

จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

Still life Painting in Classical Art

ปวีณา สุธีรวงศ์ Paweena Suteerangkul

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



Received : February 11, 2022

Revised : April 7, 2022

Accepted : June 30, 2022

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง จิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความหมายของคำว่าจิตรกรรมหุ่นนิ่งและสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร วิเคราะห์ และยกตัวอย่างผลงานที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาพบว่า ในสมัยกรีกมีการบัญญัติคำว่า “โรโพกราฟี” เพื่ออธิบายถึงผลงานที่แสดงภาพวัตถุสิ่งของเล็กน้อย และ “ไมเนอร์ พิกเจอร์” ที่หมายถึงจิตรกรรมซึ่งมีนัยความสำคัญน้อย ต่อมาในสมัยแมนเนอริสม์

มีการใช้คำว่า “โคเซ นาตูราลี” หมายถึง สิ่งธรรมชาติ พร้อมทั้งมีการถอดคำจาก “โรโพกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” เพื่ออธิบายถึงการนำเสนอภาพสิ่งของเล็กน้อยเช่นกัน ปัจจุบันคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” หมายถึง ภาพวัตถุที่ไม่มีชีวิต ไร้การเคลื่อนไหว ซึ่งมีความคลาดเคลื่อนไปจากความหมายดั้งเดิมที่สืบทอดมาจากภาษาดัตช์ คำว่า “สติลเลเฟน” ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เนื่องจากความหมายดั้งเดิมนั้นครอบคลุมถึงสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยทั้งหมดต่างแสดงสภาวะหยุดนิ่ง ณ ช่วงขณะหนึ่ง ความหมายนี้เมื่อส่งผ่านไปยังประเทศฝรั่งเศสในคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการใช้คำว่า “นาตูร์ มอร์ต” หมายถึง ธรรมชาติที่ตายแล้วดังนั้นจึงสันนิษฐานได้ว่า จากการนิยามดังกล่าวได้ส่งอิทธิพลต่อการตีความมาจนกระทั่งปัจจุบัน ด้านการสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งพบว่า ชาวกรีก คือ คนชาติแรกที่เป็นผู้สร้างจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยเฉพาะในสมัยเฮลเลนิสติกและตกทอดไปสู่จิตรกรชาวโรมัน ผลงานที่พบอยู่ในสมัยโรมันประกอบด้วยเทคนิคเฟรสโกและโมเสกในรูปแบบทอริ่งบีเพลย คือการวาดภาพลงตาให้เชื่อได้ว่าวัตถุนั้นมีอยู่จริง ทั้งนี้พบจิตรกรรมหุ่นนิ่ง 3 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ และจิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนีย ตลอดจนจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง

คำสำคัญ จิตรกรรมหุ่นนิ่ง / จิตรกรรมสมัยโรมัน / ศิลปะคลาสสิก

Abstract

The objective of this paper is to explore the meaning of still life painting and its origin in classical art by examining data in documents, analyzing, and giving examples of related works. It is found that in ancient Greece, the term 'Rhopography' was used to describe works depicting small objects and 'Minor pictura' means a depiction of subject matter considered insignificant. Later, in the Mannerist period, the term 'Cose naturali' refers to the nature and 'Rhopography' was translated to 'Cose piccole' to describe the representation of trivial objects. Today, still life painting means the depiction of inanimate and motionless objects. There is a discrepancy between the current meaning and the original meaning inherited from the 17th-century Dutch word "Stilleven". The original meaning refers to living and non-living things that show a momentary state of stillness. This meaning, when passed to

France in the 18th century, was translated as “Nature morte”, referring to the dead nature. Therefore, it is assumed that those terms have influenced various interpretations throughout history. After searching for the origin of still life painting, it is evidence that the earliest known still life paintings were created by the Greeks during the Hellenistic period. This type of painting was passed on to the Roman painters. Works found in Roman times show the use of fresco and mosaic techniques to create Trompe-l'œil, the representation of an object with such verisimilitude as to deceive the viewer concerning the material reality of the object. Three types of still life paintings were found, namely, still life painting as part of a scene, still life painting in the genre of Xenia, and still life painting for decoration.

Keywords Still life painting / Roman painting / Classical Art

บทนำ

จิตรกรรมหุ่นนิ่ง (Still life) คือ แนวเรื่องหนึ่งของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานเทียบเท่ากับผลงานจิตรกรรมประเภทอื่น โดยสามารถสืบค้นกลับไปในอารยธรรมโบราณ คือ ในสมัยกรีกและโรมัน หรือศิลปะคลาสสิก (Classic Art) ที่มักตกแต่งอาคารด้วยจิตรกรรมปูนเปียก (Fresco painting) ตลอดจนประดับโมเสก (Mosaic) พื้นที่หลายส่วนมีการนำเสนอภาพหุ่นนิ่ง ทั้งวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติมากมาย ผลงานเหล่านี้ต่อมาได้กลายมาเป็นรากฐานทางความรู้ มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางศิลปะในโลกตะวันตก โดยเฉพาะในสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งเริ่มมีสถานะเป็นอิสระจากการเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ทางศาสนา และเด่นชัดยิ่งขึ้นจนได้รับการจำแนกให้เป็นแนวเรื่องประเภทหนึ่งที่โดดเด่นของคริสต์ศตวรรษ ที่ 17

ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 มีการจัดลำดับความสำคัญของผลงานจิตรกรรม (Hierarchy of Genres) โดยสถาบันจิตรกรรมและประติมากรรมแห่งฝรั่งเศส (The Académie Royale de Peinture et de Sculpture) ซึ่งเรียงลำดับความสำคัญของหัวข้อในงานจิตรกรรมจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพประวัติศาสตร์ (History painting) ภาพเหมือนบุคคล (Portraiture) ภาพฉากชีวิตประจำวัน (Genre painting) ภาพทิวทัศน์ (Landscape painting) และภาพหุ่นนิ่ง (Still life painting) การจัดลำดับดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากแนวคิดเรื่อง มนุษย์เป็นเครื่องชี้วัดคุณค่าของสรรพสิ่ง (Tate, 2022a) ทำให้ภาพประวัติศาสตร์มีความสำคัญมากที่สุด ในขณะที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งซึ่งไม่มีการแสดงภาพมนุษย์มีความสำคัญน้อยที่สุด ถึงกระนั้นก็มีจิตรกรหุ่นนิ่งหลายคนที่ต่างอุทิศตนถ่ายทอดผลลัพธ์อันน่าทึ่งบนผืนภาพ โดยเฉพาะจิตรกรชาวดัตช์และเฟลมิชในคริสต์ศตวรรษที่ 17 ในเวลานี้ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งขึ้นชั้นสำคัญถูกสร้างขึ้น รวมทั้งได้รับการยอมรับและถูกซื้อขายในตลาดศิลปะ ตลอดจนกลายเป็นพลังบันดาลใจให้แก่จิตรกรสมัยใหม่สร้างภาพด้วยแนวเรื่องสามัญ ทำลายต่อหลักเกณฑ์ของสถาบันทางศิลปะอันทรงอิทธิพล จนกล่าวได้ว่าจิตรกรรมหุ่นนิ่งได้รับความนิยมไปทั่วยุโรปตลอดหลายศตวรรษ

ปัจจุบันจิตรกรรมหุ่นนิ่งเป็นแนวเรื่องพื้นฐานในหลักสูตรการศึกษาทางศิลปะ อีกทั้งยังเป็นที่ยุติอย่างแพร่หลาย แต่ทว่าเมื่อสำรวจการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะในประเทศไทยกลับไม่ปรากฏข้อมูลที่เกี่ยวข้องมากนัก ดังนั้นบทความนี้จึงต้องการนำเสนอสาระด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยมุ่งสำรวจความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง เพื่ออธิบายถึงความหมายในขอบข่ายทางความคิดทั้งในอดีตและปัจจุบัน ตลอดจนการสืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งจากยุคคลาสสิก โดยมีการยกตัวอย่างผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งเทคนิคเฟรสโกและโมเสกที่เกี่ยวข้องโดยสังเขป

-
- * สถาบันจิตรกรรมและประติมากรรมแห่งฝรั่งเศส (Royal Academy of Painting and Sculpture) ก่อตั้งขึ้นในปี 1648 และดูแลและผูกขาดด้านศิลปะในฝรั่งเศสจนถึงปี 1793 อย่างไรก็ตามสถาบันศิลปะในปารีสได้กลายเป็นต้นแบบของสถาบันศิลปะหลายแห่งทั่วยุโรปและในดินแดนอาณานิคมอเมริกา (Berman, 2022)

สำรวจความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง

ปัจจุบันมีการนิยามความหมายของคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ หอศิลป์เทท (Tate, 2021) ให้ความหมายไว้ว่า “เป็นหนึ่งในแนวเรื่องของศิลปะตะวันตก โดยเป็นหัวข้อพื้นฐานในการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม ทุกอย่างภายในภาพไม่แสดงการเคลื่อนไหว หรือเป็นสิ่งที่ไร้ชีวิต จิตรกรรมหุ่นนิ่งประกอบไปด้วยวัตถุที่เป็นประติมากรรมของมนุษย์ หรือ อาจเป็นวัตถุทางธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ที่ถูกตัด ผลไม้ ผัก ปลา สัตว์ที่ถูกล่า ไวน์ และอื่นๆ” เช่นเดียวกับสารานุกรมบริแทนนิกา (Encyclopedia Britannica, 2021) ที่กล่าวถึงความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง นำเสนอภาพของวัตถุไร้ชีวิต โดยถ่ายทอดคุณภาพของรูปทรง สี พื้นผิว และการจัดวางองค์ประกอบ” และ พิพิธภัณฑ์นอร์ตัน ไซมอน (Norton Simon Museum, 2022) ที่กล่าวว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง หมายถึง งานศิลปะที่แสดงภาพวัตถุที่ไม่มีชีวิต โดยทั่วไปแล้วเป็นวัตถุธรรมชาติ (อาหาร ดอกไม้ หรือสัตว์ที่ถูกล่า) หรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น (แก้ว หนังสือ แจกัน และของสะสมอื่นๆ)” จากนิยามความหมายข้างต้นแสดงให้เห็นว่า คุณลักษณะของวัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง คือ วัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติที่ต่างไร้ซึ่งชีวิตและไร้การเคลื่อนไหว

เมื่อสำรวจผลงานในอดีตพบว่า จิตรกรรมหุ่นนิ่งเกิดขึ้นตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ซึ่งชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 11) ได้กล่าวถึงว่า “ชาวกรีกโบราณใช้คำว่า ‘โรโพกราฟี’ (rhopography)* เรียกผลงานที่มีการพรรณนาภาพด้วยวัตถุที่เป็นสิ่งของเล็กน้อย หรือสิ่งของเบ็ดเตล็ดที่ไม่มีนัยสำคัญ” นอกจากนี้ข้อมูลที่ปรากฏในบันทึกของพลินีผู้อาวุโส (Pliny the Elder) เรียกผลงานจิตรกรรมที่แสดงภาพอาหารภายใต้ขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า “ไมเนอร์ พิกตูรา” (minor pictura) (Malaguzzi, 2008: 50) หมายถึง ภาพเขียนที่มีนัยความสำคัญน้อย ดังนั้นคำว่า “โรโพกราฟี” หรือ “ไมเนอร์ พิกตูรา” ต่างล้วนสะท้อนสถานะของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่ามีความสำคัญอยู่ในลำดับล่าง อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้ต่างมีบทบาท

* คำว่า โรโพกราฟี ตรงข้ามกับ “เมกาโลกราฟี” (megalography) โดยนัยของความตรงกันข้ามนี้ทำให้ขนาดของภาพ ทว่าเป็นเรื่องราวที่น่าเสนอระหว่าง เรื่องราวเล็กน้อยที่ไม่สำคัญ (minor genre) กับการแสดงออกถึงเรื่องราวอันยิ่งใหญ่เรียก แกรนด์แมนเนอร์ (grand manner) ซึ่งคำว่า แกรนด์แมนเนอร์ ถูกนำมาใช้โดยเซอร์ โจชัว เรโนลด์ (Sir Joshua Reynolds) จิตรกรชาวอังกฤษ เชี่ยวชาญด้านการวาดภาพบุคคล เป็นผู้มีบทบาทอย่างสูงต่อวงการศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 18 เดิมคำแกรนด์แมนเนอร์ใช้อธิบายภาพประวัติศาสตร์ แต่เรโนลด์ได้ขยายนิยามไปสู่ภาพบุคคลด้วย (Tate, 2022b)

อย่างสูงต่ออาคารสมัยโรมัน เนื่องจากภาพหุ่นนิ่งครอบครองพื้นที่ของผนัง โดยบางภาพมีขนาดความสูงกว่า 3 ฟุต และเป็นมากกว่าภาพประดับตกแต่ง (Sterling, 1959: 13)

จิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งเทคนิคเฟรสโกและโมเสกที่ปรากฏภายในอาคารสมัยโรมัน ต่างเป็นเครื่องยืนยันถึงความสำคัญของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ทว่าต่อมาในสมัยกลางบทบาทของจิตรกรรมหุ่นนิ่งก็ลดลง กลายเป็นภาพเพื่อการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ถูกนำเสนอเพื่อเป็นภาพแทนของสิ่งอื่นที่นอกเหนือไปจากความสำคัญของวัตถุ และกลับมาเด่นชัดอีกครั้งในสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ซึ่งเป็นยุคที่ศิลปวิทยาการแบบคลาสสิกได้รับการฟื้นฟู เป็นเหตุให้ภาพวัตถุแบบเหมือนจริงเริ่มกลับมามีบทบาทในงานจิตรกรรม เมื่อถึงสมัยแมนเนริซึม (Mannerism) นักวิจารณ์ต่างพยายามแสวงหาคำที่ใช้เรียกผลงานจิตรกรรมที่มุ่งแสดงภาพวัตถุ โดยที่ จอร์โจ วาซารี (Giorgio Vasari) ได้ใช้คำว่า “โคเซ นาตुरาลิ” (cose naturali) หมายถึง สิ่งธรรมชาติ กล่าววิจารณ์ผลงานที่แสดงภาพวัตถุทางธรรมชาติของจิตรกร โจวานนี ดา อุดีเน (Giovanni da Udine) พร้อมทั้งถอดคำจาก “โรโพกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” (cose piccole) ซึ่งมีความหมายถึง สิ่งเล็กๆ น้อยๆ เพื่อใช้อธิบายผลงานที่แสดงภาพวัตถุของจาโคโป บัสซาโน (Jacopo Bassano) (Sterling, 1959: 43) อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาดังกล่าว คำเรียกของจิตรกรรมหุ่นนิ่งยังไม่เป็นที่ชัดเจน ต้องรอจนกระทั่งมีการบัญญัติศัพท์โดยชาวดัตช์ในคริสต์ศตวรรษที่ 17

ปัจจุบันมีการใช้คำว่า “Still Life” เรียกผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ซึ่งเดิมมาจากภาษาดัตช์คำว่า “สทิลเลเฟิน” (stillevien) ก่อนหน้าที่จะมีการบัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้น จิตรกรต่างเรียกขานผลงานของตนเองตามกลุ่มประเภทของวัตถุที่ปรากฏในภาพ เช่น ภาพดอกไม้ ผลไม้ และปลา หรือในช่วงต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 17 เรียก จิตรกรรมภาพจานงานเลี้ยง หรือภาพอาหารเช้า (banquets or breakfast pieces) ทั้งนี้จากผลการศึกษาของ อัลฟอนซัส เปทรุส แอนโทเนียส (Alphonsus Petrus Antonius) ได้ให้ข้อสรุปว่า ไม่พบคำศัพท์อื่นใดจนกระทั่งปี 1650 ถือเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งนับร้อยหมื่นเวียนอยู่ในประเทศแผ่นดินต่ำ* จึงมีการบัญญัติคำว่า “สทิลเลเฟิน” ขึ้นใช้ โดยคำว่า “เลเฟิน” (leven) มีความหมายถึง ชีวิตหรือธรรมชาติ (life or nature) ส่วนคำว่า “สทิล” (still) หมายถึง ไร้การเคลื่อนไหว (motionless) ดังนั้นความหมายของคำว่า สทิลเลเฟินจึงหมายถึง ภาพจำลองของชีวิตที่ไม่มีความเคลื่อนไหว (Sterling, 1959: 43)

จากความหมายข้างต้น ภาพจิตรกรรมของชาวตะวันตกจึงมักนำเสนอภาพวัตถุสิ่งของหรือภาพธรรมชาติ อาทิ ชากสัตว์ พืช หรือดอกไม้ที่ถูกตัด อย่างไรก็ตาม ผลงานจิตรกรรมภายใต้ นิยามนี้ไม่ได้จำกัดเพียงภาพของสิ่งมีชีวิตหรือตายแล้ว แต่ยังพบว่าการนำเสนอภาพสัตว์ที่มีชีวิตร่วมอยู่ในภาพด้วย หากแต่ถูกตรึงอยู่ในสภาวะหยุดนิ่งเท่านั้น จากข้อบ่งชี้ทางความหมายนี้พบว่า มีความแตกต่างไปจากการตีความของนักวิชาการศิลปะในสมัยถัดมาคือ ในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 มีการเรียกขานผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยใช้คำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” (nature morte) ตามคำกล่าวของซูซานน์ ซัลส์เบอร์เกอร์ (Suzanne Sulzberger) กล่าวว่า “นัยความหมายเดียวกันนี้ถูกใช้ครั้งแรกในปี 1756 โดยปรากฏคำว่า ‘นาตัวร์ อินานิเม’ (nature inanimée) ซึ่งแปลว่า ธรรมชาติที่ตายแล้ว ในงานเขียนของนักปรัชญาและนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส เดอ นี ดีเดอโรต์ (Denis Diderot) และคนอื่นๆ (Sterling, 1959: 44) จากข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับความหมายคำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” ซึ่งคำนี้เป็นที่แพร่หลายในฝรั่งเศสและถูกใช้เรียกจิตรกรรมหุ่นนิ่งตลอดสองคริสต์ศตวรรษต่อมา สันนิษฐานได้ว่า ความหมายนี้ได้ส่งอิทธิพลต่อการตีความคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ในปัจจุบัน ทำให้มีความหมายที่สื่อสารถึงการนำเสนอภาพของวัตถุที่ไร้ชีวิตเท่านั้น

แม้การตีความด้านความหมายของคำว่า “สติลเลเฟน” กับ “นาตัวร์ มอร์ต” จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย ในขณะที่คำว่า “สติลเลเฟน” มีความหมายกว้างกว่า เพราะครอบคลุมถึงการแสดงภาพธรรมชาติที่ยังมีชีวิตและไม่มีชีวิต ส่วนคำว่า “นาตัวร์ มอร์ต” หมายถึง ภาพของธรรมชาติที่ตายแล้ว แต่ทว่าทั้งสองคำนี้ต่างมีจุดร่วมกันของคุณลักษณะทางกายภาพ คือ มีการจำลองภาพจากต้นแบบทั้งที่เป็นวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นและวัตถุทางธรรมชาติ โดยที่ผลงานจะสะท้อนให้เห็นถึงเจตจำนงของศิลปินในด้านการจัดการกับวัตถุดิบแบบ และแสดงทักษะเพื่อถ่ายทอดสภาพการณ์ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งถูกตรึงไว้ให้หยุดนิ่งด้วยกระบวนการทางจิตรกรรม

สืบค้นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

โลกธรรมชาติที่แวดล้อมกับหลักปรัชญาธรรมชาตินิยมเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้ช่างชาวกรีกได้พัฒนาทักษะการสังเกต และจำลองโลกธรรมชาติให้ปรากฏเป็นงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ชาวกรีกในอารยธรรมเฮลเลนิสติก (Hellenistic, 323-31 ปีก่อนค.ศ.) คือ ขนกลุ่มแรกของโลกตะวันตกที่สร้างงานจิตรกรรมที่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นจิตรกรรมหุ่นนิ่ง จากบันทึกของพลินีผู้อาวุโส

ได้กล่าวถึงจิตรกรคนหนึ่งที่มีชื่อเสียงชาวกรีกชื่อ พีไรกอส (Piraiikos) ซึ่งเป็นผู้วาดภาพอาหารเพื่อใช้ตกแต่งในร้านของช่างตัดผมและร้านขายรองเท้า โดยที่ภาพดังกล่าวเป็นภาพวาดบนแผ่นไม้ขนาดเล็กในลักษณะคล้ายจิตรกรรมฝาผนัง มีบานเปิด-ปิดและเคลื่อนย้ายได้ ติดตั้งด้วยวิธีห้อยแขวนที่ผนัง และต่อมาภายหลังในสมัยโรมันมีการจำลองวาดภาพในลักษณะนี้บนผนังด้วยเทคนิคทริองป์เพลย์ (Trompe-l'œil) ดังปรากฏที่เมืองปอมเปอี (ภาพที่ 10) และกรุงโรม (Sterling, 1959: 9)

ทริองป์เพลย์ ในภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ลวงตา (deceives the eye) คำนี้ถูกนำมาใช้อธิบายภาพวาดที่สร้างการลวงตาแสดงภาพวัตถุหรือสภาพฉากที่ดูสมจริง (Tate, 2022c) กล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีที่อยู่ภายใต้แนวคิดของหลักปรัชญาธรรมชาตินิยม อันเกิดจากการมองปรากฏการณ์ความเป็นไปในโลกแบบวิทยาศาสตร์ โดยวิธีเฝ้าสังเกตความจริงของโลกธรรมชาติและถ่ายทอดออกมาอย่างซื่อสัตย์ ทั้งนี้จิตรกรรมที่พลินีผู้อาวุโสเรียกว่า ไมเนอร์ พิกตูรา มักเป็นภาพวาดที่แสดงความพิเศษทางด้านทักษะฝีมือ โดยมุ่งถ่ายทอดความเป็นจริงในรูปแบบทริองป์เพลย์” ด้วย (Malaguzzi, 2008: 50) และต่อมาแนวทางการแสดงออกเช่นนี้ได้ถูกส่งต่อไปยังจิตรกรชาวโรมัน

ที่เมืองปอมเปอี (Pompeii) และเมืองเฮอร์คิวเลเนียม (Herculaneum) รวมถึงสถานที่อื่น ๆ ทางตอนใต้ของอิตาลีเป็นเมืองสำคัญที่ปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ บ่งชี้ถึงความรุ่งเรืองของอาณาจักรโรมันโบราณ พื้นที่บริเวณนี้ใน ค.ศ.79 ต้องประสบกับภัยธรรมชาติครั้งใหญ่ คือเกิดการปะทุขึ้นของภูเขาไฟวิสุเวียส (Vesuvius) ทำลายและฝังทั้งเมืองให้อยู่ภายใต้เถ้าถ่านอย่างถาวร ภายหลังจากการขุดค้นซากเมืองโบราณพบว่ามีภาพจิตรกรรมฝาผนังและโมเสกที่ยังคงสภาพค่อนข้างสมบูรณ์เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะทางประวัติศาสตร์



ภาพที่ 1

"Priapus over an offering of fruit", ค.ศ.75, เฟรสโก, เฮาส์
ออฟเดอะเวตตี, ปอมเปอี, อิตาลี

เฮาส์ออฟเดอะเวตตี (House of the Vettii) ตั้งอยู่ในเมืองโบราณปอมเปอี สร้างในราว ค.ศ.75 ภายในปรากฏภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงมากมาย หนึ่งในภาพดังกล่าว คือ จิตรกรรม “Priapus over an offering of fruit” (ภาพที่ 1) ตะกร้าผลไม้ซึ่งวางอยู่ที่เบื้องล่างทำหน้าที่เป็นเครื่องบูชาแด่เทพเจ้าพรีอาปุสตามความเชื่อดั้งเดิมของชาวโรมันโบราณ โดยที่ตะกร้าผลไม้ดังกล่าวจะเป็นเครื่องสักการะที่คงอยู่อย่างถาวร อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมภายในเมืองปอมเปอีไม่เพียงแค่นำเสนอภาพหุ่นนิ่งในฐานะเครื่องสักการะต่อเทพเจ้าเท่านั้น แต่ยังสามารถพบภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่เกี่ยวข้องกับฉากงานเลี้ยงรื่นเริง (Banquets) ของเจ้าบ้านด้วย

งานเลี้ยงรื่นเริงสืบทอดมาจากชาวกรีกส่งต่อไปยังชาวอีทรัสกัน (Etruscan) และชาวโรมัน คำว่า “Banquets” ในภาษาละตินคือ “คอนวิเวียม” (Convivium) มาจากคำว่า “คุม วิเวเร” (cum vivere) มีความหมายถึง การรวมตัวกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งไม่เพียงในหมู่มนุษย์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงมนุษย์กับเทพเจ้าด้วย (Malaguzzi, 2008: 101) ดังนั้นในโลกอารยธรรมโบราณ งานเลี้ยงรื่นเริงจึงไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางโลกเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ซึ่งผูกพันเป็นวิถีวัฒนธรรมกับการดำรงชีวิตของผู้คน ภายในงานเลี้ยงรื่นเริงผู้รับประทานอาหารจะนั่งบนไตรคลิเนียม (triclinium)* เท้าจะได้รับการชำระล้างและเปลือยเปล่าเพื่อให้รู้สึกถึงการปลดปล่อยออกจากสิ่งต่างๆ ทางโลก และใกล้ชิดกับเทพเจ้ามากยิ่งขึ้น (Malaguzzi, 2008: 101)

เรื่องราวของเทพเจ้าถูกผูกผสมรวมเป็นหนึ่งในวิถีการดำรงชีวิต ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดเนื้อหาในภาพจิตรกรรม เช่น จิตรกรรม “ฉากงานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี” (ภาพที่ 2) มีการแสดงภาพโต๊ะและภาชนะร่วมกับภาพมนุษย์ จากภาพผู้ขายกำลังยกภาชนะเขาสัตว์ (rhyton) ขึ้น เพื่อเป็นสัญญาณถึงการปิดฉากลงของงานเลี้ยง ภาพดังกล่าวรวมทั้งภาพเทพเจ้าพรีอาปุสกับตะกร้าผลไม้ มีการนำเสนอภาพหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ ซึ่งช่วยเติมเต็มความสมบูรณ์ของเนื้อหาและสภาพการณ์ให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น

* ไตรคลิเนียมเป็นเครื่องเรือนสมัยโบราณที่ชาวกรีก-โรมันใช้สำหรับเอนกายพร้อมรับประทานอาหารและสนทนากันระหว่างมื้ออาหาร โดยจัดวางไว้ภายในห้องจัดเลี้ยงเรียกห้องไตรคลิเนียม ในลักษณะคล้ายโซฟายาวล้อมรอบโต๊ะ 3 ด้าน



ภาพที่ 2
“ฉากงานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี”, ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1, เฟรสโก,
เนเปิลส์, อิตาลี

ในประเด็นเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการดำรงชีวิตของชาวโรมันนั้นพบเห็นได้ทั่วไป ที่เมืองตอร์เร อันนุนเซียตา (Torre Annunziata) บริเวณอ่าวเนเปิลส์ (Naples) ประเทศอิตาลี เป็นที่ตั้งของแหล่งสถาปัตยกรรมโรมันโบราณ เมืองแห่งนี้มีวิลล่าขนาดใหญ่เป็นที่รู้จักในชื่อ วิลล่าป็อปปาเปอา (Villa Poppaea) จากคำจารึกระบุว่าเป็นสมบัติของ ป็อปปาเปอา ซาปีนา (Poppaea Sabina) ภรรยาของจักรพรรดิเนโร (Emperor Nero) แห่งอาณาจักรโรมัน (Pompeii sites, 2021) ภายในมีการตกแต่งผนังอาคารด้วยภาพจิตรกรรม แสดงภาพสถาปัตยกรรมและทัศนียภาพทางธรรมชาติอันวิจิตร นอกจากนี้พบว่า บางผนังได้ปรากฏภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง รูปผลไม้และอาหาร ทั้งที่อยู่ในภาชนะและจัดวางไว้บนชั้นจำลองที่สอดคล้องไปกับสถาปัตยกรรม เช่น ภาพ "Quinces in a glass bowl" (ภาพที่ 3) มีอายุราว 90-25 ปีก่อนค.ศ. แสดงภาพผลไม้ในภาชนะแก้วใส สะท้อนความใส่ใจในการศึกษาธรรมชาติอย่างดียิ่ง



ภาพที่ 3

"Quinces in a glass bowl", ราว 90-25 ปีก่อนคริสตกาล, เฟรสโก,
วิลล่าป็อปปาเปอา, ตอร์เร อันนุนเซียตา, อิตาลี

ความน่าทึ่งของภาพอาหารในสมัยโบราณ ยังสามารถพบเห็นได้ในหลายพื้นที่ อาทิ ภายใน วิลล่าที่เมืองปอมเปอี ปรากฏภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งรูปอาหารจำนวนหนึ่ง เช่น ภาพ “Little reed basket of ricotta, with asparagus” (ภาพที่ 4) แสดงภาพริคอตตาชีสในตะกร้าสาน กับหน่อไม้ฝรั่ง เขียนขึ้นก่อน ค.ศ.79 และจิตรกรรมเฟรสโกที่เมืองเฮอริคิวเลเนียม เป็นภาพ หุ่นนิ่ง 3 ภาพบนผนังเดียวกัน (ภาพที่ 5) โดยภาพที่ด้านซ้ายนำเสนอภาพลูกพีชและเหยือกใสบริจน้ำ ตรงกลางแสดงภาพถาดสี่เหลี่ยมกับลูกพรุน มะเดื่อแห้ง ผลอินทผลัม และแก้วไวน์ ส่วนที่ด้านขวานำเสนอภาพลูกพีชเช่นกัน ในพื้นที่เดียวกันนี้พบภาพของสัตว์ที่ถูกล่าทั้งสัตว์ปีกและสัตว์น้ำ (ภาพที่ 6 และภาพที่ 7) ตลอดจนภาพจิตรกรรมเฟรสโกบนผนังของวิลล่า ในเมืองบอสโกเรอาเล (Boscotrecase)* ภาพ “A Crystal bowl of fruit” (ภาพที่ 8) เป็นภาพผลไม้หลากหลายชนิดในภาชนะแก้วใส ทั้งหมดที่กล่าวถึงข้างต้นคือผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “ซีเนีย” (Xenia)



ภาพที่ 4

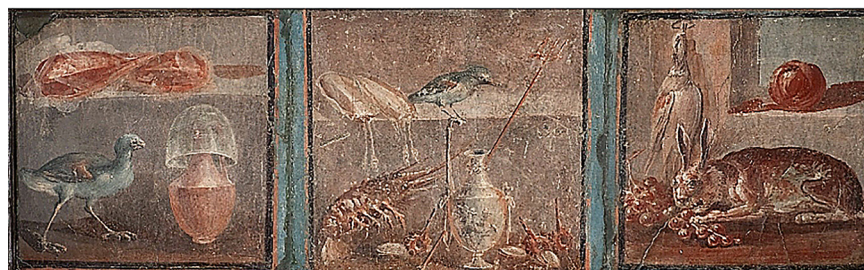
“Little reed basket of ricotta, with asparagus”,
ก่อน ค.ศ.79, เฟรสโก, ปอมเปอี, อิตาลี

-
- * เมืองบอสโกเรอาเล อยู่ห่างจากเมืองปอมเปอีไปทางเหนือประมาณ 1 ไมล์ มีความสำคัญในสมัยโบราณอย่างมาก เนื่องจากเป็นที่ตั้งของสถานพักตากอากาศของชนชั้นสูงอยู่เป็นจำนวนมาก (The Metropolitan Museum of Art, 2022)



ภาพที่ 5

Still Life with Peaches and Water Jar (ซ้าย), Still Life with a Silver Tray with Prunes, Dried figs, Dates and Glass of Wine (กลาง) และ Still Life with Branch of Peaches (ขวา)",
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรสโก, เฮอรัควิเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



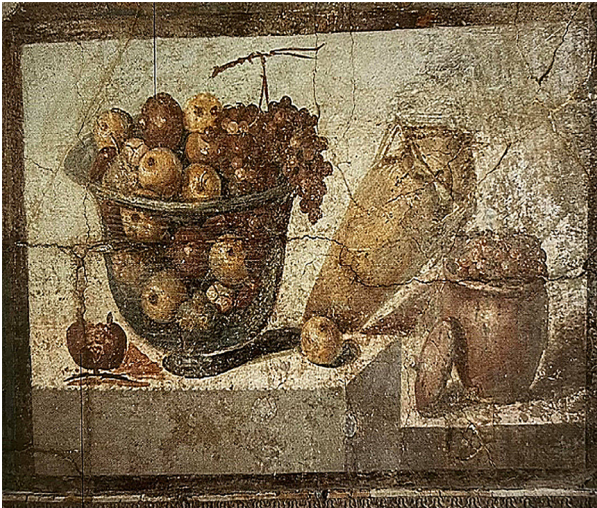
ภาพที่ 6

จิตรกรรมสมัยโรมัน "Still Life with Hen (ซ้าย), Still Life with Two Cuttlefish, a Silver Jug, Bird, Shells, Snails and Lobster (กลาง), และ Still-life with a Hare and Grapes (ขวา)",
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรสโก, เฮอรัควิเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



ภาพที่ 7

Still-Life with Chicken and Hare (ซ้าย), Still Life with Partridge, Pomegranate and Apple (กลางซ้าย), Still Life with Thrushes and Mushrooms (กลางขวา), Still-Life with Partridges and Eels (ขวา) ,
ราว ค.ศ. 62-69, เฟรลโก, เซอร์คิวเลเนียม, อิตาลี, พิพิธภัณฑ์โบราณคดี, เนเปิลส์



ภาพที่ 8

A Crystal bowl of fruit,
ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1, เฟรลโก,
วิลล่าในเมืองบอสโกเรอาเล, เนเปิลส์, อิตาลี

“ซีเนีย” คือ งานจิตรกรรมตกแต่งผนังอาคารรูปแบบหนึ่งที่มีการแสดงภาพอาหาร เกิดขึ้นในสมัยกรีกและสืบต่อโดยชาวโรมัน “ซีเนีย” ทำหน้าที่เป็นภาพแสดงแทนของขวัญซึ่งเจ้าบ้านผู้มั่งคั่งได้เตรียมไว้ให้กับแขกผู้มาเยือนตามธรรมเนียมแบบชาวกรีก โดยมักนำเสนอภาพอาหารที่ได้รับความนิยม ได้แก่ ขนมปัง ผลไม้ ผักสด ไข่ ผลิตภัณฑ์จากนม อาหารทะเล เนื้อสัตว์ที่ได้มาจากการล่า ตลอดจนแสดงภาพภาชนะที่ใส่น้ำ น้ำมัน และไวน์ ภาชนะดังกล่าวมีทั้งเครื่องแก้วขันดี ดินเผา และโลหะ ทั้งนี้ภาพวัตถุรวมทั้งภาพอาหารเหล่านี้จะถูกกำหนดโดยความเกี่ยวพันทางธุรกิจของผู้ว่าจ้าง เช่น ที่ปอมเปอีมีภาพผลไม้มากมาย เพราะชาวปอมเปอีเป็นเจ้าของไร่สวนและสวนผลไม้ ตลอดจนทำธุรกิจการค้าที่ร่ำรวยจากการค้าไวน์และผลิตผลทางการเกษตร ส่วนในเมืองใหญ่อื่นๆ เช่น เมืองเนเปิลส์ (Naples) และโรม (Rome) มักจะปรากฏภาพวัตถุเป็นหลัก โดยเฉพาะภาชนะ แจกัน และเครื่องเงิน (Sterling, 1959: 12)

ชาร์ล สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 12) ได้จำแนกภาพซีเนียออกเป็น 2 ประเภท คือ ภาพวาดที่คล้ายกับวัตถุถูกจัดวางภายในช่องหรือโพรงของผนัง (niche) ดูราวกับเป็นห้องเก็บอาหารหรือตู้เก็บอาหาร โดยมีชั้นวางซึ่งถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน เพื่อให้สามารถมองเห็นวัตถุใน 2 ระดับ (ภาพที่ 5) กับอีกรูปแบบหนึ่งคือ วัตถุที่ถูกจัดวางลงบนแผ่นหิน 1 หรือ 2 แผ่น ราวกับว่าจิตรกรกำลังแสดงภาพโต๊ะที่เต็มไปด้วยอาหารซึ่งกำลังถูกนำไปเสิร์ฟในห้องโถงโตรีคลินิยม (ภาพที่ 8) โดยที่ภาพซีเนียทั้ง 2 ประเภทนี้มักถ่ายทอดโดยอาศัยทักษะการแสดงผลอย่างสมจริง ด้วยเทคนิคที่เรียกว่า ทริองป์เฟลย (Trompe l'œil)

ภาพอาหารและภาชนะเหล่านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตกแต่งผนังและเป็นของขวัญให้แก่แขกผู้มาเยือน นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านความมั่งคั่งเชิงธุรกิจของผู้เป็นเจ้าของ ถือเป็นธรรมเนียมการตกแต่งอาคารด้วยจิตรกรรมหุ่นนิ่ง อย่างไรก็ตาม ซิลเวีย มาลากูซซี (Malaguzzi, 2008: 50) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพซีเนียว่า “ภาพอาหารที่ปรากฏในอาคารของโรมันนั้น นอกจากเพื่อประโยชน์ทางใจแล้วยังมีวัตถุประสงค์ทางศาสนาอีกด้วย กล่าวคือ เพื่อใช้เป็นของขวัญหรือการบูชาต่อเทพเจ้า”

เมื่อสืบค้นความเกี่ยวพันของคำว่า “ซีเนีย” หรือ “ซีเนียน” (xenion) ที่มาจากภาษากรีกคำว่า “ซีนอส” (xenos) ซึ่งหมายถึงคนแปลกหน้า สัมพันธ์กับชื่อของเทพเจ้าซุส ซีนีออส (Zeus Xenios) หรือที่รู้จักในชื่อเทพเจ้าซุส เทพผู้ปกป้องแขกแปลกหน้า ตามตำนานโบราณเทพเจ้า (อาจเป็นเทพองค์อื่นนอกจากเทพซุส) จะท่องเที่ยวในโลกมนุษย์ โดยปลอมตัวเป็นแขก

แปลกหน้าไปเยือนถึงบ้าน เพื่อทดสอบศีลธรรมในใจของเจ้าบ้าน หลังจากนั้นจะมอบรางวัลหรือให้บทลงโทษแก่เจ้าบ้านด้วย ดังนั้นชาวกรีกโบราณจึงมีธรรมเนียมการต้อนรับแขกแปลกหน้าผู้มาเยือนถึงบ้าน (Oxford Classical Dictionary, 2022) สอดคล้องกับข้อสันนิษฐานของ กิลเลียน ไรลีย์ (Riley, 2015: 68) ที่ได้อธิบายวัตถุประสงค์ของการสร้างจิตรกรรมประเภทนี้ไว้ว่า

ภาพประเภทซีเนียหรือถุงใส่อาหาร (doggy bags) เป็นของขวัญสำหรับแขกที่จากไปหรือแขกที่เพิ่งมาเยือน รูปแบบการต้อนรับแบบกรีกโบราณที่ยังหลงเหลือนี้ ครั้งหนึ่งเคยเป็นประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการบูชาต่อเทพเจ้า เป็นการแสดงความเคารพของเจ้าภาพที่มีต่อแขก แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงความมั่งคั่งในเชิงโอ้อวดด้วย ทว่าในบางครั้งถูกมองว่ามีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเครื่องบูชาแก่เทพเจ้าแห่งครวว์เรเนียน ในขณะที่บางครั้งถูกมองว่าเป็นการแสดงภาพผลิตผลจากชนบทที่แสนเรียบง่าย เป็นความถวิลหาพื้นที่ทางธรรมชาติของชาวเมืองที่ปรารถนาความสุขแบบชนบท

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพจิตรกรรมประเภทซีเนียหลายประการ ได้แก่ การใช้ภาพอาหารสื่อแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์เพื่อโอ้อวดสถานะทางเศรษฐกิจของเจ้าบ้าน และการแสดงให้เห็นถึงความเอื้อเฟื้อของเจ้าบ้านที่มีต่อแขกผู้มาเยือนซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดดั้งเดิมทางศาสนาด้านการทดสอบศีลธรรมภายในจิตใจของมนุษย์ หรืออาจเป็นเครื่องสักการบูชาต่อเทพเจ้าแห่งครวว์เรเนียนอย่างถาวร ตลอดจนการตอบสนองต่อความต้องการใกล้ชิดธรรมชาติของชาวเมือง ทั้งนี้ไม่ว่าวัตถุประสงค์จะเป็นเช่นไร แต่จิตรกรรมประเภทซีเนียนั้นมีกายภาพของผลงานที่สามารถจัดให้เป็นต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจากโลกยุคโบราณที่ตกทอดมาถึงปัจจุบัน

ข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เชิงโอ้อวดข้างต้น มีการพาดพิงถึงการใช้ภาพอาหารสื่อแสดงนัยความหมายอื่น หากตีความในแง่นี้จะพบว่า ภาพของภาชนะและอาหารมีระดับของความหมายที่ข้ามพ้นไปจากความหมายในตัวเอง ดังนั้นจึงถือเป็นการนำเสนอภาพเชิงสัญลักษณ์ ทั้งนี้ภาพเชิงสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารมาแต่ครั้งโบราณ ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่จะพบเห็นภาพซีเนียที่สอดแทรกข้อความทางศีลธรรมร่วมกับภาพด้วย เช่น ภาพจิตรกรรมปูนเปียก "Rabbit with figs" (ภาพที่ 9) ที่เมืองปอมเปอี หากมองผิวเผินอาจไม่ทราบถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของผู้สร้าง แต่เมื่อพิจารณาให้ถี่ถ้วนจะพบ

ความหมายที่ซ่อนเร้น ดังที่ กิลเลียน ไรลีย์ (Riley, 2015: 75) กล่าวว่า “กระต่ายกำลังแทะผลไม้โดยไม่ได้สนใจชะตากรรมที่จะต้องพบเจอ นานขึ้นที่สิ่งมีชีวิตนี้กำลังเฟลิดเฟลินไปกับส่วนผสมของเครื่องปรุง โดยไม่รู้ถึงชะตากรรมของตนเองที่ถูกกำหนดไว้แล้ว การสื่อสารลักษณะนี้ถูกนำมาใช้ในงานวรรณกรรมของกวีเช่นเดียวกับจิตรกร” ดังนั้นผลงานจิตรกรรมในสมัยคลาสสิกจึงมักมีการสอดแทรกคติธรรม หรือส่งข้อความอื่นๆ ผ่านภาพเชิงสัญลักษณ์เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมได้ขบคิดและตีความเสมอ

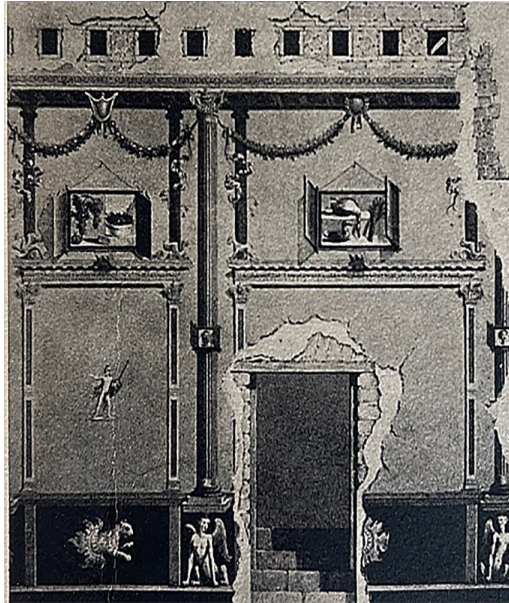


ภาพที่ 9

"Rabbit with figs", ก่อน ค.ศ.79, เฟรสโก, ปอมเปอี, อิตาลี

จากการวิเคราะห์ผลงานประเภทซีเนียข้างต้นพบว่า ผลงานทั้งหมดแสดงความสมจริง มีวิธีการถ่ายทอดภาพด้วยเทคนิคทอปปิงเพลย์ ซึ่งเทคนิคนี้มีความสัมพันธ์กับรูปแบบในงานจิตรกรรมสมัยโรมัน มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “ปอมเปเลียนสไตล์” (Pompeian Styles) ในรูปแบบที่ 4 (Fourth Style)* เช่น ภาพจำลอง แสดงการตกแต่งผนังด้วยเทคนิคทอปปิงเพลย์ เป็นรูปผลงานจิตรกรรมแผ่นที่ เฮาส์ ออฟ เดอะ เวสทาลส์ (House of Vestals) (ภาพที่ 10) ในเมืองปอมเปอี ที่ผนังปรากฏภาพจำลองของภาพเขียนคล้ายจิตรกรรมแผ่นที่มีบานเปิด-ปิด ติดตั้งในลักษณะแขวนตรึงไว้กับผนังด้วยตะปู โดยที่บานเปิด-ปิดของภาพเปิดออก เผยให้เห็นภาพหุ่นนิ่งที่ด้านใน ภาพจิตรกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงทักษะการสร้างภาพลวงตาที่ซับซ้อนของจิตรกรในสมัยโบราณ

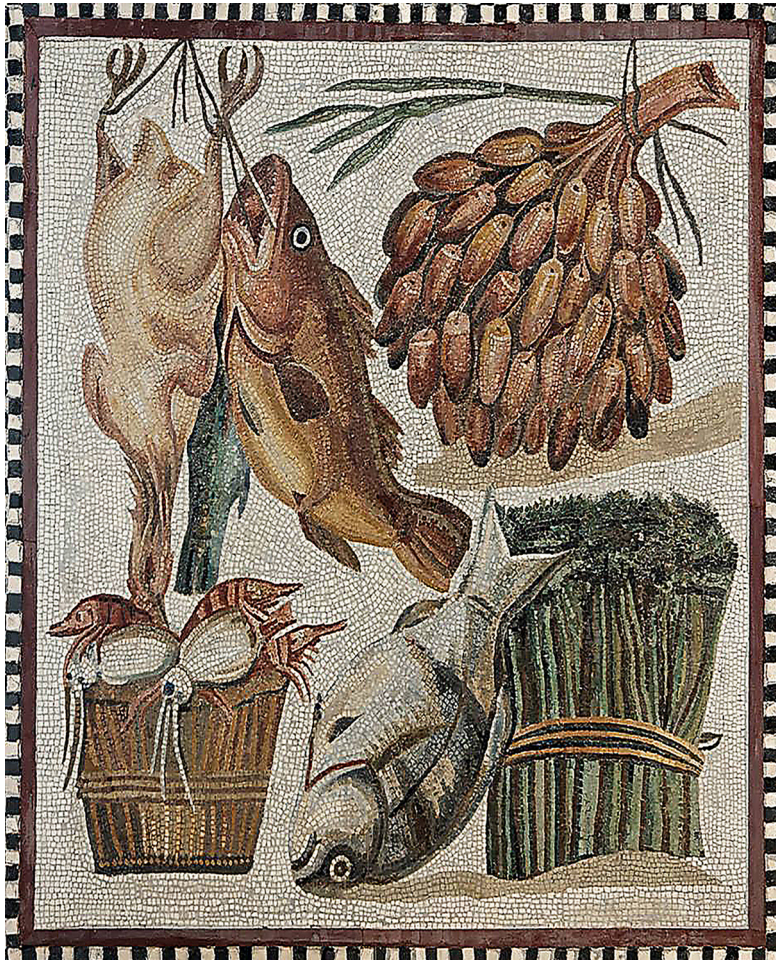
-
- * เอากุสต์ เมา (August Mau) นักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมันในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ได้สำรวจภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เมืองปอมเปอี และจำแนกออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 (First Style) เรียก “Incrustation Style” ตกแต่งช่องผนังด้วยลวดลายและสีที่เลียนแบบหินอ่อน รูปแบบที่ 2 (Second style) เรียก “Architectural Style” แสดงภาพลวงตาประหนึ่งว่าผู้ชมกำลังมองภาพขององค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม รูปแบบที่ 3 (Third Style) เรียก “Omate Style” พื้นระนาบสีเรียบกว้างสีเดียว เช่น สีดำหรือสีแดงเข้ม ตกแต่งด้วยลวดลายจากจินตนาการ และรูปแบบที่ 4 (Fourth Style) เรียก “Intricate Style” เป็นการผสมผสานรูปแบบที่ 1-3 ปรากฏทั้งช่องจำลองภาพหินอ่อน จากสถาปัตยกรรมที่เป็นธรรมชาติ กับระนาบสีแบน รูปแบบที่ 4 นี้มีแนวเรื่องที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งรวมเอาภาพในตำนาน ภาพทิวทัศน์ และภาพหุ่นนิ่งเข้าไว้ด้วยกัน มัวเรียกทั้ง 4 รูปแบบนี้ว่า “ปอมเปเลียนสไตล์” (Pompeian Style) ซึ่งสามารถใช้จำแนกประเภทจิตรกรรมในเมืองสำคัญอื่น ๆ ที่ร่วมสมัยกับปอมเปอีได้เช่นกัน (Ambler, 2021)



ภาพที่ 10

ภาพจำลอง แสดงการตกแต่งผนังด้วยเทคนิคทอ้งโป้เพลยเป็นรูปผลงานจิตรกรรมแมงที่ เฮาส์ ออฟ เดอะ เวสทอลล์, ปอมเปอี, อิตาลี

จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนียไม่เพียงถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคปูนเปียกเท่านั้น แต่ยังพบเทคนิคการประดับโมเสกซึ่งเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในอาคารของชาวโรมัน ผลงานทั้งหมดสะท้อนแนวทางการถ่ายทอดด้วยรูปแบบที่เหมือนจริงเช่นกัน ภาพโมเสกประเภทซีเนียอยู่ที่วิลล่าตอร์มารานเซีย (Villa Tor Marancia) ใกล้กับกรุงโรม ประเทศอิตาลี เป็นที่รู้จักในชื่อ “Still life mosaic of food for a banquet” (ภาพที่ 11) สร้างขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 แสดงภาพหุ่นนิ่งอาหารทั้งสัตว์ปีก สัตว์ทะเล ตลอดจนพืชผักที่เป็นเสบียงอาหารสำหรับงานเลี้ยง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของสังคมชั้นสูง



ภาพที่ 11

"Still life mosaic of food for a banquet", คริสต์ศตวรรษที่ 2,
โมเสก, วิลล่าตอร์ มาราเนเซีย, อิตาลี

เมื่อกล่าวถึงการพิจารณารายการอาหารที่ได้รับความนิยมของสังคมชั้นสูง สามารถอ้างอิงได้จากตำราของเอพิเซียส (Apicius)* ปรากฏสูตรอาหาร สมุนไพร และเครื่องปรุงหลากหลายรายการ ต่อมาตำราดังกล่าวมีส่วนช่วยในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการอาหารของผู้มีฐานะในโลกยุคโรมัน (Riley, 2015: 88) สอดคล้องไปกับการนำเสนอภาพเขียนที่พบได้ในจิตรกรรมปูนเปียกและโมเสก นอกจากนี้ ในเรื่องการสะท้อนภาพรายการอาหารของสังคมชั้นสูง ยังสามารถพบได้จากผลงานการตกแต่งที่มีความโดดเด่นอย่างมาก คือผลงานโมเสก “Unswep Floor” (ภาพที่ 12) จากภาพพบว่า มีการใช้เศษกระเบื้องขนาดเล็กสร้างเป็นรูปทรงโดยมีลักษณะลวดลายแบบทริอัมฟ์เพลย์ เพื่อเลียนแบบธรรมชาติอย่างสมจริง ทั้งนี้พิพิธภัณฑ์วาติกัน (Vatican Museums) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับภาพประดับโมเสกชิ้นนี้ว่า

กระเบื้องโมเสกอันงดงามนี้ประกอบด้วยแก้วและหินอ่อนชิ้นเล็กสีต่างๆ ครึ่งหนึ่งเคยตกแต่งอยู่บนพื้นที่รองรับประทานอาหารของวิลลาบนเนินเขาอเวนทีน (Aventine) ในกรุงโรม ซึ่งตรงกับสมัยของจักรพรรดิฮาเดรียน (Emperor Hadrian) แนวทางการตกแต่งนี้มีชื่อเรียกว่าซาโรทอส โออีคอส (sarotos òikos) หรือพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาด (The unswept floor) เป็นแนวทางของโซซอสแห่งเพอร์กามอน (Sosos of Pergamon) ที่รุ่งเรืองในราว 200 ปีก่อนค.ศ. และผลงานชิ้นนี้สร้างโดยศิลปินเฮราคลิตุส (Heraclitus) ที่ได้ลงนามชื่อของเขาเอาไว้ ศิลปินได้สร้างภาพบนพื้นซึ่งดูเหมือนจะถูกปกคลุมไปด้วยเศษอาหารจากงานเลี้ยงที่ปกติแล้วจะต้องได้รับการเก็บกวาด สามารถระบุได้ว่ามี ผลไม้ ก้ามของกุ้งก้ามกราม กระดุกไก่ หอย และมีแม้แต่หนูตัวเล็กๆ ที่กำลังแทะเปลือกวอลนัท วัตถุที่แสดงนั้นถูกสร้างขึ้นโดยการใช้สีอย่างชาญฉลาด มีการสร้างเงาบนพื้นหลังสีขาว (Vatican Museums, 2022)

ผลงานข้างต้นสร้างโดย เฮราคลิตุส ในราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 โดยเลียนแบบการประดับโมเสกของโซซอสแห่งเพอร์กามอน จากบันทึกของพลินีผู้อาวุโส กล่าวว่า โซซอสแห่งเพอร์กามอนคือ ช่างประดับโมเสกชาวกรีกที่มีชื่อเสียง (Fathy, 2017) เป็นผู้นำในแนวทางการประดับพื้นด้วยโมเสกที่แสดงภาพจำลองของเศษอาหาร ราวกับมีผู้รับประทานแล้วโยนทิ้งลงบนพื้น ซึ่งแนวทางดังกล่าวเป็นที่นิยมอย่างมากในสมัยเฮลเลนิสติก เป็นไปได้ว่าในสมัยดังกล่าวมีการ

* มาร์คุส กาเวียส เอพิเซียส (Marcus Gavius Apicius) พ่อค้าชาวโรมันผู้มั่งคั่ง มีชีวิตอยู่ราวคริสต์ศตวรรษที่ 1 มีงานเขียนที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในตำราอาหารที่เก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์ มีชื่อว่า “De re coquinaria” (The Art of Cooking) ถูกรวบรวมในราวคริสต์ศตวรรษที่ 4 หนังสือเล่มนี้ประกอบไปด้วยสูตรอาหารมากกว่า 400 สูตร (Encyclopedia Britannica, 2022c)

คัดลอกผลงานในลักษณะนี้เป็นจำนวนมาก และทำการคัดลอกต่อมาโดยช่างชาวโรมัน ซึ่งชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 11) ได้กล่าวถึงว่า “อาหารการจัดกระจายเต็มพื้นราวกับว่าคนรับใช้จะเลยที่จะปิดกวาดห้องโถงโศกนิยามหลังงานเลี้ยง แต่ความขบขันเช่นนี้เป็นกระแสดการประดับตกแต่งที่กำลังเป็นที่นิยม...ซึ่งภาพโมเสกดังกล่าวยังมีคำเรียกในลักษณะเชิงดูหมิ่นเล็กน้อยว่า “ไรพาโรกราฟี” (rhyparography) หมายถึง จิตรกรรมแห่งความสกปรก



ภาพที่ 11

“Still life mosaic of food for a banquet”, คริสต์ศตวรรษที่ 2,
โมเสก, วิลล่าตอร์ มาราเนีย, อิตาลี

โมเสกข้างต้นนั้นสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากจิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทซีเนียสองประการ ประการแรก ในด้านความสมบูรณ์ของรูปทรง จิตรกรรมซีเนียแสดงภาพอันอุดมสมบูรณ์ของอาหาร แต่โมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้ กลับนำเสนอภาพของเศษอาหารที่ไม่สมบูรณ์ ประการที่สอง ในด้านตำแหน่งของการตกแต่ง จิตรกรรมซีเนียมักปรากฏบนผนังราวกับถูกจัดวางไว้อย่างตั้งใจ ในขณะที่โมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดกลับแสดงภาพของเศษอาหารที่กระจัดกระจายอยู่เกลื่อนพื้น อย่างไรก็ตามภาพทั้งสองประเภทต่างนำเสนอด้วยเทคนิคหรือบัพเพลาย เพื่อเลียนแบบวัตถุ สร้างประสบการณ์การรับรู้ผ่านภาพลวงตาที่สมจริง อีกทั้งเป็นจิตรกรรมที่แสดงภาพวัตถุเพื่อการตกแต่งเช่นเดียวกัน หากแต่มีลักษณะเฉพาะทางกายภาพที่แตกต่างกันเท่านั้น

ด้านวัตถุประสงค์ในการสร้างรูปโมเสกพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้ ซิลเวีย มาลากูซซี (Malaguzzi, 2008: 50) กล่าวถึงว่า “แต่เดิมมีจุดประสงค์ทางศาสนา ต่อมาเมื่อมีประโยชน์ใช้สอยด้านการตกแต่งที่แปลกตา” อธิบายได้ว่า ระหว่างงานเลี้ยงแขกจะทิ้งอาหารลงบนพื้นเพื่อเป็นการบูชาแก่ผู้ตาย สำหรับการตีความเช่นนี้ ภาพโมเสกที่สมจริงจะเป็นสิ่งที่ใช้ตกแต่งแทนอาหารบูชาสำหรับผู้ตายได้อย่างถาวร อย่างไรก็ตามมีข้อสันนิษฐานเพิ่มเติมว่าในสมัยเฮเลนีสติกมีแนวโน้มปรับเปลี่ยนการแสดงออกในงานตกแต่งเพื่อให้เกิดความร่ำรวยมากขึ้น จากการศึกษานวทางการสร้างสรรค์ของสกุลช่างเพอร์กามีน (Pergamene School) ที่มีความเกี่ยวพันกับเมืองเพอร์กามอน* พบว่า ในสมัยเฮเลนีสติกมีการแสดงความชื่นชมต่อประติมากรรมที่ร่ำรวย (Chilvers, 2009: 471) ดังนั้นการสร้างภาพโมเสกของโซซอสแห่งเพอร์กามอนด้วยภาพลักษณะที่แปลกประหลาดเช่นนี้ก็เพื่อให้สอดคล้องกับรสนิยมที่เปลี่ยนแปลง

เมื่อสำรวจภาพเศษอาหารบนพื้น เอสดู ฟาธีย์ (Fathy, 2017) ได้เสนอว่า เต็มไปด้วยอาหารราคาแพง ทั้งกุ้งก้ามกราม หอยเม่น เปลือกหอยมูเร็กซ์ หอยนางรม และปลาหมึก กับสินค้าฟุ่มเฟือยอื่นๆ ได้แก่ อาหารนำเข้า เช่น มะเดื่อ และอินทผลัมที่นำเข้าจากตะวันออกกลาง มัลเบอรี่และเชอร์รี่ที่มีต้นกำเนิดจากเอเชีย รากชিংนำเข้าจากอินเดีย และเมล็ดบัวถูกนำมาต้มและเสิร์ฟในงานเลี้ยงรื่นเริง นอกจากนี้ยังมีภาพเศษอาหารอื่น เช่น เฮเซลนัท อัลมอนต์

* สกุลช่างเพอร์กามีนโดดเด่นในสมัยเฮเลนีสติก อยู่ที่เมืองเพอร์กามอน หรือเพอร์กามัม (Pergamum) ในเอเชียไมเนอร์ มีแนวทางการสร้างประติมากรรมที่ร่ำรวย ในลักษณะที่คำนึงถึงความเหมือนจริงหาใช่ความงามแบบอุดมคติ (Chilvers, 2009: 471.)

ลูกเอ็ก ปลา สัตว์ปีก องุ่นเขียวและแดง มะกอก แอปเปิลฝานสีเหลือง เมล็ดทับทิม และใบลอเรลซึ่งกระจัดกระจายไปทั่ว ทั้งนี้อาหารส่วนใหญ่ไม่ใช่อาหารท้องถิ่นหรืออาหารโรมันแบบดั้งเดิม ดังนั้นอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสะท้อนความหรูหราไปด้วย ประเด็นเรื่องความหรูหรานี้มีความเกี่ยวข้องกับ “คาร์เพ เดียม” (carpe diem) วลีในภาษาละตินที่ชักชวนเพื่อกระตุ้นเตือนถึงชีวิตที่แสนสั้นของมนุษย์ ดังนั้นจึงควรมีความสุขกับการใช้ชีวิตในขณะที่สามารถทำได้

ภาพโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดนี้อาจมีวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวพันกับความเชื่อทางศาสนา โดยใช้เป็นเครื่องบูชาแก่ผู้วายชนม์ที่ถูกทำให้มีสภาพคงอยู่อย่างถาวร หรืออาจนำเสนอภาพเพื่อกระตุ้นเตือนมนุษย์ถึงการใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ในขณะที่ยังมีโอกาส ตลอดจนอาจเป็นสิ่งส่งเสริมสถานภาพทางสังคมของผู้เป็นเจ้าของ หรือเพื่อตอบสนองต่อสุนทรียะด้านการตกแต่งร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม ข้อสันนิษฐานทั้งหมดแสดงให้เห็นถึงความพยายามผสานแนวคิดร่วมกันคือ ให้เพลิดเพลินกับชีวิตทางโลกจนถึงขีดสุด ในขณะที่เดียวกันก็มีความพยายามรักษাজิตวิญญาณในโลกหลังความตายร่วมด้วย

หากพิจารณาภาพโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดในเชิงผลงานตกแต่ง ภาพเศษอาหารเหล่านี้ นอกจากจะมอบสุนทรียะด้านความงาม โดยมีรูปแบบที่แปลกตาซึ่งเป็นกระแสความนิยมในขณะนั้น ยังมีส่วนร่วมต่อการมองเห็นและส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึก เช่นเดียวกับการตกแต่งอาคารด้วยภาพโมเสกรูปหุ่นนิ่งดอกไม้ ซึ่งเป็นงานตกแต่งอาคารที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้แทนดอกไม้จริง ในเรื่องนี้ ชาร์ลส์ สเตอร์ลิง (Sterling, 1959: 12) กล่าวว่า “ชาวกรีกฝึกฝนหุ่นนิ่งอีกรูปแบบหนึ่งนั่นคือ “จิตรกรรมภาพดอกไม้” (flower painting) ซึ่งมีอยู่แล้วตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของสมัยเฮลเลนิสติก... การสร้างภาพแจกันประดับบนหิ้งหรือประดับมุม ตลอดจนช่องสถาปัตยกรรมได้ทำหน้าที่แทนแจกันจริงที่วางอยู่ภายในบ้าน” ตัวอย่างเช่น “Basket of Flowers” (ภาพที่ 13) สร้างขึ้นราวคริสต์ศตวรรษที่ 2 ภาพดังกล่าวตกแต่งอยู่ภายในอาคารสมัยโรมัน ทำหน้าที่มอบสุนทรียะแก่ผู้อยู่อาศัยอย่างถาวร กล่าวได้ว่า ภาพหุ่นนิ่งรูปตะกร้าดอกไม้นี้ปรากฏอยู่โดยมิได้เป็นภาพแทนของสิ่งใดที่นอกเหนือไปจากดอกไม้เอง ดังนั้นหากพิจารณาผลงานโมเสกรูปพื้นที่ไม่ได้เก็บกวาดว่า เป็นภาพสำหรับตกแต่งพื้นของห้องอาหาร และภาพหุ่นนิ่งรูปตะกร้าดอกไม้ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของดอกไม้จริง ผลงานทั้งสองจึงเป็นจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่งที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความสุขทางสายตาเป็นหลัก



ภาพที่ 13
"Basket of Flowers", คริสต์ศตวรรษที่ 2, โมเสก,
พิพิธภัณฑ์วาติกัน, โรม

ในสมัยกรีกเริ่มมีการบัญญัติคำเพื่อใช้เรียกผลงานในขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยใช้คำว่า “โรโฟกราฟี” อธิบายถึงการแสดงภาพวัตถุที่เป็นสิ่งของเล็กน้อย หรือคำว่า “ไมเนอร์ พิกตูรา” ใช้อธิบายผลงานที่แสดงภาพวัตถุที่มีนัยความสำคัญน้อย ต่อมาในสมัยแมนเนอริสม์มีการใช้คำว่า “โคเซ นาตูราลี” หมายถึง สิ่งธรรมชาติ พร้อมทั้งมีการถอดคำจาก “โรโฟกราฟี” เป็นคำว่า “โคเซ ปิกโกเล” หมายถึง สิ่งของเล็กน้อยเช่นกัน จากการศึกษาความหมายข้างต้นนี้ทำให้พบว่า ในช่วงเวลาตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงแมนเนอริสม์ยังไม่พบคำใดที่สามารถนำมาใช้อธิบายผลงานในขอบข่ายของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งได้อย่างครอบคลุม มีเพียงการใช้คำเรียกผลงานตามลักษณะของวัตถุโดดเด่นที่ปรากฏอยู่ในภาพเท่านั้น เช่น ภาพดอกไม้ ภาพผลไม้ หรือภาพอาหารเข้า เป็นต้น อีกทั้งในช่วงเวลาดังกล่าวผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งยังไม่ได้ถูกจำแนกประเภทอย่างชัดเจน ต้องรอจนกระทั่งกลางคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่จิตรกรรมหุ่นนิ่งรุ่งเรืองขึ้นในพื้นที่กลุ่มประเทศแผ่นดินต่ำ โดยเฉพาะในหมู่จิตรกรชาวดัตช์ คำว่า “สติลเลเฟน” จึงถูกบัญญัติขึ้นเพื่อใช้เรียกผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง โดยที่ผลงานประเภทนี้ทวีความโดดเด่นจนได้รับความนิยมอย่างสูง และสามารถแยกตัวเป็นอิสระจากการเป็นส่วนตกแต่งของแนวเรื่องอื่นอย่างชัดเจน

เมื่อสำรวจการนำเสนอภาพวัตถุในผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งสมัยคลาสสิกพบว่า ตรงกับนิยามความหมายของคำว่า “สติลเลเฟน” ที่บัญญัติขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 17 กล่าวคือ คำว่า “สติลเลเฟน” นั้นหมายถึง ภาพชีวิตที่หยุดนิ่ง ซึ่งไม่ได้สงวนผืนภาพไว้เพียงเพื่อนำเสนอภาพของสิ่งไร้ชีวิตเท่านั้น แต่ยังมีการรวมเอาภาพของสิ่งมีชีวิตเข้าไว้ด้วย ทั้งนี้ผลงานจิตรกรรมเฟรสโกและโมเสกหลายชิ้นจากโลกยุคคลาสสิกสามารถพบเห็นสิ่งมีชีวิตปรากฏร่วมอยู่ในภาพเช่นกัน ดังนั้นจิตรกรรมหุ่นนิ่งสมัยคลาสสิกและจิตรกรรมหุ่นนิ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 17 จึงมีการนำเสนอภาพของผลงานที่สอดคล้องกัน ด้านความเข้าใจที่มีต่อนิยามของคำว่า “จิตรกรรมหุ่นนิ่ง” ในปัจจุบันพบว่า หมายถึงผลงานที่แสดงภาพวัตถุหรือสิ่งไร้ชีวิตเท่านั้น สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลมาจากการตีความทางศิลปะของนักวิชาการชาวฝรั่งเศสช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งได้ให้นิยามความหมายของจิตรกรรมหุ่นนิ่งว่า เป็นการแสดงภาพของธรรมชาติที่ตายแล้ว โดยใช้คำว่า “นาตูร์ อินานิเม” หรือ “นาตูร์ มอร์ต”

ในประเด็นเรื่องต้นกำเนิดของจิตรกรรมหุ่นนิ่งพบว่า ชาวกรีกคือชนกลุ่มแรกที่เริ่มสร้างภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง และได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยเฮลเลนิสติก ซึ่งมีรสนิยมที่ชื่นชอบการ

ตกแต่งเลียนแบบธรรมชาติ รวมทั้งมีรสนิยมการนำเสนอผลงานศิลปะที่เร้าต่อความรู้สึก โดยถ่ายทอดผลงานด้วยรูปแบบทอองบีเพลย ทั้งนี้ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งหมดที่หลงเหลือให้ศึกษาล้วนอยู่ในสมัยโรมัน สร้างขึ้นด้วยเทคนิคเฟรสโกและโมเสก จากการสำรวจในครั้งนี้สามารถจำแนกภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งออกเป็น 3 ประเภท ประกอบด้วย

ประเภทที่ 1. จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนประกอบของฉากเหตุการณ์ เช่น ในผลงานจิตรกรรม “Priapus over an offering of fruit” (ภาพที่ 1) และ “ฉากงานเลี้ยงที่เมืองปอมเปอี” (ภาพที่ 2) ภาพประเภทนี้นำเสนอภาพหุ่นนิ่งเพื่อเป็นส่วนส่งเสริมและเติมเต็มความสมจริงของฉากเหตุการณ์ให้สมบูรณ์

ประเภทที่ 2 จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทชีเนีย เช่น ภาพ “Little reed basket of ricotta, with asparagus” (ภาพที่ 4) และ “A Crystal bowl of fruit” (ภาพที่ 8) ซึ่งแสดงรายการอาหารโดยมีข้อสันนิษฐานที่หลากหลาย ทั้งเป็นของขวัญแก่แขกผู้มาเยือนเพื่อตอบสนองต่อความเชื่อแบบดั้งเดิม การส่งข้อความเชิงศีลธรรม หรือเป็นสิ่งบ่งชี้ความสมบูรณ์มั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ ตลอดจนเป็นภาพสะท้อนความวิตกกังวลทางธรรมชาติของชาวเมือง โดยมีลักษณะในการนำเสนอภาพ 2 ประเภท คือ ภาพที่มีลักษณะคล้ายช่องของตู้หรือช่องของสถาปัตยกรรมที่มีชั้นวาง 2 ระดับ และภาพที่แสดงลักษณะของแผ่นหินหรือโต๊ะสำหรับวางอาหาร

ประเภทที่ 3 จิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง เช่น ภาพโมเสก “Unswept Floor” (ภาพที่ 12) ซึ่งมีข้อสันนิษฐานถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างที่หลากหลาย คือ เพื่อตอบสนองต่อความเชื่อและกระตุ้นเตือนถึงการใช้ชีวิต อีกทั้งยังเป็นเครื่องสะท้อนสถานะความมั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ และท้ายที่สุดคือการเป็นสิ่งตกแต่งที่สอดคล้องไปกับสุนทรียะที่เปลี่ยนแปลงของยุคสมัย รวมทั้งผลงาน “Basket of Flowers” (ภาพที่ 13) ที่สร้างขึ้นเพื่อการตกแต่ง มอบสุนทรียะแก่ผู้พบเห็นโดยเฉพาะ

จิตรกรรมทั้ง 3 ประเภทข้างต้น มี 2 ประเภทซึ่งมีกายภาพที่สามารถเรียกได้ว่าเป็นภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่งอิสระ คือ จิตรกรรมหุ่นนิ่งประเภทชีเนีย และจิตรกรรมหุ่นนิ่งเพื่อการตกแต่ง เพราะมีรูปแบบที่เป็นอิสระจากการเป็นส่วนประกอบของภาพแนวเรื่องอื่น นอกจากนี้ แม้ว่าข้อสันนิษฐานของวัตถุประสงค์ในการสร้างจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้จะมีความหลากหลาย แต่จากการค้นคว้าทำให้พบว่า ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งทั้งหมดล้วนสัมพันธ์กับการประดับตกแต่งอาคาร ผูกพันอยู่กับความความเชื่อ ประเพณี และรสนิยมทางศิลปะ โดยที่จิตรกรในโลกยุค

โบราณนี้พยายามให้การถ่วงดุลระหว่างความเชื่อกับการใช้ชีวิตในเวลาเดียวกัน ดังนั้นวัตถุประสงค์ของการนำเสนอภาพหุ่นนิ่งจึงครอบคลุมตั้งแต่การสักการบูชาต่อเทพเจ้า และความยำเกรงในลัทธิวิญญาณนิยม ตลอดจนการเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ ส่งข้อความทางศีลธรรมเพื่อเตือนใจในเรื่องของการใช้ชีวิต หรือเพื่อแสดงความมั่งคั่งของผู้เป็นเจ้าของ อีกทั้งเพื่อสนองต่อความสนใจของผู้ครอบครอง โดยที่ผลงานทั้งหมดมีรูปแบบธรรมเนียมให้ยืดยื้อ จิตรกรหรือช่างชาวโรมันต่างสะท้อนโลกธรรมชาติดอกออกมาอย่างชัดชัดโดยอาศัยเทคนิคเฉพาะเรียกว่า ทริอัมพ์เพลย์ คือ การสร้างภาพลวงตาที่ซับซ้อน

จากคุณลักษณะที่กล่าวถึงข้างต้นของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก สามารถเทียบเคียงได้กับผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งที่ปรากฏในศตวรรษที่ 17 ของจิตรกรชาวดัตช์ (Dutch) ผู้ทำให้จิตรกรรมประเภทภาพหุ่นนิ่งก้าวขึ้นสู่จุดสูงสุดและรุ่งเรืองหลังจากนี้ในศิลปะยุโรป ซึ่งจิตรกรรมหุ่นนิ่งของชาวดัตช์เกี่ยวข้องกับการประดับตกแต่งอาคารบ้านเรือน แสดงสถานภาพ ตลอดจนรสนิยมทางศิลปะแบบชนชั้นกลางผู้มั่งคั่ง พร้อมทั้งสื่อสารข้อความเชิงศีลธรรมแบบโปรเตสแตนต์ ประกอบกับความเกี่ยวโยงด้านแนวทางการสร้างสรรค์ ทั้งการแฝงสัญลักษณ์ไว้ในภาพแบบธรรมเนียม หรือการสร้างภาพที่สมจริงด้วยเทคนิคทริอัมพ์เพลย์ ซึ่งการผลิดอกออกผลอย่างเป็นรูปธรรมของผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งเหล่านี้ชี้ชวนให้ระลึกถึงรากเหง้าอันแข็งแกร่งของจิตรกรรมหุ่นนิ่งในศิลปะคลาสสิก

จิตรกรรมหุ่นนิ่งที่ปรากฏในบทความข้างต้นนี้เป็นตัวอย่างเพียงเล็กน้อยจากผลงานที่ยังหลงเหลืออยู่จำนวนมาก การค้นพบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมหุ่นนิ่งในบทความนี้จึงเป็นพื้นฐานการศึกษาประวัติศาสตร์ของงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง และเป็นเพียงเสี้ยวหนึ่งของความรู้ที่ยังรอให้ศึกษาค้นคว้าต่อไป

บรรณานุกรม

- Ambler, Jessica Leay. (2021). Roman wall painting styles, Retrieved from <https://smarthistory.org/roman-wall-painting-styles/>
- Berman, Daniella. (2022). The Formation of a French School: the Royal Academy of Painting and Sculpture. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/rococo-neoclassicism/rococo/a/the-formation-of-a-french-school-the-royal-academy-of-painting-and-sculpture>
- Chilvers, Ian. (2009). Oxford Dictionary of Art & Artists. 4 ed. New York: Oxford University.
- Encyclopedia Britannica. (2021). Still-life painting. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/still-life-painting>
- Encyclopedia Britannica. (2022a). Low Countries. Retrieved from <https://www.britannica.com/place/Low-Countries>
- Encyclopedia Britannica. (2022b). Priapus. Retrieved from <https://www.britannica.com/topic/Priapus>
- Encyclopedia Britannica. (2022c). Marcus Gavius Apicius. Retrieved from <https://www.britannica.com/biography/Marcus-Gavius-Apicius>
- Fathy, Ehud. (2017). "The asàrotos òikos mosaic as an elite status symbol," Ph.D., Tel Aviv University, Israel. Retrieved from <https://core.ac.uk/display/84997906>
- Malaguzzi, Silvia. (2008). Food and Feasting in Art. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- Norton Simon Museum. (2022). Significant Objects: The Spell of Still Life. Retrieved from <https://www.nortonsimon.org/exhibitions/2010-2019/significant-objects-the-spell-of-still-life/>
- Oxford Classical Dictionary. (2022). Theoxenia. Retrieved from <https://oxfordre.com/classics/view/10.1093/acrefore/9780199381135.001.0001/acrefore-9780199381135-e-6380>
- Pompeisites. (2021). Villa A also known as Villa Poppaea. Retrieved from <http://pompeisites.org/en/oplontis-en-2/villa-poppaea/>

- Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.
- Tate. (2021). *Still life*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/still-life>
- Tate. (2022a). *GENRES*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/genres>
- Tate. (2022b). *Grand Manner*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/g/grand-manner>
- Tate. (2022c). *trompe-loeil*. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/art/artterms/t/trompe-loeil>
- The Metropolitan Museum of Art. (2022). *Boscotrecase: Frescoes from the Villa of P. Fannius Synistor*. Retrieved from https://www.metmuseum.org/toah/hd/cubi/hd_cubi.htm
- Vatican Museums. (2022). *Asàrotos òikos mosaic*. Retrieved from <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-profano/Mosaico-dell-asarotos-oikos.html>

บรรณานุกรมภาพ

- ภาพที่ 1 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 2 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 3 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 4 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 5 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 6 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 7 Cline, Lea. (2022). *Still Life with Peaches*. Retrieved from <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/roman/wall-painting/a/still-life-with-peaches>
- ภาพที่ 8 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 9 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 10 Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.
- ภาพที่ 11 Riley, Gillian. (2015). *Food in Art from Prehistory to the Renaissance*. London: Reaktion Books.
- ภาพที่ 12 Malaguzzi, Silvia. (2008). *Food and Feasting in Art*. Translated by Brian Phillips. Los Angeles: The J. Paul Getty Museum.
- ภาพที่ 13 Sterling, Charles. (1959). *Still life Painting: From Antiquity to the Present Time*, Translate by James Emmons. Paris: Editions Pierre Tisne.