**จากธรรมชาติสู่ปรัชญาและปรัชญาศิลปะ:**

**แนวทางการบูรณาการศิลปกรรมศาสตร์[[1]](#footnote-1)**

รวิช ตาแก้ว[[2]](#footnote-2)

**บทนำ**

ความรู้มนุษย์มีพื้นฐานที่มาจากการรับรู้เนื้อหาสาระจากธรรมชาติที่แตกต่างไปในแต่ละสาขาวิชา ความรู้ใดที่เป็นความรู้พื้นฐานสำหรับมนุษย์ก็ถูกจัดให้เป็นความรู้สามัญทั่วไปที่ทุกคนต้องเรียนรู้ในขั้นพื้นฐาน ซึ่งแบ่งสาระความรู้ออกเป็นความรู้ที่เป็นศาสตร์และศิลป์ (Art and Science) การรู้ที่มาจากระบบเหตุผล เรียกว่า ศาสตร์ (Science) การรู้ที่มาจากความรู้สึก เรียกว่า ศิลป์ (Art) ด้วยเหตุนี้ความรู้ศิลปกรรมจึงถูกจัดให้เป็นวิชาสามัญทั่วไปที่ทุกคนต้องเรียนรู้

ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะถูกพัฒนาให้เป็นสาขาวิชาเฉพาะที่มีศาสตร์เป็นของสาขาวิชาของตนเองโดยเฉพาะ จึงถือเป็นศาสตร์สาขาหนึ่ง เรียกว่า ศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่สามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้เข้าสู่สาขาวิชาอื่นได้อย่างหลากหลายตามความต้องการผู้ใช้องค์ความรู้

ศิลปกรรมศาสตร์จึงมีเนื้อหาสาระ ๒ ส่วน ส่วนหนึ่งที่เป็นศาสตร์ ผลงานที่แสดงเหตุผลทางความคิด หลักการ ทฤษฎี และอีกส่วนก็เป็นผลงานศิลปกรรมที่แสดงเหตุผลทางความคิดและความรู้สึก ดังนั้นหากต้องการศึกษาและการรับรู้ผลงานศิลปกรรม ผู้ที่สนใจจึงจำเป็นต้องมีความรู้ขั้นพื้นฐานเพื่อการรับรู้ผลงานศิลปกรรมอย่างน้อย ๓ เรื่อง คือ ๑. หลักการของศิลปกรรมศาสตร์ (Principles of Fine Arts) ๒. ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) และ ๓. ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

สาระในบทความนี้ จัดทำขึ้นมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจขั้นพื้นฐานในการบูรณาการเนื้อหาสาระทั้ง ๓ สาระ (ทัศนศิลป์ ดนตรี และการแสดง)

**๑. ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)**

 เมื่อกล่าวถึงปรัชญาศิลปะ หมายถึง ศิลปะโดยทั่วไปมีการแบ่งตามประเด็นที่พิจารณาในแต่ละประเด็น ได้ดังนี้

 ๑) ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art)

 ๒) ศิลปวิจารณ์ (Criticism of Art)

 ๓) ทฤษฏีศิลปะ (Theory of Art)

 ๔) จิตวิทยาศิลปะ (Psychology of Art)

 ๕) สังคมวิทยาศิลปะ (Sociology of Art)

 ๖) ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

 เมื่อความรู้ศิลปะมีศาสตร์พื้นฐานที่เป็นองค์ประกอบทางวิชาการเฉพาะสาขาวิชาของตนเอง จึงได้ชื่อใหม่ว่า ศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งหมายว่า ในบรรดาศิลปะแต่ละสาขาถูกนำมารวมกันไว้เป็นศาสตร์ภายใต้สาระการเรียนรู้และองค์ความรู้ที่ใช้พื้นฐานการเรียนรู้ในกลุ่มเดียวกัน กล่าวคือ ศิลปกรรมศาสตร์เป็นความรู้ที่รับรู้ได้ ๒ ทาง คือ การรู้ทางตรงจากความรู้สึก เรียกว่า การรู้ทางตรง (direct knowing) และการรู้ทางอ้อมแล้วเข้าสู่ความรู้สึก เรียกว่า การรู้ทางอ้อม (indirect knowing)

ในทรรศนะทางปรัชญาได้แบ่งงานศิลปกรรมไว้ ๓ ประเภท คือ

 ๑) ทัศนศิลป์ (visual art) บางคนก็เรียก static art หรือ plastic art ได้แก่ จิตรกรรม (painting) ประติมากรรม (sculpture) และสถาปัตยกรรม (architecture)

 ๒) จินตศิลป์ (imaginative art) ได้แก่ ดนตรี (music) และวรรณคดี (literature)

 ๓) ศิลปะสื่อผสม (mixed art) ได้แก่ ลีลาศ (dancing) การละคร (drama) ภาพยนตร์ (cinema) สื่อผสม (mixed media) ต่าง ๆ และบรรดาโปรแกรมมัลติมีเดียในคอมพิวเตอร์

ดังนั้นในทรรศนะทางปรัชญา จึงแบ่งส่วนประกอบของงานศิลปกรรมไว้ ๔ อย่าง คือ

 ๑) สื่อ (media) หมายถึง สิ่งที่ศิลปินนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดการสร้างสรรค์ผลงานของตนให้ประจักษ์แก่ผู้อื่น เช่น ผ้าใบและสีสำหรับงานจิตรกรรม หินอ่อนสำหรับงานประติมากรรม คำสำหรับกวีนิพนธ์ เป็นต้น

 ๒) เนื้อหา (content) หมายถึง เรื่องราวที่ศิลปินแสดงออกมาโดยใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น เรื่องพระอภัยมณีในวรรณคดีของสุนทรภู่ ภาพทศกัณฐ์ในภาพจิตรกรรมไทย พระพุทธรูปในปฏิมากรรมไทย เป็นต้น

 ๓) สุนทรียธาตุ (aesthetical elements) มี ๓ อย่าง คือ ความงาม (beauty) ความแปลกหูแปลกตา (picturesqueness) และความน่าทึ่ง น่าศรัทธา (sublimity)

 การที่คนใดคนหนึ่งมีสุนทรียธาตุอยู่ในความสำนึกของตนเอง เรียกว่า มีประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ (aesthetical elements)

 งานศิลปกรรมชิ้นหนึ่ง ๆ อาจจะมีสุนทรียธาตุเพียงอย่างเดียวหรือหลายอย่างผสมกัน เช่น พระพุทธรูปมีทั้งความงาม ความแปลกตา และความน่าศรัทธา เป็นต้น

 เนื่องจาก

 ๔) ธาตุศิลปิน (artistic elements) หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดและชีวิตจิตใจ รวมทั้งความหลังและความใฝ่ฝันของศิลปินที่แฝงอยู่ในงานศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น ธาตุศิลปินที่สอดแทรกเข้าไว้ในผลงานศิลปกรรมนั้น ๆ ศิลปินอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ แต่จะมีสอดแทรกอยู่ในงานศิลปกรรมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเสมอ

**สหสัมพันธ์ทางมูลฐานของศิลปะ**

 **เส้น (Line)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ทัศนศิลป์**(Visual art) | **ดนตรี** (Music ) | **ศิลปะการแสดง**(Dramatic) |
| - เส้นเกิดจากขุด ขีด - การเคลื่อนตัวเกิดร่องรอยการเคลื่อนตัวที่มองเห็นเป็นพื้นฐานของทัศนศิลป์สี แปรง ผ้าใบ กระดาษ เป็นตัวแสดง | แหล่งเกิดเสียง มี ๒ ลักษณะ คือ**Timbre** คุณสมบัติที่ทำให้เสียงเด่นชัด **Pitch** แหล่งให้กำเนิดเสียงไม่เท่ากัน คอดค์ กลุ่มเสียงแหล่งเกิดเสียงมีที่เกิดต่างกัน เมื่อมีการเคลื่อนย่อมมีเสียงPosition ตัวเครื่องดนตรีเป็นตัวแสดง | **Position** ท่านิ่ง ๆ คือ จุด**Move** การเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่ง คือ เส้นมีการเคลื่อนไหวในตัวเอง**Placement** การจัดวางตำแหน่งยืนอยู่กับที่กับคนเดินการเคลื่อนตัวต่าง ๆ กัน เป็นนาฏยศาสตร์ เป็นการเคลื่อนที่โดยกินพื้นที่ในอากาศ |
| **มิติทางการเห็น** | **มิติทางการได้ยิน** | **มิติทางการเคลื่อนไหว** |

**รูปร่าง รูปทรง (Shape and Form)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ทัศนศิลป์**(Visual art) | **ดนตรี** (Music ) | **ศิลปะการแสดง**(Dramatic) |
| ***Visual Form***Formulation จัดขึ้นมาได้อย่างไร เป็นอะไร (แผ่น วงรี หรือมีตื้น ลึก หนาบาง ด้วยอะไร) ๒ มิติ ๓ มิติสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) | ***Music Form***ใช้เสียงจากเครื่องดนตรีอะไร กี่เสียง(Tone & Time)มีโครงสร้างของเสียงอย่างไร มีความกว้าง ยาว ตื้นลึก อย่างไรรูปร่างเรขาคณิต จัดลำดับห้องเสียงใด (Geometric Form) | ***Dramatic Form***การจัดท่ารำ โดย ๑ คน หรือ ๒ ๓ ๔ คนโดยใช้จังหวะช้าเร็วTime Art จังหวะ + การเคลื่อน +Time +พื้นที่จังหวะที่เคลื่อนลงพร้อม ๆ กัน เรียกว่า (Geometric Form) |
| **มิติทางการเห็น** | **มิติทางการได้ยิน** | **มิติทางการเคลื่อนไหว** |

**น้ำหนัก แสง-เงา** (Value) Light and Dark

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ทัศนศิลป์**(Visual art) | **ดนตรี** (Music ) | **ศิลปะการแสดง**(Dramatic) |
| ค่าความเข้มของแสง | น้ำหนัก คือ การเน้นย้ำ(Dynamic)การเน้นย้ำเสียงเพื่อให้เกิดความชัดเจนการทำเสียงหนักเบา เสียวเดียวแต่มีน้ำหนักอยู่ในตัวเสียง เสียงเดียวทำให้หนัก เบา | จังหวะ ตื้นลึก เร็วช้า เป็นการทำน้ำหนัก (Dynamic Color)สี ความอ่อนแก่ของสีบนเวทีเครื่องแต่งกาย การเคลื่อน ช้า เร็ว มี ๒ แบบ คือการเคลื่อนตามจังหวะดนตรีการเคลื่อนตามการหายใจ |
| **มิติทางการเห็น** | **มิติทางการได้ยิน** | **มิติทางการเคลื่อนไหว** |

**บริเวณว่าง (Space)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ทัศนศิลป์**(Visual art) | **ดนตรี** (Music ) | **ศิลปะการแสดง**(Dramatic) |
| Actual spaceการมองเห็นทั้งรูปโดยมีวิธีให้เห็นก่อนหลังจังหวะใกล้ – ไกล  | Actual spaceมีเนื้อที่เลียงจังหวะห่างของเสียง อยู่ก่อน อยู่หลังหรือหน้า หรือจังหวะหยุดของเสียงPoly Tonic มีเสียงหลายเสียงTime to การให้เห็นก่อนหลัง | Actual spaceการหยุดของช่วงท่า ที่ต้องกินเวลาท่าหยุดของแต่ละช่วงArea Space จังหวะการหมุนตัว |
| **มิติทางการเห็น** | **มิติทางการได้ยิน** | **มิติทางการเคลื่อนไหว** |
| Inner Space Owner Space ทางการเห็น มีวิธีการจัดลำดับก่อนหลัง |

**พื้นผิว (Texture)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ทัศนศิลป์**(Visual art) | **ดนตรี** (Music ) | **ศิลปะการแสดง**(Dramatic) |
| ส่วนที่ห่อหุ้มภายนอกของวัตถุ สามารถจับต้อง หรือมองดู ให้ความรู้สึก หยาบ ละเอียด ลื่น ฯลฯ  | เสียง การลื่นไหล การกระชาก การกระตุกActual texture | จังหวะการเคลื่อนที่มีการกระทืบเท้า |
| **มิติทางการเห็น** | **มิติทางการได้ยิน** | **มิติทางการเคลื่อนไหว** |

1. เอกสารเผยแพร่ในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสืบสานรากเหง้าศิลปกรรมศาสตร์ จากอดีต-ปัจจุบัน สู่อนาคต วันที่ ๙ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมจรินทร์ ชาติรุ่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา [↑](#footnote-ref-1)
2. อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญาและจริยศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา [↑](#footnote-ref-2)