

(ร่าง)
เอกสารคำสอน
รายวิชา นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออนาคต

ผศ.วินัย หมั่นคติธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2567

คำนำ

เอกสารคำสอน รายวิชา นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออนาคต รหัส DD12404 นี้ได้แบ่งเนื้อหาในการเรียนการสอนไว้ 10 หัวเรื่อง แต่ละหัวเรื่องใช้เวลาในการสอน 1 สัปดาห์ ยกเว้นเรื่อง Ghat GPT ใช้เวลา 2 สัปดาห์และ AI Generator ที่จะต้องใช้เวลา 4 สัปดาห์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงเรื่องนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และนวัตกรรมที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต พร้อมใบงานประกอบการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะ ความแคล่วคล่องและมีความชำนาญทาง โดยใช้เวลาประมาณ 60 ชั่วโมง และสุดท้ายนี้หวังว่าเอกสารคำสอนนี้คงอำนวยความสะดวกต่อการเรียน การสอนทางด้านนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศแก่ผู้สอนและนักศึกษาได้เป็นอย่างดี หากท่านที่นำไปใช้มีข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นใด ๆ สามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติมได้ จักขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วินัย หมั่นคติธรรม)

มิถุนายน 2567

แผนการสอนประจำวิชา (สสว.01)

รหัสวิชา DDI2404

รายวิชา นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออนาคต จำนวนหน่วยกิต – ชั่วโมง 3(2-2-5)
(History of Arts and Design)

เวลาเรียน 15 สัปดาห์

60 ชั่วโมง

คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและนวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม มุ่งเน้นการพัฒนา คุณภาพชีวิตในสังคมสมัยใหม่ ผลกระทบที่มีต่อการดำเนินชีวิตและสังคม การใช้ประโยชน์และการคุ้มครองทรัพย์สินทาง ปัญญาที่เกิดจากเทคโนโลยีและนวัตกรรม

วัตถุประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และเข้าใจทางด้านนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ
2. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถจำแนกและอธิบายถึงแนวคิดที่มาของนวัตกรรมต่าง ๆ ได้
3. เพื่อให้ นักศึกษาได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี AI ในการช่วยการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ได้

เนื้อหาและเวลาที่ใช้สอน

1.บทนำ

4 ชั่วโมง

- 1.1 ความหมายของนวัตกรรม
- 1.2 การแบ่งประเภทของนวัตกรรม
- 1.3 ความสำคัญของการศึกษาวิชานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 1.4 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.นวัตกรรมในประเทศไทยและต่างประเทศ

4 ชั่วโมง

- 2.1 นวัตกรรมเริ่มต้นอย่างไร
- 2.2 นวัตกรรมที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ
- 2.3 นวัตกรรมในประเทศไทย
- 2.4 นวัตกรรมต่างประเทศ

3.การรู้แบบดิจิทัล (Digital Literacy)	4 ชั่วโมง
3.1 การเข้าใจ เข้าสื่อดิจิทัล	
3.2 แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล	
3.3 ดิจิทัลคอมเมอร์ซ	
3.4 กฎหมายดิจิทัล	
4.แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคต	4 ชั่วโมง
4.1 เป้าหมายการเลือกใช้เทคโนโลยี	
4.2 การคาดการณ์ทางเทคโนโลยี	
4.3 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี	
4.4 เทคโนโลยีที่สำคัญในยุค 20XX	
5.Cloud Technology	4 ชั่วโมง
5.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีคลาวด์	
5.2 การใช้เทคโนโลยีคลาวด์ในปัจจุบัน	
5.3 Google Apps	
5.4 Google Forms	
6.Internet of thing (IOT)	4 ชั่วโมง
6.1 แนวคิด IOT	
6.2 Internet Connect Us	
6.3 Access Technology	
6.4 การใช้ประโยชน์ IOT	
7.Sustainable Energy	4 ชั่วโมง
7.1 วิวัฒนาการและรูปแบบเทคโนโลยีพลังงานทดแทน	
7.2 แหล่งพลังงานหลัก	
7.3 รูปแบบพลังงานทดแทน	
7.4 นวัตกรรมพลังงานทดแทนแห่งโลกอนาคต	
8.Metaverse	4 ชั่วโมง
8.1 ความเป็นมาศิลปะอิมเมอร์สชันนิสต์	
8.2 ความเป็นมาศิลปะโฟวิสม์	
8.3 ความเป็นมาศิลปะคิวบิสม์	
8.4 ความเป็นมาศิลปะแอสแตตก	

9. Artificial Intelligence

4 ชั่วโมง

- 9.1 ประเภทของปัญญาประดิษฐ์
- 9.2 ความสามารถและข้อจำกัดของ AI
- 9.3 ลักษณะของแพลตฟอร์ม AI
- 9.4 ประโยชน์การใช้งาน AI ด้านต่าง ๆ

10. ChatGPT Basic

8 ชั่วโมง

- 10.1 ความเป็นมาศิลปะจีน
- 10.2 สถาปัตยกรรม-จิตรกรรม-ประติมากรรมศิลปะจีน
- 10.3 ความเป็นมาศิลปะอินเดีย
- 10.4 สถาปัตยกรรม-จิตรกรรม-ประติมากรรมศิลปะอินเดีย

11. AI Image Generator.1

16 ชั่วโมง

- 11.1 ความเป็นมาศิลปะญี่ปุ่น
- 11.2 สถาปัตยกรรม-จิตรกรรม-ประติมากรรมศิลปะญี่ปุ่น
- 11.3 ความเป็นมาศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- 11.4 สถาปัตยกรรม-จิตรกรรม-ประติมากรรมศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

วิธีการสอนและกิจกรรม

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย
2. วิธีการสอนแบบสาธิต
3. วิธีการสอนแบบให้ทำโครงงาน
4. วิธีการสอนแบบ Online
5. วิธีการสอนแบบ On demand
6. ศึกษาเอกสารคำสอน หนังสือ ตำรา ภาพยนตร์และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ
7. สรุปและนำเสนอข้อคิดเห็น

สื่อการเรียนการสอน

1. สื่อนำเสนอทางโปรแกรม Power Point
2. Web site
3. ภาพยนตร์
4. สื่อออนไลน์ต่าง ๆ

การวัดและการประเมินผล

100%

การวัดผล

1. คะแนนระหว่างภาคเรียน 70 %
 - 1.1 คะแนนความสนใจในการเรียน 10 %
 - 1.2 ทำแบบทดสอบ 10 %
 - 1.3 ทำโครงการ 20 %
 - 1.4 ทดสอบกลางภาค 30 %
2. คะแนนสอบปลายภาคเรียน 30 %
 - 2.1 ทดสอบปลายภาค 30 %

การประเมินผล

อักษร	ผลการศึกษา	ช่วงคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	86.00 - 100	4
A-	ดีเยี่ยม	82.00 - 85.00	3.75
B+	ดีมาก	78.00 - 81.00	3.50
B	ดี	74.00 - 77.00	3.00
B-	ค่อนข้างดี	70.00 - 73.00	2.75
C+	ปานกลางค่อนข้างดี	66.00 - 69.00	2.50
C	ปานกลาง	62.00 - 65.00	2.00
C-	ปานกลางค่อนข้างอ่อน	58.00 - 61.00	1.75
D+	ค่อนข้างอ่อน	54.00 - 57.00	1.50
D	อ่อน	50.00 - 53.00	1.00
D-	อ่อนมาก	46.00 - 49.00	0.75
F	ตก	0.00 - 45.00	0
S	ผ่าน (ปรับพื้นฐาน)	50 ขึ้นไป	-
U	ไม่ผ่าน (ปรับพื้นฐาน)	ต่ำกว่า 50	-
I	ผลการเรียนไม่สมบูรณ์	-	-
W	ยกเลิกรายวิชา	-	-
V	ร่วมฟัง	-	-

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

หัวข้อเนื้อหา

1. ความหมายของนวัตกรรม
2. การแบ่งประเภทของนวัตกรรม
3. ความสำคัญของการศึกษาวิชานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ภายหลังจากการศึกษาจบบทนี้แล้ว นักศึกษาสามารถ

1. ผู้เรียนมีความรู้ในความหมายของนวัตกรรม
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายการศึกษาวิชานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวคิดของนวัตกรรมประเภทต่าง ๆ

วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

1. อธิบายโดยใช้สื่อประกอบการสอน
2. อธิบายโดยการแสดงตัวอย่าง
3. การตั้งคำถามเพื่อให้นักศึกษาเกิดความคิด

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารคำสอนวิชานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออนาคต
2. ไฟล์โปรแกรม Power point
3. ข้อมูลผลงานตัวอย่างในสื่อออนไลน์

การวัดผล

1. สังเกตจากความสนใจในการบรรยาย
2. พิจารณาการตอบคำถามของนักศึกษา
3. การตรวจผลงานจากการทำแบบทดสอบ

บทที่ 1

บทนำ

วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะคือวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการการสร้างผลงานศิลปะทั้งหมด ตั้งแต่มีการค้นพบหลักฐานเกี่ยวกับมนุษย์ที่สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นจนถึงยุคปัจจุบัน โดยเริ่มศึกษาจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์ยุคโบราณ ที่มีการเก็บหลักฐานต่าง ๆ ไว้เป็นการแสดงการวิวัฒนาการของมนุษย์ ด้วยเหตุว่ามีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถสร้างศิลปะได้ อีกทั้งมีความนึกคิดทางสุนทรียะที่มากกว่าสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น จินตภาพและการแสดงออกซึ่งประสบการณ์สุนทรียะนี้เองที่จำแนกว่ามนุษย์นั้นต่างจากลิงและเป็นสัตว์ประเสริฐที่ครองโลกต่อมาหลังจากสมัยไดโนเสาร์เป็นใหญ่

1.1 ความหมายของประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกและตะวันออก

ความหมายของวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ คำว่า “ประวัติศาสตร์ศิลป์” สามารถแยกออกได้เป็น 2 คำ คือ

ประวัติศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความเป็นมาของเหตุการณ์และเรื่องราวสำคัญที่เกิดขึ้นในโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและเนื้อหาเหล่านี้ได้บันทึกไว้โดยนักปราชญ์ที่ช่วยกันหาข้อมูลหลักฐานประกอบการค้นคว้า โดยเขียนเป็นเรื่องราวที่ประกอบไปด้วยเรื่องของมนุษยชาติ และวิทยาการต่าง ๆ ที่สร้างโดยมนุษย์ ประวัติศาสตร์จึงสามารถแยกได้เป็นหลายสาขา เช่น ประวัติศาสตร์การปกครอง ประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ ประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ปรัชญา เป็นต้น

ศิลปะ มาจากคำว่า “สปีปะ” เป็นภาษาบาลี ที่มีความหมายดังต่อไปนี้

- การแสดงออกซึ่งความคิดของมนุษย์
- สื่อที่ใช้ติดต่อกัน
- การแสดงออกถึงบุคลิกภาพอันสำคัญของมนุษย์
- การแสดงออกซึ่งฝีมืออันยอดเยี่ยม
- การสร้างสรรค์ความงาม และความคิด ฯลฯ

ฮาโรลด์ เอช ทิตุส (Harold H. Titus) ได้ค้นคว้า และรวบรวมทฤษฎีศิลปะ (Theories of Art) ไว้ซึ่งพบว่าทั้งหมด 7 ทฤษฎีด้วยกัน ซึ่งการให้ความหมายของศิลปะก็แตกต่างกันไปตามแนวความคิดหลักของทฤษฎีดังกล่าว พอสรุปดังต่อไปนี้

1. ศิลปะ คือ การเลียนแบบ (Art as Imitation)

ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีเก่าแก่ มีมาตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ โดยมีพื้นฐานความคิดมาจากเพลโต (Plato) และอริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งถือว่าการเลียนแบบวัตถุธรรมชาติได้อย่างสมบูรณ์ครบถ้วน จัดว่าเป็นสิ่งสวยงามที่สุด ดังนั้นความคิดแก่นของทฤษฎีนี้ การเลียนแบบวัตถุธรรมชาติอะไรบางอย่างที่ปรากฏออกมาก็คือ ศิลปะ นั่นเอง

2. ศิลปะ คือ ความพึงพอใจ (Art as Pleasure)

ทัศนะนี้มองว่า ศิลปินคือบุคคลซึ่งพึงพอใจในความงามและใช้เวลาของเขาสร้างสิ่งสวยงาม ศิลปินจึงพึงพอใจในงานของตัวเอง และยังหวังให้บุคคลอื่นพึงพอใจในผลงานของตนด้วย ดังนั้น ความหมายของศิลปะ ก็คือ การให้ความพึงพอใจทางสุนทรียะ

3. ศิลปะ คือ การเล่น (Art as Play)

ความคิดที่ว่า ศิลปะคือรูปแบบของการเล่นนี้ เริ่มจากแนวคิดของ คานต์ (Kant) จากนั้นชิลเลอร์ (Schiller) นามาปฏิบัติ และสเปนเซอร์ (Spencer) นามไปพัฒนาต่อไปจนกลายเป็นทฤษฎีที่เรียกกันว่า “Spieltrieb” หรือเรียกว่า ทฤษฎีแรงกระตุ้นให้เล่น ทั้งนี้การเล่นนั้นถือว่าการแสดงออกที่เกิดจากชีวิตจิตใจ จึงต่างไปจากกิจกรรมที่เป็นงาน (Work) ของมนุษย์แต่ให้ความพึงพอใจสูง สเปนเซอร์ ถือว่า ศิลปะคือการแสดงออกของพลังงานส่วนเกินเช่นเดียวกับการเล่น ศิลปะก็คือการแสดงออกซึ่งเกิดขึ้นเองของพลังที่สำคัญแก่ชีวิต ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่ไม่คำนึงถึงประโยชน์

4. ศิลปะ คือ อंतरเพทนาการ (Art as Empathy)

อंतरเพทนาการ หมายถึง ท่าทีของประสาทที่รู้สึกคล้อยตามซึ่งเกิดกับผู้กำลังชมศิลปวัตถุ ทั้งนี้อंतरเพทนาการเป็นการสร้างจินตนาการของผู้ชมให้เป็นอันเดียวกันกับศิลปวัตถุ โดยการถ่ายทอดความรู้สึกและการตอบสนองของผู้ชมลงไปในศิลปวัตถุ

5. ศิลปะ คือ การสื่อสาร (Art as Communication)

นักปราชญ์จำนวนมากคิดว่า การสื่อสารเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ แท้จริงแล้วเป็นหัวใจของศิลปะซึ่ง เลโอทอลสตอย (Leo Tolstoy) กล่าวไว้ว่า “...ศิลปะ คือ การสื่อสารของอารมณ์ที่เกิดขึ้นแก่บุคคลหนึ่งให้แก่บุคคลอื่นที่มีอารมณ์อย่างเดียวกัน โดยใช้เส้น สี เสียง การเคลื่อนไหว หรือค าพูด อารมณ์ยิ่งรุนแรงเพียงใด ศิลปะก็ยิ่งดีเพียงนั้น...”

6. ศิลปะ คือ การแสดงออก (Art as Expression)

ทฤษฎีนี้ถือว่า วัตถุประสงค์ของศิลปะอยู่ที่การแสดงอารมณ์ภายในของมนุษย์ออกมาให้ปรากฏ แม้ว่าศิลปะเป็นการแสดงออกซึ่งอารมณ์ก็ตาม แต่การแสดงอารมณ์ทุกอย่างก็ได้เป็นศิลปะไปเสียหมด

7. ศิลปะ คือ คุณลักษณะของประสบการณ์ (Art as a Quality of Experience)

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) กล่าวว่า ศิลปะคือคุณลักษณะซึ่งแทรกอยู่กับการประสบการณ์ซึ่งพบได้ในประสบการณ์ทั่วไปของเราเอง ลักษณะทางสุนทรีย์มีอยู่ในประสบการณ์ทั่วไปทั้งหมด

ดังนั้น ประวัติศาสตร์ศิลป์ ก็คือวิชาที่ว่าด้วยเรื่องราวในอดีตจนถึงปัจจุบันที่เกี่ยวกับการแสดงออกซึ่งความคิดและการสร้างสรรค์ของมนุษยชาติ (วนิดา ขำเขียว, 2543, 1) ประวัติศาสตร์ศิลป์เป็น 1 ใน 4 แกนหลักของศาสตร์ด้านศิลปกรรมร่วมกับศิลปะปฏิบัติ ศิลปวิจารณ์และสุนทรียศาสตร์ และต่างมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนิกภพสานให้การเรียนการสอน และวงการศิลปกรรมโดยภาพรวมมีความสมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติศาสตร์ศิลป์มีบทบาทสำคัญต่อการเป็นฐานความรู้เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิบัติการวิจารณ์ศิลปะและการวิเคราะห์ศิลปกรรมเชิงสุนทรียศาสตร์

ประวัติศาสตร์ศิลป์มีความเกี่ยวเนื่องกับมนุษย์ในฐานะผู้สร้างงานศิลปกรรม พื้นที่และช่วงเวลา ดังนั้นคำว่าประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกจึงหมายถึง การศึกษาวัตถุศิลปะของมนุษย์ อาณาบริเวณซีกโลกด้านทิศตะวันตกซึ่งเรียกว่าอารยธรรมตะวันตกผ่านกรอบช่วงเวลา ซึ่งแต่ละช่วงเวลามนุษย์มีวิวัฒนาการแห่งตนแตกต่างกัน เวลาจึงเป็นตัวกำหนดยุคสมัยของมนุษย์ และกำหนดยุคสมัยของศิลปกรรมอันเป็นผลงานของมนุษย์อีกด้วย

การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ แต่เดิมมาจึงจำเป็นต้องจำแนกเป็นศิลปะตะวันตกและตะวันออกออกจากกันเนื่องจากมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากทั้งที่ตั้ง สภาพภูมิอากาศ วัฒนธรรมและชาติพันธุ์ต่างๆ การศึกษาจึงมีความฉีกขาดเสมอมา ปัจจุบันได้มีความพยายามที่จะตีความและเล่าเรื่องพัฒนาการของมนุษย์ทั้งตะวันตกและตะวันออกที่สัมพันธ์กันทางด้านช่วงเวลาและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมผ่านทางศาสนาและการค้าขายทางไกล ทั้งนี้เพื่อความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้นระหว่างกันและตีความในฐานะมรดกของมนุษยชาติที่เท่าเทียมกันสู่คนรุ่นต่อไปโดยปราศจากอคติเรื่องเชื้อชาติ ศาสนาและการเมือง ซึ่งในการศึกษาประวัติศาสตร์ในการสร้างสรรค์นั้นจะพบปัจจัยเหล่านี้เสมอและผลักดันให้เกิดงานศิลปะที่แตกต่างจากของยุคก่อนๆ เรื่อยมา

การเรียนรู้ตามเอกสารคำสอนนี้จึงแบ่งเป็น 2 ส่วน พัฒนาการที่มีรากฐานมาจากเมโสโปเตเมียนับว่าเป็นอยู่ทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ที่สุดในโลกที่ส่งผลไปสู่พัฒนาการของทั้งสองส่วนโดยแพร่กระจายจากจุดศูนย์กลางที่เข้มข้นแล้วค่อย ๆ เจือจางลงผสมกับศิลปะท้องถิ่นที่ด้อยกว่า ดังนี้

1. ศิลปะตะวันตก เน้นรากฐานมาจากกรีกและโรมันอันทำให้เกิดวัฒนธรรมแบบยุโรปจนไปสร้างก้าวกระโดดที่สำคัญอันมีผลต่อโลกในลักษณะวัฒนธรรมสากลที่ “โลกใหม่” หรือสหรัฐอเมริกา นั่นเอง โดยอารยธรรมเมโสโปเตเมียเป็นรากฐานเบื้องต้นสู่พัฒนาการของหมู่เกาะในทะเลเอเจียน ซึ่งจะกลายเป็นนครรัฐกรีกต่อไป

2. ศิลปะตะวันออก เน้นรากฐานมาจากแหล่งวัฒนธรรมเก่าแก่ของโลกอันได้แก่จีนและอินเดีย เป็นสำคัญอันจะแพร่ออกไปกว้างไกลและผสมผสานเป็นศิลปะท้องถิ่นในรัฐที่มีอิทธิพลและพัฒนารวดเร็วยิ่งไปเป็นลำดับ อารยธรรมแบบเมโสโปเตเมียได้แพร่เข้าอินเดียผ่านทางเปอร์เซียเป็นสำคัญ อนึ่ง ได้พบข้อสันนิษฐานว่าสาเหตุคือรากฐานทางวัฒนธรรมจีนนั้นมีความเข้มข้นและมีการจัดตั้งที่ก่ออย่างเป็นระบบ เป็นวัฒนธรรมมนุษย์มองโกลอยด์ (Mongoloid) ที่ต่างจากทางตะวันตกอย่างสิ้นเชิงติดต่อกันมากกว่า 5,000 ปี โดยที่ตั้งของวัฒนธรรมเก่าแก่ของจีนนั้นตั้งอยู่กลางประเทศที่กว้างใหญ่โดดเดี่ยว ทำให้มีพัฒนาที่เป็นเอกลักษณ์มากกว่านครรัฐที่ตั้งอยู่ติดทะเลที่มีกรับวัฒนธรรมจากภายนอกและผู้คนที่หลากหลายกว่า ซึ่งมีลักษณะเป็นวัฒนธรรมแบบผสม

กล่าวโดยสรุปก็คือ ประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการทำความเข้าใจการทำความเข้าใจการวิเคราะห์วัตถุศิลปะที่เป็นปรากฏการณ์จากการสร้างสรรค์ของมนุษย์แต่ละอารยธรรมตามยุคสมัยและช่วงเวลาต่าง ๆ ให้กระจ่างชัด เพื่อเชื่อมโยงสู่การรับใช้มนุษย์ในกรณีต่าง ๆ นั้นเอง

1.2 การแบ่งยุคของประวัติศาสตร์

เมื่อเราทราบแล้วว่าศิลปะและบ่อเกิดของทั้งโลกแบ่งใหญ่ๆได้ 2 พัฒนาการนั้น ในขั้นต่อมาจึงเป็นกุญแจสำคัญว่าจะแบ่งยุคสมัยต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้นมาได้อย่างไรบ้าง ในเอกสารนี้เลือกเกณฑ์การแบ่งยุคของประวัติศาสตร์ ได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

1.2.1. แบ่งตามพัฒนาการของมนุษย์ ประกอบด้วย ยุคโบราณ, ยุคกลาง, และยุคทันสมัย คือการแบ่งโดยพิจารณาที่ภูมิปัญญาของมนุษย์เป็นที่ตั้ง อันประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลักที่ทำให้มนุษย์สร้างศิลปะออกมาแตกต่างกันในแต่ละสมัย ประกอบด้วยปัจจัยทางเศรษฐกิจ, การเมือง, และศาสนาที่ผสมผสานกันเป็นวัฒนธรรมที่หลากหลาย ก่อนที่จะแปรผันไปกับปัจจัยรอง เช่นความเป็นท้องถิ่น, ที่ตั้ง, และกลุ่มชาติพันธุ์ซึ่งเป็นรายละเอียดเฉพาะลงไป โดยการจัดกลุ่มด้วยปัจจัยหลักได้ตามช่วงเวลาดังต่อไปนี้

1.2.1.1 ยุคโบราณ เริ่มนับตั้งแต่ยุคเมโสโปเตเมีย-อียิปต์-กรีก-และโรมันตามลำดับ จะเห็นได้ว่าเป็นพัฒนาการที่ค่อยๆรับและส่งต่อจนถึงขั้นสูงสุดคือศิลปะโรมันอันอยู่ตรงกึ่งกลางของประเทศอิตาลี โดยแนวคิดของศิลปะและทุกสิ่งทุกอย่างของโรมันได้เป็นแม่แบบให้กับโลกตะวันตกอย่างสูงสุดและกว้างไกลออกไปทั่วยุโรปจนถึงปัจจุบัน แบบแผนของศิลปะโรมันนี้ไม่เพียงยิ่งใหญ่ที่สุดแต่ยังได้วางรากฐานทุกสิ่งแก่โลกตะวันตกยุคโบราณจนไม่มีใครเทียบ แม้ว่าอาณาจักรโรมันอันกว้างขวางและยิ่งใหญ่จะแตกสลายลงในที่สุด แต่ศิลปะแบบโรมันยังคงมีพัฒนาการผสมกับบริบทท้องถิ่นของแต่ละที่ต่อไป กล่าวได้ว่าอารยธรรมกรีก/โรมันคือยุคทองหรือเรียกว่ายุคคลาสสิกจนใน

ที่สุดเสื่อมลงเองตามการเมืองที่แตกสลาย เปรียบได้กับดอกไม้ที่บานอย่างเต็มที่แล้วก็จืด เป็นต้องโรยในยุคเสื่อมลงตามวัฏจักรของสรรพสิ่ง ซึ่งจะต้องอาศัยระยะเวลาในการพัฒนานั้นเป็นสิ่งใหม่ต่อไป

1.2.1.2 ยุคกลาง หรือในบางตำราเรียกว่า “ยุคมืด” ประกอบด้วยยุค โรมานีสต์ ไบเซนไทน์ และกอทิก อันเนื่องมาจากการเสื่อมสลายลงของอาณาจักรโรมันและได้เปิดโอกาสให้อาณาจักรที่เคยอยู่ใต้อิทธิพลของโรมันได้มีโอกาสพัฒนาแบบแผนกลุ่มตนขึ้นมาบ้าง แต่เนื่องจากยังเป็นยุคต้นของการพัฒนาการจึงมีลักษณะที่แข็งทื่อเป็นส่วนใหญ่ อีกทั้งปัจจัยทางเศรษฐกิจการเมืองไม่เอื้อต่อการพัฒนาศิลปะแขนงต่างๆได้อย่างต่อเนื่อง โดยยุคนี้กินเวลายาวนานถึง 500-600 ปี จนมีแบบแผนทางการปกครองและศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่เด่นชัดของยุโรปในยุคกลาง รูปแบบศิลปะของกลุ่มย่อยได้ถูกพัฒนาขึ้นจนมีลักษณะนานาชาติที่นิยมร่วมกันทั่วยุโรปอย่างไม่เคยมีมาก่อน นับตั้งแต่อาณาจักรโรมันล่มสลายลง อันได้แก่รูปแบบศิลปะแบบกอทิกที่พัฒนาขึ้นจากชนเผ่ากอทิกซึ่งเคยเป็นอนารยะชนมาก่อน

1.2.1.3 ยุคทันสมัย เป็นการเรียกพัฒนาการก้าวสำคัญของมนุษยชาติผ่านกระบวนการคิดที่พัฒนาตามแนวทางมนุษยนิยมและเหตุผลนิยมอันทำให้มีการตั้งคำถามต่อความเชื่อทางศาสนาอย่างไม่เคยมีมาก่อน ส่งผลมาจากความเสื่อมศรัทธาต่อศาสนจักรที่ตั้งตนเป็นศูนย์กลางมาตลอดยุคกลางนับ ตั้งแต่จักรพรรดิกอนสแตนตินมีบัญชาให้ชาวโรมันเปลี่ยนมานับถือศาสนาคริสต์ ศาสนจักรที่เรียกว่าโรมันคาทอลิกได้ถูกก่อร่างสร้างขึ้นอย่างมั่นคง ณ กรุงโรม และมีอิทธิพลแทรกแซงต่อทั้งการเมืองและเศรษฐกิจ กษัตริย์ในยุคกลางทุกพระองค์จะต้องได้รับความเห็นชอบจากศาสนจักรจึงจะมีอำนาจความชอบธรรมอย่างสมบูรณ์ การแทรกแซงทางการเมืองมากเกินไปและการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ที่ทำลายต่ออำนาจของศาสนจักรมากขึ้นเรื่อย ๆ จึงเป็นที่มาที่กระตุ้นให้เกิดยุคเรอเนซองส์ขึ้นมาได้ ซึ่งถือเป็นยุคที่สำคัญไม่เพียงทางด้านศิลปะแต่เป็นการปฏิรูปด้วยการเกิดใหม่ทางปัญญาในศิลปวิทยาการทุกแขนง ในสมัยนี้ศิลปะและวิทยาศาสตร์คือสิ่งที่พัฒนาไปได้พร้อมกันและไม่อาจแยกออกจากกัน เช่นการค้นพบทฤษฎีใหม่ทางวิทยาศาสตร์และดาราศาสตร์ก็ได้ส่งอิทธิพลเชื่อมโยงต่อการออกแบบสร้างงานศิลปะได้อย่างน่าประทับใจ โดยเกิดจากรากฐานที่ดีในยุคคลาสสิกอันได้แก่กรีกและโรมันนั่นเอง

“การเกิดขึ้นใหม่” หรือที่แปลความหมายจากภาษาฝรั่งเศสว่า “เรอเนซองส์” นั้นคือการเกิดขึ้นใหม่ของยุคคลาสสิกที่ต่อยอดไปข้างหน้าและทำให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองทางปัญญาแก่มนุษย์ จนทำให้มีการเปลี่ยนแปลงโลกให้เปลี่ยนไปในทางวิทยาศาสตร์และให้ความสำคัญต่อความเป็นมนุษย์ นับแต่นี้โลกตามทัศนคติของมนุษย์ได้เปลี่ยนไปจนมีอายย้อนกลับ มนุษย์จึงได้ปฏิรูปตัวเองและโลก

ของเขาให้ “ทันสมัย” มากยิ่งขึ้นอันจะเป็นรากฐานสู่สังคมในยุคปัจจุบัน โดยการริเริ่มยุคทันสมัย ดังกล่าวครอบคลุมสมัยเรอเนซองส์ บารอก โรโคโค นีโอคลาสสิก เรื่อยมาจนถึงสมัยปัจจุบัน

1.2.2. แบ่งตามการจดบันทึก ประกอบด้วย ยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุคประวัติศาสตร์ วิธีนี้คือการแบ่งแบบกว้าง ๆ ระหว่างก่อนกับหลังมีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรโดยมนุษย์ นั่นหมายความว่าได้เกิดการติดต่อสื่อสารและประดิษฐ์แบบแผนอักขระใช้การได้แล้วอย่างน้อยก็เฉพาะกลุ่มชาติพันธุ์ตนซึ่งถือว่าเป็นพัฒนาการที่สำคัญ ภาษาคือสื่อกลางในการสื่อความหมายที่สำคัญยิ่ง เนื่องจากว่า “สาร” นั้นจะถูกตีความได้ตรงกันทั่วรัฐนั้นๆอีกทั้งแพร่ กระจายไปได้ซึ่งกฎระเบียบและความเชื่อทางศาสนา อีกทั้งได้เกิด “ประวัติศาสตร์” ขึ้นได้เป็นครั้งแรกโดยการบันทึกไว้ด้วยอักขระ ซึ่งแต่ก่อนจะใช้การเล่าให้ฟังจากรุ่นสู่รุ่นอันเป็นลักษณะของชนเผ่าที่เป็นอนารยชน การเกิดขึ้นของภาษาจึงจำเป็นต้องมีการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบและทำให้เกิดการบันทึกเหตุการณ์สำคัญของสมัยนั้นๆ อีกทั้งทำให้ “สาร” นั้นเดินทางไปได้ในลักษณะของเอกสารจดหมายอีกด้วย ดังนั้นการบันทึกยุคแรกของมนุษย์ด้วยวัสดุที่คงทนจนเหลือมาเป็นหลักฐานได้ในปัจจุบัน คือการจารึกกฎหมายการปกครองในลักษณะของศิลาจารึกนั่นเอง

1.2.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ประกอบด้วยยุคหินเก่า, ยุคหินกลาง, ยุคหินใหม่, และยุคโลหะ โดยเรียกตามเครื่องมือที่มนุษย์ยุคนี้ใช้ในชีวิตประจำวัน ส่วนใหญ่คือการใช้หินนำมาลับหรือกะเทาะให้คมเพื่อใช้เป็นอาวุธและเริ่มรู้จักไฟในการประกอบอาหาร เริ่มมีการอยู่อาศัยแบบชุมชนขนาดเล็กและมีการสื่อสารด้วยภาษาตนแต่ยังไม่สามารถประดิษฐ์อักษรได้สำเร็จ มีหลักฐานการบันทึกด้วยภาพวาดประกอบพิธีกรรมในชีวิตประจำวันและความเชื่อแบบเกรงกลัวธรรมชาติ พัฒนาการที่สำคัญจึงอยู่ที่ยุคสุดท้ายคือการทดลองถลุงและหลอมโลหะได้สำเร็จเป็นภาชนะและอาวุธต่างๆ ยุคโลหะนี้เรียกอีกอย่างว่ายุคสัมฤทธิ์นั่นเอง

1.2.2.2 ยุคประวัติศาสตร์ คือสมัยที่มนุษย์ประดิษฐ์อักษรเพื่อทำการบันทึกได้อย่างเป็นระบบเป็นครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน ยุคดังกล่าวได้แก่ยุควัฒนธรรมเมโสโปเตเมีย ณ วัฒนธรรมเมโสโปเตเมีย-ยูเฟรติส วัฒนธรรมเมโสโปเตเมียคือ วัฒนธรรมของชนเผ่าหลายชนเผ่าที่พัฒนาเป็นรัฐชาติได้สำเร็จ เช่นแอซซีเรีย,บาบิโลเนีย, และเปอร์เซีย โดยตั้งอยู่บริเวณกลุ่มประเทศตะวันออกกลาง อิรักและอิหร่านเป็นสำคัญ ก่อนที่จะค่อยๆแพร่และพัฒนาการต่อยอดกันไปเรื่อย ๆ เป็นวงกว้างถึงประเทศอียิปต์, ซีเรีย, และนำไปสู่หมู่เกาะในทะเลเอเจียนในที่สุดอันจะเป็นรากฐานของยุคคลาสสิก และเป้าหมายของวัฒนธรรมตะวันตกที่สำคัญและพัฒนาการผ่านยุคสมัยเรื่อยมาจนกลายเป็นวัฒนธรรมแบบสากลในทุกวันนี้กินเวลาทั้งสิ้นประมาณ 5,000ปี

1.3 ความสำคัญของการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ

เนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะกล่าวถึง การสร้างสรรค์ศิลปกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นด้วย กำลังกาย สติปัญญา จินตนาการ ความเพียรพยายาม โดยใช้วัสดุต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ผลงานเหล่านั้นสะท้อนถึงความเชื่อ จินตนาการและสภาพสังคมในยุคสมัยที่มนุษย์เหล่านั้นมีส่วนร่วมอยู่ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในแง่หนึ่งผู้ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะก็จะได้เข้าใจถึงความเชื่อ ความสามารถทางสติปัญญา และสภาวะของสังคมในแต่ละยุคสมัย ได้เห็นถึงวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงผลงานทางศิลปะ ทั้งในแง่ของคติความเชื่อ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงาน สิ่งแวดล้อมทางสังคมและสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของผลงานทางศิลปะ ผู้ศึกษาจะได้รู้จักศิลปกรรมที่เด่น ๆ อันจะเป็นทางให้สามารถนำไปดัดแปลงให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ในอันที่จะสร้างสรรค์ศิลปกรรมชิ้นใหม่ได้ เท่ากับเป็นการมองย้อนกลับไปข้างหลัง เพื่อสำรวจดูสิ่งที่ดีงาม และความผิดพลาดบกพร่องต่าง ๆ แล้วเลือกหาแบบฉบับเป็นบทเรียนสำหรับสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในปัจจุบัน

อีกฐานะหนึ่งของผู้ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะ คือ ฐานะการเป็นพลเมืองของประเทศชาติซึ่งต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อความเจริญ หรือความเสื่อมของมนุษยชาติและอนาคตแห่งชาติตน การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะทั้งของชาติตน และของมนุษยชาติจะช่วยให้เกิดความราบรื่น ความภาคภูมิใจในศิลปะอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาถึงตนเพราะผลงานทางศิลปะย่อมเกิดแต่มนุษย์ผู้มีสติปัญญา มีความขยันหมั่นเพียร มีสุขสมบูรณ์ กล่าวโดยสรุปก็คือ มนุษย์ผู้มีวัฒนธรรมนั่นเองและศิลปกรรมอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษย์แต่ละแท้จริงก็เป็นมรดกของมนุษยชาติทั่วโลกด้วย เพราะศิลปกรรมที่งดงามย่อมเป็นสิ่งชื่นชมแก่มนุษย์ทุกชาติ

สำหรับศิลปกรรมประจำชาตินั้น ก็ย่อมเป็นเครื่องแสดงคุณลักษณะประจำชาตินั้น ทั้งเป็นเครื่องประกันความเป็นชาติมิให้สูญหาย ดังนั้นถ้ามนุษยชาติความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมทางการสร้างสรรค์ของมวลมนุษย์ และบรรพบุรุษของตนก็เป็นการยากที่มนุษย์จะรักษามรดกของชาติและดำเนินกิจการต่อเนื่องไปสู่อนาคตได้สำเร็จเพราะเหตุนี้ トラバไตที่เรามีส่วนรับผิดชอบต่อความเจริญหรือความเสื่อมของวัฒนธรรมไม่ว่าจะโดยในฐานะศิลปิน หรือในฐานะประชาชนพลเมืองซึ่งมีส่วนรับผิดชอบต่อความเจริญหรือเสื่อมของชาติตนและมนุษยชาติ トラบานั้นเรื่องราวทางศิลปกรรมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมทั้งของชาติเรา และของมนุษยชาติย่อมเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องศึกษาสำหรับนักศึกษาทางศิลปะควรจะต้องระลึกไว้เสมอว่า แบบอย่างทฤษฎีในอดีตเป็นสิ่งที่เราปฏิบัติกันอยู่ในปัจจุบันและงานสร้างสรรค์ของเราในปัจจุบันเป็นสมบัติของอนาคต

อาจสรุปได้ว่า วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ มีความสำคัญ มีคุณค่าต่อผู้ศึกษาใน 2 ฐานะด้วยกัน คือ

1.3.1. ในฐานะสามัญชนหรือฐานะการเป็นพลเมืองของประเทศชาติ มีความสำคัญดังนี้

1.3.1.1 ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ ผลงานทางศิลปะของมนุษยชาติในอดีตได้ถูกต้อง

1.3.1.2 ทำให้เกิดความรู้สึภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ และมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

1.3.1.3 ทำให้สามารถเลือกเฟ้น ส่งเสริมศิลปกรรมตามจุดประสงค์ของตน

1.3.1.4 เป็นแนวทางทำให้เกิดการสงวนรักษาศิลปะ อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติและของมนุษยชาติ

1.3.2 ในฐานะนักศึกษาทางศิลปะ การศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะมีความสำคัญดังต่อไปนี้

1.3.2.1 ทำให้รู้แบบอย่างและวิธีการสร้างสรรค์ศิลปกรรมในอดีต

1.3.2.2 ทำให้เห็นลักษณะที่เด่นชัดของงานศิลปะ ข้อดีและข้อบกพร่องในการประกอบงานศิลปะ

1.3.2.3 เป็นแนวทางให้รู้จักเลือกแบบอย่าง วิธีการที่ดงามมาประยุกต์สร้างสรรค์ศิลปกรรมขึ้นใหม่ได้อย่างถูกต้อง

1.3.2.4 เป็นแนวคิดในการพัฒนางานศิลปะให้แก่คนในยุคปัจจุบันและอนาคต เหตุผลที่มนุษย์สร้างงานศิลปะ

เมื่อเรารู้ว่าเหตุคือมนุษย์ ผลก็คือศิลปะ เรานจะพิจารณาได้ว่า เหตุใดมนุษย์จึงสร้างงานศิลปะ เหตุผลต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

1. เพราะมนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ มีความอยากรู้ อยากเห็น

2. เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่ร่วมกัน พึ่งพาอาศัยกัน

3. เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิต ย่อมมีความต้องการที่จะสร้างสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตนรับรู้

4. เพราะมนุษย์ต้องการการเปลี่ยนแปลงการดำรงชีวิตรวมทั้งชอบแสวงหาความแปลกใหม่อย่างสม่ำเสมอ

1.4 ศิลปะและการออกแบบ

เป็นที่เข้าใจร่วมกันว่า เมื่อเราพูดถึงศิลปะ ความเข้าใจจะหมายถึง งานศิลปะประเภทจิตรศิลป์เท่านั้น เพราะเป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประเทืองปัญญาและแสดงออกทางความงาม อารมณ์ และความรู้สึก ซึ่งเป็นความงามทางศิลปะแบบบริสุทธิ์ ส่วนงานศิลปะที่ทำขึ้นเพื่อจุดประสงค์อย่างอื่น จะเรียกว่า ประยุกต์ศิลป์ เพราะเป็นการประยุกต์ศิลปะหรือความงามหรือสุนทรียภาพเข้ากับการมุ่งเน้นด้านประโยชน์ใช้สอยตามแต่สาขาในด้านต่างๆ เช่น นิเทศศิลป์ (Communication art) ที่เป็งานศิลปะที่เกี่ยวกับงานสื่อสารมวลชน หรือ มัณฑนศิลป์ (Decorative art) ที่เป็งานศิลปะที่เกี่ยวกับการตกแต่งภายในอาคาร เป็นต้น

งานทัศนศิลป์ เป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะประเภทจิตรศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม และงานประเภทศิลปะสื่อผสม ใช้การรับรู้ความงามจากการมองเห็นทางประสาทตาและประสาทสัมผัส เช่นเดียวกับงานศิลปะประเภทประยุกต์ศิลป์หรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่มุ่งเน้นด้านประโยชน์ใช้สอย และมีคุณค่าทางความงามแบบศิลปะผสมผสานอยู่ ซึ่งการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานออกแบบ จึงเป็นกิจกรรมที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกและการจัดการทางความคิดเพื่อแก้ปัญหาเช่นเดียวกัน

อาจกล่าวได้ว่างานศิลปะกับการออกแบบมีความสัมพันธ์ทั้งส่วนที่มีความเหมือนและส่วนที่แตกต่างกัน โดยจะอธิบายให้เห็นเป็นแนวทางในการคิดได้ (มณฑน ดันบุญต่อ, 2540 : 16-20) ดังนี้

1.4.1 ข้อเหมือนระหว่างงานศิลปะกับงานออกแบบ

1.4.1.1 คำนึงถึงความงามในทัศนธาตุของผลงานจากรูปทรงและเนื้อหาอย่างมีเอกภาพในการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

1.4.1.2 วิธีสร้างสรรค์ที่ต้องใช้ทักษะความชำนาญและความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตัวที่ช่วยสร้างผลงานให้เกิดเอกลักษณ์ ซึ่งทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากผลงานประเภทเดียวกัน

1.4.1.3 มีจุดหมายในการสร้างผลงานที่จะสะท้อนความคิดของผู้สร้างที่มีต่อสภาพแวดล้อมอยู่เสมอทุกยุคทุกสมัย ในงานศิลปะภาพเขียนที่ปรากฏของแต่ละยุคสมัยจึงมีลักษณะร่วมสมัยกันเช่นเดียวกับงานออกแบบแม้จะมีเนื้อหาในการถ่ายทอดแตกต่างกันแต่ก็เป็นผลงานที่ใช้บอกสภาพของปัญหาตลอดจนความต้องการของสังคมในช่วงระยะนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน

1.4.2 ข้อแตกต่างระหว่างงานศิลปะกับงานออกแบบ

1.4.2.1 วิธีการทำงานในงานศิลปะ ศิลปินจะทำงานตามลำพังคนเดียวโดยใช้ตนเองเป็นศูนย์กลางของความคิดเมื่อได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งที่มากระทบความรู้สึก ในงานออกแบบ นักออกแบบจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มระหว่างผู้เกี่ยวข้องกับฝ่ายต่างๆ เช่น ฝ่ายการตลาด และฝ่ายผู้ผลิตซึ่งมีข้อมูลในด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาเบื้องต้น ซึ่งงานออกแบบที่ดีจึงเป็นผลงานที่เกิดจากการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของคนในกลุ่ม โดยใช้ความรู้ความสามารถเฉพาะของแต่ละฝ่ายร่วมกัน

1.4.2.2 ลักษณะรูปแบบงานศิลปะเป็นงานที่แสดงรูปแบบหรือสไตล์ (Style) เฉพาะตัวที่ศิลปินผู้นั้นได้พัฒนาขึ้นมาและผู้ซื้อผลงานก็มักเป็นผู้ที่ชื่นชอบในรูปแบบของผลงานนั้นๆ แต่สำหรับงานออกแบบนักออกแบบโดยทั่วไปจะเป็นผู้ที่ไม่มีรูปแบบเฉพาะตัว เพราะนักออกแบบเป็นผู้สร้างสรรค์และเสนอรูปแบบผลงานของตน ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานะความเป็นไปตามสมัยนิยมตลอดจนความต้องการของผู้ใช้หรือผู้ว่าจ้าง นักออกแบบแต่ละคนสามารถผลิตผลงานที่มีรูปแบบได้หลากหลายตามความเหมาะสมโดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลช่วยเสนอแนะออกมา จึงทำให้งานออกแบบที่ผลิตออกมามีจำนวนมากตามความต้องการของคนทั่วไป ปัจจุบันมีนักออกแบบที่มีชื่อเสียงเด่นดังบางคน มีวิธีการทำงานที่เป็นแบบศิลปินคือ พัฒนารูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และได้นำรูปแบบนั้น ๆ มาใช้ในงานออกแบบของตนอยู่เสมอ จนกลายเป็นรูปแบบนิยมในวงการออกแบบ และได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ลูกค้าหรือผู้ที่ซื้อผลงานก็มักเป็นผู้ที่มีความนิยมยกย่องและเห็นคุณค่าในงานออกแบบของนักออกแบบนั้น ๆ ซึ่งในลักษณะนี้งานออกแบบอาจเป็นเสมือนหนึ่งงานศิลปะอย่างหนึ่งเช่นกัน

1.4.2.3 คุณค่าของผลงานงานศิลปะจะเป็นที่ยอมรับก็ต่อเมื่อมีคุณค่าในด้านความงาม มีรูปทรงและเนื้อหาที่สามารถถ่ายทอดหรือแสดงให้เห็นถึงแนวคิดและจินตนาการที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์ของศิลปิน ซึ่งคุณค่าในงานศิลปะบางครั้งก็ต้องใช้เวลาอันยาวนานกว่าที่จะเป็นที่ยอมรับแต่สำหรับงานออกแบบคุณค่าของงานจะอยู่ที่ปัจจัย 3 ประการคือ 1)ความสามารถในการสนองประโยชน์ใช้สอยตามหน้าที่อย่างครบถ้วน 2)ความงดงามของรูปและสัดส่วน และ 3)ความถูกต้องเหมาะสมในการใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต โดยสรุปคุณค่าของงานออกแบบที่ดีควรมีลักษณะรูปแบบและสัดส่วนที่ถูกต้อง สอดคล้องกับหน้าที่ใช้สอยและเป็นรูปทรงที่มีความเป็นไปได้จริงในการผลิต ขณะที่งานศิลปะจะสนองด้านอารมณ์และจิตใจโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงทางการผลิตและการใช้งานแต่อย่างใด

1.4.2.4 ความคาดหวัง ศิลปินผู้สร้างงานศิลปะมีความปรารถนาให้ผลงานของตนได้รับการยกย่อง โดยถูกประมูลซื้อไปเพื่อเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์และเปิดแสดงให้ประชาชนชื่นชม

ร่วมกับผลงานของศิลปินผู้มีชื่อเสียงอื่นๆ ในขณะที่นักออกแบบมีความต้องการที่อยากให้ผลงานของตนนั้นได้มีการผลิตและถูกนำไปใช้งานอย่างกว้างขวางในสาธารณชนตามที่ต่างๆ ซึ่งความแตกต่างในด้านความคาดหวังเกิดขึ้น เนื่องจากงานออกแบบเป็นผลงานที่มีหน้าที่ใช้สอย ความสำเร็จจึงอยู่ที่การถูกเลือกในการนำไปใช้งานได้จริงมากกว่าจะเป็นของที่ถูกนำไปเก็บรักษาไว้อย่างหวงแหน และเมื่อผู้ใช้งานได้รับประโยชน์ครบถ้วนทั้งทางกายและทางจิตใจ นั่นจึงเป็นความพึงพอใจอย่างสูงของนักออกแบบ

สรุปท้ายบท

ประวัติศาสตร์ศิลปะ คือ วิชาที่ว่าด้วยเรื่องราวในอดีตของผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือทำหน้าที่ยกเล่าเรื่องราว หรือปรากฏการณ์เชิงวัตถุและพฤติกรรมการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ได้กระทำไว้ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ด้วยเหตุปัจจัยทางความจำเป็นด้านการใช้สอย เช่นงานออกแบบ หรือที่เรียกว่าประยุกต์ศิลป์ เพื่อความงามและความพอใจ หรืออาจหมายถึงวิชาที่ว่าด้วยประวัติของศิลปกรรมในอดีต

การออกแบบ หมายถึง การวางแผน การออกแบบคือการกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ หรือวางแผน หรือกระทำ ในระดับคุณภาพ เราจำเป็นต้อง "ออกแบบ" ก็เพื่อ "สร้างสรรค์" วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าหรือคุณภาพ การตัดสินคุณภาพผลผลิตที่มีประโยชน์อาจพิจารณาได้ 2 ประเด็น คือ ประโยชน์และความงาม การออกแบบที่ดีมิใช่เพียงการแก้ปัญหาเรื่องของประโยชน์ใช้สอยอย่างง่าย ๆ เท่านั้น งานออกแบบจะต้องเป็นผลผลิตของ "จินตนาการ"(imagination) ซึ่งจินตนาการเป็นเรื่องของความสามารถที่จะสร้างภาพในสมองหรือสร้างมโนทัศน์ในสิ่งต่าง ๆ เป็นการสร้างสรรค์ศิลปกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นด้วย กำลังกาย สติปัญญา จินตนาการ ความเพียรพยายาม โดยใช้วัสดุต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ผลงานเหล่านั้นสะท้อนถึงความเชื่อ จินตนาการ และสภาพสังคมในยุคสมัยที่มนุษย์เหล่านั้นมีส่วนร่วมอยู่ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ เป็นการกล่าวถึง การสร้างสรรค์ศิลปกรรมของมนุษย์ ซึ่งเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยเลือกใช้วัสดุตามความเหมาะสม ผู้ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะจึงสามารถเข้าใจ เห็นถึงวิวัฒนาการของศิลปกรรมในแต่ละยุคสมัยอันจะเป็นประโยชน์ในแง่ที่จะนำไปดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงงานศิลปะที่จะสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ รวมทั้งเห็นถึงคุณค่างานศิลปกรรมและผลงานออกแบบ ซึ่งเป็นมรดกของมนุษยชาติ

คำถามทบทวนประจำบทที่ 1

1. ประวัติศาสตร์ศิลป์ มีความหมายว่าอย่างไร
2. ความแตกต่างระหว่างศิลปะและงานออกแบบ คืออะไร
3. อะไรคือเหตุผลทำให้ศิลปะแตกต่างกัน
4. การเรียกชื่อลักษณะทางศิลปะ มีหลักการเรียกว่าอย่างไร
5. จงอธิบายที่มาของ “ศิลปะตะวันตก” และ “ศิลปะตะวันออก”
6. จงอธิบายคุณค่าของงานออกแบบ ว่ามีปัจจัยอะไรบ้าง
7. อะไรเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อกระบวนการออกแบบ
8. ประวัติศาสตร์ศิลป์ยุคโบราณ เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในช่วงยุคสมัยใดและก่อให้เกิดอิทธิพลต่อประวัติศาสตร์ศิลป์อย่างไร
9. ทฤษฎีศิลปะ มีกี่แบบ อะไรบ้าง
10. จงบอกประโยชน์ของการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ มา 3 ข้อ

แบบฝึกหัดท้ายบท (สัปดาห์ที่ 1)

1. ให้นักศึกษาค้นหาภาพงานศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ คนละ 5 ภาพ พร้อมอธิบายรายละเอียดว่าภาพดังกล่าวมีความสำคัญอย่างไร นำมาอภิปรายในกลุ่มชั้นเรียน ผ่านโปรแกรม Power point รวมถึงระบุแหล่งที่มาของภาพทุกภาพ
2. ให้นักศึกษาสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะ ความหมายและความสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลปะ อธิบายอิทธิพลที่ทำให้ศิลปะมีความแตกต่างกันได้ นำมาอภิปรายในกลุ่มชั้นเรียน

เอกสารอ้างอิง

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2552). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 1*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พรชัย สังเวียนวงศ์ (ม.ป.ป.). *เชื่อหรือไม่ กาว ถูกคิดค้นและใช้มาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://board.postjung.com/696546>
- วนิดา ขำเขียว. (2543). *ประวัติศาสตร์ศิลป์*. กรุงเทพฯ: พรานนกการพิมพ์
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). *ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์
- อับดุลรอซะ วรรณอาลี. (2549). *รายวิชา ประวัติศาสตร์ศิลป์ 1[เอกสารประกอบการสอน]*. ยะลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
- Angkana saenkhati. (2563). *ศิลปะอิสลาม ลวดลายที่ซับซ้อนของดอกไม้ และการประดิษฐ์ตัวอักษร*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://goterrestrial.com/2020/08/27/islamic-art-and-calligraphy/>
- Bagsou. (ม.ป.ป.). *ศิลปะอียิปต์*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <http://bagsou.blogspot.com/2009/05/blog-post.html>.
- Delhipages. (2563). *ศิลปะอีทรัสคัน*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://delhipages.live/th///etruscan-art>.
- Historyofart61. (2560). *ประวัติศาสตร์ศิลป์*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://historyofart61.wordpress.com/2017/01/19/ศิลปะยุคโกธิค>.
- MGR Online. (2561). *ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาสุลต่านมลายูอักษรอาหรับสร้างเอกลักษณ์เฉพาะไปไกลถึงต่างแดน*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://mgronline.com/south/detail/9610000010959>
- Peeranat Chansakoolnee. (2562). *เปิดประวัติ 'ผ้าบาติก' อารยธรรมสำคัญจากอินโดนีเซีย สู่งานหัตถศิลป์ล้ำค่าของประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2564 จาก <https://www.vogue.co.th/fashion/article/batikhistory>