

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การสื่อสารผ่านปกซีดีเพลงอินดี้” ผู้วิจัยได้อาศัยกรอบแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบกัน เพื่อให้การทำความเข้าใจและอธิบายถึงประเด็นดังกล่าว มีความครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด โดยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องดนตรีอินดี้ / ดนตรีทางเลือก (Indie music / Alternative music)
2. แนวคิดลัทธิศิลปะตะวันตก (Western art schools) ตั้งแต่ยุคสมัยใหม่ถึงปัจจุบัน
3. แนวคิดเรื่องการออกแบบปกอัลบั้ม (Album cover design)
4. แนวคิดเรื่องพื้นที่ (Space) เพื่อการสื่อสารในงานออกแบบปกซีดี
5. แนวคิดเรื่องการออกแบบสิ่งพิมพ์ (Printing design) และเทคโนโลยีการพิมพ์ (Printing Technology)
6. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (Subculture)

2.1 แนวคิดเรื่องดนตรีอินดี้ / ดนตรีทางเลือก (Indie Music / Alternative Music)

การที่จะศึกษาผลผลิตของผู้สร้างสรรคงานอิสระอย่างศิลปินอินดี้ (Indie artist) นั้น ความเข้าใจถึงที่มาและจุดกำเนิดของพวกเขา ย่อมจะช่วยให้สามารถอธิบายความคิดและวิธีการนำเสนอผลงานโดยคนดนตรีเหล่านี้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องดนตรีอินดี้หรือดนตรีทางเลือกมาเป็นการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อพิจารณาว่าลักษณะการสร้างสรรคและสื่อความหมายให้แก่ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้มีนัยร่วมกันถึงแนวความคิดที่อยู่ต่างขั้วกับสื่อกระแสหลักหรือไม่ อย่างไร

ดนตรีอินดี้ (Indie music) ถือกำเนิดขึ้นจากการมีอุดมการณ์ทางดนตรีที่แตกต่างไปจากดนตรีในกระแส (Mainstream) หรือดนตรีประชานิยม (Popular music) ปฏิเสธระบบนายทุน หรืออุตสาหกรรม ที่เข้าแทรกแซงอิสรภาพในการทำงานเพลงซึ่งถือเป็นผลงานศิลปะอย่างหนึ่งสำหรับพวกเขา จึงเรียกดนตรีประเภทนี้ได้ชื่ออย่างหนึ่งว่าเป็น สื่อทางเลือก (Alternative media) หรือ ดนตรีทางเลือก (Alternative music)

คำว่า “ดนตรีอินดี้” เป็นศัพท์ที่เกิดขึ้นในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1960 เพื่อใช้เรียกดนตรีที่แตกต่างไปจากดนตรียอดนิยม (Mainstream / Popular music) เป็นคำกว้าง ๆ ที่ไม่เจาะจงแนวดนตรีใดเป็นการเฉพาะ มีลักษณะเด่นคือการ “ไม่ตามใจตลาด” (Uncompromising) และถือได้ว่าเป็น “ดนตรีแท้” (Authentic) หัวใจของดนตรีประเภทนี้ก็คือการปฏิเสธอุตสาหกรรมดนตรีและไม่ต้องอาศัยอยู่ในกระแสพาณิชย์นิยม ซึ่งมักผลิตโดยบริษัทขนาดเล็กที่จัดตัวเองว่าเป็นกลุ่มผู้ผลิตอิสระ (Independent record labels) เพลงอินดี้หรือดนตรีทางเลือกในยุคแรกนั้น มาจากการเกิดขึ้นของดนตรีร็อก ซึ่งหมายถึงดนตรีที่เป็นผลงานศิลปะและการแสดงออกถึงความรู้สึกของศิลปิน มีแง่มุมในทางสร้างสรรค์ และแปลกใหม่ไปจากดนตรีแนวตลาดทั่วไป ในการแสดงสามารถด้นสด หรือปรุงแต่งเสียงร้องท่าทางได้ตามอารมณ์ ไม่ใช่ดนตรีที่ตายตัวหรือสำเร็จรูป และไม่ใช้สินค้าที่ผลิตขึ้นเพื่อแสวงหาผลกำไร ดนตรีอัลเทอร์เนทีฟ ร็อก (Alternative rock) จึงถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของศิลปะดนตรี ที่ต่อต้านการเข้าครอบงำโดยบริษัทดนตรียักษ์ใหญ่ และต่อต้านดนตรีที่เน้นเพียงรสชาติของความบันเทิงแบบไร้ศิลปะซึ่งได้รับความนิยมอยู่โดยทั่วไป และด้วยเหตุนี้ได้ทำให้สื่อทางเลือกจำนวนมากมักประสบปัญหาเรื่องความอยู่รอด เพราะขาดทุนทรัพย์และไม่เป็นที่สนใจของบริษัทโฆษณา (Shuker, 1998: 6-7)

ในปัจจุบัน ดนตรีอินดี้ได้ขยายเปิดกว้างออกไปถึงแนวดนตรีอื่น ๆ อย่างไม่มีขีดจำกัด เนื่องจากความที่อยู่นอกกรอบของทุนนิยม ทำให้ศิลปินอินดี้มีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรีรูปแบบใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นมากมาย ทั้งที่มาจากการผสมผสานแนวดนตรีในรูปแบบเดิม รวมไปถึงการผลิตผลงานดนตรีในลักษณะอื่นที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว แนวดนตรีรุ่นใหม่เหล่านี้เกิดขึ้นเพื่อเพิ่มทางเลือกด้านเสียงเพลงให้กับผู้คน และเป็นการบอกกับสังคมว่ายังมีงานสร้างสรรค์ทางดนตรีในรูปแบบอื่น ๆ อีกที่พวกเขาไม่รู้จัก ไม่ว่าจะเป็นดนตรีแจ๊ซ ไชล บลู ฟังก์ พิวซัน ฮิปฮอป สกา เร็กเก้ นิวเอจ แร็ป ดับ บริทร็อก บริทป๊อป เฮาส์ ดรัมแอนด์เบส อิเล็กทรอนิกส์ แอมเบียน เดด ฮาร์ดคอร์ หรือ เฮฟวี เมทัล เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การนิยมถึงความเป็นดนตรีทางเลือกเหล่านี้ก็มิได้เป็นสิ่งที่ถาวร หากแต่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละสังคมและแปรเปลี่ยนตามลักษณะดนตรีที่เป็นกระแสหลักในแต่ละช่วงเวลา คงไว้เพียงลักษณะอุดมการณ์ต่อต้านทุนนิยมที่เข้าแทรกแซงความเป็นศิลปะ อาจกล่าวได้ว่า ดนตรีอินดี้หรือดนตรีทางเลือกนั้น ไม่ใช่คำที่ใช้เรียกถึงแนวดนตรี หากแต่หมายถึงวิธีการทำงานเพลงโดยกลุ่มคนที่ยึดมั่นในอุดมการณ์ดังกล่าว และผลงานเพลงที่ผลิตออกมาอาจเป็นแนวดนตรีใด ๆ ก็ได้ เนื่องจากความเฉพาะตัวของดนตรีอินดี้ไม่ใช่เพียงลักษณะดนตรีที่แปลกใหม่ แต่ยังขึ้นอยู่กับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายได้อย่างอิสระอีกด้วย ฉะนั้น แม้ว่าการทดลองผิดลองถูกทางดนตรีของศิลปินอินดี้ในหลายครั้งที่ประสบความล้มเหลว จนกระทั่งถูกนำเข้ามาสู่ระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม แต่ด้วยความ

เฉพาะตัวดังกล่าว ที่ทำให้สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างดนตรีในตัวของสื่อกระแสหลัก และในตัวของสื่อทางเลือกออกจากกันได้อย่างชัดเจน (เพิ่มเติมโดยผู้วิจัย)

คำว่าอินดี้ (Indie) มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า อินดิเพนเดนท (Independent) ซึ่งหมายถึง ความมีอิสระ Baker, B. ("The true meaning of Indie," 2005) กล่าวถึง ลักษณะความเป็นอินดี้ว่ามีได้ขึ้นอยู่กับค่ายเพลง หากแต่อยู่ที่การกำกับควบคุมตัวเองเพื่อก้าวไปสู่อาชีพทางดนตรีในแบบที่ปรารถนา เขาได้ให้นิยามความหมายศิลปินอินดี้ จากแต่ละตัวอักษรเอาไว้ดังนี้

อักษร ไอ (I) มีความหมายถึง แรงบันดาลใจ (Inspired) ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานเพลงเพื่อสนองความต้องการของตน แรงบันดาลใจนี้จะเป็นตัวช่วยให้เกิดพลังในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นของตัวเองได้อย่างแท้จริง

อักษร เอ็น (N) หมายถึง การไม่ยึดติดกับธรรมเนียมปฏิบัติที่เคยมี (Nontraditional) แม้ว่าศิลปินอินดี้จะมีความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จในสายอาชีพทางดนตรีที่พวกเขารัก เช่นเดียวกับศิลปินทั่วไป แต่อย่างไรก็ตาม ศิลปินอินดี้ที่มีความยืดหยุ่น และรู้จักตั้งคำถามกับกฎเกณฑ์ในอดีตเพื่อปรับใช้ให้เหมาะสมกับตัวเขาเอง จะสามารถพัฒนาวิถีดั้งเดิมที่แตกต่างจากการแสวงหาวิถีทางอื่น ๆ ได้ และเมื่อเกิดความคิดสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ขึ้น พวกเขาก็ไม่กลัวที่จะก้าวไปสู่วิถีทางนั้น

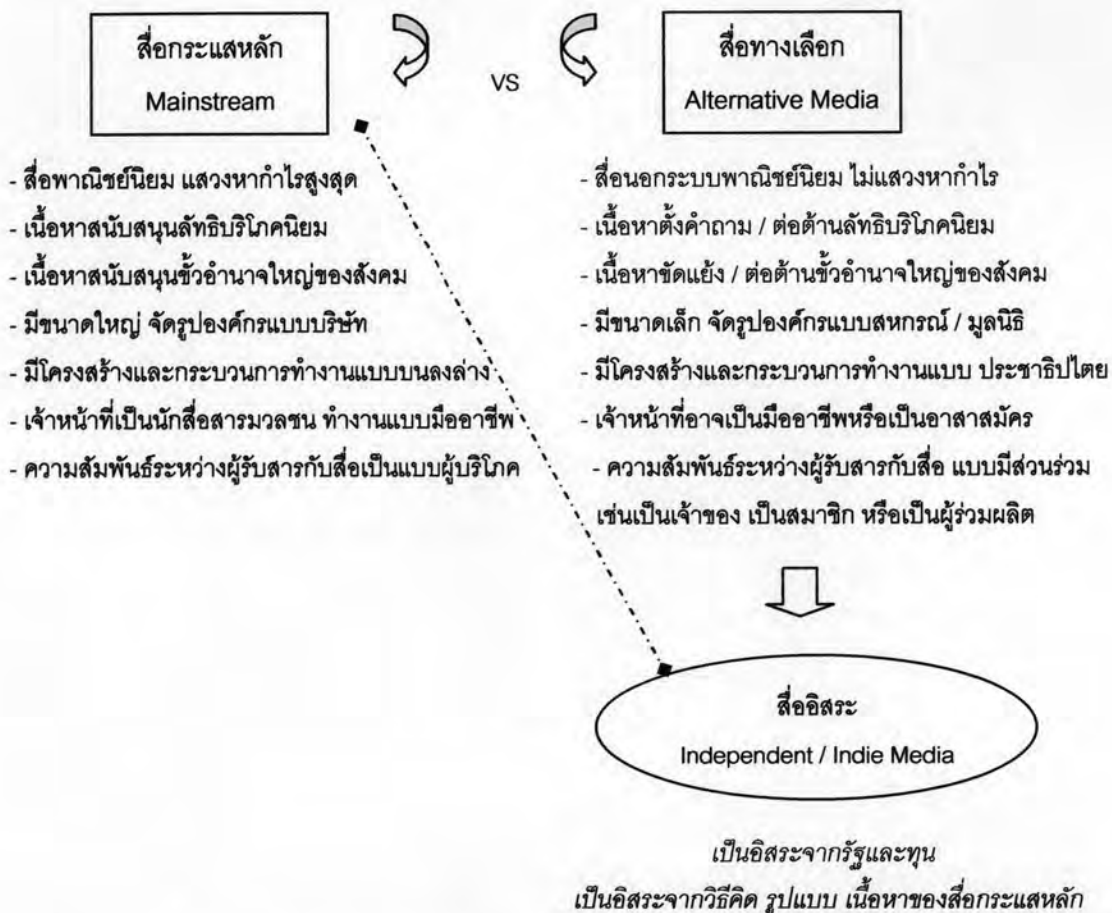
อักษร ดี (D) หมายถึง การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Determined) ศิลปินอินดี้ที่ประสบความสำเร็จนั้น เป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่นต่อเป้าหมายของตัวเองและรู้จักกำหนดจุดมุ่งหมายที่จะไปถึง ซึ่งแม้ว่าพวกเขาจะมีวิธีการทำงานที่แตกต่าง แต่ก็ยังคงปรารถนาที่จะผลิตผลงานทางดนตรีที่ดี มียอดขายเพิ่มขึ้น และเข้าถึงแฟนเพลงได้มากขึ้นไม่ต่างจากศิลปินทั่วไป วิถีทางนี้ได้ทำให้พวกเขาสามารถเรียนรู้ประสบการณ์จากอุปสรรคทั้งหลายที่เผชิญด้วยตนเองในระยะเวลาอันสั้น เพื่อพัฒนาไปสู่ความสำเร็จในก้าวที่สูงขึ้นต่อไป

อักษร โอ (O) หมายถึง ความเปลี่ยนแปลงและความแปลกใหม่ (Innovation) เป็นความคิดออกไปนอกกรอบเดิม ๆ และรู้จักมองหาโอกาสใหม่ ๆ จากทุกแง่มุม การสร้างความแตกต่างนี้ไม่ได้หมายถึงการทำโปรโมชันเพื่อส่งเสริมการขายในทางการตลาดอย่างเช่นศิลปินอื่น ๆ หากแต่หมายถึงการเปิดใจกว้างสู่ความคิดใหม่ ๆ

อักษร อี (E) หมายถึง การเพิ่มพลังหรืออำนาจ (Empowered) ศิลปินอินดี้ไม่ได้รอคอยโชคชะตาหรือการถูกค้นพบ พวกเขาเรียนรู้ถึงพลังภายในตัวเองที่จะประสบความสำเร็จทางดนตรี และมองว่ามันเป็นภารกิจที่จะนำเอาพลังส่วนตัวนั้นมาแบ่งปันทางดนตรีกับโลก

นอกจากการนิยามดนตรีอินดี้จากแต่ละตัวอักษรดังกล่าวแล้ว การพิจารณาความหมายตามลักษณะของสื่อทางเลือก ซึ่งให้ภาพปรากฏที่อยู่ต่างขั้วกับสื่อกระแสหลักหรือดนตรีในกระแส ก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้เข้าใจถึงจุดกำเนิดและรูปแบบของสื่อประเภทนี้ได้อย่างชัดเจน อูบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2548: 13) ได้นำเสนอแผนภาพที่แสดงความแตกต่างระหว่างสื่อกระแสหลักและสื่อทางเลือกไว้ดังนี้

แผนภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงความแตกต่างระหว่างสื่อกระแสหลักและสื่อทางเลือก



การที่จะเข้าใจความหมายทางอุดมการณ์จากผลผลิตของดนตรีอินดี้ นั้น ต้องคำนึงถึงมิติทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างและบริบททางเศรษฐกิจสังคมควบคู่กันไป หากพิจารณาตามแนวทางของสำนักเบอร์มิงแฮม ซึ่งให้ความสำคัญกับปฏิบัติการทางสังคมจากกลุ่มคนระดับล่าง ในการต่อสู้ทางอุดมการณ์และต่อรองอำนาจของระบบทุนนิยมซึ่งก่อรูปวัฒนธรรมแบบประชานิยม (Popular culture) ขึ้นมา น่าจะช่วยให้เกิดความเข้าใจวิถีคิดของทำงานเบื้องหลังผลผลิตทางดนตรีที่มีรูปแบบเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากกระแสหลักของสังคมเช่นนี้ได้

ตามแนวคิดของสำนักเบอร์มิงแฮม (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 264-279) มองว่า วัฒนธรรมมีความสัมพันธ์อย่างแยกไม่ได้ออกกับ "อุดมการณ์" และ "การสื่อสาร" ในด้านหนึ่ง วัฒนธรรมเป็นแบบวิถีของการผลิตซ้ำและการครอบงำทางอุดมการณ์ อีกด้านหนึ่ง ในปริมนทลทางวัฒนธรรมนี้เองที่จะเป็นแหล่งผลิตซ้ำอุดมการณ์ของการต่อต้านระบบทุนนิยม โดยมองว่า แหล่งต่อต้านนั้นมาจากพลังของคนระดับล่างในสังคม A. Gramsci ได้ให้ข้อเสนอถึงการต่อต้านและครอบงำทางอุดมการณ์ที่ปรากฏอยู่ในสังคมว่า สืบเนื่องมาจากการมีผลประโยชน์หรือฐานความรู้ที่ขัดแย้งกันระหว่างคนแต่ละกลุ่มแต่ละชนชั้น ซึ่งต่างก็ได้ผลิตวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ของกลุ่มหรือชนชั้นตนขึ้นมา ทำให้คนทุกกลุ่มต้องปฏิบัติการต่อสู้ทางอุดมการณ์หรือทางวัฒนธรรม เพื่อให้อุดมการณ์หรือวัฒนธรรมของกลุ่มตนกลายเป็นสิ่งที่มีความชอบธรรมในสังคม กลุ่มใดมีโอกาสช่วงชิงได้มากกว่าหรือมีชัยชนะก็จะสามารถสถาปนาระบบคิดของกลุ่มหรือชนชั้นตนให้กลายเป็นอุดมการณ์หลัก (Dominant ideology) และเพื่อให้อุดมการณ์หรือวัฒนธรรมนั้นดำรงอยู่ได้ก็จะต้องมีกระบวนการผลิตและผลิตซ้ำอยู่ตลอดเวลา Gramsci เรียกว่าเป็น "การครอบครองความเป็นเจ้าทางอุดมการณ์" (Hegemony) ซึ่งทำให้คนทุกกลุ่มเห็นพ้องสมยอม (Consent) กับอุดมการณ์ที่ถูกสถาปนาให้เป็นหลักในสังคม อย่างไรก็ตาม แนวคิดนี้มองว่า ทรานส์ที่ยังคงมีการครอบงำทางอุดมการณ์ ทรานส์นั้นก็จะมีอุดมการณ์ต่อต้าน (Counter ideology) ในแบบต่าง ๆ แทรกตัวอยู่ด้วยเสมอ

ฉะนั้น การปรากฏตัวของสื่อทางเลือกต่าง ๆ ในสังคม รวมถึงดนตรีอินดี้ จึงถือได้ว่าเป็นกระบวนการต่อสู้ช่วงชิงทางอุดมการณ์อย่างหนึ่ง เพื่อที่จะแทรกตัวเข้าไปอยู่ในพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันถูกยึดกุมไว้โดยนายทุนหรือผู้ประกอบการทางดนตรีทั้งหลาย ผู้ซึ่งสถาปนาระบบคิดที่ว่าดนตรีไพเราะนั้นได้แก่ดนตรีประเภทหนึ่งที่ตลาดยอมรับและต้องการ โดยเรียกดนตรีประเภทอื่น ๆ ว่าเป็น "ดนตรีนอกกระแส" ขณะที่วิธีการทำงานทางดนตรีก็กลายเป็นสิ่งที่ถูกวัดความมีคุณภาพด้วยเส้นแบ่งที่มาจากบรรทัดฐานของผู้ประกอบการรายใหญ่เป็นสำคัญ

2.2 แนวคิดลัทธิศิลปะตะวันตก (Western art schools) ตั้งแต่ยุคสมัยใหม่ถึงปัจจุบัน

เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงภาพรวมในการเคลื่อนไหวของศิลปะมาจนกระทั่งถึงยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของกลุ่มหรือลัทธิศิลปะต่าง ๆ มาเป็นกรอบการศึกษาถึงรูปแบบ วิถีคิด และมุมมองต่อสังคมที่อยู่เบื้องหลังผู้สร้างสรรค์ปกอัลบั้มเพลงอินดี้ กลุ่มหรือลัทธิศิลปะเหล่านี้ถือกำเนิดขึ้นในยุคศิลปะสมัยใหม่ (Modern art) และมีอิทธิตต่อการพัฒนาหล่อหลอมความคิด รวมทั้งรูปแบบงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ไปทั่วโลก กระทั่งในประเทศไทย

การออกแบบปกอัลบั้มให้แก่ผลงานเพลงถือได้ว่าเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่ง ที่ศิลปินหรือนักออกแบบซึ่งมีที่มาจากภูมิหลังและบริบททางสังคมที่แตกต่างกันเป็นตัวหล่อหลอมให้เกิดความรู้ ทัศนคติ และเทคนิคในการนำเสนอหรือการสื่อสารที่มีความเฉพาะตัว ผลงานซึ่งเป็นภาพแทนความคิดของพวกเขาเหล่านี้ จึงสามารถสะท้อนไปถึงแนวความคิดของกลุ่มศิลปะต่าง ๆ ที่เข้ามา มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์รูปแบบเนื้อหาของพวกเขาได้ทางหนึ่ง ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของกลุ่มหรือลัทธิศิลปะนับตั้งแต่ยุคสมัยใหม่จนกระทั่งถึงปัจจุบัน มาเพื่ออธิบายว่าผลงานออกแบบปกซีดีเพลงอินดี้แต่ละอัลบั้มนั้นได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดของกลุ่มศิลปะรูปแบบใด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลักษณะความเป็นผู้ผลิตอิสระไม่ตามกระแสสังคมนี้ ได้แสดงถึงแนวทางการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องประสานความเป็นผลงานประเภทอินดี้ร่วมกันหรือไม่ อย่างไรด้วย

ลัทธิศิลปะกลุ่มต่าง ๆ เกิดขึ้นในยุคศิลปะสมัยใหม่ เพื่อแยกตัวออกจากแบบแผนทางศิลปะหรือหลักสุนทรียภาพที่เคยยึดถือเดิม เป็นการทำงานรูปแบบใหม่ที่เน้นการตอบสนองความพึงพอใจและความเชื่อทางศิลปะส่วนตัว หรือกลุ่มของตนในรูปของกลุ่มศิลปินหรือลัทธิศิลปะทั้งหลาย ซึ่งได้แก่ลัทธิต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2547: 143-236)

2.2.1 ศิลปะตะวันตกสมัยใหม่ระยะแรก

2.2.1.1 ลัทธินีโอคลาสสิก (Neo-Classicism)

เป็นกลุ่มศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาประมาณ ค.ศ. 1780-1840 มีศูนย์กลางที่ประเทศฝรั่งเศส ความเชื่อหลักของศิลปะในยุคนี้ คือ

- 1) การบันทึกเหตุการณ์หรือเรื่องราวเป็นรูปแบบแสดงความเป็นจริงด้วยการวาดเขียน การระบายสี เป็นคุณค่าสูงสุดของศิลปะ
- 2) การถ่ายทอดรูปแบบทางศิลปะจะต้องคำนึงถึงท่าทางที่สวยงาม สมบูรณ์ ได้สัดส่วนทั้งทางด้านร่างกาย กล้ามเนื้อ และส่วนประกอบโดยรวมทั้งหมดของภาพ
- 3) ศิลปะจะต้องสะท้อนสภาพที่แท้จริงของสังคม และกระตุ้นให้เกิดความรักชาติ ความกล้าหาญ และเหตุผลต่าง ๆ ที่มนุษย์ควรจะต้องประพฤติตนต่อสังคม
- 4) เชื่อว่าขนาดของภาพมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าเนื้อหา ศิลปินถือเป็นผู้สร้างประวัติศาสตร์แก่มนุษยชาติด้วยภาพเขียนของเขา

จากความเชื่อดังกล่าว ได้ส่งผลต่อรูปแบบการเขียนภาพที่แสดงความถูกต้องตามหลักกายวิภาคศาสตร์ รวมทั้งการวางท่าทางที่สง่างามตามแบบอย่างของศิลปกรรมกรีกโรมัน เน้นความถูกต้องตามหลักการแสดงความเป็นจริง ดังนั้นการเขียนภาพแต่ละภาพจึงต้องมีการวางแผนและทำงานอย่างเป็นขั้นตอนและคำนึงถึงความกลมกลืน นิยมสร้างฉากหลังด้วยสถาปัตยกรรมกรีกโรมันโบราณ มีการจัดภาพคล้ายการแสดงบนเวทีที่มีลักษณะโอ่อ่า กว้างขวาง ให้บรรยากาศเหมือนอยู่ในสมัยกรีกโรมัน และนิยมถ่ายทอดเรื่องราวตามเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ของกรีก รวมถึงการนิยมนำรูปผู้นำ ผู้ปกครองประเทศ และกิจกรรมของเขามาเป็นเนื้อหาการสร้างสรรค์

2.2.1.2 ลัทธิสัจนิยม (Realism)

ช่วงครึ่งหลังศตวรรษที่ 19 ซึ่งเกิดลัทธิการแสดงออกทางศิลปะต่าง ๆ นั้น ในทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เกิดการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หลายอย่าง และสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อวงการศิลปะอย่างมาก มาจากการสร้างกล้องถ่ายภาพของ Daguerre ทำให้ในปี ค.ศ.1839 การวาดภาพเหมือนเริ่มเสื่อมความนิยมลง พร้อมทั้งจิตรกรจำนวนหนึ่งได้หันเหความนิยมจากการวาดภาพตามคติเดิมซึ่งยึดเนื้อหาเป็นหัวใจสำคัญ มาสนใจสภาพความเป็นจริงตามธรรมชาติและความจริงที่ปรากฏในสังคมมากขึ้น เป็นการสร้างงานจากสิ่งที่ปรากฏและสัมผัสได้ด้วยสายตามากกว่าความเพ้อฝันเอาเอง

คำประกาศและความเชื่อหลักของศิลปินลัทธิสัจนิยม คือ

- 1) ศิลปินจะเขียนเรื่องราวที่ตนไม่เคยเห็นด้วยตาไม่ได้ เพราะจะเป็นการทำให้อินจินตนาการหรืออดีตกล่อมเมาชีวิตจริงในปัจจุบัน
- 2) ศิลปะจะต้องถ่ายทอดชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนและสังคมจริง ๆ เช่น ความกดดัน ความไม่เสมอภาค และความแตกต่างระหว่างชนชั้น
- 3) ศิลปะเป็นรากฐานของสังคม ศิลปินจะต้องมีส่วนรับผิดชอบและช่วยเหลือสังคม โดยยกสังคมให้สูงขึ้นในทิศทางที่เหมาะสม ทั้งทางตรงและทางอ้อม ด้วยการแสดงผลงานศิลปกรรม
- 4) ความงามและความจริงอยู่ที่วัตถุและมนุษย์ ศิลปินจะต้องถ่ายทอดให้เป็นภาพ เป็นรูปแบบที่รู้เห็นได้ด้วยความถูกต้องชัดเจน และทักษะของศิลปิน

2.2.1.3 ลัทธิโรแมนติก (Romanticism)

ศิลปะยุคนี้มีลักษณะรูปแบบที่แสดงความเป็นปฏิปักษ์กับลัทธินีโอคลาสสิก ซึ่งคำนึงถึงความถูกต้องของหลักการและกฎเกณฑ์ทางศิลปกรรม โดยคำนึงถึงสุนทรียภาพสมัยกรีกโรมัน ให้เหตุผลเป็นกรอบเกณฑ์สำคัญ ขณะที่ศิลปินในแนวโรแมนติกกลับยึดถือและให้ความสำคัญที่อารมณ์และจิตใจของศิลปินมากกว่าเหตุผลใด ๆ และเป้าหมายในผลงานของพวกเขา ก็คือการมุ่งเข้าถึงสื่อนอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเป็นสำคัญ กระประเมินคุณค่าศิลปะจึงผูกพันกับศักยภาพที่ผลงานจะสามารถกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความตื่นเต้น สดุดยอง หรือเข้ายวนไปตามท่วงทำนองของลีลาทัศนธาตุที่ปรากฏในผลงานศิลปะ พวกเขาพยายามอธิบายความไม่แน่นอนของชีวิต และผสมผสานชีวิตกับศิลปะให้โดดเด่นสะดุดตาสะดุดใจ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นจริง โดยเน้นคิดสรรค์เรื่องที่สะท้อนอารมณ์ อันเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสมัยที่ตนดำรงอยู่มาเป็นเนื้อหาของภาพ

ลักษณะรูปแบบที่สำคัญของศิลปะในยุคนี้ คือ

- 1) แสดงแสงและเงาตัดกันอย่างชัดเจน ไม่นิยมระบายสีตามลำดับอ่อนแก่ นิยมใช้สีขัดแย้ง เน้นรอยต่อระหว่างรูปและพื้น โดยจงใจให้เกิดน้ำหนักที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัด
- 2) นิยมเขียนภาพที่เน้นการผจญภัย ตื่นเต้น เร้าใจ และสะท้อนขวัญ
- 3) นิยมเขียนท่าทางของภาพคนตามแบบหรือลีลาที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มากกว่ายึดถือท่าทางของกรีกโรมันโบราณ ดังที่ลัทธินีโอคลาสสิกนิยม
- 4) นิยมการจัดภาพที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนชัดเจน แต่เสนอแนะและอำพรางรูปให้ดูฉงนด้วยภาพที่ถูกคลุมด้วยเงาดำ กับรูปทรงที่เกิดจากแสงและเงา
- 5) นิยมสร้างสรรค์รอยแปร่งและความสำคัญของพื้นที่ให้แสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับรูปภาพคนและเรื่องราว

แม้ว่าศิลปินลัทธิโรแมนติก จะได้สร้างแบบอย่างศิลปะของตนออกมามากมายหลายระดับ โดยเน้นที่ความเสรีของศิลปินแต่ละคน และยังให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของแต่ละศิลปินด้วย แต่สิ่งที่เหมือนกันก็คือการที่ศิลปินได้ปฏิเสธแนวทางรูปทรงอุดมคติที่เคยปฏิบัติมาอย่างสิ้นเชิง

2.2.2 ศิลปะตะวันตกสมัยใหม่กลุ่มลัทธิอิมเพรสชันนิสม์

ศิลปะกลุ่มนี้ประกาศตัวในปี ค.ศ.1874 ด้วยลักษณะของรูปแบบ สีลา และเทคนิคที่ค่อนข้างแตกต่างจากศิลปะตะวันตกแบบเดิมที่เคยปฏิบัติสืบทอดกันมา โดยเฉพาะกลวิธีการป้ายสีที่ไม่เกลี่ย เพื่อให้เกิดการผสมกันในดวงตา สร้างความรู้สึกกระยิบกระยับแพรวพราวแทนความพยายามในการเกลี่ยสีให้เรียบเนียน เพื่อเลียนแบบให้เหมือนจริงตามสภาวะธรรมชาติ อันเป็นการเปิดศักราชใหม่ทางสุนทรียภาพซึ่งให้คุณค่าศิลปะไว้ที่รูปแบบ (Form) แทนเนื้อหา (Content) หรือสาระในผลงาน และให้ความสำคัญกับความพึงพอใจและความประทับใจในการแสดงออกของศิลปินเป็นสำคัญที่สุด

2.2.2.1 ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

ศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์มีวิวัฒนาการมาจากกลุ่มศิลปะลัทธินีโอคลาสสิก โรแมนติก และสำนึก ซึ่งสร้างสรรค์ผลงานภายใต้กรอบเกณฑ์ทางความงาม ความสมบูรณ์ตามหลักการจัดภาพแบบเดิม ซึ่งไม่ทำทลายเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปินยุคใหม่เท่าใดนัก ความเบื่อหน่ายของศิลปินที่มีต่อรูปแบบศิลปะในลัทธิเหล่านี้ ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม จากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การคมนาคม และการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการที่ศิลปะตะวันตกได้เข้ามาเป็นส่วนเสริมปัจจัยทางปัญญาและความคิดของศิลปินตะวันตกมากขึ้น ศิลปินกลุ่มหนึ่งพยายามที่จะแสวงหารูปแบบศิลปะเพื่อแสดงออกแบบใหม่ กระทั่งนำไปสู่การเกิดขึ้นของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ขึ้น โดยมีความเชื่อหลัก คือ

- 1) ความรู้สึกประทับใจครั้งแรกมีคุณค่ามากที่สุด และหน้าที่ของศิลปินคือจะต้องแสดงความรู้สึกนั้นให้ปรากฏด้วยวิธีใดก็ได้
- 2) การรับรู้ของมนุษย์ที่สร้างประทับใจนั้น ขึ้นอยู่กับแสงและเงา มนุษย์จะมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้เพราะแสงและเงาเท่านั้น
- 3) สีเป็นเรื่องของความรู้สึก รสนิม และความจริงใจ ซึ่งมีความสำคัญยิ่งในการแสดงออกทางศิลปะ ถ้าปราศจากสีแล้วศิลปะจะไม่เกิดขึ้น ยิ่งกว่านั้นความสำคัญของพื้นผิวก็มีคุณค่าไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสีเลย
- 4) เรื่องราวที่เห็นด้วยตาของมนุษย์เอง มีคุณค่ามากกว่าเรื่องที่ไม่เคยเห็น โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เป็นจริงในขณะนั้น ก็ยิ่งมีคุณค่าสูงขึ้น
- 5) ธรรมชาติให้แต่เพียงวัตถุดิบ โดยมนุษย์จะเป็นผู้ปรุงแต่งวัตถุดิบเหล่านั้น ด้วยความรู้สึกประทับใจ ด้วยทักษะ และความคิดสร้างสรรค์
- 6) การรู้จักตัดทอนให้เหมาะสม

กล่าวโดยสรุป ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ได้เข้าถึงการแสดงออกเรื่องแสง โดยใช้หลักทฤษฎีสีแสงอาทิตย์ มาช่วยให้สีมีความสว่างสดใสยิ่งขึ้น พวกเขาเขียนภาพภายใต้การผสมกันด้านรูปทรงที่เกิดขึ้นด้วยสี แสง และเงา รวมทั้งแสงสะท้อนและเงาที่ตกทอด รวมไปถึงการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ค้นพบมาผสมผสานกับลัทธิธรรมชาตินิยม (Naturalism) ผมนวกเข้ากับความสามารถเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ทำให้เกิดการแสดงออกทางศิลปะโดยไม่บังคับตนเอง และสามารถปลดปล่อยทุกสิ่งทุกอย่างให้แสดงออกได้อย่างอัตโนมัติ

2.2.2.2 ลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์ (Neo-Impressionism)

ในเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์ ลัทธินี้เกิดขึ้นจากการเป็นผลสะท้อนของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ กล่าวคือ ในขณะที่ศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ในฐานะศิลปะที่ยิ่งใหญ่และโดดเด่นในยุโรปอย่างสูงสุดกำลังลดบทบาทลง ลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์ก็ได้แสดงบทบาทเด่นชัดขึ้นมาแทน โดยมีความมุ่งมั่นที่จะแสดงออกด้วยรูปทรงอันเลือนราง เสมือนสรรพสิ่งและสรรพธาตุไร้ความหมาย รวมทั้งยังไม่เห็นด้วยกับประกายแสงบนพื้นภาพที่กระจายตัวไม่เด่นชัดตามแบบของลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ โดยเสนอว่าควรจะให้สีและแสงแสดงคุณสมบัติที่เด่นชัดกว่านี้ ศิลปินกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสม์จึงได้แสดงความเชื่อดังกล่าวผ่านทางกลวิธีศิลปะในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยการประสานอนุภาคของสีที่ถูกแตะแต้มเป็นจุดเล็ก ๆ ตามหลักทฤษฎีทางฟิสิกส์ที่ว่า “แสงคืออนุภาคของสี” นำเอาแสงเข้ามาสัมพันธ์กับสีด้วยการระบายสีที่สดใสให้เกิดเป็นริ้วรอยพู่กันขนาดเล็ก โดยไม่เกลี่ยสี ลักษณะรูปแบบนี้จึงถูกเรียกอีกชื่อหนึ่งว่าลัทธิจุดสี (Pointillism หรือ Divisionism) ปล่อยให้จุดสีที่แต้มไว้อย่างแพรวพราวเกิดการผสมผสานกันในดวงตาผู้ดู เพื่อให้เกิดการผสมสัมพันธ์ระหว่างการมองเห็นสีและแสงไปพร้อมกัน

ในส่วนของรูปทรงวัตถุบนพื้นภาพ ก็จะได้รับภาระเน้นให้เด่นชัดกว่าลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ โดยปรับจากรูปทรงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มองเห็นไปสู่รูปทรงและโครงสร้างใหม่บนพื้นภาพ ด้วยการตัดทอนและสร้างรูปทรงให้ดูงายขึ้น โดยใช้โครงสร้างเลขาคณิตเข้ามาช่วยเล็กน้อยเพื่อให้มีการผสมสัมพันธ์กับวิธีการระบายสีเป็นจุดเล็ก ๆ ที่ไม่เหมาะต่อการระบายหรือสร้างรูปทรงที่ซับซ้อนได้

2.2.2.3 ลัทธิโพสต์อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism)

เป็นลัทธิศิลปะที่แสดงปรากฏการณ์ของตนในช่วงหลังลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ โดยเริ่มมีการเคลื่อนไหวในฝรั่งเศส ระหว่างปี ค.ศ. 1880-1905 ศิลปินกลุ่มนี้ทำงานของตนไปตามความเชื่อมั่นส่วนตัว โดยไม่มีความสัมพันธ์เชิงกลุ่มหรือองค์กรระหว่างกัน เพียงพวกเขามีความ

เชื้อทางศิลปะคล้ายกัน นั่นคือ การแสดงออกโดยเน้นรูปทรง สี ภายใต้การแสดงอารมณ์ภายใน ส่วนตัวให้ปรากฏออกมา ซึ่งในที่สุดแล้วศิลปินแต่ละคนก็จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะรูปแบบที่แตกต่างกันไป แบ่งออกได้เป็นศิลปินสองกลุ่ม ดังนี้

- 1) ศิลปินกลุ่มที่เกี่ยวข้องหรือเน้นการแสดงออกด้านอารมณ์ (Emotional aspect) ผลงานสร้างสรรค์จากความรู้สึกทางอารมณ์อันเคลื่อนไหว ได้แก่ แวนโก๊ะและโกแกง
- 2) ศิลปินกลุ่มที่เน้นความเกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางศิลปะ (Structural aspect) เป็นการพัฒนาโครงสร้างทางรูปทรงและสีล้วน ได้แก่ เซซานน์และเซอร์วาท

ศิลปินโพสทอิมเพรสชันนิสม์ให้ความสำคัญกับโครงสร้างรูปแบบศิลปะ (Form) มากกว่าการถ่ายทอดให้เกิดความเหมือนจริงว่าเป็นภาพอะไร เพื่อให้ผู้ชมเกิดปฏิกิริยาทางความรู้สึกต่อภาพมากกว่าที่จะให้ภาพแสดงให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวจากผลงาน ซึ่งกลายเป็นต้นคิดการสร้างสรรคทางศิลปะตามหลักสุนทรียภาพของพวกกรุปแบบนิยม (Formalist) ในระยะต่อมา

2.2.3 ศิลปะตะวันตกยุคหลังอิมเพรสชันนิสม์ถึงสงครามโลกครั้งที่ 1

2.2.3.1 ลัทธิฟอวิสม์ (Fauvism)

Fauvism มาจากคำภาษาฝรั่งเศสว่า Les Fauves แปลว่า สัตว์ป่า ดังนั้นชื่อลัทธิฟอวิสม์ จึงเป็นการเปรียบเปรยลักษณะรูปแบบศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นโดยศิลปินหัวก้าวหน้ากลุ่มหนึ่ง ที่ผลงานของพวกเขาให้ความรู้สึกดุดันราวกับสัตว์ป่าที่ดุร้าย ลัทธินี้มีความเคลื่อนไหวอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 1905 -1907 แม้จะเป็นระยะเวลาเพียง 3 ปี แต่อิทธิพลตามแนวทางของศิลปะกลุ่มนี้ก็แผ่กระจายไปเป็นศิลปะสากลนิยม และมีความสำคัญมาจนถึงปัจจุบัน

ลักษณะสำคัญของลัทธินี้คือการใช้รูปทรงที่อิสระ ใช้สีตรงข้ามตัดกันด้วยเส้นและสีที่รุนแรง อีกทั้งยังนิยมใช้สีแท้ ที่ไม่พยายามลดความเข้มข้นของสี การเขียนภาพด้วยพู่กันบ่งบอกถึงความเด็ดเดี่ยว กล้าหาญ การแสดงออกอย่างไม่เกรงจะผิดกฎกติกาใด ๆ เป็นการแสดงออกที่เคารพความรู้สึก และประสบการณ์ของศิลปินโดยไม่คำนึงถึงความจริงตามที่ตาเห็น

นอกจากนี้มักใช้สีลาในการตัดเส้นรอบนอกสิ่งต่าง ๆ เพื่อเน้นให้ภาพเด่นชัด ซึ่งจะสามารถแสดงออกทั้งรูปทรงและสีล้วนไปพร้อมกัน สีที่นิยมใช้มาก ได้แก่ สีเขียว ส้ม น้ำเงิน แดงอิฐ และสีม่วง ในส่วนของเนื้อหาผลงานศิลปะของพวกเขามีเรื่องราวทุกประเภท ทั้งรูปคน หุ่นนิ่ง ทิวทัศน์ เทพนิยาย และมีทุกขนาดผลงาน ต่อมาภายหลังจากลัทธิศิลปะกลุ่มนี้สลายตัวลง สมาชิกศิลปินส่วนใหญ่ในกลุ่มได้เข้าไปรวมอยู่กับกลุ่มลัทธิคิวบิสม์ ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

2.2.3.2 ลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ หมายถึง การแสดงออกทางศิลปะที่รู้จักตัดทอน รูปทรงและสีเส้นอย่างเสรีที่สุด ตามแรงปรารถนาหรือความรู้สึกภายในของศิลปิน เป็นศิลปะที่เน้นความรู้สึกของเนื้อหาและการแสดงออกอันลึกซึ้งจากความรู้สึกและอารมณ์ของศิลปิน เช่น ความโกรธ กลัว เกลียดชัง หวาดเสียว แสดงออกด้วยรูปทรงที่บิดเบี้ยว หมุนวน ใช้สีโทนร้อน เป็นต้น ลักษณะร่วมกันของศิลปินกลุ่มนี้คือ พวกเขาได้รับอิทธิทางปัญญา ความคิด และแรงบันดาลใจจากทฤษฎีทางจิตวิทยาของซิกมันด์ ฟรอยด์ และนักจิตวิเคราะห์คนอื่น ๆ ดังนั้น การแสดงออกในผลงานของพวกเขา จึงมีแนวโน้มในทางจิตวิทยามากกว่าความแจ่มแจ้งทางธรรมชาติ นอกจากนี้พวกเขายังได้รับอิทธิพลจากผลงานของแวนโก๊ะและโกแกงด้วย

ความเคลื่อนไหวทางศิลปะของศิลปินเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สำคัญมี 2 กลุ่ม

1) กลุ่มสะพาน (The bridge) ก่อตัวขึ้นที่เมืองเดรสเดน ประเทศเยอรมนี ในช่วงปี ค.ศ.1905-1913 พวกเขาเรียกกลุ่มตนเป็นชื่อภาษาเยอรมันว่า ดี เบรกเก (Die Brücke) ซึ่งแปลว่าสะพาน ศิลปินกลุ่มนี้พยายามสะท้อนความสับสน ความอัปยศของสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนา โดยหยิบเอาสภาพแวดล้อมของชีวิตขณะนั้นมาเป็นเนื้อหา แล้วแสดงออกตามความรู้สึกของศิลปิน ซึ่งมีมุมมองในทางตรงกันข้ามกับความงดงามตามหลักสุนทรียภาพของสาธารณชนขณะนั้น โดยเน้นการแสดงออกซึ่งความสกปรกของสังคม ความเหลวแหลกโสมม ความหลอกลวง ด้วยการใช้สีที่รุนแรง สะท้อนเรื่องราวทางศาสนาด้วยความรู้สึกโหดร้าย น่าขยะแขยง น่าเกลียด แสดงความรัก กามารมณ์ และความตาย เพื่อเตือนให้สังคมตระหนักในความไม่แน่นอน ที่สำคัญคือภาพส่วนใหญ่เน้นแสดงออกทางจิตวิทยามากกว่าแสดงความเป็นจริง

2) กลุ่มม้าสีน้ำเงิน (The Blue rider) ศิลปินกลุ่มนี้มีการเคลื่อนไหวในช่วงปี ค.ศ.1911-1914 ที่นครมิวนิค ประเทศเยอรมนี แกนนำสำคัญคือ Wassily Kandinsky ซึ่งต่อมาได้รับยกย่องเป็นบิดาแห่งศิลปะนามธรรม และแกนนำอีกคนหนึ่งที่มืบทบาทสำคัญในกลุ่มนี้คือ Franz Marc โดยชื่อกลุ่มนี้มาจากผลงานของ 2 แกนนำที่นิยมวาดภาพคนขี่ม้าโดยใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลัก ลักษณะรูปแบบศิลปะกลุ่มนี้แตกต่างจากกลุ่มสะพานเพียงเล็กน้อย คือ ผลงานงานของกลุ่มม้าสีน้ำเงินจะมีลักษณะที่ผ่อนคลายการกระแทกความรู้สึกผู้ชมให้เกิดความรู้สึกน่าขยะแขยง โดยผันทิศทางสู่การแสดงออกโดยใช้อารมณ์รุนแรงที่แฝงความสนุกสนานจากการใช้สี เส้น และแสดงลีลาคล้ายเสียงดนตรี เป็นสำคัญ โดยพวกเขาค่อนข้างรับอิทธิพลลักษณะรูปแบบของผลงานจากโกแกงมากกว่าแวนโก๊ะ

2.2.3.3 ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism)

ลัทธิคิวบิสม์มีการเคลื่อนไหวปรากฏเด่นชัดภายหลังจากการถือกำเนิดของลัทธิโฟวิสม์ คือประมาณ ค.ศ.1907-1908 เป็นลัทธิการสร้างสรรค์ศิลปะที่ได้รับผลสะท้อนจากอิทธิพลของความเจริญทางวิทยาศาสตร์ และจากลักษณะรูปแบบหน้ากากของชนเผ่าพื้นเมืองในอาฟริกา รวมถึงลักษณะของศิลปะสมัยใหม่ที่พยายามแสวงหาลักษณะเฉพาะตัวให้กับตนเอง เพื่อมิให้ทับซ้อนกับลักษณะรูปแบบของศิลปะกลุ่มอื่น ๆ ด้วยการแสดงรูปแบบศิลปะในลักษณะเป็นเหลี่ยมมุม เป็นลูกบาศก์ เป็นรูปทรงเรขาคณิต เพื่อสร้างความคิดรวบยอดเชิง 3 มิติให้ปรากฏในผืนระนาบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ บางทีก็แสดงการทับซ้อนและปิดบังระหว่างกัน รวมทั้งมีการตัดทอนรูปทรงให้ดูง่ายขึ้นกว่ารูปทรงจริงของวัตถุ หรือสภาวะที่แท้จริงของรูปทรงนั้น ๆ

ลัทธิคิวบิสม์มีความเชื่อว่า การแสดงออกทางศิลปะนอกจากต้องไม่แสดงเชิงการถ่ายทอดตามความเป็นจริงอย่างที่ตาเห็นแล้ว ศิลปินยังจะต้องกลั่นกรองรูปทรงด้วยการวิเคราะห์และสังเคราะห์รูปทรงให้เหลือเพียงแก่นแก่นที่แท้จริงและมั่นคงแข็งแรง ด้วยปริมาตรของรูปทรงที่แข็งแรงอัดแน่น ส่วนมิติความลึกถูกทำให้ปรากฏด้วยการใช้เหลี่ยมมุมประดุกเพชรที่ถูกเจียรระโน ทำให้เกิดเงาทับซ้อนและเล่นแง่มุมด้วยขอบเขตของภาพที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างเป็นจังหวะ ภายใต้การให้สีที่ไม่ฉูดฉาดรุนแรง ลักษณะสำคัญของศิลปะกลุ่มนี้ คือ การแสดงออกด้านการสร้างสรรค์ของศิลปินจะอยู่ภายใต้การควบคุมของเขตของผลงาน และความรู้สึกของศิลปินให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์และหลักการเสมอ

ลัทธิคิวบิสม์ได้รับแนวคิดและอิทธิพลการถ่ายทอดสิ่งแวดล้อมผ่านการสร้างเป็นรูปทรงที่เรียบง่ายจากผลงานของเซซานต์ (Cezanne) ศิลปินสมัยใหม่ลัทธิโฟลทิมเพรสชันนิสม์ชาวฝรั่งเศส เซซานต์มีแนวคิดที่ว่า โครงสร้างของเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติทั้งหมด และลักษณะการวางรูปทรงในผลงานของเซซานต์ ก็ได้กลายมาเป็นรากฐานของลัทธิคิวบิสม์ในระยะแรก

การสร้างสรรคศิลปะคิวบิสม์มีพัฒนาการที่สำคัญอยู่ 3 ชั้น ดังนี้

1) *ระยะที่ 1 คิวบิสม์แบบเหลี่ยมมุม (Facet Cubism) ระหว่าง ค.ศ.1907-1909* ระยะนี้ศิลปินจะทำการสร้างสรรค์โดยแบ่งแยกวัตถุ หรือรูปภาพออกเป็นส่วนประกอบทางเรขาคณิตที่แน่นอน หรืออาจเรียกว่าตัดเป็นเหลี่ยมมุมอย่างหน้าเพชร (Facet) แล้วจึงนำเอาส่วนประกอบย่อยเหล่านั้นมาจัดองค์ประกอบใหม่เข้าด้วยกัน โดยในช่วงนี้ยังมีอิทธิพลของเซซานต์อย่างชัดเจน

2) *ระยะที่ 2 คิวบิสม์แบบวิเคราะห์ (Analytical Cubism)* ระหว่าง ค.ศ. 1909-1912 ถูกสร้างขึ้นด้วยการแตกแยกรูปแบบจริงของวัตถุมากขึ้น แล้วจึงนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับรูปทรงและพื้นที่ พื้นระนาบของวัตถุได้ถูกสร้างขึ้นในแนวใหม่ จากการศึกษาโครงสร้างและการแสดงให้เห็นแง่มุมต่าง ๆ ของวัตถุสิ่งเดียวกันได้หลายด้าน ในส่วนของเนื้อหาศิลปะนั้น ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ด้วยเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น ภาพคน นูนนิ่ง หรือทิวทัศน์ด้วยการใช้สีที่มีลักษณะไม่ชัดเจน ภาพระยะนี้มักถูกคลุมไว้ด้วยสีเทา สีน้ำตาลอมแดง สีเขียว และสีดิน

3) *ระยะที่ 3 คิวบิสม์แบบสังเคราะห์ (Synthetic Cubism)* ระหว่าง ค.ศ. 1912-1914 คิวบิสม์สังเคราะห์มีพัฒนาการล้ำหน้ากว่าที่ผ่านมามาก ศิลปินแสดงออกด้วยการจัดองค์ประกอบมากขึ้น หยิบเอาเรื่องราวที่ง่ายและใกล้ตัวมาเป็นเนื้อหาแสดงออก โดยการใช้เทคนิคการปะติด (Collage) เข้ามาช่วย หรือเรียกว่า "Flat-Pattern Cubism" จัดวางลงบนผิวระนาบด้านตั้งและด้านนอนในลักษณะแบนราบ ด้วยโครงสร้างของสีที่เข้ากันในลักษณะลึกลับ น่าอัศจรรย์ จิตรกรรมคิวบิสม์ในระยะนี้จะแสดงรูปทรงต่าง ๆ ของวัตถุด้วยการแบ่งแยกออกจากกัน และวางทับซ้อนกันด้วยผิวระนาบและเส้น มีค่าของสีและลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน ศิลปินมีเป้าหมายในด้านการแสดงออกมากกว่าคำนึงถึงเนื้อหา

สาระสำคัญของแนวทางการสร้างผลงานศิลปะของกลุ่มลัทธิคิวบิสม์ คือ

1) ตัดทอน ย่นย่อส่วน หรือเพิ่มเติมและตกแต่ง (Distortion) รูปทรงของวัตถุที่ต้องการเขียน โดยถือหลักของส่วนประกอบเพิ่ม เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ตามความคาดหวังของศิลปิน

2) คำนึงถึงการแสดงออกทางรูปทรงเปิดและปิด โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ ในส่วนที่เป็นรูปและพื้น หรือบวมและลบ

3) คำนึงถึงความตื้นลึกด้วยรูปทรง ขนาด การทับซ้อนกัน บังกัน และการทำให้โปร่งใส คล้ายภาพเอกซเรย์

4) เปิดโอกาสให้ผู้ดูมีเสรีภาพในการคิด ใช้ปัญญาพิจารณาด้วยตนเอง ถือว่าศิลปะเสมือนแนวทางให้ผู้ดูชื่นชมด้วยตนเอง

5) คำนึงถึงความกลมกลืนของทัศนธาตุ เมื่อประกอบเป็นเรื่องราวที่รู้จักกันเป็นอย่างดี รูปทรงที่เด่น ได้แก่ รูปทรงที่เกิดจากเส้นเว้า เว้นโค้ง เส้นตรง ผสานกันอย่างเหมาะสม

6) คำนึงถึงส่วนย่อยและส่วนรวมพร้อมกัน เพื่อให้เกิดความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน พอ ๆ กับคำนึงถึงลักษณะพื้นผิวของวัตถุแต่ละชนิด

7) นำเอาวัสดุจริงมาปะติดกัน เพื่อให้เกิดความรู้สึกสัมผัส จินตนาการสร้างงานศิลปะปะติดกันที่เรียกว่า Collage หรือ The Art of Assemblage

2.2.3.4 ลัทธิศิลปะนามธรรม (Abstractionism)

ศิลปะกลุ่มนี้เป็นผลงานที่มีลักษณะลึกลับที่ให้ความสำคัญเรื่องรูปแบบศิลปะ (Form) หรือให้ความสำคัญกับปรากฏการณ์ที่มีอยู่ภายนอกศิลปะ คือมีปรากฏตามสิ่งแวดล้อมทั่วไป ขณะที่สิ่งซึ่งก่อให้เกิดความประทับใจหรือเกิดอารมณ์แห่งความชื่นชมยินดี เมื่อสัมผัสศิลปะ โดยแท้จริงกลับเป็นบทบาทของรูปแบบ (Form) เท่านั้น และรูปแบบ (Form) หรือองค์ประกอบที่เกิดจากทัศนธาตุ (Visual elements) ต่าง ๆ ดังกล่าวนั้น ถือเป็นแก่นแกนอันแท้จริงของศิลปะทุกประเภท ทุกสมัย ทุกช่วงเวลา รูปแบบ (Form) จึงจัดเป็นสิ่งสากลในศิลปะ ดังนั้นในการสร้างงานศิลปะจึงควรเหลือไว้เฉพาะส่วนที่สำคัญ คือแสดงให้ปรากฏเพียงรูปแบบ (Form) เช่น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง หรือลักษณะพื้นผิวก็เพียงพอ

ในทางประวัติศาสตร์ศิลป์ ลัทธินามธรรมปรากฏครั้งแรกในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เมื่อ ค.ศ.1906 ด้วยการเริ่มต้นทดลองของกลุ่มคิวบิสม์ ต่อมา Kandinsky จิตรกรชาวรัสเซียในเยอรมันจากกลุ่มลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) ตั้งแต่ปี ค.ศ.1910 ได้เริ่มต้นสร้างผลงานนามธรรมบริสุทธิ์อย่างจริงจังด้วยการระบายสีน้ำที่ปราศจากเนื้อหาใด ๆ ขึ้น กระทั่งต่อมาเขาได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งศิลปะนามธรรม

ต่อมา ในปี ค.ศ. 1917 จิตรกรชาวดัตช์ ชื่อ Mondrian ได้พัฒนารูปแบบศิลปะนามธรรมแบบใหม่ขึ้น โดยใช้เพียงเส้นตรง สีเหลี่ยม และพื้นสีอันเกิดจากเส้นตัดพาดกัน ผลงานของเขาเรียกว่าเป็น "ศิลปะนามธรรมเรขาคณิต"

กล่าวโดยภาพรวมศิลปะนามธรรมจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1) *ศิลปะนามธรรมแบบโรแมนติก (Abstract romance)* เป็นกลุ่มที่ศิลปินแสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่างเสรี โดยส่งผ่านลักษณะรูปแบบศิลปะที่อิสระ ซึ่งศิลปินอาจมีพื้นฐานทางอารมณ์มาจากความรัก ความเศร้า ความหิวหยาญ ฯลฯ และแสดงออกอย่างทันที ศิลปะกลุ่มนี้มี Kandinsky เป็นผู้นำ มีผู้สืบทอดหลายลัทธิย่อย เช่น กลุ่มศิลปะนามธรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

2) *ศิลปะนามธรรมแบบคลาสสิก (Abstract classic)* เป็นการสร้างงานนามธรรมที่ผ่านการคิดไตร่ตรอง การวางแผนอย่างมีระบบกฎเกณฑ์ โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตควบคุม ศิลปินกลุ่มนี้มี Mondrian เป็นผู้นำการสร้างสรรค์ และได้ให้อิทธิพลต่อศิลปะนามธรรมแบบขอบคม เช่น กลุ่มอ็อปอาร์ตในอเมริกา

2.2.3.5 ลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism)

เริ่มเคลื่อนไหวในปี ค.ศ. 1909 ร่วมสมัยกับการเคลื่อนไหวของลัทธิคิวบิสม์ ศิลปินกลุ่มฟิวเจอริสม์มีความเชื่อทางศิลปะและแนวทางการสร้างงานที่มุ่งแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหว (Kinetic sensation) จากบริบทของสังคมยุคเครื่องจักรกลที่แผ่กระจายในยุโรป ศิลปินต้องแสดงออกถึงลักษณะทางสังคมยุคใหม่ ตลอดจนความงามของเครื่องจักรกลที่มีความรวดเร็วและมีพลัง ซึ่งพวกเขาได้ประกาศว่า การสร้างสรรค์งานของพวกเขาคือศิลปะยุคใหม่ เป็นการสิ้นสุดของศิลปะในอดีต (Le passeisme) และเป็นการเกิดใหม่ของศิลปะในอนาคต (Les Futurisme)

ดังนั้นศิลปะกลุ่มนี้จึงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันที่ไม่หยุดนิ่ง อันเป็นผลมาจากการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ ศิลปินมักใช้เนื้อหาของงานที่เกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ปัจจุบัน บุคคล สัตว์ หรือ วัตถุที่มีการเคลื่อนไหว เช่น วงล้อรถยนต์ มอเตอร์ไซค์ และแสงสี โดยนำเอาลีลาท่าทางจริงจากสิ่งดังกล่าวมาผันแปรใหม่ ด้วยการตัดทอน เพิ่มเติมให้มีลักษณะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง อย่างมีจังหวะลีลาทางศิลปะ

2.2.4 ศิลปะตะวันตกที่ได้รับอิทธิพลสะท้อนจากภาวะสงครามโลกครั้งที่ 1

2.2.4.1 ลัทธิดาดา (Dadaism)

ท่ามกลางบรรยากาศของสงครามโลกครั้งที่ 1 กำลังดำเนินอยู่ มีศิลปินและกวีกลุ่มหนึ่งซึ่งมาจากประเทศคู่สงคราม ได้รวมตัวกันเพื่อต่อต้านสงคราม แล้วขยายไปสู่การต่อต้านกฎเกณฑ์ทางความงามของศิลปะลัทธิต่าง ๆ ที่เคยถูกยอมรับว่างาม พวกเขาแสดงการต่อต้านทุกสิ่งทุกอย่างด้วยวิธีการหมิ่นเหยียดหยาม ก้าวร้าว กล่าวนิยามที่แสดงออกทางศิลปะให้เห็นความงามยิ่งกว่า แต่กลับแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่น่าเกลียด น่ากลัว ตลก หยาบโยน เพื่อเตือนให้มวลมนุษยชาติสำนึกในผลลัพธ์ของสงคราม การเคลื่อนไหวของลัทธิดาดาจึงได้เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1916 เป็นต้นมา

คำว่า "Dada" มาจากการที่สมาชิกกลุ่มสุ่มหาชื่อจากพจนานุกรมภาษาเยอรมัน-ฝรั่งเศส และได้ศัพท์คำนี้ออกมา มีความหมายถึง คำแสดงที่เด็กชาวฝรั่งเศสใช้เรียกม้าโยกของตน ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาของกลุ่มที่มีแนวคิดเหยียดหยามถากถางสังคมอย่างรุนแรง คล้ายกับความสนุกสนานของเด็ก ๆ ที่ชอบส่งเสียงตะโกน และดูเหลวไหลไร้สาระ เป็นการสะท้อนให้เห็นหลักปรัชญาของพวกดาดาที่ต้องการกลับคุณค่าของค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งยึดถือกันอยู่ พวกเขาต้องการชำระล้างค่านิยมนี้ออกไป ศิลปะไม่ใช่สิ่งสูงส่ง ไม่ได้มีเป้าหมายอยู่เพียงแค่สร้างงานให้ดูงามเท่านั้น หากมันจะต้องสามารถสร้างความปั่นป่วนยุ่งเหยิงได้ด้วย

ประเด็นหลักในการแสดงออก ก็คือพวกดาตาจะนำความคิดของลัทธิต่างๆ เข้ามาผสมปนเปกัน นำเรื่องราวต่าง ๆ เข้ามาอยู่ด้วยกันในภาพเดียวเพื่อให้ได้สิ่งใหม่เกิดขึ้น ผลในด้านสะท้อนสังคมและศิลปกรรมของดาตาได้ให้ข้อคิดหลายอย่างที่มีประโยชน์ต่อวงการศิลปะ พวกเขาไม่เชื่อหลักตรรกวิทยา แต่พวกเขาต้องการเพียงปลดปล่อยจิตไร้สำนึกให้แสดงพฤติกรรมอย่างเสรี แม้ว่าจิตไร้สำนึกนั้นมีแนวโน้มที่จะแสดงออกอย่างวิถาวร พิเรน หรือดูพิสดาร

ผลจากความเชื่อ ความคิด สู่การปฏิบัติ และการเคลื่อนไหว ดาตาได้กลายเป็นลัทธิศิลปะที่มีความเคลื่อนไหวเป็นไปอย่างกว้างขวางทั่วยุโรปและอเมริกาภายในเวลารวดเร็ว ด้วยลักษณะรูปแบบศิลปะที่สับสนไร้กฎเกณฑ์กติกาตามคติของดาตาที่ว่า "การทำลายก็เป็นการสร้างสรรค์เช่นกัน" (Destruction is also creation)

ศิลปะของกลุ่มดาตาจึงเป็นการหมุนกลับจากศิลปะแบบนามธรรมไปสู่ศิลปะแห่งการประชดประชัน กระแทกแค้นเคียด เยาะเย้ยถากถางอย่างไร้เหตุผล รวมไปถึงการต่อต้านสุนทรียภาพแบบดั้งเดิม ด้วยรูปแบบศิลปะและวิธีการต่าง ๆ พวกเขามองว่าภายใต้สภาวะสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 นั้นส่งผลให้สังคมพองแพะและเกิดความยุ่งเหยิงนานัปการ มนุษย์ไม่แตกต่างจากเครื่องจักรกลที่ปราศจากจิตใจ ความหมาย และความรู้สึก ฉะนั้นการแสดงงานของดาตาจึงเป็นการต่อต้านลัทธิการปกครองของประเทศไปในตัว

จากกระแสความเปลี่ยนแปลงของภาวะการณ์โลกโดยรวมที่ดีขึ้นต่อมา และการถือกำเนิดขึ้นของลัทธิศิลปะแนวใหม่ คือ ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) กำลังได้รับความนิยมในปี ค.ศ. 1922 ศิลปินดาตาจึงได้สลายตัวเข้าไปรวมกลุ่มด้วย

2.2.4.2 ลัทธิเหนือจริง (Surrealism)

เป็นความเคลื่อนไหวของลัทธิทางศิลปะที่สืบต่อกันมาจากลัทธิดาตา ซึ่งนอกจากเป็นผลกระทบของสงครามโลกครั้งที่ 1 แล้ว ลัทธิเหนือจริงยังรับอิทธิพลโดยตรงจากซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิเคราะห์ ที่ให้ความสนใจเรื่องของพลัง และความเร้นลับของจิตไร้สำนึก โดยเชื่อมโยงกับเรื่องเพศ การสนใจเรื่องความบังเอิญที่เป็นภววิสัยในแง่การนำมาเชื่อมโยงกับจิตไร้สำนึก หลักแห่งความพึงพอใจกับหลักแห่งความเป็นจริง สัญชาตญาณมุ่งเป็น (Eros) สัญชาตญาณมุ่งตาย (Thanatos) รวมถึงแรงขับหรือแรงปรารถนาทางเพศ

ในส่วนของทัศนศิลป์ ศิลปะกลุ่มเหนือจริงได้เริ่มขึ้นในปี ค.ศ.1917 ซึ่งอะโพนเนอร์ (Appolinaire) กวีและนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ตั้งชื่อ จากปรากฏการณ์ที่ศิลปินได้หันเหไปใช้ฐานการสร้างสรรคผลงานจากสภาวะจิตไร้สำนึกอันเสรี สลัดพันธนาการเนื้อหาแสดงความเป็นจริง และรูปแบบเชิงประเพณีนิยมที่คุ้นเคย

ลักษณะรูปแบบทางศิลปะของลัทธิเหนือจริงนั้น มักจะนำเสนอสาระหรือเรื่องราวในอดีต ที่มีผลต่อจิตใจของศิลปิน คือความรัก ความสมหวัง ผิดหวัง ความหวาดกลัว และมักจะนำเสนอภาพในด้านลบ เพื่อเป็นการสั่งสอนหรือเสียดสีเย้ยหยันสังคมคล้ายดาตา เป็นเรื่องราวที่ผสมผสานไว้ระหว่างสิ่งที่ปรุงแต่งเรื่องราวดังกล่าวและแสดงออกทางจิตกรรม ประติมากรรม และสื่อผสม ตามที่ศิลปินแต่ละคนถนัด แล้วถ่ายทอดเป็นผลงานในลักษณะรูปแบบผันแปรความเป็นจริงที่สามารถดูรู้เรื่อง หากแต่เรื่องราวและรูปแบบดังกล่าว ไม่มีอยู่ในสภาวะของความจริงตามที่ตามองเห็นในสภาวะธรรมชาติภายนอกจิตใจ

2.2.5 ศิลปะตะวันตกตั้งแต่กึ่งหลังคริสต์ศตวรรษที่ 20 ถึงปัจจุบัน

2.2.5.1 ลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)

เป็นกลุ่มศิลปะที่เกิดขึ้นในอเมริกาและอังกฤษ ประมาณ ค.ศ.1955 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปี บนฐานบริบทสังคมบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้เชื่อว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันทีทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาสาระของศิลปะกลุ่มป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป และสภาพสังคมในปัจจุบัน หรือเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อยู่ในขณะนั้น หาใช่เรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ ศาสนา ดังเช่นเนื้อหาศิลปะในยุคที่ผ่านมา

ศิลปินป๊อปอาร์ตนิยมใช้กลวิธีทางศิลปะที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคน ไม่ว่าจะเป็นภาพโฆษณา ดาราภาพยนตร์ เครื่องจักรกล คำขวัญ หรือเครื่องนุ่งห่มก็ตาม โดยพวกเขาเอาสิ่งต่าง ๆ ที่ตนสนใจดังกล่าวนี้มาจัดวางตำแหน่งอย่างง่าย ๆ อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไปชั่วขณะหนึ่ง เวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่แสดงความซุกมุนวุ่นวายของสังคมซึ่งพุ่งประดุจพลุ เป็นสิ่งที่นิยมกันมากในวันนี้ แต่พอถึงพรุ้งนี้คนก็อาจจะลืมแล้ว

2.2.5.2 ลัทธิอ็อปอาร์ต (Op art)

อ็อปอาร์ต (Op art) ปรากฏแพร่หลายในนิวยอร์กช่วงปี ค.ศ.1960 โดยมาจากชื่อเต็มที่ว่า Optical illusion art ซึ่งหมายถึงศิลปะที่เป็นแบบอย่างการแสดงออกอันเกี่ยวข้องกับ การเห็นด้วยตาโดยตรง ศิลปะกลุ่มนี้ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากศิลปะกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ ในแง่ของการรักษาคุณภาพของศิลปะไว้ที่ความรู้สึกประทับใจ สะเทือนอารมณ์ รวมทั้งยังได้รับอิทธิพลจากกลุ่มฟิวเจอริสม์ในด้านการแก้ปัญหารูปทรงให้เกิดการลวงตา เพื่อผลด้านการเคลื่อนไหว การสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มอ็อปอาร์ตมีลักษณะรูปแบบทางศิลปะที่สำคัญคือ เป็นผลงานจิตรกรรมแบบนามธรรมหรือไร้เนื้อหา (Non figuration) เน้นชอบที่คมกริบ แสดงการตัดกันด้วยเส้น สี แถบ ด้วยการใช้สีแบน ๆ ในลักษณะทับซ้อน เหลื่อม เยื้อง ใช้สีขาว เทา ดำ หรือสีที่ตัดกัน บางทีก็ใช้สีสดใสบางภาพให้ความรู้สึกเลื่อมพราย มีการจัดวางทิศทางและสีลาของเส้นรูปร่าง หรือจุดบนพื้นระนาบให้เกิดการลวงตา ทำลายพื้นระนาบที่ราบเรียบ 2 มิติให้สั้นไหว พริ้ว งอ บิดเบี้ยว แล้วแต่ศิลปินจะชักนำการรับรู้ทางสายตาไปในทิศทางใด ด้วยการอาศัยทัศนธาตุ (Visual elements) ที่เกิดจากการใช้สีหลายสี หรือใช้เพียงสีขาวและดำ ทั้งนี้เป็นไปตามเป้าหมายการสร้างงานของกลุ่มอ็อปอาร์ต เพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวทางสายตามากที่สุด มุ่งให้ผู้ดูรู้สึกตื่นเต้นเลื่อมพรายมากที่สุด โดยคุณค่าของผลงานเป็นสัดส่วนไปตามปริมาณศักยภาพการรับรู้ทางสายตา ดังนั้นศิลปินกลุ่มนี้จึงพยายามที่จะกระทำลงบนพื้นระนาบทุกวิถีทาง เพื่อให้ผลงานของพวกเขาทำปฏิกิริยากับการมองเห็นให้เร็วและแรงที่สุด

2.2.5.3 ลัทธิไคเนติก อาร์ต (Kinetic art)

ศิลปะกลุ่มนี้เริ่มปรากฏและเป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะในนครปารีส เมื่อ ค.ศ.1955 นอกจากไคเนติก อาร์ต จะหมายถึงศิลปะที่มีลักษณะรูปแบบเคลื่อนไหว หรือการเคลื่อนไหวของวัตถุแล้ว ยังหมายรวมถึงการก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวด้วยลีลาอาการต่าง ๆ คือ

1) เคลื่อนไหวโดยการลวงตา จากการใช้ทัศนธาตุบนผลงานที่หยุดนิ่งให้เกิดการลวงตาสั้นพริ้ว และเคลื่อนไหวทางความรู้สึก ทั้งนี้โดยตัวของผลงานมิได้สั้นไหว หรือเคลื่อนที่เช่นเดียวกับงานศิลปะแบบอ็อปอาร์ต

2) เคลื่อนไหวโดยสภาพแวดล้อม ผลงานจะตั้งอยู่คงที่เช่นเดิมและวัสดุอุปกรณ์ที่ติดตั้งอยู่กับผลงาน จะสะท้อนหรือเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ไปตามความเปลี่ยนแปลงที่ผู้ชมเดินผ่าน เช่น สีเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย จะสะท้อนให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวในดวงงานด้วย นอกจากนั้นผู้ชมยังสามารถสัมผัสแตะต้องหรือแกว่งไกวให้ผลงานเคลื่อนไหวจริง ๆ เป็นต้น

3) เคลื่อนไหวโดยตัวของมันเอง ซึ่งหมายถึงผลงานโคเนติกที่กล่าวมาในช่วงต้น เช่นเดียวกับผลงานในรูปแบบที่เรียกว่า Mobile ด้วย

ความเชื่อทางศิลปะของลัทธินี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่า แสงเงา และการเคลื่อนไหวสามารถสร้างงานศิลปะขึ้นได้ โคเนติกอาร์ตจึงเป็นการรวบรวมเอาชิ้นวัตถุที่เคลื่อนไหวเข้าด้วยกันเป็นองค์ประกอบ พร้อมด้วยการเปลี่ยนแปลงของแสงสีเพื่อสร้างแสงเงาและแสงสะท้อนขึ้น และเป้าหมายของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานโคเนติกอาร์ตนั้น ก็คือความต้องการให้ผู้ชมผลงานเกิดผลด้านการรับรู้ที่แปลกใหม่ไปจากลักษณะรูปแบบผลงานที่หยุดนิ่งในศิลปะแบบอื่น ๆ ทำให้ในบางครั้งมีผู้เรียกศิลปะกลุ่มนี้ว่าเป็นผลงานในมิติที่ 4 คือมิติของความเร็วและการเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้อง ผลจากการชื่นชมงานประเภทโคเนติก ผู้ชื่นชมมักจะมีความรู้สึกที่ประหลาดใจในความแปลกใหม่ของนวัตกรรมต่าง ๆ

2.2.5.4 ลัทธิคอนเซ็ปท์ซวลอาร์ต (Conceptual art)

คอนเซ็ปท์ซวลอาร์ต (Conceptual art) เริ่มมีการเคลื่อนไหวตั้งแต่กึ่งแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในทางสุนทรียะ จัดได้ว่าคอนเซ็ปท์ซวลอาร์ตเป็นผลงานที่อยู่ภายใต้ความเชื่อทางศิลปะที่ว่า "ศิลปะคือความคิด" (Art as thinking) และมักจะเป็นความคิดที่เฉียบคมล้ำลึก และหลุดลอยออกมาจากความนึกคิดเชิงสามัญทั่วไป เพราะในทันทีที่เราได้สัมผัสกับศิลปะคอนเซ็ปท์ซวลไม่ว่าจากผลงานจริง บันทึกการสร้างผลงานทางวีดิทัศน์ เอกสาร หรือแม้แต่การบอกกล่าวทางวาจา สิ่งแรกที่เราสัมผัสได้คือ ความตะลึงและงุนงง ก่อนที่จะเริ่มพิจารณารูปแบบกลวิธี พร้อมกับค้นหาเหตุผลและปัจจัยในการสร้างงานของศิลปิน ทั้งปัจจัยทางความคิด และปัจจัยแวดล้อมที่ทำให้ศิลปินสามารถนำเอาความคิดรวบยอดอันพิสดารอลังการ และที่คาดไม่ถึงนั้นปรากฏออกมาเป็นผลงานศิลปะ

รูปแบบและกลวิธีของคอนเซ็ปท์ซวลอาร์ต นับว่าเป็นแนวทางศิลปะที่มีความหลากหลายมากจนมีอาจจะกำหนดลงไปได้อย่างแน่นอนชัดเจน ซึ่งทั้งนี้ศิลปินจะใช้ทุกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของเขา ให้สามารถรองรับและตอบสนองความคิดรวบยอดทางศิลปะของตนให้จงได้

ศิลปะมโนทัศน์ที่กำลังเป็นที่นิยมกว้างขวางในวงการศิลปะระดับโลกเวลานี้ เป็นศิลปะในแนวที่เรียกว่าเป็น "Documentary" อันเป็นศิลปะที่เสนอเนื้อหาสาระในเชิงให้ความรู้ มีการใช้เอกสารข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่สัมพันธ์กับแนวคิดของศิลปิน ข้อมูลเหล่านั้นอาจปรากฏในลักษณะการใช้ข้อความที่ช่วยอธิบายให้ข้อมูล หรือใช้สื่อต่าง ๆ เช่น

ภาพถ่าย เทปบันทึกเสียง วิดีโอ แผนภูมิ ในการสื่อความหมายและความคิด ผู้ดูต้องอ่านข้อความเหล่านั้นเพื่อสร้างความเข้าใจความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ซึ่งจะส่งผลต่อไปยังความคิดอีกทีหนึ่ง เป็นลักษณะที่แตกต่างไปจากศิลปะประเภทอื่น ๆ

2.3 แนวคิดเรื่องการออกแบบปกอัลบั้ม (Album Cover Design)

ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องการออกแบบปกอัลบั้มมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์และสื่อความหมายของผู้ผลิตปกซีดีเพลงอินดี้ ให้เกิดความเข้าใจเบื้องต้นว่ามีกลุ่มบุคคลใดบ้างที่เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน รูปแบบวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบเป็นอย่างไร และความเป็นศิลปินประเภทอินดี้นั้นได้ส่งผลกระทบต่อความคิดและการทำงานในแบบเฉพาะตัวหรือไม่ อย่างไรด้วย โดยกรอบแนวคิดนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแบบคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้ผลิตปกซีดีเพลงอินดี้ รวมทั้งวิเคราะห์ถึงผลงานของพวกเขาประกอบกันในขั้นตอนของการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบ (Design) หมายถึง การถ่ายทอดความคิดและจินตนาการนามธรรมผ่านสื่อ ด้วยกระบวนการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้ปรากฏเป็นรูปธรรม หรือเป็นผลงานออกแบบที่มองเห็นได้ สัมผัสได้ การออกแบบที่ดีต้องคำนึงถึงปัจจัยต่อไปนี้ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526: 15-19)

- 1) รูปแบบที่สร้างสรรค์
- 2) มีความน่าสนใจ
- 3) สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย
- 4) เหมาะสมกับวัสดุ
- 5) สอดคล้องกับการผลิต

งานออกแบบถือได้ว่าเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ใช้ติดต่อสื่อสารถึงกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับวัตถุ งานออกแบบจึงมีความหมายที่สามารถเข้าใจและรับรู้ร่วมกันได้ แม้ภาษาภาพหรือรูปแบบงานจะไม่สามารถบรรยายได้เหมือนกับภาษาพูดหรือภาษาเขียน แต่ภาษาภาพก็สามารถแสดงให้ปรากฏเป็นรูปลักษณะได้อย่างแจ่มชัดในห้วงความคิดของผู้ชมได้เช่นกัน

งานออกแบบทั่วไปประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526: 76-78, 99) ได้แก่

- 1) รูปแบบ (Form) เป็นสภาพส่วนรวมของงานออกแบบที่มองเห็นได้ เกิดจากการจัดรวมส่วนประกอบในงานออกแบบ (Elements of design) โดยอาศัยเทคนิคของผู้ออกแบบ
- 2) เนื้อหา (Content) หมายถึงสาระ แนวคิด เรื่องราว ในงานออกแบบ ซึ่งเป็นผลมาจากรูปแบบ

2.3.1 รูปแบบเพื่อการสื่อสารในงานออกแบบ

แบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

1) รูปแบบภาพตัวแทน (Representational form) เป็นรูปแบบที่แสดงหรือเลียนแบบสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะเหมือนจริง หรือเกิดจากการสร้างสรรค์รูปแบบของสิ่งทั้งหลายขึ้นใหม่ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ งานออกแบบในรูปแบบนี้ เหมาะสำหรับงานที่ชี้ชวนคนดูไปสู่ความเข้าใจอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่รูปแบบนั้นสามารถโยงความคิดความเข้าใจของคนดูไปสู่ประสบการณ์เดิมได้ง่าย เช่น ประสบการณ์ของเราที่มีต่อนก ก็จะช่วยขยายความเข้าใจภาพนกได้อย่างดี เป็นต้น

2) รูปแบบสัญลักษณ์ (Symbolic form) เป็นการสื่อความหมายที่มาจากการรับรู้และเข้าใจร่วมกันในสังคม เป็นสื่อที่แสดงนัยหรือเงื่อนไขความคิดที่แฝงไว้ในรูปแบบ ไม่ใช่ภาษาหรือภาพที่บอกเป้าหมายอย่างตรงไปตรงมา รูปแบบของสัญลักษณ์ในงานออกแบบเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการสร้างความสนใจในลักษณะของความคิดคำนึง ซึ่งเกี่ยวกับเป้าหมายที่ต้องการ และการที่จะเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ได้จำเป็นต้องมีประสบการณ์ร่วมกัน หรือมีการเรียนรู้ในสัญลักษณ์นั้นมาก่อน มิเช่นนั้นแล้ว สัญลักษณ์รูปแบบดังกล่าวก็จะเป็นไม่มีความหมาย เช่น พานรัฐธรรมนูญเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับประชาธิปไตยที่ประชาชนชาวไทยรับรู้ร่วมกัน ซึ่งคนในชาติอื่นอาจจะไม่เข้าใจสัญลักษณ์ดังกล่าวได้

3) รูปแบบนามธรรม (Abstract form) หมายถึง รูปแบบที่แสดงด้วยส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น จุด เส้น รูปทรง แสงเงา ที่ว่าง พื้นผิว สี และ น้ำหนักสี อาจเป็นรูปทรงอิสระ หรือรูปทรงเลขาคณิตก็ได้ รูปแบบนามธรรมนี้จะไม่มีความหมายที่เกี่ยวข้องหรือชี้บ่งถึงสิ่งต่าง ๆ โดยตรง แต่อาจสะท้อนความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมาได้ เช่น ความสวยงาม ความบึกบึน แข็งแรง สง่างาม เคลื่อนไหว สงบเสถียร การออกแบบรูปแบบนามธรรมจึงเหมาะกับงานออกแบบที่ต้องการแสดงความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง และความรู้สึกซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากรูปแบบที่เป็นนามธรรมนี้ก็เป็นความรู้สึกที่มีอยู่ในรูปแบบอื่น ๆ ด้วย

2.3.2 ส่วนประกอบในการออกแบบ (Elements of design)

งานออกแบบเกิดขึ้นจากการผสมผสานส่วนประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ซึ่งนอกจากสามารถสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปแบบเนื้อหาขึ้นมาแล้ว โดยตัวของมันเอง ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายบางอย่างแก่ผู้พบเห็นได้ ส่วนประกอบในการออกแบบเหล่านี้ ได้แก่ (สุรสิทธิ์ วิทยาวิฑู, 2546: 183 -195)

1) จุด (Dot) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญในงานออกแบบ เพราะจุดเป็นต้นกำเนิดของเส้น และ น้ำหนักภาพ ในการพิมพ์ภาพโทนต่อเนื่อง (Half tone) การเกิดน้ำหนักอ่อนแก่ในภาพขึ้นอยู่กับการใช้จุด ในบริเวณที่เป็นน้ำหนักอ่อน เกิดจากจุดหรือเม็ดสีที่เล็กและห่าง ส่วนบริเวณที่มีน้ำหนักเข้มจะประกอบด้วยจุดที่มีขนาดใหญ่และหนาแน่น

2) เส้น (Line) เกิดจากการเดินทางต่อเนื่องของจุดในลักษณะทิศทางเดียว ไม่ปะปะกระจัดกระจาย โดยเฉพาะการนำมาใช้เป็นเส้นแกน (axis) ของภาพ โดยในงานออกแบบประกอบด้วยเส้นหลักที่สำคัญดังนี้

- 2.1 เส้นนอน (Horizontal line) แสดงความรู้สึกสงบนิ่ง กว้างขวาง
- 2.2 เส้นตั้ง (Vertical line) แสดงถึงความสง่า ความมีระเบียบ ความแข็งแรง
- 2.3 เส้นเฉียง (Diagonal line) แสดงทิศทาง ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่แน่นอน
- 2.4 เส้นโค้ง (Curve line) ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล อ่อนนุ่ม เศร้า
- 2.5 เส้นซิกแซก (Zigzag line) แสดงความรู้สึกเคลื่อนไหว รุนแรง ไม่แน่นอน
- 2.6 เส้นคลื่น (Wave line) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวช้า ๆ นุ่มนวล และจังหวะ

3) รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) เกิดจากเส้นที่เดินทางครบวงจร ในการออกแบบมักจะกล่าวถึงรูปร่างและรูปทรงควบคู่กันไป แต่โดยข้อเท็จจริงแล้ว รูปร่างจะมี 2 มิติ ได้แก่ความกว้างกับความยาวในระนาบแบน ส่วนรูปทรงมี 3 มิติ ได้แก่ความกว้าง ความยาว และความลึก ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า ตัววัตถุคือรูปทรง และส่วนเงาของวัตถุเป็นรูปร่าง

4) แสงและเงา (Light & Shade) เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ดูรู้สึกถึงลักษณะ 3 มิติ ของรูปทรงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการออกแบบกราฟิกซึ่งกระทำบนวัสดุ 2 มิติ ผู้ออกแบบสามารถใช้แสงเงาเพื่อเน้นความลึกหรือมิติที่ 3 ได้ ในทางศิลปะ การให้แสงและเงาที่ถือได้ว่ามีคุณค่าทางความงามมากที่สุดนั้น นิยมให้แสงเข้ากระทบวัตถุทางด้านข้างทำมุมเฉียง 45 องศา มากกว่าตำแหน่งอื่น

5) ที่ว่าง (Space) หมายถึง การกำหนดของว่างในตัววัตถุหรือตัวรูป (Positive space) และช่องว่างรอบตัววัตถุหรือพื้น (Negative space)

6) พื้นผิว (Texture) หมายถึง ความรู้สึกในการจำแนกความเรียบหรือขรุขระของผิววัตถุจากสายตา ลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันย่อมช่วยให้ผู้ดูเกิดความสนใจ แปลกตา ไม่เบื่อหน่าย

7) สี (Color) เป็นองค์ประกอบมูลฐานที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ชม

7.1 สีเย็น (Cool colors) ได้แก่ สีเทา ฟ้ำ น้ำเงิน เขียว ให้ความรู้สึกเย็น สงบ

7.2 สีร้อน หรือสีอบอุ่น (Warm colors) ได้แก่ สีเหลือง แดง ส้ม ชมพู ม่วง น้ำตาล ให้ความหมายและความรู้สึกเร้าร้อน ก้าวร้าว รื่นเริง สดชื่น อุดฉาด จึงมีอิทธิพลต่อการดึงดูด และสร้างความน่าสนใจได้ดีกว่าสีโทนอื่น

7.3 สีขาว (White) สีแห่งความสะอาด สื่อถึงความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา

7.4 สีดำ (Black) คือสัญลักษณ์แห่งความโศกเศร้า หดหู่ และความตาย บางกรณีใช้แทนความชั่วร้าย ในความหมายของชาวยุโรป อเมริกา แทนความเป็นผู้ดี ขริม มั่นคง นอกจากนี้ ยังใช้ในความหมายของความอมตะและเป็นนิรันดร์ด้วย

7.5 สีแดง (Red) เป็นสีแห่งความกระตือรือร้น เร้าร้อน รุนแรง สะเทือนอารมณ์ มีพลัง ให้ความสว่างโชติช่วง เป็นสีแห่งความรัก ดึงดูดความสนใจ หรืออาจเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงความมีอันตราย ความร้อนได้

7.6 สีชมพู (Pink) ความเข้มของสีแดงจะลดลง ให้ความรู้สึกที่อ่อนหวาน

7.7 สีเหลือง (Yellow) สีแห่งความสุขสดชื่น ร่าเริงมีชีวิตชีวา เป็นโทนที่เข้าได้กับทุกสี บางครั้งใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความหวัง การรอคอย หรือความระมัดระวัง เป็นต้น

7.8 สีเขียว (Green) ให้ความรู้สึกสดชื่น งามงาม เป็นสัญลักษณ์ของความสงบเรียบง่าย และความอุดมสมบูรณ์

7.9 สีฟ้า (Blue) เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เยือกเย็น มั่งคั่ง แต่เต็มไปด้วยพลัง ส่วนสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึกสดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉง เป็นหนุ่มสาว

7.10 สีม่วง (Purple) สีแห่งความลึกลับ มีเลศนัย ซ่อนเร้น มีอิทธิพลต่อจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก เช่น เทพนิยายต่าง ๆ ที่ใช้สื่อถึงความสูงศักดิ์

7.11 สีน้ำตาล (Brown) แทนสัญลักษณ์ของความรุ่มโรย ให้ความหมายที่ดูเหมือนธรรมชาติ และยังใช้ในความหมายของความถ่อมตน เก๋แก่ด้วย

7.12 สีแจ๊ด (Vivid colors) คือสีที่สะดุดตาเร็ว มองเห็นได้ไกล โทนของสีตัดกันแบบตรงกันข้าม เช่น แดงกับดำ เหลืองกับน้ำเงิน เขียวกับแดง ดำกับเหลือง เป็นต้น สีเหล่านี้มีข้อเสียคือ หากใช้จำนวนมากอาจดูฉูดฉาด จึงควรใช้หนึ่งหรือสองสีเป็นตัวเน้นเท่านั้น

7.13 สีทึม (Dull colors) สีอ่อนที่ค่อนข้างเข้ม หรือสีเข้มที่เจือจางลง ให้ความรู้สึกที่ลาง สลัว มัว บางครั้งดูเหมือนฝัน และดูคล้ายเครียด

7.14 สีจาง หรือสีอ่อน (Light colors) ให้ความหมายที่อ่อนโยน เบาหวานช่วยให้พื้นที่แคบดูกว้างขึ้น ในงานศิลปะมีการใช้เป็นพื้นหลังเพื่อขับให้รูปทรงลอยเด่นชัด

7.15 สีมืดทึบ (Dark colors) ให้ความรู้สึกหนัก แข็งแรง เข้ม มีพลัง

การออกแบบปกอัลบั้มดนตรี (Album cover design) จัดได้ว่าเป็นการออกแบบอย่างหนึ่งเพื่อห่อหุ้มผลงานเพลง ซึ่งนอกจากช่วยให้เกิดความสวยงามแล้ว ยังช่วยสร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ทางดนตรีแต่ละชุดด้วย บนปกอัลบั้มประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ (Sign) จากส่วนประกอบต่าง ๆ (Elements of design) ที่ปรากฏเป็นรูปแบบ (Form) และเนื้อหา (Content) ซึ่งสามารถสื่อสารความหมายบางอย่างได้เช่นเดียวกับงานออกแบบอื่น ๆ อาจกล่าวได้ว่าการออกแบบปกอัลบั้มนั้น เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นภาพตัวแทนให้แก่สิ่งที่ไม่อาจมองเห็น นั่นก็คือตัวตนของศิลปินและผลงานดนตรีที่ซ่อนอยู่ภายใน

การออกแบบปกอัลบั้มมีมาตั้งแต่คริสต์ทศวรรษที่ 1950 เพื่อใช้ห่อหุ้มเทปคาสเซ็ท จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1983 มีการผลิตปกซีดีขึ้นเป็นครั้งแรก นำไปสู่ความท้าทายของนักออกแบบกราฟิกที่จะสามารถตอบสนองได้ทั้งความต้องการทางการตลาดและความงามเชิงสุนทรียะไปพร้อม ๆ กัน ระยะเวลาแรก ปกซีดีเริ่มจากกระดาษเพียงแผ่นเดียวที่ลงโฆษณาไว้ด้านหลัง แต่ปัจจุบันการผลิตและสร้างสรรค์ปกซีดีมีพัฒนาการไปอย่างมาก บางผลงานทำออกมาในลักษณะของสมุดขนาดเล็ก (booklet) ที่มีความหนาถึง 128 หน้า ประกอบไปด้วยคำบรรยาย และรูปภาพ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ผลงานเพลงทางหนึ่งด้วย จิมมี่ กูเทอร์แมน (Jimmy Guterman) กล่าวว่าย่ค่ายเพลงขนาดใหญ่ส่วนมากมักคำนึงถึงโอกาสทางการตลาดจากปกอัลบั้มเป็นสำคัญ ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงคุณค่าของมันได้เท่ากับนักออกแบบหรือแฟนเพลง ซึ่งรับรู้มันมากกว่าในฐานะของสินค้า เช่น อัลบั้มอาร์ซีเอ (RCA) ของเอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) ในปี ค.ศ.1956 นั้น ได้ถูกออกแบบปกให้ภาพเอลวิสและกีตาร์ของเขาเป็นจุดสีขาวดำ ถูกทับด้วยตัวอักษรสีชมพูและเขียวในทุก ๆ รายละเอียดนั้น ได้ร้องเรียกให้เราจินตนาการไปถึงการมาของราชาหนุ่ม ซึ่งทำให้รู้สึกได้ถึงดนตรีที่อยู่ภายใน (Pfeifer, 1992: 8-9, 113)

ปกอัลบั้มในประเทศไทยที่มีความโดดเด่น และเป็นที่ยอมรับในวงกว้างถึงคุณลักษณะและการออกแบบที่สวยงาม เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์เป็นจำนวนมากไม่น้อย มาจากการถ่ายทอดโดยนักออกแบบจากค่ายเพลงขนาดเล็กอย่างเบเกอรี่ มิวสิค โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในยุคเริ่มก่อตั้งบริษัทดนตรีแห่งนี้ ภายใต้การสนทนาระแสความนิยมชมชอบศิลปินจากค่ายเพลงขนาดใหญ่ที่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอก ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างปกอัลบั้มของค่ายเบเกอรี่มิวสิค ซึ่งเป็นที่รู้จักทั่วไปจำนวน 2 ปก ออกแบบโดย วรุตม์ ปันยารชุน ผู้ที่มีผลงานออกแบบปกอัลบั้มให้แก่ศิลปินมาแล้วมากมาย เพื่อแสดงการสื่อสารถึงความคิดเบื้องหลังผู้ผลิตที่น่าสนใจ ดังนี้

วรุตม์ ปันยารชุน (พัศวรรณ ศรีลาน, 2547: 34) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์แนวความคิดลงบนปกอัลบั้มโมเดิร์นด็อก (Moderdog) ของศิลปินโมเดิร์นด็อก (ดังภาพที่ 2.1) ไว้ว่า คำว่า โมเดิร์น (Modern) นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ล้ำยุค หรือไม่เคยพบเห็นเสมอไป แต่อาจนำเอาสิ่ง

เก่ามาทำให้ดูล้ำสมัยได้ การออกแบบปกอัลบั้มนี้มาจากการตีความจากบทเพลงในอัลบั้ม ซึ่งมีลักษณะของการเปรียบเทียบเกี่ยวกับการหวนหาอดีต เช่น กะลา ทูเรียน หรือบุษบา มีเพียงเสียงร้องและดนตรีเท่านั้นที่เป็นดนตรีร็อคสมัยใหม่ ทำให้คิดถึงโปสเตอร์หนังที่ปะทับซ้อนกันไปมา กระทั่งเกิดเป็นข้อความ เป็นเรื่องราวใหม่ ๆ ขึ้น จึงได้ตัดสินใจทำออกมาในลักษณะของการสร้างภาพที่ดูคลุมเครือ ไม่บอกอะไรแน่ชัด ด้วยการนำภาพจากอดีตมาปะทับซ้อนกัน (Collage) และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง โมเดิร์นด็อกไม่ใช่ศิลปินที่ขายรูปร่างหน้าตา การนำภาพผู้หญิงโบราณมาซ้อนปกเช่นนี้ ทำให้ผู้ชมเกิดคำถามขึ้นในใจ ซึ่งถือว่าเป็นการสร้างความสนใจอย่างหนึ่ง

รูปภาพที่ 2.1 ภาพปกอัลบั้มโมเดิร์นด็อก ของศิลปินโมเดิร์นด็อก (พ.ศ.2537)



อีกปกหนึ่ง ได้แก่ อัลบั้มริทึมแอนด์บอยด์ ของศิลปิน บอย โกสิยพงษ์ (ดังภาพที่ 2.2) (พัชรวรรณ ศรีลาน, 2547: 34) มีหน้าปกเป็นภาพกามเทพน้อยหรือคิวปิด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของผู้มอบความรักให้กับผู้คนมาโดยตลอด แต่กามเทพในภาพกลับมีสีหน้าเศร้าสร้อย นั่งอยู่ในท่า "Thinker" ของโรแตง ทังลุกศร เปิดหนังสือความรักอ่าน และเด็ดดอกไม้ รัก-ไม่รัก เพื่อสื่อสารว่า กามเทพก็มีช่วงค้นหาความรักของตัวเอง ทุกคนล้วนอยากมีความรัก ฉะนั้น ก่อนจะมอบความรักให้แก่ใคร เราควรรักตัวเองให้ได้เสียก่อน ส่วนภาพปกใน "Beginning Of Young Direction" มาจากการตีความคำว่า BOYd ซึ่งเป็นชื่อย่อของบอย โกสิยพงษ์ และเป็นส่วนของชื่ออัลบั้ม คำว่า "Beginning" หมายถึงจุดกำเนิดของความรัก ในภาพจะมีแอปเปิ้ลที่ถูกกัดแล้ว มีงู มีใบไม้ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเครื่องปิดอวัยวะเพศของอดัมกับอีฟหล่นอยู่ แสดงว่ามีความสัมพันธ์กันแล้ว ตัวต่อมา คำว่า "Of" หมายถึงตัวบอยเอง ซึ่งมองตัวเองเป็นเหมือนคนดำคนหนึ่งที่มีใบหน้าจีน ใช้ภาพเด็กใส่ผ้าอ้อมสีดำแทนสีขาว และถือตัวโน้ตออกมา คำว่า "Young" คือคนหนุ่มสาว หรือทิศทางใหม่ เป็นภาพคนสองกระแຈ เปรียบกับความรักที่ต้องดูแลซึ่งกันและกัน รวมทั้งดูแลตัวเอง "Direction" หมายถึงตัวเราสามารถเลือกทิศทางได้หลากหลาย ถูกแทนด้วยภาพมือ ที่มีหลายอย่างผูกอยู่กับนิ้ว เช่น เงิน ดนตรี ความรัก หนังสือ เครื่องประดับ โดยเราจะเลือกสิ่งใดก็ได้

รูปภาพที่ 2.2 ภาพปกอัลบั้มริทึมแอนด์บลูส์ของศิลปิน บอย โกสิยพงษ์ (พ.ศ.2538)



2.3.3 กระบวนการออกแบบปกอัลบั้ม

การออกแบบปกอัลบั้มเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปิน 2 กลุ่ม ได้แก่ นักร้อง นักดนตรี และนักออกแบบ ซึ่งในบางผลงานนักออกแบบอาจไม่ได้เป็นผู้กำหนดแนวความคิดในการทำงานทั้งกระบวนการ แต่เป็นการรับแนวคิดเกี่ยวกับอัลบั้ม (Album concept) ที่ถ่ายทอดมาจากครีเอทีฟหรืออาร์ตไดเรกเตอร์อีกต่อหนึ่ง ขณะที่บางผลงานนักออกแบบจะรับหน้าที่เป็นผู้กำหนดแนวทางในการทำงานจากศิลปินด้วยตนเอง โดยส่วนใหญ่การทำงานในแบบหลังจะเกิดขึ้นกับค่ายเพลงขนาดเล็ก และค่ายเพลงอินดี้หรือค่ายเพลงอิสระมากกว่า (Grant, 2001)

Gnewikow นักออกแบบกราฟิกและศิลปินวง The Lothars ซึ่งออกแบบปกอัลบั้มตนเอง และเคยออกแบบให้แก่ค่ายเพลงขนาดใหญ่อย่างบริษัท Blue Note กล่าวว่า ปัจจุบันความสัมพันธ์ในการทำงานที่สอดคล้องกันระหว่างนักออกแบบและศิลปินมีความเป็นไปได้ยากในค่ายเพลงขนาดใหญ่ (Major labels) เนื่องจากมีศิลปินในสังกัดและอัลบั้มที่ต้องผลิตเป็นจำนวนมาก ขณะที่ค่ายเพลงขนาดเล็กหรือค่ายเพลงอิสระ (Independent labels) ซึ่งมีศิลปินไม่มากนัก และมีความเป็นไปได้ที่นักออกแบบจะสามารถรับผิดชอบได้ทั้งกระบวนการออกแบบอย่างแท้จริง จึงมีโอกาสสร้างสรรค์ปกอัลบั้มที่มีลักษณะสอดคล้องกับผลงานเพลงและศิลปินได้มากกว่า

Heiden, J. อดีตหัวหน้างานออกแบบของบริษัท Warner Brothers ซึ่งมีผลงานออกแบบปกอัลบั้มให้แก่ศิลปินมาแล้วกว่า 200 ปก และมีส่วนร่วมในการออกแบบปกอัลบั้มต่าง ๆ ให้แก่ค่ายเพลงขนาดเล็กอย่าง Nonesuch Records ได้กล่าวถึงกระบวนการออกแบบปกอัลบั้มว่า โดยส่วนมากศิลปินนักร้องจะมีส่วนสำคัญในการเห็นชอบต่อผลงานบนปกของพวกเขา ฉะนั้นการทำงานออกแบบที่ดีที่สุด ก็คือการทำงานร่วมกับศิลปินที่รู้จักตัวเอง และรู้ว่าตนต้องการจะสื่อสารอะไร สำหรับการออกแบบให้แก่ค่ายเพลงขนาดเล็กนั้นพวกเขาไม่ได้ใช้ลักษณะที่เป็นมาตรฐานบนปกอัลบั้ม แต่ก็มีคามมุ่งมั่นที่จะรักษาระดับความประณีต ซึ่งจะทำให้สามารถแยกตัวเองออกจากผู้แข่งขันอื่น ๆ อย่างเพลงคลาสสิกสมัยใหม่ที่เป็นกระแสหลักได้

สำหรับนักออกแบบกราฟิกและปกอัลบั้มชาวไทยก็มีความคล้ายคลึงกัน วรุฒม์ ปันยารชุน และ เศรษฐพงศ์ โกวาทอง (อ้างถึงใน ภูริ อัครวิชัย, 2540 : 106 -107) กล่าวว่า การออกแบบปกอัลบั้มนั้นไม่มีขอบเขตที่จำกัดหรือตายตัว รูปแบบต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับลักษณะของเพลง และตัวศิลปินเอง โดยนักออกแบบจะพิจารณาจากองค์ประกอบหลายอย่างด้วยกัน ได้แก่ การศึกษาถึงคุณลักษณะของศิลปิน ศึกษากลุ่มลูกค้า แนวเพลง การวางภาพลักษณ์ของศิลปิน จากบริษัทต้นสังกัด นำทุกอย่างมาประกอบเข้าด้วยกัน และสรุปออกมาในรูปแบบอิสระ ไม่จำเป็นว่าจะมาจากภาพถ่ายหรือภาพจากการสร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ แต่จะดูถึงความเหมาะสมว่าศิลปินคนนั้น ๆ มีสิ่งใดที่น่าจะนำเสนอสู่สาธารณชนในแบบของปกอัลบั้มที่เน้นตัวบุคคล (Portrait) และเนื้อหาเรื่องราวในมุมมองด้านอื่นที่ชัดเจนกว่า ตัวอย่างเช่น การนำเพลงมาแปลความหมาย จากนั้นจึงถ่ายทอดออกมาเป็นภาพนำเสนอสู่อัลบั้ม หัวใจหลักในการออกแบบนอกจากดูที่เนื้อหาของเพลงแล้ว ยังต้องศึกษาทัศนคติของศิลปิน เพื่อนำมาประกอบความคิดของผู้ออกแบบ ซึ่งจะช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สามารถดึงความเป็นตัวตนของศิลปินคนนั้นมานำเสนอ ทั้งในแง่มุมที่คนเห็นกันอยู่แล้ว หรือยังไม่เห็นเด่นชัด ฉะนั้น เมื่อดูปกอัลบั้มแล้วจะมีความแตกต่างในทัศนคติของศิลปินมากกว่าแค่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ แนวทางการทำงานของนักออกแบบนอกจากไม่ยึดติดกับแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแล้ว บางครั้งการทำปกอัลบั้มให้ดูเซ็กซี่เพื่อเป็นการล้อเลียน หรือทำให้ดูทันสมัยก้าวล้ำก็เป็นสิ่งที่มีมักจะได้รับการสอดแทรกในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดูแปลกแหวกแนวออกไป การนำภาพมาประกอบเข้ากับปกอัลบั้มนั้น เป็นการตีโจทย์จากแนวความคิด (Concept) หลัก ๆ ภายหลังจากการสรุปความคิดรวบยอดแล้ว จึงค่อยกระจายลงไปในรายละเอียด เป็นการเลือกสรรสิ่งที่มาประกอบในเนื้อหาของปกอัลบั้มให้มีความลงตัวมากยิ่งขึ้น

จากหนังสือรวบรวมผลงานการออกแบบปกอัลบั้มของ Roger, D. (Roger et al, 1987, p.7-8) สามารถสรุปขั้นตอนการออกแบบปกอัลบั้มได้ 6 ขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้

1. การมอบหมายหน้าที่ (The commission) ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ผู้ออกแบบได้เข้าสู่กระบวนการ และได้รับการมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบในการสร้างสรรค์ปกอัลบั้ม นักออกแบบโดยทั่วไปจะมีวิธีเข้าถึงบริษัทดนตรีหรือศิลปินผู้ว่าจ้าง 2 วิธีการหลัก ๆ ได้แก่ การนำตัวอย่างผลงานออกแบบของตนเอง (Portfolio) ไปเสนอ เพื่อได้รับการพิจารณาว่าจ้างให้รับผิดชอบการทำปกอัลบั้ม หรือผู้ต้องการว่าจ้างอาจติดต่อมาเองจากผลงานที่ผ่านมาของนักออกแบบ

2. การเตรียมการ (The preliminaries) เป็นขั้นตอนที่ผู้ออกแบบจะปรึกษากับศิลปิน ค่ายเพลง หรือบุคคลที่มีส่วนรับผิดชอบ รวมทั้งการรับฟังบทเพลงในอัลบั้มถ้าเป็นไปได้ เพื่อค้นหาแนวความคิดเบื้องต้นที่จะมีผลต่อรูปแบบงาน รวมทั้งการตกลงเงื่อนไขในด้านกำหนดเวลาการทำงาน งบประมาณ ภาพลักษณ์ที่จะเผยแพร่ และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่จะบรรจุในหีบห่อซีดี เช่น เนื้อเพลง และข้อมูลต่าง ๆ

3. การสรุปความคิดเกี่ยวกับงาน (The brief) ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดก่อนการผลิตผลงานจริง โดยผู้ออกแบบจะต้องประมวลความคิดจากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น และจากการประชุมร่วมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งหลายในขั้นตอนการเตรียมการ เพื่อหาข้อสรุปให้แก่แนวคิดในการสร้างสรรค์ปกอัลบั้มหนึ่ง ๆ หากข้อสรุปนี้ผิดพลาด อาจส่งผลให้การสื่อสารผ่านผลงานปกอัลบั้มที่ผลิตออกมาในตอนท้ายเกิดความคลาดเคลื่อนได้

4. การกำหนดภาพร่างของงาน (The roughs) เมื่อได้ข้อสรุปทางความคิดที่ชัดเจนให้แก่ปกอัลบั้มแล้ว ผู้ออกแบบจะต้องนำเสนอภาพร่างของงานแก่ศิลปินผู้ว่าจ้างหรือที่ประชุมค่าย เพื่อเห็นชอบให้ดำเนินการผลิตจริงในขั้นต่อไป สุดท้ายไม่ว่าผู้ออกแบบจะกำหนดทิศทางให้แก่ภาพร่างของงานภายใต้การเผชิญหน้ากับความคิดที่หลากหลายอย่างไร สิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการผลิตจริงได้ก็คือเมื่อภาพร่างนั้นสามารถเป็นตัวแทนความคิดและจุดมุ่งหมายที่เห็นพ้องต้องกันของทุกฝ่าย

5. กระบวนการผลิตงานที่เป็นรูปธรรม (The real thing) เป็นส่วนของการผลิตเพื่อแปลงภาพร่างในขั้นของกระบวนการทางความคิดให้ปรากฏเป็นผลสำเร็จของงาน โดยเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ออกแบบ ศิลปิน ช่างภาพ สไตลิสต์ และทีมงานที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

5.1 การวางแผน (Planning) เพื่อให้ได้งานออกแบบที่สมบูรณ์ และลดข้อผิดพลาดให้เกิดขึ้นน้อยที่สุด ผู้ออกแบบจะต้องวางแผนการทำงานอย่างรัดกุม กรณีที่มีการถ่ายภาพ ผู้ออกแบบจะต้องวางแผนในการจัดหาช่างภาพที่มีสไตล์การทำงานสอดคล้องกับแนวคิดของปกอัลบั้มที่ต้องการนำเสนอ ในบางงานอาจต้องมีสไตลิสต์เพื่อช่วยจัดทำทางศิลปินและองค์ประกอบในภาพเพิ่มเข้ามาด้วย นอกจากนี้ผู้ออกแบบยังต้องพิจารณาเลือกสถานที่ทีมงาน และอุปกรณ์ต่าง ๆ ตามความเหมาะสม หรือถ้าจะใช้ภาพกราฟิกก็ต้องวางแผนไว้ล่วงหน้าเพื่อการเตรียมการที่ดี รวมไปถึงการกำหนดวัสดุและระบบพิมพ์ที่จะใช้ผลิตปกอัลบั้มด้วย

5.2 การผลิต (Production) เป็นขั้นตอนเตรียมการและประสานงานส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย ได้แก่ การจัดเตรียมสถานที่ถ่ายภาพ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า รวมไปถึงการนัดหมายวันเวลาถ่ายภาพกับผู้เกี่ยวข้อง การติดต่อและคุยรายละเอียดงานเพื่อเตรียมตัวของศิลปิน ช่างภาพ และสไตลิสต์ โดยส่วนใหญ่จะเป็นการกำหนดทิศทางและมุมมองความคิดร่วมกันกับครีเอทีฟหรือนักออกแบบที่รับผิดชอบในส่วนนี้ก่อนวันถ่ายทำจริง

5.3 การถ่ายภาพ (The shoot) ถ้าเป็นการถ่ายภาพนอกสถานที่ภาพจะออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับสภาพอากาศเป็นสำคัญ แต่ถ้าเป็นการถ่ายภาพในสตูดิโอก็จำเป็นต้องพิจารณาเรื่องอุปกรณ์จัดฉากและแสงที่เหมาะสม ระหว่างช่างภาพและสไตลิสต์ต้องทำงานประสานกันเป็นอย่างดี และมีความเข้าใจที่ตรงกันถึงความต้องการต่าง ๆ

5.4 การล้างและอัดภาพ (Processing and printing) เป็นขั้นตอนที่ต้องระมัดระวังเนื่องจากกระบวนการนี้อาจมีผลต่อคุณภาพของงานถ่ายภาพ เช่น สีและแสงที่ไม่ตรงกับความต้องการได้

6. การสร้างงานต้นแบบ (The Artwork) หลังเสร็จสิ้นกระบวนการถ่ายภาพปกอัลบั้ม อาจมีรูปภาพเป็นจำนวนมากที่ผู้ออกแบบ ช่างภาพ และผู้เกี่ยวข้องต่าง ๆ จะต้องตัดสินใจหาข้อสรุปร่วมกันในการเลือกภาพที่เหมาะสมที่สุดที่จะนำมาใช้ เมื่อได้รูปภาพที่ต้องการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนของการสร้างงานต้นแบบ ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่

6.1 ภาพถ่ายที่ใช้เป็นปกอัลบั้ม (The photographic cover) ภาพที่ได้จะถูกนำมาตกแต่งเพื่อเสริมจุดเด่นหรือลดข้อบกพร่องต่าง ๆ (Retouch) ทั้งที่มาจากตัวศิลปิน หรือจากกระบวนการถ่ายภาพ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนการพิมพ์

6.2 ภาพประกอบและตัวอักษร (The illustration and the lettering) เป็นการจัดวางตัวอักษรและภาพประกอบต่าง ๆ ลงไปบนปกอัลบั้มร่วมกับภาพถ่ายที่เตรียมมาเพื่อให้เกิดความเหมาะสมตามแนวคิดที่กำหนดไว้

เมื่อจัดการงานต้นแบบทั้ง 2 ส่วนสมบูรณ์แล้ว ผู้ออกแบบจะทำการพิมพ์ตัวอย่างงานออกแบบดังกล่าว (Layout) เป็นต้นแบบสำเร็จก่อนจะส่งเข้าที่ประชุมเพื่อพิจารณาเห็นชอบและเข้าสู่กระบวนการพิมพ์แบบอุตสาหกรรมต่อไป

สรุปได้ว่า ในกระบวนการออกแบบปกอัลบั้มหนึ่ง ๆ นั้น เริ่มต้นจากผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับผลงานเพลงและตัวตนของศิลปิน (กรณีที่ศิลปินไม่ได้ออกแบบเอง) และวางแผนการออกแบบที่จะแปลงแนวความคิดเหล่านั้นให้ปรากฏในรูปของรหัส (Code) ที่มีความหมาย โดยเฉพาะในการออกแบบให้ศิลปินอินดีหรือบริษัทดนตรีขนาดเล็กซึ่งกระบวนการผลิตและถ่ายทอดความหมายมาสู่ปกอัลบั้มนั้นไม่สลับซับซ้อนหรือผ่านผู้เกี่ยวข้องมากมาย อีกทั้งผู้ออกแบบยังมีโอกาสเข้าถึงและทำความเข้าใจกับศิลปินเจ้าของอัลบั้มได้โดยตรง

ขณะที่ในค่ายเพลงกระแสหลักขนาดใหญ่ การนำความเป็นตัวตนของศิลปินไปบนปกอัลบั้มต้องขึ้นอยู่กับการตลาดเป็นตัวกำหนดด้วย โดยจะมีการผสมผสานกันระหว่างความเป็นสมัยนิยม (Fashion) ความมีศิลปะ (Art) และภาพของศิลปิน (Images) ในลักษณะที่ต้องการนำเสนอ ส่วนใดจะถูกนำมาใช้มากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขทางการตลาดและตัวศิลปินเอง กล่าวคือ หากศิลปินมีความโดดเด่นเรื่องรูปร่างหน้าตา สัดส่วนของภาพที่ดีก็ จะถูกนำเสนอเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีส่วนของการออกแบบตามสมัยนิยมและส่วนของความเป็นศิลปะเข้ามาเสริมให้ผลิตภัณฑ์มีความกลมกลืน ในทางตรงกันข้าม หากศิลปินไม่มีจุดเด่นดังกล่าว การออกแบบตามสมัยนิยม และความมีศิลปะ จะถูกเน้นมากกว่าการนำเสนอรูปร่างหน้าตา เพื่อช่วยเพิ่มหรือลดจุดเด่นและจุดด้อยของศิลปินได้ นั่นคือ ในปกอัลบั้มหนึ่ง ๆ จะมีการออกแบบอย่างกลมกลืนระหว่างภาพตัวตนของศิลปินในด้านที่ต้องการนำเสนอ ความทันสมัย และความมีศิลปะ

ปกอัลบั้มของค่ายเพลงกระแสหลัก นอกจากทำหน้าที่ตอกย้ำภาพลักษณ์ศิลปินที่สร้างขึ้นสู่การรับรู้ของผู้บริโภคดังกล่าวแล้ว ยังมีการขยายพื้นที่บนปกเพื่อเพิ่มการโฆษณาสินค้าให้แก่สปอนเซอร์เป็นการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ซึ่งกันและกันด้วย โดยการเลือกเสนองานเพลงแก่สปอนเซอร์นั้น จำต้องคำนึงถึงภาพลักษณ์ของสินค้าที่จะมาสนับสนุนให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของศิลปิน หรือหากไม่สอดคล้องกันโดยเจตนา ก็จะเลือกสินค้าที่ไม่ขัดแย้ง หรือทำให้ภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นไปในทางลบ หรือ เลือกจากสินค้าที่มีกลุ่มเป้าหมายเดียวกัน (อมรรัตน์รัตนภาสุร, 2534: 160-161) ฉะนั้น ในค่ายเพลงกระแสหลัก ทั้งตลาดและสปอนเซอร์จึงต่างก็ถือเป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดภาพลักษณ์ของศิลปินให้มีความดึงดูดและเป็นที่ต้องการ

สำหรับการศึกษาระบบการสร้างสรรคและสื่อความหมายผ่านปกอัลบั้มเพลงอินดีนั้น เนื่องจากไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการผลิตและออกแบบเช่นเดียวกับค่ายเพลงกระแสหลักข้างต้น จึงไม่สามารถพิจารณาปกอัลบั้มตามเกณฑ์การออกแบบหีบห่อสินค้า (Package) หรือการออกแบบเพื่อโฆษณาจูงใจทางการตลาดอย่างปกอัลบั้มเพลงกระแสหลักได้ ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องการออกแบบปกอัลบั้มมาศึกษาควบคู่ไปกับแนวคิดลัทธิศิลปะกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งมีอิทธิพลอย่าง

สูงต่อศิลปะหลายแขนงทั่วโลกในปัจจุบัน รวมทั้งการพิจารณาในขอบเขตของความเป็นดนตรีอินดี้ ซึ่งมีที่มาและจุดกำเนิดเพื่อทำหน้าที่เป็นดนตรีทางเลือกให้แก่สังคม และยืนอยู่ต่างขั้วกับดนตรีกระแสหลัก ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจบริบทแวดล้อมที่เป็นแรงผลักดันให้การสร้างสรรค์ความหมายต่าง ๆ เกิดขึ้นได้

2.4 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (Space) เพื่อการสื่อสารในงานออกแบบปกซีดี

การสื่อสารผ่านพื้นที่ของปกซีดีเพลงนั้น ผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์รูปแบบ รวมทั้งถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราว หรือข้อมูลต่าง ๆ ได้หลากหลายแตกต่างกัน ประการสำคัญขึ้นอยู่กับขนาดและรูปแบบของหีบห่อหรือกล่องบรรจุซีดีแต่ละประเภท ที่จะเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดขอบเขตของการสื่อความหมาย กล่องบรรจุซีดีบางรูปแบบซึ่งให้พื้นที่น้อย ผู้ผลิตและนักออกแบบจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อมูล หรือสาระที่จะนำเสนอให้เหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสารผ่านพื้นที่ที่มีอย่างจำกัด โดยยังคงไว้ซึ่งจุดมุ่งหมายหรือความคิดในการทำงานเพลงที่ต้องการนำเสนอไปยังผู้ฟัง หรือสังคม

หีบห่อหรือกล่องบรรจุซีดีเพลงโดยทั่วไป มีหลายรูปแบบ (Pfeifer, 1992: 114-128) (ดูภาคผนวก ก) ได้แก่

1. The Jewel box เป็นกล่องบรรจุซีดีขนาดเล็กสี่เหลี่ยมจัตุรัส ทำด้วยพลาสติกใส พบเห็นได้ทั่วไป ภายในบรรจุปกซีดีในลักษณะของสมุดขนาดเล็ก (Booklet) หรือแผ่นพับที่สามารถหยิบออกมาเปิดดูได้

2. The Longbox เป็นกล่องบรรจุซีดีรูปแบบหนึ่งที่มีความทนทานมาก ออกแบบให้มีขนาดใหญ่ มีใช้ในอุตสาหกรรมบันทึกเสียง ลักษณะเป็นกล่องกระดาษแข็ง ขนาดกว้าง 6 นิ้ว ยาว 12 นิ้ว บรรจุกล่องใส่ซีดีแบบ Jewel box ไว้ในส่วนครึ่งล่างของกล่อง โดยบรรจุกระดาษลูกฟูกไว้ในส่วนบน อย่างไรก็ตาม ในสหรัฐอเมริกากำลังมีแนวโน้มที่จะลดการผลิตกล่องบรรจุซีดีรูปแบบนี้ลงไป เนื่องด้วยเหตุผลทางสิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ

3. The Bubble pack เป็นกล่องบรรจุซีดีซึ่งได้รับความนิยมมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริษัทดนตรีขนาดเล็ก (Small labels) และในการผลิตอัลบั้มที่มีต้นทุนต่ำ Bubble pack ประกอบขึ้นจากพลาสติกโปร่งใสขนาดสี่เหลี่ยม 2 ด้านเชื่อมเข้าหากัน ห่อหุ้มด้วยกล่องบรรจุซีดีแบบ Jewel box โดยปกซีดีที่เป็นสมุดขนาดเล็ก (Booklet) จะย้ายจากใน Jewel box มาบรรจุไว้ในส่วนบนของ Bubble pack แทน เพื่อแสดงเนื้อหา หรือจุดมุ่งหมายของอัลบั้ม

4. The Digipak เป็นนวัตกรรมการผลิตกล่องบรรจุซีดีในช่วงต้น เพื่อส่งเสริมการขายซีดี ออกแบบโดยบริษัท AGI ในสหรัฐอเมริกา Digipak ประกอบด้วยชิ้นส่วนพลาสติกสำหรับบรรจุซีดี มีพื้นที่สำหรับพิมพ์ภาพมากกว่า 3 ส่วน

5. The Smart-Pak เป็นกล่องบรรจุซีดีที่ทำขึ้นจากกระดาษแข็งรีไซเคิล โดยด้านที่บรรจุ แผ่นซีดีสามารถพับได้เป็น 1 ส่วน หรือมากกว่า

6. The Digitrak เป็นกล่องบรรจุซีดีที่นำวัสดุเหลือใช้มาดัดแปลง มีลักษณะพับได้แบบ ปฏิทินตั้งโต๊ะ ขนาด กว้าง 6 นิ้ว ยาว 12 นิ้ว

7. Lazerfile ขนาดเท่ากับ Long box แต่จะมีมิติเท่ากับ Jewel box ภายใน ประกอบด้วยถาดบรรจุซีดีที่สามารถเลื่อนเข้าออกได้ ผลิตจากวัสดุรีไซเคิลเกือบ 100 % ในส่วนของปกซีดีก็พิมพ์ด้วยกระดาษรีไซเคิลเช่นกัน ผู้ฟังสามารถเปิดดูภายในปกซีดีซึ่งเป็นสมุดขนาดเล็ก (Booklet) ได้โดยไม่ต้องนำปกออกจากถาดบรรจุซีดี

8. Eco-Pak เป็นกล่องบรรจุซีดีสำหรับการค้าปลีกในอนาคต ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแทนที่ Long box โดยทำออกมาในลักษณะกล่องบรรจุซีดีแบบ Long box ที่สามารถพับให้มีขนาดเท่ากับ Jewel box

นอกจากนี้แล้ว สำหรับศิลปินอินดี้ ซึ่งมีช่องทางการสื่อสารที่จำกัด ทำให้ปกซีดีเพลงได้ทำหน้าที่เป็นช่องทางสำคัญ ที่จะสามารถสื่อสารไปยังกลุ่มผู้ฟังโดยตรง ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาว่าภายใต้พื้นที่ที่มีอยู่อย่างจำกัดนี้ ศิลปินอินดี้ ได้นำมาใช้เพื่อสื่อสารไปยังผู้ฟังอย่างไร และมีการถ่ายทอดความคิด ตัวตน หรือ ตอกย้ำอุดมการณ์ทางดนตรีที่อยู่ต่างขั้วกับสื่อกระแสหลักด้วยหรือไม่

พื้นที่ในลักษณะเช่นนี้ Lefebvre, H. (1991 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 568-574) เรียกว่าเป็น "พื้นที่ทางสังคม" (Social space) หรือ เป็นพื้นที่ซึ่งถูกประกอบสร้างขึ้นด้วย กิจกรรม ปฏิบัติการ หรือโครงการต่าง ๆ (Social practice) มีการใช้สัญลักษณ์และการทำให้เป็นปริมาตร (Sphere) กล่าวได้ว่าทุกหนทุกแห่งในสังคม สามารถถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นพื้นที่ทางสังคมได้ทั้งสิ้น หากว่ามีปฏิบัติการทางสังคมเกิดขึ้นในบริเวณดังกล่าว เนื่องจากมีการใช้อำนาจแบบต่าง ๆ บนพื้นที่แห่งนี้

Lefebvre, H. มองว่า “พื้นที่” มิใช่เป็นเพียงลักษณะทางภูมิศาสตร์ (Passive geography) เท่านั้น และมีได้มีลักษณะเป็นกลาง (Neutral) แท้จริงแล้ว พื้นที่ถือได้ว่าเป็นสมรภูมิแห่งการต่อสู้ของอำนาจต่าง ๆ ในสังคม (Site of struggle) โดยพื้นที่จะถูกผลิต (produce) และผลิตซ้ำ (Reproduce) ให้กลายเป็น “พื้นที่ทางสังคม” แบบต่าง ๆ ตามแต่อำนาจของกลุ่มผู้สร้าง

“พื้นที่ทางสังคม” จึงเป็นผลผลิตของสังคม วัฒนธรรมในแต่ละช่วงเวลา แต่ละยุคสมัย แต่ละวัฒนธรรม เป้าหมายของการประกอบสร้าง ผลิต และผลิตซ้ำดังกล่าวก็เพื่อให้เป็นเครื่องมือของความคิด เป็นเครื่องมือของการใช้อำนาจ รวมทั้งเป็นเครื่องมือของการครอบงำและควบคุม โดยที่พื้นที่นั้นจะเป็นอะไรก็ได้แม้แต่ร่างกายมนุษย์ ท่ามกลางปฏิบัติการต่าง ๆ ทั้งหมดนั้น สื่อมวลชนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญอย่างมากในกระบวนการสร้าง “พื้นที่ทางกายภาพ” ให้กลายเป็น “พื้นที่ทางสังคม”

2.5 แนวคิดเรื่องการออกแบบสิ่งพิมพ์ (Printing design) และเทคโนโลยีการพิมพ์ (Printing Technology)

ปกซีดีเพลงนับได้ว่าเป็นสิ่งพิมพ์เพื่อการสื่อสารอย่างหนึ่ง ที่นอกจากทำหน้าที่แสดงข้อมูลหรือบอกจุดมุ่งหมายในการผลิตผลงานอัลบั้มนั้น ๆ แล้ว ยังสามารถสะท้อนไปถึงลักษณะการทำงานเพลงของผู้ผลิต ว่าได้ให้คุณค่าแก่การสร้างสรรค์ด้วยความพิถีพิถันมากน้อยเพียงใด การศึกษาถึงปัจจัยในการออกแบบสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ รวมถึงเทคโนโลยีการพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตปกซีดีเพลง ย่อมช่วยให้เข้าใจวิถีคิดและการทำงานของผู้ผลิตผลงานอิสระกลุ่มนี้มากขึ้น ทั้งในแง่ของการวางแผนการทำงาน ตลอดจนข้อจำกัดต่าง ๆ ทางเทคโนโลยีที่เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสาร ไม่ว่าจะมาจากเงินทุน หรือความตั้งใจของผู้ผลิตเองก็ตาม

จันทนา ทองประยูร (2537: 15-21) ได้กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบสิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดไว้ ดังนี้

2.5.1 ปัจจัยสำคัญในการออกแบบสิ่งพิมพ์

2.5.1.1 ประเภทและลักษณะเนื้อหาของสิ่งพิมพ์ โดยทั่วไปจำแนกสิ่งพิมพ์ได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ ได้แก่ หนังสือ นิตยสารและวารสาร หนังสือพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ที่มีรูปแบบอื่น เช่น จุลสาร โปสเตอร์ แผ่นพับ โบปลิว ฯลฯ สิ่งพิมพ์แต่ละประเภทมีลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบเฉพาะตัวบางประการที่ทำให้ใช้หลักการออกแบบแตกต่างกันไปบ้าง อย่างไรก็ตาม การออกแบบสิ่งพิมพ์นั้นต้องกระทำในลักษณะที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับเนื้อหาที่นำเสนอ

2.5.1.2 วัตถุประสงค์ในการจัดทำ วัตถุประสงค์ในการจัดทำสิ่งพิมพ์ โดยทั่วไปขึ้นอยู่กับนโยบายของผู้จัดพิมพ์ และความต้องการของเจ้าของงาน เช่น เพื่อให้สิ่งพิมพ์เป็นสื่อในการให้ข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง หรือเพื่อผลทางธุรกิจและสร้างกำไร การออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์จึงต้องเป็นไปในลักษณะที่สนองต่อนโยบายและความต้องการดังกล่าว

2.5.1.3 กลุ่มเป้าหมาย สิ่งพิมพ์แต่ละประเภทย่อมมีกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ซื้อที่แตกต่างกันไป การออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องคำนึงถึงจิตวิทยาในการรับรู้สารของกลุ่มเป้าหมายด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ในการใช้สิ่งพิมพ์ของกลุ่มเป้าหมาย

2.5.1.4 ขนาดและรูปแบบมาตรฐานของสิ่งพิมพ์ ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ควรคำนึงถึงการกำหนดขนาดและรูปแบบของสิ่งพิมพ์ที่สอดคล้องกับลักษณะของกระดาษขนาดมาตรฐาน การดาษมาตรฐานที่จำหน่ายทั่วไป มี 2 ประเภท ได้แก่

- 1) กระดาษแผ่น ใช้กับการพิมพ์ที่มีจำนวนพิมพ์ไม่มาก ตั้งแต่หลายพันถึงหลายหมื่นชุด
- 2) กระดาษม้วน นิยมใช้ในการจัดทำหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ที่มีปริมาณจำหน่ายสูง ตั้งแต่หลายหมื่นฉบับขึ้นไป และในการจัดพิมพ์หนังสือพิมพ์รายวัน รวมถึงสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในทางพาณิชย์กรรม

ผู้ออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเภทและขนาดมาตรฐานของกระดาษที่โรงพิมพ์ใช้ เพื่อให้การออกแบบสิ่งพิมพ์สอดคล้องกับประเภทและขนาดกระดาษที่มี และเพื่อความประหยัดโดยให้เหลือเศษกระดาษจากการตัดเจียนน้อยที่สุด เนื่องจากการดาษมีราคาแพง และเป็นปัจจัยหลักในการกำหนดราคาและคุณภาพของสิ่งพิมพ์

2.5.1.5 ประเภทและคุณลักษณะของกระดาษพิมพ์ ("เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพิมพ์", 2545: 171-172)

กระดาษพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อเป็นวัสดุใช้พิมพ์ในระบบการพิมพ์ต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) *กระดาษเคลือบผิว (Coated paper)* ได้จากการนำกระดาษไม่เคลือบผิวคุณภาพดีมาเคลือบด้วยสารเคมีบางอย่างเพื่อเพิ่มคุณสมบัติด้านความขาวสว่าง ความเรียบ ความทึบแสง และคุณสมบัติอื่น ๆ ช่วยให้กระดาษมีสภาพพิมพ์ดีขึ้น ขณะเดียวกันก็มีราคาค่อนข้างแพง เนื่องจากต้นทุนการผลิตที่สูงกว่ากระดาษไม่เคลือบผิวทั่วไป จึงนิยมใช้ในการผลิตสิ่งพิมพ์ที่ต้องการคุณภาพ ความประณีต ความสวยงาม และสามารถจำหน่ายได้ในราคาที่แพง

กระดาษเคลือบผิวชนิดที่นิยมใช้กันแพร่หลาย คือกระดาษอาร์ต (Art paper) ซึ่งเป็นกระดาษเคลือบผิวที่มีคุณภาพดีที่สุดในบรรดากระดาษเคลือบผิวทั้งหลาย ตัวอย่างสิ่งพิมพ์ที่นิยมใช้กระดาษอาร์ต ได้แก่ หนังสือ วารสาร ปกหนังสือ ปฏิทิน โปสเตอร์ แผ่นพับ บัตรอวยพร เป็นต้น กระดาษอาร์ตมีทั้งชนิดเคลือบด้านเดียวและเคลือบสองด้าน รวมทั้งชนิดที่ได้รับการเคลือบให้มีระดับความมันวาวต่างกัน เช่น เคลือบด้าน เคลือบมันวาว เคลือบมันแก้ว เป็นต้น กระดาษอาร์ตเคลือบมันวาว และเคลือบมันแก้วเหมาะสำหรับสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความสวยงามมากเป็นพิเศษ เนื่องจากมีความเรียบและมันวาวมากกว่า ภาพที่พิมพ์จึงมีสีสดอิมิตัว เม็ดสกปรกคมชัด และมีความเปรียบต่างสูงกว่าภาพที่พิมพ์บนกระดาษอาร์ตเคลือบด้าน อย่างไรก็ตามกระดาษอาร์ตเคลือบด้านเป็นกระดาษที่เหมาะสมสำหรับการพิมพ์ภาพที่ไม่ต้องการให้มีความเปรียบต่างของภาพสูงมากเกินไป เพราะจะทำให้ภาพดูแข็งไม่นุ่มนวล เช่น ภาพคน ภาพอาหาร ภาพดอกไม้ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวหนังสือที่พิมพ์บนกระดาษอาร์ตด้านยังสามารถอ่านได้ง่ายกว่ากระดาษอาร์ตมันด้วย เนื่องจากมีการสะท้อนแสงน้อยกว่า

2) *กระดาษไม่เคลือบผิว (Uncoated paper)* หมายถึง กระดาษที่ไม่ผ่านการเคลือบด้วยสารเคลือบผิว คุณภาพของภาพพิมพ์บนกระดาษประเภทนี้จึงด้อยกว่ากระดาษเคลือบผิว ทั้งในด้านสี ความขาวสว่าง ความคงทน ความเรียบ และอื่น ๆ แต่มีราคาถูกกว่า จึงนิยมใช้ในการจัดทำสิ่งพิมพ์ที่ไม่ต้องการคุณภาพสูงมากนัก ไม่จำเป็นต้องเก็บไว้นาน และสามารถจำหน่ายในราคาถูก เช่น หนังสือพิมพ์ หรือสิ่งพิมพ์ราคาถูกต่าง ๆ ตัวอย่างกระดาษไม่เคลือบผิว ได้แก่ กระดาษปอนด์ กระดาษปรู๊ฟ กระดาษโรเนียว และกระดาษบางปะอิน

2.5.1.6 ขั้นตอนการออกแบบและจัดหน้าสิ่งพิมพ์ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การกำหนดรูปแบบเฉพาะตัวของสิ่งพิมพ์ที่จะออกแบบและกำหนดขนาด
- 2) การทำแบบร่างหยาบ เป็นการแปลงรูปแบบความคิดมาสู่รูปแบบที่มองเห็นได้ นิยมทำขนาดเล็กกว่าของจริง แต่ได้สัดส่วนทั้งรูปร่างและขนาด โดยอาจทำหลายชิ้นหลายแบบ เพื่อให้เจ้าของงานเลือก

3) การทำแบบร่างสมบูรณ์หรือแบบร่างละเอียด นิยมทำเท่าขนาดจริง และใช้กระดาษที่จะพิมพ์จริง โดยมีการกำหนดลักษณะ ขนาด และแบบตัวพิมพ์ หรือแบบตัวอักษร รวมทั้งภาพประกอบ ตลอดจนการกำหนดรายละเอียดและเทคนิคพิเศษอื่น ๆ ในการจัดทำ เช่น สี เฟอร์เซนต์เมตสกรีน และรายละเอียดอื่น ๆ

4) การทำดัมมี่ เป็นการทำรูปแบบจำลองของสิ่งพิมพ์สำเร็จ เพื่อใช้ควบคุมการพับและการจัดหน้า ความละเอียดของดัมมี่ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนในการจัดทำสิ่งพิมพ์ ถ้าเป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ความซับซ้อนในการจัดทำ การทำดัมมี่ควรเป็นแบบละเอียดเพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอนทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสามารถสื่อความหมายได้ตรงกับผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ที่ต้องการ

2.5.1.7 ขั้นตอนการผลิตสิ่งพิมพ์ แบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ได้แก่

1) งานก่อนพิมพ์ ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่ การเรียงพิมพ์ การพิสูจน์อักษร การทำอาร์ตเวิร์ก การถ่ายฟิล์ม การวางรูปแบบฟิล์ม และการเตรียมแม่พิมพ์

2) งานพิมพ์ ได้แก่ ขั้นตอนการถ่ายทอดภาพและข้อความจากแม่พิมพ์ลงบนวัสดุพิมพ์โดยใช้เครื่องพิมพ์

3) งานทำสำเร็จ ได้แก่ ขั้นตอนการพับวัสดุพิมพ์ การเข้าเล่ม การเข้าปก การตัดเย็บ และการแปรสภาพงานพิมพ์ เช่น การอบมัน เคลือบพลาสติก พิมพ์นูน เป็นต้น

2.5.2 ระบบการพิมพ์

ระบบการพิมพ์ในเชิงพาณิชย์และอุตสาหกรรมที่สำคัญมีอยู่ 5 ระบบ ได้แก่ เลตเตอร์เพรสส์ เฟริกโซกราฟี ออฟเซต กราฟัวร์ และซิลล์สกรีน การพิมพ์ในแต่ละระบบต่างก็มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และใช้กับงานพิมพ์ที่แตกต่างกัน การจะพิจารณาเลือกใช้ระบบการพิมพ์แบบใด ต้องพิจารณาที่ลักษณะและรูปแบบของงาน วัตถุประสงค์ในการนำไปใช้ ความต้องการของเจ้าของงาน ต้นทุน และอื่น ๆ ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงความแตกต่างและข้อดีข้อเสียของการพิมพ์ในแต่ละระบบดังกล่าว เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงพื้นฐานการผลิตสิ่งพิมพ์ และปัจจัยด้านเทคโนโลยีการพิมพ์ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์และสื่อสารผ่านปกซีดีเพลงอินดีในการศึกษาคั้งนี้

2.5.2.1 การพิมพ์เลตเตอร์เพรสส์ (Letter press) การพิมพ์เลตเตอร์เพรสส์ เป็นระบบการพิมพ์ที่พื้นผิวแม่พิมพ์บางบริเวณมีความนูน บริเวณที่มีความนูนจะเป็นบริเวณภาพ ส่วนบริเวณผิวแม่พิมพ์ที่มีระดับต่ำกว่าจะเป็นบริเวณไร้ภาพ เมื่อผ่านหมึกพิมพ์ไปบนผิวแม่พิมพ์ หมึกพิมพ์จะเกาะเฉพาะบริเวณภาพ และเมื่อทากระดาษหรือวัสดุที่ใช้พิมพ์ลงไปแล้วใช้แรงกด หมึกพิมพ์จะเกาะติดบนวัสดุที่ใช้พิมพ์ ทำให้ได้ภาพและข้อความตามต้องการ

ข้อดีของการพิมพ์ด้วยระบบเลตเตอร์เพรสส์

- 1) ใช้ในการพิมพ์ที่ต้องการสำเนาสิ่งพิมพ์ด้วยการพิมพ์ซ้อนบนกระดาษหลายแผ่นที่มีกระดาษคาร์บอนคั่นระหว่างแผ่น
- 2) เหมาะกับงานพิมพ์จำนวนน้อยที่ต้องผ่านงานพิมพ์หลายอย่าง เช่น การพิมพ์ตัวเลข การปรุ ฯลฯ ด้วยการป้อนกระดาษเพียงครั้งเดียว
- 3) ในขั้นตอนการพิมพ์ไม่ต้องปรับความสมดุลระหว่างน้ำและหมึกเหมือนในระบบการพิมพ์ออฟเซต จึงสิ้นเปลืองกระดาษน้อยกว่า
- 4) การปรุทำได้ง่ายและเสียค่าใช้จ่ายน้อย
- 5) ในงานพิมพ์ข้อความที่ต้องการความรวดเร็วและเป็นงานง่าย ๆ การทำแม่พิมพ์สามารถใช้ตัวพิมพ์โดยตรง โดยไม่ต้องทำแม่พิมพ์ผ่านฟิล์มเนกาทีฟ

ข้อเสียของการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรสส์

- 1) ได้ภาพพิมพ์ที่ขาดความสม่ำเสมอของสีและเส้น ขาดรายละเอียดของภาพ โดยเฉพาะการพิมพ์บนกระดาษฉิวหยาบ
- 2) ไม่เหมาะกับการพิมพ์ที่ต้องมีรายละเอียดของภาพสูงหรือมีเส้นประกอบเป็นจำนวนมาก เช่น ตาราง แผนภูมิ
- 3) ไม่เหมาะกับการพิมพ์ที่มีบริเวณพื้นที่ขนาดใหญ่
- 4) มีรอยนูนบริเวณด้านหลังของกระดาษที่ได้รับแรงกดพิมพ์
- 5) ไม่เหมาะกับการพิมพ์สื่อดสีจำนวนมาก และงานที่ต้องใช้สกรีนละเอียด
- 6) การเตรียมพร้อมพิมพ์ใช้เวลา และอาศัยทักษะมากกว่าการพิมพ์ระบบอื่น

2.5.2.2 การพิมพ์เฟล็กโซกราฟี (Flexography) การพิมพ์เฟล็กโซกราฟีเป็นการพิมพ์พื้นนูนอีกประเภทหนึ่งที่มีวิวัฒนาการมาจากการพิมพ์เลตเตอร์เพรสส์ แม่พิมพ์ที่ใช้ทำจากยางธรรมชาติหรือยางสังเคราะห์ที่เรียกว่าพอลิเมอร์ หมึกพิมพ์มีลักษณะเหลวและแห้งตัวเร็วมาก เครื่องพิมพ์มีความคล่องตัวในการทำงานสูง สามารถใช้พิมพ์วัสดุได้หลายประเภท นิยมใช้ในการพิมพ์สิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์

ข้อดีของการพิมพ์ด้วยระบบแฟล็กโซกราฟี

- 1) แม่พิมพ์มีราคาถูกเมื่อเทียบกับการพิมพ์หลายระบบ
- 2) สามารถพิมพ์ลงบนวัสดุใช้พิมพ์หลายประเภท
- 3) การเตรียมพร้อมพิมพ์ทำได้ง่ายและเสียค่าใช้จ่ายน้อย
- 4) สามารถพิมพ์ภาพที่มีลวดลายต่อเนื่อง เช่น ลวดลายบนกระดาษติดฝาผนัง ลวดลายบนห้องของขวัญ ฯลฯ และตัดให้มีขนาดตามต้องการได้
- 5) หมึกพิมพ์แห้งเร็วจึงสามารถตรวจสอบคุณภาพหลังการพิมพ์ได้ทันที
- 6) สามารถพิมพ์อาบนันเฉพาะจุดที่ต้องการ และพิมพ์ลงบนวัสดุใช้พิมพ์ที่ต้องการเคลือบด้วยความร้อน
- 7) การพิมพ์หมึกพิมพ์ให้ทั่วบนผิววัสดุใช้พิมพ์ทำได้ดีมาก เนื่องจากหมึกที่ใช้มีความเหลวและแม่พิมพ์มีความยืดหยุ่น

ข้อเสียของการพิมพ์ด้วยระบบแฟล็กโซกราฟี

- 1) ภาพพิมพ์ที่ได้มีความคมชัดน้อยกว่าภาพพิมพ์ออฟเซตและกราวัวร์
- 2) การปรับแก้การยึดตัวเนื่องจากแม่พิมพ์และวัสดุพิมพ์ใช้เวลาานานมาก
- 3) มักเกิดการยึดตัวของแม่พิมพ์และวัสดุพิมพ์ ซึ่งต้องชดเชยการยึดตัวในขั้นตอนการทำอาร์ตเวิร์ก
- 4) ถ้าใช้วัสดุพิมพ์ต่างชนิด จะต้องควบคุมการพิมพ์เหลื่อมในลักษณะต่างกัน เพราะวัสดุที่ใช้พิมพ์ต่างชนิดกันจะมีการยึดหดตัวต่างกัน จึงต้องศึกษาลักษณะการยึดหดตัวของวัสดุพิมพ์ต่างประเภท เพื่อชดเชยในขั้นตอนการทำอาร์ตเวิร์ก

2.5.2.3 การพิมพ์ออฟเซต (Off set) การพิมพ์ออฟเซต เป็นระบบการพิมพ์ที่พื้นผิวแม่พิมพ์ทุกบริเวณมีความราบทั่วทั้งแผ่น การแยกส่วนที่เป็นบริเวณภาพออกจากบริเวณไร้ภาพทำได้โดยอาศัยหลักที่ไขมันไม่รวมตัวกับน้ำ หรือรวมตัวกันน้อยมาก ออฟเซตจึงเป็นระบบการพิมพ์ประเภทเดียวที่ต้องใช้น้ำในการพิมพ์ เพื่อให้หน้าเกาะบริเวณไร้ภาพ และให้หมึกเกาะบริเวณภาพ นอกจากนี้ แม่พิมพ์ในระบบออฟเซตจะไม่ถ่ายภาพลงบนวัสดุพิมพ์โดยตรง แต่จะถ่ายโอนโดยมีผ้าเย็บเป็นสื่อกลางระหว่างแม่พิมพ์กับวัสดุพิมพ์ เมื่อผ่านกระดาษหรือวัสดุพิมพ์เข้าไประหว่างโมยางกับโมกดพิมพ์ หมึกจะถ่ายโอนเกาะติดบนวัสดุพิมพ์ ทำให้ได้ภาพตามต้องการ

การพิมพ์ออฟเซตเป็นการพิมพ์ที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการพิมพ์สิ่งพิมพ์ทั่วไปที่ต้องการคุณภาพสูง และมีจำนวนพิมพ์พอประมาณ ตั้งแต่หลายพันเที่ยวพิมพ์จนถึงหลายหมื่นเที่ยวพิมพ์ อย่างไรก็ตาม ในงานพิมพ์ที่ต้องการจำนวนพิมพ์สูงนับแสนชุดก็ยังสามารถใช้ระบบการพิมพ์ออฟเซตได้ โดยเลือกใช้แม่พิมพ์คุณภาพสูงที่สามารถพิมพ์งานจำนวนมากได้

ข้อดีของการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต

- 1) พิมพ์บริเวณพื้นที่ขนาดใหญ่ได้สี่เรียกว่าระบบเลตเตอร์เพรสส์
- 2) ใช้เวลาน้อยกว่าระบบเลตเตอร์เพรสส์ในการปรับสภาพเครื่องพิมพ์เพื่อเตรียมพร้อมพิมพ์
- 3) ความนุ่มของผ้าเย็บทำให้สามารถพิมพ์ภาพลงบนกระดาษผิวหยาบได้
- 4) สามารถให้งานพิมพ์ที่มีความละเอียดมาก จาก 85 เส้นต่อนิ้วบนกระดาษหนังสือพิมพ์จนถึงมากกว่า 300 เส้นต่อนิ้วบนกระดาษเคลือบผิว แต่โดยทั่วไป ความละเอียดของสกรีนที่ใช้จะอยู่ระหว่าง 150-200 เส้นต่อนิ้ว

ข้อเสียของการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซต

- 1) ความสูญเสียของกระดาษเกิดขึ้นมากกว่าการพิมพ์ระบบอื่น โดยเฉพาะในเครื่องพิมพ์ป้อนม้วนที่มีความเร็วสูง เนื่องจากปัญหาการปรับความสมดุลระหว่างน้ำและหมึกและความแข็งแรงของกระดาษที่ลดลงเนื่องจากการดูดน้ำ ทำให้ม้วนกระดาษขาดได้ง่าย
- 2) อาจเกิดปัญหาการยืดหดตัวของกระดาษได้ หากขาดความระมัดระวังในการควบคุมอุณหภูมิและความชื้นในห้องพิมพ์ เนื่องจากต้องใช้น้ำในการพิมพ์

2.5.2.4 การพิมพ์กราวัวร์ (Gravure) การพิมพ์กราวัวร์ เป็นระบบการพิมพ์ที่พื้นผิวแม่พิมพ์บางบริเวณมีความลึกต่ำกว่าผิวหน้า บริเวณที่มีความลึกจะเป็นบ่อที่รับหมึกและเป็นบริเวณภาพ ส่วนบริเวณผิวแม่พิมพ์จะเป็นบริเวณไร้ภาพ หมึกพิมพ์กราวัวร์เป็นหมึกเหลว เมื่อหมึกถ่ายโอนไปบนผิวแม่พิมพ์ หมึกจะไหลเข้าไปในบ่อหมึกซึ่งเป็นบริเวณภาพ และเมื่อผ่านกระดาษหรือวัสดุใช้พิมพ์อันลงบนแม่พิมพ์แล้วใช้แรงกด หมึกจะเกาะติดบนวัสดุใช้พิมพ์ทำให้ได้ภาพตามต้องการ

การพิมพ์กราวัวร์เหมาะสำหรับการพิมพ์งานที่ต้องการจำนวนพิมพ์สูงมาก ตั้งแต่แสนเที่ยวพิมพ์ขึ้นไป เนื่องจากแม่พิมพ์มีราคาแพงและทนทาน นิยมใช้ในการพิมพ์หนังสือพิมพ์ นิตยสาร แคตตาล็อก ฉลาก สิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ สิ่งพิมพ์เพื่อการเผยแพร่ ฯลฯ

ข้อดีของการพิมพ์ด้วยระบบกราฟวัวร์

- 1) ให้การพิมพ์ความเร็วสูง แม่พิมพ์มีอายุใช้งานสูงกว่าหนึ่งล้านเที่ยวพิมพ์
- 2) ให้ภาพที่มีคุณภาพดี แม้จะใช้กระดาษที่ค่อนข้างบาง และมีคุณภาพต่ำ เมื่อเทียบกับการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพลสส์
- 3) ให้คุณภาพของภาพที่มีน้ำหนักสีต่อเนื่องมากกว่าภาพที่ได้จากการพิมพ์ด้วยระบบอื่น โดยเฉพาะเมื่อพิมพ์บนกระดาษคุณภาพค่อนข้างต่ำเหมือนกัน

ข้อเสียของการพิมพ์ด้วยระบบกราฟวัวร์

- 1) ไม่เหมาะกับการใช้งานพิมพ์ที่มีงบประมาณจำกัด
- 2) ภาพที่ปรากฏมีร่องรอยของบ่อหมึกจำนวนมาก แม้จะไม่มีผลมากนักต่อภาพที่มีน้ำหนักสีต่อเนื่อง แต่ก็มีผลต่อการพิมพ์ตัวอักษร และลายเส้นที่เล็กบางก็ทำให้มองเห็นขอบเส้นหยัก

2.5.2.5 การพิมพ์ซิลค์สกรีน (Silk screen) การพิมพ์ซิลค์สกรีนเป็นระบบการพิมพ์ที่เก่าแก่ที่สุด ใช้หลักการของพื้นฉลุ (Stencil) โดยการให้หมึกไหลผ่านช่องของแม่พิมพ์สกรีนตามลวดลายที่ต้องการลงไปบนวัสดุใช้พิมพ์ และปิดกั้นบริเวณที่ไม่ต้องการพิมพ์เพื่อไม่ให้หมึกไหลผ่าน จะได้ภาพบนวัสดุใช้พิมพ์ที่มีลวดลายเหมือนต้นแบบ การพิมพ์ประเภทนี้สามารถปรับแรงกดให้พิมพ์ลงบนวัสดุได้แทบทุกประเภท สิ่งพิมพ์ที่ใช้การพิมพ์ในระบบนี้และใช้กันอย่างกว้างขวางในทางการค้าและอุตสาหกรรม ได้แก่ การพิมพ์บนเสื้อยืด แผ่นป้าย โฆษณาขนาดใหญ่ โปสเตอร์ ป้ายสัญญาณ บัตรอวยพร สติกเกอร์ นามบัตร รายการอาหาร สิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ กระดาษปิดฝาผนัง ฯลฯ

ข้อดีของการพิมพ์ด้วยระบบซิลค์สกรีน

- 1) ราคาถูก
- 2) เหมาะกับงานพิมพ์จำนวนน้อย
- 3) พิมพ์บนวัสดุได้เกือบทุกประเภท
- 4) สามารถใช้หมึกพิมพ์ชนิดพิเศษที่ระบบการพิมพ์อื่นใช้พิมพ์ไม่ได้
- 5) เหมาะกับการพิมพ์งานลายเส้น

ข้อเสียของการพิมพ์ด้วยระบบซิลค์สกรีน

- 1) ไม่เหมาะกับการพิมพ์ภาพสกรีน
- 2) ไม่เหมาะกับการพิมพ์สิ่งพิมพ์ทั่วไปที่ต้องการจำนวนพิมพ์สูง ประเภทหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ ฯลฯ

จะเห็นได้ว่า การปฏิบัติงานในขั้นตอนการพิมพ์แต่ละระบบมีความแตกต่างกัน ฉะนั้น เพื่อให้สามารถผลิตผลงานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับลักษณะของงานพิมพ์ที่ต้องการ จึงควรคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ของระบบการพิมพ์ด้วย สำหรับการผลิตปกอัลบั้มของศิลปินอินดี้แต่ละกลุ่มนั้นย่อมมีความพิถีพิถันในการออกแบบและจัดพิมพ์แตกต่างกันไป ทั้งนี้ ในส่วนของวัสดุที่ใช้พิมพ์ ความมีระบบในการคิดและการปฏิบัติงาน หรือแม้แต่คุณภาพการพิมพ์เอง ก็มีผลต่อการสื่อความหมายบางอย่างจากผู้ผลิตมาสู่ผู้ฟังเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าว มาเป็นกรอบในการศึกษาความคิดและการทำงานของนักออกแบบปกซีดีเพลงอินดี้ในครั้งนี้

2.6 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (Subculture)

ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย (Subculture) มาเป็นกรอบในการศึกษากลุ่มผู้ฟังเพลงอินดี้ ทั้งในด้านการสร้างความหมายภายในกลุ่มอันเป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมย่อย เช่น ภาษา ดนตรี การแต่งกาย เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการศึกษาถึงลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการแสดงออก วิถีการดำเนินชีวิต (Lifestyle) เครือข่ายในการติดต่อสื่อสารหรือการรวมกลุ่ม รวมไปถึงรูปแบบการสื่อสารภายในกลุ่มผู้ฟังเพลงอินดี้ท่ามกลางกิจกรรมหรือพิธีกรรมทางสังคม (Social ritual) ต่าง ๆ ที่กลุ่มคนเหล่านี้ได้เข้ามามีส่วนร่วม ได้แก่ การจัดคอนเสิร์ต เป็นต้น ซึ่งนอกจากช่วยให้เกิดความเข้าใจแบบแผนความสัมพันธ์ภายในกลุ่มแล้ว ยังสะท้อนได้ถึง การตอบโต้หรือตัวตนที่มีต่อวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคมผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ด้วย

Hall, S. และ Jefferson, T. (1976 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 523) กล่าวถึง วัฒนธรรมย่อยว่า เป็นวิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (Identity) วิธีการนี้เป็นการปฏิบัติที่กลุ่มได้ดำเนินการอย่างมีความหมายและมีสำนึก ไม่ว่าจะป็นวัตถุ ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมา รวมถึงวิธีการผลิตสิ่งเหล่านี้ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มทั้งสิ้น

นอกจากนี้แล้ว ยังอาจพิจารณาความหมายของวัฒนธรรมย่อยในเชิงโครงสร้างอำนาจ ได้ว่า วัฒนธรรมย่อยนั้นแท้จริงแล้วดำรงอยู่ภายใต้โครงสร้างอันดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกัน ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก ดังนั้น การมี "วัฒนธรรมย่อย" จึงหมายความว่าไปถึงการใช้อำนาจ การครอบงำ การเอาเปรียบ ที่วัฒนธรรมหลักกระทำต่อวัฒนธรรมย่อย รวมไปถึงการตอบโต้ ต่อรอง การมีปฏิภิกิริยาของวัฒนธรรมย่อยต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่ และการสืบทอดของวัฒนธรรมย่อยด้วย

วัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth Culture) ถือได้ว่าเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยหนึ่งที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของวัฒนธรรมการแต่งกาย และการฟังเพลงในลักษณะที่มีความเฉพาะตัว ซึ่งการสร้างวัฒนธรรมแบบวัยรุ่นนั้น เกิดขึ้นเพื่อการรวมกลุ่มแบบใหม่และการแสดงความเป็นพวกเดียวกันเป็นสำคัญ (S.Hall, 1992 และ P.Cohen, 1972 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 547-548)

P. Cohen วิเคราะห์กลยุทธการต่อสู้ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นว่ามีหลายรูปแบบ ทั้งการต่อต้าน (Resistance) ต่อรอง (Negotiation) หรือยอมรับบางส่วน (Accommodation) โดยส่วนประกอบต่าง ๆ ในวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ถูกนำมาสร้างขึ้นมาใหม่ เช่น ประเด็นที่พวกเขาสนใจ วิธีใช้สิ่งของ กิจกรรมหรือพิธีกรรมทางสังคม (Social ritual) การรับรู้ และการนำเสนอตัวเองในฐานะกลุ่ม แม้แต่การนำวัตถุแบบเดิมมาใช้ในความหมายใหม่ เช่น การฟอกสีกางเกงยีนส์ให้ดูเก่า เป็นต้น Cohen เรียกส่วนประกอบของวัฒนธรรมย่อยทั้งหลายนี้ว่า แบบ (Style) หรือวิถีในการดำเนินชีวิต (Lifestyle) ซึ่งผู้วิจัยนำตัวแปรวิถีการดำเนินชีวิตดังกล่าว รวมทั้งตัวแปรประสบการณ์เกี่ยวกับดนตรีอินดี้ เข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจวิถีคิดของกลุ่มผู้ฟังที่ใช้ในการรับรู้ และให้ความหมายสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเขา ดังแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดในการศึกษาต่อไปนี้

แผนภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

