

ศิลปะกับมนุษย์

Art and Human

พีระพงษ์ กุลพิศาล / Pirapong Gulpisal¹

Received: Feb. 7, 2022 Revised: Apr. 27, 2022 Accepted: Jun. 17, 2021

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเนื้อหากรอบความคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะเป็นสื่อสุนทรียภาพที่มีคุณค่าต่อมนุษย์ และในทางกลับกันกล่าวถึงมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์และชื่นชมคุณค่าศิลปะ เพื่อให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับมนุษย์และเหตุผลที่มนุษย์ต้องการศิลปะ ศิลปะกับมนุษย์ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ มนุษย์ต้องการศิลปะไม่ต่างไปจากความต้องการสิ่งอื่น ทั้งเพื่อการสืบทอดวัฒนธรรม การดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ รวมถึงการรับรู้คุณค่าทางสุนทนาการและสุนทรียภาพ ซึ่งคำว่าศิลปะในบทความนี้เน้นเฉพาะทัศนศิลป์ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เป็นหลัก หัวข้อแรก ได้แก่ ศิลปะคือสื่อสร้างสรรค์ กล่าวถึงการรับรู้ของศิลปินที่ถ่ายทอดให้ปรากฏเป็นผลงานด้วยวัสดุต่าง ๆ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ตายตัว วัสดุจะรวมตัวกันเป็นสื่อศิลปะ ซึ่งมีองค์ประกอบของสื่อศิลปะ 4 ส่วนและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ประกอบด้วย เวลา (แสดงถึงยุคสมัย) พื้นที่ (แสดงลักษณะเฉพาะเชิงปริมาณ) เนื้อหา (แสดงความหมายเชิงอารมณ์และสติปัญญา) และขบวนการเปลี่ยนแปลง (แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการสู่ความแปลกใหม่) หัวข้อที่สอง คือ

¹สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

¹Program in Visual Art, Graduate School, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

เนื้อหาเกี่ยวกับมนุษย์หลายกลุ่มกับประสบการณ์ศิลปะในยุคต่าง ๆ นับตั้งแต่ยุคหินถึงปัจจุบันตามลำดับ โดยเปรียบเทียบให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของศิลปะยุคหิน ศิลปะเด็ก ศิลปะพื้นบ้าน หัวข้อที่สาม คือ มนุษย์กับความเป็นศิลปิน และความแตกต่างกันของศิลปินในแง่บทบาท ซึ่งให้เห็นถึงบทบาทของศิลปินในฐานะเป็นผู้บันทึกผู้สร้างความไม่รู้เป็นรูปธรรม ผู้สร้างความรู้สึกรูปธรรมและผู้นำเสนอวิธีการมองเห็นแบบใหม่ หัวข้อที่สี่ กล่าวถึง ศิลปินกับพลังสร้างสรรค์ คุณสมบัติสำคัญของบุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์และอธิบายให้เข้าใจถึง ความหมายของพลังสร้างสรรค์ สมรรถนะเชิงสร้างสรรค์ของศิลปิน และหัวข้อที่ห้า ศิลปินกับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งเริ่มจากเกิดแรงกระตุ้นภายใน สร้างจินตนาการ ถ่ายทอดเป็นผลงาน และปรับแต่งเพื่อเสริมคุณค่าสุนทรียภาพ หัวข้อสุดท้าย คือ ศิลปินกับสมองสองซีก กล่าวเปรียบเทียบถึงการทำงานของสมองสองซีกที่แตกต่างกัน ในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปิน

คำสำคัญ : ศิลปะ มนุษย์ พลังสร้างสรรค์ สมองสองซีก

Abstract

This article aimed to present a broad theme of art as aesthetic media valuable to humans. On the contrary, it talks about humans who take both roles of art creators and art appreciators. Furthermore, the article sought to serve an overview of how art is related to humans and why humans need art. Humans and art could not be split apart. People need art as they need other things. They knew how art and culture are related to each other and that art was essential to their lives and careers. People perceived both entertainment and aesthetic quality from art. The keyword “Art” in this article mainly refers to visual arts with 2 or 3 dimensions. The opening topic was a discussion on Art as Creative Media from which the artist created by way of

transforming his perception through materials without certain rules or criteria which emphasized the four indistinguishable components of art media: Time (a certain period when a media was created), Space (quantitative characteristic of a media), Content (emotional and intellectual message of a media), and Movement (a change or development of a media into new vision). The second topic presented Human and Art Experience in various points of view to explain how art was made by different groups and generations of people in aspects of Prehistoric art, Child art, and Folk art. The third topic explained about Humans' Roles as the Artists and how such roles were different. The topic is pointing out the roles of artists identified with four basic functions; Recorders of visual images, changers of the unknown into tangible knowledge, creators of tangible feelings, and presenters of an innovative vision. The fourth topic was Artist and Creativity Power involving the specific characteristics of creative people. The meaning of creativity, creative capacity, and art making process are analyzed and explained. The fifth topic was Artist and Process of Artistic Creation, elaborating the four stages of art making: Impulse, Gestation, Outpouring and Refinement. Artist and Two Hemispheres of Brain was the final topic based on studies on different functions of brain hemispheres in relation to artistic creation.

Keywords : Art, Human, Creativity, Brain Hemispheres

บทนำ

มีคำกล่าวว่า ศิลปะกับมนุษย์แยกออกจากกันไม่ได้ มนุษย์มีความต้องการศิลปะอยู่ตลอดเวลา เพื่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไม่แตกต่างไปจากความต้องการอื่น ๆ คำกล่าวนี้ ก่อให้เกิดคำถามที่ต้องการพิสูจน์หลากหลายคำถาม เช่น มนุษย์

ต้องการศิลปะเหมือนกับที่ต้องการภาษาหรือไม่ ผลงานศิลปะของมนุษย์ อาทิ จิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ จำเป็นต่อชีวิตมนุษย์จริงหรือไม่ หรือคำถามว่า ทำไมมนุษย์จึงสร้างศิลปะขึ้นมา ทุกคำถามล้วนเป็นตัวอย่างคำถามที่ท้าทายให้ ค้นหาคำตอบอย่างยิ่ง ประวัติศาสตร์ อารยธรรมของมนุษย์ แสดงให้เห็นแล้วว่า มนุษย์ต้องการศิลปะ เพราะศิลปะเป็นพื้นฐานการแสดงออกของมนุษย์ มีคุณค่า ไม่ใช่เฉพาะกับผู้ที่สร้างมันขึ้นมา ยังรวมไปถึงผู้ซื้อผู้สนับสนุนศิลปะและผู้มีความเชื่อมั่นในศิลปะอีกด้วย ถึงแม้บางคนยังไม่แน่ใจว่าจะเรียกมันว่าเป็นผลงานศิลปะได้หรือไม่ก็ตาม หลักฐานที่เห็นได้ชัด คือ ผลงานภาพผนังถ้ำที่ปรากฏอยู่ทั่วไปบนโลกใบนี้เป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่มีการศึกษาค้นคว้าและสรุปว่า ตั้งแต่ยุคน้ำแข็งเมื่อประมาณ 35,000 ปีมาแล้ว มนุษย์โครมันยองในทวีปยุโรป ได้มีการริเริ่มทำวัตถุต่าง ๆ ให้มีลวดลายสวยงามที่เรายอมรับกันว่าเป็นศิลปะขึ้นมา อีกทั้งยังมีการวาดภาพบนผนังถ้ำ แกะสลักเป็นรูปต่าง ๆ และออกแบบ ตกแต่งสิ่งของเครื่องใช้ได้อย่างประณีต รวมทั้งยังพบว่ามี การทำเครื่องมือต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งมีอายุยืนยาวอยู่ในความทรงจำสืบทอดต่อเนื่องและซับซ้อนเคลื่อนกันมาผ่านยุคสมัยต่าง ๆ จากสมัยหินสู่สมัยโบราณสมัยกลาง สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาสมัยใหม่ จนกลายเป็นผลงานทางวัฒนธรรมและอารยธรรมของมนุษยชาติ ที่เรียกรวมว่า ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodernism Art) ที่เห็นกันอยู่ในปัจจุบัน โดยศิลปะที่กล่าวไว้ในบทความนี้จะเน้นเฉพาะศิลปะแขนง “ทัศนศิลป์” ในบริบทสากลเป็นหลัก

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อให้เข้าใจถึงศิลปะในฐานะสื่อเชื่อมโยงคุณค่าทางสุนทรียภาพระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้ชื่นชม
2. เพื่อให้เกิดความตระหนักในบทบาทของศิลปะที่มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์

3. เพื่อนำเสนอองค์ประกอบสำคัญของสื่อศิลปะ ซึ่งส่งผลต่อการชื่นชมและการเข้าถึงผลงานศิลปะ
4. เพื่อแสดงให้เห็นถึงบทบาทพลังสร้างสรรค์ และสมรรถนะเชิงสร้างสรรค์ของศิลปิน

ศิลปะคือสื่อสร้างสรรค์

ศิลปินหรือผู้ทำงานศิลปะจะสัมผัสรับรู้สิ่งต่าง ๆ แตกต่างจากบุคคลทั่วไป การรับรู้ของศิลปินจะปรากฏอยู่ในผลงานทั้งสองมิติและสามมิติที่พวกเขาสร้างขึ้นมาด้วยวัสดุต่าง ๆ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ตายตัว วัสดุเหล่านั้นจะรวมตัวกันเป็นสื่อที่เรียกว่า “สื่อศิลปะ (Art Media)” ในทัศนศิลป์ สื่อ คือองค์ประกอบที่มองเห็นได้ ทำหน้าที่เป็นจุด เส้น สี น้ำหนักอ่อนแก่ พื้นผิวและรูปร่างรูปทรง การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคจะดำเนินไปพร้อม ๆ กับกระบวนการและความก้าวหน้าของการสร้างผลงาน ศิลปินจำนวนไม่น้อยในปัจจุบันทุ่มเทให้กับการค้นหาและทดลองสื่อและเทคนิคใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ขณะที่ศิลปินอีกจำนวนหนึ่งยังคงเลือกใช้สื่อและเทคนิคดั้งเดิมตามแบบศิลปินรุ่นเก่า สำหรับศิลปินที่เลือกสื่อใหม่ (Nontraditional Media) จำเป็นต้องแสวงหาความรู้ต่าง ๆ แม้แต่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก็มีความจำเป็น อีกทั้งยังต้องพัฒนาทักษะฝีมือพิเศษสำหรับควบคุมสื่อใหม่เหล่านั้นควบคู่กันไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำวัสดุเก็บตก (Found object) ซึ่งเป็นวัสดุเหลือใช้มาใช้ร่วมกันในปัจจุบัน ทำให้ต้องฝึกฝนทักษะพิเศษมากขึ้นเป็นทวีคูณอย่างไม่มีข้อจำกัด การแสดงออกทางศิลปะโดยเฉพาะในทางทัศนศิลป์ จึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับข้อจำกัดของการเลือกใช้สื่อ แต่ขึ้นอยู่กับผลของการนำสื่อ นั้นมาใช้แสดงออกมากกว่า สอดคล้องกับคำกล่าวของปีเตอร์ ลอนดอน (Peter London) ศาสตราจารย์ทางศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยในแมสซาชูเซตส์ (Southeastern Massachusetts University) ซึ่งเป็นทั้งครูและศิลปินได้ยืนยันไว้ว่า

“สื่อ คือ สิ่งที่ยืนอยู่ระหว่างจินตนาการกับการแสดงออกระหว่างจิตใจกับการกระทำระหว่างมือกับผืนผ้าใบ สื่อเปรียบเสมือนกระสวยที่พุ่งกลับไปกลับมาระหว่างความคิดและความรู้สึกกับ

ความเป็นรูปธรรมของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ สื่อเปรียบเสมือน
สิ่งที่เปลี่ยนความประมาทของมนุษย์ให้เป็นคำประกาศที่ทรงคุณค่า”

(London Peter, 1989, p.169)

คำว่า “สื่อ” มีความหมายลึกซึ้งกว่าคำว่า “วัสดุศิลปะ” ปัจจุบันจึงนิยมใช้คำว่า “สื่อ” แทนสิ่งของหรือวัตถุที่นำมาใช้สร้างและปรากฏเป็นตัวผลงานศิลปะ สื่อจะบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงจุดยืนและจุดเปลี่ยนพร้อม ๆ กันอย่างมีพลัง บางครั้งสื่อก็หมายถึงสิ่งที่ศิลปินนำมาใช้แสดงออกทางเนื้อหาและความรู้สึกภายในของตนเอง การใช้สื่อได้บรรลุเป้าหมายเป็นชัยชนะของศิลปินอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้สื่อจึงกินความหมายรวมถึงตัวผลงานศิลปะทั้งชิ้นอีกด้วย

บ่อยครั้งที่ศิลปินมีความรู้สึกขัดแย้งกับวัสดุที่นำมาใช้ ส่งผลให้วัสดุเหล่านั้นกลายเป็นสิ่งที่ต้องเอาชนะและควบคุมให้ได้ นับว่าเป็นสถานการณ์ที่ทำให้ทลายความสามารถของศิลปินอย่างมาก จึงจำเป็นต้องฟันฝ่าอุปสรรคนี้ให้ได้ การต่อสู้กับวัสดุที่หวังอะไรในตัวมันไม่ได้จึงต้องใช้ทั้งเวลาและความมุมานะ ศิลปินแต่ละคนมีความหวังกับสื่อที่สร้างสรรค์แตกต่างกันออกไปตามยุคสมัย โดยเฉพาะในปัจจุบันศิลปินที่มีแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่จะไม่ยึดติดกับความเก่าหรือใหม่ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม สามารถหยิบยืมสื่อในอดีตที่สร้างเพื่อการเคารพบูชาให้กลับมามีบทบาทเป็นสื่อที่สนองตอบการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก บางครั้งถึงขั้นมีบทบาทในการนำเสนอความคิดและความหมายเชิงสัญลักษณ์ในลักษณะของศิลปะหยิบยืม (Appropriation Art) ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าวัสดุต่าง ๆ ที่ศิลปินใช้แต่ละชนิดมีชีวิตในตัวของมัน ก้าวข้ามยุคสมัยได้ราวกับเป็นมนุษย์คนหนึ่ง สื่อจะเปิดเผยตัวออกมาทันทีที่ตราบใดที่ยังไม่มีผู้ใดแสดงตัวเป็นปฏิปักษ์ มองไม่เห็นคุณค่าหรือไม่เคารพในความเป็นวัสดุของมัน ด้วยเหตุนี้ข้อคิดสำคัญในการเลือกใช้สื่อ คือ จะต้องไม่คิดว่ามันเป็นอะไรแต่ให้คิดว่ามันสื่อสารอะไรได้ตามความคาดหวังหรือไม่

สื่อ คือ สิ่งที่เปลี่ยนความคิดให้เป็นการกระทำและทุกสิ่งที่เคลื่อนตัวออกจากขอบเขตความคิดไปสู่ความเป็นวัสดุ ซึ่งมีองค์ประกอบเชิงคุณภาพ 4 ส่วน

แยกออกจากกันไม่ได้ ได้แก่ เวลา พื้นที่ เนื้อหา และขบวนการเปลี่ยนแปลงวัสดุ (วัตถุ) จะแสดงบทบาทเป็นสื่อได้ก็ต่อเมื่อมีความคิดเข้าไปจัดการให้มันเปลี่ยน จากความเป็นวัตถุปกติไปสู่วัตถุคุณภาพ แสดงยุคสมัย (เวลา) มีลักษณะเฉพาะ เห็นเป็นรูปธรรม (พื้นที่) สื่อสารความหมายทางอารมณ์หรือสติปัญญา (เนื้อหา) และไม่ซ้ำแบบเดิม (ขบวนการเปลี่ยนแปลง) ด้วยเหตุนี้ ลักษณะพื้นฐานของสื่อ แต่ละชนิดจึงขึ้นอยู่กับว่าคุณภาพอะไรแสดงศักยภาพอย่างไร คุณภาพทั้ง 4 ส่วน ของสื่อสามารถแสดงศักยภาพได้ภายใต้เงื่อนไขของ เวลา พื้นที่ เนื้อหาหรือ ขบวนการเปลี่ยนแปลง ศิลปินเป็นผู้เลือกสรรให้คุณภาพใดคุณภาพหนึ่งหรือ มากกว่านั้นแสดงศักยภาพออกมาให้ประจักษ์แก่การรับรู้ของผู้ชม ขณะเดียวกัน ก็เป็นผู้ยุติบทบาทการแสดงออกของคุณภาพอื่น ๆ ไปพร้อม ๆ กัน เมื่อใดก็ตามที่คุณภาพทั้ง 4 ส่วนแสดงศักยภาพออกมาพร้อมกันอย่างเข้มข้น เมื่อนั้น โลกศิลปะอาจถึงกับสิ้นสะเทือนก็ได้ ซึ่งศิลปะลัทธิประทับใจ (Impressionism) ของฝรั่งเศสเคยสร้างปรากฏการณ์เช่นนี้มาก่อนแล้วเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 19 การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นขบวนการจะถูกต่อต้านอย่างรุนแรงในระยะแรก หลังจากนั้นจะเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในระยะต่อมาเสมอ

มนุษย์กับประสบการณ์ศิลปะ

ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าผู้ทำงานศิลปะหรือศิลปินสามารถสัมผัสรับรู้ สิ่งต่าง ๆ แตกต่างจากบุคคลทั่วไป ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในผลงานที่พวกเขา สร้างสรรค์ออกมา และรวมถึงต้องการที่จะสร้างสรรค์อย่างไม่หยุดนิ่งสืบทอด ต่อเนื่องมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน แสดงออกเป็นรูปแบบ ด้วยวัตถุประสงค์และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละยุคสมัย วัยและ สภาพแวดล้อม

1. ศิลปะยุคหิน

การที่มนุษย์ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ได้พัฒนาและเรียนรู้วิธีทำ วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ได้อย่างพิถีพิถันสลบซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดระยะเวลา หลายหมื่นปีที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่าพวกเขาได้ใช้ความสามารถสร้างเสริมเติมแต่ง

ให้วัตถุเหล่านั้นเป็นผลงานหรือสื่อศิลปะนั่นเอง คือเหตุผลที่ชี้ให้เห็นว่าหม้อเรียบ ๆ ก็ใช้หุงต้มได้อยู่แล้ว ทำไมจึงต้องมีการเขียนลวดลายออกแบบตกแต่งไว้ด้วย เสื้อผ้าเรียบ ๆ ก็สามารถใช้ห่มห่อหุ้มให้อบอุ่นได้ ทำไมต้องใส่ลวดลายให้ดูสวยงาม มีร่มไว้เพื่อหลบแดดหลบฝนก็น่าจะพอแล้ว ทำไมจึงต้องมีลวดลายด้วย บรรพบุรุษของเราได้ให้คำตอบไว้เป็นหลักฐานครบถ้วนแล้ว เป็นหลักฐานที่พิสูจน์ให้เห็นว่ามนุษย์ได้แสดงความรู้สึกของความเป็นมนุษย์ออกมาให้ปรากฏเป็นหนึ่งเดียวในจักรวาล แตกต่างไปจากสิ่งที่เกิดจากสัตว์และพืชพรรณไม้ ผลงานของมนุษย์ได้ประกาศให้โลกรู้ว่า “ฉันอยู่ที่นี้ ฉันไม่เหมือนคนอื่น ฉันเป็นคนพิเศษ” (Gilbert and McCarter, 1998, p.5) คำกล่าวนี้แสดงนัยสื่อความหมายให้รู้ว่ามิใช่มนุษย์คนหนึ่งได้ถือกำเนิดขึ้นมา เพื่อสร้างสรรค์และรู้สึกเพลิดเพลินกับศิลปะในฐานะเป็นบุคคลพิเศษคนหนึ่งที่อยู่ร่วมสังคมกับบุคคลอื่น โดยไม่ยึดติดกับตนเองได้อย่างมีความสุขบนโลกใบนี้ และประสบการณ์พิเศษของบุคคลที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะช่วยยืนยันถึงความสัมพันธ์อันลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับศิลปะได้เป็นอย่างดี

2. ศิลปะเด็ก

หลักฐานสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนความต้องการศิลปะของมนุษย์ คือ ศิลปะเด็ก เป็นศิลปะที่พวกเราทุกคนต่างเคยมีประสบการณ์มาแล้วด้วยกันอย่างถ้วนหน้าในฐานะเป็นผู้ลงมือทำสมัยเป็นเด็กเล็ก ทุกคนล้วนแต่เคยเล่นและสนุกกับศิลปะ ถึงแม้เมื่อเติบโตเป็นวัยรุ่นและจำเป็นต้องใช้สมาธิและกฎเกณฑ์มากขึ้น เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ เตรียมตัวก้าวสู่ความสำเร็จในชีวิตในอนาคต แนวโน้มกระแสสังคมหลังสมัยใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญกับความเป็น “พหุนิยม” ซึ่งเห็นว่าผลงานศิลปะเกิดจากการสร้างสรรค์แบบร่วมกันทำ (co-constructivist) ไม่ใช่สิ่งที่เกิดจากคนใดคนหนึ่งเท่านั้น (Hardy, 2006, p.12) ที่ช่วยกระตุ้นและจูงใจให้ตระหนักถึงการร่วมกันทำให้ผลงานศิลปะสะท้อนสภาพชีวิตประจำวัน ทั้งในแง่เนื้อหาและวัสดุมากกว่าการแข่งขันกัน เพื่อให้ตนเองโดดเด่นส่งผลให้วัยรุ่นส่วนใหญ่รู้สึกสนุกกับศิลปะมากกว่าที่เคยเป็นมาอย่างแน่นอน

เราสามารถศึกษาการเจริญเติบโตของพลังการแสดงออกได้จากผลงานศิลปะของเด็ก ซึ่งเป็นพลังที่ชี้ให้เห็นถึงความสามารถในการสัมผัสรับรู้จินตนาการและการใช้วัสดุ เด็ก ๆ จะเริ่มขีดเขียนเป็นเส้นสายขยุกขยิก เมื่ออายุประมาณ 18 เดือน เป็นลักษณะเส้นที่แสดงถึงความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการขีดเขียนโดยอิสระ เมื่อเติบโตขึ้นถึงอายุ 3 ขวบ เริ่มวาดวงกลมได้ พออายุ 4 ขวบ เริ่มวาดรูปร่างต่าง ๆ ได้ เมื่ออย่างเข้าอายุ 4 ขวบ 3 เดือน เริ่มวาดเป็นรูปคนและสัตว์ที่ประกอบขึ้นจากวงกลมและเส้นตรง รูปร่างต่าง ๆ ที่วาดออกมาจะเริ่มมีความหมายมากยิ่งขึ้น ระยะเวลาที่ทั้งรูปและความหมายจะรวมตัวกันเป็นเรื่องราว ยิ่งเติบโตขึ้นมากเท่าใดพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งตอนช่วงอายุ 5 ขวบ ถึง 9 ขวบ หลังจากนั้นพลังสร้างสรรค์จะลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงอายุ 9 ขวบจนถึง 13 ขวบ หรือเมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่น ช่วงนี้อิสราภาพทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Freedom) จะเป็นแบบเด็กที่โตแล้ว คือ ต้องการวาดภาพให้เหมือนจริงอย่างถูกต้องแม่นยำ ความตระหนักรู้ในสิ่งต่าง ๆ ขยายกว้างไกลออกไปมาก เต็มไปด้วยการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองเครื่องหมายและร่องรอยที่ขีดเขียนด้วยความพอใจและเป็นไปอย่างอัตโนมัติแบบเด็ก ๆ ที่เคยทำมาจึงไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ในวัยนี้อีก จะทำอะไรก็ต้องคิดพิจารณาคิดมากจนเลิกวาดภาพไปเลย สำหรับเด็กที่ไม่เบื่อหรือเลิกราก็ยังคงฝึกฝนความสามารถในการเล่นกับรูปทรงต่าง ๆ ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ อย่างอิสระและกลายเป็นบุคคลที่เราเรียกว่า “ศิลปิน” ในที่สุด

ผลงานของศิลปินจะมีอะไรบางอย่างแบบเด็ก ๆ แผงไว้เสมอ ที่เป็นเช่นนั้นไม่ได้หมายความว่า ศิลปินทำงานโดยปราศจากวุฒิภาวะและสติปัญญา แต่หมายถึงความสามารถในการแสดงออกถึงความกล้าทดลอง กล้าบิดเบือนกล้าตัดทอน กล้าทำให้ดูเปลี่ยนไปจากความจริง โดยไม่คำนึงถึงเกณฑ์มาตรฐานว่าดีหรือเลวแต่อย่างใด คือ ทำเช่นเดียวกับ ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso, 1881 - 1973) ศิลปินผู้หนึ่งที่มีความทันสมัย รู้ดีว่าอะไรที่ทําขึ้นมาแล้วจะเป็นหรือเรียกว่าศิลปะได้ คือ ต้องทำด้วยตนเองและทำเพื่อสื่อสารถึงโลกใบนี้

ด้วยเหตุนี้ตลอดชีวิตของปีกัสโซ จึงทำอะไรดูเหมือนเล่นไปหมด แม้แต่การวาดเส้นในอากาศด้วยแสงไฟแฟลชก็ทำ และทำอย่างสนุกสนานอีกด้วย

3. ศิลปะพื้นบ้าน

หลักฐานความต้องการศิลปะของมนุษย์อีกอย่างหนึ่ง คือ การแสดงออกในศิลปะพื้นบ้าน ซึ่งเป็นผลงานของชาวบ้านผู้ที่ไม่ได้รับการฝึกฝนฝีมือทางศิลปะตามหลักวิชาการมาก่อน และส่วนใหญ่มักจะศึกษาตามแบบแผนที่สืบทอดกันมาจากครอบครัวหรือท้องถิ่นประวัติศาสตร์ศิลปะของทุกชาติ มักจะแยกกระแสศิลปะพื้นบ้านออกจากประวัติศาสตร์ศิลปะกระแสหลัก กระแสของศิลปะพื้นบ้านเป็นสายธารที่มีชีวิตเคลื่อนที่ไปได้ด้วยตัวมันเอง ศิลปินพื้นบ้านบางคนทำงานแบบเดียวตลอดชีวิต โดยยังคงใช้ทักษะฝีมือซึ่งสืบทอดต่อกันมาหลายชั่วอายุคน ขณะเดียวกันก็มีชาวบ้านบางคนทำงานด้วยความคิดริเริ่มไม่ซ้ำแบบใครถึงแม้จะดูแปลก ๆ ไปบ้างสำหรับสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนบ้านก็ตาม

เรามักเข้าใจว่าศิลปะพื้นบ้าน คือ ศิลปะชนบท (Country art) เพราะไม่ใช่ศิลปะในเมือง แต่เมื่อพิจารณาและสืบค้นจากหลักฐานและข้อเท็จจริงปรากฏว่าศิลปะพื้นบ้านบางชิ้นก็ทำกันในเมืองใหญ่ ๆ มีทั้งจิตรกรรมพื้นบ้าน ประติมากรรมพื้นบ้าน สถาปัตยกรรมพื้นบ้าน รวมทั้งหัตถกรรมพื้นบ้านและอื่น ๆ หลักพื้นฐานของศิลปะพื้นบ้าน เป็นศิลปะวัตถุที่สร้างขึ้นเพื่อสนองตอบประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน และมีการตกแต่งให้ดูสวยงามผสมผสานไว้ด้วย ปัจจุบันเยาวชนหนุ่มสาวในท้องถิ่นเริ่มมีบทบาทในการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์และวิธีการของศิลปะพื้นบ้านมากกว่าสมัยก่อนที่ปล่อยให้ปะการะของผู้สูงอายุเท่านั้น

ศิลปะพื้นบ้านบางชิ้นดูชื่อ ๆ และเรียบง่ายดึงดูดความสนใจคล้าย ๆ กับศิลปะเด็กที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาและจริงจัง ประโยชน์ใช้สอยนับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะพื้นบ้านอย่างหนึ่ง ความเป็นศิลปะพื้นบ้านยังมีข้อสังเกตง่าย ๆ อีกประการหนึ่ง คือ สีเส้นและรูปทรงจะมีลักษณะเป็นไปตามความพึงพอใจของศิลปินพื้นบ้าน ผู้สร้างเห็นอย่างไรรู้สึกอย่างไรก็ทำออกมาอย่างนั้น ความสุขของพวกเขาอยู่ที่การได้ลงมือทำโดยใช้วัสดุต่าง ๆ และการทุ่มเท

กับเวลาจนผลงานเสร็จสมบูรณ์เท่าที่จะทำได้ จึงไม่ต้องแปลกใจเลยว่าปัจจุบันมี
คนรักศิลปะสมัยใหม่หลายคนเริ่มหันมาสนใจสะสมศิลปะพื้นบ้านกันจำนวน
ไม่น้อย วัฒนธรรมพื้นบ้านได้สืบคลานเข้าสู่ใจกลางเมืองด้วยคุณค่าทางสุนทรียภาพ
แบบผสมผสานระหว่างสองโลกทัศน์

แรงกระตุ้นที่ทำให้ศิลปินพื้นบ้านสร้างสรรค์ผลงานมีหลากหลาย
เงื่อนไข แต่เมื่อนำทุกเงื่อนไขมารวมตัวกันไว้ในผลงาน ทำให้เกิดลักษณะสำคัญ
และโดดเด่นที่สุดของศิลปะพื้นบ้าน คือ ดูแล้วสบายตา ด้วยเหตุนี้ในทุก ๆ
วัฒนธรรมจึงไม่มีผู้ใดล้มหรือละเลยศิลปะพื้นบ้านของตนเองที่ตกทอดสืบต่อกัน
มาจากช่วงเวลาหนึ่งในอดีตที่ยังไม่มีโทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต และ
การคมนาคมที่ช่วยให้การติดต่อสื่อสารง่ายและรวดเร็วขึ้น ผู้คนต่างก็ชุกอยู่แต่
ในบ้าน อยู่กับเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์เป็นเวลานานหลังฤดูการเก็บเกี่ยวทาง
เกษตรกรรม หรือในช่วงฤดูหนาว พวกเขาจะหันมาทำงานศิลปะประดิษฐ์สิ่งของ
เครื่องใช้สำหรับชีวิตประจำวัน เช่น ของใช้ในครัวเรือน เครื่องมือจับสัตว์ ของเล่น
เด็ก ๆ เวลาจึงมีค่าสำหรับพวกเขามาก เป็นเวลาที่ทุ่มเทให้กับการใช้ฝีมือและ
การตกแต่งสิ่งของที่ตนเองทำขึ้นมาด้วยมือ เมื่อใดที่ว่างมือจากการทำสิ่งของ
เครื่องใช้จะเล่นกีฬา ร่ายรำ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจอย่างสนุกสนาน พฤติกรรม
ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า มีแรงกระตุ้นทางศิลปะเกิดขึ้นมาก่อนแล้ว ตั้งแต่มนุษย์ถือ
กำเนิดมาเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้พวกเขาสร้างสิ่งต่าง ๆ ให้กับโลกนี้ได้อย่าง
น่าพิศวง

นอกจากศิลปะพื้นบ้านแนวชนบประเพณี (Traditional folk art) ดังที่
ได้กล่าวถึงมาแล้ว ยังมีศิลปะพื้นบ้านอีกแนวหนึ่งที่แสดงถึงรสนิยมแบบสากล
ของท้องถิ่น คือ ศิลปะพื้นบ้านร่วมสมัย (Contemporary folk art) เป็นศิลปะ
พื้นบ้านที่เกิดขึ้นและทำกันอยู่ในปัจจุบัน ไม่จำกัดสถานที่ วัสดุ และกรรมวิธี
ติดตั้งแสดงไว้ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เลือกสรรแล้วปรากฏให้เห็นตาม
มุมเมืองถนน สถานที่ท่องเที่ยว พื้นที่ว่างเปล่า และอาคารเก่าปราดจากผู้คน
พักอาศัย ศิลปินพื้นบ้านร่วมสมัยนิยมใช้วัสดุธรรมชาติที่หาได้ทั่วไปในท้องถิ่น
สร้างเป็นรูปทรงศิลปะแปลก ๆ โดยยังคงความเป็นพื้นบ้านของตนเองไว้ให้รับรู้

ได้มีการใช้วัสดุเก็บตก เช่น ขยะ โคลน กิ่งไม้ ซากรถหรือยานพาหนะ กระจบอง เศษโลหะ และอื่น ๆ ที่คาดไม่ถึง ปกติศิลปินพื้นบ้านร่วมสมัยมักไม่แสดงตัวว่าเป็นใคร จะแอบทำงานหลบ ๆ ซ่อน ๆ เมื่อต้องการทำงานก็เก็บรวบรวมขยะ เศษสิ่งของเหลือใช้ประกอบเป็นรูปสัตว์ รูปคน รูปสิ่งแปลก ๆ ตามความฝันที่จินตนาการออกมาด้วยตนเอง รวมทั้งเป็นโครงสร้างนามธรรม ซึ่งจะเป็รูประไรก็ได้เท่าที่จะคิดออกมาได้ โดยไม่คาดหวังว่าจะมีรายได้ใด ๆ จากการทำกิจกรรม ชอบสร้างงานศิลปะตามความพอใจของตนเอง มีความสุขกับการสร้างสรรค์ศิลปะจากสิ่งของที่เก็บจะไม่มีความค่าอะไรเลยในสายตาของผู้อื่นอย่างไรก็ตามในระดับโลกได้มีศิลปินพื้นบ้านร่วมสมัยช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 ถึง 21 สัญชาติ นิโกร - อเมริกัน เกิดขึ้น ชื่อ ฌอง - มิเชล บาสเกียต์ (Jean - Michel Basquiat, 1960 - 1988) ระยะเวลาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมท้องถนน (Street Art) ต่อต้านการเหยียดผิวแบบกราฟฟิตี้ (Graffiti Art) อย่างอิสระ หลังจากผลงานเป็นที่ยอมรับและประจักษ์ต่อสายตามวลชนแล้ว ได้ปรับวิธีการนำเสนอผลงานมาสู่หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ในระยะต่อมา สร้างรายได้จำนวนมหาศาล

จะเห็นได้ว่าคนทั้งสามกลุ่ม คือ มนุษย์ยุคหิน เด็ก และศิลปินพื้นบ้าน ต่างก็ใช้ศิลปะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานแสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ ซึ่งเป็นไปโดยธรรมชาติปราศจากการเสแสร้ง ศิลปินทั้งสามกลุ่มล้วนแต่เป็นนักปฏิบัติทำงานศิลปะและมีชีวิตอยู่กับศิลปะ พวกเขาได้ยืนยันแล้วว่ามนุษย์ต้องการศิลปะเพื่อใช้ประโยชน์ใช้สอยและเพื่อการชื่นชมควบคู่กันสมควรได้รับการขนานนามว่า “ศิลปิน” อย่างแท้จริง และผลงานของพวกเขาที่ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินรุ่นหลังทั้งในแง่รูปแบบและวิธีคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา

มนุษย์กับความเป็นศิลปิน

ผลงานศิลปะเป็นทั้งวัตถุทางสังคมและวัตถุทางพฤติกรรมควบคู่กัน สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทที่โดดเด่นของมนุษย์ผู้ทำงานศิลปะหรือศิลปินได้อย่างชัดเจน หลายคนมักเข้าใจว่าศิลปินเป็นเพียงผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเท่านั้น

ซึ่งเป็นการเข้าใจเพียงแง่มุมเดียวว่าศิลปินเป็นเพียงผู้มีบทบาทความสามารถทางทักษะฝีมือเท่านั้น โดยไม่ตระหนักถึงอีกบทบาทหนึ่ง คือ ในฐานะเป็นผู้ผลิตวัตถุทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญเช่นกันหรืออาจจะสำคัญกว่าอีกด้วย เราจะพบว่าแต่ละประเทศล้วนมีวัตถุทางวัฒนธรรมประจำชาติของตนแสดงลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากของชาติอื่น และทุกชาติต่างก็มีศิลปินสืบทอดวัฒนธรรมต่อเนื่องกันมาทุกยุคทุกสมัยอย่างต่อเนื่องเช่นกัน

คงไม่มีใครตั้งคำถามว่าชาวไร่ชาวนามีบทบาทอย่างไรในสังคม เพราะทราบกันดีอยู่แล้วว่าพวกเขาเป็นผู้ผลิตอาหาร ซึ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและคงไม่มีใครตั้งคำถามถึงบทบาทของช่างทำเครื่องเรือน ช่างตัดเย็บเสื้อผ้าหรือคนเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เห็นกันอยู่ในปัจจุบัน เพราะเป็นเรื่องปกติพบเห็นได้ทั่วไปอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องค้นหาคำตอบให้ยุ่งยาก แต่เมื่อใดที่ถามถึงบทบาทของศิลปินและสิ่งที่ศิลปินทำให้กับสังคม หรือถามว่าถ้าโลกใบนี้ปราศจากศิลปินจะรู้สึกผิดหวังและหดหู่หรือไม่ คำถามเช่นนี้ (ซึ่งต้องมีมากกว่านี้แน่นอน) คำตอบที่ได้คงไม่พ้นบุคคลที่มีชีวิตความเป็นอยู่ใกล้ชิดกับศิลปะเป็นกิจวัตรและจะเป็นเช่นนี้ตลอดไป บุคคลผู้นั้น คือ ศิลปิน

ก่อนอื่นต้องหาคำตอบให้ได้ว่าศิลปิน คือ ใคร ในสมัยก่อนมักเข้าใจกันว่าศิลปิน คือ ผู้ที่มีจิตวิญญาณอิสระเสรีไม่ขึ้นกับกฎเกณฑ์สังคมใด ๆ ชอบแต่งกายชอมช่อเสื้อผ้าสกปรก มีเงินมาอยู่ตลอดเวลา เพราะติดยาเสพติดหรือสุรา บ้านที่อยู่อาศัยก็รกรุงรัง แต่มีภาพผลงานศิลปะแขวนอยู่เต็มผนัง บริเวณรอบ ๆ เต็มไปด้วยกระป๋องสี รวมทั้งนางแบบเปลือยกายและเพื่อน ๆ ที่ชอบศิลปะพากันทำตัวสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา ภาพลักษณ์เชิงลบของศิลปินดังกล่าวเป็นเพียงมุมมองที่มีต่อศิลปินบางคนเท่านั้น ซึ่งชอบทำตัวเก๋กดไม่สนใจที่จะเปิดโลกทัศน์ทางสังคม ปลิทิวเวก และมักจะเสียชีวิตก่อนวัยอันควร มีทั้งฆ่าตัวตายหรือไม่ก็ปล่อยตัวดื่มจัดจนเสียชีวิตด้วยโรคพิษสุราเรื้อรัง พฤติกรรมทั้งหมดล้วนแต่เป็นสิ่งที่ศิลปินแท้จริงไม่ควรกระทำทั้งสิ้น ปกติแล้วศิลปินผู้มีชื่อเสียงส่วนใหญ่โด่งดังขึ้นมาด้วยการประพาดิตัวให้มีบุคลิกที่ดี ทุ่มเทกับการทำงานอย่างหนักและมีวินัยในตัวเอง ศิลปินที่ประพาดิดีหรือวางตัวดีล้วนแต่ได้รับอิทธิพลจากอุดมคติแบบ

จินตนิยม (Romantic ideals) ของศิลปินช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ซึ่งส่งผลให้ภาพลักษณ์ของความเป็นศิลปินดูดีขึ้น เป็นภาพของคนมีเสน่ห์ชวนให้พบปะและคบหาสมาคมมากกว่าศิลปินสมัยก่อนอย่างสิ้นเชิง

ตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติศิลปินมีบทบาททางสังคมหลายรูปแบบ ในสมัยโบราณศิลปิน เช่น อียิปต์ กรีก และโรมันมีฐานะทางสังคมต่ำ บางคนทำงานเยี่ยงทาสตามความต้องการหรือคำสั่งของผู้เป็นเจ้านายทั้ง ๆ ที่มีฝีมือความสามารถทางศิลปะ ต่อมาในสมัยกลางศิลปินเริ่มได้รับเลื่อนฐานะดีขึ้น จัดไว้ในกลุ่มช่างฝีมือ จนกระทั่งถึงสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 เป็นสมัยเดียวเท่านั้นที่ศิลปินมีฐานะทางสังคมดีขึ้นกว่าที่เคยเป็นมา ทำหน้าที่เป็นผู้มีความสามารถพิเศษสร้างสรรค์ผลงานภายใต้การควบคุมอย่างเข้มงวดของผู้อุปถัมภ์ผู้มั่งคั่งจัดเป็นกลุ่มชนในสังคมชั้นสูง ซึ่งปัจจุบันศิลปินส่วนใหญ่ในทุกประเทศก็มีฐานะทางสังคมทำนองเดียวกันกับที่ศิลปินสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาได้รับการยกย่องที่ดีกว่าสมัยก่อน คือ ศิลปินสมัยปัจจุบันมีเสรีภาพทางการแสดงออกมากกว่า เมื่อนับเวลาย้อนหลังไปราว 2 ถึง 3 ชั่วอายุคนที่ผ่านมา

เวลาเปลี่ยนไปบทบาททางสังคมของศิลปินก็เปลี่ยนตามไปด้วย ศิลปินร่วมสมัยปัจจุบันก็ยังคงทำหน้าที่ปฏิบัติงานฝีมือต่าง ๆ ไม่ต่างจากศิลปินสมัยก่อน มีทั้งงานออกแบบโครงสร้างและงานออกแบบวัตถุ เพื่อเพิ่มคุณค่าให้สภาพแวดล้อม บทบาทเชิงปฏิบัติของศิลปินไม่ว่าจะเป็นแขนงใด เช่น ศิลปินทางจิตรศิลป์ (Fine Artists) นักออกแบบกราฟฟิกและอุตสาหกรรม สถาปนิก หัตถศิลป์ (Craft Artists) นักออกแบบแฟชั่น ศิลปินมัดติมิเดีย ภาพเคลื่อนไหว และอื่น ๆ ศิลปินต้องรับผิดชอบด้วยตัวเองทั้งสิ้น นับตั้งแต่การคิดจินตนาการเทคนิควิธีการ และทักษะฝีมือ

บทบาทของศิลปิน

บทบาทหน้าที่ของศิลปินที่จะกล่าวต่อไปนี้ครอบคลุมเฉพาะบทบาทของศิลปินที่ทำงานทัศนศิลป์ในภาพรวมเป็นหลัก ซึ่งถือเป็นบทบาทในการสร้างผลงานที่มองเห็นได้ (Visual Images) อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนองความรู้สึกทางจิตใจและประโยชน์ทางร่างกายควบคู่กัน บทบาทนี้ศิลปินได้ปฏิบัติต่อเนื่องมา

เป็นเวลายาวนาน มีผลงานเชิงประจักษ์เป็นหลักฐานแผ่ขยายกว้างออกไปทั่วทุกพื้นที่ของโลกใบนี้ ถ้าเปรียบเทียบวงการศิลปะเป็นเสมือนองค์กรหนึ่งก็คงเป็นองค์กรที่มีวิสัยทัศน์หรือเป้าหมายในการสนับสนุนให้สมาชิกขององค์กร (ศิลปิน) สร้างผลงานจากความคิดริเริ่ม และจากจินตนาการที่สมาชิกค้นพบด้วยตนเอง แล้วนำหลักฐานที่ค้นพบแสดงให้เห็นประจักษ์หลักฐานนั้นอาจจะเป็นรูปทรงที่เข้าใจได้ทันทีหรือต้องแปลความหมายเชิงสัญลักษณ์อีกทอดหนึ่ง หรืออาจจะเป็นรูปทรงที่รับรู้ได้ด้วยความรู้สึกมากกว่าเรื่องราวก็แล้วแต่กรณี และไม่ว่าจะ เป็นรูปทรงอะไรก็ตามต้องเกิดจากความปรารถนาที่จะสร้างสรรค์โลกขึ้นมาใหม่ จากโลกใบนี้ จึงจะนับว่าเป็นบทบาทตามพันธกิจของผู้สร้างสรรค์ศิลปะอย่างแท้จริง ซึ่งสามารถแยกออกได้ไม่น้อยกว่า 4 บทบาท ดังต่อไปนี้

บทบาทแรก : ผู้บันทึก ศิลปินสร้างภาพที่มองเห็นได้ขึ้นมา เพื่อให้เราอนุรักษ์เก็บไว้เป็นหลักฐานอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ในฐานะที่เป็นวัตถุทางวัฒนธรรม ถ้าปราศจากศิลปินเราจะไม่มีความรู้ได้เลยว่าเหตุการณ์หรือวัตถุ และผู้คนในอดีตเป็นอย่างไร มีรูปร่างหน้าตาอย่างไร และมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันหรือไม่อย่างไร ก่อนการค้นพบกล้องถ่ายภาพเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 19 ศิลปินนิยมบันทึกภาพและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมต่างไปจากสมัยปัจจุบันที่มีการบันทึกภาพไว้หลากหลายวิธี มีทั้งภาพถ่ายที่เป็นภาพนิ่งและภาพยนตร์ เมื่อมีอายุยาวนานขึ้นได้กลายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไปในที่สุด บุคคลที่ทำหน้าที่บันทึกสื่อเหล่านี้ล้วนเป็น “ศิลปิน” ที่ควรจดจำและยกย่อง

บทบาทที่สอง : ผู้สร้างความไม่รู้ให้เป็นรูปธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่ง หมายถึง บทบาทในการบันทึกสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตาหรือสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นเลยให้แสดงตัวออกมา บทบาทนี้สำคัญมากและทำต่อเนื่องกันมาตลอดเวลาในประวัติศาสตร์ศิลปะของโลก ถึงปัจจุบันก็ยังทำอยู่ไม่เคยลดความสำคัญลงเลยแม้แต่น้อย ศิลปินโบราณมีความไม่รู้เพื่อนำมาสร้างรูปธรรมต่างไปจากปัจจุบัน เช่น ความไม่รู้เกี่ยวกับสุริยคราส จันทรคราส น้ำท่วม สึนามิ พายุทอร์นาโด ความโหดร้ายของสิ่งลึกลับ นรก และสวรรค์ ถึงแม้ในปัจจุบันเรา

จะมีดาวเทียมตรวจสอบสภาพอากาศสามารถทำนายปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ และไม่มีวิญญูณลึกลับที่คอยสำแดงเดชให้เห็นอย่างในอดีตอีกแล้ว เรายังคงมีความไม่รู้แบบอื่น ๆ อีกมากมาย และศิลปินยังคงต้องต่อสู้ เพื่อสร้างมันให้เป็นรูปธรรมอยู่เช่นเดิม เช่น ความโหดร้ายของระเบิดนิวเคลียร์ มีรูปธรรมเป็นอย่างไร หรือความรุนแรงและผลกระทบจากโควิด 19 เป็นอย่างไร ก็ยังไม่มีใครรู้ได้อย่างแท้จริงและไม่กล้าพอที่จะเผชิญหน้ากับมัน ในทางดาราศาสตร์อะไรอยู่ตรงปลายสุดของจักรวาลก็ยังมีใครรู้ แต่มีศิลปินจำนวนไม่น้อยได้จินตนาการไปถึงแล้วในขณะที่นักวิทยาศาสตร์ยังหยุดรออยู่กับที่ และคงใช้เวลาอีกนานกว่าจะค้นพบได้ ความฝันทั้งดีและร้ายก็เช่นกัน ยังไม่มีใครรู้ว่าหมายถึงอะไร ไม่มีใครสามารถวิเคราะห์ให้เห็นเป็นรูปธรรมได้ชัดเจน ความไม่รู้เหล่านี้ล้วนแต่น่าสะพรึงกลัวทั้งสิ้น คงจะคล้าย ๆ กับที่บรรพบุรุษของเรากลัวเทพแห่งสายฟ้าหรืออะไรทำนองนั้น การที่ศิลปินสามารถสร้างความกลัวเหล่านี้ให้เห็นเป็นรูปธรรมช่วยทำให้เราลดความกลัวลง หรือไม่ก็เผลอกลัวมันอีกต่อไป เพราะเราได้เห็นภาพความน่ากลัวนั้นแล้วว่ามันเป็นคืออะไร

บทบาทที่สาม : ผู้สร้างความรู้สึกให้เป็นรูปธรรม ความรู้สึกที่กล่าวถึงนี้เป็นความรู้สึกของศิลปินเอง ที่ถ่ายทอดแสดงออกไว้ในผลงานโดยใช้วัสดุต่าง ๆ กันในชีวิตประจำวัน เรามักประสบกับความรู้สึกเหล่านี้อยู่แล้ว และมักเป็นความรู้สึกทั่ว ๆ ไปที่ใครก็รู้สึกได้ เช่น รัก เกลียด ผิดหวัง รำเริงมีชีวิตชีวา โกรธ ยอมรับ และอื่น ๆ แต่เมื่อใดเป็นความรู้สึกที่ตอบสนองต่อผลงานศิลปะ ความรู้สึกนั้นจะแตกต่างไปจากที่รู้สึกในชีวิตประจำวันดังกล่าว มันเป็นความรู้สึกอึมเิบที่ผลงานชิ้นนั้นปลุกเร้าอารมณ์ของเราขึ้นมา เท่ากับว่าเรากำลังสื่อสารกับผลงานนั้นด้วยความรู้สึกแบบเดียวกันกับศิลปินรู้สึกนั่นเอง

บทบาทที่สี่ : ผู้นำเสนอวิธีมองเห็นแบบใหม่ การมองเห็นแบบใหม่ คือการมองเห็นเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของภาพความคิดที่นำเสนอออกมา ภาพความคิดกับผลงานศิลปะจึงเป็นสิ่งเดียวกัน เมื่อใดที่เรามองเห็นผลงานศิลปะแสดงว่าเรากำลังเผชิญหน้ากับภาพความคิดของศิลปินผู้สร้างมันขึ้นมา เมื่อมองเห็นแล้วเราจะนำมาเปรียบเทียบกับภาพความคิดของเราแล้วจำไว้ว่า

คล้ายกันหรือต่างกัน ผลงานศิลปะจะกระตุ้นเราให้คิด ให้ตั้งคำถาม ให้จินตนาการ ให้ค้นหา ให้ฝัน เท่ากับเป็นการช่วยขยายโลกทัศน์ของเราให้กว้างไกล ระหว่างเผชิญหน้ากับโลกทัศน์ของผู้อื่น (ของศิลปิน) ที่มีอยู่ในผลงานนั้น โลกทัศน์ของศิลปินในที่นี้ หมายถึง อุดมคติและประสบการณ์ของศิลปินที่กลั่นกรองแล้ว หลอมรวมกันเป็น “ภาพความคิด” ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบ รูปทรงผลงาน ความคิดในการกำหนดเรื่องราวและสัญลักษณ์ ความคิดในการใช้ ทฤษฎีของศาสตร์ต่าง ๆ และความคิดแก้ปัญหาการปฏิบัติงานด้วยวัสดุและวิธีการที่เลือกสรรแล้ว

สรุปได้ว่าศิลปินเป็นผู้หนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในสังคมและวัฒนธรรม คือ บันทึกรหัสเหตุการณ์ แสดงความไม่รู้และความรู้สึกออกมาเป็นรูปธรรม และขยายสมรรถนะทางการมองเห็นและรับรู้ของเราให้กว้างไกล บทบาททั้งหมดต้องดำเนินไปพร้อมกับการสื่อสารระหว่างศิลปินและผู้ชม เหตุที่ศิลปินใช้บทบาทเหล่านี้ได้อย่างสร้างสรรค์ เพราะพวกเขาตระหนักอยู่เสมอว่าผลงานของเขา คือ ภาพความคิดที่ประกอบกันเป็นภาพลักษณ์แบบใหม่และน่าสนใจนั่นเอง ศิลปินเป็นนักสร้างสรรค์โดยธรรมชาติมีความกระตือรือร้นที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา และตลอดชีวิต พร้อมที่จะไปเผชิญหน้ากับโลกใบนี้ในทุกขณะ ดังนั้น การเข้าถึงผลงานศิลปะของศิลปินไม่ใช่เพียงเพื่อให้ได้คำตอบว่าศิลปินได้สิ่งที่เสนอมมาจากไหน แต่ควรหาคำตอบให้ได้ว่าศิลปินได้นำสิ่งที่เสนอนั้นไปที่ไหนมากกว่า

ศิลปินกับพลังสร้างสรรค์

คำว่า พลังสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง ความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ระหว่างการสร้างสรรคจะมีทั้งการสร้างรูปแบบใหม่และการค้นพบสิ่งใหม่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันเสมอ (Collier, 1972, p.3) ผู้ใดมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้นั้นเป็นผู้ที่คิดแบบอเนกนัย คือ คิดได้หลายทาง พลังสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์แบบต้องหลอมรวมการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการทำได้อย่างสร้างสรรค์ (Creative Making) ไว้ด้วยกันอย่างสัมพันธ์กัน ความคิดจึงเป็นบ่อเกิดของการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ สิ่งที่ก่อกำเนิด

จากความคิดสร้างสรรค์จะไม่ซ้ำแบบใคร มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสอดคล้องกับค่านิยมของ เบ็ตตี เอ็ดวาร์ดส์ (Betty Edwards) ที่กล่าวไว้ในหนังสือเรื่องการวาดเส้นด้วยสมองซีกขวาที่มีชื่อเสียงของเธอว่า “การสร้างสรรค์ คือความสามารถในการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาหรือการแสดงออกใหม่ ๆ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ของบุคคลหรือของวัฒนธรรมใด ๆ การสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ควรมีคุณประโยชน์ต่อสังคมด้วย” (Edwards, 1999, p.276) หรือจากคำกล่าวของจูเลีย คาเมรอน (Julia Cameron) ที่กล่าวถึงความรู้สึกและบรรยากาศของการสร้างสรรค์ไว้ว่า “การสร้างสรรค์จะพรุ่งพรูออกมาได้ก็ต่อเมื่อเรารู้สึกปลอดภัยและเชื่อมั่นตนเอง” (Cameron, 1992, p.42)

ศิลปินมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าบุคคลทั่วไปหรือไม่ เป็นคำถามที่ท้าทาย ถ้าเป็นจริงก็จะมีถามต่อไปอีกว่าพวกเขาทำอะไรจึงมีความคิดสร้างสรรค์ และสำหรับคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีวิธีการอย่างไรให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และจะทำให้มีมากกว่าเดิมหรือน้อยกว่าเดิมได้หรือไม่ล้วนเป็นคำถามที่น่าหวั่นเกรกว่าจะหาคำตอบที่ตรงประเด็นคำถามได้ เพราะยังไม่มีผู้ใดสร้างกฎเกณฑ์การสร้างสรรค์ได้เลย

ถึงแม้ยังไม่สามารถค้นหาคำตอบเกี่ยวกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์ได้ก็จริง ยังคงมีนักเขียนและนักการศึกษาหลายคนให้ความสนใจกับเรื่องนี้ ทั้งเชิงปรัชญาและเชิงจิตวิทยา ในเชิงปรัชญาเป็นการนำเสนอข้อคิดเห็น (Opinion) จากประสบการณ์ในเชิงจิตวิทยาเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริง (Fact) (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2564, น.7) จากการพิสูจน์ ซึ่งส่งผลให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้มีที่มาจากวิธีคิดหลายวิธีและมีประเด็นให้ศึกษามากขึ้นกว่าที่เป็นมา

ถึงแม้คำตอบเกี่ยวกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์ยังคลุมเครืออยู่ก็ตาม ได้มีการสรุปถึงประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับองค์ประกอบย่อย ๆ อันเป็นคุณสมบัติที่สำคัญสำหรับบุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative People) โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าบุคคลนั้น คือ ศิลปิน ได้แก่

1. ความรู้สึกสัมผัสอ่อนไหว (Sensitivity) หมายถึง ตระหนักรู้ในสิ่งที่ได้เห็น ได้ยิน และได้สัมผัส แต่ต้อง รวมทั้งความตระหนักรู้ในความรู้สึกของผู้อื่นได้อย่างรวดเร็วฉับพลัน

2. ความยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง สามารถปรับความคิดและความรู้สึกให้สามารถเข้าได้กับสถานการณ์ใหม่ มองเห็นคุณค่า และความเป็นไปได้ของสถานการณ์นั้น ๆ พอใจกับการสร้างความสัมพันธ์ที่แปลกใหม่กับสถานการณ์เหล่านั้นในทุกเหตุการณ์

3. ความคิดริเริ่ม (Originally) หมายถึง สามารถใช้ความคิดในการโต้ตอบกับสถานการณ์ที่เผชิญหน้า และคิดแก้ปัญหาไปด้วยพร้อม ๆ กันได้อย่างเป็นตัวของตัวเอง ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีความเป็นต้นแบบแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร

4. ความสนุกสนาน (Playfulness) หมายถึง มีอารมณ์ขัน เพลิดเพลินกับการทำงานและชอบทดลองทำสิ่งต่าง ๆ ตามความคิดและจินตนาการอย่างอิสระ

5. ความคิดเชิงผลิต (Productivity) หมายถึง มีความคิดฟุ้งฟรุ คิดอะไรได้ง่าย ๆ และบ่อยครั้ง โดยสามารถทำตามความคิดนั้นได้อย่างไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

6. ความคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง เปิดโลกทัศน์แห่งการสัมผัสรับรู้พร้อมที่จะปล่อยให้ความคิดต่าง ๆ หลั่งไหลออกมาอย่างรวดเร็วฉับไว

7. ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Skill) หมายถึง มีความสามารถพิเศษในการจำแนกองค์ประกอบต่าง ๆ ออกเป็นประเด็นย่อย ๆ ในหลากหลายแง่มุม ค้นพบและแยกแยะปัญหาได้ตามสถานการณ์ และรู้ว่าสิ่งต่าง ๆ ทำงานร่วมกันได้อย่างไร

8. ทักษะการจัดระบบ (Organizational Skill) หมายถึง สามารถจินตนาการจัดการสิ่งต่าง ๆ ให้เข้ากันได้อย่างมีระเบียบสมเหตุสมผล ปราศจากความสับสนวุ่นวาย

คุณสมบัติของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวทั้งแปดประการแสดงถึงความสามารถพิเศษของผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อย่างแท้จริง และศิลปินก็เป็นผู้หนึ่งที่คุ้นเคยกับการใช้คุณสมบัติเหล่านี้ทั้งก่อนและระหว่างกระบวนการ

สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในภาพรวมเราเรียกว่าสมรรถนะเชิงสร้างสรรค์ (Creative Capacities) นั่นเอง ศิลปินผู้มีประสบการณ์ในการทำงานศิลปะอย่างชำนาญ สมรรถนะนี้จะแสดงออกมาอย่างอิสระ แสดงให้เห็นถึงการใช้ความสามารถในการโต้ตอบสิ่งเร้าด้วยวิธีการแปลก ๆ ไม่ซ้ำแบบใคร มีลักษณะความเป็นต้นแบบ มีความคิดริเริ่มที่ไม่เหมือนผู้อื่น ไม่ชอบทำอะไรภายใต้กรอบหรือข้อจำกัด สามารถสร้างประสบการณ์ด้วยการโต้ตอบอย่างฉับพลัน อย่างคาดไม่ถึงและยังความสามารถนำความเป็นต้นแบบของตนเองไปใช้สร้างผลงานได้สำเร็จอย่างมีระดับ เช่น แปลงประสบการณ์ชีวิตของตนเองให้เป็นรูปทรงศิลปะที่มีคุณค่าสุนทรีย์ภาพ อีกทั้งยังได้เห็นถึงความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นหรือสนุกสนานกับการใช้จินตนาการ รวมทั้งความสามารถในการเพิ่มเติมเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ ให้กับผลงานของตนโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ไม่ต่างไปจากเด็ก ๆ ที่ชอบเล่นหรือฝันไปตามจินตนาการอย่างอิสระ

ศิลปินกับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ

สมรรถนะทางความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ทั้งทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ มีกระบวนการต่อเนื่องเป็นขั้นตอน เริ่มจากมีแรงกระตุ้นภายใน (Impulse) เกิดขึ้นก่อนตามด้วยการใช้ความรู้ สึกทางศิลปะก่อตัวเป็นภาพหรือรูปร่างขึ้นในใจ (Gestation) แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน (Outpouring) หลังจากนั้นจึงปรุงแต่งให้ประณีตมีคุณค่าทางสุนทรีย์ภาพยิ่งขึ้น (Refine) รวมทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน โดยแต่ละช่วงขั้นตอนจะส่งต่อสัญญาณให้กันอย่างมีนัยสำคัญ

เมื่อเปรียบเทียบกระบวนการทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวกับการปฏิบัติงาน ศิลปะของศิลปินจะพบว่าแรงกระตุ้นภายใน คือ ช่วงเวลาที่ศิลปินเริ่ม “ฉุกคิด” หรือ “เกิดความคิดฉับพลัน” หลังจากได้รับโจทย์หรืองานที่รับมอบหมายมา หรือหลังจากได้พบเห็นปรากฏการณ์ที่มีพลังภายในบางอย่าง หรืออาจจะหลังจากได้รับแรงกระตุ้นจากผลงานศิลปะ (Artistic Stimulus) ของศิลปินอื่นก็เป็นได้ เช่น จากผลงานภาพวาด จากการอ่านบทประพันธ์หรือการได้ฟังเสียงดนตรี บางครั้งศิลปินก็ไม่ว่าตัวว่าตนเองได้ความคิดมาจากที่ใดหรือได้มาอย่างไรคล้าย ๆ

กับว่ามันเกิดขึ้นมาจากความเพ้อฝันส่วนตัว หลังจากเกิดความคิดในช่วงแรกดังกล่าว ก็เกิดความคิดช่วงที่สองตามมาเป็นช่วงที่ความคิดนั้นก่อตัวเป็นรูปเป็นร่าง ระยะเวลาอาจจะยังไม่สมบูรณ์เป็นเพียงจินตนาการคร่าว ๆ ก็ได้ หลังจากนั้นจึงเข้าสู่ช่วงของการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานด้วยวัสดุหรือวิธีการต่าง ๆ ตามความบันดาลใจที่ได้รับ แล้วปรับปรุงแต่งผลงานให้ประณีตยิ่งขึ้น จึงยุติกระบวนการช่วงรอยต่อระหว่างการก่อตัวของความคิดกับการถ่ายทอดเป็นผลงานมีการใช้จินตนาการสลับกันระหว่างจินตนาการที่สัมผัสรับรู้จากโลกภายนอกกับจินตนาการที่รู้สึกได้เองจากโลกภายในเรียกว่า “จินตนาการสร้างสรรค์” จะอยู่เบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินทุกคนเป็นความสามารถส่วนตัว ซึ่งศิลปินไม่เคยใช้มาก่อน คำว่าจินตนาการสร้างสรรค์เกิดจากคำสองคำผสมกัน คือ คำว่า “จินตนาการ” กับคำว่า “สร้างสรรค์” จินตนาการ คือ การคิดรวบรวมภาพต่าง ๆ ในความรู้สึกที่เคยประสบมาแล้วในอดีตให้เป็นภาพใหม่ สร้างสรรค์ คือ การทำสิ่งใหม่ที่ไม่เหมือนของใคร ดังนั้นโดยสรุปจินตนาการสร้างสรรค์จึงหมายถึงการนำภาพในความรู้สึกมาสร้างเป็นสิ่งใหม่นั้นเอง

อาชีพศิลปิน ไม่ใช่อาชีพเดียวที่ต้องอาศัยการสร้างสรรค์และไม่จำเป็นว่าศิลปินจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าผู้อื่นเสมอไป ต่างกันตรงที่ศิลปินพร้อมผู้อุทิศชีวิตให้กับการเปิดเผยโลกทัศน์แห่งการสร้างสรรค์สิ่งที่มองเห็นได้ (Visual Creativity) อยู่ตลอดเวลาโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย สำหรับผู้ประกอบอาชีพสายงานอื่นสามารถทำผลงานได้ดีและมีคุณค่าทางความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นกัน

เราสามารถเสริมสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เพิ่มมากขึ้นได้เสมอถ้าต้องการจะทำเพราะการเป็นผู้สร้างสรรค์ หมายถึง การทำสิ่งแปลกใหม่ให้โลกรู้ การมีความเชื่อมั่นในประสบการณ์และสิ่งที่ตนเองมีอยู่ จึงยังไม่เพียงพอกับการนำมาใช้ประโยชน์ต่อชีวิตและการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์จำเป็นต้องเปิดโลกทัศน์แห่งการสัมผัสรับรู้อยู่เสมอ มุ่งมั่น หมั่นฝึกฝนสายตาและจิตใจให้เปิดกว้างเปิดสมองให้ทำงานทุกช่องทาง และตื่นรู้อยู่ตลอดเวลา

ศิลปินกับสมองสองซีก

ทฤษฎีความรู้เกี่ยวกับการทำงานของสมองมีมานานแล้วหรือเกือบสองร้อยปีเริ่มเป็นที่สนใจแพร่หลายในช่วง ค.ศ. 1960 และ ค.ศ. 1970 และจากการศึกษาถึงความแตกต่างของสมอง พบว่าสมองทั้งสองซีกของมนุษย์มีหน้าที่บางอย่างแตกต่างกัน สมองซีกขวาของมนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าสมองซีกซ้าย หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าสมองซีกขวามีหน้าที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ ขณะที่ซีกซ้ายควบคุมความสามารถทางการใช้ถ้อยคำ (Verbal abilities) เป็นส่วนใหญ่ ใครก็ตามที่สมองซีกซ้ายถูกทำลายจะสูญเสียทักษะการพูดหรือใช้ถ้อยคำ ขณะเดียวกันผู้ที่สมองซีกขวาถูกทำลายเช่นกัน กลับไม่เป็นเช่นนั้น ความรู้นี้ช่วยเปิดทางสู่การค้นคว้าทดลองตั้งแต่ ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ซึ่งช่วยให้เข้าใจบทบาทเฉพาะของสมองทั้งสองซีกยิ่งขึ้น

ขณะที่สมองซีกซ้ายมีความถนัดเรื่องถ้อยคำและการใช้เหตุผล สมองซีกขวาด้านเรื่องจินตนาการ และการอุปมาอุปไมย สมองซีกซ้ายตั้งชื่อสิ่งของต่าง ๆ พร้อมให้คำอธิบายได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ตั้งแต่ขั้นแรกถึงขั้นสุดท้ายหาข้อสรุปจากเหตุผลและข้อเท็จจริง สมองซีกขวาไม่ชอบใช้ถ้อยคำแต่ใช้วิธีจินตนาการเป็นภาพ เป็นซีกที่ใช้สัญชาตญาณ (Intuition) ไม่ใช่ตรรกะ กล่าวคือเป็นซีกที่รู้ได้เองโดยสัญชาตญาณพิเศษไม่ใช่รู้ด้วยการวิเคราะห์ไตร่ตรองอย่างมีเหตุมีผลไม่คำนึงถึงลำดับขั้นตอน และชอบค้นหาความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันระหว่างสิ่งต่าง ๆ จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมด สรุปได้ว่าสมองซีกขวา คือ ซีกของศิลปะหรือซีกของทัศนศิลป์ เนื่องจากมีความถนัดเกี่ยวกับภาพและการจัดภาพให้สัมพันธ์กัน ความจริงแล้วสมองทั้งสองซีกไม่ได้แยกกันทำงานอย่างที่ได้เคยมีผู้เสนอเป็นทฤษฎีไว้ว่า เมื่อศิลปินเริ่มทำงานจะใช้สมองซีกขวาและปิดสมองซีกซ้าย เพื่อไม่ให้อากิจกรรมเกี่ยวกับถ้อยคำและเหตุผลใด ๆ เป็นคำกล่าวที่เกินจริงมาก อาจจะมีบางส่วนเท่านั้นที่ถูกต้องและสามารถพิสูจน์ได้ เนื่องจากผลการวิจัยในปัจจุบัน ระบุว่าสมองทั้งสองซีกมีการประสานงานกันมากกว่านั้น ไม่ใช่ต่างฝ่ายต่างทำหน้าที่ของมัน (Gilbert and McCarter, 1998, p.16) และ การสร้างงานศิลปะก็ไม่จำเป็นต้องเริ่มจากสมองซีกขวาเสมอไป ศิลปะ มโนทัศน์

(Conceptual Art) คือ ตัวอย่างของงานสร้างสรรค์ที่ใช้ตรรกะของสมองซีกซ้าย เป็นสำคัญ

สมองทั้งสองซีกไม่ได้ทำงานแยกออกจากกันแต่จะร่วมช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน โดยซีกหนึ่งจะใช้ความสามารถของอีกซีกหนึ่งตามที่ต้องการ เนื่องจากแต่ละซีกถนัดต่างกัน ซีกขวาดั้งเดิมใช้ภาพ ซีกซ้ายถนัดใช้ถ้อยคำ ดังนั้น เมื่อใดที่มีการใช้ศักยภาพของสมองอย่างเต็มที่ เมื่อนั้นประสบการณ์ทางศิลปะจะยิ่งสูงขึ้น โดยการปล่อยให้สมองทั้งคู่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันตามธรรมชาติ ทั้งศิลปิน ผู้สร้างผลงานและผู้ชมผลงาน ต่างก็ได้รับอานิสงส์จากพลังการทำงานร่วมกันของสมองทั้งสองซีก ทั้ง ๆ ที่ทั้งคู่มีความถนัดต่างกันเปรียบได้กับคำพูดของศิลปินชาวฝรั่งเศส อองรี มาติส (Heri Matisse, 1869 - 1954) ตอบคำถามของนักวิจารณ์ศิลปะชื่อ เจอร์ทรูด สเติน (Gerstrude Stein) ที่ถามว่า “เวลาคุณกินมันฝรั่ง คุณมองเห็นมันอย่างศิลปินเห็นหรือไม่” มาติสตอบว่า “ไม่ใช่ เวลา กินมันฝรั่ง ข้าพเจ้ามองเห็นมันอย่างที่คนอื่นเห็น แต่เวลาวาดภาพข้าพเจ้าจะเห็นมันเป็นอย่างอื่น” (Edwards, 1999, p.4) เมื่อพิจารณาคำตอบของมาติส แล้วแบ่งออกเป็นสองส่วนจะพบว่าคำตอบส่วนแรกที่ตอบว่า “ข้าพเจ้ามองเห็นมันอย่างที่คนทั่วไปเห็น” คือ ส่วนของสมองซีกซ้ายที่มองเห็นมีลักษณะทั่วไปของมันฝรั่ง เป็นเหตุเป็นผลต่างไปจากคำตอบอีกส่วนหนึ่งที่ตอบว่า “แต่เวลา วาดภาพ ข้าพเจ้าจะมองเห็นมันเป็นอย่างอื่น” ซึ่งเป็นการมองเห็นของสมอง ซีกขวา มีลักษณะเฉพาะ อิสระไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือความเป็นจริง จากผลการ วิเคราะห์คำตอบดังกล่าว เห็นได้ชัดว่ามาติสใช้สมองทั้งสองซีกของเขาทำงานใน สถานการณ์ที่เหมาะสม ไม่ได้ใช้สมองซีกใดซีกหนึ่งอยู่ตลอดเวลาทั้ง ๆ ที่สมอง ซีกขวาเป็นซีกของ “ศิลปิน” ก็ตาม

บทสรุป

ศิลปะ คือ สื่อสร้างสรรค์ที่อยู่คู่กับมนุษย์มาเป็นเวลายาวนานเป็นหลักฐาน พิสูจน์ให้เห็นว่าบรรพบุรุษของเราได้แสดงความรู้สึกของความเป็นมนุษย์ออกมา ให้ปรากฏ เพื่อแสดงลักษณะความเป็นตัวของตัวเองในฐานะเป็นบุคคลพิเศษตั้งแต่

วัยเด็กเป็นต้นมา จนกระทั่งเติบโตขึ้นเป็นศิลปินที่กล้าคิด กล้าทำ กล้าทดลอง กล้าบิดเบือน และตัดทอนความเป็นจริง มนุษย์ทุกคนล้วนต้องการศิลปะทั้งในชนบทและในเมืองทั้งแบบประเพณีและแบบร่วมสมัย ผลงานศิลปะเป็นที่ทั้งวัตถุทางวัฒนธรรมและวัตถุทางพฤติกรรมพร้อม ๆ กัน ศิลปินจึงได้รับการยกย่องว่า คือ ผู้มีบทบาทในการผลิตวัตถุทางวัฒนธรรมประจำชาติของตนเองอีกด้วย นอกเหนือจากการแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของตนเอง มนุษย์ได้แสดงบทบาทเกี่ยวข้องกับศิลปะทั้งในฐานะผู้ใช้และผู้ทำในทุกวัฒนธรรม บทบาทในฐานะผู้ทำ คือ บทบาทศิลปิน ทำหน้าที่เป็นทั้งผู้บันทึก ผู้สร้างความไม่รู้ให้เป็นรูปธรรม ผู้สร้างความรู้สึกลึกให้เป็นรูปธรรม และผู้นำเสนอวิธีมองเห็นแบบใหม่ได้อย่างมีเอกลักษณ์ สิ่งที่ศิลปินทำขึ้นจึงเป็นการสร้างสรรค์อย่างแท้จริง เพราะมันเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงสมรรถนะทางความคิดสร้างสรรค์ของตัวศิลปิน ซึ่งปัจจุบันได้พิสูจน์ด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์แล้วว่าเป็นความสามารถของสมองซีกขวามากกว่าสมองซีกซ้าย ศิลปินจึงสัมผัสรับรู้สิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกับบุคคลทั่วไป เพราะการรับรู้ของพวกเขาไม่ได้ล่องลอยอยู่ในอากาศ แต่ทำให้ปรากฏตัวเป็นผลงานศิลปะด้วยวัสดุที่เลือกสรรแล้ว ทั้งลักษณะสองและสามมิติตามกระบวนการของศิลปิน วัสดุเหล่านั้นได้กลายเป็นศิลปะหรือสื่อสร้างสรรค์ไปโดยปริยายปราศจากกฎเกณฑ์ตายตัว และสื่อสร้างสรรค์ดังกล่าวจะเกี่ยวข้องกับมนุษย์เสมอ จะต่างกันที่ความเกี่ยวข้องกันนั้นใครเป็นผู้สร้างสื่อและใครเป็นผู้สัมผัสรับรู้สื่อ เท่านั้นเอง

เอกสารอ้างอิง

- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2564). *หลักการแปลงรูปในทัศนศิลป์*. โรงพิมพ์ 4.0
- Julia, C. (1992). *The Artist's way*. Penguin PutnumInc.
- Graham, C. (1972). *Art and the Creative Consciousness*. Prentice-Hall.
- Betty, E. (1999). *Drawing on the RightSide of the Brain*. Penguin PutnumInc.
- Rita, G. & William, MC. (1998). *Living with Art*. Alfred A.Knopt.
- Tom, H. (Edit). (2006). *Art Education in a Postmodern World*.
The Cranwell Press.
- Peter, L. (1989). *No More Secondhand Art*. Shambhala Publication.