

แบบเรียนวิชา : GEN1135 สุนทรียสร้างสรรค์ Creative Aesthetics

ผู้เขียน : อาจารย์สำนักวิชาสังคมศาสตร์

© สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ห้ามนำส่วนใด
ส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ไปลอกเลียน ทำสำเนา ถ่ายเอกสาร หรือนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต และ
เครือข่ายต่าง ๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรเท่านั้น ชื่อผลิตภัณฑ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่
อ้างถึงเป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายเท่านั้น

คณะที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชัย มุ่งไธสง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสงี่ยม บุญวัฒน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนา ยืนยง

บรรณาธิการบริหาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรัสวัฒน์ อุปถัมภ์

บรรณาธิการเล่ม

อาจารย์วรารมณ์ ศรีนาราช

ผู้ประสานงาน

นางสุภาพรรณ สุวรรณคำ

นางสาวขวัญนภา สารไชย

นางวันดี วงศ์นาค

ออกแบบปก

นางสาวอุษา คณะเกษม / นางสาวฐิติยา ธนชัยวิวัฒน์

ข้อมูลบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ

อาจารย์สำนักวิชาสังคมศาสตร์

สุนทรียสร้างสรรค์—พิมพ์ครั้งที่ 1.—กรุงเทพฯ:สุตรไพศาลพิบูลเดออร์. 2560, 168 หน้า

1. แบบเรียน. 2.แบบฝึกหัด. I. ชื่อเรื่อง

ISBN 9786167920412

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย:สำนักบริหารและจัดการทรัพย์สิน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เลขที่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย 57100โทรศัพท์ 0-5377-6029 แฟกซ์ 0-5377-6266

จัดพิมพ์ที่:สุตรไพศาลพิบูลเดออร์ 7/222 ถ.เลียบคลองภาษีเจริญเหนือ แขวง/เขต หนองแขม กรุงเทพฯ ๑0160

โทรศัพท์/โทรสาร 02-4443897

เอกสารประกอบการสอน

รายวิชา GEN1135 สุนทรียสร้างสรรค์

(Creative Aesthetics)

คณาจารย์สาขาวิชาศิลปกรรม และ

คณาจารย์สาขาวิชาดุริยางคศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

2560

คำนำ

เอกสารประกอบการสอนวิชา GEN1135 สุนทรียสร้างสรรค์ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการสอนในรายวิชา พื้นฐานสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ตระหนักรู้เกี่ยวกับองค์ความรู้ พื้นฐานทางศิลปะ ดนตรี และการแสดง เพื่อพัฒนานักศึกษาให้เข้าใจกระบวนการ และสามารถสร้างสรรค์ งานเชิงสุนทรียะที่นำไปต่อยอดเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับความงาม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เนื้อหาภายในเล่มแบ่งเป็น 6 บทเรียน ได้แก่ สุนทรียศาสตร์และศิลปะ องค์ประกอบทางศิลปะและ หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี การจัดวางองค์ประกอบของดนตรีและ แนวดนตรี ศิลปะการแสดง และดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งได้รับความร่วมมือในการเขียนเนื้อหาใน บทเรียนโดยคณาจารย์จากสาขาวิชาศิลปกรรม และคณาจารย์จากสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ สำนักวิชา สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

การจัดการเรียนการสอนจะแบ่งเป็น 2 ช่วง กล่าวคือ 7 สัปดาห์แรก สอนในเรื่องของทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องทางด้านทัศนศิลป์ ดนตรี และการแสดง ส่วน 7 สัปดาห์หลัง เป็นการให้นักศึกษาทำโครงการตามที่ ตนเองสนใจ โดยนำทฤษฎีที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในงานที่ทำ ซึ่งมีอาจารย์ประจำวิชา หรือวิทยากรจาก ภายนอกคอยให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทางในเรื่องของกระบวนการ ตลอดจนการจัดการด้านต่างๆ

คณะผู้เขียน

พฤษภาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญรูปภาพ	ช
สารบัญตัวอย่าง	ญ
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1	1
บทที่ 1 สุนทรียศาสตร์และศิลปะ	3
ความหมายของสุนทรียศาสตร์	3
แนวคิดเชิงทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์	4
สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันออก	5
สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันตก	13
สุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรม	16
ความงามในธรรมชาติ กับความงามในศิลปะ	17
ความงามในธรรมชาติ	18
ความงามในงานศิลปะ	18
สหวิทยาการ	22
รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกทางทัศนศิลป์	24
รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกสุนทรียศาสตร์ทางดนตรี	25
รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกในสุนทรียศาสตร์ทางการแสดง	26
บทสรุป	27
คำถามท้ายบท	28
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 1)	29
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2	31
บทที่ 2 องค์ประกอบทางศิลปะ และหลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์	33
ความหมาย และความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์	33
ทัศนศิลป์	34
องค์ประกอบของการมองเห็น	36
หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อการสร้างสร้งงานเชิงศิลปะ	49
การซ้ำ (Repetition)	50
จังหวะ (Rhythm)	50
ลวดลาย (Pattern)	51
การลดหลั่น (Gradation)	51
ทิศทาง (Direction)	52
ความกลมกลืน (Harmony)	53
การตัดกัน (Contrast)	54
ความสมดุล (Balance)	55
เอกภาพ (Unity)	56
บทสรุป	58
คำถามท้ายบท	59
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 2)	60
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3	63
บทที่ 3 องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี	63
เสียง	65
ระดับเสียง	65
ความยาวเสียง	65
ความเข้มของเสียง	65
คุณภาพของเสียง	65
เวลา	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ความเร็วของจังหวะ	66
อัตราจังหวะ	66
รูปแบบจังหวะ	66
ทำนอง	66
จังหวะของทำนอง	66
มิติ	66
ช่วงเสียง	67
ทิศทางของทำนอง	67
เสียงประสาน	68
พื้นผิวของดนตรี	68
Monophonic texture	68
Homophonic Texture	69
Polyphonic Texture	69
สีสันทันของเสียง	69
เสียงร้องของมนุษย์	69
เครื่องดนตรี	70
รูปแบบทางดนตรี	74
โครงสร้างของรูปแบบทางดนตรี	74
บทสรุป	76
คำถามท้ายบท	76
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 3)	77
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4	79
บทที่ 4 ฉากหลังของดนตรี และแนวดนตรี	81
ฉากหลังของดนตรี	81
ฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง	81

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ฉากหลังที่เป็นการประสานเสียง	82
ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ	83
ฉากหลังที่เป็นการร้องประสานเสียง	85
แนวดนตรี	89
แนวดนตรีสากล	89
แนวดนตรีของไทย	92
บทสรุป	96
คำถามท้ายบท	97
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 4)	98
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5	99
บทที่ 5 ศิลปะการแสดง	101
ประวัติศาสตร์ และความหมายศิลปะการแสดง	101
สมัยก่อนประวัติศาสตร์	101
สมัยอารยธรรมอินเดีย	102
สมัยอารยธรรมจีนและมุสลิม	103
สมัยอารยธรรมตะวันตก	104
ประวัติการแสดงของไทย	105
ศิลปะการแสดงรูปแบบต่างๆ ในประเทศไทย	108
รำ	109
ระบำ	109
ฟ้อน	110
เซิ้ง	111
โนรา	111
หนัง	111

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หุ่่น	112
โชน	113
ลิเก	114
ละคร	115
องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดง	116
องค์ประกอบของศิลปะการแสดง (ละครสมัยใหม่)	116
บทสรุป	121
คำถามท้ายบท	122
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 5)	123
แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 6	125
บทที่ 6 ดนตรีประกอบการแสดง	127
อิทธิพลของเสียง	127
ความซ้ำเร็ว	127
ระดับเสียง	127
ความเข้มของเสียง	128
คุณภาพของเสียง	128
ดนตรีประกอบการแสดง	128
ดนตรีประกอบการแสดงตะวันตก	128
ดนตรีประกอบการแสดงของไทย	133
ดนตรีประกอบสื่อ	136
ดนตรีประกอบสื่อโฆษณา	136
บทสรุป	143
คำถามท้ายบท	143
เอกสารอ้างอิง (บทที่ 6)	144
บรรณานุกรม	145

สารบัญรูปภาพ

		หน้า
ภาพที่ 1.1	ภาพโยคะ (Yoka)	6
ภาพที่ 1.2	ภาพความงามในงานศิลปะแบบพราหมณ์	7
ภาพที่ 1.3	ภาพความงามของศิลปะแบบพราหมณ์	8
ภาพที่ 1.4	ภาพพระกฤษณะและพระแม่ราธา	8
ภาพที่ 1.5	ภาพประติมากรรมสลักหินตักแต่่งประตูเข้าสู่สุญญิตี	11
ภาพที่ 1.6	ภาพพระโพธิสัตว์ปัทมปาณี (พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร) ศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 14–15	11
ภาพที่ 1.7	ภาพเศียรพระพุทธรูปสัมฤทธิ์สมัยสุโขทัย	12
ภาพที่ 1.8	ภาพพระพุทธรูปปางลีลา สมัยสุโขทัย ที่มีความงดงามน้อยช้อย	13
ภาพที่ 1.9	ภาพตัวอย่างผลงานทฤษฎีนิยมการลอกเลียน : cliff top walk at pourville ผลงาน Claude Monet	14
ภาพที่ 1.10	ภาพทฤษฎีนิยมรูปทรง : Crying woman (1937) ผลงาน Pablo Picasso.	15
ภาพที่ 1.11	ภาพทฤษฎีนิยมแสดงออกทางอารมณ์ : Abstract Force: Homage to Franz Kline, (1951-52) ผลงาน Audrey Flack	16
ภาพที่ 1.12	ภาพความงามในสีเส้นของธรรมชาติ	18
ภาพที่ 1.13	งานจิตรกรรมแบบลอกเลียนธรรมชาติ : ชื่อผลงาน Woodland Road ผลงานของ Meindert Hobbema (c. 1670)	21
ภาพที่ 1.14	ภาพงานจิตรกรรมที่แสดงออกถึงความอารมณ์รู้สึกผ่อนคลาย By the Water ผลงาน Pierre-Auguste Renoir (1841–1919)	22
ภาพที่ 2.1	ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ของ Picasso “Guernica” 1937 สีนํ้ามันบนผ้าใบ 350.3 x 782.3 ซม.	34
ภาพที่ 2.2	จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ	37
ภาพที่ 2.3	การสร้างภาพโดยการใช้จุด	38

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

		หน้า
ภาพที่ 2.4	รูปลักษณะของเส้นที่ทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆ ได้	39
ภาพที่ 2.5	รูปร่าง 2 มิติ	40
ภาพที่ 2.6	เปรียบเทียบรูปร่าง 2 มิติ และรูปทรง 3 มิติ	40
ภาพที่ 2.7	ภาพรูปทรงเรขาคณิต	41
ภาพที่ 2.8	รูปทรงอินทรีรูป	41
ภาพที่ 2.9	รูปทรงอิสระ	42
ภาพที่ 2.10	ภาพตัวอย่างของมวล โดยศิลปิน Pendour, Plane wood with colour, 1947	42
ภาพที่ 2.11	สีขั้นที่ 1	43
ภาพที่ 2.12	สีขั้นที่ 2	43
ภาพที่ 2.13	สีขั้นที่ 3	44
ภาพที่ 2.14	วงจรัสสี (Color Wheel) 12 สี	44
ภาพที่ 2.15	สีวรรณะร้อน	45
ภาพที่ 2.16	สีวรรณะเย็น	45
ภาพที่ 2.17	สีคู่ปฏิปักษ์ในวงจรัสสี	46
ภาพที่ 2.18	ลักษณะพื้นผิวแท้และพื้นผิวเทียม	47
ภาพที่ 2.19	ระดับค่าน้ำหนักความเข้มที่แตกต่างกัน	48
ภาพที่ 2.20	ที่ว่าง 2 มิติและ 3 มิติ	49
ภาพที่ 2.21	ลวดลายของผ้า	51
ภาพที่ 2.22	การลดหลั่นจากรูปทรงใหญ่ไปหาเล็ก	52
ภาพที่ 2.23	แสดงทิศทางของเส้น สีและน้ำหนัก	53
ภาพที่ 2.24	ความกลมกลืนด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุต่างๆ	54
ภาพที่ 2.25	เอกภาพในงานศิลปะ	58

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

		หน้า
ภาพที่ 4.1	เอื้อ สุนทรสนาน	93
ภาพที่ 4.2	สุรพล สมบัติเจริญ	95
ภาพที่ 4.3	คาราวาน	96
ภาพที่ 5.1	ระบำทวาราวดี	110
ภาพที่ 5.2	ฟ็อนเล็บ	111
ภาพที่ 5.3	การเชิดหนังใหญ่	112
ภาพที่ 5.4	หุ่นกระบอกไทย	113
ภาพที่ 5.5	การแสดงโขน	114
ภาพที่ 6.1	การแสดงโอเปร่า	130
ภาพที่ 6.2	การแสดงบัลเลต์	131
ภาพที่ 6.3	การแสดงบรอดเวย์เรื่อง Mamma Mia!	132
ภาพที่ 6.4	การแสดงพื้นบ้านอีสาน	134
ภาพที่ 6.5	การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์	135
ภาพที่ 6.6	เนื้อเพลงของโฆษณาเลย์ กลิ่นหอยเชลล์ อบเนยกระเทียม	140

สารบัญตัวอย่าง

		หน้า
ตัวอย่างที่ 3.1	ช่วงกว้างของเสียง	67
ตัวอย่างที่ 3.2	ช่วงเสียง	67
ตัวอย่างที่ 3.3	ทำนอง “เพลงหนูมาลี”	67
ตัวอย่างที่ 3.4	เสียงประสานในรูปแบบคอร์ด	68
ตัวอย่างที่ 3.5	Monophonic Texture	68
ตัวอย่างที่ 3.6	Homophony Texture	69
ตัวอย่างที่ 3.7	Polyphonic Texture	69
ตัวอย่างที่ 3.8	ระดับเสียงร้องของมนุษย์เมื่อเทียบกับเสียงเปียโน	70
ตัวอย่างที่ 3.9	เครื่องคีย์บอร์ด	71
ตัวอย่างที่ 3.10	เครื่องสาย	72
ตัวอย่างที่ 3.11	เครื่องลมไม้	73
ตัวอย่างที่ 3.12	ฮอρν ทรัมเป็ต ทรอมโบน และทูบา	73
ตัวอย่างที่ 3.13	เครื่องกระทบ	74
ตัวอย่างที่ 4.1	แสดงฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง	82
ตัวอย่างที่ 4.2	ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองในลักษณะทิศทางตรงกันข้าม (Contrary Motion)	82
ตัวอย่างที่ 4.3	ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองล้อเลียนกับทำนองหลัก	82
ตัวอย่างที่ 4.4	ฉากหลังที่เป็นคอร์ดลากยาว	83
ตัวอย่างที่ 4.5	ฉากหลังที่เป็นการกระจายคอร์ด	83
ตัวอย่างที่ 4.6	ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ	84
ตัวอย่างที่ 4.7	ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะในลักษณะของการกระจายคอร์ด	84
ตัวอย่างที่ 4.8	กลุ่มจังหวะสวิง: สโลว์รี็อค	85
ตัวอย่างที่ 4.9	กลุ่มจังหวะละติน: Bossa Nova	85
ตัวอย่างที่ 4.10	กลุ่มจังหวะรี็อค	85
ตัวอย่างที่ 4.11	ฉากหลังเสียงร้องประสานที่เป็นแนวทำนอง	86
ตัวอย่างที่ 4.12	ฉากหลังเสียงประสานคำร้องที่ไม่มีความหมาย	87

สารบัญตัวอย่าง (ต่อ)

		หน้า
ตัวอย่างที่ 4.13	ฉากหลังเสียงร้องประสานที่เป็นลีลาจังหวะ	88
ตัวอย่างที่ 6.1	เนื้อเพลงของโฆษณาโอริโอ้	141
ตัวอย่างที่ 6.2	เนื้อเพลงของโฆษณาเลย์เออร์เค้ก ตรา เอลเซ่	142

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1

สุนทรียศาสตร์และศิลปะ

3 คาบเรียน

ความหมายของสุนทรียศาสตร์

แนวคิดเชิงทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันออก

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันตก

สุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรม

ความงามในธรรมชาติกับความงามในศิลปะ

ความงามในธรรมชาติ

ความงามในงานศิลปะ

สหวิชาการศิลปะ

รูปแบบ และคุณค่าของการแสดงออกทางทัศนศิลป์

รูปแบบ และคุณค่าของการแสดงออกสุนทรียศาสตร์ทางดนตรี

รูปแบบ และคุณค่าของการแสดงออกในสุนทรียศาสตร์ทางการแสดง

1. เนื้อหาประจำบท

1.1 ความหมาย ทฤษฎีและความเข้าใจในสุนทรียศาสตร์

1.2 ลักษณะของสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดที่มาจากตะวันออกและตะวันตก

1.3 ความหมายและลักษณะของความงามที่มาจากธรรมชาติและงานศิลปะ

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

2.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

2.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในคุณค่าทางความงามในสุนทรียภาพจากสุนทรีย

วัตถุ

2.3 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจหลักการและกระบวนการพัฒนาวัฒนธรรมการ

รับรู้ในคุณค่าศิลปะ

2.4 เพื่อให้ นักศึกษาสามารถนำองค์ความรู้ไปปฏิบัติการใช้ได้

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 เพื่อให้ให้นักศึกษาตระหนักถึงคุณค่าและความงามในสุนทรียศาสตร์และศิลปะ
- 3.2 นักศึกษาสามารถอธิบายถึงคุณค่าทางความงามในสุนทรียภาพจากสุนทรียวัตถุได้
- 3.3 นักศึกษาสามารถอธิบายหลักการและกระบวนการพัฒนาวัฒนธรรมการรับรู้ในคุณค่าศิลปะ
- 3.4 เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปพัฒนาทักษะวิชาชีพได้

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

- 4.1 การบรรยายประกอบสื่อการสอน
- 4.2 การยกตัวอย่างผลงานศิลปะด้วยผลงานจริงและภาพประกอบ
- 4.3 การอภิปราย ซักถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

5. สื่อการสอน

- 5.1 เอกสารประกอบการสอน “วิชาสุนทรียสร้างสรรค์”
- 5.2 สื่อ Power point ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ
- 5.3 ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ

6. การประเมินผล

- 6.1 สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน
- 6.2 สังเกตจากการถามคำถามและการแสดงความคิดเห็น
- 6.3 การทดสอบย่อยในระหว่างการเรียนการสอน
- 6.4 การทดสอบปลายภาคเรียน

บทที่ 1

สุนทรียศาสตร์และศิลปะ

ศุภรัตน์ อินทนิเวศ

ประสบการณ์ของการสัมผัสสิ่งสวยงามอันเกิดจากธรรมชาติและ ความงามในงานศิลปะเป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิตมนุษย์ ซึ่งประสบการณ์ทางสุนทรียภาพนี้สามารถสัมผัสได้ในสามด้าน คือ การรับรู้จากการเห็น การรับรู้ทางการได้ยิน การรับรู้ทางความเคลื่อนไหว ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างการดำเนินชีวิตของมนุษย์ให้เป็นผู้รับรู้คุณค่าของความงามสู่การเป็นผู้มีรสนิยม อันจะนำไปสู่จิตสำนึกในคุณค่าแห่งสุนทรียะ เพื่อสนองจิตและวิญญาณไปสู่ความเป็นอิสระทางความคิดซึ่งเป็นคุณค่าที่สำคัญในตัวมนุษย์ ดังนั้นสุนทรียศาสตร์จึงทำหน้าที่ในส่วนของคุณค่าของมนุษย์ที่ว่าด้วยเรื่องความงาม สิ่งงามทั้งในศิลปะและในธรรมชาติรวมทั้งรสนิยม สุนทรียศาสตร์และศิลปะที่กำหนดขึ้นในบทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิด มิติและมุมมองของรายวิชา สุนทรียศาสตร์สร้างสรรค์ยึดถือตามศาสตร์ องค์ความรู้และการศึกษาศิลปะวิทยา ซึ่งใช้เกณฑ์ของการรู้เชิงคุณค่าอันเป็นระบบความรู้หนึ่งของการหาคุณค่าสุนทรียภาพในเชิงปฏิบัติการจากประสบการณ์ตรง

1. ความหมายของสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) มาจากความหมายดั้งเดิมสมัยโบราณของกรีก (Greek : Aisthenathai) หมายถึง การรับรู้ (To perceive) กับ (Greek : Aestheta) หมายถึง สิ่งที่ได้รับรู้ได้ (Perceptible things) ทั้งคู่นำมาใช้รวมกันเป็นคำเดียว หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรับรู้ (Pertaining to sense perception)

โบมการ์เตน (Alexander Gottrib Baumgarten, ค.ศ. 1714-1762) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้ให้ความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ Aesthetic เป็นการรับรู้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นสิ่งที่โบมการ์เตนค้นพบในบทกวีนิพนธ์ และขยายไปสู่ศิลปะสาขาอื่น ๆ และได้ใช้คำว่าสุนทรียศาสตร์เป็นครั้งแรกในหนังสือของเขาที่เป็นผลสะท้อนมาจากกวีนิพนธ์ เขาได้พิจารณาคำจากในภาษากรีก คือ การกำหนดรู้ Aesthesis และจึงเริ่มใช้คำว่า Aesthetics เพื่ออธิบายการรับรู้ทางประสาทสัมผัสจนได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์ และยังได้อธิบายความหมายของคำว่าสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ไว้ว่า

: สุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้จากประสบการณ์ (Conceptual Knowledge) ซึ่งเป็นการนำเอาเหตุผลมาตัดสินความงาม

: สุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้โดยตรง (Intuitive knowledge) เป็นความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน หรือเรียกว่าการหยั่งรู้ เป็นความรู้ที่สูงกว่าปกติและเป็นการนำความรู้ที่เข้ามาตัดสินความงาม โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยเหตุผลอื่นมาเกี่ยวข้อง

พจนานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์ (กำจร สุนพงษ์ศรี 2550 : 13) ได้แสดงความหมายของคำ “สุนทรียศาสตร์” ว่า เป็นปรัชญาประยุกต์ คือศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียภาพที่ปรากฏในธรรมชาติ และงานศิลปะจากมนุษย์รังสรรค์ขึ้น เป็นสาขาหนึ่งในวิชาปรัชญาคุณค่า หรือ อรรถวิทยา (Axiology) มีวิธีวิทยา (Methodology) ด้วยทฤษฎีแห่งความรู้หรือญาณวิทยา (Epistemology) ซึ่งเป็นปรัชญาที่ว่าด้วยบ่อเกิด ลักษณะหน้าที่ ประเภท ระเบียบวิธี และความสมเหตุสมผลของความรู้

เพลโต (Plato, 427-347 ปีก่อนคริสต์ศักราช) และอริสโตเติล (Aristotle, 384-322 ปีก่อนคริสต์ศักราช) นักปรัชญากรีก หาคำตอบว่าในความเป็นตัวตนของความงามและศิลปะนั้นว่าเกิดจากรากเหง้าทางความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้จากประสบการณ์ของความรู้สึก (The Study of Sense Experience) อันเกิดจากความงามจากธรรมชาติและศิลปะ หากยึดถือตามที่อริสโตเติลกำหนด ซึ่งหมายถึงสิ่งที่สามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึก โดยแยกออกจากสิ่งทั้งหลายที่เรียนรู้ด้วยเขาวปัญญาทางความคิด อันประกอบด้วย

- 1) ปรัชญาอันหนึ่งที่ประยุกต์ใช้กับศิลปะที่หาหนทางสู่ความเข้าใจในคุณค่าของมัน
- 2) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ความซาบซึ้งและความคิดลึกซึ้งของศิลปะ
- 3) ความรู้สึกของการรับรู้ทางความงาม

นอกจากนี้ สุนทรียศาสตร์ยังหมายถึง การศึกษาศิลปะเชิงปรัชญา (The Philosophical Study of Art) เพราะสุนทรียศาสตร์เป็นสาระที่เกี่ยวกับความรู้สึกของการรับรู้ (Pertaining to the Sense Perception) มิติของการรับรู้ที่จะนำไปสู่ความรู้สึก อันเป็นมูลฐานของชีวิตมนุษย์ทุกรูปนาม ส่วนปรัชญาศิลปะ เป็นมิติของความคิดอีกแนวหนึ่ง ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจในเหตุผลครอบคลุมกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเฉพาะของแต่ละความคิด มุมมองของพื้นเพทางเชื้อชาติ ศาสนา และประเพณีวัฒนธรรม

2. แนวคิดเชิงทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิด หมายถึง เนื้อหาของสุนทรียศาสตร์ ในลักษณะของสุนทรียศาสตร์บริสุทธิ์ (Pure Aesthetics) ซึ่งเป็นสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญา (Philosophical Aesthetics) เป็นการเรียนรู้ในเชิงของการคิดด้วยคำถาม หรือวิเคราะห์สมมุติฐานของปัญหา เพื่อสร้างความชัดเจนของแนวคิดจากมิติและมุมมองอันหลากหลาย ความเป็นตัวตนของสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญาจึงเป็นการเรียนรู้ในมิติของการคิด และวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่อยู่เบื้องหลังศิลปะและความงาม

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดจึงเป็นการศึกษาวิเคราะห์เรื่องความรู้สึกและอารมณ์ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่สัมผัสได้โดยตรงและสัมพันธ์กับความคิด ประสบการณ์เดิมทางการสัมผัสของมนุษย์ ซึ่งแบ่งเป็นสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันออกและสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันตก ดังนี้

2.1 สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันออก

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดในโลกของตะวันออกมองว่า ปรัชญา ศาสนาสุนทรียศาสตร์และศิลปะไม่มีส่วนใดแยกออกจากกันได้ รวมอยู่เป็นสิ่งเดียวกันในโลกทางวัฒนธรรมของวิญญาณ (Spiritual Culture) ทั้งนี้เพราะปรัชญา ศาสนา สุนทรียศาสตร์ และศิลปะนอกจากนำไปสู่ความโปรดปรานทางใจในโลกของโลกก็ยะแล้ว ยังนำไปหล่อเลี้ยงความต้องการทางวิญญาณ (Spiritual Needed) ในโลกของธรรมะ ดังนั้น สุนทรียศาสตร์ทางความคิดของตะวันออกจึงประกอบไปด้วย 2 แนวคิดหลักดังนี้

2.1.1 สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพราหมณ์

(Bramanistic Theory of Aesthetics)

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพราหมณ์เชื่อว่า โยคะเป็นระเบียบวิธีปฏิบัติของวัฒนธรรมทางจิตวิญญาณ ซึ่งเริ่มจาก การทำสมาธิด้วยการรวมกายกับจิต ให้เป็นหนึ่งเดียวกันเพื่อหาโลกของการเป็นตนเอง (Self) ที่ปราศจากสิ่งกระทบภายนอก ทั้งนี้ เพื่อปลดปล่อยให้จิต เป็นอิสระ หรือละตนจากตะกอนของความขุ่นหมองไปสู่ความโปร่งใส ตามสภาวะดั้งเดิมที่มันควรเป็น ซึ่งจะขุ่นหรือใสเพียงใด ขึ้นอยู่กับความตื่นลึก ของญาณสมาธิ ดังนั้น เพื่อให้ความเป็นตนเอง รับรู้ตนเอง หรือเรียกว่า อัถมัน (Atman) ได้สัมผัสกับพราหมัน (Brahman) หรือเทพที่ปรากฏอยู่ในทุกสรรพสิ่ง เป็นสภาวะที่สัจจริงของธรรมะ (ชาติ) (Ultimate Reality) รวมทั้งในจิตวิญญาณมนุษย์อีกด้วย ท่ามกลางสภาวะของจิตวิญญาณโปร่งใสดังกล่าวนี้ จะทำให้ตนเองรับรู้ความเป็นตนเอง จะเห็นคุณค่าของธรรมชาติ รวมทั้งคุณค่าและความงดงาม ความดีงามจากการชานาญด้านฝีมือ คือจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อันก่อให้เกิดสภาวะจิตสุนทรีย์กับอารมณ์ หรือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สุนทรียอารมณ์ในลักษณะของความซาบซึ้ง ซึ่งเป็นความสุนทรีย์ลักษณะหนึ่งที่ปรากฏในญาณสมาธิ จึงเรียกตามลักษณะที่มาของมันว่า สุนทรียญาณ (Aesthetic contemplation)



ภาพที่ 1.1 ภาพโยคะ (Yoka)

ที่มา : <https://en.wikipedia.org/wiki/Yoga>

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพราหมณ์ มีสาระสำคัญของการเป็นศิลปะที่เกิดจากสุนทรียารมณ์ หรือ สุนทรียะทางอารมณ์ อันเกิดจาก สุนทรียะเชิงจินตนาการ ทั้งที่ปรากฏในวรรณกรรมและศิลปะอื่นๆ ผ่านรูปแบบของสุนทรียญาณทั้งสิ้น ดังเช่น บทกวี จะสื่อสารทางความคิดต่อบรรดาการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประเพณี ศิลปะ ดนตรี ศิลปะการแสดง และตลอดจนทัศนศิลป์ ต่างก็มีสาระทางอุดมคติด้วยความงามเป็นมุมมองเดียวกัน ตัวกำหนดแก่นแท้ของสาระดังกล่าวนี้ คือ ทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์อันโด่งดัง และรู้จักกันดีในแวดวงศิลปะ ปรัชญาและสุนทรียศาสตร์ ทั้งในวัฒนธรรมตะวันออก และตะวันตก คือ ทฤษฎีสุนทรียระสา (Aesthetic Theory of Rasa) หรือทฤษฎีความงามที่มาจาก การสัมผัสเปรียบเสมือนความเป็นรสชาติของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ที่กระทบกับความรู้สึกของการรับรู้ทั้งทางกาย จิต และ

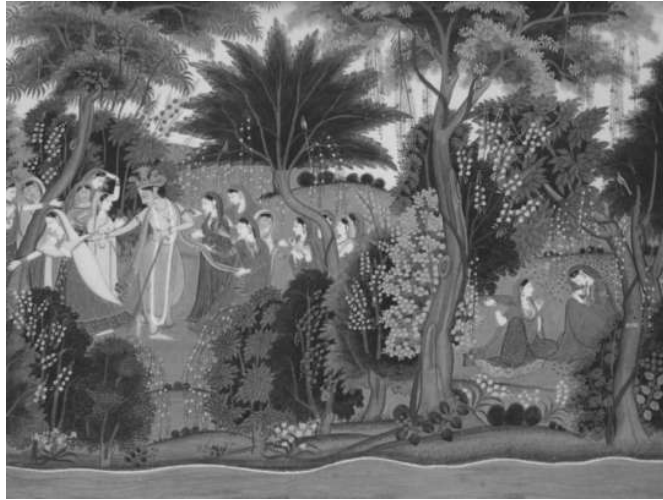
วิญญานของมนุษย์ ขอบข่ายที่เป็น สุนทรียระสาพิสัย (The domain of Rasa) มีองค์ประกอบหลักตาม ทฤษฎีของระสา ดังนี้

- 1) Rasa : ระสา (รส) หมายถึง ความงาม เป็นคุณค่าของสุนทรียภาพ ที่อ แก่นสาระที่เป็นเนื้ออันเป่าหมายหลักของการเรียนรู้ในประสบการณ์สุนทรียภาพ
- 2) Rasavat : ระสาวัด (สิ่งที่มีรส) หรือสุนทรียวัตถุ ที่มีค่าของรส ได้แก่ วัตถุตามธรรมชาติ หรือศิลปวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น
- 3) Rasika : ระลิกขา (ผู้ที่มีศักยภาพพอเพียงในการรับรู้รส) หมายถึง ผู้ที่ชื่นชมกับรส อาจเป็น ผู้รักชอบคุณค่าสุนทรียะ หรือ นักวิจารณ์ศิลปะที่แท้จริง
- 4) Rasavadana : ระสาวัดณะ (ตัวสุนทรียรส หรือ คุณค่าของรส : ซึ่งเป็นคุณค่าทางความงาม) คือ คุณค่าของสุนทรียภาพที่ปลูกเร้าความรู้สึกให้ขจรขึ้นในตัวคนขณะที่กำลังรับรู้ 4 องค์ประกอบหลักของทฤษฎีซึ่งสัมพันธ์สืบเนื่องรวมกันเป็นเอกภาพของ สุนทรียระสาพิสัย



ภาพที่ 1.2 ภาพความงามในงานศิลปะแบบพราหมณ์ (ชื่อภาพ Shiva as Lord of the Dance)

ที่มา : http://www.metmuseum.org/toah/hd/hind/hd_hind.htm



ภาพที่ 1.3 ภาพความงามของศิลปะแบบพราหมณ์ (ชื่อภาพ Krishna Flirting with the Gopis, to Radha's sorrow, ca. 1760)

ที่มา : <https://www.pinterest.pt/pin/112519690665297025/>



ภาพที่ 1.4 ภาพพระกฤษณะและพระแม่ราธา (Krishna and Radha, arranging the tresses of his love. Kangra, 18th century.)

ที่มา : <https://www.wikidata.org/wiki/Q6437499>

ภาพที่ 1.4 เป็นผลงานศิลปะของพราหมณ์ที่แสดงออกถึงความรักของเทพกฤษณะกับพระแม่ราธารानी พระมเหสีของพระกฤษณะ (เป็นปางหนึ่งของ พระลักษมีพระมเหสีของพระนารายณ์ เมื่อพระนารายณ์อวตารลงเป็นพระกฤษณะพระลักษมี ก็ได้เสด็จตามลงมาด้วยโดยในภาคนี้ทรงอวตารถึงสององค์ด้วยกัน คือ พระแม่ราธาและพระแม่รุกขิณี) ภาพแสดงออกถึงความรักที่เชื่อมโยง ระหว่างเทพกฤษณะและพระนางราธาสู่ซึ่งมีความรักเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ได้รับการยอมรับว่าเป็นเทพิดาสูงสุด เชื่อกันว่าพระกฤษณะเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับโลกนี้ แต่ Radha ก็ทำให้เขาเป็นที่รัก เพราะฉะนั้นเธอจึงเป็นเทพิดาสูงสุดของทุกคน

สรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์ที่เป็นบ่อเกิดของศิลปะในวัฒนธรรมทางวิญญาณ อันเป็นต้นแบบสำคัญของสุนทรียศาสตร์ตะวันออกนั้น หมายถึง การให้ญาณสมาธิ เป็นวิถีหรือตัวแปรในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในทุกรูปแบบของศิลปะที่ปรากฏออกมาให้เห็นและรับรู้ได้นั้น เกิดจากปรัชญาทางความงาม (Philosophy of Beauty) ซึ่งเป็นความงามในจักรวาลของอุดมคติ (Ideal of Beauty) โดยใช้การคิดคำนวณทางจินตนาการออกมามากกว่า สารของความงามที่มาจากกรรับรู้ ส่วนหนึ่งส่วนใดของธรรมชาติรอบตัวที่พบเห็นโดยตรงบนโลก สิ่งที่น่าไปสู่ความใจที่ง่ายที่สุด ขอยกตัวอย่างจากความหมายเก่าแก่จากรูปแบบของ ฝ้ายันต์ ซึ่งแสดงให้เห็นเป็นสัญลักษณ์ใหญ่ – เล็กของเทพแต่ละองค์ แต่ละทิศทางที่ตั้งของตำแหน่งในการคิดคำนวณให้เห็นความแตกต่างมีความสำคัญมากน้อยตามพลังอำนาจเวทมนต์ลักษณะของเทพชุมนุม หรือ การรวมบรรดาเทพที่สำคัญทั้งจักรวาลไว้ให้เห็น ซึ่งเป็นมิติทางการเห็นที่นำเข้าสู่ การรับรู้สว่างไสวในจิต ส่วนหนึ่งรับรู้ได้ชัดเจนด้วยตาเห็นเป็นรูปสัญลักษณ์จากภายนอก แต่ส่วนสำคัญอยู่ที่ความเร้นลับของอำนาจพลังเทพ หรือความขลังที่ฝังลึกในจิตสำนึกจากความศรัทธา และความเชื่อของผู้รับนี่คือ ต้นแบบแนวคิดทั้งหมดซึ่งไม่ใช่มาจากการปริกรรมคาถาอาคมเป่าเสกตามแบบไสยศาสตร์ แต่เป็นแนวคิดเชิงเหตุผลของตรรกศาสตร์ ที่เรียกว่า ศิลปะเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอยู่เบื้องหลังบรรดาปรากฏการณ์ของศิลปะตะวันออกทุกรูปแบบของพราหมณ์และพุทธ นับตั้งแต่ยุคโบราณจนถึงปัจจุบัน

2.1.2 สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพุทธ

(Buddhism Theory of Aesthetics)

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพุทธ เป็นฐานและโครงสร้างเดิมของสุนทรียศาสตร์แบบพราหมณ์ แต่การที่ให้ความหมายว่า สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพุทธเพื่อต้องการแยกเนื้อหาสาระที่แตกต่างกันในมิติและมุมมอง ทั้งนี้เพราะเมื่อกล่าวถึงสิ่งใดที่เป็นของพุทธ มักจะหมายถึงสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดรูปแบบศิลปะแฝงอยู่ภายใต้ร่มเงาของพุทธ (About art in Buddhism) ซึ่งเป็นส่วนที่ถูกนำมาพอกพูนเป็นเปลือกนอกห่อหุ้มแก่นภายในอันเป็นสาระที่เป็นสุนทรียศาสตร์และศิลปะของผู้ที่เป็นพุทธเอง (Buddhist Arts) มิติและมุมมองดั้งเดิมของพุทธปฏิเสธต่อสิ่งปดพิเลติเพลินอันเกิดจากความสวยงาม และ

ความสุนทรีย์ของโลก ซึ่งถือว่านอกจากเป็นสิ่งที่ไม่ให้สาระต่อความสัจจริงเบื้องต้นกับชีวิต แล้วยังเป็นสิ่งที่หลงให้หลงไปตามความรู้สึกในขณะที่สัมผัสสิ่งดังกล่าว ทั้งหมดควรหลีกเลี่ยง ไปสู่มิติของสัจธรรม นำชีวิตอันเป็นวิถีของการพ้นทุกข์ได้ด้วยกรอบของศีลบริสุทธิเป็นตัวกำกับ ซึ่งเป็นมิติธรรมดาในมุมมองดั้งเดิมของความศาสนา แก่นแท้ของพุทธมิได้หมายถึง จิตกับสิ่งที่มากระทบ แต่ยังมีตัวเชื่อมอันสำคัญระหว่างมุมมองของความเป็นจริงทางโลกหรือปรัชญา กับความเป็นจริงทางธรรมหรือศาสนา นั่นคือ หลักจริยธรรมสูงสุดของความเป็นมนุษย์จากความหมายของคำว่า “เมตตา” ซึ่งเป็นความหมายเชิงคุณค่าที่มีต่อตนเอง ต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์โลก ลึกยิ่งกว่าจะนำความหมายแบบหนึ่งแบบใดมาอธิบายเทียบเคียงได้ สุนทรียศาสตร์เชิงการคิดแบบพุทธ แม้จิตไม่ได้สุนทรีย์กับอารมณ์ แต่จิตมีความสุนทรีย์ถ้าได้สัมผัสจริยธรรมและสัจธรรม

รูปแบบงานศิลปะของพุทธในระยะเวลาเริ่มแรกนั้นมีไม่มากนัก ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบทั่วไปของอินเดีย งานนาฏกรรม ดนตรี วรรณคดีต่างๆของอินเดีย และแม้แต่งานด้านทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม งานประติมากรรมล้วนเป็นลักษณะของพราหมณ์ซึ่งแพร่หลายอยู่ก่อนแล้ว โดยภาพรวมรูปแบบของศิลปะในสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพุทธนั้นมีอยู่ 2 ลักษณะดังนี้

1) สุนทรียภาพและศิลปะของลัทธิมหายาน (Mahayana Aesthetic and Arts)

ศิลปะของลัทธิมหายานเป็นแนวคิดเชิงอุดมคติของพุทธที่เก่าแก่ที่สุด มีฐานความคิดจากความเชื่อและความศรัทธาในเทวะโลก (Spirit of God-Earth) มาสู่การสร้างเป็นประติมากรรมสลักหินเป็นภาพยักษ์และยักษ์ณี ตกแต่งประตู่เข้าสู่สถูปสัญลักษณ์เพื่อให้เป็นผู้พิทักษ์รักษาประจำปูชนียเจดีย์ของพุทธ ซึ่งเป็นแนวคิดส่วนหนึ่งของบาฬีสูตระสะท้อนให้เห็นเป็นความหมายเพื่อเตือนสติไว้ ไม่ว่าจะมีชีวิตอยู่หรือตาย อันว่ากายคนเรานั้นเป็นสิ่งเน่าเหม็น ซึ่งนำจิตวิญญาณทั้งทางโลกและทางธรรม มาหลอมรวมเข้าด้วยกัน ด้วยทัศนะที่ว่าโลกของวิญญาณบริสุทธิ์กับยินดีทางโลกีย์ ทำยสุดแล้วไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ความหมายนี้แสดงถึงความสำเร็จของพราหมณ์ที่ยึดเอาพระพุทธรูปมาเป็นพุทธเทพ ผลงานศิลปะจึงออกมาเป็นลักษณะของพระพุทธรูปประดับประดาความงดงามด้วยเครื่องทรงแบบพราหมณ์ เพื่อให้รับรู้และสุนทรีย์ ถึงความเป็นทั้งเทพและมนุษย์ในรูปของพระโพธิสัตว์อโกลิเตศวร ดังเช่น ศิลปะสมัยศรีวิชัยในประเทศไทย



ภาพที่ 1.5 ภาพประติมากรรมสลักหินตกแต่งประตูเข้าสู่สุปัสัญจี
ที่มา : <https://pantip.com/topic/30181389>



ภาพที่ 1.6 ภาพพระโพธิสัตว์ปัทมปาณี (พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร) ศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 14-15
ที่มา : <https://th.wikipedia.org>

2) สุนทรียภาพและศิลปะของลัทธิเถรวาท (Theravada Aesthetic and Arts)

สุนทรียศาสตร์และศิลปะของลัทธิเถรวาท ซึ่งเป็นลัทธิที่ยึดถือแนวคิด คำสั่งสอนและวิธีปฏิบัติที่จัดตั้งขึ้นเป็นแบบฉบับเดิม มิติและมุมมองของศิลปะแบบเถรวาทก็ยึดถือเอาความเป็นพระพุทธรูปโคดมมาแทนด้วยความหมายของพระผู้อรหันต์ ในตอนหนึ่งประทับตรัสรู้ภายใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ นั่นก็คือการนั่งสมาธิแบบโยคะของโยคี มาเป็นแนวคิดของภาพลักษณ์ต้นแบบในการสร้างเป็นพระพุทธรูปครั้งแรก พระพุทธรูปลัทธิเถรวาทมีสุนทรียในความเป็นธรรมดาและสุดเรียบง่าย แตกต่างจากพระพุทธรูปของลัทธิมหายาน แม้ว่าพระพุทธรูปของลัทธิเถรวาทได้เคยสร้างขึ้นโดยช่างชาว กรีก-คันธาระ ออกมาในมุมมองของรูปเคารพเสมือนพระพุทธรูปเทพ-อพอลโล แต่ลักษณะการนั่งในผลงานของกรีก แสดงออกถึงการไม่มีความสุขในการนั่งสมาธิ คือมีลักษณะท่าแน่นิ่งและเรียบง่ายตามธรรมชาติของคนตะวันออก ซึ่งความหมายที่กล่าวนี้ จะปรากฏพระพุทธรูปประทับนั่งสมัยคุปตะของอินเดีย

นอกจากนี้ศิลปะลัทธิเถรวาทยังพบในศิลปะมอญและในสมัยสุโขทัยของไทย ซึ่งศิลปะในสมัยสุโขทัยถือกันว่าเป็นศิลปะของพุทธที่งดงามที่สุดของโลกอันหนึ่ง และในมุมมองของนักประวัติศาสตร์และโบราณคดีได้ทำการศึกษาและบันทึกเกี่ยวกับพระพุทธรูปปางลีลาสมัยสุโขทัยไว้ว่า : “แบบของหุ่นประติมากรรม เสมือนคุณค่าที่นำเข้าสู่จิตภวังค์ มีความรู้ในการใช้วัสดุเป็นอย่างดี ไม่หลงตาด้วยความเป็นเนื้อหนังของคนและรอยจีบของผ้า ซึ่งนำมาเป็นปัจจัยแฝงไว้กับเนื้อโลหะ มันเป็นเฉกเช่น การเห็นพลังเพลิงพื้นผิวของบรอนซ์เปล่งแสงเรืองด้วยโครงร่างรอบนอกคล้ายการพลิ้วสะบัดของเปลวเพลิง”



ภาพที่ 1.7 ภาพเศียรพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย

ที่มา : <https://th.wikipedia.org>



ภาพที่ 1.8 ภาพพระพุทธรูปปางลีลา สมัยสุโขทัย ที่มีความงดงามน้อยช้อย
ที่มา : <https://th.wikipedia.org>

2.2 สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันตก

สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแนวตะวันตก คือการศึกษามิติหนึ่งซึ่งมาจากความรู้สึกทางการรับรู้หรือความรู้สึกทางการคิดสู่คุณค่าของความงาม หลักการของความงาม หรือ หลักการสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Principles) เป็นข้อสมมติฐานของนักสุนทรียศาสตร์ที่นำมาใช้ตามมุมมองของกลุ่มศิลปะ โดยให้ความหมายเป็นแนวความคิดในเชิงทฤษฎีของศิลปะ (Art Theories) หลักการความรู้เชิงการคิดหรือเป็นทฤษฎีของศิลปะมาจากความรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยการนำมาตีความตามแบบอย่างผลงานศิลปะด้วยยุคสมัย การสะสมกันมาจากอดีตมาเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ คุณค่าทางความงามจึงมาจากความวิจิตรอลังการและความประณีตทางฝีมือบนงานช่าง ดังนั้นการพัฒนาความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ของตะวันตกที่ล้ำหน้าปัจจุบันก็คือ การพัฒนาเชิงความคิดแล้วนำมาใช้เป็นหลักการและนำไปสู่ทฤษฎีที่สามารถนำมาใช้เป็นรูปธรรมได้จริง ในที่นี้จะนำเสนอ ดังนี้

2.2.1 ทฤษฎีนิยมการลอกเลียน (Imitationalistic theory)

ทฤษฎีนิยมการลอกเลียน หรือ การถ่ายแบบ หรือ การเอาแบบอย่างจากธรรมชาติ ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดหลักในปรัชญาศิลปะการสร้างงานที่เก่าแก่มาแต่โบราณ ในนามของลัทธิธรรมชาตินิยม ในงานศิลปะนำเสนอเนื้อหาจากสิ่งที่รับรู้และให้คุณค่าที่พบเห็นจากโลกของความเป็นจริง โดยการลอกเลียนธรรมชาติ การวาดภาพให้เหมือนกับที่ปรากฏในธรรมชาติ



ภาพที่ 1.9 ภาพตัวอย่างผลงานทฤษฎีนิยมการลอกเลียน :

cliff top walk at pourville ผลงาน Claude Monet

ที่มา : https://www.tes.com/lessons/Y93bP_gLoTukmQ/a-monet

2.2.2 ทฤษฎีนิยมรูปทรง : Formistic theory

เบลล์ (Bell, Clive) ตั้งสมมุติฐานของทฤษฎีนิยมรูปร่าง ว่าเป็นรูปทรงที่มีสาระและมีความลงตัวระหว่างเส้นและสีในผลงานจิตรกรรม หรือ ความสูงต่ำของเสียงในดนตรี ซึ่งต่อมาผู้ร่วมแนวคิดเดียวกัน คือ โรเจอร์ ฟราย (Fry, Roger) พัฒนาความคิดขึ้นใช้ได้อย่างสมบูรณ์พร้อมกับคำนิยามของทฤษฎีนี้ว่า ศิลปะ คือ รูปทรงอันหนึ่ง (Art as a Form) ซึ่งนักวิจารณ์นำมาเรียกเสียใหม่ เป็นระเบียบวิธีการสร้างผลงานในลัทธิผู้ที่นิยมรูปทรง (Formalism) ทฤษฎีนิยมรูปทรง (Formistic Theory) คุณค่าสุนทรียภาพ

คือ คุณค่าลักษณะเชิงการวิเคราะห์ (Analytic Qualities) จากการเห็นหรือรับรู้ คุณค่าที่ปะทะการรับรู้ โดยตรง : อาจได้จากการจัดองค์ประกอบด้วยชั้นมูลฐานในงานศิลปะหรือผลจากคุณค่าในพื้นที่ผิวของรูปทรง คือข้อมูลเชิงคุณค่าที่ถูกต้องตามเกณฑ์



ภาพที่ 1.10 ภาพทฤษฎีนิยมรูปทรง : Crying woman (1937) ผลงาน Pablo Picasso.
ที่มา : <https://www.pinterest.com/explore/pablo-picasso-artwork/>

2.1.3 ทฤษฎีนิยมแสดงออกทางอารมณ์ (Emotionalistic Theory)

เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย (Popularized) ที่สุดในแวดวงศิลปะ ในยุคปัจจุบัน เพราะผู้นิยมแสดงออกทางอารมณ์ผ่านการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับผู้รับรู้ในแทบทุกบรรยากาศของสังคม จุดมุ่งหมายของงานศิลปะไม่เพียงเสนอความงามของรูปทรง สีเส้น หรือเสียง หากยังต้องการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในและจุดมุ่งหมายที่ต้องการสื่อความรู้สึกออกมาให้ปรากฏ ลิโอ ตอลสตอย (Tolstoy, Leo) นำเสนอมติและมุมมองของนักนิยมแสดงออกทางอารมณ์ไว้เป็นข้อสมมุติฐานที่รัดกุมในภาพรวมว่า ผลงานศิลปะที่ปรากฏต่อสาธารณะเปรียบเสมือนสื่อวัสดุที่ใช้สำหรับการแสดงออก ดังเช่น ผ้าใบ หิน คำ เสียงสูงต่ำ ซึ่งเป็นแหล่งสะสมของสื่อและตัวแปลความหมายออกมาเป็นอารมณ์ เป็น

มวลรวมของประสบการณ์สุนทรียภาพทั้งหมดผ่านผลงานการสร้างสรรคศิลปะ ไปสู่ ผู้ดู ผู้อ่าน ผู้ฟัง ก็คือ ความรู้สึกทางอารมณ์



ภาพที่ 1.11 ภาพทฤษฎีนิยมแสดงออกทางอารมณ์ :

Abstract Force: Homage to Franz Kline, (1951-52) ผลงาน Audrey Flack

ที่มา : <https://www.incollect.com/articles/hollis-taggart-galleries>

2.3 สุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรม

สุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรมเป็นลักษณะของประสบการณ์ตรงทางสุนทรียศาสตร์ที่เกิดขึ้นมา ด้วยกระบวนการสัมผัสผ่านความรู้สึกของการรับรู้ มาสู่ความซาบซึ้ง สิ่งที่จะต้องความเข้าใจไว้เป็นพื้นฐานที่นำมาใช้ในเชิงประสบการณ์

2.3.1 หลักการทางประสบการณ์สุนทรียภาพ ประกอบไปด้วย

1) สุนทรียวัตถุ ใช้เรียกวัตถุที่มีค่าของสุนทรียภาพหรือความเป็นรสชาติที่มีพลังเสน่ห์ดึงดูด กระตุ้น หรือ ทำปฏิกิริยากับความรู้สึกทางการรับรู้ ในขณะที่รับรู้สิ่งนั้นทำให้เกิดอาการของความเพลิดเพลิน หรืออาการของความโปรดปราน ไม่ว่าจะป็นทางใจหรือทางกาย ซึ่งคุณค่าของสุนทรียภาพดังกล่าวนี้อาจได้จากสิ่งที่มีความสวยงาม จากวัตถุธรรมชาติ (Natural Objects) หรือ ความงาม

เชิงศิลปะ (Artistic Beauty) ที่มนุษย์สร้างขึ้น และทั้งสองคำนี้ถูกนำไปสู่จุดประสงค์ของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

2) คุณค่าของสุนทรียภาพ หรือ ค่าของรส คือเนื้อหาสาระอันแท้จริงถูกนำมาเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ อันจะนำไปสู่ คุณภาพ หรือ สุนทรียรส เป็นตัวค่าที่นำมาทำரியาลูกเข้าในลักษณะความซาบซึ้ง ฟังพอใจ เพลิดเพลินหรือโปรดปรานขึ้นมาเป็นประสบการณ์ในตัวคนและตัวคนผู้มีสมรรถภาพเพียงพอในการรับรู้คุณค่าของความสุนทรีย์ หรือคุณค่าจากประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มี 2 ประเภท คือ ผู้รู้จักค้นหาคุณค่าของความสุนทรีย์ หรือหาคุณค่าของรสมาได้อย่างเป็นระบบ พร้อมกับนำคุณค่านั้นมาพิจารณาตัดสินว่ามีคุณค่ามาก - น้อยให้ผู้อื่นได้ คือนักวิจารณ์ที่แท้จริง และผู้ที่รู้จักเลือกสรรคุณค่านั้นมาชื่นชมชอบและซาบซึ้งได้ตามรสนิยมของตนเอง (Aesthete)

2.3.2 บทบาทของประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ ประกอบไปด้วย

1) บทบาทของการวิจารณ์ศิลปะ การวิจารณ์ศิลปะ หมายถึง การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะ บริบททางศิลปกรรม หรือปัจจัยอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เป็นบทบาทของการหาคุณค่าในผลงานศิลปะด้วยการวิเคราะห์ทางการรับรู้ และตัดสินคุณค่าที่ได้ด้วยกระบวนการของการนำข้อสรุปในเชิงอนุมานค่าที่ได้มากหรือน้อยในลักษณะของการยืนยันจากบทวิจารณ์ที่ได้ด้วย บทบาทที่แตกต่างกันตามลักษณะของการเรียนรู้และวิชาชีพ ดังเช่น การวิจารณ์ศิลปะของศิลปิน การวิจารณ์ศิลปะของนักข่าวในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสิ่งพิมพ์ รวมทั้งคำกล่าวในลักษณะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันกับศิลปะของบุคคลทั่วไปในสังคม

2) บทบาทของการศึกษาประสบการณ์สุนทรียภาพ มีหลากหลายให้เลือกนำไปเรียนรู้ได้นับตั้งแต่บทบาทของสุนทรียวิทยา ซึ่งเป็นการแสวงหาคุณค่าของสุนทรียภาพมาสอดใส่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียนรู้ในเชิงวิชาชีพ สุนทรียภาพศึกษาเป็นการแสวงหาคุณค่าจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะภายใต้ความรู้ทางการศึกษา ซึ่งนำเสนอความเป็นมาของศิลปศึกษาทั้งระบบ สามารถนำมาประกอบการพิจารณาเปรียบเทียบกับระบบศิลปศึกษาของไทยได้ทุกแง่มุมด้วยตนเอง

3. ความงามในธรรมชาติกับความงามในศิลปะ

สุนทรีย์หรือความงาม เป็นหัวใจของสุนทรียวิทยาและสุนทรียศาสตร์ ที่มีความน่าสนใจเป็นคุณค่าสำคัญของผลงานศิลปะและความงามในธรรมชาติ ความงามตามธรรมชาติกับความงามในศิลปะ เป็นลักษณะของการจำแนกข้อแตกต่างพร้อมกับข้อเปรียบเทียบ การเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นธรรมชาติกับบทบาทของศิลปะในหลายมิติและมุมมองที่เรียนรู้ผ่านการรับรู้ อันหลากหลาย สู่ประสบการณ์สุนทรียภาพของผู้คนในสังคม ทั้งลักษณะของผู้เสพย์หรือผู้รักชอบศิลปะและผู้ที่จะเรียนรู้เพื่อนำมาสู่ประสบการณ์ การมองรู้ดูออก ฟังรู้ฟังเป็น กับคุณค่าของศิลปะที่นำมาสู่คุณค่าประสบการณ์สุนทรียภาพในชีวิตประจำวัน

3.1 ความงามในธรรมชาติ

ปรากฏการณ์ของธรรมชาติ (The Natural Phenomena) หมายถึง ความเป็นจริงของธรรมชาติที่ปรากฏ ดังเช่น ท้องฟ้า ภูเขา ทะเล ต้นไม้ บ้านเรือนที่อยู่อาศัย ยานพาหนะ รวมไปถึงสัตว์ สิ่งของ ต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งรับรู้ หรือรู้เห็นกันในชีวิตประจำวันกันโดยทั่วไปของเราทุกคน ซึ่งธรรมชาติในแต่ละ สถานที่แต่ละกาลเวลาย่อมมีปรากฏการณ์ที่แตกต่างกัน ดังเช่น ท้องฟ้าสีไกลอันสดใสด้วยแสงจ้าของดวงอาทิตย์กับปุยมะฆ สีขาว บรรยากาศที่แห้งแล้งและร้อนระอุของกลางวันในฤดูร้อน จะแตกต่างกับท้องฟ้าต่ำทะมัตตะมินด้วยเมฆ พายุและน้ำท่วมไหลนองเต็มไปด้วยความเปียกชื้นในฤดูฝน วนเวียนสับเปลี่ยนกันไปในแต่ละปี หรือความงดงามของดอกไม้ที่เป่งบานในฤดูร้อน สีสันจากแสงแดดที่สะท้อนกระทบลงบนพื้นดิน พื้นหญ้าและพื้นน้ำ



ภาพที่ 1.12 ภาพความงามในสีสันของธรรมชาติ

ที่มา : <https://wallpaperbrowse.com>

3.2 ความงามในงานศิลปะ

การรับรู้ความงามในงานศิลปะ หมายถึง การรวบรวมมวลประสบการณ์จากการเห็นด้วยการสังเกต รูปแบบของวัตถุสิ่งของต่างๆ เพื่อให้เกิดความคิดที่จะนำไปถ่ายทอดรูปแบบบนพื้นระนาบผิวต่างๆ การรับรู้เป็นกระบวนการสืบเนื่องจากการสังเกต เพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดในการเขียนภาพ นอกจากนี้ความงามใน

งานศิลปะเกิดจากการมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะ ทั้งความคิดจากประสบการณ์และการแสดงออกทางความรู้สึก ความงามคือความดี ความงามคือความจริง ความงามคือความงาม ส่วนความน่าเกลียด ความทุกข์โศกถ้าสร้างให้มีศิลปะก็เป็นความงามได้ ความงามในศิลปะไม่สามารถตัดสินได้ว่างานชิ้นไหนดีหรือไม่ดี การเสพงานศิลปะนั้นใช้เพียงแต่ความรู้สึกในการทำความเข้าใจ ดังนั้น ความเข้าใจในงานศิลปะของแต่ละคนจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ภูมิความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะด้วยเช่นกัน การชื่นชมงานศิลปะส่วนใหญ่จะเป็นการรับรู้ทางสายตา ทางการมองเห็นเป็นประสาทสัมผัส ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง ทำให้มนุษย์เห็นถึงความชัดเจนในการทำความเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ง่าย เพราะในความคิดของแต่ละคนจะมีกรอบความคิดหรือกรอบสภาพจินตนาการสิ่งต่างๆไว้ในความคิดอยู่แล้ว การเข้าถึงสุนทรียศาสตร์จึงต่างกันด้วยเช่นกัน ความงามเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถรับรู้และสัมผัสได้ มนุษย์เรต่างก็พึงพอใจในความงาม และมีความสุขเมื่อได้สัมผัสกับความงาม งานศิลปะจึงหมายถึงความงามในเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกและเพื่อบันทึกเหตุการณ์อันน่าประทับใจ งานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีที่มาและแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆเหล่านี้ ดังที่ความคิดเห็นของนักคิดและนักสุนทรียศาสตร์มีทัศนะต่างๆที่เกี่ยวข้องได้กล่าวถึงศิลปะในทุกสาขาว่า

เพลโต (Plato, ก่อน ค.ศ. 427-347) นักปรัชญาชาวกรีกให้ความเห็นว่า “ศิลปะ คือการถ่ายแบบจากศิลปะในอุดมคติ (Ideal ความงามที่พบเห็นบนโลกไม่ใช่ความงามระดับสูงสุด หากมีอยู่ในโลกอุดมคติเท่านั้นซึ่งเป็นความงามนิรันดร์)”

อริสโตเติล (Aristotle, ก่อน ค.ศ.384-322) ผู้เป็นศิษย์ของเพลโต ได้กล่าวว่า “ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ ความงามมิได้เกิดขึ้นอยู่ที่ลักษณะความกลมกลืนของสัดส่วนต่างๆของวัตถุในธรรมชาติช่วยผ่อนคลายหรือบรรเทาความเครียดของมนุษย์ งานศิลปะที่มีคุณค่าคือความงาม ความงามคือความงามของส่วนสัดส่วน”

โพลตินุส (Plotinus, ค.ศ. 204-270) นักปรัชญาชาวกรีก ในคริสต์ศตวรรษแรกเริ่มเมื่อครั้งสมัยโรมันยังเรื่องอำนาจ ท่านผู้นี้ได้ชื่อว่าเป็นนักปรัชญาแนวเพลโตและเป็นผู้มีแนวคิดอันทรงอิทธิพลด้านคติเร้นลับ หรือรหัสลัทธิ (Mysticism) ต่อชาวยุโรปในเรื่องการบรรลุญาณ มีวิธีการเข้าถึงพระเจ้าได้ให้ทรรศนะว่า “ศิลปะ เป็นเรื่องของสุนทรียะ (Art as Beauty) โดยหัวใจของความสุนทรียะนั้น จะต้องเกิดจากความมีสมาธิ ที่เกิดขึ้นจากการจัดองค์ประกอบ (ศิลปะธาตุ) ต่างๆ ให้บังเกิดเป็นภาพ (Unity) ”

ดอลสตอย (Leo Tolstoy, ค.ศ. 1828-1910) ชาวรัสเซีย นักประพันธ์เอกของโลก นักการศึกษาและนักปฏิวัติสังคม มีทรรศนะว่า “ศิลปะคือความสร้างสรรค์สุนทรียะ แต่สุนทรียะก็ไม่ได้อยู่นือศีลธรรมแต่อย่างใด ศิลปะคือการสื่อสารของอารมณ์สะท้อนใจ เช่น อารมณ์รัก โลภ โกรธ หลง ไปยังบุคคลอื่น ๆ ที่มีอารมณ์สะท้อนใจแบบเดียวกัน อารมณ์ความรู้สึกยิ่งรุนแรงเพียงใด งานศิลปะก็ยิ่งมีความเป็นศิลปะมากขึ้น

เท่านั้น” นอกจากนี้ เขายังเห็นว่า “งานศิลปะที่แท้จริงย่อมสื่อสารที่ทำให้เกิดความรักพระเจ้า รักมนุษย์ และรักความเป็นพี่น้องร่วมโลก ความก้าวหน้าของงานศิลปะก็คือความก้าวหน้าของมนุษยชาติไปสู่ความสุข สมบูรณ์ หากงานศิลปะชนิดใดขาดความรับผิดชอบต่อสังคม และละเลยความเป็นจริงดังกล่าว งานนั้นจะ เลวและเป็นงานศิลปะจอมปลอม”

ซันตายานา (George Santayana, ค.ศ. 1863-1952) นักปรัชญาชาวสเปน นักประพันธ์และเคย เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้กล่าวว่า “ความรู้สึกอย่างจริงจังเป็นสิ่งสำคัญของการสร้างสรรค์ สุนทรีย์-ศิลปะ ”

โซเปนฮาวเวอร์ (Arthur Schopenhauer, ค.ศ. 1788-1860) นักปรัชญาชาวเยอรมันคนสำคัญของ ลัทธิพลังนิยม (Energetism) ได้ให้ข้อค้นพบที่เชื่อว่า มีพลังงานแฝงมีทรงพลังในการผลักดันสรรพสิ่งทั้งหลาย ในโลกและเอกภพ เช่น พลังในตัวกิเลสมนุษย์ ทำให้มนุษย์ดิ้นรนเพื่อที่จะมีชีวิต ส่วนที่เกี่ยวกับศิลปะนั้น เขา ให้ความเห็นว่า คืออาการปรากฏของความต้องการที่แสดงความมุ่งมั่นต่อความงาม ความยิ่งใหญ่ ความเป็น เลิศแห่งรสนิม ความหยิ่งทรนงในเชื้อชาติและความเป็นมนุษย์

โรแดง (A. Rodin, ค.ศ. 1840-1917) ประติมากรเอกชาวฝรั่งเศส ได้แสดงความคิดเห็นต่อแนวคิด ทางศิลปะที่เขา มีประสบการณ์ตรงว่า ธรรมชาติเป็นสิ่งสวยงามอยู่แล้ว งานศิลปะก็ควรแสดงความงาม เหล่านั้นออกมา

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, ค.ศ. 1856-1939) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย เชื้อสายยิว ผู้นำ ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะคือการแสดงออกทางจินตนาการ เพื่อสนองความ ต้องการทางจิตที่ยังขาดให้ได้แสดงออกมาตามที่ตั้งใจและเติมเต็มจุดประสงค์นั้น

ศาสตราจารย์กรีติ บุญเจือ ให้แนวคิดที่ว่า งานศิลปะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ไม่ใช่มีมาเองหรือเป็นไป เอง สิ่งต่างๆในธรรมชาติมีอยู่มากมายทั้งงดงาม แต่ถ้ามีมาเองไม่มีผู้ใดสร้างก็ไม่นับเป็นศิลปกรรม

ส่วนการนำเสนอทฤษฎีต่างๆมาใช้แสดงออกนั้น มีจุดประสงค์เพื่อให้ทราบถึงแนวทางและแนวคิด ต่างๆในการสร้างสรรค์งานศิลปะของแต่ละกลุ่มที่มีอุดมการณ์แตกต่างกันออกไป ดังนี้

3.2.1 การลอกเลียนธรรมชาติ

ทฤษฎีการเลียนแบบธรรมชาติ คือ การเล่าเรื่องทางการรับรู้ โดยการนำปรากฏการณ์ ทางการรับรู้มาสู่การลอกเลียนธรรมชาติ คือ การเล่าเรื่อง ทางการรับรู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาให้ รับรู้คุณค่าได้ด้วยความเป็นจริงของธรรมชาติแบบตาเห็นหรือการนำปรากฏการณ์ทางการรับรู้มาสะท้อน ความรู้สึกและการแสดงออกทางอารมณ์



ภาพที่ 1.13 งานจิตรกรรมแบบลोकเลียนธรรมชาติ : ชื่อผลงาน Woodland Road
ผลงานของ Meindert Hobbema (c. 1670)
ที่มา : [www. Metropolitan Museum of Art](http://www.Metropolitan Museum of Art)

3.2.2 การสะท้อนความรู้สึก และการแสดงออกทางอารมณ์

ประสบการณ์หลากหลายที่นอกเหนือจากการนำปรากฏการณ์ธรรมชาติมาสู่การรับรู้แล้ว สะท้อนออกมาให้เห็นตามความรู้สึก การแสดงออกโดยการรวบรวมเอาความรู้สึกและหลายสิ่งหลายอย่าง รวมเข้าด้วยกัน อารมณ์เก็บกด อารมณ์สะเทือนใจ ยิ่งกว่านี้ยังสัมพันธ์กับเจตนาคติ สภาพบรรยากาศ ความสมหวัง ความผิดหวัง ความเจ็บปวด ความเครียดและอารมณ์ความผ่อนคลาย ความรู้สึกหรืออารมณ์ของตนเองเหล่านี้ เมื่อถ่ายทอดผ่านงานศิลปะการแสดงอารมณ์ที่สามารถจูงใจให้ผู้ชม ผู้ฟังคล้อยตาม รายละเอียดของธรรมชาติที่เป็นจริงจะหายไป แต่จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกออกมาให้เห็นแทนความเหมือนนั้น ลองใช้การรับรู้ตนเองและพิจารณาเปรียบเทียบความเหมือนจริงตามตาเห็นกับเหมือนตามความรู้สึก และอารมณ์ที่สื่อออกนั้นจะดีกว่าคำอธิบายใดๆหลายเท่า



ภาพที่ 1.14 ภาพงานจิตรกรรมที่แสดงออกถึงความอารมณ์รู้สึกที่อ่อนคลาย By the Water ผลงาน Pierre-Auguste Renoir (1841–1919)

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/>

4. สาขาวิชาการศิลปะ

สิ่งที่ควรเข้าใจไว้เป็นพื้นฐานก็คือเบื้องหลังพฤติกรรมของผู้คน นับตั้งแต่เรื่องของความเชื่อ ศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม การปกครอง การศึกษา และศิลปะ ประเด็นสำคัญของการรับรู้ของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็น ค่านิยมซึ่งกระทำตามกัน หรือกลุ่มบุคคลสร้างขึ้นมาเป็นคุณค่ามวลรวมเพื่อนำไปสู่ความเป็นเอกลักษณ์ ทางวัฒนธรรมกับรสนิยม เป็นสิ่งสำคัญที่นำไปสู่พื้นฐานเฉพาะตนของคนในสังคม แล้วถ่ายทอดสิ่งที่ถูกรู้และ สิ่งที่ตนรู้สึกสู่ผลงานด้วยกรรมวิธีหรือกระบวนการอย่างใดอย่างหนึ่ง และยังเป็นกลืนอายุที่สืบทอดผ่านเข้าสู่ ขอบข่ายของวัฒนธรรม จากอดีตสู่วิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน คำว่ารสนิยม โดยความหมายทั่วไป หมายถึง

ความนิยมชมชอบ ความพอใจ ความสามารถเลือกเฟ้นในสิ่งที่ดี สิ่งที่ควรที่เหมาะสม ในทางสุนทรียวิทยา ได้มีผู้นำเรื่องรสนิยมไปใช้เรียกความรู้สึกและการตัดสินใจสุนทรียะกันอย่างกว้างขวาง

สุชาติ สุทธิ (2543 :198) ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของรสนิยมว่า สิ่งสวยงามกับรสนิยมเกิดขึ้นในมิติมุมมองเดียวกัน สิ่งสำคัญคือทั้งคู่มาจากกลิ่นอายที่หล่อหลอมมาจากวัฒนธรรมเดียวกัน ในกลิ่นอายของวัฒนธรรมตะวันตก ความหมายของสิ่งสวยงามกับรสนิยมก็มีค่าเล่าขานกันมาในทำนองเดียวกัน กับความหมายที่ว่า “ความงามของใครก็จะอยู่ในสายตาของคนที่ตนรัก” ลักษณะคำพังเพยนี้ ก็หาแหล่งที่มาอันแน่ชัดไม่ได้เช่นเดียวกัน แต่ถ้าสืบสวนสอบสวนลงไปในข้อคิดเกี่ยวกับความงามและรสนิยมของปราชญ์โบราณตะวันตกได้เคยกล่าวไว้ว่า “ทุกคนเลือกสรรสิ่งที่เขารักไม่เกี่ยวกับความงาม แต่ก็ด้วยรสนิยมของตนเอง” ดังนั้น สิ่งที่เป็นรสนิยมคือความพึงพอใจ อาจเป็นลักษณะที่เห็น ที่ฟังแล้วชวนยินดี ชวนฟังพอใจ และรู้สึกถึงคุณค่าทางความงาม

ปีแอร์ บูร์ดีเยอ (Pierre Bourdieu, ค.ศ.1930-2002) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับรสนิยมว่า รสนิยมคือความสามารถในการตัดสินหรือประเมินคุณค่าทางความงามด้วยประสาทสัมผัสอย่างทันทีทันใด หรือความสามารถในการรับรู้หรือเห็นความแตกต่างในรสชาติอาหาร ซึ่งหมายถึง ความชื่นชอบในรสชาติอาหาร บางอย่างมากเป็นพิเศษ การบอกว่าจะไรดีไม่มีดี อะไรอร่อยไม่อร่อย อะไรดูดีและอะไรดูหยาบคายอย่างไรได้อย่างหนึ่งขึ้นอยู่กับใครคือผู้กระทำและกาลเทศะ

กำจร สุนพงษ์ศรี (2555:83) ได้อธิบายว่า รสนิยมมีความสำคัญต่อการตัดสินเชิงสุนทรียภาพ นักสุนทรียศาสตร์หลายคนเชื่อว่ามันเกิดจากรู้สึกภายใน (Inner Sense) เป็นรูปแบบการรับรู้ทางสุนทรียภาพ หรือการรู้โดยสันชาติญาณที่มีเหตุมาจากความรู้สึกนึกคิดมาใช้ในการตัดสิน ซึ่งส่วนมากเรียกว่าความรู้สึกชอบ หรือความพึงพอใจ ดังที่ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี กล่าวว่า “ความรู้สึกทางความงามเป็นสุนทรียภาพนี้ ย่อมเป็นไปตามอุปนิสัย การอบรมและการศึกษาของบุคคล ซึ่งเรียกรวมกันว่า รส (Tast) เพราะฉะนั้นความรู้สึกนี้จึงย่อมมีแตกต่างกันไปมาก”

โดยสรุป คำว่ารสนิยม มีความหมายในสองลักษณะ คือความหมายทางการแสดงออกถึงความสามารถในการจำแนกความแตกต่าง และความหมายที่สองคือการเห็นคุณค่า ซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลในการแสดงออกในทุกพื้นที่ ทั้งการแสดงออกในทางวัฒนธรรม การแลกเปลี่ยนในเชิงสัญลักษณ์ เช่น เสื้อผ้า ที่อยู่อาศัย อาหาร ดนตรี กีฬา วรรณกรรมและงานศิลปะ ประเภทของรสนิยมขึ้นอยู่กับการจำแนกความแตกต่างที่กำหนด เช่น การจำแนกระหว่างความสวยกับความน่าเกลียด ความโดดเด่นกับความสามัญธรรมดา ทั้งนี้การบริโภคศิลปะและวัฒนธรรมถูกจัดให้เกิดการจำแนกความแตกต่างในการกระทำทางสังคม ทั้งนี้อาจเกิดจากลักษณะนิสัย สันดาน แนวจริต ความดัดจริต ที่มีส่วนให้เกิดรสนิยมที่ต่างกัน ทั้งนี้รูปแบบทางศิลปะที่เกิดขึ้นมีลักษณะและการแสดงออกดังนี้

4.1 รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกทางทัศนศิลป์

รูปแบบในผลงานทัศนศิลป์ หมายถึง แนวคิดกระบวนการ วัสดุ เทคนิค และวิธี การสื่อออกมาเป็น ผลงานทัศนศิลป์ (Visual art Formulation) หรือการระบายเส้นสีและน้ำหนึ่กออกมาให้เห็นเป็นรูปทรงทางการเห็น (Visual form) ได้ลักษณะใดและให้คุณค่าทางการรับรู้ทางการเห็น และคุณค่าของการแสดงออกทางอารมณ์ที่รับรู้จากผลงานทัศนศิลป์ ประกอบไปด้วย

4.1.1 จิตรกรรม (Painting) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสี และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น เพื่อให้เกิดภาพ 2 มิติ ไม่มีความลึกหรือหนึ่ก จิตรกรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานจิตรกรรม มักเรียกว่า จิตรกร

จอห์น แคนาเดย์ (John Canaday) ได้ให้ความหมายของจิตรกรรมไว้ว่า จิตรกรรม คือ การระบายสีของสีลงบนพื้นระนาบรองรับ เป็นการจัดรวมกันของรูปทรง และ สีที่เกิดขึ้นจากการเตรียมการของศิลปินแต่ละคนในการเขียนภาพนั้น พจนานุกรมศัพท์ อธิบายว่า เป็นการสร้างงานทัศนศิลป์บนพื้นระนาบรองรับด้วยการ ลาก ป้าย ชีต ขูด วัสดุ จิตรกรรมลงบนพื้นระนาบรองรับ

4.1.2 ประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก การหล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือหนึ่ก สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์ โดยชิ้นงาน ผ่านการสร้างของประติมากร ประติมากรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากร

4.1.3 ภาพพิมพ์ (Graphic Art) หมายถึง ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นมาด้วยวิธีการพิมพ์ กดให้ติดเป็นภาพ บนกระดาษจากแม่พิมพ์ชนิดต่างๆ เช่น แม่พิมพ์ไม้ แม่พิมพ์โลหะ หรือแม่พิมพ์อื่นๆ ซึ่งแม่พิมพ์เหล่านั้นศิลปิน ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยตัวของเขาเอง การพิมพ์ภาพนั้นจะต้องมีแม่พิมพ์ที่ใช้เป็นแบบอย่างสำหรับในการพิมพ์ ซึ่งสามารถเลือกใช้วัสดุต่างๆ นำมาเป็นแม่พิมพ์ได้ เช่น ไม้ กิ่งไม้ ไม้ กระดาษ ไม้ก๊อก กระดุม ขวด ขึ้นเผือก เป็นต้น แต่วัสดุต่างๆ ที่จะนำมาเป็นแม่พิมพ์นั้นต้องมีร่องมึ่รอย ซึ่งจะเป็นร่องลึกมากหรือลึกน้อยก็ขึ้นอยู่กับลักษณะแบบอย่างหรือรูปแบบในการพิมพ์ ผลงานภาพพิมพ์จะมีลักษณะเป็นสองมิติ ซึ่งจะแสดงมิติที่สามสร้างขึ้นโดยการประกอบกันของทัศนธาตุ เช่น เส้นสีแสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี ฯลฯ ซึ่งเป็นมิติลวงตาล้ากกับผลงานจิตรกรรม แต่แตกต่างกันที่ภาพพิมพ์ใช้การถ่ายทอดสีจากแม่พิมพ์ลงบนระนาบรองรับแทนที่จะเป็น การขูด ชีต เขียน ป้าย หลด สลัดฯบนระนาบรองรับโดยตรง ในภาษาอังกฤษเรียก Printmaking หรือ Graphic Arts ซึ่งมีความหมายเดียวกันคือ “ศิลปะภาพพิมพ์”

4.1.4 สถาปัตยกรรม (Architecture) หมายถึง ผลงานศิลปะที่แสดงออกสิ่งก่อสร้าง รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกสิ่งปลูกสร้างนั้น ที่มาจากการออกแบบของมนุษย์ ด้วยศาสตร์ทางด้านศิลปะ การจัดวางที่ว่าง ทัศนศิลป์ และวิศวกรรมการก่อสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอย สถาปัตยกรรมยังเป็นสื่อความคิด และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมในยุคนั้นๆด้วย

ผลงานทัศนศิลป์มีคุณสมบัติที่มีคุณค่าในตัวของชิ้นงาน ดังนี้

1) คุณสมบัติทางวัสดุ งานทัศนศิลป์จะใช้วัสดุที่เหมาะสมต่อประเภทของผลงาน ประกอบกันขึ้นเป็นชิ้นงาน คุณสมบัติพื้นฐานที่สื่อออกมาให้เห็น ก็คือ พื้นวัสดุนั่นเอง เช่น งานประติมากรรมแกะสลักไม้ นอกจากรูปทรงทางศิลปะแล้ว ก็ยังเห็นลายไม้ และเนื้อไม้ด้วย งานประติมากรรมหินอ่อน ก็ให้เห็นคุณสมบัติของหินอ่อนได้จากผิวหิน ลายที่ปรากฏในตัวและเนื้อหิน ในงานจิตรกรรมก็จะเห็นชนิดของสีที่จิตรกรเลือกนำมาใช้วาด เช่น สีน้ำ สีอะครีลิค สีน้ำมัน สีฝุ่น เป็นต้น หรือเห็นวัตถุซีเมนต์ ศิลาลง กระจก อลูมิเนียม ในงานสถาปัตยกรรม วัสดุที่นำมาประกอบผลงานแต่ละชนิดจะมีคุณค่าในตัวเอง ที่แสดงถึงลายในพื้นผิวสี น้ำหนัก ความเรียบ ความหยาบ รวมไปถึงความรู้สึกถึงความมั่นคงในชิ้นงาน อันจะก่อให้เกิดสุนทรียภาพต่อการสัมผัสเห็นได้

2) คุณสมบัติทางรูปแบบ เมื่อมองดูงานทัศนศิลป์ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม จะสามารถทราบถึงรูปแบบของผลงานว่างานจิตรกรรมที่เห็นเป็นรูปแบบ ภาพเขียนแบบธรรมชาติ ภาพคน ภาพทิวทัศน์ หรือภาพนามธรรมที่มีรูปแบบใช้เส้น สีตัดกัน เช่นเดียวกับงานประติมากรรมว่ามีรูปแบบอย่างไร ยังทราบถึงว่าผลงานมีสีลาอย่างไร อยู่ในท่าทางอย่างไร หรืองานสถาปัตยกรรม ก็สามารรถเห็นได้ว่ามีรูปทรง สูง ต่ำ กว้าง ยาว อย่างไร หรือออกแบบก่อสร้างแนวแบบอนุรักษ์สมัยเก่าหรือรูปแบบสมัยใหม่ แบบงานศิลปะร่วมสมัย เป็นต้น

3) คุณสมบัติทางความหมาย ผลงานศิลปะ แขนงทัศนศิลป์จะสื่อถึงเรื่องราวหรือความหมายในตัวชิ้นงานได้ว่ามีความหมายอย่างไรตามทีศิลปินหรือสังคม วัฒนธรรมนั้น ๆ มีจุดประสงค์ที่จะสร้างขึ้น เช่น เป็นรูปที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนา มีความหมายถึงความศรัทธา เคารพ บูชา เลื่อมใส หากสร้างเป็นรูปแทนทางสัญลักษณ์บางประการอาจมีความหมายเป็นเครื่องให้ระลึกถึงเหตุการณ์ที่สำคัญผ่านมา ระลึกถึงสิ่งที่ชีวิตจะต้องนำมาตระหนักถึงความสำคัญนั้น ๆ หรือสร้างเป็นผลงานรูปแบบสร้างสรรค์ ก็มีความหมายถึง การหลุด หนีออกจากรูปแบบเดิม ๆ เป็นรูปแบบที่ทดลองทำใหม่ แสวงหาแนวทางใหม่ ๆ เป็นต้น

4.2 รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกสุนทรียศาสตร์ทางดนตรี

รูปแบบในผลงานดนตรี หมายถึง แนวคิดกระบวนการใช้เครื่องดนตรี การจัดวางและการเล่นออกมาเป็นดนตรี หรือเป็นเพลงออกมาให้ได้ยินหรือได้ฟังในรูปแบบของดนตรี ข้อสำคัญก็คือ ทำอย่างไรจึงจะให้

การลำดับก่อนหลังในการฟังจากปรากฏการณ์ทางคุณค่าของเสียงได้อย่างไร คุณค่าของการแสดงออกทางศิลปะดนตรี นอกจากเทียบเคียงกับคุณค่าเชิงเกณฑ์ตามโครงสร้างของทัศนศิลป์ ซึ่งนำมาใช้ได้เช่นเดียวกันแล้ว ยังมีคุณค่าเฉพาะตามมิติและมุมมองของศิลปะดนตรี ทั้งนี้เพราะสุนทรียศาสตร์ทางดนตรี สามารถวัดจากการเล่นเป็นรูปแบบของวงใหญ่ และวงขนาดต่างๆลดหลั่นกันลงมาจนถึงประเภทเดี่ยว ความซาบซึ้งจึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในความรู้สึกของผู้ฟังที่รู้ตัวหรือมีปัญหา ความซาบซึ้งไม่เกิดขึ้นถ้าผู้ฟังใช้อารมณ์รับฟังดนตรี เพราะการใช้อารมณ์นั้นไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับปัญหาหรือความรู้สึกส่วนตัวเสมอไป การที่ผู้ฟังมีอารมณ์ไปตามบทเพลงนั้นอาจจะมีการเรียนรู้และความเข้าใจที่ยังไม่ถึงสุนทรียรสของดนตรีก็ได้ เพราะยังขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในโครงสร้างของรูปแบบและเนื้อหาดนตรี ซึ่งต่างจากความซาบซึ้งที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ฟังต้องสัมผัสกับสุนทรียรสของดนตรีให้ได้เสียก่อนซึ่งบางครั้ง ผู้เชี่ยวชาญทางดนตรีจะต้องอธิบายต่อเนื้อให้ลึกถึงมูลฐานและหลักการที่เล่นเป็นวงโดยเฉพาะได้ดีกว่านำมาจำแนกไว้ตรงจุดนี้

4.3 รูปแบบและคุณค่าของการแสดงออกในสุนทรียศาสตร์ทางการแสดง

รูปแบบผลงานในสุนทรียศาสตร์ทางการแสดงหมายถึง แนวคิด กระบวนการทางการเคลื่อนไหว ออกมาเป็นศิลปะการแสดง (Performative formulation) เกณฑ์เชิงคุณค่าทางการเห็น สุนทรียภาพทางด้านศิลปะการแสดงหมายถึง การร่ายรำอันเกิดจากการคิดประดิษฐ์ปรุงแต่งขึ้นจากธรรมชาติให้มีความประณีตงดงาม อ่อนช้อย โดยมีกระบวนการขั้นตอนควบคู่ไปกับศาสตร์ด้านดนตรี การขับร้อง ผสมผสานกลมกลืนกันให้มีความสุขความบันเทิงแก่ผู้ชมทั้งด้านอารมณ์และความรู้สึกอันทรงคุณค่า ทางทัศนศิลป์ก็สามารถนำมาพิจารณามาใช้ได้ หรืออาจนำทฤษฎีและเกณฑ์เชิงคุณค่าทางสาขาการแสดงมาใช้เป็นการเฉพาะ โดยผู้เชี่ยวชาญทางการแสดงก็อาจจะได้ผลที่ดีกว่าในรายละเอียด แต่ข้อสำคัญให้สามารถจำแนกและลำดับปรากฏการณ์ทางการเคลื่อนไหวก่อน-หลัง และต่อเนื่องกัน ได้คุณค่าทางเคลื่อนไหวได้อย่างไร คุณค่าของการแสดงออกทางศิลปะการแสดง : หาได้ด้วยคุณค่าเชิงเกณฑ์ที่ จำแนกไว้ในทฤษฎีศิลปะและคุณค่าอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากคุณค่าเชิงเกณฑ์ที่ รับรู้ได้จากการเคลื่อนไหวของกลุ่มและเฉพาะตัวของนักแสดงเช่นเดียวกับศิลปะดนตรี เพราะศิลปะทั้งสองสาขามีรากฐานที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์เนื่องกัน ซึ่งมีทั้งร้อง (เสียง) และรำ (เคลื่อนไหว) ซึ่งควรแยกคุณค่าของการแสดงออกในสองอย่างนี้

บทสรุป

สุนทรียศาสตร์ คือ การศึกษามิติหนึ่งซึ่งมาจากความรู้สึกทางการรับรู้ หรือทางความรู้สึกทางการคิด และคุณค่าของความงาม Aesthetics : A dimension of study is study of either perceptual or conceptual sensitivity through quality of beauty” สุนทรียศาสตร์เชิงการคิดแบบตะวันออก ประกอบด้วย สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพราหมณ์ พราหมณ์จะไม่ให้ความสำคัญกับประวัติศาสตร์ ศิลปะ เพราะไม่ใช่ขอบข่ายของการบันทึกสาระเชิงคุณค่าไว้ให้แก่มนุษยชาติเพราะสิ่งที่จะเรียนรู้ หรือ ทำการปลูกฝังนั้น เป็นสาระเชิงคุณค่าที่ผสมผสานกับรูปทรง และเนื้อหาที่แสดงออกมาเป็น ศิลปะอุดมคติได้นั้น คือขอบข่ายของสุนทรียพิสัย นอกจากนั้นความงามอันสูงสุด ไม่อยู่ในสถานะเก่า หรือใหม่ หรือ อดีต และปัจจุบันของชีวิตตามมุมมองของนักประวัติศาสตร์ แต่มันอยู่เหนือกาลเวลามีอยู่และเป็นอยู่กับความเป็นมนุษยชาติเสมอ ตามความศรัทธาของผู้ที่เชื่อว่า คุณค่าความงามที่ให้ความสุนทรีย์นั้น สร้างความผ่อนคลายมีความสุข แต่จิตวิญญาณ คือ ยอดปรารถนาของผู้ยึดถือ ความมีกุศลในจักรวาลของจิตวิญญาณ สุนทรียญาณนั้นให้คุณค่าทางสุนทรีย์อารมณืกับมนุษย์ ทั้งผู้รับรู้ภายนอกคู่กับผู้แสดงออกจากภายใน ต่างก็มีความสุข และ วิญญาณต่างก็มีความสุขซึ่งปิตินันติ ส่วนสุนทรียศาสตร์เชิงการคิดแบบพุทธนั้น เป็นลักษณะของ สุนทรียศาสตร์แบบเจือปนที่มิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเข้าสู่ประสบการณ์ของความสุนทรีย์ แต่เป็นความ สุนทรีย์ที่นำไปสู่คุณค่าทางจริยธรรม สัจธรรมของชีวิตตามมุมมองของความเป็นศาสนา แนวคิดและ ประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพทางโลกที่เกิดขึ้นในพุทธศาสนานั้น เพราะความศรัทธาจึงเกิดการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องสักการบูชาด้วยความหลากหลายของรูป แบบตามพลังของความศรัทธา ทั้งนี้เป็นรูปแบบของศิลปะที่กลั่นกรองจากจินตนาการในโลกของอุดมคติ และการนำศิลปะที่เกิดจาก จินตนาการทางอุดมคติลงสู่โลกของความเป็นจริงของชีวิตด้วยรูปแบบของศิลปะเชิงสัญลักษณ์ เนื้อหาของ ศิลปะสัญลักษณ์จึงเป็นแค่ นิमितายนอก (External Sign) ที่จะต้องแปรค่าของความหมายเพื่อนำกลับเข้าไปสู่ความเข้าใจว่าบรรดาสัญลักษณ์นั้นๆหมายถึงอะไรในห้วงจินตนาการและโลกของอุดมคติร่วมกันของ พุทธศาสนิกชน

ความงามที่เป็นประสบการณ์ที่มนุษย์รับรู้ได้มาจากความงามที่เกิดจากธรรมชาติและความงามใน ผลงานศิลปะ ความงามที่เกิดจากธรรมชาติเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ และเป็นแหล่งกำเนิดสำคัญที่คอยให้ ความสวยงามตามความเป็นจริงด้วยการสัมผัสจากการรับรู้ ซึ่งมีและดำรงอยู่ตามธรรมชาติของมันเองเป็น ปกติ แต่ความเป็นจริงของธรรมชาติจะถูกปรับเปลี่ยนไปสู่ความหลากหลายด้วยของปรากฏการณ์ทางการ รับรู้ ของแต่ละบุคคลที่ให้ผลแตกต่างกัน ส่วนความงามในงานศิลปะเป็นปรากฏการณ์ของการรับรู้ และเป็น ตัวแปรอันสำคัญเข้าสู่การเรียนรู้ ทั้งภาคการสร้างสรรค์ผลงาน และภาคของการเรียนรู้คุณค่าเชิงศิลปะที่ ปรากฏผ่าน ประสบการณ์เชิงคุณค่าหรือระบบการเรียนรู้ด้วยเชิงประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ภาพ งานศิลปะเป็น

ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยทั้งการลอกเลียนธรรมชาติและการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งเป็นการแสดงออกแบบนามธรรม (Abstract Expressionism) คุณค่าของการแสดงออกจะปรากฏอยู่ในผลงานแทบทุกกระบวนการ นับตั้งแต่การนำเสนอด้วยรูปแบบอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนที่เหมือนจริงตามตาเห็น (Visual Accuracy) หรือเหมือนจริงตามความรู้สึก (Visual Sensation) หรือเหมือนตามความประทับใจ (Visual Impression) ฯลฯ รวมทั้งการแสดงออกทางอารมณ์แบบนามธรรม

นอกจากนี้คุณสมบัติที่ได้จากประสบการณ์จริงนั้น หมายถึงการนำเนื้อหาที่ได้ผ่านประสบการณ์จากที่รับรู้ทางการเห็น การฟัง และการเห็นและฟังผสมผสานกันตามขั้นตอนของความเป็นจริง และจะนำมาสู่สิ่งที่ได้คือ ประสบการณ์ความซาบซึ้งกับคุณค่าของสุนทรียภาพ

คำถามท้ายบท

1. สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพุทธกับสุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบพราหมณ์มีแก่นความคิดที่เหมือนกัน อย่างไรและมีความแตกต่างกันอย่างไร
2. สุนทรียศาสตร์เชิงความคิดแบบตะวันตกมีทฤษฎีอะไรบ้างที่สามารถนำมาเป็นรูปธรรมได้
3. องค์ความรู้ทางด้านศิลปะที่รับรู้ทางการเห็น การได้ยิน และการเคลื่อนไหวมีข้อเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร
4. บทบาทของการวิจารณ์ศิลปะและบทบาทของสุนทรียภาพ มีความแตกต่างกันอย่างไร
5. ความงามที่มนุษย์รับรู้ได้แบ่งเป็นความงามด้านใดบ้าง และมีความแตกต่างกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 1)

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). **พจนานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2556). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ คีร์ตนา. (2542). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ไพฑูรย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง. (2541). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร : มปท.
- สุชาติ เถาทอง. (2537). **ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- สุชาติ สุทธิ. (2543). **คู่มือการสอน : สุนทรียภาพทั้งชีวิต**. โครงการจัดตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์. สถาบันราชภัฏสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี.

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ 3 คาบเรียน

1. เนื้อหาประจำบท

- 1.1 องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์
- 1.2 หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์งานเชิงศิลปะ

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

- 2.1 เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ถึงองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์
- 2.2 เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงหลักในการจัดองค์ประกอบและสามารถนำไปสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์รวมถึงนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างเข้าใจ ถูกต้องและเกิดเอกภาพของผลงาน
- 3.2 นักศึกษาสามารถสื่อสารและอธิบายงานเชิงศิลปะได้
- 3.3 นักศึกษาตระหนักถึงคุณค่าขององค์ประกอบและหลักการจัดองค์ประกอบในผลงานทางทัศนศิลป์
- 3.4 นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดเป็นผลงานทางความงามและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

- 4.1 ผู้สอนบรรยายและการอธิบายเนื้อหาโดยเปิดให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและอภิปรายกันในชั้นเรียน
- 4.2 นักศึกษาสร้างสรรค์งานเชิงศิลปะโดยใช้องค์ประกอบพื้นฐานต่างๆ มาจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความงามและน่าสนใจได้
- 4.3 นักศึกษาอธิบายถึงการสร้างสรรค์งานเชิงศิลปะของตนเองได้

4.4 นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนมุมมองและร่วมกันวิจารณ์ผลงานทางทัศนศิลป์ของแต่ละคน

5. สื่อการสอน

- 5.1 เอกสารประกอบการสอน
- 5.2 ภาพตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์
- 5.3 ภาพผลงานจริงของการจัดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ทางทัศนศิลป์
- 5.4 สื่อ Projector/Power Point

6. การประเมินผล

- 6.1 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้
- 6.2 งานที่นักศึกษาจะสร้างสรรค์ขึ้นในเชิงศิลปะ
- 6.3 การซักถาม ตอบคำถาม
- 6.4 การอธิบายและการวิจารณ์ผลงาน
- 6.5 คำถามท้ายบทเรียน

บทที่ 2

องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์

กฤษณพล ทีครูช

มนุษย์สามารถรับรู้ถึงความสวยงาม ความพอใจ ของสิ่งต่าง ๆ ได้แตกต่างกันตามระดับ ความพึงพอใจของแต่ละบุคคล ทั้งนี้อาจขึ้นกับบริบทนิยม สภาพสังคม ศาสนา ความเชื่อและสิ่งแวดล้อมที่ผู้รับรู้นั้นดำรงชีวิตอยู่ ประสบการณ์ทางการมองเห็นที่ได้รับจากธรรมชาติกับประสบการณ์ทางการมองเห็นที่ได้จากผลงานศิลปะที่มองเห็นได้ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสมและสถาปัตยกรรม คือ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) ซึ่งเป็นศิลปะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาเป็นสำคัญนั่นเอง

หากแต่ว่าผู้รับรู้นั้นได้เข้าใจถึงกระบวนการ องค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญ ศิลปะที่มองเห็นได้ ของสิ่งที่ได้สัมผัส ก็ย่อมทำให้รับรู้ถึงความงาม ความพอใจนั้นๆ ได้อย่างแท้จริง ศิลปะนั้นดูเหมือนว่าจะไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมากนัก เพราะอาศัยแต่ความสุนทรีย์ทางอารมณ์เพียงประการเดียว แต่หากได้ศึกษาถึงความสุนทรีย์อย่างลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่ามีความกฎเกณฑ์ในตัวของมันเอง ซึ่งจะต้องศึกษาถึงองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ประกอบกัน เป็นงานศิลปะหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือผู้เรียน จะต้องเข้าใจในหลักองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะเป็นเสียก่อนจึงจะสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณค่าและรับรู้ถึงความงามทางศิลปะ ได้อย่างถูกต้อง

1. องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์

1.1 ความหมาย และความสำคัญขององค์ประกอบศิลปะ

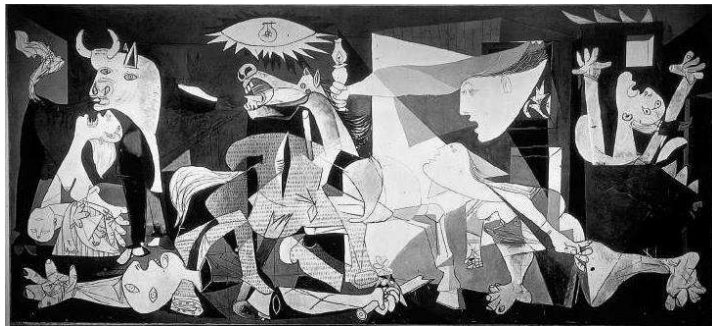
ความหมายขององค์ประกอบศิลปะ (Composition) มาจากภาษาละติน โดยคำว่า Post นั้นหมายถึง การจัดวาง และคำว่า Comp หมายถึง เข้าด้วยกัน ซึ่งเมื่อนำมารวมกันแล้วในทางศิลปะ Composition จึงหมายความว่าองค์ประกอบของศิลปะ การจะเกิดองค์ประกอบศิลป์ได้นั้น ต้องเกิดจากการเอาส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art) มาสร้างสรรค์งานศิลปะเข้าด้วยหลักการจัดองค์ประกอบ ศิลป์ (Principle of Art) จึงจะเป็นผลงานองค์ประกอบศิลปะ ความหมายขององค์ประกอบศิลปะนั้นได้ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายเอาไว้ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ คำว่าองค์ประกอบตามความหมาย คือ ส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้น เป็นสิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออก และสร้างความหมาย ซึ่งมีผู้ให้ความหมายอย่างมากมาย เช่น

ชลุต นิมเสมอ (2557) กล่าวว่าในงานศิลปะนั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วน

ที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอันอีกส่วนหนึ่ง ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะคือรูปทรงกับเนื้อหา

สวนศรี ศรีแพงพงษ์ (2538) กล่าวว่าองค์ประกอบศิลปะหมายถึงเครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่าง ๆ ที่แสดงออกในการสื่อความหมายและความคิดสร้างสรรค์

สมภพ จงจิตต์โพธา (2554) กล่าวว่าองค์ประกอบศิลปะหมายถึงโครงสร้างของผลงานที่มองเห็นทั้งหมด โดยมีส่วนประกอบย่อยหรือส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะมาจัดผสมผสานเข้าด้วยกัน เมื่อดูส่วนรวมแล้วเกิดความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และหลักองค์ประกอบศิลปะ มีบทบาทสำคัญในการนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ทุกสาขา



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างการจัดองค์ประกอบที่สมบูรณ์ของ Picasso “Guernica”

1937 สีน้ำมันบนผ้าใบ 350.3 x 782.3 ซม.

ที่มา : http://valtorta.org/images/Guernica_Picasso%201937.jpg

โดยสรุปองค์ประกอบศิลปะก็จะเปรียบได้กับการที่ศิลปินจะนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดเข้าด้วยกัน โดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ แตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของแต่ละคน เพื่อสื่อสารความคิดและความรู้สึก หลักการจัดองค์ประกอบจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้ศิลปินนำองค์ประกอบมาใช้ได้อย่างมีความหมาย ทั้งในเชิงความคิดและความรู้สึกหลักดังกล่าว และศิลปะที่มองเห็นได้ ซึ่งได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสมและสถาปัตยกรรม คือ ทัศนศิลป์ (Visual Arts) ซึ่งเป็นศิลปะที่สามารถชื่นชมได้ด้วยจักขุประสาททางตาหรือการมองเห็นเป็นสำคัญนั่นเอง

1.2 ทัศนศิลป์ แบ่งออกเป็นสองจำพวกตามมิติที่มองเห็น ได้แก่

1.2.1 ทัศนศิลป์ 2 มิติ (Two-Dimensional Visual Arts) หมายถึงทัศนศิลป์ที่เกิดจากสร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะแบนราบแสดงเฉพาะความกว้างและความยาว ด้วยวิธีการวาด การระบายสี การพิมพ์ ได้แก่ ผลงานแขนงจิตรกรรมและภาพพิมพ์

จิตรกรรม (Painting) เป็นผลงานทัศนศิลป์ที่เกิดจากการนำสีชนิดต่าง ๆ ระบายหรือวาดลงบนระนาบ สร้างเป็นภาพที่สื่อเรื่องราว ความหมายและความรู้สึกได้ สีดังกล่าว ได้แก่ สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีชอล์ค สีเทียน ดินสอสี ดินสอดำ แท่งถ่าน ฯลฯ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาหรือการแสดงออกของผู้สร้างหรือศิลปิน บางครั้งศิลปินอาจจะใช้สีหลาย ๆ ชนิดร่วมกันแบบเทคนิคผสมก็ได้

ภาพพิมพ์ (Printmaking) เป็นผลงานทัศนศิลป์ที่เกิดจากการนำวัตถุที่เรียกว่า แม่พิมพ์กดประทับลงบนระนาบผิว สร้างเป็นภาพที่สื่อเรื่องราว ความหมาย และความรู้สึกได้ กระบวนการพิมพ์ภาพ แบ่งออกได้ 3 กระบวนการ ตามลักษณะของแม่พิมพ์ คือ

- กระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์นูน (Relief Process) คือ กระบวนการพิมพ์ที่ได้ภาพจากส่วนนูนของแม่พิมพ์ เช่น ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) ภาพพิมพ์บล็อก (Block Printing) ภาพพิมพ์เศษวัสดุ (Collograph) เป็นต้น

- กระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) คือ กระบวนการพิมพ์ที่ได้ภาพจากร่องลึกของแม่พิมพ์ ซึ่งโดยทั่วไปจะทำจากแผ่นโลหะ วิธีการทำให้เกิดร่องลึกมีหลายวิธี เช่น กัดกรด (Etching) ขูดขีดเป็นร่อง (Drypoint) ซอฟท์กราวด์ (Soft Ground) เป็นต้น

- กระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์พื้นราบ (Plano Process) คือ กระบวนการพิมพ์ที่ได้ภาพจากพื้นราบของแม่พิมพ์ เช่น การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์เจาะ (Stencil) หรือการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) การพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์หิน (Lithograph) และการพิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์ออฟเซต (Off-Set) เป็นต้น

1.2.2 ทัศนศิลป์ 3 มิติ (Three Dimensional Visual Arts) หมายถึง ทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์เป็นผลงานลักษณะมองเห็นความหนา หรือความลึกไปพร้อมๆ กับความกว้างและความยาว ด้วยวิธีการแกะสลัก การปั้น การหล่อ การขึ้นรูป การเชื่อม การก่อสร้าง เป็นต้น ได้แก่ผลงานแขนงประติมากรรม สื่อผสม และสถาปัตยกรรม

ประติมากรรม (Sculpture) เป็นผลงานทัศนศิลป์แขนงหนึ่งที่มีลักษณะสามมิติ คือ แสดงความกว้าง ความยาวและความหนา สร้างขึ้นจากวัสดุที่มีคุณสมบัติปรับเปลี่ยนรูปทรงได้ ได้แก่ ดินเหนียว หิน หินอ่อน โลหะ ไม้ ไฟเบอร์กลาส แก้ว เป็นต้น โดยอาศัยกรรมวิธีต่างๆ สร้างให้เกิดเป็นรูปทรงสามมิติขึ้นมา เช่น แกะสลัก (Carving) ปั้น (Modelling) ขึ้นรูป (Repouse) ด้วยการทุบตี เคาะ หล่อ (Casting) เชื่อม (Welding) เป็นต้น รูปทรงสามมิติทางประติมากรรม แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ นูนสูง (High Relief) นูนต่ำ (Bas Relief) และลอยตัว (Round Relief)

สื่อผสม (Mixed Media) เป็นผลงานทัศนศิลป์แขนงหนึ่งที่แสดงลักษณะสามมิติ จากการใช้วัสดุชนิดต่างๆ อย่างหลากหลาย ประกอบเข้าด้วยกันเป็นรูปทรง ด้วยกรรมวิธีต่างๆ เช่น เชื่อม (Welding) ติดกาว (Glue) ผูกมัด (Fasting) เป็นต้น

สถาปัตยกรรม (Architecture) ในบรรดาทัศนศิลป์แขนงต่าง ๆ

สถาปัตยกรรมเป็นศิลปะที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีกระบวนการสร้างที่สลับซับซ้อน ประกอบขึ้นจากจินตนาการและความถูกต้องแม่นยำทางวิทยาศาสตร์ผสมผสานกัน คำนิยามของสถาปัตยกรรมมีอยู่หลายคำนิยาม เช่น

- สถาปัตยกรรม คือ ศาสตร์แห่งการก่อสร้าง
- สถาปัตยกรรมกำหนดบริเวณว่างเพื่อใช้ประโยชน์

ลักษณะของสถาปัตยกรรมจะแตกต่างกันไปตามลักษณะโครงสร้างและกรรมวิธี เช่น โครงสร้างแบบวางพาด แบบกระดูกงู แบบคอนกรีตเสริมเหล็ก เป็นต้น

ทัศนศิลป์ทั้งสองจำพวกดังกล่าว ต่างก็มีองค์ประกอบของการมองเห็นเหมือนกัน การที่จะเข้าใจคุณค่าทางสุนทรียภาพของทัศนศิลป์แต่ละแขนง จึงจำเป็นต้องศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ตลอดจนหลักการจัดองค์ประกอบเหล่านั้นไปพร้อมๆ กัน

1.3 องค์ประกอบของการมองเห็น (Visual Elements of Art)

เมื่อเรามองสิ่งใด เราจะเห็นภาพลักษณ์ของสิ่งนั้น ความรู้สึกสัมผัสของแสงที่ตกกระทบลงบนเรตินา ได้แปลงเป็นพลังงานไปกระตุ้นสมอง และสมองจะเป็นตัวแปลความหมายของสิ่งที่มองเห็น เราเรียกสิ่งที่มองเห็นที่มีความหมายนี้ว่า **ภาพลักษณ์ (Image)**

ภาพลักษณ์ธรรมดา ๆ ที่เราพบเห็นอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน ท้องฟ้า ต้นไม้ เป็นภาพลักษณ์ที่เราคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี แต่ถ้าเราจะฝึกฝนรับรู้วัตถุธรรมดาๆ เหล่านี้อย่างพิถีพิถันวิเคราะห์ก็สามารถเรียนรู้ถึงวิธีที่จะทำให้เรามีความสนใจและมีใจจดจ่อไปที่ รูปร่าง สี พื้นผิว น้ำหนักอ่อนแก่ (ความสว่าง ความมืด) ที่ประกอบกันขึ้นเป็นภาพลักษณ์นั้นๆ ด้วยเหตุนี้ เมื่อไรที่เราตั้งใจจะมองเฉพาะรูปร่างของภาพลักษณ์ดังกล่าวเท่านั้น รูปร่างนั้นก็จะเป็นเพียงส่วนประกอบเดียวที่เป็นภาพลักษณ์ ซึ่งมีความหมายต่อเรามากที่สุด

ศิลปินที่สร้างผลงานด้วยสื่อและแบบอย่างต่างๆ กัน จะฝึกฝนการรับรู้ของตนเองอยู่ตลอดเวลา การกระทำเช่นนี้ทำให้สามารถมองเห็นภาพลักษณ์ต่างๆ ได้แปลกไปกว่าการมองเห็นธรรมดาอย่างที่คุ้นทั่วไปเห็น อีกทั้งยังสามารถมองเห็นรายละเอียดอื่นๆ อีกด้วย เช่น ความกลมกลืนกัน ความตัดกัน เส้น และพื้นที่ว่าง เป็นต้น ศิลปินผู้มีความชำนาญมากกว่าจะนำเอาส่วนประกอบต่าง ๆ มาสร้างสรรคเป็นภาพลักษณ์ขึ้น ส่วนประกอบดังกล่าวนี้เราเรียกรวมๆ กันว่า **องค์ประกอบของศิลปะ หรือ องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element)** เป็นองค์ประกอบเป็นพื้นฐานของทัศนศิลป์ บางท่านเรียกองค์ประกอบเหล่านี้ว่า **ทัศนธาตุ** ซึ่งได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง มวล สี ลักษณะพื้นผิวน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา และพื้นที่ว่าง

1.3.1 จุด (Point)

จุด เป็นส่วนประกอบสำคัญของศิลปะเบื้องต้น และเป็นจุดกำเนิดของส่วนประกอบและองค์ประกอบต่อไป เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว จุดมีมิติที่เล็กมากและไม่แสดงความกว้าง ยาว และลึก ดังนั้นจุดจึงเป็นเพียงร่องรอยรูปลักษณะกลมที่ปรากฏให้เห็นเท่านั้น การเกิดของจุด นั้นสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะคือ

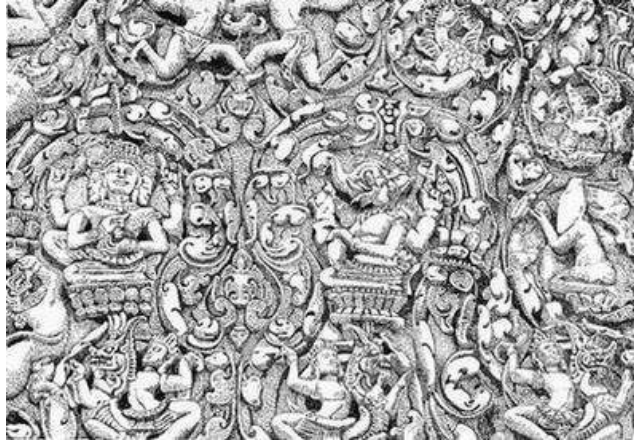
เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น จุดในลายของตัวสัตว์ เปลือกหอย ฝีเลื้อย แผลงต่างๆ พืช เปลือกไม้ ผลไม้ ฯลฯ



ภาพที่ 2.2 จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

ที่มา : <https://myfreezer.files.wordpress.com/2011/01/monarch-03.jpg>

เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ การจิ้ม การกระแทก กด ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน กิ่งไม้ และวัสดุที่มีปลายแหลมทุกชนิด ซึ่งการเกาะกลุ่มของจุดสามารถก่อให้เกิดเป็นรูปร่าง และการเกาะกลุ่มของจุดที่ใหญ่บ้างเล็กบ้างจำนวนมาก ก็จะสามารถทำให้เกิดรูปทรงได้ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2.3 การสร้างภาพโดยการใช้จุด

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/Compos/2010/04/03/entry-1>

1.3.2 เส้น (Line)

เส้น คือเครื่องหมายที่ทำให้ปรากฏบนระนาบผิวอย่างต่อเนื่องกันด้วยจุดที่เคลื่อนที่ หรือ คือรอยทางที่ขีดด้วยเครื่องมือที่มีปลายแหลม เช่น ปากกา ดินสอ สีเทียน กิ่งไม้ ในวิชาเรขาคณิตให้ความหมายไว้ว่า เส้นคือจุดที่ต่อเนื่องกันอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ความหมายนี้ให้ความรู้สึกละเอียดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เหตุที่เส้นบ่งบอกถึงท่าทางได้ ก็เพราะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยท่าทางนั่นเอง อีกประการหนึ่งเส้นอาจจะหมายถึงทิศทาง การเคลื่อนที่และพลังงาน ความรู้สึกเคลื่อนไหวอาจจะสร้างขึ้นด้วยรูปร่างสักกลุ่มหนึ่ง ที่ไม่ต้องใช้เส้นเลยก็ได้ เพราะรูปร่างเหล่านั้นเมื่ออยู่รวมกันก็สามารถบ่งบอกถึงทิศทางได้ ความรู้สึกเกี่ยวกับเส้นซ่อนอยู่ในการจัดรูปร่างเหล่านั้นเอง

ศิลปินใช้เส้นชนิดต่างๆ ในผลงานของตนเพื่อบ่งบอกว่ามันคือวัตถุอะไร และเคลื่อนไหวไปในทิศทางใด เส้นต่างกันจะให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่างกันยิ่งกว่านั้น ศิลปินยังใช้เส้นเพื่อกำหนดขอบเขตการมองเห็นของเรา อีกทั้งยัง เพื่อสร้างสรรค์เอกภาพตลอดจนคุณค่าทางอารมณ์ สะท้อนใจ และความหมายต่างๆ ขึ้นมา เส้นมีความหมายต่อการมองเห็นของเรา แตกต่างกันไปตามลักษณะของมัน เส้นดิ่งดูเหมือนกับต้นไม้ที่ยืนต้นอยู่อย่างสงบท่ามกลางที่โล่ง หรืออาจจะมองดูเหมือนคนที่ยืนตรงก็ได้ ซึ่งต้องให้ความรู้สึกต่างไปจากคนกำลังวิ่ง คนล้ม คนนอนหลับหรือคนตายอย่างแน่นอน เส้นดิ่งจึงใช้แทนสิ่งที่ไม่เคลื่อนไหว ให้ความหมายถึงความสง่าหรืออาจจะหมายถึงการต่อต้านการเปลี่ยนแปลง ไร้กาลเวลาและอื่นๆ ทุกความหมายล้วนตั้งอยู่บนพื้นฐานข้อเท็จจริงว่า มนุษย์คือสัตว์โลกที่มีสองขาและยืนตัวตรง

เส้นนอน คือเส้นที่ให้ความรู้สึกสงบ เยียบ ไม่เคลื่อนไหว เช่น ท้องทะเลที่สงบจะแสดงเส้นขอบฟ้าที่แผ่กว้างไปสุดตา

เส้นตั้ง เมื่อนำเส้นตั้ง และเส้นนอนมาประกอบเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดมุมฉากขึ้น การประกอบเข้าด้วยกันเช่นนี้ได้กลายเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน ถ้าเรานำเส้นนอนวางลงบนปลายสุดของเส้นตั้งสองเส้น จะดูเหมือนคานวางพาดอยู่บนเสาสองต้น หรือไม่ก็ดูเหมือนประตูทางเข้า เหมือนบ้าน เหมือนอาคาร หรือสถานที่ที่มั่นคงปลอดภัยอื่น ๆ

เส้นเฉียง คือเส้นแห่งอันตราย ถ้าเปรียบเป็นคน ก็คือคนที่กำลังจะล้มลงสู่พื้น เส้นตั้งวางอยู่บนเส้นนอนให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นเฉียงวางอยู่บนเส้นนอน ให้ความรู้สึกตรงกันข้าม คือไม่มั่นคง ขาดความสมดุล เคลื่อนที่อย่างขาดการควบคุม

เส้นซิกแซ็ก ให้ความรู้สึกแตกหักหรือทำลาย เส้นลักษณะนี้จะพบได้ตามรอยร้าวของหิน บางครั้งมนุษย์ก็สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงอันตราย

เส้นวงกลม เส้นวงรี และเส้นโค้ง ให้ความหมายที่สมบูรณ์อยู่ในตัว เพราะเป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ต่อเนื่องไปเรื่อยๆ คาดการณ์อะไรไม่ได้และวัดได้ยาก ต่างไปจากเส้นตรงๆ

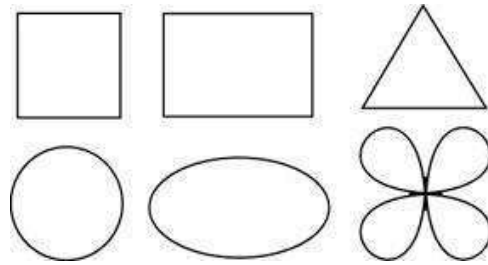


ภาพที่ 2.4 รูปลักษณะของเส้นที่ทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆ ได้

ที่มี : <http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121810/innovation/images/32.jpg>

1.3.3 รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) มวล (Mass)

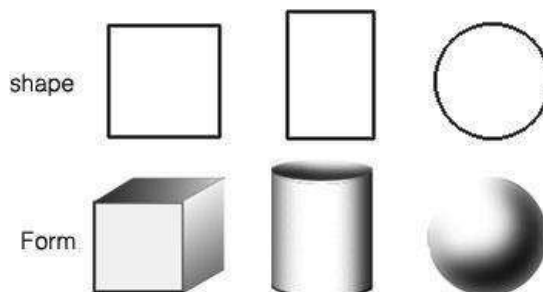
รูปร่าง (Shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติเท่านั้น แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบนไม่แสดงเป็นปริมาตร ความเป็นสองมิตินี้เองที่ทำให้รูปร่างแตกต่างกับ รูปทรง



ภาพที่ 2.5 รูปร่าง 2 มิติ

ที่มา : <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

รูปทรง (Form) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ สิ่งที่มีลักษณะเน้นทึบ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม

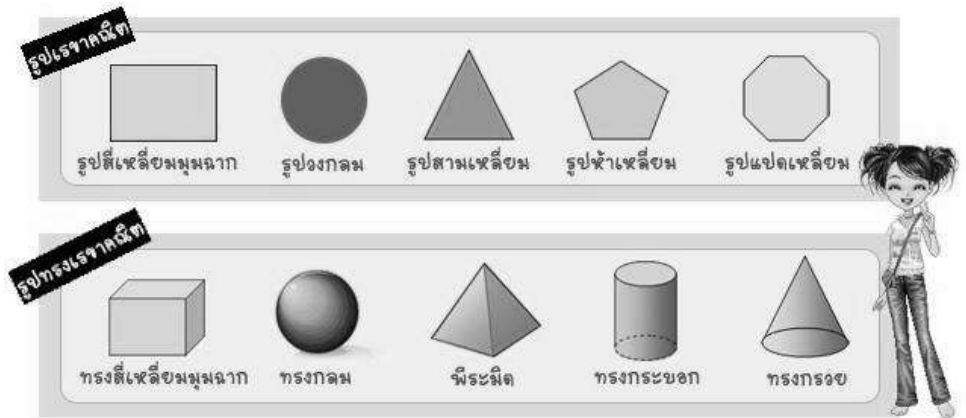


ภาพที่ 2.6 เปรียบเทียบรูปร่าง 2 มิติ และรูปทรง 3 มิติ

ที่มา : <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

ประเภทของรูปทรง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

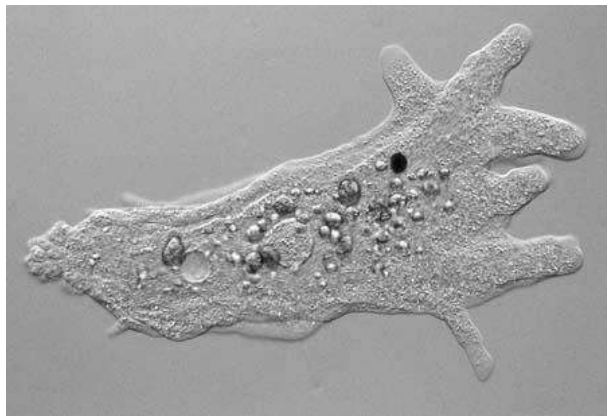
รูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) เป็นรูปทรงที่สามารถบอกชื่อได้ลักษณะแน่นอนและถาวร เช่น วงกลม วงรี กระบอก สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ฯลฯ



ภาพที่ 2.7 ภาพรูปทรงเรขาคณิต

ที่มา: <https://edutainment01.wordpress.com/>

รูปทรงอินทรีย์รูป (Organic form) คือ รูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ มีโครงสร้างดูเหมือนมีการขยายตัวมีการผลึกตัวของเซลล์ต่างๆ หรือสามารถเติบโตได้ เช่นรูปทรงคล้ายตัวอะมีบา เป็นต้น



ภาพที่ 2.8 รูปทรงอินทรีย์รูป

ที่มา: <http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/indexmag.html?http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/artsep01/amoeba.html>

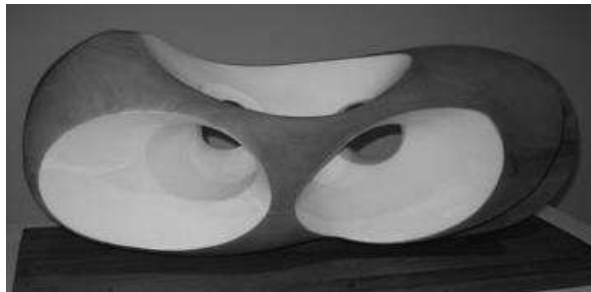
รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแน่นอน มีปริมาตร มีความตื้นลึก และไม่มีขอบเขตจำกัด โดยจะเป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เช่น รูปทรงก้อนเมฆ หยดน้ำ เป็นต้น รูปทรงดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวภายในรูปทรงที่เห็น



ภาพที่ 2.9 รูปทรงอิสระ

ที่มา: <http://tumsikwae.blogspot.com/2014/12/clouds-story.html>

มวล (Mass) หมายถึงการรวมกลุ่มของรูปร่าง รูปทรงที่มีความกลมกลืนกัน รวมถึงวัตถุที่มีความหนาแน่น มีน้ำหนัก มีปริมาตรและสัมผัสได้



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างของมวล โดยศิลปิน Pendour, Plane wood with colour, 1947

ที่มา: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington D.C

1.3.4 สี (Color)

แม้การศึกษาเกี่ยวกับสีจะมียุ่หลายทฤษฎีก็ตาม แต่ละทฤษฎีจะเริ่มต้นศึกษาสีในสองลักษณะด้วยกัน คือ ลักษณะของความเป็นแสง (Color in light) และลักษณะของความเป็นเนื้อสี (Color in Pigment) แม้สีในแง่ของแสงได้แก่ แดง เขียว น้ำเงิน แต่แม่สีของเนื้อสีได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน ซึ่งถ้าเราต้องการสีเขียว จำเป็นผสมเหลืองกับน้ำเงินในอัตราส่วนเท่าๆ กัน สำหรับแม่สีของแสงจะมี

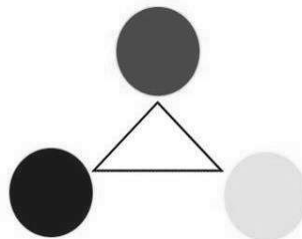
สีนี้อยู่แล้วจึงไม่ต้องผสมใหม่ การศึกษาคุณสมบัติของสีเพื่อความเข้าใจในทัศนศิลป์จะศึกษาในแง่ของเนื้อสีเป็นหลัก

เนื้อสี คือวัสดุชนิดหนึ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เช่น สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีชอล์กน้ำมัน สีเทียน สีอะคริลิก สีย้อม เป็นต้น อาจจะได้จากวัตถุดิบธรรมชาติหรือจากการสังเคราะห์ทางเคมีก็ได้

สีเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของศิลปะ ที่มีความหมายมากสามารถกระตุ้น หรือเร้าความรู้สึกต่างๆ ได้ การใช้สีมิได้มีจุดหมายที่จะบันทึกรูปแบบเท่านั้น ยังกินความไปถึงความต้องการที่จะบันทึกความรู้สึกอีกด้วย มนุษย์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสีอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่เกิดจนตาย

คุณสมบัติของความเป็นสีแท้ หมายถึง คุณสมบัติที่บ่งชี้ว่าสีนั้นเป็นสีอะไรหรือมีชื่อเรียกว่าอะไร คุณสมบัตินี้ช่วยให้เราแยกแยะความแตกต่างของสีแต่ละสีได้ว่า สีใดเป็นสีน้ำเงิน สีเขียว สีแดง สีเหลือง หรือสีอื่นๆ สีแท้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

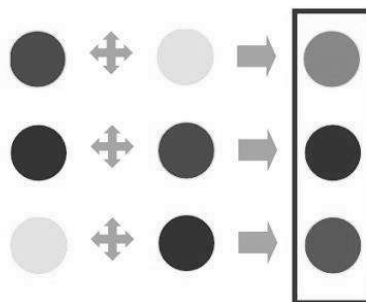
- **กลุ่มสีขั้นที่หนึ่ง** เรียกว่าแม่สีหรือแม่สีวัตถุธาตุ (Primary Colour) ได้แก่ แดง เหลือง น้ำเงิน



ภาพที่ 2.11 สีขั้นที่ 1

ที่มา: <https://fbi.dek-d.com/27/0363/0673/115172802?v=4.42>

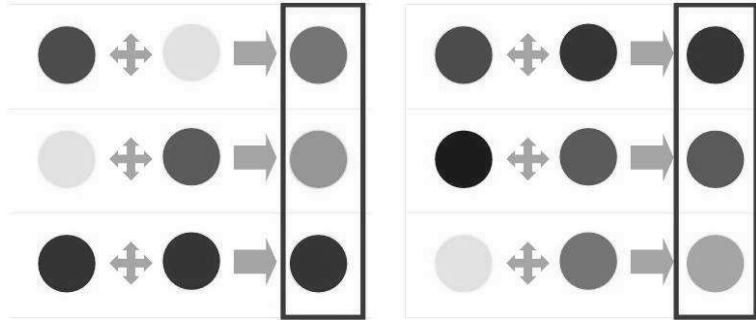
- **กลุ่มสีขั้นที่สอง** (Secondary Color) เกิดจากการผสมสลับคู่กันของแม่สีในอัตราส่วนที่เท่าๆ กัน ได้แก่ ส้ม เขียว ม่วง



ภาพที่ 2.12 สีขั้นที่ 2

ที่มา: <http://community.akanek.com/sites/default/files/images/สีขั้นที่2.jpg>

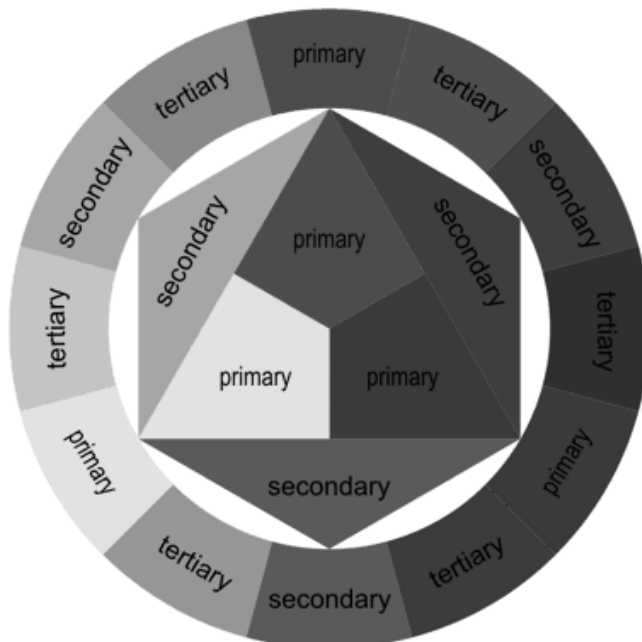
- กลุ่มสีขั้นที่สาม (Intermediate or Tertiary Color) ได้แก่ เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วงแดง ส้มแดง ส้มเหลือง เป็นสีที่เกิดจากการผสมกันระหว่างแม่สี กับกลุ่มสีขั้นที่สองในอัตราส่วนที่เท่าๆ กัน



ภาพที่ 2.13 สีขั้นที่ 3

ที่มา: <http://community.akanek.com/sites/default/files/images/สีขั้นที่3.jpg>

ซึ่งทั้งสามกลุ่มรวมแล้วได้ 12 สี ซึ่งปกติแล้วจะจัดเรียงไว้ในรูปของวงสีหรือเรียกว่า วงจรสี (Colour Wheel)

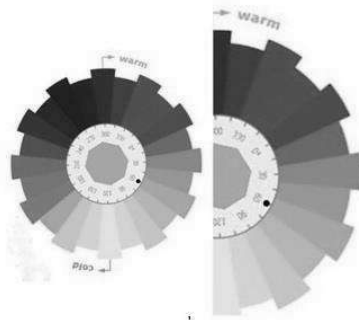


ภาพที่ 2.14 วงจรสี (Color Wheel) 12 สี

ที่มา: <https://riendee.wordpress.com/colour-theory/วงจรสี/>

วรรณะสี (Tone) คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน มี 2 กลุ่ม คือ วรรณะร้อน และวรรณะเย็น

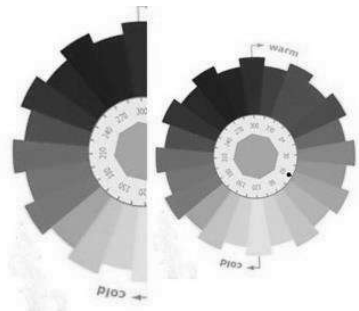
- **วรรณะร้อน (Warm Tone)** คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรงกระตุ้นประสาทตา เกิดความกระปรี้กระเปร่า และอบอุ่น มีสีแดงเป็นสีหลัก สีร้อนในวงสีประกอบด้วย 6 สี คือ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีเขียวเหลือง



ภาพที่ 2.15 สีวรรณะร้อน

ที่มา: <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/color.html>

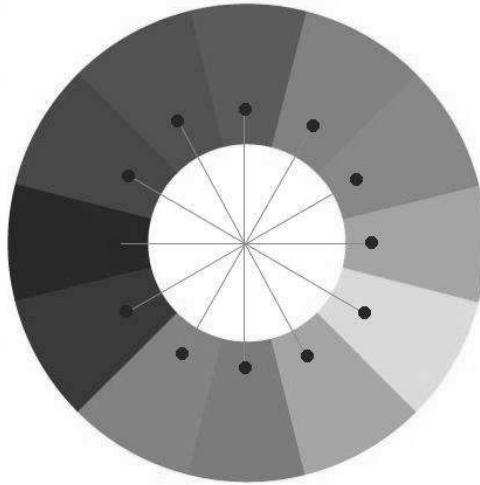
- **วรรณะเย็น (Cool Tone)** คือกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เย็นตา ความสดชื่น ความคิดฝัน และเรียบร้อย มีสีน้ำเงินเป็นสีหลัก สีเย็นในวงสีประกอบด้วย 6 สี คือ สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียว และสีเขียวเหลือง ส่วนสีที่อยู่ได้ทั้ง 2 วรรณะคือ สีเหลือง และสีม่วง



ภาพที่ 2.16 สีวรรณะเย็น

ที่มา: <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/color.html>

สีคู่ปฏิปักษ์ (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสีธรรมชาติ ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ด้วยกันคือ สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว สีนํ้าเงินตรงกันข้ามกับสีส้ม สีเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง สีเขียว นํ้าเงินตรงกันข้ามกับสีส้มแดง สีส้มเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงนํ้าเงินและสีเขียวเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงแดง



ภาพที่ 2.17 สีคู่ปฏิปักษ์ในวงจรสี

ที่มา: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Complementary.jpg>

จิตวิทยาของสี ((Psychology of Colors) เป็นคุณสมบัติที่มีต่อความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

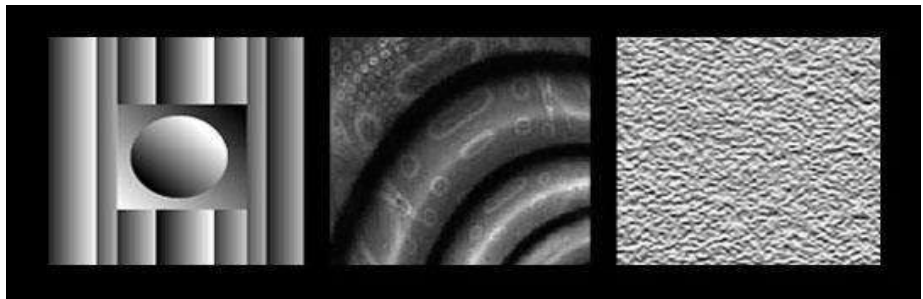
- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตรราย เร่าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร่าร้อน อุดมคติ
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีนํ้าเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สว่างงาม ทิพย์
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเลศนัย
- สีนํ้าตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเยียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน

1.3.5 ลักษณะพื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะระนาบผิวของวัตถุใดๆ ที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการสัมผัสและต้องหรือด้วยการมองเห็น พื้นผิวที่กล่าวถึงนี้เป็นพื้นผิวของวัสดุจริงๆ หรือที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยศิลปินก็ได้ ลักษณะของพื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

พื้นผิวแท้ คือลักษณะผิวแท้ที่จับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวของต้นไม้ ก้อนหิน แก้วน้ำ ฯลฯ สัมผัสได้ทั้งทางจักษุสัมผัส และกายสัมผัส (Tactile Textures) และความรู้สึกที่สัมผัสได้ ก็มักจะตรงกัน ทั้งที่ตาเห็นและการสัมผัส

พื้นผิวเทียม คือลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองจะรู้สึกว่ายาบหรือพื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส (Visual Textures) โดยรู้สึกได้ โดยประสบการณ์ที่เคยรับรู้จากพื้นผิวจริง เช่นมองเห็นว่า เรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกาย อาจจะมีลักษณะตรงกันข้ามกับที่ตาเห็น หรือค้ำกับที่ตาเห็นก็ได้



ภาพที่ 2.18 ลักษณะพื้นผิวแท้และพื้นผิวเทียม

ที่มา: [http://watkadarin.com/E-](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/txture%20img/16.JPG)

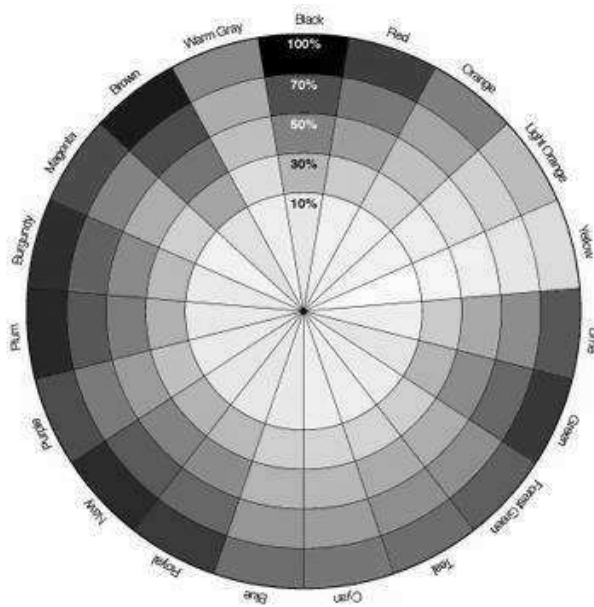
(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/txture%20img/16.JPG

1.3.6 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสง และเงา (Tone)

น้ำหนักอ่อนแก่ หมายถึง ความสว่าง-มืดของสี เมื่อเปรียบเทียบกับน้ำหนักอ่อนสุด คือ ขาว จนถึงแก่สุด คือ ดำ รวม 9 น้ำหนัก โดยมีน้ำหนักเทาอยู่ตรงกลาง

ความสว่าง หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่มีความชัดเจน ตรงกันข้ามกับความมืด ซึ่งหมายถึง ความไม่รู้ ความไม่กระจ่างชัดเจน เข้าใจยาก ในประสบการณ์ของมนุษย์โดยทั่วไป ความสว่างคือ สัญลักษณ์การทำงานของจิตใจที่พยายามขจัดความมืดมน ความปิดบังซ่อนเร้นและความลึกลับออกไป เพื่อเปิดเผยความแท้จริงให้ปรากฏออกมา นอกจากนั้นความสว่างยังทำให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ ในขณะที่ความมืดทำให้เรามองไม่เห็น ความมืดจึงปราศจากความสว่าง

ในโลกของศิลปะ น้ำหนักอ่อนแก่สร้างสรรค์ขึ้นจากฝีมือมนุษย์ มิได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ศิลปินใช้ความมืด (หรือน้ำหนักแก่) ช่วยสร้างสรรค์ผลงานในทางบวกคือใช้แทนส่วนที่เป็นเงามืดเพื่อขับความสว่างให้ปรากฏออกมา บางครั้งศิลปินก็ทำให้เกิดการตัดกันระหว่างความมืดกับความสว่าง บางครั้งก็ไม่ทำให้เกิดการตัดกัน การทำเช่นนี้ดูแล้วอาจทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนมีความสว่างอยู่แล้ว แต่จะมองไม่เห็นเส้นและรูปร่างได้ชัดเจน



ภาพที่ 2.19 ระดับค่าน้ำหนักความเข้มที่แตกต่างกัน

ที่มา: <http://pabricadot.blogspot.com/2015/03/tip-eyeshadow-that-goes-with-your-eye.html>

1.3.7 พื้นที่ว่าง (Space)

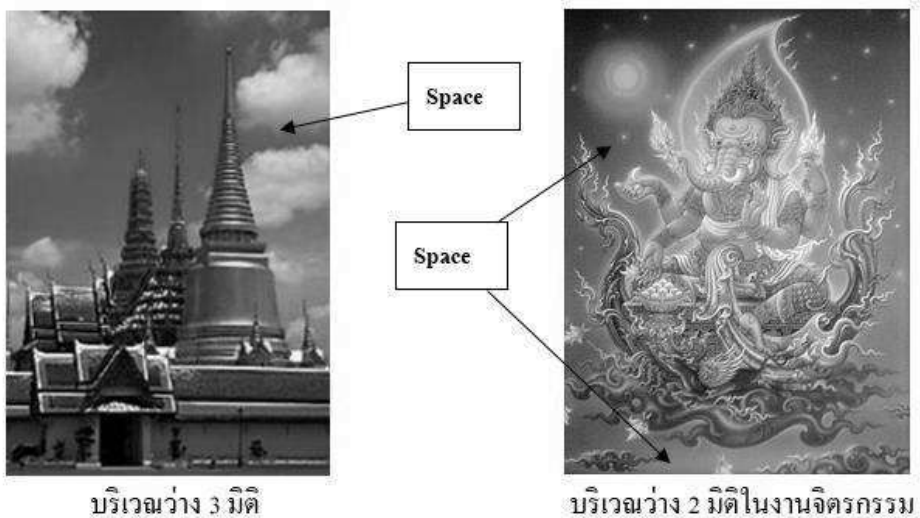
พื้นที่ว่างหมายถึง ระยะความห่างไกลหรือพื้นที่ที่อยู่รอบๆ อยู่เบื้องบนหรือเบื้องล่าง และที่อยู่ระหว่างวัตถุ หรือที่อยู่ภายในสิ่งต่างๆ พื้นที่ว่างในความหมายของศิลปะหมายถึง ส่วนประกอบอย่างหนึ่งที่เป็นได้ทั้งสองมิติและสามมิติ

พื้นที่ว่างสามมิติ มีความสูง ความกว้าง และความลึก เป็นพื้นที่ว่างที่เราสามารถพบเห็นได้จริงๆ ไม่ใช่ภาพลวงตา พบได้ในผลงานศิลปะที่เป็นสามมิติจริงในตัวของมัน เช่น ประติมากรรม สถาปัตยกรรม เซรามิกส์ เป็นต้น

พื้นที่ว่างเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์แขนงสถาปัตยกรรม พื้นที่ว่างของสถาปัตยกรรมมีลักษณะเป็นสามมิติ ซึ่งตามข้อเท็จจริงแล้วรูปทรงทางสถาปัตยกรรมเป็นศิลปะที่มีพื้นที่

ว่างแบบปิด การที่จะเข้าถึงหรือซาบซึ้งในรูปทรงของศิลปะแขนงนี้ จำเป็นต้องพิจารณาให้ออกว่า ศิลปินใช้โครงสร้างของพื้นที่ว่างต่างๆ อย่างไร

สำหรับผลงานศิลปะที่มีพื้นที่ว่างแบบๆ เป็นสองมิติ เช่น จิตรกรรมและภาพพิมพ์มี เฉพาะความกว้างยาวไม่แสดงความใกล้ไกลหรือลึกตื้นที่เป็นจริง แต่ศิลปินมีวิธีสร้างภาพลวงตาให้รู้สึกว่ามี ความใกล้ไกลลึกตื้น ให้ศิลปะดังกล่าวได้หลายวิธี



ภาพที่ 2.20 ที่ว่าง 2 มิติและ 3 มิติ

ที่มา: http://www.guaranteepra.com/webboard/show.php?Category=general_talk&No=3727

2. หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อการสร้างสรรค์งานเชิงศิลปะ

ได้ทราบถึงเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบที่สำคัญ ที่ใช้ในการออกแบบทางทัศนศิลป์มาแล้ว ทำให้เกิดความคิดที่นำติดตามต่อไปว่า องค์ประกอบแต่ละชนิดนั้น มีความงามอยู่ในตัวมันเองแล้วใช่หรือไม่ หรือจำเป็นต้องจัดประกอบเข้ากับสิ่งอื่น ถ้าจะตอบง่ายๆ พอสรุปได้ว่า องค์ประกอบต่างๆ อยู่โดดเดี่ยวไม่ได้ ต้องทำให้งามขึ้นก็ด้วยการรู้จักนำเอามาจัด มาวางรวมกันในรูปแบบและโครงสร้างที่เหมาะสมกับประโยชน์ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมตลอดจนสมัยนิยม

หลักการจัดองค์ประกอบ หรือ **หลักการออกแบบ** จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อผู้ที่พยายามหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องของ “ความงาม” โดยเฉพาะผู้เริ่มสนใจศึกษาศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ การสร้างความพอเหมาะพอดีให้กับผลงานออกแบบใดๆ จึงเห็นเรื่องที่เกี่ยวข้องต้องศึกษาถึงหลักเกณฑ์ และข้อตกลงต่างๆ พอสมควร มิฉะนั้นคงจะไม่มีมาตรฐานใด ๆ สำหรับวินิจฉัยหรือวิจารณ์ผลงานได้

การเรียนรู้ว่าหลักการจกองค์ประกอบต่างๆ ว่าใช้ได้อย่างไร เป็นไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจในผลงานศิลปกรรมนั่นเอง ความรู้นี้สามารถนำไปใช้ได้กับการดูผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยใช้หลักศิลปะหรือกับผลงานศิลปะที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยสัญชาตญาณ ถ้าเราไม่มีความรู้เกี่ยวกับหลักเกณฑ์เหล่านี้ อาจส่งผลให้พลาดโอกาสที่จะได้รับความเพลิดเพลิน และจดจำสิ่งที่น่าทึ่งที่สุดของผลงานศิลปกรรมไม่ได้ เพราะเราจะไม่รู้เลยว่าสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในผลงานศิลปะนั้นนำมาจัดรวมกันไว้ให้เป็นผลงานศิลปกรรมได้อย่างไร

หลักการจกองค์ประกอบที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะช่วยให้ตัดสินใจได้ว่าส่วนประกอบต่างๆ ของศิลปะก่อให้เกิดเป็นศิลปะได้อย่างไร และขอระลึกอยู่เสมอว่า หลักเกณฑ์แต่ละอย่าง บ่งบอกถึงวิธีจัดหรือวิธีเชื่อมส่วนประกอบต่างๆ ไว้ด้วยกัน เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางความรู้สึกที่ต่างกันออกไป หลักการออกแบบ หมายถึงกฎเกณฑ์หรือเทคนิคที่จะนำองค์ประกอบศิลปะมาจัดวางเพื่อสร้างงานศิลปะให้เกิดความงดงามน่าสนใจ ได้อารมณ์ ความรู้สึกตามที่ศิลปินต้องการ หลักการออกแบบมี 9 ประการ ดังนี้

2.1 การซ้ำ (Repetition) เกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง โดยมีที่คั่นอยู่ระหว่างหน่วยองค์ประกอบที่จะนำมาวางซ้ำเหล่านี้ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง สี ลักษณะผิว ฯลฯ **รูปแบบของการซ้ำ** สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

2.1.1 การซ้ำเหมือนกันทุกประการ เป็นการซ้ำขององค์ประกอบที่มีขนาด น้ำหนัก หรือลักษณะเดียวกันเรียงต่อเนื่องกันไป ไม่ว่าจะเป็รูปร่าง ผิว สี น้ำหนักระยะห่างและทิศทาง

2.1.2 การซ้ำแบบลดหลั่น เป็นการซ้ำขององค์ประกอบที่มีขนาดน้ำหนักหรือลักษณะแตกต่างกัน เรียงจากมากไปหาน้อย หรือน้อยไปน้อย

2.1.3 การซ้ำเป็นจังหวะ เป็นการซ้ำของชุดองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันเรียงต่อเนื่องกันไป ซึ่งภายในชุดองค์ประกอบ 1 ชุดนี้จะประกอบด้วยหน่วยย่อยที่มีขนาดน้ำหนัก หรือลักษณะแตกต่างกัน

2.1.4 การซ้ำแบบไม่เป็นจังหวะ เป็นการซ้ำของชุดองค์ประกอบลักษณะหนึ่งๆ อย่างเป็นอิสระ ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยที่แน่นอน

2.2 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง รูปแบบความเคลื่อนไหวเกิดจากการซ้ำอย่างต่อเนื่องและมีเอกภาพขององค์ประกอบพื้นฐานที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปบนที่ว่างหรือช่วงจังหวะความห่าง และความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอของทัศนธาตุ จะยังผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและสวยงาม จังหวะสามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

2.2.1 จังหวะการซ้ำ เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันเรียงต่อเนื่องกันไป

2.2.2 จังหวะสลับ เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะสลับไปมาอย่างเป็นระเบียบ

2.2.3 จังหวะแปร เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงของลักษณะไปทีละน้อย เช่น อ่อนไปหาเข้ม จังหวะนี้จะช่วยนำเข้าสู่ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวได้

จังหวะมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยจะช่วยให้เป็นระเบียบในงานและทำให้เกิดลวดลายต่างๆซึ่งมีประโยชน์ต่องานออกแบบมาก การจัดช่วงจังหวะที่ดีสามารถทำให้ผลงานเกิดการเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มชีวิตชีวาในผลงานช่วยให้เกิดความกลมกลืน และมีความเป็นระเบียบในผลงาน

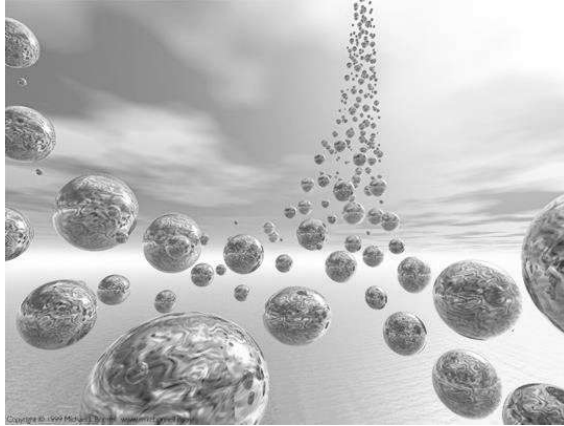
2.3 ลวดลาย (Pattern) คือลักษณะการจัดวางองค์ประกอบซ้ำๆ กันอย่างเป็นจังหวะทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของงาน ทำให้งานมีเอกภาพและความกลมกลืน ในการสร้างลวดลายกับงานทัศนศิลป์ และงานศิลปะประยุกต์โดยปกติลวดลายจะถูกนำไปใช้ในงานออกแบบศิลปะประยุกต์มากกว่างานทัศนศิลป์ เนื่องจากงานศิลปะประยุกต์ต้องการใช้ลวดลายในการตกแต่งผลิตภัณฑ์ให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้นสามารถทำได้ปริมาณมากในเวลาอันสั้น เช่น ลายพิมพ์ผ้า ลวดลายในงานอุตสาหกรรมศิลป์ต่างๆ เป็นต้น ในขณะที่งานทัศนศิลป์แต่ละชิ้นศิลปินมักต้องการสร้างสรรค์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำใคร จึงมักเน้นที่การนำองค์ประกอบมาสร้างสรรค์ให้เกิดจุดเด่นของรูปร่าง รูปทรง สัดส่วน สี ฯลฯ มากกว่าการใช้ลวดลาย



ภาพที่ 2.21 ลวดลายของผ้า

ที่มา: <http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000123149&Html=1&TabID=3&>

2.4 การลดหลั่น (Gradation) คือการจัดอันดับขององค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ เช่น สีอ่อนไปหาสีเข้ม ผิวเรียบไปขรุขระ รูปทรงเล็กไปใหญ่ เป็นต้น



ภาพที่ 2.22 การลดหลั่นจากรูปทรงใหญ่ไปหาเล็ก

ที่มา: <http://watkadarin.com>

2.5 ทิศทาง (Direction) หมายถึง ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่เกิดจากการพิจารณาองค์ประกอบในงานศิลปะ ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ เป็นลักษณะที่จูงใจผู้พบเห็นให้เห็นถึงแนวทางการเคลื่อนไหว ของทัศนธาตุจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทิศทางกับงานทัศนศิลป์และงานศิลปะประยุกต์ มีหลักการในการกำหนดทิศทางของผลงานมีหลักง่ายๆ คือ ทิศทางหรือการเคลื่อนไหวใกล้กันหันเหไปในทางเดียวกันจะมีความกลมกลืนกัน ถ้าหันเหไปคนละทางหรือตรงข้ามกันจะทำให้เกิดการตัดกัน

ลักษณะของทิศทางที่เป็นพลังความเคลื่อนไหวทำได้ ดังนี้

- ทิศทางที่เกิดจากส่วนประกอบพื้นฐานของศิลปะที่มีเหลี่ยม หรือความกว้าง ความยาว

- ทิศทางที่เกิดจากแนวระนาบ

- ทิศทางที่เกิดจากการใช้เทคนิคในการทำงาน เช่น ฝีแปรง (Brush Stroke)

- ทิศทางที่เกิดจากลักษณะของการมองมนุษย์

ทิศทางมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ การจัดทิศทางที่ดีควรคำนึงถึงความกลมกลืนของทิศทางของทัศนธาตุ ได้แก่ รูปร่าง พื้นผิว สี ฯลฯ และควรจัดทิศทางของทัศนธาตุให้เกิดความเคลื่อนไหว เป็นเอกภาพในผลงานชิ้นนั้น

ในการจัดองค์ประกอบที่ดีนั้น สำหรับงานที่มีทิศทางขององค์ประกอบที่เป็นเอกภาพควรเว้นให้มีที่ว่างในทิศทางดังกล่าวอย่างเหมาะสมจึงจะทำให้มีความน่าสนใจ ดูแล้วไม่อึดอัด หากองค์ประกอบมี

ทิศทางขัดแย้งกันควรพิจารณาก่อนว่าทิศทางโดยรวมของงานเคลื่อนที่ไปทิศทางใดก็ให้เว้นที่ว่างสำหรับทิศทางนั้นมากกว่าทิศทางอื่น



ภาพที่ 2.23 แสดงทิศทางของเส้น สีและน้ำหนัก

ที่มา: <http://watkadarin.com>

2.6 ความกลมกลืน (Harmony) เป็นหลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญและมีขอบข่ายกว้างขวาง มีการจัดรายละเอียดในภาพให้ผสานเหมาะสมสัมพันธ์กันมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกัน ไปด้วยกันได้โดยไม่ขัดแย้งกัน หรือนำส่วนประกอบที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกันมาจัดไว้รวมกัน ช่วยให้เกิดความรู้สึกรื่นตา เพลิดเพลินและเป็นระเบียบ ให้ความรู้สึกไม่สะดุดตา เช่น ความกลมกลืนเรื่องจุด เส้น รูปปร่าง รูปทรง สี แสงและเงา จังหวะ พื้นผิว เช่น ในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม เป็นการกลมกลืนในเรื่องวัสดุที่มีพื้นผิวเรียบและมันวาวที่นำมาใช้อย่างไม้ อิฐ กระจก หินอ่อน เป็นต้น

ความกลมกลืนในงานทัศนศิลป์ อาจแบ่งได้ดังนี้

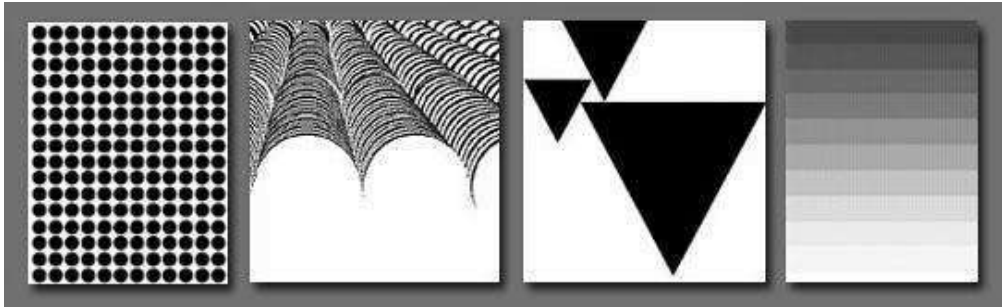
- ความกลมกลืนกันด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุ ได้แก่ ความกลมกลืนของเส้น รูปปร่าง รูปทรง แสง เงา สี ที่ว่างและพื้นผิว

- ความกลมกลืนทางความคิดของศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ ทั้งในด้านเนื้อหา เรื่องราว เทคนิคและรูปแบบทางศิลปะ

การสร้างความกลมกลืนในงานศิลปะ อาจทำได้โดย

- สร้างความกลมกลืนด้วยเส้นในทางเดียวกัน (Diagonal Direction)
- สร้างความกลมกลืนด้วยรูปทรง (Harmony of Shape)
- สร้างความกลมกลืนด้วยขนาด (Harmony of Size)
- สร้างความกลมกลืนด้วยสี (Harmony of Colors)

- สร้างความกลมกลืนด้วยพื้นผิว (Harmony of Texture)
- สร้างความกลมกลืนด้วยแสง-เงา (Harmony of Light and Shadow)



ภาพที่ 2.24 ความกลมกลืนด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุต่างๆ

ที่มา: [http://watkadarin.com/E-\(new\)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.8harmony/harmony.htm](http://watkadarin.com/E-(new)1/02studio2classrm/unit3/chapt3.8harmony/harmony.htm)

2.7 การตัดกัน (Contrast) หรือการขัดแย้งกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบพื้นฐาน ที่มีคุณสมบัติต่างกันมาไว้ด้วยกัน ความแตกต่างกันนั้นมีหลายระดับเล็กน้อยจนถึงแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงจนทำให้งานเกิดความขัดแย้งไม่เป็นระเบียบ การตัดกันถ้าใช้ด้วยความเหมาะสมจะทำให้เกิดความเด่นปรากฏชัดเจนขึ้นในผลงาน กลายเป็นจุดรวมของความสนใจ (Focal Point) นอกจากนี้ ยังช่วยลดความน่าเบื่อจากความกลมกลืนที่มีมากเกินไป แต่ถ้าใช้การตัดกันมากเกินไปจะก่อให้เกิดความไม่เข้ากันหรือการขัดกัน

การตัดกันขององค์ประกอบพื้นฐานใช้วิธีการการตัดกันโดยการใช้องค์ประกอบพื้นฐานที่ขัดแย้งกันมาจัดวางไว้ด้วยกันทำให้หลายลักษณะ เช่น การตัดกันของเส้น การตัดกันของรูปร่าง การตัดกันของรูปทรง การตัดกันของขนาด การตัดกันของทิศทาง การตัดกันของน้ำหนัก การตัดกันของสี การตัดกันของลักษณะผิว เป็นต้น

โดยทั่วไปความงามของงานศิลปกรรมจะเกิดขึ้นได้นั้น ความกลมกลืน (Harmony) กับ ความตัดกัน (Contrast) ในส่วนประกอบทางทัศนธาตุทุกชนิดจะต้องมีส่วนที่เหมาะสม โดยหลักการที่ปฏิบัติกันอยู่ ส่วนใหญ่จะกำหนดสัดส่วนดังนี้

ความกลมกลืน : การตัดกัน = 80 : 20 หรือ ความกลมกลืน : การตัดกัน = 75 : 25

การแก้ปัญหาเรื่องการตัดกัน

การแก้ปัญหาเรื่องการตัดกันเป็นวิธีการที่จะลดความขัดแย้งหรือวิธีจะทำให้สิ่งที่ขัดแย้งกันเกิดความกลมกลืน โดยใช้วิธีการประสาน

การประสาน (Transition) คือการการทำให้องค์ประกอบต่างๆ เกิดความเชื่อมโยง และมีความกลมกลืนกัน เป็นหลักการพื้นฐานในการทำงานศิลปะที่ช่วยลดปัญหาความขัดแย้งลง

การแก้ปัญหาความขัดแย้งในองค์ประกอบใดก็ควรใช้องค์ประกอบนั้นเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน เช่น การแก้ปัญหาเรื่องน้ำหนักขาขวากับตัวควรใช้น้ำหนักเท้าเป็นตัวประสาน เป็นต้น สำหรับความขัดแย้งในองค์ประกอบอื่น ไม่ว่าจะป็นรูปร่าง ลักษณะผิว สี ทิศทาง ฯลฯ ก็สามารถแก้ปัญหาได้ในทำนองเดียวกัน

การตัดกันกับงานทัศนศิลป์และงานศิลปะประยุกต์ หากศิลปินต้องการให้ผลงานมีความกลมกลืนก็ต้องเลือกองค์ประกอบพื้นฐานที่คล้ายกันมาไว้ด้วยกัน จะทำให้ผลงานมีระเบียบเรียบร้อย นุ่มนวล แต่ในทางตรงกันข้าม หากศิลปินรู้สึกเบื่อกับงานที่มีความกลมกลืนมากจนเกิดไปก็อาจเลือกองค์ประกอบที่มีลักษณะต่างกันหรือตรงข้ามกันเข้ามาใช้ร่วมกัน จะเกิดความตื่นเต้น สะดุดตา น่าสนใจขึ้น ช่วยทำให้เกิดจุดเด่นหรือจุดรวมแห่งความสนใจในผลงานได้ จุดเด่นที่เกิดขึ้นนี้ก็คือจุดมุ่งหมายของงาน ว่าผลงานชิ้นนั้น ๆ ต้องการจะสื่อสารอะไรให้ผู้ดูนั่นเอง

การตัดกันเพื่อสร้างจุดสนใจของงานตกแต่งภายในสามารถทำได้ด้วยการทำให้เกิดการตัดกันอย่างพอเหมาะพอควร ซึ่งจะทำการตกแต่งดูดีมีเสน่ห์ ไม่จืดชืดน่าเบื่อหรือเป็นทางการเกินไป ลักษณะของการตัดกันควรทำเฉพาะบางจุด ไม่ใช่ดูแล้วรู้สึกขัดแย้งหรือตรงข้ามกันไปหมด ไม่ว่าจะป็นรูปแบบเครื่องเรือน สี สัน ตลอดจนวัสดุตกแต่งอื่นๆ ส่วนการตัดกันกับการออกแบบตกแต่งภายนอกหรือการจัดสวนมีลักษณะคล้ายกันกับการสร้างงานอื่น กล่าวคือ ถ้าใช้หลักความกลมกลืนมากเกินไปอาจทำให้สวนนั้นขาดจุดเด่น ฉะนั้นจึงต้องใช้หลักความแตกต่างกันบ้าง เช่น การใช้สีที่แตกต่างกันของใบไม้ ดอกไม้ ลักษณะที่แตกต่างกันของผิวลำต้น ใบ หินประดับ ความแตกต่างของสีพรรณไม้กับหญ้าหรือพืชรวด เป็นต้น

2.8 ความสมดุล (Balance) ความหมายของความสมดุลตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานระบุ สมดุล (อ่าน สะ – ดุน) หมายความว่า เป็นการเสมอกันเท่ากันสมดุล หมายถึง การที่น้ำหนักของวัตถุนั้นไปรวมกันที่จุดหนึ่งเรียกว่าจุดศูนย์ถ่วง (Gravity) โดยเกิดจากความเท่ากันของซ้ายและขวาทั้งที่จริงและรู้สึก ช่วยให้ผลงานมีความมั่นคง สง่าและมีเสน่ห์

ความสมดุลในทางศิลปะหมายถึงความเท่ากันตามความรู้สึก โดยการแบ่งภาพหรือผลงานออกเป็น 2 ส่วน โดยการใช้เส้นแบ่งกึ่งกลางผลงาน เรียกว่า เส้นแกน (Axis) แล้วเปรียบเทียบน้ำหนักขององค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆที่อยู่สองด้านของเส้นแกนว่าสมดุลหรือไม่ เป็นความสมดุลตามความรู้สึกทางการเห็น

ความสมดุลในทางออกแบบ หมายถึง ความสมดุลตามสภาพการมองเห็นหรือการรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก แรง และความมั่นคงของพื้นภาพ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท คือ

2.8.1 สมดุลแบบเหมือนกันทั้งสองข้าง (Symmetrical or Formal Balance) หมายถึงดุลยภาพที่เกิดขึ้นจากความเหมือนกันทั้งสองข้าง เช่น หน้าบันโบสถ์ ลายไทย โบสถ์ ลูปประดิษฐ์ ดุลยภาพประเภทนี้ให้ความรู้สึกเคร่งขรึม เป็นทางการ และสงบ

2.8.2 สมดุลแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง (Approximate Symmetry) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดขึ้นจากลักษณะที่คล้ายคลึงกันถ่วงดุลกัน เช่น ลวดลายบนตู้ลายรดน้ำ ฝีมือช่างครุฑวัดเชิงหวาย สมน้อยอยุธยา

2.8.3 สมดุลแบบไม่เหมือนกันสองข้าง (Asymmetrical Balance) หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดขึ้นจากลักษณะที่สองข้างไม่เหมือนกัน แต่สามารถถ่วงกันได้ เช่น ภาพ The Creation of Adam ฝีมือนิโคลัสเจโล ดุลยภาพประเภทนี้ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวาไม่เป็นทางการและนิยมใช้ในงานงานจิตรกรรม

2.8.4 สมดุลแบบรัศมี (Radical Balance) ดุลยภาพประเภทนี้เกิดจากแนวทิศทางพุ่งสู่จุดศูนย์กลาง และพุ่งออกจากจุดศูนย์กลางทำให้ทิศทางส่วนทิศทางกัน จึงเกิดดุลยภาพได้

ลักษณะของการสมดุล สามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะ คือ

- ความสมดุลในลักษณะราบ (Horizontal Balance)
- ความสมดุลในลักษณะตั้ง (Vertical Balance)
- ความสมดุลแบบรัศมี (Radical Balance)

องค์ประกอบของศิลปะกับความสมดุล

- ความสมดุลของเส้น (Balance of Line)
- ความสมดุลของรูปร่างและรูปทรง (Balance of Shape & Form)
- ความสมดุลของแสงและเงา (Balance of Light & Shadow)
- ความสมดุลของที่ว่าง (Balance of Space)
- ความสมดุลของพื้นผิว (Texture)
- ความสมดุลของสี (Balance of Colors)

ความเข้าใจและการนำความสมดุลไปใช้ในงานทัศนศิลป์บ่อยๆ มีประสบการณ์ในการสังเกตมากๆ เป็นสิ่งสำคัญและพึงปฏิบัติ เป็นความสมดุลในงานทัศนศิลป์เป็นจากความรู้สึกและอารมณ์ซึ่งไม่เหมือนกับสมดุลของน้ำหนักทางกายภาพ (Physical Weight)

2.9 เอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสามัคคี, เอกภาพ, ความกลมกลืน งานศิลปะที่มีความเป็นเอกภาพสามารถแสดงออกถึงสิ่งที่ต้องการแสดงออกได้อย่างตรงไปตรงมาถือว่าเป็นงานศิลปะที่ดียิ่ง ความมีเอกภาพในงานศิลปกรรมถือว่ามีค่าที่สุด ทำให้เกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพซึ่งเป็นเป้าหมายที่ต้องการของศิลปินผู้สร้างงาน

เอกภาพ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียว การประกอบกันของส่วนต่างๆ เพื่อให้ เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวขึ้นอย่างสมบูรณ์ กฎของเอกภาพเป็นสากล เป็นกฎของความสัมพันธ์

(Balance) กฎของการรวมกัน (Cohesion) มีระเบียบ (Order) จากส่วนที่ใหญ่ที่สุดคือจกवालจนกระทั่งส่วนที่เล็กที่สุด คือ อนุ ล้วนอยู่ในกฎของเอกภาพอันเดียวกัน องค์ประกอบศิลป์เหมือนกับองค์ประกอบของชีวิต เป็นการสร้างเอกภาพขึ้นมาจากความสับสนยุ่งเหยิงจัดสรรสิ่งที่ขัดแย้งกันให้เข้ากันได้ (ชะลูด นิมสมอ, 2526: 27)

เอกภาพในงานศิลปะ มิได้หมายความว่าเฉพาะความเป็นหน่วยในการจัดองค์ประกอบศิลป์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงเอกภาพทางด้านความคิด อารมณ์ และรูปแบบในการนำเสนออีกด้วย ดังนั้นเอกภาพในงานศิลปะจึงมีส่วนสำคัญดังนี้

- เอกภาพในการจัดองค์ประกอบ ได้แก่ การเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์และการเลือกใช้หลักการออกแบบที่เชื่อมโยงไปสู่เอกภาพทางความคิด และการจัดตำแหน่งที่เหมาะสม

- เอกภาพทางความคิด หมายถึง แนวความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่ศิลปินต้องการนำเสนอ บางครั้งอาจเป็นเรื่องนามธรรม เช่น ความรัก ความเศร้า ความโกรธ ความหวาดหวั่น เป็นต้น ศิลปินต้องมีความชัดเจนที่จะเสนออารมณ์ หรือความคิดนั้นๆ อย่างมีเอกภาพ การสะท้อนอารมณ์หรือความคิดนั้นต้องประสานสัมพันธ์กัน

- เอกภาพของรูปแบบ หมายถึง ลักษณะหรือวิธีการสร้างงานที่จะนำไปสู่รูปแบบเฉพาะ ซึ่งศิลปินแต่ละคนมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่เหมือนกัน รูปแบบของงานจึงให้อารมณ์ที่แตกต่างกัน แต่ในรูปแบบผลงานนั้นจะต้องสอดคล้องกับแนวความคิด

การสร้างเอกภาพโดยองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบทำได้ดังนี้

- เอกภาพโดยการตัดกันและการเชื่อมโยง คือการใช้หลักการของความแตกต่างตรงข้ามและความเชื่อมโยง โดยใช้หลักการตรงข้ามขึ้นก่อนแล้วใช้หลักความเชื่อมโยงเข้ามาแก้ไข

- เอกภาพโดยการเชื่อมโยง หมายถึงการผูกร้อยเอาไว้ด้วยกัน ซึ่งอาจทำได้โดยการใช้ทิศทาง การเคลื่อนไหว หรือใช้เส้นเชื่อมโยงไปในทางเดียวกันและจะเกิดการรับรู้รวมเป็นกลุ่มเดียวเสมอ

- เอกภาพโดยการรวมกลุ่ม หมายถึง การจัดความสิ่งต่างๆไม่ให้กระจัดกระจาย ให้รวมกันเป็นกลุ่ม การรวมกลุ่มช่วยสร้างความรู้สึกน่าสนใจ เช่น นกที่บินรวมกันเป็นฝูง ลูกเปิดที่ว่ายน้ำรวมกันเป็นกลุ่ม



ภาพที่ 2.25 เอกภาพในงานศิลปะ

ที่มา: <http://www.mgconline.com/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=958000079857&Html=1&TabID=2&>

บทสรุป

ในการจัดองค์ประกอบ ทิศธาตุพื้นฐานเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การใช้ องค์ประกอบพื้นฐานอย่างเหมาะสมจะทำให้ผลงานมีความกลมกลืน มีเอกภาพ สามารถสื่อความหมาย ตามแนวความคิดและจินตนาการของศิลปิน โดยมีองค์ประกอบและหลักการจัดองค์ประกอบดังนี้

1. องค์ประกอบพื้นฐานหรือองค์ประกอบศิลป์

- 1.1 จุด เป็นองค์ประกอบพื้นฐานขององค์ประกอบอื่นๆ
- 1.2 เส้น เส้นมีลักษณะ มิติเดียว มีความยาว เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ ความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- 1.3 รูปร่าง รูปทรง และมวล รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ รูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ และมวล คือการรวมกลุ่มของรูปร่าง รูปทรง ที่มีปริมาตรและสัมผัสได้
- 1.4 สี มีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึก แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ สีปรากฏการณ์ ธรรมชาติ สีของเนื้อวัสดุ และสีที่เกิดจากเนื้อสีสามารถแสดงความสัมพันธ์ของสีด้วย วงสี ซึ่งจะแสดงแม่สีและสีที่เกิดจากการผสมในชั้นต่างๆ
- 1.5 ลักษณะพื้นผิว คือองค์ประกอบพื้นฐานที่มีผลต่อความรู้สึกอันมาจากการสัมผัสไม่ว่าจะสัมผัสทางกายด้วยการใช้มือ สัมผัสทางตา
- 1.6 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา คือ ความอ่อนแก่ของสีที่สายตารับรู้จากการมอง วัตถุใช้เพื่อสร้างมิติและทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหว มักใช้หลักธรรมชาติในการ กำหนดแสงและเงาเพื่อให้เกิดมิติ แสงจากแหล่งกำเนิดที่ต่างกันจะทำให้เกิดเงาที่มีลักษณะต่างกัน

1.7 **พื้นที่ว่าง** คือ ส่วนที่เป็นพื้นที่ที่ไม่มีองค์ประกอบใดอยู่ในงานจิตรกรรม หรือหมายถึง ส่วนพื้นหลังของภาพซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับรูปทรงต่างๆในภาพ

2. หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อการสร้างสรรค์งานเชิงศิลปะ

2.1 **การซ้ำ** เกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง

2.2 **จังหวะ** หมายถึง รูปแบบความเคลื่อนไหวเกิดจากการซ้ำอย่างต่อเนื่อง

2.3 **ลวดลาย** คือลักษณะการจัดวางองค์ประกอบซ้ำๆ กันอย่างเป็นจังหวะ ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของงาน

2.4 **การลดหลั่น** คือการจัดอันดับขององค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ

2.5 **ทิศทาง** หมายถึง ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่เกิดจากการพิจารณาองค์ประกอบในศิลปะ

2.6 **ความกลมกลืน** เป็นหลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญและมี มีการจัดรายละเอียดในภาพให้ผสมผสานเหมาะสมสัมพันธ์กัน

2.7 **การตัดกัน** หรือการขัดแย้งกัน หมายถึงการจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่มีคุณสมบัติต่างกันมาไว้ด้วยกัน

2.8 **ความสมดุล** หมายความว่า เป็นการเสมอกันเท่ากัน

2.9 **เอกภาพ** หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

คำถามท้ายบท

1. องค์ประกอบพื้นฐานทางทัศนศิลป์แบ่งเป็นประเภทอะไรบ้าง
2. สีแบ่งเป็นทั้งหมดกี่ชั้น อะไรบ้าง อธิบายโดยละเอียด
3. หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีกี่รูปแบบ อะไรบ้าง
4. ในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ข้อใดสำคัญที่สุด ให้อธิบายพร้อมให้เหตุผล
5. เอกภาพในหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ สามารถทำได้อย่างไรบ้าง อธิบาย

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 2)

เอกสาร:

กุลนิดา เหลือบจำเริญ(2553). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. ปทุมธานี: บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด
ฉัตรชัย อรรถปักษ์.(2554). **องค์ประกอบศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : บริษัท พิมพ์ดี จำกัด
ฉัตรวลี ทองคำ และคณะ.(2557). **ตำราสุนทรียภาพแห่งชีวิต**. สำนักวิชาสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัย
ราชภัฏเชียงใหม่.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ.(2553). **องค์ประกอบศิลป์**.1. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : หจก.สามลดา
สวนศรี ศรีแพ่งพงษ์.(2538). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สมภาพ จงจิตต์โพธา.(2554). **องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลุด นิ่มเสมอ.(2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์อมรินทร์

ออนไลน์:

ตุ้ม สีแคว (2557). **เรื่องของเมฆ ...สวรรค์บนชั้นฟ้า** กับการพยากรณ์ด้วยตาเปล่า. สืบค้นเมื่อวันที่ 3
พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์: <http://tumsikwae.blogspot.com/2014/12/clouds-story.html>

ทวีวัฒน์ อุทัยบัน (2560). **สีขั้นที่ 1,2,3**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://krufueng.blogspot.com/2017/04/>

ธัญญรัตน์ พิมพ์รัมย์ (2555). **สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จาก
เว็บไซต์: <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/color.html>

ปฐม สมศรี (2560). **การออกแบบรูปร่างต่างๆและรูปทรงต่างๆ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560,
จากเว็บไซต์: <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

ปิ่น บุตรี (2558). **ขึ้นดินจากแม่แจ่มกับลวดลายต่างๆ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จาก
เว็บไซต์:
<http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000123149&Html=1&TabID=3&>

วิไลพร แซ่กือ (2557). **เส้นในทัศนศิลป์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121810/innovation/index.php/unit2>

อู่แก้ว สานะเสน (2555). **วงจรัสสี**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://riendee.wordpress.com/colour-theory/วงจรัสสี/>

- a-pro (2556). **ที่ว่าง 2 มิติและ 3 มิติ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
http://www.guaranteepra.com/webboard/show.php?Category=general_talk&No=372746
- boypunchclub (2013). **รูปทรงต่างๆ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://edutainment01.wordpress.com/>
- Bababao (2016). **สีคู่ปฏิปักษ์ในวงจรัส**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Complementary.jpg>
- Barbara Hepworth (2557). **Plane wood with colour, 1947** สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://barbarahepworth.org.uk/sculptures/1947/pendour/index.html?sort=medium>
- Maria Valtorta (2010). **Guernica_Picasso**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
http://www.valtorta.org/antichrist_former_star_defaultpage.html
- Marty DeAngelo (2011). **Monarch Butterfly**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://myfreezer.wordpress.com/2011/01/17/monarch-butterfly/>
- MGR Online (2558). **ตัวอย่างเอกภาพในงานศิลปะ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://www.mgronline.com/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9580000079857&Html=1&TabID=2&>
- PLudang (2553). **ลอกลายด้วยจุด...ยากไม่ยาก ลองทำดู**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์: <http://oknation.nationtv.tv/blog/Compos/2010/04/03/entry-1>
- Principle of Visual Arts (2556). **การลดทอน ความกลมกลืน ลักษณะพื้นผิวและระดับค่าน้ำหนัก ความเข้มที่แตกต่างกัน..** สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
[http://watkadarin.com/E\(new\)1/02studio2classm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm](http://watkadarin.com/E(new)1/02studio2classm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm)
- Wim van Egmond (2013). **Amoeba proteus**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://www.microscopyuk.org.uk/mag/indexmag.html?http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/artsep01/amoeba.html>

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 3

องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี

3

คาบเรียน

1. เนื้อหาประจำบท

- 1.1 เสียง (Tone)
- 1.2 เวลา (Time)
- 1.3 ทำนอง (Melody)
- 1.4 เสียงประสาน (Harmony)
- 1.5 เนื้อดนตรี (Texture)
- 1.6 สีสิ้นของเสียง (Tone Color)
- 1.7 รูปแบบ (Form)

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

- 2.1 เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงองค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี
- 2.2 เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจองค์ประกอบพื้นฐานของดนตรีได้

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 นักศึกษาสามารถแยกแยะองค์ประกอบพื้นฐานของดนตรีได้
- 3.2 นักศึกษาสามารถไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

- 4.1 อธิบายเนื้อหา
- 4.2 ฟังตัวอย่างดนตรีประเภทต่างๆ
- 4.3 อภิปราย, ซักถาม
- 4.4 สรุปเนื้อหา

5. สื่อการสอน

- 5.1 เอกสารประกอบการสอน
- 5.2 ตัวอย่างบทเพลง และเครื่องเล่นซีดี
- 5.3 แบบฝึกหัดประจำบท

6. การประเมินผล

- 6.1 สังเกตจากการอภิปรายซักถาม
- 6.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น
- 6.3 พิจารณาจากการตอบคำถามในแบบฝึกหัด

บทที่ 3

องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี

ฉัตรวิไล ทองคำ

องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรี หมายถึง ส่วนประกอบที่สำคัญพื้นฐานที่รวมกันแล้วทำให้ดนตรีเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาได้ องค์ประกอบของดนตรีนั้น ประกอบด้วย เสียง เวลา ทำนอง เสียงประสาน พื้นผิว สีสันเสียง และรูปแบบของดนตรี

1. เสียง (Tone)

เสียง หรือ Tone เป็นลักษณะของการสั่นสะเทือนของอากาศอย่างสม่ำเสมอ มีระบบระเบียบ เป็นการตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้นมา เช่น เสียงจากการตีตีสตี เป่า ของเครื่องดนตรีต่างๆ ซึ่งต่างจากเสียงรบกวน (Noise) เช่น เสียงพุดคุยสนทนา หรือเสียงการจราจร ซึ่งเป็นเสียงที่ไม่น่าฟัง เสียงมีคุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ระดับเสียง ความยาวเสียง ความเข้มเสียง และคุณภาพของเสียง

1.1 ระดับเสียง (Pitch) หมายถึง ความสูง-ต่ำของเสียง ในเชิงกายภาพจะเป็นเรื่องของความถี่ของการสั่นสะเทือน เช่น ถ้าความถี่ของการสั่นสะเทือนเร็วเสียงจะสูง ถ้าความถี่ของการสั่นสะเทือนช้าเสียงจะต่ำ เป็นต้น

1.2 ความยาวเสียง (Duration) หมายถึง ความสั้น-ยาวของเสียง ซึ่งเป็นคุณสมบัติพื้นฐานในเรื่องของจังหวะ (Rhythm)

1.3 ความเข้มของเสียง (Intensity) หมายถึง ความดัง-เบาของเสียง เสียงดนตรีอาจระดับความดัง-เบาที่ต่างกันไป บางครั้งเสียงดนตรีค่อยๆ ดังขึ้น หรือค่อยๆ เบาลง แม้แต่การเน้นจังหวะก็ถือว่าเป็นคุณสมบัติของของความเข้มของเสียง

1.4 คุณภาพของเสียง (Quality) หมายถึง คุณภาพของเสียงดนตรีแต่ละชนิด โดยเกิดจากการสั่นสะเทือนของเสียง ได้แก่ เสียงของเครื่องดนตรี หรือเสียงร้องของมนุษย์ ซึ่งจะเรียกว่า สีสันของเสียง (Tone Color)

จากคุณสมบัติของเสียงทั้ง 4 ประการนี้ เมื่อรวมกันทั้งเสียงสูง-ต่ำ เสียงสั้น-ยาว และเสียงเบา-ดัง รวมถึงการเลือกสีสันของเสียงเครื่องดนตรีต่างๆ หรือแม้แต่เสียงร้องของมนุษย์ ทำให้เกิดความเป็นดนตรีที่ไพเราะน่าฟัง

2. เวลา (Time)

ในทางดนตรี เวลาเป็นเรื่องของความเร็วของจังหวะ อัตราจังหวะ และรูปแบบจังหวะ

2.1 ความเร็วของจังหวะ (Tempo) หมายถึง ความเร็ว (Speed) ดนตรีมีทั้งจังหวะช้า จังหวะปานกลาง หรือจังหวะเร็ว ซึ่งในทางดนตรีมีการกำหนดความเร็วของจังหวะต่างๆ โดยมีเครื่องกำหนดความเร็วของจังหวะที่เรียกว่า “เมโทรโนม (Metronome)” ซึ่งจะกำหนดจำนวนครั้งของจังหวะต่อนาที (ครั้ง/นาที) เช่น Allegro คือ ความเร็วของจังหวะตบ 70 ครั้ง/นาที เป็นต้น (คำว่า จังหวะตบ หรือ Beat หมายถึง จังหวะที่ดำเนินไปเรื่อยๆ คล้ายการเต้นของหัวใจ)

2.2 อัตราจังหวะ (Meter) หมายถึง การรวมกลุ่มของจังหวะ เช่น อัตราจังหวะ 2, 3, 4 เป็นต้น โดยมีการกำหนดให้มีความหนัก-เบาของจังหวะตบ โดยปกติจังหวะที่ 1 จะหนักที่สุด เช่น ถ้าเป็นกลุ่มอัตราจังหวะ 3 ได้แก่ จังหวะวอลตซ์ (Waltz) ดังนี้ 1-2-3, 1-2-3,... หรือกลุ่มอัตราจังหวะ 4 ดังนี้ 1-2-3-4, 1-2-3-4,... เป็นต้น

2.3 รูปแบบจังหวะ (Rhythm) หมายถึง กระสวนของจังหวะที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อใช้บรรเลงประกอบบทเพลง เช่น จังหวะมาร์ช (March) จังหวะวอลซ์ (Waltz) จังหวะร็อก (Rock) เป็นต้น บุญวิชนี สัมมนา (2557: ออนไลน์)

จากคุณสมบัติทั้งสามนี้ เมื่อนำมารวมกันจะทำให้เกิดความหลากหลายของจังหวะ ทำให้ดนตรีมีอรรถรสหลากหลาย เช่นเดียวกับลักษณะของเสียงดังกล่าว ในบทเพลงมักมีกำหนดอัตราจังหวะ และความเร็วไว้ เพื่อให้นักดนตรีได้บรรเลงตามความรู้สึกของผู้ประพันธ์

3. ทำนอง (Melody)

ทำนอง คือ การจัดเรียงของระดับเสียง และความยาวของเสียงตามแนวนอน ซึ่งทำนองเป็นส่วนที่ง่ายต่อการจดจำมากที่สุด ทำนองประกอบไปด้วยประโยคคล้ายกับภาษาพูด โดยมีองค์ประกอบดังนี้

3.1 จังหวะของทำนอง (Melodic Rhythm) คือ ความสั้น-ยาวของเสียงที่ประกอบกันเป็นทำนอง

3.2 มิติ (Melodic Dimensions) ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ความยาว และช่วงกว้าง

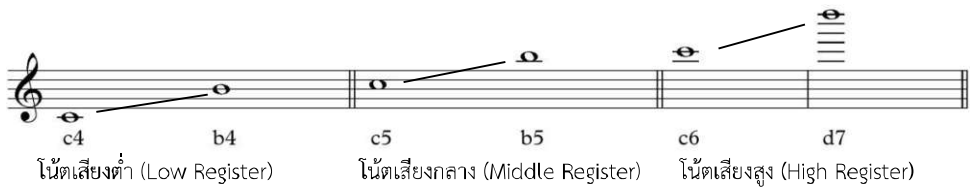
- ความยาว (Length) บางทำนองอาจจะสั้นๆ เป็นส่วนๆ ซึ่งส่วนที่สั้นที่สุดจะเรียกว่า โมทีฟ (Motive) บางทำนองอาจมีความยาวเรียกว่า ประโยค (Sentence)

- ช่วงกว้าง (Range) คือ ระยะเวลาของเสียงต่ำสุด ถึงเสียงสูงสุดที่ปรากฏในบทเพลงนั้น



ตัวอย่างที่ 3.1 ช่วงกว้างของเสียง
ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

3.3 ช่วงเสียง (Register) ช่วงเสียงอาจปรากฏในทำนองช่วงใดช่วงหนึ่ง เช่น ในช่วงเสียงต่ำ ช่วงเสียงกลาง หรือช่วงเสียงสูง บางครั้งทำนองอาจจะเคลื่อนจากช่วงเสียงหนึ่งไปอีกช่วงเสียงหนึ่งก็ได้



ตัวอย่างที่ 3.2 ช่วงเสียง
ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

3.4 ทิศทางของทำนอง (Direction) หมายถึง การเคลื่อนที่ของทำนอง เช่น ขึ้น ลง หรืออยู่กับที่ โดยปกติทำนองมักจะเคลื่อนที่ขึ้นจุดสูงสุดเมื่อเนื้อหาของเพลงถึงจุดสำคัญที่สุด บางครั้งทำนองอาจอยู่ในลักษณะของการกระโดด (Disjunct Progression) หรือเรียงกัน (Conjunct Progression) ก็ได้



ตัวอย่างที่ 3.3 ทำนอง “เพลงหนูมาลี”
ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

องค์ประกอบของทำนองทั้งหมดที่กล่าวนี้ เมื่อนำมารวมกันอย่างเหมาะสมแล้วจะทำให้ทำนองมีความน่าสนใจ และมีความไพเราะ ดังนั้นทำนองจึงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของดนตรี หรือบทเพลง

4. เสียงประสาน (Harmony)

เสียงประสาน คือ องค์ประกอบของเสียงที่เกิดจากการรวมกันของเสียงมากกว่า 1 เสียงขึ้นไป โดยจะเคลื่อนที่ในแนวตั้ง หรือเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เสียงประสานมีความซับซ้อนกว่าจังหวะ และทำนอง ในดนตรีหรือบทเพลง ส่วนที่เป็นเสียงประสานมักอยู่ในรูปแบบของคอร์ด ซึ่งหมายถึง กลุ่มเสียงตั้งแต่ 3 เสียงขึ้นไปจัดเรียงกันตามแนวตั้ง



ตัวอย่างที่ 3.4 เสียงประสานในรูปแบบคอร์ด

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

การประสานเสียงมักจะมีทั้งการให้คอร์ดที่มีเสียงกลมกลืน (Consonant) และไม่กลมกลืน (Dissonant) คอร์ดที่มีเสียงกลมกลืนกันทำให้ฟังแล้วรู้สึกสบายหู โดยปกติเพลงต่างๆ มักจะจบลงด้วยคอร์ดที่มีเสียงกลมกลืนนี้ ส่วนคอร์ดที่มีเสียงไม่กลมกลืนทำให้ฟังแล้วรู้สึกขัดหู ตึงเครียด หรือค้างแวนอยู่ ทำให้รู้สึกว่าเพลงยังไม่จบ เป็นต้น

5. พื้นผิวของดนตรี (Texture)

พื้นผิวของดนตรี เป็นความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของการประสานเสียง กับทำนอง ซึ่งเป็นภาพรวมของดนตรีทั้งหมด พื้นผิวของดนตรีมี 3 รูปแบบ ดังนี้

5.1 Monophonic Texture คือ พื้นผิวของดนตรีที่เกิดจากการขับร้อง หรือบรรเลงด้วยแนวทำนองเดียว ไม่มีเสียงแนวอื่น หรือการประสานเสียงใดๆ



ตัวอย่าง 3.5 Monophonic Texture

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

5.2 Homophonic Texture คือ พื้นผิวของดนตรีที่ประกอบด้วยแนวทำนอง และแนวเสียงประสานที่ใช้คอร์ด (เสียงประสานในแนวตั้ง) ซึ่งพื้นผิวดนตรีลักษณะนี้แนวทำนองจะมีความสำคัญและไพเราะกว่า



ตัวอย่าง 3.6 Homophony Texture

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

5.3 Polyphonic Texture คือ พื้นผิวของดนตรีที่มีแนวทำนอง 2 แนวขึ้นไป ขับร้องหรือบรรเลงสอดประสานกัน โดยแต่ละแนวทำนองมีความสำคัญเท่ากัน บางครั้งเรียกว่า Counterpoint ซึ่งพื้นผิวดนตรีลักษณะนี้พบมากในบทเพลงของยุคบาโรค



ตัวอย่าง 3.7 Polyphonic Texture

ที่มา: ฌูรท์ สุทธิจิตต์ (2555: 53)

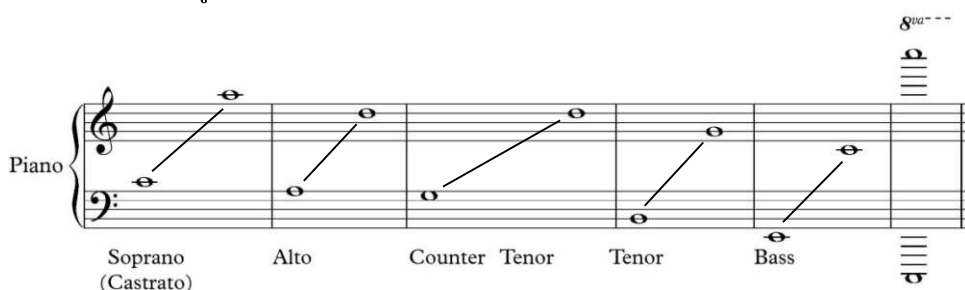
6. สีสันของเสียง (Tone Color)

สีสันของเสียง คือ คุณสมบัติของเสียงเครื่องดนตรี หรือเสียงร้องของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะของเสียงที่แตกต่างกัน ในทางดนตรีหรือบทเพลง สีสันเสียงอาจหมายถึงลักษณะของการแสดงเดี่ยว (Solo) หรืออาจเป็นการรวมกันของเครื่องดนตรีหรือเสียงร้อง (Ensemble or Chorus)

6.1 เสียงร้องของมนุษย์ (Human Singing Voices) จัดได้ว่าเป็นเครื่องดนตรีที่มีติดตัวมากับมนุษย์ทุกคน (Apel and Daniel, 1974 อ้างถึงใน ฌูรท์ สุทธิจิตต์, 2555: 37) โดยทั่วไปเสียงร้องของ

มนุษย์แบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ คือ โซปราโน อัลโต เทเนอร์ และเบส โดยเสียงโซปราโนและอัลโต เป็นเสียงสูงและเสียงต่ำของผู้หญิง ส่วนเสียงเทเนอร์และเบส เป็นเสียงสูงและเสียงต่ำของชาย

นอกจากนี้ยังมีเสียงอีกประเภทหนึ่งที่เรียกว่า คาสตราโต (Castrato) เป็นเสียงร้องของผู้ชายที่มีเสียงแหลมสูงเช่นเดียวกับเสียงร้องของผู้หญิง (Soprano) เป็นวัฒนธรรมการใช้เสียงที่นิยมในช่วงศตวรรษที่ 17-18 คือช่วงยุคบาโรกถึงต้นยุคคลาสสิก บางครั้งเรียกเสียงชนิดนี้ว่า เสียงโซปราโนเด็กชาย (Boy Soprano) เกิดขึ้นจากการทำการตอน (Castration) ก่อนที่เด็กชายจะเสียงแตก เพื่อให้ไม่ให้ออร์โมนเพศชายทำงาน ดังนั้นคุณภาพของเสียงแหลมสูงยังคงอยู่ แต่มีความหนักแน่นมากกว่าเพราะการเจริญเติบโตของร่างกายทำให้ปอดใหญ่ขึ้น อย่างไรก็ตามปัจจุบันนี้ไม่ได้รับความนิยมแล้ว แต่มีลักษณะเสียงอีกประเภทหนึ่ง เรียกว่า เคาน์เตอร์เทเนอร์ (Counter Tenor) ซึ่งเป็นเสียงของผู้ชายที่ใช้เทคนิคในการขับร้องให้มีเสียงสูงในระดับโซปราโนหรืออัลโต สามารถทดแทนเสียงคาสตราโตได้



ตัวอย่าง 3.8 ระดับเสียงร้องของมนุษย์เมื่อเทียบกับเสียงเปียโน

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

6.2 เครื่องดนตรี (Music Instruments) เสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน สามารถจัดประเภทตามลักษณะของเสียงที่คล้ายคลึงกันออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ เครื่องคีย์บอร์ด เครื่องสาย เครื่องลมไม้ เครื่องทองเหลือง และเครื่องกระทบ

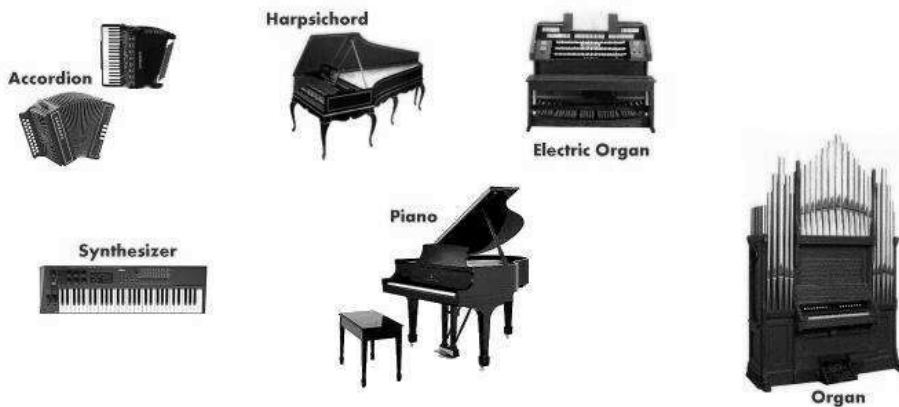
1) เครื่องประเภทคีย์บอร์ด (Keyboard Instruments) เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้นิ้วกดที่คีย์ของเครื่องดนตรีเพื่อให้เกิดเสียง ได้แก่ เปียโน ออร์แกน ฮาร์พซิคอร์ด และคีย์บอร์ดประเภทอื่นๆ

- เปียโน (Piano) เป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 เสียงของเปียโนดังเพราะค้อนไม้เล็กๆ เคาะที่สายที่ซึ่งอยู่ข้างใน เป็นเครื่องที่มีช่วงเสียงกว้างมาก สามารถเล่นให้มีเสียงเบา-ดังได้หลายระดับตามแรงกดของผู้เล่น รวมถึงสามารถทำเสียงให้ยาวได้โดยการเหยียบเพดัล (Pedal)

- ออร์แกน (Organ) เป็นเครื่องดนตรีโบราณที่เกิดจากการใช้ลม สามารถทำเสียงให้ยืดยาวได้นาน และเกิดเสียงได้หลายลักษณะ

- ฮาร์พซิคอร์ด (Harpichord) เสียงของเครื่องดนตรีชนิดนี้เกิดจากการตีหรือสะกิดสาย จึงมีความดังและความยาวที่จำกัด แต่ให้เสียงที่ชัดเจนและคมชัดกว่าเสียงเปียโน ใช้กันมากในช่วงศตวรรษที่ 16-18

- คีย์บอร์ดประเภทอื่นๆ เช่น ออร์แกนไฟฟ้า หรืออิเล็กทรอนิกส์ แอคคอร์ดียน เมโลเดียน รวมถึงเครื่องดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถผลิตเสียงที่มีความแตกต่างกันได้หลากหลายเสียง เป็นต้น



ตัวอย่าง 3.9 เครื่องคีย์บอร์ด

ที่มา: <http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/keyboard.htm>

2) เครื่องประเภทเครื่องสาย (String Instruments) เสียงของเครื่องสายเกิดจากการสั่นสะเทือนของสายที่ขึงไว้ แบ่งเป็นเครื่องสายประเภทสี และเครื่องสายประเภทดีด ดังนี้

เครื่องสายประเภทสี ได้แก่

- ไวโอลิน (Violin) สามารถเล่นได้ทั้งสีและดีด มีสายทั้งหมด 4 สาย ให้เสียงที่ต่ำปานกลาง-แหลมสูง และเครื่องดนตรีที่สำคัญในวงออร์เคสตรา

- วิโอลา (Viola) ลักษณะเหมือนไวโอลินแต่ใหญ่กว่า มีเสียงทุ้มกว่า มักเล่นในแนวเสียงประสานในวงออร์เคสตรา

- วิโอลอนเชลโล (Violoncello) มักเรียกสั้นๆ ว่า เชลโล มีขนาดใหญ่ซึ่งต้องวางกับพื้นแล้วนั่งเล่น เสียงทุ้มต่ำกว่าวิโอลา

- ดับเบิลเบส (Double Bass) มักเล่นในแนวเสียงต่ำที่สุดในวงออร์เคสตรา มีขนาดใหญ่กว่าเชลโลมาก ต้องวางกับพื้นแล้วยืนเล่น

เครื่องสายประเภทดีด ได้แก่

- ฮาร์พ (Harp) เป็นเครื่องดนตรีโบราณ เกิดเสียงโดยการดีด มีสายทั้งหมด 43 สาย และมีเพเดิล 7 อัน ใช้เท้าเหยียบเพื่อปรับเสียงให้เป็นไปตามบันไดเสียงต่างๆ น้ำเสียงของฮาร์พสดใส และมีเสน่ห์มาก

- ลูต (Lute) เป็นเครื่องดนตรีโบราณเก่าแก่มาก เกิดเสียงโดยการดีด มี 6 สาย รูปร่างคล้ายกีตาร์

- กีตาร์ (Guitar) เป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เกิดเสียงโดยการดีด มี 6 สาย สามารถเล่นกับวงดนตรีได้เกือบทุกประเภท



ตัวอย่าง 3.10 เครื่องสาย

ที่มา: <http://www.mrqsmusic.com/string-family.html>

3) เครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมไม้ (Woodwind Instruments) เป็นเครื่องดนตรีที่แต่เดิมทำจากไม้ แต่ปัจจุบันอาจทำจากวัสดุอื่นๆ แบ่งเป็น 3 ชนิด ได้แก่ เครื่องลมลิ้นเดี่ยว เครื่องลมลิ้นคู่ และเครื่องลมไม้ไม่มีลิ้น

- เครื่องลมลิ้นเดี่ยว ลิ้นของเครื่องดนตรีมีลักษณะเป็นแผ่นไม้บาง 1 อันประกบกับส่วนที่เป็นปากเป่า (Mouthpiece) เกิดเสียงโดยการสั่นสะเทือนของลิ้นที่กระทบกับเครื่องดนตรี เครื่องลมลิ้นเดี่ยว ได้แก่ คลาริเน็ต (Clarinet) และแซกโซโฟน (Saxophone)

- เครื่องลมลิ้นคู่ เกิดจากลิ้นที่เป็นแผ่นไม้บางจำนวน 2 อันประกบกัน เมื่อเป่าลมเข้าไป แผ่นไม้ทั้งสองจะเกิดการสั่นสะเทือนและทำให้เกิดเสียง เครื่องลมลิ้นคู่ ได้แก่ โอโบ (Oboe) บาสซูน (Bassoon) และอิงลิชฮอร์น (English Horn)

- เครื่องลมไม่มีลิ้น เกิดจากการเป่าลมเข้าไปในรูด้านข้างทำให้เกิดความสั่นสะเทือนเป็นเสียงขึ้น ได้แก่ ฟลูต (Flute) และปิกโกโล (Piccolo)



ตัวอย่าง 3.11 เครื่องลมไม้

ที่มา: http://tandemedicions.com/aplicaciones/siringa2ING/teoria/cst/inst_wind.html

4) เครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments) คือ ประเภทแตรโลหะต่างๆ เกิดเสียงโดยการสั่นสะเทือนของริมฝีปากของผู้เล่นเมื่อเป่าลมไปในเครื่อง เครื่องลมทองเหลือง ได้แก่ ฮอรั่น ทรัมเป็ต ทรอมโบน และทูบา

- ฮอรั่น (Horn) หรือ เฟรนช์ฮอรั่น (French Horn) เป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงดัง มีพลังสง่างาม รูปร่างคล้ายกันหอย

- ทรัมเป็ต (Trumpet) เป็นเครื่องที่มีเสียงสูงที่สุดในบรรดาเครื่องลมทองเหลือง ให้เสียงที่ดังมีพลัง มักใช้เป็นเครื่องบรรเลงเดี่ยว (Solo)

- ทรอมโบน (Trombone) มีเสียงทุ้มนุ่มนวล เปลี่ยนเสียงโดยใช้คันชัก (Slide) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของทรอมโบน ในขณะที่เครื่องอื่นเปลี่ยนเสียงโดยใช้วาล์ว (Valve)

- ทูบา (Tuba) เป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงต่ำที่สุดในบรรดาเครื่องลมทองเหลือง



ตัวอย่าง 3.12 ฮอรั่น ทรัมเป็ต ทรอมโบน และทูบา

ที่มา: <https://www.wagner-tuba.com/brass-section-overview/>

5) **เครื่องกระทบ (Percussion Instruments)** คือ เครื่องดนตรีที่เกิดเสียงโดยการตีหรือการเคาะด้วยไม้ หรือมือ หรือกระทบกันเอง สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องกระทบที่มีระดับเสียง และเครื่องกระทบที่ไม่มีระดับเสียง

- เครื่องกระทบที่มีระดับเสียง คือ เครื่องที่ตีแล้วมีระดับเสียง สามารถเล่นทำนองได้ เช่น กลองทิมพานี (Timpani) ระนาดฝรั่งขนาดเล็ก (Bell, Glockenspiel) ระนาดฝรั่งขนาดใหญ่ (Xylophone) เซเลสตา (Celesta) มีลักษณะคล้ายเปียโนมีเสียงคล้ายระนาดฝรั่งขนาดเล็ก เป็นต้น

- เครื่องกระทบที่ไม่มีระดับเสียง คือ เครื่องที่ตีให้จังหวะ ไม่มีเน้นระดับเสียง เช่น กลองใหญ่ (Bass Drum) กลองแตก (Snare Drum, Side Drum) รำมะนา (Tambourine) สามเหลี่ยม (Triangle) ฉาบ (Cymbals) ฆ้องใหญ่ (Gong) กรับ (Castanets) ลูกแซก (Maracas) เป็นต้น



ตัวอย่าง 3.13 เครื่องกระทบ

ที่มา: <http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/percuss.htm>

7. รูปแบบทางดนตรี (Form)

ดนตรี มีการนำเสนออย่างมีแบบแผน ผู้ประพันธ์เพลงย่อมมีการกำหนดรูปแบบการประพันธ์เพลง และดำเนินไปตามกรอบที่ตนเองคิดไว้ ซึ่งจะกล่าวถึงโครงสร้างของรูปแบบทางดนตรี และลักษณะรูปแบบทางดนตรี ดังนี้

7.1 โครงสร้างของรูปแบบทางดนตรี ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1) **ประโยคทางดนตรี (Phrase Structure)** ถือเป็นรูปแบบเบื้องต้นทางดนตรีที่สำคัญ ส่วนใหญ่มักประกอบด้วยความยาว 4 ท้องเพลง แต่บางครั้งก็มีมากกว่านั้น

2) ส่วนหลัก (Principle Section) หมายถึงการรวมกันของประโยคทางดนตรีทำให้ได้รูปแบบของโครงสร้างทางดนตรีที่ใหญ่และยาวขึ้น จนเรียกว่าเป็น “ส่วน” หรือ “ท่อน” ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้อักษรภาษาอังกฤษแทนส่วนหรือท่อนเหล่านี้ เช่น AB หมายถึง รูปแบบที่มี 2 ส่วนที่ต่างกัน คือ ส่วน A และส่วน B โดย หรือ AA'B หมายถึง รูปแบบที่มี 3 ส่วน ส่วนแรกและส่วนที่สองมีลักษณะโครงสร้างเหมือนกัน แต่ต่างกันตรงรายละเอียดบางอย่างจึงใช้ A' แทน ส่วนที่สามต่างไปโดยสิ้นเชิงจึงใช้ B แทน เป็นต้น

3) ส่วนประกอบเฉพาะของบทเพลง (Functional Sections) มีดังนี้

- ส่วนนำ (Introduction) คือ ส่วนต้นของเพลง
- ส่วนเสนอทำนองหลัก (Exposition) เป็นส่วนใหญ่ของเพลง ประกอบด้วยทำนองหลัก 1 ทำนองหรือมากกว่า ทำนองหลักเรียกว่า Main Theme ส่วนทำนองรองเรียกว่า Subordinate Theme
- ส่วนพัฒนาทำนองหลัก (Development) เป็นส่วนของทำนองหลักที่มีการแปรเปลี่ยนไป อาจจะนำมาแตกย่อย หรือพัฒนาไปในรูปแบบต่างๆ ส่วนนี้มักจะไม่มีความยาวไม่จำกัด
- ส่วนย้อนกลับต้น (Recapitulation) เป็นส่วนที่ย้อนกลับไปส่วนนำเสนอทำนองหลักอีกครั้ง อาจจะอยู่ในรูปแบบ ABA หรือ ABA' โดย B คือ ทำนองที่แตกต่างออกไป (Contrast Section)
- ส่วนปิดท้าย (Coda) เป็นส่วนท้ายของบทเพลง คล้ายกับบทสรุปของความเรียง ปกติส่วนนี้มักมีความยาวไม่มากนัก
- ส่วนเชื่อมต่อ (Transition or Bridge) คือ ส่วนเชื่อมโยงระหว่างแนวทำนองหนึ่งกับอีกแนวทำนองหนึ่ง เพื่อให้ทำนองสำคัญที่ต่างกันเชื่อมต่อกันได้สนิท ส่วนนี้มักจะเป็นส่วนสั้นๆ

7.2 ลักษณะของรูปแบบทางดนตรี เกิดจากการสร้างสรรค์โดยการนำองค์ประกอบโครงสร้างของรูปแบบมาเป็นตัวกำหนด ดังนี้

1) รูปแบบไบนารี (Binary Form) คือ รูปแบบที่ประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ ซึ่งต่างกันหลายลักษณะ เช่น AA หรือ AA' (A' คือมีความแตกต่างจาก A ในบางประการ) AAB หรือ AA'B เป็นต้น

2) รูปแบบเทอนารี (Ternary Form) คือ รูปแบบที่ประกอบด้วย 3 ส่วนใหญ่ โดยมีส่วนกลางเป็นส่วนที่แตกต่างจากส่วนต้นและส่วนท้าย เช่น ABA หรือ ABA' เป็นต้น

3) รูปแบบเพลง (Song Form) เป็นส่วนที่พบในบทเพลงทั่วไป เป็นการรวมกันระหว่างรูปแบบเทอนารีและไบนารี เช่น AABA หรือ AA'BA' บางครั้งเรียกรูปแบบนี้ว่า Rounded Binary Structure ก็ได้

4) รูปแบบธีมและแวลริเอชัน (Theme and Variations) คือ รูปแบบทางดนตรีที่ประกอบด้วย 2 รูปแบบคือ *ธีม* และ *แวลริเอชัน*

- อิม คือ ส่วนที่เป็นทำนองหลัก ซึ่งเป็นแนวทำนองที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก
- แวริเอชัน คือ ส่วนที่แปรเปลี่ยนไปของทำนองหลัก อาจเป็นการแปรเปลี่ยนของทำนอง จังหวะ อัตราจังหวะ หรือการประสานเสียง การแปรเปลี่ยนไปของทำนองนี้มีความแตกต่างจากทำนองหลักมาก บางครั้งผู้ฟังอาจจับไม่ได้เลยว่าท่อนหนึ่งๆ ที่แปรเปลี่ยนไป มาจากแนวทำนองหลักเพียงทำนองเดียว

5) รูปแบบรอนโด (Rondo Forms) คือ การเน้นที่แนวทำนองหลัก กล่าวคือ มีการวนซ้ำที่ทำนองแรกหลังจากเล่นทำนองอื่นเสร็จแล้ว เช่น ABABA หรือ ABACA หรือ ABACABA เป็นต้น

บทสรุป

องค์ประกอบของดนตรีประกอบด้วย เสียง เวลา ทำนอง เสียงประสาน พิณผิว ลีลาเสียง และรูปแบบของดนตรี โดยในส่วนของเวลา (จังหวะ) ทำนอง เสียงประสาน พิณผิว และรูปแบบของดนตรี ถือได้ว่าเป็นโครงสร้างหลักของดนตรี ส่วนองค์ประกอบที่ถือเป็นการเพิ่มสีสันให้กับดนตรี ได้แก่ ลีลาของเสียง (เสียงของเครื่องดนตรี) ความเร็วของจังหวะ ซึ่งจะเห็นได้ว่าลักษณะของเสียงเครื่องดนตรีแต่ละชนิด รวมถึงความช้า-เร็วของอัตราจังหวะ ส่งผลให้เกิดอารมณ์ของดนตรีที่แตกต่างกัน

คำถามท้ายบท

1. จงอธิบายสาระสำคัญขององค์ประกอบของดนตรีมาพอสังเขป
2. ให้นักศึกษาฟังบทเพลงที่ตนเองชอบ และวิเคราะห์องค์ประกอบของดนตรีที่ฟังพร้อมอธิบาย

โดยละเอียด

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 3)

เอกสาร:

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). **สังคีตนิยม: ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก (พิมพ์ครั้งที่ 9)**. สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เว็บไซต์:

บุญวิชัย สัมนา (2557). **องค์ประกอบของดนตรีสากล**. สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<http://hs2kvo.blogspot.com/2014/07/8.html>

Jose V. De Sousa (2011). **Wind Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

http://tandemedicions.com/aplicaciones/siringa2ING/teoria/cst/inst_wind.html

Mr.Q's Music (2017). **Strings**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<http://www.mrqsmusic.com/string-family.html>

MusixCool by Nadav Dafni (2010). **Percussion Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560,
จากเว็บไซต์:

<http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/percuss.htm>

_____ (2010). **Keyboard Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/keyboard.htm>

The Wagner Tuba (2017). **The Brass Section**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<https://www.wagner-tuba.com/brass-section-overview/>

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4

ฉากหลังของดนตรี และแนวดนตรี 3 คาบเรียน

ฉากหลังของดนตรี (Background Music)

ฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง

ฉากหลังที่เป็นการประสานเสียง

ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ

แนวดนตรี (Music Style)

1. เนื้อหาประจำบท

- 1.1 รูปแบบ และลักษณะฉากหลังของดนตรี
- 1.2 ที่มา และลักษณะของแนวดนตรีประเภทต่างๆ

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

- 2.1 เพื่อให้ผู้ศึกษาทราบถึงรูปแบบ และลักษณะของฉากหลังของดนตรี
- 2.2 เพื่อให้ผู้ศึกษาทราบถึงที่มา และเอกลักษณ์ของแนวดนตรีประเภทต่างๆ

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 ผู้ศึกษาสามารถแยกแยะรูปแบบ และลักษณะของฉากหลังของดนตรี
- 3.2 ผู้ศึกษาสามารถบอกที่มา และเอกลักษณ์ของแนวดนตรีแต่ละประเภทได้

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

- 4.1 อธิบายเนื้อหา
- 4.2 ฟังตัวอย่างดนตรีประเภทต่างๆ
- 4.3 อภิปราย, ซักถาม
- 4.4 สรุปเนื้อหา

5. สื่อการสอน

- 5.1 เอกสารประกอบการสอน
- 5.2 ตัวอย่างบทเพลง และเครื่องเล่นซีดี
- 5.3 แบบฝึกหัดประจำบท

6. การประเมินผล

- 6.1 สังเกตจากการอภิปรายซักถาม
- 6.2 สังเกตจากการแสดงความคิดเห็น
- 6.3 พิจารณาจากการตอบคำถามในแบบฝึกหัด

บทที่ 4

ฉากหลังของดนตรี และแนวดนตรี

ฉัตรวลี ทองคำ
อดิเรก เกตุพระจันทร์
พุทธพร ลีวิเศษ

การนำองค์ประกอบของดนตรี เช่น ทำนอง จังหวะ เสียงประสาน สีสันเสียง ฯลฯ มาจัดวาง หรือเรียบเรียงให้เป็นดนตรี หรือบทเพลงที่ต้องการ นอกจากทำนองหลักที่เราจะได้ยินเป็นส่วนแรกของบทเพลงแล้ว ฉากหลังของดนตรีก็มีส่วนทำให้แนวทำนองหลักมีความน่าสนใจ และไพเราะมากขึ้น หากมีการจัดวางได้อย่างเหมาะสม จะทำให้เกิดแนวเพลงต่างๆ ขึ้น ดังนั้น ในบทนี้จะขอกล่าวถึงฉากหลังของดนตรี และแนวดนตรีที่สำคัญ

1. ฉากหลังของดนตรี (Background Music)

ฉากหลังของดนตรี คือ การจัดวางองค์ประกอบของดนตรีให้สอดคล้องกับแนวทำนองหลัก เพื่อให้ทำนองหลักมีความไพเราะ และน่าสนใจมากขึ้น โดยกลุ่มเสียง หรือเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบฉากหลังของดนตรีเรียกว่า Accompaniment ได้แบ่งฉากหลังของดนตรีเป็น 4 ส่วน ดังนี้ (สมชาย รัตมี, 2559: 135)

1.1 ฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง (Melodic Background)

ฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง หมายถึง แนวทำนองประกอบทำนองหลัก อาจเป็นทำนองยาว หรือทำนองสั้นๆ แสดงบทบาทของตัวเองในฐานะทำนองอีกทำนองหนึ่งในบทเพลง ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองอาจมีความแตกต่างในเรื่องของระดับเสียง เช่น ทำนองหลักเป็นเสียงต่ำส่วนฉากหลังเป็นเสียงทำนองเสียงสูง หรือความแตกต่างในเรื่องของสีสันเสียง (Tone Color) เช่น การให้เสียงทรมเปิดเป็นทำนองหลัก และให้เสียงแซกโซโฟนบรรเลงเป็นฉากหลัง นอกจากนี้ ฉากหลังแนวทำนองอาจมีทำนองที่มีทิศทางตรงข้าม (Contrary Motion) ซึ่งอาจช่วยให้ทำนองหลักมีความน่าฟังมากขึ้น หรือแม้แต่การให้ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองมีการล้อเลียนกับทำนองหลัก

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.1 แสดงฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.2 ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองในลักษณะทิศทางตรงกันข้าม (Contrary Motion)

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.3 ฉากหลังที่เป็นแนวทำนองล้อเลียนกับทำนองหลัก

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

1.2 ฉากหลังที่เป็นการประสานเสียง (Harmonic Background)

ฉากหลังที่เป็นเสียงประสาน ทำหน้าที่สร้างความมั่นคงให้แก่ทำนองหลัก เสียงประสานสามารถเปลี่ยนสภาวะอารมณ์ของบทเพลงได้ ฉากหลังดังกล่าวมักอยู่ในกลุ่มเสียงคอร์ดลากยาวอุ้มทำนองหลักไว้ หรือเป็นการกระจากคอร์ด (Arpeggio) ก็ได้ ดังตัวอย่าง

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.4 ฉากหลังที่เป็นคอร์ดลากยาว

ที่มา: สมชาย รัตมี (2559: 139)

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.5 ฉากหลังที่เป็นการกระจายคอร์ด

ที่มา: สมชาย รัตมี (2559: 140)

1.3 ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ (Rhythmic Background)

ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ คือ แนวบรรเลงประกอบที่มีสัดส่วนสอดคล้องกับแนวทำนองหลัก โดยใช้ทั้งกลุ่มเครื่องดนตรีที่ทำทำนองได้ (Melodic Instrument) และกลุ่มเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ (Percussion) ฉากหลังลักษณะนี้อาจเน้นสัดส่วนจังหวะของโน้ตที่ผู้ประพันธ์สามารถออกแบบได้เอง หรือใช้รูปแบบลีลาจังหวะที่ใช้กันโดยทั่วไป (Pattern Loop Rhythmic) ดังตัวอย่าง

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.6 ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะ
ที่มา: สมชาย รัตมี (2559: 142)

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ทำนองหลัก

ฉากหลัง

ตัวอย่าง 4.7 ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะในลักษณะของการกระจายคอร์ด
ที่มา: สมชาย รัตมี (2559: 142)

นอกจากนี้ ฉากหลังที่เป็นลีลาจังหวะอาจอยู่ในลักษณะแบบสำเร็จรูป (Pattern Loop) หมายถึง การใช้ลีลาจังหวะที่เป็นรูปแบบเดียวซ้ำๆ กันไปทั้งเพลง เป็นที่นิยมในเพลงทั่วไป เพราะเล่นง่ายจาง่าย และสัดส่วนจังหวะไม่ซับซ้อน

- 1) กลุ่มจังหวะสวิง (Swing) ได้แก่ สโลว์ร็อก (Slow Rock)
- 2) กลุ่มจังหวะละติน (Latin) ได้แก่ ช่า ช่า ช่า (Cha Cha Cha) บอสซาโนวา (Bossa Nova) บีกิน (Beguine) และแซมบ้า (Samba)
- 3) กลุ่มจังหวะร็อก และจังหวะสมัยใหม่



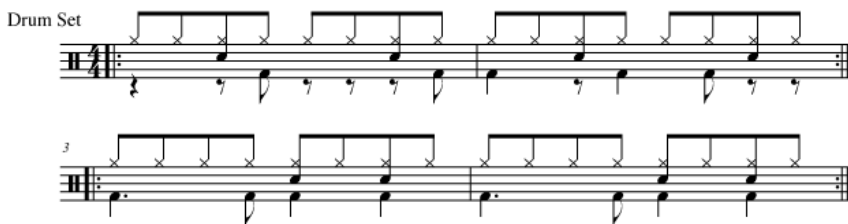
ตัวอย่าง 4.8 กลุ่มจังหวะสวิง: สโลว์ร็อก

ที่มา: <https://musescore.com/user/38/scores/3020>



ตัวอย่าง 4.9 กลุ่มจังหวะละติน: Bossa Nova

ที่มา: <http://imgur.com/ufgPRIU>



ตัวอย่าง 4.10 กลุ่มจังหวะร็อก

ที่มา: <http://2drum.com/basic-backbeats-pg3.html>

1.4 ฉากหลังที่เป็นการร้องประสานเสียง (Chorus Background)

นอกจากฉากหลังของดนตรีที่ใช้เครื่องดนตรีบรรเลงแล้ว ยังมีฉากหลังที่ใช้การขับร้องประสานเสียงในการบรรเลงประกอบทำนองหลักด้วยเช่นกัน ฉากหลังลักษณะนี้ให้รสชาติ และอารมณ์ที่ต่างไปจากเครื่องดนตรี วิธีการใช้นักร้องประสานเสียงเป็นฉากหลัง สามารถนำทั้งสามวิธีมาประยุกต์ใช้กับเสียงร้องได้ กล่าวคือ ฉากหลังที่เป็นแนวทำนอง (Melodic Background) ฉากหลังที่เป็นเสียงประสาน (Harmonic Background) และฉากหลังที่เป็นลิลลาจังหวะ (Rhythmic Background) ดังตัวอย่าง

นิ้วโป้งอยู่ไหน

Allegretto

Arranged by
Chatwalee Thongkum

นักร้องหญิง

นิ้วโป้ง อยู่ไหน นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

นักร้องชาย

นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี ชู ชู

สุข สบาย ดี หรือ ไร ส วัส ดี นิ้ว ชี้ อยู่ไหน นิ้ว ชี้ อยู่ไหน

11

ฮา ฮา ชู ฮา ชู ฮา ฮา

อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส

16

นิ้ว กลาง อยู่ไหน นิ้ว กลาง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี

วัส ดี บม บ่ม บ่ม บม บ่ม บ่ม บ่ม

21

หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี

บม บ่ม บ่ม บม บ่ม บ่ม บม บ่ม บ่ม

ตัวอย่าง 4.11 ฉากหลังเสียงร้องประสานที่เป็นแนวทำนอง
ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

นิ้วโป้งอยู่ไหน

Allegretto

Arranged by
Chatwalee Thongkum

นักร้องหญิง

นิ้วโป้ง อยู่ไหน นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

นักร้องชาย

นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

6

สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี ชู ชู

สุข สบาย ดี หรือ ไร ส วัส ดี นิ้ว ชี อยู่ไหน นิ้ว ชี อยู่ไหน

11

ฮา ฮา ชู ฮา ชู ฮา ฮา

อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส

16

นิ้ว กลาง อยู่ไหน นิ้ว กลาง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี

วัส ดี บม บ่ม บ่ม บม บ่ม บ่ม บ่ม บ่ม บ่ม

21

หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี

บม บ่ม บ่ม บม บ่ม บ่ม บ่ม บ่ม บ่ม

ตัวอย่าง 4.12 ฉากหลังเสียงประสานคำร้องที่ไม่มีความหมาย

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

นิ้วโป้งอยู่ไหน

Allegretto

Arranged by
Chatwalee Thongkum

นักร้องหญิง

นิ้วโป้ง อยู่ไหน นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

นักร้องชาย

นิ้วโป้ง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร

6

สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี ชู ชู

8

สุข สบาย ดี หรือ ไร ส วัส ดี นิ้ว ชี้ อยู่ไหน นิ้ว ชี้ อยู่ไหน

11

ฮา ฮา ชู ฮา ชู ฮา ฮา

8

อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส

16

นิ้ว กลาง อยู่ไหน นิ้ว กลาง อยู่ไหน อยู่ นี้ จะ อยู่ นี้ จะ สุข สบาย ดี

8

วัส ดี บุม บุ่ม บุ่ม บุม บุ่ม บุ่ม บุม บุ่ม บุ่ม บุ่ม

21

หรือ ไร สุข สบาย ดี หรือ ไร ไป ก่อน นะ ส วัส ดี

8

บุม บุ่ม บุ่ม บุม บุ่ม บุ่ม บุม บุ่ม บุ่ม

ตัวอย่าง 4.13 ฉากหลังเสียงร้องประสานที่เป็นลีลาจังหวะ

ที่มา: ฉัตรวลี ทองคำ

2. แนวดนตรี (Music Style)

แนวดนตรี หมายถึง การจำแนกลักษณะพื้นฐานต่างๆ ร่วมกัน โดยอาจพิจารณาจากเทคนิค รูปแบบ บริบท และเนื้อหาของเพลง เป็นต้น แนวดนตรีต่อไปนี้จะกล่าวถึงแนวดนตรีสากล และแนวดนตรีของไทย ดังนี้

2.1 แนวดนตรีสากล

แนวดนตรีตะวันตก อาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ ดนตรีคลาสสิก ดนตรีแจ๊ส ดนตรีร็อก ดนตรีร็อกแอนด์โรล และดนตรีป๊อป ดังนี้

2.1.1 ดนตรีคลาสสิก (Classic)

ดนตรีคลาสสิก เป็นดนตรีที่มีการประพันธ์ขึ้นในยุคคลาสสิก (ระหว่างปี ค.ศ. 1750-1820) เป็นดนตรีที่มีการจัดรูปแบบโครงสร้างภายในอย่างชัดเจน และแบ่งบทการประพันธ์ออกเป็นส่วนต่างๆ แนวทำนองของดนตรีคลาสสิก มักดำเนินไปตามขั้นบันไดเสียง การประสานเสียง ดำเนินไปอย่างเรียบง่าย และมีแบบแผน โดยใช้คอร์ดพื้นฐาน นิยมการบันทึกโน้ต โดยให้นักดนตรีบรรเลงอย่างถูกต้องตามโน้ตที่ลูกบันทึกอย่างเป็นแบบแผน แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1) **โซนาตา (Sonata)** เป็นบทเพลงสำหรับใช้เดี่ยวเครื่องดนตรี เช่น ไวโอลิน กีตาร์ ฟลูท และเปียโน ซึ่งมักจะได้รับความนิยมสูงสุด เนื่องจากเปียโนสามารถบรรเลงทั้งแนวทำนองและเสียงประสานได้ในเวลาเดียวกัน ผู้ที่บรรเลงเพลงประเภทโซนาตาได้นั้นต้องมีทักษะในการบรรเลงเป็นอย่างดีเยี่ยม รูปแบบของโซนาตา แบ่งเป็น 3-4 ท่อน (Movement) โดยท่อนแรกจะมีอัตราจังหวะเร็ว ท่อนที่ 2 มักเป็นอัตราจังหวะช้า ส่วนท่อนที่ 3 มักอยู่ในอัตราจังหวะปานกลาง หรือบทเพลงเต้นรำ และกระบวนสุดท้ายมักมีอัตราจังหวะเร็วมาก

2) **ซิมโฟนี (Symphony)** ซิมโฟนี เป็นภาษาอังกฤษ มีรากฐานคำศัพท์มาจากภาษากรีก แปลว่ารวมเสียง หมายถึง บทเพลงที่แต่งสำหรับวงดุริยางค์ (Symphony Orchestra) รูปแบบของซิมโฟนี แบ่งเป็น 3-4 ท่อน เหมือนเพลงประเภทโซนาตา

3) **คอนแชร์โต (Concerto)** เป็นภาษาอิตาลี ลักษณะของเพลงประเภทนี้ จะแบ่งนักดนตรีออกเป็น 2 กลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มหนึ่งจะเป็นการบรรเลงเครื่องดนตรีเดี่ยว ประชันกันกับกลุ่มที่สองซึ่งเป็นวงดุริยางค์ (Orchestra) รูปแบบของบทเพลงมักมี 3 กระบวน (Movement) ซึ่งจะอยู่ในอัตราจังหวะ เร็ว-ช้า-เร็ว

4) **ซิมโฟนิค โปเอ็ม (Symphonic Poem)** หรือเรียกว่า ดนตรีกวีพรรณนา บทเพลงเป็นลักษณะของการบรรยายเรื่องราว ตำนาน หรือวรรณกรรม ซึ่งบรรเลงโดยวงดุริยางค์ บางครั้งบทเพลงอาจมีมากกว่า 4 กระบวน ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ประพันธ์

5) คอนเสิร์ตโอเวอร์เชอร์ (Concert Overture) เป็นบทประพันธ์หลายท่อนที่มีได้ประพันธ์ตามแบบแผนของซิมโฟนี นิยมที่จะบรรเลงเป็นเพลงแรกในรายการแสดง มีชื่อเรียกเป็นภาษาไทยว่า “บทบรรเลงโหมโรงคอนเสิร์ต”

2.1.2 ดนตรีแจ๊ส (Jazz)

ดนตรีแจ๊สเกิดจากกลุ่มชาวอเมริกันผิวดำ ผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีของยุโรป รวมถึงประสบการณ์ ทักษะ และแนวทางการบรรเลงที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวอเมริกันผิวดำ ผู้คนเหล่านี้อาศัยอยู่ที่เมืองนิวออร์ลีนส์ แถบกลุ่มแม่น้ำมิสซิสซิปปี เนื่องจากเป็นเมืองท่าจึงกลายเป็นศูนย์รวมของคนและวัฒนธรรมหลายเชื้อชาติ เช่น ฝรั่งเศส สเปน อังกฤษ และพวกนิโกร จึงเกิดการแลกเปลี่ยนหล่อหลอมวัฒนธรรมต่างๆรวมถึงวัฒนธรรมทางดนตรีตั้งนั้น ดนตรีแจ๊สจึงเป็นผลพวงจากการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมดังกล่าว ลักษณะเด่นของดนตรีแจ๊ส คือโน้ตบลูส์ จังหวะสวิง และการด้นสด (Improvise) ดนตรีแจ๊ส สามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1) บลูส์แจ๊ส (Blues Jazz) เป็นดนตรีที่เก่าแก่ มีอายุมากกว่า 100 ปี รูปแบบดังกล่าวได้รับจากประสบการณ์อันเข้มข้นจากชาวผิวดำ หรือนิโกร ซึ่งได้รับการเป็นทาส รูปแบบของดนตรีบลูส์มีอิทธิพลจากเพลงสวดอันโหยหวนของชาวอเมริกันผิวดำ ซึ่งมีชื่อเรียกว่า ดนตรี กอสเปล (Gospel) เนื้อร้องและดนตรีจะบรรเลงในลักษณะการด้นสด เนื้อหาของบทเพลงจะเกี่ยวกับความขมขื่นการถูกกดขี่ การทำงานหนักในฐานะทาสผู้ถูกใช้แรงงาน ต่อมาเพลงบลูส์ได้รับความนิยม นำไปเล่นมากขึ้นแพร่หลายจนเกิดเป็นดนตรีแจ๊สประเภทต่างๆ

2) นิวออร์ลีนส์ และดิกซีแลนด์แจ๊ส (New Orleans and Dixieland Jazz) เป็นดนตรีที่ถูกใช้เพื่อสร้างความบันเทิง เช่น การเต้นรำ การเดินพาเหรด รวมถึงใช้ในการประกอบงานศพของกลุ่มชนชั้นใช้แรงงานผิวดำ บางครั้งเราสามารถฟังดนตรีประเภทนี้ได้ตามป้อมการพนัน หรือคลับบาร์ในอเมริกา เมื่อต้นปี ค.ศ. 1920 ดนตรีประเภทนี้ได้พัฒนาโดยการรวบรวมเอาวัฒนธรรมการร้องของดนตรีบลูส์ เข้าไปรวมกับดนตรีรูปแบบ Marching Band หรือดนตรีเดินแถว รวมถึงการอิมโพรไวส์แบบ “Collective improvisation” หมายถึงการด้นสดบรรเลงดนตรี โดยไม่มีการกำหนดรูปแบบตายตัว

3) สวิงแจ๊ส (Swing Jazz) เกิดขึ้นระหว่างปี 1930 ในเมืองนิวยอร์ก คำว่าสวิง หมายถึง แกว่ง แต่ในทางดนตรีแจ๊ส หมายถึง ความรู้สึกเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ เป็นดนตรีที่ใช้ประกอบการเต้นรำของชาวอเมริกันในยุคดังกล่าว ลักษณะเด่นของสวิงแจ๊ส คือ นักดนตรีเริ่มมีการเรียบเรียงเสียงประสานอย่างประณีตมากขึ้น แทนที่จะเป็นลักษณะ “Collective improvisation” จากแนว ดิกซีแลนด์แจ๊ส โดยเพิ่มจำนวนนักดนตรีเป็น 16 คนเล่นตามโน้ตที่ได้รับการเรียบเรียงอย่างประณีตสาเหตุในการเพิ่มจำนวนนักดนตรีเนื่องจากเทคโนโลยีในสมัยนั้นไม่เอื้ออำนวยเท่าไรนัก ดังนั้นเมื่อไม่มีไมโครโฟน หรือการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ใดๆ วงดนตรีที่ใช้สำหรับ เล่นดนตรีในห้องเต้นรำหรือ

ห้องแสดงขนาดใหญ่มักประสบปัญหาเรื่องเสียงดังไม่ทั่วถึง ดังนั้นจึงใช้วิธีเพิ่มจำนวนนักดนตรีแทน และเรียกวงดนตรีลักษณะนี้จึงได้ชื่อว่า บิ๊กแบนด์

4) **บีบ๊อปแจ๊ส (Bebop Jazz)** เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1940 เกิดจากการทดลองทางดนตรีจากนักดนตรีหัวก้าวหน้าในสมัยนั้น ซึ่งเพื่อการท้าทายภายใต้กรอบกำหนดของวงบิ๊กแบนด์ นักดนตรีดังกล่าว ได้แก่ ดิซซี กิลเลสปี (Dizzy Gillespie 1917-1993) ชาลี ปาร์คเกอร์ (Charlie Parker 1920-1955) และบัด เพาว์ (Bud Powell 1924-1966) แจ๊สบีบ๊อป เป็นคำที่ไม่มีความหมายวิเคราะห์กันมาจากคำร้องติดปากของโน้ต 2 ตัวที่คลอระหว่างจังหวะดนตรีในขณะที่นักดนตรีทำการต้นสด (Improvise) มักเป็นวงขนาดเล็กประกอบด้วยเป่าเพียง 1 หรือ 2 เครื่อง และเครื่องประกอบจังหวะ (Rhythm Section) ซึ่งแตกต่างจากวงบิ๊กแบนด์ที่ใช้จำนวนนักดนตรีเยอะกว่า แจ๊สบีบ๊อปนิยมต้นสดบนแนวเสียงประสาน และปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางจังหวะใหม่ โดยบรรเลงด้วยอัตราความเร็วที่เพิ่มขึ้น ดนตรีแนวแจ๊สบีบ๊อป ถือเป็นการกำเนิดใหม่ แยกจากดนตรีแจ๊สเชิงพาณิชย์อย่างสวิง เข้าสู่สถานะของผลงานทางศิลปะในแนวดนตรีแจ๊ส

5) **ฟิวชั่น แจ๊ส (Fusion Jazz)** ฟิวชั่น แจ๊สเป็นดนตรีที่ผสมระหว่างดนตรีร็อก และดนตรีแจ๊ส คือการรวมเอาองค์ประกอบในการต้นสดของดนตรีแจ๊ส เข้ากับรูปแบบของดนตรีร็อก ด้วยเหตุนี้จึงได้แนวดนตรีใหม่ที่เรียกว่า “Fusion Style” โดยมีลักษณะของการใช้จังหวะแบบ Funk Backbeats การใช้เครื่องดนตรีไฟฟ้า ระดับเสียงดัง การใช้สีสันของดนตรีร็อก

2.1.3 ดนตรีร็อกแอนด์โรลด์ (Rock or Rock&Roll)

ร็อกแอนด์โรลด์ เป็นลีลาดนตรีวัยรุ่น เกิดขึ้นพร้อมๆ กัน ทั้งในอเมริกาและอังกฤษ ในช่วงปี 1950 (สมชาย รัศมี, 2559: 148) คำศัพท์นี้ถูกบัญญัติขึ้นโดย อลัน ฟรีด (Alan Freed) ดีเจจากโอไฮโอ สหรัฐอเมริกา เนื้อหาในเพลงมีทั้งหวานร้อนแรง โศกเศร้า เปิดเผย จริ่งใจ คึกคัก ผสมผสานกับความรุนแรง เร้าร้อน และดุคั่น เป็นดนตรีที่เน้นการใช้จังหวะ นักดนตรีแนวร็อกแอนด์โรลด์ยุคแรกที่เป็นที่รู้จักกันระดับโลกคือ Bill Haley จากวง Comet (เพลง Rock around the clock) และ Elvis Presley ที่ถือได้ว่าเป็นแบบฉบับของดนตรีแนวร็อกแอนด์โรลด์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่ง

2.1.4 ดนตรีร็อก (Rock)

ดนตรีร็อก กำเนิดขึ้นมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีดนตรีไฟฟ้าต่อจากยุคเริ่มต้นของดนตรีร็อกแอนด์โรลด์ จุดเด่นอยู่ที่การใช้กีตาร์ไฟฟ้า เบสไฟฟ้า เป็นหลัก (สมชาย รัศมี, 2559: 148) ในราวปี ค.ศ. 1960 ในยุคนี้เองที่กีตาร์เสียงแตกเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญ และการใส่ใจลูกเล่นรายละเอียดของการบรรเลงมากขึ้น รูปแบบดนตรีในยุคนี้ได้ต่างหากจากดนตรีบลูส์มากขึ้น เน้นความหนักแน่นของเนื้อหาที่ต้องการสื่อ เป็นการผสมผสานของดนตรีของชาวผิวดำ และผิวขาว ปัจจุบันได้แตกแขนงออกมาเป็นดนตรีหลายประเภท เช่น เฮวีเมทัล (Heavy Metal) ไซเคเดลิก (Psychedelic) บริติชร็อก (British Rock) และอัลเทอเนทีฟ (Alternative) เป็นต้น

2.1.5 ดนตรีสมัยนิยม หรือดนตรีป๊อป (Pop)

ดนตรีสมัยนิยม มาจากคำว่า Popular ซึ่งมีความหมายว่า เป็นที่นิยม หรือสมัยนิยม ดนตรีแนวนี้จึงมีลักษณะที่ฟังง่าย ดัดหู ทำนองไพเราะ ทำนองดนตรีอาจจะมีความสลับซับซ้อนหรือไม่ก็ได้ เนื้อหากว่าถึง ธรรมชาติ ความรัก อารมณ์ และเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวผู้คน ดนตรีป๊อป อาจจะเป็น ดนตรีแนว คันทรี บลูส์ สวิงแจ๊ส ร็อคแอนด์โรลล์ หรือดนตรีแนวใดก็ได้ที่ผู้คนทั่วโลกนิยม และชื่นชอบ อยู่เป็นวงกว้าง

2.2 แนวดนตรีของไทย

ในประเทศไทยได้เริ่มมีการรับเอาแนวดนตรีสากลของฝรั่งมาผสมผสานกับดนตรีไทย ซึ่งทำให้เกิดแนวดนตรีของไทยต่างๆ ดังที่เจนภพ จบกระบวนวรรณ (2550: 10) กล่าวว่า ในยุคก่อนปี พ.ศ. 2500 เป็นยุคที่ยังไม่มีการแบ่งแยกประเภทของเพลงไทยอย่างชัดเจน เพราะเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการของการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยเดิมกับดนตรีสากล ในระยะแรกคนที่ชอบทางไทยก็ชอบฟังเพลงจากเครื่องดนตรีไทย เช่น ปี่พาทย์ หรือเครื่องสาย ส่วนคนหัวนอกก็ฟังแผ่นเสียงเพลงฝรั่งชอบเพลงสากล ต่อมาจึงเกิดเพลงไทยแนวใหม่ที่ผสมแนวทางเพลงสากลขึ้น ซึ่งแนวดนตรีของไทยอาจแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ เพลงไทยสากล เพลงไทยลูกกรุง เพลงไทยลูกทุ่ง และเพลงเพื่อชีวิต

2.2.1 เพลงไทยสากล

เพลงไทยสากล เป็นเพลงขับร้องภาษาไทย แรกเริ่มจากการนำทำนองเพลงไทยเดิมมาใส่เนื้อร้อง โดยใช้มาตรฐานของโน้ตเพลงแบบสากลจนเป็นเพลงแนวใหม่ โดยเพลงแรกที่สันนิษฐานว่าเป็นเพลงไทยสากลคือเพลง วอลซ์ปลื้มจิต แต่งขึ้นในปี พ.ศ. 2446 ประพันธ์โดยสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าบริพัตรสุขุมพันธุ์ กรมพระนครสวรรค์พิณิต ซึ่งต่อมาได้รับยกย่องให้เป็น “พระบิดาแห่งเพลงไทยสากล” (สารานุกรมเสรี: ออนไลน์)

ในปี พ.ศ. 2482 มีการจัดตั้งกรมโฆษณา โดยมีวิลาส โอสถานนท์ เป็นอธิบดีคนแรก มีการตั้งวงดนตรีเพื่อบรรเลงเพลงส่งไปกระจายตามสถานีวิทยุ และตามสถานที่ต่างๆ โดยมี เอื้อ สุนทรสนาน เป็นหัวหน้าวง และ เวท สุนทรจามร เป็นผู้ช่วย ในปีนี้มีการจัดตั้งวงดนตรี “สุนทราภรณ์” ขึ้น บทเพลงของสุนทราภรณ์ เป็นเพลงที่นำทำนองเพลงไทยมาทำเป็นทำนองเพลงสากล โดยใช้วงดนตรีสากล เช่น เปียโน กีตาร์ แซกโซโฟน ทรัมเป็ต ฯลฯ และวงดนตรีไทย เช่น ระนาด ฆ้องวง ฯลฯ มาบรรเลงร่วมกัน เพิ่มสีสันด้วยการใส่จังหวะทางด้านดนตรีสากลเข้าไป เช่น จังหวะแทงโก (Tango) จังหวะรุมบ้า (Rumba) ทำให้เกิดเสียงดนตรี หรือบทเพลงแนวใหม่ขึ้น (ศิริพร กรอบทอง, 2547: 88) ดังนั้น วงสุนทราภรณ์น่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของเพลงไทยสากลในปัจจุบัน

ในระยะเวลาต่อมาก็มีกระแสเพลงร็อกแอนด์โรล (Rock and Roll) ของฝั่งตะวันตก อย่างวง The Beatles ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก ส่งผลให้ประเทศไทยมีการประกวดเพลงไทยสากล

แนวใหม่ซึ่งถวายพระราชทานคือ เพลงสตริงคอมโบ (String Combo) และวงที่ชนะเลิศคือวง ดิอิมพอสซิเบิล ซึ่งเป็นวงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในช่วงนั้น อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2507 เพลงไทยสากลอาจแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เพลงไทยลูกกรุง และเพลงไทยลูกทุ่ง และเพลงเพื่อชีวิต ซึ่งพัฒนาตามสภาพเศรษฐกิจ และสังคมตามยุคสมัย

2.2.2 เพลงไทยลูกกรุง

เพลงไทยลูกกรุง หมายถึง “บทเพลงที่ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของสังคม และคนเมืองหลวง รวมถึงเรื่องราว ตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การถ่ายทอดอารมณ์ การขับร้อง น้ำเสียง ของกลุ่มนักร้อง นักแต่งเพลง และนักดนตรีจะมีรูปแบบ ประณีต ละเอียดอ่อน ออกมานุ่มนวล ความรู้สึกของผู้ฟัง ฟังแล้วเกิดจินตนาการตาม เนื้อร้องของบทประพันธ์ออกมาเป็นร้อยแก้ว ร้อยกรอง มีความหมายสลับซับซ้อน ยกย่อน ผู้ประพันธ์ นักร้อง นักดนตรี และผู้ฟังอาจเข้าถึงบทเพลงไปตามจินตนาการแตกต่างกันไป”

คำว่า “เพลงลูกกรุง” ได้แยกกลุ่มผู้ฟังอย่างเด่นชัดขึ้นมาตามลำดับ โดยนำเอาความเป็นอยู่ (Lifestyle) ของผู้ฟัง ศิลปิน นักร้อง นักดนตรี เป็นผู้กำหนดทิศทาง วงสุนทราภรณ์เป็นวงแรกก่อตั้งเป็นวงดนตรีวงใหญ่ เมื่อ พ.ศ. 2482 ซึ่งทำให้สังคมเมืองในยุคนั้น เริ่มต้นตัวการฟังเพลง ผู้ฟังและค่ายเพลงต่างๆ เริ่มจัดประเภทเพลง สร้างนักร้องให้มีรูปแบบความเป็นคนเมืองหลวง นักดนตรี นักแต่งเพลง นักร้องต่างมีรูปแบบ หาแพชชั่นนำสังคม ทั้งเรื่องการแต่งตัวการออกไปทานข้าวนอกบ้าน มีคลับบาร์ แลวดนนาราชดำเนิน ตามย่านชุมชน โรงแรมใหญ่ๆ มีห้องบอลรูม เพื่อให้มีการจัดแสดงดนตรี ประกอบ กลุ่มคนฟังจึงเริ่มรับแนวเพลงลูกกรุง เกิดการเปรียบเทียบระหว่างแนวเพลงลูกทุ่ง กับเพลงลูกกรุงขึ้นมาโดยอัตโนมัติ นักร้องลูกกรุงที่ถือว่าเป็นรุ่นแรกที่กำหนดแนวเพลงลูกกรุงไว้ชัดเจน ได้แก่ เอื้อสุนทรसन สุธเทพ วงศ์กำแหง ชรินทร์ นันทนาคร ม.ร.ว.ถนัดศรี สวัสดิวัตน์ ธาณินทร์ อินทรเทพ เทัญศรี พุ่มชูศรี เป็นต้น (ทีนันยา โพธิ์ศรี: ออนไลน์)



ภาพที่ 4.1 เอื้อ สุนทรसन

ที่มา: <http://www.vcharkarn.com/varticle/39096>

2.2.3 เพลงไทยลูกทุ่ง

เพลงไทยลูกทุ่ง คือ เพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม อุดมคติ และวัฒนธรรมไทย โดยมีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียง และลีลาการร้อง การบรรเลงที่เป็นแบบแผน มีลักษณะเฉพาะซึ่งให้บรรยากาศความเป็นลูกทุ่ง ทำนอง และจังหวะของเพลงลูกทุ่ง ได้ดัดแปลงจากเพลงไทยเดิม แต่ตัดการเอื้อนแบบเพลงไทยเดิมออก เช่น เพลงฉ่อย เพลงอีแซว เพลงลำตัด รวมถึงเพลงหมอลำและแจ๊ซ และใส่คำร้องไปแทนที่ ทำนองที่นิยมในเพลงลูกทุ่ง ได้แก่ ลำเต้ย ลำเพลิน เป็นต้น (สารานุกรมเสรี: ออนไลน์)

ศิริพร กรอบทอง (2547: 27) กล่าวว่า เพลงลูกทุ่งสืบเนื่องมาจากเพลงพื้นบ้านพื้นเมือง หรือการเล่นเพลงที่มีวิวัฒนาการมาอย่างยาวนานในประวัติศาสตร์วัฒนธรรมไทย องค์ประกอบของบทเพลงแสดงให้เห็นถึงจารีตลักษณะของการเล่น บทเพลงปรากฏในรูปแบบเพลงโต้ตอบ เพลงแก้ การเล่นกับเรื่องสองแง่สองง่าม การขับร้องที่มีการเล่นลูกคอ ซึ่งเป็นแง่มุมทางสุนทรียที่ยึดถือกันในการร้องเพลงพื้นบ้าน

คำร้องของเพลงลูกทุ่ง ส่วนมากเป็นภาษาชาวบ้าน ซึ่งง่ายต่อการเข้าใจ สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของชาวชนบท เนื่องจากผู้ฟังเพลงลูกทุ่งมักเป็นชาวชนบท กอปรทั้งผู้แต่งเพลงลูกทุ่งส่วนใหญ่ก็มีพื้นเพมาจากชนบท นอกจากนี้คำร้องของเพลงลูกทุ่งบางครั้งเป็นสำเนียงท้องถิ่น เช่น สำเนียงสุพรรณบุรี สำเนียงถิ่นภาคเหนือ ภาคใต้ หรือภาคอีสาน เป็นต้น โดยนักร้องที่ร้องสำเนียงท้องถิ่นดังกล่าว ได้แก่ ชาย เมืองสิงห์ รุ่งเพชร แหลมสิงห์ ศรีเพชร ศรีสุพรรณ สายัณห์ สัญญา เป็นต้น ส่วนสาระของคำร้องในเพลงลูกทุ่งนั้นมีคุณค่าเกี่ยวกับสังคมไทยและวิถีชีวิตของชาวชนบทไทยอย่างกว้างขวาง เพลงลูกทุ่งสะท้อนให้เห็นความผูกพันอันแนบแน่นของชาวชนบทกับขนบธรรมเนียมประเพณี ความยึดมั่นในพุทธศาสนา และความเชื่อเรื่องบุญกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี นอกจากสะท้อนถึงสังคมไทยและวิถีชีวิตยังมีเนื้อหาบรรยายถึงสภาพแวดล้อมธรรมชาติของชนบทไทย การประกอบอาชีพ เกษตรกรรม เช่น ท้องทุ่ง ไร่นา แม่น้ำ ต้นไม้ สัตว์ต่าง ๆ ตลอดจนสายลม แสงแดด แสงจันทร์ ดวงดาว ฯลฯ ประชากรที่กล่าวถึงในเพลงมักเป็นชาวชนบทหรือไม่ก็คนยาก คนจน บรรยายถึงความรัก

เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงเพลงลูกทุ่ง เป็นเครื่องดนตรีสากลบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน เช่น ระนาด ดิ่ง โพน กลอง รวมถึง แคน โปงกลาง หรือแม้แต่ ซิง ซอ เป็นต้น

ในช่วงปี พ.ศ. 2506-2513 ถือเป็นยุคทองของเพลงลูกทุ่ง โดยมีสุรพล สมบัติเจริญ ได้ทำให้เพลงลูกทุ่งอยู่ในความนิยม ด้วยเอกลักษณ์ ลีลา และรูปแบบเฉพาะตัว อีกทั้งยังแต่งเพลงร้องเองเป็นส่วนใหญ่ และเพลงที่สุรพลของใช้เป็นเพลงจังหวะร่าจ๊ว ผลงานของเขาจึงมีลีลาสนุกสนานครึกครื้น เช่น เพลงเสียวไส้ เพลงของปลอม ฯลฯ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม หลังจากสุรพลถูกลอบยิงเสียชีวิตในขณะที่มีชื่อเสียงโด่งดังนั้น ทำให้เพลงลูกทุ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้คนทั่วประเทศทั้งในชนบทและสังคมเมือง และส่งผลให้มีนักร้องเกิดใหม่หลายคน ได้แก่ ไหวพจน์ เพชรสุพรรณ เพลิน พรหมแดน พร ภิรมย์ ชาย เมืองสิงห์ ก้าน แก้วสุพรรณ ไพรวลัย ลูกเพชร ผ่องศรี วรนุช ฯลฯ เป็นต้น



ภาพที่ 4.2 สุรพล สมบัติเจริญ

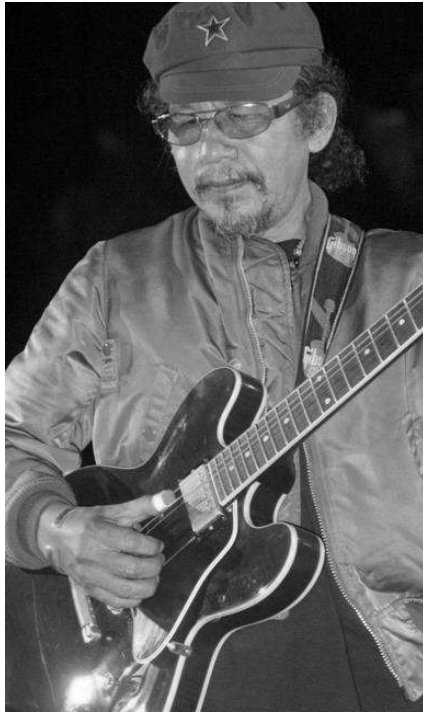
ที่มา: <http://www.nextsteptv.com/budsaba/?p=1136>

2.2.4 เพลงเพื่อชีวิต

เพลงเพื่อชีวิตแต่แรกเริ่ม หมายถึง เพลงที่มีเนื้อหากล่าวถึงชีวิตของคน โดยเฉพาะคนชนชั้นล่าง กล่าวถึงความยากลำบากในการใช้ชีวิต การถูกเอารัดเอาเปรียบ เพลงในแนวเพื่อชีวิตในยุคนี้โดยมากจะเป็นเพลงลูกทุ่ง เช่น เพลง กลิ่นโค่นสาบควาย ของคำรณ สัมบุญณานนท์ จักรยานคนจน ของยอดรัก สลักใจ น้ำมันแพง ของสรวง สันติ น้ำตาอีสาน แต่งโดยชลธิ ธารทอง และขับร้องโดยสายัณห์ สัญญา เป็นต้น ต่อมาในยุคที่ประเทศไทยเกิดวิกฤตทางการเมือง เหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 เพลงไทยมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง สังคม และคนยากไร้ ไซدنตรีเรียบง่ายอย่างกีตาร์โปร่ง ที่รู้จักกันว่า "เพลงเพื่อชีวิต" มีวงที่มีชื่อเสียงอย่างวงคาราวาน

เพลงเพื่อชีวิตมักจะรวมเอาองค์ประกอบของดนตรีตะวันตกเหมือนกันเช่นเพลงบัลลาด และเพิ่มเป็นจังหวะของดนตรีไทยเช่น สามช่า หมอลำ และลูกทุ่ง และมีองค์ประกอบของดนตรีคลาสสิกไทยบ้างเช่นกัน เพลงเพื่อชีวิตในยุคแรกจะเป็นดนตรีโฟล์กตะวันตกพร้อมกับการใช้เครื่องดนตรีอคูสติค ซึ่งต่อมาได้เพิ่มดนตรีร็อกพร้อมกับกีตาร์ไฟฟ้า เบส และกลองชุด บางศิลปินยังได้รับอิทธิพลของเร็กเก้ สกา และเพลงละตินบ้าง และบางศิลปินยังใช้เครื่องดนตรีไทยเช่น พิณ ขลุ่ย และซอู้ โดยวงดนตรีเพื่อชีวิตที่มีชื่อเสียง ได้แก่ คาราวาน แฮมเมอร์ โคมฉาย เป็นต้น

ความนิยมในเพลงเพื่อชีวิตไม่ได้เป็นเพียงกระแสในหัวเวลานั้น หากแต่ยังได้รับความนิยมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีวงดนตรีและนักร้องเพลงเพื่อชีวิตที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน เช่น คาราบาว, พงษ์สิทธิ์ คำภีร์, พงษ์เทพ กระโดนชำนาญ อินโดจีน คนด่านเกวียน มาลีฮวนน่า โอบ ชูชู ตีฆอลาซู เป็นต้น อีกทั้งยังมีศิลปินบางคนหรือบางกลุ่มที่ไม่ได้เป็นเพื่อชีวิตอย่างเต็มตัว แต่เนื้อหาของเพลงหลายเพลงมีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับเพื่อชีวิตหรือจัดให้อยู่ประเภทเพื่อชีวิตได้ เช่น จรัล มโนเพ็ชร, เสกสรร ทองวัฒนา ธนพล อินทฤทธิ์ หนู มิเตอร์ นิค นิรนาม พลพล พลกองเส็ง กะท้อน ศุ บุญเลี้ยง สิบล้อ เป็นต้น



ภาพที่ 4.3 คาราวาน

ที่มา: <https://f.ptcdn.info/365/013/000/1387120226-39332931-o.jpg>

บทสรุป

ดนตรีที่เราฟังทุกวันนี้ มีทั้งส่วนที่เป็นทำนองหลักซึ่งเราจะได้ยินส่วนนี้เป็นส่วนแรก และมักเป็นส่วนที่เราสามารถจดจำได้ดี และส่วนที่เป็นฉากหลังของดนตรี (Background Music) ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยให้บทเพลงที่ฟังนั้น มีความไพเราะ สนุกสนาน รวมถึงบ่งบอกถึงอารมณ์ของบทเพลงต่างๆ ได้อย่างไรก็ตาม หากมีการจัดวางฉากหลังของดนตรีได้อย่างเหมาะสม ก็จะทำให้เกิดเป็นแนวดนตรีต่างๆ ซึ่งเกิดจากแนวคิด ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์

คำถามท้ายบท

1. ฉากหลังของดนตรี (Background Music) คืออะไร และมีลักษณะเป็นอย่างไร จงอธิบาย
2. ให้นักศึกษาฟังดนตรีที่ตนเองสนใจ และวิเคราะห์ฉากหลังของดนตรี ว่ามีลักษณะอย่างไร
3. แนวดนตรีตะวันตก มีกี่ประเภท อะไรบ้าง จงอธิบาย
4. แนวดนตรีของไทย มีที่มาอย่างไร จงอธิบาย

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 4)

เอกสาร:

- เจนภพ จบกระบวนวรรณ. (2550). **เพลงลูกทุ่ง**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
 สมชาย รัศมี. (2559). **การเรียบเรียงเพลงสมัยนิยม**. กรุงเทพมหานคร : สหธรรมมิก.
 ศิริพร กรอบทอง (2457). **วิวัฒนาการเพลงลูกทุ่งในสังคมไทย**. สำนักพิมพ์ทันธกิจ
 อองอาจ อินทนิเวศ. (2550). **ดนตรีวิจักษณ์**. สาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ สำนักวิชาสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
 สิทธิกุล บุญอิต. (2551). **ประวัติศาสตร์ดนตรีแจ๊ส**. (พิมพ์ครั้งที่2) ปทุมธานี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต

เว็บไซต์:

- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงไทยสากล**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงไทยสากล>
 วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **แนวดนตรี**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/แนวดนตรี>
 วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงลูกทุ่ง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงลูกทุ่ง>
 วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงเพื่อชีวิต**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงเพื่อชีวิต>
 ทินันยา โพธิ์ศรี (2556). **ประวัติเพลงลูกกรุง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<http://tinanya.blogspot.com/>
 วิชาการ.คอม (2013). **100 ปีชาติกาล ครูเอื้อ สุนทรสนาน บรมครูแห่งวงสุนทราภรณ์**. สืบค้นเมื่อ
 วันที่ 1 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์: <http://www.vcharkarn.com/varticle/39096>
 บุษบาคาเฟ่ (2017). **สุรพล สมบัติเจริญ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://www.nextsteptv.com/budsaba/?p=1136>
 Pantip.com (2014). **หงา คาราวาน กับตำนานที่ไม่น่าเป็นไปได้**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2560,
 จากเว็บไซต์: <https://pantip.com/topic/31389648>
 2Drum (2009). **Basic Rock Beats**. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://2drum.com/basic-backbeats-pg3.html>
 imgur (2013). **Bossa Nova Groove**. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://imgur.com/ufgPRIU>

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5

ศิลปะการแสดง	3	คาบเรียน
--------------	---	----------

1. เนื้อหาประจำบท

- 1.1 ประวัติศาสตร์และความหมายศิลปะการแสดง
- 1.2 ศิลปะการแสดงรูปแบบต่างๆ
- 1.3 องค์ประกอบพื้นฐานในศิลปะการแสดง

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

- 2.1 ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะการแสดง
- 2.2 ให้นักศึกษาทราบถึงรูปแบบศิลปะการแสดงประเภทต่างๆ
- 2.3 ให้นักศึกษาทราบถึงองค์ประกอบต่างๆที่ใช้ประกอบศิลปะการแสดง

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

- 3.1 ให้นักศึกษามีความสามารถแสดงออกในรูปแบบศิลปะการแสดงต่างๆได้
- 3.2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะการแสดงและดนตรี
- 3.3 นักศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานด้านศิลปะการแสดงและดนตรี และศิลปะแขนงอื่นๆได้

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

- 4.1 บรรยาย
- 4.2 ดูตัวอย่างการแสดงและวิเคราะห์ร่วมกัน
- 4.3 อภิปราย ซักถาม

5. สื่อการสอน

- 5.1 เอกสาร
- 5.2 ตัวอย่างการแสดง
- 5.3 สื่อโปรเจคเตอร์ PowerPoint และ Internet

6. การประเมินผล

- 6.1 สืบเสาะจากพฤติกรรมการเรียนรู้
- 6.2 การแสดงความคิดเห็น
- 6.3 บททดสอบความรู้

บทที่ 5

ศิลปะการแสดง

จักรกริช ฉิมนอก

ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกเพื่อสนองความต้องการทางอารมณ์ของผู้สร้างงานให้ผู้ชมได้รับรู้ และเข้าใจในงานที่ตนเองสร้าง การถ่ายทอดความหมายต่าง ๆ ออกมาในรูปแบบงานที่สร้างสรรค์โดยผู้สร้างงานใช้จินตนาการเพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าแห่งความงามในรูปแบบต่าง ๆ เกิดความประทับใจ ชื่นชม จึงเลียนแบบนำมาดัดแปลงประดิษฐ์ให้มีความละเอียดอ่อน วิจิตรบรรจง ทำให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้งประทับใจในงานที่สร้างขึ้นมา

ศิลปะการแสดง ในความหมายของไทย คือ “นาฏศิลป์” เกิดจากการสมาศคำสองคำ คือ นาฏ กับ ศิลปะ “นาฏ” หมายถึงการรำร่า หรือการเคลื่อนไหวไปมาอย่างงดงาม ประณีตละเอียดอ่อน ศิลปะการแสดงในยุคเริ่มต้น จึงหมายถึง การรำร่าทำให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้งประทับใจ ก่อนจะพัฒนารูปแบบศิลปะการแสดงออกเป็นแบบต่างๆ มากมายจากอดีตมาจนถึงในปัจจุบัน

1. ประวัติศาสตร์ และความหมายศิลปะการแสดง

อิทธิพลของอารยธรรมที่สำคัญที่เป็นมูลเหตุและผลักดันให้เกิดศิลปะการแสดงอันหลากหลาย ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาจแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยอารยธรรมอินเดีย สมัยอารยธรรมจีนและมุสลิม สมัยอารยธรรมตะวันตก

1.1 สมัยก่อนประวัติศาสตร์

ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ (2500 ปีก่อนคริสต์ศักราช-ค.ศ.100) ไม่มีหลักฐานบันทึก แต่เชื่อกันว่าบรรพบุรุษรุ่นแรกในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อพยพมาจากทางตะวันตกเฉียงใต้ของจีน โดยแบ่งได้ 7 กลุ่ม คือ มอญ เขมร จาม มาเลเซีย ชาว ซุนดา และบาหลิ กระจายตั้งถิ่นฐานตามที่ราบอุดมสมบูรณ์ และลุ่มแม่น้ำใหญ่หลายสาย เช่น ลุ่มแม่น้ำอิระวดี ลุ่มแม่น้ำโขง ตั้งถิ่นฐานตามริมฝั่งทะเล บางกลุ่มไปถึงหมู่เกาะซาวาและบาหลิ ถึงแม้จะสร้างอาณาจักรและวัฒนธรรมขึ้นมาแล้วแต่การดำรงชีวิตยังเป็นเพาะปลูก เป็นเกษตรกร มีการบูชาเช่นไหว้ ผีสง่า เทวดาและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางธรรมชาติ รู้จักใช้โลหะสัมฤทธิ์ ประกอบเป็นภาชนะ อุปกรณ์เครื่องใช้และเครื่องดนตรี สัมฤทธิ์ประเภทเคาะและตี จาก

หลักฐานที่พบยืนยันทางโบราณคดี ของชาวชวา บาหลิ และเขมร จุดประสงค์การแสดงก็เพื่อเช่นไหว้ผี
สาธเทวดาแบบง่ายๆ การแสดงเพื่อฉลองในฤดูกาลเก็บเกี่ยว เพื่อผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยในยามว่าง

1.2 สมัยอารยธรรมอินเดีย

สมัยอารยธรรมอินเดีย (ค.ศ.100-1000) นาฏศิลป์อินเดียมีกำเนิดมาเป็นเวลานาน จน
ไม่อาจกำหนดได้ว่าเกิดในยุคใดสมัยใดกันแน่ แต่เชื่อว่าจะต้องมีที่มาจากพิธีกรรมทางศาสนา ชาวอินเดีย
เชื่อกันว่ากำเนิดการฟ้อนรำมีความเกี่ยวข้องกับเทพ 2 องค์ คือ พระพรหม และพระอิศวร (พระศิวะ) ซึ่ง
ถือว่าเป็นเทพเจ้าแห่งการฟ้อนรำ ปรากฏมีตำนานเป็น 2 ทาง ด้วยกันคือ ตำนานการฟ้อนรำที่ถือว่าพระ
พรหมเป็นผู้ประสิทธิ์ประสาท และตำนานการฟ้อนรำที่ถือว่า พระอิศวร (พระศิวะ) เป็นผู้ประสิทธิ์
ประสาท

1) ตำนานการฟ้อนรำที่ถือว่าพระพรหมเป็นผู้ประสิทธิ์ประสาท

ชาวอินเดียเชื่อว่าพระพรหมเป็นเทพเจ้าองค์แรก เป็นเทพเจ้าผู้สร้างโลกและสร้างทุก
สิ่งทุกอย่างที่มีในโลก พร้อมทั้งสร้างพระเวทขึ้น 4 พระเวท ด้วยกันคือ

ฤคเวท	เป็นพระเวทที่บรรยายเกี่ยวกับการร่ายรำ
สามเวท	เป็นพระเวทที่บรรยายเกี่ยวกับการขับร้อง
ยชุรเวท	เป็นพระเวทที่บรรยายเกี่ยวกับการเลียนแบบ
อาถรรพเวท	เป็นพระเวทที่บรรยายเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์

ต่อมาภายหลังได้เกิดพระเวทที่ 5 ขึ้นเรียกว่า “นาฏเวท” เป็นพระเวทที่รวมพระเวท
ทั้ง 4 เข้าด้วยกัน การกำเนิดของ “นาฏเวท” ซึ่งเป็นพระเวทที่ 5 นี้ นิยะดา สาริกภูมิ (2515 : 9 – 11)

2) ตำนานการฟ้อนรำที่ถือว่าพระอิศวรเป็นผู้ประสิทธิ์ประสาท

ตำนานการฟ้อนรำของอินเดียตามที่ปรากฏใน “โกยัลปุราณะ” นับถือพระอิศวรว่าเป็น
ผู้ประทานการฟ้อนรำให้แก่เทวดาและมนุษย์โลก จึงได้นับถือพระอิศวรว่าเป็น “ปฐมนาฏกร” และนับ
ถือพระภรดฤษี ผู้ซึ่งได้รับการถ่ายทอดการจดทำรำจากพระอิศวรลงมาสั่งสอนมนุษย์โลก (จรรยาตรี วีระ
วานิช. 2526 : 12) โดยตำนาน จะเห็นได้ว่าพระอิศวรทรงเป็นผู้เชี่ยวชาญทางการฟ้อนรำ ที่จะหาผู้ใด
เทียบได้ ด้วยเหตุนี้ชาวอินเดียจึงถือว่าพระอิศวรทรงเป็น “นาฏราช” หรือพระราชาแห่งการฟ้อนรำ ชาว
อินเดียนิยมสร้างรูปพระอิศวรในท่าฟ้อนรำ ในท่าเหยียบยักษ์ค่อมชื่อ มุยะละคะ ตามตำนานที่ปรากฏใน
“โกยัลปุราณะ” เรียกว่า เทวรูปปางนาฏราช

อารยธรรมอินเดีย แผ่ขยายไปเกือบทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ชาว บาหลี มาลายา พม่า ไทย เขมร และลาว ผ่านทางพ่อค้า นักคิด นักวิชาการ ผู้เผยแพร่ศาสนาฮินดู พราหมณ์ และพุทธ ศาสนาลัทธิหินยาน มากกว่าจะเป็นการยึดครองโดยอำนาจกฎระเบียบพิธีการทางกำลังกองทัพหรือ จักรวรรดินิยม มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ ระเบียบพิธีทางสังคม อายธรรมอินเดียแผ่ขยายอิทธิพล โดยเฉพาะในระดับผู้ปกครองซึ่งมีฐานะทางสังคมชั้นสูง นักบวชโรศาสนาพราหมณ์ ผู้รู้และศึกษาพุทธ ศาสนา ช่างและศิลปินชาวฮินดูต่างๆ มีการยอมรับว่าผู้ปกครองมีอำนาจพิเศษเหนือกว่าคนธรรมดา เชื่อ ว่ากษัตริย์คือเทพอวตาร หรือสมมติเทพ นับถือเทพเจ้า เช่น พระวิษณุ พระศิวะ และพระพุทธรูปเจ้า อิทธิพลทางการละคร แบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

- 1) อิทธิพลการแสดงที่มีรากฐานมาจากพิธีกรรมทางศาสนาหลักคือพราหมณ์ซึ่งนับถือพระ พรหม และพระอิศวร (พระศิวะ)
- 2) อิทธิพลจากนิทานและวรรณคดีเรื่องราวในมหากาพย์และรามายณะ ที่มีต่อการ แสดงละครหลวงและราชสำนัก
- 3) อิทธิพลจากนิทานชาดกซึ่งเข้ามาพร้อมกับพุทธศาสนาในการแสดงระดับชาวบ้าน
- 4) อิทธิพลลีลาทศศิลป์ของอินเดีย

กลุ่มในประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ต่างรับอิทธิพลของอินเดียมาประยุกต์โดยดัดแปลง ให้ผสมผสานกับศิลปะท้องถิ่นของประเทศตน และยังได้มีการขยายอิทธิพลรูปแบบศิลปะการแสดงของ ตนไปยังประเทศเพื่อนบ้านด้วย เช่น การแสดงเรื่องปันหีย หรือ อีเหนา ในช่วงที่ชาวเผ่าอำนาจ ส่วนการ ฟ้อนรำของ เขมร ไทย พม่า ลาว ก็มีอิทธิพลต่อกัน จากสภาวะการสู้รบ เฉลยศึกถูกจับก็ได้นำการฟ้อน รำและการแสดงต่างๆไปเผยแพร่

1.3 สมัยอารยธรรมจีนและมุสลิม

สมัยอารยธรรมจีนและมุสลิม (ค.ศ. 1300 - 1750) ประเทศจีนมีความสัมพันธ์ติดต่อกับทางการทูต และการค้าภูมิภาคทางแถบเหนือของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ประเทศ เวียดนาม พม่า ไทย ลาว เขมร ส่วนอารยธรรมของชาวมุสลิมแผ่ขยายไปทางตะวันตกและทางใต้ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ มาลายา อินโดนีเซีย สุมาตรา บอร์เนียว หมู่เกาะทางใต้ของฟิลิปปินส์ อารยธรรมทั้งสองต่างมี บทบาทในพื้นที่คนละส่วน ศิลปะการแสดงมีความเจริญอย่างยิ่งโดยเฉพาะในระดับสังคมชั้นสูงและราช สำนักต่างสนับสนุนและสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงตามประเพณีนิยม

อิทธิพลจีน ฝังลึกสำหรับประเทศเวียดนาม เพราะจีนปกครองเวียดนามเป็นเวลาถึง 900 ปี (ค.ศ.40 - 939) การแสดงอุปรากรเวียดนาม ได้ดัดแปลงมาจากจิวของจีนทั้งสิ้น เช่น การแต่งเนื้อเรื่อง

ซึ่งนำมาแปลเป็นภาษาเวียดนามให้เข้ากับทำนองเพลงแบบเวียดนาม การแต่งหน้า เครื่องแต่งตัว สีลา การแสดงพบหลักฐานมีการเผยแพร่เครื่องดนตรีของจีน เช่น ซอสองสาย ซึ่งประเภทสองคู่สาย ฉาบและ ฉิ่ง ใช้กันอยู่ นิทานของจีนของจีนยังปรากฏในการแสดงระดับพื้นบ้าน การละครแบบราชสำนักซึ่งเป็น อารยธรรมแบบฮินดู-ชวา-เขมร ก็ยังคงรูปแบบเดิม

อารยธรรมมุสลิม ได้แผ่เข้ามาในคริสต์ศตวรรษที่ 13 จากการค้าขายทางเรือกับหมู่เกาะต่างๆ ทางใต้ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เผยแพร่โดยพ่อค้าและนักเดินเรือชาวอินเดียที่นับถือศาสนาอิสลาม จนกระทั่งในคริสต์ศตวรรษที่ 16 ประชาชนในหมู่เกาะต่างๆ ตั้งแต่ มาลาเย สุมาตรา ชวา บอร์เนียว เซลี เบส มะละกา นีวกินี และเกาะทางใต้ของฟิลิปปินส์ กลายเป็นดินแดนของชุมชนที่นับถือพระมะหะหมัด ทั้งสิ้น เกิดการหยุดชะงักทางศิลปะการแสดง เนื่องจากบทบัญญัติข้อหนึ่งของศาสนาอิสลามคือ ห้ามสร้างรูปเหมือนของคน ไม่ว่าจะทำด้วยไม้หรือหิน ตกแต่งด้วยสีส้น หรือแสดงอย่างละคร ถือว่าเป็นบาป วรรณกรรมของประเทศอื่นๆ ที่นับถือศาสนาอิสลาม เช่น อาหรับ เปอร์เซีย เมโสโปเตเมีย อียิปต์ ได้รับความนิยมนำมาเล่นละคร โดยเฉพาะระดับชาวบ้านแพร่หลายมาก ละครแบบดั้งเดิมของราชสำนักมีเรื่องราวทางศาสนาฮินดูและวรรณกรรมพื้นเมืองที่นิยมอยู่ก่อนยังสามารถเก็บรักษาคุณค่าความงามไว้ได้เช่นเดิม แต่มีเกาะบาห์ลีเพียงเกาะเดียวที่รักษาความเป็นชาวฮินดูไว้ได้จนปัจจุบัน ระเบียบและการละครของบาห์ลีเป็นรูปแบบสะท้อนอารยธรรมฮินดู-ชวา และศิลปะพื้นบ้านของชาวเกาะบาห์ลี

1.4 สมัยอารยธรรมตะวันตก

สมัยอารยธรรมตะวันตก (ค.ศ.1750 – กลาง ค.ศ. 20) อารยธรรมตะวันตกจากยุโรปและสหรัฐอเมริกาเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้งทางด้านความคิด วัฒนธรรม การเมือง และการพัฒนาเศรษฐกิจ ตั้งแต่ ค.ศ. 16 โดยชาติโปตุเกส เป็นชาติแรกที่เข้ามาติดต่อค้าขาย ต่อจากนั้นก็เริ่มมีประเทศอื่นๆตามเข้ามา แสวงหาผลประโยชน์และยึดปกครองที่ดิน ยกเว้นประเทศไทย ที่เป็นอิสระทางการเมือง แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่ได้รับผลกระทบ การละครในราชสำนักต่างๆตกต่ำทุกแห่ง เนื่องจากปัญหาทางเศรษฐกิจ ค่านิยมเก่าคู่ล้าสมัย ผู้คนสนใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆจากตะวันตก

ละครราชสำนักของพม่าหยุดชะงักทันที เมื่ออังกฤษเข้ายึดครองใน คริสต์ศตวรรษที่ 19 (ระหว่าง ค.ศ. 1826 – 1885) อุปรากรเวียดนามต้องหยุดพักการแสดงลง เมื่อกษัตริย์หมดอำนาจและขาดเงินสนับสนุน หลังจากฝรั่งเศสเข้ายึดครอง คณะละครไทยลี้ภัยไปจนหมด ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 เนื่องจากเศรษฐกิจโลกผันแปร และต้องใช้เงินจำนวนมากในการทำนุบำรุง คณะ อินโดนีเซีย สุลต่านและเจ้าฟ้าบางองค์ที่เนเธอร์แลนด์ยินยอมให้มีอำนาจปกครองตนเองสามารถ

สนับสนุนการแสดงได้นานกว่าประเทศอื่น จนกระทั่งสงครามโลกครั้งที่ 2 กัมพูชาและลาว แม้อยู่ภายใต้การปกครองของฝรั่งเศสแต่ก็สามารถอนุรักษ์การละครของชาติไว้ได้

ในช่วงต้น คริสต์ศตวรรษที่ 20 ละครหลวงหยุดชะงัก ละครชาวบ้านกลับเข้าสู่ครึ่งเรื่อง ละครพื้นบ้านแพร่หลายและเกิดคณะละครเร่มากมาย เพื่อยังชีพ คณะละครเล็กๆ เกิดขึ้นทุกประเทศ ยกเว้นฟิลิปปินส์ มีการแสดงถ่ายทอดความรู้สึกรักชาติ ความรักเกี้ยวพาราสีวันตกและลัทธิจักรวรรดินิยมผ่านรูปแบบการแสดง

การละครเวทีแบบตะวันตก ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย มีการเปิดแสดงในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นครั้งคราว เพราะผู้ที่รู้ภาษาต่างชาติและอ่านวรรณกรรมตะวันตกเท่านั้นที่จะเข้าใจ จึงไม่ได้รับความชื่นชมจากชาวเอเชีย จนกระทั่งมีภาพยนตร์และโทรทัศน์ อิทธิพลศิลปะการแสดงของตะวันตกจึงเริ่มเห็นเด่นชัด และเป็นที่ยอมรับมากขึ้นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

1.5 ประวัติการแสดงของไทย

การแสดงของไทยเป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิงหลายรูปแบบ เป็นอาหารทางใจ ให้ความสนุกสนาน รื่นเริง ยามว่างจากการประกอบอาชีพ เป็นมหรสพในพระราชพิธี ตั้งแต่สมัยโบราณเป็นต้นมาโดยสันนิษฐานอาศัยหลักฐานจากภาพสลักหิน ภาพปูนปั้น ดินเผา หรือรูปสำริดต่างๆ การสืบทอดและเทียบวัฒนธรรม

1) สมัยสุโขทัย นาฏศิลป์ไทยสามารถค้นพบได้จากหลักฐานโบราณคดีที่เก่าแก่ที่สุดคือ หลักศิลาจารึกหลักที่ 1 ของพ่อขุนรามคำแหง (พุทธศักราช 1792-2126) ได้มีการจารึกและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จากศิลาจารึกและสมุดต่างๆ พอสรุปได้ว่าการแสดง ประเภท ระบำ รำ เต้น และฟ้อน

2) สมัยกรุงศรีอยุธยา (พุทธศักราช 1893-2310) พบว่ามีมหรสพต่างๆ เพิ่มขึ้นหลายประเภท มีการแสดงประเภทหนึ่ง (การเชิดหนังที่แกะสลักเป็นรูปภาพต่างๆ) และระบำ ตั้งแต่กรุงศรีอยุธยาตอนต้น ดังปรากฏข้อความอยู่ในกฎหมายเตียรบาล ประกาศใช้ จุลศักราช 720 (พุทธศักราช 1910) สมัยพระเจ้าอู่ทอง การชกนาคศึกดำบรรพ์เป็นการเล่นในพระราชพิธีอินทราภิเษก การเล่นแสดงตำนานไสยศาสตร์ที่สวางสวัสดิมงคลมาแต่มูลเหตุอันเดียวกันกับที่เล่นโขนเรื่องรามเกียรติ์ เชื่อกันว่าเป็นมหรสพมีกำเนิดจากการนำเอาศิลปะของ ชกนาคศึกดำบรรพ์ กระบี่กระบอง และหนังมาผสมผสานกัน หลักฐาน โขน ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ดูได้จากจดหมายเหตุของลาลูแบร์ นอกจากนี้ยังมี ฟุ่่นกระบอก และ ละครรำ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ ละครชาตรี ละครนอก(วัง) ละครใน(วัง) เป็นต้น

3) สมัยกรุงธนบุรี (พุทธศักราช 2310-2325) สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี ทรงกู้เอกราช และฟื้นฟูศิลปะการแสดงหลังเสียกรุงศรีอยุธยาใน พุทธศักราช 2310 โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการละคร และพระองค์ก็ทรงพระราชนิพนธ์ บทละครเรื่องรามเกียรติ์ไว้ด้วย และการแสดงอื่นๆของไทยก็เริ่มฟื้นตัว มีมหรสพหลายอย่าง เช่น โขน จี๊ว หุ่น หนัง

4) สมัยรัตนโกสินทร์ (พุทธศักราช 2325- ปัจจุบัน) ราชวงศ์จักรี มีพระมหากษัตริย์ 10 พระองค์

- สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก (รัชกาลที่ 1) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2325-2352 โปรดให้ฟื้นฟูศิลปะวิทยาการ รวมถึงการแสดงประเภทต่างๆให้ทัดเทียมและหุ่นขึ้นทั้งห้วงหลวงและวังหน้า ในสมัยนี้มีละครผู้หญิง โปรดให้มีเฉพาะในวังหลวงอย่างเดียว โปรดให้พระบรมวงศานุวงศ์และข้าราชการที่เป็นกวีช่วยกันแต่งบทละคร แล้วตราเป็นบทพระราชนิพนธ์ไว้เป็นต้นฉบับสำหรับพระนคร เช่น บทละครเรื่องอิเหนา ดาหลัง อุณรุท และรามเกียรติ์ เป็นต้น

- สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) ขึ้นครองราชย์ (พุทธศักราช 2352-2367 ละครหลวงในสมัย รัชกาลที่ 1 ค่อยๆหมดไป จึงโปรดให้หัดละครเด็กขึ้น 1 คณะ ทรงพระราชนิพนธ์บทละครใน ละครนอก โดยเฉพาะ ละครรำ(เป็นแบบอย่างละครรำของกรุงรัตนโกสินทร์)

- สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2367-2394 ไม่โปรดการละคร ให้เลิกละครหลวง โขนหลวง ส่วนการละครนอกและมหรสพอื่นๆ ยังเล่นกันตามปกติ เมื่อมีงานสำคัญ

- สมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2394-2411 โปรดให้รื้อฟื้นละครหลวงขึ้นมาใหม่ การละครเจริญมาก ใน พ.ศ. 2402 โปรดให้มีการเก็บภาษีการแสดงขึ้น การแสดงที่มีการเก็บภาษีได้แก่ ละครนอก ละครใน โขน ละครหน้าจอหนัง ละครชาตรี ละครแขก เพลงแคน มอญรำ ทวายรำ กลองยาว หุ่นไทย หนังไทย จี๊ว และหุ่นจีน

- สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2411-2453 มหรสพยังคงมีเช่นในรัชกาลก่อนๆ มีผู้คิดพัฒนาการแสดงออกไปเป็นหลายรูปแบบ คือ หุ่นกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญ โปรดให้สร้าง หุ่นขึ้นอีก 2 ชนิด คือ หุ่นจีน และหุ่นไทย มีขนาดเล็กกว่าหุ่นหลวงซึ่งเล่นกันในสมัยโบราณ

ลึกลง เป็นการแสดงอีกประเภทหนึ่งที่เชื่อกันว่าเริ่มมีในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งไม่ทราบที่มาแน่ชัด

ละคร โปรดให้เลิกเก็บภาษีการแสดงในปี พ.ศ.2450 – 2460 ทำให้กิจการละครเฟื่องฟู และมีผู้ยึดเป็นอาชีพมากขึ้น มีละครแบบใหม่เกิดขึ้นหลายประเภท เนื่องจากคนไทยไปยุโรปและอเมริกามากขึ้น เช่น ละครพันทาง ละครดึกดำบรรพ์ ละครเสภา ละครร้อง ละครพูด

- สมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2453-2468 การละครสมัยนี้ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมากขึ้น มีการแสดงอยู่หลายประเภท เช่น ละครสังคีต เป็นละครที่มีทั้งบทร้องและบทเจรจา ตัดอย่างหนึ่งอย่างใดออกไม่ได้เพราะจะทำให้เรื่องไม่ต่อเนื่องกัน ละครพูดสลับลำ เป็นละครที่แสดงแบบละครพูดแต่แทรกการขับลำนำไว้เป็นส่วนประกอบ บางตอนเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ บทร้องไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องถึงตัดออกผู้ชมก็ยังสามารถเข้าใจได้ ละครร้องสลัพูด เป็นละครที่ดำเนินเรื่องด้วยการร้องเพลงไทยเดิมและแทรกการเจรจาทวนบท และในที่สุดละครไทยได้เดินทางไปแสดงในสหรัฐอเมริกาในปี พ.ศ.2467

- สมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 7) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2468-2477สภาพเศรษฐกิจทรุดโทรม โปรดให้ยุบกรมมหรสพ แต่การละครยังดำเนินการอยู่ ที่มีชื่อเสียงได้แก่ ละครจันทร์โรภาส เป็นละครที่เปลี่ยนเพลงประกอบจากเพลงไทยเดิมมาเป็นเพลงไทยสากล ผู้แต่งที่สำคัญคือ จวงจันทร์ จันทรคณา รือที่เรียกทั่วไปว่า พรานบุรุษ ละครหลวงวิจิตรวาทการ หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2485 หลวงวิจิตรวาทการ อธิบดีกรมศิลปากรในขณะนั้น ได้รวบรวมศิลปิน โขน ละคร และนักดนตรีขึ้นใหม่ มีการปรับปรุงละคร มีลักษณะผสมทั้งรำและพูด เพลงที่ใช้มีทั้งเพลงไทยและเพลงสากล การแต่งการมีทั้งแบบระครรำ และแบบที่ใช้ในชีวิตจริง เพลงที่ใช้เล่นส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่อิงประวัติศาสตร์ และพงศาวดาร

ต่อมาในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการแสดงละครประเภทตลก เรียกว่า ละครย่อย ซึ่งเป็นละครแบบที่ไม่ได้ซักซ้อมจริงจัง มีสภาวะวัฒนธรรมแห่งชาติ ในปี พ.ศ.2458 เพื่อควบคุมการจัดแสดงละคร โดยกำหนดลักษณะละครประเภทต่างๆไว้และกำหนดเงื่อนไขการจัดแสดง แต่พระราชกฤษฎีกาดังกล่าวไม่ประสบผลสำเร็จเนื่องจากขาดกำลังเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน

ภาพยนตร์เข้ามาเป็นสิ่งที่ความบันเทิงมากขึ้น ละครเวทีตามโรงละครของเอกชน ค่อยๆหมดไป ยังคงเหลืออีกที่ยังเป็นที่นิยมของชาวบ้านและในชนบท

เมื่อสังคมมีความเจริญมากขึ้น สื่อสารมวลชนเจริญขึ้น มีผู้แต่งบทละครและลิเก หรือที่เรียกว่านาฏดนตรี นำออกอากาศทางวิทยุและได้รับความนิยมมาก และต่อมาเมื่อมีโทรทัศน์ก็มีผู้นำละคร ลิเก การแสดงต่างๆ มาแสดงทางโทรทัศน์ ลักษณะหลายอย่างได้รับการปรับปรุงและได้แพร่หลาย มีการยอมรับมากขึ้น ละครโทรทัศน์กำลังได้รับความนิยมมาก ตลอดมาจนถึงในปัจจุบัน

- สมัยพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร (รัชกาลที่ 8) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2477-2489 มีการแสดงต่างๆ ระบุบ้างประกอบเพลง การรำอาวุธ การร้องเพลงสลับฉาก ร้องเพลงไทยเดิม ร้องเพลงไทยสากล ร้องเพลงปลุกใจให้รักชาติในละครหลวงวิจิตรวาทการ เป็นต้น

- สมัยพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช (รัชกาลที่ 9) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2489-2559 มีการนำทำนองเพลงพื้นเมืองหรือเพลงไทยสองชั้น ขึ้นเดิยวมาใส่เนื้อร้องใหม่แบบเนื้อเต็มตามทำนอง เกิดเป็นเพลงลูกทุ่งและเพลงลูกกรุง ทรงให้วงดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงมาบรรเลงบันทึกเสียงออกอากาศผ่านทางสถานีวิทยุ อ.ส.พระราชวังดุสิตเป็นประจำ การแสดงและดนตรีได้รับการเผยแพร่ผ่านทางสื่อรูปแบบใหม่ๆ ทั้งแถบบันทึกเสียง ซีดี รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ และเว็บไซต์ นาฏศิลป์และการละคร อยู่ในความรับผิดชอบของรัฐบาล คือกระทรวงวัฒนธรรม มีการส่งเสริมให้ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยคิดประดิษฐ์ท่ารำชุดใหม่ๆ และมีการเชิดชูยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ ทรงส่งเสริมสนับสนุนการสืบทอดนาฏศิลป์ที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งคือ โปรดเกล้าฯ ให้มีพิธีครอบครุโชนละคร และพิธีต่อรำเพลงหน้าพาทย์องค์พระพิราพ ซึ่งเป็นพระราชพิธีที่มีความสำคัญยิ่งต่อการสืบทอดศิลปะการแสดงของไทย

นอกจากนี้ยังเกิดรูปแบบการแสดงสมัยใหม่มากมาย และอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากมายทั้งจากต่างประเทศและภายในประเทศเพื่อตอบสนองการรับรู้ใหม่ๆ ของคนในสังคมปัจจุบัน

- สมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณบดินทรเทพยวรางกูร (รัชกาลที่ 10) ขึ้นครองราชย์ พุทธศักราช 2559-ปัจจุบัน เข้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 ดิจิตอล การแสดงต่างๆ ประกอบด้วย เครื่องมือที่ทันสมัย การสื่อสารไร้พรมแดน

2. ศิลปะการแสดงรูปแบบต่างๆ ในประเทศไทย

ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี รำ-เต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน มีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง และ/หรือ การแสดงร่วมสมัยการแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคมประเภท และรูปแบบของการแสดงต่างๆ ของไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน มีดังนี้

2.1 รำ

เป็นการแสดง ที่ผู้แสดงจะเคลื่อนไหว มือ แขน ขา ใบหน้า และลำตัวให้อยู่ในอิริยาบถที่อ่อนช้อยงดงาม เข้ากับจังหวะเพลง และดนตรี การรำแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือรำหน้าพาทย์ และการรำบท

1) การรำหน้าพาทย์ เป็นการตามจังหวะและทำนองเพลงหน้าพาทย์ เช่น เพลงที่ใช้ประกอบกริยาไป มา เพลงที่ใช้ประกอบการยกพล เพลงที่ใช้ประกอบการเคลื่อนไหว เพลงที่ใช้ประกอบการต่อสู เพลงที่ใช้เกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ต่างๆ เพลงที่ใช้สำหรับการเล่าโลม แสดงความรัก เพลงที่ใช้ประกอบการกริยาโศกเศร้า คร่ำครวญ เพลงที่ใช้ประกอบการนอน ในการแสดงต่างๆเพลงหน้าพาทย์ถือเป็นของสูง เป็นของศักดิ์สิทธิ์ ควรเคารพบูชา จึงต้องผ่านการครอบหรือการไหว้ครูครั้งใหญ่ก่อนเสมอ

2) การรำบท เป็นการรำที่แสดงท่าตามบท ให้ท่ามีความสอดคล้องกับบทเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจอาจเป็นการรำเดี่ยว รำคู่ หรือรำเป็นหมู่ก็ได้

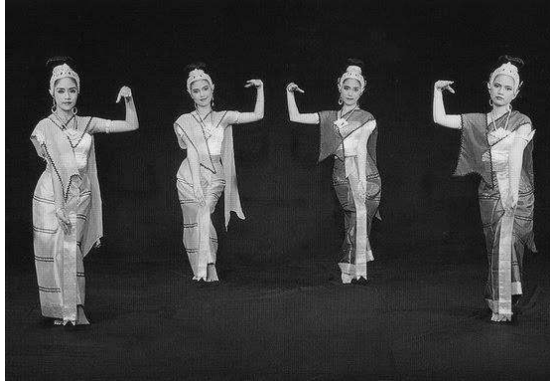
2.2 ระเบียบ

เป็นการรำมีจำนวนคนมากกว่า 2 คนขึ้นไป จัดเป็นแถวอย่างมีระเบียบและสวยงาม สีลาการรำ และสลักระหว่างแถว งดงาม อ่อนช้อย ผู้รำแต่งกายงดงาม ไม่มีการดำเนินเรื่อง

1) ระเบียบที่เป็นแบบดั้งเดิม สันนิษฐานว่ามีมาตั้งแต่กรุงสุโขทัยได้แก่ ระเบียบสี่บท หรือระเบียบใหญ่ ประกอบด้วยเพลง พระทอง เบ้าหลุด เบ้าหลิม (ปะหลิม หรือ บลิม) และสระบุหลง เหมาะสำหรับรำในโอกาสแสดงความยินดี อาจนำมาร้องรำเพียงบางบทก็ได้ สมัยก่อนนิยมประจุไว้ในการแสดงตอนต้นของระบำเบิกโรงนาฏศิลป์ ชุตเมขลา รามสูร เป็นต้น

2) ระเบียบที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ เป็นระเบียบที่มีผู้แต่งบทร้อง และประดิษฐ์ท่ารำขึ้นใหม่ เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์เข้ากับเนื้อหา ระเบียบบางชุดมีวัตถุประสงค์พิเศษ

3) ระเบียบชุดโบราณคดี มีวัตถุประสงค์จูงใจผู้ชมให้สนใจโบราณคดี เช่น ระเบียบทวารวดี ระเบียบเชียงแสน ระเบียบศรีวิชัย ระเบียบสุโขทัย และระเบียบลพบุรี โดยอาศัยสมัยของศิลปะโบราณมาเป็นหลัก ประพันธ์และเรียบเรียงดนตรีโดยครูมนตรี ตราโมท



ภาพที่ 5.1 ระบำทวาราวดี

ที่มา: <http://pirun.ku.ac.th/~b5311104066/d1tava.html>

4) ระบำแสดงความสัมพันธ์อันดีไทยและต่างชาติ เช่น ระบำพม่าไทยอริยฐาน ระบำลาว-ไทยบดินฐาน ระบำมิตรไมตรีญี่ปุ่น-ไทย ระบำเลียนแบบอิริยาบถสัตว์ เช่น ระบำไก่ ระบำนก ระบำบันเทิงกาสร

5) ระบำที่แต่งขึ้นเพื่อประกอบการแสดงเรื่องต่างๆ บางชุดเป็นการรำที่มีลีลาศีกคัก เช่น ระบำออกศึกของเสนายักษ์ (ระบำวีระชัยเสนายักษ์) และ ระบำออกศึกของทหารวานร (ระบำวีระชัยสิบแปดมงกุฎ) ในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นต้น

2.3 ฟ้อน

เป็นการแสดงพื้นเมืองของภาคเหนือ เป็นการรำรำที่แสดงพร้อมกันเป็นชุดๆ เป็นหมู่ไม่จำกัดจำนวน มีความหมายตามท่าทีกรีดกราย และบทร้อง ไม่ดำเนินเป็นเรื่อง เช่น การฟ้อนบายศรี ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน ฟ้อนม่านมงคล ฟ้อนสาวไหม ผู้ฟ้อนทุกคนจะต้องฟ้อนพร้อมกัน มีความงดงาม อ่อนช้อย นุ่มนวล ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงนี้



ภาพที่ 5.2 ฟ้อนเล็บ

ที่มา: <https://konrawee1996.wordpress.com/2014/12/01/ฟ้อนเล็บ-ภาคเหนือ>

2.4 เซิ้ง

การเซิ้ง เป็นการแสดงของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ภาคอีสานอีสาน) ที่ทำทางค่อนข้างเร็ว กระฉับกระเฉง สนุกสนาน เช่น เซิ้งกระติบข้าว เซิ้งโปงลาง เซิ้งกระหยัง เซิ้งสวิง เซิ้งดิงครกดิงสาก เป็นต้น การแสดงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และสะท้อนให้เห็นถึงการประกอบอาชีพและความเป็นอยู่ได้เป็นอย่างดี ที่มีลักษณะพื้นๆโดยทั่วไปเป็นที่ราบสูง มีแหล่งน้ำจากแม่น้ำโขง แบ่งตามลักษณะของสภาพความเป็นอยู่ ภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณีที่แตกต่างกัน

2.5 โนรา

โนรา เป็นนาฏศิลป์พื้นเมืองประจำภาคใต้ของไทยนับเป็นเวลาหลายร้อยปี การแสดงเน้นท่ารำ เป็นสำคัญ ต่อมาได้มีการเล่นเป็นเรื่อง เรื่องที่เล่นนำมาจากวรรณคดีบ้าง นิทานท้องถิ่นบ้าง ในบรรดาเรื่องต่างๆ นั้น เรื่องพระสุธนมโนห์รา เป็นเรื่องที่มีอิทธิพลต่อการละเล่นชนิดนี้มากที่สุด จนเป็นเหตุให้เรียกการละเล่นชนิดนี้ว่า “มโนห์รา” ซึ่งจะเห็นได้จากการแต่งกายของตัวละคร คือ มีปีกมีหาง และได้เรียกตามสำเนียงชาวใต้ว่า “โนรา” ซึ่งคำนี้ถ้าจะแปลเอาความก็หมายความว่า “ผู้นำในการฟ้อนรำ”

2.6 หนัง

การแสดงประเภทหนัง หมายถึง การแสดงที่ใช้แผ่นหนังแกะสลัก ตอก และขีดให้ผู้ชมดูภาพที่ทาบบนจอ พร้อมทั้งฟังเสียงพากย์ เจาจา และดนตรีประกอบ ซึ่งปัจจุบันหนังที่แสดงอยู่ในประเทศไทย มีอยู่ 2 ประเภท คือ หนังใหญ่ และ หนังตะลุง



ภาพที่ 5.3 การเชิดหนังใหญ่

ที่มา: http://www.wikiwand.com/de/Nang_Yai

2.7 หุ่น

เป็นการแสดงประเภทหนึ่งที่ใช้รูปจำลองจากของจริงมาชักหรือมาเชิดมือเข้ากับกิริยาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ใช้ประกอบการแสดง หุ่นมีอยู่หลายประเภท และมีวิธีการแสดงแตกต่างกันออกไป เช่น หุ่นเงา (Shadows Puppet) หุ่นมือ (Hand Puppet) หุ่นเชิด (Rod Puppet) หุ่นชัก (Marionette)

หุ่นที่ใช้แสดงในสมัยอยุธยาจนถึงต้นรัตนโกสินทร์ มีทั้งหุ่นลาว หุ่นมอญ หุ่นพม่า หุ่นไทย เรียกว่า หุ่นหลวง ตัวสูงประมาณ 1 เมตร ทำเป็นรูปคนเต็มตัว แต่งตัวคล้ายโขน ตรงกลางติดแกนไม้มีด้ามจับ อวัยวะต่างๆมีสายโยงสำหรับชัก ให้หุ่นเคลื่อนไหว ยังมีประเภท หุ่นจีน หุ่นไทย หุ่นกระบอก หุ่นละครเล็ก ที่ใช้ในการแสดง



ภาพที่ 5.4 หุ่นกระบอกไทย

ที่มา <http://www.artbangkok.com/?p=6992>

2.8 โขน

โขนเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงประเภทหนึ่งของไทย ซึ่งมีมาแต่โบราณตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจากหลักฐานจดหมายเหตุลาลูแบร์เอกอัครราชทูตฝรั่งเศสในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช โขนเป็นการแสดงที่เชื่อกันว่ามีการผสม การเล่นชักนาคดึกดำบรรพ์ การเล่นกระบี่กระบอง การเล่นหนังใหญ่ เข้าด้วยกัน มีลีลาการเล่นต่างจากระบำรำฟ้อน ต่อมาเมื่อมีการดัดแปลงโขนด้วยวิธีต่างๆ จึงเกิดการเรียกโขนประเภทต่างๆ ดังนี้ โขนกลางแปลง โขนโรงนอกหรือโขนนั่งราว โขนโรงใน โขนหน้าจ้อ โขนฉาก

โขนจะแสดงเฉพาะรามเกียรติ์ ตัวแสดงแบ่งเป็น 4 พวก คือยักษ์ ลิง นาง พระ แบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือฝ่ายพระรามเรียกว่า ฝ่ายพลับพลา และฝ่ายทศกัณฐ์เรียกว่า ฝ่ายกรุงลงกา หัวโขนแต่ละหัวมีลักษณะเฉพาะ ตัวแสดงส่วนใหญ่สวมใส่หัวโขนยกเว้น ตัวพระ ตัวนาง ไม่สามารถพูดได้ จึงต้องมีผู้พากษ์และเจรจาแทน ก่อนจะเล่นโขน วงปี่พาทย์จะทำเพลงโหมโรง จบแล้วจึงเริ่มเรื่อง



ภาพที่ 5.5 การแสดงลิเก

ที่มา: <http://drama-cmru.blogspot.com/2014/09/>

2.9 ลิเก

สันนิษฐานว่า ลิเก พัฒนามาจากการแสดงของชาวต่างชาติที่เข้ามาในไทย กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงกล่าวไว้ในระเบียบตำนานละครว่า “ลิเก” เป็นภาษามลายู แปลว่า ขับร้อง บางคนสันนิษฐานว่ามาจากการสวดสรรเสริญพระอัลลาะห์ จากคำว่า “ตฮี้กีร์” บ้างก็ว่ามาจากคำว่า “เบอร์ติเก” หมายถึงการร้องลำนำ ขับลำนำ หรือมาจาก “เมตเกอร์” ซึ่งหมายถึงหญิงที่เดินรำ ร้องส่ง และเคลื่อนไหวพร้อมกับจังหวะของรำมะนา แต่พอสรุปเป็นเค้าเดียวกันว่า เป็นการแสดงของแขกที่มาอยู่เมืองไทย และค่อยๆเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เข้ากับรสนิยมของคนไทย และได้แยกออกเป็น 2 สาขา สาขาหนึ่งเรียกว่า “ฮันดาเลาะ” มีการโหมโรงด้วยเพลงรำมะนา และร้องเพลงบันตน เพี้ยนมาจากคำว่า ปันตุน ซึ่งเป็นฉันทลักษณ์ในภาษาอาหรับ เรียกว่า ลิเกบันตน และมีการพัฒนาใช้ปี่พาทย์บรรเลงเพลงลูกบทประกอบ จึงเรียกว่า ลิเกลูกบท ส่วนอีกสาขาเรียกว่า “ละกูเยา” เป็นการว่ากลอนตันแก่กัน อันเป็นต้นเค้าของลิเกลำตัด หรือลำตัดสมัยใหม่

ลิเกทรงเครื่อง เป็นลิเกที่ปรับแบบแผนการเล่นให้คล้ายมาทางละครว่า มีเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับเลียนแบบเจ้านายและขุนนางในสมัยรัชกาลที่ 5 เช่น ตัวเอกที่เป็นกษัตริย์ นุ่งผ้าเยียรบับ โจงกระเบน มีสนับเพลา สวมถุงเท้ายาวสีขาวและกำไลเท้าสวมเสื้อแขนยาวปลายแขนกำมะหยี่ปักด้น คอปิต มีสังวาลเพชรพลอยค่อนข้างหรูหรา ศีรษะสวมปิ่นจุเหรี๊ตยอดแหลม ปักขนนก มีอุบะห้อย เป็นต้น จึงเรียกว่าลิเกทรงเครื่อง

2.10 ละคร

ละคร เป็นการแสดงประเภทหนึ่ง สันนิษฐานว่า ต้นเค้าการละครไทยมาจาก อินเดีย โดย อาศัยหลักฐานจากการพิจารณาคำภีร์นาฏยศาสตร์ของอินเดีย เปรียบเทียบท่ารำ เครื่องแต่งกาย เครื่องสวมศีรษะ ขนบการแสดง เครื่องดนตรีบางประเภท ซึ่งแสดงเรื่องความเป็นไปของชีวิต โดยมีการ ประพันธ์ดนตรี และศิลปะการแสดงหรือท่อนรำเป็นสื่อ สมเด็จพระมหารัชมังคลาจารย์ ทรงจำแนก ความแตกต่างของละครไทยไว้ 3 ประเภท คือ ละครรำ ละครร้อง ละครพูด

1) **ละครรำ** แบบดั้งเดิมของไทยมีอยู่ 3 ประเภท ละครชาตรี (โนราชาตรี) ละครนอก ละครใน ต่อมามีการปรับปรุงแก้ไข ดัดแปลง ผสมผสานกับการแสดงประเภทอื่นๆ ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ทำให้เกิดละครรำแบบใหม่ๆ เช่น ละครตีกตาบรรพ์ ละครพันทาง เสภาร้อง เป็นต้น

2) **ละครร้อง** ละครประเภทนี้เริ่มมีในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ละครร้องล้วนๆ และ ละครร้องสลับพูด

3) **ละครพูด** ละครประเภทนี้ก็เริ่มมีในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ละครพูดล้วนๆ และละครพูดสลับรำ

ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 การละครขบเซาหลง เพราะประชาชนนิยมภาพยนตร์มากขึ้น แต่ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ.2485-2488 ภาพยนตร์เข้ามาฉายไม่ได้ การละครได้กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งในขณะนั้นเรียกว่า ละครย่อย เป็นการแสดงละครที่มุ่งเรื่องสนุกสนาน ตลกขบขัน เบาทสมอง บางครั้งไม่ค่อยได้ซ้อมกันมากนัก เมื่อสงครามยุติละครย่อยก็ค่อยๆ หดไป

นอกจากมีการจัดแสดงบนเวทีตามแบบเดิมแล้ว เมื่อมีวิทยุ และโทรทัศน์ ได้มีการนำไปแสดง ทางวิทยุและโทรทัศน์ จึงแบ่งประเภทของการแสดงละครใหม่ออกเป็น 3 ประเภท คือ ละครเวที ละครวิทยุ ละครโทรทัศน์

1) **ละครเวที** คาดกันว่าละครเวทีมีมาตั้งแต่สมัยกรีก จุดเด่นของละครเวที คือ การสื่อสารระหว่างผู้ชมและนักแสดงเกิดขึ้นไปพร้อมๆกัน องค์ประกอบของละครเวที คือ การแสดงสดบนเวที ที่มีฉาก แสง เสียงประกอบ และบทละคร เสื้อผ้า เป็นต้น

2) **ละครวิทยุ** เป็นการนำการแสดงที่มีอยู่มาออกอากาศกระจายเสียง ผู้ประพันธ์ต้องหาวิธีสร้างจินตนาการให้แก่ผู้ฟัง ให้สามารถเข้าใจและนึกถึงความเป็นไปของเรื่องได้ บทละครวิทยุต้องมีบทบรรยาย แทรกเพื่อช่วยให้การดำเนินเรื่องกระชับ ตัวละครสำหรับบทละครวิทยุต้องมีตัวสำคัญประมาณ 3-4 ตัวและต้องเลือกผู้แสดงที่มีเสียงแตกต่างกันมากๆ มิฉะนั้นผู้ฟังจะแยกเสียงไม่ออกว่าเป็นบทของตัวละครตัวไหน

3) **ละครโทรทัศน์** คือ รายการทางโทรทัศน์ที่มีบทละครและเรื่องราว นักแสดงที่แสดงในละครโทรทัศน์จะใช้หลายมุมกล้อง บทโทรทัศน์จะเป็นตัวกำหนดมุมกล้อง มีการกำหนดฉาก การแต่งกายของนักแสดง ดนตรี เสียงประกอบ มีการตัดต่อ และปัจจุบันมีการใช้เทคนิคต่างๆมากมายทางคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อความสมจริง เป็นต้น

3. องค์ประกอบพื้นฐานในศิลปะการแสดง

การแสดงละคร เป็นศิลปะการแสดงที่เก่าแก่ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเลียนแบบชีวิต เพื่อแสดงออกถึงเรื่องราว สื่อสารความนึกคิด ให้ปรากฏสะท้อนให้เห็นยุคสมัยตามคุณลักษณะของละครเรื่องนั้นๆ

เชกสเปียร์ (Shakespeare ค.ศ.1564-1616) กล่าวว่า ละคร คือ กระจกส่องชีวิต อริสโตเติล (Aristotle ก่อน ค.ศ. 384-322) กล่าวว่า ละครเป็นเป็นการเลียนแบบการกระทำของมนุษย์ จุดมุ่งหมายเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ซึ่งมี 3 ระดับด้วยกัน

1) ระดับอารมณ์ ให้ความบันเทิงแก่มนุษย์ เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ สนุกเพลิดเพลิน
2) ระดับสมอง มีคุณค่าในด้านสติปัญญา ให้แง่คิด เกี่ยวกับตนเอง สังคมและมนุษยชาติ

3) ระดับจิตใจ การละครทั้งทางด้านตะวันออกและตะวันตก ล้วนมาจากพิธีบวงสรวงเทพเจ้า เพื่อผลทางด้านจิตใจให้ความรู้สึกสูงส่ง มีคุณค่าทางด้านศิลปะ

3.1 องค์ประกอบของศิลปะการแสดงในละครสมัยใหม่

ศิลปะการแสดงในละครสมัยใหม่ มีองค์ประกอบ 8 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร แนวคิด บทสนทนา ดนตรี ฉากสถานที่ แสง เครื่องแต่งกาย

3.1.1 **โครงเรื่อง** มีกระบวนการที่ซับซ้อน แบ่งออกเป็น 11 ข้อ ที่ประกอบกันเป็นโครงสร้างของละคร ได้แก่

1) **จุดเปิดเรื่อง** จับความสนใจของคนดูตั้งแต่ละครเริ่มเปิดม่าน โดยให้พื้นฐานที่คนดูจะเข้าใจเหตุการณ์ และอาการของละครต่อไป คนดูจะต้องรู้ว่าตัวละครทั้งหมดเป็นใครมีความสัมพันธ์กันอย่างไร และสิ่งแวดล้อมของการเกิดสิ่งต่าง ในละครสมัยใหม่นักประพันธ์พยายามที่จะสร้างความสมจริง

ให้มากที่สุด โดยสร้างจุดเปิดเรื่องให้มีความสำคัญเหมือนเป็นการเริ่มต้นชีวิตจิตใจของละครมากกว่าจะกล่าวนำเฉยๆ

2) *จุดพบเรื่อง* ต้องนำเสนอข้อมูลต่อไปเพื่อเปิดให้เห็นแรงคลใจ แรงปรารถนา ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในทุกตัวละคร จุดพบเรื่องที่สำคัญที่สุดจะต้องมาจากตัวละครเอง นักประพันธ์จะต้องสร้างขบวนการความสนใจของคนดูให้ติดตามไปด้วยความตื่นเต้น ตั้งแต่ต้นจนถึงจุดพบเรื่อง และารู้สิ่งที่ตัวละครพบด้วยความตื่นเต้น เหมือนอย่างตนได้พบเองด้วย ต้องวางจุดพบเรื่องให้ดี แล้วจะทำให้เรื่องทั้งหมดน่าประทับใจ

3) *จุดกระทบของเรื่อง* เป็นการขับเรื่องเข้ามาถึงความรุนแรงเป็นครั้งแรก ซึ่งก็คือความคับข้องที่อยู่ภายใน ระเบิดออกมากระเทือนอาการของเรื่องให้วันไหวที่จะต้องแก้ไขกันไป

4) *เหตุการณ์ปูพื้น* การปูพื้นเรื่องแต่เปิดเรื่อง เป็นการทำให้เหตุการณ์สมจริง ไม่มีข้อสงสัยเคลือบแคลงว่าทำไมจึงเป็นแบบนี้ ทำให้โครงเรื่องน่าสนใจขึ้น คนดูตามเรื่องด้วยใจจดจ่อ สร้างบรรยากาศและจุดสนใจในการที่ตัวละครจะเข้าฉากส่งเสริมเรื่องให้ขึ้นสู่จุดสุดยอด จุดคับขัน และความซับซ้อนของเรื่อง

5) *ความซับซ้อนของเรื่อง* จุดกระทบเป็นความซับซ้อนประการหนึ่ง เข้ามาเป็นการกำหนดทิศทางของละครที่จะไปในแนวต่างๆ ขมวดปมความสนใจ เร้าอารมณ์คนดูให้ตื่นเต้น จูงความสนใจให้ตามเรื่องไปอย่างกระตือรือร้น แสดงให้เห็นและวิเคราะห์อาการเป็นไปที่เกิดขึ้นกับชีวิตคนทั้งหลายให้เห็นจริงเห็นจังอย่างลึกซึ้ง

6) *จุดยอดของเรื่อง* จุดสุดยอดในละครเป็นผลมาจากการที่ลำดับของเหตุการณ์ และอาการละคร เป็นการส่งเสริมความเข้มข้นของอารมณ์ ขมวดเข้าอย่างมีเอกภาพ ดำเนินมาสู่อาการสูงสุด เป็นความอัดอั้นขัดข้องที่สุดระหว่างการแสดงความรุนแรง ของสองฝ่ายที่ต่อสู้ ต่อต้าน หรือตอบโต้กันอยู่ หรือเป็นเวลาที่เราที่เคร่งเครียดที่สุดของเรื่อง

7) *จุดคับขันของเรื่อง* จุดคับขันและจุดสุดยอดนี้ใช้สลับกันได้ แต่จุดคับขันนี้จะต้องเป็นช่วงตัดสินใจของตัวละครเอง เป็นทางสองแพร่งหรือเป็นจุดเบนของเรื่อง ซึ่งตัวละครเอกต้องตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่ง ความคับขันอย่างนี้อาจคลี่คลายไปสู่ผลดีมีความสุขหรือผลร้ายความหายนะได้ตามลักษณะของเรื่องและความตั้งใจของผู้ประพันธ์จะให้จบลงอย่างไร

8) *จุดจบของเรื่อง* เป็นการสรุปเรื่องจบเหตุการณ์ของละครเรื่องนั้นๆ เป็นการคลายปมของเรื่องที่มีความซับซ้อน เป็นการการแสดงถึงการจัดการขั้นสุดท้ายของการสิ้นสุดปัญหาของตัวเอง จุดจบของละครเรื่องใดๆ เป็นการแสดงความสามารถความสำเร็จสมบูรณ์ของผู้ประพันธ์บทละคร จุดจบ

ของละครสุนาฏกรรมมักจบด้วยการแสดงของตัวเอกที่เอาชนะอุปสรรค และ ละครโคกนาฏกรรม ต้องจบลงด้วยความหายนะเสมอ จุดจบของละครบางเรื่องอาจทิ้งปมไว้ให้คนดูนำไปคิดต่อ

9) *เอกภาพของเวลา* ผู้ประพันธ์จะใช้เวลาสั้นหรือยาวให้เหมาะสมและจำเป็นแก่เรื่องละครของเขา

10) *เอกภาพของสถานที่* นักประพันธ์ละครโคกนาฏมักจะทำเรื่องให้เกิดในสถานที่เดียวหรือสองสถานที่เป็นอย่างมาก เพราะข้อจำกัดของเวที เหตุจากการแสดงกลางแจ้งที่ไม่มีโอกาสที่จะเปลี่ยนฉากได้อย่างรวดเร็ว

11) *เอกภาพของอาการของละคร* เอกภาพของอาการของละคร หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดเป็นเรื่องราวละครนั้นดำเนินไปหาทางแสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผลที่จะเกิดขึ้น เพื่อจัดระบบงานสร้างสรรค์และแสดงงานนั้นให้เห็นชัดเจน

3.1.2 ตัวละคร

ตัวละคร ต้องแสดงให้เห็นอุปนิสัยใจคอได้ง่ายเป็นแบบใดแบบหนึ่งออกมาลักษณะเดียว เช่น เป็นคนดีหรือคนชั่วชัดเจน เห็นคุณสมบัติได้ชัดในฉากเหตุการณ์ ลักษณะตัวละครอาจเห็นได้ 4 ทาง

- 1) ลักษณะตัวละครแสดงได้โดยรูปร่างลักษณะ
- 2) ลักษณะตัวละครแสดงด้วยคำพูด
- 3) ลักษณะตัวละครกำหนดขึ้นด้วยอาการ
- 4) ลักษณะตัวละครจะแสดงได้ด้วยตัวละครอื่นพูดถึงเขาและท่าทางที่ปฏิบัติต่อเขา

3.1.3 แนวคิด

แนวคิดเป็นคุณสมบัติในบุคลิกภาพของตัวละคร เป็นความสามารถทางปัญญาที่จะแสดงออกมาทางการพูดหรืออาการแสดงออกเหตุผลที่มีในตัวละครตัวหนึ่งๆ เพื่อแสดงลักษณะของคนที่พระเอกหรือผู้ร้าย เข้าไปมีผลต่อแนวคิดหลักของเรื่อง(theme)

3.1.4 บทสนทนา

บทสนทนา หมายถึง ส่วนวนภาษาหรือถ้อยคำทั้งหลายที่ตัวละครพูดออกมา เป็นการสื่อสารความคิดแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร เป็นการถ่ายทอดความหมายของละครทั้งหมดที่ผู้ประพันธ์กำหนดไว้ออกมาสู่คนดู ให้เห็นความทุกข์ ความสุข ความรุ่งเรืองหรือความเสื่อม บทสนทนาที่ดีเป็นทางอันราบรื่นให้เรื่องดำเนินไปสู่จุดจบที่เร็นร้อย จะต้องทำความเข้าใจเรื่องสำนวนภาษาให้แจ่ม มีความง่ายและไม่ฟุ่มเฟือยเยิ่นเย้อแสดงภาพลักษณ์ของตัวละครชัดเจน ด้วยการพิจารณาวางน้ำหนักของคำ การเรียบเรียงถ้อยคำและระดับสูงต่ำของการใช้คำ ซึ่งเป็นตัวการให้เกิดอาการ

เปลี่ยนแปลงอาการไปต่างๆเหมาะกับลักษณะตัวละครและสถานการณ์ของเรื่องอย่างพอดี มีคำที่ทำให้ความรู้สึกระตุ้นความคิดคำนึงทำให้คนฟังเข้าใจความหมายทันที เป็นที่น่าสนใจ

3.1.5 ดนตรี

ดนตรีและเพลงเป็นองค์ประกอบสำคัญในละคร เป็นทั้งเพลงประกอบเรื่องและลีลาของเรื่อง คำว่า ดนตรี นั้นประกอบด้วยลักษณะอาการทั้งหมดของเสียง ได้แก่เสียงทุ้ม เสียงแหลม อัตราเร่งของเสียง คุณภาพเสียง ระยะเวลาหรือท่อนของเพลงความหนักเบาของเสียง ส่งเสริมบรรยากาศของเรื่อง เน้นอารมณ์ของเหตุการณ์

3.1.6 ฉาก และสถานที่

เป็นสถานที่บ่งบอกสภาพแวดล้อมของตัวละครหรือเป็นอาณาเขตสำหรับแสดง สถานที่นั้นได้รับการออกแบบเพื่อเน้นการกระทำ ซึ่งนำรูปแบบการนำเสนอละคร

รูปแบบฉาก คือ ลักษณะโครงสร้างด้านหน้าของฉากซึ่งตกแต่งประกอบกันเข้าหลายๆส่วน เพื่อให้เป็นสถานที่ หรือสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศให้ตัวละคร ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 แบบได้แก่ ฉากภายใน และฉากภายนอก

1) *ฉากภายใน* คือ ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อย 1 ด้าน แสดงว่าเป็นสถานที่ภายใน สิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีเครื่องประกอบฉากการแสดงว่าเป็นสถานที่ใด เช่น ในเครื่องบิน บนเรือ หรืออยู่ในบ้าน เป็นต้น

2) *ฉากภายนอก* ฉากที่เป็นสิ่งแวดล้อมภายนอกของอาคาร เห็นปรากฏการทางธรรมชาติเด่นชัด อาจมีสิ่งสื่อความหมายเช่น ภูเขา เสาไฟ ต้นไม้ใหญ่ รั้วบ้าน เป็นต้น

เครื่องประกอบฉากที่เป็นส่วนประกอบของฉากย่อมเป็นที่สำคัญยิ่ง มีความหมายต่อตัวละคร และเรื่องราวการดำเนินชีวิตของตัวละคร เครื่องประกอบฉากยังช่วยให้นักแสดงจดจำคิวการแสดงของตนได้แม่นยำขึ้น เรียงลำดับเหตุการณ์ไปจนถึงสิ้นสุดการแสดง บ่งบอกลักษณะตัวละคร รสนิยม และฐานะความเป็นอยู่ของตัวละครผู้อาศัยอยู่ในฉากนั้นๆ

3.1.7 แสง

แสงสำหรับการแสดงมีอิทธิพลในการมองเห็นของผู้ชม เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าชื่นชมต่อสายตา ผู้ชมให้เข้าใจการแสดงอย่างมีความหมายและจุดหมาย เป็นการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมของตัวละคร ทำให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของตน การจัดแสงสำหรับแสดงบนเวทีถือเป็นการใช้แสงในทางสร้างสรรค์ ก็ต้องมีวางแผนการจัดการให้อยู่ในขอบข่ายที่เหมาะสมกับการเคลื่อนไหวของตัวละครและการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ มืออยู่ด้วยกัน 9 ประการ

- 1) ทำให้แลเห็น ถือเป็นหน้าที่หลักสำคัญประการแรกของแสง ผู้ชมสามารถมองเห็นได้อย่างกระจ่างและสบายตาที่สุด เป็นไปตามผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบแสงต้องการ
- 2) การเน้นหรือนำสายตาตามาสู่จุดหมายที่ต้องการให้แลเห็น คือการสร้างจุดสนใจให้แก่ผู้ชม ในส่วนของเวทีที่ต้องการเน้นโดยการเพิ่มความสว่างให้มีมากกว่าบริเวณอื่น โดยการใช้โคมแบบ follow spot ส่องบริเวณที่นักแสดงเคลื่อนที่ไป
- 3) ทำให้เกิดความลึกบนเวทีและแสดงให้เห็นรูปร่างของวัตถุ การส่องแสงทิศทางของลำแสง ปริมาณของแสงสว่าง และสีของแสง จะมีผลต่อแสงเงาของวัตถุ ทำให้เกิดมิติที่ 3 มีผลลัพธ์ต่อความรู้สึกและเกิดความหมาย
- 4) สร้างบรรยากาศและสร้างปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เหมาะสมกับสถานการณ์ การสร้างบรรยากาศเป็นการปูพื้นให้แก่ผู้ชม ใช้อารมณ์ความรู้สึกก่อให้เกิดความสะเทือนในแง่จิตวิทยา ในลักษณะของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่นแสงสีทองของแสงแดด แสงจันทร์ แสงดาว เป็นต้น
- 5) สร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมกันนักแสดงและผู้ชม เช่น เศร้า สนุกสนาน รื่นโรจน์ กตสัน เศรียด เป็นต้น โดยการใช้แสงสีโทนร้อนและโทนเย็นให้เหมาะสมกับเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมของตัวละคร
- 6) แสดงสไตล์และแก่นของเรื่อง ผู้ออกแบบแสงมีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการจัดแสงให้แก่โครงสร้างและรูปแบบของฉากที่เกี่ยวพันแก่นเรื่อง ภายใต้การแนะนำของผู้กำกับการแสดง ทำให้ทราบสไตล์การแสดงได้ในทันที
- 7) เน้นจังหวะและโครงสร้าง แสงสามารถแบ่งแยกอารมณ์ในระดับต่างๆ เน้นการแลเห็นและสร้างบรรยากาศจากการประสานหรือผูกพันกันระหว่าง ขนาด รูปร่างและปริมาณของลำแสง จึงต้องคิดและวางแผนอย่างรอบคอบในการยึดเป็นแนวทางในการดำเนินงาน
- 8) ลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ แสงสว่างบนเวทีไม่มีการหยุดนิ่งอยู่กับที่ด้วยการเปลี่ยนแปลงระดับของแสงจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งเพื่อลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในฉาก ตลอดเวลาตั้งแต่ต้นจนจบ
- 9) ช่วยจัดภาพองค์ประกอบต่างๆภายในฉาก ภาพบนเวทีดูดี มีความลึกและน่าสนใจ ต้องอาศัยลำดับก่อนหลังและระดับความสว่างในภาพที่ต่อเนื่องในขณะที่ทำการแสดง และต้องพิจารณาองค์ประกอบย่อยต่างๆ ทั้งในบทละครและแนวคิดของผู้กำกับการแสดง การออกแบบแสง ซึ่งไม่อยู่หนึ่งกับการแสดงบนเวทีที่กล่าวมาเบื้องต้น เป็นหน้าที่ที่มีความสัมพันธ์กันไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด และต่างก็อาศัยความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นงานออกแบบที่มีพลัง ไม่อยู่หนึ่งกับที่

3.1.8 เครื่องแต่งกาย

ในการแสดงละคร เครื่องแต่งกายละครมีบทบาทที่สำคัญมาตั้งแต่สมัยโบราณ เพราะสามารถบ่งบอกให้คนดูรู้ว่าตัวละครเป็นใคร มาจากไหน เช่น กษัตริย์ ทาส หรือสามัญชน เป็นต้น การออกแบบเครื่องแต่งกายละครจึงเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความสำคัญ สร้างสีสันและบรรยากาศ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความแตกต่างกันของตัวละครแต่ละตัว เครื่องแต่งกายละครจึงมีความสำคัญและบทบาทที่ส่งผลถึงละครโดยรวม ดังนี้

- 1) กำหนดบรรยากาศและรูปแบบของละคร
- 2) แสดงเวลาและสถานที่
- 3) บ่งบอกถึงสังคมและชนชั้น
- 4) บ่งบอกสถานะภาพในสังคม
- 5) สร้างจุดเด่น
- 6) แสดงความสัมพันธ์
- 7) แสดงพัฒนาการของตัวละคร
- 8) มีผลต่อความเคลื่อนไหวของนักแสดง
- 9) สร้างรูปร่างใหม่ให้กับนักแสดง
- 10) สร้างภาพที่สวยงามบนเวที

บทบาทและความสำคัญของเครื่องแต่งกายทั้งหมดที่กล่าวแล้วข้างต้น ประกอบกันขึ้นเพื่อสร้างความเชื่อในละครผ่านนักแสดง ทำหน้าที่เล่าเรื่องต่างๆ แก่คนดูและสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้นสมจริง

บทสรุป

ศิลปะการแสดงมีมาตั้งแต่อดีต ในยุคก่อนประวัติศาสตร์เพื่อใช้ในการประกอบพิธีกรรม เช่น ฝีสาง เทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และเป็นเครื่องบูชาธรรมชาติ นอกจากนั้นในยุคประวัติศาสตร์การแสดงยังใช้แสดง เพื่อความบันเทิงในยามว่างจากการทำงานหลังฤดูเก็บเกี่ยว ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้รับอิทธิพลการแสดง จากสมัยอารยธรรมอินเดีย สมัยอารยธรรมจีนและมุสลิม สมัยอารยธรรมตะวันตก

การแสดงของไทยมีพื้นฐานการบันทึกสันนิษฐานอาศัยหลักฐานจากภาพสลักหิน ภาพปูนปั้น ดินเผา หรือรูปสำริดต่างๆ การสืบทอดและเทียบวัฒนธรรม ตั้งแต่สมัยสุโขทัย จนถึงปัจจุบัน โดยมีลักษณะการแสดงแบ่งประเภทได้ดังนี้ เช่น รำ ระบำ ฟ้อน หนัง หุ่น โขน ลิเก ละคร และแต่ละประเภท

ก็มีลักษณะแยกย่อยออกไปอีกมากมาย การแสดงเหล่านี้มีความนิยมเปลี่ยนแปลงไปตามยุค ตามสมัย ตามสภาพเศรษฐกิจทางสังคม การเมือง การปกครอง จนกระทั่งเกิดการการถ่ายทอดทางวิทยุและโทรทัศน์เกิดขึ้น การแสดงบางอย่างก็ค่อยๆ ปิดการแสดงลงเนื่องจากผู้คนไม่สนใจ แต่การละครยังมีการถ่ายทอด สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัย จนกลายมาเป็นการละครสมัยใหม่

ส่วนองค์ประกอบของศิลปะการแสดง (ละครสมัยใหม่) มี 8 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร แนวคิด บทสนทนา ดนตรี ฉากสถานที่ แสง เครื่องแต่งกาย ส่วนต่างๆ เหล่านี้ประกอบกันขึ้นเพื่อสร้างความเชื่อในละครผ่านนักแสดง ทำหน้าที่เล่าเรื่องต่างๆ แก่คนดูและสร้างความประทับใจให้เกิดขึ้น สมจริง

คำถามท้ายบท

1. อิทธิพลของอารยธรรมที่สำคัญที่เป็นมูลเหตุและผลักดันให้เกิดศิลปะการแสดงอันหลากหลาย ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาจแบ่งออกเป็น 4 สมัย อะไรบ้าง พร้อมอธิบาย
2. จงอธิบายประวัติศิลปะของไทย พอสังเขป
3. ประเภทและรูปแบบของศิลปะการแสดงต่างๆ ของไทยตั้งแต่ อดีต – ปัจจุบัน มีอะไรบ้าง พร้อมอธิบาย
4. องค์ประกอบพื้นฐานในการแสดง ละครสมัยใหม่ มีอะไรบ้าง พร้อมอธิบาย

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 5)

เอกสาร:

- กฤษรา(ซูโรมาน) วริศราภุริษา. (2548). **การจัดแสงสำหรับเวที**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2557). **งานฉากเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2551). **งานฉากละคร1**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จรรยาตรี วีระวานิช. (2526). **คู่มือครูการสอนและการจัดการแสดง พิมพ์ครั้งที่ 4**.วิทยาลัยครูสวนสุนันทา
- เด่นดวง ฟู่มศิริ. (2527). **ทางสู่ละคร**. นครปฐม: หมวดวิชานาฏศาสตร์และนาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- นิยะดา สาริกภูติ. (2515). **ความสัมพันธ์ระหว่างละครไทยกับละครภารต**. วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (มปก). **การละครไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมราการพิมพ์
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). **ความสัมพันธ์ระหว่างละครไทยและละครภารต**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่คำผาง
- พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2547). **การละครสำหรับเยาวชน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). **วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร
- เรณู โกศินานนท์. (2540). **การแสดงพื้นบ้านในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). **ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สดีใส พันธุ์โกมล. (2538). **ศิลปะของการแสดง**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมพร พูราจ. (2554). **Mime: ศิลปะการเคลื่อนไหว**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สุวรรณณี อุดมผล. (มปก). **วรรณกรรมการแสดงของไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ประกายพริก

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 5) (ต่อ)**เว็บไซต์:**

กรรวิ วรรณสุคติ (2557). **ฟ้อนเล็บ-ภาคเหนือ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2560. จากเว็บไซต์:

<https://konrawee1996.wordpress.com/2014/12/01/ฟ้อนเล็บ-ภาคเหนือ>

ArtBangkok.com (2012). **ชีวิตและผลงาน จักรพันธุ์ โปษยกฤต**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม

2560. จากเว็บไซต์: <http://www.artbangkok.com/?p=6992>

Sarapee Weerakul (2557). **สุนทรียภาพทางศิลปะการแสดง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2560.

จากเว็บไซต์: <http://drama-cmru.blogspot.com/2014/09/>

S.Chonlada (2560). **ระบำทวาราวดี**. สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2560. จากเว็บไซต์:

<http://pirun.ku.ac.th/~b5311104066/d1tava.html>

Wikiwand (2560). **Nang Yai**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2560. จากเว็บไซต์:

http://www.wikiwand.com/de/Nang_Yai

แผนบริหารประจำบทที่ 6

ดนตรีประกอบการแสดง 3 คาบเรียน

อิทธิพลของเสียงที่มีผลต่ออารมณ์
รูปแบบของดนตรีประกอบการแสดง
เพลงประกอบสื่อต่างๆ

1. เนื้อหาประจำบท

1.1 อิทธิพลของเสียง

1.2 เนื้อหาดนตรีประกอบการแสดงในลักษณะต่างๆ ทั้งการแสดงของไทยและการแสดงตะวันตก

1.3 เพลงประกอบสื่อต่างๆ

2. วัตถุประสงค์ทั่วไป

2.1 ให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรีในการแสดงต่างๆ

2.2 ให้นักศึกษาทราบถึงดนตรีประกอบการแสดงในลักษณะต่างๆ

2.3 ให้นักศึกษาทราบถึงลักษณะของเพลงที่ใช้ประกอบสื่อต่างๆ

3. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.1 ให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของเสียงที่มีผลต่ออารมณ์

3.2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างดนตรีและการแสดง

3.3 นักศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานด้านศิลปะการแสดง

4. กิจกรรมระหว่างเรียน

4.1 บรรยาย

4.2 ดูตัวอย่างดนตรีประกอบการแสดงและวิเคราะห์ร่วมกัน

4.3 อภิปราย ชักถาม

5. สื่อการสอน

5.1 เอกสาร

5.2 ตัวอย่างดนตรีประกอบการแสดง

5.3 สื่อโปรเจคเตอร์

6. การประเมินผล

6.1 สังเกตจากพฤติกรรมการเรียนรู้

6.2 การแสดงความคิดเห็น

6.3 บททดสอบความรู้

บทที่ 6

ดนตรีประกอบการแสดง

กัลยาณี สายสุข
อติวัชร พนางค์ไพศาล

ศิลปะการแสดง เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่ง que แสดงออกถึงจินตนาการความรู้สึกนึกคิด และเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึกเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อื่น โดยการใช้การแสดงในการสื่อสารอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ การแสดงนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก ล้วนแต่หลอมรวมศิลปะและการแสดงไว้ด้วยกัน โดยหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญคือ เสียง เนื้อหาในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงอิทธิพลของเสียง ดนตรีประกอบการแสดง และดนตรีประกอบสื่อ

1. อิทธิพลของเสียง

เสียง (Sound) มีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านต่างๆ ทั้งในด้านร่างกายจิตใจ และด้านสังคมวัฒนธรรม โดยเสียงอยู่ในวิถีชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตายไม่ว่าจะเป็นพิธีกรรมความเชื่อหรืองานรื่นเริงต่างๆ มนุษย์มักเลือกเสียงที่ไพเราะละมุนละไม ซึ่งเป็นเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยความตั้งใจและมีวัตถุประสงค์ตามความต้องการของมนุษย์ โดยเสียงที่มีลักษณะเป็นดนตรีอาจทำหน้าที่ในการประกอบพิธีกรรมหรือเพื่อสร้างความบันเทิงใจ มากกว่า เสียงหยาบ (Noise) ที่มีเสียงดัง แร่ง และกระด้าง ถือเป็นเสียงรบกวน ดังนั้นเสียงไพเราะ หรือเสียงดนตรี จึงมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากกว่าเสียงหยาบ โดยองค์ประกอบต่างๆ ของเสียงดนตรีส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ ดังนี้

1.1 ความช้าเร็ว (Tempo) มีอิทธิพลต่อผู้ฟังในการกระตุ้นกลไกการทำงานของร่างกายและทำให้เกิดการตอบสนองทางอารมณ์ได้ คือ จังหวะเร็วฟังแล้วเกิดความตื่นเต้นร่าเริงส่งผลให้ชีพจรเต้นเร็วขึ้น จังหวะปานกลางหรือจังหวะที่มีความเร็วใกล้เคียงกับการเต้นของหัวใจ ฟังแล้วทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย จังหวะช้าฟังแล้วเกิดความสงบ ส่งผลให้ชีพจรเต้นช้าลง นอกจากนี้จังหวะชนิดต่างๆ ก็ส่งผลต่ออารมณ์เช่นกัน เช่น จังหวะร็อค ทำให้เกิดความตื่นเต้น จังหวะมาร์ช ทำให้เกิดความฮึกเหิม เกิดพลัง เป็นต้น ดังนั้น จึงสามารถนำเอาจังหวะของดนตรีมาใช้ให้เกิดความสอดคล้องกับเหตุการณ์กิจกรรมที่ต้องการ

1.2 ระดับเสียง (Pitch) ความสูง - ต่ำ ของระดับเสียง เกิดจากจำนวนความถี่ของการสั่นสะเทือน มีหน่วยวัดเป็น เฮิรตซ์ (hertz) โดยเสียงที่มีความถี่สูงคือ เสียงสูง และเสียงที่มีความถี่ต่ำคือ เสียงต่ำ มนุษย์สามารถรับฟังเสียงที่มีความถี่ตั้งแต่ 20 - 20,000 เฮิรตซ์ หรือเสียงจากเครื่องดนตรี

ต่างๆ เช่น เปียโน มีความถี่ตั้งแต่ 30 - 5,000 เฮิรท์ซ ไวโอลินมีความถี่ตั้งแต่ 200 - 2,650 เฮิรท์ซ มนุษย์มีความไวต่อการได้ยินเสียงมากที่สุดในระหว่าง 1,000 - 6,000 เฮิรท์ซ ดังนั้น ในการฟังดนตรีจึงมักไม่ค่อยได้ยินเสียงที่มีความถี่ต่ำ เช่น เสียงเบส เสียงเซลโล หรือหากได้ยินเสียงก็จะไม่ค่อยชัดเจนนัก การพิจารณาเรื่องระดับเสียงจึงถูกนำไปใช้ในการสร้างเพลงหรือดนตรีในลักษณะต่างๆ เช่น ดนตรีสเปา ดนตรีกล่อมเด็ก เป็นต้น

1.3 ความเข้มของเสียง (Intensity) มีหน่วยวัดเป็นเดซิเบล มนุษย์สามารถรับฟังเสียงได้ตั้งแต่ 0 - 120 เดซิเบล เสียงพุดคุยธรรมดาอยู่ระหว่าง 50 - 60 เดซิเบล เสียงที่จัดว่าอยู่ในระดับที่เริ่มดังคือ ตั้งแต่ 80 เดซิเบล หากได้ยินเป็นเวลานานจะเริ่มก่อให้เกิดความเครียด และเสียงที่ดังมากกว่า 100 เดซิเบลจะมีแนวโน้มให้เกิดอันตรายแก่ประสาทรับฟัง หากฟังเสียงที่ดังคงที่เป็นระยะเวลาเวลานานจะส่งผลให้เกิดความเมื่อยล้า และทำให้เกิดการกระตุกเกร็งของกล้ามเนื้อ

1.4 คุณภาพของเสียง (Quality) เกิดจากคุณภาพของแหล่งกำเนิดเสียงที่เป็นปัจจัยที่ทำให้มีคุณภาพต่างกันน้อยแตกต่างกัน เสียงมนุษย์ หากมีคุณภาพของเสียงที่ชัดเจน ก้องกังวาน จะทำให้ผู้ฟังเกิดความสบายใจ ซึ่งเกิดจากแหล่งกำเนิดเสียงเช่น กลองเสียง อยัวยะช่วงลำคอ ปาก จมูก เป็นต้น ส่วนคุณภาพของเสียงเครื่องดนตรีแตกต่างกันที่วิธีการผลิตเสียง รูปแบบ วัสดุ ฯ ซึ่งคุณภาพของเสียงเป็นสิ่งแรกที่ดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง นอกจากนี้เสียงของเครื่องดนตรียังสนองต่อความต้องการและการนำไปใช้ให้เกิดความพึงพอใจทั้งผู้เล่นและผู้ฟัง

2. ดนตรีประกอบการแสดง

2.1 ดนตรีประกอบการแสดงตะวันตก

การแสดงตะวันตกเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ได้รับค่านิยมในวัฒนธรรมของตะวันตก มีวิวัฒนาการมาตั้งแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน ซึ่งการแสดงตะวันตกเป็นผลรวมของศิลปะหลายประเภท ได้แก่ โสตศิลป์ ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ ทั้งนี้ดนตรีสำหรับการแสดงมีหน้าที่หลักในการถ่ายทอดอารมณ์และเล่าเรื่องราวของการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ อีกทั้งมีส่วนช่วยเสริมอารมณ์เพิ่มอรรถรสให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยทั่วไปดนตรีประกอบการแสดงตะวันตกสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.1.1 ดนตรีประกอบการแสดงโอเปร่า

โอเปร่า คือ ละครที่มีบทเพลงและดนตรีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินเรื่องราว ละครชนิดนี้เรียกได้ว่าเป็นผลรวมของศิลปะหลายประเภท ได้แก่ วรรณคดี ศิลปะการละคร ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม การออกแบบฉาก ดนตรี และเครื่องแต่งกาย ซึ่งประกอบด้วยข้อความสั้นๆ หรือเรียกว่า "Libretto" ซึ่งโดยปกติเป็นการเล่นกลอนที่มีสัมผัสหรือไม่สัมผัสก็ได้ ร่วมกับบทเพลงที่เล่นอย่าง

ต่อเนื่องหรือเกือบจะต่อเนื่อง พร้อมกับฉากที่ประกอบด้วยทิวทัศน์ต่าง ๆ เครื่องแต่งกายนานาแบบ และการเคลื่อนไหวแสดงอากัปกิริยาที่หลากหลาย

โอเปร่าเป็นการแสดงที่ใช้การร้องเพลงในการดำเนินเรื่องราว ไม่มีการพูด โดยทั่วไปมีทั้งการร้องมีทั้งร้องเดี่ยว และร้องประสานเสียง ร่วมกับวงออร์เคสตรา องค์ประกอบของโอเปร่าจำแนก 8 ประเภท ดังนี้

1) Recitative เป็นบทสนทนาในโอเปร่าที่ใช้การร้องแทนการพูด ซึ่งเป็นการร้องที่เลียนแบบธรรมชาติของการเปลี่ยนเสียงสูงต่ำของการพูด มีลักษณะเด่นเป็นการเลียนแบบการพูดอย่างรวดเร็วและมีคำสนทนามาก อย่างไรก็ตามรูปแบบการร้องนี้จะไม่นำเสนอรูปแบบทำนองที่ไพเราะ ลักษณะทำนองเป็นการซ้ำโน้ตเสียงเดิม และคำร้องจะเป็นบทสนทนาแบบถาม-ตอบอย่างรวดเร็ว โดยทั่วไปสามารถแบ่ง Recitative ได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. Recitative Secco เป็นการร้องที่ประกอบด้วย Basso Continuo
2. Recitative Accompagnato เป็นการร้องที่ประกอบด้วยวงออร์เคสตรา

2) Aria เป็นบทร้องเดี่ยวที่เน้นความไพเราะของทำนองหลัก อีกทั้งเป็นการร้องที่สื่อถึงอารมณ์เป็นอย่างมาก โดยทั่วไปใช้สังคีตลักษณะแบบสามตอนหรือ A-B-A เรียกว่า อาเรียย้อยต้น (Da capo aria) ซึ่งเมื่อผู้ร้องเดี่ยวกลับมาร้องที่ท่อนแรกอีกครั้งจะมีการแต่งเติมทำนองด้วยการด้นสดโดยผู้ร้อง

3) Ensemble ในบางกรณีโอเปร่าอาจสามารถประกอบด้วยกลุ่มของนักร้องหลายคนได้ เช่น สองคน (duet) สามคน (trio) สี่คน (quartet) หรือมากกว่านั้น เพื่อเป็นการเสริมอารมณ์ของตัวละครให้สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้มากยิ่งขึ้น สำหรับกลุ่มนักร้องประสานเสียง (Chorus) ใช้เพื่อสนับสนุนผู้ร้องเดี่ยว และสามารถร้องได้อย่างอิสระ บางครั้งการร้องประสานเสียงทำหน้าที่ในการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนการแสดงท่าทางอากัปกิริยาต่าง ๆ ของตัวแสดงหลัก

4) Orchestra วงออร์เคสตรามีหน้าที่ในการสนับสนุนการแสดงโอเปร่า เพื่อสร้างดนตรีประกอบที่ให้อารมณ์เพลงเหมาะสมสำหรับแต่ละฉาก อีกทั้งวงออร์เคสตรายังมีหน้าที่แสดงบทเพลงก่อนการแสดงโอเปร่าเรียกว่า Overture และระหว่างการสลับฉาก (Interlude) เรียกว่า Sinfonias

5) **Libretto** คือ บทละครหรือบทร้องของโอเปร่า โดยทั่วไปผู้ประพันธ์โอเปร่ามี Librettist เป็นผู้ประพันธ์บทละครหรือบทร้อง ซึ่งทำหน้าที่ในการเขียนบทร้องโดยใช้ข้อมูลเชิงลึกของโอเปร่าเรื่องนั้น ๆ ในการสร้างบทบาทของตัวละครและเนื้อเรื่อง

6) **Dance** หรือ ระบำ ในโอเปร่าแทบทุกเรื่องมักมีบางตอนของฉากใดฉากหนึ่งที่มีระบำประกอบ บางครั้งอาจเป็นระบำบัลเลต์ ซึ่งมักจะมาคู่กันกับโอเปร่าแบบฝรั่งเศส (French Opera) บางครั้งอาจเป็นลักษณะอื่น ๆ เช่น ระบำพื้นเมือง การเต้นรำแบบต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องของโอเปร่า

7) **Acts and Scenes** หมายถึง องก์และฉาก โอเปร่าเหมือนกับละครทั่วไป มีการแบ่งเป็นตอนๆ เรียกว่า องก์ และแบ่งย่อยลงไปเป็นฉาก

8) **Leitmotif** ในโอเปร่าบางเรื่อง ผู้ประพันธ์จะมีแนวทำนองต่าง ๆ แทนตัวละครแต่ละตัว หรือแทนเหตุการณ์ แนวทำนองเหล่านี้จะปรากฏอยู่ตลอดเวลาในโอเปร่า เพื่อแทนตัวละคร หรือเหตุการณ์นั้น ๆ

การสร้างสรรคโอเปร่าเริ่มต้นด้วยบทร้อง ซึ่งผู้ประพันธ์เพลงจะนำมาร้อยเรียง โดยใช้เสียงดนตรีเป็นสื่อในการถ่ายทอดอารมณ์และเล่าเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ จุดเด่นของโอเปร่า คือ การขับร้อง ผู้แสดงซึ่งล้วนแล้วแต่มีความชำนาญฝึกฝนการขับร้องมาอย่างจริงจัง ทำให้สามารถขับร้องเพลงเพื่อสื่อถึงความรู้สึกและความงดงามผู้ชมได้รับรู้และซึมซับความงดงาม



ภาพที่ 6.1 การแสดงโอเปร่า

ที่มา: <http://www.upaf.org/florentine-opera-company>

2.1.2 บัลเลตต์

บัลเลตต์เป็นการแสดงบนเวทีที่ตัวละครใช้การเต้นรำเป็นหลักในการสื่ออารมณ์ และความรู้สึกต่าง ๆ ไม่มีบทเจรจา มีการแต่งตัว มีการจัดฉาก มีการใช้ดนตรีประกอบ และใช้วงออร์เคสตราในการบรรเลง การแสดงบัลเลตต์มีการแบ่งเป็นองก์ เป็นฉาก และมีบทเพลงนำ บทเพลงที่ใช้สำหรับบัลเลตต์เป็นเพลงบรรยายเรื่องราว มีการใช้ทำนองนำ (Leitmotif) เพื่อแทนตัวละครหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ และครั้งใดที่ตัวละครตัวหนึ่งปรากฏขึ้น ดนตรีจะบรรเลงแนวทำนองนี้ทุกครั้ง อีกหน้าที่หนึ่งที่สำคัญของดนตรี คือ การสื่ออารมณ์ต่าง ๆ ให้เป็นไปตามเรื่องราวที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความดีใจ ความเสียใจ เป็นต้น

ตัวละครในบัลเลตต์จะไม่มีบทเจรจาหรือเจรจาโดยใช้ภาษาพูด แต่ใช้ดนตรีและการเคลื่อนไหวในลักษณะของการเต้นเป็นการสื่อแทนภาษาต่าง ๆ ดนตรีจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ลักษณะพิเศษของบัลเลตต์ คือ การใช้ปลายเท้าเต้น โดยการเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ด้วยการใส่รองเท้าบัลเลตต์ที่หนุนให้เท้าสามารถเหยงได้อย่างมั่นคง ผู้คิดค้นท่าเต้นจึงเป็นผู้ที่มีความสำคัญมากสำหรับการแสดงลักษณะนี้

เสน่ห์ของบัลเลตต์ คือ ดนตรีบัลเลตต์มักมีหลากหลายอารมณ์ เพื่อมุ่งบรรยายเรื่องราวที่ผู้ประพันธ์ตั้งใจไว้ ท่วงท่าต่างๆ ที่ผู้คิดประดิษฐ์ขึ้นให้สอดคล้องกับทำนองดนตรี ได้รับการถ่ายทอดเป็นท่าทางอันสมบูรณ์แบบด้วยผู้แสดงนำหญิง เป็นความงามของบัลเลตต์อย่างแท้จริงที่ผู้ชมเฝ้ารอคอยที่ชื่นชม นอกจากนี้ผู้แสดงนำชายที่มีท่วงท่าสง่างามโลดโผน และผู้แสดงประกอบจำนวนมากที่เคลื่อนไหวอย่างพร้อมเพรียงกัน



ภาพที่ 6.2 การแสดงบัลเลตต์

ที่มา: http://www.huffingtonpost.com/carla-escoda/mariinsky-ballet_b_1963829.html

2.1.3 ละครเพลงเวทีหรือบรอดเวย์

ละครเพลงเวที หรือบรอดเวย์ เป็นศิลปะการแสดงที่พัฒนามาจากโอเปร่าซวงหัว ซึ่งเป็นการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อให้กับรสนิยมของคนอเมริกัน ละครเพลงเวทีเป็นศิลปะที่เป็นการรวมกันขององค์ประกอบของการแสดงต่าง ๆ มากมาย ทั้งแสง เสียง ฉาก เนื้อเรื่อง เนื้อร้อง บทร้อง ทำนองเพลง เพลงประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย และการเต้นรำ โดยการแสดงประเภทนี้เน้นหนักทั้งในด้านเนื้อร้อง บทร้อง และทำนองเพลง รวมไปถึงการเต้นรำที่ใช้ประกอบเพลง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างขึ้นเพื่อเป็นเพลง “ฮิต” บทร้องจึงมีความสำคัญมาก เนื้อเรื่องโดยมากมักมีเรื่องราวที่สะท้อนมาจากชีวิตจริง เรื่องตลกขบขันเบาสมอง เรื่องความรัก เรื่องลึกลับ เรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องราวจากวรรณคดี เรื่องจากเทพนิยาย เรื่องราวจากเหตุการณ์ที่น่าจดจำ เป็นต้น ดนตรีประกอบที่ใช้มีหลากหลายแนว หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นโอเปร่า เพลงสมัยนิยม เพลงร็อก เพลงแจ๊ส เป็นต้น



ภาพที่ 6.3 การแสดงบรอดเวย์เรื่อง Mamma Mia!

ที่มา: <http://www.broadway.com/shows/mamma-mia/buzz/>

จุดเด่นละครเพลงบรอดเวย์ คือ ฉาก เครื่องแต่งกายอันตระการตา ผสมกับพื้นฐานสำคัญในเรื่องการสร้างสรรคเพลงและดนตรี รวมทั้งการเต้นที่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่อง ประกอบกับแสง สี เสียง และเทคนิคของการจัดฉาก การเปลี่ยนฉาก ความนึกไม่ถึงขององค์ประกอบในเรื่องเหล่านี้ทำให้เป็นที่ระทึกใจของผู้ชมในความแปลกใหม่เสมอ เนื้อเรื่องของละครมักจะเป็นเรื่องใกล้ตัวผู้ชม ทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างตลอด โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้คนส่วนใหญ่มีความเข้าใจเป็นอย่างดี ด้วยสิ่งเหล่านี้จึงทำให้ผู้ชื่นชอบละครเพลง

บรอดเวย์ อีกทั้งความทันสมัยของเรื่องราวและองค์ประกอบของละครที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาควบคุมทำให้ละครดูสมจริงมากยิ่งขึ้นทุกที รวมถึงผู้แสดงที่มีความสามารถสูงทั้งในด้านการร้องเพลง การเต้นรำ และการแสดง เป็นจุดเด่นที่ให้ผู้ชมชื่นชอบละครประเภทนี้

2.2 ดนตรีประกอบการแสดงของไทย

ดนตรีไทยมีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย ทำหน้าที่รับใช้คนในสังคมทั้งในด้านของพิธีกรรมความเชื่อและความบันเทิง จนเกิดเป็นแบบแผนการบรรเลงดนตรีและบทเพลงที่ใช้ประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในพิธีกรรมและการแสดงนั้นๆ โดยมีบทเพลงที่นักดนตรีกำหนดขึ้นเพื่อใช้บรรเลงแทนอาการกิริยา พฤติกรรม และการเคลื่อนไหว ทั้งนี้ ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงของไทย มุ่งเน้นที่การแสดงนาฏศิลป์ ซึ่งสามารถออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

2.2.1 ดนตรีที่ใช้ประกอบระบำรำฟ้อน

ดนตรีที่ใช้ประกอบระบำรำฟ้อนแบ่งออกเป็นดนตรีประกอบรำและระบำมาตรฐาน และดนตรีประกอบการแสดงพื้นเมือง

การรำและระบำมาตรฐานเป็นศิลปะการรำรำประกอบดนตรีและการขับร้อง ที่ไม่ดำเนินเป็นเรื่องราว บทขับร้องในการรำเข้ากับทำนองเพลง มีการแต่งกายสอดคล้องกับการแสดง หากเป็นระบำมาตรฐานมักแต่งกายยืนเครื่องพระนางหรือแบบอย่างตามราชสำนัก เช่น ระบำเทพบันเทิง ระบำดาวดึงส์ ระบำกฤดาภินิหาร เป็นต้น วงดนตรีนิยมบรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ทั้งวงปี่พาทย์ไม้แข็งและวงปี่พาทย์ไม้นวม

การแสดงพื้นเมือง มีองค์ประกอบต่างๆ ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งส่งผ่านให้เห็นจาก เครื่องแต่งกาย การขับร้อง กระบวนท่ารำ และเครื่องดนตรี ส่วนดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงพื้นเมืองก็มีความแตกต่างกันตามเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น เช่น ดนตรีพื้นบ้านอีสาน ประกอบด้วยเครื่องดนตรีในท้องถิ่น ได้แก่ แคน โหวด โปงกลาง เป็นต้น โดยมีท่วงทำนองเพลงที่กระชับ รวดเร็ว และสนุกสนาน เช่น เจ็บบ้องไฟ เจ็บแหยไข่มดแดง ฟ้อนภูไท เป็นต้น



ภาพที่ 6.4 การแสดงพื้นบ้านอีสาน

ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/mblog/entry.php?id=908472>

2.2.2 ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงโขนละคร

โขน เป็นศิลปะชั้นสูงที่เก่าแก่ ได้รับการพัฒนาและรวมเอาศิลปะการแสดงหลายแขนงมารวมเข้าไว้ด้วยกัน โดยนำวิธีการแสดงและการแต่งกายมาจากการเล่นซังนาตติกดาบรพรพ์ ทำรำทำสู้ ผาดโผนมาจากการต่อสู้กระบี่กระบอง รวมถึงศิลปะในการพากย์ การเจรจา ในการแสดงผู้แสดงจะต้องใส่หัวโขนครอบบนศีรษะ ไม่มีการพูดบท ใช้ท่วงท่าและทำรำในการแสดงอารมณ์ ส่วนการแสดงละครนั้น เดิมผู้แสดงก็ไม่มีบทพูดเช่นเดียวกัน การแสดงทั้งสองประเภทจะต้องใช้คนพากย์ซึ่งทำหน้าที่ทั้งการพากย์และการเจรจา ดังนั้น จึงต้องใช้บทเพลงเพื่อบรรเลงประกอบอากัปกิริยาการเคลื่อนไหวต่างๆ โดยแต่ละทำนองเพลงจะบ่งบอกหรือเป็นสัญลักษณ์ของกริยาอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครซึ่งเป็นที่เข้าใจตรงกันระหว่างนักแสดงและนักดนตรี โดยเพลงที่นำมาใช้บรรเลงประกอบการแสดงนี้เรียกว่า “เพลงหน้าพาทย์”



ภาพที่ 6.5 การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์

ที่มา: <http://www.sarakadee.com>

เพลงหน้าพาทย์ คือ เพลงที่ใช้บรรเลงประกอบบอากับกิริยาอาการ อารมณ์ และ พฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร และยังเป็นเพลงประกอบกิริยาที่สมมติขึ้นแต่ไม่เห็นตัวตน เช่น เพลง สาธุการ เพลงตระเชิญ เป็นเพลงสำหรับเชิญเทพยดาให้เสด็จมาร่วมในพิธี การใช้เพลงหน้าพาทย์คล้าย กับการใช้คำราชาศัพท์ โดยต้องพิจารณาถึงฐานะ ตำแหน่ง ของตัวละครหรือบุคคล ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1) หน้าพาทย์สามัญ ใช้กับกิริยาของบุคคลทั่วไป ตัวละครที่เป็นสามัญชน หรือ ลิง และยักษ์ ได้แก่ เพลงเสมอ เพลงเชิด เพลงกรวานอก เพลงโอด เพลงลา เพลงปฐม เป็นต้น

2) หน้าพาทย์ชั้นกลาง ใช้กับกิริยาของบุคคลชั้นสูงขึ้นมา เช่น กษัตริย์ หรือเทพเจ้า ทั่วไป ได้แก่ เพลงเหาะ เพลงกระบองกัน เพลงชำนานู เพลงตระนิมิต เพลงคูกพาทย์ เพลงกลม เป็นต้น

3) หน้าพาทย์ชั้นสูง ใช้กับกิริยาของเทพผู้สูงศักดิ์ ได้แก่ เพลงสาธุการ เพลงบาทสกุณี เพลงตระพระประโคนธรรพ เพลงตระนิมิต เพลงตระเทวาประสิทธิ์ เป็นต้น

ทั้งนี้ ได้ยกตัวอย่างบทเพลงและความหมายของเพลงหน้าพาทย์ ตามที่ มন্ত্রী ตราโมท (2534: 156 - 159) ได้กล่าวไว้ดังนี้

เพลงเสมอ เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้บรรเลงประกอบกิริยาไปมาระยะใกล้ๆ เช่น จาก ห้องหนึ่งไปอีกห้องหนึ่ง จากห้องนอนไปห้องรับแขก

เพลงเหาะ เป็นหน้าพาทย์ใช้บรรเลงประกอบกิริยาเหาะเหินเดินอากาศของเทวดา หรือมนุษย์

เพลงโอด เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้บรรเลงประกอบกิริยาร้องไห้ สลบ หรือ ตาย

เพลงตระนิมิต เป็นเพลงหน้าพาทย์ใช้บรรเลงประกอบการแสดงอภินิหารหรือการว่า
อาคมคาถาบันดาลให้เกิดสิ่งต่างๆ

เพลงกระบอกกัน เป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงอภินิหาร
เช่นเดียวกับตระนิมิต และยังเป็นเพลงประกอบการประสิทธิประสาทพรให้เกิดสิริมงคลหรือความสำเร็จ

3. ดนตรีประกอบสื่อ

ดนตรีหรือเพลง เป็นภาษาสากลในการสื่อสารที่ใช้กันทั่วโลกให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ดังนั้นจึง
ถูกนำมาใช้ประกอบในสื่อต่างๆ ทั้ง ภาพยนตร์ ละครและการแสดงต่างๆ รวมทั้งการโฆษณา เพื่อช่วย
สื่อความหมายของภาพ เรื่องราว ตัวละคร กิริยาอาการ ความคิด ฯ และยังเป็นการลดระยะเวลาในการ
อธิบายความให้ผู้ชมผู้ฟังเข้าใจความได้ตามที่ต้องการมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น

3.1 ดนตรีประกอบสื่อโฆษณา

เพลงโฆษณาแตกต่างจากเพลงทั่วไปเนื่องจากไม่ได้มุ่งเน้นไปในด้านความงามของเสียงเพลง มี
ขนาดหรือความยาวที่สั้นกว่าเพลงทั่วไปตามลักษณะของสื่อที่กำหนดไว้ ส่วนใหญ่มีความยาวเพียง 15 -
60 วินาที นอกจากนี้เพลงโฆษณายังต้องมีเนื้อหาเพลงสั้นกระชับได้ใจความทุกคำ เพราะเวลาที่ใช้ไปกับ
เพลงนั้นๆ ต้องใช้เงินทุนสำหรับซื้อเวลาออกอากาศ จึงไม่สามารถเสียเวลาและเงินทุนเพื่อนำหนักทาง
ศิลปะได้มากเหมือนเพลงทั่วไป (ธนุพรรษ์ ยาห้วม, 2551: 11) โดยประโยชน์ของเพลงโฆษณาช่วยใน
การสร้างจดจำ (Remembrance) ทำให้ผู้บริโภคจดจำสินค้าได้จากเพลงประกอบโฆษณา
โดยเฉพาะเนื้อเพลงนั้นมีชื่อตราสินค้าอยู่ด้วย รวมทั้งยังช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย (Appealing) หากเป็น
เพลงโฆษณาที่ตรงกับค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย ผู้บริโภคจะหยุดฟังและมีแนวโน้มในการเกิดทัศนคติ
ที่ดีกับตราสินค้านั้นๆ ทั้งนี้ เพลงโฆษณาที่ดีต้องมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสินค้า หรือส่งเสริมให้
โฆษณามีความโดดเด่น รวมทั้งบอกถึงประโยชน์ของสินค้าแทนคำพูด ตลอดจนให้ผู้บริโภครู้จักสินค้านั้นๆ
ได้มากขึ้น

3.1.1 การแบ่งประเภทเพลงประกอบโฆษณา

เพลงประกอบโฆษณา สามารถแบ่งประเภทได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) แบ่งตามลักษณะเพลงประกอบโฆษณา

- จิงเกิ้ล (Jingle) เพลงขนาดสั้นที่ใช้ในการโฆษณา โดยมีท่อนสูงหนึ่งท่อน
หรือมากกว่าเพื่อบอกเล่าหรือบรรยายสรรพคุณ คุณประโยชน์ คุณสมบัติของสินค้า ซึ่งอาจเป็นเพลงที่
แต่งขึ้นใหม่สำหรับสินค้านั้นๆ โดยเฉพาะ เนื้อเพลงมีชื่อตราสินค้า คุณลักษณะของสินค้า หรือคำขวัญ
โดยมุ่งหมายให้สินค้านั้นมีเอกลักษณ์ เป็นที่จดจำและยอมรับ นอกจากนี้ยังมีการนำเอาบทเพลงที่เป็นที่

นิยมมาใช้เป็นเพลงประกอบโฆษณา หรือนำมาใช้เนื้อร้องใหม่ เพื่อให้ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับบทเพลงอยู่ก่อนแล้ว

- เพลงที่เรียบเรียงขึ้นใหม่โดยไม่มีเนื้อร้อง (Music Score) เป็นทำนองเพียงอย่างเดียว เพื่อใช้ประกอบภาพ คำพูด หรือ เสียงของนักแสดงในโฆษณา เพื่อสร้างอารมณ์ให้คล้อยตามและมีความสมบูรณ์มากขึ้น

- วลี หรือประโยคสั้นๆ (Music Tag) มักนำมาใช้ตอนท้าย หรืออาจเป็นคำขวัญ ชื่อสินค้าหรือบริการ เพื่อเน้นให้เกิดความจดจำเป็นพิเศษ

นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงประกอบอื่นๆ เช่น เสียงฝนตก เสียงลม เสียงบนท้องถนน เพื่อสร้างความสมจริงของเหตุการณ์ต่างๆ ในโฆษณา

2) แบ่งตามการใช้ประโยชน์

- เพลงที่ใช้สำหรับสร้างความจดจำของสินค้า โดยเน้นชื่อของสินค้าในเนื้อร้อง เพื่อให้ชื่อสินค้าติดหูผู้บริโภค บอกเล่าถึงคุณลักษณะของสินค้า ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจได้โดยฉับพลัน

- เพลงที่ใช้สำหรับเสริมแนวคิดของสินค้า โดยเพลงลักษณะนี้อาจไม่มีชื่อของตราสินค้าอยู่เลยก็ได้ แต่เป็นการสร้างอารมณ์ให้คล้อยตามไปกับภาพและปิดท้ายด้วยการพูดของผู้ประกาศ

- เพลงที่ใช้สำหรับสร้างภาพลักษณ์ให้แก่สินค้า โดยเพลงมีเนื้อความที่เน้นความสร้างสรรค์และजरโรงสังคม

- เพลงที่ใช้สำหรับสร้างบรรยากาศและสีสัน เป็นการสร้างบรรยากาศให้กับโฆษณาในการสื่ออารมณ์ อาจมีเนื้อร้องหรือไม่ก็ได้

เพลงโฆษณามีอิทธิพลต่อจิตใจและอารมณ์ โดยเพลงจะช่วยให้การสร้างภาพของสินค้าในใจผู้บริโภค เนื่องจากบทเพลงสามารถสร้างความจดจำได้ดีกว่าคำพูด หากผู้บริโภคได้ฟังเพลงโฆษณา และคิดตามโดยเชื่อมโยงกับสินค้า ก็จะเป็นการสร้างเอกลักษณ์และภาพของสินค้าให้อยู่ในจิตใจของผู้บริโภคได้ รวมทั้งเพลงสามารถโน้มน้าวจิตใจให้มีทัศนคติในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อสินค้าได้ หากผู้บริโภคมีทัศนคติในเชิงบวกต่อโฆษณาและเพลงประกอบโฆษณา ก็มีแนวโน้มที่จะซื้อสินค้าหรือบริการนั้นๆ แต่หากผู้บริโภคมีทัศนคติในเชิงลบก็จะส่งผลต่อพฤติกรรมในการซื้อสินค้าได้ นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลในด้านของพฤติกรรมที่แสดงออกด้วยโดยการเลียนแบบ เช่น การร้องเพลง หัดเล่นเครื่องดนตรี เป็นต้น เนื่องจากเพลงได้เข้าไปอยู่ในความทรงจำและทำให้เกิดพฤติกรรมการซื้อ ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการโฆษณา

3.1.2 บทบาทหน้าที่ของเพลงโฆษณา

1) สร้างเอกลักษณ์และบุคลิกของสินค้าและบริการ ซึ่งเพลงทำให้เกิดความจดจำของสินค้าที่จะคงอยู่ในจิตใจของผู้บริโภค แม้ว่าสินค้าและบริการนั้นๆ จะมีการปรับเปลี่ยนไปตามกระแสของผู้บริโภค

2) สร้างความน่าสนใจให้กับโฆษณา โดยส่วนใหญ่โฆษณาจะเน้นไปที่การพูดเพื่อบรรยายสรรพคุณ ลักษณะสินค้า ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย บางครั้งผู้ชมจึงเบนความสนใจไปยังสิ่งอื่นเมื่อมีโฆษณา แต่หลายครั้งที่ผู้ชมยังคงดูโฆษณาเนื่องจากเพลงและเสียงประกอบโฆษณาเรื่องนั้นๆ ดึงดูดความสนใจของผู้ชม

3) สร้างความจดจำโฆษณา เพลงโฆษณาสามารถทำให้ผู้บริโภคมีความพึงพอใจที่จะจดจำโฆษณา และเมื่อจดจำโฆษณาได้ก็หมายถึงจดจำตัวสินค้าและบริการได้เช่นกัน

4) สร้างอารมณ์และรักษาอารมณ์ในตัวโฆษณา เนื่องจากโฆษณามีเวลาสั้นๆ ในการสื่อความ เพลงและเสียงประกอบโฆษณาจึงเป็นส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ร่วมที่ต้องการได้ภายในเวลาสั้นๆ ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย รวมทั้งทำให้โฆษณามีความสั่นไหวหรือเป็นลูกเล่นตามความต้องการของผู้สร้างโฆษณา

5) ส่งเสริมภาพพจน์ของสินค้าและบริการ เพลงโฆษณเป็นส่วนช่วยโน้มน้าวให้ผู้ชมมีมุมมองที่ดีต่อสินค้าและบริการ เช่น การใช้บทเพลงที่มีความลึกซึ้งและส่งเสริมให้เกิดจินตนาการร่วมกับภาพโฆษณา แทนการบรรยายหรือใส่ข้อความลงในโฆษณาเพื่อบอกเล่าถึงคุณประโยชน์ที่บริษัทผู้ผลิตสินค้าได้ให้แก่สังคม จะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกซาบซึ้งกินใจได้มากกว่า

6) ใช้เพลงแทนคำพูด บางโฆษณาไม่ต้องใช้คำพูดหรือการบรรยายในการสื่อความ แต่ใช้บทเพลงหรือเสียงประกอบเพื่อบอกเล่าเรื่องราวไปตามภาพที่ปรากฏ

7) สร้างความต่อเนื่องให้กับโฆษณา เพลงโฆษณช่วยในการเชื่อมโยงเรื่องราวต่างๆ จากการตัดต่อภาพ การลำดับภาพ หรือการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือตัวละครในโฆษณา

8) กำหนดทิศทางของโฆษณา บางครั้งในการทำโฆษณาได้เริ่มต้นจากเพลงประกอบโฆษณาก่อนที่จะเริ่มการถ่ายทำภาพหรือบทบรรยายต่างๆ ให้สอดคล้องเหมาะสมกับเพลง

ในการทำเพลงโฆษณาต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำมาสร้างเป็นละครหรือการแสดงต่างๆ ได้ เพื่อขยายความของสินค้า ไม่ใช่เน้นเฉพาะความเพลินเพลินหรือความไพเราะเพียงอย่างเดียวซึ่งไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดการซื้อได้ รวมทั้งเพลงประกอบโฆษณาต้องมีความเป็นเอกลักษณ์และประเด็นเนื้อหาของเพลงไม่ควรมากกว่า 2 ประเด็น เพราะทำให้ขาดความโดดเด่นและไม่มีจุดขายที่ชัดเจน ทำนองที่เลือกใช้ต้องเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ ลักษณะของสินค้า อารมณ์ของตัวโฆษณา ที่สำคัญคือต้องเป็นทำนองที่มีความยาวไม่มากนัก มีทำนองซ้ำๆ สามารถร้องตามและจดจำได้ง่าย

นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงกลุ่มเป้าหมายเพื่อเลือกใช้เพลงที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความชอบและรสนิยม

3.1.3 การเลือกใช้ดนตรีในการประกอบโฆษณา

ดนตรีมีส่วนช่วยให้กระตุ้นความรู้สึกเชิงพาณิชย์ กระตุ้นความชื่นชอบสินค้า สร้างความอยากบริโภคสินค้า ซึ่งการเลือกดนตรีที่เหมาะสมกับงานโฆษณามีส่วนช่วยให้โฆษณามีความโดดเด่นมากขึ้น โดยทั่วไปดนตรีที่นำมาใช้ในงานโฆษณาถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สื่อถึงกลุ่มเป้าหมาย ก่อให้เกิดการรับรู้ในความหมายที่เกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อให้ผู้บริโภครับรู้ถึงลักษณะของสินค้า ข้อแตกต่างของสินค้าที่หือต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนใจต่อโฆษณาที่เป็นทั้งเครื่องมือส่งข่าวสารการขาย แต่ทั้งนี้สินค้าแต่ละประเภทจะมีดนตรีที่ใช้เหมาะสมแตกต่างกัน สำหรับการเลือกใช้ดนตรีเพื่อการประกอบโฆษณาต้องคำนึงถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโฆษณา ภาษาที่ใช้มีความเข้าใจง่าย แนวเพลงที่ใช้มีความเหมาะสมกับกลุ่มของผู้บริโภคสินค้า มีการใช้เสียงประสานที่เหมาะสมกับบทเพลง เนื้อเพลงมีการสร้างจุดเด่นเช่น มีการเน้นชื่อของสินค้าทำให้เป็นที่น่าจดจำยิ่งขึ้น

ตัวอย่างการบทเพลงสำหรับโฆษณา

1) เลย์ กลิ่นเนยกระเทียม บทเพลงโดยบริษัทไทเทเนียม เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด เพลงที่ใช้เป็นบทเพลงขนาดสั้น แต่งใหม่ มีลักษณะเป็นจิงเกิ้ล แนวเพลงที่ใช้เป็นฮิปฮอปและแร็ป มีรายละเอียด ดังนี้

หัวข้อ	รายละเอียด
ลักษณะสินค้า	มันฝรั่งทอดกรอบ ตรา เลย์
รสชาติ	กลิ่นหอยเชลล์อบเนยกระเทียม
กลุ่มเป้าหมาย	วัยรุ่นตอนต้น,วัยรุ่นตอนปลาย
คำขวัญ	รักเลย รักเลย
แนวคิด	หลงรักรสชาติใหม่ของซัมเมอร์ เลย์ กลิ่นหอยเชลล์อบเนยกระเทียม
Key Message	Lays, Summer, Love, Party, Fun, Happy, Holiday, กลิ่นหอยเชลล์อบเนยกระเทียม
แนวเพลง	ฮิปฮอป, แร็ป
พรี่เซ็นเตอร์	ณเดชน์ คูกิมิยะ และอูริสยา เสเปอร์บันด์
เรื่องราวในโฆษณา	Pirate In Love เป็นเรื่องราวความสนุกตื่นเต้นของกัปตันแบร์รี่ ที่นำลูกเรือออกเดินทางตามหาความอร่อย ในซัมเมอร์นี้ จนได้พบกับ เลย์กลิ่นหอยเชลล์อบเนยกระเทียม ที่เญาญาและแก๊งค์เพื่อนสาวชาวเกาะกำลังลิ้มรสอย่าง เอร์รี่อร่อยในงานปาร์ตี้

	ริมชายหาดแห่งหนึ่งจนกระทั่งเมื่อกับตันแบร์รี่ได้ลิ้มลองบ้าง ก็เกิดอาการตกหลุมรักรสชาติใหม่ของซิมเมอร์นี่เข้าอย่างไม่รู้ตัว
ความยาว	30 วินาที



ภาพที่ 6.6 เนื้อเพลงของโฆษณาเลย์ กลิ่นทอยเซลล์ อบเนยกระเทียม
ที่มา: กนกวรรณ พันสีหิวารกุล

2) โอริโอ โดย บริษัท เอฟซีบีกรุงเทพ จำกัด เพลงที่ใช้เป็นบทเพลงขนาดสั้น แปลงคำร้องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยเพื่อให้เข้าใจง่าย รายละเอียดดังนี้

หัวข้อ	รายละเอียด
ลักษณะสินค้า	แซนด์วิชคุกกี้ที่ประกอบด้วยเวเฟอร์ช็อกโกแลต 2 ชั้นและมีไส้ครีม รสหวาน อยู่ระหว่างกลาง
รสชาติ	ช็อกโกแลต ครีมรสหวาน
กลุ่มเป้าหมาย	เด็ก และวัยรุ่นตอนต้น (ประถม-มัธยม)
คำขวัญ	บิต ชิมครีม จุ่มนม
แนวคิด	Play with Oreo (สนุกกับโอริโอ) ได้ทุกแบบทุกท่าทุกเวลา
Key Message	สนุก บิต ชิม จุ่ม เล่น ฝัน กล้า จินตนาการ อร่อย
บริษัทผู้ผลิตโฆษณา	The Martin Agency
ผู้ผลิตเพลงโฆษณา	วง Electro-Pop ฝรั่งเศส Yelle
เรื่องราวในโฆษณา	ดินแดนอนิเมชันชื่อว่า “Wonderfilled” สนุกกับโอริโอ้ตลอด เวลา ไม่ว่าจะ เป็นบิตเป็น เกลียว เลี้ยว ต้ม กลิ้ง ซ้อนทับ จุ่ม และการสร้างแรงบันดาลใจ จินตนาการที่จะเล่นกับรูปทรงกลมๆ ไม่เพียงแค่ว่าสนุกแต่เป็นอะไรก็ได้ในชีวิตประจำวัน
ความยาว	30 วินาที

เนื้อเพลง ประกอบ โฆษณา Play with Oreo (สนุกกับโอริโอ้)

ลองซิ ลองดู บิตดี ชิมซิ จุ่มดี เคี้ยวดี
 บอกซิ อยากรู้ กลิ้งซิ กองดี โยนซิ อร่อยดี
 ลองซิ ลองดู กินนิค เล่นนิค หักนิค มั่นดี
 บอกซิ อยากรู้ แบ่งนิค จุ่มนิค กล้าคิด ฝันดี
 สนุกกับโอริโอ้ได้ที่ไหนก็อร่อยคำโต (โตโต)
 ทำตามใจจะเล่นยังไงเต็มที่เลยด้วยโอริโอ้ (เฮ้)
 อร่อยง่ายอย่างนี้ ทำตามทีคิดไว้ได้เลย ลอง สนุก ได้ที่โอริโอ้

ตัวอย่าง 6.1 เนื้อเพลงของโฆษณาโอริโอ้

ที่มา: กนกวรรณ พันสีหิธรกุล

3) เอลเซ่ เลเยอร์เค้ก บทเพลงโดย บริษัท เมเจอร์ แอ็ดเวอร์ไทซิง จำกัด เพลงที่ใช้เป็น บทเพลงขนาดสั้น ที่นำเพลงลูกทุ่ง คือ เพลงสมศรี 1992 เพลงเด็กดอยใจดี เพลงอย่าขอมอสา เพลง ชอบไหม มาเรียบเรียงเสียงประสานและแปลงคำร้องใหม่ เพื่อให้เข้ากับโฆษณา รายละเอียดดังนี้

หัวข้อ	รายละเอียด
ลักษณะสินค้า	ขนมเลเยอร์เค้ก ตราเอลเซ่
รสชาติ	วนิลา
กลุ่มเป้าหมาย	คนต่างจังหวัด
คำขวัญ	ถูกใจ...ถูกใจ ใคร ๆ ก็อยากชิม
Key Message	ราคาถูก, กลิ่นหอม, นุ่ม, รสชาติอร่อย
แนวเพลง	ลูกทุ่ง
ความยาว	30 วินาที

เพลง	เนื้อดั้งเดิม	เนื้อเพลงในโฆษณา
1.เพลง เด็กดอยใจดี ศิลปิน นื่องมาลัย	ผมเอาแครอทมาฝาก อยากให้ เธอได้กิน	หนูเอาเอลเซ่มาฝาก อยากให้ คุณได้กิน
2.เพลง สมศรี 1992 ศิลปิน ยิ่งยง ยอดบัวงาม	ข้าวคราวเจียบหายไปสองสาม ปี	อยากชิมเอลเซ่ สักสองสามคำ
3.เพลง อย่าขอมอสา ศิลปิน ค้อย หมวกแดง	บอกว่าอย่าขอมอสา บอกว่า อย่าขอมอสา ไม่รู้มอสาเขา สำแบบไหน	บอกว่าอยากลองเอลเซ่ บอกว่า อยากลองเอลเซ่ ไม่รู้เอลเซ่ ถูกใจแค่ไหน
4.เพลง ชอบไหม ศิลปิน อาภาพร นครสวรรค์	ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ รูปร่างหน้าตา แบบนี้ ถามหน้อยเออะพี ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ	ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ เอลเซ่ราคา สามบาท รสชาติถูกปาก ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ ชอบมี๊ะ

ตัวอย่างที่ 6.2 เนื้อเพลงของโฆษณาเลเยอร์เค้ก ตรา เอลเซ่

ที่มา: กนกวรรณ พันสีหิวิรกุล

บทสรุป

ดนตรีเป็นหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การแสดงในลักษณะต่างๆ เกิดความความสมบูรณ์ทั้งในด้านการสื่อความ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด หรือสะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละวัฒนธรรม เพื่อตอบสนองทางด้านสุนทรีย์ะ รวมทั้งการบรรลุจุดมุ่งหมายตามเป้าประสงค์ที่มีความเฉพาะเจาะจงในเชิงพาณิชย์ โดยมีอิทธิพลของเสียงเป็นหลักพื้นฐานหนึ่งในการพิจารณาการสร้างดนตรีเพื่อนำไปสู่การสร้างดนตรีประกอบการแสดง และดนตรีประกอบสื่อ ทั้งนี้ ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจในดนตรีและการแสดงนั้นๆ ร่วมกับการศึกษาผลงานที่มีผู้สร้างสรรค์ไว้ ทั้งในแง่มุมมองของดนตรี การแสดง รวมถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมในแต่ละช่วงเวลา เพื่อให้สามารถเลือกสรรหรือสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงหรือสื่อต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

คำถามท้ายบท

1. เสียง มีอิทธิพลต่อร่างกายและจิตใจอย่างไร
2. ฟัง ตัวอย่างเพลงประกอบการแสดงในลักษณะต่างๆ
 - เพลงประกอบการแสดงตะวันตก
 - เพลงประกอบการร่ำระบำฟ้อน
 - เพลงประกอบการแสดงโขนละคร (เพลงหน้าพาทย์)
3. ชมตัวอย่างโฆษณา และวิเคราะห์วิจารณ์เพลงที่ใช้ประกอบโฆษณา

เอกสารอ้างอิง (บทที่ 6)

- กนกวรรณ พันสีทิวรกุล. (2558). กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาขนมขี้ยาวที่
คัดสรร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต,บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.
- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2542). **สังคีตนิยมว่าด้วยดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). **สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร:
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คนุพรรษ์ ยาทั่วม. (2551). **กระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบภาพยนตร์โฆษณาที่
 ออกอากาศทางโทรทัศน์**. สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต, สาขาภาพยนตร์และ
 ภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- แพง ชินพงศ์. (2551). **ดนตรีเพิ่มพลังสมอง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เพาเวอร์ พรินท์ จำกัด.
- มนตรี ตราโมท. (2534). เพลงหน้าพาทย์กับเรื่องรามเกียรติ์. ใน มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์. (บ.ก.),
นิทรรศการพิเศษ รามเกียรติ์ในศิลปะและวัฒนธรรมไทย. (น.156 - 159). กรุงเทพฯ:
 อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.
- วรรณศิริ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา. (2545). **อิทธิพลของเพลงในงานโฆษณาทางสื่อวิทยุต่อการจดจำของ
 ผู้บริโภค**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย.
- สังต์ ภูเขาทอง. (2539). **การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- สุกรี เจริญสุข. (2550). **ดนตรีเพื่อพัฒนาศักยภาพของสมอง**. นครปฐม: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์
 มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เสาวนีย์ สังข์โสภณ. (2553). **ดนตรีเพื่อสุขภาพ (ตอนที่ 1)**.
<http://www.si.mahidol.ac.th/sidoctor/e-pl/article/detail.asp?id=119>
- ศศิ พงศ์สรายุทธ. (2553). **ประวัติดนตรีตะวันตกยุคบาโรกและยุคคลาสสิก**. พิมพ์ครั้งที่ 1.
 กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม

เอกสารหนังสือ:

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2556). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญา ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กนกวรรณ พันสีทิวรกุล. (2558). **กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาขนมขบเคี้ยวที่คัดสรร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรบัณฑิต,บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม.
- กฤษรา(ซูไรมาน) วริศราภูริชา. (2548). **การจัดแสงสำหรับเวที**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____ . (2551). **งานฉากละคร1**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____ . (2557). **งานฉากเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กุลนิดา เหลือจําเริญ(2553). **องค์ประกอบศิลป์**.พิมพ์ครั้งที่ 1.ปทุมธานี: บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด
- เจนภพ จบกระบวนวรรณ. (2550). **เพลงลูกทุ่ง**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานอุทยานการเรียนรู้.
- ฉัตรชัย อรรถปกัษ.(2554). **องค์ประกอบศิลปะ**.พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : บริษัท พิมพ์ดี จำกัด
- ฉัตรวลี ทองคำ และคณะ.(2557). **ตำราสุนทรียภาพแห่งชีวิต**.สำนักวิชาสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2542). **สังคตินิยมว่าด้วยดนตรีไทย**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชลุด นิมเสมอ.(2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). **สังคตินิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). **สังคตินิยม: ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- คณุปรรษ์ ยาท่วม. (2551). **กระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบภาพยนตร์โฆษณาที่ออกอากาศทางโทรทัศน์**. สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต, สาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เด่นดวง พุ่มศิริ. (2527). **ทางสู่ละคร**. นครปฐม: หมวดวิชานาฏศาสตร์และนาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล. (มปก). **การละครไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อมราการพิมพ์
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ.(2553). **องค์ประกอบศิลป์1**.พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : หจก.สามลดา
นิทรรศการพิเศษ รามเกียรติ์ในศิลปะและวัฒนธรรมไทย. (น.156 - 159).กรุงเทพฯ:
อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.
- นิยะดา เหล่าสุนทร. (2543). **ความสัมพันธ์ระหว่างละครไทยและละครภาคตะ**. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์แม่คำผาง
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์**. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
ผู้บริโภค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- พรรรัตน์ ดำรง. (2547). **การละครสำหรับเยาวชน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
แพง ชินพงศ์. (2551). **ดนตรีเพิ่มพลังสมอง**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เพาเวอร์ พริ้นท์ จำกัด.
ไพฑูริย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง. (2541). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร : มปท.
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). **วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครูสู่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร
- มนตรี ตราโมท. (2534). **เพลงหน้าพาทย์กับเรื่องรามเกียรติ์**. ใน มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์.
(บ.ก.), มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพมหานคร : นานมีบุ๊คส์
- เรณู โกศินานนท์. (2540). **การแสดงพื้นบ้านในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
จำกัด

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วรรณศิริ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา. (2545). อิทธิพลของเพลงในงานโฆษณาทางสื่อวิทยุต่อการจดจำของผู้บริโภค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิ พงศ์สรายุทธ. (2553). ประวัติดนตรีตะวันตกยุคบาโรกและยุคคลาสสิก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร กรอบทอง (2457). วิวัฒนาการเพลงลูกทุ่งในสังคมไทย. สำนักพิมพ์พันธกิจ
- สงัด ภูเขาทอง. (2539). การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- สดใส พันธุมโกมล. (2538). ศิลปะของการแสดง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมชาย รัศมี. (2559). การเรียบเรียงเพลงสมัยนิยม. กรุงเทพมหานคร : สหธรรมมิก.
- สมพร พูราจ. (2554). Mime : ศิลปะการเคลื่อนไหว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สมภพ จงจิตต์โพธา.(2554). องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สวนศรี ศรีแพงพงษ์.(2538). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สิทธิกุล บุญอิต. (2551). ประวัติศาสตร์ดนตรีแจ๊ส. (พิมพ์ครั้งที่2) ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต
- สุกรี เจริญสุข. (2550). ดนตรีเพื่อพัฒนาศักยภาพของสมอง. นครปฐม: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ สุชาติ เถาทอง. (2537). ศิลปวิจารณ์. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- สุชาติ สุทธิ. (2543). คู่มือการสอน : สุนทรียภาพแห่งชีวิต. โครงการจัดตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์. สถาบันราชภัฏสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี.
- สุวรรณี อุดมผล. (มปก). วรรณกรรมการแสดงของไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ประกายพริก
- องอาจ อินทนิเวศ. (2550). ดนตรีวิัจักษณ์. สาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ สำนักวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

บรรณานุกรม (ต่อ)

เอกสารออนไลน์:

กรรวิ วรรณสุทธี (2557). **ฟ็อนเล็บ-ภาคเหนือ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2560. จากเว็บไซต์:

<https://konrawee1996.wordpress.com/2014/12/01/ฟ็อนเล็บ-ภาคเหนือ>

คมสันต์ วงศ์วรรณ (2549). **ทำนอง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<http://musiclib.psu.ac.th/data/western-musuc/Chapter2/chap2-5.htm>

ชัชวาล อรรถกิจโกศล (2560). **เทคนิครูปปาก: การเป่าในระดับเสียงต่างๆ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์: <https://sites.google.com/site/chatflute/techniquetips/thekhnikh-rup-pak-embouchure-technique-kar-pea-ni-radab-seiyng-tang>

ตุ้ม สีแคว (2557). **เรื่องของเมฆ ...สวรรค์บนชั้นฟ้า** กักับการพยากรณ์ด้วยตาเปล่า. สืบค้นเมื่อวันที่ 3

พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์: <http://tumsikwae.blogspot.com/2014/12/clouds-story.html>

ตำนานเพลงเพื่อชีวิต (2013). **ประวัติหงา-คาราวาน**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<http://sbymusic.com/data/ประวัติหงา-คาราวาน.html>

ทวีวัฒน์ อุ้ยบัน (2560). **สีขัณฑ์ 1,2,3**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<http://krufueng.blogspot.com/2017/04/>

ธัญญรัตน์ พิมพ์รัมย์ (2555). **สีวรรณระร่อนและวรรณะเย็น**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จาก

เว็บไซต์: <http://artkrupha.blogspot.com/2012/05/color.html>

บุญวิษณุ สัมมนา (2557). **องค์ประกอบของคนตรีสากล**. สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:

<http://hs2kvo.blogspot.com/2014/07/8.html>

บุษบาคาเฟ่ (2017). **สุรพล สมบัติเจริญ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<http://www.nextsteptv.com/budsaba/?p=1136>

ปฐุม สมศรี (2560). **การออกแบบรูปร่างต่างๆและรูปทรงต่างๆ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560,

จากเว็บไซต์: <http://kruthom.hsw.ac.th/main/content.htm>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปิ่น บุตรี (2558). ขึ้นตีนจกแม่แจ่มกับลวดลายต่างๆ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จาก
เว็บไซต์:[http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000123149&
Html=1&TabID=3&](http://www.manager.co.th/Travel/ViewNews.aspx?NewsID=9580000123149&Html=1&TabID=3&)
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **แนวดนตรี**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/แนวดนตรี>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงไทยสากล**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงไทยสากล>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงเพื่อชีวิต**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงเพื่อชีวิต>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2560). **เพลงลูกทุ่ง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงลูกทุ่ง>
- วิชาการ.คอม (2013). **100 ปีชาตึกาล ครูเอื้อ สุนทรสนาน บรมครูแห่งวงสุนทราภรณ์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1
พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์: <http://www.vcharkarn.com/varticle/39096>
- วิไลพร แซ่ก้อ (2557). **เส้นในทัศนศิลป์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://innovation.kpru.ac.th/web18/551121810/innovation/index.php/unit2>
- ทินันยา โพธิ์ศรี (2556). **ประวัติเพลงลูกกรุง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<http://tinanya.blogspot.com/>
- เสาวนีย์ สังข์โสภณ. (2553). **ดนตรีเพื่อสุขภาพ (ตอนที่ 1)**.
<http://www.si.mahidol.ac.th/sidoctor/e-p/article/detail.asp?id=119>
- อู่แก้ว สาณะเสน (2555). **วงจรัส**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<https://riendee.wordpress.com/colour-theory/วงจรัส/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

a-pro (2556). ที่ว่าง 2 มิติและ 3 มิติ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

http://www.guaranteepra.com/webboard/show.php?Category=general_talk&No=372746

boypunchclub (2013). รูปทรงต่างๆ. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<https://edutainment01.wordpress.com/>

Bababao (2016). สีคู่ปฏิปักษ์ในวงจรัส. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Complementary.jpg>

Barbara Hepworth (2557). **Plane wood with colour**, 1947 สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<https://barbarahepworth.org.uk/sculptures/1947/pendour/index.html?sort=medium>

Don J Maclean (2013). **Guitar Chord and Melody Arrangement**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์: <http://guitaraccelerator.com/blog/guitar-christmas-tabs/good-king-wenceslas-guitar-chord-melody-arrangement/>

Discogs (2017). **Elvis Presley**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<https://www.discogs.com/artist/27518-Elvis-Presley>

Jose V. De Sousa (2011). **Wind Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จาก

เว็บไซต์:http://tandemedicions.com/aplicaciones/siringa2ING/teoria/cst/inst_wind.html

Maria Valtorta (2010). **Guernica_Picasso**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

http://www.valtorta.org/antichrist_former_star_defaultpage.html

Marty DeAngelo (2011). **Monarch Butterfly**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:

<https://myfreezer.wordpress.com/2011/01/17/monarch-butterfly/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- MGR Online (2558). **ตัวอย่างเอกภาพในงานศิลปะ**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จาก
เว็บไซต์:<http://www.mgronline.com/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9580000079857&Html=1&TabID=2&>
- Mr.Q's Music (2017). **Strings**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<http://www.mrqsmusic.com/string-family.html>
- MusixCool by Nadav Dafni (2010). **Percussion Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560,
จากเว็บไซต์: <http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/percuss.htm>
_____ (2010). **Keyboard Instruments**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จาก
เว็บไซต์: <http://www.musixcool.com/members/musixcool/english/keyboard.htm>
- The Wagner Tuba (2017). **The Brass Section**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2560, จากเว็บไซต์:
<https://www.wagner-tuba.com/brass-section-overview/>
- Pludang (2553). **ลอกลายด้วยจุด...ยากไม่ยาก ลองทำดู**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560,
จากเว็บไซต์: <http://oknation.nationtv.tv/blog/Compos/2010/04/03/entry-1>
- Principle of Visual Arts (2556). **การลดทอน ความกลมกลืน ลักษณะพื้นผิวและระดับค่าน้ำหนักความ
เข้มที่แตกต่างกัน..** สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
[http://watkadarin.com/E\(new\)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm](http://watkadarin.com/E(new)1/02studio2classrm/unit2/chapt2.4texture/texture.htm)
- Wim van Egmond (2013). **Amoeba proteus**. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2560, จากเว็บไซต์:
<http://www.microscopyuk.org.uk/mag/indexmag.html?http://www.microscopy-uk.org.uk/mag/artsep01/amoeba.html>