

การประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นเพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์



นายสมชาย พ่วงจีน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ ภาควิชานฤมิตรศิลป์

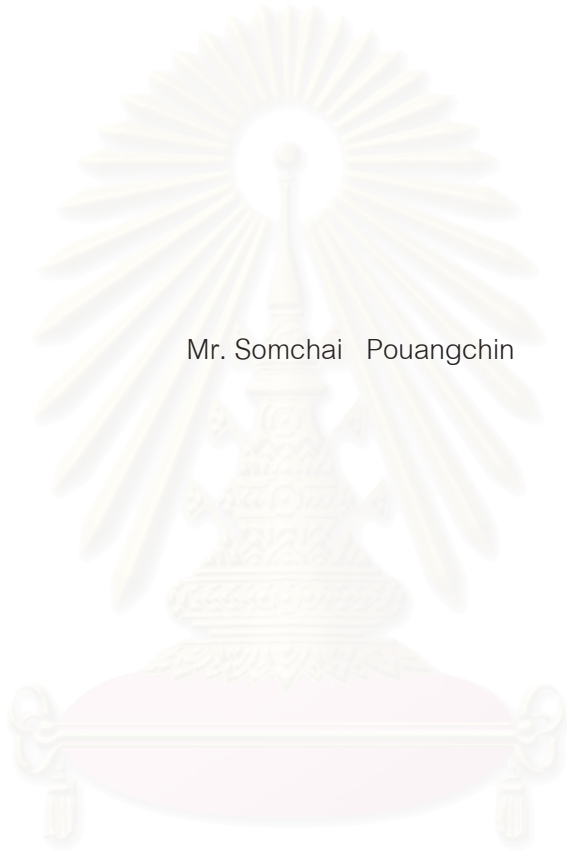
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-6588-6

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE APPLICATION OF POST-MODERN ARCHITECTURE GUIDE LINES
IN DESIGNING PRINTING GRAPHICS



Mr. Somchai Pouangchin

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the degree of Master of Fine and Applied Arts in Creative Arts

Department of Creative Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-17-6588-6

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นเพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์
โดย นายสมชาย พวงจัน
สาขาวิชา นฤมิตรศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็น ส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)

สมชาย พวงจัน : การประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์. (THE APPLICATION OF POST-MODERN ARCHITECTURE GUIDELINES IN DESIGNING PRINTING GRAPHICS). อ.ที่ปรึกษา : ผศ.เชื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธา, อ.ที่ปรึกษาร่วม : รศ.ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 79 หน้า. ISBN 974-17-6588-6.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์สองประการคือ หนึ่ง เพื่อวางแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นที่อิงหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น และสอง เพื่อหาองค์ประกอบเรขศิลป์ที่อาจนำมาประยุกต์ในงานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในกระบวนการวิจัยใช้การรวบรวมผลงานเรขศิลป์อันเป็นที่ยอมรับว่ามีรูปแบบโพสต์โมเดิร์น ในหมู่นักออกแบบ แล้วนำมาสร้างขึ้นเป็นแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำแบบสอบถามที่ได้นี้ ไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์เพื่อหาว่า หนึ่ง ผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นที่รวบรวมมานั้นสอดคล้องกับหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นข้อใด และสอง เพื่อหาว่าผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นสอดคล้องกับองค์ประกอบเรขศิลป์ว่าด้วยรูปร่างประเภใด และว่าด้วยการใช้สีใด

ผลการวิจัยครั้งนี้อาจสรุปได้ว่า (I) งานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นมีหลักการออกแบบรวมอยู่กับการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น อยู่ 4 ประการด้วยกันคือ (1) หลักการใช้รูปแบบที่หลากหลาย (2) หลักการใช้การย้อนยุค (3) หลักการใช้ความสลับซับซ้อนและความขัดแย้ง และ (4) หลักการใช้รูปทรงและพื้นที่ว่าง (II) ในส่วนที่ว่าด้วยองค์ประกอบเรขศิลป์เกี่ยวกับรูปร่าง รูปร่างเป็นที่นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น คือ รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างธรรมชาติ และรูปร่างอิสระ ตามลำดับ (III) ในส่วนที่ว่าด้วยองค์ประกอบเรขศิลป์เกี่ยวกับสี ปรากฏว่าสีที่มีการใช้มากที่สุดคือ ดำ (BL100) แดง(Y100M100) เหลือง(Y100) ส้ม(Y100M80) และสีที่มีการใช้ปานกลางถึงน้อยคือ ส้มอ่อน (Y100M40) เหลืองอ่อน(Y20) ส้มกลาง(Y100M60) เทาแก่(BL60) เทาอ่อน (BL40) เป็นที่นิยมตามลำดับ

จากผลสรุปครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์โพสต์โมเดิร์นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาควิชา..... นฤมิตรศิลป์..... ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา..... นฤมิตรศิลป์..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
 ปีการศึกษา 2547..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4586567335 : MAJOR CREATIVE ARTS

KEY WORD : POSTMODERN ARCHITECTURE GUIDELINES / DESIGNING PRINTING GRAPHICS

SOMCHAI POUANGCHIN : THE APPLICATION OF POST-MODERN ARCHITECTURE
GUIDELINES IN DESIGNING PRINTING GRAPHICS. THESIS ADVISOR : ASST.PROF.
U-EN-DOO DISKUL.THESIS COADVISOR : ASSOC.PROF.PORNSANONG VONGSING-
THONG.PHD. 79 PP. ISBN 974-17-6588-6

This research has two objectives (1) to establish guidelines for designing post-modern printing graphic utilizing principles of post-modern architectural design and to investigate the elements of graphic design which can be applied effectively in designing post modern printing graphics.

The process involves a collection of graphic works from several sources which are well accepted to be post modern style among the designers. These graphic works, then used to construct a set of questionnaire. From these questionnaires, the answer were obtained from a group of five professional graphic designers to ascertain that (1) which principles of design are common between post modern graphic and architectural designs; and (2) which elements of design with regard to shapes and colours are common between the two.

The results of this research may be concluded that (I) there are four common principles of design in post-modern graphic and architectural designs: (1) Variety,(2) Retro, (3) Complexity and Contradiction, and (4) Form and Space; (II) with regard to shape as an element of design: (1) Geometric shape, Organic shape, and Hand-drawn shape are the most popular, (III) Colour as an element of design: a group of Black, Red, Yellow and another group of Orange , Light Yellow and Light Orange are the most popular accordingly.

From these findings, the guidelines for effectively designing post -modern printing graphics were established and demonstrated.

Department.....CREATIVE..ARTS.....Student's signature.....

Field of study.....CREATIVE..ARTS.....Advisor's signature.....

Academic year 2004.....Co-advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการในการสอบทุกๆ ท่านที่ให้โอกาสในการเข้ามาศึกษาต่อในสถาบันแห่งนี้ การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ถ้าไม่ได้คำแนะนำ การให้ความรู้ และช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวจากคณาจารย์ทุกท่านตลอดระยะเวลาของการเรียนในระดับปริญญาโท

ขอขอบพระคุณอาจารย์ตุ้ม อาจารย์แป้ม อาจารย์หม่อ อาจารย์ใหญ่ อาจารย์พิเศษวิทยาการรับเชิญ ทุกท่านที่เป็นผู้ให้ความรู้ทางด้านวิชาการและการออกแบบเรขาคณิต โดยความรู้ที่ได้มานั้น เป็นประโยชน์อย่างมากในการนำไปใช้ในอนาคต รวมทั้งยังขอขอบพระคุณกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่ช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ตุ้ม-สามี และอาจารย์แป้ม อาจารย์ที่ปรึกษา ที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เสร็จสมบูรณ์ขึ้นมาได้ โดยอาจารย์ได้สละเวลาอันมีค่า คอยให้คำปรึกษา และแนวทางคำแนะนำที่มีประโยชน์ และให้ความรู้รวมทั้งช่วยแก้ไขปัญหาคำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงขอขอบพระคุณมาไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบคุณ คุณนิต คุณตุ้ย เจ้าหน้าที่ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลืออำนวยความสะดวกทางด้านข้อมูล, เอกสารต่างๆ ในการเรียนและการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

นอกจากนั้นขอขอบคุณ คุณกุสุมา ที่คอยช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี

สิ่งที่สำคัญที่สุด ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้กำเนิดและเลี้ยงดู ตลอดจนให้การศึกษาดลจดมาจนถึงระดับปริญญาโท และระดับการศึกษาที่สูงขึ้นไปอีกในอนาคตอันใกล้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา.....	1
1.2 แนวความคิดของ Post-modern.....	2
1.3 ปัญหาของการวิจัย.....	3
1.4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.8 คำจำกัดความ.....	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 โฟสท์โมเดิร์นนิซึม (Post-Modernism).....	6
2.2 สถาปัตยกรรมโฟสท์โมเดิร์น (Postmodern Theory of Architecture).....	6
2.2.1 Robert Venturi สถาปนิกผู้นำของยุค Postmodernism.....	10
2.2.2 Robert A.M. Stern สถาปนิกผู้นำของยุค Postmodernism.....	12
2.2.3 แนวทางที่สำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโฟสท์โมเดิร์น.....	15
2.2.4 หลักการสถาปัตยกรรมโฟสท์โมเดิร์น.....	16
2.2.5 โฟสท์โมเดิร์นในงานออกแบบประเภทอื่นๆ.....	17
2.3 เรขศิลป์โฟสท์โมเดิร์น.....	17
2.4 การออกแบบเรขศิลป์.....	21
2.4.1 การออกแบบทัศนสื่อสาร.....	22
2.4.2 จิตวิทยาการออกแบบเรขศิลป์.....	22
2.4.3 องค์ประกอบของสี.....	23
2.5 องค์ประกอบของการออกแบบเรขศิลป์.....	23
2.5.1 ส่วนประกอบของการออกแบบเรขศิลป์.....	23
2.5.2 การจัดองค์ประกอบของงานเรขศิลป์.....	25
2.5.3 แนวทางสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์.....	25
2.5.4 องค์ประกอบของเรขศิลป์ที่ใช้ในการทำวิจัย.....	26

2.6 การใช้สี.....	28
2.6.1 หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี.....	28
2.6.2 การใช้ระบบสีสี่ (CMYK).....	28
2.6.3 การพิมพ์สีสี่ (CMYK).....	29
2.6.4 ระบบการพิมพ์พื้นราบ.....	29
2.6.5 ระบบการจัดการสี.....	29
2.6.6 สรุปลักษณะที่ใช้ในการทำวิจัย.....	30
2.6.7 สรุปข้อมูลนำมาใช้ประกอบในการทำวิจัย.....	31
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	32
3.1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมโพลีโพรไพลีน.....	32
3.2 การศึกษารวบรวมผลงานเรขศิลป์ที่ยอมรับว่าเป็นโพลีโพรไพลีน.....	33
3.3 การศึกษาองค์ประกอบเรขศิลป์ในงานเรขศิลป์โพลีโพรไพลีน.....	33
3.4 การจัดทำแบบสอบถาม.....	34
3.5 การกำหนดผู้เชี่ยวชาญ.....	34
3.5.1 คำชี้แจงเกี่ยวกับการให้ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ.....	36
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
4.1 วิเคราะห์การใช้หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพลีโพรไพลีน.....	59
4.2 วิเคราะห์การใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับรูปร่าง (Shape).....	61
4.3 วิเคราะห์การใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับสี (Colour).....	62
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	63
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	66
5.2 ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	66
บทที่ 6 การออกแบบ.....	67
6.1 โครงการ (Project).....	67
6.2 วัตถุประสงค์ (Objective).....	68
6.3 กลุ่มเป้าหมาย (Target Group).....	68
6.4 ความคิดรวบยอด (Concept).....	68
6.5 เหตุผลสนับสนุน (Support).....	69
6.6 อารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone).....	69
6.6 การตอบสนองที่คาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย.....	69
6.6 สื่อที่ใช้ (Required Material).....	69
6.7 Design Brief.....	70
6.8 ผลงานการออกแบบ.....	72
รายการอ้างอิง.....	78
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	79

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 การใช้หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น.....	31
2 การใช้องค์ประกอบของเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่าง.....	31
3 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นกับ หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น.....	59
4 ลำดับความถี่ของการวิเคราะห์การเปรียบเทียบหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น.....	59
5 การวิเคราะห์จากแบบสอบถาม 4 ประเภทของหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น.....	60
6 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นกับองค์ประกอบ เรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่าง.....	61
7 การวิเคราะห์จากแบบสอบถามการใช้องค์ประกอบของเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่างในงาน ออกแบบโพสท์โมเดิร์น.....	61
8 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นกับองค์ประกอบ เรขศิลป์ที่เกี่ยวกับการใช้สี.....	62
9 การคัดเลือกหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น 4 ประเภท.....	64
10 การเลือกองค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape).....	65
11 การคัดเลือกองค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับการใช้สี (Colour).....	65
12 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 50.....	71

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	Michael Graves, Portland Public Service Building, Portland Ore. (1980-82).....	7
	<u>ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert Venturi.....</u>	<u>7</u>
2	ตัวอย่างการออกแบบในปี1961 Venturi House Chestnut Hill, PA.....	11
3	ตัวอย่างการออกแบบในปี1961 Guild House Philadelphia, PA.....	11
4	ตัวอย่างการออกแบบในปี1973 Art Museum Oberlin, OH.....	11
5	ตัวอย่างการออกแบบในปี1976 Franklin Court Philandelpia, PA.....	11
6	ตัวอย่างการออกแบบในปี1980 Gordon Wu Hall Princeton, NJ.....	11
7	ตัวอย่างการออกแบบในปี1983 Molecular-Bio Lab Princeton, NJ.....	11
8	ตัวอย่างการออกแบบในปี1991 Sainsbury Wing National Gallery.....	12
9	ตัวอย่างการออกแบบในปี1994 Emergency Services Orlando, FL.....	12
10	ตัวอย่างการออกแบบในปี1996 MCA La Jolla San Diego, CA.....	12
11	ตัวอย่างการออกแบบในปี1995 Memorial Hall Harvard University.....	12
	<u>ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert A.M. Stern.....</u>	<u>13</u>
12	ตัวอย่างการออกแบบในปี1974 Lang Residence Washington, CT.....	13
13	ตัวอย่างการออกแบบในปี1976 Westchester Residence NY.....	13
14	ตัวอย่างการออกแบบในปี1983 Chilmark Residence.....	13
15	ตัวอย่างการออกแบบในปี1986 Residence at Wilderness Point.....	13
16	ตัวอย่างการออกแบบในปี1991 Disney World Resort Disney.....	13
17	ตัวอย่างการออกแบบในปี1992 Newport Bay Club Euro Disney.....	13
18	ตัวอย่างการออกแบบในปี1993 Roger Tory Peterson Institute.....	14
19	ตัวอย่างการออกแบบในปี1995 Medical Center Celebration, FL.....	14
20	ตัวอย่างการออกแบบในปี1999 Bangor Public Library Bangor, ME.....	14
21	ตัวอย่างองค์ประกอบของการออกแบบเรขศิลป์.....	24
22	ตัวอย่างประเภทของรูปร่าง (Shape).....	27
23	ภาพระบบการพิมพ์พื้นราบ.....	29
24	ตัวอย่างแบบสอบถาม.....	37
25	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	38
26	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	39
27	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	40
28	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	41
29	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	42
30	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น.....	43

31	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	44
32	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	45
33	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	46
34	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	47
35	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	48
36	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	49
37	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	50
38	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	51
38	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	52
40	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	53
41	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	54
42	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	55
43	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	56
44	ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น.....	57
	<u>ผลงานการออกแบบ.....</u>	72
	<u>ประเภทที่ 1. รูปแบบที่หลากหลาย.....</u>	72
45	การออกแบบขั้นที่ 1.....	72
46	การออกแบบขั้นที่ 2.....	72
47	การออกแบบขั้นที่ 3.....	73
	<u>ประเภทที่ 2. การย่นยูด.....</u>	73
48	การออกแบบขั้นที่ 1.....	73
49	การออกแบบขั้นที่ 2.....	74
50	การออกแบบขั้นที่ 3.....	74
	<u>ประเภทที่ 3. ความสลับซับซ้อน และขัดแย้ง.....</u>	75
51	การออกแบบขั้นที่ 1.....	75
52	การออกแบบขั้นที่ 2.....	75
53	การออกแบบขั้นที่ 3.....	76
	<u>ประเภทที่ 4. รูปทรง และเนื้อที่ว่าง.....</u>	76
54	การออกแบบขั้นที่ 1.....	76
55	การออกแบบขั้นที่ 2.....	77
56	การออกแบบขั้นที่ 3.....	77

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษา

Post-modernism หรือลัทธิหลังสมัยใหม่เกิดจากกระแสความเคลื่อนไหวของกลุ่มสถาปัตยกรรมในช่วงปี 1960 จากการที่ปฏิเสธความเชื่อของโมเดิร์นนิซึม โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงการต่อต้านหรือคัดค้านงานออกแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากมีข้อจำกัดทางด้านรูปแบบของผลงานออกแบบที่กำหนดให้อาคารอยู่ในลักษณะกล่องสี่เหลี่ยม ที่เรียบง่ายบริสุทธิ์ และการตกแต่งประดับประดา เป็นสิ่งต้องห้าม หลังจากกว่า 40 ปี นับตั้งแต่ช่วง ปี 1920 งานออกแบบสมัยใหม่เริ่มสูญเสียพลังทางด้านความงามที่เคยทำตามกันมา มีการวิจารณ์ แสดงความไม่พอใจ และกล่าวถึงความล้มเหลวของงานออกแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในแง่ที่ว่า มีข้อจำกัดจนเหลือสิ่งที่จะให้นักออกแบบนำมาใช้ได้น้อยลงทุกที จึงทำให้ผู้คนหมดความสนใจ และเกิดความพยายามค้นหาขอบเขตที่ไม่ใช่ทางด้านโครงสร้างประโยชน์ใช้สอย หรือโครงการในการออกแบบใหม่ๆ แต่ในด้านความหมายใหม่ในงานออกแบบ ในช่วงปี 1970 แนวความคิดนี้ได้เติบโต และเข้มแข็งยิ่งขึ้น แม้จะยังไม่มีชื่อใดชื่อหนึ่งโดยเฉพาะสำหรับใช้เรียกลักษณะงานออกแบบใหม่ที่พยายามหลีกเลี่ยงความซ้ำซาก Robert Venturi, Robert Stern, Charles Moore เป็นสถาปนิกชาวอเมริกันรุ่นแรกๆ ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของการเปลี่ยนแปลง ที่พยายามอธิบาย วิวัฒนาการ และเสนอทฤษฎีในงานออกแบบ จนถึงปลายช่วงปี 1970 ที่ชื่อ Post-modernism เริ่มเป็นที่รู้จักแพร่หลาย เมื่อ Charles Jencks เขียนหนังสือ เรื่อง "The Language of Post-modern Architecture" ซึ่งพิมพ์ในปี 1977 นับเป็นครั้งแรกที่มีการนำความเคลื่อนไหวทางด้านงานออกแบบ ใหม่นี้ให้เป็นที่รู้จักต่อสาธารณชน คำที่ใช้เรียกสไตล์คือ Postmodernism นี้เดิมมีความหมายรวม สำหรับใช้เรียกแนวโน้มทางการออกแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเสื่อมความนิยมของ Modernism ในงานออกแบบ Post-modernism เริ่มมีขอบเขตที่ชัดเจน เฉพาะเจาะจงมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อมาถึงช่วงปี 1980 Post-modern เป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพทางด้านศิลปะ การออกแบบในวงการศึกษา และในวงสังคมโดยรวมจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของยุคสมัย เช่นเดียวกับที่ครั้งหนึ่ง Modern เคยเป็นจากจุดเริ่มต้นในอเมริกา

Post-modernism ได้รับความนิยมแพร่หลายต่อไปในทวีปยุโรป และทั่วโลกในเวลาต่อมา และขยายวงจากงานออกแบบสถาปัตยกรรมสู่งานออกแบบประเภทต่างๆ แนวทางการออกแบบของสไตล์โพสต์โมเดิร์น มีทั้งกลุ่มที่มีความชื่นชอบเนื่องจากมีลักษณะที่แสดงความก้าวหน้า ความกล้าแสดงออกถึงความจริงทางสภาพสังคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ขณะเดียวกัน ก็มีกลุ่มสถาปนิก และนักออกแบบจำนวนมากคัดค้าน และวิจารณ์ว่าเป็นงานออกแบบที่ขาดจุดมุ่งหมายเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิงสับสน โดยหวังที่จะสร้างความนิยม เป็นหลัก และนำรูปแบบจากประวัติศาสตร์มาใช้อย่างไม่ถูกต้อง ขาดลำดับสูงต่ำตามหลักเกณฑ์ทางด้านศิลปะ แม้จะมีความพยายามต่อต้านลักษณะรูปแบบของสไตล์โพสต์โมเดิร์นอย่างมากในระยะแรกๆ แต่เวลาต่อมา บรรดาศิลปิน นักออกแบบ และสถาปนิกรุ่นใหม่ที่มีความเบื่อหน่ายกับรูปแบบ และกฎเกณฑ์เก่าๆ ต่างก็หันมาให้ความนิยม ใน Post-modern อย่างมาก โดยจะพบในผลงานจำนวนมากที่ส่งเขาประกวดในระดับนานาชาติเป็นจำนวนมาก

แนวความคิดของ Post-modern

Post-modern ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมนั้นมีลักษณะที่ชัดเจนเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการปฏิเสธมากกว่าสิ่งที่ต้องการแสดงออก ผลงานมุ่งเน้นที่จะปฏิเสธสไตล์ที่เป็นอยู่ นักวิจารณ์ได้เสนอแนะว่า ควรเรียกสไตล์ใหม่นี้ ว่า "Antimodern" จะเหมาะสมกว่า และ Modern ในที่นี้ก็ได้ไม่ได้หมายถึงสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นโดยรวมทั้งหมด แต่หมายถึงเฉพาะสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในช่วงระหว่างสงครามโลก และช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองที่เกิดขึ้นในยุโรปและอเมริกา หรือเฉพาะงานออกแบบของ Mies van der Rohe, Walter Gropius และ Le Corbusier เป็นสำคัญ ความมุ่งหมายของกลุ่มผู้ริเริ่ม Post-modern อยู่ที่การหลีกเลี่ยงความเคร่งครัด เป็นงานเป็นการ และการอ้างอิงทางด้านสภาพสังคม การปฏิเสธลักษณะทางความงามในองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของ Modern รวมทั้งด้านแนวความคิดเกี่ยวกับเหตุผลทางโครงสร้างการผลิตเป็นอุตสาหกรรม และ ประโยชน์ใช้สอย โดยสรุปคือการต่อต้าน Modern ทางด้านหลักความเชื่อในคุณค่าของงานออกแบบ เนื่องจากเห็นว่าเป็นการจำกัดทางด้านศิลปะด้วย ความพยายามทำงานออกแบบ ให้เหลือเพียงความเรียบง่ายที่สุด และกลับไปพิจารณางานออกแบบสถาปัตยกรรมในอดีต ซึ่งมีการตกแต่งประดับประดาหน้าตาของงานออกแบบอาคาร ซึ่งเชื่อว่าสามารถแสดงออกถึงเกียรติยศ ความสง่างาม และอำนาจของผู้เป็นเจ้าของ นอกจากนี้ยังเชื่อว่าความบริสุทธิ์ในงาน Post-Modern ควรเติมไปด้วยองค์ประกอบที่มาจากสิ่งของธรรมชาติ และสิ่งที่มีในชีวิตประจำวัน ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม โดยเฉพาะของผู้อยู่อาศัยจากอดีตทุกยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นของชนชั้นสูงในสมัยคลาสสิกหรือของพื้นบ้าน (Vernacular) ก็เป็นที่ยอมรับ และเปิดให้ทำการลอกเลียนหรือการประยุกต์ ดัดแปลง กลายเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของ Postmodern ที่ให้ความสำคัญกับพื้นผิวของรูปทรง เน้นการค้นพบใหม่ในการใช้สิ่งประดับประดา สี และสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้นั้นมากกว่าจะให้ความสำคัญทางด้าน ความหมายของรูปทรงที่เป็นนามธรรมหรือความสัมพันธ์ทางโครงสร้าง โดยตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า คนรุ่นใหม่ในปัจจุบันอยู่ในสังคมที่มีการยอมรับการแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ คนรุ่นใหม่ยังไม่พร้อมที่จะเสียสละความมีเอกลักษณ์เพื่อแลกกับประโยชน์ใช้สอยจนเกินกว่าเหตุ ภาษาของความงามในยุคสมัยนี้ จึงเกิดขึ้นโดยมีความงามเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับสังคมที่หลากหลายคุณค่า และอิทธิพลขององค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งนำมาใช้ในงานออกแบบ ควรมาจากสิ่งที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และจากอดีตที่พบเห็นได้ในความทรงจำ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ด้วยประสบการณ์ และนำมาผสมผสานในการ สร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบมีความลงตัวที่มีเอกลักษณ์ และมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้คือ

1. การใช้รูปทรง และองค์ประกอบจากศิลปะ และงานออกแบบในประวัติศาสตร์หลากหลายยุคสมัย เพื่อสื่อความหมายหรือแนวความคิดกับผู้ใช้งาน โดยการจำลอง การลอกเลียนแบบ และการประยุกต์ใช้หรืออ้างอิง จากประวัติศาสตร์ แต่ไม่มีลักษณะเหมือนของเก่า โดยแสดงความก้าวหน้าทางวิชาการด้วยการใช้วัสดุตลอดจนกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในปัจจุบัน
2. การใช้รูปทรงเรขาคณิตเบื้องต้นซึ่งมีความชัดเจน จำได้ง่าย นำมาประกอบขึ้นรูป อย่างตรงไปตรงมา โดยการใช้รูปทรงเหล่านี้เพื่อเป็นตัวกลางสื่อความหมายแสดงสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรมในงานออกแบบ
3. การคิดค้นวิธีผสมผสานองค์ประกอบที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก ทั้งทางด้านคุณค่า ความหมาย ลักษณะรูปทรง สี พื้นผิว ตลอดจนลวดลายประดับต่าง ๆ เคยนำมาจัดวางอย่างสมดุลย์

และสามารถอยู่ร่วมกัน ได้เป็นอย่างดี ช่วยให้มีผลงานการออกแบบโดย รวมมีความสนุกสนานน่าสนใจ จากลักษณะการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นดังกล่าวข้างต้น มีอิทธิพลขยายวงกว้าง จากงานออกแบบสถาปัตยกรรมไปสู่งานออกแบบประเภทต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบ เรขศิลป์ ซึ่งมีความสอดคล้อง และเชื่อมโยงกับรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบ อิทธิพลที่ก่อให้เกิด กลุ่มศิลปินต่างๆ แนวคิดในการออกแบบนี้ ซึ่งยังไม่มีใครได้เคยศึกษาถึงหลักการออกแบบของ สถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นที่มีการนำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์มาก่อน

ดังนั้นในงานวิจัยฉบับนี้ จึงมุ่งเน้นที่จะหาหลักการออกแบบของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น ที่ สามารถนำมาใช้เป็นหลักการออกแบบงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นต่อไป โดยในขั้นตอนแรกนั้นเฉพาะ การออกแบบเรขศิลป์สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์

ปัญหาของการวิจัย

หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นข้อใด ที่อาจนำมาใช้เป็นหลักการออกแบบเรขศิลป์ ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์โพสท์โมเดิร์นได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวางแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น อิงหลักการออกแบบสถาปัตยกรรม โพสท์โมเดิร์น
2. เพื่อหาองค์ประกอบเรขศิลป์ ที่อาจนำมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น

ขอบเขตการวิจัย

โปสเตอร์เป็นตัวแทนสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง นอกเหนือจากสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ ประกอบด้วย แผ่นพับ, นิตยสาร, โบปลิว, วารสาร, หนังสือ, เครื่องหมายการค้า, บรรจุภัณฑ์ เป็นต้น เพราะฉะนั้นในการวิจัยครั้งนี้จะใช้โปสเตอร์เป็นตัวแทนในการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น เพื่อหาหลักการออกแบบ สถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น
2. ศึกษารวบรวมผลงานเรขศิลป์ที่ยอมรับว่าเป็นโพสท์โมเดิร์นในหมู่นักออกแบบ
3. ศึกษาองค์ประกอบเรขศิลป์ เพื่อคัดเลือกองค์ประกอบบางประเภท ที่คาดว่าจะมีลักษณะร่วม อยู่ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น
4. จัดทำแบบสอบถาม เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญระบุว่าสอดคล้องกับหลักการการออกแบบสถาปัตย- กรรมโพสท์โมเดิร์นข้อใด และระบุว่าสอดคล้องกับองค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวข้องรูปร่าง และสีข้อใด
5. นำแบบสอบถามที่ได้จากข้อ 4 ไปถามผู้เชี่ยวชาญ
6. วิเคราะห์ข้อมูลที่สรุปได้จากแบบสอบถาม
7. สรุปผลวิเคราะห์เพื่อวางแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น โดยใช้หลักการ สถาปัตย กรรมโพสท์โมเดิร์น

8. ออกแบบโปสเตอร์ตามแนวทางในข้อ 7

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. แนวทางการออกแบบโปสเตอร์โพสต์ท์โมเดิร์น ตามหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์ท์โมเดิร์น
2. แนวทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์ท์โมเดิร์น

คำจำกัดความ

โพสต์ท์โมเดิร์น	กระแสของความเปลี่ยนแปลงในยุคโมเดิร์น ที่เกิดขึ้นในราวปี 1960 ถึงปัจจุบัน
สถาปัตยกรรม โพสต์ท์โมเดิร์น	ความเคลื่อนไหวของกลุ่มสถาปนิกที่ปฏิเสธการออกแบบสถาปัตยกรรมของสไตล์โมเดิร์นในช่วงปี 1960
เรขศิลป์โพสต์ท์โมเดิร์น	การออกแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเสื่อมความนิยมของสไตล์โมเดิร์น
สื่อสิ่งพิมพ์	การประชาสัมพันธ์ประเภทหนึ่ง ที่ใช้การออกแบบบนพื้นผิว 2 มิติ
องค์ประกอบเรขศิลป์	ส่วนประกอบในการสร้างภาพ เช่น จุด เส้น ระนาบ ปริมาตร พื้นผิว ที่ว่าง ฯลฯ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมีการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพลีโมเดิร์นเพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานความรู้เบื้องต้นที่มีความสำคัญต่อการวิจัยและเป็นการเอื้ออำนวยต่อการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับบทต่อไป ในบทนี้จะประกอบไปด้วยเนื้อหาต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. โพลีโมเดิร์นนิซึม
2. สถาปัตยกรรมโพลีโมเดิร์น
3. เรขศิลป์โพลีโมเดิร์น
4. การออกแบบเรขศิลป์
5. องค์ประกอบของการออกแบบเรขศิลป์
6. การใช้สี



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. โปสทโมเดิร์นนิซึม (Post-modernism)

สไตล์โปสทโมเดิร์น ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมนั้น มีลักษณะที่ชัดเจนเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการปฏิบัติ มากกว่าสิ่งที่ต้องการแสดงออก ผลงานมุ่งเน้นที่จะปฏิเสธสไตล์ที่เป็นอยู่เดิม นักวิจารณ์ได้เสนอแนะว่าควรเรียกสไตล์ใหม่นี้ว่า "Antimodern" จะเหมาะสมกว่า Modern ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงสถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นโดยรวมทั้งหมด แต่หมายถึงเฉพาะสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ในช่วงระหว่างสงครามโลกและช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ในยุโรป และอเมริกาหรือเฉพาะงานออกแบบของ Mies van der Rohe, Walter Gropius และ Le Corbusier เป็นสำคัญ ความมุ่งหมายของกลุ่มผู้ริเริ่มโปสทโมเดิร์นอยู่ที่การหลีกเลี่ยงความเคร่งครัดเป็นงาน เป็นการ และ การอ้างอิงทางด้านสภาพสังคมการปฏิเสธลักษณะทางความงามในองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของยุคสมัยใหม่ รวมทั้งด้านแนวความคิดเกี่ยวกับเหตุผลทางโครงสร้างการผลิตเป็นอุตสาหกรรมและประโยชน์ใช้สอย โดยสรุปคือการต่อต้านสไตล์โมเดิร์นทางด้านหลักการความเชื่อในคุณค่าของงานออกแบบ เนื่องจากเห็นว่าเป็นการจำกัด ทางด้านการสร้างสรรค์ ด้วยความพยายามทำงานออกแบบให้เหลือเพียงความเรียบง่ายที่สุด และกลับไปพิจารณางานออกแบบสถาปัตยกรรมในอดีต ซึ่งมีการตกแต่งประดับประดาหน้าตาของงานออกแบบอาคาร สามารถแสดงออกถึงเกียรติยศ ความสง่างาม และอำนาจของผู้เป็นเจ้าของ นอกจากนี้ยังเชื่อว่าความบริสุทธิ์ในงานสไตล์โมเดิร์น ควรเติมไปด้วยองค์ประกอบที่มาจากสิ่งของธรรมดาสามัญสิ่งที่มีในชีวิตประจำวันประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเฉพาะของผู้อยู่อาศัยจากอดีตทุกยุคสมัยไม่ว่าจะเป็นชั้นสูงของสมัยคลาสสิกหรือของพื้นบ้าน (Vernacular) ก็เป็นที่ยอมรับ และเปิดให้ทำการลอกเลียน หรือการประยุกต์ ดัดแปลง ใช้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของสไตล์โปสทโมเดิร์นแสดงการให้ความสำคัญกับพื้นผิวของรูปทรง เน้นการค้นพบใหม่ในการใช้สิ่งประดับประดา สี และสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้มากกว่าจะให้ความสำคัญทางด้านความหมายของรูปทรงที่เป็นนามธรรมหรือความสัมพันธ์ทางโครงสร้าง เห็นว่าในปัจจุบันคนรุ่นใหม่อยู่ในสังคมที่มีการยอมรับการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ คนรุ่นใหม่ ยังไม่พร้อมที่จะเสียสละความมีเอกลักษณ์ เพื่อแลกกับประโยชน์ใช้สอยจนเกินกว่าเหตุ ภาษาของความงามยุคสมัยนี้จึงเกิดขึ้นมีความงาม และเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับสังคมที่หลากหลาย ด้วยคุณค่า และอิทธิพลขององค์ประกอบสำหรับใช้ในงานออกแบบควรมาจากสิ่งที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และจากอดีตที่สามารถเห็นได้ในความทรงจำ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ด้วยประสบการณ์ และนำมาผสมผสานในการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานออกแบบที่มีความลงตัวที่มีเอกลักษณ์

จากจุดเริ่มต้นของกลุ่มสถาปนิกที่มีความเบื่อหน่ายในสถาปัตยกรรมสไตล์โมเดิร์น ซึ่งมีแต่ความเรียบง่าย และเติมไปด้วยกฎเกณฑ์ ก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวในการต่อต้านการออกแบบสถาปัตยกรรมสไตล์โมเดิร์น โดยมีแกนนำที่สำคัญในสถาปัตยกรรมสไตล์โปสทโมเดิร์นได้แก่ Robert Venturi, Robert A.M. Stern, Charles Moore ฯลฯ ผู้เป็นสถาปนิกอเมริกันรุ่นแรกๆ ที่พยายามหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจในสไตล์โมเดิร์น นำไปสู่วิวัฒนาการ และทฤษฎีใหม่ในงานออกแบบ จนกระทั่งเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในสไตล์โปสทโมเดิร์นที่มีลักษณะและแนวทางที่สำคัญๆ ดังที่จะได้กล่าวต่อไป

2. สถาปัตยกรรมโปสทโมเดิร์น

แนวคิดสถาปัตยกรรมโปสทโมเดิร์นในราวปี 1960 ที่เกิดความขบขัน และไม่พอใจกระแสของ

ความทันสมัย โดยเฉพาะในบริเวณอเมริกาเหนือที่สะท้อนออกมาเป็นหนังสือสองเล่มคือ The Death and Life of Great American Cities 1961 เขียน โดย Jane Jacobs และ Complexity and Contradiction in Architecture 1966 งานเขียน และวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกของ Robert Venturi โดย Jacobs ที่ให้เห็นผลงานการออกแบบที่ล้มเหลวในการเชื่อมโยงกับชุมชนในรูปลักษณะของความเพ้อฝันของอาคารยุคทันสมัยที่ซึ่ง Venturi วิเคราะห์ว่าไร้ซึ่งความหมาย เพราะถูกออกแบบด้วยการเน้นถึงความเรียบง่าย และบริสุทธิ์จนขาดความซับซ้อน ที่ตรงกันข้ามกับคุณค่าเดิมที่มีของสถาปัตยกรรมในประวัติศาสตร์ ความไม่พอใจนี้ถูกเน้นย้ำในปี 1972 ถึงการทำลายทิ้งของอาคารสูงสำหรับอาศัยของผู้มีรายได้น้อย (คนอเมริกัน นิโกร) (Pruitt-Igoe) ในเมือง St. Louis อาคารที่พักอาศัยนี้สูง ๑๔ ชั้นที่สร้างได้ราว ๒๐ ปี โดยสถาปนิก Yamasaki (สถาปนิกคนเดียวที่ออกแบบอาคารคูเวอ์เวิร์ลเทรดที่โดนทำลายไปแล้ว) และเป็นแบบ ที่ได้รับรางวัลจากสมาคมสถาปนิกอเมริกัน เช่นเดียวกับกับการทุบทิ้งอาคารลักษณะเดียวกันในยุโรป และอเมริกาเหนือในสิบปีต่อมา กรณีเหล่านี้ถือเป็นสาเหตุของการเริ่มต้นของ Postmodernism

หนังสือของ Venturi เรื่อง "Learning from Las Vegas" (ร่วมกับ Denise Scott Brown (ภรรยา) และ Steven Izenour) พิมพ์ในปี 1972 เกิดขึ้นมาจากการศึกษาค้นหาสถาปัตยกรรมของความเป็นมนุษย์ขึ้นมาใหม่ ที่ถูกละเลยไปด้วยความบริสุทธิ์อันเคร่งครัดของยุคทันสมัย ผู้เขียนพยายามเสนอแนะถึงความสนุกสนานของ สถาปัตยกรรมในเชิงธุรกิจการค้า และป้ายโฆษณา ทั้งหลายของเมือง Las Vegas ตามทางด่วนของเมืองด้วย Venturi และหุ้นส่วน John Rauch เสนอการออกแบบสถาปัตยกรรมในลักษณะใหม่ที่มีความคิดหลักแหลม มีความเป็นมนุษย์ และมีประวัติศาสตร์เป็น การอ้างอิง เช่น Tucker House, Katonah, N.Y. (1975), และ Brant-Johnson House, Vail, Colo (1976) มีการสืบทอดความคิดของ Lutyens ผู้ซึ่งเน้นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งกันในความรู้สึก และความซับซ้อน อันเป็นผลการออกแบบ และการเรียกร้อง ในงานของ Venturi และสถาปนิกอื่นที่เห็น ตรงกัน เช่น Charles Moore และ Michael Graves โดยเฉพาะในงานของ Graves การออกแบบ Portland Public Service Building, Portland, Ore (1980-82) และ Humana Tower, Louisville, Ky. (1986) มีลักษณะเป็นกล่องเช่นอาคารสูงในยุคทันสมัย หากแต่แต่งเติมด้วยการตกแต่งด้วยของที่ระลึกบางสิ่งเอา



ภาพที่ 1 ผลงานของ Michael Graves

Michael Graves, Portland Public Service Building, Portland, Ore. (1980-82)
ที่มา : www.Post-Modern theory of Architecture

มาจากประวัติศาสตร์ เช่น แนวเสาเรียงราย อิฐระ ขอบระเบียบ หลังคา ช่องโค้งกับสลัก ยึดบน และสิ่งอื่นที่แอบเอาของอดีตมาใช้ เช่นเดียวกับงาน Piazzad' Italia, New Orleans (1975-80), อาคาร (Alumni Center, University of California) ที่เมือง (Irvine 1983-85) ของ Moore ที่เชื่อมันในเรื่องสีสันของอาคาร ที่ตั้งใจตอบสนองคุณค่าตามรสนิยมของมวลชน ที่ไม่เคยได้รับการตอบสนองจากงานสถาปัตยกรรมในยุคทันสมัย

เกิดกระแสวิงในเมือง Venice ปี 1980 เมื่อกลุ่มสถาปนิกชาวอเมริกันและยุโรปรวมตัวกัน ประกอบด้วย Venturi, Moore, Paolo Portoghesi, Aldo Rossi, Hans Hollein, Ricardo Bofill, and Lon Krier, นำเสนอผลงานออกแบบต่างๆของพวกเขาขึ้นในงานแสดงนิทรรศการชื่อ (The Presence of the Past) ซึ่งจัดโดยองค์กร The Venice Biennale กลุ่มสถาปนิกนี้ถือเป็นสถาปนิกยุคหลังทันสมัยที่สำคัญเป็นตัวแทนของมุมมองที่แตกต่าง หากแต่ร่วมกันในความทะเยอทะยานที่จะขจัดความหวาดกลัว ในความทรงจำของอดีตสถาปัตยกรรมแบบ ทันสมัยให้หมดสิ้นในราวปี 1970⁵ ถึง 1980⁶

สถาปนิก Postmodernism หลายคนได้รับการฝึกฝน และเคยฝึกฝนอย่างเดียวกันกับยุค Modern หลายอย่าง เช่นในเรื่ององค์ประกอบในการออกแบบของยุค Modern เดิมมีการนำมาผสมผสานใช้กับงานของยุค Postmodernism เช่นในงานของสถาปนิก Graves, Venturi และ Richard Meier นอกจากการใช้องค์ประกอบในรูปแบบของความสนุกออกแบบอาคารแบบโร้รสนิยม (Kitsch) ในทางตรงกันข้ามพวกสถาปนิกอื่น อย่างเช่น Allan Greenberg และ John Blatteau, เลือกรูปแบบ อย่างคลาสสิกที่ตรงไปตรงมา เช่น การตกแต่งห้องรับรอง ของกระทรวงต่างประเทศของสหรัฐฯในเมือง Washington, D.C.(1984 -85) อีกตัวอย่างที่มีความสมบูรณ์ในเรื่องประวัติศาสตร์อาจเป็นอาคาร (J. Paul Getty Museum, Malibu, Calif 1970-75) อีกความพยายามในการออกแบบลักษณะของคลาสสิกใหม่ คืองานของ (Langdon and Wilson) ที่อ้างถึงเอกสาร และการแนะนำทางด้านโบราณคดี ด้วยการเน้นลักษณะที่แท้จริงตามแบบบ้านพักชาวโรมัน (Herculaneum) เดิมคู่แข่งที่คล้ายคลึง กัน เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ในประเทศอังกฤษ คือรูปแบบของแบบสมัยนิยม (Populist) ในงานของ Graves คู่ขนานกับงานของ Terry Farrell (TV-am Studios, Camden Town, London, 1983) และงานของ James Stirling (Clore Gallery at the Tate Gallery, London, 1980-87) มีความเป็นคลาสสิก อย่างตรงไปตรงมา เจริญรอยตาม Quinlan Terry (Riverside Development, Richmond, Surrey, 1986-88), Julian Bicknell (Henbury Rotunda, Cheshire 1984-86) and John Simpson (Ashfold House, Sussex 1985-87) จิตวิญญาณการรื้อฟื้นออกแบบชุมชนในรูปแบบคลาสสิก

การเน้นบริบทของสภาพแวดล้อมของชุมชนแผ่ขยายไปทั่วฝรั่งเศส เช่นในงานออกแบบโครงการที่อยู่อาศัยต่างๆ ของสถาปนิก Ricardo Bofill เช่น Les Espaces d'Abraxas, Marne-la-Vallee ใกล้เมือง Paris (1978-83) ลักษณะเด่นของเสาชาดด้วยคอนกรีตสำเร็จรูป เรียงรายแสดงถึงลักษณะของภาษาออกแบบอย่างคลาสสิกที่จำกัด แต่มีความหมายเกินเลยออกไป แนวคิดที่สามของยุคหลังทันสมัย สะท้อนโดยความเป็นเหตุผลแบบใหม่โดยรวมเข้ากันขององค์ประกอบที่สะท้อนคลาสสิก ที่ตัดแยกออกเป็นชิ้นๆของศตวรรษที่ ๑๙ และศตวรรษที่ ๒๐ ตอนต้น แนวคิดในกระแสนี้ เป็นส่วนของการสะท้อนออกในความเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของชุมชน โดยการรวมแรงกดดันทางธุรกิจการค้า และ มโนทัศน์ของยุคทันสมัย แนวคิดเชิงเหตุผลใหม่ (Neorationalism) นี้เริ่มขึ้น ในอิตาลี ที่ซึ่งสถาปนิก Aldo Rossi ได้เขียนหนังสือที่ทรงอิทธิพลชื่อ L'architettura della città (1966: The Architecture of the City) Rossi's Modena Cemetery (1971-77) นำเสนอเรื่องหลักการเบื้องต้น ที่เคร่งครัดของคลาสสิกและความสนใจเรื่อง สภาพแวดล้อมโดยรวม เพราะเป็นการสะท้อนรูปแบบของชุมชน และ โรงงานต่างๆ ในเมือง Lombardy ในเวลาเดียวกันมโนทัศน์ ของความเป็นเหตุผลนิยมใหม่ ได้เกิดขึ้น ครั้งแรกกับคนสวิสที่ใช้ภาษาอิตาเลียน เช่นในงานออกแบบ Mario Campi (Casa Maggi, Arosio, 1980) โดยสถาปนิก Mario Botta, Bruno Reichlin, งานออกแบบบ้าน Casa Tonino, Torricella (1972-74) โดย Fabio Reinhardt เป็นชิ้นส่วนเก่าแก่อันหนึ่งในตำนานการออกแบบของ Palladio เรื่องคอนกรีตสีขาวใกล้เคียงกับงานชิ้นนี้ คือกลุ่มอาคารในมณฑล Basque รวมถึงงานออกแบบโรงเรียนที่

เมือง Ikastola (1974-78) โดย Miguel Garay และ Jose-Ignacio Linazasoro; และ Casa Mendiola at Andoian (1977-78) โดย Garay; และงานออกแบบ Rural Centre at Cordobilla(1981) โดย Manuel Iniguez และAlberto Ustarroz หลาย โครงการของสถาปนิกเยอรมัน (Oswald Matthias Ungers) เช่นงานออกแบบ Stadtloggia ในศูนย์การค้า (The Hildesheim Market Place 1980) เสนอเรื่องทำนองเดียวกัน ของสภาพแวดล้อมตามหลักเหตุผลนิยมใหม่ ในเยอรมันมีอิทธิพลต่อการเติมแต่งอาคารให้กับ เมืองประวัติศาสตร์อื่นๆ ในเยอรมัน อิตาลี และฝรั่งเศส สถาปนิก ชาวเวนิสชื่อ Hans Hollein ก็ถ่ายทอดความคิดเลือกสรรชนิดผสมปนเปอย่างรุนแรง เช่น ลักษณะพิเศษภายในของสำนักงานท่องเที่ยวออสเตรเลียในเมืองเวียนนา (1978) ซึ่งมีลักษณะย้อนยุคตามสมัยของเมืองที่เคยออกแบบโดย Otto Wagner และ Josef Hoffmann งานออกแบบชุมชนของสถาปนิกชาวเบลเยียมชื่อ Rob Krier ได้สะท้อนแนวคิดใหม่เหล่านี้ โดยสามารถเห็นได้ในงานอาคารที่อยู่อาศัยในเมือง Ritterbergstrasse, Berlin (1978-80) Leon Krier ได้รับอิทธิพลทางความคิดทั้งจากสหรัฐอเมริกา และอังกฤษ เรื่องรูปลักษณะของความเชื่อ การวางผังแม่บทเมืองที่รุนแรง ในลักษณะรูปแบบอย่างคลาสสิกอย่างง่าย และโจมตีอย่างแรงในสิ่งที่เห็นว่า ระเบียบเมือง และศักดิ์ศรีมนุษย์โดนทำลายด้วยวิทยาการสมัยใหม่ ในราวปี 1920 การฟื้นฟูองค์ประกอบในการออกแบบตามแนวคิดเหตุผลนิยมใหม่ ถูกนำเสนอในสหรัฐอเมริกาในงานออกแบบ Richard Meier, เช่นใน โครงการ (Smith House, Darien, Conn 1965-67) ได้แรงจูงใจจากงานของ (Le Corbusier Citrohan, Domino houses) และความซับซ้อนในการออกแบบ (High Museum, Atlanta 1980-83) อาคารธนาคาร The South West Houston 1982 ออกแบบโดย (Helmut Jahn สถาปนิกคนเดียวกันที่ออกแบบสนามบินสุวรรณภูมิในประเทศไทย) ทำให้นึกถึงอาคารระจกระฟ้าแบบ Art Deco ขณะที่สิ่งเหล่านี้ปรากฏมาก ในงานออกแบบของ Kevin Roche ซึ่งได้ตัดทอนลดให้น้อยลง (Minimalist) จากสถาปนิก ยุคทันสมัย Eero Saarinen ในราวปี 1950⁵ หันกลับมาใช้รูปทรงเดิมของอาคารระฟ้า ในงานออกแบบ (Morgan Bank headquarters New York City 1983-87) อาคารสูง ๔๘ ชั้น มีห้องโถง ทางเข้าสูงตระหง่านถึง ๗๐ ฟุต หุ้มเสาลอยด้วยหินแกรนิตทั้งหมด ในประเทศญี่ปุ่น (Isozaki Arata และ Yamashita Kazumasa) นำแนวคิดนี้ต่างออกไปจาก (Brutalism และ Metabolism) ไปสู่แนวคิดหลังทันสมัย โดยได้รับอิทธิพลจาก Charles Moore เช่นงานออกแบบ (Tsukuba Centre Building, Tsukuba Science City, Ibaraki 1983) และงานออกแบบของ (Yamashita คือ Japan Folk Arts Museum, Tokyo 1982) ในประเทศอินเดีย Charles Correa เป็นผู้นำความคิดต่างไปจากอาคารสูงแบบกล่อง ที่อยู่อาศัยตามแบบอย่าง (Le Corbusier ใน 1950⁵) ได้ทำงานในรูปแบบของสากลนิยม (International Style) มาก่อน เช่น งานออกแบบโรงแรมด้วยคอนกรีตสีชาในเมือง (Ahmadabad) แต่อาคารที่อยู่อาศัยสูงปานกลางต่อมา และในหนังสือของเขาชื่อ (The New Landscape 1985) ได้หันกลับไปออกแบบอาคารในลักษณะพื้นถิ่นเดิมของโลกที่สาม จิตวิญญาณแห่ง วิทยาการก้าวหน้า ในลักษณะความขัดแย้งได้ถูก เสนอในโครงการออกแบบ (The Centre Pompidou, Paris (1971-77) โดยสถาปนิก (Renzo Piano และ Richard Rogers) ด้วยส่วนบริการ และโครงสร้าง ถูกแสดงออกอย่างเปิดเผยและมีสีฉูดฉาด อาคารแสดงนิทรรศการนี้ถูกมองว่าเป็นสิ่งตลกที่รุนแรง และล้ำสมัยสุดในประวัติความเป็นศูนย์กลางของนครปารีส แม้ความคิดความทันสมัยยังมีอยู่ แต่ได้คงความนิยมของหลังทันสมัยในเรื่องของความสนุกสนานไว้กับความเชื่อของยุคทันสมัย และย้อนกลับไปอย่างนอยในงานของ (Viollet le-Duc) ที่แสดงออกอย่างชัดเจนของโครงสร้างอันถือเป็นกระดูกของอาคาร (Rogers) ชำร่อยความคิดนี้ในงานออกแบบอาคาร (Lloyd's Building, London 1984-86) และการเติมเชื้อของ Stirling ในโครงการออกแบบ (The Staatsgalerie,

Stuttgart, Ger 1977-82) เป็นกฎเกณฑ์สำคัญของอาคารหลังทันสมัยที่สะท้อนในความคิดของ (Venturi) ในความรู้สึกที่ว่าเป็นการอ้างอิงถึงภาษาของ Schinkel โดยปราศจากการยอมรับหลักการเบื้องต้นของ ยุคคลาสสิกนิยม

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงที่มาและการเกิดของรูปแบบสถาปัตยกรรม ยุคโพสต์โมเดิร์นที่มีการปฏิวัติรูปแบบและแนวคิดเดิมของยุคโมเดิร์น การหาทฤษฎีและแนวคิดใหม่ ในงานสถาปัตยกรรม ตลอดจนการได้รับอิทธิพลสืบต่อกันมาในแต่ละช่วงเวลาทำให้รูปแบบ และ แนวทางในการทำงานของสถาปัตยกรรมนั้น เปลี่ยนแปลงไปจากยุค Modern เช่น มีการผสมผสาน ในการใช้องค์ประกอบของการออกแบบสร้างสรรค์, เกิดความหลากหลายในการใช้วัสดุ, มีความสลับ ซับซ้อน, มีการนำเอาสไตล์ทางประวัติศาสตร์มาใช้ในการออกแบบ สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นสถาปัตยกรรม โพสต์โมเดิร์นและเกิดการแพร่หลายไปทั่วในวงการสถาปัตยกรรม และวง การอื่นๆ โดยมีแกนนำหลัก ที่ทำให้เกิดสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นคือ Robert Venturi และ Robert A.M. Stern ที่เป็นผู้นำที่สำคัญ ทางด้านสถาปัตยกรรมยุคโพสต์โมเดิร์น ซึ่งจะได้ศึกษาถึงแนวคิด ในการทำงาน และแนวทางการออกแบบตลอดจนประวัติศาสตร์ความเป็นมาต่อไป

2.1 Robert Venturi สถาปนิกผู้นำของยุค Postmodernism

Robert Venturi เกิดในเมือง Philadelphia มลรัฐ Pennsylvania ในปี 1925 ที่ซึ่งเขาเติบโต จนกลายเป็นสถาปนิกที่มีชื่อเสียง เขาเรียนที่มหาวิทยาลัย Princeton ได้รับปริญญาตรีทางศิลปะ และปริญญาโททางด้าน Fine Arts ได้รับทุนการศึกษาของ (American Academy) ใน Rome และเริ่มงานอาชีพในช่วงหลังของ หลังปี 1950⁵ เป็นหุ้นส่วนกับ John Rauch ตั้งแต่ปี 1964 และกับภรรยาคือ Denise Scott Brown เพิ่มจากการประสบความสำเร็จในอาชีพสถาปนิก ได้เขียนหนังสือหลายเล่มเป็นที่นิยม เช่น เรื่อง Complexity and Contradiction in Architecture และเรื่อง Learning from Las Vegas ซึ่งเป็นที่โจษขานกันอย่างกว้างขวาง เขาขยายความคิด สร้างสรรค์ไปถึงการออกแบบหม้อต้มกาแฟ นาฬิกาโกชั่น จานและชามหรือแม่แต่เชิงเทียนด้วย

Robert Venturi ได้ทำงานกับ Louis Kahn และกับ Eero Saarinen ด้วยในระยะเริ่มแรก ของอาชีพสถาปนิก Venturi ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากงานของ Michelangelo Palladio Le Corbusier และ Alvar Aalto สำหรับ Aalto เขากล่าวว่า “งานของ Alvar Aalto มีความหมายสำหรับเขา มากสำหรับสถาปนิกยุคทันสมัยเป็น ลักษณะที่เคลื่อนไหวสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง เป็นแหล่งเรียนรู้ ที่พิเศษในเรื่องศิลปะและเทคโนโลยีการออกแบบ”² สถาปัตยกรรมของเขาเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกันและกัน ประวัติศาสตร์และรูปแบบของอาคารสะท้อนในความคิด สร้างสรรค์ของเขาก็เพื่อการตอบสนองกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ แม้จะแตกต่างจากอาคารอื่นก็ตาม แต่ละอาคารถูกเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมของมัน เขาถูกจัดอยู่ในกลุ่มสถาปนิกของยุคหลังทันสมัย แม้เขาจะไม่เห็นด้วยกับความเชื่อบางอย่างของยุคหลังทันสมัยนี้

Venturi ออกแบบด้วยรูปทรงที่ง่ายแต่สื่อเป็นรูปสัญลักษณ์ บ่อยครั้งเขาใช้ความตลกและ เย้ยหยันในการออกแบบ เขาใช้ลักษณะผสมของสากลนิยม (International Style) และศิลปะแบบ สุดโต่ง (Pop Art) ร่วมสมัย เป็นแนวทางการออกแบบของเขาสามารถเห็นได้จากการจัดแจงในรูปพื้นผิว ที่เป็นการตกแต่งและเป็นเชิงอนุสาวรีย์ถาวร (Monumentality) เขาใช้รูปเครื่องหมายและรูปแบบ สัญลักษณ์ ทั้งในรูปแบบงานทางกราฟิกเป็นคุณสมบัติที่รวมอยู่ในการออกแบบของเขา สถาปัตยกรรม

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert Venturi



1961 Venturi House Chestnut Hill, PA ภาพที่ 2



1961 Guild House Philadelphia, PA ภาพที่ 3



1973 Art Museum Oberlin, OH ภาพที่ 4



1976 Franklin Court Philadelphia, PA ภาพที่ 5



1980 Gordon Wu Hall Princeton, NJ ภาพที่ 6



1983 Molecular-Bio Lab Princeton, NJ ภาพที่ 7

ที่มา : www.Post-Modern theory of Architecture, หน้า 2

ควรเกี่ยวข้องกับคามมีนัย และสัญลักษณ์ และการอ้างอิงความมาจากหรือเกี่ยวข้องกับสังคม และสภาพแวดล้อมในเชิงประวัติศาสตร์ของอาคาร Robert Venturi นำคำกล่าวที่คุ้นเคยของ Mies van der Rohe ที่กล่าวว่า “น้อยคือมาก” (less is more) มาเปลี่ยนเป็น คำพูดของเขาที่ว่า “น้อยคือน่าเบื่อ” (less is a bore) นี้ไม่ได้หมายความว่าเขาสนใจการประดับประดาเพื่อผลในตัวเองเท่านั้น แต่หมายถึงความมีคุณค่าทั้งทางรูปทรง และความหมายของมันด้วยเขาพัฒนาหลายความคิด ที่กลายเป็นแบบชุดสำเนา (นำไปใช้ซ้ำๆ) เช่น การแยกหลังคาจั่วธรรมดาออกเป็นสองส่วนตรงแนวกวางใช้ช่องหน้าต่าง กว้างเป็นรูปจัตุรัส อีกทั้งรูปครึ่งวงกลมที่ใหญ่เกินขนาดในการออกแบบของเขาด้วย

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert Venturi



1991 Sainsbury Wing National Gallery ภาพที่ 8



1994 Emergency Services Orlando, FL ภาพที่ 9



1996 MCA La Jolla San Diego, CA ภาพที่ 10
ที่มา : www.Post-Modern theory of Architecture, หน้า 3



1995 Memorial Hall Harvard University ภาพที่ 11

หน้าต่างกลมเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในแนวความคิดของงานออกแบบที่สำคัญเขาต้องเผชิญกับงานออกแบบทั้งในสภาพแวดล้อม และการเทียบเคียงเป็นฉากหลังที่ใหญ่โตแต่อาคารที่เขาออกแบบจะผสมผสาน และสัมพันธ์สอดคล้องกันกับที่ตั้งเสมอ เขาไม่เคยเพิกเฉยหรือละเลยธรรมชาติเดิมโดยรอบของที่ตั้งเขากล่าวว่า “ผมชอบความซับซ้อน และความขัดแย้งกันในงานสถาปัตยกรรม บนพื้นฐานของความสูงค่าและมีนัยยะที่ไม่ชัดเจนของประสบการณ์จากยุคทันสมัย รวมถึงประสบการณ์ที่เป็นธรรมชาติของศิลปะ”

Robert Venturi พร้อมด้วยหุ้นส่วนของเขา Rauch, Scott Brown เป็นหนึ่งในกลุ่มที่มีอำนาจจักรทางความคิดเป็นของตนเองในปี 1991 Robert Venturi ได้รับรางวัล Pritzker รางวัล สำหรับสถาปนิกที่ยิ่งใหญ่แห่งยุคงานออกแบบของกลุ่มนี้บ่อยครั้งเต็มไปด้วยลักษณะทางนามธรรม และอิงอยู่กับร่องรอยของประวัติศาสตร์ทั้ง ในงานออกแบบพิพิธภัณฑ์ บ้านอยู่อาศัย อาคารพักอาศัย อาคารธุรกิจ การค้า และโครงการอื่นที่สร้างหลักประกัน ในอาชีพสถาปนิก

2.2 Robert A.M. Stern สถาปนิกผู้นำของยุค Postmodernism

Stern ถือว่าเป็นสถาปนิก และนักการศึกษาชั้นนำอีกผู้หนึ่งของยุคหลังทันสมัย ได้รับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบียและไปได้รับปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยเยลในปี 1965 ในขณะนั้นเป็นผู้กำกับโครงการ ของ (The Architectural League) ในเมือง New York ซึ่ง สถาปัตยกรรมของเมืองนี้มีอิทธิพลกับเขาอย่างมาก เขายังเป็นที่ปรึกษาของรายการโทรทัศน์ ทางโทรทัศน์ ของ CBS ชื่อรายการ Eye

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert A.M. Stern



1974 Lang Residence Washington, CT ภาพที่ 12



1976 Westchester Residence NY ภาพที่ 13



1983 Chilmark Residence ภาพที่ 14



1986 Residence at Wilderness Point ภาพที่ 15



1991 Disney World Resort Disney ภาพที่ 16



1992 Newport Bay Club Euro Disney ภาพที่ 17

ที่มา : www.Post-Modern theory of Architecture, หน้า 6

on New York ซึ่งมีสถาปนิก Philip Johnson เกี่ยวข้องอยู่ด้วย ในปี 1966 เขาทำงานกับ Richard Meier ในตำแหน่งสถาปนิกออกแบบจนถึงปี 1969 ได้มีส่วนช่วยตั้งสำนักงานออกแบบ Robert A.M. Stern and John S. Hagemann Architects. เขาเรียนรู้จาก Paul Rudolph ซึ่งถือว่าเป็นผู้เปิดสายตาของเขาที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม ในช่วงสิบปีแรกในอาชีพของเขา เขาได้ฝึกฝนจนเกิดความนิยมในความคิดของ Le Corbusier และ Frank Lloyd Wright ซึ่ง มีอิทธิพลต่องานออกแบบของเขา ในช่วงแรกๆ ต่อมาเป็นอิทธิพลของ Robert Venturi ที่ดูเหมือน Stern เป็นศิษย์ผู้ที่เจริญรอยตามผู้หนึ่งซึ่งจะพบเห็นในงานออกแบบของเขาในช่วงหลังๆ

Stern ให้ความสำคัญกับการยึดถือแนวปฏิบัติเรื่องการจัดองค์ประกอบของสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกัน แต่ก็พอใจที่จะแหกกฎเหล่านั้นด้วยกับมโนทัศน์ที่ได้จากการเดินทาง ซึ่งเสริมคุณค่าในความเอาใจใส่ต่อการสื่อ สถาปัตยกรรมที่ต้องการหักล้างรูปแบบเดิมของสถาปัตยกรรมยุคทันสมัย เขาไม่สนใจการเลียนแบบที่ถูกต้อง เครื่องครัด เมื่อมาเป็นรูปทรงในงานของเขา เขาสร้างสรรค์งานศิลปะ

ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมของ Robert A.M. Stern



1993 Roger Tory Peterson Institute ภาพที่ 18



1995 Medical Center Celebration, FL ภาพที่ 19



ภาพที่ 20

1999 Bangor Public Library Bangor, ME
ที่มา: www.Post-Modern theory of Architecture, หน้า 7

ที่เด่นไม่น่าเบื่อ และซ้ำๆ กันเพราะมันถูกตีความใหม่แทนการเลียนแบบเดิมที่คุ้นเคยกันมาผ่านการพิจารณาบริบทของสภาพแวดล้อม งานออกแบบที่อยู่อาศัยแถบฝั่งทะเลตะวันออก ทั้งปริมาณพลและที่ตั้งเฉพาะจุดของอาคาร อาคารที่เขาออกแบบขึ้นอยู่กับภูมิสถาปัตยกรรม และความสัมพันธ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับบริเวณโดยรอบของอาคาร เขาเชื่อว่าสถาปัตยกรรมผูกพัน อยู่กับการแปรเปลี่ยนทันใดของเหตุการณ์ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ รูปแบบของแผ่นไม้ซ้อนทับกัน (Shingle Style) เขาใช้มากในงานออกแบบที่อยู่อาศัยในแถบฝั่งตะวันออก มันกลายเป็นแบบฉบับ เฉพาะเป็นเครื่องหมายการค้าของ Stern ด้วยการโชว์รูปทรงทางเรขาคณิตทั่วไป Stern ได้พัฒนาองค์ประกอบซึ่งบ่อยครั้งคล้ายลักษณะของปราสาท Stern กล่าวว่า “ทัศนคติของผมเกี่ยวกับรูปทรงอยู่บนพื้นฐานของความรัก สำหรับความรู้ที่มีอยู่กับประวัติศาสตร์ ไม่กังวลอยู่กับความถูกต้อง และการลอกเลียนแบบ เป็นการจับโนนหยิบนี้ผสมผสานกัน เป็นการจับแพะชนแกะ และใช้เทคนิคการวางเรียงกันเพื่อให้ความหมายกับความคุ้นเคยเรื่องรูปร่างและการครอบคลุมพื้นผิวดินที่ต่างสภาพกัน”⁴ โดยการใช้รูปทรงตามจารีตนิยมเดิม และลวดลายที่ใช้กันในประวัติศาสตร์เดิมเป็นภาษาสำหรับการออกแบบ ที่เรียกกันปัจจุบันในรูปการสร้างประโยคทางภาษา (Syntax)

ด้วยวัสดุที่ใช้เช่น อิฐ คอนกรีต และไม้ในการตกแต่งผิวหน้า การตัดกันของผืนหน้าอาคาร โดยการใช่วัสดุหลายๆ อย่าง ผิวของวัสดุเป็นลักษณะหลักที่เน้นมากโดย Stern เขากล่าวอ้างเรื่องนี้ว่า “วัสดุสามารถบังคับให้เกิดรูปทรงและเสนอแนะอะไรที่เป็นไปได้บ้างสำหรับคอนกรีตอัดแรงในงานสถาปัตยกรรมหรือชนิดอื่นๆ ของคอนกรีต และนั่นคือทุกวัสดุสามารถเป็นไปตามที่สถาปนิกต้องการให้เป็นงานออกแบบของ Stern แสดงความบริสุทธิ์ในเรื่องคุณภาพของแสงธรรมชาติ และ

ที่ว่างที่เกิดจากการหุ้มห่อด้วยแผ่นผืนในรูปปริมาตรที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นมา

งานออกแบบในช่วงแรกของ Stern มีข้อจำกัดในเรื่องภูมิภาคนาของเขาขณะนั้นด้วย ในการทำงานที่ เมือง New York ที่ซึ่ง Meier, Graves, Hejduk, Gwathmey, และ Eisenman (The New York Five) ได้งานออกแบบมากมาย ตรงกันข้ามงานส่วนมากที่ Stern ทำในเมือง New York ถ้าไม่เป็นบ้านอยู่อาศัย ก็จะเป็นอาคาร เขาพักอาศัยเท่านั้น ในช่วงนั้น เขาพยายามที่จะสร้างความต่างกันในทางความคิดจากงานของ Robert Venturi งานออกแบบของเขากลายเป็นเรื่องการเพาะเมล็ดพันธุ์ ของรูปแบบสถาปัตยกรรมที่แสดงความเป็นตัวเองออกมาได้มากกว่าเป็นแค่เพียงรูปแบบจำลองตามประวัติศาสตร์ที่ถูกลดความขัดแย้งกันให้น้อยลงในสถาปัตยกรรมของยุคหลังทันสมัยนี้

จากข้อมูลเห็นได้ว่าแนวคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมของทั้ง 2 ท่านมีแนวทางในการออกแบบสถาปัตยกรรม ที่สอดคล้องกัน สำหรับ Robert A.M Stern พยายามที่จะขยายความคิด ต่อจาก Robert Venturi ในการออกแบบ ซึ่งทั้งคู่พยายามที่จะเสนอแนวคิด และทฤษฎีใหม่ในการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น และวิสัยทัศน์ที่แตกต่างออกไปต่อวงการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น โดยมีแนวทางที่เป็นลักษณะสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. การใช้รูปทรงเรขาคณิตทั่วไป
2. การนำลวดลายและรูปทรง
3. การใช้ความหลากหลายของวัสดุมาผสมผสานในการออกแบบ
4. การลอกเลียนแบบผลงานในอดีต
5. การนำเอารูปแบบจากประวัติศาสตร์มาใช้
6. การใช้รูปเครื่องหมาย และรูปแบบสัญลักษณ์

สิ่งเหล่านี้ได้ส่งผล และมีอิทธิพลทางด้านสังคมและศิลปะ-วัฒนธรรม โดยทั้งสองคำนึงถึงบริบทของสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญเป็นมูลฐานทางความคิดที่ทำให้เกิดเป็นทฤษฎี และหลักการของสถาปัตยกรรมโพสต์ โมเดิร์นขึ้นมาโดยแสดงถึงรูปลักษณะที่เด่นชัด ของยุคโพสต์โมเดิร์น ขึ้นมา ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาถึงรูปลักษณะ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ตลอดจนหลักการของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น เพื่อการออกแบบเรขาคณิตต่อไป

2.3 แนวทางที่สำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น

จากแนวคิด และแนวทางตลอดจนลักษณะสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ของ Robert Venturi และ Robert A.M Stern แนวคิดนี้ได้ถูกนำมาขยายเป็นแนวความคิด และมีการนำไปใช้ ดังนั้นรองศาสตราจารย์นวนลน้อย บุญวงศ์ ได้ทำการสรุปรวบรวมแนวทาง และลักษณะสำคัญ ของหลักการของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ที่สามารถเป็นแนวทางสำหรับสถาปนิก และผู้ที่ต้องการศึกษาหาข้อมูลในการนำไปใช้ต่อไป ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1) การใช้รูปทรงและองค์ประกอบจากประวัติศาสตร์หลากหลายยุคสมัย เพื่อสื่อความหมาย หรือแนวความคิดกับผู้ใช้โดยวิธีการนำมาใช้ทั้งการจำลองหรือลอกเลียนแบบ และการประยุกต์ หรืออ้างอิงจากประวัติศาสตร์ แต่ไม่มีลักษณะเหมือนของเก่า นอกจากนี้ยังแสดงถึง การเกิดขึ้นในยุค สมัยที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาการด้วยการใช้วัสดุ ตลอดจนกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2) การใช้รูปทรงเรขาคณิตเบื้องต้น ซึ่งมีความชัดเจน จำได้ง่าย นำมาประกอบขึ้นรูปอย่าง

ตรงไปตรงมา เป็นการใช้รูปทรงเหล่านี้ เพื่อเป็นตัวกลางสื่อความหมายแสดงสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรม ในงานออกแบบ

3) การคิดค้นวิธีผสมผสานองค์ประกอบที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก ทั้งทางด้านคุณค่า ความหมาย ลักษณะรูปทรง สี พื้นผิว ตลอดจนลวดลายประดับต่าง ๆ นำมาจัดอย่างสมดุลย์ ให้สามารถอยู่รวมกันได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผลงานการออกแบบโดยรวมมีความสนุกสนานน่าสนใจ

ลักษณะสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นนี้ สามารถใช้เป็นแนวทางในการ ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมที่มีการเชื่อมโยงไปถึงหลักการต่างๆได้ ซึ่งจะได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับหลักการ สถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ดังต่อไปนี้

2.4 หลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักการของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น และข้อมูลในบางส่วนที่ได้ กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นได้ค้นคว้าเพิ่มเติมจาก หนังสือ “ศิลปะในยุคสื่อมวลชน (Art in the Age of Mass Media) เขียนโดย John A Walker เรียบเรียงโดย สมเกียรติ ตั้งนะโม ได้มีข้อมูลที่กล่าวถึงหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นไว้ โดยหลักการนี้ได้แบ่งประเภทไว้ 4 ประเภทหลัก และย่อยๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1. การใช้รูปแบบหลากหลาย หมายถึง การใช้รูปแบบทั้งเก่า - ทั้งใหม่ , สไตล์ต่างๆ มีการผสมผสานกัน จะไม่มีสไตล์ใดสไตล์หนึ่ง มีความหลากหลายในการใช้รูปทรงบางอย่างเก่า บางอย่างใหม่

1.1 การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism) การสร้างสรรค์ที่มีความเป็นปัจเจกชน เป็นการที่นำเอาประวัติศาสตร์ศิลปะกับการออกแบบมาใช้ และสร้างรูปทรงใหม่ๆ ในแบบที่คาดไม่ถึง และไร้ขีดจำกัด

1.2 การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style) การนำสไตล์เก่ามาใช้ได้โดยไม่ต้องดัดแปลง

2. การย้อนยุค หมายถึง การนำองค์ประกอบอันหลากหลายในประวัติศาสตร์ มาใช้อย่างเปิดเผย โดยไม่ต้องปิดบังว่าได้มาจากแหล่งใด

2.1 การใช้ประโยชนสิ่งที่ดี/ตัดตอน (Quotations) การคัด, การตัดช่วงใด ช่วงหนึ่งของผลงานในประวัติศาสตร์มาใช้ เช่น คำกล่าวของบุคคลสำคัญ คำพูดหรือวลีที่มีความหมาย และผลงานศิลปกรรมในรูปแบบของยุคต่างๆ

2.2 การใช้ลวดลายประดับ (Ornament) การใช้ลวดลายในอดีตหรือประวัติศาสตร์กลับมาใช้อีก

2.3 การเลียนแบบผลงาน (Pastiche) การใช้เลียนแบบที่ผสมปนเปเกี่ยวกับผลงานต่างๆ ได้ถูกนำกลับมาใช้อีกครั้ง เช่น ผลงานของศิลปินต่าง ๆ

2.4 การล้อเลียน (Parodies) การล้อเลียนในลักษณะเชิงลบ , เสียดสีประชดประชัน

2.5 การนำสไตล์เก่ามาใช้ (Recycling Old Styles) การใช้วัสดุที่มีอยู่ในอดีตนำมาประกอบขึ้นใหม่ในปัจจุบัน และนำมาใช้โดยไม่ต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย

3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง หมายถึง การสร้างรูปแบบให้เกิดความซับซ้อนเข้าไปแทนที่ของความเรียบง่าย และการจัดองค์ประกอบให้เกิดความขัดแย้ง เข้าไปแทนที่ความมีเหตุผลในงานการออกแบบ

3.1 การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity) การใช้วัสดุ และรูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นโครง

สร้างทำให้เกิดความซับซ้อน

3.2 ความขัดแย้ง (Contradiction) การใช้รูปทรงและวัสดุหลาย ๆ อย่างทำให้เกิดความขัดแย้งกัน

4. รูปทรง และเนื้อที่ว่าง ถือเป็นภาษาของการออกแบบสถาปัตยกรรมรวมถึงระบบต่าง ๆ ทางด้านสัญลักษณ์ที่มีความสามารถทางการสื่อสารในสาระต่าง ๆ

4.1 การเล่น (Playfulness) การใช้ภาษาของภาพหรือรูปทรงให้เกิดสนุกสนาน และมีลูกเล่น โดยไม่ต้องยึดติดกับประโยชน์ใช้สอย

4.2 การใช้ความตลกขบขัน (Humor) การใช้ภาษาของภาพหรือรูปทรงในลักษณะรูปสัญลักษณ์หรือรูปเครื่องหมายทำให้เกิดความตลกเย้ยหยัน

4.3 การใช้สีสดใส (Colour) การใช้ภาพหรือรูปทรงที่มีสีสดใสทำให้ไม่น่าเบื่อ

4.4 การใช้ลวดลายตกแต่ง (Ornament / Decorate) การใช้วัสดุและนำลวดลายต่าง ๆ มาประดับประดาตกแต่ง

หลักการทั้ง 4 ผู้วิจัยจะได้นำไปทำการวิจัยในขั้นตอนที่เป็นแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ในบทที่ 3 ต่อไปเพื่อไปสู่ขั้นตอนในการวิเคราะห์ต่อไป

2.5 โฟลท์โมเดิร์นในงานออกแบบประเภทอื่นๆ

การเคลื่อนไหวของกลุ่มสถาปัตยกรรมที่ปฏิเสธโมเดิร์นนิซึม มีวิวัฒนาการในการสร้างสรรค์รูปแบบผลงานที่มีความแตกต่าง และหลากหลาย มีการประยุกต์ดัดแปลงจนมีสไตล์ มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง จนกลายเป็นกระแสที่ได้รับความนิยมแพร่หลายต่อไปในทวีป ยุโรปและทั่วโลก ในเวลาต่อมาขยายอิทธิพลจากงานออกแบบสถาปัตยกรรมไปสู่งานออกแบบ ประเภทต่างๆ แนวทางการออกแบบของสไตล์โฟลท์โมเดิร์น ได้นำไปสู่อิทธิพลที่มีต่องานออกแบบ ทำให้เกิดกลุ่มนักออกแบบต่างๆ สไตล์และลัทธิต่างๆ ที่ได้ตั้งต้นขึ้นมา ทำให้มีการพัฒนาทางด้าน การสร้างสรรค์ในวงการออกแบบแนวใหม่ ซึ่งจะได้ศึกษาเกี่ยวกับเรขศิลป์โฟลท์โมเดิร์นต่อไป

3. เรขศิลป์โฟลท์โมเดิร์น

เรขศิลป์โฟลท์โมเดิร์นเกิดขึ้นในราว 1960 ถึงปัจจุบัน เป็นการปฏิเสธแนวคิดแบบโมเดิร์นนิซึมดั้งเดิม โดยพลิกแพลงแนวคิดที่ก่อตั้งขึ้น เกิดการทำทลายต่อระเบียบแบบแผน และตั้งมาตรฐานใหม่ การได้อิทธิพลจากความรู้สึกส่วนตัว และรวบรวมแง่มุม แง่คิดของผู้ชม ไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างศิลปะบริสุทธิ์ และพาณิชย์ (การค้า) ได้มีการรวบรวมข้อวิจารณ์ทางสังคม และการเมือง การอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ ชาวบ้านทั่วไปที่เป็นเหมือนแหล่งข้อมูลนำมาประยุกต์ใช้ใหม่ อิทธิพลของโฟลท์โมเดิร์นที่มีต่องานออกแบบได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว จนเกิดจากวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการมองเห็นได้ด้วยตา เช่นแนวทางของกลุ่ม Pop Art ซึ่งอยู่ท่ามกลางระหว่าง ศิลปะกับงานพาณิชย์ การสลับกันไปมาระหว่างงานศิลปะ วัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมในรูปแบบของการค้าในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน นวัตกรรมในการเคลื่อนไหวของศิลปะในรูปแบบใหม่ รวมถึงการเมือง และวัฒนธรรม จนถึงปลายทศวรรษที่ 60 สังคมของโฟลท์โมเดิร์นเริ่มมีความเข้มแข็งมากขึ้น บรรดาศิลปิน และนักออกแบบต่างสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการใช้ความรู้สึกความคิด ที่เป็นเรื่องส่วนตัว และความสนุกสนานในการทำงานมากขึ้นจนเกิดสไตล์และกลุ่มต่างๆ ขึ้น เช่น Conceptual Art ที่เป็นแนวทางที่ทำทลายสมมุติฐานในแนวทางของ Visual

Art มีการใช้ภาษาภาพ ที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ตลอดจนถึงสังคมของการสื่อสาร และเทคโนโลยี มีความก้าวหน้าในด้านศิลปะ เกิดการตอบโต้ในการแสดงออกทางวัฒนธรรม เช่น Csychedelic Art ที่เป็นการตอบโต้อย่างรุนแรงต่อทัศนคติเรื่องของ "การควบคุม" ในด้านการออกแบบมีความเคลื่อนไหวของกลุ่มฟลักซ์อาร์ต (Fluxus Art) ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต่อเนื่องมาจากยุค 60 เป็นการเปิดกว้างในการสร้างสรรค์ผลงาน มีความเป็นลูกผสมไม่ยึดหลักเกณฑ์ใดหลักเกณฑ์หนึ่งโดยเฉพาะ นักออกแบบ, ศิลปิน และนักประพันธ์ต่างเชื่อในความเป็นเอกภาพระหว่าง ศิลปะกับชีวิต เกิดการผสมผสานกันระหว่างหลักเกณฑ์ทางศิลปะความเป็นสากลนิยม การค้นคว้า และวิจัย โอกาสที่ได้มาอย่างบังเอิญ รวมถึงอารมณ์ขัน ซึ่งช่วยเพิ่มมุมมองในแนวฟิวเจอริสซึม (Futurism) และดาดา (Dada) และเกิดนิกหนังสือพิมพ์แนวใหม่ (ปลายปี 1950-60)

การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเกิดแนวคิด Pluralism ซึ่งเป็นความเชื่อในทางปรัชญา และการเมือง ในทางปรัชญา Pluralism เชื่อในการอยู่ร่วมกันของ 2 สิ่งที่มีความแตกต่างกันอย่างสุดขั้ว ในอีกแง่หนึ่งเป็นความเชื่อในอิสรภาพทางการเมือง สถาปนิกและนักออกแบบก้าวสู่รูปแบบที่เป็นสากล ทัศนคติที่เคยถูกปฏิเสธในยุคโมเดิร์นนิสต์ เช่น การอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ การตกแต่ง และสไตล์ทองถิ่น ได้ถูกนำมาใช้เป็นแหล่งสร้างสรรค์ในงานออกแบบโดยนักออกแบบโพสท์โมเดิร์น

กลุ่ม Push Pin Graphics ในนิวยอร์ก มีการใช้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์ภาพประกอบเป็นแบบคอนเซ็ปชวล เช่น โปสเตอร์ภาพบ๊อบ ดีแลน โดย Milton Glaser 1967

การนำวัสดุต่าง ๆ กับสิ่งที่เป็ประโยชน์ใช้สอยถูกคิดค้นขึ้นอย่างไร้ขีดจำกัด มุมมองของนักสร้างสรรค์ มีความเป็นปัจเจกชน มีการนำประวัติศาสตร์ศิลปะ และการออกแบบมาใช้สร้างรูปทรงใหม่ๆ ที่คาดไม่ถึง เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ที่เรียกว่า อิคลิสิกติซึซึม (Eclecticism)

โปสเตอร์ในสหรัฐอเมริกาเป็นงานระดับรากหญ้าที่เรียนรู้ด้วยความเคลื่อนไหวทางสังคมครั้งสำคัญๆ เช่น สิทธิต่างๆ สำหรับพลเมือง สงครามเวียดนาม อิสรภาพของสตรี เป็นต้น ศิลปิน เรขศิลป์ จะสื่อสารด้วยภาษาที่เป็น ตัวแทนของ (Iconic) หรือเป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) มากกว่าคำบรรยายธรรมดาๆ

วิสัยทัศน์ของงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นในระดับชาติได้กลายเป็นกระแสโลกเกิดการก่อตัวทางวัฒนธรรมที่เป็นสากลขึ้น เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และอิเล็กทรอนิกส์ของยุค 80 และ 90 ได้สร้างความเปลี่ยนแปลงให้รูปแบบของงานออกแบบเกิดเป็นงานออกแบบที่มีการผสมผสาน อย่างสุดขั้ว (Pluralistic design) เช่น ในเนเธอร์แลนด์ สถาปนิกวัฒนธรรม และหน่วยงานของรัฐจะเป็นผู้ให้การสนับสนุนหลักต่องานศิลปะต่างๆ เกิดแนวทางการออกแบบที่เรียกว่า Total Design ซึ่งมองหา Total Image หรือภาพลักษณ์รวม ซึ่งได้นำไปใช้กับองค์กรต่างๆ อาทิ ไปรษณีย์ และโทรคมนาคม

นวัตกรรมเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นของนักออกแบบ ได้คิดค้นขึ้นงานที่ทำให้ผู้ชมเข้ามาสัมผัสมากขึ้น ไม่ได้เพียงแค่ชมเท่านั้น แต่ต้องมีการตอบสนองต่อผลงานเพื่อความเข้าใจอย่างแท้จริง นักออกแบบพยายามสร้างชิ้นงานให้มีพลัง และต้องการให้เกิดการตีความหมายโดยผู้ชมมีการสร้างสรรค์วิธีการสื่อสารแบบใหม่ๆ ที่ไม่ใส่ใจความคิดที่ยึดติดอะไรเดิมๆ แต่จะสร้างกระแส และมาตรฐานใหม่ๆ โดยใส่ความคิดส่วนตัวลงไปในงาน และมีการรวมเอาความคิดความเห็นประเด็นทางการเมือง และสังคมเข้าไปในงานเป็นส่วนผสมระหว่างศิลปะกับงานออกแบบ และเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อโมเดิร์นนิซึมขึ้น 2 กลุ่ม คือ

1. การออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับแนวฟังก์ในอังกฤษ

2. การออกแบบที่มีองค์ประกอบของสวิสโมเดิร์นนิยมกลายเป็นกลุ่ม "นิวเวฟ" (โดยเฉพาะในเนเธอร์แลนด์ และสหรัฐอเมริกา)

แนวคิดสไตล์โพสต์โมเดิร์นจะตอบสนองต่อความรู้สึกมากกว่าโครงสร้างที่เป็นเหตุผล ซึ่งเคร่งครัด และเป็นทางการ ซึ่งมุมมองของสไตล์โพสต์โมเดิร์น มองว่าฟังก์ชันเป็นเรื่องรองลงมา ความเคลื่อนไหวทางสังคมในปลายยุค 60 ทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมมากขึ้น มีความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น ตอบสนองได้เร็วขึ้น และมีอารมณ์ขันมากขึ้น

เห็นได้ว่าแนวทางการออกแบบในยุคโพสต์โมเดิร์นได้มีอิทธิพลไปสู่กลุ่มหรือสไตล์ต่างๆ อย่างมากมายในรูปแบบของงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น โดยผู้วิจัยจะได้ยกตัวอย่างกลุ่มหรือแนวร่วมของนักออกแบบ, ศิลปิน เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาว่าในงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นมีรูปแบบ และแนวทางในการสร้างผลงานออกแบบมีลักษณะที่ชัดเจนอย่างไร เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิจัย โดยมีกลุ่มศิลปิน และนักออกแบบดังนี้

ฟังก์ (Punk)

ฟังก์เป็นสไตล์ตามท้องถนนในกรุงลอนดอน (London Street Style) เป็นสไตล์ที่ต่อต้านดิไซน์ที่ขัดแย้งกับโมเดิร์นนิซึม เหมือนกับที่กลุ่มดาตาต่อต้านศิลปะ ในปี 80 เนวิล โบรดี ได้นำฟังก์เข้าสู่วงการเรขศิลป์ ผ่านแมกกาซีนชื่อดังของปี 1980 คือ เดอะเฟซ (The Face) ซึ่งเป็น "สไตล์" แมกกาซีนถึงปลายยุค 80 งานออกแบบเรขศิลป์ที่มี "สไตล์" ได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการตลาดนักออกแบบในฐานะ "สไตล์" ได้แสดงตัวออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย

นิวเวฟ

นิวเวฟจะใช้เทคโนโลยีด้านการถ่ายภาพ และอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการลดทอนรูปแบบเดิมๆ ทำให้งานเรขศิลป์ ดูสดใสไม่เป็นทางการ และบางครั้งก็ดูมั่นใจจนออกจะก้าวร้าว ความสัมพันธ์อันซับซ้อนของความหมายจะสื่อผ่านชั้นต่างๆ ของภาพ และข้อความแทนการจัดวางที่ตายตัว และ ขาดมิติ งานเรขศิลป์ของนิวเวฟ จึงมักตกแต่งเกินจำเป็นมากกว่าการแสดงความหมายโมเดิร์นนิซึม และได้ถูกวิพากษ์ไปเป็นงานที่รวมเอาสไตล์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันด้วยตัวของมันเอง มีการใช้รูปแบบตัวอักษรสไตล์นิวเวฟที่มีต้นกำเนิดจากเมืองบาเซิลประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ผ่านกระบวนการสอนและค้นคว้าโดยศิลปินชื่อ วูล์ฟกัง ไวน์การ์ต (Wolfgang Weingart)

ปี 70 - ต้นยุค 80

นักออกแบบ Wolfgang Weingart ได้ไปออกงานในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1972 และ 1973 ในหัวข้อ "ตัวอักษรสไตล์ สวิสฯ สามารถนำไปใช้งานได้อย่างลงตัว" มีศิลปิน 2 คน ซึ่งเป็นผู้สร้างสไตล์ "อเมริกันนิวเวฟ" ขึ้นคือ เฮฟริล เกรแมน และแดน ฟรีดแมน

เกิดกลุ่มนักออกแบบชาวอิตาลี ที่ชื่อว่า กลุ่มเมมฟิส ในเมืองมิลาน กลุ่มนี้มองว่าฟังก์ชันเป็นเรื่องรอง พวกเขาได้ทำให้รูปทรงเรขาคณิตโดดเด่นมากๆ จนกลายเป็นสไตล์ที่ได้รับความนิยมในช่วงหนึ่ง

เกิดกลุ่มนักออกแบบในซานฟรานซิสโก

เกิดสไตล์เรโทร (Retro) เป็นการฟื้นคืนของสไตล์อิลลัสเตรชัน Eclectic

เกิดการปฏิวัติทางอิเล็กทรอนิกส์ มีการสร้างเครื่อง McIntosh ขึ้น

สไตล์เรโทร ปี 1980

เกิดสไตล์เรโทร Retro เป็นงานโพสต์โมเดิร์นที่นำองค์ประกอบจากหลากหลาย ในประวัติศาสตร์ มาใช้อย่างเปิดเผย โดยมีการนำรูปแบบที่เรียกว่า Vernacular สไตล์รูปทรงเรขาคณิตในยุคแรกๆ ที่ไม่ซับซ้อนปรากฏให้เห็น เช่น งานออกแบบบนลูกเบสบอล ภาพวาดเชิงพาณิชย์แบบสมัครเล่น และงานพิมพ์จากทศวรรษก่อนหน้ามีศิลปิน ที่ชื่อ พอลล่า แชร์ และเฮอริเบิร์ต ไบเออร์ ได้รื้อฟื้นงานออกแบบ ลักษณะนี้ขึ้นใหม่ และเนวิล โบรดี ได้ออกแบบงานสไตล์เรโทรให้มีสัญลักษณ์ที่มีพลังมากขึ้น

การปฏิวัติสู่ยุคดิจิทัล

กระแสการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ได้ให้อำนาจแก่ผู้บริโภค มีอิทธิพลต่อนักออกแบบในการออกแบบ และผลิตผลงาน มีการนำเอาระบบเคเบิล ดาวเทียม อินเทอร์เน็ตมาใช้ ได้เปลี่ยนรูปแบบในการรับส่งข้อมูล และวิธีการสื่อสารของผู้คนอีกรูปแบบหนึ่ง

รูดี ฟาน เดอร์แลนด์

เป็นผู้ก่อตั้งแมกกาซีน Emigre ซึ่งกลายมาเป็นงานทดลองด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ

ซูซานา ลิโก

นักออกแบบรูปแบบตัวอักษร ระบบดิจิทัล มีแนวคิดที่เชื่อว่า "เราจะอ่านได้ดีที่สุดในสิ่งที่เราอ่านบ่อยที่สุด"

เอพริล เกรแมน

นักออกแบบที่กล้าทดลอง ได้ทำการค้นคว้าคุณสมบัติของตัวอักษรในแง่ของภาพ และการใช้สีสันแบบไซคีเดลิก สร้างแพตเทิร์นรูปทรงด้วยดิจิทัลเทคโนโลยี และซอฟต์แวร์ใหม่ๆ มาขยายพลังสร้างสรรค์งานเรขาคณิต ซึ่งมักจะสร้างเซอร์ไพรส์ให้ผู้ชมอยู่เสมอ

แคทเธอริน แมคคอย

นักออกแบบที่มีการใช้การจัดวางภาพและข้อความต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้ชม และผู้อ่านตีความหมาย ได้สร้างทฤษฎีทางด้านภาษาศาสตร์ เชื่อในความจริงแท้ของงานออกแบบว่าเป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับเวลาไหนก็ได้หรือกับกลุ่มคนกลุ่มไหนก็ได้ เช่น ความจริงสากล (The Universal Truths) และเชื่อในความเปลี่ยนแปลงที่เป็นการก้าวไปข้างหน้ามากกว่าการคงอยู่อย่างถาวร แต่ความเปลี่ยนแปลงนั้นต้องมีการเติบโตและก้าวหน้าทางองค์ความรู้ของ การออกแบบ ไม่ใช่เป็นเพียงความเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีความหมายอะไร

เดวิด คาร์สัน

นักออกแบบที่ปฏิเสธแนวคิดเดิมๆ เกี่ยวกับรูปประโยคของภาษาภาพลำดับชั้นของภาพ และภาษาที่ใช้ในการสร้างภาพ และเชื่อว่าคนเราไม่ควรทำให้ความหมายของการตีความถูกบิดเบือนด้วยการสื่อสาร

แดน ฟรีดแมน

นักออกแบบที่ปฏิเสธคำว่า Postmodernism แต่จะใช้ว่า Radical Modernism แทน ใช้รูปแบบของการออกแบบที่เรียกว่า Radical Graphics ที่แสดงให้เห็นถึงความดั้งเดิมใจของ Radical Design ได้รับทั้งคำชม และคำโต้แย้งทำให้เกิดการอภิปรายกันในแง่มุม ต่างๆ เช่น เป็นสไตล์ที่ เข้าข้างตัวเองเกินไปหรือไม่ เป็นสไตล์ที่แหกคอกเกินไปหรือเป็นสไตล์ที่รับเอาอิทธิพลของความไร้พรมแดนจากสื่อดิจิทัลมามากเกินไป

Radical Design จะสร้างความไม่พอใจให้กับผู้ที่เชื่อว่าหน้าที่ของงานดีไซน์ คือการสร้าง

ความตั้งใจในการสื่อสารเท่านั้น

Radical Design ต้องการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งในผลงาน

Radical Design เป็นงานดีไซน์ที่มีเนื้อหาเฉพาะปฏิเสภการที่ผู้ชมต้องเข้าใจภาษาการออกแบบเดียวกัน

นักออกแบบแนวอนุรักษ์นิยมจะมองว่าการคิดเข้าข้างตนเอง และการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองของ Radical Design เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และศิลปินควรจะเน้นการฝึกฝนงานศิลปะ ไม่ใช่ทำงานออกแบบ มีการรวมตัวกันระหว่างวัฒนธรรมกระแสหลักกับ Radical Design ทำให้ความเป็น Radical Design ลดลง จึงจำเป็นที่นักออกแบบกลุ่มนี้จะต้องมีวิวัฒนาการ การค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง คือหนทางสู่ความอยู่รอดเป็นหนทางสู่ความก้าวหน้าในฐานะสถาบันที่ให้ความรู้ด้านการออกแบบ

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็น ต้นกำเนิดของโพสต์โมเดิร์นนิซึมที่มาจากสถาปัตยกรรม โพสต์โมเดิร์นนั้น ได้ส่งอิทธิพลไปสู่แนวทางของงานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น ทำให้เกิดแนวคิดที่หลากหลายในการสร้างสรรค์งานออกแบบ จนเกิดอิทธิพลต่อกลุ่มและสไตล์ต่างๆ มากมาย อันจะมีผลต่อประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม สังคม ธุรกิจ การพาณิชย์ ฯลฯ ในการออกแบบยุคนี้เกิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางรูปแบบและนวัตกรรมใหม่ๆ ทางด้านการออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ตัวอย่างเช่น 1.การนำประวัติศาสตร์ และการออกแบบมาสร้างเป็นรูปทรงใหม่ๆ ที่คาดไม่ถึงที่ไร้ขีดจำกัดเรียกว่า (Eclecticism) 2. มีการใช้ระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และ อิเลคทรอนิกส์ที่ เรียกว่า (Total Design) 3. มีการนำรูปแบบตัวอักษรระบบดิจิทัลมาใช้ 4. การใช้ภาษาภาพเพื่อการสื่อสารรูปแบบใหม่ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ได้นำไปสู่วิวัฒนาการของการออกแบบยุคโพสต์โมเดิร์น ที่เรียกว่า เรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น ต่อมาภายหลังกลุ่มและสไตล์ต่าง ๆ นี้ ได้กลายมาเป็นผู้นำ และศิลปินทางด้าน การออกแบบจำนวนมากตัวอย่างเช่น

- Robert Brownjohn - Ivan Chermayeff - April Greiman - Kyle Cooper
- Tom Geismar - Richard Hamilton - Dan Friedman - Elliott Peter Earls
- Deborah Sussman - Steff Geissbuhler - Neville Brody - Jessica Helfand
- Rudy Vanderlands - Willi Kunz - Michael Vanderbyl - Clement Mok
- Zuzana Licko - Rosmarie Tissi - Wolfgang Weingart- David Carson
- Katherine McCoy - Kenneth Hiebert - Michael Vanderbyl

ซึ่งผู้นำทางด้าน การออกแบบ และศิลปินเหล่านี้ ได้คิดค้น และหาแนวทางทฤษฎีใหม่ ๆ ที่มาจากรากฐานทางด้านเทคนิคในกรรมวิธีต่างๆ เช่น เกิดแนวทางและหลักการทางด้าน การออกแบบ การจัดองค์ประกอบ ส่วนประกอบของการออกแบบ ฯลฯ ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับ การออกแบบ เรขศิลป์เพื่อเป็นข้อมูลในการ ทำวิจัยต่อไป

4. การออกแบบเรขศิลป์

การออกแบบจะต้องมาจากรากฐานทางด้านเทคนิคความคิด และพื้นฐานทางทัศนสื่อสาร (Visual Communication) เพราะมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะผู้วิพากษ์วิจารณ์ หรือ ผู้สร้างสรรค์งานออกแบบโดยตรง ความรู้ความสามารถในระดับพื้นฐานเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับ กระบวนการศึกษาทางด้านนี้ และจะต้องเป็นไปในลักษณะเข้มข้น ผู้ที่มีพื้นฐานในการออกแบบที่ดี

จะช่วยให้มีการพัฒนาแก้ปัญหาบนพื้นฐานของประสบการณ์และชั้นเชิงทางด้านนี้ได้เป็นอย่างดี

ปัญหาหลักของการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) อยู่ที่พลังสองด้านที่ต่างขั้วกัน ซึ่งปัญหานี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างถูกวิธี และต้องสร้างดุลยภาพให้เกิดขึ้นให้ได้ ปัญหา 2 ด้านที่ว่าก็คือ พลังการแสดงออกตามปัจเจกภาพหรือการสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล และจะต้องสร้างให้ตรงกับความต้องการของผู้รับบริการ

ทั้งนี้งานออกแบบจะต้องมีคุณค่าสูงการออกแบบไม่ใช่ศิลปะโดยตรงแต่เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดความสมดุลกับความพึงพอใจ

4.1 การออกแบบทัศนสื่อสาร (Visual Communication Design)

การออกแบบทัศนสื่อสารสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. การออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบเพื่อให้อ่าน เช่น ออกแบบหนังสือ นิตยสาร โฆษณา, บรรจุภัณฑ์, ป้าย, ภาพยนตร์, โทรทัศน์, โปสเตอร์, แผ่นพับ, นิตรรศการ ฯลฯ

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อให้ใช้ประโยชน์ เช่น ออกแบบเครื่องมือ เครื่องจักรกล ยานพาหนะ โครงสร้าง ฯลฯ

3. การออกแบบสิ่งแวดล้อม (Environmental Design) เป็นการออกแบบเพื่อการอยู่อาศัย เช่น ออกแบบ ตกแต่ง, โครงสร้าง, อาคาร, สวน, สวนสาธารณะ, เมือง ฯลฯ

4.2 จิตวิทยาการออกแบบเรขศิลป์

นักจิตวิทยามีความเชื่อมั่นว่าแรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงผลักดันช่วยกระตุ้นความคิดของมนุษย์ ในอันที่จะก่อพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งในกระบวนการสื่อสาร เมื่อผู้รับสารมีทัศนคติคล้อยตาม ก็จะแสดงออกทางพฤติกรรมตรวจสอบ ว่าสื่อที่นำเสนอให้ชุมชนหรือผู้รับสารนั้น มีแรงจูงใจให้ผู้รับสารมีทัศนคติคล้อยตามมากหรือน้อยเพียงใด จึงดูที่พฤติกรรมการแสดงออก เช่น การให้ความสนใจมากขึ้น หรืออาจจะกระทำตามข้อมูลสาระนั้นๆ ในการสร้างรูปแบบของงานสื่อสิ่งพิมพ์ ใดๆ ตลอดจนสื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ทุกประเภทนักออกแบบ ควรออกแบบเอกสารต่างๆ ที่สื่อความหมายด้วยการเห็นหรือการรับรู้ด้วยตา หลักจิตวิทยาของการมองเห็น และการรับรู้จึงเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จอย่างแท้จริงของการสื่อความหมาย และเป็นเรื่องที่มีมองข้ามไปเสียมิได้ ในการดูภาพของชุมชน ก่อนจะออกแบบ ผู้ออกแบบต้องรูวงานที่ออกแบบนั้นมีวัตถุประสงค์อะไร ต้องการจะเน้นส่วนใดเป็นหลัก หรือต้องการให้ส่วนใดเด่นการออกแบบที่ดีจะเป็นการกำหนดสายตา ผู้ดูให้ดูจุดแรก และต่อเนื่องไปเรื่อยๆ จนถึงจุดสุดท้าย ความสำเร็จของการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ก็คือผู้ดูภาพสามารถรับรู้ เข้าใจในสื่อ นั้น อย่างชัดเจน และใช้เวลามากที่สุดในการชื่นชมปัจจัยในการคิด และออกแบบของนักออกแบบที่จะต้องคำนึงถึงมีดังนี้

1. ทัศนภาพ (Vision) คือการมองเห็นภาพ

2. ทัศนมายา หรือภาพลวงตา (Optical Illusion or Visual Illusion)

ภาพลวงตาหรือภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกในการรับรู้ผิดพลาดในเรื่องของการมองเห็น นับว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการออกแบบ การออกแบบนั้นต้องมีความสัมพันธ์กับหลายสิ่งหลายอย่าง เพื่อจะให้เกิดผลที่ดี และสามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมีหลักเกณฑ์ดังนี้คือ

- ขนาด
- ความสว่าง

- การตัดกัน

- ระยะเวลา

ความพึงพอใจในความชอบ และไม่ชอบเกี่ยวกับสีแต่ละสีของคนแต่ละคนแต่ละกลุ่ม เป้าหมาย มีส่วนที่จะชักจูงให้เกิดความรู้สึกสนใจ และเข้าใจถึงคุณค่าของภาพเหล่านั้น สามารถตอบสนองแรงกระตุ้นได้ตามวัตถุประสงค์เป็นเป้าหมายสำคัญของการออกแบบที่เดียวเพื่อให้สื่อความหมายกันได้อย่างดีเป็นที่ยอมรับและนิยม กันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 4 ทฤษฎีคือ

- 1) ทฤษฎีตามหลักวิชาฟิสิกส์
- 2) ทฤษฎีตามหลักวิชาเคมี
- 3) ทฤษฎีตามหลักจิตวิทยา
- 4) ทฤษฎีสีของมันเชลล์

4.3 องค์ประกอบของสี

(1) ตัวสี (Hue)

(2) ค่าของสี (Value)

(3) ความเข้มของสี (Chroma)

การที่ผู้ออกแบบจะกำหนดให้สีแต่ละสีมีความสมดุลกัน จำเป็นจะต้องคำนวณจากความสัมพันธ์ ระหว่างพื้นที่ของสี X ค่าของสี X ความเข้มของสี โดยแต่ละสีจะต้องมีตัวเลขที่เท่ากัน การใช้สีดังกล่าวจึงเกิด ความสมดุลได้ การที่มนุษย์จะรับรู้ เรื่องสีได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้าน อาทิ อัตราการสะท้อนแสงของวัตถุ เช่น วัตถุที่มีผิวเรียบยอมสะท้อนความสดใสของสีได้ดีกว่า วัตถุผิวหยาบ หลักการใช้สีการออกแบบในการใช้สี สำหรับงานออกแบบเพื่อให้เกิดผลในการจูงใจ และเร้าความสนใจแก่ผู้นั้น ผู้ออกแบบสามารถพิจารณาจุดมุ่งหมายของงานออกแบบว่าต้องการสร้างความรู้สึกอย่างไร ต่อผู้ดู และในการเลือกใช้สีให้เกิดความเหมาะสมในการออกแบบมีลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) การใช้สีวรรณะเดียว
- 2) การใช้สีต่างวรรณะ
- 3) การใช้สีตรงข้าม

5. องค์ประกอบของการออกแบบเรขาคณิต

5.1 ส่วนประกอบของการออกแบบเรขาคณิต (The Elements of Design)

องค์ประกอบของการออกแบบหรือส่วนประกอบในการสร้างภาพ (Element of Design) ถ้าพิจารณา แล้วจะเห็นว่าประกอบไปด้วย

1. จุด (Point, Dot) เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดยอาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ

2. เส้น (Line) เป็นส่วนประกอบของจุดหลายๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง ก็ได้รวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น





3. รูปร่าง (Shape) เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาวซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระไม่แน่นอน



4. รูปทรง (Form) เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้าง ความยาวแล้ว ยังเพิ่มความหนา ขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างสัดส่วนของวัตถุต่างๆ ได้



ภาพที่ 21 ตัวอย่างขององค์ประกอบเรขาคณิตประเภทต่างๆ

5. แสงและเงา (Light and Shade) เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่นขึ้นหรือเห็นรายละเอียดชัดเจน ขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

6. สี (Colour) สีมีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เราสีที่ปรากฏนั้น อาจเกิดมาจากการมองเห็นของสายตา จากการที่แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจแยกสีออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

6.1 สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่นๆ อีกมากมาย

6.2 สีที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์ อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้

7. ลักษณะพื้นผิว (Texture) ในการออกแบบกราฟิก พื้นผิวมี 2 ลักษณะคือ

7.1 พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ อาจเรียบ หรือขรุขระ

7.2 พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใดทางเรขาคณิต

8. สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุและความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียด ไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้

9. ทิศทาง (Direction) เป็นการนำสายตา ใจ และแสดงเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา การเดินทาง ถนน ฯลฯ

10. จังหวะ ลีลา (Rhythm) การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนไหวที่แสดงความถี่ หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพหุพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า "ลงตัว"

11. บริเวณว่าง (Space) ควรจะคำนึงถึง และใช้ให้ถูกต้องมิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการ

สื่อความหมาย ให้ผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้ และเข้าใจ รวมไปถึงความงามอีกด้วย

12. ระยะเวลาของภาพ (Perspective) สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตา และการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะเวลาของภาพนี้ทำให้เกิดความถูกต้องสมจริงบอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ

5.2 การจัดองค์ประกอบของงานเรขศิลป์

1. จัดให้เป็นเอกภาพ (Unity) ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์นั้น ๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิด และการออกแบบ

2. ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัดการสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบ และสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญคือ

2.1 ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้งสองข้าง (Formal or Symmetrical Balance) คือ เมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่มั่นคงเป็นทางการแต่อาจทำให้น่าเบื่อได้ง่าย

2.2 ความสมดุลในความรู้สึกหรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน (Informal or Asymmetrical Balance) เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิวแต่เมื่อมองดูโดยรวมจะเห็นว่า เท่ากันไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

3. การจัดให้มีจุดสนใจ (Point of Interest) ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้นจะเป็นจุดใดจุดหนึ่งที่เห็นว่ามีสำคัญอาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้โดยมีหลักว่า "ความคิดเดียว และจุดสนใจเดียว การมีหลายความคิดหรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบล้มเหลว เพราะจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน"

สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วยสี ขนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไปกว่าส่วนอื่น ๆ ในภาพส่วนตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้นสามารถกระทำได้อดังนี้

นำภาพนั้นมาแบ่งเป็น 3 ส่วน บริเวณที่เส้นตัดกันนั้นก็คือ ตำแหน่งที่เหมาะสมจากผลการทดลอง ซึ่งได้ทดลองหลาย ๆ ครั้งพบว่า ตรงจุดตัดกันที่มุมบนซ้าย นั้นเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุด เหตุผลหนึ่งที่น่าสนใจก็คือในการอ่านหนังสือนั้น เรามักจะอ่านจากมุมบนซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้นตำแหน่งนี้จะเป็นจุดแรกที่สาย ตาเรามองเพื่ออ่านหรือดูภาพบนแผ่นภาพนั้น

5.3 แนวสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์

งานออกแบบเรขศิลป์ที่น่าสนใจจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองชัดเจน การออกแบบจะเป็นตัวสนับสนุนให้งานน่าสนใจ การออกแบบจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้งานน่าสนใจ และการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์ทั่วไป จะมีรูปแบบองค์ประกอบศิลป์ สำหรับงานออกแบบเรขศิลป์เพื่อการพิจารณาดังนี้

1. แบบแถบตรง (Band) เป็นองค์ประกอบที่กำหนดเพื่อหาสาระรายละเอียดที่ต้องการนำเสนอ เข้าด้วยกันให้อยู่ในขอบเขตในแนวตั้งตรง

2. แบบแกน (Axial) เป็นลักษณะที่มีแกนกลาง และมีสาขาแยกย่อยออกไป โดยเน้นจุดเด่น

ที่แกนกิ่งก้านสาขาจะช่วยเป็นองค์ประกอบเสริมให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

3. แบบตาราง (Grid) เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นตารางเล็กใหญ่สลับกับภาพในเนื้อที่ที่กำหนด

4. แบบกลุ่ม (Group) เป็นลักษณะการจัดรวมเป็นกลุ่มไม่เกิน 3 กลุ่มในชิ้นงาน และมีขนาดแตกต่างกัน โดยคำนึงเรื่องการทำหน้าที่ว่างด้วย

5. แบบต่อเนื่อง (Path) คือองค์ประกอบที่จัดวางให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยคำนึงเรื่องจังหวะลีลาของรูปทรงรวมกับพื้นที่ว่างด้วย

6. แบบตัวอักษร (Lettering) อาจจัดเป็นแบบรูปทรงตัวอักษรอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่มีรูปร่างสวยงาม เช่น แบบตัว T แบบตัว I แบบตัว H แบบตัว S หรือแบบตัว Z ก็ได้

5.4 องค์ประกอบของเรขาคณิตที่ใช้ในการทำวิจัย

การออกแบบเรขาคณิตในแต่ละประเภทรูปนั้น การจัดองค์ประกอบของเรขาคณิตย่อมมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่แตกต่างกันไป ลักษณะเฉพาะแต่ละงานหรือเงื่อนไขต่างๆ ของงาน และวิธีการดำเนินงาน ต้องสอดคล้องกับปัจจัยทุกด้าน ในการสร้างผลงานการออกแบบเรขาคณิต จึงควรศึกษาถึงองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบหลายๆ ด้าน แนวทางในการคิดงานการออกแบบเรขาคณิต จะแปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของสื่อที่จะนำเสนอหรือ งานแต่ละประเภทที่มีข้อกำหนดเฉพาะ ในการวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยใช้แนวทางการออกแบบที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ เนื่องจากมีความสอดคล้องในการประเมินผลการออกแบบและสรุปความคิดในผลงานการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นเพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยเน้นการใช้องค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) และสี (Colour) มาเป็นองค์ประกอบในการศึกษาคุณค่า และหารูปแบบในการออกแบบเรขาคณิต ตามผลการวิเคราะห์และผลสรุปในการวิจัย ด้วยเหตุผลที่ว่าจากการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น รูปแบบของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นมีการใช้ รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form) ของเรขาคณิต และสี (Colour) เป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ ซึ่งรูปทรงเหล่านี้มีลักษณะตรงไปตรงมา มีความชัดเจน ง่ายต่อการเข้าใจ และสื่อความหมายที่แสดงสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรม ซึ่งเป็นจุดเด่นของงานออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น เหตุนี้ผู้วิจัยจึงใช้รูปร่าง (Shape) และสี (Colour) ที่เป็นองค์ประกอบเรขาคณิตศิลป์ มาทำการวิเคราะห์กับหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น เพื่อหาแนวทางในการออกแบบเรขาคณิตโพสท์โมเดิร์น โดยแยกประเภทของรูปร่าง (Shape) ได้ดังนี้

1. รูปร่าง (Shape)

คือแนวเส้นที่ต่อเนื่องกัน ปิดล้อมพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งทำให้เกิดรูปร่าง (Shape) หรือกลุ่มของจุด และเส้นที่มองผ่านไปแล้วเกิดลักษณะเป็นระนาบ รูปร่าง (Shape) ที่จะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่อมองเห็นความแตกต่างของสี พื้นผิวสัมผัสระหว่างรูปร่างนั้นและพื้นที่โดยรอบ รูปร่างนั้นจะมองเห็นได้จากด้านหน้าตรง มีประเภทดังนี้คือ

- 1.1 รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) รูปร่างพื้นฐานและที่สำคัญที่สุดประกอบด้วย
 - สามเหลี่ยม (Triangle) รูปร่างที่ห่อหุ้มโดยด้าน 3 ด้านและมีมุม 3 มุม
 - วงกลม (Circle) รูปร่างประกอบด้วยส่วนสมมุติล้อมรอบจุดศูนย์กลาง
 - สี่เหลี่ยม (Square) รูปร่างมีด้าน 4 ด้าน มีมุม 4 มุม

ห้าเหลี่ยม/ หกเหลี่ยม รูปร่างมักอยู่ในวงกลม



2.รูปร่างธรรมชาติ (Organic) รูปร่างประกอบด้วยเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเจริญเติบโต และเคลื่อนที่ไปมาได้



3.รูปร่างมีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear) รูปร่างที่ล้อมด้วยเส้นตรง ซึ่งไม่สัมผัสกันทางเรขาคณิต รูปร่างของระนาบจะเป็นมุมของรูปทรงสี่เหลี่ยม



4.รูปร่างไม่สม่ำเสมอ (Irregular Bound) รูปร่างประกอบด้วยเส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งไม่สัมผัสกันทางเรขาคณิต แต่รูปร่างจะให้ความรู้สึกที่ไม่ธรรมดา



5. รูปร่างอิสระ (Hand Drawn) รูปร่างการเขียนจากมือเพียงอย่างเดียว ไม่มีเครื่องมือช่วย มักจะเขียนด้วยพู่กัน



6.รูปร่างอุบัติเหตุ (Accidental) รูปร่างให้ความรู้สึกที่สร้างขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น การฉีกหมึกหยด



ภาพที่ 22 ตัวอย่างของประเภทรูปร่างต่าง ๆ

องค์ประกอบเรขาคณิตที่ใช้ในการทำวิจัยที่เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) ที่แบ่งได้เป็น 6 ประเภทนี้ จะได้นำไปใช้ในการทำแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขาคณิต ทั้ง 5 ท่าน ที่จะดำเนินการ ในขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัยในบทที่ 3 ต่อไป

6. การใช้สี

6.1 หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

การใช้สีในงานออกแบบเรขาคณิต มีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้งานนั้นน่าดูสวยงาม และตื่นตา หรือ ส่งเสริมให้เนื้อหาสาระที่น่าเสนอมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คนแต่ละวัยมีความสนใจกลุ่มสีแตกต่างกัน เช่น เด็กเล็กๆ จะมีความสนใจในสีสดเข้ม สะดุดตาไม่ชอบสีอ่อนและจะสังเกตเห็นว่าเมื่อมีอายุมากขึ้น ก็ยิ่งไม่ชอบสีสดใสมาก ๆ กลับนิยมกลุ่มสีอ่อนหวานนุ่มนวล การวางโครงสร้างสีในงานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ จึงต้องเน้นเรื่องวัยของกลุ่มเป้าหมาย เป็นสำคัญ เด็กเล็กๆ ควรใช้สีประเภท Primary หรือ Secondary ส่วนผู้ใหญ่อาจใช้สีแท้ (Hue) ผสมกลุ่มสีขาว หรือสีนวลหรือสีดำที่เรียกว่า (Tint and Shade) การใช้สีขาวหรือสีดำมาผสมกับสีแท้ก็จะช่วยลดความสดใสของ สีเดิมลงตามขนาดสัดส่วนมากน้อยตามต้องการ ดังนั้นก่อนจะวางโครงสร้างสีในการทำงานจึงควรได้พิจารณาเกี่ยวกับการใช้สีในทางจิตวิทยาด้วยดังนี้

1. ใช้สีสดใสสำหรับกระตุ้นให้เห็นเด่นชัด เพื่อการมองในระยะเวลานั้น ๆ เหมาะอย่างยิ่ง สำหรับการทำสื่อเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
2. พึงระลึกรวมเสมอว่าการใช้สีมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเน้นให้เห็นเด่นชัด มุ่งส่งเสริมให้ เนื้อหาสาระมีความชัดเจนขึ้น ถูกต้องขึ้น บางครั้งการใช้สีของนักออกแบบจะสามารถใช้สีได้อย่างอิสระเพื่อความสวยงาม บางครั้งก็จำเป็นต้องนึกถึงหลักความจริง และความถูกต้องอย่างเหมาะสมด้วย
3. การออกแบบงานพาณิชย์ศิลป์ งานเรขาคณิตต่างๆ อาจจะไม่จำเป็นต้องใช้หลายสีเสมอไป ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยว่าควรใช้อย่างไร เพียงใด การกำหนดว่าจะใช้สีเพิ่มขึ้นมา 1 สีนั้น หมายความว่า จะต้องเพิ่มงบประมาณตามอีกจำนวนหนึ่งเสมอไป
4. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับวัยของผู้บริโภค
5. การใช้สีมากเกินไปไม่เกิดผลดีกับงานออกแบบอย่างแท้จริง เพราะสีหลาย ๆ สีอาจทำ ให้ลดความเด่นชัดของงาน และเนื้อหาสาระที่ต้องการนำเสนอ
6. เมื่อใช้สีสดเข้มจัดคู่กับสีอ่อนมาก ๆ จะทำให้ดูชัดเจน และมีชีวิตชีวาน่าสนใจ
7. การใช้สีพื้นในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีพื้นที่ว่างมาก ๆ ไม่ทำให้เกิดผลในการเร้าใจเท่าที่ควร ควรหลีกเลี่ยง
8. ขอพิจารณาสำหรับการใช้สีบนตัวอักษรข้อความ คือ จะต้องให้ชัดเจนอ่านง่าย ควรงดเว้น การใช้สีตรงข้ามในปริมาณเท่าๆ กัน บนพื้นที่เดียวกันหรือใกล้เคียงเพราะจะทำให้ผู้ดูต้องเพ่งมองมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดภาพซ้อนพร่ามัว โดยเฉพาะส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ เช่น ตัวอักษรสีแดงบนพื้นสีเขียว ความเด่นชัดของข้อความที่ต้องการจะเน้นด้วยความต่างของสีจึงควรคำนึงเรื่องค่าน้ำหนักของสี (Tone of Colour) ให้มากที่สุด

6.2 การใช้ระบบสี (CMYK)

สี คือ ลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี โดยผ่านกระบวนการรับรู้ด้วยตามองจะรับข้อมูลจากตา โดยที่ตาได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลพลังงานแสงมาแล้วผ่าน

ประสาทสัมผัสการมองเห็น ผ่านศูนย์สับเปลี่ยนในสมองไปสู่ศูนย์การมองเห็นภาพ การสร้างภาพหรือการมองเห็นก็คือ การที่ข้อมูลได้ผ่านการวิเคราะห์แยกแยะให้เรารับรู้ถึงสรรพสิ่งรอบตัว

แสงสีที่เป็นแม่สี คือ สีแดง น้ำเงิน เขียว จะเรียกว่า สีพื้นฐานบวก (Additive primary colors) คือ เกิดจากการหักเหของแสงสีขาว ส่วนสีใหม่ที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีของแสงทั้งสามสี จะเรียกว่า สีพื้นฐานลบ (Subtractive primary colors) คือ สีฟ้าไซแอน (Cyan) สีแดงมาเจนต้า(Magenta) และสีเหลือง (Yellow) ทั้งสามสีเป็นแม่สีแม่ใช้ในระบบการพิมพ์ออฟเซต หรือที่เรียกว่า ระบบสี CMYK โดยมีสีดำ (Black) เพิ่มเข้ามา

6.3 การพิมพ์สี่สี (CMYK)

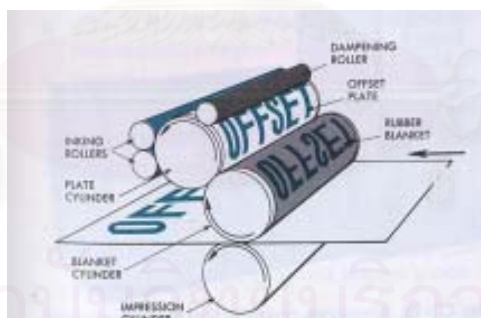
การพิมพ์สี่สี คือ การพิมพ์ที่เราต้องเอางานมาแยกสีเป็นต้นฉบับ 4 ชุด และพิมพ์ 4 ครั้ง ครั้งละสี เรียกว่าสี CMYK - Cyan - Magenta- Yellow - Dark

การพิมพ์สี่สี CMYK ซ้อนกันด้วยน้ำหนักที่หนักเบาต่างกันจะส่งผลให้เกิดสีที่เราต้องการคล้ายการผสมสีในงานสี งานพิมพ์สี่สีเป็นงานพิมพ์ที่เหมาะสมกับการพิมพ์แผ่นพับ โบรชัวร์ ที่ต้องการให้มีสีสันสวยงามเหมือนจริง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ระบบออฟเซต”

6.4 ระบบการพิมพ์พื้นราบ (Planographic Printing)

ระบบการพิมพ์ที่ใช้แม่พิมพ์มีลักษณะเป็นพื้นผิวราบ คือ ส่วนที่เป็นภาพ และไม่ใช้ภาพจะอยู่ในระนาบเดียวกัน โดยทั่วไปนิยมเรียกว่า ระบบการพิมพ์ออฟเซต (Offset)

ระบบการพิมพ์ออฟเซต (Offset)เป็นการพิมพ์ที่ต้องมีการถ่ายทอดภาพจากแม่พิมพ์ ไปสู่ผ้ายางแบดเจ็ตที่ห่อหุ้มรอบโมยาง (Blanket Cylinder) ก่อน จากนั้นจะถ่ายทอดภาพลงบนกระดาษ โดยแรงกดของโมพิมพ์ (Impression Cylinder)ไม่ใช้การพิมพ์โดยตรง จากแม่พิมพ์สู่กระดาษเหมือนระบบเลตเตอร์เพรส



ภาพที่ 23

6.5 ระบบการจัดการสี (Color Management System) ในอุตสาหกรรมการพิมพ์

การจัดการสีอาจไม่มีความจำเป็นนักเนื่องจากกระบวนการผลิตสีในอุตสาหกรรมการพิมพ์ เป็นระบบปิด กล่าวคือสายการผลิตไม่ยุ่งยาก และเป็นเส้นตรง ผู้ทำหน้าที่เกี่ยวข้องในสายการผลิตเป็นกลุ่มเฉพาะ เช่น ต้นฉบับที่เป็นอาร์ตเวิร์กก็ผลิตโดยช่างออกแบบ อาร์ตเวิร์กก็ถูกนำไปแยกสี และทำแม่พิมพ์ โดยการแยกสี และแม่พิมพ์ก็ถูกนำไปพิมพ์โดยโรงพิมพ์ การควบคุมคุณภาพ เป็นการลองผิด ลองถูก และอาศัยประสบการณ์ อย่างสูงในแต่ละกลุ่ม เช่น กว่าที่เครื่องสแกนเนอร์เครื่องหนึ่ง จะสามารถ แยกสีสำหรับพิมพ์บนเครื่องพิมพ์ เครื่องหนึ่ง ด้วยหมึกพิมพ์กระดาษ และสภาพการพิมพ์ที่กำหนดให้ได้งานพิมพ์สุดท้ายมีสีถูกต้องเป็นที่น่าพอใจ ต้องมีทดสอบและปรับตั้งค่าพื้นที่เม็ดสีกรีนหลายครั้ง จนได้สีถูกต้อง และตั้งเป็นค่ามาตรฐานไว้ใช้สำหรับ แยกสีใน ครั้งต่อไป ปัญหาในการผลิตสีในระบบการผลิตดังกล่าวมักเป็นเรื่องการไม่มีมาตรฐานการผลิตของแต่ละกลุ่ม ที่เห็นได้ชัดคือ การทำปรูฟของการแยกสี

ที่ใช้หมึกพิมพ์ และกระดาษต่างไปจากงานที่ต้องพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ ทำให้งานพิมพ์ที่ได้ไม่เหมือนกับภาพปรูฟ

สำหรับการผลิตสีในปัจจุบันที่เป็นระบบเปิด กล่าวคือการผลิตบางอย่าง มีการรวมกลุ่มกัน เช่น ผู้ออกแบบมักทำหน้าที่แยกสีไป ด้วยโดยใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปแล้วส่งไฟล์ให้ร้านแยกสีอิงฟิล์ม และทำแม่พิมพ์ด้วยความแตกต่างของอุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ที่ใช้โดยช่างออกแบบทำให้การแยกสีไม่ได้อิงบนข้อมูลของเครื่องพิมพ์ และวัสดุการพิมพ์ที่ได้ทดสอบจากการลองผิดลองถูกอีกต่อไป ความแตกต่างสียิ่งมีมากขึ้น เพราะความเชี่ยวชาญของช่างแยกสีในสายการผลิตแบบเดิมไม่ได้ถูกใช้ รวมทั้งการเปลี่ยนระบบการปรูฟสีที่เดิมมักใช้ระบบปรูฟที่จำลองระบบการพิมพ์เช่น การปรูฟโดยเครื่องปรูฟแทนราบ มาใช้ระบบการปรูฟที่ใช้การพิมพ์ไม่สัมผัสเช่น ink jet หรือระบบการปรูฟอื่นๆ ที่ไม่ใช่แม่พิมพ์ ก็ยังทำให้ระบบการควบคุมสีมีความยุ่งยากเพิ่มมากขึ้น ทางออกที่จะลดปัญหาดังกล่าวไปได้คือการใช้ระบบการจัดการสีเข้ามาช่วย

6.6 สรุปสีที่ใช้ในการทำวิจัย

การใช้สีในงานออกแบบเรขศิลป์ย่อมจะต้องแสดงคุณค่าอย่างเด่นชัดในอันที่จะเชื่อมโยง ส่วนที่เป็น เนื้อหาสาระ และจิตใต้สำนึกของคนให้รับรู้และเกิดทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่ง อันเกี่ยวเนื่องกับความชอบ และไม่ชอบของแต่ละคน การมีความรู้ และประสบการณ์ในการเลือกใช้สีของนักออกแบบ จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ ผลงานการออกแบบบรรลุเป้าหมายตามต้องการได้ไม่ยากนัก การเรียนรู้ถึงอิทธิพลที่มีต่อความรู้สึกของการมองเห็น สีแต่ละสี จึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบควรที่จะศึกษาไว้ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับสี (Colour) มาทำการวิเคราะห์ โดยการใช้ผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น เป็นตัวอย่างในการหาข้อสรุปที่เกี่ยวกับสีว่า มีการนำสีใดมาใช้มากที่สุดซึ่งจะเป็นขั้นตอนในการทำแบบสอบถาม (บทที่ 3) ซึ่งผลที่ได้ผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นมาใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ โดยมีแนวทางที่จะนำไปใช้คือ

1. ประเภทของสีที่ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ เช่น

1.1 ใช้ทฤษฎีตามหลักวิชาฟิสิกส์ โดยจะใช้สีระบบสิ่งพิมพ์ (CMYK) เนื่องจากผู้วิจัยจะใช้สีตามผลการวิจัย ที่จะนำไปใช้จริงในขั้นตอนผลการออกแบบ (บทที่ 6)

1.2 วรรณะของสีที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางทัศนภาพของกลุ่มเป้าหมาย

2. จิตวิทยาในการใช้สี

2.1 สี ที่ให้ความรู้สึกและการตอบสนองตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2.2 สี ที่บอกบุคลิกภาพของการออกแบบที่สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

3. หลักพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

3.1 การใช้สีที่มีความชัดเจนเพื่อผลในการทำสื่อเพื่อการโฆษณา สื่อประชาสัมพันธ์ (โปสเตอร์)

3.2 การกำหนดจำนวนของสี ที่จะใช้เพื่อผลต่อความยาก - ง่ายในการออกแบบ (ตามผลการวิจัย)

3.3 การใช้สีให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

จากข้อมูลวรรณกรรมทั้งหมดที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ นำไปสู่ผลสรุปของแนวทางที่จะนำข้อมูลไปใช้ในขั้นตอนของการวิจัย (บทที่ 3) ในการทำแบบสอบถามสามารถแบ่งออกเป็น 3 หลักเกณฑ์ ดังนี้

6.7 สรุปข้อมูลนำมาใช้ประกอบการทำวิจัย

ตารางที่ 1 การใช้หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น มีดังต่อไปนี้

ประเภทของหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น
1. รูปแบบหลากหลาย การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism) การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style)
2. การย้อนยุค การใช้ประโยชนสิ่งทีคัด/ตัดตอน (Quotations) การใช้ลวดลายประดับ (Ornament) การเลียนแบบผลงาน (Pastiche) การล้อเลียน (Parodies) การนำสไตล์เก่ามาใช้ซ้ำ (Recycling Old Styles)
3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง การใช้ความขัดแย้ง (Contradiction) การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity)
4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง การล้อเล่น (Playfulness) การใช้ความตลกขบขัน (Humor) การใช้สีสดใส (Colour) การใช้ลวดลายตกแต่ง (Ornament / Decorate)

ตารางที่ 2 การใช้องค์ประกอบของเรขาคณิตที่เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) มีดังต่อไปนี้

ประเภทของรูปร่าง
1. รูปร่างเรขาคณิต (Geometric) 2. รูปร่างธรรมชาติ (Organic) 3. รูปร่างมีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear) 4. รูปร่างไม่สม่ำเสมอ (Irregular Bound) 5. รูปร่างอิสระ (Hand Drawn) 6. รูปร่างอุบัติเหตุ (Accidental)

3. การใช้องค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวกับสี (Colour) มีดังต่อไปนี้

การใช้สี จะใช้ทฤษฎีสีตามหลักวิชาฟิสิกส์ โดยใช้ระบบสีสี่สีพิมพ์ CMYK หรือ การเทียบค่าของ CHART ในแบบสอบถาม

จากหลักเกณฑ์ทั้ง 3 ข้อนี้นี้สามารถนำไปใช้ในการทำแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขาคณิต ทั้ง 5 ท่าน ซึ่งจะได้กล่าวต่อไปในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในบทนี้จะแบ่งการอธิบายวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอนด้วยกันคือ

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น
2. การศึกษารวบรวมผลงานเรขศิลป์ที่ยอมรับว่าเป็นโพสท์โมเดิร์น
3. การศึกษาองค์ประกอบเรขศิลป์ในงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น
4. การจัดทำแบบสอบถาม
5. การกำหนดผู้เชี่ยวชาญ

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น

การศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมในยุคของโพสท์โมเดิร์น โดยการรวบรวมข้อมูลที่กล่าวถึงแนวคิดประวัติความเป็นมาของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น รูปแบบในการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นอยู่เป็นจำนวนมาก โดยรวบรวมที่รวบรวมจะบอกถึงอิทธิพล และแนวคิดของรูปแบบของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นในรูปแบบต่าง ๆ จากการทบทวนในบทที่ 2 ทำให้สามารถสรุปหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น เพื่อเป็นแนวทางในการทำแบบสอบถาม สามารถแบ่งได้ 4 ประเภทดังต่อไปนี้

1.1 รูปแบบหลากหลาย

- การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism)
- การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style)

1.2 การย้อนยุค

- การใช้ประโยขน์สิ่งที่คัด/ตัดตอน (Quotations)
- การใช้ลวดลายประดับ (Ornament)
- การเลียนแบบผลงาน (Pastiche)
- การล้อเลียน (Parodies)
- การใช้สไตล์เก่ามาใช้ใหม่ (Recycling Old Styles)

1.3 ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง

- การใช้ความขัดแย้ง (Contradiction)
- การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity)

1.4 รูปทรงและเนื้อที่ว่าง

- การล้อเล่น (Playfulness)
- การใช้ความตลกขบขัน (Humor)
- การใช้สีสดใส (Colour)
- การใช้ลวดลายตกแต่ง (Ornament / Decorate)

2. การศึกษารวบรวมผลงานเรขศิลป์ ที่ยอมรับว่าเป็นโพสต์โมเดิร์น

การรวบรวมตัวอย่างผลงานการออกแบบเรขศิลป์ ได้เลือกผลงานที่สื่อสิ่งพิมพ์ทั้งหมด (Printing Graphic) ที่มีการระบุได้ว่าเป็นเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นตั้งแต่ปลาย 1950 ถึง 1990 โดยการรวบรวมจากผลงานออกแบบที่อยู่ในยุคโพสต์โมเดิร์นจากหนังสือออกแบบของกลุ่มอิทธิพลต่างๆ ในยุคโพสต์โมเดิร์น และงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ สื่อสิ่งพิมพ์ในยุคโพสต์โมเดิร์น รูปแบบผลงานออกแบบในยุคโพสต์โมเดิร์นทางอินเทอร์เน็ต ([http://www. Postmodern Graphic Design](http://www.Postmodern Graphic Design)) โดยมีเกณฑ์ในการรวบรวมผลงาน ดังนี้คือ

1. รวบรวมผลงานของศิลปินที่ได้ระบุว่าเป็นศิลปินที่ทำงานในยุคโพสต์โมเดิร์น ที่ได้ระบุไว้ใน (<http://www.Postmodern Graphic Design>) โดยมีตัวอย่างศิลปิน ดังต่อไปนี้ Robert Brownjohn, Ivan Chermayeff, April Greiman, Deborah Sussman, Rudy Vanderlands, Willi Kunz, Michael Vanderbyl, Zuzana Licko, David Carson, Katherine McCoy ฯลฯ รวบรวมได้ทั้งสิ้น 110 ตัวอย่าง

2. รวบรวมผลงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อสิ่งพิมพ์ (Printing Graphic) ในยุคโพสต์โมเดิร์นจากหนังสือการออกแบบในยุคโพสต์โมเดิร์น และจาก (<http://www.Postmodern Graphic Design>) รวบรวมได้ทั้งสิ้น 160 ตัวอย่าง

3. ผลงานสิ่งพิมพ์ของกลุ่มอิทธิพลต่างๆ ในยุคโพสต์โมเดิร์นที่เกิดขึ้นในช่วง 1960 ถึงปัจจุบัน ที่ระบุใน (<http://www.-foothill.edu>) และในหนังสือ (A History of Graphic Design เขียนโดย Philip Meggs, New York: John Wiley & Sons, 1998) โดยมีตัวอย่างกลุ่มอิทธิพลต่างๆ ดังนี้คือ (ข้อมูลรายละเอียด ได้กล่าวไว้ใน บทที่ 2)

กลุ่มไฮคีเดลิก (Psychedelic) ปลาย 1950 - 1960 ต้นกำเนิดซานฟรานซิสโก ในสหรัฐอเมริกา

กลุ่มพังค์ (Punk) 1970-1980 ต้นกำเนิด ลอนดอน ในอังกฤษ

กลุ่มนิวเวฟ (New Wave) 1970-1980 ต้นกำเนิด บาสเซล ในสวิสเซอร์แลนด์

กลุ่มเมมphis (Memphis) ต้น 1980 ต้นกำเนิด มิลาน ในอิตาลี

กลุ่ม (Radical Graphics) ต้น 1990

กลุ่มฟลักซ์ (Fluxus Art) ต้น 1960

กลุ่ม (Push Pin Graphics) 1965 ต้นกำเนิดนิวยอร์กในสหรัฐอเมริกา

กลุ่ม (Retro Styles) ต้น 1980 ในสหรัฐอเมริกา

ผลงานสิ่งพิมพ์ของกลุ่มอิทธิพลต่างๆ ในยุคโพสต์โมเดิร์นที่เกิดขึ้นในช่วง 1960 ถึงปัจจุบัน สามารถ รวบรวมได้ทั้งสิ้น 210 ตัวอย่าง

3. การศึกษาองค์ประกอบเรขศิลป์ในงานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบเรขศิลป์ (Design Elements) เป็นเกณฑ์กำหนดในการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางการใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ที่ใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น โดยใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ดังนี้

1. จุด (Point)

2. เส้น (Line)
3. รูปร่างและรูปทรง (Shape/form)
4. มวลและปริมาตร (Volume)
5. ลักษณะผิว (Texture)
6. บริเวณว่างหรือช่วงระยะ (Space)
7. สี (CoLour)
8. น้ำหนักสี (Tone)

4. การจัดทำแบบสอบถาม

จากการรวบรวมตัวอย่างผลงานการออกแบบโพสต์โมเดิร์น ที่กล่าวมาข้างต้นได้จำนวนทั้งสิ้น 400 - 500 ตัวอย่าง แล้วนำมาคัดเลือกตัวอย่างที่จะมาสร้างแบบสอบถามโดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง (Random Sampling) คือเลือก มา 3 ตัวอย่าง แล้วตัดเอา 1 ตัวอย่างมาทำแบบสอบถาม ผลที่ได้ทั้งสิ้น 160 ตัวอย่าง จาก 400 - 480 ตัวอย่าง โดยแบ่ง เป็น 32 ชุด ชุดละ 5 ตัวอย่าง รวม 160 ตัวอย่างในแบบสอบถามขนาด A3 โดยตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นผ่านการพิจารณา และตรวจสอบในครั้งแรก (Part 1) จากผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 5 ท่าน ผลการระบุใน (Part1) จากผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบเรขศิลป์ สรุปได้ว่าจากผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นจำนวน ตัวอย่าง 160 ตัวอย่างนั้น เป็นโพสต์โมเดิร์นทั้งหมด

5. การกำหนดผู้เชี่ยวชาญ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิเคราะห์เพื่อสรุปหาแนวทางการออกแบบเรขศิลป์โดยใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ดังนั้นขั้นตอนในการเปรียบเทียบงานออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์นกับหลักการทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบเรขศิลป์นั้น นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่จะแสดงความน่าเชื่อถือของงานวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการกำหนดผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ 5 ท่าน ดังนี้คือ

- สำเร็จการศึกษาขั้นต่าระดับปริญญาโททางการออกแบบ
- มีประสบการณ์ทางด้านงานออกแบบไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรืออยู่ในวงการออกแบบ
- มีประสบการณ์การสอนทางการออกแบบในสถาบันอุดมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ดังนั้นการกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ในลักษณะดังกล่าวข้างต้น จะสามารถให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับรูปแบบของงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น, สถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น และมีความรู้เรื่องการออกแบบเรขศิลป์ที่เป็นจริง เพื่อเป็นแนวทางในแก้ปัญหาในการทำวิจัยได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์ มีความจำเป็นต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ ที่เป็นที่ยอมรับในหมู่นักออกแบบ เพื่อให้ได้ผลที่มีความถูกต้อง และเชื่อถือได้

สำหรับรายชื่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์เพื่อทำแบบสอบถามที่มีคุณสมบัติ ตามเกณฑ์กำหนดมีดังต่อไปนี้

คุณบรรณนาท ไชยพาน

- การศึกษา - ศป.บ. มัณฑนศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 - M.A. Domus Academy Milan Italy (อันดับ 1)
- การทำงาน - Mccann co.,ltd : Art Director
 - Leo Burnett co.,ltd : Art Director
 - Feather & Stone co.,ltd : Creative Director
 - J. Walter Thompson : Vice President
- ประสบการณ์การทำงานทางการออกแบบไม่น้อยกว่า 30 ปี

คุณไพโรจน์ ธีระประภา

- การศึกษา - ศป.บ. ออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 - ศ.ม. ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- การทำงาน - บริษัทสามหน่อ : Graphic Designer
 - DDB Needham World Wide Advertising : Art Director
 - Leo Burnett : Art Director
 - Spa Advertising : Art Director
 - Siam Ruay Design : Art Director & Graphic Designer
 - J. Walter Thompson : Art Director
 - Freelance / Type Designer
 - อาจารย์พิเศษ สถาบันต่างๆ
- ประสบการณ์การทำงานทางการออกแบบไม่น้อยกว่า 15 ปี

คุณสุรพร เลิศวงศ์ไพฑูรย์

- การศึกษา - ศป.บ. ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- การทำงาน - Damask Advertising : Junior Art Director
 - J. Walter Thompson : Art Director
 - Fareast Advertising : Art Director
 - J. Walter Thompson : Associate Creative Director
- ประสบการณ์การทำงานทางการออกแบบไม่น้อยกว่า 15 ปี

คุณบัญชา หนังสือ

- การศึกษา - ศป.บ. (จิตรกรรม) ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- การทำงาน - Guest Instructor of Art Theory Department Silpakorn University
 - Computer arts / Computer design : Director
 - Millet Group Ltd. : Manager
- ประสบการณ์การทำงานทางการออกแบบไม่น้อยกว่า 15 ปี

คุณวุฒิชัย บุรณศิลป์

การศึกษา - ศป.บ. (จิตรกรรม) ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- M.A.Computer Art School of Visual Arts, New York

การทำงาน - Art Instructor Faculty of Fine and Applied Arts Burapha University

- Computer arts / Computer design : Director

- Formative Vision Co.,Ltd. : Manager

ประสบการณ์การทำงานทางการออกแบบไม่น้อยกว่า 10 ปี

ในการทำแบบสอบถาม (Questionnaire) จะเป็นการเปรียบเทียบผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น กับหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น และองค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่าง และสี โดยในการสร้างแบบสอบถามเพื่อที่จะหาว่า

1. เพื่อหาว่าผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นสอดคล้องกับหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น หรือไม่

2. เพื่อหาว่าผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นสอดคล้องกับองค์ประกอบเรขศิลป์ว่าด้วยรูปร่าง ประเภทใด และว่าด้วยการใช้สีใด

คำชี้แจงเกี่ยวกับการให้ข้อมูลผู้เข้าร่วมวิจัย

เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องตรงกัน และได้ข้อมูลที่แท้จริงเกี่ยวกับการให้ความรู้และความเข้าใจ ที่ถูกต้องต่อผู้เข้าร่วมวิจัยทางด้านเรขศิลป์ทั้ง 5 ท่าน ก่อนที่จะระบุในแบบสอบถามข้อมูลทั้งหมด ในการทำแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้มีการอธิบายถึงความหมาย และตัวอย่างภาพประกอบ ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อผลสรุปที่ได้มีความถูกต้องแม่นยำ โดยมีข้อมูล และตัวอย่างประกอบดังต่อไปนี้

- อธิบายถึงรูปแบบของงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นพร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบของศิลปินฯ

- อธิบายถึงแนวคิด, อิทธิพล, การเกิด, รูปแบบ และหลักการของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น พร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น

- อธิบายถึงรูปแบบองค์ประกอบศิลป์เรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่างหรือรูปทรง (Shape/Form) ว่ามีประเภทอะไรบ้างพร้อมยกตัวอย่างภาพประกอบ

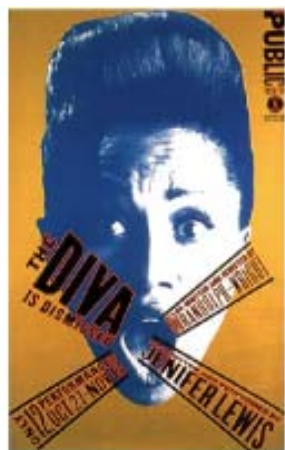
โดยตัวอย่างผลงานออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นในแบบสอบถามมีจำนวน 160 ตัวอย่าง ในแต่ละตัวอย่าง จะให้ผู้เข้าร่วมวิจัยระบุ และเปรียบเทียบโดยสามารถแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนไว้ในตารางแบบสอบถามคือ

1. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยทางด้านเรขศิลป์ที่ระบุว่าตัวอย่างผลงานออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น ใช่หรือไม่ใช่

2. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยทางด้านเรขศิลป์ระบุว่าตัวอย่างงานออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นนั้น สอดคล้องกับหลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น ประเภทใด

3. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยทางด้านเรขศิลป์ระบุว่าผลงานออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์นนั้น สอดคล้องกับองค์ประกอบศิลป์เรขศิลป์ข้อใด โดยผู้วิจัยใช้องค์ประกอบเรขศิลป์ที่เกี่ยวกับรูปร่าง (Shape) และสี (Colour) เป็นเกณฑ์ในการกำหนด เนื่องจากการค้นคว้าหาข้อมูลในบทที่ 2 ลักษณะสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น และผลงานออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น มักจะ

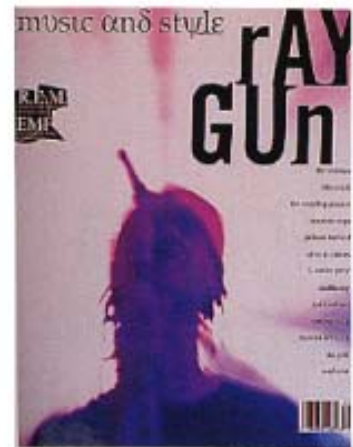
ภาพที่ 25 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



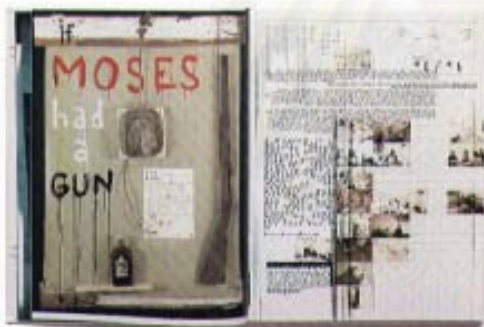
Paula



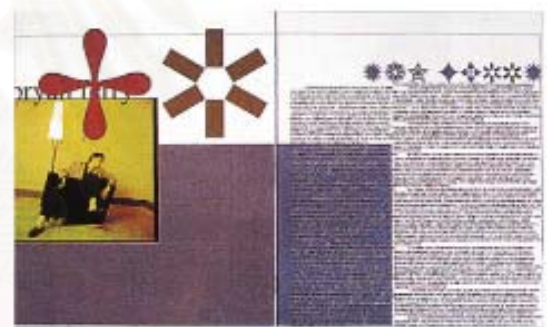
Cranbrook Academy of Art



Radical Graphics



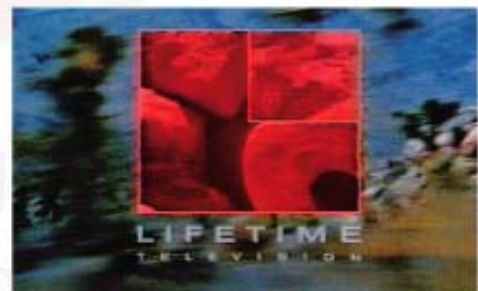
Radical Graphics



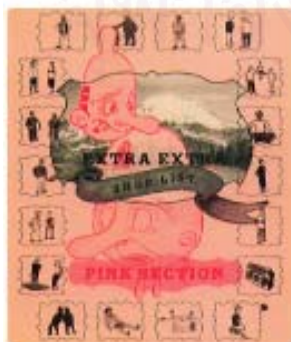
Radical Graphics



Wired



April Greiman



Amy Franceschini



Amy Franceschini



Vanderbyl

ภาพที่ 26 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



ภาพที่ 27 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Méndez-UCLA-97



Méndez



ContolChoa



ContolChoa



ContolChoa

ภาพที่ 28 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Kinetics

Memphis



Greiman

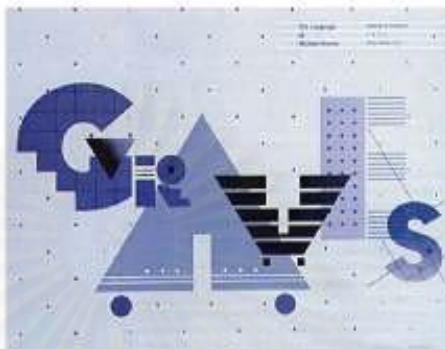


New Wave



Greiman

ภาพที่ 29 ตัวอย่างผลงานเว็บไซต์ศิลปะโพสท์โมเดิร์น



Memphis



Psychedelic



Punk



Punk



Rave



Punk



Rave

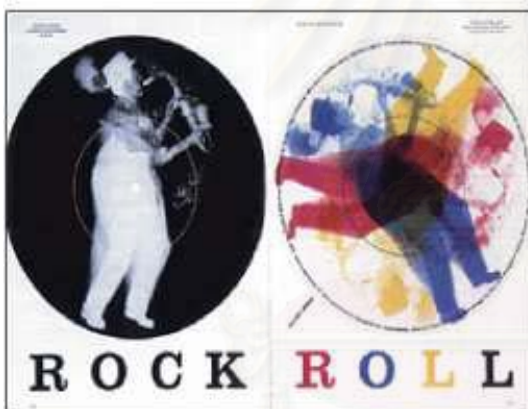
ภาพที่ 30 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Rave



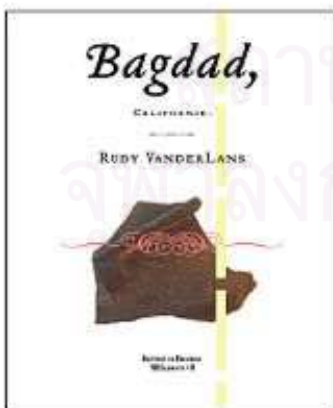
Psychedelic



Bradbury Thompson



Gene Greif



Rudy Vanderlans

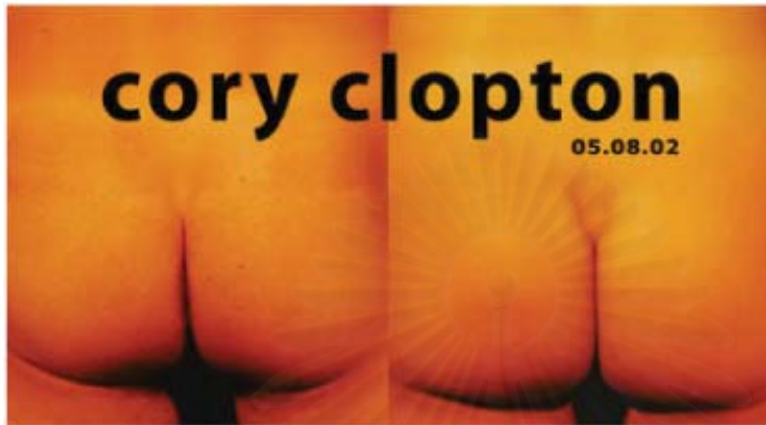


Dumber



Gene Greif

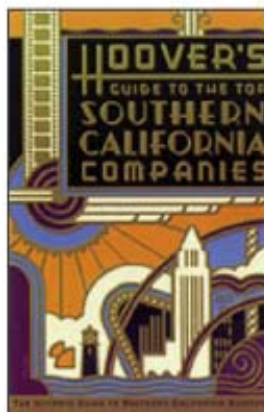
ภาพที่ 31 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



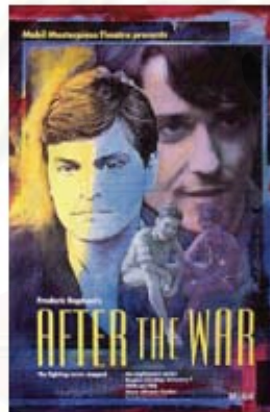
Poster



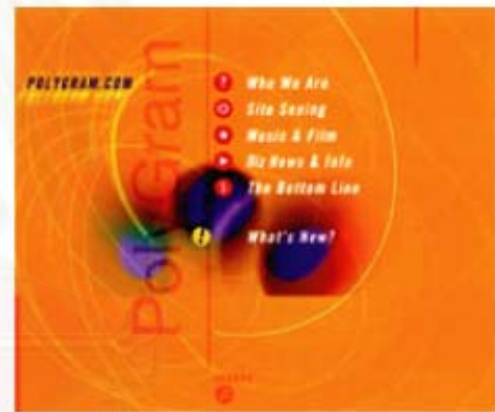
Max Bill



Daniel Pelavin



Paul Davis



Christopher Pasetti



Carin Goldberg

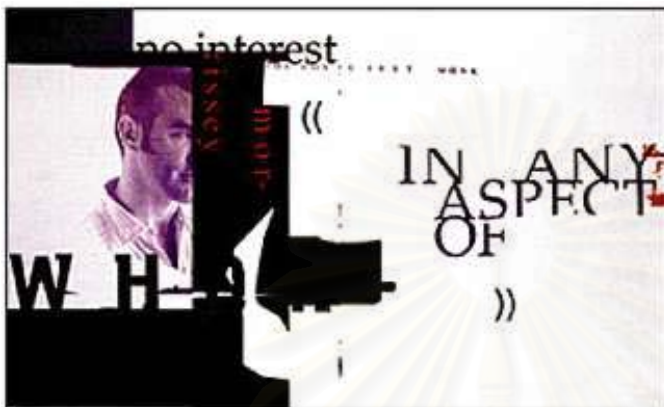


Michael Cronin



Zuzana Licko
Rudy Vanderlands

ภาพที่ 32 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



David Carson



Joan Dobkin



Joe Duffy-Charles Anderson



Kenneth Hiebert



Michael Vanderbyl



Paul Davis



Michael Manwaring

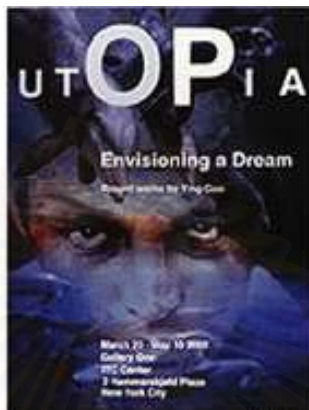


Poster

ภาพที่ 33 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น



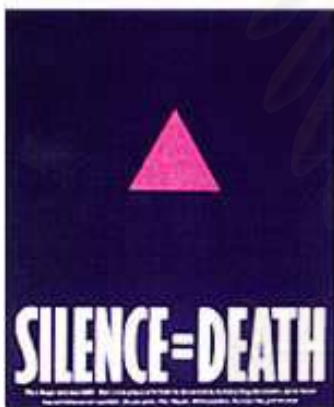
Poster



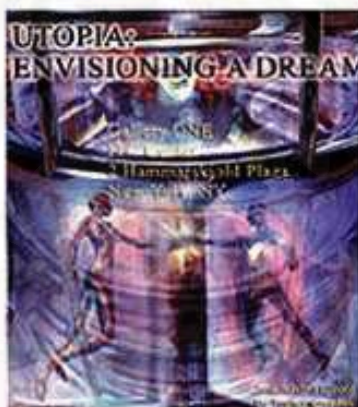
Poster



Rosmarie Tietsi



Silence



Poster



Steff Gissbuhler



Wolfgang Weingart



Poster



Willi Kurtz

ภาพที่ 34 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น



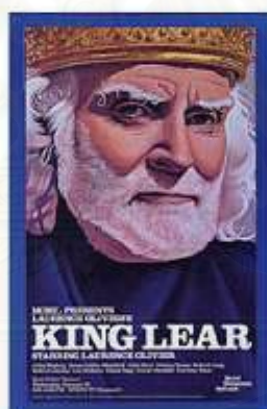
Weblounge



April Greiman



Armin Hoffman



Paul Davis



Barry Zaid



Ernst Keller



Dan Friedman



Dan Friedman

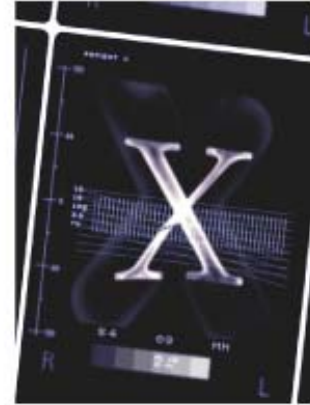
ภาพที่ 35 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



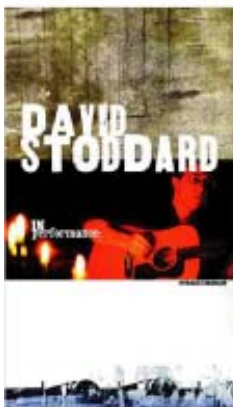
David Carson



Dan friedman



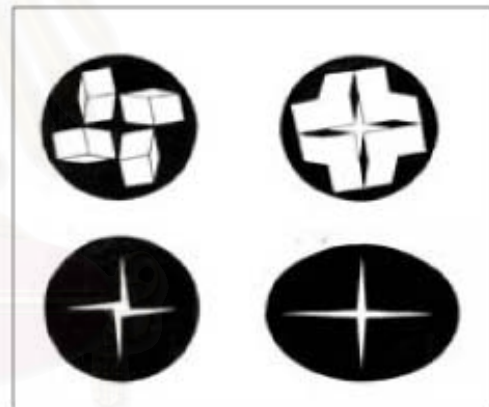
David Carson



David Carson



David Carson



Dan friedman



David Carson



Dan friedman



Deborah-Sussman

ภาพที่ 36 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น



Paula Scher



Ivan-Chermayeff



Ivan-Chermayeff



Katherine McCoy



Katherine McCoy



Paul Davis



Rudy Vanderlands

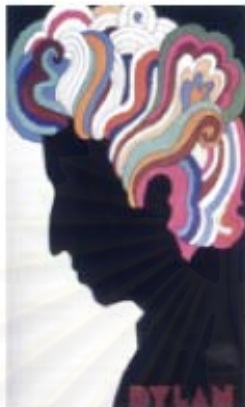


Paula Scher

ภาพที่ 37 ตัวอย่างผลงานเรขาคณิตโพสท์โมเดิร์น



Michael Manwaring



Milton Glaser



Milton Glaser



Ivan-Chermayeff



Katherine McCoy



Ivan-Chermayeff



Saul Bass



Ivan-Chermayeff



Ivan-Chermayeff

ภาพที่ 38 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



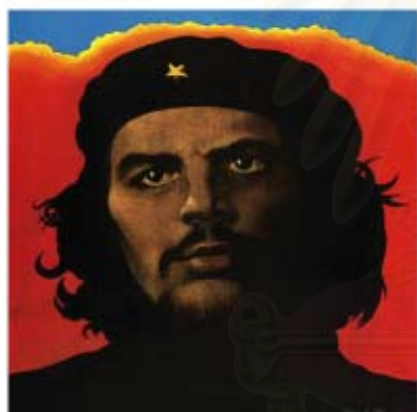
Otto Storch



Rudy Vanderlans



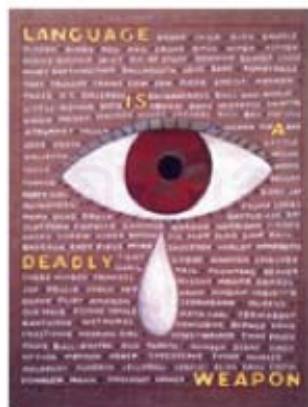
Paul Rand



Paul Davis



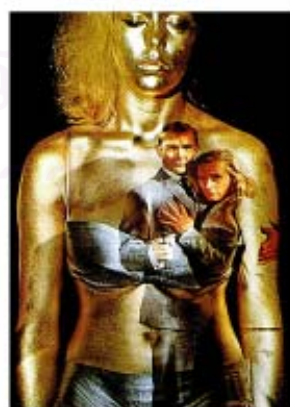
Otto Storch



Paula Scher



Paula Scher



Robert-Brownjohn

ภาพที่ 39 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Rudy Vanderlans



Robert-Brownjohn



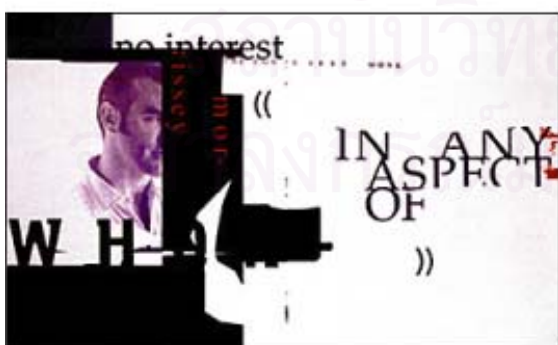
Paul Rand



Ivan-Chernayeff



Paul Rand



David Carson



David Carson

ภาพที่ 40 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



April Greiman



Elisabeth Chamman



Jamie Reid



Jan van Toorn



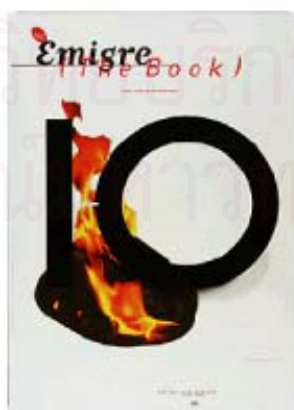
Jim Flora



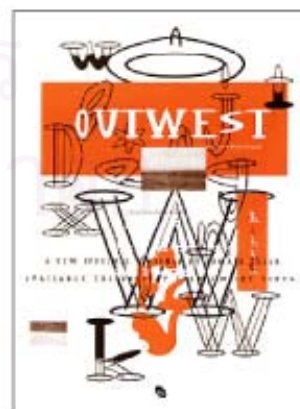
Milton Glaser



Jim Flora

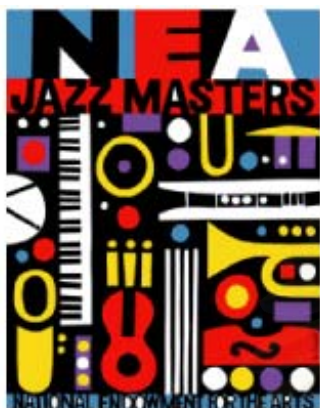


Rudy Vanderlands



Rudy Vanderlands

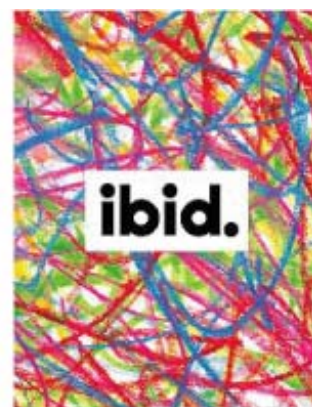
ภาพที่ 41 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Ivan-Chermayeff



Ivan-Chermayeff



Ivan-Chermayeff



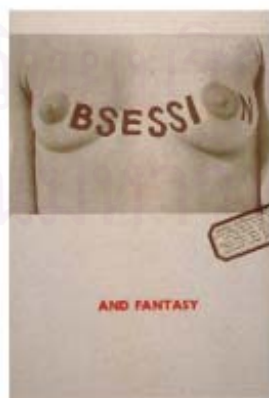
Fludy Vanderlands



Fludy Vanderlands



April Greiman



Robert Brownjohn



April Greiman

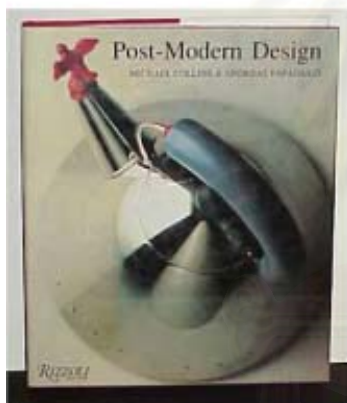
ภาพที่ 42 ตัวอย่างผลงานเรขาคณิตโพสต์โมเดิร์น



Robert Brownjohn



April Greiman



Michael Collins



Deborah Sussman



April Greiman

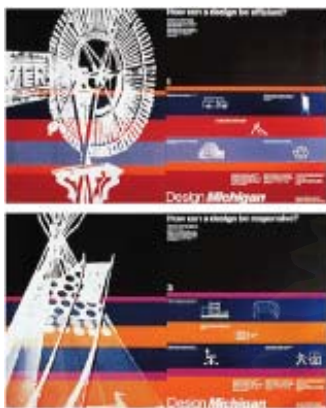


George Tscherry

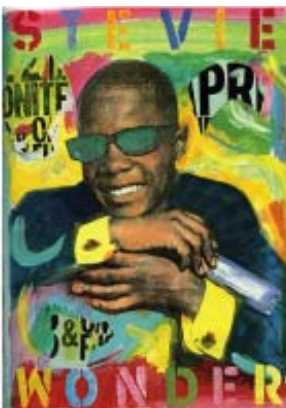


Zuzana Licko

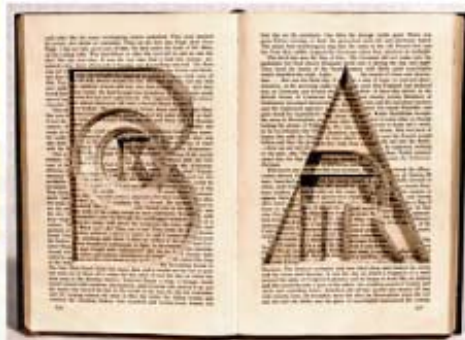
ภาพที่ 43 ตัวอย่างผลงานเรขาคณิตโพสท์โมเดิร์น



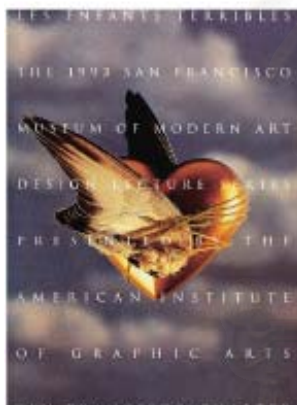
Katherine McCoy



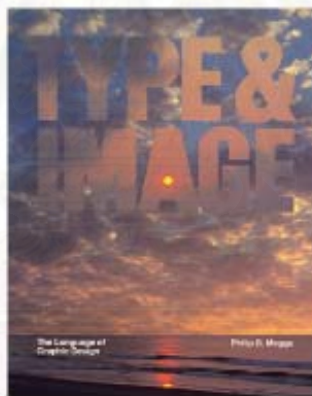
Paul Davis



Philip B. Meggs



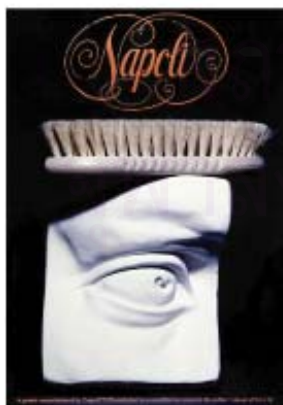
Michael Vanderbyl



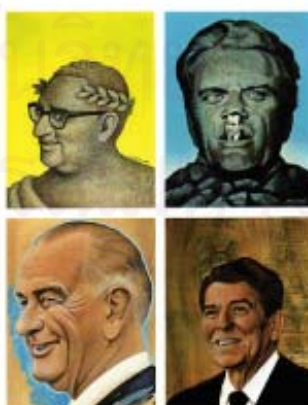
Philip B. Meggs



George Tscherry



James Cross

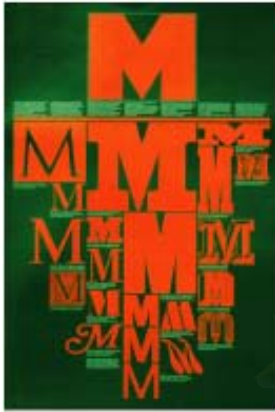


Paul Davis



Michael Vanderbyl

ภาพที่ 44 ตัวอย่างผลงานเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น



Philip B. Meggs



George Tscherny



Zuzana Licko



Tomoko Miho



James Cross



Paul Davis



Steff Geissbuhler



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลเบื้องต้นว่าด้วยหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพลีโม่เดิร์น และองค์ประกอบเรขาคณิตในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้จัดทำสร้างแบบสอบถาม แล้วนำไปสอบถามนักออกแบบผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นที่ยอมรับในวงการออกแบบเรขาคณิตจากคำตอบแบบสอบถามดังกล่าวในบทก่อน ผู้วิจัยจะแบ่งการดำเนินการวิเคราะห์ออกเป็นสองขั้นตอนในบทนี้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลการตอบแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขาคณิต เพื่อหาแนวทางการใช้หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพลีโม่เดิร์นที่อาจนำไปใช้ในการออกแบบเรขาคณิตประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขาคณิตในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ องค์ประกอบเรขาคณิต โดยเน้นเฉพาะที่การใช้รูปร่าง และการใช้สี ซึ่งเป็นที่ยอมรับในหมู่นักออกแบบว่าจะสื่อความหมายโพลีโม่เดิร์น ในงานออกแบบเรขาคณิตสื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการวิเคราะห์จากแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพลีโม่เดิร์นเพื่อการออกแบบเรขาคณิตประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์) นั้นผลที่ได้จะมีข้อสรุปว่า

1. ประเภทของหลักการข้อใดในสถาปัตยกรรมโพลีโม่เดิร์น มีจำนวนหรือมีปริมาณการใช้มากที่สุด ในการเปรียบเทียบทั้ง 4 ประเภท ซึ่งจะนำผลที่มีคะแนนมากที่สุดในแต่ละประเภทเป็นเกณฑ์ ในการออกแบบ ซึ่งคะแนนในแต่ละประเภทจะมีคะแนนแตกต่างกันไปตามการระบุของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้วิจัยจะใช้ลักษณะทั้ง 4 ประเภทคือ การใช้รูปแบบที่หลากหลาย การย่อนยุค การใช้ความสลับซับซ้อน การใช้รูปทรง และเนื้อที่ว่างเหล่านี้ มาทำการออกแบบว่าใช้หลักการใด ใช้ในการออกแบบอย่างไร โดยกำหนดการออกแบบที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์

2. ผลที่ได้จากการวิเคราะห์การใช้องค์ประกอบทางเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างว่ามีการใช้รูปแบบใดมากที่สุด คือ รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างธรรมชาติ รูปร่างมีด้านเป็นเส้นตรง รูปร่างไม่สม่ำเสมอ รูปร่างอิสระ รูปร่างอับติภาพ ซึ่งจะใช้รูปร่างที่มีผลคะแนนมากที่สุดหรือใกล้เคียงกันมาเป็นรูปแบบในการออกแบบ

3. ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับการใช้สี จะใช้สีที่มีผลคะแนนมากที่สุด 1-10 อันดับแรก สำหรับการออกแบบโดยสีที่ใช้จะเทียบค่าตามรหัสของสีใน (Colour Chart) ในระบบ (CMYK)

การวิเคราะห์ข้อมูล และผลสรุปที่ได้จากแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังจะแสดงให้เห็นจากตาราง และแผนภูมิการวิเคราะห์ในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสต์โมเดิร์นกับหลักการทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นโดยขอสรุปดังนี้

ประเภทของหลักการ	รูปแบบ	จำนวน	ร้อยละ
1. รูปแบบหลากหลาย	Eclecticism การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด	82	55
	Retro Style การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์	67	45
2. การย้อนยุค	Recycling Old Styles การนำสไตล์เก่ามาใช้	63	29.71
	Quotations การใช้ประโยคสิ่งที่คัด/ตัดตอน	63	29.71
	Parodies การล้อเลียน	24	11.32
	Pastiches การเลียนแบบผลงาน	49	23.11
	Ornament การใช้ลวดลายประดับ	13	6.13
3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง	Complexity การใช้ความสลับซับซ้อน	69	50
	Contradiction การใช้ความขัดแย้ง	69	50
4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง	Playfulness การล้อเล่น	64	39.3
	Humor การใช้ความตลกขบขัน	21	12.9
	Colour การใช้สีสดใส	59	36.2
	Ornament/Decorate การใช้ลวดลายตกแต่ง	19	11.6

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์จะเห็นได้ว่าลำดับของความถี่ของการเปรียบเทียบหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น โดยรวมดังนี้

ลำดับที่	ประเภทของหลักการ	ความถี่
1	การย้อนยุค	212
2	รูปทรงและเนื้อที่ว่าง	163
3	รูปแบบหลากหลาย	149
4	ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง	138

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม เห็นได้ว่างานออกแบบโพสต์โมเดิร์นที่มีการเปรียบเทียบหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นนั้น มีการใช้หลักการประเภทการย้อนยุค มาเป็นอันดับแรก รองลงมาคือรูปทรงและเนื้อที่ว่างตามลำดับ ผลของจำนวน-ความถี่แต่ละลำดับได้นำไปทำเป็นแผนภูมิแสดงค่าและจำนวนในแต่ละประเภทของหลักการ โดยในแต่ละประเภท มีหลักการย่อยที่แตกต่างกันไป ซึ่งค่าที่ได้นั้นจะเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ จากนั้นผลที่ได้เมื่อเทียบเป็น เปอร์เซ็นต์ ในแต่ละประเภทของหลักการ จะได้นำไปออกแบบในขั้นตอนบทที่ 6 ต่อไป

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์จากแบบสอบถาม 4 ประเภทของหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น ได้ผลสรุปเป็นตารางต่อไปนี้

1. รูปแบบหลากหลาย

Eclecticism การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด	55 %
Retro Style การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์	45 %

ผลการวิเคราะห์ ประเภทรูปแบบหลากหลายในงานออกแบบโพสต์โมเดิร์น มีการใช้หลักการแบบการเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด 55% และการย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ 45% ดังนั้นแนวทางการออกแบบจะใช้หลักการแบบการเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุดกับการย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันในการออกแบบ

2. การย้อนยุค

Recycling Old Styles การนำสไตล์เก่ามาใช้	29.71 %
Quotations การใช้ประโยคที่คัด/ตัดตอน	29.71 %
Parodies การล้อเลียน	11.32 %
Pastiches การเลียนแบบผลงาน	23.11 %
Ornament การใช้ลวดลายประดับ	6.13 %

ผลการวิเคราะห์ประเภทการย้อนยุคในงานออกแบบโพสต์โมเดิร์นมีการใช้หลักการแบบการนำสไตล์เก่ามาใช้ และการใช้ประโยคที่คัด/ตัดตอนมีผลเท่ากันคือ 29.7% และการเลียนแบบผลงาน 23.1% ดังนั้นแนวทางการออกแบบจะใช้หลักการแบบการนำสไตล์เก่ามาใช้ และการใช้ประโยคที่คัด/ตัดตอน มีสัดส่วนที่เท่ากันและการเลียนแบบผลงานรองลงมา

3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง

Complexity การใช้ความสลับซับซ้อน	50 %
Contradiction การใช้ความขัดแย้ง	50 %

ผลการวิเคราะห์ ประเภทการย้อนยุคในงานออกแบบโพสต์โมเดิร์น มีการใช้หลักการแบบการใช้ความสลับซับซ้อนและความขัดแย้งที่เท่ากันคือ 50% ดังนั้นแนวทางการออกแบบจะใช้หลักการแบบความสลับซับซ้อน และความขัดแย้งมีสัดส่วนที่เท่ากัน

4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง

Playfulness การล้อเล่น	39.3 %
Humor การใช้ความตลกขบขัน	12.9 %
Colour การใช้สีสดใส	36.2 %
Ornament/Decorate การใช้ลวดลายตกแต่ง	11.6 %

ผลการวิเคราะห์ ประเภทรูปทรงและเนื้อที่ว่างในงานออกแบบ โพสต์โมเดิร์น มีการใช้หลักการแบบการล้อเล่น 39.3% และการใช้สีสดใส 36.2% ดังนั้นแนวทางการออกแบบจะใช้หลักการแบบการล้อเล่น และการใช้สีสดใสมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

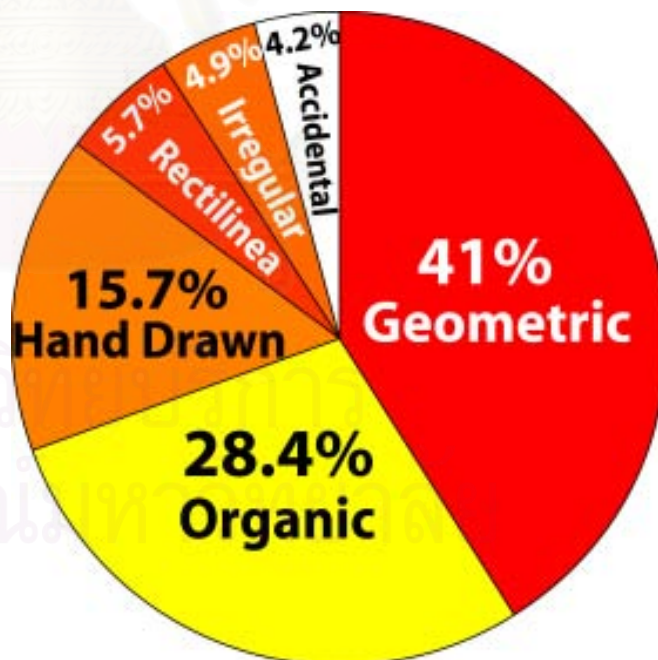
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นกับองค์ประกอบ
เรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างได้ข้อสรุปดังนี้

ประเภทของรูปร่าง Shape	จำนวน	ร้อยละ
Geometric Shape รูปร่างเรขาคณิต	107	41
Organic Shape รูปร่างธรรมชาติ	74	28.4
Rectilinear Shape รูปร่างมีด้านเป็นเส้นตรง	15	5.74
Irregular bound Shape รูปร่างไม่สม่ำเสมอ	13	4.9
Hand drawn Shape รูปร่างอิสระ	41	15.7
Accidental Shape รูปร่างอุบัติเหตุ	11	4.2
รวม	261	100

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์จากแบบสอบถามการใช้องค์ประกอบของเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างในงาน
ออกแบบโพสท์โมเดิร์น ได้ผลสรุปเป็นค่าร้อยละมีผลดังนี้



















ประเภทของรูปร่าง (Shape)

Geometric Shape รูปทรงเรขาคณิต	41%
Organic Shape รูปร่างธรรมชาติ	28.4 %
Rectilinear Shape มีด้านเป็นเส้นตรง	5.7 %
Irregular bound Shape รูปร่างไม่สม่ำเสมอ	5 %
Hand drawn Shape รูปร่างอิสระ	15.7 %
Accidental Shape รูปร่างอุบัติเหตุ	6.8 %



ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะเห็นได้ว่างานออกแบบโพสท์โมเดิร์นที่มีการใช้ องค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างนั้น มีการใช้รูปร่างเรขาคณิตมากที่สุดคือ 41% รองลงมา คือ รูปร่าง ธรรมชาติ 28.4% และรูปร่างอิสระ 15.7% ตามลำดับ ซึ่งผลที่ได้เหล่านี้จะได้นำไปทำการออกแบบในบทที่ 6 ต่อไป

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์แบบสอบถามการเปรียบเทียบผลงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นกับองค์ประกอบ
เรขาคณิตที่เกี่ยวกับการใช้สีได้ ขอสรุปดังนี้

ลำดับ	สี / รหัสสี	จำนวน	ร้อยละ
1	 BL100	116	31.7
2	 Y100M100	60	16.4
3	 Y100	39	10.7
4	 Y100M80	32	8.7
5	 Y100M40  Y20	17	4.6
6	 Y100M60	16	4.3
7	 Y40M20  BL60	15	4.1
8	 BL40	14	3.82
9	 BL80  M40C100  M20C100	12	3.3
10	 Y100M20  Y60M40BL40	10	2.7
11	 BL20  M60C100  M40C60  Y80M60BL60	9	2.45
12	 M20C40  Y100M40BL20  Y100M40C80  C60	8-6	1.9
13	 Y20M20BL20  Y100M60BL40  Y100M80BL60  Y100C40BL20	5	1.4
	รวม	366	100

จากตารางการวิเคราะห์สีที่ใช้ในงานออกแบบโพสท์โมเดิร์นตามลำดับการใช้มากที่สุดถึง
การใช้น้อยสุด คือ สีดำ, สีแดง, สีส้ม, สีเหลือง, สีครีม และสีโทนขาว-ดำ ตามรหัสของสี (CMYK)
สีที่ได้เหล่านี้ จะถูกนำไปใช้ในขั้นตอนของการออกแบบ (ในบทที่ 6) โดยการใช้สีนั้น จะใช้สีที่มีลำดับ
มากที่สุดไปจนถึงน้อยสุดในการออกแบบไปจนครบ 4 ประเภทของหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ทั้ง 3 ส่วนคือ 1. การใช้หลัก
การออกแบบทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น 2. การใช้รูปร่าง 3. การใช้สี ทั้ง 3 ส่วนนี้จะนำไปสู่การสรุป
ผลในบทที่ 5 เพื่อนำไปออกแบบจริงในการออกแบบประเภทสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ในบทที่ 6 ต่อไป

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินงานวิจัยประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น และการใช้องค์ประกอบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น จากนั้นจึงนำไปทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์จำนวน 5 ท่าน ว่ามีการใช้หลักการใดมากที่สุด ในสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น และมีการใช้องค์ประกอบเรขศิลป์แบบใด จากนั้นทำการวิเคราะห์ และสรุปแนวทางการประยุกต์ใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น เพื่อทำการออกแบบเรขศิลป์สื่อสิ่งพิมพ์ประเภท (โปสเตอร์)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น การใช้องค์ประกอบและรูปแบบเรขศิลป์ ตลอดจนการวิเคราะห์จากแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเรขศิลป์ และสถาปัตยกรรมที่ได้มาทั้งหมดนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถทราบถึงแนวทางการประยุกต์ใช้หลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นเพื่อการออกแบบเรขศิลป์สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ และสามารถนำมาสรุปเป็นผลของการวิจัยได้ว่า ในการออกแบบเรขศิลป์สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ มีแนวทางการใช้หลักการของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น และมีการใช้องค์ประกอบของเรขศิลป์ในลักษณะใดบ้างที่สามารถเป็นแนวทาง และสื่อความหมายถึงรูปแบบโพสท์โมเดิร์น

ขั้นตอนที่ 1 การจำแนกประเภทหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น สามารถแยกเป็น 4 ประเภท ได้ดังนี้

1. รูปแบบหลากหลาย
 - 1.1 การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism)
 - 1.2 การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style)
2. การย้อนยุค
 - 2.1 การใช้ประโยชนสิ่งคัดัด/ตัดตอน (Quotations)
 - 2.2 การใช้ลวดลายประดับ (Ornament)
 - 2.3 การเลียนแบบผลงาน (Pastiche)
 - 2.3 การล้อเลียน (Parodies)
 - 2.4 การนำสไตล์เก่ามาใช้ซ้ำ (Recycling Old Styles)
3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง
 - 3.1 การใช้ความขัดแย้ง (Contradiction)
 - 3.2 การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity)
4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง
 - 4.1 การล้อเล่น (Playfulness)
 - 4.2 การใช้ความตลกขบขัน (Humor)
 - 4.3 การใช้สีสดใส (Colour)
 - 4.4 การใช้ลวดลายตกแต่ง (Ornament / Decroate)

ขั้นที่ 1 เป็นการคัดเลือกหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น 4 ประเภท หลักการออกแบบทั้งสี่ประเภทประกอบด้วยข้อย่อยตั้งแต่ 1-3 ข้อย่อย เกณฑ์ในการคัดเลือกจะถือเอาข้อย่อยในแต่ละประเภทที่มีความถี่หรืออัตราร้อยละสูงสุดเป็นสำคัญดังนี้

ตารางที่ 9 การคัดเลือกหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น 4 ประเภท

1. รูปแบบหลากหลาย

ลำดับ	การใช้รูปแบบหลากหลาย	ความถี่	ร้อยละ
1	การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism)	85	55 %
2	การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style)	67	45 %

2. การย้อนยุค

ลำดับ	การใช้การย้อนยุค	ความถี่	ร้อยละ
1	การนำสไตล์เก่ามาใช้ (Recycling Old Styles)	63	29.7 %
2	การใช้ประโยคสิ่งๆที่คัด/ตัดตอน (Quotations)	63	29.7 %
3	การเลียนแบบผลงาน (Pastiche)	49	23.1 %

3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง

ลำดับ	การใช้ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง	ความถี่	ร้อยละ
1	ความขัดแย้ง (Contradiction)	69	50 %
2	การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity)	69	50 %

4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง

ลำดับ	การใช้รูปทรงและเนื้อที่ว่าง	ความถี่	ร้อยละ
1	การล้อเล่น (Playfulness)	64	39.3 %
2	การใช้สีสดใส (Colour)	59	36.2 %
3	การใช้ความตลกขบขัน (Humor)	21	12.9 %

ในการคัดเลือกหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น 4 ประเภท ที่จะนำไปออกแบบ จะใช้ผลสรุปดังตารางข้างต้นทั้ง 4 ประเภท ที่มีอันดับ 1 หรือ 2 หรือ 3 เหตุผลเพราะถ้าในแต่ละประเภทสามารถรวมแต่ละอันดับแล้วเกิน 70 % ก็สามารถนำไปออกแบบได้

ขั้นตอนที่ 2 การจำแนกองค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่าง (Shape) สามารถแบ่งได้ 6 รูปร่างดังนี้

- 2.1 รูปร่างเรขาคณิต (Geometric)
- 2.2 รูปร่างธรรมชาติ (Organic)
- 2.3 รูปร่างมีด้านเป็นเส้นตรง (Rectilinear)
- 2.4 รูปร่างไม่สม่ำเสมอ (Irregular Bound)
- 2.5 รูปร่างอิสระ (Hand Drawn)
- 2.6 รูปร่างอุบัติเหตุ (Accidental)

ขั้นที่ 2 เป็นการเลือกองค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่าง (Shape) องค์ประกอบเรขาคณิตทั้ง 6 รูปร่าง เกณฑ์ในการคัดเลือกจะเลือกเอารูปร่างที่มีความถี่หรืออัตราส่วนร้อยละสูงสุดเป็นสำคัญดังนี้

ตารางที่ 10 การเลือกองค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับรูปร่าง (Shape)

ลำดับ	การใช้รูปร่าง	ความถี่	ร้อยละ
1	รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Shape)	107	41 %
2	รูปร่างธรรมชาติ (Organic Shape)	74	28.4 %
3	รูปร่างอิสระ (Hand drawn Shape)	49	23.1 %

ขั้นตอนที่ 3 การใช้องค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับการใช้สี (Colour) ในเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น

ขั้นที่ 3 เป็นการคัดเลือกองค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับการใช้สี (Colour) ในการจัดองค์ประกอบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น สามารถสรุปผลโดยจะใช้สีที่มีลำดับ 1 ถึง 3 ที่มีการใช้มากที่สุดคือสี BL100, Y100M100, Y100 ตามลำดับ และลำดับ 4 - 8 ที่มีการใช้ปานกลางถึงน้อยที่สุดคือ สี Y100M80, Y100M40, Y20, Y100M60, Y40M20, BL60, BL40 ตามลำดับ (จากตารางในบทที่ 4) ในการออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น โดยเทียบเป็นรหัสของสีในระบบ (CMYK) ผลสรุปที่ได้มีสีดังนี้

ตารางที่ 11 การคัดเลือกองค์ประกอบเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องกับการใช้สี (Colour)

ลำดับ	ชื่อ / รหัสสี	จำนวน
การใช้มากที่สุด	BL100, Y100M100, Y100	3
การใช้ปานกลางถึงน้อยที่สุด	Y100M80, Y100M40, Y20, Y100M60, Y40M20 BL60, BL40	7

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยจึงสามารถสรุปจากปัญหาของการวิจัยได้ว่า หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น สามารถมีแนวทางนำมาประยุกต์ใช้เป็นหลักการออกแบบเรขศิลป์ในรูปแบบโพสต์โมเดิร์น และสามารถสร้างวิธีการนำเสนอรูปแบบในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ ที่สื่อถึงลักษณะของโพสต์โมเดิร์น ได้ผลสรุปที่ได้ทั้งหมดจะนำไปใช้ในการออกแบบจริงในการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ในบทที่ 6

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การออกแบบเรขศิลป์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (โปสเตอร์) โดยใช้หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นเป็นแนวทางใหม่อีกแนวทางหนึ่งของการออกแบบเรขศิลป์ ซึ่งสามารถนำไปใช้กับงานสิ่งพิมพ์ในประเภทอื่นๆ ได้ เช่น แผ่นพับ นิตยสาร โบปลิว วารสาร หนังสือ เครื่องหมายการค้า บรรจุภัณฑ์ เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า การออกแบบที่มีการเน้นรูปแบบและสไตล์ของแต่ละยุคต่างๆ นั้น จะทำให้นักออกแบบสามารถมีแนวทาง และเป้าหมายที่ชัดเจนในการที่จะสื่อให้ถึงจุดประสงค์ของผลงานหรือโจทย์ที่ตั้งไว้

2. การใช้หลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นในการออกแบบ เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสร้างสรรค์งานออกแบบเรขศิลป์ในรูปแบบโพสต์โมเดิร์น จากการศึกษาครั้งนี้ทำให้ทราบถึงประเภทต่างๆ ของหลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นที่มีความเชื่อมโยงกับหลักการทางเรขศิลป์ กล่าวคือมีการใช้รูปทรงที่มีความหลากหลาย เช่น การใช้รูปทรงทางเรขาคณิตต่างๆ การใช้รูปทรงธรรมชาติ การใช้รูปแบบที่หลากหลาย การใช้รูปแบบที่ย้อนยุคและการใช้ความสลับซับซ้อน กับความขัดแย้ง เหล่านี้เป็นลักษณะพิเศษของโพสต์โมเดิร์นที่นักออกแบบสามารถนำไปทำการออกแบบเรขศิลป์ รวมทั้งการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ และมีรูปแบบที่บอกถึงเอกลักษณ์ของงานออกแบบโพสต์โมเดิร์นทำให้เกิดความน่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมาย และนักออกแบบทั่วไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

การออกแบบ

บทนี้เป็นารออกแบบจากการประมวลผลสรุปจากงานวิจัยไว้ในบทที่ 5 ที่จัดทำเพื่อเป็นการสรุปความคิดรวบยอดและพิสูจน์การประยุกต์ใช้หลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นในการออกแบบสิ่งพิมพ์ที่สามารถนำคำตอบที่ได้จากการวิจัยไปใช้ในผลงานได้จริง โดยทำการออกแบบในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ ที่เกี่ยวกับการแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ซึ่งมีอยู่จริงและได้จัดขึ้นทุกๆ ปี เพื่อให้เห็นถึงวิธีการประยุกต์ใช้ และประโยชน์ในการนำผลที่ได้จากงานวิจัยฉบับนี้ไปใช้ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาถึงองค์ประกอบเรขศิลป์ที่สามารถประยุกต์ใช้กับหลักการทางสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นต่อไปได้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โครงการ (Project)

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ “การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 50”

ประวัติความเป็นมา (Background) ศิลปกรรมแห่งชาติ

ในปี พ.ศ. 2492 การประกวดและแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 1 ได้เริ่มขึ้นโดยจัดแสดงผลงานศิลปกรรม ระหว่างวันที่ 11 กุมภาพันธ์ ถึง 10 มีนาคม พ.ศ. 2492 การจัดประกวดและจัดแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีต้องการที่จะเติมส่วนที่ยังขาดของการศึกษาศิลปะไทยให้เต็มซึ่งเป็นวิถีดั้งเดิมที่ทำกันในอารยประเทศ โดยร่วมกับกรมศิลปากร กำหนดให้เป็นงานประจำปี สิ่งที่เป็นผลพวงตามมาจาก งานนี้นอกจากเกิดศิลปินร่วมสมัยไทย คือ การเกิดการวิจารณ์ศิลปะ และเกิดการตรวจสอบความก้าวหน้าของศิลปินไทยว่ามีพัฒนาการเคลื่อนไหวไปในทิศทางใด และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การจัดงานศิลปกรรมนี้จะป็นสิ่งกระตุ้น ให้ประชาชนหันมาสนใจศิลปะ และศึกษาศิลปะร่วมสมัยของไทยเพราะในยุคนั้น ศิลปะร่วมสมัยเป็น สิ่งแปลกใหม่มาก ต้องการ เวลาต้องการ ผู้มีความรู้ที่จะถ่ายทอดให้การศึกษาแก่ประชาชนได้ อีกประการหนึ่งศิลปะร่วมสมัยไม่ได้พัฒนามาจากศิลปะไทยประเพณี จึงยากแก่การที่ประชาชนจะยอมรับง่าย ๆ

ศิลปะแบบปัจจุบันในประเทศไทยก็เป็นทำนองเหมือนสิ่งแปลกใหม่ที่ ซึ่งจะตองวิวินิจฉัยจากแง่หนึ่งเป็นพิเศษ เพราะศิลปะอย่างนี้ไม่ได้เจริญคลี่คลายมาจากแบบอย่างของเก่า ในลักษณะเป็นวิวัฒนาการเหมือนดังที่เป็นอยู่ในที่ต่างๆ ในโลกนี้หลายแห่ง ศิลปะแบบเก่าของเราแล้วแต่ที่เป็นเนื้อหาสาระก็เป็นศิลปะที่กำหนดนิยมเป็นประเพณีกันมา เพื่อรับใช้ทางพระศาสนาหรือเพิ่มพูนความงามให้แก่ปราสาทราชมนเฑียร และสิ่งอันเป็นเครื่องราชูปโภค มาในสมัยปัจจุบันของเราศิลปะก็เป็นส่วนหนึ่งแห่งความเป็นอยู่ของมหาชน อันเป็นบุญลาภอย่างใหญ่แก่บุคคล ซึ่งมีความสนใจ ที่จะอบรมจิตใจของตน ให้ประณีตรู้ค่าอันดีของสิ่งงาม ศิลปินสมัยปัจจุบันสร้างภาพ รูปคนทิวทัศน์ อนุสาวรีย์ รูปคนทั้งตัว สิ่งสำหรับตกแต่งบ้านเรือน และอื่นๆ อีกอนกประการเป็นชนิดของงานทาง ศิลปะซึ่งศิลปินโบราณอาจารย์ไม่ได้ทำ เพราะฉะนั้นจึงไม่มีปัญหาที่จะเอาศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำแดงออกมาในสมัยปัจจุบันไปเทียบกับศิลปะที่สืบต่อเป็นประเพณีกันมาแต่ก่อน

ศิลปะมีลักษณะเป็นพิเศษโดยเฉพาะ ก็คือการสำแดงออกมาแห่งศิลป์ของสมัยหนึ่งๆ ในประวัติศาสตร์ของประเทศชาติ ซึ่งอาจสังเกตเห็นได้จากที่ประชาชนชาวไทยมีความสนใจ และต้องการ ศิลปกรรมสมัยปัจจุบันที่ขึ้นเรื่อยๆ ข้อนี้อีกไม่สูงจะเป็นสลักสำคัญอะไรแต่แท้ที่จริงเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง และเป็นส่วนทำความอุุ่นใจให้แก่เรา เพราะความสนใจและความต้องการนี้ทำให้เรา มองเห็นล่วงหน้า ว่าความเจริญคือคล้ายอย่างใหญ่ที่ศิลปะจะบรรลุถึง อาจมีมาได้ในช่วงระยะสองสามปี ข้างหน้าก็ได้ ความจริงคงจะไม่ช้านานที่เราอาจได้เห็นด้วยความเบิกบานใจ ถึงความรักเกาของเราที่มีอยู่กับสิ่งงาม กลับฟื้นคืนมาสู่จิตใจของชนชาติไทยได้บริบูรณ์ เพราะศิลปะเคยเป็น และต้องเป็นสิ่งที่สำคัญให้ ปรากฏออกมาในทางวัฒนธรรมของเราอย่างสำคัญยิ่ง!

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ในปัจจุบันนักออกแบบมีการออกแบบ และจัดทำกัน อย่างแพร่หลายแล้วแต่ความต้องการ และแนวคิดของการประชาสัมพันธ์ต่อองค์กรนั้นๆ แม้นักออกแบบหลายรายได้ มีความพยายามที่จะใช้องค์ประกอบทางเรขศิลป์ในรูปแบบโปสท์โมเดิร์นที่จะสะท้อน ความหมายไปตามยุคสมัย ก็ตาม แต่ก็ยังไม่มีผู้ใดวางบรรทัดฐาน และแนวทางในการนำหลักการของ สถาปัตยกรรมโปสท์โมเดิร์นมาเรียบเรียงเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ ที่เป็นรูปแบบโปสท์โมเดิร์น อย่างแท้จริง

ในรูปแบบงานเรขศิลป์โปสท์โมเดิร์น จะทำให้ผู้ชมและนักออกแบบสามารถแยกประเภทของ หลักการของสถาปัตยกรรมโปสท์โมเดิร์นได้ ที่จะเป็นแนวทางของผู้ที่จะต้องศึกษา และนักออกแบบ ต่อไป

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อนำหลักการออกแบบทางสถาปัตยกรรมโปสท์โมเดิร์นมาใช้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจการใช้แนวทางในการจัดองค์ประกอบเรขศิลป์ที่มีการใช้หลักการสถาปัตยกรรมโปสท์โมเดิร์น

กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรีที่มีความรู้ด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม และ ประชาชนทั่วไปที่สนใจทางด้านศิลปะ สถาปัตยกรรมมีความเข้าใจเกี่ยวกับงานศิลปะหรืออยู่ในวงการ ศิลปะ มีอารมณ์สุนทรีย์ทางด้านศิลปะชอบความแปลกใหม่ และความคิดเป็นของตัวเอง ไม่เหมือนใคร แสวงหาความคิดใหม่ในวงการศิลป์ และสถาปัตยกรรม

ความคิดรวบยอด (Concept)

Reform (รวบรวมใหม่) Re-creation (สร้างขึ้นใหม่)

เหตุผลสนับสนุน (Support)

คนในวงการศิลปะและสถาปัตยกรรมรู้ว่ารูปแบบโพสท์โมเดิร์นคืออะไร แต่ยังไม่รู้ว่าหลักการของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์นสามารถมีแนวทางไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ที่เป็นรูปแบบโพสท์โมเดิร์นได้

อารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท

1. รูปแบบที่หลากหลาย : Reformative / Olden / Various
2. ย้อนยุค : Renascent / Before-said / Traditional
3. สลับซับซ้อนและขัดแย้ง : Complex / Contradictory / Dynamic
4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง : Playful / Colorful / Amusing

การตอบสนองที่คาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย (Desire Response)

1. กลุ่มเป้าหมายมีความรู้เกี่ยวกับหลักการสำคัญของสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น ในแต่ละประเภท
2. กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงแนวทางในการประยุกต์ใช้หลักการของสถาปัตยกรรมในการออกแบบเรขศิลป์โพสท์โมเดิร์น

สื่อที่ใช้ (Required Material)

สื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ 4 ประเภทของหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น ประเภทละ 3 ชิ้น รวม 12 ชิ้น ออกแบบตามหลักการ 4 ประเภท โดยมีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบโปสเตอร์ “ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 50 “

โปสเตอร์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่สามารถสร้างสรรค์รูปแบบ ภาพประกอบ ที่สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน แนวทางการออกแบบเป็นอิสระสามารถทำให้สวยงาม เข้าใจ และโน้มน้าวความรู้สึกต่อผู้ชมได้อย่างชัดเจน รายละเอียดของเนื้อหาไม่จำเป็นต้องใช้มาก ผู้ชม และกลุ่มเป้าหมายไม่ต้องตีความหมายจากตัวโปสเตอร์มากนัก เนื้อหาตรงไปตรงมา เช่น ชื่อหัวข้ออะไร สถานที่แสดง วันเวลา เป็นต้น

ฉะนั้นในการออกแบบครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโปสเตอร์เกี่ยวกับ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 50 ที่ประชาสัมพันธ์ถึงผลงานทางด้านทัศนศิลป์ คือ ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม ดังนั้นแนวทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์โพสท์โมเดิร์นนั้น จะมีลักษณะเป็น Visual Arts ที่มีอิสระทางความคิดที่เกี่ยวกับทัศนศิลป์ เป็นการคลี่คลาย และผสมผสานขององค์ประกอบระหว่างรูปแบบทัศนศิลป์ให้เป็นรูปแบบเรขศิลป์ มีลักษณะร่วม และสอดคล้องกันที่จะแสดง ความหมายของโพสท์โมเดิร์นในงานเรขศิลป์ได้ แนวทางการออกแบบตามผลการวิจัยตามลักษณะของหลักการออกแบบโพสท์โมเดิร์น และสื่อที่ใช้ในการออกแบบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Design Brief

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การประยุกต์ใช้แนวทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นเพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์

ชื่องาน การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ “การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 50”
(Title)

ข้อมูลเบื้องต้น (Background) การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติได้เกิดขึ้นโดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เป็นผู้ริเริ่มการจัดงานแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติ ในปีพ.ศ. 2492 เป็นครั้งแรก โดยให้รางวัลเกียรติยศเหรียญทอง เหรียญเงิน และเหรียญทองแดง เพื่อเป็นกำลังใจแก่ ศิลปินไทยที่รักความก้าวหน้าในการสร้างสรรค์ศิลปะให้เป็นที่รู้จักชื่อเสียง ส่งเสริม พร้อมทั้งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงาน ศิลปกรรมสมัยของศิลปินไทย ณ ปัจจุบันเป็นครั้งที่ 50 ซึ่งผลงานที่เข้าประกวด มีความหลากหลาย ทั้งประเภทผลงานและ เทคนิค ซึ่งศิลปินต้องการนำเสนอความคิดและ เทคนิคใหม่เพื่อเป็น การพัฒนาวงการศิลปะในประเทศไทย มีประเภทผลงานการส่งเข้าประกวดดังนี้ ประเภทจิตรกรรม ประเภทภาพพิมพ์, ประเภทประติมากรรม และประเภทสื่อประสม

ปัญหา (Problem) การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติเป็นการประชาสัมพันธ์ระดับชาติที่มีการจัดขึ้นทุกปี ปัจจุบันยังไม่มี การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์โดยใช้รูปแบบโพสต์โมเดิร์นและมีแนวทางในการประยุกต์ใช้หลักการสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์น

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อนำหลักการออกแบบทางสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นมาใช้ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
2. สร้างภาพลักษณ์ใหม่สำหรับการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 50 ที่เป็นรูปแบบโพสต์โมเดิร์น
3. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจแนวทางในการประชาสัมพันธ์ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีรูปแบบโพสต์โมเดิร์น

	Demographics	Psychographics
กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)	นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรีขึ้นไปที่เรียนทางด้าน ศิลปะและสถาปัตยกรรม ประชาชนทั่วไปที่สนใจทางศิลปะ และสถาปัตยกรรม	- มีความเข้าใจเกี่ยวกับงานศิลปะและอยู่ในวงการศิลปะ - ฝึกฝนงานศิลปะ, มีอารมณ์สุนทรีย์ทางด้านศิลป์ - ชอบความแปลกใหม่, มีความคิดเป็นของตัวเองไม่เหมือนใคร - มีความสนใจเรื่องศิลปะและสถาปัตยกรรม - แสวงหาความคิดใหม่ในวงการศิลปะ

ความคิดรวบยอด (Concept) Reform (รวบรวมใหม่)

เหตุผลสนับสนุน (Support) คนในวงการศิลปะและสถาปัตยกรรมรู้ว่ารูปแบบโพสต์โมเดิร์นคืออะไร แต่ยังไม่รู้ว่าหลักการของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นสามารถมีแนวทางไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรขศิลป์ที่เป็นรูปแบบโพสต์โมเดิร์นได้

อารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) แบ่งได้เป็น 4 ประเภทคือ

1. รูปแบบที่หลากหลาย : Reformative / Olden / Various
2. ย้อนยุค : Renascent / Before-said / Traditional
3. ซับซ้อนและขัดแย้ง : Complex / Contradictory / Dynamic
4. รูปทรงและเนื้อหาที่ว่าง : Playful / Colorful / Amusing

การตอบสนองที่คาดหวังจากกลุ่มเป้าหมาย (Desire Response)

1. กลุ่มเป้าหมายมีความรู้เกี่ยวกับหลักการสำคัญของสถาปัตยกรรมโพสต์โมเดิร์นในแต่ละประเภท
2. กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงแนวทางในการประยุกต์ใช้หลักการของสถาปัตยกรรมในการออกแบบเรขศิลป์โพสต์โมเดิร์น

ประเภทและปริมาณ (Scope)

1. งานวิจัย
2. ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ 4 ชุด ชุดละ 3 ชิ้นรวม 12 ชิ้น

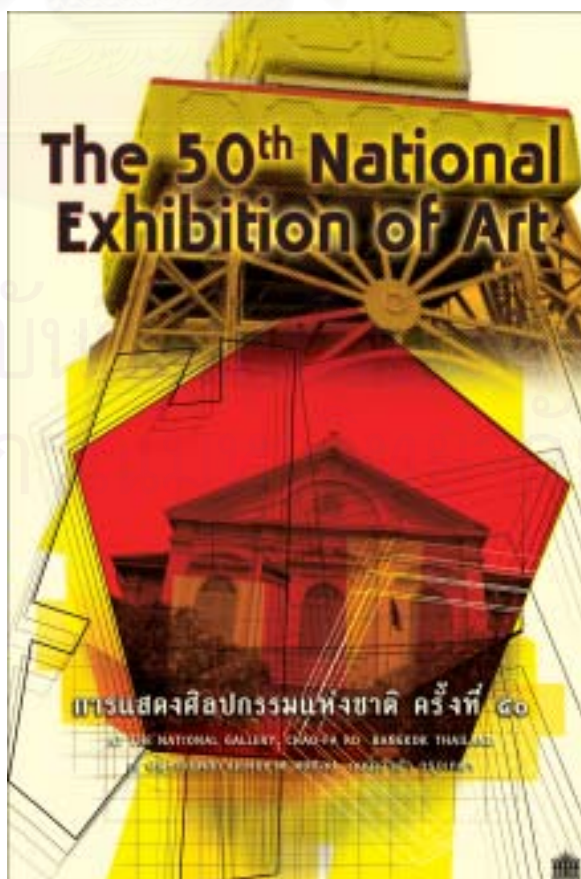
ตารางที่ 12 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทโปสเตอร์ “การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 50”

ประเภทหลักการสถาปัตยกรรมโพสท์โมเดิร์น	อธิบายลักษณะ	สื่อที่ใช้ในการออกแบบ
<p>1. การใช้รูปแบบหลากหลาย</p> <p>1.1 การเลือกสรรสิ่งที่ดีที่สุด (Eclecticism)</p> <p>1.2 การย้อนยุคเกี่ยวกับสไตล์ (Retro Style)</p>	<ul style="list-style-type: none"> การใช้รูปแบบทั้งเก่า-ทั้งใหม่, สไตล์ต่างๆ มีการผสมผสานกันจะไม่เสียสไตล์ใดสไตล์หนึ่ง มีความหลากหลายในการใช้รูปทรงบางอย่างเก่า-บางอย่างใหม่ การสร้างสรรค์ที่มีความเป็นปัจเจกชน เป็นการที่นำเอาประวัติศาสตร์ศิลปะกับการออกแบบมาใช้ และสร้างรูปทรงใหม่ๆ ในแบบที่คาดไม่ถึง และไร้ขีดจำกัด การนำสไตล์เก่ามาใช้แต่เลยไม่ต้องดัดแปลง 	<ul style="list-style-type: none"> ใช้โครงสร้างและรูปภาพของหอศิลป์เจ้าฟ้าที่แสดงถึงสถาปัตยกรรมในอดีต นำรูปทรงมาประกอบเป็นรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งที่เป็นระนาบและมิติ การนำภาพหอศิลป์เจ้าฟ้ามาสร้างรูปทรงที่สื่อความหมายใหม่ที่เกี่ยวกับโครงสร้าง
<p>2. การย้อนยุค</p> <p>2.1 การนำสไตล์เก่ามาใช้ (Recycling Old Styles)</p> <p>2.2 การใช้ประโยชน์สิ่งที่คัด/ตัดตอน (Quotations)</p> <p>2.3 การล้อเลียน (Parodies)</p>	<ul style="list-style-type: none"> การนำองค์ประกอบอันหลากหลายในประวัติศาสตร์มาใช้อย่างเปิดเผยโดยไม่ต้องปิดบังว่าได้จากแหล่งใด การใช้วัสดุที่มีอยู่ในอดีตนำมาประกอบขึ้นใหม่ในปัจจุบันและนำมาใช้โดยไม่ต้องคำนึงถึงประโยชน์ การคัด, การตัดขังใดขวงหนึ่งของผลงานในประวัติศาสตร์มาใช้ เช่น คำกล่าวของบุคคลสำคัญ คำพูดหรือวลีที่มีความหมาย และผลงานศิลปกรรมต่างๆ การล้อเลียนในลักษณะเชิงลบ, เสียดสีประชัน 	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ภาพอาจารย์ศิลป์ พีระศรี ที่เป็นต้นกำเนิดศิลปกรรมแห่งชาติแสดงถึงการย้อนยุค การนำวลีที่มีความหมายทางศิลปะมาใช้ การใช้ภาพหรือสไตล์เก่าที่ผลงานศิลปะ เช่น ลวดลายไทย ลวดลายตะวันตก สถาปัตยกรรมในอดีต การคัด-ตัดผลงานประติมากรรมในอดีต คำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบของภาพ
<p>3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง</p> <p>3.1 การใช้ความสลับซับซ้อน (Complexity)</p> <p>3.2 ความขัดแย้ง (Contradiction)</p>	<ul style="list-style-type: none"> การสร้างรูปแบบให้เกิดความซับซ้อน เข้าไปแทนที่ความเรียบง่าย และการจัดองค์ประกอบให้เกิดความขัดแย้งเข้าไปแทนที่ความมีเหตุผลในงานการออกแบบ การใช้วัสดุและรูปทรงต่างๆ ที่เป็นโครงสร้าง ทำให้เกิด ความซับซ้อน การใช้รูปทรงและวัสดุหลาย ๆ อย่างทำให้เกิดความ ขัดแย้งและตรงข้ามกัน 	<ul style="list-style-type: none"> การใช้รูปร่างทางเรขาคณิตและธรรมชาติเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ การใช้ลักษณะของเส้นในการเชื่อมภาพเพื่อให้เกิดการซับซ้อน การจัดวางและขนาดของรูปร่างให้เกิดการขัดแย้ง
<p>4. รูปทรงและเนื้อที่ว่าง</p> <p>4.1 การล้อเล่น (Playfulness)</p> <p>4.2 การใช้สีสดใส (Colour)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ถือว่าเป็นภาษาของการออกแบบสถาปัตยกรรมถึงระบบต่างๆ ทางด้านสัญลักษณ์ที่มีความสามารถทางการสื่อสารในสาระต่างๆ การใช้ภาษาของภาพหรือรูปทรงให้เกิดสุนทรียภาพ และมีลูกเล่น โดยไม่ต้องยึดติดกับประโยชน์ใช้สอย การใช้ภาพหรือรูปทรงที่มีสีสดใสทำให้มีสีสัน 	<ul style="list-style-type: none"> การใช้แบบนำศิลป์หรือผลงานประติมากรรมในอดีตมาออกแบบเป็นภาษาภาพในลักษณะอุปมาอุปไมยรวมถึงการใช้ภาษาที่สอดคล้องกับเรื่องราว การใช้พื้นที่ว่างและภาพเพื่อเกิดความหมายใหม่ การใช้สีที่จัดและสดใสให้สัมพันธ์กันทั่ว

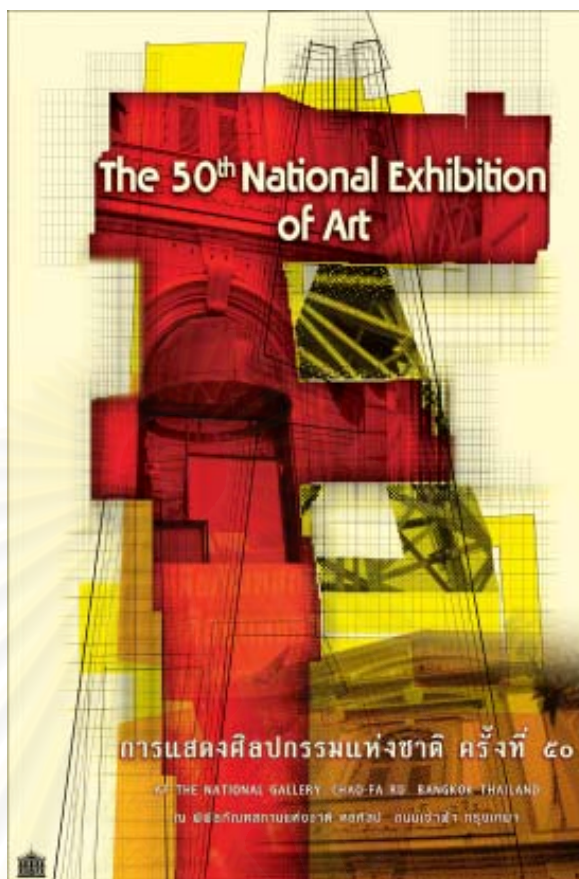
ประเภท 1. รูปแบบที่หลากหลาย



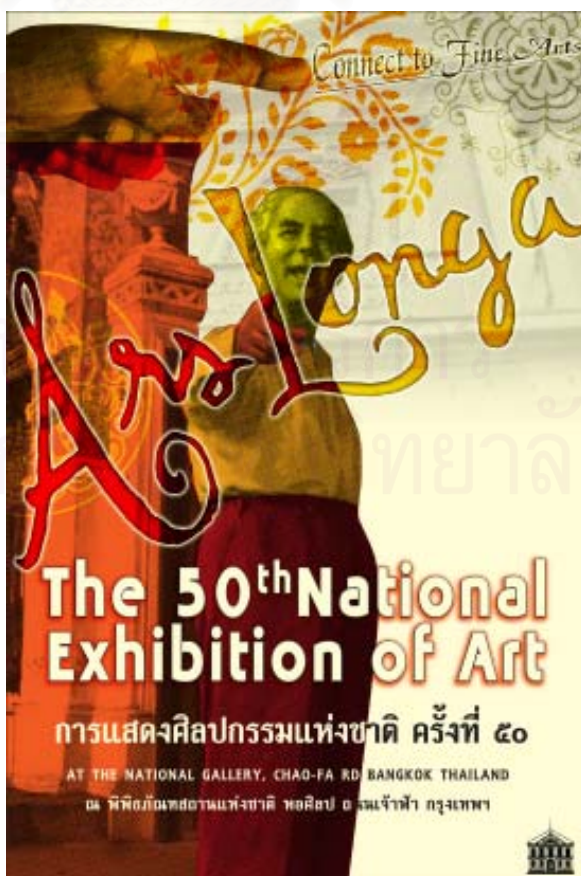
ภาพที่ 45 การออกแบบชั้นที่ 1



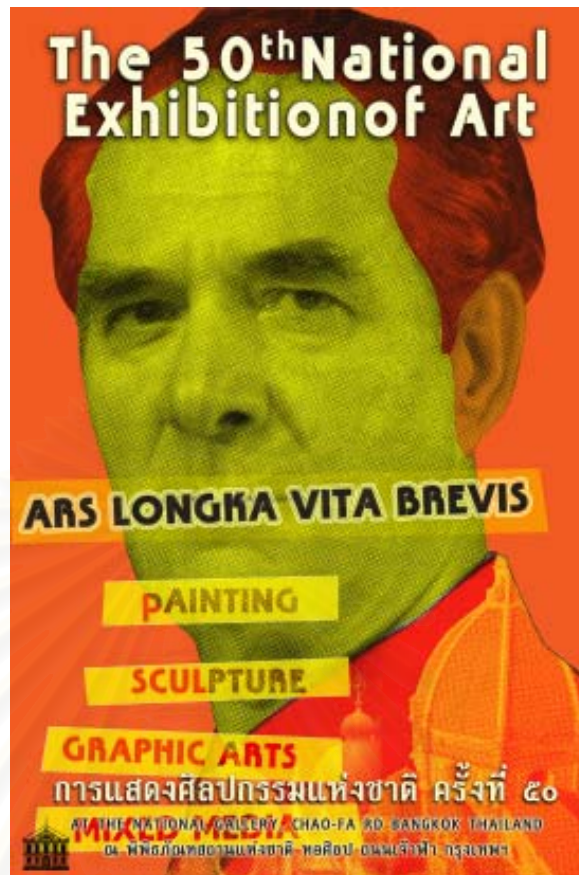
ภาพที่ 46 การออกแบบชั้นที่ 2



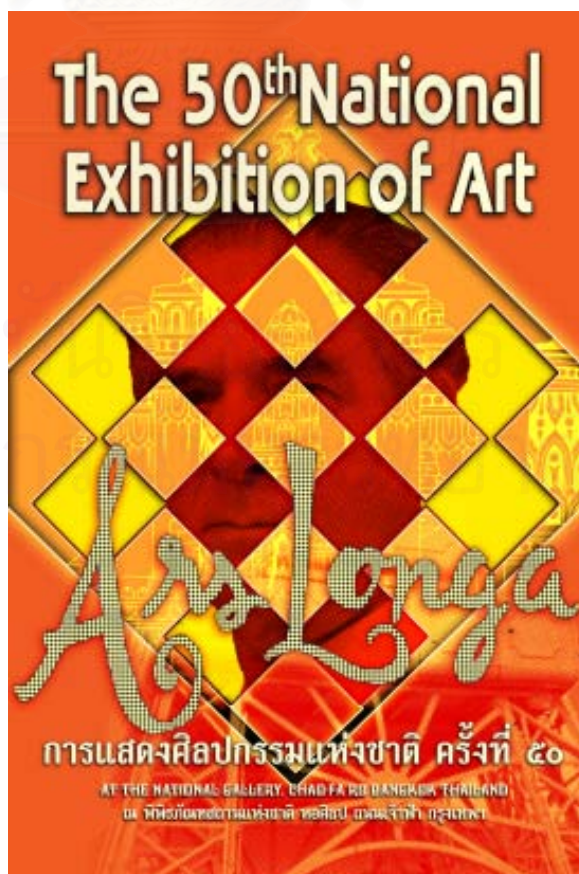
ภาพที่ 47 การออกแบบชั้นที่ 3
ประเภทที่ 2. การย้อนยุค



ภาพที่ 48 การออกแบบชั้นที่ 1



ภาพที่ 49 การออกแบบชิ้นที่ 2

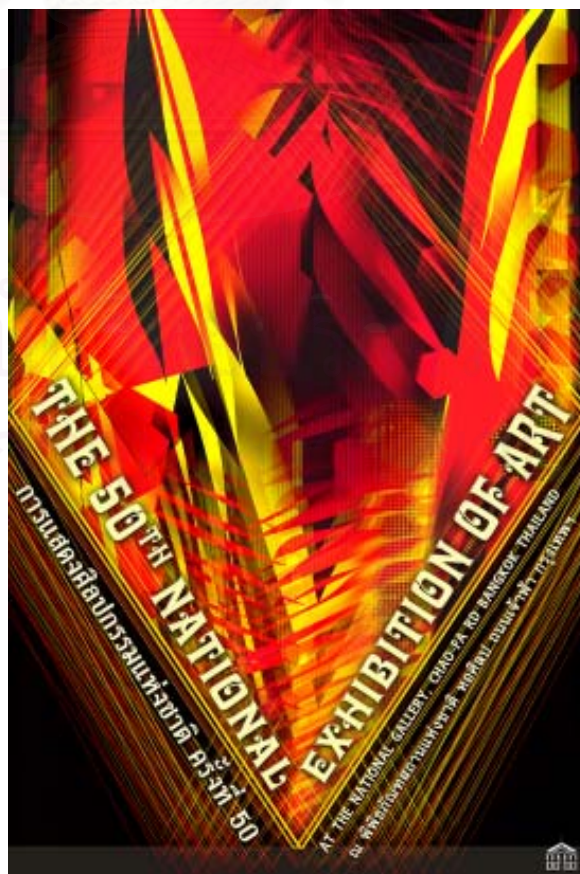


ภาพที่ 50 การออกแบบชิ้นที่ 3

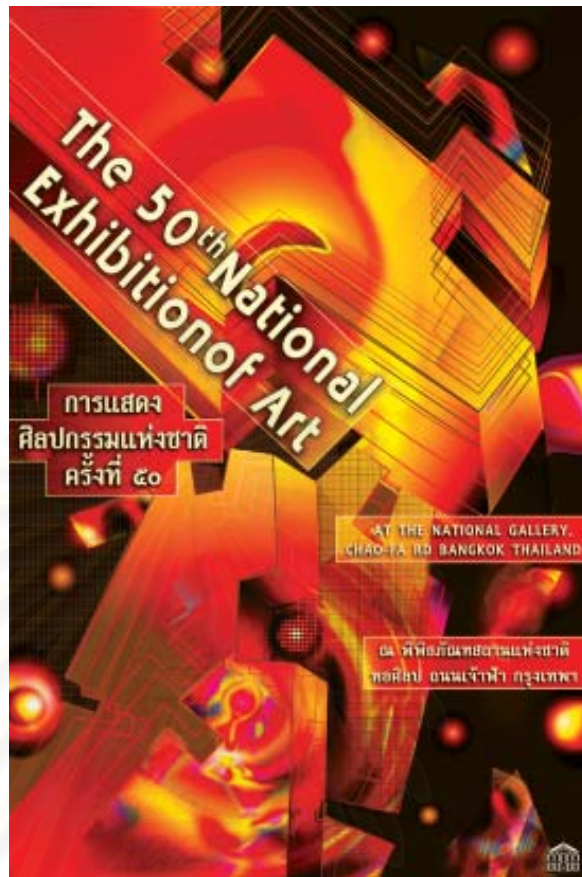
ประเภทที่ 3. ความสลับซับซ้อนและขัดแย้ง



ภาพที่ 51 การออกแบบชิ้นที่ 1

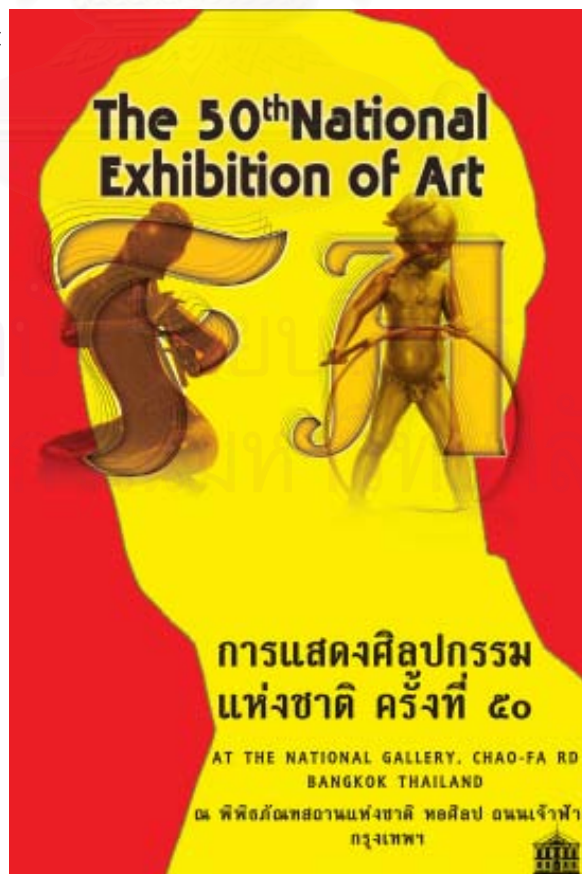


ภาพที่ 52 การออกแบบชิ้นที่ 2

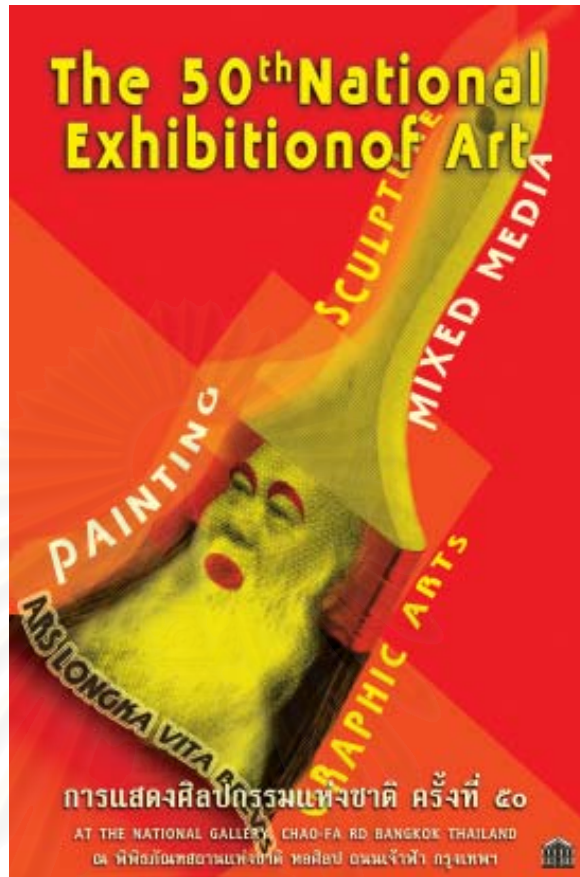


ภาพที่ 53 การออกแบบชั้นที่ 3

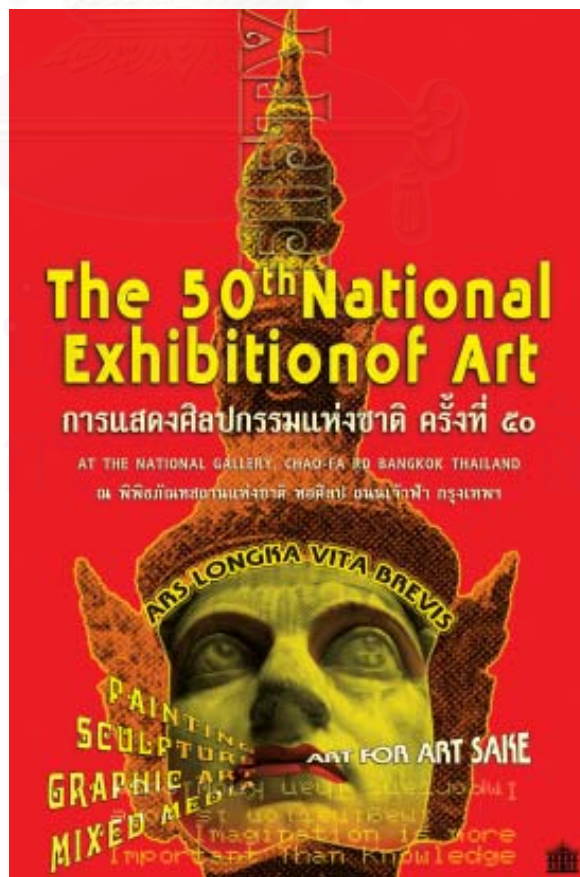
ประเภทที่ 4. รูปทรงและ
เนื้อที่ว่าง



ภาพที่ 54 การออกแบบชั้นที่ 1



ภาพที่ 55 การออกแบบขั้นที่ 2



ภาพที่ 56 การออกแบบขั้นที่ 3

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- นวนน้อย บุญวงษ์. **หลักการออกแบบ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์. **การออกแบบ 1**. กรุงเทพมหานคร : โปรแกรมการออกแบบหนังสือ, 2545.
- พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. **เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก**. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2544.
- เลอสม สถาปิตานนท์. **การออกแบบคืออะไร**. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิค & พลัปปลิเคชันส์, 2537.
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. **ออกแบบกราฟิก**. 2000 เล่ม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ, 2535.
- วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร. **กำเนิดศิลปกรรมแห่งชาติ**. ART RECORD ฉบับพิเศษ 15 กันยายน 2544 YEARBOOK PUBLISHER อัมรินทร์บุ๊คเซ็นเตอร์, 2544 : หน้า 34 - 35.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว, 2545.
- วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์. **การใช้ทฤษฎีระเบียบในการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต. ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- สมเกียรติ ตั้งนะโม. **ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน (Art in the Age of Mass Media)** เขียนโดย John A Walker. ผลงานวิชาการศิลปะ, โครงการผลิตตำรา, คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2543.
- เอกสารประกอบการสอนวิชา 2501515. **ความคิดเรื่องสถาปัตยกรรม-ฯลฯ ชุดถึงขงวิชาการ ที่ 1** โดยเพื่อนอาจารย์, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ภาษาอังกฤษ

- Phillip Meggs. **A History of Graphic Design**. New York : John Wiley & Sons, 1998.
- Lupton Ellen and Abbott Miller. **Design Writing Research Writing on Graphic Design**. New York : Princeton Architectural Press, 1996.
- Steven Best & Douglas Kellner. **หนังสือทฤษฎีโพสต์โมเดิร์น**. แปลและเรียบเรียงจาก Critical Dictionary of Postmodern Thought Edited by Stuart Sim, 1999.
- Stefan Morawski. **The Troubles with Postmodernism**. London and New York : Routledge, 1996.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	สมชาย พวงจีน
เกิด	วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2509
ที่อยู่	103 / 122 ม.7 ซ้ายทองวิลล่า ต.สุรศักดิ์ อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี 20110 มือถือ : 661-8250901. E-mail:pouangchin@hotmail.com
การศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> 2526 - 2529 - วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร 2530 - 2535 - ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2545 - 2547 - กำลังศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปัจจุบัน	- อาจารย์พิเศษสาขาภาพพิมพ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี
เกียรติประวัติ	<ul style="list-style-type: none"> 2533 - รางวัลสนับสนุนศิลปิน "ศิลป์ พีระศรี" การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ 2534 - รางวัลเกียรติคุณเหรียญเงิน "ศิลป์ พีระศรี" การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ 2537 - รางวัลพิเศษ การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมของบริษัทโตชิบา หัวข้อ "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" 2538 - รางวัลชนะเลิศอันดับ 2 "TEKTRONIX ASIA PRINT DESIGN AWARD 95" - VISUAL IMAGE GOLD AWARD "IdN DESIGN AWARD 95"/HONGKONG 2539 - AWARD WINNER OF "BEST OF ILLUSTRATION / FINE ART OF THE 96 PAN PACIFIC DIGITAL ARTISTRY COMPETITION" HONGKONG - รางวัลพิเศษ การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมของบริษัทโตชิบา หัวข้อ "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" 2540 - AWARD WINNER "IdN DESIGN AWARDS'97 / HONG KONG. 2541 - WITH THIS AWARD AS ONE OF THE 101 FINALISTS (APPLE DESIGN COMPETITION 1998.)