บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง "วาทกรรมวิเคราะห์พระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก" ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และศึกษา โดยยึดตามปัญหานำวิจัยโดยเอาทฤษฎีและแนวคิดดังต่อไปนี้มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

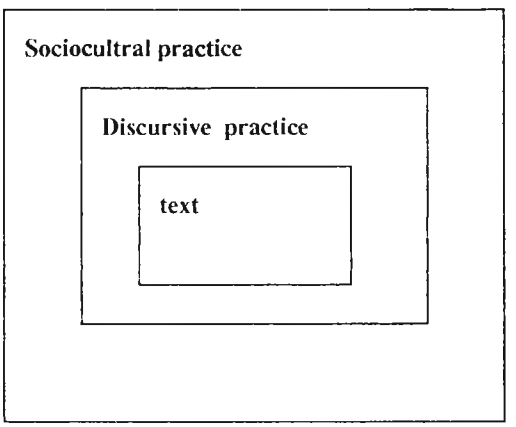
1. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis)
2. แนวคิดเรื่องสัญญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)
3. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Composition of visual art)

แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis)

แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) ซึ่งถือได้ว่าเป็นแนวทางใหม่ในการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาและใช้ได้ในหลายสาขาวิชา ขึ้นอยู่กับบริบทของเนื้อหาที่นำมาวิเคราะห์ว่าอยู่ในสาขาวิชาใด ดังนั้นการตีความคำว่า วาทกรรม จึงได้นิยามความในหลายความหมายด้วยกัน และเกิดหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์วาทกรรมจำนวนมาก ซึ่งในแต่ละวิธีล้วนมีที่มาใกล้กัน ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้แนวคิดให้เหมาะสมกับบริบท

สำหรับงานวิจัยนี้จะใช้แนวคิดเรื่องวาทกรรม ซึ่งได้ประมวลจากหลักการของ Foucault ที่ว่าการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis) ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องภาษาเพียงอย่างเดียว แต่ยังวิเคราะห์ไปถึงบริบทของการติดต่อสื่อสาร (The Context of Communication) ว่าใครกำลังติดต่อกับใคร ทำไม และอยู่ในสภาวะการณ์และสังคมรูปแบบใดผ่านสื่อประเภทใดและการพัฒนาการติดต่อสื่อสารนั้นแตกต่างกันในรูปแบบและการกระทำอย่างไร รวมถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อกันและกัน วาทกรรมในความหมายของงานวิจัยนี้ ใช้เป็นความหมายเชิงภาษาศาสตร์ ซึ่งหมายถึงภาษาพูดและภาษาเขียน และในบางครั้งอาจหมายรวมไปจนถึงกิจกรรมเชิงสัญญะบางอย่างที่สื่อความหมายโดยจะประกอบด้วยมิติ 3 ประการ กล่าวคือตัวบท (Text) ปฏิบัติการวาทกรรม (Discourse Practice) และปฏิบัติการด้านสังคมวัฒนธรรม (Sociocultral Practice) ดังนั้นการวิเคราะห์วาทกรรมของเหตุการณ์สื่อสารใด ๆ จึงหมายถึงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทั้ง 3 ดังกล่าว การวิเคราะห์ "บท" อาจหมายถึงการวิเคราะห์ทั้งในแง่ของความหมายหรือรูปแบบของตัวบท สำหรับปฏิบัติการ

วาทกรรมนั้นเป็นอีกมิติหนึ่งเหตุการณ์การสื่อสารที่สามารถวิเคราะห์ได้ทั้งในแง่ของกระบวนการผลิตบท (Text Production) และการบริโภค (Text Consumption) ซึ่งจะเห็นได้ชัดในสื่อสารมวลชนประเภทต่าง ๆ ในส่วนของปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรมนั้นหมายถึงสภาพแวดล้อมทางด้านสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมเหตุการณ์การสื่อสารนั้นอยู่ ซึ่งการปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรมนี้สามารถพิจารณาได้ทั้งในแง่การเมือง เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ด้วยทั้งนี้จะพิจารณาในเรื่องของความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (Power relationship) ความเกี่ยวพันของวาทกรรมอื่น ๆ (Intertextuality) และ อุดมการณ์ (Ideology) โดยวิเคราะห์ผ่านแผนผังของการศึกษาดังนี้



แบบจำลองการศึกษาวาทกรรม

ตามกรอบแนวคิดข้างต้น ปฏิบัติการวาทกรรมเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างตัวบทกับปฏิบัติการทางด้านสังคมและวัฒนธรรม กล่าวคือตัวบทและสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยตัวบทอาจถูกกำหนดโดยสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมโดยผ่านทางปฏิบัติการวาทกรรม ในขณะเดียวกันตัวบทเองก็อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน

Warren W. Weaver (1946) ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า การสื่อสารไม่ได้หมายความเฉพาะเพียงแต่การเขียนและการพูดเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึง ดนตรี ภาพ การแสดง และทุกพฤติกรรมของมนุษย์อีกด้วย

วาทกรรมจึงหมายถึงระบบและกระบวนการในการสร้าง/ผลิต (Constitute) เอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง นอกจากนี้วาทกรรมยังทำหน้าที่ตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่และเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง (Valorize) ขณะเดียวกัน วาทกรรมก็ทำหน้าที่

เก็บกด/ปิดกั้นมิให้เอกลักษณ์และความหมายของบางอย่างเกิดขึ้น(Subjugate) หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์และความหมายของบางสิ่งที่ดำรงอยู่แล้วในสังคมเลือนหายไปได้พร้อม ๆกันด้วย(Displace)

ซึ่งสอดคล้องกับ ดร.ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2540) อธิบายไว้อย่างชัดเจนว่าวาทกรรมในทัศนะของฟูโกต์เป็นมากกว่าเรื่องภาษา คำพูดหรือการตีความ ภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรม (Discursive Practice) จะรวมเอาจารีตปฏิบัติ ความคิด ความเชื่อ คุณค่า และสถาบันต่าง ๆ ในสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ ไว้ด้วย

ฟูโกต์มองว่าสิ่งที่เป็นตัวกำหนดเอกลักษณ์และความหมายให้เกิดขึ้นก็คือ จารีตปฏิบัติและกฎเกณฑ์ของสังคมซึ่งอยู่ในรูปของวาทกรรมและภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมนั่นเอง ดังนั้นเอกลักษณ์และความหมายจึงมีลักษณะที่ลื่นไหล เปลี่ยนแปลงไปตามวาทกรรมที่สร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมา ไม่แน่นอน ตายตัวหรือหยุดนิ่ง เพราะฉะนั้นในจุดนี้จึงทำให้มองว่าวาทกรรมเกี่ยวข้องกับความรุนแรงซึ่งกระทำต่อสรรพสิ่งที่ภาคปฏิบัติของวาทกรรมได้บังคับหรือยัดเยียดให้กับโลกของความเป็นจริง เพราะมันได้สร้างเหตุการณ์และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ขึ้นมาบังคับใช้กับสรรพสิ่งนั่นเอง

ดังนั้นวาทกรรมของฟูโกต์จึงเป็นเรื่องของอำนาจและความรุนแรงที่แสดงออกมาในรูปของภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมในสังคม การผลิตวาทกรรมนั้นจะถูกควบคุม คัดสรร จัดระบบและแจกจ่ายภายใต้กฎเกณฑ์ชุดหนึ่ง ซึ่งแหล่งที่สร้างกฎเกณฑ์เหล่านี้ที่สำคัญในสังคมนั้นก็คือ “อำนาจ” (Power) โดยภาพรวมแล้วเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่า คนส่วนใหญ่ในสังคมมักจะมองว่า “อำนาจ” กับ “ความรู้” นั้นเป็นเรื่องที่แทบจะไม่เกี่ยวข้องกันเลย เนื่องจาก “ความรู้” ควรเป็นเรื่องของข้อเท็จจริงและความจริง เป็นสิ่งที่ปลอดจากคุณค่า อคติและความลำเอียงใด ๆ ในขณะที่ “อำนาจ” เป็นเรื่องของคุณค่า อคติ และความลำเอียง แต่ “อำนาจ” ของฟูโกต์นั้นมิใช่อำนาจในรูปแบบดิบ เช่น การใช้กำลังเข้าบังคับ แต่เป็นอำนาจที่ได้รับการขัดฟอกจนขาวสะอาดในรูปของความรู้ (Knowledge) และเป็นที่ความรู้แบบเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เช่น วิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ การดำรงอยู่และเป็นที่ยอมรับของอำนาจเนื่องมาจากว่า มันสามารถปกปิดธาตุแท้ของมันได้ ความสำเร็จของอำนาจก็ไม่ใช่กฎหมายอย่างที่ผู้คนมักจะเข้าใจกัน แต่เป็นกฎเกณฑ์จารีต ปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎเกณฑ์และจารีตปฏิบัติของบรรดาผู้เชี่ยวชาญทั้งหลายในรูปของวาทกรรมเฉพาะหรือวาทกรรมวิชาการว่าด้วยเรื่องนั้น ๆ ฟูโกต์ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า “ความรู้” และความอยากรู้เป็นเรื่องของความรุนแรงและการทำลายล้างมากกว่าที่จะเป็นเรื่องของความสงบสุข ดำราะสำหรับความรู้แล้วไม่มีอะไรที่ถือว่าเป็นความสูญเสียหรือความเสียสละที่ยิ่งใหญ่ ความรู้จึงมีความสำคัญสูงสุด เพราะแม้แต่มนุษย์เราเองก็สามารถถูกลดทอนลงเป็นเพียงวัตถุหรือสิ่งที่ถูกศึกษา

เพื่อตอบสนองความอยากรู้ของความรู้ได้ ดังนั้นเราสามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า ความรู้นั้นคือโฉมหน้าที่แยบยลของอำนาจ เพราะสุดยอดของอำนาจก็คือการทำให้มองไม่เห็นว่าสิ่งนั้น ๆ เป็นเรื่องของอำนาจ แต่เป็นเรื่องของความรู้หรือความจริงซึ่งเป็นสิ่งที่ปลอดจากอคติและคุณค่านั่นเอง

ในการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis) ของฟูโกต์ก็คือ การพยายามศึกษาและสืบค้นกระบวนการ ขั้นตอน ลำดับเหตุการณ์ และรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ในการสร้างเอกลักษณ์และความหมายให้กับสิ่งที่ห่อหุ้มเราอยู่ในรูปแบบของวาทกรรมและภาคปฏิบัติการของวาทกรรมว่าด้วยเรื่องนั้น ๆ ว่ามีความเป็นมาอย่างไร มีการต่อสู้ช่วงชิงการนำ (Hegemony) ในการกำหนดกฎเกณฑ์ว่าด้วยเรื่องนั้น ๆ อย่างไรบ้าง มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคล สถาบัน สถานที่เหตุการณ์อะไรบ้าง และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับการสร้าง รวมตลอดถึงการเก็บกด/ปิดกั้น สิ่งเหล่านี้ของวาทกรรมมีอย่างไร ดังนั้นในตัวของวาทกรรมจึงมีอำนาจอยู่ด้วย และอำนาจแห่งวาทกรรมนั้นมีแนวโน้มจะตอกย้ำความสัมพันธ์ทางอำนาจที่ดำรงอยู่แต่เดิมแล้ว ถ้าวาทกรรมนี้เรียกว่า วาทกรรมกระแสหลัก (Dominant Discourse) วาทกรรมที่ก้าวขึ้นมาท้าทายวาทกรรมชนิดแรกก็จะเรียกว่าวาทกรรมทวนกระแส (Counter-Discourse)

หัวใจของการวิเคราะห์วาทกรรมอยู่ที่การพิจารณาค้นหาว่า ด้วยวิธีการหรือกระบวนการใดที่สิ่งต่าง ๆ ในสังคมถูกทำให้กลายเป็นวัตถุเพื่อการศึกษาหรือเพื่อการพูดถึงของวาทกรรมซึ่งก็คือการพิจารณาถึงภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมโดยทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวันแต่เป็นภาคปฏิบัติของวาทกรรมเฉพาะด้านที่สำคัญ ๆ ในสังคม นั่นก็คือวาทกรรมของบรรดาผู้เชี่ยวชาญในแขนงวิชาต่าง ๆ ภาคปฏิบัติการของวาทกรรมจะเป็นตัวกำหนดขอบเขตของสิ่งที่พูด สิ่งที่ศึกษาว่าจะพูดอย่างไร พูดเรื่องอะไร ใครเป็นคนพูด จึงจะได้ความหมายสื่อสารกันรู้เรื่องและเป็นที่ยอมรับในสังคม ภาคปฏิบัติการของวาทกรรมยังสถาปนาผู้พูดให้มีอำนาจหรือความชอบธรรมในการพูดถึงเรื่องนั้น ๆ อีกด้วย เช่น แพทย์มีอำนาจหรือความชอบธรรมในการพูดถึงเรื่องความเจ็บป่วยของคนไข้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้พูดเหล่านี้สามารถพูดอะไรก็ได้หรือมีอิสระเสรีในการพูดตามใจชอบ แต่ต้องพูดตามหรือภายใต้กฎเกณฑ์ของวาทกรรมว่าด้วยเรื่องนั้น ๆ สำหรับการวิเคราะห์วาทกรรมแล้วมนุษย์เราซึ่งเป็นผู้พูดจึงเป็นเพียง “ร่างทรง” หรือผู้ที่กระทำตาม ตอกย้ำ ผลิตซ้ำ กฎเกณฑ์ของสิ่งที่พูด มากกว่าคิดค้นสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพราะนั่นอาจจะทำให้สื่อสารกับผู้คนในวงการไม่เข้าใจ ดังนั้นวาทกรรมจึงเป็นตัวกำหนดกฎเกณฑ์ว่าใครจะเป็นคนพูด พูดอะไร พูดเมื่อไร และพูดอย่างไร ประโยคคำพูดเดียวกันหากพูดโดยบุคคลที่มีฐานะทางสังคมแตกต่างกัน ต่างโอกาส ต่างสถานที่ความหมายก็จะไม่เหมือนกัน ประเด็นสำคัญของการวิเคราะห์วาทกรรมนั้นไม่ได้อยู่ที่ว่าคำพูดนั้น ๆ เป็นจริงหรือเป็นเท็จ แต่อยู่ที่กฎเกณฑ์ชุดหนึ่งที่เป็นตัวกำกับให้การพูดนั้น ๆ เป็นไปได้มากกว่า

จะเป็นเรื่องของข้อเท็จจริง วาทกรรมจึงไม่ใช่เป็นเพียงผลลัพธ์ซึ่งเกิดจากการต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงระบบของการครอบงำ แต่วาทกรรมในตัวของมันนั้นคือการต่อสู้และการครอบงำ

แนวคิดเรื่องวาทกรรม จึงเป็นแนวคิดที่มีความเหมาะสมในการหาคำตอบของความสัมพันธ์ในสังคมเชิงอำนาจ ที่ได้มีการสร้างขึ้นเพื่อให้เกิดการยอมรับโดยทั่วไป ผู้วิจัยจึงได้เลือกแนวคิดนี้มาเพื่อวิเคราะห์หาคำตอบในงานวิจัยชิ้นนี้

แนวคิดสัญญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)

ถ้าหนทางเดียวในการเข้าใจโลกมนุษย์คือ การแสดงแทนตัวของมันกับเราผ่านทางภาษา มนุษย์จึงจำเป็นต้องค้นหาวิธีบางอย่างในการจัดการกับการแสดงแทนเหล่านั้นหรืออีกนัยหนึ่งคือการค้นหาหนทางจัดการกับการสร้างความหมายนั่นเอง

สัญญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญญะ (Signs) ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญญาณ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง / ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และบริบท (Context) หนึ่ง ๆ

แนวคิดในเรื่องสัญญวิทยากับการสื่อสาร ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ (2531) อธิบายไว้คือ วิชาที่นำการสำรวจธรรมชาติของระบบสัญญะในส่วนที่อยู่นอกเหนือไปจากกฎของไวยากรณ์และกฎของความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค (วากยสัมพันธ์ Syntax) ระบบสัญญะทำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแฝงเร้นและต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม

Saussure แบ่งสัญญะออกเป็น 2 ส่วน (Turner, 1990, p. 17-18) ส่วนแรกคือ ตัวหมาย (Signifier) เป็นรูปแบบทางกายภาพของสัญลักษณ์ เช่น คำที่ถูกเขียน เส้นต่าง ๆในหน้ากระดาษที่ก่อให้เกิดภาพวาด รูปภาพ หรือเสียง ส่วนที่สองคือ ตัวหมายถึง (Signified) คือปริบทภายในใจที่ถูกหมายถึงโดยตัวหมาย ดังนั้นคำว่า “ต้นไม้” ไม่จำเป็นต้องเป็นต้นไม้ที่เฉพาะเจาะจงแต่หมายถึงปริบทที่ถูกสร้างขึ้นทางวัฒนธรรมว่าคือความเป็นต้นไม้ กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกมันว่าเป็น “การสร้างความหมาย” (Signification) การศึกษาในเชิงสัญญวิทยาให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยนำเอาตัว (Text) มาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร ในการ

สื่อสารของคนเรานั้นจะมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงตลอดเวลาการวิเคราะห์ในเชิงสัญญวิทยาจะไม่คำนึงถึงเนื้อหา เพราะเนื้อหาไม่ได้สร้างความหมายของตังบท แต่ความสัมพันธ์ของตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นตัวสร้างความหมาย

Roland Barthes (Fiske, 1990, p. 85-92) ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งหัวใจสำคัญในกระบวนการสร้างความหมายของ Barthes คือขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับ คือ

ระดับแรก คือ การตีความตามความหมายตรง (Denotation)

การตีความตามความหมายตรง หรือ Denotation นี้ เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับความจริงตามธรรมชาติ เป็นการอ้างถึงสามัญสำนึกหรือความหมายที่ปรากฏแจ่มแจ้งอยู่แล้วของสัญญะ (Sign) เหมือนกับที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในลักษณะนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญะกับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดแจ้งของสัญญะ เช่น ภาพของอาคารใดอาคารหนึ่งก็แสดงว่าเป็นอาคารนั้น

ระดับที่สอง คือ การตีความหมายโดนนัยแฝง (Connotation)

การตีความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยซึ่งไม่ได้เกิดจากตัวของสัญญะเอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญะกระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา Roland Barthes กล่าวว่าสัญญะในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง (Connotation) และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths)

ปัจจัยสำคัญในการตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation) คือ สัญญะมีปฏิสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยมของผู้รับสาร เช่น ในการถ่ายภาพที่ปรากฏก็เป็นตัวหมาย (Signifier) แต่หากการถ่ายทำใช้เทคนิคเรื่องของการกำหนดระยะทางมุมกล้อง แสงสีของภาพหรืออุปกรณ์พิเศษอื่น ๆ และนำความรู้ของคนเข้าไปมีส่วนร่วมก็จะทำให้เกิดการตีความหมายอีกระดับหนึ่งคือการตีความหมายโดยนัยแฝง การที่จะเข้าใจความหมายได้ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทั้งคู่ควรจะต้องอยู่ในสังคมหรือวัฒนธรรมเดียวกัน มาจนกลายเป็นตำนานหรือเรื่องราวที่อธิบายได้ด้วยวัฒนธรรมหรือความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับความเป็นจริง (Reality) หรือ ธรรมชาติ (Nature) Barthes ใช้คำนี้แสดงให้เห็นถึง การที่สมาชิกของสังคมมีความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือต่อ

ประสบการณ์ทางสังคมบางอย่าง การทำความเข้าใจความหมายของสัญญะในสังคมมาใช้เนื้อหา (Text) ดังนั้นจึงต้องนำระบบของความที่มีสัญญะในสังคมมาใช้ในการตีความ หมายความว่า หากเราไม่เคยมีภาพของมายาคตินี้มาก่อน การตีความก็จะแตกต่างกันออกไป

หากความหมายโดยนัยแฝง (Connotation) เป็นความหมายระดับที่สองของตัวหมาย (Signifier) มายาคติ (Myths) ก็ควรจะเป็นความหมายขั้นที่สองของตัวหมายถึง (Signified) ในการแสดงความหมายโดยนัยแฝงหรือวาทกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ร่วมทำการสื่อสาร มายาคติไม่ได้เป็นสากลในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ เนื่องจากยังมีวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ลงไปอีกในสังคมของเรา อีกลักษณะหนึ่งของมายาคติก็คือ ความเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่ง (Dynamism) บางครั้งก็เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วเพื่อที่จะสนองความต้องการและคุณค่าที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรม

John Fisk (1982) เสนอแนวทางการศึกษาในเชิงสัญญวิทยาซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วนคือ

1. ศึกษาในเรื่องของสัญญะ (Sign) ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึงบางอย่างถึงที่นอกเหนือจากตัวของมันเองและสัญญะนี้จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญะ

Peirce (กาญจนา แก้วเทพ , 2541) ให้คำนิยามสัญญะด้วยความหมายและสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุดก็คือ "สัญญะคือสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง" (Sign is something which stands to somebody for something in some respect) Peirce อธิบายแนวคิดในเรื่องของสัญญะว่า คือบางสิ่งบางอย่างที่แสดงแก่บุคคลในบางสิ่งบางแง่มุมหรือบางความสัมพันธ์ด้วย การสร้างขึ้นในใจของบุคคล สัญญะที่เท่ากันหรือบางครั้งเป็นสัญญะที่ถูกพัฒนาขึ้นไปอีกระดับหนึ่งที่เรียกตัวที่ถูกตีความ Interpretant ของสัญญะแรก ดังนั้นสัญญะจึงหมายถึงการแทนที่บางสิ่งเข้าไปในวัตถุของมัน

จากความแตกต่างของความสัมพันธ์ระหว่าง Sign กับวัตถุหรืออะไรที่มันอ้างถึง Peirce จึงแบ่ง Sign ออกเป็น 3 รูปแบบคือ

1. Icon (ภาพลักษณ์) หมายถึงสัญญะที่มีลักษณะเป็นภาพหรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน มันอาจจะเป็นหรือคือเสียงที่เหมือนกันก็ได้ รูปแบบของ icon ถูกกำหนดขึ้นมาโดยภาพปรากฏของวัตถุนั่นเอง เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน แผนที่ เป็นต้น

2. Index (ดัชนี) หมายถึงสัญญะที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่นเครื่องหมายแสดงยศ ตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ หรือ ควัน เป็น index ของไฟ

3. Symbol (สัญลักษณ์) หมายถึงสัญญะที่มีลักษณะเกี่ยวกันกับสิ่งที่เป็นกฎหรือระเบียบหรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือน ๆ กัน เช่น ภาษาตัวเลข หรือกฎระเบียบที่ใช้ในท้องถนน เป็นลักษณะของสัญญะที่ไม่มีความสัมพันธ์หรือความคล้ายกันระหว่างสัญญะกับวัตถุแต่เกิดขึ้นจากการตกลงร่วมกันของผู้ใช้สัญญะนั้น ๆ จากการเชื่อมกันของวัตถุกับส่วนของประเพณีนิยม

ลักษณะของสัญญะทั้ง 3 รูปแบบนี้ ไม่ได้แยกออกจากกันโดยเด็ดขาด สัญญะหนึ่ง ๆ อาจจะประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งอาจจะเป็นภาพลักษณ์ ดัชนี และสัญลักษณ์รวมกันอยู่ก็ได้ เช่น ภาพของผู้หญิงเปลือยกาย สามารถเป็นได้ทั้งภาพลักษณ์ (Icon) คือภาพของผู้หญิงคนนั้นจริง ๆ ขณะเดียวกันก็เป็นดัชนี (Index) ชี้ให้เห็นว่าเป็นตัวแทนของเพศหญิงที่มีอาชีพถ่ายแบบโป๊เปลือย และก็เป็นสัญลักษณ์ (Symbol) ในแง่ที่ว่าคนในแต่ละสังคมมองอาชีพลักษณะนี้ด้วยมุมมองอย่างไร

2. ศึกษาในเรื่องของรหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรม (Code of Behavior) และรหัสการให้ความหมาย (Signifying Code) ซึ่งอยู่ในลักษณะของสัญญะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ

รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะต่าง ๆ หลักการก็คือเราจะนำสัญญะย่อย ๆ เหล่านั้นมาสัมพันธ์กันได้อย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองของเราและจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญญะต่าง ๆ เช่น รหัสเรื่องการนับญาติของคนไทย และเป็นตัวกำหนดว่าเมื่อพบญาติสายพ่อที่เป็นผู้หญิง เราจะขานสรรพนามของญาติว่าอย่างไร

ในกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และกระบวนการถอดรหัส (Decoding) นั้นผู้รับสารและผู้ส่งสารนั้นไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน ดังนั้นการถอดรหัสเพี้ยนไปเป็นกฎของการสื่อสารมิใช่เป็นข้อยกเว้น เนื่องจากฝ่ายผู้รับสารเองก็มีกรอบอ้างอิง (Reference) ที่นำมาสร้างรหัสต่าง ๆ มากมาย เพราะฉะนั้นจึงไม่มีการถอดรหัสที่ผิดพลาด มีเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากฝ่ายผู้ส่งเท่านั้น

3. วัฒนธรรม (Culture) สัญญะและรหัสต่าง ๆ จะเกี่ยวพันกันอยู่ในแต่ละวัฒนธรรมและที่สำคัญก็คือมันมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้น ๆ สัญญะแต่ละชนิดจะมีธรรมชาติเป็นของตน

เอง การเข้าใจธรรมชาติของมันจะช่วยทำให้เราสามารถเลือกใช้และตีความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

หลักของสัญญวิทยาและการสร้างความหมายนี้จะเป็นกรอบและเครื่องมือในการวิเคราะห์ว่า ภาพประกอบพระราชนิพนธ์พระมหาชนกที่เกี่ยวข้องกับด้านการสื่อความหมายเชิงสัญญะ ซึ่งจะทำให้เข้าใจความหมายจากภาพประกอบและเข้าใจถึงการสื่อความหมาของศิลปินมากยิ่งขึ้น

แนวคิดเรื่องค์ประกอบของศิลปะ (Composition of Art)

เพลโต (Plato) นักปราชญ์ชาวกรีก ให้ทัศนะเกี่ยวกับศิลปะว่าคือการเลียนแบบธรรมชาติ ถือว่าเป็นการทำซ้ำในรูปลักษณะของสิ่งที่มีอยู่แล้ว ไม่มีความจริงอะไรในศิลปะ ความจริง คือ รูปความคิด (Ideas) รูปลักษณะที่รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสนั้นเป็นเพียงเริ่มแรกของความจริง สุนัขที่เห็นอยู่ทั่วไปเป็นเพียงสิ่งที่ใกล้กับความเป็นสุนัขเท่านั้น สุนัขที่แท้จริงจะต้องเป็นสุนัขในอุดมคติ (Ideal) เช่นเดียวกับมนุษย์ คือ ความจริงของมนุษย์ทั่วไป ความงามที่แท้จริงก็เป็นความงามที่ไม่มีอยู่ในของสวยงามใด ๆ เป็นอุดมคติ

อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญาชาวกรีก ศิษย์ของเพลโต ได้คลี่คลายทัศนะการเลียนแบบในศิลปะของเพลโตว่าศิลปินอาจเลียนแบบรูปทรง (Form) ที่เป็นกลางทั่ว ๆ ไป เพื่อแสดงแก่นสารที่มีอยู่ในสิ่งต่าง ๆ มากกว่าจะเลียนแบบลักษณะเฉพาะทางกายภาพของสิ่งนั้น จิตรกรจะแสดงบุคลิกภาพและอุปนิสัยของผู้ที่นั่งเป็นแบบออกมาในงานมากกว่าจะแสดงรูปลักษณะภายนอกของแบบที่ปรากฏแก่ตาในขณะนั้น และในทำนองเดียวกันศิลปินทั้งหลายต่างพยายามค้นหารูปทรงที่เป็นแก่นของสิ่งต่าง ๆ เช่น สิงโต ม้า หรือแม้แต่สภาพสังคม หรือกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์

จากทัศนะของนักปราชญ์ทั้งหลาย ผู้วิจัยสรุปความหมายของ ศิลปะว่าคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม

จากการแบ่งประเภทข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ประมวลแนวคิดของ ชลูด นิ่มเสมอ (2531) และสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543) เพื่อมาเป็นแนวคิดในการวิจัยจิตรกรรมประกอบบทพระราชนิพนธ์ครั้งนี้ กล่าวได้ว่าศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่า รูปทรง

(Form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และเรียกส่วนหลังว่า เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะ ก็คือ รูปทรง และเนื้อหา

<u>รูปทรง</u>

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ จุด เส้น รูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่ อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตใจด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือส่วนที่เป็นกาย เนื้อหาคือส่วนที่เป็นใจ รูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ถ้าแยกกันความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติขึ้นได้

จุด (Point)

จุดเป็นธาตุเบื้องต้นของการเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นธาตุที่ไม่สามารถจะแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้ ในธรรมชาติเราจะเห็นจุดกระจายซ้ำๆอยู่ทั่วไปในที่ว่าง เช่น จุดที่สุกใสของกลุ่มดาวในท้องฟ้า ลายจุดในตัวสัตว์และพืชบางชนิด เมื่อเราอยู่บนที่สูงมองลงมายังกลุ่มคน จะเห็นเป็นจุดกระจายเคลื่อนไหวไปมา หรือรวมกลุ่มกัน จุดที่เราเห็นซ้ำ ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดตำแหน่งของรูปทรง (จุด) ในที่ว่างขึ้น ซึ่งเป็นการเริ่มแรกที่สุดขององค์ประกอบศิลป์ ตัวจุดเองนั้นเกือบไม่มีความสำคัญอะไรเลย รูปร่างก็ไม่มี มิติก็ไม่มี แต่เมื่อปรากฏตัวในที่ว่างจะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที กล่าวคือ ถ้าเป็นจุดจุดเดียว ที่ว่างกับจุดจะมีปฏิกิริยาผลักดันโต้ตอบซึ่งกันและกัน ถ้าเป็นหลายจุดปฏิกิริยานี้จะรุนแรงขึ้น เนื่องจากมีการดึงดูดและการผลักดันระหว่างจุดต่อจุดเพิ่มขึ้นด้วย จุดที่รวมกันหนาแน่นเป็นกลุ่ม เส้นรูปนอกหรือเส้นโครงสร้างของกลุ่มจะปรากฏให้เห็นในจินตนาการ และจุดที่ซ้ำกันในจังหวะต่าง ๆ จะให้แบบรูป (Pattern) ของจังหวะที่เปลี่ยนแปรไปได้อย่างไม่จำกัด

เส้น (Line) คือทางเดินของจุดที่มีจุดเริ่มและจุดจบ ถือได้ว่าเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกแขนง เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น

<u>คุณลักษณะของเส้น</u>

เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว มีลักษณะต่าง ๆ มีทิศทาง และมีขนาด
เส้นขั้นต้นที่เป็นพื้นฐานจริง ๆ มี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง กับเส้นโค้ง เส้นทุกชนิดเราสามารถจะแยกออกเป็นเส้นตรงกับเส้นโค้งได้ทั้งสิ้น ลักษณะของเส้นได้แก่ ตรง โค้ง คด เป็นคลื่น ฟันปลา เกล็ดปลา ก้นหอย ชัด พร่า ประ ฯลฯ

<u>ทิศทางของเส้น</u> ได้แก่ แนวราบ แนวดิ่ง แนวเฉียง แนวลึก

<u>ขนาดของเส้น</u> เส้นไม่มีความกว้าง มีแต่เส้นหนา เส้นบาง หรือเส้นใหญ่ เส้นสี ความหนาของเส้นจะต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาว ถ้าเส้นสั้นแต่มีความหนามาก จะหมดคุณลักษณะของความเป็นเส้น กลายเป็นรูปร่าง (Shape) สี่เหลี่ยมผืนผ้าไป

<u>ความรู้สึกที่เกิดจากลักษณะของเส้น</u>

1. เส้นตรงให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม หยาบ และเอาชนะ
2. เส้นโค้งน้อย ๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อย ๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหล ต่อเนื่อง มีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทาง ความเคลื่อนไหวช้า ๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่ม และอิ่มเอิบ ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย
3. เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง
4. เส้นโค้งของวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำ ๆ เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด แจ่มชัดที่สุด ไม่น่าสนใจที่สุด เพราะขาดความเปลี่ยนแปร
5. เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว เส้นก้นหอยที่พบในธรรมชาติมักจะวนทวนเข็มนาฬิกาเห็นได้ในก้นหอย ในหมอกเพลิง ในอาการเกี่ยวพันของไม้เลื้อย เป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไปไม่มีจุดจบ
6. เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเห โดยกระทันหัน เปลี่ยนทิศทางรวดเร็วมาก ทำให้ประสาทกระตุก ให้จังหวะกระแทก เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า ฟ้าฝ่า กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความรุนแรง และสงคราม

<u>ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทางของเส้น</u>

เส้นทุกเส้นมีทิศทาง คือ ทางนอน ทางตั้ง หรือทางเฉียง ในแต่ละทิศทางจะให้ความรู้สึกต่อผู้ดูต่างกัน

1. เส้นนอน กลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลก ให้ความรู้สึกพักผ่อน เงียบ เฉย สงบ ผ่อนคลาย ได้แก่ เส้นขอบฟ้า ทะเล ทุ่งกว้าง คนนอน

2. เส้นตั้ง ให้ความสมดุล มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น จริงจัง และเงียบขรึม เป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้อง ซื่อสัตย์ มีความสมบูรณ์ในตัว เป็นผู้ดี สง่า ทะเยอทะยาน และรุ่งเรือง

3. เส้นเฉียง เป็นเส้นที่อยู่ระหว่างเส้นนอนกับเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคง ต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มั่นคงสมดุลในรูปของมุมฉาก

4.เส้นที่เฉียงและโค้ง ให้ความรู้สึกที่ขาดระเบียบ ตามยถากรรม ให้ความรู้สึกพุ่งเข้า หรือพุ่งออกจากที่ว่าง

<u>รูปทรง</u>

รูปทรงคือ อาณาจักรบริเวณที่เส้นมาบรรจบกัน เกิดเป็นรูปทรงขึ้น รูปทรงมีทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ รูปทรงแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงธรรมชาติ

รูปทรงเรขาคณิต คือ รูปทรงที่เกิดจากการประกอบกันของเส้นตรงและเส้นโค้ง อันเป็นส่วนหนึ่งของวงกลม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำเส้นตรงและเส้นโค้งมาประกอบกัน รูปสามเหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมจัตุรัส และวงกลม จะให้ความรู้สึกที่หนักแน่น เข้มแข็ง ไม่เปลี่ยนแปลง รูปวงกลมให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และเข้ากับสภาพแวดล้อมอื่น ๆ หรือ ผสมผสานกับรูปทรงอื่นได้ง่ายกว่าสองรูปแรก รูปทรงเหล่านี้ มักใช้ในการออกแบบ การแปรแถว ให้เกิดความงดงาม และความหมายต่าง ๆ ดังกล่าว

รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปทรงที่เกิดจากการคดเคี้ยวของเส้นที่เป็นไปตามธรรมชาติทำนองเดียวกันกับเส้นโค้ง เส้นเว้าของชายหาด ทะเลสาบ ลำธาร เป็นต้น การแปรแถวหรือการตั้งซุ้มโดยอาศัยรูปทรงธรรมชาติ มักใช้กับการออกแบบที่ต้องการความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ ความรู้สึกที่ไม่ต้องการความมีระเบียบ หรือความรู้สึกเป็นอิสระ

การที่จิตรกรรมเกิดเป็นรูปทรงต่าง ๆ ได้นั้นยังเกี่ยวพันกันเรื่องของน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (TONE) คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้ผลเป็นความอ่อนแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่าง ๆ ในงานชิ้นหนึ่งน้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง นอกจากจากจะให้ปริมาตรและความแน่นแก่รูปทรงแล้ว น้ำหนักยังให้ความรู้สึกจากความอ่อนความแก่ของน้ำหนักที่ประสานอยู่ภายโดยตรง โดยไม่ต้องผ่านรูปทรงที่รู้ได้เข้าใจได้แต่อย่างใด

คุณลักษณะของน้ำหนัก

1. มี 2 มิติ คือ ความกว้าง และความยาว
2. มีทิศทาง
3. มีลักษณะต่าง ๆ เช่นเดียวกับเส้น คือ ยาว สั้น เป็นคลื่น ฯลฯ
4. มีรูปร่าง ได้แก่ กลม เหลี่ยม อิสระ ฯลฯ
5. มีความอ่อนแก่
6. มีลักษณะผิวต่าง ๆ

หน้าที่ของน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดู บริเวณที่น้ำหนักตัดกันจะดึงดูดความสนใจ และถ้ามีบริเวณที่น้ำหนักตัดกันหลายแห่ง จะนำสายตาให้เคลื่อนจากบริเวณหนึ่งไปอีกบริเวณหนึ่งตามจังหวะที่ศิลปินกำหนดไว้ ซึ่งอาจกลมกลืนสม่ำเสมอ หรือกระแทกกระทั้นรุนแรง
3. ให้ความเป็น 2 มิติแก่รูปทรง
4. ให้ความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
5. ให้ความลึกในภาพ
6. ให้ความรู้สึกด้วยการประสานกันของน้ำหนัก

การใช้น้ำหนักด้วยวิธีต่าง ๆ กันของศิลปิน

1. ให้แสงเข้าทางด้านหนึ่ง อีกด้านหนึ่งเป็นเงา เป็นวิธีการของศิลปินที่เขียนภาพแบบเหมือนจริงทั่วไป
2. ให้แสงเข้าตรงหน้า ส่วนที่อยู่ใกล้จะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนที่อยู่ไกลจะมีน้ำหนักแก่ เป็นวิธีการให้ปริมาตรรูปทรงในงานจิตรกรรม
3. แสงเกิดขึ้นจากจุดกลางของภาพ ส่วนมากจะเป็นแสงเทียน หรือแสงไฟฟ้า
4. แสดงเกิดขึ้นในจุดที่ต้องการ ส่วนอื่นจะอยู่ในเงามืด
5. แสงกระจายเลื่อนไหลไปทั่วภาพ โดยเกือบไม่คำนึงถึงปริมาตรของรูปทรง เน้นความไกล ใกล้ ลึก ตื้น ด้วยบรรยากาศของน้ำหนัก
6. แสงสว่างจ้าไม่มีเงา มีน้ำหนักอ่อนทั้งรูปและพื้น ไม่เน้นปริมาตรของรูปทรง แต่เน้นความสว่างของแสงและสี
7. แสงที่เต้นระริกกระจายไปทั่วภาพ

กลวิธีต่อมาในการสร้างภาพให้เกิดรูปทรงขึ้นคือเรื่องของ ที่ว่าง (SPACE) ซึ่งในงานจิตรกรรม ภาพที่เขียนนั้นเรียกว่า รูปทรง หรือรูป ส่วนที่ว่างที่อยู่รอบ ๆ เรียกว่า ที่ว่าง หรือพื้น

ลักษณะของที่ว่าง

- ที่ว่างจริงและที่ว่างลวงตา งานจิตรกรรม งานภาพพิมพ์ใช้ที่ว่างลวงตา
- ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือที่ว่างที่กำหนดความกว้างและความยาว
- ที่ว่างแบบ 3 มิติ คือที่ว่างที่กำหนดความกว้าง ความยาวและความลึก
- ที่ว่างที่เป็นกลางหรือเป็นศูนย์ คือ ที่ว่างบนแผ่นกระดาษ หรือผืนผ้าใบ
- ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ ที่ว่างบวก คือที่ว่างที่มีการกำหนดขอบเขตให้รูปทรง ที่ว่างลบคือที่ว่างที่เหลืออยู่รอบ ๆ ที่ว่างบวก
- ที่ว่างที่เป็นสองนัย คือบริเวณที่ว่าง 2 ส่วนที่มีความสำคัญเท่า ๆ กัน จนไม่อาจบอกได้ว่าส่วนใดเป็นที่ว่างบวก ส่วนใดเป็นที่ว่างลบ
- แบบรูปของที่ว่าง คือ รูปร่างหรือบริเวณที่ว่างกำหนดขึ้นมี 2 แบบ คือ

1. แบบรูปปิด คือ รูปร่างของที่ว่างที่มีเส้นรอบนอกล้อมรอบบรรจบกัน
2. แบบรูปเปิด คือ รูปร่างของที่ว่างที่มีเส้นรอบนอกเปิด หรือเลื่อนออกที่จุดใดจุดหนึ่ง หรือหลายจุด

ความสำคัญของที่ว่างที่มีต่อรูปทรง ที่ว่างกับรูปทรงเป็นสิ่งที่คู่กัน ขัดแย้งกันอย่างตรงกันข้าม แต่ขาดกันไม่ได้ มีการเกื้อกูลซึ่งกันและกัน งานศิลปะชิ้นหนึ่งมีองค์ประกอบทางรูปธรรมที่สำคัญ คือ รูปทรงกับที่ว่าง รูปทรงของศิลปะจึงเท่ากับรูปทรง ผสมกับที่ว่าง

ที่ว่าง 3 มิติในงานจิตรกรรม หรืองานภาพพิมพ์เกิดจาก

1. รูปทรงในธรรมชาติที่มี 3 มิติ
2. ลักษณะของทัศนธาตุ ซึ่งยังแบ่งเป็นข้อย่อย ๆ ดังนี้

- ทิศทางของเส้น
- น้ำหนักอ่อนแก่ของเส้น
- การตัดกันของน้ำหนัก
- ตำแหน่งของรูปทรงในภาพ
- ความคมชัดและความพร่าของเส้นหรือน้ำหนัก
- ความซ้อนกันของรูปทรง
- ความจัดของสี
- ความหยาบละเอียดของลักษณะพื้นผิว

สี (Color)

สีเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของวัตถุธรรมชาติที่จะมีสีเฉพาะตัว และเมื่อผสมผสานกันก็จะเกิดเป็นสีใหม่ ดังนั้นจำนวนของสีในโลกจึงนับไม่ถ้วน แต่สีทั้งหมดนี้เกิดจากแม่สีเพียง 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีแดง จากนั้นเมื่อต้องการสีอื่น ๆ ก็ผสมสีแม่สีเข้าด้วยกัน เช่น ผสมสีน้ำเงินกับสีเหลืองในปริมาณที่เท่ากันก็จะเกิดเป็นสีเขียว เป็นต้น

การเลือกสี มีวิธีหลัก ๆ คือ

1. สีเดียว คือ การใช้สีใดสีหนึ่งแล้วกำหนดให้มีความเข้ม และเจือจางต่างกัน เช่น สีแดงเข้มไปจนถึงสีแดงเจือจาง หรือสีชมพูอ่อน หรือการใช้สีเขียวเข้มไปจนถึงสีเขียวอ่อน เป็นต้น
2. สีตรงข้าม คือ การใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในการผสมสี เช่น สีแดงจะอยู่ตรงข้ามกับสีเขียว สีเหลืองอยู่ตรงข้ามกับสีม่วง สีน้ำเงินอยู่ตรงข้ามกับสีส้ม เป็นต้น
3. สีข้างเคียง คือ การใช้สีที่อยู่ถัดไปในการผสมสี เช่น ใช้ตั้งแต่สีน้ำเงินไปจนถึงสีเขียว หรือสีเขียวไปจนถึงสีเหลือง หรือสีแดงไปจนถึงสีม่วงเป็นต้น

การจัดกลุ่มสีเช่นนี้จะทำให้เกิดระบบที่เป็นระเบียบในการออกแบบ หากใช้สีแตกกลุ่มโดยปราศจากการพินิจพิเคราะห์ สีที่แปลกปลอมก็จะโดดเด่นออกมาทำให้เสียเอกภาพของการจัดกลุ่มสี

คุณลักษณะของสี

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุดในงานจิตรกรรม นอกจากจะมีลักษณะของทัศนธาตุอื่น ๆ อยู่ครบถ้วนแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 3 ประการ คือ

1. ความเป็นสี (Hue) หมายถึง เป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงสีธรรมชาติ
2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อย ๆ เป็นลำดับ เราจะได้ค่าของสีหรือน้ำหนักวงสีเรียงลำดับจากแก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด
3. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือบริสุทธิ์ของสีสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วนการค่อย ๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อย จนถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

หน้าที่ของสี

สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่ง คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกโดยตรง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความหมายของสีในทางจิตวิทยา

สีมีคุณสมบัติทางจิตวิทยา เพราะ สีมีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยทั่วไป สีที่สด เช่น แดงสด เหลืองสด เขียวสด จะให้ความรู้สึกเร้าใจ สดใส กระปรี้กระเปร่า สีที่ทึบ เช่น น้ำเงินเข้ม น้ำตาลเข้ม สีม่วงเข้ม จะให้ความรู้สึกหนักและขรึม นอกจากนี้สียังได้รับการกำหนดความหมายเป็นสากลไว้ ดังนี้

สีขาว	หมายถึง	ความบริสุทธิ์
สีเขียว	หมายถึง	ความสดชื่น
สีฟ้า	หมายถึง	ความเปิดเผย
สีแดง	หมายถึง	ความกล้าหาญ
สีดำ	หมายถึง	ความเสียสละ
สีน้ำเงิน	หมายถึง	ความสง่างาม
สีเหลือง	หมายถึง	ความร่าเริง
สีน้ำตาล	หมายถึง	ความสุขุม
สีชมพู	หมายถึง	ความสดใส
สีส้ม	หมายถึง	ความเจิดจ้า

ลักษณะผิว (Texture)

ลักษณะผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด ฯลฯ
ลักษณะผิวมี 2 ชนิด คือ

1. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวส้ม แก้ว
2. ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองดูแล้วจะรู้สึกว่าหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องเข้าจริงกับเป็นพื้นเรียบ ๆ เช่น วัสดุสังเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้

ลักษณะผิวโดยทั่วไปถือว่าเป็นทัศนธาตุที่มิได้เป็นหลักในการสร้างรูปทรง เพราะตัวมันเองมีข้อจำกัด ไม่มีลักษณะทั่วไปสมบูรณ์เหมือนธาตุอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว แต่ก็มีศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ลักษณะผิวเป็นทัศนธาตุหลักสำคัญในการสร้างงาน ด้วยการใช้พื้นผิวของวัสดุต่าง ๆ มาประกอบเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ได้

องค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งที่เป็นเหมือนการให้ความหมายในงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่อยู่ภายในที่ช่วยทำให้งานศิลปะต่างๆ มีความหมายและความสมบูรณ์มากขึ้นได้แก่ เนื้อหา

เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้นอกจากเนื้อหาแล้วยังมี เรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วย ทั้ง 3 ส่วนนี้ต่างก็มีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทเกือบแยกจากกันไม่ออก แต่ในงานบางประเภทเกือบไม่เกี่ยวข้องกันเลย แนวเรื่อง คือ แนวทางของเรื่อง และเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้าย เรื่องกับแนวเรื่องบางแห่งมีความหมายต่างกันไม่มากนัก โดยทั่วไปอาจใช้แทนกันได้

เนื้อหาจึงหมายถึงความหมายของงานศิลปะที่แสดงผ่านรูปทรงทางศิลปะ (Artistic Form) เนื้อหาของงานศิลปะแบบรูปธรรม เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง เนื้อหาของงานแบบนามธรรมหรือแบบนอนออบเจคติฟ เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของรูปทรง เนื้อหาเป็นคุณลักษณะฝ่ายนามธรรมของงานศิลปะที่มองจากด้สนการชื่นชมหรือจากผู้ดู

รูปทรงที่แสดงเนื้อหาหรือความหมายของงานศิลปะได้ จะต้องเป็นรูปทรงที่เป็นศิลปะเท่านั้น หมายถึงรูปทรงที่ศิลปินได้สร้างขึ้นจากทัศนธาตุต่าง ๆ อย่างมีเอกภาพ รูปทรงที่มีคุณลักษณะเช่นนี้จะให้เนื้อหาที่ประกอบด้วยอารมณ์ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ และอารมณ์อื่น ๆ ตามเรื่องที่ศิลปินได้รับความบันดาลใจมา รูปทรงธรรมดาจากธรรมชาติหรือรูปถ่าย ถึงแม้จะมีเรื่องหรือเนื้อเรื่อง (Subject Matter) ก็เป็นเพียงข้อมูลหรือข่าวสารธรรมดาที่อาจทำให้ผู้ดูแลสร้างจินตนาการขึ้นเองตามเนื้อเรื่องนั้น แต่ไม่มีเนื้อหา เนื้อหาจะอยู่ในงานศิลปะเท่านั้น

เนื้อหาอาจจะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาทางรูปทรง กับเนื้อหาภายนอก หรือเนื้อหาทางเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์ เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาที่เกิดจากประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรง เป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรีย์แก่ผู้ดู เป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่น ๆ ในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย เป็นลักษณะจิตวิสัยของศิลปิน เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัว เป็นบุคลิกภาพหรือแบบรูปของการแสดงออกของศิลปิน

ส่วนเนื้อหาภายนอกซึ่งมีอยู่เฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ หรือเหตุการณ์นั้น เป็นเนื้อหาที่เป็นผลสืบเนื่องจากเนื้อหาภายใน เป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่แปลออกมาโดยรูปทรง เมื่อเราดูงานศิลปะแบบรูปธรรมชิ้นหนึ่ง สิ่งแรกที่เราได้รับรู้ ก็คือ เนื้อหาภายในของงานซึ่งจะให้ความสุนทรียภาพแก่เรา ทำให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจและพร้อมที่จะรับอารมณ์ความรู้สึกอื่น ๆ ที่จะตามมา ซึ่งจะเป็นอารมณ์สะเทือนใจที่เป็นไปตามแนวทางของเรื่องและแนวเรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า เป็นต้น ดังนั้นในงานแบบรูปธรรมจะมีเนื้อหาทั้งภายในและภายนอก ให้อารมณ์ทั้งทางศิลปะและอารมณ์อื่น ๆ ควบคู่กันไป แต่ในงานแบบนามธรรมมีเนื้อหาภายในเพียงอย่างเดียว ให้อารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ โดยไม่มีอารมณ์ที่มนุษย์รู้จักมาก่อนเจือปน มีแต่ความเอิบอาบ ปีติ บริสุทธิ์ และสูงส่ง

นอกจากองค์ประกอบทางศิลปะที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543) ได้ให้รายละเอียดของการจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์ ไว้ 4 ประการดังนี้

<u>ความมีเอกภาพ</u>

ในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มารวมกันเป็นภาพ ศิลปินจะต้องคำนึงถึงความมีเอกภาพในผลงานทั้งหมด ไม่ว่าองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นจะมีความหลากหลายเพียงใดแต่ทุกส่วนต้องเชื่อมโยงโดยไม่มีอะไรขาดอะไรเกิน ไม่มีอะไรแปลกปลอม กลวิธีในการสร้างเอกภาพให้แก่ผลงาน คือ ควรจะมีองค์ประกอบที่มีความคล้ายคลึงกันเป็นปริมาณมากพอ เพื่อสร้างพลังของความกลมกลืน ซึ่งเป็นการนำไปสู่เอกภาพ และให้อิสระแก่ส่วนที่เหลือที่จะมีความแปลกแตกต่างไปบ้าง แต่ไม่ควรสร้างผลงานด้วยองค์ประกอบที่แตกต่างกันอย่างมากมาย จนไม่สามารถจะเชื่อมประสานกันไว้ ภาพที่สร้างขึ้นจะแตกเป็นเสี่ยง ขาดเอกภาพโดยสิ้นเชิง

<u>ความสมดุล</u>

ความสมดุล เป็นความรู้สึกโดยปกติของมนุษย์ เพราะความรู้สึกว่าสิ่งที่เห็นอยู่มีความสมดุล ก็จะเกิดความมั่นใจว่า สิ่งที่เห็นอยู่นั้นมีความมั่นคงไม่ล่มสลายเพราะขาดสมดุล ความสมดุลเกิดจากการจัดองค์ประกอบที่อยู่สองข้างของแกนกลางของลำตัว เป็นหลักในการพิจารณาและพิพากษาว่าสิ่งใดสมดุลหรือไม่เพียงใด ความสมดุลนี้มิใช่เกิดจากการชั่งน้ำหนักวัตถุหนักเท่ากันบนตราชู ซึ่งเป็นเครื่องชั่งน้ำหนักที่มีเข็มอยู่ตรงกลาง และมีถาดรับน้ำหนักอยู่ปลายคานทั้งสองข้าง แต่ความสมดุลนี้เป็นความรู้สึกที่ว่า สองข้างของแกนมีองค์ประกอบต่าง ๆ จัดวางไว้มีน้ำหนักที่ดึงดูดความสนใจพอ ๆ กัน

การจัดองค์ประกอบเพื่อความสมดุล มี 2 ชนิดคือ

1. ชนิดสองข้างเหมือนกัน คือ การจัดองค์ประกอบทั้ง 2 ข้างของแกนให้เหมือนกันทุกประการ แบบเดียวกับร่างกายของมนุษย์ปกติ
2. ชนิดสองข้างไม่เหมือนกัน คือ การจัดองค์ประกอบ 2 ข้าง ของแกนแตกต่างกัน แต่เมื่อดูแล้วมีแรงดึงดูดความสนใจของผู้ดูเท่ากันทั้งสองด้าน

ความกลมกลืน

ในที่นี้ไม่ใช่ความเหมือนแต่เป็นความคล้ายคลึงขององค์ประกอบที่นำมาใช้ เช่น การใช้สีกลุ่มเดียวกัน หรือ การใช้รูปทรงคล้ายกัน หรือ การใช้เส้นโค้งเป็นหลัก เป็นต้น ความกลมกลืนเช่นนี้จะช่วยให้การสร้างเอกภาพเป็นไปได้โดยง่าย ความกลมกลืนเป็นการสร้างพลังแห่งความน่าสนใจจากการมีลักษณะความเป็นกลุ่มก้อน แต่ความกลมกลืนหากใช้มากเกินไป อาจทำให้ขาดจุดเด่น

ความแตกต่าง

มีความหมายตรงข้ามกับความกลมกลืนคือ องค์ประกอบที่นำมาใช้ในที่เดียวกัน มีความแตกต่างกัน แต่เป็นที่ทราบกันดีว่าทั้งความคล้ายคลึง ความแตกต่างนั้นอยู่ที่ปริมาณของความเหมือนและความไม่เหมือน เจตนาในการนำองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปมาประมวลเข้าให้เป็นหนึ่งเดียว ก็เพื่อให้เกิดความหลากหลายอันเป็นมูลเหตุแห่งความตื่นเต้น เร้าใจชวนติดตาม ดังนั้นการสร้างความแตกต่างจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกชนิด
หลักในการให้เกิดความแตกต่างก็คือ องค์ประกอบแต่ละหน่วย ย่อมมีลักษณะเฉพาะตัวอยู่ไม่มากก็น้อย ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะพึงใช้ประโยชน์จากความแตกต่างเหล่านี้มาเป็นปัจจัยในการสร้างความหลากหลาย อันนำไปสู่ความหรูหราความตระการตาของผลงานทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์จักต้องกำหนดว่าเมื่อใดควรจะให้เกิดความแตกต่างขึ้นด้วยองค์ประกอบหน่วยใด เวลาใด มากหรือน้อยเพียงใด การกำหนดนี้มาจากประสบการณ์และวิสัยทัศน์ ซึ่งในที่สุดจะปรากฏในรูปแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์คนนั้น

ดังนั้นการใช้องค์ประกอบทางศิลปะจะทำให้ทราบถึงทั้งรูปทรง และเนื้อหาของภาพประกอบอย่างละเอียดและครบถ้วนสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งเหมาะสมกับงานวิจัยด้านภาพประกอบพระราชนิพนธ์พระมหาชนก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกแนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์

จากทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดคือ ทฤษฎีที่ผู้วิจัยได้เลือกนำมาวิเคราะห์ผลตามปัญหานำวิจัยทั้ง 4 ซึ่งจะกล่าวในบทที่ 3 ต่อไป

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กำจร สุนพงษ์ศรี (2523) ได้กล่าวถึงศิลปะสมัยใหม่เกี่ยวกับจิตรกรรมและประติมากรรม ออกเป็น 3 ยุคคือ ศิลปก่อนเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ เริ่มตั้งแต่การก่อกำเนิดของลัทธิอิมเพรสชันนิสที่บุกเบิกคิดค้นสุนทรียภาพและวิธีการสร้างงานแนวใหม่ จนก่อให้เกิดการวิวัฒนาการต่อเนื่องมาจนถึงยุคศิลปกรรมสมัยใหม่นับตั้งแต่อังรีมาตีสส์และจิตรกรรม กลุ่มโฟวิสต์ซึ่งเกิดก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่งจะระเบิดขึ้น และมาสิ้นสุดลงภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง จากนั้นจึงเป็นการเริ่มต้นศิลปะร่วมสมัยเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงประวัติ ลัทธิ ศิลปิน หลักสุนทรีภาพ ความเคลื่อนไหวของวงการศิลปกรรมระหว่างประเทศ และเหตุการณ์สำคัญทั่ว ๆ ไปโดยย่อ

อำนาจ เย็นสบาย (2524) ได้ทำการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปกรรมร่วมสมัยของรัตนโกสินทร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 ถึง ปี พ.ศ. 2522 ทำให้พบว่าศิลปกรรมไทยตั้งแต่เดิม มีทั้งที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติอื่น เช่น อินเดีย ลังกา ขอม จีน รวมทั้งจากสายธารของการวิวัฒนาการภายในชาติ ซึ่งในระยะนี้ความคลี่คลายของศิลปกรรมเป็นไปอย่างช้า แต่ภายหลังที่ประเทศตะวันตกเริ่มแพร่ขยายลัทธิล่าเมืองขึ้นตามแถบประเทศภูมิภาคนี้แรงบีบคั้นจากภายนอกประเทศจึงมีผลทำให้สังคมไทยต้องยอมรับวิทยาการเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมบางประการ เพื่อนำมาปรับปรุงประเทศให้เจริญทัดเทียมกับนานาอารยประเทศ โดยเฉพาะช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ศิลปกรรมในสังคมไทยก็มีลักษณะของศิลปะสมัยใหม่เด่นชัดขึ้น จนกระทั่งเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 ศิลปกรรมแนวเพื่อชีวิตก็เกิดขึ้นมา จนในปัจจุบันมีศิลปินที่สนใจศิลปะทั้งแนวประเพณีไทย แนวประเพณีไทยร่วมสมัย แนวศิลปะเพื่อศิลปะ และแนวศิลปะเพื่อชีวิต ซึ่งแต่ละแนวทางของศิลปกรรมเหล่านั้นได้รับอิทธิพลของศิลปสากลก็มีมากบ้างน้อยบ้างแล้วแต่กรณี ซึ่งอิทธิพลเหล่านี้ได้เปลี่ยนแปลงศิลปกรรมไทยให้เปลี่ยนแปลงและพัฒนาก้าวหน้าขึ้น ทั้งแนวคิดทางเนื้อหาและแนวคิดทางด้านรูปแบบ แต่การพัฒนาดังกล่าวก็มีทั้งศิลปินที่รู้จักเลือกเฟ้นข้อดีเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมไทย และมีทั้งศิลปินที่นำแบบอย่างของศิลปกรรมจากโลกตะวันตกเข้ามาโดยมิได้ศึกษาทำความเข้าใจกับสภาพสังคมไทย จนกลายเป็นปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งในทุกวันนี้

จุมพฏ คำสนอง (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่อง วรรณกรรม อำนาจ และความบ้า : บทวิเคราะห์ทางการเมืองว่าด้วยเรื่องอำนาจกับวรรณกรรมของคุณสุวรรณ มีเนื้อหาในการทำความเข้าใจกับผลงานของคุณสุวรรณ โดยใช้แนวคิดในเรื่องของอำนาจของฟูโกต์ แนวคิดหลังสมัยใหม่ ทำให้ทราบว่า คุณสุวรรณไม่ได้บ้า แต่ถูกผลของการต่อสู้กันระหว่างความสัมพันธ์ของอำนาจและความรู้ในสังคมที่ผู้ใดสามารถผลิตหรือทำให้วาทกรรมนั้นเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมได้นั้นคือผู้มีอำนาจ ตัดสินว่าคุณสุวรรณเป็นกวีวิกลจริต

สุจิตรา จงสถิตย์วัฒนา (2542) ได้ทำการศึกษาในเรื่อง พระมหาชนก : โมกขธรรมแห่งปัจจุบันสมัย เพื่อให้เข้าใจสารและการดัดแปลงสร้างเสริมบทพระราชนิพนธ์จากมหาชนกชาดกในพระไตรปิฎก จากการศึกษาพบว่าเมื่อดัดแปลงจากต้นเรื่องพระไตรปิฎกแล้วทำให้พระราชนิพนธ์ "พระมหาชนก" มีลักษณะเป็นวรรณคดีพุทธศาสนาร่วมสมัย ที่สื่อสารแตกต่างไปจากวรรณคดีพุทธศาสนาในขนบเดิม คือเป็นการเน้นวิริยบารมีให้ชัดเจนเหมาะแก่ยุคสมัย พร้อมทั้งอธิบายความสำคัญของโมกขธรรมแห่งปัจจุบันสมัย อันหมายถึงการดำรงอยู่ "ในโลก" เพื่อบำเพ็ญหน้าที่ด้วยวิริยะและปัญญา เพื่อเกื้อกูลชาวโลกทั้งปวง

สมศักดิ์ เจียมธีรสกุล (2544) ได้วิเคราะห์เพลงพระราชนิพนธ์การเมืองเราสู้ กับการเมืองในช่วงปี 2518 – 2519 พบว่าเพลงพระราชนิพนธ์เราสู้มีความหมายมากกว่าเพลงปลุกใจทั่วไป เพราะเป็นเพลงที่สอดคล้องกับพระราชประสงค์โดยตรงจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว พิจารณาได้จากพระราชดำรัสที่พระองค์พระราชทาน อันแสดงถึงความคิดภายในใจบางอย่างของพระองค์กับสภาพเหตุการณ์บ้านเมืองในขณะนั้น