

ความเข้าใจสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรม Aesthetic Understanding of Architecture

ดร.สุพจน์ จิตสุทธิญาณ*

สาขาการจัดการมรดกทางสถาปัตยกรรมกับการท่องเที่ยว
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

ความเข้าใจสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรม เป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจกับเรื่อง 2 เรื่องที่สัมพันธ์กัน คือ เรื่องของสุนทรียะ และเรื่องของสถาปัตยกรรม สุนทรียะ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเงื่อนไขต่างๆ ของความงาม ซึ่งโดยทั่วไปที่เข้าใจกันก็มีเพียงเรื่องเดียว คือเรื่องความสวย ความงาม ซึ่งดูเหมือนทุกคนจะเข้าใจกันอยู่แล้วว่าหมายถึงอะไร และเป็นอย่างไร แต่ในเงื่อนไขของสุนทรียะแล้วกล่าวได้ว่า มีรูปแบบของสุนทรียะอยู่ถึง 5 รูปแบบด้วยกัน คือ สวยงาม น่าทึ่ง โศกเศร้า ตลก และน่าเกลียด ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นรูปแบบของสุนทรียะทั้งสิ้น นอกจากเรื่องรูปแบบของสุนทรียะแล้ว เรื่องการมีอยู่ของความงามก็เป็นเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจกันในประเด็นทางปรัชญาว่า ความงามนั้น แท้จริงมีอยู่หรือไม่ หรือว่ามีอยู่อย่างไร ซึ่งเรื่องความมีอยู่ของความงาม มี 2 ประเด็นที่ต้องทำความเข้าใจ คือ 1) ความงามมีอยู่อย่างวัตถุวิสัย และ 2) ความงามมีอยู่อย่างอัตวิสัย เรื่องความหมายของสถาปัตยกรรมในทางปรัชญานั้น เรามีได้พูดถึงอย่างเฉพาะเจาะจงถึงสถาปัตยกรรมขึ้นใดขึ้นหนึ่ง แต่จะพูดถึงในแง่ของความคิด ความเข้าใจ ซึ่งสามารถใช้ได้กับงานสถาปัตยกรรมทุกชิ้น ซึ่งตามความหมายโดยรวมแล้วหมายถึงงานศิลปะที่มีประโยชน์ใช้สอยสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์นั่นเอง และปรัชญาของสถาปัตยกรรมแสดงออกให้เห็นได้จากประโยชน์ใช้สอยที่ปรากฏในงานสถาปัตยกรรม หรือกล่าวได้ว่าความเข้าใจสุนทรียะในสถาปัตยกรรม คือ ความเข้าใจความสัมพันธ์ของความงามกับประโยชน์ใช้สอยที่ปรากฏในงานสถาปัตยกรรมนั่นเอง

คำสำคัญ: สุนทรียะ สถาปัตยกรรม วัตถุวิสัย อัตวิสัย สวยงาม น่าทึ่ง โศกเศร้า ตลก น่าเกลียด

Abstract

Aesthetic Understanding of Architecture deals with the concepts of Aesthetics and Architecture. Therefore it is necessary to understand both concepts. Aesthetics concerns the notion of "Beauty" that we are generally familiar with. But in fact, there are 5 forms of Aesthetics, namely Beautiful, Sublime, Tragic, Comic and Ugly; all of which are important forms of Aesthetics. Objectivism and Subjectivism are two aspects of Aesthetic State that need to be understood clearly. Objectivism concerns the concept of beauty that exists independently and Subjectivism concerns the existence of beauty that depends on a person or someone or something, and implies that beauty cannot exist independently. The meaning of Architecture is a concept that is not specific to any particular architecture or building, but to architecture in general. So in this respect, architecture means works of Art with functions that are related to human needs. Thus to understand the Aesthetics of Architecture is to understand the relationship between beauty and the functions that are involved in Architecture.

Keywords: Aesthetics Architecture Objectivism Subjectivism Beautiful Sublime Tragic Comic Ugly

* อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ หลักสูตรนานาชาติ สาขาการจัดการมรดกทางสถาปัตยกรรมกับการท่องเที่ยว คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทนำ

ความเข้าใจสุนทรียะในงานสถาปัตยกรรม เป็นความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง 2 เรื่องด้วยกัน คือ เรื่องของสุนทรียะ กับ เรื่องของสถาปัตยกรรม ทั้ง 2 เรื่องนี้จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไรเป็นเรื่องที่เราต้องพิจารณาทำความเข้าใจในแต่ละประเด็นที่เกี่ยวข้องกัน ดังต่อไปนี้

1. สุนทรียภาวะ (Aesthetic State)
2. รูปแบบสุนทรียะ (Aesthetic Form)
3. ความหมายของสถาปัตยกรรม (Meaning of Architecture)
4. สุนทรียะของสถาปัตยกรรม (Aesthetics of Architecture)

รายละเอียดของประเด็นต่างๆ ขกกล่าวถึงโดยสังเขป ดังนี้

1. สุนทรียภาวะ (Aesthetic State)

คือภาวะของความงาม หรือความมีอยู่ของความงาม ความงามมีอยู่อย่างไร อยู่ในสภาวะใด เรื่องความมีอยู่ของความงามนั้น เราจะพิจารณาถึงความมีอยู่ของความงามใน 2 ประเด็น คือ

- 1.1) ความงามมีอยู่อย่างอัตวิสัย (Subjectivism)
- 1.2) ความงามมีอยู่อย่างวัตถุวิสัย (Objectivism)

รายละเอียดของ 2 ประเด็นนี้เป็นอย่างไร

1.1 ความงามมีอยู่อย่างอัตวิสัย¹ คือ การมีอยู่ของความงามขึ้นอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือคนใดคนหนึ่ง (Depends on someone) หมายความว่าความงามขึ้นอยู่กับเรา เราเป็นผู้บอกว่าคุณงาม สิ่งนี้ไม่งาม ความงามไม่ได้มีอยู่โดยตัวของมันเอง ซึ่งแปลว่าสุนทรียภาวะของศิลปวัตถุขึ้นอยู่กับตัวเรา ถ้าไม่มีตัวเรา สุนทรียภาวะหรือความงามก็ไม่มี สุนทรียภาวะของศิลปวัตถุหรือสิ่งที่เป็นศิลปะ เป็นตัวทำให้เกิดความยินดี ความจับใจ (Delight) หรือความพอใจทางสุนทรียะ (Aesthetic Pleasure) แก่ตัวเรา คำว่า Delight นั้น หมายถึง ความพอใจอย่างยิ่ง (Great Pleasure) ความสุข (Happiness) สิ่งที่น่าความพอใจมาสู่ (Satisfaction) สิ่งที่คุณงามนี้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้เสพงานศิลปะ นั่นก็หมายความว่าต้องมีตัวคนเป็นผู้เสพงานศิลปะอยู่ด้วย ความพอใจทางสุนทรียะจึงจะมีขึ้นได้ ดังนี้เองจึงกล่าวว่า ความงามขึ้นอยู่กับคนใดคนหนึ่งผู้เสพงานศิลปะ หรือกล่าวว่า ความงามมีอยู่อย่างอัตวิสัย

1.2 ความงามมีอยู่อย่างวัตถุวิสัย² แนวคิดนี้เห็นว่า ความงามมีอยู่โดยตัวของมันเอง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งใดหรือใครคนใดคนหนึ่ง คือเห็นตรงข้ามกับแนวคิดแรก ที่เห็นว่าความงามมีอยู่อย่างอัตวิสัย แนวคิดในประเด็นหลังนี้ เห็นว่าความงามมีอยู่โดยตัวของมันเอง ไม่ว่าใครจะเห็นหรือไม่ก็ตาม ความงามก็ยังคงมีอยู่ ดังนั้นแปลว่าความงามไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งใดหรือผู้ใดมีอยู่อย่างอิสระ (Independent) สุนทรียภาวะในลักษณะนี้คือสิ่งที่เราเรียกว่า รูปแบบสุนทรียะ (Aesthetic Form) ซึ่งหมายความว่า สิ่งศิลปะ หรือศิลปวัตถุมีรูปแบบ หรือมีคุณสมบัติของสุนทรียะอยู่ในตัวของมันเอง คุณสมบัตินี้ไม่ได้อยู่นอกตัวมัน

2. รูปแบบของสุนทรียะ (Aesthetic Form)

รูปแบบของสุนทรียะ (Aesthetic Form) นี้ Max Dessoir (1867-1947) ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ ของมหาวิทยาลัยเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน กล่าวว่า มีอยู่ 5 รูปแบบด้วยกัน³ (5 Forms of Aesthetics) คือ Beautiful Sublime Tragic Comic และ Ugly ซึ่งมีคำอธิบายโดยสังเขปดังนี้

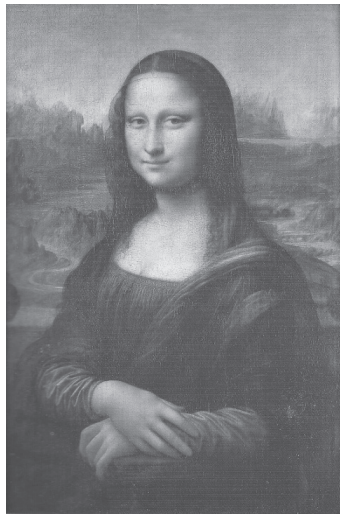
¹ The Encyclopedia of Philosophy, vol. 3 p. 71

² อ้างแล้ว หน้า 71

³ The Encyclopedia of Philosophy, vol. 1 ad vol. 2 p. 334-336



2.1 สวยงาม (Beautiful) เป็นรูปแบบที่เราคุ้นเคยกันอยู่โดยทั่วไป เมื่อพูดถึงเรื่องสุนทรียะ เราก็จะนึกถึงความสวยงามงาม เป็นที่เข้าใจกัน ความสวย ความงาม เป็นคุณสมบัติของสิ่งที่เป็นความพอใจ หรือสิ่งที่ก่อให้เกิดความพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมองใครบางคน หรือมองสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ทำให้ความพึงพอใจอย่างยิ่งแก่เรา เราจะเห็นว่าคนนั้นสวย หรือสิ่งนั้นสวย เพราะสิ่งนั้นหรือคนนั้นทำให้เราพอใจ รูปแบบของสุนทรียะที่เข้าใจกันโดยทั่วไปก็มีแบบเดียว คือ ความงาม สำหรับแนวคิดของ Max Dessoir รูปแบบของสุนทรียะ มี 5 รูปแบบ



รูปที่ 1 รูปแบบสุนทรียะ สวยงาม
ที่มา: The Story of Art. E.H Gombrich p.301

2.2 งามอย่างน่าทึ่ง หรือ มหิมาัยกษา⁴ (Sublime) หมายความว่า ด้อย่างยิ่ง งามอย่างยิ่ง หรือสามารถให้ความสุขได้ (Enjoyable) ซึ่ง Shaftesbury (1671-1713) เป็นนักปรัชญาที่สำคัญมากอีกคนหนึ่ง ในศตวรรษที่ 17 แนวคิดของเขามีอิทธิพลอย่างมากตลอดช่วงศตวรรษที่ 18 และ 19 ในการถกเถียงอภิปรายในเรื่องศีลธรรม สุนทรียศาสตร์ และศาสนา ในอังกฤษ และยุโรป (ดูรายละเอียดใน Stanford Encyclopedia of Philosophy) ให้ความหมายของความงามแบบนี้เป็นสิ่งที่รังสรรค์โดยพระเจ้า (Creation of God) หรือเปรียบเหมือนเป็นสิ่งที่พระเจ้าสร้าง⁵ เลยทีเดียว ดังตัวอย่างภาพปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ ซึ่งมีความงามอย่างน่าทึ่งมากในลักษณะที่มนุษย์ไม่สามารถสร้างภาพเช่นนี้ได้



รูปที่ 2 รูปแบบสุนทรียะ น่าทึ่ง
ที่มา: www.bloggang.com

⁴ ศาสตราจารย์แสงอรุณ รัตกสิกร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้ใช้คำว่า มหิมาัยกษา ในความหมายของ Sublime

⁵ Aesthetics AN INTRODUCTION, George Dickic, p. 13

2.3 โศกเศร้า (Tragic) เป็นรูปแบบสุนทรียะอีกแบบหนึ่งซึ่งหมายถึง เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เศร้ามากๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความตาย หรือความทุกข์ทรมาน รูปแบบของสุนทรียะนี้ เราจะพบได้ในวรรณกรรมต่างๆ ที่จบลงด้วยความสูญเสีย ความตาย ความโศกเศร้า เช่น เรื่องที่ตัวเอกของเรื่องตายตอนจบ เป็นต้น



รูปที่ 3 รูปแบบสุนทรียะ โศกเศร้า
ที่มา: The Story of Art. E.H Gombrich p.391

2.4 ตลก (Comic) เป็นรูปแบบสุนทรียะที่หมายถึงเรื่องราวหรือรูปแบบ หรืองานศิลปะที่ให้ความขบขัน สำคัญของรูปแบบนี้ก็คือ ต้องเป็นอะไรที่ผิดไปจากปกติ ถ้าเป็นคนก็ต้องมีรูปร่างผิดปกติ เช่น หัวโตกว่าคนธรรมดาต่างๆ ไป หรือตาโตมากๆ เช่นรูปการ์ตูนต่างๆ เป็นต้น เราจะพบว่ารูปร่างหน้าตาของการ์ตูนจะไม่เหมือนคนทั่วไป ดูแล้วทำให้เกิดความขบขัน หัวเราะออกมาได้ งานศิลปะใดก็ตามที่ทำให้ผู้เสพเกิดความรู้สึกขบขันได้ จัดอยู่ในประเภทตลกได้ทั้งสิ้น ที่เห็นได้ชัดเจนก็เช่นการ์ตูนล้อการเมือง เป็นต้น



รูปที่ 4 รูปแบบสุนทรียะ ตลก
ที่มา: <http://viewwallpaper.com/tag/hello-kitty-desktop>

2.5 น่าเกลียด (Ugly) น่าเกลียดเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของสุนทรียะ หมายถึงสิ่งที่ไม่ดึงดูดใจอย่างมาก ที่ไม่มีเสน่ห์หรือเสน่ห์น้อยที่สุดใน CAMBRIDGE ADVANCED ENGLISH DICTIONARY ให้ความหมายว่าหมายถึง Extremely Unattractive แปลว่า ที่ไม่น่าสนใจอย่างยิ่งยวด ที่ไม่น่ารัก แต่ในความน่าเกลียดนี้จะต้องมีคุณสมบัติอะไรบางอย่างอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ดูแล้วอยากกลับมาดูอีก ที่เรียกว่ามีความน่ายินดี (Delight) อยู่ด้วย เช่น ภาพเขียนของปิกัสโซ่ ที่เขียนภาพคนบิดเบี้ยว ผิดปรกติ หู ตา ปาก อยู่ในตำแหน่งที่ผิดปรกติ แต่เราดูภาพนั้นแล้วยังชวนให้หันกลับมาดูอีก เพื่อค้นหาอะไรบางอย่างที่ซ่อนอยู่ในภาพนั้นซึ่งชวนให้น่าค้นหาติดตาม แต่ถ้าถามว่าเราอยากมีหน้าตาแบบนั้นหรือไม่ เราคงตอบว่าไม่อยาก เพราะน่าเกลียดงานศิลปะที่มีลักษณะแบบนี้ก็เป็นงานที่มีรูปแบบสุนทรียะอีกแบบหนึ่ง อาจมีผู้แย้งว่า ความน่าเกลียดก็คือความน่าเกลียดจะมีสุนทรียะได้อย่างไร คำตอบคือ ความน่าเกลียดที่ไม่มีความน่ายินดีอยู่เลย จะไม่สามารถเป็นรูปแบบของสุนทรียะได้ตามแนวคิดนี้ เช่น หมาเนาตายลอยน้ำมา จะมีแต่ความน่าเกลียดเพียงอย่างเดียว



รูปที่ 5 รูปแบบสุนทรียะ น่าเกลียด

ที่มา: The Story of Modern Art Norbert Lynton P.212

3. ความหมายของสถาปัตยกรรม (Meaning of Architecture)

ความหมายของสถาปัตยกรรมในที่นี้ มิได้มุ่งถึงสถาปัตยกรรมชิ้นใดชิ้นหนึ่งโดยเฉพาะ หรือมุ่งเฉพาะผลงานสถาปัตยกรรมของใครคนใดคนหนึ่งที่เรารู้จัก หรือที่มีชื่อเสียงเป็นที่ปรากฏและรู้จักกันโดยทั่วไป แต่จะหมายถึง ความคิดหรือแนวคิด (Concept) ของสถาปัตยกรรม ในที่มีหลายความหมาย ซึ่ง Leland M. Roth กล่าวไว้ในหนังสือ Understanding Architecture หน้า 139-141 มีสาระโดยสรุป คือ

3.1 คือ ศิลปะของการพัฒนา⁶ หรือการทำให้เป็นระบบ เพื่อให้คำตอบที่น่าพอใจในปัญหาหรือคำถามพื้นฐาน เรื่องความปลอดภัย (Security) นั่นคือเป็นสิ่งที่เป็นที่มุงที่บัง ที่กำบัง ที่พัก ที่หลบภัย ที่ป้องกันอันตราย (Shelter) หรือ ที่ๆ อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม (Living in Group) ซึ่งในที่นี้ จะเป็นอะไรก็ได้ที่ตอบปัญหาดังกล่าวข้างต้นได้ ถือเป็นความหมายหนึ่งของสถาปัตยกรรมทั้งสิ้น

⁶ Understand Architecture, Leland M. Roth, p. 1-5

3.2 คือ ศิลปะของการวางผัง ออกแบบ การออกแบบอาคาร ซึ่งเป็นสิ่งที่จะทำให้เกิดความพอใจในสิ่งที่เป็นความต้องการอย่างจำเป็นของมนุษย์ เพื่อความปลอดภัยทั้งทางกายภาพ และทางจิตใจ

3.3 เป็นสัญลักษณ์ และรูปแบบของการสื่อสาร

3.4 เป็นตัวแทนทางวัตถุ หรือการแสดงออกทางวัตถุ ของความคิดและความปรารถนาของมนุษย์

3.5 เป็นการบันทึกความเชื่อและคุณค่าต่างๆ ของวัฒนธรรมที่เป็นตัวทำให้เกิดคุณค่า และความเชื่อ ขึ้นมา

3.6 เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อที่เป็นของส่วนรวม

3.7 เป็นการแสดงออกของความเชื่อตามยุคสมัยของสถาปัตยกรรมเอง

3.8 เป็นการสะท้อนถึงสาระสำคัญของมนุษย์ทางวัตถุ หรือทางกายภาพและประเพณี ของพฤติกรรมและกิจกรรมพิเศษต่างๆ ของมนุษย์

3.9 เป็นสิ่งหนึ่งในหลายๆ สิ่งของผลิตผลทางวัฒนธรรม

3.10 เป็นการจัดหาหรือเตรียมการที่จำเป็นของครอบครัวมนุษย์ ซึ่งเป็นความจำเป็นทางกายภาพเท่าๆ กับความจำเป็นทางด้านจิตใจ

3.11 เป็นส่วนที่เล็กที่สุดของหน้าที่ๆ ไม่จำกัดทางวัฒนธรรมและสังคม ที่สถาปัตยกรรมสามารถจะเติมเต็มในส่วนที่ขาดหายไปได้ (ซึ่งเป็นนิยามของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่) นั่นคือสถาปัตยกรรมทำหน้าที่เป็นส่วนเล็กๆ ทางวัฒนธรรมและสังคมนั่นเอง

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นความหมายของคำว่า สถาปัตยกรรม ในลักษณะที่เป็นแนวคิด ในความหมายที่เป็นสากล (Universal) ซึ่งไม่เฉพาะเจาะจงลงไปทำงานสถาปัตยกรรมขึ้นใดขึ้นหนึ่งโดยเฉพาะ

4. สุนทรียะของสถาปัตยกรรม (Aesthetics of Architecture)

คานท์ (Kant) เป็นนักปรัชญาคนแรกที่เสนอแนะว่า “ความรู้สึก ในเรื่องของความงามนั้น คืองานของจิตมนุษย์ที่แตกต่างและเป็นอัตโนมิติ สามารถเปรียบเทียบได้กับความเข้าใจทางศีลธรรมและวิทยาศาสตร์”⁷ คานท์ แบ่งเรื่องความสามารถที่เกี่ยวกับจิตใจไว้ 3 แบบ คือ

4.1 ทฤษฎี (Theoretical) หรือความเข้าใจ

4.2 ปฏิบัติ (Practical) หรือ เหตุผลในการปฏิบัติ (Practical Reason)

4.3 สุนทรียะ (Aesthetic) หรือ การตัดสินใจ (Judgement) เรื่องความงาม

คานท์ อธิบายว่า ภาระหน้าที่แรกของสุนทรียศาสตร์ ต้องอยู่บนความเข้าใจที่ถูกต้องของความสามารถที่เกี่ยวกับจิตใจที่ชัดเจน (ซึ่งหมายถึงความสามารถในการมีประสบการณ์และการตัดสินใจ) นักปรัชญาปรารถนาที่จะบรรยายถึงประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยคำพูดที่ธรรมดาทั่วไปที่สุด ในประเด็นนี้ เราจะพบว่า นักปรัชญาต่างจากนักจิตวิทยา โดยที่นักปรัชญาศึกษาเรื่องของแนวคิด (Concept) ต่างๆ แต่นักจิตวิทยาจะสืบค้นหาข้อเท็จจริง⁸ (Facts) ซึ่งจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติประสบการณ์ และสาเหตุหรือมูลเหตุของประสบการณ์นั้นๆ

ปรัชญาพยายามที่จะให้คำอธิบายที่เป็นไปได้ของปรากฏการณ์ที่ปรัชญาจะนำไปใช้อธิบายสิ่งนั้นๆ อย่างเป็นคำอธิบายที่ใช้ได้ในความหมายทั่วไปที่สุด ฉะนั้น ภาระหน้าที่ของปรัชญาก็คือ การทำให้เกิดความชัดเจนและแน่นอน ปรัชญาไม่สนใจในแนวคิดของสถาปัตยกรรม หรือของสุนทรียศาสตร์ หรืออะไรก็ตามของคนใดคนหนึ่งซึ่งเป็นหน่วยย่อยโดยเฉพาะ แต่ปรัชญาสนใจในเรื่องแนวคิดซึ่งสามารถอธิบายความสำคัญได้อย่างทั่วไปเป็นสากลเท่านั้น และยังมีจุดมุ่งหมายที่จะค้นหาสิ่งที่เป็นคุณค่า⁹ (Value) ด้วย

⁷ THE AESTHETICS OF ARCHITECTURE, ROGER SCRUTON, p. 1

⁸ อ้างแล้ว หน้า 2-3

⁹ อ้างแล้ว หน้า 3

คำถามทั่วไปของปรัชญา คือ เช่นที่ ROGER SCRUTON กล่าวไว้ในหนังสือ THE AESTHETICS OF ARCHITECTURE หน้า 2-3 ว่า

- ที่เรารู้สึกเพลิดเพลินหรือชื่นชมกับอาคาร มันมีความหมายว่าอะไร ประสบการณ์ชนิดไหนที่ได้รับจากการเพ่งพิจารณางานสถาปัตยกรรม รสนิยมคืออะไร มีกฎเกณฑ์อะไร ซึ่งควบคุมการฝึกฝนเรื่องรสนิยม ในขณะที่คำถามเหล่านี้เกี่ยวข้องกับเรื่องของความเข้าใจปรากฏการณ์เกี่ยวกับจิต ประสบการณ์ และรสนิยม คำถามเหล่านี้ก็ได้ใส่ข้อมูลในลักษณะที่ชัดเจน แน่นนอน ในเรื่องต่างๆ ไว้แล้วด้วยเหมือนกัน

สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือ มันเป็นไปได้ที่จะบรรยายหรือเข้าใจภาวะที่เกี่ยวกับจิต ซึ่งแยกออกอย่างเด็ดขาดจากวัตถุหรือเรื่องนั้นๆ เพราะว่าเรื่องราวหรือวัตถุ เป็นสาระสำคัญของภาวะที่เกี่ยวกับจิต ยกตัวอย่าง เช่น ถ้าใครคนหนึ่งอัจฉริยภาพต้องอัจฉริยภาพในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเกี่ยวกับอะไรบางสิ่งบางอย่าง จะรู้สึกอิจฉาลอยๆ โดยไม่มีวัตถุแห่งความอิจฉา หรือเรื่องที่อิจฉามารองรับความอิจฉาไม่ได้¹⁰ จิตจะยินดีในความงามก็ต้องมีวัตถุมารองรับเช่นกัน

สิ่งที่ทำให้เกิดความยินดีในงานสถาปัตยกรรม

แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) และศิษย์ของเขามีความเห็นว่าเป็นเรื่องของสถาปัตยกรรมนั้น สิ่งที่เรามีความซาบซึ้ง หรือชื่นชมยินดีก็คือ ที่ว่าง หรือพื้นที่¹¹ (Space) ซึ่งสุนทรียภาวะของงานศิลปะ เป็นตัวทำให้เกิด “ความยินดี” (Delight) หรือ “ความพอใจทางสุนทรียะ” (Aesthetic Pleasure) เหมือนอย่าง Sir Henry Wotensell กล่าวไว้ว่า

“ปัจจัยสำคัญประการที่ 3 ในคำอธิบายเรื่องสถาปัตยกรรม ของ Vitruvius ต่อจากประโยชน์ใช้สอยและโครงสร้างก็คือ ความยินดี”¹²

ปัจจัยที่จะก่อให้เกิดความยินดี (Delight) ในงานสถาปัตยกรรมที่สำคัญ มีอยู่ 3 ปัจจัย¹³ ด้วยกัน คือ

1. “ความยินดี” จากปัจจัย พื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม (Space in Architecture)
2. “ความยินดี” จากปัจจัย เนื้อในตัวสถาปัตยกรรม (Seeing Architecture)
3. “ความยินดี” จากปัจจัย การดูตกกลิ่นเสียง รูปร่าง และเรื่องของเสียงทางสถาปัตยกรรม (Architectural Acoustic Shape Sound)

ดังได้กล่าวแล้วว่า สุนทรียภาวะของงานศิลปะ เป็นตัวทำให้เกิดความยินดี หรือความพอใจทางสุนทรียะ เมื่อสถาปัตยกรรมเป็นสาขาหนึ่งของศิลปะ จึงกล่าวได้ว่า สุนทรียภาวะของศิลปะสถาปัตยกรรม ก็เป็นตัวทำให้เกิดความยินดี หรือความพอใจทางสุนทรียะ ได้เช่นเดียวกัน ในทางกลับกัน ความยินดีหรือความพอใจทางสุนทรียะในสถาปัตยกรรม เกิดจากสุนทรียภาวะของสถาปัตยกรรมนั่นเอง จะได้กล่าวถึงรายละเอียดของ “ความยินดี” ที่เกิดจากปัจจัยต่างๆ พอสังเขป ดังนี้

1. “ความยินดี” จากปัจจัย พื้นที่ในงานสถาปัตยกรรม

สถาปัตยกรรม คือ งานศิลปะที่พิเศษกว่าศิลปะชนิดอื่นโดยที่เราสามารถเดินเข้าไปในงานนั้นได้ เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเรา เป็นการสร้างพื้นที่ หรือที่ว่าง (Space) ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เช่น ใช้นั่ง ใช้นอน ใช้เป็นที่พักผ่อน ฯลฯ แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ เชื่อว่าพื้นที่ หรือที่ว่าง คือสาระสำคัญของงานสถาปัตยกรรม ความจริงหรือสภาพที่เป็นจริงของงานสถาปัตยกรรม ไม่ได้ถูกกำหนดไว้ว่า คือแห่งตันๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาแล้วเรียกว่าเป็นสถาปัตยกรรม แต่ความเป็นจริงที่เป็นแก่นแท้ของสถาปัตยกรรม คือความเป็นจริงของห้องซึ่งเป็นพื้นที่ๆ ถูกล้อมรอบด้วยหลังคาและผนัง มากกว่าที่จะเป็นแห่งหรือก้อน หรือเป็นส่วนที่อยู่เบื้องหลังคาและผนังเอง

¹⁰ อ้างแล้ว หน้า 3

¹¹ Understanding Architecture, Leland, M. Roth. p. 45

¹² อ้างแล้ว หน้า 57

¹³ อ้างแล้ว หน้า 45-103

พื้นที่ทางสถาปัตยกรรม (Architectural Space) เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีพลังอำนาจมาก ดังที่ วินสตัน เชอร์ชิล (Winston Churchill) กล่าวไว้เมื่อปี ค.ศ. 1493 ว่า “เราเป็นคนกำหนดรูปร่างอาคารของเรา และหลังจากนั้น อาคารของเราก็จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของเรา”¹⁴ ตัวอย่างดังกล่าวนี้ก็เช่น ห้องซ้อมการแสดงบัลเลต์ สถาปนิกออกแบบให้เป็นห้องโล่งมีราวจับที่ผนัง มีกระจกบานใหญ่เต็มผนังห้อง หลังจากนั้นพฤติกรรมของคนที่ใช้ห้องจะถูกกำหนดโดย ลักษณะของห้อง คือต้องมาใช้ห้องเพื่อซ้อมเต้นบัลเลต์ จึงจะเหมาะที่สุด จะใช้เป็นห้องนอน หรือห้องกินข้าว ก็จะไม่สะดวก ไม่สมประสงค์ ความยินดีจะเกิดขึ้นเมื่อพื้นที่ หรือที่ว่างนั้นมีการใช้งานได้อย่างประสบความสำเร็จสมบูรณ์ตามหน้าที่ของ ห้องที่ได้กำหนดไว้

2. “ความยินดี” จากปัจจัย เนื้อในตัวสถาปัตยกรรม

ความยินดี ในงานสถาปัตยกรรมนั้น ไม่ได้มีอยู่อย่างอิสระปราศจากเหตุและผล ความยินดีในสถาปัตยกรรม มาจากเรื่องประโยชน์ใช้สอยสูงสุดในหน้าที่ของสถาปัตยกรรม และแสดงออกมาให้เห็นจากโครงสร้างของสถาปัตยกรรมนั่นเอง โดยอัตโนมัติ

มีปัจจัย 8 ประการ เนื่องจากตัวสถาปัตยกรรมที่จะก่อให้เกิดความยินดี¹⁵ คือ

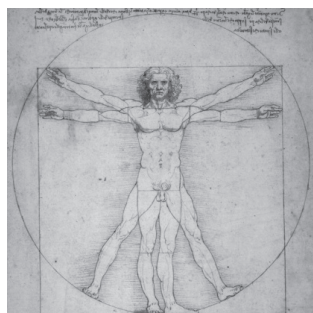
การมองเห็น หรือการรับรู้ด้วยตา (Visual Perception) ซึ่ง Leland M. Roth กล่าวไว้ในหนังสือ Understanding Architecture หน้า 57-89 มีสาระโดยสรุป 8 ประการ ดังนี้

(1) ความชอบที่ตายตัวไม่เปลี่ยนแปลง (Built-in Preference) เมื่อประสบกับข้อมูลที่เรามองเห็นได้ โดยที่เราไม่รู้ข้อมูลนั้นมาก่อน หรือพบโดยบังเอิญ จิตใจของเราจะรวบรวมข้อมูลไปตามความชอบที่ตายตัวไม่เปลี่ยนแปลง สิ่งที่ชอบเหล่านี้เป็นเรื่องต่างๆ ได้แก่ ความสัมพันธ์ ความใกล้ชิด การซ้ำ ความซ้ำกัน ความง่ายและสมบูรณ์ที่สุดของรูป ความต่อเนื่อง และการต่อรูปให้สมบูรณ์ และความสัมพันธ์ของรูปกับพื้นหลัง

(2) สัดส่วน (Proportion) นอกจากที่กล่าวแล้ว จิตยังค้นหาความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ และเรขาคณิต ของรูปแบบหรือรูปทรงต่างๆ ด้วยเหมือนกัน หรือที่เราเรียกว่าสัดส่วน นั่นเอง

ตั้งแต่โบราณ คนสมัยก่อนเชื่อว่า รูปแบบของร่างกายมนุษย์ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของรูปแบบของพระเจ้า เป็นสากล และมาจากพระเจ้า ความสัมพันธ์เชิงเรขาคณิตและสัดส่วน สามารถจะสังเกตเห็นได้ในสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ หมายความว่าร่างกายมนุษย์เป็นสัดส่วนที่สมบูรณ์ที่สุดเพราะมาจากพระเจ้า

วิทรูเวียส (Vitruvius) อธิบายถึงสัดส่วนว่ามีความเป็นไปได้อย่างไรบ้าง โดยกล่าวว่า ถ้าใช้สะดือของคน เป็นจุดศูนย์กลางของวงกลมและสี่เหลี่ยมจัตุรัส จะพบว่าปลายแขนปลายขาของร่างกายมนุษย์ ถ้ากางออกตามรูป จะอยู่ที่มุมทั้ง 4 ของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และอยู่บนเส้นรอบวงของวงกลมพอดี ซึ่งรูปนี้ (รูปวงกลมและรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส) เป็นพื้นฐานและอุดมคติอย่างที่สุดของรูปทรงเรขาคณิต



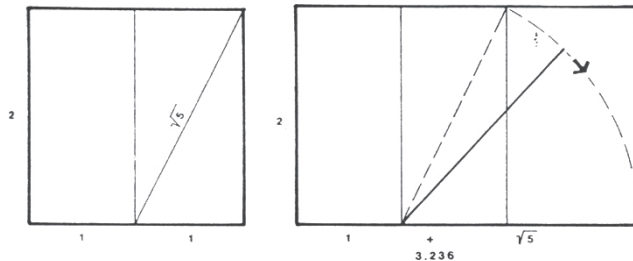
รูปที่ 6 Vitruvian Man

¹⁴ อ้างแล้ว หน้า 48

¹⁵ อ้างแล้ว หน้า 57-89

ที่มา: <http://mf.techbang.com/posts/13-wear-a-good-ratio>

ยิ่งไปกว่านั้น รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เป็นสัดส่วนที่สวยงามที่สุด หรือภาษาอังกฤษเรียกว่าสัดส่วนทองคำ (Golden Section) อาจจะสร้างได้จากรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่กำหนดให้ ด้วยวิธีการต่อไปนี้



รูปที่ 7 Golden section rectangle

ที่มา: Understanding Architecture Leland M. Roth p.63

ครั้งแรก เริ่มจากการแบ่งครึ่งรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสทางตั้ง ดังนั้น แต่ละรูปที่ได้ก็จะแบ่งรูปใหญ่ออกเป็น 2 รูปเล็ก ลากเส้นทแยงมุมของรูปเล็กด้านขวา แล้วใช้เส้นทแยงมุมเป็นรัศมีของวงกลม ลากเส้นส่วนของวงกลมลงมาจรดกับเส้นที่ต่อจากฐานของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส (ตามรูป) ลากเส้นต่อให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ก็จะได้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เป็นสัดส่วนทองคำ (Golden Section) ตามต้องการ สัดส่วนของรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เกิดขึ้นจะเป็น 2 : 3.236 หรือ 1 : 1.618

(3) **มาตราส่วน (Scale)** สถาปัตยกรรม (รวมทั้งภูมิสถาปัตยกรรม) คือการนำศิลปะหลายแขนงมารวมกัน เป็นงานที่ใหญ่และสำคัญที่สุดของงานศิลปกรรมที่เห็นได้ด้วยตา (Visual Arts) การที่ตึกหรืออาคารใดอาคารหนึ่ง จะใหญ่หรือเล็กอย่างไร เป็นความสัมพันธ์กับขนาดโดยเฉลี่ยของมนุษย์ ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า มาตราส่วนของอาคาร กล่าวคือขนาดของอาคารสัมพันธ์กับขนาดของมนุษย์เป็นมาตราส่วนกัน เช่น แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) ออกแบบบ้านของเขาตามความสูงที่เขาพิจารณาแล้วว่าเป็นความสูงในอุดมคติ คือ 5 ฟุต 8.5 นิ้ว (ซึ่งเป็นความสูงของตัวเอง) หรือในการเขียนแบบทางสถาปัตยกรรม ก็เป็นความสัมพันธ์ของขนาดอาคารในกระดาษเขียนแบบกับขนาดของอาคารจริงเป็นมาตราส่วนกัน หรือหมายถึงส่วนย่อของอาคารจริงเมื่อเขียนลงในกระดาษ เช่น ความยาว 1 เซนติเมตรในกระดาษ แทนความยาว 1 เมตร ของอาคารจริง ความสัมพันธ์นี้เป็นมาตราส่วนกัน เรียกว่า 1 : 100 เป็นต้น

(4) **จังหวะ (Rhythm)** จังหวะในสถาปัตยกรรม คือ ลวดลายหรือแบบแผนที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะเดียวกัน เหมือนๆ กัน ในช่องว่างของหน้าต่างในผนังของอาคาร หรือเสาทั้งหลายที่เห็นได้ในแนวเสาระเบียง หรือเสาที่วางเรียงรายอยู่ตรงทางเดินที่มีหลังคาคลุม และ 2 ข้างทางเดินมีร้านขายของ จะเห็นว่าเสาจะถูกรายเรียงอยู่เป็นแนวในระยะห่างเป็นจังหวะที่เท่าๆ กัน จังหวะในสถาปัตยกรรมนี้ เราอาจรับรู้ได้โดยการมองกวาดสายตาไปที่รูปด้านหน้าของงานสถาปัตยกรรม เหมือนกับที่เรากวาดสายตาไปที่ตัวโน้ตดนตรี ซึ่งการอ่านแบบแผนของตัวโน้ตต้องกระทำในช่วงเวลาหนึ่งเสมอ นี่เป็นลักษณะหนึ่งซึ่งงานสถาปัตยกรรมเหมือนกับดนตรี เพราะว่าทั้ง 2 อย่างนี้จะต้องถูกรับรู้ หรือมีประสบการณ์ในเวลาใดเวลาหนึ่งเสมอ

คุณสามารถมีประสบการณ์กับจังหวะของสถาปัตยกรรม เสาะเบียง หรือเสาทางเดินที่มีหลังคาคลุมโดยการเดินผ่านเข้าไป เราจะรู้สึกได้กับการเดินผ่านเสาทั้งหลายไป ดังนั้นเราสามารถจะให้สัญลักษณ์ของจังหวะจากการอ่านคำนี้ได้ คือกล่าวได้ว่ารูปด้านหน้าของสถาปัตยกรรม อาจมีจังหวะ ดังนี้ เช่น

a-b-c-c-c-c-b-a

(5) **พื้นผิว (Texture)** อีกสิ่งหนึ่งในหลายๆ สิ่งของการออกแบบเพื่อเพิ่มความหลากหลายในงานสถาปัตยกรรม คือ สิ่งที่เราเรียกว่าพื้นผิว หรือผิวสัมผัส ซึ่งคำนี้เป็นคำที่ใช้ในหลายความหมาย เช่น พื้นผิวของอาคารที่มองเห็นด้วยตา ถ้ากล่าว

ถึงรูปแบบภูมิสถาปัตยกรรม หรืออาคารที่มองเห็นในมาตราส่วนขนาดใหญ่ พื้นผิวจะหมายถึงสิ่งใดก็ตามที่เราสามารถรับรู้หรือรู้สึกได้ทางกายภาพด้วยมือของมนุษย์ หรือ ด้วยตา เช่น ความหยาบของพื้นผิวหน้าของอาคาร ที่เราสามารถรู้สึกหรือสัมผัสได้ เป็นต้น

ความหลากหลายของพื้นผิว คือ พื้นที่ส่วนใหญ่ของภูมิสถาปัตยกรรม และการออกแบบสวน ซึ่งต้นไม้แต่ละชนิดในสวนมีใบที่แตกต่างกัน ทั้งรูปแบบ สี และความสูง แสดงให้เห็นถึงความต่างกันระหว่างต้นไม้แต่ละชนิด เราเรียกว่ามีลักษณะพื้นผิว (Texture) ที่แตกต่างกัน หรือเรียกได้ว่า มีความหลากหลายของพื้นผิว

(6) แสงและสี (Light and Color) มีความเป็นไปได้ที่สีที่มีพลังอย่างเต็มที่ที่สุดในการรับรู้ทางสถาปัตยกรรมของเรา คือ แสง หลุยส์ คาน (Louis I Kahn) ยืนยันว่า สถาปัตยกรรมที่แท้จริงต้องไม่ปราศจากแสงธรรมชาติ การรับรู้เรื่องพื้นผิวเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของแสงที่ตกบนอาคาร ซึ่งเงาของแสงทำให้เราเห็นลักษณะของพื้นผิว (Texture) ได้ชัดเจน ยิ่งไปกว่านั้น แสงยังทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองทางจิตวิทยาอย่างมีพลัง อย่างแรง และมีผลกระทบทางจิตวิทยาอย่างชัดเจน สำหรับกิจกรรมอื่น เช่น การแสดง สิ่งที่ให้ผลตรงข้ามกัน เช่น มืดกับสว่าง นั้น เป็นสิ่งที่เราสร้างขึ้นตามที่เราปรารถนาได้ เนื่องจากลำแสงที่เราเน้นอย่างชัดเจน ซึ่งตัดกับความมืดของฉากหลัง เป็นเครื่องมือที่ให้ผลอย่างสูงในการเน้นให้เกิดความสนใจ หรือเป็นการสร้างขึ้นเพื่อเน้นจุดสนใจ

ภาพเขียนในยุคบาโรก (Baroque) ในศตวรรษที่ 17 เช่น ภาพเขียนของ รูเบนส์ (Rubens) และ เรมбранท์ (Rembrandt) ก็เขียนในลักษณะเช่นเดียวกัน คือเน้นเรื่องแสง พื้นที่ส่วนไหนที่ต้องการเน้น ก็ทำให้มีแสงสว่างเด่นชัด ซึ่งทำให้เราสนใจโดยตรง แสงคือสิ่งที่ให้ผลมากที่สุดในการทำให้เกิดความรู้สึกของความลึกกลับ ความลึกลับ และความเคารพ ความยำเกรง ความนับถือ ซึ่งการควบคุมแสงเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบแท่นบูชา และอาคารทางศาสนา

(7) ความน่าเกลียด (Ugliness) คำว่า ความน่าเกลียด สามารถนิยามได้หลายความหมาย เช่น นิยามว่า เป็นคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความสับสน เพราะว่ามันแสดงถึงสิ่งที่ขาดหายไปของรูปทรงหรือรูปแบบของความสัมพันธ์ ของสิ่งที่เรารับรู้ได้ หรือสิ่งที่เราเคยรับรู้อยู่แล้ว คือเป็นรูปแบบที่ผิดประหลาดไปจากที่เราเคยรับรู้ หรือเป็นคุณสมบัติที่มีความอัปมงคล พิกลพิการ เพราะว่ามันไม่ได้คงรูปแบบตามมาตรฐานที่เรายอมรับโดยปรกติ หรือเป็นความตั้งใจทางศิลปะที่ท้าทาย และเป็นรูปร่างที่ไม่แน่นอน เอาแน่ไม่ได้ เป็นไปตามอารมณ์

(8) ส่วนประดับตกแต่ง (Ornament) ในกลางศตวรรษที่ 19 จอห์น รัสกิน (John Ruskin) นักวิจารณ์ชาวอังกฤษ สามารถโน้มน้าวผู้อ่านบทความของเขาได้อย่างง่ายดายว่า “ส่วนประดับตกแต่ง คือ ส่วนที่สำคัญของสถาปัตยกรรม” ส่วนประดับตกแต่งนั้นสามารถทำหน้าที่ในการดูดซับเสียงได้ด้วย เช่น ผ้าม่าน หรือผืนห้องที่ตกแต่งด้วยวัสดุที่มีพื้นผิวขรุขระ เป็นต้น

3. “ความยินดี” จากปัจจัย เกี่ยวกับรูปร่าง และเสียงทางสถาปัตยกรรม

มีหลายอย่างมากที่สถาปัตยกรรมสามารถกำหนดรูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ได้ เช่นที่ วินสตัน เชอร์ชิล (Winston Churchill) ได้สังเกตเห็น และกล่าวว่า “เราเป็นผู้กำหนดรูปร่างอาคารของเรา และหลังจากนั้นอาคารของเราจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของเรา” ในทางที่คล้ายกัน เบื้องต้น เราเป็นผู้กำหนดรูปแบบอาคารของเรา และหลังจากนั้น อาคารของเราจะเป็นผู้กำหนดรูปแบบดนตรีของเรา เพราะว่าสถาปัตยกรรมกำหนดรูปแบบของพื้นที่ หรือที่ว่าง (Space) ที่เกี่ยวกับเสียงซึ่งมีคุณสมบัติเฉพาะตัวของมันเองเราสามารถจะพูดถึงสถาปัตยกรรมที่มาจาก “การได้ยิน” ได้กับคนที่แม้ว่าสามารถมองเห็นได้ก็ตาม การรับรู้เกี่ยวกับการฟังเสียงของสถาปัตยกรรม เป็นสิ่งที่มีพลังให้เราได้รับรู้ได้เกือบสมบูรณ์เท่ากับการรับรู้สถาปัตยกรรมด้วยการมองเห็น เป็นการฝึกฝนที่ดีสำหรับคนที่มองเห็น เมื่อเดินผ่านไประหว่างเสาที่เป็นแท่งตั้งวางเรียงรายกัน โดยปิดตาของเขาและให้ฟังเสียงที่เกิดขึ้นขณะที่เดินผ่านเสาไป ในลักษณะเช่นนี้ คนสามารถได้ยินเสียงของสถาปัตยกรรมได้

ปรัชญาในศิลปสถาปัตยกรรม คือ ปรัชญาตามแนวคิดแบบหน้าที่นิยม หรือ Functionalism¹⁶

คุณค่า (Value) ของอาคาร ถูกกำหนดหรือตัดสินโดยระดับหรือเกณฑ์ที่อาคารจะทำหน้าที่ของมันได้เต็มที่ขนาดไหน และก็ไม่ใช้ถูกกำหนดโดยการพิจารณาใน “สุนทรียภาพ” อย่างบริสุทธิ์ หรือพิจารณาในเรื่องสุนทรียภาพเพียงอย่างเดียว ความชื่นชมยินดี หรือความซาบซึ้งในงานสถาปัตยกรรม ไม่เหมือนกันอย่างสิ้นเชิง กับความชื่นชมยินดีในงานศิลปะรูปแบบอื่นๆ ศิลปะเหล่านั้นมีคุณค่าไม่ใช่ในฐานะเป็นสื่อกลาง แต่มีคุณค่าเพื่อประโยชน์ของตัวเอง ในฐานะที่เป็นจุดหมายสุดท้าย หรือเป็นจุดจบที่ตัวของมันเอง ประโยชน์ของอาคารไม่ใช่เป็นคุณสมบัติที่เป็นเหตุบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่บ่งบอกชัดเจนถึงความพยายาม และความตั้งใจของผู้ออกแบบหรือสถาปนิก คุณสมบัติที่บ่งบอกหน้าที่ของอาคาร คือสาระสำคัญ หรือสาระดีของอาคาร และอาคารต้องมีคุณสมบัติเหมาะสมในทุกๆ ภาระหน้าที่ ซึ่งสถาปนิกกำหนดไว้

คุณค่าของอาคาร พูดอย่างง่าย ๆ ก็คือ เราไม่สามารถจะเข้าใจได้อย่างอิสระจากหน้าที่ของมัน คืออาคารกับหน้าที่ หรือประโยชน์ใช้สอยของอาคารแยกจากกันไม่ได้ ต้องไปด้วยกันเสมอ จะเข้าใจและเห็นคุณค่าของอาคารก็ต้องเข้าใจในหน้าที่ หรือประโยชน์ใช้สอยของอาคารด้วย โดยทั่วไปเราอาจกล่าวได้ว่า ความรู้สึกของเราที่เกี่ยวกับความงามของวัตถุ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นอยู่กับความคิดความเข้าใจในหลักการของวัตถุนั้นๆ เสมอ เช่นเดียวกับความรู้สึกของเราเกี่ยวกับความงามของรูปร่างมนุษย์ ก็เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับความคิดความเข้าใจในหลักการของรูปร่างมนุษย์นั่นเอง

ในแนวทางที่คล้ายคลึงกัน ความรู้สึกของเราเกี่ยวกับความงามในสถาปัตยกรรมนั้น เราจะพบว่า รูปแบบไม่สามารถแยกออกจากความคิดความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับอาคารและเรื่องของหน้าที่ๆ อาคารนั้นๆ สามารถทำหน้าที่ของมันให้บรรลุผลสำเร็จได้ งานสถาปัตยกรรมนั้น รูปแบบต้องเป็นไปตามการแสดงออก หรือตามการก่อรูปในงานสถาปัตยกรรมตามการใช้สอย หรือในภาษาอังกฤษที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่า ‘form follows function’ แนวความคิดนี้มีความเกี่ยวข้องกับหลายคน เช่น Viollet-le-Duc กับผู้ที่มีแนวคิดแบบลัทธิปฏิบัตินิยมชาวอเมริกัน อย่างซัลลิแวน (Sullivan) และ กับพวกที่มีความคิดสมัยใหม่อย่างชัดเจน

คุณค่าทางสุนทรียะ อาจเป็นส่วนประกอบที่เป็นสาระสำคัญในความเข้าใจของเราเมื่อเรากำลังทำอะไรก็ตาม เช่น เมื่อเราซื้อเสื้อผ้า เมื่อเราตกแต่งห้อง หรือเมื่อเราสร้างบ้าน ซึ่งความรู้สึกของความเหมาะสมในการตัดสินใจทำอะไรนั้น ต้องการอะไรบางอย่างเกี่ยวกับความเข้าใจเชิงจินตนาการ และการกระทำก็สะท้อนอะไรบางอย่างด้วย เช่น การตกแต่งห้องก็สะท้อนจินตนาการว่า มันควรจะเป็นความต้องการที่เราจะใช้ชีวิตอยู่กับมัน หรือ การซื้อเสื้อผ้าก็สะท้อนจินตนาการว่าเมื่อสวมใส่แล้วจะสวย เป็นต้น

ความเข้าใจทางสุนทรียะ เป็นรูปแบบของเหตุผลในทางปฏิบัติ¹⁷ (Practical Reason) และเกี่ยวข้องกับการศึกษา มากกว่าการเรียนรู้ ในการศึกษาทางสุนทรียะนั้น คนเราต้องการความสามารถในการสังเกตจดจำสิ่งต่างๆ เพื่อจะทำการเปรียบเทียบ เพื่อจะเห็นรูปแบบทางสถาปัตยกรรมในลักษณะที่เต็มไปด้วยความหมายที่มีความสำคัญ และเหมาะสมไปด้วยกันได้กับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์

สรุปได้ว่า ในประสบการณ์ทางสถาปัตยกรรม รูปแบบ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากหน้าที่ของมันได้¹⁸ ประสบการณ์ทางสุนทรียะ เป็นอะไรที่ไม่มากไปกว่าประสบการณ์ของหน้าที่ ซึ่งไม่ใช่หน้าที่อย่างที่มันเป็น แต่เป็นหน้าที่อย่างที่มีมันปรากฏให้เห็น และประโยชน์ใช้สอยของอาคาร คือ หนึ่งในคุณสมบัติที่เป็นสาระดีของอาคาร ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า จะไม่มีความเข้าใจที่เกี่ยวกับอาคารที่ถูกต้องอันใดเลย ที่จะไม่ใส่ใจกับด้านที่เป็นหน้าที่หรือประโยชน์ใช้สอยของอาคาร นั่นคือต้องใส่ใจในหน้าที่หรือประโยชน์ใช้สอยของอาคารด้วย นั่นเอง

¹⁶ THE AESTHETICS OF ARCHITECTURE, ROGER SCRUTON, p. 38-39

¹⁷ อ้างแล้ว หน้า 35

¹⁸ อ้างแล้ว หน้า 38

เอกสารอ้างอิง

The ENCYCLOPEDIA of PHILOSOPHY, PAUL EDWARDS, Editor in Chief, Macmillan Publishing Co., Inc.& The Free Press, NEW YORK, COLLIER MACMILLAN PUBLISHER, LONDON, 1967.vol.1, vol.2, vol.3.

Aesthetics AN INTRODUCTION, George Dickie, PEGASUS, A Division of Bobbs-Merrill Educational Publishing Indianapolis, 1979.

THE AESTHETICS OF ARCHITECTURE, ROGER SCRUTON, METHUEN & Co.LTD. LONDON, 1979.

Understanding Architecture, Its Elements, History, and Meaning, Leland M. Roth, Icon Editions, Westview Press, A Member of the Perseus Books Group, 1993.