

# จากธรรมชาติสู่ปรัชญาและปรัชญาศิลปะ : แนวทางการบูรณาการศิลปกรรมศาสตร์<sup>1</sup>

รวีช ตาแก้ว<sup>2</sup>

## บทนำ

การเรียนรู้ของมนุษย์มีพื้นฐานมาจากธรรมชาติด้วยการรับรู้เนื้อหาสาระที่แตกต่างกันตามประเด็นความสนใจในแต่ละสาขาวิชา ความรู้ใดที่เป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการเรียนรู้สาระอื่น ๆ ของมนุษย์ก็จัดให้เป็นความรู้สามัญทั่วไปที่ทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้และถือให้เป็นความรู้ขั้นพื้นฐานโดยแบ่งสาระความรู้ออกเป็นด้านศาสตร์และศิลป์ (Art and Science) สาระการเรียนรู้ที่สรุปได้จากระบบคิดเชิงเหตุผล เรียกว่า ศาสตร์ (Science) สาระการเรียนรู้ที่สรุปได้จากความรู้สึก เรียกว่า ศิลป์ (Art) ด้วยเหตุนี้ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ในส่วนที่เป็นความรู้ขั้นต้นจึงถูกจัดให้เป็นความรู้ในวิชาสามัญทั่วไปที่ทุกคนต้องเรียนรู้ในขั้นพื้นฐาน และขั้นกลางและขั้นสูง จึงไว้เป็นวิชาชีพเฉพาะเรื่องตามความสนใจใคร่รู้ของแต่ละบุคคล

สาระความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะได้รับการพัฒนาให้เป็นสาขาวิชาที่มีศาสตร์เฉพาะของสาขาวิชา และถือให้เป็นศาสตร์สาขาหนึ่ง โดยเรียกว่า ศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่สามารถเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้เข้าสู่สาขาวิชาอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลายตามความต้องการผู้ใช้องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์

ศิลปกรรมศาสตร์มีเนื้อหาสาระแบ่งได้ ๒ ส่วน คือ ส่วนหนึ่งที่เป็นศาสตร์ เป็นผลงานที่แสดงหลักการเหตุผลทางความคิด ด้วยหลักการ ทฤษฎี เกณฑ์ และสาระอีกส่วนเป็นผลงานศิลปกรรมที่แสดงเหตุผลที่อนุমানมาจากความคิดและความรู้สึกที่แตกต่างไปจากศาสตร์สาขาอื่น ๆ ที่มีความเชื่อว่า ความรู้สึกไม่สามารถนำมาใช้อ้างเป็นเหตุผลได้ แต่สำหรับการแสดงออกทางอารมณ์ในด้านศิลปกรรมทุกสาขาจะเจือปนด้วยความรู้ กับความรู้สึกที่กลมกลืนเข้าด้วยกันอย่างสมดุลและสง่างาม ดังนั้นหากต้องการศึกษาและการรับรู้ผลงานศิลปกรรม สำหรับผู้ที่สนใจจึงจำเป็นต้องมีความรู้ขั้นพื้นฐานใน ๒ ส่วน คือ สาระความรู้ส่วนในที่มาจกความรู้สึกและสาระความรู้ในส่วนที่มาจากเหตุผล ดังนั้นความรู้ในขั้นพื้นฐานของมนุษย์เพื่อให้เกิดความรู้ในการรับรู้ผลงานศิลปกรรมจำเป็นต้องมีความรู้อย่างน้อย ๓ เรื่อง คือ ๑. หลักการของศิลปกรรมศาสตร์ (Principles of Fine Arts) ๒. ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) และ ๓. ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art) และสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมนั้น ต้องฝึกฝนด้านเทคนิคในการถ่ายทอดผ่านสื่อที่เลือกใช้ในแต่ละชนิด ซึ่งเทคนิคของสื่อแต่ละชนิดมีวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่แตกต่างกัน

<sup>1</sup> เอกสารเผยแพร่ในโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการสืบสานรากเหง้าศิลปกรรมศาสตร์ จากอดีต ปัจจุบัน สู่ออนาคต วันที่ ๙ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมจรินทร์ ชาติรุ่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

<sup>2</sup> ภาควิชาศิลปกรรม สาขาวิชาอักษรวิทยา ภาควิชาปรัชญา สำนักธรรมศาสตร์และการเมือง สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญาและจริยศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สาระในบทความนี้ จัดทำขึ้นมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจขั้นพื้นฐานในการบูรณาการเนื้อหาสาระ ทั้ง ๓ สาระวิชา (ทัศนศิลป์ ดนตรี และการแสดง) ซึ่งใช้หลักการและมูลฐานทางศิลปะเดียวกัน เมื่อนำไปใช้ใน แต่ละสาขาวิชา ต่างก็มีชื่อเรียกแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จึงจำเป็นต้องนำความเข้าใจในแต่ละ สาขาวิชามาทำความเข้าใจร่วมกัน และวางแนวทางการจัดการเรียนการสอนไปในทิศทางเดียวกัน สาขาวิชาทั้ง สามก็จะบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละสาขาวิชาได้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจขั้นเบื้องต้นว่า ศาสตร์แต่ละ สาขาวิชาล้วนเกิดมาจากรากฐานความคิดเดียวกัน จึงเริ่มต้นทำความเข้าใจด้วยศาสตร์ทางด้านปรัชญา ทั้งนี้ เพราะต้องการชี้แจงให้เห็นรากเหง้าทางความคิดที่ได้แตกหน่อเป็นศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อต้องการ รวมเนื้อหาสาระเข้าด้วยกัน ต้องนำหลักการร่วมที่มาจากฐานศาสตร์ร่วมกันนั้นมาทำความเข้าใจร่วมกันว่า ความเข้าใจเฉพาะอย่างในศาสตร์แต่ละสาขานั้นได้ให้กรอบความคิดไว้อย่างไร ซึ่งถ้าเข้าใจหลักการที่ชัดเจนจะ เป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ศาสตร์เฉพาะในแต่ละสาขาของตนได้ชัดเจนมากขึ้น และเมื่อต้องการประยุกต์ ร่วมกับศาสตร์สาขาอื่น ๆ ก็จะสามารถดำเนินการอย่างเข้าใจหลักการบนพื้นฐานศาสตร์เฉพาะในแต่ละสาขานั้น ๆ

## ๑. ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

วิชาปรัชญาเป็นวิชาที่มีเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมระบบการเรียนรู้และทำความเข้าใจในระบบความคิด ของมนุษย์ที่พยายามค้นหาความเป็นจริง (Reality) ที่มีอยู่ในธรรมชาติและจักรวาล เพื่อค้นหาและสรุปให้ได้ ว่า ความจริง (Truth) คืออะไร ซึ่งในทรรศนะทางปรัชญาเชื่อว่าธรรมชาติเป็นแหล่งที่สร้างแรงบันดาลใจให้ เกิดขึ้นในระบบการคิด ซึ่งมีระบบการคิดเพื่อให้เกิดความรู้ ๓ เรื่อง คือ เรื่องความจริง ความดีและความงาม ด้วยเหตุนี้เมื่อศึกษาสาระทางปรัชญาจึงมีคำถามว่า ความจริง คือ อะไร ความดี คือ อะไร และความงาม คือ อะไร และสามารถหาความรู้ได้อย่างไร

เนื้อหาสาระของวิชาปรัชญาในปัจจุบันจึงแบ่งออกเป็น ๒ ส่วน คือ ส่วนที่เป็นปรัชญาบริสุทธิ์และ ปรัชญาประยุกต์ ปรัชญาบริสุทธิ์มีเนื้อหาสาระครอบคลุมใน ๒ ส่วน ส่วนแรกเรียกว่า อภิปรัชญาเป็นส่วนที่ตั้ง คำถามว่า ความจริง คืออะไร ความดี คืออะไร และความงาม คืออะไร ส่วนที่สองเป็นส่วนตั้งคำถามว่า ทั้ง ๓ เรื่องนั้นสามารถหาความรู้ได้อย่างไร ซึ่งเรียกรวม ๆ ว่าญาณปรัชญาหรือญาณวิทยา

สำหรับปรัชญาประยุกต์นั้น เป็นการนำเอาแนวคิดของสาระอภิปรัชญาและญาณปรัชญาไปมองผ่าน เรื่องที่สงสัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาสาระของวิชาต่าง ๆ เช่น มองผ่านวิชาศิลปะ สาระที่ได้ก็เป็นปรัชญาศิลปะ ถ้ามองผ่านวิชาดนตรีก็จะเป็นปรัชญาดนตรี ถ้ามองผ่านวิชานาฏศิลป์ก็จะเป็นปรัชญานาฏศิลป์ เป็นต้น

ในทรรศนะทางปรัชญา สาระที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเป็นคำถามที่มาจากคำถามว่า ความงาม คือ อะไร เนื้อหาสาระถูกนำไปขยายและศึกษาค้นคว้าในสาขาวิชาอักษควิทยา ซึ่งเป็นการค้นหาคุณค่าของความจริง ความดีและความงามว่ามีอย่างไรบ้าง ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงปรัชญาศิลปะ จึงหมายความว่า ศิลปะโดยรวม ๆ ทั่วไปที่มีการแบ่งตามประเด็นการพิจารณาในแต่ละประเด็นที่แตกต่างกัน ดังนี้

### ๑) ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art)

- ๒) ศิลปวิจารณ์ (Criticism of Art)
- ๓) ทฤษฎีศิลปะ (Theory of Art)
- ๔) จิตวิทยาศิลปะ (Psychology of Art)
- ๕) สังคมวิทยาศิลปะ (Sociology of Art)
- ๖) ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

ความรู้ศิลปะมีศาสตร์พื้นฐานเป็นองค์ประกอบทางวิชาการเฉพาะสาขาวิชาของตนเอง จึงได้ชื่อใหม่ว่า ศิลปกรรมศาสตร์ กล่าวคือ ในบรรดาศิลปะแต่ละสาขาที่ถูกนำมารวมกันไว้เป็นศาสตร์ภายใต้สาระการเรียนรู้ และองค์ประกอบของความรู้นั้นใช้หลักการพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยวิธีการเดียวกัน ซึ่งศิลปกรรมศาสตร์เป็น ศาสตร์ทางความรู้ที่ใช้การรับรู้ทั้ง ๒ ส่วน คือ การรู้แบบทางตรงที่มาจากความรู้สึก เรียกว่า การรู้ทางตรง (direct knowing) และการรู้แบบทางอ้อมที่ผ่านเงื่อนไขและกฎเกณฑ์หรือค่านิยมแล้วเข้าสู่ความรู้สึก เรียกว่า การรู้ทางอ้อม (indirect knowing) ด้วยเหตุนี้สุนทรียศาสตร์ในศิลปกรรมศาสตร์จึงมี ๒ ทาง คือ สุนทรียศาสตร์แบบทางตรงตามแนวทางศิลปะแบบตะวันตกและสุนทรียศาสตร์แบบทางอ้อมตามแนวทาง ศิลปะแบบตะวันออก

ในทฤษฎีทางปรัชญาได้แบ่งงานศิลปกรรมไว้ 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

รูปแบบของงานศิลปกรรมจึงถูกสร้างสรรค์ใหม่บนพื้นฐานของงานทั้งสามประเภทที่สามารถสร้าง ผลงานได้อย่างผสมผสานกันขึ้นใหม่ในลักษณะสื่อผสมแบบต่าง ๆ

ดังนั้นหากพิจารณาในแง่ส่วนประกอบที่ทำให้เกิดงานศิลปกรรมขึ้นใหม่ ในทฤษฎีทางปรัชญาได้ แบ่งส่วนประกอบของงานศิลปกรรมที่ดีควรมี ๔ ส่วนประกอบ ดังนี้

๑) สื่อ (media) หมายถึง สิ่งที่ศิลปินนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดการสร้างสรรค์ผลงานของตนให้ ประจักษ์แก่ผู้อื่น เช่น ผ้าใบและสีสำหรับงานจิตรกรรม หินอ่อนสำหรับงานประติมากรรม คำสำหรับกวีนิพนธ์ ลีลา ท่าทางสำหรับนาฏศิลป์ และทำนอง กลุ่มเสียงสูงต่ำสำหรับงานดนตรี เป็นต้น

๒) เนื้อหา (content) หมายถึง เรื่องราวที่ศิลปินแสดงออกมาโดยใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น เรื่อง พระอภัยมณีในวรรณคดีของสุนทรภู่ ภาพทศกัณฐ์ในภาพจิตรกรรมไทย พระพุทธรูปในปฏิมากรรมไทย เป็นต้น

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

การที่คนใดคนหนึ่งมีสุนทรียชาติอยู่ในความสำนึกของตนเอง เรียกว่า มีประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ (aesthetical elements)

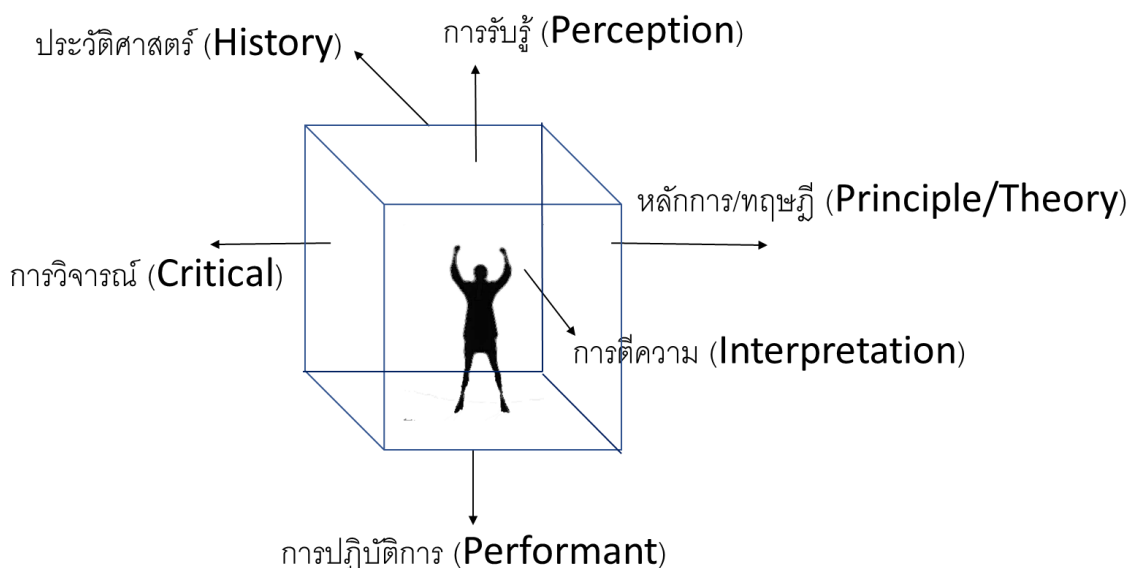
งานศิลปกรรมชิ้นหนึ่ง ๆ อาจจะมีสุนทรียชาติเพียงอย่างเดียวหรือหลายอย่างผสมกัน เช่น พระพุทธรูปมีทั้งความงาม ความแปลกตา และความน่าศรัทธา เป็นต้น

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

ดังนั้นเมื่อต้องการพิจารณาคุณค่าของชิ้นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานตามแนวคิดศิลปกรรมศาสตร์ในทฤษฎีทางปรัชญา จึงต้องนำส่วนประกอบของงานศิลปกรรมที่ดีทั้ง ๔ ส่วนมาพิจารณาว่า คุณค่าของผลงานชิ้นนั้นมีมากน้อยเพียงใด

## ๒. ศิลปกรรมศาสตร์: ศาสตร์แห่งการบูรณาการแบบสหสัมพันธ์

ศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ความรู้ที่พัฒนาการมานาน เพราะทำศาสตร์ที่รวมความรู้ของมนุษย์เข้ามาจัดวางไว้ให้เป็นระบบที่สอดคล้องและกลมกลืนเข้าด้วยกัน ทั้งทางด้านเหตุผลและความรู้สึก ดังนั้นเมื่อต้องการจึงจำเป็นต้องวางระบบการเรียนรู้และการรับรู้ใหม่เพื่อเกิดความสามารถในการรับรู้ การตีความ การวิจารณ์ ด้วยหลักการและทฤษฎีที่มีประวัติศาสตร์และพัฒนาการทางความคิดที่ชัดเจนสำหรับพัฒนาระบบความรู้ของมนุษย์อย่างชัดเจนและเรียบง่าย



แผนภาพที่ ๑ แสดงองค์ประกอบของการจัดการเรียนของศิลปกรรมศาสตร์

**การเรียนรู้จากการรับรู้** เป็นการเรียนรู้เพื่อฝึกฝนการรับรู้แบบต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลในการแปลค่าเข้าสู่จิต และนำไปสู่ความรู้แบบต่าง ๆ

**การเรียนรู้จากการตีความ** เป็นการรู้จากการแปลความหมาย เป็นการเรียนรู้การแปลค่าการรับรู้จาก ภาพลักษณ์ การเคลื่อนไหว เสียง เข้าสู่ความรู้สึกเพื่อการรู้คุณค่าของความงามหรือความไพเราะ หรือเข้าสู่ ความรู้สึกแล้วถ่ายทอด ความรู้สึกนั้นเป็นผลงานศิลปะ หรือการเรียนรู้การแปลความหมายจากผลงานศิลปะ แต่ละสาขา

**การเรียนรู้จากการวิจารณ์** เป็นการเรียนรู้วิธีการวิเคราะห์ สืบหาคุณค่าของความงามในงาน ศิลปะ ที่นำไปสู่การตัดสินคุณค่า มาก น้อย ในผลงานศิลปะ

**การเรียนรู้จากการหลักการและทฤษฎี** เป็นการเรียนรู้เชิงเกณฑ์และทฤษฎีแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอด เป็นผลงานศิลปะ และใช้เกณฑ์ในการตัดสินค่าของความงาม

**การเรียนรู้จากประวัติศาสตร์** เป็นการเรียนรู้ด้วยการสืบค้นที่มาของผลงานศิลปะที่บันทึกไว้ใน ประวัติศาสตร์ว่า ผลงานศิลปะสร้างขึ้นทำไม สร้างเมื่อใด ที่ใด และใครเป็นผู้สร้าง เพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการ หาค่าต่าง ๆ

**การเรียนรู้จากการปฏิบัติการ** เป็นการเรียนรู้เชิงการคิดสร้างสรรค์ กระบวนการ เทคนิค วิธีการ วัสดุที่นำ มาเป็นสื่อของการแสดงออกในผลงานศิลปะแต่ละชิ้น

การเรียนรู้ทั้ง ๖ อย่างนี้ สามารถผสมผสานให้เกิดเป็นการรู้ลึก รู้กว้าง ไปตามความสนใจของผู้เรียนรู้ที่ ต้องการพัฒนาตนเองตามความสนใจ ซึ่งผู้จัดการเรียนรู้จำเป็นต้องวางฐานประสบการณ์ให้แก่ผู้สนใจอย่าง กว้างขวางตามความต้องการของผู้สนใจเรียนรู้

ข้อสรุปของการจัดการเรียนรู้จะสร้างความรู้ให้แก่ผู้เรียนใน ๓ ลักษณะ คือ ความรู้เชิงปริมาณ ความรู้ เชิงคุณค่า และความเชิงปฏิบัติการ

**ความรู้เชิงปริมาณ** เป็นความรู้ในโลกของเขาวนปัญญาทางสมองโดยผ่านการคำนวณแบบต่าง ๆ หรือ รูปแบบการรู้ต่าง ๆ ผ่านการคิด ลำดับชั้น จำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ ได้ โดยสรุปจากเหตุผลไป สู่ความเข้าใจ ซึ่งเป็นการรู้เชิงทฤษฎี และการรู้เชิงเกณฑ์.

**ความรู้เชิงคุณค่า** เป็นความรู้ในโลกของความรู้สึก สรุปได้จากประสบการณ์ที่สัมผัสกับการรู้ที่เป็น รูปธรรม ซึ่งอนุมานมาจากความเชื่อที่ได้สัมผัส เป็นการรู้จากการรำลึก การรู้จากความคุ้นเคย และการรู้จาก ความซาบซึ้ง.

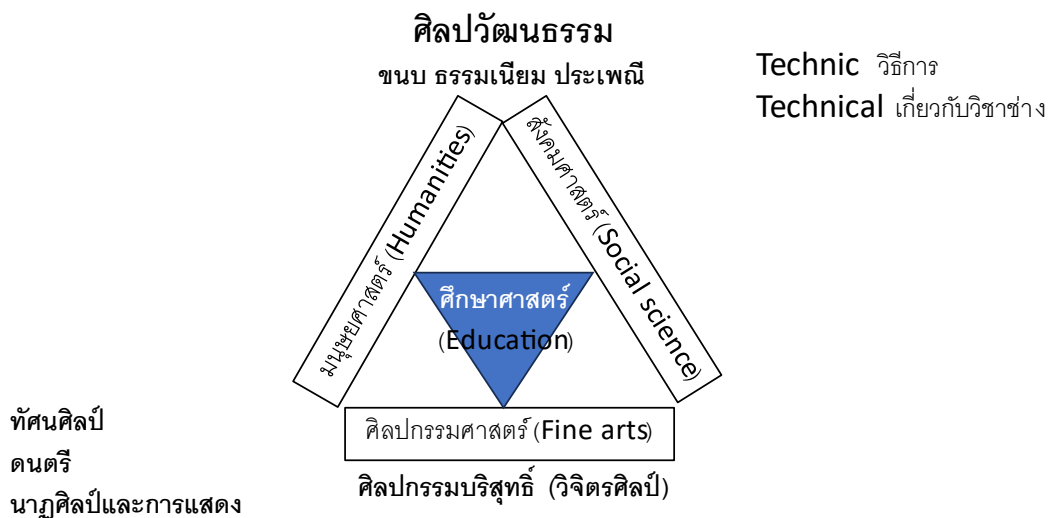
**ความรู้เชิงปฏิบัติการ** เป็นความรู้ที่สรุปได้จากความรู้ทั้งสองคือความรู้เชิงคุณค่าและความรู้เชิงปริมาณแล้วนำมาสรุปเป็นความรู้เชิงปฏิบัติการ เมื่อปฏิบัติการแล้วก็จะเกิดเป็นความรู้ในเชิง ปฏิบัติการอีก ระดับหนึ่ง ซึ่งแตกต่างไปจากความรู้ทั้งสองอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ความรู้เชิงปฏิบัติการเป็น การรู้ว่าสร้างอย่างไร ประดิษฐ์อย่างไร นวัตกรรมอย่างไร และสร้างสรรค์อย่างไร.

### ๓. หลักการและแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์

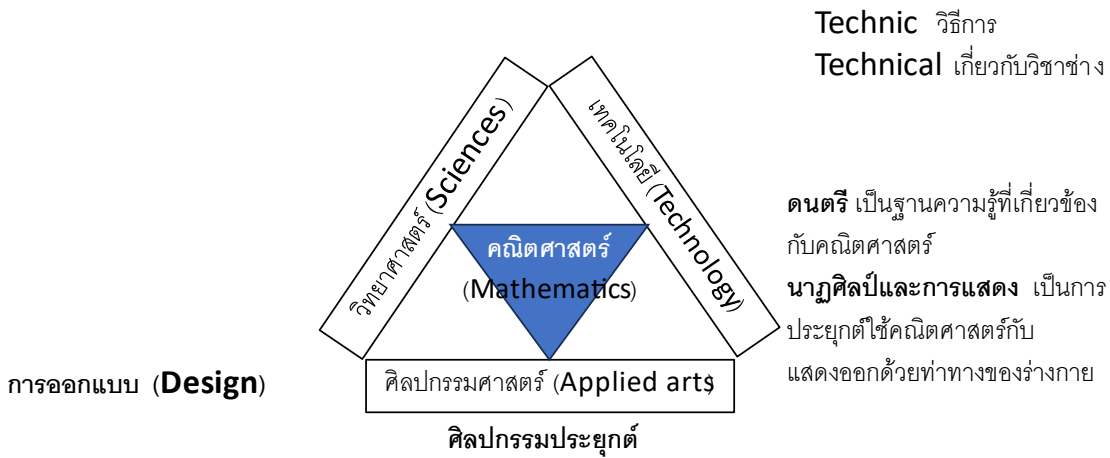
องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นความรู้ที่ต้องทำการเรียนรู้ใน ๒ ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นส่วนที่เป็นความรู้ขั้นพื้นฐานซึ่งความรู้ส่วนนี้เป็นความรู้ที่ทุกคนต้องเรียนรู้ เพราะเป็นความรู้ที่มีความจำเป็นต่อการประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตประจำวันของทุกคน ซึ่งเรียกความรู้ส่วนนี้ว่า ความรู้ขั้นพื้นฐาน

ความรู้ส่วนที่ ๒ เป็นความรู้เฉพาะอย่าง เฉพาะบุคคลที่ต้องการพัฒนาและประยุกต์ใช้เพื่อตอบสนองต่อการสร้างคุณค่าของชีวิต เป็นความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้เพื่อการประกอบอาชีพ เพื่อสร้างสรรค์และคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ต่อแนวทางการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ต่อมวลมนุษยชาติ

ดังนั้นคุณค่าของความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์จึงมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดผลต่อการพัฒนาการสร้างคุณค่าสำหรับบุคคลและสังคม ใน ๒ ลักษณะ ดังแผนภาพที่ ๒ และ ๓



แผนภาพที่ ๒ แสดงคุณค่าของความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศึกษาศาสตร์



แผนภาพที่ ๓ แสดงคุณค่าของความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

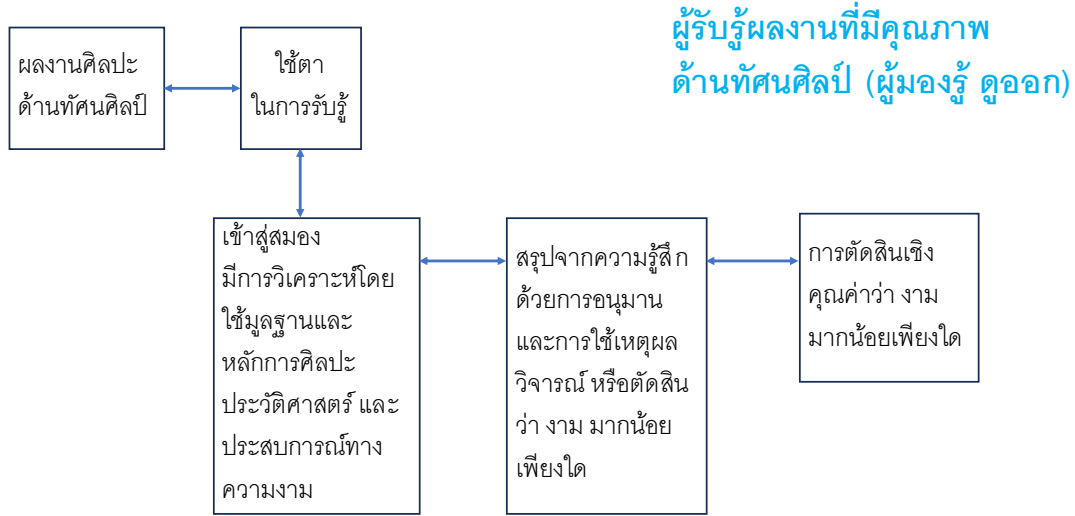
ดังนั้นหลักการในการจัดการเรียนรู้ศิลปกรรมศาสตร์จึงมีแนวทางในการจัดการ ๓ รูปแบบ กล่าวคือ ๑. รูปแบบที่มีฐานะเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการใช้ชีวิตของมนุษย์ ๒. รูปแบบที่เป็นความรู้เฉพาะสำหรับการใช้ประกอบอาชีพ และ ๓. รูปแบบที่ความรู้เพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่สำหรับมนุษยชาติ

#### ๔. ศิลปกรรมศาสตร์: ศาสตร์แห่งการพัฒนามนุษย์ที่สมบูรณ์

บทบาทของศิลปกรรมศาสตร์ในฐานะเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการใช้ชีวิตของมนุษย์ เป็นเป้าหมายที่มีทรรศนะในฐานะที่ศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์หรือเป็นกลไกเพื่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ให้เกิดความสมบูรณ์ตามศักยภาพของบุคคล ซึ่งต้องดำเนินการในฐานะที่เป็นผู้รับรู้และใช้ชีวิตที่อยู่กินบนพื้นฐานของงานด้านศิลปกรรมศาสตร์ที่มีรสนิยมทั้งในด้านศิลปวัฒนธรรมประจำถิ่นและวัฒนธรรมสากล และสามารถพัฒนาสร้างสรรค์ตนเองให้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านวัฒนธรรมประจำถิ่นและวัฒนธรรมสากลได้อย่างผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญประจำถิ่นของตน จึงนับได้ว่า ศิลปกรรมศาสตร์ได้แสดงบทบาทขององค์ความรู้ที่ประกอบด้วยศาสตร์และศิลป์อย่างแท้จริง

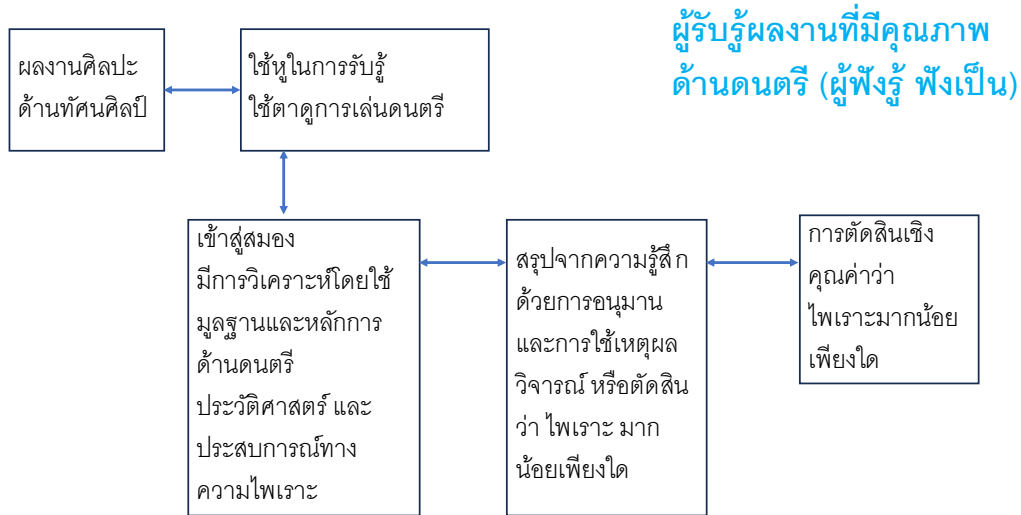
องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์จึงต้องแสดงบทบาทในการพัฒนามนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ใน ๒ ฐานะ คือ ในฐานะผู้เสพหรือผู้รับรู้ และในฐานะผู้สร้างหรือศิลปิน ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นแผนภาพ ดังนี้

### กระบวนการรับรู้เพื่อให้ได้ความรู้เชิงคุณค่า ด้านทัศนศิลป์



แผนภาพที่ ๔ แสดงการรับรู้ของผู้ที่มีคุณภาพด้านทัศนศิลป์ในฐานะผู้มองรู้ ดูออก

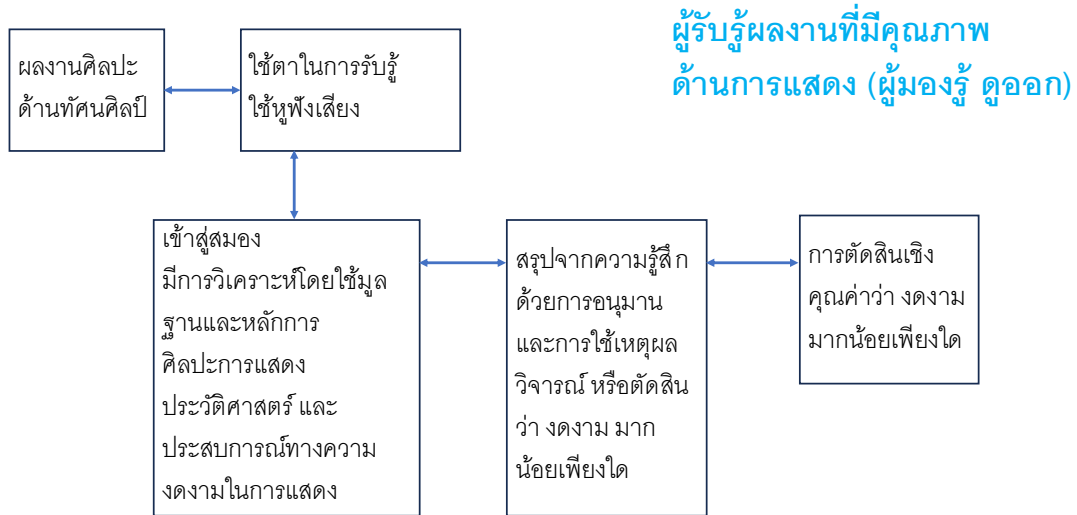
### กระบวนการรับรู้เพื่อให้ได้ความรู้เชิงคุณค่า ด้านดนตรี



แผนภาพที่ ๕ แสดงการรับรู้ของผู้ที่มีคุณภาพด้านดนตรีในฐานะผู้ฟังรู้ ฟังเป็น



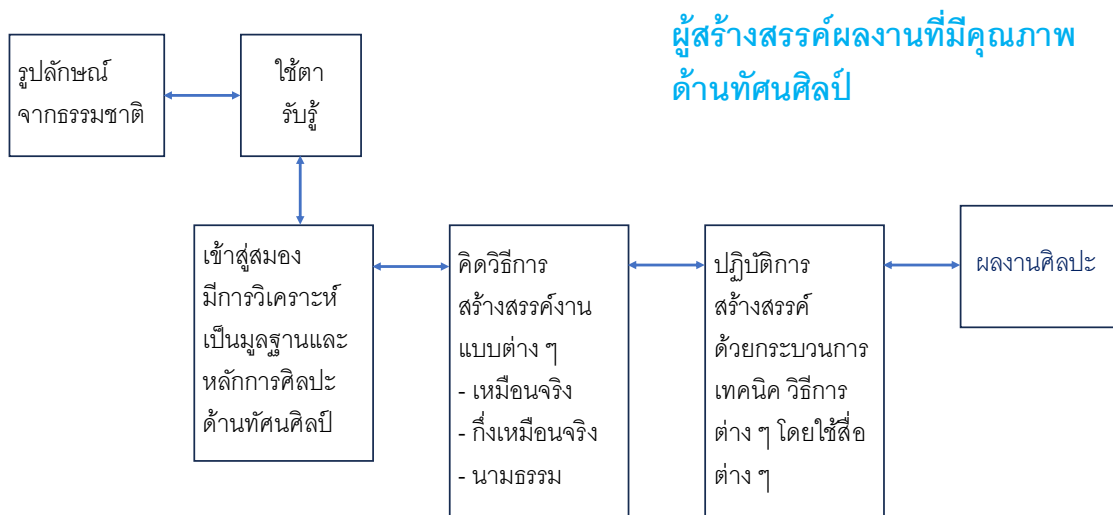
## กระบวนการรับรู้เพื่อให้ได้ความรู้เชิงคุณค่า ด้านการแสดง



แผนภาพที่ ๕ แสดงการรับรู้ของผู้ที่มีคุณภาพด้านการแสดงในฐานะผู้มองรู้ ดูออกและผู้ฟังรู้ ฟังเป็น

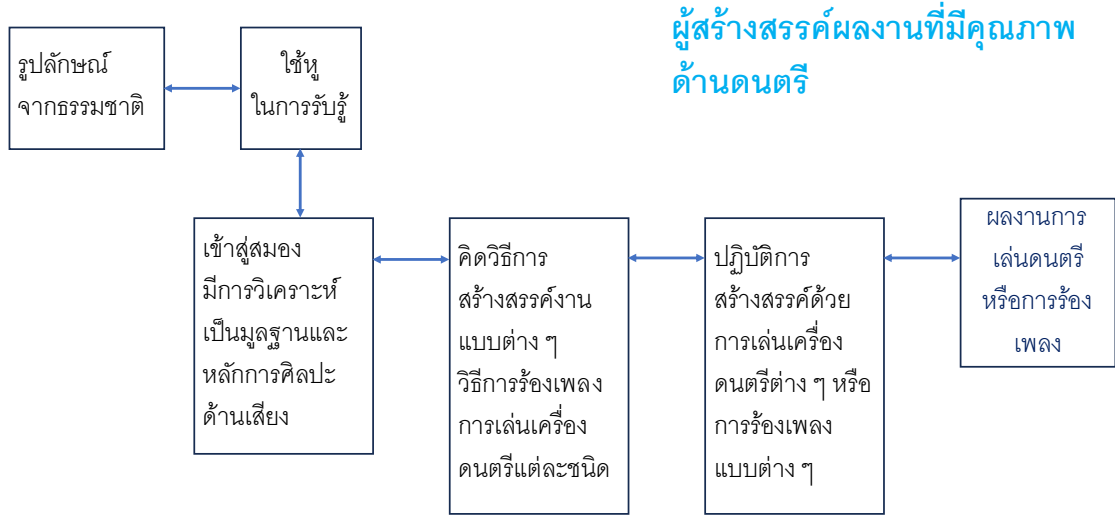
สำหรับผู้รักขอบศิลปกรรมศาสตร์และสนใจพัฒนา ฝึกฝนตนเองเพื่อเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมศาสตร์ หรือเป็นผู้ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์เพื่อการสร้างสรรคสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นเพื่อเป็นการสร้างคุณค่าแก่ตนเองและสังคมของมนุษยชาติ สรุปได้เป็นแผนภาพ ดังนี้

## กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านทัศนศิลป์



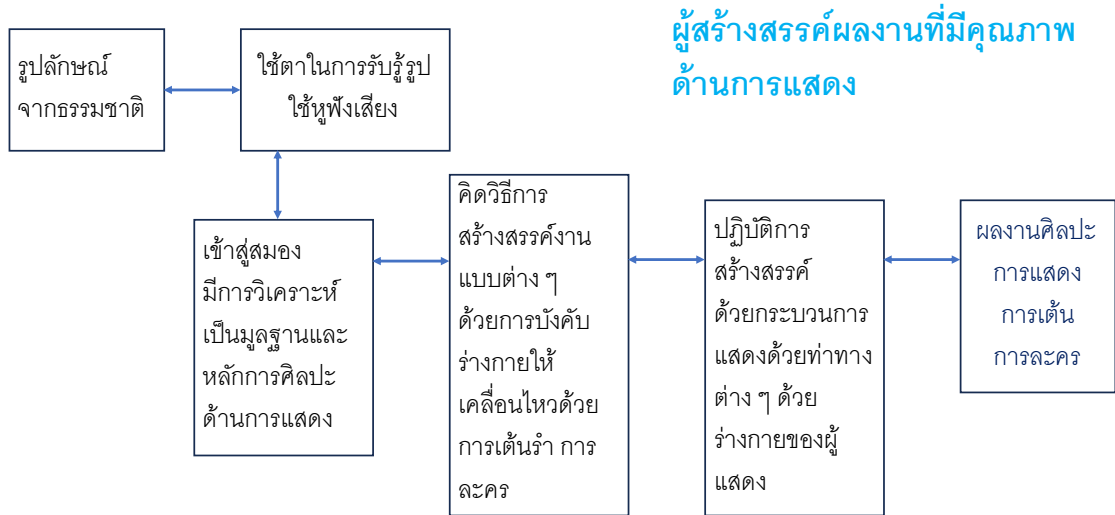
แผนภาพที่ ๖ แสดงการสร้างสรรคของผู้สร้างที่มีคุณภาพด้านทัศนศิลป์

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านดนตรี



แผนภาพที่ ๗ แสดงการสร้างสรรคของผู้สร้างที่มีคุณภาพด้านดนตรี

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านการแสดง



แผนภาพที่ ๘ แสดงการสร้างสรรคของผู้สร้างที่มีคุณภาพด้านการแสดง

## ๕. บทสรุป: บทบาทของศิลปกรรมศาสตร์กับชีวิตและสังคม

สังคมไทยในยุคปัจจุบันมุ่งพัฒนาชาติด้วยการสร้างสรรค์เชิงกลไกทางด้านการคิดที่ตอบสนองต่อการใช้ชีวิตอย่างคุณภาพที่ยั่งยืนและไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ทั้งในด้านภูมิศาสตร์ ภูมิสังคม และภูมิวัฒนธรรม ศิลปกรรมศาสตร์จึงมีบทบาทที่สำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของบุคคลเพื่อให้ตอบสนองต่อชีวิตและสังคมอย่างแท้จริง ศิลปกรรมศาสตร์จะวางท่าทีศาสตร์ของตนเองให้มีศักยภาพ คุณภาพต่อผู้คนในแต่ละท้องถิ่นได้อย่างไร ทำอย่างไรให้ผู้คนในท้องถิ่นมีวิถีชีวิตที่คุณภาพที่สามารถนำองค์ความรู้และสร้างองค์ความรู้ศิลปกรรมศาสตร์ได้อย่างสร้างสรรค์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมของชาติได้มีคุณค่าและอย่างยั่งยืน

### เอกสารอ้างอิง

- กิติมา ปรีดีติติก (๒๕๖๓) **ปรัชญาการศึกษา** เล่ม ๑ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปรัชญาการศึกษา พิมพ์ครั้งที่ ๓ ห้างหุ้นส่วนจำกัด อักษรบัณฑิต กทม.
- กীরติ บุญเจือ และ เจริญ อาทิตยา (๒๕๓๕) **พื้นฐานจริยศาสตร์วิชาชีพ** มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ กทม.
- กীরติ บุญเจือ. (๒๕๖๐) **ชุดปรัชญาสวนสุนันทา เล่มต้น เริ่มรู้จักปรัชญา** มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กทม.
- สุชาติ สุทธิ . (๒๕๔๓) **คู่มือการสอน สุนทรียภาพของชีวิต** สถาบันราชภัฏสวนดุสิต กทม.
- Ted honderich. (2005) **The oxford companion to philosophy** second edition, oxford university press.

## เอกสารภาคผนวก

### การปรับฐานความรู้พื้นฐานและหลักการของศิลปะ<sup>3</sup>

#### ตัวอย่าง

#### ๑. มูลฐานของศิลปะ

ความรู้พื้นฐานของศิลปะ ทั้ง ๓ สาขาวิชา มีกรอบความคิดที่เกี่ยวข้องกัน ดังนั้นเพื่อเป็นการบูรณาการทางความคิดขั้นพื้นฐานทางด้านศิลปะ จึงต้องปรับความเข้าใจขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกัน

กรอบนิยามที่นำมาเสนอไว้นี้ ได้จัดทำขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๗ ซึ่งการจัดประชุมเพื่อเตรียมเนื้อสาระในการจัดทำเอกสารประกอบการบรรยายในระดับหลักสูตรปริญญาโทและเอก ตามแนวคิดที่ ดร.สุชาติ สุทธิ ได้ยกร่างไว้ มีสาระ ดังนี้

#### เส้น (Line)

ทัศนศิลป์ (Visual art)	ดนตรี (Music)	ศิลปะการแสดง (Dramatic)
- เส้นเกิดจากจุด ชิด - การเคลื่อนตัวเกิดร่องรอย การเคลื่อนตัวที่มองเห็นเป็น พื้นฐานของทัศนศิลป์  สี แปร่ง ผ้าใบ กระดาษ เป็นตัว แสดง	แหล่งเกิดเสียง มี ๒ ลักษณะ คือ <b>Timbre</b> คุณสมบัติที่ทำให้เสียง เด่นชัด <b>Pitch</b> แหล่งให้กำเนิดเสียงไม่ เท่ากัน คอร์ด กลุ่มเสียง แหล่งเกิดเสียงมีที่กิดต่างกัน เมื่อมีการเคลื่อนย่อมมีเสียง Position ตัวเครื่องดนตรีเป็นตัว แสดง	<b>Position</b> ทำนึ่ง ๆ คือ จุด <b>Move</b> การเคลื่อนไหวจากจุด หนึ่ง คือ เส้น มีการเคลื่อนไหวในตัวเอง <b>Placement</b> การจัดวาง ตำแหน่ง ยืนอยู่กับที่กับคนเดิน การเคลื่อนตัวต่าง ๆ กัน เป็น นาฏยศาสตร์ เป็นการเคลื่อนที่ โดยกินพื้นที่ในอากาศ
มิติทางการเห็น	มิติทางการได้ยิน	มิติทางการเคลื่อนไหว

<sup>3</sup> การจัดทำนิยามความหมายของมูลฐานและหลักการศิลปะ ครูผู้สอน หรือผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา ทั้งสามสาขาวิชามาร่วมประชุมตกลงกันว่า กรอบความคิดที่เชื่อมโยงกันทั้งสามสาขาวิชานั้น ควรให้คำนิยามที่เชื่อมกันอย่างไร ซึ่งในทางสากลนิยมใช้มูลฐานและหลักการของศิลปะ เป็นแกนหลักแล้วค่อย ๆ ขยายเข้าสู่สาขาดนตรี และนาฏศิลป์หรือการแสดง ดังตัวอย่าง

## รูปร่าง รูปทรง (Shape and Form)

ทัศนศิลป์ (Visual art)	ดนตรี (Music )	ศิลปะการแสดง (Dramatic)
<p><b>Visual Form</b> Formulation จัดขึ้นมาได้อย่างไร เป็นอะไร (แผ่น วงรี หรือมีตั้ง ลึก หนาบาง ด้วยอะไร) ๒ มิติ ๓ มิติ</p> <p>สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)</p>	<p><b>Music Form</b> ใช้เสียงจากเครื่องดนตรีอะไร ก็ เสียง (Tone &amp; Time) มีโครงสร้างของเสียงอย่างไร มีความกว้าง ยาว ตื้นลึก อย่างไร</p> <p>รูปร่างเรขาคณิต จัดลำดับห้อง เสียงใด (Geometric Form)</p>	<p><b>Dramatic Form</b> การจัดทำรำ โดย ๑ คน หรือ ๒ ๓ ๔ คน โดยใช้จังหวะซ้ำเร็ว Time Art จังหวะ + การเคลื่อนไหว + เวลา (Time) + พื้นที่</p> <p>จังหวะที่เคลื่อนไหวลงพร้อม ๆ กัน เรียกว่า (Geometric Form)</p>
มิติทางการเห็น	มิติทางการได้ยิน	มิติทางการเคลื่อนไหว

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

ทัศนศิลป์ (Visual art)	ดนตรี (Music )	ศิลปะการแสดง (Dramatic)
ค่าความเข้มของแสง	<p>น้ำหนัก คือ การเน้นย้ำ (Dynamic) การเน้นย้ำเสียงเพื่อให้เกิดความชัดเจน การทำเสียงหนักเบา เสียงเดียว แต่มีน้ำหนักอยู่ในตัวเสียง เสียงเดียวทำให้หนัก เบา</p>	<p>จังหวะ ตื้นลึก เร็วช้า เป็นการทำน้ำหนัก (Dynamic Color) สี ความอ่อนแก่ของสีบนเวที เครื่องแต่งกาย</p> <p>การเคลื่อนไหว ซ้ำ เร็ว มี ๒ แบบ คือ การเคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี การเคลื่อนไหวตามการหายใจ</p>
มิติทางการเห็น	มิติทางการได้ยิน	มิติทางการเคลื่อนไหว

## บริเวณว่าง (Space)

ทัศนศิลป์ (Visual art)	ดนตรี (Music )	ศิลปะการแสดง (Dramatic)
Actual space การมองเห็นทั้งรูป โดยมีวิธีให้เห็นก่อนหลัง จังหวะใกล้ - ไกล	Actual space มีเนื้อที่เสียง จังหวะห่างของเสียง อยู่ก่อน อยู่ หลังหรือหน้า หรือจังหวะหยุด ของเสียง  Poly Tonic มีเสียงหลายเสียง Time to การให้เห็นก่อนหลัง	Actual space การหยุดของช่วงท่า ที่ต้องกิน เวลา ท่าหยุดของแต่ละช่วง  Area Space จังหวะการหมุนตัว
มิติทางการเห็น	มิติทางการได้ยิน	มิติทางการเคลื่อนไหว
Inner Space Owner Space ทางการเห็น มีวิธีการจัดลำดับก่อนหลัง		

## พื้นผิว (Texture)

ทัศนศิลป์ (Visual art)	ดนตรี (Music )	ศิลปะการแสดง (Dramatic)
ส่วนที่ห่อหุ้มภายนอก ของวัตถุ สามารถจับต้อง หรือ มองดู ให้ความรู้สึก หยาบ ละเอียด ลื่น ฯลฯ	เสียง การสั่นไหลด การกระซอก การกระตุก  Actual texture	จังหวะการเคลื่อนไหวที่มีการกระที่บ เท่า
มิติทางการเห็น	มิติทางการได้ยิน	มิติทางการเคลื่อนไหว

### ๒.๒ หลักการของศิลปะ

หากสนใจต้องการจัดทำนิยามความหมายของมูลฐานและหลักการศิลปะ ครูผู้สอน หรือผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา ทั้งสามสาขาวิชาควรมาร่วมประชุมตกลงกันว่า กรอบความคิดที่เชื่อมโยงกันทั้งสามสาขานั้น ควรให้คำนิยามที่เชื่อมกันอย่างไร โดยใช้งานศิลปกรรมสาขาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระดับท้องถิ่น พื้นบ้านเป็นสาระหลักในการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระ ซึ่งในทางสากลนิยมใช้มูลฐานและหลักการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์เป็นแกน

หลักในการอธิบายกรอบความคิด จากนั้นจึงขยายเข้าสู่สาขาอื่น ซึ่งจะเป็นสาขาดนตรี และนาฏศิลป์หรือการ  
แสดง ที่เน้นในมิติทางการเห็น การได้ยิน และการเคลื่อนไหวตามลำดับ