.freepik.com

การสร้างสรรคงานศิลปประดิษฐ์ในยุคปัจจุบัน ต้องอาศัยการผสมผสานระหว่างแนวคิด กระบวนการ และเทคโนโลยีที่หลากหลาย เพื่อตอบสนอง ความต้องการของผู้ใช้และความยั่งยืนของ สิ่งแวดล้อม แนวทางสำคัญในการพัฒนางานศิลป ประดิษฐ์ได้แก่ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design

Thinking) ที่มุ่งเน้นการเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ อย่างลึกซึ้ง การออกแบบเชิงนิเวศ (Eco-design) ที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิต ของผลิตภัณฑ์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สมัยใหม่ในการยกระดับงานหัตถกรรมดั้งเดิมสู่ นวัตกรรม ซึ่งมีกระบวนการและการประยุกต์ใช้ดังนี้

◆ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

Design Thinking: A Non-Linear Process



Interaction Design Foundation
interaction-design.org

ภาพที่ 4.2 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
ที่มา : www.interaction-design.org



◆ ความหมายและความสำคัญ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ถูกพัฒนาและเผยแพร่อย่างเป็นระบบโดย เดวิด เคลลีย์ ผู้ก่อตั้งบริษัทไอดีโอและสถาบันการออกแบบแห่งสแตนฟอร์ด (d.school) ในช่วงทศวรรษ 1970 แม้แนวคิดนี้จะเริ่มต้นจากกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่ได้พัฒนาและขยายขอบเขตจนกลายเป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ในทุกศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนานวัตกรรมและการออกแบบบริการ เขาได้วางรากฐานสำคัญของการคิดเชิงออกแบบผ่านการจัดตั้งสถาบัน d.school ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ซึ่งกลายเป็นต้นแบบของการเรียนการสอนและการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล

ประธานบริหารบริษัทไอดีโอ ได้ให้คำจำกัดความของการคิดเชิงออกแบบไว้ว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นแนวทางการสร้างนวัตกรรมที่ยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยใช้เครื่องมือของนักออกแบบในการผสมผสานความต้องการของผู้คน ศักยภาพของเทคโนโลยี และปัจจัยที่จำเป็นต่อความสำเร็จทางธุรกิจเข้าด้วยกัน นิยามนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและถูกนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาโครงการนวัตกรรมทั่วโลก โดยเน้นการทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง การสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหาที่หลากหลาย และการทดลองพัฒนาต้นแบบอย่างรวดเร็วเพื่อเรียนรู้และปรับปรุง แนวคิดนี้ได้เปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการพัฒนานวัตกรรมจากการมุ่งเน้นเทคโนโลยีเป็นหลัก มาสู่การให้ความสำคัญกับความต้องการและประสบการณ์ของผู้ใช้เป็นจุดเริ่มต้น (Brown, 2008, p. 86).

ไพรมา อิศรเสนา ณ อยุธยาและชูจิต ตริรัตน์พันธ์ (2561, น. 17) ได้นำเสนอว่ากระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือในการสร้างนวัตกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ได้อธิบายไว้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางเน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากการทดลอง กระบวนการทำงานวนซ้ำจากการสร้างความเข้าใจ มนุษย์ การคิดสร้างสรรค์ และการทดสอบกับผู้ใช้เพื่อเรียนรู้และลดข้อผิดพลาด หลาย ๆ ครั้ง เอื้อให้สามารถพัฒนาความคิดและทางออกใหม่ที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ และเพิ่มโอกาสความสำเร็จของโครงการ

จากคำจำกัดความดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงหัวใจสำคัญของกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจความต้องการของมนุษย์ ควบคู่ไปกับการพิจารณาความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีและปัจจัยแห่งความสำเร็จ กระบวนการที่ไม่เพียงมุ่งแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ แต่เน้นการทำความเข้าใจรากของปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้ ผ่านการสังเกต การเก็บข้อมูลเชิงลึก และการทดลองสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว เพื่อทดสอบแนวคิด กระบวนการนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนานวัตกรรมและผลิตภัณฑ์ใหม่ เนื่องจากช่วยลดความเสี่ยงในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ ทั้งยังเป็นกระบวนการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการแก้ปัญหาในทุกระดับ ตั้งแต่การออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนาบริการ ไปจนถึงการแก้ปัญหาเชิงระบบ และสังคม โดยเฉพาะในยุคที่การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การมีกระบวนการที่ช่วยให้เข้าใจและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างแม่นยำจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จขององค์กร



◆ ขั้นตอนของกระบวนการ คิดเชิงออกแบบ

กระบวนการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ที่มีความเชื่อมโยงและสามารถย้อนกลับไปได้ตามความเหมาะสม (Iterative Process) โดยแต่ละขั้นตอนมีเป้าหมายและวิธีการที่ชัดเจนในการนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง แนวทางนี้ถูกพัฒนาโดย Stanford d.school และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการนำไปประยุกต์ใช้ทั้งในวงการออกแบบ ธุรกิจ การศึกษา และการพัฒนาสังคม ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

1. การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize)

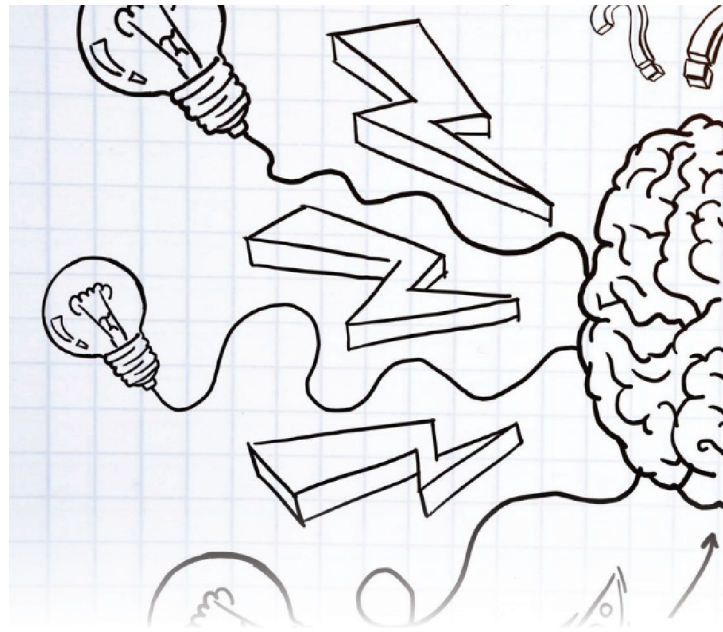
เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการทำความเข้าใจปัญหาและความต้องการของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการสังเกต การสัมภาษณ์ และการมีส่วนร่วมในประสบการณ์ของผู้ใช้ โดยมุ่งเน้นการเข้าใจทั้งความต้องการที่แสดงออกมาอย่างชัดเจน และความต้องการที่ซ่อนอยู่ รวมถึงการเข้าใจบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้

2. การกำหนดปัญหา (Define)

เป็นการนำข้อมูลจากขั้นตอนแรกมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อระบุประเด็นปัญหาที่แท้จริง โดยมุ่งเน้นการมองหารากของปัญหา ไม่ใช่เพียงอาการที่ปรากฏภายนอก การกำหนดปัญหาที่ชัดเจนและตรงประเด็นจะช่วยกำหนดทิศทางการหาแนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพ

3. การระดมความคิด (Ideate)

เป็นขั้นตอนของการสร้างทางเลือกที่หลากหลายในการแก้ปัญหา โดยเน้นการคิดอย่างสร้างสรรค์และไม่จำกัดกรอบความคิด (Think Outside the Box) ในขั้นตอนนี้จะเน้นปริมาณของความคิด มากกว่าการตัดสินคุณภาพ เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดแนวคิดที่แปลกใหม่และนวัตกรรมที่อาจไม่เคยมีมาก่อน



ภาพที่ 4.3 ระดมสมอง
ที่มา : www.freepik.com

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype)

เป็นการนำแนวคิดที่ได้เลือกมาพัฒนาเป็นต้นแบบที่จับต้องได้ โดยเน้นการสร้างอย่างรวดเร็วและประหยัด (Quick and Rough) เพื่อให้สามารถทดสอบแนวคิดได้จริง ต้นแบบอาจอยู่ในรูปแบบของแบบจำลอง การจำลองสถานการณ์ หรือการสร้างประสบการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์และให้ข้อมูลย้อนกลับได้

5. การทดสอบ (Test)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่นำต้นแบบไปทดสอบกับผู้ใช้จริงเพื่อรับฟังข้อมูลย้อนกลับและนำมาปรับปรุง โดยเน้นการเรียนรู้จากความผิดพลาดและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง การทดสอบอาจนำไปสู่การย้อนกลับไปปรับปรุงในขั้นตอนก่อนหน้าหรือเริ่มกระบวนการใหม่ เพื่อพัฒนาทางเลือกที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด





◆ การประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในงานศิลปประดิษฐ์

การประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในงานศิลปประดิษฐ์เป็นการผสมผสานแนวทางการออกแบบสมัยใหม่เข้ากับงานหัตถกรรมดั้งเดิม เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในปัจจุบัน โดยยังคงรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมไว้ การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาช่วยให้อาจารย์ผู้สร้างสรรค์สามารถพัฒนางานได้อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การทำ

ความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ไปจนถึงการทดสอบผลิตภัณฑ์ในตลาด ซึ่งสามารถแบ่งการประยุกต์ใช้ออกเป็น 3 ด้านหลัก ดังนี้

1. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

(New Product Development)

การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการร่วมสมัย เช่น การพัฒนาเครื่องประดับจากงานจักสานที่ปรับขนาดและรูปแบบให้เหมาะกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน การออกแบบบรรจุภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติที่ผสมผสานลวดลายไทยกับการใช้งานสมัยใหม่ หรือการพัฒนาของตกแต่งบ้านที่นำเทคนิคการถักทอแบบดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับวัสดุและรูปแบบร่วมสมัย

2. การปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม

(Product Enhancement)

การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมให้มีความเหมาะสมกับการใช้งานมากขึ้น เช่น การปรับปรุงกระเป๋าสานให้มีความทนทานและกันน้ำด้วยการผสมผสานวัสดุสมัยใหม่ การพัฒนาดอกไม้ประดิษฐ์ให้มีความคงทนและดูแลรักษาง่ายขึ้น หรือการปรับปรุงเครื่องจักสานให้พับเก็บได้สะดวกเหมาะกับการพกพา

3. การสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการเล่าเรื่อง

(Value Addition through Storytelling)

การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างเรื่องราวและประสบการณ์ที่มีความหมายให้กับผลิตภัณฑ์ เช่น การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สื่อถึงประวัติความเป็นมาและกระบวนการผลิตของชุมชน การสร้างแบรนด์ที่นำเสนอคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการออกแบบที่ร่วมสมัย หรือการพัฒนาช่องทางการสื่อสารที่เชื่อมโยงผู้ผลิตกับผู้บริโภคผ่านเรื่องราว



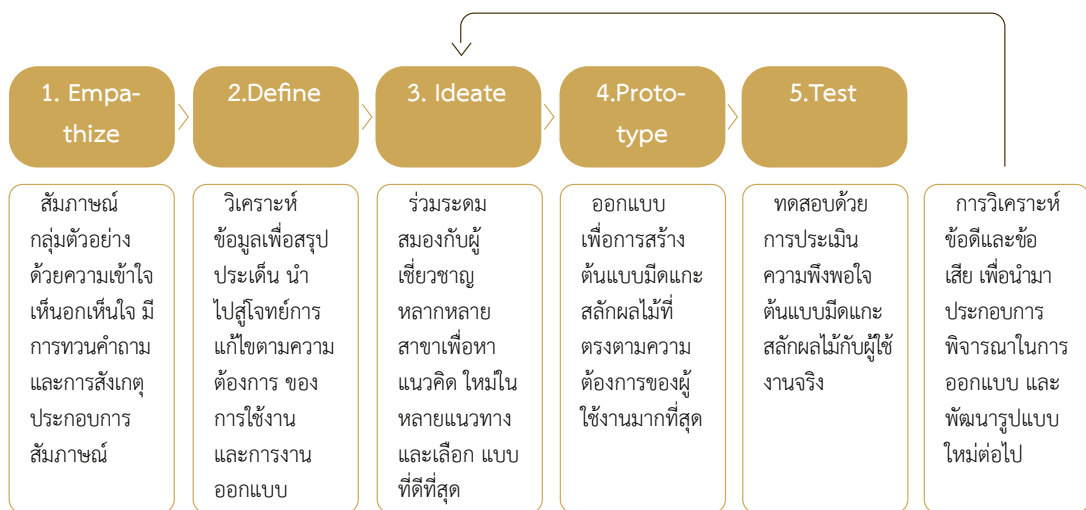
◆ กรณีศึกษาการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในงานศิลปประดิษฐ์

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งเป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่มุ่งเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขา รวมถึงงานหัตถกรรม วิธีการคิดแบบองค์รวมนี้นี้ครอบคลุมความคิดสร้างสรรค์ หลักการทางศิลปะ การระบุปัญหาและความเข้าใจทางสังคมวิทยา ห้าขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test. โดยมุ่งเน้นการทำความเข้าใจและตีความปัญหา สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ และทดสอบแนวทางแก้ไขกับกลุ่มเป้าหมาย ด้วยการให้ความสำคัญกับความต้องการของผู้ใช้และใช้ประโยชน์จากความเชี่ยวชาญที่หลากหลายสาขา แนวทางนี้สามารถนำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือและผลิตภัณฑ์ที่อนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ในขณะเดียวกันก็ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ร่วมสมัย

ผู้เขียนได้ใช้งานวิจัย เรื่อง “กระบวนการคิดเชิงออกแบบ:การพัฒนาต้นแบบมิดแกะสลักผลไม้” เป็นกรณีศึกษา เพื่อนำมาเป็นตัวอย่าง ของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน มาใช้ในการแก้ปัญหามิดแกะสลักผักผลไม้ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 4.5 กระบวนการทำงาน
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 4.6 การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
ที่มา : เสริมศรี สงเนียม



ขั้นตอนที่ 1 การทำความเข้าใจปัญหา

(Empathize)

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้วยคำถามปลายเปิดแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยเน้นการทำความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจ การทวนคำถาม และการสังเกตในประเด็นหลัก คำถาม 4 ประเด็นคือ ประสบการณ์และภูมิหลังการทำงานแกะสลัก, ลักษณะของมิดแกะสลักที่ใช้ในปัจจุบัน, ด้านความสวยงามและหลักการสร้างสรรค์, คุณสมบัติของมิดแกะสลักที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดปัญหา (Define)

การระบุประเด็นหรือปัญหา จากผลการสัมภาษณ์ และการสังเกตจากกลุ่มตัวอย่าง จึงนำมาสู่การตั้งกรอบโจทย์ ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปประเด็นสำคัญที่ครอบคลุมในหลายมุมมอง รวมถึงแนวทางในการหารูปแบบความสัมพันธ์ ที่จะนำไปสู่การสรุปโจทย์ตามความต้องการของการใช้งาน และทิศทางการพัฒนางานออกแบบ ทีมผู้วิจัยได้สรุปประเด็นปัญหาจากการสัมภาษณ์ออกเป็น 4 หัวข้อคือ รูปแบบใบมีด, ความคมของใบมีด, ลักษณะด้ามมีด, ความงามของด้ามมีด

ขั้นตอนที่ 3 การระดมความคิด (Ideate)

การระดมความคิดเห็น ในขั้นตอนนี้ทีมผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้คำตอบและทางเลือกใหม่ ๆ จากการเสนอความคิดที่แตกต่าง และหลากหลายสู่การสรุปร่วมกัน จากการศึกษาถึงปัญหาและความต้องการของมิดแกะสลัก นำมาสู่การระดมสมองร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านวัสดุศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ นักศิลปกรรมศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านงานแกะสลัก เพื่อร่วมกันหาความคิดใหม่ที่หลากหลายและเลือกรูปแบบที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างต้นแบบ (Prototype)

การสร้างต้นแบบ จากการถ่ายทอดไอเดียในขั้นตอนของการระดมความคิด นำมาสู่การร่วมกันออกแบบต้นแบบมิดแกะสลักผลไม้ที่มีคุณลักษณะ และคุณสมบัติตามต้องการของผู้ใช้งานจริง

ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบ (Test)

ขั้นตอนของการทดสอบด้วยการประเมินความพึงพอใจของต้นแบบมิดแกะสลักผลไม้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่มีต่อต้นแบบมิดแกะสลักผลไม้ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ และค่าเฉลี่ย

ทั้งนี้เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นในขั้นตอนที่ห้าแล้ว ควรมีการวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสีย เพื่อการแก้ไขปรับปรุง ด้วยการย้อนกลับไปสู่ขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งใหม่อีกครั้ง เพื่อนำมาประกอบการออกแบบและพัฒนา รูปแบบใหม่ ให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานให้มากที่สุด ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้เขียนได้กลับไปทบทวนแก้ไขในขั้นตอนของการระดมความคิด (Ideate) เพื่อร่วมกันหาแนวทาง และระดมความคิดเห็นเพิ่มเติม ในการช่วยกันแก้ไขปรับปรุงรูปแบบมิดแกะสลักกับทีมผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง

กรอบแนวคิดและระเบียบวิธีวิจัยในการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนานวัตกรรมในงานศิลปประดิษฐ์ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้และการบูรณาการความรู้ความเชี่ยวชาญจากหลากหลายด้าน เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ควบคู่ไปกับการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ การพัฒนาองค์ความรู้ในอนาคตควรขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงการศึกษาในด้านกระบวนการผลิต เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างสรรค์งาน ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น





ภาพที่ 4.7 มนุษย์กับธรรมชาติ
ที่มา : www.freepik.com

◆ การออกแบบเชิงนิเวศ (Eco-design)

การพัฒนางานศิลปประดิษฐ์จำเป็นต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในระยะยาว การผสมผสานแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development) เข้ากับการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องตระหนักและให้ความสำคัญ โดยพิจารณาตั้งแต่กระบวนการออกแบบ การเลือกใช้วัสดุ กระบวนการผลิต ตลอดจนการจัดการของเสียที่เกิดขึ้น เพื่อให้งานศิลปประดิษฐ์สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยไม่ส่งผลกระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมสำหรับคนรุ่นต่อไป

สิงห์ อินทรชูโต หัวหน้าศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กล่าวไว้ว่า “หลายคนกล่าวโทษดีไซเนอร์ว่า เป็นผู้กระตุนกิเลส ทำให้เกิดการบริโภค และใช้ทรัพยากร แต่การออกแบบนั้นมีหลายวิธี เช่น ออกแบบให้ซ่อมแซมได้ ให้รีไซเคิลง่าย ออกแบบให้กระบวนการผลิตเหลือเศษน้อย หรือแม้กระทั่งให้ใช้ได้นาน หรือยั่งยืน” (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

การออกแบบเชิงนิเวศในงานศิลปประดิษฐ์เป็นแนวคิดสำคัญที่สะท้อนถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ ตั้งแต่การออกแบบที่ยึดหลัก 4R ควบคู่ไปกับการเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและมีความยั่งยืน ตลอดจนการนำนวัตกรรมวัสดุสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม การผสมผสานแนวคิดเหล่านี้ ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ แต่ยังสร้างมูลค่าเพิ่มและความแตกต่างให้กับงานศิลปประดิษฐ์ในยุคที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

1. แนวคิด 4R

แนวคิด 4R คือ การปฏิบัติกระบวนการออกแบบและการผลิต โดยเน้นว่าทุกผลิตภัณฑ์ควรถูกออกแบบให้สามารถหมุนเวียนกลับมาใช้ประโยชน์ได้อย่างสมบูรณ์ ผ่านหลักการสำคัญคือ การลดการใช้ทรัพยากร (Reduce) และการใช้ซ้ำ (Reuse) ต้องเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้น ในขณะที่การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) ต้องไม่ทำให้วัสดุเสื่อมคุณภาพ และการซ่อมแซม (Repair) ต้องทำได้ง่ายเพื่อยืดอายุการใช้งาน ทั้งนี้ ของเสียจากระบบหนึ่งควรเป็นวัตถุดิบสำหรับอีกระบบหนึ่งเสมอ ฉะนั้นวงจรการใช้ทรัพยากรจึงไม่มีที่สิ้นสุดซึ่งมีกระบวนการดังนี้

1) การลด (Reduce)

การลด เป็นหลักการพื้นฐานที่สำคัญที่สุดของการออกแบบเชิงนิเวศ มุ่งเน้นการจัดการและควบคุมการใช้ทรัพยากรตั้งแต่ต้นทางอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ครอบคลุมการลดในสามมิติหลัก ได้แก่ การลดการใช้วัตถุดิบ โดยการออกแบบที่คำนึงถึงการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่า การคำนวณสัดส่วนที่เหมาะสม และการออกแบบโครงสร้างที่ใช้วัสดุน้อยแต่แข็งแรง การลดการใช้พลังงานด้วยการออกแบบกระบวนการผลิตที่ประหยัดพลังงาน การใช้เทคโนโลยีสะอาด และการลดขั้นตอนการผลิตที่ไม่จำเป็น และการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ผ่านการเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การลดการปล่อยมลพิษ และการออกแบบที่คำนึงถึงการใช้ทรัพยากรหมุนเวียน หลักการลดนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญที่สุดในการออกแบบเชิงนิเวศ เพราะหากสามารถลดการใช้ทรัพยากรได้ตั้งแต่ต้นทาง จะส่งผลให้เกิดของเสียและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุดในทุกขั้นตอนของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์





2) การใช้ซ้ำ (Reuse)

การใช้ซ้ำ เป็นหลักการที่มุ่งเน้นการนำผลิตภัณฑ์หรือวัสดุกลับมาใช้ในรูปแบบเดิมหรือรูปแบบใหม่โดยไม่ผ่านกระบวนการแปรรูปที่ต้องใช้พลังงานเพิ่มเติม ประกอบด้วยหลักการสำคัญสามประการได้แก่การออกแบบเพื่อการใช้ซ้ำโดยตรง คือการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความคงทนแข็งแรง สามารถใช้งานได้หลายครั้งและยาวนาน การออกแบบเพื่อการใช้ซ้ำแบบหลากหลาย คือการออกแบบให้ผลิตภัณฑ์สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้หลายลักษณะ และการออกแบบเพื่อการใช้ซ้ำแบบมาตรฐาน คือการออกแบบชิ้นส่วนให้เป็นมาตรฐานสามารถใช้ร่วมกับผลิตภัณฑ์อื่นได้ หลักการใช้ซ้ำนี้จะช่วยลดอายุการใช้งานของวัสดุและผลิตภัณฑ์ ลดการใช้ทรัพยากรใหม่ และลดปริมาณขยะที่จะเกิดขึ้น โดยไม่ต้องใช้พลังงานในการแปรรูปเหมือนการรีไซเคิล จึงถือเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการอนุรักษ์ทรัพยากรและพลังงาน

3) การนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle)

การนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นกระบวนการแปรรูปวัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วให้กลับมาเป็นวัตถุดิบในการผลิตใหม่ หลักการนี้ประกอบด้วยสามองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่การออกแบบเพื่อการรีไซเคิล คือการเลือกใช้วัสดุที่สามารถนำกลับมาแปรรูปใหม่ได้และมีระบบรีไซเคิลรองรับ การออกแบบเพื่อการแยกวัสดุ คือการออกแบบให้สามารถแยกประเภทวัสดุได้ง่าย ไม่ปนเปื้อน และถอดประกอบได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือพิเศษ และการออกแบบเพื่อระบบรีไซเคิล คือการออกแบบที่คำนึงถึงระบบการจัดเก็บ การคัดแยกและกระบวนการรีไซเคิลที่มีอยู่ รวมถึงการระบุประเภทวัสดุอย่างชัดเจนเพื่อสะดวกในการคัดแยก หลักการรีไซเคิลนี้ช่วยลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและพลังงานในการผลิตวัตถุดิบใหม่ แม้จะต้องใช้พลังงานในกระบวนการแปรรูป แต่ก็ยังน้อยกว่าการผลิตจากวัตถุดิบใหม่ทั้งหมด อีกทั้งยังช่วยลดปริมาณขยะที่ต้องนำไปกำจัดและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระยะยาว





4) การซ่อมบำรุง (Repair)

การซ่อมบำรุง เป็นหลักการออกแบบที่มุ่งเน้นการยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ผ่านการดูแลรักษาและซ่อมแซม ประกอบด้วยสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ การออกแบบเพื่อการเข้าถึง คือการออกแบบให้สามารถเข้าถึงชิ้นส่วนที่ต้องการการบำรุงรักษาหรือมีโอกาสเสียหายได้ง่าย การไม่ปิดทับหรือซ่อนชิ้นส่วนที่ต้องมีการตรวจสอบหรือซ่อมแซมเป็นประจำ การออกแบบเพื่อการซ่อมแซม คือการออกแบบให้สามารถถอดเปลี่ยนชิ้นส่วนได้สะดวก การใช้ชิ้นส่วนมาตรฐานที่หาซื้อได้ง่าย และการออกแบบให้ซ่อมแซมได้โดยใช้เครื่องมือพื้นฐาน และการออกแบบเพื่อความยั่งยืน คือการออกแบบที่คำนึงถึงความคงทนของวัสดุ การป้องกันการเสื่อมสภาพ และการบำรุงรักษาที่ง่าย หลักการซ่อมบำรุงนี้ไม่เพียงช่วยลดการทิ้งผลิตภัณฑ์ก่อนเวลาอันควร แต่ยังช่วยลดการใช้ทรัพยากรในการผลิตใหม่ และสร้างความคุ้มค่าในการใช้งานผลิตภัณฑ์ในระยะยาว



2. วัสดุเพื่อความยั่งยืน

วัสดุเพื่อความยั่งยืน เป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบเชิงนิเวศ โดยต้องพิจารณาผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตของวัสดุ ตั้งแต่การได้มาซึ่งวัตถุดิบ กระบวนการผลิต การใช้งาน ไปจนถึงการกำจัดหรือนำกลับมาใช้ใหม่ วัสดุที่เลือกใช้ควรมีคุณสมบัติสำคัญคือ เป็นวัสดุที่สามารถทดแทนได้ มีความเป็นพิษต่ำ ใช้พลังงานในการผลิตน้อย สามารถย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ หรือสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ นอกจากนี้ควรพิจารณาถึงแหล่งที่มาของวัสดุ โดยเลือกใช้วัสดุที่ผลิตในท้องถิ่นเพื่อลดผลกระทบจากการขนส่ง

ในบริบทของงานศิลปประดิษฐ์ การเลือกใช้วัสดุเพื่อความยั่งยืนสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ อาทิ การใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เช่น เส้นใยพืช ไม้ไผ่ หวาย หรือเศษวัสดุเหลือใช้จากการเกษตร การนำวัสดุรีไซเคิลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ เช่น กระดาษรีไซเคิล เศษผ้า หรือวัสดุเหลือใช้จากอุตสาหกรรม การเลือกใช้สีและสารเคลือบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการพัฒนานวัตกรรมวัสดุใหม่จากทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มและอัตลักษณ์เฉพาะให้กับผลงานศิลปประดิษฐ์ อีกทั้งยังเป็นการสืบสานและต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในการใช้วัสดุธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.10 ผ้าย้อมสีธรรมชาติ
ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 4.11 เส้นใยจากผักตบชวา
ที่มา : สาคร ชลสาคร

3. นวัตกรรมด้านวัสดุ

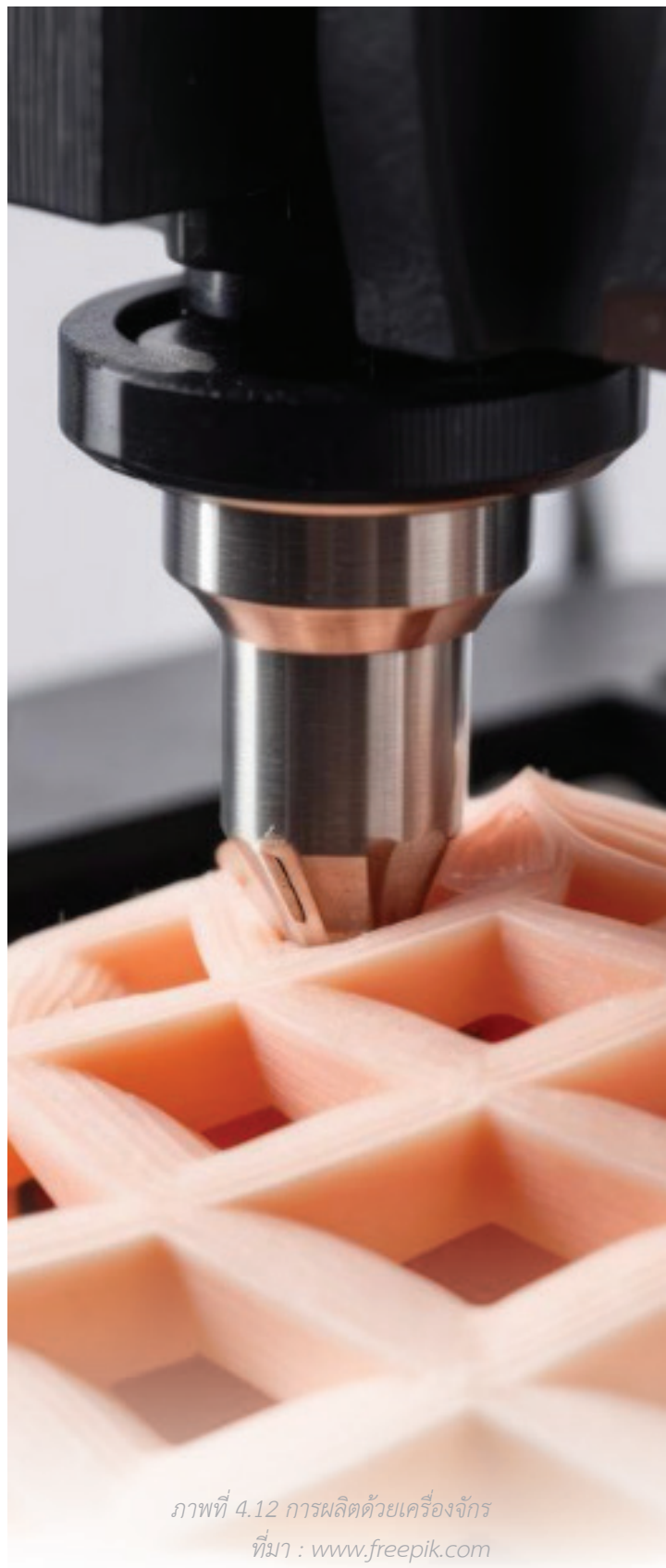
นวัตกรรมวัสดุ เป็นการพัฒนางานวัสดุใหม่ ที่ตอบโจทย์ทั้งด้านประสิทธิภาพการใช้งานและ ความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้น การคิดค้นวัสดุที่มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น วัสดุ ที่ย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ วัสดุที่ผลิตจาก ทรัพยากรหมุนเวียน วัสดุที่มีความแข็งแรง แต่น้ำหนักเบา และวัสดุที่สามารถทำความสะอาด ตัวเองได้ นวัตกรรมเหล่านี้เกิดจากการผสมผสาน ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการ ออกแบบ เพื่อสร้างทางเลือกใหม่ที่ลดผลกระทบ ต่อสิ่งแวดล้อมตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์

ในงานศิลปประดิษฐ์ นวัตกรรมวัสดุเพื่อ สิ่งแวดล้อมได้เปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การใช้วัสดุคอมโพสิตจากเส้นใยธรรมชาติ ที่มีความแข็งแรงและสวยงาม การพัฒนาสีย้อม จากธรรมชาติที่ปลอดภัยและให้เฉดสีหลากหลาย การสร้างวัสดุใหม่จากของเหลือทิ้งทางการเกษตร ผสมผสานกับเทคโนโลยีการขึ้นรูป การใช้ พอลิเมอร์ชีวภาพที่ย่อยสลายได้ในการสร้างชิ้นงาน และการพัฒนาวัสดุเคลือบผิวที่เป็นมิตรต่อ สิ่งแวดล้อม นวัตกรรมเหล่านี้ไม่เพียงช่วยลดผล กระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังสร้างความแปลกใหม่ และเพิ่มมูลค่าให้กับงานศิลปประดิษฐ์ อีกทั้ง ยังเปิดโอกาสให้ศิลปินและนักออกแบบได้ทดลอง สร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานระหว่างความงาม เทคโนโลยี และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม



◆ เทคโนโลยีในงานศิลปประดิษฐ์

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการปฏิวัติกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ โดยผลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ากับการนวัตกรรมดั้งเดิม การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบช่วยเพิ่มความแม่นยำและความหลากหลายของรูปแบบ ขณะที่เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติเปิดมิติใหม่ในการสร้างต้นแบบและผลิตชิ้นงานที่มีความซับซ้อน การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลกับทักษะงานฝีมือไม่เพียงช่วยลดข้อจำกัดในการผลิต แต่ยังเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของตลาดร่วมสมัย โดยยังคงรักษาคุณค่าและเอกลักษณ์ของงานหัตถกรรมไว้ได้อย่างลงตัว นับเป็นการยกระดับงานศิลปประดิษฐ์สู่ยุคดิจิทัลอย่างสมบูรณ์

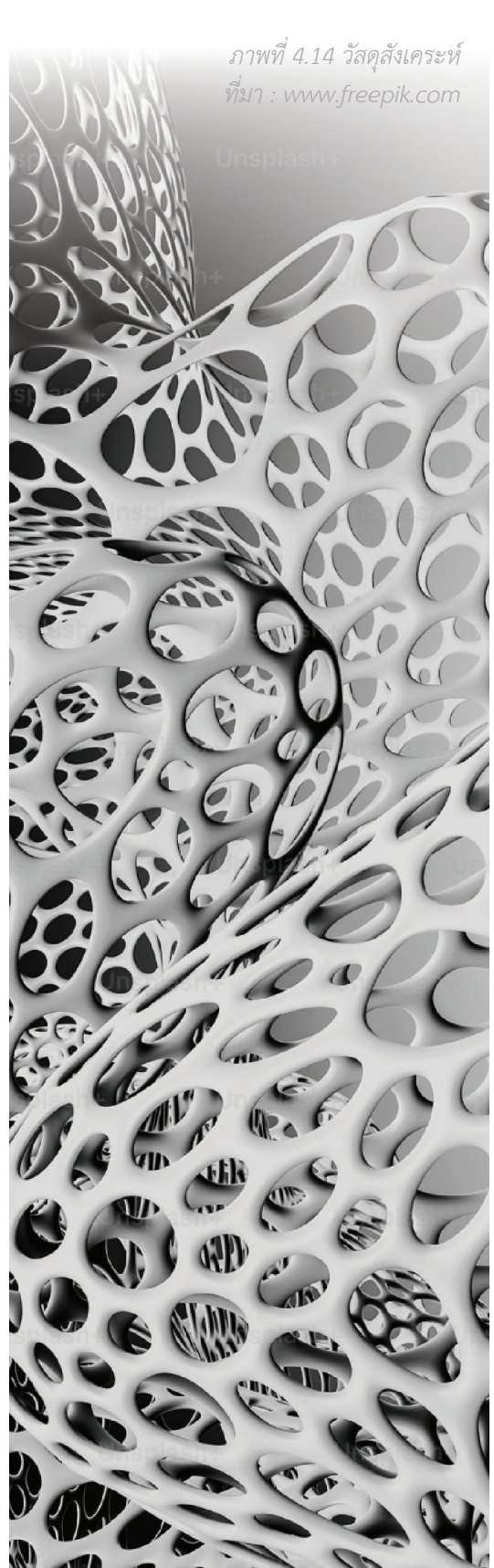


ภาพที่ 4.12 การผลิตด้วยเครื่องจักร
ที่มา : www.freepik.com





ภาพที่ 4.13 3D Model
ที่มา : www.freepik.com



ภาพที่ 4.14 วัสดุสังเคราะห์
ที่มา : www.freepik.com







ภาพที่ 4.15 งานปักผ้าด้วยคอมพิวเตอร์
ที่มา : www.freepik.com

1. การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นการนำโปรแกรมดิจิทัลมาใช้ในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปประดิษฐ์ ซึ่งช่วยเพิ่มความแม่นยำ ความรวดเร็ว และความยืดหยุ่นในการปรับแก้แบบ โดยโปรแกรมที่นิยมใช้ในงานศิลปประดิษฐ์มีหลายประเภท เช่น โปรแกรมออกแบบ 2 มิติอย่าง Adobe Illustrator และ CorelDRAW ที่ใช้สำหรับออกแบบลวดลายและรูปแบบการตัด โปรแกรมออกแบบ 3 มิติอย่าง Fusion 360 และ Rhino ที่ใช้สำหรับออกแบบรูปทรงและโครงสร้าง รวมถึงโปรแกรมจำลองวัสดุและพื้นผิวอย่าง KeyShot ที่ช่วยให้เห็นภาพสมจริงของผลิตภัณฑ์ก่อนการผลิตจริง

การประยุกต์ใช้การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ในงานศิลปประดิษฐ์สามารถพบได้ในหลายรูปแบบ เช่น การออกแบบลวดลายสำหรับเครื่องปักคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างลวดลายซับซ้อนได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว การออกแบบแพทเทิร์นสำหรับงานตัดเย็บที่ช่วยประหยัดวัสดุและลดของเสีย





ภาพที่ 4.16 เครื่องประดับ 3D printing
ที่มา : www.freepik.com

2. เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ (3D Printing)

เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ เป็นนวัตกรรม การผลิตที่เปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างชิ้นงาน ศิลปประดิษฐ์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในงาน ที่ต้องการความซับซ้อนของรูปทรงหรือ รายละเอียดที่ละเอียดอ่อน เทคโนโลยีนี้ทำงาน โดยการสร้างชิ้นงานขึ้นทีละชั้นตามแบบ 3 มิติ ที่ออกแบบไว้ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถใช้วัสดุ ได้หลากหลาย เช่น พลาสติก เรซิน โลหะ หรือ วัสดุผสม การพิมพ์ 3 มิติช่วยลดข้อจำกัด ในการผลิตรูปทรงที่ซับซ้อน และเปิดโอกาส ให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีความแปลกใหม่และท้าทายขีดจำกัดของ การผลิตแบบดั้งเดิม

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ ในงานศิลปประดิษฐ์มีหลากหลาย เช่น การสร้างโครงสร้างเครื่องประดับที่มีรูปทรง ซับซ้อนที่ยากต่อการผลิตด้วยวิธีดั้งเดิม การพิมพ์แม่พิมพ์สำหรับงานหล่อเรซิน ที่มีลวดลายละเอียด การสร้างชิ้นส่วนประกอบ สำหรับงานประดิษฐ์ที่ต้องการความแข็งแรง และความแม่นยำสูง หรือการพิมพ์ต้นแบบ ผลิตภัณฑ์เพื่อทดสอบรูปทรงและการใช้งาน ก่อนการผลิตจริง การใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ ยังช่วยลดเวลาและต้นทุนในการผลิตต้นแบบ ทำให้สามารถทดลองและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้รวดเร็วขึ้น





ภาพที่ 4.17 งานปักผ้า
ที่มา : www.freepik.com

บทสรุป

สร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์

การสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ในปัจจุบัน จำเป็นต้องบูรณาการองค์ความรู้จากหลากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน โดยเริ่มจากการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง ควบคู่ไปกับการคำนึงถึงความยั่งยืนผ่านแนวคิดการออกแบบเชิงนิเวศที่ให้ความสำคัญกับการเลือกใช้วัสดุและกระบวนการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม ทั้งการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตและความหลากหลายของผลงาน การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้อย่างลงตัวจะช่วยยกระดับงานศิลปประดิษฐ์ให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในยุคปัจจุบัน ในขณะที่ยังคงรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมและความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมไว้ได้อย่างสมดุล





ภาพที่ 4.18 งานปักคอลอสติส
ที่มา : www.freepik.com



อ้างอิง

- ไทยรัฐ ออนไลน์. (2566). *คุยกับดร.สิงห์ อินทรชูโต Upcycling นวัตกรรม ดีไซน์ แก่ขยะพลาสติกยั่งยืน*. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.thairath.co.th/scoop/interview/2712979>
- ไปรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูจิต ตรีรัตน์พันธ์. (2561). *Design thinking: Learning by doing*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก [https://resource.tcdc.or.th/ebook/ Design.Thinking. Learning. by. Doing.pdf](https://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf).
- Brown, T. (2008). *Design thinking. Harvard Business*. April 20, 2023, Retrieved from <https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>
- Interaction Design Foundation, Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *What is design thinking and why is it so popular?*. April 20, 2023, Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- McDonough, W., & Braungart, M. (2013). *The upcycle: Beyond sustainability--designing for abundance*. North Point Press. April 20, 2023, Retrieved from <https://mcdonough.com/writings/the-upcycle/>



บทที่

5

งานศิลปประดิษฐ์ กับอนาคตที่ยั่งยืน

ภาพที่ 5.1 วัสดุสังเคราะห์
ที่มา : www.freepik.com

งานศิลปประดิษฐ์ในปัจจุบันกำลังเผชิญกับความท้าทายในการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง โดยต้องคำนึงถึงการพัฒนาที่ยั่งยืนควบคู่ไปกับการรักษาคุณค่าของภูมิปัญญาดั้งเดิม การผสมผสานวัสดุและเทคโนโลยีร่วมสมัย การใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อมในกระบวนการผลิต ตลอดจนการบูรณาการองค์ความรู้เก่าและใหม่เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้ก้าวสู่นาคตอย่างมั่นคงและยั่งยืน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

◆ การผสมผสานวัสดุ และเทคโนโลยีร่วมสมัย

การผสมผสานวัสดุและเทคโนโลยีร่วมสมัย ในงานศิลปประดิษฐ์สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาที่ไม่หยุดนิ่งของวงการหัตถกรรม โดยการนำวัสดุธรรมชาติมาผสานกับวัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่เพื่อเพิ่มคุณสมบัติพิเศษให้กับชิ้นงาน ควบคู่ไปกับการประยุกต์ใช้เทคนิคการผลิตแบบดั้งเดิมร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก่อให้เกิดนวัตกรรมการผสมผสานวัสดุที่ตอบโจทย์ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอยและความงาม การบูรณาการองค์ความรู้ทั้งเก่าและใหม่นี้ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์ภูมิปัญญาดั้งเดิม แต่ยังพัฒนาต่อยอดให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน ขณะเดียวกันก็คำนึงถึงความยั่งยืนและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ยุคใหม่ ซึ่งแนวทางการใช้วัสดุดังนี้



1. วัสดุในงานประดิษฐ์

งานศิลปประดิษฐ์ มีการใช้วัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ ซึ่งเป็นการบูรณาการที่สร้างสมดุลระหว่างความเป็นธรรมชาติกับนวัตกรรมสมัยใหม่ การเลือกใช้วัสดุทั้งสองประเภทร่วมกันช่วยเพิ่มคุณสมบัติพิเศษให้กับชิ้นงาน โดยนำจุดเด่นของแต่ละวัสดุมาเสริมจุดด้อยของกันและกัน ด้วยคุณสมบัติเฉพาะตัวดังนี้

1) **วัสดุธรรมชาติ** เป็นที่นิยมใช้ในงานศิลปะประดิษฐ์ ด้วยมีความหลากหลายและมีเอกลักษณ์ เช่น ไม้ไผ่ที่มีความยืดหยุ่นและเหนียว เหมาะสำหรับงานจักสาน ใบตองที่มีความสวยงามและย่อยสลายได้ตามธรรมชาติเหมาะสำหรับงานห่อและบรรจุภัณฑ์ชั่วคราว เส้นใยธรรมชาติอย่างป่าน ปอ กก ที่มีความเหนียวและทนทาน เหมาะสำหรับงานถักทอ ดอกไม้และใบไม้แห้งที่มีสีสันทนทานเหมาะสำหรับงานประดิษฐ์ตกแต่ง รวมถึงวัสดุจากทะเลอย่างเช่น เศษไม้เปลือกหอย ที่มีรูปทรงและสีสันทนสวยงามตามธรรมชาติ

2) **วัสดุสังเคราะห์** ในงานศิลปประดิษฐ์มักเป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติพิเศษที่เสริมประสิทธิภาพการใช้งาน เช่น เส้นใยโพลีเอสเตอร์ที่มีความทนทานต่อแสง UV และการซักล้างเหมาะสำหรับงานที่ต้องใช้กลางแจ้ง ใบในลอนที่มีความแข็งแรงและยืดหยุ่นสูงเหมาะสำหรับงานที่ต้องรับน้ำหนัก พลาสติก PVC ที่กันน้ำและทนความร้อนเหมาะสำหรับงานกลางแจ้งและใกล้น้ำ เรซินสังเคราะห์ที่สามารถหล่อขึ้นรูปและใสเหมือนแก้วเหมาะสำหรับงานประดิษฐ์ที่ต้องการความโปร่งใส รวมถึงสารเคลือบผิวประเภทต่างๆ ที่ช่วยเพิ่มความคงทนและความสวยงามให้กับชิ้นงาน

◆ การผสมผสานวัสดุธรรมชาติกับวัสดุสังเคราะห์

การผสมผสานวัสดุธรรมชาติกับวัสดุสังเคราะห์ในงานศิลปประดิษฐ์เป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และตอบโจทย์การใช้งานในยุคปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการนำจุดเด่นของวัสดุแต่ละประเภทมาเสริมซึ่งกันและกัน วัสดุธรรมชาติจะช่วยเพิ่มความงามที่เป็นเอกลักษณ์ ความรู้สึกอบอุ่น และมีมิตรภาพกับสิ่งแวดล้อม ในขณะที่วัสดุสังเคราะห์จะช่วยเพิ่มความคงทน ความแข็งแรง และคุณสมบัติพิเศษที่ตอบสนองการใช้งาน การผสมผสานวัสดุทั้งสองประเภทอย่างลงตัวจึงก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีทั้งความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยที่ตอบสนองวิถีชีวิตร่วมสมัย



ภาพที่ 5.2 ต่างหูเรซิน

ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 5.2 ต่างหูเรซิน เป็นการผสมผสานวัสดุธรรมชาติกับวัสดุสังเคราะห์ ด้วยการใช้ดอกไม้แห้งที่มีสีสันทนความคงทนและรูปทรงเป็นธรรมชาติ นำเอามาผนวกกับความใสและความทนทานของเรซินซึ่งเป็นสังเคราะห์ ทำให้ความงามของดอกไม้ยังคงอยู่อย่างยาวนานโดยไม่เสื่อมสภาพ



2. เทคนิคการผลิตงานประดิษฐ์

งานศิลปประดิษฐ์มีการใช้เทคนิคการผลิตทั้งแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่เป็นการบูรณาการองค์ความรู้ที่ช่วยรักษาคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ควบคู่กับการพัฒนาประสิทธิภาพการผลิต เทคนิคแบบดั้งเดิมสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ในขณะที่เทคนิคสมัยใหม่ช่วยเพิ่มความแม่นยำ ความรวดเร็ว และความสม่ำเสมอในการผลิต ซึ่งทั้งสองเทคนิคมีดังนี้

1) **เทคนิคการผลิตแบบดั้งเดิม** เป็นงานหัตถกรรมที่ต้องอาศัยทักษะและประสบการณ์สูง เช่น การจักสานไม้ไผ่ที่ต้องเข้าใจการเตรียมวัตถุดิบ การจักตอก และการสานลวดลายที่ซับซ้อน การทอผ้าด้วยกี่ทอมือที่ต้องควบคุมการขึ้นลาย และความตึงของเส้นใยอย่างพอดี การแกะสลักไม้ที่ต้องมีทักษะ การวาดลวดลาย และเทคนิคการแกะให้เกิดมิติและรายละเอียด การปั้นเครื่องปั้นดินเผาที่ต้องควบคุมความหนา

บางและรูปทรงด้วยมือ การร้อยมาลัยที่ต้องใช้ความคิดในการเลือกดอกไม้และการร้อยเรียงให้สวยงาม รวมถึงการปักผ้าด้วยมือที่ต้องควบคุมฝีเข็มให้สม่ำเสมอและสวยงาม

2) **เทคนิคการผลิตสมัยใหม่** เป็นการนำเทคโนโลยีและเครื่องจักรมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต เช่น การใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติในการสร้างโครงสร้างที่ซับซ้อนและแม่นยำ การใช้เครื่องตัดเลเซอร์ในการตัดวัสดุให้ได้รูปทรงที่ซับซ้อนและขนาดที่แม่นยำ การใช้เครื่องปักคอมพิวเตอร์ที่สามารถสร้างลวดลายซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและสม่ำเสมอ การใช้เครื่องอัดขึ้นรูปที่ช่วยให้ผลิตชิ้นงานได้จำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว การใช้เครื่องพ่นสีและเคลือบผิวที่ให้ความสม่ำเสมอสูง รวมถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและควบคุมการผลิตให้ได้มาตรฐานเดียวกัน



ภาพที่ 5.3 วัสดุสังเคราะห์
ที่มา : www.freepik.com

◆ การผสมผสานเทคนิคการผลิตแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่

การผสมผสานเทคนิคการผลิตแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่เป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มศักยภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปประดิษฐ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยการนำจุดเด่นของแต่ละเทคนิคมาเสริมกัน กล่าวคือนำความประณีตความละเอียดอ่อนและเอกลักษณ์เฉพาะตัวของงานหัตถกรรมดั้งเดิมมาผสานกับความแม่นยำ ความรวดเร็ว และความสม่ำเสมอของเทคโนโลยีสมัยใหม่ การผสมผสานนี้ไม่เพียงช่วยยกระดับคุณภาพของผลิตภัณฑ์ แต่ยังเป็นการอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาดั้งเดิมให้ก้าวทันยุคสมัย การพิมพ์ผ้าสมัยใหม่ เป็นการผสมผสานเทคนิคการผลิต โดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัลในการสร้างแบบเสื้อบนผืนผ้า ที่ยังคงงานด้านหัตถกรรม แต่สามารถผลิตได้รวดเร็วในปริมาณที่มากขึ้นและมีความเหมาะสมกับยุคสมัย

จากภาพที่ 5.4 เป็นการผลิตเสื้อสมัยใหม่ เป็นการผสมผสานเทคนิคการผลิต โดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัลในการสร้างแบบเสื้อบนผืนผ้า ที่ยังคงงานด้านหัตถกรรม แต่สามารถผลิตได้รวดเร็วในปริมาณที่มากขึ้นและมีความเหมาะสมกับยุคสมัย



ภาพที่ 5.4 งานพิมพ์ระบบดิจิทัล
ที่มา : www.freepik.com



◆ การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

กระบวนการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมเป็นแนวทางการผลิตที่มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ควบคู่ไปกับการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในทุกขั้นตอนการผลิต โดยมีแนวทางสำคัญสองประการคือ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสะอาด ซึ่งเป็นการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ลดการสูญเสียและลดมลพิษตั้งแต่แหล่งกำเนิด และการจัดการของเสียและวัสดุเหลือใช้อย่างเป็นระบบ ที่มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากของเสียให้มากที่สุด ผ่านการนำกลับมาใช้ซ้ำ การแปรรูป หรือการนำไปเป็นวัตถุดิบในกระบวนการผลิตอื่น แนวทางทั้งสองนี้ไม่เพียงช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังช่วยลดต้นทุนการผลิตและสร้างความยั่งยืนในระยะยาว

1. เทคโนโลยีสะอาดในการผลิต

เทคโนโลยีสะอาด เป็นแนวทางการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีหลักการสำคัญสามประการได้แก่ การลดมลพิษที่แหล่งกำเนิด คือการปรับปรุงกระบวนการผลิตเพื่อลดการเกิดของเสียตั้งแต่ต้นทาง การเพิ่มประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากร คือการใช้วัตถุดิบและพลังงานอย่างคุ้มค่า และการใช้เทคโนโลยีสะอาด คือการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เช่น เทคโนโลยีประหยัดพลังงาน ระบบการผลิตอัตโนมัติที่มีประสิทธิภาพสูง หรือระบบการจัดการของเสียที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ในการผลิตงานศิลปประดิษฐ์ สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสะอาดได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้เครื่องตัดที่มีความแม่นยำสูงเพื่อลดการสูญเสียวัสดุ การใช้ระบบพ่นสีแบบไร้ละอองเพื่อลดการฟุ้งกระจายของสารเคมี การใช้เครื่องอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ในการเตรียมวัสดุธรรมชาติ การใช้หลอดไฟ LED ในระบบแสงสว่างที่ประหยัดพลังงาน การใช้เครื่องพิมพ์ดิจิทัลที่ลดการใช้สารเคมีและของเสีย หรือการใช้ระบบหมุนเวียนน้ำในกระบวนการย้อมสี นอกจากนี้ยังรวมถึงการใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบและวางแผนการผลิตเพื่อลดความผิดพลาดและของเสีย การใช้ระบบจัดการคลังสินค้าที่มีประสิทธิภาพเพื่อลดการสูญเสียจากการจัดเก็บ และการใช้บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบด้วยเทคโนโลยีที่ประหยัดวัสดุแต่ยังคงประสิทธิภาพในการป้องกันสินค้า

2. การจัดการของเสียและวัสดุเหลือใช้

การจัดการของเสียและวัสดุเหลือใช้ เป็นกระบวนการสำคัญในการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยยึดหลักการจัดการตามลำดับขั้นประกอบด้วย การป้องกันการเกิดของเสีย การลดปริมาณของเสีย การนำกลับมาใช้ซ้ำ การแปรรูปเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่ การนำไปผลิตเป็นพลังงาน และการกำจัดอย่างถูกวิธี ซึ่งแต่ละขั้นตอนต้องมีการวางแผนและจัดการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุดและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด



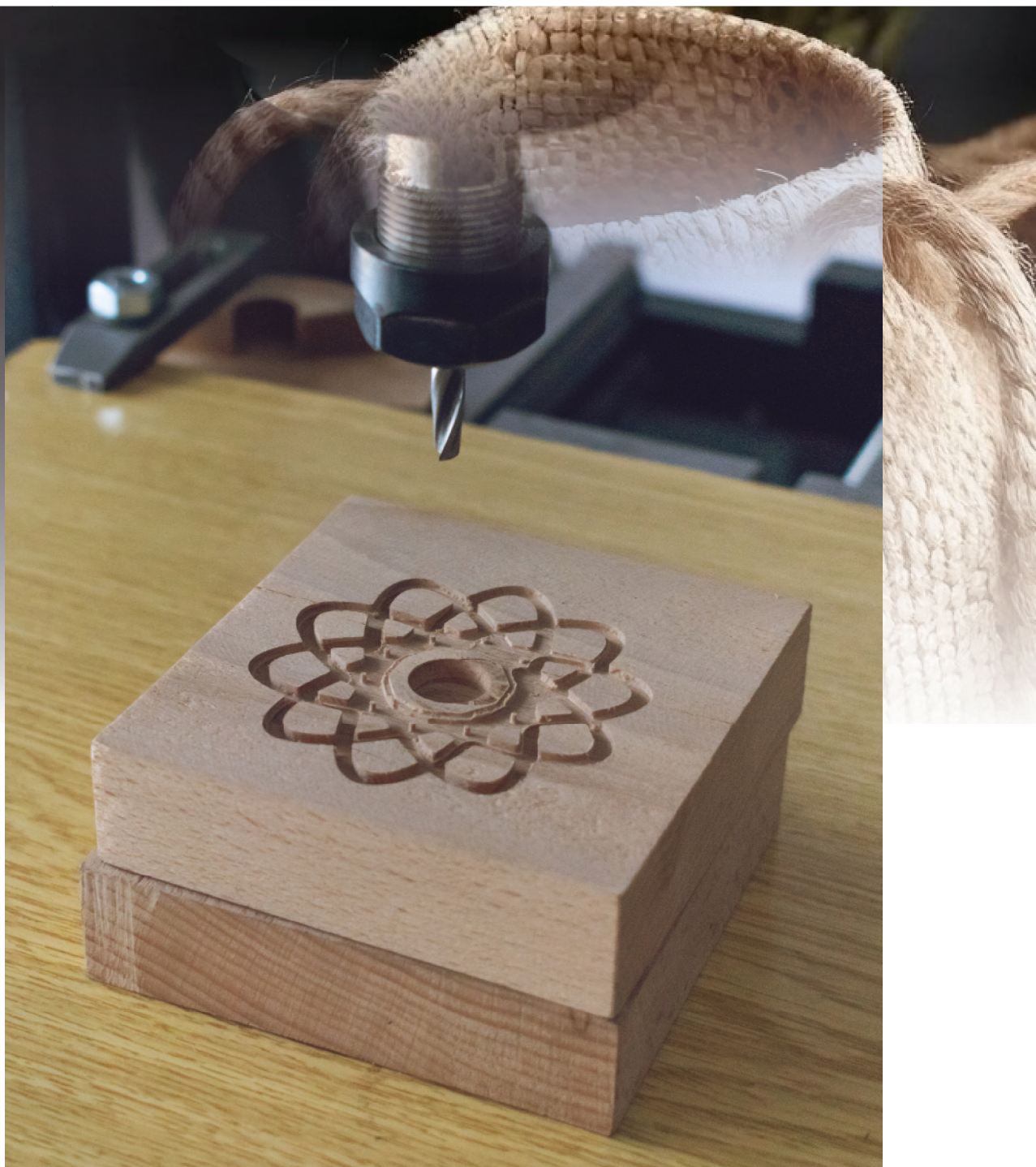


ภาพที่ 5.5 ดอกไม้จากผ้ายีนส์เหลือใช้
ที่มา : www.freepik.com

ในบริบทของงานศิลปประดิษฐ์ การจัดการของเสีย และวัสดุเหลือใช้สามารถดำเนินการได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ เริ่มจากการวางแผนการตัดและใช้วัสดุให้เกิดเศษเหลือ น้อยที่สุด การนำเศษวัสดุที่มีขนาดใหญ่พอลกลับมาใช้ในงานชิ้นอื่น การรวบรวมเศษผ้า กระดาษ หรือ วัสดุขนาดเล็กมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ การนำเศษวัสดุธรรมชาติไปทำปุ๋ยหมัก การแยกประเภทของเสียอันตราย เช่น สี ตัวทำละลาย หรือกากเพื่อส่งกำจัดอย่างถูกวิธี นอกจากนี้ยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มจากวัสดุเหลือใช้ โดยการนำมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีเอกลักษณ์ หรือการร่วมมือกับชุมชนในการนำ วัสดุเหลือใช้มาสร้างสรรค์งานศิลปะชุมชน ซึ่งนอกจากจะช่วยลดปัญหาสิ่งแวดล้อมแล้ว ยังสามารถสร้างรายได้และส่งเสริมการมีส่วนร่วม ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของชุมชนอีกด้วย

จากภาพที่ 5.5 เป็นผลิตภัณฑ์จากผ้ายีนส์เหลือใช้ เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากเศษผ้าที่ไม่ใช้งานแล้ว ด้วยการนำมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับและของ ตกแต่งได้หลากหลาย เช่น ดอกไม้ประดิษฐ์สำหรับ ติดกระเป๋า หมวก หรือจัดเป็นข้อประดับตกแต่ง ด้วยคุณสมบัติที่แข็งแรงทนทานและมีความสวยงาม เป็นเอกลักษณ์





ภาพที่ 5.6 งานพิมพ์ 3D
ที่มา : www.freepik.com

จากภาพที่ 5.6 เป็นเครื่องแกะสลักไม้ระบบ CNC 3 มิติ (Computer Numerical Control) เป็นเครื่องจักรที่ควบคุมการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ส่วนมากจะใช้ในการอุตสาหกรรมไม้และงานศิลปะ ซึ่งสามารถสร้างชิ้นงานที่มีความซับซ้อนได้อย่างแม่นยำ



◆ การบูรณาการภูมิปัญญา สู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน

การบูรณาการภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมศิลปประดิษฐ์ เป็นการผสมองค์ความรู้ดั้งเดิมของท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยีและแนวคิดสมัยใหม่ เพื่อพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ให้มีความร่วมสมัยและตอบสนองความต้องการของตลาดปัจจุบัน โดยยังคงรักษาคุณค่าและอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ การบูรณาการนี้ครอบคลุมตั้งแต่การนำเทคโนโลยีมาช่วยในกระบวนการผลิต การพัฒนาวัสดุท้องถิ่นให้มีคุณสมบัติที่ดีขึ้น ไปจนถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบและการตลาดสมัยใหม่ ซึ่งไม่เพียงช่วยอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ยังสามารถพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าสูงและสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชนและสิ่งแวดล้อม การผสมผสานความรู้เก่าและใหม่นี้จึงเป็นทั้งการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมและการสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนอย่างสมดุล

1. การผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

สุทธิชัย หวันแก้ว (2552, น. 49) ได้กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมท้องถิ่น มีคุณค่าทางศิลปกรรม มีคุณค่าทางจิตวิญญาณสำหรับคนไทย มีความสำคัญเพราะเป็นสิ่งมีคุณค่า เป็นคุณค่าทางใจ กระทั่งส่วนที่ลึกที่สุดของความรู้สึกลำบากไปสู่เอกลักษณ์และการรวมกลุ่ม ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาประชาธิปไตยและความสำคัญของประชาชน มีต้นทุนที่เป็นของตนเอง

เป็นการประยุกต์ใช้วิทยาการและเครื่องมือสมัยใหม่เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ดั้งเดิมของชุมชน โดยมุ่งเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิต การพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ และการสร้างมาตรฐานในการผลิต แต่ยังคงรักษาแก่นแท้และคุณค่าของภูมิปัญญาดั้งเดิมไว้ การผสมผสานนี้เป็นการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการพัฒนา โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถปรับตัวและดำรงอยู่ได้ในบริบทสังคมปัจจุบัน และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ที่ใส่ใจทั้งคุณภาพ ความสวยงาม และความยั่งยืน

ในงานศิลปประดิษฐ์ การผสมผสานภูมิปัญญากับเทคโนโลยีสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้เครื่องจักรช่วยในการตัดและขึ้นรูปวัสดุธรรมชาติให้มีความแม่นยำและรวดเร็วขึ้น การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบลวดลายที่ผสมผสานลายไทยดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย การใช้เทคโนโลยีการย้อมสีที่ทันสมัยกับสีธรรมชาติเพื่อให้ได้สีที่สม่ำเสมอและคงทน การใช้เครื่องพิมพ์สามมิติสร้างต้นแบบหรือแม่พิมพ์สำหรับงานหัตถกรรม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดเก็บและถ่ายทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการนำเสนอและจำหน่ายผลิตภัณฑ์สู่ตลาดโลก นอกจากนี้ยังรวมถึงการวิจัยและพัฒนาวัสดุท้องถิ่นร่วมกับสถาบันการศึกษาเพื่อเพิ่มคุณสมบัติพิเศษ เช่น การทำให้ผ้าทอมีคุณสมบัติกันน้ำ การเพิ่มความคงทนของสีธรรมชาติ หรือการพัฒนาวัสดุผสมจากเส้นใยธรรมชาติให้มีความแข็งแรงมากขึ้น การผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับภูมิปัญญาเหล่านี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ แต่ยังช่วยรักษาและสืบทอดองค์ความรู้ท้องถิ่นให้คงอยู่อย่างร่วมสมัย





ภาพที่ 5.8 ที่มา : www.freepik.com

2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เป็นการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน โดยคำนึงถึงความยั่งยืน และการใช้ประโยชน์อย่างสมดุล กระบวนการพัฒนาต้องพิจารณาทั้งด้านการคัดเลือกวัสดุที่มีศักยภาพ การศึกษาคุณสมบัติและข้อจำกัดของวัสดุ การวิจัยและพัฒนาเพื่อปรับปรุงคุณภาพ ตลอดจนการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของตลาด วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น นอกจากจะมีต้นทุนต่ำและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมแล้ว ยังสามารถสะท้อนอัตลักษณ์และภูมิปัญญาของท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นจุดแข็งในการสร้างความแตกต่างและมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์

ในงานศิลปประดิษฐ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การพัฒนาเครื่องจักสานจากไม้ไผ่และหวาย โดยการออกแบบรูปทรงและลวดลายใหม่ที่ตอบสนองการใช้งานร่วมสมัย การนำเส้นใยธรรมชาติอย่างปอ กก หรือกล้วยมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่มีคุณสมบัติพิเศษ การใช้วัสดุเหลือใช้ทางการเกษตรเช่น ฟางข้าว เปลือกข้าวโพด หรือ

ใบสับปะรดมาแปรรูปเป็นกระดาดหัตถกรรม หรือวัสดุตกแต่ง การพัฒนาสีย้อมธรรมชาติจากพืชในท้องถิ่นให้มีความคงทนและหลากหลาย การนำดินและแร่ธาตุในท้องถิ่นมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีเอกลักษณ์ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากยางธรรมชาติให้มีรูปแบบที่ทันสมัย นอกจากนี้ ยังสามารถผสมผสานวัสดุธรรมชาติต่างชนิดเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ โดยทุกขั้นตอนของการพัฒนาต้องคำนึงถึงการอนุรักษ์ และการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน รวมถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการออกแบบที่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามควบคู่กันไป

เสริมศรี สงเนียม และคณะ, (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนจากผ้าขาวม้า โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรในชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ การวิจัยนี้นำผ้าขาวม้าที่ทอด้วยวัสดุธรรมชาติ ซึ่งมีลวดลายเป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สืบทอดมาจากภูมิปัญญาบรรพบุรุษมาพัฒนาต่อยอดด้วยเทคนิคงานศิลปประดิษฐ์ในรูปแบบใหม่ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ควบคู่ไปกับการคำนึงถึงการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน





ภาพที่ 5.9 โมบายจากผ้าขาวม้า
ที่มา : จุฬารักษ์ ศรีเมืองใหม่

จากภาพที่ 5.9 เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ด้วยการนำผ้าขาวม้า มาประดิษฐ์เครื่องแขวน ซึ่งเป็นการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านการเพิ่มมูลค่า ด้วยการผสมผสานเทคนิคงานศิลป ประดิษฐ์สมัยใหม่ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ สะท้อนแนวความคิดการใช้ทรัพยากรชุมชนอย่างคุ้มค่า และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม





ภาพที่ 5.10 การประกวดแกะสลักผักผลไม้
ที่มา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ภาพที่ 5.11 สเก็ตการ จัดแสดงงานแกะสลัก
ที่มา : ดิษฐวัฒน์ อินนุพัฒน์



ภาพที่ 5.12 งานแกะสลักพระบรมฉายาลักษณ์
ที่มา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

3. แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างยั่งยืน

การสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างยั่งยืนเป็นกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการรักษาสมดุลทางวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ Sermsri et al. (2025) ดังการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติของ

คนไทยและคนต่างชาติต่อการเรียนรู้งานแกะสลักผักและผลไม้ “Beyond the knife: Attitudes and learning in Thai fruit and vegetable carving” จากผลการวิจัยด้านการมีส่วนร่วมสนับสนุนรูปแบบศิลปะต่อซอฟต์แวร์ของประเทศไทยนั้น ทั้งคนไทยและคนต่างชาติมีความเห็นด้วยอย่างยิ่งและเน้นย้ำถึงงานแกะสลักผักผลไม้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย

งานแกะสลักผักและผลไม้สามารถพัฒนา และส่งเสริมผ่านการจัดการประกวดระดับประเทศ ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการแสดงศักยภาพของนักศึกษาและผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้านนี้ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ ดังจะเห็นได้จาก คณาจารย์ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้บูรณาการศาสตร์ความรู้ ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างผู้เชี่ยวชาญต่างสาขา เข้าร่วมการประกวดแกะสลักผัก – ผลไม้ ผลงานงานใบตอง ดอกไม้สด ครั้งที่ 21 ในหัวข้อ “เฉลิมพระเกียรติมหามงคลบรมราชาภิเษกเอกอัครราชูปถัมภ์สิรินทรมหาวิศาลภรณ์ พระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว” จัดโดยโรงแรมแกรนด์เมอร์เคียวกรุงเทพ ฟอรั่ม ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นการผสมผสานความรู้ด้านศิลปะในการออกแบบผลงาน การแกะสลักประติมากรรม รวมถึงในการจัดทำโครงสร้างหลัก และงานศิลปะประดิษฐ์ด้วยการแกะสลักผักผลไม้ การประดิษฐ์งานดอกไม้ใบตองแบบไทยประเพณีที่มีความประณีตงดงาม โดยได้รับรางวัลชนะเลิศยอดเยี่ยมถ้วยพระราชทานสมเด็จพระนางเจ้าสุทิดา พัชรสุธาพิมลลักษณ พระบรมราชินี (The Winner of the Royal Trophy of Her Majesty the Queen Suthida Bajrasudhabimalalakshana)





ภาพที่ 5.13 ประธาน, ทีมแกะสลักผักผลไม้
ที่มา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



ดังนั้นการสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างยั่งยืนในงานศิลป
ประดิษฐ์ สามารถทำได้หลายมิติ เริ่มจาก
การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เช่น
การผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมกับการออกแบบ
ร่วมสมัย การสร้างสรรค์ลวดลายและรูปแบบ
ที่เป็นลิขสิทธิ์เฉพาะ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่
สวยงามและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การสร้าง
แบรนด์ที่สื่อสารเรื่องราวและคุณค่าของงาน
หัตถกรรม ตลอดจนการพัฒนาช่องทางการตลาด
ที่หลากหลาย

นอกจากนี้ การสร้างประสบการณ์ร่วมผ่าน
การจัดเวิร์คช็อปหรือกิจกรรมการเรียนรู้ยังเป็น
อีกแนวทางหนึ่งในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ดังจะเห็น
ได้จากการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างสาขา
วิชาในการประกวด ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา
มุมมองใหม่ๆ ทางทัศนศิลป์และการต่อยอด
ภูมิปัญญาดั้งเดิม การพัฒนาบริการที่เกี่ยวข้อง
เช่น การออกแบบตามความต้องการของลูกค้า
การรับซ่อมแซมและดูแลรักษาผลิตภัณฑ์
ก็เป็นอีกแนวทางในการเพิ่มมูลค่า

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน สถาบัน
การศึกษา และภาคธุรกิจ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้
และขยายโอกาสทางการตลาด รวมถึงการได้รับ
การรับรองมาตรฐานหรือการคุ้มครองทรัพย์สิน
ทางปัญญา จะช่วยยกระดับคุณค่าของงาน
แกะสลักสู่การเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญ
ของชาติ และมีศักยภาพในการพัฒนาสู่การเป็น
มรดกโลกในอนาคต แนวทางเหล่านี้ไม่เพียงช่วย
เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ แต่ยังสร้างความยั่งยืน
ให้กับธุรกิจและสังคมในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน





ภาพที่ 5.14 การจัดแจกันร่วมสมัย
ที่มา : อีริคณาธิป ไพฑูรย์

บทสรุป

งานศิลปประดิษฐ์ กับอนาคตที่ยั่งยืน

การพัฒนางานศิลปประดิษฐ์สู่อนาคตที่ยั่งยืน ประกอบด้วยแนวทางหลักคือ การผสมผสานวัสดุ และเทคนิคร่วมสมัย ซึ่งเน้นการนำวัสดุธรรมชาติ มาผสานกับวัสดุสังเคราะห์และการผสมผสานเทคนิค การผลิตแบบดั้งเดิมกับสมัยใหม่ การผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีสะอาดในการผลิตและการจัดการของเสียและวัสดุเหลือใช้อย่างเป็นระบบ และการบูรณาการภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน ผ่านการผสาน ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ การพัฒนา ผลิตภัณฑ์จากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น และการ สร้างมูลค่าเพิ่มอย่างยั่งยืน แนวทางเหล่านี้ล้วน มุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์คุณค่า ดั้งเดิมกับการพัฒนานวัตกรรม การสร้างมูลค่าเพิ่ม ทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการรักษาสมดุลทางสังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะช่วยให้งานศิลปประดิษฐ์ สามารถพัฒนาและเติบโตได้อย่างยั่งยืนในอนาคต





ภาพที่ 5.15 ฟานจันทมากรวมสมัย
ที่มา : www.freepik.com

อ้างอิง

- สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. (2565). *มาตรฐานระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงอุตสาหกรรม.
- สุทธิชัย หวันแก้ว. (2552). *ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยบนความหลากหลายและสับสน*. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสริมศรี สงเนียม, รัฐ ชมภูพาน, อรพินท์ สุขยศ, สมศักดิ์ ศิริจันทร์, และ จุฬารักษ์ ศรีเมืองใหม่. (2567). *การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยจากผ้าขาวม้า*. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 15(1).
- Thebusinessplus. (2019). *นศ.มทร.ธัญบุรี คว่ำถ้วยพระราชทานแกะสลักผัก-ผลไม้ ผลงานงานใบตองดอกไม้สด ครั้งที่ 21*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก [https://www.thebusinessplus.com / rmutt-5/](https://www.thebusinessplus.com/rmutt-5/)
- Songnearm, S., Srimuangmai, J., Hongrattanavorakit, S., Prontadavit, N., & Chumkaew, K. (2025). *Beyond the knife: Attitudes and learning in Thai fruit and vegetable carving*. International Journal of Innovative Research and Scientific Studies, 8(1), 1688-1701.



บทที่

6

กรณีศึกษาและตัวอย่าง ผลงานที่ประสบความสำเร็จ

ภาพที่ 6.1 ผลงาน แรนด์ SARRAN
ที่มา : www.rivercitybangkok.com

ในโลกของงานศิลปประดิษฐ์ กรณีศึกษามีความสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนา เนื่องจากช่วยให้เราเห็นภาพการประยุกต์ใช้ทฤษฎีและเทคนิคในสถานการณ์จริง ตลอดจนเข้าใจกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรมของศิลปินและนักออกแบบ กรณีศึกษาทั้งสามที่นำเสนอในบทนี้แสดงให้เห็นถึงแนวทางที่หลากหลายในการพัฒนางานศิลปประดิษฐ์ร่วมสมัย โดยแต่ละกรณีมีจุดเด่นและแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจ และแนวทางในการพัฒนางานของตนเองได้ การเก็บข้อมูลเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ในกรณีศึกษา นี้ เป็นการรวบรวมจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ และได้สรุปในประเด็นสำคัญดังนี้ ประวัติและแรงบันดาลใจของศิลปิน, การบูรณาการศิลปะ

ในงานศิลปประดิษฐ์, กระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม, การตลาดและการสร้างแบรนด์ และผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม ความสำเร็จในระดับชาติและนานาชาติ ศรัณยูอยู่คงดี เจ้าของแบรนด์ (SARRAN) นำเสนอการผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย และการสื่อสารแนวคิดผ่านงานศิลปะ ในขณะที่วาสนาสาธิต เจ้าของแบรนด์ (VASSANA) แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาเทคนิคการจักสานและการย้อมสี รวมถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานหัตถกรรมพื้นบ้าน และมนทพงศ์ แซ่ฮวด เจ้าของแบรนด์ (VARNI) นำเสนอแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมทั้งการสร้างโมเดลธุรกิจที่ยั่งยืน ซึ่งสรุปข้อมูลเป็นกรณีศึกษา ดังนี้



◆ ศรัณยู อยู่คงดี แบนด์ SARRAN

1. ประวัติและแรงบันดาลใจ

ศรัณยู อยู่คงดี เติบโตในครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวท่ามกลางวิกฤตเศรษฐกิจฟองสบู่แตก ทำให้เห็นความเข้มแข็งของมารดาในการเลี้ยงดูครอบครัวด้วยอาชีพด้านคหกรรมและหัตถกรรม สิ่งแวดล้อมในครอบครัวได้หล่อหลอมความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะตั้งแต่วัยเยาว์ จนเลือกเรียนต่อสายอาชีพเพื่อพัฒนาทักษะด้านศิลปะและได้รับทุนศึกษาต่อที่สาขาศิลปะจินตทัศน์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หลังจากจบการศึกษา เขาได้เข้าสู่วงการภาพยนตร์สั้นและแฟชั่นช่วงหนึ่ง ก่อนรับงานประจำตำแหน่งนักออกแบบผลิตภัณฑ์ในบริษัทเอกชนกว่า 6 ปี ช่วงเวลาสำคัญคือการทำงานที่ร้าน Fai Sor Kam ที่ทำให้ได้เรียนรู้งานหัตถกรรมกับชุมชนอย่างลึกซึ้ง ต่อมาได้รับทุนจาก Japan Foundation ไปเป็นศิลปินพำนักในประเทศญี่ปุ่น

ซึ่งเปิดโลกทัศน์ใหม่ในการมองรายละเอียด และการบริหารจัดการธุรกิจแบบญี่ปุ่นที่เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณ

การเห็นบทบาทของผู้หญิงในงานหัตถกรรมต่างๆ ทั้งงานจักสาน ทอผ้า เซรามิก ที่ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงเป็นผู้สร้างสรรค์ ทำให้เขาย้อนกลับมามองบทบาทของมารดาตนเอง จนเกิดแรงบันดาลใจที่จะสื่อสารความเป็นผู้หญิงไทยผ่านงานออกแบบ ประสบการณ์เหล่านี้ผสมผสานกับความตั้งใจที่จะสื่อสารเรื่องราวของผู้หญิงและความเท่าเทียมทางเพศ นำไปสู่การก่อตั้งแบรนด์ SARRAN ในปี 2551 โดยมุ่งเน้นการนำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นไทยผ่านมุมมองร่วมสมัยและการใช้เครื่องประดับเป็นสื่อในการเล่าเรื่องราวทางสังคมและวัฒนธรรม



ภาพที่ 6.2 ศรัณยู อยู่คงดี

ที่มา : www.th-hellomagazine.com/watches-jewellery





ภาพที่ 6.3 เครื่องประดับแบรนด์ SARRAN
ที่มา : sarranofficial.com

2. การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์

ศรัณยู ได้นำรูปแบบของงานศิลปประดิษฐ์ที่มีความงาม ความประณีตที่ได้สืบทอดภูมิปัญญามาอย่างยาวนาน เช่น เทคนิคการร้อยมาลัยที่ใช้ ดอกกรัก ดอกมะลิ ดอกจำปีจำปา โดยคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ด้านสัดส่วน จังหวะ และความสมดุลหรือการสร้างสรรค์ข้อเอื้องที่ผสมผสานความงดงามของดอกไม้ไทยกับเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบ ทางศิลปะ แสดงให้เห็นถึงรากฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่

สามารถนำมาต่อยอดในการสร้างผลงานร่วมสมัย งานศิลปประดิษฐ์เหล่านี้ไม่เพียงมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ แต่ยังสื่อถึงความเชื่อและวิถีชีวิตของคนไทยผ่านรูปแบบและวัสดุอย่างมีเอกลักษณ์

การผสมผสานภูมิปัญญาไทยเข้ากับเทคนิคร่วมสมัยได้ปรากฏชัดในผลงานของศิลปิน โดยมี การนำเทคนิคโบราณอย่างการอบรำเครื่องประดับ ให้มีกลิ่นหอม ซึ่งสะท้อนวัฒนธรรมไทยโบราณ มาประยุกต์ใช้ในบริบทร่วมสมัย การใช้หลักทัศนธาตุทางศิลปะ ทั้งเส้น สี รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิวที่แตกต่างกันมาสร้างความน่าสนใจในงาน นอกจากนี้ ศิลปินยังนำเอาเรื่องราวทางวัฒนธรรม เช่น วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ มาตีความใหม่ในงานออกแบบ ด้วยการจัดองค์ประกอบที่มีเอกลักษณ์แต่แฝงความหลากหลาย การบูรณาการระหว่างเทคนิคดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้ Fabric Felt อัดด้วยความร้อนและการพิมพ์ดิจิทัล ได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาต่อยอดงานหัตถศิลป์ไทยสู่นวัตกรรมของการออกแบบ



3. กระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ของศรีณูให้ความสำคัญกับการทำงานด้วยมือและคุณภาพของชิ้นงานมากกว่าปริมาณ สะท้อนปรัชญาการทำงานที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่น เขาใช้เทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การใช้ Fabric Felt อัดด้วยความร้อนเพื่อสร้างช่องว่าง การพิมพ์ดิจิทัลลงบนกระดาษ และการอบร่ำแบบโบราณ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิม

การทำงานของเขาเน้นการสร้างสรรค์ด้วยทีมขนาดเล็กที่มีคุณภาพ ประกอบด้วยตัวเขา ผู้ช่วยงานฝีมือและทีมการตลาดเพียงหนึ่งคนตามแนวคิดการทำงานแบบญี่ปุ่นที่เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณ แต่ละชิ้นงานจะผลิตในจำนวนจำกัด โดยชิ้นงานขนาดใหญ่จะผลิตเพียงชิ้นเดียว ส่วนชิ้นงานขนาดเล็กจะผลิต 1-2 ชิ้นเท่านั้น เพื่อรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชิ้นงาน นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่อง (Storytelling) ในทุกคอลเลกชัน โดยสอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทและคุณค่าของผู้หญิงในสังคม อย่างเช่นในคอลเลกชัน “RAMAYANA” ที่นำเสนอแนวคิด “Art of Coexistence” หรือ “ศิลปะเพื่อการอยู่ร่วม”

ภาพที่ 6.4 การออกแบบเครื่องประดับ

ที่มา : <https://readthecloud.co/sarran-youkongdee/>



4. การตลาดและการสร้างแบรนด์

แบรนด์ SARRAN สร้างเอกลักษณ์ด้วยการนำเสนอความเป็นไทยผ่านมุมมองร่วมสมัย ใช้กลยุทธ์การตลาดที่หลากหลาย โดยแบ่งสายผลิตภัณฑ์เป็นสามกลุ่ม ได้แก่ Master of Art สำหรับงานศิลปะที่ผลิตในจำนวนจำกัดเพื่อนักสะสม Precious of Art ที่เน้นการใช้วัตถุดิบที่มีคุณค่าทางจิตใจ และ Live of Art สำหรับงานศิลปะที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การแบ่งสายผลิตภัณฑ์นี้ช่วยให้แบรนด์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่หลากหลายมากขึ้น

แบรนด์ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติผ่านการร่วมงานกับศิลปินและแบรนด์ระดับโลก เช่น DVF ของ Diane Von Furstenberg, Alicia Keys และ Lisa Blackpink นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลการออกแบบระดับนานาชาติมากมาย เช่น Good Design Awards จากญี่ปุ่น, Design Excellence Award จากกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ และ LOOT Acquisition Prize จาก Museum of Arts and Design (MAD) ในนิวยอร์ก รวมถึงการสร้างคอลเลกชันพิเศษจำนวนจำกัด เช่น “Trove of Blue” สำหรับ Johnnie Walker Blue Label ที่มีเพียง 10 ชิ้นในโลก ซึ่งช่วยสร้างมูลค่าและความต้องการให้กับแบรนด์

ภาพที่ 6.5 เครื่องประดับลิซ่า

ที่มา : <https://sqthailand.com/interview/article/sarran-for-lalisa-lisa-blackpink>





ภาพที่ 6.6 เครื่องประดับร่วมสมัย

ที่มา : <https://readthecloud.co/sarran-youkongdee/>

5. การส่งเสริมทางสังคมและวัฒนธรรม

ผลงานของศรีณภูมิมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย โดยการนำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นไทยในรูปแบบร่วมสมัย ซึ่งช่วยสร้างความสนใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทยให้กับคนรุ่นใหม่และชาวต่างชาติ ผลงานของเขายังสื่อสารประเด็นทางสังคม โดยเฉพาะเรื่องความเท่าเทียมทางเพศและการให้คุณค่ากับบทบาทของผู้หญิง ซึ่งช่วยกระตุ้นการตระหนักรู้และการถกเถียงในสังคม

การที่ศรีณภูมิให้ความสำคัญกับงานฝีมือและการทำงานร่วมกับช่างฝีมือท้องถิ่น ยังช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาดั้งเดิมและสร้างงานให้กับชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน การใช้วัสดุและกระบวนการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการผลิตในปริมาณจำกัด แสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมของแบรนด์ นอกจากนี้ การที่ผลงานของเขาได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ยังช่วยสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในฐานะแหล่งกำเนิดของนักออกแบบที่มีความสามารถ





ภาพที่ 6.7 วาสนา สายมา

ที่มา : <https://salahmade.com/artisan>

◆ วาสนา สายมา แบนด์ VASSANA

1. ประวัติและแรงบันดาลใจ

รศ.วาสนา สายมา หรือ อาจารย์วาด เป็นอาจารย์สอนหลักสูตรออกแบบอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อาจารย์มีความสนใจในงานจักสานไม่ไผ่มาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเคยสานเสื่อใช้เองในครอบครัว แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเริ่มต้นจากงานวิจัยที่มหาวิทยาลัยมอบหมายให้ลงพื้นที่ชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การนำงานวิจัยสู่ชุมชนของมหาวิทยาลัย

จากการลงพื้นที่อาจารย์วาสนาพบว่างานจักสานไม้ไผ่ยังคงมีอยู่มากในชุมชนภาคเหนือ ด้วยลักษณะภูมิประเทศที่เหมาะสม ทำให้มีไม้ไผ่ขึ้นอยู่เป็นจำนวนมากและหาได้ง่าย อีกทั้งคนเฒ่าคนแก่ในพื้นที่ยังเป็นช่างฝีมือที่ถนัดงานจักสาน เนื่องจากได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญามาจากบรรพบุรุษ แต่ส่วนใหญ่เป็นเพียงงานหัตถกรรมพื้นฐานและของเล่นเด็ก ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจต่ำ จึงเกิดแนวคิดที่จะพัฒนาต่อยอดงานจักสานไม้ไผ่ให้มีมูลค่าเพิ่มและสร้างรายได้ที่ดีขึ้นให้กับช่างฝีมือในชุมชน นอกจากนี้ อาจารย์ยังได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแขวนไทย งานหัตถศิลป์ที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา ซึ่งนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับการออกแบบร่วมสมัย



2. การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์

อาจารย์วาสนาได้นำเอาแนวคิดของเครื่องแขวนไทยมาประยุกต์ใช้กับงานจักสานไม้ไผ่ สร้างเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น วิมานพระอินทร์ บันไดแก้ว กลิ่นตะไคร้ดาว พัดจามร และพู่กลิ้ง โดยคำนึงถึงหลักองค์ประกอบศิลป์ ด้านความสมดุล จังหวะ และสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งนอกจากจะเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม



ไทยแล้ว ยังเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานจักสาน รวมไปถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เช่น โคมไฟ กระเป๋า และงานตกแต่งบ้านร่วมสมัยที่ใช้หลักการจัดวางทัศนธาตุเพื่อสร้างความโดดเด่นและตอบสนองความต้องการของตลาดในปัจจุบัน

นอกจากนั้น อาจารย์วาสนาได้นำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมในการจักสานไม้ไผ่มาบูรณาการกับการออกแบบร่วมสมัย โดยเริ่มจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับชนิดของไม้ ความยาวที่เหมาะสมกับงานจักสาน คุณภาพ ลวดลายตามธรรมชาติ ภูมิปัญญาการจักตอก และการรักษาคุณภาพของไม้ให้ใช้งานได้นาน อาจารย์ยังได้พัฒนาเป็นรูปแบบใหม่ด้วยการปรับจำนวนเส้นตอกในการสานจาก 8-10 เส้น เป็น 4 เส้น เพื่อให้งานขดตัวซ้อนกันเป็นชั้นๆ ได้ง่ายขึ้น

ภาพที่ 6.8 เครื่องแขวนไทยจากไม้ไผ่

ที่มา : <https://salahmade.com/artisan>



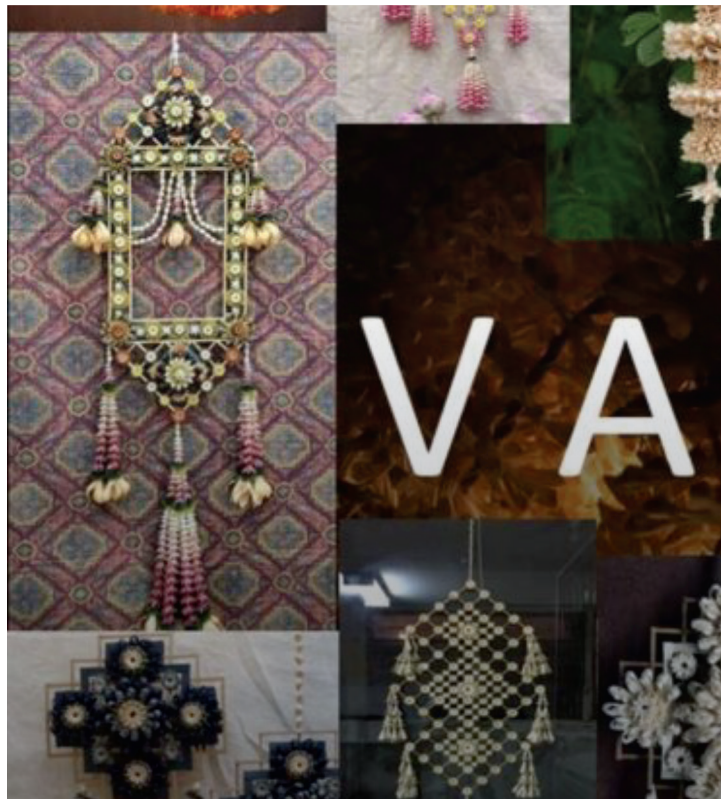
3. กระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ของอาจารย์วาสนา เริ่มจากการวิจัยและพัฒนาเทคนิคการจักสานแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะการคิดค้น “ลายริ้ว” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญของแบรนด์ VASSANA โดยได้แรงบันดาลใจจากกล้วยไม้ไทยเรศหรือวงช้าง นวัตกรรมสำคัญในงานของเธอคือการนำเศษวัสดุที่เหลือจากการจักสานมาใช้ประโยชน์ เช่น การนำเศษตอกมาตีเกลียวเพื่อใช้เป็นแกนหรือก้านดอก ทำให้ไม่มีวัสดุเหลือทิ้ง สอดคล้องกับแนวคิด Eco-design

นอกจากนี้ อาจารย์ยังได้พัฒนาเทคนิคการย้อมสีไหมไฟให้มีความสวยงามและทนทาน รวมถึงการออกแบบโครงสร้างของชิ้นงานให้มีความแข็งแรงและสามารถใช้งานได้จริง เช่น โคมไฟที่สามารถให้แสงสว่างได้อย่างสวยงามและปลอดภัย การสร้างสรรค์ผลงานของเธอยังรวมถึงการผสมผสานเทคนิคการจักสานแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างรูปทรงและลวดลายที่แปลกใหม่ เช่น การสานเป็นรูปสัตว์ต่างๆ และการประกอบชิ้นงานขนาดเล็กหลายๆ ชิ้นเข้าด้วยกันเป็นงานชิ้นใหญ่

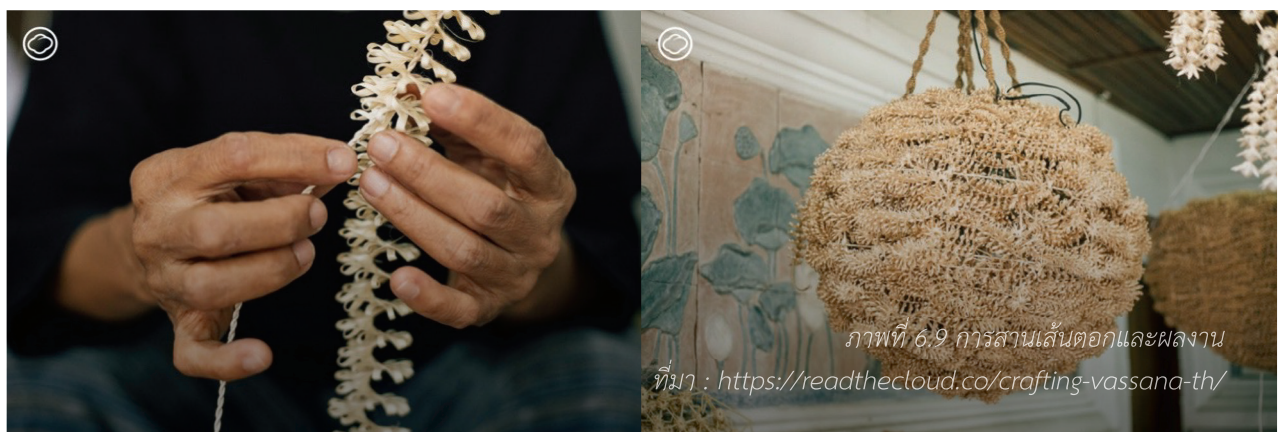
4. การตลาดและการสร้างแบรนด์

อาจารย์วาสนาได้สร้างแบรนด์ VASSANA ขึ้นจากจุดเริ่มต้นที่เป็นงานวิจัยเพื่อชุมชน จนพัฒนามาเป็นแบรนด์เครื่องประดับและของตกแต่งบ้านที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว กลยุทธ์การตลาดของเธอเริ่มจากการส่งผลงานเข้าประกวดในเวทีต่างๆ โดยเฉพาะการได้รับรางวัลชนะเลิศจากการประกวด Innovative Craft Award 2012 ของศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (SACICT) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แบรนด์เป็นที่รู้จักในวงกว้าง



นอกจากนี้อาจารย์ยังได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ในการนำผลงานไปจัดแสดงทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงการจัด Workshop เพื่อเผยแพร่ความรู้และสร้างการรับรู้แบรนด์การสร้างเรื่องราวและคุณค่าทางวัฒนธรรมให้กับผลิตภัณฑ์ เช่น การนำเสนอเครื่องแขวนไทยในรูปแบบร่วมสมัย ช่วยสร้างจุดขายและดึงดูด

กลุ่มลูกค้าที่สนใจงานศิลปะและวัฒนธรรม ปัจจุบัน VASSANA ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ โดยได้มีโอกาสนำผลงานไปจัดแสดงในงานสำคัญต่างๆ เช่น Exhibition on Scottish-Thai Craft & Design Exchange ที่เมืองเอดินเบอระ และ Clerkenwell Design Week ที่กรุงลอนดอน



5. การส่งเสริมทางสังคมและวัฒนธรรม

ผลงานของอาจารย์วาสนา มีส่วนสำคัญในการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการจักสานไม้ไผ่ โดยการพัฒนาต่อยอดให้มีมูลค่าเพิ่มและเข้ากับยุคสมัย ซึ่งช่วยสร้างความสนใจในงานหัตถกรรมไทยให้กับคนรุ่นใหม่ นอกจากนี้การทำงานร่วมกับชุมชนมากกว่า 20 แห่งทั่วประเทศ เหนือ ยังช่วยสร้างรายได้และอาชีพให้กับช่างฝีมือท้องถิ่น โดยเฉพาะผู้สูงอายุและแม่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

การนำเสนอผลงานในระดับนานาชาติยังช่วยเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยสู่สายตาชาวโลก สร้างความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้แนวคิด Eco-design

ในการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าและไม่มีของเหลือทิ้ง ยังสอดคล้องกับกระแสการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน ซึ่งอาจเป็นแบบอย่างให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ ความสำเร็จของอาจารย์วาสนา ไม่เพียงแต่สร้างรายได้ให้ชุมชน แต่ยังช่วยรักษาภูมิปัญญาดั้งเดิมและสร้างโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป



ภาพที่ 6.11 เส้นดอกและงานสานพวงมาลัย
ที่มา : <https://readthecloud.co/crafting-vassana-th/>





ภาพที่ 6.12 มนต์พงศ์ เช่งฮวด

ที่มา : <https://www.smethailandclub.com/entrepreneur/5216.html>

◆ มนต์พงศ์ เช่งฮวด แบนด์ VARNI

1. ประวัติและแรงบันดาลใจ

มนต์พงศ์ เช่งฮวด เติบโตมาในชุมชนทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง โดยได้เห็นมารดาทำงานสานกระจูดมาตั้งแต่จำความได้ และตระหนักถึงปัญหาของชุมชนที่ถูกกดราคาจากพ่อค้าคนกลาง รวมถึงสภาพลักษณะของงานจักสานที่ถูกมองว่าเป็นอาชีพของผู้ไม่มีงานทำ หลังจากจบการศึกษา ด้านศิลปกรรมศาสตร์ เขาจึงตัดสินใจกลับมาพัฒนางานกระจูดที่ชุมชนของตน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนและสร้างความยั่งยืนให้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น

การที่กระจูดเป็นพืชที่พบมากในจังหวัดพัทลุง เนื่องจากภูมิศาสตร์ของภาคใต้ที่มีป่าพรุเยอะ ชาวบ้านทำอาชีพประมงและเกษตรกรรมเป็นหลัก มีวิถีชีวิตแบบเช้าหาปลา สายกรีดยาง บ่ายสานกระจูด ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบที่สืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ การเห็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมเหล่านี้ทำให้เขาตั้งใจที่จะพัฒนาของที่มีในบ้านเกิดให้ดียิ่งขึ้น จนนำไปสู่การก่อตั้งแบรนด์ VARNI CRAFT ในปี 2553



2. การบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์

มนัทพงศ์ได้นำความรู้ด้านการออกแบบมาผสมผสานกับภูมิปัญญาดั้งเดิมในการจักสานกระจูด โดยเฉพาะการพัฒนาเทคนิคการย้อมสีให้ไล่สีได้มากขึ้น แต่ยังคงใช้ธรรมชาติเพื่อรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิมของกระจูด การสร้างสรรค์ลวดลายงานสานแบบไทยที่คำนึงถึงหลักองค์ประกอบศิลป์ด้านความสมดุล และจังหวะของลวดลาย เป็นการยกระดับงานจักสานให้มีความโดดเด่น นอกจากนี้ เขายังนำเทคนิคงานปักผ้ามาตกแต่งบนผลิตภัณฑ์กระจูด โดยใช้ด้ายสีสดใสใส่มาปักลายอย่างพิถีพิถัน สร้างความกลมกลืนของทัศนธาตุทั้งสี เส้น และพื้นผิวได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์จักสานทั่วไปในท้องตลาด

การบูรณาการนี้ยังรวมถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น จากเดิมที่เป็นเพียงเสื่อและของใช้พื้นฐาน มาเป็นกระเป๋าของตกแต่งบ้าน และสินค้าไลฟ์สไตล์ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภคยุคใหม่ การผสมผสานเทคนิคการจักสานกับงานหัตถกรรมอื่นๆ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบด้านสัดส่วนและเอกภาพของชิ้นงาน เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ ยังนำกระจูดมาใช้ในการตกแต่งโฮมสเตย์ ด้วยการจัดวางองค์ประกอบที่สร้างจุดเด่นและน่าสนใจ ซึ่งช่วยแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของวัสดุท้องถิ่นในการสร้างสรรค์งานร่วมสมัยที่มีความงดงามและทรงคุณค่าทางวัฒนธรรม

ภาพที่ 6.13 สถานที่ VARNI Shop

ที่มา : <https://readthecloud.co/varni-craftstay>



3. กระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ของ VARNI CRAFT เริ่มจากการจัดตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนอย่างเป็นระบบ เพื่อรวบรวมชาวบ้านให้ทำงานร่วมกัน อย่างเป็นองค์กร แทนการต่างคนต่างทำแบบเดิม มั่นทพงศ์ได้แบ่งงานตามความถนัดของแต่ละบ้าน แทนที่จะให้บ้านเดียวรับผิดชอบ ตั้งแต่ กระบวนการแรกถึงกระบวนการสุดท้าย จึงทำให้ งานมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้น

ด้านนวัตกรรม เขาได้ส่งเสริมการปลูกกระจุต ในที่ดินว่างเปล่าของชาวบ้านที่มักมีน้ำท่วมขัง ตลอดปี ซึ่งไม่สามารถทำการเกษตรอย่างอื่นได้ นอกจากจะช่วยเพิ่มรายได้ให้ชาวบ้านแล้ว ยังช่วย ป้องกันไฟป่า การบุกรุกพื้นที่ป่า และลดการทำลาย ระบบนิเวศจากการเข้าไปในป่าพรุ การพัฒนา กระบวนการผลิตยังรวมถึงการปรับปรุงเทคนิค การย้อมสี การสร้างลวดลายใหม่ๆ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการ ของตลาดสมัยใหม่

ภาพที่ 6.14 ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสาน

ที่มา : <https://readthecloud.co/varni-craftstay>



4. การตลาดและการสร้างแบรนด์

มนต์พงศ์สร้างแบรนด์ VARNI CRAFT ด้วยการใส่เรื่องราวและคุณค่าเข้าไปในผลิตภัณฑ์ เน้นการสื่อสารถึงที่มา คุณค่า และความเป็นมาของชุมชน ผ่านช่องทางการตลาดที่หลากหลาย โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ ส่งผลให้แบรนด์เป็นที่รู้จักในวงกว้างและได้รับความสนใจจากลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงองค์กรใหญ่อย่าง Starbucks และสยามพารากอน

นอกจากนี้ ยังพัฒนาโมเดลธุรกิจที่ครบวงจร ด้วยการเปิด “VARNI Craftstay” โฮมสเตย์ที่ใช้ผลิตภัณฑ์จากกระจูดในการตกแต่ง พร้อมจัดกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้กระบวนการผลิตกระจูดแบบครบวงจร ตั้งแต่การเก็บวัตถุดิบไปจนถึงการสานเป็นผลิตภัณฑ์ ช่วยสร้างประสบการณ์และความเข้าใจในคุณค่าของงานหัตถกรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น







ภาพที่ 6.16 การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

ที่มา : <https://www.smethailandclub.com/entrepreneur/5216.html>

5. การส่งเสริมทางสังคมและวัฒนธรรม

การพัฒนาของ VARNI CRAFT ส่งผลกระทบเชิงบวกต่อชุมชน ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม ในด้านเศรษฐกิจ การรวมกลุ่มเป็นวิสาหกิจชุมชน ช่วยเพิ่มอำนาจต่อรองและสร้างรายได้ที่มั่นคงให้กับสมาชิกกว่า 250 ครอบครัว โดยรายได้เพิ่มขึ้นจากเดิมหลายเท่าตัว นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างอาชีพให้กับคนรุ่นใหม่ในท้องถิ่น ลดการย้ายถิ่นฐานไปทำงานในเมืองใหญ่

ในด้านสังคมและวัฒนธรรม การฟื้นฟูและพัฒนางานจักสานกระจุยช่วยสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และกระตุ้นให้เกิดการสืบทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น นอกจากนี้ การส่งเสริมการปลูกกระจุยในพื้นที่ว่างเปล่า ยังช่วยลดปัญหาไฟป่าและการบุกรุกพื้นที่ป่า ส่งผลดีต่อระบบนิเวศในระยะยาว การพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนผ่านโฮมสเตย์และการจัดกิจกรรมเรียนรู้ ยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนกับนักท่องเที่ยว นำไปสู่การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกัน ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงโมเดลการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับชุมชนอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี





ภาพที่ 6.17 พวงมาลัยจากไม้ไผ่
ที่มา : www.salahmade.com

บทสรุป

กรณีศึกษาและตัวอย่าง

ผลงานที่ประสบความสำเร็จ

กรณีศึกษาของศิลปินทั้งสามท่านคือ ศรัณยู อยู่คงดี (SARRAN), วาสนา สายมา (VASSANA), และมนั ทพวงศ์ เสงษ์หวด (VARNI) แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการศิลปะในงานศิลปประดิษฐ์อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งสามท่านมีประวัติและแรงบันดาลใจที่หลากหลาย แต่มีจุดร่วมคือการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาผสมผสานกับการออกแบบร่วมสมัย ในด้านกระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม แต่ละแบรนด์ได้พัฒนาเทคนิคใหม่ๆ ในการผลิต การย้อมสี และการออกแบบ โดยยังคงรักษาคุณค่าของงานหัตถกรรมดั้งเดิม ในด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์ของทั้งสามกรณีศึกษาเน้นการสื่อสารเรื่องราวและคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลให้เกิดการยอมรับในระดับนานาชาติ

ผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรมของทั้งสามแบรนด์ โดยไม่เพียงแต่สร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังช่วยอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในชุมชน และเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม การบูรณาการหลักการทางศิลปะกับศิลปประดิษฐ์ แสดงให้เห็นถึงการนำหลักการทางศิลปะ มาสร้างสรรค์ผลงานที่มีทั้งความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย นอกจากนี้ยังมีการนำเอาแนวคิดการออกแบบสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับวัสดุและเทคนิคดั้งเดิม ส่งผลให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดสมัยใหม่ได้ กรณีศึกษานี้จึงเป็นตัวอย่างที่น่าสนใจต่อการพัฒนา งานศิลปประดิษฐ์ที่สามารถรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้ได้ พร้อมกับการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและส่งเสริมการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน





ภาพที่ 6.18 พวงมาลัยดอกไม้อัด
ที่มา : www.freepik.com

อ้างอิง

- เฉลิมพล ตั้งศิริสกุล. (2564). *คุยกับศรัณยู ศิลปินเบื้องหลังเครื่องประดับที่ลิซ่า BLACKPINK ใส่ในเอ็มวี 'Lalisa'*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://gqthailand.com//interview/article/sarran-for-lalisa-lisa-blackpink>
- ธนาวดี แทนเพชร. (2561). *New Weave คุยกับเจ้าของแบรนด์ Vassana ผู้เปลี่ยนลูกงานจักสานไม่ให้ให้ทันสมัย และกระจายรายได้ให้กับชุมชนในภาคเหนือ*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/crafting-vassana-th/>
- ปิยฉัตร เมณาคม. (2024). *ณ วรณนี*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/varni-craftstay>
- วาดอักษร. (2565). *วสนา*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://salahmade.com/artisan>.
- Arun Salhotra. (2559). *ศรัณยู อยู่คงดี ผู้สร้างเทรนด์ให้ชาวโลกอยากสวຍแบบหญิงไทย*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.th-hellomagazine.com/watches-jewellery/sarran-brand/>
- Parppim. (2566). *จากฝีมือศิลปินไทย สู่แนวคิด Afternoon Tea แรงบันดาลใจจากมหากาพย์โบราณ โดย ศรัณยู อยู่คงดี "Sense of Ramayana"*. สืบค้น 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.th-hellomagazine.com/lifestyle/food-drink/sense-of-ramayana/>
- SME Thailand. (2562). *VARNI CRAFT'กระจูดงามเมืองใต้ที่อยู่เบื้องหลังกระแสเข้าปีใหม่ของ Starbucks*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.smethailandclub.com/entrepreneur/5216.html>
- The Cloud. (2564). *Every Women Deserves Elegance*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/sarran-youkongdee/>



อภิธานศัพท์

◆ A

Abstract

นามธรรม คือความคิดที่แยกจากความจริงทางวัตถุ ซึ่งตรงข้ามกับรูปธรรม

Analogous

สีข้างเคียง คือการใช้สีที่อยู่ติดกันในวงจรสี โดยใช้ตั้งแต่ 2-5 สีที่อยู่ติดกันไป

Applied-Arts

ศิลปะประยุกต์ คือศิลปะที่ผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน

Artistic Invention

ศิลปประดิษฐ์ คืองานฝีมือที่สร้างขึ้นอย่างวิจิตรพิสดาร ด้วยฝีมือประณีตพิถีพิถัน ที่สืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และมีความงามทางศิลปะ

Asymmetrical Balance

สมดุลแบบอสมมาตร คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้งสองข้างของเส้นแกน แต่ให้ความรู้สึกที่เท่ากัน

Axis

เส้นแกน คือเส้นสมมติที่ลากผ่านจุดกึ่งกลางของรูปทรง หรือองค์ประกอบในงานศิลปะ

◆ B

Balance

ดุลยภาพ คือการถ่วงดุลกันของน้ำหนัก หรือแรงปะทะที่เท่ากัน

Bas-relief

ประติมากรรมนูนต่ำ คืองานประติมากรรมที่มีลักษณะนูนออกมาจากพื้นหลังเพียงเล็กน้อย โดยทั่วไปไม่เกินครึ่งหนึ่งของความหนาของรูปทรงจริง

◆ C

Collage

คอลลาจ คือภาพที่สร้างขึ้นด้วยการใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษ ผ้า ฯลฯ ติดลงบนแผ่นภาพ

Commercial Art

พาณิชย์ศิลป์ คืองานที่มุ่งเน้นการสร้างสรรคเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ และการตลาด โดยผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับกลยุทธ์การสื่อสาร

Complementary

สีตรงข้าม คือการใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี จะให้ความรู้สึกตื่นเต้น มีพลังแต่ต้องระมัดระวังในเรื่องการใช้สัดส่วนที่เหมาะสม

Composition

องค์ประกอบ คือส่วนประกอบของวัตถุ สิ่งของ ความคิด ศิลปะ ฯลฯ

Concept

แนวความคิด ความคิด มโนคติ ที่รวมสิ่งที่มีลักษณะจำพวกหรือชนิดเข้าด้วยกัน

Contemporary Art

ศิลปะร่วมสมัย คือศิลปะที่ทันสมัย เป็นศิลปะของสมัยปัจจุบัน

Contrast

การตัดกันการไม่เข้ากัน การแตกต่างกันของวัตถุ หรือคุณภาพ

Counterpoise

การถ่วงน้ำหนัก คือการใช้น้ำหนัก ฯลฯ เพื่อถ่วงดุลกับอีกฝ่ายหนึ่ง

Creation

การสร้างสรรค การทำให้เกิดสิ่งใหม่ การสร้างสิ่งที่เป็นต้นแบบ



◆ D

Decoration

การตกแต่ง คือการประดับ การจัดให้ดู
ทำให้งาม เช่น ของตกแต่งบ้าน

Decorative Art

มณฑนศิลป์ คือศิลปะที่มุ่งเน้นการตกแต่งวัตถุ
หรือพื้นที่ให้สวยงามเพื่อประโยชน์ใช้สอย

◆ E

Element

ธาตุ คือส่วนประกอบบนฐานของวัตถุสิ่งของ
แต่ละชนิด รวมถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมด้วย

Emphasis

จุดเด่นหรือการเน้น คือการสร้างจุดสนใจ
ในผลงาน ผ่านการจัดการองค์ประกอบทางศิลปะ
อย่างมีเป้าหมาย

Expression การแสดงออก การแสดงความคิด
อารมณ์ ความรู้สึก ความหมาย ฯลฯ ออกมา
ให้ปรากฏเป็นรูปแบบด้วยถ้อยคำหรือสัญลักษณ์

◆ F

Figure

รูป คือรูปร่าง รูปทรง สิ่งที่มีรูปร่าง สิ่งที่ตรงข้าม
กับพื้นที่ในภาพภาพหนึ่ง

Fine-Arts

วิจิตรศิลป์ คือกลุ่มของศิลปะที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค
เพื่อความงามและการแสดงออกทางอารมณ์
ความรู้สึกเป็นหลัก โดยไม่คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย

Form

รูปทรง คือพื้นที่ที่ปรากฏในลักษณะ 3 มิติ
มีความกว้าง ความยาว และความลึกหรือความหนา

Free Form

รูปทรงอิสระ คือการสร้างสรรครูปทรง
ที่ไม่ยึดติดกับโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว

◆ G

Geometric Form

รูปทรงเรขาคณิต คือโครงสร้างที่มีความแน่นอน
ตามหลักคณิตศาสตร์ สามารถวัดขนาด
และกำหนดสัดส่วนได้อย่างแม่นยำ

Golden Ratio

สัดส่วนทองคำ คือสัดส่วนทางคณิตศาสตร์
ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นสัดส่วนที่สวยงามที่สุด
ด้วยอัตราส่วน 1:1.618 หรือ 1.618:1

◆ H

Handicraft Art

ศิลปหัตถกรรม คืองานศิลปะที่ผลิตด้วยมือ
หรือเครื่องมือพื้นฐาน โดยอาศัยทักษะ
ความชำนาญ และภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมา

Harmony

ความกลมกลืนการประสานกันอย่างลงตัว
ของรูปทรง สี เสียง รูป ความคิด ฯลฯ

High relief

ประติมากรรมนูนสูง คืองานประติมากรรม
ที่นูนออกมาจากพื้นหลังมากกว่าครึ่งหนึ่งของ
ความหนาของผลงาน แต่ยังคงติดอยู่กับพื้นหลัง
บางส่วน

Hue

ค่าความเป็นสี คือลักษณะของสีบริสุทธิ์
ที่ไม่มีการผสมกับสีขาวหรือสีดำ

◆ I

Idea

ความคิดรูปที่เกิดขึ้นในใจ แผน ความคิดเห็น
มโนคติ รูปความคิด

Imagination

จินตนาการ คือการกระทำหรือพลังอำนาจของจิต
ซึ่งสร้างรูปที่มีได้มีปรากฏให้เห็น หรือสร้าง
รูปที่พิเศษ พิสดารกว่าสิ่งใด ที่ได้เห็นขึ้นในจิต



Industrial Art

อุตสาหกรรมศิลป์ คืองานที่เกิดจากการผสมผสานหลักการทางศิลปะเข้ากับกระบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ที่มีความสวยงามและประโยชน์ใช้สอย

Inspiration

แรงบันดาลใจ คือการกระตุ้นหรือผลักดันที่เกิดขึ้นในใจ ทำให้เกิดความคิดหรือการกระทำเชิงสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นจากการกระตุ้นภายนอกหรือภายในใจ

◆ M

Mixed Art

ศิลปะผสม คือศิลปะที่แสดงออกโดยใช้หลายสาขาผสมกัน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ดนตรี ฯลฯ

Mixed Media

สื่อผสม คืองานศิลปะที่ผสมผสานวัสดุ เทคนิค และสื่อต่างๆ เข้าด้วยกันในผลงานชิ้นเดียว

Monochromatic

สีเอกรงค์ คือการใช้สีเพียงสีเดียว โดยสามารถเปลี่ยนค่าความจัดของสี ด้วยการเพิ่มสีขาวให้สีอ่อนลง (Tint) หรือสีดำเพื่อให้สีเข้มขึ้น (Shade) หรือเพิ่มสีเทาเพื่อให้สีหม่นลง (Tone)

Motif

แม่ลาย คือลายง่ายๆ ลายหนึ่งที่ซ้ำตัวเอง ในแบบรูปของจังหวะ ที่คลี่คลายไปในแบบต่างๆ จนกลายเป็นลวดลายที่พิสดาร

◆ N

Natural Form

รูปทรงอินทรีย์ คือการถ่ายทอดลักษณะที่ปรากฏในธรรมชาติ เพื่อสร้างผลงาน

◆ O

Op-Art

ศิลปะออปอาร์ต คือศิลปะลวงตา เป็นวิธีการที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความลวงตา และพื้นผิวของภาพที่ใช้ทัศนธาตุซ้ำ ๆ กัน

Opposition

การขัดแย้ง คือการแตกต่างกันอย่างตรงกันข้าม เช่น ขาวกับดำ ดีกับชั่ว

Originality

ต้นแบบ คือสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน สิ่งสร้างสรรค์ขึ้น สิ่งที่น่าสนใจเป็นแบบ

◆ P

Primary Colors

สีขั้นที่หนึ่งหรือสีปฐมภูมิ คือสีพื้นฐานที่ไม่สามารถเกิดจากการผสมของสีอื่น ๆ

◆ R

Radial Balance

สมดุลแบบรัศมี คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีจุดศูนย์กลางร่วมกัน โดยมีการแผ่กระจายหรือเติบโตออกจากจุดศูนย์กลางไปทุกทิศทาง

Realism

รูปธรรม คือประเภทของงานศิลปะ ที่แสดงรูปทรงของสิ่งที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ

Rectangle-Tetradic

สีตรงข้ามสองคู่ข้างเคียง คือการใช้สีที่อยู่ตรงข้ามสีสองคู่ที่ขนานกันกับสีตรงข้าม มีการจัดวางในลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าในวงจรสี

Recycle

แปรรูปเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่ คือการนำวัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วมาแปรรูปเป็นวัตถุดิบใหม่ ช่วยลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและลดปริมาณขยะที่ต้องกำจัด



Reduce

ลดการใช้ คือการลดปริมาณการบริโภคและการใช้ทรัพยากรตั้งแต่ต้นทาง เพื่อลดขยะและของเสียที่จะเกิดขึ้น

Repair

ซ่อมแซม คือการซ่อมแซมสิ่งของที่ชำรุดให้กลับมาใช้งานได้อีกครั้ง ช่วยประหยัดทรัพยากรและลดค่าใช้จ่ายในการซื้อใหม่

Repetition

การซ้ำ คือการทำอีกครั้ง การปรากฏตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกันตั้งแต่สองหน่วยขึ้น เช่น การซ้ำของรูปทรง จังหวะ

Reuse

นำกลับมาใช้ซ้ำ คือการใช้สิ่งของซ้ำหลายครั้ง ก่อนทิ้งหรือรีไซเคิล ช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์และลดการผลิตใหม่ที่ต้องใช้ทรัพยากรเพิ่ม

Round-Relief

ประติมากรรมลอยตัว คือผลงานที่สามารถมองเห็นได้รอบด้าน โดยไม่มีส่วนที่ติดกับพื้นหลัง

◆ S

Saturation

ค่าความอิ่มตัวของสี คือการวัดความบริสุทธิ์หรือความเข้มของสี แสดงถึงปริมาณความเข้มข้นของเนื้อสี เมื่อเทียบกับสีเทา การลดความอิ่มตัวของสีทำได้โดยการผสมสีเทาหรือสีตรงข้าม

Secondary Colors

สีขั้นที่สอง หรือสีทุติยภูมิ เป็นสีที่เกิดจากการผสมของสีขั้นที่หนึ่ง ในอัตราส่วนที่เท่ากัน

Shape

รูปร่าง คือพื้นที่ที่มีลักษณะ 2 มิติ ประกอบด้วย ความกว้าง และความยาว แต่ไม่มีความหนา

Split Complementary

สีเกือบตรงข้าม คือการใช้สีหนึ่งสีเป็นสีหลัก แล้วใช้สีที่อยู่ข้างเคียงของสีตรงข้ามอีกสองสีมาใช้ร่วมกัน

Square-Tetradic

สีสี่เส้า คือการใช้สีที่มีระยะห่างเท่ากันในวงจรัสสี หรือการใช้สีตรงข้ามสองคู่ ทำให้เกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสในวงจรัสสี

Structure

โครงสร้าง คือการประกอบของส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ให้เกิดรูปทรงส่วนรวม

Symmetrical Balance

สมดุลแบบสมมาตร คือการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะเท่ากันหรือเหมือนกัน ทั้งสองข้างของเส้นแกน

◆ T

Tertiary Colors

สีขั้นที่สาม หรือสีตติยภูมิ เป็นสีที่เกิดจากการผสมระหว่างสีขั้นที่หนึ่งกับสีขั้นที่สอง ในอัตราส่วนที่เท่ากัน ทำให้เกิดสีใหม่ 6 สี

Tone

วรรณะสี คือคุณลักษณะของสีที่สร้างความรู้สึกเกี่ยวกับอุณหภูมิ ผ่านการรับรู้ทางสายตา โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือวรรณะร้อน และวรรณะเย็น

Transition

การเป็นตัวกลาง เป็นตัวเชื่อมหรือตัวกันระหว่างสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งที่มีความขัดแย้งกันให้เข้ากันได้

Triadic

สีสามเส้า คือการใช้สีสามสี ที่มีระยะห่างเท่ากันในวงจรัสสี ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า



◆ U

Unity

เอกภาพ คือสภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
ความสอดคล้องกลมกลืนกัน การประสานกัน
เพื่อสร้างความอันเป็นหนึ่งเดียวอันเดียว

Upcycle

การแปรรูปให้มีมูลค่าเพิ่ม คือการนำวัสดุเหลือใช้
มาแปรรูปให้มีมูลค่าและประโยชน์มากกว่าเดิม
เป็นการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณค่ามากขึ้น

◆ V

Value

ค่าความสว่าง-มืด คือระดับความสว่างหรือ
ความมืดของสี ด้วยการผสมสีขาว เพื่อเพิ่ม
ค่าความสว่าง (Tint) หรือผสมสีดำเพื่อเพิ่ม
ค่าความมืด (Shade)

Visual-Art

ทัศนศิลป์ คือศิลปะที่รับรู้ด้วยการเห็น ได้แก่
จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์
และงานสร้างสรรค์อื่นๆ ที่รับรู้ด้วยกันเห็น

Visual-Elements

ทัศนธาตุ คือสิ่งที่เป็นปัจจัยของการมองเห็น
ได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง รูปทรง สี
และลักษณะผิว เป็นต้น



บรรณานุกรม

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://ich-thailand.org/> มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2523). *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). *องค์ประกอบศิลป์*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- โกสุม สายใจ. (2540). *สีและการใช้สี*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: บมจ.อัมรินทร์พรินต์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2550). *องค์ประกอบศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด.
- เฉลิมพล ตั้งศิริสกุล. (2564). *คุยกับครีษณู ศิลปินเบื้องหลังเครื่องประดับที่ลิซ่า BLACKPINK ใส่ในเอ็มวี 'Lalisa'*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://gqthailand.com/interview/article/sarran-for-lalisa-lisa-blackpink>
- ชลูด นิยมเสมอ. (2532). *การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: บริษัทอัมรินทร์ พรินต์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- ชลูด นิยมเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: อัมรินทร์.
- ดำรงศพล วิโรจน์ธรรม, กษิติส รัตนภรณ์, รัฐ ชมภูพาน, จุฬารภรณ์ ศรีเมืองไหม และเสริมศรี สงเนียม. (2567). *การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ OTOPในการผลิตงานหัตถกรรมกระดาษก้านบัวหลวงและการสร้างช่องทางการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนหมู่บ้านพรพิมานอำเภอธัญบุรีจังหวัดปทุมธานี*. วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และนวัตกรรมปีที่ 3 ฉบับที่ 1, DOI:10.60101/ jhet.2024.781
- ทวีเดช จีวบาง. (2549). *ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ท่าอากาศยานแห่งประเทศไทย. (2540). *ช่างสิบหมู่*. กรุงเทพฯ: บริษัทอัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2553). *วิพากษ์องค์ประกอบศิลป์*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้ง.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2554). *องค์ประกอบศิลป์ 1*. (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ: สามลดา.
- ไทยรัฐ ออนไลน์. (2566). *คุยกับดร.สิงห์ อินทรชูโต Upcycling นวัตกรรม ดีไซน์ แก้วขยะพลาสติกยั่งยืน*. สืบค้น 20 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.thairath.co.th/scoop/interview/2712979>
- ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2560). *ทฤษฎีความงาม*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แอฟโฟรพรินท์.
- ธนาวัตี แทนเพชร. (2561). *New Weave คุยกับเจ้าของแบรนด์ Vassana ผู้เปลี่ยนลูกงานจักสานไม่ให้ให้ทันสมัย และกระจายรายได้ให้กับชุมชนในภาคเหนือ*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/crafting-vassana-th/>
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. กรุงเทพฯ: ทริบเพิลเอ็ดดูเคชั่น.



- ประเสริฐ พิชยะสุนทร. (2557). *ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา เกาทอง. (2548). *จิตรกรรมไทยวิจิตร*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- ปิยฉัตร เมนาคม. (2024). *ณ วรรณิ*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/varni-craftstay>
- ไพบรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และชูกิจ ตริรัตนพันธ์. (2561). *Design thinking: Learning by doing*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ๒๕๕๔*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://dictionary.orst.go.th/index.php/>
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (2533). *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. สืบค้น 30 เมษายน 2566, จาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6255/5882/>
- วัชรกร จันท์ดี, เจนจิรา สุนสาย, จารุพัฒน์ วรรณประเสริฐ, รัฐ ชมภูพาน, วินัย ตาระเวช, เสริมศรี สงเนียม (2523). *การพัฒนาต้นแบบพวงหรีดประยุกต์.วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และนวัตกรรม*. ปีที่3 ฉบับที่2, DOI :10.60101/jhet.2023.643
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2546). *ศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บริษัทจูนพัลลิกซ์.
- วาดอักษร. (2565). *วาสนา*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://salahmade.com/artisan>.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2546). *ศิลปวิชาการ : ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอนุสรณ์.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2559). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย*. นนทบุรี: บ.วิริยะธุรกิจจำกัด (สำนักพิมพ์เมืองโบราณ)
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2537). *มนุษย์กับความงาม*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2540). *ศิลปะพินิจ*. กรุงเทพฯ: บริษัท ต้นอ้อ แกรมมีจำกัด.
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2552). *วิสัยทัศน์ศิลปวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศิลป์ พีระศรี. (2553). *ศิลปวิชาการ 3 : ศิลปสงเคราะห์ พจนานุกรมศัพท์ศิลปะตะวันตก*. (พระยาอนุมานราชธน , แปล). (พิมพ์ครั้งที่4). ปทุมธานี: มูลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีอนุสรณ์.
- สมชาติ มณีโชติ. (2529). *จิตรกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สมพร ฐรี. (2553). *ประวัติและแบบอย่างศิลปะไทย*. กรุงเทพฯ: ทริปปี้ล เอ็ดดูเคชั่น.



- สมพร ฐรี. (2558). *พุทธศิลป์ในภาคใต้ บริเวณฝั่งทิศตะวันออกทะเลอ่าวไทย (สมัยรัตนโกสินทร์ช่วงรัชกาลที่ 1-6)*. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- สมพร ฐรี. (2567). *การวิเคราะห์ทัศนศิลป์*. (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น. สืบค้นจาก <https://online.flipbuilder.com/jclq/gmsk/>
- สมาคมคหเศรษฐศาสตร์. (2547). *ศัพท์ศิลป์ประดิษฐ์*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- สันติ เล็กสุขุม. (2548). *รวมบทความมุมมองความคิดและความหมาย : “งานช่างไทยโบราณ”*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. (2565). *มาตรฐานระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงอุตสาหกรรม.
- สุชาติ เกาทอง. (2539). *หลักการทัศนศิลป์*. (พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- สุชาติ เกาทอง. (2567). *สีสันสุนทรีย์ะใหม่ชายฝั่ง EEC*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. สืบค้นจาก <https://online.anyflip.com/wizys/ahpq/mobile/index.html>
- สุทธิชัย หวันแก้ว. (2552). *ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยบนความหลากหลายและสับสน*. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทัศน์ บุญโญภาส. (2552). *เอกสารคำสอนวัฒนธรรมและประเพณีไทย (ฉบับปรับปรุง)*. ปทุมธานี: คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- สุวัฒน์ แสนขัติรัตน์. (2563). *จิตรกรรมไทยเก่าสู่ใหม่ ศิลปะยุครัตนโกสินทร์ร่วมสมัยในปัจจุบัน*. กรุงเทพฯ: บริษัท ทริปเพิ้ล กรุ๊ป จำกัด
- เสริมศรี สงเนียม และ รัฐ ชมภูพาน. (2565). *การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากกกกัญชงของชุมชนในจังหวัดปทุมธานี*. การประชุมการจัดงานประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลครั้งที่ 12 ประจำปี 2565. (น. 1718 – 1729).
- เสริมศรี สงเนียม, กิตติเดช มณีโชติ, วิจิตร สนมอม. (2565). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์โคมไฟไทยจากลูกปัดมโนราห์*. วารสารเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และนวัตกรรม. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1. สืบค้นจาก <https://li02.tci-thaijo.org/index.php/JHET/article/view/291>
- เสริมศรี สงเนียม, รัฐ ชมภูพาน, อรพินท์ สุขยศ, สมศักดิ์ ศิริจันทร์, และ จุฬารณ ศรีเมืองใหม่. (2567). *การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแขวนไทยจากผ้าขาวม้า*. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 15(1). สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/249699/176753>
- เสริมศรี สงเนียม. (2567). *เอกสารคำสอนหลักการทางศิลปะ*. ปทุมธานี: คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- อภิรติ โสฬศ. (2564). *การจัดดอกไม้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์



- อภิรติ โสพศ. (2564). *เรียนรู้จากอดีต...สร้างงานจัดดอกไม้ในอนาคต*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- อารี สุทธิพันธ์. (2528). *ศิลปะนิยม (พิมพ์ครั้งที่3)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กระดาศา.
- Arun Salhotra. (2559). *ศรัณยู อยู่คงดีผู้สร้างแบรนด์ให้ชาวโลกอยากสวยแบบหญิงไทย*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.th-hellomagazine.com/watches-jewellery/sarran-brand/>
- Parppim. (2566). *จากฝีมือศิลปินไทย สู่แนวคิด Afternoon Tea แร่งบันดาลใจจากมหากาพย์โบราณ โดย ศรัณยู อยู่คงดี “Sense of Ramayana”*. สืบค้น 16 พฤศจิกายน 2566, จาก <https://www.th-hellomagazine.com/lifestyle/food-drink/sense-of-ramayana/>
- SME Thailand. (2562). *VARNI CRAFT’กระจุตงามเมืองใต้ที่อยู่เบื้องหลังกระเช้าปีใหม่ของ Starbucks*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://www.smethailandclub.com/entrepreneur/5216.html>
- The Cloud. (2564). *Every Women Deserves Elegance*. สืบค้น 16 พฤษภาคม 2566, จาก <https://readthecloud.co/sarran-youkongdee/>
- Thebusinessplus. (2019). *นศ.มทร.ธัญบุรี คว่ำถ้วยพระราชทานแกะสลักผัก-ผลไม้ผลงานในใบตองดอกไม้สด ครั้งที่ 21*. สืบค้น 20 เมษายน 2566, จาก <https://www.thebusinessplus.com/rmutt-5/>
- Anunvrapong, A., Jaroonchon, T., Muongtes, K., & Khongsrichay, N. (2017). Assessment of Preference and Need of Consumers for Product of Pineapple Leaves Fiber. *Journal of Asian Regional Association for Home Economics*, 24(1). Retrieved from <https://scholar.google.com/>
- Brown, T. (2008). *Design thinking*. Harvard Business. April 20, 2023, Retrieved from <https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>
- Interaction Design Foundation, Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *What is design thinking and why is it so popular?*. April 20, 2023, Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- McDonough, W., & Braungart, M. (2013). *The upcycle: Beyond sustainability--designing for abundance*. North Point Press. April 20, 2023, Retrieved from <https://mcdonough.com/writings/the-upcycle/>
- Songnearm, S., Srimuangmai, J., Hongrattanavorakit, S., Prontadavit, N., & Chumkaew, K. (2025). Beyond the knife: Attitudes and learning in Thai fruit and vegetable carving. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(1), 1688-1701. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v8i1.4769>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO. April 20, 2023, Retrieved from <https://ich.unesco.org/en/convention#part4/ICH>.



ดัชนีค้นคำ

กฎสามส่วน	106	วิจิตรศิลป์	11
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ	120	ศรัณยู	157
การแกะสลัก	151	ศิลปะประยุกต์	20
การซ่อมบำรุง	129	ศิลปะภาพถ่าย	17
การนำกลับมาใช้ใหม่	128	สถาปัตยกรรม	14
การลด	127	สมดุลแบบบริศมี	83
การออกแบบเชิงนิเวศ	127	สมดุลแบบสมมาตร	82
ค่าน้ำหนัก	64	สมดุลแบบอสมมาตร	83
จิตรกรรม	11	สัดส่วนทองคำ	104
เทคโนโลยีสะอาด	144	สีเกือบตรงข้าม	60
นวัตกรรมวัสดุ	131	สีขั้นที่สอง	54
แนวคิด 4R	127	สีขั้นที่สาม	54
ประติมากรรม	12	สีขั้นที่หนึ่ง	53
พาณิขศิลป์	20	สีข้างเคียง	58
ภาพพิมพ์	15	สีตรงข้าม	59
มันท์พงศ์	167	สีตรงข้ามสองคู่ข้างเคียง	60
มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (ICH)	28	สีวรรณะเย็น	56
มันชนศิลป์	21	สีวรรณะร้อน	56
มูลค่าเพิ่ม	123	สีสามเส้น	61
รูปทรงเรขาคณิต	47	สีสี่เส้น	61
รูปทรงอินทรี	47	สีเอกรงค์	58
รูปทรงอิสระ	49	สีผสม	16
วงจรัส	53	เส้นแกน	81
วรรณกรรม	18	ทัศนศิลป์	22
วัสดุสังเคราะห์	141	อุตสาหกรรมศิลป์	23
วาสนา	162	เอกภาพ	111



◆ ผู้เขียน

- ชื่อ-สกุล:** ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสริมศรี สงเนียม
ที่ทำงาน: สาขาวิชานวัตกรรมศิลปประดิษฐ์สร้างสรรค์
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- การศึกษา:** ระดับปริญญาตรี คหกรรมศาสตร์ศึกษา-ทั่วไป
(คศ.บ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ระดับปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต
(เทคโนโลยีการศึกษา), (กศ.ม.)
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

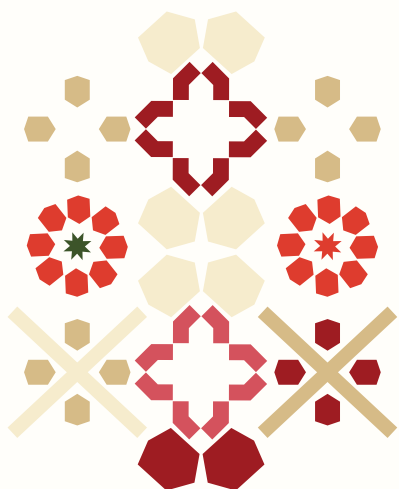


◆ ขอบคุณ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี
รองศาสตราจารย์ ดร.นนทลี พรธาดาวิทย์
รองศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี โสฬศ
รองศาสตราจารย์ ดร.สาคร ชลสาคร

ผู้เขียนขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการจัดทำตำรา ขอขอบคุณเจ้าของผลงานทางวิชาการทุกท่านที่ผู้เขียนได้นำมาอ้างอิงในการเรียบเรียงเนื้อหา และขอขอบคุณบูรพาจารย์ คณาจารย์ ศิษย์เก่า และนักศึกษาปัจจุบัน สาขาวิชานวัตกรรมศิลปประดิษฐ์สร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่ได้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานอันประณีตสวยงาม สำหรับใช้เป็นภาพประกอบในตำราเล่มนี้ จนมีความสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงด้วยดี





“ศาสตร์และศิลป์แห่งการสร้างสรรค์ ที่ทำให้คุณเข้าใจ
ทั้งหลักการทางวิชาการและการประยุกต์ใช้จริง
ผ่านการบูรณาการความรู้ด้านศิลปะและศิลปประดิษฐ์อย่างลงตัว”

