

เอกสารประกอบการสอน
รายวิชา สุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต
(ทัศนศิลป์)

อาจารย์สุจิน สักวาสมณีเนตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโศก ไทยจันทร์รักษ์
อาจารย์ ดร.สรรเพชร เพียรจัด
อาจารย์ทรงเกียรติ สมญาติ
อาจารย์ประภาส ไชยเขตร
อาจารย์ภูกัน แจ็กโรสง

สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์



เอกสารประกอบการสอน

รายวิชา สุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต
(ทัศนศิลป์)

พิมพ์ครั้งที่ 1 : มีนาคม 2562

จำนวนพิมพ์ : 500 เล่ม

(สงวนลิขสิทธิ์ ตามกฎหมาย)

จัดทำโดย

คณาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

439 ถนนจรัส อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ 31000 โทรศัพท์ 0 9439 0109

ราคา 90 บาท

คำนำ

0001401 ชื่อรายวิชา สุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต

Aesthetics and Ethics in Everyday Life

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมายในศาสตร์ของงานด้านทัศนศิลป์ โสตศิลป์และนาฏศิลป์ เพื่อการพัฒนาศักยภาพของการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์นำไปใช้ในชีวิตประจำวันรวมทั้งศึกษาความหมายและความสำคัญของจริยธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมกับจริยศาสตร์ หลักจริยธรรมในพระพุทธศาสนา ปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรม การใช้จริยธรรมในการแก้ปัญหา เชื่อมโยงประสบการณ์นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

เอกสารประกอบการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์และจริยธรรมในการดำรงชีวิต ผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐาน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ครอบคลุมเนื้อหาสุนทรียศาสตร์ มีเนื้อหาสาระประกอบด้วย ความหมายของสุนทรียศาสตร์ หลักการรับรู้สื่อสุนทรีย์ ประสบการณ์สุนทรีย์ แนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์ สุนทรียศาสตร์กับประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียภาพในการวิจารณ์ และสุนทรียภาพ ในชีวิตประจำวัน โดยเนื้อหาในตำราเล่มนี้สามารถใช้ได้กับนักศึกษาในรายวิชาพื้นฐาน และผู้สนใจศึกษาด้านสุนทรียศาสตร์

ผู้เขียนได้รวบรวมเนื้อหาจากหนังสือ ตำรา งานวิจัย รวมถึงบทสัมภาษณ์ของนักวิชาการหลายท่าน และจากประสบการณ์การเรียนและการทำงานของผู้เขียนซึ่งได้เป็นผู้สอนในรายวิชาสุนทรียศาสตร์ ตั้งแต่ พ.ศ.2544 จนถึงปัจจุบัน หวังว่าจะเป็นประโยชน์กับนักศึกษาและผู้สนใจได้ตามสมควร

ขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสาร ตำรา และงานวิจัยทุกท่าน ที่ผู้เขียนได้นำมาค้นคว้าและอ้างอิงจนทำให้ตำรา สุนทรียภาพในการรับรู้ เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ทำให้กำลังใจและให้คำแนะนำต่าง ๆ ด้วยดีเสมอมา

คณาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
สารบัญ	4
บทที่ 1 ความหมายของสุนทรียศาสตร์	7
ความหมายของสุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ	7
ความเป็นมาของสุนทรียศาสตร์	8
ความเกี่ยวข้องระหว่างสุนทรียศาสตร์กับปรัชญา	10
สุนทรียศาสตร์กับความเป็นมนุษย์	11
สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้	14
ระดับการรับรู้สุนทรียภาพ	15
รูปแบบของสื่อสุนทรีย์	16
ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	16
ทฤษฎีทางศิลปะ.....	21
สรุปท้ายบท	23
คำถามทบทวนประจำบทที่ 1	24
เอกสารอ้างอิง	25
บทที่ 2 การสร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์	27
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	27
ส่วนประกอบของการสร้างสรรค์	28
องค์ประกอบศิลปะ.....	28
หลักการทางศิลปะ	38
สรุปท้ายบท	41
คำถามทบทวนประจำบทที่ 2	42
เอกสารอ้างอิง	43

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 สุนทรียศาสตร์กับประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก	45
ศิลปะตะวันตกก่อนประวัติศาสตร์	45
ศิลปะตะวันตกยุคประวัติศาสตร์	48
ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ในยุคกลาง	52
ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่	66
ประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่	76
สรุปท้ายบท	84
คำถามทบทวนประจำบทที่ 3	85
เอกสารอ้างอิง	86
บทที่ 4 สุนทรียศาสตร์กับประวัติศาสตร์ศิลปะไทย	78
ยุคก่อนประวัติศาสตร์ไทย	87
ยุคหิน	87
ยุคโลหะ	87
ศิลปะสมัยทวารวดี	91
ศิลปะสมัยศรีวิชัย	93
ศิลปะสมัยลพบุรี	94
ศิลปะสมัยเชียงแสน	95
ยุคประวัติศาสตร์ไทย	97
ศิลปะสมัยสุโขทัย	97
ศิลปะสมัยอยุธยา	98
ศิลปะสมัยธนบุรี	99
ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์	99
ศิลปะพื้นบ้าน	110
สรุปท้ายบท	112
คำถามทบทวนประจำบทที่ 4	113
เอกสารอ้างอิง	114

บทที่ 1

ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์และศิลปะ

1. ความหมายของสุนทรียศาสตร์และสุนทรียภาพ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 ได้ให้ความหมายว่าสุนทรียศาสตร์เป็นปรัชญาสาขาหนึ่ง ที่ว่าด้วยความงามและสิ่งทีงามทั้งในงานศิลปะทั้งในธรรมชาติ โดยศึกษาประสบการณ์ คุณค่าความงามและมาตรฐานในการวินิจฉัยว่า อะไรงามอะไรไม่งาม

อารี สุทธิพันธุ์ (2551 : 18) วิชาสุนทรียศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์ของการรับรู้ในความงามของศิลปะโดยเฉพาะ และมีความมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้มนุษย์มีความซาบซึ้งและความชื่นชมในความงามที่มนุษย์สร้าง

สุชาติ สุทธิ (2542 : 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สุนทรียศาสตร์มาจากความหมายดั้งเดิมสมัยกรีกโบราณคือ Aisthenathai ซึ่งหมายถึงการรับรู้อย่างหนึ่งและสิ่งที่รับรู้ก็อย่างหนึ่งทั้งสองอย่างรวมกันเป็นคำเดียวคือ Aithetiko หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรับรู้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2552 : 28) สุนทรียศาสตร์ ที่หมายถึงศาสตร์หรือวิชาที่เกี่ยวกับความงาม ตามแนวคิดของชาวตะวันตกแล้ว สุนทรียศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาตะวันตกที่มีรากเหง้ามาจากปรัชญากรีกโบราณ ปรัชญาที่เป็นการแสวงหาหรือความรักในภูมิปัญญา (Love of Wisdom) ปรัชญากรีกที่มุ่งแสวงหาความจริง ความดี และความงาม การแสวงหาความจริงมีวิวัฒนาการมาสู่วิทยาศาสตร์ (Science) ความดีที่เกี่ยวข้องกับจริยศาสตร์ (Ethics) และความงามที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ปรัชญาหรือสุนทรียศาสตร์ที่อาจเป็นเรื่องของความเชื่อ เรื่องของทฤษฎี หรือเรื่องของเหตุผล ในบริบทความคิดใดความคิดหนึ่ง ในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง หรือของนักปรัชญาหรือของนักสุนทรียศาสตร์คนใดคนหนึ่ง

โกสุม สายใจ (2549 : 2) สุนทรียศาสตร์เป็นการค้นหาความหมายของความงาม ความพึงพอใจทางสุนทรีย์ หลักแห่งรสนิยม ความสุขของบุคคลที่มีต่อวิจิตรศิลป์ ธรรมชาติของความงาม ลักษณะของวัตถุวิสัยและจิตวิสัยของความงาม แรงกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งที่มีความงาม กระบวนการสร้างงานศิลปะและมาตรการในการประเมินค่า การตัดสินงานศิลปะ

เซนต์ โทมัส ออกัสติน (St. Augustine) นักปรัชญาและบาทหลวงในศาสนาคริสต์ กล่าวว่า ความงามเป็นสิ่งที่พระเจ้า สร้างขึ้นอยู่นอกเหนือเหตุผลพระองค์เป็นผู้สร้างโลกขึ้นจากความว่างเปล่าด้วยเจตจำนง (will) ของพระองค์ และพระเจ้า ก็สร้างมนุษย์ขึ้นจากจินตภาพ (image) ของพระองค์ โดยให้มนุษย์นั้นมีเสรีภาพในการเลือก (free will) พระเจ้า คือ ความงามพระเจ้า เป็นองค์แห่งความงามที่ทำให้เกิดความงามและสรรพสิ่งทีงาม แต่ด้วยเหตุที่พระเจ้านั้นเป็นอูตรภาวะ (transcendent) ประสาทสัมผัสและเหตุผลไม่สามารถเข้าถึงความงามได้ ในการจะเข้าถึงความงามนั้นเราจะต้องใช้วิถีทางภายใน (inwardpath) คือ การรู้ได้สัมผัสได้ด้วยใจ (sensed throughthemind) ซึ่งเป็นประสบการณ์ภายในที่เรียกว่าแสงแห่งปัญญา (theintelligiblelight) ในลักษณะเดียวกันกับที่เราใช้เข้าถึงพระเจ้า (ลักษณะวัดปาละรัตน์. 2551 : 43-44)

โดยสรุป สุนทรียศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความงาม ความไพเราะ ความรู้สึกในทางบวก เกี่ยวข้องกับการรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส ความรู้สึก พอใจ ปิติยินดี และชื่นชมในสิ่งต่างๆ ที่เข้ามาปะทะ อาจจะเป็นในธรรมชาติ หรือผลงานศิลปะจากฝีมือมนุษย์

สุนทรียภาพ หมายถึง ความรู้สึกทางความงามเกิดขึ้นจากการได้สัมผัสกับสิ่งที่มีความงาม ความไพเราะ แล้วเกิดความปิติสุขเพลิดเพลิน พอใจ ปิติยินดี

ในปัจจุบันสุนทรียศาสตร์มีความหมายที่มีขอบเขตอิสระมากขึ้น ความหมายของคำนี้ในทางวิชาการก็คือ เป็นวิชาที่เกี่ยวกับการศึกษาศิลปะแขนงต่างๆ หลักการของศิลปะ กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ประสบการณ์ทางศิลปะ นอกจากนี้ขอบเขตของความหมายยังได้ครอบคลุมไปถึงศิลปะกับชีวิตและสังคมรวมทั้งความงามและปรากฏการณ์ที่งดงามของธรรมชาติอีกด้วย

2. ความเป็นมาของสุนทรียศาสตร์

“สุนทรียศาสตร์” เป็นศัพท์คำใหม่ ที่บัญญัติขึ้นโดย โบมการ์เดิน (Alexander Gottlieb Baumgarte) ในสมัยโบราณเมื่อประมาณ 2,000 กว่าปี นักปราชญ์สมัยกรีก เช่น เพลโต อริสโตเติล กล่าวถึงแต่เรื่องความงาม ความสะอาดใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense Perception) ของมนุษย์ ปัญหาที่พวกเขาโต้เถียงกันได้แก่ ความงามคืออะไร ค่าของความงามนั้นเป็นจริงมีอยู่โดยตัวของมันเองหรือไม่ หรือว่าค่าของความงามเป็นเพียงข้อความที่เราใช้กับสิ่งที่เราชอบ ความงามกับสิ่งที่งามสัมพันธ์กันอย่างไร มีมาตรการตายตัวอะไรหรือไม่ที่ทำให้เราตัดสินใจได้ว่าสิ่งนั้นงามหรือไม่งาม โบมการ์เดิน มีความสนใจในปัญหาเรื่องของความงามนี้มาก เขาได้ลงมือค้นคว้ารวบรวมความรู้เกี่ยวกับความงามที่กระจัดกระจายอยู่มาไว้ในที่เดียวกัน เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความงามให้มีเนื้อหาสาระที่เข้มแข็งขึ้น แล้วตั้งชื่อวิชาเกี่ยวกับความงามหรือความรู้ที่เกี่ยวกับความรู้สึกทางการรับรู้ว่า Aesthetics โดยบัญญัติจากรากศัพท์ภาษากรีก Aisthetics หมายถึง ความรู้สึกทางการรับรู้ หรือการรับรู้ตามความรู้สึก (Sense perception) สำหรับศัพท์บัญญัติภาษาไทย ก็คือ “สุนทรียศาสตร์” จากนั้นวิชาสุนทรียศาสตร์ ก็ได้รับความสนใจเป็นวิชาที่มีหลักการเจริญก้าวหน้าขึ้น สามารถศึกษาได้ถึงระดับปริญญาเอก ด้วยเหตุผลนี้ โบมการ์เดิน จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ฐานะที่เติมเชื้อไฟแห่งสุนทรียศาสตร์ที่กำลังจะมอดดับให้กลับลุกโชติขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง (ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. 2538 : 1)

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นเนื้อหาว่าด้วยการศึกษาเรื่องมาตรฐานของความงามในเชิงทฤษฎีอันเกี่ยวกับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ กฎเกณฑ์ทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์นับว่าเป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาคคุณค่า (Axiology) ในสมัยก่อนวิชานี้เป็นที่รู้จักกันในรูปของวิชา “ทฤษฎีแห่งความงาม” (Theory of Beauty) หรือปรัชญาแห่งรสนิยม (Philosophy of taste)

คำว่า “สุนทรียศาสตร์” มาจากศัพท์ภาษาบาลีว่า “สุนทรียะ” แปลว่าดี งาม สุนทรียศาสตร์จึงมีความหมายตามรากศัพท์ คือ วิชาที่ว่าด้วยความงาม ในความหมายของคำเดียวกันนี้ นักปราชญ์ ชาวเยอรมันชื่อ Aisthetics Baumgarten (1718 – 1762) ได้เลือกคำในภาษากรีกมาใช้คำว่า Aisthetics ซึ่งหมายถึงการรับรู้ตามความรู้สึก (Sense Perception) เป็นวิชาเกี่ยวกับเรื่องทฤษฎีแห่งความงามตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Aesthetics ส่วนในภาษาไทยใช้คำว่าสุนทรียศาสตร์หรือวิชาศิลปะทั่วไป ดังนั้น จึงถือว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียศาสตร์หรือเมื่อกล่าวถึงสุนทรียศาสตร์เมื่อใดก็มักจะเกี่ยวข้องกับงานศิลปะนั่นเอง

เนื้อหาของสุนทรียศาสตร์นั้นว่าด้วยความคิดรวบยอดเรื่องความงาม การที่จะนิยามว่าความงามคืออะไรนั้นก็ยังไม่เป็นที่ยุติและเรื่องนี้ก็นับว่าเป็นปัญหาสำคัญของสุนทรียศาสตร์อย่างหนึ่ง แต่ปัญหาที่ว่าความงามคืออะไรนั้นศิลปินทั่วไปไม่ค่อยให้ความสนใจเท่าไรนัก แต่เขาจะพยายามทุ่มเททุกอย่างเพื่อสร้างความงามขึ้นด้วยศิลปะของเขา ซึ่งความสนใจดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นสัญชาตญาณของศิลปะจุดมุ่งหมายของสุนทรียศาสตร์ก็คือความพยายามยกระดับของการสร้างสรรค์และความสนใจในศิลปะซึ่งเป็นไปตามสัญชาตญาณนั้นให้เป็นพฤติกรรมที่เต็มไปด้วยปัญญา ทั้งนี้ก็เพื่อให้เข้าใจถึงหลักการขั้นมูลฐานของพฤติกรรมเกี่ยวกับศิลปะ ดังนั้น สุนทรียศาสตร์จึงเริ่มด้วยการพิจารณาเรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะและความสนใจในศิลปะ คำตอบจากปัญหานี้ก็ได้จากการพยายามค้นหาความหมายของความงามนั่นเอง ความหมายของความงามก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้ของมนุษย์ จากประเด็นนี้จะเห็นได้ว่าหน้าที่ของนักสุนทรียศาสตร์ก็คือการค้นหาความหมายของความงามนั่นเอง แต่ก็มีได้หมายความว่าหน้าที่ของนักสุนทรียศาสตร์จะจำกัดอยู่แค่การค้นหาความหมายของศิลปะเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงความงามของธรรมชาติด้วย

“สุนทรียภาพ” หรือ สุนทรีย เป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่ง ลักษณะของอารมณ์ หรือความรู้สึกนั้นเราใช้ภาษาต่อไปนี้แทนความรู้สึกของเรา ซึ่งได้ความหมายไม่เท่าที่เรารู้สึกจริงๆ เช่น คำตอบต่อไปนี้ ความพอใจ (interested) ความไม่พอใจ (disinterested) ความเพลิดเพลินใจ (pleasure) ความทุกข์ใจ (unpleasure) ความกินใจ (empathy) และความน่าเบื่อ (Bored)

อารมณ์ หรือ ความรู้สึกดังกล่าวนี้อาจทำให้เกิดอาการลืมนัด (Attention span) และเปลือใจ (psychical distance) ลักษณะทั้งหมดนี้เรียกว่า สุนทรีย หรือสุนทรียภาพที่ว่าสุนทรียภาพ เป็นความรู้สึกจากการรับรู้ที่บริสุทธิ์ในห้วงเวลาหนึ่งนั้น ขออ้างนักปรัชญาชื่ออิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ชาวเยอรมันที่กล่าวว่า “บางครั้งเราก็มีความรู้สึกมีความสุข เพื่อความสุขเท่านั้น” แปลความหมายได้ว่าเป็นความรู้สึกพอใจในอารมณ์ โดยไม่หวังผลตอบแทนใดๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ จอห์น ฮอสเปอร์ (John Hospers) ที่ว่า สุนทรียภาพ “เป็นลักษณะของประสบการณ์ที่ไม่มีผลในทางปฏิบัติ” นั้นก็หมายความว่า เมื่อเรามีสุนทรียภาพกับดอกกุหลาบเพราะเราเห็นความงามของมัน ดอกกุหลาบที่เบ่งบานอยู่กับต้นทำให้เราพอใจ เพลิดเพลิน ปีติปราโมทย์ มีความสุข ถ้าเราเด็ดดอกกุหลาบนั้นไปขาย แสดงว่าเราไม่ได้มีสุนทรียภาพเพราะเราชอบดอกกุหลาบนั้นเพียงเพื่อจะขายเอาเงินเท่านั้น เป็นการชอบที่ไม่บริสุทธิ์ใจ เพราะผลที่ตามมาคือการทำลาย การที่จะตัดสินใจว่า ใครมีสุนทรียภาพหรือใครไม่มีสุนทรียภาพท่านจะให้พิจารณาที่ค่าในตัวหรือค่านอกตัวของสิ่งนั้น ถ้าบุคคลมองเห็นค่าในตัวของวัตถุนั้น แสดงว่า มีสุนทรียภาพ ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลนั้นมองเห็นค่านอกตัวของวัตถุมากกว่าค่าในตัวก็แสดงว่า มีสุนทรียภาพ ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลนั้นมองเห็นค่านอกตัวของวัตถุมากกว่าค่าในตัวก็แสดงว่า บุคคลนั้นไม่มีสุนทรียภาพ ยกตัวอย่าง ความงามของหญิงสาว เรามองเห็นหญิงสาวแล้วพอใจจนเปลือใจ เพราะได้มองเห็นสัดส่วนในตัวผู้หญิง ว่าช่างพอเหมาะไปหมด (ค่าในตัว) ถึงกับเปลือออกทานว่า “เธอช่างงดงามอะไรเช่นนั้น” อย่างนี้เรียกว่า มีสุนทรียภาพ เพราะเห็นค่าในตัวของผู้หญิง แต่ถ้าในทางตรงกันข้ามเมื่อเรามองเห็นหญิงสาวแล้วคิดต่อไปว่า ถ้าเอาไปขายจะได้ราคาดี อย่างนี้เรียกว่าไม่มีสุนทรียภาพ เพราะมองไม่เห็นค่าในตัว แต่กลับไปเห็นค่านอกตัว คือ เงิน หรือเห็นหญิงงามแล้วเกิดความใคร่ขึ้นมาแสดงว่าเห็นค่านอกตัว คือ กามารมณ์ จัดว่าไม่มีสุนทรียภาพเช่นกัน (ทวิเกียรติ ไชยยงยศ. 2538 : 3)

3. ความเกี่ยวข้องระหว่างสุนทรียศาสตร์กับปรัชญา

จากความหมายที่กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ว่าเป็นปรัชญาสาขาหนึ่ง ฉะนั้นเพื่อให้เข้าใจจึงต้องทำความเข้าใจในเรื่องของปรัชญาก่อน โดยปรัชญา หมายถึง วิชาที่มีเนื้อหากว้างขวาง เพราะเป็นต้นตอแห่งวิชาการหรือศาสตร์ต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีปรัชญาเป็นหลักทั้งนั้น ปรัชญา เป็นเรื่องของการที่มนุษย์พยายามที่จะเข้าใจสภาวะของโลก ธรรมชาติ รวมทั้งชีวิตมนุษย์ว่า คืออะไร เป็นไปอย่างไร มีเป้าหมายอะไรหรือไม่ มีความแท้จริงอย่างไร เรารู้ความจริงได้แค่ไหน รวมทั้งการตีค่าสิ่งต่างๆ หรือการกระทำต่างๆ ว่ามีคุณค่าต่อชีวิตหรือไม่และเราควรดำเนินชีวิตอย่างไรจึงจะทำให้ชีวิตมีคุณค่า ความคิดทางปรัชญาเกี่ยวข้องกับมนุษย์ และสิ่งแวดล้อมรอบๆ (สถิติ วงศ์สุวรรณ. 2543 : 1) มีการแบ่งแยกปรัชญาออกเป็นสาขาต่างๆ เพื่อนำไปศึกษาอยู่ในขอบเขต 3 สาขา ซึ่งได้แบ่งแยกไว้ตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ คือ อภิปรัชญา ญาณวิทยาและคุณวิทยา ดังนั้น สาขาของปรัชญาเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป จึงมี 3 สาขาใหญ่ๆ และการแบ่งสาขานี้ยังช่วยให้ความหมายของปรัชญาในแต่ละสาขานั้นมีความชัดเจนในความหมายในแต่ละสาขาอีกด้วย สามารถแยกเนื้อหาปรัชญาในแต่ละสาขาดังนี้

3.1 อภิปรัชญา (Metaphysics) หรือภววิทยา (Ontology)

อภิปรัชญา (Metaphysics) เป็นวิชาที่ว่าด้วยความแท้จริงของสรรพสิ่ง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าภววิทยา (Ontology) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความมีอยู่ ความเป็นอยู่ของสรรพสิ่ง โดยทั่วไปแล้วถือว่า สิ่งที่มีอยู่ย่อมเป็นสิ่งแท้จริง และสิ่งแท้จริงย่อมมีอยู่ ความมีอยู่กับความแท้จริงจึงเป็นอันเดียวกัน ดังนั้น ทั้ง 2 คำจึงเป็นอันเดียวกัน ต่างแต่ว่า Ontology ใช้มาก่อน Metaphysics อภิปรัชญาหรือภววิทยา มีขอบข่ายในการศึกษา 3 เรื่องคือ

- 1) อภิปรัชญาหรือภววิทยาว่าด้วยธรรมชาติ ศึกษาเรื่องเอกภพหรือธรรมชาติ ซึ่งรวมไปถึงเรื่องของอวกาศ กาล สสาร ความเป็นเหตุและผล ชีวิต วิวัฒนาการ ความเป็นไปแบบเครื่องจักรกลของเอกภพ และความเป็นไปแบบมีวัตถุประสงค์
- 2) อภิปรัชญาหรือภววิทยาว่าด้วยจิต หรือวิญญาณ ศึกษาเรื่องธรรมชาติของวิญญาณ กำเนิดของวิญญาณ จุดหมายปลายทางของวิญญาณ และความสัมพันธ์ระหว่างวิญญาณกับร่างกาย
- 3) อภิปรัชญาหรือภววิทยาว่าด้วยพระเจ้า หรือสิ่งสัมบูรณ์ ศึกษาเรื่องธรรมชาติของพระเจ้า คุณลักษณะของพระเจ้า ความสัมพันธ์ระหว่างพระเจ้กับเอกภพ และกับวิญญาณ

3.2 ญาณวิทยา (Epistemology)

ทฤษฎีความรู้ (Theory of Knowledge) เป็นวิชาที่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ธรรมชาติและเหตุแห่งความรู้ที่แท้จริง ซึ่งเป็นการศึกษาถึงรายละเอียดของความรู้ทั้งหมด เพื่อให้เห็นความเป็นไป และตัดสินได้ว่าอะไรเป็นความจริงแท้ ซึ่งเกิดจากความรู้ที่แท้จริง เป็นการศึกษาสภาพต่างๆ ไปของความรู้อย่างกว้างๆ หากพูดถึงญาณวิทยาแล้ว ต่างก็พยายามที่จะอธิบายหรือตอบปัญหาเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ดังนี้

- 1) ความรู้คืออะไร มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 2) ความรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร
- 3) จะสร้างความรู้ได้อย่างไร
- 4) อะไรคือสิ่งที่เราสามารถรู้ได้ และรู้ได้มากน้อยเพียงไร
- 5) อะไรคือเงื่อนไข เหตุปัจจัย หรือแหล่งให้เกิดความรู้ได้
- 6) ความรู้ที่ได้มานั้นเป็นจริงหรือไม่ หากความรู้นั้นเป็นจริง ถูกต้อง เราสามารถทดสอบความรู้นั้นได้อย่างไร หรือมีมาตรการในการทดสอบได้อย่างไร

3.3 คุณวิทยา (Axiology)

ศึกษาถึงคุณค่า อุดมคติของความจริง ความดี ความงาม และความบริสุทธิ์ทางใจมนุษย์มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากสัตว์โลกประเภทอื่น ตรงที่มนุษย์สามารถเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าต่างๆ ได้ และที่มนุษย์สามารถเกิดความรู้สึกซาบซึ้งนี้ได้ เพราะมนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักการคิด รู้จักใช้ปัญญา เหตุผล โดยมีสาขาแบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

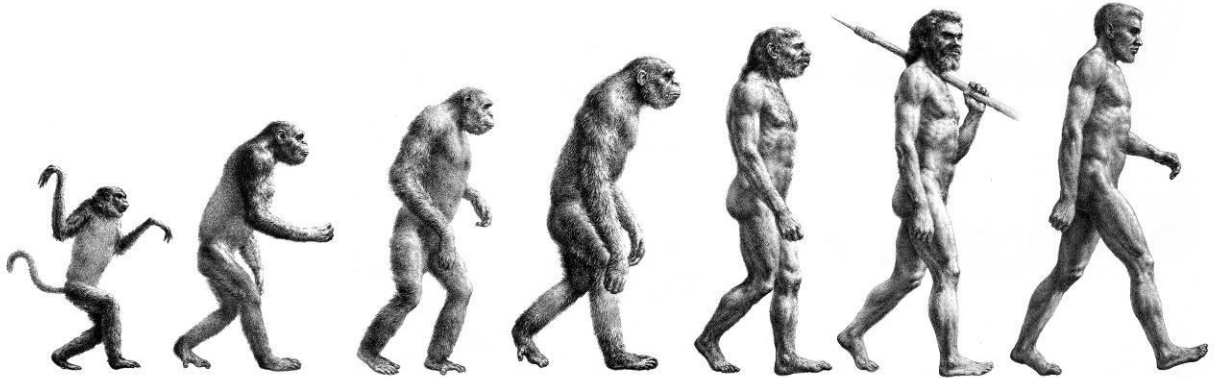
- 1) จริยศาสตร์ (Ethics) เป็นวิชาที่ว่าด้วยหลักแห่งความประพฤติ กล่าวถึงความดี ความชั่ว การตัดสินความดีความชั่ว เป็นการแสวงหาความดีอันสูงสุด
- 2) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นวิชาที่ว่าด้วยความดี หลักการตัดสินความงามองค์ประกอบของความงาม เป็นเรื่องเกี่ยวกับศิลปะ เป็นการแสวงหาความงามอันสูงสุด
- 3) ตรรกศาสตร์ (Logic) เป็นวิชาที่ว่าด้วยการให้เหตุผล การนิยามความหมายอันแท้จริง เป็นการแสวงหาความจริงอันสูงสุด อันประกอบด้วยอุปนัย และนิรนัย
- 4) เทววิทยา (Theology) เป็นเรื่องของความบริสุทธิ์ทางจิตใจ กล่าวคือหลักคำสอนทางด้านศาสนา

สรุปความเกี่ยวข้องระหว่างสุนทรียศาสตร์และปรัชญา ในเนื้อหาของสุนทรียศาสตร์และศิลปะมีความสัมพันธ์ในประเด็นที่ต่างก็เป็นผลมาจากการแสดงออกซึ่งการรับรู้และความรู้สึก อีกทั้งคุณค่าของศาสตร์ทั้งสองนี้ต่างเกิดขึ้นมาจากปฏิกริยาอย่างฉับพลันโดยไม่สามารถใช้ภาษาใดๆ มาอธิบายได้ แต่นักปราชญ์ทั้งหลายต่างพยายามที่จะอธิบายคุณค่าทางสุนทรียโดยหาเหตุผลมาเป็นเครื่องประกอบ นั่นคือนักปราชญ์ พยายามทำสุนทรียให้เป็นปรัชญา สุนทรียศาสตร์จึงมีคุณลักษณะพิเศษสองส่วน คือ ส่วนแรกสัมพันธ์กับศิลปะเพราะสามารถแสดงออกได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้เหตุผล และส่วนที่สองสัมพันธ์กับปรัชญา เพราะพยายามหาเหตุผลอธิบายคุณค่าทางความงาม และพยายามหามาตรการสากลมาจัดคุณค่านั้น (วนิดา ขำเขียว. 2543 : 5) เมื่อการตีความคุณค่าทางความงามมีอิสระในการเลือกตีความ การตัดสินคุณค่าก็เป็นเพียงการเลือกความสัมพันธ์อย่างหนึ่งอย่างใดมาเป็นเครื่องมือในการอธิบาย

4. สุนทรียศาสตร์กับความเป็นมนุษย์

เผ่าพันธุ์มนุษย์เริ่มมีอยู่ในโลกไม่น้อยกว่า 2 ล้านปีมาแล้ว อาศัยอยู่ในทวีปแอฟริกา จำนวนประชากรคงไม่มากนัก ต่อมาขยายพันธุ์ไปทั่วโลก ทุกทวีป มีมนุษย์อาศัยอยู่ ยกเว้นทวีปแอนตาร์คติก จากการศึกษาหลักฐานทางกายวิภาคเปรียบเทียบกล่าวว่า มนุษย์เริ่มต้นมาจาก สัตว์กินแมลงที่เลี้ยงลูกด้วยนม ซึ่งได้มีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไปเป็นสัตว์จำพวก ลิงชนิดต่างๆ ตามความจำเป็นแห่งการยังชีพและเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม จากสัตว์กินแมลงที่เป็นไพรเมตเริ่มแรก ได้วิวัฒนาการทำให้เกิดเป็นลิง (Monkeys) ลิงใหญ่ (Apes) และเป็นคนโดยแยกออกเป็นสายๆ แล้วมีวิวัฒนาการตามสายจนถึงเป็นลิงใหญ่ ปัจจุบันและมนุษย์ปัจจุบัน ลิงเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์ โดยเฉพาะในกลุ่ม ของลิงใหญ่ (Apes) เช่น ชิมแปนซี และกอริลลา จากลักษณะความคล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดข้อสันนิษฐานว่า มนุษย์มาจากลิง หรือลิงเป็นบรรพบุรุษของมนุษย์ แต่จากการศึกษาของนักวิชาการ พบว่า มีลักษณะ หลายอย่างจากหลักฐานทางกายวิภาคเปรียบเทียบ ที่ทำให้ไม่น่าเชื่อว่าคำกล่าวข้างต้นจะเป็น จริง นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่า บรรพบุรุษของมนุษย์ไม่ใช่ลิง แต่เป็นสัตว์ตระกูลหนึ่งที่มี รูปร่างคล้ายมนุษย์ ปัจจุบัน มีความฉลาดและสามารถพัฒนาส่วนต่างๆ ของร่างกายให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และได้วิวัฒนาการมาโดย

ลำดับ จนกระทั่งเป็นมนุษย์สมัยปัจจุบันที่เรียกว่า Homo sapiens sapiens หรือ Modern man (ยุคศักราชคริสต์. 2522 : 37)



ภาพประกอบ 1 ภาพวิวัฒนาการของมนุษย์

ที่มา : F. Clark Howell. 1971 : 45

มนุษย์และสัตว์มีอวัยวะหลายๆ อย่างที่เหมือนกัน จนถึงบางครั้งเรามักจะเรียกพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่มนุษย์แสดงออกมาว่าเป็นสัญชาตญาณสัตว์สิ่งเดียวที่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์ได้ชัดเจนก็คือ มนุษย์มีสมองที่สามารถคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการทางความคิด การกระทำให้เกิดเป็นแบบแผนที่ดีขึ้นตามลำดับ มนุษย์รู้จักวางมาตรฐานความดีและความชั่ว มนุษย์รู้จักแยกแยะอะไรงามอะไรน่าเกลียด และมนุษย์รู้จักคิดโดยใช้เหตุใช้ผล ดังนั้นความคิดของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษา

4.1 มนุษย์กับความคิด

โดยธรรมชาติมนุษย์ทุกคนมีความอยากรู้อยากเห็น และความสงสัยในความเป็นไปของชีวิต และธรรมชาติ ปัญหาต่างๆ ที่มนุษย์ได้พยายามหาคำตอบ บางปัญหาสามารถอธิบายได้ชัดเจน แต่ก็ยังมีอีกหลายปัญหา ที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ บางปัญหาแม้จะตอบได้แต่ก็ยังมีข้อสงสัยเหลืออยู่โดยธรรมชาติมนุษย์ช่างคิดช่างสงสัย เราสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างมนุษย์กับสัตว์โลกทั่วไปได้ มนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักใช้ความคิด และมีสติปัญญา ความคิดและสติปัญญาจะนำไปสู่การปฏิบัติ การสร้างสรรค์ อันเป็นพัฒนาการสำคัญของสังคมที่นำมาซึ่งการเจริญรุ่งเรืองอย่างทุกวันนี้ ความสงสัยของมนุษย์เกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติแวดล้อม ก่อให้เกิดคำถามว่า ความจริงคืออะไร

ความจริง (The Reality) ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่เป็นนิรันดร์ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ร่างกายของคน ในทัศนะของนักปรัชญานั้นร่างกายของคนไม่ใช่ความจริง เพราะมีการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่ จนแก่เฒ่าชราและตายไป การเปลี่ยนแปลงมีอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นถ้าจะถามว่า อะไรคือแก่นแท้ หรืออะไรคือความจริงของชีวิตเรา อาจตอบได้ 3 ทัศนะ คือ

1) จิตนิยม เชื่อว่า ความจริงคือจิตหรือวิญญาณ ร่างกายคนประกอบด้วย เนื้อหนังและจิตวิญญาณ ร่างกายเนื้อหนังจะเปลี่ยนแปลงเติบโต พัฒนาและเสื่อมโทรม เมื่อตายไปก็จะสลายตัวหรือเปลี่ยนแปลงไป ส่วนที่เป็นอมตะ นิรันดร์กาลคือ จิต หรือวิญญาณของมนุษย์ ดังนั้นสิ่งจริงแท้ของชีวิตคือ จิต หรือวิญญาณนั่นเอง พวกจิตนิยมเชื่อว่า พระเจ้ามีจริง พระเจ้าคือจิตดวงใหญ่ ที่ให้กำเนิดดวงจิตหรือชีวิตมนุษย์ พระเจ้าสร้างมนุษย์ พระเจ้าสร้างโลก พระเจ้าสร้างจักรวาล

2) วัตถุนิยม เชื่อว่า ร่างกายของคนคือเซลล์เล็กๆ ที่ประกอบเป็นเนื้อหนังมังสา เป็นอวัยวะต่างๆ ร่างกายคือ เครื่องจักรที่สามารถทำงานด้วยระบบกลไกของอวัยวะ ไม่มีจิตวิญญาณ การตายคือ การที่เครื่องจักรไม่สามารถทำงานได้อีกต่อไป เป็นการเน่าสลายของเนื้อหนังจนกลายเป็นธาตุสรีรวัตถุ กลายเป็นอะตอมหรือพลังงานซึ่งคือสิ่งที่เป็นนิรันดร์ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอีกต่อไป พวกวัตถุนิยมเชื่อว่า สิ่งจริงแท้ของชีวิตและจักรวาลล้วนเป็นวัตถุเพียงอย่างเดียว ไม่มีพระเจ้า ไม่มีสวรรค์ ไม่มีนรก ชีวิตโลก และจักรวาลกำเนิดขึ้นตามอุบัติเหตุของธรรมชาติ

3) ทวินิยม เป็นทัศนะที่ประนีประนอมทัศนะจิตนิยมกับวัตถุนิยมไว้ด้วยกัน เชื่อว่าถึงแม้ ความคิดของมนุษย์จะแบ่งเป็นสองขั้วสองฝ่ายก็ตาม แต่ก็ยังสามารถประสานความคิดทั้งสองฝ่ายได้ ทัศนะนี้เชื่อว่าความจริงคือทั้งสองอย่าง ทั้งร่างกายและจิตวิญญาณ ร่างกายและจิตคือสิ่งจริงแท้

4.2 คุณค่าความเป็นมนุษย์

การที่มนุษย์ได้หาคำตอบจากปัญหาที่ว่า ความจริงคืออะไร ไม่ว่าจะเป็นทัศนะของจิตนิยมหรือวัตถุนิยม ทุกคำตอบต่างก็มีเป้าหมายหลักอยู่ที่การดำรงอยู่ของชีวิต ซึ่งเป็นความเชื่อเบื้องต้นที่กำหนดบทบาททางพฤติกรรมและความประพฤติของคนเราให้อยู่ในแนวทางหรือมาตรฐานเดียวกัน เช่น คนที่เชื่อว่าความจริงขึ้นอยู่กับจิต พระเจ้ามีจริง พระเจ้าสร้างมนุษย์ มนุษย์ต้องแสดงความเคารพนับถือต่อพระเจ้า ก็จะสร้างวิหารเพื่อเป็นที่สถิตย์หรือเป็นที่กราบไหว้บูชาพระเจ้า เกิดพิธีกรรมต่างๆ เกิดการเรีงระบำเพื่อบูชาถวายพระเจ้า เกิดดนตรีเพื่อสรรเสริญพระเจ้า เกิดการเสริมแต่งเพื่อให้เกิดสิ่งสวยงามๆ เพื่อเสริมพิธีกรรมให้ดูดี ดูขลัง และมีการกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับความดีให้เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน เพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อของตน สิ่งเหล่านี้คือข้อกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ มาตรฐานทางพฤติกรรมที่ดี ย่อมนำมาซึ่งการพัฒนาสังคม ทำให้สังคมอยู่ได้อย่างปกติสุข สำหรับคนที่เชื่อว่าความจริงขึ้นอยู่กับวัตถุ จะมีมาตรฐานควบคุมพฤติกรรมของคนโดยใช้หลักกฎหมาย และจะให้ความสำคัญต่อความเจริญ ความสมบูรณ์พูนสุขในโลกปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ คุณค่าของความเป็นมนุษย์ จึงควรมีมาตรฐานอย่างน้อย 3 ด้าน คือ

1) จริยศาสตร์ (Ethics) เป็นมาตรฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ทางจริยธรรม จริยศาสตร์เป็นศาสตร์ว่าด้วยมาตรฐาน การกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ว่าอย่างไรคือความดี อย่งไรคือความชั่ว คุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่ได้รับการยกย่องประการแรกก็คือ ความดี

2) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นมาตรฐานเกี่ยวกับการรับรู้ความงาม เป็นคุณค่าอีกอย่างหนึ่งซึ่งแตกต่างจากความดี คุณค่าทางความงามเป็นเรื่องเกี่ยวกับความคิดจากการสัมผัส เช่น เมื่อเราเห็นภาพดวงอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าระหว่างขอบน้ำทะเลยามเย็น เราจะมองเห็นความงาม ความงามจะทำให้เราเกิดความพอใจ ความยินดีหรือความสุข เมื่อเราสัมผัสกับสิ่งสวยงามทำให้เราสามารถแยกแยะวัตถุที่มีความงามว่ามีความโดดเด่น หรือแตกต่างจากวัตถุธรรมดาทั่วไปได้ ทำให้เราเข้าใจว่าอะไรทำให้เกิดความงดงาม เราก็อาจนำความเข้าใจนั้นมาเป็นหลักการสร้างความงามหรือสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นมา

สิ่งสวยงามคือคุณค่าของความเป็นมนุษย์อีกประการหนึ่งที่เราจะละเลยไม่ได้ ถึงแม้มนุษย์จะประกอบคุณงามความดีเพียงใด แต่ถ้าเป็นคนที่มีรูปร่างหน้าตาขี้ริ้วขี้เหร่ เนื้อตัวเสื่อผ้าสกปรก ก็ยังคงเป็นที่รังเกียจของคนทั่วไป ดังนั้น การแต่งกาย การปรุงแต่งบุคลิกหน้าตา จึงเป็นปัจจัยในคุณค่าที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในความเป็นมนุษย์ พิธีกรรมต่างๆ ทางศาสนาเป็นกิจกรรมต้องการปรุงแต่งให้เกิดความงาม วิหารของเทพเจ้าย่อมต้องการความงามกว่าบ้านธรรมดา เพลงสวดเพื่อสรรเสริญเทพเจ้าต่างๆ ย่อมต้องมี

ความไพเราะเสนาะหูคุณค่าทางด้านความงามดังกล่าวนี้เราเรียกว่า สุนทรียภาพ ในทางปรัชญาเรียกว่า สุนทรียศาสตร์

3) ตรรกศาสตร์ (Logics) คือมาตรฐานทางคุณค่าส่วนที่จะเสริมให้มนุษย์มีความสมบูรณ์ขึ้น เป็นคุณค่าทางปัญญา ความคิด กล่าวคือ นอกเหนือจากมาตรฐานทั้ง 2 ด้านดังกล่าวมนุษย์ยังต้องมีความคิดและวิจารณ์ญาณที่ดี รู้จักใช้เหตุใช้ผล ไม่หลงมกมาย มีสามัญสำนึกที่ดี มีโลกทัศน์ที่ดี และมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลศาสตร์ว่าด้วยความคิด

เมื่อความต้องการของมนุษย์ที่มีมากกว่าปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย นั่นก็คือปัจจัยภายในซึ่งเป็นเรื่องของจิตใจ โดยเฉพาะเรื่องความงามที่เกิดจากภายในจิตใจซึ่งกลุ่มที่ให้คุณค่าความงามในแง่ของสุนทรียภาพ เป็นความรู้สึกส่วนบุคคลเช่น ความพอใจ เพลินใจ ใช้ความรู้สึกตนเองเป็นตัวตัดสินได้แก่กลุ่มอัตวิสัย (Subjective) ซึ่งจะแตกต่างจากกลุ่มปรนัย (Objective) ที่ให้คุณค่าความงามเป็นรูปแบบ (Form) หรือความงามเป็นคุณสมบัติของศิลปวัตถุที่มีอยู่นั้นเอง (พวง มีนอก. 2529 : 4) ส่วนคุณค่าความงามที่สะท้อนผ่านความคิด มโนคติ หรือจิตนาการของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นถือเป็นไปตามแนวทางของปรัชญาแบบจิตนิยม (Idealism) อย่างไรก็ตามการตัดสินความงามมิได้มีข้อสรุปที่ตายตัวแต่เป็นเพียงการสร้างกรอบแนวคิดเพื่อกำหนดรูปแบบในการศึกษา เพราะสุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องของคุณค่าสูงสุดของชีวิตเป็นความรู้สึกและพฤติกรรมเท่านั้น

5. สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้

5.1 สิ่งเร้าภายนอก คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณลักษณะดังนี้

5.1.1 ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอย่อมดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้น

5.1.2 การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า การเคลื่อนไหวจะช่วยกระตุ้นเรตินาในนัยน์ตา ทำให้เกิดพลังงานประสาทสมอง

5.1.3 ขนาดของสิ่งเร้า วัตถุที่มีขนาดผิดปกติ เช่น ใหญ่มาก หรือเล็กมาก ย่อมได้รับความสนใจมากกว่าวัตถุที่มีขนาดปกติ

5.1.4 การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า การเกิดซ้ำซาก หมายถึง การตอกย้ำด้วยความเข้มข้นหรือจังหวะที่แตกต่างกัน มิฉะนั้นแล้วเกิดการซ้ำซากบ่อยครั้งจะทำให้ขาดความเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้นได้เหมือนกัน

5.1.5 ความเข้มข้นหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติย่อมดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าปกติธรรมดา

5.1.6 องค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น สี ความถี่เสียง ความแปลกใหม่

5.2 สิ่งเร้าภายใน

5.2.1 ความต้องการ เมื่อมนุษย์เกิดความต้องการอะไรมักจะเอาใจใส่ในสิ่งนั้นๆ อยู่เสมอและกลายเป็นจุดเน้นของการรับรู้

5.2.2 คุณค่าและความสนใจ บุคคลจะสนใจกับสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อตนเอง บางครั้งก่อให้เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้ในสิ่งนั้นๆ ด้วยความตั้งใจและสนใจ

5.3 คุณลักษณะของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มีคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ

5.3.1 สิ่งเร้าที่มีโครงสร้างหรือแบบแผน ได้แก่ สิ่งเร้าที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม

5.3.2 สิ่งเร้าที่ไม่มีโครงสร้างหรือแบบแผน ได้แก่ สิ่งเร้าที่มีลักษณะกำกวม ไม่ชัดเจน

5.4. อวัยวะการรับรู้ (Sense Organs)

การกำหนดรู้ ความรู้สึก หรือสัญชาตญาณ กระบวนการในการบรรลุความตระหนัก หรือความเข้าใจข้อมูลประสาทสัมผัส โดยระบบรับความรู้สึกนั้นเป็นระบบที่ร่างกายสร้างขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น มีผลให้ร่างกายปรับตัวเพื่อให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม มีการตีความหมายของข้อมูล และก่อให้เกิดการรับรู้ (perception) เกี่ยวกับโลกรอบๆ ตัวเรา ผลของการวิจัยประสิทธิภาพของการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้งห้า ปรากฏว่าคนเราจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดและรองลงไปตามลำดับด้วยประสาทสัมผัสดังต่อไปนี้ คือ จักขุสัมผัส ร้อยละ 75 โสตสัมผัส ร้อยละ 13 การสัมผัส ร้อยละ 5 ชิวหาสัมผัส ร้อยละ 3 และฆานสัมผัส ร้อยละ 3



ภาพประกอบ 2 การรับรู้ส่วนต่างๆ ของมนุษย์

ที่มา : อโศก ไทยจันทร์รักษ์. 2557. สื่อการสอนวิชาสุนทรียภาพในการออกแบบ

6. ระดับการรับรู้สุนทรียภาพ

การรับรู้สุนทรียภาพโดยผ่านสื่อแห่งสุนทรียะนั้น มีระดับการรับรู้แบ่งเป็นขั้นๆ ตามคุณค่าของประสบการณ์ในการรับรู้แต่ละคน โดยการแบ่งระดับการรับรู้จากการปะทะกับสื่อและแสดงออกมาทั้งภายในและภายนอก สามารถแบ่งได้ 3 ขั้น คือ

6.1 ขั้นรำลึก (Recognitive) เป็นการรับรู้สุนทรียะระดับแรก ซึ่งรับรู้ได้ทันทีเมื่อปะทะกับวัตถุแห่งสุนทรีย์ คือ มีความความเพลิดเพลิน พอใจ สุขใจ เป็นต้น

6.2 ขั้นคุ้นเคย (Acquaintive) เป็นระดับที่เกิดขึ้นหลังจากการเกิดขึ้นรำลึกแล้ว เป็นการรู้ที่สูงกว่าระดับการรำลึก คือการมีความรู้สึกที่มีการแสดงออกตามภายนอกที่ชัดเจนเช่น การหัวเราะชอบใจ ร้องไห้เพราะมีความสุข หรือเศร้า ที่มีผลจากการรับสื่อสุนทรีย์

6.3 ขั้นซาบซึ้ง (Appreciative) เป็นระดับสูงสุดของการรับรู้ทางด้านสุนทรีย์คือ การรู้มีอารมณ์ร่วม แม้เหตุการณ์ที่รับสื่อสุนทรีย์นั้นจบลงไปแล้ว ยังนำเรื่องราวที่เกิดความประทับใจนั้นนำกลับมาเล่าสู่กันฟัง และยังมีความรู้สึกทุกครั้งเมื่อนึกถึงหรือกล่าวถึงสื่อสุนทรีย์นั้นๆ ที่ผ่านมาแล้ว

การรับรู้ที่เกิดขึ้นซึ่งประสบการณ์สุนทรีย์นั้นสามารถเข้าถึงรสแห่งสุนทรีย์ได้จากการเข้าถึงสื่อแห่งสุนทรีย์ หรือเรียกอีกอย่างว่าวัตถุแห่งสุนทรีย์ที่เกิดขึ้นได้จาก 3 ด้านคือ

- 1) ด้านของผู้รับสื่อสุนทรีย์ ซึ่งอยู่ในฐานะผู้ชม ผู้ฟัง หรือแม้แต่การเป็นการสัมผัสก็ได้
- 2) ด้านของผู้ส่งสื่อสุนทรีย์ เป็นฐานะของศิลปินผู้สร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์ต่างๆ
- 3) ด้านของผู้วิจารณ์สื่อสุนทรีย์ เป็นการเข้าถึงความมีสุนทรีย์ภาพจากการกล่าวถึงสื่อสุนทรีย์

7. รูปแบบของสื่อสุนทรีย์

สื่อสุนทรีย์ คือ สื่อที่เมื่อรับรู้แล้วเกิดความงามขึ้น ส่งผลต่อจิตใจให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ซึ่งเป็นรสที่สัมผัสได้ในอารมณ์ต่างๆ ซึ่งมีรูปแบบที่สามารถพบได้ 2 รูปแบบ ดังนี้

7.1 สื่อธรรมชาติ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามสภาพแวดล้อมต่างๆ เช่น ทะเล ป่า ภูเขา แม่น้ำ หินลำธาร เป็นสื่อที่พบได้เป็นส่วนมากในสถานที่ท่องเที่ยว เมื่อเข้าไปสัมผัสทำให้เกิดความงามในจิตใจ มีความสุขจากการได้เข้าไปสัมผัสกับบรรยากาศ อาจเป็นช่วงเวลาในช่วงเวลาสั้นๆ เช่น ช่วงพระอาทิตย์ขึ้น เราสามารถมองเห็นความงามของสีของท้องฟ้าที่ค่อยๆ สว่างเปลี่ยนจากสีเหลืองทองเป็นสีฟ้า หรือความรู้สึกในขณะที่เที่ยวทะเลได้มองเห็นเกลียวคลื่นที่ซัดเข้าฝั่งมีฟองอากาศสีขาวกระจายออกเป็นจังหวะเมื่อกระทบกับแสงของดวงอาทิตย์สีเหลืองทองเกิดเป็นสีระยิบระยับ พร้อมมีเสียงดังซ่าๆ ทำให้เกิดความเพลิดเพลินใจ เป็นความงามที่สัมผัสได้ง่าย

7.2 สื่อศิลปะ ความหมายของศิลปะ คือ ความงามที่มนุษย์สร้างขึ้น ความหมายที่หลากหลาย นักวิชาการเชื่อว่า คำนี้เกิดมาพร้อม ๆ กับเมื่อ มนุษย์เริ่มมีวิวัฒนาการควบคู่กันมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะเป็นคำที่มีความหมายหลากหลาย และ กว้างขวาง

8. ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ

ศิลปะ- ศิลป์ ศิลปะ (สินละปะ / สิน / สินละปะ) น. ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การ แสดงออกซึ่ง อารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์เห็นโดยเฉพาะ หมายถึง วิจิตรศิลป์ (กลอน) ศร เช่น งามเนตรมฤคมาศ งามขนงว วาดทั้งคันศิลป์ (อิเหนา) พิศพิศตร์ผ่อง พิศตร์ตั้งจันทร พิศขนงงองอน ทั้งคันศิลป์ (รามเกียรติ์ ร.๑) (ส. ศิลปะ ; ป. ศิลปะว่ามีฝีมืออย่างยอดเยี่ยม) (ราชบัณฑิตยสถาน. 2539 : 783) การแบ่งประเภทของศิลปะ สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ

8.1 แบ่งศิลปะตามการรับรู้ โดยเรียกชื่อของประเภทศิลปะตามการรับรู้ต่างๆ ดังนี้

1) ทัศนศิลป์ (Visual Art) เกิดจากคำสองคำมารวมกัน คือคำว่า “ทัศนะ” และคำว่า “ศิลป์” เป็นผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ เพื่อสนองการรับรู้ทางประสาทตา ประกอบด้วย จิตรกรรม

(Painting) ประติมากรรม (Sculpture) ภาพพิมพ์ (Printmaking) ภาพถ่าย (Photography) งานสื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะการจัดวาง (Installation) ศิลปะการแสดง (Performing Art)

2) โสตศิลป์ หรือ ดุริยางค์ศิลป์ เป็นผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ เพื่อสนองการรับรู้ทางประสาทหู โดยมีเสียง ดนตรี (Music) คือ เสียงที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ เป็นการร้อยเรียงกลุ่มเสียง เข้าหากันอย่างมีจังหวะลีลา มีทำนองหรือหลายทำนอง ประกอบซ้อนกัน อาจเป็นในรูปการขับร้อง ประกอบการบรรเลง หรือ ในรูปของการบรรเลงดนตรีล้วนๆ

3) โสตทัศนศิลป์ หรือ นาฏศิลป์ (Dance) เป็นผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ เพื่อสนองการรับรู้ทางประสาทตาและทางหู ผสานพร้อมกันด้วยการเห็นและการฟัง เพื่อประสานจังหวะของการเคลื่อนไหว หมายถึง การรำ และการเคลื่อนไหวไปมา เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ด้วยการแสดงออกในกิริยาต่างๆ เป็นการสร้างมายาคติ ด้วยการแสดงในบทบาทต่าง บางครั้งเรียกว่า ศิลปะการแสดง

4) วรรณกรรม (Literature) เป็นศิลปะแห่งการนิพนธ์อันประณีตและมีเนื้อเรื่องมีอำนาจจิตใจ ให้เกิดความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการ อารมณ์ต่าง ๆ เป็นการถ่ายทอดทางกระบวนคิด มิใช่การรับรู้โดยตรง แต่เป็นการสัมผัสให้เกิดภาพหรือเสียงในจินตนาการ อาจเป็นการเล่าเรื่อง การอ่าน การเขียน หรือด้วยภาษาภายในแบบต่าง ๆ ภาษาแต่ละภาษายังสามารถปรุงแต่งให้เกิดความเหมาะสม ไพเราะสวยงามได้ ชาวไทย เป็นชาติที่มีอารยธรรมเก่าแก่ มีภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ทั้งภาษาพูด และภาษาเขียน นอกจากนี้ ยังมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้ภาษาได้อย่างไพเราะ ถือเป็นความงามของการใช้ภาษาจากการแต่งโคลง กลอน คำประพันธ์ ร้อยแก้วต่าง ๆ

8.2 แบ่งศิลปะตามคุณค่าที่ปรากฏ โดยเรียกชื่อของประเภทศิลปะ ดังนี้

1) วิจิตรศิลป์ แต่เดิมเรียกว่า ประณีตศิลป์ หมายถึง ผลงานศิลปะที่มุ่งเน้นคุณค่าทางความงาม (Aesthetic Value) เป็นสำคัญ เป็นผลงานที่ตอบสนองด้านจิตใจมากกว่าคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย การกำหนดศิลปะที่เป็นวิจิตรศิลป์เป็นการประเมินคุณค่าที่ศิลปินได้ถ่ายทอดออกมา โดยมีประเภทของศิลปะถูกตอบสนองอารมณ์ความงามโดยการใช้หลักการทางสุนทรียภาพ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สื่อผสม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ดนตรี นาฏกรรม

2) ศิลปะประยุกต์ หรือ ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts) หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อมุ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศิลปะประยุกต์ศิลป์เป็นศิลปะที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก และคำนึงถึงความงามเป็นลำดับรอง ประกอบด้วย

2.1) มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) เป็นศิลปะการตกแต่ง เช่น การออกแบบเครื่องเรือน ตกแต่งอาคาร สถานที่โดยใช้วัสดุ สี รูปแบบให้เหมาะสมกับสถานที่ ประโยชน์ใช้สอย และจุดประสงค์ที่ใช้

2.2) อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ สิ่งของเครื่องใช้โดยทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวัน เช่น เครื่องตกแต่งบ้าน ตู้โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องปั้นดินเผา งานโลหะ งานไม้ การจักสาน งานชนิดนี้ต้องการนำหลักศิลปะมาใช้ตั้งแต่การวางรูปแบบ ออกแบบสร้าง ประกอบขึ้นตกแต่งให้สวยงาม เหมาะกับประโยชน์ใช้สอย ซึ่งอาจจะผลิตด้วยเครื่องจักร เป็นต้น

2.3) พาณิชยศิลป์ (Commercial Art) ศิลปะการค้า เช่น ป้ายโฆษณา การจัดตู้โชว์ จัดตกแต่งอาคารร้านค้า เป็นต้น

2.4) หัตถศิลป์ (Craft) คือ งานศิลปะที่นำไปใช้ในงามหัตถกรรม โดยใช้มือทำเป็นส่วนใหญ่ มีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น เครื่องปั้นดินเผา งานแกะสลักไม้ งานถักทอ งานหวาย รวมถึงงานช่างสิบหมู่ของไทย

2.5) งานออกแบบ (Design) เป็นการจัดส่วนประกอบต่างๆ ให้ลงตัว เป็นความกลมกลืนเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะเจาะจง เช่น การออกแบบลายผ้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ งานออกแบบถูกนำมาใช้มากในงานประยุกต์ศิลป์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และให้เกิดประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน และเป็นที่มาของงาน ประเภทกราฟิก (Graphic Art)

8.3 รูปแบบของทัศนศิลป์

8.3.1 ทัศนศิลป์ 2 มิติ (2 Dimension) หมายถึง ผลงานศิลปะที่ใช้การเห็นใน 2 มิติ คือ ผลงานที่เป็นระนาบมีความกว้างและความยาว ประกอบไปด้วยผลงานดังนี้

1) จิตรกรรม (Painting)

จิตรกรรม หมายถึง ภาพที่ศิลปินแต่ละบุคคลสร้างขึ้นด้วยประสบการณ์ทางสุนทรียภาพและความชำนาญโดยใช้สีชนิดต่าง ๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงเจตนาในการสร้างสรรค์ ศิลปินสามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมขึ้นได้หลายประเภท ส่วนใหญ่จะเรียกชื่อของแต่ละเนื้อหา เรื่องราว ที่นำมาถ่ายทอดเป็นประการสำคัญ สรุปได้ดังนี้

1.1) ภาพทิวทัศน์บก (Landscape) หมายถึง งานจิตรกรรมที่แสดงทัศนียภาพของ ภูมิประเทศที่ปรากฏตามธรรมชาติ เช่น ป่า ภูเขา หมู่บ้าน ฯลฯ แม้ว่าจะมีคน สัตว์ หรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้นจะปรากฏอยู่ในภาพด้วยก็ตาม

1.2) ภาพทิวทัศน์ทะเล (Seascape) หมายถึงงานจิตรกรรมที่แสดงเรื่องทะเล เป็น ลักษณะเด่นของภาพ เมื่อภาพทิวทัศน์ทะเลมีรูปเรือ และมีเรื่องราวอื่น ๆ เกี่ยวกับชาวทะเลเป็นลักษณะเด่นมากก็มักเรียกว่า จิตรกรรมท้องทะเล (Marine Painting)

1.3) ภาพทิวทัศน์เมือง (Townscape) หมายถึง งานจิตรกรรมที่แสดงทัศนียภาพ เมือง หรือบางส่วนของเมืองเป็นลักษณะเด่น

1.4) ภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) หมายถึงงานจิตรกรรมที่แสดงเกี่ยวกับภาพสิ่งของไว้ ชีวิตซึ่งศิลปินจัดกลุ่มวางขึ้นไว้ตามใจชอบด้วยจุดประสงค์ให้ดูงามหรือสื่อความหมายอย่างใด อย่างหนึ่ง มักประกอบด้วยสิ่งประดิษฐ์ เช่น แจกัน เครื่องดนตรี หนังสือ ผลไม้ ฯลฯ

1.5) ภาพชีวิตประจำวัน (General Painting) หมายถึง งานจิตรกรรมที่แสดงภาพ ชีวิตประจำวัน

1.6) ภาพคนเหมือน (Portrait) หมายถึงงานจิตรกรรมที่เขียนเป็นลักษณะภาพคน ตามลักษณะของบุคคลจริงโดยมีจุดประสงค์ที่จะบันทึกสภาพของบุคคลนั้น ๆ ไว้

1.7) ภาพคนเต็มตัว (Figure) หมายถึง ภาพคนตั้งแต่ศีรษะจนถึงปลายเท้า เพื่อศึกษาระบบกล้ามเนื้อ โครงกระดูก สัดส่วน สรีระร่างกายและท่าทางการเคลื่อนไหว

1.8) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง (Mural Painting) หมายถึง ภาพจิตรกรรมประเภทหนึ่ง ที่เขียนบนฝาผนังหรือเพดานโดยตรง หรือวาดลงบนแผ่นผ้าใบหรือแผ่นไม้ แล้วติดให้สนิทถาวร กับผนังหรือเพดานก็ได้

จิตรกรรมภาพวาด (Drawing) จิตรกรรมภาพวาด เรียกเป็นศัพท์ทัศนศิลป์ภาษาไทยได้หลายคำ คือ ภาพวาดเขียน ภาพวาดเส้น หรือบางท่านอาจเรียกด้วยคำทับศัพท์ว่า ดรอว์อิง ก็มี ปัจจุบันได้มีการนำอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการเขียนภาพและวาดภาพ ที่ก้าวหน้าและทันสมัยมากมาใช้ ผู้เขียนภาพจึงอาจจะใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ มาใช้ในการเขียนภาพ ภาพวาดในสื่อสิ่งพิมพ์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ภาพวาดลายเส้น และ การ์ตูน (ปัจจุบันเฉพาะทางภูมิศาสตร์)

จิตรกรรมภาพเขียน (Painting) ภาพเขียนเป็นการสร้างงาน 2 มิติบนพื้นระนาบด้วยสีหลายสีซึ่งมักจะต้องมีสื่อตัวกลางระหว่างวัสดุกับอุปกรณ์ที่ใช้เขียนอีก ซึ่งกลวิธีเขียนที่สำคัญ คือ

- 1.1.1) การเขียนภาพสีน้ำ (Water Colour Painting)
- 1.1.2) การเขียนภาพสีน้ำมัน (Oil Painting)
- 1.1.3) การเขียนภาพสีอะคริลิก (Acrylic Painting)
- 1.1.4) การเขียนจิตรกรรมฝาผนัง (Fresco Painting)
- 1.1.5) จิตรกรรมแผง (Panel Painting)

2) ภาพพิมพ์ เป็นการถ่ายทอดรูปแบบจากแม่พิมพ์ออกมาเป็นผลงานที่มีลักษณะเหมือนกันกับแม่พิมพ์ทุกประการ และได้ภาพที่เหมือนกันมีจำนวนตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไปการพิมพ์ภาพเป็นงานที่พัฒนาต่อเนื่องมาจากการวาดภาพ ซึ่งการวาดภาพไม่สามารถสร้างผลงาน 2 ชิ้น ที่มีลักษณะเหมือนกันทุกประการได้จึงมีการพัฒนา การพิมพ์ขึ้นมา ชาติจีน ถือว่าเป็นชาติแรกที่นำเอาวิธีการพิมพ์มาใช้อย่างแพร่หลายมานานนับพันปี จากนั้นจึงได้แพร่หลายออกไปในภูมิภาคต่างๆ ของโลก คนชาติทางตะวันตกได้พัฒนาการพิมพ์ภาพ มีการนำเอาเครื่องจักรกลต่างๆ เข้ามาใช้ในการพิมพ์ ทำให้การพิมพ์มีการ พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์สามารถแบ่งได้ตามลักษณะของแม่พิมพ์ ได้ดังนี้

2.1) ภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief) หมายถึง ภาพพิมพ์ที่เกิดจากแม่พิมพ์ไม้ แม่พิมพ์ แกะพรม้ำมัน แม่พิมพ์แกะจากพืช หรือแม่พิมพ์ที่ทำจากวัสดุอะไรก็ตาม ซึ่งถูกทำให้พื้นที่ส่วนหนึ่งสึกลงไป แล้วทำให้ส่วนที่เหลือกลายเป็นส่วนฉนวน และเมื่อนำสีหรือหมึกไปกลิ้งลงบนส่วนฉนวน ของแม่พิมพ์แล้วนำไปพิมพ์บนกระดาษที่ต้องการ เช่น ผ้า กระดาษ ฯลฯ ก็จะปรากฏภาพพิมพ์ ประเภทผิวฉนวนขึ้น

2.2) ภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio) หมายถึง ภาพพิมพ์ที่เกิดจากแม่พิมพ์ที่สร้างขึ้น ในลักษณะตรงกันข้ามกับการสร้างแม่พิมพ์ที่ใช้พิมพ์ภาพประเภทภาพพิมพ์ผิวฉนวน ส่วนใหญ่จะใช้ แผ่นโลหะที่แข็งแรง เช่น แผ่นทองแดงหรือแผ่นสังกะสีเป็นแม่พิมพ์แทนไม้ เพราะการพิมพ์ร่อง ลึกจำเป็นจะต้องให้แม่พิมพ์ผ่านแรงกดมาก ๆ ในการสร้างรูปแบบบนแม่พิมพ์นั้นจะใช้เครื่องมือ แกะโลหะหรือใช้วิธีการกัดกรดก็ได้ ภาพที่พิมพ์ออกมาเกิดจากหมึกพิมพ์ที่อยู่ในร่องของแม่พิมพ์

2.3) ภาพพิมพ์พื้นราบ (Surface) หมายถึง ภาพพิมพ์ที่เกิดจากแม่พิมพ์ที่ทำจากหินหรือแผ่นสังกะสีในส่วนของการพิมพ์นั้น จะไม่มีการทำให้แม่พิมพ์เป็นร่องรอยขูดขีด หรือแกะให้มีความตื้นลึกแต่อย่างใด แต่จะใช้วิธีวาดภาพหรือระบายสีที่ต้องการลงบนกระดาษของ แม่พิมพ์ แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษก็จะได้ภาพพิมพ์ในลักษณะภาพพิมพ์พื้นราบนั่นเอง

2.4) ภาพพิมพ์ลายฉลุ (Stencil) หมายถึง ภาพพิมพ์ที่เกิดจากการฉลุภาพที่จะพิมพ์ ให้หลุดออกไปจากแม่พิมพ์แล้วจึงใช้สีพ่นหรือพิมพ์ลงในช่องว่างที่ฉลุออกไปก็จะได้รูปร่าง รูปทรงของภาพตามที่ได้ฉลุออกไป ภาพพิมพ์ลายฉลุได้พัฒนาไปสู่กลวิธีพิมพ์ผ้าไหม (Silk Screen) ซึ่งภาพที่ได้จะมี ความละเอียด คมชัดมากกว่า

8.3.2 ทศนศิลป์ 3 มิติ (3 Dimension) หมายถึง ผลงานศิลปะที่สามารถมอง หรือชม ผลงานได้รอบด้าน มีทั้งด้านกว้างและยาว และสูง ประกอบด้วย ประติมากรรม สถาปัตยกรรม สื่อผสม ประเภทของทศนศิลป์ 3 มิติ มีดังนี้

1) ประติมากรรม (Sculpture) หมายถึง งานศิลปกรรมที่สร้างเป็นรูปทรงสามมิติ โดยวิธีการแกะสลัก ปั้น หรือวิธีการผสมผสานอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบขึ้นตามที่ต้องการ มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์งาน ประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนด วิธีการสร้างผลงาน ความงามของงานประติมากรรม เกิดจากการแสง และเงา ที่เกิดขึ้นในผลงานการสร้างงานประติมากรรมทำได้ 4 วิธี คือ

1.1) การปั้น (Casting) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุ ที่เหนียว อ่อนตัว และยึดจับตัวกันได้ดี วัสดุที่นิยมนำมาใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปูน แป้ง ขี้ผึ้ง กระดาษ หรือ ขี้เลื่อยผสมกาว เป็นต้น

1.2) การแกะสลัก (Carving) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่ แข็ง เปราะ โดยอาศัยเครื่องมือ วัสดุที่นิยมนำมาแกะ ได้แก่ ไม้ หิน กระฉก แก้ว ปูนพลาสติก เป็นต้น

1.3) การหล่อ (Molding) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่หลอมตัวได้ และกลับแข็งตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดผลงานที่เหมือนกันทุกประการตั้งแต่ 2 ขึ้นขึ้นไป วัสดุที่นิยมนำมาใช้หล่อ ได้แก่ โลหะ ปูน แป้ง แก้ว ขี้ผึ้ง ดิน เรซิน พลาสติก ฯลฯ

1.4) การประกอบขึ้นรูป (Construction) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยนำวัสดุต่าง ๆ มา ประกอบเข้าด้วยกัน และยึดติดกันด้วยวัสดุต่าง ๆ

2) การเลือกวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรม ขึ้นอยู่กับวัสดุที่ต้องการใช้ ประติมากรรมไม่ว่าจะสร้างขึ้นโดยวิธีใด จะมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ แบบนูนต่ำ แบบนูนสูงและแบบลอยตัว ผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรม เรียกว่า ประติมากร สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

2.1) ประติมากรรมรูปนูน หมายถึง ประติมากรรมที่เน้นลักษณะสูงต่ำจากพื้น หลัง แบ่งออกได้ดังนี้ ประติมากรรมรูปนูนสูง (High Relief) ประติมากรรมรูปนูนต่ำ (Base Relief)

2.2) ประติมากรรมรูปเว้า (Hollow Relief) หมายถึง ประติมากรรมที่มีลักษณะ กลับ กันกับลักษณะนูน เป็นการแกะสลักลงไปให้ต่ำกว่าระดับพื้น เพื่อสร้างให้เกิดมิติลวงตาใน ส่วนลึกมากขึ้น หรือเพื่อให้เกิดมิติที่มีความกลมกลืนกันนูนออกมาได้ด้วย

2.3) ประติมากรรมจรดูล (Mobile) หมายถึง ประติมากรรมที่เน้นให้เกิดการ เคลื่อนไหว ซึ่งอาจจะเกิดการเคลื่อนไหวเพราะสาเหตุหลาย ๆ ประการ ได้แก่ การติดตั้งในลักษณะ แขนง กับเพดาน เช่น ปลาตะเพียนโบราณของไทย หรือเคลื่อนไหวด้วยพลังงานของสิ่งอื่น ๆ เช่น เครื่องกลไก แรงลม แรงน้ำ เป็นต้น

2.4) ประติมากรรมลอยตัว (Round Relief) หมายถึง ประติมากรรมที่มีลักษณะ ลอย ตัว สามารถดูได้รอบด้าน ไม่มีส่วนใดติดกับผนังแต่ส่วนใหญ่จะมีฐานรองรับให้สามารถตั้งอยู่ได้

3) สถาปัตยกรรม (Architecture) หมายถึง ศิลปะและวิทยาการแห่งการก่อสร้าง ซึ่งอธิบายอีกนัยหนึ่งว่าเป็นการจัดระวาง 3 มิติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทั้งทางร่างกาย และ จิตใจสถาปัตยกรรม เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการก่อสร้างสิ่งก่อสร้าง อาคารที่อยู่อาศัยต่างๆ การ วางผังเมืองการจัดผังบริเวณการตกแต่งอาคาร การออกแบบก่อสร้าง ซึ่งเป็นงานศิลปะ ที่มีขนาดใหญ่ต้อง

ใช้ผู้สร้างงานจำนวนมาก และเป็นงานศิลปะที่มีอายุยืนยาว สถาปัตยกรรม เป็นวิธีการจัดสรรบริเวณที่ว่างให้เกิดประโยชน์ใช้สอยตามความต้องการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ เช่น วิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์สังคมวิทยา มานุษยวิทยา และศิลปะ อย่างไรก็ตามงานสถาปัตยกรรมที่ถูกต้องและมีความสมบูรณ์ จำเป็นจะต้อง ตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งคุณค่า 3 ประการ คือ

- 1) ความเหมาะสมและความสะดวกในการใช้สอย
- 2) ความมั่นคงแข็งแรง
- 3) ความสวยงามที่น่าชื่นชมยินดี

สำหรับประเภทของงานสถาปัตยกรรมนั้น สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

3.1) สถาปัตยกรรมแบบเปิด หมายถึง สถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะใช้ให้เป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ที่อยู่อาศัย ได้แก่ อาคารบ้านเรือน หรือเป็นที่สำหรับจัดงานหรือการจัดแสดงต่าง ๆ ได้แก่ โรงละคร ห้องประชุม หรือสถานที่จัดแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

3.2) สถาปัตยกรรมแบบปิด หมายถึง สถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นโดยไม่มีจุดมุ่งหมายที่จะใช้ประโยชน์จากพื้นที่ภายในหรือส่วนอื่น ๆ ของสถาปัตยกรรม แต่เป็น สิ่งก่อสร้างที่เน้นการแสดงออกถึงคุณค่าความสำคัญในด้านใดด้านหนึ่งหรือเพื่อเป็นอนุสรณ์เป็นที่ ระลึกถึงเรื่องราวเหตุการณ์ที่สำคัญมากกว่า เช่น สถาปัตยกรรมประเภทประตู่ชัย และอนุสาวรีย์ ต่าง ๆ เป็นต้น

8.3.3 ทักษะศิลปะที่มีรูปแบบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ

ผลงานทัศนศิลป์ที่สามารถเป็นได้ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ คือ สื่อผสม (Mixed Media) ตามพจนานุกรมศัพท์ศิลปะฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2530 ได้ให้ความหมายของศิลปะประเภทสื่อผสมไว้ว่า หมายถึง ศิลปกรรมแห่งพุทธศตวรรษที่ 25 ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือวาดเส้น ที่มีวัสดุหรือกลวิธีต่าง ๆ เข้าไปผสม ด้วย จนไม่อาจเรียกว่าเป็นงานอย่างหนึ่งอย่างใด โดยเฉพาะ สื่อผสมเป็นลักษณะงานศิลปะที่วิเศษ จากคำนิยามดังกล่าว ทัศนศิลป์ประเภทสื่อผสม จึงเกิดการรวมตัวกันตาม ลักษณะต่างๆ ดังนี้

- 1) การผสมกันของวัสดุ (Material) เช่น การผสมกันระหว่างไม้กับโลหะ
- 2) การผสมกันของสื่อ (Media) เช่น การผสมกันระหว่างเสียงกับการวาดภาพ
- 3) การผสมกันของเทคนิค (Technique) เช่น การผสมกันระหว่างการระบายสีกับการพิมพ์สี

4) การผสมกันของวิธีการ (Method) ในการสร้างงานศิลปะ เช่น การผสมกันระหว่างงานจิตรกรรมกับงานประติมากรรม ซึ่งมีวิธีการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน เป็นต้น

ลักษณะโดยทั่วไปของศิลปะประเภทสื่อผสมดังกล่าว จะเห็นได้ว่า รูปแบบ สำเร็จของศิลปะประเภทนี้เกิดจากแนวความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่สามารถนำวัสดุ สื่อ เทคนิค และวิธีการในการสร้างงานศิลปะมาถ่ายทอดเป็นผลงานทัศนศิลป์ขึ้น นับเป็นทัศนศิลป์ที่มี ขอบเขตกว้างขวางให้ความเป็นอิสระในการนำเสนอรูปแบบของผลงาน ได้แก่ศิลปินมากกว่า ทัศนศิลป์ประเภทใด ๆ

8.4 การนำเสนอศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual art) ในการสร้างสรรค์

ศิลปะที่ครอบคลุมความคิด (concept) หรือ ความคิดที่เกี่ยวกับงานมีความสำคัญกว่าความงามและวัสดุที่ใช้ ฉะนั้นงานหลายชิ้นที่สร้างขึ้นที่บางครั้งก็เรียกว่า ศิลปะจัดวาง สื่อผสม วิดีโออาร์ต ศิลปะจัดแสดงสด นิเวศศิลป์ ซึ่งในแต่ละประเภทที่ได้กล่าวมา มีความแตกต่างในเทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ไม่ยึดติดกับพื้นที่ และสามารถใช้อย่างไรในสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเพื่อสื่อแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้สะท้อนความรู้สึกของผู้คนที่ชมได้

9. ทฤษฎีทางศิลปะ (Art Theory)

- 1) ทฤษฎีการลอกเลียนแบบ (Imitativistic Theory)
- 2) ทฤษฎีนิยมรูปทรง (Formalistic Theory) (Art as Form)
- 3) ทฤษฎีนิยมแสดงออกทางอารมณ์ (Emotionalistic Theory)
- 4) ทฤษฎีนิยมคำนวนทางจินตนาการ (Conculative Innaginationism)

ตารางเปรียบเทียบคุณค่าสุนทรียภาพและคุณค่าเชิงเกณฑ์ของทฤษฎีต่างๆ

ทฤษฎีศิลปะ Art Theory	คุณค่าสุนทรียภาพ Aesthetic Quality	คุณค่าเชิงเกณฑ์ Qualitative Criteria
1. ทฤษฎีการลอกเลียนแบบ	คุณค่าลักษณะเชิงการพรรณนา จากที่เห็นหรือได้ยินหรือทั้งที่เห็นและได้ยินพร้อมกัน	คุณค่าจากการรับรู้และรู้ว่าเหมือนสิ่งที่เป็นจริง หรือจากที่รู้และเข้าใจว่าเป็นความจริงคือข้อมูลเชิงคุณค่าถูกต้องตามเกณฑ์
2. ทฤษฎีนิยมรูปทรง	คุณค่าลักษณะเชิงวิเคราะห์จากการเห็น ได้ยิน หรือทั้งสองอย่างพร้อมกัน	คุณค่าที่ปะทะกับการรู้โดยตรงอาจเป็นการจัดองค์ประกอบด้วยมูลฐาน ผ่านหลักการศิลปะหรือผลจากคุณค่าพื้นผิวคือข้อมูลเชิงคุณค่าที่ถูกต้องตามเกณฑ์
3. ทฤษฎีนิยมแสดงออกทางอารมณ์	คุณค่าลักษณะการรับรู้ผ่านการตีความ	คุณค่าเกิดจากการรับรู้และการตีความจากความคิดความรู้สึกและอารมณ์ส่งมาสู่ผู้รับที่ได้คือข้อมูลเชิงคุณค่าที่ถูกต้องตามเกณฑ์คุณค่าเสมือนจริงที่ให้ความรู้สึก
4. ทฤษฎีนิยมคำนวนทางจินตนาการ	คุณค่ารูปทรงเชิงอุดมคติและการแสดงออกทางเนื้อหาที่มีความหมายที่รู้สึกและเข้าใจได้ต่อผู้รับรู้	และความเข้าใจระหว่างความสัจจริงกับความงามสัมพันธ์ในทางจินตนาการคือคุณค่าที่ถูกต้องตามเกณฑ์

สรุปท้ายบท

สุนทรียภาพในการรับรู้ มีความเกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ซึ่งมีความหมายคือ วิชาที่ว่าด้วยเรื่องของความงาม และสุนทรียภาพ ที่มีความหมายว่าความรู้สึกที่งาม สืบเนื่องจากความต้องการของมนุษย์ที่มีมากกว่าความต้องการที่เป็นปัจจัยภายนอกที่ตอบสนองทางร่างกาย อันได้แก่ ปัจจัยสี่ คือ เครื่องนุ่งห่ม ยา รักษาโรค ที่อยู่อาศัย และอาหาร ความต้องการทางใจนี้คือสิ่งที่ทำให้มนุษย์มีความรู้สึก เป็นปฏิกิริยาทางสังคม คือ ความมีสุนทรีย์ หรือความงามนั่นเอง โดยการรับรู้ที่มนุษย์ใช้สื่อสารทางสังคมด้วยอวัยวะรับรู้ทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัส ล้วนเป็นช่องทางที่ทำให้มนุษย์ได้ติดต่อและเชื่อมความรู้สึกระหว่างกันได้ สุนทรียภาพจึงเป็นความงามตรงที่ใช้สำหรับการสื่อสาร อาจเป็นผู้รับสาร หรือเป็นผู้ส่งสาร ก็สามารถรับความสัมผัสทางสุนทรียภาพนี้ได้

คุณค่าทางสุนทรีย์ นอกจากจะสร้างความละเอียดในการสื่อสารแล้วยังมีคุณค่าทำให้จิตใจของผู้ที่ถูกฝึกฝนในเรื่องสุนทรียภาพให้มีความอ่อนโยน เข้าใจสังคม และมีความงามตรงในจิตใจ ด้วยวิชาทางด้านสุนทรียศาสตร์จัดเป็นวิชาทางด้านคุณวิทยา ซึ่งเป็นปรัชญาสาขาหนึ่ง ที่ทำให้ระดับจิตใจของมนุษย์สูงขึ้นไปกว่าสัตว์ เพราะวิวัฒนาการของมนุษย์ไม่ได้พัฒนาเฉพาะพัฒนาการทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาทางด้านจิตใจอีกด้วย

ในระบบการศึกษาและสุนทรียภาพ หลักสูตรศิลปศึกษาในระบบโรงเรียนมาตั้งแต่ พ.ศ. 2438 นับร้อยปีเศษ มาจนถึงทุกวันนี้ ศิลปศึกษาในโรงเรียน รวมทั้งสถาบันอุดมศึกษา ยังไม่สามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อสุนทรีย์ในชีวิตประจำวัน ให้กับคนมีการศึกษาและประชาชนคนไทยทั้งหมดได้ ซึ่งก็อาจจะไม่ต่างไปจากพัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์นับร้อยปีเศษในสังคมไทย ที่ยังไม่สามารถสร้างความคิดเชิงวิทยาศาสตร์ให้กับประชาชนคนไทยได้มากนักคนมีการศึกษายังคงภาคภูมิใจในการไม่มีความรู้และไม่มีความรู้ระบบการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ดังที่ผ่านมา ให้ได้ เพราะการศึกษาในระบบโรงเรียนยังคงเป็นหัวใจสำคัญในสังคม สังคมและครอบครัวก็มีแนวโน้มไปทางนั้นเท่าที่ผ่านมา ทัศนศิลป์ในโรงเรียน มุ่งผลิตผลงานทางศิลปะ ศิลปะที่เน้นทักษะ งานช่างฝีมือมากกว่าการสร้างทัศนคติและรสนิยมทางศิลปะดนตรีและศิลปะการแสดง ยังเป็นปัญหามากกว่าทัศนศิลป์ มีปัญหาทั้งแนวคิดทางการศึกษาของนักการศึกษา การรวบอำนาจทางวิชาการจากศูนย์กลางผู้สอนที่ขาดความรู้ความเข้าใจ และขาดพลังในการเป็นครู ฯลฯ สังคมไทยต้องปฏิรูประบบการศึกษาทั้งหมด รวมทั้งการศึกษาเพื่อพัฒนาสุนทรียภาพด้วย ปัญหาทั้งหมดก็คงมิใช่เพียงเฉพาะการศึกษาในระดับโรงเรียนเท่านั้น การศึกษาในระดับอุดมศึกษา ก็จำเป็นต้องปฏิรูปตัวเองด้วยเช่นกันเชื่อมโยงไปถึงการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย สำหรับคนไทยทั้งปวง (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2552 : 117-118)

คำถามทบทวนประจำบทที่ 1

1. วิชาสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นวิชาที่จัดอยู่ในปรัชญาสาขาใด
2. จงอธิบายความหมายของสุนทรียศาสตร์
3. ระดับการรับรู้สุนทรียที่แสดงออกภายนอกขั้นแรกสุด
4. ระดับการรับรู้สุนทรียที่แสดงออกภายนอกขั้นสุดท้ายสุด
5. ปรัชญาความงามในพุทธศาสนากล่าวถึงสุนทรีย์ว่าอย่างไร
6. อารมณ์ที่เกิดความสุขแก่มนุษย์ ที่เรียกว่า “สุขารมณ์” เกิดขึ้นจาก 3 สิ่งคือ
7. จงอธิบายความแตกต่างของตรรกวิทยากับสุนทรียศาสตร์
8. ความงาม เกี่ยวข้องอะไรกับความเป็นมนุษย์
9. การศึกษาสุนทรียศาสตร์ในแง่ของศิลปะ กำหนดให้ศึกษาสาขาใดบ้าง
10. ความจริง (The Reality) สิ่งที่เป็นนิรันดร์ ในทัศนะของนักปรัชญานั้นแสดงไว้อย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- โกสุม สายใจ. (2549) **สุนทรียภาพของชีวิต**. กรุงเทพฯ :โครงการศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ทวีเกียรติ ไชยงยศ. (2538) **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะศิลปกรรมศาสตร์
สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- พวง มีนอก.(2529). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาปรัชญาและศาสนา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ยุทธ ศักดิ์เดชยนต์. (2522). **สังคมศาสตร์ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมมนุษย์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลักษณะวัต ปาละรัตน์.(2551). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาปรัชญา.มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วนิดา ขำเขียว. (2543). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ : พรานนก.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2552). **สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต**. กรุงเทพฯ : สันติศิริ.
- สถิต วงศ์สุวรรณ. (2543). **ปรัชญาเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : อักษรวิทยา.
- สุชาติ สุทธิ. (2542). **สุนทรียภาพของชีวิต**. กรุงเทพฯ : เสมาธรรม.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2551). **ผลึกความคิดศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บทที่ 2

การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์

การสร้างสรรคสื่อสุนทรีย์ที่เป็นผลงานทัศนศิลป์ จัดว่าเป็นหน้าที่ของศิลปินจะต้องเรียนรู้ถึงทฤษฎีของการออกแบบและวิธีการปฏิบัติกรออกแบบที่ถูกต้องเพื่อสร้างสรรคผลงานออกแบบซึ่งสามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรคและขอบเขตที่ชัดเจน นอกจากนั้นยังมีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการสร้างสรรคที่มีมูลค่าสูงยิ่ง ดังนั้นศิลปินและนักออกแบบจึงจำเป็นที่จะต้องตระหนักถึงคุณค่าของผลงานที่ตนต้องรับผิดชอบ ศิลปินและนักออกแบบสามารถสร้างสรรคผลงานที่ดีได้จะต้องมีความรู้และความเข้าใจในกระบวนการออกแบบและกระบวนการความคิดสร้างสรรคด้วย ซึ่งความคิดสร้างสรรคประกอบไปด้วยความคิด 4 ลักษณะ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ (ศิริพร ปีเตอร์. 2549 : 203) การสร้างสรรคเป็นพฤติกรรมอันสำคัญของมนุษย์เป็นความต้องการสร้างสิ่งใหม่แปลกสำหรับตน ไม่เหมือนกับการเลียนแบบ เพราะว่าการเลียนแบบจะเป็นการทำตามสิ่งที่กำหนดให้ใกล้เคียงความจริงมากที่สุด โดยผู้กระทำไม่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหามากนัก อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรคสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมบางครั้งจะถูกกล่าวหาจากคนในสังคมว่าเป็นคนนอกคอก เพราะคนที่มีความคิดสร้างสรรคมักจะคิดและทำอะไรที่ผู้อื่นตามไม่ทัน (สุชาติ เถาทอง. 2536 : 61) ศิลปินและนักออกแบบที่ดีจึงควรมีคุณลักษณะเป็นนักสร้างสรรคที่ดีด้วย

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค

กระบวนการความคิดสร้างสรรค หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนแก้ปัญหาได้สำเร็จ (กรมวิชาการ. 2535 : 8) ซึ่งกระบวนการนี้มีความสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรคงานศิลปะและการออกแบบ ที่มุ่งเน้นแก้ไขปัญหาในการสื่อสารข้อมูลอย่างมีความคิดสร้างสรรค แต่ระดับความสามารถในการแก้ไขปัญหาอย่างมีความคิดสร้างสรรคของแต่ละบุคคลไม่เท่ากัน ดังนั้นการฝึกฝนความคิดอย่างสม่ำเสมอจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง นักจิตวิทยาหลายท่านที่ทำการศึกษเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรคได้ให้คำจำกัดความของความคิดสร้างสรรคไว้ดังนี้ บาร์อน และ เมย์ (Baron and May, 1960 อ้างใน ทิพย์วัลย์ สีจันทร์ และคณะ. 2549) ได้ให้คำจำกัดความว่าความคิดสร้างสรรคเป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ๆ เกิดผลผลิตใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีรวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ดังเช่น โทมัส เอดิสัน ค้นพบหลอดไฟฟ้า นำไปสู่เครื่องใช้ไฟฟ้านานาชนิด ซึ่งงานประดิษฐ์คิดค้นของเขาเป็นตัวอย่งที่ดีของงานที่มีลักษณะความคิดสร้างสรรค นั่นคือ แปลกใหม่ แตกต่างจากที่เคยปรากฏและเป็นประโยชน์มหาศาลต่อชาวโลกอีกด้วย

อีริค ฟรอมม์ (Eric Fromm. 1963 อ้างใน ทิพย์วัลย์ สีจันทร์ และคณะ. 2549 : 55) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะสังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจ และมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Creativity is the ability to see or to aware and to respond) ตัวอย่างเช่น เมื่อบอกเห็นสิ่งที่สวยงาม คนเราจะเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในความงาม มีปฏิกิริยาโต้ตอบ เช่น การกล่าวววาจาเป็นคำชม การเขียนเป็นภาพ การเขียนเป็นคำประพันธ์ เช่นเดียวกับนักประดิษฐ์เจมส์วัตต์ สังเกตเห็นไอน้ำเดือดทำให้ฝาภาตัมน้ำผะยอ ทำให้เค้าคิดค้นเครื่องจักรไอน้ำได้สำเร็จ นิวตัน มองเห็นแอปเปิ้ลหล่นลงสู่พื้น ทำให้สามารถคิดค้นทฤษฎีแรงดึงดูดเข้าสู่ศูนย์กลางของโลกได้ เป็นต้น

2. ส่วนประกอบของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมอันสำคัญของมนุษย์ เป็นความต้องการสร้างสิ่งใหม่สิ่งแปลกสำหรับตน ไม่เหมือนกับการเลียนแบบเพราะว่าการเลียนแบบจะเป็นการทำตามสิ่งที่กำหนดให้ใกล้เคียงความจริงที่สุด โดยผู้กระทำไม่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหามากนัก อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมบางครั้งจะถูกกล่าวหาจากคนในสังคมว่าเป็นคนนอกคอก เป็นคนบ้า เพราะคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะคิดและทำอะไรผู้อื่นตามไม่ทัน หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นผู้ล้ำยุคก็ไม่ได้ผิดนัก อาทิ เลโอนาร์โด ดา วินชี, ฟินเซนต์ ฟาน ก็อก, มิเคิลันเจโล บูโอนารอตติ เป็นต้น การสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อโลกภายนอก สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติให้ปรากฏเป็นภาพได้ โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญของการสร้างสรรค์ 3 ประการคือ

2.1 การรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นส่วนประกอบประการแรกของมนุษย์ เราจะพบว่าผู้มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้ มักจะเป็นผู้ที่พบเห็นสิ่งต่างๆ มาก มีการรับรู้มาก และพยายามสังเกตจากการรับรู้

2.2 จินตนาการ (Imagination) จินตนาการเป็นผลมาจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสต่างๆ ของมนุษย์ เมื่อรู้มากเห็นมากก็ทำให้เกิดความคิดมาก จึงมีความจินตนาการต่อสิ่งต่างๆ มากมาย กล่าวได้ว่า จินตนาการเกิดจากการสังสมของการรับรู้ทั้งหมด เช่น ดา วินชี ผู้คิดสร้างเครื่องบินคนแรกของโลกนั้น จะต้องเคยเห็นนกหรือแมลงต่างๆ บินมาก่อน จึงเกิดจินตนาการสร้างเครื่องบินขึ้น และทำการทดลองค้นคว้าต่อมาจนเกิดเป็นเครื่องบินดังที่ทราบกันทุกวันนี้

จินตนาการเป็นผลที่เกิดจากการรับรู้ของมนุษย์ต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวบวกกับความคิด การใช้จินตนาการแบบอุดมคติคือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยรูปลักษณะที่แตกต่างไปจากที่เคยเห็น ดังตัวอย่างภาพจิตรกรรมของไทย เช่น กินรี คชสีห์ หรือสัตว์ในโบราณนิยายต่างๆ เป็นต้น

2.3 ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์เป็นผลจากการรับรู้ในการเรียนรู้หรือทำในสิ่งหนึ่งมาก่อนและเก็บสิ่งสมไว้ในสมอง และพร้อมที่จะแสดงออกมาเมื่อถึงเวลาอันสมควร ประสบการณ์มีความสำคัญต่อชีวิตคือทำให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาไปพร้อมๆ กัน เช่น การต้มไข่ เราพบว่าไข่แดงและไข่ขาวแข็ง ซึ่งเราเคยทราบมาว่าของเหลวเมื่อถูกความร้อนแล้วไม่แข็ง แต่จะกลายเป็นไอ เช่น น้ำ เป็นต้น แต่เรารู้ว่าไข่ไม่อยู่ในชามนี้ความรู้นี้จึงกลายเป็นความรู้ที่เกิดจากการทดลองที่เรียกว่าแบบลองผิดลองถูก ซึ่งก็ประสบการณ์อีกอย่างหนึ่ง (สุชาติ เถาทอง. 2536 : 61-62)

3. องค์ประกอบศิลปะ (Art composition)

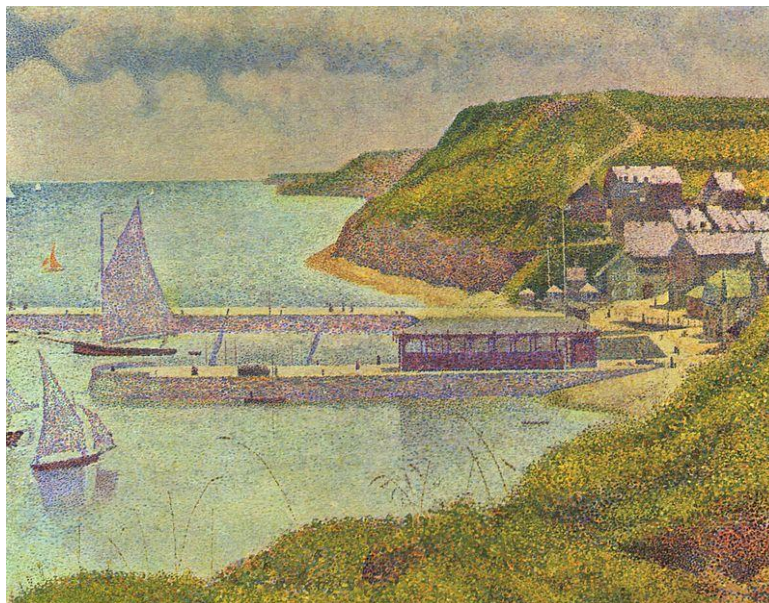
การส่งสารที่เป็นสื่อสุนทรีย์นั้นเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะ การที่จะทำความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ ก็ไม่ต่างอะไรกับการใช้ภาษาในการสื่อสาร ภาษาเราใช้เสียง หรือกิริยาอาการ ซึ่งทำความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ ศิลปะสามารถสร้างความเข้าใจสื่อร่วมกันด้วยหน่วยที่คลุกเคล้าเข้าด้วยกันได้แก่ เส้น แสง สี ลักษณะผิว จังหวะ และส่วนประกอบศิลปะอื่นๆ (อารี สุทธิพันธุ์. 2551 : 91) สิ่งซึ่งปรากฏแก่สายตารอบๆ สามารถนำมาประสมประสานให้เกิดเป็นผลงาน ศิลปินต้องศึกษาวิเคราะห์ถึงคุณสมบัติและบทบาทขององค์ประกอบมูลฐานต่างๆ ให้เปิดความเข้าใจอย่างแท้จริงในข้อดีและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อจะได้นำข้อดีขององค์ประกอบมูลฐานมาใช้กับผลงาน อย่างมีประสิทธิภาพ

ทัศนธาตุ (Visual Elements) หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุ สามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้ชมผลงาน โดยเป็นส่วนสำคัญในการจัดองค์ประกอบศิลปะ มีรายละเอียดในแต่ละทัศนธาตุ ดังนี้

3.1 จุด (dot)

จุดเป็นส่วนประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะและงานออกแบบ คือ เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว และความลึก ในทางสัญลักษณ์เราจะพบจุดเมื่อมองขึ้นไปบนท้องฟ้าจะเห็นดวงดาวต่างๆ เป็น จุดๆ และจุดจะเกิดความหมายได้ก็ต่อเมื่อมีการจัดวางให้มีการตอบโต้กันระหว่างจุดด้วยกัน หรือจุดกับที่ว่าง และประโยชน์อื่นๆ ได้แก่ การนำจุดมาใช้ในเทคนิค ซิลค์สกรีน และการสร้างภาพพิมพ์แกะไม้ (ปาฟจน์ หนูนภักดี. 2553 : 113) หรืออาจจะเป็นการใช้จุดเพื่อกำหนดพิกัดต่างๆ ในเรื่องของการบอกจุดหมายปลายทาง หรือการนำจุดมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นภาพต่างๆ โดยเฉพาะกลุ่มศิลปะที่ใช้จุดในการสร้างผลงาน เรียกชื่อกลุ่มที่นิยมใช้จุดว่า กลุ่มจุดนิยม (pointillism) เห็นได้จากการทำงานของลัทธินีโออิมเพรสชัน ด้วยการงานโดยใช้การจุดสีเพื่อสร้างภาพผลงานเพื่อมีเป้าหมายในการแสดงออก เพื่อสร้างความน่าสนใจแก่การมองด้วยการสร้างการเห็นสีจากการผสมสีด้วยดวงตา (Divisionism)

หากการใช้ประโยชน์ในปัจจุบันเราสามารถเห็นจุดในรูปแบบของข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ ที่ชื่อว่า บิตแมป (Bitmap) หรือ ราสเตอร์ (raster) เป็นการนำเอาจุดสี หรือ pixel มาต่อกันจนเป็นภาพออกมา โดยความละเอียดที่ได้ขึ้นอยู่กับขนาดของ pixel หากมีจำนวนมากก็จะทำให้ภาพมีขนาดใหญ่ตามไปด้วย กำหนดพื้นและสีให้แต่ละพิกเซล (pixel) หรือ bit รวมถึงการนำมาใช้เพื่อสร้างภาพในอุตสาหกรรมกราฟิกระบบออฟเซต ทำให้ได้ผลงานที่สวยงามและง่ายต่อการผลิต



ภาพประกอบ 5 การใช้จุดวางเรียงกันเพื่อสร้างผลงานของปีแยร์ เซอรา

ที่มา : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Georges_Seurat_049.jpg

3.2 เส้น (line)

เส้น มีความหมาย เป็นกิริยาของการกระทำ ด้วยผู้สร้างสรรค์หรือศิลปิน อาจเกิดจากการลากพู่กัน (brush stroke) การขีดขีดด้วย ดินสอ ปากกา ขอลึกของแหลมคม ฯลฯ หรืออาจเกิดจากขอบของมวลวัตถุที่เกิดจากเทคนิคของการลงตา หรือเทคนิคอื่นๆ จากการประเมินด้วยการเห็น (สุชาติ สุธติ. 2535 : 4) เส้นเกิดจากการเดินทางหรือต่อเนื่องของจุดในลักษณะทิศทางเดียว ไม่ปะปะกระจัดกระจาย ถือว่าเป็นองค์ประกอบมูลฐานที่สำคัญเนื่องจากเส้นเป็นต้นกำเนิดของรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง พื้นผิว และแสงเงาในภาพ งานศิลปะตะวันออกนิยมเน้นความงามที่เส้นรอบรูปมากกว่าการใช้สีสร้างแสงเงาในภาพได้ ตัวอย่างเช่น ในงานจิตรกรรมไทยสามารถสร้างความรู้สึกที่กลมในใบหน้าจากการใช้เส้นบางในด้านที่เป็นแสง และเส้นหนักในด้านที่เป็นเงา เส้นในงานศิลปะและงานออกแบบประกอบด้วยเส้นหลักที่สำคัญ ได้แก่ เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก และเส้นคลื่น เส้นหลักเหล่านี้ผู้ออกแบบจำเป็นต้องศึกษาถึงคุณสมบัติในการสร้างความรู้สึกต่อการรับรู้ของผู้ดู และนำอิทธิพลของเส้นหลัก เหล่านี้มาใช้ให้เกิดผลดีในการออกแบบ โดยเฉพาะการนำมาใช้เป็นเส้นแกน (axis) ของภาพดังต่อไปนี้ (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม. 2537 : 42)

1) เส้นนอน (horizontal line) เป็นเส้นที่แสดงถึงความรู้สึกสงบนิ่งกว้างขวาง ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นนอนมาใช้ในการแก้ปัญหาสำหรับการออกแบบเพื่อให้เกิดผลตามต้องการได้ ตัวอย่างเช่น คนที่มีลักษณะผอมสูงถ้าใช้สวดสายเสื้อผ้าที่เป็นเส้นนอน จะช่วยให้ดูเกิดความรู้สึกที่อ้วนขึ้นได้ ในการออกแบบที่ต้องการเน้นถึงความรู้สึกที่กว้างขวาง การเปรียบเทียบการใช้เส้นแนวที่สร้างความรู้สึกกว้าง ได้แก่ เส้นขอบฟ้า เส้นที่เกิดจากการมองเห็นในที่กว้าง เช่นในทะเลทราย หรือในทะเล โดยเป็นเส้นที่แบ่งระหว่างดินกับฟ้า หรือน้ำกับฟ้า ซึ่งด้วยระยะที่มองเห็นการบรรจบกับในระยะกว้างไกล ทำให้มีความรู้สึกว่ามี ความกว้างขวางมาก

2) เส้นตั้ง (vertical line) เป็นเส้นที่แสดงถึงความสง่า ความมีระเบียบ ความแข็งแรง ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นตั้งมาใช้ในการออกแบบ เพื่อโน้มน้าวความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดความรู้สึกดังกล่าวดังกล่าว ตัวอย่างเช่น เส้นที่เกิดจากเสา ซึ่งเสาเป็นส่วนประกอบแรกสำหรับการก่อสร้าง การตั้งเสาเข็มเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างความมั่นคง และการแก้ปัญหาสำหรับคนที่อ้วนเตี้ย ควรใช้สวดสายเสื้อผ้าที่เป็นเส้นตั้งจะช่วยให้ความรู้สึกดีขึ้น และควรวางแกนของเส้นตั้งกับกรอบภาพในแนวตั้งมากกว่ากรอบภาพแนวนอน เพื่อเป็นการเสริมบุคลิกภาพให้กับตนเอง

3) เส้นเฉียง (diagonal line) เป็นเส้นที่แสดงความรู้สึกเคลื่อนไหว ความไม่แน่นอนและเกิดทิศทาง ดังนั้น ผู้ออกแบบยังสามารถใช้อิทธิพลจากเส้นเฉียงในผลงานศิลปะและการออกแบบเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกดังกล่าวดังกล่าวได้ ตัวอย่างเช่น วัตถุที่ตกจากท้องฟ้าที่เรามองเห็นเป็นดาวตก เราจะมีความรู้สึกรวดเร็ว หรือการใช้เส้นเฉียงออกแบบตัวอักษร ก็จะทำให้รู้สึกรวดเร็ว แสดงการเคลื่อนไหว การเลือกเส้นเฉียงมาประกอบในผลงานจะช่วยให้ผลงานเกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง



ภาพประกอบ 6 สะพานพระราม 8 แสดงเส้นตั้งและเส้นเฉียง
ที่มา : pixpros. 2014 : online.

4) เส้นโค้ง (curve line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล แสดงความอ่อนนุ่มเศร้าโศก ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นโค้งมาใช้เป็นแกนหลักในการออกแบบเพื่อโน้มน้าวผู้ดูให้เกิดความรู้สึกดังกล่าวได้ เส้นโค้งครึ่งวงกลม เป็นเส้นรูปของคนที่กำลังเศร้าโศกสิ้นหวังในชีวิตหรือเป็นภาพดวงอาทิตย์ กำลังลับขอบฟ้า จึงชักนำผู้ดูเกิดความรู้สึกเศร้าใจได้ หรืออาจมองเป็นภาพคนที่กำลังโค้งคำนับหรือโค้งตัวไหว้ จึงก่อให้เกิดความนอบน้อมถ่อมตนแก่ผู้ดู หรืออาจดูคล้ายมาจากลักษณะของต้นหญ้าที่กำลังล้มก้มก่อให้เกิดความรู้สึกสร้างแรง อ่อนหวาน แก่ผู้ดู

ในการใช้เส้นโค้ง ผู้ออกแบบสามารถช่วยสื่อสารได้หลายอารมณ์ ศิลปินควรทำความเข้าใจในรูปแบบของเส้นโค้งแต่ละชนิดเพื่อ การสื่อสารในผลงานจะได้มีความชัดเจน และตรงตามแนวความคิดที่ต้องการสื่อสารออกมา

5) เส้นซิกแซก (zigzag line) เป็นเส้นซึ่งแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหวรุนแรง ไม่แน่นอน ผู้ออกแบบสามารถนำอิทธิพลของเส้นซิกแซกมาใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างความรู้สึกแก่ผู้ดูได้ จะพบว่าเส้นซิกแซกนี้จะเห็นในวัสดุที่คมเช่นใบเลื่อย ปากฉลาม นอกจากนี้ การใช้เส้นซิกแซกยังสามารถสร้างความรู้สึกได้ว่าเป็นการแบ่งมิติหรือพื้นที่ของเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพได้ ตัวอย่างเช่น การใช้เส้นสันทะในงานจิตรกรรมไทยจนเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของงานศิลปกรรมไทย ซึ่งช่วยเสริมลีลาในการแบ่งมิติเรื่องช่วงเวลา ให้แก่ผลงาน ทำให้สามารถแยกแยะฉากที่เกิดขึ้นของแต่ละช่วงเหตุการณ์ในจิตรกรรมไทย



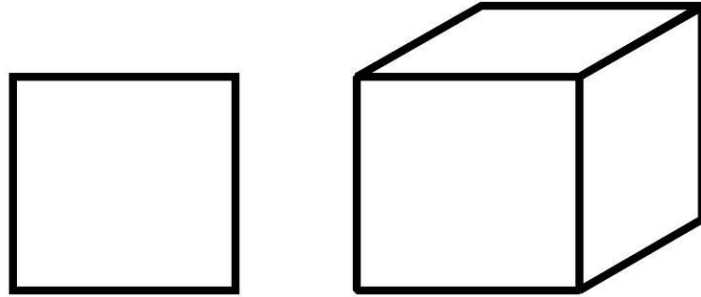
ภาพประกอบ 7 การใช้เส้นซิกแซกในงานจิตรกรรมไทย (เส้นสีนเทา)

ที่มา : ลักษณะไทย. 2557 : ออนไลน์.

6) เส้นคลื่น (wave line) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวซ้าๆ นุ่มนวล และเป็นจังหวะ พบเส้นโค้งแบบคลื่นในการเคลื่อนไหวของคลื่นน้ำที่มีรูปทรงโค้งและยาวต่อเนื่อง การใช้เส้นคลื่นในงานจิตรกรรมไทยในลักษณะแบบนี้ จะพบเป็นการเขียนภาพน้ำ บรรยากาศในทะเล ก็จะสื่อสารด้วยการจัดว่าเส้นที่มีลักษณะเป็นคลื่นยาวๆ ซ้อนกัน

3.3 รูปร่าง รูปทรง (shape & form)

รูปร่างและรูปทรงเกิดจากเส้นที่เดินทางครบวงจร ในการออกแบบมักจะกล่าวถึงรูปร่างและรูปทรงควบคู่กันไป แต่โดยข้อเท็จจริงแล้ว รูปร่างจะมี 2 มิติ ได้แก่ความกว้างกับความยาวในระนาบแบน เหมือนกับการฉายไฟไปที่วัตถุแล้วเกิดเป็นเงาตกทอดที่ฉาก ลักษณะของเงานั้นถือว่าเป็นรูปร่าง ส่วนรูปทรงมี 3 มิติ ได้แก่ ความกว้าง ความยาว และความลึก ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า ตัววัตถุ คือรูปทรง ส่วนเงาของวัตถุเป็นรูปร่าง ทั้งรูปร่างและรูปทรงซึ่งเป็นองค์ประกอบมูลฐานในงานศิลปะและการออกแบบนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่



ภาพประกอบ 8 ด้านซ้ายภาพรูปร่าง และขวาคือภาพรูปทรง

ที่มา : อโศก ไทยจันทร์รักษ์. 2557. สื่อการสอนวิชาสุนทรียภาพในการออกแบบ.

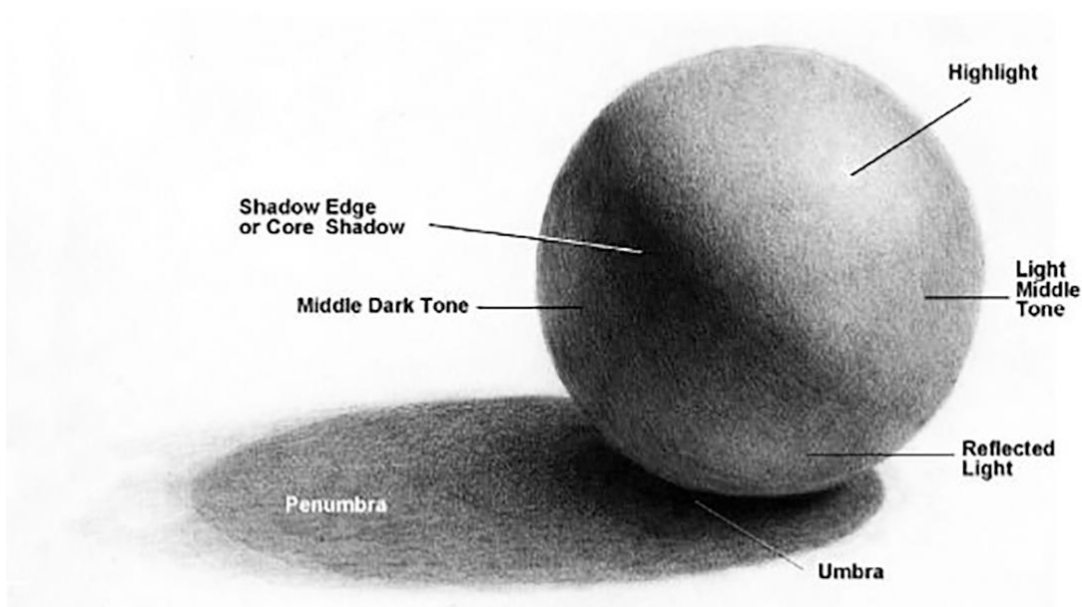
1) รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปที่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมือเรขาคณิต ได้แก่ รูปวงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ฯลฯ รูปในลักษณะนี้จะมีความแข็งแรงกระด้าง ความมีระเบียบจึงเหมาะสมสำหรับงานออกแบบซึ่งต้องการความแข็งแรงมีระเบียบเคร่งครัด เช่น งานที่เกี่ยวกับการก่อสร้าง งานวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

2) รูปทรงธรรมชาติ เป็นรูปที่เกิดจากการนำลักษณะความงามในธรรมชาติใช้ในการออกแบบ รูปทรงในธรรมชาติที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ ได้แก่ เปลวไฟ เปลือกหอย ก้อนหิน คลื่น ใบไม้ ฯลฯ การนำรูปทรงในธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบกระทำได้โดยการถ่ายภาพ การเขียนภาพแบบเหมือนจริง เป็นต้น

3) รูปอิสระ เป็นรูปที่ศิลปินและนักออกแบบใช้จินตนาการสร้างขึ้นด้วยมืออิสระโดยไม่ใช้เครื่องมือเข้าช่วย อาจเกิดจากการดัดแปลงรูปทรงเรขาคณิต หรือเป็นการดัดแปลงจากรูปทรงในธรรมชาติก็ได้ ในการออกแบบผู้ออกแบบควรเลือกใช้เพียงรูปใดรูปหนึ่งในแต่ละภาพ หรือในพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ ไม่ควรนำรูปต่างชนิดมาปะปนกัน เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งในงานออกแบบได้

3.4 แสงและเงา (light & shade)

แสงและเงาเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อลักษณะ 3 มิติ ของรูปทรงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในผลงาน ซึ่งกระทำบนวัสดุ 2 มิติ สามารถใช้แสงเงาเพื่อเน้นความลึกหรือมิติที่สามได้โดยธรรมชาติของแสงย่อมตกกระทบบนผิวของวัตถุไม่เท่ากันด้านที่ได้รับแสงจะมีความจ้า ส่วนด้านตรงกันข้ามจะมีน้ำหนักรมืดลงตามลำดับ เมื่อมีแสงจากจุดกำเนิดแสงส่องมาที่วัตถุ จะทำให้เกิดเงา ประกอบด้วย เงาตกกระทบ คือ เงาที่เกิดขึ้นจากแสงส่องที่วัตถุแล้วส่วนที่เป็นเงาตกทอดลงไปในพื้นที่อยู่ต่างจากตัววัตถุที่แสงส่อง และเงาภายในตัววัตถุ คือเงาที่ในวัตถุจะมีส่วนเว้าส่วนโค้งที่แตกต่างกันจนทำให้เกิดน้ำหนักที่ตัววัตถุแตกต่างกันด้วย การสร้างแสงและเงา ช่วยให้ผลงานเกิดมิติ และช่วยให้เกิดเป็นภาพลวงตาให้เห็นความลึกของผลงานเพื่อการสื่อสารทางสายตา



ภาพประกอบ 9 การสร้างสรรค์แสงเงา ด้วยการกำหนดเงาตกกระทบ และเงาภายในวัตถุ
ที่มา : สุพริมพรินทร์. 2557 : ออนไลน์.

3.5 ช่องว่าง (space)

หมายถึง การกำหนดช่องว่างในตัววัตถุหรือตัวรูป (positive space) และช่องว่างรอบวัตถุหรือพื้น (negative space) การออกแบบในสมัยก่อนมักไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปและพื้นที่เท่าใดนักโดยผู้ที่สร้างสรรค์เป็นภาพรวมของพื้นที่ทั้งหมด ศิลปินและผู้ออกแบบที่ดีจึงควรพิจารณาถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างรูปและพื้นที่มีความเหมาะสมและตัดเทียมกัน แบ่งได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

5.1 ที่ว่าง 3 มิติ คือ ที่ว่างที่มีความกว้างยาวและลึกเป็นที่ว่าง สามารถสัมผัสได้ทางกายภาพ เช่น สิ่งแวดล้อมที่ว่างนอกตัวอาคารและที่ว่างภายในอาคารเป็นที่ว่างในงานสถาปัตยกรรมและประติมากรรม

5.2 ที่ว่าง 2 มิติ คือบริเวณว่างบนพื้นราบแบบ 2 มิติ มีความกว้าง ความยาว เช่น บริเวณว่างในงานจิตรกรรม ถ้าจิตรกรสร้างให้ดูราวกับเกิดมิติที่ 3 ด้วยการทำให้เกิดลึกลงไปไกลไกล เป็นวิธีการสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้น ซึ่งมีวิธีการสร้างด้วยกันหลายวิธี เช่น ใช้การจัดวางและกำหนดตำแหน่ง ใช้หลักทัศนียวิทยาเชิงเส้น ทัศนียภาพเชิงบรรยากาศ ทัศนียภาพเชิงสีมาช่วยทำให้เกิดขึ้น

สำหรับในงานศิลปะที่ว่าง อาจหมายถึงบริเวณที่โล่ง อาจมีน้ำหนักแสงเงาบาง ๆ หรือไม่มีอะไรเลยก็ได้ ซึ่งประโยชน์ของที่ว่างในงานวาดเส้น หากใช้ในปริมาณหรือพื้นที่ที่เหมาะสม ก็จะช่วยส่งผลให้วัตถุที่อยู่บริเวณนั้น มีความชัดเจนเด่นชัดมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามหากที่ว่างมีมากเกินไป จะส่งผลต่อความรู้สึกให้เกิดความอ้ำว้าง เจ็บเหงา โลง หากมีที่ว่างน้อยเกินไปอาจส่งผลให้ผลงานเกิดความรู้สึกที่อึดอัด แน่น ไม่สบายตา ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและองค์ประกอบอื่น ๆ ในผลงานด้วย ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ควรพิจารณาถึงแนวความคิดที่ต้องการที่จะนำเสนอ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ที่ว่างในงานได้อย่างเหมาะสม

3.6 สี (Color)

การใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ถือว่ามีความจำเป็นอย่างมากต่อการสื่อสาร สิ่งที่สำคัญที่ทำให้คุณค่าด้านการรับรู้และความรู้สึกในรสชาติของความเป็นจิตรกรรม ก็คือ สี และรวมไปถึงสื่อทัศนศิลป์อื่นๆ ด้วย เพราะสีเป็นสิ่งแรกที่เป็นตัวเร้าความรู้สึก (สุชาติ สุทธิ. 2535 : 60) จึงต้องทำความเข้าใจเรื่องสี หากพิจารณาจากแหล่งกำเนิดสีแล้ว สามารถแบ่งสีออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) สีของแสง (Spectrum)

เป็นลักษณะของการมองเห็นโดยใช้แสง หลักการนี้ ที่ทำให้มีนักทฤษฎีสีออกมาคิดค้นเกี่ยวกับแสงที่เป็นธรรมชาติผ่านเครื่องมือแล้วสามารถแปรเปลี่ยนแสง สีขาว เมื่อเดินทาง ผ่านปริซึมจะกระจายออกเป็นแสงสีต่างๆ คือม่วง น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด และแดง เหตุการณ์นี้ค้นพบโดย ไอแซค นิวตัน นักวิทยาศาสตร์ ชาวอังกฤษ ซึ่งเขาเรียกแสงสีต่างๆ นี้ว่า สเปกตรัม (spectrum) ความแตกต่าง ระหว่างสีของแสงแต่ละชนิด สามารถพิจารณาจากการกระจาย ของพลังงาน (energy distribution) ในแต่ละความยาวคลื่น ทฤษฎีการผสมสีแบบบวกด้วยการฉายภาพจาก फिल्मฟอสทิฟขาวดำ 3 แผ่น ที่ได้จากการถ่ายภาพโดยใช้แผ่นกรองแสงสีแดง เขียว และน้ำเงิน บังหน้ากล้องถ่ายภาพ ทำให้ฟิล์มแต่ละแผ่นบันทึกเฉพาะแม่สีของแสงที่สะท้อนออกมาจากวัตถุ เป็นน้ำหนักสีบนฟิล์มตามความเข้มแสงที่สะท้อนจากวัตถุ

2) สีของวัตถุ (Pigment)

เป็นเนื้อสีที่เกิดขึ้นจากสีแท้ของวัตถุ เช่น สีของพืช สีของสัตว์ ในปี ค.ศ. 1731 เจ.ซี. เลอ บลอง (J.C. Le Blon) ได้เสนอการค้นพบสีสำคัญตามธรรมชาติ 3 สี สำหรับใช้ผสมกันคือ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน ซึ่งการค้นพบการ ผสมสีพื้นฐานเช่นนี้แม้จะดูเป็นเรื่องปกติธรรมดาในปัจจุบัน แต่สำหรับเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 18 แล้ว นับว่ามีความหมาย เป็นอย่างยิ่ง เนื้อสีรงควัตถุ (Pigment) คือ สารหลายชนิดที่ผ่านการบดเป็นฝุ่นผง เพื่อใช้เป็นสีสำหรับระบายหรือย้อม เรามักจะแยกเรียกสีสามสีผสมสี (Binder) มากกว่า ลักษณะเนื้อสีสีผสมสีคือตัวยึดเนื้อสีเข้าไว้ด้วยกัน เช่น เนื้อสีที่ผสมกับน้ำมันลินสีด ก็เรียกว่าสีน้ำมัน ผสมกับน้ำ กาวยางหรือกัมอะราบิก ก็เรียกว่า สีน้ำ เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535 : 21) ลักษณะของเนื้อสี ในการเลือกใช้สี จะต้องคำนึงถึงลักษณะของเนื้อสีซึ่งมีความแตกต่างกัน 2 ลักษณะ ได้แก่

1) สีที่มีความโปร่งใส (transparent) หมายถึง สีซึ่งเมื่อนำมาระบายทับกันแล้วสามารถมองเห็นเนื้อสีที่อยู่ด้านล่างได้ สีประเภทนี้ ได้แก่ สีน้ำ หมึกสี เป็นต้น

2) สีที่มีความทึบแสง (opaque) หมายถึง สีซึ่งเมื่อนำมาระบายทับกันแล้วจะไม่เห็นเนื้อสีชั้นล่าง ได้แก่ สีน้ำมัน สีฝุ่น สีโปสเตอร์ สีอะคริลิก สีพลาสติก เป็นต้น

ศิลปินสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา จิตรกรและนักวิทยาศาสตร์ชาวอิตาลี ได้ออกมาทดลองเกี่ยวกับการผสมสี ซึ่งนับได้ว่าเป็นจุดแรกแห่งการพัฒนาระบบสี และได้สรุปไว้ว่า สีเหลือง สีแดง สีเขียว สีขาว และสีดำ เป็นสีขั้นต้นสีอื่นๆ เกิดจากการผสมของสีเหล่านี้ ได้ใช้วิธีการระบายสีกลมกลืน เรียกว่า เทคนิค sfumato (Sfumato) หมายถึง การจางหายไป คำนี้ใช้ในลักษณะที่แสดงถึงเงา ที่ละเอียดเบาบาง เป็นการ ใช้สีให้ผสมกลมกลืนด้วยน้ำหนักของสี (ใจภักดี อ่อนงาม. 2547 : 6)

พัฒนาการในการแยกสีถูกปรับปรุงตามวิธีมาตรฐานสำหรับการพิมพ์ภาพสี เกี่ยวกับการใช้สายตาผสมสี และสีเหล่านี้ถูกพิมพ์เป็นจุดเล็กๆ เมื่อมองภาพโดยรวมจะเห็นจากสิ่งดลใจทางวิทยาศาสตร์ จิตรกรนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์จึงได้นำเทคนิควิธีการแต้มสีเป็นจุดมาใช้เพราะเป็นเทคนิคเดียวที่จะทำให้บังเกิดผลใกล้เคียงตามเจตนารมณ์ได้ ศิลปินในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสต์เป็นผู้พยายามฟื้นฟูพัฒนาแบบอย่างการแบ่งแยก (Divisionism) มาประยุกต์ เพื่อให้เกิดผลของการผสมสีในดวงตา แสดงความรู้สึกสภาพของสีและอารมณ์ของการแสดงออก มันเกิดความดลใจจากความคิดในเรื่องความเหมือนจริงในธรรมชาติ (กัจจ

6) สีกกลมกลืน (Harmony Color) คือ สีที่มีลักษณะคลื่นสี น้ำหนัก และความเข้มของสีใกล้เคียงกัน เมื่อนำมาใช้ด้วยกันทำให้ภาพนุ่มนวล เป็นระเบียบเรียบร้อย แต่หากใช้มากเกินไปจะดูจืดชืดได้ สีกลมกลืนในวงสี คือ สีที่อยู่ใกล้เคียงกัน เช่น สีแดงกลมกลืนกับสีม่วงแดง สีม่วงแดงกลมกลืนกับสีม่วงตามลำดับ วิธีใช้สีกลมกลืนมีดังนี้

- ใช้สีใดสีหนึ่งเป็นหลัก แล้วนับต่อไปอีก 3 สี ไม่ควรใช้มากกว่านี้
- ใช้สีทุกสีผสมให้เป็น Tint หรือ Shade เสียก่อน
- ผสมสีให้เป็น Tone เดียวกันก่อนใช้

จิตวิทยาของการใช้สี เนื่องจากสีมีอิทธิพลอยู่เหนือจิตใจมนุษย์ทั่วไป ดังนั้นสีกับมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่แยกกันไม่ออก ทุกคนจะรู้สึกในอารมณ์ทันทีเมื่อได้เห็นสี โดยเฉพาะถ้าได้เห็นสีที่ตนเองชอบเป็นพิเศษหรือได้เห็นสีที่ตนเองไม่ชอบ เพราะมนุษย์เราทุกคนย่อมมีอารมณ์ และปัจจัยในการเลือกสี มีความเกี่ยวข้องกับโอกาส วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ดินฟ้าอากาศ และการศึกษา (ทวิตซ์ จีวบาง. 2536 : 58) โดยภายใต้พื้นฐานของการรับรู้เรื่องสี สามารถกำหนดจิตวิทยา หรือความรู้สึกที่มีต่อสีต่างๆ ได้ดังนี้

สีแดง เป็นสีที่ทำให้คนสะดุดตาได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็ทำให้เกิดการล่าหรือเบื่อได้เร็วเช่นกัน เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง มีพลัง

สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อ้น ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง

สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน

สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น นุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาลาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม สีความรู้สึก มีด สกปรก ลึก

สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขรา ความสงบ ความเงียบ สุขุม ถ่อมตน

สีดำ มีดมืด เศร้าหมอง นางเกรงกลัว ความตาย เมื่อใช้งานร่วมกับสีอื่นทำให้สีอื่นเด่นชัดขึ้น (โกสุม สายใจ. 2540 : 51)

สุนพงษ์ศรี. 2523 : 41-42) ภาพเป็นสีจริงตามธรรมชาติ การผสมของสีปฐมภูมิคือ สีดำ (Black) 45 องศา, สีชมพูบานเย็น(Magenta) 75 องศา, และสีฟ้า (Cyan) 105 องศา และสีเหลือง (Yellow) 90 องศา เพื่อผสมสีโดยการส่องสว่างในองศาที่ต่างกัน ทำให้เกิดสีทุติยภูมิ ซึ่งเป็นสีจริงตามธรรมชาติที่สายตามนุษย์มองเห็น (Bob Cotton.1990 : 78-79) จากทฤษฎีสีถูกนำมาใช้เป็นงานจิตรกรรมและพัฒนามาสู่อุตสาหกรรมกราฟิกในปัจจุบัน

3) **ทฤษฎีสี (Color Theories)** มีหลายทฤษฎีให้ใช้ได้ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงานที่สร้างสรรค์ ซึ่งมีสีที่เป็นพื้นฐานและได้รับความนิยมในทวีปยุโรปช่วงศตวรรษที่ 18 ดังนี้

- สีขั้นที่ 1 (Primary Colors) หรือที่เรียกว่า แม่สี, สีหลัก เชื่อว่าเหล่านี้ไม่สามารถผสมจากสีอื่น ๆ ได้ ประกอบไปด้วย สีแดง สีเหลือง และ สีน้ำเงิน

- สีขั้นที่ 2 (Secondary Colors) เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 1 มาผสมกัน ดังนี้

- สีแดง + สีเหลือง = สีส้ม

- สีเหลือง + สีน้ำเงิน = สีเขียว

- สีเหลือง + สีน้ำเงิน = สีเขียว

- สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colors) เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 1 มาผสมกับสีขั้นที่ 2 ประกอบด้วยสีต่างๆ ดังนี้ สีส้มแดง สีส้มเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียวน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วงแดง

4) **สีอุ่นและสีเย็น (Warm Tone and Cool Tone)** เป็นสีในวงจรสีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกันออกไป 2 ความรู้สึก ดังนี้

- สีอุ่น คือสีที่กระตุ้นประสาทตา เกิดความกระปรี้กระเปร่าและอบอุ่น ประกอบด้วย สีม่วง สีม่วงแดง สีแดง สีส้มแดง สีส้มเหลือง และสีเหลือง

- สีเย็น คือสีที่ให้ความรู้สึกเย็น สบายตา ประกอบด้วย สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีเขียว น้ำเงิน สีเขียว เขียวเหลือง และสีเหลือง

การใช้สีอุ่นหรือสีเย็นเพียงอย่างเดียว ย่อมทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้ ดังนั้น เมื่อเรากำหนดให้ผลงานสีเป็นสีเย็น เราอาจใช้สีอุ่นเป็นบางส่วนจะทำให้แปลกตาขึ้นในทำนองเดียวกันถ้าเราให้ผลงานเป็นสีอุ่น อาจใช้สีเย็นเป็นบางส่วนเพื่อลดความรุนแรงลงทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวความคิด

5) **สีตัดกัน (Contrast Color)** คือ สีที่มีความเข้มข่มกัน เมื่ออยู่ใกล้กันจะมีความสดรุนแรงยิ่งขึ้น โดยทั่วไปไม่นิยมนำมาใช้ในงานศิลปะมากนัก นิยมนำไปใช้ในงานออกแบบโฆษณาหรืองานด้านพาณิชย์ศิลป์ สีตัดกันมีอยู่ 2 ชนิด คือ

- สีตัดกันแท้จริง (True Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงสีโดยตรง เช่น แดงกับ เขียวน้ำเงิน เหลืองกับม่วงน้ำเงิน เป็นต้น

- สีตัดกันไม่แท้จริง (Ordinary Contrast) หมายถึง สีสองสีที่อยู่ติดกับสีตัดกันอย่างแท้จริง เช่น สีแดงเป็นสีที่ตัดกันอย่างแท้จริงกับสีเขียวน้ำเงินและสีเขียวน้ำเงินเป็นสีตัดกันไม่แท้จริงกับสีแดง จากหลักการที่ว่า สีตัดกันไม่นิยมนำมาใช้ด้วยกัน เพราะความเข้มของสีแต่ละสีจะแข่งกันหากจำเป็นต้องใช้วิธีดังนี้

- ใช้สีตัดกันระบายในเนื้อที่ที่ไม่เท่ากัน

- ใช้สีตัดกันระบายในเนื้อที่ที่เท่ากันแต่ลดค่าสี สีใดสีหนึ่ง ลงเสียก่อน

- ผสมให้อ่อน เช่น ผสมสีขาว) หรือ ผสมให้เข้ม เช่น ผสมสีดำ

- หากจำเป็นต้องใช้สี Hue (สีแท้) ให้ใช้สีตัดกันไม่แท้จริงเข้าช่วย

3.7 ลักษณะพื้นผิว (texture)

หมายถึง ความรู้สึกในการจำแนกเรียบหรือความขรุขระของผิววัตถุจากการสัมผัสทางสายตา ลักษณะพื้นผิวที่มีความแตกต่างกันย่อมช่วยให้ผู้ดูเกิดความสนใจความแปลกตาไม่น่าเบื่อหน่าย ตัวอย่างเช่น ผนังอาคารที่มีลักษณะเรียบย่อมไม่สร้างความน่าสนใจแก่ผู้ดู แต่สถาปนิกออกแบบโดยใช้พื้นผิวที่มีความแตกต่างกัน เช่น การใช้หินล้าง หินขัด การประดับหินกาบบนผนัง การใช้ผิวคอนกรีตเปลือย ย่อมสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ดูได้ดีกว่า การใช้ลักษณะพื้นผิวในผลงาน สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะดังนี้

1) การใช้ลวดลายจุดขีดที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ของภาพ จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันของพื้นผิวได้

2) การใช้วัสดุ 3 มิติ เช่น ตัวอักษร สิ่งของ หรือวัสดุที่มีผิวหยาบ ติดลงบนภาพต้นฉบับแล้วนำไปถ่ายภาพ (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม. 2537 : 52)

พื้นผิว เป็นลักษณะภายนอกของวัตถุต่าง ๆ ที่สามารถมองเห็นแล้วเกิดความรู้สึกได้ เช่น ผิวขรุขระของเปลือกไม้ ให้ความรู้สึกที่หยาบกร้านแห้งแล้ง พื้นผิวมันวาวของโลหะ ให้ความรู้สึกหรูหรา มีราคา เนียนเรียบ หรือพื้นผิวของโลหะที่เป็นสนิม ผุกร่อน จะให้ความรู้สึกเก่า ผ่านการใช้งาน เสื่อมสลาย เป็นต้น สำหรับในงานวาดเส้น พื้นผิวเกิดจากการลงตาของน้ำหนักแสงเงา ที่เกิดจากลายเส้นของดินสอ ซึ่งจะส่งผลให้ผลงานวาดเส้นมีความสมจริงและสามารถถ่ายทอดความรู้สึกมาสู่ผู้ดูได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องทำความเข้าใจในความรู้สึกที่มีต่อพื้นผิวในแต่ละประเภท เพื่อให้สามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับแนวความคิดที่ต้องการที่จะนำเสนอ ลักษณะของพื้นผิวในงานศิลปะ ประกอบด้วย

1) พื้นผิวจริง (Real Texture) เป็นผิวของวัตถุตามที่เรามองเห็นกันทั่วไปจำเป็นต้องมีมนุษย์มีความรู้สึกทางด้านความงามกับพื้นผิวมาก ผิวจริงปรากฏในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ซึ่งการเลือกเอาวัตถุที่มีพื้นผิวสวยงามมาสร้างเป็นผลงานศิลปกรรม ส่วนในงานจิตรกรรมปรากฏเป็นความหนา ความบาง ความนูนของเนื้อสีที่ป้ายหรือระบายลงไปในงาน

2) พื้นผิวลวงตา (Illusion Texture) ปรากฏเฉพาะในงานจิตรกรรม ซึ่งเป็นงานที่ระบายสีลงบนพื้นที่เป็นกระดาษ กระดาน ผนังปูน ศิลปินใช้สีเขียนเป็นรูปร่างรูปทรงเพื่อให้ดู ให้มองเห็นเป็นผิวที่เหมือนจริงตามเนื้อหาของภาพ เช่น ภาพคน จะเขียนให้ดูเป็นเนื้อ มีหนังจริงมีเลือดฝาดมีชีวิต เขียนให้ดูเป็นเสื้อผ้า ผิวของต้นไม้ ก้อนหินหรือผิวของโลหะ

3) พื้นผิวผสม (Mixed Texture) ในการสร้างงานศิลปะสมัยใหม่ เน้นเสรีภาพและความคิดสร้างสรรค์ จึงมีการแสวงหาวิธีสร้างงานใหม่ ๆ ขึ้น งานสื่อผสม (Mixed Media) และงานจัดแสดง (Installation) มีการใช้พื้นผิวจากการเขียนขึ้นเอง (ผิวลวงตา) และผิวจากวัสดุจริงเข้ามาประกอบเป็นงาน ทำให้เกิดความตื่นเต้น น่าสนใจ และดูสมจริงยิ่งขึ้น

4. หลักการทางศิลปะ (principle of Art)

เป็นการนำเสนอประกอบศิลปะมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบ จะเห็นได้ว่ามนุษย์ทุกคนย่อมรู้จักองค์ประกอบมูลฐาน ได้แก่ เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง ลักษณะ พื้นผิวเป็นอย่างดี แต่จะมีบางคนเท่านั้นที่สามารถจัดองค์ประกอบให้เกิดความงดงามลงตัวได้ ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงหลักการในการนำองค์ประกอบมูลฐานมารวมอยู่ด้วยกันอย่างมีระบบประดุจการที่ กวีนำคำต่างๆ อันเสมือนเป็นองค์ประกอบมูลฐานมาร้อยกรองโดยมีฉันทลักษณ์เป็นเครื่องกำหนดซึ่งเปรียบได้กับหลักในการออกแบบนั่นเอง ศิริพงศ์ พยอมแย้ม (2537 : 55) ได้แบ่งหลักการออกแบบทางทัศนศิลป์มีดังต่อไปนี้

4.1 การเน้นจุดแห่งความสนใจ (emphasis)

เป็นการสร้างจุดแห่งความสนใจ (center of interest) ให้เกิดขึ้นในผลงาน ที่ตีจำเป็นจะต้องกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสม ให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดึงดูดความสนใจแก่ผู้ดู งานศิลปะและงานออกแบบที่ขาดการเน้นจะไม่สามารถหยุดผู้ดูให้มีความสนใจต่องานออกแบบได้ ตัวอย่างเช่น ในคืนเดือนมืดซึ่งมีแต่ดวงดาวกระจายเต็มท้องฟ้าย่อมไม่มีเสน่ห์ที่ชวนให้ผู้ดูสนใจเหมือนกับท้องฟ้าในคืนเดือนหงาย ซึ่งมีดวงจันทร์เป็นจุดแห่งความสนใจ โดยมีหมู่ดาวและก้อนเมฆเป็นองค์ประกอบรอง การเน้นจุดแห่งความสนใจสามารถกระทำได้หลายลักษณะ ดังนี้

1) การเน้นที่ขนาดของจุดแห่งความสนใจ ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างจุดแห่งความสนใจให้มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษกว่าองค์ประกอบบริเวณอื่น

2) การเน้นรูปร่างของจุดแห่งความสนใจ ผู้สร้างสรรค์ควรสร้างรูปร่างของจุดแห่งความสนใจให้มีลักษณะที่แปลกกว่าบริเวณอื่น

3) การเน้นที่สีของจุดแห่งความสนใจ ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้สีในลักษณะตรงข้ามในบริเวณที่เป็นจุดแห่งความสนใจ ตัวอย่างเช่น ภาพส่วนใหญ่ใช้สีวรรณะเย็น ประมาณ 80 % ของพื้นที่ แต่ตรงบริเวณที่ต้องการให้เป็นจุดแห่งความสนใจอาจใช้สีวรรณะร้อน ประมาณ 20 % ของพื้นที่ ซึ่งจะทำให้บริเวณดังกล่าวเกิดความน่าสนใจได้

4) การเน้นโดยใช้น้ำหนักบริเวณจุดแห่งความสนใจ ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้น้ำหนักของภาพสำหรับการเน้นจุดแห่งความสนใจได้ ตัวอย่างเช่น บริเวณพื้นที่ส่วนใหญ่มีน้ำหนักอ่อนควรเน้นจุดแห่งความสนใจโดยใช้น้ำหนักเข้ม

5) การเน้นโดยใช้เส้นชักนำสายตา เส้นชักนำสายตา ได้แก่ เส้นตามหลักทัศนียภาพ (perspective) เช่น ทางเดิน แนวสายไฟ แนวต้นไม้ ลูกศร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะช่วยเน้นให้ผู้ดูเกิดความสนใจบริเวณปลายเส้นชักนำสายตาได้ การกำหนดจุดแห่งความสนใจนั้นควรให้มีเพียงจุดเดียวในภาพ การที่จะอยู่บริเวณใดในภาพนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว แต่ไม่ควรอยู่บริเวณกึ่งกลางภาพและในบริเวณขีดขอบภาพมากเกินไป มีวิธีกำหนดจุดแห่งความสนใจอย่างง่ายโดยใช้เทคนิคแบ่งสาม ซึ่งจะทำให้เกิดตำแหน่งจุดแห่งความสนใจ 4 จุดในภาพ ผู้ออกแบบสามารถเลือกได้ตามความเหมาะสม

4.2 ความสมดุล (balance)

ในการจัดส่วนประกอบศิลปะ ความสมดุล หมายถึง การกำหนดและจัดวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีน้ำหนักและขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆ กันทั้งสองข้างงานศิลปะและงานออกแบบที่ขาดสมดุลจะ

ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มั่นคงแก่ผู้พบเห็นภาพที่วางองค์ประกอบหนักไปทางซีกใดซีกหนึ่ง ผู้ดูจะเกิดความรู้สึกว่าภาพนั้นเอียงได้ การสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้นในผลงานสามารถกระทำได้ 2 แบบ ได้แก่

1) สมดุลแบบสมมาตร (symmetrical or formal balance) หมายถึงการจัดภาพโดยวางองค์ประกอบให้ซีกซ้ายและขวามีลักษณะเหมือนกันทุกประการ ตัวอย่างเช่น ลักษณะใบหน้าคน ลักษณะลายผีเสื้อ ลักษณะสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่ซึ่งเมื่อแบ่งงานดังกล่าวออกเป็น 2 ซีกจะมีองค์ประกอบที่เหมือนกันอย่างแท้จริง สมดุลในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกที่เคร่งครัดเป็นระเบียบ มีความน่าเคารพศรัทธาแก่ผู้พบเห็น

2) สมดุลแบบอสมมาตร (asymmetrical or formal balance) นั้นมีลักษณะเป็นการจัดองค์ประกอบเพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกว่าองค์ประกอบในซีกซ้ายและขวามีปริมาณที่เท่าๆ กัน แม้ว่าลักษณะที่แท้จริงจะไม่เหมือนกันก็ตาม สมดุลในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกที่เป็นอิสระไม่เคร่งครัด องค์ประกอบในทิศทางที่แย้งกันจะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในภาพ

3) สมดุลแบบรัศมี (radial) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยให้มีการกระจายหรือการรวมตัวที่จุดศูนย์กลาง นิยมใช้ในการออกแบบลวดลายต่างๆ อาทิ ลายดาวเพดาน และเครื่องหมายการค้า

4.3 เอกภาพ (unity)

เป็นการวางส่วนประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก กระจาย ผลงานศิลปะและงานออกแบบที่ขาดเอกภาพจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ การสร้างเอกภาพให้เกิดขึ้นกับงานออกแบบ สามารถที่จะกระทำได้หลายวิธี ดังนี้

1) การนำรูปร่าง รูปทรง มาวางซ้อนทับเกี่ยวเนื่องกัน การซ้อนทับกันย่อมสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้นในภาพได้

2) การใช้รูปร่าง รูปทรง ที่มีความกลมกลืน ทำให้เกิดเอกภาพ เช่น การใช้รูปอิสระทั้งหมด หรือรูปเรขาคณิตทั้งหมดโดยไม่ปะปนกันในแต่ละภาพ

3) การใช้พื้นรองรับภาพในลักษณะเดียวกัน แม้ว่าตัวภาพจะมีลักษณะที่แตกต่างแต่ถ้าต้องการออกแบบให้เกิดเอกภาพอาจใช้พื้นรองรับภาพที่เหมือนกันจะทำให้เกิดเอกภาพได้

4) การใช้เส้นชักนำสายตาสู่จุดเดียวกันลักษณะของเส้นชักนำสายตาที่รวมสู่จุดเดียวกันย่อมทำให้ผู้ดูรู้สึกว่ามีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเกิดเอกภาพได้

5) การใช้เส้นโยงเพื่อทำให้เกิดเอกภาพ องค์ประกอบซึ่งวางอยู่โดยกระจายผู้ออกแบบสามารถทำให้เกิดการรวมตัวได้โดยการใช้เส้นโยงเพื่อให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้

6) การใช้สีวรรณะเดียวกัน เพื่อทำให้เกิดเอกภาพ แม้ว่าจะงานออกแบบจะมีการรูปร่างที่ไม่กลมกลืนกันแต่ถ้าผู้ออกแบบใช้โครงสีที่เป็นวรรณะเดียวกันในพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพก็จะช่วยให้งานออกแบบนั้นเกิดเอกภาพได้

4.4 จังหวะ (Rhythm)

ลักษณะของจังหวะในการจัดภาพ ได้แก่ การวางส่วนประกอบมูลฐานให้มีระยะตำแหน่งของส่วนประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องและความมีทิศทางแก่ผู้ดู จังหวะในผลงานศิลปะและงานออกแบบ แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1) จังหวะชนิดซ้ำ เป็นการกำหนดให้ส่วนประกอบที่เหมือนๆ กัน มีช่วงระยะเท่าๆ กัน โดยให้ความรู้สึกที่ต่อเนื่อง นิยมใช้กับการออกแบบลวดลายที่มีลักษณะซ้ำ เช่น การออกแบบลวดลายผ้าลวดลายกระดาษปิดผนัง เป็นต้น

2) จังหวะชนิดช่วงระยะที่เป็นแบบแผนคงที่ เป็นการวางจังหวะให้มีจังหวะลดหลั่นเป็นช่วงระยะอย่างคงที่ โดยจะให้ความรู้สึกสม่ำเสมอแก่ผู้ดู

3) จังหวะชนิดช่วงระยะไม่คงที่ เป็นการวางองค์ประกอบให้จังหวะที่อิสระไม่คงที่ โดยจะให้ความรู้สึกที่เป็นการเคลื่อนไหวอย่างอิสระแก่ผู้ดู

4.5 ความเรียบง่าย (Simplicity)

การจัดวางส่วนประกอบในการจัดภาพ ควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่กรุงรัง พบว่าความแตกต่างของผลงานศิลปะและงานออกแบบในสมัยโบราณกับงานออกแบบสมัยใหม่ ได้แก่ การใช้ความเรียบง่ายในการสร้างสรรค์ โดยที่ในสมัยก่อนมนุษย์มีระยะเวลาในการพิจารณาผลงานมากกว่ามนุษย์ในปัจจุบัน ทำให้ผู้ออกแบบสมัยใหม่จำเป็นจะต้องตัดทอนรายละเอียดของผลงานเพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของผู้ดูและเหมาะสมกับสภาพการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน

สรุปท้ายบท

แนวความคิดและวิธีการสร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์ ในกระบวนการสร้างสรรค์มีความหมายว่า วิธีการคิดหรือกระบวนการการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนแก้ปัญหาได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่นักสร้างสรรค์สื่อสุนทรีย์ต้องคำนึงถึงในการกำหนดแนวความคิดในการผลิตสื่อสุนทรีย์ สื่อสุนทรีย์ที่กล่าวถึงนี้มีความหมายถึงสื่อศิลปะ และงานออกแบบ ซึ่งต้องมีการกำหนดแนวความคิดและกระบวนการในการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สายตาในการรับรู้สื่อ เรียกว่า ทักษะศิลป์ โดยมีส่วนประกอบทางศิลปะ อันได้แก่ จุด เส้น สี แสง เงา รูปปร่าง รูปทรง โดยการนำมาใช้เพื่อการจัดวางหรือประกอบเพื่อให้เกิดเป็นผลงานที่สามารถสื่อสารความรู้สึกได้ และนอกจากมีส่วนประกอบดังกล่าวแล้ว ยังต้องใช้หลักการทางศิลปะมีจัดวางส่วนประกอบดังกล่าวให้เกิดความรู้สึกต่างๆ โดยการใช้หลักการซึ่งประกอบไปด้วย การเน้นจุดสนใจ การสร้างความสมดุล การมีเอกภาพ การใช้จังหวะ และการสร้างความเรียบง่ายให้กับผลงาน การใช้หลักการทางศิลปะมาช่วยในการสร้างสรรค์นี้เป็นสิ่งจำเป็นที่ช่วยให้ผลงานมีทิศทางในการนำเสนอเพื่อสื่อสารให้ตรงตามเป้าหมาย ส่วนยสุดท้ายที่มีความจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำจิตวิทยาการรับรู้มาใช้ในการสื่อสาร โดยหลักการและทฤษฎีทางการรับรู้จะช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับการออกแบบและสร้างผลงานศิลปะ ในรูปแบบแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่แล้ว จะเห็นว่าหลักการทางศิลปะมีความเชื่อมโยงกับศาสตร์ทางด้านวิทยาศาสตร์ และทางด้านการศึกษา ซึ่งแตกต่างจากความเป็น งานวิจิตรศิลป์ ที่อาศัยเพียงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินเป็นที่ตั้ง และสร้างผลงานเน้นที่ความประณีตสวยงาม วิจิตร บรรจง

รูปแบบการรับรู้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบ เพื่อการสื่อสารในด้านการสร้างสรรค์ผลงานและตอบสนองความมีสุนทรีย์ภาพในรับรู้อย่างชัดเจน เป็นความงดงามทางด้านการศึกษา เป็นรูปแบบการสื่อสารด้วยผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินให้รูปแบบการสร้างสรรค์ด้วยส่วนประกอบทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ สร้างสื่อสุนทรีย์ ให้เข้าถึงผู้รับสารได้อย่างตรงเป้าหมาย

คำถามทบทวนประจำบทที่ 2

1. ผู้ที่ศึกษาศิลปะแล้วเข้าใจ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ด้านใดได้บ้าง
2. ทฤษฎีจิตวิทยาการรับรู้ในการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. จงอธิบายการประยุกต์ใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการจุดเพื่อสร้างเรื่องราว
4. รูปร่างและรูปทรง มีความแตกต่างกันอย่างไร
5. เส้นสีเทา คือเส้นที่ใช้ในจิตรกรรมไทย มีลักษณะใด
6. งานประเภทใดสามารถสร้างให้เห็นจริงได้จากลักษณะผิว (texture) ที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน
7. ส่วนประกอบทางศิลปะและหลักการทางศิลปะมีความแตกต่างกันอย่างไร
8. ลัทธิศิลปะใดที่มีการใช้จุดในการสร้างสรรค์ผลงาน
9. จิตวิทยาของการใช้เส้นนอนให้ความรู้สึกอย่างไร
10. จิตวิทยาของการใช้สีม่วง ให้ความรู้สึกอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ.กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภา.
- โกสุ่ม สายใจ. (2540). **สีและการใช้สี**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2523). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ใจภักดิ์ อ่อนงาม. (2547). **สีกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ**. กรุงเทพฯ : แผนกเอกสารการพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- ทิพย์วัลย์ สีจันทร์ และคณะ. (2549). **การคิดและการตัดสินใจ**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- นันทวัฒน์ บุญไธสง. (2557). **ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory)**. http://www.baanjommyut.com/library_2/extension-2/gestalt_theory/index.html. ค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2557.
- ปาพจน์ หนูนภักดี. (2553). **Graphic Design Principle**. นนทบุรี : ไอดีซี.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). **ทฤษฎีสี เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พริ้นติ้ง เฮาส์.
- _____ . (2535). **ศิลปะหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- ศิริพงศ์ พยอมรัมย์. (2537). **เทคนิคงานกราฟิก**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์.
- สุชาติ ฤทธอง. (2536). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- สุชาติ สุทธิ. (2535). **เรียนรู้การเห็น : พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุพริมพริ้นท์. (2557). **เรื่องของแสงและเงา (Light and Shade)**. <http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&id=539236234&Ntype17>. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2557.
- อโศก ไทยจันทรารักษ์. (2557). **สื่อการสอนวิชาสุนทรียภาพในการออกแบบ**. Powerpoint.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2551). **ผลึกความคิดศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Austin Graphis. (2014). **Gestalt 7 Principles**. <http://austincasabona.blogspot.com/2013/02/gestalt-7-principles.html>. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2557.
- Cotton Bob. (1990). **THE NEW GUIDE TO GRAPHIC DESIGN**. New Jersey : Chartwell Books, Inc.
- Dek-d. (2014). **รูปในหลวงเป็นภาพลวงตา**. <http://www.dek-d.com/board/view/1613476/>. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2557.
- Edwards. B. (1979). **Drawing on the Right Side of the Brain**. Los Angeles : J.P.Tarcher.
- Pinterest. (2014). **optical-illusions**. <https://www.pinterest.com/pontiseafood/optical-illusions/>. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2557.
- Postjung. (2014). **ภาพลวงตา**. <http://board.postjung.com/>. ค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2557.
- Torranc, E.P. (1965). "Scientific views of creativity and factors effecting is growth". Deadaius. 94. P.633.

บทที่ 3

สุนทรียศาสตร์กับประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก

ในอดีตเรามักเรียกศิลปะที่มีความสวยงามประณีตบรรจง ศิลปะที่มุ่งเน้นความงามอันมีค่าต่อจิตใจว่า “วิจิตรศิลป์” (Fine Arts) ต่อมาคำว่า “Fine Arts” ก็หมายถึง “ศิลปกรรมศาสตร์” ด้วย “s” ที่หมายถึง “ศาสตร์ ศาสตร์ วิชา อาวุธ อาวุธทางปัญญา” ซึ่งหมายถึงศิลปะ 5 แขนงคือ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม การแสดงและดนตรี การแสดงและดนตรีจัดรวมไว้ด้วยกัน เพราะถือว่าส่วนใหญ่แล้วแสดงออกพร้อมกันต่อมาในช่วงเวลาของศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) รุ่งเรืองขึ้นในสังคมประชาธิปไตย ในสังคมที่มีระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม สังคมที่เชื่อมั่นในเสรีภาพและปัจเจกภาพ คำว่า “Visual Art” หรือ “ทัศนศิลป์” ก็เข้ามาแทนที่นอกจากทัศนศิลป์จะสะท้อนสิ่งที่ประจักษ์ตั้งที่กล่าวมาแล้ว ทัศนศิลป์ยังสะท้อนศิลปะที่เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับความเป็นจริง ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เป็นเรื่องของสามัญชนและชีวิตประจำวัน ไม่ใช่สิ่งสูงส่งลึกลับ เพื่อศรัทธาอันสูงส่งทางศาสนา หรือเพื่อแช่ซรวงสรรเสริญ สมมติเทพดังเช่นในอดีต (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2552 : 49) การศึกษาสุนทรียศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งจึงต้องให้ประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือในการศึกษา เพื่อจะได้เห็นบริบท แนวคิดทางความงาม และความเชื่อที่ปรากฏอยู่ในแต่ละยุคสมัย ดังต่อไปนี้

1. ศิลปะตะวันตกก่อนประวัติศาสตร์

1.1 ยุคหิน

ยุคหิน (Stone Age) หมายถึง ช่วงเวลาสมัยบรรพบุรุษมนุษย์สร้างเครื่องมือจากหิน ไม้ และกระดูก หรือวัสดุอื่น ๆ เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิต โดยมีหินลักษณะเฉพาะที่ใช้ในการตัดสิ่งของต่าง ๆ ที่เรียกว่าฟลินต์ (Flint) จุดเริ่มต้นของยุคหินนั้นนักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าเกิดอยู่ในช่วง 2-5 ล้านปีมาแล้ว ระยะเวลาที่แตกต่างกันไปตามสถานที่พบซากสัตว์ แต่เนื่องจากไม่ได้มีหลักฐานบันทึกไว้อย่างแน่ชัด และมนุษย์ก็ยังมีการใช้เครื่องมือที่ทำจากหินเป็นระยะเวลานานต่อมาหลังจากหมดยุคหินแล้ว จะเข้าสู่ยุคที่เรียกว่ายุคสำริด (Bronze Age) เนื่องจากมีพัฒนาวัสดุที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือ จากหินมาเป็นโลหะสำริดแทน พบหลักฐานจากบริเวณตะวันออกกลาง คาดว่าน่าจะอยู่ในช่วง 3,000 - 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ลักษณะการดำรงชีพก้าวเข้าสู่การดำรงชีวิตด้วยการเกษตรกรรม และก้าวเข้าสู่สถาปัตยกรรมแบบถาวรของมนุษย์ยุคหินใหม่ ในยุคหินใหม่ทักษะในเชิงช่างได้พัฒนาให้สัมพันธ์กับการเกษตรกรรม รวมทั้งการนำสัตว์ป่ามาเป็นสัตว์เลี้ยงงานช่างฝีมือสะท้อนให้เห็นได้ในอาวุธและเครื่องมือหิน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544 : 12-13)

ยุคหินนั้นยังแบ่งออกได้เป็นอีก 3 ช่วงย่อยคือ

- 1) ยุคหินเก่า (Paleolithic Age , Old Stone Age)
- 2) ยุคหินกลาง (Mesolithic age , Middle Stone Age)
- 3) ยุคหินใหม่ (Neolithic age , New Stone Age)

1.1.1 ยุคหินเก่า (Paleolithic Age , Old Stone Age)

ยุคหินเก่า มีอายุประมาณ 100,000-50,000 ปีก่อนคริสตกาล ยุคสมัยแรกซึ่งยังไม่มีวัฒนธรรม และอารยธรรมต่าง ๆ ดังนั้นคนจึงหาวิธีปรับตัว เช่น ใช้หินทำเป็นอาวุธล่าสัตว์ และนำสัตว์มาฆ่าแล้วนำไปทำเครื่องนุ่งห่ม ดำรงชีพด้วยการล่าสัตว์และเก็บผลไม้ป่า อาศัยตามถ้ำหรือที่พำนัก

หายาบ ๆ พึ่งพาธรรมชาติและไม่เข้าใจปรากฏการณ์ธรรมชาติ รู้จักใช้ไฟ โดยมีภาพจิตรกรรมผนังถ้ำตามความเชื่อและพิธีกรรม

ถ้ำอัลตามีรา (Altamira Cave) เป็นถ้ำแห่งหนึ่งในประเทศสเปน มีชื่อเสียงและความสำคัญเนื่องจากปรากฏภาพเขียนสมัยก่อนประวัติศาสตร์อยู่ภายใน ได้แก่ ภาพสัตว์ เช่นภาพไบซัน ภาพกวาง ฯลฯ ตั้งอยู่ใกล้กับเมืองซานติยานาเดลมาร์ (Santillana del Mar) ในแคว้นปกครองตนเองกันตาเบรียทางภาคเหนือของประเทศ ห่างจากเมืองซานตันเดร์ (เมืองหลักของแคว้น) ไปทางทิศตะวันตก 30 กิโลเมตร โดยการแสดงออกทางด้านศิลปะในยุคนี้ ยังไม่มีการเขียนเรื่องราวที่ซับซ้อน แสดงออกอย่างเรียบง่าย

1.1.2 ยุคหินกลาง (Mesolithic Age, Middle Stone Age)

เป็นช่วงเวลาระหว่างยุคหินเก่ากับยุคหินใหม่ มีอายุประมาณ 50,000-10,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช เป็นเวลาที่มนุษย์ในช่วงเวลานี้เริ่มมีการนำวัสดุธรรมชาติมาใช้ประโยชน์ เช่น ทำตะกร้าสาน ทำรถลาก และเครื่องมือเครื่องใช้ที่ทำด้วยหินก็มีความประณีตมากขึ้น ตลอดจนรู้จักนำสุนัขมาเลี้ยงเป็นสัตว์เลี้ยง ในสมัยยุคหินกลาง มนุษย์รู้จักการเลี้ยงสัตว์และเริ่มมีการเพาะปลูกพืช แต่อาชีพหลักของมนุษย์ในสมัยนี้ยังคงเป็นการล่าสัตว์ และยังเร่ร่อนไปตามแหล่งสมบรูณ์ โดยมักตั้งหลักแหล่งอยู่ตามแหล่งน้ำ ชายฝั่งทะเล ประกอบอาชีพประมง ล่าสัตว์และบริเวณที่มีความอุดมสมบูรณ์ ที่จีนมีการสร้างกำแพงหิน ขวานหิน ขุดคูเมืองหิน ภาพจิตรกรรมผนังถ้ำมีความซับซ้อนมากขึ้น จุดมุ่งหมายเพื่อพิธีกรรมความเชื่อเรื่องวิญญาณ



ภาพประกอบ 16 จิตรกรรมที่ถ้ำลาสโกซ์ในเมืองดอร์โดญ ประเทศฝรั่งเศส

ที่มา : Clark Howell. 1971 : 159

ถ้ำลาสโกซ์ในเมืองดอร์โดญ ประเทศฝรั่งเศสมีจิตรกรรมผนังถ้ำที่เป็นที่รู้จักกันดีที่สุดในช่วงระหว่าง 15,000 ถึง 10,000 ก่อนคริสต์ศักราช ความหมายของการเขียนไม่เป็นที่ทราบ ตัวถ้ำไม่ได้อยู่ในบริเวณที่อยู่อาศัยของผู้วาดซึ่งอาจจะหมายถึงว่าเป็นสถานที่ที่ใช้เฉพาะฤดูในประเพณีอย่างใดอย่างหนึ่ง สัตว์แต่ละตัวก็มีเครื่องหมายซึ่งอาจจะมีความหมายทางเวทมนตร์ สัญลักษณ์ที่คล้ายครในลาสโกซ์บางครั้งก็ตีความหมายกันว่าเป็นปฏิทินหรือหนังสืออัลมานาค

1.1.3 ยุคหินใหม่ (Neolithic age , New Stone Age)

มีอายุประมาณ 10,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช โดยเป็นช่วงเวลาระหว่างยุคหินกลางกับยุคโลหะซึ่งมนุษย์ในยุคนี้อาศัยรวมกันอยู่เป็นหมู่บ้าน ดำรงชีวิตด้วยการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ การเพาะปลูกได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของมนุษย์จากสังคมล่าสัตว์มาเป็นสังคมเกษตรกรรมที่ตั้งถิ่นฐานเป็นหลักแหล่ง มีการสร้างที่พักอาศัยถาวรเป็นกระท่อมดินเหนียวและตั้งหลักแหล่งตามบริเวณลุ่มน้ำ ยุคหินใหม่เป็นยุคเกษตรกรรม พืชเพาะปลูกที่สำคัญในยุคนี้ คือ ข้าว และพืชอื่น ๆ เช่น ถั่ว พัก บวบ ส่วนสัตว์เลี้ยงได้แก่ สุนัข แพะ แกะ และยังคงล่าสัตว์ เช่น กวาง กระต่าย ตะพาบ การประมง เป็นต้น สภาพชีวิตมนุษย์ในยุคหินใหม่ได้เปลี่ยนแปลงชีวิตตามความเป็นอยู่จากที่สูงมาอยู่ที่ราบใกล้แหล่งน้ำ โดยอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเป็นหมู่บ้านบนเนิน และดำรงชีวิตตามเศรษฐกิจใหม่ ได้แก่ เกษตรกรรม การเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ รู้จักการทำเครื่องปั้นดินเผา การทำเครื่องจักสาน การทอผ้า เป็นต้น และพบว่ามียุคผลผลิตมากกว่าที่จะบริโภค ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและการค้าขาย อนุสาวรีย์หิน (Stonechenge) ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นงานสถาปัตยกรรมของมนุษย์ เชื่อว่าสร้างเพื่อคำนวณทางดาราศาสตร์ พิธีกรรมทางศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรหรือบูชาพระอาทิตย์ ในการบูชาความเชื่อเรื่องความสมบูรณ์พบประติมากรรมวินัสแห่งเมืองวิลแลนดอร์ฟ ที่ประเทศออสเตรีย ขนาดความสูง 4.75 นิ้ว เชื่อว่าเป็นเทพีแห่งความสมบูรณ์



ภาพประกอบ 17 ประติมากรรมยุคหิน วินัสแห่งวิลแลนดอร์ฟ ประเทศออสเตรีย
ที่มา : Corinne Masciocchi. 2011 : 17

1.2 ยุคโลหะ

ต่อจากยุคหินมนุษย์เริ่มรู้จักนำโลหะมาใช้เป็นเครื่องมือและอาวุธด้วยการหลอมเหลวโดยใช้ไฟและเทคนิคต่าง ๆ เราจึงเรียกว่ายุคโลหะ (Metal Age) อันเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างสมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยประวัติศาสตร์ที่มีอายุประมาณ 5,000-1,000 ปี ก่อนคริสตกาลยุคโลหะแบ่งออกเป็น 3 ยุคคือ

1.2.1 ยุคทองแดง มีอายุราว 5,000 - 2,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช มนุษย์ในยุคนี้เริ่มรู้จักนำทองแดงมาหลอมใช้เป็นอาวุธ และเครื่องมือต่าง ๆ มีการคิดประดิษฐ์เครื่องสูบลมมาใช้ในการหลอมโลหะ นับว่าเป็นยุคแรกที่มนุษย์รู้จักควบคุมการเปลี่ยนแปลงทางฟิสิกส์

1.2.2 ยุคสัมฤทธิ์ มีอายุราว 2,500 - 1,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช ในระยะนี้ได้ก้าวเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์แล้ว จึงมีความก้าวหน้าในด้านเศรษฐกิจและสังคมมีการจัดการระบบการค้า รู้จักโลหะผสมระหว่างทองแดงกับดีบุก ซึ่งเรียกว่าโลหะสัมฤทธิ์ มีความแข็งแกร่งมากขึ้น และมีความสวยงาม การทำสิ่งของในสมัยนี้มีความก้าวหน้ามากจนพอแก่ความต้องการของชุมชน การแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจก็รุดหน้าจนเกิดระบบหมุนเวียนในสังคม

1.2.3 ยุคเหล็ก มีอายุราว 1,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช ถึงสมัยคริสตกาล เหล็กได้ถูกนำมาใช้แทนโลหะผสมเพราะมีราคาถูกกว่าและแข็งแกร่งกว่า การทำเหล็กจึงแพร่หลายอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะที่เอเชียไมเนอร์เป็นแหล่งแรกที่มีการทำเหล็ก หลังจากนั้นจึงแพร่หลายเข้ามาในอียิปต์และแถบบริเวณทะเลเมดิเตอร์เรเนียน (วนิดา ขำเขียว. 2543 : 12-17)

2. ศิลปะตะวันตกยุคประวัติศาสตร์

2.1 เมโสโปเตเมีย

เมโสโปเตเมีย (Mesopotamia) เป็นคำกรีกโบราณ ตามรูปศัพท์แปลว่า "ที่ระหว่างแม่น้ำ" โดยมี นัยหมายถึง "ดินแดนระหว่างแม่น้ำไทกริสและยูเฟรทีส" (Meso = กลาง, Potamia = แม่น้ำ) ดินแดนดังกล่าวนี้เป็นส่วนหนึ่งของ "ดินแดนรูปพระจันทร์เสี้ยวอันอุดมสมบูรณ์" ซึ่งเป็นดินแดนรูปครึ่งวงกลมผืนใหญ่ ทอดโค้งขึ้นไปจาก ฝั่งทะเลเมดิเตอร์เรเนียนไปจรดอ่าวเปอร์เซีย เมโสโปเตเมียเป็นดินแดนที่อากาศร้อนและกันดารฝน น้ำที่ได้รับส่วนใหญ่เป็นน้ำจากแม่น้ำที่มาจากหิมะละลายในภาคฤดูร้อนบนเทือกเขาในอาร์เมเนีย (Armenia) น้ำจะพัดพาเอาโคลนตมมาทับถมชายฝั่งทั้งสอง ทำให้พื้นดิน

อุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเพาะปลูก การเอ่อล้นของน้ำอันเกิดจากหิมะละลาย ไม่มีกำหนดเวลาที่แน่นอนและบางครั้งทำความเสียหายแก่บ้านเมือง ไร่นาทรัพย์สิน และชีวิตผู้คน การกสิกรรมที่จะได้ผลดีในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ต้อง อาศัยระบบการชลประทานที่มีประสิทธิภาพ

เมโสโปเตเมียเป็นอู่อารยธรรมที่เก่าแก่แห่งหนึ่งของโลกสมัยโบราณ โดยตั้งอยู่ระหว่างแม่น้ำ 2 สาย คือแม่น้ำไทกริส (Tigris) และแม่น้ำยูเฟรทีส (Euphrates) ซึ่งปัจจุบันนี้ อยู่ในเขตแดนของประเทศอิรัก ซึ่งมีกรุงแบกแดดเป็นเมืองหลวง แม่น้ำทั้ง 2 สายมีต้นน้ำอยู่ใน อาร์เมเนีย และเอเชียไมเนอร์ไหลลงสู่ทะเลที่ อ่าวเปอร์เซีย อาณาบริเวณที่เรียกว่าเมโสโปเตเมีย มีทิศเหนือจรด ทะเลดำและทะเลแคสเปียน ทิศตะวันตกเฉียงใต้ จรดคาบสมุทรอาหรับซึ่งล้อมรอบด้วย ทะเลแดงและมหาสมุทรอินเดีย ทิศตะวันตกจรดที่ราบซีเรียและปาเลสไตน์ ส่วนทิศตะวันออกจรดที่ราบสูง อิหร่าน อารยธรรมนี้มาอายุราว 3,500 - 300 ปี ก่อนคริสต์ศักราช

2.2 อียิปต์

3,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช - คริสต์ศักราชที่ 1 ชาวอียิปต์มีศาสนาและพิธีกรรมอันซับซ้อนแทรกซึมอยู่เป็นวัฒนธรรมอยู่ในสังคมเป็นเวลานาน มีการนับถือเทพเจ้าที่มีลักษณะอันหลากหลาย ดังนั้นงานจิตรกรรม ประติมากรรม และ สถาปัตยกรรมส่วนมากจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พิธีกรรม โดยเฉพาะพิธีฝังศพ ซึ่งมีความเชื่อว่าเมื่อตายแล้วยังมีชีวิตอยู่ในโลกใหม่ได้อีก จึงมีการรักษาศพไว้อย่างดี และนำสิ่งของเครื่องใช้ที่มีค่าของผู้ตายบรรจุตามลงไปด้วย

งานจิตรกรรมของอียิปต์ เป็นภาพที่เขียนไว้บนฝาผนังสุสานและวิหารต่าง ๆ สีที่ใช้ เขียนภาพทำจากวัสดุทางธรรมชาติ ได้แก่ เขม่าไฟ สารประกอบทองแดง หรือสีจากดินแล้วนำมาผสมกับน้ำและยางไม้ ลักษณะของงานจิตรกรรมเป็นงานที่เน้นให้เห็นรูปร่างแบน ๆ มีเส้นรอบ นอกที่คมชัด จัดท่าทางของคน แสดงอิริยาบถต่าง ๆ ในรูปสัญลักษณ์มากกว่าแสดงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ มักเขียนอักษรภาพลงในช่องว่างระหว่างรูปด้วย และเน้นสัดส่วนของสิ่งสำคัญในภาพให้ใหญ่โตกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น ภาพของกษัตริย์หรือฟาโรห์จะมีขนาดใหญ่กว่า มเหสี และคนทั้งหลาย นิยมระบายสีสดใส บนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 18 จิตรกรรมอียิปต์

ที่มา : Marek Walisiewicz. 2013 : 031

งานประติมากรรมของอียิปต์ จะมีลักษณะเด่นกว่างานจิตรกรรม มีตั้งแต่รูปแกะสลักขนาดมหึมา ไปจนถึงผลงานอันประณีตบอบบางของพวกช่างทอง ชาวอียิปต์นิยมสร้างรูปสลักประติมากรรมจากหินชนิดต่าง ๆ เช่น หินแกรนิต หินดิโอไรต์ และหินบะซอลท์ หรือบางทีก็ เป็นหินอะลาบาสเตอร์ ซึ่งเป็นหินเนื้ออ่อนสีขาว ถ้าเป็นประติมากรรมขนาดใหญ่ก็มักเป็นหินทราย นอกจากนี้ยังการมีทำจากหินปูน และไม้ ซึ่งมักจะพอกด้วยปูนและระบายสีด้วย งานประติมากรรมขนาดเล็กมักจะทำจากวัสดุมีค่า เช่น ทองคำ เงิน อีเลคตรัม หินลาปีสลาซูลี เซรามิค ฯลฯ ประติมากรรมของอียิปต์มีทั้งแบบนูนต่ำ แบบลอยตัว แบบนูนต่ำ มักจะแกะสลักลวดลายภาพบนผนัง บนเสาวิหาร และประกอบรูปลอยตัว ประติมากรรมแบบลอยตัวมักทำเป็น รูปเทพเจ้าหรือรูปฟาโรห์ ที่มีลักษณะคล้ายกับเทพเจ้า นอกจากนี้ยังทำเป็นรูปข้าทาสบริวาร สัตว์เลี้ยง และ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบในพิธีศพอีกด้วย

สถาปัตยกรรมอียิปต์ ใช้ระบบโครงสร้างเสาและคาน แสดงรูปทรงที่เรียบง่ายและ แข็งทื่อ ขนาดช่องว่างภายในมีเล็กน้อยและต่อเนื่องกันโดยตลอด สถาปัตยกรรมสำคัญของชาวอียิปต์ได้แก่ สุสานที่ฝังศพ ซึ่งมีตั้งแต่ของประชาชนธรรมดาไปจนถึงกษัตริย์ ซึ่งจะมีความวิจิตร พิสดาร ใหญ่โตไปตามฐานะและอำนาจ ลักษณะของการสร้างสุสานที่เป็นสถาปัตยกรรมสำคัญแห่งยุคก็คือ พีรามิด พีรามิดในยุคนั้น

เป็นแบบขั้นบันได หรือเรียกว่า มัสตาบา ต่อมามีการพัฒนา รูปแบบวิธีการก่อสร้างจนเป็นรูปปิรามิดที่เห็นในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังมีการสร้างวิหารเทพเจ้า เพื่อใช้ประกอบพิธีกรรมของนักบวช และวิหารพีธีศพ เพื่อใช้ประกอบพิธีศพ ในสมัยอาณาจักรใหม่ (1,020 ปีก่อน พ.ศ. - พ.ศ. 510) วิหารเหล่านี้มีขนาดใหญ่โตและสวยงาม ทำจากอิฐและหิน ซึ่งนำรูปแบบวิหารมาจากสมัยอาณาจักรกลางที่เจาะเข้าไปในหน้าผา บริเวณหุบผากษัตริย์และ หุบผาราซินี ซึ่งเป็นบริเวณที่มีสุสานกษัตริย์และราชินีฝังอยู่เป็นจำนวนมาก

2.3 กรีก

กรีกโบราณ (Ancient Greece) เป็นคำที่ใช้เรียกถึงบริเวณที่มีการพูดภาษากรีกในโลกยุคโบราณ ซึ่งไม่เพียงอ้างถึงพื้นที่คาบสมุทรของกรีซยุคปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังคงกล่าวรวมถึงอารยธรรมกรีกโบราณซึ่งเป็นที่ตั้งรากถิ่นฐานโดยชาวกรีกในยุคโบราณอันได้แก่ ไชปรัส, บริเวณชายฝั่งของทะเลอีเจียนของตุรกี (หรือที่รู้จักในนามไอโอเนีย) ซิซิลีและทางใต้ของอิตาลี (หรือที่รู้จักในนามแมกนา เกรเซีย) และถิ่นฐานซึ่งกระจายออกไปของชาวกรีกตามชายฝั่งต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันเป็นประเทศ บัลแกเรีย ฝรั่งเศส ยูเครน โรมาเนีย ลิเบีย สเปน อัลแบเนีย และอียิปต์

โดยทั่วไปแล้วจะกล่าวถึงกรีกยุคโบราณตั้งแต่การล่มสลายของไมซีนีจนกระทั่งถึงการพิชิตของโรมัน ซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

ช่วงเรขาคณิต 1100 - 800 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ช่วงอาร์โคกา 800 - 500 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ช่วงคลาสสิก 500 - 323 ปีก่อนคริสต์ศักราช

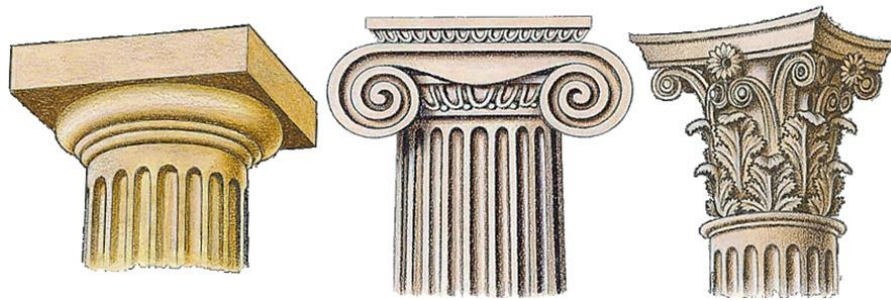
ช่วงเฮเลนนิส 323 - 146 ปีก่อนคริสต์ศักราช



ภาพประกอบ 19 วิหารพาร์เธนอน ตั้งอยู่ที่กรุงเอเธนส์
ที่มา : Claire Rorbes. 1997 : 13

มีศูนย์กลางอยู่ที่เอเธนส์ มีการปกครองแบบนครรัฐ ศูนย์กลางของนครรัฐอยู่ที่ อะโครโพลิส มีความเจริญรุ่งเรืองทางการค้ามาก การเดินทางไปค้าขายกับดินแดนต่าง ๆ ทำให้ชาวกรีกมีโลกทัศน์กว้างขวางและรับวัฒนธรรมจากดินแดนต่าง ๆ ทำให้ชาวกรีกเป็นคนอยากรู้อยากเห็น เชื่อมมั่นในเหตุผล เชื่อในดุลพินิจของตน ส่งผลต่อแนวคิดมนุษยนิยม (Humanism) สนใจในธรรมชาตินิยม (Naturalism) นับถือเทพเจ้าหลายองค์ แต่มีอิสรภาพทางความคิด เพราะศาสนาไม่มีอิทธิพลวิถีเหนือชีวิตของคนในสังคมมากนัก แนวคิดประชาธิปไตย มนุษย์ปกครองแบบนครรัฐอิสระ เช่น นครรัฐเอเธนส์ ปกครองแบบประชาธิปไตยทางตรง โดยพลเมืองชายที่เป็นเจ้าของที่ดินและเกิดในนครรัฐจะมีสิทธิในการปกครอง มีสิทธิในการเข้าประชุมสมการาษฎร อารยธรรมของกรีกซึ่งเป็นรากฐานของอารยธรรมตะวันตกในปัจจุบันได้แก่

2.3.1 สถาปัตยกรรม เน้นความยิ่งใหญ่ เรียบง่าย กลมกลืน



ภาพประกอบ 20 สถาปัตยกรรมแบบ ดอริก, ไอโอนิก, โครินเธียน
ที่มา : ศุภชัย สิงห์ยะบุตร. 2547 : 67

2.3.2 ประติมากรรม

เป็นการปั้นที่เป็นสัดส่วนและสรีระที่เป็นมนุษย์จริง การเปลือยกายเป็นการแสดงออกถึงความงามของมนุษย์ตามธรรมชาติ เช่น นักขว้างจักร

2.3.3 จิตรกรรม

จิตรกรรมที่มีชื่อเสียง ได้แก่ การเขียนภาพบนเครื่องปั้นดินเผาหลายลายต่าง ๆ

2.3.4 วรรณกรรม

มหากาพย์ลีเลียดและโอเดสซีของโฮเมอร์ นิทานอีสปและงานด้านปรัชญาของเพลโต โสเครตีส อริสโตเติล

2.3.5 ละคร

ละครสุขนาฏกรรม (Comedy) ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) การสร้างโรงมหรสพ

2.4 โรมัน

เมื่ออิทรัสคันเสื่อมอำนาจลง พวกโรมันก็มีโอกาสครอบครองแหลมอิตาลี และได้สร้างสรรค์ศิลปกรรมเป็นแบบอย่างของตนเองขึ้นโดยอาศัยแนวคิดของอิทรัสคันและกรีก โรมันเชื่อในชัยชนะและความกล้าหาญของชีวิตปัจจุบัน ดังนั้นศิลปกรรมทุกแขนงจึงแสดงความเชื่อดังกล่าว ดังจะเห็นได้จากสถาปัตยกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรม

สถาปัตยกรรมของโรมันมีลักษณะเด่นคือการสร้างโค้งกลมและโดม ซึ่งนับว่าเป็นการแก้ปัญหาทางด้านโครงสร้าง และการรับน้ำหนักของหลังคาได้เป็นอย่างดี เช่น แพนเธียน (Pantheon) เป็นสถาปัตยกรรมที่มีหลังคาโค้งกลมและทะเลเพื่อความสะดวกในการถ่ายเทอากาศ และเพื่อแสงสว่างภายในตัวอาคาร ทั้งทำให้รู้สึกว่ามันุขัยกับธรรมชาติมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้นด้วย (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 143)



ภาพประกอบ 21 Colosseum เป็นโรงมหรสพรูปวงกลมที่มีอัฒจันทร์ล้อมรอบ สำหรับเกมกีฬาต่อสู้ และความบันเทิงของสาธารณชน

ที่มา : Jacques Thuillier. 2003 : 63

3. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ในยุคกลาง

เริ่มตั้งแต่อาณาจักรโรมันล่มสลายในปี ค.ศ. 476 คริสต์ศตวรรษที่ 5 - 15 เนื่องจากการรุกรานของอนารยชนเผ่าดิวตัน อำนาจทางการเมืองกระจัดกระจาย ความวุ่นวายทางการเมืองทำให้ผู้คนหันมายึดศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ และให้ความหวังกับคนในสังคมว่าจะได้ไปเสวยสุขกับพระเจ้าบนสวรรค์หรือมุ่งหวังชีวิตที่ดีกว่าในโลกหน้า

คริสต์ศตวรรษที่ 14 ยุโรปมีความตื่นตัวทางด้านการศึกษา และแสวงหาดินแดนในโลกอันนำมาซึ่งลัทธิการล่าอาณานิคม ส่วนในทางวิทยาศาสตร์และการประดิษฐ์ มีการค้นพบระบบสุริยะจักรวาลของโคเปอร์นิคัส การค้นพบกระบวนการพิมพ์หนังสือของกูเตนเบิร์กและฟุสท์

ลักษณะสังคม เป็นสังคมในลัทธิฟิวดัล ซึ่งคนในสังคมมีความสัมพันธ์ในฐานะเจ้าของที่ดินและทาสติดที่ดิน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ พระ เป็นผู้มีบทบาทมาก เพราะเป็นศูนย์ของความเชื่อ ความศรัทธา

ในศาสนาของประชาชน พระสันตปาปาที่กรุงโรมมีอำนาจสูงสุด พระที่มีฐานะร่ำรวยจะทำหน้าที่ต่าง ๆ ตามขอบเขตการปกครอง เช่น สั่งสอนประชาชน เก็บภาษีอากร ฯลฯ กลุ่มชนชั้นปกครอง ได้แก่ กษัตริย์ขุนนาง และอัศวิน ซึ่งเป็นเจ้าของที่ดิน มีชีวิตหรูหราฟุ่มเฟือย และกลุ่มสามัญชน ได้แก่ ชาวนาและทาสติดที่ดิน ที่ต้องทำงานหนักหาเลี้ยงชีพภายใต้อำนาจสิทธิขาดและการคุ้มครองจากเจ้าของที่ดิน ไม่ค่อยมีการปรับปรุงที่ดินเพื่อการเกษตร ผลผลิตไม่พอเพียงกับความต้องการของชุมชน

การแบ่งยุคตามในยุคกลางนั้นมีการกำหนดตามความเชื่อทางศาสนาที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นโดยแบ่งได้ดังนี้

3.1 ศิลปะไบแซนไทน์ (Bizantine)

ศิลปะไบแซนไทน์ (ค.ศ. 589 - 1453) ศิลปะคริสเตียนยุคแรก รัับอิทธิพลจากศิลปะกรีกโบราณ ศิลปะไบแซนไทน์ หมายถึงศิลปะของรัฐที่นับถือนิกายอีสเทิร์นออร์ทอด็อกซ์ซึ่งอยู่ในระยะเวลาเดียวกับอาณาจักรไบแซนไทน์แต่มีได้เป็นอยู่ใต้การปกครองของอาณาจักรไบแซนไทน์ เช่น ประเทศบัลแกเรีย เซอร์เบีย หรือรัสเซีย รวมทั้งศิลปะของรัฐอาณาจักรเวนิส และราชอาณาจักรซิซิลี ศิลปะของผู้นับถือนิกายอีสเทิร์นออร์ทอด็อกซ์ที่อาศัยอยู่ในจักรวรรดิออตโตมันมักจะเรียกว่า ศิลปะหลังไบแซนไทน์ ศิลปะไบแซนไทน์บางลักษณะที่เริ่มจากอาณาจักรไบแซนไทน์โดยเฉพาะการเขียนภาพแบบที่เรียกว่า รูปสัญลักษณ์ (Icon) และสถาปัตยกรรมการสร้างศาสนสถานยังคงทำกันอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ในประเทศกรีซ ประเทศรัสเซีย และบางประเทศที่อยู่ในเครืออีสเทิร์นออร์ทอด็อกซ์ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2556 : ออนไลน์)



ภาพประกอบ 22 ศิลปะไบแซนไทน์

ที่มา : David Piper. 1991 : 60

สถาปัตยกรรมสมัยไบแซนไทน์ ลักษณะเด่นในการออกแบบโบสถ์ ซานวิตาเล คือการเปิดบริเวณว่างภายในให้เกิดความโอ้อ่าหรือมากกว่าโบสถ์ทั่วไป ทั้งสถาปนิกได้ออกแบบเนื้อที่ส่วนใต้หน้าต่าง ที่อยู่ช่วงบนผนังโดยรอบเนฟ (Nave) ให้เว้าเข้าไปเป็นรูปครึ่งวงกลมที่เรียกว่านิช (Niche) ซึ่งเป็นเนื้อที่สอดเข้าไปในส่วนที่เป็นทางเดิน โดยรอบดั่งนั้นนิชเหล่านี้จึงเป็นส่วนเชื่อมโยงที่ว่างในส่วนที่เป็นทางเดินโดยรอบ และที่ว่างในส่วนที่เป็นเนฟเข้าด้วยกันแปลนจะเหมือนกับกลีบดอกไม้สำหรับทางเดินโดยรอบนั้นทำเป็นสองชั้น ชั้นบนเรียกว่า แกลเลอรี (Gallery) เป็นสถานที่สำหรับสตรีชมระดมพิธีทางศาสนา

ลักษณะร่วมทางสถาปัตยกรรมของโบสถ์ที่สร้าง ก็คือ มีแปลนประเภท ยึดศูนย์กลางเป็นหลัก (Central Plan หรือ Centralized Plan) และมีหลังคลุมด้วยโดมนี้จะเป็นแนวทางสถาปัตยกรรมประเภทโบสถ์ในศาสนานิกายออร์ทอดอกซ์ (Orthodox) ของฝ่ายตะวันออกที่เด่นชัดกว่าแนวทางอื่นโดยสิ้นเชิง ในขณะที่ฝ่ายตะวันตกนั้น แปลนประเภทบาซิลิกัน (Basilian Plan) จะมีวิวัฒนาการไปและกลายเป็นแนวทางสำหรับสถาปัตยกรรมของยุโรปยุคกลางต่อไป สำหรับสถาปัตยกรรมสมัยจักรพรรดิจัสติเนียนในกรุงคอนสแตนติโนเปิล ที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบันนั้น ไม่มีอาคารหลังใดจะยิ่งใหญ่ไปกว่า มหาวิหารเอเจีย โซเฟีย (Hagia Sophia) เป็นสุเหร่าสร้างเป็นหอคอยเล็ก ๆ 4 หอคอยเพิ่มเติม (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 101-103)

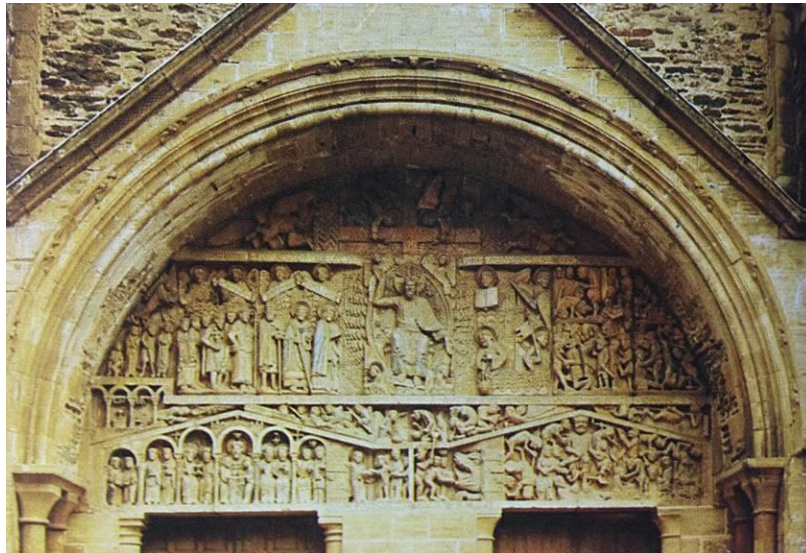
3.2 ศิลปะโรมาเนสก์ (Romanesque art)

ศิลปะโรมาเนสก์ หรือ ศิลปะนอร์มัน หมายถึงศิลปะที่เกิดขึ้นในยุโรป ราวคริสต์ศตวรรษที่ 11 ถึงปลายคริสต์ศตวรรษ 12 ศิลปะแบบโรมาเนสก์พื้นฐานของศิลปะกอทิกซึ่งเริ่มมีบทบาทเมื่อประมาณคริสต์ศตวรรษ 13 การศึกษาเรื่องศิลปะยุคกลาง เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษ 19 ทำให้มีการจัดแบ่งศิลปะ เป็นสมัย ๆ คำว่า โรมาเนสก์ เป็นคำที่ใช้บรรยายศิลปะตะวันตกโดยเฉพาะ สถาปัตยกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างคริสต์ศตวรรษ 11 ถึง 12 คำนี้ทั้งมีประโยชน์และทำให้มีความเข้าใจผิด คำนี้มาจากการที่ช่างปั้นจากประเทศฝรั่งเศสทางใต้ไปจนถึงประเทศสเปนมีความรู้เรื่องอนุสาวรีย์แบบโรมัน แต่ศิลปะแบบโรมาเนสก์ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับความคิดของศิลปะแบบโรมัน นอกจากเป็นการฟื้นฟูวิธีการก่อสร้างแบบโรมัน เช่นเสาที่ใช้ในอาราม Saint-Guilhem-le-Désert หัวเสาที่วัดนี้แกะเป็นรูปใบอาแคนธัส (Acanthus) ตกแต่งด้วยรอบปฐุซึ่งจะพบตามอนุสาวรีย์แบบโรมัน อีกตัวอย่างหนึ่งคือเพดานวัดที่ Fuentiduenas ประเทศสเปนเป็นแบบโค้งเหมือนถังไม้ (Barrel Vault) ซึ่งใช้กันทั่วไปในสิ่งก่อสร้างของโรมัน แม้จะเน้นความเกี่ยวข้องกับวิธีการก่อสร้างแบบโรมัน นักประวัติศาสตร์ศิลปะมิได้กล่าวถึงอิทธิพลอื่น ๆ ที่มีต่อศิลปะแบบโรมาเนสก์ เช่น ศิลปะทางตอนเหนือของทวีปยุโรป และศิลปะไบแซนไทน์ หรือ การวิวัฒนาการของ ศิลปะโรมาเนสก์เอง

โรมาเนสก์เป็นศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับคริสต์ศาสนา สถาปัตยกรรมโรมาเนสก์สื่อสารให้คริสต์ชนได้เห็นถึงแก่นของความเชื่อทางศาสนา จากหน้าจั่วที่มักจะเป็นรูปสลักนูนต่ำของการตัดสินครั้งสุดท้าย (Last Judgment) เนื้อหาและความน่าเกรงขามของฉากนี้ทำให้ผู้เห็นมีความรู้สึกที่กำลังเข้าสู่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เมื่อเข้าไปภายในก็จะเห็นภาพเขียนฉากต่าง ๆ จากคัมภีร์ไบเบิลทั่วไปทั้งวัดไม่ว่าจะเป็นที่ประตู บนเสาหรือผนัง ภาพเขียนโรมาเนสก์มีอิทธิพลโดยตรงมาจากศิลปะแบบไบแซนไทน์ แต่งานของศิลปินโรมาเนสก์จะมีความเป็นนาฏกรรมมากขึ้นและมีความอ่อนช้อยกว่าไบแซนไทน์เห็นได้จากความพลิ้วของเส้นผ่า องค์ประกอบนี้ทำให้ผู้ดูเกิดความสะเทือนทางอารมณ์มากกว่าศิลปะยุคก่อนหน้านั้น ลักษณะรูปแบบศิลปะโรมาเนสก์เกิดจากการนำเอาลวดลาย และลักษณะบางอย่างมาจากศิลปะของโรมัน ศิลปะไบแซนไทน์ ศิลปะอนารยชน และศิลปะแบบสมัยคาโรลินเจียนมาผสมผสานให้เป็นอันหนึ่งเดียวกัน

บนฐานเงื่อนไชทางคริสตศาสนศิลป์ เพื่อรองรับผู้จาริกแสวงบุญ รวมทั้งนักรบครูเสด อีกทั้งยังมีการสร้างหอคอย และตัวอาคารขนาดใหญ่คล้ายป้อมปราการเพื่อป้องกันข้าศึก โดยเฉพาะนักรบต่างศาสนาและพวกอนารยชนบางเผ่าที่ขอบรุกราน นอกจากนี้รูปแบบของสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ ยังสะท้อนถึงโครงสร้างของระบบสังคมแบบศักดินาสวามิภักดิ์ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย เพราะเป็นโครงสร้างทางสังคมที่มีระบบเศรษฐกิจเกี่ยวข้องผูกพันกับพื้นที่ใช้ทำนา มีความเกี่ยวข้องระหว่างเจ้าของที่ดินกับผู้เช่านาจึงมีการสร้างวัดเพื่อเป็นศูนย์รวมของผู้คนทุกระดับของสังคมในช่วงนั้น วัดขนาดใหญ่ของโรมานเนสก์จึงแผ่กระจายไปทั่วยุโรปที่มีเงื่อนไชทางสังคมไม่ต่างกันได้อย่างรวดเร็ว แต่ละวัดจึงล้วนมีพื้นที่และอาคารขนาดใหญ่โตมโหฬาร มีจำนวนอาคารภายในหลายร้อยหลัง เช่น อติตวัดคลูลีในอิตาลีมียาวอาคารถึง 1,450 หลังในปัจจุบันเหลือ 350 หลัง (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 101 - 103)

สถาปัตยกรรมโรมานเนสก์มีทั้งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นสถานที่ราชการ วัด สาธารณสถาน และพระราชวัง ซึ่งสถาปัตยกรรมทั้งหมดวัดจะมีความเด่นชัดมากกว่าลักษณะเฉพาะของสถาปัตยกรรมโรมานเนสก์คือ บริเวณภายในจะมีพื้นที่กว้างขวางเพื่อรองรับการประกอบพิธีกรรมของคริสต์ศาสนิกชนจำนวนมาก ส่งผลต่อลักษณะรูปแบบสถาปัตยกรรมโรมานเนสก์ กล่าวคือ มีการสร้างอาคารสวดมนต์และแท่นบูชาขยายอำนาจเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามปริมาณของคริสต์ศาสนิกชนและผู้จาริกแสวงบุญ มีการสร้างอาคารขึ้นในอาณาบริเวณวัด เพื่อเป็นที่อยู่อาศัยของพระและผู้แสวงบุญไปพร้อมกัน อย่างไรก็ตามแม้ว่าพวกเขาจะสร้างโบสถ์หรือศาสนสถานจำนวนมากน้อยเพียงไรแต่โครงสร้างและรูปแบบสถาปัตยกรรมทั้งก็ยังเป็นผลจากอิทธิพลของโรมัน โดยเฉพาะการใช้ประตูโค้งและโดมเป็นโครงสร้างหลัก นอกจากนี้ใช้กระจายเสียงระฆังแล้ว หอระฆังประกอบซึ่งมีทั้งที่สร้างแยกไว้นอกตัวอาคารโบสถ์อย่างเป็นทางการและเป็นเอกเทศ และสร้างผสานเป็นส่วนหนึ่งของโบสถ์ด้วย ซึ่งนอกจากใช้กระจายเสียงระฆังแล้วหอระฆังดังกล่าวยังทำหน้าที่เป็นหอสูงเพื่อคอยสอดส่องข้าศึกต่างศาสนาไปในตัว ดังปรากฏเด่นชัดคือหอเอนเมืองปิซา อิตาลี (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 107 - 108)



ภาพประกอบ 23 สถาปัตยกรรมแบบโรมานเนสก์

ที่มา : David Piper. 1991 : 70

จิตรกรรมโรมานเนสก์ เป็นงานจิตรกรรมฝาผนังที่แสดงถึงเรื่องราวทางศาสนา เขียนด้วยสีปูนเปียก (Fresco) ตกแต่งผนัง ซึ่งปัจจุบันได้ถูกทำลายโดยดินฟ้า อากาศ เสียหายเป็นส่วนใหญ่ และได้รับการเขียนทับใหม่โดยศิลปินในสมัยต่อมา จิตรกรรมอีก ลักษณะหนึ่งคือจิตรกรรมประกอบหนังสือหรือประกอบคัมภีร์ไบเบิล

ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17-18 จิตรกรรมโรมานเนสก์มีรูปร่างลักษณะแบน และแสดงเส้นเป็นระเบียบมั่นคงที่มีพลังจากการบิดเบี้ยว และวนเป็นวงผลงานจิตรกรรมภายหลังพุทธศตวรรษที่ 17 เริ่มมีมิติทางรูปทรงอย่างงานประติมากรรมมากขึ้น แต่ไม่ค่อยมีชีวิตชีวา เท่าไรนัก อิทธิพลของศิลปะไบแซนไทน์มักมีปรากฏอย่างชัดเจนในส่วนของเสื้อผ้าที่เป็นรอย ยับจับคล้ายรูปเรขาคณิต การจัดวางท่าทางรูปคนให้ดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น

3.3 ศิลปะกอธิค (Gothic art)

เริ่มต้นขึ้นประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 15 และมีอิทธิพลอยู่ประมาณ 350 ปีต่อ เนื่องจากศิลปะโรมานเนสก์ พบในศิลปะศาสนาก่อสร้างมหาวิหาร (Cathedral) ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 18 ศิลปะแบบนี้ก็เผยแพร่ไปยังศิลปะในประเทศอื่นในยุโรปตะวันตกที่เรียกกันว่าศิลปะกอธิคนานาชาติ ศิลปะกอธิคนิยมกันมาจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 19 จึงเริ่มวิวัฒนาการมาเป็น ศิลปะยุคเรอเนสซองซ์ ศิลปะแขนงสำคัญของสมัยกอธิคคือ ประติมากรรม งานกระจกสี จิตรกรรมฝาผนัง การเขียนลวดลายในหนังสือ วิจิตร ศิลปะกอธิคเริ่มต้นจากฝรั่งเศสและแพร่หลายยังประเทศอื่น ๆ มีลักษณะตามภูมิภาคนั้น ๆ ด้วย ลักษณะสำคัญของสถาปัตยกรรมมีผนังเปิดกว้าง มีส่วนสูงเด่นเป็นพิเศษและมีแบบที่ออกมาเป็นลายเส้น อันซับซ้อน ทุกส่วนล้วนประกอบเป็นสัญลักษณ์นิยมทางศาสนา โครงสร้างหลังคาเป็นโค้งแหลม ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้จะหาได้จากมหาวิหารในฝรั่งเศส, เยอรมนี และ อังกฤษ เช่น มหาวิหารแซงเดอนี (ฝรั่งเศส)

มหาวิหารโนยอง (ฝรั่งเศส) มหาวิหารลาลอง (ฝรั่งเศส) มหาวิหารอาเมียง (ฝรั่งเศส) มหาวิหารกลอสเตอร์ (อังกฤษ) และ มหาวิหารเอ็กซีเตอร์ (อังกฤษ) เป็นต้น ต่างจากศิลปะไบแซนไทน์ ซึ่งเคร่งครัดในกฎเกณฑ์

สถาปัตยกรรมกอธิคเริ่มตั้งแต่ครั้งแรกที่โบสถ์วัดแซงต์ เอเดนีส์ (Saint Denis) ใกล้กรุงปารีส ฝรั่งเศส เป็นโบสถ์ของวัดคริสต์ศาสนานิกายซิสเตอร์เรียน (Cisterian) ลักษณะรูปแบบโบสถ์ชุดใหญ่ จึงมีโครงสร้างที่สูงกว่าโบสถ์แบบเดิม เพื่อผลทางความรู้สึกเพิ่มเติมจากเหตุผลด้านการใช้สอย โดยการใช้โครงสร้างสถาปัตยกรรมแบบอาร์ชโค้งปลายแหลม (Pointed Arch) ทำให้เกิดความสูง สง่า ภายในโอโถง และมีแสงสว่างอย่างเพียงพอ จากโครงสร้างดังกล่าวทำให้เกิดการแก้ปัญหาช่องว่าง ระหว่างเสารอบผนังที่สูงมากเกินไปจะทำหน้าตาต่างบานปกปิดอย่างสถาปัตยกรรมทั่วไปได้ ดังนั้น จึงส่งผลต่อการแก้ปัญหา โครงสร้างระหว่างเสาสถาปัตยกรรม ด้วยการประดับกระจกสี (Stain Glass) โดยเฉพาะในพื้นที่ผนัง บริเวณร้องเพลงสวด และพระเทศน์ ส่งผลให้บรรยากาศภายในดูเรืองรอง ศักดิ์สิทธิ์ ประดุจแดนสวรรค์ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 112)



ภาพประกอบ 24 สถาปัตยกรรมโบสถ์กอธิคที่ฝรั่งเศส คริสต์ศตวรรษที่ 15
ที่มา : Jacques Thuillier. 2003 : 220

ส่วนประติมากรรมสมัยสุดท้ายของกอธิค เป็นประติมากรรมประเภทอนุสาวรีย์และประติมากรรมประดับประตูทางเข้าโบสถ์ มีเนื้อหาเป็นภาพคริสต์ประวัติ แต่ลักษณะรูปแบบจะมีความชัดเจนงดงามพร้อมกับถูกต้องตามหลักกายวิภาคมากกว่าสมัยที่ผ่านมา มีการเพิ่มและเน้นลายผ้าให้มากกว่าความเป็นจริง และผลงานหลายชิ้นก็จะใช้ผืนผ้าคลุมเรื่องราวและลักษณะทางร่างกายเอาไว้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่สังเกตได้เด่นชัดคือ ลักษณะรูปแบบประติมากรรมสมัยสุดท้ายของกอธิค ได้บ่งแสดงถึงการให้ความสำคัญและการศึกษาหลักกายวิภาค และหลักการทางศิลปะเพิ่มมากขึ้นจากเดิมเป็นฐานคิดในการสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงการรองรับอารมณ์ทางศาสนาเป็นประการหลัก ลักษณะรูปแบบประติมากรรมแสดงให้เห็นอิทธิพลประติมากรรมแบบโรมานเนสก์อยู่ แสดงออกด้วยเทคนิคสลักหิน ให้ได้รูปสลักนูนออกมาจากเสาและผนังอาคารอย่างเด่นชัดกว่าเดิม ประติมากรรมกอธิคสมัยแรกที่มีชื่อเสียงอยู่ที่วัดแซงต์เดอนีกับวัดชาร์ตร มีเนื้อหาเกี่ยวกับคริสต์ประวัติ แสดงรูปกษัตริย์และบุคคลสำคัญในราชวงศ์ผู้อุปถัมภ์วัดและบุคคลที่ปรากฏในคัมภีร์ทางคริสตศาสนา



ภาพประกอบ 25 ภาพมุขด้านตะวันออกของวิหาร Chartres Cathedral (ประมาณ ค.ศ. 1145)

ที่มา : Jacques Thuillier. 2003 : 168

จิตรกรรมกอธิก เนื่องจากศิลปกรรมกอธิกผูกพันกับสถาปัตยกรรมทางศาสนา ที่มีการเน้นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมเป็นสำคัญ และเป็นสถาปัตยกรรมที่มีพื้นที่ผนังน้อยกว่าสถาปัตยกรรมแบบอื่น อย่างไรก็ตามแม้ว่าสถาปัตยกรรมกอธิกจะมีข้อจำกัดของพื้นที่ผนังที่มีไม่มากนัก แต่โครงสร้างดังกล่าวกลับส่งผลให้โครงสร้างสถาปัตยกรรมกอธิกเป็นที่รองรับผลงาน 2 มิติ ประเภทภาพประดับกระจกสี หรือ Stain Glass ได้อย่างเหมาะสม และผสมผสานกันอย่างงดงามลงตัวยิ่งซึ่งสามารถกล่าวได้ว่าภาพประดับกระจกสีมีความโดดเด่นที่สุดในศิลปกรรมสมัยกอธิก และปรากฏเป็นส่วนประกอบอันงดงามให้กับสถาปัตยกรรมกอธิก (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 115) สมัยกอธิกมีพื้นที่เขียนภาพบนฝาผนังน้อยลง เพราะสถาปัตยกรรมมีช่องเปิดมาก ดังนั้นจึงมักเน้นไปที่การออกแบบกระจกสีบานหน้าต่าง สำหรับการเขียนภาพในหนังสือเขียน มักจะแสดงรูปคนที่สะอาดสะอ้าน ในชุดเสื้อผ้าอาภรณ์ที่พลิ้ว และโค้งไหวอย่างอ่อนช้อย

3.4 ยุคฟื้นฟูศิลปปะและวิทยาการ (Renaissance)

ศิลปะเรอานาซอง (ค.ศ. 1400 – 1600) คำว่า "เรอานาซอง" หมายถึง การเกิดใหม่ ซึ่งเป็น การระลึกถึงศิลปะกรีกและโรมันในอดีต ซึ่งเคยรุ่งเรืองให้กลับมาอีก ไม่ใช่การลอกเลียนแบบจากอดีต แต่เป็นยุคสมัยแห่งการเน้นความสำคัญของลักษณะเฉพาะบุคคล มีความสนใจลักษณะภายนอกของมนุษย์ และ ธรรมชาติ เป็นแบบที่มีเหตุผลทางศีลธรรม ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการค้นหาความรู้ทาง วิทยาศาสตร์ และวิทยาการแขนงต่าง ๆ ซึ่งเรียกได้ว่าเป็น “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา” โดยมีรากฐานมาจาก ประเทศอิตาลี และแผ่ขยายไปยังดินแดนต่าง ๆ ในยุโรป ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา วัตยังคงเป็นผู้อุปถัมภ์ที่

สำคัญของเหล่าศิลปินนอกจากนี้ยังมีพวกขุนนาง พ่อค้าผู้ร่ำรวย ซึ่งเป็นชนชั้นสูง ก็ได้ว่าจ้าง และอุปถัมภ์เหล่าศิลปินต่าง ๆ ด้วย ตระกูลที่มีชื่อเสียงเหล่านั้น ได้แก่ ตระกูลวิสคอนตี และ สฟอร์ซา ในนครมิลาโน ตระกูลกอนซากาในเมืองมานตูอา และตระกูลเมดีชีในนครฟลอเรนซ์ การอุปถัมภ์ศิลปินนี้มีผลในการกระตุ้นให้ศิลปินใฝ่หาชื่อเสียง เป็นที่รู้จักทั่วโลกตลอดกาล เช่น ลีโอนาร์โด ดา วินชี, ไมเคิล แองเจโล, ราฟาเอล สถานภาพทางสังคมของศิลปินเป็นที่ยอมรับกันอย่างสูงในวงสังคม เกิดสำนักทางศิลปะเพื่อฝึกฝนช่างฝีมือ และเกิดมีศิลปินระดับอัจฉริยะขึ้นมาอย่างมากมาย และในยุคยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาที่เอง ที่มีการพัฒนาการพิมพ์ขึ้นในประเทศเยอรมนีโดย โยฮันน์ กูเตนแบร์ก เป็นผู้ผลิตนวัตกรรมชิ้นนี้ขึ้นมา ราวคริสต์ศตวรรษที่ 19 ทำให้ศิลปะการพิมพ์ได้เริ่มมีการสร้างสรรค์ขึ้นอย่างจริงจัง นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา หลังจากสงครามครูเสดอันยาวนานร่วม 300 ปีสิ้นสุดลง ยุโรปก็เข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา เนื่องจากการขุดค้นพบซากเมืองโบราณของกรีกและโรมัน ทำให้ยุโรปได้นำศิลปวิทยาการจากการขุดค้นพบมาปรับปรุงดัดแปลงใหม่ ทำให้ยุโรปมีความเจริญก้าวหน้าในศาสตร์ทุก ๆ ด้าน อาทิเช่น ศิลปศาสตร์ ศิลปินและผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี ผู้วาดรูปโมนาลิซ่า ไมเคิลแองเจโล ผู้ปั้นรูปปั้นเดวิด ซึ่งเชื่อว่าเป็นชายที่มีสัดส่วนสมบูรณ์ที่สุด ราฟาเอล ผู้กำกับการสร้างและตกแต่ง มหาวิหารเซนต์ปีเตอร์ เป็นต้น เทคโนโลยีที่สำคัญคือ เทคโนโลยีการต่อเรือ โดยชาติที่เป็นผู้ริเริ่มคือ โปรตุเกส และ สเปน ซึ่งทำให้การติดต่อค้าขายกับเอเชียสะดวกขึ้นวิทยาศาสตร์ ที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ เช่น เซอร์ไอแซก นิวตัน ผู้ค้นพบกฎแรงโน้มถ่วง เป็นต้น ระยะเวลาช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 15 และ 16 ลักษณะศิลปกรรมส่วนใหญ่เป็นการนำเอาแบบอย่างของกรีกและโรมันโบราณมาปรับปรุงดัดแปลงใหม่ สมัยฟื้นฟู (Renaissance) แปลว่าการเกิดใหม่ (Rebirth) ของศิลปะเดิม นักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์บางท่านก็ถือว่าเป็นการเริ่มต้นศิลปะสมัยใหม่ (อารี สุทธิพันธุ์. 2535 : 147)

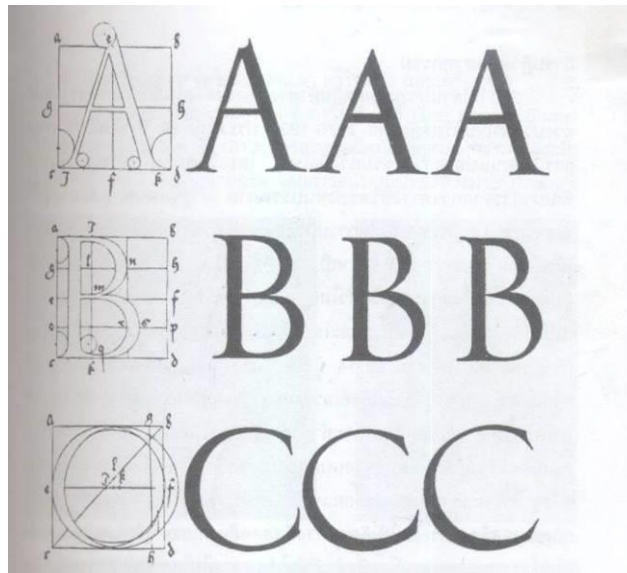


ภาพประกอบ 26 รูปสลักเดวิด เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี ผลงานของไมเคิล แองเจโล
ที่มา : ศุภลักษณ์ สนธิชัย. 2554 : 136

ดังนั้นการฟื้นฟูศิลปวิทยาการในอิตาลี จึงมีลักษณะพิเศษที่เห็นได้อย่างชัดเจนประการหนึ่งคือ ความมั่นคงด้านศิลปป็นและผลงาน นอกจากนี้ศิลปินดังกล่าวยังมีลักษณะของความเป็นอัจฉริยะในศิลปะวิทยาการแขนงต่าง ๆ เช่น จีออตโต ดา วินชี และไมเคิลแองเจโล เป็นศิลปินที่ได้รับการยกย่องว่ามีความยิ่งใหญ่ ในฐานะที่เป็นนักมนุษยนิยมผู้ทรงคุณวุฒิเป็นจิตรกร ประติมากร สถาปนิก และวิศวกร (ศุภชัย สันธิยะบุศย์. 2547 : 120)

ห้องทำงานของศิลปินได้กลายเป็นแหล่งที่ผู้คนจะมาปรึกษาหาความรู้และว่าจ้าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการก่อสร้าง ปราสาทราชวัง ประติมากรรม จิตรกรรม การตกแต่งแท่นบูชา ตกแต่งผนัง การออกแบบหนังสือและการออกแบบอื่น ๆ การฝึกฝนของศิลปิน ช่างฝีมือ หรือนักออกแบบ จะผ่านระบบการฝึกฝนที่เรียกว่า “ระบบช่างฝีมือ” (Apprentice System) ศิลปินจะมีร้านหรือห้องทำงานของตนเองที่เรียกว่า “Shop” หรือ “Bottega” มีร้านเช่นนี้มากมาย 20 - 30 ร้านในนครฟลอเรนซ์ ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 ผู้สนใจที่จะฝึกฝนจะเข้าไปอยู่กับศิลปินหรืออยู่ในร้านตั้งแต่อายุ 10 - 12 ปี โดยเริ่มจากการเป็นลูกมืออบสี เตรียมทอง ตัดเงิน ทำภาพร่าง (Cartoon) ลอกลาย เตรียมพื้นไม้สำหรับเขียนภาพ สร้างสมและพัฒนาจนเกิดทักษะ เป็นลูกมือและเริ่มช่วยงานบางส่วน จนพัฒนาเป็นตัวเองได้ จึงแยกย้ายออกไปทำงานต่อไป

เมื่อบุคคล สังคม ศาสนา ชื่นชมต่อความประณีตงดงามในชีวิตและความประณีตงดงามทางศิลปะ นอกจากการเรียกร้องและเรียกใช้ส่วนตัวแล้วศาสนาและเมืองได้สร้างสรรค์ศิลปะ นครวาติกันที่ยิ่งใหญ่ และสถานครฟลอเรนซ์ได้จริงจังกับการสร้างสรรค์ศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการวางผังเมือง การออกแบบอาคาร ประติมากรรม รูปแกะสลักเดวิดของไมเคิลแองเจโลแล้วเรอเนาซงก็ก้าวเข้าสู่ยุคสูงสุด (High Renaissance) ในคริสต์ศตวรรษที่ 16 และกลายเป็นยุคทองอีกช่วงเวลาหนึ่ง ยุคทองที่ศิลปินและนักออกแบบตระหนักในอารยธรรมจากอดีต และประยุกต์ภูมิปัญญามาใช้ให้เป็นประโยชน์เป็นการบูรณาการอดีตและศักราชภาพใหม่ จนก่อให้เกิดเรอเนาซงขึ้นมา



ภาพประกอบ 27 การออกแบบตัวอักษร Albrecht Durer คริสต์ศตวรรษที่ 15
ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544 : 59

อย่างไรก็ตาม รากฐานของเรอานาซงได้พัฒนามาจากกรีกและโรมันเป็นทัศนคติใหม่ในการพัฒนาความสำคัญของปัจเจกบุคคล (Individuality) บุคคลคิดถึงโลกข้างหน้าน้อยลง คิดถึงสวรรค์และชีวิตที่มองไม่เห็นน้อยลง หันมาคิดถึงโลกและชีวิตวันนี้ การวิจัยเชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific Research) ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างมีคุณค่าต่อการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์และการค้นพบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นดินปืนที่ทำให้รูปแบบของสงครามเปลี่ยนไป (รวมทั้ง “ความตาย”) แทนพิมพ์หนังสือที่ทำให้คุณภาพและปริมาณการพิมพ์เปลี่ยนไป เป็นต้น การฟื้นฟูศิลปะและวิทยาการของเรอานาซงส์ ถือว่าเป็นยุคสมัยอันยิ่งใหญ่ของวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม ดนตรี และศิลปะทุกแขนง ศิลปินคนสำคัญในยุคนี้ได้แก่

3.1.1 ลีโอนัลโด ดา วินชี

ลีโอนัลโด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci, 1452 - 1519) ผู้ยิ่งใหญ่คนหนึ่งของโลกที่ใฝ่ใจต่อมนุษย์ สัตว์ ธรรมชาติ สวรรค์ การประดิษฐ์เครื่องจักรกล และศิลปะ เขามีความสามารถทางด้านวิศวกรรมอย่างดียิ่ง ได้ค้นพบหลักการพื้นฐานของการบิน เรือดำน้ำ วิทยาศาสตร์เกี่ยวกับเสียง (acoustic) ระบบการยิง จิตรกรรมของดา วินชี ไม่ว่าจะเป็น The Last Supper, Mona Lisa, The Virgin of the Rock มิใช่เพียงแบบแผนของเรอานาซง แต่ภาพเขียนของเขาแสดงอุดมการณ์อันยิ่งใหญ่ ดา วินชีเป็นทั้งข้าราชการ นักกีฬา นักดนตรี จิตรกร สถาปนิก วิศวกร นักประดิษฐ์ นักคณิตศาสตร์ นักฟิสิกส์ นักปราชญ์ ฯลฯ เขาเป็นทั้งความหวังและแรงบันดาลใจอันยิ่งใหญ่ให้กับสังคมในช่วงนั้น ผลงานสำคัญได้แก่ ภาพโมนาลิซา ภาพวาดสีน้ำมัน สูง 77 เซนติเมตร กว้าง 53 เซนติเมตร ค.ศ. 1503 -1507 ปัจจุบันเก็บรักษา อยู่ที่พิพิธภัณฑลฑ์ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส



ภาพประกอบ 28 โมนา ลิซา วาดโดยลีโอนัลโด ดา วินชี ค.ศ. 1503 -1507
ที่มา : Martin Kemp 2006 : 395

3.4.2 ไมเคิลแองเจโล

ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo Buonarroti, 1474-1564) ศิลปินที่มีบทบาทที่ยิ่งใหญ่อีกบุคคลหนึ่ง แม้เขาเองจะประกาศว่า เขาคือ “ประติมากร” แต่ในชีวิตจริงเขาก็เป็นทั้งจิตรกรและสถาปนิกด้วยเช่นกัน การออกแบบสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ของเขาก็คือ โบสถ์เซนต์ปีเตอร์ในกรุงโรม จิตรกรรมที่ยอดเยี่ยมคือภาพเพดานวิหารซิสติน (Sistine Chapel) ในนครวาติกันรวมทั้งประติมากรรมหินอ่อนมากมายของเขาไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมเดวิด เปียตา ฯลฯ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544 : 57-59)

ไมเคิลแองเจโลเกิดมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างแท้จริง เขาทำงานศิลปะอย่างต่อเนื่องต่อเนื่องตลอดชีวิตเปียตา หรือ ปีเอตา ถูกสร้างขึ้น โดยสัญญาว่าจ้างจากสำนักวาติกันแห่งกรุงโรมเพื่อประดิษฐ์ที่โบสถ์เซนต์ปีเตอร์ กรุงโรม สร้างระหว่าง ค.ศ. 1494 เสร็จเมื่อ ค.ศ. 1501 ใช้หินอ่อนบริสุทธิ์เป็นวัสดุ มีขนาดความสูง 5 ฟุต 9 นิ้ว เปียตาคือรูปพระแม่มาเรียประทับบนแท่นหิน ขณะรองรับพระศพของพระบุตรในท่าวางพาดกับตัก ภายหลังจากถูกนำลงมาจากไม้กางเขน ไมเคิลแองเจโล จัดภาพทั้งหมดให้อยู่ในกรอบสามเหลี่ยมปิรามิด ผลงานชิ้นนี้เป็นที่ชื่นชมและสร้างความมหัศจรรย์แก่ประชาชนผู้มีโอกาสได้ยลตั้งแต่วันที่ส่งมอบงาน จากความงดงามอย่างวิเศษผู้คนจำนวนหนึ่งถึงกับกล่าวว่า เปียตามีน่าถูกสลักได้โดยฝีมือมนุษย์ และคงด้วยเหตุดังกล่าว ประกอบกับประติมากรเองก็มีความพอใจต่อผลงานเป็นพิเศษ ทำให้ไมเคิล แองเจโล ลอบเข้าไปสลักนามของตนเองไว้ที่ฐานเปียตา ในขณะที่ผลงานภาพสลักหินภาพอื่นของเขาไม่ได้ถูกจารึกด้วยการสลักนามไว้เลย (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 132)



ภาพประกอบ 29 ประติมากรรมหินอ่อน “เปียตา” ผลงานไมเคิล แองเจโล ปัจจุบันอยู่ที่โรม
ที่มา : Robert Cumming 2005 : 137

3.4.3 ราฟาเอล

ราฟาเอล (Raffaello Sanzio or Raphael) เป็นจิตรกรร่วมสมัยกับดา วินชี และ ไมเคิลแองเจโล เขาเป็นคนมีอายุสั้นเพียง 37 ปี คือระหว่าง ค.ศ. 1483 - 1520 แต่ช่วงระยะเวลาเพียงเท่านี้ก็เพียงพอต่อการสร้างชื่อเสียง และทำให้จิตรกรที่มุ่งมั่นคนหนึ่งได้สร้างสรรค์จิตรกรรมจนกลายเป็นแนวทางเฉพาะของตนและกลายเป็นต้นแบบการเขียนภาพตามลักษณะรูปแบบที่ราฟาเอล วางรากฐานเอาไว้ เป็นแนวทางการสร้างงานที่เรียกว่า “ราฟาเอลเลสก์” (Raphaellesque)

ลักษณะรูปแบบผลงานจิตรกรรมของราฟาเอล เป็นการดึงเอาลักษณะที่ดีที่สุดและโดดเด่นในงานของศิลปินหลายท่าน โดยเฉพาะดา วินชี กับไมเคิลแองเจโล และศิลปินท่านอื่นมาพัฒนาต่อ จนเป็นเอกลักษณ์ของตนเองดังกล่าวข้างต้น เขาเป็นจิตรกรที่ได้รับการยอมรับอย่างสูงตั้งแต่อายุเพียง 20 ปี และเป็นจิตรกรที่เป็นที่รักใคร่ของทั้งพระเจ้าผู้บงการทางสังคม คฤหัสถ์ผู้มั่นคง และนักปกครอง ราฟาเอล จึงมีผลงานรับใช้ทั้งศาสนาและสาธารณชนทั่วไปอย่างกว้างขวาง ผลงานที่มีชื่อเสียงของ ราฟาเอล คือภาพ “The School of Athens” ซึ่งเป็นการนำเอาบรรดานักปรัชญา และนักคิดคนสำคัญของอารยธรรมกรีก เป็นต้นว่าเพลโต อริสโตเติล ไสเครติส ปิธาโกรัส ฯลฯ มาวาดรวมกันไว้ในฉากที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบโรมัน เป็นผลงานจิตรกรรมที่ได้รับการยกย่องอย่างสูงว่าเป็นการวาดภาพกลุ่มคนที่ยิ่งใหญ่ที่สุดอีกภาพหนึ่งในสมัยเรอเนซองส์ยุครุ่งเรือง เช่นเดียวกับภาพเฟรสโกในหอสวดมนต์ซิสทีนของไมเคิลแองเจโล และภาพอาหารเย็นมื้อสุดท้ายของดา วินชี ที่วัดสตา มา รืออาเดลเล กราซี แห่งเมืองมิลาน อย่างไรก็ตาม The School of Athens ของเขาก็ได้รับการวิจารณ์จากนักประวัติศาสตร์บางคนว่า มีความขัดแย้งกับความเป็นจริงในส่วนของฉากที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบโรมันในขณะที่นักคิดทั้งหมดเป็นชาวกรีก กระนั้นก็มีอาจทำให้ภาพนี้ลดความยิ่งใหญ่ลงไปได้ เช่นกันกับความยิ่งใหญ่ในภาพอื่น ๆ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547 : 130-131)



ภาพประกอบ 30 จิตรกรรมเฟรสโก “นักปราชญ์แห่งเอเธนส์” ผลงานชิ้นสำคัญของราฟาเอล
ที่มา : Anna Kruker. 2011 : 54

3.5 ศิลปะบาโรก (Baroque)

ศิลปะบาโรก ค.ศ. 1580-1750 เป็นคำที่กล่าวถึงสมัยหนึ่งของวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งเริ่มประมาณต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ที่กรุงโรม ประเทศอิตาลี บาโรกจะเน้นความเป็นนาฏกรรม ศิลปะจะแสดงความขัดแย้ง (tension) และความหรูหรา โอ้อำ บาโรกเป็นลักษณะของ ประติมากรรม, จิตรกรรม, วรรณกรรม, นาฏศิลป์, และ ดนตรี ถ้ากล่าวถึงดนตรีแบบบาโรกหมายถึงสมัยสุดท้ายของเคาน์เตอร์พ้อยท์ (Counterpoint) ที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ของการเล่นระหว่างเสียงหรือเครื่องดนตรีมากกว่าสองชนิดที่อาจจะสะท้อนกันและกัน แต่คนละระดับเสียง หรือบางครั้งก็อาจจะสลับเสียงสะท้อน หรือไม่อีกที่ก็อาจจะย้อนแก่นสาร (Reversing Theme) ของดนตรีชิ้นนั้นไปเลย

ความรุ่งเรืองของศิลปะแบบบาโรกได้รับการส่งเสริมจากสถาบันคาทอลิก ระหว่างการประชุมสังคายนาเมืองเทรนต์ เมื่อปี ค.ศ. 1545-1563 ประเด็นหนึ่งที่มีการถกเถียงกันที่นั่นก็คือเรื่องความหมายและความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและศาสนา ทางที่ประชุมตกลงกันว่าศิลปะควรจะสิ่งที่สื่อสารเรื่องศาสนา โดยใช้วิธีจูงใจและสะท้อนอารมณ์ผู้ดูโดยตรง ในขณะที่เดียวกันชนชั้นสูง (Aristocracy) สมัยนั้นก็เห็นว่าแบบบาโรกเป็นศิลปะที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ดู เป็นศิลปะที่แสดงความถึงความมีอำนาจของเจ้าของวังแบบบาโรกจะสร้างต่อเนื่องกัน (Sequence) จากห้องพักรอ (Anterooms) ถึงบันไดใหญ่ (Grand Staircases) ไปจนถึงห้องรับรองใหญ่ (Reception Rooms) แต่ละตอนก็เพิ่มความโอ้อำขึ้นตามลำดับ รายละเอียดตกแต่งหรูหราและอลังการเช่นนี้เป็นลักษณะของศิลปะสมัยนี้ ลักษณะเช่นนี้ครอบคลุมศิลปะทุกแขนง ศิลปินบาโรกจะนิยมใช้รายละเอียดใกล้เคียงกัน (Repeated and Varied Patterns) ครั่งแล้วครั่งเล่า แต่ ๆ ละครั้งจะค่อย ๆ แปรเปลี่ยนลวดลายไปที่ละเล็กละน้อย ลักษณะของศิลปะแบบบาโรกที่เด่นและแตกต่างจากสมัยอื่นคือ จะออกไปทางที่เรียกกันว่าอลังการ จะเต็มไปด้วยลวดลาย ประติประดอย สีสจัด หน้าที่ารูปปั้นจะไม่ตั้งใจให้เหมือนจริงแต่จะเป็นหน้าอ้อมเอิบเหมือนเทพ



ภาพประกอบ 31 ผลงานอันโตนิโอ ดา คอร์เรจจิโอ ศิลปะสมัยบาโรก ค.ศ. 1597 – 1598

ที่มา : Robert Cumming 2005 : 167

3.6 ศิลปะรอกโคโค (Rococo)

ศิลปะโรโคโค ค.ศ.1700 – 1789 หรือเรียกกันว่า "ศิลปะแบบหลุยส์ที่ 14" (Louis XIV Style) ศิลปะโรโคโคเริ่มพัฒนามาจากศิลปะฝรั่งเศส และการตกแต่งภายในเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 18 ห้องที่ออกแบบแบบโรโคโคจะเป็น เอกภาพ คือทุกสิ่งทุกอย่างในห้อง ไม่ว่าจะผนัง เพอร์นิเจอร์ หรือเครื่องประดับ จะออกแบบเพื่อให้กลมกลืนกันอันหนึ่งอันเดียวกันมิใช่จะอิสระต่อกัน คือไม่มีสิ่งใดในห้องนั้นที่ออกแบบภายในห้องจะมีเพอร์นิเจอร์ที่หรูหราและอลังการ รูปปั้นเล็ก ๆ แบบประติติประดอย ภาพเขียนหรือกระจกก็จะเป็นกรอบลวดลาย และพรมแขวนผนัง ที่ถ้าแยกอะไรออกมาจะทำให้ห้องนั้นไม่สมบูรณ์แบบ ศิลปะรอกโคโคมาแทนด้วยสถาปัตยกรรมฟื้นฟูคลาสสิก



ภาพประกอบ 32 ภาพการตกแต่งภายในที่สำนักสงฆ์อ็อตโตบิวเร็นศิลปะแบบโรโคโค
ที่มา : Marek Walisiewicz. 2013 : 211

ในส่วนของจิตรกรรมรอกโคโค ก็มีลักษณะไม่แตกต่างจากงานประดับตกแต่งทั่วไป คือจิตรกรจะเอาใจใส่หรือเน้นรายละเอียด ในการประดิษฐ์ตกแต่งส่วนประกอบย่อยจนเกิดความเป็นธรรมชาติที่แท้จริงเพื่อเน้นให้เกิดความหลงใหลในบรรยากาศแห่งภาพนั้น ๆ มากกว่าการรับรู้ความเป็นจริงและถูกต้องตามความเป็นจริง และภาพจะมีส่วนประกอบมากมายและพิสดารเป็นพิเศษ มีการสวมใส่เสื้อผ้าอาภรณ์และเครื่องประดับอย่างหรูหรามากกว่าจิตรกรรมบาโรก มักจะเน้นฉากหลังคล้ายภาพธรรมชาติ หรือท้องพระโรงอันถูกตกแต่งอย่างวิจิตรอลังการมีการใส่สีที่ค่อนข้างจะตัดหรือขัดแย้งกันรุนแรง จิตรกรชั้นนำของศิลปะรอกโคโคคือ จัง อังตวน วัตต์ว (Jean Antoine Watteau, ค.ศ. 1648 - 1721) ฟรังซัวส์ บูเชร์ (Francois Boucher, ค.ศ. 1703 - 1770) และจัง ออโนเร ฟราโกนาร์ต (Jean Honore Fragonard, ค.ศ. 1732 - 1806)

4. ประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคสมัยใหม่ (Modern Art)

จากการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ สิ่งทำให้วงการศิลปกรรมตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เรื่อยมา มีสิ่งน่าสนใจเกิดขึ้นหลาย ๆ อย่าง โดยเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ ดังเช่นภาพถ่าย (Photography) และภาพยนตร์ (Cinema) ต่างเข้ามามีบทบาท จนถึงกับทำให้คำว่า “วิจิตรศิลป์” ซึ่งแต่เดิมหมายถึง จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี วรรณกรรม อาจมีภาพถ่ายและภาพยนตร์เพิ่มเติมเข้ามาในความหมายด้วย เป็นไปตามกฎวิวัฒนาการของธรรมชาติ ทุกสิ่งทุกอย่างย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามครรลองของชีวิต สภาพหนึ่งสู่สภาพหนึ่ง ไม่สามารถหยุดอยู่กับที่ความคิดร่วมสมัย ย่อมเปื้อนหายในสิ่งที่ซ้ำซากจำเจ มีกฎเกณฑ์ยุ่งยาก ไม่มีอิสรภาพ ไม่มีการท้าทายสติปัญญา และเกิดจากความก้าวหน้าทางวิชาการต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์มีการค้นคว้าทฤษฎีสี ประกอบกับมีการประดิษฐ์กล้องถ่ายรูป ทำให้การเขียนภาพเหมือนจริงลดความนิยมลง หลังจากพัฒนาการวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมการติดต่อสื่อสารที่เจริญ ทำให้เกิดการถ่ายเทวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ เป็นไปได้โดยสะดวก ทำให้ศิลปินมีทัศนะกว้างขวาง มีความเข้าใจต่อโลกภายนอกมากยิ่งขึ้น และนิทรรศการศิลปกรรมของญี่ปุ่นที่จัดขึ้นในปารีสทำให้เกิดแรงดลใจต่อศิลปินกลุ่มก้าวหน้าในยุคนั้นเป็นอย่างมาก กลุ่มนี้จะยึดถือเอาธรรมชาติอันเป็นสิ่งที่มีความงามอันบริสุทธิ์และมีคุณค่าสูงสุด โดยจะออกไปวาดภาพตามสถานที่ที่ต้องการ ไม่มีวณังจินตนาการอยู่ในห้องสตูดิโอเหมือนก่อน การเปลี่ยนแปลงจากยุคเก่าเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ส่งผลให้รูปแบบทางศิลปะเปลี่ยนแปลงไป โดยมีปรากฏการณ์ทางสังคมเกิดดังนี้

การปฏิวัติอุตสาหกรรม ตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาจนถึงสงครามโลกครั้งที่ 2 (ค.ศ.1900-1950) เป็นการเรืองอำนาจและล่าอาณานิคมของชาวยุโรป ด้านวิชาการต่าง ๆ ก็ก้าวหน้ามากมายแต่ก็ยังมี การขัดแย้งภายในยุโรปจนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เมื่อสงครามสงบลงแต่ก็ส่งผลให้เกิดความเจริญรุดหน้าอย่างรวดเร็วของประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาให้ทั้งสองชาตินี้เป็นผู้นำทางเศรษฐกิจและมีอิทธิพลทางการเมืองเพิ่มมากขึ้น ชนชั้นกลางในหลายสังคมเริ่มมีบทบาทในการปกครองประเทศ

ชนชั้นกลางโดยธรรมชาติที่อยู่ระหว่างชนชั้นสูงที่มีอำนาจทางการเมืองสังคม และการเงิน กับชนชั้นล่างผู้ที่ยากไร้ในสิ่งเหล่านี้ ในแง่หนึ่งพวกเขาเห็นอกเห็นใจชนชั้นล่างที่ทุกข์ยากเดือดร้อน แต่ในอีกทางหนึ่ง พวกเขาก็ต้องการรักษาวินัยชีวิตที่สะดวกสบายตามสมควรของพวกเขาไว้ พวกเขาจึงรับเอาความคิดแนวปัจเจกชนนิยมของนักปราชญ์ เช่น John Locke (ค.ศ. 1632 - 1704) นักเศรษฐศาสตร์ เช่น Adam Smith (ค.ศ. 1723 - 1790) Thomas Malthus (ค.ศ. 1760-1834) และ David Ricardo (ค.ศ. 1772 -1823) ไว้อย่างเต็มที่ โดยอธิบายว่า เหตุแห่งความแตกต่างในฐานะของคนขึ้นอยู่กับความพยายามดิ้นรนต่อสู้ช่วยเหลือตัวเองของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ (ธีรยุทธ บุญมี. 2552 : 126)

ประเทศอังกฤษได้มีการปฏิวัติอุตสาหกรรมในช่วงปี ค.ศ. 1760 ถึงปี ค.ศ. 1840 ระบบสังคมและเศรษฐกิจได้ถูกเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาเป็นประวัติการณ์ในสังคมการเกษตรและอุตสาหกรรมมีจุดรวมที่เหมือนกัน คือ ความต้องการทางด้านพลังงาน ในปี ค.ศ. 1780 เจมส์ วัตต์ (James Watt) ได้คิดค้นเครื่องจักรไอน้ำได้ ทุกโรงงานได้เริ่มหันมาใช้พลังงานไอน้ำขึ้นแทนพลังงานคน ช่างฝีมือได้เริ่มหดหายไป เนื่องจากได้มีการประดิษฐ์คิดค้นอุปกรณ์ในการถ่ายภาพคนได้ ต่อมาจึงได้มีการพัฒนางานพิมพ์สีขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการพิมพ์ภาพเหมือน ในอุตสาหกรรมการพิมพ์มีความต้องการในการพิมพ์ตัวอักษรขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อการเน้นและตกแต่งที่เด่นชัดบนป้ายโฆษณาต่าง ๆ ดังนั้นการประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่ออุตสาหกรรมการพิมพ์ยังคงเป็นที่ต้องการและได้เกิดการพัฒนามาก (ศิริพร ปีเตอร์. 2549 : 140) และในยุคนี้มีแบบการแสดงออกทางศิลปะ เป็นไปตามความเชื่อและแบ่งกลุ่มเป็นลัทธิดังนี้

4.1. ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism)

นักวิจารณ์ศิลปะในยุคนั้นกล่าวประณามศิลปินในกลุ่มนี้ว่าเป็นกลุ่ม "อิมเพรสชันนิสต์" เป็นการถากถางต่อผลงานว่าเป็นความประทับใจพระอาทิตย์ขึ้น เป็นผลงานที่ทำลายความงามของกลุ่มอนุรักษนิยม การเริ่มต้นของกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ มิได้มีความหมายถึงการยึดในปรัชญา หรือร่วมอุดมคติเดียวกันทั้งหมด หากแต่ศิลปินกลุ่มนี้มีความคิดเห็นสอดคล้องกันในเรื่องของการแสดงออก การทดลอง ค้นคว้า และเห็นด้วยกันหลักทฤษฎีสีของเซฟเวเรล ศิลปินในลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ได้แก่ มาเนต์ ในช่วง แรก ๆ มาเนต์ถูกจับแยกออกจากกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์เพราะไม่ยอมรับเรื่องการใช้สีสดและเรื่องแสง ของเขาที่ใช้วิธีการแต้มสีเป็นจุดเล็ก ๆ ซึ่ง ส่งอิทธิพลไปถึงศิลปินในกลุ่มนีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ เดอกา (Edgar Degas) เขามักนิยมเขียนภาพของสตรี ภาพการฝึกเต้นรำ โมเน (Claude Monet) โดยเขาชอบทำงานกลางแจ้ง แทนที่จะทำงานในสตูดิโอ เรอนัวร์ (Auguste Renoir) ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาได้แก่ภาพ หญิงสาวครึ่งท่อนใต้ ปิซาโร (Camille Pissarro) ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาชื่อ จัตุรัสโรงละครฟร็อง โรแดง (Auguste Rodin) เป็นประติมากรอิมเพรสชันนิสม์ ผลงานของเขาจะทิ้งพื้นผิวไว้ให้มีลักษณะสูงต่ำ ไม่มีชัดเจนเรียบเหมือนผลงานประติมากรรมผลงานยังไม่เสร็จ จึงทำให้เกิดการระส่ำระสายของแสง เช่นเดียวกับบรอยแปรงของผลงานอิมเพรสชันนิสม์ จึงสามารถบอกได้ว่าผลงานของเขามีคุณสมบัติของงานอิมเพรสชันนิสม์



ภาพประกอบ 33 ผลงานของโมเนต์ ชื่อภาพ “Sunrise”

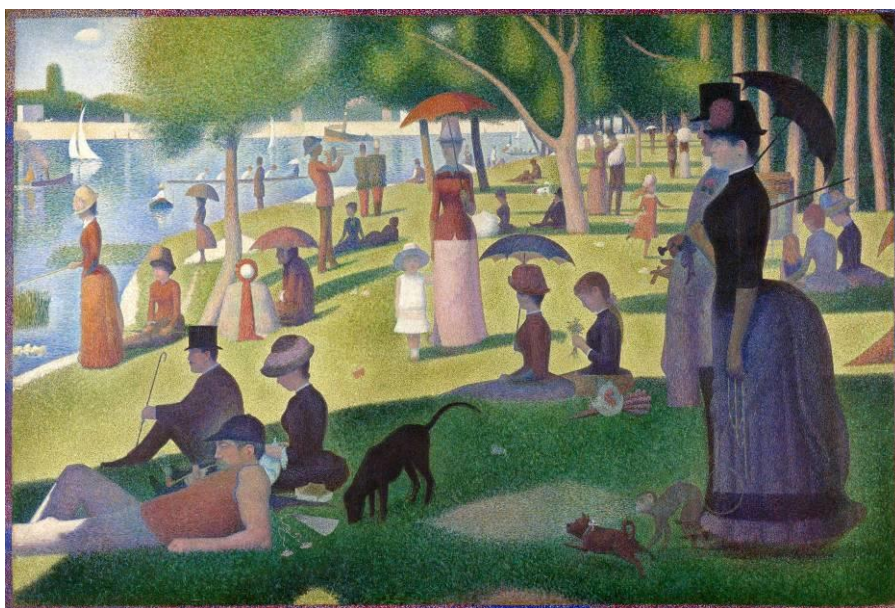
ที่มา : David Piper. 1991 : 347

4.2 ลัทธินีโอ – อิมเพรสชันนิสม์ (Neo-Impressionism)

ลัทธินี้เกิดจากผลสะท้อนลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ กล่าวคือ ในขณะที่ศิลปกรรมลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ในฐานะที่เป็นศิลปะสมัยใหม่ที่ยิ่งใหญ่ และโดดเด่นในยุโรป ด้วยมีศิลปินและสาธารณชนให้ความนิยมเป็นอย่างสูงสุดกำลังลดบทบาทลง ศิลปะลัทธินีโออิมเพรสชันนิสม์ก็ได้แสดงบทบาทเด่นชัดขึ้นมาแทน ศิลปินผู้นำในลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ใหม่นี้ คือ เซอราท์กับซีซัก อันเป็นผลมาจากการที่พวกเขาไม่เห็นด้วยกับแนวทางของศิลปะลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ซึ่งยังคงมุ่งมั่นที่จะแสดงออกด้วยรูปทรงอันเลือนราง เสมือนสรรพสิ่งและสรรพ

ธาตุไร้ความหมาย และพวกไม่เห็นด้วยกับประกายแสงบนพื้นภาพที่กระจายตัวไม่เด่นชัด จากการไม่เห็นด้วยและจากความเชื่อทางศิลปะที่แตกต่าง ศิลปินกลุ่มนี้ได้แสดงความเชื่อทางศิลปะดังกล่าว ผ่านกลวิธีศิลปะในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยการประสานอนุภาคของสีที่ถูกแตะแต้มเป็นจุดเล็ก ๆ ตามหลักทฤษฎีทางฟิสิกส์ที่ว่า แสงคืออนุภาคของสี ศิลปินคนสำคัญ ได้แก่ เซอรา (George Seurat) ผลงานของเขาได้อิทธิพลมาจากเซซานน์และเรื่องราวของอิมเพรสชันนิสม์ยุคแรก โดยเขาจะใช้วิธีการแต้มสีเป็นจุด ๆ ลงไป โดยให้สีทั้งหมดผสมสีกันเองในสายตาของคนดู เหมือนการผสมกันของจุดสีตามหลักวิทยาศาสตร์ ผลงานของเขาจึงมีขนาดใหญ่และจำเป็นต้องมองจากระยะห่างจึงจะรู้ว่าเป็นภาพอะไร ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาได้แก่ อาทิตย์ยามบ่ายบนเกาะลา กร็องด์ จัตต์ (Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte) เขาเรียกผลงานของเขาว่า Divisionist แต่กลับเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายว่า นีโอ-อิมเพรสชันนิสม์ (Neo-Impressionist) และพอยท์ลิสต์ (Pointillist)

ศิลปินดังกล่าวพยายามนำแสงเข้ามาสัมพันธ์กับสี โดยการระบายสีให้เกิดริ้วรอยพู่กันขนาดเล็กด้วยสีสดใสโดยไม่เคลือบสี ลักษณะรูปแบบนี้ถูกเรียกอีกชื่อว่า ลัทธิจุดสี หรือ Pointilism หรือ Divisionism โดยศิลปินจะปล่อยให้จุดสีที่แต้มไว้อย่างพร่าวเกิดการผสมกันในดวงตาผู้ดู เพื่อให้เกิดการผสมสัมพันธ์ระหว่างการมองเห็นสีและแสงไปพร้อมกัน



ภาพประกอบ 34 พระอาทิตย์ยามบ่ายบนเกาะลา กร็องด์ จัตต์ ฝีมือ เซอร์ช เซอรา

เมื่อ ค.ศ. 1884 - 1886

ที่มา : Arnason, H. Harvard. 2013 : 43

4.3 ลัทธิโพส - อิมเพรสชันนิสม์

คำว่า Post-Impressionism แปลว่าแนวร่วมหลังยุคอิมเพรสชันนิสม์ ซึ่งหมายถึงกลุ่มงานจิตรกรรม ที่ได้รับอิทธิพลมาจากอิมเพรสชันนิสม์ แต่มีความแตกต่างโดยที่โพส-อิมเพรสชันนิสม์ จะนิยมใช้สีสดมากกว่าและมีการตัดทอนภาพให้เหลือเพียงแค่รูปทรงมากกว่า กล่าวคือมีการนำสัญลักษณ์เข้ามาใช้ เน้นการตีกรอบรูปทรง ให้แยกกันโดยชัดเจนผลงานจึงดูมีความหยابและรุนแรงกว่า ซึ่งงานศิลปะของกลุ่มนี้ส่งผลต่อกลุ่มนามธรรมที่ตามมา

ศิลปินในลัทธิโพสอิมเพรสชันนิสม์

1) ตูลูส-โลเตรีก (Henri de Toulouse-Lautrec) เขามักเขียนภาพเกี่ยวกับไนต์คลับ คาเฟ่ บาร์ โดยใช้การสเก็ตร่าว ๆ แล้วใส่สีลงไปบริเวณที่สังเกตเห็นผลงานที่มีชื่อเสียงได้แก่ การเต้นรำที่มูแล็งรูซ (Quadrille at Moulin Rouge)

2) เซซานน์ (Paul Cezanne) เขาเป็นศิลปินโพสอิมเพรสชันนิสม์ที่มีความสำคัญมากที่สุดคนหนึ่ง ผลงานของเขามักตัดทอนจนเหลือเพียงโครงสร้างหรือรูปทรงเรขาคณิต นอกจากนี้ยังมีการใช้สีดำในการตัดเส้นกรอบของรูปทรงต่าง ๆ ด้วย โดยมักเขียนภาพหุ่นนิ่งและภาพเหมือนของตัวเอง ซึ่งผลงานในยุคแรกของเขา มีลักษณะไม่แตกต่างไปจากศิลปินในกลุ่มอิมเพรสชันนิสม์ แต่ในยุคหลังจึงเน้นการตัดทอนภาพมากขึ้น เช่น ภาพ คนอาบน้ำ (The Great Bathers) ผลงานของเซซานน์ ถือว่าเป็นอิทธิพลสำคัญของผลงานศิลปินในยุคต่อมาอย่างมาก

3) วินเซน แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) ในยุคแรกเขาทำงานในแบบอิมเพรสชันนิสม์มาก่อน แต่ภายหลังเขาพัฒนาผลงานโดยมักใช้ฝีแปรงหนา สีสด และมักใช้สีเป็นก้อนจำนวนมากไปวางบนผลงานเลย จึงทำให้เกิดความรุนแรงของพื้นผิวที่ดูออกมาเกินความจริงจากผลงานของเขา นิยมวาดภาพเหมือนของตัวเองมาก ผลงานที่มีชื่อของเขาคือ คืนที่ดาวกระจ่างฟ้า (Starry Night)

4) โกแก็ง (Paul Gauguin) ผลงานของเขาใช้เส้นที่บิดเบี้ยวลักษณะคล้ายคลื่น ระบายสีเรียบมีเนื้อสีสดใสดูเกินจริง และมักตัดขอบภาพด้วยเส้นสีดำ ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาคือ พระคริสต์สีเหลือง (Yellow Christ) นอกจากนี้โกแก็งยังมีความหลงใหลในผู้คนชาวตาฮิติ โดยเขาใช้ชีวิตช่วงที่เหลืออยู่บนเกาะทะเลใต้และวาดผลงานที่เป็นภาพเปลือยของหญิงสาวชาวตาฮิติมากมาย



ภาพประกอบ 35 ผลงานของ วินเซน แวน โก๊ะ (Starry Night)

ที่มา : Jacques Thuillier. 2003 : 543

4.4 ลัทธิซิมโบลิสต์

ผลงานในกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับจินตนาการมากกว่าธรรมชาติ จะนิยมเขียนภาพโดยใช้สัญลักษณ์แสดงออก โดยสัญลักษณ์อาจจะไม่เกี่ยวกับเนื้อหาในภาพตรง ๆ เกี่ยวกับเรื่องลึกลับสภาวะทางจิต ซึ่งมีความแตกต่างจากผลงานคลาสสิกนิสม์ตรงที่จะต้องอาศัยตีความหมาย ในด้านรูปแบบของการสร้างงานนั้น ศิลปินในกลุ่มนี้ยังหยิบยกเอาเทคนิควิธีการของลัทธิอื่นมาใช้ด้วยดังนั้นทำให้ผลงานของศิลปินหลายคนมีความแตกต่างกัน ดังนั้นอาจจะกล่าวได้ว่าซิมโบลิสต์เป็นเรื่องของเนื้อหาที่น่าสนใจ

ศิลปินในลัทธิซิมโบลิสต์

1) มอโร (Gustav Moreau) เขาถือว่าเป็นผู้นำของกลุ่มลัทธิซิมโบลิสต์ฝรั่งเศส ผลงานที่มีชื่อเสียงได้แก่ ภาพ ออร์ฟิอุส (Orpheus) ซึ่งนำมาจากตำนานของกรีก เพียงแต่ว่างานของมอโรมีความลึกลับ มีดห่ม และมีการใช้สีที่แปลกประหลาด เป็นลักษณะหนึ่งของกลุ่มลัทธิซิมโบลิสต์

2) มุงก์ (Edvard Munch) เขาผสมเอารูปแบบของโพส-อิมเพรสชันนิสม์ เข้ากับเนื้อหาของซิมโบลิสต์ จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะตัว ผลงานของเขามีความน่ากลัว วิปริต มีดห่ม เต็มไปด้วยความทุกข์และความตาย ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาคือภาพ คนกรีดร้อง (The Scream)

3) รูโซ (Henri Rousseau) เขาได้รับการขนานนามว่า จิตรกรผู้ไร้เดียงสา เพราะเขาไม่เคยได้รับการศึกษาทางด้านศิลปะอย่างเป็นทางการ ทำให้ผลงานของเขามีรูปแบบที่ผิดส่วน และขัดแย้งโดยผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาคือ ความฝัน (The Dream)



ภาพประกอบ 36 ผลงานความฝัน ฝีมือของ อ็องรี รูโซ
ที่มา : พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2547 : 167

4.5 กลุ่มอาร์ตนูโว

อาร์ตนูโว (Art Nouveau) มีอิทธิพลอย่างมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เป็นความพยายามของหลายประเทศไม่ว่าจะเป็น อังกฤษ ฝรั่งเศส และเยอรมัน อาร์ตนูโวจะไม่นิยมใช้เส้นตรงและมุมแหลม แต่จะใช้เส้นที่มีการเคลื่อนไหวไปในธรรมชาติ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากกอธิก (ในแง่การใช้รูปทรงธรรมชาติ) โรโกโก (ในแง่การใช้ประดับตกแต่ง) และเซเลติกซึ่งเป็นศิลปะของชาวพื้นเมือง อังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นเส้นสายของพันธุ์ไม้เลื้อยที่ซับซ้อนกัน ความอ่อนช้อยของดอกไม้ ใบไม้ ความโค้งงอในธรรมชาติ

งานออกแบบในลักษณะนี้จึงนิยมนำรูปแบบในธรรมชาติมาตัดทอนรายละเอียด ให้เหลือไว้เพียงเค้าโครงเท่านั้น และนำมาใช้ประดับตกแต่ง โดยเน้นการนำไปตกแต่งบนพื้นผิวหน้า (Surface Decoration) ของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย อาคารสถานที่ เป็นต้น โดยมักใช้สีคล้ายกับสีจากธรรมชาติ นักออกแบบที่มีชื่อเสียงได้แก่ คลิมท์ (Gustav Klimt) ศิลปินชาวออสเตรีย ผลงานที่มีของเขาได้แก่ จุมพิต (The Kiss) ผลงานของเขาใช้เส้นที่อ่อนช้อย พลิ้วไหว สัดส่วนโค้งงอบิดเบี้ยว โดยจะนิยมวาดภาพผู้หญิงที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่หรูหรา นอกจากนี้ยังมีการนำสีทองเข้าใช้ในผลงานอีกด้วย

4.6 ลัทธิโฟวิซิม (Fauvist)

เริ่มต้นในปี ค.ศ. 1905 ศิลปินรุ่นใหม่ในกรุงปารีสที่ได้รับอิทธิพลจากโพสอิมเพรสชันนิสม์ โดยเฉพาะ ฟาน ก็อก และเซซานน์ ผลงานนิยมใช้เส้นและรูปทรงที่บิดเบี้ยว ใช้สีสดใส สีแท้โดยไม่มีการผสมหรือเบรค และการใช้สีตรงข้ามตัดกันอย่างรุนแรง โดยทิ้งรอยแปรงเอาไว้จำนวนมาก นอกจากนี้ยังสร้างรูปทรงในภาพจากสีล้วน ๆ จนถูกนักวิจารณ์ศิลปะประชดประชันว่าเหมือนงานของสัตว์ป่า (Fauves) จึงเป็นที่มาของชื่อสไตล์ว่าโฟวิซิม (Fauvism) ถึงแม้ศิลปะในแบบโฟวิซิมจะมีอายุสั้น แต่ก็ส่งอิทธิพลต่อศิลปะในกลุ่มเอกเพรสชันนิสม์อย่างมาก

ศิลปินลัทธิโฟวิซิม

1) มาติสส์ (Henri Matisse) เขาถือว่าเป็นศิลปินในกลุ่มนี้ที่มีคนรู้จักมากที่สุด เริ่มต้นทำผลงานในแบบอิมเพรสชันนิสม์ ก่อนที่จะพัฒนามาเป็นสไตล์ของตัวเองในที่สุด ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาได้แก่ ภาพ มาตามมาติสส์ : เส้นสีเขียว (Madame Matisse : The Green Line) ซึ่งผลงานในระยะหลังของเขาเริ่มเปลี่ยนแปลงไปสู่ศิลปะนามธรรมหรือแอบสแทรกต์ (Abstract) แม้จะไม่ได้มีลักษณะ เป็นนามธรรม โดยสมบูรณ์แต่ก็พยายามสื่อเรื่องราวในลักษณะนามธรรมของเสียงดนตรีออกมาเป็นภาพ คือผลงานชื่อ ประสานเสียงสีแดง (Harmony in Red)



ภาพประกอบ 37 Henri Matisse: Harmony in Red/La desserte Spring 1908

ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ. 2545 : 15

4.7 ลัทธิเอกเพชรชันนิสม์

เริ่มต้นโดยกลุ่มศิลปินในประเทศเยอรมันที่สนใจการใช้สีและการแสดงออกของกลุ่มโพส-อิมเพรสชันนิสม์ โดยเรียกกันว่ากลุ่มเอกเพชรชันนิสม์ (Expressionist) เป็นสไตล์ที่ได้รับความนิยมค่อนข้างยาวจนถึงยุคสงครามโลกครั้งที่ 1 งานศิลปะในกลุ่มนี้ใกล้เคียงกับโพวิซิมในแง่การใช้สีเพื่อแสดงออกอารมณ์ความรู้สึก แต่เนื้อหาจะเกี่ยวกับการแสดงความรู้สึกภายในของศิลปินที่มีต่อสังคมการเมือง เป็นต้น โดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1) เดอะบริดจ์ (The Bridge) ก่อตั้งที่เมืองเดรสเดนในเยอรมัน ผลงานของศิลปินในกลุ่มนี้มีการใช้เส้นที่มีความหยวบ ใช้สีตัดกันอย่างรุนแรง ศิลปินที่เป็นแกนนำของกลุ่มคือ เคียร์ช เนอร์ (Ernst Ludwig Kirschner) เขาเคยเป็นสถาปนิก ผลงานที่มีชื่อเสียงได้แก่ หญิงห้านางบนถนน ค.ศ. 1913 (Five Women in the Street of 1913) ที่สื่อถึงชีวิตของคนเมืองได้อย่างดีภาพวาดของเขาค่อนข้างมีความหยวบและเต็มไปด้วยเหลี่ยมมุมมากมาย

2) เดอะบลูไรเดอร์ (The Blue Rider) ก่อตั้งที่เมืองมิวนิคในเยอรมัน ศิลปินกลุ่มนี้จะนิยมใช้ภาพแบบแอบสแตรกต์ที่ดูไม่เป็นรูปภาพ ศิลปินที่มีชื่อเสียงในกลุ่มนี้คือ คานดินสกี (Wassily Kandinsky) เขาเป็นศิลปินรัสเซียที่อยู่ในกลุ่มรุ่นแรก ๆ โดยผลงานของเขาจะขจัดสิ่งที่เห็นภาพออกไปจนไม่สามารถมองออกว่าเป็นภาพของอะไร เห็นแต่ เส้น รูปร่าง รูปทรง และสีเท่านั้น โดยคานดินสกีน่าอึ้งประหลาดเหล่านั้นมาจัดวางให้ลงตัว เขามักตั้งชื่อภาพตามดนตรี ดังนั้นจึงหมายความว่าเขานำเอาดนตรีมาบรรยายเป็นภาพในลักษณะแอบสแตรกต์

นอกจากคานดินสกีศิลปินที่มีความสำคัญของกลุ่มเดอะบลูไรเดอร์อีกคนหนึ่งคือ มาร์ก (Franz Marc) ผลงานของมาร์กมีความแตกต่างจากคานดินสกีตรงเขาไม่ได้พยายามขจัดภาพออกไปอย่างสิ้นเชิง แต่เขาจะวาดเป็นเพียงเค้าโครงของสิ่งที่เห็นภาพเท่านั้น จึงสามารถเข้าใจได้ว่าภาพของเขาตัดทอนมาจากอะไร ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาคือภาพ ม้าสีน้ำเงิน (Blue Horse)

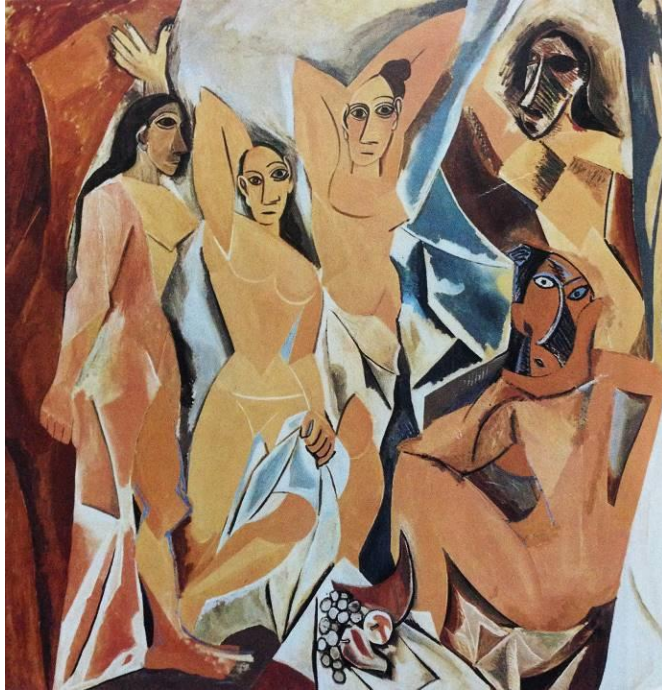
4.8 ลัทธิคิวบิซึม (Cubism)

คิวบิซึม (Cubism) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าลัทธิบาทศกนิยม ถือว่าเป็นสไตล์ที่มีอิทธิพลในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 มากที่สุด เริ่มต้นที่ปารีส โดยมีการนำเอาช่องไฟมาใช้ในการตัดแบ่งวัตถุเป็นเหลี่ยมเป็นมุมให้เห็นถึงด้านต่าง ๆ รวมถึงตัดทอนคลี่คลายจากโลกแห่งความจริง เพื่อแสดงให้เห็นมุมมองที่หลากหลายในรูปทรงต่าง ๆ โดยกระบวนการสร้างงานจะสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ

1) กระบวนการบาทศกนิยมแบบหน้าตัด (Facet Cubism) เป็นกระบวนการการทำงานในระยะแรกของศิลปินกลุ่มนี้ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเซซานน์ ผลงานจะตัดทอนในส่วนที่ไม่ต้องการและเพิ่มเติมด้วยรูปทรงเรขาคณิต เน้นพื้นที่หักเหคล้ายเหลี่ยมของเพชร

2) กระบวนการบาทศกนิยมแบบวิเคราะห์ (Analytic Cubism) เป็นขั้นตอนที่พัฒนาขึ้นมาจากกระบวนการแรก โดยการนำรูปทรงมาทำให้บิดเบี้ยว แตกสลายมากขึ้น และนำเสนอรูปทรงเหล่านั้นให้คละเคล้าและรวมอยู่ในพื้นระนาบเดียวกัน สีที่ใช้จะเป็นสีน้ำตาลหรือสีเทาเพียงอย่างเดียว

3) กระบวนการบาทศกนิยมแบบสังเคราะห์ (Synthetic Cubism) เป็นกระบวนการที่สร้างสรรค์รูปทรงขึ้นมาใหม่ ไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามสภาพความเป็นจริง โดยเฉพาะสีที่จะมีความสดใส มากขึ้น



ภาพประกอบ 38 สาวงามแห่งเมืองอวัญอง ฝีมือ ปาโบล ปิกัสโซ เมื่อ ค.ศ. 1970
ที่มา : David Piper. 1991 : 396

ศิลปินในลัทธิคิวบิซึม

1) ปิกัสโซ เขาถือว่าเป็นศิลปินคิวบิซึมที่มีความสำคัญที่สุด โดยยุคแรกเขาทำงานในแบบอิมเพรสชันนิสม์และโพส-อิมเพรสชันนิสม์ แต่สไตล์ที่เป็นตัวเขาจริง ๆ คือ ซิมโบลิซึม ซึ่งเป็นยุคที่เรียกว่า ช่วงสีน้ำเงิน (Blue Period) ผลงานของเขาในยุคนี้จะนิยมใช้สีน้ำเงินแสดงถึงความเศร้าหดหู่ ภายหลังจากผลงานของเขาก็มีการตัดทอนรูปทรงจนเกิดเหลี่ยมมุม อย่างในภาพ สาวงามแห่งเมืองอวัญอง (Les Femmes d'Avignon) ซึ่งแตกภาพออกเป็นรูปทรงเรขาคณิต และเน้นเส้นขอบคมเข้มเป็นมุมแหลม นอกจากงานจิตรกรรมปิกัสโซก็ทำงานในแบบประติมากรรมชื่อ หัวผู้หญิงนางหนึ่ง (Head of a Woman) และงานในรูปแบบคอลลาจ (Collage) คือการตัดภาพออกมาเป็นส่วนต่าง ๆ แล้วนำมาประกอบเป็นภาพใหม่ ผลงานชิ้นสำคัญขนาดใหญ่ของเขาคือ แกร์นิกา (Guernica)

2) บราก (George Braque) เขาได้รับอิทธิพลการทำงานมาจากเซซานน์และชอบภาพสาวงามแห่งเมืองอวัญองของปิกัสโซมาก ภาพที่มีชื่อเสียงของเขาคือภาพ ไวโอลินกับเหยือกน้ำ (Violin and Pitcher)

4.9 ลัทธิฟิวเจอร์ริซึม

เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลมาจากคิวบิซึม เป็นการผสมผสานรูปทรงเข้ากับการเคลื่อนไหว เนื้อหาของศิลปะในแนวฟิวเจอร์ริซึมจะเกี่ยวกับความเร็ว การเดินทาง เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อผู้คนในสังคม ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่อิตาลี ผลงานจึงแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและรุนแรง ศิลปินที่มีชื่อในกลุ่มนี้คือ บอชโซนิ (Umberto Boccioni) กับผลงานประติมากรรมที่มีชื่อเสียงคือ รูปทรงเอกลักษณ์ของความต่อเนื่องในช่องไฟ (Unique Forms of Continuity in Space) เป็นรูปสำริดของผู้ชายก้าวเดินอย่างรวดเร็ว



ภาพประกอบ 39 รูปทรงเอกลักษณ์ของความต่อเนื่องในช่องไฟ ฝีมืออุมแบร์โต บอชโซนิ เมื่อ ค.ศ. 1913
ที่มา : พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2547 : 252

4.10 สถาบันเบาเฮาส์ สถาบันออกแบบสมัยใหม่

เบาเฮาส์ (Bauhaus) คือโรงเรียนในประเทศเยอรมันที่สอนเรื่องศิลปะและวิจิตรศิลป์ และถือเป็นแนวทางที่โด่งดังในเรื่องการออกแบบที่เผยแพร่ออกไปและแนวคิดการสอน เปิดระหว่างปี ค.ศ. 1919- 1933 โรงเรียนเบาเฮาส์ก่อตั้งโดย วอลเตอร์ โกรเปียส ในเมืองไวมาร์แม้ว่าชื่อของโรงเรียน รวมถึงความจริงที่ผู้ก่อตั้งเป็นสถาปนิก แต่โรงเรียนไม่มีแผนการสอนด้านสถาปัตยกรรมในช่วงแรกที่ก่อตั้ง ถึงกระนั้นก็ได้ก่อตั้งในแนวความคิดที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นศิลปะทุกแขนง รวมถึงสถาปัตยกรรมด้วย สไตล์ของเบาเฮาส์เป็นอิทธิพลให้กับสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ และการออกแบบสมัยใหม่เบาเฮาส์ได้มีอิทธิพลอย่างมากในการพัฒนาในด้านศิลปะสถาปัตยกรรม การออกแบบกราฟิก การออกแบบภายใน การออกแบบอุตสาหกรรมและการออกแบบตัวอักษร

โรงเรียนมีอยู่ใน 3 เมืองของเยอรมนี (ไวมาร์ จากปี ค.ศ. 1919 -1921, เดสโซ จากปี ค.ศ. 1925-1932 และเบอร์ลิน จากปี ค.ศ. 1932-1933) ภายใต้ผู้บริหารสถาปนิกที่แตกต่างกัน 3 คน คือ วอลเตอร์ โกรเปียส จากปี ค.ศ. 1919-1927, ฮานส์ เมเยอร์ จากปี ค.ศ. 1927-1930 และลูทวิก มีส ฟาน เดอร์ โรห์ จากปี ค.ศ. 1930-1933 จนโรงเรียนปิดตัวไปเพราะระบอบนาซี

การเปลี่ยนสถานที่สอนและผู้บริหาร ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงบ้างทั้งด้าน เทคนิค ครูสอน และด้านการเมือง เช่นร้านขายศิลปะการปั้นเครื่องปั้นดินเผาปิดไปเมืองย้ายโรงเรียนจากไวมาร์ไปเดสโซ หรือแม้กระทั่งเมื่อมีส ฟาน เดอร์ โรห์เปลี่ยนโรงเรียนไปเป็นโรงเรียนเอกชน เมื่อเขาบริหารในปีค.ศ. 1930 และยังไม่อนุญาตให้ผู้สนับสนุนในฮานส์ เมเยอร์เข้าร่วมด้วย

สถาบันเบาเฮาส์ (Bauhaus) เป็นสถาบันออกแบบสมัยใหม่ในเยอรมนีก่อตั้งขึ้นที่เมืองไวมาร์ (Weimar) ในปี ค.ศ. 1919 โดยมี วอลเทอร์ โกรปิอุส (Walter Gropius) เป็นผู้นำ สถาบันเบาเฮาส์ย้ายไปยังเมืองเดสซ์เซา (Dessau) ในปี ค.ศ. 1925 และด้วยแรงกดดันทางการเมือง โกรปิอุสก็ต้องหลุดพ้นจากตำแหน่งผู้อำนวยการสถาบันเบาเฮาส์ในปี ค.ศ. 1928 หลังจากนั้น ฮันน์ส เมเยอร์ (Hannes Meyer) ก็ทำหน้าที่ผู้อำนวยการมาจนถึงปี ค.ศ. 1930 และมิส แวน เดอร์ โร (Mies van der Rohe) ทำหน้าที่ถึงปี ค.ศ. 1933 เมื่อนาซีสั่งปิดสถาบันเบาเฮาส์ ต่อมาการสอนตามแนวความคิดของเบาเฮาส์ก็เติบโตในสหรัฐอเมริกา เมื่อโจเซฟและแอนนี อัลเบอร์ส ร่วมกับวิทยาลัยแบล็คแมนเทน ในนอร์ธแคโรไลนา ในปี ค.ศ. 1933 ลาสซ์โซ โมฮอย-นอจ (Laszlo Moholy-Nagy) ก่อตั้งสถาบันเบาเฮาส์ใหม่ (New Bauhaus) ในนครชิคาโกในปี ค.ศ. 1937 วอลเทอร์ โกรปิอุส และมาเซล เบราเออร์ (Marcel Breuer) ร่วมมือกับฮาวาร์ด ในปี ค.ศ. 1938 และมีสแวน เดอร์ โร ทำหน้าที่ผู้อำนวยการโรงเรียนสถาปัตยกรรม สถาบันอาร์มัวร์ นครชิคาโก ในปี ค.ศ. 1939

ความขัดแย้งทางความคิดและการปฏิบัติระหว่าง “วิจิตรศิลป์” (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied art) และการไม่เห็นด้วยกับคำว่า “ศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art’s Sake) ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 โกรปิอุสได้พัฒนาโปรแกรมทางศิลปะบนหลักการของวิลเลียม มอร์ริส (William Morris) ผู้นำขบวนการศิลปะและงานช่าง (Art and Crafts Movement) ในอังกฤษบทความเชื่อว่า ศิลปินคือช่างฝีมือโดยพื้นฐาน ผู้ซึ่งสร้างความพึงพอใจในงานแต่ละอย่าง แต่แนวทางการปฏิบัติของโกรปิอุสต่างไปจากมอร์ริสในแง่ที่โกรปิอุสชื่นชมกับการใช้เครื่องจักรกลเป็นเครื่องมือในการผลิต เพื่อค้นหารูปแบบหรือเป้าหมายสูงสุด (Ultimate Objective) เพื่อพัฒนาการออกแบบทุกสาขาไม่ว่าจะเป็น สถาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม ออกแบบอุตสาหกรรม เคหะภัณฑ์ งานถักทอ เครื่องประดับ การถ่ายภาพ การออกแบบเวทีการแสดง การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา รวมไปถึงจนถึงบัลเลต์ บนความเหมาะสมสอดคล้องกับสังคมอุตสาหกรรมหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมโปรแกรมการศึกษาของเบาเฮาส์เป็นโปรแกรมที่มีเป้าหมายชัดเจน กระชับ และมีการวางแผนเป็นอย่างดี เป็นการศึกษาศิลปะเพื่อก้าวไกลไปสู่การออกแบบสำหรับสังคมสมัยใหม่” (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2544 : 99-100)

เบาเฮาส์ (Bauhaus) ถือว่าเป็นศูนย์กลางของงานออกแบบในสมัยนั้น เป็นสถาบันและความคิดที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ระหว่างเทคโนโลยีและศิลปะ ดังนั้นเบาเฮาส์จึงเป็นแหล่งรวมตัวของศิลปินหัวก้าวหน้า (Avant-Garde) ไม่ว่าจะเป็นจิตรกร ประติมากร สถาปนิกก่อตั้งโดย โกรปิอุส (Walter Gropius) ที่เมืองเวียนนา โดยเริ่มแรกนั้นพวกเขาได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่ม เด สตีลเจ โดยนำแนวคิดนั้นมาปรับเข้ากับสภาพของสังคม และการใช้งานได้จริง หัวใจของเบาเฮาส์คือการนำประโยชน์ใช้สอยไปสู่การออกแบบ

ความคิดของเบาเฮาส์ได้ถ่ายทอดสู่งานทัศนสื่อสารทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นงานถ่ายภาพตัวอักษร เป็นที่ยอมรับกันว่าเบาเฮาส์เป็นจุดกำเนิดของอาชีพออกแบบ (Professional Design) อย่างแท้จริง โดยเฉพาะการศึกษาด้านการออกแบบและปรัชญาการออกแบบ นอกจากโกรปิอุสแล้วผู้นำที่มีชื่อเสียงคนอื่น ๆ ได้แก่ เบเยอร์ (Bayer) โมฮอย-นอจ (Moholy-Nagy) คลี (Klee) และอัลเบิร์ต (Albers) ผลงานที่มีชื่อเสียงของเบาเฮาส์คือ แก้วอี้ของ Marcel Breuer ทำจากเหล็กท่อนกลม

5. ประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art)

ศิลปะหลังสมัยใหม่ หมายถึง สื่อที่มีผลต่อการรับรู้ของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพของศิลปะหลังสมัยใหม่ ศิลปะร่วมสมัย หรือศิลปะในกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งวาทกรรม ต่าง ๆ มีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงในกระแสสังคม สื่อมีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างมาก การออกแบบสื่อจึงเป็นสาขาวิชาที่มีการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง เช่น สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) สาขาวิชาสื่อใหม่ (New Media) สาขาวิชาสื่อศิลปะ (New Media Art) คอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ (Computer Art and Design) ฯลฯ เป็นการเรียนรู้สุนทรียภาพในโลกยุคปัจจุบันโดยมีเนื้อหาและความสำคัญตาม

รูปแบบทางวัฒนธรรมแบบสมัยใหม่ไม่ว่าจะเป็นการลดความสำคัญของประพันธ์/ศิลปินผู้สร้างงานศิลปะ การปฏิเสธความหมายเบื้องต้น การวิพากษ์ การลดเส้นแบ่งระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะมวลชน หรือแม้แต่ความรู้กับการโฆษณาชวนเชื่ออาจจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความพยายามของศิลปินที่จะทำให้เป็นการค้า (Commercialization) อย่างเปิดเผยได้ และก็เท่ากับเป็นการส่งเสริมลัทธิบริโภคนิยมในทางกลับกันอาจจะเป็นผลพวงของมันได้เช่นกัน ดังนั้นการกล่าวหาว่าแนวคิดหลังสมัยใหม่มีลักษณะเป็น “อนุรักษนิยมใหม่” ในแง่หนึ่งจึงเป็นคำกล่าวหาที่ฟังขึ้นอยู่ไม่น้อย (จันทน์ เจริญศรี. 2544 : 159)

จะเห็นว่า คำถามและความเคลื่อนไหวเพื่อต่อต้านข้อจำกัดของศิลปะ สมัยใหม่ในฐานะสถาบัน เป็นประเด็นที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านศิลปะแนว Performance Art, Environmental Art, Conceptual Art รวมทั้ง Media Art ซึ่งไม่ใช่ Mixed media และไม่ใช่เทคนิค Collage หรือเทคนิค Assemblage หลายคนเข้าใจผิดว่าเป็นเพียงการเพิ่มสื่อใหม่ เครื่องมือดิจิทัลเทคโนโลยี หรือเทคนิคใหม่ ๆ เท่านั้น อันที่จริงแล้วคือการเปลี่ยนแปลงระดับ "วิธีคิด" ทั้งในมิติของ เวลา พื้นที่ และบริบท สู่วิธีคิดที่เป็น Non-linear แนวคิดการต่อต้านข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ ที่มีส่วนเชื่อมโยง กับมิติทางสังคมน้อยมาก ดังนั้นสื่อศิลปะในที่นี้อาจใช้ทั้งสื่อดั้งเดิม หรือสื่อใหม่ก็ได้ เพราะหัวใจของศิลปะร่วมสมัยคือแนวคิดไม่ใช่เรื่องของเทคนิค หน้าที่ของ "ศิลปิน" ไม่ใช่ "ช่างฝีมือ" แต่เป็นนักคิด นักปฏิบัติการเชิงวัฒนธรรม เรามีประเด็นสำคัญที่จะพุดกับสังคม เรื่องช่างเป็นเรื่องเสริม เรื่องของ Media Art Education ได้ ขยับขยายไปถึง "วิธีวิทยาของศิลปะ" ที่เปิดกว้างมากขึ้นตามลำดับ สื่อสารประเด็นทางวิชาการใหม่ ๆ ผ่านความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน ซึ่งเป็นแนวคิดที่มาแรงอย่างมากในประเทศ โลกที่หนึ่งแนวคิดกลุ่มที่สอง นิยามสื่อศิลปะเน้น "วิธีคิด" ในการทำศิลปะเชื่อว่าศิลปินใช้สื่อหลากหลายมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่แค่ ตาเห็น (Visual Space) อาจเป็นกลิ่น เสียงสัมผัส ฯ เน้นการรับรู้จากประสบการณ์โดยรวม (Multiple Senses) มากยิ่งขึ้น และศิลปินพยายามเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่น ๆ (Multi-Disciplines) เชื่อว่างานศิลปะที่ดี ไม่ใช่แค่เรื่องเทคนิค แต่เป็นวิธีคิดที่สำคัญ นำเสนอความคิด ความเชื่อ อุดมคติ เป็นประเด็นสำคัญต่อสังคม โดยประยุกต์ใช้สื่อต่าง ๆ รอบตัวในสังคมร่วมสมัย รวมทั้ง New Media เพื่อที่จะสื่อสารความคิดของตนเองอย่าง ตรงประเด็น น่าสนใจต่อผู้คนร่วมสมัย

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่าสื่อยุคใหม่ มีความสำคัญต่อสังคมยุคโลกาภิวัตน์และถ้าจะศึกษาให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้นในแง่มุมของการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นการเครื่องมือของการศึกษางานศิลปะและการออกแบบโดยเนื้อหาจะประกอบไปด้วย ประวัติการออกแบบกราฟิกประวัติการถ่ายภาพ ประวัติการผลิตรายการโทรทัศน์ ประวัติการออกอากาศสื่อโทรทัศน์ ประวัติการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ศิลปะ ประวัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเนื้อหาดังกล่าวสามารถศึกษาเพื่อทำให้เกิดแนวทางเพื่อเป็นการศึกษาและการสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน มีการเน้นรูปแบบเฉพาะของศิลปินแต่ละคนเน้นความเป็นตัวของตัวเองของศิลปินแต่ละกลุ่มซึ่งมีมากมายหลายกลุ่ม แต่ละกลุ่มก็มีแนวคิดเทคนิค วิธีการที่แตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลายบ้างก็ สะท้อนสภาพสังคม บ้างก็แสดงมุมมองบางอย่างที่แตกต่างออกไป บ้างก็แสดงภาวะทางจิตของศิลปินและกลุ่มชนบ้างก็แสดงความประทับใจในความงามตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

โพสต์โมเดิร์นทั้งศิลปะสมัยใหม่และผู้ชมอย่างเราไว้ ณ ที่ใดแต่ไม่ว่าจะร้ายหรือดี ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมขนาดใหญ่อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ในช่วงศตวรรษก่อนหน้า พัฒนาการในช่วงแรก ๆ ของศิลปะสมัยใหม่เป็นการล้มล้างแนวคิดดั้งเดิมที่กำหนดว่าศิลปะคืออะไร ใครเป็นผู้สร้างสรรค์ มีขึ้นเพราะเหตุใดและเพื่อใคร ส่งผลให้ศิลปินมีอิสระที่จะเลือกทำอย่างไรก็ได้เพื่อแสดงออกถึงสภาวะภายในของตน ต่างจากแต่ก่อนที่การเลือกใช้วัสดุและวิธีการทำงานถูกจำกัดอยู่แค่เพียงสีน้ำมันหรือสีน้ำ สักรีดหรือหินอ่อน จิตรกรรม ภาพพิมพ์ หรือประติมากรรมเท่านั้น นอกจากนี้ วิชาชีพทางศิลปะที่เคยถูกสงวนไว้สำหรับ ชนชั้นกลางได้กลายเป็นอาชีพที่เปิดกว้างสำหรับใครก็ตามที่มีจินตนาการสร้างสรรค์และความทะเยอทะยาน พร้อมกันนั้น เพื่อทลายการแบ่งชนชั้นทางวัฒนธรรมที่ยกศิลปะสาธารณะอันยิ่งใหญ่ให้อยู่เหนือศิลปะการตกแต่งที่มีความเป็นส่วนตัวและแสดงลักษณะเฉพาะตน ศิลปะสมัยใหม่หันมาสนับสนุนการใช้ภาพ สื่อ และความคิดที่หลากหลาย อันเป็นพื้นที่ซึ่งวัตถุประสงค์ทางการเมืองกับความพึงพอใจส่วนตัวสามารถแข่งขันและเดินเคียงข้างกันได้โดยหวังว่าจะสามารถดึงดูดผู้ชมกลุ่มใหม่ ๆ ที่หลากหลายได้ไม่แพ้รูปแบบในการนำเสนอ (จันญญา เตรียมอนูรักษ์. 2554 : 252-253)

แนวคิดของอาจารย์อุทิศ อติมานะ สาขาสื่อศิลปะฯ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้กล่าวถึงแนวคิดการออกแบบที่เปลี่ยนเข้าสู่ยุคโพสต์โมเดิร์น (Post Modern) ดังนี้

1) การปฏิวัติของดิจิทัลเทคโนโลยี: เมื่อราว 20 ปีที่ผ่านมา โลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลเทคโนโลยี การเกิดขึ้นของสื่อแบบไฮเปอร์เทค (Hyper-text) ซึ่งโดยปกติ สื่อที่ผ่านมา ทั้งรูปภาพ (Picture) กราฟิก (Graphic) ข้อความ (Text) เสียง (Sound) ต่างแยกกันอยู่ แต่ในยุค New media หรือ Hyper-Text สื่อเหล่านี้ถูกทำให้เป็นรหัสดิจิทัลที่มีค่าเป็นกลาง แล้วแปลค่าเหล่านั้นให้กลายเป็นสารสนเทศ (Information) ที่หลากหลายรูปแบบ เป็นความจริงเสมือน (Virtuality) ที่ง่ายต่อการส่งต่อแบ่งปันกันทั้งโลก ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์ในลักษณะ Non-Linear เริ่มที่จุดใดก็ได้ดูกลับไปกลับมาได้ เป็นสังคมในแบบโลกาภิวัตน์ เกิดชนชั้นใหม่ที่ไม่มีมาก่อนในประวัติศาสตร์โลก ที่เรียกว่า "นิวอีลีต" (New Elite) เป็นกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ทั่วโลก ได้รับ การ ศึกษาแบบโลกาภิวัตน์ร่วมกันทั้งโลกตัวอย่างศิลปินร่วมสมัย เรียนรู้จาก กรุงเทพฯ หรือเชียงใหม่ เราสามารถทำ กิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับศิลปินนิวยอร์ก ลอนดอน สิงคโปร์ และเซี่ยงไฮ้ ฯลฯ ได้ แสดงว่ามีความรู้รอบข้างที่ แบ่งปันกันอยู่ทั่วโลก โดยเฉพาะคนในสังคมเมืองใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจ ตัวจริงในสังคมร่วมสมัยทั้งทาง ด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ศิลปวัฒนธรรม เป็นกลุ่มชนชั้นกลางใหม่ ความเป็นเมืองศูนย์กลางความเจริญ ทางสังคมวัฒนธรรมก็

เปลี่ยนแปลงไป ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ศูนย์กลางความเจริญเมืองใหญ่ มีเฉพาะในยุโรป เช่น ปารีส ลอนดอน เบอร์ลิน ฯ หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ขยายไปสู่อเมริกา ปัจจุบันความเป็นศูนย์กลางทาง สังคมวัฒนธรรม ได้ขยายสู่เมืองใหญ่มากขึ้น ทั่วโลก ทั้งในอเมริกาใต้ แอฟริกา เอเชีย เป็นต้น โลกดุค หลังสมัย ใหม่ยอมรับความหลากหลายของวิถีคิดเชิงวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันมากยิ่งขึ้นนอกจากนั้น New Media ยังสร้างความจริงอีกชนิดหนึ่งอย่างไม่เคยมีมาก่อน เป็นความจริงแบบ Virtual Reality, การ ทำให้ความรู้กลายเป็น Information รูปแบบต่าง ๆ การกระจายข้อมูลสำเร็จรูปผ่าน Cyber Space เป็นต้น ปรากฏการณ์เหล่านี้ตอกย้ำว่า ประเด็น New Media คือการเปลี่ยนแปลงทางสังคมระดับกระบวน ทิศน์ทางสังคม รวมทั้งการจัดการศึกษาศิลปะยังต้องมีการปรับตัวอย่างไร หนึ่ง

2) กระบวนทัศน์หลังสมัยใหม่ โลภวิชาการปัจจุบัน ได้ปรับตัวจากยุคสมัยใหม่เข้าสู่ยุคหลัง สมัยใหม่ (Postmodern) แนวคิดสมัยใหม่ เชื่อความจริงสากลผ่านวิทยาศาสตร์ธรรมชาติมีการจัด หมวดหมู่ความรู้เป็นกลุ่ม ๆ (Categorized) เชื่อในความต่อเนื่องของวิวัฒนาการความก้าวหน้า เหตุผลเชิง ประจักษ์ ผลิตแนวคิดในแบบอาณานิคมรวมทั้งผลิตศิลปะสมัยใหม่ในฐานะสถาบันที่เป็นพื้นที่พิเศษเฉพาะ มีประวัติศาสตร์ และหลักปรัชญาของตนเองที่ใช้อ้างอิงคุณค่าจากตัวสถาบันเอง โลภวิชาการช่วง 40 ปีที่ ผ่านมา มีการปรับตัวสู่กระบวนทัศน์หลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะปรัชญาหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism) เกิดศาสตร์ที่เรียกว่า "สัญศาสตร์" (Semiotics) ขึ้น ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับ การสอนศิลปะ ซึ่งทำให้เราเข้าใจภาษาและการสื่อสารความหมายทั้งที่เป็นทางการในสื่อประเภทต่าง ๆ ในผลงาน ศิลปะ และในชีวิตประจำวันผ่านการถอดรหัส รวมทั้งการวิเคราะห์โครงสร้างและความหมาย แฝง (Connotation Level) ของแต่ละสังคมวัฒนธรรม ที่อยู่เบื้องหลังสิ่งที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส โดยเฉพาะ ความหมายที่ซ่อนนัยยะต่าง ๆ เพื่อให้ศิลปินและผู้คนที่ทั้งหลายสามารถเข้าใจสังคมได้ลึกซึ้งมาก ขึ้น นอกจากนั้น สมมุติฐานเกี่ยวกับความจริงคืออะไร (Ontology) ก็เปลี่ยนไป โลกยุคใหม่เราเชื่อว่าความ จริง เป็นระบบสัมพันธ์ภาพที่มีบริบทเฉพาะ สังคมคือพื้นที่แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่ไม่ตายตัว (Symbolic Interactionism) และการวิเคราะห์สังคมแบบความขัดแย้งเชิงชนชั้นแบบ Karl Marx ถูกแทนที่ด้วยแนวคิด การวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรม Michel Foucault ที่เสนอวิธีการวิเคราะห์สังคมแบบ “วาทกรรมและอำนาจ” (Discourse and Power) อธิบายและวิจารณ์การต่อสู้ทางสังคมเป็นเครือข่าย ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของผู้คน เป็นกลุ่ม ๆ ระหว่างกระแสหลัก กระแสรอง นอกจากนั้น แนวคิดของ Jacques Derrida ยังทำให้เราเห็นว่ามนุษย์ทุกวันนี้ เข้าใจสรรพสิ่งผ่านการเปรียบเทียบ เทียบขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) เรา รู้จักความแข็งเพราะเราเปรียบเทียบกับความอ่อน ความคิดของ มนุษย์ทุก วัฒนธรรม (โดยเฉพาะวิชาการตะวันตก) ซึ่งเป็นอุดมคติของสังคมหลังสมัยใหม่ก่อให้เกิดการศึกษาอัต ลักษณะทางวัฒนธรรมของผู้คนกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มวัฒนธรรมย่อย เช่นตัวอย่างการศึกษา ประเด็นเพศสภาพ คนชายขอบ และวิถีวัฒนธรรมยุคหลังอาณานิคม ฯลฯ เหล่านี้เป็นตัวอย่างบรรยากาศทางวิชาการที่ เปลี่ยนไป และกลายมาเป็นพื้นฐานสำคัญของการศึกษาทางมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ปรัชญา รวมทั้ง ประเด็นสื่อศิลปะ ซึ่งมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ ที่ทำให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วโลก ต้องปรับตัว

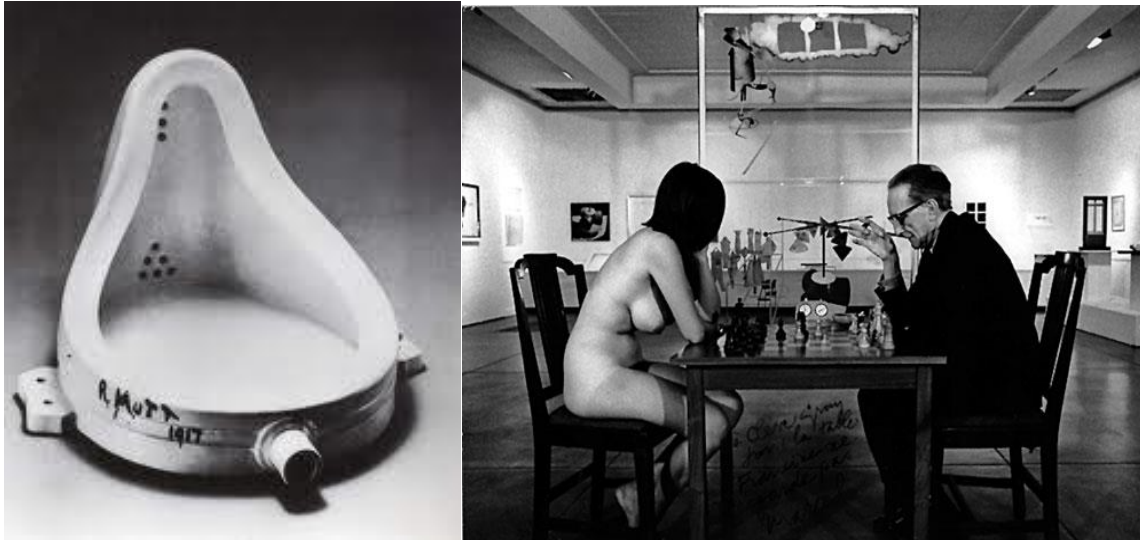
3) ระเบียบโลกใหม่ทางเศรษฐศาสตร์กิจการเมือง ความเป็นโลกาภิวัตน์ทำให้การแข่งขันในโลกมีความเข้มข้นขึ้น ดังนั้นแต่ละประเทศในโลกต้องมีทิศทางการพัฒนาประเทศโดยเฉพาะ ที่มีศักยภาพและข้อได้เปรียบในการแข่งขัน (Competitive Advantage) ตามแนวคิดของ Michael E.Porter โลกยุคหลังสมัยใหม่ก้าวสู่โลก ของการแข่งขันภายใต้กติกา เศรษฐกิจ เสรีนิยมใหม่ ธรรมาภิบาล ประชาธิปไตย หลักประกันด้านสิทธิมนุษยชน ทุนนิยมโลกาภิวัตน์ การแข่งขันในตลาดเสรี เป็นโลกที่เราจะต้องมีความสามารถเฉพาะ (Core Competency) ต้องรู้ว่าเรามีความสามารถด้านใดที่ผู้อื่นแข่งขันด้วยยาก เป็นความพิเศษที่ต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระยะยาวจึงได้มา และความสามารถพิเศษนั้นต้องเป็นความต้องการของสังคม (Customer Value) ตรงกับยุคสมัย เราต้องมีระบบการจัดการองค์กรที่ดี ยั่งยืน มีระบบการตรวจสอบอย่างต่อเนื่องเพื่อการปรับตัวอย่างรวดเร็ว เท้าทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา ตรงกับความต้องการของสังคมแต่ละบริบท มีการสื่อสารชื่อเสียงและความสามารถขององค์กร ของประเทศอย่างต่อเนื่อง มีความคงเส้นคงวา เพื่อสร้างชื่อเสียง เคาริตความน่าเชื่อถือหรือ Branding เพื่อรักษาสมรรถนะการแข่งขันที่ยั่งยืน เป็นต้น

4) การปฏิบัติทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ มีนักสุนทรียศาสตร์ ยุคหลังสมัยใหม่ 2 ท่านที่น่าสนใจ และน่าจะมีผล โดยตรงต่อประเด็นสื่อศิลปะ คนแรกคือ Arthur C. Danto เขาพูดถึงจุดจบของศิลปะร่วมสมัย (The End of Art) โดยยกตัวอย่างผลงานของ Andy Warhol เขาตั้งคำถามว่า เมื่อวัตถุต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันคือศิลปะ (Ordinary Object is Art) ทั้งสองอย่างดูไม่แตกต่างกัน แล้วความสำคัญของศิลปะอยู่ตรงไหน เขากำลังตั้งคำถามกับความพยายามของศิลปินหลังสมัยใหม่ ที่พยายามทำลายข้อจำกัดของศิลปะสมัยใหม่ โดยเชื่อมโยง ศิลปะกับเรื่องราวทางวัตถุและมิติทางสังคมต่าง ๆ รอบตัว สำหรับผลงานเขียนที่ชื่อ Relational Aesthetic ของ Nicolas Bourriaud ที่ตีพิมพ์เมื่อปี 1996 เป็นอีก ตัวอย่างหนึ่งที่น่าสนใจ เขาชี้ให้เห็นว่ายุค New Media สร้างสังคมสารสนเทศ ความง่าย การมีส่วนร่วม การเปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ฯลฯ ปัจจัยเหล่านั้นทำให้หลักการศิลปะเปิดกว้างอย่างยิ่ง หน้าที่ของศิลปินกลายเป็นผู้สร้างสิ่งแวดล้อมทางสังคมในพื้นที่สาธารณะในมุมมองเล็ก ๆ ผู้ชมศิลปะร่วมสรรค์สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมด้วยตัวเองจากการมาร่วมกิจกรรม ศิลปะอยู่ในประสบการณ์จริง เพื่อตอกย้ำว่า ศาสตร์ศิลปะร่วมสมัย ปัจจุบันได้ปรับตัวครั้งใหญ่ ทุก ๆ สื่อรอบตัว สามารถนำมาประยุกต์เป็นผลงาน และ ศาสตร์ศิลปะปัจจุบันจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยกรอบทฤษฎีจากศาสตร์อื่น ๆ มาช่วยมองด้วย เพราะแนวโน้มของ ศาสตร์ศิลปะเปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น (อุทิศ อติมานะ. 2556 : ออนไลน์)

5.1 ลัทธิดาดาอิสต์

ความเคลื่อนไหวของวงการศิลปะระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 เป็นการเรียกความเคลื่อนไหวของศิลปินยุโรป มีปฏิกริยาคัดค้านศิลปกรรมเก่า ๆ เกิดขึ้นโดยพื้นฐานทางอารมณ์อันต้องการปลดปล่อยความคิด ๆ แบบเก่าให้หมดไป และมีผลมาจากเงื่อนไขในความเสื่อมโทรมทางสังคมและศิลปวิทยาสืบเนื่องมาจากสงครามโลกครั้งที่ 1 มีแนวความคิดไปในทางแตกตั้นถากถาง มีความคิดมองโลกในแง่ร้าย เห็นว่าโลกเรานี้ควรทำลายได้แล้วต้องการปลดปล่อยจิตใจสำนึกให้แสดงพฤติกรรมอย่างอิสระเต็มที่ แม้ว่าจิตใจสำนึกนั้นจะมีแนวโน้มในการแสดงออกอย่างวิถาวรหรือพิสดารก็ตาม

ศิลปินลัทธิดาดา เป็นศิลปินหัวก้าวหน้าต่อต้านศิลปะแบบแผนเดิม (Anti-Art) อย่างถอนรอกถอนโคนเป็นการประกาศสุนทรียศาสตร์ใหม่ที่ศิลปะไม่ใช่ “วิจิตรศิลป์” ที่วิจิตรบรรจง ไม่ใช่ “ทัศนศิลป์” ที่รับรู้จากโลกภายนอกแล้วแสดงออกเป็นผลงานศิลปะ แสดงออกด้วยแนวคิด เนื้อหาและรูปแบบที่สะท้อนปรากฏการณ์เหล่านั้น รวมทั้งการสร้างสรรค์ด้วยทักษะอย่างใดอย่างหนึ่ง



ภาพประกอบ 40 ผลงานการจัดแสดงของมาร์เซล ดูชองป์
ที่มา : มติชน. 2556 : ออนไลน์

5.2 ลัทธินิเวศศิลป์ (Land Art หรือ Earthworks หรือ Earth art)

ขบวนการศิลปะที่เริ่มขึ้นในสหรัฐอเมริการาวปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 จนถึงคริสต์ทศวรรษ 1970 ที่ความสัมพันธ์ระหว่างภูมิทัศน์และงานศิลปะ ความสัมพันธ์ที่ผสานกันอย่างแยกไม่ออก ประติมากรรมมิได้วางอยู่ท่ามกลางภูมิทัศน์ แต่ภูมิทัศน์เป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดศิลปะ งานธรณีศิลป์มักจะเป็นศิลปะนอกสถานที่ที่ตั้งอยู่ไกลจากบ้านจากเมือง และปล่อยให้ทิ้งไว้ให้ถูกกัดกร่อนลงไปตามธรรมชาติ งานชิ้นแรก ๆ สร้างขึ้นในทะเลทรายในเนวาดา, นิวเม็กซิโก, ยูทาห์ และแอริโซนาที่เป็นงานชั่วคราวที่สร้างท่ามกลางธรรมชาติที่เหลืออยู่แต่เพียงจากการบันทึกไว้ในวิดีโอ หรือ ภาพถ่ายเท่านั้น

ศิลปินผู้อาจจะเป็นที่รู้จักกันดีที่สุดในบรรดาศิลปินกลุ่มนี้ก็เห็นจะเป็นศิลปินอเมริกันโรเบิร์ต สมิธสัน ผู้ที่ในปี ค.ศ. 1968 เขียน “ตะกอนความคิด โครงการศิลปะมูลดิน” (The Sedimentation of the Mind Earth Projects) ซึ่งเป็นงานที่วางรากฐานอันสำคัญสำหรับขบวนการที่เป็นปฏิกิริยาต่อความห่างเหินของลัทธิสมัยใหม่จากปัญหาสังคมตามที่กล่าวโดยนักวิพากษ์ศิลป์เคลเมนต์ กรีน เบริก งานชิ้นที่มีชื่อเสียงที่สุดของโรเบิร์ต สมิธสัน คืองาน “กำแพงทะเลขมวดหอย” (Spiral Jetty) ที่สร้างในปี ค.ศ. 1970 สมิธสันสร้างงานชิ้นนี้โดยการจัดหิน ดิน และ สาหร่าย ที่ยาวราว 1,500 ฟุตเป็นกำแพงทะเล (jetty) ที่ขมวดวนยื่นออกไปในทะเลสาบเกรตซอลต์ในยูทาห์ การปรากฏของงานชิ้นนี้ให้เห็นมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับระดับน้ำที่ขึ้นลง



ภาพประกอบ 41 การห่อตึกรัฐสภาที่เบอร์ลินในประเทศเยอรมนี ค.ศ.1971-95

ผลงานของคริสโตและฌอง-โคลด (Christo and Jeanne-Claude)

ที่มา : National Gallery of Art. 2015 : ออนไลน์

5.3 ศิลปะจัดวาง (Installation art)

ศิลปะจัดวางหรือ ศิลปะติดตั้ง (Installation Art) หมายถึงประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (Perception of a Space) โดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะจัดวาง” จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land Art) และศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่นในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์หรือในบริเวณทั้งที่เป็นของส่วนบุคคลและของสาธารณชน ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป ที่มักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้มีความกระทบอารมณ์ รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่เช่น วิดีโอ, เสียง, การแสดง, ความเสมือนจริงแบบเต็มตัว (Immersive Virtual Reality) และอินเทอร์เน็ต ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น



ภาพประกอบ 42 “ทำนบ” (Embankment) โดยเรเชิล วิทเรดที่หอศิลป์เทมโม่เดิร์น
ในสหราชอาณาจักร, 2005

ที่มา : <http://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>

5.4 ศิลปะแสดงสด (Performance Art)

“ศิลปะแสดง”, “ศิลปะแสดงสด” หรือ “ศิลปะสื่อแสดง” (Performance Art) คือคำที่พยายามถอดความมาจากศัพท์ศิลปะในตะวันตกคำว่า เพอร์ฟอร์แมนซ์ อาร์ต (Performance Art) หรือ บางทีก็อาจไม่ต้องมีคำว่า อาร์ต ตามหลังก็เป็นที่น่าสนใจเหมือนกัน การที่ไม่ใส่คำว่า “อาร์ต” เข้าไปก็เพราะโดยต้นตอของ เพอร์ฟอร์แมนซ์ นั้น เกิดขึ้นจากการต่อต้านศิลปะในความหมายแบบเดิม ศิลปะที่ปรากฏในชื่อนี้เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ในวงการศิลปะนานาชาติ โดยเฉพาะในประเทศตะวันตก คำว่า เพอร์ฟอร์แมนซ์ อาร์ต (Performance art) มีความหมายของคำที่ไม่ชัดเจน ได้เปิดกว้างให้แก่ความเป็นไปได้เอาไว้มาก ๆ ตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 คำนี้กลายเป็นที่นิยมมากสำหรับกิจกรรมทางศิลปะต่าง ๆ ที่นำเสนอต่อหน้าคนดูแบบสดๆ มีการรวมเอา ดนตรี นาฏศิลป์ กวี ละคร และวิดีโอ เข้ามาอยู่ในการแสดงด้วย คำนี้ยังเรียกศิลปะที่ใช้การแสดงสดๆ อย่าง ไลฟ์ อาร์ต (Live Art), บอดี้ อาร์ต (Body Art) แฮ็พเพนนิ่ง (Happening) แอ็คชัน (Action) และกิจกรรมบางอย่างของ ฟลักซุส (Fluxus) และ เฟมินิสต์ (Feminist, กลุ่มสตรีนิยม) เพอร์ฟอร์แมนซ์ เกิดขึ้นจากการที่ศิลปินต้องการสื่อสารกับคนดูโดยตรงมากกว่าที่จิตรกรรมและประติมากรรมสามารถทำได้ ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินในสายทัศนศิลป์หลายคน ตั้งแต่กลุ่ม ดาดา (Dada)จอห์น เคจ (John Cage) ผู้ซึ่งทำให้ความคิดแบบ ดาดา เผยแพร่ที่นิวยอร์กในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และจากการที่ แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ที่ทำจิตรกรรมแบบแอ็คชัน เพนติ้ง (action painting) สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ในปี 1950



ภาพประกอบ 43 ผลงาน Nude Installation โดย Spencer Tunick ค.ศ. 2003

ที่มา : Robert Cumming 2005 : 43

รูปแบบการแสดงออกทางสุนทรียในยุคหลังสมัยใหม่นี้ ให้ความสำคัญกับการแสดงออกของศิลปะที่อาศัยแนวความคิดในการแสดงออกเป็นสำคัญ การแสดงออกของผลงานไม่ได้ถูกกำหนดแค่เพียงผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม หรืองานที่ต้องจัดแสดงในหอศิลป์อีกต่อไป การแสดงออกสามารถกระทำในพื้นที่ใดๆ ก็ตามที่สามารถสื่อสารแนวความคิด เพื่อสะท้อน และสื่อสารเรื่องราวที่ศิลปินกำหนดไว้ ผู้ชมก็มีอิสระในการชื่นชมผลงาน การตีความในผลงานอาจไม่ตรงตามที่ศิลปินต้องการสื่อสาร เพื่อสร้างสุนทรียภาพแก่สังคม



ภาพประกอบ 44 “A History of Irish Performance Art” by Áine Phillips. United States, 2016

ที่มา : <http://www.cultureireland.ie/iamireland/event/aine-phillips>

สรุปท้ายบท

สุนทรียศาสตร์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์นี้หากตีความตามผลงานที่ปรากฏเป็นหลักฐาน แสดงว่า มนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์นั้น ใช้ศิลปะในการเป็นตัวแทนในการสื่อสารวิถีชีวิตประจำวัน แสดงให้เห็นว่า มนุษย์มีกิจกรรมทางด้านสุนทรียที่เป็นกิจกรรมตอบสนองทางใจ ให้ทราบถึงอารมณ์ ความรู้สึก รสนิยม และความเชื่อ โดยผ่านผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น

สุนทรียในยุคประวัติศาสตร์นี้ สะท้อนผ่านหลักฐานทางโบราณคดีทำให้เห็นร่องรอยทางวัฒนธรรมและแนวความคิด ความเชื่อในแต่ละยุคสมัย ในสมัยของกรีกช่วงที่รุ่งเรืองของแนวคิดปรัชญาในพีธาโกรัสที่เน้นเรื่องจำนวน เหตุผลเชิงประจักษ์ในความงาม กระทั่งถึงแนวคิดของเพลโตและอริสโตเติล เรื่องของความงาม คุณค่าและความเปลือยเปลื้องทางจิตใจ ปรัชญาสุนทรียของอารยธรรมโรมันเน้นทางธรรมชาติเป็นความงามมากกว่าจิตของมนุษย์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอารยธรรมเมโสโปเตเมีย ที่นับถือบูชาเทพเจ้าจากธรรมชาติเช่นเทพแห่งอาทิตย์ เทพแห่งลม ส่วนอารยธรรมอียิปต์ความงามคือการบูชาพระเจ้าอันสูงสุดและเชื่อในเรื่องของโลกหลังความตาย ในยุคเริ่มต้นนี้มนุษย์ยังสะสมความรู้และยังศึกษาธรรมชาติเพื่อเข้าถึงและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เป็นสุนทรียของชีวิตกับธรรมชาติ

สุนทรียในยุคกลางเป็นยุคแห่งการพัฒนาเรื่องปรัชญา และวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะงานด้านวิศวกรรมที่มีการก่อสร้างสถานที่สำคัญๆ หลายแห่ง ในยุคนี้การสร้างเพื่อบูชาพระเจ้าในศาสนาคริสต์ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากในยุโรป พระสันตะปาปาประมุขแห่งศาสนจักรมีศักดิ์เทียบเท่ากับกษัตริย์เป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนในสังคมทำให้การก่อสร้างโบสถ์วิหารถูกสร้างอย่างวิจิตรบรรจง เพื่อใช้ประกอบศาสนกิจ เรื่องราวที่เป็นประติมากรรมแกะสลักหินและจิตรกรรม ก็เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับศาสนาคริสต์และเรื่องราวของกษัตริย์ สุนทรียภาพจึงถูกกำหนดจากเบื้องบนคือกษัตริย์ ขุนนางและนักบวช คนปกติทั่วไปไม่สามารถเข้าถึงศิลปะชั้นสูงเหล่านี้ได้ ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะก็ถูกยกฐานะทางสังคมตามผลงานที่สูงส่งนี้ด้วย จะเห็นว่าศิลปินในยุคนี้ก็เป็นกษัตริย์ที่สามารถกำหนดสร้างแนวความคิดเพื่อสื่อสารแนวคิดเชิงสุนทรียและความเชื่อให้แก่สังคมอีก

สุนทรียภาพในสังคมของยุคสมัยใหม่นี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนในเรื่องการแสดงออกของศิลปิน จะเห็นว่าศิลปินมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้นโดยวิธีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่เขียนรูปอยู่ในสตูดิโอเป็นการออกไปเขียนเพื่อจับสี แสง ของจริงในสถานที่ต่างๆ เนื่องจากความเหมือนจริงได้ถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม ทำให้ศิลปินต้องเปลี่ยนจากการนำเสนอผลงานที่เหมือนจริงเป็นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกมากขึ้น รวมถึงผู้คนที่ชมผลงานก็ต้องปรับตัวตามลักษณะผลงานที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ผู้ชมมีการพัฒนาความเป็นปัจเจกมากขึ้น และเลือกที่จะชื่นชมตามแนวทางที่ศิลปินสร้างความหลากหลายมากขึ้น ตามความเชื่อและวิธีการของรูปแบบลัทธิศิลปะต่างๆ ที่ปรากฏ ในยุคนี้มีความหลากหลายในการแสดงออกจึงทำให้มีนักวิจารณ์ศิลปะหลายคนที่ทำหน้าที่วิจารณ์ผลงานและสร้างความเข้าใจในเชิงสุนทรียภาพให้กับสังคมเพื่อให้วงการศิลปะเกิดการพัฒนา และศิลปะในยุคนี้ก็สามารถเข้าถึงคนในสังคมได้เป็นอย่างดี

รูปแบบการแสดงออกทางสุนทรียในยุคหลังสมัยใหม่นี้ ให้ความสำคัญกับการแสดงออกของศิลปะที่อาศัยแนวความคิดในการแสดงออกเป็นสำคัญการแสดงออกของผลงานไม่ได้ถูกกำหนดแค่เพียงผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม หรืองานที่ต้องจัดแสดงในหอศิลป์อีกต่อไป การแสดงออกสามารถกระทำในพื้นที่ใดๆ ก็ตามที่สามารถสื่อสารแนวความคิด เพื่อสะท้อน และสื่อสารเรื่องราวที่ศิลปินกำหนดไว้

คำถามทบทวนประจำบทที่ 3

1. พุทธศักราชมีอายุมากกว่าคริสต์ศักราชกี่ปี
2. จงอธิบายลักษณะของศิลปะร่วมสมัย
3. จงอธิบายความหมายของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ
4. จงอธิบายแนวคิดแบบศิลปะหลังสมัยใหม่
5. ลักษณะเด่นของงานจิตรกรรมในสมัยอียิปต์ เป็นอย่างไร
6. ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ มีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร
7. ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) มีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร
8. จงอธิบายแนวคิดเศรษฐกิจ และสังคมแบบหลังสมัยใหม่
9. การเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ศิลปะหลังสมัยใหม่ ทำให้กระบวนการใดสำคัญที่สุด
10. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก มีต้นสายแหล่งอารยธรรมเริ่มต้มจากที่ใดบ้าง

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2549). **มรดกของแผ่นดิน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : รุ่งเรือง.
- กิติมา อมรทัต. (2533). **ประวัติจิตรกรรม**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2523). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์
- จัญญญา เทรียมอนุรักษ์. (2554). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : openworlds.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). **โพสต์โมเดิร์น กับ สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : วิชาษา.
- เฉลิมภรณ์ ชูอรุณ. (2549). **ศิลปกรรมสำคัญในประวัติศาสตร์ศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2552). **โลก Modern & Post Modern**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สายธาร.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2547). **ประวัติทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พิริยะ ไกรฤกษ์. (2533). **ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดีในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์
พรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- วนิดา ขำเขียว. (2543). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ : พรวานนก.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). **ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ**. กรุงเทพฯ : สันติศิริ.
- วิรุณ ตั้งเจริญและคณะ. (2544). **การรับรู้และจินตภาพ**. กรุงเทพฯ : สันติศิริ.
- ศิริพร ปีเตอร์. (2549). **ออกแบบกราฟิก**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). **ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : วาดสี.
- ศุภลักษณ์ สนธิชัย. (2554). **100 มรดกโลก**. กรุงเทพฯ : อทิตตา พับลิเคชั่น.
- สมเกียรติ โล่ห์เพชรรัตน์. (2546). **วิเคราะห์ประวัติการนับถือศาสนาพุทธและศิลปะพระพุทธรูปใน
เอเชีย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สรศักดิ์ จันทร์วัฒนา. (2552). **ประวัติศาสตร์และศิลปะแห่งอาณาจักรขอมโบราณ**. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : พิสิทส์เซ็นเตอร์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2535). **ศิลปะนิยม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรินต์ติ้ง เฮ้าส์.
- Anna Kruker. (2011). **Great Paintings**. London : Dorling Kindersley Limited.
- Arnason, H. Harvard. (2013). **History of modern art : painting, sculpture, architecture,
photography**. London : Laurence King Publishing Ltd.
- Behzad Bavarian. (2005). **Unearthing Technology's Influence on the Ancient
Chinese Dynasties Investigations**. California: California State University Northridge.
- Claire Rorbes. (1997). **Ancient Peoples**. London : Two-Can Publishing Ltd.
- Clark Howell. (1971). **Life Nature Library, Early Man**. London : Time-Life Books.
- Corinne Masciocchi. (2011). **History Year by Year**. London : Dorling Kindersley Limited.
- David Piper. (1991). **The Illustrated History of Art**. London : Octopus Publishing Group.
- Jacques Thuillier. (2003). **History of Art**. Spain : JCG.
- Marek Walisiewicz. (2013). **The Illustrated Story of Art**. London : Dorling Kindersley Limited.
- Martin Kemp (2006). **Leonardo da Vinci : the marvellous works of nature and man**.
New York : Oxford University Press Inc.
- Robert Cumming (2005). **Eyewitness Companions Art**. London : Dorling Kindersley

บทที่ 4

สุนทรียศาสตร์กับประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

การศึกษาประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้เราเรียนรู้ความเป็นมาของชาติ โดยหลักฐานที่ปรากฏให้เห็นนั้นเป็นร่องรอยที่ทำให้อนุชนรุ่นหลังได้ศึกษาต่อยอดความรู้ ภูมิปัญญา ประเทศไทยมีความเป็นมาที่ยาวนาน จัดว่าเป็นชาติที่มีอารยธรรมเก่าแก่แห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากมีอารยธรรมเป็นของตนเอง ประวัติศาสตร์ เป็นวิชาที่ว่าด้วยพฤติกรรมหรือเรื่องราวของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในอดีต ร่องรอยที่คนในอดีตสร้างเอาไว้ เป้าหมายของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ คือ การเข้าใจสังคมในอดีตให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด เพื่อนำมาเสริมสร้างความเข้าใจในสังคมปัจจุบัน ช่วยให้ผู้รู้จักตัวเอง ทำให้รู้บางสิ่งบางอย่างเกี่ยวกับขอบเขตของตน ขณะเดียวกันก็รู้เกี่ยวกับขอบเขตของคนอื่น ช่วยให้เกิดความเข้าใจในมรดกวัฒนธรรมของมนุษยชาติ ความรู้ ความคิดอ่านกว้างขวาง ทันเหตุการณ์ ทันสมัย ทันคน และสามารถเข้าใจคุณค่าสิ่งต่าง ๆ ในสมัยของตนได้ เสริมสร้างให้เกิดความระมัดระวัง ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฝึกฝนความอดทน ความสุขุมรอบคอบ ความสามารถในการวินิจฉัย และมีความละเอียดเพียงพอที่จะเข้าใจปัญหาซับซ้อน เหตุการณ์ในอดีตที่มนุษย์สามารถนำมาเป็นบทเรียน และประยุกต์ใช้ในกระบวนการแก้ไขปัญหา และวิกฤตการณ์ให้เป็นไปตามหลักจริยธรรม คุณธรรม ทั้งนี้เพื่อสันติสุขและพัฒนาการของสังคมมนุษย์เองจึงสามารถรักษาความเป็นชาติไว้ได้เป็นอย่างดี จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ทำให้สามารถแบ่งยุคสมัยต่าง ๆ ของประวัติศาสตร์ชาติไทย ดังนี้

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์ไทย

ดินแดนสุวรรณภูมิก่อนที่ชนชาติไทยจะเข้ามาตั้งถิ่นฐาน ซึ่งเดิมมีอาณาจักรของหลายชนชาติปกครองอยู่ ส่วนใหญ่เกิดจากการนำเอาหลักฐานที่เป็นโบราณวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย และเพื่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้สร้างและผู้ใช้ รวมทั้งหลักฐานที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติมาวิเคราะห์ด้วยระบบวิธีการวิจัยทางโบราณคดี ซึ่งต้องอาศัยการขุดค้นและกำหนดอายุเวลาจากเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เป็นหลักเกณฑ์และใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ของวิชาที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ มานุษยวิทยา ธรณีวิทยา อุตุนิยมวิทยา และชาติพันธุ์วิทยา เป็นต้น เพื่อเป็นส่วนประกอบซึ่งสามารถทำให้เราได้ทราบถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีตที่อยู่ในดินแดนที่เป็นประเทศไทยปัจจุบันได้บ้าง (พิริยะ ไกรฤกษ์. 2533 : 167)

1.1 ยุคหิน ค้นพบเครื่องมือหินกรวดกะเทาะ และขวานหินขัดสมัยใหม่ บ้านเก่า จังหวัดกาญจนบุรี ภาพเขียนที่ผาแต้ม อุบล ค้นพบโครงกระดูกมนุษย์ โครงกระดูกสัตว์เครื่องปั้นดินเผา เครื่องมือหิน จังหวัดกาญจนบุรี แม่ฮ่องสอน เชียงราย ลพบุรี และราชบุรี เครื่องมือปรับปรุง ขัดแหลม เรียบ คม ปลายทอก ลูกศร และเข็ม

1.2 ยุคโลหะ แบ่งได้ 2 ยุค (ยุคสำริด ยุคเหล็ก) แหล่งอารยธรรมบ้านเชียง ประมาณ 3,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช - คริสต์ศักราชที่ 1 หล่อสำริดเป็นเครื่องมือ และเครื่องประดับ การเขียนลายสีบนภาชนะเครื่องปั้นดินเผา รู้จักใช้ผ้าไหมมาทอเป็นเครื่องนุ่งห่ม ก่อนแหล่งอื่น ๆ

นักวิชาการส่วนใหญ่เชื่อว่า ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เริ่มเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์หรือยุคที่มีการใช้ตัวหนังสือตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 7-8 โดยถือตามกำหนดอายุของศิลาจารึกซึ่งพบที่หมู่บ้านโวคาญ (Vokanh) เมืองญาตรัง (Natrang) ประเทศเวียดนาม อันเป็นศิลาจารึกที่เก่าแก่ที่สุดของภูมิภาคนี้ ในช่วงระยะเวลานี้มีหลักฐานว่าอารยธรรมอินเดียได้แผ่เข้ามาโดยผ่านทางพ่อค้าที่เข้ามาทางทะเล จดหมายเหตุจีน ชื่อนานซีจู่ ได้กล่าวถึงอาณาจักรฟูนัน ซึ่งเชื่อกันต่อมาว่าเป็นอาณาจักรแรกเริ่มที่สุดของประเทศกัมพูชา โดยจากการศึกษาในภายหลังสันนิษฐานว่าน่าจะมีศูนย์กลางของการปกครองอยู่ที่บริเวณเมืองออกแก้ว ใกล้ปากแม่น้ำโขงในประเทศเวียดนามปัจจุบัน ทั้งยังพบว่ามีการร่อนรอยของคูน้ำเชื่อมต่อไปยังเมืองอังกอร์บอเรย (นครบุรี) ใกล้กับเขาพนมตา จังหวัดตาแก้ว ประเทศกัมพูชา (สรศักดิ์ จันทรวัฒนกุล. 2551 : 20)

สมัยก่อนประวัติศาสตร์ (Prehistory) หมายถึง ยุคที่ยังไม่มีการใช้ลายลักษณ์อักษรในดินแดนที่เป็นประเทศไทยในปัจจุบัน และยังไม่ทราบเรื่องที่เกิดขึ้นภายในประเทศจากลายลักษณ์อักษรของชุมชนเดิมที่อยู่ต่างถิ่นแต่ได้เล่าเรื่องพาดพิงไปถึง ที่เรียกว่ายุคหัวเลี้ยวหัวต่อประวัติศาสตร์ (Posthistory) ซึ่งปรากฏขึ้นในช่วงคริสต์ศักราชที่ 100 ดังนั้นสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในประเทศไทยจึงกำหนดอยู่ช่วงระยะเวลา 1,000,000 ปีก่อนปัจจุบันถึงคริสต์ศักราชที่ 100 (พิริยะ ไกรฤกษ์. 2533 : 56)

คนสมัยหินเก่าในประเทศไทยน่าจะเป็นพวกมนุษย์วานรหรือพวกออสตราลอยด์ หรืออาจจะเป็นที่ได้ว่า เดิมเป็นพวกมนุษย์วานร ต่อมาก็เป็นพวกออสตราลอยด์ คนพวกนี้ต้องเที่ยวไปเป็นกลุ่มเล็ก ๆ คล้ายพวกเงาะ (หรือพวกเฮาะ) ในภาคใต้ของประเทศไทย ล่าสัตว์และเก็บผลหมากรากไม้กินเป็นอาหาร ไม่รู้จักทำไร่ทำนา ไม่รู้จักทำเครื่องปั้นดินเผา นำหินมากะเทาะเป็นเครื่องมือ บางพวงนำเอากระดูกสัตว์หรือเขากวางมาทำเป็นเครื่องมืออีกด้วย บางครั้งเข้าไปอยู่ในถ้ำ ในทวีปยุโรปสำรวจพบกระดูกของคนสมัยหินเก่า ผังของกระดูกเป็นรูปไข่ หรือรูปวงกลม เมื่อตายญาติจะนำศพไปฝังไว้ไม่ไกลจากที่อยู่ บางพวกที่มีเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับกาย พวกคนสมัยหินเก่าตอนปลายในยุโรปรู้จักทำงานศิลปะ มีรูปจำหลัก รูปปั้นและภาพเขียนสีบนผนัง

หินกลางในประเทศไทยน่าจะอยู่ระหว่าง 10,000-3,000 ปี ก่อนคริสต์ศักราช ต่อไปหากทราบอายุจากถ้ำที่คณะสำรวจมหาวิทยาลัยฮาวายสหรัฐอเมริกา ร่วมกับกรมศิลปากร พบในถ้ำสมัยหินกลางจังหวัดแม่ฮ่องสอน อายุสมัยหินกลางที่สันนิษฐานไว้นี้อาจจะเปลี่ยนแปลงอีกก็ได้

ในประเทศไทยก็พบขวานหินขัดด้านตัดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ลูกปัดแก้วหรือแก้วที่ทำเป็นหลอดขนาดเล็ก และใช้เครื่องประดับด้วยกระดูกสมัยหินใหม่ นอกจากนี้ หินใหญ่ก็พบในภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หินทุบผิวเปลือกไม้ก็พบในภาคใต้ที่แปลกออกไป คือ พบ เครื่องปั้นดินเผาที่คล้ายกับของวัฒนธรรมลุงชานในประเทศจีน

ในประเทศไทยเช่นที่ถ้ำองบะ จังหวัดกาญจนบุรี ที่ศูนย์กลางทหารปืนใหญ่ จังหวัดลพบุรี ก็พบเครื่องมือเครื่องใช้สัมฤทธิ์และเหล็กปะปนอยู่ในชั้นดินเดียวกันขณะนี้พบแต่เพียงแห่งเดียวที่มี เครื่องมือสัมฤทธิ์ เท่านั้น คือ ที่บ้านนาดี จังหวัดขอนแก่น ในระดับที่ 3 ซึ่งมีอายุประมาณ 4,475 ปี เนื่องจากยังพบเพียงแห่งเดียว จึงยังไม่ควรแยกออกเป็นยุคสัมฤทธิ์และยุคเหล็กจะขอเรียกรวมว่ายุคโลหะไปพลางก่อน



ภาพประกอบ 45 ถ้ำคน วัดพระพุทธบาทบัวบก บ.ดิว ตำบลเมืองพาน อำเภอบ้านฝาง จังหวัดอุดรธานี
 กลุ่มภาพคนนั่งโตเดินเป็นแถวคนที่ 5 และ 6 คล้ายกำลังหามสัตว์
 ที่มา : ชิน อยู่ดี. 2529 : 175

1.2.1 ศิลปะบ้านเชียง

นายสตีเฟน ยัง (Stephen Young) นักศึกษาชาวอเมริกันเดินทางมาหมู่บ้านบ้านเชียง เพื่อเก็บข้อมูลทำวิทยานิพนธ์ทางมานุษยวิทยา ที่เกี่ยวกับความเป็นอยู่ของชาวชนบท ได้พบเศษภาชนะดินเผาหลายชิ้นภายในบริเวณบ้านเชียง ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกตาและไม่เคยพบเห็นในที่แห่งใดมาก่อนในประเทศไทย ดังรายละเอียดที่หนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ ได้บรรยายมีข้อความว่า

วันหนึ่งในเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 1966 อันเป็นวันค่อนข้างมีอากาศอบอุ่น สตีเฟน ยัง นักศึกษา มานุษยวิทยา ได้ประสบกับเรื่องราวของประวัติศาสตร์โดยบังเอิญ ในการเดินทางเข้ามาหมู่บ้านบ้านเชียง ซึ่งเป็นหมู่บ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ได้สะดุดรากของต้นไม้ล้มลงไปกับพื้นดิน พบว่าใบหน้าของเขาไปสัมผัสกับขอบหม้อใบหนึ่ง เมื่อลุกขึ้นยืน ก็ได้พบว่าที่ที่เขาหล้มลงป่านั้นเป็น ทางลาดที่มีเศษเครื่องปั้นดินเผาเต็มไปหมด

สตีเฟน ยัง คิดว่าการหล้มของเขานั้นเป็นโชคอย่างยิ่งเพราะได้พบว่าเครื่องปั้นดินเผาที่พบนั้นมี ลักษณะคล้ายทำขึ้นโดยเด็กนักเรียนชั้นประถม ผิวไม่ได้ขัดและ ที่ปั้นเหมือนปั้นเป็นก้อนแล้วเอามา เรียงจัดให้เป็นรูป ที่ผิวภาชนะนั้นแปลก คือ มีลวดลายเขียนบนผิวด้วยสีแปลก ๆ ผิดไปจากธรรมชาติ ซึ่งไม่เคยพบเห็นที่ใดมาก่อน

นายสตีเฟน ยัง ได้เก็บเศษเครื่องปั้นดินเผาหลายชิ้นดังกล่าว นำมามอบให้กรมศิลปากร ซึ่ง ขณะนั้น นางสาวอลิซาเบธ โลออนส์ (Elizabeth Lyons) ผู้เชี่ยวชาญของมูลนิธิฟอร์ด และที่ปรึกษา ฝ่ายศิลปกรรมของกระทรวงต่างประเทศ แห่งสหรัฐอเมริกา ได้ส่งเศษเครื่องปั้นดินเผาไปหาอายุที่ มหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนียโดยวิธีเทอร์โมลูมิเนสเซนส์ และรายงานผลการกำหนดอายุครั้งแรกว่ามีอายุ 4,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช

เมื่อเศษเครื่องปั้นดินเผาหลายชิ้นที่บ้านเชียงสามารถกำหนดอายุว่า มีความเก่าถึง 7,000 ปีนั้น ทำให้แวดวงวิชาการโบราณคดีทั่วทั้งโลกตื่นตัว ทั้งนี้แต่เดิมเคยมีความเชื่อกันว่า วัฒนธรรมของมนุษย์ใน

สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในดินแดนเอเชียอาคเนย์นั้นมีความล้ำหลัง มีพัฒนาการเชิงช้า และพัฒนาการต่าง ๆ ได้รับการถ่ายทอดจากวัฒนธรรมในดินแดนอื่นโดยเฉพาะจีนและอินเดีย

ในเมื่อปรากฏข้อมูลใหม่ว่า แหล่งโบราณคดีที่บ้านเชียงนั้นมีความเก่าแก่ถึง 7,000 ปี แสดงว่าชาวบ้านเชียงในอดีตนั้น มีพัฒนาการทางวัฒนธรรมอย่างสูง เป็นสังคมที่มีการเลี้ยงสัตว์ ปลูกข้าว รวมทั้งการหล่อโลหะสำริดที่มีมาก่อนแหล่งใด ๆ ในโลก เป็นการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ และทฤษฎีทางวิชาการอย่างสิ้นเชิง และทำให้แหล่งโบราณคดีบ้านเชียงเป็นที่สนใจต่อวงการวิชาการไปทั่วทั้งโลก

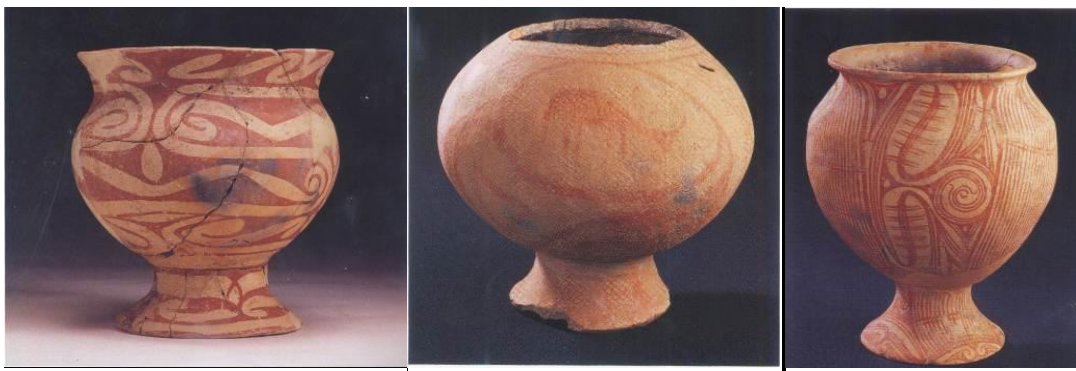
1.2.2 เส้นสายและลวดลายบนภาชนะดินเผา

รูปแบบภาชนะดินเผาที่พบในหลุมฝังศพสมัยต่าง ๆ ของบ้านเชียงในแต่ละสมัย มีภาชนะดินเผาแบบเดิมเฉพาะตัวของแต่ละสมัยแตกต่างกัน

1) สมัยต้น ระยะเริ่มแรก อายุประมาณ 2,500 - 3,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช ภาชนะจะมีเชิงหรือฐานเตี้ย ๆ ส่วนใหญ่เป็นภาชนะสีดำ ส่วนครึ่งบนของภาชนะมักตกแต่งด้วยเส้นขีดเป็นลายขด (หรือลายเส้นคดโค้ง) และมีลายกุดเป็นขุดหรือเส้นสั้น ๆ เติมพื้นที่ระหว่างลายขีดให้เต็ม ส่วนครึ่งล่างภาชนะมักตกแต่งด้วยลายเชือกทาบ

2) สมัยกลาง อายุประมาณ 500-1,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช ภาชนะดินเผาประเภทเด่นของสมัยกลาง คือ ภาชนะผิวนอกสีขาว ทำส่วนไหล่ภาชนะให้เป็นสันหักมุม มีทั้งแบบก้นภาชนะกลมและแหลม บางชิ้นมีการตกแต่งด้วยลายขีด ผสมกับลายเขียนสี ที่บริเวณไหล่ภาชนะ ตอนปลาย ๆ ของสมัยกลาง เริ่มมีการตกแต่งภาชนะแบบนี้ด้วยการทาสีแดงที่บริเวณปากภาชนะ

3) สมัยปลาย อายุประมาณ 500 ปีก่อนคริสต์ศักราช ช่วงต้น ๆ ของสมัยปลาย มีภาชนะชนิดเขียนลายสีแดง บนพื้นสีนวล เป็นภาชนะดินเผาประเภทเด่น ที่ริเริ่มปรากฏขึ้นมาตอนกลางของสมัย จึงเริ่มมีภาชนะชนิดเขียนลวดลายสีแดงบนผิวสีแดง ระยะสุดท้ายของสมัยจึงมีภาชนะดินเผาฉาบผิวนอกด้วยน้ำโคลนสีแดงแล้วขัดมันเพิ่มขึ้นมา



ภาพประกอบ 46 ภาชนะดินเผาเขียนสี ศิลปะบ้านเชียงสมัยต้น

อายุประมาณ 2,500-3,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช

ที่มา : กรมศิลปากร. 2549: 16-17



ภาพประกอบ 47 ภาพเขียนที่ผาแต้ม จ.อุบลราชธานี ประมาณปีคริสต์ศักราช 1 – 1,000
ที่มา : อโศก ไทยจันทร์รักษ์. 2554 : ภาพถ่าย

1.3 ศิลปะสมัยทวารวดี

สมัยทวารวดี ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 11 - 16 กลางอยู่ที่นครปฐม ประติมากรรมส่วนใหญ่เป็นรูปพระพุทธรูปศิลา พุทธศาสนาลัทธิหินยานได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปแบบคุปตะ พระพุทธรูปรุ่นแรกมักยังคงมีลักษณะพระพักตร์เป็นแบบอินเดียนอยู่ แต่รุ่นหลังมีลักษณะพระพักตร์เป็นชาวพื้นเมืองยิ่งขึ้น พระโอษฐ์แบะ พระขนงทำเป็นเส้นนูนและคดโค้งติดต่อกัน ศิลปะทวารวดี ยังชอบทำภาพสลักเกี่ยวกับพุทธประวัติ จังหวัดพระนครศรีอยุธยาค้นพบศิลาจารธรรมจักรและกวางหมอบ ทางด้านจิตรกรรมสมัยทวารวดี ไม่นิยมสร้างสรรค์ แต่ได้พบภาพลายเส้นในสมัยทวารวดีซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของผลงานจิตรกรรมลายเส้นที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศไทยก็คือ ลายเส้นที่สลักบนแผ่นหินเป็นรูปผู้ชายในศิลปะทวารวดี การสร้างสถูป มักมีฐานสี่เหลี่ยมย่อมุม เดิมตัวสถูปเป็นรูปโอคว่ำหรือมะนาวผ่าซีก แบบสัญลักษณ์ของอินเดียและพัฒนารูปแบบด้วยซุ้มพระพุทธรูปประจำทิศ มีลวดลายประดับเสมา



ภาพประกอบ 48 พระปฐมเจดีย์ จ.นครปฐม สถูปลักษณะสมัยทวารวดี
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม. 2553 : ออนไลน์



ภาพประกอบ 49 ผลงานแกะหินรูปธรรมจักรวงกลมอบ ใบเสมา
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 42

พระพุทธรูปสมัยทวารวดี มีลักษณะวรกายลำสัน พระขนงต่อกันเป็นรูปปีกกา ปากพระเนตรหนา ปางที่น่าสนใจคือปางห้อยพระบาท และผลงานทั่วไป พบผลงานแกะหินรูปธรรมจักรวงกลมอบ ใบเสมา



ภาพประกอบ 50 (ซ้าย) พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร (ขวา) พระพุทธรูปปางปฐมเทศนา
ศิลปะทวารวดี พุทธศตวรรษที่ 12

ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 44-46

1.4 ศิลปะสมัยศรีวิชัย

อยู่ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 13 - 18 ทางตอนใต้ของประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดียปาละเสนะ พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรซึ่งสลักด้วยศิลาคันพบที่อำเภอไชยา ด้านจิตรกรรมพบหลักฐานที่ค่อนข้างเลือนลางอยู่บนผนังถ้ำ ในถ้ำศิลปะยะลา ในช่วงเวลานี้ ดินแดนที่เป็นภาคใต้ของไทยปัจจุบัน ได้รวมอยู่ในเขตของอาณาจักรศรีวิชัย พุทธศาสนาแบบมหายานจึงรุ่งเรืองในดินแดนแถบนี้ด้วย ดั้งมีเจดีย์พระบรมธาตุเจดีย์ และพระบรมธาตุนครศรีธรรมราช กับทั้งปฏิมาของพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร เป็นต้น เป็นประจักษ์พยาน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). 2552 : 84)



ภาพประกอบ 51 (ซ้าย) พระโพธิสัตว์ปัทมปาณี (กลาง) พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร (ขวา) นางดาราศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 15-17

ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 60 - 62

ภาพศิลปะสมัยศรีวิชัย นิยมการสร้างรูปพระโพธิสัตว์ เช่น พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร พระพุทธรูปมีพระพักตร์แบน พระนลาฏเรียบ ปางมารวิชัย ปางนาคปรก



ภาพประกอบ 52 พระบรมธาตุไชยา

ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 54

ภาพลักษณะของสถูปสมัยศรีวิชัย ฐานสี่เหลี่ยมตรงกลางสถูปองค์ใหญ่ล้อมด้วยสถูปองค์เล็กรอบบางที่มีพระพุทธรูปประจำทิศ เช่น สถูปพระบรมธาตุไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี

1.5 ศิลปะสมัยลพบุรี

อยู่ระหว่างศตวรรษที่ 16-18 บริเวณภาคกลาง ภาคตะวันออก ตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย หรือเรียกว่าศิลปะขอม วัตถุประสงค์ทำด้วยศิลาและสำริด อยู่ในลัทธิมหายาน ในสมัยนี้ชอบทำพระพุทธรูปนาคปรกมักสลักด้วยศิลาทราย นอกจากนี้ยังได้ค้นพบภาพเหมือน พระรูปพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ค้นพบที่ปราสาทหินพิมาย เครื่องสำริดที่เป็นเครื่องใช้ เครื่องชบา เครื่องประดับราชรถก็มี



ภาพประกอบ 53 ศิลปะสมัยลพบุรี ปราสาทเขาพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์
ที่มา : อโศก ไทยจันทร์รักษ์. 2556 : ภาพถ่าย

ภาพสถาปัตยกรรมสมัยลพบุรี นิยมสร้างด้วยศิลาแดงตามเนินหรือบนเขาใหญ่โต แข็งแรง เช่น พระปรางค์ 3 ยอด จังหวัดลพบุรี และปราสาทหินพิมาย จังหวัดนครราชสีมา เป็นต้น



ภาพประกอบ 54 (ซ้าย) พระพุทธรูปปางประทานอภัย (กลาง) พระวิษณุ
(ขวา) พระพุทธรูปทรงเครื่องปางสมาธิ ศิลปะลพบุรี พุทธศตวรรษที่ 18
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 71-78

ภาพประติมากรรมและ พระพุทธรูปสมัยลพบุรี รูปแบบมีลักษณะ หน้าผากกว้าง คางสี่เหลี่ยม ปากแบน ริมฝีปากหนา ตาโปน รูปร่างเตี้ย มีพระพุทธรูปนาคปรก สร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องครั้งแรก

1.6 ศิลปะสมัยเชียงแสน

เมื่อแคว้นล้านนาในภาคเหนือได้สถาปนาเมืองเชียงใหม่เป็นนครหลวงเมื่อ พ.ศ. 1839 หลังจากได้รวมเอาแคว้นหริภุญไชยเข้าไว้ด้วยแล้ว ได้มีการสร้างสรรค์ศิลปะไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะเดิม เรียกว่า “ศิลปะเชียงแสน” ปัจจุบันเปลี่ยนเป็น “ศิลปะล้านนา” อันหมายถึงรูปแบบศิลปะ ที่กระจายอยู่ในภาคเหนือตอนบนตั้งแต่จังหวัดตาก แพร่ น่าน ขึ้นไป

ตั้งแต่กลางพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นต้นมา ล้านนาพบกับการแตกแยกภายในการแก่งแย่งชิงอำนาจกันเอง ภัยจากภายนอกที่เข้ามาแทรกแซงทั้งจากพม่ากรุงศรีอยุธยาและล้านช้าง ทำให้อำนาจอิสระที่คงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแคว้นล้านนาล่มสลายลง ประติมากรรมไทยสมัยเชียงแสน ประติมากรรมไทยสมัยเชียงแสนเป็นประติมากรรมในดินแดนสุวรรณภูมิที่นับว่าสร้างขึ้นโดยฝีมือช่างไทยเป็นครั้งแรก เกิดขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 16 - 21 มีปรากฏแพร่หลายอยู่ตามหัวเมืองต่าง ๆ ทางภาคเหนือของไทย แหล่งสำคัญอยู่ที่เมืองเชียงแสนวัสดุที่นำมาสร้างงานประติมากรรมที่หัตถ์ปูนปั้นและโลหะต่าง ๆ ที่มีค่าจนถึงทองคำบริสุทธิ์ประติมากรรมเชียงแสนแบ่งได้เป็น 2 ยุค เชียงแสนยุคแรก มีทั้งการสร้างพระพุทธรูปและภาพพระโพธิสัตว์หรือเทวดาประดับศิลปสถาน พระพุทธรูปโดยส่วนรวมมีพุทธลักษณะคล้ายพระพุทธรูปอินเดียสมัยราชวงศ์ปาละ มีพระวรกายอวบอ้วนพระพักตร์กลมคล้ายผลมะตูม พระขนงโค้ง พระนาสิกโค้งงุ้ม พระโอษฐ์แคบเล็ก พระหนุเป็นปมพระรัศมีเหนือเกตุมาลาเป็นต่อมกลม ไม่นิยมทำไรพระสก เส้นพระสกขมวดเกล้าใหญ่พระอุระนูน ชายสังฆาฏิสั้น ตรงปลายมีลักษณะเป็นชายธงม้วนเข้าหากัน เรียกว่า เขี้ยวตะขาบส่วนใหญ่นั่งขัดสมาธิเพชรปางมารวิชัยฐานที่รององค์ พระทำเป็นกลีบบัวประดับ มีทั้งบัวคว่ำบัวหงาย และทำเป็นฐานเป็นเชิงไม่มีบัวรองรับ ส่วนงานปั้นพระโพธิสัตว์ประดับเจดีย์วัดกู่เต้า และภาพเทวดาประดับหอไตรวัดพระสิงห์ เชียงใหม่ มีสัดส่วนของร่างกาย สะอาดสะอ้งใบหน้ายาวรูปไข่ ทรงเครื่องอาภรณ์เช่นเดียวกับพระโพธิสัตว์ในศิลปะแบบปาละเสนะของอินเดียหรือแบบศรีวิชัย เชียงแสนยุคหลัง มีการสร้างพระพุทธรูปที่มีแบบของลัทธิลังกาวงศ์จากสุโขทัยเข้ามาปะปนรูปลักษณะโดยส่วนรวม สะอาดสะอ้งขึ้น ไม่อวบอ้วนบึกบึน พระพักตร์ยาวเป็นรูปไข่มากขึ้นพระรัศมีทำเป็นรูปเปลว พระศกทำเป็นเส้นละเอียดและมีไรพระศกเป็น เส้นบาง ๆ ชายสังฆาฏิ ยาวลงมาจรดพระนาภี พระพุทธรูปโดยส่วนรวม นั่งขัดสมาธิราบ พระพุทธรูปที่นับว่าสวยที่สุดและถือเป็นแบบอย่างของพระพุทธรูปที่นับว่าสวยที่สุดถือเป็นแบบอย่างของพระพุทธรูปที่นับว่าสวยที่สุดพระพุทธรูปศิंहิงคิในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงเทพา พระพุทธรูปเชียงแสนนี้มีที่หล่อด้วยโลหะทองคำ และสำริด



ภาพประกอบ 55 เจดีย์วัดพระธาตุคุดอยสุเทพวรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 100

ภาพลักษณะเจดีย์สมัยเชียงแสน สร้างจากฐานสี่เหลี่ยมซ้อนกันหลายชั้น ส่วนองค์เจดีย์มีทั้งสี่เหลี่ยมและกลม เช่น เจดีย์วัดเจ็ดแถว พระธาตุหริภุญไชย พระธาตุคุดอยสุเทพ



ภาพประกอบ 56 (ซ้าย) พระพุทธสิหิงค์จังหวัดเชียงใหม่ (กลาง) พระพุทธรูปทรงเครื่องปางมารวิชัย (ขวา) พระพุทธรูปปางมารวิชัย ศิลปะเชียงแสน พุทธศตวรรษที่ 20 - 21
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 106 - 108

ภาพพระพุทธรูปสมัยเชียงแสน ส่วนใหญ่ทำด้วยสำริดรุ่นแรกจะมีลักษณะอวบอ้วน จมูกโด่ง ปากบางคม รุ่นหลัง ไม่อ้วนมาก พระเกตุมาลาเป็นเปลวรัศมี เช่น พระพุทธสิหิงค์ ในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์

2. ยุคประวัติศาสตร์ไทย

2.1 ศิลปะสมัยสุโขทัย

อาณาจักรสุโขทัย นับเป็นราชธานีที่มีความชัดเจนเป็นครั้งแรกของชนเผ่าไทยสยาม ศิลปะสุโขทัยจึง นับเป็นสกุลศิลปะแบบแรกของชนชาติไทย แต่ไม่ใช่แรกสุดเพราะก่อนหน้านั้นมีศิลปะที่ใกล้เคียงกับศิลปะสุโขทัยมาก คือ ศิลปะเชียงแสน ริมแม่น้ำโขงในแถบจังหวัดเชียงราย ศิลปะสุโขทัยผ่านการคิดค้น สร้างสรรค์ ศิลปะหลาย สังเคราะห์ในแผ่นดินที่เป็นปึกแผ่น มั่นคงจนได้รูปแบบที่งดงาม พระพุทธรูปสุโขทัย ถือว่ามีความงามตามอุดมคติไทยอย่างแท้จริง อุดมคติของพระพุทธรูปสุโขทัยเกิดจากต้นแบบศิลปะที่ส่งอิทธิพลต่อช่างสมัยนั้นด้วย คือ อิทธิพลศิลปะจากศรีลังกาและอินเดีย ลักษณะ สำคัญของพระพุทธรูปสุโขทัย คือ พระวรกายโปร่ง เส้นรอบนอกโค้งงาม ได้จังหวะ พระพักตร์รูปไข่ยาวสมส่วน ยิ้มพองาม พระขนงโค้ง รับกับพระนาสิกที่งุ้มเล็กน้อย พระโอษฐ์ยิ้มอ้ม ดูสำราญ มีเมตตา พระเกตุมาลา รูปเปลวเพลิง พระสังฆาฎิยาวจรดพระนาภี พระศกแบบก้นหอย ไม่มีไร พระศก พระพุทธรูปศิลปะสุโขทัย มีความงดงามมาก ที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ พระพุทธชินราช พระพุทธชินสีห์ พระศาสดา พระพุทธไตรรัตนนายก และพระพุทธรูปปางลีลา นอกจากพระพุทธรูปแล้ว ในสมัยสุโขทัยยังมี งานประติมากรรมที่มีชื่อเสียงอีกอย่างหนึ่งคือ เครื่องสังคโลก ซึ่งเป็นเครื่องปั้นดินเผาสมัยสุโขทัยที่มีลักษณะเฉพาะ มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เครื่องปั้นดินเผาสังคโลก เป็นเครื่องปั้นดินเผาเคลือบ สีเขียวไข่กา สีน้ำตาล สีใส เขียนทับลายเขียนรูปต่าง ๆ มี ผิวเคลือบแตกราน สังคโลกเป็นสินค้าออก ที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัยที่ ส่งไปจำหน่ายนอกอาณาเขต จนถึงฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และญี่ปุ่น



ภาพประกอบ 57 (ซ้าย) พระพุทธชินราช (กลาง) พระพุทธรูปปางลีลา (ขวา) พระวิษณุ
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 106-108

ภาพพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย นั่งสมาธิ ไสยยาสน์ ยืนและเดิน ที่น่าสนใจคือ พระพุทธรูปปางลีลา มีลักษณะท่าทางและรูปร่างงดงาม ลักษณะทั่วไป มีพระกายอ่อนช้อย รัศมีเปลวเพลิง พระพักตร์รูปไข่ คิ้ว โคนง จมูกงุ้ม พระโอษฐ์ยิ้ม เช่น พระพุทธชินราช (พิฆณุโลก) พระปางลีลา

2.2 ศิลปะสมัยอยุธยา

งานศิลปกรรมได้พัฒนาไปเกือบทุกสาขา เช่น จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม ตกแต่ง ประณีตศิลป์ได้กลายเป็นแบบแผนที่สุดศิลปกรรมสมัยธนบุรีและรัตนโกสินทร์ ในยุคแรกทำตามอย่างฝีมือช่างอุทอง ยุคที่สองแบบสุโขทัย เกิดมีประติมากรรมที่มีลักษณะเป็นแบบอยุธยาอย่างแท้จริง นิยมสลักพระพุทธรูปด้วยหินทราย สำหรับพระพุทธรูปทรงเครื่องนั้นเป็นที่นิยมกันมากในตอนปลายสมัยกรุงศรีอยุธยาได้แบ่งเป็น 2 แบบคือ แบบทรงเครื่องใหญ่และแบบทรงเครื่องน้อย โดยเฉพาะประติมากรรมตกแต่งในสมัยอยุธยาเป็นเลิศ ตกแต่งสลักไม้ ตกแต่งปูนปั้น อาคารต่าง ๆ สร้างด้วยอิฐและไม้ การสลักไม้จึงเริ่มขึ้นในทางสถาปัตยกรรม ศิลปินก็มีเสรีที่จะทำได้ตามใจชอบ ประติมากรรมทำด้วยไม้ของสมัยอยุธยา เป็นระยะขั้นสุดยอดในความงามทางศิลปะและความสมบูรณ์ทางเทคนิค ผลงานจิตรกรรมและจิตรกรรมตกแต่งในตอนปลายสมัยอยุธยา เช่น องค์พระปรมาภิไธยราชบูรณะ มีจิตรกรรมปูนเปียกเป็นรูปเทวดา ภาพลายเส้นที่สุโขทัย ก็จะดูแสดงถึงการถอยหลังมากกว่าการก้าวหน้า ตรงกันข้ามในกรุตรงกลางขององค์พระปรมาภิไธยราชบูรณะมีภาพเขียนฝาผนังอื่น ๆ อาจจะจัดได้ว่าเป็นความก้าวหน้าที่สำคัญในจิตรกรรมของไทย ทั้งนี้ก็เนื่องจากภาพองค์ประกอบชนิดที่ไม่ซ้ำแบบใครการใช้สีและการวาดเส้นอย่างกล้าหาญ ณ ที่นี้ช่างได้ละทิ้งกฎที่สืบทอดกันลงมา คลายความจำกัดและมีความสัมพันธ์ สมุดภาพไตรภูมิ ศิลปะลวดลายของอยุธยาก็เฉกเช่นกัน ลายคู่พระธรรมวัตเชิงหวายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ซึ่งถือว่าเป็นศิลปะอันงามยอดเยี่ยมสมัยอยุธยาตัวลายละเอียดวิจิตรที่ บ่งถึงความอลังการของศิลปะอย่างสุดขีด ฝีมือแล้วลวดลายวัดเชิงหวายก็เป็นเยี่ยม จะเห็นว่าตัวลายและส่วนประกอบละเอียดจุกจิกไปทั้งภาพ แต่จังหวะของเส้นและฝีมืออันอ่อนพลิ้วนั้นวิเศษจับใจยิ่งนัก ศิลปะอยุธยาตอนปลายเหล่านี้เป็นรูปของศิลปะอันเลียดสุดยอดของคลาสสุโขทัยและอยุธยาตอนปลายถือว่าเป็นวิวัฒนาการขั้นสุดท้ายของศิลปะไทย ซึ่งจะส่งแบบแผนให้แก่ศิลปะรัตนโกสินทร์อีกต่อหนึ่ง



ภาพประกอบ 58 (ซ้าย) ภาพแกะสลักนูนสูงทวารบาลบนบานประตู (กลาง) พระพุทธรูปปางมารวิชัย (ขวา) พระพุทธรูปทรงเครื่องปางมารวิชัย ศิลปะสมัยอยุธยา พุทธศตวรรษที่ 20
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 148 - 150

2.3 ศิลปะสมัยธนบุรี

สมัยธนบุรีเป็นช่วงเวลาสั้น (พ.ศ. 2311 - 2324) อยู่ในสมัยสงครามและการสร้างบ้านแปลงเมือง ศิลปกรรมในสมัยธนบุรีจึงไม่มีบทบาทเด่นนัก แต่ยังคงรักษากระบวนการแบบเดิมจากสมัยอยุธยา จิตรกรรมชิ้นเด่นของศิลปะสมัยธนบุรี คือ สมุดภาพเรื่องไตรภูมิสมัยธนบุรี

2.4 ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์

ระยะแรก รัชกาลที่ 1 สร้างบ้านแปลงเมืองและทำศึกสงคราม การก่อสร้างต่าง ๆ ล้วนเลียนแบบจากกรุงศรีอยุธยา

ระยะที่สอง รัชกาลที่ 2 - 3 ระยะฟื้นฟูขนบธรรมเนียมประเพณีและอารยธรรม ให้ความสำคัญกับการสร้างและปฏิสังขรณ์วัด

ระยะที่สาม เติบโตเป็นเมืองการค้าในสมัยรัชกาลที่ 4 ทำนุบำรุงบ้านเมืองให้ทันสมัย

ระยะที่สี่ รัชกาลที่ 5 จนถึงสิ้นสงครามโลกครั้งที่ 2 (รัชกาลที่ 8) ศูนย์กลางของเมืองไม่ได้อยู่ที่การค้าแต่อยู่ที่การปกครองหรือวัฒนธรรม รวมทั้งวิทยาการสมัยใหม่

ระยะปัจจุบัน หลังสงครามโลกที่ 2 หรือรัชกาลที่ 9 การอุตสาหกรรมได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกลพร้อม ๆ กับสังคมสมัยใหม่ที่มีบทบาทอย่างมากมาย ผลงานที่มีลักษณะเด่นในแต่ละสามารถก็ได้ตามสมัยรัชกาลดังนี้

2.4.1 ศิลปะสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

ในสมัยรัตนโกสินทร์ยุคต้นนี้ พยายามสร้างศิลปกรรมต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อทดแทนศิลปะที่สูญหายถูกทำลายไปแต่ครั้งกรุงแตก เช่นเกี่ยวกับการตกแต่งวัดไม่คำนึงถึงภาพบุคคลและสถาปัตยกรรม นิยมการปิดทองที่ภาพ พื้นสีของภาพมีความหนักแน่นมากกว่าพื้นภาพสีของศิลปะสมัยอยุธยา จิตรกรรมฝาผนังที่เก่าแก่ที่สุดในสมัยรัตนโกสินทร์ก็คือ ภาพเขียนในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงเทพฯ พื้นหลังของภาพเขียนในสมัยรัตนโกสินทร์จะมีสีคล้ำกว่าพื้นหลังของภาพสมัยอยุธยา



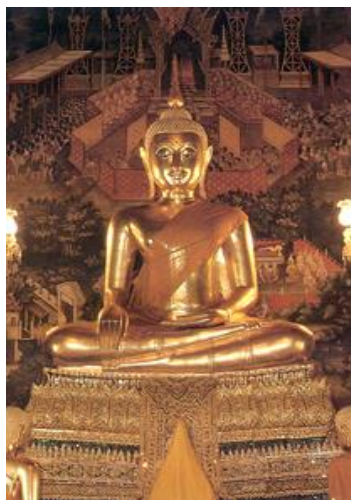
ภาพประกอบ 59 เรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์ สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
ที่มา : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2556 : ออนไลน์



ภาพประกอบ 60 พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
ที่มา : สันติ เล็กสุขุม. 2548 : 24

2.4.2 ศิลปะในสมัยรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

จิตรกรรมในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ยังคงรักษารูปแบบแนวปฏิบัติต่อเนื่องจากสมัยรัชกาลที่ 1 แสดงออกถึงการเคลื่อนไหวซึบความรู้สึกนึกคิดของสังคมวรรณคดีที่หนักแน่นให้ความรู้สึกเป็นปีกแผ่น เส้นสวยงาม แข็งแรงและแน่นอน จิตรกรรมฝาผนังที่นับว่ามีคุณค่าสูงในสมัยนี้ อยู่ที่พระวิหารพระศรีศากยมุนี นอกจากนั้นพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยก็ทรงมีบทบาทในทางประติมากรรมเป็นอย่างมาก เช่น ทรงปั้นหุ่นพระยารักใหญ่รักน้อย รูปพระลักษณะพระรามสวยงามมาก ตอนปลายรัชสมัยสถาปนาวัดเก่าคือวัดจอมทองขึ้นใหม่ โดยเลียงสำเนียงศิลปะจีนหมดทั้งวัด ตั้งชื่อใหม่ว่า วัดราชโอรสวรมหาวิหาร



ภาพประกอบ 61 (ซ้าย) พระศรีศากยมุนี (ขวา) วัดราชโอรสวรมหาวิหาร
ที่มา : กรมศิลปากร. 2549 : 157 – 158

2.4.3 ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 3 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว

สมัยรัชกาลที่ 3 เป็นสมัยที่ความนิยมในศิลปะจีนเข้ามามีบทบาททั้งด้านสถาปัตยกรรมและจิตรกรรม จิตรกรรมฝาผนังก็นิยมเขียนโดยใช้แบบศิลปะของจีน โต๊ะบูชาตกแต่งลวดลายดอกไม้ ใบไม้ตามคติจีน คติศิลปะจีนนี้เรียกว่า จิตรกรรมแบบพระราชานิยมรัชกาลที่ 3 รักษาคติศิลปะเดิม (ยุคที่ 1 ในรัชกาลที่ 1 - 2) ก็ไม่เสื่อมความนิยม ลักษณะที่เด่นที่สุดและเห็นได้ชัดคือการใช้ทองคำเปลวปิดอย่างมากมายให้ความสำคัญกับฉากรธรรมชาตินามากกว่าจิตรกรรม ยุคที่หนึ่งสัดส่วนของคนดูเล็กลง สถาปัตยกรรมใหญ่ขึ้นพระองค์โปรดการสร้างวัดและทำนุบำรุงพุทธศาสนาเป็นที่สุด จึงเป็นยุคทองของจิตรกรรมไทยแบบประเพณี มีการให้อารมณ์ด้วยการใช้สีที่กล้าหาญด้วยสีแดง สีน้ำเงิน และสีน้ำตาล



ภาพประกอบ 62 วัดยานนาวาเพื่อให้ชนรุ่นหลังได้ดูลักษณะเรือสำเภา
ที่มา : ธรรมะไทย. 2556 : ออนไลน์

2.4.4 ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 4 รัชกาล พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ศิลปะไทยอิทธิพลตะวันตกศิลปะใหม่ดั้งเดิมบ้านเมืองเริ่มขยายตัวมาสู่สังคมธุรกิจติดต่อกับตะวันตกเป็นไปอย่างกว้างขวาง อารยธรรมและวิทยาการต่าง ๆ จากซีกโลกตะวันตกเริ่มแสดงบทบาทชัดเจนขึ้นมีมิชชันนารี อเมริกันเข้ามาตั้งหลักแหล่งมากชาวอเมริกันเริ่มสอนลัทธิใหม่แบบโปรเตสแตนต์ ทำการตรวจรักษาโรคภัยไข้เจ็บแบบไม่คิดเงินแล้วสอนศาสนาไปพร้อมกัน นอกจากนี้ยังมีภาพพิมพ์หนังสือคนไทยจึงคุ้นตาต่อศิลปะแบบตะวันตกและยังแบบแผนศิลปะตะวันตกได้ส่งอิทธิพลไปยังงานสถาปัตยกรรมและจิตรกรรม จิตรกรเอกแห่งยุค ได้แก่ ชรัวินโข่ง ปราบภูผลงาน ณ ผนังอุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร วัดบรมนิวาส ฯลฯ มีการเอาแบบอย่างวิธีการเขียนภาพแบบตะวันตกมาผสมผสานกับจิตรกรรมไทยแบบประเพณี ใช้หลักการเขียนภาพแบบทัศนียภาพช่วยให้งานจิตรกรรมมีระยะใกล้-ไกล แสดงความลึกในแบบ 3 มิติ จัดองค์ประกอบให้บรรยากาศและสีสันประสานสัมพันธ์กับรูปแบบตัวภาพ

ปราสาทราชวัง พุทธลักษณะพระพุทธรูปเป็นแบบเฉพาะของสมัยนี้ มีลักษณะส่วนรวมใกล้เคียงความเป็นมนุษย์ มีการปั้นจีวรเป็นริ้ว พระกรรณทำเป็นแบบหุมนุชย์ บนเศียรไม่มีต่อพระเมาลี เริ่มต้นสร้างรูปเหมือนของรัชกาลที่ 4 จนมีผลกระทบในการปั้นรูปราชานุสรณ์โดยสร้างพระพุทธรูป มาเป็นการปั้นราชานุสรณ์หรืออนุสาวรีย์แบบเหมือนจริง ส่วนงานประติมากรรม มี 2 แบบคือ มีการรื้อฟื้นการสร้างวัดแบบเก่า เป็นทำนองศิลปะนีโอติเมียมคลาสสิกของไทย เลียนแบบกรุงเก่าแท้ แต่ช่วงระยะเวลาหนึ่งก็นิยมแบบรัชกาลที่ 3 การปั้นปูนที่ใช้ช่างปูนที่ชำนาญงานจากการสร้างวัดจากรัชกาลที่ 3 มาสร้าง ผสมลายฝรั่ง เข้าไปเมื่อช่างเดิมที่เชี่ยวชาญมีตัวตนอยู่มากก็สร้างงานได้วิจิตรพิสดารมากขึ้น



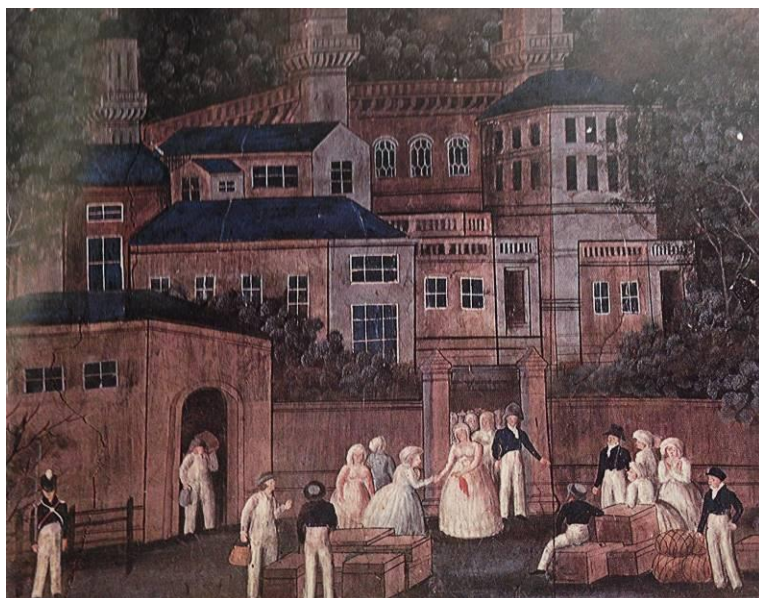
ภาพประกอบ 63 (ซ้าย) พระมหาเจดีย์ ประจำรัชกาลที่ 4 ในวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม
(ขวา) พระบรมบรรพต (ภูเขาทอง)
ที่มา : ธรรมจักร. 2556 : ออนไลน์

2.4.4.1 ศิลปะกระบวนแบบขรัวอินโข่ง

ขรัวอินโข่งมีความกล้าหาญในการสร้างสรรค์จิตรกรรมกระบวนแบบใหม่ผสมานจิตรกรรมไทยประเพณีนิยม ศิลปะลัทธิประทับใจ ศิลปะจินตนิยม ศิลปะธรรมชาตินิยม และศิลปะสัญลักษณ์นิยมเข้าไว้ด้วยกัน ขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรที่ดีเด่นที่สุดในสมัยนั้น เขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังประดับ จิตรกรรมของขรัวอินโข่ง แบ่งออกได้ตามกระบวนแบบที่เปลี่ยนไปตามอิทธิพลของศิลปะตะวันตก 3 ลักษณะ

- 1) ลักษณะที่เป็นจิตรกรรมแบบประเพณีของไทยแบบดั้งเดิม ใช้แสงเงาเพียงเล็กน้อย ได้แก่ จิตรกรรมบนผนังพระอุโบสถวัดมหาสมออาราม จังหวัดเพชรบุรี
- 2) ลักษณะที่เป็นจิตรกรรมแบบประเพณีของไทย แต่ใช้ทัศนียภาพแบบ 3 มิติของจิตรกรรมตะวันตก
- 3) ลักษณะที่เป็นจิตรกรรมแบบตะวันตก เขียนขึ้นด้วยวิธีการ รูปแบบตลอดจนเรื่องราวของตะวันตกทั้งสิ้น มีเป็นของคนไทยอยู่บ้างก็เพียงในด้านความคิด

ขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรผู้ริเริ่มสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีสมัยใหม่คนแรก ผลงานจิตรกรรมฝาผนังที่สำคัญ ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดบวรนิเวศวิหาร และจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดบรมนิวาส เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้วาดภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถทั้งสองวัด ขรัวอินโข่งได้เปลี่ยนรูปแบบศิลปะและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถที่แต่เดิมเป็นภาพจิตรกรรมแบบประเพณีด้วยการระบายสีเรียบ ๆ ปิดทองคำเปลวตัดเส้นให้เป็นรูปที่ต้องการ การจัดองค์ประกอบศิลปะนิยมเรียงกันไปตามเนื้อเรื่องจากผนังด้านล่างขึ้นไปยังผนังด้านบน การสร้างภาพให้มีระยะใกล้และไกลไม่ใช้หลักทัศนมิติแบบตะวันตก แต่ใช้หลักขนานคู่กับศิลปะไทย ขรัวอินโข่งเปลี่ยนมาเป็นการวาดภาพแบบเหมือนจริง ใช้ค่าต่างของแสงเงา (Chiaroscuro) และมีระยะใกล้และไกลตามหลักทัศนมิติแบบตะวันตก และเปลี่ยนเรื่องที่นิยมวาดกันมาแต่โบราณคือเรื่องพระพุทธประวัติและชาดกต่าง ๆ มาเป็นภาพปริศนาธรรมและประเพณีไทย ขรัวอินโข่งจึงเป็นผู้ริเริ่มเปลี่ยนแปลงรูปแบบศิลปะและเนื้อหาของจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีมาเป็นจิตรกรรมเลียนแบบตะวันตก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของจิตรกรรมแบบประเพณีสมัยใหม่ในประเทศไทย
(วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2548 : 122-124)



ภาพประกอบ 64 ภาพผลงานจิตรกรรมของขรัวอินโข่ง

ที่มา : น. ณ ปากน้ำ. 2525 : 117

2.4.5 ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว การเปลี่ยนแปลงด้านสถาปัตยกรรม แผ่กว้างไปถึงอาคารที่ทำการของทางราชการ วัง บ้านเรือน สะพาน และถนนหนทางที่ต้องเปลี่ยนรูปไปตามลักษณะความต้องการใช้สอยอย่างแบบวัฒนธรรมตะวันตก หม่อมเจ้าประวิช ชุมสาย ผู้เป็นทั้งสถาปนิก จิตรกร และประติมากร เป็นผู้ที่มีความสามารถเป็นเยี่ยมทั้งแบบตะวันตกและแบบไทยผลงานเด่น เช่น การตกแต่งรูปแบบศิลปะโอรธาภายในอุโบสถวัดราชบพิธ ออกแบบ อนุสาวรีย์สมเด็จพระนางเจ้าสุนันทากุมารีรัตน์ที่พระราชวังบางปะอิน กรมหมื่นทิวากรวงศ์ประวัติ



ภาพประกอบ 65 ภาพธงชาติ ในแต่ละสมัยจนถึงปัจจุบัน

ที่มา : Ministry of Culture. 2008 : 19

ในงานหล่อเครื่องแก้ว งานทำบุ และงานเคลือบ ลงบนเครื่องกระเบื้อง กรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ เป็นองค์อุปถัมภ์ช่างแขนงต่าง ๆ เขียนภาพประกอบภาชนะ เครื่องกระเบื้อง และประติมากรรมหุ่นในเรื่องราววรรณคดีต่าง ๆ จิตรกรรมในสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นช่วงเวลาที่ยุทธกรรมไทยได้รับอิทธิพลจากจิตรกรรมตะวันตกอย่างชัดเจน เป็นเสมือนหัวเลี้ยวหัวต่อหรือการลองผิดลองถูก ในการผสมผสานคตินิยมจิตรกรรมไทยกับคตินิยมจิตรกรรมตะวันตกเข้าด้วยกัน มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาอย่างเด่นชัดประติมากรรมอื่น ๆ มักจะเป็นงานจำหลักหินอ่อนซึ่งส่งมาจากยุโรปเพื่อประดับพระบรมมหาราชวัง พระบรมรูปทรงม้า ซึ่งสั่งทำจากยุโรปและนำมาติดตั้งไว้ที่หน้าพระที่นั่งอนันตสมาคม พระราชวังดุสิต จนสำเร็จก่อนสิ้นรัชกาล มีงานประติมากรรมที่สวยงามแบบตะวันตกหลายที่ โดยเฉพาะประติมากรรมประดับสะพานข้ามคลองต่าง ๆ

ศิลปินคนสำคัญและมีบทบาทคือ สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงเป็นอัจฉริยะที่แหวกวงล้อมของศิลปะไทยภายใต้อิทธิพลอารยธรรมตะวันตกทรงเปลี่ยนโฉมหน้าสถาปัตยกรรมไทยแบบเก่าเข้าสู่ยุคการก่อสร้างด้วยเฟรคอนกรีต พระองค์มีความสามารถเป็นเลิศในการออกแบบลวดลายโดยเอาแบบอย่างของยุโรปผสมกับไทย และดัดแปลงให้ถูกกาลเทศะของสิ่งนั้น ๆ สมเด็จฯ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงเป็นทั้งปราชญ์ สถาปนิกและจิตรกร งานจิตรกรรมนั้นส่วนใหญ่เป็นลายเส้นมีแบบอย่างลักษณะพิเศษเฉพาะพระองค์ โดยเฉพาะภาพคนจะทรงเน้นส่วนสัและลักษณะคล้ายกล้ามเนื้อในเรื่องกายวิภาคอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ใช้เส้นอย่างกล้าหาญและแน่นอน แสดงถึงความชำนาญเป็นพิเศษ

เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงพระปรีชาสามารถทางด้านศิลปกรรมทุกสาขาและรอบรู้ในสรรพวิทยาการ องค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติหรือยูเนสโก ได้ประกาศเกียรติคุณของพระองค์ท่านให้เป็นเอกบุคคคลของโลก ประจำปี พ.ศ. 2506



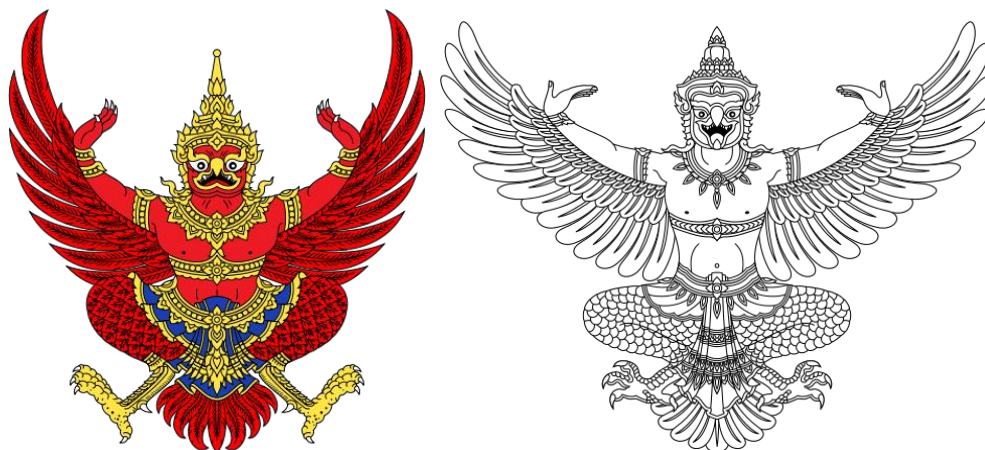
ภาพประกอบ 66 วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม สร้างด้วยหินอ่อน
ที่มา : ธรรมะไทย. 2556 : ออนไลน์



ภาพประกอบ 67 พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท และพระที่นั่งอนันตสมาคม
ที่มา : รัตนโกสินทร์. 2556 : ออนไลน์

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้ใช้ตราอาร์มเป็นตราแผ่นดินใน พ.ศ. 2416 ต่อมาพระองค์มีพระราชดำริว่า ตราอาร์มที่ใช้เป็นตราแผ่นดินในเวลานั้นเป็นอย่างไรบ้าง และทรงระลึกได้ว่า พระเจ้าแผ่นดินสมัยกรุงศรีอยุธยาเคยใช้ตราพระครุฑพ่าห์มาก่อน (ตราที่กล่าวถึงคือตราพระราชลัญจกรพระครุฑพ่าห์องค์เดิม) จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงเขียนพระราชลัญจกรพระครุฑพ่าห์ขึ้นเป็นตราแผ่นดินเพื่อใช้แทนตราอาร์ม โดยครั้งแรกทรงเขียนเป็นรูปตราพระนารายณ์ทรงครุฑจบนาค ตรานี้ได้ใช้อยู่ระยะหนึ่งก็โปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงเขียนตราครุฑขึ้นใหม่อีกครั้งเป็นตราวงกลม โดยยกรูปพระนารายณ์และนาคออกเสีย คงเหลือแต่รูปครุฑ ซึ่งเขียนเป็นรูปครุฑตามแบบครุฑเขมร พื้น

เป็นลายเปลวไฟ เมื่อนำขึ้นทูลเกล้าฯ ถวายกขอบพระราชหฤทัย และมีพระราชประสงค์ที่จะให้ใช้ตรานี้เป็นตราแผ่นดินถาวรสืบไป จะได้ไม่ต้องสร้างขึ้นใหม่เมื่อเปลี่ยนรัชกาล (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2557 : ออนไลน์)



ภาพประกอบ 68 ตราแผ่นดินของไทย (พระราชลัญจกรพระครุฑพ่าห์)

ที่มา : มหาวิทยาลัยนเรศวร. 2556 : ออนไลน์

การใช้ครุฑนอกจากจะใช้เครื่องประดับเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์ และใช้ในส่วนราชการต่าง ๆ แล้วภาคเอกชนก็สามารถรับพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้ใช้ตราครุฑหรือตราแผ่นดินในกิจการได้ด้วย โดยเริ่มมีมาแต่รัชกาลที่ 5 ซึ่งเดิมเป็นตราอาร์ม โดยมีข้อความประกอบว่า โดยได้รับพระบรมราชานุญาต ต่อมารัชกาลที่ 6 ได้เปลี่ยนตราแผ่นดินเป็นตราพระครุฑพ่าห์ การพระราชทานตราตั้งนี้ แต่เดิมถือเป็นพระมหากษัตริย์องค์ที่จะพระราชทานตามพระราชอัธยาศัย (กรมศิลปากร. 2552 : 79)

2.4.6 ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 6 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

แม้พระองค์จะทรงได้รับการศึกษาจากยุโรป แต่ก็มีพระราชนิยมในศิลปวัฒนธรรมแบบไทย ในด้านศิลปกรรมก็ได้ทรงแสดงให้เห็นเจตนาที่จะทรงประยุกต์ศิลปะและสถาปัตยกรรมไทยให้ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม จิตรกรรมไทยแบบประเพณีก็มีรูปแบบคลี่คลายขึ้น มีผลงานสำคัญคือจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดระฆังโฆสิตาราม เขียนโดย พระวรวงศ์วิจิตร (ทอง) จารุวิจิตร นอกจากนั้นการสร้างตุ๊กตาพระหว่างศิลปกรรมตะวันตกและศิลปกรรมไทยก็แสดงปรากฏการณ์ขึ้น ดังเช่นจะเห็นได้จาก การที่พระองค์ทรงสั่งจิตรกรชาวอิตาลีเลียน มิสเตอร์ คาโร ริโกลี มาเขียนภาพในพระที่นั่งอนันตสมาคม สั่งประติมากรชาวอิตาลีเลียน โปรเฟสเซอร์ คอร์ราโด เฟโรจี (ศ.ศิลป์ พีระศรี) เข้ามาปั้นอนุสาวรีย์ พร้อมกันนั้นก็สถาปนาโรงเรียนเพาะช่างขึ้นมาในปี พ.ศ. 2456 เพื่อบำรุง รักษาศิลปกรรมของชาติ นอกจากนั้นยังได้ทรงสนับสนุนกระตุ้นการสร้างสรรคศิลปะ โดยให้จัดการประกวดภาพสำหรับศิลปินสมัครเล่น

การสถาปนาโรงเรียนเพาะช่าง การศึกษาในศิลปะในระบบโรงเรียนเข้ามาช่วยผลักดันการพัฒนา คือ โรงเรียนเพาะช่างได้พัฒนามาจากกองช่างแกะไม้ ซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อตอนปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นโรงเรียนหัตถกรรมราชบูรณะ และขยายไปสู่วิชาชีพทางด้านพาณิชย์กรรม เกษตรกรรมและศิลปะหัตถกรรม ช่วงแรกยังไม่สามารถผลักดันการศึกษาศิลปะในระบบโรงเรียน

ได้อย่างเด่นชัด จวบจนถึงการสถาปนาโรงเรียนเพาะช่างขึ้น บทบาททางการศึกษาศิลปะอย่างเป็นทางการเป็นระบบชัดเจนจึงเกิดขึ้น

เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6

- 1) ประกาศใช้พระราชบัญญัตินามสกุล
- 2) เปลี่ยนจาก รัตนโกสินทร์ศก (ร.ศ.) เป็น พุทธศักราช (พ.ศ.)
- 3) เปลี่ยนจากคำว่า โมง ทุ่ม เป็น นาฬิกา
- 4) ใช้คำนำหน้าสตรี นางสาว นาง เด็กชาย เด็กหญิง
- 5) ธงชาติ เรียกว่า ธงไตรรงค์



ภาพประกอบ 69 สถาปัตยกรรม พระราชวังสนามจันทร์
ที่มา : ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์. 2556 : ออนไลน์

2.4.7 ศิลปะสมัยรัชกาลที่ 7 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว

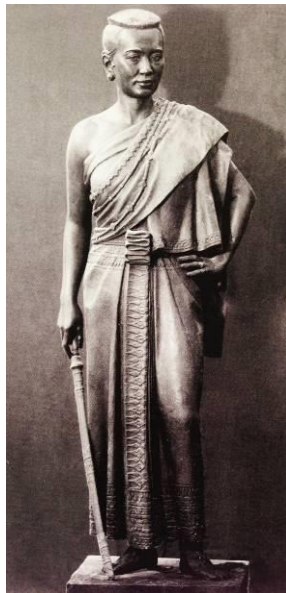
เป็นช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อในการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ด้านศิลปกรรมมีพัฒนาการทางด้านสถาปัตยกรรมได้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง มีสถาปนิกที่เป็นเอก เช่น พระพรหมพิจิตร (อุลลาภานนท์) มีความถนัดทางด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประณีตศิลป์ งานสถาปัตยกรรมเช่น การออกแบบหอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ด้านจิตรกรรม จิตรกรรมไทยประเพณีนิยมได้รับอิทธิพลมาจากจิตรกรรมตะวันตกผสมผสานเนื้อหาตะวันออก นอกจากนี้ยังเป็นช่วงเวลา ศิลปะหลักวิชาเกิดขึ้นมา ทั้งจากการที่ศิลปินอิตาลีเลียนมีผลงานและมีบทบาทในสังคมไทย และการที่คนไทยเดินทางไปศึกษาศิลปะเมื่อถึงปลายรัชสมัยของพระองค์ มีการก่อตั้งโรงเรียนประณีตศิลปกรรมขึ้นมี คอร์ราโด เฟโรจี หรือศ.ศิลป์ พีระศรี อาจารย์และช่างปั้นจากอิตาลีเป็นผู้วางรากฐานการศึกษา



ภาพประกอบ 70 ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ผู้สร้างสรรค์ประติมากรรมอนุสาวรีย์ในประเทศไทย
ที่มา : วิโชค มุกดามณี. 2555 : 32

2.4.8 ศิลปะในสมัยรัชกาลที่ 8 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล

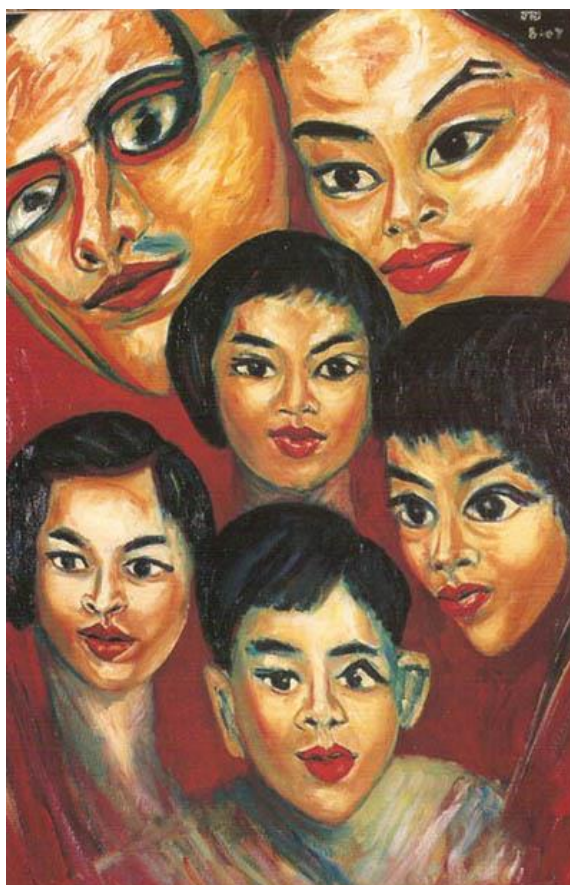
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดลได้ทรงปฏิบัติพระราชกิจในระยะเวลาที่สั้นในงานศิลปกรรมใหญ่เป็นจำนวนมาก ดังนั้น จึงมีการสร้างพระบรมราชานุสาวรีย์ท้าวสุรนารีขึ้น เพื่อเป็นการรำลึกถึงความสามารถของผู้กล้าที่เป็น เพื่อให้ประชาชนได้เกิดจิตสำนึกรักชาติ



ภาพประกอบ 71 ต้นแบบการสร้างอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี สมัยรัชกาลที่ 8
ที่มา : วิโชค มุกดามณี. 2555 : 32

2.4.9 ศิลปะในสมัยรัชกาลที่ 9 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ แห่งราชอาณาจักรไทย ลำดับที่ 9 แห่งราชวงศ์จักรี เสด็จขึ้นเสวยราชย์เมื่อวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2489 ถึงปัจจุบัน ทรงดำรงฐานะเป็นพระประมุขแห่งรัฐตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ซึ่งอยู่เหนือการเมืองทั้งปวงและเป็นที่เคารพสักการะของคนไทยทั้งชาติ ทั้งนี้ ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่มีพระชนมชีพอยู่และทรงเสวยราชย์ยาวนานที่สุดในโลก และยาวนานที่สุดในประวัติศาสตร์ชาติไทย นโยบายการฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมของรัฐบาล สมัยที่พลเอกเกรียงศักดิ์ ชนะนันท์ เป็นนายกรัฐมนตรีได้ประกาศตั้งสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติขึ้น ในปี ค.ศ. 2522 เพื่อใช้วัฒนธรรมที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะชาติเป็นเครื่องมือในการสร้างความเป็นปึกแผ่นมั่นคงของประเทศชาติ รวมถึงพระองค์ได้ส่งเสริมศิลปะในฐานะที่พระองค์ได้รับการยกย่องว่าเป็น องค์อัครศิลปินและผลงานที่ได้รับการยกย่องจากประชาชนทุกหมู่เหล่า เช่น พระราชนิพนธ์ เรื่อง พระมหาชนก ซึ่งเป็นผลงานที่มีภาพประกอบจากศิลปินแห่งชาติและศิลปินชั้นเยี่ยมของประเทศไทยหลายท่าน นอกจากนี้ยังมีผลงานจิตรกรรม ประเภทกึ่งนามธรรม ตามแนวทางของลัทธิสำแดงออก (Expressionism) ซึ่งได้จัดแสดงที่หอศิลป์แห่งชาติ และพระองค์ทรงเป็นองค์อุปถัมภ์ศิลปินเรื่อยมา



ภาพประกอบ 72 ครอบคร้ว 2507 สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 60 x 90.5 เซนติเมตร (มีพระปรมาภิไธยย่อและข้อความ ภอ. 8-07)

ที่มา : ปัญญา วิจินธนสาร และ เกวลี แผงต่าย. 2551 : 111

2.5 ศิลปะพื้นบ้าน

ศิลปะพื้นบ้าน คือ สิ่งประดิษฐ์หรือศิลปะที่ครอบคลุมงานหัตถกรรมและงานทัศนศิลป์ อย่างที่มีศิลปะลักษณะ ที่คนระดับชาวบ้านทั่วไปสร้างทำขึ้น คำว่าหัตถกรรมคือการสร้างด้วยมือแล้วใช้ประโยชน์ ในทางอุปโภคบริโภคโดยตรง หัตถศิลป์ คือ การสร้างด้วยมือ และมีศิลปะลักษณะประกอบเข้าด้วย ซึ่งคน ในหมู่บ้านเป็นคนสร้างขึ้นเพื่อประสงค์จะใช้ประโยชน์ทั้งใน การอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวันการทำงาน อาชีพและกิจกรรมต่างๆตามประเพณีนิยมในสังคมพื้นบ้านนั้น ๆ เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการสร้างสรรค์ให้มี ขึ้นซึ่งเป็นไปตามท่วงท่าคตินิยม ขนบนิยม และค่านิยมของชนชาวบ้าน ในแต่ละพื้นถิ่นเป็นตัวการกำหนด แบบแผนเช่นนั้นเช่นนั้นอันเป็นผลให้เกิดเอกลักษณ์เป็นรูปธรรมซึ่งผลตามกล่าวนี้ก็ทำให้เกิด ความผูกพัน ในด้านจิตใจของคนในหมู่บ้านให้สำนึกว่าเป็นหมู่เดียวพวกเขาเดียวกันเช่น การสร้างบ้านของคนภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคอีสาน ก็มีลักษณะแตกต่างกัน แม้แต่เกี่ยวเกี่ยวข้างของแต่ละภาคก็แตกต่างกันตามขนบนิยม ท่วงท่าของคนในถิ่นนั้น ศิลปะพื้นบ้านกับผลประโยชน์ข้างเคียงผลประโยชน์ข้างเคียงคือจะได้รับจาก ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านที่เขาสร้างขึ้นผลิตภัณฑ์ ในหมู่บ้านใดเขาสร้างขึ้นด้วยฝีมือความชำนาญชาญฉลาด แข็งแรง มั่นคงในการใช้สอยสะดวกในการใช้สอยก็จะอาศัยผลิตภัณฑ์นั้นเป็นเครื่องแลกเปลี่ยนกับผู้ซึ่งประสงค์จะ ได้ใช้ร่วมกับบุคคลข้างเคียงในสิ่งที่ชาวบ้านสร้างขึ้นในเครื่องอุปโภคบริโภคก็จะได้รับการ แลกเปลี่ยนจาก สิ่งที่หมู่บ้านนี้ไม่มีหมู่บ้านนั้นก็เอามาแลกเปลี่ยนกันได้ใช้ได้อยู่ด้วยกันทำให้เกิดเครือข่ายสมัครสมานกัน

ท้องถิ่นนิยม

นิยม คือ ความชื่นชอบ ยอมรับเอาไว้ ดังนั้นท้องถิ่นนิยมจึงหมายถึง การกำหนด การชมชอบ การยอมรับ การนับถือ อันเป็นที่อยู่ของเขาในถิ่นนั้นๆ ลักษณะความเป็นท้องถิ่นนิยม เช่น พูดภาษาเดียวกัน การนุ่งห่ม เหย้าเรือน อาหารการกิน การละเล่นมหรสพ และขนบธรรมเนียมมีลักษณะเดียวกัน

ท้องถิ่น คือ ท้องถิ่นแบ่งออกเป็นหมู่บ้าน ตำบล แขวง เขต การแบ่งลักษณะนี้เป็นการแบ่งตาม การปกครองในปัจจุบัน โดยท้องถิ่นจะอยู่ในความปกครองของจังหวัด

พื้นเมือง หมายถึง เฉพาะเมืองหนึ่ง ๆ เช่น คนพื้นเมืองคือคนที่อยู่ในเมืองนั้น ๆ ของพื้นเมืองคือ ของประจำเมืองนั้น ๆ ภาษาพื้นเมืองคือภาษาที่ใช้ในเมืองนั้นๆ เป็นต้น

พื้นบ้าน หมายถึง เฉพาะถิ่นหนึ่ง เฉพาะหมู่บ้านหนึ่งที่อยู่ออกไปจากนอกเมืองหรือที่มักเรียกว่า บ้านนอก

วิถีชาวบ้าน

ชาวบ้าน หมายถึง กลุ่มคนที่อาศัยอยู่ร่วมกันในละแวกบ้านเดียวกันหรือหมู่บ้านเดียวกัน เป็นคน ธรรมดาที่ไม่มียศศักดิ์

วิถี คือ สิ่งที่เป็นไป แต่ละคนจะมีการเคลื่อนหรือการเดินทางทั้งสั้นขึ้นอยู่กับว่าเป็นการเคลื่อนไปจริงหรือเคลื่อนไปโดยความคิด การเคลื่อนจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งทำให้เกิดประสบการณ์ ดังนั้น วิถีชาวบ้าน คือ ประสบการณ์ของชาวบ้านที่เดินทางผ่านกาลเวลาโดยมีกฎธรรมชาติเป็นผู้กำหนด มนุษย์มีธรรมชาติเป็นผู้อุปการะจึงมีวิถีที่เป็นปกติ

ภูมิปัญญา

ภูมิ หมายถึง พื้น ๆ พื้นดิน แผ่นดิน ธรรมดา ส่วนปัญญา หมายถึง ความรู้ทั่ว ความรอบรู้ ความเข้าใจ ความเข้าถึงซึ่งเข้าถึงได้โดยการเรียนรู้และคิดเป็น ดังนั้น

ภูมิปัญญา หมายถึง พื้นความรู้หรือความรู้พื้น ๆ ที่เป็นความสามารถซึ่งนำไปสู่ผลสำเร็จ

วัตถุประสงค์ในการสร้างศิลปะพื้นบ้าน

1) ต้องการสนองความขาดแคลนขัดข้องสนองความจำเป็นจะต้องใช้ในสิ่งอุปโภคบริโภคสำหรับตนเองสมาชิกในครอบครัวและสังคมร่วมกันให้กินอยู่ได้เป็นปกติและสามารถทำกิจกรรมให้สังคมได้อย่างราบรื่น

2) เพื่อการอาศัยรูปแบบแบบแผนของศิลปะพื้นบ้านที่แสดงออกจากจิตสำนึกความเห็นชอบและค่านิยมร่วมกันของชาวบ้านสร้างขึ้นมาใช้กินใช้อยู่ด้วยการทำซ้ำในพื้นที่บ้านแห่งนั้น ๆ เป็นปกติมาโดยลำดับจนเป็นสิ่งที่คนในพื้นที่บ้านนั้นยอมรับได้จิตสำนึกและความรับผิดชอบกับค่านิยมของชาวบ้านต่อผลิตภัณฑ์พื้นบ้านจึงเป็นสาระสำคัญทำให้เกิดความสมัครสมาน สمانฉันท์กันและก็เป็นปีกแผ่นได้สำหรับพื้นบ้านหนึ่งๆหรือกลุ่มชาติพันธุ์

3) เพื่อได้รับประโยชน์จากผลิตภัณฑ์ต่างๆที่สร้างทำขึ้นสำหรับกิจกรรมใช้ในความเป็นอยู่ประจำวันแล้วยังอาจแจกจ่ายให้กับเพื่อนบ้านข้างเคียงให้ได้รับประโยชน์จากผลิตภัณฑ์นั้น ๆ อันเป็นการเกื้อกูลแก่กันและกันให้พ้นแก่การขัดข้องหรือขาดแคลน

4) เพื่อใช้ผลิตภัณฑ์พื้นบ้านแห่งหนึ่งแลกเปลี่ยนกับพื้นบ้านต่างถิ่น ที่ทำได้ในพื้นที่อื่นนำมาใช้ประโยชน์ตามความ ต้องการหรือผลิตภัณฑ์ที่ทำขึ้นในพื้นที่แล้วขายออกไปตามความต้องการของคนนอกพื้นที่ในพื้นที่นั้นก็ทำให้เกิดเป็นสินค้าขึ้นตามในบางพื้นที่กลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าสินค้าพื้นบ้านสินค้าพื้นเมือง

5) เป็นการใช้เวลาว่างระหว่างการงานประจำวันเวลาว่างจากฤดูการทำนาทำไร่เป็นต้นจัดหาวัสดุและประกอบการสร้าง ผลิตภัณฑ์ต่างๆเตรียมไว้ใช้งานในโอกาสข้างหน้าเพื่อไม่ให้เกิดความขาดแคลนเมื่อถึงคราวต้องการใช้

สรุปท้ายบท

ดินแดนสุวรรณภูมิก่อนที่ชนชาติไทยจะเข้ามาตั้งถิ่นฐาน ซึ่งเดิมมีอาณาจักรของหลายชนชาติปกครองอยู่ ยุคก่อนประวัติศาสตร์ไทยแบ่งเป็นยุคหิน ยุคโลหะ ศิลปะสมัยทวารวดี ศิลปะสมัยศรีวิชัย และศิลปะลพบุรี ส่วนยุคประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ที่มีหลักฐานเป็นลายหลักอักษรยืนยันทันสามารถแบ่งได้ดังนี้ ศิลปะสมัยเชียงแสน ศิลปะสมัยสุโขทัย ศิลปะสมัยอยุธยา ศิลปะสมัยธนบุรี ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์

ศิลปะสมัยทวารวดี ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 11 - 16 กลางอยู่ที่นครปฐม ประติมากรรมส่วนใหญ่เป็นรูปพระพุทธรูปศิลา พุทธศาสนาลัทธิหินยานได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปแบบคุปตะ พระพุทธรูปรุ่นแรกมักยังคงมีลักษณะพระพักตร์เป็นแบบอินเดียอยู่

ศิลปะสมัยศรีวิชัย ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 13 - 18 ทางตอนใต้ของประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดียปาละเสนะ พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรซึ่งสลักด้วยศิลาค้นพบที่อำเภอไชยา จ.สุราษฎร์ธานี

ศิลปะสมัยลพบุรี หรือศิลปะแบบขอม ระหว่างศตวรรษที่ 16 - 18 บริเวณภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย คล้ายกับศิลปะของขอม วัตถุมักทำด้วยศิลาและสำริด อยู่ในลัทธิมหายาน ในสมัยนี้ชอบทำพระพุทธรูปนาคปรกมักสลักด้วยศิลาทราย พระพุทธรูปสมัยลพบุรีรูปแบบมีลักษณะ หน้าผากกว้าง คางสีเหลี่ยม ปากแเบะ ริมฝีปากหนา ตาโปน รูปร่างเตี้ย มีพระพุทธรูปนาคปรก สร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องเป็นครั้งแรก

ศิลปะเชียงแสน ตั้งแต่กลางพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นต้นมา ล้วนมาพบกับการแตกแยกภายในการแก่งแย่งชิงอำนาจกันเอง ภัยจากภายนอกที่เข้ามาแทรกแซงทั้งจากพม่ากรุงศรีอยุธยาและล้านช้าง พระพุทธรูปสมัยเชียงแสน ส่วนใหญ่ทำด้วยสำริดรุ่นแรกจะมีลักษณะอวบอ้วน จมูกโด่ง ปากบางคม รูนหลัง ไม่อ้วนมาก พระเกตุมาลาเป็นเปลวรัศมี เช่น พระพุทธสิหิงค์ ในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์

ศิลปะสุโขทัย พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย นิ่งสมาธิ ไสยยาสน์ ยืนและเดิน ที่น่าสนใจคือ พระพุทธรูปปางลีลา มีลักษณะท่าทางและรูปร่างงดงาม ลักษณะทั่วไป มีพระกายอ่อนช้อย รัศมีเปลวเพลิง พระพักตร์รูปไข่ คิ้วโก่ง จมูกงุ้ม พระโอษฐ์ยิ้ม เช่น พระพุทธชินราช (พิฆณุโลก) พระปางลีลา

ศิลปะอยุธยา เกิดมีประติมากรรมที่มีลักษณะเป็นแบบอยุธยาอย่างแท้จริง นิยมสลักพระพุทธรูปด้วยหินทราย สำหรับพระพุทธรูปทรงเครื่องนั้นเป็นที่นิยมกันมากในตอนปลายสมัยกรุงศรีอยุธยาได้แบ่งเป็น 2 แบบคือ แบบทรงเครื่องใหญ่และแบบทรงเครื่องน้อย

ศิลปะรัตนโกสินทร์ แบ่งเป็นรัตนโกสินทร์ระยะแรก รัชกาลที่ 1 สร้างบ้านแปลงเมืองและทำศึกสงคราม การก่อสร้างต่าง ๆ ล้วนเลียนแบบจากกรุงศรีอยุธยา ระยะที่สอง รัชกาลที่ 2-3 ระยะฟื้นฟูขนบธรรมเนียมประเพณีและอารยธรรม ให้ความสำคัญกับการสร้างและปฏิสังขรณ์วัด ระยะที่สาม เติบโตเป็นเมืองการค้าในสมัยรัชกาลที่ 4 ทำนุบำรุงบ้านเมืองให้ทันสมัย ระยะที่สี่ รัชกาลที่ 5 จนถึงสิ้นสงครามโลกครั้งที่ 2 (รัชกาลที่ 8) ศูนย์กลางของเมืองไม่ได้อยู่ที่การค้าแต่อยู่ที่การปกครองหรือวัฒนธรรม รวมทั้งวิทยาการสมัยใหม่ และระยะปัจจุบัน หลังสงครามโลกที่ 2 หรือรัชกาลที่ 9 การอุตสาหกรรมได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกลพร้อม ๆ กับสังคมสมัยใหม่ที่มีบทบาทอย่างมากมาย

คำถามทบทวนประจำบทที่ 4

1. จงอธิบายลักษณะ รูปแบบพระพุทธรูปในสมัยทวารวดีและศิลปะสมัยศรีวิชัย
2. จงอธิบายความหมายและความสำคัญของศิลปะเชียงแสน
3. สกุลศิลปะแบบแรกของชนชาติไทย คือศิลปะสมัยใดและมีลักษณะเป็นอย่างไร จงอธิบาย
4. จงอธิบายรูปแบบศิลปะรัตนโกสินทร์ตอนต้น พร้อมยกตัวอย่างผลงานมาอย่างน้อย 3 ข้อ
5. ศิลปะรัชกาลที่ 3 ได้รับรูปแบบจากศิลปะใด จงอธิบาย
6. จงบอกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในรัชกาลที่ 6
7. จงอธิบายศิลปะ จิตรกรรมแบบขรัวอินโข่ง
8. จงอธิบายลักษณะพระราชลัญจกรพระครุฑพ่าห์
9. ลักษณะเด่นในของศิลปะในรัชกาลที่ 5 คืออะไร จงอธิบาย
10. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงถนัดจิตรกรรมในลัทธิใด และแสดงออกในลัทธิใด จงอธิบาย

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2549). **มรดกของแผ่นดินเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977).
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2553). **ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม, องค์พระปฐมเจดีย์**. http://www.m-culture.in.th/moc_new/album/32009/. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- _____. (2552). **นามานุกรมชนบประเพณีไทย หมวดประเพณีราษฎร์ เล่ม 3 (คติความเชื่อ)**. กรุงเทพฯ : แอดวานซ์ วิชั่น เซอร์วิส.
- ธรรมจักร. (2556). **พระมหาเจดีย์ ประจำรัชกาลที่ 4**. <http://www.dhammajak.net/board/viewtopic.php?t=13490>. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- ธรรมะไทย. (2556). **วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม ราชวรวิหาร**. <http://www.dhammathai.org/watthai/bangkok/watben.php>. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- _____. (2556). **วัดยานนาวา**. <http://www.dhammathai.org/watthai/bangkok/watyanawa.php>. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- น. ณ ปากน้ำ. (2525). **กรุงเทพฯ สองศตวรรษ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- ปัญญา วิจินธนสาร และเกวลี แพงต่าย. (2551). **ภาพจิตรกรรมฝีพระหัตถ์ รัชกาลที่ ๙**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ลิขซึ่ง.พระพรหมคุณาภ (ป.ปยุต โต). (2552). **กาลานุกรม พระพุทธศาสนาในอารยธรรมโลก**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เพ็ทแอนด์โฮม.
- พิริยะ ไกรฤกษ์. (2533). **ประวัติศาสตร์ศิลปะ และโบราณคดีในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, สำนักบรรณาสารสนเทศ. (2556). **เรื่องพระราชพิธี**. <http://library.stou.ac.th/ODI/rue-pra-rad-cha-pi-thi/P4-1.html>. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2548). **ศิลปะในประเทศไทย จากศิลปะโบราณในสยามถึงศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือลาดพร้าว.
- วิโชค มุกดามณี. (2555). **หนังสือพิพิธภัณฑศิลป์ไทยร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- รัตนโกสินทร์. (2556). **พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท**. <http://ratanagosin.sadoodta.com/บทความ/พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท>. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์. (2556). **พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท**. http://www.lib.su.ac.th/rattanagosin_web/?q=node/137. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2556.
- สันติ เล็กสุขุม. (2548). **ข้อมูลกับมุมมอง : ศิลปะรัตนโกสินทร์**. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- อโศก ไทยจันทรารักษ์. (2554, กุมภาพันธ์). **ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนัง ผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี**. _____ . (2556, ตุลาคม). **ภาพถ่ายปราสาทเขาพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์**
- Ministry of Culture. (2008). **Thai Art and Culture**. Bangkok : Amarin Printing and Publishing.