

การใช้ลวดลายไทย และการใช้สีในงานประดิษฐ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลวรรณ สีส
ภาควิชาเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และออกแบบงานประดิษฐ์
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

การใช้ลวดลายไทย และการใช้สีในงานประดิษฐ์

เรียบเรียงโดย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลวรรณ สีใส

ภาควิชาเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์และออกแบบงานประดิษฐ์
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คำนำ

เนื้อหาความรู้เรื่อง “การใช้ลวดลายและการใช้สีในงานประดิษฐ์” ที่ผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นมีเนื้อหาประกอบด้วย 6 บท ได้แก่ บทที่ 1 บทนำ เป็นเรื่องเกี่ยวกับคหกรรมและงานประดิษฐ์ บทที่ 2 องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย เป็นเรื่องของจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และอื่นๆ ที่ถูกต้องสำหรับการออกแบบลวดลาย บทที่ 3 เส้นและวิธีการเขียนเส้นในการออกแบบลวดลาย เป็นเรื่องการเขียนเส้นในลักษณะต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบ บทที่ 4 ทฤษฎีสีในการออกแบบลวดลาย เป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมสำหรับการออกแบบลวดลาย บทที่ 5 หลักเกณฑ์การออกแบบ เป็นเรื่องเกี่ยวกับแนวทางและขั้นตอนการออกแบบ บทที่ 6 การออกแบบลวดลายภาษาณะ เป็นเรื่องการออกแบบภาษาณะที่ใช้ในครัวเรือนเป็นสำคัญ ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดครอบคลุมเนื้อหามากพอสำหรับใช้เป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการสร้างลวดลายและการใช้สีในงานประดิษฐ์อื่นๆ ได้ต่อไป

การเรียบเรียงเนื้อหาสำเร็จได้ด้วยดีก็ด้วยองค์ความรู้ที่ได้ศึกษาจากครูบาอาจารย์ และผู้ที่เรียบเรียงเนื้อหาวิชาดังกล่าวไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้าพเจ้าได้รับความรู้ และนำมาเขียนเรียบเรียงจากเนื้อหาของผู้รู้ที่ได้อ้างอิงไว้ในบรรณานุกรมทุกท่าน ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียบเรียงข้างต้นไว้เป็นอย่างสูง ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเนื้อหาความรู้ที่เรียบเรียงได้ดังกล่าว จะเป็นประโยชน์สำหรับการนำไปใช้ในงานประดิษฐ์ที่พัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

กมลวรรณ สีใส

พฤษภาคม 2565

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
คหกรรมศาสตร์	1
งานประดิษฐ์	4
งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย	6
ลวดลายไทยในงานประดิษฐ์	13
ลวดลายในงานศิลปกรรมในประเทศไทย	18
ลายไทยที่สำคัญในปัจจุบัน	22
บทสรุป	32
บทที่ 2 องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย	34
จุด	35
เส้น	36
รูปร่าง	37
รูปทรง	38
พื้นผิว	40
ขนาดและสัดส่วน	41
จังหวะ	42
บริเวณว่าง	43
ระนาบ	44
จุดเด่นของภาพ	45
ดุลยภาพ	45
ทิศทาง	46
ความกลมกลืน	46
ความขัดแย้ง	47
การเปลี่ยนแปลง	48
เอกภาพ	48
แสงและเงา	49
ค่าน้ำหนัก	51
มิติ	51
การซ้ำ	53
การเคลื่อนไหว	53

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การตัดทอน	54
บทสรุป	55
บทที่ 3 เส้นและวิธีการเขียนเส้นในการออกแบบลวดลาย	56
เส้น	56
เทคนิคการวาดเส้น	59
การใช้เส้นในการเขียนลวดลาย	64
การเขียนเส้น	65
การเขียนลายกนก	67
การเขียนลายที่สำคัญของลายไทย	69
บทสรุป	75
บทที่ 4 ทฤษฎีสีในการออกแบบลวดลาย	76
ความหมายและหน้าที่ของสี	77
วัสดุสี	82
แม่สีและวงล้อสี	86
สกุลของสี	87
วรรณะสี	88
ค่าน้ำหนักของสี	89
สีเอกรงค์	90
สีกลมกลืน	91
สีใกล้เคียง	93
สีคู่หรือสีตรงข้าม	94
สีเหลืองมพราย	95
สีขัด	96
ระยะของสี	97
สีโดยรวมหรือสีโครงสร้าง	99
การใช้สีในชีวิตประจำวัน	101
การผสมสี	103
บทสรุป	104
บทที่ 5 หลักเกณฑ์การออกแบบ	106
ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ	106

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลายต้นแบบ	109
แนวทางการออกแบบ	110
องค์ประกอบของการออกแบบลาย	112
หลักการออกแบบพื้นผิววัสดุ	115
ขั้นตอนการผูกมัดลายต้นแบบ	116
บทสรุป	122
บทที่ 6 การออกแบบลวดลายภาชนะ	124
การใช้สีกับภาชนะ	124
การใช้โครงสร้างกับภาชนะ	127
แนวทางการออกแบบลวดลายภาชนะ	129
รูปแบบการออกแบบลวดลายภาชนะ	132
โครงสร้างการออกแบบลวดลายภาชนะ	133
ขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลวดลายภาชนะ	134
การออกแบบลวดลายและการตกแต่งภาชนะดินเผา	135
บทสรุป	140
บรรณานุกรม	141
ดัชนี	148

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 งานดอกไม้สด	7
ภาพที่ 1.2 งานใบตอง	8
ภาพที่ 1.3 เขียนพระราชจังหวัดอุบลราชธานี ประเภทแกะสลัก	9
ภาพที่ 1.4 งานแกะสลัก	11
ภาพที่ 1.5 งานเครื่องปั้นดินเผา	12
ภาพที่ 1.6 งานจักสาน	13
ภาพที่ 1.7 ลวดลายรูปแบบแถบ	15
ภาพที่ 1.8 ลวดลายรูปแบบพื้นที่	15
ภาพที่ 1.9 ลวดลายตามลักษณะรูปแบบแนวความคิด	16
ภาพที่ 1.10 ลวดลายตามลักษณะรูปแบบงานที่นำไปใช้	17
ภาพที่ 1.11 หม้อบ้านเชียงเขียนด้วยดินแดง	18
ภาพที่ 1.12 ลายปูนปั้น	20
ภาพที่ 1.13 ลายกลีบบัว	22
ภาพที่ 1.14 ดอกบัวหลวง ดอกบัวสัตตบงกช ดอกบัวสัตตบุษย์ แหล่งเกิดลายกนกสามตัว ลายบัวกนก และลายกรวยเชิง	23
ภาพที่ 1.15 ลายช่อหางโตใบเทศ	23
ภาพที่ 1.16 ลายช่อกนก	24
ภาพที่ 1.17 ลายกนกสามตัว	24
ภาพที่ 1.18 โครงร่างที่แบ่งเป็นสามตัวสำเร็จรูปเป็นกนกนารี (3 ภาพบน) กนกสามตัวทางหงส์ สามตัวลายนาค สามตัวใบเทศ และสามตัวผักกูด (4 ภาพล่าง)	25
ภาพที่ 1.19 ลายกระจังใบเทศ	25
ภาพที่ 1.20 ลายกระจังตาอ้อย (บน) กระจังปฏิกุณ (กลาง) และกระจังเจิม (ล่าง)	26
ภาพที่ 1.21 ลายดอกลอย	26
ภาพที่ 1.22 ลายดอกลอยใบเทศ (บน) และลายดอกลอยก้านแย่ง (ล่าง)	27
ภาพที่ 1.23 ลายพุ่มข้าวบิณฑ์	27
ภาพที่ 1.24 ลายพุ่มข้าวบิณฑ์แบบต่างๆ	28
ภาพที่ 1.25 ลายรักร้อย	28
ภาพที่ 1.26 ลายรักร้อยดอกไม้ (ซ้าย) รักร้อยใบเทศ (กลาง) และรักร้อยดอกไม้ (ขวา)	28
ภาพที่ 1.27 ลายกนกก้านขด	29
ภาพที่ 1.28 ลายเครือเถา	29

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 1.29 ลายกรวยเชิง	30
ภาพที่ 1.30 ลายประจำยาม	30
ภาพที่ 1.31 ลายประจำยามก้ามปู	31
ภาพที่ 1.32 ลายลูกฟักก้ามปูเปลว (บน) ลายลูกฟักก้ามปูเปลวใบเทศ (ล่าง)	31
ภาพที่ 1.33 ลายราชวัติ	32
ภาพที่ 2.1 การใช้จุดมาทำให้เกิดรูปร่าง	36
ภาพที่ 2.2 การใช้เส้นลักษณะต่างๆ มาทำให้เกิดภาพ	37
ภาพที่ 2.3 รูปร่างอิสระ	37
ภาพที่ 2.4 รูปร่างธรรมชาติ	38
ภาพที่ 2.5 รูปทรงเรขาคณิต	38
ภาพที่ 2.6 รูปทรงอิสระ	39
ภาพที่ 2.7 กองฟางเป็นรูปทรงเรขาคณิตที่มนุษย์สร้างขึ้น แล้วธรรมชาติเข้ามาเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดรูปทรงอิสระที่รูปร่างไม่แน่นอน จังหวัดบุรีรัมย์ ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	39
ภาพที่ 2.8 พื้นผิวฉาบสลับปูน	40
ภาพที่ 2.9 ภาพที่ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ท้องฟ้า พื้นดิน และพื้นน้ำ	42
ภาพที่ 2.10 ภาพที่ใช้จุดตัด 9 ช่อง	42
ภาพที่ 2.11 จังหวะแบบเหมือนกันหรือซ้ำกัน แบบสลับไปมา แบบไหลลื่น และแบบที่มีการลดหลั่น	43
ภาพที่ 2.12 เทือกเขาในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ การอาศัยที่ว่างแสดงการนำสายตา ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	44
ภาพที่ 2.13 ภาพและบริเวณว่าง 3 มิติ จังหวัดพิจิตร ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	44
ภาพที่ 2.14 การกลมกลืนด้วยสีวรรณะเดียวกันคือสีเขียวและสีฟ้า จังหวัดบุรีรัมย์ ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	47
ภาพที่ 2.15 ภาพที่มีการแปรเปลี่ยน	48
ภาพที่ 2.16 ภาพแสงและเงา ถนนในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	50
ภาพที่ 2.17 ระยะใกล้ไกลของแนวไฟแสดงด้วยค่าน้ำหนักสี จังหวัดบุรีรัมย์ ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	51
ภาพที่ 2.18 การซ้ำของรูปร่างที่เหมือนกัน	53

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 2.19 ทศนียภาพริมแม่น้ำโขงที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง จังหวัดนครพนม ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	54
ภาพที่ 3.1 ลักษณะต่างๆ ของเส้น	58
ภาพที่ 3.2 ภาพที่ได้จากการเกลี่ยกลมกลืน	60
ภาพที่ 3.3 ภาพที่ได้จากการวาดเส้นอัตโนมัติ	60
ภาพที่ 3.4 ภาพที่ได้จากการวาดเส้นแบบขนนก	61
ภาพที่ 3.5 ต้นไผ่ที่เอนเข้าหากัน จังหวัดชัยนาท เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้ วิธีการวาดเส้นแบบขนนก ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	61
ภาพที่ 3.6 ภาพที่ได้จากการแรเส้นเงา	62
ภาพที่ 3.7 ต้นหญ้าที่โอนเอนไปมา จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้ วิธีการวาดเส้นแบบการแรเส้นเงา ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	62
ภาพที่ 3.8 ภาพที่ได้จากการลบออก	63
ภาพที่ 3.9 ภาพที่ได้จากการแต้มและจุด	63
ภาพที่ 3.10 ต้นวัชพืชต่างๆ และพื้นน้ำในบึง จังหวัดสุรินทร์ เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้ วิธีการวาดเส้นแบบแต้มและจุด ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	63
ภาพที่ 3.11 ภาพที่ได้จากการสร้างร่องรอย	64
ภาพที่ 3.12 ลายกระจังตาอ้อย	69
ภาพที่ 3.13 ลายกระจังใบเทศ	70
ภาพที่ 3.14 ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์	70
ภาพที่ 3.15 ลายช่อหางโต	71
ภาพที่ 3.16 ลายกระจังรวน	72
ภาพที่ 3.17 ลายประจายาม	73
ภาพที่ 3.18 ลายกระจังปฏิญาณ	73
ภาพที่ 3.19 ลายกนกสามตัว	74
ภาพที่ 3.20 ลายกนกใบเทศ	74
ภาพที่ 4.1 วงล้อสี	76
ภาพที่ 4.2 ทิวทัศน์ริมฝั่งแม่น้ำโขง ในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว กลมกลืนด้วยสีวรรณะเดียวกัน คือ สีฟ้าและสีเขียว ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	93
ภาพที่ 4.3 สีใกล้เคียง หรือสีข้างเคียง	93
ภาพที่ 4.4 สีคู่ หรือสีตรงข้าม	94

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.5 ขอบฟ้าและท้องทุ่งนา จังหวัดสุรินทร์ เป็นลักษณะของสีเลื่อมพราย ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	96
ภาพที่ 4.6 สีชัดที่ปรากฏบนใบบอน	97
ภาพที่ 4.7 ระยะของสีดินและสีต้นไม้ จังหวัดสุรินทร์ มีสีเข้มเมื่ออยู่ใกล้ และสีจางลง เมื่ออยู่ไกลออกไป ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	98
ภาพที่ 4.8 สีโครงสร้างของหญ้าและต้นไม้ จังหวัดสุรินทร์ เป็นสีวรรณะร้อน ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	99
ภาพที่ 4.9 สีโครงสร้างพืชผัก จังหวัดสุรินทร์ เป็นสีวรรณะเย็น ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	100
ภาพที่ 4.10 สีแบบสามเส้า	100
ภาพที่ 4.11 สีเหลือง แดง น้ำเงิน เขียว ส้ม และม่วง มีโทนสีต่างๆ	104
ภาพที่ 5.1 การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย และเพื่อความสวยงาม	107
ภาพที่ 5.2 ผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุในท้องถิ่น โดยกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่เดิมของชาวบ้าน จังหวัดบุรีรัมย์ ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	108
ภาพที่ 5.3 ทุ่งนาเขียวขจีมีนกหลากหลายสีเรียงราย จังหวัดชัยนาท ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส	112
ภาพที่ 5.4 เกลาย	117
ภาพที่ 5.5 ช่องไฟพื้นที่ (สีดำ)	118
ภาพที่ 5.6 ร่างเกลายก้านขด	118
ภาพที่ 5.7 ร่างโครงสร้างของส่วนประกอบลาย	119
ภาพที่ 5.8 การผูกลายต้นแบบโดยใช้รูปร่างตามแบบเรขาคณิต ลายสีเหลี่ยมขนมเปียกปูน หรือลายดาวล้อมเดือน	119
ภาพที่ 5.9 การผูกลายต้นแบบโดยการกำหนดทิศทางในแนวเส้นตรงนอนราบ ลายหมากจับสามหมู่สี	120
ภาพที่ 5.10 ลายเฉพาะแบบสมมาตร ลายพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าสิงห์	120
ภาพที่ 5.11 การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกันเป็นวง	121
ภาพที่ 5.12 การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกันโดยมีแม่ลาย 2 แม่ลายจัดวางสลับกัน ลายหน้ากระดาน	122
ภาพที่ 6.1 ภาพขณะถ้วยชาที่มีลวดลายที่พื้นผิวขอบด้านใน และพื้นผิวขอบด้านข้าง	135
ภาพที่ 6.2 ภาพขณะดินเผาสมัยก่อนประวัติศาสตร์	136
ภาพที่ 6.3 ภาพขณะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีขีดหรือขีด	137
ภาพที่ 6.4 ภาพขณะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีแกะ	138

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 6.5 ภาพขณะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีปั้นนูนหรือปั้นแปะ	138
ภาพที่ 6.6 ภาพขณะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีการเขียนสีสมัยโบราณ	139
ภาพที่ 6.7 ภาพขณะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีการเขียนสีเบญจรงค์	139

บทที่ 1 บทนำ

เนื้อหาหัวข้อแรกของบทนำจะกล่าวถึงคหกรรมศาสตร์และงานประดิษฐ์ในแง่ของความหมาย และขอบเขตพอสังเขป เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาส่วนอื่นๆ ของบทนี้ที่ประกอบด้วยงานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย ลวดลายไทยในงานประดิษฐ์ ลวดลายในงานศิลปกรรมในประเทศไทย และลายไทยที่สำคัญในปัจจุบัน ตลอดจนเชื่อมโยงถึงเนื้อหาบทอื่นๆ ต่อไป

คหกรรมศาสตร์

ความหมายของ “คหกรรมศาสตร์” ส่วนใหญ่แล้วมีการนำไปใช้ในความหมายใกล้เคียงกันมาก เนื่องจากมักใช้ในความหมายเดียวกับของราชบัณฑิตยสถาน ทั้งนี้ก็อาจมีการขยายขอบเขตของเนื้อหาให้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น ดังนี้

คหกรรมศาสตร์ (คหะกำมะสาต) คือ วิชาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปศาสตร์ โดยมุ่งพัฒนาครอบครัวด้วยการจัดการทรัพยากรบุคคล วัสดุและสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาอาชีพและเสริมสร้างคุณภาพชีวิต ความมั่นคงของสถาบันครอบครัวและสังคม (ราชบัณฑิตยสถาน , 2557)

คหกรรมศาสตร์ คือ วิชาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปศาสตร์ โดยมุ่งเน้นนำความรู้ในทุกด้านมาประยุกต์เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และสังคม คหกรรมศาสตร์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ด้าน คืออาหารและโภชนาการ ศิลปะประดิษฐ์ และงานสร้างสรรค์สิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม พัฒนาการมนุษย์และครอบครัว และการจัดการบ้านและที่อยู่อาศัย (“คณะคหกรรมศาสตร์เรียนเกี่ยวกับอะไร,” ม.ป.ป.)

คหกรรมศาสตร์ คือ ศาสตร์ที่เกี่ยวกับความรู้ที่ใช้ในการดำรงชีวิตได้แก่ ความรู้เรื่องอาหาร เครื่องนุ่งห่ม และงานประดิษฐ์ตกแต่งต่างๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ในวันสำคัญที่เกี่ยวกับงานแต่ละประเพณี ความรู้ด้านคหกรรมศาสตร์จะมีบทบาทเกี่ยวข้องกับประเพณีที่สำคัญ กล่าวคือ ความรู้ด้านอาหาร เครื่องนุ่งห่ม และงานประดิษฐ์ จะนำมาปรับปรุงดัดแปลงให้เข้ากับการนำไปใช้ในแต่ละประเพณี โดยที่คนหรือกลุ่มคนมักจะมีเชื่อในแต่ละประเพณีว่าเป็นแนวทางปฏิบัติ หรือเป็นแบบแผนที่ดีงามของสังคมนั้นๆ ดังนั้น การทำอาหาร เครื่องนุ่งห่ม และงานประดิษฐ์ทำให้เกิดความเป็นสิริมงคลจึงเป็นสิ่งที่มีความคู่ไปกับการประเพณีทุกประเพณีของไทยเสมอ เช่น อาหาร และเครื่องใช้ที่ใช้ในงานประเพณี จะเลือกใช้อาหารที่มีชื่อเป็นมงคล เช่น ประเพณีงานแต่งงาน จะเลือกอาหารที่มีชื่อเป็นมงคลที่มีความหมายถึงความร่ำรวย เจริญรุ่งเรือง เช่น ทองเอก ทองหยิบ ทองหยอด ฝอยทอง ขนมชั้น ขนมถ้วยฟู ส่วนในประเพณีที่เกี่ยวกับความเชื่อก็มักจะมีอาหารที่เกี่ยวกับประเพณีนั้นๆ ด้วยเสมอ เช่น ประเพณีชิงเปรต ใช้ขนมลา ซึ่งทำด้วยแป้งโรยเป็นเส้นบางๆ เหมือนเส้นไหมสานกันเป็นแผ่นคล้ายเป็นเสื้อผ้าแพรพันส่งให้ญาติพี่น้องที่เสียชีวิตได้ใช้สอย ขนมกงใช้ในพิธีแต่งงานในฐานะขนมชั้นหมาก มีลักษณะคล้ายกับกงล้อรถเหมือน

รถหรือรถยนต์ ใช้ในความหมายว่าบ่าวสาวจะครองรักกันอย่างยืนยาวไม่สละขาด ข้าวกระยาสารหรือข้าวกระยาทิพย์ที่ทำในวันสารทจากการนำเอาพืชพันธุ์ธัญญาหารที่ได้มาทอทำเป็นขนมเพื่อนำไปถวายพระและแจกจ่ายระหว่างเพื่อนบ้าน ตามความเชื่อว่าการทำบุญควรใช้สิ่งของที่ดี จะส่งผลให้ได้รับสิ่งที่ดีตามมามากยิ่งขึ้น ปีต่อไปพืชพันธุ์ธัญญาหารจะอุดมสมบูรณ์ ข้าวต้มลูกโยนเป็นขนมที่ใช้ในพิธีชักพระ เป็นเสมือนว่าใช้ตักบาตรพระพุทธเจ้าที่เสด็จจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เหาะผ่านมา จึงต้องรีบเร่งตักบาตรอย่างรวดเร็ว นอกจากเรื่องอาหารแล้ว งานคหกรรมยังเกี่ยวข้องกับเครื่องใช้ที่ใช้ในงานประเพณีที่ต้องมีเครื่องใช้ที่แสดงถึงงานที่จัดทำอย่างประณีต เช่น การจัดพานสำหรับใช้ในแต่ละโอกาส เช่น พานพุ่ม พานรดน้ำ และพานบายศรีสู่ขวัญ ที่ประกอบด้วยดอกไม้รวมทั้งสิ่งของที่ใช้ในการจัดทำเครื่องใช้ จะคำนึงถึงการใช้ดอกไม้ที่มีความหมายที่ดี เช่น มักใช้ดอกดาวเรือง ดอกบานไม่รู้โรย ดอกแก้ว ใบเงิน ใบทอง และตั้งชื่อเรียกสิ่งของที่ประดิษฐ์ให้สอดคล้องกับความเชื่อ เช่น การจัดทำบายศรีสำหรับบูชาพรหม เรียกว่าบายศรีพรหม บูชาเทวดา เรียกว่าบายศรีเทพ เป็นต้น

วิชาด้านคหกรรมศาสตร์มีขอบเขตกว้างและครอบคลุมเนื้อหาหลายด้านดังกล่าวข้างต้น ทำให้สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ได้รับการบรรจุให้เป็นบทเรียนในสถาบันการศึกษามาตั้งแต่ในอดีตจนกระทั่งปัจจุบัน ทั้งในแง่ของวิชาหนึ่งในแต่ละหลักสูตร และเป็นสาขาวิชาหนึ่งที่ประกอบด้วยหลายๆ วิชารวมกัน ในปัจจุบันสถาบันการศึกษาต่างๆ ได้จัดทำหลักสูตรคหกรรมศาสตร์ในคณะต่างๆ เช่น คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในหลายสถาบันการศึกษาหลายแห่ง เปิดหลักสูตรคหกรรมศาสตร์ มีชื่อเต็มว่า วิทยาศาสตร์บัณฑิต (คหกรรมศาสตร์) ชื่อย่อว่า วท.บ.(คหกรรมศาสตร์) ชื่อปริญญา และสาขาวิชาที่เป็นภาษาอังกฤษ ชื่อเต็มว่า BACHELOR OF SCIENCE (HOME ECONOMICS) ชื่อย่อว่า B.SC.(HOME ECONOMICS) ประกอบด้วย 5 ด้าน คืออาหารและโภชนาการ ศิลปะประดิษฐ์และงานสร้างสรรค์ สิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม พัฒนาการมนุษย์และครอบครัว และการจัดการบ้านและที่อยู่อาศัย โดยปกติแล้วหลักสูตรจะเรียนครอบคลุมทั้ง 5 ด้าน แต่ละสถาบันจะเน้นทางด้านใดนั้นขึ้นกับความพร้อมด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความพร้อมของอาจารย์ ความพร้อมด้านเครื่องมืออุปกรณ์ และความต้องการของผู้เรียน เป็นต้น (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์, 2559)

งานคหกรรม (“วิชาการงานอาชีพ,” ม.ป.ป.) คือ งานที่เกี่ยวกับการจัดการบ้านเรือนที่อยู่อาศัย ทำให้มนุษย์ทุกคนต้องมีงานคหกรรมเข้ามาเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เช่น งานบ้านงานเรือน การทำความสะอาดบ้าน งานซักผ้า งานเหล่านี้มีโอกาสนี้จะทำให้เกิดเป็นรายได้ที่เพียงพอสำหรับใช้ในการดำรงชีพได้เช่นกัน เช่น งานเย็บปักถักร้อย งานอาหาร งานแกะสลัก และงานปั้น เป็นต้น งานเหล่านี้เป็นงานที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของไทย เช่น งานเขียนภาพผนังโบสถ์ งานปั้น งานแกะสลัก และงานจักสาน งานคหกรรมจะสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายด้าน เช่น งานประดิษฐ์ งานอาหาร งานตัดเย็บ งานใบตอง และงานดอกไม้ แต่ละด้านมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันอย่างแนบแน่น ดังนี้

1) งานประดิษฐ์ คือ งานที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ประดิษฐ์ผลงานขึ้นเพื่อตอบสนองด้านประโยชน์ใช้สอยของมนุษย์ งานประดิษฐ์จึงมักจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งรวมไปถึงขนบธรรมเนียมและประเพณีต่างๆ ผลงานเหล่านี้จะประดิษฐ์

ขึ้นจากวัสดุเหลือใช้จากการใช้งานหรือวัสดุจากธรรมชาติ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ก้อนหิน เปลือกหอย กระดาษ และขวดเปล่า เป็นต้น สามารถนำมาประดิษฐ์เพื่อใช้สอยหรือเป็นของประดับตกแต่งได้ ตลอดจนการเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ด้วย เช่น เครื่องจักสาน กรอบรูป โคมไฟ กระเป่า และแจกันดอกไม้ เป็นต้น

2) งานอาหาร คือ งานที่เกี่ยวกับการบริโภคของมนุษย์สามารถรับประทานได้โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียกับสุขภาพและเพื่อความเป็นอยู่ที่ดีของมนุษย์ ถ้าไม่มีอาหารหรือน้ำมนุษย์ก็ไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ ดังนั้น อาหารและน้ำจึงมีความสำคัญกับมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง อาหารมีหลากหลายรูปแบบมีทั้งอาหารคาวและอาหารหวาน โดยอาหารคาว คือ อาหารที่มีส่วนผสมของเนื้อสัตว์ เช่น เนื้อหมู เนื้อไก่ เนื้อวัว และเนื้อปลา เป็นต้น นำมาทำเป็น ผัดกระเพราหมู ต้มจืด และแกงเขียวหวาน เป็นต้น ขณะที่อาหารหวาน คือ อาหารที่ไม่มีส่วนผสมของเนื้อสัตว์ เช่น ขนมทองหยิบ ทองหยอด เค้ก พาย ขนมชั้น ขนมกล้วย ข้าวต้มมัด ขนมตาล และคุกกี้ เป็นต้น

3) งานตัดเย็บเสื้อผ้า คือ งานที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายและเป็นที่ยอมรับเพื่อช่วยปกปิดสรีระร่างกายของมนุษย์ทำให้สามารถดำรงชีพได้ด้วยความสะดวกปลอดภัยและทำให้เกิดความสวยงามเหมาะสมกับผู้สวมใส่ งานตัดเย็บเสื้อผ้าจัดว่าเป็นงานคหกรรมอย่างหนึ่งเป็นที่ยอมรับทั้งในอดีตและในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันการแต่งตัวที่เหมาะสมตามอาชีพของตนเองทำให้การทำงานคล่องตัว และทำให้ผู้สวมใส่ดูภูมิฐานมีความน่าเชื่อถือ

4) งานใบตอง คือ งานที่นำใบตองมาประดิษฐ์ให้เป็นชิ้นงานที่สามารถนำไปใช้งานได้ เช่น ใช้กับพานบายศรี และกระทง เป็นต้น งานใบตองเป็นงานที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยที่มีความละเอียดสวยงามที่มีมาตั้งแต่บรรพบุรุษ และมีการสืบทอดต่อเนื่องกันมาจนถึงปัจจุบัน อาจจะมีการประยุกต์ให้เข้ากับสมัยนิยม แต่ก็ยังมีแบบดั้งเดิมเป็นหลัก ปัจจุบันนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้นำไปใช้ งานใบตองในปัจจุบันนิยมใช้กันในงานประเพณีที่หลากหลาย เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานบวงสรวง งานไหว้ครู งานขึ้นบ้านใหม่ และงานพิธีต่างๆ เป็นต้น งานใบตองที่นำไปใช้ในงานพิธีงานแต่งงาน มีทั้งพานขันหมาก พานบายศรี และพานรับน้ำ เป็นต้น ในพิธีงานบวช มีบายศรีสู่ขวัญ เป็นต้น งานบวงสรวง งานไหว้ครู มีบายศรีปากชาม และบายศรีเทพ เป็นต้น

5) งานดอกไม้ คือ งานจัดดอกไม้ให้เสมือนเป็นดอกไม้จากธรรมชาติที่นำมาไว้ในที่แห่งหนึ่งเพื่อให้เกิดความเป็นธรรมชาติและสวยงามในสถานที่ต้องการนั้น ปัจจุบันมีงานดอกไม้ที่เป็นงานธุรกิจมากมายเพื่อสนองความต้องการใช้ดอกไม้ในรูปแบบที่แตกต่างกันในแต่ละงานพิธี เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานเปิดอาคารสถานที่ งานต้อนรับ และงานกินเลี้ยง เป็นต้น ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการจัดซุ้ม จัดฉากแต่งงาน โต๊ะรับแขก กรอบรูป โต๊ะอาหาร จัดตกแต่งสถานที่ และใช้ตกแต่งแจกันดอกไม้ในมุมต่างๆ เป็นต้น

งานคหกรรมทั้ง 5 งานได้แก่ งานประดิษฐ์ งานอาหาร งานตัดเย็บเสื้อผ้า งานใบตอง และงานดอกไม้ บางครั้งอาจแยกกันได้ไม่ขาดออกจากกัน เนื่องจากมีความสัมพันธ์กันในการนำองค์ความรู้มาใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานประดิษฐ์จะแทรกอยู่ในงานอื่นๆ เสมอ เช่น งานใบตองและงานดอกไม้ก็ถือว่าเป็นงานประดิษฐ์ด้วยเช่นกัน แต่ทั้งหมดล้วนมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันตามปกติ และชีวิตประจำวันพิเศษ เช่น ในโอกาสประเพณีต่างๆ ที่สำคัญ และเป็นงานที่สามารถทำเป็นอาชีพธุรกิจประจำและธุรกิจเสริม

อย่างหนึ่งที่ไม่ค่อยไปกว่างานธุรกิจใดๆ และที่สำคัญอย่างยิ่งคือช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติไทยได้เป็นอย่างดี

งานประดิษฐ์

งานประดิษฐ์เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของงานคหกรรมศาสตร์ เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย จึงมักพบเห็นการสร้างสรรคงานประดิษฐ์เกิดขึ้นทั้งระดับบุคคล เช่น การประดิษฐ์เครื่องใช้ในครัวเรือน ระดับกลุ่มบุคคล เช่น กลุ่มวิสาหกิจชุมชน หรือระดับอุตสาหกรรม เช่น โรงงานผลิตเซรามิค เป็นต้น ซึ่งงานประดิษฐ์จะมีทั้งคุณค่าด้านการใช้สอย คุณค่าด้านความสวยงาม และคุณค่าที่เป็นตัวเงินด้วย เป็นต้น

งานประดิษฐ์ คือ สิ่งที่ทำขึ้นโดยใช้ความคิด สร้างสรรค์ให้เกิดผลงานที่มีความประณีต สวยงาม แข็งแรง น่าสนใจ และอื่นๆ เพื่อใช้ประโยชน์ที่พึงประสงค์ เช่น งานประดิษฐ์ดอกไม้ ฝักรองจาน กระเป๋า ตุ๊กตา ที่คั่นหนังสือ กระถางใบตอง บายศรี พานดอกไม้ มาลัยรูปแบบต่างๆ โดยที่ลักษณะของงานประดิษฐ์อาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ (“วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี,” ม.ป.ป.) ดังนี้

1. งานประดิษฐ์ทั่วไป คือ งานที่บุคคลสร้างสรรค์ขึ้นมาจากความคิดของตนเองโดยอาศัยการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมนำมาดัดแปลง หรือเรียนรู้จากตำรา เช่น การประดิษฐ์ของใช้จากเศษวัสดุ และการประดิษฐ์ดอกไม้ เป็นต้น

2. งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย คือ งานที่ได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษในครอบครัวหรือในท้องถิ่น ซึ่งจะทำขึ้นเพื่อใช้ในงานหรือเทศกาลเฉพาะอย่าง เช่น มาลัยบายศรี และงานแกะสลัก เป็นต้น

งานประดิษฐ์ทั้ง 2 ประเภทนี้อาจจะผสมผสานกันแล้วเป็นงานประดิษฐ์ที่สะสมองค์ความรู้เป็นงานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยในที่สุด เช่น งานแกะสลักเทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งก่อนปี พ.ศ.2520 ยังไม่มีการส่งเสริมอย่างแท้จริง แต่การแกะสลักเทียนพรรษาก็มีมาโดยตลอดในท้องถิ่นทั่วไป แต่ไม่แพร่หลายและไม่สวยงามวิจิตรพิสดารมากนัก ลวดลายที่แกะสลักก็เป็นลวดลายธรรมดา เมื่อมีการส่งเสริมและการประกวดแข่งขันอย่างจริงจังในปี พ.ศ.2520 เป็นต้นมา งานแกะสลักเทียนจะมีการนำเอาลายไทยต่างๆ มาใช้สร้างสรรค์ผลงานและมีความสวยงามมากกว่าเดิมมาก และอาจถือได้ว่าเป็นงานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยที่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและแพร่หลายในปัจจุบัน (“เส้นสายลายเทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี,” ม.ป.ป.)

งานประดิษฐ์ต่างๆ สามารถเลือกทำได้ตามความต้องการและประโยชน์ใช้สอย การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการประดิษฐ์ชิ้นงานจึงต้องเลือกให้เหมาะสมจึงจะได้งานออกมามีคุณภาพ สวยงาม รวมทั้งต้องดูแลรักษาอุปกรณ์เครื่องใช้เหล่านี้ให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ยาวนาน ซึ่งประเภทของงานประดิษฐ์อาจจะแบ่งออกได้ ดังนี้

1. ประเภทใช้เป็นของเล่น ได้แก่ ของเล่นที่ผู้ใหญ่ในครอบครัวทำให้ลูกหลานเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน เช่น งานปั้นดินเป็นสัตว์ สิ่งของ งานจักสานใบลานเป็นโมบาย งานพับกระดาษ วัสดุที่ใช้มักจะ

เป็นกระดาษ ใบบลาน ผ้า เชือก พลาสติก กระป๋อง และอุปกรณ์ที่ใช้นี้มักจะเป็นกรรไกร เข็ม ด้าย กาว มีด ตะปู ค้อน และแปรงทาสี เป็นต้น

2. ประเภทของใช้ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสานกระบุง ตะกร้า การทำเครื่องใช้จากดินเผา จากผ้าและเศษวัสดุ วัสดุที่ใช้นี้มักจะเป็นกระดาษ ไม้ โลหะ ดิน ผ้า และอุปกรณ์ที่ใช้นี้มักจะเป็นเลื่อย สี จักรเย็บผ้า กรรไกร เครื่องขัด และเครื่องเจาะ เป็นต้น

3. ประเภทของใช้ที่ตกแต่งสถานที่ บ้านเรือนให้สวยงาม เช่น งานทำเครื่องเบญจรงค์ งานแกะสลัก ไม้ งานแกะสลักเทียน การทำกรอบรูป ดอกไม้ประดิษฐ์ วัสดุที่ใช้นี้มักจะเป็นเปลือกหอย ไม้ เทียน ผ้า กระดาษ กระดาษ ดินเผา และอุปกรณ์ที่ใช้นี้มักจะเป็นเลื่อย ค้อน มีด กรรไกร สี แปรงทาสี และเครื่องตอก เป็นต้น

4. ประเภทเครื่องใช้ในงานพิธี ได้แก่ของใช้ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ในงานเทศกาลหรือประเพณีต่างๆ เช่น เครื่องใช้ในพิธีแต่งงาน ประกอบด้วย พานขันหมาก พานแหวน พานรูปเทียนแพ พานต้นกล้วยต้นอ้อย พานขนมมงคล ชุดหอยสังข์ ซึ่งจะมีเครื่องใช้ประเภทสวยงามและงานดอกไม้และงานใบตองร่วมด้วย หรือเครื่องใช้ในงานพิธีอื่นๆ เช่น การทำกระทงลอย การทำโคมประทีป ทำพานพุ่ม มาลัย บายศรี และเทียนพรรษา เป็นต้น วัสดุที่ใช้นี้มักจะเป็นใบตอง ดอกไม้สด ใบเตย ผ้า ไม้ไผ่ กระดาษ เทียน และอุปกรณ์ที่ใช้นี้มักจะเป็นเข็มเย็บผ้า เข็มร้อยมาลัย คีม และเข็มหมุด เป็นต้น

งานประดิษฐ์โดยทั่วไปแล้วจะมีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

1. ประหยัดค่าใช้จ่าย
2. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
3. เกิดความเพลิดเพลินจากการพบเห็นหรือจากการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์
4. เพิ่มมูลค่าของวัสดุเหลือใช้
5. มีสิ่งแปลกใหม่แตกต่างจากเดิม
6. มีสิ่งของเครื่องใช้ที่ตรงตามความต้องการ
7. ใช้เป็นของกำนัลแก่ผู้อื่น
8. เพิ่มรายได้ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน
9. เกิดความภูมิใจในผลงานที่ทำสำเร็จด้วยตนเอง
10. ส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ
11. เป็นการฝึกนำสิ่งเหลือใช้รอบตัวมาดัดแปลงใช้ให้เกิดประโยชน์
12. ทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ เพิ่มขึ้น อาจถึงเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่นต่อไปได้
13. ทำให้เข้าใจถึงขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกับงานประดิษฐ์นั้นๆ
14. อาจนำไปต่อยอดให้เกิดเป็นอาชีพที่เลี้ยงชีพได้

การสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ให้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ผู้ประดิษฐ์จะต้องมีความพึงพอใจในการทำงาน โดยยึดหลักการที่สำคัญคือ ความขยันค้นหาคำความรู้ในงานที่ตนเองสนใจ จากผู้เชี่ยวชาญในชุมชน สถาบันการศึกษา จากตัวอย่างสิ่งประดิษฐ์ที่สนใจ ศึกษาหลักการวิธีการหรือขั้นตอนการปฏิบัติงานในการประดิษฐ์ชิ้นงาน โดยการวิเคราะห์ด้วยตนเองหรือศึกษาจากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือจากสื่อต่างๆ เช่น

วารสาร หนังสือ เอกสาร เว็บไซต์ หรือสื่อการฝึกอบรมที่มีทั่วไป และสุดท้ายต้องทดลองปฏิบัติการทำสิ่งประดิษฐ์ซึ่งต้องศึกษาค้นคว้าและทดลองปฏิบัติตามแนวคิดที่ได้สร้างสรรค์ไว้ และมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง และทดลองซ้ำจนเกิดความชำนาญ และสามารถดัดแปลงปรับปรุงหรือต่อเติมเพิ่มขึ้นจนเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ หรืออย่างน้อยก็สำเร็จเป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่ตั้งเป้าหมายไว้ และสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้งานประดิษฐ์พัฒนาไปสู่ความสำเร็จระดับประเทศ และเป็นเอกลักษณ์ของชาติได้นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องจะต้องเข้ามาส่งเสริมสนับสนุนอย่างต่อเนื่องและมีเป้าหมาย จึงจะประสบผลสำเร็จในระดับประเทศได้

งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย

งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทยแบ่งเป็นประเภท (“บทเรียนออนไลน์วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสร้างสร้งงานสวยด้วยเอกลักษณ์ไทย,” ม.ป.ป.) ดังนี้

1. งานดอกไม้สด ประกอบด้วยงาน ดังนี้

1) ดอกไม้พุ่ม คือ การจัดดอกไม้ลงในภาชนะ เช่น แจกัน กระถางเซรามิค กระถางไม้ กระถางดินเผา ภาชนะอาจมีรูปแบบทรงสี่เหลี่ยม ทรงกลม หรืออื่นๆ ตามความชื่นชอบ โดยมีแกนเป็นโครงหุ่น ปั้นหรือเลาให้เป็นท่อนกลม ใช้ไม้กลัดเสียบดอกไม้ปักติดกับแกน มีใบไม้แซมเพื่อความสวยงาม แล้วจัดให้ได้ทรงพุ่มตามต้องการ

2) มาลัย คือ การร้อยดอกไม้ชนิดต่างๆเป็นพวงและเป็นลวดลายต่างๆ

มาลัยแบ่งตามหน้าที่ใช้สอยแบ่งได้ 3 ประเภท (“ประเภทของมาลัย,” ม.ป.ป.) ดังนี้

(1) มาลัยชายเดี่ยว หมายถึง มาลัยที่มีลักษณะเป็นพวงกลม มีอุบะห้อยเป็นชายเพียงพวงเดียว บางครั้งเรียกว่า “มาลัยมือ” หรือ “มาลัยคล้องแขน” หรือ “มาลัยคล้องมือ” ถ้าใช้ทูลเกล้าถวายเรียกว่า “มาลัยข้อพระกร” มาลัยชายเดี่ยวจะใช้สำหรับคล้องแขนหรือบูชาพระ

(2) มาลัยสองชาย หมายถึง มาลัยที่นิยมผูกต่อกับริบบิ้นและมีอุบะห้อยชายมาลัย ใช้สำหรับคล้องคอบุคคลสำคัญในงานต่างๆ หรือแขวนหน้ารถหรือหัวเรือ อาจเรียกมาลัยชนิดนี้ว่า “มาลัยคล้องคอ” ถ้าใช้คล้องคอเจ้าบ่าวเจ้าสาวก็เรียกว่า “มาลัยบ่าวสาว”

(3) มาลัยชำร่วย หมายถึง มาลัยขนาดเล็ก น่ารัก สำหรับมอบให้บุคคลจำนวนมาก เป็นลักษณะของชำร่วยตอบแทนหรือขอบคุณบุคคลที่มาร่วมงาน

มาลัยอาจจะแบ่งตามรูปแบบของการร้อยที่นำมาใช้ในการร้อยเรียงมาลัย ได้แก่ มาลัยซีก มาลัยกลม มาลัยแบน มาลัยรี มาลัยสามเหลี่ยม มาลัยสี่เหลี่ยม มาลัยตุ้ม มาลัยตัวหนอน มาลัยตัวหนอนคู่ มาลัยสามกษัตริย์ และมาลัยพวงดอกไม้ เป็นต้น

มาลัยอาจแบ่งตามลักษณะโครงสร้างของการประดิษฐ์ออกมาเป็นรูปต่างๆ ได้แก่ มาลัยตัวสัตว์ มาลัยลูกโซ่ มาลัยเปีย มาลัยครุย และมาลัยดอกกล้วยไม้ เป็นต้น

3) เครื่องแขวน คือ การนำดอกไม้มาประดิษฐ์เป็นรูปแบบประเภทเครื่องแขวนแต่ละประเภท ใช้แขวนประดับประดา หน้าต่าง กลางห้องของอาคาร หรือกลางห้องในที่ต่างๆ

เครื่องแขวน มักเรียกว่า “เครื่องแขวนดอกไม้สด” เนื่องจากทำจากดอกไม้สดเป็นส่วนประกอบสำคัญ ใช้ตกแต่งอาคาร สถานที่ และสิ่งเคารพบูชา มีรูปร่างเป็นช่อเป็นพวงสร้างสรรค์จากการนำดอกไม้มาเรียงร้อยเข้าด้วยกันอย่างประสานกลมกลืน ด้วยเส้นด้าย ประดิษฐ์เป็นเส้น ลาย เป็นตาข่ายรูปต่างๆ ที่สำคัญมี 2 ประเภท (“เครื่องแขวนไทย,” ม.ป.ป.) ดังนี้

(1) แบบสองมิติ หมายถึง เครื่องแขวนที่มีลักษณะแบนๆ เป็นแบบที่สามารถมองได้สองด้าน เช่น แบบตาข่ายหน้าซ่าง แบบบันไดแก้ว และแบบวิมานแท่น เป็นต้น

(2) แบบสามมิติ หมายถึง เครื่องแขวนที่มีลักษณะเป็นทรง เป็นแบบที่สามารถมองเห็นได้รอบทิศทาง เช่น แบบพวงแก้ว แบบพู่กลิ้ง และแบบระย้าทรงเครื่อง เป็นต้น

งานเครื่องแขวน จะมีแบบต่างๆ มากมาย ที่สำคัญได้แก่ แบบตาข่ายหน้าซ่าง แบบพัดหน้านาง แบบพัดจามร แบบกลิ้งจระเข้ แบบพู่กลิ้ง แบบบันไดแก้ว แบบบันไดเงิน แบบบันไดทอง แบบกลิ้งจิ้น แบบวิมานแท่น แบบวิมานพระอินทร์ แบบกลิ้งตะแคง แบบโคมกระเช้าดุสิต แบบกระเช้าหน้านาง แบบโคมฝรั่ง แบบโคมจิ้น แบบกลิ้งคว่ำ แบบระย้าทรงเครื่อง แบบพวงกลาง แบบพวงแก้ว แบบกระเช้าทิพย์มาลี แบบระย้าน้อย แบบโคมหวด และแบบกระเช้าสีดา เป็นต้น



ภาพที่ 1.1 งานดอกไม้สด

ที่มา: <http://maprakobph.blogspot.co/2016/02/blog-post.html>

2. งานใบตอง คือ งานประดิษฐ์ที่ใช้ส่วนประกอบต่างๆ ของกล้วย เช่น ใบกล้วย กาบกล้วย ปลีกล้วย ต้นกล้วย มาใช้ในการประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ในหลายรูปแบบทั้งฉีก กรีด เจียน ตัด พับ ม้วน เย็บ ถักสาน ให้เป็นรูปลักษณะต่างๆ ตามความต้องการนำไปใช้ โดยคนไทยในสมัยก่อนนิยมนำใบตองมาทำเป็นภาชนะใส่อาหาร จนถึงปัจจุบันก็ยังคงใช้สำหรับห่อขนม เช่น ข้าวต้มมัด ข้าวเหนียวปิ้ง ห่อหมก ขนมใส่ไส้ ขนมกล้วย และขนมตาล เป็นต้น หรือใช้ในพิธีตามประเพณีไทยในงานต่างๆ เช่น กรวยใบตอง กระถางดอกไม้ พานพุ่ม กระถางลอย และแจกันดอกไม้ เป็นต้น

งานใบตองสามารถแบ่งได้ตามลักษณะการนำไปใช้ 4 ประเภท (“ประเภทของงานใบตอง,” ม.ป.ป.) ดังนี้

(1) ประเภทบรรจุอาหาร คือ งานใบตองประเภทนี้พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของคนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชนบทที่มีใบตองมีใช้กันทั่วไป สำหรับใช้ห่อหรือบรรจุอาหาร เช่น ใช้ห่อแบบต่างๆ และ กระทงลาด เป็นต้น



ภาพที่ 1.2 งานใบตอง

ที่มา: <http://159.192.133.211/elearning/course/info.php?id=79>

(2) ประเภทกระทงดอกไม้ คือ กระทงรูปแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นนำไปใช้ในโอกาสต่างๆ เช่น ใช้เป็นเครื่องสักการบูชาพระรัตนตรัย ใช้เป็นเครื่องสักการะพระมหากษัตริย์และพระราชวงศ์ และชุดชั้นหมาก เป็นต้น

(3) ประเภทกระทงลอย คือ ภาชนะสำหรับใส่ดอกไม้ รูปเทียน สิ่งของ ที่ลอยน้ำได้ ส่วนใหญ่ประดิษฐ์จากใบตองซึ่งใช้ในเทศกาลวันลอยกระทง

(4) ประเภทบายศรี คือ ภาชนะที่ตกแต่งสวยงามเป็นพิเศษ สำหรับใส่อาหารคาวหวานในพิธีสังเวบูชาและพิธีทำขวัญต่างๆ การประดิษฐ์บายศรีจะต้องมีความระมัดระวังคือต้องมืองค์ประกอบครบถ้วนและนำไปใช้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นสิ่งที่นำไปใช้เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องความตาย บายศรีมีทั้งใช้ในพระราชพิธีและพิธีของราษฎร ได้แก่ “บายศรีหลวง” คือ บายศรีที่ใช้ในการประกอบพระราชพิธีต่างๆ ส่วน “บายศรีราษฎร” คือ บายศรีที่ราษฎรทั่วไปใช้ในพิธีต่างๆ ซึ่งจำแนกได้หลายแบบ เช่น บายศรีเทพ บายศรีพรหม บายศรีใหญ่ บายศรีต้น บายศรีปล้อง และบายศรีปากชาม เป็นต้น

3. งานแกะสลัก คือ การแกะหรือสลักลายให้เกิดเป็นรูปทรงที่ต้องการลงบนพื้นผิววัสดุ ได้แก่

1) งานแกะสลักของอ่อน ผักสด และผลไม้ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยที่มีความประณีต ละเอียดย มักพบในงานพิธีกรรม งานแสดงศิลปะ และงานจัดเลี้ยง ส่วนใหญ่นิยมทำเพื่อนำไปประดับตกแต่งอาหาร งานผักสด งานผลไม้ เครื่องจิ้ม หรือจัดพาน เป็นต้น

งานแกะสลักของอ่อนโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทผักและผลไม้ เช่น แตงกวา มะเขือเทศ มะเขือแคโรท มันเทศ เผือก ฟักทอง มันฝรั่ง แตงโม เงาะ มังคุด สับปะรด ส้ม และน้อยหน่า เป็นต้น สามารถนำมาแกะสลักได้ 3 ลักษณะคือ (1) รูปร่องลึก คือ การเจาะเนื้อวัสดุให้เป็นร่องตามลวดลายที่ออกแบบไว้ (2) รูป

นูน คือ การแกะสลักเนื้อวัสดุให้ตัวลายนูนขึ้นจากพื้นผิววัสดุ (3) รูปลอยตัว คือ การแกะสลักลอยตัวให้เห็นภาพที่มองเห็นได้โดยรอบทุกด้าน (“งานแกะสลักผักและผลไม้,” ม.ป.ป.)

นอกจากงานแกะสลักของอ่อนประเภทผักสดและผลไม้แล้ว ยังมีการแกะสลักต้นกล้วย ต้นมะละกอ และงานลักษณะเดียวกับการแกะสลัก แต่อาจใช้ทั้งวิธีการแกะสลักและวิธีติดพิมพ์ก็ได้ นั่นคือ การแกะสลักลอยตัวบนแท่งเทียน หรือการแกะสลักเทียนเป็นภาพ ที่มีการประกวดแข่งขันกันในงานแห่เทียนเข้าพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี มีความยิ่งใหญ่และสวยงามตระการตาดึงดูดนักท่องเที่ยวไปเที่ยวชมในแต่ละปีจำนวนมาก ซึ่งมีการแกะสลักลอยตัวไทยประเภทต่างๆ เช่น กนกเปลวเกาเครือ กนกก้านขด นกคาบ นาคขบ กนกสามตัว และลายดอกบัว เป็นต้น สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นงานแกะสลักเทียนเข้าพรรษาทั้งที่มีการจัดงานที่จังหวัดอุบลราชธานี และงานแกะสลักทั่วไปที่ปรากฏบนแท่งเทียน ล้วนมีคุณค่าที่เพิ่มขึ้นอีกมากจากมูลค่าของเทียนเพียงอย่างเดียว แสดงให้เห็นว่างานประดิษฐ์ที่ใช้การแกะสลักผสมผสานด้วยศิลปะลอยตัวไทย จะเป็นงานที่ทรงคุณค่าในตัวของมันเอง คือการเพิ่มมูลค่าของวัสดุที่นำมาผลิตให้เพิ่มจากเดิมอีกมากมาย เช่น จากการท่องเที่ยว และจากการขายสิ่งประดิษฐ์นั้นๆ ในมูลค่าที่เพิ่มขึ้นมาก



ภาพที่ 1.3 เทียนพรรษาจังหวัดอุบลราชธานี ประเภทแกะสลัก

ที่มา: <http://i-san.tourismthailand.org/6115/>

2) งานแกะสลักไม้เนื้ออ่อน เป็นการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมมาสลักลายลงบนเนื้อไม้เพื่อให้เกิดเป็นลวดลายที่สวยงาม ลวดลายที่แกะสลักลงไปแล้วต้องมีความสวยงาม อ่อนพลิ้ว สามารถแบ่งเป็นประเภทและมีขั้นตอนการแกะสลัก (“งานแกะสลักไม้,” ม.ป.ป.) ดังนี้

การแกะสลักไม้แบ่งได้ประเภท ดังนี้

(1) การแกะสลักรูปลายเส้น เป็นการเจาะร่องตามลวดลายของเส้น ให้มีความหนักเบาเท่ากันตลอดทั้งแผ่นไม้ ส่วนใหญ่ใช้ในการแกะแม่พิมพ์ไม้

(2) การแกะสลักรูปนูนต่ำ เป็นการแกะสลักภาพให้นูนสูงขึ้นจากพื้นผิวไม้เล็กน้อย ส่วนมากเป็นลวดลายประกอบอาคาร โบสถ์ วิหาร เครื่องเรือน หรือประกอบรูปแบบลอยตัว

(3) การแกะสลักรูปนูนสูง เป็นการแกะสลักให้นูนสูงขึ้นเกือบเต็มตัว มีรายละเอียดของรูปมากกว่าแบบนูนต่ำ ใช้แกะสลักลายของงานทั่วไปเหมือนรูปนูนต่ำ

(4) การแกะสลักรูปลอยตัว เป็นการแกะสลักที่ได้รูปที่มองเห็นได้รอบด้าน เช่น แกะเป็น พระพุทธรูป รูปคน และรูปสัตว์ เป็นต้น

ขณะที่เครื่องมือที่ใช้ในการแกะสลักไม้ที่สำคัญได้แก่ ไม้ (ส่วนใหญ่ใช้ไม้สัก) ค้อนไม้ สว่าน มีด เลื่อย ตะไบหรือบุง กระจดาชทราย กบไสไม้ สว่าน แทนียัดหรือปากกาจับไม้ กระจดาชลอกลาย วัสดุตกแต่ง ทินเนอร์ สีทาไม้ และเครื่องมือประกอบอื่นๆ

ขั้นตอนการแกะสลักไม้มีขั้นตอน ดังนี้

(1) เตรียมเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ให้ครบถ้วน และพร้อมใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งไม้ที่จะใช้จะต้องมีพื้นผิวเรียบที่สะดวกต่อการทาบลายและการลอกลาย

(2) ออกแบบลวดลายที่ต้องการลงบนกระดาษแข็ง เพื่อใช้เป็นแบบทาบลงบนไม้ที่ต้องการแกะสลัก

(3) ใช้แบบทาบแล้วลอกลายลงบนแผ่นไม้

(4) ใช้เลื่อยเลื่อยไม้ส่วนที่ไม่ต้องการออก เพื่อขึ้นรูปหรือโครงลาย และให้เหลือส่วนไม้ที่ไม่ต้องการน้อยที่สุด

(5) ใช้สิ่วขนาดเหมาะสมสกัดลาย ต้องมีสิ่วหลายขนาดใช้เพื่อคัดลายให้ชัดเจนว่าส่วนใดเป็นลายและส่วนใดเป็นพื้นผิว

(6) ขุดพื้นผิวตื้นๆ ก่อน เพื่อทำเป็นแนวในการแกะที่ลึกได้ แล้วตรวจสอบดูความถูกต้องตามลายที่ต้องการ แล้วจึงขุดให้ลึกตรงตามลายที่ต้องการ

(7) แกะตัวลายให้เห็นชัดเจนด้วยการใช้สิ่วฉากปาดตัวลาย โดยให้ตั้งฉากด้านหนึ่งและให้เอียงอีกด้านหนึ่ง เป็นการคัดลายให้เห็นเด่นชัดยิ่งขึ้น ทำให้ได้ลายที่คมชัดและสวยงามตรงตามลายที่ต้องการ

(8) เก็บรายละเอียดของลวดลายต่างๆ ให้เรียบร้อยสมบูรณ์ ด้วยสิ่วชนิดและแบบต่างๆ ที่เหมาะสม เช่น สิ่วเล็บมือ และสิ่วขุด เป็นต้น

(9) ขัดกระจดาชทรายหยาบก่อน แล้วใช้กระจดาชทรายละเอียดตาม และหาดินสอพองเพื่ออุดร่องเนื้อไม้

(10) ทาน้ำมันเคลือบเนื้อไม้ หรือทาน้ำมันชักเงา หรือย้อมสีไม้ หรือทาสีทับลงรักปิดทอง ทั้งนี้ ขึ้นกับลักษณะของงานแกะสลักไม้นั้นๆ



ภาพที่ 1.4 งานแกะสลัก

ที่มา: <https://board.postjung.com/1305219>

4. งานเครื่องปั้นดินเผา คือ การนำดินมาขึ้นรูปเป็นภาชนะต่างๆ แล้วนำไปเผา โดยเฉพาะดินเหนียว มีคุณสมบัติที่สามารถอุ้มน้ำได้ดี เมื่อผสมเข้ากับน้ำแล้วจะทำให้ดินมีความเหนียวสามารถปั้นหรือขึ้นรูปเป็นทรงต่างๆ ได้ตามต้องการ ในระยะแรกการประดิษฐ์เครื่องปั้นดินเผาจะมีรูปแบบที่เรียบง่าย เช่น เครื่องปั้นดินเผาลายเขียนสี ต่อมาได้พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เซรามิก และประดิษฐ์เป็นชิ้นงานที่มีความหลากหลาย มีลวดลายที่มีทั้งภาพคน สัตว์ และธรรมชาติ ที่เขียนด้วยความอ่อนช้อยสวยงาม และนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างดี

เครื่องปั้นดินเผาของไทยที่มีชื่อเสียง เช่น เครื่องปั้นดินเผาของชาวเกาะเกร็ด จังหวัดนนทบุรี จะมีรูปทรงและลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น มีฝีมือการแกะสลักลวดลายที่สวยงาม เครื่องปั้นดินเผาแต่ละท้องถิ่นจะมีสีที่แตกต่างกัน เนื่องจากดินที่ใช้ทำเครื่องปั้นดินเผามีคุณสมบัติต่างกัน งานเครื่องปั้นดินเผามักจะเป็นงานปั้นและแกะสลักพร้อมกัน และมีภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมอยู่ด้วย ซึ่งมีองค์ประกอบในการสร้างงาน 3 องค์ประกอบได้แก่ วัสดุอุปกรณ์ในการทำเครื่องปั้นดินเผา การแกะสลักลวดลาย และขั้นตอนการทำเครื่องปั้นดินเผา มีรายละเอียด (“งานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา,” ม.ป.ป.) ดังนี้

วัสดุอุปกรณ์ในการทำเครื่องปั้นดินเผา

- (1) ดินเหนียว จะต้องเป็นดินเหนียวปราศจากวัชพืช เนื่อดินจับเป็นก้อนแน่นไม่ร่วนซุย
- (2) แป้นหมุน ใช้สำหรับขึ้นรูปที่ต้องการ เช่น แจกัน หม้อ โอ่ง ครก ถ้วย ชาม และอ่าง เป็นต้น
- (3) เหล็กขูด หรือไม้ขูด รูปร่างที่ต้องการใช้สำหรับตกแต่ง ขีด ปาด หรือเขียนลวดลายบนภาชนะ
- (4) ผ้าคลุมดิน ใช้คลุมดินไม่ให้แห้งแข็งเร็วขณะสร้างงานยังไม่แล้วเสร็จ
- (5) ไม้แกะสลัก รูปทรงที่ต้องการใช้ ทำด้วยไม้ไผ่ใช้สลักแกะลวดลาย

การแกะสลักลวดลาย

- (1) ลายที่เกิดจากการขีดหรือสลักให้เกิดลายที่ต้องการบนพื้นผิวของเครื่องปั้นดินเผา
- (2) ลายที่เกิดจากการฉลุลายโปร่งของเนื้อเครื่องปั้นดินเผา
- (3) ลายที่เกิดจากการกดให้เนื้อดินนูนขึ้น หรือต่ำลงตามแบบของลายที่ต้องการ

ขั้นตอนการทำเครื่องปั้นดินเผา

- (1) นวดดินเหนียวแล้ววางบนแป้นหมุนขึ้นรูปทรงของภาชนะที่ต้องการ
- (2) ตกแต่งรูปทรงของภาชนะ ให้มีขนาด ความหนา ให้สมส่วน แล้วนำไปผึ่งให้แห้ง
- (3) ออกแบบลวดลายที่ต้องการลงบนภาชนะ
- (4) ใช้เครื่องมือที่ทำด้วยไม้ไผ่หรือเหล็กหรืออื่นๆ ขูดแกะตามลวดลายที่กำหนดบนภาชนะ
- (5) ตกแต่งลวดลายที่แกะแล้วให้สวยงาม ด้วยเครื่องมือที่เตรียมไว้
- (6) นำภาชนะที่แกะลวดลายเรียบร้อยแล้วไปผึ่งในที่ร่ม โถง โปร่ง ห้ามถูกแดด
- (7) นำภาชนะที่แห้งแล้วไปเข้าเตาเผา
- (8) จะได้ภาชนะดินเผาที่แข็งแรงทนทาน และมีลวดลายที่ต้องการนำไปใช้งานได้ต่อไป



ภาพที่ 1.5 งานเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา: <https://sites.google.com/site/arthardware/prapheth>

5. งานจักสาน คือ งานที่ใช้วัสดุซึ่งมีอยู่ตามธรรมชาติ มาสาน ทอ หรือถักให้เกิดเป็นลวดลายที่สวยงาม และนำมาใช้ประโยชน์แตกต่างกันไปตามลักษณะของวัสดุที่นำมาใช้ในแต่ละท้องถิ่น ปัจจุบันได้พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลายและสวยงามมากขึ้น ทั้งนำไปเป็นประโยชน์ใช้สอยและใช้ประดับให้เกิดความสวยงาม

งานจักสานจะเกี่ยวข้องกับ การจัก การสาน การถัก สาเหตุของการทำเครื่องจักสาน และวัสดุที่ใช้ทำเครื่องจักสาน (“งานจักสาน,” ม.ป.ป.) ดังนี้

การจัก คือ การนำวัสดุมาทำให้เป็นเส้น เป็นแฉก เป็นริ้ว เพื่อเตรียมความสะดวกในการสาน เป็นขั้นตอนการเตรียมวัสดุในการทำเครื่องจักสานขั้นตอนแรก

การสาน คือ การสานให้เกิดเป็นลวดลายมี 3 วิธี คือ การสานด้วยวิธีสอดขัด การสานด้วยวิธีสอดขัดด้วยเส้นทแยง และการสานด้วยวิธีขัดเป็นวง

การถัก คือ การประกอบให้เครื่องจักสานมีความสมบูรณ์สามารถนำไปใช้งานได้เหมาะสม เช่น การถักขอบของภาชนะจักสานไม้ไผ่ การถักหูภาชนะ เป็นต้น

การทำเครื่องจักสานมักจะประดิษฐ์ขึ้นเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านต่างๆ ดังนี้

(1) ประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีพประจำวัน เช่น

เครื่องจักสานที่ใช้เกี่ยวกับการบริโภค เช่น หวดนึ่งข้าวเหนียว กระติบ แอบข้าว กล่องข้าว กระด้ง กระจาด หวด ฝาชี และกระซอน เป็นต้น

เครื่องจักสานที่ใช้เป็นภาชนะ เช่น กระบุง กระจาด กระบาย กะโล่ กระด้ง กระชู่ กระพ้อม ตะกร้อ เข่ง ตะกร้า ปุงกี กระเช้า และชะลอม เป็นต้น

เครื่องจักสานที่ใช้เป็นเครื่องตวงวัด เช่น กระออม กระชู่ และกระบุง เป็นต้น

เครื่องจักสานที่ใช้เป็นเครื่องเรือนเครื่องใช้ เช่น กรงนก สุ่มไก่ แผงรื้อ พัด เสื้อต่างๆ และลำแพน เป็นต้น

เครื่องจักสานที่ใช้ป้องกันแดดฝน เช่น ฝ้ายบ้าน หลังคา หมวก และงอบ เป็นต้น

(2) ประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ เช่น กระบุง กระจู้ กระชัง ตะแกรง ลอบ ไซ ข้อง ชะนาง จั่น เป็นเครื่องมือในการจับปลาและสัตว์น้ำ เป็นต้น

(3) ประดิษฐ์ใช้ในงานประเพณีและเพื่อประดับให้สวยงาม เช่น ปลาตะเพียนสาน ตัวตักแตนสาน การสานเสื่อปาหนันเพื่อใช้ในงานแต่งงานในภาคใต้ เป็นต้น

วัสดุที่ใช้ทำเครื่องจักสาน ประกอบด้วย ไม้ไผ่ กก แห้ง (คล้ายไม้ไผ่แต่อ่อนนุ่มกว่า) หวาย ใบตาล ใบลาน ก้านมะพร้าว ย่านลิเภา กระจุต เตยทะเล (ใบยาวคล้ายใบสับปะรด) ลำเจียกหรือปาหนัน และคล้า (คล้ายต้นข่าหรือกก มีผิวเหนียว)



ภาพที่ 1.6 งานจักสาน

ที่มา: <https://www.nationtv.tv/local/378828990>

ลวดลายไทยในงานประดิษฐ์

ความหมายของลวดลายที่นำไปใช้กันมีความหมายคล้ายๆ กัน ดังนี้

ลวดลาย คือ ลายต่างๆ ที่เขียนหรือแกะสลัก เช่น ลวดลายที่ประตูโบสถ์สวยงามมาก (ราชบัณฑิตยสถาน, 2557)

คำว่า “ลวดลาย” อาจมีความหมายอื่นๆ ที่คล้ายกัน (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 4) ดังนี้

ลวดลาย คือ การกำหนดองค์ประกอบให้แต่ละองค์ประกอบร้อยเรียงกันจนเกิดเป็นภาพตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างผลงาน

ลวดลาย คือ การนำองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างผลงาน นำมาจัดวางอย่างเหมาะสม เพื่อประโยชน์ในการใช้สอยและความงาม

ลวดลาย คือ การรู้จักวางแผน กำหนดรูปแบบของจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ให้เกิดความแปลกใหม่ เหมาะกับการนำไปใช้กับผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท

ลวดลาย คือ การสร้างสรรค์ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ให้สอดคล้องกับสิ่งของเครื่องใช้ประเภทต่างๆ โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำไปใช้สอย

ลวดลาย คือ การนำองค์ประกอบมาใช้ในการสร้างงาน ในแต่ละรูปแบบอย่างสวยงาม และเกิดประโยชน์การใช้สอยตามวัตถุประสงค์

จากความหมายของลวดลายข้างต้นจะเห็นว่าลวดลายมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นองค์ประกอบที่นำมาใช้ทำให้เกิดลวดลายที่ต้องการสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความสวยงาม และเกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ นั้นเอง

ดังนั้น ลวดลายในงานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยจึงเป็นการผสมผสานกันระหว่างการใช้จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี มาใช้ในการออกแบบลวดลายมาใช้ในการงานดอกไม้สด งานใบตอง งานแกะสลัก งานเครื่องปั้นดินเผา และงานจักสาน ทั้งนี้ แม้ว่าจะเป็นงานประดิษฐ์ประเภทเดียวกันแต่ในภูมิภาคที่ต่างกัน อาจ会有ความแตกต่างกันในแต่ละแง่มุม ขึ้นกับปัจจัยแวดล้อมที่แตกต่างกัน นั้นเอง

ลวดลายในงานประดิษฐ์ที่สำคัญ มี 4 ประเภท (พินาติน สาริยา, 2549, น. 5-22) ดังนี้

1. ประเภทของลวดลายตามลักษณะรูปแบบการจัดวาง มี 9 รูปแบบ ดังนี้

1) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวนอน-ตรง ได้จากการจัดวางลายให้ราบขนานกับพื้นผิวงานในลักษณะเรียบตรงในแนวนอน

2) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวนอน-ซิกแซกหรือหยัก ได้จากการจัดวางลายให้ขนานกับพื้นผิวงานในลักษณะซิกแซก หรือหยักไปมาในแนวนอน

3) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวนอน-โค้ง ได้จากการจัดวางลายให้ขนานกับพื้นผิวงานในลักษณะโค้งในแนวนอน

4) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวตั้ง-ตรง ได้จากการจัดวางลายให้ตั้งฉากกับพื้นผิวงานในลักษณะเรียบตรงในแนวตั้ง

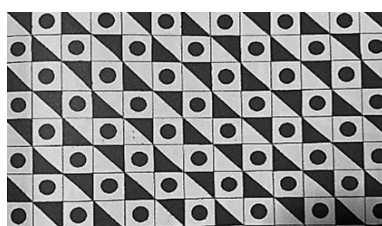
5) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวตั้ง-ซิกแซกหรือหยัก ได้จากการจัดวางลายให้ตั้งฉากกับพื้นผิวงานในลักษณะซิกแซก หรือหยักไปมาในแนวตั้ง

6) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวตั้ง-โค้ง ได้จากการจัดวางลายให้ตั้งฉากกับพื้นผิวงานในลักษณะโค้งในแนวตั้ง

7) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวเฉียง-ตรง ได้จากการจัดวางลายให้เบี่ยงเบนจากเส้นตั้งฉากไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในลักษณะตรงในแนวเฉียง

8) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวเฉียง-ซิกแซกหรือหยัก ได้จากการจัดวางลายให้เบี่ยงเบนจากเส้นตั้งฉากไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในลักษณะซิกแซก หรือหยักไปมาในแนวเฉียง

9) ลวดลายรูปแบบแถบ เส้นแนวเฉียง-โค้ง ได้จากการจัดวางลายให้เบี่ยงเบนจากเส้นตั้งฉากไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งในลักษณะโค้งในแนวเฉียง



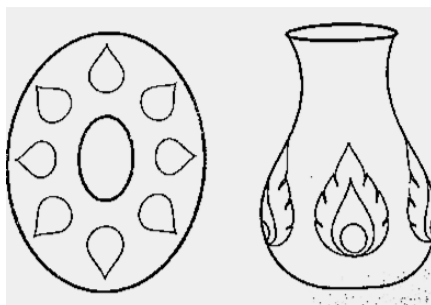
ภาพที่ 1.7 ลวดลายรูปแบบแถบ

ที่มา: ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 55.

2. ประเภทของลวดลายตามลักษณะรูปแบบพื้นที่ มี 2 รูปแบบ ดังนี้

1) ลวดลายรูปแบบพื้นที่เหลี่ยม ได้จากการสร้างลายลงในพื้นที่ที่มีเหลี่ยม มีมุม เป็นตัวกำหนดขอบเขตของลายให้เหมาะสม สวยงาม และลงตัว เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า หกเหลี่ยม แปดเหลี่ยม เป็นต้น

2) ลวดลายรูปแบบพื้นที่วง ได้จากการสร้างลายลงในพื้นที่ที่มีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบสำคัญในการกำหนดขอบเขตของลายให้เหมาะสม สวยงาม และลงตัว เช่น วงกลม ครึ่งวงกลม วงรี ครึ่งวงรี เป็นต้น



ภาพที่ 1.8 ลวดลายรูปแบบพื้นที่
ที่มา: พิณาลิน สาริยา, 2549, น. 162.

3. ประเภทของลวดลายตามลักษณะรูปแบบแนวความคิดการสร้างงาน มี 5 รูปแบบ ดังนี้

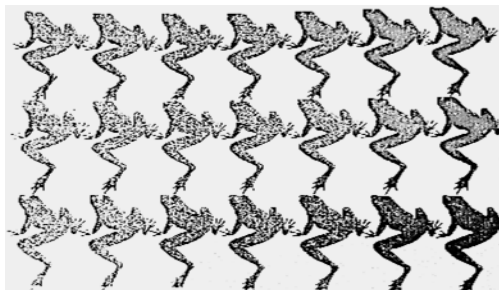
1) แนวความคิดจากลวดลายในประวัติศาสตร์ เป็นลวดลายที่สร้างจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นลวดลายในอดีตที่บรรพบุรุษของตนเองได้สร้างไว้ และยังหลงเหลือให้ชนรุ่นหลังได้พบเห็นแล้วนำมาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน เพิ่มเติม หรือสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้น แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิมที่บรรพบุรุษได้สร้างไว้

2) แนวความคิดจากแร่ธาตุ เป็นลวดลายที่สร้างจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นลวดลายที่เกิดจากแร่ธาตุ เช่น หิน ดิน กรวด ทราย น้ำ เหล็ก ที่เกิดเองตามธรรมชาติที่มีความงดงามและน่าประทับใจนี้มาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน เพิ่มเติม หรือสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้น แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นแร่ธาตุเดิมอยู่

3) แนวความคิดจากพืช เป็นลวดลายที่สร้างจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นลวดลายที่เกิดจากพืช เช่น ต้นไม้ กิ่งไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ขอนไม้ ผลไม้ เปลือกไม้ ปรากฏการณ์ธรรมชาติต่างๆ ของพืชที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติที่มีความงดงามและน่าประทับใจนี้มาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน เพิ่มเติม หรือสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้น แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นพืชชนิดนั้นอยู่

4) แนวความคิดจากสัตว์ เป็นลวดลายที่สร้างจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นลวดลายที่เกิดจากสัตว์ เช่น ช้าง ม้า ปลา นก วัว ควาย แมลงปอ ผีเสื้อ ผึ้ง แมลงสวยงาม ปรากฏการณ์ธรรมชาติต่างๆ ของสัตว์ที่เกิดเองตามธรรมชาติที่มีความงดงามและน่าประทับใจนี้มาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน เพิ่มเติม หรือสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้น แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นสัตว์ชนิดนั้นอยู่

5) แนวความคิดจากสิ่งของเครื่องใช้ เป็นลวดลายที่สร้างจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็นลวดลายที่เกิดจากสิ่งของเครื่องใช้รอบตัว เช่น ปากกา โต๊ะ เก้าอี้ พู่กัน กระบุง ตะกร้า ช้อน หมวก ชะลอม ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันที่มีความงดงามและน่าประทับใจ แล้วนำมาดัดแปลง ปรับปรุง ตัดทอน เพิ่มเติม หรือสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายใหม่ขึ้น แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นสิ่งของเครื่องใช้เดิมอยู่



ภาพที่ 1.9 ลวดลายตามลักษณะรูปแบบแนวความคิด

ที่มา: พินาติน สาริยา, 2549, น. 16.

4. ประเภทของลวดลายตามลักษณะรูปแบบงานที่นำไปใช้ มี 8 รูปแบบ ดังนี้

1) ลวดลายผ้า เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการพิมพ์ลายผ้าให้เกิดความแปลกใหม่ สวยงาม มีความทันสมัยทั้งลวดลายและสีสันทัน การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงการนำไปพิมพ์เพื่อให้ได้ผ้าจำนวนมาก ลายจึงมักจะต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน รอยต่อของลายมีความกลมกลืนมีความประณีตงดงาม

2) ลวดลายทอ-จักสาน เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการทำเครื่องจักสาน-ถักทอให้เกิดความแปลกใหม่ สวยงาม มีความทันสมัยทั้งลวดลายและสีสันทัน การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงการนำไปใช้ในรูปแบบที่เหมาะสมกับการทอและจักสาน เช่น ลวดลายสานตะกร้า ลวดลายทอเสื่อ ลวดลายจักสาน กระเป๋า ลวดลายทอผ้าไหม และลวดลายทอผ้าฝ้าย เป็นต้น

3) ลวดลายฉลุ เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการนำบางส่วนของวัสดุที่นำมาใช้ออก เพื่อให้โปร่งแสงเกิดความแปลกใหม่ สวยงาม มีความทันสมัยทั้งลวดลายและสีสันทัน การออกแบบลวดลายฉลุจึงต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องสัมพันธ์ในแต่ละส่วนของลวดลาย รวมทั้งคำนึงถึงการทรงตัวของสิ่งประดิษฐ์นั้นด้วย

4) ลวดลายภาพชนะ เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ตกแต่งภาชนะแต่ละรูปทรงให้เกิดความแปลกใหม่ สวยงาม มีความทันสมัยทั้งลวดลายและสีสันทัน เช่น ลายถ้วยชาม ลายจาน ลายแจกัน ลายแก้ว และลายโถง เป็นต้น

5) ลวดลายบรรจุภัณฑ์ เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ตกแต่งบรรจุภัณฑ์ หีบห่อ รูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ มีจุดเด่นทั้งรูปทรง และข้อความที่กำหนด สอดคล้องกับสินค้าที่จำหน่าย เช่น การออกแบบลวดลายสำหรับถุงบรรจุสินค้า และการออกแบบลวดลายกล่องบรรจุสิ่งของเครื่องใช้ เป็นต้น

6) ลวดลายเครื่องประดับ เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ประกอบการออกแบบเครื่องประดับแต่ละรูปแบบ ให้เกิดความแปลกใหม่ สวยงาม มีความทันสมัยทั้งลวดลายและสีสันทัน เช่น ลายสร้อยคอ ลายแหวน ลายกำไล และลายเข็มขัด เป็นต้น

7) ลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรม เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ประดับตกแต่งอาคารสถานที่ในแต่ละส่วน เพื่อเพิ่มความประณีต สวยงาม แข็งแรง เช่น ลายปูนปั้น ลายการแกะสลักไม้ ลายฉลุ ประติมากรรม ลายหน้าต่าง ลายเสา และลายเชิงบันได เป็นต้น โดยลวดลายเหล่านี้จะต้องสอดคล้องกับพื้นที่ของอาคารสถานที่นั้นด้วย

8) ลวดลายสิ่งพิมพ์ เป็นลวดลายที่ออกแบบเพื่อนำไปใช้ตกแต่งสิ่งพิมพ์แต่ละรูปแบบ เพื่อเพิ่มความสนใจนอกจากเนื้อหาของสิ่งพิมพ์นั้น เช่น ลายปกหนังสือ ลายซองจดหมาย ลายการ์ด และลายโปสเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 1.10 ลวดลายตามลักษณะรูปแบบงานที่นำไปใช้

ที่มา: รัชชานนท์ ตาโสง, 2549, น. 42.

ลวดลายในงานศิลปกรรมในประเทศไทย

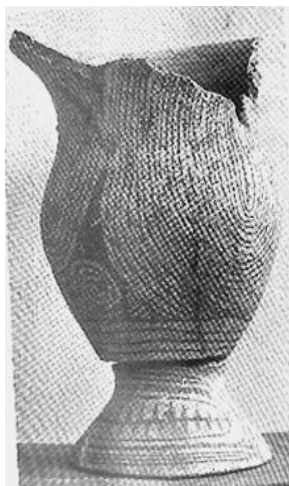
ลวดลายในงานศิลปกรรมที่มีในประเทศไทย มีความเจริญรุ่งเรืองมากจะอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 ดังนั้น เมื่อใช้ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นเส้นกัน จึงแบ่งงานศิลปะออกได้ 3 ช่วงเวลา (รัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 114-120) ดังนี้

- 1) สมัยก่อนประวัติศาสตร์
- 2) สมัยก่อนพุทธศตวรรษที่ 19
- 3) สมัยหลังพุทธศตวรรษที่ 19

1) สมัยก่อนประวัติศาสตร์

สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยมีการค้นพบเครื่องปั้นดินเผาสมัยใหม่และเครื่องสำริด ที่ตำบลบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี เครื่องปั้นดินเผาที่พบเป็นภาชนะรูปทรงต่างๆ ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีกดประทับเป็นลายเชือกทาบ ขูดขีดลวดลายเป็นลายเส้นขนานและลายเส้นขีดทับไขว้กันอย่างอิสระ ทำให้เกิดพื้นผิวและลายเขียนสีที่เป็นลายเส้นโค้งขมวดกันไม่ซ้ำแบบกัน โดยสีที่ใช้เขียนลายทำมาจากดินแดงผสมยางไม้ ลักษณะของลายจะเป็นรูปขดกันหอยหรือลายมัดหวาย มีลายเส้นหักมุมและเส้นตรง ลายมีทั้งเส้นตรงเส้นโค้งและเส้นหยักฟันปลา ซึ่งลายทั้งหมดจะเขียนเป็นเส้นขนานกันและมักจะวนมาบรรจบกัน และอาจจะมีลายรูปคน รูปสัตว์ และอวัยวะเพศชายอีกด้วย เช่น ลักษณะลายหม้อ

บ้านเชียงเขียนด้วยเส้นโค้งคดต่างๆ กันไปไม่ซ้ำแบบกัน มีทั้งลักษณะงานนุ่มนวลและดุดัน บางหม้อของบ้านเชียงเขียนด้วยดินแดงเป็นลายแบบมัดหวายในนิ้วมือ การออกแบบตัวลายพิเศษคือใช้เส้นใหญ่ๆ ให้วิ่ง บ่งถึงการเคลื่อนไหว ตรงเส้นทางบรรจบกันเกิดช่องว่างสามเหลี่ยม ใช้เส้นขีดเล็กๆ เหมือนหนามทำให้เกิดจุดตัดกันขึ้น บางหม้อมีลายกันหอยเป็นลายประธาน และมีวงกันหอยเล็กๆ มาประกอบในจังหวะที่พอดี (น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 27-28)



ภาพที่ 1.11 หม้อบ้านเชียงเขียนด้วยดินแดง
ที่มา: น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 27.

2) สมัยก่อนพุทธศตวรรษที่ 19

เป็นช่วงเวลาที่วัฒนธรรมศาสนาของอินเดียแพร่เข้ามาในเขตประเทศไทยในปัจจุบัน เกิดการถ่ายทอดทั้งศาสนา ภาษาหนังสือ ศิลปกรรม และวรรณกรรม ซึ่งรวมทั้งลวดลายที่ประดับตกแต่งตามโบราณสถานต่างๆ ลวดลายที่ใช้ประดับตกแต่งมีกนกเป็นลายสำคัญ ลวดลายไทยจึงมักมีกนกเป็นต้นแบบของลาย โดยที่กนกจะมีลักษณะที่ต่างกัน จึงเรียกลักษณะของกนกกำกับไว้ ให้รู้ถึงลักษณะของลาย เช่น กนกสามตัว กนกเปลว และกนกใบเทศ เป็นต้น

ลวดลายไทยที่ปรากฏในงานศิลปกรรมสมัยก่อนศตวรรษที่ 19 แบ่งออกได้ ดังนี้

- 1) ศิลปะรุ่นเก่า
- 2) ศิลปะแบบเทวรูปรุ่นเก่า พุทธศตวรรษที่ 12-14
- 3) ศิลปะทวารวดี พุทธศตวรรษที่ 12-16
- 4) ศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 13-18
- 5) ศิลปะลพบุรี พุทธศตวรรษที่ 17-19
- 6) ศิลปะหริภุญไชย พุทธศตวรรษที่ 17-19

1) ศิลปะรุ่นเก่า เช่น พบตะเกียงโรมันที่จังหวัดกาญจนบุรี ทำให้สันนิฐานได้ว่าพื้นที่ภาคกลางของไทยมีการติดต่อกับชาติในยุโรป ตะเกียงทำด้วยสำริด ฝาตะเกียงเป็นรูปเทพเจ้ากรีกชื่อไซลีนัส (Silenus) ดำเป็นลายใบปาล์ม ตอนล่างเป็นรูปปลาโลมาหันหัวเข้าหากัน เป็นต้น

2) ศิลปะแบบเทวรูปปูนเกล้า พุทธศตวรรษที่ 12-14 เป็นเทวรูปในศาสนาพราหมณ์ เป็นศาสนาที่เข้ามามีอิทธิพลในดินแดนสุวรรณภูมิในช่วงเวลาดังกล่าว ศิลปะจะมีลายเครื่องประดับของเทวรูป เป็นลายขมวดม้วน

3) ศิลปะทวารวดี พุทธศตวรรษที่ 12-16 ลายทวารวดีมักทำปลายมนขมวดม้วนตัวแบบผักกูด ลวดลายศิลปะทวารวดีได้แก่ลายสลักนูนต่ำบนใบเสมาหินเป็นลายฐานบัว ลายสลักนูนต่ำบนธรรมจักรศิลา เป็นลายดอกกลมสลักสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน เป็นลายร่วมสมัยกับศิลปะสมัยก่อนเมืองพระนคร ลายนี้พัฒนามาเป็นลายประจำยามก้ามปูในสมัยอยุธยา

4) ศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 13-18 เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นในศาสนาพราหมณ์และศาสนาพุทธ ฝ่ายมหายาน ลายอยู่ในเครื่องประดับของพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ที่มีลักษณะขมวดม้วน และลายที่ฐานพระพุทธรูปนาคปรก

5) ศิลปะลพบุรี พุทธศตวรรษที่ 17-19 เป็นศิลปะที่ได้รับอิทธิพลมาจากขอม มีลักษณะของการสลักลาย ตกแต่งทับหลัง หรือสลักเป็นภาพเล่าเรื่องราว ลายปูนปั้นประดับองค์ปรางค์ กรอบประตู และเสาประดับกรอบประตูปรางค์ ขณะเดียวกันศิลปะบางอย่างเป็นศิลปะร่วมสมัย เช่น ลายปูนปั้นประดับภายนอกพระวิหารหลวง วัดโล้ว จังหวัดลพบุรี เป็นศิลปะสมัยลพบุรีตอนปลาย ร่วมสมัยกับสมัยอุทองตอนปลาย (น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 59)

6) ศิลปะหริภุญไชย พุทธศตวรรษที่ 7-19 เป็นศิลปะเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของมอญ พม่า ผสมผสานกับศิลปะที่มาจากอินเดีย



ภาพที่ 1.12 ลายปูนปั้น
ที่มา: น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 62.

3) สมัยหลังพุทธศตวรรษที่ 19

ลวดลายไทยที่ปรากฏในงานศิลปกรรมสมัยหลังศตวรรษที่ 19 แบ่งออกได้ ดังนี้

- 1) ศิลปะสุโขทัย พุทธศตวรรษที่ 19-20
- 2) ศิลปะล้านนา พุทธศตวรรษที่ 18-23
- 3) ศิลปะอยุธยา พุทธศตวรรษที่ 20-23
- 4) ศิลปะรัตนโกสินทร์ พุทธศตวรรษที่ 24-25

1) ศิลปะสุโขทัย พุทธศตวรรษที่ 19-20 เป็นลายปูนปั้นประดับตกแต่งสถาปัตยกรรม มีลักษณะเหมือนธรรมชาติ เช่น ลายเครือเถา ลายก้านขด ประกอบด้วยรูปดอกไม้ ใบไม้ รูปนก สัตว์จตุรบาทต่างๆ ซึ่งถ่ายทอดมาจากศิลปะอุทธรหรืออยุธยาสุพรรณภูมิ ลายกนกทางหงส์ หางมังกร และรูปนางอัปสรได้รับมาจากศิลปะลวดลายขอม ลายดอกบัว และลายกลีบบัวมีลายภายในกลีบแบบจีน ลายกาบเป็นลายที่ได้รับอิทธิพลจากลัณนาที่เอาลักษณะลายแบบจีนเข้ามาผสม ลายกาบใช้ประดับเสาประตู เสากรอบหน้าต่าง ส่วนบนเรียกว่า กาบบน ส่วนล่างเรียกว่า กาบล่าง ส่วนกลางทำประจายามเรียกว่า ประจายามรัดอก ลายฐานสิงห์หรือขาสิงห์ทำเป็นรูปนก หัวลง หรือเท้าของสิงโต ที่ประดิษฐ์ให้กลมกลืนกับลายไทยใช้เป็นขาของแท่นฐาน

นอกจากลายปูนปั้นประดับเสากลม ลายปูนปั้นประดับปรางค์ ลายจำหลักศิลา ยังมีลายกันขามสังคโลก ลายเทพนมจำหลักบนใบเสมา ลายจำหลักบนแผ่นเสมา ลายปูนปั้นของสถูปทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ส่วนยอดแหลมของปิ่นลม และลายเขียนปูนเป็นรูปปลา ดอกไม้ ใบไม้ ลายขมวด ลายแบบจีน เป็นต้น (น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 80-89)

2) ศิลปะล้านนา พุทธศตวรรษที่ 18-23 ลวดลายของศิลปะล้านนานิยมงานปูนปั้นประดับตกแต่งสถาปัตยกรรม ลายปูนปั้นระยะแรกจะคล้ายกับลายศิลปะสุโขทัยและลายศิลปะจีน เป็นลายพรรณพฤกษาที่มีลักษณะโค้ง ลายกนกจะแสดงความนุ่มนวลน้อยสัมพันธ์กับการเรียงต่อเนื่องของตัวลาย และปั้นเป็นลายโปร่งคล้ายฉลุตัวลาย ลายศิลปะล้านนาได้แก่ลายช่อ ลายดอกบัว ลายดอกโบตั๋น ลายกาบ ลายก้านขด และลายเฟืองอุบะ เป็นต้น

3) ศิลปะอยุธยา พุทธศตวรรษที่ 20-23 สมัยอยุธยาตอนต้นนั้นลวดลายถ่ายทอดจากทวารวดีและขอมนำมาปรับให้ลายมีลักษณะแบบบางอ่อนพลิ้ว ลายกนกเริ่มมีลักษณะที่มีเค้าโครงของต้นแบบของกนกสามตัว ลายทำเป็นก้านขด ขมวดสามขมวด และมีขนาดเล็กๆ เป็นครีประกอบ มีลักษณะเข้มแข็ง มีเส้นโค้งดูตัน ลายสมัยอยุธยาตอนต้นได้แก่ ลายช่อ ลายกลีบบัว ลายประจายามก้ามปู ลายดอกชอกดอกซ้อน และลายก้านต่อดอก เป็นต้น ขณะที่สมัยอยุธยาตอนกลางได้รับอิทธิพลจากศิลปะสุโขทัยและล้านนา จึงมีลักษณะวงโค้งของลายก้านขด และเส้นลูกคลื่นแข็งและอ้วนหนาประกอบอยู่เป็นส่วนสำคัญ สัมพันธ์กับลักษณะลายพรรณพฤกษาได้แก่ ก้าน ดอก ใบ การเขียนลายกลีบบัวจะยาวเหลียวแหลมแบบกระจิงตาอ้อย แทนกลีบป้านแบบบัวสมัยอยุธยาตอนต้น ภายในกลีบบัวประดิษฐ์ส่วนละเอียดเพิ่มขึ้นจึงมีลักษณะอ่อนหวานคลายความแข็งกระด้างลงไป และลายมีความละเอียดแหลมคม โดยที่ศิลปะสมัยอยุธยาตอนปลายลักษณะของกนกวงโค้งลดความสำคัญลง ทำเป็นเส้นแบบบาง ส่วนหัวกนกและปลายสะบัดพลิ้ว เป็นลวดลายกนกเปลวผสมกับจินตนาการผสมผสานกับธรรมชาติ และมีลายที่ได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตกมากขึ้น เช่น ชาวฝรั่งเศส คือลายเครือเถาที่ประกอบด้วยใบอะแคนทัส (Acanthus) ของกรีกโบราณ ลายสมัยอยุธยาตอนปลายนิยมใส่ภาพคน สัตว์ และบ้านเรือนผสมผสานกันระหว่างลายเครือเถารูปดอกไม้กับนก และมีลายที่สำคัญได้แก่ ลายกนกเปลว ลายช่อหางโต ลายกนกหางไหล ลายใบเทศ ลายรูปหน้าขบ ลายก้านขด ลายกระจิง ลายพุ่มเทพพนม และลายพุ่มข้าวบิณฑ์ เป็นต้น (น. ณ ปากน้ำ, 2550, น. 171-172)

4) ศิลปะรัตนโกสินทร์ พุทธศตวรรษที่ 24-25 ลวดลายไทยมีการแบ่งเป็น 4 หมู่ คือ กนก (ลายต่างๆ) นารี (นาง) กระปี่ (ลิง) คชะ (ช้าง และสัตว์หิมพานต์) ทั้ง 4 หมู่แบ่งเป็น 2 หมวดคือ หมวดลายกนก เรียกว่าลายไทย และหมวดภาพไทย ได้แก่ ภาพเทวดา ภาพนาง ภาพยักษ์ ภาพลิง และภาพสัตว์หิมพานต์ โดยที่แบบของลายไทยมีกนก ที่เกิดจากการนำเอาสิ่งของตามธรรมชาติ เช่น ดอกบัว ใบผักกูด และใบฝ้ายเทศ มาผูกเป็นลวดลาย ถ้ามีสัตว์ประกอบก็มักเป็นสัตว์สวยงาม หรือสัตว์หิมพานต์ กนกที่สำคัญ คือ กนกสามตัว ที่ประกอบด้วย กนกเปลว กนกใบเทศ และกนกหางโต

ลายไทยในแต่ละยุคแต่ละสมัยจะมีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นเสมอ และมักจะมีการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละวัฒนธรรมที่อาจแตกต่างกันไม่มากนักน้อย แม้บางครั้งการถ่ายทอดอาจขาดหายไปก็ด้วยความนิยมที่เปลี่ยนแปลงไป หรือการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยที่ต่างกัน เช่น ยุคสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ลวดลายต่างๆ ที่การถ่ายทอดขาดหายไปจากสมัยอยุธยา เนื่องจากสงคราม แต่การสืบสานต่อก็ไม่ได้ขาดหายไปทั้งหมด เนื่องจากมีการถ่ายทอดไว้ในหลักฐานต่างๆ ที่แม้ว่าจะมีอยู่กระจัดกระจาย เช่น ภาพเขียน ลายปูนปั้น ภาพแกะสลัก อยู่ตามศาสนสถานและสถานที่สำคัญ เช่น โบสถ์ วิหาร เจดีย์ จึงสามารถรวบรวมเป็นหมวดหมู่เพื่อนำมาใช้ในการงานศิลปะต่างๆ ได้ในหลายแขนง ลายที่สำคัญที่รวบรวมได้มักมีลายกนกเป็นสำคัญ

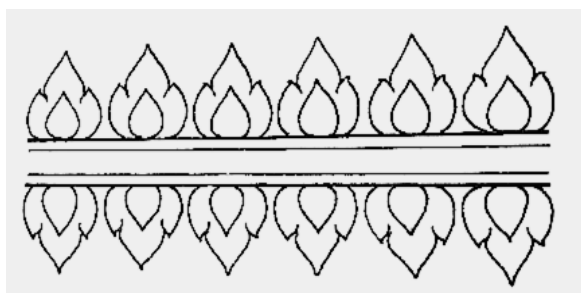
ลายไทยที่สำคัญในปัจจุบัน

ลายไทยประกอบไปด้วยเส้นที่อ่อนช้อยนุ่มนวล จัดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชาติไทย ซึ่งลายไทยทั้งหมดแทบจะกล่าวได้ว่าเป็นรูปลักษณะที่มีบ่อเกิดจากธรรมชาติ ที่สำคัญได้แก่ ดอกบัว (ดอกบัวหลวง ดอกบัวสัตตบงกช และดอกบัวสัตตบุษย์) ใบเทศ (ใบฝ้ายเทศ) ดอกมะลิ ดอกไชยพฤกษ์ ดอกลายมาจาก ดอกบัว สายบัว ดอกลายมาจากดอกมะลิ ดอกฝ้ายเทศหรือพุทตาน ดอกไม้ร่วง มะม่วงหิมพานต์ ดอกลำดวน ดอกสีกลิบหรือดอกประจายาม ดอกจอก ใบเทศชนิดหนึ่ง ใบเทศดอกบัว ใบเทศพุทตาน และใบพุทตานหรือฝ้าย (พระเทพวชิรมิตร, 2560) แล้วนำสิ่งดังกล่าวมาดัดแปลงจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ

ลวดลายสมัยรัตนโกสินทร์ที่ได้รับอิทธิพลจากสมัยอยุธยาและสุโขทัย ผสมผสานอิทธิพลจากจีนและตะวันตก พัฒนาสืบทอดมาเป็นลำดับ อยู่ในลายที่สำคัญมี (ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 120-125) ดังนี้

1) ลายดอกบัว เป็นลายรูปกลีบบัว หรือดอกบัว ถ้าวางเรียงปลายกลีบขึ้นเรียกว่า “บัวหงาย” ถ้าวางเรียงปลายกลีบลงเรียกว่า “บัวคว่ำ” ลายดอกบัวมีการประดิษฐ์ในหลายลักษณะ เช่น บั้วรวน บั้วจกกล บั้วแวง และยังมีชื่อเรียกตามตำแหน่งที่ใช้ เช่น บั้วหัวเสา ฐานบัว ลวดบัว เป็นต้น

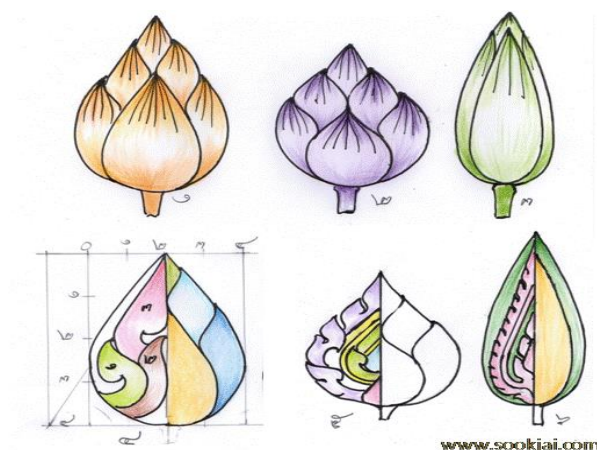
ดอกบัว เป็นดอกไม้ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นไม่มีดอกไม้ชนิดใดเหมือน โดยเฉพาะเส้นโค้งเว้าของดอกบัวมีความนุ่มนวลอ่อนช้อยน่าชม จึงเป็นสิ่งที่แสดงถึงความงดงามที่ธรรมชาติมีให้กับมนุษย์ชาติ และเป็นสัญลักษณ์หนึ่งที่สื่อถึงความเป็นไทย โดยความเชื่อของคนไทย ดอกบัวเป็นดอกไม้ศักดิ์สิทธิ์และมีความเป็นมงคล มีชื่อที่นิยมเรียกคือ ลายบัวคว่ำบัวหงาย ลายมุกบัว ลายรวงข้าว ลายดอกไม้ และลายบัวเครือ (“ลายบัวคว่ำบัวหงาย,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.13 ลายกลีบบัว

ที่มา: วิภาวี บริบูรณ์, อัครเรข เปรमानุพันธ์ และ เรณู คนเล็ก, 2553, น. 76.

แหล่งกำเนิดของลายกลีบบัวจะมาจากดอกบัวหลวง ดอกบัวสัตตบงกช ดอกบัวสัตตบุษย์ ซึ่งบัวทั้ง 3 ประเภทนั้นเป็นแหล่งเกิดลายกนกสามตัว ลายบัวกนก และลายกรวยเชิง และลายอื่นๆ ที่ต่อเนื่องกับลายกลีบบัว



ภาพที่ 1.14 ดอกบัวหลวง ดอกบัวสัตตบงกช ดอกบัวสัตตบุษย์ แหล่งเกิดลายกนกสามตัว
ลายบัวกนก และลายกรวยเชิง

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

2) ลายช่อ มีทั้งลายช่อที่เรียนแบบธรรมชาติ และลายช่อประดิษฐ์ เช่น ช่อทางโตไบเทศ ช่อทางโตประดิษฐ์ใหม่จากนาค และช่อทางโตประดิษฐ์ใหม่จากดอกพุดตาน เป็นต้น



ภาพที่ 1.15 ลายช่อทางโตไบเทศ

ที่มา: วิภาวี บริบูรณ์, อัครเรข เปรमानุพันธ์ และ เรณู คนเล็ก, 2553, น. 126.

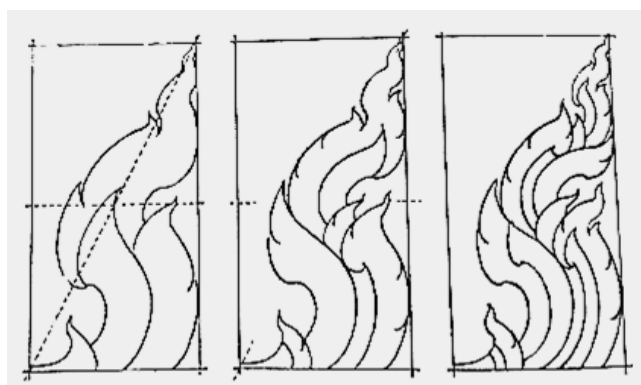
ลายช่ออาจอยู่ในรูปแบบ ลายดอกกลอยช่อหางโต ช่อหางไหล ช่อหางโต ช่อเปลวมยุรา ช่อหางโต เปลว ช่อเปลวลอย และอยู่ในรูปแบบลายช่อกนก เป็นต้น



ภาพที่ 1.16 ลายช่อกนก

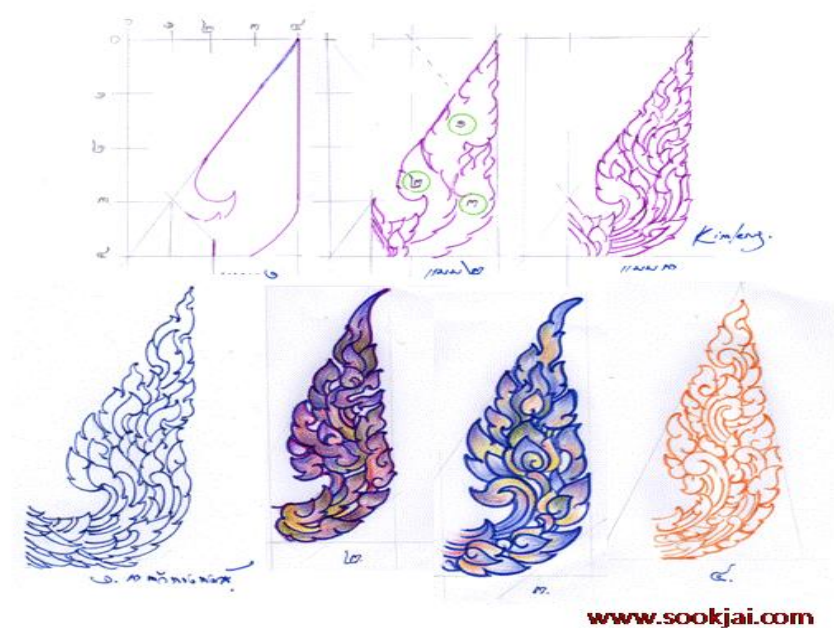
ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

3) ลายกนกสามตัว เป็นแม่บทของกนกทุกชนิด เพราะกนกทุกชนิดจะแยกออกไปจากกนกสามตัว การเขียนกนกตัวอื่นๆ ก็คล้ายคลึงกัน มีเพิ่มกนกมากขึ้นน้อยบ้าง กนกสามตัวประกอบด้วย 3 ส่วนได้แก่ ตัว เหนง ตัวเหงาหยอด และตัวประกบหรือตัวเกาะเหงา ส่วนกนกเป็นตัวเสริม โดยที่กนกสามตัวเป็นต้นกำเนิดของลายต่างๆ เช่น เป็นแม่บทของ กนกเปลว กนกใบเทศ และกนกหางโต (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 75-77)



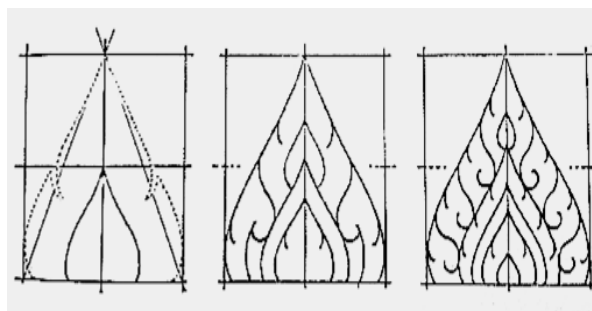
ภาพที่ 1.17 ลายกนกสามตัว

ที่มา: โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2552, น. 16.



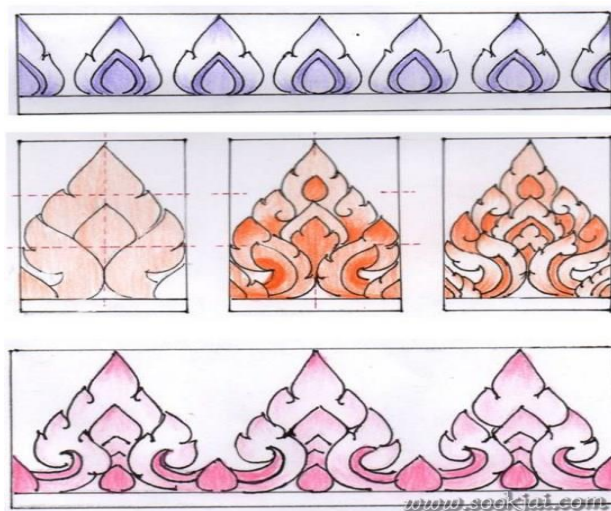
ภาพที่ 1.18 โครงร่างที่แบ่งเป็นสามตัวสำเร็จรูปเป็นกนกนารี (3 ภาพบน)
กนกสามตัวทางหงส์ สามตัวลายนาค สามตัวใบเทศ และสามตัวผักกูด (4 ภาพล่าง)
ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

4) ลายกระจิง โครงสร้างของลายกระจิงจะอยู่ในรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า มีลักษณะคล้ายกลีบของดอกบัวหรือตาอ้อย ด้านข้างจะแยกปลายแหลมเหมือนลูกปากอย่างน้อยข้างละ 1 รอย ตรงกลางมีไส้ทำเป็นรูปกลีบบัวหรือตาอ้อยขนาดเล็ก ซ้อนลงอีกชั้นหนึ่ง ลายกระจิงสามารถนำไปใช้ผูกลายให้เป็นแบบต่างๆ ออกไปได้หลายลาย ใช้เป็นลายตกแต่งขอบ มีทั้งเรียงเอียงปลายแหลมชี้ขึ้นและเรียงเอียงปลายแหลมชี้ลง เช่น กระจิงตาอ้อย มีขนาดเล็กที่สุด มีลักษณะเหมือนดอกบัว ใช้ประดับขอบ เชิง กระจิงเจิม มีขนาดใหญ่กว่ากระจิงตาอ้อย เพื่อเชื่อมต่อตัวลาย กระจิงปญฺญาณหรือกระจิงหู มีขนาดใหญ่ที่สุด ส่วนบนจะเหมือนกระจิงใบเทศ หรือกระจิงตาอ้อย ส่วนล่างเป็นตัวหงส์หันหลังชนกัน ใช้ประดับเป็นประธานโดยมีกระจิงเจิมคั่น กระจิงปญฺญาณที่ทำปลายเอนจะเรียกว่า กระจิงรวน (“ลายกระจิง,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.19 ลายกระจิงใบเทศ
ที่มา: โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2552, น. 5.

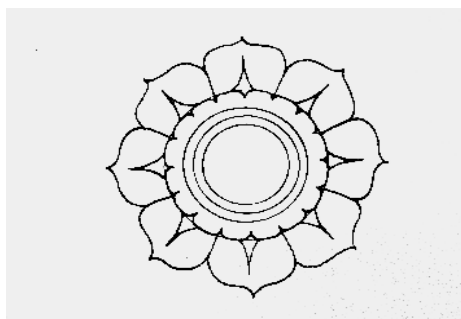
ลายกระจังสามารถนำไปใช้ประกอบงานหลายชนิด มีทั้งปั้น เขียนระบายสี แกะสลักของแข็งจำพวก ไม้สัก หรือแกะสลักของอ่อน เช่น กาบกล้วย ฟักทอง ความหลากหลายของลายกระจังมีมาก และนำไปใช้ได้มากมาย ลายกระจังที่สำคัญประกอบด้วย กระจังพินปลา กระจังตาอ้อย กระจังใบเทศ กระจังเจิม กระจังปฏิญาณหรือกระจังหู กระจังโกลกน กระจังหลังสิงห์ กระจังเท้าสิงห์ กระจังหลังฐาน และกระจังฐานพระ เป็นต้น (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2552, น. 22-23)



ภาพที่ 1.20 ลายกระจังตาอ้อย (บน) กระจังปฏิญาณ (กลาง) และกระจังเจิม (ล่าง)

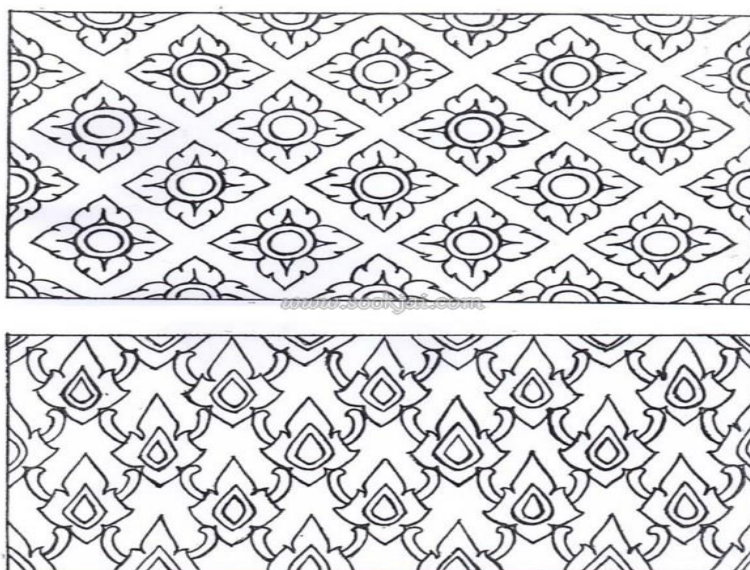
ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

5) ลายดอกลอย เป็นลายดอกหรือดวง ที่นำมาจัดเรียงซ้ำๆ กัน โดยเว้นระยะช่องไฟให้งดงาม ลายนี้จึงมักจะตกแต่งบนพื้นที่ระนาบที่มีพื้นที่กว้าง มักเรียกชื่อตามตัวลายที่นำมาใช้ เช่น ลายดอกลอยใบเทศ และลายดอกลอยหน้าสิงห์ เป็นต้น ถ้าใช้ประกอบลายอื่นๆ จะทำให้เกิดลายใหม่ เช่น ลายประจายามก้านแย่ง ลายดอกผ้า ลายดาวล้อมเดือน ลายกระเบื้อง ลายผนัง ลายเพดาน ลายดอกไม้ร่วง และลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ก้านแย่ง เป็นต้น (“สื่อการสอน ขั้นตอนการเขียนลายดอกลอย,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.21 ลายดอกลอย

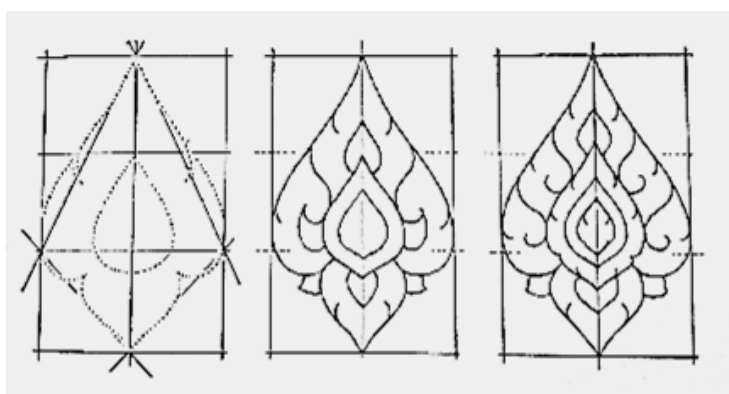
ที่มา: วิภาวี บริบูรณ์, อัครเรข เปรมานุพันธ์ และ เรณู คนเล็ก, 2553, น. 58.



ภาพที่ 1.22 ลายดอกลอยใบเทศ (บน) และลายดอกลอยก้านแย่ง (ล่าง)

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

6) ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ เป็นลายช่อชนิดทรงพุ่ม คล้ายดอกบัวตูม มักนำไปใช้ในงานเกี่ยวกับศาสนา ตัวลายจะอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้า หากอยู่ในทรงใบเทศจะแบ่งช่อลายเป็น 5 ช่อ หากผสมหน้าสัตว์จำพวกสิงห์ก็จะให้ชื่อตามนั้น เช่น เขียนเป็นรูปปากสิงห์แผ่เห็นฟัน เรียกว่า พุ่มข้าวบิณฑ์หน้าสิงห์ หากมีปากกลางเห็นฟันแฉวบน เรียกว่า พุ่มข้าวบิณฑ์หน้าขบ การใช้มักใช้ประกอบกับลายอื่นๆ จึงมีชื่อเรียกตามการประกอบลาย เช่น พุ่มข้าวบิณฑ์ใบเทศ พุ่มข้าวบิณฑ์หน้าขบ และพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าสิงห์ เป็นต้น (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2552, น. 40)



ภาพที่ 1.23 ลายพุ่มข้าวบิณฑ์

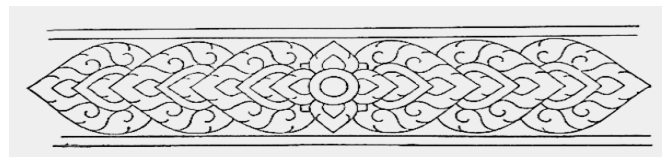
ที่มา: โปธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2552, น. 9.



ภาพที่ 1.24 ลายพุ่มข้าวบิณฑ์แบบต่างๆ

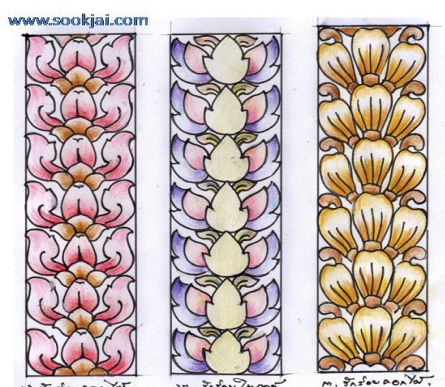
ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

7) ลายรักร้อย น่าจะได้ชื่อมาจากการประดิษฐ์ลายให้คล้ายดอกกรักเรียงร้อยเป็นมาลัย แต่สามารถออกแบบได้อย่างอิสระ โดยให้รูปทรงลายติดต่อกันเป็นหน้ากระดาน เป็นลายต่อเนื่องใช้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน แต่มักจะใช้เป็นแนวตั้ง มีเส้นกั้นขอบสองข้างตามแนวยาว โดยลายรักร้อยใช้เป็นลายฐาน ลายขอบ ตัวลายมีหลายลักษณะ เช่น รักร้อยใบเทศ รักร้อยดอกไม้ รักร้อยกาบปลี ประจำยามรักร้อย และรักร้อยกลีบบัว เป็นต้น (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2552, น. 83)



ภาพที่ 1.25 ลายรักร้อย

ที่มา: โพร้ ใจอ่อนน้อม, 2552, น. 11.



ภาพที่ 1.26 ลายรักร้อยดอกไม้ (ซ้าย) รักร้อยใบเทศ (กลาง) และรักร้อยดอกไม้ (ขวา)

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

8) ลายก้านขด เป็นลายเถาที่มีก้านขดม้วนเป็นรูปก้นหอยเรียงสลับซ้ายขวาต่อเนื่องซ้ำกัน ระหว่างเถาผูกลายแทรกเป็นระยะ มีการค้นพบว่ามีการใช้ลายก้านขดมาตั้งแต่สมัยทวารวดีและสมัยอยุธยาตอนปลายเรื่อยมาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ซึ่งมักนิยมทำปลายขดในสุดให้สวยงาม นิยมออกปลายลายเป็นรูปสิงห์สาราสัตว์ สัตว์จากหิมพานต์ เทพยดา ยักษ์ และลิงในเรื่องรามเกียรติ์ ลายก้านขดมักนำไปใช้กับพื้นราบหรือหน้ากระดานกว้างๆ ลายก้านขดมีชื่อต่างๆ กัน ตามแต่จะประดิษฐ์ ได้แก่ ก้านขดเทพนม ก้านขดไบเทศ ก้านขดผักกูด ก้านขดหน้าหงส์ ก้านขดหน้าสิงห์ และก้านขดหางโต (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2552, น. 46)



ภาพที่ 1.27 ลายกนกก้านขด

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

9) ลายเครือเถา ลายจะเขียนในลักษณะคดโค้งหลายแนว แตะหรือสอดสลับกันคล้ายการเกี่ยวพันของเถาวัลย์ มีส่วนเถาเป็นเส้นโค้ง เลื้อยไขว้สลับในทิศทางตรงกันข้าม มีตัวลวดลาย 2 ลักษณะคือ ลักษณะที่เป็นลายประดิษฐ์ตัวลายเป็นกนก เช่น กนกเปลว กนกไบเทศ อีกลักษณะหนึ่งเป็นรูปดอกไม้และใบไม้ เช่น ดอกพุดตานไบเทศ ลายเครือเถามี 3 ประเภท คือ ลายเครือเถาหางโต ลายเครือเถาไบเทศ และลายเครือเถาเปลว เป็นต้น (“ลายเครือเถา,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.28 ลายเครือเถา

ที่มา: สันติ เล็กสุขุม, 2547, น.111.

10) ลายกรวยเชิง เรียกอีกอย่างว่า กรวยเชิง มีลักษณะทรงกรวยเรียวยาว ปลายชี้ลง โดยเรียงตัวลายติดต่อกัน ช่องแ่งลายมีลักษณะเหมือนกรวยเชิง เรียงติดต่อกันไปบนเส้นแต่ปลายลายตั้งขึ้น ลายกรวยเชิงมีลักษณะคล้ายลายบัวที่ยืดยาวออกไปตามความต้องการหรือขนาดของพื้นที่ ตัวลายเป็นรูปกรวยปลายแหลม ตัวลายวางเรียงต่อกันตามความยาวของพื้นที่ เมื่อนำมาเขียนเป็นลายกรวยเชิงมักจะนำไปใช้ตกแต่งส่วนที่เป็นเชิง หรือขอบริม ใช้ตกแต่งส่วนที่เป็นเชิงขอบบนหรือขอบล่างของงาน เช่น เชิงผ้า เชิงขอบลายประดับคานบน เพดานโบสถ์ และเพดานวิหาร เป็นต้น หรือปลายวัตถุต่างๆ เช่น บ้องหอก บ้องทวน เส้าเชิงตู้ ซึ่งปกติลายกรวยเชิงเขียนขึ้นเป็นชุดประกอบด้วยลายหน้ากระดานใหญ่ หน้ากระดานเล็ก ขนาบอยู่ข้างล่าง และข้างบน โดยคั่นลายประกอบอื่น (“ลายดาว ลายกรวยเชิง,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.29 ลายกรวยเชิง

ที่มา: <https://sites.google.com/site/Khornganlaythiy/lwdlay-thiy>

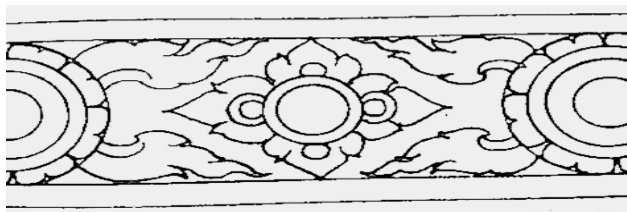
11) ลายประจายาม เป็นลายที่จัดอยู่ในลายจำพวกดอกลอยเดี่ยวๆ จึงมักเรียกว่า ประจายามดอกลอย หากมีการผสมหรือต่อลายอื่น ชื่อจะเปลี่ยนไปตามลักษณะของการผสม เป็นลายที่มีโครงสร้างสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีลักษณะคล้ายดอกไม้สี่กลีบ ตัวลายประดิษฐ์ได้หลายแบบ จะนำมาใช้วาดเส้นจัดเรียงต่อกันหรือเป็นลายดอกลอยก็ได้ ถ้านำไปประกอบลายอื่นๆ จะเรียกไปตามลักษณะลายหรือตำแหน่งที่ใช้ เช่น ลายประจายามก้ามปู ลายประจายามก้านแย่ง ลายประจายามลูกฟักก้ามปู และลายประจายามรดอก ลายประจายามหน้ากระดานลูกฟักก้ามปู เป็นต้น (“ลายประจายาม,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 1.30 ลายประจายาม

ที่มา: <https://www.lib.ru.ac.th/journal2/?p=12009>

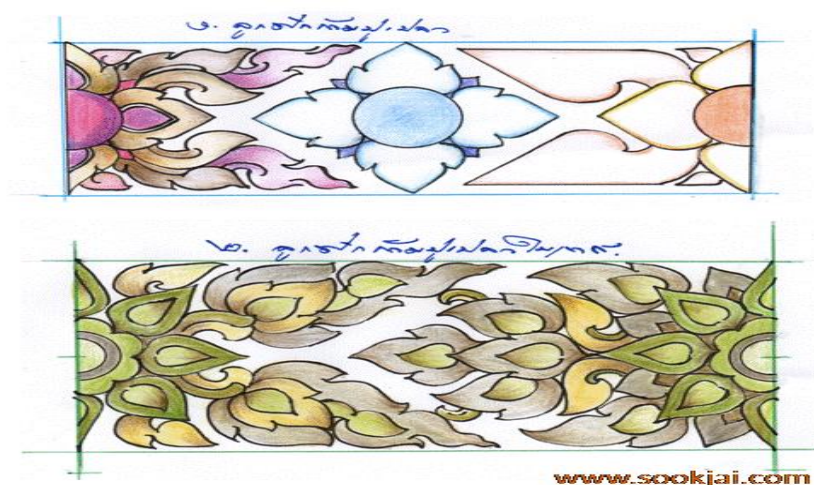
12) ลายกำมปู เป็นลายแถบแนวนอน มักใช้เป็นลายหน้ากระดาน เป็นลายในกรอบสี่เหลี่ยมพื้นผ้า มีลายหลักอยู่ตรงกลาง มักเป็นลายประจำยาม หรือลายกนกสามตัวหันหลังชนกันคล้ายแบบกำมปู เป็นกำมปูลายกนก



ภาพที่ 1.31 ลายประจำยามกำมปู

ที่มา: วิภาวี บริบูรณ์, อัครเรข เปรมานุพันธ์ และ เรณู คนเล็ก, 2553, น. 89.

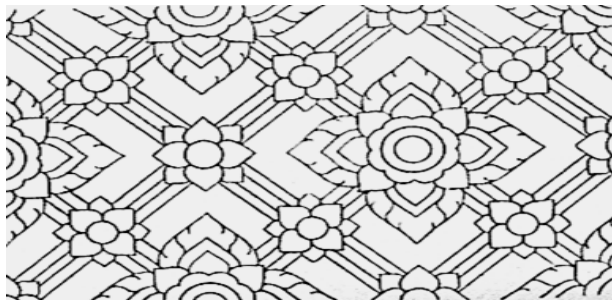
13) ลายลูกฟัก เป็นลายแถบแนวนอนในกรอบสี่เหลี่ยมพื้นผ้า ปาดมุมทั้งสี่ออกเป็นเหลี่ยม หรือทำโค้งมน มีลายหลักอยู่ตรงกลางเป็นลายประจำยาม หรือลายดอกและมีลายประกอบที่มีลักษณะลายแบบเดียวกันอยู่ในกรอบลายลูกฟัก เช่น ใช้คั่นระหว่างลายประจำยามกำมปู เรียกว่า ลายประจำยามลูกฟักกำมปู หรืออาจอยู่ในลักษณะของลายลูกฟักกำมปูเปลว ลายลูกฟักกำมปูเปลวใบเทศ และลายลูกฟักกำมปูใบเทศ เป็นต้น



ภาพที่ 1.32 ลายลูกฟักกำมปูเปลว (บน) ลายลูกฟักกำมปูเปลวใบเทศ (ล่าง)

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

14) ลายราชวัติ เป็นลักษณะลายไขว้กันแบบตาข่าย มีลายดอกไม้หรือดอกกลอยปิดทับรอยที่ไขว้กัน ถ้าดอกไม้หรือดอกกลอยเป็นดอกจันทร์สี่เหลี่ยม เรียกว่า ราชวัตติดอกเหลี่ยมหรือราชวัตติดอกสี่กลีบ ถ้าเป็นดอกกลม เรียกว่า ราชวัตติดอกกลม (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2552, น. 100)



ภาพที่ 1.33 ลายราชวดี

ที่มา: โพร้ ใจอ่อนนุ่ม, 2552, น. 59.

ลายข้างต้นดังกล่าว ในแต่ละยุคแต่ละสมัยเมื่อจะนำมาใช้ในปัจจุบันมักจะมีการใช้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1) การนำลายไทยสมัยต่างๆ มาใช้โดยตรง เป็นการนำเอาลักษณะลายและการผูกลายตามแบบเดิม มาใช้ในการประดับตกแต่งงาน เช่น การนำลายเขียนสีภาชนะดินเผาบ้านเชียงมาใช้เป็นลายผ้า ลายปกหนังสือ ลายเซรามิก การนำลายกนกลายเครือเถามาใช้เป็นลายแกะสลักเครื่องไม้บนบานประตู

2) การนำลายไทยแต่ละยุคแต่ละสมัยมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับความนิยม เป็นการออกแบบลายไทยที่ตัดทอนรูปร่าง รูปทรงของลายไทยให้มีลักษณะเป็นรูปเรขาคณิตแบบเรียบง่าย หรือนำลักษณะเส้นโค้งแบบลายไทยมาใช้ แต่ลายสร้างขึ้นใหม่ให้เข้ากับสมัยปัจจุบัน

3) การใช้ลายแบบสากล เป็นลายที่มีหลายรูปแบบได้แก่ ลายเลียนแบบธรรมชาติ ลายดัดแปลงธรรมชาติ ลายเรขาคณิต ลายที่มนุษย์สร้างขึ้น และลายที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

ลายไทยดังกล่าวข้างต้น และลายไทยอื่นๆ มักจะนำมาใช้ในงานประดิษฐ์ ทั้งในรูปแบบลายที่ปรากฏในงานแกะสลัก งานเครื่องปั้นดินเผา งานจักสาน งานดอกไม้สด และงานใบตอง จะสามารถทำให้เกิดทั้งคุณค่าและเกิดมูลค่าเพิ่มกับวัสดุที่นำมาใช้ เนื่องจากลวดลายไทยเป็นสิ่งที่มีความในตัวของมันเอง และมีความมากยิ่งขึ้นเมื่อนำไปใช้ร่วมกับวัสดุที่เหมาะสมและกลมกลืนกับลายไทยต่างๆ เช่น เปรียบเทียบแท่งเทียนธรรมดา กับแท่งเทียนที่แกะสลักลายดอกบัว หรือลายพุ่มข้าวบิณฑ์ หรือไม้สักแผ่น กับไม้สักที่แกะสลักด้วยลายกนกสามตัว หรือถ้วยชามที่ปราศจากลายบนขอบภาชนะ กับภาชนะที่มีลายกนกเปลวบนขอบภาชนะ เพียงเท่านี้ก็มิมีมูลค่าและคุณค่าที่ต่างกันมาก ดังนั้น การนำลายไทยต่างๆ มาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสมย่อมเกิดทั้งคุณค่าและมูลค่าได้ไม่สิ้นสุดทั้งปัจจุบันและอนาคต

บทสรุป

เนื้อหาด้านคหกรรมศาสตร์ประกอบด้วยงานประดิษฐ์ งานตัดเย็บเสื้อผ้า งานอาหาร งานดอกไม้สด และงานใบตอง ซึ่งงานประดิษฐ์เป็นงานที่สำคัญมากเนื่องจากมีส่วนร่วมอยู่ในงานอื่นๆ ด้วยเสมอ ทั้งงานดอกไม้สด งานใบตอง งานตัดเย็บเสื้อผ้า และงานอาหาร ในทุกงานของคหกรรมมีงานประดิษฐ์อยู่ด้วยเสมอ งานประดิษฐ์จะมี 2 ลักษณะคืองานประดิษฐ์ทั่วไป และงานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย โดยงานประดิษฐ์เหล่านี้มีประโยชน์ทั้งนำไปใช้สอยและนำไปใช้ตกแต่งให้เกิดความสวยงาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งงาน

ประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยนอกจากจะมีประโยชน์ทั้ง 2 อย่างดังกล่าวแล้ว ยังมีคุณค่าด้านจิตใจซึ่งหมายถึงงานประติมากรรมนั้นแม้ว่าจะใช้ประโยชน์ได้และสวยงาม แต่ถ้าไม่มีเอกลักษณ์ของไทยอยู่ด้วยย่อมมีค่าน้อยกว่างานประติมากรรมที่มีเอกลักษณ์ไทยร่วมอยู่ด้วย เช่น แท่งเทียนพรรษาที่สวยงามและนำไปใช้ประโยชน์ได้ เปรียบเทียบกับแท่งเทียนพรรษาที่นำไปใช้ประโยชน์ได้และมีลายไทยอยู่บนแท่งเทียนพรรษา เราเห็นคุณค่าอย่างเห็นได้ชัดเจน แสดงว่าเอกลักษณ์ของไทยมีคุณค่ามากนั่นเอง

งานประติมากรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยจะประกอบด้วยงานดอกไม้สด งานใบตอง งานแกะสลัก งานเครื่องปั้นดินเผา และงานจักสาน ซึ่งจะมีลวดลายต่างๆ อยู่ในงานเหล่านี้เสมอ โดยลวดลายเหล่านี้มีแนวคิดจากหลายๆ แนวคิด ทั้งแนวคิดลักษณะรูปแบบการจัดวาง แนวความคิดลักษณะรูปแบบพื้นที่ แนวความคิดลักษณะการสร้างงาน และลักษณะแนวความคิดงานที่นำไปใช้ ทั้งนี้ แนวคิดอาจจะนำมาผสมผสานเป็นลวดลายได้ ซึ่งลวดลายของไทยมีพัฒนาการมาตามลำดับต่อเนื่องกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งลวดลายไทยในปัจจุบันมีความนิยมมากขึ้นแตกต่างกัน เช่น บางลายก็มีความนิยมใช้แกะสลัก บางลายใช้กับเครื่องปั้นดินเผา เนื่องจากแนวความคิดที่ใช้ ตลอดจนรูปร่างของงานประติมากรรม รวมทั้งลายต่างๆ ต้องมีความสอดคล้องลงตัวกันจึงจะเกิดความสวยงาม ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของงานประติมากรรม อีกทั้งความชื่นชอบในแต่ละลวดลายที่ใช้ในงานประติมากรรมต่างๆ จะมีความแตกต่างกัน ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรมต้องเรียนรู้หลักการในการใช้องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานประติมากรรมอย่างถ่องแท้ เพื่อให้งานประติมากรรมมีคุณค่า และมีมูลค่าที่มากกว่าวัสดุที่นำมาผลิตมากกว่าหลายเท่าตัว

บทที่ 2

องค์ประกอบในการออกแบบวาดลาย

องค์ประกอบ หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่ใช้ประกอบเป็นสิ่งใหญ่ ส่วนของสิ่งต่างๆ ที่เป็นเครื่องประกอบทำให้เกิดเป็นรูปขึ้นใหม่โดยเฉพาะ ส่วนประกอบก็เรียก (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป)

การออกแบบวาดลาย หมายถึง การแสดงออกด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี เพื่อประโยชน์ในการใช้สอย และความงามตามวัตถุประสงค์ของการสร้างผลงานแต่ละผลงาน (พินาติน สาริยา, 2549, น. 5) จึงเกิดการขีดเขียนเป็นรอยด้วยเส้นที่หลากหลายรูปแบบ ด้วยการนำเส้นเหล่านั้นมาผูกร้อยเรียงเป็นภาพ หรือสิ่งอื่นๆ ตามจินตนาการของผู้เขียน

องค์ประกอบในการออกแบบวาดลาย หมายถึง ส่วนต่างๆ ที่ขีดเขียนประกอบกันด้วยการจินตนาการที่สร้างสรรค์ของผู้เขียน การออกแบบวาดลายจึงประกอบด้วยส่วนแต่ละส่วนแล้วทำให้ได้ผลงานตามประสงค์ องค์ประกอบเหล่านั้นมี (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 8-24 และ ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 89-138) ดังนี้

- 1) จุด (Point)
- 2) เส้น (Line)
- 3) รูปร่าง (Shape)
- 4) รูปทรง (Form)
- 5) พื้นผิว (Texture)
- 6) ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion)
- 7) จังหวะ (Rhythm)
- 8) บริเวณว่าง (Space)
- 9) ระนาบ (Plane)
- 10) จุดเด่นของภาพ (Dominance)
- 11) ดุลยภาพ (Balance)
- 12) ทิศทาง (Direction)
- 13) ความกลมกลืน (Harmony)
- 14) ความขัดแย้ง (Opposition)
- 15) การเปลี่ยนแปลง (Variation)
- 16) เอกภาพ (Unity)
- 17) แสงและเงา (Light and Shade)
- 18) ค่าน้ำหนัก (Tone)
- 19) มิติ

20) การซ้ำ (Repetition)

21) การเคลื่อนไหว (Movement)

22) การตัดทอน (Simplify)

องค์ประกอบต่างๆ ข้างต้นมีรายละเอียด ดังนี้

จุด (Point)

จุด คือ รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลมๆ ปรากฏที่พื้นผิว (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป) ซึ่งเกิดจากการกดหรือกระแทก ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน และวัสดุปลายแหลมต่างๆ จุดจะเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดในการนำมาสร้างเป็นลวดลายแต่ละลวดลาย เพราะจุดเป็นต้นกำเนิดขององค์ประกอบทุกองค์ประกอบของการสร้างลวดลาย ทั้ง เส้น รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิวแต่ละแบบ เช่น เมื่อนำจุดมาเรียงกันจะเกิดเป็นเส้น และนำจุดมาจัดให้เหมาะสมจะเกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงหรือพื้นผิวแต่ละแบบ และโดยตัวมันเองแล้วจุดมีคุณสมบัติพิเศษหลายประการ เช่น จุดสามารถทำให้ภาพเกิดเป็นมิติได้ นั่นคือ ส่วนที่ถูกแสงจะมีจุดน้อยหรือไม่มีจุดเลย แต่บริเวณส่วนที่เป็นเงามืดจะต้องจุดให้เกิดความหนาแน่นเพื่อให้เกิดเป็นบริเวณนั้นเป็นส่วนที่มีมิติ ส่วนที่ยังมีดก็ยังมีจุดที่มีความหนาแน่นมากกว่าส่วนที่สว่างมากกว่า (สุทธิพงษ์ ภู่อารัม, 2551)

จุด เป็นรายละเอียดที่เล็กที่สุด มีลักษณะกลม ขนาดเล็กหรือใหญ่แตกต่างกันได้ ขึ้นกับการให้รายละเอียดหรือให้ได้ขนาดตามต้องการนำไปใช้ หรือใช้ประกอบในส่วนประกอบอื่นๆ ให้เกิดเป็นลวดลายที่ต้องการได้ แนวทางในการนำจุดไปใช้ให้เกิดเป็นลวดลายที่ต้องการ มีแนวทางที่สำคัญ (พินาสาริยา, 2549, น. 62) ดังนี้

การนำจุดไปใช้โดยให้เรียงกันและทำซ้ำกัน

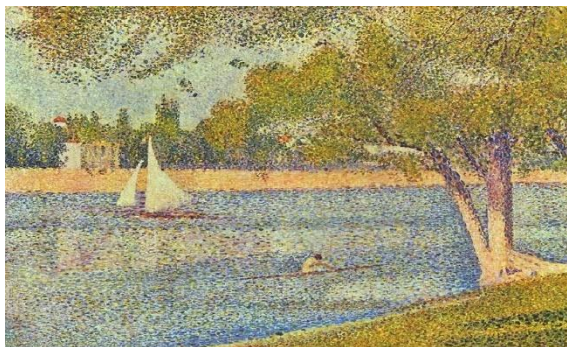
การนำจุดไปใช้โดยให้มีช่วงจังหวะซ้ำกัน

การนำจุดไปใช้โดยทำให้สมดุลกันเหมือนกันทั้งสองข้าง

การนำจุดไปใช้โดยทำให้สมดุลกันแต่ไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง

การนำจุดไปใช้โดยให้ขนาดแตกต่างกัน

การนำจุดไปใช้ให้เกิดลวดลายที่แปลกใหม่ โดยใช้แนวทางการกำหนดจุดให้มีรูปร่างดังกล่าวข้างต้น จะทำให้ได้ลวดลายที่แตกต่างกันออกไปที่หลากหลายรูปแบบทั้ง เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะพื้นผิววัตถุ เช่น อาจทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคด และเส้นลักษณะต่างๆ หรือรูปร่างต่างๆ ได้มากมาย ขึ้นกับจินตนาการที่สร้างสรรค์ขึ้นมา



ภาพที่ 2.1 การใช้จุดมาทำให้เกิดภาพ

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/wrna-si>

เส้น (Line)

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาเรียงติดต่อกัน ก็จะเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียวคือความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนจนวนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่าง และรูปทรง (“เส้น ,” ม.ป.ป) การนำจุดหลายๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขีด เขียน ลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย เส้นจะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดของการออกแบบลวดลาย เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดขอบเขตของรูปร่าง รูปทรง การเคลื่อนไหว และความรู้สึกของภาพที่สร้างขึ้นมา เพราะเส้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ ทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้นมี 2 ลักษณะ คือลักษณะเส้นเรขาคณิตจะเป็นเส้นที่มีรูปแบบที่แน่นอนไม่เปลี่ยนแปลง เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง วงกลม ขณะที่ลักษณะเส้นอิสระจะเป็นเส้นที่ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน มักจะเป็นไปตามอารมณ์และความรู้สึกของผู้เขียนที่ขีดเขียนออกมาที่มีลักษณะในรูปแบบใดก็ได้ ทำให้การแสดงอารมณ์ของผู้เขียนทำได้หลากหลายผ่านการขีดเขียนเส้นแต่ละรูปแบบ เนื่องจากเส้นแต่ละรูปแบบจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันออกไป เส้นแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกที่ต่าง ๆ กัน (สุทธิพงษ์ ภู่อรัมย์, 2551) ดังนี้

เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เจริญสงบ นิ่ง ราบเรียบ และผ่อนคลายสบายตา

เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง และรุ่งเรือง

เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว และแปรปรวน

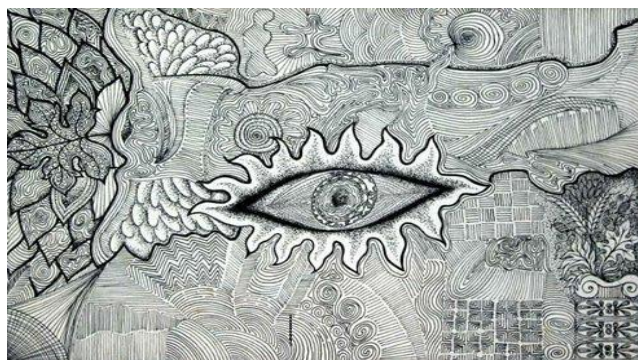
เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพ อ่อนโยน สบาย นุ่มนวล และเย้ายวน

เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย ขยายตัว และมีนง

เส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วงๆ ตื่นเต้น ลับสนุ่นวาย และการขัดแย้ง

เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง และไม่แน่นอน

อย่างไรก็ตาม เส้นกับความรู้สึกดังกล่าวข้างต้นไม่ใช่ความรู้สึกตายตัว ทั้งนี้ขึ้นกับการนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำลงที่เป็นภาพปากของการ์ตูนรูปคนจะให้ความรู้สึกเศร้า ผิดหวัง และเสียใจ แต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงายขึ้นก็จะให้ความรู้สึกอารมณ์ดี เป็นต้น



ภาพที่ 2.2 การใช้เส้นลักษณะต่างๆ มาทำให้เกิดภาพ

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/wrna-si>

รูปร่าง (Shape)

รูปร่าง คือ สิ่งที่เห็นแต่เพียงขอบนอกเป็นกำหนดมีลักษณะจำกัดเพียงความกว้างกับสูง เช่น รูปร่างพื้นฐานได้แก่ รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป) เส้นรอบนอกทางกายภาพของแต่ละสิ่งที่มีการประกอบกันของเส้น 2 มิติ นั่นคือ มีความกว้างและความยาว ไม่มีความลึก หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า รูปร่างคือเส้นรอบนอกของภาพที่ไม่ใช่ส่วนของแรเงาไม่มีปริมาตรหรือน้ำหนัก เส้นรอบนอกที่มีการบรรจบกันจะเรียกว่ารูปร่างปิด หรือถ้าเว้นบางส่วนไว้ไม่บรรจบกันจะเรียกว่ารูปร่างเปิด การกำหนดรูปร่างทำให้ภาพสมบูรณ์ได้ รูปร่างแบ่งออกได้ 4 ประเภท ดังนี้

1) รูปร่างเรขาคณิต คือ รูปร่างที่มีโครงสร้างแน่นอนตายตัว เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม วงรี และแปดเหลี่ยม เป็นต้น

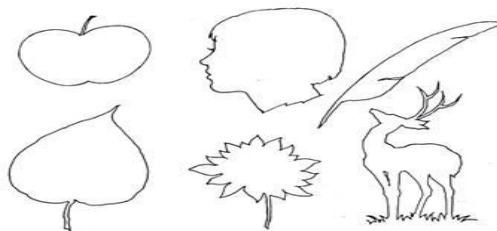
2) รูปร่างอิสระ คือ รูปร่างที่ไม่มีรูปแบบตายตัว เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นตามอารมณ์ของผู้เขียน มีความเป็นอิสระ สามารถดัดแปลงได้ตามจินตนาการของผู้เขียน เช่น รูปลักษณะ 2 มิติ ของรูปสัตว์ในจินตนาการ รูปสิ่งลึกลับ นรก และสวรรค์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 รูปร่างอิสระ

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp>

3) รูปร่างธรรมชาติ คือ รูปร่างที่ผู้เขียนเรียนแบบจากธรรมชาติที่พบเห็นกันโดยทั่วไป เช่น รูปลักษณะ 2 มิติ ของคน สัตว์ พืช ก้อนดิน เมฆ ฟ้ายแลบ แผ่นดิน และแผ่นน้ำ เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 รูปร่างธรรมชาติ

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp>

4) รูปร่างสิ่งของเครื่องใช้ คือ รูปร่างที่ผู้เขียนเรียนแบบจากลักษณะของสิ่งของเครื่องใช้ที่มีอยู่ทั่วไปรอบๆ ตัว เช่น รูปลักษณะ 2 มิติ ของกระดาษ แผ่นไม้ ผ้า สมุด หนังสือ และกระเบื้อง เป็นต้น

รูปทรง (Form)

รูปทรง คือ สิ่งที่เราเห็นเป็นกลุ่มก้อนหรือเห็นแต่ 2 ด้านขึ้นไป มีลักษณะจำกัดด้วยความกว้าง ความหนาหรือความลึก และความสูง เช่น รูปทรงพีระมิด (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป) สิ่งที่แสดงในลักษณะ 3 มิติ กล่าวคือมีทั้งมิติความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก ให้ความรู้สึกว่ามีปริมาตร มีความหนาแน่น เป็นรูปทรง จากการใช้น้ำหนักหรือการจัดองค์ประกอบของรูป โดยที่ความหนาของเส้นจะแสดงให้เห็นรูปทรง บริเวณที่มีดจะใช้ลายหนาแน่น ส่วนที่สว่างจะใช้ลายที่บางลงหรือหนาแน่นน้อยกว่าให้เกิดมิติ รูปทรงแบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

1) รูปทรงเรขาคณิต คือ รูปทรงที่มนุษย์กำหนดหรือสร้างขึ้นมา เป็นรูปทรงที่เรียบง่าย สะดวกต่อการนำไปใช้ เช่น ทรงวงกลม ทรงครึ่งวงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงสี่เหลี่ยม ทรงห้าเหลี่ยม ทรงแปดเหลี่ยม และทรงพีระมิด เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 รูปทรงเรขาคณิต

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp>

2) รูปทรงอิสระ คือ รูปทรงที่เกิดขึ้นแบบไร้โครงสร้าง ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน เกิดขึ้นตามอารมณ์ผู้เขียน มีความเป็นอิสระ สามารถดัดแปลงได้ตามจินตนาการของผู้เขียน ได้รับแรงบันดาลใจจากความคิดของมนุษย์เอง มีรูปร่างที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำรูปทรงอื่นใดที่เคยมีปรากฏ นับเป็นรูปทรงที่ท้าทายความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้อาจได้จากรูปทรงธรรมชาติที่มีรูปทรงไม่แน่นอน เช่น ก้อนหิน กรวด เปลวไฟ ก้อนเมฆ ซึ่งมีรูปทรงที่แปลกให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและเป็นอิสระ



ภาพที่ 2.6 รูปทรงอิสระ

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp>

3) รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปทรงในธรรมชาติที่พบเห็นกันโดยทั่วไป เช่น คน สัตว์ พืช ก้อนดิน เมฆ หมอก ที่มีลักษณะ 3 มิติ ทั้งนี้รูปทรงเหล่านี้อาจปรับแต่งเพิ่มเติมให้เป็นไปตามที่ต้องการได้ รูปทรงจึงอาจแตกต่างจากเดิมที่มีในธรรมชาติแต่ยังมีเค้าโครงของสิ่งนั้นอยู่

4) รูปทรงสิ่งของเครื่องใช้ คือ รูปทรงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างของสิ่งของเครื่องใช้ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และปรากฏให้เห็น ซึ่งมักจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่ได้รับความนิยมในแต่ละยุคสมัย หรือเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย หรือเป็นสิ่งที่แปลก



ภาพที่ 2.7 กองฟางเป็นรูปทรงเรขาคณิตที่มนุษย์สร้างขึ้น แล้วธรรมชาติเข้ามาเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดเป็นรูปทรงอิสระที่รูปร่างไม่แน่นอน จังหวัดบุรีรัมย์
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

อย่างไรก็ตาม รูปทรงจากสิ่งของเครื่องใช้อาจเป็นรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงเรขาคณิตอาจเกิดจากมนุษย์ร่วมกับธรรมชาติสร้างก็ได้ เช่น กองฟาง มีรูปทรงเรขาคณิตที่เกิดจากมนุษย์นำมาสร้างจากฟางข้าวที่ได้จากธรรมชาติ เมื่อเวลาผ่านไปจะเป็นกองฟางในรูปแบบที่เปลี่ยนไปมากน้อยแล้วแต่การนำไปใช้และธรรมชาติจากฝนและแดด

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว คือ พื้นส่วนหน้าสุดของวัตถุ บริเวณพื้นผิวของวัตถุและลักษณะของบริเวณพื้นผิวของวัตถุสามารถสัมผัสได้ทางตาและทางกาย เมื่อสัมผัสจะก่อให้เกิดความรู้สึกแต่ละความรู้สึกได้ เช่น หยาบ หนา ทึบ มัน เรียบ ขรุขระ นุ่ม ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้พบเห็นทำให้เกิดความรู้สึกแต่ละความรู้สึก จากทางตาหรือทางกายสัมผัส (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2549, น. 40)

พื้นผิวใช้ในการอธิบายวิธีการทำงานสามมิติที่รู้สึกได้เมื่อได้สัมผัส ในงานสองมิติเช่นภาพวาดอาจหมายถึง “ความรู้สึก” ของภาพชิ้นส่วน พื้นผิวถูกกำหนดให้เป็นพื้นผิวของวัตถุที่สัมผัสได้ เป็นการดึงดูดความรู้สึกของเรา กระตุ้นการตอบสนองอารมณ์จากคนที่ดูงานนั้นๆ พื้นผิวเป็นสิ่งที่สามารถเล่นด้วยการจัดการสีและวัสดุ เช่น ถ้าต้องการวาดดอกกุหลาบบนกระดาษพื้นผิวขรุขระ จะไม่มีความนุ่มนวลเหมือนกับการวาดบนพื้นผิวเรียบ ซึ่งพื้นผิวจะมีอยู่ในทุกพื้นที่ เช่น ผนังเรียบของเก้าอี้ พรหมบนพื้น พื้นผิวที่ปูกระเบื้องเรียบ แผ่นดิน แผ่นน้ำ และท้องฟ้า เป็นต้น (“ความหมายของพื้นผิวในศิลปะคืออะไร?” ม.ป.ป.)

พื้นผิวแยกได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

(1) พื้นผิวที่สร้างขึ้นตามจินตนาการ คือ พื้นผิวที่ผู้เขียนสร้างขึ้นเพียงให้รับรู้ถึงลักษณะที่ต้องการ เช่น พื้นผิวหยาบ พื้นผิวขรุขระ พื้นผิวเรียบ เพื่อบอกให้รับรู้ถึงลักษณะที่ต้องการบอกลักษณะของพื้นผิวแต่ละแบบ

(2) พื้นผิวที่เกิดขึ้นจริงตามกายภาพ คือ พื้นผิวที่ผู้เขียนสร้างขึ้นจริงหรือมีอยู่จริงตามธรรมชาติ สามารถสัมผัสได้ว่า พื้นผิวขรุขระ พื้นผิวเรียบ หรือพื้นผิวหยาบ แต่พื้นผิวแบบนี้อาจไม่เกิดขึ้น เนื่องจากไม่มีการสร้างงานจากวัสดุจริง แต่อาจจะบังเอิญว่ามีเกิดขึ้นได้ตามที่มีอยู่จริง



ภาพที่ 2.8 พื้นผิวฉาบสับปูน

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 48.

พื้นผิวในแต่ละลักษณะ จะลดความน่าเบื่อของงานที่มีเพียงผิวเรียบอย่างเดียว จึงสามารถสร้างความสนใจจากลักษณะพื้นผิวแต่ละลักษณะตามความต้องการสร้างสรรค์งานของตนเอง หรือตามความถนัดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ผลงานมีหลายมิติ เช่น ถ้าเราใส่ผิวขรุขระที่คม เพื่อจะเน้นให้ใบหน้าสวยงามยิ่งขึ้น หรือการใส่ลวดลายและผิวหยาบด้านล่างของภาชนะ จะทำให้ภาชนะนั้นดูแข็งแรง และมีประโยชน์ใช้สอยด้วย

ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion)

ขนาด คือ บริเวณพื้นที่ที่แสดงขอบเขตของรูปร่างหรือรูปทรง ที่มีความแตกต่างกันจากการเปรียบเทียบกับระหว่างรูปร่าง หรือรูปทรงอื่นๆ ซึ่งสัมพันธ์ด้วยสายตาโดยพิจารณาจากพื้นที่ตัววัตถุ หรือพื้นที่รอบๆ วัตถุ และ สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของแต่ละองค์ประกอบ เช่น ขนาดรูปทรง ความหนัก เบา สูง ต่ำ ไม่ว่าจะเป็นภาพคน สัตว์ สิ่งของ สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ถ้าจัดได้อย่างเหมาะสมก็จะเกิดเป็นภาพของสิ่งต่างๆ ที่มีความสวยงามและน่าสนใจ (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น.53)

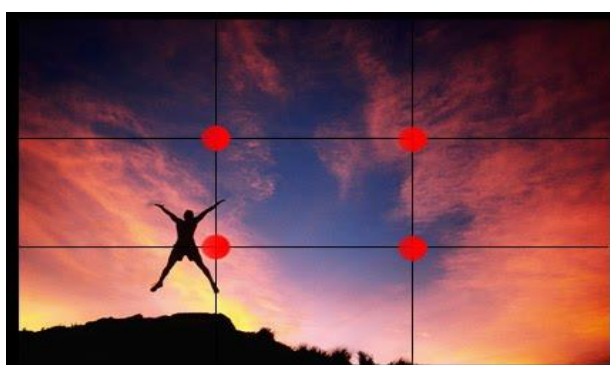
ขนาดและสัดส่วนจึงกำหนดขนาดความเล็กใหญ่ หนัก เบา สั้น ยาว เพื่อให้สัมพันธ์กันระหว่างสัดส่วนกับขนาด เกิดความสวยงาม ความสมดุล ขนาดและสัดส่วนที่เหมาะสมจะเพิ่มเติมความสมบูรณ์ของงานได้ ให้ความรู้สึกถึงระยะความลึก ใกล้ ไกล เช่น วัตถุขนาดใหญ่จะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้มากกว่าวัตถุขนาดเล็ก และยังแสดงถึงการประสานและการขัดแย้งด้วย เช่น ถ้ามีวัตถุขนาดใกล้เคียงกันวางในระยะใกล้กันจะให้ความรู้สึกการกลมกลืนประสานกัน แต่ถ้านำวัตถุขนาดแตกต่างกันวางใกล้กันจะแสดงถึงความขัดแย้งกันเกิดขึ้น

การจัดขนาดของภาพ คือ การเขียนภาพให้ได้ขนาดที่เหมาะสมเกิดความสมส่วนลงตัว สัดส่วนต้องสัมพันธ์กับขนาดของวัสดุที่นำมาใช้เป็นพื้นผิวในการวาด นั่นคือ ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป ขณะที่การจัดสัดส่วนภาพจะต้องสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง รวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบอื่นๆ ที่นำมาจัดรวมกัน เช่น การวางตำแหน่งของวัตถุที่อยู่ในภาพของเราไม่ให้อยู่ในกลางภาพ และทำให้ดูสมดุล ลงตัว เหมาะสม น่ามอง เช่น การใช้หลักการกฎ 3 ส่วน ซึ่งจะประกอบด้วยเส้นสมมติขึ้นมา 2 เส้นคือแนวนอนสองเส้นจะได้สามส่วน ส่วนที่ 1 คือท้องฟ้า ส่วนที่ 2 คือพื้นดิน และส่วนที่ 3 คือพื้นน้ำ หรือการใช้กฎของจุดตัด 9 ช่อง ซึ่งคล้ายกฎ 3 ส่วน เนื่องจากเมื่อแบ่งภาพออกเป็น 3 ส่วนเท่าๆ กัน ทั้งด้านแนวนอนและแนวตั้งจะทำให้เกิดช่องสี่เหลี่ยมพื้นผ้า 9 ช่องและมีจุดตัด 4 จุด โดยให้วางภาพในส่วนของจุดตัด 4 จุดเป็นสำคัญหรือใช้จุดตัดทั้ง 4 จุดเป็นหลักในการวางภาพต่อจาก 4 จุด (ทินกร ปิ่นทอง และ วรัญญา เพ็องชุนช, ม.ป.ป)



ภาพที่ 2.9 ภาพที่ประกอบด้วย 3 ส่วน คือท้องฟ้า พื้นดิน และพื้นน้ำ

ที่มา: <https://thestandard.co/watarun-renovate/>



ภาพที่ 2.10 ภาพที่ใช้จุดตัด 9 ช่อง

ที่มา: <https://sites.google.com/site/mayoniis/page2/page>

จังหวะ (Rhythm)

จังหวะ คือ ช่วงจังหวะความถี่และห่าง ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องสม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถสังเกตจังหวะได้จากสิ่งต่างๆ จะเกิดการมองเห็นที่เกิดขึ้นในช่วงที่กวาดสายตามอง จังหวะเกิดจากการสร้างสรรคงานโดยการจัดวางรูปทรงให้เป็นจังหวะซ้ำๆ กัน การมีจังหวะที่ดีจะต้องจัดวางตำแหน่งของรูปทรงวัตถุให้มีระยะห่าง มีช่องไฟ มีความถี่ที่ลงตัวเหมาะสมกับงานที่สร้างสรรคขึ้น เพราะสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกทางการเห็นที่เป็นเพียงลักษณะท่าทางที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกด้วยการลงตาเป็นสำคัญนั่นเอง ลักษณะของจังหวะมี 4 ลักษณะ (ทินกร ปิ่นทอง และวรัญญา เฟื่องชูนุช, ม.ป.ป) ดังนี้

(1) จังหวะแบบเหมือนกันหรือซ้ำกัน แบ่งได้ 2 แบบ

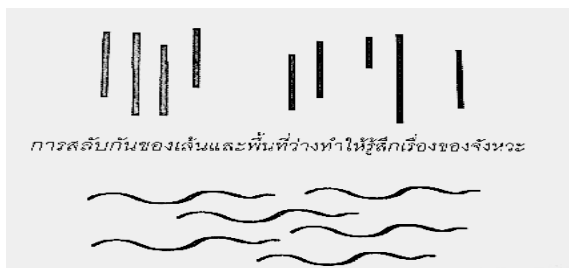
(1.1) จังหวะแบบเท่ากัน คือ การจัดภาพให้มีระยะเท่าๆ กัน ซ้ำๆ กัน และในทิศทางเดียวกัน เช่น ลายดอกเท่ากันของลายกระเบื้อง

(1.2) จังหวะแบบไม่เท่ากัน คือ การจัดภาพสลับโดยให้มีเส้น รูปร่าง รูปทรง ความหนาบางไม่เท่ากัน แต่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ภาพดอกไม้ขนาดเท่ากันและมีใบไม้แซม

(2) จังหวะแบบสลับไปมา คือ การจัดช่วงจังหวะของสิ่งของที่มีลักษณะต่างกันมาวางสลับกันอย่างต่อเนื่อง เช่น ลายดอกเล็กสลับดอกใหญ่ของลายกระเบื้อง

(3) จังหวะแบบไหลลื่น คือ การจัดช่วงจังหวะให้ได้ความรู้สึกต่อเนื่องและเชื่อมโยงทำให้เกิดความรู้สึกว่ามีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพรูปเหลี่ยมจากเล็กไปใหญ่ขึ้นเป็นแสงกระจายออกไป

(4) จังหวะแบบที่มีการลดหลั่น คือ การจัดช่วงจังหวะของวัตถุที่เรียงจากเล็กไปใหญ่ หรือใหญ่ไปเล็ก จากส่อนไปสีกแก่ จากผิวเรียบไปผิวหยาบ ทำให้เกิดความรู้สึกในเรื่องระยะและปริมาณ เช่น ภาพคนเรียงแถวจากใกล้ไปไกล และภาพรั้วจากใกล้ไปไกล เป็นต้น



ภาพที่ 2.11 จังหวะแบบเหมือนกันหรือซ้ำกัน แบบสลับไปมา

แบบไหลลื่น และแบบที่มีการลดหลั่น

ที่มา: ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 127.

บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่าง คือ ระยะช่องว่างโดยรอบวัตถุ และช่องว่างที่ตัวของวัตถุเอง ไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหา ซึ่งเป็นที่ที่ไม่มีอะไรเลย โลง ว่างเปล่า พื้นที่ว่างที่ไม่มีขอบเขต ไม่มีความหมายของมิติ กว้าง ยาว ตื้น ลึก แต่ที่ว่างจะมีพลังของการเคลื่อนไหว เช่น การจัดภาพแสดงระดับสายตาสองผู้เขียนกำหนดให้มีบริเวณท้องฟ้ามากกว่าพื้นดิน เพื่อแสดงให้เห็นว่าท้องฟ้ามีมากกว่าพื้นดิน เป็นการดึงดูดที่ต้องการให้เห็น คือพื้นที่ว่างบริเวณท้องฟ้านั่นเอง โดยรวมแล้วที่ว่างแสดงถึงพื้นที่ว่างที่อยู่รอบรูปทรง พื้นที่ว่างที่ถูกแทนที่ด้วยปริมาตรของมวล พื้นที่ว่างที่ถูกล้อมด้วยขอบเขตที่เป็นเส้น พื้นที่ว่างระหว่างที่ว่างกับรูปทรง การจัดองค์ประกอบใดๆ ก็ตามถ้าปล่อยให้มีความว่างมากและมีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะทำให้รู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว ในทางตรงข้ามถ้าให้มีรูปทรงมากหรือเนื้อหามากโดยไม่ปล่อยให้มีความว่างเลยหรือมีความว่างน้อยเกินไป จะให้ความรู้สึกอัดอัดคับแคบ ดังนั้น การจัดวางในอัตราส่วนพอเหมาะก็จะทำให้เกิดความรู้สึกพอดี ทำให้ภาพได้สัดส่วนสวยงามน่าดู ดังนั้น บริเวณว่างจึงมีลักษณะหลากหลาย (“บริเวณว่าง,” ม.ป.ป) ดังนี้

บริเวณว่างของพื้นที่ผิวราบ คือ บริเวณว่างที่มีเพียงความกว้างและความยาว

บริเวณว่างที่เป็น 3 มิติ คือ บริเวณว่างที่มีทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก

บริเวณว่างจริง คือ บริเวณว่างที่สามารถสัมผัสได้จริง เช่น งานที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ

บริเวณว่างลวงตา คือ บริเวณว่างที่ไม่สามารถสัมผัสได้จริง ให้ความรู้สึกตื้นลึกใน 3 มิติ

บริเวณว่างบวก คือ ที่ว่างที่อยู่ในรูปร่าง ที่แสดงการเคลื่อนไหวและมีความหมาย

บริเวณว่างลบ คือ ที่ว่างที่อยู่ภายนอกรูปร่าง ที่แสดงความรู้สึกหรือความหมาย

บริเวณว่างที่เป็นกลาง คือ ที่ว่างเปล่า ไม่มีขอบเขต ไม่มีรูปร่าง ไม่มีความหมาย

บริเวณว่างสองนัย คือ บริเวณว่างที่ถูกกำหนดให้เป็น 2 ส่วน ที่มีลักษณะ ความสำคัญ ความหมาย เท่ากัน แต่ละส่วนสามารถเป็นทั้งบริเวณว่างบวก หรือบริเวณว่างลบ สลับกันได้



ภาพที่ 2.12 เพือกเขาในประเทศสวิตเซอร์แลนด์ การอาศัยที่ว่างแสดงการนำสายตา
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส



ภาพที่ 2.13 ภาพและบริเวณว่าง 3 มิติ จังหวัดพิจิตร
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

ระนาบ (Plane)

ระนาบ คือ พื้นที่ที่แบนเรียบ พื้นผิวแบบราบ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป) เกิดจากแนวเส้นที่ต่อเนื่องกัน ปิดล้อมพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ทำให้เกิดรูปร่าง หรือกลุ่มของจุดและเส้นซึ่งเรามองผ่านไปแล้วเกิดลักษณะของระนาบ มีรูปร่างต่างๆ มีลักษณะผิวที่ทึบ ตันเป็นวัตถุ ไม่โปร่งเหมือนบริเวณว่างที่ล้อมรอบด้วยเส้น การมองให้เป็นระนาบจะช่วยให้มองเห็นแต่ละสิ่ง ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ พืช วัตถุ สามารถมองเห็นได้ง่ายขึ้น โดยที่ระนาบที่มีรูปร่างแต่ละแบบ จะมีความหมายและให้ความรู้สึกแตกต่างกัน ดังนี้

ระนาบรูปวงกลม ให้ความรู้สึกรู้ว่าเป็นศูนย์กลาง และเป็นที่รวมความน่าสนใจ

ระนาบรูปสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกรู้ว่ามั่นคง เหนียวแน่น และมีแรงผลักดัน

ระนาบรูปสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกรู้ว่าสงบ เป็นระเบียบ และมั่นคง

ระนาบรูปหกเหลี่ยม ให้ความรู้สึกรู้ว่าการเป็นหน่วยย่อยหน่วยหนึ่งๆ ที่สามารถต่อเนื่องไปได้
อย่างไม่สิ้นสุด

จุดเด่นของภาพ (Dominance)

จุดเด่นของภาพ คือ การเน้นส่วนสำคัญหรือส่วนที่ต้องการแสดงให้เป็นจุดสนใจมากกว่าส่วนอื่นๆ จุดเด่นของภาพเกิดจากการเน้นหรือส่งเสริมให้มองเห็นส่วนมูลฐานของชิ้นงานให้เป็นจุดดึงดูดตาว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่นๆ เพราะเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจของชิ้นงาน จุดเด่นเกิดจากความขัดแย้งหรือการประสานของสิ่งที่เหมือนกัน และซ้ำกัน เป็นการย้ำทำให้เห็นความพิเศษของงานอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของชิ้นงาน หรือจุดใดจุดหนึ่งของชิ้นงาน เพราะงานที่ไม่มีจุดเด่นจะทำให้หน้าเบื่อ และไม่มี ความหมาย จุดเด่นจะทำให้งานน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดเด่นที่สำคัญจะมีวิธีการ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 102-104) ดังนี้

(1) จุดเด่นที่เกิดจากการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน นั่นคือ สิ่งที่แปลกตา แตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงานจะเป็นจุดที่น่าสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่ขัดแย้งกับส่วนอื่นๆ จะทำให้เกิดจุดที่ น่าสนใจในชิ้นงานนั้นได้

(2) จุดเด่นที่เกิดจากการอยู่โดดเดี่ยว เกิดจากการนำสิ่งหนึ่งแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของ ชิ้นงาน สิ่งนั้นจะเป็นจุดที่น่าสนใจ เพราะแยกออกไปแล้วจะเกิดความสำคัญขึ้นมา

(3) จุดเด่นที่เกิดจากการจัดวางตำแหน่ง เช่น ใช้องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบขึ้นมายังจุด ที่ต้องการเน้น จุดนั้นก็จะเป็นจุดที่น่าสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา องค์ประกอบเหล่านี้อาจจะเป็น เส้น สี แสง เงา รูปทรง รูปทรง หรือพื้นผิว

ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ คือ ความเท่ากัน หรือความเสมอกัน หรือความสมดุล คือการจัดวางโครงสร้างของ ภาพให้มีน้ำหนักของแต่ละองค์ประกอบให้เท่ากัน ทั้งเส้น เงา แสง และอื่นๆ รวมทั้งความกลมกลืน พอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ดุลยภาพจะเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของเอกภาพ เพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนัก ความสำคัญของลักษณะของการประสานกลมกลืนอย่างเหมาะสมพอดีกันระหว่างแต่ละองค์ประกอบ เช่น ภาพที่มีดุลยภาพจะมีน้ำหนักเท่ากันทุกด้าน ขณะที่ภาพที่ไม่มีดุลยภาพจะเห็นว่าภาพมีน้ำหนักไป ด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ด้านบนมีน้ำหนักมากกว่าด้านล่าง ดุลยภาพมี 3 ลักษณะ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 120-123) ดังนี้

(1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) คือ การวางรูปให้ทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคง เช่น ภาพโบสถ์ ที่มีซ้ายขวาเท่ากันทั้งตัวโบสถ์และเงาตกกระทบ

(2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) คือ การวางรูปให้ทั้งสองข้างของแกนที่ใช้องค์ประกอบต่างกัน แต่สมดุลกันด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกจากการจัดองค์ประกอบ เช่น รูปภาพคนหลายๆ คน รูปภาพสัตว์ที่มีขนาดแตกต่างกัน

(3) ดุลยภาพแบบรัศมี (Radial Balance) คือ ดุลยภาพที่กระจายออกไปจากจุดศูนย์กลางเป็นรัศมี เป็นดุลยภาพที่เกิดในธรรมชาติ เช่น รัศมีของดวงอาทิตย์ รัศมีของเพชร และจากผลงานของมนุษย์ เช่น น้ำพุ

ทิศทาง (Direction)

ทิศทาง คือ แนวการเคลื่อนไหวที่จะสามารถจูงใจให้ผู้พบเห็นมองเห็นชิ้นงานจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของสายตาที่เคลื่อนไปอย่างรวดเร็วไม่สะดุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งทิศทางมักนำมาใช้เป็นสื่อสร้างความรู้สึกไปยังจุดเด่น หรือจุดสำคัญของชิ้นงานนั้น รูปร่างพื้นฐานที่ต่างกันจะแสดงออกของทิศทางที่ต่างกัน เช่น รูปสี่เหลี่ยมจะให้ความรู้สึกถึงทิศทางในแนวราบ และตั้งฉาก รูปสามเหลี่ยมจะให้ความรู้สึกถึงทิศทางในแนวเฉียง ส่วนวงกลมจะให้ความรู้สึกเป็นแนวโค้ง ทิศทางจึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ทิศทางในแนวราบและแนวตั้งฉากจะให้ความรู้สึกถึงความมั่นคง ทิศทางแนวเฉียงจะให้ความรู้สึกไม่แน่นอน มีความเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ทิศทางในแนวโค้งจะให้ความรู้สึกถึงความไม่คงอยู่กับที่ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 116-117)

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน คือ การประสานกัน ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน เช่น เปลือกหอยที่กลมกลืนกับหาดทราย นั่นคือ การรวมกันขององค์ประกอบของ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว และการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความประสานกัน แต่การมีความกลมกลืนเพียงอย่างเดียวหรือมากเกินไปจะทำให้เกิดความน่าเบื่อ จึงต้องเพิ่มความขัดแย้งเพื่อลดความน่าเบื่อ ได้งานที่น่าสนใจมากขึ้น การสร้างสรรค์งานให้เกิดความกลมกลืนในการออกแบบลวดลายอาจทำได้หลายรูปแบบ ความกลมกลืนอาจเกิดขึ้น (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 94-98) ดังนี้

(1) ความกลมกลืนด้วยเส้น คือ การนำเส้นที่มีลักษณะเดียวกัน ขนาดเดียวกัน ทิศทางเดียวกัน มาจัดให้มีความกลมกลืนกัน

(2) ความกลมกลืนด้วยขนาด คือ การนำองค์ประกอบขนาดเท่ากันหรือใกล้เคียงกันมาจัดวางไว้รวมกัน

(3) ความกลมกลืนด้วยลักษณะผิว คือ การนำลักษณะของผิวที่มีลักษณะเหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน มาจัดรวมเป็นองค์ประกอบเดียวกัน

(4) ความกลมกลืนด้วยสิ่งที่เหมือนกัน คือ การนำองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกัน มาจัดรวมกันเพื่อให้เกิดความกลมกลืนกัน

(5) ความกลมกลืนด้วยสิ่งที่คล้ายกัน คือ การนำองค์ประกอบที่มีลักษณะคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน มาจัดรวมกันจนเกิดความกลมกลืน

(6) ความกลมกลืนด้วยสี คือ การเลือกใช้สีในวรรณะเดียวกัน หรือใช้สีเดียว เช่น ใช้สีเขียวไล่สีจากอ่อนไปเข้ม หรือการใช้สีใกล้เคียงกันมาจัดองค์ประกอบกัน เช่น สีเหลืองเขียวกับสีน้ำเงินเขียวมาจัดรวมเข้ากับสีเขียว ทำให้เกิดความกลมกลืนด้วยสี

ขณะเดียวกันอาจใช้เทคนิคการเกลี่ยกลมกลืน ด้วยการเปลี่ยนน้ำหนักพื้นที่บริเวณที่ต้องการให้เรียบเป็นการแรคน้ำหนักจากอ่อนไปถึงน้ำหนักเข้ม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเกลี่ยกลมกลืนคือ กระดาษทิชชู เศษผ้า หนังสือตัวนิ่ม (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 38)

การใช้สีกลมกลืนโดยใช้สีในวรรณะเดียวกันมาจัดรวมเข้าด้วยกัน มักเกิดในธรรมชาติที่ดูแล้วมีลักษณะที่ไม่ขัดแย้งกันของสีต่างๆ เพราะธรรมชาติจะก่อให้เกิดการลงตัวเกิดขึ้นเสมอ เช่น สีเขียวของท้องทุ่งกับสีน้ำเงินหรือสีฟ้าของท้องฟ้า



ภาพที่ 2.14 การกลมกลืนด้วยสีวรรณะเดียวกันคือสีเขียวและสีฟ้า จังหวัดบุรีรัมย์
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

ความขัดแย้ง (Opposition)

ความขัดแย้ง คือ ความไม่ลงรอยกัน ไม่เข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ ของงานศิลปะ เช่น เป็นความขัดแย้งของ เส้น ขนาด ช่องว่าง พื้นผิว รูปทรง สีตรงข้ามกัน เป็นการประกอบกันขององค์ประกอบที่ขัดแย้งที่ตัดกัน ในความหมายที่ตรงกันข้ามกับความกลมกลืน ในความขัดแย้งกันนั้นต้องประสานกัน อย่างกลมกลืนกันมากที่สุด โดยความแตกต่างและไม่ประสานกลมกลืนกันมีน้อยที่สุด ความแตกต่างจะทำให้ผลงานเด่นชัดขึ้น ช่วยเน้นให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของงานให้น่าสนใจมากขึ้น งานนั้นไม่น่าเบื่อ มีความสมบูรณ์มากขึ้น (“องค์ประกอบศิลป์: ความกลมกลืนและความขัดแย้ง,” 2557)

ความขัดแย้งอาจเกิดปัจจัยต่างๆ ที่สำคัญ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 92) ดังนี้

(1) ความขัดแย้งของรูปทรง เช่น รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติ รูปทรงอิสระ

- (2) ความขัดแย้งของขนาด เช่น ใหญ่ เล็ก สั้น ยาว หนา บาง
- (3) ความขัดแย้งของทิศทาง เช่น แนวนอน แนวตั้ง แนวเฉียง
- (4) ความขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะ เช่น การสลับ การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

การเปลี่ยนแปลง (Variation)

การเปลี่ยนแปลง คือ การเปลี่ยนแปลง การกระจาย หรือการลดหลั่นของส่วนองค์ประกอบของเส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ขนาด น้ำหนักอ่อนแก่ สี ทิศทาง จังหวะ บริเวณว่าง จากสภาพหนึ่งไปอีกสภาพหนึ่ง และระหว่างสภาพทั้งสองนี้มีการแปรเปลี่ยนที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เป็นการซ้ำของสิ่งที่มีโครงสร้างเหมือนกัน ให้มีการคลี่คลายให้เกิดความแตกต่างกัน โดยมีการเชื่อมโยงต่อเนื่องกันของแต่ละองค์ประกอบ เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะส่วนประกอบสำคัญของงาน โดยการเปลี่ยนเป็นการตัดกันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและมีสีสันมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงมักจะเน้นให้แต่ละส่วนของงานให้เด่นไม่ต่างกันมาก แต่ไม่ควรใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ซ้ำกันและมากเกินไป เพราะจะทำให้งานที่ออกมา น่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ การสร้างงานที่ดีจึงควรเปลี่ยนแปลงรูปร่าง รูปทรง ที่ละเล็กละน้อยให้เกิดความหลากหลายขึ้น และสัมพันธ์กับในทุกองค์ประกอบอย่างเหมาะสมด้วย เช่น ท้องฟ้าเวลาพลบค่ำก่อนจะมีดมืดมิดเป็นการเปลี่ยนแปลงของสีและความเข้มของสี และการเปลี่ยนแปลงของการเจริญเติบโตของต้นไม้ลักษณะเช่นนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงแบบค่อยๆ เปลี่ยนแปรเช่นเดียวกัน ทำให้สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามการเปลี่ยนแปลงนั้น (“การลดหลั่นหรือการแปรเปลี่ยน,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 2.15 ภาพที่มีการแปรเปลี่ยน

ที่มา: <https://kritsanabbcit58.wordpress.com/>

เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือ การประสานกันของทุกส่วน เพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกัน เช่น รูปทรงที่มีความขัดแย้งกันให้เกิดความประสานกันอย่างมีระเบียบและมีดุลยภาพ เป็นการจัดการ ประสาน จัดระเบียบของแต่ละส่วนประกอบของรูปทรงนั้นๆ ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เอกภาพมี 2 ลักษณะ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 89-90) ดังนี้

(1) เอกภาพที่อยู่กับที่ (Static Unity) มีลักษณะที่ไม่เปลี่ยนแปลง มีความคล้ายคลึงกันต่อเนื่องกัน ส่วนใหญ่จะเป็นการจัดกลุ่มของรูปร่าง หรือรูปทรง ทางเรขาคณิต เอกภาพลักษณะนี้จึงให้ความรู้สึกแข็ง มั่นคง ไม่เคลื่อนไหว หยดนิ่ง อยู่ในกรอบ

(2) เอกภาพที่เคลื่อนไหว (Dynamic Unity) มีลักษณะเปลี่ยนแปลงได้ มีการเคลื่อนไหวทำให้มีความน่าสนใจ รูปร่าง หรือรูปทรง เป็นแบบอิสระ เอกภาพลักษณะนี้ทำให้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหว ไม่หยดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลง

แสงและเงา (Light and Shade)

แสงและเงา คือ ความแตกต่างกันของค่าน้ำหนักสีบนพื้นผิวของวัตถุ เกิดจากพื้นผิวของวัตถุถูกแสงไม่เท่ากัน เมื่อแสงส่องกระทบพื้นผิววัตถุแล้ว สะท้อนคลื่นแสงออกมาเข้าประสาทตาของมนุษย์ ทำให้เราเห็นสีและรูปทรงของวัตถุเกิดขึ้น โดยบริเวณของแสงที่ไม่สามารถส่องผ่านได้จะเกิดเป็นเงาตกทอดไปยังส่วนอื่นๆ ของวัตถุ ทำให้เห็นน้ำหนักของสีแตกต่างกันในแต่ละส่วนของวัตถุนั้น (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น. 61)

แสง คือ ความสว่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น แสงมี 2 ชนิดคือ แสงที่มากระทบวัตถุ และแสงสะท้อนนอกวัตถุ

เงา คือ ส่วนมืดที่อยู่ตรงข้ามกับแสง เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกับแสง เงามี 2 ชนิดคือ เงาในวัตถุ และเงาตกทอด

แสงและเงามีส่วนต่อผลงาน (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2549, น. 35) ดังนี้

- (1) ช่วยแสดงส่วนละเอียดของวัตถุให้ชัดเจนขึ้น
- (2) ช่วยในการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุ
- (3) ช่วยในการบอกตำแหน่งระยะใกล้ไกลของวัตถุ
- (4) ช่วยในการสร้างสรรค์บริเวณว่างรอบๆ ของวัตถุ
- (5) ช่วยในการสร้างเสริมความรู้สึกกับวัตถุและสิ่งแวดล้อมรอบๆ วัตถุ

แสงและเงา เป็นองค์ประกอบที่คู่กัน แสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา ความเข้มของเงาจะขึ้นกับความเข้มของแสง บริเวณที่มีแสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้น และบริเวณที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในบริเวณที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ตรงข้ามกับแสงเสมอ ทั้งแสงสว่างและเงาหรือความมืดมีอิทธิพลทำให้เกิดการมองเห็นสิ่งต่างๆ ว่ามีลักษณะตื้น ลึก หนา บาง หยิบ ละเอียด ขรุขระ เรียบ มัน หรือมีสีใด ลักษณะของแสงและเงาทำให้ผลงานมีความสวยงามดูมีมิติใกล้ ไกล มีบรรยากาศ ที่แสดงได้ในภาพ โดยแสงและเงาที่เกิดขึ้นแบ่งได้ (ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์, ม.ป.ป.) ดังนี้

(1) บริเวณสว่างจัด คือ บริเวณที่ถูกแสงมากที่สุด เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด วัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาอย่างชัดเจน

(2) บริเวณสว่าง คือ บริเวณที่ถูกแสงแต่ไม่เกิดการสะท้อน เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน

(3) บริเวณเงา คือ บริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง ถูกบดบังจากแสงสว่าง จะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

(4) บริเวณมืดหรือบริเวณเงาเข้มจัด คือ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้ จะมีค่าน้ำหนักเข้มที่สุด เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือบริเวณที่ถูกบดบังมากหลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

(5) บริเวณเงาตกทอด คือ เงาที่ตกทอดจากวัตถุชิ้นหนึ่งไปอีกชิ้นหนึ่งมีค่าน้ำหนักอ่อนเข้มต่างกัน หรือบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบบนไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทาง และระยะใกล้ ไกล ของแสงและวัตถุ



ภาพที่ 2.16 ภาพแสงและเงา ถนนในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

การใช้ค่าของแสงมีวิธีการ (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น. 62, 65) ดังนี้

(1) ถ้าแสงเข้าด้านใดด้านหนึ่ง แล้วด้านที่อยู่ตรงข้ามกับแสงจะเป็นเงาที่มากน้อยแตกต่างกัน

(2) ถ้าแสงเข้าทางด้านหน้า จะทำให้ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน และส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักเข้ม สามารถนำไปใช้แสดงถึงรูปทรงแต่ละรูปทรงได้

(3) ถ้าแสงที่เกิดจากจุดกลางของรูปทรงของภาพ มักเป็นแสงจากหลอดไฟ หรือแสงเทียน ภาพเขียนจึงมักมีระยะมากกว่า 3 ระยะ มิใช่มีเฉพาะอ่อน กลาง เข้ม เท่านั้น เช่น อาจมีถึง 9 ระยะ แสงจากเข้มไปอ่อน ผลงานที่มีความมืด ความสว่างก็จะกลมกลืนกัน ช่วยให้งานมีความละเอียดอ่อน นุ่มนวล มีชีวิตชีวา มากกว่ามีแสงเพียง 3 ระยะเท่านั้น

(4) ถ้าแสงที่เกิดในจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นๆ จะอยู่ในเงามืด

(5) ถ้าแสงที่กระจายไปทั่วภาพ จะไม่ได้คำนึงถึงปริมาตรและรูปทรง เน้นความใกล้ ไกล ลึก ตื้น ด้วยบรรยากาศของน้ำหนัก

(6) ถ้าแสงสว่างจ้าไม่มีเงา จะมีน้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้นผิว ไม่นับปริมาตรและรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงและสี

(7) ถ้าแสงที่กระจายไปทั่วทั้งภาพทุกทิศทุกทาง แต่มากน้อยแตกต่างกันตามลักษณะของแต่ละภาพ

ค่าน้ำหนัก (Tone)

ค่าน้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของสี หรือแสงเงาที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนักทำให้รูปทรงมีปริมาตร และให้ระยะแก่ภาพ โดยที่แสงและเงาเป็นตัวกำหนดของค่าน้ำหนัก ทำให้บริเวณที่ถูกแสงและบริเวณที่เป็นเงา มีความเข้มหรือจางของน้ำหนักสีได้ หรือหลายสีของบริเวณสีขาว เทา ดำ ระดับของความเข้มทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน เช่น โกล้ หรือโกล มีด หรือสว่าง ลึก หรือตื้น สามารถสร้างความเป็น 2 มิติที่เป็นรูปร่าง และสร้างความเป็น 3 มิติที่เป็นรูปทรง น้ำหนักจึงสร้างความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้นผิว และรูปทรงกับที่ว่างได้ (ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์, ม.ป.ป.) จะเห็นวาระยะโกล้โกลของแนวไผ่จะแสดงด้วยค่าน้ำหนักสีได้ชัดเจน นั่นคือ สีเขียวเข้มจะบอกระยะทางว่าอยู่ไกลกว่าสีเขียวอ่อนลงไปเรื่อยๆ



ภาพที่ 2.17 ระยะโกล้โกลของแนวไผ่แสดงด้วยค่าน้ำหนักสี จังหวัดบุรีรัมย์
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

มิติ

มิติ คือ ด้านที่มองเห็นเป็นเส้น หรือเห็นเป็นรูปร่าง หรือเห็นเป็นรูปทรง มิติช่วยทำให้งานมีความสมจริงมากขึ้น เนื่องจากในสภาพความเป็นจริงนั้น ทั้งคน สัตว์ และสิ่งของ จะมีหลากหลายมิติโดยมิติแบ่งได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

มี 1 มิติ คือ องค์กรประกอบที่มีเพียงแต่จุด หรือเส้นต่างๆ เท่านั้น

มี 2 มิติ คือ มีด้านกว้าง ยาว ได้แก่รูปร่างต่างๆ

มี 3 มิติ คือ มีด้านกว้าง ด้านยาว และด้านหนา จึงใช้แสงและเงาเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้มองเห็นทั้งด้านกว้าง ด้านยาว และด้านหนา ได้แก่รูปทรงต่างๆ

ระยะและมิติ เป็นส่วนประกอบที่ช่วยสร้างภาพให้มีความลึกคล้ายเสมือนของจริง ด้วยการใชเส้น สี แสง เงา พื้นผิว น้ำหนัก ผู้ออกแบบอาจเลือกใช้เส้นเพียงอย่างเดียวเพื่อให้งานมีเอกลักษณ์ มีคุณค่าเฉพาะเจาะจง โดยการใช้ระยะและมิติของผู้สร้างงานแต่ละคนอาจมีความแตกต่างและเน้นแต่ส่วนต่างกัน ขึ้นกับเจตนาของผู้สร้างสรรคผลงานที่ต้องการจะเน้นระยะหรือมิติในลักษณะแบบใด เช่น มีเพียง 1 มิติ 2 มิติ หรือ 3 มิติ หรือ 3 มิติที่มีลักษณะภาพแบบบรัชมี หรือลักษณะแบบอื่นๆ ตาม

จินตนาการของผู้สร้างสรรค์ผลงาน การเกิดขึ้นของระยะและมิติที่สามหรือความลึกเกิดได้ 2 ลักษณะ (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น. 47-53) ดังนี้

1) เกิดจากรูปทรงธรรมชาติที่มี 3 มิติ รูปทรงเหล่านี้ได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของเครื่องใช้ ทิวทัศน์ ป่าไม้ ภูเขา รูปทรงเหล่านี้แม้ว่าจะเขียนด้วยเส้นเพียงอย่างเดียวโดยไม่ได้แสดงน้ำหนัก สี แสงเงาใดๆ ผู้ที่พบเห็นก็จะมีความรู้สึกว่ารูปทรงเหล่านี้เป็น 3 มิติ และมีปริมาตร เนื่องจากความเคยชินของคนทั่วไปที่มักพบเห็นภาพเหล่านี้ในชีวิตประจำวันอยู่เสมอ

2) เกิดจากลักษณะของทัศนธาตุ เช่น เราจะรู้สึกวาท่างมีความลึก โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เนื่องจากการทำงานของทัศนธาตุ ที่ทำให้เกิดความลึก ซึ่งเกิดขึ้นได้ ดังนี้

(1) ลักษณะของเส้นจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ เส้นที่มีน้ำหนักมากจะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้ และเส้นที่มีน้ำหนักเบาจะให้ความรู้สึกว่ายู่ไกลออกไป

(2) ขนาดของรูปทรงจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ รูปทรงที่มีขนาดใหญ่จะทำให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้ และรูปทรงที่มีขนาดเล็กกว่าจะให้ความรู้สึกว่ายู่ไกลออกไป

(3) เส้นหรือรูปทรงที่มีความคมชัดต่างกันจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ เส้นและรูปทรงที่มีรูปนอกคมชัดมากกว่าจะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้มากกว่าเส้นและรูปทรงที่พร่ามัว เพราะส่วนที่พร่ามัวจะจมอยู่ในบรรยากาศ และดูไกลออกไป ดังนั้น รูปทรงที่คมชัดด้านหนึ่งและพร่ามัวอีกด้านหนึ่ง จะให้ความรู้สึกใกล้ไกลในตัวของมันเองได้

(4) ลักษณะการทับซ้อนกันของเส้นหรือรูปทรงจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ เส้นหรือรูปทรงที่ถูกซ้อนจะอยู่ไกลออกไปมากกว่าเส้นหรือรูปทรงที่อยู่ด้านบน

(5) ลักษณะของความเข้มของสีจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ เส้นหรือรูปทรงที่มีสีเข้มจัด จะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้กว่าเส้นหรือรูปทรงที่สีหม่น ซึ่งจะมีลักษณะดูว่ามองเห็นไม่ชัดเสมือนว่ายู่ไกลออกไปจากภาพ

(6) ลักษณะของพื้นผิวจะแสดงระยะทางใกล้ไกลต่างกัน คือ พื้นผิวที่หยาบจะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้ ส่วนพื้นผิวที่ละเอียดจะให้ความรู้สึกว่ายู่ไกลออกไป เนื่องจากพื้นผิวหยาบมองเห็นได้ชัดกว่าพื้นผิวละเอียดนั่นเอง

การสร้างความรู้สึกให้มีระยะและมีมิติด้วยหลักการข้างต้น เป็นการสร้างระยะใกล้ไกลอย่างมีหลักการ โดยมีจุดมองและเส้นระดับสายตาเป็นเครื่องมือของการดึงความรู้สึกไปสู่ความใกล้-ไกล หรือ ตื้น-ลึก หนา-บาง เป็นต้น

ระยะตื้น-ลึก หนา-บาง ที่ปรากฏในแต่ละงาน เป็นการรับรู้ของผู้ชมต่อภาพลวงตาที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละงานจงใจสร้างขึ้น ให้เห็นว่ามียะใกล้ ไกล บนพื้นภาพ การสร้างภาพลวงตาให้มีวิสัยใกล้ ไกล อาจจะใช้วิธีการกำหนด ฉากหน้า ฉากกลาง และฉากหลัง ด้วยวิธีการทัศนมิติเชิงเส้น หรือการสร้างภาพเลือนรางในระยะไกล ด้วยวิธีทัศนมิติเชิงอากาศ เป็นต้น

การซ้ำ (Repetition)

การซ้ำ คือ การทำซ้ำอีกครั้งของสิ่งที่เหมือนกัน ตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป การซ้ำจะเกิดต่อเนื่องกัน ไม่ขาดระยะ เป็นจังหวะซ้ำๆ กัน เช่น สายฝนที่ตกอย่างต่อเนื่อง คลื่นกระทบฝั่ง สายลมที่พัดทิวไม้ ทำให้ผู้มีชีวิตชีวา ในการออกแบบ การซ้ำคือการใช้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น รูปร่าง วางซ้ำๆ ทำให้เกิดจังหวะของแบบที่สร้างขึ้นนั้น เช่น การซ้ำของเส้นที่มีระยะห่างเท่ากัน แต่น้ำหนักไม่เท่ากัน หรือการซ้ำของเส้นที่มีระยะห่าง และน้ำหนักไม่เท่ากัน หรือการซ้ำด้วยรูปทรง ขนาด และน้ำหนักที่แตกต่างกัน หรือการซ้ำกันของรูปทรงที่มีขนาด ทิศทาง ลวดลาย และสีที่แตกต่างกัน (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 100)

การซ้ำมีรูปแบบหลายรูปแบบอาจทำได้ 8 รูปแบบคือ (1) การเรียงลำดับ (2) การสลับซ้ายขวา (3) การหมุนรอบจุด (4) การสลับซ้ายขวาและหมุนรอบจุด (5) การสลับซ้ายขวาและเรียงลำดับ (6) การหมุนรอบจุดและเรียงลำดับ (7) การเรียงลำดับสลับจังหวะ และ (8) การผสมระหว่าง การเรียงลำดับสลับจังหวะและหมุนรอบจุด (“การซ้ำ,” ม.ป.ป.)



ภาพที่ 2.18 การซ้ำของรูปร่างที่เหมือนกัน

ที่มา: <https://kritsanabbcit58.wordpress.com/>

การเคลื่อนไหว (Movement)

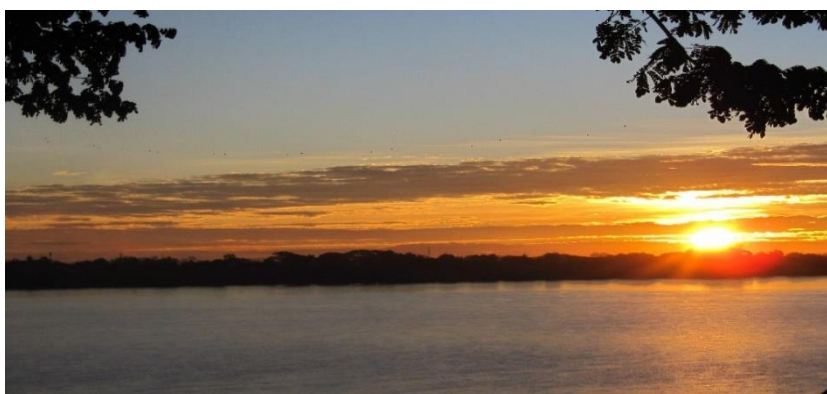
การเคลื่อนไหว คือ ความรู้สึกที่ไม่หยุดนิ่ง มีลักษณะคล้ายกับจังหวะ ความเปลี่ยนแปลง และการทำซ้ำ แต่มีความเร่งสูงกว่า มีความรวดเร็วกว่า การเคลื่อนไหวจะรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตา เป็นสำคัญ เป็นการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง การเคลื่อนไหวไปตามเส้น การเคลื่อนไหวไปตามรูปร่าง การเคลื่อนไหวไปตามรูปทรงกับบริเวณว่าง หรือการเคลื่อนไหวที่เกิดจากทั้งขนาดแต่ละขนาดของเส้นและรูปทรง ทำให้เกิดความรู้สึก มีชีวิตชีวา มีความหมาย และเวลาต่างกัน (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 131)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากลักษณะของทัศนธาตุ รวมทั้งองค์ประกอบทางศิลปะ อาจแบ่งได้ 3 ลักษณะ (“ทิศทางและการเคลื่อนไหว,” ม.ป.ป.) ดังนี้

(1) การเคลื่อนไหวที่ถ่วงดุลซึ่งกันและกัน เป็นการเคลื่อนไหวที่มีแรงผลักและมีแรงต้านพร้อมๆ กัน การเคลื่อนไหวลักษณะนี้ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหวที่รุนแรง กดดัน ตึงเครียด แต่หยุดนิ่งอยู่กับที่ เช่น เรือกำลังไต่กับคลื่นลมในมหาสมุทร

(2) การเคลื่อนไหวที่ไม่มีแรงต้านทาน เป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่มีการต้านทาน ทำให้การเคลื่อนไหวผ่านได้โดยตลอด ให้ความรู้สึกที่มีการเคลื่อนไหวรวดเร็ว รุนแรง ไม่หยุดนิ่ง มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา เช่น การวิ่งของรถที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว

(3) การเคลื่อนไหวที่ซ้ำและผ่อนคลายเป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังน้อย เบื่อย ผ่อนคลาย มีลักษณะเป็นการซ้ำอย่างต่อเนื่อง เช่น การไหลของน้ำเมื่อระดับน้ำทั้งสองข้างอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน จังหวะการไหลของน้ำก็จะเอื่อยลง



ภาพที่ 2.19 ทศนิยภาพริมแม่น้ำโขงที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง จังหวัดนครพนม
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

การตัดทอน (Simplify)

การตัดทอน คือ การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เช่น สัญลักษณ์ต่างๆ โลโก้ในปัจจุบัน การตัดทอนสิ่งที่เกินความจำเป็นของรูปทรงออกไป เช่น การเปลี่ยนแปลงจากรูปทรงต่างไปจากของจริง หรือต่างไปจากเดิมแต่ยังมีเค้าโครงเดิมอยู่ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ที่ประทับใจ ทำให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวเกิดขึ้น (“การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์แบบตัดทอน,” ม.ป.ป)

การตัดทอนทำได้ (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 136) ดังนี้

1) การตัดทอนด้วยการเปลี่ยนสีใหม่ โดยยังคงมีรูปร่าง และรูปทรงยังคงเดิม ทำให้ภาพเหมือนจริงแปรสภาพไปเป็นสีใหม่ที่ต่างจากสีเดิม เป็นการลดทอนด้วยการเปลี่ยนสีใหม่

2) การตัดทอนด้วยการใช้เส้น และสีเปลี่ยนรูปทรงเดิม คือ การใช้เส้นและสีมาสร้างสรรค์ตามสัดส่วนของภาพเดิม เช่น การระบายสี หรือจุดด้วยสีให้มีน้ำหนักแตกต่างไปจากเดิม

3) การตัดทอนด้วยการลดรูปและรายละเอียด คือ การตัดทอนรายละเอียดให้เหลือส่วนที่สำคัญ เช่น ใช้เส้นร่างวาดทับรูปให้เหลือเส้นรอบนอก หรือรูปร่าง จะลดทอนรูปทรงให้เหลือเฉพาะส่วนที่สำคัญ ที่เป็นจุดเด่นของภาพเท่านั้น ส่วนรายละเอียดอื่นๆ ที่เคยมีก็ลดลงไป

บทสรุป

ทั้งเราและผู้พบเห็นทุกคนสามารถบอกได้ว่าแห่งเทียนที่ไม่มีลายใดๆ จะมีคุณค่าและมูลค่าน้อยกว่าแห่งเทียนลักษณะและขนาดเดียวกันแต่มีลายต่างๆ แตกต่างกันไปตามความชื่นชอบของแต่ละคน ทั้งนี้เนื่องจากลายแต่ละลายล้วนมีคุณค่าในตัวเอง แล้วสะท้อนมูลค่าออกมานั่นเอง การมีคุณค่าในตัวของมันเกิดจากองค์ประกอบของลายล้วนมีความหมายในตัว เมื่อความหมายนั้นทำให้เกิดความชื่นชอบก็ทำให้เกิดความสนใจและต้องการตามมา การใช้องค์ประกอบศิลป์แต่ละส่วนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของแต่ละคนหรือคนส่วนใหญ่ จะทำให้เกิดงานนั้นมีคุณค่าและมูลค่าตามมา องค์ประกอบศิลป์แม้ว่าจะมีมาก ณ ที่นี้ยกมาและอธิบายลักษณะและความหมายตลอดจนการนำไปใช้ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ขนาดและสัดส่วน จังหวะ บริเวณว่าง ระบาย จุดเด่นของภาพ ดุลยภาพ ทิศทาง ความกลมกลืน ความขัดแย้ง การเปลี่ยนแปลง เอกภาพ แสงและเงา ค่าน้ำหนัก มิติ การซ้ำ การเคลื่อนไหว และการตัดทอน ซึ่งแต่ละส่วนจะถูกนำมาใช้เพียงบางส่วนของแต่ละผลงาน ซึ่งการนำมาใช้จะมีลักษณะที่ต้องการสะท้อนให้เห็นนั่นเอง เช่น บางครั้งต้องการให้งานออกมาในรูปแบบของความกลมกลืนกัน หรือบางครั้งต้องการเน้นแสงและเงา หรือบางครั้งต้องการให้เห็นสิ่งที่เห็นแบ่งออกได้เป็นส่วนๆ ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะงานที่ต้องการที่จะให้เกิดขึ้น ผู้สร้างผลงานก็จะกำหนดองค์ประกอบหลักก่อนแล้วกำหนดองค์ประกอบรองที่มีลักษณะที่นำเข้ามาช่วยให้เกิดลักษณะของงานที่ต้องการมากที่สุด นั่นคือ การใช้องค์ประกอบศิลป์ดังกล่าวข้างต้นจากลักษณะขององค์ประกอบที่สามารถแสดงออกมาในทิศทางที่ลงตัวขององค์ประกอบจึงจะได้ผลงานที่ต้องการตามมาต่อไป

บทที่ 3

เส้นและวิธีการเขียนเส้นในการออกแบบลวดลาย

เนื้อหาของบทนี้จะเน้นเรื่องเกี่ยวกับลักษณะและอุปกรณ์ที่ใช้เขียนเส้นต่างๆ เทคนิคการวาดเส้น การใช้เส้นในการเขียนลวดลาย การเขียนเส้น การเขียนลายกนก และการเขียนลายที่สำคัญของลายไทย เพื่อให้ได้เนื้อหาเพียงพอที่จะออกแบบลวดลายได้

เส้น (Line)

เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อๆ กัน ก็จะเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียวคือความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง ที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นผิวของวัตถุ (“องค์ประกอบของศิลปะ: เส้น,” 2556) เราจะเห็นว่า เส้น เป็นส่วนประกอบสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างลวดลาย เนื่องจากเส้นเป็นจุดเริ่มต้นของการแสดงออกของมนุษย์ในการถ่ายทอดความรู้สึก ถ่ายทอดจินตนาการ ใช้สื่อความหมาย และใช้สื่อสารความงาม จะเห็นได้จากประวัติศาสตร์ของมนุษย์โบราณจะเริ่มมีการขีดเขียนเส้นบนผนังถ้ำเป็นจุดเริ่มต้นของวิวัฒนาการขีดเขียนในสมัยต่อมา

การเขียนเส้น คือ การเขียน ขุด ขีด ให้เกิดเป็นร่องรอยแตกต่างกันที่มีความหลากหลาย เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นอิสระ ที่บ่งบอกถึงเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดขึ้น โดยเส้นจะทำหน้าที่ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ กำหนดขอบเขตของที่ว่างทำให้เกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรงทำให้เห็นรูปทรงชัดเจน ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่แสดงด้วยการแรเงาด้วยเส้น และให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป (เส้น, ม.ป.ป)

ลักษณะของเส้นมีรูปแบบ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 65 และ ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 9-12) ดังนี้

เส้นตรง มีลักษณะเป็นเส้นตรงในแนวดิ่งและเส้นตรงในแนวราบ ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง ทนทาน ไม่หวั่นไหว สงบนิ่ง เรียบง่าย แน่นหนา มั่นคง และเชื่อถือ

เส้นตั้งเป็นเส้นตรง (Straight Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่มีทิศทางแนวดิ่ง ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น ทะยานขึ้น รุ่งเรือง กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว มีชีวิตชีวา งอกงาม สง่างาม น่าเกรงขาม เชิดชู และความเชื่อถือ

เส้นนอนราบเป็นเส้นตรง (Horizontal Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่มีทิศทางแนวราบขนานกับพื้น ให้ความรู้สึกราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย เรียบง่าย เรียบร้อย ความสงบ เยือกเย็น กว้างใหญ่ไม่จำกัดขอบเขต แต่จิตซิด และไม่มีชีวิตชีวา

เส้นทแยงเป็นเส้นตรง (Diagonal Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่มีทิศทางแนวเฉียงหรือเอียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง ลังเล ไม่มั่นคง หวั่นไหว และสับสน

เส้นตรง 2 เส้นตัดกัน (Cross Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่เป็นเส้นตรงทิศทางแนวเฉียงตัดกัน ให้ความรู้สึกผสมผสาน ประสานกัน และความร่วมมือ

เส้นตรงเรียงตัดกัน ในลักษณะเป็นเส้นแนวนอนและแนวตั้งตัดกัน ให้ความรู้สึกปกปิด ซ่อนเร้น และหนาแน่น

เส้นโค้ง (Curved Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่โค้งครึ่งวงกลม ให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนน้อม และความเคารพนบถนอม

เส้นโค้งขึ้นลง มีลักษณะเป็นเส้นที่เป็นเส้นสลับกัน ขึ้นลง สูงต่ำ หรือโค้งทิศทางตามแนวตั้งหรือแนวนอน ให้ความรู้สึกอ่อนไหว แต่มีความนุ่มนวล

เส้นโค้งลง มีลักษณะเป็นเส้นโค้งขึ้นแล้วลงมา ให้ความรู้สึกเศร้า สลดใจ หดหู่ เหงาหงอย และมีความทุกข์

เส้นขดเกลียว (Spiral Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่เป็นเส้นโค้งมีทิศทางเป็นลักษณะวงกลมที่ต่อขยายออกไปเรื่อยๆ ให้ความรู้สึกมีพลัง และมีการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลง

เส้นหยัก (Zingzag Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่เป็นเส้นตรงซึ่งมีทิศทางแนวตั้ง แนวเฉียง สลับขึ้นลง ให้ความรู้สึกไม่แน่นอน กะทันหัน รวดเร็ว ความขัดแย้ง ตื่นเต้น เร้าใจ กระทบ กระแทก และรุนแรง

เส้นคลื่น (Wave Lines) มีลักษณะเป็นเส้นที่เป็นเส้นโค้งขึ้นลงเหมือนคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ นุ่มนวล อ่อนโยน เปลี่ยนแปลง ลื่นไหล ต่อเนื่อง อิ่มเอิบ มีชีวิตชีวา ลึกลับ และความเป็นผู้หญิง

เส้นโค้งกันหอย มีลักษณะเป็นเส้นโค้งม้วนออก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว มีพลัง หมุนเวียน คลื่นคลาญ เติบโต และไม่มีที่สิ้นสุด

เส้นวงกลม มีลักษณะเป็นเส้นที่มาบรรจบกันเป็นวงกลม ให้ความรู้สึกไม่เปลี่ยนแปลง ไม่น่าสนใจ และจืดชืด

เส้นปะเส้นตรง มีลักษณะเป็นเส้นตรงที่ปะเป็นช่วงๆ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย และไม่สมดุล

เส้นปะเส้นวงกลม มีลักษณะเป็นเส้นวงกลมที่ปะเป็นช่วงๆ หลากๆ วง ให้ความรู้สึกการกระจายออกมาอย่างเบาๆ ขยายตัวออกมาจากจุดศูนย์กลางเรื่อยๆ

เส้นปะกระจายรอบด้าน มีลักษณะเป็นเส้นตรงที่ปะเป็นช่วงๆ หลากๆ เส้นกระจายออกมาจากจุดศูนย์กลาง ให้ความรู้สึกกระจาย และระเบิดออกมาอย่างรุนแรง

เส้นกระจายขึ้นด้านบน มีลักษณะเป็นเส้นไม่ตรงหลายๆ เส้นที่พุ่งขึ้นด้านบน ให้ความรู้สึกเติบโต เจริญงอกงาม และสง่าผ่าเผย

เส้นตรงที่ไขว้ขัดแย้งกัน มีลักษณะเป็นเส้นตรงที่ตัดกันไปมาในระนาบที่แตกต่างกัน ให้ความรู้สึก ขัดแย้ง ยุ่งเหยิง วุ่นวาย และไม่เป็นระเบียบ

เส้นปะเฉียดหรือปะตรงหลายเส้นเรียงกัน มีลักษณะเป็นเส้นตรงปะเป็นช่วงๆ หลายๆ เส้น เรียงกันขนานกัน ให้ความรู้สึกเหมือนฝนตก และการพรั่งพรูลงมา

เส้นพุ่งขึ้นคล้ายเปลวไฟ มีลักษณะเป็นเส้นคล้ายเปลวไฟลุก ให้ความรู้สึกทะเยอทะยาน และเร้าร้อนรุนแรง

เส้นเฉียงที่นำมาวางเรียงกัน มีลักษณะเป็นเส้นตรงที่วางในแนวเฉียงเรียงกันหลายๆ เส้น ให้ความรู้สึกการพลัดพราก ห่างเหิน และความห่างไกล

เส้นโค้งวงแคบ มีลักษณะเป็นเส้นต่อเนื่องกันโค้งเข้าหากันแต่ไม่มาบรรจบกัน ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว และเคลื่อนไหวรุนแรง

เส้นโค้งวงกลม มีลักษณะเป็นเส้นโค้งต่อเนื่องมาบรรจบกัน ให้ความรู้สึกเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ช้าๆ วนเวียนเช่นเดิม และไม่เปลี่ยนแปลง

เส้นคด มีลักษณะเป็นเส้นต่อเนื่องที่คดงอไปมา มีทิศทางไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว นิ่งนวล อ่อนโยน และไม่แน่นอน



ภาพที่ 3.1 ลักษณะต่างๆ ของเส้น

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artkuaep/home/wrna-si>

นอกจากนี้มีคำอื่นๆ ที่มีความหมายคล้ายๆ กับ การเขียนเส้น คือ วาดเส้น คือการสร้างภาพด้วยวิธีการวาด หรือเขียนด้วยเครื่องมือลงบนพื้นระนาบ ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ได้ให้ความหมายคำว่า วาด หมายถึงร่างลวดลายหรือรูปเป็นเค้าโครงขึ้น เขียนเป็นลายเส้น คำว่า เขียน หมายถึงจัดให้เป็นเส้นหรือรูปต่างๆ คำว่า การวาดเขียน จึงหมายถึงการเขียนรูปภาพต่างๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) วาดเส้น และวาดเขียน เป็นคำที่มีความหมายเดียวกัน นั่นคือ เป็นคำเรียกลักษณะการสร้างภาพด้วยวิธีวาด

การเขียนเส้นเป็นลวดลายเป็นสิ่งสำคัญมาก ผู้เขียนจะต้องเรียนรู้การเขียนเส้นให้หลากหลาย เพื่อการสร้างสรรคงานที่แปลกใหม่ให้เข้ากับยุคสมัยที่มีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพราะการเขียนเส้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำไปใช้สร้างสรรคงานเขียนเส้นเป็นการออกแบบลวดลาย

เนื่องจากทุกขั้นตอนการเขียนเส้นเป็นลวดลายนั้นต้องมีการเขียนเส้นเสมอ นอกจากนี้การเขียนเส้นยังเป็นพื้นฐานในการสร้างงานได้แตกต่างหลากหลายอีกมากมาย ซึ่งการเขียนเส้นแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันไปขึ้นกับการสร้างสรรค์และความชำนาญของศิลปินแต่ละคน

อุปกรณ์พื้นฐานที่สำคัญในการเขียนเส้นมี ดังนี้

1) ดินสอ เพื่อใช้ในการลากเส้นที่มีขนาดหนาบางแตกต่างกัน ดินสอจึงควรมีหลายแบบ หลายขนาด เช่น มีเส้นบาง เส้นหนา เส้นแหลม และมีความสะอาดเพื่อไม่ให้เกิดการลากเส้นเลอะเทอะ และอาจลบได้ยากหรือลบได้แต่มีร่องรอยไม่สะอาด

2) ไม้บรรทัด เพื่อใช้วัดความยาว ลากเส้นในแต่ละทิศทาง หรือใช้กะระยะห่าง ไม้บรรทัดจึงควรมีลักษณะโปร่งใสสามารถมองเห็นตัวเลขสเกลค่าวัดความยาวได้ชัดเจน มีทั้งขนาดยาวและสั้น เพื่อให้เหมาะสมกับความยาวของเส้นที่ต้องการสั้นยาวต่างกัน

3) ยางลบ เพื่อใช้ลบให้เส้นสะอาดไม่เลอะเทอะ ยางลบจึงควรมีเนื้อนุ่มไม่แข็งเมื่อลบจะไม่ทำให้กระดาษขาดหรือยุ่ย หรือเลอะเทอะ

4) วงเวียน เพื่อใช้เขียนเส้นที่ต้องการให้เป็นวงกลมในแต่ละขนาดที่แตกต่างกันตามต้องการ วงเวียนจึงควรใช้ได้กับการยึดทั้งดินสอและใช้กับปากกาได้ด้วย

5) ปากกา เพื่อใช้ตัดเส้นได้ชัดเจน ปากกาจึงควรมีเส้นคมชัด และหมึกที่ไม่เลอะเทอะ

6) กระดาษ เพื่อใช้เขียนลายเส้นเป็นลวดลาย กระดาษจึงควรมีผิวเรียบเหมาะกับการใช้ร่วมกับอุปกรณ์อื่นๆ เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ

นอกจากนี้อาจมีอุปกรณ์เสริมที่จำเป็นต้องใช้ในแต่ละงานที่แตกต่างกันตามความเหมาะสม เช่น โต๊ะ แก้ว กระจกนรอง และอื่นๆ

เทคนิคการวาดเส้น

การวาดเส้นปกติจะเริ่มต้นด้วยการร่างเส้นรอบนอก เพื่อให้ได้รูปร่างและสัดส่วนที่ถูกต้อง จากนั้นจึงกำหนดพื้นที่แสงเงา และค่าน้ำหนัก โดยทั่วไปมักจะแรเงาด้วยเส้นขนานทางเดียว ลักษณะเฉียงหรือเส้นไขว้ หรืออื่นๆ เพื่อให้มีน้ำหนักได้ลักษณะเป็น 3 มิติ การวาดเส้นมีหลายวิธี บางวิธีมีหลักเกณฑ์ตายตัว และบางวิธีมีอิสระในการวาดเส้น เทคนิคการวาดเส้นแต่ละลักษณะจะแตกต่างกันพอจะกล่าวได้ 7 วิธี (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 38-49) ดังนี้

1) การเกลี่ยกลมกลืน (Blending)

เป็นการแรเงาให้มีน้ำหนักดูนุ่มนวล ละเอียดย ละเอียด เช่น การวาดภาพทิวทัศน์ที่มีบรรยากาศที่หมอก มีน้ำค้างปกคลุม จะเกลี่ยให้น้ำหนักพราวไม่ชัดเจน

การเกลี่ยแบบกลมกลืนจะเป็นการเกลี่ยน้ำหนักพื้นที่บริเวณที่ต้องการให้เรียบ เป็นการแร่ค่าน้ำหนักอ่อนไปจนถึงน้ำหนักเข้ม ด้วยการเลือกสีที่กลมกลืนกัน และระบายต่อเนื่องให้มีน้ำหนักเท่าๆ กันให้สับสนกันไปในตัว ไม่แยกออกเป็นชั้นๆ ด้วยการใช้กระดาษเกลี่ยสีให้เป็นเนื้อเดียวกัน

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเกลี่ยแบบกลมกลืนจะประกอบด้วย กระจก เศษผ้า หนังสือตัว นี๊วมือ สามารถใช้เกลี่ยได้ตามเหมาะสม วัสดุเหล่านี้จะใช้ในขั้นตอนการการถูให้กลมกลืน เช่น ใช้กระจกอ่อนนุ่มถูบริเวณที่ต้องการให้กลมกลืน



ภาพที่ 3.2 ภาพที่ได้จากการเกลี่ยกลมกลืน
ที่มา: อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 22.

2) การวาดเส้นโดยอัตโนมัติ (Automatic Drawing)

เป็นการวาดเส้นที่แสดงการเคลื่อนไหวด้วยร่างกายโดยอัตโนมัติ เช่น การเคลื่อนไหวด้วยมือและแขนอย่างอิสระ หรือใช้มือ แขน ขาพร้อมกันหรือประสานกัน คล้ายกับการวาดเส้นด้วยลักษณะท่าทาง เป็นการวาดเส้นคร่าวๆ อย่างรวดเร็ว เป็นการสร้างผลงานอย่างฉับพลันทันที โดยไม่มีการวางแผนหรือกำหนดรูปแบบของผลงานล่วงหน้า บางครั้งมีการขีดเขียนแบบไม่ตั้งใจ แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการนำไปสู่ความคิดและในการสร้างผลงานที่สำเร็จออกมาในที่สุด

การวาดภาพจะแสดงออกมาอย่างรวดเร็วมีพลังเต็มที่ ทั้งขีด เขียน ปาด ป้าย หยด ราด ขูด ด้วยความรวดเร็ว ด้วยอุปกรณ์ที่ใช้วาดรูป เคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการสร้างผลงานให้มีพลังความรู้สึก อาจสร้างจากแบบที่กำหนดไว้ก่อนล่วงหน้าที่ตั้งใจไว้ หรือจากการจินตนาการที่เกิดขึ้นในขณะปัจจุบันของการสร้างผลงาน



ภาพที่ 3.3 ภาพที่ได้จากการวาดเส้นอัตโนมัติ
ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 41.

3) การวาดเส้นแบบขนนก (Feathering)

เป็นการวาดเส้นที่แสดงน้ำหนักของสีขาว ดำ หรือสีอื่นๆ โดยใช้ดินสอสี แท่งถ่าน สีชอล์ก การวาดเส้นแบบนี้จะได้เส้นที่ประณีต อาจเป็นเส้นเฉียง เส้นตรง เส้นคลื่น หรือเส้นโค้ง อาจวาดด้วยน้ำหนักอ่อนทับด้วยน้ำหนักเข้ม หรือวาดด้วยน้ำหนักเข้มและทับด้วยน้ำหนักอ่อน การวาดลักษณะนี้จะดูเหมือนขนนก มีลักษณะนุ่มนวลและพลิ้วไหวคล้ายขนนก



ภาพที่ 3.4 ภาพที่ได้จากการวาดเส้นแบบขนนก
ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 42.



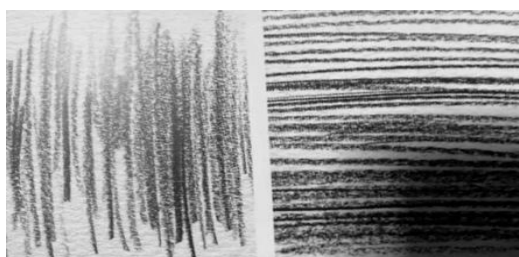
ภาพที่ 3.5 ต้นไผ่ที่เอนเข้าหากัน จังหวัดชัยนาท
เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้วิธีการวาดเส้นแบบขนนก
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

4) การแรเงาและการแรเงาขวาง (Hatching and Cross Hatching)

การแรเงาเป็นการลากเส้นขนานกันถี่ๆ ความถี่ ห่าง หรือ หนา บาง ของเส้น จะเป็นการกำหนดความมืดความสว่างของแสงเงาของภาพ การแรเงา จะเริ่มจากการวาดเส้นขนานอย่างง่ายๆ คร่าวๆ เส้นขนานจะทำให้เกิดบริเวณว่างมากขึ้นกับระยะห่างของเส้นที่วาดออกมา ถ้าใช้สีเดียวในการลากเส้น เส้นนั้นจะเห็นเป็นสีดำ และที่ว่างจะเห็นเป็นสีขาว ถ้าใช้เส้นหนาจะทำให้เส้นใกล้ชิดกันจะเห็นมีบริเวณว่างน้อย ถ้าใช้เส้นบางๆ จะเกิดบริเวณว่างมาก จะเห็นว่ามีบริเวณว่างมาก วิธีการแร

เส้นเงาจะสร้างภาพได้ ด้วยการวาดเส้นทางเดียวขนานกัน หรือขนานทับกันหลายๆ เส้น จะเกิดน้ำหนักอ่อนแก่ตามความต้องการ

การแรเส้นเงาขวาง เป็นการวาดเส้นเงาทับซ้อนกันหลายๆ ชั้น ในทิศทางของเส้นเงาที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปทรงที่ต้องการ ด้วยความแตกต่างของทิศทางของเส้นจะทำให้เกิดบริเวณว่างที่ไม่เท่ากัน เช่น การทับกันของเส้นเงาแนวเส้นตรงสลับกับเส้นขวางจะเป็นเหลี่ยมเป็นมุมแข็งกระด้าง จะต้องปรับด้วยการแรเส้นเงาแบบเส้นโค้งซึ่งจะทำให้เส้นดูมีความนุ่มนวลอ่อนช้อยมากขึ้น ส่วนการแรเส้นเงาขวางจะได้เส้นเงาแบบตาข่าย ถ้าแรเส้นเงาแบบอิสระจะได้บริเวณว่างที่ไม่แน่นอน มีความถี่ห่างต่างกันตามการแรเส้นเงา การทับซ้อนของเส้นหลายๆ ครั้งจะได้ภาพที่มีน้ำหนักและระยะใกล้ไกลเกิดภาพในลักษณะเป็น 3 มิติ



ภาพที่ 3.6 ภาพที่ได้จากการแรเส้นเงา

ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 43.



ภาพที่ 3.7 ต้นหญ้าที่โอนเอนไปมา จังหวัดบุรีรัมย์

เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้วิธีการวาดเส้นแบบการแรเส้นเงา

ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

5) การลบออก (Eraser)

วิธีการลบออกจะใช้ได้กับการใช้ดินสอดำ หรือดินสอสี แต่การใช้วัสดุบางอย่างจะมีเนื้อสีที่บแน่น เช่น ดินสอถ่าน สีเทียนขี้ผึ้ง มีเนื้อสีที่เข้มทำให้การลบสีออกจะทำให้สกปรก เกิดสีเทาเข้ม จึงต้องทดลองใช้ยางลบและสีที่ใช้ให้สามารถใช้อย่างลบที่ใช้ลบได้อย่างเหมาะสม เมื่อลบแล้วได้สีที่เข้มอ่อนตามต้องการ จากการลบเนื้องานที่วาดเสร็จแล้วให้ออกบางส่วน เพื่อให้บริเวณที่ลบออกมีน้ำหนักสีขาวหรือเทาอ่อนได้น้ำหนักตามที่ต้องการ



ภาพที่ 3.8 ภาพที่ได้จากการลบออก
ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 46.

6) การแต้มและจุด (Points and Points)

เป็นการใช้ดินสอสี สีชอล์ก สีน้ำ สีเทียน ด้วยการเขียน ขีด จุด ลาก ตะ ทำให้เกิดเป็นพื้นผิว หรือภาพที่มีมิติ เช่น การใช้ปลายดินสอแบนๆ ตะ แต้ม ขีด เขียน ลาก เป็นเส้น ให้ปรากฏเป็นร่องรอยของเส้นจำนวนมากในทิศทางเดียวกันในลักษณะเส้นเฉียง หรือขีดเขียนเส้น แสดงบริเวณว่างไม่แน่นอนในทิศทางแนวนอนเป็นกลุ่มๆ โดยเว้นบริเวณว่างไว้อย่างอิสระไม่สม่ำเสมอแล้วเหมือนคลื่นกำลังเคลื่อนที่อย่างต่อเนื่องในทิศทางที่ต้องการ



ภาพที่ 3.9 ภาพที่ได้จากการแต้มและจุด
ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 47.



ภาพที่ 3.10 ต้นวัชพืชต่างๆ และพื้นน้ำในบึง จังหวัดสุรินทร์
เป็นลักษณะภาพที่สามารถใช้วิธีการวาดเส้นแบบแต้มและจุด
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

7) การสร้างร่องรอย (Impressing)

เป็นการขีดเขียนด้วยเหล็กแหลมที่ไม่คมบนเนื้อกระดาษ ต่อจากนั้นก็ใช้ดินสอสี สีชอล์ก สีน้ำ สีเทียน สร้างค่าน้ำหนักด้วยการวาดขีดเขียนลงบนร่องรอยที่สร้างขึ้นทำให้เห็นเป็นเส้นขาว ถ้าต้องการสร้างให้เส้นบางๆ เล็กๆ ก็วาดเส้นให้มีจำนวนมากๆ โดยการสร้างร่องรอยต้องคำนึงถึงพื้นผิวกระดาษที่วาด ควรมีความหนาและอ่อนนุ่ม ซึ่งอาจต้องขีดเขียน กดให้เป็นร่องรอยและทับด้วยดินสอสี โดยเปลี่ยนน้ำหนักให้เห็นร่องรอยของเส้นที่สร้างขึ้น

การสร้างร่องรอยทำได้ 2 วิธี ดังนี้



ภาพที่ 3.11 ภาพที่ได้จากการสร้างร่องรอย

ที่มา: เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 50.

การขีดเขียนด้วยดินสอสี เป็นการวาดด้วยเส้นสีเป็นพื้น ซึ่งต้องกดปลายดินสอสีให้หนักบนกระดาษเป็นเส้นสี แล้วจึงแรค่าน้ำหนักดินสอสีทับบนเส้นสีนั้น จะทำให้มองเห็นเส้นสีและค่าน้ำหนักที่แรคเพิ่ม จะปรากฏเป็นเส้นสีได้สีที่แรคน้ำหนักทับลงไป

การขีดเขียนด้วยเหล็กหรือวัสดุแข็งปลายแหลม ให้เกิดเป็นรูปทรงของสิ่งที่ต้องการให้เกิดบนเนื้อกระดาษแล้วแรค่าน้ำหนักอ่อนเข้มด้วยดินสอสีทับบนลายเส้นที่ขีดเขียนไว้ ค่าน้ำหนักของสีจะปรากฏเป็นร่องรอย ตามที่มีการขีดขีดไว้ ผสมผสานกับลวดลาย และค่าน้ำหนักของสีที่ต้องการ

การใช้เส้นในการเขียนลวดลาย

เส้นเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียงตัวของจุด เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์งานออกแบบทุกแขนง เพราะเส้นเป็นโครงสร้างพื้นฐานของทุกสิ่งที่สามารถแสดงความรู้สึกได้ด้วยตนเอง ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างผลงาน ลักษณะของแต่ละเส้นจะใช้ในการแสดงความรู้สึกและความหมายแตกต่างกัน ที่เกิดจากพื้นฐานของเส้น 2 ลักษณะคือเส้นตรง และเส้นโค้ง เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง สิ่งของ รูปทรง สี แสง เงา โดยที่อารมณ์ความรู้สึกของเส้นจะเกิดจากลักษณะของเส้น ทิศทาง และขนาด (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 32-34)

ลักษณะของเส้น เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคด เส้นหยักหรือเส้นฟันปลา เส้นโค้งก้นหอย วงกลม เส้นคลื่น หรือลักษณะอื่นๆ

ทิศทาง เช่น เส้นราบ เส้นเฉียง เส้นตั้ง เส้นทแยง

ขนาด เช่น หนา บาง เล็ก ใหญ่ สั้น ยาว

หน้าที่ของเส้นมีอาจสรุปได้ที่สำคัญ (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 29-30) ดังนี้

- 1) ใช้กำหนดขอบเขตของบริเวณว่างกับภาพ
- 2) ใช้แบ่งบริเวณว่างออกเป็นส่วนๆ
- 3) ใช้กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง
- 4) ใช้แสดงน้ำหนักอ่อนเข้มของแสงและเงาในส่วนต่างๆ
- 5) ใช้แสดงอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกในส่วนต่างๆ
- 6) ทำให้เกิดความต่อเนื่องของภาพในส่วนที่ต้องการ
- 7) ใช้แสดงรายละเอียดของภาพแต่ละส่วน
- 8) ใช้บอกทิศทางไปยังจุดเด่นของภาพ
- 9) ใช้เป็นเส้นแกนในการสร้างภาพ

การเขียนเส้น

รูปแบบของการเขียนเส้นอาจแบ่งกว้างๆ ได้ 3 รูปแบบ โดยแบ่งตามวัฒนธรรมของการเขียนเส้น (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 27-28) ดังนี้

1) การเขียนเส้นแบบไทย มีลักษณะอ่อนช้อย เรียบง่าย กลมกลืนกับธรรมชาติ และมีความประณีตร่วมด้วยเสมอ ซึ่งเกิดจากลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยที่ดั้งเดิมเป็นสังคมเกษตรที่อยู่กับธรรมชาติ และเป็นชนบทรรมนิยมแบบสังคมของชาวพุทธที่มีความเรียบง่ายแต่มีความละเอียด ซึ่งถูกถ่ายทอดอยู่ทั่วไปในอาคารสถานที่ของพุทธศาสนา เช่น โบสถ์ของวัดวาอารามทุกแห่ง จะมีการเขียนเส้นเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา หรือความเป็นอยู่ของคนในแต่ละท้องถิ่น

2) การเขียนเส้นแบบจีน มีลักษณะการเขียนส่วนใหญ่เป็นการเขียนเส้นโดยใช้พู่กัน คู่กับการใช้หมึกสีดำเขียนตัวคล้ายพู่กันเป็นเส้นที่พลิ้วไหวตามจินตนาการที่ได้จากธรรมชาติ ภาพเขียนส่วนใหญ่มักจะเลียนแบบจากธรรมชาติ ภาพเขียนจึงมักจะเป็นภาพเกี่ยวกับธรรมชาติในแต่ละท้องถิ่น ในแต่ละฤดูกาล ทั้งนี้ภาพวาดของจีนมี 2 รูปแบบ คือ ภาพวาดแบบถ่ายทอดความรู้สึกจะเป็นการวาดแบบใช้ลายเส้นง่ายๆ แสดงให้เห็นถึงจินตนาการ และภาพวาดแบบงานวิจิตรจะเป็นการวาดภาพที่บอกเล่าเรื่องราวอย่างละเอียด

3) การเขียนเส้นแบบตะวันตก มีการพัฒนามาจากการสเก็ชทำกระเบื้องใช้ตกแต่ง มาเป็นภาพล้อหรือการ์ตูน และพัฒนาลายเส้นอย่างในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีวิวัฒนาการมาจากศิลปะของอียิปต์ โรมัน และกรีก

เส้นลายไทยดังที่กล่าวแล้วว่ามาจากการเลียนแบบจากธรรมชาติและสิ่งของเครื่องใช้รอบๆ ตัวที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน แต่ละลายจะใช้ในลักษณะต่างกัน (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 23-26) เช่น

ดอกบัวหลวง จะนำมาใช้เป็นลายดอกบัวหลวงลักษณะตุ้ม

ดอกบัวสัตตบงกต จะนำมาใช้เป็นลายดอกบัวสัตตบงกตลักษณะฐานใหญ่บัวหลวง

ดอกบัวสัตตบุษย์ จะนำมาใช้เป็นลายดอกบัวสัตตบุษย์ลักษณะรูปมนยาว

เปลวไฟ นำมาใช้เป็นหางไหล

ดอกบัวตูม นำมาใช้เป็นเส้นกลีบบัวโค้งเข้าใน หรือดัดแปลงเป็นปาก

ดอกบัวบาน นำมาใช้เป็นเส้นกลีบบัวโค้งออก หรือดัดแปลงเป็นปากออก

นอกจากนี้ยังมีประเภทลายที่มีที่มาจากกลีบบัวและรูปทรงของบัวอีกมาก เรียกชื่อให้แตกต่างกันออกไป และมีที่มาจากแต่ละแหล่งของธรรมชาติ เช่น ใบเทศ ดอกมะลิ ทั้งนี้อาจนำมาใช้เดี่ยวๆ หรือนำมาใช้เป็นหมู่หรือกลุ่ม หรือเรียงเป็นแถวเป็นแนว ในลักษณะต่างๆ โดยการเชื่อมโยงต่อสานสัมพันธ์กันในลักษณะที่กลมกลืนสอดคล้องกันเป็นลำดับ

วิธีการเขียนเส้นแบ่งได้ 3 วิธี (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 29-30) ดังนี้

1) การเขียนเส้นด้วยมือ คือ การเขียนเส้นด้วยการใช้มือบังคับทิศทางและลากเส้นตามความต้องการ โดยใช้วัสดุที่สามารถทำให้เกิดเส้น เช่น ดินสอ ปากกา เหล็กแหลม มีดแกะสลัก การเขียนเส้นลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างสรรค์งานของผู้เขียนที่จะถ่ายทอดจินตนาการ ให้มีความอ่อนช้อย สวยงาม และไม่แข็งกระด้าง การเขียนเส้นจึงไม่มีรูปแบบตายตัว ขึ้นกับความสามารถของศิลปิน

2) การเขียนเส้นโดยใช้เครื่องมือช่วย เป็นการเขียนเส้นโดยใช้เครื่องมือลักษณะต่างๆ เช่น ไม้บรรทัด วงเวียน และเครื่องมืออื่นๆ เพื่อให้ได้เส้นตามทิศทางที่ต้องการ งานลักษณะนี้จะไม่ได้งานที่มีความอ่อนช้อย สวยงาม เท่ากับการเขียนเส้นด้วยมือ เพราะจะได้งานที่มีเส้นเป็นระเบียบ ไม่หลากหลาย ผู้เขียนจะไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระเท่าที่ควรจะเป็น แต่ได้งานที่เรียบๆ ง่าย ๆ เป็นระเบียบ

3) การเขียนเส้นโดยใช้มือและเครื่องมือ เป็นการเขียนเส้นที่ผสมผสานการใช้มือและเครื่องมือในการเขียนเส้น ทำให้การเขียนงานได้น่าสนใจมากขึ้น สามารถสร้างสรรค์งานได้หลากหลายและมีความลงตัวเหมาะสมยิ่งขึ้น

การเขียนเส้นอย่างง่ายเพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ในที่สุด ในเบื้องต้นมักจะต้องใช้รูปทรงเรขาคณิตช่วยให้การเขียนเส้นได้ในสัดส่วนที่ถูกต้อง (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 37-38) เช่น

1) การร่างโครงสร้างของภาพ ถ้าภาพที่ต้องการเป็นรูปเรขาคณิต รูปบรรจุในวงกลม ก็ให้เขียนวงกลมขึ้นมาก่อนเพื่อกำหนดขอบเขตของภาพที่ต้องการ

2) ร่างวงกลมหลายๆ ชั้น โดยใช้วงเวียนเขียนหลายๆ วง เพื่อดึงการแบ่งพื้นที่ที่ต้องการใช้เขียนลายต่างๆ ในส่วนของวงกลมที่แบ่งไว้ในแต่ละส่วน

3) แบ่งวงกลมออกเป็นหลายๆ ส่วนให้เท่ากัน เพื่อใช้บรรจุลายที่ต้องการบรรจุประกอบเป็นภาพที่มีความละเอียดมากขึ้น

4) เขียนลายเริ่มต้นจากวงเล็กที่สุด คือ จากวงในสุดของวงกลม ออกมาวนนอกถัดมา

5) เขียนลายต่อออกมาเรื่อยๆ จากวงในสุด โดยการเลือกลายให้ลงตัวกับพื้นที่ของวงนอกที่ออกมาเรื่อยๆ จนได้ภาพที่สมบูรณ์ คือ ได้ภาพที่บรรจุลงในวงกลมทุกวงตั้งแต่วงในสุดถึงวงนอกสุด และได้ภาพสมบูรณ์ลงตัวตามที่ต้องการ

การเขียนตามขั้นตอนดังกล่าวจะได้งานที่รวดเร็วไม่ผิดพลาด และเมื่อฝึกหัดได้คล่องแคล่วแล้ว จะเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงขั้นตอนการเขียนให้ยืดหยุ่นเหมาะสมขึ้นก็就会有ความชำนาญและได้งานที่ละเอียดอ่อนประณีตมากยิ่งขึ้น

การเขียนลายกนก

การเขียนลายไทยในเบื้องต้นจะมีพื้นฐานจากลายกนกเป็นสำคัญ การฝึกหัดการวาดลายกนกจึงเป็นพื้นฐานต่อเนื่องไปสู่การเขียนลายที่สลับซับซ้อนมากขึ้น ขั้นตอนการเขียนลายกนกจึงต้องรู้ลักษณะขององค์ประกอบของตัวกนก การแบ่งสัดส่วน และการเขียนลายกนก (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 47-49) ดังนี้

องค์ประกอบของตัวกนก ประกอบด้วย

1) ตัวเหงา คือ ลายที่อยู่ส่วนล่างด้านหน้า ทำหน้าที่เป็นตัวหลักของลาย มีลักษณะเหมือนกัน หอยทรงคว่ำขมวดหัวลง ปลายยอดตั้งขึ้น แสดงความรู้สึกเศร้าและเหงา ทำหน้าที่รับน้ำหนักของตัวยอดลาย และรองรับกาบลาย

2) กาบหรือตัวประกบหลัง คือ ลายที่อยู่ด้านหลังของตัวเหงา ทำหน้าที่ส่งยอดลายให้เลื้อยขึ้นไปด้านบนของกนก

3) ยอดลาย คือ ลักษณะเป็นเปลวอยู่ส่วนบนสุดของลาย โดยรับการเลื้อยขึ้นไปจากกาบลาย แล้วสะบัดยอดขึ้นไปบนตัวกนก

เมื่อนำตัวลายทั้งสามส่วนมาประกอบรวมกันจะเป็นลายกนกสามตัว

การแบ่งสัดส่วน มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) สร้างตารางรูปสี่เหลี่ยมพื้นผ้า แบ่งออกเป็น 8 ส่วนเท่าๆ กัน
- 2) สร้างโครงโดยรวมของลายคร่าวๆ แต่ครบถ้วนในการนำไปสร้างลายต่อไป
- 3) ตัดความโค้งของลาย เพื่อให้อ่อนช้อยสวยงาม
- 4) ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมสลับกันขึ้นไปจนถึงยอดลาย
- 5) บากลายระหว่างรอยต่อของลายเพื่อลดเหลี่ยม
- 6) ใส่ไส้กนกด้านในให้สวยงาม

การเขียนลายกนก มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) สร้างสี่เหลี่ยมพื้นผ้า กว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน จะได้พื้นที่ 6 ส่วน ลากเส้นทแยงมุมจากด้านล่างมุมซ้ายมือขึ้นไปด้านบนมุมขวามือ และร่างเส้นรูปทรงดอกบัวครึ่งดอก เพื่อกำหนดขอบเขตของลาย ร่างโครงสร้างของกนกให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม

2) แบ่งส่วนของลายออกเป็น 3 ส่วน คือ ตัวหงายอยู่ด้านล่างของลาย ตัวกาบประกบอยู่ด้านหลังของตัวหงาย และตัวยอดสลับขึ้นด้านบน ให้อยู่ด้านล่างของเส้นทะแยงมุม

3) สอดไส้ตัวหงายให้เส้นลัดกันอยู่ด้านหลัง บากเส้นหลังของตัวหงาย ส่วนตัวกาบมวลก้นหอย แล้วสับยอดแหลมออกไปสอดไส้ในตัวลาย บากเส้นหลังของตัวกาบ ตัวยอดสอดไส้ตัวลายให้เส้นลัดกันขึ้นไป ลากเส้นสับตัวลายให้ลัดกันขึ้นไปสู่ยอดลาย และบากลายน

ลายกนกที่สำคัญของไทยที่มักใช้ในการเขียนลวดลาย คือ ลายกนกสามตัวแบบต่างๆ ดังนั้น การเขียนลวดลายต่างๆ จะมีส่วนของลายกนกสามตัวเป็นลายที่ถูกนำมาใช้เสมอๆ ขั้นตอนการเขียนลายกนกสามตัวในแบบต่างๆ จะมีรายละเอียดของลักษณะลายแต่ละชนิดแตกต่างกัน แต่ขั้นตอนการเขียนจะเริ่มต้นเหมือนกัน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 55) ดังนี้

1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้กว้าง 2 ส่วน สูง 4 ส่วน แล้วแบ่งพื้นที่ออกเป็น 8 ส่วน ลากเส้นทะแยงมุมจากด้านล่างซ้ายสุดไปด้านบนขวาสุด ร่างเส้นโค้งให้ได้รูปทรงดอกบัวครึ่งซีก ให้อยู่ในส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3

2) แบ่งลายของกนกที่ร่างไว้เป็น 3 ส่วน คือ ตัวหงาย ตัวประกบ และตัวยอดให้ชัดเจน แล้วจึงใส่รายละเอียดของลาย ด้วยการใส่ไส้และบากลายนตามแบบของลายกนกนั้นๆ ให้สมบูรณ์

ลายกนกที่สวยงามนั้นจะเกิดขึ้นจากการเขียนส่วนยอดของลายได้สวยงามอ่อนช้อย ซึ่งเป็นการสับตัวหัวของเส้นลายไปสู่ยอดกนก นั่นคือ เส้นของลายจะต้องสับไปสู่ยอดอย่างเหมาะสม ไม่ขัดแย้งกันในตัวลาย ปลายของกนกพลิ้วไหว การเขียนยอดกนกให้ได้สัดส่วนจึงเป็นวิธีการที่จะทำให้ได้ยอดกนกที่พลิ้วไหวไม่ยอดหัก มีขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 62) ดังนี้

1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน แล้วแบ่งออกเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส 6 ส่วน แล้วลากเส้นจากกึ่งกลางของส่วนบนสุดมายังกึ่งกลางของส่วนล่างสุด และลากเส้นจากมุมล่างด้านซ้ายของส่วนที่ 1 ไปยังมุมบนขวาส่วนที่ 6 และลากเส้นจากจุดกึ่งกลางด้านล่างไปยังมุมบนขวาส่วนที่ 6

2) ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมให้อยู่ระหว่างเส้นที่ลากจากจุดกึ่งกลางด้านล่างไปยังมุมบนขวาส่วนที่ 6 กับเส้นที่ลากจากมุมล่างด้านซ้ายของส่วนที่ 1 ไปยังมุมบนด้านขวาของส่วนที่ 6 ให้วงกลมมีขนาดที่ลดหลั่นกันไปจนถึงยอดลาย

3) ลากเส้นโค้งครึ่งวงกลมให้อยู่ทางขวามือของเส้นที่ลากจากจุดกึ่งกลางด้านล่างไปยังมุมบนขวาของส่วนที่ 6 โดยให้วงกลมมีขนาดที่ลดหลั่นกันไปจนถึงยอดลาย

4) บากลายนตรงจุดเชื่อมกันทั้งหมดให้สวยงาม

การเขียนลายที่สำคัญของลายไทย

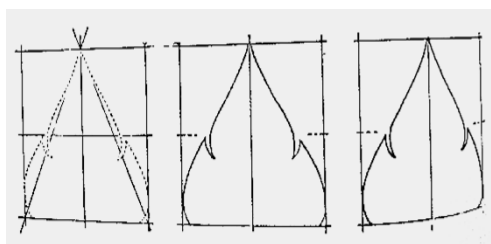
1) ลายกระจังตาอ้อย มีทรงตัวเส้นอ่อนเรียวยาวทั้งซ้ายและขวาปลายยอดแหลมมีปากทั้งสองข้าง เมื่ออยู่เฉพาะตัวเดียวๆ เรียกว่า “ตาอ้อย” เป็นลายพื้นฐานสำหรับการฝึกการเขียนลายไทย เนื่องจากการนำไปใช้ในการทำลวดลายต่างๆ มากมาย และเป็นการฝึกการเขียนเส้นโค้งซึ่งเป็นลักษณะที่เด่นของลายไทยที่แสดงถึงความอ่อนช้อย สวยงาม การเขียนลายกระจังตาอ้อย มี 4 ขั้นตอน (“ขั้นตอนการเขียนลายกระจังตาอ้อย,” ม.ป.ป. และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 4) ดังนี้

(1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วลากเส้นแบ่งพื้นที่ออกเป็นสี่ส่วนเท่าๆ กัน ลากเส้นตรงจากจุดกึ่งกลางด้านบนถึงมุมด้านล่างซ้ายและขวาของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส

(2) ใช้โครงสร้างรูปทรงสามเหลี่ยม ลากเส้นโค้งจากมุมล่างซ้าย และมุมล่างขวาโค้งขึ้นให้มีลักษณะอ่อนเรียวไปถึงยอด เขียนเหมือนกันทั้งสองข้าง

(3) บากลายตรงเส้นแบ่งพื้นที่ของโครงสร้างสี่เหลี่ยมจัตุรัส เขียนเหมือนกันทั้งสองข้างให้อ่อนช้อยสวยงาม

(4) ซ้อนลายแถวที่สองโดยใส่รูปทรงดอกบัวขนาดเล็กด้านใน 1 ดอก



ภาพที่ 3.12 ลายกระจังตาอ้อย

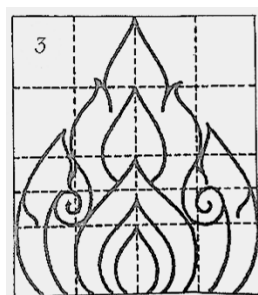
ที่มา: โปธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 4.

2) ลายกระจังใบเทศ มีทรงภายนอกอ่อนเรียวเหมือนกระจังตาอ้อย แต่ภายในตัวมีสอดไส้ตั้งแต่ หนึ่ง-สอง-สาม ขึ้นไป ทำให้แบ่งตัวหรือสอดไส้ได้หลายวิธี การแบ่งกระจังหระอบตัวของกระจังใบเทศนี้เรียกว่า “แข่งสิงห์” เมื่อตัวยิ่งโตขึ้นก็ยิ่งแบ่งตัวได้มากขึ้น และใส่ตัวซ้อนมากขึ้น การเขียนลายกระจังใบเทศ มีขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 67 และ โปธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 5) ดังนี้

(1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส แล้วแบ่งออกเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส 16 ส่วน โดยส่วนที่ 1 อยู่ซ้ายมือล่างสุด ส่วนที่ 2, 3, 4 อยู่ถัดไปทางขวามือ ส่วนที่ 5 อยู่ซ้ายมือบนส่วนที่ 1 ส่วนที่ 6, 7, 8 อยู่ถัดไปทางขวามือ ส่วนที่ 9 อยู่ซ้ายมือบนส่วนที่ 5 ส่วนที่ 10, 11, 12 อยู่ถัดไปทางขวามือ ส่วนที่ 13 อยู่ซ้ายมือบนส่วนที่ 9 ส่วนที่ 14, 15, 16 อยู่ถัดไปทางขวามือ แล้วแบ่งส่วนที่ 5, 6, 7, 8 ลากเส้นจากกึ่งกลางของส่วนที่ 5 ทางด้านซ้ายไปกึ่งกลางของส่วนที่ 8 ทางด้านขวามือ

(2) ใช้โครงสร้าง 16 ส่วน เขียนเส้นโค้งของลายให้เป็นรูปทรงดอกบัว แล้วใส่โครงรูปทรงดอกบัวขนาดเล็กด้านใน 3 กลีบ และทรงดอกบัว 1 ดอกด้านบน

(3) ใส่ไส้และบากลายให้ครบถ้วนสวยงาม

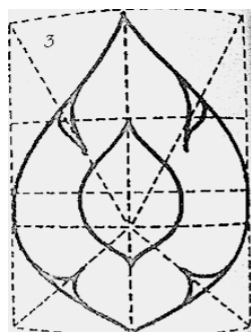


ภาพที่ 3.13 ลายกระจังใบเทศ

ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 67.

3) ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ เป็นลายทรงพุ่มที่มีโครงภายนอกคล้ายดอกบัว สัดส่วนรูปทรงจะอยู่ในสี่เหลี่ยมผืนผ้า ส่วนบนและส่วนล่างเป็นกระจังใบเทศ ตรงกลางเป็นลักษณะกระจังตาอ้อย 2 ตัว หายประกบกัน ด้านข้างมีการแบ่งข้างสิ่งเหมือนกระจังใบเทศ ลายจะมีหลายรูปแบบ เช่น ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์หน้าสิงห์ ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์เทพพนม ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ก้านแย่ง เป็นต้น การเขียนลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ มีขั้นตอน (วิภาวี บริบูรณ์, อัครเรข เปรมานุพันธ์ และเรณู คนเล็ก, 2553, น. 66-67, สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 66-67 และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 9) ดังนี้

- (1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้กว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน จึงแบ่งพื้นที่ออกเป็น 6 ส่วน
- (2) ร่างเส้นให้ได้รูปทรงดอกบัว สอดใส่ตรงกลางให้เป็นดอกบัวเล็ก โดยใช้ส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 เป็นส่วนล่างของดอกบัว และส่วนที่ 3, 4, 5, 6 เป็นส่วนบนของดอกบัว
- (3) เขียนกลีบด้านนอกทั้งกลีบซ้ายและกลีบขวา โดยกลีบซ้ายจะเกาะกับรูปหยดน้ำ



ภาพที่ 3.14 ลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์

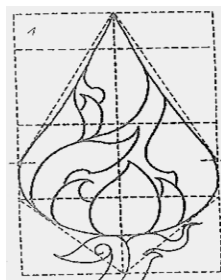
ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 70.

- (4) เขียนกลีบด้านบนที่ยื่นยาวกว่าด้านล่างตามรูปทรงของตัวลาย
- (5) เขียนกลีบด้านล่างโดยกลีบล่างจะมีลักษณะกลมและป้อมกว่า
- (6) เมื่อได้กลีบครบทั้งหมดแล้วจึงสอดใส่ลายด้านใน และใส่ปากลายให้ละเอียด
- (7) เขียนกลีบรองดอกที่มุมเว้าด้านล่างให้ยื่นเป็นคู่ออกมาเล็กน้อยพองาม จะได้รูปทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ที่สมบูรณ์

4) ลายช่อทางโต ประดิษฐ์มาจากรูปทรงพุ่มทางสิงโต นำมาเขียนเป็นลายกนกในรูปทรงของลายกนกสามตัว เช่นเดียวกับลายกนกใบเทศ แต่ปลายก้านรูปทรงใบเทศในลายกนกทางโตจะเขียนเป็นกนกกลับตัว ปลายยอดสะบัดพลีว เขียนเป็นลายทางกนกแทนกนกใบเทศ และเป็นลายที่คล้ายกับลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์แต่ตัดปลายแหลมด้านล่างออก แล้วเติมก้านเข้ามารองรับทรงดอกบัวไว้ การเขียนลายช่อทางโต มีขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 71) ดังนี้

- (1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สูง 3.5 ส่วน กว้าง 2 ส่วน แบ่งพื้นที่เป็น 8 ส่วน ให้ 6 ส่วนด้านล่างเท่ากัน และอีก 2 ส่วนด้านบนเท่ากัน (เล็กกว่าส่วนของด้านล่างครึ่งหนึ่ง) แล้วให้ลากเส้นจากจุดกึ่งกลางซ้ายมือของส่วนที่ 3 ไปยังจุดกึ่งกลางด้านบนสุด ลากเส้นจากจุดกึ่งกลางขวามือของส่วนที่ 4

ไปยังจุดกึ่งกลางด้านบนสุด และลากเส้นจากมุมบนซ้ายมือของส่วนที่ 1 ไปยังกึ่งกลางของส่วนล่างสุด ลากเส้นจากมุมบนขวามือของส่วนที่ 2 ไปยังกึ่งกลางของส่วนล่างสุด จะได้เส้นตรง 4 เส้นบรรจุในรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 3.15 ลายช่อหางโต

ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 71.

- (2) ร่างโครงของลายให้มีความโค้ง เป็นรูปทรงดอกบัวตูมในเส้นทั้ง 4 เส้นข้างต้น
- (3) เพิ่มก้านรองรับฐานดอกด้านล่างให้เหมาะสมกับลาย
- (4) แบ่งตัวลายและสอดไส้ลายด้านในให้ละเอียดตามพื้นที่ทั้ง 8 ส่วน จากนั้นบากลายให้อ่อนช้อยสวยงาม

5) ลายกระจังรวน เป็นลายที่ส่วนปลายปิดไปด้านข้างด้านใดด้านหนึ่ง ปลายสะบัดอ่อนไหว คล้ายปลายกระนก มีวิธีการเขียนลายตามขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 76 และ โพธิ์ ใจอ่อนน้อม, 2561, น. 8) ดังนี้

(1) สร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้มีความกว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน ได้พื้นที่ 6 ส่วนเท่าๆ กัน จากนั้นร่างโครงของลายกระจังรวนคล้ายรูปทรงของดอกบัวคว่ำ แต่ให้ยอดลายสะบัดออกด้านข้างของภาพ โดยการสะบัดจะมากขึ้นกับความต้องการความอ่อนช้อยมากเพียงใด ถ้าสะบัดไปใกล้ๆ มุมด้านขวาก็จะอ่อนช้อยมากกว่าสะบัดออกไปจากจุดกึ่งกลางเล็กน้อย แต่ต้องให้สอดรับกับลายของดอกบัวที่อยู่ด้านล่างว่าโค้งเว้ามากน้อยเพียงใด

- (2) แบ่งรายละเอียดของลายในรูปแบบที่ร่างไว้ในพื้นที่ทั้ง 6 ส่วน
- (3) สอดไส้รายละเอียดของลายให้ครบถ้วนจากนั้นบากลาย ตกแต่งภายในลายให้มีความสมบูรณ์

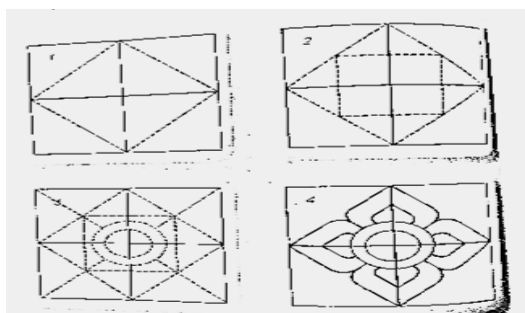


ภาพที่ 3.16 ลายกระจังรวน

ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 76.

6) ลายประจำยาม โครงสร้างของลายจะอยู่ในสี่เหลี่ยมจัตุรัส คล้ายดอกไม้สี่กลีบ เป็นการนำเอากลีบบัว 4 กลีบมาประกอบกันด้วยการหันโคนเข้าหากันให้ปลายของกลีบพุ่งออกจากกันไปทั้ง 4 ทิศ แล้วใช้วงกลมปิดทับตรงกลางดอก เป็นลายที่ใช้สำหรับการออกลาย ผูกลายสำหรับลายอื่นๆ ต่อไป เช่น ลายรักร้อย ลายหน้ากระดาน ลายประจำยามก้านแย่ง และลายราชวัตร เป็นต้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2564) การเขียนลายประจำยาม มีขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 78 และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 10) ดังนี้

- (1) สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสแบ่งออกเป็น 4 ส่วนเท่าๆ กัน
- (2) แบ่งเส้นทั้ง 4 ด้านออกเท่าๆ กัน แล้วลากเชื่อมจุดทั้ง 4 จุด จะได้สี่เหลี่ยมจัตุรัสอีกรูปที่อยู่ในสี่เหลี่ยมจัตุรัสเดิม
- (3) ใส่วงกลมด้านใน 2 วง
- (4) ลากเส้นโค้งในส่วนของกลีบลายให้เหมือนกลีบของดอกบัวทั้ง 4 กลีบ แล้วสอดใส่ลายด้านในให้สวยงาม ลายที่ได้เป็นลายที่นำไปใช้ปรับให้ลายมีความอ่อนช้อยสวยงามและซับซ้อนมากขึ้น

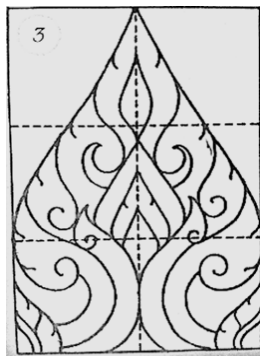


ภาพที่ 3.17 ลายประจำยาม

ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 78.

7) ลายกระจังปฏิญาณหรือกระจังหู มีทรงอยู่ในรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน ตอนบนมีทรงเหมือนกระจังใบเทศ แล้วต่อก้านลงมาอีกครั้งส่วนซ้ายและขวา มีตาอ้อยหรือกระจังใบเทศห้าม แต่ภายในตอนล่างมีก้านทั้งซ้ายและขวา เช่นเดียวกับกระจังใบเทศ วิธีแบ่งตัวมีเป็นลำดับ คล้ายกระจังใบเทศ ตัวโตขึ้นก็มีการแบ่งตัวมากขึ้น การเขียนลายกระจังปฏิญาณ มีขั้นตอน (ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 73 และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 7) ดังนี้

- (1) สร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ให้มีความกว้าง 2 ส่วน สูง 3 ส่วน จะได้เป็น 6 ส่วนเท่าๆ กัน ร่างรูปทรงของลายให้มีลักษณะคล้ายดอกบัว พื้นที่ส่วนที่ 1 และ 2 เป็นส่วนล่างของดอกบัว และพื้นที่ส่วนที่ 3, 4, 5, 6 เป็นส่วนบนของดอกบัว ปลายดอกบัวอยู่ตรงกลางของส่วนบนสุด และร่างตัวเหงาทั้งซ้ายและขวา
- (2) แบ่งตัวลายให้ละเอียดขึ้นในพื้นที่แต่ละส่วนทั้ง 6 ส่วน
- (3) สอดใส่และบากลายของแต่ละส่วนให้อ่อนช้อยสวยงามสัมพันธ์กันอย่างลงตัว



ภาพที่ 3.18 ลายกระจังปฏิกุณ
ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 73.

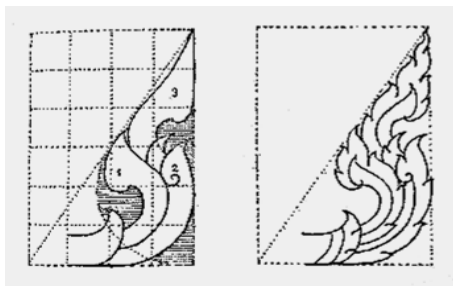
8) **ลายกนกสามตัว** เป็นลายที่สำคัญมาก เพราะกนกทุกชนิดจะแยกไปจากกนกสามตัว การเขียนกนกตัวอื่นๆ ก็คล้ายคลึงกัน การเขียนลายกนกสามตัวมีขั้นตอน (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 75-77 และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 16) ดังนี้

(1) ลายกนกสามตัวจัดอยู่ในสามเหลี่ยมมุมฉากด้านไม่เท่า ส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง หรืออยู่ในรูปทรงดอกบัวครึ่งซีก การเขียนลายกระหนกต้องเขียน 3 ส่วน

(2) ตัวหงา เป็นลายที่อยู่ตอนล่างและอยู่ข้างหน้า เป็นกันหอยขมวดคว่ำหน้าลง ปลายยอดตั้งขึ้นรองรับกาบและตัวยอด

(3) กาบหรือตัวประกบหลัง เขียนประกบอยู่หลังตัวหงา

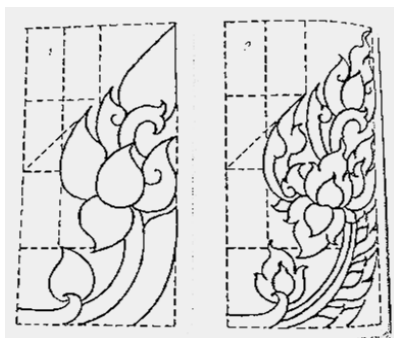
(4) ตัวยอด ลักษณะเป็นเปลวอยู่ยอดสุด เขียนให้ปลายยอดสลับต่อนไหวคล้ายเปลวไฟ เมื่อทั้ง 3 ส่วนมาประกอบกันก็จะเป็นลายกนกสามตัว



ภาพที่ 3.19 ลายกนกสามตัว
ที่มา: สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 77.

9) **ลายกนกใบเทศ** เป็นลายที่อยู่ในรูปทรงดอกบัวครึ่งซีก หรือสามเหลี่ยมมุมฉากด้านไม่เท่า ซึ่งมีรูปทรงและการแบ่งตัวลายเหมือนกนกสามตัว การเพิ่มรายละเอียดหรือการประกอบตัวลายใช้ใบเทศและลายแข่งสิ่งทึ่เกาะติดกันอยู่ในรูปทรงของกนก การเขียนลายกนกใบเทศมีขั้นตอน (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 86-87 และ โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2561, น. 19) ดังนี้

(1) แบ่งพื้นที่ออกเป็นด้านกว้าง 4 ช่อง สูง 4 ช่อง รวม 16 ส่วน แต่ละส่วนกว้าง 1 เท่า และสูง 2 เท่า



ภาพที่ 3.20 ลายกนกใบเทศ

ที่มา: ชลหทัย จันทรเมฆา, 2557, น. 60.

- (2) ลากเส้นจากมุมซ้ายล่างส่วนที่ 9 ไปมุมขวาส่วนที่ 16 เพื่อใช้ร่างยอดลายให้ได้สัดส่วน
- (3) ร่างโครงเส้นตามพื้นที่กำหนด แล้วใส่รายละเอียด
- (4) ส่วนที่เป็นยอด เปลี่ยนจากสอตไส้มาเป็นก้านแทน ที่ปลายก้านแยกมีใบเทศติดปลายยอด เนื้อที่ว่างหลังก้านเขียนเป็นลายแข่งสิงห์ ที่ก้านช่องกลางเขียนก้านแยกออกปลายขมวดกลมใช้แทนกาบ

บทสรุป

การวาดภาพและการเขียนลายไทยลายต่างๆ เป็นส่วนสำคัญของงานประดิษฐ์ ทั้งงานแกะสลัก ลวดลาย งานเครื่องปั้นดินเผา งานดอกไม้สด งานใบตอง ที่มีภาพและลายเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ ล้วนมีเส้นเป็นองค์ประกอบ การเขียนภาพและการเขียนลายไทยจึงต้องมีทักษะเกี่ยวกับการลากเส้นและการเขียนเส้น ตลอดจนเข้าใจอารมณ์ของเส้นแต่ละลักษณะเป็นสำคัญ จึงจะเขียนภาพและเขียนลายได้อย่างสวยงามและได้ตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์งาน เนื่องจากเส้นลักษณะต่างๆ จะให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน การเข้าใจลักษณะของเส้นแต่ละลักษณะว่าให้อารมณ์อย่างไร และแต่ละลักษณะจะลากหรือเขียนเส้นอย่างไร เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเขียนภาพและการเขียนลาย ภาพแต่ละภาพและลายแต่ละลายมีเส้นและรูปร่างต่างๆ กัน ผู้เขียนจึงต้องรู้ภาพที่ต้องการหรือลายแต่ละลายมีลักษณะอย่างไร มีรูปร่างอย่างไร มีวิธีการวาดเส้น หรือมีขั้นตอนการลากเส้นอย่างไร เพื่อให้สามารถเขียนภาพหรือลายนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง สวยงาม ทั้งนี้ขึ้นกับความต้องการว่าต้องการความอ่อนช้อยสวยงามลักษณะใด จึงจะเหมาะสมลงตัวกับงานที่นำไปใช้ และนำไปใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ต่อไป

บทที่ 4

ทฤษฎีสีในการออกแบบลวดลาย

แม่สี 3 สี ได้แก่สีแดง (Red) สีเหลือง (Yellow) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกว่าสีขั้นที่ 1 เมื่อนำสีขั้นที่ 1 มาผสมกันจะเกิดเป็นสีขั้นที่ 2 ได้แก่สีเขียว (Green) สีส้ม (Orange) และสีม่วง (Violet) เมื่อนำสีขั้นที่ 1 และสีขั้นที่ 2 มาผสมกันจะได้สีขั้นที่ 3 ได้แก่สีเขียวเหลือง (Yellow Green) สีเขียวน้ำเงิน (Blue Green) สีม่วงน้ำเงิน (Blue Violet) สีม่วงแดง (Red Violet) สีส้มแดง (Red Orange) และสีส้มเหลือง (Yellow Orange) (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น. 76) สีที่ได้ทั้งหมดจะมี 12 สี ดังภาพที่ 4.1 เมื่อนำมาเขียนเป็นวงล้อสีที่เรียงไปตามลำดับเป็นวงกลม เรียงลำดับจากสีอ่อนไปสีเข้ม จากสีอ่อนที่สุดคือสีเหลือง และสีที่เข้มที่สุดคือสีม่วง เมื่อเอาสีเหลืองไว้ส่วนบนสุด จะได้สีม่วงอยู่ด้านล่าง และจะเห็นว่าสีทั้ง 12 สีแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งอยู่ด้านขวา ประกอบด้วยสีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง อีกฝ่ายหนึ่งอยู่ด้านซ้ายประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โดยสีเหลืองและสีม่วงอยู่ตรงกลางทั้ง 2 ฝ่าย จากวงล้อสีที่แบ่งเป็น 2 ฝ่ายจะแบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ คือสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น โดยสีวรรณะร้อนประกอบด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีวรรณะเย็นประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง กรณีที่มีสีที่ต่างจากสีทั้ง 12 สีข้างต้น ถ้าสีนั้นหนักไปทางสีแดงหรือสีส้มก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน และถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็ถือว่าเป็นสีวรรณะเย็น



ภาพที่ 4.1 วงล้อสี

ที่มา: <https://www.intouchstation.com/article/ep-4-colors-wheel/>

สีมักจะใช้ในการเขียนเป็นภาพ และการเขียนภาพด้วยสีแต่ละวรรณะจะทำให้ได้ภาพที่แสดงอารมณ์ของวรรณะนั้น เนื่องจากภาพที่แสดงออกไปทางวรรณะใดวรรณะหนึ่งจะเป็นภาพเขียนที่มีความกลมกลืนมากกว่าความขัดแย้ง นั่นคือ ภาพที่แสดงวรรณะเย็นมักใช้สีวรรณะเย็นมาใช้มาก ส่วนภาพที่แสดง

วรรณะร้อนก็จะใช้สัวรรณะร้อนมาใช้เช่นกัน นอกจากนี้ ยังมีการใช้สีกลมกลืนที่เป็นสีที่อยู่ใกล้เคียงกันและอยู่ในวรรณะเดียวกันเพื่อลดหลั่นหรือเพิ่มความเข้มของสี ส่วนการใช้สีที่อยู่ตรงข้ามในวงล้อสีก็จะมีบ้าง เนื่องจากการใช้สีกลมกลืนเพียงอย่างเดียวโดยไม่ใช้สีตรงข้ามจะทำให้งานน่าเบื่อจืดชืด การใช้สีตรงข้ามแท้จริงเข้าไปช่วยจะทำให้งานนั้นมีชีวิตชีวามากขึ้น (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 21, 30, 39) เนื่องจากสีมีบทบาทต่อการรับรู้คุณค่าของความงาม มีพลังสามารถสร้างปฏิกิริยากับอารมณ์ความรู้สึกที่มีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์เป็นอย่างมาก (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 62) สีแต่ละสีจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ที่แตกต่างกัน มนุษย์เราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมาย เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น อันตราย สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง ร่าเริง สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น เย็น (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2556, น. 38) ขณะที่การใช้ “สี” มาใช้ประโยชน์ทางการค้าในรูปแบบของการนำมาใช้สร้างแบรนด์สินค้าที่มีผลกระทบต่อธุรกิจนั้นๆ อย่างมีนัยสำคัญ เช่น การศึกษาเรื่อง อิทธิพลของ “สี” ต่อการสร้างแบรนด์ พบว่า “สี” จะมีบทบาทต่อกลุ่มคนที่แตกต่างกัน เนื่องจากสีแต่ละสีจะสร้างความชื่นชอบกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้ต่างกัน เมื่อใช้สีต่างกันทำให้สามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายขององค์กรและสินค้าได้ เมื่อนำสีแต่ละสีไปใช้ในการผลิตสื่อจึงควรใช้สีที่สามารถใช้สื่อสารและเชื่อมโยงระหว่างองค์กรกับผู้บริโภค หรือสินค้ากับผู้บริโภค สีก็จะมีผลต่อเนื่องไปถึงความชื่นชอบของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ และนำไปสู่การสร้างยอดขายที่เพิ่มขึ้นตามมา (วรินทร์ธร กิจกรรม, 2558, น. 85)

ความหมาย และหน้าที่ของสี

ความหมายของสี

สี หมายถึง ลักษณะการตกกระทบของแสงที่ตกกระทบกับสายตาของเรา ทำให้เห็นเป็นสีอ่อนเข้มต่างกัน เช่น ปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็น สีขาว สีดำ สีแดง สีเขียว เช่น สีย้อมผ้า สีทาไม้ สีของผลไม้ สีของท้องฟ้า เป็นต้น (“ความหมายและความสำคัญของสี,” ม.ป.ป.)

สี จึงเป็นลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตา โดยที่ตาได้ผ่านกระบวนการส่งข้อมูลที่ได้รับผ่านไปยังสมองแล้วประมวลผลข้อมูลที่เกิดขึ้นได้ว่าสีที่ปรากฏคือสีอะไร

สีและการมองเห็น มีกระบวนการเป็นลำดับตั้งแต่แสงผ่านลงมากระทบวัตถุ ตาเรามองเห็นวัตถุและแสง ข้อมูลต่างๆ จะเข้าสู่สมอง แล้วสมองจะสร้างภาพขึ้น ก่อให้เกิดการมองเห็น การรับรู้ภาพและสีจึงต้องมียอดประกอบทั้ง 3 ส่วน คือ แสง วัตถุ และสายตาของมนุษย์ สีจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้คุณค่าของความงาม มีพลังสามารถสร้างปฏิกิริยากับอารมณ์ความรู้สึก ที่มีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์อย่างมาก ธรรมชาติของสีนั้นเกิดจากแสงที่มีสีต่างๆ รวมตัวกันทุกสีอย่างสมดุลจนเป็นสีขาวใส เมื่อเกิดกระทบวัตถุที่มีสีใดๆ วัตถุนั้นจะดูดซับสีทั้งหมดของแสงแล้วสะท้อนสีของวัตถุนั้นออกมา ทำให้เราเห็นสีของวัตถุนั้น โดยที่สีขาวจะสะท้อนสีทุกสี และสีดำจะดูดซับสีทุกสี

การที่มนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมแต่ละแบบ หรือมีวัตถุแต่ละสี ล้วนมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ทั้งสิ้น จึงมีการกำหนดความหมายของแต่ละสีว่าแต่ละสีมีผลต่อความรู้สึกอย่างไร ตัวอย่าง

ความรู้สึกที่เกิดกับสีแต่ละสี ที่สำคัญมี (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 15-16, โกสม สายใจ, 2540, น. 50-52 และ “ความหมายและพลังของสีแต่ละสี,” ม.ป.ป.) ดังนี้

สีแดง เป็นสีที่สื่อถึงพลังทางเพศชาย ช่วยกระตุ้นการเจริญอาหารและความรู้สึกทางเพศ เพิ่มการขับเหงื่อ เพิ่มอัตราการเผาผลาญและความดันโลหิต ช่วยให้วัตถุสิ่งของโดดเด่นและสะดุดตา ทำให้ประสาทสัมผัสตื่นตัวและทำให้มีปฏิกิริยาตอบสนองเร็ว ส่วนด้านความเชื่อนั้นเชื่อว่าสีแดงมีพลังอำนาจป้องกันพลังงานที่ชั่วร้าย แต่ต้องระมัดระวังการใช้สีแดงในการเจรจาและในสถานการณ์ที่ตึงเครียด สีแดงให้ความรู้สึกถึงความรัก ความหลงใหล ความกระตือรือร้น ความสนใจ ความเร็ว ไฟ ความร้อน สงคราม พลัง ความมีชีวิตชีวา ความโกรธ ความก้าวร้าว อันตราย ความมั่งคั่ง ความเป็นผู้นำ ความแค้น ความเร่าร้อน ความรุนแรง ความกล้าหาญ ความอบอุ่น มีอำนาจ ความตื่นเต้น ความมั่งคั่ง ความอุดมสมบูรณ์ การห้าม และการต้องระมัดระวัง การใช้สีแดงที่พบเห็นบ่อยๆ คือ ดอกกุหลาบสีแดง และไฟสัญญาณจราจรสีแดง เป็นต้น

สีเขียว เป็นสีที่ช่วยให้รู้สึกสดชื่น ลดความเหน็ดเหนื่อย คลายความตึงเครียด ลดความตื่นตระหนกและความวิตกกังวลลงไป ให้ความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติ การเริ่มต้น ความร่มเย็น ความสดชื่น ความมีชีวิตชีวา ความอุดมสมบูรณ์ ใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม การเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การเจริญงอกงาม การเจริญเติบโต การดูแล การรักษาเยียวยา ความเห็นอกเห็นใจ การควบคุม ความสมดุลทางกายและใจ ขณะเดียวกันก็อาจให้ความรู้สึกถึงความปลอดภัย อาหาร ความสัมพันธ์ที่ดี ความเป็นอมตะ หรือแสดงถึงอันตราย ยาพิษ สัตว์มีพิษ

สีเหลือง เป็นสีที่ช่วยให้เจริญอาหาร กระตุ้นสมองและความจำ ช่วยสร้างความมั่นใจและยังเป็นสีที่ช่วยเรื่องการคิดวิเคราะห์และการใช้เหตุผลอีกด้วย สีเหลืองให้ความรู้สึกถึงความสดใสร่าเริง พลัง อนาคต ความกระชุ่มกระชวย ความเบิกบาน อุดมคติ จินตนาการ ความหวัง แสงสว่าง ฤดูร้อน ความคิดสร้างสรรค์ ในทางศาสนาแสดงความเจตจำ ปัญญา ดอกไม้ก็จะให้ความรู้สึกถึงความรุ่งเรืองหรือความมั่งคั่ง ในบางครั้งให้ความรู้สึกถึงความเจ็บป่วย โรคระบาด หลอกลวง ความไม่จริงใจ ความขี้ขลาด การทรยศ ความริษยา และอันตราย ถ้าเป็นสีเหลืองเข้มจะช่วยกระตุ้นความรู้สึกและความคิดถึงอนาคตที่สดใสและดียิ่งขึ้น ขณะที่สีเหลืองหม่นจะให้ความรู้สึกเจ็บป่วยและอ่อนแอ

สีส้ม เป็นสีที่ช่วยกระตุ้นพลังงานและความสดชื่น สื่อถึงการมองโลกในแง่ดีและสุขภาพที่ดี เป็นสีแห่งความสนุกสนานและการผจญภัย ช่วยจุดประกายการสื่อสารที่ดี ช่วยกระตุ้นการทำงานของจิตใจ มีพลังการดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระตุ้นความหิว ให้ความรู้สึกถึงพลัง ความกระตือรือร้น ความสดใส ความร่าเริง ความมีชีวิตชีวา ความสนุกสนาน การผจญภัย ความอบอุ่น ความยุติธรรม ความรอบรู้ มารยาท ความหลงใหล ความสุข ความมีเสน่ห์ ความมั่นใจ ความปรารถนา การเก็บเกี่ยว และฤดูใบไม้ผลิ

สีน้ำเงิน เป็นสีที่ให้ความสงบเย็นที่สุด ช่วยให้ผ่อนคลายและทำให้จิตใจสงบ ให้ความรู้สึกถึงความสงบเย็น ความเยียบ ความมั่นคง ความศรัทธา ความมีระเบียบ ความเข้มแข็ง ความเคร่งขรึม

ความสุขุม ความหนักแน่น ความสูงศักดิ์ ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเยือกเย็น ความราบรื่น และความเป็นเอกภาพ เป็นต้น

สีม่วง เป็นสีช่วยในการทำสมาธิ และช่วยให้นอนหลับลึกได้ดี กระตุ้นการสร้างสรรค์ทางความฝันและสติปัญญา ช่วยสงบจิตใจที่ว้าวุ่น สีม่วงเข้มสื่อถึงความหรูหรา แต่แฝงด้วยความรู้สึกเศร้าโศก อาลัยอาวรณ์ และความขุ่นเคืองใจ ส่วนสีม่วงอ่อนช่วยกระตุ้นความรู้สึกความอ่อนไหว ความคิดสร้างสรรค์ โรแมนติก ช่วยเติมความคิดและความปรารถนาภายใน สื่อถึงความเห็นอกเห็นใจ เพศหญิงส่วนใหญ่จะชอบสีม่วงอ่อน ขณะที่เพศชายส่วนใหญ่จะชอบสีม่วงเข้ม สีม่วงให้ความรู้สึกถึงฐานันดรศักดิ์ จิตวิญญาณ ความสูงส่ง ความหรูหรา การเฉลิมฉลอง เวทมนตร์คาถา ความลึกลับ ความเพ้อฝัน สติปัญญา การเปลี่ยนแปลง ความหลุดพ้น การปรับปรุง ความโหดร้าย ความสง่า ความเย่อหยิ่งอวดดี ความโอ้อวด พลัง ความมีอำนาจ ความลึกลับ มีพลังแอบแฝงอยู่ เป็นสีแห่งความผูกพัน ส่วนสีม่วงอ่อนแสดงถึงความเศร้า ความผิดหวัง และการไว้อาลัย

สีฟ้า เป็นสีที่แสดงความรักนิยมนิยม และแรงบันดาลใจ ให้ความรู้สึกถึงความสว่าง ความปลอดภัย เปรียบเสมือนท้องฟ้า มีอิสระ เสรี ความสะอาด ปลอดภัย การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้พลังงานสะอาด เป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการกว้างไกล

สีชมพู เป็นสีที่มีพลังในการรักษา โดยเฉพาะกับผู้ที่มีปัญหาทางอารมณ์ ช่วยให้จิตใจสงบผ่อนคลายอ่อนโยน ช่วยกระตุ้นให้รู้สึกถึงความรัก ความชื่นชม ความทะนุถนอม ดึงดูดความอ่อนเยาว์ ความมั่นใจ ความกระปรี้กระเปร่า และความสนุกสนาน สีชมพูอ่อนจะดึงดูดความอ่อนหวาน ความสวยงาม ความเสน่ห์ที่น่าหลงใหล ความอ่อนโยนและความรักแบบไม่มีเงื่อนไข สีชมพูให้ความรู้สึกถึงความนุ่มนวล ความอ่อนโยน ความไร้เดียงสา ความอ่อนเยาว์ การดูแลเอาใจใส่ การทะนุถนอม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจดี ความหวาน ความบอบบาง เพศหญิง ความรัก ความเอ็นดู มิตรภาพ เสน่ห์ สุขภาพที่ดี ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความไม่เป็นผู้ใหญ่ ความอบอุ่น ความอ่อนหวาน ความน่ารัก และความเอื้ออาทร

สีขาว เป็นสีที่มีพลังช่วยสร้างความสมดุลให้กับการตัดสินใจ สร้างความรู้สึกสะอาด ปลอดภัย และเรียบง่าย สีขาวจะสื่อถึงความสมบูรณ์แบบ ความเปิดเผย ความจริง ความมีเมตตา การรักษา แบ่งปัน ช่วยชำระล้างความคิดและความรู้สึกรวมถึงจิตใจและพลังด้านลบ ช่วยเพิ่มให้เกิดความคิดใหม่ๆ ถ้าใช้มากเกินไปจะทำให้รู้สึกว่างเปล่า เหนือ ความรู้สึกหนาว เบื่อหน่าย จืดชืด และไม่มีความสุข สีขาวจะให้ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์เหมือนเด็กแรกเกิด ความสงบสุข ความดีงาม ความเรียบง่าย ความสะอาด ความไร้เดียงสา ความอ่อนเยาว์ ความว่างเปล่า ความเบา ความหลุดพ้นปราศจากกิเลส ความเท่าเทียม การเกิด การแต่งงาน ความตาย สถานพยาบาล หิมะ การปลอดภัยโรค ความเย็น ฤดูหนาว ความเชื่อถือ ความศรัทธา ความเสียสละ ความอ่อนโยน ความจริงใจ ความรัก ความสมหวัง แต่บางครั้งให้ความรู้สึกถึงความอ่อนแอ ท้อแท้ และยอมแพ้

สีดำ เป็นสีที่สื่อถึงความรู้สึกลึกลับและไม่เป็นที่รู้จัก เจ็บปวด ช่วยส่งเสริมเรื่องการควบคุมตนเองและความเป็นอิสระ สื่อถึงสิ่งที่มองไม่เห็น ความชั่วและความมืด แต่ให้ความรู้สึกหรูหรา ราคา

แพง มีรสนิยม เป็นสิ่งที่ดึงดูดพลังงานด้านลบ หากใช้มากเกินไปจะทำให้รู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจ เกิดบรรยากาศที่ไม่เป็นมิตร การครอบงำ และการสิ้นสุด สีดำจะให้ความรู้สึกถึงพลังอำนาจ ความรอบรู้ ความลึกซึ้ง ความน่าเกรงขาม ความเป็นทางการ ความหุรหุรา ความทุกข์ ความเศร้า ความโกรธ ความตาย การมองโลกในแง่ร้าย การบังคับควบคุม ความมืด ความลึกลับ ความกลัว ความสิ้นหวัง ความชั่วร้าย เวทมนตร์ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย การทำลายล้าง ความมัวเมา และบางครั้งให้ความรู้สึกถึงความอดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละ

สีน้ำตาล เป็นสีที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้อบอุ่นและเข้ากันได้กับเกือบทุกสี ให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความมั่นคง ความไม่ไร้สาระ และความสมถะติดดิน สื่อถึงความเป็นเจ้าของ ความพิถีพิถัน ความเป็นระเบียบ ให้ความรู้สึกเป็นครอบครัว การเป็นส่วนหนึ่ง การปรองดอง ความสะดวกสบายและรสนิยมที่ดีในการใช้ชีวิต ความมีเป้าหมายและโชคทางการเงิน แต่ให้ความรู้สึกเฉื่อยชา ทรชนนี้ ความเศร้า ความน่าเบื่อ และขาดอารมณ์ขัน สีน้ำตาลจะให้ความรู้สึกถึงความเป็นมิตร ความอบอุ่น ความจริงใจ ความแข็งแรง ความซื่อสัตย์ ความไว้วางใจ สุขภาพ ความยั่งยืน ความทนทาน ความเรียบง่าย ความเป็นผู้ใหญ่ และความเสมอภาค

สีเทา เป็นสีที่ส่งผลน้อยกว่าสีอื่นๆ มีพลังทำให้จิตใจสงบและมั่นคง แต่ทำให้รู้สึกลึกลับในการตัดสินใจ เป็นสีที่ไม่ก่อให้เกิดอารมณ์จึงทำให้เกิดความไร้ชีวิตชีวา สีเทาเชื่อมโยงกับการมีไหวพริบการมีความนอบน้อม การเก็บตัว การมีวุฒิภาวะ สื่อถึงความมีศักดิ์ศรีความสง่างาม ความมีระดับ และการประนีประนอม เป็นสีที่ไม่เรียกร้องความสนใจจึงช่วยเป็นพื้นหลังขับให้สีอื่นโดดเด่น สามารถช่วยให้ผ่อนคลายสงบเย็น โดยสีเทาอ่อนจะสื่อถึงเพศหญิง และสีเทาเข้มจะสื่อถึงเพศชาย สีเทาจะให้ความรู้สึกถึงความอ่อนน้อมถ่อมตัว ศักดิ์ศรี ความเสถียร ความมั่นคง ความเป็นทางการ ความมีระเบียบ ความมีสติปัญญา ความเชื่อถือ ความจงรักภักดี ความเป็นผู้ใหญ่ ความมีอายุ ความเศร้า ความน่าเบื่อ ความอนุรักษนิยม ความเจียมขริม ความแก่ชรา ความสงบนิ่ง และความสลดใจ

สีทอง เป็นสีที่บ่งบอกถึงคุณค่า รสนิยม ความเจริญรุ่งเรือง และพลังอำนาจของเพศชาย ทำให้ทุกสิ่งที่อยู่รอบๆ สว่างสดใส ช่วยเพิ่มความอบอุ่นและดึงดูดความร่ำรวย นำมาซึ่งความสุขความสมหวังความสำเร็จในชีวิต อำนาจ มิตรภาพ และมองโลกในแง่ดี สุขภาพดี การใช้สีทองอย่างสมดุลจะทำให้เป็นที่รักและเข้าใจถึงจิตใจ ช่วยพัฒนาจิตใจ วุฒิภาวะ และปัญญา แต่ถ้าใช้มากเกินไปจะดึงดูดความเหี้ยมหยิ่งทะนงตน ความเป็นวัตถุนิยม ความโลภ ความไม่ไว้วางใจ และเป็นคนช่างเรียกร้อง สีทองจะให้ความรู้สึกถึงความหุรหุรา ความมีระดับ ความมีคุณค่า มีราคาสูง สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุด ความสูงส่ง ความสำเร็จ ความเปิดเผย ความรอบรู้ ความมั่นใจ ชัยชนะ คุณธรรม ความเมตตา ความใจกว้าง ความตั้งใจ การหลงตนเอง ความอิจฉา และความหลอกลวง

สีเงิน เป็นสีที่มีพลังลดความตึงต้าน ช่วยให้รู้สึกสงบทั้งร่างกายจิตใจและอารมณ์ สื่อถึงภูมิปัญญา พลังจิต ความรู้แจ้ง และดึงดูดความร่ำรวย ช่วยสะท้อนความเป็นตัวตนให้ผู้อื่นมองเห็น ช่วยกระตุ้นสัญชาตญาณและญาณหยั่งรู้รวมถึงการช่วยสื่อสารที่ดีขึ้นและมีพลังในการชำระล้างจิตวิญญาณและพลังด้านลบ สีเงินจะให้ความรู้สึกถึงความหุรหุรา เกียรติยศ ความสง่างาม ความมีน้ำใจ ความ

เข้าถึง ความกระฉ่างชัด ความอ่อนโยน ความสร้างสรรค์ เทคโนโลยี ความทันสมัย ความเป็นระบบระเบียบ ความเยือกเย็น ความเฉื่อยชา และการปกปิดความรู้สึก

นอกจากนี้สีอื่นๆ จะให้ความรู้สึกพอสรุปได้ ดังนี้

สีส้มเหลือง ให้ความรู้สึกถึง ความร่าเริงมีชีวิตชีวา

สีส้มแดง ให้ความรู้สึกถึง ความแข็งแกร่ง การครอบครอง

สีม่วงน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึง ความลึกลับซ่อนเร้น

สีเหลืองแก่ ให้ความรู้สึกถึง การเกิดพลัง กระชุกกระชวย เป็นสัญลักษณ์ความมั่งมีมั่งคั่ง

สีเขียวเหลือง ให้ความรู้สึกถึง ความมีชีวิต ความเจริญวัย และความเป็นหนุ่มเป็นสาว

สีม่วงเข้ม ให้ความรู้สึกถึง ความเศร้าโศก

สีแดงเข้ม ให้ความรู้สึกถึง ความมั่งคั่ง สมบูรณ์ สง่าผ่าเผย และความปิติอิ่มเอิบ

สีเทาอมเขียว ให้ความรู้สึกถึง ความแก่ชรา ห่อเหี่ยว และไม่มีพลัง

สีเขียวอ่อน ให้ความรู้สึกถึงความรู้สึกอ่อนแอ บอบบาง

สีมรกต ให้ความรู้สึกถึง ความสุขุมเยือกเย็น ความสงบเยียบ

สีมัจจุต ให้ความรู้สึกถึง ความสิ้นหวัง ความวิตกกังวล ความสงสาร ความเมตตา

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการใช้สีจะมีผลต่อความรู้สึกดังกล่าวข้างต้น แต่การใช้สีแต่ละสีก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งขององค์ประกอบศิลป์ เนื่องจากการใช้สีรวมทั้งการใช้สีร่วมกับเส้น จุด พื้นผิว บริเวณว่าง รูปร่าง รูปทรง และองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555, น. 5-18) การที่สีจะให้ความรู้สึกดังกล่าว อาจมีผลไม่เต็มที่หรือมีผลไม่ชัดเจนตามผลดังกล่าว เมื่อมีองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ ร่วมอยู่ด้วย

หน้าที่ของสี (“ประเภทและหน้าที่ของสี,” ม.ป.ป) ดังนี้

1) บอกชนิดและประเภทของวัตถุ เช่น เราสามารถแยกหินและดิน ออกจากกันได้ด้วยสีที่แตกต่างกัน

2) บอกสภาพของวัตถุ เช่น มีความสด แห้ง สุก งอม เน่า สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต มีการเคลื่อนไหว ไม่มีการเคลื่อนไหว เป็นต้น

3) แยกวัตถุออกจากกัน ทำให้ระบุสิ่งของแต่ละชนิดมีบางสิ่งเหมือนกัน แต่มีสิ่งที่ต่างกัน ระบุในรายละเอียดได้มากขึ้น เช่น รถยนต์เหมือนกันแต่มีทั้งรถยนต์สีดำ รถยนต์สีขาว รถยนต์สีแดง รถยนต์สีฟ้า เป็นต้น

4) ใช้ในการจัดหมวดหมู่ กลุ่ม พวก เช่น หมวดหมู่ของ รถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ รถจักรยาน รถไถนา รถตัดหญ้า เป็นต้น

5) บอกมิติ จากสีที่ต่างกันหรือสีเดียวกันแต่เข้มต่างกัน จะทำให้เราสามารถเห็นมิติ ความกว้าง ยาว หนา ของแต่ละวัตถุได้

6) บอกระยะ เมื่อวางไว้ระยะที่ต่างกัน ความเข้มของคลื่นที่สะท้อนเข้าตาเราจะต่างกัน ทำให้เราสามารถบอกระยะวัตถุได้ว่าอยู่ใกล้ ไกล ลึก ตื้น

7) บอกอุณหภูมิ เช่น สีแดง สีส้ม แสดงถึงมีอุณหภูมิสูง สีฟ้า แสดงถึงมีอุณหภูมิต่ำ สีเขียว แสดงถึงมีอุณหภูมิปานกลาง เป็นต้น

8) สร้างอารมณ์และความรู้สึก เช่น สีที่แสดงความร้อนแรง จะให้ความรู้สึกรุนแรง ร้อน ขณะที่สีที่แสดงความเย็น จะให้ความรู้สึกร่มเย็น ผ่อนคลาย สดชื่น เช่น ปาสีเขียวแสดงถึงความชุ่มชื้น ปาสีน้ำตาลแสดงถึงความแห้งแล้ง เป็นต้น

9) ดึงดูดความน่าสนใจ เช่น สีสดใสหรือสีตัดกัน จะดึงดูดความสนใจมากกว่าสีหม่นหรือสีที่กลมกลืนกันมากเกินไป

10) ใช้สื่อความหมายแต่ละอย่าง เช่น สีที่ใช้ในการจราจร จะมีสีที่สื่อแต่ละความหมาย ได้ เช่น สีแดง ใช้แสดงถึงการห้าม หรือการหยุด สีเหลือง ใช้แสดงถึงการระมัดระวัง สีเขียว ใช้แสดงถึงความปลอดภัย เป็นต้น

วัสดุสี

วัสดุสี หรือ รังควัตถุ (Pigment) คือ วัสดุสำหรับใช้วาดรูป ฟัน ทา ย้อม เคลือบ หรือผสมเข้าไปในเนื้อวัตถุ รวมถึงสีที่ปรากฏเป็นแสงจากการประดิษฐ์ของมนุษย์ เช่น จากหลอดไฟฟ้า โดยที่วัสดุสีแต่ละชนิดที่สำคัญมี (โกสุม สายใจ, 2540, น. 29-44, อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 17-23 และ “แหล่งเรียนรู้สาระศิลปะ: ชนิดของสี,” ม.ป.ป) ดังนี้

1) สีน้ำ (Water color) คือ สีที่ใช้น้ำเป็นตัวทำให้สีเจือจาง สีน้ำปกติไม่มีกลิ่น แห้งเร็ว เวลานำมาใช้จะนำสีมาผสมกับน้ำคนให้เข้ากัน แล้วนำไประบายบนกระดาษ หรือบนพื้นผิว แต่สีน้ำจะนิยมนำไประบายบนกระดาษที่มีผิวขรุขระและหยาบ เนื้อสีจะมีความโปร่งใส เมื่อระบายลงบนกระดาษและแห้งแล้วจะมีลักษณะคล้ายฟิล์มใสเคลือบอยู่ เหมาะสำหรับงานจิตรกรรม งานออกแบบภายใน งานภาพร่าง สามารถใช้ร่วมกับสีหมึก สีอะคริลิก สีเมจิก และดินสอสี ได้

สีน้ำมีคุณสมบัติโปร่งแสง ไม่ควรระบายสีต่างๆ ซ้ำหรือทับกันหลายครั้ง เพราะทำให้สีหม่น ขาดคุณสมบัติโปร่งใส และควรรักษาผู้กันให้สะอาดอยู่เสมอเมื่อต้องการเปลี่ยนสีใหม่ และควรระบายจากสีอ่อนไปหาสีเข้ม แต่ก็อาจจะระบายจากสีเข้มไปหาสีอ่อนก็ได้ ทั้งนี้ต้องระมัดระวังอย่าให้น้ำที่ใช้ผสมสีชุ่มเพราะทำให้สีหม่นหรือทึบได้ การระบายสีน้ำจะต้องมีความชำนาญสูงเพราะสีน้ำถ้าแห้งแล้วจะแก้ไขยาก ระบายซ้ำอีกไม่ได้ จะทำให้สีออกมาในลักษณะขุ่นๆ ไม่น่าดู หรือถ้าผสมสีไม่เข้ากันดี เมื่อนำไประบายก็จะเรียกว่า สีดิบหรือสีเน่า จะทำให้ภาพไม่งดงาม กระดาษที่ใช้เขียนสีน้ำควรมีลักษณะผิวหยาบ ขรุขระจะดีกว่ากระดาษผิวเรียบเนียน

การใช้สีน้ำจะได้ภาพลักษณะขุ่น ใสบางสะอาด และนุ่มนวล ทำให้มีความรู้สึกรู้ว่าเป็นการระบายด้วยสีน้ำ ในการใช้สีน้ำนั้นควรใช้สีผสม ถ้าต้องการให้สีอ่อนลงก็ให้ใช้น้ำผสมและผสมสีตรงข้าม การเขียนสีน้ำไม่ควรใช้สีขาวหรือสีดำ เพราะจะทำให้เกิดน้ำหนกมืดเกินไป แต่จะใช้สีกลางหรือสีตรงข้ามผสมแทน

การระบายสีน้ำมี 2 วิธี ดังนี้

(1) ใช้สีผสมน้ำให้ชุ่ม โดยที่ก่อนระบายสีลงบนกระดาษ อาจจะลงน้ำไปก่อน แล้วระบายสีตามลงไป

(2) ใส่สีผสมน้ำพอดิ จะได้ภาพที่แห้งกว่า ให้ระบายสีลงไปโดยไม่ต้องลงน้ำก่อน

2) สีโปสเตอร์ (Poster Color) คือ สีชนิดสีฝุ่นที่ผสมกาวน้ำบรรจุเป็นขวด ใช้งานได้เหมือนกับสีน้ำที่ใช้เป็นตัวผสม เป็นลักษณะสีน้ำปนกับสีน้ำมัน ใช้น้ำผสมเหมือนสีน้ำ และใช้สีขาวผสมให้มีน้ำหนักอ่อนลงได้แบบสีน้ำมันหรือสีอะคริลิก ภายในขวดสีโปสเตอร์มีส่วนผสมของกรีเซอร์ลิน ช่วยให้แห้งง่าย เวลาใช้แล้วจึงควรปิดฝาขวดให้สนิท เพื่อมิให้สีแห้งเร็ว เป็นสีที่มีลักษณะชุ่มทึบคือมีความทึบแสงเมื่อระบายลงไปแล้วจะทึบตันไม่เห็นเนื้อกระดาษ สามารถระบายสีที่สองทับลงไปได้เมื่อสีแรกแห้งโดยไม่เห็นสีเดิม ซึ่งต่างจากสีน้ำที่โปร่งใสไม่มีเนื้อสี สีโปสเตอร์เหมาะสำหรับงานฝีมือต่างๆ เหมาะสำหรับการทำแบบร่างการออกแบบ การวาดโปสเตอร์ ปกหนังสือ เขียนตัวหนังสือ ป้ายโฆษณา ออกแบบเซรามิก เป็นสีที่สามารถหาซื้อง่ายและราคาถูกกว่าสีน้ำมัน

3) สีหมึก (Drawing Ink) คือ สีหมึกที่เป็นน้ำสีมีลักษณะโปร่งใส บรรจุในขวด สามารถเปิดใช้งานได้ทันที สามารถใช้สีน้ำร่วมกับสีหมึกได้เช่นการผสมน้ำให้สีหมึกอ่อนลงได้ สีหมึกแต่ละสีผสมกันได้ดีแต่ละสีระบายทับกันได้โดยไม่หลุดออกมาปนกัน เมื่อแห้งแล้วจะไม่ละลายน้ำได้อีก ขณะที่สีน้ำเมื่อแห้งแล้วจะละลายน้ำได้อีก แต่สีหมึกจะสดกว่าสีน้ำ ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ และทำงานองค์ประกอบศิลป์ สีหมึกใช้เขียนภาพได้ดี แต่ควรระวังเมื่อระบายสีไปครั้งหนึ่งแล้วจะสนิทกับเนื้อกระดาษหรือทำให้กลมกลืนได้ยาก สีน้ำกับสีหมึกค่อนข้างจะเป็นสีที่เหมาะสมกับการลงสีการ์ตูนเนื่องจากสีโปร่งใสมองเห็นสีข้างล่างได้ง่าย

4) สีเมจิก (Magic Color) คือ สีที่นำมาบรรจุในแท่งพลาสติก ใส่สีหลากหลาย บางครั้งเรียกว่าปากกาสีหลากหลาย มีทั้งสีน้ำ และสีน้ำมัน สีน้ำสามารถละลายน้ำได้ ขณะที่สีน้ำมันเมื่อแห้งแล้วจะไม่สามารถละลายน้ำ เป็นสีที่ใช้งานง่าย สะดวก ไม่เลอะเทอะ แต่มีข้อเสียคือมักจะเกิดรอยเป็นเส้นๆ ทำให้งานไม่เรียบ จึงเหมาะสำหรับใช้ตัดเส้นหรือเน้นเพื่อความเรียบร้อยสวยงาม และงานพื้นที่เล็กๆ สีเมจิกสามารถใช้งานร่วมกับสีน้ำและสีหมึกได้

5) ดินสอสี (Color Pencil) หรือสีไม้ คือ สีผงละเอียดผสมกับขี้ผึ้งหรือไขสัตว์ นำมาอัดให้เป็นแท่งอยู่ในลักษณะของดินสอ ใส่สีต่างๆ ที่หุ้มด้วยแท่งไม้เล็กๆ ทรงกระบอก ดินสอสีต่างจากดินสอแกรไฟต์และดินสอชาร์โคลตรงที่ใส่ดินสอสีมีขี้ผึ้งหรือน้ำมันเป็นพื้นฐาน และผสมสารสี สารเติมแต่ง และสารยึด (Binder) ในอัตราส่วนที่แตกต่างกันไป (“ดินสอสีหรือสีไม้,” ม.ป.ป.) มักใช้เมื่อต้องการให้สีมีน้ำหนักอ่อนก็ระบายบางๆ ถ้าต้องการให้สีมีน้ำหนักเข้มไม่ควรกดดินสอหนักๆ แต่ควรระบายซ้ำๆ กันหลายๆ ครั้ง ภาพที่ได้จะดูสวยงามกว่า ดินสอสีมีทั้งชนิดมัน ชนิดด้านและชนิดที่ละลายน้ำได้ โดยที่ชนิดด้านและชนิดละลายน้ำได้จะง่ายต่อการเปลี่ยนสีให้เข้ากัน

6) สีตลับ (Opaque Paint Box) คือ สีคล้ายกับฝุ่นหรือสีโปสเตอร์ บรรจุในหลอดตลับเล็กๆ เวลาใช้ก็ใช้พู่กันจุ่มน้ำแล้วถูสีในตลับ สีจะละลายออกมาใช้งานได้ เป็นสีที่สะดวกต่อการใช้งาน แต่มี

ข้อเสียคือ สีไม่ค่อยสดใส มีสีให้เลือกใช้น้อย ใช้ร่วมกับสีน้ำและสีโปสเตอร์ได้ เหมาะกับงานภาพร่าง (Sketch Design)

7) สีสเปรย์ (Spray Color) คือ สีละอองลอยที่ใช้งานโดยวิธีการพ่นออกจากภาชนะบรรจุ เป็นสีน้ำมันถูกบรรจุในภาชนะภายใต้แรงกดดันก๊าซ เมื่อเปิดใช้งานสีจะถูกปล่อยออกมาจากภาชนะด้วยแรงดันก๊าซภายใน ผ่านหัวฉีดสเปรย์ทำให้เป็นละอองสีกระจายตัวออกมาสม่ำเสมอ สีสเปรย์จะประกอบด้วยสารยึด (Binder) ผงสี (Pigment) ตัวทำละลาย (Solvent) และตัวเติมสี (Additive) มีส่วนประกอบที่เหมือนๆ กันคือตัวทำละลาย ส่วนที่แตกต่างกันคือสารที่ทำให้เกิดสี เช่น เม็ดสีสังเคราะห์ และผงโลหะสีต่างๆ มีทั้งโทนสีทั่วไป เช่น สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงิน และโทนสีโลหะ เช่น สีทอง สีตะกั่ว สีเหล็ก สีอะลูมิเนียม สามารถใช้ฉีดพ่นลงบนวัสดุที่ต้องการจะได้สีที่สดใสเป็นเงามันวาว

8) สีอะคริลิก (Acrylic Color) คือ สีที่ใช้น้ำเป็นตัวทำละลาย ใช้ง่าย มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) จำพวกอะคริลิก (Acrylic) หรือไวนิล (Vinyl) เวลาใช้จะนำมาผสมกับน้ำ ใช้งานได้เหมือนกับสีน้ำและสีน้ำมัน มีคุณสมบัติที่ ไม่เปลี่ยนสี ไม่หมองคล้ำ แห้งเร็ว ล้างออกง่าย เมื่อแห้งแล้วจะไม่ละลายอีก ทำให้ควบคุมผลงานได้ง่ายกว่าสีโปสเตอร์ ข้อเสียคือแห้งเร็ว ทำให้การเกลี่ยสีควบคุมได้ยาก เป็นสีที่ระบายลงพื้นวัสดุได้หลากหลาย เช่น กระดาษ ไม้ ปูน พลาสติก โลหะ ผ้า แต่ไม่เหมาะกับการนำไปทาบนโลหะ ผิวไม้ เพราะจะหลุดร่อนได้ง่าย นิยมใช้สีอะคริลิกแทนสีน้ำมัน เพราะคุณภาพที่เด่น ในเรื่องความคงทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศได้ดีกว่า สามารถเก็บได้นาน โดยที่สีไม่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย เพราะสีอะคริลิกเกาะแน่น แห้งเร็วกว่าสีน้ำมันหลายชั่วโมง ขึ้นอยู่กับจำนวนสีที่ใช้ มีทั้งทึบแสงและโปร่งแสง เมื่อระบายสีแล้วอาจใช้น้ำยาวานิชเคลือบผิวหน้าเพื่อป้องกันการขีดข่วน เพื่อให้คงทนมากยิ่งขึ้น

9) สีน้ำมัน (Oil Color) คือ สีที่ผลิตจากการผสมของสีฝุ่นกับน้ำมันซึ่งเป็นน้ำมันจากพืช ชนิดที่แห้งช้าที่ประกอบด้วยรงควัตถุที่ผสมกับน้ำมันระเหย (drying oil) ที่มักจะเป็นน้ำมันเมล็ดฝ้าย ความเข้มของสีอาจปรับได้ด้วยการเติมสารละลาย เช่น น้ำมันสนหรือน้ำยาละลายสี (white spirit) และอาจใส่น้ำมันเคลือบ (varnish) เพื่อให้มีเงามากขึ้นเมื่อสีแห้ง เป็นสีที่ละลายด้วยน้ำมัน เกิดจากการผสมของเนื้อสีฝุ่นกับน้ำมัน ตามปกติใช้น้ำมันพืช เวลาระบายมักจะใช้สีขาวผสม เพื่อให้ได้น้ำหนักอ่อนแก่หรือผสมสีอื่นๆ เพื่อให้เกิดเป็นสีใหม่ น้ำมันมักมีกลิ่นแรงและแห้งช้า ไม่นิยมระบายลงบนกระดาษ มักจะระบายลงบนผ้าใบ เหล็ก ไม้ หรือวัสดุอื่นๆ ที่รองรับการซึมของน้ำมันได้ แต่ไม่เหมาะกับการผิวไม้ เทียมและผิวคอนกรีต เนื่องจากอายุการใช้งานน้อย หลุดร่อนง่าย เป็นสีประเภททึบแสง เวลาเขียนถ้าจะแก้ไขให้ระบายทับลงไปได้ ไม่จำเป็นต้องใช้ความรวดเร็วในการวาดภาพเหมือนสีน้ำ เพราะสีน้ำมันแห้งช้ากว่าสีน้ำมาก เวลาในการเขียนภาพใช้เวลานานเป็น เดือน ปี ก็ได้ เมื่อแห้งแล้วจะไม่ละลายอีก ภาพจึงมีขนาดใหญ่ได้ตามความต้องการ ภาพเขียนสีน้ำมันจะคงทนถาวร กันน้ำ ทนน้ำ ไม่ต้องใส่กรอบกระจก สีน้ำมันมีทั้งชนิดเงา และชนิดด้าน

วิธีการเขียนสีน้ำมันจะต้องใช้น้ำมันผสม 2 วิธี ดังนี้

(1) ใช้น้ำมันลินสีด ช่วยทำให้เหนียวและเป็นมัน

(2) น้ำมันสน ช่วยให้สีแห้งเร็วและสีด้าน

10) สีเทียน (Wax Crayon) คือ สีฝุ่นผงละเอียดผสมกับไขมันสัตว์หรือขี้ผึ้ง มีลักษณะเป็นสีเคลือบ นำมาผสมกับขี้ผึ้งแล้วนำมาหลอมเข้าด้วยกัน ใส่ไว้ในแม่พิมพ์รูปทรงขนาดเหมาะมือที่จับได้สะดวกและง่ายต่อการระบายสี เมื่อปล่อยให้ขี้ผึ้งผสมสีแห้งแล้วก็จะแข็งตัวเป็นแท่งสีขี้ผึ้ง ต่อมาเปลี่ยนจากการผสมระหว่างสีและขี้ผึ้งเป็นสีกับเทียนซึ่งหาง่ายและราคาถูกกว่าเดิม จึงเรียกว่าสีเทียน ลักษณะทั่วไปจึงเป็นสีผงละเอียดผสมกับไขของสัตว์อัดให้เป็นแท่ง มีหลายสี ภาพที่เขียนจึงมีเทียนผสมกับสีที่มีความมัน มีลักษณะเป็นแท่งคล้ายเทียนไข ส่วนมากจะเป็นสีสดใส เวลาเขียนสามารถทับกันได้ โดยใช้สีอ่อนทับสีเข้ม และยังมองเห็นพื้นเดิมอยู่ การระบายสีเทียนให้สวยคือการระบายปิดพื้นที่กระดาษให้หมดเพราะจะได้ภาพที่แน่น ถ้าจะให้สีติดทนควรใช้น้ำมันพ่นทับสีบนภาพที่เขียนนั้น ข้อเสีย คือ สีจะเป็นก้อนนูนขึ้นมาไม่ซึมลงในเนื้อกระดาษ ทำให้หลุดลอกได้เมื่อนำไปรวมกับกระดาษแผ่นอื่น หรือโดนความร้อนสีก็จะละลายได้ สีเทียนจึงมักจะใช้เป็นสีฝึกหัดสำหรับเด็กเนื่องจากใช้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ไม่เลอะเทอะเปรอะเปื้อน และมีราคาถูก

11) สีชอล์ค (Pastel) คือ สีฝุ่นผงละเอียดบริสุทธิ์นำมาอัดเป็นแท่ง ด้วยการใช้สีฝุ่นผงละเอียดผสมกับยางไม้ ทำให้เป็นแท่งเล็กๆ กลม หรือเหลี่ยม มีหลายสี มีลักษณะคล้ายชอล์คเขียนกระดานดำ มีสีต่างๆ ให้เลือกใช้ได้ แท่งของสีชอล์คจะมีลักษณะอ่อนหรือแข็งขึ้นกับปริมาณของกาวที่ใส่เข้าไปผสมให้ผงสีเกาะตัวกันเป็นแท่ง ถ้าเพิ่มปริมาณของกาวจะทำให้แท่งชอล์คแข็งขึ้น แต่จะทำให้สีชอล์คแท่งนั้นสลายตัวได้ง่าย ข้อเสีย คือ สีจะเกาะบนพื้นผิวไม่ซึมลงไปเนื้อกระดาษ สีมักจะลอกหลุดได้ง่าย โดยเฉพาะเมื่อมีการเสียดสีกับวัตถุอื่นๆ กระดาษที่ใช้เขียนภาพสีชอล์คจะทำขึ้นโดยเฉพาะ พื้นผิวของกระดาษมักจะหยาบ มีหลายสี มักใช้ในการวาดภาพเหมือนเช่นเดียวกับการเขียนด้วยสีเทียน

12) สีฝุ่น (Tempera) คือ สีที่ได้จากธรรมชาติ โดยเอาพืช ดิน หิน นำมาทำให้ละเอียดเป็นผงผสมกาว และน้ำ กาวทำมาจาก หนังสัตว์ กระดุกสัตว์และกาวกระถิน ช่วยให้สีเกาะพื้นผิวแน่นไม่หลุดได้ง่าย อาจจะใช้สีฝุ่นผสมกาวและไข่แดง เพื่อเขียนภาพ สีฝุ่นเป็นสีที่มีลักษณะทึบแสงเพราะมีเนื้อสีที่ค่อนข้างหนา สีฝุ่นสามารถนำมาพ่นให้เกิดสีสันสวยงาม ทนทาน และมีคุณสมบัติเฉพาะตัว โดยใช้อุณหภูมิความร้อนในการทำการละลายกับผิวโลหะ สามารถพ่นได้กับพื้นผิวของเหล็ก เหล็กชุบสังกะสี และอลูมิเนียม เป็นต้น สีฝุ่นมีข้อดีหลายประการได้แก่ สีฝุ่นที่พ่นจะมีลักษณะเรียบเนียนกว่าสีน้ำมัน ไม่มีไอ สารระเหย หรือกลิ่นฉุน ไม่ติดไฟได้ง่าย ทนต่อการขีดขีด การดัดงอ การพับ ต้นทุนจะต่ำกว่าสีน้ำมัน สามารถปกปิดผิววัตถุที่ไม่สวยงามได้ดี และแม้จะพ่นเพียงรอบเดียวก็จะมีความหนาแน่นมากกว่าสามารถใช้ในงานต่างๆ ได้ดีในงานเกี่ยวกับ การเขียนฉากรถ ภาพยนตร์ งานตกแต่งชั่วคราว และงานการศึกษาเบื้องต้น

แม่สีและวงล้อสี

แม่สีและวงล้อสีเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองผสมแต่ละสี แล้วเกิดเป็นสีต่างๆ เริ่มตั้งแต่สีเบื้องต้นนำมาผสมเป็นสีอื่นๆ หลากหลายสีมากขึ้น นั่นคือ จากแม่สีเป็นสีอื่นๆ

แม่สี (Primary Colors) คือ สีเบื้องต้นที่ไม่มีสีอื่นๆ มาผสมเป็นแม่สีได้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แม่สีแสง และแม่สีวัตถุธาตุ (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 24-26) ดังนี้

1) แม่สีแสง ประกอบด้วยแสงสีแดง (Red) แสงสีเขียว (Green) และแสงสีน้ำเงิน (Blue) เมื่อผสมกันแล้วจะเกิดสีต่างๆ ดังนี้

แสงสีแดง + แสงสีเขียว จะได้ แสงสีเหลือง (Yellow)

แสงสีแดง + แสงสีน้ำเงิน จะได้ แสงสีชมพู (Magenta)

แสงสีน้ำเงิน + แสงสีเขียว จะได้ แสงสีฟ้า (Cyan)

แสงสีแดง + แสงสีเขียว + แสงสีน้ำเงิน จะได้ แสงสีขาว (White)

2) แม่สีวัตถุธาตุ ประกอบด้วย สีแดง (Red) สีเหลือง (Yellow) และสีน้ำเงิน (Blue) จัดเป็นสีขั้นที่ 1 เมื่อผสมกันในสัดส่วนเท่ากันแล้วจะเกิดสีต่างๆ ที่เรียกว่าสีขั้นที่ 2 และ 3 ดังนี้

สีขั้นที่ 2 เกิดจากการผสมกันของสีของแม่สี ได้ 3 สี ดังนี้

สีม่วง (Violet) ได้จาก สีแดง + สีน้ำเงิน

สีส้ม (Orange) ได้จาก สีเหลือง + สีแดง

สีเขียว (Green) ได้จาก สีน้ำเงิน + สีเหลือง

สีขั้นที่ 3 เกิดจากการผสมกันในสัดส่วนเท่ากันของสีของแม่สีกับสีขั้นที่ 2 ได้ 6 สี ดังนี้

สีม่วงน้ำเงิน (Blue Violet) ได้จาก สีน้ำเงิน + สีม่วง

สีเขียวน้ำเงิน (Blue Green) ได้จาก สีน้ำเงิน + สีเขียว

สีส้มแดง (Red Orange) ได้จาก สีแดง + สีส้ม

สีม่วงแดง (Red Violet) ได้จาก สีแดง + สีม่วง

สีเขียวเหลือง (Yellow Green) ได้จาก สีเขียว + สีเหลือง

สีส้มเหลือง (Yellow Orange) ได้จาก สีเหลือง + สีส้ม

นำแม่สี (สีแดง+สีเหลือง+สีน้ำเงิน) มาผสมกันในสัดส่วนเท่ากันจะได้สีน้ำตาลอมเทา (สีกลาง)

สีขั้นที่ 4 เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างสีขั้นที่ 2 ผสมกัน 2 สี เช่น ม่วงผสมกับส้ม คือ การผสมกันของสีน้ำเงิน สีแดง และสีเหลือง นั่นเอง สีขั้นที่ 4 จึงเป็นสีปานกลาง หรือเป็นสีเทา ส่วนจะเป็นสีเทาหนักไปทางสีแดง หรือสีน้ำเงิน หรือสีเหลือง ก็ขึ้นกับสัดส่วนการผสมสีนั่นเอง สีที่ผสมได้จะเป็นสีกลางทั้งหมด เนื่องจากเป็นสีผสมระหว่างสีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง เช่น สีม่วง+สีส้ม สีม่วง+สีเขียว สีเขียว+สีส้ม

วงล้อสี (Color Wheel) คือ สีทั้ง 12 สีที่เกิดจากการนำแม่สีวัตถุธาตุมาผสมกัน ประกอบด้วยสีขั้นที่ 1 มี 3 สี ขั้นที่ 2 มี 3 สี และขั้นที่ 3 มี 6 สี รวมทั้งสิ้น 12 สี ดังกล่าวแล้วข้างต้น สีทั้ง 12 สีนี้เป็น

สีแท้ (Hue) คือสีที่ไม่มีการผสม สีขาว สีดำ หรือสีอื่นๆ ลงไป สีจะมีความสดใสในตัวของมันเอง ไม่อ่อนซีดและไม่หม่น

สกุลของสี (Color Family)

การใช้สีในงานออกแบบที่ทำให้เกิดความรู้สึกร้อน สงบ นิ่ง ตื่นเต้น นักออกแบบต้องรู้จักสกุลของสี เพื่อจะได้เลือกสีในสกุลเดียวกันมาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม ในการใช้เน้นถึงความรู้สึกแต่ละความรู้สึก ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้พบเห็น

สีที่ให้ความรู้สึกที่ใกล้เคียงกันคือสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงล้อสี คือเป็นสีที่อยู่ในสกุลเดียวกัน มีเนื้อแม่สีเดียวกันเจือปนอยู่แม้ไม่มากก็ตาม เราอาจแบ่งสกุลของสีได้ (ทวิเดซ จีวบาง, 2536, น. 17-18) ดังนี้

สกุลของสีเหลือง (Yellow Family) มี 7 สี ดังนี้

1. Red Orange สีส้มแดง
2. Orange สีส้ม
3. Yellow Orange สีส้มเหลือง
4. Yellow สีเหลือง
5. Yellow Green สีเขียวเหลือง
6. Green สีเขียว
7. Blue Green สีเขียวน้ำเงิน

สกุลของสีแดง (Red Family) มี 7 สี ดังนี้

1. Blue Violet สีม่วงน้ำเงิน
2. Violet สีม่วง
3. Red Violet สีม่วงแดง
4. Red สีแดง
5. Red Orange สีส้มแดง
6. Orange สีส้ม
7. Yellow Orange สีส้มเหลือง

สกุลของสีน้ำเงิน (Blue Family) มี 7 สี ดังนี้

1. Yellow Green สีเขียวเหลือง
2. Green สีเขียว
3. Blue Green สีเขียวน้ำเงิน
4. Blue สีน้ำเงิน
5. Blue Violet สีม่วงน้ำเงิน
6. Violet สีม่วง
7. Red Violet สีม่วงแดง

วรรณะสี

วรรณะของสี คือ สภาพของสีส่วนรวมที่ให้ความรู้สึกในด้านอุณหภูมิ เช่น รู้สึกเย็น รู้สึกร้อน รู้สึกอบอุ่น สีสามารถแบ่งออกได้ 2 วรรณะ (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2556, น. 45-47) ดังนี้

1) วรรณะร้อน (Warm Tones) คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อน อบอุ่น กระตุ้น มีชีวิตชีวา สะดุดตา ดึงดูดความสนใจ โกรธ รุนแรง เป็นสีที่อยู่ในวงสีระหว่างสีเหลืองกับสีม่วง ค่อนไปทางสีแดง มีพื้นที่ประมาณครึ่งหนึ่งของวงสีธรรมชาติ ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีส้ม สีม่วง ส้ม-เหลือง ส้ม-แดง แดง-ม่วง ถ้าสีใดมีแนวโน้มหนักไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีนํ้าตาล สีเทาอมเหลือง สีเลือดหมู สีทองแดง สีทอง ก็ถือว่าเป็นสีฝ่ายร้อน

2) วรรณะเย็น (Cool Tones) คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกเย็น สดชื่น ร่มรื่น สบาย ผ่อนคลาย สงบ เรียบ การเจริญเติบโต ความมีชีวิต แต่รวมถึงความเศร้าด้วย เป็นสีที่อยู่ระหว่างสีเหลืองกับสีม่วง ค่อนไปทางสีน้ำเงินในวงสีธรรมชาติ ได้แก่ สีเขียว สีนํ้าเงิน สีม่วง สีเขียว-เหลือง สีเขียว-น้ำเงิน สีนํ้าเงิน-ม่วง ถ้าสีใดมีแนวโน้มหนักไปทางสีน้ำเงิน หรือสีเขียว เช่น สีเทา สีดำ สีเทาอมฟ้า สีม่วงเข้ม สีเขียวแก่ ก็ถือว่าเป็นสีฝ่ายเย็น

การประสานสีต่างวรรณะ คือ การนำสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นมาระบายผสมกัน ถ้าปริมาณสีวรรณะใดมากก็จะได้ภาพที่เป็นภาพสีของวรรณะนั้น เนื่องจากการใช้สีวรรณะเดียวแม้ว่าจะทำให้ผลงานมีความกลมกลืน มีเอกภาพ ให้ความรู้สึกชัดเจน เช่น ร้อน อบอุ่น แต่ภาพจะขาดความหลากหลายทางอารมณ์ ดังนั้น การใช้สีหลายวรรณะจะเกิดความหลากหลาย สร้างจุดเด่น สร้างความน่าสนใจ และมีอารมณ์ครบถ้วน โดยการใช้สีวรรณะหลักในพื้นที่ที่มากกว่าสีในวรรณะตรงข้าม นั่นคือ ถ้าผลงานนั้นเป็นวรรณะเย็น ก็ใช้สีวรรณะเย็นในพื้นที่ที่มากกว่าสีของวรรณะร้อน ถ้าผลงานนั้นเป็นวรรณะร้อน ก็ใช้สีวรรณะร้อนในพื้นที่ที่มากกว่าสีของวรรณะเย็น ทั้งนี้ เราจะใช้ในสัดส่วนเล็กน้อย ขึ้นกับการเน้นวรรณะนั้นๆ ให้เข้มมากกว่าเพียงใด

การใช้สีกับงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือน ผู้บริโภคมักจะชื่นชอบสีวรรณะเย็นที่มองดูแล้วสบายตาไม่ฉูดฉาด ให้ความรู้สึกสดชื่น ร่มรื่น สงบ สบาย และผ่อนคลาย และชื่นชอบสีที่อยู่ในวรรณะเดียวกันและเป็นสีใกล้เคียงกัน และเมื่อมีความชื่นชอบสีใดๆ แล้วมักจะชื่นชอบสีอ่อนหรือสีเข้มของสีนั้นๆ ด้วยเสมอ เช่น ผู้ชื่นชอบสีน้ำเงิน ก็มักจะชื่นชอบสีฟ้า และชื่นชอบสีฟ้าเข้มด้วย หรือชื่นชอบสีเหลือง ก็มักจะชื่นชอบสีเหลืองอ่อน และชื่นชอบสีเหลืองเข้มด้วย หรือสีอื่นๆ ก็ทำนองเดียวกัน และชื่นชอบในทิศทางเดียวกันทั้ง 12 สี แม้ว่าจะไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ของ 11 กลุ่มสีจาก 12 กลุ่มสี ได้แก่ (1) กลุ่มสีเหลือง สีเหลืองอ่อน สีเหลืองเข้ม (2) กลุ่มสีน้ำเงิน สีฟ้า สีนํ้าเงินเข้ม (3) กลุ่มสีเขียว สีเขียวอ่อน สีเขียวเข้ม (4) กลุ่มสีส้ม สีส้มอ่อน สีส้มเข้ม (5) กลุ่มสีม่วง สีม่วงอ่อน สีม่วงเข้ม (6) กลุ่มสีเขียวเหลือง สีเขียวเหลืองอ่อน สีเขียวเหลืองเข้ม (7) กลุ่มสีเขียวน้ำเงิน สีเขียวนํ้าเงินอ่อน สีเขียวนํ้าเงินเข้ม (8) กลุ่มสีม่วงน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงินอ่อน สีม่วงน้ำเงินเข้ม (9) กลุ่มสีม่วงแดง สีม่วงแดงอ่อน สีม่วงแดงเข้ม (10) กลุ่มสีส้มแดง สีส้มแดงอ่อน สีส้มแดงเข้ม และ (11) กลุ่มสีส้มเหลือง สีส้มเหลืองอ่อน สีส้มเหลืองเข้ม ขณะที่ความชื่นชอบสีแดงจะสัมพันธ์กับสีแดงเข้ม และสีชมพูสัมพันธ์กับแดงเข้ม ในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แต่สีแดงสัมพันธ์

กับสีชมพู ในทิศทางเดียวกันแต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าการการขึ้นขอบสีใดๆ ค่าอ่อนเข้มของสีนั้นๆ ไม่มีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงความขึ้นขอบต่อสีนั้นๆ (กมลวรรณ สีใส, 2565) ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีสีที่มีหลักการอยู่ว่า สีวรรณะเย็นเมื่อนำมาสร้างสรรคผลงานจะให้ความรู้สึกในทางเย็น สดชื่น ร่มรื่น สงบ สบาย และผ่อนคลาย แม้ว่าอาจจะมีความเจ็บแสบแฝงอยู่ด้วยก็ตาม (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 29) ความขึ้นขอบที่มีต่อสีในลักษณะที่ไม่เปลี่ยนใจมากนักเมื่อสีมีความอ่อนเข้มเปลี่ยนไป เนื่องจากขอบสีนั้นอยู่แล้ว ดังนั้น เมื่อขอบสีวรรณะเย็น และสีวรรณะเย็นนำมาใช้กับสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือน ทำให้ขึ้นขอบสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ใช้สีวรรณะเย็นนั้นด้วย

การศึกษาความขึ้นขอบสีแต่ละสีของคนไทยที่มีต่อสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ต่างกันกรณีของ แก้วน้ำ แจกัน และถ้วยชามจะมีความขึ้นขอบในทิศทางเดียวกันเหมือนการขึ้นขอบสี นั่นคือ ผู้ขึ้นขอบแก้วน้ำ สีแดง ก็มักจะขึ้นขอบแจกันสีแดง และขึ้นขอบถ้วยชามสีแดงด้วย หรือขึ้นขอบสีอื่นๆ ก็ทำนองเดียวกัน จะขึ้นขอบไปในทิศทางโทนสีเดียวกัน จากผลการวิเคราะห์ผลของสี แก้วน้ำ สีแจกัน และสีถ้วยชาม ที่ผู้ใช้ขึ้นขอบไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีเขียว สีส้ม สีม่วง สีเขียว เหลือง สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีส้มเหลือง ขณะที่สีม่วงแดง และสีส้มแดง ขึ้นขอบในทิศทางเดียวกัน แม้ว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนระดับคะแนนความขึ้นขอบสีแต่ละสีที่ใช้วาดภาพลงบนภาชนะที่เหมือนกัน กรณีขวดโหล จะขึ้นขอบต่างกันอย่างชัดเจน ตามลำดับคะแนนมากไปหาน้อย คือ สีน้ำเงิน สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง สีเขียวเหลือง สีแดง สีม่วงแดง สีส้ม สีส้มแดง สีเหลือง และสีส้มเหลือง ตามลำดับ (กมลวรรณ สีใส, 2565) แสดงว่าสีแต่ละสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ แม้ว่าจะมีอิทธิพลต่างกันไปในแต่ละบุคคล

ค่าน้ำหนักของสี

ค่าน้ำหนักของสี คือ ผลความแตกต่างของสีใดสีหนึ่ง หรือความสว่าง (Brightness) ความมืด (Darkness) ของสี เป็นปริมาณของแสงที่สะท้อนออกมาจากแต่ละสี โดยที่สีขาวจะสะท้อนแสงได้มากที่สุด และสีดำจะสะท้อนแสงได้น้อยที่สุด เมื่อสีขาวผสมกับสีดำลงไปทีละเล็กทีละน้อย แสงที่สะท้อนจะลดลงเรื่อยๆ ตามลำดับ เป็นการให้สีให้มีค่าน้ำหนักในระดับต่างๆ ค่าน้ำหนักของสีต่างๆ กันจะทำให้ภาพเกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ความลึกความตื้น ถ้ามีค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับสีจะกลมกลืนกันมากขึ้น (“สีกับการออกแบบเว็บไซต์: ค่าน้ำหนักของสี,” ม.ป.ป.)

การไล่ค่าน้ำหนักจึงไล่ค่าจากสีขาวไปสู่สีดำจึงมีหลายน้ำหนัก ลักษณะค่าน้ำหนักของสีแบ่งได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ค่าน้ำหนักของสีสีเดียว คือ การใช้สีเพียงสีเดียวมาทำให้เกิดค่าอ่อน-แก่ หรือจาง-เข้ม ให้มีค่าต่างกันโดยผสมสีขาว หรือผสมสีดำ ทำให้เกิดระดับของสีที่ต่างกัน

2) ค่าน้ำหนักของสีหลายสี คือ ค่าความอ่อน-แก่ หรือจาง-เข้ม ของสีแต่ละสีในวงล้อสี ที่เรียงลำดับจากอ่อนไปแก่ จากจางไปเข้ม เมื่อเปรียบเทียบกับสีเทาที่ใช้เป็นสีเปรียบเทียบกับสีอื่นๆ

สีแต่ละสีจะมีความสุกสว่างไม่เท่ากัน ค่าความสุกสว่างของสีอาจกำหนดเป็นตัวเลขได้ สีที่มีค่าตัวเลขสุกสว่างมากกว่าหมายถึงสีนั้นมีค่าสุกสว่างมากกว่าสีที่มีค่าสุกสว่างเป็นตัวเลขน้อยกว่า (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2555, น. 74) เช่น

สีเหลือง	มีค่าสุกสว่าง	= 9
สีส้ม	มีค่าสุกสว่าง	= 8
สีแดง	มีค่าสุกสว่าง	= 6
สีเขียว	มีค่าสุกสว่าง	= 6
สีน้ำเงิน	มีค่าสุกสว่าง	= 4
สีม่วง	มีค่าสุกสว่าง	= 3

ถ้าใช้เครื่องถ่ายเอกสารขาวดำ แล้วถ่ายเอกสารออกมาได้เป็นสีขาวมาก แสดงว่าสีนั้นมีความสุกสว่างมากที่สุด ถ้าถ่ายเอกสารออกมาได้เป็นสีดำแสดงว่าสีนั้นมีความสุกสว่างน้อยที่สุด หรือบางสีมีความสุกสว่างเท่าๆ กัน สีถ่ายเอกสารจะออกมาสีเข้มเท่าๆ กัน เช่น สีเขียวกับสีแดง มีความสุกสว่างเท่าๆ กัน ซึ่งการกำหนดค่าความสุกสว่างของสีเป็นตัวเลข หรือรู้ว่าสีใดสดใสกว่าสีใด จะช่วยให้การใช้สีได้ตามความต้องการให้สีนั้นๆ แสดงออกมา

เครื่องมือในการใช้สีให้สุกสว่างตามลำดับที่ต้องการเครื่องมือหนึ่งคือ สเกลสีเทา เพื่อช่วยกำหนดเนื้อสีผสมกันได้ตามปริมาณแน่นอน หรือได้ปริมาณของแสงสว่างตามสเกลสีเทาที่กำหนดไว้ โดยใช้สีแท้ผสมสีเทาในระดับใดก็ได้นำไปบรรยายโดยใช้สีเทาในระดับนั้นผสมกับสีแท้ทุกสี ก็จะมีสภาพสีส่วนรวมของภาพนั้นตามน้ำหนักสีเทาที่ผสมนั้น นั่นคือ แทนที่จะเพิ่มกำลังส่องสว่างของสีด้วยการผสมสีขาว ก็ผสมทุกสีด้วยสีเทาแทน

สีเอกรงค์

สีเอกรงค์ (Monochrome Color) คือ ลักษณะของสีที่แสดงออกมาเพียงสีเดียว เป็นสีเดียวที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกเพียงสีเดียว ในสีเอกรงค์ สีประกอบทุกสีต้องมีส่วนผสมของสีหลักลงไปด้วย และต้องเป็นสีวรรณะเดียวกับสีหลัก (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 78)

การใช้สีเอกรงค์มีวิธีการ ดังนี้

- 1) กำหนดวรรณะของสีในวงล้อสีเพียง 1 วรรณะ ห้ามใช้สีข้ามวรรณะ
- 2) กำหนดสีหลักจากสีแท้ในวงล้อเพียง 1 สี เพื่อให้เกิดจุดเด่นของภาพ
- 3) สีประกอบอื่นๆ ให้เลือกมาจากสีข้างเคียงของสีหลักเรียงตามน้ำหนักของสี แต่ห้ามข้ามวรรณะ
- 4) สีประกอบทุกสีต้องมีสีหลักผสมด้วย
- 5) ลดค่าสีประกอบลง โดยผสมด้วยสีตรงข้ามเล็กน้อย

การสร้างผลงานจากสีเอกรงค์จะได้ผลงานที่กลมกลืนสวยงาม เป็นการใช้สีเดียวที่มีค่าน้ำหนักอ่อน-เข้ม มาใช้ในการใช้สร้างความกลมกลืนให้กับงาน ทำให้ได้โครงสร้างรวมอ่อนหวาน

นุ่มนวล ซึ่งเกิดจากทุกสีผสมด้วยสีหลักและสีในวรรณะเดียวกัน จึงได้สีที่ไม่ตัดกันอย่างรุนแรง เหมือนกับการใช้สีหลายสี

สีกลมกลืน

สีกลมกลืน (Harmony) คือ สีที่มีน้ำหนักความอ่อนเข้มใกล้เคียงกันในวงล้อสี หรือสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวรรณะเดียวกัน ซึ่งไปด้วยกันโดยไม่ขัดแย้งหรือตัดกัน การประสานสีจะทำได้โดยการเรียงลำดับวงจรสีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป แต่ไม่เกิน 6 สี เนื่องจากสีลำดับที่ 7 จะเป็นสีตรงข้ามกับสีลำดับแรก นั่นคือ สีที่ 7 จะเป็นคู่ปฏิปักษ์หรือสีตัดกับสีใดสีหนึ่งในจำนวนอีก 6 สีที่อยู่ตรงข้าม (สมภาพ จงจิตต์ โปธา, 2556, น. 57-59)

การใช้สีกลมกลืน เป็นวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้สวยงามอีกรูปแบบหนึ่ง เป็นการใช้อยู่ใกล้เคียงกันในวงสีวรรณะเดียวกัน งานที่ใช้สีกลมกลืนก็จะได้รับความรู้สึกสบายตา ทำให้รู้สึกมีชีวิตชีวา มากกว่าการใช้สีเอกรงค์ กล่าวคือ เราสามารถใช้สีในวงล้อสีธรรมชาติโดยไม่จำเป็นต้องผสมกับสีเด่นทุกสีเหมือนสีเอกรงค์ และจะไม่ใช้สีต่างวรรณะเหมือนสีครอบงำ นั่นคือ สีเอกรงค์จะใช้สีเพียงสีเดียวเป็นสีหลัก และสีประกอบทุกสีจะต้องอยู่ในวรรณะเดียวกันและถูกผสมด้วยสีหลักทุกครั้ง ขณะที่สีครอบงำจะใช้สีหลากหลาย แต่ภาพโดยรวมจะถูกครอบงำด้วยอิทธิพลของสีใดสีหนึ่ง

เมื่อเรากำหนดสีใดสีหนึ่งเป็นระยะแรก สีที่จะใช้ต่อไปจะเป็นสีกลมกลืนด้านเดียว หรือสีกลมกลืนแบบขนานข้างก็ตาม ต้องใช้สีข้างเดียวหรือ 2 ข้างเสมอ

1) การใช้สีสีกลมกลืนแบบข้างเดียว เช่น ถ้ากำหนดสีแรกเป็นสีเหลือง สีกลมกลืนต่อไปจะเป็น สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน หรือจะใช้สีกลมกลืนทางสีส้มก็ได้

2) การใช้สีกลมกลืนแบบขนานข้าง สีที่จะใช้ต่อไปทั้งสองข้างนั้น ต้องใช้สีใกล้เคียงเพิ่มเติมต่อกันออกไปทั้งสองข้าง เช่น สีแดงเป็นสีกลาง สีอีกด้านหนึ่งต้องเป็นสีใกล้เคียง คือสีม่วงแดง หรือม่วง สีอีกด้านหนึ่งคือสีส้มแดง สีส้ม หรือส้มเหลือง

โดยที่สีตามวงล้อสีมีลำดับตั้งแต่สีเหลืองเป็นสีที่ 1 และสีส้มเหลืองเป็นลำดับที่ 12 ดังนี้

- | | |
|--------------|---|
| 1. สีเหลือง | 2. สีเขียวเหลือง หรือสีเขียวแกมสีเหลือง |
| 3. สีเขียว | 4. สีเขียวน้ำเงิน หรือสีเขียวแกมสีน้ำเงิน |
| 5. สีน้ำเงิน | 6. สีม่วงน้ำเงิน หรือสีม่วงแกมสีน้ำเงิน |
| 7. สีม่วง | 8. สีม่วงแดง หรือสีม่วงแกมสีแดง |
| 9. สีแดง | 10. สีส้มแดง หรือสีส้มแกมสีแดง |
| 11. สีส้ม | 12. สีส้มเหลือง หรือสีส้มแกมสีเหลือง |

โดยปกติ คนทั่วไปมักจะชื่นชอบสีที่กลมกลืนกัน แต่ไม่ชื่นชอบสีตรงข้ามกัน เมื่อดูแล้วจะขัดแย้งกันอย่างชัดเจน เช่น การใส่ชุดเสื้อผ้าของตัวตลกที่สวมกางเกงขาวยาวเป็นลายแถบ สวมรองเท้าบูตหนังขัดเงา เสื้อสเวตเตอร์ขาด และแจ็กเก็ตของคนโคนต้นไม้ปะๆ หมวกทรงสูง และร่มสีเขียว มันดีสำหรับตัวตลก แต่แน่นอน คนเราไม่ต้องการที่จะแต่งตัวแบบนั้นอย่างแน่นอน (สมเกียรติ ตั้งมโน, 2536, น. 70) แสดงว่าคน

ทั่วไปมักจะต้องการสีที่กลมกลืนเป็นสำคัญ มีเพียงบางกรณีที่มีเล็กน้อยที่ต้องการสีตรงข้ามอย่างเช่นกรณีตัวตลก ขณะที่ในกรณีการใช้สีของงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือน นอกจากจะใช้สีในวรรณะเย็นแล้ว ควรเป็นสีที่ผู้บริโภคชื่นชอบทั้งสีในวงล้อสีที่มีสีอ่อนหรือสีเข้มของสีนั้นๆ และสีมีความกลมกลืนกันโดยใช้สีตรงข้ามบ้างเล็กน้อย จะเป็นผลงานที่ควรใช้ในงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ทำให้ผู้บริโภคมีความชื่นชอบมากกว่าการใช้สีวรรณะร้อนหรือสีตรงข้ามอย่างชัดเจน เนื่องจากผู้บริโภคที่อยู่บ้านเรือนมักจะต้องการความผ่อนคลาย สดชื่น ร่มเย็น สงบ สบาย เสมือนอยู่ในช่วงเวลาการพักผ่อนหย่อนใจ แม้ว่าจะแฝงด้วยความเจ็บปวดอยู่บ้างก็ตาม (กมลวรรณ สีใส, 2565)

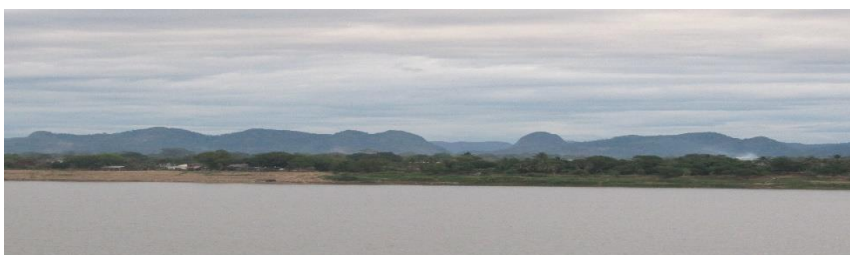
อย่างไรก็ตาม การใช้สีกลมกลืนมากเกินไปจะทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าสนใจ น่าเบื่อ จึงอาจใช้สีตรงข้ามมาช่วยลดความกลมกลืนทำให้เพิ่มความมีชีวิตชีวา ความกลมกลืนของสีทำได้ ดังนี้

1) กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักที่ต่างกันของสีที่เป็นสีเดียวกัน (Total Value Harmony) คือ การใช้สีเพียงสีเดียวแต่มีค่าหลายน้ำหนัก อาจใช้การผสมด้วยสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสมสีดำให้น้ำหนักเข้มข้น

2) กลมกลืนด้วยการใช้สีใกล้เคียงกัน (Simple Harmony) คือ การใช้สีข้างเคียงกันในวงล้อสีซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น เขียวเหลือง เขียว น้ำเงิน เขียวน้ำเงิน

3) กลมกลืนด้วยการใช้สีคู่ผสม (Two Color Mixing) คือ การใช้สีคู่ใดคู่หนึ่งผสมกันแล้วได้สีอีกสีหนึ่ง เป็นสีที่ 3 แล้วเอาทั้ง 3 สีมาใช้งานร่วมกัน เช่น สีนํ้าเงินผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วนำทั้ง 3 สีมาใช้ร่วมกันในงานเดียวกัน

4) กลมกลืนด้วยการใช้วรรณะของสี (Tone) คือ การนำสีในกลุ่มวรรณะเดียวกันมาจัดอยู่ด้วยกันในงานเดียวกัน เช่น ใช้สีวรรณะเย็น ได้แก่สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว สีเขียวนํ้าเงิน มาใช้งานเดียวกัน



ภาพที่ 4.2 ทิวทัศน์ริมฝั่งแม่น้ำโขง ในประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว

กลมกลืนด้วยสีวรรณะเดียวกัน คือสีฟ้า และสีเขียว

ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

สีใกล้เคียง

สีใกล้เคียง (Relate Colors) หรือสีข้างเคียง คือ สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงล้อสี เรากำหนดสีใกล้เคียงได้โดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นหลัก แล้วนับไปทางซ้ายและทางขวา หรือนับไปทางใดทางหนึ่ง เป็น

สีประกอบ หากต้องการใช้สีใกล้เคียงให้ชัดเจนควรใช้เพียง 3 เท่านั้น รวมสีหลักด้วย เพื่อสร้างความกลมกลืนให้กับผลงานนั้น (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 48)

สีใกล้เคียงกันในวงล้อสี เช่น

สีเหลือง	สีใกล้เคียง คือ	สีส้ม และสีเขียว
สีแดง	สีใกล้เคียง คือ	สีส้ม และสีม่วง
สีน้ำเงิน	สีใกล้เคียง คือ	สีเขียว และสีม่วง



ภาพที่ 4.3 สีใกล้เคียง หรือสีข้างเคียง

ที่มา: <https://www.intouchstation.com/article/ep-4-colors-wheel/>

เราสามารถใช้สีใกล้เคียงมาใช้อย่างกลมกลืนกันได้อย่างลงตัว แต่การใช้สีที่มีค่าความเข้มมาก แม้ว่าสีจะใกล้เคียงกัน เราจะไม่สามารถระบายสีให้กลมกลืนกันได้ เช่น สีเขียว สีเหลือง สีส้ม เป็นสีใกล้เคียงกัน แต่มีค่าความเข้มทุกสี เราจะไม่สามารถระบายสีให้กลมกลืนกันได้

สีใกล้เคียงที่พบได้จากปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น สีรุ้งที่ไล่จาก แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน ม่วง หรือเมื่อดวงอาทิตย์จะลับขอบฟ้า จะไล่จากแดง ส้ม เหลือง ไปสู่ความมืด นอกจากนี้แล้วสีจากแสงสว่างมากที่สุดไปสู่บริเวณเงาก็จะแสดงลำดับสีในลักษณะใกล้เคียงกัน

การใช้สีใกล้เคียง จะใช้สีประกอบที่ใช้ร่วมกับสีหลัก จะเป็นสีสดหรือสีหม่นก็ได้ และสีใกล้เคียงสามารถใช้ซ้ำมั่วรวมกันได้

หลักการใช้สีใกล้เคียงมี ดังนี้

1) ใช้สีใกล้เคียงที่อยู่ในวรรณะเดียวกัน เช่น ใช้สีในวรรณะเย็นเหมือนกัน หรือใช้สีในวรรณะร้อนเหมือนกัน หรือใช้สีที่มีค่าน้ำหนักไม่แตกต่างกันมากนัก จะได้ผลงานที่นุ่มนวล กลมกลืน และมีความเป็นเอกภาพ

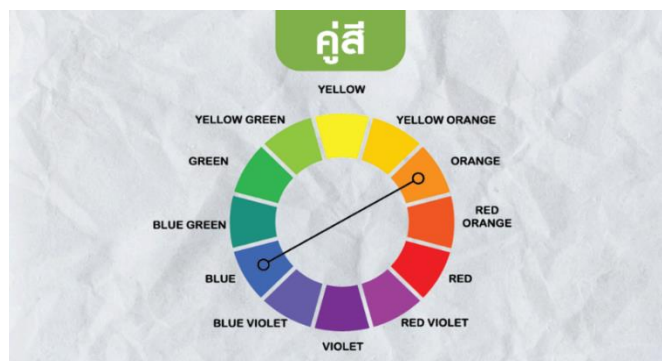
2) ใช้สีใกล้เคียงต่างวรรณะ และใช้สีที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน จะได้ภาพที่น่าสนใจ โดดเด่น แต่มีความกลมกลืนและมีเอกภาพ

สีคู่หรือสีตรงข้าม

สีคู่ หรือสีตรงข้าม (Complementary) คือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี หรือเรียกว่าสีตัดกัน หรือสีคู่ประกอบ สีตรงข้ามเมื่อนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (ประเสริฐ พิชยะสุนทร, 2557, น. 81)

มีทั้งหมด 6 คู่ ดังนี้

- 1) สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- 2) สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- 3) สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน
- 4) สีส้ม ตรงข้ามกับ สีนํ้าเงิน
- 5) สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน
- 6) สีม่วงแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวเหลือง



ภาพที่ 4.4 สีคู่ หรือสีตรงข้าม

ที่มา: <https://www.intouchstation.com/article/ep-4-colors-wheel/>

การใช้สีคู่ หรือสีตรงข้ามจะใช้ในลักษณะ ดังนี้

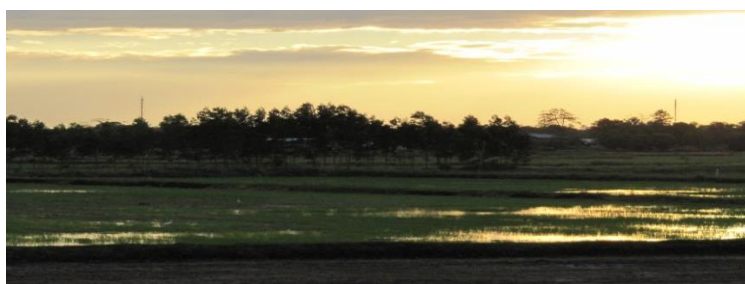
- 1) ใช้สีตรงข้ามที่ตัดกัน เช่น สีเหลืองกับสีม่วง ซึ่งจะใช้ในกรณีที่ต้องการแสดงความรู้สึกขัดแย้ง สดใส รุนแรง
- 2) ใช้สีเกือบตรงข้ามกัน เช่น สีเหลือง กับสีม่วงแดง
- 3) ใช้สีตรงข้าม 2 คู่ เคียงกัน เช่น สีเหลืองสีเหลืองเขียว กับสีม่วงสีม่วงแดง
- 4) ใช้สี 3 เล้า เช่น สีเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน
- 5) ใช้สี 4 เล้า เช่น สีส้มเหลือง สีเขียว สีแดง สีม่วง
- 6) การใช้สีคู่ หรือสีตรงข้ามไม่ควรใช้ในลักษณะเท่ากัน เพราะทำให้ขัดแย้งที่รุนแรง สับสน การลดความรุนแรงจึงทำได้โดยใช้สีตรงข้ามไม่มากนัก จะให้ภาพที่มีชีวิตชีวา
- 7) ถ้าจำเป็นต้องใช้สีตรงข้ามจำนวนเท่ากัน ก็จำเป็นต้องทำสีใดสีหนึ่งหรือจำนวนสีทั้งหมดในภาพนั้น โดยลดค่าความสดใของสีลง เช่น ภาพมีสีเขียวกับสีแดง เราก็ลดความสดลงด้วยการเอาสีแดงผสมในสีเขียวเล็กน้อย จะทำให้ค่าสีเขียวลดความสดใลงได้
- 8) ถ้าต้องใช้สีตรงข้ามมาใช้ในภาพเดียวกัน อาจดูจุดขาด เราอาจใช้เส้นสีดำหรือเส้นสีที่หนักเข้ามาชั้นกลางระหว่างสีตัดกันนั้นเสีย จะช่วยลดความรุนแรงลงได้
- 9) ถ้ารูปนั้นเต็มไปด้วยเส้นลวดลายเล็กแพรวพราว การใช้สีตรงข้ามตัดกันสลับกันไป ก็ย่อมเกิดการประสานกันไปได้

การใช้สีตรงข้ามมักจะใช้เป็นสีตัดกันบ้างเล็กน้อย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของการใช้สีตัดกันที่ควรใช้สีตรงข้ามในสัดส่วน 80:20 ที่กล่าวไว้ในทฤษฎีสี เช่น ถ้าใช้สีส้ม 80% ก็ใช้สีตรงข้ามคือสีน้ำเงิน 20% ถ้าใช้เงิน 20% สีตัดจะมีอิทธิพลรุนแรงเกินไป ถ้าใช้ประมาณ 20% จะได้ผลงานที่เป็นเอกภาพและกลมกลืน (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 65) ซึ่งสอดคล้องกับการใช้สีกับงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ผู้บริโภคต้องการใช้สีตรงข้ามบ้างเล็กน้อยเท่านั้นก็จะทำให้ผู้บริโภคมีความชื่นชอบมากกว่า (กมลวรรณ สีใส, 2565)

สีเลื่อมพราย

สีเลื่อมพราย (Vibration) คือ สีที่มีลักษณะเป็นประกาย แวววับ สีที่ใช้จะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกสนุกสนาน มีชีวิตชีวา จากการนำสีแท้ 2 สีมาผสมกันให้เกิดเป็นสีใหม่ ด้วยการนำสีทั้ง 2 มาระบายเป็น เส้น หรือเป็นจุด สลับกัน เช่น เมื่อนำสีแดงและสีเหลืองมาจุดสลับกันในกลุ่มใกล้ๆ กัน จะเห็นเป็นสีส้มที่สดใส ทั้งยังเป็นประกาย เกิดความเคลื่อนไหวต่างจากการผสมสีในจานสี แล้วนำมาระบายเป็นอย่างมาก บางครั้งเราอาจใช้สีคู่ตรงข้ามมาใช้เพิ่มด้วยก็ได้ เพื่อลดความสดของสีส้มที่มีมากเกินไป สีคู่ของสีส้มคือสีน้ำเงิน ลงจุดสีน้ำเงินลงไปปะปนตามต้องการพอสมควรตามที่ต้องการลดสีส้มสดนั้นลงมากเพียงใด ผลที่ได้รับจะได้สีที่งดงาม จะทำให้รู้สึกภาพมีความเคลื่อนไหวมากขึ้น ลักษณะของสีเลื่อมพรายเกิดจากการระบายสีในลักษณะ ป้าย แต้ม จุด เป็นพื้นที่เล็กๆ ลงบนพื้นภาพ เมื่อมองในระยะห่างจะเห็นเป็นประกายแวววับ (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 83)

นอกจากนี้ยังเป็นสีที่เราสามารถมองเห็นได้ในธรรมชาติ เช่น แสงสะท้อนของดวงอาทิตย์บนพื้นน้ำ หรือแสงระยิบระยับจากแสงของเพชรพลอย



ภาพที่ 4.5 ขอบฟ้าและท้องทุ่งนา จังหวัดสุรินทร์ เป็นลักษณะของสีเลื่อมพราย
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

การทำโครงสีให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือดูเป็นประกายแวววับ จำเป็นต้องรู้ส่วนผสมของสีแต่ละสีกับสีคู่ของมันซึ่งมี (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 45) ดังนี้

สี (Color)	สีที่ผสมกัน (Component)	สีตรงข้าม (Complementary)
สีส้มแดง	สีส้มกับสีแดง	สีเขียวน้ำเงิน
สีส้ม	สีเหลืองกับสีแดง	สีน้ำเงิน

สีส้มเหลือง	สีเหลืองกับสีส้ม	สีม่วงน้ำเงิน
สีเขียวเหลือง	สีเขียวกับสีเหลือง	สีม่วงแดง
สีเขียว	สีเหลืองกับสีน้ำเงิน	สีแดง
สีเขียวน้ำเงิน	สีเขียวกับสีน้ำเงิน	สีส้มแดง
สีน้ำเงิน	สีเขียวกับสีม่วง	สีส้ม
สีม่วงน้ำเงิน	สีม่วงกับสีน้ำเงิน	สีส้มเหลือง
สีเหลือง	สีส้มแดงกับสีเขียวเหลือง	สีม่วง
สีม่วง	สีน้ำเงินกับสีแดง	สีเหลือง
สีม่วงแดง	สีม่วงกับสีแดง	สีเขียวเหลือง

สีขัด

สีขัด (Discord) คือ การกลับค่าน้ำหนักของสี เพื่อสร้างความแปลกตา น่าสนใจ เพื่อสร้างสรรค์งานให้มีลักษณะกลมกลืนและมีความขัดแย้งกันบ้างพอสมควร เพื่อสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจให้กับภาพ การใช้สีขัดก็เป็นวิธีการหนึ่งที่สร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน การใช้สีขัดเราจะใช้สีสลับน้ำหนักกันกับสีในวงล้อสี

การกลับค่าของสีเป็นการกลับค่าน้ำหนักสีเข้มให้เป็นน้ำหนักสีอ่อนลงกว่าอีกสีหนึ่ง หลักการใช้สีขัดจะมี ดังนี้

- 1) ใช้สีเข้มเป็นสีเด่น แต่ปรับค่าน้ำหนักให้อ่อนกว่าสีส่วนรวม ซึ่งเป็นสีอ่อนอยู่แล้ว
- 2) ใช้สีอ่อนเป็นสีส่วนรวม แต่ปรับค่าน้ำหนักให้เข้มกว่าสีเด่น โดยการใช้ผสมสีเข้มหรือสีดำ
- 3) ควรใช้กับคู่สีที่มีน้ำหนักต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน เช่น สีม่วงกับสีเหลือง สีน้ำเงินกับสีส้ม เป็นต้น
- 4) ควรใช้สีขัดในลักษณะสัดกันกับโครงสร้างส่วนรวม และใช้ไม่เกินร้อยละ 20 ของพื้นที่ทั้งหมด



ภาพที่ 4.6 สีขัดที่ปรากฏบนใบบอน

ที่มา: <https://www.baanlaesuan.com/213936/plant-scoop/caladium>

ระยะของสี

ระยะของสี (Perspective) คือ การใช้สีในการเขียนภาพต่างๆ จากภาพที่เป็นจริงหรือจากสถานที่จริง มากกว่าการเขียนภาพอื่นๆ ด้วยการใช้มิติในด้านความลึก-ตื้น ความใกล้-ไกล ของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาเรา ซึ่งเป็นการใช้สีที่มีผลต่อความรู้สึกเรื่องระยะใกล้ไกลของภาพ โดยการนำสีแท้มาผสมให้สีหม่นลงทำให้เป็นสีกลางที่ได้จากการผสมสีตรงข้าม เพื่อบอกระยะทางว่าเป็นระยะใกล้ ระยะปานกลาง หรือระยะไกล โดยระยะใกล้จะใช้สีสดหรือเข้มกว่าระยะที่ไกลออกไป ยิ่งระยะไกลออกไปสีก็จะยิ่งอ่อนและดูเป็นสีกลางมากขึ้น เช่น ภาพทิวทัศน์ที่อยู่ขอบฟ้าไกลๆ (“หลักการใช้สีในการออกแบบ,” ม.ป.ป.)

เช่น การใช้ระยะของสีเขียนภาพทิวทัศน์ ใช้ระยะของสีดังนี้

แสดงถึงเวลาที่มีแสงสว่างต่างกัน เช่น เช้า กลางวัน เย็น

แสดงถึงบรรยากาศ เช่น ฝนตก มีอากาศร้อน อากาศเย็น ร้อนอบอ้าว ชุ่มชื้น แห้งแล้ง

แสดงถึงฤดูกาล เช่น ฤดูฝน ฤดูร้อน ฤดูหนาว ฤดูใบไม้ผลิ ฤดูใบไม้ร่วง

การเขียนภาพจำเป็นต้องแสดงการระบายสีให้มีระยะของสีที่ต่างๆ กัน และสามารถแสดงการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติ

ซึ่งในภาพที่ปรากฏแก่สายตาจะเกิดจากปัจจัยต่างๆ (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 76) ดังนี้

1) เกิดจากเส้น (Perspective Line) ลักษณะของเส้นที่พุ่งออกไปจะแคบลงและไปรวมกันที่จุดรวมสายตา เช่น เส้นของถนน

2) เกิดจากขนาด (Size) วัตถุชนิดเดียวกัน เมื่ออยู่ใกล้ก็จะมองเห็นใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกลออกไป เช่น รั้วบ้านที่มองไปในแนวเดียวกัน เมื่อมองไปในทางลึกก็จะมีขนาดลดหลั่นกันลงไป

3) เกิดจากตำแหน่ง (Position) ในระดับการมองจากสายตาของมนุษย์ วัตถุที่อยู่ใกล้จะวางอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าวัตถุที่อยู่ไกลกว่า

4) เกิดจากการบัง (Stalking) วัตถุที่อยู่ด้านหน้าจะดูใกล้กว่าวัตถุที่ถูกบังไว้ แม้วัตถุด้านหน้าจะมีขนาดเล็กกว่า

5) เกิดจากค่าน้ำหนักของแสงเงา (Light and Shadow) วัตถุที่อยู่ใกล้จะเห็นน้ำหนักแสงเงาชัดเจนกว่าวัตถุที่อยู่ไกล

6) เกิดจากบรรยากาศโดยรอบ (Atmosphere) วัตถุที่อยู่ใกล้จะเห็นสีส้นและรูปทรงชัดเจนตามความจริง แต่เมื่ออยู่ไกลออกไป สีของวัตถุนั้นจะเจือจางลงและกลมกลืนกับสีของบรรยากาศรอบๆ วัตถุนั้น

7) เกิดจากตัวของสีเอง (Color Dimention) โดยตัวของสีเองนั้นมีอิทธิพลต่อการมองเห็นเช่นกัน โดยสีในกลุ่มของวรรณะร้อน เช่น สีแดง สีส้ม จะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้กว่าสีของวรรณะเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน

การเขียนเกี่ยวกับการใช้ระยะสี แบ่งเป็น 3 ระยะคือ ระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล ระยะของสีจะหมายถึง จากสีที่นำมาผสมทำให้สีหม่นลง การทำให้สีเป็นกลางด้วยการผสมสีตรงข้าม ไม่มีสีขาวหรือสีดำผสมอยู่ด้วย การระบายสีจึงมีหลักการ (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 50) ดังนี้

- 1) วัตถุที่อยู่ไกลออกไป จะใช้เป็นสีกลาง
- 2) วัตถุที่อยู่ไกลออกไป จะใช้ค่าน้ำหนักสีอ่อนลง
- 3) ส่วนของวัตถุที่มีแสงจะมีสีที่เข้มกว่าส่วนของวัตถุที่เป็นเงาจะมีสีอ่อนลง
- 4) ถ้าวัตถุนั้นอยู่ไกลออกไปมากๆ เงาจะเข้มข้นในส่วนที่ใกล้เข้ามาของสีวัตถุนั้นและมากขึ้น

เช่น ทิวเขาที่มองเห็นเป็นสีเขียวเหลืองอยู่ข้างหน้า ถ้าเป็นเวลากลางวันจะมีแสงสว่างมาก เงาของภูเขาจะเป็นสีแดงจ้ำๆ สีเงาของทิวเขา ถ้าไกลออกไปอีกจะเป็นสีม่วงน้ำเงินเล็กน้อย และถ้าไกลออกไปมากๆ จะเป็นสีเขียวหม่นๆ



ภาพที่ 4.7 ระยะของสีดินและสีต้นไม้ จังหวัดสุรินทร์

มีสีเข้มเมื่ออยู่ใกล้ และสีจางลงเมื่ออยู่ไกลออกไป

ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

สีของสิ่งต่างๆ เมื่ออยู่กลางแจ้งดูในระยะไกล จะมีสีหรือแสงของบรรยากาศปกคลุมอยู่บางๆ ถ้าวัตถุนั้นอยู่ไกลออกไปมากๆ แสงสีของบรรยากาศจะเพิ่มขึ้นตามลำดับ โดยที่แสงสีของบรรยากาศนั้นขึ้นอยู่กับเวลาและสถานที่ เช่น ตอนเช้า แสงสีบรรยากาศจะเป็นสีน้ำเงินอ่อนๆ ตอนกลางวัน แสงสีบรรยากาศจะเป็นสีม่วงปนสีน้ำเงิน ตอนเย็น แสงสีบรรยากาศจะเป็นสีม่วงคล้ายสีท้องฟ้าช่วงแรม

สีโดยรวมหรือโครงสี

สีโดยรวมหรือโครงสี (Tonality of Color) คือ สีหนึ่งสีที่ใช้แล้วดูเหมือนว่าครอบคลุมทุกๆ สีของภาพ ถึงแม้ว่าในภาพนั้นจะมีสีอื่นๆ ปะปนอยู่ด้วย แสดงถึงสีใดสีหนึ่ง หรือกลุ่มสีชุดหนึ่งที่ใกล้เคียงกันมีอิทธิพลครอบคลุมสีอื่นๆ ที่อยู่ในภาพ ทำให้บรรยากาศของภาพนั้นอยู่ในอิทธิพลของสีใดสีหนึ่ง แม้จะมีสีอื่นๆ แทรกอยู่ด้วย การใช้สีโดยรวมทำให้ภาพมีความกลมกลืนและมีเอกภาพ สีโดยรวมนี้จะใช้สีได้ทุกสีที่อยู่ในวงล้อสี ทั้งสีวรรณะร้อนและสีวรรณะเย็น หรือสีสดและสีหม่น (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 82)

หลักการของสีโดยรวมคือจะใช้สีจำนวนเท่าใดก็ได้ แต่ต้องมีอิทธิพลของสีใดสีหนึ่งในงานนั้นเสมอ ที่ทำให้ภาพมีความกลมกลืนและมีเอกภาพ และสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ มีวิธีการสร้าง 2 วิธีดังนี้

- 1) สร้างให้สีใดสีหนึ่งมีอิทธิพลแผ่กระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ เช่น ภาพภูเขาและป่าไม้ แม้จะมีสีอื่นๆ อยู่ในภาพแต่สีส่วนรวมก็เป็นสีน้ำเงินของภูเขา
- 2) สร้างให้กรอบำโดยสีที่เกิดขึ้นระหว่างสี เช่น เอาสีน้ำเงินและสีเหลืองมาระบายเป็นจุดๆ สลับกัน เมื่อมองในระยะหนึ่งๆ จะเห็นสีทั้งสองสีผสมกันเป็นสีเขียว



ภาพที่ 4.8 สีโครงสร้างของหญ้าและต้นไม้ จังหวัดสุรินทร์ เป็นสีวรรณะร้อน
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

การสร้างโครงสร้าง มีตัวอย่าง (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 84-86) ดังนี้

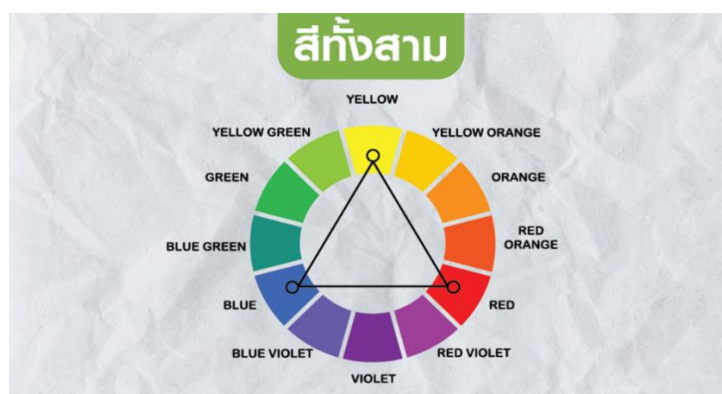
- 1) โครงสีร้อน คือ สีที่ประกอบด้วยวรรณะร้อน ทำให้โครงสร้างบอกความร้อน อบอวน เป็นโครงสร้างที่ใช้ดึงดูดความสนใจ
- 2) โครงสีเย็น คือ สีที่ประกอบด้วยวรรณะเย็น ทำให้โครงสร้างบอกความเย็นสบาย ผ่อนคลาย มีชีวิตชีวา แต่ก็ให้ความรู้สึกเศร้าด้วย



ภาพที่ 4.9 สีโครงสร้างพืชผัก จังหวัดสุรินทร์ เป็นสีวรรณะเย็น
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

- 3) โครงสีแบบเอกรงค์ คือการใช้สีเดียวครอบคลุมบรรยากาศของภาพทั้งหมด ซึ่งอาจจะใช้เพียงสีเดียว แล้วเพิ่ม-ลดค่าอ่อน-เข้ม ของสี

4) โครงสีแบบสามเส้า ทำโดยการนำรูปสามเหลี่ยมด้านเท่ามาวางตรงกลางวงล้อสี ปลายสามเหลี่ยมไปตรงสีใด 3 สี ก็ใช้สี 1 ใน 3 สีนั้นเป็นสีเด่น แล้วใช้อีก 2 สีเป็นสีประกอบ โดยสามารถผสมสีกันเอง ผสมสีขาวดำ หรือผสมสีใกล้เคียงได้ ซึ่งการสร้างโครงสีแบบสามเส้าจะสร้างโครงสีได้หลายชุด ตามการหมุนไปของสามเหลี่ยมด้านเท่าที่ปลายสามเหลี่ยมนั้นจะไปอยู่ตรงสีทั้ง 3 สี ทำให้ได้สีของแต่ละชุด



ภาพที่ 4.10 สีแบบสามเส้า

ที่มา: <https://www.intouchstation.com/article/ep-4-colors-wheel/>

5) โครงสีใกล้เคียง ทำได้โดยเลือกสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงล้อสี 2-3 สี มาสร้างโครงสีขึ้น ให้ใช้สีที่เลือกมาเป็นสีหลัก โดยผสมสีกันเอง ผสมด้วยสีขาวดำ หรือผสมกับสีอื่นๆ ก็จะได้โครงสีหลักนั้นๆ

6) สร้างโครงสีเอง เราสามารถสร้างโครงสีขึ้นมาเองโดยกำหนดสีหลักขึ้นมา 1 สี แล้วกำหนดสีประกอบขึ้นมา 1-4 สี โดยใช้สัดส่วนของสีหลักมากกว่าสีประกอบ ทั้งนี้อาจจะผสมสีอื่นๆ ใส่ในสีหลัก และสีประกอบได้ด้วย

การใช้สีในชีวิตประจำวัน

สีในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทั่วไป เราจะพบเห็นสีในแต่ละลักษณะอยู่รอบๆ ตัวเราเสมอ ทั้งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของมนุษย์ เช่น เครื่องใช้ บ้านเรือน เครื่องแต่งกาย สัตว์เลี้ยง บางสีทำให้มีชีวิตชีวา บางสีทำให้หดหู่ บางสีทำให้ตื่นเต้น บางสีทำให้เย็นสบาย บางสีถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของการจราจร

สีกับการแต่งกายและสถานที่ อาจจะพอกล่าวได้ (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 61-62) ดังนี้

ชุดสวมใส่ทำงานประจำวัน มักใช้ลวดลายเรียบๆ สีสุภาพ สีอ่อนสดใส ถ้าเป็นสีเข้มก็จะลดค่าของสีจนดูเป็นสีหม่นเพื่อให้ดูเรียบเรียบร้อยสุภาพ

ชุดใสในเวลากลางวัน มักเป็นสีสด กระฉ่างใส ถ้าใช้สีสดและสีเข้ม ต้องใช้สัดส่วนของสีสดมากกว่าสัดส่วนของสีเข้ม การใช้สีเข้มหม่นนั้นจะไม่เหมาะสมในกรณีงานรื่นเริง แต่ควรใสในงานที่เป็นพิธีการที่แสดงถึงการให้เกียรติกับงานนั้น

ชุดไปเที่ยวในสถานบันเทิงที่มีคนรวมตัวกันเพียงระยะเวลาสั้นๆ ไม่นานนัก ควรใส่สีสดขนาด สดใส จะช่วยกระตุ้นจิตใจ เราใจ ให้รื่นเริงและเบิกบานใจ

ชุดใส่ไปเที่ยวทะเล มักนิยมใช้สีและลวดลายของผ้าสีที่สว่างสดใส เพราะบรรยากาศที่สว่าง สดใส สงบนิ่ง ไม่ควรใช้สีเข้มหม่น จะรู้สึกหดหู่ใจ ไม่เข้ากับบรรยากาศที่ปลอดโปร่ง

สีที่เหมาะสมกับเพศ วัย รูปร่าง และผิวพรรณ มี (ทวีเดช จีwabง, 2536, น. 62-63) ดังนี้

เพศชาย จะใช้สีเข้มสดตัดกัน จะใช้ในบางโอกาสและสถานที่ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว งาน เทศกาลรื่นเริง โดยปกติควรใช้สีอ่อน มีลวดลายบ้าง หรือใช้สีเข้มหม่นเล็กน้อย หรือสีที่ดูเป็นกลางๆ ไม่ ดูดุดาด ไม่สะกดตาเกินไป

คนรูปร่างอ้วนเตี้ย ผิวดำ ควรเป็นสีค่อนข้างสว่าง เป็นกลางๆ และสีเข้ม ถ้าจะใช้สีสดบ้างก็ควร มีบ้างเล็กน้อย พื้นของผ้าควรเป็นสีอ่อนสว่างหรือขาวเล็กน้อย เพราะสีอ่อนหรือสีขาวจากพื้นผ้าจะ สะท้อนตัวเองออกมาทำให้ดูสีเข้มให้ลดลง ทำให้รูปร่างอ้วนดูลดลง

คนรูปร่างอ้วนเตี้ย ผิวขาว ควรใช้สีสดใส สีเข้มสด และสีหม่น ส่วนสีอ่อนที่สว่างควรใช้ลดลง เพราะทำให้รู้สึกอ้วนมากขึ้น

คนรูปร่างท้วม สูง ผิวดำ ควรใช้สีกลางๆ ไม่ใช้สีสดจนเกินไป หรือไม่ใช่สีเข้มมากนัก ถ้าจะใช้ก็ ควรผสมบ้างเล็กน้อยประมาณร้อยละ 10-30 ก็เพียงพอ

คนรูปร่างท้วม สูง ผิวขาว สามารถใช้สีสด สีเข้มสด และสีอื่นๆ ได้ทุกสีไม่จำกัด

คนรูปร่างเล็ก ผิวดำ สีที่ควรใช้คือสีค่อนข้างสว่าง เป็นกลางๆ ถ้าจะใช้สีเข้มสด หรือสีอ่อนสด ก็ควรผสมบ้างเล็กน้อยประมาณร้อยละ 10-30 ก็เพียงพอ

คนรูปร่างเล็ก ผิวขาว สามารถใช้ได้ทุกสีไม่จำกัด

คนรูปร่างผอมสูง ผิวดำ สีที่ควรใช้คือสีค่อนข้างสว่าง เป็นกลางๆ ถ้าจะใช้สีเข้มสด หรือสีอ่อน สด ก็ควรผสมบ้างเล็กน้อยประมาณร้อยละ 10-30 ก็เพียงพอ

คนรูปร่างผอมสูง ผิวขาว สามารถใช้ได้ทุกสีไม่จำกัด

วัยเด็กถึงอายุ 12 ขวบ สีที่ควรใช้ควรเป็นสีอบอุ่น อบอุ่นวัยและสดใส สะอาดตา สีสดที่ควรใช้ ควรคล้ายคลึงกับธรรมชาติ เช่น สีท้องฟ้า สีน้ำทะเล สีของดอกไม้ ใบไม้ พืชพรรณ

วัยรุ่น เป็นวัยที่มีอารมณ์อ่อนไหว มีความแพ้อ่อน ชอบการเลียนแบบ ชอบมีจุดเด่น ชอบสีสัน สะดุดตา จึงควรใช้สีสดใสคล้ายคลึงกับธรรมชาติ เช่น สีสนของดอกไม้สด

วัยหนุ่มสาว เป็นวัยที่มีความรู้สึก และอารมณ์ การใช้สีเป็นไปอย่างกว้างขวาง ลักษณะสีที่ สดใส ตลอดจนสีเข้มสด

วัยสูงอายุ โครงสร้างของสีที่เหมาะสมกับวัยสูงอายุมักเป็นสีขาว สีดำ สีน้ำเงิน สีน้ำตาล สีเทา สี ม่วงเข้ม ที่ทำให้แสดงถึงอารมณ์ที่เคร่งขรึม สภาพ ราบเรียบ

นอกจากนี้ การใช้สีในงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ผลิตโดยกลุ่มวิสาหกิจและอุตสาหกรรมมักจะ ผลิตออกจำหน่ายในปริมาณมาก เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้มากที่สุด จึงควร ผลิตผลงานที่บุคคลกลุ่มใหญ่ชื่นชอบมากที่สุด คือการใช้สีวรรณะเย็นและเป็นสีกลมกลืนเป็นหลักสำคัญ โดย

เฉพาะงานประดิษฐ์ที่ใช้ในบ้านเพราะเป็นสีที่มองดูแล้วจะสบายตาให้ความสดชื่นเย็นสบาย ขณะเดียวกันถ้าผู้ผลิตงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนที่ผู้ผลิตงานให้กับผู้ต้องการแต่ละบุคคลนำไปใช้นั้น ผู้ผลิตควรให้ผู้ว่าจ้างเลือกสีที่ต้องการประมาณ 4 สีแล้วนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานตัวอย่างก่อนจึงสร้างผลงานจริงให้ผู้ว่าจ้างต่อไป เนื่องจากการชื่นชอบของแต่ละกลุ่มบุคคลมีความแตกต่างกันไป (กมลวรรณ สีใส, 2565)

และ การใช้สีในการออกแบบเลขศิลป์เพื่อรองรับเด็กสายตาเลือนราง พบว่าการใช้สีที่เหมาะสมกับกลุ่มบุคคลเหล่านี้ กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์จากการทดสอบเพิ่มขึ้น 2.58 เท่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กสายตาเลือนรางเห็นว่าเป็นสื่อที่ดีมากพึงพอใจในระดับมากที่สุด คะแนนเฉลี่ย 4.32 (มากที่สุด คือ คะแนน 4.21 ขึ้นไป) นั่นคือ การใช้สีในการออกแบบเลขศิลป์มีผลต่อประสิทธิภาพในการมองเห็น โดยการนำเสนอสีสดบนพื้นหลังสีดำมีความเหมาะสมที่สุดในการนำเสนอภาพ ถ้ามีจำนวนสีมากกว่า 2 สีขึ้นไปควรใช้สีตัดกัน ควรใช้โทนสีร้อนตัดกัน ควรเป็นลักษณะภาพการ์ตูนที่มีรูปทรงง่ายๆ มีลักษณะโดดเด่น ไม่ซับซ้อน และใช้สีให้ครอบคลุมพื้นที่มากกว่า 50% ของพื้นที่ใช้งานทั้งหมด สิ่งเหล่านี้จะสื่อสารกับเด็กสายตาเลือนรางได้ชัดเจน และเด็กชื่นชอบมากที่สุด (ญารุณา คลาดแคล้ว, 2556)

การศึกษาความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ที่เขียนด้วยลวดลายไทย ของอาจารย์และนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สำหรับกลุ่มตัวอย่างอาจารย์มีความชอบการใช้สีวรรณะร้อนมีความชอบอยู่ในระดับมาก ขณะที่กลุ่มตัวอย่างนักศึกษามีความชอบการใช้สีวรรณะร้อนอยู่ในระดับมากที่สุด และการใช้สีวรรณะเย็นมีความชอบอยู่ในระดับมาก จะเห็นว่าความชอบของอาจารย์และนักศึกษาจะมีความแตกต่างกันในเรื่องโทนสี แสดงว่าโทนสีมีผลต่อการเลือกของกลุ่มอายุที่ต่างกัน ขณะที่ความชอบในแต่ละลายจะเกี่ยวข้องกับความชอบของบุคคลนั้นๆ แต่จะมีความชอบมากขึ้นถ้ามีวรรณะสีที่มีความพึงพอใจมากกว่า (กมลวรรณ สีใส, 2558, น.)

การผสมสี

การผสมสีของช่างไทยที่มักใช้ในสมัยก่อน มีความแตกต่างจากวงล้อสีในบางส่วน สามารถสรุปได้พอสังเขป (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 78) ดังนี้

สีแดง (แท้)	ผสม	สีขาว	เป็น	สีหงสบาท
สีดินแดง	ผสม	สีขาว	เป็น	สีหงส์ดิน
สีแดงเสน	ผสม	สีขาว	เป็น	สีหงส์เสน
สีแดงชาด	ผสม	สีขาว	เป็น	สีหงส์ชาด
สีแดง (แท้)	ผสม	สีดำ	เป็น	สีแดงตัด
สีดินแดง	ผสม	สีดำ	เป็น	สีดินแดงตัด
สีเหลือง	ผสม	สีขาว	เป็น	สีนวล
สีเหลือง	ผสม	สีดำ	เป็น	สีกำมปู
สีเหลือง	ผสม	สีแดง	เป็น	สีส้ม
สีเหลือง	ผสม	สีแดงชาด	เป็น	สีแดง

สีเหลือง	ผสม	สีดินแดง	เป็น	สีอิฐ
สีเหลือง	ผสม	สีคราม	เป็น	สีเขียวใบแค
สีคราม	ผสม	สีขาว	เป็น	สีครามอ่อน
สีคราม	ผสม	สีดำ	เป็น	สีมอคราม
สีคราม	ผสม	สีแดง (แท้)	เป็น	สีม่วงหรือสีลูกหว้า
สีดำ	ผสม	สีขาว	เป็น	สีมอหมึก
สีคราม	ผสม	สีเหลืองเจือสีขาว	เป็น	สีน้ำไหล
สีคราม	ผสม	สีเหลืองเจือสีดำ	เป็น	สีไพล
สีคราม	ผสม	สีขาวเจือสีดำ	เป็น	สีเมฆ หมอก
สีคราม	ผสม	สีดำเจือสีขาว	เป็น	สีผ่านคราม
สีแดง	ผสม	สีเหลืองเจือสีดำ	เป็น	สีน้ำรัก
สีแดง	ผสม	สีขาวเจือสีคราม	เป็น	สีดอกตะแบก
สีแดง	ผสม	สีดำเจือสีขาว	เป็น	สีกะปิ

ขณะที่สีตามวงล้อสีก็มีสีอ่อนเข้มที่ทำให้เกิดสีโน้ตอื่น ๆ อีกมาก เช่น สีเหลืองจะมีสีความเข้มมากน้อยแตกต่างกัน และอาจเรียกชื่อสีตามชื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น สีเนย สีทอง และสีขมิ้น เป็นต้น

เหลือง	ขมิ้น	ทอง	ดอกแดฟโฟดิล
ฟ้าป้าบ	เนย	เลมอน	บิสตาร์ด
ข้าวโพด	เหรียญ	ดอกแดนดิไลออน	ไฟ
พีว	เนื้อกล้วย	บัตเตอร์สก็อต	สัวงระดาษ
น้ำพีว	บลอนด์	สปประด	ไข่แดง

แดง	เชอร์รี่	กุหลาบ	แยม
อรุณแดง	โกเมน	แดงเลือดนก	ทับทิม
แดงเข้ม	ไวน์แดง	อิฐ	แอปเปิล
มะฮอกกานี	เลือด	เลือดหมู	เบอร์รี่
ราสเบอร์รี่	แดงเรื่อ	พริก	ลิปสติก

ฟ้า	คีนชนวน	ท้องฟ้า	กรมท่า
คราม	โคบอลต์บลู	ตานกเปิดฟ้า	มหาสมุทร
เขียวขมบนกยูง	สีฟ้าใส	จูนสี Copper Blue	ไพฑูรย์
ดับสปรูช	สีบ	น้ำทะเล	บลูเบอร์รี่
ฟ้ายิบส	Admiral Blue	ฟ้าลับ	น้ำเขียว

เขียว	เขียวสด	ดั่งงูนิเปอร์	เข้
เขียวมะนาว	เพิร์ม	เขียวมะกอก	เขียวมรกต
ลูกแพร์	หญ้าบอส	เขียวใบเตย	เขียวเบิร์ด
ดับสน	เขียวนกแก้ว	เขียวฮิด	สาหร่าย
แดงดอง	แก้วมิดาฮิโ	โพระพา	จระเข้

ส้ม	ส้มเขียวหวาน	ดอกดาวเรือง	ปัสปายสุหุบัก
สับ	ยี่ง	จิ๋ว	ไฟ
ทองแดง	แคนตาลูป	แอปเปิ้ล	ดินเหนียว
ป้าตัว	แครอท	แดงเทศ	เคิร์ดเทศ
แอมพิวสับ	อ้าพัน	กินกราย	มันเทศ

ม่วง	ม่วงชิด	ม่วงเม็ดมะปราง	ราสเบอร์รี่
ลาวบเดออร์	ลูกพลับ	มาเจนต้า	ดอกไลแลค
อูบ	แพรวพวยฝรั่ง	เลือดหมู	มะเขือม่วง
แอม	ดอกไอริส	ม่วงอ่อน	อเมทิส
ลูกเกด	ดอกกล้วยไม้สีม่วง	ลูกหม่อน	ไวน์แดง

ภาพที่ 4.11 สีเหลือง แดง น้ำเงิน เขียว ส้ม และสีม่วง มีโทนสีต่างๆ

ที่มา: <http://women.mthai.com/women-variety/303999.html>

บทสรุป

การศึกษาทฤษฎีสีที่เริ่มจากวงล้อสีทั้ง 12 สี แล้วผสมกันเป็นสีอื่นๆ ที่แบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มสีวรรณะร้อน และกลุ่มสีวรรณะเย็น โดยสีวรรณะร้อนจะให้ความรู้สึกในทางอบอุ่น ร่าเริง ขณะที่สีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกสบายๆ โปรง หรือสีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกอารมณ์ของสีแต่ละสีแตกต่างกัน และมีอารมณ์แตกต่างกัน สีสามารถบอกได้ และเมื่อสีนำมาใช้กับงานประดิษฐ์หรือสิ่งต่างๆ ก็จะทำให้ความรู้สึกที่อาจเหมือนกับความรู้สึกที่ได้จากสีนั้นๆ โดยตรง หรืออาจแตกต่างออกไปจากเดิม เมื่อมีองค์ประกอบแตกต่างไป การเรียนรู้วงล้อสี สกูลของสี การผสมสี จะทำให้รู้ว่าสีในวงล้อสีและสีอื่นๆ ได้มาอย่างไร มีการผสมกันด้วยสีใด สีที่ได้กำเนิดจากสีใด จะทำให้รู้ว่าจะได้สีที่ต้องการอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้สีลักษณะของสีเอกรงค์ สีใกล้เคียง สีกลมกลืน สีเลื่อมพราย สีตรงข้าม สีขัด สีโครงสร้าง ระยะสี และน้ำหนักสี จะช่วยให้ได้สีที่ลงตัว เหมาะสมกับงานแต่ละงานนั้น เช่น ต้องการภาพที่กลมกลืน ก็ต้องใช้สีในวรรณะเดียวกัน และเป็นสีใกล้เคียงแต่ห่างออกไป 2-3 สีเพื่อไม่ให้กลมกลืนจนน่าเบื่อ

เมื่อนำเอาหลักการใช้สีดังกล่าวมาใช้ ก็จำเป็นต้องนำมาถ่ายทอดด้วยวัสดุสีที่เหมาะสมกับงานนั้นๆ เนื่องจากคุณสมบัติและลักษณะของสีแต่ละชนิดที่มีคุณสมบัติต่างกัน เช่น ความทนทาน การซีด การแห้งช้าเร็ว เมื่อใช้กับวัสดุและวัตถุประสงค์ต่างกันก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับการใช้สีแต่ละประเภท และแต่ละวัสดุ หรือวิธีการลากเส้นหรือวิธีการวาด หรือการใช้อุปกรณ์

บทที่ 5

หลักเกณฑ์การออกแบบ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดีขึ้น ด้วยการใช้หลักการของทัศนธาตุ องค์ประกอบของศิลปะ ใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นแนวทาง ใช้วัสดุและใช้วิธีการที่เหมาะสมในการประดิษฐ์ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งมีอย่างน้อย 2 ประการ คือ การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย และการออกแบบเพื่อความงาม (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2557, น. 14-15) ซึ่งการออกแบบจะต้องใช้องค์ประกอบศิลปะเป็นหลักสำคัญ เนื่องจากการนำเอาทั้งทัศนธาตุ และสิ่งอื่นๆ นำมารวมกันและผสมผสานกันเข้าให้สมบูรณ์ เกิดเป็นรูปแบบที่มีเนื้อหา มีเรื่องราวที่สมบูรณ์ มีลักษณะพิเศษต่างๆ ที่เฉพาะ และมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2556, น. 17)

ความหมายอื่นๆ เช่น การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งๆ อย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการในการใช้งานของมนุษย์ (ศิริพร ปีเตอร์, 2550, น. 2)

ดังนั้น การออกแบบจึงควรมีหลักเกณฑ์ในการออกแบบ เมื่อใดที่มีความชำนาญมากพอ ก็อาจจะใช้หลักเกณฑ์บางส่วนและใช้ประสบการณ์บางส่วน ผสมผสานเข้าด้วยกันเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ เหมาะสมกับตนเองมากกว่าจะต้องยึดหลักที่มีอยู่ทั้งหมด เนื่องจากสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการออกแบบได้เช่นกัน การออกแบบจึงต้องเริ่มด้วยความเข้าใจผู้บริโภคจากการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ และคำนึงถึงผู้ผลิตในด้านขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลายต้นแบบ แนวทางการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบลาย หลักการออกแบบพื้นผิววัสดุ และขั้นตอนการผูกมัดลายต้นแบบ

ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ

งานผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาส่วนใหญ่อาจคำนึงถึงเทคนิคการออกแบบ และการผลิตผลงานออกมาในแง่ของผู้ผลิต ถ้าคำนึงถึงการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและผู้ผลิตด้วย การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้านอุตสาหกรรม หรือผลิตภัณฑ์ทั่วไป จะพิจารณาด้านต่างๆ ที่ส่วนใหญ่จะคำนึงถึงผู้บริโภคเป็นสำคัญ (รจนา จันทราสา, 2558, น. 6-13) ดังนี้

1) หน้าที่ใช้สอย (Function) การออกแบบต้องเหมาะสมกับการนำไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้งาน เช่น ตะกร้าใส่สิ่งของ สามารถใช้บรรจุสิ่งของที่ต้องการได้ตามต้องการ หรือนำไปใช้ประดับตกแต่งเพื่อความสวยงามที่ต้องการ ดังนั้น ตะกร้าที่ใช้สอยต่างกันจะต้องมีรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อตอบสนองการทำหน้าที่ใช้สอยต่างกัน การออกแบบของสิ่งเดียวกันที่นำไปใช้สอยต่างกันย่อมมีรูปแบบที่ต่างกันออกไป

2) ความปลอดภัย (Safety) ความปลอดภัยของผู้ใช้ทั้งก่อน ขณะใช้ และหลังจากการใช้ เช่น เหลี่ยม คม และสารเคมีที่จะเป็นอันตรายต่อผู้ใช้ จะต้องมีย่น้อยมากหรือไม่มีเลย การออกแบบที่มี

รูปทรงที่นำมาใช้ได้อย่างปลอดภัย และใช้วัสดุที่ไม่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้ โดยเฉพาะด้านกลืนและการสัมผัสทางผิวหนังที่ทำให้เกิดอันตรายแก่ผู้ใกล้ชิด

3) ความแข็งแรง ทนทาน (Durability) มีโครงสร้างของผลิตภัณฑ์ที่แข็งแรง รองรับการใช้งานได้นานตามสมควร ตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานของผลิตภัณฑ์นั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่มีมาตรฐานรองรับ และผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้งานจริง เช่น แก้วน้ำ ถ้วยชาม เครื่องจักรสาน โต๊ะ เก้าอี้ และโซฟา เป็นต้น

4) ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomic) ขนาดและรูปทรงของผลิตภัณฑ์จะต้องเหมาะสมกับการนำไปใช้งานด้วยความสะดวกสบาย ไม่ใหญ่หรือเล็กเกินไป ไม่มีน้ำหนักมากหรือเบาเกินไป มีรูปทรงที่ใช้ได้สะดวก สามารถหยิบจับได้สะดวก ขนย้ายได้โดยง่าย และเหมาะสมกับการนำไปใช้ในสถานที่ต้องการใช้

5) ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetic) เกิดจากการออกแบบรูปทรงที่เหมาะสมกับขนาด ให้สีสันทันที่เหมาะสมกับบรรยากาศและสถานที่ที่นำไปใช้ และการเลือกวัสดุที่ใช้ในการผลิตได้เหมาะสมกับสีสันทันมีผลต่อความสวยงามของผลิตภัณฑ์นั้นๆ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นความสวยงามตามความต้องการของผู้บริโภค เนื่องจากเป็นประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็นหลัก ทำให้ผู้ใช้หรือผู้พบเห็นเกิดความพึงพอใจ มีความสดชื่น สบายตา และอื่นๆ



ภาพที่ 5.1 การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย และเพื่อความสวยงาม

ที่มา: <https://jk.tours/2022/02/21/>

6) มีลักษณะเฉพาะ (Personality) ด้วยการสร้างผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ด้วยตัวของตัวเอง นักออกแบบเอง จะสะท้อนความมีลักษณะเฉพาะของงานที่โดดเด่นไม่เหมือนใครเกิดขึ้นได้ ทำให้สามารถแสดงออกมาเป็นตัวตนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ที่มีความแตกต่างจากผู้ผลิตรายอื่นๆ มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งผิดแผกแตกต่างกันไปตามความคิดและความต้องการของผู้สร้างผลงาน นักออกแบบจึงเป็นผู้กำหนดเพื่อให้มีลักษณะพิเศษเฉพาะของตนเอง เมื่อพบเห็นก็รู้ว่าเป็นของศิลปินคนใด

7) ราคา (Cost) ต้นทุนในการผลิตโดยรวมไม่สูงเกินไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้ผลิตมีความชำนาญจึงใช้เวลาตลอดทั้งกระบวนการผลิตไม่มากนัก การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม มีแหล่งวัสดุในการ

ผลิตที่ยืดหยุ่น ทำให้ตลอดทั้งกระบวนการผลิตมีต้นทุนไม่สูงมากนัก ราคาผลิตภัณฑ์ก็จะมีราคาเหมาะสมกับกำลังซื้อของกลุ่มเป้าหมายได้

8) การบำรุงรักษา (Maintenance) ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์บางอย่างอาจต้องการการบำรุงรักษาที่ไม่ยุ่งยาก หรือดำเนินการได้เอง สามารถซ่อมแซมได้ง่าย หรือมีค่าบำรุงรักษาที่ไม่สูงมากนัก เมื่อผลิตภัณฑ์เกิดความเสียหายหรือชำรุด อาจเนื่องจากผลิตภัณฑ์เหล่านี้ต้องใช้ตลอดเวลา หากใช้เวลาซ่อมแซมนาน ก็จะมีผลกระทบต่อการใช้ประจำวันของผู้บริโภค

9) วัสดุ (Material) การเลือกวัสดุที่มีความเหมาะสมกับงานที่มีความต้องการคุณสมบัติที่แตกต่างกัน เช่น วัสดุบางอย่างให้ความสวยงาม บางอย่างให้ความทนทาน บางอย่างให้ความปลอดภัยจากการนำไปใช้ บางอย่างโดดเด่นด้านการรักษาสิ่งแวดล้อมจากการผลิตผลิตภัณฑ์ จากการนำไปทิ้งเมื่อหมดอายุการใช้งาน และบางอย่างหาได้ง่ายในท้องถิ่น



ภาพที่ 5.2 ผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุในท้องถิ่น โดยกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่เดิมของชาวบ้าน จังหวัดบุรีรัมย์
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

10) กรรมวิธีการผลิต (Production) ผู้ผลิตควรแสวงหากรรมวิธีการผลิตหลายๆ รูปแบบ เช่น เลือกวัสดุที่แตกต่างกัน เลือกส่วนผสมของวัสดุที่ต่างกัน เลือกกรรมวิธีการผลิตที่ต่างกัน เพื่อผลิตผลิตภัณฑ์เดียวกัน แล้วเลือกกรรมวิธีที่เหมาะสมในแต่ละกรณี ที่มีความสะดวก ง่าย ไม่ซับซ้อน มาใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์เดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีความชำนาญในการผลิตเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว

11) การขนส่ง (Transportation) มีความสำคัญต่อการออกแบบแต่ละผลิตภัณฑ์ เนื่องจากผลิตภัณฑ์ต้องมีการขนย้ายจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง จะสามารถทำได้โดยสะดวกเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ที่อยู่ห่างไกลออกไปจากแหล่งผลิต ดังนั้น ความกว้าง ยาว หนา หรือรูปทรงของผลิตภัณฑ์จะต้องออกแบบเพื่อความสะดวกในการบรรจุและขนส่ง

การคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นเป็นเบื้องต้นของการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้ผลิตภัณฑ์และผู้ผลิตด้วย ขณะที่การออกแบบของตัวผลิตภัณฑ์นั้นๆ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นรายละเอียดของแต่ละผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะต้องออกแบบตามเทคนิคของการผลิตแต่ละผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลายต้นแบบ

การออกแบบลายจะมีองค์ประกอบต่างๆ ที่สำคัญคือ จุด เส้น รูปทรง และแสงเงา ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบเป็นสำคัญว่าต้องการเน้นส่วนใด และต้องการองค์ประกอบใดบ้าง

การออกแบบต้องอาศัยพลังความคิดสร้างสรรค์ การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม เพื่อออกแบบลายได้อย่างเหมาะสม มีความสวยงาม แปลกใหม่ เหมาะสมกับการนำไปใช้ประโยชน์ที่ต้องการ ดังนั้น ขั้นตอนการออกแบบลาย ควรมีลำดับในการทำงานออกแบบ ที่ชัดเจน เพื่อให้มีความพร้อมในการออกแบบ และใช้ตรวจสอบความถูกต้องของการออกแบบในแต่ละขั้นตอนได้ จึงจะทำให้การออกแบบบรรลุผลสำเร็จที่ตั้งไว้ ลำดับของการออกแบบลายต้นแบบมีลำดับที่สำคัญ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 69-70) ดังนี้

- 1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา (Problem)
- 2) ขั้นรวบรวมข้อมูล (Preparation)
- 3) ขั้นตอนจินตนาการ (Imagin)
- 4) ขั้นตอนกำหนดขนาด (Size)
- 5) ขั้นตอนปฏิบัติ (Verification)

1) ขั้นตอนกำหนดปัญหา คือ การได้รับมอบหมายงานที่ต้องการออกแบบลาย ว่าได้รับทราบความต้องการของลูกค้าอย่างไร หรือมีกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำลายแบบใดเอาไปใช้ รู้ข้อจำกัดที่จะต้องสร้างผลงานออกแบบลายแต่ละรูปแบบ เช่น วัสดุอุปกรณ์มีให้เลือกเพียงใด ความยากง่ายของการออกแบบลาย ขั้นตอนการผลิตในแต่ละวิธีจะทำได้ยากง่ายเพียงใด ใช้เวลาในการผลิตงานในแต่ละวิธีนานเพียงใด และต้นทุนการผลิตคุ้มค่าหรือไม่ การรับรู้ปัญหาเหล่านี้จะทำให้ผู้สร้างงานออกแบบลายจัดทำร่างรูปแบบหยาบๆ คร่าวๆ หลายๆ แบบ เป็นการออกแบบเริ่มต้น จากความคิดที่มีหลากหลายในเบื้องต้น เพื่อจะนำมาใช้เลือกในการออกแบบลายตัวจริง ซึ่งอาจมีหลายลาย แล้วคัดเลือกให้เหมาะสมกับวิธีการผลิต หรือวัสดุที่ใช้ และอื่นๆ ต่อไป

2) ขั้นรวบรวมข้อมูล คือ การศึกษาค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติมอื่นๆ ของงานที่กำลังดำเนินการ รายละเอียดของงานที่มีเพิ่มเติมจะเป็นส่วนที่จะทำให้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย หรือสร้างผลงานที่แปลกใหม่ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างลายที่กำหนดไว้ รายละเอียดของงานที่เพิ่มเติมจากการออกแบบในเบื้องต้นจะนำมาใช้เขียนแบบร่างที่มีความละเอียดชัดเจนมากยิ่งขึ้น จนกระทั่งมีข้อมูลเพียงพอจะดำเนินการในขั้นต่อไปได้ว่าจะเลือกใช้วัสดุใด กรรมวิธีการผลิตอย่างไร เท่าที่มีข้อมูลที่รวบรวมได้มากที่สุดขณะนั้น

3) ขั้นตอนจินตนาการ คือ การใช้ความคิดและการวิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาเพิ่มเติมรายละเอียดมากขึ้น โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นการจินตนาการเพื่อให้ได้รูปแบบของแนวคิดในการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ เพื่อให้ได้ลายใหม่ และนำไปใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การทบทวนและวิเคราะห์ข้อมูลจะทำให้ผู้ออกแบบลายสามารถออกแบบลายที่เปลี่ยนแปลงลายไปจากขั้นที่กำหนดรายละเอียดแล้ว ในที่สุดรูปแบบท้ายๆ จะแตกต่างมากขึ้นเรื่อยๆ จากรูปแบบถัดมา และแตกต่างจาก

รูปแบบแรกๆ อย่างเห็นได้ชัดเจน เนื่องจากการวิวัฒนาการของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของลายออกไปเรื่อยๆ นั่นเอง

4) ขั้นตอนกำหนดรูปแบบโครงสร้าง คือ การกำหนดเกี่ยวกับรูปร่างและขนาดของสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งมีคุณสมบัติของการทรงตัวได้ด้วยตนเอง รวมทั้งการคำนวณขนาดของลวดลายในแต่ละส่วนให้ลงตัวกับพื้นผิวของสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกกำหนดขึ้น โดยมีลักษณะที่สำคัญอย่างน้อยคือ มีลักษณะเรียบง่าย มีสัดส่วนที่เหมาะสม ใช้วัสดุที่เหมาะสม และมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น เช่น การออกแบบลายผ้าที่มีขนาดกว้าง 1 เมตร ยาว 1.50 เมตร หรือจานวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลาง 20 เซนติเมตร ซึ่งการกำหนดขนาดพื้นที่ที่จะกำหนดพื้นที่ขนาดใหญ่ก่อน ไปจนถึงพื้นที่ที่มีขนาดเล็กที่สุด แล้วกำหนดขนาดลายในแต่ละส่วนทั้งที่เป็นจุดเน้นให้เด่นและจุดรองเพื่อเสริมจุดเด่นให้มากขึ้น ทั้งนี้จะนำไปทำลายต้นแบบเบื้องต้นและปรับเป็นลายที่เป็นผลงานจริงต่อไป

5) ขั้นตอนปฏิบัติการ คือ การลงมือปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนดไว้ ด้วยเทคนิควิธีการเขียนแบบการได้ปฏิบัติตามขั้นตอนการสร้างงานตามลำดับในแต่ละขั้นจะทำให้งานออกแบบลายต้นแบบที่ต้องการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่เคยผ่านการทำงานเขียนแบบมาแล้ว จะสามารถสร้างงานได้รวดเร็วถูกต้อง ตามวัตถุประสงค์ของการสร้างงานออกแบบลายที่ตั้งไว้ได้อย่างลงตัว ตลอดจนมีความสวยงาม น่าดู สอดแทรกด้วยประโยชน์จากการออกแบบลายนั้นๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม และที่สำคัญคือสามารถดำเนินการได้จริง

ขั้นตอนดังกล่าวเป็นเพียงขั้นตอนที่เป็นแนวทางกว้างๆ ในการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ออกแบบใหม่ๆ ส่วนผู้ออกแบบที่ชำนาญแล้วก็อาจใช้เป็นแนวทางควบคู่ไปพร้อมกับประสบการณ์ของตนเองได้

แนวทางการออกแบบ

แบบที่พบเห็นกันทั่วไปมีที่มาจาก 2 แหล่งสำคัญ คือ แหล่งที่มาจากสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ และแหล่งที่มาจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น แต่ในปัจจุบันแหล่งที่มาจากธรรมชาตินั้นมีน้อยลงไปมาก ทั้งนี้เนื่องจากแหล่งจากธรรมชาติมนุษย์ได้ทำลายไปมาก จนปรากฏให้พบเห็นไม่มากเหมือนในอดีตที่ผ่านมา เช่น ลักษณะของพันธุ์พืชและพันธุ์สัตว์ที่เคยมีหลากหลายก็ลดลงไปมาก สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่หลากหลายทั้งป่าดิบ ป่าชื้น ป่าเบญจพันธุ์ และอื่นๆ ก็ไม่มีปรากฏในธรรมชาติแล้ว ดังนั้นรูปแบบที่ให้อิทธิพลกับการออกแบบจึงเป็นรูปแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ และทั้งรูปแบบที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น รูปแบบที่ปรากฏโดยรวมจะมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือรูปแบบส่วนโครงสร้าง และรูปแบบส่วนที่เป็นลวดลาย เช่น ถ้วยชาม มีโครงสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ และมีลวดลายบนพื้นผิวในแต่ละส่วนของถ้วยชาม เป็นต้น

ทั้งส่วนประกอบของรูปแบบส่วนโครงสร้างและรูปแบบส่วนที่เป็นลาย ที่ปรากฏให้พบเห็นล้วนมีอิทธิพลต่อการออกแบบลายทั้งสิ้น ที่มาของการออกแบบและแนวคิดในการออกแบบจึงมีความสำคัญต่อการออกแบบ (ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 6-9) ดังนี้

1) ที่มาของการออกแบบ รูปแบบที่ปรากฏเป็นเค้าโครงแก่สายตาผู้ออกแบบมาจากแหล่งธรรมชาติและแหล่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การพบเห็นสิ่งต่างๆ เหล่านี้ จะเป็นที่มาของการออกแบบต่างๆ ตามมาด้วย ยิ่งการพบเห็นจากสิ่งที่หลากหลายย่อมสามารถนำมาออกแบบต่างๆ ได้มากขึ้น และเมื่อผสมกับการจินตนาการ ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเข้ากับสิ่งที่พบเห็นก็ย่อมออกแบบได้หลากหลายและมากยิ่งขึ้น

2) แนวคิดในการออกแบบ การรับรู้รูปแบบจากแหล่งธรรมชาติและแหล่งที่มนุษย์สร้างขึ้น มนุษย์จะนำมาเป็นข้อมูลสารสนเทศ การคิดที่มีผลต่อการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจะเกิดจากกระบวนการทางความคิดเห็น ความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการ และการใช้เหตุผล

ความคิดเห็น คือ การนำเอาสิ่งที่เคยพบเห็นหรือสัมผัสรับรู้มา นำมาให้ปรากฏขึ้นในใจใหม่ เสมือนว่าได้พบเห็นหรือสัมผัสอีกครั้งหนึ่ง ทั้งนี้อาจปรากฏขึ้นเด่นชัดเหมือนจริงหรืออาจแตกต่างจากของจริงจากการต่อเติมให้แตกต่างไปจากของจริง ด้วยความคิดในลักษณะของการจินตนาการขึ้นมาใหม่แตกต่างจากที่เป็นจริง แต่มีเค้าร่างมาจากของจริงที่เคยพบเห็นมาก่อน

ความคิดสร้างสรรค์หรือจินตนาการ คือ การคิดที่ปรากฏออกมาในรูปแบบของผลงานใหม่ๆ ซึ่งเกิดจากความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของแต่ละบุคคล ที่แสดงออกและเป็นการสร้างสรรค์ของบุคคลนั้นโดยเฉพาะ แต่ละคนอาจมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่แตกต่างกันออกไปแม้ว่าจะเป็นเรื่องเดียวกัน

การใช้เหตุผล คือ การใช้ความคิดเพื่อการแก้ปัญหา แนวคิดนี้จึงเริ่มต้นด้วยปัญหาของงานที่จะทำ แล้วนำมาหาแนวทางแก้ไข ทั้งนี้จะเริ่มจากการเข้าใจปัญหาที่ต้องการแก้ไข เลือกรหาวิธีที่จะนำมาแก้ไข แล้วลงมือปฏิบัติการแก้ไข

จากต้นเค้าของรูปแบบและการใช้แนวคิดในการออกแบบ แนวคิดดังกล่าวจะแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1) มีการลอกเลียนแบบ คือ การออกแบบที่มีความพยายามถ่ายทอดรูปแบบให้เหมือนกับต้นเค้าเดิมที่เคยสัมผัสรับรู้มาทั้งหมด นำมาใช้เป็นรูปแบบที่ต้องการ รูปแบบที่ได้จึงเหมือนต้นแบบเดิมทุกรายละเอียด

2) มีการดัดแปลงแบบ คือ การออกแบบที่อาศัยจินตนาการเพิ่มหรือลดให้รูปแบบแตกต่างไปจากเค้าเดิม ด้วยจินตนาการที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบของสิ่งต่างๆ ที่เคยรับรู้เคยสัมผัส นำมานึกคิดรวมเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นลักษณะแปลกใหม่ มีความสวยงามหรืออลังการยิ่งขึ้น รูปแบบที่ได้จึงต่างจากต้นแบบเดิม

3) มีการคิดสร้างสรรค์แบบ คือ การออกแบบที่อาศัยพื้นฐานประสบการณ์ในการลอกเลียนแบบและการดัดแปลงแบบนำมาสร้างจินตนาการในรูปแบบใหม่ๆ ทำให้ได้รูปแบบที่ผิดแปลกไปจากต้นเค้าเดิม โดยเป็นความรู้สึกหรือความต้องการของผู้ออกแบบเอง รูปแบบที่ได้จึงเป็นรูปแบบใหม่ เช่น การนำเอารูปแบบจากธรรมชาติมาจัดใหม่ตามจินตนาการให้ผิดแปลกแตกต่างไปจากเดิมเป็น

รูปแบบใหม่ เช่น ภาพของทุ่งนาเขียวขจีมีนกหลากหลายสีเรียงราย นำมาสร้างสรรค์ให้เกิดภาพชนะแบบใหม่ที่มีขอบภาพชนะด้านในเป็นภาพนกที่น่ารัก และมีเมล็ดข้าวสีขาวอยู่ขอบภาพชนะด้านนอก เป็นต้น



ภาพที่ 5.3 ทุ่งนาเขียวขจี มีนกหลากหลายสีเรียงราย จังหวัดชัยนาท
ถ่ายภาพโดย กมลวรรณ สีใส

องค์ประกอบของการออกแบบลาย

การออกแบบลายเป็นการดำเนินการตั้งแต่การวางแผน การเลือกวัสดุ การคิดสร้างสรรค์ให้ได้รูปแบบใหม่ๆ ที่ต้องการ นั่นคือ ลายจะเป็นแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยองค์ประกอบของการออกแบบลาย การออกแบบลายจึงต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญในการออกแบบลาย อย่างน้อย 2 ประการคือ (1) องค์ประกอบของลาย และ (2) หลักการจัดองค์ประกอบของลาย

1) องค์ประกอบของลาย (ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 45-55)

ลายแต่ละลายแสดงเนื้อหาที่เกิดจากการจัดส่วนประกอบย่อยๆ เข้าด้วยกันให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างกลมกลืน ส่วนประกอบย่อยเหล่านี้เรียกว่าองค์ประกอบของลาย องค์ประกอบที่สำคัญของลายได้แก่ ตัวลาย ขนาดสัดส่วน ช่วงจังหวะ บริเวณว่าง ทิศทาง และตัวเสริมประกอบลาย

(1) ตัวลาย จะนำมาใช้จัดประกอบกันเป็นลวดลาย ใช้แสดงเนื้อหาให้ปรากฏแตกต่างกันออกไป ตัวลายมักจะใช้เส้นหรือรูป มาใช้เป็นลาย เส้นในลักษณะต่างๆ หรือรูปที่มีหลากหลายจะนำมาใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการลายในลักษณะที่ต้องการ นำมาผสมผสานจัดเป็นตัวลายแล้วนำมาจัดประกอบเป็นลาย แล้วนำลายที่ได้ไปใช้เป็นแม่ลาย เพื่อออกแบบเป็นลายในลักษณะต่างๆ ที่ต้องการ เช่น ตัวลายที่เกิดจากการใช้เส้นมาสานประกอบกันให้เป็นแต่ละรูปแบบในแต่ละตัว เช่น เส้นคลื่น เส้นม้วนเกลียว หรือให้เป็นรูปแบบเรขาคณิตรูปต่างๆ ทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม แปดเหลี่ยม และวงกลม เป็นต้น

(2) ขนาดสัดส่วน จะนำมาใช้สำหรับเป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบส่วนประกอบในลายแต่ละลายมีสัดส่วนสัมพันธ์กันอย่างไร เช่น ความหนา บาง หนัก เบา ของแม่ลายที่มีลักษณะเป็นเส้น ใช้เปรียบเทียบระหว่างตัวลายกับตัวลาย ตัวลายกับช่วงจังหวะ ตัวลายกับบริเวณว่าง ตัวลายมีความแน่น ท่าง ว่าง ต่างกัน หรือเหมือนกันเพียงใด

(3) ช่วงจังหวะหรือช่องไฟ จะนำมาใช้เป็นระยะห่างระหว่างลายคือระยะห่างของตัวลายแต่ละตัว ที่นำมาจัดประกอบเข้าด้วยกันเป็นลายให้มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันอย่างลงตัวและสวยงาม ทำให้ตัวลายอยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกัน เช่น การทิ้งช่วงจังหวะลายในลักษณะถี่จะมีช่องไฟระหว่างลายแคบ หรือการทิ้งช่วงจังหวะลายในลักษณะห่างจะมีช่องไฟระหว่างลายกว้าง จังหวะที่กว้างหรือแคบเพียงใดขึ้นกับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย เช่น ขนาดของพื้นผิว

(4) บริเวณว่าง จะนำมาใช้ต่างจากช่วงจังหวะ นั่นคือช่วงจังหวะเป็นเพียงบริเวณว่างระหว่างตัวลายแต่ละตัวเท่านั้น แต่บริเวณว่างจะรวมครอบคลุมทั้งช่วงจังหวะและพื้นผิวหรือส่วนว่างอื่นๆ ของภาพทั้งหมด ดังนั้น ภาพลวดลายจะประกอบด้วยส่วนที่เป็นตัวลายและส่วนที่เป็นพื้นผิว เมื่อบริเวณว่างมากจะทำให้รู้สึกโปร่ง โล่ง สบาย ไม่อึดอัด แต่ถ้าบริเวณว่างน้อยจะให้ความรู้สึกแน่น อึดอัด ระรานตา ทึบ ไม่โปร่ง

(5) ทิศทาง จะนำมาใช้บ่งชี้การเคลื่อนไหวของตัวลาย และส่วนประกอบอื่นๆ ว่ามีทิศทางการเคลื่อนไหวไปในทิศทางใด เช่น แนวนอน แนวตั้ง แนวเฉียง วงกลม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน หรือลักษณะเป็นรัศมีซึ่งมีทิศทางที่หลากหลาย ทำให้สามารถใช้ทิศทางตรวจสอบตัวลายว่าการวางเป็นแนวที่กำหนดไว้หรือไม่ เช่น กำหนดให้เป็นแนวเฉียง การวางลายเป็นแนวเฉียงหรือไม่

(6) ตัวเสริมประกอบลาย จะนำมาใช้เป็นส่วนประกอบของลายส่วนอื่นๆ ที่กล่าวแล้ว นำมาจัดประกอบให้เข้ากับลาย มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงเข้ากับส่วนประกอบอื่นๆ ได้อย่างลงตัว สวยงาม ทำให้ลายมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น พื้นผิว และจุดต่างๆ เป็นต้น

2) หลักการจัดองค์ประกอบของลาย (ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 55-71)

จากลักษณะเฉพาะแต่ละส่วนขององค์ประกอบของลาย ทำให้ผู้ออกแบบสามารถเลือกส่วนประกอบเหล่านั้นมาจัดให้เหมาะสม ให้มีระเบียบและสวยงาม หลักการจัดองค์ประกอบลวดลายจะคำนึงถึง เอกภาพ ความสมดุล และจุดสนใจ เป็นสำคัญ

(1) เอกภาพ คือ ความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ด้วยการเชื่อมโยงหรือประสานกันอย่างเป็นระเบียบขององค์ประกอบที่นำมาใช้จัดเข้าด้วยกัน ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผลงานรวมของรูปลาย จากการรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบของแต่ละส่วนประกอบจนเกิดเป็นรูปแบบที่สามารถแสดงถึงความคิด หรือความสวยงาม หรือความรู้สึก ที่ผู้ออกแบบต้องการถ่ายทอดออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

การจัดองค์ประกอบของลายให้เกิดรูปแบบในลักษณะของเอกภาพ จะมีลักษณะของเอกภาพ 2 ลักษณะ ได้แก่เอกภาพในลักษณะขัดแย้ง และเอกภาพในลักษณะกลมกลืน

เอกภาพในลักษณะขัดแย้ง คือ การเกิดความแตกต่างที่เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบแต่ละส่วนที่แตกต่างกัน นำมาจัดเข้าด้วยกัน ความแตกต่างนี้ทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งกัน เช่น ความขัดแย้งของรูปทรง ขนาด ทิศทาง และบริเวณว่าง ที่ต่างกัน ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเหล่านี้สามารถทำให้เกิดความกลมกลืนได้โดยการประสานความขัดแย้งให้เป็นเอกภาพ ด้วยการใช้ตัวกลางเข้ามาเชื่อมสัมพันธ์หรือประสานให้สอดคล้องกัน

เอกภาพในลักษณะกลมกลืน คือ การเกิดความกลมกลืนเป็นระเบียบสวยงามลงตัว เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบแต่ละส่วนที่เหมือนกันหรือมีลักษณะที่มีรูปทรงคล้ายกัน นำมาจัดเข้าด้วยกัน ด้วยการประสานเชื่อมโยงสัมพันธ์กันให้เกิดความเหมาะสม กลมกลืนเป็นระเบียบสวยงาม ไม่ขัดสายตา เนื่องจากการจัดรูปทรงที่เหมือนกันหรือคล้ายกัน ขนาดที่เท่ากันหรือใกล้เคียงกัน ทิศทางเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน ช่วงจังหวะเท่ากันหรือใกล้เคียงกัน

ทั้งนี้การสร้างเอกภาพในลักษณะความกลมกลืนอาจทำได้ด้วยการทำซ้ำ ด้วยการนำเอาองค์ประกอบ 2 หน่วยขึ้นไปมาจัดประกอบรวมกัน ในระยะห่างระหว่างหน่วยเท่ากัน

หรือการสร้างเอกภาพในลักษณะความกลมกลืนอาจทำได้ด้วยการแปรเปลี่ยน ด้วยการคลี่คลายรูปร่าง รูปทรง ขนาด ทิศทาง บริเวณว่าง หรือช่วงจังหวะ จากที่เคยเหมือนกันหรือเท่าๆ กัน คลี่คลายไปจนกระทั่งแตกต่างกัน โดยการค่อยๆ คลี่คลายออกไปทีละเล็กทีละน้อยอย่างต่อเนื่องไปตามลำดับ

(2) ความสมดุล คือ การประสานกลมกลืนความลงตัว การถ่ายน้ำหนักที่เท่ากัน และความพอเหมาะพอดี ของแต่ละองค์ประกอบในตัวลวดลาย การจัดองค์ประกอบของลวดลายให้เกิดรูปแบบในลักษณะของความสมดุล จะมีลักษณะของความสมดุล 2 ลักษณะ ได้แก่ ความสมดุลในลักษณะขัดแย้ง และความสมดุลในลักษณะซ้ำหรือเหมือนเดิม

ความสมดุลในลักษณะขัดแย้ง คือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืนของส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะต่างกันหรือขัดแย้งกัน ให้น้ำหนักของแต่ละองค์ประกอบให้ความพอเหมาะลงตัวพอดี จนมีความรู้สึกว่าเกิดความสมดุลของงาน

ความสมดุลในลักษณะซ้ำหรือเหมือนเดิม คือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืนของส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะเหมือนกัน ให้น้ำหนักของแต่ละองค์ประกอบให้ความพอเหมาะลงตัวพอดี จนมีความรู้สึกว่าเกิดความสมดุลของงาน

การจัดองค์ประกอบในกรอบโครงสร้างในรูปลักษณะต่างๆ ที่คำนึงถึงเรื่องความสมดุล จะต้องแบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ส่วนขึ้นไป เพื่อให้จัดองค์ประกอบในแต่ละส่วนให้รู้สึกละเอียดเท่าๆ กัน แม้ว่าองค์ประกอบที่จัด จะมีลักษณะเหมือนกันหรือต่างกันก็ตาม เป็นการแบ่งโครงสร้างของงานและใช้ในการสร้างให้เกิดความสมดุล

(3) จุดสนใจ คือ การจัดส่วนประกอบเข้าด้วยกันให้เกิดเป็นลายหรือลวดลาย แล้วปรากฏลักษณะของงานทางกายภาพที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้พบเห็น ลักษณะทางกายภาพดังกล่าวแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ ลักษณะรูปแบบ และลักษณะเรื่องราว

(1) ลักษณะรูปแบบ คือ การจัดส่วนประกอบย่อยๆ เข้าด้วยกัน ให้เกิดเป็นรูปแบบที่ไม่สื่อหรือแทนถึงสิ่งใดๆ เป็นรูปแบบของลายที่ไม่มีเรื่องราวของ คน สัตว์ สิ่งของ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือเหตุการณ์ใดๆ จะแสดงลักษณะเฉพาะรูปแบบให้ปรากฏทางกายภาพ โดยมีจุดสนใจอยู่ที่องค์รวมของลาย หรือในส่วนใดส่วนหนึ่งก็ได้

(2) ลักษณะเรื่องราว คือ การที่ตัวลายสามารถแสดงถึงสิ่งที่ต้องการให้ผู้พบเห็นรับรู้ได้ หรือจากการกระตุ้นของรูปแบบลาย จากการจัดส่วนประกอบย่อยๆ เป็นลาย โดยตัวลายจะสามารถกระตุ้นให้ผู้พบเห็นเกิดความคิดหรือจินตนาการตามรูปแบบ ส่วนรูปแบบที่กำหนดจะแตกต่างกันไปตามเนื้อหาที่ต้องการแสดงหรือสื่อความหมาย เช่น เรื่องราวของมนุษย์กับวัฒนธรรม มนุษย์กับธรรมชาติ มนุษย์กับความดีงาม หรืออื่นๆ

หลักการออกแบบบนพื้นผิววัสดุ

ตัวอย่างการออกแบบลายบนพื้นผิววัสดุ การออกแบบจะมีองค์ประกอบพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง บริเวณว่าง ระบาย ความกลมกลืน เอกภาพ การตัดทอน การแปรเปลี่ยน จังหวะ ดุลยภาพ และสัดส่วน เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นกับงานที่ต้องการให้ได้ผลงานออกมาว่าจะเน้นการใช้องค์ประกอบใดบ้างมาน้อยเพียงใด

นอกจากนี้ อาจจะต้องเลือกลายที่มาจากรูปร่างทางเรขาคณิต หรือมาจากลวดลายจากธรรมชาติ หรือลวดลายจากลายไทย หรือลวดลายอิสระ หรือเลือกลวดลายเหล่านี้มาผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดความกลมกลืน

ขั้นตอนที่สำคัญต่อมาคือการจัดวางลายบนพื้นผิววัสดุให้ได้ตำแหน่งของลายที่เหมาะสม สวยงาม และลงตัวกับพื้นผิววัสดุ คือไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป ซึ่งมีลักษณะการจัดวางมี 4 รูปแบบ (วัชรพงศ์ หงส์สุวรรณ, 2552, น. 13-15) ดังนี้

1) จุดเด่น (Dominance) คือ ส่วนที่สำคัญที่ถูกวางให้เห็นเด่นชัด สะดุดตา หรือชัดเจนมากกว่าส่วนใดๆ ของภาพ เป็นจุดที่ต้องการเน้นให้ผู้พบเห็นกวาดสายตาไปหาส่วนนั้น เช่น ส่วนของดอกกุหลาบ

2) จุดรองหรือจุดเสริม (Subordination) คือ ส่วนที่มีหน้าที่เป็นส่วนเสริมเป็นองค์ประกอบให้จุดเด่น โดยจัดวางเพื่อนำสายตาไปยังจุดเด่น หรือเสริมให้ภาพมีความสมบูรณ์ กลมกลืน มีความเป็นเอกภาพมากขึ้น เช่น กลีบใบและก้านของดอกกุหลาบ

3) จุดซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป และการวางซ้ำจะมี 4 รูปแบบ ดังนี้

(1) จัดวางซ้ำในจังหวะที่เท่ากัน คือ การจัดวางองค์ประกอบซ้ำกัน ขนาดเท่ากัน มีช่องไฟเท่ากัน ลักษณะเหมือนกัน และเรียงติดต่อกันไป

(2) การซ้ำในจังหวะที่ไม่เท่ากัน คือ การจัดวางจังหวะของลวดลายที่มีขนาดและช่องไฟที่แตกต่างกัน

(3) การซ้ำที่ทับซ้อนกัน คือ การจัดวางจังหวะของลวดลายให้มีลักษณะซ้อนทับหรือบังกันในทิศทางตรงข้ามกัน โดยมีขนาดและช่องไฟที่เท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้

(4) การซ้ำแบบลดหลั่น คือ การจัดวางจังหวะของลวดลายให้มีลักษณะลดหลั่นกันไป จากขนาดใหญ่ไปหาขนาดเล็ก หรือจากขนาดเล็กไปหาขนาดใหญ่ โดยใช้รูปแบบที่ซ้ำๆ กัน

4) การจัดวางให้อยู่ในกรอบตาราง คือ การจัดลดทอนให้อยู่ในกรอบของตารางที่ผู้ออกแบบกำหนดไว้ แล้วเชื่อมต่อสายระหว่างกรอบให้มีความสัมพันธ์กัน

การจัดภาพแต่ละลักษณะ มี 6 ลักษณะ ดังนี้

1) การจัดภาพแนวนอน คือ การจัดภาพที่ประกอบด้วยเส้นแนวนอนเป็นหลัก หรือมีภาพส่วนใหญ่อยู่ในแนวนอน

2) การจัดภาพแนวตั้ง คือ การจัดภาพที่ประกอบไปด้วยเส้นตั้งฉากเป็นหลัก หรือมีภาพส่วนใหญ่อยู่ในแนวตั้ง

3) การจัดภาพลักษณะซ้ำกัน คือ การจัดองค์ประกอบของภาพให้มีลักษณะซ้ำกันเป็นจังหวะ ซึ่งลักษณะการซ้ำกันอาจจะต้องลดขนาดให้แตกต่างกัน หรือจัดวางตำแหน่งให้ลดหลั่นกัน หรือจัดวางสลับกันเพื่อลดการซ้ำที่อาจดูไม่น่าสนใจ

4) การจัดภาพให้มีลักษณะกระจายเป็นรัศมี คือ การจัดภาพให้มีรูปร่างกระจายออกจากศูนย์กลางของภาพ โดยจุดศูนย์กลางของภาพอยู่จุดใดของภาพก็ได้ ขึ้นกับความต้องการเน้นของผู้ออกแบบ

5) การจัดภาพลักษณะวงกลม คือ การจัดภาพให้มีลักษณะเป็นวงกลม เพื่อต้องการแสดงความนุ่มนวล และมีระเบียบ

6) การจัดภาพลักษณะโค้งเป็นกันหอย คือ การจัดภาพให้อยู่ในลักษณะวงกลมกันหอย เพื่อต้องการแสดงถึงความรู้สึกที่มีพลัง เคลื่อนไหว และหมุนเวียนอย่างต่อเนื่องไม่สิ้นสุด

ขั้นตอนการผูกลายต้นแบบ

การผูกลายหรือการเขียนลายจะต้องทำตามลำดับขั้นตอน เพื่อจะได้ไม่ลืมนั่นไปลืมนี่ ซึ่งทำให้ร่างของลายเสียหายไม่สะอาดเรียบร้อย ถ้าทำได้ถูกวิธีก็จะเขียนลายได้เร็วขึ้น ร่างลายสะอาด วิธีร่างที่ดีควรมีขั้นตอนตามลำดับ (โพธิ์ ใจอ่อนนุ่ม, 2552, น. 42-43) ดังนี้

- 1) วางที่ออกลายเสียก่อน
- 2) ร่างเถาลายให้ได้วงก้น จะใช้เถาขดหรือเถาเลื้อยก็ได้
- 3) วางตัวลายด้วยยอด นกกาบหรือกาบที่จะแยกลาย
- 4) วางกาบเดี่ยว กาบคู่และตัวกนกเล็กใหญ่แบ่งต่างๆ กันตามสมควร และจัดช่องไฟพื้นไปพร้อมๆ กัน

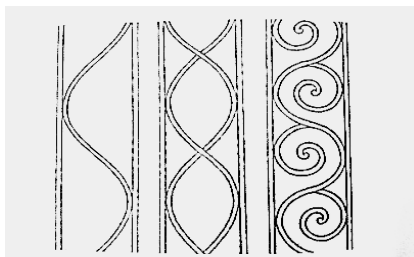
เมื่อร่างด้วยดินสอเบาๆ ได้แล้ว จัดช่องไฟพื้นและแบ่งระยะตัวไปพร้อมกัน เมื่อเรียบร้อยแล้ว จึงลงเส้นดินสอหนักแล้วลงเส้นหมึกดำให้เสร็จก่อน แล้วจึงกลับมาดูว่าส่วนไหนเลอะเทอะเปื้อนหมึกจึงแก้ไขที่เลอะตัว

การผูกลายอาจจะมีกานำแม่ลายประเภทเดียว หรือหลายประเภทมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อทำให้เกิดเป็นแบบลายใหม่ๆ ขึ้น การผูกลายสามารถออกแบบได้ตามขนาดตามความต้องการที่จะนำไปใช้ โดยในด้านศิลปะการผูกลายคือการเขียนลาย คือการเอาลายและตัวกนกมาวางติดต่อกันไปบนเถา

ลาย ใช้ตัวนกเล็กบ้าง ใหญ่บ้าง กาบเดี่ยวบ้าง กาบคู่บ้างสลับกับตัวนก แต่ห้ามใช้กาบที่เหมือนกัน มาติดกัน หรือเอาตัวนกที่เหมือนกันมาติดกัน ต้องใช้กาบหรือตัวนกที่ไม่เหมือนกันมาใช้ เมื่อถึงตัว เถาก็ใช้ตัวยอดหรือตัวนกใส่ลายนกคาบหรือนาคขบ ดังนั้น การเขียนลายหรือการผูกลายใดๆ ก็ตาม จะมีกฎเกณฑ์ที่คล้ายกับที่กล่าวข้างต้น แต่อาจปรับขั้นตอนให้เหมาะสมหรือตามถนัดของผู้เขียนลาย เพื่อให้เขียนลายหรือผูกลายได้อย่างถูกต้องและได้ลายที่มีความอ่อนช้อย สวยงาม อาจจะมีลำดับ ขั้นตอนเปลี่ยนเป็น (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 101, 104-111) ดังนี้

1) ทิ้งอกลาย หรือทิ้งอกเกลาย การผูกลายชนิดใดก็ตามต้องมีทิ้งอกลายจะขึ้นลอยๆ ไม่ได้ เช่น ลายหน้าบันโบสถ์ วิหาร ศาลา ลายสี่เหลี่ยม ลายหีบ ลายชั้น ตรงกลางรูปดังกล่าวจะมีทิ้งอกลาย รูปแบบต่างๆ เช่น ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ หน้าขบ และรูปสัตว์หิมพานต์ บรรจุอยู่

2) เกลาย เมื่อมีทิ้งอกลายแล้วจึงร่างเกลายให้ออกจากทิ้งอกลายโค้งขดไปตามรูป เกลาย ได้รูปแบบมาจากเถาวัลย์หรือเถาไม้เลื้อย รูปแบบจึงเป็นเถาเลื้อย เถาไขว้ หรือเถาขด โดยเกลาย จะต้องโค้ง หรือกลม หรือรี ที่อ่อนโค้งและได้รูปทรงไม่หักงอ



ภาพที่ 5.4 เกลาย

ที่มา: สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 106.

3) ทรงตัวนก และ ทรงกาบ ตัวนกและกาบต้องอยู่ในลักษณะทรงทิ้งดงาม มีการแบ่งตัว ลายที่ครบถ้วน การเขียนตัวนกไม่ว่าสูงหรือเตี้ยก็ต้องมีลักษณะทิ้งดงาม และการเขียนกาบไม่ว่าจะหัน ไปด้านใดต้องรักษาทรงเดิมไว้เสมอ



ภาพที่ 5.5 ช่องไฟพื้น (สีดำ)

ที่มา: สมภพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 107.

4) ช่องไฟพื้น (สีดำ) การจัดช่องไฟพื้นเป็นสิ่งสำคัญเทียบเท่ากับเกลาย เนื่องจากการดูลายจะ เห็นช่องไฟพื้นเป็นอันดับแรก และต่อมาคือเกลาย ดังนั้น ถ้าช่องไฟพื้นดี เกลายดี การเขียนตัวนก

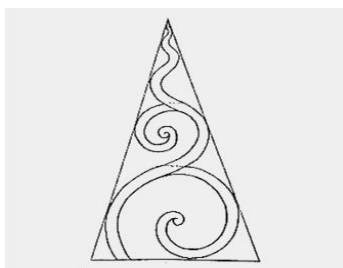
และกาบไม่ดี การดูผิวเผินก็ยังดูว่าลายนั้นมีความงามอยู่ ถ้าช่องไฟพื้นระหว่างตัวนก กาบ และเถา ลายไม่สวยงาม การดูผิวเผินก็ยังดูว่าลายนั้นไม่งดงาม

5) น้ำหนักเส้นแบ่งตัว คือ การแบ่งตัวนก กาบ หรือเถา ลาย จะต้องแยกให้เห็นเป็นตัวนก กาบ หรือเถา ลาย โดยเน้นน้ำหนักเส้นระหว่างกลางให้ใหญ่กว่าเส้นธรรมดา เรียกลักษณะนี้ว่าการทิ้ง น้ำหนักเส้นแบ่งระยะตัว

6) ลูกเล่น คือ การพลิกแพลงส่วนต่างๆ ของลายให้สวยงาม ทั้งนี้อาจใส่หรือไม่ใส่ก็ได้ขึ้นกับ ความชำนาญในการพลิกแพลงของผู้ออกแบบแต่ละคน เช่น การประดิษฐ์ตัวกระหนก ภาพสัตว์หิม พานต์ อยู่ภายในตัวลาย เป็นต้น

วิธีการผูกลายมีลำดับขั้นตอนทั่วไป 3 ขั้นตอนดังนี้

1) เดินเส้นร่างเถา ลาย ก้าน ขดลงในรูปทรงสามเหลี่ยมให้ได้เส้นโค้งขมวด ไหลจากด้านล่างขึ้น ด้านบน แล้วสะบัดสู่ปลายยอด



ภาพที่ 5.6 ร่างเถา ลาย ก้าน ขด

ที่มา: สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 110.

2) ร่างโครงสร้างของส่วนประกอบบนเถา ลาย ให้ครบทุกส่วน โดยจัดวางขนาด จังหวะช่องไฟ ให้เหมาะสม สวยงาม



ภาพที่ 5.7 ร่างโครงสร้างของส่วนประกอบลาย

ที่มา: สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2561, น. 111.

3) ใส่ลายละเอียดทั้งหมดในส่วนของบัก ไส้ใน และยอดลาย แล้วจึงเน้นน้ำหนักของเส้นคัต และเส้นแรเงา

การผูกลายต้นแบบ จะต้องนำลายต้นแบบที่ได้ออกแบบแล้ว มาจัดวางให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือมีองค์ประกอบอื่นๆ เพิ่มเติมเพื่อให้ลายต่อเนื่องสัมพันธ์กัน หรืออาจไม่มีองค์ประกอบอื่นๆ เพิ่มเติมใดๆ ลายต้นแบบก็สามารถจัดวางให้มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันได้และนำไปใช้ต่อไปได้ วิธีการผูกลายต้นแบบที่สำคัญมี 2 วิธี (พินาลิน สาธิตา, 2549, น. 72-77) ดังนี้

1) การผูกลายโดยกำหนดองค์ประกอบ คือ การกำหนดลายเป็นเส้นแต่ละประเภท ได้แก่ รูปร่างตามแบบธรรมชาติ รูปร่างตามแบบเรขาคณิต รูปร่างตามแบบอิสระ และขนาดของลายได้ตามขนาดของลายต้นแบบที่สร้างขึ้น ซึ่งควรมีขนาดเล็กแตกต่างจากลายต้นแบบ แต่สอดคล้องกับลายต้นแบบ ส่วนการกำหนดองค์ประกอบเพิ่มเติม ควรสอดคล้องกับลายต้นแบบนั้น เพื่อให้เกิดลายต่อเนื่องสัมพันธ์กัน ที่สำคัญคือไม่ผิดเพี้ยนไปจากลายต้นแบบที่ต้องการ โดยมีลวดลายต้นแบบ และองค์ประกอบตัวผูกลายเพื่อเชื่อมลวดลายต้นแบบให้ลื่นไหลตลอดทั้งพื้นผิวภาชนะ



ภาพที่ 5.8 การผูกลายต้นแบบโดยใช้รูปร่างตามแบบเรขาคณิต
ลายสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน หรือลายดาวล้อมเดือน

ที่มา: http://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th/sompornrat/?page_id=227

2) การผูกลายโดยกำหนดทิศทาง คือ การกำหนดทิศทางด้วยเส้น เพื่อกำหนดลายให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน การกำหนดทิศทางที่ต่างกัน จะก่อให้เกิดลายโดยรวมที่ต่างกัน ซึ่งจะต่างกันมากขึ้นกับแต่ละองค์ประกอบ



ภาพที่ 5.9 การผูกลายต้นแบบโดยการกำหนดทิศทางในแนวเส้นตรงนอนราบ ลายหมากจับสามหมู่สี่

ที่มา: http://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th/sompornrat/?page_id=227

ทั้งนี้ การผูกลายใดๆ เป็นการนำแม่ลายมาประกอบกัน ในการจัดวางลายลงในพื้นผิวในแต่ละส่วนของผลิตภัณฑ์ การผูกลายต้นแบบจึงอาจต้องคำนึงถึงการผูกลายเฉพาะ และการผูกลายต่อเนื่อง ดังนั้น การผูกลายจึงแบ่งออกได้ 3 วิธี (ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 129-131) ดังนี้

1) การผูกลายเฉพาะ

ลวดลายเฉพาะเป็นลายที่ออกแบบสำหรับบริเวณเฉพาะพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งโดยเฉพาะ เป็นลายที่ใช้กับบริเวณพื้นที่ที่แตกต่างจากบริเวณอื่นๆ จึงเป็นบริเวณที่เด่น หรือเป็นส่วนเน้นของงานนั้นๆ การออกแบบลายเฉพาะจึงเป็นลายลอยที่ไม่ต่อเนื่องกับลวดลายอื่นๆ ลักษณะจะแตกต่างจากลายอื่นๆ เช่น หน้าบัน ทับหลัง ลายเฉพาะจึงมีความสมบูรณ์ในตัวเอง เมื่อนำไปใช้กับการผูกลายอื่นๆ มักจัดให้ลวดลายเฉพาะเป็นจุดเด่นของลาย การออกแบบลายเฉพาะสามารถออกแบบได้ 2 วิธี ดังนี้



ภาพที่ 5.10 ลายเฉพาะแบบสมมาตร ลายพุ่มข้าวบิณฑ์หน้าสิงห์

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

(1) ลายเฉพาะแบบสมมาตร คือ ลายจะมีลักษณะเหมือนกันในแต่ละพื้นที่ที่แบ่งส่วนต่างๆ ของพื้นที่แล้ว เช่น รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยแบ่งครึ่งระหว่างด้าน หรือการแบ่งรูปวงกลม โดยแบ่งส่วนผ่านจุดศูนย์กลางเป็นแต่ละส่วนเท่ากันแล้ว ออกแบบลายที่มีลักษณะเหมือนกันในแต่ละพื้นที่

(2) ลายเฉพาะแบบอสมมาตร คือ ลายจะไม่เหมือนกันเมื่อแบ่งพื้นที่ออกเป็นแต่ละส่วนเท่ากัน แต่จะออกแบบลายอย่างอิสระ แต่โดยในตัวของมันเองแม้ว่าจะไม่สมมาตร แต่อาจใช้ลักษณะอื่นๆ เข้ามาช่วย เช่น การกลมกลืน

2) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกัน

การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกัน ทำให้เกิดลายในทิศทางแนวยาวแบบต่างๆ การผูกลายมี ดังนี้

(1) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกันเป็นลายแถบแนวนอน หรือลายแถบแนวตั้ง ใช้เป็นลายขอบ ถ้านำมาติดต่อกันจะเป็นลายพื้น

(2) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกันเป็นวงกลม หรือวงรี เช่น ลายของภาชนะวงกลม ลายรอบภาชนะสี่ของเครื่องใช้ที่เป็นทรงกระบอก



ภาพที่ 5.11 การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกันเป็นวงกลม

ที่มา: https://th.pngtree.com/freepng/circle-vector-thai-fram-design-illustration_5863699.html

(3) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงติดต่อกันเป็นแบบแนวเฉียง ถ้านำมาเรียงติดต่อกันก็จะกลายเป็นลายพื้น ถ้านำลายแถบแนวเฉียงมาไขว้ตัดกันจะได้เป็นลายขนมเปียกปูน การผูกลายอาจมีทิศทางเป็นแนวเฉียงโดยไม่มีกรอบของลาย ลายอาจมีเส้นคดหรือเส้นโค้งสอดประสานเกี่ยวพันกันในทิศทางแนวเดียวกัน

(4) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงกันเป็นลายหยักฟันปลา ถ้านำมาเรียงติดต่อกันก็จะได้ลายพื้น และลายกรวยเชิง

3) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกัน มี 4 แบบ ดังนี้

(1) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกันโดยมีแม่ลาย 1 แม่ลาย แล้วสลับด้านซ้ายขวา สลับลายด้านบนด้านล่าง หรือสลับทิศทางของลาย

(2) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกัน โดยมีแม่ลาย 1 ลาย สลับสีของรูปกับสีของพื้นสลับกัน

(3) การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกัน โดยมีแม่ลาย 2 แม่ลาย จัดวางสลับกัน และสลับด้านหรือทิศทางของลาย



ภาพที่ 5.12 การผูกลายต่อเนื่องแบบเรียงสลับกันโดยมีแม่ลาย 2 แม่ลายจัดวางสลับกัน
ลายหน้ากระดาน

ที่มา: <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>

(4) การผูกขาดต่อเนื่องแบบสลับหว่างกัน เช่น การเรียงสลับหว่างแบบก่ออิฐ การเรียงสลับหว่างแบบตะแคงมุม และการเรียงสลับหว่างแบบรังผึ้ง เป็นต้น

การศึกษาความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ที่เขียนด้วยลวดลายไทย ของอาจารย์และนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สรุปได้ว่าการพัฒนาลวดลายไทยสำหรับงานประดิษฐ์ ควรเลือกลวดลายไทยสำหรับตกแต่งงานประดิษฐ์ให้มีขนาดที่เหมาะสมกับรูปทรงของผลิตภัณฑ์ การเขียนลวดลายไทยควรใช้สีให้เหมาะสมกับการใช้งานของผลิตภัณฑ์ กลุ่มอาจารย์และนักศึกษามีความชอบแต่ละลายที่สัมพันธ์กันไม่ว่าจะใช้วรรณะสีร้อนหรือวรรณะสีเย็น ขณะที่ความชอบของอาจารย์และนักศึกษามีความแตกต่างกันในเรื่องโทนสี แสดงว่าโทนสีมีผลต่อการเลือกของกลุ่มอายุที่ต่างกัน และความชอบในแต่ละลายจะเกี่ยวข้องกับความชอบของบุคคลนั้นๆ แต่จะมีความชอบมากขึ้นถ้ามีวรรณะสีที่มีความพึงพอใจมากกว่า (กมลวรรณ สีใส, 2559, น. 504)

บทสรุป

สิ่งที่ควรคำนึงก่อนอื่นของการออกแบบคือ ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ เช่น ออกแบบนำมาใช้สอยเรื่องใด มีความสวยงามน่าใช้เพียงใด เมื่อคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้แล้วจะต้องศึกษาขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลายต้นแบบคือการรู้ว่ามิงานใดที่ต้องทำ มีความรู้เพียงพอหรือไม่ ค้นคว้าจากแหล่งใดได้บ้าง จึงจะสร้างงานนี้ได้ แล้วหาแนวทางการออกแบบว่ามาจากแหล่งใด องค์ประกอบของการออกแบบลายมีอะไรบ้างแล้วศึกษารายละเอียดแต่ละส่วน แล้วเราควรทดลองออกแบบบนพื้นผิววัสดุเพื่อทดลองความเป็นไปได้ของการออกแบบนั้นๆ และเรียนรู้การเขียนลายแต่ละลายและทดลองผูก ลวดลายต้นแบบให้ได้ลายต้นแบบที่ต่อเนื่องไม่มีตำหนิบนรอยต่อลาย จะทำให้การออกแบบสิ่งที่ต้องการมีความชำนาญมากขึ้น

บทที่ 6

การออกแบบลวดลายภาษาชนะ

การออกแบบลวดลายภาษาชนะจะต้องเกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ของลวดลายที่ต้องการโดยตรง ขณะเดียวกัน ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ ก็เป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อการออกแบบลวดลาย ทั้งนี้ อาจไม่ใช้ทางตรงแต่ก็มีส่วนความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน นั่นคือ หลักการใช้สีที่ใช้กับภาษาชนะที่ออกแบบนั้นจะใช้โครงสร้างแบบใด ใช้สีในลักษณะใดจึงจะเหมาะสม และสีต่างๆ มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้บริโภคในลักษณะใดบ้าง หลังจากนั้นก็สามารถใช้องค์ความรู้เหล่านี้มาใช้ในการออกแบบลวดลายได้ต่อไป

การออกแบบลวดลายในเบื้องต้นอาจต้องอาศัยหลักเกณฑ์ในการออกแบบ เพื่อให้การออกแบบมีทิศทางที่ถูกต้อง และใช้ในการฝึกปฏิบัติ เนื่องจากผู้ออกแบบที่ยังขาดประสบการณ์อาจยังไม่รู้ว่าการออกแบบจะเริ่มอย่างไร จะมีขั้นตอนตามลำดับอย่างไร ดังนั้น การรู้ขั้นตอนการออกแบบก็จะมีแนวทางในการเริ่มต้นอย่างมั่นใจ และช่วยให้เรียนรู้จากขั้นตอนเหล่านั้นแล้วได้ประสบการณ์จากการเรียนรู้รอบหลายรอบ จนกระทั่งมีประสบการณ์มากพอที่จะละเอียดหลักเกณฑ์บางอย่าง แล้วใช้ประสบการณ์และความชำนาญที่เกิดขึ้นเข้าไปแทนที่หรือผสมผสานกันได้อย่างเหมาะสม และได้ผลงานการออกแบบลวดลายที่ต้องการได้ดียิ่งขึ้นด้วย

เนื้อหาการออกแบบลวดลายภาษาชนะจึงประกอบไปด้วยการใช้สีกับภาษาชนะ การใช้โครงสร้างกับภาษาชนะ แนวทางการออกแบบลวดลายภาษาชนะ รูปแบบการออกแบบลวดลายภาษาชนะ โครงสร้างการออกแบบลวดลายภาษาชนะ ขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลวดลายภาษาชนะ และการออกแบบลวดลายและการตกแต่งภาษาชนะดินเผา

การใช้สีกับภาษาชนะ

สีนับว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์ การใช้สีกับบรรจุภัณฑ์ที่สามารถมองเห็นได้ง่ายกว่าส่วนอื่นๆ และสีกับตัวผลิตภัณฑ์ ในที่นี้จะกล่าวโดยรวมว่าทั้งบรรจุภัณฑ์และตัวสินค้าหมายถึง “ผลิตภัณฑ์” และหมายถึง “ภาษาชนะ” เพราะสีเป็นสิ่งที่มีผลต่อประสาทสัมผัสความรู้สึกต่อผู้พบเห็นดังกล่าวแล้ว เช่น ถ้าต้องการความสงบและการพักผ่อนหย่อนใจจะใช้สีฟ้าเป็นสำคัญ หรือถ้าเป็นผลิตภัณฑ์อาหารจะใช้สีส้ม สีเหลืองอ่อน สีแดงสด สีเขียวอ่อน สีน้ำตาลอ่อน และสีน้ำตาล ถ้าเป็นเครื่องดื่มจะใช้สีเหลืองปนน้ำตาล สีเหลืองแดง สีเขียวปนฟ้า และสีฟ้า เป็นต้น ดังนั้น การเลือกใช้สีภาษาชนะจึงมีความสำคัญ จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ (“สีของบรรจุภัณฑ์,” ม.ป.ป.) ดังนี้

1) การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับภาษาชนะ ดังนี้

- (1) เป็นสีที่สามารถกระตุ้นทุกส่วนประสาท เพื่อให้เกิดการอยากซื้อ
- (2) เป็นสีที่จำง่าย สามารถทำให้นึกถึงผลิตภัณฑ์นั้นได้ทันทีที่พบเห็น

(3) การขายผลิตภัณฑ์แบบช่วยตนเองควรเลือกใช้สีที่เหมาะสมสำหรับการขาย แต่ถ้าขายแบบตัวต่อตัวควรเลือกสีที่แตกต่างกันไป เช่น สีสว่าง จะให้ความรู้สึกที่ดี สีสันเหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์ที่ราคาค่อนข้างสูง เป็นต้น

(4) เป็นสีที่เหมาะสมสำหรับผู้บริโภคในสถานการณ์ที่ผู้บริโภคนำมาใช้

(5) เลือกสีตามลักษณะเด่นของลูกค้านั้นๆ แต่ละกลุ่ม เช่น เพศ สังคม เศรษฐกิจ ศาสนา ภูมิภาค และลักษณะตลาดสินค้า เป็นต้น

(6) เลือกแสงไฟในร้านค้าให้ได้สีที่ตรงกับสีที่ต้องการสื่อสารไปยังลูกค้า เช่น ต้องการสื่อเป็นสีฟ้า ก็ต้องจัดแสงให้ได้สีฟ้า เนื่องจากสีที่ต้องการจริงอาจผิดไปจากเดิมเมื่อใช้แสงแตกต่างกัน จึงต้องระวังเรื่องแสงที่มีผลต่อสีที่เปลี่ยนแปลงไปจากที่ต้องการ

(7) การใช้สีประกอบ 2-3 สีที่ลูกค้าชื่นชอบ จะได้ผลดีกว่าใช้สีแปลก

(8) เป็นสีที่ทำการเน้นในส่วนที่ต้องการจะเน้นให้เด่นชัดไม่ก้ำกึ่ง

(9) เป็นสีที่เข้ากันได้กับวัสดุที่เลือก หรือถ้าเลือกสีที่เหมาะสมได้แล้วก็ต้องคัดเลือกว่าวัสดุให้เข้ากันได้กับสีที่เลือกไว้แล้ว

(10) สีของผลิตภัณฑ์กับสีของบรรจุภัณฑ์จะต้องเข้ากันได้หรือกลมกลืนกัน ไม่ขัดแย้งกัน

(11) สีที่เลือกใช้จะต้องตรงกับสีนั้นๆ เมื่อนำไปพิมพ์หรือลงในสื่อที่นำไปโฆษณา

(12) กำหนดงบประมาณไว้เพื่อการตัดสินใจในการใช้สีนั้นๆ

(13) ต้องคำนึงเสมอว่าการใช้สีที่ไม่ถูกต้องจะทำให้หน้าเบื่อ และส่งเสริมคู่แข่งได้ประโยชน์

เช่น การเลือกสีที่ลูกค้าชื่นชอบไม่เกิน 4 สีมาใช้กับผลิตภัณฑ์ที่ต้องการผลิตได้แก่แก้วน้ำ แจกัน และถ้วยชาม จะชื่นชอบสีวรรณะเย็นและกลมกลืน และอาจมีสีตรงข้ามบ้างเล็กน้อย แล้วนำมาใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์จะทำให้ผู้ออกแบบสะดวกในการใช้สีมาออกแบบ และลูกค้ามีความชื่นชอบในผลิตภัณฑ์ดังกล่าว (กมลวรรณ สีใส, 2565)

2) การเลือกใช้สีให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

(1) ผู้พบเห็นเกิดความสนใจ

(2) จำได้เมื่อพบเห็นในครั้งต่อไป

(3) จดจำลักษณะของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย

(4) มองเห็นข้อความได้ชัดเจน

(5) ช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่น

(6) ช่วยนำสายตาไปถึงสิ่งที่บรรจุในหีบห่อ

(7) กระตุ้นให้รู้สึกทางบวกกับผลิตภัณฑ์

(8) เกิดการสนองความรู้สึกในการบริโภคสินค้า

(9) ช่วยให้เกิดการยอมรับและความพึงพอใจ

(10) ช่วยแยกความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์อื่นๆ ได้ง่าย

(11) โน้มน้าวและให้ความมั่นใจกับผู้ซื้อ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งสีช่วยดึงดูดความสนใจและช่วยให้จดจำแบรนด์สินค้านั้นๆ ได้มากขึ้น กล่าวคือ สีช่วยให้แบรนด์เป็นที่จดจำได้มากขึ้นถึง 80% และช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้นึกถึงแบรนด์นั้นเพิ่มขึ้น 82% (วรินธร กิจกรรม, 2558, น.83)

3) การเลือกใช้สีที่มีผลต่อยอดขาย เพราะสีของบรรจุภัณฑ์มีความสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อในกรณีที่ ความรักดีของลูกค้าต่อสินค้าเสื่อมลงรวมทั้งราคาและคุณภาพสินค้าไม่ต่างกันมาก เช่น การใช้สีขาว ที่ให้ความรู้สึกสะอาด ปลอดภัย บริสุทธิ์ จะเป็นสีที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก และถ้าต้องการให้มีความรู้สึกอ่อนโยน ไม่แข็งมาก จะใช้สีขาวหรือสีชมพู นอกจากนี้สีที่บ่งบอกถึงกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการเข้าถึงจะต้องใช้สีที่สอดคล้องกับความชื่นชอบของกลุ่มผู้บริโภคนั้น เช่น ผลิตภัณฑ์ของเด็กชายจะใช้สีน้ำเงินหรือสีฟ้า และผลิตภัณฑ์ของเด็กหญิงจะใช้สีชมพูหรือสีแดง เป็นต้น แต่ทั้งนี้ การเลือกสีใช้บนผลิตภัณฑ์ดังกล่าวอาจบ่งบอกความชื่นชอบของผู้บริโภคได้ระดับหนึ่ง แต่ไม่ใช่ทั้งหมดเสียทีเดียว

การใช้สีในการออกแบบภาชนะบรรจุขึ้นกับผู้ออกแบบต้องการให้ได้รับความรู้สึกแบบใด จะต้องใช้หลักของความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นจากการใช้สีในลักษณะต่างๆ โดยที่สีจะให้ความรู้สึกได้ 6 ลักษณะ (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 65) ดังนี้

1) ขนาดและระยะห่าง ภาชนะที่มีสีอ่อนจะทำให้รู้สึกว่ภาชนะนั้นมีขนาดใหญ่กว่าภาชนะที่มีสีเข้ม ภาชนะที่มีสีอ่อนกว่าจะทำให้รู้สึกว่ภาชนะอยู่ใกล้กว่าภาชนะที่เป็นสีเข้ม หรือภาชนะที่มีสีร้อนจะทำให้รู้สึกว่ภาชนะนั้นอยู่ใกล้กว่าภาชนะที่เป็นสีเย็น

2) น้ำหนัก ภาชนะที่เป็นสีอ่อนจะทำให้รู้สึกว่เบากว่าภาชนะที่มีสีเข้ม หรือภาชนะที่มีสีเย็นจะทำให้รู้สึกว่มีน้ำหนักเบากว่าภาชนะที่มีสีร้อน

3) ความแข็งแรง ภาชนะที่มีสีร้อนจะทำให้รู้สึกว่แข็งแรงมากกว่าภาชนะที่มีสีเย็น เช่น สีแดง สีแสด สีเหลืองเข้ม เหมาะสมสำหรับใช้แสดงถึงความแกร่ง

4) อุณหภูมิ ภาชนะที่มีสีเข้มจะดูความร้อนได้ดีกว่าภาชนะที่มีสีเย็น ดังนั้น จะใช้สีเข้มกับภาชนะที่ต้องใช้ในการดูความร้อน ขณะที่ใช้ภาชนะที่มีสีอ่อนเมื่อไม่ต้องการให้ภาชนะดูความร้อน

5) ความสะอาด ภาชนะที่ต้องการแสดงถึงความสะอาดมักจะใช้สีแดง สีขาว สีงาช้าง สีเหลืองอ่อน เพราะเป็นสีที่แสดงถึงความสะอาดและสุขลักษณะ

6) ความภูมิฐานสง่างาม ภาชนะที่ต้องการให้มีลักษณะนี้ไม่ควรใช้สีร้อนแรง แต่ควรใช้สีเทา เทาอมน้ำเงิน เทาอมเขียว เทาอมม่วง และสีแดงคล้ำ เป็นต้น

ดังนั้น จึงต้องนำมาประมวลผลว่าต้องการให้ภาชนะนั้นอยู่ในลักษณะอย่างไร เมื่ออยู่ในสถานที่ที่ต้องการสื่อไปยังผู้บริโภค ซึ่งมักอยู่ในสถานที่จำลองของภาชนะนั้นๆ เพื่อสื่อสารให้ลูกค้าเห็นภาชนะนั้นในลักษณะที่ลูกค้าต้องการ เช่น แจกันที่ต้องการความภูมิฐาน ดูเย็นสบาย และสะอาด จะใช้สีขาวสะอาด ทำให้ภาชนะมีความภูมิฐาน ดูมีขนาดใหญ่ และมีความสะอาด

นอกจากนี้ การใช้สีควรคำนึงถึงการสะท้อนแสงของแต่ละสีที่คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ ซึ่งมีค่าการสะท้อนแสงของแต่ละสีตามลำดับตั้งแต่สีขาวสะท้อนแสงได้มากที่สุด จนถึงสีดำสะท้อนแสงได้น้อยที่สุด (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 85) ดังนี้

สีขาว	80-90%	สีงาช้าง	70-80%
สีเหลือง	65-75%	สีชมพูอ่อนอมม่วง	60-65%
สีเหลืองออกน้ำตาล	55-65%	สีชมพู	46-70%
สีเทา	35-50%	สีฟ้า	35-50%
สีเขียวอ่อน	25-50%	สีเขียวแก่	15-25%
สีแดง	15-25%	สีน้ำเงินแก่	10-20%
สีน้ำตาล	8-12%	สีแดงเข้ม	7-10%
สีน้ำตาลแก่	5-10%	สีดำ	2-5%

ดังนั้น ภาชนะที่ใช้สีแต่ละสีเป็นองค์ประกอบจะสะท้อนแสงออกมามากน้อยตามสีที่ใช้เป็นส่วนประกอบหลักของภาชนะใน 6 ลักษณะดังกล่าวข้างต้น ขึ้นอยู่กับความต้องการให้ภาชนะนั้นสะท้อนแสงมากน้อยเพียงใด และร่วมกับลักษณะอื่นๆ ที่ต้องการ นำมาผสมผสานเข้ากับองค์ประกอบอื่นๆ แล้วได้แบบของผลิตภัณฑ์นั้นๆ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเมื่อเลือกได้แล้วระดับหนึ่งก็อาจจะพบกับข้อจำกัดบางประการเกิดขึ้น การเลือกแบบที่ออกแบบได้จึงต้องเลือกภายใต้ข้อจำกัดที่อาจมีหลายประการ ซึ่งผู้ผลิตแต่ละรายจะมีแตกต่างกัน เช่น วิธีการผลิต วัสดุที่ใช้ในการผลิต ความเชี่ยวชาญในการผลิต และต้นทุนการผลิต เป็นต้น

การใช้โครงสีกับภาชนะ

การวางโครงสีกับภาชนะนับว่ามีความสำคัญมาก เนื่องจากสีที่ใช้ได้เหมาะสมจะทำให้ภาชนะนั้นๆ มีมูลค่าเพิ่มขึ้นมากเมื่อเปรียบเทียบกับราคาของสีที่ใช้ และส่งเสริมตัวของภาชนะให้โดดเด่นสามารถเพิ่มทั้งมูลค่าและคุณค่าเพิ่มขึ้นได้หลายเท่าตัว สีที่ใช้อย่างลงตัวจะให้ความรู้สึกที่ผู้บริโภคต้องการเป็นเจ้าของมากที่สุด

โครงสี คือ แบบร่างเกี่ยวกับการเลือกใช้กลุ่มสีทั้ง 3 ชั้น ให้เข้าหมู่เข้าพวกกัน โดยอาศัยวงจรล้อสีเป็นพื้นฐานโดยปกติจะนิยมใช้ 3-4 สีที่กลมกลืนและตัดกัน เป็นทั้งสีสดหรือสีหม่นในหลายๆ น้ำหนัก การวางโครงสีของภาชนะจะมีโครงสีที่ไม่ต่างจากโครงสีของงานตกแต่งทั่วไป ใช้ได้กับสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่หรือขนาดเล็ก หรือวัตถุขนาดใหญ่หรือขนาดเล็ก เช่น ผนังอาคาร พื้นผิวภาชนะ พื้นผิววัตถุ หรือพื้นผิวอื่นๆ เพียงแต่การวางโครงสีต้องคำนึงถึงขั้นตอนในการวางโครงสี เช่นเดียวกับการวางโครงสีของภาชนะควรมีขั้นตอนในการวางโครงสีที่สำคัญอย่างน้อย (ทวีเดช จีวบาง, 2536, น. 79-83) ดังนี้

1) วิเคราะห์ความต้องการของผู้ออกแบบและผู้บริโภค ให้สอดคล้องกันทั้งวัสดุที่ใช้ผลิต ภาชนะและสีของภาชนะ ให้อยู่ในวงเงินงบประมาณที่กำหนดไว้ คือ วงเงินของผู้จ้างงานยินดีจ่าย และ วงเงินที่ผู้ออกแบบสามารถรับงานได้

2) การเลือกสีหลัก คือ การเลือกใช้สีให้เหมาะกับประเภทของงานและความชื่นชอบของผู้ออกแบบและผู้บริโภค ที่เปลี่ยนแปลงไปตามท้องถิ่นและตามกาลเวลา การเลือกสีหลักซึ่งเป็นสีของ เนื้อที่ส่วนใหญ่ของภาชนะมักต้องคล้อยตามความต้องการของผู้บริโภคเป็นสำคัญ หรืออาจเป็นสีอ่อน เป็นสีหลักของภาชนะ หรือต้องการให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกในลักษณะใดกับภาชนะนั้น เช่น ต้องการ ให้รู้สึกว่ภาชนะนั้นมีความทนทานสูงก็ควรเลือกใช้สีร้อน หรือต้องการให้ผู้ใช้มีความผ่อนคลาย สบายๆ ก็ควรเลือกใช้สีเย็น หรือต้องการใช้ภาชนะในบรรยากาศอบอุ่น ร่าเริง ก็เลือกใช้ภาชนะที่มี วรรณะร้อนเป็นสีหลัก เป็นต้น

3) การเลือกสีรอง สีรองคือสีที่เข้ากันได้ดีกับสีหลัก และไม่ควรมากกว่า 2 สี เพื่อให้ผิตแผกไป จากสีหลัก จะได้ไม่จืดชืดเพราะสีกลมกลืนกันมากเกินไป โดยสีรองทั้ง 2 สี อาจจะประสานหรือตัด กันเองก็ได้ ขึ้นกับพื้นผิวของภาชนะว่ามีขนาดมากน้อยเพียงใดจะบรรจุสิ่งใดได้บ้าง ถ้าใช้สีวรรณะร้อน ประมาณ 20-25% จะใช้สีวรรณะเย็น 75-80% หรือในสัดส่วนที่แตกต่างจากนี้เล็กน้อย โดยมีสีเย็นใน สัดส่วนที่มากกว่า จะเป็นอัตราส่วนที่ใช้ร่วมกันได้อย่างเหมาะสม และไม่ขัดแย้งกัน

4) ค่าของสี การใช้สีต้องคำนึงถึงความสมดุล เพราะภาชนะที่มีสีที่ต่างกันก่อให้เกิดความรู้สึก ว่ภาชนะนั้นมีน้ำหนักต่างกัน เช่น การใช้สีอ่อนหรือสีร้อนจะให้ความรู้สึกว่ภาชนะนั้นมีขนาดใหญ่ กว่า การใช้สีแก่หรือสีเย็น หรือภาชนะที่ต้องการออกแบบใช้วางประดับในแต่ละห้อง จะต้องคำนึงถึง การให้น้ำหนักสีอ่อนแก่ต่างกัน เพื่อให้กลมกลืนกับแต่ละห้อง

5) การเลือกกลวดลายและพื้นผิววัตถุ เนื่องจากวัตถุแต่ละชนิดจะมีลวดลายและพื้นผิวของ ภาชนะค่อนข้างหยาบละเอียดต่างกัน ทำให้ค่าของสีเปลี่ยนไป วัตถุผิวมันจะบำรุงรักษายากกว่าวัตถุผิว หยาบ แต่ทำความสะอาดง่ายกว่า และมีผลทำให้สีอ่อนกว่าความเป็นจริงเพราะพื้นผิวสะท้อนแสงได้ ดีกว่า ส่วนวัตถุพื้นผิวหยาบจะมีจุดนูนเล็กใหญ่มากมาย เมื่อสีเงาของจุดนูนจะตกทอดซ้อนกัน ทำให้สี เข้มกว่าความเป็นจริง จึงต้องเลือกสีตามความต้องการให้ได้สีที่อยู่บนภาชนะนั้น แสดงออกมาใน สถานที่ หรือในบรรยากาศที่ต้องการพอดี

6) การเลือกสีเน้น สีเน้นจะเป็นสีของส่วนประกอบเล็กๆ ของพื้นผิวของภาชนะ เช่น เป็นส่วน ของดอกไม้ที่อยู่บนพื้นผิวแจกัน ซึ่งมักนิยมเป็นสีสดใสแตกต่างจากสีหลักและสีรอง เพื่อช่วยให้พื้นผิว ของภาชนะมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น แต่ควรระวังไม่ให้ใช้ในบริเวณพื้นผิวที่มากเกินไป ควรใช้เป็นส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของดอกไม้ เพราะถ้ามากเกินไปจะทำให้เข้มและทำลายโครงสร้างให้ด้อยลงไป หรือทำให้โครงสร้างไม่ เด่นชัดเท่าที่ควร

7) การเทียบตัวอย่างสีกับแสงแดดและแสงไฟที่มักจะใช้คู่กับภาชนะนั้นๆ สีของวัตถุเมื่อถูก แสงแดดและแสงไฟค่าของสีจะแปรเปลี่ยนไปในอัตราส่วนไม่เท่ากัน ขณะที่การสะท้อนแสงด้วยสีอ่อน หรือสีมันจะสะท้อนแสงได้มากกว่าสีแก่หรือสีด้านจะสะท้อนแสงได้น้อยกว่า สีบางสีจะสลายในเวลา

กลางวัน แต่กลางวันจะไม่เข้ากับแสงไฟ การให้สีจึงควรคำนึงถึงเวลาส่วนใหญ่ที่ภาชนะนั้นตั้งอยู่ ก่อนกำหนดสีของภาชนะควรติดสีที่ได้เมื่อติดเทียบกับแสงแดด หรือเมื่อเทียบกับแสงไฟ ว่ามีลักษณะใด ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค การเทียบตัวอย่างสีควรใช้หลักการของการสะท้อนแสงของแต่ละสีที่คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ แล้วทดลองในสภาพของแสงในแต่ละเวลาและแต่ละสถานการณ์ที่ต่างกัน แล้วเลือกสีที่ได้ตามต้องการ

8) การเทียบสีกับอัตราส่วนที่ใช้ ค่าของสีจะแปรเปลี่ยนไปตามขนาดเนื้อที่ของภาชนะ สีแต่ละสีจึงต้องมีขนาดสัดส่วนสัมพันธ์กัน เช่น สีพื้นผิวมีมากที่สุด และสีเน้นมีพื้นผิวน้อยที่สุด ตัวอย่างสีที่ติดไว้ตามขนาดของภาชนะ หากทุกสีมีความกลมกลืนกัน มีจุดเด่น และภาชนะนั้นให้บรรยากาศตามต้องการจะถือว่าเป็นการวางโครงสร้างสีได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและลงตัว ทั้งในขั้นตอนการผลิตของผู้ออกแบบและในขั้นตอนการนำไปใช้บริโภค

การวางโครงสร้างสีอาจมีรายละเอียดมากกว่าที่กล่าวข้างต้น ทั้งนี้ขึ้นกับลักษณะของภาชนะที่ใช้สี และอิทธิพลของอารมณ์ของมนุษย์ที่มีความละเอียดอ่อนตลอดจนมีความผันแปรไปได้ง่าย แต่การวางโครงสร้างสีที่ถูกต้องตามหลักการของการใช้สีจะเป็นแนวทางที่ทำให้ผลงานของการออกแบบการใช้สีกับภาชนะได้สวยงามมีชีวิตชีวา ออกแบบได้ตรงตามลักษณะที่ต้องการ ทำให้สามารถดึงดูดผู้พบเห็น โดยเฉพาะผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

แนวทางการออกแบบลวดลายภาชนะ

ภาชนะที่มีปรากฏอยู่ทั่วไปมีรูปทรงและขนาดภาชนะที่แตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน เช่น แก้วน้ำดื่ม จานใส่อาหาร เขยือกใส่น้ำ ถ้วยใส่อาหาร แจกันใส่ดอกไม้ เป็นต้น ขณะที่ภาชนะบางชนิดไม่ได้นำมาใช้งาน แต่อาจเก็บไว้ในตู้โชว์ เพื่อความสวยงาม ประดับตกแต่ง ซึ่งองค์ประกอบของภาชนะเหล่านี้นอกจากส่วนที่เป็นเนื้อของภาชนะที่ทำด้วยวัสดุต่างๆ กัน แม้ว่าจะเป็นภาชนะชนิดเดียวกันก็อาจใช้วัสดุที่ใช้ผลิตต่างกันหรือเหมือนกันก็ได้ หรือภาชนะคนละชนิดก็อาจใช้วัสดุที่ใช้ผลิตเหมือนกันหรือต่างกันได้ เช่น แก้วน้ำ หรือถ้วยชาม แจกัน และภาชนะเหล่านี้บางครั้งมีลวดลายหรือบางครั้งไม่มีลวดลายบนพื้นผิวของภาชนะก็ได้ แต่ภาชนะที่มีลวดลายบนพื้นผิวจะมีความสวยงามและสะดุดตา ดึงดูดความสนใจ เป็นที่นิยมของคนทั่วไปมากกว่าภาชนะที่ไม่มีลวดลายใดๆ การออกแบบลวดลายบนภาชนะจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อการเพิ่มมูลค่าของภาชนะนั้นๆ ลวดลายของภาชนะเหล่านี้มีทั้งลวดลายที่สร้างขึ้นในสมัยก่อน และลวดลายที่นิยมในปัจจุบัน โดยทั่วไปลวดลายของภาชนะที่นิยมจะประกอบด้วยลวดลายหลัก และลวดลายรอง และสามารถนำไปใช้งานได้ ดังนั้น การออกแบบลวดลายภาชนะจึงคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวเพื่อให้ได้ลวดลายที่สวยงามเป็นที่ต้องการของผู้บริโภค (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 161-164) ลวดลายหลัก ลวดลายรอง และลักษณะการนำไปใช้จะมีลักษณะดังนี้

ลวดลายหลัก คือ การออกแบบลวดลายลงบนงาน 3 มิติ ที่มองเห็นได้รอบด้าน งานที่ถูกสร้างขึ้นมาจึงต้องออกแบบลวดลายที่ครอบคลุมพื้นผิวของภาชนะที่เป็นรูปทรงทั้งหมด จึงจะก่อให้เกิด

ลวดลายภาษาที่สมบูรณ์ ภาษาต้องมีลวดลายที่เน้นให้เห็นชัดเจนโดดเด่นมากกว่าลวดลายอื่นๆ ในภาษาก็คือลวดลายหลักของภาษานั้นๆ และลวดลายที่นำมาใช้เป็นลวดลายหลักของภาษาจะต้องจัดวางได้พอเหมาะลงตัวกับพื้นผิวของภาษาที่มีขนาดที่กำหนดนั้นๆ ด้วย

ลวดลายรอง คือ การเสริมลวดลายรองในพื้นที่ผิวของภาษาในส่วนอื่นๆ ที่ลงตัว ให้สัมพันธ์กับลวดลายหลัก จะช่วยให้พื้นผิวทั้งองค์รวมมีความสมบูรณ์สวยงามมากยิ่งขึ้น โดยปกติทั่วไปลวดลายหลักและลวดลายรองจะมีความแตกต่างกัน เช่น แตกต่างด้วยรูปแบบ แตกต่างด้วยขนาด หรือแตกต่างกันด้วยสีสันทัน ซึ่งจะกลมกลืนหรือขัดแย้งกันอย่างเหมาะสมลงตัวได้

การนำภาษาไปใช้ประโยชน์ คือ การออกแบบลวดลายที่เหมาะสมกับการนำภาษานั้นไปใช้งานได้อย่างคงทน ทำความสะอาดง่าย และสะดวกในการเก็บรักษา เพราะภาษาแต่ละรูปทรงแต่ละขนาดมีลักษณะการใช้งานที่ต่างกัน เช่น ถ้วยเบญจรงค์ ใช้ใส่อาหารจะมีการล้างทำความสะอาดลวดลายจึงต้องฝักรีดในเนื้อถ้วย โดยการเขียนสีได้เคลือบ เพื่อป้องกันการชำรุดของลวดลายหลุดง่าย

แนวทางการออกแบบลวดลายบนภาษา นอกจากจะมาจากความรู้ในการสร้างลวดลายต่างๆ แล้วแนวคิดต่างๆ เกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบลวดลายบนภาษาได้ (รจนา จันทราสา, 2558, น. 87-120) ดังนี้

(1) การออกแบบจากแรงบันดาลใจ นอกจากจะออกแบบเพื่อการใช้สอยแล้วก็อาจจะออกแบบที่คำนึงถึงความสวยงามและความแปลกใหม่จากเดิม โดยเฉพาะความแตกต่างจากคู่แข่งเพื่อสร้างความแตกต่างของผลิตภัณฑ์และไม่ต้องแข่งขันด้านราคาหรือด้านแบรนด์ของสินค้า แต่แข่งขันด้านการนำด้านรูปแบบที่ก้าวล้ำมากกว่า การออกแบบจากแรงบันดาลใจจะต้องอาศัยแบบที่มีอยู่จากธรรมชาติจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น จากรูปทรงเรขาคณิต และจากรูปทรงอิสระ นำมาใช้เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่นำมาสร้างเพิ่มเติมด้วยแรงบันดาลใจที่ต้องการให้เกิดมีสิ่งใหม่ๆ แปลกๆ แตกต่างจากเดิมที่มีอยู่ ด้วยการต่อเติม ตัดทอน ปรับแต่ง ให้ได้สิ่งใหม่ๆ อย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ธรรมชาติและสิ่งรอบตัวเป็นแรงบันดาลใจที่หาได้ง่าย เพราะทุกสิ่งมีอยู่รอบๆ ตัวเรา แม้ว่ามีบางแห่งที่อยู่ไกลออกไปแต่ไม่เกินจินตนาการมากนัก ลองใช้ความคิดและการสังเกตธรรมชาติและสิ่งรอบๆ ตัวว่าเป็นอย่างไร มีอะไรที่น่าสนใจและเป็นแรงบันดาลใจให้ได้บ้าง เนื่องจากงานออกแบบทุกแขนงล้วนแต่มีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ เช่น เราอาจจะหาโอกาสไปนั่งสบายสบายที่ร้านกาแฟริมทางที่มีธรรมชาติที่เต็มไปด้วยแมกไม้หนึ่ก หนู ปู ปลา รีมล้าธาร มีทุ่งหญ้าสลับทุ่งข้าวที่กำลังออกรวงสีทอง สิ่งเหล่านี้อาจจะให้ความคิดในการออกแบบลวดลายบนภาษา เช่น ลักษณะของรังนกที่แตกต่างกัน ตั้งแต่รังนกกระจาบที่มีการถักทอที่เป็นระเบียบ แข็งแรง คุ่มแดดฝนได้ดี ขณะที่รังนกเขาจะทำแบบง่ายๆ วางใบไม้กิ่งไม้ทับๆ กัน ไม่เป็นระเบียบ ไม่แข็งแรง และไม่สามารถคุ่มแดดคุ่มฝนได้ ใช้ได้เพียงกักกักได้เท่านั้น จะพบว่าลวดลายที่น่าจะได้จากแรงบันดาลใจที่จะออกแบบลายจากรังนกทั้ง 2 แบบที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่มีความสวยงามทั้ง 2 แบบ โดยแบบลวดลายที่สร้างสรรค์ได้มีเค้าโครงคล้ายของเดิมแต่แตกต่างจากเดิม

แรงบันดาลใจนั้นไม่ใช่เพียงการหาแนวทางจากความคุ้นเคยหรือการติดภาพสิ่งต่างๆ แต่ต้องมองอย่างเจาะลึกถึงใจความสำคัญ และใช้ความคิดในการสร้างผลงานออกมาให้มุ่งเน้นการมีคุณภาพ มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งต้องผ่านอาศัยการฝึกหัด ทั้งด้านกระบวนการทางความคิดที่มีการต่อยอดอย่างสม่ำเสมอ แต่แรงบันดาลใจนั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีรูปแบบตายตัว ไม่มีขีดจำกัด ไม่มีขอบเขตกำหนด ไม่มีเวลามาเป็นตัวกำหนดว่าจะเกิดในเวลาใด ซึ่งบางครั้งแรงบันดาลใจเกิดขึ้นยากมาก แต่บางครั้งก็เกิดขึ้นอย่างฉับพลันอย่างง่ายดาย บางครั้งไม่ได้บีบบังคับใดๆ ผลงานก็ออกมาเอง ดังนั้น การปล่อยให้ตัวเองใช้ความคิดและความรู้สึกให้เต็มที่ในแบบที่ตนเองถนัดและชื่นชอบ ก็จะเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานได้ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นเอกลักษณ์ และเป็นรูปแบบที่สามารถตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้มากขึ้น (“การสร้างแรงบันดาลใจในการหาไอเดียเพื่อใช้ออกแบบงานดีไซน์,” 6 มีนาคม 2561)

(2) การออกแบบจากการสื่ออารมณ์ การออกแบบโดยวิธีนี้เป็นการสร้างสรรค์งานโดยอาศัยความรู้สึก อารมณ์ บรรยากาศ มาสร้างสรรค์ผลงาน การออกแบบตามแนวความคิดนี้จะใช้สีและวัสดุที่สื่อสารทางอารมณ์ในทิศทางที่ต้องการ เช่น การสร้างบรรยากาศในห้องประชุมที่มีสภาวะตึงเครียดในการประชุม จะมีการตกแต่งห้องทำงานด้วยผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงธรรมชาติ เช่น อุปกรณ์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ หรือดอกไม้ ใบไม้ ที่มีบรรยากาศเหมือนอยู่ในป่าธรรมชาติ หรือมีรูปที่ตัดทอนรูปแบบประยุกต์ให้มีรูปแบบแปลกจากเดิมที่ให้ความรู้สึกกล้าแข็ง สนุกสนาน สดชื่น เป็นการใช้นวัตกรรมออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้การสื่อทางอารมณ์ที่เหมาะสมกับบรรยากาศ ทั้งนี้ อาจเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ใช้สำหรับห้องนอน ห้องรับแขก ห้องนั่งเล่น โต๊ะทำงาน หรือโต๊ะรับประทานอาหาร เป็นต้น หรือการใช้สีกับผลิตภัณฑ์และสีห้อง เช่น การใช้สีของพื้นผิวห้องสีเขียวและเฟอร์นิเจอร์สีเขียวโดยมีอุณหภูมิสีของแสงโทนขาวก่อให้เกิดความพึงพอใจของพนักงานในสำนักงานดีที่สุด เนื่องจากคนทั่วไปมักจะต้องการในสิ่งที่ดีที่สุดในลักษณะของความสดชื่น สบายๆ ผ่อนคลาย ไม่เร่งรีบ (จินตนา จินดาพล, 2561)

การออกแบบลักษณะนี้เป็นการออกแบบง่ายๆ ที่ตอบสนองการนำไปใช้ของผู้บริโภคได้ตรงตามวัตถุประสงค์การนำไปใช้อย่างดี

(3) การออกแบบจากความคิดสร้างสรรค์ คือการสร้างสรรค์ผลงานจากการคิดที่หลากหลาย ทิศทาง ทั้งความสามารถในการริเริ่มที่แปลกใหม่แตกต่างจากเดิม ความคิดที่คล่องแคล่วเป็นความคิดที่ไม่ซ้ำแบบใคร สามารถนำเอาความคิดริเริ่มมาแสดงออกให้เห็นเป็นภาพได้อย่างรวดเร็ว มีความยืดหยุ่นในการคิดเป็นความคิดเป็นอิสระสามารถคิดได้หลายๆ อย่าง และมีความคิดสวยงามและละเอียดเป็นความคิดที่ประณีต มีความรอบคอบ มีความคิดสวยงาม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีคุณภาพในทุกๆ ด้าน

ความคิดสร้างสรรค์ คือ ปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์สิ่งใหม่ซึ่งมีคุณค่า สิ่งใหม่นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือเป็นสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือมีมาก่อนแต่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการคิดวิธีการใหม่ และการใช้แนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น แต่สิ่งใหม่ๆ จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยปัจจัยแวดล้อมที่สร้างให้เกิดได้แก่ การแสวงหาข้อบกพร่อง การมองปัญหาทุกด้านจากการรวบรวมข้อมูล แสวงหาความคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ และแสวงหาคำตอบที่รอบด้าน ดังนั้น การส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จึง

ต้องอาศัยทั้งการฝึกอบรมโดยตรง และวิธีอื่นๆ เพื่อขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่กำหนดไว้ นั่นคือแบบลวดลายของภาชนะรูปแบบใหม่ๆ (วัชรภรณ์ หาสะศรี, ม.ป.ป.)

(4) การออกแบบจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นการนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ มาตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากขึ้น เช่น เสื้อทออีสาน สามารถนำมาใช้เป็นม่านบังแดดได้ ตุ๊กตาเหนือนำมาประยุกต์เป็นโคมไฟตกแต่งบ้านพักอาศัย วัวเทียมเกียนนำมาใช้เป็นม้าโยกได้ เครื่องมือจับสัตว์น้ำทั้งไซ ลอบ สุ่ม ยอ ช้อง กระชัง ข่าย เบ็ด โพงพาง อวน นำมาใช้ประดับตกแต่งสถานที่ได้เป็นธรรมชาติสวยงาม โดยการสร้างสรรค์ให้มีรูปแบบในลักษณะที่เข้ากับสถานที่ในบรรยากาศที่เกิดขึ้น

รูปแบบการออกแบบลวดลายภาชนะ

รูปแบบของการออกแบบลวดลายภาชนะโดยทั่วไปแล้วมี 4 รูปแบบ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 164-167) ดังนี้

1) รูปแบบลวดลายภาชนะจากของจริง คือ การออกแบบลวดลายภาชนะที่แรงบันดาลใจจากรูปของจริงของคน สัตว์ สิ่งของที่มีอยู่จริง ผสมผสานด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ที่ใช้การลด การเพิ่ม การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แตกต่างไปจากเดิม แต่ผู้พบเห็นทั่วไปยังคงบอกได้ว่าลวดลายนั้นเป็นลวดลายของสิ่งใด เช่น ลวดลายของใบไม้ ลวดลายของสัตว์ ลวดลายของผ้ามัดหมี่ และลวดลายของเนื้อไม้สัก เป็นต้น หรืออาจสร้างสรรค์งานได้ใหม่โดยไม่เห็นเค้าโครงเดิมอยู่เลยก็สามารถทำได้เช่นกัน

2) รูปแบบลวดลายภาชนะจากการใช้เส้น คือ การออกแบบลวดลายภาชนะจากแรงบันดาลใจจากลักษณะของเส้นแต่ละประเภท หรือหลายๆ ลักษณะของเส้นนำมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น อาจใช้เส้นตรง เส้นโค้ง ผสมกัน หรือทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นทแยง มาผสมให้กลมกลืนกันอย่างสวยงามแปลกตา เป็นต้น

3) รูปแบบลวดลายภาชนะจากการใช้รูปเรขาคณิต คือ การออกแบบลวดลายของภาชนะที่มีแรงบันดาลใจจากรูปทรงเรขาคณิตแต่ละรูปทรง หรือหลายๆ รูปทรง นำมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ หลากหลายและแปลกใหม่สวยงาม เช่น รูปลวดลายสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม วงรี แปดเหลี่ยม หรือรูปทรงต่างๆ ดังกล่าวนำมาเรียงผสานกันให้เกิดรูปทรงใหม่ที่น่าสนใจ เช่น ได้รูปทรงปิรามิด มีฐานเป็นสี่เหลี่ยม มีจุดยอดรวมอยู่ที่เดียว แต่ละด้านมีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม เป็นต้น

4) รูปแบบลวดลายภาชนะจากภาชนะเดิม คือ การออกแบบลวดลายของภาชนะที่มีแรงบันดาลใจจากรูปทรงของภาชนะเดิมที่มีแต่ละรูปทรง หรือหลายๆ รูปทรง นำมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นรูปทรงต่างๆ หลากหลายและแปลกใหม่สวยงาม เช่น ลายไทยแบบโบราณ ลายเทพนม ลายนก ลายก้านขด ลายเส้นแบบบ้านเชียง เป็นต้น

รูปแบบของการออกแบบลวดลายภาษาชนทั้ง 4 แบบข้างต้นจะต้องอาศัยการผสมผสานกับแรงบันดาลใจ หรือความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนภูมิปัญญาชาวบ้านที่สะสมมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนานช่วยให้ได้ลวดลายที่น่าสนใจ แปลกใหม่ มากยิ่งขึ้น

โครงสร้างการออกแบบลวดลายภาษาชน

โครงสร้างการออกแบบลวดลายภาษาชนจะเหมือนกับโครงสร้างการออกแบบทั่วไป ที่ประกอบด้วยโครงสร้างความคิด และโครงสร้างทางกายภาพ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 168-170) ดังนี้

1) โครงสร้างความคิด หมายถึงแนวคิดที่หาแนวทางและรูปแบบที่ผสมผสานกันให้เกิดเป็นลวดลายบนภาษาชน ประกอบด้วยความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้

(1) ความคิดเกี่ยวกับรูปทรงของภาษาชน เป็นแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงภาษาชนที่เป็น 3 มิติควมมีรูปทรงใดจึงจะเหมาะสมและสวยงามเหมาะกับการนำไปใช้งานได้ดี และจะต้องมีลวดลาย 2 มิติเข้ามาผสมด้วย จุดใดของภาษาชนคือจุดเด่นที่ต้องการเน้นลวดลายเป็นพิเศษ พื้นที่ส่วนใดที่ใช้บรรจุลวดลายที่รองลงไปหรือเสริมประกอบ

(2) ความคิดเกี่ยวกับการใช้งานของภาษาชน เป็นแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงการใช้ลวดลายในส่วนพื้นผิวของภาษาชนจะต้องเหมาะสมกับการใช้งาน คือเป็นบริเวณที่ไม่ถูกระทบกระเทือนหรือขีดข่วนชำรุดเสียหายง่าย ส่วนของภาษาชนที่ใช้งานบ่อยๆ นอกจากไม่เสียหายง่ายแล้วส่วนที่เป็นลวดลายไม่ถูกขีดข่วนแล้วยังมีความสวยงามพบเห็นสะดุดตาอย่างชัดเจน เช่น ลวดลายที่ปรากฏบนขอบจานชามที่ถูกขีดข่วนได้ยากแล้วยังเห็นความสวยงามได้ง่ายและชัดเจน

(3) ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เคยรับรู้มาก่อน เป็นแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงลวดลายที่พบเห็นและรู้จักที่ต้องการนำมาใช้เป็นลวดลายบนภาษาชน ผู้ออกแบบต้องเรียนรู้ถึงข้อดีข้อเสียของลวดลายแต่ละรูปแบบ แต่ละลวดลายเหมาะสำหรับการจัดวางไว้ส่วนใดของภาษาชนและสามารถปรับปรุงให้มีความสวยงามและใช้งานได้อย่างไร

(4) ความคิดเกี่ยวกับความแตกต่าง เป็นแนวคิดที่ต้องคำนึงถึงลวดลายที่พบเห็นหรือต้องการนำมาใช้สามารถนำมาปรับปรุงให้แปลกและใหม่ได้อย่างไร สามารถแยกได้ว่าแตกต่างจากลวดลายเดิมอย่างชัดเจน

2) โครงสร้างทางกายภาพ หมายถึง องค์ประกอบที่ผสมผสานกันที่นำมาใช้ในการสร้างลวดลายบนภาษาชน โครงสร้างทางกายภาพสำหรับออกแบบลวดลายบนภาษาชนที่สำคัญมี ดังนี้

(1) รูปร่างของพื้นผิว จะต้องคำนึงว่าพื้นผิวของภาษาชนเป็น 3 มิติ แต่ใช้การออกแบบ 2 มิติเพื่อนำมาลวดลายบนภาษาชนอีกครั้งหนึ่ง นอกจากนี้รูปร่างของพื้นผิวที่เรียบ หรือหยาบ ขรุขระ ก็เป็นสิ่งที่ต้องนำมาวิเคราะห์ในการออกแบบลวดลายลงบนภาษาชน

(2) พื้นที่ที่มีขอบเขตที่กำหนด เนื่องจากขนาดของภาชนะที่มีพื้นที่ผิวตามการผลิตของแต่ละผลิตภัณฑ์ที่มีรูปทรงและขนาดที่กำหนด การออกแบบลวดลายจึงต้องให้เหมาะสมกับขนาดพื้นที่ผิวพอดี ลวดลายที่ลงบนภาชนะจึงจะได้สัดส่วนที่สวยงามลงตัวกับขนาดและรูปทรงของภาชนะนั้นๆ

(3) วัสดุที่ใช้ผลิตภาชนะและตัวลวดลาย จะต้องคำนึงว่าลวดลายที่ลงบนภาชนะมิใช่วัสดุที่เหมาะสมกับการลอกลายเสมอไป ทั้งนี้วัสดุบางอย่างเหมาะสมสำหรับลอกลายได้ง่ายแต่ลวดลายไม่เกาะทนทาน การเลือกใช้วัสดุก็ต้องเหมาะสมกับการลงลวดลายบนภาชนะ

ขั้นตอนการสร้างงานออกแบบลวดลายภาชนะ

การออกแบบลวดลายที่ดำเนินการตามขั้นตอนตามความสำคัญก่อนหลังจะได้ผลงานที่จะก่อให้เกิดความพึงพอใจกับผู้นำไปใช้ เนื่องจากผู้ออกแบบมีความพร้อมและการเตรียมงานอย่างเหมาะสม ทำให้ได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค ขั้นตอนที่เหมาะสมในการออกแบบลวดลายที่ต้องการมีขั้นตอนสำคัญ (พินาลิน สาริยา, 2549, น. 170-174) ดังนี้

(1) สำรวจลักษณะรูปทรงของภาชนะ หมายถึง ผู้สร้างต้องรู้ว่าภาชนะที่ต้องการมีรูปทรงใด เนื่องจากภาชนะเป็น 3 มิติ มีลักษณะที่มองเห็นได้ทุกทิศทางรอบด้าน รูปทรงแต่ละแบบจะวางลวดลายตรงจุดใดๆ ของภาชนะ เพื่อเลือกให้ลวดลายอยู่บริเวณที่เหมาะสมลงตัวและเกิดความสวยงามเข้ากันได้กับภาชนะรูปทรงนั้นๆ

(2) การศึกษาการนำไปใช้งาน หมายถึง ในการออกแบบลวดลายภาชนะ ผู้สร้างผลงานต้องคำนึงถึงการนำไปใช้งานได้ดี ด้วยการวางลวดลายในส่วนที่เหมาะสมกับภาชนะที่กำหนดขนาดของภาชนะที่ต้องการไว้แล้ว การวางลวดลายห่างจากจุดเสี่ยงที่สัมผัสบ่อยๆ เพื่อให้ลวดลายมีความสวยงามอยู่ได้นานขณะที่ยังใช้ภาชนะนั้นได้ นอกจากนี้ในด้านผู้ผลิตจะต้องคำนึงถึงความสามารถในการผลิตด้วยเทคโนโลยีที่มีอยู่ ส่วนผู้บริโภคแต่ละวัย หรือแต่ละกลุ่มมีความต้องการอย่างไร เช่น ชื่นชอบลวดลายแบบใด

(3) การกำหนดพื้นที่ผิวของลวดลายหลัก หมายถึง เมื่อทราบพื้นที่ผิวของการใช้งานแล้วก็หลีกเลี่ยงการกำหนดลวดลายหลักที่เสี่ยงต่อการใช้งานบ่อยๆ กำหนดลวดลายหลักหรือเน้นให้เห็นความโดดเด่นของลวดลายในพื้นที่ผิวที่สอดคล้องกับการใช้งาน

(4) กำหนดพื้นที่ผิวของลวดลายรอง หมายถึง ลวดลายที่ต่อเนื่องจากลวดลายหลักจะมีพื้นที่ผิวไปในส่วนใด ให้มีมาน้อยเท่าใด เพื่อให้เหมาะสมกับขนาดของภาชนะและขนาดพื้นที่ผิวของลวดลายหลัก และลวดลายรองที่ลงตัว ไม่ขัดแย้งกันและลงตัวพอดีกับพื้นที่ผิวทั้งหมด

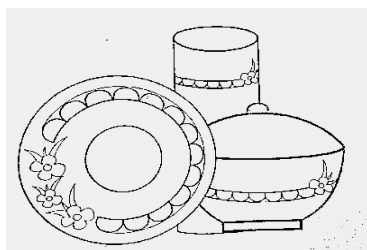
(5) แบ่งลักษณะรูปทรงของภาชนะแต่ละส่วน หมายถึง การแบ่งส่วนของภาชนะออกเป็นส่วนย่อยที่สามารถนำมาใช้ออกแบบลวดลายแต่ละส่วนได้ เช่น ถ้วยชามในส่วนของด้านข้างโดยรอบๆ และในส่วนของด้านในภาชนะ (ด้านขอบถ้วยชาม) เพื่อนำมาออกแบบลวดลายด้านใน และลวดลายด้านนอกของถ้วยชาม

(6) สร้างลวดลายต้นแบบ และผูกลวดลายต้นแบบ ตามเทคนิคการสร้างจากวัสดุที่เหมาะสมแต่ละรูปแบบ

(7) กำหนดสีลงในลวดลาย ตามลักษณะของความต้องการของผู้บริโภคที่ต้องการสีวรรณะเย็น หรือสีวรรณะร้อน หรือสีกลมกลืนแบบวรรณะใด หรือสีเลื่อมพราง ซึ่งแต่ละลักษณะจะให้ความรู้สึกต่างกัน และเลือกให้สอดคล้องกับความชื่นชอบของลูกค้าเป็นสำคัญ เป็นต้น

(8) กำหนดเครื่องหมายการพิมพ์ลวดลายภาษาณะ หมายถึง การสร้างงานออกแบบลวดลายเป็นแม่แบบในการพิมพ์ลวดลายบนภาษาณะสำหรับโรงงาน หรือผู้ผลิตภาษาณะนั้นๆ การออกแบบลวดลายจะต้องออกแบบลวดลายให้ครบ 1 ช่วงลาย คือออกแบบลวดลายตามขนาดที่กำหนด ให้ลวดลายต่อกันได้พอดีในภาษาณะ 3 มิติ พื้นที่รอยต่อจึงเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่เพื่อให้รอยต่อของลวดลายต่อกันได้ดี เมื่อเกิดการคลาดเคลื่อนก็ดูไม่ชัดเจนมาก หรือดูว่าคลาดเคลื่อนเล็กน้อยเท่านั้น ลวดลายจึงต่อกันได้งานที่ไม่มีตำหนิ

(9) นำไปใช้ทดลองผลิต เพื่อให้เกิดความมั่นใจได้ว่าสามารถผลิตในแง่อุตสาหกรรมได้ หรือต้องปรับปรุงส่วนใดให้ได้ภาษาณะที่มีขนาดรูปทรง ลวดลาย และสีสันทัน ตรงตามต้องการ



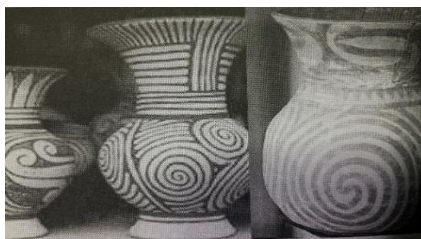
ภาพที่ 6.1 ภาษาณะถ้วยชามที่มีลวดลายที่พื้นผิวขอบด้านใน และพื้นผิวขอบด้านข้าง

ที่มา: พินาลิน สาริยา, 2549, น. 165.

การออกแบบลวดลายและการตกแต่งภาษาณะดินเผา

เครื่องปั้นดินเผามีทั้งชนิดเคลือบและไม่เคลือบ เครื่องปั้นดินเผาอาจจำแนกตามแหล่งผลิต เช่น เครื่องปั้นดินเผาก่อนประวัติศาสตร์บ้านเชียง เครื่องปั้นดินเผาสุโขทัย เครื่องปั้นดินเผาบุรีรัมย์ เครื่องถ้วยสุโขทัย เครื่องถ้วยล้านนา เป็นต้น หรือในปัจจุบันก็มีการเรียกคล้ายกัน เช่น เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด และเครื่องปั้นดินเผาราชบุรี เป็นต้น

เนื่องจากมนุษย์ต้องการเครื่องใช้ไม้สอยในการดำรงชีวิต และเครื่องปั้นดินเผาก็มีความผูกพันกับการดำรงชีวิตของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้อาจมีการนำไปใช้ในลักษณะแตกต่างกันตาม ยุคตามสมัยและความเหมาะสมกับการใช้งานแต่ละอย่าง เมื่อมีเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามา มนุษย์ก็ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมาใช้ในการปรับปรุงการผลิตให้สะดวกรวดเร็ว ได้รูปแบบที่หลากหลาย และคุณภาพมากขึ้น



ภาพที่ 6.2 ภาษาณะดินเผาสมัยก่อนประวัติศาสตร์

ที่มา: ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, 2560, น. 114.

ภาชนะดินเผานับว่าเป็นหัตถกรรมสำคัญของคนไทยที่มีมานานตั้งแต่สมัยโบราณ การออกแบบ ลวดลายและการตกแต่งภาชนะดินเผาเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของการผลิตภาชนะดินเผา ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายกับการผลิตภาชนะอื่นๆ แม้ว่าการผลิตอาจแตกต่างกันตามความชำนาญของผู้ผลิตแต่ละราย แต่การผลิตก็ไม่แตกต่างกันมากนัก แต่ละรายจะมีการออกแบบลวดลายและการตกแต่งภาชนะดินเผา ที่มีรายละเอียดพอสังเขป (“การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์,” ม.ป.ป.) ดังนี้

1) การออกแบบลวดลายภาชนะดินเผา

การออกแบบลวดลายภาชนะดินเผาจะต้องเกิดขึ้นก่อนการตกแต่งภาชนะดินเผาด้วย ลวดลายที่ต้องการ อาจแบ่งได้เป็นประเภทดังนี้

(1) แบบที่มีลักษณะคล้ายธรรมชาติ เป็นการออกแบบที่เลียนแบบธรรมชาติมาดัดแปลงเป็น สิ่งใหม่ เช่น รูปทรงต้นไม้ที่แตกต่างจากต้นไม้ตามธรรมชาติ แต่มีเค้าโครงของต้นไม้อยู่

(2) แบบที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นการออกแบบที่อาศัยการจินตนาการจากนามธรรม มาเป็นรูปธรรม แล้วอาศัยกฎเกณฑ์ทางศิลปะร่วมในการออกแบบลวดลายต่างๆ โดยไม่คำนึงถึง กฎเกณฑ์ตามธรรมชาติ

(3) แบบที่มีลักษณะเป็นอิสระ เป็นการออกแบบด้วยการใช้ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการ แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพที่หรือลวดลายที่แสดงความรู้สึกรักนึกคิดออกมาอย่างอิสระ

(4) แบบที่มีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิต เป็นการออกแบบที่นำเอารูปทรงเรขาคณิตมาใช้ เป็นหลักในการออกแบบลวดลาย ที่พบบ่อยๆ คือ เส้นตรง เส้นโค้ง วงกลม ที่ดัดแปลงให้อ่อนช้อย สวยงาม

(5) แบบที่คล้ายสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ เป็นการออกแบบลวดลายจากการเลียนแบบจาก สิ่งของเครื่องใช้ที่มนุษย์มีอยู่ นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่

การออกแบบลวดลายภาชนะดินเผาจากแบบดังกล่าวข้างต้น ขึ้นกับความชำนาญของผู้ออกแบบ แต่ละคนที่แตกต่างกัน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์การออกแบบมากก็จะมองทะลุปรุ โปรง ตั้งแต่ขั้นการออกแบบจนถึงการตกแต่งและการผลิตภาชนะดินเผา

2) การตกแต่งภาชนะดินเผา

การตกแต่งภาชนะดินเผาจะเป็นการตกแต่งลวดลายเป็นสำคัญ เนื่องจากการตกแต่ง ลวดลายเป็นการเพิ่มความงาม และนำมาซึ่งการเพิ่มมูลค่าของภาชนะได้อย่างมีนัยสำคัญ การตกแต่ง ลวดลายภาชนะดินเผามีหลายวิธีที่สำคัญมี ดังนี้

(1) วิธีขีดหรือขีด เป็นวิธีการตกแต่งลวดลายภาชนะดินเผาวิธีหนึ่งที่ย่าง โดยจะใช้ไม้หรือ โลหะแหลมคมขีดให้พื้นผิวภาชนะให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ บางครั้งใช้เครื่องมือที่มีรูปร่างคล้ายหวีมา ขูดที่ภาชนะให้เกิดลวดลายบนพื้นผิวภาชนะดินเผานั้นๆ



ภาพที่ 6.3 ภาชนะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีขีดหรือขีด

ที่มา: <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=exdecor&group=12>

(2) วิธีขีด เป็นวิธีการตกแต่งลวดลายโดยใช้เครื่องมือมีคมขีดลวดลายต่างๆ บนพื้นผิวภาชนะ ซึ่งทำในขณะที่ดินยังหมาดๆ ลวดลายอาจเป็นลักษณะเส้นเล็ก เส้นใหญ่ ลายขรุขระ การขีดเป็นเส้นลึกจะเห็นเป็นเส้นชัดเจน เน้นความสวยงามและการตื้นลึกของเส้น ลวดลายประเภทนี้จะมี ความคงทนไม่ลบเลือนง่าย วิธีการทำก็โดยการนำภาชนะที่ยังหมาดๆ มาวางบนแป้นหมุน แล้วใช้ เครื่องมือที่ทำด้วยไม้หรือเหล็กขีดให้เกิดลวดลายขึ้นโดยรอบ จะขีดเป็นเส้นตรงหรือเส้นโค้งหรือแบบใด ขึ้นกับผู้ตกแต่งลวดลาย

(3) วิธีแกะ วิธีนี้จะมีเครื่องมือแกะรูปร่างคล้ายกับเครื่องมือแกะไม้แต่มีขนาดเล็กกว่า เป็นการ แกะลวดลายบนพื้นผิวภาชนะเอาส่วนที่ไม่ต้องการออก ทำให้มองเห็นลวดลายในลักษณะลอยตัวสูง เสมอระดับเดียวกับพื้นผิว การแกะทำให้มีช่องไฟลึกตามลักษณะของลวดลายแต่ไม่ควรลึกเกินไป วิธีการทำก็โดยการนำภาชนะที่ยังหมาดๆ มาวางบนแป้นหมุน แล้วลอกลายลงบนพื้นผิวภาชนะเบาๆ ลงมือแกะไปตามลวดลายพร้อมตกแต่งร่องหรือรอยแกะให้สวยงาม เมื่อแกะลวดลายเรียบร้อยแล้วนำ ภาชนะไปผึ่งให้แห้งสนิทเตรียมเข้าเตาเผาต่อไป



ภาพที่ 6.4 ภาชนะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีแกะ

ที่มา: <https://www.navanurak.in.th/artandculturelpru/site/theme/museshowcat>
 Php?catid=6

(4) วิธีปั้นนูนหรือปั้นแปะ เป็นวิธีที่นิยมใช้มือหรือเครื่องมือปั้น ขั้นแรกทำดินให้เป็นแผ่นแล้ว ทำลวดลายต่างๆ บนดิน หรือทำให้เกิดภาพนูน กลีบ เส้น ทั้งนี้ขึ้นกับผู้ปั้นจะออกแบบ ตกแต่งให้เรียบร้อยสวยงาม นำแผ่นดินที่เรียบร้อยแล้วไปทาบเข้ากับเครื่องปั้น ทำการตกแต่งส่วนริมของแผ่นดินที่เสร็จเรียบร้อยแล้วเข้ากับเครื่องปั้น ตกแต่งให้ส่วนริมของดินให้เป็นเนื้อเดียวกับเครื่องปั้น เพื่อป้องกันการหลุดออกของดินปั้นเมื่อเวลาแห้ง



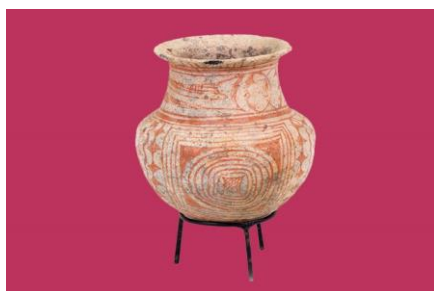
ภาพที่ 6.5 ภาชนะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีปั้นนูนหรือปั้นแปะ

ที่มา: elearning.nsruc.ac.th/web_elearning/ping/ex3.htm

(5) วิธีเขียนสี ต้องใช้ฟู่กันหรือแปรงเป็นเครื่องมือตกแต่งลวดลาย ต้องเลือกฟู่กันหรือแปรงตามความเหมาะสมของการนำมาเขียนลวดลายที่ต้องการ สามารถทำได้ดังนี้

(ก) การเขียนสีใต้เคลือบ คือ การตกแต่งด้วยการใช้สีเขียน ระบาย วาด เป็นรูปต่างๆ ตามต้องการด้วยสีที่ใช้เขียนภาชนะดินเผา ทั้งสีทนความร้อนสูงและสีธรรมดา สีที่นิยมเขียนใต้เคลือบส่วนใหญ่ใช้สีน้ำเงิน หรือที่เรียกว่า ลายคราม นิยมเขียนลายเส้นโปร่ง ทำให้ระบายสีอ่อนแก่ได้ดี สีที่เขียนจะผสมน้ำมันกลีเซอรีน เพื่อให้เขียนได้ลื่นและสีสม่ำเสมอดี ส่วนการเขียนสีใต้เคลือบบนภาชนะที่ผ่านการเผาดิบแล้ว มักนิยมเขียนลายเส้นคมชัด เพราะเนื้อภาชนะดูดซับสีเร็วยากต่อการเปลี่ยนน้ำหนัสี

(ข) การเขียนสีบนเคลือบ คือ การตกแต่งที่ทำขึ้นหลังจากการเคลือบแล้ว นิยมเขียนบนภาชนะที่เรียกว่าเบญจรงค์ พื้นเป็นสีดำ มีลวดลายสีทอง เงิน นาค เป็นสีส่วนสำคัญ



ภาพที่ 6.6 ภาชนะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีการเขียนสีสมัยโบราณ

ที่มา: <https://museum.socanth.tu.ac.th/general/>



ภาพที่ 6.7 ภาชนะดินเผาที่ตกแต่งลวดลายด้วยวิธีการเขียนสีเบญจรงค์

ที่มา: <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=exdecor&group=12>

(6) วิธีการพ่นสี เป็นการตกแต่งด้วยการเจาะลวดลายบนกระดาซแข็งหรือโลหะบางๆ ให้ทะลุเป็นช่องโปร่ง นำไปทาบนภาชนะแล้วพ่นสีตามต้องการ การพ่นสีอาจพ่นทับซ้อนกันหลายครั้ง หรือเปลี่ยนพื้นที่ผิวในการพ่น แต่ละสีจะได้ลวดลายและมิติที่สวยงามแปลกจากเดิมได้ ทั้งนี้อาจใช้วัสดุธรรมชาติมาใช้วางทับบนภาชนะแล้วพ่นสีด้วยก็ได้ จะได้รูปแบบที่หลากหลาย เช่น ใบไม้ นานาชนิด และดอกไม้นานาชนิด เป็นต้น

(7) วิธีการพิมพ์ เป็นการตกแต่งด้วยการเจาะลวดลายด้วยบนกระดาซแข็งหรือโลหะบางๆ ให้ทะลุเป็นช่องโปร่ง นำไปกดลงบนภาชนะขณะที่ยังหมาดๆ จะเกิดเป็นลวดลายกลับซ้ายเป็นขวา การพิมพ์จะมีลักษณะต่อเนื่องหรือชุดเป็นลวดลายตามต้องการ แล้วนำไปเผาดิบหรือเผาเคลือบต่อไป

อย่างไรก็ตาม การปฏิบัติตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นได้แล้วก็ตาม อาจจะผลิตภาชนะดินเผาได้มีคุณภาพที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นกับความชำนาญในการผลิตของแต่ละรายนั่นเอง ดังนั้น การมีทักษะความชำนาญในการผลิตภาชนะเป็นสิ่งที่ต้องฝึกหัด ทำให้แม้ว่าจะผลิตด้วยมือก็อาจมีคุณภาพมาก และการใช้วิธีการผลิตที่ทันสมัยกล่าวคือมีเครื่องมือและอุปกรณ์การผลิตที่มีคุณภาพย่อมส่งผลต่อคุณภาพของภาชนะดินเผานั้นได้เช่นกัน

บทสรุป

การออกแบบลวดลายภาชนะจะต้องคำนึงถึง ทั้งสีและลวดลายบนภาชนะ เกี่ยวกับสีจะต้องคำนึงถึงการใช้สีกับภาชนะที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ ความชื่นชอบของลูกค้า และที่สำคัญคือช่วยดึงดูดความสนใจและจดจำแบรนด์ได้เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลต่อยอดขายภาชนะ ขณะที่การใช้โครงสร้างกับภาชนะจะต้องเลือกสีหลัก สีรอง หรือสีเน้น ที่แสดงจุดเด่นของภาชนะและส่งเสริมกันอย่างลงตัวให้ได้ภาชนะที่โดดเด่นสวยงามสะดุดตา

ขณะที่การได้มาซึ่งลายที่ยังคงเป็นนามธรรมร่องรอยอยู่จะต้องแสวงหาแนวทางการออกแบบ ลวดลายภาชนะจากการแสวงหาแนวคิดและแรงบันดาลใจ เพื่อแสวงหารูปแบบการออกแบบลวดลาย ภาชนะคือการหาวิธีการที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของการได้ลายที่ต้องการ เช่น การเลียนแบบจากธรรมชาติ หรือการนำลายเดิมมาปรับแก้ไขให้ต่างไปจากเดิม แล้วจึงคำนึงถึงโครงสร้างการออกแบบลวดลาย ภาชนะที่มีแนวคิดที่นำมาใช้เหมาะสมกับกายภาพของภาชนะที่รองรับลวดลายนั้นได้ด้วย แล้วนำไป ปฏิบัติตามขั้นตอนที่จะได้ลวดลายต้นแบบของภาชนะ และเลือกกรรมวิธีการผลิตที่จะทำให้สามารถ เลือกการออกแบบลวดลายและการตกแต่งภาชนะนำไปผลิตภาชนะที่มีรูปลักษณะตามต้องการ

บรรณานุกรม

- กฎ 3 ส่วนและจุดตัด 9 ส่วน. (ม.ป.ป.). สืบค้น 15 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/mayoniis/page2/page>
- กมลวรรณ สีใส. (2559). การพัฒนาตลาดไทยสำหรับงานประดิษฐ์. การประชุมวิชาการระดับชาติราชชมงคลสุนทรวิจิตร ครั้งที่ 8 ณ จังหวัดสุรินทร์ วันที่ 22-23 ธันวาคม 2559, หน้า 405-413.
- กมลวรรณ สีใส. (2565). การใช้สีที่ส่งผลต่อความรู้สึกกับงานประดิษฐ์ที่ใช้ในครัวเรือนของผู้บริโภค. การประชุมวิชาการระดับชาติ, การศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ประจำปี 2565. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กรุงเทพมหานคร วันที่ 27 พฤษภาคม 2565.
- กลุ่มแม่บ้านพิจิตรจักสานตะกร้าไม้ไผ่ลายดอกพิกุล-สร้างรายได้เสริม. (2564). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.nationtv.tv/local/378828990>
- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2556). องค์ประกอบศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี: โรงพิมพ์สกายบุ๊กส์จำกัด.
- โกสุม สายใจ. (2540). สีและการใช้สี (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- การซ้ำ. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://kritsanabbcit58.wordpress.com/>
- การดูแลเครื่องปั้นดินเผา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=exdecor&group=12>
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2563). เที่ยวประเพณีแห่เทียนพรรษา 2563 จ.อุบลราชธานี สืบสานความอลังการ 119 ปี ในวิถีใหม่. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <http://i-san.tourismthailand.org/6115/>
- การลดหลั่นหรือการแปรเปลี่ยน. (2558). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://kritsanabbcit58.wordpress.com/การลดหลั่นหรือการแปรเปลี่ยน/>
- การสร้างแรงบันดาลใจ ในการหาไอเดียเพื่อใช้ออกแบบงานดีไซน์. (2561). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://graphicbuffet.co.th/การสร้างแรงบันดาลใจ/>
- การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์แบบตัดทอน.(ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <http://distrorion.blogspot.com/>
- การออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกส์. (ม.ป.ป.). สืบค้น 15 พฤษภาคม 2565, จาก elearning.nsruc.ac.th/web_elearning/ping/ex3.htm
- ขั้นตอนการเขียนลายกระจังตาอ้อย. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://kruyupayu.wordpress.com/ลายกระจังตาอ้อย/ขั้นตอนการเขียนลายกระจัง/>
- คณะคหกรรมศาสตร์เรียนเกี่ยวกับอะไร. (ม.ป.ป.). สืบค้น 29 มกราคม 2565, จาก <https://tcaster.net/2020/01/เรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง-13/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- โครงการนลายไทย: ลวดลายไทย (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/Khornganlaythiy/lwdlay-thiy>
- ความหมายของพื้นผิวในศิลปะคืออะไร? (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://th.eferit.com/ความหมายของพื้นผิวในศิลปะ/>
- ความหมายและความสำคัญของ “สี”. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.shopback.co.th/blog/sm-hi-ความหมายของสีต่างๆ>
- เครื่องแขวนไทย. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/chatchaicherdchai/bth-thi-2>
- เครื่องปั้นดินเผา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 15 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/arthardware/prapheth>
- งานแกะสลักผักและผลไม้. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://uniquecraftsthailand.wordpress.com/2013/07/07/งานแกะสลักผักและผลไม้>
- งานแกะสลักไม้ที่สวยงามของ Dongyang. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://board.postjung.com/1305219>
- งานจักสาน. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/a/sapit.ac.th/chompunut/ngan-caksan>
- งานดอกไม้สดของไทย. (2559). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <http://maprakobph.blogspot.co/2016/02/blog-post.html>
- งานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.kroobannok.com/417>
- จินตนา จินดาพล. (2561). การศึกษาอิทธิพลของอุณหภูมิสีของแสง สีของพื้นผิวห้อง และสีของเฟอร์นิเจอร์ต่อศักยภาพการทำงานของพนักงานไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชลหทัย จันทรเมฆา. (2557). การออกแบบภาพลายเส้น. กรุงเทพฯ, โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด.
- ญาณดา คลาดแคล้ว. (2556). การใช้สีในการออกแบบเลขคณิตเพื่อรองรับเด็กสายตาเลือนราง (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดินสอสีหรือสีไม้. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/pencildinsorbyfern/project-updates>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทินกร ปิ่นทอง และวรัญญา เฟื่องขุนข. (ม.ป.ป.). *ขนาดและสัดส่วนในงานทัศนศิลป์*. สืบค้น 25 มีนาคม 2565, จาก <https://www.dltv.ac.th/utis/files/download/86652>
- _____. (ม.ป.ป.). *จังหวะในงานทัศนศิลป์*. สืบค้น 25 มีนาคม 2565, จาก <https://www.dltv.ac.th/utis/files/download/72086>
- ทิศทางและการเคลื่อนไหว. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://kritisnabbcit58.wordpress.com/ทิศทางและการเคลื่อนไหว/>
- ทวีเดช จีวบาง. (2536). *เรียนรู้ทฤษฎีสี*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2555). *เทคนิคองค์ประกอบศิลป์*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ธัญญรัตน์ พิมัยรัมย์. (ม.ป.ป.). *บทเรียนบนเว็บวิชาศิลปะเรื่องทัศนธาตุ: น้าหนัก*. สืบค้น 25 มีนาคม 2565, จาก <https://www.artkrupha.blogspot.com/2012/05/value.html>
- ธวัชชานนท์ ตาโธสง. (2549). *หลักการศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด.
- ธวัชชัย แสงน้ำเพชร. (2560). *เส้นสายลายเส้น*. กรุงเทพมหานคร, โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- นุชจรรย์ เมืองแดง. (2562). *ศิลปะลายไทย-สนทน่น่ารู้*. สืบค้น 9 มีนาคม 2565, จาก <https://www.lib.ru.ac.th/journal2/?p=12009>
- น. ณ ปากน้ำ. (2550). *วิวัฒนาการลายไทย (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พิสิทธ์เซนเตอร์.
- บ้านและสวน. (2565). *รู้จักการปลูกบอนสี ต้นไม้ที่กำลังมาแรงและสามารถปลูกในบ้านได้*. สืบค้น 29 มีนาคม 2565, จาก <https://www.baanlaesuan.com/213936/plant-scoop/caladium>
- บทเรียนออนไลน์วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่องการสร้างสรรค์งานสวยด้วยเอกลักษณ์ไทย*. (ม.ป.ป.). สืบค้น 9 มีนาคม 2565, จาก <https://www.truelookpanya.com/learning/detail/30938>
- บริเวณว่าง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/artelementsm4/briwen-wang>
- บริษัท อินทัช โฮลดิ้งส์ จำกัด (มหาชน). (2563). *เทคนิคการวาดภาพสำหรับมือใหม่ ตอนที่ 4 ทฤษฎีของสี วงล้อสี*. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.intouchstation.com/article/ep-4-colors-wheel/>
- ประเภทของงานใบตอง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/a/bsw.ac.th/silpa-kar-srangsrkh-hgan-bitxng/praphe>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ประเภทของมาลัย. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/somvaleekijchvee/v-3>
- ประเภทและหน้าที่ของสี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.thaigoodview.com/node/46730>
- ประเสริฐ พิชยะสุนทร. (2557). *ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: บริษัท วี.พรินท์ (1991) จำกัด.
- พระเทวาภินิมิต. (2556). *ฝึกวาดลายไทยไปพร้อมกัน*, สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <http://www.sookjai.com/index.php?topic=59262.0>
- พลังและความหมายของสีแต่ละสี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.beger.co.th/blog/colour-paint-meaning>
- พลวุฒิ สงสกุล. (2560). *ส่องพระปรางค์วัดอรุณฯ บูรณะตามหลักวิชา กรมศิลป์ไม่ห้ามหากวัดนำกระเบื้องทำวัดมุงคณ*, สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://thestandard.co/watarun-renovate/>
- พิพิธภัณฑ์ธรรมชาติธรณีวิทยาพระเกียรติ. (2560). *ภาชนะดินเผาเขียนสี*. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://museum.socanth.tu.ac.th/general/>
- พิศมัย วรสีหะ. (ม.ป.ป.). *สื่อการสอน ขั้นตอนการเขียนลายดอกกลอย*. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/518823>
- พินาณ สารียา. (2549). *การออกแบบลวดลาย*. กรุงเทพมหานคร, โอ.เอส.พรินต์ติ้ง เฮาส์.
- โพธิ์ ใจอ่อนน้อม. (2552). *คู่มือลายไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง. (ม.ป.ป.). *หมอน้ำ*. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.navanurak.in.th/artandculturelpru/site/theme/museshowcatPhp?catid=6>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์. (2559). *ข้อมูลหลักสูตร: หลักสูตรคหกรรมศาสตร์*. สืบค้น 5 มีนาคม 2565, จาก <https://Homeeconomics1000.wordpress.com/ข้อมูลหลักสูตร>
- มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. (ม.ป.ป.). *ไหมสวย..ลวดลายเอกลักษณ์*. สืบค้น 25 มีนาคม 2565, จาก http://www.esanpedia.oar.ubu.ac.th/sompornrat/?page_id=227
- รจนา จันทราสา. (2558). *การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหญ้าแฝก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: บริษัทศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์ จำกัด (มหาชน).
- . (2557). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “คหกรรมศาสตร์”*. สืบค้น 5 มีนาคม 2565, จาก <https://Online-englis-thai-dictionary.com/?word=คหกรรมศาสตร์&d=2&m=0&p=1>
- . (ม.ป.ป.). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “จุด”*. สืบค้น 15 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/จุด>
- . (ม.ป.ป.). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “ระนาบ”*. สืบค้น 15 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/ระนาบ>
- . (ม.ป.ป.). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “รูปทรง”*. สืบค้น 15 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/รูปทรง>
- . (ม.ป.ป.). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “รูปร่าง”*. สืบค้น 15 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/รูปร่าง>
- . (2557). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “ลวดลาย”*. สืบค้น 5 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/ลวดลาย>
- . (ม.ป.ป.). *พจนานุกรม ไทย-ไทย: ความหมายของคำว่า “องค์ประกอบ”*. สืบค้น 15 มีนาคม 2565, จาก <https://dictionary.sanook.com/search/dict-th-th-royal-institute/องค์ประกอบ>
- ลายกระจัง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/pawaritlines/lay-kracang>
- ลายเครือเถา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://wikiwand.com/th/ลายเครือเถา>
- ลายดาว ลายกรวยเชิง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/markjadsadaporn/home/markjadsadaporn/lay-praca-yam-lay-phum-khaw-binth-1/lay>
- ลายบัวคว่ำบัวหงาย. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก [https://www.pazinnan.com/articles/0-13-bua-krue-noi-design-\(little-lotus-design\)](https://www.pazinnan.com/articles/0-13-bua-krue-noi-design-(little-lotus-design))
- ลายประจายาม. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/pawaritlines/lay-praca-yam>
- วงกลมเวกเตอร์ภาพประกอบการออกแบบกรอบไทย รูป PNG และภาพ. (ม.ป.ป.). สืบค้น 20 พฤษภาคม 2565, จาก https://th.pngtree.com/freepng/circle-vector-thai-fram-design-illustration_5863699.html

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิชาการงานอาชีพ: งานคหกรรม. (ม.ป.ป.). สืบค้น 5 มีนาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/marisaphosri/khkhrrm>
- วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 7 มีนาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/wbikpsw59/ngan-pradisth>
- วัชรพงศ์ หงส์สุวรรณ. (2552). *ออกแบบลายเหล็กดัด 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด.
- วัชรภรณ์ หาสะศรี. (ม.ป.ป.). *ความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก https://www.novabizz.com/novaace/intelligence/creative_thinking.htm
- วรินทร์ธร กิจกรรม. (2558, มกราคม-เมษายน). อิทธิพลของ “สี” ต่อการสร้างแบรนด์. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า, 1(1), 83, 85.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2564). *ลายประจายาม*. สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลายประจายาม>
- วิภาวี บริบูรณ์, อัครเดช เปรมานุพันธ์ และ เรณู คนเล็ก. (2553). *พื้นฐานการเขียนลายไทย*. กรุงเทพฯ: บริษัท ฮาชันพริ้นติ้ง จำกัด.
- ศศมนต์ สุขวิเศษ. (ม.ป.ป.). *พื้นฐานงานประดิษฐ์*. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <http://159.192.133.211/elearning/course/info.php?id=79>
- ศิริพร ปีเตอร์. (2550). *มนุษย์และการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศิลปะงานใบตอง. (ม.ป.ป.). สืบค้น 25 มีนาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/milknuchanok/Ngan-bitxng>
- ศูนย์การเรียนรู้การจักสานตะกร้าหวาย ลายพระปรมาภิไธยสามยอด ลายดอกพิกุล จังหวัดลพบุรี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 1 พฤษภาคม 2565, จาก <https://jk.tours/2022/02/21/>
- เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2552). *เส้นสายลายไทย ชุดลายไทยฉบับนักศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เศรษฐศิลป์.
- สันติ เล็กสุขุม. (2547). *กระหนกในดินแดนไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- สมภพ จงจิตต์โพธา. (2556). *ทฤษฎีสี*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.
- _____. (2561). *ลายไทย ลายเส้น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค จำกัด.
- สีกับการออกแบบเว็บไซต์: ค่าน้ำหนักของสี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/kunapojhtml/khana-hnak-khxng-si>
- สีของบรรจุภัณฑ์. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก <https://sites.google.com/site/brrcuphanth2560/si-khxng-brrcu-phanth>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุทธิพงษ์ ภู่อรัมย์. (2551). ความหมายของทัศนธาตุ. สืบค้น 27 มีนาคม 2565, จาก [www.thaigoodview. Com/library/teachershow/Bangkok/suttipong_p/visual _art/s](http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/Bangkok/suttipong_p/visual_art/เส้น)
เส้น. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://homegame9.wordpress.com/เส้น/](https://homegame9.wordpress.com/เส้น/สองร้อยสี่สิบเชดสี)
สองร้อยสี่สิบเชดสี มาตรฐานชื่อเรียกแต่ละสี ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ. (2560). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก
<http://women.mthai.com/women-variety/303999.html>
- หลักการใช้สีในการออกแบบ. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://sites.google.](https://sites.google.com/site/kiatisak42256/hlak-kar-chi-si-ni-kar-xxkbaeb?tm)
[Com/site/kiatisak42256/hlak-kar-chi-si-ni-kar-xxkbaeb?tm](https://sites.google.com/site/kiatisak42256/hlak-kar-chi-si-ni-kar-xxkbaeb?tm)
- แหล่งเรียนรู้สาระศิลปะ: ชนิดของสี. (ม.ป.ป.). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://sites.google.](https://sites.google.com/site/haelngreiynrusarasilpa/silpa/sisan/chnid-khxng-s)
[Com/site/haelngreiynrusarasilpa/silpa/sisan/chnid-khxng-s](https://sites.google.com/site/haelngreiynrusarasilpa/silpa/sisan/chnid-khxng-s)
- องค์ประกอบศิลป์: ความกลมกลืนและความขัดแย้ง. (ม.ป.ป.). (2557). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565,
จาก https://tanaraksantanoo.blogspot.com/2014/08/blog-post_21.html
- องค์ประกอบของศิลป์: เส้น. (2556). สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://krittayakorn.](https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/line/)
[wordpress.com/2013/03/20/line/](https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/line/)
- อนันต์ ประภาโส. (2558). ทฤษฎีสี. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์ศิลปประภา.
- แอบซอบา เวลาดี. (ม.ป.ป). รูปร่างและรูปทรง. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://](https://sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp)
sites.google.com/site/artkuaep/home/phun-than-thasn-silp
- แอบซอบา เวลาดี. (ม.ป.ป). เส้น จุด พื้นผิว และพื้นที่ว่าง. สืบค้น 12 พฤษภาคม 2565, จาก [https://](https://sites.google.com/site/artkuaep/home/wrrna-si)
sites.google.com/site/artkuaep/home/wrrna-si

ดัชนี

หน้า

ก

กลีบบัว	22-23
การกลมกลืน	91
การเขียนลายกนก	67-68
การเขียนเส้น	59, 65
การเขียนเส้น	65-67
การเคลื่อนไหว	53
การซ้ำ	53
การตกแต่งภาชนะดินเผา	137-140
การตัดทอน	54
การแต้มและจุด	63
การเปลี่ยนแปลง	48
การผสมสี	104
การผูกลายต้นแบบ	116-117
การผูกลายต้นแบบ	120-122
การผูกลายแบบเรียงติดต่อกันเป็นวง	121
การผูกลายแบบเรียงสลับกัน	122
การแรเส้นเงา	61-62
การลบออก	62-63
การวาดเส้น	59-64
การวาดเส้นแบบขนนก	61
การวาดเส้นอัตโนมัติ	60
การสร้างร่องรอย	64
การออกแบบ	109
การออกแบบบนพื้นผิววัสดุ	115-116
การออกแบบลวดลาย	112-114

ข

ขนาดและสัดส่วน	41
----------------	----

ดัชนี (ต่อ)

หน้า

ค

ความกลมกลืน	46
ความขัดแย้ง	47
ความหมายของสี	77-80
คหกรรมศาสตร์	1
ค่าน้ำหนัก	51
ค่าน้ำหนักของสี	89
เครื่องแขวน	7
โครงสี	99

ง

งานแกะสลัก	9-10
งานเครื่องปั้นดินเผา	11-12
งานจักสาน	12-13
งานดอกไม้สด	7
งานใบตอง 8	8
งานประดิษฐ์	4-6

จ

จังหวัด	41
จุด	35-36
จุดเด่นของภาพ	45

ช

ช่องไฟพื้น	118
------------	-----

ด

ดูรูปภาพ	45
----------	----

ถ

เถาลาย	117
เถาลายก้านขด	118

ท

ทิศทาง	45
--------	----

ดัชนี (ต่อ)

หน้า

บ

บริเวณว่าง 43

ป

ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ 106-108

พ

พื้นผิว 40

ม

มาลัย 6

มิติ 51

แม่สี 86-87

ร

ระนาบ 44

ระยะ 97

รูปทรง 38-39

รูปทรงเรขาคณิต 38

รูปทรงอิสระ 39

รูปแบบการออกแบบลวดลายภาพ 132-133

รูปร่าง 37-38

รูปร่างธรรมชาติ 39

รูปร่างอิสระ 37

ล

ลวดลายต้นแบบ 116-118

ลวดลายรูปแบบแถบ 14-15

ลวดลายรูปแบบพื้นที่ 15-16

ลายกนกก้านขด 29

ลายกนกใบเทศ 74

ลายกนกสามตัว 24, 74

ลายกรวยเชิง 30

ลายกระจังเจิม 26

ลายกระจังตาอ้อย 26, 29

ดัชนี (ต่อ)

	หน้า
ลายกระจังใบเทศ	25, 70
ลายกระจังปฏิกุณ	26, 73
ลายกระจังรวน	72
ลายเครือเถา	29
ลายเฉพาะแบบสมมาตร	120-121
ลายช่อนก	24
ลายช่อหางโต	23, 71
ลายช่อหางโตใบเทศ	23
ลายดอกลอย	26
ลายดอกลอยก้านแย่ง	26
ลายดอกลอยใบเทศ	26
ลายบัวนก	25
ลายประจายาม	30, 73
ลายประจายามก้ามปู	31
ลายปูนปั้น	20
ลายพุ่มข้าวบิณฑ์	27-28, 70
ลายรักร้อย	28
ลายราชวัติ	32
ลายลูกฟักก้ามปูเปลว	31
ลายลูกฟักก้ามปูเปลวใบเทศ	31
ว	
วงล้อสี่	86
วรรณะสี่	88
วัสดุสี่	82
วัสดุสี่	82-86
วิธีแกะ	138
วิธีชุบหรือขีด	137
วิธีปั้นนูนหรือปั้นแปะ	138

ดัชนี (ต่อ)

หน้า

ส

สกุลของสี	87, 88
สีกลมกลืน	91-93
สีใกล้เคียง หรือสีข้างเคียง	93, 94
สีขัด	96, 97
สีคู่ หรือสีตรงข้าม	94, 95
สีโดยรวมหรือสีโครงสร้าง	99
สีในชีวิตประจำวัน	101, 102
สีแบบสามเส้า	100
สีเสื่อมพราย	95, 96
สีวรรณะเย็น	88
สีวรรณะร้อน	88
สีเอกรงค์	90, 91
เส้น	36, 38, 56
แสงและเงา	49

ท

หน้าที่ของสี	81, 82
หลักการออกแบบพื้นผิววัสดุ	115, 116

อ

ออกแบบลดทลายภาพชนะ	129-131
เอกภาพ	48



HOME ECONOMICS TECHNOLOGY
BALIKNEGA A UNIVERSITY OF TECHNOLOGY FOR BETTER