

บทที่ 1

แนวคิดเบื้องต้นทางศิลปะ

ในการสื่อสารองค์ประกอบหนึ่งซึ่งมีความสำคัญมากต่อประสิทธิภาพของการสื่อสาร คือ สื่อที่มีความน่าสนใจ สามารถทำให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจในความหมายที่ผู้ส่งสารต้องสื่อได้ ความน่าสนใจของสื่อ เกิดจากกระบวนการออกแบบที่ดีซึ่งส่วนหนึ่งคือ การทำให้เกิดสุนทรีย์แก่ผู้รับ หรือผู้ชม การเลือกใช้สี รูปร่าง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ตามหลักการทางศิลปะถือว่ามีความสำคัญต่อการออกแบบสื่อเป็นอย่างยิ่ง ในเบื้องต้นการศึกษาหลักการทางศิลปะทั้งในประเด็นความหมาย ประเภทความสำคัญและคุณค่าของงานของศิลปะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในแนวคิดทางศิลปะที่จะใช้เพื่อการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

1.1 ความหมายของศิลปะ

ในการศึกษาความหมายของ ศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดจากการออกแบบและสร้างสรรค์โดยมนุษย์ จำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจนิยามความหมายจากหลายแหล่งที่มา ซึ่งเบื้องต้นผู้แต่งได้รวบรวมความหมายของ คำว่า ศิลปะ มาไว้ ดังนี้

ศิลปะ คือ ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่ง สุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ความอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ ธรรมเนียมและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณีหรือความเชื่อทางศาสนา (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2530)

ศิลปะ หมายถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นให้แก่ตัวเขาเองและสร้างความเข้าใจให้แก่สังคม (อารี สุทธิพันธุ์, 2532, น.143)

ศิลปะ คือ ผลแห่งจากความพากเพียร ความเข้าใจถ่ายทอดจากธรรมชาติ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และแสดงออกในทุก ๆ ด้านของมนุษย์ คือทั้งการกระทำ การพูด แนวความคิดที่ส่งผลให้เกิดความดีงามและเหมาะสม (กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ, 2541, น.54)

ศิลปะ คือ ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ ความสะเทือนใจตามทักษะของแต่ละคน เพื่อความงามและความพึงพอใจ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2559, น.9)

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นการลอกเลียนแบบสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือตั้งใจสร้างสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง แต่ก็ไม่ใช่สิ่งที่สร้างขึ้นด้วยกลไกอัตโนมัติที่ผลิตได้ครั้งละจำนวนมาก ๆ ศิลปะเป็นการกระทำที่ต้องใช้ความชำนาญและมีมือของศิลปิน

เพราะศิลปะสามารถแก้ไขข้อด้อยที่มีอยู่ในธรรมชาติหรือสร้างสิ่งที่มีอยู่เฉพาะในจินตนาการให้เป็นจริงได้ โดยการใช้สติปัญญาและจินตนาการ (พิบูล ไวจิตรกรรม, 2559, น.4)

โดยสรุป ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งแสดงออกถึงความหมายโดยนัย สื่อสารถึงอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา รับรู้ได้ถึงความคิดและความงาม สามารถทำให้เกิดสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ได้

จากคำอธิบายข้างต้น ทำให้ขอบเขตของศิลปะมีความกว้างเกินกว่าที่จะกำหนดได้ ไม่ว่าจะสิ่งใดที่มนุษย์สร้างขึ้นมาล้วนเป็นงานศิลปะได้ทั้งสิ้น จากการศึกษาพบว่าในคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการแยกประเภทงานศิลปะออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. วิจิตรศิลป์ (Fine Art) ที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองอารมณ์และความรู้สึก เน้นการสร้างสรรค์ ความงามและความพึงพอใจ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมและการพิมพ์ รวมไปถึงสถาปัตยกรรม

2. ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) เป็นผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการตอบสนองการนำไปใช้ประโยชน์เป็นหลัก แต่ยังคงมีลักษณะของการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามและการสื่อสารทางอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปด้วย ได้แก่ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์ การออกแบบตกแต่งและเฟอร์นิเจอร์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ในขณะที่ ศิลปินสร้างงานวิจิตรศิลป์โดยการถ่ายทอดแนวคิด อารมณ์และความรู้สึกที่เป็นประสบการณ์ส่วนตัวลงไปในงาน โดยสื่อสารผ่านวัสดุและเทคนิคต่าง ๆ ส่วนที่ผู้รับชมผลงานจะรับรู้ได้แค่นั้นหรือเข้าใจเป็นอย่างไรเป็นสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ แต่นักออกแบบสร้างงานประยุกต์ศิลป์โดยการถ่ายทอดแนวคิดของตนเองที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่คนส่วนใหญ่ต้องการ มีการแสดงออกด้านรสนิยมและความรู้สึกผ่านวัสดุและกระบวนการผลิต ผู้บริโภคจึงสามารถเข้าใจและตอบรับงานประยุกต์ศิลป์ได้ง่ายกว่างานวิจิตรศิลป์

1.2 รูปแบบงานศิลปกรรม

รูปแบบงานศิลปะ หมายถึง ลักษณะเด่นที่มองเห็นในศิลปกรรมแขนงใดแขนงหนึ่ง มีความสัมพันธ์กับความศรัทธาของมนุษย์ และเกี่ยวโยงอย่างแนบแน่นกับคุณค่าของวัสดุ ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของมนุษย์นั้น มิได้เป็นไปในแนวทางหรือรูปแบบเดียวกันทั้งหมด มนุษย์มีความแตกต่างกับสัตว์อื่นอีกประการหนึ่งตรงที่รู้จักเลือกการกระทำ ทำให้แนวความคิด ทักษะคิด พื้นฐานประสบการณ์และเงื่อนไขอื่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นรูปแบบการถ่ายทอดศิลปะจึงปรากฏอย่างมากมาย และมีได้กำหนดแน่นอนตายตัวเหมือนในวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ อาจจะมีการตกลงร่วมกันในบางข้อ เพื่อตีกรอบแนวทางดำเนินการไปสู่จุดหมายเดียวกัน ประเสริฐ ศิลรัตน์, (2525) ได้กล่าวถึงรูปแบบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้ คือ

1.2.1 รูปแบบที่เหมือนจริงตามธรรมชาติ

รูปแบบที่เหมือนจริงตามธรรมชาติ (Realistic) เป็นการถ่ายทอดโดยใช้สื่อรูปแบบที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ภาพคน สัตว์ ทิวทัศน์ ดอกไม้ ต้นไม้ ฯลฯ ซึ่งผู้ดูส่วนใหญ่สามารถเข้าใจได้

ด้วยเคยมีพื้นฐานประสบการณ์เกี่ยวกับรูปแบบเหล่านี้มาแล้ว ศิลปินอาจถ่ายทอดตามตาเห็น หรือนำเอาวัสดุมาจัดวางใหม่ ตามความคิดเห็นที่ว่าเหมาะสม โดยศิลปินมีโอกาสเลือกมุม การจัดวางรูปแบบ การตัดทอนบางส่วน นำมาแสดงเฉพาะบางส่วน ซึ่งศิลปะลักษณะนี้ดูเหมือนเป็นการเลียนแบบธรรมชาติก็จริง แต่เป็นการเลียนแบบธรรมชาติของศิลปิน ไม่ใช่เป็นกระจกเงาที่ต้องสะท้อนทุกสิ่งตรงหน้าให้ปรากฏ ศิลปินจะสอดแทรกความคิดเห็น ความรู้สึก ประสบการณ์ ความรู้ความชำนาญในการใช้สื่อ เครื่องมือ เทคนิคและวิธีการ ฯลฯ ลงไปในผลงาน ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญในตัวศิลปิน ส่วนผู้ดูจะอาศัยประสบการณ์เดิมมาประกอบในการตีความ โดยเปรียบเทียบว่ามีความสวย เหมือน ไม่เหมือน หรือคล้ายกับสิ่งอื่น ๆ โดยนำเอาธรรมชาติมาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ และศึกษาเทคนิค วิธีการ ซึ่งเป็นผลสะท้อนให้เกิดการเรียนรู้ในผลงานนั้น

1.2.2 รูปแบบกึ่งนามธรรม

รูปแบบกึ่งนามธรรม (Semi abstract) เป็นการถ่ายทอดงานศิลปะโดยให้ความสำคัญแก่ธรรมชาติน้อยลง และเพิ่มความสำคัญไปที่ตัวบุคคลผู้สร้างผลงานศิลปะมากขึ้น โดยรูปแบบของธรรมชาติที่นำมาเป็นสื่อ นั้น ถูกลด สกัดและตัดทอน การจัดวางมิได้คำนึงถึงกฎเกณฑ์ความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยศิลปินตัดทอนเอารูปแบบจากธรรมชาติมาเป็นสื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดของตน บางครั้งก็นำเอาลักษณะเด่น ๆ ของธรรมชาติมาประกอบกัน จัดเป็นเรื่องราวขึ้นใหม่ เป็นการสะท้อนความรู้สึกภายในของศิลปินออกมา โดยอาศัยรูปแบบทางธรรมชาติเป็นสะพานเชื่อมมายังผู้ดู ศิลปินต้องแสวงหาข้อมูลที่มีอยู่ในธรรมชาติ แล้วตัดทอนเอาแต่ลักษณะเด่น ๆ ของรูปแบบในธรรมชาติมาผูกเป็นเรื่องราวขึ้นใหม่ โดยมีการจัดวางตำแหน่งข้อมูล ซึ่งเรียกว่าการจัดองค์ประกอบ (Composition) การดูงานศิลปะรูปแบบกึ่งนามธรรมนี้ ผู้ดูต้องสร้างจินตนาการขึ้นมาโดยอาศัยข้อมูล คือรูปแบบที่ปรากฏในผลงานส่วนจินตนาการจะตรงกับจุดประสงค์ของผู้สร้างหรือไม่นั้น ไม่ใช่สิ่งสำคัญ เพราะงานศิลปะให้อิสระในความคิดแก่ผู้ดู สุนทรียะที่ผู้ดูจำได้คือจินตนาการของตนเอง โดยอาศัยศิลปกรรม เป็นแรงผลักดัน และอาศัยข้อมูลอื่น เช่น การตั้งชื่อภาพ ซึ่งเป็นการสรุปครอบคลุมเรื่องราวทั้งหมดภายในชื่อนั้น การอธิบายเป็นข้อความ เทคนิคกรรมวิธีในการสร้าง เป็นส่วนของการทำความเข้าใจในตัวของผู้สร้างงานศิลปกรรม

1.2.3 รูปแบบนามธรรม

รูปแบบนามธรรม (Abstract) เป็นงานศิลปะที่ต้องการถ่ายทอดที่ผู้สร้างงานศิลปกรรมไม่คำนึงถึงรูปแบบหรือกฎเกณฑ์ของธรรมชาติเลย แต่จะคำนึงถึงรูปแบบอันเป็นลักษณะที่ศิลปินจะต้องแก้ปัญหาให้สามารถนำมาใช้เป็สื่อในการถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองไปยังผู้ดูให้ได้ โดยมีกฎเกณฑ์ทางศิลปะเป็นแนวทางประกอบในการสร้างงาน คือ ทิศนธาตุ อันได้แก่ จุด เส้น สี พื้นผิว รูปทรง น้ำหนัก ทั้งนี้ความสามารถในการถ่ายทอด ใช้สื่อวัสดุ ทักษะและความชำนาญในด้านเทคนิควิธีการ จะเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้สึกภายในที่ไม่มีขอบเขตจำกัด จึงมีอิสระในการค้นหาวัสดุ อุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ มาดัดแปลงประยุกต์ ประกอบรวมกันออกมาเป็นผลงาน

1.3 ประเภทของงานศิลปะ

ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยมนุษย์อาจมีรูปแบบ จุดมุ่งหมาย เทคนิควิธีการที่แตกต่างกัน ผู้ชมจะรับรู้ถึงความหมาย อารมณ์และความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสการรับรู้ของร่างกายที่ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นจากสายตา การได้ยินเสียง การสัมผัส และการสัมผัสผ่านการบทประพันธ์ต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นช่องทางในการเข้าถึงผลงานศิลปะเพื่อให้เกิดสุนทรีย์ภาพสูงสุด ซึ่งผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้น พิบูล ไวจิตรกรรม (2559, น.5-8) ได้แบ่งแยกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามเกณฑ์ ดังนี้

1.3.1 ศิลปะที่สร้างขึ้นโดยอาศัยสื่อ (Media) ที่ต่างกัน ได้แบ่งเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) **จิตรกรรม (Painting)** เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วย องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา พื้นผิวและรูปทรง การจัดองค์ประกอบสื่อที่ใช้ มักจะมีลักษณะแบนราบเป็น 2 มิติ เช่น กระจก ฝาโบ ผนังกำแพง งานจิตรกรรมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ ภาพวาดลายเส้น ภาพวาดสีน้ำ สีน้ำมัน สีอะคริลิก สีชอล์ก สีฝุ่น แท่งถ่าน (Charcoal) นอกจากนี้ยังพบ จิตรกรรมสื่อประสม (Mix Media) ศิลปะบนถนนและกำแพง (Street Art / Graffiti) จิตรกรรมลายรดน้ำ งานลงรักปิดทองและจิตรกรรมฝาผนัง อีกด้วย



ภาพที่ 1.1 จิตรกรรมสีน้ำมันบนฝาโบ “The Starry Night” โดย วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent van Gogh)

ที่มา: <https://bit.ly/2NPKWLa>

2) **ประติมากรรม (Sculpture)** เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วยปริมาตร แสงเงา สัดส่วน สื่อที่ใช้มักจะมีลักษณะ 3 มิติ มองได้หลายมุมหรือมองได้รอบตัว ใช้วัสดุที่สัมผัสได้ มีมวล มีปริมาตร เช่น หิน ปูน ไม้ เหล็ก ทอง เงิน ดินเหนียว ขี้ผึ้ง พลาสติกและสารสังเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ งานประติมากรรมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ อนุสาวรีย์ รูปปั้น งาน

แกะสลัก งานหล่อรูปเหมือน หุ่นขี้ผึ้ง เหรียญกษาปณ์ เหรียญที่ระลึกและรูปปั้นที่มีจุดมุ่งหมายทางศาสนา ที่เรียกว่า ปฏิมากรรม เช่น พระพุทธรูป เหรียญพระและพระเนื้อผง



ภาพที่ 1.2 รูปปั้น เดวิด ออฟ ฟลอเรนซ์ โดย ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)
ที่มา: <http://bit.ly/2xjkdLL>

3) **สถาปัตยกรรม (Architecture)** เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วยรูปร่าง รูปทรง ปริมาตร พื้นที่ว่าง การใช้สอย ให้ความมั่นคง สื่อที่ใช้มีขนาดใหญ่ มีลักษณะเป็น 3 มิติ มีปริมาตร มีพื้นที่ว่างสัมผัสได้ อยู่อาศัยได้ ใช้วัสดุที่มีความคงทนและหาได้ในท้องถิ่น เหมาะสมกับภูมิประเทศ ภูมิอากาศ เช่น อิฐ หิน ปูน เหล็ก ไม้ พลาสติกและสารสังเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ งานสถาปัตยกรรมเป็นสิ่งก่อสร้างที่สามารถพบเห็นได้มากที่สุด ได้แก่ บ้าน ตึกแถว อาคาร สำนักงาน สะพาน วัด โบสถ์ มัสยิด ศาลเจ้า หอชมวิว ตึกสูงเสียดฟ้า ปราสาท พระราชวัง



ภาพที่ 1.3 โคลอสเซียม (Colosseum) สถาปัตยกรรมยุคโรมัน
ที่มา: <https://bit.ly/2xnUoHn>

4) **วรรณกรรม (Literature)** เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วย ภาษา เรื่องราว จินตนาการ การแสดงความคิด การบรรยายหรือพรรณารายละเอียดจนไพเราะ สื่อที่ใช้มักจะมีลักษณะแบนราบ 2 มิติ เช่น ใบบาน กระดาษ แต่เมื่อรวบรวมเป็นเล่มจะมีลักษณะ 3 มิติ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ หนังสือ ตำรา พงศาวดาร นิราศ โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน นิยาย อัดซีวีประวัติ



ภาพที่ 1.4 วรรณกรรมประเภทต่าง ๆ
ที่มา: <https://amzn.to/2GM8169>

5) **ดนตรีและนาฏกรรม (Music & Drama)** เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วย เสียง ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย ความต่อเนื่อง ความสอดคล้อง จังหวะและลีลาที่กระทบอารมณ์ความรู้สึก สื่อที่ใช้จะมีความหลากหลาย หลากเป็นการแสดงสดจะต้องใช้โรงละคร ที่มีพื้นที่กว้างใหญ่เหมาะกับการแสดง พื้นที่ติดตั้งฉากและวงดนตรี หากไม่ใช่การแสดงสด จะต้องใช้สื่อบันทึกภาพและเสียง เช่น แผ่นดีวีดี เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพ กล้องวิดีโอ คอมพิวเตอร์พกพา ศิลปะประเภทดนตรีและนาฏกรรมที่สามารถพบเห็นได้บ่อยครั้ง ได้แก่ การแสดงละคร โขน หนังตะลุง พิณประจำภาค จั้ว บัลเลต์ โอเปร่า เพลงประจำถิ่น การแสดงดนตรี ออร์เคสตรา เปียโน ไวโอลินและคอนเสิร์ต



ภาพที่ 1.5 การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ชุดมหาธรรมิกราชา
ที่มา: <https://bit.ly/2pi4ISp>

ในขณะที่ถ้าแบ่งผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นมาใช้เกณฑ์ที่แตกต่างกัน ก็จะได้กลุ่มของผลงานศิลปะที่แตกต่างกันด้วย ซึ่ง พิบูล ไวจิตรกรรม (2559, น.8-9) ได้อธิบายถึงประเภทของศิลปะโดยใช้จุดประสงค์ (Purpose) ในการสร้างสรรค์ผลงานและการรับรู้เป็นเกณฑ์ ไว้ดังนี้

1) วิจิตรศิลป์ (Fine Art) ที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองอารมณ์และความรู้สึก เน้นการสร้างสรรค์ ความงามและความพึงพอใจ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมและการพิมพ์ รวมไปถึงสถาปัตยกรรม

2) ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) เป็นผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการตอบสนองการนำไปใช้ประโยชน์เป็นหลัก แต่ยังคงมีลักษณะของการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงามและการสื่อสารทางอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปด้วย ได้แก่ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบกราฟิกและสิ่งพิมพ์ การออกแบบตกแต่งและเฟอร์นิเจอร์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบนี้จะถูกเรียกว่า “การออกแบบ” เพราะมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอย สร้างคุณค่า เพิ่มราคา ใช้แก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสื่อความหมาย การสื่อสารของคนหมู่มาก ใช้ในการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้มีภาพลักษณ์ที่ดีขึ้น ใช้งานได้ง่ายขึ้น ศิลปะถูกสร้างขึ้นโดยมุ่งให้เกิดการรับรู้ (Awareness) ที่แตกต่างกัน ดังนี้

1) **ทัศนศิลป์ (Visual Art)** เป็นการเรียกกลุ่มศิลปะที่อาศัยการรับรู้ด้วยการได้เห็น ได้มองดู รวมไปถึงการได้สัมผัสหรือได้เข้าไปมีส่วนร่วม เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม

2) **โสตศิลป์ (Aural Art)** เป็นการเรียกกลุ่มศิลปะที่อาศัยการรับรู้ด้วยการได้ยิน ได้ฟัง รวมไปถึงการรับรู้ถึงการสั่นสะเทือนของคลื่นเสียง จังหวะ เช่น ดนตรี เพลง สุนทรพจน์ บทกวี เล่าเรื่องและเล่นีทาน

3) **โสตทัศนศิลป์ (Audio Visual Art)** เป็นการเรียกกลุ่มศิลปะที่อาศัยการรับรู้ด้วยการฟังเสียงและดูภาพในเวลาเดียวกัน รวมไปถึงการได้สัมผัสกับบรรยากาศรอบตัว เช่น นาฏศิลป์ ละคร ไขน ลีเก การแสดงดนตรี คอนเสิร์ตและภาพยนตร์

1.4 ความงามและคุณค่าของศิลปะ

1.4.1 ความงามของศิลปะ

จากความหมายของศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของมนุษย์ สิ่งที่ทำให้มนุษย์พอใจได้นั้น คือ ความงามของศิลปะ ซึ่งเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ความงามเป็นสิ่งที่ประเมินโดยตัวบุคคล เริ่มต้นจากศิลปินผู้สร้างผลงานเองที่ต้องการสื่อสารและถ่ายทอดไปยังผู้ชมผลงาน ซึ่งลักษณะเฉพาะของงานศิลปะที่ผู้ชมจะรับรู้ถึงความงามได้ พิบูล วัชรธรรม (2559, น.9-10) ได้อธิบายถึงที่มาและลักษณะทางความงามของศิลปะไว้ ดังนี้

- 1) ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์
- 2) ใช้ความคิดสร้างสรรค์ สติปัญญา และจินตนาการในการสร้างผลงาน
- 3) สร้างให้เกิดความรู้สึกร่วม เกิดอารมณ์ เกิดความประทับใจหรือสะท้อนใจ
- 4) เกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพ จากความงาม
- 5) เป็นการแสดงออก ที่ก้าวข้ามผ่านข้อจำกัดด้านภาษา มนุษย์ทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้

1.4.2 คุณค่าของผลงานศิลปะ

งานศิลปะไม่ได้เป็นเพียงผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์และผู้ชมจะรับรู้ได้ถึงคุณค่าได้เท่านั้น แต่คุณค่านั้นยังหมายรวมถึงคุณค่าในมิติต่าง ๆ ที่คนทั่วไปจะสามารถรับรู้ได้ด้วย ซึ่งจากผลงานชิ้นหนึ่งอาจกลายเป็นสิ่งที่คนจำนวนมากต้องการมีไว้ครอบครอง สะสมและสร้างมูลค่าด้านราคาจนสามารถแลกกับเงินจำนวนมากก็ได้ ซึ่ง ประสพ ลิ้มหม้อดภัย (2543, น.32-37) ได้อธิบายถึงคุณค่าของงานศิลปะไว้โดยสรุป ดังนี้

1) คุณค่าทางความงาม

โดยธรรมชาติของมนุษย์ทั้งในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะและผู้รับชมผลงานล้วนมีอารมณ์พื้นฐานร่วมกัน คือการรับรู้ถึงความงาม หรือไม่งาม มนุษย์มักมีสัญชาตญาณที่ต้องการความพึงพอใจในความงาม หรือความสะท้อนอารมณ์อยู่แล้ว ยิ่งมีความเจริญมาก มีอารยธรรมสูงก็มักจะต้องความงามที่ประณีตวิจิตรมากขึ้น

แม้ความงามจะเป็นมาตรฐานที่ไม่คงที่ มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา กลุ่มของสังคม วัฒนธรรมและค่านิยมในแต่ละยุค แต่ที่คล้ายกันคือ ผลงานศิลปะจะยังต้องมีความงามอยู่เป็นพื้นฐานทั่วไป

ศิลปะ ถือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกทางความคิดและอารมณ์ เช่น รัก เศร้า โกรธหรือเกลียด และจะต้องสามารถสื่อถึงคุณค่าทางความงามของศิลปะผ่านความงามทางรูปทรงเกิดเป็นความสุขทางสายตาและความงามทางเนื้อหาซึ่งถือเป็นจิตวิญญาณของรูปทรงไปพร้อมกันได้ด้วย



ภาพที่ 1.6 ภาพวาดจำลอง ตึกซิกกูแรท (Ziggurat) ในอารยธรรมแบบเมโสโปเตเมีย
ที่มา: <https://bit.ly/2NWMlp0>

2) คุณค่าความเป็นชาติ

มนุษย์ในแต่ละสังคมและเชื้อชาติย่อมมีวิถีในการแสดงออกทางศิลปะให้ปรากฏออกมาเป็นแบบอย่างของตนและกลุ่มได้ จนเรียกได้ว่าเป็นศิลปะประจำชาติและสามารถดำรงอยู่ได้ด้วยเวลาอันยาวนาน เช่น ศิลปะตะวันตก ศิลปะตะวันออก หรือศิลปะไทย เป็นต้น ศิลปะที่คนในชาตินั้น ๆ มีความรู้สึกพึงพอใจและยอมรับร่วมกัน ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาอันยาวนานและต่อเนื่อง สิ่งสำคัญคือการสร้างศิลปะให้สามารถแสดงออกถึงสัญลักษณ์ในความเป็นชาติไปจนถึงสามารถแสดงออกถึงเอกลักษณ์ทางเชื้อชาติและขีดความสามารถของมนุษยชาติที่สามารถกระทำได้ในเชิงคุณค่าทางเชื้อชาติ ศิลปะ ถือเป็นมรดกที่ตกทอดเป็นเกียรติแก่รัฐเสมือนเป็นศักดิ์ศรีอาภรณ์แก่คนในชาติ

ในบางกรณีชนชั้นปกครองก็ใช้ประโยชน์จากความรักชาติเพื่อกำหนดระบบความเชื่อทางศาสนาใหม่ พัฒนาและดึงดูดความสนใจผ่านงานศิลปะ ผลงานศิลปะเหล่านี้นอกจากจะมีความสวยงามทำให้รำลึกถึงบุคคลสำคัญแล้ว ยังแสดงออกถึงความเป็นชาติอีกด้วย เช่น พระบรมรูปสมเด็จพระนเรศวรมหาราชที่พระบรมราชานุสรณ์ดอนเจดีย์ จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ออกแบบงานปั้นโดยศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรี แสดงถึงการระลึกถึง ผู้นำที่ปกป้องเอกราชของชาติไทยจากพม่าในครั้งที่ 1



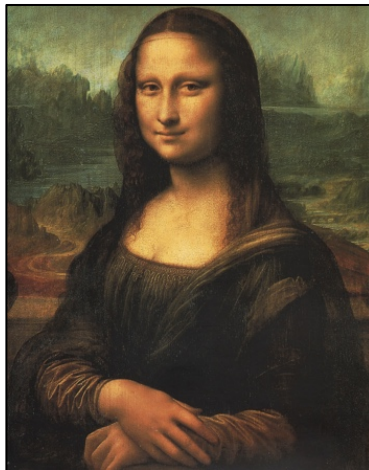
ภาพที่ 1.7 พระบรมราชานุสรณ์ดอนเจดีย์ จังหวัดสุพรรณบุรี

ที่มา: <https://www.edtguide.com/travel/77681/don-chedi-monument>

3) คุณค่าทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความอยู่เบื้องหลังแนวคิดของศิลปิน ผู้ที่คิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งมักต้องสำนึกอยู่เสมอว่างานแต่ละชิ้นนั้นทำขึ้นเพื่ออะไร เพื่อใครและคาดหวังผลอะไร เพื่อให้งานศิลปะชิ้นนั้นสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมให้เกิดความความเข้าใจความหมายได้ตามที่ศิลปินตั้งใจ

กลุ่ม เผ่าพันธุ์ หรือความเป็นชาติมักเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดเชื่อ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญและขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะหรือรูปแบบที่คล้ายกัน และยอมเป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจ ชื่นชมของกลุ่ม หรืออาจเป็นประโยชน์ในการค้นหาสิ่งแปลกใหม่เพื่อทดแทนสิ่งที่บกพร่องเดิมของกลุ่มด้วย ความนิยมของคนในกลุ่มหรือในชาติมักนิยมที่จะชื่นชมศิลปะที่มีความงดงามในแง่มุมของกลุ่มของตนเองเกิดการยอมรับสืบทอด และต่อยอดเป็นวัฒนธรรม โดยยึดถือเป็นคติตามความเชื่อของกลุ่มสอดแทรกอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน เป็นการเชื่อมโยงความรู้สึกทางจิตใจเข้ากับทักษะปฏิบัติผ่านร่างกายเกิดเป็นผลงานศิลปะที่ยอมรับกันว่าดีงาม เมื่อเวลาผ่านไปผลงานศิลปะอาจถูกมองว่าเป็นผลงานที่น่าชื่นชมและมีมูลค่าสูงระดับโลกก็ได้ เช่น ภาพจิตรกรรมโมนาลิซ่า โดยศิลปิน เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ศิลปินชาวอิตาลี ที่ปัจจุบันกลายเป็นภาพที่มีชื่อเสียงระดับโลก ตั้งแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานลูฟวร์ (Musée du Louvre) ประเทศฝรั่งเศส



ภาพที่ 1.8 ภาพจิตรกรรมโมนาลิซ่า โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี
ที่มา: <https://bit.ly/2HWx4a6>

4) คุณค่าทางปรัชญา

ปรัชญา คือ หลักแห่งการรับรู้และความเป็นจริง ที่ศิลปินพยายามสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดแนวคิดในเชิงปรัชญาให้ผู้ชมได้รับทราบ เรียกว่า ศิลปะแนวสัจนิยม ซึ่งเป็นผลงานศิลปะที่ชื่นชมความงามของสิ่งแวดล้อมตามที่ธรรมชาติสร้างขึ้น เน้นการเลียนแบบธรรมชาติ แม้ว่าในทางเทคนิคจะต้องการเสริมแต่งให้ผลงานศิลปะเกิดความงดงามตามรสนิยมมากเพียงใดก็ตาม แต่ก็ยังคงมาตรฐานของการเลียนแบบธรรมชาติอยู่เสมอ

ในยุคกรีก เพลโต (Plato) นักปรัชญาได้กล่าวถึง ศิลปะ ว่า ศิลปะเป็นเรื่องของความงาม ความงามนี้เป็นความจริง ความจริง คือ ความดี อาทิ เทพเจ้า คือสิ่งที่สูงสุดตามอุดมคติ แต่ยังคงอยู่ในร่างของมนุษย์ตามที่เห็นตำนาน เรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพเจ้าต่าง ๆ

ผลงานศิลปะมักจะเป็นสิ่งที่สะท้อนประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชาติ และมักจะแสดงถึงเหตุการณ์สำคัญในอดีตที่ต้องการบอกเล่าต่อไปยังคนรุ่นหลัง ทั้งด้านความเชื่อ ศาสนา การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและประเพณี ซึ่งการทำหน้าที่ในการสะท้อนประวัติศาสตร์ที่ผ่านสามารถเห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบในการผลิตเครื่องอุปโภคและสถาปัตยกรรม เช่น อิทธิพลของการติดต่อค้าขายกับชาติต่าง ๆ ทั้งอังกฤษ ฝรั่งเศส โปรตุเกสและฮอลันดาทำให้สถาปัตยกรรมในประเทศไทยสมัยอยุธยา มีรูปแบบทางศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปพบเห็นได้ตามวัดและพระราชวังต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงร่องรอยของการติดต่อค้าและรับเอาอิทธิพลทางศิลปะของชาติยุโรปเหล่านั้นเข้ามาผสมผสานเข้ากับศิลปะของไทยไว้อย่างกลมกลืน ทำให้เห็นว่าศิลปะกับวิวัฒนาการทางสังคมเป็นสิ่งที่พัฒนาควบคู่กันตลอดมา

5) คุณค่าทางประวัติศาสตร์

เมื่อประวัติศาสตร์เป็นการบันทึกร่องรอยสภาพของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ผลงานศิลปะกลายเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงตำนาน ความเชื่อ ค่านิยม สติปัญญา ความรู้ความสามารถ สภาพสังคมและอารยธรรมที่ถูกถ่ายทอดไปสู่คนรุ่นหลังให้เห็น ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงนั้นจะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เจริญงอกงาม หรือเสื่อมถอยของสังคมหรือกลุ่มต่าง ๆ ก็ตาม แต่สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในประวัติศาสตร์ย่อมถูกจารึกไว้ด้วยวิธีการใด ๆ ผ่านผลงานศิลปะซึ่งคนในชาติควรให้ความสำคัญและสามารถศึกษาประวัติศาสตร์ผ่านผลงานศิลปะเหล่านั้นได้



ภาพที่ 1.9 ภาพ Venus with a Mirror โดย Diego Velquez

ที่มา: <https://bit.ly/2xKcRxp>

ในขณะที่สังคมมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มากขึ้น รูปแบบวิธีการเข้าผลงานศิลปะอาจมีวิธีการที่หลากหลายมากขึ้น แต่เนื้อหาและความหมายของศิลปะก็ยังสามารถเข้าถึงผู้คนได้เป็นอย่างดี หากได้มองภาพวาดทิวทัศน์ของชายทะเลที่ดูสงบเงียบ อาจทำให้เรารู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน ภาพวาดผลไม้ที่ดูมีชีวิตชีวาช่วย

กระตุ้นให้รู้สึกถึงความงามโดยธรรมชาติและกระตุ้นการบริโภคอาหารได้ และผลงานศิลปะที่เป็นนามธรรม ก็สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่หลากหลายได้ด้วย ปัจจุบันนี้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีเทคนิควิธีการที่อาจเปลี่ยนแปลงไป แต่วิธีการในการจัดวางองค์ประกอบโดยอาศัยจังหวะ รูปร่างและการเคลื่อนไหวของเส้น ความรู้สึกจากการใช้สี ก็ยังคงให้ความหมายในแบบที่เคยเป็น ภาพศิลปะร่วมสมัยจำนวนมากปรากฏอยู่บนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ แต่ทั้งสองวิธีการทั้งการวาดแบบดั้งเดิมและแบบดิจิทัลต่างก็มีอิทธิพลต่อสังคมในหลายมิติ อาทิ สื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์มีผลต่อการตัดสินใจในเรื่องทัศนคติ สุนทรียะและระสนิยม ภาพยนตร์โฆษณา มีผลต่อการตัดสินใจในการซื้อ ศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นบนคอมพิวเตอร์เติบโตอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามสื่อสมัยใหม่ก็ยังใช้เทคนิคดั้งเดิมในการนำพาการสื่อความหมาย เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงได้ง่ายเท่านั้น

1.5 ทักษะในงานศิลปะ

ศิลปะเชิงภาพ หรือทัศนศิลป์ (Visual Art) ก็มีภาษาของตนเอง เรียกว่า ภาษาศิลปะ (The Language of Arts) เช่นเดียวกันกับนักดนตรีที่คิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของเสียง นักคณิตศาสตร์คิดในรูปแบบของตัวเลข ส่วนศิลปินเป็นผู้คิด ออกแบบงานศิลปะด้วยนิยาม ภาษาเชิงภาพ ซึ่งเป็นความงามที่มองเห็น เป็นปัจจัยให้บังเกิดสุนทรียภาพ ซึ่ง กำจร สุนพงษ์ศรี (2559, น.104) เรียกว่า ทักษะธาตุ หรือทัศนศิลป์ธาตุ (Visual Art Elements) ซึ่งเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ของความงามที่มองเห็นของปฐมภูมิในสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นปัจจัยให้บังเกิดสุนทรียภาพ ศิลปินนำทัศนธาตุเหล่านี้มาประกอบเข้าด้วยกันซึ่งบางครั้งเรียกว่าเป็น สไตล์ (Style) ในลำดับขั้นการอธิบายหรือวิเคราะห์งานศิลปะ มีความจำเป็นที่ควรจะต้องรู้ เข้าใจและคุ้นเคยกับนิยามศัพท์ทางศิลปะเหล่านี้ด้วย

สุนทรียะที่จะเกิดขึ้นกับผู้ชมนั้น ความเข้าใจในการภาษาศิลปะถือเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อทัศนธาตุถูกจัดวางลงในตำแหน่งที่เหมาะสมลงตัว จะเกิดความพอดีและสวยงาม ซึ่งการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะ (Composition) คือ โครงสร้างหรือภาพรวมของงานศิลปะ การจัดวางองค์ประกอบเป็นเหมือนความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแต่ละส่วน ความสัมพันธ์ในแง่ความสมดุลและความกลมกลืน ความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนย่อยไปยังส่วนย่อยอื่น ๆ หรือภาพรวมของงานชิ้นนั้น ๆ และยังมีผลต่อผู้ชมผลงานในด้านการสร้างเรื่องราว เนื้อหา และนำเสนอแก่นเรื่องว่าเป็นอย่างไร ทั้งนี้โดยอาศัยหลักในการจัดวางทัศนธาตุ ซึ่ง Robin Landa (2014, pp.149-153) ได้สรุปไว้ ดังนี้

1.5.1 ระนาบ

ระนาบ (Plane) คือ พื้นผิวที่แบนราบ ซึ่งมีทิศทางแผ่ขยายในรูปแบบของพื้นที่ เช่น ผลงานของ Brancusi ในชื่องาน Bird in Space เป็นระนาบในแนวดิ่ง ส่วนงานของ Ren. Magritte ชื่อ The Betrayal of Images วางอยู่บนระนาบในแนวนอน



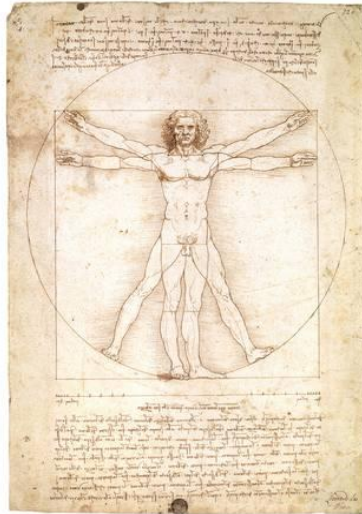
ภาพที่ 1.10 งานชื่อ Bird in Space โดย Constantin Brancusi
ที่มา: <https://bit.ly/2DhkHEv>



ภาพที่ 1.11 งานชื่อ The Betrayal of Images โดย Ren Magritte
ที่มา: <https://bit.ly/2POUP4c>

1.5.2 สมดุล

ความสวยงามจากการจัดวางองค์ประกอบ การผสมกลมกลืนกันของการจัดวางทัศนธาตุต่าง ๆ สามารถสร้างความสมดุล (Balance) ให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งรูปแบบเบื้องต้นของความสมดุล คือ สมมาตร แสดงถึงแต่ละส่วนมีความเท่ากันอย่างแท้จริงจากแกนที่อยู่กึ่งกลาง ภาพด้านซ้ายของผลงานหรือรูปร่าง รูปทรงเป็นภาพตรงข้ามด้านขวาของผลงาน เช่น ร่างกายมนุษย์ก็ถือเป็นความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) เช่น ผลงานชื่อ Vitruvian Man ของ Leonardo แสดงให้เห็นว่าความสมดุลอาจเกิดขึ้นได้จากทัศนธาตุที่ไม่เท่าเทียมกัน เช่น งานของ Gianlorenzo Bernini ชื่องาน David นำหนักของรูปทรงไม่ได้กระจายไปทุกด้านจากแกนกลาง อย่างไรก็ตามถึงแม้แต่ละส่วนจะไม่ได้มีความเท่ากันโดยสมมาตร แต่ก็สื่อถึงความรู้สึกเท่าเทียมกัน เรียกกันว่าเป็นความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)



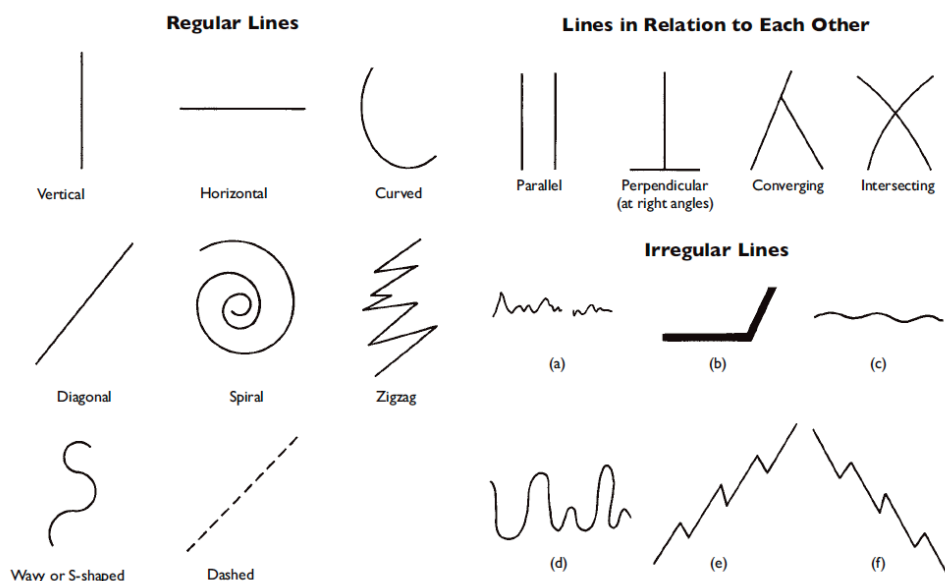
ภาพที่ 1.12 ภาพ Vitruvian Man โดย ลีโอนาร์โด ดา วินชี
ที่มา: <https://bit.ly/2PTUFc3>



ภาพที่ 1.13 ประติมากรรม “David” โดย Gianlorenzo Bernini
ที่มา: <https://bit.ly/2Dh1jrm>

1.5.3 เส้น

เส้น (Line) คือ ผลจากการเคลื่อนที่ของจุด สำหรับศิลปินการเคลื่อนจุดเป็นเทคนิคของเครื่องมือใด ๆ ก็ตามที่ถูกใช้ในการสร้างภาพบนพื้นผิววัตถุ ในแบบเรขาคณิต เส้นมีเพียงความยาวและทิศทาง ในทางศิลปะ เส้นมีหลากหลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับว่าศิลปินวาดหรือสร้างเส้นขึ้นอย่างไร เส้นแนวตั้ง ดูมีความเข้มแข็งแต่ก็สามารถถึงความสนใจได้ ส่วนเส้นแนวนอนเป็นเหมือนความต่อเนื่องของถนน เส้นทแยงมุมดูคล้ายกำลังจะตกหรือตกลงมา เส้นซิกแซกดูมีความก้าวร้าวแต่ลักษณะดูคม เส้นหยักดูมีความสง่างาม เช่นเดียวกับเส้นโค้งดูมีความเป็นธรรมชาติ เชื่อมโยงกับรูปร่างภายนอกของมนุษย์ เส้นขนานเป็นความสมดุลและดูกลมกลืน มีความหมายถึงความไม่สิ้นสุด การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง การบรรจบกันของเส้น การตัดของเส้น สร้างสัมผัสความรู้สึกของการควบคุมบังคับ และถูกบังคับ



ภาพที่ 1.14 คุณลักษณะของเส้น
ที่มา: Laurie Schneider Adams

จากภาพที่ 1.14 (a) เส้นบางให้ความรู้สึกอ่อนโยน บอบบาง (b) เส้นหนาดูเหมือนมีความก้าวร้าวอยู่ในตัว แต่มีพลังและแข็งแกร่ง (c) เส้นแบนแสดงให้เห็นถึงความสงบเช่นเดียวกับผิวน้ำในทะเลที่เงียบสงบ ในขณะที่เส้นหยักมีความหมายเหมือนการย้อนกลับ เส้นเชิงมุม (e) ไต่ขึ้นด้านบนเหมือนขอบของภูเขาหิน ความเข้าใจ (e) เหมือนกำลังขึ้นไปและ (f) กำลังลงไป เพราะคนไทยมีวิธีการอ่านหนังสือหรือดูภาพจากซ้ายไปขวา

1) การแสดงลักษณะของเส้น

เส้นจำนวนมากในภาพที่ 1.14 เป็นสิ่งที่คุ้นเคยในรูปแบบเรขาคณิต ลักษณะของเส้นนำพาผู้ชมให้เข้าถึงความรู้สึกเพราะว่าเป็นการแบ่งด้วยมาตรฐานของร่างกายมนุษย์และประสบการณ์ธรรมชาติของมนุษย์ เช่น ในทางคณิตศาสตร์เส้นตรง คือ ระยะห่างที่สั้นที่สุดระหว่างจุดสองจุด เส้นที่มีความชัดเจนในทางอุดมคติเชื่อว่าเป็นที่มาของคำว่า "เส้นตรง" ในขณะที่เส้น "โค้ง บิดเบี้ยว" เป็นเส้นที่มีลักษณะในทางตรงกันข้าม

การปรับแต่งเส้น จะมองได้ชัดเจนจากผลของความรู้สึกจากเส้น เส้นโค้งขึ้นให้ความรู้สึกที่มีความสุข เส้นโค้งลงให้ความรู้สึกถึงความเศร้า ลักษณะเหล่านี้ของเส้นโค้งขึ้นและลงสอดคล้องกับอารมณ์ที่แสดงออกและสัมผัสได้ตามธรรมชาติ



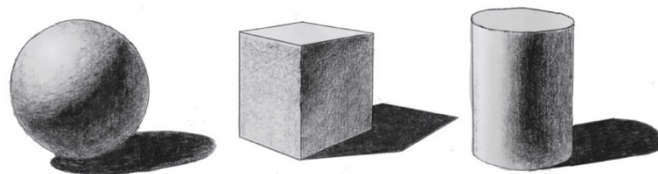
ภาพที่ 1.15 ภาพ CAT โดย Alexander Calder

ที่มา: Laurie Schneider Adams

จากภาพ CAT เป็นการรวมคำในภาษาเขียนกับลักษณะรูปลักษณะของคำเข้าด้วยกัน ส่วนโค้งของรูปร่างตัวอักษร C เสมือนใบหน้า จุดแทนดวงตา เส้นเฉียงบางมองคล้ายปาก ตัวอักษร A ใหญ่ ประกอบด้วย ลำตัว เท้า และหาง ส่วนตัวอักษร t เล็ก ดูกลมกลืนอยู่ในภาพ เมื่อผสมรวมเข้าด้วยกันเป็น CAT รูปร่างของคำ ดูเหมือนสิ่งมีชีวิตที่กำลังเดินเพราะ เส้นเฉียง ด้านซ้ายของตัวอักษร A ต่ำกว่าด้านขวาอยู่ระดับหนึ่ง เส้นระดับแนวนอนสั้น ๆ เป็นฐานของ ตัวอักษร A ถูกมองเสมือนเท้า นอกจากนี้ตัวอักษร CA ยังเป็นตัวย้อนกลับกันของชื่อศิลปิน Alexander Calder เจ้าของผลงาน และ C-A-T ยังเป็นเครื่องหมายที่สื่อถึงคำว่า CAT หมายถึง แมว ซึ่งไม่ได้โยงถึงลักษณะรูปร่างของแมวโดยตรง

2) เส้นถูกใช้สำหรับการขึ้นรูปทรง

ถึงแม้การวาดเส้นจะมีเพียงสองมิติคือ ความสูงและกว้าง แต่ศิลปินก็ใช้สิ่งเหล่านี้ทำให้วัตถุปรากฏเป็นแบบสามมิติ เส้นโครงร่างขึ้นรูปที่มีลักษณะขนานกัน ด้านหน้าของพื้นผิวลูกบาศก์ที่เรียกว่า Hatching ถ้าคู่ของเส้นขนานมีการตัดกันกับเส้นขนานคู่อื่น เช่น ในวัตถุทรงกระบอก หรือผิวด้านเฉียงของลูกบาศก์ เรียกว่า Crosshatching เมื่อเส้นมีการใกล้กันมากขึ้น จะทำให้พื้นผิวมีความเข้มมากขึ้น เรียกว่า เงา หรือ การแรเงา (Shading) ซึ่งจะค่อย ๆ เปลี่ยนจากสว่างไปสู่มืด การแรเงาหรือเงา จะปรากฏเมื่อด้านของวัตถุหันออกจากแหล่งกำเนิดของแสง ส่วนเงา (Shadow) ถูกมองเสมือนว่าเป็นความมืด ปราศจากแสง ปรากฏบนพื้นผิวเมื่อแหล่งของแสงถูกปิดกั้นโดยวัตถุ



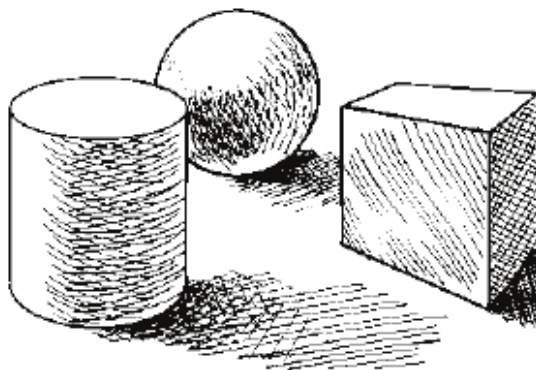
ภาพที่ 1.16 ภาพรูปทรงแบบต่าง ๆ

ที่มา: Laurie Schneider Adams

1.5.4 ภาพลวงตา

เทคนิคการสร้างการลวงตา (The Illusion of Depth) สามมิติจากภาพแบบสองมิติ ประกอบด้วย

- 1) การร่างเส้นเพื่อจำลองภาพสามมิติ
- 2) การจัดการวัตถุที่ใกล้ซ้อนทับวัตถุที่อยู่ไกลกว่า
- 3) วัตถุที่อยู่ใกล้จะมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกลกว่า
- 4) การกำหนดให้วัตถุที่ใกล้ให้วางอยู่ใกล้กับขอบล่างของภาพ



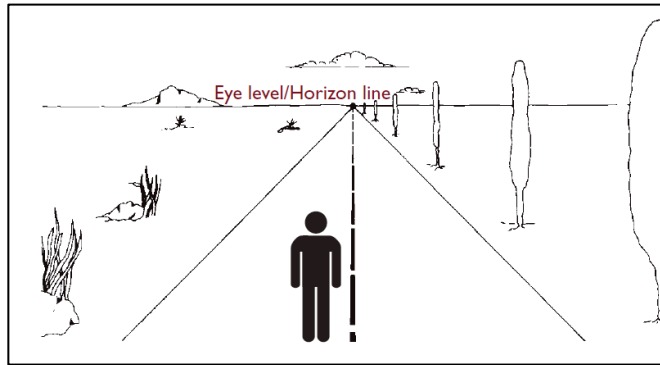
ภาพที่ 1.17 ภาพรูปทรงต่าง ๆ กับการลวงความลึกในภาพ

ที่มา: Laurie Schneider Adams

จากภาพที่ 1.17 วัตถุทรงกระบอกปรากฏอยู่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากกว่าทรงกลม เพราะทรงกระบอกมีขนาดใหญ่กว่า อยู่ใกล้ขอบล่างของภาพมากกว่า และซ้อนทับบางส่วนของทรงกลม

1.5.5 ทักษะมิติ

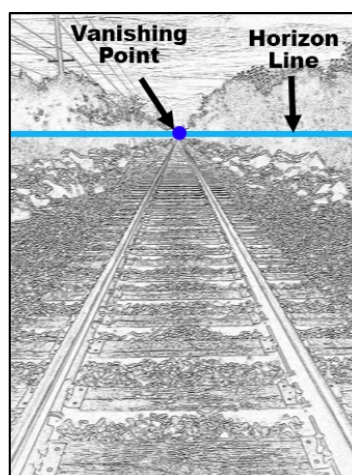
ศิลปินพัฒนารูปแบบของมุมมองในแบบทัศนมิติ (Perspective) จากทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ เพื่อช่วยในการสร้างการมุมมองที่ลวงให้เห็นความลึก โดยกำหนดให้ฐานคือทัศนมิติหนึ่งจุด โดยลองจินตนาการถึงผู้ชายคนหนึ่งกำลังยืนอยู่ตรงกลางถนนและมองตรงไปข้างหน้า จะพบว่าถนนลู่เข้าหากันด้วยระยะห่างที่ลดลง และดูเหมือนผู้ชมจะมองว่าระยะแคบลง แต่ในความเป็นจริงความกว้างของถนนยังเท่าเดิม ทัศนมิติหรือมุมมองในเรื่องของความลึกนี้ถูกพัฒนามาเป็นข้อเท็จจริงที่ว่า ขนาดของวัตถุที่เท่ากัน เว้นระยะเท่า ๆ กันถ้ามีมุมมองจากตรงกลางจะดูคล้ายว่าวัตถุจะเล็กลง และระยะทางดูว่าสั้นลง



ภาพที่ 1.18 ภาพมุมมองในแบบทัศนมิติ

ที่มา: Laurie Schneider Adams

ช่วงต้นศตวรรษที่ 15 ในประเทศอิตาลี มีการค้นพบว่า ศิลปินมีวิธีในการวาดภาพรูปร่าง และรูปทรงของวัตถุให้ดูคล้ายกับว่ามันอยู่ในระยะทางที่เพิ่มขึ้นจากเดิม โดยสายตาของผู้ชมในแนวระนาบภาพ ซึ่งเป็นพื้นผิวและกรอบของภาพวาด มองเสมือนว่าเป็นกรอบหน้าต่าง ขอบของวัตถุที่เป็นเส้นตรงในภาพจะขยายขึ้น "เส้นที่มองเห็น (Line of Sight) หรือที่เรียกว่า ออโธโกนอล (Orthogonals) ซึ่งมาจากรากศัพท์กรีกว่า "Orthos" แปลว่า ตรง ส่วน "Gonia" หมายถึง มุม เมื่อเส้นเหล่านี้ตั้งฉากกับระนาบของภาพและขนานกัน ถึงแม้ว่าเส้นขนานไม่เคยมีอยู่จริง เส้นออโธโกนอล (Orthogonals) เหล่านี้ก็ดูเหมือนบรรจบกันตรงตำแหน่งที่เรียกว่า จุดบรรจบ (Vanishing Point) จุดบรรจบนี้อยู่บนระนาบที่เป็นแนวนอน ระดับสายตาของผู้มอง แต่ในความเป็นจริงแล้วมันจะอยู่ในกรอบภาพ หรือนอกกรอบภาพก็ได้ องค์ประกอบของภาพจะสร้างความสนใจไปยังจุดดังกล่าว

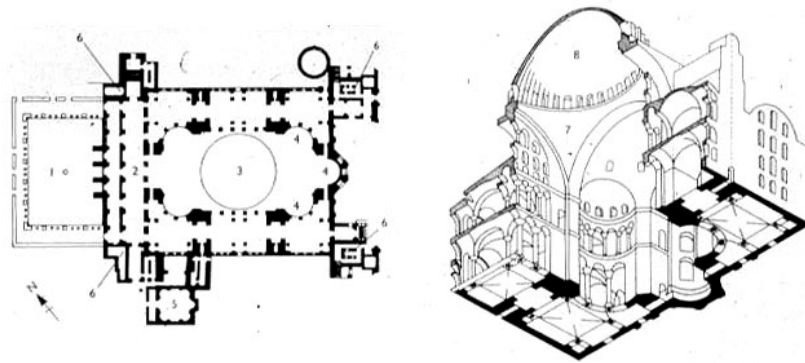


ภาพที่ 1.19 ภาพจุดบรรจบ (Vanishing Point)

ที่มา: <https://bit.ly/2MOyqlz>

1.5.6 ผัง

ในภาพ ระยะลึกเป็นการลงทางสายตา แต่งงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม ระยะลึก เป็นเรื่องจริง ทำให้มีความยุ่งยากในการสร้างการรับรู้ธรรมชาติของงานเหล่านั้นแบบสองมิติ ดังนั้น งานประติมากรรมเหล่านั้นบางครั้งจึงจัดแสดงจากมุมมองใน 2 ลักษณะ สถาปัตยกรรม เป็นภาพประกอบแบบแอกโซโนเมตริก(Axonometric) และผังที่ถูกวาดประกอบ ซึ่ง ผัง (Plan) คือ แผนภาพของสถาปัตยกรรมจากระดับเหนือพื้น ที่จะระบุแต่ละตำแหน่งของโครงสร้างบน พื้นดิน ดังนั้นผังของลูกบาศก์ก็คือสี่เหลี่ยม ผังของทรงกระบอก ก็คือวงกลม และผังของทรงกลม ก็คือจุดที่วัดจุดสัมผัสกับพื้นผิวในตำแหน่งที่มันอยู่ การวาดภาพแบบแอกโซโนเมตริก (Axonometric) มีความซับซ้อนมากขึ้น แผนภาพทั้งหมดในส่วนของอาคาร ราวกับว่าแผนภาพ เหล่านั้นหันเฉียงไปตามระนาบพื้นผิว ตัวอย่างภาพที่ 1.20 การวาดภาพแบบแอกโซโนเมตริก โบสถ์แบบไบเซนไท "Hagia Sophia" แสดงผัง ผัง ตกแต่งภายใน และโดมของโบสถ์

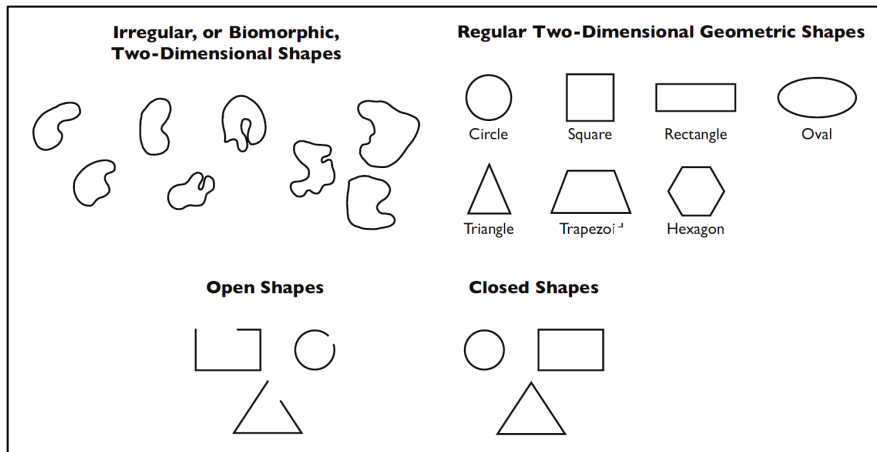


ภาพที่ 1.20 ภาพแบบแอกโซโนเมตริก(Axonometric) ของโบสถ์ "Hagia Sophia"

ที่มา: <https://bit.ly/2QLTTz2>

1.5.7 รูปร่าง

เมื่อเส้นล้อมรอบช่องว่างก็จะเป็นรูปร่าง (Shape) โดยปกติรูปร่างเป็นเรขาคณิต และมีชื่อเรียกเฉพาะสำหรับรูปร่างที่บิดเบี้ยวว่า "biomorphs" หรือ "biomorphic" ซึ่งมาจากภาษากรีก Bios แปลว่า ชีวิต และ Morphe หมายถึง รูปร่าง เพราะรูปร่างที่บิดเบี้ยวถูกมองว่ามีการเคลื่อนไหว รูปร่างสามารถที่จะแสดงออกในแบบสองมิติ หรือสามมิติก็ได้ หากมีความหนาที่บ เกิดขึ้น



ภาพที่ 1.21 รูปร่างแบบต่าง ๆ

ที่มา: <https://bit.ly/2QLTTz2>

1) คุณลักษณะของรูปร่าง

คุณลักษณะของรูปร่าง (Attribute of Shapes) มีความคล้ายเส้น เนื่องจากศิลปินใช้รูปร่างเพื่อถ่ายทอดแนวคิดอารมณ์ และความรู้สึก รูปร่างในทางการจินตนาการจะช่วยให้สร้างสัมผัสของการเคลื่อนไหวได้มากกว่าแบบปิด สร้างความรู้สึกให้เห็นถึงการไหลเข้ามา มีความยืดหยุ่น เกิดเป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่สามารถเป็นไปได้ หากเป็นการปิดใจก็จะเป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม ไม่สามารถที่จะเข้าถึงแนวคิดใหม่ ๆ ได้เลย

2) ประเภทของรูปร่าง

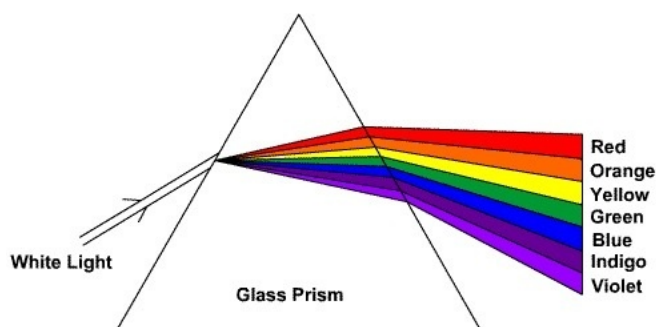
ประเภทของรูปร่าง (Types of Shapes) แตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะ ซึ่งสามารถกระตุ้นได้ด้วยการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในแต่ละวัน เช่น สีเหลืองเป็นสัญลักษณ์ของความน่าเชื่อถือ ความมั่นคง และความสมมาตร การใช้สีเหลืองมากเกินไปจะมีความน่าเบื่อสำหรับวงกลมมีความหมายเป็นพิเศษสำหรับศิลปินตั้งแต่ยุคนีโอลิทิก ในช่วงของจักรวรรดิโรมัน วงกลมเป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องเทพเจ้า ดังนั้นจึงเหมาะกับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศาสนสถาน

1.5.8 แสงและสี

แสงและสี (Light and Color) ในความเชิงวิทยาศาสตร์ แสง หมายถึง พลังงานแม่เหล็กไฟฟ้าของความยาวคลื่นแสง ที่สร้างการมองเห็นเชิงภาพผ่านไปยังจากรับภาพในดวงตา ในทางตรงข้ามกัน ถ้าปราศจากแสงก็จะเกิดความมืด ส่วนสี คือ หนึ่งในทัศนธาตุที่มีพลังในการจัดการของศิลปิน ซึ่งก็มาจากแสง รังสีของแสงจากดวงอาทิตย์ประกอบด้วยวงความยาวคลื่นที่แตกต่างกัน และถูกรับรู้และตีความผ่านสมองของมนุษย์สีต่าง ๆ ทั้งนี้สามารถที่จะพิสูจน์สิ่งเหล่านี้โดยการยิงลำแสงผ่านเข้าสู่ปริซึม แยกลำแสงออกเป็นชั้นสี ปรัชญาการณดังกล่าวเหมือนการกำเนิดรุ้งกินน้ำ เมื่อรังสีของแสงมีการหักเหเมื่อผ่านหยดน้ำฝน

1) คุณสมบัติทางกายภาพของสี

คุณสมบัติทางกายภาพของสี (Physical Properties of Color) ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ 7 สีหลักในสเปกตรัม (Spectrum) จะสามารถทำให้เกิดเฉดสีขึ้นมากมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติทางกายภาพของสีทั้ง 3 ประการ ได้แก่ เนื้อสี (Hue) ค่าสี (Value) และความเข้มสี (Intensity) ซึ่งได้อธิบายรายละเอียดไว้ในบทที่ 5



ภาพที่ 1.22 ภาพแถบสเปกตรัมสี

ที่มา: <https://bit.ly/2NoF1IO>

2) คุณลักษณะการแสดงออกของสี

คุณลักษณะการแสดงออกของสี (Expressive Qualities of Color) คล้ายกับคุณลักษณะการแสดงออกของเส้นหรือรูปร่าง ความสว่าง ความอบอุ่นของสีนำพาความรู้สึกยินดี มีความสุข เช่น สีแดง เหลือง ส้ม แต่บางครั้งก็มีความสัมพันธ์กับไฟ ดวงอาทิตย์ ผลทางจิตวิทยาแสดงว่า สีแดงมีแนวโน้มที่จะสร้างความรู้สึกมีความสุข สีน้ำเงินหรือสีใกล้เคียงที่มีองค์ประกอบของสีน้ำเงิน เขียวน้ำเงิน ม่วง ถูกพิจารณาว่าเป็นกลุ่มของสีวรรณะเย็น ที่เชื่อมโยงกับพื้นน้ำ สีถูกใช้เชื่อมโยงกับการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์มากมาย เช่น สีแดง ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ถึงอันตรายบนป้ายต่าง ๆ แต่ก็ยังมีความหมายอื่น เช่น พรหมปูทางเดินสีแดงเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงการยินดีต้อนรับเป็นกรณีพิเศษ สีเหลือง สื่อถึงความกลัว การระมัดระวัง สีม่วงสื่อถึงความหรูหรา ความมั่งคั่ง และความสูงส่ง เป็นต้น

1.5.9 พื้นผิว

พื้นผิว (Texture) เป็นคำมาจากภาษาละติน "Texo" ซึ่งแปลว่า "สาน" ดังนั้น จึงหมายถึงลักษณะพื้นผิวของวัตถุ โดยทั่วไปคำ ๆ นี้ อาจหมายถึง ความหยาบกระด้าง แข็งแกร่ง อ่อนนุ่ม แน่น มันวาว และยืดหยุ่นก็ได้ พื้นผิว เป็นการเชื่อมโยงถึงสัมผัส และไม่ใช่การมองเห็นได้ด้วยตาโดยตรง แต่รู้สึกโดยการสัมผัส ทุกคนต่างมีประสบการณ์กับเรื่องของพื้นผิวที่อยู่ใกล้ตัว หากแต่เมื่อลองมองบางสิ่ง เราจะสามารถจดจำพื้นผิวจากประสบการณ์ แล้วจินตนาการว่าสิ่งนั้นดูคล้ายกับสิ่งอื่น ๆ ทั้งนี้พื้นผิวจึงเป็นความรู้สึกของสายตาและสัมผัสที่ได้ตอบกัน ซึ่งควรที่แยกแยะระหว่างพื้นผิวจริงและพื้นผิวเสมือนจริงตามจินตนาการ พื้นผิวจริงคือ คุณลักษณะของพื้นผิววัตถุจริง เช่น จากภาพที่ 1.24 เสื้อแจ็คเก็ตของแวนโก๊ะ เป็นตัวอย่างของพื้นผิวที่ดูเสมือนจริง



ภาพที่ 1.23 ภาพ Self-Portrait before His Easel โดย Vincent van Gogh

ที่มา: <https://bit.ly/2DdVXx6>

สรุป

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ซึ่งแสดงออกถึงความหมายโดยนัย สื่อสารถึงอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา รับรู้ได้ถึงความคิดและความงาม สามารถทำให้เกิดสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ได้ โดยรูปแบบหรือลักษณะเด่นในศิลปะสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบ คือ ลักษณะที่เหมือนจริงตามธรรมชาติ ลักษณะกึ่งนามธรรม และลักษณะนามธรรม โดยหากแบ่งศิลปะตามวิธีการสร้างขึ้น สามารถแบ่งออกได้เป็น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ดนตรีและนาฏกรรม ส่วนหากพิจารณาจากวัตถุประสงค์จะแบ่งได้เป็น วิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ การพิจารณาคุณค่าของศิลปะนั้นประกอบด้วยคุณค่าวัสดุ คุณค่าที่แท้จริง คุณค่าทางศาสนา คุณค่าความเป็นชาติ และคุณค่าทางจิตวิทยา สิ่งที่ทำให้งานศิลปะมีความหมาย คือ การจัดวางองค์ประกอบของทัศนธาตุต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เรียกว่า ภาษาศิลปะ โดยภาษาศิลปะประกอบด้วย การจัดวางองค์ประกอบ ระบาย สอดคล้อง เส้น การลงตา ระดับความลึก ทิศนมิติ ผัง รูปร่าง และแสงสี ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการสร้างความงามและความหมายได้ทั้งสิ้น

เอกสารอ้างอิง

- กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ. (2541). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ: ๒๐๒๐ เวิลด์ มีเดีย จำกัด.
- กำจร สุนพงษ์ศรี (2559). *สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2559). *องค์ประกอบศิลป์*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน จำกัด.
- ประสพ ลีเหมือดภัย. (2543). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. พิมพ์ที่ โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮ้าส์.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2525). *ความเข้าใจในศิลปะ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พิบูล ไวจิตรกรรม. (2559). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2531). *พจนานุกรมเฉลิมพระเกียรติ พ.ศ. 2530*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2524). *ความเข้าใจศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- อารี สุทธิพันธุ์. (2532). *ทัศนศิลป์และความงาม*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อพริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด.
- Adams, Laurie Schneider. (2011). *A History of Western Arts*. (5th edition). New York; McGrawHill.