



สุนทรียรสแห่งโชน : การออกแบบผ้าสสสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สุนทรียรสแห่งโชน : การออกแบบผ้าสสสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา



โดย
นางสาวญาณัฐมา ภาควัตถนโกศล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

AESTHETIC OF KHON: SENSORY INTERACTION DESIGN FOR INTELLECTUAL
STIMULATION



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy DESIGN
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2022
Copyright of Silpakorn University

620430013 : การออกแบบ แบบ 1.1 ระดับปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : สุนทรียรส / โขน / ออกแบบ / ผัสสัมผัส / การตีความ / ศิลปกรรมร่วมสมัย / ศิลปกรรมสมัยใหม่

นางสาว ญาณณา ภาควัฒนโกศล: สุนทรียรสแห่งโขน : การออกแบบผัสสัมผัสเพื่อขยายผลมิติทางปัญญา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. สุภาวี ศิรินคราภรณ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษา และวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโขน ด้วยหลักของรสุวรรณคดีสันสกฤต 2) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โขนความพึงพอใจ และความต้องการในอนาคตต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน 3) เพื่อวิจัยสร้างองค์ความรู้ กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยบนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่ และ 4) เพื่อการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบสอบถามประสพการณ์การเรียนรู้โขน ความพึงพอใจ และความคาดหวัง ในอนาคต 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญโขนที่มีต่อการแสดงโขนและรสุวรรณคดีสันสกฤต 3) แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของร่างต้นแบบผลงาน และผลงานงานต้นแบบ 4) แบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบและ 5) ชุดผลงานสร้างสรรค์ร่างต้นแบบ จำนวน 1 ชิ้นงาน คือ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน และผลงานต้นแบบ จำนวน 3 ชิ้นงาน คือ 1) คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถนน 2) เครื่องดื่ม ชา (Tea) เครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) และ 3) อาหารว่างเครื่องดื่มรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย เนรมิตรสนายภู ตอนจงถนน

ผลการวิจัย พบว่า 1) บทละครเรื่องรามเกียรติ์ที่ใช้สำหรับการแสดงโขน พบรสตามวรรณคดีสันสกฤตทั้ง 9 รส สำหรับบทละครโขนที่นำมาใช้แสดงในแต่ละตอนนั้นจะมีความโดดเด่นแตกต่างกันออกไปของรสตามวรรณคดีสันสกฤต ซึ่งสุนทรียรสของการรับรู้บทละครสู่การแสดงโขนในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย คือการถ่ายทอดจินตนาการจากผู้ประพันธ์ในรูปแบบนามธรรมผ่านทางลีลาท่ารำ เพลงดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ตลอดจนฉากแสงสีเสียงนั้นออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านผัสสะได้ การมองเห็น และการได้ยินอย่างเป็นทางการที่มีความสวยงามวิจิตรบรรจง 2) รูปแบบการรับรู้โขนในปัจจุบันกลุ่มเป้าหมาย จะคำนึงถึงการมีส่วนร่วมมาเป็นอันดับแรก โดยกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญกับรูปแบบการสื่อสารที่ส่งเสริมความเข้าใจ

พร้อมกับการรับรู้สุนทรียรส ของโขนไปด้วยกัน และรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้ ในอนาคตกลุ่มเป้าหมายต้องการปรับรูปแบบการรับชมโขนโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น การตีม การกิน การฟัง การสัมผัส และการไต่ยืน เป็นต้น

3) การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โขน ผ่านการตีความ แทนความหมายของโขนให้จับต้องได้ เป็นมิตร เชื่อมต่อกับประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้เรียน ผ่านการใช้ผัสสะทั้ง 5 ที่หลากหลาย เชื่อมต่อกับประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้เรียน ด้วยเทคนิคที่สร้างหรือเลียนแบบประสบการณ์จริงของโลกและใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย บนพื้นฐานหลักการออกแบบผัสสะสัมพันธ์ สุนทรียศาสตร์สัมพันธ์ และหลักจิตวิทยา สามารถใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยบนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่ สร้างรูปแบบปรากฏการณ์การเรียนรู้โขนที่ผู้เรียนมีความสุขและสมองเจริญเติบโตด้วยดี โดยเฉพาะในเรื่องของกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) โดยยังต้องกลั่นอายุ หรือ 4) การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ ผู้วิจัยได้เริ่มวิเคราะห์และค้นหาการถ่ายทอดบทละครโขนรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยด้วยหลักการทางองค์ประกอบศิลป์ และหลักทัศนศิลป์ ออกมาเป็นงานศิลปกรรมร่วมสมัยที่จับต้องได้ และคงเอกลักษณ์ที่สำคัญของการแสดงโขนเอาไว้ ผ่านผัสสะทั้ง 5 ด้วยอาหารและเครื่องตีม ภายใต้ความคิด รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงามและคุณค่าใหม่ จากการพัฒนาผลงานเชิงรูปธรรม สู่งานเชิงนามธรรม จากการคลี่คลายและค่อย ๆ ลดทอน จนไม่ปรากฏผลงานในรูปลักษณะละคร คติ ประเพณีนิยม แต่เป็นวิถีชีวิตที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยผ่านคุณสมบัติทางสารเคมี เช่น น้ำ คาร์โบไฮเดรต โปรตีน หรือสารเคมีต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ และคุณสมบัติ ทางกายภาพ เช่น สี รูปทรง รส กลิ่น พื้นผิวสัมผัสเมื่อยามบดเคี้ยว การแปรรูปอาหารตลอดจนการจัดตกแต่งภาชนะ สภาพแวดล้อมและการสร้างบรรยากาศให้ผสมผสานอย่างลงตัว ช่วยสร้างเสริมสนับสนุนอรรถรสการเรียนรู้ได้โขนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.03) และคุณภาพผลงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.21)

620430013 : Major DESIGN

Keyword : AESTHETIC / KHON / SENSORY / DESIGN / CONTEMPORARY ART / MODERN ART

MISS YATHANA PAKAWATTANAKOSON : AESTHETIC OF KHON: SENSORY INTERACTION DESIGN FOR INTELLECTUAL STIMULATION THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR SUPAVEE SIRINKRAPORN, Ph.D.

This study aimed to 1) study and analyze Ramakien play to find the aesthetic of the Khon using the principle of Sansakirt literature 2) to study and analyze the patterns of Khon perception and the future demand for Khon among new generations 3) to conduct research, develop the core knowledge, conceptual framework for creating contemporary art on the basis of aesthetic and scientific principles that can improve mental and intellectual level of new generations and 4) to design and create new prototype contemporary art that is suitable for new generation and can provide satisfaction during and after use.

The tools used in this study were 1) questionnaires about experience in learning Khon, satisfaction level, and future expectations 2) a questionnaire for the Khon experts on Khon performance and the perception in Sanskrit literature 3) a questionnaire to evaluate the effectiveness and satisfaction of the draft designed product and prototype designed product and 4) a set of 1 creative draft prototype, which was Royal Icing Cookies, and three prototypes products, which were 1) Macaroons 2) Tea and home café beverage and 3) snack and beverages in a contemporary art style namely Ne-Ra-Mit-Sa-Na-Yod Ton Jong-Ta-non.

The results found that:

1) The Ramakien drama used for the Khon performance contained all nine types of aesthetic in Sanskrit literature. For the Khon drama, each episode had its own unique and differences based on its aesthetic type. The aesthetics of the perception of the play to the Khon performance in the form of Thai dances were the passing of authors' imagination in an abstract way through dance moves, music, dresses, props, back stages, and lights, which the audience can perceive those through the senses of sight and hearing in such a beautiful, exquisite concrete form.

2) At the moment, Khon awareness patterns in the target audience were primarily concerned with participation. The target group was interested in communication patterns that promote the understanding as well as aesthetics perception, and also the changes in the presentation style that can feel and be accessible. The target group wanted to change the way

they perceived Khon performance in the future so that it could be more engaging with the audience throughout activities such as drinking, eating, listening, feeling, and hearing

3) Through the use of five perception ways, create new Khon performance learning experiences that represent the meaning of Khon in a touchable, friendly, and connected to the learner's previous experience. These can be accomplished by employing techniques developed from or imitating real-world experiences, as well as a variety of perceptions based on feeling aesthetic relationship design, aesthetics relationships, and psychology. All of this could be used as conceptual framework for creating new contemporary art on the basis of aesthetic and scientific principles, which can promote mental and intellectual levels for the new generations, as well as for creating a form of Khon learning experience in which learners feel happy while their brain develops, particularly their analytical, thinking, or critical thinking, while maintaining the sense of such aesthetics.

4) The first step in designing and creating contemporary art is transmission of Khon drama to a contemporary art form based on artistic and visual arts principles, which later became a touchable contemporary art work while retaining the important uniqueness of Khon performance. is the design and creation of new contemporary art. using food and beverages to appeal to the five senses. This was accomplished by developing concrete works to abstract works from unraveling and decreasing until the work shown was not in the form of drama, mottle, tradition, but the way of life that the target audience feels familiar with through the chemical property such as water, carbohydrates, protein, or chemicals that benefit their health, or the physical property such as color, shape, taste, smell, texture while shewing, food processing, plate decoration, environment and ambience that were perfectly combine. These can effectively enhance and support Khon learning. All of this resulted in a suitable and effective work. According to the satisfaction on new modern art results, the prototype work, Ne-Ra-Mit-Sa-Nad Ton Jong Ta Non, was at a high level with an average of 4.03. For the quality, on the other hand, was in the highest level with an average of 4.21.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจากรองศาสตราจารย์ ดร. สุภาวิ ศิรินคราภรณ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริง และความทุ่มเทของอาจารย์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านศาสตราจารย์ ดร.ศุภภรณ์ ดิษฐพันธ์ ได้โปรดเมตตาให้การตอบรับ และเสียสละเวลาอันมีค่ายิ่งในการเป็นประธานในการสอบจบครั้งนี้ และครู อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และศิลปินแห่งชาติสาขานาฏศิลป์ คุณครูประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว (ถึงแก่กรรม) คุณครูสุวรรณี ชลานุเคราะห์ (ถึงแก่กรรม) ในระหว่างที่ผู้วิจัยกำลังทำวิทยานิพนธ์ ที่สละเวลาอันมีค่า ในการให้คำชี้แนะและให้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานวิจัย และให้ความเมตตาญาติมิตรคนนี้เสมอมา

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ที่กรุณา ให้คำชี้แนะ และให้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานวิจัย และสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ที่สนับสนุนทุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2564 ตลอดจนขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์

ขอขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ ชาวหลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบทุกท่านที่ให้คำแนะนำ และกำลังใจตลอดมา ขอขอบพระคุณครอบครัว และ ดร.วศิน ศรีสวัสดิ์ ที่ให้กำลังใจและสนับสนุน ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน เหล่าคณาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขอน้อมรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังข้อเสนอแนะ คำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

นางสาว ญารัตนา ภควัตชนโกศล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ณ
สารบัญตาราง.....	ด
สารบัญภาพ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
1.3 ขอบเขตของการศึกษา.....	7
1.4 กรอบแนวคิดในการออกแบบ.....	8
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
1.7 วิธีดำเนินการวิจัย.....	10
บทสรุป.....	17
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโชน.....	19
2.1.1 ความหมายของ “โชน”.....	19
2.1.2 ประเภทของโชน.....	20
2.1.3 องค์ประกอบการแสดงโชน.....	21
2.1.3.1 คำพากย์ คำเจรจาและการร้องเพลงประกอบการแสดงโชน.....	21

2.1.3.2	นาฏยลีลา	23
2.1.3.3	ดนตรีประกอบการแสดง.....	24
2.1.3.4	นักแสดง.....	25
2.1.3.5	การแต่งกาย	27
2.1.3.6	การเขียนและแต่งหน้าโขน.....	28
2.1.3.7	โอกาสในการแสดงโขน	29
2.1.3.8	อาวุธและอุปกรณ์ที่ใช้การแสดง.....	30
2.1.3.9	ความเชื่อ ธรรมเนียมและเคล็ดกลางที่ถือกันในการแสดงโขน	30
2.1.4	พัฒนาการของโขน	33
2.1.4.1	ยุคเจริญรุ่งเรือง	33
2.1.4.2	ยุคเสื่อมโทรม.....	34
2.1.5	บริบทเกี่ยวกับโขน.....	36
2.1.5.1	การจัดการเรียนการสอนโขนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ ในปัจจุบัน	36
2.1.5.2	พิธีไหว้ครู และพิธีครอบครูโขน-ละคร	36
2.1.5.3	ละครชาวบ้าน	37
2.1.5.4	ความเจริญรุ่งเรือง และเสื่อมสลายของคณะโขน.....	38
2.2	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์และสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์.....	39
2.2.1	สุนทรียศาสตร์.....	39
2.2.2	สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์	43
2.2.3	สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์กับมิติทางปัญญา.....	46
2.3	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีการรับรู้.....	48
2.3.1	ความหมายของการรับรู้	48
2.3.2	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้.....	50
2.3.3	สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้.....	51

2.3.4 อวัยวะการรับรู้ (Sense Organs).....	52
2.3.5 กระบวนการของการรับรู้.....	56
2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผัสสะ (Senses).....	57
2.4.1 พัฒนาการแนวคิดที่ว่าด้วยผัสสะ (Senses).....	57
2.4.2 วิธีวิทยาการศึกษาผัสสะ.....	60
2.4.3 บทบาทของผัสสะทางสังคม.....	61
2.4.4 บทบาทผัสสะทางมนุษยศาสตร์.....	67
2.4.5 การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ.....	69
2.5 แนวคิดการสร้างประสบการณ์ใหม่เพื่อการเรียนรู้.....	70
2.5.1 Google’s HEART Framework for Measuring.....	71
2.5.2 The Customer Experience Index (CX Index).....	71
2.5.3 Sensory Theory.....	72
2.5.4 การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้.....	73
2.5.5 การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านศิลปะร่วมสมัย.....	75
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และออกแบบงานศิลปะ.....	84
2.6.1 ปรัชญาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	84
2.6.2 หลักแห่งทฤษฎีการสร้างสรรค์ศิลป์.....	87
2.6.3 การออกแบบงานศิลปะ.....	92
2.6.3.1 ความหมายของการออกแบบ.....	93
2.6.3.2 จุดมุ่งหมายในการออกแบบ.....	93
2.6.4 หลักการการออกแบบ.....	97
2.6.4.1 ความคิดสร้างสรรค์.....	97
2.6.4.2 บรรทัดฐานในการออกแบบกราฟิก.....	98
2.6.4.3 ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก.....	98

2.6.5 การวางแยกองค์ประกอบให้โดดเด่น (Isolation).....	101
2.6.5.1 ขนาดและสัดส่วนในการจัดองค์ประกอบ (Scale & Proportion).....	101
2.6.5.2 ที่ว่างในงานออกแบบ (Spacing).....	101
2.6.5.3 สมดุลในงานออกแบบ (Balance).....	102
2.6.5.4 จังหวะขององค์ประกอบในงาน (Rhythm).....	103
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning).....	104
2.7.1 โครงสร้างและหน้าที่ของสมอง.....	104
2.7.2 สมองกับการเรียนรู้.....	106
2.7.3 หลักการการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning).....	108
2.7.4 การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง.....	109
2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์.....	110
2.8.1 ทฤษฎีสัญลักษณ์.....	110
2.8.2 ความหมายของสัญลักษณ์.....	110
2.8.3 ประเภทของสัญลักษณ์.....	111
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	113
บทสรุป.....	126
บทที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์บทละครรวมเกียรติเพื่อค้นหาสุนทรียรสโชนด้วยหลักของรสวรรณคดี สันสกฤต.....	128
3.1 การวิเคราะห์บทละครรวมเกียรติ.....	128
3.2 การคัดเลือกบทละครโชนมาใช้สร้างสรรค์การแสดง.....	130
3.2.1 ที่มาของการคัดเลือกบทละคร.....	130
3.2.2 บทละครโชน ตอนจองถนน.....	133
3.2.3 การถอดความบทละครโชน ตอนจองถนน.....	134
3.3 การค้นหาสุนทรียรสบทละครโชนด้วยหลักของรสวรรณคดีสันสกฤต.....	136

3.3.1 ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก).....	137
3.3.2 ทาสยรส (รสแห่งความขบขัน).....	138
3.3.3 กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก).....	138
3.3.4 รุทรรส (รสแห่งความโกรธเคือง).....	139
3.3.5 วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ).....	139
3.3.6 ภยานกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ).....	139
3.3.7 พิภัตสรส (รสแห่งความข็ง ความรังเกียจ).....	139
3.3.8 อัปภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ).....	140
3.3.9 ศานตีสรส (รสแห่งความสงบ).....	140
บทสรุป.....	141
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้เอน ความพึงพอใจ ความต้องการในอนาคตที่มีต่อเอน... 142	
4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	142
4.2 รูปแบบการรับรู้เอนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน.....	144
4.3 กรณีศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้เอน.....	148
4.4 ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อเอนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน.....	166
บทสรุป.....	168
บทที่ 5 องค์ความรู้ และการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย..... 170	
5.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย.....	170
5.1.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย.....	170
5.1.2 การวิเคราะห์องค์ความรู้.....	184
5.2 ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย.....	191
5.2.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis).....	192
5.2.2 การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตภัณฑ์งาน (Conceptual Design).....	193
5.2.3 การศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study).....	195

5.3 การออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design)	211
5.3.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน.....	212
5.3.2 การคัดเลือกตอนแสดงโชว์.....	212
5.3.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโชว์.....	214
5.3.4 แนวคิดในการออกแบบ ร่างผลงานต้นแบบ	216
5.3.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	219
5.3.6 ผลการประเมินความพึงพอใจ คุณภาพ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ..	222
บทสรุป.....	226
บทที่ 6 การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ	227
6.1 คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons).....	227
6.1.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน.....	227
6.1.2 การคัดเลือกตอนแสดงโชว์.....	228
6.1.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโชว์.....	237
6.1.4 แนวคิดในการออกแบบผลงาน.....	239
6.1.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	243
6.1.6 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	247
6.2 เครื่องดื่ม ชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe).....	249
6.2.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน.....	249
6.2.2 การคัดเลือกตอนแสดงโชว์.....	250
6.2.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโชว์.....	251
6.2.4 แนวคิดในการออกแบบผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe).....	253
6.2.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	269
6.2.6 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	272

6.3 สร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน	275
6.3.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน.....	275
6.3.2 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโขน.....	276
6.3.3 แนวคิดในการออกแบบ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน	278
6.3.3.1 แนวคิดในการออกแบบ ผลงานต้นแบบอาหารมังฉาซ่อนมรรคาและริ้วสมุทร .	279
6.3.3.2 แนวคิดในการออกแบบภาชนะ การตกแต่งภาชนะ และการสร้างสภาพแวดล้อม เพื่อสนับสนุนอาหารและเครื่องดื่ม	284
6.3.4 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	288
6.2.5 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	292
บทสรุป.....	294
บทที่ 7 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	295
7.1 สรุปผล	295
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโชนด้วยหลัก ของรสวรรณคดีสันสกฤต ตามที่มีปรากฏในตำรา นาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท).....	295
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โชน ความพึงพอใจ และความต้องการใน อนาคตที่มีต่อโชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน และนำทฤษฎีและกรอบแนวคิดมาใช้ในการ สร้างงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดโชน และสร้างประสบการณ์ เชิงสุนทรียภาพที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นใหม่.....	297
ตอนที่ 3 ผลการสร้างองค์ความรู้กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยบน พื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและ สติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่.....	299
ตอนที่ 4 ผลการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่น ใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน	310
7.2 ข้อเสนอแนะ	315
รายการอ้างอิง.....	317
ภาคผนวก	329



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป..... 142
ตารางที่ 4.2	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน..... 144
ตารางที่ 4.3	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร 144
ตารางที่ 4.4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน ด้านความง่ายในการสื่อสาร..... 145
ตารางที่ 4.5	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน ด้านอารมณ์ที่ได้รับ 146
ตารางที่ 4.6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน ด้านการมีส่วนร่วม..... 147
ตารางที่ 4.7	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรันใหม่ ในปัจจุบัน ด้านการรับรู้ 148
ตารางที่ 4.8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจและความต้องการ ในอนาคต ที่มีต่อคอนรันใหม่ในปัจจุบัน 166
ตารางที่ 5.1	แสดงความหมายขั้นตอนการคิด และตัวบ่งชี้ทักษะการคิดวิเคราะห์..... 185
ตารางที่ 5.2	ตารางแสดงลำดับการเสิร์ฟอาหารและลำดับการฉายแอนิเมชันด้วยเทคนิค Projection Mapping 200
ตารางที่ 5.3	ช่วงเวลาในการจัดงาน “การเดินทางของเชฟจิ๋วที่สุดในโลก “Le Petit Chef” บนเส้นทางสายไหม” 202
ตารางที่ 5.4	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย..... 219
ตารางที่ 5.5	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย..... 220

ตารางที่ 5.6	ความพึงพอใจที่มีต่อร่างผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน ของกลุ่มเป้าหมาย.....	221
ตารางที่ 5.7	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวนของผู้เชี่ยวชาญ	222
ตารางที่ 5.8	ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวนของผู้เชี่ยวชาญ	223
ตารางที่ 6.1	การเชื่อมโยงตัวละครโชนด้วยการใช้สีเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โชน	240
ตารางที่ 6.2	การเชื่อมโยงสถานที่ที่ปรากฏในการแสดงโชนด้วยการใช้สีเลียนแบบธรรมชาติ..	240
ตารางที่ 6.3	การเชื่อมโยงตัวละครโชนด้วยการใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคล	241
ตารางที่ 6.4	การเชื่อมโยงตัวละครและสถานที่โชนด้วยรสตามจินตนาการส่วนบุคคล.....	242
ตารางที่ 6.5	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย.....	243
ตารางที่ 6.6	ผลเปรียบเทียบผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย	244
ตารางที่ 6.7	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน.....	245
ตารางที่ 6.8	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน ของผู้เชี่ยวชาญ.....	247
ตารางที่ 6.9	ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน ของผู้เชี่ยวชาญ.....	248
ตารางที่ 6.10	การเชื่อมโยงชาและตัวละครพระราม.....	260
ตารางที่ 6.11	การเชื่อมโยงชาและตัวละครพระลักษมณ์	261
ตารางที่ 6.12	การเชื่อมโยงการออกแบบที่แขวนถุงชาและตัวละครพระราม	265
ตารางที่ 6.13	การเชื่อมโยงการออกแบบที่แขวนถุงชาและตัวละครพระลักษมณ์.....	266

ตารางที่ 6.14	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย.....	269
ตารางที่ 6.15	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย.....	271
ตารางที่ 6.16	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรงพงศรามเกียรติ์.....	271
ตารางที่ 6.17	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรงพงศรามเกียรติ์.....	273
ตารางที่ 6.18	ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรงพงศรามเกียรติ์.....	274
ตารางที่ 6.19	การเชื่อมโยงตัวละครโขน นางสุพรรณมัจฉา ด้วยการใช้สื่อเชื่อมโยง ประวัติศาสตร์โขน.....	281
ตารางที่ 6.20	การเชื่อมโยงบริเวณชายหาดและ มหาสมุทร สถานที่ในโขน ด้วยการใช้สื่อรูปทรง โยงประวัติศาสตร์โขน.....	283
ตารางที่ 6.21	การเชื่อมโยงได้มหาสมุทร สถานที่ในโขน ด้วยการใช้สื่อรูปทรงโยง ประวัติศาสตร์โขน.....	284
ตารางที่ 6.22	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย.....	289
ตารางที่ 6.23	ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ..	290
ตารางที่ 6.24	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน.....	291
ตารางที่ 6.25	ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรงพงศรามเกียรติ์.....	292
ตารางที่ 6.26	ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรงพงศรามเกียรติ์.....	293

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1	กรอบแนวคิดในการออกแบบ 8
ภาพที่ 2.1	สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ 46
ภาพที่ 2.2	กระบวนการของการรับรู้ 56
ภาพที่ 2.3	โมเดล The Customer Experience Index (CX Index) 72
ภาพที่ 2.4	แนวทางการวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ 75
ภาพที่ 2.5	ผลงานของโมนีต์ (Claude Monet) จิตรกรลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ชื่อผลงาน Haystacks, (Sunset) สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1890–1891 76
ภาพที่ 2.6	ผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) สร้างสรรค์งาน ในแนวทางโพสต์อิมเพรสชันนิสม์ ชื่อผลงาน Bedroom at Arles สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1888 76
ภาพที่ 2.7	ผลงานชื่อการฉีกแห่งรูปทรง ปี พ.ศ. 2518 เทคนิค หินทราย ขนาด 36 x 46 ซม. และภาพแสดงการวิเคราะห์การออกแบบรูปทรง โดยใช้โครงสร้างรูปเรขาคณิตทับซ้อนกัน 77
ภาพที่ 2.8	ผลงาน Spiral Jetty ของ Robert Smithson สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1970 81
ภาพที่ 2.9	ลายเส้นบนผืนดินขนาดใหญ่บริเวณเมือง Nasca ที่ราบสูงทะเลทราย ทางตอนใต้ประเทศเปรู นักธรณีวิทยาและ ผู้เชี่ยวชาญหลายคนระบุว่า รูปสัตว์เหล่านี้อาจมีเกี่ยวข้องกับเส้นทางชลประทาน แผนที่ดวงดาว หรือทางเดินเพื่อพิธีกรรม ในอารยธรรมโบราณ 81
ภาพที่ 2.10	แสดงขอบข่ายสาระของปรัชญาว่าด้วยคุณค่าในสุนทรียศาสตร์ 85
ภาพที่ 2.11	แสดงการสัมผัส “รสรณณ์งานศิลป์” 86
ภาพที่ 2.12	ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก 99
ภาพที่ 2.13	สมดุลในงานออกแบบ 102
ภาพที่ 2.14	สมดุลแนวแกน 2 ข้างไม่เหมือนกัน 103

ภาพที่ 3.1	การแสดงโขนพระราชทาน ตอนสี่มรรคา ปี พ.ศ. 2562.....	131
ภาพที่ 4.1	“โขน สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช” ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรม	150
ภาพที่ 4.2	การแสดงโขน หุ่นละครเล็ก ณ คลองบางหลวง ตัวอย่างการแสดงที่ใช้หุ่นหรือสิ่งสมมุติแทนตัวละครแสดง.....	151
ภาพที่ 4.3	คณะสมัครเล่นโรงเรียนละครบ้านปลายเนิน	152
ภาพที่ 4.4	หลักสูตรระยะสั้น – สมัครเล่น ของชมรมโขนรามคำแหง	152
ภาพที่ 4.5	ผู้วิจัยได้เรียนโขนถึง สมัครเล่น ชมรมโขนธรรมศาสตร์.....	153
ภาพที่ 4.6	“ห้องมหรสพหลวง” ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร	154
ภาพที่ 4.7	เครื่องแต่งกายพระราม และสมุดภาพเคลื่อนไหวเรื่องพัฒนาการของโขนไทย ณ มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (Museum Siam: Discovery Museum)....	154
ภาพที่ 4.8	เครื่องแต่งกายพระราม และสมุดภาพเคลื่อนไหวเรื่องพัฒนาการของโขนไทย ณ พิพิธภัณฑสถานมิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ	155
ภาพที่ 4.9	นิทรรศการ หัวคน หัวโขน ณ โรงแรมริเวอร์ซิตี กรุงเทพฯ	155
ภาพที่ 4.10	นิทรรศการ หัวโขน คนโขน ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ ราชนิเวศน์ กรุงเทพฯ.....	156
ภาพที่ 4.11	นิทรรศการ เรื่องนามมหรสพศิลป์ ณ นิทรรศครตนโกสินทร์ กรุงเทพฯ.....	156
ภาพที่ 4.12	นิทรรศการ เรียนรู้เรื่องโขน ณ อาคารการเรียนรู้ ตำบลเกาะเกิด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	157
ภาพที่ 4.13	“แอนิเมชัน รามเกียรติ์” โรงภาพยนตร์ ไอคอน สยาม โดยกระทรวงวัฒนธรรม ...	158
ภาพที่ 4.14	ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์	158
ภาพที่ 4.15	ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อเคลื่อนไหวภาพยนตร์ไทยศึกษุมภรรณ โดยบริษัทไฮโซภาพยนตร์จำกัด	159
ภาพที่ 4.16	ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อเคลื่อนไหว แอนิเมชัน รามเกียรติ์ เคยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 7 ในสื่อ YOUTUBE.....	159
ภาพที่ 4.17	ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทเกม บอร์ดเกม	160

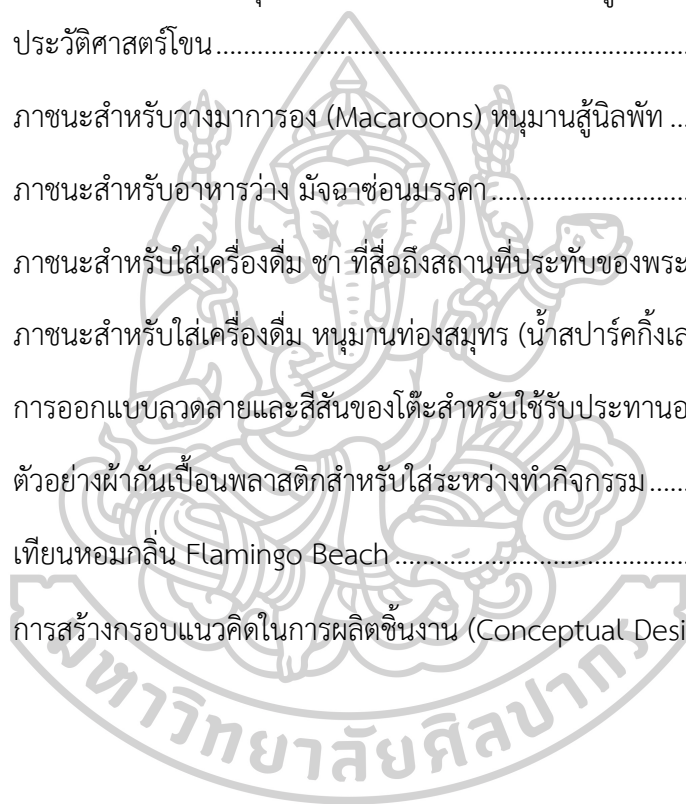
ภาพที่ 4.18	รูปลักษณ์ของหนุมานและเมื่อแสดงอิทธิฤทธิ์.....	161
ภาพที่ 4.19	การสีกยันต์ลายหนุมาน.....	161
ภาพที่ 4.20	“ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก” ณ ศูนย์จำหน่ายสินค้าต่าง ๆ Holen.....	162
ภาพที่ 4.21	หมอนรองคอหนุมานจำแลงกายของ Holen.....	162
ภาพที่ 4.22	ลิปสติก แพคเกจจิ้งลายยักษ์ไทยของ Malai Cosmetics.....	163
ภาพที่ 4.23	หมวกกันน็อค Yakx ลายยักษ์ ของแบรนด์ YAKX Helmet.....	163
ภาพที่ 4.24	ก้านไม้ปรับอากาศ ลวดลายรามเกียรติ์.....	163
ภาพที่ 4.25	แผ่นมาสก์จาก MYU-NIQUE (มิวนิค) Tossakan Lemongrass Moisturizing Mask.....	164
ภาพที่ 4.26	ภาพจิตรกรรมฝาผนัง รามเกียรติ์ ระเบียบคดพระอาราม วัดพระศรีรัตนศาสดาราม หรือ วัดพระแก้ว.....	164
ภาพที่ 5.1	ผ้าไทยศิลปะ.....	173
ภาพที่ 5.2	ขนมจีบไก่ป่า.....	174
ภาพที่ 5.3	ขนมจีบนกและช่อม่วง.....	174
ภาพที่ 5.4	ผลงานที่ส่งเข้าประกวดในงานนิทรรศการและการแข่งขันทางศิลปะออนไลน์ ระดับนานาชาติ โครงการ Art Exchange 2020.....	176
ภาพที่ 5.5	หมอนหนุมานแปลงกาย.....	177
ภาพที่ 5.6	ทักษะสมอง 5 ด้าน.....	180
ภาพที่ 5.7	หลักฐานการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเรื่องของประสาทและสมอง (1).....	182
ภาพที่ 5.8	หลักฐานการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเรื่องของประสาทและสมอง (2).....	183
ภาพที่ 5.9	หลักฐานการผ่านหลักสูตรปฏิบัติการวิจัยทางคลินิกที่ดี (Good Clinical Practice: GCP).....	183
ภาพที่ 5.10	กรอบการวิจัย (Research Framework).....	184

ภาพที่ 5.11	กรอบแนวคิดในหีบขบงานศิลปกรรมร่วมสมัยที่ใช้ผัสสะทั้ง 5 ในการเรียนรู้ ในรูปแบบใหม่ด้วยสร้างชุดความหมายหรือสัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ผ่านอาหาร เพื่อการขยายผลมิติทางปัญญา.....	191
ภาพที่ 5.12	ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดและขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ	192
ภาพที่ 5.13	การสร้างกรอบแนวคิดในการผลิตชิ้นงาน (Conceptual Design).....	194
ภาพที่ 5.14	ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และร่วมทำกิจกรรม	196
ภาพที่ 5.15	ตัวละครเอก Le Petit Chef.....	196
ภาพที่ 5.16	แอนิเมชันกล่าวทักทายและแนะนำตัว.....	197
ภาพที่ 5.17	รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเดินทางอยู่ในทะเลเมดิเตอร์เรเนียน	197
ภาพที่ 5.18	รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเรือของเซฟตัวจิ๋วถูกพัดมาขึ้นฝั่งที่อราเบีย..	198
ภาพที่ 5.19	รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเซฟตัวจิ๋วบินผ่านเทือกเขาหิมาลัย	199
ภาพที่ 5.20	รายการอาหารคาวและภาพแอนิเมชันเมื่อเซฟตัวจิ๋วเดินทางมาถึงมายัง ประเทศจีน.....	199
ภาพที่ 5.21	รายการอาหารหวานและภาพแอนิเมชันเมื่อเซฟตัวจิ๋วเดินทางมาถึงมายัง ประเทศจีน.....	200
ภาพที่ 5.22	ทางเข้าหน้าบาร์	205
ภาพที่ 5.23	บรรยากาศภายในร้านชั้น 1 (ภาพซ้ายมือ) และชั้น 2 (ภาพขวามือ)	205
ภาพที่ 5.24	การให้บริการชุดเครื่องแต่งกายให้ใส่เข้ากับบรรยากาศบาร์.....	206
ภาพที่ 5.25	เทวดาเทนเดอร์.....	206
ภาพที่ 5.26	ลีลาการรำยมนต์คาถาก่อนเสิร์ฟ เมื่อแสดงลีลาในการชงเครื่องดื่มเสร็จ เป็นที่เรียบร้อย.....	207
ภาพที่ 5.27	ซ้ายมือ: เครื่องดื่มบงกชแก้ว และขวามือ: เครื่องดื่มมังกรีผล.....	207
ภาพที่ 5.28	ซ้ายมือ: เครื่องดื่มสุริยะ เทวา และขวามือ: เครื่องดื่มมณีเมขลา	208
ภาพที่ 5.29	ซ้ายมือ: เครื่องดื่ม สุปรรณดินहन และ ขวามือ: เครื่องดื่มอาคม วิทยาธร	208
ภาพที่ 5.30	ซ้ายมือ: เครื่องดื่ม รัตนะ นาคา และขวามือ: เครื่องดื่ม วิมาน กิณรี.....	209

ภาพที่ 5.31	คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน.....	212
ภาพที่ 5.32	การแสดงชุดฉายทศกัณฐ์ลงสวน ของโขนพระราชทานฯ	214
ภาพที่ 5.33	แนวคิดการออกแบบ ร่างผลงานต้นแบบ.....	216
ภาพที่ 5.34	การเปรียบเทียบที่มาของการเลือกใช้สีในการทดลองครั้งที่ 1	217
ภาพที่ 5.35	ลายเส้นรูปทรงคุกกี้อัฒวิเศษทศกัณฐ์และนางสีดา	218
ภาพที่ 5.36	แม่พิมพ์คุกกี้อัฒวิเศษทศกัณฐ์.....	218
ภาพที่ 5.37	คุกกี้อัฒวิเศษ คุกกี้สุขภาพ ฉายทศกัณฐ์ลงสวน	225
ภาพที่ 6.1	มาการอง หนุมานจองถนน	228
ภาพที่ 6.2	การแสดงโขนพระราชทาน ตอนสืบมรรคา ปี พ.ศ. 2562	229
ภาพที่ 6.3	หนุมานสู้กับนิลพัท และหนุมานขนหินมาให้พลทหารนำไปถมทะเล ในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขนพระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555	233
ภาพที่ 6.4	หนุมานไล่จับนางสุพรรณมัจฉา ในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขนพระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555	233
ภาพที่ 6.5	แนวคิดที่มาการสร้างสรรค์ผลงาน มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน.....	240
ภาพที่ 6.6	ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ที่สื่อความหมาย ถึงตัวละครต่าง ๆ ด้วยสีของน้ำชา และคุณสมบัติ	249
ภาพที่ 6.7	ตัวอย่างเครื่องดื่มสีม่วงที่สร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดการออกแบบ ในการแยกตามประเภทของตัวละครฝ่ายลิง ฝ่ายเทพเจ้า และฝ่ายยักษ์ ด้วยประเภทของเครื่องดื่ม	250
ภาพที่ 6.8	แนวคิดที่มาการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องดื่มชา (Tea) และเครื่องดื่มกาแฟ ที่บ้าน (Home Cafe).....	254
ภาพที่ 6.9	กรอบแนวคิดในการผลิตชา แนวทางที่ 1.....	257
ภาพที่ 6.10	กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 2.....	258
ภาพที่ 6.11	กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 3.....	258

ภาพที่ 6.12	การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระรามลงสรง” (1).....	259
ภาพที่ 6.13	การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระรามลงสรง” (2).....	259
ภาพที่ 6.14	การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระลักษมณ์ลงสรง” (1).....	260
ภาพที่ 6.15	การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระลักษมณ์ลงสรง” (2).....	260
ภาพที่ 6.16	กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 2.....	261
ภาพที่ 6.17	การนำกรอบแนวคิดในการผลิตชา แนวทางที่ 3 มาสร้างสรรค์ “ชาพระลักษมณ์ต้องศรนาคบาท”	262
ภาพที่ 6.18	ชาพระลักษมณ์ต้องศรนาคบาท ชา แนวทางที่ 3 มาสร้างสรรค์	262
ภาพที่ 6.19	การนำกรอบแนวคิดในการผลิตเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)	263
ภาพที่ 6.20	ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระรามลงสรง	265
ภาพที่ 6.21	การนำผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระรามลงสรงไปใช้ร่วมกับ ชาพระรามลงสรง.....	266
ภาพที่ 6.22	ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระลักษมณ์ลงสรง.....	267
ภาพที่ 6.23	การนำผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระลักษมณ์ลงสรงไปใช้ร่วมกับ ชาลงสรง	267
ภาพที่ 6.24	ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาตัวละครเอกต่าง ๆ ที่พบในการแสดงโขน	267
ภาพที่ 6.25	ผลงานการสร้างสรรค์ที่แขวนถุงชาที่สื่อความหมายถึงตัวละครหนุมาน	268
ภาพที่ 6.26	ผลงานการสร้างสรรค์ที่แขวนถุงชาที่สื่อความหมายถึงตัวละครต่าง ๆ ในธีม ลงสรง.....	268
ภาพที่ 6.27	แผ่นกระดาษรองแก้ว.....	269
ภาพที่ 6.28	ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน (1).....	275
ภาพที่ 6.29	ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน (2).....	275

ภาพที่ 6.30	แนวคิดที่มาการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน	278
ภาพที่ 6.31	ภาพการแสดงโขนตอนจับนาง ภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนนางสุพรรณมัจฉา เข้าเฝ้าทศกัณฐ์และภาพผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบสุพรรณมัจฉา (กึ่งโสร่ง).....	282
ภาพที่ 6.32	ภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนพระรามข้ามสมุทร และผลงานการสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ ม้าฮ่อ (มรรคา).....	283
ภาพที่ 6.33	การเชื่อมโยงได้มหาสมุทร สถานที่ในโขน ด้วยการใช้รูปทรงโยง ประวัติศาสตร์โขน.....	284
ภาพที่ 6.34	ภาชนะสำหรับวางมาการอง (Macaroons) หนุ่มานสู่นิลพัท	285
ภาพที่ 6.35	ภาชนะสำหรับอาหารว่าง มัจฉาซ่อนมรรคา.....	285
ภาพที่ 6.36	ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม ชา ที่สื่อถึงสถานที่ประทับของพระราม	286
ภาพที่ 6.37	ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม หนุ่มานท่องสมุทร (น้ำสปาร์คกึ่งเลมอนเนด).....	286
ภาพที่ 6.38	การออกแบบลวดลายและสีสันทันของโตะสำหรับใช้รับประทานอาหาร	287
ภาพที่ 6.39	ตัวอย่างผ้ากันเปื้อนพลาสติกสำหรับใส่ระหว่างทำกิจกรรม.....	287
ภาพที่ 6.40	เทียนหอมกลิ่น Flamingo Beach	288
ภาพที่ 7.1	การสร้างกรอบแนวคิดในการผลิตชิ้นงาน (Conceptual Design).....	308



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความเป็นเอกราชมายาวนาน ขนบธรรมเนียม ประเพณี และ ศิลปวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ จนทำให้เป็นที่เลื่องลือไปในนานาประเทศ ที่ได้พบเห็น และสัมผัสความงดงามอย่างมีคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมของไทย วัฒนธรรม จึงเปรียบเสมือน สมบัติของความเป็นชาติ เป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ เป็นจุดศูนย์กลางของการสร้างความสามัคคี และความมั่นคงของประเทศชาติที่เจริญรุ่งเรือง ปรากฏเป็นภาพลักษณ์ของศิลปกรรมอันโดดเด่น ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นจารีตแบบแผน และวิถีชีวิต อันดีงามของคนไทยที่สืบทอด มาถึงปัจจุบัน

โดย “วัฒนธรรม” เป็นผลของการสั่งสมสิ่งสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดสืบทอดกันมา ของสังคม รวมถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทั้งหมดของสังคม ทั้งจิตใจของคน ค่านิยม ระบบคุณค่าทาง จิตใจ คุณธรรม แนวความคิด ลักษณะความสัมพันธ์ของมนุษย์ ประสบการณ์ ความรู้ความสามารถ ภูมิปัญญา ที่ช่วยให้มนุษย์อยู่รอดและสืบทอดต่อกันมาได้ โดยสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีพระราชดำรัสเนื่องในพิธีเปิดวันรณรงค์วัฒนธรรมไทย เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2537 ว่า

“ชาติไทยเรามีความเจริญด้วยศิลปกรรม จรรยาและศิลปวัฒนธรรมอันครบถ้วน ทุกสาขาที่สืบทอดต่อเนื่องมาแต่บรรพกาล สิ่งเหล่านี้เป็นสมบัติล้ำค่า เป็นนิมิตหมายสำคัญ อย่างเอก ที่แสดงให้เห็นความเป็นชาติไทย คนไทย ซึ่งแตกต่างจากชาติอื่น คนอื่นจึงเป็นสิ่งที่ คนไทยพึงศึกษาให้เห็นแจ้งถึงคุณค่า และพยายามถนอมรักษาไว้ด้วยความรู้ความสามารถ และความฉลาดรอบคอบ เพื่อมิให้ต้องสูญหายและแปรสภาพไปในทางเลื่อม ในการนี้ทุกคน จะต้องหมั่นใส่ใจและตระหนักว่า การศึกษาและรักษาวัฒนธรรมไทยแท้จริง คือการจรรโลง รักษาอิสรภาพและความเป็นไทยและคนไทยแต่ละคนไว้นั่นเอง”

“โขน” ถือเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย ที่ต้องรวบรวมศิลปินผู้มีความสามารถจำนวนมากมาย ถ่ายทอดความงดงามของศิลปะหลากหลายชนิดไปสู่ผู้ชม เช่น นาฏศิลป์ วรรณคดี การขับร้อง การบรรเลงปี่พาทย์หรือดนตรี โดยสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงมีพระราชดำริว่า

“โขนคือศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยที่หาชมได้ยากขึ้นทุกวัน ทั้งที่โขนเคยเป็นมหรสพหลวงอันรุ่งโรจน์มาช้านาน และเคยใช้เป็นการแสดงต้อนรับ พระราชอาคันตุกะ สร้างความตื่นตาตื่นใจอย่างยิ่งมาโดยตลอด แต่บัดนี้โขนกำลังจะเลือนหายไปจากสังคมปัจจุบัน เพราะการจัดการแสดงโขนนั้น มิใช่เรื่องง่ายตาย โขนเป็นที่รวมของศิลปกรรมอันยอดเยี่ยม หลากหลายแขนง ใช้ผู้แสดงเป็นจำนวนมาก เครื่องแต่งกาย เวที ฉาก และอุปกรณ์ที่ประกอบการแสดง ล้วนต้องจัดสร้างขึ้นมาอย่างพิถีพิถัน อีกทั้งต้องให้สอดคล้องกับวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ซึ่งคนไทยรู้จักดีอีกด้วย”

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าโขนเป็นศิลปะชั้นสูงของไทย และทำหน้าที่เป็นสื่อวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของความเป็นชาติ ทำให้โขนเป็นศิลปะการแสดงของไทยที่องค์การยูเนสโก ประกาศขึ้นบัญชี “Khon, masked dance drama in Thailand” (การแสดงโขนในประเทศไทย) เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติอย่างเป็นทางการแล้ว นับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยรายการแรกที่ได้รับการขึ้นทะเบียน เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์: 2561) ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ของงานวัฒนธรรม มีแบบแผนสืบมานับแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 20

นับตั้งแต่สมัยอยุธยาที่มีหลักฐานบันทึกถึงการแสดงโขนในรูปแบบการเรื่องเล่าปาฐกถา หรือจดบันทึกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์เป็นลายลักษณ์อักษรให้ได้คนในยุคคนนั้น ๆ และคนรุ่นหลังได้เรียนรู้ ซึ่งในแต่ละยุคสมัย การเรียนรู้การแสดงโขนก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมของผู้คน ความทันสมัยของเทคโนโลยี เป็นต้น ในปัจจุบันเราสามารถพบเห็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงโขนในสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น หนังสือเรียน หนังสือนิทาน ภาพยนตร์แอนิเมชัน เกม สินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สื่อที่มีเนื้อหา ที่มา หรือแรงบันดาลใจที่หยิบยกความโดดเด่น หรือเอกลักษณ์ของการแสดงโขนบางประการมาถ่ายทอด โดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน ต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของประวัติความเป็นมา หรือองค์ประกอบการแสดงโขนเป็นอย่างดี เพื่อใช้ในการค้นหาอัตลักษณ์ หรือแนวคิด เพื่อใช้ในการดัดแปลง ประยุกต์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นจากพื้นฐานอันดั้งเดิมของสิ่งดั้งเดิมเพื่อสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้อย่างไม่รู้สึกเหินห่าง หรือสร้างความน่าเบื่อในการเข้าถึงโขน เพื่อที่จะทำอย่างไรให้สิ่งที่ต้องการเก็บรักษาไม่สูญหายไป ตามกาลเวลา

อย่างไรก็ตาม นับจากอดีตโขนมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม และวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงรูปแบบ ตลอดจนวิธีการแสดง และเรื่องที่ใช้แสดงคือ เรื่องรามเกียรติ์ อยู่เช่นเดิม ซึ่งรูปแบบของการแสดงโขนนั้น ได้มีการอนุรักษ์และพัฒนาอยู่อย่างสม่ำเสมอ ตามยุคสมัย และบริบททางสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง โดยมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง 2 นัยยะ คือ โขนถูกลดบทบาทและความสำคัญลง แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการแสดง

ที่หลากหลายในด้านของแนวคิด การสื่อความ วัตถุประสงค์ และคุณค่า เพื่อให้มีคุณค่าสอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ ที่เปลี่ยนไป หรือกล่าวได้ว่า ภูมิปัญญาโขนนั้นเป็นสิ่งที่มีความพลวัตไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ แต่มีการเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาในลักษณะศิลปกรรมร่วมสมัย ซึ่งพิเชษฐ กลั่นชื่น (อ้างถึงใน ปาริชาติ จึงวัฒนาภรณ์, 2549) กล่าวถึง ศิลปกรรมร่วมสมัยในสภาวะการณ์เช่นนี้ มาจากความรู้สึกต้องการ “ปกป้อง” สมบัติทางวัฒนธรรมเพื่อที่จะรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้ส่งทอดกันมาหลายชั่วอายุคน แต่ในเวลาเดียวกันในส่วนของศิลปินเอง ก็มีจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้ต่อต้านวัฒนธรรมของต่างชาติอย่างสุดขั้ว หากแต่ต้องการที่จะสามารถ “แลกเปลี่ยน” วัฒนธรรมกับต่างชาติต่างวัฒนธรรมอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อที่จะสร้างความเข้าใจและมิตรภาพระหว่างวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามความเปลี่ยนแปลงนี้ก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์ของวัฒนธรรมในปัจจุบัน ระหว่างปัญหาของมหาชนที่มีความต้องการรับวัฒนธรรมตะวันตก กับปัญหาของการที่ศิลปินพยายามจะรักษาไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างมีศักดิ์ศรีนั้น ซึ่งเป็นปัญหาคนละแบบ สิ่งที่สังคมยุคใหม่ต้องการอาจจะไม่ใช่การเลือกเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่อาจจะเป็นการเรียนรู้ที่จะดำรงอยู่ร่วมกันอย่างพลวัตที่สร้างสรรค์และมีความสมดุล

ผู้ที่ตระหนักถึงปัญหาในของการคงอยู่ของการแสดงโขนและเป็นกำลังสำคัญในการส่งเสริมการแสดงโขนในปัจจุบัน คือ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวงเมื่อสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สมัยยังทรงพระยศสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงกราบบังคมทูลว่า ช่วงนี้โขนค่อนข้างซบเซาไม่มีคนดูเลย จะทำอย่างไรดี ท่านทรงตรัสตอบว่า “ถ้าไม่มีใครดู แม่จะดูเอง” ก็เป็นเหตุให้มีการแสดงโขนพระราชทานของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ (สุรัตน์ จงดา, สัมภาษณ์: 2562) ความตระหนักและเห็นคุณค่าของโขนในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างการเรียนรู้เรื่องโขน ด้วยผู้วิจัยมีความหวังใว้ว่า โขนของไทยที่ได้รับการขึ้นทะเบียนในประเภท 10.b คือ “วัฒนธรรมปกติ” ที่ไม่สุ่มเสี่ยงมีสาระสำคัญ คือ เป็นการแสดงที่มีการปฏิบัติสืบทอดอยู่ทั่วประเทศ ณ ตอนนี (เดะ บางกอก อินไซด์, ออนไลน์: 2562) แต่ในอนาคตอาจจะเข้าสู่สถานการณ์เหมือนประเทศไทยเพื่อนบ้านอย่างประเทศกัมพูชา ที่องค์กรยูเนสโกประกาศให้ละครโฆล (Lkhoul Khol) ของประเทศกัมพูชา ที่ถูกประกาศนี้เป็นการขึ้นทะเบียนในประเภท 10.a ซึ่งเป็นรายการของ “มรดกทางวัฒนธรรมที่ต้องการของการคุ้มครองอย่างเร่งด่วน” อันหมายถึง “มรดกที่ใกล้สูญหาย” หรือเรียกง่าย ๆ ว่าการคุ้มครองชั่วคราวอย่างเร่งด่วนซึ่งมีสาระสำคัญ คือ ความเป็นโขนที่ชุมชนร่วมกันฟื้นฟูและอนุรักษ์ (เดะ บางกอก อินไซด์, ออนไลน์: 2562)

ปัจจุบัน การอนุรักษ์มรดกของไทยและโลกอย่างโชนของประเทศไทยไม่ให้อภัย นับว่าเป็นเรื่องสำคัญมากอย่างหนึ่ง แต่ถึงแม้ปัจจุบัน การอนุรักษ์และเผยแพร่โชนจะมีหน่วยการดูแลเฉพาะอย่างกรมศิลปากร และหลาย ๆ หน่วยงานทั้งภาคการศึกษาและภาคเอกชน จะมีการจัดกิจกรรมการแสดงให้ผู้คนที่ไปได้เข้าถึงได้บ่อยและง่ายขึ้นกว่าเดิม เห็นได้จากเทศกาลและวันสำคัญ จะจัดให้มีการแสดงโชน แต่คนรุ่นใหม่ ๆ ก็ไม่สามารถทำความเข้าใจได้มากพอที่รับรู้ถึงสุนทรียะของการแสดง จนทำให้เกิดอารมณ์เบื่อหน่าย หรือเกิดรู้สึกว่าการแสดงโชนเป็นเรื่องที่อธิบายยาก อาจจะใช้ศิลปะการแสดงโชน เป็นศาสตร์การแสดงที่ผู้ชมต้องอาศัยความรู้เฉพาะทางประกอบกับทักษะการตีความ ถ้าผู้ชมไม่เคยเรียนทักษะเรื่องของการตีความในภาษาที่ใช้ประพันธ์เพลง ดนตรี หรือบทละคร ด้วยโชนศิลปะชั้นสูงของราชสำนัก ภาษาที่ใช้พากย์จึงมีความยาก ซับซ้อน มักเป็นคำราชาศัพท์ หรือคำไวพจน์ต่าง ๆ ผ่านรูปแบบของบทกลอน หรือภาษาท่าทางของนักแสดงที่ร้ายรำออกมา เช่น นักแสดงทำท่าสื่อความหมายถึงคำว่า “คำจูน ยั้งยั้ง” ใช้มือใดมือหนึ่งจับคว่ำจากกลางแขนซ้ายออกมา หายฝ่ามือตั้งระดับไหล่ อีกมือหนึ่งตวัดนางจับหลัง ตัวพระท่าสะเอว จึงส่งผลให้ผู้คนที่ส่วนใหญ่ ไม่รู้สึกเข้าถึงโชน (ไพฑูริย์ เข้มแข็ง, 2563) เพราะไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้แสดงส่งผ่านท่าร้ายรำที่สง่างามที่แฝงไปด้วยความหมายและเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งส่งผลให้เกิดความท้าทายในการทำให้ผู้คนที่ส่วนใหญ่ได้เข้าใจเรื่องโชนได้ลึกซึ้งมากขึ้น

โดยโชนมีคุณค่าในเรื่องของการพัฒนาความเป็นมนุษย์ 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย 2. ด้านจิตใจ และ 3. ด้านสติปัญญา ซึ่งการพัฒนาจิตใจและสติปัญญานั้น เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในสังคม สำหรับการพัฒนาอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ถือเป็นจุดเด่นของการแสดงโชน ถ้าเราสามารถนำประโยชน์นี้มาใช้ จะสามารถสร้างทักษะบางประการให้ผู้คนที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเช่นทักษะการคิด คือ การตีความหมายและการประมวลผลข้อมูลภายในสมองหรือจิตใจ หากนำสุนทรียรสแห่งโชนมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา โดยการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โชน และขยายมิติทางปัญญา ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบันควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้ง เปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกับโชน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโชนกับผู้ชมทำให้โชนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโชนในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค์นั้น จะไม่ใช่แค่ให้ดูแต่ต้องจับ ตมกลืน ได้ยิน หรือชิมรสได้ เป็นการออกแบบที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลาย มากไปกว่าแค่ตาเห็น โดยผ่านการรับรู้โชนผ่านการได้กลิ่นและการได้ฟัง หรือการรับรู้ผ่านรสชาติ มาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดโชน สร้างกระบวนการสุนทรียรส อันนำไปสู่การขยายผลมิติทางปัญญา และเป็นส่วนหนึ่งในการสืบสานโชนในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยแนวหนึ่งที่จะทำให้โชนไม่หายไปจากสังคมไทย และอยู่ได้อย่างกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตของผู้คนได้ทุกยุคทุกสมัย

จากการศึกษาในข้างต้นที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาโขนใน 2 ประเด็น คือ

1. การพัฒนาคนและสังคม ในแง่มุมมองของสุนทรียะและการพัฒนาระบบสมอง ด้วยการสร้างสมองด้วยสุนทรียะนั้น ต้องใช้ “ประสาทสัมผัส” หรือจุดรวม ซึ่งสมองของคนเรามี 2 ซีก สุนทรียะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ศิลปะการแสดงโขนไม่ว่าในฐานะนักแสดงหรือผู้รับชมการแสดง ย่อมเกิดการสร้างสมองด้วยสุนทรียะจากเพลง ดนตรีที่มีตัวโน้ตและจังหวะ บทละครกรรมเกียรติที่มีฉันทลักษณ์ เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าที่มีโครงสร้างพื้นฐานภาพ การร่ายรำที่มีจังหวะการก้าว เป็นต้น ความงามที่ผสมผสานกันในเชิงปรัชญาและเชิงวิทยาศาสตร์ สัมพันธ์กับกระบวนการทำงานของสมองซีกซ้าย-ขวา ที่แยกภารกิจแต่ทำงานผสมผสานกัน การรับรู้และการทำงานของสมองซีกซ้ายจะดูแลการทำงานของมือขวา จะเน้นหนักไปการเรียนรู้ภาษา ตัวเลข การคาดคะเน การคำนวณการวิเคราะห์ การวางแผน ตรรกะวิทยา และความนึกคิดเป็นเหตุผล เป็นต้นส่วนสมองซีกขวาควบคุมมือซ้ายดูแลเกี่ยวกับเรื่องศิลปะ ดนตรี อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการการสังเคราะห์ ภาพรวม มิติสัมพันธ์ เช่น รู้เรื่องมิติ ตื่น ลึก หนา บาง เป็นต้น สมองทั้งสองซีกทำงานผสมผสานกันด้วยคอร์ปัสแคลโลซัม (Corpus Callosum) (ปัญจนานุกรมสรรพคุณชั้น, 2559: 10) ทำให้คนเรามีเหตุผลและอารมณ์ควบคู่กันไป พร้อมทั้งมีวุฒิภาวะทางปัญญา (IQ) และวุฒิภาวะทางอารมณ์ (EQ) ควบคู่ไปด้วยเช่นกัน

2. เพื่อต้องการผลักดันการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือองค์ความรู้ของไทยมาเป็นต้นทุนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ สร้างรายได้และอาชีพ โดยการหยิบยกประเด็น “โขน” มาทำวิจัยในครั้งนี้ยังมีความสำคัญในระดับประเทศ โดยสอดคล้องกับกรอบทิศทางการยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ของประเทศไทย และเพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาให้เป็นไปตามเป้าหมายของกรอบทิศทางการยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับภาคีเครือข่ายทางวัฒนธรรมทุกระดับจะดำเนินการ พัฒนาตามกรอบทิศทางการพัฒนาด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี ใน 5 ด้าน ได้แก่ 1.) เสริมสร้างค่านิยม อัตลักษณ์ไทยและความเป็นไทย 2.) พัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม 3.) ส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ 4.) พัฒนาความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและนำภาพลักษณ์ไทยสู่สากล และ 5.) พัฒนากฎหมายและยกระดับการบริหารจัดการวัฒนธรรมสู่ระดับสากล (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559: 9) ตลอดทั้งการส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์บนฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม การสร้างความตระหนักรู้ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และนำมาสู่การศึกษาและงานวิจัยเรื่อง สุนทรียรสแห่งโขน เพื่อการออกแบบผัสสัมผัสสัมพันธ์ในการขยายผลมิติทางปัญญา (Aesthetic of Khon: Sensory Interaction Design for Intellectual Stimulation) ด้วยรูปแบบงานศิลปกรรมใหม่มาใช้ในสร้างโอกาสในการเข้าถึงและประสบการณ์เชิงสุรียภาพใหม่ที่ส่งผลดีต่อการรับรู้โขน อีกทั้งยังทำให้ศิลปะการแสดงโขนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแต่บนเวทีแต่ทำให้ใกล้ชิดประชาชนมากขึ้น จึงต้องได้ง่ายขึ้น ถือเป็นอีกวิธีการหนึ่งใน

การอนุรักษ์โขนในฐานะมรดกของไทยและมรดกของโลกไม่ให้สูญหาย และยังสามารถสร้างการรับรู้ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่การแสดงโขนไม่สามารถจัดได้ตามปกติเนื่องจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การเรียนการสอน หรือการไปทัศนศึกษาเพื่อเรียนรู้ภูมิปัญญาโขนตามสถานที่ต่าง ๆ ต้องหยุดชะงักลง

การตีความ และถ่ายทอดโขนผ่านงานศิลปกรรมร่วมสมัย เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพ มีความมุ่งหมายจะนำเสนอความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของประวัติความเป็นมา พัฒนาการ ประเภท องค์ประกอบ และคุณลักษณะหรือภาวะอันเป็นเนื้อแท้ของโขน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการค้นหาอัตลักษณ์ หรือแนวคิดและนำไปสู่การดัดแปลง ประยุกต์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นจากพื้นฐานอันดั้งเดิมของสิ่งดั้งเดิม เพื่อสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้อย่างใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น เป็นแรงกระตุ้นสำหรับบุคคลทั่วไปให้เกิดความรู้สึกร่วมกันในการเข้ามามีส่วนร่วมกับโขนในฐานะมรดกวัฒนธรรมสำคัญของชาติไทยในรูปแบบที่จับต้องได้ เรียนรู้และเข้าใจโขนได้ง่ายยิ่งขึ้นนี้อาจสามารถใช้เป็นแนวทางให้กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อเนื่องในอนาคต ผลงานสร้างสรรค์นี้จะเหมือนสะพานให้คนรุ่นใหม่เดินเข้ามาสัมผัสโขนในรูปแบบที่จับต้องได้ สร้างความใกล้ชิด และเป็นมิตรได้เหมาะสมกับบริบทและสภาพแวดล้อมทางสังคม และผู้วิจัยยังหวังอีกว่า งานวิจัยนี้ต้องสามารถพัฒนาและยกระดับจิตใจ สติปัญญาของคนรุ่นใหม่ และนำไปปรับใช้ในการสร้างชุดพื้นฐานทางความคิด ให้คนรุ่นใหม่มีความละเอียดอ่อนของความเป็นมนุษย์ (Human Sensibility) มากขึ้น ด้วยการนำเอาสุนทรียะที่ซ่อนอยู่ในโขนกลับมาใช้ยกระดับจิตใจของผู้คนสร้างมูลค่าให้กับโขนอยู่คู่กับคนไทยอย่างมีคุณค่า สามารถนำมาปรับใช้เป็นวิธีการในการพัฒนาตนเองสังคมและประเทศ นอกเหนือจากการสร้างรายได้ อาชีพ เศรษฐกิจ และยังคงคำนึงถึงคุณภาพในการชีวิตของผู้คนในสังคมตลอดทั้ง สามารถใช้เป็นแนวทางให้กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อเนื่องในอนาคต อย่างไรก็ตามผลงานออกแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในงานวิจัยไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการลดทอนคุณค่า หรือทดแทนโขนในรูปแบบการแสดงแบบจารีตหรือประเพณีลงแต่อย่างใด แต่มุ่งหวังว่าทำอย่างไรให้การสร้างสรรค์โขนนั้นผลิตออกมามากกว่าเดิม

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษา และวิเคราะห์บทละครกรรมเกียรติ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโขนด้วยหลักของรสรวรรณคดีสันสกฤต ตามที่มีปรากฏในตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท)

1.2.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โขน ความพึงพอใจ และความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน และนำทฤษฎีและกรอบแนวคิดมาใช้ในการสร้างงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดโขน และสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นใหม่

1.2.3 เพื่อวิจัยสร้างองค์ความรู้กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย บนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่

1.2.4 เพื่อการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา มีรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แบบเชิงฝังตัวแบบเกิดพร้อมกัน (Concurrent Embedded) ในช่วงต้นใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review) (Fink, 2013) ผสมกับการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างกรอบแนวคิด และออกแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อการสร้างประสบการณ์ในรูปแบบสุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) เกิดเป็นประสบการณ์ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่กับคนรุ่นใหม่ และสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยมีการใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อทดสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของต้นแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อใช้ในการถ่ายทอดชิ้น ในช่วงท้ายของการวิจัย

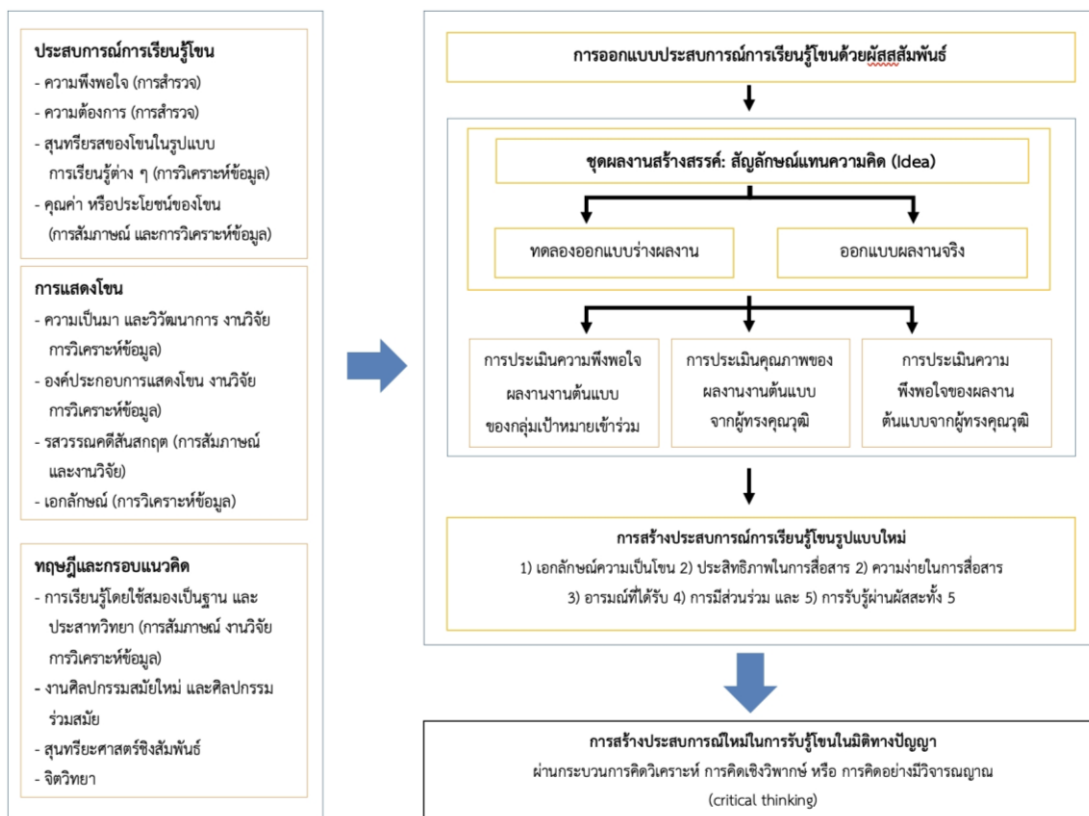
1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

จังหวัดกรุงเทพมหานคร

1.3.3 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบสัดส่วน (Proportionate) โดยผู้วิจัยจะดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าร่วมโครงการได้ตามความต้องการ จนครบจำนวน 30 คน ตามความสมัครใจ โดยชี้แจงรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย และจะไม่มีผลกระทบกับอาสาสมัครทุกคน และข้อมูลที่ได้มาจะเป็นการนำเสนอข้อมูลในเชิงวิชาการเท่านั้น

1.4 กรอบแนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการออกแบบ

ที่มา: ผู้วิจัย

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบผัสสะสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา หมายถึง การสร้างโอกาสในการรับรู้โซนผ่านประสาทสัมผัสที่ต่างจากขนบเดิมให้เป็นการรับรู้สุนทรียะแห่งอนาคตที่ใช้จินตนาการร่วมด้วยการทดลองผสมผสานช่องทางกรรับรู้ใหม่ ๆ โดยใช้ศิลปะกรรมโซนบูรณาการผ่านการใช้สี รูปทรง กลิ่น รส กรรมวิธีในการผลิต เพื่อใช้เปรียบและสื่อความหมายเหตุการณ์ของตัวละครที่ปรากฏในการแสดงโซน

โซน หมายถึง ศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยที่มีความสง่างาม อลังการและอ่อนช้อย การแสดงประเภทหนึ่งที่ใช้ท่ารำตามแบบละครใน แตกต่างเพียงท่ารำที่มีการเพิ่มตัวแสดง เปลี่ยนทำนองเพลงที่ใช้ในการดำเนินเรื่องไม่เหมือนกับละคร แสดงเป็นเรื่องราวโดยลำดับก่อนหลังเหมือนละครทุกประการ ซึ่งไม่เรียกการแสดงเหล่านี้ว่าละครแต่เรียกว่าโซนแทน มีประวัติยาวนานตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ประชาชนให้ความสนใจต้องการเรียนรู้โซน หรือประชาชนทั่วไปเกิดแรงกระตุ้นที่จะสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพในการเรียนรู้โซนด้วยงานศิลปกรรมร่วมสมัย และเพิ่มช่องทางในการเรียนรู้โซนในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัย ส่งผลให้ประเทศไทยมีช่องทางการเรียนรู้โซนที่หลากหลาย และเกิดแนวทางใหม่ ๆ การสร้างสรรค์เพื่องานอนุรักษ์วัฒนธรรมการแสดงโซน ส่งเสริมให้เกิดความยั่งยืนมากยิ่งขึ้น

1.7.2 สังคม ประเทศ ให้ความสนใจในและให้ความสำคัญในการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพ และนำหลักสุนทรียศาสตร์มาไปประยุกต์ใช้ขับเคลื่อนสังคม นำมาประยุกต์ใช้ในแก้ปัญหาสังคม สร้างสรรค์สิ่งที่ดี หล่อเลี้ยง และเยียวยาตนเอง และผู้คนในสังคมให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข เกิดเป็นกระบวนการสร้างมนุษย์และสังคมที่มีความละเอียดอ่อนของความเป็นมนุษย์ (Human Sensibility)

1.7.3 หน่วยงานของภาครัฐที่ทำหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน การเผยแพร่และอนุรักษ์ วัฒนธรรมมีแนวทางในการส่งเสริมและสนับสนุนการกำหนดนโยบายและการดำเนินงานในการใช้สื่อ และสื่อมวลชนเพื่อการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคม และเพื่อให้สามารถดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ประเด็นด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และแผนบทแม่ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม

1.7.4 ชุมชนมูลนิธิ สถาบันการศึกษา และหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการส่งเสริม สนับสนุน และอนุรักษ์มีแนวทางในการออกแบบและพัฒนางานศิลปกรรม สื่อการเรียนรู้โซนที่เหมาะสมต่อการสร้างแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลให้สามารถอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมการแสดงโซนของไทยให้ยั่งยืนต่อไป

1.7.5 ผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรมร่วมสมัย หรือสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ขึ้นมา สามารถนำไปผลิตใช้ในการสร้างงาน สร้างอาชีพ และใช้ในเชิงการสร้างเศรษฐกิจให้กับชุมชน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม อีกทั้งสามารถนำผลการวิจัยมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทาง เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม

1.7.6 นักวิชาการ นักวิจัย และนักเรียน นักศึกษา มีข้อมูลอ้างอิงสำหรับการต่อยอดงานวิจัย ด้านส่งเสริมและสนับสนุนวัฒนธรรมการแสดงโซน และการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมมาใช้สร้างสรรค์ ผลงานใหม่ ๆ

1.7 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แบบเชิงฝังตัวแบบเกิดพร้อมกัน (Concurrent Embedded) ในช่วงต้นใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review) (Fink, 2013) ผสมกับการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างกรอบแนวคิด และออกแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อการสร้างประสบการณ์ในรูปแบบสุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) เกิดเป็นประสบการณ์ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่กับคนรุ่นใหม่ และสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยมีการใช้วิธีการวิจัยเชิงประมาถ เพื่อทดสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของต้นแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อใช้ในการถ่ายทอดโซน ในช่วงท้ายของการวิจัย

1.7.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานครจำนวน 4,015,338 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2564)

2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยจึงทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (non-probability) และทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและตรงตามรูปแบบที่สามารถคำนวณได้จากสูตร การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาโร่ ยามาเน่ ที่ความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 โดยมีสูตรการคำนวณดังนี้ (Taro Yamane, 1967) ได้กลุ่มตัวอย่าง $n = 399.96 \approx 400$ คน

3) กลุ่มเป้าหมาย

ประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบสัดส่วน (Proportionate) โดยผู้วิจัยจะดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ที่มีความสนใจสามารถเข้าร่วมโครงการได้ตามความต้องการจนครบจำนวน 30 คน ตามความสมัครใจ โดยชี้แจงรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย และจะไม่มีการกระทบกับอาสาสมัครทุกคน และข้อมูลที่ได้มาจะเป็นการนำเสนอข้อมูลในเชิงวิชาการเท่านั้น

4) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ที่เกี่ยวข้องกับสาขาปรัชญา การออกแบบทัศนศิลป์ การสื่อสาร และมีความเชี่ยวชาญด้านโซน เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย และครบถ้วน ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่เกี่ยวข้องแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi- Structured Interview) ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1.7.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้ โชน ความพึงพอใจ และความคาดหวัง

ในอนาคต

1.1) ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ โชน ความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต

1.2) ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้ โชน ความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคตที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ (Checklists) ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ โชน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดตามวิธีคิดของลิเคิร์ต (Likert's Scale) คือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ดังนี้

- 1 หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ โชน มากที่สุด
- 2 หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ โชน มาก
- 3 หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ โชน ปานกลาง
- 4 หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ โชน น้อย
- 5 หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ โชน น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ ความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดตามวิธีคิดของลิเคิร์ต (Likert's Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในส่วนที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต มากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต มาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต ปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต น้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ และความคาดหวังในอนาคต น้อยที่สุด

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ โชน ผ่านทางมิติทางปัญญา ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดตามวิธีคิดของลิเคิร์ต (Likert's Scale) คือมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในส่วนที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีการรับรู้โซนผ่านทางมิติทางปัญญามากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีการรับรู้โซนผ่านทางมิติทางปัญญามาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีการรับรู้โซนผ่านทางมิติทางปัญญาปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีการรับรู้โซนผ่านทางมิติทางปัญญาน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีการรับรู้โซนผ่านทางมิติทางปัญญาน้อยที่สุด

1.3) นำแบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้โซน ความพึงพอใจ และความคาดหวัง ในอนาคตที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง ในเรื่องเกี่ยวกับสำนวนภาษาให้มีความรัดกุมเข้าใจง่ายปรับจำนวนข้อของแบบสอบถามให้เหมาะสม

1.4) นำแบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้โซน ความพึงพอใจ และความคาดหวัง ในอนาคตที่สร้างขึ้น ที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง/ไม่ตรงกับจุดประสงค์

ผู้ศึกษาคัดเลือกข้อคำถามในแบบสอบถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาความสอดคล้อง แล้วนำข้อคำถามในแบบสอบถามที่ผ่านการคัดเลือกมาปรับให้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ผ่านเกณฑ์ทุกรายการ

1.5) นำแบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้โซน ความพึงพอใจ และความคาดหวัง ในอนาคตที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน แล้วนำหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธี หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ Cronbach (ครอนบาค, 1970, อ้างถึงใน สมนึก ภัททิยธนี, 2551: 138)

1.6) จัดพิมพ์แบบสอบถามประสบการณ์การเรียนรู้โซน ความพึงพอใจและความคาดหวังในอนาคต

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญโซนที่มีต่อการแสดงโซนและรสนิยมคิตีสนักกุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง แบบปลายเปิด ผู้เชี่ยวชาญโซนที่มีต่อการแสดงโซนและรสนิยมคิตีสนักกุด เพื่อให้อิสระกับผู้ให้ข้อมูล โดยใช้เวลา ในการสัมภาษณ์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อ 1 ผู้ให้ข้อมูล โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบ Face-to-Face Interview และทางโทรศัพท์

1) เอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโซนและ รสนิยมคิตีสนักกุด

2) สร้างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญโซนที่มีต่อการแสดงโซนและรสนิยมคิตีสนักกุด

3) นำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญโชนที่มีต่อการแสดงโชนและสรรพนาคดีสันสกฤตที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงในเรื่องเกี่ยวกับสำนวนภาษาให้มีความรัดกุมเข้าใจง่ายปรับจำนวนข้อของแบบสอบถามให้เหมาะสม

4) ทดสอบคุณภาพแบบสัมภาษณ์ ผ่านการทดสอบค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ในด้านความสอดคล้องระหว่างประเด็นที่ต้องการวัดกับคำถามที่สร้างขึ้น โดยวัดจากดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index: IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญจะต้องประเมินด้วย คะแนน 3 ระดับ (+1 คือ สอดคล้อง, 0 คือ ไม่แน่ใจ, -1 คือ ไม่สอดคล้อง) ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยใช้สูตรคำนวณดังต่อไปนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดย
 $\sum R$ แทน คะแนนรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5) ปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ให้มีความสมบูรณ์

3) แบบสอบถามความพึงพอใจของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ

โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจดังต่อไปนี้

3.1) ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินและการวัดความพึงพอใจ

3.2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดการให้ค่าคะแนนดังนี้

คะแนน 1	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด
คะแนน 2	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
คะแนน 3	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนน 4	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
คะแนน 5	คะแนน	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด

3.3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงในเรื่องเกี่ยวกับสำนวนภาษาให้มีความรัดกุมเข้าใจง่าย ปรับจำนวนข้อของแบบสอบถามให้เหมาะสม

3.4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้เกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง/ไม่ตรงกับจุดประสงค์

ผู้ศึกษาคัดเลือกข้อคำถามในแบบสอบถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาความสอดคล้อง แล้วนำข้อคำถามในแบบสอบที่ผ่านการคัดเลือกมาปรับให้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ผ่านเกณฑ์ทุกรายการ

3.5) นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน แล้วนำหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของ Cronbach (ครอนบาค, 1970; อ้างถึงใน สมนึก ภัททิยธนี; 2551: 138)

3.6) จัดพิมพ์แบบสอบถาม

4) แบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ

โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบประเมินคุณภาพดังต่อไปนี้

4.1) ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ

4.2) สร้างแบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ ซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดการให้ค่าคะแนน ดังนี้

คะแนน 1 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด

คะแนน 2 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพน้อย

คะแนน 3 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง

คะแนน 4 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพมาก

คะแนน 5 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด

4.3) นำแบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงในเรื่องเกี่ยวกับสำนวนภาษาให้มีความรัดกุมเข้าใจง่ายปรับจำนวนข้อของแบบสอบถามให้เหมาะสม

4.4) นำแบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบที่สร้างขึ้นที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาค่า IOC โดยใช้เกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง/ตรงกับจุดประสงค์
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง/ไม่ตรงกับจุดประสงค์

ผู้ศึกษาคัดเลือกข้อความคำถามในแบบประเมินที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาความสอดคล้อง แล้วนำข้อความคำถามในแบบสอบที่ผ่านการคัดเลือกมาปรับให้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ผ่านเกณฑ์ทุกรายการ

4.5) จัดพิมพ์แบบประเมินคุณภาพของร่างต้นแบบผลงานและผลงานงานต้นแบบ

5) ชุดผลงานสร้างสรรค์ร่างต้นแบบ และต้นแบบที่สมบูรณ์

ออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างตีความและถ่ายทอดโชนในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นประสบการณ์รูปแบบใหม่ สุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) ที่มีความน่าสนใจเหมาะสมต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับคนรุ่นใหม่ เพื่อให้ได้ต้นแบบงานศิลปกรรมที่เหมาะสมและมีคุณภาพต่อการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพในการเรียนรู้ และมีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ได้ออกแบบไว้

1.7.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาแบบประสพการณ์การเรียนรู้ และสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ของประเทศไทย โดยมีการศึกษาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูล ใช้การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล แบบการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) โดยอ้างอิงข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกระทรวงวัฒนธรรม

2) ศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้ ความพึงพอใจ และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) มีกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 400 คน (หลักการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ (Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อน หรือผิดพลาดที่ยอมรับได้ไม่เกินร้อยละ 5 หรือระดับนัยสำคัญ 0.05) และสรุปข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งอาจจะแสดงในรูปแบบ ค่าเฉลี่ย มัชยฐานฐานนิยม ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแปรปรวน เป็นต้น

3) ศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีและกรอบแนวคิดในการสร้าง งานศิลปกรรมร่วมสมัยด้วยสุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) เกิดเป็นประสบการณ์รูปแบบใหม่ที่สามารถขยายผลมิติทางปัญญาได้

4) ออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างตีความและถ่ายทอดชิ้นในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นประสบการณ์รูปแบบใหม่ สุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) ที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ชิ้นกับคนรุ่นใหม่

5) ประเมินและตรวจสอบความเป็นไปได้ของกรอบแนวคิดในการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านเนื้อหาของสารที่ถูกตีความและรูปแบบการถ่ายทอดชิ้น และการออกแบบประสบการณ์ เพื่อปรับปรุงหลักการให้สมบูรณ์

6) สรุปรูปกรอบแนวคิดในการพัฒนางานศิลปกรรมเพื่อการถ่ายทอดชิ้น พร้อมกำหนดเกณฑ์และการประเมินคุณภาพ

7) จัดทำผลงานสร้างสรรค์ต้นแบบ และประเมินผล โดยนำที่จัดทำไปทดลองใช้จริงกับตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

8) เผยแพร่แนวคิดกรอบรูปแบบการตีความ การถ่ายทอดชิ้นในรูปแบบใหม่ ๆ การสร้างประสบการณ์การเข้าถึง และรับรู้ชิ้น แบบการมี "สุนทรียะผัสสะ" (Aesthetics makes Sense)

1.7.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) แหล่งข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยใช้การคัดเลือกแบบเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก และทำการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) และสร้างข้อสรุปจากกระบวนการตีความ

2) การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญจากการศึกษาแนวคิด เพื่อแยกเป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบกับกรอบแนวความคิด และได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่หลากหลายในเรื่องเดียวกันจากเอกสารตำรา นิตยสาร บทความที่เกี่ยวข้องและใช้วิธีสังเกตควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

3) ใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) สำหรับการบรรยายลักษณะของข้อมูล (Data) ที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรคงานศิลปกรรมเพื่อการถ่ายทอดชิ้นในครั้งนี้จะแสดงในรูป ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความแปรปรวน

บทสรุป

เนื่องจากการแสดงโขนเป็นศิลปะของชาติชั้นสูงแขนงหนึ่ง หากผู้ชมไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการแสดงโขนก็จะทำให้ยากที่จะเข้าใจการแสดงอย่างลึกซึ้งได้ การนำเสนอโขนจึงยังไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจและชื่นชมเท่าที่ควร จากการศึกษา สังเกต และเรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงพื้นที่ ควรนำจุดอ่อนมาปรับปรุงแก้ไข และจัดการแสดงโขนในลักษณะรูปแบบที่เป็นมิติใหม่เป็นการแสดงที่เล็งเห็นความสำคัญในการเผยแพร่ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยเมื่อวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการรับรู้รูปแบบการเรียนรู้โขนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (ตามกรณีศึกษาที่กำหนด) จะเห็นได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้โขนในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการการใช้หุประสาทสัมผัส เป็นเพียงประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การแสดงโขน และองค์ประกอบต่าง ๆ คือ ตัวนักแสดง ท่วงท่ารำ ดนตรีประกอบ บทพากย์ เครื่องแต่งกาย ฉากหลังและรายละเอียดทั้งหมด ล้วนเป็นสิ่งสุนทรีย์ ในฐานะเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรีย์ของผู้รับชมนั่นเอง กล่าวคือ การแสดงโขนที่ดี ที่สวยงาม และจะมีคุณค่าทางสุนทรีย์ได้นั้น ต้องสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้งกินใจ เกิดความประทับใจ ต้องเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ได้อย่างเต็มที่ เพราะหากผู้ชมที่ชมการแสดง ไม่ได้ซาบซึ้งกับการแสดงนั้น ๆ หรือดูแล้วเกิดความรู้สึกริดรูด เกิดความรู้ด้านลบ และไม่สนุกกับการรับรู้ประสบการณ์นั้น จะถือได้ว่า การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โขนนั้น ไม่ใช่การแสดงที่ดี เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่มีคุณค่าทางสุนทรีย์นั่นเอง โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมความต้องการในการเรียนรู้โขนจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนทางการออกแบบชุดผลงานในการสร้างตีความและถ่ายทอดโขนในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นประสบการณ์รูปแบบใหม่ สุนทรีย์ผัสสะ (Aesthetics makes Sense) ที่มีความน่าสนใจเหมาะสมต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โขนกับคนรุ่นใหม่ เพื่อให้ได้ต้นแบบงานศิลปกรรมที่เหมาะสม และมีคุณภาพต่อการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ภาพในการเรียนรู้โขน และมีสอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ได้ออกแบบไว้ ภายหลังจากการออกแบบชุดผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง สุนทรียรสแห่งโชน: การออกแบบผัสสสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ได้แก่ 1. เพื่อศึกษา และวิเคราะห์บทละครกรรมเกียรติ์ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโชนด้วยหลักของรสรวรรณคดีสันสกฤต ตามที่มีปรากฏในตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท) และแนวคิดในการแปลงสารจากโชนในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปะกรรม ประเภทศิลปะการแสดง 2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โชน ความพึงพอใจ และความต้องการ ในอนาคตที่มีต่อโชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน และนำทฤษฎีและกรอบแนวคิดมาใช้ในการสร้างงานศิลปะกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดโชน และสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นใหม่ 3. เพื่อวิจัย สร้างองค์ความรู้ กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะกรรมร่วมสมัยบนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่ 4. เพื่อการออกแบบและผลิตงานศิลปะกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน โดยมีการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโชน

2.1.1 ความหมายของโชน

2.1.2 ประเภทของโชน

2.1.3 องค์ประกอบการแสดงโชน

2.1.4 พัฒนาการของโชน

2.1.5 บริบทเกี่ยวกับโชน

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

2.2.1 สุนทรียศาสตร์

2.2.2 สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

2.2.3 สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์กับมิติทางปัญญา

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีการรับรู้

2.3.1 ความหมายของการรับรู้

2.3.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้

2.3.3 สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้

- 2.3.4 อวัยวะการรับรู้ (Sense Organs)
- 2.3.5 กระบวนการของการรับรู้
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผัสสะ (senses)
 - 2.4.1 พัฒนาการแนวคิดว่าด้วยผัสสะ (senses)
 - 2.4.2 วิธีวิทยาการศึกษาผัสสะ
 - 2.4.3 บทบาทของผัสสะทางสังคม
 - 2.4.4 บทบาทผัสสะทางมนุษยศาสตร์
 - 2.4.5 การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ
- 2.5 แนวคิดการสร้างประสบการณ์ใหม่เพื่อการเรียนรู้
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 2.6.1 ปรัชญาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 2.6.2 หลักแห่งทฤษฎีการสร้างสรรค์ศิลป์
 - 2.6.3 การออกแบบงานศิลปะ
 - 2.6.4 หลักการการออกแบบ
 - 2.6.5 การวางแยกองค์ประกอบให้โดดเด่น (Isolation)
- 2.7 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning)
 - 2.7.1 โครงสร้างและหน้าที่ของสมอง
 - 2.7.2 สมองกับการเรียนรู้
 - 2.7.3 หลักการการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning)
 - 2.7.4 การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง
- 2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์
 - 2.8.1 ทฤษฎีสัญลักษณ์
 - 2.8.2 ความหมายของสัญลักษณ์
 - 2.8.3 ประเภทของสัญลักษณ์
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโขน

2.1.1 ความหมายของ “โขน”

“โขน” (กรมศิลปากร, 2552: 3) เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยถูกพัฒนามาจากการเล่นกระบี่กระบอง หนังใหญ่ และชกนาคติกดำบรรพ์ เป็นศูนย์รวมผลงานทางด้านศิลปะไว้หลากหลาย เช่น ในสาขานาฏศิลป์ แสดงถึงท่ารำที่มีลีลางดงาม อ่อนช้อย หรือองอาจ สง่าผ่าเผยแต่ทั้งหมด

ล้วนแฝงความแข็งแรงเอาไว้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละครนั้น ๆ เป็นเสน่ห์ที่ชวนให้เกิดความหลงใหลแก่ผู้ที่ได้รับ ชม ในการแสดงโขน นักแสดงเฉพาะยักษและลิงจะสวมหัวโขนเป็นงานทางด้านประติมากรรมและจิตรกรรม ถูกสร้างสรรค์ขึ้นให้มีลวดลายวิจิตร ใช้ความสามารถและความพากเพียรในการก่อร่างบรรจงสร้างขึ้นมา และน้อยคนนักที่จะทำได้ หากไม่ได้รับการฝึกฝน จากครูบาอาจารย์ที่มีศิลปะวิชาอย่างแท้จริง เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ เป็นสื่อที่บอกถึงลักษณะของตัวละคร เชื้อวงศ์เผ่าพันธุ์ โดยเลียนแบบมาจากเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ในการแสดงโขนแต่ละครั้งต้องมีดนตรีปี่พาทย์บรรเลง บทร้องประกอบ ถือได้ว่า “โขน” เป็นสื่อที่แสดงออกถึงความวิเศษ พิสดาร ทางด้านศิลปะทุกแขนงของไทยที่มี และยังบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์วัฒนธรรมของชาติอีกด้วย

2.1.2 ประเภทของโขน

โขน แบ่งตามวิวัฒนาการไว้ 5 ประเภท (กรมศิลปากร, 2552: 79-84) คือ

(1) โขนกลางแปลงแสดงกันเป็นบริเวณกว้างหรือกลางสนาม ไม่มีโรงละคร มีแต่ทัศนียภาพที่อยู่รายรอบเป็นฉาก มีการพากย์เจรจา มีวงดนตรีปี่พาทย์อย่างน้อย 2 วง นิยมนำตอนยกกระบหรือตอนที่มีการรบกันขึ้นมาแสดง

(2) โขนโรงนอกหรือโขนนั่งราว เป็นการเล่นบนโรง มีราวไม้ไผ่พาดตรงหน้าฉาก เพื่อแทนเตียงให้นักแสดงนั่ง มีการพากย์เจรจา แต่ไม่มีบทขับร้อง มีวงดนตรีปี่พาทย์ 2 วง ซึ่งจะผลัดกันทำเพลง

(3) โขนหน้าจ้อ ในที่นี้คือจ้อผ้าดิบสีขาว มีไว้ใช้สำหรับเล่นหนัง ต่อมามีการเจาะผ้าดิบไว้แบ่งเป็น 2 ข้าง เรียกว่า “จ้อแขวะ” โดยข้างซ้ายเป็นภาพกรุงลงกา ข้างขวาเขียนเป็นภาพฝ่ายพลับพลา เป็นการผสมผสานกันระหว่างการขีดหนัง (หนังใหญ่) กับการปล่อยตัวโขนออกมาเล่นสลับกัน มีการพากย์เจรจาแต่ไม่มีบทร้อง ใช้วงดนตรีปี่พาทย์เพียงวงเดียว

(4) โขนโรงใน รูปแบบการเล่นเหมือนอย่างละครใน จัดแสดงบนโรง มีฉากหลังมีการเปิดม่านแสดง มีการพากย์เจรจา และมีคนร้องต้นเสียงกับลูกคู่ ใช้วงดนตรีปี่พาทย์เครื่องห้าประกอบด้วย ระนาด ฆ้องวง ปี่ใน กลองทัดและตะโพน (ไม่นับฉิ่งซึ่งเป็นเครื่องกำกับจังหวะ) โขนของกรมศิลปากรที่จัดแสดงอยู่ในปัจจุบันไม่ว่าจะจัดแสดงเป็นโขนประเภทใด แต่วิธีการแสดงได้ดำเนินตามแบบแผนโขนโรงในทั้งสิ้น

(5) โขนฉากเป็นการแสดงบนโรงหรือบนเวที มีการจัดฉากให้เปลี่ยนไปตามบทหรือตามท้องเรื่องที่แสดง แต่รูปแบบและวิธีการแสดงเป็นอย่างไร

นอกจากโขนทั้ง 5 ประเภทแล้วยังมีการแสดงโขนที่ทางกรมศิลปากรไม่จัดรวมให้อยู่ในประเภทของโขนด้วยเรียกว่า “โขนนอกตำรา” (โขน, 2554) ได้แก่

(1) โขนสด เป็นการแสดงที่ผสมผสานทางวัฒนธรรมของศิลปะการแสดง 3 อย่าง คือ โขน หนังตะลุง และลิเก แสดงกันบนโรงรูปแบบการแสดงมีความเรียบง่าย มีการปรับเปลี่ยนลดทำรำ

ไม่มีการพากย์เสียงและเจรจาเพราะผู้แสดงเป็นผู้พูดตนเอง แต่งกายยืนเครื่อง สวมหัวโชนแต่ไม่คลุมหน้า เนื้อเรื่องมีการสอดแทรกบทตลกเบาสมอง ดูแล้วเกิดความสนุกสนาน แต่บางช่วงบางตอน ดูหยาบโลน

(2) โชนหน้าไฟ (ไฟโรจน์ ทองคำสุก, 2549: 54-61) เป็นการแสดงโชนเฉพาะตอนพระราชทานเพลิงศพ แต่ในปัจจุบันประชาชนโดยทั่วไปสามารถจัดแสดงโชนในงานของตนได้เพื่อระลึกถึงผู้วายชนม์ เป็นการให้เกียรติและแสดงความเคารพศพ รวมทั้งเป็นการแสดงคุณค่าให้แก่ผู้ที่มาร่วมงานได้ชม นิยมจัดแสดงตอนสั้น ๆ รวดเร็ว และกระชับ เนื่องจากมีเวลาจำกัด รูปแบบการแสดงเป็นแบบโชนฉาก คือ ตั้งเตียงตรงกลาง หัวโชน แสดงแถวเป็นปากพั้ง

(3) โชนนอนโรงนิยมแสดงใน ตอนบ่ายเวลาสั้น ๆ ก่อนวันแสดงจริงของโชนนั่งราวแสดงตอน “เข้าสวนพิราพ” เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ผู้แสดงจะออกไปเดินกระทุ้งเสาทั้ง 4 มุมของโรงเพื่อเป็นการทดสอบความแข็งแรงของเวที เสร็จแล้วผู้แสดงจะนอนเฝ้าโรงเพื่อแสดงโชนนั่งราวในวันรุ่งขึ้น

(4) โชนชักกรอก เป็นการแสดงโชนที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก โรงที่ใช้แสดงต้องปลูกขึ้นโดยเฉพาะ ยกพื้นสูงและมีหลังคา รูปแบบและวิธีการแสดงเหมือนโชนทุกประการ แตกต่างตรงที่ผู้แสดงสามารถลอยตัวขึ้นไปในอากาศได้ด้วยการชักกรอก ทำให้ต้องใช้อุปกรณ์เป็นจำนวนมาก (โชน, 2554)

2.1.3 องค์ประกอบการแสดงโชน

ในการจัดการแสดงโชนแต่ละครั้ง จะประกอบด้วย การพากย์เจรจาและบทร้อง นาฏยลีลาดนตรีประกอบการแสดง นักแสดง การแต่งกาย การแต่งหน้า อาวุธและอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง โอกาสที่ใช้แสดง และความเชื่อ ธรรมเนียมและเคล็ดกลางที่ถือกันในการแสดงโชน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1.3.1 คำพากย์ คำเจรจาและการร้องเพลงประกอบการแสดงโชน

การแสดงโชน จะใช้คำพากย์กับคำเจรจา และการร้องเพลงประกอบการดำเนินเรื่อง อารมณ์และกิริยาอาการของตัวโชนใช้คำพากย์และเจรจาทั้งสิ้น ในสมัยโบราณต้องสวมหน้า (หัวโชน) ทุกตัว (นอกจากตัวตลก) ไม่สามารถพูดและร้องอย่างไร้ที่ตั้งที่พูดกันเสมอว่า “โชนใบ้” คนพากย์และเจรจาจึงเป็นคนสำคัญอย่างยิ่ง เพราะต้องมีความเข้าใจในเรื่องราวและวิธีการแสดงในตอนนั้น ๆ คำพากย์ใช้ปฏิภาณในเชิงกวี เจรจาให้ถูกเรื่องราวและมีสัมผัสอย่างร่ายยาวตลอดไปด้วย เนื่องจากตัวผู้แสดงโชนไม่สามารถสื่อสารด้วยเสียงหรือภาษาพูดได้ จึงต้องมีผู้ทำหน้าที่พากย์เจรจาแทน ต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจถึงเรื่องราวและวิธีแสดงในตอนนั้น ๆ อีกทั้งยังต้องจดจำ “คำพากย์” แต่งเป็นกวีนิพนธ์สำหรับไว้ใช้ในการแสดงแต่ละตอน และต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบในการเจรจาให้ถูกต้องตามเรื่องราว

1) คำพากย์ เป็นบทกวีประเภทกาพย์ เป็นคำประพันธ์ชนิดกาพย์ฉบัง 16 หรือกาพย์ยานี 11 เมื่อพากย์จบบทหนึ่ง ตะโพนจะต้องตีรับ กลองทัดตีตามแล้วพวกคนแสดงภายในโรงก็รับด้วยคำว่า “เพี้ย” พร้อม ๆ กันทุกบท เช่น

“ปางพระบัลลังก์นาค ผู้แบ่งภาคจากวาริ
สถิตแทนอันผ่องศรี ณ สุวรรณพลับพลา”

เมื่อตะโพนก็ตีทำ และกลองทัดตีต่อจากตะโพน 2 ที แล้วก็รับ “เพี้ย” ที่หนึ่งคำรับ “เพี้ย” นี้ สันนิษฐานว่าน่าจะมาจากคำว่า “เฮี้ย” อันเนื่องจากการยกทัพ ภายหลังจึงค่อยกลายสำเนียงมาเป็น “เพี้ย” คำพากย์ สามารถจำแนกออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1.1) พากย์เมืองหรือพากย์พลับพลา ใช้พากย์ในบทที่ตัวเอกประทับว่าราชการ เช่น ทศกัณฐ์ประทับในปราสาท หรือพระรามประทับในพลับพลา

1.2) พากย์รถ ใช้สำหรับพากย์ชมรถหรือพาหนะอื่นใดตลอดจนไพร่พลในขบวน เช่น ชมรถทรงของพระราม ช้างเอราวัณ ฯลฯ

1.3) พากย์โอ้ ใช้สำหรับพากย์รำพัน ความเศร้าโศก

1.4) พากย์ชมดง ใช้สำหรับพากย์ชมความงามของธรรมชาติ

1.5) พากย์บรรยายหรือพากย์รำพัน ใช้สำหรับบรรยายความเป็นมาของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือรำพึงรำพันถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีใจแสดงความรู้สึก

1.6) พากย์เบ็ดเตล็ด ใช้พากย์เรื่องเบ็ดเตล็ดต่าง ๆ ที่ไม่เข้าประเด็นกับที่กล่าวมาแล้ว (กรมศิลปากร, 2552: 68-78)

2) คำเจรจา เป็นการร่ายยาวที่ส่งสัมผัสกันไปเรื่อย ๆ ใช้ได้ในทุกโอกาส โดยผู้พากย์จะต้องจดจำเนื้อเรื่องในตอนนั้นทั้งหมด เพื่อนำมาผูกในตอนเจรจาได้ทันทั่วทั้งซึ่งคำเจรจายเป็นเครื่องวัดคนพากย์เจรจาว่ามีความสามารถเพียงใด เพราะคำเจรจามีได้มีบทแต่งสำเร็จไว้ ต้องคิดคำเจรจาขึ้นในปัจจุบัน ใช้ถ้อยคำให้สละสลวย ก็ถือว่าผู้นั้นเป็นผู้มีความสามารถ ต้องจดจำแบบแผนเฉพาะตอนหนึ่ง ๆ ซึ่งเรียกว่า “กระทู้” เมื่อแสดงมาถึงตอนนั้นคนพากย์และเจรจาอีกฝ่ายหนึ่งเขาเจรจาเข้ากระทู้มา ตนก็ต้องเจรจาโต้ตอบให้เข้ากระทู้

สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ (ธีรภัทร์ ทองนิม, สัมภาษณ์, 2563) การทำน้ำเสียงของคนเจรจาให้เหมาะกับตัวโขนและอารมณ์ในเรื่องเจรจาด้านมนุษย์ก็ต้องทำเสียงให้สุภาพ เจรจาด้วยักษ์ก็ต้องทำเสียงให้คึกคักแกร่งกร้าว เจรจาด้านนางก็ต้องทำเสียงให้อ่อนหวาน เมื่อถึงคราวโกรธหรืออารมณ์ใดต้องใส่ความรู้สึกไปให้สมบทบาทตามอารมณ์นั้น คนพากย์ต้องทำหน้าที่ทั้งพากย์ และเจรจา และต้องมีไม่น้อยกว่า 2 คน มิฉะนั้นจะโต้ตอบกันไม่ทันทั่วทั้งที่และถ้าการแสดงโขนนั้นมีซักร้อยคนพากย์และเจรจายังจะต้องทำหน้าที่บอกรับด้วย การบอกรับจะต้องบอกให้ถูกจังหวะ

3) การร้องเพลงประกอบการแสดงโขน การแสดงโขนที่มีร้องเพลงประกอบก็เพิ่งมีขึ้นเมื่อตอนที่โขนได้ผสมกับละครใน (ธีรภัทร์ ทองนิม, สัมภาษณ์, 2563) นักร้องแบ่งออกเป็น 2 พวก คือ ต้นเสียง และลูกคู่ต้นเสียงทำหน้าที่ร้องขึ้นต้นบทและร้องเดี่ยวไปจนหมดวรรคแรกของคากลอน วรรคที่ 2 เป็นหน้าที่ของลูกคู่ที่จะต้องร้องต่อไปในระหว่างที่ลูกคู่ร้อง คนต้นเสียงก็สดับฟังบทร้องจากคนบอกบทเพื่อที่จะร้องต่อไป การร้องเพลงของต้นเสียงในการแสดงโขนนี้ นอกจากร้องเพลงได้ถูกต้องแม่นยำแล้ว ยังจะต้องรู้ที่ท่าของตัวโขนว่าควรร้องจังหวะช้าหรือเร็วเพียงใด และยังจะต้องใส่ความรู้สึกเข้าไปในบทที่ร้อง ต้นเสียงจะมีสักกี่คนก็ได้ แต่เวลาร้องต้องร้องทีละคนเท่านั้น ส่วนลูกคู่ต้องร้องให้พร้อม ๆ กัน อย่างน้อย 2 คน อย่างมากไม่ควรเกิน 6 คน ถ้อยคำที่ร้องเป็นบทกวีประเภทที่เรียกว่า กลอนบทละคร

โดยคนพากย์-เจรจา จะต้องมืองค์ความรู้ ประกอบด้วย 1) เป็นผู้รอบรู้ในเรื่องรามเกียรติ์ โดยคนพากย์-เจรจา โขนต้องทราบในเนื้อเรื่องที่ใช้แสดงแต่ละตอนว่ามีความเป็นมาอย่างไร ตัวโขนแต่ละตัวมีบุคลิกลักษณะอย่างไร มีเหตุการณ์ สำคัญหรือไม่อย่างไร อาวุธของตัวละครที่ใช้คืออะไร ทั้งนี้ยังต้องรู้ถึงตำแหน่งหรือยศ บรรดาศักดิ์และลำดับ สายตระกูลของตัวละครนั้น ๆ ว่าใครเป็นเจ้าของใด สืบสายตระกูล มาจากฝ่ายใด มีความสัมพันธ์กับตัวละครใดบ้าง เป็นต้น 2) เป็นผู้มีความรู้และปฏิภาณไหวพริบ หากคนพากย์-เจรจา โขนมีความประหม่าขาดสมาธิแล้วย่อมก่อให้เกิดความผิดพลาด ในการพากย์-เจรจาได้ “ปฏิภาณไหวพริบ” จึงเป็นสิ่งแก้ไข สถานการณ์ได้ยกตัวอย่างเช่น การแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้า 3) เป็นผู้มีความรู้ทางภาษาศาสตร์ โดยคนพากย์-เจรจาโขนต้องมีความรู้แตกฉานในภาษาไทย เป็นอย่างดีทั้งอักขระวิธี วลีวิพากย์ วากยสัมพันธ์ ฉันทลักษณ์ และยังมี “คลังคำ” อันหมายถึงคำต่าง ๆ ในภาษาไทย คำที่เป็น “โวพจน์” กัน คำที่อยู่ใน “วงศัพท์” เดียวกัน คำราชาศัพท์ คำแทนชื่อตัวโขน และคำที่แสดงความหมายต่าง ๆ เป็นต้น

2.1.3.2 นาฏยลีลา

การสื่อสารที่ใช้ในการแสดงโขนนอกจากบทพากย์กับบทเจรจาแล้วยังสามารถสื่อภาษาด้วยท่าทางที่แสดงออกแทนคำพูด กิริยาอาการ อารมณ์ของตัวละครนั้น ๆ โดยครูอาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ได้ประดิษฐ์กำหนดเป็นแบบแผนเอาไว้ ซึ่ง “โขน” เป็นศิลปะการแสดงที่ต้องเดินและรำไปตามจังหวะเพลงของดนตรีปี่พาทย์ บทพากย์ บทเจรจา และบทร้อง ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่จะกล่าวถึงมี 2 อย่าง คือ

1. รำหน้าพาทย์ คือการรำหรือเดินเล่นไปตามทำนองเพลงดนตรีปี่พาทย์ที่บรรเลงประกอบ ซึ่งบทเพลงต่าง ๆ ล้วนเหมาะกับบทบาทของตัวแสดงของแต่ละฝ่าย ทำรำหน้าพาทย์ครูอาจารย์ทางนาฏศิลป์ไทยในอดีตได้ประดิษฐ์ขึ้นไว้เป็นแบบแผนล้วนมีความสอดคล้องประสานกับทำนองเพลง อีกทั้งยังมีการคิดสรรให้เหมาะกับฐานะของตัวแสดงและเนื้อหาของเรื่องแต่ละตอน หากเพลงหน้าพาทย์แสดงความหมายถึงอาการศึกคักกระฉับกระฉ่าง ทำเดินทำรำก็ต้องคึกคักว่องไว

ไปตามนัยยะของเพลง หากเพลงหน้าพาทย์แสดงนัยยะถึงความเศร้าโศก ท่าเต้นท่ารำก็ต้องแสดงออกถึงอาการโศกเศร้าตามไปด้วย หรือถ้าเพลงหน้าพาทย์แสดงถึงความสง่างาม ภาคภูมิ ท่าเต้น ท่ารำก็ต้องประดิษฐ์ให้สมกับนัยยะของเพลงด้วยเช่นกัน (กรมศิลปากร, 2552: 85-90) เพลงหน้าพาทย์ที่ใช้ในการแสดงโขน เช่น เพลงกราวใน ใช้เมื่อตรวจพลฝ่ายยักษ์ เพลงกราวนอก ใช้เมื่อตรวจพลฝ่ายพลับพลา เพลงแผละ ใช้ประกอบการไปมาของสัตว์จำพวกปีกที่เหินอยู่กลางเวหา เช่น พระยาครุฑ เพลงคูกพาทย์ เป็นเพลงที่แสดงถึงอิทธิฤทธิ์ เพลงโอด เป็นเพลงบรรเลงประกอบการรำร้องให้คร่ำครวญ (สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2534: 124-126)

2. รำบท หรือรำใช้บท เป็นการรำตามบทพากย์เจรจาและบทร้อง กล่าวคือ ประดิษฐ์ท่ารำไปตามถ้อยคำที่ปรากฏในบทนั้น เพื่อแสดงออกถึงกิริยาอาการให้สอดคล้องกับถ้อยคำในบท ยกตัวอย่างเช่นรัก แบบมือทั้งสองแล้ววางไว้ที่อก โดยข้อมือทั้งสองไขว้กันโกรธ ใช้ฝ่ามือข้างใดข้างหนึ่งสีไปมาที่ก้านคอ ได้หู แล้วชี้นิ้วพาดไปข้างหน้า พร้อมกับกระทืบเท้าลงพื้นร้องให้ ยกมือขวาโดยนิ้วทั้งสี่ชิดกัน กางนิ้วหัวแม่มือออก แล้วใช้ช่วงระหว่างนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้แตะไว้ที่หน้าผาก ตีใจใช้มือซ้ายจับนิ้วยกขึ้นมาใกล้ริมฝีปากบน (กรมศิลปากร, 2552: 86)

นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารด้วย ภาษาโขน ที่หมายถึง ศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะท่ารำที่ใช้ในการฝึกหัด เพื่อใช้ในการแสดงโขนผู้รวบรวมและให้คำอธิบายเป็นคนแรก คือ ครูอาคม สหายคม ศิลปินผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ (อรรชรณ ขมวัฒนา และคณะ, 2550: 1) เป็นศัพท์ที่ใช้กับตัวพระ ตัวยักษ์และตัวลิง เช่น ชั่นลอย ลอยพระมี 3 ลอย (ยักษ์ไม่มีเพราะเป็นผู้รับลอย) ลอยลิงมี 3 ลอย “พลาด” เป็นการแสดงการรบระหว่างตัวพระกับตัวยักษ์ มักจะ “พลาด” ในท่าพาลา (อรรชรณ ขมวัฒนา และคณะ, 2550: 64-85)

2.1.3.3 ดนตรีประกอบการแสดง

วงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงโขน ได้แก่ วงปี่พาทย์ไม่แข็ง บางสมัยก็จัดเป็นวงเครื่องห้า (ระนาดเอก ปี่ใน ซ้องวงใหญ่ กลองทัด ตะโพน และฉิ่ง) วงปี่พาทย์เครื่องคู่ (ปี่ในปี่นอก ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ซ้องวงใหญ่ ซ้องวงเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ กรับ โหม่ง) หรือวงปี่พาทย์เครื่องใหญ่ (ปี่ใน ปี่นอก ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ระนาดเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ซ้องวงใหญ่ ซ้องวงเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ กรับ โหม่ง) ตามแต่ฐานะของผู้เป็นเจ้าของงาน

วงปี่พาทย์ที่บรรเลงประกอบการแสดงในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีเพียงวงปี่พาทย์เครื่องห้า มีเครื่องบรรเลงคือ ปี่กลาง ซ้องวงใหญ่ ตะโพน กลองทัด (แต่เดิมใช้เพียง 1 ลูก ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 1 จึงเพิ่มเป็น 2 ลูก) และฉิ่ง โดยจะมี 2 วงเป็นอย่างน้อย ตั้งใกล้ฝ่ายมนุษย์วงหนึ่ง และใกล้ฝ่ายยักษ์อีกวงหนึ่ง เพื่อที่เวลาบรรเลงจะได้ยินทั่วกันทั้ง 2 ฝ่าย เพลงที่ใช้บรรเลงนั้น มีแต่เพลงหน้าพาทย์ (เพลงประกอบการกิริยาอาการ) เท่านั้น เป็นการบรรเลงประกอบการโขนการแปลง ซึ่งการบรรเลงประกอบแสดงโขนโขนนั่งราว วงปี่พาทย์จะเหมือนกันกับโขนกลางแปลงแต่วงปี่พาทย์ จะตั้งบนร้านที่

ยกสูงขึ้น โดยวงหนึ่งจะตั้งหัวโรงอีกวงหนึ่งตั้งไว้ท้ายโรงหรือจะตั้งทางซ้าย และขวาของโรง แต่เดิมใช้ปี่พาทย์เครื่องห้า เพิ่งมาเพิ่มระนาดทุ้มกับฆ้องวงเล็กเป็นวงเครื่องคู่ในสมัยหลังนี้เอง ปี่พาทย์ทั้งสองวงนี้จะบรรเลงเป็นระเบียบมากขึ้นกว่าโขนกลางแปลง ส่วนเพลงที่ใช้บรรเลงนั้นมีแต่เพลงหน้าพาทย์เช่นเดียวกับโขนกลางแปลง

ต่อมา การแสดงโขนโรงในการบรรเลงปี่พาทย์จึงต้องบรรเลงอย่างละครในโขนประเภทนี้ ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายมาจนถึงสมัยรัชกาลที่ 3 คงเป็นวงเครื่องห้าจึงมีการเพิ่มเติมเป็นวงเครื่องคู่ และสมัยรัชกาลที่ 4 วงปี่พาทย์ก็พัฒนาขึ้นเป็นวงเครื่องใหญ่ คือ มีปี่ใน ปี่นอก ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ระนาดเอกเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ฆ้องวงใหญ่ ฆ้องวงเล็ก ตะโพน กลองทัด ฉิ่ง ฉาบ และโหม่ง เวลาร้องหรือปี่พาทย์รับจะใช้กรับอย่างละครในตีเป็นจังหวะเวลาบรรเลงรับเพลงที่ต้นเสียง และลูกคู่ร้อง ก็ผลัดกันรับคนละคำขึ้นอยู่กับเพลงนั้นมีกี่ท่อน วงหนึ่งจะต้องรับไปทุกท่อนจนจบเพลงจึงจะเปลี่ยนวง เพื่อผลัดกันบรรเลงต่อไป ในส่วนของการแสดงโขนหน้าจอ การบรรเลงของวงปี่พาทย์ยังคงเหมือนโขนโรงใน แต่ลดวงปี่พาทย์เหลือเพียงวงเดียว โดยตั้งหันหน้าเข้าหาโรงเช่นเดียวกับการแสดงหนังใหญ่ ภายหลังได้มีการเปลี่ยนแปลงให้วงปี่พาทย์มาตั้งอยู่ข้างต้นเสียงและลูกคู่ด้านหลังจอเพื่อมิให้บังสายตาคนดูโขนหน้าจอจะมีการร้องรับตามแบบการแสดงหนังใหญ่ ส่วนการแสดงโขนฉาก การบรรเลงของวงปี่พาทย์เป็นเช่นเดียวกับโขนโรงในเพียงแต่เปลี่ยนสถานที่แสดงเท่านั้น และมีการร้องรับแบบละครใน

2.1.3.4 นักแสดง

ในการคัดเลือกผู้แสดงและฝึกหัดโขน แต่เดิมจะใช้นักเรียนชายทั้งหมดตามแบบประเพณีโบราณ อาจารย์ผู้ทำการฝึกหัดจะทำการคัดเลือกผู้แสดงที่จะหัดเป็นตัวละครต่าง ๆ เช่น พระราม นางสีดา หนุมาน ทศกัณฐ์ เป็นต้น ปัจจุบันมีการแสดงโขนที่ใช้ผู้แสดงทั้งชายล้วนแสดงหญิงล้วนแสดง หรือใช้ทั้งชายและหญิงร่วมแสดงด้วยกัน ตามปกติในการแสดงโขน จะประกอบด้วยตัวละครที่มีลักษณะแตกต่างกัน 4 จำพวก ได้แก่

1. ตัวพระ การคัดเลือกตัวพระสำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะใบหน้ารูปไข่ สวยงาม คมคายเด่นสะดุดตา ท่าทางสะอึดสะองและผึ่งผาย ลำคอระหงไหลลาดตรง ช่วงอกใหญ่ ขนาดลำตัวเรียว เอวเล็กกิวคอดตามลักษณะชายงามในวรรณคดีไทย สำหรับการแสดงโขนที่มีตัวละครเอกที่เป็นตัวพระ 2 ตัวหรือมากกว่านั้น และมีบทบาทในการแสดงสำคัญเท่า ๆ กัน แบ่งเป็นพระใหญ่หรือพระน้อย ซึ่งพระใหญ่ในการแสดงโขนหมายถึงพระเอก มีบุคลิกลักษณะเหนือกว่าพระน้อย ในการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ พระรามเป็นพระใหญ่ และพระลักษมณ์ เป็นพระน้อย หรือตอนพระรามครองเมือง พระรามเป็นพระใหญ่ พระลักษมณ์ พระพรตและพระสัตรุตเป็นพระน้อย เป็นต้น

2. ตัวนาง การคัดเลือกตัวนางสำหรับการแสดงในการแสดงโขน แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ ตัวนางที่เป็นนางกษัตริย์และนางตลาด ซึ่งนางกษัตริย์จะคัดเลือกจากผู้ที่รูปร่างลักษณะคล้ายกับตัวพระ สวมมงกุฎห้อยดอกไม้เพชรด้านซ้าย กิริยามารยาทเรียบร้อย สุภาพ นุ่มนวลอ่อนหวาน ตามลักษณะหญิงงามในวรรณคดีเช่นกัน ยามแสดงอาการโศกเศร้าหรือยิ้มแย้มดีใจ ก็จะมีกรีดกรายนิ้วมือ แต่เพียงพองาม ส่วนนางตลาดนั้นจะคัดเลือกจากผู้ที่ทำทางกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไว มีจริตสามารถแสดงกิริยาทำทางต่าง ๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ตัวละครที่เป็นตัวนางนั้นมีเป็นจำนวนมาก เช่น เป็นมนุษย์ได้แก่ นางสีดานางมณฑา นางไทยเกษิ นางเกาสุริยา เป็นเทพหรือนางอัสรได้แก่ พระอุมา พระลักษมี เป็นกึ่งมนุษย์กึ่งสัตว์ ได้แก่ นางสุพรรณมัจฉา นางกาลอัคคีนาคราช นางองนคีนาคี และเป็นยักษ์ ซึ่งในที่นี้หมายถึงยักษ์ที่มีลักษณะรูปร่างเหมือนกับตัวนางทั่วไป ไม่ได้มีรูปร่างและใบหน้าเหมือนกับยักษ์ ได้แก่ นางเบญจกาย นางตรีชฎา นางสุวรรณกันยุมมา และยักษ์ที่มีลักษณะใบหน้าเหมือนยักษ์แต่สวมหัวโขนได้แก่ นางสำมะนักรา อากาศตะไล ฯลฯ ซึ่งตัวละครเหล่านี้สามารถบ่งบอกชาติกำเนิดของตนเองได้จากสัญลักษณ์ของการแต่งกายและเครื่องประดับ

3. ตัวยักษ์ การคัดเลือกตัวยักษ์สำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายกับตัวพระ รูปร่างสูงใหญ่วงเหลี่ยมของผู้แสดงเป็นตัวยักษ์ ตลอดจนถึงการทรงตัวต้องดูแข็งแรง กิริยาทำทางการเอียงอย่างแลดูสง่างาม โดยเฉพาะผู้แสดงเป็นทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องรามเกียรติ์ จะฝึกหัดเป็นพิเศษเพราะถือกันว่าหัดยากกว่าตัวอื่น ๆ ต้องมีความแข็งแรงของช่วงขาเป็นอย่างมาก เนื่องจากในการแสดงจะต้องย่อเหลี่ยมรับการขึ้นลอยของตัวพระและตัวลิงทศกัณฐ์ เป็นตัวละครที่มีท่าทางลีลามากมาย เช่น ยามโกรธเกรี้ยวจะกระเท็บเท้าตึงตังเสียงดัง โครมคราม หันหน้าหันหลังแสดงอารมณ์ด้วยกิริยาทำทาง ยามสบายใจหรือดีใจ ก็จะมีนั่งกระดิกแขน กระดิกขา เป็นต้น ยามแสดงความรักด้วยลีลาทำทางกรุ่มกริมหรือเขินอาย ก็จะมีแสดงกิริยาในแบบฉบับของยักษ์ เช่น ตอนทศกัณฐ์สำคัญผิดคิดว่านางเบญจกาย ซึ่งแปลงเป็นนางสีดามาเข้าเฝ้าในท้องพระโรง จึงออกไปเกี่ยวพาราสีนางสีดาแปลง จนกลายเป็นที่ขบขันของเหล่านางกำนัล กิริยาทำทางของทศกัณฐ์ยามช่วยเขิน จะแสดงลีลาด้วยการส่ายไหล่ ปิดภูเขาเครื่องทรงและชายไหวชายแครง มีท่าทางเก้อเขินอย่างเห็นได้ชัด ประคบฝ่ามือบริเวณอก ฎไปมาแล้วปิดใบหน้า กิริยาทำทางของทศกัณฐ์ในตอนนี้จะใช้ทุกส่วนของร่างกายตั้งแต่ศีรษะ ลำคอ ฝ่ามือ ฝ่าเท้า ไหล่ และลำตัว ซึ่งเป็นการแสดงท่าทางที่ขัดกับบุคลิกที่สง่าของทศกัณฐ์เป็นอย่างมาก

4. ตัวลิง การคัดเลือกตัวลิงสำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะท่าทางไม่สูงมากนัก กิริยาทำทางคล่องแคล่วว่องไวตามแบบฉบับของลิง มีการดัดโครงสร้างของร่างกายให้อ่อน ซึ่งลีลาทำทางของตัวลิงนั้นจะไม่อยู่นิ่งกับที่ ตีลังกาลูกกลิ้งลูกตามธรรมชาติของลิง สำหรับผู้ที่หัดเป็นตัวลิงนั้น ตามธรรมเนียมโบราณมักเป็นผู้ชาย ในอดีตจะมีการฝึกเฉพาะเด็กผู้ชาย

ปัจจุบันวิทยาลัยนาฏศิลป์ได้เริ่มให้มีการคัดเลือกเด็กผู้หญิงเข้ารับการฝึกเป็นตัวละคร เรียกว่า “โขนผู้หญิง” (ประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว, สัมภาษณ์, 2563)

ในการฝึกทำพื้นฐานในการหัดเป็นตัวละคร”(วิโรจน์ อยู่สวัสดิ์, สัมภาษณ์, 2563) ผู้แสดงจะต้องฝึกความแข็งแรงและความอดทนของร่างกายเป็นอย่างมาก โดยเริ่มหัดเทคนิค กระบวนท่าพื้นฐานธรรมดา การฝึกฝน “แม่ท่าครั้งแรก และครั้งหลัง” และกระบวนเพลงหน้าพาทย์ ต่าง ๆ และเริ่มพัฒนาในการฝึกเทคนิคกระบวนท่าเฉพาะ ปัจจุบันในการแสดงโขนผู้แสดงเป็นตัวละคร เช่น หนุมาน องคต ชมพูพาน จะมีการแต่งเติมเทคนิคลีลาเฉพาะตัวของลิงเพิ่มเติมเข้าไปด้วยเพื่อเป็นการแสดงออกถึงลักษณะท่าทางเฉพาะของลิงซึ่งตัวโขนแต่ละจำพวกนี้ ผู้ฝึกหัดจะต้องมีลักษณะ รูปร่างเฉพาะเหมาะสมกับตัวละคร มีการใช้สีระร่างกาย และท่วงท่ากิริยาเยื้องย่างในการรำรำ การแสดงท่าทางประกอบการพากย์ การแต่งกายและเครื่องประดับที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ เมื่อทำการแสดงโขน จะมีตัวแสดงตลกโขน เพิ่มขึ้นมา โดยตัวแสดงตลกโขน คำว่า “ตลก” หรือ “จำอวด” คือผู้ทำหน้าที่สร้างความขบขันให้เกิดแก่คนดู คนฟังในการแสดง แต่ศิลปะของตลกโขนละครไม่เล่น “ลอยดอก” (คำว่า “ลอยดอก” คือเล่นไปตามอารมณ์) ซึ่งต่างจากการเล่นจำอวด ที่เล่นไปตามอารมณ์ ไม่ต้องอาศัยหลักอะไร เล่นขบขันออกไปตามอัตโนมัติ พอละครจะจืดจางกลับมาเล่นใหม่ แต่ตลกโขนเล่นแบบนี้ไม่ได้ เพราะต้องอาศัยเรื่องราวของละคร และต้องรู้เรื่องโขนละครเป็นอย่างดี หากเล่นผิดหรือไม่เข้าแบบ เรื่องราวก็จะเสียหาย โดยเฉพาะตลกโขนเป็นการเล่นแทรกกันในระหว่างตัวเอกของเรื่อง เพื่อให้ตัวเอกได้พักเหนื่อย หรือสร้างความขบขัน ในท้องเรื่องเป็นตอน ๆ ไป ไม่ใช่เล่นกับโขนตัวสำคัญ และการแสดงมีแบบแผนวางไว้ให้เล่น และตลกต้องมีปฏิภาณเฉียบแหลม มีความรู้กว้างขวางหรือมีความรู้รอบตัว มีวาทศิลป์ แดกฉาน เพราะนอกจากแสดงเป็นตลกแล้ว ยังต้องมีหน้าที่อื่น ๆ อีกหลายอย่าง ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของตอนที่แสดง เช่น เป็นคนกั้นกลด เป็นคนถือศรแฝง ยกเตียงเดินสาส์น เป็นต้น การแต่งกายของตลกโขนหลวง ก็จะนุ่งผ้าเกี้ยว สวมเสื้อกระบอกคาดรัดประคด สวมหมวกหูกกระต่าย ตลกโขนทั่วไป นุ่งผ้าพื้น โดยมากสวมเสื้อชั้นในบ้าง ต้องมีผ้าขาวม้ายี่เป็ดคาดพุง ขาดไม่ได้เลยก็คือ ผ้าขาวม้า เพราะใช้เป็นเครื่องประกอบได้หลายอย่าง เช่น เป็นปีกนก เป็นหัวสัตว์ต่าง ๆ นอกจากนั้นยังใช้เป็นนาถเป็นงู เป็นบังเหียนม้า สารพัดประโยชน์ (สถาบันไทยคดีศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2534: 113-119)

2.1.3.5 การแต่งกาย

เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงโขน อาจแยกได้ 3 ประเภท คือ 1) เครื่องนุ่งห่มหรือภูษาภรณ์ เช่น ผ้านุ่ง ผ้าซิ่น กางเกง เสื้อ สนับเพลา 2) เครื่องสวมศีรษะ หรือศิราภรณ์ เช่น หัวโขน ชฎา มงกุฎกษัตริย์ รัตเกล้า หมวก และ 3) เครื่องประดับตกแต่งร่างกาย หรือถนิมพิมพาภรณ์ เช่น สร้อย แหวน ต่างหูจี้ นาง กำไล โดยมีแบบแผนเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้ง 4 ประเภท (นงคันทุช ไพโรพิบูลยกิจ, 2541: 68-77) ดังนี้

1. **ตัวพระ** นุ่งผ้ายกจีบโจงไว้หางหงส์ทับสนับเพลา ด้านหน้ามีชายไหวชายแครง ห้อยอยู่ สวมเสื้อแขนยาวปักดินและเลื่อม มีอินทรธนูที่ใหญ่ ศีรษะสวมชฎา ตามตัวมีเครื่องประดับต่าง ๆ เช่น กรองคอ ทับทรวง ตาบทิศ ปั้นเหนง ทองกร กำไลเท้า

2. **ตัวนาง** สวมเสื้อแขนสั้นเป็นชั้นในแล้วห่มสไบทับข้างไปด้านหลังยาวลงไปถึงน่องหรือยาวกว่านั้น ส่วนล่างนุ่งผ้ายกจีบหน้า ศีรษะสวมมงกุฎหรือรัตเกล้าหรือกระบังหน้า แล้วแต่ฐานะของตัวละคร ตามตัวสวมเครื่องประดับต่าง ๆ เช่น กรองคอ สังวาล พาหุรัด เป็นต้น

3. **ตัวยักษ์** เครื่องแต่งตัวส่วนใหญ่คล้ายคลึงกับตัวพระ ต่างกันที่การนุ่งผ้า คือ ไม่มีหางหงส์ แต่มีผ้าปิดกันห้อยลงมาจากเอว สวมหัวโขนตามสีและยอดลักษณะต่าง ๆ กัน ตามที่กำหนดไว้ในพงศาวดารเรื่องรามเกียรติ์

4. **ตัวลิง** เครื่องแต่งตัวส่วนใหญ่คล้ายคลึงกับตัวยักษ์ ต่างกัน คือมีหางเพิ่มขึ้น ห้อยอยู่ใต้ผ้าปิดกันอีกทีหนึ่ง สวมเสื้อตามสีประจำตัวในพงศาวดารเรื่องรามเกียรติ์ ไม่มีอินทรธนูตัวเสื้อปักลายขดเป็นวง สมมติว่าเป็นขนตามตัวลิง สวมหัวโขน ซึ่งมีสีและยอดต่าง ๆ กัน ทำนองเดียวกับยักษ์ ส่วนตัวละครเบ็ดเตล็ดนั้น ก็แต่งตัวไปตามลักษณะของตน เช่น ฤๅษี กวางทอง ม้าอุปการช้างเอราวัณ เป็นต้น

2.1.3.6 การเขียนและแต่งหน้าโขน

แต่เดิมในสมัยโบราณ ตัวพระ ตัวนาง เทพเจ้า และเทวดานางฟ้า ต่างสวมหัวโขนในการแสดง ต่อมาภายหลังมีการเปลี่ยนแปลงไม่ต้องสวมหัวโขน เปลี่ยนมาใช้ใบหน้าจริงเช่นเดียวกับการแสดงละครใน โดยใช้การเขียนหน้าและการแต่งหน้าแทนการสวมหัวโขน (พหลยุทธ กนิษฐบุตร และอนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์, 2564) กล่าวถึง การแต่งหน้าโขน ไว้ดังนี้

สมัยอยุธยา-สมัยรัตนโกสินทร์ ในรัชกาลที่ 4 การแต่งหน้าในยุคนี้ ใบหน้ามีลักษณะขาวเหมือนตุ๊กตา เหมือนสวมหน้ากากสีขาว ใบหน้านั้นก็แสดง มีความขาวนิง ๆ ลอยออกมา ได้ความรู้สึกของความเป็นตัวละคร แนวสัญลักษณ์ไม่สมจริงตามสีผิวธรรมชาติ แตกต่างจากรูปลักษณะสามัญชนทั่วไป

สมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 5 – ปัจจุบัน) ลักษณะการแต่งหน้าที่ปรากฏให้เห็นคือ ใบหน้ายังขาวอยู่ แต่ลดความขาวลักษณะหน้ากากลง มีความเปลี่ยนแปลงเรื่องคิ้วและสีแก้ม คือ เริ่มเขียนคิ้วโค้ง มีหัวคิ้วเล็ก กลางคิ้วหนา หางคิ้วเรียวลง แล้ว ตวัดหางขึ้น ส่วนสีแก้มแดงเรื่อ นิยมเขียนขอบตาเป็นแนวตรง สีปากแดงเข้มด้านใน (มนตรี วัตละเอียด, 2550)

ช่วงรัชกาลที่ 5 - รัชกาลที่ 6 การแต่งหน้าโขน รูปแบบ คือ หน้าขาวผ่อง ลักษณะเป็นใบหน้าสีขาว แต่ลดความขาวลง ลักษณะ หน้ากากมีความเปลี่ยนแปลงเรื่องคิ้วและสีแก้ม คือ เริ่มเขียนคิ้วโค้ง มีหัวคิ้วเล็ก กลางคิ้วหนา หางคิ้วเรียวลง แล้วตวัดหางขึ้น ส่วนสีแก้มแดง เรื่อ นิยมเขียนขอบตาเป็นแนวตรง สีปากแดงเข้มด้านใน

ช่วงรัชกาลที่ 7 การแต่งหน้าโขน รูปแบบ คือ หน้าขาวนวล มีลักษณะขาวนวล เรียบ สีแก้มแดงระเรื่อ คิ้วโค้งและหนา หัวคิ้วเล็ก เส้นคิ้วใหญ่ เขียนเส้นรอบขอบตา เขียนเส้นตาล่าง เป็นเส้นตรง ทาปากสีแดงวาดตามรูปปาก ให้ดูปากอím เขียนมุมปากให้ยกขึ้น

ช่วงรัชกาลที่ 8-9 การแต่งหน้าโขน รูปแบบดวงตาหวานซึ่ง มีลักษณะหน้านวล คิ้วโก่ง แต่ลดการสลับของหางคิ้ว เขียนเส้นขอบตาดกหงขึ้น ทาแก้มแดงระเรื่อ ทาปากเป็นรูป กระจับสีแดง ใช้ขนตาปลอม

ช่วงรัชกาลที่ 9-ปัจจุบัน มีรูปแบบการแต่งหน้าที่หลากหลายมากขึ้น ดังนี้ การแต่งหน้าโขน รูปแบบงามตามสมัยนิยม มีลักษณะงามแบบรำไทย ชมพู-ฟ้า ในยุคนี้การแต่งหน้า โขนเป็นไปตามความนิยมของนิยมของแต่ละบุคคล ไม่มีลักษณะเป็นเอกภาพ หรือไม่มีแนวทางหนึ่ง ทางใด โดยชัดเจน แต่มีลักษณะร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งคือ แต่งให้มีดวงตาหวานซึ่ง นักแสดงคำนึงถึง การแต่งหน้าเพื่อ ความงามมากขึ้น การแต่งหน้ารำไทยในรูปแบบชมพู-ฟ้า ที่แพร่หลายมากกว่า 20 ปี ได้สิ้นสุดลงในปี พ.ศ. 2544 เมื่อโรงเรียนสอนศิลปะการแต่งหน้า MTI ในยุคครูใหญ่คนใหม่ ลูกศิษย์ของคณาจารย์รุ่นบุกเบิก ได้เติมเต็มความฝัน ที่จะพัฒนารูปแบบการแต่งหน้ารำไทยให้สำเร็จ ด้วยการศึกษารูปแบบการแต่งหน้าละคร รำของกรมศิลปากรอย่างถี่ถ้วนอีกครั้ง โดยได้นำโครงสร้างใหม่ คือ น้ำตาล ดำ และทอง เข้ามาทดแทนสีชมพู-ฟ้า ที่เป็นสมัยนิยมเกินไป เพื่อเชิดชูความงามสง่าของ ละครรำ ทำให้เกิดการแต่งหน้ารำไทยยุคใหม่ใน รูปแบบโครงสร้างน้ำตาล ดำ ทอง และแพร่หลาย เป็นแบบแผนในการแต่งหน้ารำไทยสืบต่อมา

2.1.3.7 โอกาสในการแสดงโขน

แต่เดิมโขนถือว่าเป็นเครื่องราชูปโภคของพระมหากษัตริย์ ทรงโปรดเกล้าฯ ให้เหล่ามหาดเล็กหลวงฝึกหัดไว้ เพื่อให้แสดงโขนในงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษกและงานหลวงอื่น ๆ เป็นการละเล่นที่ต้องห้ามมิให้เอกชนมีไว้ ต่อมาปรากฏว่าการฝึกหัดโขนทำให้ผู้ที่ได้รับการฝึก เกิดความคล่องแคล่วว่องไวซึ่งเป็นประโยชน์ในการต่อสู้ข้าศึก จึงพระราชทานให้เจ้านายขุนนางผู้ใหญ่ ตลอดจนผู้ว่าราชการหัวเมืองหัดโขนไว้ ดังนั้นเจ้านายและข้าราชการผู้ใหญ่ ใครมีบ่าวไพร่มาก จึงมักหัดโขนขึ้นสำหรับประดับเกียรติยศตามประเพณีนิยมให้มีการเล่นโขนในโอกาสอันเป็นมงคล แต่การนำโขนมาเล่นในงานพระเมรุหรือในงานศพนั้นมิได้หมายความว่า เป็นอวมงคล แต่เป็นการเล่น เพื่อบูชาศพ หรือฉลองอัฐิ อาจกล่าวได้ว่า ทุกโอกาสที่มีงานมหรหรรรมใหญ่ ๆ และถือเป็นงานสำคัญ ต้องมีโขนเล่นด้วย จนถือเป็นธรรมเนียมกันมาว่าถ้างานไหนไม่มีโขน งานนั้นก็ไม่ใช่ใหญ่จริง และการเล่นโขน น่าจะให้เล่นเป็นประจำ เพื่อเป็นการทำนุบำรุงศิลปะการแสดงการแสดงโขนในปัจจุบัน ประชาชน โดยทั่วไป สามารถนำโขนไปจัดแสดงในงานของตนได้ เช่น งานศพ งานวันเกิด งานบวช งานฉลองบริษัท ห้างร้าน งานเลี้ยงต้อนรับชาวต่างชาติ ฯลฯ แต่มักนิยมจัดแสดงในงานศพเป็นส่วนใหญ่ หรือเรียกการแสดงโขนนี้ว่า “โขนหน้าไฟ” นิยมจัดแสดงตอนสั้น ๆ รวดเร็วและกระชับ รูปแบบ

ในการแสดงแบบโขนฉาก คือ ตั้งเตียงตรงกลาง ตัวโขนหัวแฉวงนั่งใกล้เตียง แล้วขยายปลายแฉวงบานออกเป็นรูปตัววีผู้แสดงออกด้านขวา เข้าด้านซ้าย เป็นต้น สถานที่แสดงจะอยู่บริเวณด้านหน้าเมรุ การแสดงโขนหน้าไฟมักจัดแสดงอยู่หลายตอน อาทิเช่น ตอนลักสีดา (ตามกวาง) ตอนนางลอย ตอนนารายณ์ปราบทุก (นิ้วเพชร) ตอนศึกพรหมาสตร์ เป็นต้น ประชาชนโดยทั่วไปนิยมให้แสดงโขนในงานศพ เนื่องด้วยงบประมาณที่ไม่แพงมากนัก (ธนิศ อยุธยา, 2493: 40-45)

2.1.3.8 อาวุธและอุปกรณ์ที่ใช้การแสดง

1. **อาวุธที่ใช้ในการแสดงโขน** ไทพुरुย เข้มแข็ง (สัมภาษณ์, 2563) สำหรับการใช้อาวุธในการแสดงโขน มีเพื่อการต่อสู้ การป้องกันตัว และเป็นเครื่องมือที่สามารถบอกสถานะภาพและตัวตนของตัวละครนั้น ๆ เช่น ตัวละครพระที่ถือตรีศูร คือ พระอิศวร ตัวละครที่ถือตรีจักร คทา และสังข์ คือ พระนารายณ์ เป็นต้นอีกทั้งยังเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดความงามที่เป็นลายเส้นของท่ารำ อาวุธที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์นั้นมีมากมายและหลากหลายรูปแบบสามารถแบ่งตามวิธีการจับอาวุธออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.1 **อาวุธสั้น** หมายถึง อาวุธที่มีขนาดความยาวไม่เกิน 115 เซนติเมตร ได้แก่ ตรี คทา ผีง และพระขรรค์

1.2 **อาวุธยาว** หมายถึง อาวุธที่มีขนาดความยาวตั้งแต่ 115 เซนติเมตรขึ้นไป ได้แก่ คันศรและหอก

1.3 **อาวุธพิเศษ** หมายถึง อาวุธที่มีลักษณะพิเศษเป็นอาวุธเฉพาะซึ่งมีความแตกต่างจากอาวุธสั้นและอาวุธยาว ได้แก่ จักร วชิระ แฉงทิพย์, สังข์ และลูกศร

2. **อุปกรณ์ประกอบฉาก** เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้แสดง อาจใช้นั่ง นอน หรือเป็นพาหนะ อาจเป็นอุปกรณ์ที่ติดอยู่กับที่ หรืออุปกรณ์ที่ผู้แสดงสามารถพาเคลื่อนที่ไปได้ อุปกรณ์ ที่อยู่กับที่ประกอบด้วยเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เตียง ตั่ง เครื่องประดับฉาก อุปกรณ์ที่เคลื่อนที่ได้ เช่น ราชรถ การประดิษฐ์และก่อสร้างอุปกรณ์ประเภทนี้แม้จะจำลองมาจากของจริง แต่ก็มีการใช้ศิลปะในการออกแบบและตกแต่งให้สวยงาม สอดคล้องกับบรรยากาศของการแสดง มีความแข็งแรง ปลอดภัย สำหรับผู้แสดง

2.1.3.9 ความเชื่อ ธรรมเนียมและเคล็ดกลางที่ถือกันในการแสดงโขน

บางอย่างก็มีให้เห็นกันอยู่ บางอย่างก็เสื่อมสูญไปตามภวการณ์ เนื่องด้วยการเคารพบูชาต่อพระรัตนตรัยอันเป็นหลักสำคัญของพระพุทธศาสนา และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า “ครู” เป็นสำคัญ ศิลปินโขนนิยมนับถือสืบทอดกันมาว่า วิชานาฏศิลป์นี้ได้รับประสิทธิ์ประสาทวิชามาจากพระผู้เป็นเจ้าของบรมครู ลงมาจนถึงพระฤๅษีผู้ทรงญาณ และบรรดาครูอาจารย์ผู้ทรงวิทยาคุณ โดยลำดับซึ่งธรรมเนียมที่เห็นปฏิบัติกันมากก่อนที่จะเริ่มหัด หรือจะฝึกเพื่อหาความชำนาญ หรือจะแสดงก็ตาม จะต้องเคารพกราบไหว้ซึ่งสังเกตเห็นได้ในขณะที่ศิลปินแสดงการเคารพบูชา

เมื่อประนมมือเหนือหน้าผากขึ้นแล้ว จะข้อมือทั้งสองขึ้นเหนือศีรษะ แล้วประลูบลงทั่วศีรษะหรือ
 แม้แต่ขณะที่ได้ยินดนตรีบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ที่ถือกันว่าเป็นเพลงครุ ก็ต้องแสดงความเคารพ
 เมื่อจะหัดหรือต่อท่ารำ อันเป็นท่าครุ หรือแม้กระทั่งเพลงช้าเพลงเร็ว ก็ต้องเคารพก่อนเสมอ เมื่อเสร็จแล้ว
 จึงไหว้กราบสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แล้วเข้าไป กราบครุอย่างใกล้ชิด บางทีกราบบนตักครุ ครุก็ต้องอวยชัย
 ให้พรลูบหน้าลูบหลังลูบหัวด้วยความกรุณาปราณี ในพิธีครอบครุถือได้ว่า เป็นพิธีประสาทปริญญา
 อย่างแผนปัจจุบันของผู้ที่สำเร็จการศึกษาวิชาโขนละคร หมายความว่า ครุยก่องยอมรับศิษย์ว่า
 เป็นผู้ที่มีความรู้พอใช้การได้สมภาคภูมิ โดยการครอบหน้าฤๅษี หน้าพระพิราพ เทริดชาติตรี เป็นสามัญ
 ทั่วไป นอกจากนั้น พวกที่หัดพระก็ครอบขมา พวกที่หัดนางก็ครอบมงกุฎกษัตริย์ พวกที่หัดยักษ์ครอบ
 หน้ายักษ์ พวกที่หัดลิงครอบหน้าลิง ตลกหรือจำอาวตครอบหน้าฤๅษีอีกต่างหาก ตามประเภทที่ฝึกหัด
 และครุสวมเชือกควั่นเป็นมงคลสวมหัวให้ แล้วประพรมน้ำพระพุทธรูปเจิมให้ดอกไม้จัดมีใบสนฝอย
 ห่อด้วยใบเงิน ทองนาก ถ้าผู้ที่มีภูมิความรู้สูงพอจะเป็นครุอาจารย์ได้ ก็จะครอบท่าครุให้ แล้วครุเจิมมือ
 ด้วยกระแจะลงอักขระประกาศอนุญาตให้กรรมสิทธิ์วิทยาการในการฝึกสอน มอบสร พระขรรค์
 และอาวุธต่าง ๆ ให้กับมือ ถ้าครุจะประสิทธิ์ประสาทวิชาไหว้ครุหรือมอบหน้าที่ให้ครอบศิษย์ต่อไป
 ครุต้องมอบสมุดตำราให้ด้วย เสร็จพิธีศิษย์ต้องสรงน้ำ เทวรูป แล้วรำถวายมือตามวิชาที่ฝึกหัด
 ถือเคร่งครัดเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้ไม่ได้ครอบจะออกโรงแสดงมิได้ และถ้ามิได้ครอบหน้าพาทย์ใดถือว่า
 ไม่ยอมออกรำหน้าพาทย์นั้น ถ้าขึ้นทำเป็นการผิดครุ การออกโรงแสดงต้องจัดเครื่องโรงให้ครบ เช่น
 เครื่องแต่งตัว เตียง รถ ม้า อาวุธและกลด เป็นต้น ต้องมีหัวครุไปตั้งประดิษฐานเป็นเครื่องสักการะ
 และมิ่งขวัญ ในกาลและเทศะอย่างนี้ถือว่าไม่ควรเชิญพระพุทธรูปไป เพราะเป็นการไม่สมควร
 เพียงแต่น้อมระลึกด้วยไตรทวารเท่านั้น มีม้าหมู่ตั้งเครื่องบูชาครุ จัดมาลัยสำหรับถวายครุ บางทีก็มี
 เครื่องกระยาบวชเป็นเครื่องสังเวทบางทีก็ไม่มีแล้ว แต่โอกาสและความสำคัญของงาน หน้าครุ
 ที่จำเป็นต้องเชิญไปมีหน้า ฤๅษีกับหน้าพระพิราพ บางรายนิยมมีหน้าเทวดา เช่น พระอิศวร หรือ
 พระวิศวกรรมด้วย แต่ที่ขาดมิได้ก็หน้าฤๅษี เรียกกันว่าหน้าพระครุ หรือ “พ่อครุ” ในเวลายกโรงโขน
 คือ ปลุกโรงมีพิธีเช่นสรงบูชาบอกเจ้าที่เจ้าทางปิดรังควานกันเสนียด เมื่อเลิกการแสดงแล้ว
 ผู้แสดงทุกคนต้องไหว้เคารพครุอีกครั้งแล้วต่างรีบเข้าไปหลังโรงขอขมาลาโทษซึ่งกันและกันตามลำดับ
 อาวุโส เพราะถือว่าได้มีการละเมิดล่วงเกินปลั่งพลาดไปบ้างในขณะแสดงวิธีปฏิบัติ ผู้น้อยไปคุกเข่า
 ตรงเบื้องหน้าผู้ใหญ่ พนมมือแล้วลั่นวาจาขมาโทษเป็นใจความว่า “หากข้าพเจ้าปลั่งพลาด
 ด้วยกายกรรมก็ดี วชิกรรมก็ดี โดยมีได้ตั้งใจ โปรดให้อภัยและอโหสิด้วย” แล้วก็กราบหรือไหว้
 แล้วแต่ควรแก่ฐานะ ฝ่ายผู้ใหญ่ ผู้มีอาวุโส หรือผู้รับ รับไหว้โดยประคองมือ ผู้ขอขมาไว้แล้วตอบรับว่า
 “อโหสิ” และให้พร แล้วต่างข้อมือเสยผมหรือลูบศีรษะตัวเองตามแบบเป็นเสร็จพิธี ประเพณีนี้
 ไม่ควรให้สูญเสีย เป็นการแสดงน้ำใจและเยื่อใยผูกสัมพันธ์ไมตรีมีสัมมาคารวะ อันเป็นวัฒนธรรมสำคัญ
 ของไทยเราส่วนหนึ่งอย่างดีมากโดยเฉพาะในวงงานศิลปป็น และทั้งเป็นการแสดงออกซึ่งการเคารพ

การระดมความคิดสร้างสรรค์แห่งศิลปินตามฐานะผู้ใหญ่และเด็กในการเช่นนี้ตัวตลก หรือจำอาวดเป็นผู้ได้รับชมามากที่สุด เพราะเป็นผู้ใหญ่ด้วย และเป็นผู้ที่ผู้แสดงมักลวงเกินตัวตลกมากด้วย ตลกต่อตลกก็เคารพกันตามฐานะเหมือนกัน

อีกประเภทหนึ่งก็ผู้แสดงเป็นพาหนะ เช่น ครูช ข้าง ม้า มักถูกตัวพระซึ่งเป็นเด็กกว่า หรือเป็นผู้หญิงแม้แต่การขึ้นลอยด้วย ก็ต้องถือว่าเป็นการลวงเกิน ต้องขอขมาตามธรรมเนียมคนพากย์คนเจรจาที่ต้องขอขมาบางทีถึงพวกปีพาทย์ด้วยธรรมเนียมอีกอย่างหนึ่งระหว่างศิลปินด้วยกัน คือมักเรียกกันเป็นเชิงเคารพนับถืออย่างญาติเสมอ เช่น เรียกผู้ใหญ่กว่าสูงกว่าอายุกว่า ว่าคุณพ่อ คุณแม่ คุณลุง คุณป้า คุณอา คุณน้า คุณพี่ ท่านผู้ใหญ่เหล่านั้นก็ถือว่าผู้อ่อนกว่าเสมือนน้องและลูกหลาน เพราะถือว่าเป็นผู้ร่วมอาชีพ เสมือนอยู่ในครัวเรือนเดียวกันและเครือญาติกันทั่วไป จึงต่างเคารพรักใคร่กันอย่างสนิทสนม การช่วยเหลือเจือจุนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีต่อกันมาก ในวงงานศิลปินโขนละคร เช่น การช่วยเหลือทำกิจเสียสละทรัพย์และแรง ในคราวมีงาน มีทุกข์ร้อน คราวเจ็บไข้ได้ป่วยทั้งตัวเอง ตลอดจนวงศ์ญาติ แม้แต่การต่อสู้ศัตรูที่มาเบียดเบียนข่มเหง เคยได้เห็นศิลปินป้องกันพวกพ้องเป็นหมู่คณะด้นกในเรื่องราวใคร่สามัคคีข้อห้ามสำคัญอยู่หลายประการ คือ ห้ามนั่งเล่นบนเตียง หรือบนราวโขน (สำหรับโขนนั่งราว) ในเมื่อยังไม่ถึงบท ห้ามเจาะทะลวงตา หรือแก้ไขหน้าโขนโดยลำพัง ต้องให้ครูจัดทำให้ ห้ามนำอาวุธ เช่น ศร พระขรรค์ กระบองมาเล่นกันนอกเวลาแสดง ห้ามข้ามอาวุธ ห้ามข้ามกรายไกร่งสำหรับตี ห้ามจับรับกระทุ้งเล่น ห้ามเล่นไม้ตะขาบ เมื่อผู้แสดงเกิดเจ็บป่วยในเวลาแสดง เช่น ปวดหัว ปวดท้อง แน่นจุกเสียดโดยกะทันหัน ครูมักสันนิษฐานว่าผิดครู ต้องขอขมาลาโทษโดยจุดธูปเทียนบูชาที่หน้าครู แล้วทำน้ำมนต์ธรณีสารให้คนป่วยกินมักหาย ถ้าผู้แสดงมีความกระดากอาย มีความประหม่า ไม่กล้าต่อการแสดงครูจะทำน้ำมนต์อย่างทีกล่าว แล้วนำปราชดที่หน้าตะโพนจะทางหน้ามัตหรือหน้าลุยกี้ได้ แล้วรอน้ำกลับมาให้ผู้มีอาการดังกล่าวกินมักแก้ได้น้ำมนต์ดังกล่าว บางทีครูใหญ่มักทำพิธีสะเดาะเสนียด โปยกัยอันตรายก่อนการแสดง ประพรมทั่วโรงละคร แล้วสาดขึ้นบนหลังคาหรือสาดข้ามจอโขน ถ้ามีอุปสรรคมาก ๆ บางทีจะใช้ข้าวสารเสกสาดด้วยในการเก็บหรือวางเครื่องโรงทั้งเวลาแสดง และเวลาเก็บในคลังเครื่องโขน นิยมแบ่งเป็นพวกเป็นสัดส่วน เช่น อาวุธ มีกระบองสำหรับเก็บไว้ ในที่ที่สมควร ไม่ทิ้งเรี่ยราด หน้ายักษ์ หน้าลิง ต้องเก็บไว้คนละด้าน ไม่ให้ปะปนกัน มีหน้าฤษีคั่นกลาง ซึ่งเคยมีเรื่องประหลาดที่วังจันทร์เกษม อันเป็นที่ตั้งกรมมหรสพเดิม ในสมัยรัชกาลที่ 6 และเป็นบริเวณกระทรวงศึกษาธิการเวลานี้ ในห้องคลังเครื่องโขนมีตู้ฝากระจกเป็นที่เก็บหน้าโขน และก็เก็บแบ่งป็นเป็นฝักฝายตามแบบอย่าง ครั้งหนึ่งมีคนยกหน้าฤษีซึ่งคั่นไว้ตรงกลางแถวไปไว้ที่อื่น จะด้วยเจตนาหรือหลงลืมไม่ตั้งใจ วันรุ่งขึ้นปรากฏว่าบานกระจกแตกเกือบหมด หน้าโขนตกลงมาฉีกขาด กระจกดกระจ่ายบอบสลาย จอนหูหัก เขี้ยว ยักษ์หลุด แต่โดยมากเป็นหน้าเสนากับสิบแปดมงกุฎ และส่วนมากหน้ายักษ์ชำรุดมากกว่าลิง (กรมศิลปากร, 2552: 49-67)

2.1.4 พัฒนาการของโขน

พัฒนาการของโขนจะได้ 2 ยุค ดังต่อไปนี้

2.1.4.1 ยุคเจริญรุ่งเรือง

ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ได้พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้เจ้านายชั้นสูง ขุนนางชั้นผู้ใหญ่ เสนาอำมาตย์และผู้ว่าราชการเมือง เข้ารับการฝึกหัดโขนเพื่อเป็นการประดับเกียรติยศแก่ตนเองและวงศ์ตระกูล และโปรดให้หัดไว้เฉพาะ แต่เพียงผู้ชายตามประเพณีดั้งเดิม ทำให้ผู้ที่ฝึกหัดโขน มีความคล่องแคล่วว่องไว สามารถใช้อาวุธต่าง ๆ ในการต่อสู้ได้อย่างชำนาญ รวมทั้งโปรดให้มีการแต่งบทละครสำหรับแสดงโขนขึ้นอีกด้วย ทำให้เจ้านายชั้นสูง ขุนนางชั้นผู้ใหญ่จำนวนมากต่างหัดโขนไว้ในขณะของตนเองหลากหลายคณะ เช่น โขนของกรมหมื่นเจษฎาบดินทร์ หรือพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ครั้นเสด็จดำรงพระยศเป็นพระเจ้าลูกยาเธอในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 และโขนของกรมพิทักษ์เทเวศร์ เป็นต้น และมีการประกวดแข่งขันประชันฝีมือ รวมทั้งได้มีการฝึกหัดโขนให้พวกลูกทาส และลูกหม ซึ่งเป็นผู้ที่สังกัดกรมกองต่าง ๆ ตามวิธีควบคุมทาสแบบโบราณอีกด้วย ทำให้โขนในสมัยนั้น ได้รับความนิยมนอย่างแพร่หลาย

ต่อมาในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ครั้นเสด็จดำรงพระยศเป็นสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชสยามมกุฎราชกุมาร ประทับ ณ พระราชวังสราญรมย์ ได้โปรดให้มีการฝึกหัดโขนขึ้นตามแบบโบราณ โดยมีชื่อคณะว่า “โขนสมัครเล่น” โปรดให้ยืมครูผู้ฝึกสอนจากเจ้าพระยาเทเวศร์วิวัฒน์ สำหรับผู้ที่เข้ารับการฝึกหัดโขนนั้น ล้วนเป็นผู้ที่ถวายงานรับใช้ใกล้ชิดพระองค์มาโดยตลอด เช่น ลูกขุนนาง เจ้าชายและมหาดเล็ก เป็นต้น โดยทรงฝึกหัดโขนด้วยความเอาพระทัยใส่เป็นอย่างดี รวมทั้งให้การสนับสนุนในการแสดงโขนมาโดยตลอด เคยนำออกแสดงในงานสำคัญสำคัญหลายครั้งเช่น งานเปิดโรงเรียนนายร้อย (ทหารบก) ชั้นมัธยม เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม ร.ศ. 128 (พ.ศ. 2452) ดังความในสุจิตร์ที่แจกจ่ายในงานความว่า (ธนิต อยู่โพธิ์, 2538)

“โขนโรงนี้ เรียกนามว่า “โขนสมัครเล่น” เพราะผู้เล่นเล่นโดยความสมัครเอง ไม่ใช่ถูกกะเกณฑ์หรือเห็นแก่สินจ้าง มีความประสงค์แต่จะให้ผู้ที่คุณเคยชอบพอกันและที่เป็นคนชั้นเดียวกัน มีความรื่นเริงและเพื่อจะได้ไม่ลืมน้ำ คิลปะวิทยาการเล่นเต้นรำ ไม่จำเป็นจะต้องเป็นของฝรั่ง จึงจะดูดี ของโบราณของไทยเรามีอยู่ ไม่ควรจะให้เสื่อมสูญไปเสีย โขนโรงนี้ได้เคยเล่นแต่ที่พระราชวังสราญรมย์เป็นพื้น แต่ครั้งนี้เห็นว่าผู้ที่เป็นนักเรียนนายร้อย ก็เป็นคนชั้นเดียวกัน และเป็นทีที่หวังอยู่ว่าจะเป็นการกำลังของชาติเราต่อไป พวกโขนจึงมีความเต็มใจมาช่วยงาน เพื่อให้เป็นการครึกครื้น ถ้าแม้ว่าผู้ที่ดูรู้สึกว่าคุณและแลเห็นอยู่ว่า การเล่นของไทยแท้ก็ยังคงเป็นสิ่งที่คุณควรดูอยู่แล้ว ผู้ที่ออกน้ำพักน้ำแรงเล่นให้ดูก็รู้สึกว่าคุณได้รับความพอใจยิ่งกว่าได้สินจ้างอย่างไร ๆ ทั้งสิ้น”

2.1.4.2 ยุคเสื่อมโทรม

หลังจากโขนที่เจริญรุ่งเรืองในสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช และเจริญรุ่งเรืองจนถึงขีดสุดในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ก็เริ่มมีผู้นำเอาโขนไปรับจ้างแสดงในงานต่าง ๆ เช่น งานศพหรืองานที่ไม่มีเกียรติเพียงเพื่อหวังค่าตอบแทน ทำให้โขนเริ่มถูกมองไปในทางที่ไม่ดี กลายเป็นการแสดงที่ไม่สมฐานะของผู้แสดง ไม่คำนึงถึงเกียรติยศของการแสดงศิลปะชั้นสูงที่ได้รับความนิยมยกย่อง เนื่องจากแต่เดิมนั้น โขนเป็นการแสดงที่มีเกียรติและศักดิ์ศรี ใช้สำหรับแสดงในงานพระราชพิธีเท่านั้น ทำให้ความนิยมในโขนเริ่มเสื่อมลงอย่างรวดเร็ว ประกอบกับพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ได้พระราชทานพระบรมราชานุญาตให้เจ้านายชั้นสูง ข้าราชการเสนาอำมาตย์มีละครหญิง ที่แต่เดิมมีเฉพาะพระมหากษัตริย์ได้ตั้งพระราชปรารภว่า “มีละครด้วยกันหลายรายดี บ้านเมืองจะได้ครึกครื้นจะได้เป็นเกียรติยศแก่แผ่นดิน” ทำให้ส่งผลกระทบต่อวงการแสดงโขนในพระราชสำนักของเจ้านายชั้นสูงและขุนนางชั้นผู้ใหญ่ การแหวกมานประเพณีของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่พระราชทานอนุญาตให้มีละครหญิงได้นั้น ทำให้เจ้านายชั้นสูง เสนาอำมาตย์ ขุนนางต่าง ๆ พวกนี้เปลี่ยนแปลงเพศของผู้แสดงในสังกัดตนเองเป็นอย่างมาก ทำให้แต่เดิมโขนที่มีเฉพาะผู้ชายล้วนนั้น เริ่มมีการเล่นผสมผสานกับละครหญิง ที่ได้รับความนิยมแทนที่โขนอย่างรวดเร็ว เป็นเหตุให้หัวหน้าคณะที่เคยฝึกหัดและทำนุบำรุงโขนไว้ ก็เริ่มเปลี่ยนแปลงการแสดง ในสังกัดตนเอง บางรายก็มีโขนและละครหญิงควบคู่กันไป บางรายถึงกับยกเลิกโขนในสังกัด และเปลี่ยนมาหัดละครหญิงเพียงอย่างเดียว ทำให้โขนค่อย ๆ สูญหายไป ยกเว้นบางสังกัดที่มีความนิยมชมชอบศิลปะไทยแบบโบราณ เช่นโขน ที่ยังคงอนุรักษ์รักษาไว้สืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน และโขนหลวง ที่พระมหากษัตริย์ทรงอุปถัมภ์ไว้เท่านั้น รวมทั้งได้ก่อตั้งเป็นกรมโขนขึ้นก่อนจะยกเลิกไปในสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3

ต่อมาภายหลังจากพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จสวรรคตแล้ว โขนที่เริ่มเข้าสู่ยุคเสื่อมโทรมก็ยิ่งตกต่ำลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านของสภาพจิตใจผู้แสดงและในด้านของศิลปะวัตถุ และในสมัยของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 โปรดให้เลิกโรงมหรสพต่าง ๆ รวมทั้งโขน เนื่องจากมหรสพต่าง ๆ นั้นเป็นการสิ้นเปลืองพระราชทรัพย์ในท้องพระคลังเป็นอย่างมาก และโอนงานทางด้านนาฏศิลป์และศิลปะ ให้อยู่ภายใต้สังกัดของกรมศิลปากร

จากระยะเวลาที่เปลี่ยนแปลงรวมถึงปัจจัยแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตผลงาน ก็มีผลต่อการแสดงโขนเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้ว่า แม้ในระยะเวลาดังกล่าว การแสดงโขนจากผู้ผลิตที่แตกต่างกัน มีปัจจัยแวดล้อมต่างกัน ก็จะมีรูปแบบ แนวคิดแตกต่างกันไป ส่งผลต่อความหลากหลายของการแสดงโขนดังที่ปรากฏอยู่ ทำให้แนวคิดของการผลิตโขนมีความแตกต่างจากในอดีตและมีรูปแบบที่หลากหลายจากผู้ผลิตงานที่แตกต่างกัน ดังตัวอย่างเช่น

โขนกรมศิลปากร แม้ว่าจะมีภารกิจหลักเพื่อการอนุรักษ์แต่ก็มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบอยู่เสมอ เช่นการเปลี่ยนแปลงในยุคที่นายเสรี หวังในธรรม เป็นผู้อำนวยการสำนักการสังคีต ทำให้โขนมีลักษณะที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย มีความกระชับ ลดความสำคัญในด้านกระบวนการทำรำลงไปปรับเปลี่ยนบทโขนใหม่ให้เดินเรื่องรวดเร็ว มีบทตกแทรกสอดมากขึ้น (จิตสุภางค์ อังสวานนท์, 2551: 193) ถูกใจผู้ชมระดับชาวบ้านซึ่งเคยชื่นชอบละครพันทางให้มาสนใจการแสดงโขน และเกิดผู้อุปถัมภ์โขนกลุ่มใหม่คือกลุ่มแม่ยกที่เป็นผู้ชมระดับประชาชน อันเป็นปรากฏการณ์ที่แตกต่างจากในอดีต ที่มีผู้อุปถัมภ์เป็นชนชั้นสูงเป็นหลัก ปรับเปลี่ยนคุณค่าของโขนเดิมที่มุ่งเน้นจารีต หรือการแสดงอัตลักษณ์ของชาติในงานรัฐพิธีหรือราชพิธีมาเป็นการแสดงเพื่อความบันเทิงในระดับมวลชนแทน

โขนสมัครเล่น ได้ถือกำเนิดขึ้นอีกครั้งในรูปแบบใหม่ คือ โขนในสถาบันการศึกษา ทั้งในระดับอุดมศึกษาและระดับอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น โขนธรรมศาสตร์โขนรามคำแหง โขนมูลนิธิศึกษาธิการ โดยนักศึกษาเหล่านั้นไม่ได้มีจุดมุ่งหมายที่จะประกอบอาชีพในด้านนี้ แต่ต้องการจะนำเอาโขน มาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วัฒนธรรมไทย ซึ่งหลังจากมีการพัฒนาไปในระยะหนึ่งแล้วจะพบว่า โขนสมัครเล่นจากสถาบันต่างกัณก็ย่อมมีแนวคิดและรูปแบบบางประการต่างกัน

โขนเฉลิมกรุง ของมูลนิธิศาลาเฉลิมกรุง กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ว่าเป็นการแสดงเพื่อการสืบสานมรดกแห่งจารีต อารงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย (จรรยาภรณ์ บรรณาธิการ, 2549: 119) แต่ในอีกทางหนึ่งคือการสร้างงานเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนดู ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้ชมต่างชาติเป็นหลัก ทำให้ส่งผลต่อการออกแบบการแสดง ทั้งในด้านการเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาสั้นลงโดยเล่าเรื่องรามเกียรติ์จบภายในตอนเดียว เพื่อให้ชาวต่างชาติซึ่งไม่คุ้นเคยกับรามเกียรติ์ ได้รับรู้และเข้าใจโดยไม่เบื่อหน่าย ละเว้นการขับร้อง และลดทอนการพากย์เจรจา ลง แต่สื่อสารโดยใช้ตัวหนังสือภาษาอังกฤษบนจอ LCD ใช้ภาษาภาพจากแอนิเมชัน หรือใช้ท่าทางในการแสดงแทน

โขนของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ ซึ่งสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เป็นผู้ผลิต ได้รับการสนับสนุนปัจจัยการผลิตในหลายด้าน ทำให้สร้างเทคนิคในการแสดงได้มากขึ้น เช่น การแสดงท่าเหาะโดยใช้ลวดสลิง การหายตัวโดยใช้พื้นเวทีที่ยุบตัวลงในระบบไฮดรอลิก แต่ในขณะเดียวกันก็มีการหวนย้อนสู่อดีตอย่างสุดโต่ง รวมทั้งมีการศึกษารูปแบบ แนวคิด และเทคนิค ของงานช่างในสมัยโบราณทั้งด้านการแต่งหน้า (มนตรี วัตละเอียด, 2550: 185) เครื่องแต่งกาย ทฤษฎีสีแบบไทย เทคนิคการสร้างลายประดับบนผืนผ้า เพื่อที่จะนำมาใช้อ้างอิงในงานปัจจุบัน แม้กระทั่งในรายละเอียดที่ไม่สามารถ จะมองเห็นได้ในการรับชมจากเวทีระยะไกล ซึ่งแตกต่างจากสมัยโบราณ (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2547: 55-70) ทว่า การอ้างอิงในสิ่งดั้งเดิมเหล่านี้ กลับมีบริบท ที่เปลี่ยนไป ในคุณค่าใหม่ ซึ่งเป็นคุณค่าของสังคมร่วมสมัยของการแสดง โดยเฉพาะในด้านของการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน

2.1.5 บริบทเกี่ยวกับโขน

2.1.5.1 การจัดการเรียนการสอนโขนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ ในปัจจุบัน

วิทยาลัยนาฏศิลป์ ของ กรมศิลปากร ทำการฝึกสอนวิชานาฏศิลป์โขน อย่างจริงจัง โดยคัดจากเด็กทั้งชายและหญิง อายุ 10 – 12 ปี จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แยกออกเป็น 4 ตัวละคร ดังนี้ (1) ตัวยักษ์ เลือกเด็กที่มีรูปร่างสูงใหญ่ ลำคอระหง ใบหน้าไม่จำเป็นต้องสวยงามก็ได้ (2) ตัวลิง เลือกเด็กที่มีรูปร่างท้วมลำคอสั้น ท่าทางคล่องแคล่ว ว่องไว (3) ตัวพระ เลือกเด็กที่มีใบหน้าสวยงาม จมูกโด่งเป็นสัน ลำคอสูงโปร่ง มือเท้าเล็ก ลำตัวเรียว ช่วงขาช่วงแขนสมส่วน ถ้าตัวโต ก็หัดเป็นพระราม ตัวเล็กหัดเป็นพระลักษมณ์ พระพรต และพระสัตรุด ผู้หญิงบางคนที่มีบุคลิกเฉพาะตัว ก็สามารถเรียนเป็นตัวพระได้ (4) ตัวนาง ใช้ผู้หญิงจริง ๆ แสดง เลือกเด็กที่มีรูปร่างหน้าตา เช่นเดียวกับพวกพระ แต่ว่าเล็กกว่า และบอบบางกว่า (ปัญญา นิตยสุวรรณ, 2529: 9-13) วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร มีการฝึกหัดโขนเบื้องต้นให้กับนักเรียนอยู่ 6 ท่า คือ (1) ตบเข้า ฝึกทุกตัวละคร ให้รู้จักจังหวะ (2) ถองสะเวย ฝึกทุกตัวละครให้รู้จักการยกคอ เอียงลำตัว และใช้สะเวย (3) เต็นเสา ตัวนางไม่ต้องฝึก ประโยชน์ทำให้มีกำลังขาแข็งแรง (4) ถีบเหลี่ยม จำเป็นสำหรับตัวยักษ์กับตัวลิง ทำให้เหลี่ยมแยะออกไปได้สวยงามไม่โค้งงออย่างที่เรียกว่า “เหลี่ยมเขาควย” (5) ฉีกขา หัดเฉพาะตัวลิง (6) หกคะเมนหรือตีลังกาหัดเฉพาะตัวลิง มี 3 ท่า คือ หกคะเมนหางไปข้างหลัง หกคะเมน ไปข้างหน้า และหกคะเมนหมุนไปข้าง ๆ (ปัญญา นิตยสุวรรณ, 2529: 9-13)

2.1.5.2 พิธีไหว้ครู และพิธีครอบครูโขน-ละคร

เนื่องจากโขน เป็นศิลปะการแสดง ที่ต้องใช้ทักษะซึ่งเกิดจากการฝึกฝน โดยมีครูเป็นผู้ถ่ายทอด และในคำว่า “ครู” นั้นยังหมายความรวมถึงเทพเจ้า ครูบาอาจารย์ และนาฏศิลปิน ผู้สร้างสรรค์งานในอดีตที่ได้ล่วงลับไปแล้ว การให้ความสำคัญในเรื่องความเคารพนบขอบ ได้ถูกถ่ายทอดมายังศิษย์ โดยผ่านพิธีไหว้ครูและพิธีครอบครูโขน-ละคร แสดงออกถึงความเคารพบูชา เพื่อความเป็นสิริมงคล และแสดงให้เห็นถึงความกตัญญูรู้คุณที่ศิษย์มีต่อครูบาอาจารย์ (กรมศิลปากร, 2552: 3) พิธีไหว้ครู เป็นพิธีกรรมที่ครูมนุษย์กับเหล่าลูกศิษย์ ร่วมกันแสดงคารวะเหล่าครูเทพเจ้า โดยผ่านครูอาวุโสท่านหนึ่งซึ่งเป็นครูผู้ประกอบพิธี เป็นผู้ติดต่อสื่อสารระหว่างเหล่าครูเทพเจ้ากับผู้เข้าร่วมพิธี สำหรับ “พิธีครอบครู” เป็นพิธีกรรมที่ครู ผู้ประกอบพิธีได้ครอบศิระครู ได้แก่ ศิระพระพิฆเนศวร์ ศิระพระพิราพ และเทริด ให้แก่ลูกศิษย์ เพื่อให้ผู้รับครอบเริ่มความเป็นศิลปินโดยสมบูรณ์ ทั้งยังได้ประสิทธิ์ประสาทความเป็นครูในการที่จะนำวิชาความรู้ไปสั่งสอนศิษย์ และเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ผู้ศึกษาวิชาทางด้านนาฏศิลป์ (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2553: 196) พิธีดังกล่าวทางวิทยาลัยนาฏศิลป์ของกรมศิลปากร จัดขึ้นทุกปี ๆ ละครั้ง ในวันพฤหัสบดี ซึ่งถือกันว่าเป็นวันครู โดยทางครูผู้ใหญ่จะทำพิธีให้ ต่อเมื่อลูกศิษย์รำเพลงช้า เพลงเร็ว หรือลูกศิษย์สามารถฝึกปฏิบัติในระดับพื้นฐานได้แล้ว ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ระเบียบปฏิบัติที่เป็นแบบแผน มาแต่โบราณ (ธนิต อยู่โพธิ์, 2515: 1-6) ในพิธี

ไหว้ครูโขนละคร ได้มีการจัดตั้งโต๊ะอัญเชิญศิระพระฤๅษี (พระภรตมุนี) และหัวโขนประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งเครื่องสวมหัวสำหรับละคร เรียกกันว่า “ศิระพระครู” รวมไปถึงเครื่องอาวุธในการแสดงโขนละครก็นำออกมาตั้งประจำบนโต๊ะบูชา มีบายศรี เครื่องสังเวทผล้า ข้าว หัวหมู เป็ด ไก่ เครื่องคาว เครื่องหวาน ผลไม้ มาจัดวางตรงโต๊ะหมู่บูชา โดยผู้ประกอบพิธีจะแต่งตัวนุ่งขาว ห่มขาว และต้องมีวงปี่พาทย์ทำเพลงหน้าพาทย์ประกอบการอ่านโองการ ด้วยพอสเสร็จการบวงสรวงสังเวทแล้ว ครูผู้ใหญ่ประธานในพิธีจึงจิมหน้าผากและทา “พิธีครอบ” ให้แก่ลูกศิษย์ โดยนำเอาศิระพระฤๅษีหรือเทริด ฯลฯ ที่เรียกว่า “ศิระพระครู” ที่ตั้งบูชาในพิธี สวมลงไปในศิระของลูกศิษย์ทีละคน เราเรียกพิธีนี้ว่า “พิธีครอบครูโขนละคร” (ธนิต อยู่โพธิ์, 2515: 1-6)

ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นครูผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน-ละคร ได้มีอยู่ 2 ประเภท คือ ผู้ที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงครอบพระราชทานให้ (เนื่องด้วยพระมหากษัตริย์ทรงเป็นเอกอัครูปถัมภ์ และทรงอยู่ในที่สูงสุดของศิลปะวิทยาการทุกแขนง) กับผู้ที่ได้รับการประสิทธิ์ประสาทจากครูผู้ประกอบพิธีครอบเดิม ต้องเป็นศิลปินชายและเป็นผู้แสดงตัวพระอายุไม่ต่ำกว่า 30 ปี เคยบวชเรียนมาแล้ว มีความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ อีกทั้งยังมีประสบการณ์สูงทางด้านนาฏศิลป์ มีความประพฤติและมีศีลธรรมอันดี เป็นที่เคารพนับถือของศิษย์ หากครูผู้ประกอบพิธีเดิมถึงแก่กรรมและยังมิได้มอบหมายหน้าที่ครูผู้ประกอบพิธีให้กับผู้ใดไว้ ก็จะต้องขอรับพระมหากษัตริย์คุณในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ แต่งตั้งครูผู้ประกอบพิธีเสียก่อนจากนั้นจึงจะพระราชทานครอบให้แก่บุคคลดังกล่าว ซึ่งจะสามารถประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน - ละครได้ โดยทางกรมศิลปากรจะต้องดำเนินการคัดเลือกบุคคลผู้มีคุณสมบัติพร้อมที่จะปฏิบัติหน้าที่นี้ แล้วจึงนำความกราบบังคมทูลเพื่อมีพระบรมราชวินิจฉัย ก่อนที่จะทรงประกอบพระราชพิธีพระราชทานครอบต่อไป (มนตรี ตรีโมท, 2530: 8-13)

2.1.5.3 ละครชาวบ้าน

ละครที่กล่าวถึงในที่นี้คือ ละครรำสำหรับคณะละครชาวบ้าน หรือเรียกให้เหมาะสมทันสมัยว่า “คณะละครเอกชน” นั้น มีมาก่อนละครหลวงในสมัยอยุธยา และคณะละครกรรมศิลป์ ลักษณะทั่วไปของคณะละครเอกชน คือ ผู้เป็นเจ้าของคณะละครเป็นโขนหรือเป็นละครของผู้อื่นอยู่ก่อนแล้ว พอตนเองเล่นดีมีชื่อเสียง จึงแยกมารวมพวกฟองผีกัดเล่นเป็นคณะละครของตนเองขึ้น คณะละครเอกชน มี 2 ประเภท คือ ประเภทแรก มี “พ่อครู” หรือ “แม่ครู” เป็นหัวหน้าคณะ มีสวัสดิการให้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นที่อยู่อาศัย อาหาร ยารักษาโรคและค่าใช้จ่ายส่วนตัว แถมยังให้วิชาความรู้ที่เกี่ยวกับการสร้าง ซ่อมบำรุงรักษา อุปกรณ์การแสดงด้วย ส่วนประเภทที่สอง จะมีแต่อุปกรณ์การแสดง เช่น เครื่องละครกับเครื่องดนตรีไว้แสดงละคร แต่แสดงละครไม่เป็น เพียงแต่รู้จักกับพวกละครมากพอสมควร ซึ่งใช้วิธีรับงานแสดงไว้ก่อน แล้วไปจ้างนักแสดง นักดนตรีที่ตนรู้จักมารวมเป็นคณะ แล้วยกไปแสดงตามที่ได้ตกลงกันไว้

ละครเอกชน คณะหนึ่งประกอบไปด้วยบุคคล 3 ฝ่าย คือ ฝ่ายแสดง หมายถึง นาฏศิลปินที่ทำหน้าที่สวมบทบาทให้กับตัวบุคคลในวรรณกรรมที่ต้องการชม สามารถออกมากระโดดโลดเต้นมีชีวิต ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามได้ มีทั้งชายและหญิง อาจเป็นคนธรรมดาหรือสูงศักดิ์ก็ได้จำนวนผู้แสดงละครในแต่ละงาน ไม่กำหนดตายตัว ขึ้นอยู่กับเรื่องหรือตอนที่แสดง และความต้องการของผู้จ้างฝ่ายดนตรี หมายถึง นักดนตรีที่มีหน้าที่บรรเลงทั้งเพลงร้องและเพลงหน้าพาทย์ ประกอบการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพราะโบราณอาจารย์ได้กำหนดวิธีแสดงละครไว้ว่า ละครจะต้องดำเนินเรื่องด้วยการร้อง รำและพูด ตัวละครแต่ละตัวจะไปไหนมาไหนหรือเปลี่ยนอิริยาบถได้ ต้องมีเพลงหน้าพาทย์ประกอบกิริยาอาการนั้น ๆ จะรำไปดุษุ่ ๆ ไม่ได้ และการร้องละครจะไม่มีต้นเสียง มีแต่ลูกคู่ เพราะตัวละครแต่ละตัวจะต้องร้องบทดำเนินเรื่องด้วยตนเองฝ่ายสนับสนุนการแสดง หมายถึง ผู้ร่วมงานที่มีหน้าที่ปฏิบัติภารกิจอื่น ๆ เกี่ยวกับการแสดงในแต่ละครั้งแต่ละวัน เช่น ช่วยแต่งองค์ทรงเครื่อง และเป็นลูกคู่ร้องในขณะแสดง (ธีรยุทธ ยวงศรี, 2534: 47-74)

2.1.5.4 ความเจริญรุ่งเรือง และเสื่อมสลายของคณะโขน

คณะละครเอกชนจะเจริญรุ่งเรืองหรือเสื่อมสลายไป ขึ้นอยู่กับตัวหัวหน้าคณะหรือไตโผ เป็นสำคัญ ผู้ที่จะเป็นไตโผที่ดีได้นั้น จะต้องมั่งมีทั้งพระเดชและพระคุณให้ผู้ร่วมคณะได้ประจักษ์ชัดแจ้ง หากไตโผเป็นครูและมีเมตตาธรรม จริยธรรมสูง กิจการของคณะก็จะดำเนินไปได้อย่างมั่นคงแข็งแรง สมบูรณ์และก้าวหน้าต่อไป อย่างไม่หยุดยั้งไตโผที่ไม่ได้เป็นพ่อครูหรือแม่ครูนั้น จะเสียเปรียบอยู่แล้วในด้านการปกครอง หากไตโผเห็นแก่ได้ ต้องการกำไรมากๆ จ่ายเงินค่าตัวหรือค่าจ้างไปแสดงให้แก่ลูกโรง หรือผู้ที่ตนจ้างไปแสดงน้อยกว่าฝีมือการแสดงและความสามารถที่แท้จริงในการแสดง ก็จะทำให้เกิดความเสื่อม และสร้างความไม่พอใจแก่ผู้จ้างและผู้ชมมากขึ้น อัตราค่าจ้างไปแสดงแต่ละครั้งจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขต่าง ๆ มากมาย เช่น การเดินทางพาหนะในการรับ-ส่ง ข้าวปลาอาหารที่จะใช้เลี้ยงดูผู้แสดง ผู้ร่วมงาน เครื่องละคร เครื่องดนตรี ที่จะนำมาใช้ประกอบการแสดง การบรรเลง เรื่องและตอน ที่จะให้แสดง นอกจากนั้นยังต้องทราบวัตถุประสงค์ในการจัดให้มีขึ้นว่าจะนำไปใช้ในงานธรรมดา หรือพิธีกรรมคณะละครในอดีตมักจะมีไตโผเป็นครู การบริหารคณะจึงเป็นไปในลักษณะ “พ่อกับลูก” หรือ “แม่กับลูก” ประกอบกับทั้งศิษย์ในยุคนั้น ว่านอนสอนง่าย ไม่ก้าวร้าวรุนแรง และทุกคนยังมีจิตสำนึกอยู่ตลอดเวลาว่า การที่มีความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย มีเงินใช้จ่ายไม่ขัดสน เพราะครูถ่ายทอดวิชาชีพให้ โดยไม่มีการเรียกร้อยค่าตอบแทนใด ๆ ทั้งสิ้น ทั้งยังรับความจริงว่าตนเองมีความสามารถเพียงเท่านั้น การอยู่ร่วมกัน การปฏิบัติภารกิจประจำวันและการแสดงในแต่ละครั้งจึงไม่ค่อยมีปัญหาครูละคร-โขนในอดีต มักจะมีสำนึกเป็นหลักแหล่งเพื่อสะดวกในการประกอบอาชีพ อาจจะไม่ใช่ของตนเอง แต่ต้องกว้างขวางพอสมควร บิดามารดาหรือผู้ปกครองที่นำบุตรธิดาหรือหลานมาฝากเรียนมักจะเป็นคนที่มีฐานะปานกลาง หรือค่อนข้างจะขัดสน บางคนเมื่อนำมาฝากฝังเรียบร้อยแล้ว ก็หายไปเลยไม่มาเยี่ยมเยียนเป็นปี ๆ แต่บางคนก็มาเยี่ยมเยียนและนำสิ่งของ

เครื่องอุปโภคบริโภค มาฝากเป็นประจำ ฝ่ายที่ถูกนำมาฝากเป็นศิษย์ ก็สำนึกตนเจียมตนพยายามไม่สร้างปัญหาใด ๆ ให้กับครูและเพื่อนร่วมสำนัก เนื่องจากทราบดีว่า ตนเองไม่ได้มีอภิสิทธิ์อื่นใดเหนือผู้อื่น ทุกคนต้องช่วยกันทำเมื่อถึงเวลา และเมื่อถึงเวลารับประทานอาหาร ทุกคนก็ต้องรับประทานจะเลือกโน้นเลือกนี้ตามใจชอบไม่ได้ ตัวครูเองก็มีเมตตาธรรม ชั้นดีธรรม และยุติธรรมฝึกสอนให้เท่าเทียมกัน ใครดีมีแวว ก็ส่งเสริมสนับสนุน ในขณะที่เดียวกันก็พยายามช่วยๆ ให้กำลังใจกับคนที่มีความพยายามแต่ไม่ถึงขั้น และที่สำคัญที่สุดก็คือ ครูโชน-ละคร ในอดีต มีประสบการณ์และทักษะสูงมาก ท่านสามารถทราบได้ทันทีว่า ศิษย์คนใดควรจะถ่ายทอดให้ในขั้นหรือระดับใด บางทีท่านจะชี้แนะให้เลือกวิชาชีพที่เหมาะสมกับภูมิปัญญาให้ เช่น ศิษย์ที่มีความจำดี ปัญญาเฉียบแหลม อุปนิสัยละเอียดอ่อน ลึกซึ้ง สุภาพอ่อนน้อม ท่านก็จะถ่ายทอดให้เต็มที่ทุกรูปแบบ ทุกกระบวนการ กล่าวง่าย ๆ ก็คือ ท่านจะพยายามสร้างศิษย์คนนั้น ให้ขึ้นมาแทนตัวท่านในอนาคต แต่หากท่านพิจารณาแล้วเห็นว่า ศิษย์คนไหนไม่สามารถรับได้ ท่านก็จะแนะนำให้ไปศึกษาหรือปฏิบัติงานอื่นแทน เช่น การผลิตบำรุงรักษาเครื่องละคร เครื่องดนตรีแทน หรืออาจแนะนำให้ไปเรียนวิชาสายสามัญเพื่อจะได้อ่านหนังสือออก กลับมาเป็นคนบอกบท ควบคุมจัดการแสดงในบางครั้งแทนท่าน เป็นเหตุให้ศิษย์บางคนเอามากล่าวลับหลังว่า “ครูไม่ยุติธรรม” หรือ “ครูหวงวิชา” (ธีรยุทธ ยวงศรี, 2534: 47-74)

2.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์และสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

2.2.1 สุนทรียศาสตร์

ความหมายสุนทรียศาสตร์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 ได้ให้ความหมายว่าสุนทรียศาสตร์ เป็นปรัชญาสาขาหนึ่ง ที่ว่าด้วยความงามและสิ่งที่ยามทั้งในงานศิลปะทั้งในธรรมชาติโดยศึกษาประสบการณ์ คุณค่าความงามและมาตรฐานในการวินิจฉัยว่า อะไรงามอะไรไม่งาม

อารี สุทธิพันธุ์ (2551: 18) วิชาสุนทรียศาสตร์ หมายถึง ศาสตร์ของการรับรู้ในความงามของศิลปะโดยเฉพาะ และมีความมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้มนุษย์มีความซาบซึ้งและความชื่นชมในความงามที่มนุษย์สร้าง

สุชาติ สุทธิ (2542: 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่า สุนทรียศาสตร์มาจากความหมายดั้งเดิมสมัยกรีกโบราณ คือ Aisthenathai ซึ่งหมายถึงการรับรู้อย่างหนึ่งและสิ่งที่รับรู้อีกอย่างหนึ่งทั้งสองอย่างรวมกันเป็นคำเดียวคือ Aithetiko หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรับรู้

วิรุณ ตั้งเจริญ (2552: 28) สุนทรียศาสตร์ที่หมายถึงศาสตร์หรือวิชาที่เกี่ยวกับความงามตามแนวคิดของชาวตะวันตกแล้ว สุนทรียศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาตะวันตกที่มีรากเหง้ามาจากปรัชญากรีกโบราณ ปรัชญาที่เป็นการศึกษาหรือความรักในภูมิปัญญา (Love of Wisdom) ปรัชญากรีกที่มุ่งแสวงหาความจริง ความดีและความงาม การแสวงหาความจริง มีวิวัฒนาการมาสู่วิทยาศาสตร์

(Science) ความดีที่เกี่ยวข้องกับจริยศาสตร์ (Ethics) และความงามที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ปรัชญาหรือสุนทรียศาสตร์ที่อาจเป็นเรื่องของความเชื่อ เรื่องของพรรณณะ หรือ เรื่องของเหตุผล ในบริบทความคิดใดความคิดหนึ่ง ในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง หรือของนักปรัชญา หรือของนักสุนทรียศาสตร์คนใดคนหนึ่ง

โกสุม สายใจ (2549: 2) สุนทรียศาสตร์เป็นการค้นหาความหมายของ ความงาม ความพึงพอใจทางสุนทรีย์ หลักแห่งรสนิยม ความสุขของบุคคลที่มีต่อวิจิตรศิลป์ ธรรมชาติของ ความงาม ลักษณะของวัตถุวิสัยและจิตวิสัยของความงาม แรงกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ สิ่งที่มีความงาม กระบวนการสร้างงานศิลปะและมาตรการในการประเมินค่า การตัดสินงานศิลปะ

เซนต์โทมัส ออัสติน (St. Augustine) นักปรัชญาและบาทหลวงในศาสนาคริสต์ กล่าวว่า ความงามเป็นสิ่งที่พระเจ้า สร้างขึ้นอยู่นอกเหนือเหตุผลพระองค์เป็นผู้สร้างโลกขึ้นจากความว่างเปล่าด้วยเจตจำนง (will) ของพระองค์ และพระเจ้า ก็สร้างมนุษย์ขึ้นจากจินตภาพ (Image) ของพระองค์ โดยให้มนุษย์นั้นมีเสรีภาพในการเลือก (Free Will) พระเจ้า คือ ความงามพระเจ้า เป็นองค์แห่งความงามที่ทำให้เกิดความงามและสรรพสิ่งที่งาม แต่ด้วยเหตุที่พระเจ้านั้นเป็น อุดตตรภาวะ (Transcendent) ประสาทสัมผัสและเหตุผลไม่สามารถเข้าถึงความงามได้ในการจะเข้าถึง ความงามนั้นเราจะต้องใช้วิถีทางภายใน (Inwardpath) คือ การรู้ได้สัมผัสได้ด้วยใจ (Sensed Through the mind) ซึ่งเป็นประสบการณ์ภายในที่เรียกว่าแสงแห่งปัญญา (the intelligible light) ในลักษณะเดียวกันกับที่เราใช้เข้าถึงพระเจ้า (ลักษณะวัด ปาละรัตน, 2551: 43-44)

โดยสรุปสุนทรียศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความงาม ความไพเราะ ความรู้สึก ในทางบวกเกี่ยวข้องกับการรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส ความรู้สึก พอใจ ปิติยินดีและชื่นชมในสิ่งต่าง ๆ ที่เข้ามาปะทะอาจจะเป็นในธรรมชาติหรือผลงานศิลปะจากฝีมือมนุษย์

ความเป็นมาของสุนทรียศาสตร์

“สุนทรียศาสตร์” เป็นศัพท์คำใหม่ ที่บัญญัติขึ้นโดย โบมการ์เดิน (Alexander Gottlieb Baumgarte) ในสมัยโบราณเมื่อประมาณ 2,000 กว่าปีนักปราชญ์สมัยกรีก เช่น เพลโต อริสโตเติล กล่าวถึงแต่ เรื่องความงาม ความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense Perception) ของมนุษย์ ปัญหาที่พวกเขาโต้เถียงกันได้แก่ ความงามคืออะไร ค่าของความงามนั้น เป็นจริงมีอยู่โดยตัวของมันเอง หรือไม่ หรือว่าค่าของความงามเป็นเพียงข้อความที่เราใช้กับสิ่งที่เราชอบ ความงามกับสิ่งที่งาม สัมพันธ์กันอย่างไร มีมาตรการตายตัวอะไรหรือไม่ที่ทำให้เราตัดสินใจได้ว่าสิ่งนั้นงามหรือไม่งาม โบมการ์เดิน มีความสนใจในปัญหาเรื่องของความงามนี้มาก เขาได้ลงมือค้นคว้ารวบรวมความรู้ เกี่ยวกับความงามที่กระจัดกระจายอยู่มาไว้ในที่เดียวกัน เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความงามให้มี เนื้อหาสาระที่เข้มแข็งขึ้นแล้วตั้งชื่อวิชาเกี่ยวกับความงามหรือความรู้ที่เกี่ยวกับความรู้สึกทางการรับรู้ ว่า Aesthetics โดยบัญญัติจากรากศัพท์ภาษากรีก Aisthetics หมายถึง ความรู้สึกทางการรับรู้

หรือการรับรู้ตามความรู้สึก (Sense perception) สำหรับศัพท์บัญญัติภาษาไทย ก็คือ “สุนทรียศาสตร์” จากนั้นวิชาสุนทรียศาสตร์ ก็ได้รับความสนใจเป็นวิชาที่มีหลักการเจริญก้าวหน้าขึ้น สามารถศึกษาได้ถึงระดับปริญญาเอก ด้วยเหตุผลนี้ โบรมาร์เต็น จึงได้รับการยกย่องว่า เป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ฐานะที่เดิมชื่อไฟแห่งสุนทรียศาสตร์ที่กำลังจะมอดดับให้กลับลุกโชติขึ้นมามีภาวะหนึ่ง (ทวีเกียรติ ไชยงยศ, 2538: 1)

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นเนื้อหาว่าด้วยการศึกษาเรื่องมาตรฐานของความงามในเชิงทฤษฎีอันเกี่ยวกับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ กฎเกณฑ์ทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์นับว่าเป็นแขนงหนึ่งของปรัชญาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาคคุณค่า (Axiology) ในสมัยก่อนวิชานี้เป็นที่รู้จักกันในรูปของวิชา “ทฤษฎีแห่งความงาม” (Theory of Beauty) หรือปรัชญาแห่งรสนิยม (Philosophy of Taste) คำว่า “สุนทรียศาสตร์” มาจากศัพท์ภาษาบาลีว่า “สุนทรีย์” แปลว่าดี งาม สุนทรียศาสตร์จึงมีความหมายตามรากศัพท์คือ วิชาที่ว่าด้วยความงาม ในความหมายของคำเดียวกันนี้นักปราชญ์ ชาวเยอรมันชื่อ Aesthetics Baumgarten (1718 - 1762) ได้เลือกคำในภาษากรีกมาใช้คำว่า Aisthetics ซึ่งหมายถึง การรับรู้ตามความรู้สึก (Sense Perception) เป็นวิชาเกี่ยวกับ เรื่องทฤษฎีแห่งความงามตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Aesthetics ส่วนในภาษาไทยใช้คำว่าสุนทรียศาสตร์หรือวิชาศิลปะทั่วไป ดังนั้น จึงถือว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของสุนทรียศาสตร์ หรือเมื่อกล่าวถึงสุนทรียศาสตร์เมื่อใดก็มักจะเกี่ยวข้องกับงานศิลปะนั้นเอง

เนื้อหาของสุนทรียศาสตร์นั้นว่า ด้วยความคิดรวบยอดเรื่องความงาม การที่จะนิยามว่าความงามคืออะไรนั้นก็ยังไม่เป็นที่ยุติและเรื่องนี้นับว่าเป็นปัญหาสำคัญของสุนทรียศาสตร์อย่างหนึ่ง แต่ปัญหาที่ว่าความงามคืออะไรนั้นศิลปินทั่วไปไม่ค่อยให้ความสนใจเท่าไรนัก แต่เขาจะพยายามทุ่มเททุกอย่างเพื่อสร้างความงามขึ้นด้วยศิลปะของเขา ซึ่งความสนใจดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นสัญชาตญาณของศิลปะจุดมุ่งหมายของสุนทรียศาสตร์ก็คือความพยายามยกระดับของการสร้างสรรค์และความสนใจในศิลปะซึ่งเป็นไปตามสัญชาตญาณนั้นให้เป็นพฤติกรรมที่เต็มไปด้วยปัญญา ทั้งนี้ก็เพื่อให้เข้าใจถึงหลักการขั้นมูลฐานของพฤติกรรมเกี่ยวกับศิลปะ ดังนั้น สุนทรียศาสตร์จึงเริ่มด้วยการพิจารณาเรื่องการสร้างสรรค์ศิลปะและความสนใจในศิลปะ คำตอบจากปัญหานี้ก็ได้จากการพยายามค้นหาความหมายของความงามนั่นเอง

ความหมายของความงามก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้ของมนุษย์จากประเด็นนี้จะเห็นได้ว่าหน้าที่ของนักสุนทรียศาสตร์ก็คือการค้นหาความหมายของความงามนั่นเอง แต่ก็มีได้หมายความว่าหน้าที่ของนักสุนทรียศาสตร์จะจำกัดอยู่แค่การค้นหาความหมายของศิลปะเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงความงามของธรรมชาติด้วย

“สุนทรียภาพ” หรือ สุนทรีย เป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่ง ลักษณะของอารมณ์ หรือความรู้สึกนั้นเราใช้ภาษาต่อไปนี้แทนความรู้สึกของเรา ซึ่งได้ความหมายไม่เท่าที่เราารู้สึกจริง ๆ เช่น คำตอบต่อไปนี้ความพอใจ (Interested) ความไม่พอใจ (Disinterested) ความเพลิดเพลินใจ (Pleasure) ความทุกข์ใจ (Unpleasure) ความกินใจ (Empathy) และความน่าเบื่อ (Bored) อารมณ์ หรือ ความรู้สึกดังกล่าวนี้จะพาให้เกิดอาการลืมตัว (Attention Span) และเปลือใจ (Psychical Distance) ลักษณะทั้งหมดนี้เรียกว่า สุนทรีย หรือสุนทรียภาพที่ว่าสุนทรียภาพ เป็นความรู้สึกจากการรับรู้ที่บริสุทธิ์ในห้วงเวลาหนึ่งนั้น ขออ้างนักปรัชญาชื่อ เอ็มมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ชาวเยอรมันที่กล่าวว่า “บางครั้งเราก็มีความรู้สึกมีความสุข เพื่อความสุขเท่านั้น” แปลความหมายได้ว่าเป็นความรู้สึกพอใจในอารมณ์ โดยไม่หวังผลตอบแทนใด ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ คำกล่าวของจอห์น ฮอสเปอร์ (John Hospers) ที่ว่า สุนทรียภาพ “เป็นลักษณะของประสบการณ์ที่ไม่มีผลในทางปฏิบัติ” นั่นก็หมายความว่า เมื่อเรามีสุนทรียภาพกับดอกกุหลาบ เพราะเราเห็นความงามของมัน ดอกกุหลาบที่เบ่งบานอยู่กับต้นทำให้เราพอใจ เพลิดเพลิน ปิติปราโมทย์ มีความสุข ถ้าเราเด็ดดอกกุหลาบนั้นไปขาย แสดงว่าเราไม่ได้มีสุนทรียภาพเพราะเราชอบดอกกุหลาบนั้น เพียงเพื่อจะขายเอาเงินเท่านั้น เป็นการชอบที่ไม่บริสุทธิ์ใจ เพราะผลที่ตามมา คือ การทำลาย การที่จะตัดสินใจว่า ใครมีสุนทรียภาพหรือใครไม่มีสุนทรียภาพท่านว่าให้พิจารณาที่ค่าในตัวหรือ ค่านอกตัวของสิ่งนั้น ถ้าบุคคลมองเห็นค่าในตัวของวัตถุนั้นแสดงว่า มีสุนทรียภาพ ในทางตรงกันข้าม ถ้าบุคคลนั้นมองเห็นค่านอกตัวของวัตถุมากกว่าค่าในตัวก็แสดงว่า มีสุนทรียภาพ ในทางตรงกันข้าม ถ้าบุคคลนั้นมองเห็นค่านอกตัวของวัตถุมากกว่าค่าในตัวก็แสดงว่าบุคคลนั้น ไม่มีสุนทรียภาพ ยกตัวอย่างความงามของหญิงสาว เรามองเห็นหญิงสาวแล้วพอใจจนเปลือใจ เพราะได้มองเห็นสัดส่วนในตัวผู้หญิง ว่าช่างพอเหมาะไปหมด (ค่าในตัว) ถึงกับเปลือออกทานว่า “เธอช่างงดงามอะไรเช่นนั้น” อย่างนี้เรียกว่า มีสุนทรียภาพ เพราะเห็นค่าในตัวของผู้หญิง แต่ถ้าในทางตรงกันข้ามเมื่อเรามองเห็นหญิงสาวแล้วคิดต่อไปว่า ถ้าเอาไปขายจะได้ราคาดี อย่างนี้เรียกว่า ไม่มีสุนทรียภาพ เพราะมองไม่เห็นค่าในตัวแต่กลับไปเห็นค่านอกตัว คือ เงิน หรือเห็นหญิงงามแล้วเกิดความใคร่ขึ้นมาแสดงว่า เห็นค่านอกตัว คือ กามารมณ์ จัดว่าไม่มีสุนทรียภาพเช่นกัน (ทวีเกียรติ ไชยยงศ. 2538: 3)

ขอบเขตของสุนทรียศาสตร์จากรากศัพท์ Aesthetics ในภาษาอังกฤษกำหนดไว้ให้ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยศิลปะโดยทั่วไป แบ่งเป็นสาขาต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art)
- 2) ศิลปวิจารณ์ (Criticism of Art)
- 3) ทฤษฎีศิลปะ (Theory of Art)
- 4) จิตวิทยาศิลปะ (Psychology of Art)
- 5) สังคมวิทยาศิลปะ (Sociology of Art)
- 6) ปรัชญาศิลปะ (Philosophy of Art)

2.2.2 สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

นิโคลาส บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ให้คำจำกัดความและ เป็นผู้เปิดประเด็นที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ทำให้ผลงานแนวนี้ ถูกจับตามองจากโลกทัศนศิลป์ร่วมสมัยภายในเวลาไม่นาน แก่นความคิดหลักในการสร้างงานของศิลปะเชิงสัมพันธ์คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ผ่านการร่วมมือ หรือมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หรืออาสาสมัคร เพื่อให้การสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไปตาม สถานการณ์ขึ้นอยู่กับ ปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่นำเสนอผลงาน ด้วยเหตุนี้ ผลงานแนวศิลปะ เชิงสัมพันธ์ ส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่เรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับตัวงาน และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตาเท่านั้น

สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic) ตามแนวความคิดของนิโคลาส บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ในปี พ.ศ. 2539 นิโคลาส บูริโยต์ได้รวบรวมข้อเขียนบทความของเขา จำนวนมาก ที่เคยวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานของศิลปินแนวกิจกรรมนี้เอาไว้ แล้วรวบรวมเป็นข้อเขียนชื่อ Relational Aesthetic ศิลปินที่เลือกมาเป็นกรณีศึกษาเขาจำกัดให้อยู่ในช่วงเวลาของศตวรรษที่ 19 เขาอ้างว่ากระบวนการสร้างสรรค์แบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคที่อาชีพภัณฑารักษ์กำหนดเติบโต และการเป็นผู้ที่มีวาทกรรมศิลปะร่วมสมัยในช่วงศตวรรษที่ 19 นั้นเขาได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินที่เขา อ้างอิงจำนวนมากยกตัวอย่าง เช่น ฤกษ์ฤทธิ ธีระวนิช, Liam Gillick, Philippe Parreno, Pierre Huyghe, Carsten Holler, Christine Hill, Vanessa Beecroft, Maurizio Cattelan และ Jorge Pardo และในปีเดียวกันนี้เขาได้มีข้อเขียนที่สรุปสาระต่าง ๆ ที่เขาเชื่อว่าเป็นเหตุผลของการเกิดรูปแบบงาน ลักษณะนี้อยู่ในสูจิบัตรนิทรรศการ Traffic เขาได้นำเสนอใน CAPC (The CAPC Museum of Contemporary Art is a Museum of International Reputation, at The Heart of The Chartrons District of Bordeaux, in an Old Colonial Warehouse. 35th Years.) จากนั้นจึงผลิตข้อเขียนออกมา ในปี พ.ศ. 2541 และในปี พ.ศ. 2545 มีผู้แปลเป็นภาษาอังกฤษได้แก่ Simon Pleasance และ Fronza Woods

ลักษณะสำคัญของแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ประกอบด้วย (วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, 2558) ได้แก่

2.2.2.1 บทบาทของศิลปิน เมื่อศิลปินที่ทำงานรูปแบบการจัดการกิจกรรม ซึ่งพบว่า ไม่ได้วางบทบาทของตัวเองให้เป็นศูนย์กลางของแนวความคิดสร้างสรรค์ และขณะเดียวกัน ก็ไม่ได้มี จิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์ ผู้กำหนดตัวว่าเป็นผู้ทรงภูมิเป็นปรมาจารย์ หรือแม้แต่การเป็นผู้มีชื่อเสียง ก็อาจจะไม่เป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ ศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่จะนำไปสู่โลกแห่งความฝันใฝ่ อย่างโลกยูโทเปียดังที่ศิลปินปกติเป็น แต่ศิลปะจะแสดงความเป็นวิถีแห่งการดำรงอยู่ และสามารถ

จำลองภาวะต่าง ๆ ให้เป็นปฏิบัติการในรูปแบบต่าง ๆ บทบาทดังกล่าวศิลปินเป็นผู้จัดให้เกิดการตื่นตัว และเร่งเร้าเพื่อผลแห่งปฏิภิกิริยาที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็น เป้าหมาย

2.2.2.2 สัมพันธภาพในสังคม วัฒนธรรมในสังคมที่ค่อย ๆ เกิดขึ้นและพัฒนานั้น นิโคลาสซูริ โยต์เสนอว่าสิ่งหนึ่งคือการมีความสัมพันธ์กัน เกี่ยวเนื่องข้องเกี่ยวกันของมนุษย์ วัฒนธรรมนี้มีแทรกอยู่ในสังคมต่าง ๆ ทั่วโลกเขาคิดว่าการทำงานสร้างสรรค์ในขอบเขตของความสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา แต่ศิลปินในกลุ่มความคิดสุนทรียศาสตร์สัมพันธ์ใช้ แกนความคิดที่ว่าสิ่งมีชีวิตมีฐานะของการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกเพียงเรื่องเดียว ผลงานศิลปะจะเป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ถูกศิลปินสร้างขึ้น แล้วใช้กระบวนการที่มีวัตถุประสงค์ของและสื่อต่าง ๆ มาเป็นตัวเชื้อเชิญให้ผู้คนเข้ามาทำบางสิ่งบางอย่าง ร่วมกัน จากนั้นจึงทำการประเมินผล ซึ่งการประเมินผลนั้นขึ้นอยู่กับภายหลังสุนทรียศาสตร์ แห่งการมีส่วนร่วมนั้นยังผลตรงตามที่มาของความคิดของศิลปินมากน้อยแค่ไหน แต่ในขณะเดียวกัน ผู้มีส่วนร่วมอาจจะได้ประสบการณ์ต่างออกไปจากความต้องการของศิลปิน อาจเรียกว่าเป็น ปรากฏการณ์ทางสุนทรีย์

2.2.2.3 โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ยุค New Media นิโคลาส โบริโยต์ อธิบายถึง การต่อยอดศิลปะ ทำเพิ่ม ทำซ้ำ กลายเป็นผลิตผลทางวัฒนธรรม สังคมในโลกสารสนเทศ มีความรวดเร็ว เปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ทำให้หลักการหรือแนวทางสร้างสรรค์ศิลปะเปิดกว้างไปด้วยสุนทรียศาสตร์ แห่งศิลปะสมัยใหม่มีการปรับตัวครั้งใหญ่ ทุกๆ สื่อสามารถนำมาใช้สร้างเป็นผลงาน เป็นกิจกรรม ในภาวะศิลปะได้ และศิลปะร่วมสมัยปัจจุบันต้องการกรอบความทฤษฎีใหม่ ๆ หรือ จากศาสตร์อื่น มาช่วยประเมิน ใน พ.ศ. 2550 เขาได้รับเชิญจาก Tate Britain ให้เป็นภัณฑารักษ์ ของ The Fourth Tate Triennial ณ กรุงลอนดอน วัตถุประสงค์ของงานนี้ได้แก่ การตีความคำว่าสมัยใหม่ (Modern) ว่าในปัจจุบันมีความหมายว่าอย่างไร ด้วยภาวะสังคมโลกนั้นเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ในต้นศตวรรษที่ 21 สมัยใหม่ที่แปรเปลี่ยน เขาเสนอใช้แนวความคิด Aftermodern นิโคลาส โบริโยต์ อธิบายถึงงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อนำเสนอและปลุกเร้าให้เกิดการถกเถียง ในแนวเรื่องของ Triennial นี้ แต่ละบทนำ ประกอบด้วย ภาพยนตร์ การแสดง และการพูดคุย และพยายามที่จะนิยามให้แจ่มชัดขึ้น ถึงแต่ละด้านของมุมมองทั้งสิ้นเกี่ยวกับสมัยใหม่ที่เปลี่ยนไป (Altermodern) ผลที่ได้เป็นข้อถกเถียงต่อนั้นคือ วาระสุดท้ายของลัทธิหลังสมัยใหม่ (The End of Postmodernism) หรือการทำให้มีการผสมผสานกันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) หรือ การเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่าง ๆ และแบบแผนที่ขยายตัวออกไปของศิลปะ

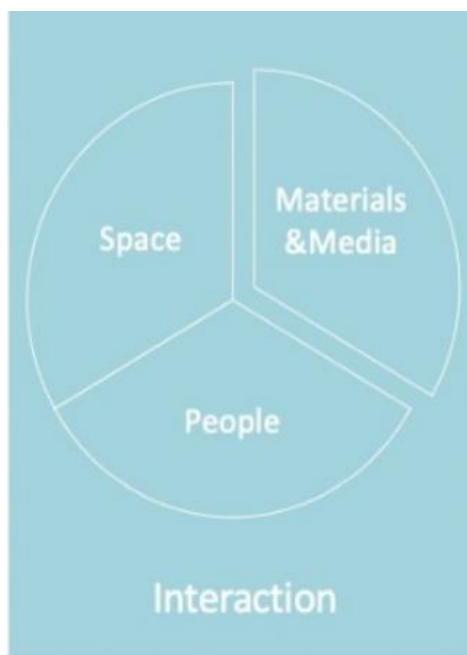
ความคิดหลักในผลงานที่เข้าข่ายใช้สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ตามการวิเคราะห์ของ นิโคลาส โบริโยต์ คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือกันของศิลปิน ผู้ชม หรือ อาสาสมัคร ในการสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะ ผันแปรไปตาม สถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลา และสถานที่ที่นำเสนอผลงานด้วยเหตุนี้ ผลงานแนวศิลปะ เชิงสัมพันธ์ส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่เรียกร้อง ให้ผู้ชมมีส่วนร่วม กับตัวงาน และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่า แต่การชมงานด้วยตาเท่านั้น

ตัวอย่างผลงานศิลปะตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ได้แก่ “ผัดไทยศิลปะ” โดยฤกษ์ฤทธิ์ทำผลงานนี้ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1990 ที่หอศิลป์ในนิวยอร์ก คือ แทนที่เขา จะวาดรูปแขวนให้คนเข้ามาดูมาชมในหอศิลป์เหมือนที่ศิลปินปกติทั่วไปเขาทำกัน เขากลับยกครัว เข้าไปตั้งในหอศิลป์ และทำผัดไทยเสิร์ฟให้คนที่เข้ามาดูงานกินกันฟรี ๆ แทน หลังจากนั้นก็ทิ้งหม้อ กระทะ จาน ชามเปรอะเปื้อนคราบอาหารเอาไว้ในหอศิลป์ ให้คนเข้ามาชมหลังจากวันเปิดผลงานขึ้นนี้ ของเขาสร้างความงุนงงสงสัยให้กับคนดูที่หวังว่าจะได้ดูงานศิลปะในหอศิลป์ แต่กลับได้กินอาหารกันฟรี ๆ โดยหารู้ไม่ว่า สิ่งที่ตัวเองกำลังกลืนลงท้องเข้าไป คือ งานศิลปะ ภายหลังเขาตั้งชื่องานชิ้นนี้ใหม่ว่า Untitled (Free) (1992/1995/2007/2011)

งานศิลปะในลักษณะนี้ถูกนิยามในเวลาต่อมาโดย นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะเรื่องนามชาวฝรั่งเศส ว่าเป็นแนวคิดที่เรียกว่า “สุนทรียศาสตร์ เชิงสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) ที่เป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ และการชมงานศิลปะ จากรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นเราให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดงให้เห็นถึง ความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปะและผู้ชมงานศิลปะ รวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อยู่รอบรอบ เช่น เวลา สถานที่ สถานการณ์ ประสบการณ์ รวมถึงกิจกรรมธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวันอย่างอาหารการกิน ก็ถูกมองว่าเป็นศิลปะในรูปแบบหนึ่ง ได้เช่นกัน

นอกจากผัดไทยแล้ว ฤกษ์ฤทธิ์ยังทำงานศิลปะในรูปแบบของอาหารอย่างอื่น ๆ อีก เช่นในปี 1992 เขาแจกแกงกะหรี่ให้คนกินฟรีในแกลเลอรีที่นิวยอร์กทุกวันในระหว่างที่แสดงนิทรรศการ หรือในเทศกาลศิลปะ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 45 ในปี 1993 ที่เมืองเวนิส อิตาลี เขาเอาบะหมี่ถ้วย กึ่งสำเร็จรูปและหม้อต้มน้ำไปวางไว้ในเรือแคนูสแตนเลสให้คนดูได้ทำบะหมี่กินกันเองในห้องแสดงงาน

จากการศึกษาเกี่ยวกับ สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ จะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรมนี้มีแทรกอยู่ในสังคมต่าง ๆ ทั่วโลกเขาคิดว่าการทำงานสร้างสรรค์ในขอบเขตของความสัมพันธ์ ระหว่างกันโดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา การผสมผสานกันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) หรือการเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่าง ๆ และแบบแผน ที่ขยายตัวออกไปของศิลปะ ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

ที่มา: ผู้วิจัย

2.2.3 สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์กับมิติทางปัญญา

ประสบการณ์ คือการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประสบการณ์ทางสุนทรียะจึงเป็นการรับรู้ต่อสิ่งต่าง ๆ (ธรรมชาติและศิลปะ) ในเชิงความงามหรือเชิงสุนทรียะ ในการรับรู้วัตถุในเชิงสุนทรียะส่วนใหญ่จะใช้เพียงประสาทสัมผัส 2 อย่างเท่านั้น คือ ตากับหู เช่น การมองภาพเขียน การฟังเพลง การอ่านนิยาย ประสบการณ์ทางสุนทรียะจึงอาจเรียกได้อีกอย่างว่า การรับรู้ทางสุนทรียะ (Aesthetic Perception)

ในการศึกษาสุนทรียศาสตร์ การรู้ว่าประสบการณ์ทางสุนทรียะคืออะไร เป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสุนทรียศาสตร์ เกิดขึ้นมาจากการมีประสบการณ์ หรือการได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ในเชิงสุนทรียะ มนุษย์จึงได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องความงามกันมานานพอ ๆ กับวัฒนธรรมของมนุษยชาติ แต่ก็ไม่เคยมียุคใดสมัยใดที่มนุษย์มีชีวิตอยู่โดยไม่กล่าวถึงความงามประจักษ์พยานที่แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ได้พยายามศึกษาค้นคว้าเรื่องความงามกันมานานแล้ว ก็คือศิลปวัตถุ แบบต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้เพียรพยายามสร้างสรรค์กันขึ้นมามากมาย และการสร้างสรรค์เหล่านี้ ก็เป็นผลผลิตมาจากประสบการณ์ทางสุนทรียะของมนุษย์นั่นเอง แต่ศิลปวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น มีลักษณะแตกต่างกันมากมาย จึงทำให้เรามองไม่เห็นสามัญลักษณะของประสบการณ์ทางสุนทรียะ (สุเชาวน์ พลอยชุม, 2545)

ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ก็เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเป็นอยู่ทั่ว ๆ ไปของมนุษย์ และแทรกซึมอยู่ในมนุษย์ภาวะของทุกๆ คน แม้ว่าจะมีลักษณะแตกต่างกันมากมายหลายอย่าง ในทางการปลูกฝังการแสดงออกให้ปรากฏก็ตาม ในความเป็นมนุษย์ของทุกคนนั้นจะต้องมีสุนทรียธาตุ รวมอยู่ด้วยไม่มากก็น้อย อาจกล่าวได้ว่า ไม่มีมนุษย์คนไหนที่ไม่เคยเกี่ยวข้องกับสุนทรียะเลยในชีวิตเขา หรือถ้าใครมีความเห็นว่าเป็นเรื่องความงามนั้นไร้สาระ ไม่น่าจะต้องมาศึกษาหาความอะไรกันให้หนักสมองแล้ว นับได้ว่าเป็นผู้ที่มีความเห็นผิดอย่างชนิดที่เดียว แต่พวกเคร่งศาสนา (Puritan) ในศตวรรษที่ 17 ก็เคยมี ทรศณะดังกล่าวมาแล้วเหมือนกัน เนื่องจากความงามเป็นสิ่งที่หนึ่งในชีวิตของมนุษย์ดังกล่าวแล้ว มนุษย์จึงได้พยายามศึกษาค้นคว้าเรื่องความงามกันมานานแล้วอย่างจริงจังไม่น้อยไปกว่าวิชาอื่น ๆ ความงามเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของชีวิตเป็นสิ่งที่ทำให้ชีวิตรื่นรมย์แจ่มใส ถ้าชีวิตมนุษย์ขาดสิ่งนี้ ไปเสียอย่างหนึ่งแล้ว คงจะมีแต่ความแห้งแล้งไร้ชีวิตชีวา

ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ได้รับการยอมรับว่า ไม่ใช่การรับรู้เชิงปฏิบัติ (Practical Perception) การรับรู้เชิงปฏิบัติคือ การรับรู้เพื่อมุ่งผลประโยชน์ เป็นการรับรู้เพื่อใช้สิ่งที่รับรู้ เป็นเครื่องมือนำไปสู่เป้าหมายอื่น แต่ประสบการณ์ทางสุนทรียะเป็นการรับรู้ที่จบในตัวเอง หรือ เป็นการรับรู้เพื่อการรับรู้ (Perceive for Perceiver's Sake) ในการรับรู้อย่างที่จบในตัวเองผู้รับรู้ จะได้รับความเพลิดเพลิน จากการรับรู้ นั้น เช่น นายหน้าขายที่ดินคนหนึ่งมองไปยังทัศนียภาพแห่งหนึ่ง แล้วประเมินราคาที่ดินเพื่อคำนวณประโยชน์ทางการค้า เราจะไม่ถือว่าเขารับรู้ทัศนียภาพนั้น อย่างสุนทรียะ แต่รับรู้ในเชิงปฏิบัติ ถ้าคน ๆ หนึ่งมองแจกันใบหนึ่งแล้วมองประโยชน์ของแจกันว่า นำมาปักดอกไม้ได้มากน้อยแค่ไหน เราจะถือว่าเรารับรู้เชิงปฏิบัติ ไม่ใช่การรับรู้ทางสุนทรียะ ในการรับรู้ทางสุนทรียะต่อทัศนียภาพ จะต้องไม่มองว่ามันประโยชน์อย่างไร แต่จะต้องมองอย่างที่จบ ในตัวมันเอง เป็นการมองเพื่อที่จะมอง หรือเป็นการมองเพื่อสัมผัสต่อสิ่งที่ปรากฏต่อสายตานั้น เช่น เส้น สี หรือรูปร่างของทัศนียภาพ เช่นเดียวกันในการรับรู้ทางสุนทรียะต่อแจกันใบหนึ่ง จะต้อง มองเพียง เส้น สี หรือรูปร่างของแจกันที่ปรากฏต่อสายตา และการมองนั้นจะจบสิ้นเพียงแค่การมอง ไม่ใช่เป็นการเห็นว่ามันนำไปใช้ประโยชน์ได้แค่ไหน การรับรู้ต่อทัศนียภาพหรือแจกันในลักษณะ ดังกล่าวเราย่อมจะได้รับความเพลิดเพลิน หรือความสุนทรียะจากมัน และนี่เป็นลักษณะสำคัญของการมีประสบการณ์ทางสุนทรียะ อย่างไรก็ตามการรับรู้ทั้งสองประเภทมักจะเกิดพร้อมกันอย่างหลีกเลี่ยง ไม่ได้เสมอในศิลปะบางประเภท เช่น สถาปัตยกรรมหรือวรรณศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่เน้นด้านประโยชน์ ถึงกระนั้นการรับรู้ทั้งสองประเภทก็ควรได้รับแบ่งแยกออกจากกันอย่างชัดเจน

ประสบการณ์ทางสุนทรียะ ยังเป็นคนละสิ่งกับการรับรู้เพื่อความเข้าใจ (Cognitive) ถ้านักโบราณคดีคนหนึ่งมองไปยังโบราณสถานแห่งหนึ่ง และพิจารณาถึงยุคสมัยและที่ตั้งของมันจากรูปแบบ หรือสิ่งที่ปรากฏต่อสายตาของเรา เราจะไม่ถือว่าเป็นการรับรู้ทางสุนทรียะ แต่เป็นการรับรู้เพื่อความเข้าใจ การรับรู้ในลักษณะดังกล่าวได้เพิ่มความรู้ความเข้าใจแก่เขา แต่ไม่ได้เพิ่มประสบการณ์

ทางสุนทรียะ หรือความเพลิดเพลินแก่เขา บางทียังอาจจะทำให้เขาถูกเบี่ยงเบนไปจากการรับรู้ในเชิงสุนทรียะ เพื่อจุดประสงค์ในการหาความรู้ หากนักโบราณคดีต้องการรับรู้ต่อโบราณสถานอย่างสุนทรียะ เขาจะต้องรับรู้เพียงเพื่อการรับรู้โดยไม่มีจุดประสงค์เพื่อความรู้ใด ๆ จากมัน

การอธิบายประสบการณ์ทางสุนทรียะอีกวิธีหนึ่งคือ การแบ่งแยกเป็นการรับรู้ต่อปรากฏการณ์ (Phenomenal) และการรับรู้ต่อกายภาพ (Physics) ของวัตถุ การมุ่งสนใจต่อปรากฏการณ์ของวัตถุก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ การสนใจต่อความเป็นกายภาพของวัตถุ คือ การรับรู้ต่อคุณสมบัติของวัตถุที่ปรากฏต่อประสาทสัมผัสของเรา เช่น คุณสมบัติของเส้น สี รูปทรง ในภาพเขียนที่ปรากฏต่อสายตา หรือคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุ คือ การพิจารณาถึงคุณสมบัติของวัตถุในแง่ของกายภาพ ซึ่งไม่สามารถรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส เช่น น้ำหนัก ขนาด ส่วนผสมทางเคมี หรือความถี่ของคลื่นเสียง

คุณสมบัติทางกายภาพ คือ ต้นตอของคุณสมบัติทางปรากฏการณ์ ไม่มีคุณสมบัติทางกายภาพ คุณสมบัติทางปรากฏการณ์ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ แต่การรับรู้ทางสุนทรียะจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเรามุ่งความสนใจไปยังปรากฏการณ์ของวัตถุที่เรารับรู้ ไม่ใช่คุณสมบัติทางกายภาพอันก่อให้เกิดคุณสมบัติ ทางปรากฏการณ์ของมัน เรายอมรับว่า ถ้าไม่มีคุณสมบัติทางกายภาพของภาพเขียน (เนื้อสี ผ้าใบ) คุณสมบัติทางปรากฏการณ์ของภาพเขียน (ลักษณะของสีหรือเส้นที่ตามองเห็น) ย่อมไม่เกิดขึ้น แต่การรับรู้อย่างสุนทรียะต่อภาพเขียน เราจะต้องรับรู้ต่อความสัมพันธ์ของเส้นสี ไม่ใช่มุ่งสนใจต่อวิธีการที่สีเหล่านั้นผสมกัน หรือส่วนผสมทางเคมีของมันอย่างหลัง คือคุณสมบัติทางกายภาพของภาพเขียน ในทำนองเดียวกัน การรับรู้ในบางตำแหน่งของห้องแสดงดนตรี อาจทำให้เราได้ยินเสียงดนตรีไม่ถนัด และมันมีความสัมพันธ์ต่อการรับรู้ทางสุนทรียะ เพราะมันเป็นสาเหตุของการได้ยินชัดเจนหรือไม่ แต่การแก้ปัญหาสาเหตุของการฟังไม่ถนัดในตำแหน่งนั้น เกี่ยวข้องกับความรู้เรื่องเสียง ซึ่งเป็นคุณสมบัติทางกายภาพไม่ใช่การรับรู้ทางสุนทรียะของดนตรี (พระมหารังสันต์ กิตติปัญญา, 2553)

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีการรับรู้

2.3.1 ความหมายของการรับรู้

ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆ จะขึ้นอยู่กับ การรับรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้น ๆ ดังนั้น การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยการรับรู้ และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัสและปัจจัยทางจิต คือ ความรู้เดิมความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสามด้าน คือ การรับสัมผัสการแปลความหมายและอารมณ์มีผู้ให้ความหมายของการรับรู้ ดังนี้

Goldstein (2010: 8, อ้างถึงใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555: 129) ให้ความหมายว่าการรับรู้ หมายถึง ประสบการณ์ของการรู้สึกเกิดขึ้นเมื่อกระแสไฟฟ้าที่เป็นสัญญาณได้ถูกแปลความโดยสมอง และนำไปสู่การตีความ

Schiffman and Kanuk (2010: 175, อ้างถึงใน วุฒิ สุขเจริญ, 2555: 129) ให้ความหมายว่า การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่มนุษย์แต่ละคนเลือกจัดระเบียบ และ แปลความหมายของสิ่งกระตุ้น ไปเป็นความหมายและเป็นภาพที่ติดอยู่หากจะให้ความหมายอย่างง่าย การรับรู้ คือ วิธีการที่เรามองโลกรอบตัว หากผู้บริโภคแต่ละคนได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าเดียวกัน ในสภาพแวดล้อมเหมือนกัน จะเลือกสรร จัดการ และตีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความต้องการ ค่านิยม และความคาดหวัง

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2541: 73-74) ให้ความหมายว่า การรับรู้เป็นกระบวนการ ที่บุคคลจัดระเบียบและตีความรู้สึกประทับใจของตนเอง เพื่อให้ความหมายเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม แต่การรับรู้ของคนหนึ่ง อาจตีความให้แตกต่างจากความเป็นจริงได้อย่างมาก เช่น พนักงานทุกคน ในบริษัทแห่งหนึ่งอาจจะรู้ว่าบริษัทเป็นสถานที่ที่ดี เหมาะที่จะทำงานเพราะมีสภาพที่น่าสนใจ ในการทำงาน แต่ในความจริงอาจไม่เป็นตามที่รับรู้ก็ได้

สร้อยตระกูล (ดิวานนท์) อรรถมานะ (2541: 59) ให้ความหมายว่า การรับรู้ หมายถึง การที่บุคคลรู้สึกในสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว เท่ากับว่า ความรู้สึกนั้นได้ส่งข้อมูลดิบ (Raw Data) มาสู่ ประสาทสัมผัสทั้ง 5 จากนั้นก็จะเป็นการตีความให้ข้อมูลดิบแล้วจึงเกิด การรับรู้หรือจินตภาพ (Perception)

ฉัตยาพร เสมอใจ (2550: 66) ให้ความหมายว่า การรับรู้ หมายถึง กระบวนการ ที่ผู้บริโภค จัดการ และแปลความปัจจัยนำเข้าในการสร้างภาพที่มีความหมายของโลกสัมผัสสิ่งใด ๆ ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ คือ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส และความรู้สึกทางจิตใจทำการสรุป และ ตีความหมายของสิ่งสัมผัสนั้น ๆ เพื่อที่จะสร้างภาพในสมองให้เป็นภาพที่มีความหมาย หรือมี ความสอดคล้องกับภาพความทรงจำเดิมและส่งผลให้เกิดการกระทำที่ตอบสนองต่อการรับรู้ที่เกิดขึ้น เหล่านั้น การรับรู้จะขึ้นอยู่กับพื้นฐานความคิด ความรู้สึก และสภาพแวดล้อมของผู้บริโภค ผู้บริโภค จะไม่สามารถเปิดรับข้อมูลทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้หรือเปิดรับข้อมูลเท่าที่ศักยภาพในการรับรู้ของ แต่ละคนจะทำได้เท่านั้น เราจะสังเกตได้จากการรับรู้สิ่งที่มีพื้นฐานอยู่แล้ว จะทำให้สามารถเข้าใจ ง่ายขึ้นแต่สิ่งใหม่ที่เราไม่เคยมีพื้นฐานเลย เราจะไม่สนใจหรือรับรู้ได้ยากกว่าและส่งผลให้เกิด การปฏิบัติต่อการรับรู้ต่างกันไปด้วย

เพ็ญศิริ โชติพันธ์ (2551: 40) ให้ความหมายว่า การรับรู้ หมายถึง กระบวนการได้รับ สัมผัสจากประสาทสัมผัสแล้วตีความ และให้ความหมายต่อสิ่งเร้าที่มากระทบประสาทสัมผัสของ ผู้บริโภคนั้น ประสาทสัมผัสมีความสำคัญต่อการรับรู้ของผู้บริโภคหากปราศจากประสาทสัมผัสแล้ว

ผู้บริโภคมจะสามารถรับรู้ได้ ประสาทสัมผัสดังกล่าวคือ ประสาทสัมผัสทางตารับรู้ด้วยการเห็น ประสาทสัมผัสทางหูรับรู้ด้วยการได้ยิน ประสาทสัมผัสทางจมูกรับรู้ด้วยการได้กลิ่นประสาทสัมผัสทางลิ้นรับรู้ด้วยการได้รส และประสาทสัมผัสทางกายรับรู้ด้วยทางผิวหนัง

เสรี วงษ์มณฑา (2542: 79) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการที่มนุษย์เลือกจะรับรู้ สรุปรู้การรับรู้ตีความหมายการรับรู้จากสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สัมผัส เพื่อสร้างภาพในสมองให้เห็นเป็นภาพที่มีความหมายและมีความกลมกลืนการรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่าเครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลหรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้าเมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้เป็นแนวทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ซึ่งหมายถึงการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้นการเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทักษะคติของมนุษย์อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอน มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลัก ดังนี้

1. หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of Similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกัน จะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

2. หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of Proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

3. หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of Closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น

จากการศึกษา แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ ทำให้ทราบว่า กระบวนการรับรู้ประกอบไปด้วยสภาพแวดล้อมภายนอก การเผชิญหน้าในการรับบริการ การคัดเลือกการบริการ การจัดระเบียบ และการตีความ

2.3.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2544: 80) กล่าวว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ มีปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ความต้องการของมนุษย์ (Need) ของผู้รับรู้ ทำให้ผู้รับรู้ตีความสิ่งเร้าที่ส่งมาเป็นสิ่งที่สนองความต้องการของตนเอง ความต้องการเป็นเหตุจูงใจให้เรารับรู้สิ่งที่ต้องการได้รวดเร็ว

2. ประสบการณ์ (Experiences) บุคคลทั่วไปมักจะตีความสิ่งที่ตนสัมผัสตามประสบการณ์ และภูมิหลังของแต่ละบุคคล

3. การเตรียมตัวไว้ก่อน (Preparatory Set) การที่คนเรามีประสบการณ์และเรียนรู้สิ่งใดมาก่อนทำให้เราเตรียมที่จะตอบสนองต่อสิ่งนั้นเหมือนกับที่เราได้เรียนรู้มา

4. บุคลิกภาพ (Personality) บุคลิกภาพมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ เช่น คนที่มีบุคลิกภาพยึดมั่น ถือมั่น จะรับรู้การเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้าได้ช้ากว่าผู้ที่มีบุคลิกยืดหยุ่น

5. ทักษะ (Attitude) ทักษะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ถ้าคนเรามีทักษะที่ดีต่อใคร การกระทำของบุคคลนั้นจะถูกรับรู้ในทางที่ดีอยู่เสมอ

6. ตำแหน่งทางสังคม (Social Position) และบทบาททำให้เรารับรู้สิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน

7. วัฒนธรรม (Culture) เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้คนเรารับรู้สิ่งต่าง ๆ แตกต่างกันไป

8. สภาพทางอารมณ์ (Emotion) สภาพทางอารมณ์ของผู้รับมีผลต่อการรับรู้ การรับรู้เป็นขั้นตอนแรกของการมีพฤติกรรมแต่อย่างไรก็ตามการรับรู้เป็นเพียงตัวแปรหนึ่งเท่านั้น ในการเกิดพฤติกรรม แต่อย่างไรก็ตามการรับรู้เป็นเพียงตัวแปรหนึ่งเท่านั้นในการเกิดพฤติกรรมยังมีตัวแปรอื่น ๆ อีกมาก ที่มีส่วนให้เกิดพฤติกรรม เช่น ทักษะ บทบาท และความคาดหวัง ฯลฯ อย่างไรก็ตามการรับรู้มีความสำคัญต่อพฤติกรรมถ้าบุคคลรับรู้ต้องการแสดงพฤติกรรมก็จะเป็นอย่างหนึ่ง แต่ถ้าบุคคลรับรู้ไม่ถูกต้องจะทำให้แสดงพฤติกรรมออกมาแตกต่างกัน

2.3.3 สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้

สิ่งเร้า คือสิ่งที่มากระตุ้น ส่วนการตอบสนอง คือ การแสดงออกเมื่อถูกกระตุ้น มนุษย์มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ สิ่งเร้าที่มีผลต่อการรับรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สิ่งเร้าภายนอก และสิ่งเร้าภายใน ซึ่งคุณลักษณะของสิ่งเร้า ยังเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ดังจะอธิบายต่อไปนี้

2.3.3.1 สิ่งเร้าภายนอก (External stimulus)

สิ่งเร้าภายนอก เช่น อุณหภูมิ แสง เสียง สารเคมี ความชื้น กลิ่น และแรงดึงดูดของโลก ซึ่งคุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณลักษณะดังนี้

1. ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอย่อมดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้น

2. การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า การเคลื่อนไหวจะช่วยกระตุ้นเรตินาในนัยน์ตาทำให้เกิดพลังงานประสาทสมอง

3. ขนาดของสิ่งเร้า วัตถุที่มีขนาดผิดปกติ เช่น ใหญ่มาก หรือเล็กมากย่อมได้รับความสนใจมากกว่าวัตถุที่มีขนาดปกติ

4. การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า การเกิดซ้ำซาก หมายถึง การตอกย้ำด้วยความเข้มข้นหรือจังหวะที่แตกต่างกัน มิฉะนั้นแล้วเกิดการซ้ำซากบ่อยครั้งจะทำให้ขาดความเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้นได้เหมือนกัน

5. ความเข้มข้นหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติ ย่อมดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าปกติธรรมดา

6. องค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น สี ความถี่เสียง ความแปลกใหม่

2.3.3.2 สิ่งเร้าภายใน (Internal stimulus)

การเปลี่ยนแปลงสรีระที่เกิดขึ้นในร่างกาย เช่น ระดับออกซิเจนในเลือด ฮอโมน เอนไซม์ ความหิว ความโกรธ และความเหนื่อย สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท

2.1 ความต้องการ เมื่อมนุษย์เกิดความต้องการอะไรสักอย่างจะเอาใจใส่ในสิ่งนั้น ๆ อยู่เสมอและกลายเป็นจุดเน้นของการรับรู้

2.2 คุณค่าและความสนใจ บุคคลจะสนใจกับสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่มีคุณค่า และมีความหมายต่อตนเอง บางครั้งก่อให้เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้ในสิ่งนั้น ๆ ด้วยความตั้งใจและสนใจ

โดยคุณลักษณะของสิ่งเร้า จะเป็นสิ่งที่บุคคลได้พบได้รู้สึก และจะทำให้บุคคลเกิดการใส่ใจ มากน้อยขึ้นอยู่กับ ความเข้ม ขนาด ทำตรงกันข้ามหรือแปลกออกไป การทำซ้ำ การเคลื่อนไหว ซึ่งสิ่งเร้าที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มีคุณลักษณะ 2 อย่าง คือ สิ่งเร้าที่มีโครงสร้างหรือแบบแผน ได้แก่สิ่งเร้าที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม และสิ่งเร้าที่ไม่มีโครงสร้างหรือแบบแผน ได้แก่ สิ่งเร้าที่มีลักษณะกำกวม ไม่ชัดเจน

2.3.4 อวัยวะการรับรู้ (Sense Organs)

การกำหนดรู้ ความรู้สึก หรือสัญชาตญาณ กระบวนการในการบรรลุความตระหนัก หรือความเข้าใจข้อมูลประสาทสัมผัส โดยระบบรับความรู้สึกนั้นเป็นระบบที่ร่างกายสร้างขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น มีผลให้ร่างกายปรับตัวเพื่อให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม มีการตีความหมายของข้อมูล และก่อให้เกิดการรับรู้ (Perception) เกี่ยวกับโลกรอบ ๆ ตัวเรา ผลของการวิจัยประสิทธิภาพของการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้งห้า ปรากฏว่าคนเราจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด และรองลงไปตามลำดับด้วยประสาทสัมผัสดังต่อไปนี้ คือ จักขุสัมผัส ร้อยละ 75 โสตสัมผัส ร้อยละ 13 การสัมผัส ร้อยละ 5 ชิวหาสัมผัส ร้อยละ 3 และฆานสัมผัส ร้อยละ 3 โดยมีรายละเอียดดังนี้ (อโศก ไทยจันทร์รักษ์, 2557)

2.3.4.1 ตา (Eye)

มีหน้าที่ในการมอง หรือการเห็น การมองเห็นภาพคนเรามองเห็นภาพได้ เพราะแสงไปกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่รูรับแสงตา ผ่านกระจกตา รูม่านตา แก้วตา ไปตกที่จอตา เซลล์รับภาพที่จอ ตาจะรับภาพในลักษณะหัวกลับ แล้วส่งไปตามเส้นประสาทสู่สมองส่วนท้ายทอย สมองทำหน้าที่แปล ภาพหัวกลับเป็นหัวตั้งตามเดิม ของสิ่งที่เห็น การที่คนเรามองเห็นวัตถุ เป็นสีต่าง ๆ ได้เป็นผลจากการทำงานของเซลล์ รูปกรวย (cone cell) ซึ่งเป็นเซลล์ที่มีความไวต่อช่วงความยาวคลื่นของแสง ได้แตกต่างกันแบ่ง เป็น 3 ชนิด คือ

1. เซลล์รูปกรวยที่ไวต่อแสงสีแดง (Erythrolabe) จะดูดกลืนแสงในช่วงความยาวคลื่นแสงสีแดง (565 นาโนเมตร)
2. เซลล์รูปกรวยที่ไวต่อแสงสีเขียว (Chlorolabe) จะดูดกลืนแสงในช่วงความยาวคลื่นแสงสีเขียว (535 นาโนเมตร)
3. เซลล์รูปกรวยที่ไวต่อแสงสีน้ำเงิน (Cyanolabe) จะดูดกลืนแสงในช่วงความยาวคลื่นแสงสีน้ำเงิน (440 นาโนเมตร)

การดูดกลืนแสงในช่วงสมองมนุษย์สามารถแยกสี ได้มากกว่า 3 สี เนื่องจากการกระตุ้นเซลล์รูปกรวยแต่ละชนิด พร้อมๆ กัน ด้วยความเข้มของแสงที่แตกต่างกัน จึงเกิดการผสมของแสงสีต่างกัน เช่น ถ้ามีการกระตุ้นเซลล์รูปกรวยสีแดงกับสีเขียวพร้อม ๆ กัน ก็จะทำให้เห็นวัตถุเป็นสีเหลือง ถ้ากระตุ้นเซลล์รูปกรวย ที่ไวต่อแสงสีแดงกับสีน้ำเงิน

2.3.4.2 หู (Ear)

มีหน้าที่ในการได้ยิน และการทรงตัว ความถี่เสียงที่มนุษย์ได้ยิน (Audible Frequency) จะมีความถี่ในช่วง 20–20,000 Hz (เฮิรตซ์) หรือ ความดังก็คือระดับความเข้มของเสียง ซึ่งหูของคนสามารถรับเสียงที่มีความดังน้อยที่สุดคือ 0 dB และมากที่สุด คือ 120 dB

2.3.4.3 จมูก (Nose)

เป็นส่วนที่ยื่นออกมาจากตรงกึ่งกลางของใบหน้า รูปร่างของจมูกมีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมพีระมิด ฐานของรูปสามเหลี่ยมวางปะ ติดกับหน้าผากระหว่างตาสองข้าง สันจมูกหรือดั้งจมูก มีรูปร่างและขนาดต่าง ๆ กัน ยื่นตั้งแต่ฐานออกมาข้างนอกและลงข้างล่างมาสุดที่ปลายจมูก อีกด้านหนึ่งของรูปสามเหลี่ยมห้อยติดกับริมฝีปากบนรูจมูกเปิดออกสู่ภายนอกทางด้านนี้ รูจมูกทำหน้าที่เป็นทางผ่านของอากาศที่หายใจเข้าไปยังช่องจมูกและกรองฝุ่นละอองด้วย จมูกเป็นอวัยวะรับสัมผัสที่สำคัญอย่างหนึ่งของร่างกาย โดยทำหน้าที่รับกลิ่นของสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา เช่น กลิ่นอาหาร กลิ่นดอกไม้ ฯลฯ นอกจากนี้ยังเป็นทางผ่านของอากาศที่เราหายใจอยู่ตลอดเวลา โดยทำหน้าที่กรองอากาศ ปรับอุณหภูมิและความชื้นของ อากาศก่อนที่จะเข้าสู่ปอด คือ ถ้าอากาศเย็น จมูกจะปรับให้อุ่นขึ้น ถ้าอากาศแห้งมากจมูกจะให้อากาศ ชุ่มชื้น นอกจากนี้จมูกยังช่วยในการปรับเสียง

ที่เราพูดให้กังวานน่าฟังอีกด้วยการได้รับกลิ่น เกิดจากกระเปาะรับกลิ่นคือบริเวณที่เยื่อภายในโพรงจมูกมีประสาทสำหรับรับกลิ่นอยู่ทั่วไป ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่สมอง เมื่อกลิ่นผ่านเข้าไปในโพรงจมูก กลิ่นมากกระทบปลายประสาทสัมผัสรับกลิ่น ปลายประสาทรับกลิ่นส่งกระแสประสาทไปสู่สมอง เพื่อแปลความหมายของสิ่งที่ได้รับ

2.3.4.4 ลิ้น (Tongue)

ลิ้นทำหน้าที่ในการรับรส โดยเป็นอวัยวะรับความรู้สึก ประเภทสารเคมี บริเวณผิวลิ้นจะมีตุ่มเล็ก ๆ เรียกว่า พาพิลลา (Papilla) แต่ละปุ่มจะมีตุ่มรับรส (Taste Bud) ซึ่งแต่ละตุ่มจะประกอบด้วยเซลล์รับรสการทำงานของตุ่มรับรส เมื่อเรารับประทานอาหารเข้าไป บริเวณ ตุ่มรับรส จะชนของเซลล์รับรสไปสัมผัสกับรสของอาหาร เกิดกระแสประสาทไปตามเส้นประสาทสมองคู่ที่ 7 ซึ่งรับรสบริเวณปลายลิ้นและข้างลิ้นและเส้นประสาทสมองคู่ที่ 9 ซึ่งรับรสจากบริเวณโคนลิ้น โดยแต่ละตุ่มรับรสจะมีเซลล์ที่ทำหน้าที่ในการรับรส ประมาณ 4-20 เซลล์ แต่ละตุ่มรับรสจะทำหน้าที่รับรสเพียงรสเดียวเท่านั้น

2.3.4.5 ผิวหนัง (Skin)

ทำหน้าที่ในการรับสัมผัส ผิวหนังเป็นอวัยวะรับความรู้สึกที่มีพื้นที่มากกว่าอวัยวะรับสัมผัสอื่น ๆ โดยจะมีอวัยวะรับสัมผัสหลายชนิดซึ่ง ประกอบด้วยปลายของเส้นประสาทกระจายอยู่ในบริเวณต่าง ๆ ของชั้นผิวหนัง ผิวหนังแบ่งออกเป็น 3 ชั้น คือ

1. หนังกำพร้า (Epidermis) เป็นชั้นของผิวหนัง ที่ปกคลุมอยู่บนสุด จะประกอบไปด้วย เซลล์ ที่มีการเรียงซ้อนกันเป็นชั้น ๆ และเกิดใหม่ โดยที่เซลล์ใหม่จะถูกสร้างจากชั้นล่างสุดติดกับหนังแท้และเจริญเติบโตขึ้นแล้วค่อย ๆ เคลื่อนตัวมาทดแทนเซลล์ ที่อยู่ชั้นบนจนถึงชั้นบนสุดแล้วกลายเป็นขี้ไคล (Keratin) หลุดลอกออกไป

2. หนังแท้ (Dermis) เป็นผิวหนังที่อยู่ชั้นล่างถัดจากหนังกำพร้าแต่หนากว่าหนังกำพร้ามาก จะประกอบด้วยโปรตีนหลัก 2 ชนิด คือ เนื้อเยื่อคอลลาเจน (Collagen) และเนื้อเยื่ออีลาสติค (Elastic) คอลลาเจน (Collagen) ช่วยให้ความแข็งแรงแก่ ผิวหนัง และช่วยในการซ่อมแซมผิวหนังที่บาดเจ็บ ซึ่งถ้าสร้างในปริมาณมากก็เกิดเป็นแผลเป็นนั่นเอง ส่วนอีลาสติน (Elastin) สร้างความยืดหยุ่นให้กับผิวหนัง และในชั้นหนังแท้ นี้ยังเป็นที่อยู่ของ หลอดเลือด เส้นประสาท กล้ามเนื้อเกาะเส้นขน ต่อมไขมัน ต่อมเหงื่อ และขุมขนกระจายอยู่ทั่วไป

3. ชั้นใต้ผิวหนัง (Subcutaneous Tissue) หรือ ชั้นไขมัน (Subcutaneous) ประกอบด้วย เซลล์ ไขมัน เป็นหลัก ความหนาขึ้นอยู่กับปริมาณ ไขมัน ของแต่ละบุคคล ชั้นนี้ทำหน้าที่ให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย คล้ายฉนวนกันความร้อนช่วยลดแรงกระทบกระแทกจากภายนอก และชั้นไขมันที่มีมากโดยเฉพาะบริเวณสะโพก เอว ต้นขา ที่เรียกว่า Cellulite คือ ไขมัน ที่มีเนื้อเยื่อคล้ายพังผืดแทรกอยู่ทำให้เกิดการดึงรั้ง ผิวหนัง เห็นเป็นลอน ๆ จากภายนอกการเกิด Cellulite ไม่ขึ้นกับ ปริมาณของไขมัน ในร่างกายคนพอมก็มี Cellulite

นอกจากนี้ยังมีเรื่องของ การรับรู้ทางอารมณ์ของมนุษย์ โดยการรับรู้อารมณ์ และความรู้สึกของมนุษย์เป็นอาการที่แสดงออกเพื่อเป็นการสื่อสารด้วยภาษาพูดหรืออาจจะเป็น ภาษากาย ที่เห็นได้ชัดที่สุดคือการแสดงออกของศิลปะการแสดงหรือนาฏยศาสตร์ ในการศึกษา เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางอารมณ์นี้ ภารตมุนี ผู้ประพันธ์คัมภีร์นาฏยศาสตร์ได้กล่าวไว้ว่า “ไม่มีนาฏ ยะใดปราศจากรส” รสเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในงานศิลปะการแสดงทุกแขนงไม่ว่าจะเป็นดนตรี นาฏศิลป์ และละครเพราะศิลปะคืองานที่ก่อให้เกิดรสและความงามซึ่งเป็นนัยของสุนทรียภาพทางศิลปะ “รส” คืออะไร ความรู้สึกที่เราได้จากการสัมผัสงานศิลปะ เช่นนาฏยรส คือ ความรู้สึกสะท้อนอารมณ์จาก การชมละคร ซึ่งเป็นจุดประสงค์ของการแสดงที่จะเร้าให้เกิดขึ้นในใจผู้ชม หรือสังคีตรส หมายถึงรส ที่เกิดจากการฟังดนตรี การได้รับความรู้สึกสนุกสนานเบิกบานใจ จากการฟังดนตรี ด้วยตัวเอง และจังหวะ เป็นต้น รสต่าง ๆ ถูกจำแนกออกเป็น 9 รส ดังนี้

- 1) ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) ตอบสนองต่อภาวะรัก (รติ) หรือความรัก
- 2) หาสยรส (รสแห่งความขบขัน) ตอบสนองต่อภาวะขบขัน (หาสะ) หรือ
ความสนุกสนาน
- 3) กรุณารส (รสแห่งความกรุณา) ตอบสนองต่อภาวะโศก (โศกะ) หรือ
ความโศกเศร้า
- 4) เราทรส (รสแห่งความโกรธ) ตอบสนองต่อภาวะโกรธ (โกรธะ) หรือความโกรธ
- 5) วีรรส (รสแห่งความกล้า) ตอบสนองต่อภาวะมุ่งมั่นในการต่อสู้ (อุตสาหะ)
หรือความมีพลัง
- 6) ฝายนกรส (รสแห่งความกลัว) ตอบสนองต่อภาวะน่ากลัว (ภยะ) หรือความกลัว
- 7) พีภัตสรส (รสแห่งความขยี้ขย้าง) ตอบสนองต่อภาวะน่ารังเกียจ (ชุกุปสา)
หรือความชิงชังรังเกียจ
- 8) อัทฤตรส (รสแห่งความอัศจรรย์ใจ) ตอบสนองต่อ ภาวะน่าพิศวง (วิสมะยะ)
หรือความอัศจรรย์ใจ
- 9) ศานตรส (รสแห่งความสงบ) ตอบสนองต่อภาวะสงบทางจิต (โมกษะ)
หรือความสุขสงบ

สำหรับอารมณ์ที่ทำให้เกิดรส เรียกว่า สภาวะภาวะ โดยในตัวงานศิลปะจะมี ภาวะต่าง ๆ เกิดขึ้นคละเคล้ากันไปทำให้เราได้รับรสต่าง ๆ ซึ่งทำให้เรารู้สึกพอใจกับการชมงานละคร หรือศิลปะนั้น ๆ นอกจากนี้ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ของภารตมุนียังได้อธิบายไว้ถึงความสำคัญของ ความพึงพอใจในทางโลกของมนุษย์อันเกิดจากรสที่ได้รับจากศิลปะการแสดงไว้ว่า “การแสดงละครนั้น จะทำให้ผู้บำเพ็ญตบะสิ้นสุดความเดือดร้อนด้วยความทุกข์ ความเดือดร้อนด้วยความเหน็ดเหนื่อย ความเดือดร้อนด้วยความเศร้าโศก นั่นคือการก้าวไปสู่ขั้นโมกษะ คือ ความเป็นอิสระจากพันธนาการ ทางโลก”

กรมนี้มองเห็นว่าศิลปะการแสดงแท้จริงแล้วเป็นเสมือนเวทีให้มนุษย์ได้ทดลอง ลิ้มรสความสุขและทุกข์ ได้ตระหนักถึงความเชื่อมโยงระหว่างความดีและความชั่วที่เคล้ากัน ความเข้าใจอันเกิดมาจากการสัมผัสศิลปะการแสดงนี้จะนำมนุษย์ก้าวพ้นไปจากตนเอง เกิดความรู้สึก เป็นหนึ่งเดียวกับสรรพชีวิตทั้งหลาย “รส” หรือความรู้สึกที่เกิดจากการได้สัมผัสศิลปะจะนำไปสู่ ความพึงพอใจ และการตระหนักรู้ทางจริยธรรมและปัญญาญาณ ซึ่งเป็นการตระหนักรู้ขั้นสูงในสิ่งที่ ไม่แน่นอนของชีวิต ความตระหนักรู้ดังกล่าวนี้จะนำพามนุษย์ก้าวไปสู่ความหลุดพ้น อันเป็นอุดมคติ สูงสุดแห่งชีวิต (แสง มนวิฑูร, แปล, 2541: 297)

2.3.5 กระบวนการของการรับรู้

เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) และการตัดสินใจ (Decision Making)

Sensing → Memory → Learning → Decision Making

ภาพที่ 2.2 กระบวนการของการรับรู้
ที่มา: ผู้วิจัย

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคลจะเกิดมีอาการแปลการสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัสจะเกิดขึ้นในสมองทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การที่เราได้ยินเสียงดัง ปัง ปัง ๆ สมองจะแปลเสียงดังปัง ปัง โดยเปรียบเทียบกับเสียงที่เคยได้ยินว่าเป็นเสียงของอะไร เสียงปิ่น เสียงระเบิด เสียงพลุ เสียงประทัด เสียงของท่อไอเสียรถ เสียงเครื่องยนต์ระเบิด หรือเสียงอะไร ในขณะที่เปรียบเทียบจิตต้องมีเจตนาบอยอยู่ ทำให้เกิดแปลความหมายและต่อไปก็รู้ว่าเสียงที่ได้ยินนั้น คือเสียงอะไร อาจเป็นเสียงปิ่น เพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ ถ้าบุคคลเคยมีประสบการณ์ ในเสียงปิ่นมาก่อน และอาจแปลได้ว่าปิ่นที่ดังเป็นปิ่นชนิดใดถ้าเขาเป็นตำรวจ จากตัวอย่างข้างต้นนี้อาจสรุปได้ว่า กระบวนการรับรู้จะเกิดได้ต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิดการรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบกายที่เป็นคน สัตว์และสิ่งของ
2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู ฟัง จมูกได้กลิ่น ลิ้นรู้รส และผิวหนังรู้ร้อนหนาว
3. ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส

4. การแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้าสมองก็จะทำหน้าที่ที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้า นั้นคืออะไรเมื่อมนุษย์เรารู้สึกเร้าโดยสิ่งแวดล้อมก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตาทำหน้าที่ดูคือมองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รู้รส จมูกทำหน้าที่ดมคือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ก็สมบูรณ์แต่จริง ๆ แล้ว ยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่างด้วยที่จะช่วยให้เราสัมผัสสิ่งต่าง ๆ

2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผัสสะ (Senses)

ผัสสะตามความหมายคำในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หมายถึง การกระทบ การถูกต้อง เช่น ผัสสะทางกาย ผัสสะทางใจ, การที่ตา หู จมูก ลิ้น และกาย กระทบกับ รูป เสียง กลิ่น รส และสิ่งที่รับรู้ได้ทางกาย เช่น ความสุขทางผัสสะ ซึ่งผัสสะ ในทางพระพุทธศาสนา หมายถึง สัมผัส การกระทบ การถูกต้องที่เกิดความรู้สึก ผัสสะ เป็นความประจวบกันแห่งสามสิ่ง คือ อายตนะภายใน อายตนะภายนอก และวิญญาณ

2.4.1 พัฒนาการแนวคิดด้วยผัสสะ (Senses)

ผัสสะในทางจิตวิทยาถูกจัดเป็นเรื่องของสามัญสำนึกที่ร่างกายกระทำโดยอัตโนมัติ เมื่อมีสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้น การรับรู้จะถูกส่งต่อไปยังสมองเพื่อสั่งการการจัดการกับสิ่งนั้น ๆ ดังนั้น ผัสสะจึงเป็นความสามารถพื้นฐานทางร่างกายของสิ่งมีชีวิตและเป็นกระบวนการนำมาซึ่ง การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยประสาทสัมผัสหรือผัสสะพื้นฐานในการรับรู้ของมนุษย์นั้น ประกอบไปด้วย การมองเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น และการสัมผัส อย่างไรก็ตาม แม้ว่าทางมานุษยวิทยา และสังคมวิทยา จะเห็นด้วยว่าผัสสะทั้ง 5 เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการรับรู้และดำเนินชีวิตของมนุษย์แต่การอธิบายหรือมุมมองที่มีต่อผัสสะนั้นแตกต่างกันออกไป

มานุษยวิทยาและสังคมวิทยา มองผัสสะในฐานะสิ่งสร้างทางสังคม โดยวางผัสสะในมิติทางสังคม และตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านผัสสะ ว่าเพราะเหตุใดเราจึงรู้ว่าสิ่งที่เรารู้สึกคืออะไร เรารู้ได้อย่างไรว่าสิ่งนั้นคืออะไร และผู้คนตีความความหมายมันอย่างไร อะไรที่ทำให้เรา ระบุงลิ้นหรือสิ่งที่เรารู้สึกได้และความทรงจำก่อรูปการรับรู้ทางผัสสะอย่างไร เช่น ความรู้สึกไม่ชอบ บางกลิ่น เพราะมีประสบการณ์ที่เลวร้ายกับกลิ่นนั้น เป็นต้น การศึกษาผัสสะทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาพยายามชี้ให้เห็นว่า มนุษย์ไม่ได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านผัสสะและการสร้างประสบการณ์ ความรู้สึกสัมผัสแบบที่มันเป็นตามความจริง แต่การรับรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวนั้น เกิดจาก กระบวนการให้ความหมายทางสังคมและวัฒนธรรม (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) เช่น การดื่มกาแฟในตอนเช้า เราไม่เพียงแต่ดื่มคั่วกับรสชาติของกาแฟและรับคาเฟอีนเข้าสู่ร่างกาย

แต่ในความรู้สึกนึกคิดเราให้ความหมายกับรสชาติของกาแฟ จัดประเภท ประเมินรสชาติและหาความแตกต่างของรสกาแฟที่ตนเองกำลังดื่มและเคยดื่ม นอกจากนี้กลิ่นหอมของกาแฟ ไม่ใช่เพียงแคกลิ่นที่สูดดมเข้าสู่ภายในร่างกายแต่กลิ่นทำให้เรารู้สึกถึงความผ่อนคลาย เป็นต้น ดังนั้น ผัสสะและการรับรู้ผ่านผัสสะจึงเป็นสิ่งสร้างทางสังคมและเป็นประเด็นทางสังคมศาสตร์มิใช่เพียงแค่ทางจิตวิทยาและกระบวนการรับรู้เท่านั้น

2.4.1.1 มานุษยวิทยาผัสสะ

David Howes ใน *The Varieties of Sensory Experience* (1991) ศึกษาการจัดลำดับความสำคัญของผัสสะ ซึ่งอธิบายว่า ในวัฒนธรรมตะวันตก การมองเห็นถูกทำให้เป็นผัสสะที่อยู่เหนือกว่าผัสสะอื่น ๆ และผัสสะที่มาควบคู่กัน คือ การได้ยิน การสถาปนาให้การมองเห็นเป็นผัสสะหลักในการรับรู้โลก และเป็นผัสสะของผู้มีอารยธรรม ทำให้การมองเห็นเป็นผัสสะที่มีอำนาจมากที่สุด แล้วผลักให้ผัสสะอื่น ๆ ถูกลดบทบาทลงและการใช้ผัสสะอื่น ๆ เช่น การสัมผัส ลิ้มรส และดมกลิ่น ของกลุ่มคนต่าง ๆ กลายเป็นผัสสะของพวกป่าเถื่อนและล้าหลังเหมือนสัตว์ด้วยเหตุนี้ Howes จึงพยายามที่จะชี้ให้เห็นถึงบทบาทของผัสสะอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการมองเห็น เช่น การศึกษาบทบาทของกลิ่นซึ่งเขาพบว่า ในสังคมชนเผ่าที่ไม่ใช่คนผิวขาวนั้นมีประสบการณ์เกี่ยวกับผัสสะด้านกลิ่นเป็นอย่างมาก (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012)

กลิ่นเข้ามามีบทบาททางสังคมในแต่ละสังคมวัฒนธรรม ผ่านการให้คุณค่าและการนิยาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิสัมพันธ์กับโลกทางสังคม (Classen, Howes, & Synnott, 1994) เพราะในความเป็นจริงผู้คนในสังคมต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่ใช้ชีวิตด้วยผัสสะที่แตกต่างกันและให้ความหมายแก่การรับรู้ผ่านผัสสะที่แตกต่างกัน (Benedict, 1935) เช่น การใช้กลิ่น เพื่อปกป้องถึงอาณาเขตของพื้นที่ ใช้กลิ่นเพื่อปกป้องถึงสถานะทางสังคม เป็นต้น

2.4.1.2 สังคมวิทยาผัสสะ

สำหรับสังคมวิทยาผัสสะมีรากฐานอยู่ในทฤษฎีทางสังคมวิทยาคลาสสิก ของ Georg Simmel, George Herbert Mead, Howard Becker, Erving Goffman และ John Dewey ที่เน้นความสำคัญของการใช้ผัสสะในกระบวนการปฏิสังสรรค์ทางสังคม และพยายามชี้ให้เห็นว่าผัสสะเป็นกระบวนการตีความมากกว่าปฏิกิริยาตอบโต้ตามธรรมชาติ หรือการถูกกระทำจากแรงกระตุ้นภายนอก Simmel มองผัสสะในฐานะสื่อกลางที่ทำให้ปัจเจกบุคคลสามารถรับรู้อารมณ์และทำความเข้าใจตัวตนของผู้คนได้ (Park & Burgess, 1921; Synnott, 1993) ซึ่ง Mead กล่าวว่า ตัวตนเป็นรูปแบบของความรู้สึกนึกคิดและการสื่อสารที่ฝังเข้าไปในตัวบุคคลในการรับรู้ทางร่างกาย ซึ่งผัสสะเข้ามาช่วยในการรับรู้และสะสมสิ่งที่ตนเองรับรู้มาใช้ในการสร้างตัวตน ดังนั้น ตัวตน จึงเกิดจากประสบการณ์ทางผัสสะผ่านการปฏิสัมพันธ์ การสะท้อนความรู้สึกสัมผัสที่รับรู้ และการทำความเข้าใจแก่การให้ความหมายกับประสบการณ์ (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012)

ผัสสะทั้ง 5 จัดเป็นรูปแบบของการรับรู้และเป็นแหล่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับโลกภายนอกที่ทำให้ผู้คนเกิดความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แล้วนำมาสู่การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ อย่างไรก็ตาม การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัสนั้น มิใช่การรับรู้ตามความเป็นจริง หรือการรับรู้สิ่งนั้นตามที่มันปรากฏอยู่ แต่เกิดจากการใส่รหัสความหมายทางสังคมที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ทำให้เรารับรู้และเข้าใจบางสิ่ง และสามารถแยกแยะประเภทของประสบการณ์ทางผัสสะ ที่เรียกว่า “Island of Meaning” เป็นการสร้างความหมายให้แก่ประสบการณ์ทางผัสสะ ผ่านการเปลี่ยนการรับรู้ผ่านผัสสะนั้น ๆ ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่มีนัยสำคัญ (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) ด้วยการสร้างคำศัพท์ และใส่ความหมายให้กับสิ่งนั้น เช่น สิ่งของที่มี 4 ขา ด้านบนของขาทั้ง 4 ปิดด้วยวัสดุไม้หรือเบาะ และด้านหลังยกสูงขึ้นสำหรับพิง สังคมสร้างคำศัพท์เรียกมันว่าเก้าอี้ และใส่ความหมายและหน้าที่ไว้ให้กับสิ่งนี้ว่าใช้สำหรับนั่ง เป็นต้น ดังนั้น ผัสสะจึงเป็นสื่อกลาง ที่อยู่ระหว่างความสัมพันธ์ของความหมายและรูปธรรม ตัวตนและสังคม ความรู้สึกนึกคิดและร่างกาย โดยการรับรู้ทางประสาทสัมผัสปรากฏขึ้นระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้น (Modes) และการใส่รหัส (Codes) ที่เราให้ความหมายและตีความกับการตระหนักรู้ทางผัสสะได้ตรงกันและสามารถสื่อสารกับผู้คนในสังคมได้อย่างเข้าใจ ทั้งนี้การให้ความหมายนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามแต่ละสังคมและวัฒนธรรม (Laplantine, 2015; Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012)

แม้ว่าความหมายของการรับรู้ผ่านผัสสะจะเป็นสิ่งสร้างทางสังคม แต่ผู้คนในสังคมทำราวกับเป็นเรื่องธรรมชาติเนื่องจาก สมาชิกในสังคมถูกขัดเกลาทางสังคมวัฒนธรรมว่าด้วยสัญญาณ ที่ทำให้สามารถทำความเข้าใจ และมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ไปตามความหมายที่สังคมสร้างขึ้น ตัวอย่างเช่น เรารับรู้ว่าน้ำองุ่นคล้ายกับน้ำส้ม และน้ำองุ่นแตกต่างจากไวน์แม้ว่าเมื่อลิ้มรสชาติน้ำองุ่นกับไวน์จะมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย แต่การสร้างแนวคิดเกี่ยวกับ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ทำให้เรารับรู้ว่า ไวน์มีรสชาติเหมือนวิสกีมากกว่าน้ำองุ่น เป็นต้น (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) จากการสร้างความหมายเพื่อใช้ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ผ่านผัสสะ ทำให้ผู้คนสามารถจัดกลุ่ม และแบ่งแยกแยะสิ่งที่ห้อมล้อมตัวเราได้ซึ่งการกระทำเช่นนี้มนุษย์มิได้ทำมันในฐานะปัจเจก แต่ทำในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมและวัฒนธรรม ที่ยึดถือความคิดที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น การเลือกรับประทานอาหารเป็นเรื่องของปัจเจก แต่รสชาติความอร่อยนั้นเป็นสิ่งที่ถูกบ่มเพาะจากการเข้าเป็นสมาชิกของสังคม ดังนั้น ประสาทสัมผัสทั้ง 5 จึงเป็นรากฐานสำคัญของการแสดงออกทางวัฒนธรรม และการกระทำของปัจเจกสะท้อนให้เห็นถึงความคิดร่วมทางสังคม (Low, 2012)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าผัสสะทั้ง 5 จะเป็นสื่อกลางที่ใช้ในการเรียนรู้โลกภายนอกตัวเรา แต่ผัสสะทั้ง 5 มิได้มีความสำคัญทางสังคมที่เท่ากัน กล่าวคือ มีการจัดลำดับความสำคัญของผัสสะ โดยการมองเห็น (Sight) ถูกทำให้เป็นประสาทสัมผัสหลักและสำคัญที่สุดที่ใช้ในการรับรู้เรียนรู้สร้างประสบการณ์ และทำความเข้าใจโลก (Low, 2012)

2.4.2 วิธีวิทยาการศึกษาผัสสะ

การศึกษาผัสสะในทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาที่พยายามอธิบายผัสสะ และชี้ให้เห็นถึงบทบาทและกระบวนการสร้างผัสสะทางสังคม ได้เคลื่อนมาสู่การเสนอวิธีวิทยาในการศึกษาผัสสะ คือ Sensory Ethnography ที่เสนอการศึกษาผัสสะที่ต่างไปจากการศึกษาผัสสะแบบแยกส่วน จากเดิมที่ศึกษาโดยแยกผัสสะต่าง ๆ ออกจากกันเพื่อชี้ให้เห็นถึงบทบาทและการประกอบสร้างความหมายผัสสะในแต่ละสังคมวัฒนธรรม มาเป็นการศึกษาผัสสะทั้ง 5 ที่ทำงานร่วมกันเนื่องจากการทำความเข้าใจและสร้างประสบการณ์ทางผัสสะเกิดขึ้นจากการใช้ผัสสะต่าง ๆ ร่วมกัน ไม่ใช่เกิดขึ้นจากผัสสะใดผัสสะหนึ่ง และให้ความสำคัญกับประสบการณ์ทางผัสสะที่หลากหลาย ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการใช้ชีวิตของผู้คน นอกจากนี้ยังมองผัสสะในฐานะสื่อกลางของที่นำมาซึ่งประสบการณ์และการสร้างความรู้ (Smith, 2007) ดังนั้น การศึกษาผัสสะและประสบการณ์ทางผัสสะจะเป็นช่องทางที่สามารถทำให้เข้าใจประสบการณ์ค่านิยม และโลกทางสังคมของผู้คนได้

งานศึกษาผัสสะในลักษณะนี้จะไม่แยกผัสสะออกจากกัน และไม่ให้ความสำคัญกับผัสสะทางการมองเห็นในฐานะผัสสะที่อยู่สูงกว่าผัสสะอื่น ๆ และเสนอว่า การมองเห็นเป็นการลดทอนสภาพแวดล้อมให้กลายเป็นวัตถุที่ถูกจัดเก็บเป็นภาพตัวแทนอยู่ในความรู้สึกนึกคิด แต่ในความเป็นจริง การรับรู้และการจัดเก็บประสบการณ์จำเป็นต้องอาศัยผัสสะต่าง ๆ ประกอบกัน (Pink, 2009) เพราะมนุษย์ไม่สามารถทำความเข้าใจสิ่งที่มองเห็นได้อย่างเป็นอิสระ โดยแยกออกจากการได้ยิน การสัมผัส กลิ่น และการลิ้มรส (Smith, 2007) กล่าวคือ เราเข้าใจสิ่งที่ตาเห็นได้โดยอาศัยการมองเห็นเชื่อมกับผัสสะอื่น ๆ ด้วย ดังนั้น จึงไม่มีผัสสะใดเป็นผัสสะหลักในการรับรู้และสร้างประสบการณ์ เช่น การรับรู้ความเป็นบ้าน เราไม่ได้ใช้เพียงแค่การมองเห็นเท่านั้น แต่อาศัยการรับรู้ผ่านกลิ่นที่คุ้นเคย การสัมผัสบรรยากาศที่อบอุ่น ในการประเมินความเป็นบ้านด้วย เป็นต้น

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความสนใจในการศึกษาผัสสะขยายไปยังศาสตร์ต่าง ๆ ที่ในแต่ละศาสตร์ล้วนแล้วแต่มีวิธีการศึกษาและชุดคำอธิบายผัสสะที่แตกต่างกันเพื่อขยายองค์ความรู้ว่าด้วยผัสสะ ในทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาที่มุ่งเน้นการอธิบายผัสสะในฐานะสิ่งสร้างทางสังคม ดังนั้น เมื่อประสบการณ์ทางผัสสะเกิดขึ้นจากการประกอบสร้างทางสังคมนั้น อาจกล่าวได้ว่า การศึกษาการใช้ผัสสะของผู้คนสะท้อนให้เห็นถึงความหมาย ค่านิยม วัฒนธรรม และการใช้ชีวิตของผู้คนในแต่ละสังคมได้ด้วยเหตุนี้งานวิจัยชิ้นนี้จึงใช้แนวคิดสังคมวิทยาผัสสะในการศึกษาสังคมและชีวิตของผู้พิการทางสายตาผ่านผัสสะและประสบการณ์ทางผัสสะในการดำเนินชีวิตประจำวัน

2.4.3 บทบาทของผัสสะทางสังคม

2.4.3.1 กลิ่น

Classen, Howes, and Synnott (1994) ในหนังสือ เรื่อง “Aroma พุดถึง บทบาททางสังคมของกลิ่น ในแต่ละสังคมวัฒนธรรม เพื่อชี้ให้เห็นว่าการรับรู้กลิ่นไม่ใช่เพียงแค่ปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาและชีววิทยา แต่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคม เนื่องด้วยกลิ่นไม่เพียงกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์เท่านั้น แต่กลิ่นยังเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับกลิ่นด้วย กล่าวคือ กลิ่นไม่ใช่เพียงแค่กลิ่นที่ออกมาจากวัตถุแต่กลิ่นถูกนำไปเชื่อมโยงกับเหตุการณ์บางอย่าง เช่น กลิ่นดอกไม้สามารถย้าเตือนถึงความเศร้า เพราะเป็นกลิ่นดอกไม้ที่นำไปวางไว้หน้าหลุมศพของคนที่เราเป็นประจำ เป็นต้น ในที่นี้กลิ่นดอกไม้จึงไม่ใช่เพียงแค่กลิ่นที่ออกมาจากดอกไม้เท่านั้น แต่กลิ่นถูกนำไปเชื่อมโยงกับเหตุการณ์และเมื่อไหร่ที่ได้กลิ่นดอกไม้ชนิดนั้น เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกลิ่นจะถูกดึงกลับมา

นอกจากนี้กลิ่นยังมีบทบาทในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อใช้ระบุผู้คนรอบข้าง เช่น การใช้กลิ่นในการนิยามสมาชิกในครอบครัว เนื่องจากผู้คนจะมีกลิ่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้เราสามารถระบุลูก พ่อ แม่ คู่สมรส เป็นต้น กลิ่น เป็นองค์ประกอบสำคัญในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม ไม่เพียงแต่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของบุคคล แต่ยังมีเฉพาะของสถานที่ หรืออาจกล่าวได้ว่ากลิ่นจะทำให้เราสามารถรับรู้สภาพแวดล้อม เช่น ยิมเนเซียมจะมีกลิ่นของน้ำมัน และเหม็น ตลาดจะมีกลิ่นของสิ่งของที่วางขายอยู่ที่นั่น และสถานที่ศักดิ์สิทธิ์จะมีกลิ่นของเครื่องหอมรูป และของถวายที่ถูกเผา เป็นต้น (Classen, Howes, & Synnott, 1994; Herzfeld, 2001; Banes & Lepecki, 2007)

กลิ่นไม่เพียงถึงความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์และผู้คน แต่กลิ่นยังถูกให้ความหมาย และคุณค่าทางสังคมนำมาสู่การจัดการและการแบ่งกลุ่มคนในสังคม เช่น การแบ่งชนชั้นโดยใช้กลิ่นการแบ่งที่ชัดเจนที่สุด คือ คนจนและคนรวย ความหอมนี้ว่าเป็นกลิ่นของคนรวย เนื่องด้วยพวกเขาสามารถที่จะจัดการกับกลิ่นได้โดยใช้น้ำหอมและเครื่องหอม รวมถึงบ้านมีการระบายอากาศอย่างดีทำความสะอาด และทำให้มีกลิ่นหอมโดยทาส ในทางตรงกันข้ามกลิ่นเน่าเหม็น ถือเป็นกลิ่นของคนจน เพราะบ้านเต็มไปด้วยสิ่งสกปรกที่ส่งกลิ่นเหม็น รวมถึงกลิ่นที่ติดตัวผู้คนมาจากสภาพแวดล้อมในการทำงาน เช่น กลิ่นจากดินหรือสัตว์ เป็นต้น ดังนั้น กลิ่นจึงไม่ใช่แค่เรื่องทางธรรมชาติแต่เป็นสัญลักษณ์ทางสังคม การที่กลิ่นหอมเป็นสัญลักษณ์ของคนรวย ไม่ใช่เพียงเพราะพวกเขาใช้น้ำหอม แต่เป็นเพราะพวกเขามีสถานะสูงในสังคม ในขณะที่คนจนถูกจัดประเภทเป็นความเน่าเหม็นสกปรก ไม่ใช่เพราะกลิ่นที่มาจากเชื้อไขในการดำเนินชีวิต แต่เป็นเพราะพวกเขาถูกทำให้มีสถานะที่ด้อยทางสังคม นอกจากกลิ่นจะถูกให้คุณค่าในการแบ่งชนชั้น ยังถูกใช้ในการแบ่งเพศ โดยผู้ชายจะมีกลิ่นของความเป็นชาย เช่น กลิ่นเหม็น กลิ่นของโรงยิม ในขณะที่ผู้หญิงจะถูกให้ความหมายว่าเป็นเพศที่มีกลิ่นหอมหวาน มีความบริสุทธิ์น่าดึงดูดในช่วงวัยรุ่น แต่เมื่อเข้าสู่วัยชรา

ผู้หญิงจะถูกเชื่อมโยงกับกลิ่นที่เลวร้าย น่ากลัว เหมือนกลิ่นของแพะ (Classen, Howes, & Synnott, 1994; Synnott, 1993) รวมถึงกลิ่นถูกใช้เพื่อบ่งบอกถึงอันตราย เช่น กลิ่นของสารเสพติด เป็นสัญญาณที่บ่งบอกว่าบุคคลนั้นเป็นบุคคลอันตราย (บุษบงก์ วิเศษพลชัย, 2558)

กลิ่น ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการอาหาร กล่าวคือ กลิ่นเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดประเภทอาหารในหลากหลายวัฒนธรรม โดยกลิ่นของอาหารแต่ละชนิดจะเป็นตัวระบุว่าอาหารประเภทนั้นทานได้หรือไม่ ควรที่จะนำไปปรุงอาหารอย่างไร และเหมาะที่จะนำไปปรุงกับวัตถุดิบใดบ้าง ซึ่งการจัดระเบียบอาหารนั้นจะแตกต่างกันไปตามการให้คุณค่าและนิยามของแต่ละวัฒนธรรม เช่น ในหมู่เกาะ Bororo เชื่อว่า อาหารที่ปลอดภัยจะเป็นอาหารที่มีกลิ่นอ่อนหรือกลิ่นหวาน เช่น ข้าว ข้าวโพด ในขณะที่เนื้อสัตว์ต่าง ๆ มีกลิ่นเน่าเหม็น จึงเป็นอาหารที่อันตรายต่อสุขภาพ ดังนั้นก่อนทานเนื้อสัตว์จะต้องผ่านการต้มจนกระทั่งกลิ่นหายไป หรือในวัฒนธรรมของชาวโคลัมเบีย (Colombian) กลิ่นของอาหารจะเป็นตัวตัดสินว่าอาหารประเภทนั้นจะถูกปรุงอย่างไร เช่น ปลาตุ๋นที่มีกลิ่นเหม็นคาวของเลือด จะต้องนำไปรมควันเพื่อกำจัดกลิ่น ก่อนที่จะนำไปต้มแล้วนำมารับประทาน ส่วนเนื้อสัตว์อื่น ๆ และผัก จัดเป็นอาหารที่ไม่มีกลิ่นรุนแรงมากนักสามารถนำมาต้มได้ในทันทีสำหรับอาหารที่ผ่านการปิ้งและทอด ถูกจัดเป็นอาหารที่ต้องหลีกเลี่ยง เนื่องจากเชื่อว่าอาหารที่ผ่านกระบวนการปรุงเช่นนี้ จะมีกลิ่นที่กระตุ้นความต้องการทางเพศ อีกทั้งยังเชื่อว่าเนื้อสัตว์ คือ ตัวแทนกลิ่นของเพศชาย และปลาถูกเข้าใจว่าเป็นกลิ่นของเพศหญิง ดังนั้น เนื้อจึงไม่สามารถนำมาปรุงอาหารและทานร่วมกับปลาได้เพราะถือว่าการคบชู้รวมถึงในบางสังคมได้กำหนดวัฒนธรรมการรับประทานอาหารที่ทานได้ตามชนชั้น เป็นต้น จากที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่ากลิ่นมีความสำคัญกับการปรุงอาหาร โดยในแต่ละสังคมวัฒนธรรม มีการใส่รหัสความหมายเกี่ยวกับอาหาร ซึ่งสมาชิกของแต่ละสังคมจะต้องเรียนรู้และระมัดระวังในการปรุงอาหาร (Classen, Howes, & Synnott, 1994)

ในแต่ละวัฒนธรรมกลิ่นไม่เพียงถูกดึงเข้ามาใช้ในการทำความเข้าใจโลกและสิ่งแวดล้อมรอบตัว แต่กลิ่นยังถูกใส่รหัสความหมายในบริบททางพิธีกรรม กล่าวคือ ในพิธีกรรมจะรวมกลิ่นและสัญลักษณ์ของกลิ่นมาใช้ในการประกอบพิธีกรรม กลิ่นถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการตกแต่งความสวยงามของพิธีกรรม โดยมีความเชื่อว่าความสวยงามนั้นมีอำนาจในการดึงดูดและร้องขอจากพระเจ้า เช่น กลิ่นดอกไม้และเครื่องหอมในพิธีศพ จึงไม่ได้ใช้เพียงกลบกลิ่นศพเท่านั้น แต่กลิ่นหอมจะพาวิญญาณของคนตายไปสู่โลกวิญญาณ ในขณะที่เดียวกันกลิ่นเหม็นถูกนำมาใช้เพื่อขับไล่ขจัดและป้องกันวิญญาณชั่วร้าย รวมถึงบุคคลที่ไม่ต้องการให้อยู่ในสถานการณ์นั้น (Classen, Howes, & Synnott, 1994)

2.4.3.2 การมองเห็นและการได้ยิน

ผัสสะที่จำเป็นในกระบวนการปฏิสังสรรค์ทางสังคมคงไม่พ้นการมองเห็นและการได้ยิน สำหรับ Georg Simmel (อ้างถึงใน Weinstein and Weinstein, 1984) ให้ความสำคัญกับผัสสะในฐานะที่เป็นสิ่งจำเป็นที่เชื่อมโยงมนุษย์กับสังคม โดยเฉพาะผัสสะด้านการมองเห็นและการได้ยิน ที่ถูกใช้เป็นตัวกลางในการรับรู้และทำความเข้าใจผู้คน แต่การมองเห็นในการทำความเข้าใจผู้คนมากกว่าการได้ยินว่าอีกฝ่ายกำลังพูดอะไร เพราะการกระทำสามารถบ่งบอกสิ่งต่าง ๆ ได้มากกว่าคำพูด ดังนั้น การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการมองเห็นซึ่งกันและกัน หรือการมองเห็นเข้าไปในตาของอีกฝ่ายหนึ่ง และมนุษย์เข้าใจความหมายในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านประสาทสัมผัส เมื่อผู้คนมีปฏิสัมพันธ์กันการมองเห็นซึ่งกันและกันนั้น ทำให้เกิดกระบวนการกลายเป็นสัญลักษณ์ (Symbolization) ทันทีดังนั้น สำหรับ Simmel ตา จึงมีหน้าที่เฉพาะทางสังคม วิทยามนุษย์ใช้ประสาทสัมผัส โดยเฉพาะการมองเห็นในการตีความหมายกิริยาท่าทาง สีหน้าของอีกฝ่าย ในขณะที่เดียวกับการปฏิสัมพันธ์จะจบสิ้นลงเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเมินหน้าหรือเบนสายตาไปทางอื่น นอกจากนี้การติดต่อสื่อสารกับผู้คนในสังคมตาถูกใช้ในการประเมินคู่สนทนาแล้ว ยังใช้ในการตีความสัญลักษณ์ในสถานการณ์นั้น ๆ เช่น กลิ่นและควีนซึ่งเป็นสัญญาณที่บ่งบอกไฟไหม้ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไม่ต้องอาศัยเสียงแต่อาศัยการมองเห็นและการตีความ ด้วยเหตุนี้สัญญาณจึงมีบทบาทสำคัญในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผ่านการรับรู้ด้วยตาและการตีความหมายของสัญญาณ (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) ดังนั้น การมองเห็น จึงเป็นตัวกลางในการสื่อสาร ตาถูกนำมาใช้ในการประเมินและรับรู้อารมณ์ความรู้สึก และการมองเห็นมิใช่เพียงแค่ทางผ่านที่มนุษย์ใช้ในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในสถานการณ์นั้น ๆ แต่มันมีความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในสถานการณ์นั้นด้วย (Synnott, 1993; Weinstein & Weinstein, 1984)

สำหรับ Goffman การมองเห็นในกระบวนการปฏิสังสรรค์ทางสังคมและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม นำมาสู่การนำเสนอตัวตนที่นอกเหนือจากคำพูด เนื่องจาก การมองเห็นนำมาซึ่งการสร้างภาพประทับของตนเอง เพื่อใช้ในการนำเสนอตัวตนและตีความปฏิภริยาที่คนอื่นมีต่อเรา แล้วนำมาใช้ในการประเมินการสวมบทบาทของเราในสถานการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ภายในกระบวนการปฏิสังสรรค์ทางสังคม ผัสสะที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าการมองเห็น คือ การได้ยิน เพื่อรับรู้คำพูดของคู่สนทนาแล้วนำมาสู่การแสดงปฏิภริยาตอบโต้ในทิศทางที่สอดคล้องกัน (Weinstein & Weinstein, 1984)

นอกจากการมองเห็นจะถูกให้ความสำคัญและมีบทบาทในการสื่อสารแล้ว อีกหนึ่งบทบาททางสังคมที่สำคัญของ ตา คือ เป็นตัวกลางในการเรียนรู้โลกและสภาพแวดล้อมทางสังคม ในสังคมสมัยใหม่เป็นยุคของการจ้องมอง ชีวิตของมนุษย์เต็มไปด้วยภาพตั้งแต่ตื่นเช้าจนกระทั่งเข้านอนเกือบทุกกิจกรรมในชีวิตต่างจำเป็นต้องอาศัยการมองเห็นในการทำความเข้าใจและ

จัดการกับสิ่งต่าง ๆ เนื่องจาก การมองเห็นเป็นผัสสะที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด น่าเชื่อถือ และสามารถรับรู้ได้ในระยะไกล ทำให้การมองเห็นเป็นช่องทางที่นำไปสู่ความรู้ความจริงมากกว่าการได้ยิน การเรียนรู้พื้นที่และสภาพแวดล้อมถูกรอบงำโดยอำนาจของการมองเห็นและนำเสนอออกมาในรูปแบบที่สามารถมองเห็นได้สะท้อนผ่านเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การสร้างแผนที่ หนังสือ กล้องถ่ายรูป กล้องจุลทรรศน์ กล้องโทรทรรศน์ เป็นต้น เครื่องมือเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้การมองเห็นนำไปสู่ความรู้ความจริงและการพิสูจน์ความจริงด้วยภาพ “Sight sees the truth” (Banes & Lepecki, 2007; Jacobson, 1998; Synnott, 1993)

สำหรับการได้ยิน นอกจากเป็นผู้สัมผัสที่ใช้ในการสื่อสาร ทำความเข้าใจความรู้ ความจริง และเป็นช่องทางของการเข้าสู่กระบวนการขัดเกลาทางสังคมและการรับรู้ระเบียบวินัยแล้ว (Feld & Basso, 1996; Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) เสียง ยังมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คนในบางสังคมวัฒนธรรม ตัวอย่างเช่น ชาวปาปัวนิวกินีเสียงเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตในป่า เพราะในป่าการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นเรื่องยาก อีกทั้งทุกคนสามารถซ่อนตัวจากการมองเห็นได้แต่ไม่สามารถซ่อนเสียงได้ด้วยเหตุนี้ทำให้พวกเขาใช้การได้ยินเพื่อเรียนรู้จัดการกับพื้นที่และการทำงานกิจกรรมในป่า เช่น การล่าด้วยเสียง นอกจากนี้สำหรับชาว Kaluli สร้างประสบการณ์เรียนรู้สถานที่ และสภาพแวดล้อมผ่านเสียงในรูปแบบของคำบอกเล่าตำนานที่อธิบายการเกิดขึ้นของสถานที่และที่มาของชื่อสถานที่ในสังคม (Feld & Basso, 1996) สำหรับชาว Songhay เสียงต่าง ๆ ในพิธีกรรมแสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์เช่น เสียงร้องเพลง เครื่องดนตรี และสวดมนต์ถูกนำมาใช้ในการรักษาความเจ็บป่วย เชื่อมโยงกับวิญญาณและย้าเดือนถึงบรรพบุรุษ เสียงของคาถาและกลองถูกใช้เพื่อป้องกันทหารจากหอก อาวุธในยามศึกสงครามและป้องกันผู้คนจากอุบัติเหตุเป็นต้น (Feld, 1982; Stoller, 1989)

2.4.3.3 การสัมผัส

การสัมผัส (touch) ถูกจัดอันดับว่าผัสสะที่ต่ำที่สุดสำหรับนักปรัชญาชาวตะวันตก แต่ในขณะเดียวกันการสัมผัสถูกจัดเป็นผัสสะพื้นฐานในการเรียนรู้และแหล่งที่มาของความรู้ที่ผู้คนมิได้ให้ความสำคัญและมักเป็นผัสสะที่ถูกผลักออกไปจากความรู้สึกนึกคิด แต่ในบางครั้งการสัมผัสเป็นการเรียนรู้เบื้องต้นของมนุษย์ที่มีข้อจำกัด เนื่องจากในบางครั้งเราไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งที่เรสัมผัสได้อย่างตรงไปตรงมาผ่านภาษา แต่การสัมผัส (touch) จะถูกนำมาใช้เพื่อให้เรารับรู้บางสิ่งในสถานการณ์การเรียนรู้ที่หายาก ไม่เคยมีใครพูดถึง หรือเป็นเรื่องที่ไม่มีการอบรมสั่งสอนมาก่อนหน้า เช่น ผู้หญิงสามารถค้นพบ Clitoris ซึ่งเป็นอวัยวะที่ไม่มีการขัดเกลาหรือสอนในห้องเรียน แต่การรับรู้และเรียนรู้อวัยวะส่วนนี้เกิดจากการสัมผัสที่ทำให้เกิดความรู้ทางสัญลักษณ์ว่า Clitoris เป็นส่วนหนึ่งของอวัยวะเพศของผู้หญิง ผู้หญิงค้นพบความต้องการของ Clitoris ก่อนที่จะรับรู้ว่ามีอะไร และเรียกว่าอะไร การรับรู้ Clitoris ยังสะท้อนให้เห็นมิติทางอำนาจในการจัดการวาทกรรมทางเพศที่ต้อง

อดกลั้น การควบคุม และการผลักเรื่องความต้องการทางเพศให้เป็นเรื่องส่วนตัวที่อยู่ในพื้นที่ส่วนตัว ดังนั้น การรับรู้ทางสัญลักษณ์และผัสสะมิได้เป็นกลาง (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) นอกจากนี้การสัมผัสมีบทบาทในการเรียนรู้สภาพแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากการสัมผัสผ่านผิวหนัง เป็นวิธีที่ดีที่สุดในการค้นหา รับรู้และชื่นชมธรรมชาติสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะการสัมผัสจากมือที่ทำให้รับรู้ความจริงถึงรูปแบบ ขนาด น้ำหนัก และเนื้อสัมผัสของสิ่งนั้นด้วยเหตุนี้สถานที่ต่าง ๆ จึงมีการสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความรู้สึกดึงดูดใจผ่านการสัมผัส เช่นการสร้างบ้านและการจัดการพื้นที่ภายในบ้าน เน้นให้เกิดความรู้สึกสบาย ความอบอุ่น เป็นต้น (Classen, 2005; Herzfeld, 2001)

นอกจากการสัมผัสจะเป็นแหล่งที่มาของความรู้อันแล้ว ยังเป็นผัสสะสำคัญในการสื่อสารแบบอวัจนภาษา การปฏิสังสรรค์และการทำกิจกรรมทางสังคมแล้วแต่ใช้การสัมผัส เนื่องจากการสัมผัสเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกที่อบอวลอยู่ภายใน เช่น อ้อมกอดของแม่ไม่ใช่เพียงแค่อวัยวะและผิวหนังของร่างกายสัมผัสกัน แต่การสัมผัสนั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกของความรัก ความอบอุ่น ความห่วงใย เป็นต้น

ประสบการณ์การสัมผัสของผู้คนมีความแตกต่างกันตามเพศ ทำให้ผู้หญิงและผู้ชายมีการสัมผัสและถูกสัมผัสในลักษณะที่แตกต่างกัน จุดเริ่มต้นของความแตกต่างนี้เริ่มขึ้นตั้งแต่ในวัยเด็กที่พ่อแม่จะสัมผัสลูกชายและลูกสาวในลักษณะที่แตกต่างกัน และขัดเกลาการใช้ผัสสะในทิศทางที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น เด็กผู้ชายจะถูกสัมผัสน้อยกว่าเด็กผู้หญิง การสัมผัสเด็กผู้ชายจะเป็นไปในลักษณะที่รุนแรงและให้รู้จักดูแลจัดการตนเอง ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะถูกดูแลและสัมผัสแบบประคบประหงม ซึ่งรูปแบบการขัดเกลาเช่นนี้ยังคงดำเนินไปในพื้นที่ของโรงเรียนที่ปฏิบัติต่อเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงในลักษณะที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ในการลงโทษและกิจกรรมกีฬาการลงโทษเด็กผู้ชายจะมีลักษณะที่รุนแรงทางกายภาพ เช่น การตีการวิ่งรอบสนาม ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะถูกลงโทษทางด้านจิตใจ เช่น การตักเตือน การลงโทษด้วยคำพูด เช่นเดียวกันในทางกีฬาเด็กผู้ชายจะสามารถเล่นกีฬาที่มีความรุนแรงและสัมผัสกันทางร่างกาย เช่น รักบี้ที่ใช้ร่างกาย แขน และความแข็งแรงเป็นอาวุธ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นข้อห้ามสำหรับผู้หญิงที่ถูกสร้างว่าเป็นเพศที่อ่อนแอและถูกควบคุมการแสดงออกพฤติกรรมที่รุนแรงและก้าวร้าว การปลุกฝังและขัดเกลาการสัมผัสได้สร้างประสบการณ์ผัสสะและการสัมผัสที่ต่างกันระหว่างชายและหญิง ยกตัวอย่าง ผู้ชายจะไม่นิยมแสดงออกทางอารมณ์และใช้ผัสสะทางด้านสัมผัสในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ผู้ชายจะหลีกเลี่ยงรูปแบบการทักทายผ่านการกอดหรือการสัมผัสเนื้อตัวร่างกาย และใช้การตบหลังเบา ๆ เป็นการทักทาย เนื่องจากการสัมผัสของผู้ชายถูกนำมาใช้ในการจัดประเภทคนรักร่วมเพศ เป็นต้น ในขณะที่ผู้หญิงจะถูกเชื่อมโยงกับการสัมผัส ความนุ่มนวล ความละเอียดประณีต และอารมณ์ความรู้สึก เช่น การทำงานบ้าน การดูแลครอบครัว งานฝีมือ เป็นต้น (Classen, 2005; Howes 2005; Synnott, 1993)

2.4.3.4 การลิ้มรสกับวัฒนธรรม

ผัสสะและความรู้สึกสัมผัสเป็นกระบวนการกล่อมเกลาทงทางสังคมวัฒนธรรม และเป็นการแสดงออกทางสังคมวัฒนธรรม การลิ้มรส (Taste) แม้ว่าอาจดูเป็นเรื่องส่วนตัวระหว่างผู้ชิมกับสิ่งที่ลิ้มลอง แต่แท้จริงแล้วการลิ้มรสเป็นประสบการณ์ทางสังคมที่ถูกกำกับ โดยกฎเกณฑ์ทางสังคมว่าด้วยความปลอดภัยของอาหาร รสชาติของอาหาร และวิธีการรับประทานอาหาร เช่น การดื่มไวน์อาจดูเหมือนเป็นเรื่องส่วนบุคคล แต่ในความเป็นจริงการลิ้มรสไวน์นั้นเป็นประสบการณ์ทางสังคม เนื่องจากธรรมเนียมและความชอบในรสชาติอาหารนั้นเป็นเรื่องของวัฒนธรรม กล่าวคือ กระบวนการทางสังคม เป็นตัวหล่อหลอมความพึงพอใจในรสชาติหรือรสนิยมของผู้คน เราจึงเห็นได้ว่าอาหารของแต่ละวัฒนธรรมที่เอกลักษณ์ของรสชาติและพิธีปฏิบัติในการรับประทานอาหารที่สะท้อนมิติทางสังคม (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012)

สำหรับชาว Songhay ในหนังสือ เรื่อง “The Taste of Ethnographic Things: The Senses in Anthropology” (1989) อาหารและรสชาติของอาหารแสดงถึงความเป็นเจ้าบ้านที่ตีความสัมพันธ์ทางสังคมและอารมณ์ความรู้สึก เมื่อมีแขกมาเยือนพวกเขาจะปรุงซอสที่ดีที่สุดเพื่อต้อนรับแขกผู้มาเยือน แม้ว่าอาหารจานหลักนั้นจะเป็นเมนูเดิม แต่ซอสจะต้องมีรสชาติที่ดีและเปลี่ยนไปในแต่ละวัน การได้ลิ้มรสชาติซอสที่ไม่อร่อยของแขกผู้มาเยือน สร้างความอับอายให้แก่เจ้าบ้าน อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมของชาว Songhay ที่จะถ่ายทอดสูตรอาหารและสูตรของซอสจากรุ่นสู่รุ่นภายในครอบครัวและชาว Songhay ด้วยกัน การที่สมาชิกในครอบครัวไม่ได้รับการเรียนรู้กระบวนการทำอาหาร สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์เชิงลบของสมาชิกในครอบครัว และการแบ่งแยกทางชาติพันธุ์ อีกทั้งการปรุงซอสที่มีรสชาติแย่ให้แก่แขกผู้มาเยือน ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการแสดงความไม่พอใจของผู้ที่ถูกแบ่งแยกจากการเป็นสมาชิกของสังคม

ดังนั้น ในทางสังคมการลิ้มรสจึงไม่ใช่เพียงแค่การรับประทานอาหารเท่านั้น แต่การลิ้มรสเต็มไปด้วยความหมายและเป็นกิจกรรมที่แสดงวัฒนธรรมของการรับประทานอาหารที่เชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ทางสังคม การเรียนรู้วิธีการรับประทานอาหารและการลิ้มรสเกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างประสบการณ์ของการลิ้มรสที่ผูกโยงผู้คนเข้าในสังคมและชุดความสัมพันธ์ การขัดเกลาการลิ้มรส การปรุงอาหาร และประสบการณ์ทางผัสสะนำมาสู่การประเมินและตัดสินอาหารที่ลิ้มรส อีกทั้งการลิ้มรสยังเป็นตัวกระตุ้นให้ตั้งประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยอาหารรสชาติที่เคยลิ้มลอง อารมณ์ความรู้สึก สถานที่และผู้คน

2.4.4 บทบาทผัสสะทางมนุษยศาสตร์

สังคมวิทยาผัสสะมิใช่ศาสตร์แรกที่หันมาสนใจและศึกษาผัสสะในมิติทางสังคม โดยในช่วงทศวรรษ 1960 ก็เริ่มมีมานุษยวิทยาผัสสะ (Anthropology of the Senses) ซึ่งเสนอว่าผัสสะเป็นสิ่งสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม การรับรู้ผ่านผัสสะเกิดขึ้นจากการให้ความหมายและคุณค่าในแต่ละวัฒนธรรม (Classen, Howes, & Synnott, 1994; Herzfeld, 2001) จึงทำให้มนุษย์สามารถรับรู้และจัดประเภทสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ ทั้งนี้ผัสสะมิได้ถูกให้ความสำคัญเท่ากัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้บางผัสสะสำคัญกว่าผัสสะอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกิดขึ้นของตัวอักษรที่ทำให้การมองเห็นเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลในการเรียนรู้โลกแทนการได้ยิน (McLuhan, 1962)

งานศึกษาผัสสะทางมานุษยวิทยาในช่วงแรกมุ่งเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างของการใช้ผัสสะในแต่ละวัฒนธรรม เช่น งานศึกษาของเดวิด ฮาวส์ (David Howes) สตีเวน เฟลด์ (Steven Feld) และคอนสแตนซ์ คลาสเซน (Constance Classen) ทำให้เห็นถึงบทบาทของผัสสะอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการมองเห็น การศึกษาบทบาทของกลิ่นของฮาวส์พบว่า สังคมชนเผ่าที่ไม่ใช่คนผิวขาวนั้นมีประสบการณ์เกี่ยวกับผัสสะด้านกลิ่นที่หลากหลาย กลิ่นเข้ามามีบทบาททางสังคมในแต่ละสังคม วัฒนธรรมผ่านการให้คุณค่าและการนิยามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิสัมพันธ์กับโลกทางสังคม เช่น การใช้กลิ่นระบุตัวบุคคล ระบุสถานที่ แบ่งชนชั้นและเพศ กำหนดการปรุงอาหาร เป็นต้น (Classen, Howes, & Synnott, 1994; Herzfeld, 2001) เฟลด์ พบว่า สำหรับชาว Songhay เสียงเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก เพราะผู้คนสามารถซ่อนตัวไม่ให้มองเห็นได้แต่ไม่สามารถซ่อนเสียงได้ อีกทั้งเสียงยังเข้ามามีบทบาทในการทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมและพื้นที่มากกว่าการมองเห็น (Feld, 1982) ส่วนคลาสเซนนั้นเสนอว่า การสัมผัส (Touch) เป็นผัสสะที่ผู้คนใช้ในการสำรวจและเรียนรู้โลกไม่น้อยกว่าการมองเห็น และการสัมผัสยังเป็นผัสสะที่สามารถใช้ในการสื่อสารได้โดยอยู่นอกเหนือข้อจำกัดของภาษา หรือที่เรียกว่าการสื่อสารแบบอวัจนภาษา (Classen, 2005) นอกจากนี้ ในความเป็นจริงผู้คนในสังคมต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่ใช้ชีวิตและรับรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยผัสสะที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม และให้ความหมายแก่การรับรู้ผ่านผัสสะที่แตกต่างกัน (Benedict, 1934; Ingold, 2011) ไม่เพียงเท่านั้น การรับรู้โลกทางสังคมยังเกิดขึ้นจากการใช้ผัสสะที่มีร่วมกัน ในการทำความเข้าใจและสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ อาจเป็นไปได้ว่า การรับรู้ของผู้คนมิได้แยกส่วนตามช่องทางรับผัสสะ หากแต่เกิดขึ้นจากการรับรู้ผัสสะต่าง ๆ ร่วมกันและถูกตีความพร้อมกัน

ยิ่งไปกว่านั้น ผู้คนสังกัดภายใต้สังคมเดียวกันอาจมีการใช้ผัสสะ ความละเอียดในการรับรู้ผัสสะ และการให้ความหมายกับประสบการณ์ทางผัสสะที่แตกต่างกันไปตามเงื่อนไขชีวิตของแต่ละบุคคล ตัวอย่างเช่น นักดนตรีอาจมีความสามารถในการได้ยินที่ละเอียดกว่าคนทั่วไป

ด้วยเงื่อนไขของอาชีพ หรือการใช้ผัสสะของผู้พิการทางสายตา ที่แม้ว่าพวกเขาจะใช้ชีวิตอยู่ในสังคม ที่ให้อำนาจกับการมองเห็น แต่เงื่อนไขทางร่างกายทำให้การรับรู้ของพวกเขาต้องเกิดขึ้นผ่านผัสสะอื่น ๆ โดยผัสสะที่ถูกใช้เป็นผัสสะแรก ๆ ในการเรียนรู้โลก คือ เสียงและการสัมผัส ทำให้พวกเขา มีความละเอียดในการใช้ผัสสะดังกล่าวมากกว่าคนตาดี และมีรูปแบบการเรียนรู้และรับรู้ผ่านผัสสะ ที่แตกต่างไปจากคนตาดีแต่สามารถทำความเข้าใจโลกได้เช่นเดียวกัน

ในขณะที่มานุษยวิทยาผัสสะเติบโตเต็มที่และชี้ให้เห็นถึงบทบาททางสังคมของผัสสะ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม สังคมวิทยาผัสสะเองก็กำลังอยู่ในระยะแรกเริ่มและมีฐานความคิด ในลักษณะเดียวกัน คือผัสสะเป็นสิ่งสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม โดยสังคมวิทยาผัสสะมีรากฐาน อยู่ในทฤษฎีของนักสังคมวิทยาคลาสสิก เช่น จอร์จ ซิมเมล (Georg Simmel) ยอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) โยเวิร์ต เบคเคอร์ (Howard Becker) เออร์วิง กอฟฟ์แมน (Erving Goffman) และจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่เน้นความสำคัญของผัสสะในกระบวนการปฏิสังสรรค์ ทางสังคม เช่น งานของซิมเมลที่สะท้อนมุมมองผัสสะในฐานะสื่อกลางที่ทำให้ปัจเจกบุคคลสามารถ รับรู้อารมณ์และทำความเข้าใจตัวตนของผู้คนได้ (Park & Burgess, 1970; Synnott, 1993) นอกจากนี้ ผัสสะยังมีบทบาทในการสร้างตัวตน กล่าวคือ ผัสสะเป็นช่องทางในการรับรู้สถานะของตนเองในพื้นที่ ในชุดความสัมพันธ์ และปฏิภพที่คนอื่นมีต่อเรา ประสบการณ์ทางผัสสะเหล่านี้จะถูกสะสม เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างและนำเสนอตัวตน (Feld & Basso, 1996; Goffman, 1959; Weinstein & Weinstein, 1984) ในแง่นี้ตัวตนจึงเกิดจากประสบการณ์ทางผัสสะที่หลอมรวม ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การสะท้อนความรู้สึกสัมผัสที่รับรู้ และการทำความเข้าใจแก่การให้ความหมาย กับประสบการณ์

อาจกล่าวได้ว่าสังคมวิทยาผัสสะพยายามเชื่อมโยงมิติทางร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด และสังคมวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน โดยชี้ให้เห็นว่าประสบการณ์ผัสสะเป็นสิ่งสร้างทางสังคมที่เกิดจาก กระบวนการสร้างความเข้าใจและให้ความหมายทางสังคมวัฒนธรรมต่อการรับรู้ผ่านผัสสะอันเป็น พื้นฐานของการสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ และพยายามชี้ให้เห็นว่าการรับรู้ผ่านผัสสะเป็นกระบวนการ ที่ความมากกว่าปฏิภพที่ตอบสนองได้ตามธรรมชาติหรือการถูกกระทำจากแรงกระตุ้นภายนอก (Maslen, 2015; Synnott, 1993; Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) ตัวอย่างเช่น ประสบการณ์ การสัมผัสที่เกิดขึ้นภายใต้วัฒนธรรมที่แต่ละสังคมสร้างขึ้นนั้นเกี่ยวกับสิทธิในการสัมผัสและการถูก สัมผัสว่าใครสามารถสัมผัสใครได้ สัมผัสอย่างไร ในสถานที่ใด และการสัมผัสรูปแบบนั้น สื่อความหมายอย่างไรทำให้ผู้คนใช้การสัมผัสแตกต่างกันออกไปตามความสัมพันธ์ของผู้ร่วม ปฏิสังสรรค์และบริบททางสังคม เช่น พ่อและแม่สามารถสัมผัสลูกชายและลูกสาวได้ ญาติพี่น้อง เพศตรงข้ามสามารถสัมผัสเนื้อตัวกันได้ในตอนเด็กแต่การสัมผัสจะลดลงเมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น หรือ แพทย์ที่สามารถสัมผัสคนไข้ได้ในทุกส่วนของร่างกายเมื่ออยู่ในพื้นที่ของโรงพยาบาลภายใต้เงื่อนไข

ของการรักษา แต่ถ้าวุ่นอกเหนือบริบทของการรักษา การสัมผัสอาจหมายถึง การคุกคามทางเพศ นอกจากนี้การสัมผัสยังเป็นการกระทำที่มีนัยแฝง เช่น การจูบแท็กซ์ตรีแยแสดงถึงความเคารพและจงรักภักดี เป็นต้น

2.4.5 การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ

การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ อาศัยผัสสะต่าง ๆ ในการตีความและการประเมินสถานการณ์วัตถุสิ่งของ และผู้คน ซึ่งชุดความหมายเหล่านั้นเกิดขึ้นจากการประกอบสร้างทางสังคมที่ผู้คนเรียนรู้ผ่านผัสสะ เช่น เมื่อเราเปิดตา เราจะรับรู้สิ่งที่เรามองเห็น เราเรียนรู้คำเรียกและความหมายของสิ่งนั้นเพื่อทำความเข้าใจและจดจำ แล้วนำมาสู่การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะเมื่อเราพบเห็นสิ่งนั้นอีกครั้ง การมองเห็นจะดึงประสบการณ์ที่เคยมีมาใช้ในการตีความให้ความหมายจัดประเภทและนำมาซึ่งการจัดการกับสิ่งนั้น ในที่นี้จะเห็นได้ว่า ผัสสะและการให้ความหมายกับประสบการณ์จะทำงานประสานและเชื่อมโยงกันในการกระทำและสะท้อนกลับของการกระทำ ทำให้การทำความเข้าใจประสบการณ์ทางผัสสะ เป็นกระบวนการเชื่อมโยงการกระทำของผัสสะ สัญลักษณ์และความหมาย โดยปัจเจกจะทำการตีความเพื่อเข้าใจสิ่งที่ตนเองรับรู้ผ่านผัสสะ แล้วนำมาสู่การใช้ผัสสะ หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการที่ผัสสะทำงานเพื่อทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่นเมื่อเราดมกลิ่นจมูกจะเริ่มทำงานเพื่อทำความเข้าใจว่ากลิ่นที่เราได้รับนั้น คือกลิ่นอะไร หรือเป็นตัวบ่งชี้อะไร เช่นเมื่อเรารู้ว่ากลิ่นนั้นเป็นกลิ่นของแก๊ส เมื่อเดินตามกลิ่นไปพบควีน ควีนก็เป็นตัวบ่งชี้ว่าเกิดไฟไหม้ เป็นต้น ซึ่งกระบวนการใช้ผัสสะ นำมาสู่การสร้างประสบการณ์ทางผัสสะ (Vannini, Waskul, & Gottschalk, 2012) ตัวอย่างเช่น ในงานศึกษา Smell, Odor and Somatic Work ของ Waskul and Vannini (2008) โดยในงานชิ้นนี้มองว่า การดมกลิ่นนั้นเป็นการกระทำ และกลิ่นนั้นเป็นสัญลักษณ์การทำงานของผัสสะด้านการดมกลิ่นนั้นเป็นการทำงานเพื่อทำความเข้าใจสัญลักษณ์ของกลิ่นนั้น ๆ การที่จะสามารถเข้าใจหรือตีความสัญลักษณ์ของกลิ่นได้นั้น จะต้องอาศัยประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของกลิ่นที่สั่งสมมาในชีวิตประจำวัน เช่น การรู้ว่าใครเป็นใครนั้นสามารถแยกแยะได้จากกลิ่น เนื่องจากผู้คนมักมีกลิ่นเฉพาะตัวที่มาจากการทำงานกิจวัตรประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นกลิ่นแป้งคริม กลิ่นบุหรี เป็นต้น ซึ่งการที่คนเราจะแยกแยะกลิ่นของบุคคลได้นั้น เราจะต้องอาศัยการมีประสบการณ์ร่วมกับบุคคลนั้น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตร่วมกันเป็นระยะเวลาหนึ่งทำให้เกิดความทรงจำเกี่ยวกับกลิ่นของบุคคลนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ความทรงจำเกี่ยวกับบุคคลนั้นอาจมาจากกลิ่นที่แทรกซึมอยู่ในบรรยากาศของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นต้น

งานศึกษาเกี่ยวกับประสาทสัมผัสทางการมองเห็นในบริบทของการปีนเขาของ Katrin Lund (2005) เสนอว่า ตา ไม่เพียงแต่ใช้สังเกตสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังเป็นการสะท้อนประสบการณ์อีกด้วย การศึกษาของเขา พบว่า ในขณะที่ร่างกายนั่งอยู่ราวกับว่าร่างกายกำลังพักผ่อนและหยุดเคลื่อนไหว แต่ในความเป็นจริงสัมผัสยังคงทำงานเพื่อรับรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวเราอยู่ตลอดเวลาเช่น ในขณะที่นักปีนเขานั่งอยู่นั้น พวกเขายังคงมองหาเส้นทางในการปีนเขา โดยอาศัยการมองสี่ขอบพื้นที่ที่แตกต่างกัน เชื่อมโยงภาพที่ตนมองเห็นเข้ากับชุดความทรงจำที่ตนเองมีเกี่ยวกับประสบการณ์ปีนเขา หรืออาจสร้างชุดประสบการณ์ใหม่ เพื่อหาช่องทางใหม่ในการปีนเขาต่อไปยังจุดหมาย เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการทำงานของผัสสะทางการมองเห็น การมองเห็นเป็นการกระทำ และสิ่งที่เรามองเห็นเป็นสัญลักษณ์ผัสสะการมองเห็นจะระบุและนิยามสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็น เป็นการประสานเชื่อมโยงการมองกับภาพหรือสิ่งที่เห็นเข้าด้วยกันกับประสบการณ์ทางผัสสะที่มีแล้วนำมาสู่การสร้างประสบการณ์ชุดใหม่ (Somatic Experience) ของเรา

2.5 แนวคิดการสร้างประสบการณ์ใหม่เพื่อการเรียนรู้

ในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าการเข้าถึงและเรียนรู้ศิลปะโชนในรูปแบบของสื่อวัฒนธรรม มีความหลากหลาย และมีความสร้างสรรค์ทั้งนี้เพื่อคงซึ่งคุณค่าในฐานะศิลปะประจำชาติและสื่อวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยมองเห็นว่า ในการเข้าถึงและเรียนรู้ศิลปะโชนต้องอาศัยการรับรู้เชิงประสบการณ์ (Perception of Customer Experience) โดยมีองค์ประกอบได้แก่ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส ประสบการณ์ทางความรู้สึก ประสบการณ์ทางความคิดประสบการณ์ทางพฤติกรรม ซึ่งประกอบไปด้วยความหลากหลาย เช่น Ng, David, and Dagger (2011), Mohammed and Afroja (2013) แนวคิดของกลยุทธ์ของบริการหลักที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจซึ่งมีนักวิจัยนำมาใช้ ได้แก่ Mohamed et al. (2013), Bedman and John (2014) แนวคิดของบรรยากาศในการให้บริการ (Servicescap) Cronin and Taylor (1992), Bitner (1992) ซึ่งประกอบไปด้วยสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อประสาทสัมผัสทั้งห้า รูปแบบของสถานที่และป้ายสัญลักษณ์ที่มีอิทธิพลต่อการจัดการประสบการณ์ลูกค้า

นอกจากนี้ ประสบการณ์ลูกค้าได้กลายมาเป็นแนวทางในการตอบสนองทางการตลาดที่นับวันยิ่งได้รับความสนใจมากขึ้น ภายใต้การดำเนินธุรกิจในปัจจุบันที่มีความท้าทายอย่างต่อเนื่อง ผลลัพธ์ที่เกิดจากการจัดการประสบการณ์ลูกค้าสามารถทำให้ธุรกิจก้าวข้ามผ่านช่วงวิกฤติได้อย่างแข็งแกร่ง และสร้างปรากฏการณ์ใหม่ทางการตลาดที่ทำให้ผู้บริโภคมีความภักดีต่อตราสินค้าของธุรกิจอย่างเหนียวแน่น จากการได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่าต่อชีวิตอย่างมีความหมายการแสดงออกถึงความผูกพันโดยการแบ่งปันประสบการณ์ดี ๆ เหล่านี้ไปสู่ผู้อื่นถึงความประทับใจ และความสุขที่ตนเองได้รับ ซึ่งกว่าธุรกิจจะสามารถสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงามและความประทับใจให้เข้าไปอยู่ในวิถีชีวิตของลูกค้าได้ไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ต้องผ่านกระบวนการการกลั่นกรองออกมาจากการจัดการภายในของ

ธุรกิจ ที่ถูกตีความ ออกแบบคัดสรร สื่อสาร ผักผ่อนให้เกิดความพร้อมในด้านต่าง ๆ เพื่อหล่อหลอม เป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าที่เหนือกว่าให้แก่ลูกค้า ในมุมมองของการเรียนรู้ศิลปะโชนก็เช่นเดียวกัน การสร้างประสบการณ์ใหม่เพื่อการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางในการตอบสนองของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์ ของผู้ชมได้ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันได้มีการพัฒนาแนวคิดในการสร้างประสบการณ์ของลูกค้าหรือ กลุ่มผู้บริโภคในรูปแบบต่าง ๆ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้เขียนได้นำเสนอแนวคิดในการสร้างประสบการณ์ ดังนี้

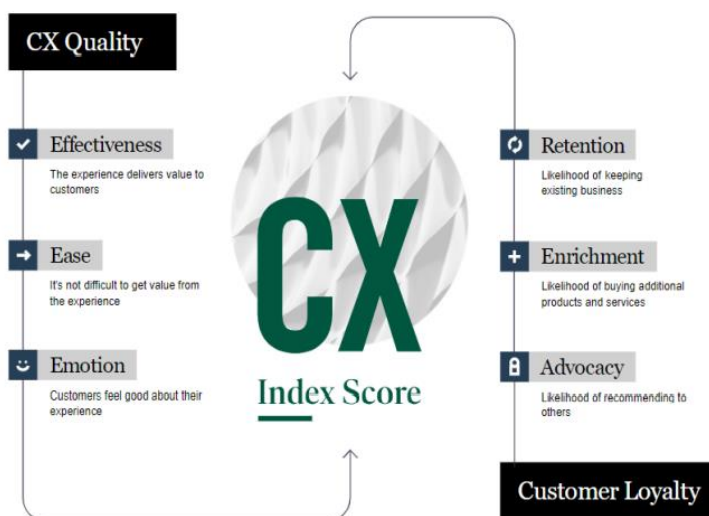
2.5.1 Google's HEART Framework for Measuring

เป็นแนวคิดที่ใช้ปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ใช้ต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ โดยใช้วิธีการชี้ วัดเชิงประสบการณ์ คือ ความสุข (Happiness) การมีส่วนร่วม (Engagement) การนำมาใช้ (Adoption) การรักษาไว้ (Retention) และการทำให้สำเร็จ (Task Success) ผลลัพธ์จากการ วิเคราะห์ด้วย HEART ช่วยทำให้ง่ายต่อการตัดสินใจวางแผนการพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ต่อไป ในมิติต่าง ๆ ดังนี้

- ความสุข : ผู้คนรู้สึกอย่างไรกับสินค้า พวกเขาพึงพอใจในระดับใด
- มิติการมีส่วนร่วม : ผู้คนเลือกที่จะโต้ตอบกับผลิตภัณฑ์มากและบ่อยเพียงใด
- มิติการนำไปใช้ : จำนวนผู้ใช้ใหม่ที่ได้รับในช่วงเวลาที่กำหนด
- มิติการรักษาผู้ใช้ : จำนวนผู้ใช้ที่มีอยู่จะถูกรักษาไว้ในช่วงเวลาที่กำหนด
- มิติความสำเร็จของงาน : ผู้ใช้ที่เปอร์เซ็นต์ที่สามารถทำงานให้สำเร็จ

2.5.2 The Customer Experience Index (CX Index)

Customer Experience คือ “การสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า” โดยจะเกิดขึ้น จากการที่ลูกค้าได้มาสัมผัส ได้พบ ได้เห็น ได้ยิน และได้ทำทุกอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสินค้า หรือ สิ่งที่น่าเสนอ “ด้วยตัวเอง” ซึ่งนำไปสู่ Brand Loyalty ได้ และนอกจากนี้ยังเป็นตัวชี้วัดผลการปฏิบัติงาน ของการสร้างประสบการณ์ในมุมมองของผู้ชมหรือผู้สัมผัสประสบการณ์ ที่ไม่สามารถวัดเป็นตัวเลขได้ เป็นการรับรู้จากความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งผู้ชมแต่ละรายก็จะมีรับรู้ที่แตกต่างกัน เช่น ความรู้สึกที่ดี ประทับใจ นอกเหนือความคาดหวัง เมื่อผู้ได้เข้ามาสร้างปฏิสัมพันธ์กับศิลปะโชนในแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 2.3 โมเดล The Customer Experience Index (CX Index)

ที่มา: <https://www.forrester.com/policies/cx-index/>

โดย Customer Experience คือ ประสบการณ์ของลูกค้า (CX) หมายถึง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและศิลปะโชน โดยการปฏิสัมพันธ์อาจรวมถึงการสร้างการรับรู้ การค้นพบ การอบรม การสนับสนุน การชม และการเลือกซื้อหรือใช้บริการ ซึ่งการสร้างประสบการณ์ของผู้ชมเป็นส่วนสำคัญของ Customer Relationship Management (CRM) อย่างยิ่ง

2.5.3 Sensory Theory

จากการศึกษาทฤษฎีสร้างตราสินค้าด้วยประสาทสัมผัส (Sensory Branding) งานวิจัยของ Lindstrom (2005) ในโครงการประสาทสัมผัสตราสินค้าได้พิสูจน์ว่าประสาทสัมผัสมีผลกับประสิทธิผลของตราสินค้า จากการศึกษาพบว่า องค์กร เจ้าของสินค้าที่ Lindstrom นำมาใช้ในงานวิจัย จะทำการสื่อสารตราสินค้าโดยใช้ประสาทสัมผัสเพียง 2 ด้าน คือ การมองเห็นและการได้ยิน สูงถึงร้อยละ 99 ในขณะที่ผลการวิจัยระดับโลกของเขาชี้ว่า ประสาทสัมผัสการได้กลิ่น สร้างความผูกพันต่อตราสินค้าสูงถึงร้อยละ 75 เขาเสนอว่าการสร้างตราสินค้าจะไปไกลกว่าแค่ ยุคที่ 2 คือ การมุ่งตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค แต่เข้าสู่การสร้างตราสินค้าที่มีลักษณะที่เขาเรียกว่า ข้อเสนอขายแบบองค์รวม (The Holistic Selling Proposition: HSP) ซึ่งตราสินค้าที่สร้างตามแนวทางนี้ (HSP Brands) จะไม่ยึดติดกับธรรมเนียมดั้งเดิม แต่รับเอาคุณลักษณะ แบบศาสนา เพื่อจะมีอิทธิพลต่อแนวคิดการสร้างตราสินค้าทรงพลังด้วยประสาทสัมผัสแบบองค์รวม แต่พลังของมันจะฝังในทุกส่วนของตราสินค้าทั้งทางสาร (Message) เสียง (Sound) กลิ่น (Smell) สัมผัส (Touch) ซึ่งทำให้คุณรู้ว่ามันคืออะไรโดยแนวคิดการสร้างตราสินค้าด้วยประสาทสัมผัส การรับรู้ทางประสาทสัมผัส อันได้แก่ การรับรู้ผ่าน รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เป็นแนวทางวิเคราะห์การสร้างประสบการณ์ใหม่เพื่อการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน

2.5.4 การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

การรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์หมายถึง ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมักจะกระตุ้นและตอบสนองต่อการกระตุ้น ซึ่งลูกค้ามักจะได้ประสบการณ์จากการสังเกตโดยตรงหรือการมีส่วนร่วม ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นเหตุการณ์จำลองซึ่งประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสซึ่งเป็นรูปแบบของการสร้างความประทับใจในบริการให้เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็น การสร้างความผ่อนคลายหรือความเจ็บสงบ โดยมีวัตถุประสงค์ของการสร้างประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสที่เรียกว่าสายตาสัมผัส สัมผัส และกลิ่น ซึ่งสอดคล้องกับ Nadiri and Gunay (2013), Zarantonello, Jedidi, and Schmitt (2013) ซึ่งพบว่า ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส ประสบการณ์ทางความรู้สึก ประสบการณ์ ความคิด ประสบการณ์ทางพฤติกรรม ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องทางสังคม เป็นสิ่งที่ลูกค้าใช้ในการชีวิตและเปรียบเทียบระหว่างสถานบริการ ซึ่งลูกค้าเคยได้ประสบการณ์จากการบริการมาแล้ว โดยกลยุทธ์การรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์จะอิทธิพลต่อความพึงพอใจและความภักดีของลูกค้า ดังนั้นสถานบริการจึงสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันทางการตลาดด้วยกลยุทธ์การสร้างการรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์

เนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้บริโภคกลับพบว่า ในเรื่องคุณภาพของสินค้าสามารถเติมเต็มความต้องการของลูกค้าได้แค่เพียงระดับความต้องการพื้นฐานทางกายภาพ ในระหว่างที่ความพึงพอใจในการบริการ สามารถเติมเต็มความต้องการด้านสังคมอย่างการได้รับการยอมรับและความภาคภูมิใจ แต่สิ่งที่น่าสนใจคือประสบการณ์กลายเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเติมเต็มความต้องการของมนุษย์ในขั้นสูงสุดอย่างความสำเร็จและความพึงพอใจส่วนตัว ที่สะท้อนถึงความรู้ความเข้าใจ และคุณค่าของชีวิต (Yu & Fang, 2009) หากธุรกิจมีความต้องการเข้าไปอยู่ในความทรงจำของลูกค้าในระยะยาว การตอบสนองลูกค้าแบบผิวเผิน อาจไม่ได้ต่อย้ำ และไม่สามารถทำให้ลูกค้าสามารถจดจำตราสินค้าได้ คุณค่าที่ลูกค้าได้รับจะต้องสะท้อนไปสู่ความสุข ความพึงพอใจ และความประทับใจที่อยู่เหนือความคาดหวังจากประสบการณ์ที่ได้รับ (ทศพร บุญ วัชรภักย์, วิโรจน์ เจษฎาลักษณ์, และขวัญฤดี ตันตระกูล, 2559) ธุรกิจมีความจำเป็นที่จะต้องมอบรูปแบบของประสบการณ์ที่มีความเหนือกว่าเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ลูกค้าต้องการอย่างแท้จริงตั้งนั้น การศึกษาในเรื่องของประสบการณ์ลูกค้าจึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยสานสัมพันธ์ทางใจกับลูกค้าได้อย่างแข็งแกร่งขึ้น

ดังนั้น เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าที่ถูกซ่อนอยู่ แนวทางการแก้ไขปัญหาของศตวรรษที่ 21 นี้ จึงเป็นยุคแห่งการสร้างความแตกต่างด้วยประสบการณ์ เพราะประสบการณ์เป็นกลยุทธ์ที่สามารถทำให้ธุรกิจเข้าถึงลูกค้าในเชิงลึกได้อย่างแท้จริง ถึงแม้ประสบการณ์ จะไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่ถือเป็นนิยามแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ของโลกแห่งอนาคต ที่เปรียบเทียบการบริการว่าเป็นสินค้า แต่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นการสร้างข้อเสนอที่แตกต่างในการนำเสนอมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

(Economic Value) ได้อย่างแท้จริง (Pine & Gilmore, 2014) ประกอบกับแนวโน้มทางการตลาดในอนาคตยังคงหนีไม่พ้นในเรื่องของประสบการณ์เนื่องจากเนื้อหาและผลลัพธ์ที่เกิดจากการสร้างมูลค่าเพิ่มทางประสบการณ์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อสภาพการณ์ของโลกธุรกิจในปัจจุบัน เพราะประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของลูกค้าในเชิงลึก ทำให้ธุรกิจสามารถสร้างจุดแข่งขันที่มีความแตกต่างภายใต้การดำเนินงานที่มีประสิทธิผลในระยะยาว

สำหรับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โชนเป็นศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ไทยที่เป็นศูนย์รวมศิลปะประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ถือเป็นสื่อที่แสดงถึงความหรูหรา สไตลโมเดิร์นคลาสสิกที่เป็นตัวตน มีรสนิยมและความประณีตของคนไทยในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี ในการสืบทอดโชนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ดังนั้นในกระบวนการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ต้องอาศัย การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบองค์รวม ซึ่งเป็นไปตามหลักทฤษฎีออตวิสัยจะเห็นว่า จิตเป็นแหล่งกำเนิดของความงามและความงามจึงไม่ได้มีอยู่ภายนอกจิตใจของเรา เนื่องจากแต่ละคน มีมุมมอง ประสบการณ์ชีวิต อารมณ์และความรู้สึกต่างกันจึงอาจจะมีการตัดสินและให้คุณค่า ความงามแก่วัตถุนั้น ๆ ต่างกันออกไป ความเป็นอัตนัยของบุคคลจึงเป็นแหล่งกำเนิดของคุณค่า สุนทรียะ (วรรณวิสาข์ ไชยโย, 2552) โดยการตัดสินคุณค่าและความงามจะผ่านกระบวนการรับรู้ โดยที่กระบวนการรับรู้ คือ กระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง กระบวนการนี้จะเริ่มจากอวัยวะ รับสัมผัส (Sensory Organ) สัมผัสกับสิ่งเร้าแล้วส่งกระแสประสาทไปยังระบบประสาทส่วนกลาง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายของ อาการสัมผัส (Sensation) ออกมาเป็นการรับรู้ กล่าวคือ การแสดงโชนที่ดีนั้น ต้องให้อรรถรส ในการชมแก่คนดู โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากนั้นสมอง จะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อสร้างความประทับใจและความซาบซึ้ง ก็นใจแก่ผู้รับชม จึงกล่าวได้ว่า การแสดงโชนนั้นมีคุณค่าทางสุนทรียะ โดยผู้เขียนได้ประยุกต์ Google's HEART Framework for Measuring, The Customer Experience Index (CX Index) และ Sensory Theory มาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โชนได้ ดังต่อไปนี้



ลำดับ	รายการ	คำอธิบาย	ที่มา
1	ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	CX INDEX (Quality)
2	ความง่ายในการสื่อสาร	สื่อมีความง่ายในการแปลความหมาย	CX INDEX (Quality)
3	อารมณ์ที่ได้รับ	ความรู้สึกที่เกิดขึ้นหลังจากที่เรียนรู้	CX INDEX (Quality)
4	การมีส่วนร่วม	การโต้ตอบของผู้เรียนระหว่างการเรียนรู้	Google's HEART Framework for Measuring UX
5	การรับรู้	ช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส	การรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัส

ภาพที่ 2.4 แนวทางการวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้
ที่มา: ผู้วิจัย

จากภาพที่ 2.4 จะได้ว่าการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร 2) ความง่ายในการสื่อสาร 3) อารมณ์ที่ได้รับ 4) การมีส่วนร่วม และ 5) การรับรู้ โดยองค์ประกอบ ประสิทธิภาพในการสื่อสาร ความง่ายในการสื่อสาร และอารมณ์ที่ได้รับเป็นองค์ประกอบที่ได้จากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและศิลปิน โดยการปฏิสัมพันธ์อาจรวมถึงการสร้างการรับรู้ การค้นพบ การอบรม การสนับสนุน การชม และการเลือกซื้อ หรือใช้บริการตามแนวคิด The Customer Experience Index (CX Index) องค์ประกอบการมีส่วนร่วม ได้มาจากแนวคิดที่ใช้ปรับปรุงประสบการณ์ ช่วยทำให้ง่ายต่อการตัดสินใจวางแผนการพัฒนา และปรับปรุงประสบการณ์ ในมิติการมีส่วนร่วม ตามแนวคิด Google's HEART Framework for Measuring และองค์ประกอบสุดท้าย การรับรู้ เป็นแนวคิดการสร้างตราสินค้าทรงพลังด้วยประสาทสัมผัสแบบองค์รวม อันได้แก่ การรับรู้ผ่าน รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ซึ่งเมื่อครบ 5 องค์ประกอบจะเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสและความรู้สึก

2.5.5 การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านศิลปะร่วมสมัย

การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านศิลปะสมัยใหม่ก่อกำเนิดจากปัจจัยหลายด้าน ทั้งจากปัจจัยทางการเมืองที่พัฒนามาสู่การปกครองแบบประชาธิปไตย ความเป็นปัจเจกชนของคนในยุคสมัยใหม่ สังคมและเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ความก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยี เราจึงเห็นงานศิลปะสมัยใหม่มีความเกี่ยวข้องกับมโนทัศน์เรื่องความอิสระและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เช่น ทฤษฎีทางการรับรู้ในเรื่องของสี ดังปรากฏในงานของจิตรกรอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ใช้วิธีการแตะแต้มสีตามหลักทฤษฎีของ สีแสงเพื่อให้สีเหล่านั้นผสมกันเองทางสายตา จิตรกร

ลัทธิโพสต์อิมเพรสชันนิสม์ (Post Impressionism) และโฟวิสม์ (Fauvism) ที่ใช้สีสดจากหลอดระบาย เป็นระนาบแบน ๆ อย่างอิสระท้าวหาญลงบนผืนผ้าใบเพื่อใช้สีเป็นสื่อสัญลักษณ์ความหมายทางจิตวิทยา ไม่ใช่การลอกเลียนแบบตามธรรมชาติ หรือการวิเคราะห์แยกแยะสรรพสิ่ง จนถึงแก่นองค์ประกอบ พื้นฐานในงานจิตรกรรมโครงสร้างแบบ เดอ สตีลจ์ (De Stijl) รวมไปถึงการแสดงทัศนคติที่ดีต่อการสร้างโลกใหม่ที่ดีขึ้นด้วยเทคโนโลยีผ่านงานศิลปกรรมสาขาต่าง ๆ ดังปรากฏในผลงานของศิลปินในลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism) คอนสตรัคติวิสม์ (Constructivism) การออกแบบสถาปัตยกรรมของ เบาเฮ้าส์ (Bauhaus) และสถาปัตยกรรมสมัยใหม่รูปทรงเหลี่ยมเรียบง่ายที่ตอบรับการขยายตัวของสังคมเมืองในคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 ผลงานของโมนีต์ (Claude Monet) จิตรกรลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ชื่อผลงาน Haystacks, (Sunset) สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1890-1891

ที่มา: <http://en.wikipedia.org/wiki/Impressionism>

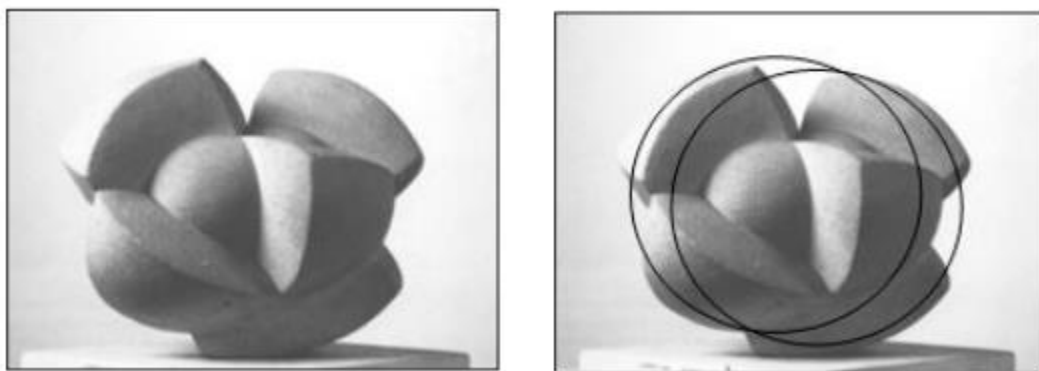


ภาพที่ 2.6 ผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) สร้างสรรค์งานในแนวทางโพสต์อิมเพรสชันนิสม์ ชื่อผลงาน Bedroom at Arles สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1888

ที่มา: <http://www.robinurton.com/history/postimpressionism.htm>

เข็มรัตน์ กองสุข เป็นหนึ่งในศิลปินอาวุโสด้านประติมากรรมของไทย ผู้สร้างสรรค์งานจากฐานคิดแบบศิลปะสมัยใหม่ ด้วยการมองเข้าไปในแก่นสาระ และเนื้อแท้ของรูปทรง เข็มรัตน์กองสุขวิเคราะห์รูปทรงของสรรพสิ่งจนเข้าไปถึง องค์ประกอบโครงสร้างพื้นฐานโดยศิลปินได้แสดงให้เห็นว่ารูปทรงทั้งจากธรรมชาติและวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นล้วนประกอบขึ้นจากโครงสร้างรูปทรงเรขาคณิต ข้อคิด เห็นนี้ ได้เผยให้เห็นรูปทรงพื้นฐานอันเป็นองค์ประกอบร่วมกันในสรรพสิ่งการสร้างสรรค์งานด้วยวิธีการวิเคราะห์รูปทรงของเข็มรัตน์ กองสุขเป็นวิธีคิดซึ่งเป็น มุมมองแบบวิทยาศาสตร์ที่ได้เข้ามา มีอิทธิพลและเปลี่ยนโลกการรับรู้ของศิลปิน จากการถ่ายทอดรูปทรงตามตาเห็นอย่างตรงไปตรงมาสู่การเผยให้เห็นความจริงแท้ซึ่งถูกซ่อนอยู่ภายใน

ตั้งต้นจากการสังเกตสรรพชีวิตรอบตัว เข็มรัตน์ กองสุข นำเอาแรงบันดาลใจจากการพบเห็นตัวหนอนแดง (กิ้งกือ) ที่เกาะเกี่ยววัดกันมาสร้างสรรค์งานประติมากรรมสลักหินด้วยการวิเคราะห์ แยกแยะ ตัด เฉือน รูปทรงที่มีรายละเอียดซับซ้อนให้เกิดเป็นรูปทรงเรียบง่าย ผลงานประติมากรรมสลักหินของเข็มรัตน์ กองสุขได้เผยให้เห็นรูปทรงเรขาคณิตซึ่งมีการเกาะเกี่ยวสัมพันธ์กันในรูปแบบทรงกลม โดยศิลปินเชื่อว่า “โครงสร้างของเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติทั้งหมด” (เข็มรัตน์ กองสุข, 2525: 11) จากความสนใจในรูปทรงซึ่งมีการผนึกตัว เกาะเกี่ยว และยึดติดกันได้นำมาสู่การสร้างสรรค์งานอีกหลากหลายชิ้น ซึ่งเข็มรัตน์ กองสุขยังคงมุ่งความสนใจไปยังการศึกษาโครงสร้าง การผนึกกันของรูปทรง โดยแสดงให้เห็นถึงแรง กระทำที่รูปทรงมีต่อกันระหว่างความมีอิสระตามแบบอย่างรูปทรงที่มีการแผ่ขยาย ในธรรมชาติ และความมีระเบียบแบบแผนอันเป็นคุณลักษณะของรูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 2.7 ผลงานชื่อการผนึกแห่งรูปทรง ปี พ.ศ. 2518 เทคนิค หินทราย ขนาด 36 x 46 ซม.และภาพแสดงการวิเคราะห์การออกแบบรูปทรงโดยใช้โครงสร้างรูปเรขาคณิตทับซ้อนกัน
ที่มา: เข็มรัตน์ กองสุข (2549: 42)

เนื่องจากความเห็นพ้องต้องกันของนักวิชาการในการให้ความหมายต่อคำว่า ยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modernity) ยังมีน้อย จันทน์ เจริญศรี (2544) ผู้เขียนหนังสือโพสต์โมเดิร์น กับสังคมวิทยาได้เสนอความหมายของยุคหลังสมัยใหม่กว้าง ๆ 2 แนวทาง คือ 1.1 หมายถึง ยุคทางประวัติศาสตร์ ซึ่งโบริยาร์ (Jean Baudrillard) และเลียวทาร์ (Jean Francois Lyothard) เห็นพ้องต้องกันว่า เป็นยุคหลังอุตสาหกรรม (postindustrial society) ในขณะที่เจมสัน (Fredric Jameson) ไม่ได้ใช้ศัพท์คำนี้ในความหมายดังกล่าว คือ เขาเห็นว่า ยุคหลังสมัยใหม่เป็นเพียงตรรกะทางวัฒนธรรมของยุคทุนนิยมตอนปลาย การเปลี่ยนยุคดังกล่าวเป็นการเปลี่ยนในบางมิติเท่านั้น 1.2 หมายถึง ประสบการณ์ต่อยุคหลังสมัยใหม่ทำให้เรารู้สึกต่อความเป็นจริงว่า เป็นเพียงภาพลักษณ์ (จันทน์ เจริญศรี, 2554: 10-11) ซึ่งลักษณะของการเกิดกระบวนการหลังสมัยใหม่ (Postmodernization) นั้นประกอบไปด้วยการพัฒนา ในการผลิตสินค้าสารสนเทศ อันนำไปสู่ความตกตื่นของวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์ (จิโรช วีระสย, 2555: ออนไลน์)

คำอธิบายจากนักวิชาการสองท่านดังกล่าวทำให้เห็นภาพรวมของสังคมหลังสมัยใหม่ เป็นผลผลิตออกมาจากยุคสมัยใหม่ซึ่งมีการปฏิวัติทางอุตสาหกรรม เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ผลผลิตทางวิทยาการระดับสูงเหล่านั้นได้รับการพัฒนาและถูกนำมาใช้เพื่อตอบรับกับชีวิตของคน ในยุคปัจจุบัน (ค.ศ. 2014) ที่มีการใช้เครื่องมือสารสนเทศในรูปแบบหลากหลายเพื่อการติดต่อสื่อสาร และทำธุรกิจกับสมาชิกคนอื่นในสังคมซึ่งอยู่ในคนละซีกโลกได้ นักลงทุนสามารถเคลื่อนย้ายเงินทุน จากประเทศหนึ่งไปอีกประเทศหนึ่งได้ในเวลาอันรวดเร็ว คนจากชุมชนหนึ่งสามารถ รับรู้ข่าวสารจาก ดินแดนที่ห่างไกลจากอีกชุมชนหนึ่งได้อย่างทั่วถึงด้วยเครื่องมือ สื่อสารต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ภัยพิบัติ ทางธรรมชาติซึ่งเกิดขึ้น ณ มุมใดมุมหนึ่งของโลกสามารถรับรู้และแบ่งปันความรู้สึกร่วมกัน เสมือนคนในปัจจุบันมีความเป็นพลเมืองโลกมากกว่าเป็นพลเมืองของชาติใดชาติหนึ่ง

โดย จิโรช วีระสย (2550) ได้เสนอลักษณะ 4 ประการของยุคหลังสมัยใหม่ที่แตกต่าง ไปจากยุคสมัยใหม่โดยสรุปใจความ คือ 1) มิติทางด้านสังคมที่ชนชั้นทางสังคมมีความสำคัญลดลง แต่โครงสร้างทางสังคมมีลักษณะแบ่งแยกและมีความสลับซับซ้อนโดยที่การจำแนกแตกต่าง (Differentiation) ทางสถานเพศ (Gender) ชาติพันธุ์และอายุมีบทบาทสำคัญมากยิ่งขึ้น 2) มิติด้าน วัฒนธรรม มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องรสนิยม ค่านิยม ความมีศรัทธา ความสุนทรีย์ชีวิตมนุษย์เกี่ยวข้องกับ เรื่องราวทางศิลปวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น 3) มิติด้านเศรษฐกิจ จากเศรษฐกิจถูกครอบงำโดยวิธีการ แบบเฮนรี ฟอร์ด (Henry Ford ค.ศ.1863-1947) ที่มุ่งประสิทธิภาพเป็นเกณฑ์ โดยถือประโยชน์สูง ประหยัดสุด มาสู่ระบบเศรษฐกิจเป็นแบบหลังฟอร์ด (post-Fordist) คือ เน้นผลิตชิ้นส่วนเฉพาะอย่าง ตามความต้องการของตลาดมากขึ้น 4) มิติทางการเมืองจากรัฐบาลมีลักษณะขนาดใหญ่ (Big Government) และเป็นรัฐสวัสดิการเจ้าของกิจการสาธารณูปโภค ผู้การส่งเสริมเอกชน ให้รัฐลดบทบาทในการจัดการด้านเศรษฐกิจ

ความล้มเหลวต่อความศรัทธาที่คนเคยมีต่อวิทยาศาสตร์ โดยเชื่อว่า วิทยาศาสตร์ และการแสวงหาความรู้ด้วยตรรกะจะทำให้มนุษย์มีชีวิตที่ดีขึ้น มีความที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (จันทน์ เจริญศรี, 2554: 13) และจอร์จ วีระสย (2555) เรียก Postindustrial Society (ยุคหลังอุตสาหกรรม) ว่า สังคมพหุอุตสาหกรรม ซึ่งมีระบบการผลิตที่มีรากฐานอยู่กับงานบริการและการใช้เทคโนโลยีระดับสูงก้าวหน้าและประสบผลสำเร็จในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ทำให้คนรู้สึกสิ้นหวัง คริส ฮาร์มัน กล่าวไว้ว่า “แม้แต่ในบรรดาประเทศอุตสาหกรรมก้าวหน้า คำมั่นสัญญาเรื่องความมั่งคั่งชั่ววันจันทร์ ความสุขสบาย ชั่ววันจันทร์ และการค่อย ๆ สูญหายไปของการแบ่งแยกทางชนชั้น ซึ่งเป็นเรื่องทันสมัยที่เชื่อกันทั่วไปในทศวรรษ 1890 และอีกครั้งในทศวรรษ 1950 ก็แสดงให้เห็นแล้วว่า มันเป็นแค่ความฝันลม ๆ แล้ง ๆ” (คริส ฮาร์มัน, 2557: 969 - 970) และ “บ่อยครั้งที่ความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรม แปรเปลี่ยนไปเป็น เครื่องมือแห่งการทำสงคราม หรือที่หนักยิ่งกว่านั้น คือ เป็นเครื่องมือสำหรับสังหารประชาชนจำนวนมาก” (คริส ฮาร์มัน, 2557: 969) ดังปรากฏในเหตุการณ์สงครามโลกถึงสองครั้ง สงครามเวียดนาม สงครามอ่าวเปอร์เซียและอื่น ๆ นอกจาก ภัยคุกคามด้านสงคราม และภาวะเศรษฐกิจตกต่ำในคริสต์ศตวรรษที่ 20 “ที่รุนแรง ที่สุดเห็นจะได้แก่ ภัยคุกคามจากความหายนะด้านระบบนิเวศ สังคมชนชั้นต่าง ๆ มีแนวโน้มเรียกร้องต้องการจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งหล่อเลี้ยงประชากรมากเกินไป” (คริส ฮาร์มัน, 2557: 975) ความล้มเหลว ความหายนะ และความสิ้นหวังที่คนเคยมีต่อวิทยาศาสตร์ ได้ทำให้คนในยุคหลังสมัยใหม่หันมาสู่วิธีคิดและมุมมอง ในการดำรงชีวิตอย่างมีสัมพันธภาพกับสิ่งต่าง ๆ ที่เคยถูกละเลย และหลงลืมไปมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าทางมรดก ขนบจารีตทางด้านวัฒนธรรม และศิลปะที่คนในยุคสมัยใหม่เคยมองว่า เป็นความล้ำหลังคร่ำคร่าโบราณความงดงามของธรรมชาติ สัตว์ และสิ่งแวดล้อม ที่เคยถูกมองว่า เป็นเพียงวัตถุที่มนุษย์สามารถใช้ประโยชน์ครอบครองตามวิธีคิดลัทธิอรรถประโยชน์นิยม (Utilitarianism) รวมไปถึงวัฒนธรรมชุมชนชายขอบที่แตกต่างกันของคนจากหลากมุมโลก ที่เคยถูกมองว่า มีคุณค่าด้อยกว่าวัฒนธรรมของคนผิวขาวจากซีกโลกตะวันตก กล่าวได้ว่าแนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นการให้คุณค่ากับความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรมมากขึ้น และเชื่อในคุณค่าซึ่งมีความเชื่อมโยงกับบริบทวัฒนธรรมชุมชนพื้นถิ่น

วีรุธ ตั้งเจริญ (2544) กล่าวถึง ความคิดหลังสมัยใหม่ว่า “...ความคิดแบบหลังสมัยใหม่ เป็นกระแสความคิดในเชิงบูรณาการที่ผสมผสานสรรพความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน เป็นแนวความคิดแบบองค์รวม (Interdisciplinary) ที่ศิลปะหรือศาสตร์อื่นใดไม่ได้แยกอยู่อย่างรัฐอิสระ ต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน พึ่งพาอาศัยกันต่างไปจากระบบความคิดแบบแยกส่วน หรือแบบสายพาน (Assembly line) ในระบบอุตสาหกรรมเก่า ที่แยกศาสตร์ใคร ศาสตร์มันต่างคนต่างคิด ต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างทำ และต่างคนต่างฉลาด และฉลาดไม่ฉลาด” (วีรุธ ตั้งเจริญ, 2544: 31)

ราวทศวรรษ 1960 แนวโน้มของศิลปะสมัยใหม่ซึ่งมีบทสรุปอันสำคัญอยู่ที่ความเป็นเอกเทศของศิลปะนามธรรมรูปทรงบริสุทธิ์ (Art as seeing) ได้ลดบทบาทลงและเปลี่ยนผันสู่กระแสการสร้างสรรคอันหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค ในแนวคอนเซปชวล อาร์ต (Conceptual Art) ซึ่งเน้นในเรื่องของความคิด (Art as Thinking) งานในรูปแบบแสดงสด (Performance Art) ซึ่งตัวงานไม่มีความเป็นสิ่งถาวร หรืองานในรูปแบบจัดวาง (Installation) ซึ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวงาน และพื้นที่แวดล้อม เป็นต้น อำนาจ เย็นสบาย เสนอว่า “ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง มีสิ่งที่โดดเด่นที่เกิดขึ้นหลายประการ โดยประการหนึ่งในหลายประการก็คือ ผลงานศิลปะร่วมสมัยกับแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ได้ให้ความสำคัญต่อเรื่องพื้นที่ เรื่องธรรมชาติเรื่องสิ่งแวดล้อมและวิถีวัฒนธรรมอย่างมีนัยอย่างมีความเชื่อมโยงเชิงบริบท (context) และมีลักษณะเป็นวาทกรรม (discourse) ...ถือเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะที่ทำทนายผู้คนที่ต้องการเรียนรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่เป็นอย่างยิ่ง โดยในช่วงประมาณปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ผลงานศิลปะได้สะท้อนให้เห็นถึงมโนทัศน์ที่สัมพันธ์กับพื้นที่และผืนโลก (Earthworks and Siteworks) ที่ให้ความสนใจในเรื่องขนาด และพื้นที่ภายนอกอาคารที่มีอิสระกว้างขวางในเรื่องของการหวนกลับไปสู่การศึกษา รากเดิมทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอนุสาวรีย์หินหรือปรัชญาการจัดสวนลัทธิเซนของตะวันออก” (Jones, 1992: 53, อ้างถึงใน อำนาจ เย็นสบาย, 2544: 35-36)

ผลงานของศิลปินชาวอเมริกัน โรเบิร์ต สมิธสัน (Robert Smithson, 1938 - 1973) ชื่อ Spiral Jetty สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1970 เป็นผลงานศิลปะที่ไม่ได้อยู่ในกรอบพื้นที่ห้องสี่เหลี่ยม แต่ศิลปะได้ขยายตัวออกไปสู่ผืนแผ่นดินและ ผืนแผ่นน้ำอันกว้างใหญ่ ผลงานของเขา ไม่สามารถเคลื่อนย้ายไปที่ไหนหรือซื้อขาย ในฐานะวัตถุทางศิลปะทางศิลปะได้ Spiral Jetty เป็นตัวแทนของงานศิลปะแบบ หลังสมัยใหม่ที่ขยายความสัมพันธ์ระหว่างตัวงานศิลปะออกสู่พื้นที่ซึ่งมีบริบทเฉพาะ โดยโรเบิร์ต สมิธสัน สำรวจ ศึกษา และเลือกใช้พื้นที่ทะเลสาบบริเวณเกรทซอลท์เลค (Great Salt Lake) ในรัฐยูทาห์ (Utah) พื้นที่ซึ่งเต็มไปด้วยน้ำ หิน ดิน โคลนและผลึกเกลือ ด้วยเป็นพื้นที่ซึ่งมีธรรมชาติเป็นพื้นหินขรุขระและตัดขาดจากแหล่งน้ำบริสุทธิ์ อื่น ๆ (เนื่องจากการถมสร้างถนนทางรถไฟตัดผ่าน) อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่อยู่ใกล้ แหล่งขุดเจาะน้ำมันเก่าและมีเศษซากอุตสาหกรรมทิ้งร้าง น้ำในบริเวณแถบแถวนี้จึงมีคุณสมบัติเฉพาะในเรื่องความเข้มข้นของสีแดงอันเกิดจากแร่ธาตุ สิ่งมีชีวิตจำพวกแบคทีเรียและสาหร่ายสายพันธุ์ที่เติบโตน้ำเค็มได้ โรเบิร์ต สมิธสัน ว่าจ้างบริษัทก่อสร้างในการเคลื่อนย้ายหินจากภูเขาและถมลงสู่ผืนน้ำ รวมเวลา 6 สัปดาห์ในการขนย้าย และสร้างรูปวงโค้งขดหอย “เจตนาเพื่อกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ ขดกันหอยสากล ซึ่งมีความสัมพันธ์กับภาพสัญลักษณ์สมัยโบราณ การเติบโต ตามธรรมชาติและการเกิดใหม่” (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544: 19) สีและทัศนียภาพอันแปลกตาของน้ำเกิดจากแนวเขื่อนหินที่กั้นน้ำไม่ให้ไหลเข้าหากันและปฏิกิริยา ความเข้มข้นจากการสะสมตัวของแร่ธาตุต่าง ๆ แม้สภาพของ Spiral Jetty จะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพดินฟ้าอากาศ

บางครั้งก็จมหรือผุดโผล่อยู่ตามระดับของกระแสน้ำมาหลายทศวรรษ แต่ผลงานของ โรเบิร์ต สมิธสัน ก็ยังเป็นทีกล่าวขวัญถึง Spiral Jetty ศิลปะแบบแลนด์อาร์ต (Land Art) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก อารยธรรมโบราณซึ่งคนในยุคก่อนประวัติศาสตร์ มักสร้างศิลปะขนาดใหญ่ไว้บนผืนแผ่นดิน เพื่อสื่อสารติดต่อกับเทพเจ้าเบื้องสูงบนฟ้า สัญลักษณ์รูปทรงกันขดหอยที่เรียบง่ายและมีขนาดใหญ่นี้ จึงเป็นภาษาสื่อสารกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่บนสรวงสวรรค์แดนไกลให้มอง ลงมาเห็นได้ ในฐานะของ งานศิลปะหลังสมัยใหม่ Spiral Jetty คือ ตำนานแห่งการสร้างสรรคที่ได้เปิดประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ระหว่างศิลปะและธรรมชาติ Spiral Jetty ได้นำพาคนจากยุคจักรกลออกสู่โลกธรรมชาติอันกว้างใหญ่ไพศาล มันคือ หนทางที่ทำให้คนได้สัมผัสกับคุณค่าของธรรมชาติ ซึ่งครั้งหนึ่งเคยถูกมองว่าเป็นเพียงวัตถุที่มนุษย์สามารถครอบครองและใช้สอยตัดทวงอย่างไม่จบสิ้น



ภาพที่ 2.8 ผลงาน Spiral Jetty ของ Robert Smithson สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1970

ที่มา: http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm



ภาพที่ 2.9 ลายเส้นบนผืนดินขนาดใหญ่บริเวณเมือง Nasca ที่ราบสูงทะเลทราย ทางตอนใต้ประเทศเปรู นักธรณีวิทยาและผู้เชี่ยวชาญหลายคนระบุว่า รูปสัตว์เหล่านี้ อาจมีเกี่ยวข้องกับเส้นทางการชลประทาน แผนที่ดวงดาว หรือทางเดินเพื่อพิธีกรรม ในอารยธรรมโบราณ

ที่มา: <http://ngm.nationalgeographic.com/2010/03/nasca/hall-text>

ผลกระทบต่ออันธพาลแรงจากระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมทุนนิยมที่สร้างปัญหาให้กับระบบนิเวศน์ ยังผลให้ความสนใจต่อปัญหาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในแวดวงศิลปกรรมยังคงดำเนินไป ในอีกสองทศวรรษต่อมา ศิลปินชาวอังกฤษ แอนดี โกลด์เวิร์ทธี (Andy Goldsworthy, 1956 - ปัจจุบัน) สร้างสรรค์ผลงานที่เปิด เผยให้เห็นถึงความน่าอัศจรรย์ ความลึกซึ้งและพลัง อันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ

โดยตัวศิลปินเองได้เดินทางเข้าไปในพื้นที่ป่าอุทยาน สำรวจ ศึกษาและค้นพบหลายสิ่ง ซึ่งถูกซ่อนเร้น และบางสิ่งที่ยืนยันความเป็นจริงธรรมชาติสามัญให้มนุษย์ได้รับรู้ อีกครั้ง แอนดี โกลด์เวิร์ทธี ต้องการให้คนตระหนักถึงความธรรมดาโลกโดยเฉพาะ ในเรื่องการเกิด เวลา การเปลี่ยนแปลง และการสูญสลายด้วยการสร้างสรรค์งานที่ไม่ถาวร บางครั้งงานของเขา อยู่ได้เพียงไม่กี่ชั่วโมงเพียง 1 วัน หรือ 2 อาทิตย์ โดยศิลปินใช้การบันทึกภาพผลงานด้วยสื่อภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวที่เกิดขึ้น

ผลงานใบไม้หลากสีที่พันอยู่รอบกิ่งไม้หลากชนิดโดยใช้น้ำเป็นตัวยึด สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1999 แสดงให้เห็นผลของการเปลี่ยนแปลงจากใบไม้สีเหลืองสด เปลี่ยนเป็นสีเหลืองจืดจางในท้ายที่สุดทั้งใบไม้และกิ่งไม้กลายเป็นสีน้ำตาลกลมกลืนอยู่กับธรรมชาติแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงอันเป็นธรรมดานี้ได้แสดงให้เห็นถึงความ ไม่ถาวรและความชั่วคราวช่วยยามของชีวิตความธรรมดาสามัญ ซึ่งเกิดขึ้นอยู่ทุกขณะ แต่มนุษย์เรามักหลงลืมและมักพระนงตน

ความโดดเด่นในผลงานของ แอนดี โกลด์เวิร์ทธีอีกแง่มุมหนึ่งของเขา ก็คือ การใช้วัสดุจากธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นหิน ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน ดิน และอื่น ๆ จาก สภาพแวดล้อม เขาจะไม่นำวัสดุจำพวกกาว เชือก หรืออื่นใดติดตัวไป ธรรมชาติ คือ สื่อสร้างสรรค์ที่เขาค้นหา และนำมาใช้ การสร้างสรรค์ด้วยการทำมือของมนุษย์ มีทั้งความเปราะบาง ความไม่มั่นคง และความกลมกลืนกับธรรมชาติ แต่ในขณะเดียวกันผลงานสร้างสรรค์เหล่านั้นก็มักแปลกแยกโดดเด่น เป็นที่สังเกตเห็น ด้วยการจับกลุ่มเรียงตัวของสีและรูปทรงที่ช่วยขับเน้นความสนใจ ชวนให้สงสัย สังเกตและเปรียบเทียบระหว่างผลงานศิลปะกับธรรมชาติว่า ความงามที่บังเกิดอยู่ตรงหน้านั้นเกิดขึ้น จากการรวมตัวกันจากวัสดุธรรมชาติแท้จริงหรือไม่อย่างไร ผลงานของเขาหลายชิ้นเสมือนการฟื้นคืนชีวิตที่ร่วงหล่นตามฤดูกาลให้กลับขึ้นมามีชีวิตใหม่ มันปลุกเร้าความรู้สึกด้านความมีชีวิตชีวาที่ไม่เคยหลับไหลของธรรมชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างลม ไฟ แสงแดด ฤดูกาล และผลผลิตต่าง ๆ อันเกิดจากการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงนั้น อีกทั้งผลงานของ แอนดี โกลด์เวิร์ทธี ยังส่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งสุดท้ายไม่ว่ามนุษย์จะพยายามควบคุมธรรมชาติมากเท่าไรแต่ธรรมชาติก็จะหันกลับมาควบคุมทุกสิ่งในจักรวาล

การสร้างสรรค้งานของ แอนดี โกลด์เวิร์ทธี เป็นการนำเสนอสื่อสร้างสรรค์จากธรรมชาติ ซึ่งเดิมเป็นวัสดุที่มีหลากหลายมากมายและมีพร้อมให้มาตั้งแต่กำเนิดโลกอยู่แล้วแต่เมื่อมนุษย์หลงลืมและมองสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงวัตถุดิบด้านประโยชน์ใช้สอย เป็นความแปลกแยกออกไปจากวัสดุที่มีความเกี่ยวพันกับการสร้างสรรค์ หรือศิลปินอาจจะได้เคยหยิบจับวัสดุธรรมชาติเหล่านี้มาใช้อย่างไม่ได้เปิดเผย ให้เห็นถึง คุณค่าที่แท้จริงของมัน แอนดี โกลด์เวิร์ทธี ได้ฟื้นคืนคุณค่าของธรรมชาติ และพลังดั้งเดิมของสิ่งที่มีอยู่ขึ้นมาใหม่ ศิลปินได้นำตัวเองและพาพวกเขาเข้าไปสู่อาณาจักรแห่งความมีชีวิตชีวา ลึกลับ อาณาจักรแห่งความเป็นแม่ที่คอยโอบอุ้ม สรรพชีวิตให้ดำรงอยู่ หรืออาจเสื่อมสลายในชั่วพริบตา

ปัญหาด้านระบบนิเวศน์อันเป็นผลจากสังคมอุตสาหกรรมไม่ได้ส่งผล กระทบต่อศิลปินเพียงในอเมริกาและยุโรปเท่านั้น เมื่อปี พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006) พิน สาเสาร์ ศิลปินไทยผู้ศึกษาและทำงานเชิงนิเวศน์ศิลป์ (Ecological Art) ได้ออกเดินทางสู่อำเภอเชียงแสน จังหวัดเชียงราย มุ่งสู่ลำน้ำโขง แม่น้ำสายสำคัญของ ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งไหลผ่านเข้าพรมแดนประเทศไทย ลาว และพม่า บริเวณสามเหลี่ยมทองคำ พิน สาเสาร์ มองเห็นปัญหาทางสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นกับแหล่งน้ำสำคัญ ศิลปินจึงต้องการเดินทางเข้าไปในพื้นที่เพื่อสำรวจและสร้างสรรค์งานศิลปะจากธรรมชาติบริเวณลำน้ำโดยใช้เวลา 142 วัน พิน สาเสาร์มีความเห็นว่าการสร้างสรรค์งานกับสภาพแวดล้อมนั้น ศิลปินควรอยู่ในฐานะ ของการเป็นส่วนหนึ่งไม่ใช่สิ่งแปลกแยก ดังนั้น ศิลปินจึงไม่ได้นำสิ่งใดติดตัวไป นอกจากอุปกรณ์ยังชีพและกล้องถ่ายภาพเพื่อบันทึกผลงานสร้างสรรค์ที่เขาได้ทั้ง ร่องรอยไว้ระหว่างการเดินทาง พิน สาเสาร์ สร้างสรรค้งานเชิงนิเวศน์ศิลป์อีกครั้งในปี พ.ศ. 2550 โดยเป็นการล่องลำน้ำยมจากอำเภอสองแคว จังหวัดน่าน สู่อ่างน้ำพุ จังหวัดนครสวรรค์ รวมเวลา 3 เดือน ร่วมระยะทาง 800 กิโลเมตร การล่องเรือเล็กเพียงลำพัง ไปตามอาณาบริเวณต่าง ๆ ทำให้เขาซึมซับทั้งความงามอันยิ่งใหญ่ ความเร้นลับน่าอัศจรรย์ และความเสื่อมโทรมของธรรมชาติ นอกจากนี้ เขายังได้ พบว่า ถ้อยคำ “หาด” ที่เขาใช้สื่อสารกับคนท้องถิ่นนั้น มีความหมายแตกต่างไป จากความเข้าใจของเขาอย่างสิ้นเชิง จนทำให้เขาต้องตกอกตกใจเมื่อต้องเผชิญกับ แก่งน้ำเชี่ยวกรากอย่างมิได้คาดหวัง ดังที่ พิน สาเสาร์ (2552, 44) เขียนบันทึก ไว้ว่า “แก่งในความหมายของชาวบ้าน คือ ที่ที่มีโขดหินขนาดใหญ่หมักโคลนน้ำให้เห็นชัดเจน ส่วนที่น้ำเชี่ยวกรากและมีโขดหินปริ่มน้ำหรือไหลผ่านน้ำไม่มาก ก้อน ไม้ใหญ่นัก ชาวบ้านเรียกหาด อย่างเช่น หาดน้ำดัง” การเดินทางเพื่อสร้างสรรค์งานนิเวศน์ศิลป์ไม่เพียงทำให้ พิน สาเสาร์ สัมผัสกับธรรมชาติ แต่เขาได้มีโอกาสพบปะกับผู้คนชุมชนพื้นถิ่นหลากหลาย ซึ่งทำให้เขาเรียนรู้วิถีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากประสบการณ์ตรง

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และออกแบบงานศิลปะ

การสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึง การนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะโดยใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอด และผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางจิตรกรรมอาจใช้ ดินสอ สี สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะครายลิก สีฝุ่น หรือเทคนิคผสม เป็นต้น **โดยกระบวนการสร้างสรรค์** สามารถแสดงออกได้หลายวิธีการ ดังนี้ 1. การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม (Realistic) 2. การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม (Semi Abstract) 3. การสร้างสรรค์นามธรรม (Abstract) เช่น ในงานศิลปะในแนว Impressionism, Neo-Impressionism, และ Abstract เป็นต้น

2.6.1 ปรัชญาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

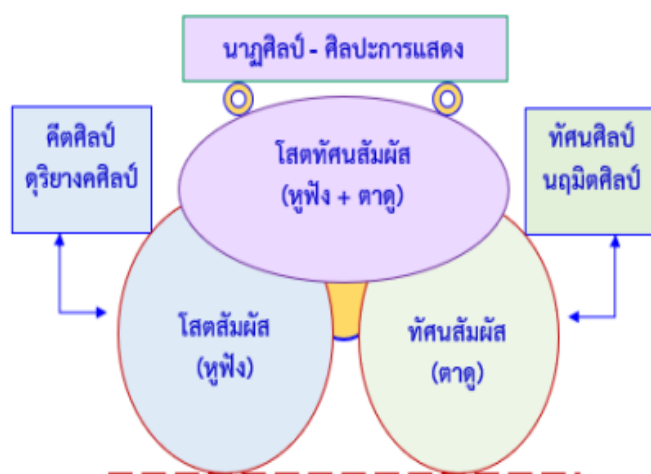
การสร้างสรรค์ศิลป์ เป็นมหัศจรรย์วิจักษณ์ที่ก่อให้เกิดความน่าพิศวงจากสติปัญญาเชิงชาญของมนุษยชาติในการกระทำให้เกิดงานศิลป์ขึ้น เหนือมิต บันดาล ให้มีขึ้น ให้เป็นขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจของผู้รับรสศิลป์จนประจักษ์ด้วยสื่อเสียง ลีลาทำนองเพลง จังหวะ สีสน เส้น ผิว โครงสร้าง รูปทรง ลีลาท่าพ้อง รำ ระเบียบ เต็ม ชื่นเชิงปฏิบัติที่ปรากฏการณ์มีความสอดคล้องกับนิยามของคำว่า ศิลป (ป.) ศิลป (ส.) กระบวนการสร้างสรรค์ศิลป์ฉายกรายให้เห็นจินตนาการด้วยอัตถวิจของการพิจารณาเนื้อหาสาระของผู้ปัจเจกศิลป์ หรือเริ่มต้นไปที่กระบวนการต่อยอดด้วยวิจยานวัตกรรมสู่มิติการสร้างสรรค์ศิลป์ (Creative Arts) เป็นอรรถประโยชน์ที่ในวงวิชาการกำหนดเป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Research & Creative Arts) ตามรูปแบบการพัฒนาเชิงคุณค่าของปรัชญาสาขาคุณวิทยา

ทิศทางของปรัชญาสาขาคุณวิทยา เป็นปรัชญาที่เน้นคุณค่าในสุนทรียศาสตร์ เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาบริสุทธิ์ที่จำแนกออกเป็นอภิปรัชญา (ความสัมพันธ์ยิ่ง) ญาณวิทยา (ทฤษฎีความรู้) และ คุณวิทยา จำแนกออกเป็นสาขาย่อย มีตรรกศาสตร์ (เหตุผล) จริยศาสตร์ (ความดี) และ สุนทรียศาสตร์ (ความงาม) ความงามในมิติสุนทรียศาสตร์ครอบคลุมงานด้านดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์ เป็นงานศิลป์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ผู้เป็นปัจเจกศิลปินหรือกลุ่มศิลปิน ในการคิดจินตนาการ สร้างสรรค์ สุนทรียภาพที่สื่อให้รับรู้ได้ด้วย อารมณ์ความรู้สึก ความงาม ความไพเราะ เกิดคุณค่า เกิดความสุข ความยินดี ดังภาพที่ 2.10 (ณรงค์ชัย ปิฎกัรชต์, 2562)



ภาพที่ 2.10 แสดงขอบข่ายสาระของปรัชญาว่าด้วยคุณค่าในสุนทรียศาสตร์
ที่มา: ณรงค์ชัย ปิฎกกรัซต์ (2562)

คุณวิทยา (Axiology) เป็นปรัชญาว่าด้วยคุณค่าของความดีในอรรถสาระด้านจริยศาสตร์ (Ethics) และว่าด้วยคุณค่าของความงาม ความไพเราะ ในอรรถสาระด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ในด้านคุณค่าสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสารัตถะทางศิลปะนี้ นับเป็นส่วนสำคัญที่ควรเริ่มต้นทำความเข้าใจให้ชัดเจนก่อน เพราะสุนทรียศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับวิษยธรรมณีย์ อันเป็นศาสตร์แห่งความรื่นรมย์บันเทิงใจ ความรู้สึกต่อการกระทบให้เกิดขึ้น ให้เป็นไป สามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึกสัมผัสเข้าสู่ “รสารมณ” โดยมีค่าความหมายที่ชัดแจ้งถึงการรับรู้จากอายตนะส่งผลให้ก่อเกิด ความไพเราะ ความงาม ความพึงพอใจ ความรู้สึกทางจิตนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งเร้าสู่อารมณ์สุข รัก สนุกสนาน เพลินใจ ฮึกเหิม โกรธ โศกเศร้า ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554: 1408) อธิบายอารมณ์เช่นนี้ว่า “สิ่งที่ยึดหน่วงจิตโดยผ่านทางตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ เช่น รูปเป็นอารมณ์ของตา เสียงเป็นอารมณ์ของหู” ดังนั้นเมื่อนำมาอธิบายในรูปของการสัมผัสงานศิลปะ จึงปรากฏว่าการสื่อสารรับรู้ด้วยโสตสัมผัสงานศิลปะนี้พบได้ในงานด้านคีตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ (Music) การสื่อสารรับรู้ด้วยทัศนสัมผัสงานศิลปะพบได้ในงานด้านทัศนศิลป์และนฤมิตศิลป์ (Visual Arts & Creative Arts) ส่วนโสตทัศนสัมผัสงานศิลปะพบในงานด้านนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดง (Performing Arts) เป็นการสัมผัสใน “รสารมณงานศิลปะ” ดังพิจารณาได้จากภาพที่ 2.11



ภาพที่ 2.11 แสดงการสัมผัส “รสรารมณงานศิลป์”

ที่มา: ณรงค์ชัย ปิฎกกรัซต์ (2562)

การสัมผัสรับรู้งานศิลป์ทั้งโสตศิลป์ ทัศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง อรรถรสหรือ รสรารมณของสุนทรียภาพดังกล่าวถึงนี้ ประกอบด้วยการปรากฏผลงานศิลป์ที่แสดงออก ในรูปความงามตามสภาวะรูปวัตถุ คุณค่าในความงาม ความไพเราะ ความสัมพันธ์ของผัสสะ (ทั้งผัสสะ ที่กระทบรู้ได้ด้วยกายและใจ) การตัดสินคุณค่าศิลป์ เพื่อตีความ เพื่อวิพากษ์ หรือเพื่อประเมินระดับ ของปรากฏการณ์ศิลป์นั้นต้องเป็นไปตามความรู้และประสบการณ์ โดยกล่าวนี้ย่อมพบข้อเท็จจริง เชิงประจักษ์ว่า การสัมผัสศิลป์นั้นมีนัยสำคัญมากของระดับการเข้าถึงที่แตกต่างกันด้วยระดับ ของความรู้ ระดับประสบการณ์ และศักยภาพของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ

ศิลปะสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของกรรมวิธีที่ลำดับความคิด การกระทำอย่างต่อเนื่อง ไปสู่ปรากฏการณ์ให้เกิดมีขึ้น ให้ปรากฏขึ้นจนมีความสำเร็จผลด้วยความรู้สึกรักคิดของปัจเจกศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการระหว่างวิถีชีวิต ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ตามความจำเป็น เพื่อการดำเนินชีวิต เมื่อการดำเนินชีวิตมีความพร้อมครบถ้วนแล้ว ศิลปะที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ จึงก้าวมามีบทบาท 3 ประเภท คือ ประเภทความคิด (Creative Thinking) ประเภทความงาม (Beauty Creativity) ประเภทประโยชน์ใช้สอย (Function Creativity) ความคิดก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ สิ่งดีงาม ไพเราะ ความมีคุณค่า และมีประโยชน์

แบบการสร้างสรรค์ในสาระที่กล่าวถึงนี้ เป็นระบบแนวคิดที่มุ่งอธิบายในมิติของ งานศิลปะ ตามประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง การกำหนดชื่อสาขาวิชาสำหรับการเสนอขอกำหนดตำแหน่ง ทางวิชาการ และการเทียบเคียงสาขาวิชาที่เคยกำหนดไปแล้ว พ.ศ. 2561 มี ทัศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ นาฏศิลป์และศิลปะการแสดง มิติของงาน “ศิลป์” เช่นกล่าวนี้มิได้มุ่งการสร้างสรรค์

เท่านั้นแต่ยังมุ่งเน้นไปที่การค้นคว้าหาความรู้ความจริงในวิธีวิทยาการวิจัย “วิจัยแสวงผล” (R-Research) และใช้กระบวนการวิธีการทางศิลปะ (MA-Methodical Art) ให้เกิดผลขึ้น จากนั้นจึงนำผลวิจัยมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลป์ (CA-Creative Art) มีจินตนาการ (Im-Imagination) ตามมุมมองและความคิดที่เสรีของผู้สร้างสรรค์และตั้งอยู่บนฐานที่ได้รับจากผลการวิจัย จนบรรลุถึงวิจักขศิลป์ (Appreciation) ที่แสดงออกในคุณค่าของศิลปาภิสศิลป์อันเป็นที่ยิ่งของชิ้นงานดังปรากฏสัมฤทธิ์ผลสร้างสรรค์ศิลป์ มีแผนภูมิแสดงแนววิธีการวิจัยและสร้างสรรค์ศิลป์ คือ

2.6.2 หลักแห่งทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์

ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลป์ มีหลักคิด 2 ประการ คือ หลักมิติการสร้างสรรคและหลักวิพิธลักษณะการสร้างสรรค หลักคิดทั้งสองมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อกันระหว่างมุมมองที่มีทิศทาง มุ่งไปให้เกิดมีขึ้นกับคุณลักษณะเฉพาะที่มีความหลากหลาย ซึ่งหมายรวมถึงคำที่มีความหมายใกล้เคียงกันด้วย เช่น การรังสรรค ประดิษฐ์ ทัศนนิมิต การคิดทำร้ายรำ แต่งเพลง ประพันธ์เพลง ได้หลอมรวมความเป็นเหตุผลของปัจจัยตามทฤษฎี

2.6.2.1 หลักมิติการสร้างสรรคศิลป์ หลักมิติการสร้างสรรคศิลป์เป็นมุมมองที่มีทิศทาง มุ่งไปให้เกิดมีขึ้นด้วยการตรึงตรงความเป็นภูมิปัญญาของสมบัติศิลป์ในช่วงกาลปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์ไปสู่ความเป็นมรดกภูมิปัญญา หลักมิติการสร้างสรรคศิลป์ตามแผนภูมิประกอบด้วยมุมมอง 5 ประการ มีรายละเอียดดังนี้ (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

1. การสร้างสรรคศิลป์เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์

การเกิดขึ้นของงานศิลป์เป็นความงดงามจากการกระทำให้เกิดงานศิลป์ ทั้งดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และนาฏศิลป์ได้นั้น สำเร็จขึ้นด้วยการสร้างสรรคของมนุษย์เท่านั้น สัตว์ทั้งหลาย ไม่ว่า ลิง ช้าง ม้า บ่าง ค่าง ชะนี หมู หมูหมา กา ไก่ นก ไม่สามารถสร้างสรรคงานศิลป์ได้ การที่หมา ลิง ช้าง วาดรูป เขียนอักษร เล่นดนตรี ได้นั้น เป็นการกระทำซ้ำ ๆ ทำได้ตามคำสั่งของผู้ฝึก จนทำได้เท่าที่ทำได้ ไม่สามารถสร้างสรรคด้วยจินตนาการของตนเอง เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ก็มีได้อยู่ในปัจจัยของการสร้างสรรคงานศิลป์ หมู่เมฆที่ลอยเกาะกลุ่มตัดกับแสงสีของแสงอาทิตย์ เกิดเป็นรูปร่างต่าง ๆ ขุนเขาทิวไม้ เสียงนกร้อง ไก่ขัน นกยูงแพนปีกหาง วิ่งเร่ร่าร่าร้ายระบ้าร้องเรียก เพรียงหาคู่ น้ำตกไหลพลิวกระทบหิน ชะง่อนผา กอไฟไหม้ไปมาตามสายลม หรืออาการใด ๆ ที่เป็นไปตามธรรมชาติ สิ่งนั้นไม่ใช่ศิลปะ สิ่งนั้นเป็นธรรมชาติ เพราะธรรมชาติก็คือธรรมชาติ เมื่อใดก็ตามที่ศิลปินได้พิณิจปรากฏการณ์เหล่านั้นจนเกิดจินตนาการ เช่น ศิลปินดนตรีนำเสียงที่ได้ยินจากธรรมชาติ นั้นมาเรียงร้อยเป็นลีลาสำเนียงทำนองด้วยเสียงขับร้องหรือบรรเลงเครื่องดนตรี ศิลปินวาดปั้น แกะสลักฉลุสลักถักทอเป็นภาพเป็นชิ้นผลงาน เกิดรูปร่างลวดลายตามที่เห็นตามจินตนาการ ศิลปินนักแสดงประดิษฐ์นาฏยรังสรรคด้วยลีลาท่าเต้น เยื้องกราย ร่ายรำ ผูกสาระเป็นเรื่องราว การกระทำ ในลักษณะดังกล่าวของศิลปินจัดเป็นงานสร้างสรรคศิลป์

2. การสร้างสรรค์ศิลปะเกิดขึ้นจากบุพภูมิของมวลจินตนาการ

การเรียนรู้เพื่อดำรงชีวิตให้ชีวิตอยู่รอด การสังเกต ลองผิดลองถูก ปรับตัวให้เข้ากับการใช้ชีวิต พัฒนาสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เริ่มมีการใช้ไฟประกอบอาหาร สร้างเครื่องมือ จับสัตว์รู้จัก การสร้างเครื่องนุ่งห่ม ใช้หนังสัตว์ให้เกิดประโยชน์ รู้จักใช้หินเป็นหัวทอกหรือขัดถูกระทบให้เกิดประกายไฟ เป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิต จนถึงการใช้โลหะทำเครื่องมือเครื่องใช้ อาวุธ และเครื่องดนตรีการสังสรรค์เป็นคุณสมบัติสำคัญที่มนุษย์มี จากปฏิบัติการเพื่อความอยู่รอด แล้วจึงเริ่มสังเกตสิ่งรอบข้างของธรรมชาติ การปฏิบัติของสรรพสิ่งที่พึงพอใจและไม่พึงพอใจ เกิดความกลัว ต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น พายุร้าย ไฟป่า แผ่นดินไหว โรคภัยไข้เจ็บและคร่าชีวิตคนในชุมชน มนุษย์เริ่มเกิดคิดเป็นความเชื่อว่าเป็นธรรมชาติรอบกายมีสิ่งเร้นลับซึ่งมีอำนาจเหนือธรรมชาติ ผู้ทรงไว้ด้วยอำนาจนี้มีอิทธิฤทธิ์ดลบันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ความเชื่อต่อผู้ทรงอำนาจ จึงมีเรียกชื่อที่แตกต่างไปตามแต่ละกลุ่มชุมชนและสังคมนั้น จนยอมรับความเป็นเอกภาพของผู้สร้าง ผู้ให้ผู้อนุเคราะห์ช่วยเหลือ ดังพบการเรียกชื่อว่า “ผี” ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ความเชื่อต่อเทพเจ้าพระเจ้าตามฐานความเชื่อและความศรัทธาของ แต่ละวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นและมีพัฒนาการต่อไป

การฝังลึกในวัฒนธรรมของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโตใหญ่นั้นนับเป็นบุพภูมิของแต่ละคน ความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธา ความมั่นใจ ความรัก และอีกหลากหลายเป็นปัจจัยของบุพภูมิ สิ่งนี้มีพลังมีอิทธิพล ในการสร้างความคิดของมวลจินตนาการให้การขับเคลื่อนงานสร้างสรรค์ศิลปะ ความเชื่อผสมผสานกับความศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของมหัศจรรย์งานศิลป์ที่ยิ่งใหญ่ ศาสนสถานของทุกศาสนามีความยิ่งใหญ่โอฬารของศิลปะที่วิจิตร บทเพลงที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรม การร่ายรำการแสดงเพื่อบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จัดเป็นบุพภูมิให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปะขึ้น

3. การสร้างสรรค์ศิลปะเกิดขึ้นจากการต่อยอดบุพภูมิด้วยกระบวนการวิจัย

แสวงผล

บุพภูมิคือความจริงในวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตมนุษย์ การสร้างสรรค์ศิลปะที่เกิดขึ้นจากบุพภูมิมีปรากฏทั่วไป เพราะเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้ฐานคิดที่ปรากฏในบริบทอยู่โดยรอบ แล้วจินตนาการผสมกัน แต่ยังมีการสร้างสรรค์อีกลักษณะที่บอกความจริงแท้ในความคิด และยืนยันข้อมูลด้วยกระบวนการศึกษาค้นคว้า หรือด้วยวิธีวิทยาการวิจัยเพื่อให้ทราบผลของสิ่งที่จะนำไปใช้ต่อยอดบุพภูมิ เมื่อนักสร้างสรรค์ที่ดำเนินการด้วยวิธีใช้ผลที่ได้จากการวิจัย เพื่อเป็นฐานรองรับการสร้างสรรค์งานศิลป์นี้จึงนับเป็นการแสดงที่ให้เห็นภูมิพลังของร่องรอยองค์ประกอบ มีตัวอย่างให้เห็นเป็นตัวอย่างงานศิลป์แบบฉบับ เช่น การสร้างชุดโบราณคดีของ นายธนิธ อยุธยา อติตอติบัติกรมศิลปากร เกิดความคิดว่าภาพจำหลักศิลปะการร่ายรำซึ่งท่านได้พบเห็นระหว่างการออกตรวจราชการ ทั่วประเทศ นักร่ายรำปรากฏอยู่ตามศาสนสถานต่างยุคสมัยมีความหลากหลาย คำถามว่า “ทำไม” (Why) เป็นประเด็นผสมกับจินตนาการว่า “หากภาพจำหลักนั้นมีชีวิตชีวาออกมาร่ายรำ

เคลื่อนไหวได้น่าจะเกิดความงดงาม จินตนาการของคน que เริ่มสร้างในยุคแรกและต่อ ๆ กันมา ภาพจำหลักนั้น ทำให้ “อย่างไร” (How) ด้วยใจทงว่าทำไมและอย่างไรนี่คือบุพพภูมิของมวลจินตนาการ การศึกษาค้นคว้าได้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนเมื่อเทียบกับระเบียบวิธีวิทยา (Methodology) ฝ่ายทัศนศิลป์เก็บรวบรวมบันทึกข้อมูลภาพนักฟ้อนนักรำต่าง ๆ ทั่วประเทศและดินแดนวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง โดยไม่ใช้กรอบเส้นแบ่งประเทศมาก็ักกันความภาพหลากหลายเหล่านั้น เมื่อผ่านกระบวนการจำแนกข้อมูล การวิเคราะห์และสังเคราะห์แล้วได้ยุคสมัยของข้อมูล 5 ยุค คือทวารวดี ศรีวิชัย เชียงแสน ลพบุรี และสุโขทัย พร้อมกับกรออกแบบเครื่องแต่งกายจากฐานความรู้ที่ปรากฏจากข้อมูลภาพฝ่ายนาฏศิลป์และศิลปะการแสดงมีศิลปินชั้นครูร่วมจินตนาการและสร้างสรรค์กระบวนการรำร่ายรำตามยุคสมัย ฝ่ายดุริยางคศิลป์จินตนาการและสร้างสรรค์ทำนองเพลงทั้ง 5 ชุดของการแสดงเป็นเพลงสำเนียงมอญ (ทวารวดี) สำเนียงขวา (ศรีวิชัย) สำเนียงล้านนา (เชียงแสน) สำเนียงขอม (ลพบุรี) และสำเนียงสยาม (สุโขทัย) ได้ชุดระบำสวยงามที่มีชื่อว่า ระบำโบราณคดี จำแนกเป็น ระบำทวารวดี ระบำศรีวิชัย ระบำเชียงแสน ระบําลพบุรี และระบำสุโขทัย งานสร้างสรรค์ศิลป์ชุดนี้จัดเป็นชุดการแสดงแบบแผน เป็นต้นความคิดให้แก่วงการศิลปะในเวลาต่อมาอีกจำนวนมาก ในการใช้เป็นแนวคิด แนวทาง การจินตนาการสร้างสรรค์ทั้งในในประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้าน ที่มีวัฒนธรรมร่วมคล้ายกัน

4. การสร้างสรรค์ศิลป์เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มในมุมมองที่ตักก่อเกิดสมบัติ

ศิลป์ของมนุษยชาติ

การสร้างสรรค์ศิลป์เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ ด้วยความเป็นปัจเจกศิลป์ หรือโดยกลุ่มศิลปินที่ร่วมกระทำก็ตาม การเกิดขึ้นย่อมเริ่มต้นจากความเป็นปัจเจกเสมอ ส่วนกลุ่มบุคคลที่ร่วมกระทำนั้นเป็นส่วนขยายของการเริ่ม ในเนื้องานศิลป์หรือผลิภาวะที่เกิดขึ้นนั้น หากเป็นความคิดริเริ่มย่อมเกิดขึ้นจากบุคคลแรกคิดให้เป็นไปตามความคิดนั้น ความคิดริเริ่มมีทิศทางที่ดำเนินไปในทางดีเสมอ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2556: 1003) เมื่อผู้สร้างสรรค์ริเริ่มงานศิลป์บนฐานคิดของตนด้วยจินตนาการจากบุพพภูมิหรือจากการต่อยอดบุพพภูมิก็ตาม ผลงานศิลป์ที่เกิดขึ้นนั้นย่อมเป็นสมบัติศิลป์ที่ปรากฏและคงอยู่ของผู้สร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกันสมบัติศิลป์นี้ ก็ย่อมเป็นตัวแทนของสถาบัน ชุมชน ของประเทศชาติ ไปจนถึงมนุษยชาติ ดังพบว่าชิ้นงานของดุริยศิลป์ ทั้งบทเพลง รูปแบบวงบรรเลง สร้างสรรค์ขึ้นแล้วนำออกสู่สังคมในลักษณะการเผยแพร่เพื่อการพาณิชย์ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ที่มีการจัดแสดงตามงานแสดงผลงานศิลป์ทั้งในชุมชน ในประเทศ ต่างประเทศ งานสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์ ฟ้อน ระบำ รำ เต้น โขน ละครไทย ละครเพลง ละครเวที ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สมบัติศิลป์ ดังกล่าว นอกจากเป็นของบุคคล กลุ่มบุคคลสร้างสรรค์แล้วยังเป็นตัวแทนของสังคมในทุกภาคส่วน คือ ของชุมชน ของจังหวัด ของชาติและของโลก

5. การสร้างสรรค์ศิลปะเกิดขึ้นเป็นภูมิสมบัติศิลปะที่แสดงความถึงพร้อมของมนุษย์แล้ว สืบทอดไปเป็นมรดกภูมิปัญญาที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage)

สมบัติศิลปะคือปัจจุบันกาลของงานสร้างสรรค์ศิลปะที่เกิดขึ้น โดยดำรงอยู่ในความเป็นเจ้าของแห่งปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล หรือสังคมซึ่งเป็นที่ก่อเกิดงานศิลปะ เมื่อกาลเวลาผ่านไปแล้วสมบัติศิลปะย่อมปรับสถานภาพหลังมรณกาลไปเป็นมรดกศิลปะ ความเป็น “มรดกศิลปะ” จึงเป็นความตามนियามการตกทอดสมบัติศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไว้หลังมรณกรรมให้เปลี่ยนสถานภาพจากสมบัติศิลปะเป็นมรดกศิลปะทันที ความหลากหลายของมรดกงานศิลปะเมื่อเป็นมรดกของสังคมแล้วก็ยังคงการสืบทอดต่อไป ด้วยวิธีเรียนรู้จากระบบการศึกษาด้วยการขับเคลื่อนตามพลวัตของสังคมและวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น จากอดีตกาลสู่ปัจจุบันกาล ไปยังอนาคตกาลสืบทอดต่อ ๆ กันไป

2.6.2.2 วิพิธลักษณะการสร้างสรรค¹

วิพิธลักษณะการสร้างสรรค คืออาการของคุณสมบัติที่มีความเหมาะสมสอดคล้องและส่งผลต่องานสร้างสรรค์ศิลปะ รากฐานหรือพื้นภูมิงานสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญในการคิดเกิดจินตนาการสิ่งเหล่านี้เป็นนามธรรมตั้งยวดยานที่นำไปสู่ชิ้นงานรูปธรรม สิ่งแรก คือวิถีชนที่รายล้อมด้วยวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ความเชื่อความศรัทธาต่อศาสนา การแพร่กระจายของสังคมโลกที่สื่อสารถึงกัน กลายเป็นหนึ่งหน่วยสังคมขนาดใหญ่ การสื่อสารเชื่อมโยงตามวิถีโลกาภิวัตน์ กระบวนการคิด องค์ความรู้ ที่ก่อร่างสู่ชิ้นงาน เป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์านุเคราะห์ในการเอื้อเพื่อช่วยเหลือให้เกิดผล ได้ตามความต้องการและเกิดคุณค่าตามความที่คิดไว้ ระหว่างบุคคลหนึ่งกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในการถ่ายทอดให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาต่อยอดต่อ ๆ กันไป งานศิลปะที่เกิดขึ้นจึงเข้าข่ายลักษณะของภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) สามารถเรียนรู้ เลียนแบบ พัฒนา และต่อยอด ส่วนระดับของความงามวิจิตร ความเสนาะไพเราะที่มีการประเมินคุณค่าจะปรากฏมากหรือน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับภูมิความรู้ ภูมิประสบการณ์ของผู้รับหรือบริโภค (ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์, 2562)

1. วิถีชน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และกระบวนการทางวัฒนธรรมมีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับงานสร้างสรรค์ศิลปะ

วิถีชน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และกระบวนการทางวัฒนธรรม เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปัจเจกศิลปินโดยตรงเพราะต้องดำรงชีวิตอยู่ด้วยตนเอง อยู่ท่ามกลางสังคมครอบครัว รายล้อมไปด้วยบริบทของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวิถีวัฒนธรรม เป็นวิพิธลักษณะให้ปัจเจกศิลปินเกิดแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ศิลปะ ผลงานที่ปรากฏเพื่อต่อยอดการดำรงชีวิต เช่น อุปกรณ์เครื่องมือ

¹ คำนี้กำหนดขึ้นโดย ณรงค์ชัย ปิฎกรัษต์ (2562) ในบทความเรื่อง ทฤษฎีการสร้างสรรคศิลปะ (The Theory of Art Creation) ในวารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ 6 (2), 234-248.

เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน มีการสร้างสรรค์ออกแบบชิ้นงานให้งดงามด้วยงานวิจิตรศิลป์ ดุริยรังสรรค์ เพลงที่ไพเราะวิจิตรจากสิ่งที่มีอยู่ก่อน การสร้างสรรค์ทำรำ ระบาย ฟ้อน ต่อยอดไปสู่ความงดงามที่เพิ่มขึ้น หรือด้วยวิธีการสร้างสรรค์ศิลป์ในลักษณะอื่น ที่ปัจเจกศิลปินใช้บุพภูมิของวิถีชน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และกระบวนการทางวัฒนธรรม เป็นฐานจินตนาการในการสร้างสรรค์ศิลป์

2. ปัจจัยภายในด้านความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธา ความรัก มีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลป์

งานสร้างสรรค์ระดับอภิมหาอลังการ เช่น โบราณสถานทางศาสนา ทุกศาสนา ปิรามิดในอียิปต์ ปิรามิดของชนเผ่าอินคา พระพุทธรูป เทวรูป ปราสาทพระราชวังที่งดงามหลายแห่ง ในโลก ทักษมาฮาล แห่งความรัก ประติมากรรม งานวิจิตรศิลป์ชั้นยอด เกิดจากปัจจัยภายในที่เกิดขึ้นจากความเชื่อ ความศรัทธา ต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พระเจ้า พระพุทธเจ้า เทพเจ้า สิ่งมีอำนาจเหนือธรรมชาติ ต่อความยิ่งใหญ่ในความรัก ด้วยแรงขับภายในจึงเป็นบ่อเกิดของจินตนาการ ปรากฏการณ์เกิดขึ้นจากผู้นำจิตวิญญาณ ผู้นำที่ทรงพลังอำนาจ การส่งต่อความคิดและการสนับสนุน ปัจจัย เกื้อหนุนต่าง ๆ เช่น กำลังคน ค่าใช้จ่าย วัตถุประสงค์เพื่อใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ หรือปัจจัยของปัจเจกบุคคล ผู้สร้างสรรค์ศิลป์ในการแกะสลักลอยเป็นเชิงชั้นในเนื้อไม้ สลักงาช้าง ศิราภรณ์ ภาพวาดต่าง ๆ การประพันธ์เพลงบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อกิจศาสนกรรม

3. ปัจจัยภายนอกด้านวิถีโลกาภิวัตน์ การแพร่กระจายทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม มีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลป์

ความเจริญทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ก่อให้เกิดความก้าวหน้าของสรรพสิ่งในสังคมที่หลากหลาย ทั้งด้านการติดต่อสื่อสาร การเดินทางไปมาของผู้คน จากถิ่นหนึ่งไปยังอีกถิ่นหนึ่ง ทำให้สังคมของมนุษยชาติเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทิศทางความก้าวหน้าแบบก้าวกระโดดของการพัฒนาสังคมจากระดับ 1.0 ยุคหาของป่าล่าสัตว์ เพื่อความอยู่รอดมาเป็นระดับ 2.0 ยุคสังคมเกษตรและอุตสาหกรรมเบา ระดับ 3.0 ยุคอุตสาหกรรมหนัก ระดับ 4.0 ยุคนวัตกรรมและเทคโนโลยี และระดับ 5.0 เป็นยุคก้าวไกลด้วยอัจฉริยภาพล้ำของวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม ปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่พัฒนาดังกล่าวเป็นปัจจัยภายนอกผนวกกับวิถีโลกาภิวัตน์ การแพร่กระจายทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม จึงมีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลป์ ให้ปัจเจกศิลปินรับรู้งานศิลป์ที่เกิดในแต่ละภูมิภาคของโลก การรับรู้ผ่านช่องทางการสื่อสารของสื่อต่าง ๆ การเข้าร่วมเสวนา ความร่วมมือในงานร่วมสมัยระดับชาติระดับนานาชาติ คือ การแสดงนิทรรศการศิลป์ของงานทัศนศิลป์ การจัดมหกรรมทางดุริยางคศิลป์การจัดมหกรรมทางนาฏศิลป์และศิลปะการแสดง เกิดสภาวะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ถ่ายโอนความคิดและจินตนาการ และต่อยอดสร้างสรรค์ให้งานศิลป์แต่ละสาขามีพัฒนาการ เกิดชิ้นงานที่ไม่เพียงเป็นสมบัติของปัจเจกศิลปินของสังคมประเทศเท่านั้น แต่เป็นของมนุษยชาติด้วย จนท้ายสุดเมื่อกาลเวลาผ่านไปชิ้นงานศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นก็เปลี่ยนสถานภาพเป็นมรดกภูมิปัญญาของมนุษยชาติอย่างน่าภาคภูมิใจ

2.6.2.3 งานสร้างสรรค์ศิลป์สามารถเรียนรู้ สะสมความรู้ ถ่ายทอด ริเริ่มขึ้นใหม่ และพัฒนาต่อยอดได้

การสร้างสรรค์งานศิลป์ที่เกิดขึ้นจากวิถีชน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม กระบวนการทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นบุพพภูมิ งานสร้างสรรค์ศิลป์ที่เกิดจากปัจจัยภายในด้านความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธา ความรัก มีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลป์ เกิดจากปัจจัยภายนอกด้านวิถีโลกาภิวัตน์ การแพร่กระจายทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม ซึ่งภูมิจินตมิตีคือมุมมองของแนวคิดที่เป็นฐานเริ่มต้นของการเกิดผลงานสร้างสรรค์ศิลป์ องค์ความรู้ที่เป็นนามธรรมจับต้องไม่ได้ (Intangible Heritage) แต่สามารถถ่ายทอด สืบทอดความรู้ พัฒนาความคิด พัฒนาทักษะปฏิบัติให้เกิดการปฏิบัติ ตามแบบแผนดั้งเดิม จนมีมุมมองนำไปสู่การริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ และพัฒนาต่อยอดงานสร้างสรรค์ศิลป์ต่อไป

2.6.2.4 คุณค่าของงานสร้างสรรค์ศิลป์ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์ทางศิลป์ของผู้รับรศิลป์

การพิจารณาเพื่อวิพากษ์คุณค่างานศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้น บุคคลย่อมมีมิติในรศิลป์ที่แตกต่างกันไปตามพื้นภูมิของแต่ละคน การรับรู้ด้วยความพึงใจที่แตกต่างกันมีเหตุมาจากความรู้ และจากประสบการณ์บุคคลที่มีต่องานศิลป์ รวมไปถึงการเปิดรับแนวคิดทางการอย่างไม่มีเขตจำกัดของปัจเจกศิลป์มาผสมผสานให้เข้ากับความรู้และประสบการณ์ ชาติศิลป์ของแต่ละสังคมย่อมมีอัตลักษณ์เฉพาะ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น รามายณะซึ่งมีต้นกำเนิดจากอินเดียแล้วแพร่กระจายมาสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื้อหา เรื่องราวของชาติที่รับแตกต่างกันไปจากการแต่งกายของนักแสดง ศึกษารณ อารูที่ตัวละครถือ ท่าร่ายรำ การทำบท บทขับร้องตามแต่ละถิ่นวัฒนธรรม ดนตรีที่บรรเลงให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องในแต่ละช่วงแต่ละตอน ปรากฏการณ์ที่เห็น ทั้งการแสดงของประเทศไทย มาเลเซีย ขวา ลาว กัมพูชา พม่า มีความแตกต่างกันทุกมิติ ดังนั้น การรับรู้และประเมินคุณค่าศิลป์จึงต้องศึกษาสิ่งที่เจ้าของแต่ละถิ่นวัฒนธรรมแสดงออก ประสบการณ์ที่มุ่งมองจนพบว่าความคล้ายเหมือนหรือความแตกต่างเป็นอย่างไร อยู่ส่วนใดของเนื้อหาสาระ มุมมองในการตีความและประเมินศิลป์ เช่นที่อธิบายนี้มีความซับซ้อนต่อการตีความ การประเมิน การวิพากษ์ ให้เป็นไปด้วยความเที่ยงธรรม

2.6.3 การออกแบบงานศิลปะ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุง โดยมีจุดมุ่งหมายด้านประโยชน์ใช้สอยหรือสุนทรียภาพความงาม การออกแบบมีความสัมพันธ์กับสภาพสังคม และมีวิวัฒนาการไปเรื่อย ๆ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1.การออกแบบโครงสร้าง คือ การออกแบบรูปร่างและรูปทรงของวัตถุ เพื่อให้ได้สัดส่วนพอเหมาะ 2. การออกแบบตกแต่ง คือ การใช้ลวดลายตกแต่งให้กับโครงสร้างหลักเพื่อความสวยงาม

2.6.3.1 ความหมายของการออกแบบ

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อและความเข้าใจ Goldstein (1968) ให้ความเห็นว่าการออกแบบ คือ การเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

Bevlin (1980) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การรวบรวมส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธุ์ (2527) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึง การรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการ และการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้รับ หมายถึงการปรับปรุงรูปแบบผลงาน ที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527) ให้ความเห็นว่าการออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล (2529) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิดอันอาจจะเป็นโครงการ หรือรูปแบบที่นกออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ตันทลักษณ์ (2526: 293) ให้ความหมายว่า การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์ โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า การออกแบบคือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่ง ขึ้นด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผน และจุดมุ่งหมายที่ต้องการโดยอาศัยองค์ประกอบด้านความงาม หรือกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบของศิลปะนั่นเอง

2.6.3.2 จุดมุ่งหมายในการออกแบบ

ในการออกแบบแต่ละชนิดนั้น ผู้ออกแบบจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ก่อนแล้วว่าจะออกแบบไปทำไม ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่กล่าวถึงนี้ จตจะต้องมีความสำคัญ พอสรุปอย่างกว้างขวางได้ดังนี้

1. การออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย

ผู้ออกแบบโดยมากจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับเป็นจุดมุ่งหมายแรกของการออกแบบ ซึ่งประโยชน์ที่จะได้รับมีทั้งประโยชน์ในการใช้สอย และประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร การออกแบบเพื่อประโยชน์ในการใช้สอยที่สำคัญ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยานพาหนะ

เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ในการประกอบอาชีพทางการเกษตรมีแห อวน ไถ เป็นต้น ประโยชน์เหล่านี้จะเน้นประโยชน์ทางกายโดยตรงสำหรับประโยชน์ในการติดต่อสื่อสาร ได้แก่ การออกแบบหนังสือ โปสเตอร์ งานโฆษณา ส่วนใหญ่มักจะเน้นการสื่อสารถึงกันด้วยภาษา และภาพ ซึ่งสามารถรับรู้ร่วมกันได้เป็นอย่างดีผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน ซึ่งการออกแบบโดยมากมักจะเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาชุมชน ประโยชน์ด้านนี้จะเน้นทางด้าน ความศรัทธาเชื่อถือ และการยอมรับตามสื่อที่ได้รับรู้

2. การออกแบบเพื่อความงาม

จุดมุ่งหมายในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความงามจะเน้นประโยชน์ทางด้าน จิตใจเป็นหลัก ซึ่งผลจากการออกแบบจะทำให้ผู้ที่พบเห็นเกิดความสุขเกิดความพึงพอใจ การออกแบบ ประเภทนี้ ได้แก่ การออกแบบด้านจิตรกรรม ประติมากรรมตลอดจนงานออกแบบตกแต่ง เช่น ออกแบบตกแต่งภายในอาคารออกแบบตกแต่งสนาม เป็นต้น

3. ส่วนประกอบของการออกแบบ

การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบทุกชนิด ทุกประเภท จะมีสิ่งสำคัญ ที่นำมาประกอบกันขึ้น สิ่งทีกล่าวถึงนั้น ได้แก่ ส่วนประกอบของการออกแบบ (Element of Design) ในการออกแบบแต่ละครั้งจะมีการนำเอาส่วนประกอบของการออกแบบมาจัดร่วมกันลักษณะของ การจัดจะแตกต่างกันไปตามความคิด ความเข้าใจ และความต้องการของผู้ออกแบบนั้น ๆ ส่วนประกอบ ของการออกแบบที่ใช้ออกแบบงานทางด้านทัศนศิลป์ มีดังต่อไปนี้

3.1 จุด คือ เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่สามารถนำมาประกอบกันให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ตลอดจนเป็นภาพสำหรับการพิมพ์ภาพธรรมชาติในปัจจุบัน จะพิมพ์ให้เป็นจุดสีขนาดเล็ก ผสมผสานกัน เป็นจำนวนมากโดยพิมพ์เพียง 4 สี เมื่อจุดสีทั้ง 4 สี ประกอบเข้าด้วยกัน จะเกิด การประสานสีให้ดูเป็นภาพสีธรรมชาติได้ถ้าขยายภาพดูจะเห็นได้ชัดเจนว่า จุดที่ประกอบกันมีความถี่ ห่างต่าง ๆ กัน เมื่อประสานจุดด้วยสายตา จะเห็นเป็นภาพที่มีน้ำหนักสีอ่อนเหมือนธรรมชาติ วัตถุประสงค์ตามธรรมชาติ ตามทฤษฎีของนักฟิสิกส์ ประกอบด้วยอนุภาคที่เล็กที่สุด มีโครงสร้างต่าง ๆ กัน ถ้ามองอนุภาคเหล่านั้นในเชิงการออกแบบ อนุภาคก็คือ จุดนั่นเอง (อารี สุทธิพันธ์, 2527)

3.2 เส้น เป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการออกแบบมาก เพราะการออกแบบ ให้เป็นรูปร่าง รูปทรง หรือเป็นภาพ จะต้องนำเส้นไปประกอบเข้าด้วยกันทั้งสิ้น ลักษณะของเส้น แต่ละอย่างที่ใช้จะให้ความรู้สึกได้ดีในการรับรู้ เช่น ตึกสูง ๆ จะรู้สึกว่างสง่างาม ส่วนเส้นด้ายที่พันกัน ยุ่งเหยิงจะรู้สึกไม่เป็นระเบียบ เป็นต้น ลักษณะของเส้นที่ใช้ในการออกแบบจำแนกเป็น เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นซิกแซก เส้นโค้ง เส้นคดเป็นคลื่น เส้นหยัก ๆ แบบเปลือกหอยแครง เส้นตั้ง และเส้นนอน ซึ่งที่จริงแล้วลักษณะของเส้นพื้นฐานจะมีเพียงเส้นตรงและเส้นโค้งเท่านั้น นอกนั้น เป็นเส้นที่เกิดจาก เส้นตรงหรือเส้นโค้ง หรือเกิดจากการร่วมกันของเส้นตรงและเส้นโค้งทั้งสิ้น เช่น เส้นเฉียงเส้นซิกแซก

เส้นคดเป็นคลื่น หรือเส้นหยัก ๆ แบบเปลือกหอยแครงเส้นแต่ละแบบที่นำไปใช้ในการออกแบบ จะให้ความรู้สึกในการรับรู้แตกต่างกันออกไป

3.3 ทิศทาง หมายถึง ลักษณะที่แสดงให้รู้ว่า การออกแบบนั้นมุ่งใจ ผู้พบเห็นในทิศทางใด และรู้สึกว่าการออกแบบนั้นมีลักษณะเช่นใด การออกแบบโดยคำนึงถึงทิศทาง จะช่วยให้รู้สึกเคลื่อนไหวได้ด้วย เช่น การออกแบบของกลุ่มพิวเจอร์สซิม (อาร์ สุธิพันธ์, 2527) ในการออกแบบภาพเขียน บางครั้งออกแบบเพื่อให้อุบัติเฉพาะทางแนวนอน บางครั้งก็ให้ดูทุกทิศทาง แล้วแต่ผู้ดูจะตั้งภาพในแนวไหน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้ออกแบบในการกำหนดทิศทางของ ภาพเป็นสำคัญ การออกแบบทิศทางมีการใช้ทิศทางในลักษณะต่าง ๆ เช่น ทิศทาง ที่กลมกลืนกัน ทิศทางที่ตัดกัน ทิศทางที่กระจายออก ทิศทางที่พุ่งเข้าหาศูนย์กลาง ทิศทางไปทางเดียวกัน ทิศทางที่สวนกันผู้ออกแบบสามารถเลือกใช้ทิศทางประกอบในการออกแบบ ได้ตามความต้องการและความเหมาะสม

3.4 รูปร่างและรูปทรง มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด แต่เมื่อพิจารณา ให้ดีแล้วจะพบว่า รูปร่าง และรูปทรงมีลักษณะต่างกัน รูปร่าง (shape) มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ มีเฉพาะ ความกว้าง และความยาว เกิดขึ้นจากเส้น และทิศทางที่ลากมาบรรจบกัน รูปร่างของมนุษย์ สัตว์ หรือสิ่งของใด ๆ ก็ตาม จะมีเพียงเส้นรอบนอก ไม่มีปริมาตรหรือมวลมาเกี่ยวข้อง เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม หรือรูปเงาของหนังตะลุงที่เด่นบนจอ เป็นต้น รูปทรง (Form) มีลักษณะ เป็น 3 มิติ คือ มีทั้งความกว้างความยาว และความหนาหรือความลึกประกอบกัน รูปทรง คือ รูปร่าง ของปริมาตร (volume) หรือมวล (mass) ซึ่งเกิดจากการปิดล้อมพื้นที่ว่างเหมือนกับบ้าน ตู้ และชาม ดังนั้น รูปทรงจะมีการกินระหว่างเนื้อที่ในอากาศ และมีลักษณะทางกายภาพที่เป็นตัวเป็นตน เป็นกลุ่ม เป็นก้อน จับต้องได้รูปร่างและรูปทรงพื้นฐานมี 2 ชนิด คือ รูปร่าง หรือรูปทรงเรขาคณิต และรูปร่าง หรือรูปทรงอิสระ

3.5 ขนาดและส่วนสัดส่วน สามารถแยกได้ดังนี้ ขนาด (Size) หมายถึง พื้นที่ ในขอบเขตใดขอบเขตหนึ่ง พื้นที่นั้นจะเป็น 2 มิติหรือ 3 มิติก็ได้เรารู้ขนาดได้ด้วยการเปรียบเทียบ ด้วยการกะ ประมาณจากประสบการณ์เดิมของเรา ส่วนสัดส่วน (Scale) หมายถึงขนาดของสิ่ง 2 สิ่งขึ้นไป ที่มีความสัมพันธ์กลมกลืน กันอย่างเหมาะสมเจาะความสัมพันธ์ของขนาด และส่วนสัดส่วน ในการออกแบบ ควรคำนึงถึงส่วนสัดส่วนของผู้ใช้ และกิจกรรมภายในส่วนสัดส่วนนั้น ๆ เป็นสำคัญ

3.6 มวลและบริเวณว่าง แยกได้ดังนี้ คือ มวล (Mass) หมายถึง เนื้อของวัตถุ หรือสสารต่าง ๆ ที่กินระหว่างเนื้อที่ในอากาศ หรือเป็นเนื้อวัตถุซึ่งมีปริมาตรนั่นเอง มวลจะมีลักษณะ เป็น 3 มิติบริเวณว่าง (Space) หมายถึง พื้นที่ว่างซึ่งแบ่งออกได้ 2 อย่างได้แก่ หนึ่ง พื้นที่ภายในตัววัตถุ หรือภายในตัวอาคาร (Positive Space) สอง พื้นที่ล้อมรอบตัววัตถุหรือล้อมรอบตัวอาคาร (Negative Space) ในการออกแบบโดยทั่ว ๆ ไป ตัวรูป (Figure) ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะเด่น เช่น

รูปคน จัดเป็นพื้นที่โพสิทีฟ (Positive Space) ส่วนพื้นที่หลังหรือพื้นภาพ จัดเป็นพื้นที่เนกาทีฟ (Negative Space) แต่บางครั้งศิลปินหรือผู้ออกแบบสามารถสร้างสรรค์โดยสับเปลี่ยนพื้นที่โพสิทีฟ ของรูปเดียวกันให้มีลักษณะต่างกันได้ สำหรับในวงการพิมพ์โดยปกติถ้าพิมพ์สีลงในพื้นที่ตัวรูป (Figure) จัดว่าเป็นภาพโพสิทีฟ (Positive Space) แต่ถ้าพิมพ์สีลงไปโดยรอบพื้นที่ตัวรูป จัดว่าเป็นภาพเนกาทีฟ (Negative Space)

3.7 ลักษณะผิว คือ ลักษณะของผิวหน้าวัตถุตามธรรมชาติ และผิวหน้าของวัตถุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ลักษณะผิวมีหลายชนิด เช่น ผิวหยาบ ผิวละเอียด ผิวมัน เป็นต้น สำหรับการออกแบบ

3.8 สี มีอิทธิพลต่อมนุษย์โลกมาก โดยเฉพาะทางด้านจิตใจ สรรพสิ่งในธรรมชาติประกอบไปด้วยสีหลากหลายสีที่มองเห็นจำนวนมาก เช่น สีฟ้าของท้องฟ้า ให้ความรู้สึกสว่างสดใส สีเขียวของใบไม้ให้ความรู้สึกสดชื่น สีน้ำเงินอมเขียวของน้ำทะเล ให้ความรู้สึกสงบลึกซึ้ง สีเหลืองอมน้ำตาลของทะเลทรายให้ความรู้สึกสว่าง สีที่ปรากฏจำนวนมากเหล่านี้ จัดว่า เป็นสีหลักที่มีผลกระทบต่อจิตใจ และบุคลิกภาพของมนุษย์เป็นอย่างมาก ในทางตรงกันข้าม ถ้าสมมติให้ท้องฟ้าเป็นสีส้มใบไม้ทั้งป่าเป็นสีแดง เราก็คงจะได้พบเห็นบุคลิกภาพของมนุษย์ในอีกลักษณะหนึ่ง อย่างไรก็ตามสีอื่น ๆ ที่มีจำนวนน้อยในธรรมชาติก็มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์เช่นเดียวกัน เมื่อเรารู้ถึงความสำคัญของสี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์แล้วเราก็ควรทำความเข้าใจในเรื่องอย่างละเอียด เพื่อจะได้เลือกใช้สีประกอบในการออกแบบ ให้มีประโยชน์ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น ในการออกแบบสถานเริงรมย์ ควรใช้โครงสีที่สดใส ฉูดฉาด ส่วนสถานพยาบาลควรใช้โครงสีที่อ่อนหวาน และสงบ เป็นต้น

3.9 น้ำหนักของสี หมายถึง น้ำหนักอ่อนแก่ของสีเมื่อเทียบกับน้ำหนักอ่อนแก่ของสีชาวดำ ปรากฏการณ์ของภาพธรรมชาติจะพบว่า มีความอ่อนแก่ของสีหลายระดับวัตถุ 3 มิติ จะประกอบไปด้วยสีของแสง และเงา คือ ประกอบด้วยสีอ่อนแก่หลายระดับนั่นเอง ดังนั้นในธรรมชาติซึ่งมีวัตถุ 3 มิติ จำนวนมากเมื่อสัมพันธ์กับแสงและเงา ย่อมปรากฏความอ่อนแก่ของสีสีเดียวและความอ่อนแก่ของสีหลายสีที่มีน้ำหนักแตกต่างกันด้วย

กล่าวได้ว่า การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของเดิมให้ดียิ่งขึ้นด้วยการใช้วัสดุ และวิธีการที่เหมาะสม ตามแบบแผน และจุดมุ่งหมายที่ต้องการ โดยอาศัยองค์ประกอบด้านความงาม หรือกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบของศิลปะนั่นเอง ซึ่งจุดมุ่งหมายของการออกแบบแบ่งได้ 2 ประการคือ เพื่อประโยชน์ใช้สอย และเพื่อความงามสำหรับเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ ประโยชน์ในการใช้สอยและประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารและประโยชน์การใช้สอย อำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน เป็นต้น ส่วนประกอบของการออกแบบที่ใช้ออกแบบงานทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น ทิศทาง รูปร่างและรูปทรงขนาดและส่วนสัดส่วน และบริเวณว่าง ลักษณะผิว สีและน้ำหนักสี หรือองค์ประกอบของศิลปะนั่นเอง

2.6.4 หลักการการออกแบบ

โดยแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์เรื่องที่ทำคำนิยามที่สมบูรณ์ร้อยเปอร์เซ็นต์แทบจะเป็นไปไม่ได้เพราะแต่ละคนก็มีความคิดแต่ละแบบ แต่ละสไตล์หลากหลายกันไป

2.6.4.1 ความคิดสร้างสรรค์

คือ การผนวกส่วนของความคิดเล็ก ๆ ภายในใจประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหา แก้ไขภัย และเงื่อนไขต่าง ๆ ที่อยู่โดยมีรูปแบบค่อนข้างใหม่ไม่ซ้ำกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว และคุณค่าในการตอบโจทย์ เป้าหมาย หรือสิ่งที่ต้องการ พอคิดถึงเรื่องความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมา หลายคนมักประสบปัญหาเรื่องตัวเองคิดอะไร ทำอะไรก็ไม่ต่างจากสิ่งที่มีสิ่งที่เห็นกันอยู่รู้สึกอยากจะทำอย่างไรตัวเอง จึงจะคิดแบบสร้างสรรค์ทำยังไงจึงจะมีวิธีการคิดให้สร้างสรรค์งานออกมาได้ ทางออกของการคิดสร้างสรรค์ คือ การพยายามคิดออกนอกกรอบความคิดที่มีอยู่ (Think out of box) แต่ไม่ใช่คิดเลยออกทะเลแล้วไม่สามารถกลับมาตอบโจทย์ได้จริง ๆ เรื่องการออกแบบ เรื่องความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่ยืดหยุ่นตายตัวได้ นอกจากนี้ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ ยังพอจะแบ่งเกณฑ์ระดับได้ ดังนี้

1. คิดแบบค้นพบ (Discovery)

เป็นการคิดที่ได้ไอเดียใหม่ (Oricover) หรือทฤษฎีใหม่ เช่น การค้นพบทฤษฎีแรงดึงดูดของโลกเซอร์ไอแซค นิวตัน หรือทฤษฎีสมมูลภาพของ จอห์น แนช ซึ่งเป็นเรื่องยากที่คนทั่วไปจะคิดได้

2. คิดเชิงนวัตกรรม (Innovative)

เป็นการคิดประยุกต์ที่นำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาผนวกให้เกิดคุณค่าในการแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การประดิษฐ์ทีวีขึ้นมาโดยนำหลักการเดินทางของคลื่นมาประยุกต์เป็นสิ่งประดิษฐ์

3. คิดเชิงสังเคราะห์ใหม่ (Synthesis)

เป็นความคิดที่นำสิ่งที่มีอยู่เดิมมารวบรวม หรือ “ยำ” ให้เกิดความคิดที่สร้างเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา

4. คิดแบบดัดแปลง (Mutation)

เป็นการนำปัญหาที่มีอยู่มาผนวกกับ สิ่งที่มีอยู่ในปัจจุบัน แล้วเกิดการปรับเปลี่ยนคุณสมบัติของสิ่งที่มีอยู่ไม่ว่าจะเป็นขนาด รูปร่าง รูปทรง เช่น ความคิดที่จะนำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านมาพกติดตัวเลยปรับขนาด กลายมาเป็น พ็อกเก็ต พีซี (Pocket PC) ในปัจจุบัน ในขั้นตอนการออกแบบกราฟิกนั้น มักจะใช้ความคิดในข้อที่ 3 และข้อที่ 4 มากที่สุด โดยความคิดที่ว่าจะใช้ในการคิดผลิตงานออกแบบออกมาอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

2.6.4.2 บรรทัดฐานในการออกแบบกราฟิก

จะรู้ได้อย่างไรว่า งานออกแบบกราฟิกแบบไหนเป็นงานออกแบบที่ดี แบบไหนเป็นงานที่ไม่ดีจึงต้องมีเกณฑ์หรือบรรทัดฐาน (Criteria) ในการออกแบบขึ้นมาเพื่อเป็นตัววัด ตัวตัดสินใจว่างานไหนเป็นงานที่ไม่ดีงานไหนเป็นงานที่ไม่ดีเกณฑ์การตัดสินไม่ได้มีไว้สำหรับให้คะแนน งานในงานประกวด หรือสรุปว่างานนั้นดีไม่ดีกว่านั้น แต่เกณฑ์การตัดสิน คือ ส่วนที่ฝังลึกในระบบ ความคิดของนักออกแบบ ให้รับรู้อยู่เสมอว่างานแบบไหนดีแบบไหนไม่ดี ซึ่งการฝังลึกนี้เอง ที่เปรียบเสมือนแสงสว่างส่องให้นักออกแบบเดินทางได้ถูกทาง ในหนทางของนักออกแบบบรรทัดฐาน ในงานออกแบบมีหลักอยู่ 3 ข้อ ได้แก่

1. การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function)

การมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีนั้น เรื่องสำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น ถ้าเป็นเก้าอี้เก้าอี้มันจะต้องนั่งสบาย ถ้าเป็นบ้านบ้านนั้น จะต้องอยู่แล้วไม่อึดอัด ถ้าเป็นงานกราฟิกสื่อสิ่งพิมพ์ตัวหนังสือที่อยู่ในงาน จะต้องอ่านง่าย ไม่ต้องถึงขั้น เพ่งสายตา จึงจะเรียกได้ว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

2. ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic)

เป็นความพึงพอใจแรกที่คนสัมผัสได้ก่อน มนุษย์แต่ละคนต่างมีการรับรู้ เรื่องความสวยงามและความพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากันความงามจึงเป็นประเด็นที่ ถกเถียงกันมากและไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใด ๆ ที่เป็นตัวกำหนดความแน่ชัดลงไป แต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ตีคนส่วนใหญ่ก็มักจะมองว่า สวยงามได้เหมือน ๆ กัน

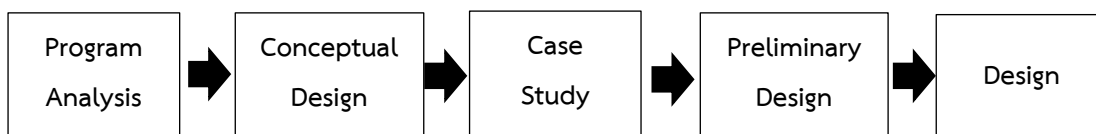
3. การสื่อความหมาย (Meaning)

งานศิลปะนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสื่อความหมายออกมาได้ งานกราฟิก ก็คืองานศิลปะเช่นกัน การสื่อความหมายจึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบต่อ ให้งานที่ได้สวยงามอย่างไรแต่ไม่สามารถตอบโจทย์ของงานออกแบบ หรือสื่อสิ่งที่ผู้ออกแบบคิดเอาไว้ ได้งานกราฟิกนั้นก็จะมีคุณค่าลดน้อยลงไป

จะเห็นได้ว่า การออกแบบต้องพิจารณาทั้งในด้านความงามและประโยชน์ ใช้สอยร่วมกัน ดังนั้น ลอยด์ไรท์ (Frank Lloyd Wright) นักออกแบบที่มีชื่อเสียงได้กล่าว “ความงาม และประโยชน์ใช้สอยต้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ” (อารี สุทธิพันธุ์ 2521: 136) การออกแบบจึงเป็น การสร้างสรรค์ความงามบนพื้นฐานที่มีประโยชน์

2.6.4.3 ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก

มาถึงเรื่องสำคัญ ขบวนการทำงานในการออกแบบนั้นครอบคลุมตั้งแต่เริ่ม ติโจทย์มีปัญหาเข้ามาให้ได้รับรู้ให้ได้แก้ไขจนไปสิ้นสุดตอนส่งงาน ดังนั้น



ภาพที่ 2.12 ขบวนการทำงานออกแบบกราฟิก

ที่มา: อารี สุทธิพันธุ์ (2521)

1. วิเคราะห์โจทย์ที่มีให้แก้ไข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา มีปัญหาที่มีโจทย์จึงมีการออกแบบแก้ไขโจทย์ที่ว่านั้น มีความหมายยากง่ายต่างกันแต่ละขั้นตอน แต่ละโจทย์ไม่มีทางออกแบบมาได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์ที่ถูกต้อง การวิเคราะห์หลักๆ สำหรับโจทย์งานกราฟิกมักจะมีดังนี้

what จะทำงานอะไร เป็นกำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่ต้องรู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานบอก (Inform) อะไร เช่น เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการเพื่อความบันเทิง เป็นต้น

where งานจะนำไปใช้ที่ไหน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้าแหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสนูดุดตามมากกว่าร้านแถวสีลมซึ่งสถานที่ในเขตคนทำงาน ซึ่งมีอายุมากขึ้น

who ใครคือคนที่มาใช้งาน หรือกลุ่มเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการวิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมาย อาจเป็นตัวกำหนดความคิดและรูปลักษณะของการออกแบบได้เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มากไม่ฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ รวมถึงจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่น

How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร เป็นการคิดวิเคราะห์ใน ขั้นตอนท้ายนี้ อาจจะยากสักหน่อยแต่เป็นการคิดที่รวบรวมการวิเคราะห์ที่มีมาทั้งกลั่นออกมาเป็นแนวทาง

2. สร้างแนวความคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design)

งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่า งานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป งานบางงานไม่มีแนวความคิด แต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ก็เป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่ถ้าลองเอางานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้นอาจจะไม่รู้สึถึงความต่างอะไรมากมายนักในตอนแรก แต่เมื่อไม่รู้งานชิ้นหนึ่งมีแนวความคิดที่ดีในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่าสูงขึ้นจึงเกิดความรู้สึกแตกต่าง

งานออกแบบกราฟิกดูจะที่กฎเกณฑ์และบรรทัดฐานที่น้อยกว่างานออกแบบด้านอื่น ๆ (เช่น ไม่มีปัจจัยทางด้านวัสดุกระบวนการผลิตที่ซับซ้อนเหมือนงานออกแบบผลิตภัณฑ์หรืองานด้านสถาปัตยกรรม) ดังนั้น แนวความคิดจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการกำหนดคุณค่าของตัวชิ้นงานที่กำลังออกแบบอย่างมาก

3. ศึกษากรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

การศึกษารณีตัวอย่างเป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้วเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงาน สำหรับผลการทำกรณีศึกษานับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบหรือแก้ไขปัญหาได้แต่จระวังว่าอย่าไปติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมากเพราะอาจจะทำให้ติดกรอบความคิด ติดกับภาพที่เห็นจนบางครั้งไม่สามารถคิดงานสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ออกมาได้จนกลายเป็นการตบแบบหรือลอกแบบชาวบ้านมานั่นเอง พูดถึงเรื่องตบแบบ จริง ๆ แล้วเป็นเรื่องธรรมดาในการออกแบบ เพราะขบวนการออกแบบคือการกลั่นความคิดที่อยู่ในลึก ๆ ในใจของคนอยู่แล้ว ดังนั้น การออกแบบจะพูดอีกอย่างก็ได้ว่าเป็นการตบแบบที่มีอยู่ก่อน แล้วเอามาตัดแปลง ประยุกต์ให้เข้ากับโจทย์อย่างที่เราพูดกันมาแล้วในการใช้ความคิดแบบดัดแปลง (Mutation) ส่วนการตบแบบชาวบ้านแล้วออกมาโดยแทบจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลงให้เข้ากับโจทย์ที่มีอยู่ เรียกว่า ลอกแบบชาวบ้าน

4. ออกแบบร่าง

การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญ ที่หลายคนมักมองข้ามการออกแบบร่าง คือ การเอาแนวความคิดที่มีออกออกมาเป็นร่างก่อน (การสเก็ตมือให้เข้าใจคนเดียว หรือเพื่อนที่ร่วมทำงานเข้าใจพอ เพราะการสเก็ตจากมือคือการถ่ายทอดสิ่งที่มีอยู่ในสมอง สิ่งที่เป็นนามธรรมให้ออกมา เป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษแล้วจับสิ่งที่สเก็ตหรือแบบร่างนั้นแหละไปทำต่อ โดยนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ตนถนัดไม่ว่าจะเป็นโปรแกรม Photoshop โปรแกรม Illustrator หรือ การวาดด้วยมือเปล่า (Freehand) เป็นต้น

5. ออกแบบจริง

ออกแบบจริงจากแบบร่างที่มีอยู่จากแบบร่างทั้งหมดที่คัดเลือกแล้ว ต้องเลือกเอามาออกแบบในโปรแกรมที่ถนัด ซึ่งขั้นตอนนี้คงจะไม่บอกว่าทำอย่างไรในตอนนี้ เพราะเป็นเรื่องต่อไปให้ได้ศึกษากัน ลองมาดูเครื่องมือที่แต่ละคนใช้ว่ามีตัวไหนที่เป็นที่นิยมเป็นที่แพร่หลายในหมู่นักออกแบบ แต่ละอันมีข้อดีข้อเสียอย่างไร

จากเรื่องทีกล่าวมาจะสังเกตได้ว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับขบวนการคิดเป็นหลัก ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มแรกในการออกแบบงานกราฟิก แต่ในการออกแบบงานกราฟิกนั้น ยังมีเรื่องที่ต้องเรียนรู้อีกมาก โดยเฉพาะเรื่องของภาพ การมองภาพ และรู้จักองค์ประกอบของภาพ เพราะการที่จะทำงานออกแบบกราฟิกได้นั้น ต้องมองภาพให้ลึกถึงองค์ประกอบภาพเสียก่อน ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญ

2.6.5 การวางแยกองค์ประกอบให้โดดเด่น (Isolation)

การวางองค์ประกอบให้โดดเด่น หรือการวางองค์ประกอบที่ต้องให้แยกออกมา ห่างจากองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นวิธีที่ทำให้ผู้ชมงานสังเกตเห็นองค์ประกอบนั้นได้ง่ายจะเห็นได้ว่า เรื่องการสร้างความแตกต่างเป็นเรื่องที่เข้าใจไม่ยากและเป็นพื้นฐานหลักในการสร้างจุดเด่น เน้นจุดสำคัญ แต่เรื่องการจัดองค์ประกอบนั้น ไม่ได้มีเพียงเอกภาพและการเสริมจุดเด่นเน้นจุดสำคัญ เท่านั้น ยังมีเรื่องที่น่าออกแบบจะต้องคำนึงถึงอีก ได้แก่

2.6.5.1 ขนาดและสัดส่วนในการจัดองค์ประกอบ (Scale & Proportion)

ขนาดองค์ประกอบมีบทบาทในการกำหนดความสำคัญขององค์ประกอบนั้น ๆ กล่าวคือ องค์ประกอบขนาดใหญ่จะสื่อความหมายว่าตัวเองสำคัญกว่าองค์ประกอบที่มีขนาดเล็ก

ผลลัพธ์ที่ได้ก็อีกอย่างของการจัดวางขนาดองค์ประกอบต่าง ๆ ก็คือ สัดส่วนของภาพซึ่งเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางจนได้ภาพรวม

ในการจัดองค์ประกอบนั้น การใช้ขนาดและสัดส่วนที่เหมาะสมขององค์ประกอบ จะช่วยให้งานที่ออกแบบ สื่อความหมายได้เด่นชัดตรงประเด็น

2.6.5.2 ที่ว่างในงานออกแบบ (Spacing)

ในงานออกแบบกราฟิก หรืองานออกแบบ 2 มิติ นอกจากองค์ประกอบหลัก ที่ได้พยายามจัดให้ลงตัวแล้ว ยังมีอีกสิ่งหนึ่งซึ่งจริง ๆ แล้ว มีอิทธิพลมากกับภาพที่ออกแบบ แต่นักออกแบบจำนวนไม่น้อยเลยที่มองข้ามไป สิ่งนั้นคือที่ว่าง space

ที่ว่างที่อยู่รอบ ๆ องค์ประกอบในภาพจะสอประสานกับองค์ประกอบที่อยู่ภายในภาพ ทำให้เกิดความเป็นภาพและความเป็นพื้นภาพ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อความหมายของงานออกแบบได้โดยจะทำความเข้าใจเรื่องภาพและพื้นภาพกันก่อน

1. ภาพและพื้นภาพ (Figure & Background)

การมองภาพ ๆ หนึ่ง นอกจากจะมององค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ภายในภาพแล้ว สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่มีอิทธิพลต่องานคือความสัมพันธ์ของภาพและพื้นภาพในการมองภาพสมองของ จะสั่งการให้รับรู้ความสำคัญขององค์ประกอบในภาพต่าง ๆ กันไปมองเห็นสิ่งที่เป็้องค์ประกอบหลัก ที่ถูกเน้นที่เด่นกว่าเป็นตัวงาน เป็นตัวภาพ (Figure) ส่วนที่ว่างรอบ ๆ ภาพหรือองค์ประกอบที่เหลือนั้น จะกลายเป็นพื้นภาพ (Background) ไปโดยอัตโนมัติอาจจะกล่าวได้ว่า ภาพเป็นตัวหลัก พื้นภาพเป็นตัวรอง

2. พื้นที่เป็นภาพและพื้นภาพ (Positive & Negative Space)

งานออกแบบกราฟิกที่ดีต้องมีความสัมพันธ์ของภาพและพื้นภาพที่ดี พื้นภาพในงานเป็นเสมือนพระรองที่คอยส่งเสริมตัวภาพหรือพระเอกให้ดูโดดเด่น มากกว่าซึ่งการส่งเสริมกันนั้นก็ขึ้นอยู่กับขนาดและรูปร่างของพื้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพ หรือที่เรียกว่า Positive & Negative Space เป็นสำคัญ

- ในรูปแรกจะสังเกตเห็นว่าแถบสีแดง Negative Space มีขนาดพื้นที่มากเกินไป ในขณะที่ตัวภาพ หรือ Positive Space ก็มีพื้นที่ที่น้อย และอยู่กระจัดกระจาย ทำให้การรับรู้ต้องกระจายความสำคัญของภาพ และพื้นภาพแยกกันออกไป

- ในรูปที่สอง แถบสีแดงมีขนาดร่น้อย ลงลดความสำคัญ ในขณะที่ตัวภาพมีพื้นที่ใหญ่ขึ้นและอยู่เป็นกลุ่มเป็นกลุ่มก้อนมากขึ้น ทำให้ Negative Space เป็นเพียงตัวรองที่คอยส่งเสริมภาพหรือ positive space อีกทีหนึ่ง ทำให้ภาพออกมาดีกว่า

เวลามองหรือวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกใด ๆ ก็ตามนอกจากเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ในงานแล้ว ภาพและพื้นภาพนับเป็นเรื่องสำคัญ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ต่อไปนี้จะมองงานเพียงแค่ตัวภาพ หรือสิ่งที่นักออกแบบนำเสนอเพียงอย่างเดียวควรมองให้ลึกซึ้งถึงพื้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพนั้นด้วยเพราะพื้นที่นี้เองที่มีบทบาทสนับสนุนงาน หรือทำลายงานออกแบบกราฟิกที่มีอยู่ได้ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า งานกราฟิกจะสวยได้นอกจากองค์ประกอบข้างในงานแล้ว รูปร่างขนาดพื้นที่ว่างรอบ ๆ รูปก็สามารถเป็นตัวบ่งชี้ความสวยงามลงตัวของงานได้

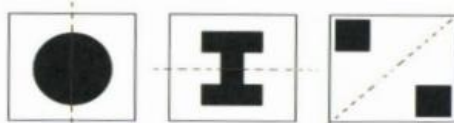
2.6.5.3 สมดุลในงานออกแบบ (Balance)

การจัดองค์ประกอบงานออกแบบ การสร้างสมดุลขององค์ประกอบช่วยให้ภาพรวมของงานดูดีสนับสนุนความมีเอกภาพ โดยแบ่งความมีสมดุลของภาพ ออกเป็น 2 ชนิด คือ

- สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้าง เหมือนกัน หรือสมดุลแบบสมมาตร (Symmetry Balance)

- สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้าง ไม่เหมือนกัน หรือสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance)

- สมดุลแบบแนวแกน 2 ข้าง เหมือนกัน (Symmetry Balance)



ภาพที่ 2.13 สมดุลในงานออกแบบ

ที่มา: อารี สุทธิพันธุ์ (2521)

สมดุลสมมาตรคือสมดุลที่เมื่อลากแนวแกนแล้วภาพภาพตามแนวแกนนั้นแล้วได้ส่วนของภาพทั้ง 2 ส่วน เหมือนกัน

ภาพที่จัดให้สมดุลด้วยหลัก Symmetry Balance หรือสมดุลแบบสมมาตร (สมดุลแบบซ้ายเท่ากับขวา บนเท่ากับล่าง) จะให้ความรู้สึกที่เป็นทางการ สงบนิ่ง ดูหนักแน่น เหมาะกับการออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายและเป็นทางการแต่บางครั้งการจัดภาพแบบนี้อาจจะสร้าง

ความน่าเบื่อแก่ผู้ชมงานได้เพราะความท้อทายในการจัดวางองค์ประกอบมีน้อย (ความที่ซ้ำๆเท่ากับ ขวามบนเท่ากับล่าง เป็นที่คาดเดาทางความนึกคิดของผู้ชมงานได้)

- สมดุลแนวแกน 2 ข้างไม่เหมือนกัน (Asymmetry Balance)



ภาพที่ 2.14 สมดุลแนวแกน 2 ข้างไม่เหมือนกัน

ที่มา: อารี สุทธิพันธุ์ (2521)

ภาพที่จัดให้สมดุลด้วยหลัก Asymmetry Balance หรือสมดุลแบบอสมมาตร จะให้ความรู้สึกทำททายและน่าสนใจมากกว่าสมดุลแบบแรกเพราะผู้ออกแบบสามารถวางลูกเล่นต่าง ๆ ในภาพได้มากกว่า มีการช่างความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ กัน และผู้ชมก็ไม่สามารถคาดเดาได้ เหมือนกันการจัดภาพแบบแรก

2.6.5.4 จังหวะขององค์ประกอบในงาน (Rhythm)

จังหวะ (Rhythm) คือองค์ประกอบที่ถูกจัดวางอย่างซ้ำไปซ้ำมาอย่างสม่ำเสมอ การสร้างงานที่มีจังหวะจะทำให้งานน่าสนใจ กล่าวคือ เวลาที่ผู้ชมงานกวาดตามองงานของแล้ว รับรู้ถึงการคาดเดาองค์ประกอบที่เป็นช่วง ๆ จะทำให้เขาติดต่อกับงานเกิดความรู้สึกว่า งานชิ้นนี้น่าสนใจ และถ้ายังจำกันได้ในตอนแรกได้กล่าวถึงการสร้างความซ้ำในองค์ประกอบ (Repetition) เพื่อให้เกิดความมีเอกภาพ (Unity) การสร้างความซ้ำ ในองค์ประกอบ ทำให้งานที่ได้ออกมามีจังหวะ ซึ่งมีผลสืบเนื่องให้งานออกมามีเอกภาพด้วย

สรุปได้ว่า การจัดองค์ประกอบนั้น นอกจากเรื่องของเอกภาพและการเสริมจุดเด่นเน้นจุดสำคัญ แล้วยังมีเรื่องที่ต้องคำนึงในการจัดองค์ประกอบอีก คือ ขนาดและสัดส่วนในการจัดองค์ประกอบ (Scale & Proportion) ที่วางในงานออกแบบ (Spacing) สมดุลย์ ในงานออกแบบ (Balance) จังหวะขององค์ประกอบในงาน (Rhythm)

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning)

การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐานเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกิดจากการพัฒนาด้านชีววิทยา (Biological Science) ด้านประสาทวิทยา (Neuroscience) และวิทยาศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัญญา (Cognitive Science) ที่พยายามศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการและการทำงานของสมอง เพื่อต้องการทราบว่าสมองเรียนรู้ได้อย่างไรโดยในแง่มุมด้านชีววิทยาทำให้ทราบถึงวิวัฒนาการของสมองมนุษย์จากระดับเริ่มต้นจนถึงระดับสูงสุดในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อการปรับตัวในการตอบสนองต่อสิ่งท้าทายต่าง ๆ เพื่อให้มนุษย์สามารถอยู่รอดได้ส่วนในด้านประสาทวิทยา ผลจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและด้านการแพทย์ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของสมองจนถึงระดับเซลล์ ทำให้ทราบกระบวนการทำงานของสมองและการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนวิทยาศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัญญา ทำให้เกิดความเข้าใจในด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ เช่น แรงจูงใจ การจดจำ และการคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสตร์ทั้งสามด้านนี้ทำให้เกิดความรู้ในลักษณะสหวิทยาการที่ไขไปสู่ความเข้าใจที่น่าสนใจและท้าทายในการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาที่อาศัยความเข้าใจการทำงานของสมองมนุษย์มาปรับใช้ในการจัดการศึกษา (อลิศรา ชูชาติ, 2549)

2.7.1 โครงสร้างและหน้าที่ของสมอง

สมองเป็นอวัยวะที่สำคัญยิ่งของมนุษย์ที่มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด สมองมนุษย์เป็นสิ่งมหัศจรรย์ เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด สมองทำงานด้วยระบบของสารเคมีและทำให้เกิดกระแสไฟฟ้า เซลล์สมองจะเชื่อมโยงติดต่อกันด้วยระบบเคมี สารเคมี และกระแสไฟฟ้าในสมอง มีหน้าที่เกี่ยวกับการจดจำ การคิด และการรับรู้ที่ต่างกัน (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์, 2544) สมองประกอบด้วยตัวเซลล์ประมาณ 10 พันล้านตัว ถึง 12 พันล้านตัว แต่ละตัวมีเส้นใยที่เรียกว่า แอกซอน (Axon) และเดนไดรต์ (Dendrite) (กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี, 2545)

แรกเกิดสมองหนักประมาณ 1 ปอนด์และเจริญเติบโตเต็มที่ 3 ปอนด์ที่อายุ 18-20 โดยแรกเกิด จำนวนเซลล์สมอง มีประมาณหนึ่งแสนล้านเซลล์มีสายใยประสาทเชื่อมโยงถึงกันบ้าง แต่ไม่มากมายนักประมาณ 20% เมื่อเด็กเจริญเติบโต จำนวนเซลล์สมองไม่ได้เพิ่มขึ้น แต่จะขยายตัวและเพิ่มสายใยประสาท เพื่อเชื่อมระหว่างเซลล์ทำให้เกิดการเรียนรู้และส่งผ่านข้อมูลเกิดการสื่อสารถึงกันได้เกิดการทำงานของสมองต่อไป โดยใยประสาทจะเกิดขึ้นมากน้อย หรือไม่เกิดขึ้นเลย ขึ้นกับประสบการณ์ของชีวิตการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม อาหารที่สมบูรณ์เหมาะสมในวัยเด็กที่กำลังเจริญเติบโต ซึ่งจะสร้างสายใยประสาทได้เร็วกว่าผู้ใหญ่ และยิ่งถูกกระตุ้นใช้บ่อย ๆ โดยข้อมูลต่าง ๆ จะผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า (หูตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง) ใยประสาทก็จะแข็งแรง และเพิ่มจำนวนมากมากขึ้น ข้อมูลก็จะเดินทางได้เร็ว ทำให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้น 83% ของใยประสาทเกิดขึ้นหลังคลอด สมองจะเกิดการเรียนรู้ได้เมื่อเซลล์สมอง 2 ตัว ส่งผ่านข้อมูลติดต่อกันและกัน โดยข้อมูลจะส่ง จากเซลล์สมอง

ตัวส่งผ่านทางสายใยส่งข้อมูล (Axon) ไปยังสายใยรับข้อมูล(Dendrites) ของเซลล์ประสาทตัวรับ โดยจะมีจุดเชื่อม (Synapse) ระหว่างกัน เมื่อมีข้อมูลผ่านมาบ่อย ๆ จะทำให้จุดเชื่อมนี้แข็งแรง ซึ่งเซลล์สมองแต่ละตัวจะเชื่อมกัน 5,000 ถึง 10,000 ตัว มีสายใยประสาทประมาณ 20,000 สายใย และมีจุดเชื่อมทั้งหมดประมาณ 50 ล้านล้านจุดใน 2 ปีแรก สมองจะเรียนรู้อย่างรวดเร็วมากที่สุด และจะพัฒนาในการเคลื่อนไหว การมองเห็น และการได้ยินเสียงก่อนอย่างอื่นใด ซึ่งอัตราการที่สมองจะเจริญเติบโตในช่วง 2 ปีแรกนี้มีสูงสุด และลดอัตราการสร้างสายใยประสาทลงบ้าง จนถึงวัย 6-10 ปี และหลังจากนี้จะปรับเปลี่ยนเล็กน้อยจนถึงวัยชราใยประสาทยังคงเกิดขึ้นแต่น้อยลงมาก ขึ้นกับการกระตุ้นการใช้งานบ่อย ๆ เป็นต้น ซึ่งเราจะเห็นว่าเด็ก ๆ จะเรียนรู้ได้เร็วกว่าผู้ใหญ่

หลังคลอด โครงสร้างพื้นฐานของสมองที่จำเป็นต่อชีวิต เกิดขึ้นเรียบร้อยแล้ว เช่น การควบคุมการหายใจการเต้นของหัวใจ ปฏิกริยาโต้ตอบอัตโนมัติ (Reflex) การควบคุมการร้องไห้ ฯลฯ ส่วนที่ควบคุมการทำงานที่สูงขึ้น และการเชื่อมโยงของเซลล์สมองอื่น ๆ จะเกิดขึ้นภายหลัง แต่บางครั้งถึงแม้จำนวนเซลล์สมองเท่าเดิม แต่ก็อาจจะสูญเสียการติดต่อสื่อสาร ระหว่างเซลล์ด้วยกันได้ ซึ่งเกิดจากสมองที่ไม่ได้ถูกกระตุ้น หรือถูกใช้งานในช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะในวัยที่กำลังเจริญเติบโต (ภายใน 10 ขวบแรก) เรียกว่า Neural pruning (Diamonds & Hopson, 1998) ซึ่งเราจะสูญเสียความทรงจำ และไม่เกิดการเรียนรู้และการทำงานของเซลล์สมองกลุ่มนั้น เช่น ศักยภาพทางความคิด การแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ไหวพริบของเด็กไทยจะอ่อนด้วย เพราะระบบการเรียน การสอน การจัดการศึกษาจากภาครัฐ และการอบรมเลี้ยงดูไม่ค่อยเปิดโอกาสให้เด็กหัดคิดหัดแก้ปัญหา ไม่มีโอกาสคิดจินตนาการ ตามความต้องการตามวัยของแต่ละคน และการช่วยเหลือตัวเองตามวัย ซึ่งที่ถูกแล้วควรเน้นจินตนาการ ตามความชอบ มากกว่าการเรียนท่องจำ ทฤษฎีต่าง ๆ

เซลล์สมองที่เกี่ยวกับการเรียนรู้มี 2 อย่าง คือ Neurons และ Glial cells ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ที่ส่วนบนของสมอง (Neocortex) Glial cell = Glue cell ทำหน้าที่ช่วยให้อาหาร และเป็นพี่เลี้ยงให้เซลล์ประสาท เมื่อใช้เซลล์ประสาทมาก Glial cell ก็ต้องใช้มากด้วย และสามารถสร้างใหม่ได้ตามความต้องการของเซลล์สมองปกติเราใช้เซลล์สมองแค่ 5-10% ของสมองทั้งหมดในการเรียนรู้แบบรู้สึกตัว (Conscious) อีก 90% จะเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว (Unconscious) โดยพอล มาคลิน (อ้างถึงใน กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี, 2545) ได้แบ่งสมองตามระดับความคิดออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. ก้านสมอง (The Brain Stem)

ก้านสมอง หรือสมองเพื่อความอยู่รอด เป็นสมองส่วนแรกที่จะพัฒนาในช่วงชีวิตของการปฏิสนธิเป็นสมองสำหรับคิดเพื่อการอื่นที่ซับซ้อนกว่า แต่ข้อมูล ข่าวสารทั้งหมดจะผ่านก้านสมองก่อนที่จะไปส่วนอื่น ๆ ของสมอง ที่ทำหน้าที่คิดในสิ่งที่ซับซ้อนกว่า (Higher-order thinking) เชื่อว่าทุกครั้งที่เราต้องต่อสู้หรือตกใจหรือหลีกเลี่ยงก้านสมองจะทำหน้าที่ควบคุมร่างกายของเราในการตอบสนองต่อสิ่งนั้น เช่น ให้อาหารเดินเร็วขึ้นฯ

เราสามารถอธิบายได้ง่าย ๆ ว่า ก้านสมองเป็นนายของสมองนั่นเอง ก้านสมองจะควบคุมอัตราการเต้นของหัวใจและการหายใจ ในภาวะเครียดหรือตกใจ ส่วนนี้ของสมองจะทำทุกอย่างเพื่อการอยู่รอด เช่น ขณะที่เรากำลังข้ามถนน ทันใดนั้นเราเห็นรถบรรทุกคันใหญ่กำลังวิ่งมาที่เรา แทนที่สมองส่วนความคิดที่มีระดับความซับซ้อนมากขึ้น (เช่น คิดเกี่ยวกับขนาด รูปร่างหรือแรงม้าของรถคันนั้น) ก้านสมองกลับใช้ความคิดถึงความอยู่รอดจึงสั่งให้เรา วิ่งหนีทันทีเพื่อความปลอดภัย

2. สมองชั้นใน (The Limbic Brain)

สมองส่วนที่ 2 คือ สมองชั้นใน อยู่ระหว่างสมองชั้นนอก และก้านสมอง เป็นสมองส่วนที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก จากการวิจัยเมื่อเร็ว ๆ นี้พบว่า สมองส่วนนี้ถือเป็นสมองส่วนที่สำคัญ เช่น กัน สมองส่วนนี้มีการทำงานสำหรับคำสั่งที่ซับซ้อนขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง

สมองชั้นในจะทำหน้าที่รักษาสมดุลของร่างกายควบคุมการรับประทานอาหาร การนอนหลับ ระดับฮอร์โมนในร่างกาย และอารมณ์ความรู้สึก ดังนั้น สมองชั้นในจะรับคำสั่งเฉพาะระดับที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เช่น การเป็นเหตุเป็นผล หรือตรรกศาสตร์

3. สมองชั้นนอก (The Neocortex)

สมองส่วนที่ 3 และเป็นระดับความคิดซับซ้อนสูงสุดนั่นคือสมองชั้นนอก (neocortex) เป็นสมองระดับสูงสุดในการจัดลำดับความซับซ้อนของสมอง ทำหน้าที่เกี่ยวกับคำสั่งที่สลับซับซ้อนมากขึ้นเกี่ยวกับการอ่านการวางแผน การวิเคราะห์การสังเคราะห์และการทำการตัดสินใจ ซึ่งเป็นสมองส่วนที่ทุกคนจะต้องใช้มากที่สุด ในการศึกษาหาความรู้และที่นั่นคือคลังเก็บข้อมูลที่เรานำความรู้มาใช้ในการคิดสิ่งต่าง ๆ

2.7.2 สมองกับการเรียนรู้

การเรียนรู้ เป็นกระบวนการของการเชื่อมต่อ (connection) ของเซลล์ประสาทต่าง ๆ ทำให้สามารถส่งสัญญาณประสาทเชื่อมต่อได้ถึงกันโดยพบว่าเซลล์สมองหนึ่งเซลล์หลักจะเชื่อมโยงติดต่อกับเซลล์สมองตัวอื่น ๆ เป็นหมื่นเป็นแสนเซลล์ โดยมีการวางเส้นใยสมองเชื่อมโยงติดต่อกัน และมีจุดเชื่อมต่อระหว่างเส้นใยสมองที่เรียกว่า ซินแนปส์ (Synapse) เป็นแสนเป็นล้านจุดเชื่อมต่อ ถ้ามีการเชื่อมต่อมาก ๆ เป็นเครือข่าย แสดงว่าเกิดการเรียนรู้

Jensen (2005, อ้างถึงใน ทับทิม สุริยสุภาพงศ์, สุมาลี ชัยเจริญ, ศุภวิชเทพ สำเร็จ, และ ฐิติมา กาลังเลิศ, 2551) สรุปได้ว่าวิธีการเรียนรู้ของสมองคือ เมื่อมีการรับข้อมูลเข้ามาจากส่วนรับความรู้สึกต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านั้นจะถูกกลั่นกรองโดยสมองส่วนทาลามัสและจะถูกส่งต่อไปยังสมองส่วนซีรีบรอลคอร์เทกซ์ทำหน้าที่รับและแปลความหมายของข้อมูล และส่งไปอมิกดาลาเพื่อตรวจสอบความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มากับข้อมูล ถ้าข้อมูลเกี่ยวข้องกับภาวะฉุกเฉินที่เกี่ยวกับความเป็นตาย

จะส่งไปยังส่วนก้านสมองเพื่อทำการตอบสนองทันที ต่อมาข้อมูลจะถูกส่งไปสมองส่วนฮิปโปแคมปัส เพื่อประเมิน มีการจัดหมวดหมู่ และการเชื่อมต่อกับสมองส่วนคอร์เทกซ์เพื่อเก็บเข้าสู่ความจำระยะยาวต่อไป

มีงานวิจัยใหม่ ๆ ของต่างประเทศที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการทำงานของสมองและสารเคมีในสมอง แล้วก็มีผลงานวิจัยออกมาเรื่อย ๆ ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าหากอยู่ในสถานะที่มีความสุขไม่เครียด เนื่องจากเมื่อเรียนรู้อย่างมีความสุข จะมีการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง ซึ่งจะหลั่งสารเคมีที่เป็นสารเคมีประเภทที่เกี่ยวข้องกับความ สุข ความจำ ความกระตือรือร้น ซึ่งจะส่งผลทำให้อยากเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้น ซึ่งนั่นเป็นที่มาของการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนาน ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง ให้เด็กได้เรียนตามพัฒนาการของตัวเอง โดยไม่เครียด ไม่กดดัน ถ้าจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ และเกิดความรักในสิ่งที่กำลังเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีความสุข และเมื่อมีความสุขก็จะมีผลหลั่งสารเคมีในสมอง เช่น โดปามีน นอร์เอพิเนพริน ที่ทำให้มีความสุขซึ่งจะไปเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ในสมอง

ในเรื่องของความจำที่เป็นส่วนสำคัญที่นำมาใช้ในการเรียนรู้ของคนเรา การที่สมองจะเลือกเก็บข้อมูลไว้เป็นความจำขึ้นอยู่กับอารมณ์อารมณ์เป็นตัวทำให้สมองหลั่งสารเคมี ฉะนั้นเรื่องราวที่กระทบความรู้สึกมากโดยเฉพาะถ้ามีความสุข จะยิ่งจดจำได้นาน หรือเรื่องราวที่เราสนใจเราจะจำได้ดีกว่าเรื่องที่ทำให้เราเบื่อหน่าย ซึ่งข้อมูลเหล่านี้มีประโยชน์ในการนำไปใช้ในการปฏิรูปการเรียนรู้โดยถ้าจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข มีความสนุก ประทับใจผู้เรียน มีเรื่องอารมณ์ (ด้านบวก) เข้ามาเกี่ยวข้อง เน้นการลงมือกระทำ จะทำให้ผู้เรียนจำได้และสนุกที่จะได้เรียนรู้หรือผู้เรียนมีความคิดในทางบวกต่อสิ่งที่กำลังเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนจำได้และสนุกที่จะได้เรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ถ้ามีการสอนแบบเป็นเรื่องราวหรือแบบบูรณาการหรือการทำแผนที่ความคิด โดยการเชื่อมโยงเรื่องราวหรือแนวคิดโดยการใช้แผนภูมิ ใช้สี ใช้ภาพ ใช้คำหลักหรือใช้การบันทึกย่อ ให้สมองได้เห็นภาพ ความเชื่อมโยงของสิ่งที่เรียนรู้ในห้องเรียนกับความเป็นจริงในชีวิต จะทำให้ผู้เรียนจำได้และสนุกที่จะได้เรียนรู้มากขึ้น หรือถ้าจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ และเกิดความรักในสิ่งที่กำลังเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนมีความสุข และเมื่อมีความสุขก็จะมีผลหลั่งสารเคมีในสมอง เช่น โดปามีน นอร์เอพิเนพริน ที่ทำให้มีความสุข ซึ่งจะไปเพิ่มกระบวนการเรียนรู้ในสมองนั่นเอง ดังภาพ (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ, 2544)

2.7.3 หลักการการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning)

Regate and Geoffrey Caine (อ้างถึงใน วิทยากร เชียงกุล, 2548) นักวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับสมองเป็นหลัก ได้เสนอหลักการ 12 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. สมองเป็นกระบวนการคู่ขนาน หมายถึง สมองสามารถที่จะทำกิจกรรมหลายระดับ และหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ทั้งความคิด อารมณ์ จินตนาการ พฤติกรรมโน้มน้าว และสภาวะทางร่างกายทำงานไปพร้อมกันและอย่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน เช่น การเห็น ชิมรส และดมกลิ่น

2. ส่วนต่าง ๆ ในสมองนั้นทำงานร่วมกันแบบประจวบเหมาะ การเรียนรู้ที่เกี่ยวเนื่องกับความพร้อมของสภาพทางกายภาพทุกส่วนของผู้เรียน เช่น การมีวุฒิภาวะตามวัย ความสะดวกสบายทางร่างกาย การมีอารมณ์ดีและที่สำคัญที่สุด คือ การสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในสังคม การเรียนรู้จึงได้รับอิทธิพลอย่างลึกซึ้งจากความสัมพันธ์ทางสังคม ที่คนแต่ละคนค้นพบตัวเองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม

3. การแสวงหาความหมายของสิ่งต่าง ๆ เพื่อที่จะทำความเข้าใจ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติอยู่แล้ว นั่นคือ คนเราต้องการทำความเข้าใจกับประสบการณ์ของตนเอง

4. การแสวงหาความหมายเกิดขึ้นโดยผ่านการจำแนกแยกแยะ จัดหมวดหมู่ความเข้าใจออกมาเป็นแบบแผนต่าง ๆ เชื่อมโยงกับสิ่งที่เขาเข้าใจ

5. อารมณ์ของคนเรามีความสำคัญต่อกระบวนการจัดหมวดหมู่ความเข้าใจเป็นแบบแผนต่าง ๆ บรรยากาศที่ตื่นตัวแบบผ่อนคลาย เหมาะกับการเรียนรู้ บรรยากาศที่กังวล เครียด ห้วนกล้าว ทำให้เรียนรู้ได้ยาก

6. สมองประมวลผลทั้งภาพรวม และส่วนย่อยต่าง ๆ ได้ในขณะเดียวกัน การศึกษาต้องช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งสองอย่างได้ดีขึ้น

7. การเรียนรู้ในสิ่งที่สนใจสามารถรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างสื่อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการรับรู้หลาย ๆ ทางช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจำได้ดีขึ้น

8. การเรียนรู้จะมีกระบวนการที่รู้โดยรู้ตัว (มีจิตสำนึก) และการรู้โดยไม่รู้ตัว (จากจิตใต้สำนึก) เช่น ความเข้าใจอาจจะไม่ได้เกิดในชั้นเรียนตอนนั้น แต่อาจจะเกิดหลังจากนั้นหลายชั่วโมงหรือหลายสัปดาห์ผ่านไป

9. สมองมีความจำอย่างน้อย 2 แบบ คือ ความจำแบบเชื่อมโยงมิติ/ระยะ ซึ่งบันทึกประสบการณ์ประจำวันของเรา และความจำแบบท่องจำ ซึ่งเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและทักษะ แบบแยกส่วน

10. การเรียนรู้ของสมองเป็นไปตามพัฒนาการ

11. การเรียนรู้จะไปได้ดีกับความรู้สึก ว่าสิ่งที่เรียนทำท่าย น่าสนใจ และจะหยุดชะงักไปไม่ได้ ถ้าผู้เรียนรู้สึกว่ากำลังเผชิญกับการคุกคามของผู้สอนหรือสภาพแวดล้อม

12. สมองของแต่ละคนมีความเฉพาะของตน การจัดการเรียนการสอนจึงต้องคำนึงถึงผู้เรียนแต่ละคนเป็นสำคัญ แทนที่จะยึดติดกับมาตรฐานการศึกษาเพียงมาตรฐานเดียว

2.7.4 การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการทำงานของสมอง (พรพีไล เลิศวิชา และ อัครภูมิ จารุภากร, 2550)

1. เมื่อสมองรับรู้ภาพและเสียงพร้อมกัน

การเห็นภาพและได้ยินเสียงพร้อมกันสามารถดึงข้อมูลเข้าสู่สมองได้เป็นจำนวนมากกว่าการได้รับข้อมูล ในทางอื่น ในการออกแบบวิธีการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรอ่านและให้ดูภาพประกอบ ส่วนผู้เรียนได้ ฟังและเห็นภาพ จะทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้มาก

2. สมองเรียนรู้ได้ดีเมื่อสร้างแผนภาพความคิด

การสร้างแผนภาพความคิดในสมองสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่มีอยู่นำมาจัดระบบ ข้อมูลออกมาเป็นแผนภาพ ก่อให้เกิดความคิดและการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งหน้าที่ของแผนภาพความคิด จะช่วยในการเรียบเรียงความคิด ทำให้เห็นภาพความคิดในหลายมิติชัดเจนขึ้น และเป็นการสะท้อนความคิดออกมา เป็นภาพและข้อมูล

3. สมองเรียนรู้ได้ดีเมื่อผ่านการปฏิบัติ

การใช้สมองผ่านการรับรู้ข้อมูลในรูปของภาพ เสียง การสัมผัส และผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือการลงมือปฏิบัติ ทำให้วงจรความจำและการรับรู้ข้อมูลในด้านต่าง ๆ มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน และก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น รวมถึงเป็นการเสริมสร้างทักษะในการคิดวิเคราะห์ด้วยกิจกรรมที่ช่วยในกระบวนการเรียนรู้ เช่น โครงการการสร้างชิ้นงาน การทดลองปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ การเขียนบทกลอน เรียงความ บรรยาย

4. สมองเรียนรู้ได้ดีเมื่อเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์คล้ายจริง

กระบวนการเรียนรู้ของสมองจะใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพดี เมื่อผู้เรียนได้อยู่ในสถานการณ์ที่คล้าย ความจริงที่สุด หรือ สถานการณ์จำลอง เช่น การเล่นเกมกำหนดให้มีแต่ละคนมีบทบาทสมมติ หรือการได้ทัศนศึกษา ในสถานที่ต่าง ๆ สามารถทำให้เด็กเข้าใจและเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

5. สมองเรียนรู้ได้ดีเมื่อท่องจำ-ทำซ้ำ-ฝึกทักษะ

การได้ลงมือทำเอง หรือ การฝึกฝนบ่อย ๆ เป็นการให้ผู้เรียนได้เห็นสิ่งที่ตัวเองทำ ซึ่งสิ่งที่ปรากฏนั้น ได้เป็นข้อมูลย้อนกลับไปสมอง ทำให้เสริมสร้างเซลล์สมองที่มีอยู่ก่อนนี้ และมีเสถียรภาพมากยิ่งขึ้น สามารถจดจำ และให้เกิดความชำนาญ กิจกรรมที่ต้องใช้การฝึกทักษะในประเภทนี้ เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ การฝึกเขียน การเล่นเกม การเล่นดนตรี เป็นต้น

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์

2.8.1 ทฤษฎีสัญลักษณ์

ดวงมน จิตรจํานง (2536: 56) กล่าวว่า สัญลักษณ์คือเครื่องหมายแสดงภาพแห่งความรู้สึกนึกคิดในจินตนาการของผู้ประพันธ์ การจะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้ประพันธ์ก็ต้องเข้าใจภาพหรือจินตภาพนั้น การจะเข้าใจจินตภาพก็ต้องถอดความเครื่องหมายแสดงภาพหรือสัญลักษณ์ของผู้ประพันธ์ให้ได้เสียก่อน

ม.ล. บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (อ้างใน ดวงมน จิตรจํานง, 2536: 54) กล่าวว่า การศึกษาสัญลักษณ์ในวรรณคดีเป็นสิ่งเชื่อมโยงกับการวิจารณ์เชิงจิตวิทยา มักเป็นรูปธรรมที่เป็นเครื่องแทนนามธรรม อาจมีสัญลักษณ์ที่แสดงโดยความรู้สึกในจิตใจได้สำนึก สัญลักษณ์ในแต่ละวัฒนธรรมมักมีความหมายต่างกันแต่ก็มีสัญลักษณ์ที่ “พอเดากันได้ทุกหมู่ทุกพวก”

กล่าวโดยสรุปได้ว่า สัญลักษณ์เป็นเครื่องหมายแทนสิ่งที่เป็นนามธรรมโดยสะท้อนจินตนาการของผู้เขียนผานถ้อยคำหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้มีความหมายที่คนในกลุ่มเดียวกันสามารถเข้าใจ หรือคาดเดาความหมายได้

2.8.2 ความหมายของสัญลักษณ์

ความหมายทั่วไป

M.H. Abrams ได้อธิบายความหมายของ “สัญลักษณ์” ไว้ว่า เป็นศัพท์บัญญัติขึ้นใช้แทนคำว่า symbol ในภาษาอังกฤษ ในความหมายกว้างที่สุดสัญลักษณ์คือสิ่งหนึ่งที่หมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง ในความหมายนี้คำทุกคำเป็นสัญลักษณ์ ในลักษณะเช่นนี้ หมายถึง สิ่งหนึ่งที่มีผู้สร้างขึ้นเป็นเครื่องหมายให้สะดวกแก่การรับทราบแทนสิ่งหนึ่ง เช่น สัญลักษณ์ภาษาเปล่งเสียงว่า “ช้าง” เพื่อให้ผู้ฟังรับทราบว่า จะพูดถึงสัตว์ชนิดหนึ่ง แทนที่จะต้องนำสัตว์ชนิดนั้นตัวจริง ๆ มาชี้ให้ดู ด้วยตาจะเห็นได้ว่า สัญลักษณ์ เป็นพื้นฐาน ในทางภาษาเพื่อการสื่อความหมาย ถ้าพิจารณาสื่อ ความหมายจะพบว่าล้วนแต่เป็นระบบ สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในภาษา สัญลักษณ์ในศิลปะ และวรรณคดีก็ใช้เพื่อสื่อความหมายทั้งสิ้น

สัญลักษณ์อาจใช้รูปธรรมแทนนามธรรม เพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนขึ้น สัญลักษณ์อาจใช้แทนเรื่องหนึ่งเรื่องใดที่มีความกว้างขวางกว่าตัวสัญลักษณ์นั้นมากแต่จะมีส่วนสัมพันธ์กัน เช่น มีคุณสมบัติหรือลักษณะรูปทรงที่คล้ายคลึงกัน สัญลักษณ์จึงมักเป็นการแนะให้คิดหาความสัมพันธ์ และมีอิสระในตัวเองให้สามารถตีความหมายไปได้หลายทาง

สิ่งที่นำมาเป็นสัญลักษณ์อาจจะเป็นถ้อยคำ สิ่งของ เครื่องหมายและมโนภาพต่าง ๆ เช่น “ดวงอาทิตย์” ถ้ากล่าวถึงดวงอาทิตย์ในความหมายของลูกไฟดวงใหญ่ที่ให้ความร้อนและแสงสว่าง ก็ไม่ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ แต่การกล่าวถึง “พระอาทิตย์” ในลักษณะของเทพเจ้าเช่นนี้

เป็นสัญลักษณ์หรือการกล่าวถึง “ดวงอาทิตย์” ในความหมายของสัจธรรมหรือความจริงอันสูงสุด เช่นนี้เป็นสัญลักษณ์

ความหมายของสัญลักษณ์ในภาษาและวรรณกรรม

โดยเหตุที่ภาษาในวรรณคดีเป็นสัญลักษณ์ (symbol) คือ เครื่องหมายแสดงภาพ ความรู้สึก ซึ่งผู้ประพันธ์จินตนาการสร้างขึ้นเป็นภาพ แล้วจึงวาดภาพนั้นออกมาเป็นถ้อยคำถ่ายทอด สู่ผู้อ่านอีกทีหนึ่ง ซึ่งผู้อ่านจะได้รับรสวรรณคดีอย่างแท้จริงก็ด้วยความพยายามทำความเข้าใจ อย่างลึกซึ้งในสารที่ผู้แต่งสื่อออกมาให้โดยใช้วิจารณ์ญาณประกอบกับความรู้ความสามารถในทางภาษา ตีความหมายของถ้อยคำในวรรณคดีที่มีความลึกซึ้ง กว้างขวางยิ่งกว่าความหมายตามอรรถ (denotation) หรือตามหลักไวยากรณ์ หากแต่มีความหมายเชิงแนะนำภาพหรือความหมายโดยนัย (connotation) อันหมายรวมถึง ภาพแห่งความรู้สึก นึกคิด ด้วย เช่น ดอกกุหลาบสีแดง เป็นสัญลักษณ์ของความรัก นกพิราบขาวเป็นสัญลักษณ์ของสันติภาพ พญามารเป็นสัญลักษณ์ของกิเลสหรือความชั่วร้าย เป็นต้น ซึ่งการตีความหมายสัญลักษณ์ก็จะแตกต่างกันไปได้ตามประสบการณ์และความคิดของแต่ละบุคคล

อย่างไรก็ตาม ดวงมน จิตรจรรย์ (2536: 37) กล่าวถึงการตีความสัญลักษณ์ว่า จะต้องทำด้วยความรอบคอบและถ่วงถี้ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงเอกภาพและความประสานกับ องค์ประกอบ อื่น ๆ ของบทประพันธ์ด้วย เป็นการเสี่ยงที่จะตีความสัญลักษณ์อย่างแยกโดดเดี่ยวจากองค์ประกอบ อื่น ๆ และไม่ควรจะคาดหมายไว้ก่อนว่าสัญลักษณ์อะไรเป็นพิเศษหรือสัญลักษณ์ทุกอย่างจะมีลักษณะ เป็นสากลไปหมด

นักเขียนอาจใช้สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) หรือลักษณะบางประการของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในกรณีที่ไม่สามารถกล่าวถึงสิ่งนั้นโดยตรงไปตรงมา เพราะเป็นการขัดต่อกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น อาจผิดกฎหมาย ขัดต่อค่านิยมบางประการ ทำความเดือดร้อนเสียให้ผู้อื่นหรือตนเอง ฯลฯ และ การใช้สัญลักษณ์จะทำให้มีประสิทธิภาพยิ่งกว่าการกล่าวถึงตรง ๆ เพราะสัญลักษณ์จะให้ทั้งความหมาย และความรู้สึกลึกซึ้งกว้างไกล

2.8.3 ประเภทของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ได้แก่

1. สัญลักษณ์ตามแบบแผน (Traditional Symbol) หรือสัญลักษณ์ตามธรรมเนียม (Conventional Symbol) หมายถึง สัญลักษณ์ที่ใช้สืบต่อกันมาตามแบบแผนที่ใช้มาแต่ก่อน จนเป็น ประเพณีหรือเป็นสาธารณะโดยปรากฏในลักษณะซ้ำ ๆ เข้าใจได้ทั่วไป และง่ายต่อการตีความหมาย เพราะใช้ในรูปแบบและเนื้อหาที่เหมือนหรือคล้ายคลึงของเดิม สัญลักษณ์ตามแบบแผนบางอย่าง เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล เข้าใจได้ตรงกันทุกชาติทุกภาษา เช่น นก เป็นสัญลักษณ์ของอิสระเสรี ดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงแต่สัญลักษณ์ตามแบบแผนบางอย่างจะเข้าใจได้ก็เฉพาะผู้ที่ร่วมอยู่ใน วัฒนธรรมประเพณีหรือสังคมเดียวกัน เช่น การใช้สัญลักษณ์ใน บทอัศจรรย์ในวรรณคดีไทย

เกิดกุลาคว้าวาวปักเป้าติด	กระแซะขีดขากบกระทบเหนียง
กุลาสายย้ายหนีตีแก้เอียง	ปักเป้าเหวี่ยงยักแผละกระแซะขีด
กุลาโคลงไม่สู้อล่องกะพล่องกะแพลง	ปักเป้าแทงแต่ละทีไม่ผิด
จะแก้ไขไม่หลุดสุดความคิด	ประกบติดตงผางลงกลางดิน

พระอภัยมณี : สุนทรภู่

จากตัวอย่าง ถ้าผู้อ่านไม่รู้จักว่าวและส่วนประกอบของว่าว เล่นว่าวไม่เป็นอ่านแล้วก็ไม่เกิดจินตภาพหรือผู้อ่านในสังคมที่มีการเล่นว่าวแต่ไม่มีกีฬาคว้าวาว อย่งไทยก็จะยังไม่เข้าใจได้ชัดเจนอยู่นั่นเอง และยิ่งถ้าไม่ทราบว่าเป็นวรรณคดีที่กำลังอ่านกำลังกล่าวถึงบทรักโดยใช้สัญลักษณ์ผู้อ่านก็จะยังไม่เข้าใจ ไม่สามารถรับและรู้อรรถแห่งวรรณคดีที่เสนอนี้

การใช้สัญลักษณ์ตามแบบแผนในวรรณคดีไทยมีมาก จุดประสงค์ก็เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้น ให้เกิดความงามและเพื่อแสดงฝีมือด้วย การใช้สัญลักษณ์ตามแบบแผนในวรรณคดีไทยจะปรากฏมากในโวหารภาพพจน์แบบต่าง ๆ เช่น

เมื่อแรกเชื่อว่าเนื้อทับทิมแท้	มาแปรเป็นพลอยหุงไปเสียได้
กาลวงว่าหงส์ให้ปลงใจ	ด้วยมิได้ดูหงอนแต่ก่อนมา

ขุนช้างขุนแผน

“ทับทิมแท้” เป็นสัญลักษณ์หมายถึงสิ่งที่มีค่ามาก ตรงข้ามกับ “พลอยหุง” ซึ่งหมายถึง ของทำเทียมไม่มีคุณค่า “กา” เป็นสัญลักษณ์แทนคนสกุลต่ำ ความชั่วร้ายมัวหมอง มีมลทินต่ำต้อย และ “หงส์” เป็นสัญลักษณ์แทนคนสกุลสูง มีความดีงามบริสุทธิ์ การใช้ชื่อของอัญมณีที่มีค่าต่างกัน และการใช้สัตว์ที่ลักษณะต่างกัน เช่น กาและหงส์ เป็นการใช้นิยามตามแบบแผนที่นิยมกันมากแม้แต่ในวรรณกรรมปัจจุบัน ไม่ว่าจะในบทกวี เรื่องสั้นหรือนวนิยายของไทยก็พบการใช้ สัญลักษณ์เหล่านี้อยู่เสมอ

2. สัญลักษณ์เฉพาะบุคคล หรือ สัญลักษณ์ส่วนตัว (Private or Personal Symbol) หมายถึงสัญลักษณ์ที่มีผู้สมมติขึ้นแทนสิ่งที่ตนต้องการกล่าวถึง เป็นลักษณะส่วนตัวโดยเฉพาะ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกสมมติขึ้นเฉพาะตัว บางครั้งจึงเข้าใจได้ยาก หรือเข้าใจไม่ตรงกัน สัญลักษณ์ประเภทนี้หากมีการใช้ซ้ำ ๆ หรือมีผู้ใช้ตามอย่างจนเป็นที่เข้าใจกันทั่วไป สัญลักษณ์นั้นก็กลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผนได้

การสร้างสัญลักษณ์ประเภทนี้อาจจะสร้างขึ้นใหม่ที่เดียว หรือนำสิ่งที่เคยใช้สัญลักษณ์อยู่แล้วมากำหนดความหมายใหม่ขึ้น เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า ความมืดมน ความมัวหมอง และความตาย แต่ก็นำสัญลักษณ์สีดำมาใช้เป็นสัญลักษณ์หมายถึงความรักแท้ เป็นต้น

3. ความนิยมในการใช้สัญลักษณ์ในวรรณกรรม

สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) เป็นชื่อของแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะและวรรณคดีแนวหนึ่งที่แพร่หลายในประเทศตะวันตกช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 ลักษณะเด่นของวรรณกรรมสัญลักษณ์นิยม มีดังนี้

- 1) มีจุดประสงค์จะแสดงความคิด
- 2) ใช้สัญลักษณ์ คือใส่ความคิดไว้ในรูปแบบที่เนะความหมาย
- 3) ประกอบขึ้นด้วยรูปแบบที่เข้าใจง่าย ไม่เคร่งครัดรูปแบบ
- 4) เป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกรักนึกคิดเชิงอัตวิสัย แต่มีความมุ่งหมายให้ตีความ

ได้หลายอย่าง

5) เป็นผลที่เกิดจากการปรับปรุงตกแต่งแนวความคิดเก่าในศิลปะกรีกโรมัน และศิลปะแนวโรแมนติกวิทยาศาสตร์มากขึ้น

กล่าวโดยสรุปแล้วสัญลักษณ์เป็นสิ่งสมมุติที่มนุษย์กำหนดขึ้นเพื่อใช้แทนความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยบางสัญลักษณ์อาจเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้สืบทอดกันมาตามแบบแผนที่ใช้มาแต่ก่อนจนสามารถเข้าใจได้ทั่วไป และง่ายต่อการตีความหมายเพราะใช้ในรูปแบบซ้ำ ๆ และสัญลักษณ์บางอย่างที่ถูกสมมุติขึ้นเฉพาะตัว อาจจะเข้าใจได้ยากหรือเข้าใจไม่ตรงกัน ต้องอาศัยบริบทแวดล้อมช่วยตีความหมาย ให้เข้าใจง่ายขึ้น

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทักษิณา พิพิธกุล (2558) ทำการศึกษาเรื่อง สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ: จากการเสนอภาพตัวแทนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์ การศึกษานี้เป็นผลมาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาสุนทรียศาสตร์และศิลปะ ว่าด้วยเรื่องมโนทัศน์ทางสุนทรียศาสตร์และศิลปะตะวันตกซึ่งมีแก่นรากฐานในการเข้าถึงความจริง ตั้งต้นจากฐานคิดของการเสนอภาพตัวแทน (Representation) ซึ่งเป็นการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและโลกภายนอกอย่างตรงไปตรงมา ต่อมาเมื่อมโนทัศน์ของการเข้าถึงความจริงเป็นการแสวงหาความรู้แบบวิทยาศาสตร์ การเข้าถึงสุนทรียรสทางศิลปะจึงเป็นการแสวงหาความจริงด้วยการเผยให้เห็นแก่นสาระภายในของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความจริงที่เหนือออกไปจากโลกตามตาเห็นสู่การแสวงหาความจริงแท้อันเป็นสากลด้วยสุนทรียศาสตร์ แบบรูปทรงนิยม (Formalism) ในปัจจุบันความหลากหลายและ ความตกตื้นจากสื่อสารสนเทศทำให้มนุษย์ตั้งคำถามและท้าทายกับสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ มนุษย์ไม่เชื่อว่ามีความจริงสมบูรณ์แบบแต่ทุกสิ่งล้วนถูกสร้าง (Construct) ขึ้น มโนทัศน์เรื่องของการเข้าถึงความจริงด้วยหลักการเสนอภาพตัวแทนจึงเป็นสิ่งที่ถูกท้าทายอีกครั้งโดยการทำให้ศิลปะอยู่ในประสบการณ์จริง ศิลปะร่วมสมัยเป็นการทำให้ผู้ชมเข้ามา มีบทบาท มีส่วนร่วม เป็นการสร้างพื้นที่กิจกรรมจากเวลาและบริบทเฉพาะซึ่งมีความสัมพันธ์กับมโนทัศน์ของสุนทรียะเชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics)

อนัญญา กรรณสูตร (2556) ทำการศึกษาเรื่องการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และความสัมพันธ์กับปัจจัยภูมิหลัง งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเกี่ยวกับร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ วัตถุประสงค์หลักคือ ศึกษาการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และหาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์เกี่ยวกับร้านอาหารไทยและปัจจัยภูมิหลังของผู้บริโภค ความเข้าใจที่ได้จะนำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบาย ในการพัฒนาการดำเนินการร้านอาหารไทยในต่างประเทศ การวิจัยครั้งนี้คำนึงถึงบริบทการเกิดขึ้นของชุมชนเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community) จึงเลือกศึกษาร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ เนื่องจากเป็นตัวแทนของประเทศอาเซียนที่ดีในแง่ของการเป็นศูนย์กลางและการเป็นต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจการวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งแบบเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยเครื่องมือที่ใช้คือการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) และการวิจัยเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถาม (Survey questionnaire) ผลวิจัยที่นำเสนอนี้เป็นผลวิจัยจากการสัมภาษณ์กลุ่มสถิติเชิงพรรณนา และผลการสัมภาษณ์กลุ่ม พบว่าชาวสิงคโปร์ มีความคุ้นเคยกับอาหารไทยเป็นอย่างมาก ทั้งในประเทศสิงคโปร์และในประเทศไทย ผู้เข้าร่วมกลุ่มสัมภาษณ์ทุกคนต่างแสดงความชอบต่ออาหารไทยในเรื่องรสชาติที่อร่อย ส่วนผสมของเครื่องเทศและสมุนไพรทำให้บริการที่แตกต่าง ผลการวิจัยส่วนการสำรวจทำให้เห็นภาพรวมของความคิดเห็นผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ต่อร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ว่าสามารถรับรู้ทางประสาทสัมผัสได้ทั้ง 5 มิติและผลการวิเคราะห์สถิติชี้ว่าปัจจัยภูมิหลังในเรื่องเพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา ไม่มีผลกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส แต่ปัจจัยภูมิหลังศาสนามีผล โดยมีเฉพาะศาสนาฮินดูที่มีการรับรู้ทางประสาทสัมผัสแตกต่างจากศาสนาอื่น ๆ และผู้ไม่นับถือศาสนา

ณัญญา อัญมานะชัย และพงศ์ปณต พัสระ (2558) ศึกษาเรื่อง แนวทางการสร้างประสบการณ์เชิงอารมณ์ สำหรับผู้บริโภค ผลวิจัยพบว่าสไตล์สัมผัสของผู้บริโภคมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับการรับรู้ทางอารมณ์ ในหลายกรณี ผู้บริโภคยินดีเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ หรือบริการจากสิ่งเร้าใจเชิงอารมณ์มากกว่าการใช้ความเป็นเหตุเป็นผลมาสนับสนุนพฤติกรรมกรรมการซื้อของตนเองความพยายามของนักสื่อสารการตลาดในการนำ เอารูป รส กลิ่น เสียง สัมผัสเข้ามาเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผลิตภัณฑ์และบริการจึงเกิดขึ้น เนื่องจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าประการของมนุษย์เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมโดยตรงของผู้บริโภค การสร้างการเรียนรู้ทางอารมณ์เป็นความพยายามของแต่ละตราสินค้าในการนำเสนอประสบการณ์ซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่ง ในวิถีชีวิตของผู้บริโภค อาทิ รสนิยม หรือความทรงจำในอดีตมาใช้เพื่อสอดแทรกในทุกช่องทางสื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงกับผู้บริโภคได้ทั้งนี้เพื่อสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับผู้บริโภคจนกระทั่งผู้บริโภคเกิดความรู้สึกผูกพันและภักดีต่อตราสินค้าในที่สุด โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับรู้ของผู้บริโภค คือลักษณะของสิ่งเร้าที่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสและสามารถตอบสนอง ต่อความคาดหวังของผู้บริโภค โดยปัจจัยดังกล่าวควรสร้างแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคด้วย

อนัญญา กรรณสูตร และวรวรรณ องค์ครุฑรักษา (2559) การศึกษาเรื่องการรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และความสัมพันธ์กับปัจจัยภูมิหลังงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเกี่ยวกับร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ วัตถุประสงค์หลัก คือ ศึกษาการรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และหาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์เกี่ยวกับร้านอาหารไทยและปัจจัยภูมิหลังของผู้บริโภคความเข้าใจที่ได้จะนำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบาย ในการพัฒนาการดำเนินการร้านอาหารไทยในต่างประเทศ การวิจัยครั้งนี้ คำนึงถึงบริบทการเกิดขึ้นของชุมชนเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community) จึงเลือกศึกษาร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ เนื่องจากเป็นตัวแทนของประเทศอาเซียนที่ดีในแง่ของการเป็นศูนย์กลาง และการเป็นต้นแบบการพัฒนาเศรษฐกิจ การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งแบบเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยเครื่องมือที่ใช้ คือ การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) และการวิจัยเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถาม (Survey Questionnaire) ผลวิจัยที่นำเสนอนี้เป็นผลวิจัยจากการสัมภาษณ์กลุ่มสถิติเชิงพรรณนา และผลการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่าชาวสิงคโปร์มีความคุ้นเคยกับอาหารไทยเป็นอย่างมาก ทั้งในประเทศสิงคโปร์และในประเทศไทย ผู้เข้าร่วมกลุ่มสัมภาษณ์ ทุกคนต่างแสดงความชอบต่ออาหารไทยในเรื่องรสชาติที่อร่อย ส่วนผสมของเครื่องเทศและสมุนไพร การให้บริการที่แตกต่างผลการวิจัยส่วนการสำรวจทำให้เห็นภาพรวมของความคิดเห็นผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ต่อร้านอาหารไทยในประเทศสิงคโปร์ว่าสามารถรับรู้ทางประสาทสัมผัสได้ทั้ง 5 มิติ และผลการวิเคราะห์สถิติชี้ว่าปัจจัย ภูมิหลังในเรื่องเพศ อายุ อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา ไม่มีผลกับการรับรู้ทางประสาทสัมผัส แต่ปัจจัยภูมิหลัง ศาสนามีผล โดยมีเฉพาะศาสนาฮินดูที่มีการรับรู้ทางประสาทสัมผัสแตกต่างจากศาสนาอื่น ๆ และผู้ไม่นับถือศาสนา

จิติมา อ่องทอง (2558) ทำการศึกษาเรื่อง หลักการและแนวคิดในการจัดการแสดงโขนของสำนักการสังคีต เนื่องในโอกาส 320 ปีความสัมพันธ์ไทย-ฝรั่งเศส ณ ประเทศฝรั่งเศส พุทธศักราช 2549 วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและการจัดการแสดงโขนวิเคราะห์หลักการ แนวคิด และวิธีการจัดการแสดงโขนสำหรับเผยแพร่ของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ณ ประเทศฝรั่งเศส พ.ศ. 2549 ดำเนินการวิจัยโดยศึกษารวบรวมข้อมูลและค้นคว้าจากเอกสาร ตำราทางวิชาการ สุจิตตรการแสดง ฯลฯ และการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ทางด้านศิลปะการเผยแพร่นาฏศิลป์ไทยในต่างประเทศ คณะผู้ทำงานการเผยแพร่การแสดงโขน ณ ประเทศฝรั่งเศส พ.ศ. 2549 การวิเคราะห์หลักการและแนวคิดในการจัดการแสดงโขนของสำนักการสังคีต เนื่องในโอกาส 320 ปี ความสัมพันธ์ไทย-ฝรั่งเศส ณ ประเทศฝรั่งเศส พ.ศ. 2549 พบว่า เป็นการแสดงโขนในลักษณะและรูปแบบที่เป็นมิติใหม่ มีการศึกษา สังเกต และเรียนรู้จากประสบการณ์ในอดีตเพื่อนำจุดอ่อนมาปรับปรุงแก้ไข หลักการและแนวคิดในการจัดการแสดงโขนสำคัญ ๆ ในครั้งนี้ ได้แก่ 1) จัดการแสดงโขนเรื่อง รามเกียรติ์ตอนนางลอย ซึ่งเป็นตอนที่แสดงเฉพาะ

ในประเทศไทย นำเสนอการแสดงในนามของ “การแสดงละครใบ้และโขน” 2) จัดให้มีการเล่นในโรงละครอย่างสมเกียรติเหมาะสมกับมหรสพประจำชาติไทย 3) คัดเลือกผู้แสดงที่มีฝีมือและเชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ไทย 4) จัดทำฉากประกอบการแสดง แสง สี เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม 5) จัดจ้างทีมงานคุณภาพที่มีประสบการณ์ด้านเทคนิคการแสดงเพื่อออกแบบแสงสีประกอบฉาก และการแสดง 6) การจัดทำสูจิบัตรการแสดงอย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล 7) จัดรายการสาธิตโขนเป็นการจัดการเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ไทย 8) เสริมการแสดงหน้าม่าน เพื่อให้เห็นขั้นตอนการเตรียมการแสดงโขน

เกษม ทองอร่าม (2559) ทำการศึกษาเรื่อง การจัดทำโขนของกรมศิลปากร วิทยานิพนธ์ เรื่องการจัดทำโขนของกรมศิลปากร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความเป็นมาของคำพากย์และคำเจรจาในบทพากย์ของกรมศิลปากร 2) ศึกษาแนวทางการจัดทำโขนของกรมศิลปากร 3) วิเคราะห์เปรียบเทียบการจัดทำโขนของกรมศิลปากร โดยมีขอบเขตในการศึกษาการจัดทำโขนของกรมศิลปากร ตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2489 อันเป็นที่เริ่มฟื้นฟูการแสดงโขน จนถึงปีพุทธศักราช 2541 เนื่องจากเป็นระยะเวลาที่มีการปรับปรุงโขนมากที่สุด วิธีดำเนินการวิจัยศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำโขน ด้านวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ด้านการแสดงและด้านการเป็นผู้พากย์และเจรจานอกจากนี้ยังได้ดำเนินการตรวจสอบข้อมูลด้วยการทำสัมมนากลุ่มย่อยเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลมาสรุปเขียนเป็นงานวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ความเป็นมาของคำพากย์ที่ปรากฏในบทพากย์โขนของกรมศิลปากร มีที่มาจากวรรณกรรมได้แก่ วรรณกรรมเรื่องสมุทรโฆษคำฉันท์ อนิรุทธคำฉันท์ ปุณโณวาทคำฉันท์และหนังสือประชุมคำพากย์รามเกียรติ์ ซึ่งเป็นหนังสือรวมคำพากย์ประกอบการเล่นหนังใหญ่ อิทธิพลที่เข้ามาสู่การแสดงโขนคือรูปแบบของการใช้คำประพันธ์ประเภทคำกาพย์ คำกาพย์ที่นิยมใช้ในบทพากย์โขน ได้แก่ กาพย์ฉงนและกาพย์ยานี 11 ส่วนคำเจรจาที่ใช้ในการแสดงโขนมีที่มาจากคำประพันธ์ประเภทคำร่าย ซึ่งจากหลักฐานที่ปรากฏชัดเจนจากวรรณคดีเรื่องลิลิตโองการแข่งน้ำ หนังสือมหาชาติคำหลวง กาพย์มหาชาติ นันโทปนันทสูตรคำหลวง พระมาลัยคำหลวง และมหาชาติกลอนเทศน์ อิทธิพลที่เข้ามาสู่การแสดงโขนคือรูปแบบของการใช้คำประพันธ์ประเภทคำร่าย คำร่ายที่นิยมใช้ในบทเจรจา ได้แก่ ร่ายยาว แนวทางการจัดทำโขนของกรมศิลปากร แบ่งออกได้เป็น 3 ยุค ยุคที่ 1 (2489-2516) เป็นยุคที่นำเสนอเรื่องราวรามเกียรติ์ โดยผ่านคณะกรรมการพิจารณาเลือกตอนที่มีความเหมาะสมมานำเสนอ และในตอนท้ายของยุคได้นำเสนอเรื่องราวรามเกียรติ์ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง ด้วยวิธีการนำเอาเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องมาเรียงร้อยใหม่ เลือกเฉพาะเหตุการณ์ที่มีความเชื่อมโยงกันเพื่อนำเสนอแก่ผู้ชม ยุคที่ 2 (2517-2535) เป็นยุคแห่งการปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการทำโขน โดยการหยิบยกเอาตัวโขนในเรื่องรามเกียรติ์มานำเสนอเพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักตัวโขนตั้งแต่ต้นจนจบ ยุคที่ 3 (2536-2541)

เป็นยุคแห่งการนำเสนอเรื่องราวรามเกียรติ์ตามภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ระเบียงพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม เริ่มตั้งแต่ห้องที่ 1 จนถึงห้องที่ 3 และจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การทำบทโขนในยุคที่ 1 เป็นการนำเสนอรูปแบบการแสดงโขน ที่ยึดจารีตประเพณีของการแสดง เช่น กระบวนการยกทัพของยักษ์และลิง กระบวนการต่อสู้ตามจารีตประเพณีของการแสดง ยุคที่ 2 เป็นการนำเสนอเรื่องราวของตัวโขนเพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของตัวโขนที่นำเสนอ เช่น พาลี หนามาน พิเภกและพระราม ยุคที่ 3 เป็นการนำเสนอเรื่องราวของรามเกียรติ์ ที่ปรากฏอยู่ในบทพระราชนิพนธ์ ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก

ณัฐวรงค์ ชาวเวียง (2561) ทำการศึกษาเรื่อง การรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์ ในการบริหารธุรกิจสปา ขนาดกลาง และขนาดเล็ก การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยเหตุ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์ ในการบริหารธุรกิจสปาขนาดกลางและขนาดเล็ก 2) เพื่อศึกษาถึงการรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจและความภักดีของลูกค้า งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพประกอบไปด้วย การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มผู้วิจัยได้กำหนดประชากรในครั้งนี้ คือ ร้านธุรกิจสปาขนาดกลาง และขนาดเล็กในเขตกรุงเทพมหานครกลุ่มตัวอย่างคือ ร้านธุรกิจสปาขนาดกลางและขนาดเล็ก ในกรุงเทพฯ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้บริการจำนวน 400 คน จาก 50 เขตการปกครอง ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลจากการสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ดำเนินการ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามระหว่าง เมษายน ถึง ตุลาคม 2558 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ เทคนิคการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural Equation Mode :SEM) ผลการวิจัยพบว่า บริการหลักบรรยากาศในการให้บริการ พฤติกรรมของบุคลากร มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อ การรับรู้ ของลูกค้าเชิงประสบการณ์บริการหลัก และพฤติกรรมของบุคลากรมีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อ ความพึงพอใจของลูกค้า การรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความพึงพอใจ ของลูกค้า และความพึงพอใจของลูกค้ามีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความภักดีของลูกค้าซึ่งสอดคล้อง ตามสมมุติฐานที่ได้กำหนดไว้

จุฑามาศ แหนจอ (2558) ทำการศึกษาเรื่อง สมองกับอารมณ์: มหัตศจรรย์ความเชื่อมโยง พบว่า อารมณ์เป็นศูนย์กลางของชีวิตมนุษย์เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และการตัดสินใจ ซึ่งทำให้มนุษย์มีชีวิตชีวาและความรู้สึกแตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ บนโลกใบนี้อารมณ์ส่งผลต่อร่างกาย การรู้คิดและพฤติกรรม ในแง่ของการศึกษาพบว่าอารมณ์ส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หากบุคคลอยู่ในสภาวะอารมณ์ที่พร้อมต่อการเรียนรู้เราจะเรียนได้เต็มมุ่งมั่นและพร้อมฝ่าฟันอุปสรรค เพื่อไปยังเป้าหมายที่ต้องการได้ตั้งนั้นนักจิตวิทยาและนักประสาทวิทยาศาสตร์สมองกับอารมณ์: มหัตศจรรย์ความเชื่อมโยงต่างมุ่งเน้นศึกษาการเกิดอารมณ์และผลของอารมณ์เพื่อนำผลการศึกษา ไปบูรณาการกับศาสตร์ต่าง ๆ ผลการศึกษาพบว่าสมองและอารมณ์มีความสัมพันธ์กันอย่างมหัตศจรรย์

โดยอะมิกาตาลาในระบบลิมบิก ตอบสนองต่ออารมณ์กลัว และกระตุ้นการตอบสนองและพฤติกรรมทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นอย่างอัตโนมัติโดยผ่านไฮโปทาลามัส แต่การควบคุมอะมิกาตาลาอยู่ที่พรีฟรอนทอลคอร์เท็กซ์ ซึ่งทำหน้าที่บริหารจัดการให้บุคคลมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสม นอกจากนี้สารสื่อประสาทส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรม การประเมินอารมณ์ทำได้โดยการรายงานตนเอง การสังเกตพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงของร่างกายรวมทั้งตรวจวัดการทำงานของสมอง ซึ่งการประเมินที่มีประสิทธิภาพช่วยให้บุคคลสามารถตระหนักรู้ต่ออารมณ์ได้อย่างรวดเร็ว และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

กชกร เทศมยา (2561) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมโชนเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำสำหรับผู้เรียนอายุ 13-15 ปี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมโชนที่ส่งเสริมภาวะผู้นำและเปรียบเทียบผลของภาวะผู้นำก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมโชนที่ส่งเสริมภาวะผู้นำ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน อายุระหว่าง 13-15 ปี โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องโชน การเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานและภาวะผู้นำ และนำองค์ประกอบในการแสดงโชนมาเป็นหลักในการสร้างกิจกรรม โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย (โชน) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผล พบว่า กิจกรรมโชนเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำมี 5 กิจกรรม ซึ่งแต่ละกิจกรรมสามารถพัฒนาพฤติกรรมภาวะผู้นำได้ ดังนี้ 1.กิจกรรมรู้จักลักษณะผู้นำ ทำให้มีความรู้ มีศีลธรรม มีความกระตือรือร้น 2. กิจกรรมเปลี่ยนหัวโชนทำให้สามารถควบคุมสติอารมณ์ มั่นใจในตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน 3. กิจกรรมทัพนี้ใครนำ ทำให้มีความมั่นใจและ ร่วมเสี่ยงกับผู้อื่น เสริมแรงเชิงบวกให้ผู้อื่น ให้โอกาสผู้อื่น 4. กิจกรรมรับฟังความต่างปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ ทำให้รับฟังความเห็นจากผู้อื่น ยอมรับฟังความแตกต่างของบุคคลอื่น นึกถึงความต้องการของผู้อื่น 5. กิจกรรมกลวิธีออกคำสั่งและรับคำสั่งทำให้ยินดีแก้ไขปัญหาร่วมกัน มีความตั้งใจและมุ่งมั่นต่อเป้าหมาย กระตุ้นให้ผู้ตามแสดงความคิดเห็นและเหตุผล ผลการวิเคราะห์ด้วย t-test พบว่า ก่อนทำกิจกรรมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 24.35 หลังเข้าร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 94.45 ผู้เรียนมีคะแนนภาวะผู้นำก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 สรุปได้ว่าผู้เรียนมีภาวะผู้นำสูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม

สันต์ สุวัจนราภินันท์ (2555) ทำการศึกษาเรื่อง สัญวิทยา: การถอดรหัสและการประยุกต์อัตลักษณ์ไทยเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ งานวิจัยภายในชั้นเรียนชั้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการทำวิจัยวิชาเตรียมวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 5 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มีความมุ่งหวังให้เกิดความต่อเนื่อง ตั้งแต่ขั้นตอนของการสร้างกรอบทฤษฎี การเก็บข้อมูลไปจนถึงขั้นตอนของการประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบวิทยานิพนธ์งานวิจัยชั้นนี้อาศัยกรอบทฤษฎีสัญวิทยาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาของการประยุกต์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่เกิดขึ้นกับการค้นหาอัตลักษณ์ในสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัย งานวิจัยชั้นนี้มีวัตถุประสงค์ คือ

1) เพื่อจัดกลุ่มแนวทางของทฤษฎีสัญวิทยาที่มีประโยชน์ในการแยกแยะรหัส และช่วยในการประยุกต์กระบวนการออกแบบเพื่อแยกแยะแนวทางของทฤษฎีสัญวิทยาที่จะสามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์กระบวนการของการประยุกต์ 2) เพื่อทำการทดลองประยุกต์ใช้อัตลักษณ์จากรูปต้นแบบ และ 3) เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อเด่นและข้อจำกัดของการใช้กรอบทฤษฎีสัญวิทยาในการออกแบบสถาปัตยกรรม เมื่อพิจารณาจากแนวทางที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่สถาปนิกในปัจจุบันเลือกใช้สัญวิทยาเพื่อเป็นกรอบในการประยุกต์ สามารถขยายไปสู่แนวทางต่าง ๆ ที่ตั้งขึ้นได้เป็น 4 แนวทาง คือ 1) จำลองต้นแบบอย่างเลือกสรรและยึดถือตามรูปสัญลักษณ์เดิม 2) รักษาลักษณะสำคัญของรูปสัญลักษณ์แต่มีการปรับเปลี่ยนบางส่วนไป รูปสัญลักษณ์เดิมนั้นมีความชัดเจน 3) เลือกใช้บางส่วนของรูปสัญลักษณ์ รูปสัญลักษณ์เดิมที่เริ่มมีการลดและแปลงรูปสัญลักษณ์เดิม และ 4) ตีความให้เกิดรูปสัญลักษณ์ใหม่ จากการวิเคราะห์พบว่า แนวโน้มการประยุกต์จะมุ่งความสนใจเน้นไปที่รูปสัญลักษณ์มากกว่าความหมายสัญลักษณ์ที่จะสื่อออกมา เพราะมีปัจจัยด้านความมุ่งหวังในการสร้างให้เกิดการรับรู้และยอมรับ สามารถแบ่งการรับรู้และยอมรับออกได้เป็น 3 ระดับ คือ ระดับของเจ้าของอาคาร (เข้าใจและยอมรับได้อย่างชัดเจน) ระดับผู้ใช้อาคารที่มีความใกล้ชิดและมีประสบการณ์ตรงในพื้นที่นั้นเป็นเวลานานเพียงพอ (สามารถเข้าใจและยอมรับได้แต่ต้องใช้เวลาที่จะต้องเข้าใจและรับรู้อย่างทันทีทันใด) จากงานของนักศึกษา 4 คน พบว่า นักศึกษา 2 คน เลือกกรอบการประยุกต์ที่อิงกับรูปสัญลักษณ์เดิม พยายามรักษาลักษณะสำคัญของต้นแบบเอาไว้ ซึ่งมีเหตุผลจากเนื้อหาของโครงการวิทยานิพนธ์ที่เป็นอาคารสาธารณะระดับเมืองที่มุ่งสนองต่อการรับรู้และยอมรับได้ง่ายจากผู้ที่ใช้ ส่วน 2 คน เลือกการประยุกต์ที่อิงกับความหมายสัญลักษณ์ เนื่องจากตัวโครงการวิทยานิพนธ์เป็นโครงการที่ไม่ได้อยู่ในความสำคัญบริบทเมือง การรับรู้และการยอมรับของผู้ใช้อาคารจึงสามารถเลือกให้เกิดขึ้นตามระยะเวลาและประสบการณ์ในการเข้าไปใช้ในโครงการ โดยสรุป งานวิจัยชิ้นนี้เชื่อว่า 1) สัญวิทยาสามารถนำมาใช้วิเคราะห์หารูปหรือความหมายสัญลักษณ์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบสถาปัตยกรรมได้ 2) การรับรู้และการยอมรับในการประยุกต์สามารถบรรลุผลได้จะต้องขึ้นอยู่กับกลุ่มคนประสบการณ์และความรู้ของผู้ที่ใช้ 3) การประยุกต์ในเชิงความหมายสัญลักษณ์ มีระดับการทำงานที่แตกต่างกันระหว่างแบบเป็นสากลและแบบเฉพาะที่ ซึ่งก็ทำให้เกิดการสื่อสารและรับรู้ที่แตกต่างกัน และ 4) ในกรณีที่ใช้สัญวิทยาในการอ่านความเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญลักษณ์ และความหมายสัญลักษณ์ที่ติดสนิทกันแนบแน่นแยกจากกันได้ยาก การอ่านความเชื่อมโยงนี้มักเป็นไปในเชิงคล้อยตาม แต่ในกรณีที่ใช้สัญวิทยาในการปรับเปลี่ยนเคลื่อนย้ายตำแหน่งแห่งที่ของความสัมพันธ์ การตั้งคำถามและรื้อสร้างความสัมพันธ์ โดยทำให้รูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เดิมที่ผูกติดกันแยกออกส่งผลให้ความหมายใหม่ ๆ ก็ปรากฏขึ้นเกิดการสร้างความเชื่อมโยงใหม่ ไม่ว่าจะอยู่ในรูปสัญลักษณ์ใหม่ หรือความหมายสัญลักษณ์ใหม่ ซึ่งสามารถทำไปใช้เป็นเงื่อนไขของการออกแบบได้

กิตติพิสิธ ญาณกิตตินุกูล (2563) ทำการศึกษาเรื่อง กระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอด ภูมิปัญญาโขนสู่ศิลปกรรมร่วมสมัย การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้และ ถ่ายทอดภูมิปัญญาโขนของครูโขน และเพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาของภูมิปัญญาโขน สู่ศิลปกรรมร่วมสมัย งานวิจัยเป็นแบบการวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการถอดบทเรียนจากผู้รู้ด้วยวิธี สัมภาษณ์เชิงลึกเป็นรายบุคคล โดยมีเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แนวคำถามสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ในการศึกษาประสบการณ์และทัศนะของผู้ให้ข้อมูลหลักที่คัดเลือกมาตามเกณฑ์รวม 15 คน แบ่งเป็น ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 คน และเป็นครูโขนในปัจจุบัน จำนวน 13 คน ได้แก่ ครูโขนที่สอนในระบบ โรงเรียนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์สำนักสังคีต 7 คน และครูโขนที่สอนนอกระบบโรงเรียน 6 คน โดยเป็นครูโขนชาวบ้านจาก คณะโขนครูชีพขุนอาจ 3 คน และครูโขนร่วมสมัย 3 คน จากคณะไก่แก้ว การละคร คณะ 18 Monkeys Dance Theatre และคณะโรงละครหุ่นกระบอกบ้านตุ๊กกะตุ่น หุ่นกระบอกไทย คณะละ 1 คน โดยนำข้อมูลดิบมาวิเคราะห์เนื้อหาและตรวจสอบแบบสามเส้า แล้วจัดระเบียบสรุปเป็นผลการวิจัยเชิงบรรยาย การวิจัยมีข้อค้นพบ ดังนี้

ข้อค้นพบที่ 1 กระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดภูมิปัญญาโขน สามารถจำแนกได้ 2 ประเด็น ประเด็นที่หนึ่ง การเรียนรู้ภูมิปัญญาโขนของครูโขนในฐานะผู้เรียน และประเด็นที่สอง การถ่ายทอด ภูมิปัญญาโขนของครูโขนในฐานะผู้สอน กล่าวคือ ผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นครูโขนทั้งหมดล้วนเคยเป็น ผู้เรียนที่ได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาโขนแบบจารีตและในหลักการศึกษาระบบอาศรม โดยเห็นว่า ตนเองมีครูที่เข้มงวดและเมตตาเหมือนพ่อแม่ จัดการเรียนการสอนในรูปแบบเรียนตัวต่อตัวและทำตาม ครูด้วยบรรยากาศการเรียนการสอนที่เรียนรวมกันของผู้เรียนทั้งหมดแบบครอบครัว และแยกเป็น กลุ่มเรียนรู้เฉพาะด้วย ทั้งนี้ตนเองมีความพร้อมในการเรียนรู้จากความรักและชื่นชอบในโขนพัฒนา ความสามารถในการเรียนรู้จากความอดทนต่อการฝึกฝนและมีวินัยในตนเอง มีวิธีการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 วิธี ได้แก่ การเรียนรู้ด้วยการชี้นำตัวเอง การเรียนรู้จากการปฏิบัติและประสบการณ์ตรง และการใช้ แหล่งเรียนรู้สื่อการเรียนรู้หลัก ได้แก่ สื่อบุคคล ได้แก่ครูและรุ่นพี่ และเครื่องประกอบการแสดงโขน ส่วนการถ่ายทอดภูมิปัญญาโขนในฐานะผู้สอนนั้น ผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นครูโขนในระบบโรงเรียนกับครูโขน นอกระบบโรงเรียนมีมุมมองต่อตนเองในฐานะครูต่อผู้เรียน และต่อการจัดการเรียนการสอนโขน ในปัจจุบัน รวมทั้งมีรูปแบบและวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาโขน การจัดสภาพและบรรยากาศ ในการเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียนรู้ตลอดจนปัญหาอุปสรรคในการถ่ายทอดภูมิปัญญาโขน และแนวทางในการจัดการแก้ไขในแบบของตนแตกต่างกัน โดยสามารถสรุปกระบวนการเรียนรู้ และถ่ายทอดภูมิปัญญาโขนของครูโขนได้ 6 ชั้น จากจุดเริ่ม ชั้นที่ 1 ความพร้อมในการเรียนรู้กล่าวคือ มีการสำรวจรู้ลักษณะทางร่างกายและความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของ ตัวเองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ภูมิปัญญาโขน และสมัครฝากตัวเป็นศิษย์ตามจารีตและหลักการศึกษาระบบอาศรม เกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการปฏิบัติใน 5 ลักษณะอย่างเป็นพลวัตร ได้แก่

การเรียนรู้ที่จะเรียนรู้การเรียนรู้ที่จะทำ การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นการเรียนรู้ที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและการเรียนรู้ที่จะเป็นตัวของตัวเอง ชั้นที่ 2 ได้แก่ ใฝ่ใจเรียนรู้แสวงหาวิธีการแหล่งและสื่อการเรียนรู้ด้วยการชี้แนะตัวเอง มีการสังเกตด้วยประสาทสัมผัส และเลียนแบบจากต้นแบบให้ถูกต้องมากที่สุด รวมทั้งปฏิบัติตัวเป็นศิษย์ที่ดีและพัฒนาสัมพันธ์ภาพแบบครอบครัวเสมือน ชั้นที่ 3 ปรับปรุง แก้ไขการฝึกฝนภายใต้การดูแลนิเทศของครูอย่างใกล้ชิด และทำซ้ำจนชำนาญ และแสวงหาโอกาสหรือการสนับสนุนจากครูรุ่นพี่ เพื่อน รุ่นน้อง และผู้ที่เกี่ยวข้อง ชั้นที่ 4 ทดลองปรับเปลี่ยน หรือพลิกแพลงมีมุมมองใหม่ในภูมิปัญญาโขน ชั้นที่ 5 พัฒนาต่อยอดแบบบริจาคจาริตโดยครูโขนที่สอนในระบบโรงเรียน และพัฒนาต่อยอดในแบบของตัวเองโดยครูโขนที่สอนนอกระบบโรงเรียน ชั้นที่ 6 เรียนรู้ฝึกฝนวิธีการถ่ายทอดและถ่ายทอดให้ผู้สนใจในรูปแบบการแสดงและการจัดการเรียนการสอนในสำนักของตัวเอง

ข้อค้นพบที่ 2 การเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาของภูมิปัญญาโขนสู่ศิลปกรรมร่วมสมัย สามารถจำแนกได้ 2 ประเด็น ประเด็นที่หนึ่งมุมมองของครูโขนต่อภูมิปัญญาโขน และประเด็นที่สอง การเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาของภูมิปัญญาโขนสู่ศิลปกรรมร่วมสมัย กล่าวคือ ผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นครูโขนในระบบโรงเรียนกับครูโขนนอกระบบโรงเรียนมีมุมมองต่อภูมิปัญญาโขน ซึ่งแบ่งเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านพิธีกรรม ด้านการแสดง ด้านดนตรีและบทพากย์ ด้านประดิษฐ์ศิลป์ ด้านฉากและเวที และด้านการจัดการแสดงแตกต่างกัน และมีการจัดการแสดงและการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาโขน สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาของภูมิปัญญาโขนสู่ศิลปกรรมร่วมสมัย ทั้งของโขนจาริต โขนชาวบ้าน และโขนร่วมสมัยในปัจจุบัน

อังคณา ศิริวัฒน์ (2555) ทำการศึกษาเรื่อง สุนทรียภาพในบทโขน เรื่องรามเกียรติ์ การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ วิเคราะห์สุนทรียภาพในบทโขนเรื่องรามเกียรติ์และเปรียบเทียบวรรณศิลป์ระหว่างบทโขนแบบโบราณกับแบบปัจจุบันโดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์สุนทรียภาพในบทโขนของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 45 ตอน และเปรียบเทียบถึงความแตกต่างระหว่างบทโขนพระราช-นิพนธ์ในรัชกาลที่ 6 จำนวน 6 ตอน กับบทโขนปัจจุบัน โดยใช้การวิเคราะห์แบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า สุนทรียภาพในคำของบทโขนเกิดจากการสัมผัสพยัญชนะ ซึ่งมีทั้ง 7 ประเภท และสัมผัสสระมีทั้ง 6 ประเภท การสัมผัสที่พบมากที่สุด คือ การสัมผัสพยัญชนะแบบคู่ และสัมผัสสระแบบเคียงส่วนสุนทรียภาพในคำรองลงมา คือ การสัมผัสพยัญชนะแบบเทียบคู่ ส่วนการสรรคำที่พบมากที่สุด คือการใช้คำหลากหลายการเล่นคำที่พบมาก คือ การซ้ำคำ ส่วนสุนทรียภาพในภาพที่เกิดจากการใช้ภาพพจน์ ที่พบมากที่สุด คือ อุปมา รองลงมา คือ นามนัย โวหารที่พบมากที่สุด คือ บรรยายโวหาร รองลงมา คือ พรรณนาโวหาร ส่วนรสวรรณคดีทางสันสกฤตมีครบทั้ง 9 รส รสวรรณคดีที่พบมากที่สุด คือ รุทธรส รองลงมา คือ อัปฤตสรส ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบวรรณศิลป์ระหว่างบทโขนแบบโบราณกับแบบปัจจุบัน แบ่งเป็น 2 ด้าน พบว่า ด้านเนื้อเรื่อง

บทโขนโบราณดำเนินเรื่องตาม คัมภีร์รามายณะของพระวาลมิกิพรหมฤๅษีฉบับภาษาอังกฤษส่วน บทโขนปัจจุบันดำเนินเรื่องตามบทพระราชนิพนธ์ เรื่องรามเกียรติ์ในรัชกาล ที่ 1 รัชกาลที่ 2 และ รัชกาลที่ 6 ซึ่งทรงพระราชนิพนธ์มาจาก รามายณะ ฉบับสันสกฤต จึงมีความแตกต่างกันในชื่อของ ตัวละคร บทบาทและเนื้อเรื่องบางช่วงบางตอน บทโขนปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนถ้อยคำ สำนวน ลักษณะคำประพันธ์ ย่อเนื้อเรื่องให้กระชับขึ้น นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มบทรำ บทตลก และสอดแทรก ความรู้ด้านสุนทรียภาพ บทโขนโบราณมีการใช้สัมผัสพยัญชนะ 6 แบบ สัมผัสสระ 5 แบบ มีการเล่น เสียงวรรณยุกต์ มีการสรรคำด้วยการใช้คำหลาก เล่นคำด้วยการใช้คำซ้ำ การซ้ำคำการใช้คำสลับที่ การใช้คำพ้องภาพพจน์โวหารมี 4 แบบ และรสรวรรณคดีมี 7 รส ส่วนบทโขนปัจจุบันมีการใช้สัมผัส พยัญชนะ 7 แบบ สัมผัสสระ 5 แบบ มีการเล่นเสียงวรรณยุกต์ การสรรคำด้วยการใช้คำหลาก การเล่นคำด้วยการใช้คำซ้ำ การซ้ำคำการใช้คำสลับที่ การใช้คำพ้อง โวหารภาพพจน์มี 6 แบบ รสรวรรณคดีมี 7 รส นอกจากนี้แล้วบทโขนปัจจุบันได้มีการใช้วาทศิลป์ ที่เหมาะกับยุคสมัยและ สถานการณ์ ดังนั้น จึงทำให้บทโขนมีสุนทรียภาพทางภาษาที่มีคุณค่ายิ่ง

เบญจวรรณ ภูระหงษ์ (2561) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์รสรวรรณคดีสันสกฤต ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช บทความนี้มุ่งศึกษาวิเคราะห์รสนในวรรณคดีสันสกฤตในบทละครรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชโดยใช้รสรวรรณคดีสันสกฤตทั้ง 9 รส ในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า บทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เต็มไปด้วยความงามของรสนต่าง ๆ ทั้ง 9 รส แสดงให้เห็นว่า บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีองค์ประกอบด้านความงามของรสรวรรณคดีสันสกฤตที่สมบูรณ์และมีคุณค่าทางด้านวรรณศิลป์ต่อ การศึกษาวิจัยทางด้านวรรณคดีไทยอีกด้วย

อุษาภรณ์ บุญเรือง (2559) ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดการแสดงโขน การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประวัติและพัฒนาการการแสดงโขน 2) ศึกษาแนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดการแสดงโขน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งได้มาโดยวิธีการคัดเลือกเฉพาะเจาะจง คือ ศิลปินแห่งชาติ สาขา ศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์-โขน) และผู้ทรงคุณวุฒิกรมศิลปากรด้านนักวิชาการละครและดนตรี ตัวแทนครูอาจารย์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และตัวแทนนักศึกษาและผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูล โดยการจัดกลุ่มและให้ความหมายปรากฏการณ์เพื่อสร้างมโนทัศน์และหาความเชื่อมโยงจากมโนทัศน์ ตามตามกรอบศึกษาทางสังคมวิทยา มานุษยวิทยาและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า 1) ประวัติและ พัฒนาการการแสดงโขน โขนมีความเป็นมาจากระบำ รำ เต้นกระปี่กระบอง หนัง และการเล่น ดึกดำบรรพ์ในสมัยยุคกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย มีการแสดงระบำ รำ เต้นและหนัง (หนังใหญ่)

โดยเป็นที่มาของกำเนิดโขน มีโขนโรงใน ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ เกิดโขนกลางแปลงมีการแสดงในรัชกาลที่ 1 เป็นการเล่นโขนบนพื้นดิน กลางสนาม รัชกาลที่ 4-5 เกิดโขนหน้าจ้อเป็นโขนที่แสดงตรงหน้าจ้อของหนังใหญ่ทำด้วยผ้าโปร่งสีขาวชนิดหยาบเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ใช้ดนตรีเป็นปี่พาทย์เครื่องคู่ในรัชกาลที่ 5 นี้ได้มีการสันนิษฐานว่าเกิดโขนฉาก ซึ่งเป็นการแสดงโขนบนเวทีซึ่งมีการสร้างฉากประกอบ ต่อมาสันนิษฐานว่าในรัชกาลที่ 6 เกิดโขนโรงนอกหรือโขนนั่งราว 2) แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดการแสดงโขนพบว่ามี 3 แนวทาง คือ การได้รับการอุปถัมภ์จากสถาบันพระมหากษัตริย์ เช่น โขนพระราชทานจากสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ (ในรัชกาลที่ 9) การเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงโขน การจัดนิทรรศการ การเผยแพร่ผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ ทั้งใน และต่างประเทศ และการจัดการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษา โดยครูอาจารย์ ถ่ายทอดวิชาความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ดนตรีคีตศิลป์และช่างศิลป์ไปสู่นักเรียน นักศึกษาให้เป็นผู้อนุรักษ์และสืบทอดการแสดงโขน

โชคธำรงค์ จงจ้อหอ (2557) ทำการศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมสุนทรียสนทนาและการฟังอย่างลึกซึ้งเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ สारสนเทศ สำหรับเจนเนอเรชันวาย: ประสบการณ์จากความร่วมมือแบบไตรภาคี บทความนี้นำเสนอผลการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถอดบทเรียนที่ได้จากการส่งเสริมทักษะการรู้ สारสนเทศ โดยใช้กิจกรรมสุนทรียสนทนาและการฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ สारสนเทศ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียมการ (Preparing phase) ขั้นปฏิบัติการ (Action phase) และขั้นรับผลร่วมกัน (Reflection phase) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่กลั่นตัวมาจากความร่วมมือกันแบบไตรภาคีระหว่างนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน และบรรณารักษ์ โดยใช้หลักการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสรุปแบบอุปนัย ซึ่งเป็นการตีความข้อมูลจากมุมมองและประสบการณ์ร่วมของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอนและบรรณารักษ์ ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และใช้การนำเสนอผลแบบพรรณนา ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรมช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมทุกฝ่ายเปิดใจรับฟังกันและกันมากยิ่งขึ้น ช่วยให้มุมมองในการจัดบริการสารสนเทศของห้องสมุดและเผยให้เห็นถึงกลยุทธ์ในการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทักษะการรู้ สारสนเทศที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของคน Gen Y

วิสูตร โพธิ์เงิน (2556) การใช้สุนทรียสนทนาเพื่อพัฒนาความสามารถในการตั้งคำถามถามของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาการประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้ จะเป็นการทดลองการใช้สุนทรียสนทนาพัฒนาการตั้งคำถามของนักศึกษา เป็นการทดลองแบบวิจัยเบื้องต้น (Pre Experimental Designs) One Group Pretest-Posttest Designs มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาความสามารถในการตั้งคำถามของนักศึกษาโดยใช้วิธีสุนทรียสนทนา และศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการสอนโดยใช้สุนทรียสนทนา เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสุนทรียสนทนา เรื่อง “การตั้งคำถามในการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา” จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ 2) แบบประเมินระดับความสามารถในการตั้งคำถาม 6 ระดับ

ในการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาตามแนวความคิดพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ของ Benjamin Bloom และ 3) แบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาในการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค สุนทรียสนทนาในกลุ่มเป้าหมายได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 35 คน ที่ลงทะเบียนรายวิชา 471402 การสอน สังคมศึกษาระดับประถมศึกษาภาคเรียนที่ 1 ในปีการศึกษา 2554 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความถี่ของการตั้งคำถาม 6 ระดับก่อนและหลังการจัดการจัดการเรียน การสอนโดยใช้วิธีสุนทรียสนทนาของนักศึกษา พบว่า หลังการจัดการใช้กระบวนการสุนทรียสนทนา ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา 471 402 การสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษา มีจำนวนความถี่ของข้อคำถามสูงกว่าก่อนใช้กระบวนการสุนทรียสนทนาในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนโดยที่การตั้งคำถามเมื่อเทียบรายข้อ การตั้งคำถามประเมินค่า มีค่าความถี่สูงสุด คิดเป็น ร้อยละ 74.40 รองลงมาคือ คำถามการนำไปใช้คิดเป็นร้อยละ 59.45 ลำถามการคิดสร้างสรรค์คิดเป็น ร้อยละ 57.15 ตามลำดับ ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการตั้งคำถาม 6 ระดับของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนการสอนใช้กระบวนการสุนทรียสนทนาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในรายวิชา 471 402 การสอนสังคมศึกษาระดับประถมศึกษาสูงกว่าก่อนใช้กระบวนการสุนทรียสนทนา ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีต่อการสอนโดยใช้สุนทรียสนทนา นักศึกษามีความคิดเห็นการสอนโดยวิธีสุนทรียสนทนาเปิดมุมมองให้กว้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\mu = 4.68, \sigma = 0.47$) รองลงคือ การสอนโดยวิธีสุนทรียสนทนาเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น ($\mu = 4.48, \sigma = 0.63$) และการสอนโดยวิธีสุนทรียสนทนาทำให้นักศึกษารู้สึกเข้าใจคนอื่นมากขึ้น ($\mu = 4.46, \sigma = 0.5$) ตามลำดับ ส่วนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การสอน โดยวิธีสุนทรียสนทนาเป็นกระบวนการที่น่าเบื่อ/ไม่น่าสนใจ ($\mu = 1.86, \sigma = 0.87$)

สิริกร อมฤตวาริน (2565) ทำการศึกษาเรื่องสุนทรียสนทนา: เครื่องมือของกระบวนการทรรศน์ หลังนวยุคสายกลาง การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักปรัชญาพื้นฐานของกระบวนการ สุนทรียสนทนา โดยการวิเคราะห์เชิงปรัชญาจากปรัชญาสุนทรียสนทนา ปรัชญากระบวนการทรรศน์ และปรัชญาจิตวิทยา ผลการวิจัยพบว่า 1) สุนทรียสนทนามีปรัชญาเป็นพื้นฐาน 2) มีจุดเน้นต่างกัน ในกระบวนการทรรศน์ปรัชญาที่แตกต่างกัน 3) มีฐานะเป็นเครื่องมือ 4) ใช้ปรากฏการณ์วิทยาเป็นแนวทาง 5) เป็นเครื่องมือลดความขัดแย้ง และ 6) เป็นกระบวนการในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำในเชิงหลักการและเทคนิคว่าต้องให้เข้าใจในระดับปรัชญาเพื่อการประยุกต์ใช้ ในตรงกับบริบทและวัฒนธรรมไทย การใส่วงเล็บ การถอดสัญลักษณ์เพื่อลดอคติเน้นการฟังอย่างตั้งใจ และให้ทำตนเป็นผู้สังเกตการณ์ มีความเคารพระหว่างกัน ไม่มีผู้นำ และฝึกฝนเพื่อให้รู้จักตนเองยิ่งขึ้น การวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการวงสุนทรียสนทนาที่ดี กระบวนการการเรียนการสอน และการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน

ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร (2564) ทำการศึกษาเรื่อง การดูแลสุขภาพสมองด้วยกิจกรรมนิวโรบิกสำหรับผู้สูงวัย ในปัจจุบันประเทศไทยได้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์แล้ว ดังนั้นการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากความเสื่อมของร่างกายเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเสื่อมของสมอง ผู้สูงอายุจำเป็นต้องมีการดูแลสุขภาพสมองอยู่เสมอ สำหรับกิจกรรมนิวโรบิกเป็นอีกกิจกรรมทางเลือกหนึ่งที่ช่วยชะลอความเสื่อมของสมองสำหรับผู้สูงอายุได้ โดยเฉพาะส่วนสมาธิและความจำ โดยกิจกรรมนิวโรบิกช่วยทำให้เพิ่มความเร็วในการนำสัญญาณประสาทและเชื่อมโยงการทำงานของเซลล์ประสาทในหลายส่วนให้ทำงานร่วมกัน เป็นผลทำให้สมองทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การปฏิบัติกิจกรรมนิวโรบิกนั้นสามารถทำได้โดยการเปลี่ยนวิธีการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การได้ยิน การมองเห็น การได้กลิ่น ลิ้มรส และการสัมผัสให้แตกต่างกันไปจากวิธีการรับรู้ความรู้สึกในแบบเดิม เช่น การเปลี่ยนสถานการณ์รอบตัวให้แตกต่างจากเดิม และการเปลี่ยนแปลงกิจวัตรประจำวัน เป็นต้น กล่าวโดยสรุปแล้วกิจกรรมนิวโรบิกจึงมีประโยชน์ต่อการทำงานของสมองและทำให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นอีกด้วย

ธีราพร กุลนันทน์ (2562) ทำการศึกษาเรื่อง ประสาทวิทยาการศึกษา : งานพัฒนาทุนมนุษย์ ในปัจจุบันเพื่ออนาคตประสาทวิทยาการศึกษา หรือ Neuroeducation เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาหนึ่งที่บูรณาการระหว่างหลักการทำงานของสมอง จิตวิทยาการศึกษา และวิธีการจัดการการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความฉลาดของมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาการพัฒนาทุนมนุษย์ในปัจจุบันเพื่ออนาคตสำหรับเยาวชนไทย ซึ่งนักวิทยาศาสตร์ค้นพบว่าสมองของเด็กปฐมวัยอยู่ในระหว่างการเจริญเติบโตถึง 80 % ของสมองผู้ใหญ่แต่จากการสรุปรายงานของสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล (2560) พบว่าเด็กปฐมวัยไทยมีพัฒนาการล่าช้าร้อยละ 23.31 ทำให้ประเทศต้องการครูที่มีความรู้เรื่องเกี่ยวกับการทำงานของสมองและวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุดในห้องเรียนเพื่อสามารถแก้ปัญหาเรื่องทุนมนุษย์ในช่วงปฐมวัยในโรงเรียน และเราต้องการครูที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านประสาทวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาในโรงเรียน ดังนั้นหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จึงปรับปรุงหลักสูตรการผลิตครูปฐมวัยแนวใหม่โดยใช้ “ประสาทวิทยาการศึกษา” เป็นฐานในการเตรียมบุคลากรครูที่มีความรู้ความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักการทำงานของสมองเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อวิเคราะห์ประเมิน วางแผนช่วยเหลือเด็กปฐมวัยร่วมกับครอบครัว สังคม ชุมชน และท้องถิ่นตั้งแต่เริ่มต้น ซึ่งเป็นการเตรียมประชากรวัยเด็กให้มีพัฒนาการทางสมองที่ดีเพื่อใช้เป็นฐานในการพัฒนาสมองในระดับสูงต่อไป โดยครูปฐมวัยจะสามารถช่วยเหลือเด็กปฐมวัยในปัจจุบันให้มีรากฐานด้านการพัฒนาทางสมองอย่างรอบด้านให้แข็งแรงครบส่วนตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2560-2579) เพื่อให้เด็กเหล่านั้นสามารถเติบโตขึ้นไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต

Regina W.Y. Wang, Ying-Chun Chen, and Chuan-Tim Huang (2012) (Research into the Emotion Dimensions Revealed by the Color of Beverage Packaging) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สีของหลอดไฟในร้านค้าที่จะมีผลกระทบต่อการเลือกซื้อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นเครื่องดื่ม พบว่าการ ที่สีบนบรรจุภัณฑ์ กับแสงของหลอดฟลูออเรสเซนต์มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้า และพบว่า แสง LED ที่เป็นสีโทนขาว และบรรจุภัณฑ์สีขาวจะช่วยกระตุ้นการออกแบบได้มากขึ้น

Rex, Waiand, and Lobo (2003) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบและการกระตุ้นของสีและบรรจุภัณฑ์ของสินค้าที่มีชื่อขายเปลี่ยนมืออย่างรวดเร็ว ผลสำรวจพบว่าสิ่งที่จะกระตุ้นให้เกิดการซื้อคือคุณภาพ ราคา สินค้า และ รสชาติ ผู้บริโภค ยังให้ความสำคัญกับ 6 องค์ประกอบ รสชาติ คุณภาพ สี ขนาด รูปร่าง ของบรรจุภัณฑ์

บทสรุป

เมื่อเวลาผ่านไปทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นตามยุคสมัย การแสดงมหรสพค่อย ๆ ถูกแทนที่ด้วยวัฒนธรรมจากต่างชาติ ความเข้าใจ ความทันสมัยที่เข้ามาในสังคมไทยก็ค่อย ๆ ผลักการแสดงที่เป็นรากเหง้าของเราให้ค่อย ๆ ห่างออกไป เหมือนครั้งหนึ่งที่เรามองว่าดนตรีไทยคือของโบราณคร่ำครึไม่โก้เก๋เหมือนเครื่องดนตรีสากลอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “โหมโรง” การแสดงโขนจึงค่อย ๆ ชบเซาลงอย่างรวดเร็ว จนแทบจะกลายเป็นยาขมหม้อใหญ่สำหรับใครหลาย ๆ คน ในการเผยแพร่ สืบทอดอนุรักษ์และพัฒนา โขน นั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก สำหรับในปัจจุบันการเรียนรู้ “โขน” มีสื่อมากมายหลากหลายรูปแบบที่มาช่วยในการเรียนรู้ “โขน” ซึ่งมีพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทั้งในรูปแบบการจัดการแสดง การเรียนการสอน ศูนย์การเรียนรู้ สื่อเพื่อความบันเทิง และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์โดยแต่ละรูปแบบมีการพัฒนาการเข้าถึง และส่งผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกัน จะเห็นได้ว่า “โขน” มีการเคลื่อนไหว มีการขยับมีการปรับแต่งตลอดเวลา เพื่อการค้นหาลักษณะ หรือแนวคิดเพื่อใช้ในการดัดแปลง ประยุกต์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นจากพื้นฐานอันดั้งเดิมของสิ่งดั้งเดิม และสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้อย่างไม่รู้สึกรำคาญ หรือสร้างความน่าเบื่อในการเข้าถึง “โขน” เพื่อที่จะทำอย่างไรให้สิ่งที่ต้องการเก็บรักษาไม่สูญหายไปตามกาลเวลาจำเป็นต้องสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้การเข้าใจเป็นอย่างมาก ดังนั้นหากมีการพัฒนารูปแบบการรับรู้โขนผ่านวิถีชีวิตของคนอันนำไปสู่ให้เกิดการเรียนรู้และศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ผ่านเทคนิคและเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีการรับรู้ข้อมูลผ่านการใช้ประสาทสัมผัสหลายหลายส่วนร่วมกัน คือการผสมผสานการได้ยิน การมองเห็น การสัมผัส การดมกลิ่นและ การได้ลิ้มรส เพื่อที่สร้างช่องทางเพิ่มเติมในการเข้าถึง “โขน” และทำให้ “โขน” มีความน่าสนใจเป็นแรงกระตุ้นในการเรียนรู้

การศึกษาวิธีการสร้างการรับรู้และรู้สึกเพื่อสร้างประสบการณ์ในเรียนรู้โขนในอดีตถึงปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาช่องทาง รูปแบบการสร้างการรับรู้โขนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของประเทศไทย เพื่อให้เข้าใจถึงช่องทาง และรูปแบบการเปลี่ยนแปลงของโขนในมิติของสื่อการเรียนรู้ในสถานการณ์

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากการศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการรับรู้และสร้างประสบการณ์ โดยการหาความสอดคล้องและวิเคราะห์อิทธิพลที่ทำให้เกิดการพัฒนามีต่อการออกแบบพัฒนา การรับรู้และการสร้างประสบการณ์ พัฒนาศักยภาพของสมอง ทำให้สมองทำงานเชื่อมต่อกัน มากยิ่งขึ้น ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ การสัมผัส การได้ยิน การมองเห็น การได้กลิ่น และการลิ้มรส โดยเป็นการนำเอาองค์ประกอบการแสดงไขนบูรณาการการสร้างการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้ากลายเป็นการเรียนรู้ไขนผ่านรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย เพื่อช่วยพัฒนาสมองทั้ง 5 ด้าน และทำให้คนรุ่นใหม่จับต้องไขนได้มากขึ้น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) พัฒนาทักษะด้านสมาธิ การจดจำ ความจำ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อการเรียนรู้ทุกรูปแบบ เราสร้าง การเรียนรู้ไขนด้วยงานศิลปกรรมร่วมสมัย ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน เพื่อสร้าง กระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ มุ่งเน้นทักษะการจำแนก (Classifying) ทักษะการสื่อสารข้อมูล ส่งผลต่อกระบวนการเชื่อมโยง และสามารถทบทวนซ้ำ ๆ เรื่อย ๆ ได้บ่อยในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้ เทคนิค “การจับคู่” ในลักษณะจับคู่รูปทรง จับคู่สี จับคู่สิ่งของ คุณสมบัติกับเหตุการณ์ในบทละครไขน ซึ่งทักษะการจับคู่ เป็นทักษะจำเป็นที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน เมื่อกลุ่มเป้าหมายได้ลงมือทำกิจกรรม สมองจะนำทักษะการจับคู่ ไปใช้ในการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยง ยืดหยุ่น วางแผน แก้ปัญหา อย่างมีระบบ แบบแผน ตลอดจนมีทักษะชีวิตที่ดี

โดยหลักการเปลี่ยนวิธีการหรือการปฏิบัติตนในการรับรู้ความรู้สึกแบบใหม่ที่แตกต่างจาก สิ่งเดิม ทำให้สมองเกิดการเรียนรู้การรับรู้ความรู้สึกแบบใหม่ขึ้น โดยทั่วไปจะเป็นกิจกรรมที่ทำใน ชีวิตประจำวันอยู่แล้ว แต่ต้องเป็นการเปลี่ยนรูปแบบทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยน การรับข้อมูลจากประสาทสัมผัสเดิม (Modified modes of sensory inputs) โดยการนำไขนเข้ามา มีส่วนร่วมในการรับรู้ผ่านทางอาหารนั้นจะใช้ระบบประสาทสัมผัส ในการช่วยกระตุ้นให้เซลล์ประสาท ได้ทำงานอย่างต่อเนื่องและช่วยกระตุ้นให้การทำงานของระบบประสาทดีขึ้น โดยจะช่วยทำให้แขนง ประสาทเชื่อมต่อกันระหว่างพื้นที่สมองในส่วนต่าง ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะที่บริเวณด้านนอกของสมอง และช่วยให้เซลล์ประสาทสร้างสารบำรุงการทำงานของสมอง ที่เรียกว่า สาร นิวโรโทรฟิน ซึ่งเป็นสารเคมี มีผลต่อการเจริญเติบโตของเซลล์ประสาท รวมทั้งยังมีผลต่อการเพิ่มแขนงไขนประสาท และ นิวโรโทรฟิน ทำให้เซลล์ประสาทตื่นตัวพร้อมในการทำงานและชะลอความเสื่อมของเซลล์ประสาทได้อีกด้วย (Lawrence & Manning, 1999) จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เซลล์ประสาทตื่นตัวพร้อมในการทำงาน หากเซลล์ประสาทตื่นตัวแล้ว ก็จะทำให้เกิดการรู้คิด (Cognitive function) ที่หมายรวมถึงสมาธิ ความจำการรับรู้ การตอบสนองในเชิงของพฤติกรรม รวมถึงการทำงานระดับสูงของสมอง (Executive function) ได้แก่ การใช้ความคิด การคิดแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ และการวางแผน ทำให้การทำงานของ สมองยังคงประสิทธิภาพดี

บทที่ 3

การศึกษาและวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์เพื่อค้นหาสุนทรียรสโชน ด้วยหลักของรสรวรรณคดีสันสกฤต

เมื่อผู้วิจัยทดสอบกรอบแนวคิดได้ผลสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการเลือกวิเคราะห์บทละคร และคัดสรรตอน เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสื่อสาร และทดลองออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์ต่อไป โดยในบทนี้ประกอบด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 3.1 การวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์
- 3.2 การคัดเลือกบทละครโชนมาใช้สร้างสรรค์การแสดง
 - 3.2.1 ที่มาของการคัดเลือกบทละคร
 - 3.2.2 บทละครโชน ตอนจองถนน
- 3.3 การค้นหาสุนทรียรสบทละครโชนด้วยหลักของรสรวรรณคดีสันสกฤต

3.1 การวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์

วรรณคดีเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เกิดขึ้นจากความต้องการที่จะถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน โดยใช้ภาษาเป็นสื่อ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกทั้งหลายจะงดงาม และชัดเจนเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เขียนที่จะสรรหากลวิธีในการแสดงออกและเลือกใช้ภาษาที่มีพลังในการสื่อความหมายตามที่ต้องการ ซึ่งเป็นภาษาที่เลือกสรรมากระทบอารมณ์และเหตุที่วรรณคดีเป็นงานที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการ กวีจึงจำเป็นที่จะต้องเลือกสรรถ้อยคำอย่างประณีต ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง บทบาทและบุคลิกภาพของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจจึง เป็นภาษาที่ช่วยให้เกิดรสหรืออารมณ์หรือเรียกว่า รสรวรรณคดี

บทละครโชน เรื่องรามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีที่สำคัญมากเรื่องหนึ่งของชาติไทย เพราะเป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าต่อคนไทย และศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งก่อให้เกิด ศิลปะต่าง ๆ ทั้งเรื่องของนาฏศิลป์ การแสดงภาพจิตรกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ยังมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น เต็มไปด้วยอำนาจ ปาฏิหาริย์ ตลอดจนการใช้ภาษาที่สละสลวย ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการให้ผู้อ่านได้เป็นอย่างดีมีทั้งบทรัก บทโกรธ บทโศกเศร้า ซึ่งสิ่ง เหล่านี้เป็นสิ่งที่เพิ่มคุณค่าความดีเด่น ความงามให้เรื่องรามเกียรติ์

รามเกียรติ์ บทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นรามเกียรติ์ฉบับที่สมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาที่สุดฉบับหนึ่งของประเทศไทย รามเกียรติ์สำนวนนี้ ได้รับการยกย่องจากคณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ กรมศิลปากร ว่าเป็นวรรณคดีแห่งชาติ เมื่อพุทธศักราช 2558 ซึ่งรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช ถือเป็นรามเกียรติ์ที่มีความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหามากที่สุดของประเทศไทย เป็นเรื่องราวการต่อสู้กันระหว่างมนุษย์และยักษ์ คือ ฝ่ายหัวหน้านามมนุษย์คือ พระราม กับฝ่ายยักษ์ คือ ทศกัณฐ์

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีไทยเรื่องหนึ่งซึ่งได้ที่มาจากอินเดียและมีความสำคัญมากในสังคมไทย เป็นที่มาของความคิดเรื่องพระมหากษัตริย์ไทย คือ พระนารายณ์อวตารซึ่งเสด็จลงมาปราบยุคเข็ญในโลกมนุษย์ผู้อ่านผู้ฟังเรื่องรามเกียรติ์มักคิดว่าเรื่องนี้แสดงให้เห็นความคิดเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” และความคิดนี้เป็นสาระสำคัญ รวมทั้งเป็นแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชด้วย เช่น นภาลี สุวรรณธาดา (2550: 93) กล่าวว่า

...แนวคิดที่เป็นแก่นของเรื่องจริง ๆ อยู่ที่ความดีอันบริสุทธิ์ของนางสีดา ตามทรรคนะของฮินดูที่ภักดีต่อสามีผู้เดียว...แนวคิดอีกอย่างหนึ่งก็อิงพุทธปรัชญาในแง่ที่ว่า ธรรมะย่อมชนะอธรรม โดยถือว่าพระรามเป็นฝ่ายธรรมะ มีความดีความงามและความถูกต้องทุกอย่าง ฝ่ายทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม ซึ่งกระทำแต่ความชั่วความหลงโดยตลอดเรื่อง ในที่สุดก็ถูกฝ่ายพระรามฆ่าตาย

นอกจากนี้วัชรญาณวิวัฒน์กุล (2549: 43-44) ก็มีความคิดตรงกับนภาลีสุวรรณธาดา เรื่องธรรมะชนะอธรรมเป็นแก่นเรื่องประเด็นหนึ่งในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ดังที่กล่าวว่าแก่นเรื่องในบทละครเรื่องนี้

...มี 2 ประเด็น ประเด็นแรกคือเรื่องของความรักที่ยิ่งใหญ่ของพระรามกับนางสีดาที่ต้องพบกับอุปสรรคมากมายนับไม่ถ้วนกว่าจะลงเอยกันอย่างสุขนาฏกรรม ส่วนประเด็นที่ 2 คือเรื่องมหาสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับลิง (ฝ่ายอธรรม) ที่ต้องสู้รบกับฝ่ายยักษ์ (ฝ่ายอธรรม) ซึ่งในที่สุดฝ่ายธรรมะก็ชนะอธรรมได้

นอกจากพบ เนื้อหาด้านการสงครามแล้ว ยังพบรสวรรณคดีต่าง ๆ ตามรสวรรณคดีสันสกฤต มีปรากฏในตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท) ของพระภทรตมุนี ซึ่งกล่าวถึงคุณสมบัติของตัวละครสันสกฤตที่ดีต้องประกอบด้วยรส 9 รส คือ ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) หาสมรส (รสแห่งความขบขัน) กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก) รุทรรส (รสแห่งความโกรธเคือง) วีรรส

(รสแห่งความกล้าหาญ) ภายนอกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ) พีภัสสรส (รสแห่งความซึ้ง ความรั้งเกี่ยว) อัปภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) และศานติรส (รสแห่งความสงบ) ซึ่งบทละครโขนในแต่ละตอนจะมีความโดดเด่นของรสวรรณคดีที่แตกต่างกันไป

การแต่งรามเกียรติ์ บทละครพระราชานิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเสฐียรโกเศศ (2515: 257-259) กล่าวถึงพระราชประสงค์ในการประชุมกวีแต่งเรื่องรามเกียรติ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกฯ ว่า “เพื่อใช้ร้องรำในงานเฉลิมฉลอง” ในขณะที่มีณี่ปัน พรหมสุทธิรักษ์ (2525: 13-20) กล่าวว่านอกจากพระราชประสงค์โดยตรงตามที่แถลงไว้แล้วนั้น ในการทรงพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ของรัชกาลที่ 1 อาจมีพระราชประสงค์ซ่อนเร้นอยู่ คือพระองค์ทรงเปรียบพระองค์เหมือนพระรามที่เสด็จมาปราบยุคเข็ญโดยใช้ความสามารถ ทั้งการรบและพระปรีชาญาณ ปกครองบ้านเมืองให้สงบสุข และพระองค์ทรงมีพระอนุชา คือ กรมพระราชวังบวรสถานมงคลฯ เช่นเดียวกับพระรามที่มีพระลักษมณ์ซึ่งเป็นพระอนุชาที่จงรักภักดี เป็นคู่คิด ดังนั้นเรื่องรามเกียรติ์จึงสามารถสะท้อนภาพลักษณ์ของพระองค์ได้เช่นเดียวกับการศึกษาของสุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2526: ง) ที่ว่ารามเกียรติ์จำนวนรัชกาลที่ 1 นั้นมีความสัมพันธ์แนบแน่นกับความมุ่งหมายทางการเมืองของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ฯ ในความคิดของสุรพงษ์ เนื้อหาในรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 นั้นสามารถสะท้อนมโนทัศน์ทางการเมืองของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ฯ ทั้งในการสร้างความชอบธรรมในการขึ้นครองราชย์ และการปกครองบ้านเมืองของพระองค์ซึ่งสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมขณะนั้น รามเกียรติ์จึงเป็นสื่อในการแสดงความคิดของพระองค์และเป็นเครื่องมือในการกล่อมเกลาสังคมทางการเมืองของพระองค์อีกด้วย

3.2 การคัดเลือกบทละครโขนมาใช้สร้างสรรค์การแสดง

3.2.1 ที่มาของการคัดเลือกบทละคร

การแสดงโขนในปัจจุบัน เพื่อต้องการแสดงรสวรรณคดีที่หลากหลาย จะนิยมนำบทละครมาแสดงโดยร้อยเรียงหลายบทละครเข้าด้วยกัน นำแสดงเป็นชุดเป็นตอน ใช้เวลาแสดงประมาณ 1 ชั่วโมง 45 นาที ถึง 3 ชั่วโมง ซึ่งบทละครโขนในแต่ละตอนจะมีความโดดเด่นของรสวรรณคดีที่แตกต่างกันไป ในปัจจุบัน วิทยาลัยนาฏศิลป์ หรือสำนักงานสังคีต กรมศิลปากร นิยมเลือกเลือก บทละครสำหรับทำการแสดงโขน จะเลือกบทละครที่ดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างครบรส ทั้งตื่นเต้น ขำขัน ดุเดือด ความอัศจรรย์ การแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร ไปจนถึงฉากละมุนละไม ซึ่งในการแสดง แต่ละครั้งจะนิยมนำเสนอวีรส (รสแห่งความกล้าหาญ) อัปภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) และแทรกหาสยรส (รสแห่งความขบขัน) ด้วยการเพิ่มบทของตัวละครสอดแทรกลงไประหว่างการแสดงเป็นพื้นฐานของการแสดงในแต่ละครั้ง และการรสวรรณคดีที่นิยมนำมาเป็นการแสดงเดี่ยว เช่น

ศตงคารรส (รสแห่งความรัก) ได้แก่ การแสดงหนุมานจับนางต่าง ๆ เช่น หนุมานจับนางเบญกายหนุมาน จับนางสุพรรณมัจฉา หนุมานเกี่ยวนางวานรินทร์ หรือหนุมานเข้าห้องนางสุวรรณกัญญาма เป็นต้น สำหรับการแสดงโขนพระราชทานจะโดดเด่นในการเลือกสรรบทละครที่น่าเสนอ อภภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) ผ่านการรังสรรค์ฉาก เทคนิคการใช้แสง สีเสียง และเทคโนโลยี มาผสมผสานการแสดง เพื่อถ่ายทอดบทละครให้มีความสุขเร้าใจ เช่น การแสดงโขนตอน ‘สืบรมรคา’ ปี พ.ศ. 2562 มีการเทคโนโลยีผสมผสานกับแรงคน ทั้งหนุมานความยาว 15 เมตร สูง 6 เมตร นางผีเสื้อสมุทรในกายครึ่งท่อนสูง 5.5 เมตร และเทคนิคการให้หนุมานสามารถกระโจน แหกออกมาจากห้องของนางผีเสื้อสมุทรตามบทประพันธ์



ภาพที่ 3.1 การแสดงโขนพระราชทาน ตอนสืบรมรคา ปี พ.ศ. 2562

ที่มา: ผู้วิจัย

ในกรณีศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการสอบถามความคิดเห็นและจัดทำแบบสอบถามโขน โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของบทประพันธ์รามเกียรติ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอน นาฏศิลป์ไทย โขน และนักแสดงกรมศิลปากร เพื่อคัดเลือกบทละครมาใช้เป็นธีมในการสร้างสรรค์ งานศิลปกรรมในให้เหมาะกับคนรุ่นใหม่ในครั้งนี้

มีรูปแบบการสัมภาษณ์ เป็นการให้เสนอบทการแสดงโขน จำนวน 5 ตอน โดยการเรียง หรือจัดลำดับตอน ตั้งแต่ลำดับ 1-5 พร้อมแสดงความเหตุผลว่า เหตุใดจึงเลือกการแสดงสำหรับ ให้ผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีผลการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 ท่าน ดังนี้

1. นางสุวรรณณี ชลานุเคราะห์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - ละครรำ) พุทธศักราช 2533
2. นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว" ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - โขน) พุทธศักราช 2551
3. ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) พ.ศ. 2548
4. นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ โขนพระ) พุทธศักราช 2564

5. นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชนลิ่ง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
6. ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้กำกับการแสดงโขน ตอนสี่บรมราชา
7. นายดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง และ
คนพากย์-เจรจา โขนพระราชทาน
8. นายสุธีร์ ชุ่มชื่น ครูชำนาญการพิเศษ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คนพากย์-เจรจา
โขนพระราชทาน
9. รศ.ดร.นฤมล ชันสัมฤทธิ์ ครูเชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ ละคร วิทยาลัยนาฏศิลป์
10. นายกิตติ จาตุประยูร นักแสดงโขนลิ่ง (หนุมาน) สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร
11. นายวัชรวัน ธนะพัฒน์ นักแสดงโขนยักษ์ (ทศกัณฐ์) สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร

ผลการสัมภาษณ์ เรียงตามการจัดลำดับ หรือแสดงความคิดเห็นที่เหมือนกันมากที่สุด บทละครที่ควรจะนำมาเป็นธำมรงค์ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้แก่ ลำดับที่ 1. ตอนจองถนน 2. ตอนนางลอย 3. ตอนไมยราพสะกดทัพ 4. ตอนศึกพรหมมาศร์ 5. ตอนพระรามคืนนคร การสร้างสรรค์การแสดง ในรูปอื่น ๆ นอกเหนือจากการแสดง น่าจะเริ่มต้นจากเค้าโครงเรื่องที่เป็นที่นิยม เพื่อค่อยสร้าง ๆ การเรียนรู้แบบคั่นขึ้น หรือเชื่อมโยงกับที่มีก่อนหน้าแล้ว จึงค่อยขยายผลงานสร้างสรรค์ในโครงเรื่อง ที่มีความน่าสนใจตอนอื่น ๆ ที่มีความสนุกสนานแต่ผู้คนไม่คุ้นชิน หรือการแสดงโขนไม่นิยมแสดง หรือมีข้อจำกัดในการแสดงมาสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะหยิบยกบทละครบางช่วงบางตอนของการแสดงโขน ตอนจองถนน มาสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากบทละครโขน ตอนจองถนน เป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดา กลับเมืองอยุธยา นอกจากนี้ยังเป็นตอนที่สำคัญตอนหนึ่งเรื่อง เพราะเป็นตอนที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี มีน้ำใจ คือเป็นตอนที่หนุมาน นิลพิท พวกวานรร่วมแรงร่วมใจขุดหินเพื่อไปทำถนน เพื่อที่จะจองถนนข้ามไปกรุงลงกา เมื่ออ่านมาเจอวรรณกรรมบทนี้ก็เกิดจินตนาการว่า การที่จะทำถนน ต้องเป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ การที่วานรทุกตัวจะมาอยู่ร่วมกันได้นั้นต้องอาศัยความมีน้ำใจในหมู่คณะ และต้องมีความสามัคคี ต่อกัน ถึงจะเป็นให้ประสบความสำเร็จได้ การที่วานรขุดหินจะต้องอาศัยความสามัคคี เพื่อส่งต่อ ๆ ไป จนไปถึงกรุงลงกาจากตอนจองถนนจะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับการประลองเพื่อนำชัยชนะมาสู่บุคคลสำคัญคือพระรามมีความก้ำกึ่งระหว่างเป็นและความตาย การเปลี่ยนแปลงล้มล้างโดยแฝงซึ่งกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธีการรบต่าง ๆ การใช้อุบายเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดา กลับเมืองอยุธยา ส่อแสดงนัยแห่งยุทธพิชัย เปรียบได้กับผลงานของของผู้วิจัย ที่ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการออกแบบผ่านเพื่อสร้างการรับรู้ที่มีความท้าทายต่อการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงชิงผัสสะ และการได้ผลลัพธ์ที่มีคุณค่ามากกว่าประสบการณ์ใหม่ เพราะผลลัพธ์เปิดประเด็น

แห่งความรู้ความสามารถ ขยายผลที่เป็นมิติทางปัญญาเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาบทละครโขน ตอนจองถนน อย่างละเอียด จะเห็นได้ว่าบทละครมีน่าสนใจ หลายประการ ที่น่าจะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

3.2.2 บทละครโขน ตอนจองถนน

จากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ ครูอาจารย์ด้านนาศิลป์ไทย และนักแสดงโขน นำมาสู่ การศึกษาบทละคร สำหรับการแสดงโขนตอนจองถนน โดยใช้บทพระราชนิพนธ์ของพระพุทธรยอดฟ้า จุฬาลงกรณ์ราช รัชกาลที่ 1 ที่จะใช้เป็นกรณีศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในครั้งนี้

สำหรับการแสดงโขน บทละครโดยสมบูรณ์จะเล่นตามบทละครตั้งแต่พระรามปรึกษา งานศึก ไปจนถึงนางฟ้าโปรยดอกไม้ ประกอบไปด้วยบทจำนวน 27 บท คือ 1) พระรามปรึกษางานศึก 2) ชาวพวกราชแนะนำให้จองถนน 3) จองถนน 4) นิลพัท หนุมานวิวาทกัน 5) นิลพัท หนุมานรบกัน 6) นิลพัท หนุมานถูกกริ้ว 7) พิจารณาคดีนิลพัท หนุมานวิวาทกัน 8) นิลพัทไปร้องนครขีดขิน 9) หนุมานจองถนน 10) นิลราชช่วยการจองถนน 11) เสนายักษ์ทูลข่าว จองถนน 12) ทศกัณฐ์ เรียกนางสุพรรณมัจฉา 13) ทศกัณฐ์ให้นางสุพรรณมัจฉาทำลายถนน 14) หนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา 15) หนุมานได้นางสุพรรณมัจฉา 16) สุพรรณมัจฉาช่วยหนุมาน จองถนน 17) สุพรรณมัจฉาสารอกมัจฉานู 18) ไมยราพฝันว่าได้แก้ว 19) โททรทำนายว่าจะได้บุตรบุญธรรม 20) ไมยราพเที่ยวป่า 21) ไมยราพ พบมัจฉานู 22) ไมยราพสังขุดสระให้มัจฉานูอยู่ 23) พระรามให้พิเภกหาฤกษ์ยกกองทัพ 24) ไชยมาวาน อาสาเป็นผู้เชิญธงชัยนำกองทัพ 25) พระอนิตรีให้พระมาตุลีนำรถแก้วไปถวายพระราม 26) พระราม ยกทัพ 27) นางฟ้าโปรยปราย (ดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ, 2561)

เรื่องย่อ

เริ่มตั้งแต่ พระรามปรึกษากองทัพ หลังจากที่ได้พาพลวานรจากเมืองขีดขินและ เมืองชมพู ยกกองทัพมาตั้งทัพตรงข้ามกับเกาะกรุงลงกา พระรามปรึกษาหาวิธีที่จะข้ามไปยังกรุงลงกา ข้ำทหารทั้งหลายต่างทูลอาสาต่าง ๆ กันไป แต่เมื่อพญาวานรชามภูวราช ทูลแนะนำว่าควรจะถมนถนน ข้ามไปกรุงลงกาเพื่อให้ปรากฏเป็นเกียรติยศสืบไปชั่วกาลนาน พระรามทรงเห็นชอบ โดยให้สุครีพ เป็นผู้กำกับคอยคุมหนุมานและนิลพัทรับอาสาผัดกันเป็นฝ่ายชนหินมาถม แต่เนื่องจากทั้งหนุมาน และนิลพัทหมางใจขุนเคืองกัน แต่ครั้งที่หนุมานเคยไปสะกดท้าวมหาชมพูให้มาเฝ้าพระราม ซึ่งเป็นการกระทำที่หักหน้านิลพัท นิลพัทจึงผูกใจเจ็บกับหนุมานตลอดมา ในการจองถนนครั้งนี้ นิลพัท คิดการแก้แค้น เมื่อฝ่ายตนรับอาสาเป็นผู้ชนหินมาถมถนนก่อน นิลพัทชนหินมามากมาย หนุมาน ให้นิลพัทโยนหินลงมาที่ละสองก้อน แต่นิลพัททำทนายว่าเมื่อชนมาเท่าใดหนุมานจะต้องรับหินให้ได้ ในที่สุดหนุมานก็รับไว้ได้ ครั้นถึงคราวที่หนุมานชนมาบ้าง หนุมานเนรมิตรกาย ชนหินมาเต็มทั้งตัว โดยผูกไว้กับชนรอบกาย นิลพัทก็เกลี้ยให้โยนมาทีละน้อย ถ้าโยนมามากรับไม่ไหวจะใช้เท้ารับ ในที่สุด

เมื่อนิลพัท ไข่มุกช่วยรับจึงเกิดการวิวาทต่อสู้กันขึ้น สุครีพเข้าห้ามปราม เมื่อพระรามได้ยินเสียง อึกทึกครึกโครม จึงให้พระลักษมณ์เสด็จออกมาดู พระลักษมณ์ทราบเรื่องจึงพาทั้งสองพญาวานรเข้าเฝ้า พระรามได้พิจารณาโทษเห็นว่าทั้ง 2 ฝ่ายก็ล้วนแต่เรื่องฤทธาานุภาพ เปรียบเสมือนเสือ 2 ตัว ไม่สมควร ที่จะให้อยู่ถ้ำเดียวกัน พระรามจึงให้นิลพัทกลับไปช่วยท้าวมหาชมพูแลเมืองขีดขินและมีหน้าที่ ส่งเสบียงเลี้ยงกองทัพ ส่วนหนุมานนั้นให้ดำเนินการถนอมขนข้ามไปกรุงลงกาแต่ผู้เดียวให้สำเร็จ หนุมานจึงดำเนินการ แต่ในขณะที่ถนอมขนทำถนอมขนนั้น ทศกัณฐ์ทราบข่าวจึงใช้ให้นางสุพรรณมัจฉา ธิธาซึ่งเกิดจากนางปลา พาบวิวารไปทำลายการจองถนอม เมื่อหนุมานเห็นมีเหตุการณ์ผิดปกติจึงดำน้ำ ลงไปสำรวจ พบนางสุพรรณมัจฉา ในที่สุดหนุมานได้นางเป็นชายาและขอให้นางพาบวิวารปลาไปขน ก้อนหินมาถมไว้ดั้งเดิม การถนอมขนข้ามไปกรุงลงกาจึงสำเร็จลงได้ พระอินทร์ใช้ให้พระวิสุกรรม นำเวษยันตราชรถมาถวายพระราม พระรามทรงรถพาพลวานรข้ามไปยังกรุงลงกาได้สำเร็จ และเป็น พระเกียรติยศยิ่งใหญ่ ปรากฏเป็นถนนพระรามข้ามไปทำศึกกับกรุงลงกาของทศกัณฐ์ พระรามทำศึก ต่อสู้กับฝ่ายกรุงลงกาที่นำพระญาติวงศ์และราชสัมพันธ์มิตรออกรบ แต่ก็พ่ายแพ้ ในการศึกษาที่ทศกัณฐ์ ออกรบเป็นครั้งแรกนี้ ทศกัณฐ์ประเดิมศึกพาพระโอรสที่เกิดจากนางสนม 10 ตนพร้อมกับ สิบขุน ออกรบด้วย ทั้งสองฝ่ายต่อสู้กันเป็นสามารบ ในการศึกษาครั้งนี้สิบขุนสิบรถถูกฆ่าตายหมด ทศกัณฐ์ แผลงศรบันดาลเป็นไฟไหม้กองทัพพระราม พระรามแผลงศรเป็นน้ำดับไฟได้ ศรพระรามปักอู่ระ ทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์แก้ไขได้ ประจวบกับเป็นเวลาใกล้ค่ำพระอาทิตย์อัสดง กองทัพของทั้งสองฝ่าย จึงหยุดหย่าทัพตามจารีตกระบวนศึกที่มีมา (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, 2540)

3.2.3 การถอดความบทละครโขน ตอนจองถนอม

ผู้วิจัยได้ถอดความจากบทร้อยกรอง ให้เป็นบทร้องแก้วเพื่อความสะดวกในการศึกษา ของผู้ใคร่ศึกษาในเรื่องราว เหตุการณ์ตอนจองถนอม ซึ่งเป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระราม ที่ได้ใช้ก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา เริ่มกล่าวถึงเหตุการณ์

พระรามได้ปรึกษากับพวกเสนาวานรทั้งหลายว่า เราจะยกทัพข้ามมหาสมุทร ไปนครลงกาซึ่งเป็นเกาะอย่างไรดี เหล่าเสนาลิงทั้งหลายก็ได้สำแดงฤทธิ์ต่างตนต่างขออาสา บ้างก็ว่าจะโน้มน้าพระเจ้าสุเมรุลงมาเป็นเส้นทาง บ้างก็ว่าจะวิดวกัดก้นน้ำในมหาสมุทรให้แห้งเป็นถนนไปเมือง ลงกา ฯ แต่วานรชื่อชามพูวราชได้กราบทูลพระรามว่าการกระทำเหล่านั้น ไม่มีเกียรติ จึงทูลเสนอว่า ให้เหล่าวานรนั้นนำเอาก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมลงไปในทะเลเพื่อเป็นถนนเส้นทางไปยังเมืองลงกา เพื่อจะได้เป็นเกียรติไปชั่วกัลปาว พระรามก็เห็นชอบเป็นอย่างยิ่งจึงมีบัญชาให้สุครีพคุมเหล่าวานร ทั้งสองนครไปถมสมุทรไท จองถนอมข้ามไปเมืองลงกา

เมื่อถึงริมฝั่งมหาสมุทร สุครีพจึงสั่งให้นิลพัทกุมวานรจากนครชมพู และ หนุมาน
 กุมวานรจากนครขีดขิน ให้ผลัดกันรับส่งหินศิลาแล้วทิ้งถล่มสมุทรไท ฝ่ายนิลพัทมาถึงเนินเขา
 หิมพานต์ คิดแค้นหนุมานในเรื่องที่หนุมานเคยทำเรื่องหยาบหยาม จึงคิดที่จะลองกำลังว่าใครมีกำลัง
 ที่เหนือกว่า จึงใช้สองเท้าคืบเขาหิมวันต์ และใช้สองมือถือภูเขาใหญ่ แล้วเหาะกลับมา ครั้นถึงจึงเรียก
 หนุมานมารับก้อนหินไปทิ้งในทะเล หนุมานเห็นนิลพัทชนก้อนหินขนาดมหึมาทั้งสองมือสองเท้า
 จึงบอกให้นิลพัททิ้งลงมาทีละก้อน แต่นิลพัทไม่ฟังจึงทิ้งลงมาทีเดียวหวังจะให้ถูกตัวหนุมาน
 แต่หนุมานนั้นสามารถรับไว้ได้ทั้งสี่ก้อนแล้วทิ้งลงไปในทะเลได้สำเร็จ

ครั้นแล้วหนุมานคิดเอาคืนนิลพัท จึงได้ไปที่เขาอารัญ และหักยอดเขามาด้วยว่องไว
 จากนั้นจึงสาแดงฤทธิ์ใช้เส้นขนผูกก้อนหินไว้ทั้งตัวแล้วเหาะกลับมา ครั้นถึงจึงเรียกนิลพัทให้รับก้อนหิน
 ที่เราชนมา นิลพัทเห็นหนุมานชนหินมามากจึงร้องบอกให้หนุมานทิ้งลงมาทีละสี่ก้อนจะได้รับได้ทัน
 แต่หนุมานไม่ฟังแล้วทิ้งหินลงมาตั้งสายฝน นิลพัทหวังรับก้อนหินด้วยความว่องไวแต่ก็ไม่ทันจึงใช้เท้า
 ช่วยรับ บัดนั้นหนุมานเห็นนิลพัทรับก้อนหินด้วยเท้าก็โกรธแล้วด่าทอนิลพัทเป็นอันมาก นิลพัทจึงโกรธ
 เป็นอันมาก ทั้งสองจึงจึงทะเลาะและเข้าลงไม้ลงมือสู้กัน

เมื่อนั้นสุครีพผู้เป็นนายกองใหญ่ได้เข้ามาห้ามปรามแต่ทั้งสองก็ไม่หยุดจะห้ามเท่าไร
 ก็ไม่ฟัง ด้วยกำลังของวานรทั้งสองจึงทำให้เกิดเสียงดังไปถึงพลับพลาที่ประทับของพระรามจึงเกิดสงสัย
 ว่าวานรที่ไปจงถนนนั้นเกิดรบกับพวกของยักษ์หรือเปล่าจึงตรัสใช้ให้พระลักษมณ์ไปดูเหตุการณ์
 เมื่อทั้งสามวานรได้เห็นพระลักษมณ์ก็ตกใจเป็นอย่างมาก จึงนั่งลงแล้วถามบังคมสุครีพจึงทูล
 พระลักษมณ์ว่าข้าได้ให้วานรทั้งสองนั้นนำศิลาไปจงถนนข้ามสมุทรแต่วานรทั้งสองต่างอวดกำลัง
 ของตนจึงได้ทะเลาะวิวาทกันจึงทำให้เคืองเบื้องพระบาท พระลักษมณ์ได้ฟังแล้วก็ได้พาวานรทั้งสามนั้น
 เข้าเฝ้าพระรามแล้วตรัสเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดให้พระรามฟัง พระรามได้ฟังก็โกรธเป็นอย่างมาก
 จึงตรัสปรึกษากับพระยาสุครีพว่าหายเป็นอย่างนี้อาจเสียราชการได้จะลงโทษสองลิงนี้อย่างไรดี
 สุครีพจึงทูลต่อพระรามว่าลิงทั้งสองนี้ก็เหมือนกับช้างที่กำลังตกมันไม่ควรอยู่ที่เดียวกันจึงทูลให้
 ให้นิลพัทกลับไปคุมเมืองขีดขินแล้วให้เอาตัวหนุมานไว้ใช้งาน พระรามก็เห็นด้วยแล้วมีพระราชบัญชา
 ให้นิลพัทกลับไปคุมเมืองขีดขินแล้วคอยส่งเสบียงอาหารมาเลี้ยงกองทัพแล้วสั่งหนุมานให้รับไปจงถนน
 ในเจ็ดวัน หากช้ากว่านั้นจะประหาร

ฝ่ายกองเผ่าระวังเมืองยักษ์เห็นเหล่าวานรน้อยให้นำหินมาทิ้งลงสมุทรไท เกิดเป็นถนน
 รำไร จึงรีบไปเข้าเฝ้าเจ้านครลงกา เมื่อนั้นทศกัณฐ์ได้ฟังสารัญยักษ์แจ้งเหตุการณ์ก็เกิดความแค้นว่า
 เหตุไฉนพวกมนุษย์ และลิงป่าจึงมาถล่มสมุทร จึงดำริจะทำลายถนนนั้นด้วยไฟฝูงปลาที่อยู่ในมหาสมุทร
 ไปคาบขนศิลาออกอย่าให้เกิดเป็นถนนได้สำเร็จ จึงตรัสเรียกสุวรรณมัจฉาผู้เป็นลูกมาให้เข้าเฝ้า
 เมื่อนางสุวรรณมัจฉามาเข้าเฝ้าแล้วก็ตรัสสั่งให้นำเหล่าฝูงปลาทั้ง น้อยใหญ่ไปคาบขนก้อนหินออกมา
 อย่าให้เกิดเป็นถนนข้ามมากรุงลงกาได้ นางสุวรรณมัจฉารับคำสั่งจากพระยาทศกัณฐ์แล้วออกมาสั่ง

บริวารปลาทั้งหลายให้ไปคาบขนศิลาใต้น้ำไปทิ้งในอ่าวอันห่างไกล ฝ่ายวานรก็ทิ้งหินลงมา ฝ่ายปลา ก็คาบออก สุนทรียจึงเกิดความสงสัยว่าเหตุใดถมหินลงไปเท่าไร ๆ ก็ไม่ไหล่พ้นน้ำมาสักที จึงเรียกหนุมาน มาปรึกษา หนุมานจึงดำลงไปในมหาสมุทร แล้วเห็นหมู่ปลากำลังคาบขนศิลาออกก็โกรธเป็นอย่างมาก จึงชักตรีเพชรออกมาฆ่าปลาตายไปเป็นจำนวนมากแลเห็นนางสุวรรณมัจฉาก็โกรธเป็นอย่างมาก จึงไล่จับนามสุวรรณมัจฉา

นางสุวรรณมัจฉาจึงเล่าความจริงให้หนุมานฟังแล้วอ่อนวอนขอชีวิต หนุมานได้ฟังคำพูด อ่อนอ่อนหวานของนางสุวรรณมัจฉาจึงใจอ่อน หนุมานจึงเกิดอารมณ์พิสมัยแล้วโอบโอบนางสุวรรณมัจฉา แล้วได้นางสุวรรณมัจฉาเป็นเมีย แล้วจึงได้ขอให้นางสุวรรณมัจฉาใช้ฝูงปลาคาบขนศิลามาช่วยถม มหาสมุทรให้เป็นถนนข้ามไปนครลงกา นางสุวรรณมัจฉาก็ยินดีช่วยหนุมานถมมหาสมุทรไปกรุงลงกา แล้วจากนั้น ก็ได้จองถนนจนเสร็จทันเวลาที่พระรามกำหนด แล้วจากนั้น นางสุวรรณมัจฉาก็ได้สำรอก มัจฉานู เป็นวานรเผือกเหมือนหนุมาน ต่างกันตรงที่มีหางเป็นปลา ออกมาที่บริเวณชายหาด

ไมยราพณ์ได้พบมัจฉานู ลูกของนางสุวรรณมัจฉากับหนุมานที่คลอดทิ้งไว้บนหาด ทราบ วันหนึ่งในขณะที่ ไมยราพณ์ ปกครองเมืองบาดาลอย่างผาสุก ก็ได้ฝันประหลาดว่า อยู่ดี ๆ ก็มีเทวดาเหาะลงมาเอาดวงแก้วสว่างไสวมาวางไว้ตรงหน้า ตื่นเข้ามาไมยราพณ์เลยให้โหรทำนายสิว่า ฝันนี้มีความหมายว่าอย่างไร โหรทำนายทายทักว่า ท่านกำลังจะได้บุตรบุญธรรมที่มีบุญญาธิการ และ อธิฤทธิ์มากมายนับไม่ถ้วน ประจวบเหมาะเจาะวันหนึ่งไมยราพณ์ไปเที่ยวป่า เดินเล่นริมฝั่งทะเลแล้ว ก็ได้พบกับมัจฉานู กำลังว่ายน้ำไปมาอยู่ ไมยราพณ์เห็นมัจฉานูวานรน้อยรูปร่างทะมัดทะแมง คูมีฤทธิ์ เก่งกล้าเกินหน้ายักษ์ในเมืองบาดาล จึงเก็บมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม โดยซุดสระบัวใหญ่บริเวณ ทางเข้าเมืองบาดาลให้อาศัยอยู่ตามที่โหรทำนายไว้

เมื่อสร้างถนนไปยังกรุงลงกาแล้วเสร็จ พระรามให้พิเภกหาฤกษ์ยกกองทัพ และจัด ขบวนทัพออกเดินทาง พระอินทร์ให้พระมาตุลินารถแก้วไปถวายพระราม และทำหน้าที่ เป็นคนขับรถ ในการเคลื่อนทัพครั้งนี้มีไชยยามวานอาสาเป็นผู้เชิญธงชัยนำหน้าทัพ เทวดานางฟ้าโปรยปรายดอกไม้ ร่วมยินดีกับพระราม

จบตอนจองถนน ตอนต่อจากนี้คือ ตอนศึกไมยราพณ์

3.3 การค้นหาสุนทรียรสบทละครโขนด้วยหลักของรสวรรณคดีสันสกฤต

รสวรรณคดีสันสกฤต มีปรากฏใน ตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท) ของพระภทรตมุนี ซึ่งกล่าวถึง คุณสมบัติของตัวละครสันสกฤตที่ดีว่า ต้องประกอบด้วยรส 9 รส คือ ศฤงคารรส หาสยรส กรูณารส รุทรรส วีรรส ภัยนกรส พิภตสรส อัปฤตสรส และศานตริส โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) เป็นการพรรณนารักระหว่างหนุ่มสาวระหว่างสามี ภรรยา ระหว่างผู้ใหญ่กับผู้น้อย บิดามารดากับบุตร ญาติกับญาติ ฯลฯ สามารถทำให้ผู้อ่าน พอใจรัก เห็นคุณค่าของความรักนี้ก็อยากรักกับเขาบ้างเช่น รักฉันทูสาว รักหมู่คณะ รักประเทศชาติ เป็นต้น

2) হাসยรส (รสแห่งความขบขัน)เป็นการพรรณนาที่ทำให้เกิดความร่าเริง สดชื่น เสนาะขบขัน อาจทำให้ผู้อ่าน ผู้ดูยิ้มกับหนังสือ ยิ้มกับภาพที่เห็น ถึงกับลืมหุ่กซัดบัลุ่มไปชั่วขณะ

3) กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก) เป็นบทพรรณนาที่ทำให้ผู้อ่านหดหู่เหี่ยวแห้ง เกิดความเห็นใจถึงกับ น้ำตาไหล พลอยเป็นทุกข์ เอาใจช่วยตัวละคร

4) รุทธรส/เราทรรส (รสแห่งความโกรธเคือง) บทบรรยายหรือพรรณนาที่ทำให้ผู้อ่านผู้ดูใจฉุนเฉียว ซัดเคืองบุคคลบางคนในเรื่อง บางทีถึงกับขว้างหนังสือทิ้ง หรือฉีกต่อนั้นก็มี เช่น โกรธขุนช้าง โกรธชูชก (บาลีเรียกรสนี้ว่า โกรธะ) รสนี้ เทียบได้กับรสวรรณคดีไทยคือ พิโรธวาทง

5) วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ) บทบรรยายหรือพรรณนาที่ทำให้ผู้อ่าน ผู้ดู ผู้ฟังพอใจผลงานและหน้าที่ ไม่ดูหมิ่นงาน อยากรับเป็นใหญ่ อยากร่ำรวย อยากรมีชื่อเสียง เลียนแบบสมเด็จพระนเรศวร ชอบความมีขีดติมานะของพระมหาอุปราชา จากเรื่องลิลิตตะเลงพ่าย (บาลีเรียกรสนี้ว่า อุตสาหะรส)

6) ภัยนกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ) บทบรรยายหรือพรรณนาที่ทำให้ผู้อ่านผู้ฟัง ผู้ดูมองเห็นทุกข์ เห็นโทษ เห็นภัยในบาปกรรมทุจริต เกิดความสะดุ้ง กลัวโรคร้ายสัตว์ร้าย ภูตผีปีศาจ บางครั้งต้องหยุดอ่าน รู้สึกขนลุกซู่ อ่านเรื่อง ผิด่าง ๆ

7) พิภัตสรส (รสแห่งความขิง ความรังเกียจ) บทบรรยายหรือพรรณนาที่ทำให้ผู้อ่าน ผู้ดู ผู้ฟังขิงน้ำหน้าตัวละครบางตัว เพราะจิต (ของตัวละคร) บ้าง เพราะความโหดร้ายของตัวละครบ้าง เช่น เกลียดนางผีเสื้อสมุทร ในเรื่องพระอภัยมณีที่ฆ่าพ่อเจือก เป็นต้น (บาลีเรียกรสนี้ว่า ชิคุจณะรส)

8) อัปภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) บทบรรยายหรือพรรณนาที่ทำให้นึกแปลกใจเอะใจ อย่างหนัก ตื่นเต้นนึกไม่ถึงว่า เป็นไปได้ เช่นนั้น หรือ อัศจรรย์คาดไม่ถึงในความสามารถ ในความคมคายของคารม ในอุบายหรือในศิลปวิทยาคุณแปลกใจในสุปฏิบัติ (ความประพฤติที่ติงาม) แห่งขันติ เมตตา กตัญญู อันยากยิ่งที่คนธรรมดาจะทำได้ (รสนี้บาลีเรียก วิมพะยะรส)

9) ศานติรส (รสแห่งความสงบ) อันเป็นอุดมคติของเรื่อง เช่น ความสงบสุขในแดนสุชาวดี ในเรื่อง วาสิวฐี อันเป็นผลมุ่งหมายทางโลก และทางธรรม เป็นผลให้ผู้อ่าน ผู้ดู ผู้ฟัง เกิดความสุขสงบ ในขณะที่ได้เห็นได้ฟัง ตอนนั้น ด้วย (บาลีเรียกรสนี้ว่า สมะรส)

เมื่อศึกษาบทละครโชน จะพบว่า ปรากฏการณ์ต่าง ๆ มากมาย ซึ่งสามารถจำแนกตามรสวรรณคดีสันกฤษ ครอบคลุมถึง 9 รส อันได้แก่

3.3.1 ศถงคารรส (รสแห่งความรัก)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ ชาตรี โฉมเอยโฉมเฉลา

เจ้าอย่าหวาดหวั่นวิญญูณ์

เต็มพี่ลงมาด้วยความแค้น

ยุพเยาว์ผู้ยอดเสน่หา

จะเล่ากิจจาให้แจ้งใจ

แสนโกรธประหนึ่งไม่อดได้

หมายจะฆ่าฟันให้บรรลัย	ที่ในมหาสาคร
ครั้นมาเห็นเจ้าเยาวลักษณ์	ผิวพัศตร์ตั้งเทพอัปสร
แน่นน้อยน้อมเนื้ออรชร	ให้อารมณ์ในองค์วนิดา
บุญแล้วจึงได้มาพบน้อง	เราสองควรครองเสนาหา
ร่วมทุกข์ร่วมสุขภิรมยา	ไปกว่าจะม้วยชีวิ ฯ

3.3.2 ทาสยรส (รสแห่งความขบขัน)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	จึงหม่วนรพลขันธ
ต่างตนวิ่งุ่นพลวัน	ยืนยันเข้าหักศรี ฯ
หรือ	
๑ บ้างหาบข้างแบกทุกตัวลิง	ช่วงชิงถั่งเถียงกันอิงมี
โหร้องก้องกึกเป็นโกลี	กระบี่ไต้บโสดไปมา ฯ

3.3.3 กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

.... บัดนี้พระตรีภูวไนย	ตรัสใช้ให้ถมมรคา
กำหนดให้เสร็จในเจ็ดวัน	มีทันจะลงโทษา
เจ้าพี่จงสั่งฝูงปลา	ให้คาบศิลาในสาคร
มาไว้ในที่วังวน	ให้เป็นถนนเหมือนแต่ก่อน
ตัวพี่ก็จะพ้นโทษกรรม	ดวงสมรจงได้ปราณี ฯ
๑ ครั้นถึงที่อ่าวชลธาร	จึงสั่งบริวารมัจฉา
จงไปคาบขนศิลา	คืนมาที่เก่าให้พร้อมกัน ฯ
๑ บัดนั้น	ฝ่ายฝูงมัจฉาน้อยใหญ่
ได้ฟังคำสั่งอรไท	ก็พากันว่ายไปทันที่ ฯ
๑ ครั้นถึงที่อ่าวสาคร	เข้าคาบเอาก้อนศิรีศรี
ว่ายแหวกแกกถาวารี	อิงมีเกลื่อนกล่นกันมา ฯ

3.3.4 รุทธรส (รสแห่งความโกรธเคือง)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	คำแหงหนุमानทหารใหญ่
ผูกขลุ่ยขึ้นด้วยว่องไว	กริ้วโกรธตั้งไฟบรรลัยกัล
ตัวสั้นเช่นเขี้ยวเคี้ยวกราม	คำรามเขม่นจะสังหาร
ทำอำนาจผาดโผนโจนทะยาน	เข้าไล่รอนราญราวี ฯ

3.3.5 วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ สองจับสั้ประยุทธ์สั้สน	ต่างตนไม่ท้อถอยหนี
กอดพิศกักกันคลุกคลี	ถ้อยทีเคล่าคล่องว่องไว

3.3.6 ภยานกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	นิลพัทหนุमानทหารใหญ่
ได้ฟังบัญชาภูวไนย	ตกใจเพียงสิ้นชีวิ
ต่างตนน้อมเศียรอภิวาหน	กราบลงแทบบาทบาศรี
มิได้สนองพระวาที	สองกระบี่กรานกัมพิศตรา ฯ
หรือ	
๑ บัดนั้น	วายุบุตรวุฒิไกรใจกล้า
คว่ำไขไล่ซิดติดตาม	ก็จับได้มัจฉานารี ฯ
๑ เมื่อนั้น	นางสุพรรณมัจฉาโฉมศรี
ตกใจไม่เป็นสมประดี	ร้องขอชีวีลนลาน ฯ

3.3.7 พิภัสสรส (รสแห่งความข้ง ความรังเกียจ)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	หนุमानผู้ชาญศรี
เห็นนิลพัทฤทธิ	รับก้อนศิรีด้วยบาทา
พิโรธโกรธกริ้วตั้งไฟกลับ	ขบเขี้ยวเคี้ยวฟันแล้วชี้หน้า
เหยยเหยยนิลพัทอหังการ์	หยาบซ้ำหมิ่นกันไม่เกรงใจ ...

3.3.8 อัษฎตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ)

ตัวอย่างบท ดั่งคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	ลูกพระอาทิตย์ฤกษ์กล้า
แลเห็นซึ่งก้อนศิลา	เบตาประหลาดหายไป
แต่พิณิจพิศเพ่งเป็นครู่	ดูแล้วคิดสงสัย
จึงว่าแก่หนุมานชาญชัย	น้ำนี้หลากใจพันคิด
ไฉนศิลาที่ถล่มลง	จึงสูญไปไม่คงอยู่ติด
แต่ขนมมาทั่วสานุทิศ	อักษิษฐ์ท่อมทิ้งลงไป
เห็นเปลี่ยนแปลงอยู่หลังคงคา	ปริ่มปริ่มขึ้นมาแล้วไปไหน
เหตุนี้จะเป็นประการใด	ทำไฉนจะแจ้งในสาคร ฯ

3.3.9 ศานติรส (รสแห่งความสงบ)

ตัวอย่างบท ดั่งคำกลอนว่า

๑ เมื่อนั้น	พญาไมยราพยักษ์
ครอบครองไพร่ฟ้าประชาชี	ที่เนนคราบาดาล
พร้อมด้วยจัตุรงค์โยธา	แสนสุรเสนาทวยหาญ
ไม่มีอันตรายภัยพาล	สำราญตั้งเมืองเทวีณ
ราตรีเข้าที่ไสยาสน์	เหนือที่ทิพอาสน์ฉายฉัน
ท่ามกลางสนมกำนัล	กุมภัณฑ์ก็เคลิ้มหลับไป ฯ

บทสรุป

บทละครโขน เรื่องรามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีที่สำคัญมากเรื่องหนึ่งของชาติไทย เพราะเป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าต่อคนไทย และศิลปวัฒนธรรมไทย โดยรามเกียรติ์ บทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นรามเกียรติ์ฉบับที่สมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาที่สุดฉบับหนึ่งของประเทศไทย ซึ่งบทละครโขนในแต่ละตอนจะมีความโดดเด่นของรสวรรณคดีที่แตกต่างกันไป บทละครสำหรับการแสดงโขน จะเลือกบทละครที่ดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างครบรส ทั้งตื่นเต้น ขำขัน ดุคตัน ความอัศจรรย์ การแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร ไปจนถึงฉากละมุนละไม ผู้วิจัยได้มีการสอบถามความคิดเห็นและจัดทำแบบสอบถามโขน โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของบทประพันธ์รามเกียรติ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน และนักแสดงกรมศิลปากร เพื่อคัดเลือกบทละครมาใช้เป็นธีมในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในให้เหมาะกับคนรุ่นใหม่ในครั้งนี้ ผลการสัมภาษณ์ พบว่า ตอนจองถนน เป็นตอนที่มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากเป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา นอกจากนี้ยังเป็นตอนที่สำคัญตอนหนึ่งเรื่อง เพราะเป็นตอนที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี มีน้ำใจ คือเป็นตอนที่หนุมาน นิลพัท พวกวานรร่วมแรงร่วมใจขุดหินเพื่อไปทำถนนเพื่อที่จะจองถนนข้ามไปกรุงลงกา เมื่ออ่านมาเจอวรรณกรรมบทนี้ก็เกิดจินตนาการว่า การที่จะทำถนนต้องเป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ การที่วานรทุกตัวจะมาอยู่ร่วมกันได้นั้นต้องอาศัยความมีน้ำใจในหมู่คณะ และต้องมีความสามัคคี ต่อกัน ถึงจะเป็นให้ประสบความสำเร็จได้ การที่วานรขุดหินจะต้องอาศัยความสามัคคี เพื่อส่งต่อ ๆ ไป จนไปถึงกรุงลงกาจากตอนจองถนนจะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับการประลองเพื่อนำชัยชนะมาสู่บุคคลสำคัญคือพระรามมีความกล้าหาญเป็นและความตาย การเปลี่ยนแปลงล้มล้างโดยแฝงซึ่งกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธีการรบต่าง ๆ การใช้อุบายเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา สื่อแสดงนัยแห่งยุทธพิชัย เปรียบได้กับผลงานของของผู้วิจัยที่ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการออกแบบผ่านเพื่อสร้างการรับรู้ที่มีความท้าทายต่อการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงชิงผัสสะ และการได้ผลลัพธ์ที่มีคุณค่ามากกว่าประสบการณ์ใหม่ เพราะผลลัพธ์เปิดประเด็นแห่งความรู้ความสามารถ ขยายผลที่เป็นมิติทางปัญญาเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาบทละครโขน ตอนจองถนนอย่างละเอียด จะเห็นได้ว่าบทละครมีน้ำสนใจ หลายประการ นอกจากพบ เนื้อหาด้านการสงครามแล้วยังพบรสวรรณคดีต่าง ๆ ตามรสวรรณคดีสันสกฤต โดยเมื่อศึกษาบทละครโขน จะพบว่า ปราภฏารณ์ต่าง ๆ มากมาย ซึ่งสามารถจำแนกตามรสวรรณคดีสันสกฤต ครบถ้วนถึง 9 รส อันได้แก่ ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) หาสยรส (รสแห่งความขบขัน) กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก) รุทรรส (รสแห่งความโกรธเคือง) วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ) ภัยานกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ) พีภัตสรส (รสแห่งความขง ความรังเกียจ) อัปภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) และศานติรส (รสแห่งความสงบ)

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โชน
ความพึงพอใจ ความต้องการในอนาคตที่มีต่อโชน

ในบทนี้เป็นผลการวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โชน ความพึงพอใจ ความต้องการในอนาคตที่มีต่อโชน จากประชาชนที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ในพื้นที่จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการศึกษา และการศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้โชนที่มีอยู่ในปัจจุบัน สามารถสรุปผลการศึกษาดังต่อไปนี้

- 4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
- 4.2 รูปแบบการรับรู้โชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน
- 4.3 ประเภทของการรับรู้โชนในปัจจุบัน
- 4.4 ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป

(n = 400)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	185	46.25
หญิง	215	53.75
อายุ		
น้อยกว่า 25 ปี	125	31.25
26-30 ปี	117	29.25
31-35 ปี	96	24.00
36-40 ปี	45	11.25
มากกว่า 40 ปีขึ้นไป	17	4.25

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไป (ต่อ)

(n = 400)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
อาชีพ		
นักเรียน/นักศึกษา	108	27.00
ข้าราชการ	78	19.50
พนักงานบริษัทเอกชน	92	23.00
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	68	17.00
อาชีพอิสระ	42	12.00
อื่น ๆ	12	3.00
การศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	135	33.75
ปริญญาตรี	145	36.25
สูงกว่าปริญญาตรี	120	30.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า

ด้านเพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 53.75 และเพศชาย จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.25 ตามลำดับ

ด้านอายุ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุน้อยกว่า 25 ปี จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 รองลงมาได้แก่ 26-30 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.25 อายุ 31-35 ปี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 อายุ 36-40 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.25 และมากกว่า 40 ปีขึ้นไป จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.25 ตามลำดับ

ด้านอาชีพผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษาจำนวน 108 คิดเป็นร้อยละ 27.00 รองลงมาได้แก่ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 ข้าราชการ จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 ประกอบธุรกิจส่วนตัว จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 อาชีพอิสระ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 และอื่น ๆ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 ตามลำดับ

ด้านการศึกษา มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.25 รองลงมาได้แก่ ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.75 และสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ตามลำดับ

4.2 รูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

รูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ ในปัจจุบัน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.08	0.73	มาก
2) ความง่ายในการสื่อสาร	4.05	0.68	มาก
3) อารมณ์ที่ได้รับ	3.95	0.80	มาก
4) การมีส่วนร่วม	4.21	0.68	มากที่สุด
5) การรับรู้	4.14	0.80	มาก
ภาพรวม	4.09	0.74	มาก

จากตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ในปัจจุบัน พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.09$) เมื่อพิจารณารายด้านสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ด้านการมีส่วนร่วม ($\bar{X} = 4.21$) รองลงมาได้แก่ ด้านการรับรู้ ($\bar{X} = 4.14$) ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร ($\bar{X} = 4.08$) ด้านความง่ายในการสื่อสาร ($\bar{X} = 4.05$) และด้านอารมณ์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 3.95$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร

รูปแบบการรับรู้ของคณกรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การสื่อสารผ่านการรับชมโชนเป็นการสื่อสารทางเดียวควรมีการสร้างการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้ได้ง่าย	3.99	0.76	มาก
2. การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรสื่อสารด้วยรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น การกิน การดื่ม การดำเนินชีวิตประจำวัน	4.05	0.56	มาก
3. การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรมีรูปแบบที่ส่งเสริมความเข้าใจพร้อมกับการรับรู้สุนทรียรสของโชนไปด้วยกัน	4.21	0.86	มากที่สุด
ภาพรวม	4.08	0.73	มาก

จากตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.08$) เมื่อพิจารณารายข้อสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรมีรูปแบบที่ส่งเสริมความเข้าใจพร้อมกับการรับรู้สุนทรียรสของโชนไปด้วยกัน ($\bar{X} = 4.21$) รองลงมาได้แก่ การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรมีการสื่อสารด้วยรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น การกิน การดื่ม การดำเนินชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.05$) และการสื่อสารผ่านการรับชมโชนเป็นการสื่อสารทางเดียวควรมีการสร้างการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้ได้ง่าย ($\bar{X} = 3.99$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านความง่ายในการสื่อสาร

รูปแบบการรับรู้ของคอนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านความง่ายในการสื่อสาร	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การตีความด้านการสื่อสารเกี่ยวกับโชนต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความ	4.05	0.66	มาก
2. การแสดงโชนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปีพาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจาทำให้ยากต่อทำความเข้าใจ	3.84	0.78	มาก
3. การปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้	4.25	0.60	มากที่สุด
ภาพรวม	4.05	0.68	มาก

จากตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านความง่ายในการสื่อสาร พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) เมื่อพิจารณารายข้อสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ การปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้ ($\bar{X} = 4.25$) รองลงมาได้แก่ การตีความด้านการสื่อสารเกี่ยวกับโชนต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความ ($\bar{X} = 4.05$) และการแสดงโชนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปีพาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจาทำให้ยากต่อทำความเข้าใจ ($\bar{X} = 3.84$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอน์นใหม่ในปัจจุบัน
ด้านอารมณ์ที่ได้รับ

รูปแบบการรับรู้ของคอน์นใหม่ในปัจจุบัน ด้านอารมณ์ที่ได้รับ	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. การแสดงโชนทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมด้านอารมณ์จากการรับชม การแสดง	3.78	0.67	มาก
2. การแสดงโชนสามารถสร้างอรรถรสในการรับชมแก่คนดูได้ มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของ ตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของท่วงท่าใน การรำความงามของบทพากย์ และความงามของดนตรีประกอบ	3.97	0.86	มาก
3. การปรับรูปแบบให้การรับรู้โชนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อ สร้างสุนทรีในการรับรู้เกี่ยวกับโชนและทำให้ผู้รับชมมีอารมณ์ ในการเข้าถึงโชนได้มากขึ้น	4.11	0.87	มาก
ภาพรวม	3.95	0.80	มาก

จากตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้โชนของคอน์นใหม่
ในปัจจุบัน ด้านอารมณ์ที่ได้รับ พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.95$) เมื่อพิจารณารายชื่อ สามารถ
เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ การปรับรูปแบบให้การรับรู้โชนผ่านประสาท
สัมผัสทั้ง 5 เพื่อสร้างสุนทรีในการรับรู้เกี่ยวกับโชนและทำให้ผู้รับชมมีอารมณ์ในการเข้าถึงโชนได้มากขึ้น
($\bar{x} = 4.11$) รองลงมาได้แก่ การแสดงโชนสามารถสร้างอรรถรสในการรับชมแก่คนดูได้มากกว่า
รูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงาม
ของท่วงท่าในการรำความงามของบทพากย์ และความงามของดนตรีประกอบ ($\bar{x} = 3.97$) และ
การแสดงโชนทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมด้านอารมณ์จากการรับชมการแสดง ($\bar{x} = 3.78$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอน์นใหม่ในปัจจุบัน
ด้านการมีส่วนร่วม

รูปแบบการรับรู้ของคอน์นใหม่ในปัจจุบัน ด้านการมีส่วนร่วม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมโชนจะมีบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโชนเพียงเท่านั้น	4.06	0.65	มาก
2. การจัดการแสดงควรมีการผสมผสานความหลากหลายของ อารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลงที่สามารถสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวในเวลาอันสั้น	4.24	0.75	มากที่สุด
3. การปรับรูปแบบการรับชมโชนโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น การตี๋ม การกิน การฟัง การสัมผัส และการไต่ยีน เป็นต้น	4.32	0.64	มากที่สุด
ภาพรวม	4.21	0.68	มาก

จากตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของคอน์นใหม่ในปัจจุบัน ด้านการมีส่วนร่วม พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.21$) เมื่อพิจารณารายข้อ สามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ การปรับรูปแบบการรับชมโชนโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น การตี๋ม การกิน การฟัง การสัมผัส และการไต่ยีน เป็นต้น ($\bar{X} = 4.32$) รองลงมาได้แก่ การจัดการแสดงควรมีการผสมผสานความหลากหลายของอารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลงที่สามารถสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวในเวลาอันสั้น ($\bar{X} = 4.24$) และกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมโชนจะมีบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโชนเพียงเท่านั้น ($\bar{X} = 4.06$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของครูรุ่นใหม่ในปัจจุบัน
ด้านการรับรู้

รูปแบบการรับรู้ของครูรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านการรับรู้	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. การรับชมการจัดการแสดงโขนจะอาศัยช่องทางในการรับรู้จาก ประสาทสัมผัส หู ตา จมูก	4.04	0.98	มาก
2. ในการรับชมโขนสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายออกมาเป็น การรับรู้ ในรูปของความประทับใจ หรือความรู้สึก	4.11	0.75	มาก
3. ควรใช้กระบวนการสื่อสารที่มีความทันสมัย เข้าถึงง่ายและ สร้างสรรค์เพื่อสร้างการรับรู้	4.28	0.67	มากที่สุด
ภาพรวม	4.14	0.80	มาก

จากตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรูปแบบการรับรู้ของครูรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ด้านการรับรู้ พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) เมื่อพิจารณารายข้อ สามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ควรใช้กระบวนการสื่อสารที่มีความทันสมัย เข้าถึงง่าย และสร้างสรรค์เพื่อสร้างการรับรู้ ($\bar{X} = 4.28$) รองลงมาได้แก่ ในการรับชมโขนสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายออกมาเป็นการรับรู้ ในรูปของความประทับใจ หรือความรู้สึก ($\bar{X} = 4.11$) และการรับชมการจัดการแสดงโขนจะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา จมูก ($\bar{X} = 4.11$) ตามลำดับ

4.3 กรณีศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้โขน

ตามหลักทฤษฎีอัสถิวสัยจะเห็นว่า จิตเป็นแหล่งกำเนิดของความงามและความงามจึงไม่ได้มีอยู่ภายนอกจิตใจของเรา เนื่องจากแต่ละคนมีมุมมอง ประสบการณ์ชีวิต อารมณ์ และความรู้สึกต่างกัน จึงอาจจะมีการตัดสินและให้คุณค่าความงามแก่วัตถุนั้น ๆ ต่างกันออกไป ความเป็นอัตนัยของบุคคล จึงเป็นแหล่งกำเนิดของคุณค่าสุนทรียะ (วรรณวิสาข์ ไชยโย, 2552) โดยการตัดสินคุณค่าและความงามจะผ่านกระบวนการรับรู้ โดยที่กระบวนการรับรู้ คือกระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง กระบวนการนี้จะเริ่มจากอวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) สัมผัสกับสิ่งเร้า แล้วส่งกระแสประสาทไปยังระบบประสาทส่วนกลาง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายของอาการสัมผัส (Sensation) ออกมาเป็นการรับรู้ และเมื่อวิเคราะห์ภาพรวม

ของนาฏกรรมโขนพบว่า นาฏกรรมโขนอยู่ในฐานะอุปกรณ์อย่างหนึ่ง ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ยะ กล่าวคือ การแสดงโขนที่ตื้นนั้นต้องให้อรรถรสในการชมแก่คนดู โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อ สร้างความประทับใจและความซาบซึ้งกินใจแก่ผู้รับชม จึงกล่าวได้ว่า การแสดงโขนนั้นมีคุณค่าทางสุนทรีย์ยะ

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้การนำเสนอการดำรงชีวิตประจำวัน เต็มไปด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ การสร้างอัตลักษณ์ของสังคมและวัฒนธรรมไทย เป็นการยกระดับขึ้นมา เป็นมโนทัศน์และเป็นการสร้างภาพแทนความจริง สำหรับ “โขน” ถือเป็นศิลปะการแสดงทาง วัฒนธรรมชั้นสูงของไทยถูกพัฒนาจากการเล่นกระบี่กระบอง หนังใหญ่ และชกนาคคีตดำบรรพ์ เป็นศูนย์รวมผลงานทางด้านศิลปะไว้หลากหลาย ประกอบกับปัจจุบัน โขนได้ถูกนำไปเป็นทุน ทางวัฒนธรรมและถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรม ไทยมีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสาน สืบทอดมาจาก บรรพบุรุษบ่งบอกอัตลักษณ์ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์โดยสามารถ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่เราสามารถพบได้ทั่วไป การปรับรูปแบบ การนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการ นำเสนอที่แตกต่างกันออกไป

เมื่อพิจารณารูปแบบการเรียนรู้โขนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันจะเห็นได้ว่า มีการนำเสนอรูปแบบ การเรียนรู้โขนที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการจัดการแสดง การเรียนการสอน ศูนย์การเรียนรู้สื่อ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนโขน สื่อเพื่อความบันเทิง และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยแต่ละรูปแบบ มีการพัฒนาการเข้าถึงและส่งผลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกัน ผู้เขียนมองว่า สามารถวิเคราะห์แต่ละ รูปแบบการเรียนรู้โขนด้วยทฤษฎีการรับรู้ในแต่ละด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านที่ 1 ประสิทธิภาพ ในการสื่อสาร ด้านที่ 2 ความง่ายในการสื่อสาร ด้านที่ 3 อารมณ์ที่ได้รับ ด้านที่ 4 การมีส่วนร่วม และด้านที่ 5 การรับรู้ ดังนี้

1) การจัดการแสดงโขน

การแสดงโขนนั้น แต่เดิมพระเจ้าแผ่นดินจะโปรดเกล้าฯ ให้ฝึกหัดมหาดเล็กหลวงไว้ เพื่อให้แสดงโขนในงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษกและงานหลวงอื่น ๆ แต่ในปัจจุบันการแสดงโขน มักจะจัดแสดงในโอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น การแสดงโขนเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เป็นต้น โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการประสบการณ์การเรียนรู้โขน ในแต่ละด้านดังนี้ ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่า มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร เนื่องจากการจัดการแสดงดังกล่าวจะมีการผสมผสานความหลากหลายของอารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลงที่สามารถสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวในเวลาอันสั้น ด้านความง่ายในการสื่อสาร

การแสดงโขนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการร่ายรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปี่พาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจา ดังนั้นในการตีความด้านการสื่อสารต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความด้านอารมณ์ที่ได้รับการแสดงโขนสามารถสร้างอารมณ์ในการรับชมแก่คนดูได้มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของท่วงท่าในการรำความงามของบทพากย์ และความงามของดนตรีประกอบ ด้านการมีส่วนร่วม แม้การแสดงโขนจะสามารถสร้างอารมณ์ในการรับชมได้เป็นอย่างดี แต่ในแง่กระบวนการมีส่วนร่วม รูปแบบของการจัดการแสดงยังไม่สามารถสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมได้อย่างสมบูรณ์ โดยผู้ชมมีเพียงบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโขนเพียงเท่านั้น ด้านการรับรู้ การรับชมการจัดการแสดงโขนจะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา จมูก จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายออกมาเป็นการรับรู้ในรูปของความประทับใจ หรือความรู้สึกร่วม



ภาพที่ 4.1 “โขน สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรม
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.2 การแสดงโขน หุ่นละครเล็ก ณ คลองบางหลวง ตัวอย่างการแสดงที่ใช้หุ่นหรือสิ่งสมมุติแทนตัวละครแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

2) การเรียนการสอน

“โขนไทย” เป็นนาฏกรรมชั้นสูงของสยามประเทศ ที่มีท่วงท่าการร่ายรำ ที่อ่อนช้อยงดงาม เครื่องแต่งกายมีความวิจิตรตระการตา จนเป็นที่ยอมรับและชื่นชมในสายตาของคนต่างชาติ นับเป็นศิลปวัฒนธรรมชั้นครูที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน การอนุรักษ์ให้ “โขนไทย” เป็นมรดกของชาติไทยไม่ให้สูญหาย จึงเป็นเรื่องสำคัญ วิธีการหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ “โขนไทย” ไม่ให้สูญหาย ก็คือ การจัดการเรียนการสอนโขนให้แก่คนรุ่นใหม่สืบทอด ปัจจุบันมีหลายสถาบันที่จัดให้มีการจัดการเรียนการสอนหลายสถาบัน อาทิ วิทยาลัยนาฏศิลป์ โรงเรียนสาธิต มศว. โขนมูลนิธิศึกษาศาสตร์ และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการประสบการณ์ การเรียนรู้ โขนในแต่ละด้านดังนี้ ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่า มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร เนื่องจาก การเรียนการสอนโขน เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก และเข้าใจกระบวนการในการถ่ายทอด ด้านความง่ายในการสื่อสาร การจัดการเรียนการสอนโขนจะทำให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาและตีความหมายของการสื่อสารของตัวละครได้ ด้านอารมณ์ที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนเป็นการสะสมความคิด ความรู้ เป็นเพียงเครื่องมือที่นำไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้นสำหรับคุณค่าทางอารมณ์สุนทรีย์จะอิงอยู่ที่ความสามารถในการผลิตประสบการณ์สุนทรีย์ด้านการมีส่วนร่วมในแง่ของกระบวนการมีส่วนร่วม การจัดการเรียนการสอนสามารถสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งในแง่ของผู้ถ่ายทอดและผู้รับชม ด้านการรับรู้ จะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา จมูก และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของประสบการณ์ในบริบทท่ารำ นาฏยศัพท์ การแต่งกาย เครื่องประดับ เป็นต้น



ภาพที่ 4.3 คณะสมัครเล่นโรงเรียนละครบ้านปลายเนิน

ที่มา: <http://www.silpakornalumni.su.ac.th/index.php/158-2020-03-05-03-47-05>



ภาพที่ 4.4 หลักสูตรระยะสั้น - สมัครเล่น ของชมรมโขนรามคำแหง

ที่มา: กฤติเดช สมบุญดี (2559)

โดยผู้วิจัยได้มีประสบการณ์การเรียนรู้โขนจากศิลปินแห่งชาติ ครู-อาจารย์ จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ ที่ชุมชนมโหชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยได้ทำการเรียนใบบทบาทของตัวละครลิง เคยได้รับบทบาทให้แสดงในบทเสนา 18 มงกุฏ นิลนนท์ องคต หนุมาน และชมพูพาน ซึ่งได้รับโอกาสได้เล่นถวญหน้าพระพักษตร์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถพระบรมราชชนนีพันปีหลวง และสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี นอกจากนี้ยังได้รับการถ่ายทอดทำรำเดี่ยว ฉุยฉายหนุมานทรงเครื่องจากคุณครูวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขนลิง วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันพัฒนาศิลปิน

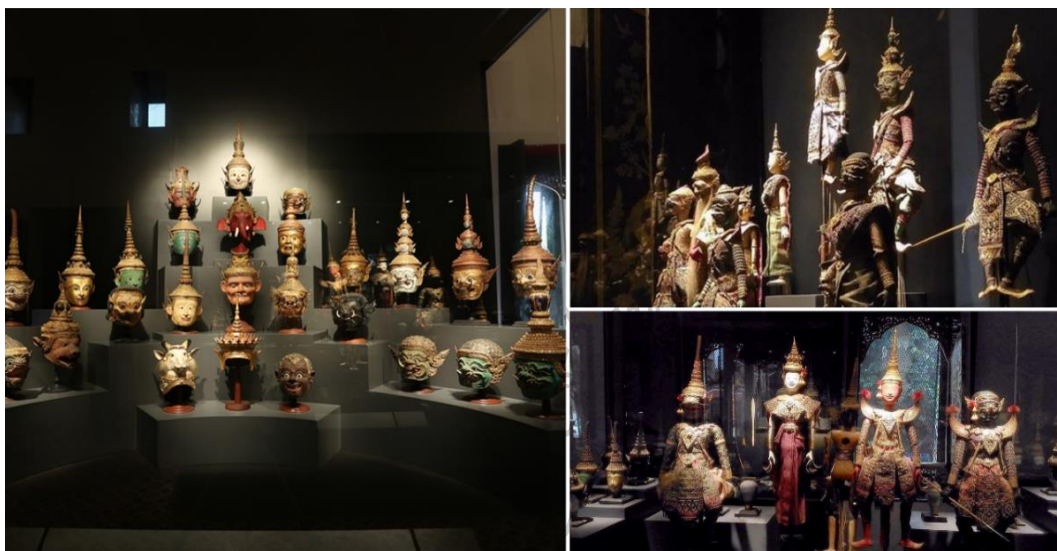


ภาพที่ 4.5 ผู้วิจัยได้เรียนโขนลิง สม่ครเล่น ชุมนุมโขนธรรมศาสตร์
ที่มา: กฤติเดช สมบุญดี (2560)

3) ศูนย์การเรียนรู้

ด้วยพื้นฐานทางประเพณีและวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างสมไว้ให้ เป็นดั่งขุมทรัพย์แก่อนุชนรุ่นหลัง แต่ด้วยความเจริญจากซีกโลกตะวันตกที่ถาโถมผนวกกับความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงทำให้คนส่วนใหญ่ใส่ใจและเลิกรากเหง้าความเป็นไทยดูดั่งให้ศิลปวัฒนธรรมไทยแขนงต่าง ๆ ค่อย ๆ จางหายไปตามกาลเวลา (จุฬาลักษณ์ เอกวิฒนพันธ์, เลิศศิริร์ บวรกิตติ และสุชาติ เถาทอง, 2553: 228) แต่ด้วยสายพระเนตรอันยาวไกลของสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ พระองค์ทรงตระหนักถึงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยโบราณจึงทรงมีพระราชดำริในการฟื้นฟูการแสดงโขนอันเป็นนาฏศิลป์ล้ำค่าของแผ่นดินที่อาจเลือนหายไปในภายภาคหน้า (สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี, 2555: 3-4; มุลนิธิเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ, 2557: 79-81) จึงทำให้ในปัจจุบันมีศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวกับโขนจำนวนมากมาย อาทิ การแสดงถาวรอาคารการเรียนรู้ โขนเกาะเกิด มิวเซียมสยาม นิทรรศน์โกสินทร์การแสดงชั่วคราว หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ แกลอรี่ เดอะริฟเวอร์ไซด์ เป็นศูนย์การเรียนรู้ดังกล่าวจะรวบรวมผลงานเกี่ยวกับโขน เป็นที่จัดแสดงผลงานเพื่อให้ผู้สนใจ ได้ไปศึกษาและชื่นชมได้ ต้น โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมุมมองของประสบการณ์การเรียนรู้โขนในแต่ละด้านดังนี้ ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่า ประสิทธิภาพในการสื่อสารอาจไม่เพียงพอเนื่องจากเป็นลักษณะของการสื่อสารทางเดียว เน้นการเยี่ยมชมผ่านสายตาและการสัมผัสเป็นหลักจึงขาดการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก ด้านความง่ายในการสื่อสาร ศูนย์การเรียนรู้จะเป็นลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ ต้องอาศัยประสบการณ์ ความคิดของผู้เยี่ยมชมในการตีความสาร ที่ได้รับการดูหรือสัมผัสด้วยตนเองด้านอารมณ์ที่ได้รับ จะเป็นไปในลักษณะของ

การระดมความคิด ความรู้ มากกว่าการสร้างความรู้สึที่เกิดขึ้น หากแต่ผู้ชมมีความสนใจด้วยตนเอง ย่อมเกิดความประทับใจหรือตื่นเต้นได้ ด้านการมีส่วนร่วม ถือได้ว่ากระบวนการมีส่วนร่วมเกิดขึ้นได้น้อยมาก ด้านการรับรู้ จะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ หรือความรู้สึกเช่นเดียวกับการรับชมการจัดการแสดง



ภาพที่ 4.6 “ห้องมหรสพหลวง” ณ พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ พระนคร
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.7 เครื่องแต่งกายพระราม และสมุดภาพเคลื่อนไหวเรื่องพัฒนาการของโขนไทย
ณ มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (Museum Siam: Discovery Museum)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.8 เครื่องแต่งกายพระราม และสมุดภาพเคลื่อนไหวเรื่องพัฒนาการของโขนไทย
ณ พิพิธภัณฑ์มิวเซียมสยาม กรุงเทพฯ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.9 นิทรรศการ หัวคน หัวโขน ณ โรงแรมริเวอร์ซิตี้ กรุงเทพฯ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.10 นิทรรศการ หัวโขน คนโขน ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ ราชนินาถ กรุงเทพฯ
ที่มา: ผู้วิจัย



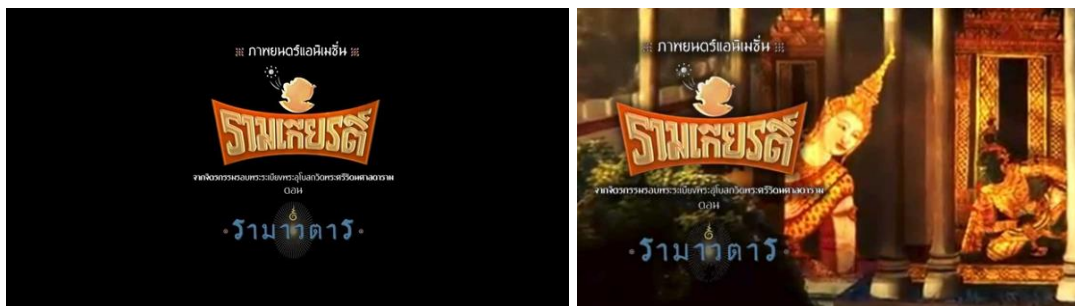
ภาพที่ 4.11 นิทรรศการ เรื่องนามมหรสพศิลป์ ณ นิทรรศน์รัตนโกสินทร์ กรุงเทพฯ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.12 นิทรรศการ เรียนรู้เรื่องโขน ณ อาคารการเรียนรู้ ตำบลเกาะเกิด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
ที่มา: ผู้วิจัย

4) สื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้การสอนโขน

ปัจจุบันคนไทยโดยเฉพาะนักเรียนหรือแม้แต่เยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจในด้านศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดงอันเป็นรากเหง้าที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทยลดน้อยลงไปทุกขณะ สังคมในยุคปัจจุบันกำลังได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ คือ วัฒนธรรมจากต่างชาติอันหลากหลายที่หลั่งไหลเข้ามาในสังคมไทยอย่างกว้างขวาง จึงทำให้โขนของไทยกำลังเลือนหายออกจากวิถีแห่งความเป็นไทย ปัจจุบันก็มีการส่งเสริมการเรียนรู้โขนผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ ว่าด้วยผลจากยุคโลกาภิวัตน์หรือยุคโลกไร้พรมแดนที่การสื่อสารเป็นไปอย่างเสรีไม่มีขอบเขตจำกัดทำให้เกิดการแพร่กระจายของสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งต้องยอมรับว่ามีทั้งสื่อด้านบวกและด้าน วัฒนธรรม จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเข้ามาเยียวยาสังคมในปัจจุบันอีกทั้งงานด้านวัฒนธรรมมีมุมมองและขอบเขตที่กว้างขวางมากขึ้น สื่อสนับสนุนการเรียนรู้โขนมิใช่เพียงแคในโบราณสถานงานพิพิธภัณฑ์ แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดมิติใหม่ ๆ ของงานด้านวัฒนธรรมโขนมากขึ้น โดยเฉพาะงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชันการ์ตูน เกม เป็นต้น



ภาพที่ 4.13 “แอนิเมชัน รามเกียรติ์” โรงภาพยนตร์ ไอคอน สยาม โดยกระทรวงวัฒนธรรม
ที่มา: ผู้วิจัย

5) สื่อเพื่อความบันเทิง

ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรมได้แปรนโยบายจากรัฐบาลออกมาเป็นผลงานอันหลากหลาย ทำให้สังคมได้ตระหนักถึงความสำคัญทั้งในเชิงคุณค่าและมูลค่าของวัฒนธรรมไทยภายใต้การขับเคลื่อนของผู้บริหารสูงสุด ในปัจจุบันในรูปแบบของการเรียนรู้โซนมีมุมมองและขอบเขตที่กว้างขวางมากขึ้น มิใช่เพียงแต่การดูแล งานพิพิธภัณฑหรือการจัดการแสดงแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดมิติใหม่ ๆ ของงานด้านวัฒนธรรมมากขึ้น โดยเฉพาะงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชันการ์ตูน เกม เป็นต้น โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการประสบการณ์การเรียนรู้โซนในแต่ละด้านดังนี้ ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่ามีประสิทธิภาพในการสื่อสาร เนื่องจากใช้กระบวนการสื่อสารที่มีความทันสมัย เข้าถึงง่ายและสร้างสรรค์ โดยสอดคล้องกับบริบทของสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ด้านความง่ายในการสื่อสาร มองว่า สื่อเพื่อความบันเทิงรูปแบบดังกล่าวมีความง่ายต่อการพิจารณาและการตีความ ด้านอารมณ์ที่ได้รับ เนื่องจากเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงจึงสามารถสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดีรวมถึงด้านการมีส่วนร่วม สำหรับด้านการรับรู้ จะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส (กรณีเกม) และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึกลึก

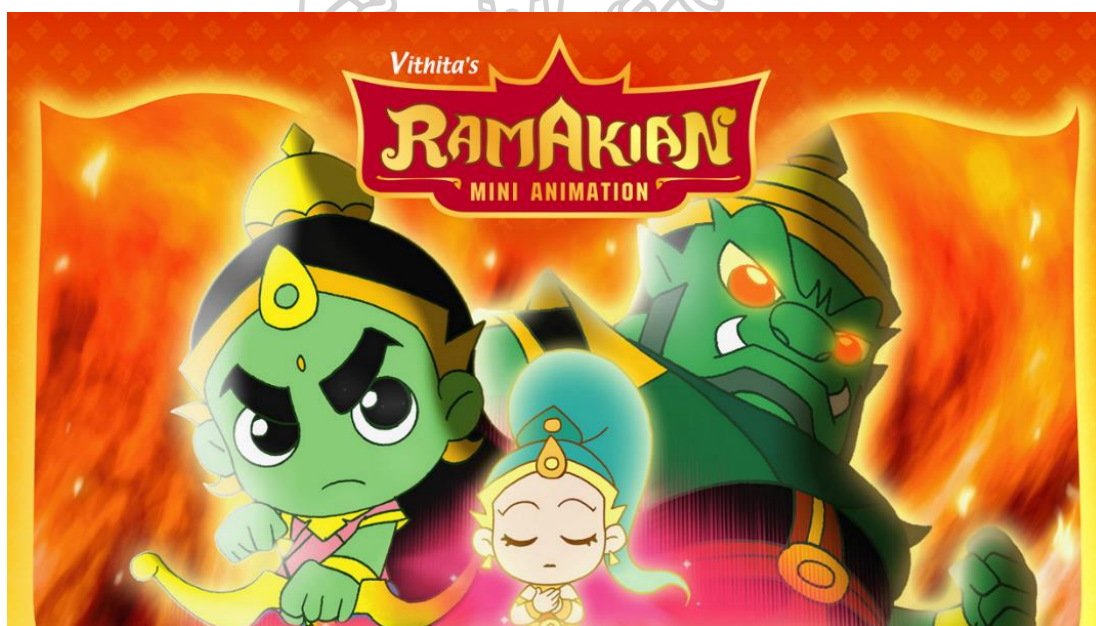


ภาพที่ 4.14 ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา: สำนักพิมพ์ แพลนด์ ฟอว์ คิตส์ (Plan for kids)



ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อคลื่นไหวภาพยนตร์ไทยศึกษากุมภกรรณ โดยบริษัทไฮโย ภาพยนตร์จำกัด

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทสื่อคลื่นไหว แอนิเมชัน รามเกียรติ์ เคยออกอากาศทาง สถานีโทรทัศน์ ช่อง 7 ในสื่อ YOUTUBE

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=V9TEfZLDyoc>



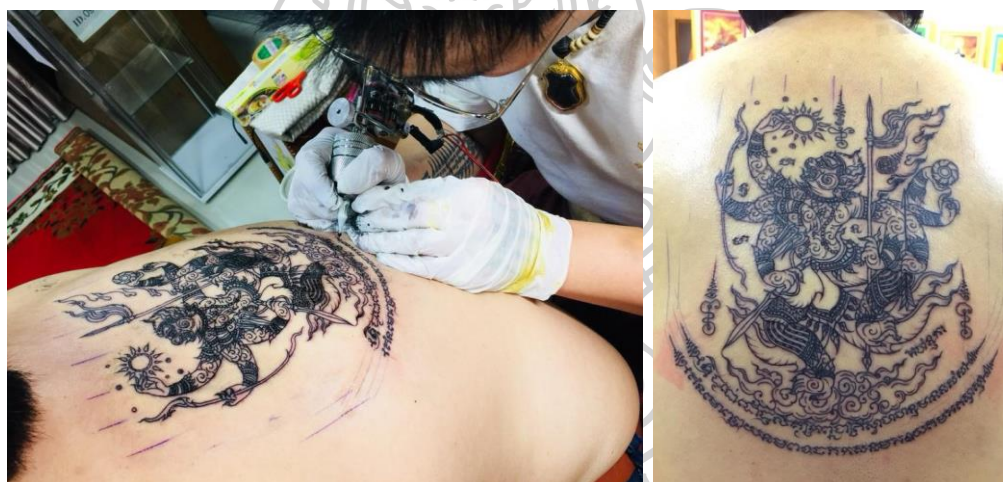
ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างสื่อบันเทิง ประเภทเกม บอร์ดเกม
ที่มา: ผู้วิจัย

6) สื่อเพื่อสนับสนุนเรื่องความเชื่อ ความศรัทธาเหนือธรรมชาติ เรื่องไสยศาสตร์

ลักษณะของไทย เป็นการสักที่ต่างจากการสักทั่วไปที่มุ่งเน้นเรื่องความสวยงามหรือเพื่องานศิลปะ แต่การสักยันต์มีจุดประสงค์หลักในเรื่องของความเชื่อทางไสยศาสตร์ เป็นการสื่อสารวิธีการหนึ่งทางไสยศาสตร์ยังเชื่อมโยงกับการระงับอันตรายและความปลอดภัย ทำให้แคล้วคลาดต่ออันตรายต่าง ๆ ใช้เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ การสักยันต์เป็นศิลปะการสร้างลวดลายบนผิวหนังมนุษย์ กระตุ้นความรู้สึกให้เกิดศรัทธาความเชื่อมั่น เกิดความมั่นใจ มันอาจเป็นเครื่องแสดงความจริงต่าง ๆ การสักยันต์นั้น มีเรื่องราวที่ถูกบันทึกและสืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ พบเห็นอยู่ทั่วโลกแต่จะต่างกันไปตามความเชื่อและวัฒนธรรมของแต่ละภูมิภาค ซึ่งในสมัยโบราณนั้นจะทำการสักยันต์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจ มีความเชื่อมั่น ศรัทธา เพื่อให้เข้มแข็ง มีปาฏิหาริย์ โดยใช้ไสยเวทย์สัมฤทธิ์ผล คือยันต์ที่สักไว้บนส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ลวดลายตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ หรือตัวละครที่มีอิทธิฤทธิ์ต่าง ๆ มากมายหลากหลายตัวละครที่ เช่น ลายหนุมาน ลายมัจฉานู ลายองคต ลายช้างเอราวัณ ลายพระนารายณ์ ทรงครุฑ ลายพระรามแผลงศร เป็นต้น ลายสักยอดนิยมน คือ ลายสักคาแรกเตอร์หนุมานอิริบาบตต่าง ๆ เนื่องจากหนุมาน ตัวละครหนุมานเป็นลิงที่มีฤทธิ์มาก รู้เวทมนต์คาถา สามารถสำแดงเดชต่าง ๆ ได้หลายประการ เช่น การยืดหดและขยายร่างกายให้ใหญ่โต การยืดหางให้ยาว หาวเป็นดาวเป็นเดือน หายตัวแปลงกาย การสะกดให้ง่วง หลับไหล เหาะเหินเดินอากาศ มีพลังกำลังมหาศาล ฆ่าไม่ตาย เมื่อลมพัดก็ฟื้นคืนชีพ เป็นต้น เป็นหนึ่งในลวดลายที่นำมาใช้สักทางไสยศาสตร์



ภาพที่ 4.18 รูปลักษณะของหนุมานและเมื่อแสดงอิทธิฤทธิ์
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.19 การสักยันต์ลายหนุมาน
ที่มา: ผู้วิจัย

7) ผลิภัณฑ์สร้างสรรค์

ปัจจุบันโชนมีการเคลื่อนตัว มีการขยับ มีการปรับแต่งตลอดเวลา โดยเฉพาะช่วงรัตนโกสินทร์ โชนก็มีการขยับมาเรื่อย ๆ แต่การปรับในอดีตนั้นเป็นไปอย่างเชื่องช้า ปัจจุบันการปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่เราสามารถพบได้ทั่วไป เช่น แก้วน้ำ หน้ากากอนามัยชนิดผ้า ยาดม ลิปстик หมวกกันน็อค เสื้อผ้า เครื่องใช้ต่าง ๆ เป็นต้น โดยสามารถวิเคราะห์ผ่านมุมมองของการประสบการณ์ การเรียนรู้โชนในแต่ละด้านดังนี้ ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร พบว่า ผลิภัณฑ์สร้างสรรค์ เป็นลักษณะของ

การผลิตสินค้า จึงขาดการสร้างประสบการณ์ในการสร้างการเรียนรู้ด้านการสื่อสาร มองว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์มาจากวัฒนธรรมไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรมไทยมีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสานสืบทอดมาจากบรรพบุรุษบอกอัตลักษณ์ ดังนั้นในแง่ของการสื่อสารจึงมีความยากต่อการพิจารณาและการตีความ ด้านอารมณ์ที่ได้รับ เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ จึงสามารถสร้างประทับใจได้เป็นอย่างดีเป็นแนวทางในพัฒนาการเข้าถึงและเรียนรู้ศิลปะแขนงในรูปแบบของสื่อวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่ยังคงขาดกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงสำหรับด้านการรับรู้ จะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา จมูก และสัมผัส (กรณีเกม) และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ



ภาพที่ 4.20 “ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก” ณ ศูนย์จำหน่ายสินค้าต่าง ๆ Holen
ที่มา: <https://holenhello.com/>



ภาพที่ 4.21 หมอนรองคอหุ้มขนจิ้งจอกของ Holen
ที่มา: www.holen.com



ภาพที่ 4.22 ลิปสติค แพคเกจจิ้งลายยักษ์ไทยของ Malai Cosmetics

ที่มา: <https://adaymagazine.com/malai-cosmetics/>



ภาพที่ 4.23 หมวกกันน็อค Yakx ลายยักษ์ ของแบรนด์ YAKX Helmet

ที่มา: <https://www.facebook.com/yakxhelmetofficial/>



ภาพที่ 4.24 ก้านไม้ปรับอากาศ ลวดลายรามเกียรติ์

ที่มา: <https://www.phraphaiaromathailand.com/content/7003ก้านไม้ปรับอากาศ-ลวดลายรามเกียรติ์-แบรนด์ไทย>



ภาพที่ 4.25 แผ่นมาสก์จาก MYU-NIQUE (มิวนิค) Tossakan Lemongrass Moisturizing Mask ที่มา: <https://www.myu-nique.com/blog/รามายณะมอยซ์เจอไรซิ่งมาสก์%20มาสก์หน้ายักษ์ที่ช่วยดูแลผิวของคุณ?id=22>

นอกจากนี้ การจำแนกประเภทของการรับรู้โชน สามารถจำแนกได้ตามการสัมผัส โดย จอนห์ ฮอสเปอร์ส กล่าวว่า ความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ที่มาจากประสาทสัมผัส (Sense Experience) และ อริสโตเติล กล่าวว่า ประสาทสัมผัสคือประตูสู่ความรู้ และไม่มีความรู้ใดที่ไม่ได้เกิดจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส โดยยึดเรื่องของผัสสะทั้ง 5 อันได้แก่ ตากระทบ รูป เกิดผัสสะทางตาหู กระทบ เสียง เกิดผัสสะทางหู จมูก กระทบ กลิ่น เกิดผัสสะทางจมูก ลิ้น กระทบ รส เกิดผัสสะทางหู กาย กระทบ สัมผัส (เกิดผัสสะทางกาย) คือ 1) การรับรู้ที่ใช้ผัสสะอย่างใดอย่างหนึ่ง 2) การรับรู้ที่ใช้ผัสสะสองอย่างผสมผสาน 3) การรับรู้ที่ใช้ผัสสะ คือ การใช้ผัสสะผสมผสานกันตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป ดังนี้

1) การรับรู้ที่ใช้ผัสสะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การมองเห็นโชนในรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพในเรื่องรามเกียรติ์ ระเบียบคดพระอารามวัดพระศรีรัตนศาสดาราม หรือ วัดพระแก้ว หรือการรับรู้โชนในรูปแบบบทเพลงด้วยการฟังเพลงประเภทต่าง ๆ เช่น เพลงที่ใช้ประกอบการการแสดงโชน หรือเพลงร่วมสมัยที่มีเนื้อหาเพลง พูดถึงตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่ใช้ในการแสดงโชน



ภาพที่ 4.26 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง รามเกียรติ์ ระเบียบคดพระอารามวัดพระศรีรัตนศาสดาราม หรือ วัดพระแก้ว

ที่มา: ผู้วิจัย

2) การรับรู้ที่ใช้ผัสสะสองอย่างผสมผสาน เช่น การรับรู้โชนผ่านตาด้วยการมองเห็น และหูผ่านการได้ยินไปพร้อม ๆ กัน ยกตัวอย่างเช่น การรับชมการแสดงในรูปแบบการแสดงต่าง ๆ หรือการรับชมโชนในรูปแบบมิวสิกวิดีโอ ซึ่งในปัจจุบันมีที่เกี่ยวข้อกับโชนอยู่มากมาย อาทิ มิวสิกวิดีโอ เพลง I'M SORRY (สิตา) ร้องโดย The Rube เพลงพระราชม (ขอโทษที่หุบเขา) ร้องโดย มิกซ์เคมีเบ้ เพลงตัวร้ายที่รักเธอ ร้องโดย ทศกัณฐ์ เพลง หัวใจทศกัณฐ์ (Devil's Heart) ร้องโดย ธชย ประทุมวรรณ เพลงหนุมาน (ก็คิดถึง) ร้องโดย แต้ศิลา เพลงพระลักษมณ์ (ผู้เสียสละ) ร้องโดย Feedback Band เพลงสุวรรณมัจฉา (สุพรรณมัจฉา) ร้องโดย บุหลัน คชรมย์ เพลงในหนึ่งใจ มีหนึ่งเดียว (จากใจสิตา) ร้องโดย ภูผา วัฒนาปริตกุล และวราญา เจริญศิลป์ เพลงพระรามอกหัก ร้องโดย ปิ่น สีพราย

3) การรับรู้ที่ใช้พหุผัสสะ คือ การใช้ผัสสะผสมผสานกันตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป เช่น การเล่นเกมที่ใช้ประสาทสัมผัส 3 อย่าง อันได้แก่ การใช้ตาในการมองเห็น การใช้หูในการรับฟังคำพูดของผู้เล่นคนอื่น การใช้กาย คือ มือสัมผัสอุปกรณ์การเล่นต่าง ๆ เป็นต้น

เมื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาแต่ละกรณีแล้ว จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้การนำเสนอการดำรงชีวิตประจำวันเต็มไปด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ การสร้างอัตลักษณ์ของสังคมและวัฒนธรรมไทย เป็นการยกระดับขึ้นมาเป็นมโนทัศน์และเป็นการสร้างภาพแทนความจริงสำหรับ “โชน” ถือเป็นศิลปะการแสดงทางวัฒนธรรมชั้นสูงของไทยเป็นศูนย์รวมผลงานทางด้านศิลปะไว้หลากหลาย ประกอบกับปัจจุบัน โชนได้ถูกนำไปเป็นทุนทางวัฒนธรรมและถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรมไทยมีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสาน สืบทอดมาจากบรรพบุรุษบ่งบอกอัตลักษณ์เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่เราสามารถพบได้ทั่วไป การปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ โดยระบบประสาทสัมผัสเป็นวิธีการเรียนรู้แบบอัตโนมัติตามธรรมชาติของมนุษย์ อวัยวะรับสัมผัสของมนุษย์ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนังสัมผัส การใช้ประสาทสัมผัสในการรับข้อมูลจะเกิดไปควบคู่พร้อมกันและสะสมไว้เป็นข้อมูลพื้นฐาน จากนั้นจึงค่อยๆ เปลี่ยนไปสู่การเข้าใจ การรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งการใช้ประสาทสัมผัสเป็นการรับรู้ข้อมูลแล้ว ข้อมูลเหล่านั้นยังไปบูรณาการทำให้เกิดความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกควบคู่กันไป ทั้งนี้ ผู้รับชมจะเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมจากการใช้ประสาทสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม ผู้รับชมจะใช้ประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อก่อให้เกิดความประทับใจและความซาบซึ้ง โดยสุนทรียรสแห่งโชนในงานศิลปกรรมรูปแบบต่าง ๆ มีความแตกต่างกัน สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. วรรณกรรม รสของการสัมผัส คือ การได้อ่านตัวอักษรผ่านดวงตาสัมผัส ผู้เสพได้ใช้สมองจินตนาการและการตีความ (กรณีสร้างสรรค์งานในรูปแบบบทร้อยกรองต่าง ๆ หรือการสร้างสรรค์งานในรูปแบบสำนวน สุภาษิต)

2. ทักษะศิลป์ ประกอบด้วย 1) ภาพนิ่ง รสของการสัมผัสคือ ดวงตาสัมผัสภาพที่สร้างสรรค์ รสของการมองเห็นดวงตา ผู้เสพได้สร้างอารมณ์ความรู้สึก และการเข้าถึงความงาม หรือการเข้าถึงความเชื่อ ความศรัทธา 2) ภาพเคลื่อนไหว รสของการสัมผัสคือ ดวงตาที่ได้มองเห็นสัมผัสภาพเคลื่อนไหวไปมา หูได้ยินเสียง ผู้เสพได้ใช้ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบเข้าถึงความงาม และเนื้อหาที่ถ่ายทอด

3. เพลงดนตรี รสของการสัมผัสคือ หูได้ยินเสียงสร้างสรรค์มาจากเครื่องดนตรี หรือการขับร้อง หรือหูได้ยินเสียง ตาได้เห็นภาพ (กรณีได้รับชมในรูปแบบมัลติมีเดีย) ผู้เสพได้ใช้ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบในการเข้าถึงเนื้อหาที่ถ่ายทอด หรือเกิดความรู้สึกถึงความไพเราะ หรือไม่ไพเราะ

4. การศึกษาเล่าเรียน รสของการสัมผัสคือ การใช้ดวงตามองเห็นสิ่งต่าง ๆ หูได้ยินเสียงเพลง ดนตรีบรรเลงประกอบ และการเคลื่อนไหวเพื่อทำการรำรำ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติทำอย่างสวยงาม และเข้าจังหวะกับเพลงดนตรี ต้องถ่ายทอดอารมณ์ตัวละครไปยังผู้ชม

5. การแสดง รสของการสัมผัสคือ การได้เกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ในการรับชม หรือหลังจากรับชมการแสดง และการรับรู้เรื่องราว เนื้อหาที่ได้รับชม

6. ผลิตภัณฑ์สินค้า รสของการสัมผัสคือ การได้ดวงตาได้มองเห็น หูได้ยิน จมูกได้กลิ่น ร่างกายได้จับได้ต้องสัมผัส และเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ระหว่าง หลังใช้งาน

4.4 ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ท่านต้องการเรียนรู้โขนผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย	4.05	0.65	มาก
2. ท่านต้องการเรียนรู้โขนผ่านช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึก	4.21	0.74	มากที่สุด
3. ท่านต้องการให้การเรียนรู้เกี่ยวกับโขนมีความง่ายต่อการพิจารณาและการตีความ	4.06	0.81	มาก
4. ท่านต้องการเรียนรู้โขนผ่านสื่อสนับสนุนการเรียนรู้โขนที่มีใช้เพียงแค่นิโบบราณสถานงานพิพิธภัณฑ์แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดมิติใหม่ ๆ ของงานด้านวัฒนธรรมโขนมากขึ้น โดยเฉพาะงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม	4.18	0.96	มาก

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจและความต้องการในอนาคต
ที่มีต่อโซนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน (ต่อ)

ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโซน ของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
5. ท่านต้องการเรียนรู้โซนผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก	3.98	0.75	มาก
6. ท่านต้องการการเรียนรู้ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ และ ได้รับสุนทรียะจากโซนไปพร้อมกัน	4.28	0.87	มากที่สุด
7. ท่านต้องการให้มีการปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการ เปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้	4.11	0.64	มาก
8. หากมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โซนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ท่าน มีความสนใจหรือไม่	4.32	0.87	มากที่สุด
9. ท่านคิดว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โซนผ่านประสาทสัมผัส ทั้ง 5 มีผลต่อการขยายผลมิติทางปัญญา	4.44	0.77	มากที่สุด
ภาพรวม	4.18	0.78	มาก

จากตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจและความต้องการ
ในอนาคตที่มีต่อโซนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน พบว่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) เมื่อพิจารณารายข้อ
สามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ท่านคิดว่าการออกแบบกิจกรรม
การเรียนรู้โซนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีผลต่อการขยายผลมิติทางปัญญา ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมา
ได้แก่ หากมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้โซนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ท่านมีความสนใจหรือไม่
($\bar{X} = 4.32$) และท่านต้องการการเรียนรู้ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ และได้รับสุนทรียะจาก
โซนไปพร้อมกัน ($\bar{X} = 4.28$) และท่านต้องการเรียนรู้โซนผ่านช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส
หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึกลึก
($\bar{X} = 4.21$) ตามลำดับ

บทสรุป

รูปแบบการรับรู้โชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยการสื่อสารผ่านการรับชมโชนเป็นการสื่อสารทางเดียวควรมีการสร้างการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้อย่างง่าย การแสดงโชนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีพิพากย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจาทำให้ยากต่อทำความเข้าใจ กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมโชนจะมีบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโชนเพียงเท่านั้นแต่อย่างไรก็ตามการแสดงโชนทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมด้านอารมณ์จากการรับชมการแสดง โดยความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน พบว่าอยู่ในระดับมาก การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โชนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีผลต่อการขยายผลมิติทางปัญญา มีความสนใจกิจกรรมการเรียนรู้โชนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ต้องการการเรียนรู้ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ และได้รับสุนทรียะจากโชนไปพร้อมกัน และต้องการเรียนรู้โชนผ่านช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึก

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาแต่ละกรณีแล้ว จะเห็นได้ว่า เนื่องจากการแสดงโชนเป็นศิลปะของชาติชั้นสูงแขนงหนึ่ง หากผู้ชมไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการแสดงโชนก็จะทำให้ยากที่จะเข้าใจการแสดงอย่างลึกซึ้งได้ การนำเสนอโชนจึงยังไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจและชื่นชมเท่าที่ควร จากการศึกษา สังเกต และเรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงพื้นที่ ควบนำจุดอ่อนมาปรับปรุงแก้ไข และจัดการแสดงโชนในลักษณะรูปแบบที่เป็นมิติใหม่เป็นการแสดงที่สังเกตเห็นความสำคัญในการเผยแพร่ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยเมื่อวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการรับรู้รูปแบบการเรียนรู้โชนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (ตามกรณีศึกษาที่กำหนด) จะเห็นได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้โชนในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการการใช้พหุประสาทสัมผัส เป็นเพียงประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การแสดงโชน และองค์ประกอบต่าง ๆ คือ ตัวนักแสดง ท่วงท่ารำ ดนตรีประกอบบทพากย์ เครื่องแต่งกาย ฉากหลังและรายละเอียดทั้งหมด ล้วนเป็นสิ่งสุนทรียะ ในฐานะเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรียะของผู้รับชมนั่นเอง กล่าวคือ การแสดงโชนที่ดี ที่สวยงาม และจะมีคุณค่าทางสุนทรียะได้นั้น ต้องสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้งกินใจ เกิดความประทับใจ ต้องเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์สุนทรียะได้อย่างเต็มที่ เพราะหากผู้ชมที่ชมการแสดง ไม่ได้ซาบซึ้งกับการแสดงนั้น ๆ หรือดูแล้วเกิดความรู้สึกติดขัด เกิดความรู้ด้านลบ และไม่สนุกกับการรับรู้ประสบการณ์นั้น จะถือได้ว่า การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โชนนั้นไม่ใช่การแสดงที่ดี เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่มีคุณค่าทางสุนทรียะนั้นเอง โดยในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้การนำเสนอการดำรงชีวิตประจำวันเต็มไปด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ การสร้างอัตลักษณ์ของสังคมและวัฒนธรรมไทย เป็นการยกระดับขึ้นมาเป็นมโนทัศน์และเป็น

การสร้างภาพแทนความจริง สำหรับ “โชน” ถือเป็นศิลปะการแสดงทางวัฒนธรรมชั้นสูงของไทย เป็นศูนย์รวมผลงานทางด้านศิลปะไว้หลากหลาย ประกอบกับปัจจุบัน โชนได้ถูกนำไปเป็นทุนทางวัฒนธรรมและถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจากวัฒนธรรมไทย มีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสาน สืบทอดมาจากบรรพบุรุษบ่งบอกอัตลักษณ์ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยสามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่เราสามารถพบได้ทั่วไป การปรับรูปแบบการนำเสนอ จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ โดยระบบประสาทสัมผัส เป็นวิธีการเรียนรู้แบบอัตโนมัติตามธรรมชาติของมนุษย์ อวัยวะรับสัมผัสของมนุษย์ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนังสัมผัส การใช้ประสาทสัมผัสในการรับข้อมูลจะเกิดไปควบคู่พร้อมกัน และสะสมไว้เป็นข้อมูลพื้นฐาน จากนั้นจึงค่อยๆ เปลี่ยนไปสู่การเข้าใจ การรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งการใช้ประสาทสัมผัสเป็นการรับรู้ข้อมูลแล้ว ข้อมูลเหล่านั้นยังไปบูรณาการทำให้เกิดความคิดความเข้าใจ และความรู้สึกควบคู่กันไป ทั้งนี้ ผู้รับชมจะเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมจากการใช้ประสาทสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม ผู้รับชมจะใช้ประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อก่อให้เกิดความประทับใจ และความซาบซึ้ง

ดังนั้น ผู้เขียนมองเห็นว่า การใช้ผัสสัมผัสสัมพันธ์มีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้เพียงประสาทสัมผัสอย่างเดียวอย่างหนึ่ง และเป็นวิธีการที่น่าสนใจ โดยพหุสัมผัสเป็นการเรียนรู้จากประสาทสัมผัสหลายด้าน ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกายสัมผัส และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสทำให้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุม และเป็นการรับรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ โดยประสาทสัมผัสทั้งห้าประการของมนุษย์นั้นมีอิทธิพลมากมายต่อการรับรู้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับโชน ดังนั้น การใช้ครบทั้ง 5 ประสาท น่าจะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้มากกว่าในการเข้าถึงและการสร้างอารมณ์ความรู้สึก ในการเรียนรู้แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบการนำเสนอทั้งหมดก็ต้องอยู่ในกรอบของจารีต มีเหตุมีผล เพื่อผลักดันให้สังคมไทยมีเอกลักษณ์สมกับเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์ยืนยาว เพื่อรองรับลูกหลานของพวกเราที่กำลังจะก้าวมาเป็นสมาชิกของสังคมไทยในอนาคต

บทที่ 5

องค์ความรู้ และการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ และตลกผลึกออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานสู่การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) เป็นแนวทางการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบใหม่ผ่านผัสสะทั้ง 5 ในรูปแบบการรับประทานอาหาร ซึ่งผู้วิจัยได้มีลำดับขั้นตอน กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลงานต้นแบบในรูปแบบอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงรูปธรรมสู่งานศิลปะเชิงนามธรรม เพื่อค้นหารูปแบบที่ขยายผลมิติทางปัญญาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ โดยในบทนี้จะมีการอธิบายเกี่ยวกับ องค์ความรู้ และการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย ประกอบด้วย

- 5.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย
- 5.2 ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย
- 5.3 การออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design)

5.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบกรอบแนวคิดบนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่

5.1.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย

1) การค้นหากรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์เชิงสุนทรียศาสตร์

“โยน” คือศิลปะการแสดงชั้นสูงที่มีความสง่างาม อ่อนช้อย และกระฉับกระฉวยด้วยลีลาการขยับร่างกาย เพื่อให้สอดคล้องกับจังหวะการร่ายรำของการแสดงโยน โดยข้อมูลทางกายภาพระบุว่า การขยับร่างกายแบบโยนนั้น ทำให้ร่างกายและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ มีความแข็งแรงเพิ่มขึ้นทั้งส่วนแขน และขา นอกจากนี้ ยังช่วยให้สุขภาพจิตแจ่มใส ทำให้ระบบสมองถูกพัฒนาด้วยการขยับร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นลีลาของตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง (The 6th International Congress on Physical Activity and Health 2016 : ispah 2016) เนื่องจากรูปแบบ “การเล่นโยน-การรำโยน” นั้น ในทางวิทยาศาสตร์ถือว่า...ช่วยในเรื่องการบริหารร่างกายและกล้ามเนื้อได้เป็นอย่างดี นับเป็นส่วนผสมลงตัวของศาสตร์และศิลป์ เนื่องจากการแสดงท่วงท่าของโยนนั่น

ผู้สวมบทบาทต้องอาศัยกำลังกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ เพื่อแสดงออกผ่านท่วงท่าต่าง ๆ ของตัวละคร ผ่านการฝึกฝนอย่างหนัก โดยผู้ที่มีร่างกายแข็งแรงเท่านั้น จึงจะแสดงโขนได้ (ปัญญา ไช้มุก, 2559) สอดคล้องกับ เจษฎา อานิล (2559) ได้ขยายความถึง “คุณสมบัติของการออกกำลังกายจากการฝึกโขน” ไว้ว่า การแสดงโขนโดยทั่วไปเป็นการประยุกต์ใช้ทักษะทั้งทางด้านร่างกาย การรับรู้ และประสาทสัมผัส ซึ่งถ้าพูดในเชิงสุขภาพแล้ว “โขนเป็นกิจกรรมทางกายที่มีประโยชน์มาก” จะเห็นได้จากผู้ที่ทำการแสดงโขนนั้น ต้องใช้ร่างกายผ่านทางท่าทางของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง มีการวัดผลในเชิงวิทยาศาสตร์และเชิงสถิติ โดยมีผลจากการ “วัดค่ากายและค่าสมอง” นอกจากนี้ในมิติด้านร่างกายแล้ว โขนยังมีบทบาทในการสร้างเสริมหรือพัฒนาสติปัญญา สอดคล้องกับ เจษฎา อานิล (2559) กล่าวว่า "ทุกตัวละคร ถ้ามีการเคลื่อนไหว 1 ครั้งจะทำให้สมองมีการประสานงาน ในหลายส่วนหลัก ๆ ก็จะเป็นสมองที่ควบคุมส่วนเคลื่อนไหว ตามมาด้วยสมองที่ควบคุมในเรื่องของการฟังเพราะการแสดงโขนต้องฟังและจับจังหวะด้วย สุดท้ายคือสมองที่ควบคุมการทรงตัว ดังนั้นจึงพูดได้ว่า โขนดีต่อกายแล้ว ยังดีต่อการพัฒนาระบบสมองด้วย" นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์โขนเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาสติปัญญาอีกด้วย อาทิเช่น การแสดงโมเดิร์นแดนซ์และโขนประยุกต์เกี่ยวกับการตั้งสติทำสมาธิในนิวยอร์ก

เมื่อพิจารณาโขนในมุมมองงานศิลปะในลักษณะนิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ว่าด้วยแนวคิดที่เรียกว่า "สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์" ที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หรืออาสาสมัครเพื่อให้เกิดการสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตาเท่านั้น โดยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ได้ถูกจุดประเด็นโดย นิโกลาส บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) เป็นผู้ให้คำจำกัดความและเป็นผู้เริ่มต้นของคำว่า สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) โดยแก่นความคิดหลักในการสร้างงานของศิลปะเชิงสัมพันธ์ คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือ หรือการมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม เพื่อให้เกิดการสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไปตามสถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่น่าเสนอ ลักษณะสำคัญของแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ประกอบด้วย (วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, 2558)

1. บทบาทของศิลปิน โดยบทบาทของศิลปินจะมีได้ถูกออกแบบมาในลักษณะของศูนย์กลางของการจัดกิจกรรม โดยไม่ได้มองบทบาทของศิลปินเพียงแค่ผู้ผลิตแนวคิดสร้างสรรค์และไม่ได้มีจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว เนื่องจากสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ จะให้คุณค่าของศิลปะที่รวมไปถึงการแสดงความเป็นวิถีแห่งการดำรงอยู่ และสามารถจำลองภาวะต่าง ๆ ให้เป็นปฏิบัติการในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้น บทบาทของศิลปินจะรวมไปถึง การเป็นผู้จัดให้เกิดกิจกรรมการตื่นตัว และเร่งเร้าเพื่อผลแห่งปฏิกิริยาที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นเป้าหมาย

2. สัมพันธภาพในสังคม ในมุมมองของสุนทรียศาสตร์สัมพันธ์ ใช้แนวคิดหลักที่ว่า สิ่งมีชีวิตมีฐานะของการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออก เพียงเรื่องเดียว ผลงานด้านศิลปะจะเป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ถูกศิลปินสร้างขึ้น แล้วใช้กระบวนการที่มีวัตถุสิ่งของและสื่อต่าง ๆ มาเป็นตัวกระตุ้นและชักนำให้ผู้คนเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน จากนั้นจึงทำการประเมินผล ซึ่งการประเมินผลนั้นขึ้นอยู่กับภายหลังสุนทรียศาสตร์แห่งการมีส่วนร่วมนั้น ยังผลตรงตามที่มาของความคิดของศิลปินมากน้อยแค่ไหน แต่ในขณะเดียวกันผู้มีส่วนร่วมอาจจะได้ประสบการณ์ต่างออกไปจากความต้องการของศิลปิน อาจเรียกว่าเป็น ปรัชญาการทางสุนทรีย

3. โลกาวัดน์ทางวัฒนธรรม นิโคลาส โบริโยต์ ได้อธิบายถึงการต่อยอดศิลปะ ทำเพิ่ม ทำซ้ำ กลายเป็นผลิตผลทางวัฒนธรรม สังคมในโลกสารสนเทศ มีความรวดเร็ว เปิดกว้างสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ทำให้หลักการหรือแนวทางสร้างสรรค์ศิลปะเปิดกว้างไปด้วยสุนทรียศาสตร์แห่งศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งมีการปรับตัวครั้งใหญ่ทุก ๆ สื่อสามารถนำมาใช้สร้างเป็นผลงานเป็นกิจกรรมในภาวะศิลปะได้ และศิลปะร่วมสมัยปัจจุบันต้องการกรอบความทฤษฎีใหม่ ๆ หรือจากศาสตร์อื่นมาช่วยประเมิน ใน พ.ศ. 2550 เขาได้รับเชิญจาก Tate Britain ให้เป็นภัณฑารักษ์ของ The Fourth Tate Triennial ณ กรุงลอนดอน วัตถุประสงค์ของงานนี้ได้แก่ การตีความคำว่าสมัยใหม่ (Modern) ด้วยภาวะสังคมโลกนั้นเข้าสู่ยุคโลกาวัดน์ทางวัฒนธรรม ในต้นศตวรรษที่ 21 สมัยใหม่ที่แปรเปลี่ยน เขาเสนอใช้แนวความคิด After modern โบริโยต์ อธิบายถึงงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อนำเสนอและปลุกเร้าให้เกิดการถกเถียงในแนวเรื่องของ Triennial นี้ แต่ละบทนำ ประกอบด้วย ภาพยนตร์ การแสดง และการพูดคุย และพยายามที่จะนิยามให้แจ่มชัดขึ้น ถึงแต่ละด้านของมุมมอง ทั้งที่เกี่ยวกับสมัยใหม่ที่เปลี่ยนไป (Alter modern) ผลที่ได้เป็นข้อถกเถียงต่อนั้นคือ วาระสุดท้ายของลัทธิหลังสมัยใหม่ (The End of Postmodernism) หรือการทำให้มีการผสมผสานกันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) หรือการเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่าง ๆ และแบบแผนที่ขยายตัวออกไปของศิลปะ

ตัวอย่างผลงานศิลปะตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดได้แก่ “ผัดไทยศิลปะ” โดยฤกษ์ฤทธิ์ทำผลงานนี้ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1990 ที่หอศิลป์ในนิวยอร์ก คือแทนที่เขาจะวาดรูปแขวนให้คนเข้ามาดูมาชมในหอศิลป์เหมือนที่ศิลปินปกติทั่วไปเขาทำกัน เขากลับยกครัวเข้าไปตั้งในหอศิลป์ และทำผัดไทยเสิร์ฟให้คนที่เข้ามาดูงานกินกันฟรี ๆ แทน หลังจากนั้นที่ทั้งหมด กระทะ จาน ชามเปรอะเปื้อนคราบอาหารเอาไว้ในหอศิลป์ ให้คนเข้ามาชมหลังจากวันเปิดผลงานขึ้นนี้ของเขาสร้างความงุนงงสงสัยให้กับคนดูที่หวังว่าจะได้ดูงานศิลปะในหอศิลป์ แต่กลับได้กินอาหารกันฟรี ๆ โดยหารู้ไม่ว่าไอ้ที่ตัวเองกำลังกลืนลงท้องเข้าไปนั่นแหละ คืองานศิลปะ



ภาพที่ 5.1 ผัดไทยศิลปะ

ที่มา: <https://www.wurkon.com/blog/214-rirkrit-tiravanija>

งานศิลปะในลักษณะนี้ถูกนิยามในเวลาต่อมาโดย นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะเรื่องนามชาวฝรั่งเศส ว่าเป็นแนวคิดที่เรียกว่า "สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์" (Relational Aesthetics) ที่เป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรคและการชมงานศิลปะจากรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้ชมงานศิลปะรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อยู่รายรอบ เช่น เวลา สถานที่ สถานการณ์ ประสบการณ์ รวมถึงกิจกรรมธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวันอย่างอาหาร การกิน ก็ถูกมองว่าเป็นศิลปะในรูปแบบหนึ่งได้เช่นกัน นอกจากผัดไทยแล้ว ฤกษ์ฤทธิ์ยังทำงานศิลปะในรูปแบบของอาหารอย่างอื่น ๆ อีก เช่นในปี 1992 เขาแจกแกงกะหรี่ให้คนกินฟรีในแกลเลอรีที่นิวยอร์กทุกวันในระหว่างที่แสดงนิทรรศการหรือในเทศกาลศิลปะ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 45 ในปี 1993 ที่เมืองเวนิส อิตาลี เขาเอาเบหมีถ้วยกึ่งสำเร็จรูปและหม้อต้มน้ำไปวางไว้ในเรือแคนูสแตนเลสให้คนดูได้ทำเบหมีกินกันเองในห้องแสดงงาน

โดยที่ผ่านมามีผู้วิจัยสร้างสรรค์ “จิบไก่ป่า” ใช้แป้งและไส้เช่นเดียวกับขนมจีบปกติ และปั้นลิบหนึ่ง เพียงแต่ปั้นและจิบเนื้อแป้งให้มีความแตกต่างออกไป โดยประดิษฐ์เป็นขนมมีรูปทรงสันมีฐานลักษณะกลมตัน เพื่อเลียนแบบมาจากรูปทรงของตัวไก่แจ้ และมีการเลียนแบบลักษณะเด่นของหงอนและเดือยไก่ ซึ่งเป็นการเลียนแบบลักษณะรูปทรงทางธรรมชาติของสัตว์ปีก



ภาพที่ 5.2 ขนมจีบไก่ป่า
ที่มา: ผู้วิจัย



อาหารชาววัง จีบนก



อาหารชาววัง ซ่อม่วง

ภาพที่ 5.3 ขนมจีบนกและซ่อม่วง

ที่มา: https://krua.co/cooking_post/ขนมจีบนก-ของคนนกๆ-ช่วง/

ซึ่งการสร้างสรรค้ขนมจีบไก่ขึ้นมานั้น ได้รับอิทธิพลมาจากผู้วิจัยได้มีโอกาสรับชมการแสดงที่จัดแสดงขึ้นโดยวิทยาลัยนาฏศิลป์ และสำนักสังคีตกรมศิลปากร การแสดงเป็นชุดเป็นตอน เรื่องพระลอ ตอนปู่เจ้าเรียกไก่ ชุดนี้ปรากฏอยู่ในบทละคร เรื่องพระลอ ตอนกลาง ฉากที่ 4 ตามไก่ปู่เจ้า ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ โดยการแสดงนั้นกล่าวถึงปู่เจ้าสมิงพรายเรียกบรรดาไก่ออกมาจากป่า คัดเลือกไก่ที่สวยงาม แข็งแรง มีพละกำลังดี วยกำลังดี และได้เสกพิลังไนไก่ เพื่อช่วยหลอกล่อพระลอมายังเมืองสรองโดยเร็ว ซึ่งในบทละครจะมีการกล่าวถึงไก่ป่าหลากหลายสี หลากหลายพันธ์ ดังบทประพันธ์ว่า

ร้องลาลาวเซ็ง รับมะโหรี ๑ ปู่กะสันถึงไก่ในไพรพฤษดิ์ ปู่รำลึกถึงไก่ไก่ก็มา (ไก่ออก) บรู๊ก็คณากี่หมู่ปู่เลือกไก่ตัวงาม ทรงทรมวยทรมแรง สร้อยแสงแดงพระพาย ขนเขียวลายระยับ ปีกสลับเบ็ญจรงค์ เลื่อมลายยงหงสะบาท ขอบตาชาตพระพริ้ง สิ่งคลึงหงอนพรายพรรณ ขานขันเสียงเอาใจ เดียวหงอนใสสีล่ายอง สองเท้าเทียมนพมาศ ปานฉลุขาดทราง ปู่ก็ใช้พิลังแก่ไก่ (ผีเป็นเพลิงพลุ่งขึ้นมาลงไก่) ไก่แก้วไซรับมิกลัว ขุกผกหัวองอาจ ผาดผันตีปีกป้อง ร้องเรื่อยเฉื่อยฉาดฉาน (รัวไก่สามัญหนีเข้าโรงไก่ ไก่ที่พิลังเคล้ากับผีหายไปข้างโรง กลายเป็นไก่ณฤมิตออกมา) เสียงขันขานแจ้ว ๆ ปู่สั่งแล้วทุกประการ บมินานผาดโผนผยอง โลดล่ำฟองคะนองบหึง มุ่งถันถึงพระเรื่องลอยคอขันขานร้อง ตีปีกป้องผายผัน ขันเอื้อยเจื้อยแจ้ว ๆ แล้วใช้ปีกใช้หาง โนมสำอองสำออง กรีดปีกวาดเวียดเข้า คอยล่อพระลอเจ้า จักต้อง ต่าเนียร แลนา (ปู่เจ้าสั่งไก่แล้วเข้าโรงทางศาล ไก่ก็พอนเข้าโรงพระลอพอนออกมา มีพีเลียงและมัดคุเทศก์โดยเสด็จ)

การสร้างสรรค้ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทดลอง และพัฒนาการสื่อสารตัวละครที่เราจะสามารถพบเห็นได้แค่ในรูปแบบของตัวหนังสือใบบทวรรณคดีไทยและบทละคร หรือการแสดงไขน ให้มาอยู่ในรูปแบบสื่อใหม่ ๆ ที่น่าจะเข้าถึงได้ง่ายอย่างเช่นอาหาร เนื่องจากอาหารนั้นไม่มีการแบ่งชนชั้น เพศ อายุ การศึกษา ถ้าผู้วิจัยนำตัวละครในวรรณคดีไทยมาผลิตเป็นอาหาร อาจจะทำให้ผู้คนในสังคมไทยโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ นั้น ได้สัมผัสกับวรรณคดีไทยมากขึ้น

ผู้วิจัยได้มีการส่งผลงานเข้าประกวด ในงาน นิทรรศการและการแข่งขันทางศิลปะออนไลน์ระดับนานาชาติ โครงการ Art Exchange 2020: “Imagine” Artistic Dialects: Thinking into Doing International Online Exhibition and Competition เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งเพื่อมูลนิธิ อารยศิลป์ สิริวัฒนภวินาริรัตน์ พร้อมด้วยความร่วมมือของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยบูรพา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และเครือข่ายมหาวิทยาลัยสร้างสรรค์สังคม โดยผลงานได้รับรางวัลชมเชย



ภาพที่ 5.4 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดในงานนิทรรศการและการแข่งขันทางศิลปะออนไลน์
ระดับนานาชาติ โครงการ Art Exchange 2020

ที่มา: ผู้วิจัย

การออกแบบตุ๊กตาหนุมานจำแลงกาย ภายใต้บริษัท โฮเลน จำกัด ได้แรงบันดาลใจ
มาจากการแสดงโขน และเรื่องราวเกียรติ์ตอนไมยราพสะกดทัพ ที่กล่าวถึง คราวเคราะห์ของพระรามที่
พิเภกทำนายจากความฝันของพระราม ว่าที่จะถูกฝ่ายทศกัณฐ์จับตัว จึงวางแผนป้องกัน โดยจัด
เฝ้าวเระยาม และหนุมานอาสาปกป้องด้วยการขยายร่างกายให้ใหญ่โต เพื่ออมพลับพลาของพระรามไว้
ได้มีการนำเรื่องความอภินิหาร อิทธิฤทธิ์บางส่วนของตัวละครหนุมานมาใช้เป็นไอเดียในการสร้างสรรค์
ผลงาน ด้วยตัวละครหนุมานมีความสามารถในการแปลงกาย ขยายร่างของหนุมาน มาเป็นแนวคิด
ในการออกแบบชิ้นงาน สร้างสรรค์ชิ้นงานให้ออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาที่สามารถเปลี่ยนแปลงรูปทรง
ไปเป็นหมอนสำหรับรองคอเพื่อการเดินทาง อีกทั้งยังสามารถใช้บังแสงสว่างเพื่อช่วยในการนอนหลับ
ให้ดีขึ้น ซึ่งลักษณะการใช้งานของผลิตภัณฑ์เมื่อผู้ใช้ได้เปิดชิปบริเวณด้านหลังศีรษะของตุ๊กตา
จะสามารถถ่ายโอนโฟม และเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตุ๊กตา จากตุ๊กตาที่มีศีรษะ แขนและขาในลักษณะ
ทำยืนนั้น จะเปลี่ยนแปลงรูปร่างเหลือเพียงแขนสองข้าง บริเวณส่วนขานั้นจะหายไป มีส่วนของศีรษะ
ของตุ๊กตาที่ขยายพื้นที่มากขึ้น มีลักษณะเป็นผ้าบาง ๆ ที่ผู้ใช้งานสามารถดึงผ้าลงมาปิดยังบริเวณศีรษะ
ของผู้ใช้งาน หรือสอดศีรษะเข้าไปได้ โดยลายผ้าที่ถูกออกแบบในส่วนของท่านั้นจะเปลี่ยนแปลงไป

จากตุ๊กตาที่ลืมนานจะถูกเปลี่ยนการหลับตา เมื่อมองจากทางด้านหน้าของการใช้งานนั้น จะพบว่า มีรูปลักษณะของผลงานเหมือนกับภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดพระแก้ว หรือฉากการแสดงโขน ตอนไมยราพสะกด เป็นการแสดงโขนที่จัดขึ้นด้วยพระราชทานมูลนิธิศูนย์ศิลปาชีพ หรือการวาดฉากประกอบการแสดงโขนของกรมศิลปากร โดยการเปลี่ยนแปลงฟังก์ชันการใช้งานจากการถอดหรือเป็นเพียงการโชว์ของมาใช้เพื่อการนอนหลับนั้นยังเชื่อมโยงไปถึง หนุมนานขณะแปลงกายใหญ่โตที่หลับไหลไปเพราะโดนมนต์สะกดของไมยราพตามบทละครโขนเรื่องรามเกียรติ์ ในรูปแบบโดยการออกแบบองค์ประกอบของตัวการ์ตูน ใช้หลักการ 4D Branding มาเปรียบเทียบกับการสำรวจองค์ประกอบของตัวการ์ตูน ซึ่งมีหลักการทำงานโดยการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากตัวการ์ตูนรูปสัตว์และตัวการ์ตูนรูปคนสากล และศึกษาเอกลักษณ์ ลักษณะเด่นของตัวละครหนุมนานในรูปแบบของงานจิตรกรรมฝาผนัง และรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงโขน ศึกษากลุ่มเป้าหมาย พัฒนาผลงานทดลองใช้ สอบถามความพึงพอใจแก้ไขพัฒนาผลงานชิ้นใหม่ สรุปผล การนำไปผลิตเป็นชิ้นผลงานต้นแบบ



ภาพที่ 5.5 หมอนหนุมนานแปลงกาย

ที่มา: <https://holenhello.com/products/hanuman-transform-doll>

จากข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบศิลปกรรมร่วมสมัย ก่อให้เกิดรูปลักษณ์และรสนิยมโขนที่มีความร่วมสมัยเพื่อสามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่ โดยการศึกษาเกี่ยวกับ สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ จะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรมนี้มีแทรกอยู่ในสังคมต่าง ๆ ทั่วโลกเขาคิดว่าการทำงานสร้างสรรค์ในขอบเขตของความสัมพัทธ์ระหว่างกันโดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา การผสมผสานกันทางวัฒนธรรม

(Cultural Hybridization) หรือการเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่าง ๆ และแบบแผนที่ขยายตัวออกไปของศิลปะ ดังนั้น ในแง่ของสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หรืออาสาสมัคร เพื่อให้การสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไปตามสถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่นำเสนอผลงาน ด้วยเหตุนี้ ผลงานแนวศิลปะเชิงสัมพันธ์ส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่เรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วม กับตัวงาน และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตาเท่านั้น ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นไปในลักษณะของการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นไปในลักษณะของการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ดังนั้น การออกแบบผัสสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา สามารถนำงานศิลปกรรมโฉมมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โชน และขยายมิติทางปัญญา จะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค และเป็นกิจกรรมที่สร้างการกระบวนความคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบันควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้งเปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับโชน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโชนกับผู้ชม ทำให้โชนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโชน ในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค นั้น จะไม่ใช่แค่ให้ดู แต่ต้องจับ ตมกลืน ได้ยิน หรือชิมรสได้ เป็นการออกแบบที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลาย มากไปกว่าแค่ตาเห็น น่าจะเป็นการศึกษาเรื่องของการรับรู้ข้ามช่องสัมผัส อย่างการมองเห็นเชื่อมการฟัง การสัมผัส ไปเชื่อมกับรสชาติเป็นประสบการณ์ที่แต่ละประสาทสัมผัสเชื่อมโยงถึงกัน ที่เป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรคและการชมงานศิลปะจากรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดง ให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้ชมงานศิลปะรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อยู่รายรอบ

ในการการสร้างสรรคผลงานด้วยหลักการทางสุนทรียศาสตร์ มีความสำคัญในแง่ของการสร้างเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกันระหว่างเนื้อหาภายในและสภาพแวดล้อมที่มุ่งหวังให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสและการรับรู้ นั้น โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบของการแสดงโชน ประกอบด้วย 1) บทละคร 2) นาฏยลีลา 3) ดนตรีประกอบการแสดง 4) นักแสดง 5) การแต่งกาย 6) โอกาสในการแสดง 7) อารมณ์และอุปกรณ์ในการแสดง 8) ความเชื่อธรรมเนียมและเคล็ดกลางที่ถือกัน ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบนั้นได้ถูกนำมาประกอบสร้างในการแสดงโชนมีการผสมผสานความหลากหลายของอารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลง แสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปี่พาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจา ดังนั้น

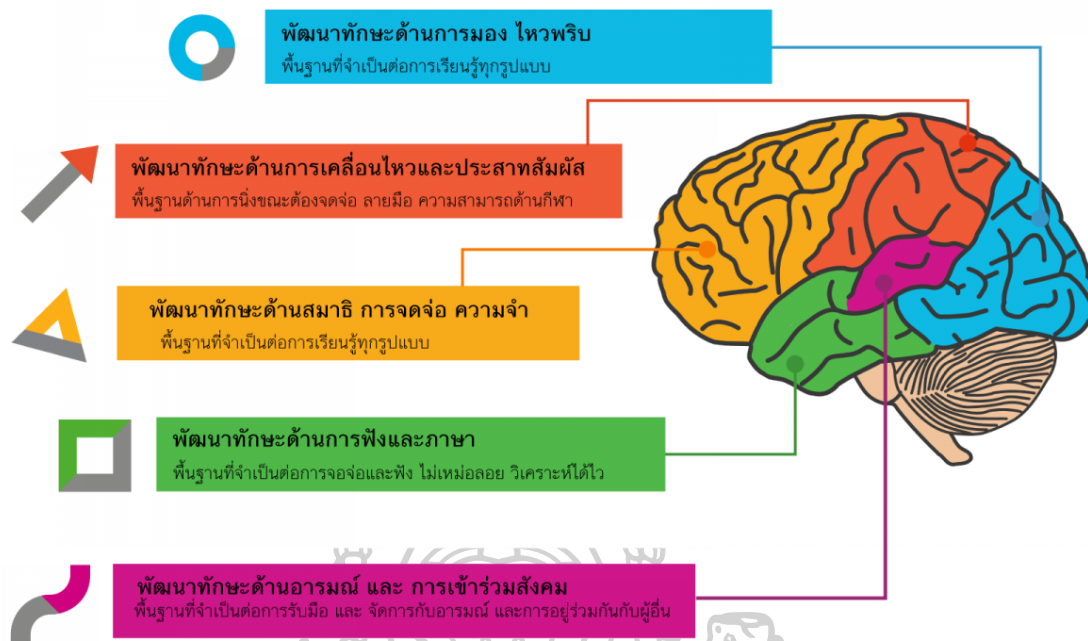
ในการตีความด้านการสื่อสารต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความ แต่อย่างไรก็ตามการแสดงโขนสามารถสร้างอารมณ์ในการรับชมแก่คนดูได้มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของท่วงท่า ในการรำความงามของบทพากย์ และความงามของคนตรีประกอบ หากแต่เพียงผู้ชมมีเพียงบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโขนเพียงเท่านั้น

2. การออกแบบการเรียนรู้ต้องมีความสัมพันธ์กันระหว่าง ผัสสะทั้ง 5 ประการ สัญญา/สัญลักษณ์ สุนทรียศาสตร์ และจิตวิทยา เพื่อใช้ในการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่างและหลังการใช้งาน

3. จากการศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ โดยการหาความสอดคล้องและวิเคราะห์อิทธิพลที่ทำให้เกิดการพัฒนามีต่อการออกแบบพัฒนา การรับรู้และการสร้างประสบการณ์ เพื่อช่วยพัฒนาสมองทั้ง 5 ด้าน และทำให้คนรุ่นใหม่จับต้องโขน ได้มากขึ้น โดยที่กระบวนการรับรู้ คือกระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจ สิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง กระบวนการนี้จะเริ่มจาก อวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) สัมผัสกับสิ่งเร้าแล้วส่งกระแสประสาทไปยังระบบประสาทส่วนกลาง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายของ อาการสัมผัส (Sensation) ออกมาเป็นการรับรู้ และเมื่อวิเคราะห์ภาพรวมของนาฏกรรมโขนพบว่า นาฏกรรมโขนอยู่ในฐานะอุปกรณ์อย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ กล่าวคือ การแสดงโขนที่ได้นั้นต้องให้อรรถรสในการรับชมแก่คนชม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อ สร้างความประทับใจและความซาบซึ้งกินใจแก่ผู้รับชม จึงกล่าวได้ว่า การแสดงโขนนั้นมีคุณค่าทางสุนทรียะ

2) การค้นหากรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์

จากการศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ เมื่อในเชิงวิทยาศาสตร์ พบว่า นาฏกรรมโขนไม่ได้อยู่ในฐานะอุปกรณ์อย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ แต่ยังทำหน้าที่พัฒนาทักษะสมอง 5 ด้าน ได้แก่ พัฒนากิจกรรมด้านอารมณ์ พัฒนากิจกรรมด้านสมาธิ การจดจำความจำ พัฒนากิจกรรมด้านภาษา พัฒนากิจกรรมด้านอารมณ์และการเข้าร่วมสังคม ซึ่ง สมองของคนเรา มี 5 ส่วนหลัก ๆ สมองทั้ง 5 ส่วนควบคุมวิธีการในการรับรู้สิ่งต่าง ๆ สมองจะเป็นตัวตัดสินใจว่า ในการเรียนรู้ อย่างใดอย่างหนึ่งนั้น ต้องใช้ความสามารถทางด้านใดบ้าง เพื่อให้ได้รับและใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้ ส่วนความรู้คือ "สิ่งที่ได้เรียนมา" เป็นตัวบอกว่าเราได้เรียนรู้อะไร ไม่ว่าจะป็นด้านวิชาการ ภาษา หรือเทคนิคต่าง ๆ ในชีวิต สรุปได้ว่าพื้นฐานของสมองทั้ง 5 ส่วนนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดศักยภาพ ในการเรียนรู้และนำความรู้ที่เราจำเป็นต้องศึกษามาใช้ในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 5.6 ทักษะสมอง 5 ด้าน

ที่มา: <https://www.brainfit.co.th/thหลักการเรียนรู้%20สมองทั้ง-5-ด้าน>

ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพยายามค้นหาทักษะที่จะนำไปสู่การพัฒนาสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) พัฒนาทักษะด้านสมาธิ การจดจ่อ ความจำ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อการเรียนรู้ ทุกรูปแบบ เราสร้างการเรียนรู้โซนด้วยงานศิลปกรรมร่วมสมัย ที่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ มุ่งเน้นทักษะการจำแนก (Classifying) ทักษะการสื่อสารข้อมูล ส่งผลต่อกระบวนการเชื่อมโยง ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์และเอกสารการเรียนการสอนของผู้ช่วยศาสตราจารย์แพทย์หญิง อรุณวรรณ ทองขาว หน่วยกุมารแพทยศาสตร์ สาขากุมารเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เรื่องแนวคิด ความสำคัญ และวิธีการพัฒนา Executive Function สำหรับเด็กปฐมวัย โดยได้กล่าวว่า “จำนวนเซลล์ที่ถูกใช้ในการเชื่อมโยง สำคัญกว่าปริมาณจำนวนเซลล์ที่มี” และ “Executive Function หรือ EF ไม่ได้มีมาแต่เกิด แต่ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ สร้างประสบการณ์หลายด้านตั้งแต่เล็กต่อเนื่องไปจนชั่วชีวิต” และสามารถทบทวนซ้ำ ๆ เรื่อย ๆ ได้บ่อยในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning) คือ การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองและระบบการทำงานของสมองมาใช้ในการออกแบบจัดกระบวนการการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย เพื่อก่อให้เกิดศักยภาพและพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยมีที่มาจากศาสตร์การเรียนรู้ 2 สาขา คือ ความรู้ทางประสาทวิทยา (Neurosciences) อธิบายถึงความคิดและจิตใจของมนุษย์

เชื่อมโยงกับทักษะการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการเรียนรู้ ความชำนาญ ความเข้าใจและความจำ ซึ่งการนำองค์ความรู้ทั้ง 2 สาขา มาร่วมกันทำให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตั้งอยู่บนฐานปัจจัยที่ทำให้สมองมีการเปลี่ยนแปลง และสมองมีปฏิริยาตอบรับการเรียนรู้โดยจัดกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รวมทั้งการออกแบบเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ การจดจำ และมีความสามารถในการใช้เหตุผล และมีมิติสัมพันธ์ (สถาบันส่งเสริมอัจฉริยภาพและนวัตกรรมการเรียนรู้, ม.ป.ป.) เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น มีจินตนาการและสร้างผลงาน การจำลองสถานการณ์โดยนำมาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด โดยการคิดแก้ไขปัญหาเพื่อเรียนรู้ การปรับตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในสภาวะสมดุล หรือการคิดเชิงมนทัศน์เพื่อเรียนรู้ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลทั้งหมด แล้วนำมาจัดระบบตามลำดับความสำคัญ เพื่อสร้างความคิดรวบยอด (Concept) (วิโรจน์ ลักษณะอดิสร, ม.ป.ป.)

ด้วยการใช้การพัฒนาทักษะ “การจับคู่” ในลักษณะจับคู่รูปทรง จับคู่สี จับคู่สิ่งของ คุณสมบัติกับเหตุการณ์ในบทละครโชน ซึ่งทักษะการจับคู่ เป็นทักษะจำเป็นที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน เมื่อกลุ่มเป้าหมายได้ลงมือทำกิจกรรม สมองจะนำทักษะการจับคู่ ไปใช้ในการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยง ยืดหยุ่น วางแผน แก้ปัญหาอย่างมีระบบแบบแผน ตลอดจนมีทักษะชีวิตที่ดี

ตลอดจนหลักการเปลี่ยนวิธีการหรือการปฏิบัติตนในการรับรู้สึกรู้สึกในแบบใหม่ที่แตกต่างจากสิ่งเดิม ทำให้สมองเกิดการเรียนรู้การรับรู้สึกรู้สึกแบบใหม่ขึ้น โดยทั่วไปจะเป็นกิจกรรมที่ทำในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว แต่ต้องเป็นการเปลี่ยนรูปแบบทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนการรับข้อมูลจากประสาทสัมผัสเดิม (Modified modes of sensory inputs) โดยการนำโชนเข้ามามีส่วนร่วมในการรับรู้ผ่านทางอาหารนั้นจะใช้ระบบประสาทสัมผัส ในการช่วยกระตุ้นให้เซลล์ประสาทได้ทำงานอย่างต่อเนื่องและช่วยกระตุ้นให้การทำงานของระบบประสาทดีขึ้น โดยจะช่วยทำให้แขนงประสาทเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่สมองในส่วนต่าง ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะที่บริเวณด้านนอกของสมอง และช่วยให้เซลล์ประสาทสร้างสารบำรุงการทำงานของสมอง ที่เรียกว่า สารนิวโรโทรฟิน ซึ่งเป็นสารเคมีมีผลต่อการเจริญเติบโตของเซลล์ประสาท รวมทั้งยังมีผลต่อการเพิ่มแขนงใยประสาท และนิวโรโทรฟิน ทำให้เซลล์ประสาทตื่นตัวพร้อมในการทำงานและชะลอความเสื่อมของเซลล์ประสาทได้อีกด้วย (Lawrence & Manning, 1999) จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เซลล์ประสาทตื่นตัวพร้อมในการทำงาน หากเซลล์ประสาทตื่นตัวแล้ว ก็จะทำให้เกิดการรู้คิด (Cognitive function) ที่หมายรวมถึงสมาธิ ความจำการรับรู้ การตอบสนองในเชิงของพฤติกรรม รวมถึงการทำงานระดับสูงของสมอง (Executive function) ได้แก่ การใช้ความคิด การคิดแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ และการวางแผนทำให้การทำงานของสมองยังคงประสิทธิภาพดี

ในการค้นคว้าด้านประสาท นอกจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และศึกษาเอกสารวิชาการต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยได้มีการลงเรียน พื้นฐานของประสาทวิทยาศาสตร์ (Foundation of Neuroscience) ของมหาวิทยาลัยมหิดล และในขอบเขตของการศึกษาสมองและระบบประสาท เซลล์และเนื้อเยื่อของระบบประสาท คุณสมบัติทางไฟฟ้าของเซลล์ประสาท การถ่ายทอดสัญญาณประสาท การเจริญพัฒนาของระบบประสาท กายวิภาคศาสตร์พื้นฐานของสมอง ก้านสมอง ไขสันหลัง และโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง ระบบการรับความรู้สึก การควบคุมการเคลื่อนไหวและการทำงานของระบบอวัยวะภายใน และกระบวนการของระบบการรู้คิด และวิชาความรู้พื้นฐานด้านประสาทวิทยาศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด จากสาขาวิทยาศาสตร์ ในขอบเขตเรื่องของโครงสร้าง และหน้าที่ของระบบประสาท ตั้งแต่ภายในเซลล์ประสาท สมอง และการแสดงอาการตอบสนองกับสิ่งที่เกิดขึ้น โดยครอบคลุมออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ การทำงานของเซลล์ประสาท การขนส่งสารผ่านเยื่อหุ้มเซลล์ สัญญาณประสาท และศักย์ไฟฟ้าเยื่อเซลล์ อบรมและผ่านมาตรฐานการปฏิบัติการวิจัยทางคลินิกที่ดี (Good Clinical Practice: GCP)



ภาพที่ 5.7 หลักฐานการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเรื่องของประสาทและสมอง (1)

ที่มา: ผู้วิจัย

HarvardX MCB80.1x
Fundamentals of Neuroscience, Part 1: The Electrical Properties of the Neuron

Help arpo_65 ▾

หลักสูตร ความคืบหน้า วันที่ Discussion บันทึก หลักสูตร FAQ

Fundamentals of Neuroscience, Part 1: The Electrical Properties of the Neuron

Pick up where you left off [Resume course](#)

Hello, everyone, and welcome to MCB80.1x: The Electrical Properties of the Neuron!

We are so excited to have you join us for this first course of MCB80x, **Fundamentals of Neuroscience**, a 3-course series that introduces foundational concepts from the field of neuroscience. In this course, we'll explore the electrical properties of neurons; in Part 2, **Neurons and Networks**, we will explore how neurons communicate with each other, and in Part 3, **The Brain**, we will learn how we perceive and respond to the world.

This course will run in "self-paced" mode. Self-paced courses have only one deadline:...

[Dismiss](#) [Show More](#)

[Expand all](#)

- Introduction
- Lesson 1: The Resting Potential
- Introduction to Lesson 1
- Understanding the Resting Potential (39 Questions)

Set a weekly learning goal
Setting a goal motivates you to finish the course. You can always change it later.

Casual 1 day a week Regular 3 days a week Intense 5 days a week

Set a goal reminder

Course Tools

- Bookmarks
- Financial Assistance
- Updates
- Launch tour

15% First-Time Learner Discount
6 days left

- Earn a **verified certificate** of completion to showcase on your resumé
- Unlock your access to all course activities, including **graded assignments**

ภาพที่ 5.8 หลักฐานการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมเรื่องของประสาทและสมอง (2)
ที่มา: ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
Mahasarakham University

MED TU CRC
Mahasarakham University

คณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มร.สุคต 1 และ ศูนย์วิจัยทางคลินิก คณะแพทยศาสตร์
ประกาศนียบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ญานูณา ภควัดธนโกศล

ได้ผ่านการอบรมหลักสูตร GCP online training (Computer based)
“แนวทางการปฏิบัติการวิจัยทางคลินิกที่ดี (ICH-GCP:E6(R2))”

ประกาศนียบัตรฉบับนี้มีผลตั้งแต่วันที่ 31 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2566

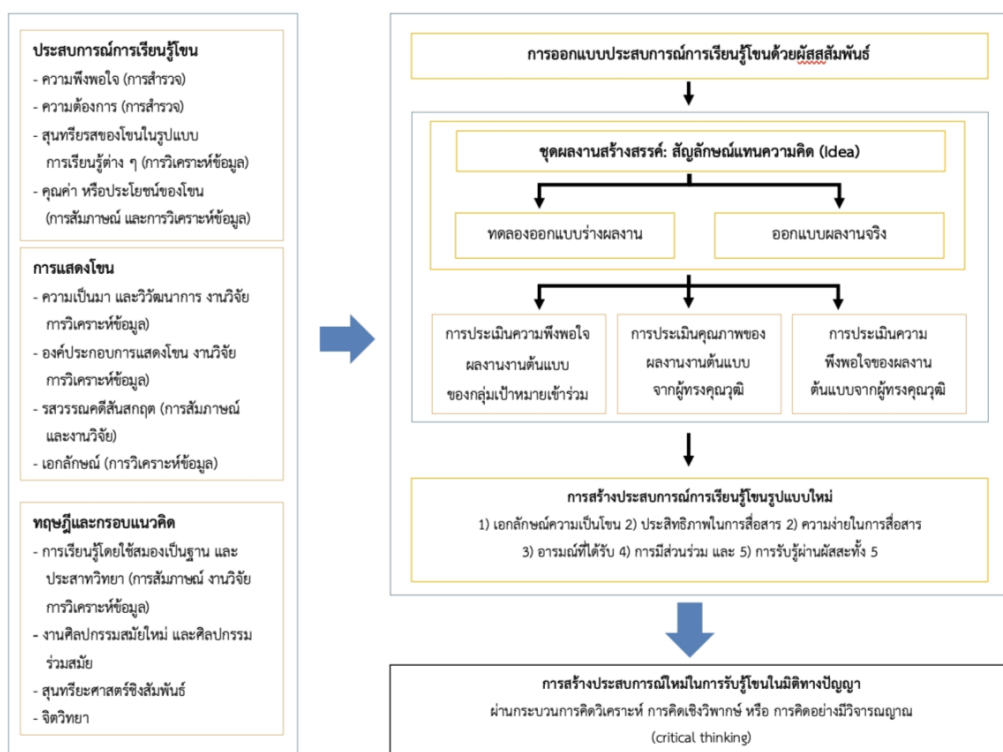
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ไฉฉฉฉฉ ฉันทวีเมสียง)
ประธานคณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มร.สุคต 1

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์สมบัติ มุ่งทวีเมษา)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย

ภาพที่ 5.9 หลักฐานการผ่านหลักสูตรปฏิบัติการวิจัยทางคลินิกที่ดี (Good Clinical Practice: GCP)
ที่มา: ผู้วิจัย

5.1.2 การวิเคราะห์องค์ความรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการเก็บข้อมูลในรูปแบบการศึกษางานวิจัย เอกสารข้อมูลทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร การทำแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ของผู้วิจัย นำมาสู่การออกแบบกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5.10 กรอบการวิจัย (Research Framework)

ที่มา: ผู้วิจัย

ในขั้นตอนการออกแบบชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ และสกัดข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดในการสร้างสรรค์การเรียนรู้โขนใหม่ ๆ เพื่อการขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาจากงานศิลปกรรมร่วมสมัย สู่งานศิลปะร่วมสมัย 2) แนวคิดในหทัยบงกงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน และได้สรุปผลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์การเรียนรู้โขนใหม่ ๆ เพื่อการขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาจากงานศิลปกรรมสมัยใหม่ สู่งานศิลปะร่วมสมัย การคิด เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ซึ่งมีศักยภาพสูงมาก และเป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์โลกอื่น ๆ ผู้มีความสามารถในการคิดสูงสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงไปได้ และมีการพัฒนาชีวิตของตนให้เจริญ

งอกงามยิ่ง ๆ ขึ้นไป ซึ่งการคิดเป็นกระบวนการทางสมองในการนำข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับไปเชื่อมโยงกับข้อมูล หรือประสบการณ์เดิม เพื่อสร้างความหมายให้แก่ตน เกิดเป็นความรู้ความเข้าใจที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ การคิดเป็นงานเฉพาะตนเป็นกระบวนการภายในที่แต่ละบุคคลต้องดำเนินการเอง ไม่มีผู้ใดทำแทนได้แต่บุคคลอื่น รวมทั้งสภาพแวดล้อม และประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถกระตุ้นให้บุคคลเกิดการคิดได้อันที่จริง ทักษะการคิดที่สามารถพัฒนาให้แก่ ผู้เรียนนั้นมีจำนวนมากและการคิด ทุกประเภท ทุกระดับล้วนมีความสำคัญ ทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน เป็นทักษะที่จำเป็น และใช้มากในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเป็นพื้นฐานในการคิดขั้นสูงขึ้นไป หากทักษะการคิดขั้นพื้นฐานไม่ดีพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการคิดขั้นสูง ส่วนทักษะการคิดขั้นสูง และลักษณะการคิดต่าง ๆ ก็มีความจำเป็นต่อการคิดที่ซับซ้อนขึ้น หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาจะสามารถคิด ตัดสินใจและกระทำการในเรื่องที่ซับซ้อนและลึกซึ้งได้ดีส่งผลให้เกิดการพัฒนา ก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไป ซึ่งผู้วิจัยมุ่งเน้นกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับลักษณะการคิด หมายถึง ทักษะการคิดที่มีลักษณะความเป็นนามธรรมสูง จำเป็นต้องอาศัยการตีความ การจำกัดขอบเขต และการนิยาม ให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งแสดงความหมายขั้นตอนการคิด และตัวบ่งชี้ทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงความหมายขั้นตอนการคิด และตัวบ่งชี้ทักษะการคิดวิเคราะห์

หัวข้อ	ความเกี่ยวข้อง
ความหมาย	การจำแนกแยกแยะสิ่ง/เรื่อง/ ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อหาส่วนประกอบ/ องค์ประกอบและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อ 1. ช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น 2. หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลมาอธิบายเรื่องนั้น 3. ประเมินและตัดสินใจเลือกคำตอบที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
ขั้นตอน การคิด	1. กำหนดวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์/ จำแนกแยกแยะข้อมูล 2. รวบรวม ศึกษาและจัดระบบข้อมูล/ เรื่อง/ สิ่งทีวิเคราะห์ 3. กำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์/จำแนกแยกแยะข้อมูล 4. จำแนกแยกแยะข้อมูลตามเกณฑ์เพื่อให้เห็นองค์ประกอบอย่างครบถ้วน 5. หาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ แลความสัมพันธ์ของข้อมูลในแต่ละองค์ประกอบเพื่อให้เห็นว่าส่วนย่อยต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันและประกอบกันเป็นโครงสร้าง/ ภาพรวมได้อย่างไร 6. นำเสนอผลการวิเคราะห์ 7. นำผลการวิเคราะห์มาตอบคำถามตามวัตถุประสงค์

ตารางที่ 5.1 แสดงความหมายขั้นตอนการคิด และตัวบ่งชี้ทักษะการคิดวิเคราะห์ (ต่อ)

หัวข้อ	ความเกี่ยวข้อง
ตัวบ่งชี้ ทักษะ การคิด วิเคราะห์	<ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถระบุวัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์ 2. สามารถจัดระบบข้อมูล / เรื่อง/ สิ่งทีวิเคราะห์ 3. สามารถกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 4. สามารถแยกแยะข้อมูลได้ตามเกณฑ์และระบุงค์ประกอบของสิ่งทีวิเคราะห์ 5. สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งทีวิเคราะห์ 6. สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ 7. สามารถนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการตอบคำถามตามวัตถุประสงค์

ที่มา: ทิศนา แคมมณี (2554: 188-194)

โดย ผู้วิจัยได้พยายามศึกษางานศิลปะในยุคคนสมัยต่าง ๆ เพื่อค้นหาแนวคิดการสร้างสรรคผลงานที่สามารถส่งเสริมการเจริญเติบโตของสมอง โดยเฉพาะทักษะความคิดแบบวิเคราะห์นั้น พบว่า ในยุคสมัยปัจจุบันมีความหลากหลายมาก ทั้งในเรื่องของวัสดุที่นำมาใช้ รูปแบบฟอร์ม ไปจนถึงแนวคิดและประเด็นที่ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องมนุษย์ สิ่งแวดล้อม สังคม ฯลฯ โดยการนำเสนอในเรื่องของความงามอาจไม่ใช่ประเด็นหลักสำคัญของศิลปะอีกต่อไป จากการทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ เราจะเห็นได้ว่า ศิลปะเป็นเรื่องที่มากกว่าการนำเสนอความงาม แต่ศิลปะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สะท้อนสภาพทางสังคมในยุคนั้น

จะเห็นได้ว่า งานศิลปะในยุคหลัง ตั้งแต่ศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art ที่มักจำกัดขอบเขตอยู่ที่ศิลปะในช่วง 1860s - 1970s มีลักษณะสำคัญ คือ การท้าทายกรอบของศิลปะในยุคก่อน ๆ และทดลองรูปแบบและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะ งานศิลปะในยุคนี้จะเคลื่อนตัวออกจากกรอบแบบตรงไปตรงมาของศิลปะ ในยุคก่อน จากการวาดภาพตรงหน้าให้เหมือนกับที่ตาเห็นมากที่สุด มาสู่การถ่ายทอดจากอารมณ์ความรู้สึก ท้องฟ้ายามราตรีที่ขยิบขยือ หรือภาพทิวทัศน์ที่เกิดจากการป้ายสีแปรลงไปเร็ว ๆ และเริ่มเผื่อช่องว่างชวนให้ผู้ชมก้าวเข้ามาสัมผัสสัมผัส และคิดจินตนาการต่อเองมากขึ้น มีความเป็นนามธรรม หรือแอบสแตร็คมากขึ้น ซึ่งจุดเชื่อมต่อระหว่างศิลปะโมเดิร์นกับศิลปะร่วมสมัย คือ ยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism คือยุคแห่งการนำเสนอ การทดลองรูปแบบ และความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะที่แตกต่างจากแนวคิดเดิม ๆ ที่เคยมีมา ยุคหลังโมเดิร์นหรือยุคหลังสมัยใหม่ คือ การสานต่อแนวคิดต่าง ๆ ที่มาจากทดลองรูปแบบและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะที่แตกต่าง ซึ่งมีเค้าเงื่อนหรือเบาะแสที่ปรากฏเป็นแนวบอกให้รู้ของศิลปะร่วมสมัยเริ่มปรากฏให้เห็นในยุคเปลี่ยนผ่านจากโมเดิร์น มาสู่โพสต์โมเดิร์น ศิลปะในยุคนี้ไม่ได้วางตัวเป็นแค่ภาพสะท้อนความเป็นไปของสังคม แต่มีการตั้งคำถาม ทำทนายไปจนถึงการนำเสนอ

แนวคิดใหม่ ๆ ด้วย ศิลปินในยุคนี้ทำงานศิลปะเหมือนการทำวิจัย หรือรีเสิร์ช กระบวนการทำงานศิลปะในยุคนี้ก็มี การค้นคว้าหาข้อมูล ตั้งสมมุติฐาน และนำเสนอทฤษฎีใหม่ ไม่ต่างจากกระบวนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ นำมาสู่เอกลักษณ์ของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) หรือศิลปะที่เกิดขึ้นในทุกวันนี้ว่า “เป็นศิลปะที่กระตุ้นเร้าปลุกกระดม มีท่าทีสงสัยและตั้งคำถาม สอดแทรกนัยยะสองชั้น เป็นตัวเปิด แต่ทำด้วยท่าทีอ่อนน้อม และเปิดพื้นที่ให้กับความหวัง” โดยงานศิลปะร่วมสมัยหลายชิ้นที่ผู้วิจัยศึกษานั้น ไม่ได้ถูกถ่ายทอดผ่านสุนทรียะความงาม ของศิลปะคลาสสิก หรือทักษะการวาด ปั้น ระบายสี ในยุคปัจจุบัน งานศิลปะหลายชิ้นมุ่งหมายที่จะ “เล่าเรื่อง” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ยิ่งไปกว่านั้น ศิลปินในยุคนี้ยังไปถึงขั้นพาผู้ชมไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือหลุดออกจากความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นในเรื่องของการพัฒนาทักษะการคิด

จากการศึกษาในเรื่องของศิลปะ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการขยายผลมิติทางปัญญาจะพบว่า จากการเปลี่ยนผ่านศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art มาสู่มาเป็นยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism และพัฒนาต่อมาเป็นศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ส่งผลให้ความคิดศิลปินในยุคปัจจุบันที่มีหน้าที่เหมือนนักวิจัยจึงต้องนำเสนอแนวคิด หรือหัวข้อการพูดคุยใหม่ ๆ รวมไปถึงภาษาใหม่ในการพูดคุย ศิลปินในยุคนี้บางส่วนจึงก้าวข้ามคุณค่าเรื่องความงามด้วยเหตุนี้ เมื่อเราดูงานศิลปะร่วมสมัย เราจึงเผชิญหน้ากับภาษาและมุมมองแนวคิดใหม่ ๆ ที่เราอาจไม่คุ้นเคยหรือไม่เคยรู้จักมาก่อน เพราะคุณค่าของศิลปะในยุคปัจจุบันหาใช่การพูดถึงเรื่องที่เรารู้และคุ้นเคยกันดีอยู่แล้ว แต่เป็นการพาเราไปเผชิญหน้ากับความท้าทาย และข้อเสนอแนะใหม่ ๆ ซึ่งเป็นทั้งสิ่งที่ศิลปินต้องการจะชวนเราคุย และในขณะเดียวกันก็เป็นบทสนทนาที่เราต้องกลับมาชวนตัวเองครุ่นคิดด้วยเช่นกัน จากที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดของศิลปินในสมัยศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art ยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism และศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) สู่การทดลองสร้างสรรค์งานด้วยการใช้ผัสสะทั้ง 5 เพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง “โชน” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ และยิ่งไปกว่านั้นยังมุ่งหวังที่จะพากลุ่มเป้าหมายไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือหลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โชนแบบเดิม ๆ ตลอดจนสามารถขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ด้วยการเรียนรู้ผ่านผัสสะทั้ง 5 ที่แตกต่างไปจากการเรียนรู้โชนในรูปแบบงานวรรณกรรมที่ใช้เพียงประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็นผ่านด้วยตา หรือโชนในรูปแบบการแสดง ที่ใช้ประสาทสัมผัส 2 ทาง ได้แก่ ประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็น ผ่านดวงตา และการได้ยินผ่านการใช้หูฟังเสียงนั้น นอกจากจะเป็นประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อหลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โชนแบบเดิม ๆ นั้น ยังเป็นการสร้างกิจกรรม หรือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นไป ตามปัจจัยที่มีผลต่อสมองการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุข สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา

2) การวิเคราะห์แนวคิดในการหิบบกงานศิลปกรรมร่วมสมัยในรูปแบบอาหาร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน จากการศึกษาสุนทรียรสโชนด้วยหลักของรสรวรรณคดีสันสกฤต และแนวคิด ในการแปลงสารจากโชนในรูปแบบงานวรรณกรรม สู่รูปแบบงานศิลปกรรมประเภทการแสดง โดยผู้วิจัย มุ่งเน้นการศึกษาโชน เพื่อค้นหา และสกัดเอกลักษณ์ของโชนในแง่มุมขององค์ประกอบศิลป์ หรือ ทัศนธาตุ สู่การพัฒนางานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อนการเรียนรู้โชน ในรูปแบบประสบการณ์ สุนทรียรส และความงามของโชนที่แปลกใหม่ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของโชนได้ โดยที่ต้อง **รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงามและคุณค่าใหม่ ๆ** ในการเรียนรู้โชน เพื่อขยายผลมิติทางปัญญาควบคู่กันไป จะอธิบายดังต่อไปนี้

3) การวิเคราะห์แนวคิดในการหิบบกงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร เพื่อการขยายผลมิติทางปัญญาได้ เหตุผลที่ผู้วิจัยได้เลือกอาหารมาใช้เป็นเครื่องมือในการทดลอง ครั้งนี้ เนื่องด้วยการเรียนรู้โชนผ่านอาหารนั้น จำเป็นต้องใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัส ทางการมองเห็น การได้ยินเสียง การลิ้มรส การได้กลิ่น และการสัมผัส เพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง “โชน” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ผ่านเอกลักษณ์ความเป็นโชนที่อยู่ในบทละครโชน สำหรับการ นำไปใช้เป็นแนวคิดในการแปลงสารจากโชนในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปะกรรม ประเภทศิลปะการแสดง และผู้วิจัยจะนำไปใช้การตีความและการถ่ายทอดโชนจากศิลปะการแสดง สู่งานศิลปกรรมร่วมสมัยต่อไปในผลงานการสร้างสรรค์ คือ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง เหตุการณ์ ฉากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบทละครหลากหลายประการ และ 2) ความโดดเด่นอันเป็น เอกลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ สี รูปร่างหน้าตาของตัวละคร บุคลิก ความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของ ตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องมีความแตกต่างจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเห็นได้จาก นอกจากนี้ บทละครยังกล่าวแสดงเครื่องแต่งกาย อาวุธที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละคร

โดยมุ่งหวังที่จะนำพากลุ่มเป้าหมายไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือ หลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โชนแบบเดิม ๆ โดยการเข้าถึงผลงานในรูปแบบอาหารนี้ นำมาซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ การตีความ หรือการแทนค่า เชื่อมโยงโชนผ่านคุณสมบัติ ทางกายภาพของอาหาร เช่น สี ขนาดเนื้อสัมผัส กลิ่น รส หรือคุณสมบัติสารเคมีในอาหารกินเพื่อให้ได้ สารอาหารที่สมองต้องการ และช่วยในการเจริญเติบโต เยียวยา กระตุ้น หรือพัฒนาสมอง

4) การวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้โชนผ่านอาหารเพื่อการออกกำลังกายสมองแบบ นิวโรบิคส์ (Neurobic Exercise)

ด้วยการขยับกล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน มาประยุกต์กลายเป็นวิธีบริหารสมองที่ใช้ ประสาทสัมผัสไปกระตุ้นกล้ามเนื้อ สมองหลาย ๆ ส่วนให้ขยับและตื่นตัว ทำให้แขนงเซลล์ประสาท แตกกิ่งก้านสาขา เซลล์สมองสื่อสารกันมากขึ้น เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ สมองแข็งแรงขึ้น โดย นายแพทย์เอกพจน์ นิรมสกุรัตน์ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านโรคสมองและระบบประสาท รพ.สมิติเวช ศรีนครินทร์ กล่าวว่า

“สมองของคนเราก็มีวิธีการออกกำลังกาย นิวโรบิคส์ เอ็กเซอร์ไซส์ โดยมีวิธีการปฏิบัติง่าย ๆ เช่น เปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมซ้ำ แบบเดิมทุกวัน ทำให้สมองไม่ได้รับการกระตุ้นนานเข้าจะทำโดยไม่ต้องคิด (Subconscion) สมองจะทำงานลดลง เซลล์สมองถูกกระตุ้นลดลง นำไปสู่การฝ่อของเซลล์ นิวโรบิคส์จึงเริ่มจาก เปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันง่าย ๆ เช่น เคยกินข้าวหลังอาบน้ำ ให้กินข้าวก่อนอาบน้ำ หรือทำอะไรใหม่ ๆ โดยการใช้มือจับสิ่งของ เช่น คนถนัดขวา ให้ใช้มือซ้ายหยิบจับสิ่งของแทน สำคัญเลยมันจะไปปรับเพื่อให้สมองได้ปรับกลวิธีการคิด การทำงานของสมอง แทนจะเป็นรูปแบบเดิม ๆ มันก็จะปรับเป็นรูปแบบใหม่ ซึ่งการบริหารสมองแบบนี้สามารถทำได้ทุกช่วงอายุ สามารถเริ่มต้นได้ตั้งแต่วันนี้เลยโดยไม่ต้องรอ”

และนายแพทย์ได้แสดงความคิดเห็นว่า

“ยิ่งใช้ชีวิตแบบเดิมมากเท่าไร สมองก็ไม่ได้ใช้งานมากเท่านั้น เพราะสมองจดจำรูปแบบพฤติกรรมได้แล้ว เช่น ถ้าคุณขับรถไปทำงานตามเส้นทางที่คุ้นเคยทุกวัน สมองจะใช้ประสาทส่วนเดิม อาจทำให้เซลล์ประสาทบริเวณนั้นแข็งแรง แต่ก็ลดทอนประสิทธิภาพของเซลล์ประสาทส่วนอื่น เพราะไม่ได้ออกกำลังคิด วิธีบริหารสมองที่ใช้ประสาทล้มผัสไปกระตุ้นกล้ามเนื้อ สมองหลายๆ ส่วนให้ขยับและตื่นตัว ทำให้แขนงเซลล์ประสาทแตกกิ่งก้านสาขา เซลล์สมองสื่อสารกันมากขึ้น เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ สมองแข็งแรงขึ้น”

ซึ่งมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกับ เกศสุตา ใจคำ (2552: 1) ที่ว่าคนส่วนใหญ่ยังมีความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับโครงสร้างและการทำงานของสมองว่า เซลล์สมองเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาจากยีนและพันธุกรรมที่ได้รับจากบรรพบุรุษมาทั้งหมด แต่แท้จริงแล้วยีนเป็นตัวกำหนดโครงสร้างพื้นฐานสมองส่วนหนึ่ง และสมองมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยเพื่อทำงานในรูปแบบต่าง ๆ และมีการเจริญเติบโตอยู่ตลอดเวลาเมื่อได้รับการกระตุ้น และฝึกฝนการใช้สมองในส่วนต่าง ๆ ในขณะเดียวกัน ถ้าสมองไม่ได้รับการกระตุ้นหรือการฝึกฝน ก็จะทำให้สมองเสื่อมได้เช่นกัน ดังนั้น การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเป็นการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และศาสตราจารย์ ลอเรนซ์ ซี แคทซ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทวิทยา ชาวอเมริกัน อ้างอิงใน ออกกำลังกายสมองในแบบ Neurobic โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ (2554) กล่าวว่า ยิ่งใช้ชีวิตแบบเดิมมากเท่าไร สมองก็ไม่ได้ใช้งานมากเท่านั้น เพราะสมองจดจำรูปแบบพฤติกรรมได้แล้ว เช่น ถ้าคุณขับรถไปทำงานตามเส้นทางที่คุ้นเคยทุกวัน สมองจะใช้ประสาทส่วนเดิม อาจทำให้เซลล์ประสาทบริเวณนั้นแข็งแรง แต่ก็ลดทอนประสิทธิภาพ

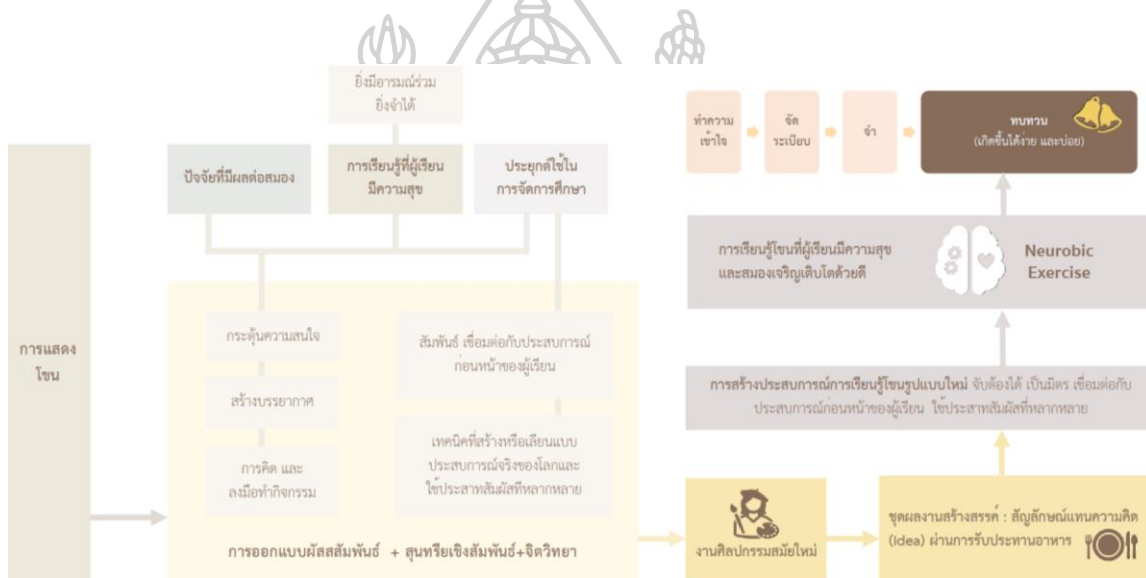
ของเซลล์ประสาทส่วนอื่น (เพราะไม่ได้ออกกำลังคิด) ถ้าลองเปลี่ยนเส้นทางไปทำงาน คุณจะรู้สึก ตื่นเต้นในการจดจำเส้นทาง ผู้คนหรือร้านค้าที่ขับผ่าน และเชื่อเถอะว่าขณะนั้นสมองหลายส่วนกำลังมี กิจกรรมร่วมกันทำงานประสานกันเต็มที่ เพื่อเชื่อมโยงเซลล์ประสาทส่วนอื่นรูปแบบใหม่ มีการหลั่งสาร “นิวโรโทฟินส์” ซึ่งเป็นอาหารสมองมากขึ้น เซลล์สมองแข็งแรงขึ้น เพื่อการเติบโต

ตามหลักนิวโรบิกส์สมองจึงโหยหาประสบการณ์แปลกใหม่เหนือการคาดหมาย เหมือนกับการทดลองการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ในการเรียนรู้ โชน และมีความใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถจับต้องได้ และสามารถอยู่ได้อย่างกลมกลืน ในชีวิตประจำวัน และการทำทนายการเรียนรู้โชนในรูปแบบประสบการณ์ใหม่ การทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคย ทำมาก่อนย่อมเป็นการกระตุ้นสมองอย่างดี และการได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “อารมณ์” ในการเรียนรู้โชน เมื่อกลุ่มเป้าหมายรู้สึกสนุก มีความสุขกับกิจกรรมโชนในรูปแบบ ใหม่ ร่างกายจะหลั่งสารแห่งความสุข นอกจากนี้มีผลดีต่อสมอง ยังมีผลดีต่อร่างกายส่วนด้วย ซึ่งหลักการ ดังกล่าวนั้นสามารถสนับสนุนความคิดในการทดลองออกแบบผลงานการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยของผู้วิจัยในเรื่องของการขยายผลมิติทางปัญญา ได้อย่างมีเหตุมีผล

5) การวิเคราะห์แนวคิดการใช้อาหาร มีสร้างความเป็นมิตรในการเรียนรู้ เผยแพร่ และการถ่ายทอดเรื่องราวของโชน อาหาร เป็นงานศิลปกรรมร่วมสมัยที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวของโชน ได้อย่างเป็นมิตร จับต้องได้ ลดช่องว่าง ความห่างเหิน และความขลัง เข้มแข็ง จริงจัง กับกับผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี อาหารเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความเป็น Universal Design ในการเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดคอนเทนต์ หรือเนื้อหาที่มีความใกล้ชิด สามารถจับต้องได้ มีความเป็นมิตร สามารถทำให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้ไม่ยากกับผู้คน ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา หรืออายุ อีกทั้งอาหารยังสามารถสร้างผู้คนให้เป็นผู้รับสาร และเปลี่ยนเป็นผู้ส่งสาร หรือผู้สร้างสรรค์ผลงาน ได้อีกทั้งผู้วิจัยต้องการให้งานวิจัยนี้เป็นหนึ่งในวิธีการใหม่ ๆ ในการนำ Soft Power ในเรื่องของงาน วรรณคดีไทย หรือวรรณกรรมไทย ศิลปวัฒนธรรมไทย และการนำเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาสร้าง มูลค่าเพิ่ม และเอกลักษณ์ให้กับอาหาร อีกทั้งอาจเป็นหนทางใหม่ที่จะสามารถสร้างรายได้ สร้างเศรษฐกิจที่ดีให้กับประเทศไทยต่อไปได้ในอนาคต

ปัจจุบัน ประสบการณ์การรับประทาน หรือพฤติกรรมรับประทานอาหารของผู้คนในสังคมนั้น มีความเปลี่ยนแปลงไป จากการรับประทานอาหาร เพื่อมุ่งหวังในเรื่องของการช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโต ช่วยซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอของร่างกาย การให้พลังงานและความอบอุ่นแก่ร่างกาย การช่วยให้อวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายทำงานได้ตามปกติ หรือการช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันโรคให้แก่ร่างกายนั้น ผู้คนยังคำนึงถึง ประสบการณ์ที่จะได้รับ หรือความงามของอาหาร ทำให้คำว่า Eat ที่หมายถึงการรับประทานนั้น มีความหมายเปลี่ยนไป เกิดนิยามใหม่ ที่ E คือ เรื่องของประสบการณ์ หรือ Experience A คือ เรื่องของสุนทรีย์ หรือ Aesthetic และ T คือ

เรื่องของรสนิยม หรือ Taste ดังที่สะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์ระดับโลก คือ กล้องกินก่อนคน หรือ Camera Eat First ไลฟ์สไตล์การรับประทานอาหารของคนรุ่นใหม่ที่นิยม ถ่ายรูปอาหารด้วยกล้องดิจิทัลหรือสมาร์ทโฟนก่อนรับประทานอาหารเพื่อส่งต่อในแอปพลิเคชัน หรืออัปโหลดภาพลงในสื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย ก่อนที่ตนเองจะรับประทานอาหารนั้น ๆ กลายเป็นพฤติกรรมที่ติดตัวคนรุ่นใหม่ ซึ่งการเรียนรู้โซนในรูปแบบอาหารนี้ ผู้วิจัยหวังว่า ผู้คน จะทำหน้าที่เป็นประชาสัมพันธ์ในการถ่ายทอดเรื่องราวขยายผลการเรียนรู้โซนต่อไปยังสื่อต่าง ๆ ที่อยู่ nearby มิได้เพียงผลงานแล้วเก็บไว้กับตนเอง แต่ได้นำไปขยายผล นำมาสู่ผู้คนจำนวนได้รับรู้ และตั้งคำถามกับผลงานที่ได้พบเห็น นำมาซึ่งการถกเถียง สอบถาม แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ความคิดหรือค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ต่อไป



ภาพที่ 5.11 กรอบแนวคิดในหีบขยงานศิลปะกรรมร่วมสมัยที่ใช้ผัสสะทั้ง 5 ในการเรียนรู้โซนในรูปแบบ ใหม่ด้วยสร้างชุดความหมายหรือสัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ผ่านอาหาร เพื่อการ ขยายผลมิติทางปัญญา

ที่มา: ผู้วิจัย

5.2 ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะกรรมร่วมสมัย

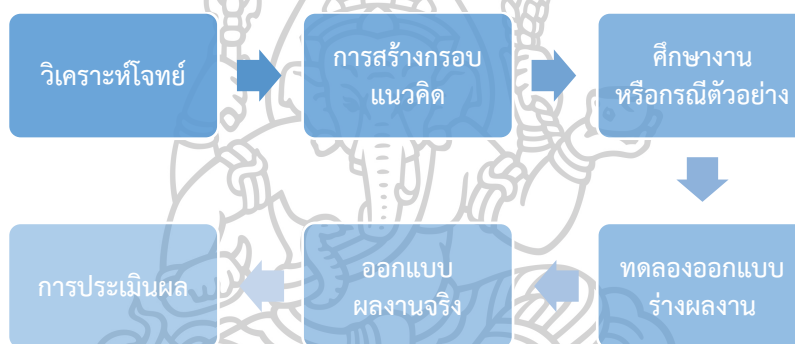
ผู้วิจัยขอเสนอขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดและขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์ : สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ประกอบด้วย

1. ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิด มี 3 ขั้นตอน ได้แก่
 - 1.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)
 - 1.2 การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตผลงาน (Conceptual Design)
 - 1.3 ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

2. ขั้นตอนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ มี 2 ขั้นตอน

2.1 ทดลองออกแบบร่างผลงานเพื่อทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) คือ การสร้างสรรค์ อาหาร ประเภทคูกี้ ในผลงานที่มีชื่อว่า คูกี้ทศกัณฐ์ ลงสวน

2.2 การออกแบบผลงานจริง (Design) โดยมีผลงานการสร้างสรรค์ มีจำนวน 3 ชิ้นงาน
 1) คูกี้ขนาดเล็ก มาการอง และ 2) เครื่องดื่ม 2.1) ชา 2.2) เครื่องดื่มสไตล์คาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)
 3) อาหารว่างพร้อมเครื่องดื่ม ซึ่งเมื่อนำผลงานออกแบบไปใช้ ผู้วิจัยมีการประเมินผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย แบบทดสอบความวัดความรู้ก่อนเรียนหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ หลังการร่วมกิจกรรม แบบประเมินคุณภาพของผลงานต้นแบบ จากกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการ และผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 5.12 ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดและขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ
 ที่มา: ผู้วิจัย

โดยในส่วนนี้จะกล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยเท่านั้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.2.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ ผู้วิจัยเริ่มจากการตั้งปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่ายต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์ที่ถูกต้อง การวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับการทดลองครั้งนี้ตามหลัก 5W1H มีดังนี้

1) Who ใครคือคนที่มาใช้งาน ? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ สำหรับผู้วิจัย คือคนในกลุ่ม Gen Y ก็ที่เติบโตจนผ่านช่วงอายุ วัยรุ่นไปแล้ว Gen Z และกลุ่ม Alpha ที่กำลังเติบโต จำนวน 30 คน ตามความสมัครใจที่จะเข้าร่วม

2) What เราจะทำงานอะไร ?

ผู้วิจัยจะทดลองนำงานศิลปกรรมร่วมสมัย ที่ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงผลงาน ด้วยการใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้แก่ การได้ยิน การได้เห็น การได้ลิ้มรส การได้กลิ่น และการได้สัมผัส โดยเลือกใช้ “การกิน หรือการรับประทานอาหาร” มาเป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือในการเรียนรู้ โชนที่แปลกใหม่ ในคอนเซปต์ การเข้าถึงโชนในรูปแบบที่จับต้องได้ รับรู้ได้จากผัสสะที่หลากหลาย อย่างเป็นมิตร สร้างความสุขความเพลิดเพลินระหว่างที่กลุ่มเป้าหมายลงมือทำกิจกรรม โดยหวังผลให้กลุ่มเป้าหมายนั้นเกิดการขยายผลมิติทางปัญญา

3) Where งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน ?

ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

4) When งานจะนำไปใช้เมื่อไหร่?

กำหนดให้จัดกิจกรรม นำร่างผลงานต้นแบบไปจัดกิจกรรมจริง และมีการวัดผล ประเมินผล ได้ตั้งแต่ วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2563 และพัฒนาผลงานต้นแบบหลังจากนี้ เป็นต้นไป

5) Why ทำไมถึงสร้างสรรค์ผลงาน ?

ผู้วิจัยมุ่งที่จะค้นหารูปแบบประสบการณ์เรียนรู้ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากเดิม โดยการเรียนรู้จะต้องมีรูปแบบที่เหมาะสม จับต้องได้ และเป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อในระยะห่างขอโชนกับคนรุ่นใหม่ นั้นลดน้อยลงไปและทำให้การเรียนรู้โชนสามารถเป็นกิจกรรมหนึ่งที่พบเจอ หรือสร้างได้ง่าย เกิดขึ้นได้บ่อยในชีวิตประจำวัน

6) How แล้วจะทำงานชิ้นนี้ได้อย่างไร ?

ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โชนผ่านการรับประทานอาหารเช้า ที่ผู้วิจัยได้เลือกหยิบคุณสมบัติทางเคมี คุณสมบัติกายภาพของอาหารมา กระบวนการแปรรูปอาหารมาใช้ หรือการสร้างสภาพแวดล้อมบรรยากาศในการรับประทานอาหารเช้าเพื่อสื่อความหมาย นำเสนอเรื่องราวเอกลักษณ์ความเป็นโชน เช่น การสร้างสรรค์รายการอาหารเช้าเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับตัวละคร นำเสนอเรื่องราวของบุคลิก เครื่องแต่งกาย ความสามารถ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องดำเนินไปตามท้องเรื่องหรือบทละคร เป็นต้น

5.2.2 การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตผลงาน (Conceptual Design)

ผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะทดลองสร้างสรรค์ประสบการณ์เรียนรู้โชนในรูปแบบทั้งอาหาร และเครื่องมือที่ต้องมีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของโชนไปยังกลุ่มเป้าหมาย และยังต้องมีส่วนในการขยายผลทางมิติปัญญาให้กับเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ทดลองสร้างผลงานจะนำเสนอความซับซ้อนในขั้นตอนการเรียนรู้โชนที่แตกต่างกัน

โดยเรียงตามลำดับความยากง่ายในการตีความ จากการทดลองนำเสนอในรูปแบบรูปธรรม ที่สมองใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ไม่ซับซ้อน ไปสู่การผลิตผลงานที่เป็นนามธรรมสูง เพื่อให้สมองได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นตามลำดับ โดยผู้วิจัยพยายามลดสภาวะความตึงเครียดให้กับสมอง กระตุ้นเร้าปลุกกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายมีท่าทีสงสัยและตั้งคำถามด้วยอารมณ์ที่มีความสุข สนุกสนานและเป็นมิตร โดยใช้หลักการออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องของสัญญาณ จิตวิทยา องค์ประกอบศิลป์ และหลักทัศนธาตุ ในการทดลองออกแบบผลงานด้วยแนวคิดที่ว่า “รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงาม และคุณค่าใหม่” คุณค่าในที่นี้ คือ การมุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายได้ฝึกทักษะทางสมองในเรื่องของการคิดแบบวิเคราะห์ผ่านการตีความ เชื่อมโยง การแทนค่าโชนที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย “อาหาร”

ประการที่เหมือนกัน และแตกต่างกันที่มีความน่าสนใจ ได้นำพาผู้วิจัยมาสู่การตั้งสมมุติฐาน ในเรื่องของคุณค่าโชนในรูปแบบการแสดงผลและบทละคร ในมิติของการพัฒนาปัญญาผ่านการคิดแบบวิเคราะห์ การตีความ หรือการแทนค่า เชื่อมโยงเอกลักษณ์บางประการของโชนผ่านคุณสมบัติทางกายภาพของอาหาร เช่น สี ขนาดเนื้อสัมผัส กลิ่น รส หรือคุณสมบัติสารเคมีในอาหาร สุ่มรอบแนวคิดในการทดลองการออกแบบผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 5.13 การสร้างกรอบแนวคิดในการผลิตชิ้นงาน (Conceptual Design)

ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อผู้วิจัยได้นำกรอบในการการสร้างสรรค์ผลงานด้วยหลักการทางสุนทรียศาสตร์ มาบูรณาการเข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning) ผ่านรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบของอาหารการกิน โดยเห็นว่า รูปแบบของอาหารการกิน ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสกับความเป็นศิลปะอย่างใกล้ชิดสนิทสนม ได้อย่างถึงเนื้อถึงตัว ซึ่งเป็นการทำลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน ทำให้งานศิลปะเข้าถึงง่าย ไม่แปลกแยกห่างกับผู้ชม และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบว่าสิ่งหนึ่งเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่งอย่างในยุคของป๊อปอาร์ต (Pop Art) ที่อาหารถูกนำมาใช้ในการแสดงอุปมาทางสังคม สำหรับการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้งานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบของอาหารการกินและทักษะ "การจับคู่" ในลักษณะจับคู่รูปทรง จับคู่สี จับคู่สิ่งของ คุณสมบัติของตัวละคร หรือเหตุการณ์ ในบทละครโขน การแสดงโขน ด้วยทักษะการจับคู่ มานำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นโขนที่อยู่ในบทละครโขน สำหรับการนำไปใช้เป็นแนวคิดในการแปลงสารจากโขนในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปะกรรม ประเภทศิลปะการแสดง และผู้วิจัยจะนำไปใช้การตีความและการถ่ายทอดโขนจากศิลปะการแสดงสู่งานศิลปกรรมร่วมสมัยต่อไปในผลงานการสร้างสรรค์ คือ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง เหตุการณ์ ฉากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบทละครหลากหลายประการ และ 2) ความโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ สี รูปร่างหน้าตาของตัวละคร บุคลิกความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของ ตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องมีความแตกต่างจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเห็นได้จาก นอกจากนี้บทละครยังกล่าวแสดงเครื่องแต่งกาย อาวุธที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละคร นำมาสู่การพัฒนาสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) พัฒนาทักษะด้านสมาธิ การจดจำ ความจำ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อการเรียนรู้ทุกรูปแบบ

5.2.3 การศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

การสร้างสรรคประสบการณ์การรับประทานอาหาร สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่เต็มไปด้วยรอยยิ้มและความเพลิดเพลิน ผ่านการใช้ผัสสะทั้ง 5 ในการรับรู้ เป็นอีกหนึ่งวิธีการสร้างการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ดังตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ต่อไปนี้

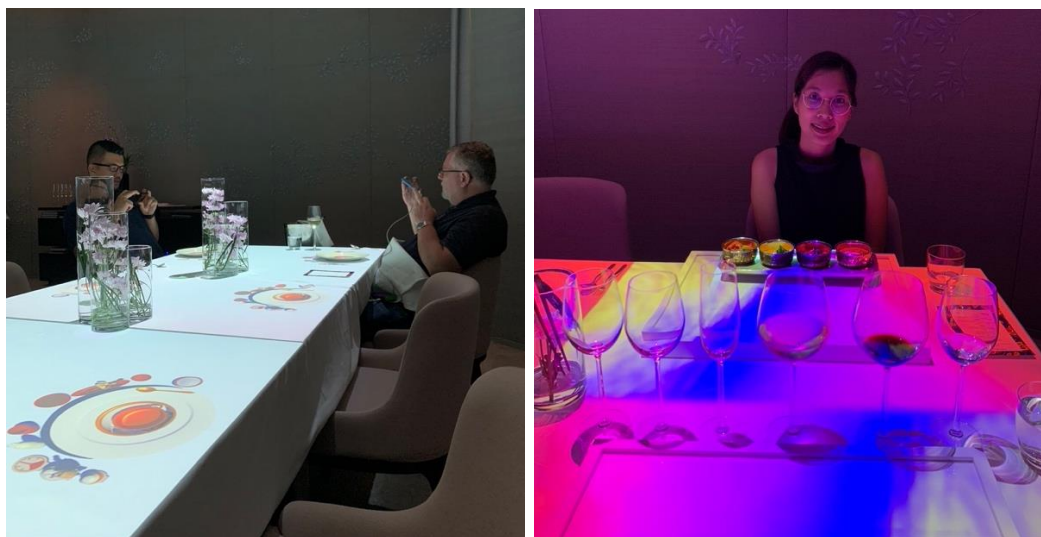
1) อาหารจากพ่อครัวตัวจิ๋ว Le Petit Chef

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และร่วมกิจกรรมในกรณีศึกษาครั้งนี้ในรูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์บนโต๊ะอาหารด้วยการใช้เทคโนโลยีมาใช้ผสมผสานในการรับประทานอาหาร

1.1) รายละเอียดการเข้าร่วมสังเกตการณ์

เป็นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้สุดสร้างสรรค์บนโต๊ะอาหารด้วยการฉายภาพลงบนโต๊ะอาหารที่เรียกว่า เทคนิค Projection Mapping เพื่อนำเสนอเรื่องราวการเดินทางของตัวละครเซฟตัวจิ๋ว ที่มีชื่อว่า Le Petit Chef บนเส้นทางสายไหม (The Silk Road) ตามรอยเท้าของ

มาร์โคโปลโล นักเดินทางในตำนานจะปรากฏบนจานอาหาร ในรูปแบบเทคนิคแอนิเมชันสามมิติ กับเมนูอาหาร 5 คอร์ส เป็นการแสดงงานศิลปะบนโต๊ะอาหารที่เปรียบเสมือนโรงภาพยนตร์แบบแอนิเมชันสามมิติ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 5.14 ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และร่วมทำกิจกรรม
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อ Dinner Time Story เริ่มขึ้น Le Petit Chef หรือเชฟตัวจิ๋วก็ปรากฏตัวขึ้นบนหน้าหนังสือเบื้องหน้าเรา เขากล่าวทักทายและแนะนำตัวอย่างเป็นกันเอง แล้วเล่าเรื่องราวของตัวเองอย่างสนุกสนานพร้อมทั้งใช้กำลังอันน้อยนิดพลิกกระดาษเล่มยักษ์ไปที่ละหน้า หน้ากระดาษว่างเปล่ากลายเป็นภาพสวยงามด้วยเทคนิคสามมิติอันทันสมัย จากนั้นเชฟตัวจิ๋วจึงเริ่มออกผจญภัยตามรอยเท้ามาร์โคโปลโล ซึ่งดินแดนแรกที่เขาล่องเรือผ่าน คือ มาร์กเซย ประเทศฝรั่งเศส



ภาพที่ 5.15 ตัวละครเอก Le Petit Chef
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5.16 แอนิเมชันกล่าวทักทายและแนะนำตัว

ที่มา: ผู้วิจัย

บนโต๊ะอาหารเปลี่ยนเป็นมหาสมุทรกว้างใหญ่ น้ำทะเลสีฟ้าใสจนมองเห็นวาฬว่ายน้ำผ่านไป ขณะที่โลมาคู่หนึ่งว่ายน้ำกระโจนน้ำกระจาย แล้วอาหารจานแรกก็เสิร์ฟกันกลางทะเลเมดิเตอร์เรเนียน เป็น Amuse Bouche – Duck Foie Gras & Ginger Bread และ Quince Paste Black Truffle & Celeriac Gougere, Aged Comte Cheese เสิร์ฟมาสองชิ้นเล็ก ๆ ให้หยิบกินด้วยมือ ชิ้นแรกเป็นตับเป็ดหอมเนียนนุ่มละมุนแทรกบนชั้นของขนมปังกรอบ อีกชิ้นเป็นกุแชรแบ่งซุสผสมชีส สอดไส้ควินซ์หอมกลิ่นทรัฟเฟิล



ภาพที่ 5.17 รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเดินทางอยู่ในทะเลเมดิเตอร์เรเนียน

ที่มา: ผู้วิจัย

จากนั้นจึงเดินทางกันต่อ เรือของเซฟต์ัวจิวถูกพัดมาขึ้นฝั่งที่อราเบีย เขาจึงเดินรอนแรมผ่านผืนทรายเข้าสู่ตัวเมือง หลบหลีกผู้คนที่สัจจรไปมาจนเข้าไปอยู่ห้องครัว ได้พบกับเครื่องเทศและวัตถุดิบที่หลากหลาย ก่อนจะรอนแรมต่อไปกลางพายุทะเลทราย แล้วอาหารจานต่อมา ก็พร้อมเสิร์ฟ เราได้ลิ้มลอง Smoked Eggplant, Herbs and Pomegranate, Lamb Skewers,

Cumin & Bulgur และ Labneh & Garlic Grilled Prawns, Fattoush Salad, Sumac เป็นอาหารสไตล์อราเบีย 3 จานที่ประกอบด้วย มะเขือม่วงบดผสมสมุนไพรโรยด้วยทับทิม เนื้อแกะหมัก เครื่องเทศเสียบไม้ย่าง และสลัดกึ่งย่าง

เมื่อฝ่าพายุทรายมาได้ เชฟตัวจิ๋วก็อ่อนแรงและสลบไปกลางทะเลทราย จนได้พบความช่วยเหลือจากนกยักษ์พาบินเหิรฟ้าสู่ประเทศอินเดีย ดินแดนแห่งเครื่องเทศและสีสัน ที่นี้เราได้ลิ้มรสความอร่อยของ Scallops & Cauliflower, Oscietra Caviar & Madras Curry หอยเชลล์และดอกกะหล่ำโรยหน้าด้วยคาร์เวียร์ในแกงมัทราสสีเหลืองสวยรสกลมกล่อม Butter Chicken, Naans & Coriander แกงไก่ น้ำชุลกขลิกกินกับแป้งนาน และ Red Lentil Soup, Onion & Lemon ซุปถั่วเลนทิลแดง



ภาพที่ 5.18 รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเรือของเชฟตัวจิ๋วถูกพัดมาขึ้นฝั่งที่อราเบีย
ที่มา: ผู้วิจัย

จากนั้นนกยักษ์ก็พาเชฟตัวจิ๋วบินผ่านเทือกเขาหิมาลัย ความหนาวเหน็บ ถูกถ่ายทอดผ่านเมนูจานต่อมาซึ่งเป็น Pineapple and Ginger Sorbet จานนี้ทุกคนจะต้องช่วยเติมบรรยากาศแห่งความเย็นเยือกให้สมกับกำลังอยู่บนเทือกเขาหิมาลัยด้วยการรินน้ำลงบนทรายไอซ์ จนไอเย็นปกคลุมไปทั่วโต๊ะ ราวกับนั่งอยู่กลางหิมะขาวโพลนก่อนจะ ละเลียดเชอร์เบตสัปปะรด ผสมชิงเพื่อเป็นการล้างปาก



ภาพที่ 5.19 รายการอาหารและภาพแอนิเมชันเมื่อเชฟตัวจิ๋วบินผ่านเทือกเขาหิมาลัย
ที่มา: ผู้วิจัย

ทั้งสองรอนแรมผ่านเทือกเขาอันหนาวเย็นมายังประเทศจีน ดินแดนที่เต็มไปด้วยอาหารเลิศรสมากมาย ด้วยความหิวทำให้เอร์ดีร่อยกับอาหารอย่างเพลิดเพลินโดยไม่ทันระวังว่ามีมังกรยักษ์กำลังคืบคลานมาหา จึงต้องผจญกับมังกรยักษ์พันไฟ เกาะปะทัดจรวดหนี จนเกิดพลุดอกไม้ไฟดงาม พร้อม ๆ กับการเสิร์ฟเมนคอร์สชุดใหญ่ Steamed Seabass & Bok Choy, Soy & Ginger, Lobster Dim Sum, Jasmine Rice เป็นชุดปลากะพงหนึ่งกับผักฉ่ำ มีติ่มซำลือบเตอร์และข้าวหอมมะลิเสิร์ฟมาในเซต



ภาพที่ 5.20 รายการอาหารคาวและภาพแอนิเมชันเมื่อเชฟตัวจิ๋วเดินทางมาถึงมายังประเทศจีน
ที่มา: ผู้วิจัย

เรื่องราวการเดินทางของเชฟตัวจิ๋วมาจบลงที่อาหารจานสุดท้าย ซึ่งเขาลงมือปรุงขนมหวานจานพิเศษโดยคัดสรรวัตถุดิบเด่น ๆ จากทุกดินแดนที่เดินทางผ่านมา ปรุงจนได้เป็นครีมบรูเล่ถ้วยพิเศษ และขณะเดียวกันพนักงานเสิร์ฟก็นำ Crème Brulee, Saffron & Cardamom Ispahan Sorber ถ้วยจริงมาวางแทนที่ตรงหน้าเราทั้งครีมบรูเล่ และเซอร์เบตหญ้าฝรั่นและกระวาน



ภาพที่ 5.21 รายการอาหารหวานและภาพแอนิเมชันเมื่อเซฟต์ว้จิวเดินทางมาถึงมายังประเทศจีน
ที่มา: ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้เรียงลำดับเหตุการณ์ และจำแนกเป็นตาราง เพื่อให้เข้าใจโดยง่าย ดังนี้

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงลำดับการเสิร์ฟอาหารและลำดับการฉายแอนิเมชันด้วยเทคนิค Projection Mapping

ลำดับ	การนำเสนอ	เมนูอาหาร	ภาพแอนิเมชัน
1.	ทะเลเมดิเตอร์เรเนียน	Amuse Bouche – Duck Foie Gras & Ginger Bread และ Quince Paste Black Truffle & Celeriac Gougere, Aged Comte Cheese	ทะเลสีฟ้าใส มีวาฬว่ายน้ำผ่านไป ขณะที่โลมาคู่หนึ่งว่ากระโจนน้ำกระจาย จากนั้นเริ่มเสิร์ฟอาหารจานแรก
2.	ประเทศอราเบีย	Amuse Bouche – Duck Foie Gras & Ginger Bread และ Quince Paste Black Truffle & Celeriac Gougere, Aged Comte Cheese	เรือของเซฟต์ว้จิวถูกพัดมาขึ้นฝั่งที่อราเบีย เขาจึงเดินรอนแรมผ่านผืนทรายเข้าสู่ตัวเมือง หลบหลีกผู้คนที่สัญจรไปมาจนเข้าไปอยู่ห้องครัว ได้พบกับเครื่องเทศและวัตถุดิบที่หลากหลาย ก่อนจะรอนแรมต่อไปกลางพายุทะเลทราย

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงลำดับการเสิร์ฟอาหารและลำดับการฉายแอนิเมชันด้วยเทคนิค Projection Mapping (ต่อ)

ลำดับ	การนำเสนอ	เมนูอาหาร	ภาพแอนิเมชัน
3.	ประเทศอินเดีย	Scallops & Cauliflower, Oscietra Caviar & Madras Curry, Butter Chicken, Naans & Coriander, Red Lentil Soup, Onion & Lemon	เซฟต์ัวจิวก็้ออนแรงและสลบไปกลางทะเลทราย จนได้พบความช่วยเหลือจากนกยักษ์พาบินเห็นฟ้าสู่ประเทศอินเดีย ดินแดนแห่งเครื่องเทศและสีสัน
4.	เทือกเขาหิมาลัย	Pineapple and Ginger Sorbet	นกยักษ์ก็พาเซฟต์ัวจิวบินผ่านเทือกเขาหิมาลัย การแย่งภาพโต๊ะที่เต็มไปด้วยพืชมะลิขาว
5.	ประเทศจีน	Steamed Seabass & Bok Choy, Soy & Ginger, Lobster Dim Sum, Jasmine Rice	นกยักษ์ก็พาเซฟต์ัวจิวบินเข้ามาที่ห้องครัวในพระราชวัง เจอมังกรยักษ์กำลังคืบคลานมาหา จึงต้องผจญกับมังกรยักษ์พันไฟ เกาะปะทัดจรวดหนี จนเกิดพลุดอกไม้ไฟงดงาม พร้อมๆ กับการเสิร์ฟเมนคอร์สชุดใหญ่
		Crème Brulee, Saffron & Cardamom Ispahan Sorber	นำเสนอแบล็คกราวด์เป็นกราฟิกตัวอักษรจีนบนพื้นสีแดง และภาพลวดลายเครื่องลายครามสีฟ้าบนพื้นสีขาว

1.2) สรุปผลงานการสร้างสรรค์ด้วยกรอบแนวคิด 5W1H

จากการเข้าร่วมกิจกรรมในข้างต้นตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และสรุปผลงานการสร้างสรรค์ด้วยกรอบแนวคิด 5W1H ดังนี้

1.2.1) Who ใครคือคนที่มาใช้งาน ? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group)

ผู้ที่ชื่นชอบ หรือแสวงหาประสบการณ์การเรียนรู้ หรือประสบการณ์การรับประทานอาหารที่แปลกใหม่ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย

1.2.2) What จะทำงานอะไร ?

สร้างประสบการณ์การรับประทานอาหาร และการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่แปลกใหม่ ในคอนเซปต์ “การเดินทางของเชฟจิ๋วที่สุดในโลก “Le Petit Chef” บนเส้นทางสายไหม” โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วยสร้างฉากเพื่อในการเล่าเรื่องราวการเดินทางของมารีโคโปโล เป็นการตามรอย “มารีโค โปโล” กับการเดินทางจากยุโรปไปสู่เมืองจีนเป็นคนแรกของโลก ตั้งแต่มาร์กเซย ประเทศฝรั่งเศส, อาราเบีย, อินเดีย, เพื่อกเขาหิมาลัย และจีน บนเส้นทางสายไหม (The Silk Road) เส้นทางการค้าโบราณที่มีโครงข่ายโยงใยที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของมนุษยชาติที่มีอายุร่วมหลายพันปี

1.2.3) Where งานจะนำไปใช้ที่ไหน ?

ประเทศไทย จำนวน 2 สถานที่ ได้แก่ 1) โรงแรมเซอราตัน แกรนด์ สุขุมวิท กรุงเทพมหานคร 2) โรงแรม พาร์ค ไฮแอท กรุงเทพมหานคร

1.2.4) When งานจะนำไปใช้เมื่อไหร่?

คอนเซปต์ “การเดินทางของเชฟจิ๋วที่สุดในโลก “Le Petit Chef” บนเส้นทางสายไหม” ได้ถูกจัดขึ้นใน ปี พ.ศ. 2562

ตารางที่ 5.3 ช่วงเวลาในการจัดงาน “การเดินทางของเชฟจิ๋วที่สุดในโลก “Le Petit Chef” บนเส้นทางสายไหม”

สถานที่	วัน/ เดือน/ปี	เวลา
เดอะ ลิฟวิงรูม โรงแรมเซอราตัน แกรนด์ สุขุมวิท กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย	23 กันยายน 2562 จนถึง 31 ธันวาคม 2562	วันจันทร์ – ศุกร์ เวลา 18:30 – 20:00 น. และ เวลา 20:30 เป็นต้นไป วันเสาร์ เวลา 18:00 – 19:30 น. และ เวลา 20:00 เป็นต้นไป วันอาทิตย์ เวลา 12:30 – 00 น. เวลา 18:00 – 19:30 น. และ เวลา 20:00 เป็นต้นไป
ห้องอาหาร The Embassy Room โรงแรม Park Hyatt Bangkok	27 มีนาคม 2562 จนถึง 31 กรกฎาคม 2562	ทุกวันจันทร์ – วันพฤหัสบดี รอบกลางวัน เวลา 12.30 น. รอบเย็นเวลา 19.00 น. วันศุกร์ – อาทิตย์ รอบกลางวัน เริ่มเวลา 12.00 น. เริ่มเวลา 15.00 น. และรอบเย็นเริ่มเวลา 17.30 น. เริ่มเวลา 20.00 น

1.2.5) Why ทำไมถึงสร้างสรรค์ผลงาน ?

สร้างสรรค์ หรือเติมเต็มประสบการณ์การรับประทานอาหารค่ำในรูปแบบพินไดนึ่ง ที่แตกต่างไปจากเดิม สร้างความสนุกและตื่นเต้น ชวนน่าติดตามให้กับ การรับประทานอาหาร

1.2.6) How แล้วจะทำงานชิ้นนี้ได้อย่างไร ?

เป็นการรับประทานอาหารแบบ 3 มิติ ทั้งแสง สี เสียง ด้วยการ ใช้เทคโนโลยี Projection Mapping เพื่อสร้างบรรยากาศและลวดลายบนโต๊ะอาหาร และสนับสนุน การเล่าเรื่องราวผ่านรสชาติและวัตถุดิบอาหารที่สามารถใช้เป็นตัวแทนประเทศต่าง ๆ พร้อมกับการสร้างฉากต่าง ๆ ผ่านภาพและเสียง 3D Mapping บนโต๊ะอาหารมีค่า

สรุป จากการศึกษาแบบผลงานการสร้างสรรค์ประสบการณ์การรับประทานอาหาร ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาจากบริษัท Skullmapping บริษัทออกแบบจากเบลเยียมที่เชี่ยวชาญด้านเทคนิค projection mapping ร่วมกับ Chef de Cuisine Pierre Tavernier (เชฟ เดอ คูซีน ปีแอร์ ทาเวอเนียร์) ในครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานมีการบูรณาการข้ามศาสตร์หลายศาสตร์เข้าด้วยกัน โดยได้ผสมผสานเทคโนโลยี งานศิลปะ อาหาร ให้เข้ากันได้อย่างลงตัวและมีความแปลกใหม่ในการเชื่อมโยง ประวัติศาสตร์

จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เลือกใช้อาหารและเทคโนโลยี มาใช้เล่าเรื่อง ประวัติศาสตร์ในบริบทร่วมสมัย ด้วยวิธีการสื่อสารที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เฟลิมเพลิน สร้างความสุข และเป็นมิตรกับผู้คน เกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ประวัติศาสตร์โลก คือ เรื่องราวการเดินทางของ มาร์โค โปโล กับการเดินทางไปสู่แผ่นดินจีนเป็นคนแรกของโลก ผ่านการรับประทานอาหารในรูปแบบ ใหม่ที่สนุกและไม่เหมือนใคร จากที่ปกติเราจะเรียนประวัติศาสตร์ด้วยการรับชมผ่านทางภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบภาพยนตร์สารคดี แอนิเมชัน หรือการอ่านผ่านหนังสือที่เขียนเป็นตัวอักษร หรือภาพวาด เป็นต้น

สำหรับรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ จะมุ่งเน้นการนำเสนอในเรื่องของ เทคโนโลยีด้วยการนำเสนอแอนิเมชันในเทคนิค Projection Mapping ในการสร้างฉากสถานที่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ผ่านจินตนาการส่วนบุคคลอย่างมีนัยยะเกิดเป็นการเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ ผ่านอาหาร ศิลปะที่สามารถกินได้ เป็นหนึ่งในรูปแบบการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ประวัติศาสตร์ ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2) เครื่องดื่ม บาร์เทวดา

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และร่วมกิจกรรมในกรณีศึกษาครั้งนี้ในรูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไทยในเรื่องความเชื่อความศรัทธาแบบไทย ๆ ในเรื่องของสวรรค์ ชั้นจาตุมาหาราชิกา ที่สถานที่บาร์เทวดาแห่งนี้นำมาเป็นคอนเซ็ปต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยตามความเชื่อของในศาสนา สวรรค์มี 6 ชั้น ได้แก่ จาตุมาหาราชิกา ดาวดึงส์ ยามา ดุสิต นิมมานรดี และปรนิมมิตวสวัตตี พระราชวิสุทธิโสภณ (วิลาศ ญาณวโร) พรรณนาสวรรค์ ชั้นจาตุมาหาราชิกา ตั้งอยู่ตอนกลาง แห่งภูเขาสิเนรุราช มีท้าวมหาราชทั้ง 4 ปกครอง การมีอยู่ของสวรรค์ชั้นจาตุมาหาราชิกา เทวดาบนสวรรค์ชั้นนี้มีความหลากหลายทางเผ่าพันธุ์ เช่น คนธรรพ์ วิยาธกร กุมภัณฑ์ ครุฑ พญานาค ยักษ์ อากาศเทวา รุกขเทวดา ภูมเทวา หากเป็นเทวดาที่ทำบุญมาสูง ก็จะมีรูปลักษณ์คล้ายกับเทวดาบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ และมีวิมานสถิตตามเขาสิเนรุ (เขาพระสุเมรุ) เทวดาในสวรรค์ชั้นจาตุมาหาราชิกา ส่วนมากมักจะเป็นผู้ที่กระทำบุญบนบาป หรือทำบุญด้วยความเชื่อผิด ๆ หรือทำบุญเพียงเล็กน้อย และมีเศษบาปกรรมจากการผิดศีล 5 ติดตัวมา เช่น ฆ่าสัตว์ เป็นต้น สวรรค์ชั้นนี้จึงมี เทวดา หรือ ยักษ์ บางจำพวก ที่ยังคงมีกิเลส ตัณหา

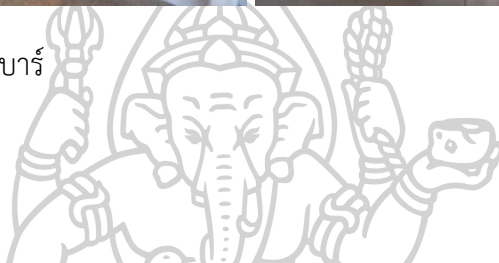
2.1) รายละเอียดการเข้าร่วมสังเกตการณ์

ที่บาร์เทวดาแห่งนี้ ได้ถูกเนรมิตให้ทุกคนได้ลองมาสัมผัสบรรยากาศสวรรค์ ที่ไม่ต้องอยู่ในจินตนาการเพียงเท่านั้น หรือทุกคนสามารถขึ้นสวรรค์ได้โดยที่ยังไม่ต้องตายจริง

เมื่อผู้วิจัยได้ย่างก้าวเข้าไป ณ สถานที่แห่งนี้ จะพบว่าบรรยากาศของร้าน มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เพราะเป็นบาร์ที่โดดเด่น และแตกต่างจากบาร์อื่น ๆ ทั่วไปในย่านทองหล่อ ในเรื่องของคอนเซ็ปต์ที่มีการนำบาร์มาผสมผสานกับความเป็นไทย โดยจะมีการตกแต่งร้าน และมีเครื่องแต่งกายให้บริการภายใต้ธีมสวรรค์ตามความเชื่อของไทย มีการตกแต่งประตูทางเข้าจะดูเหมือนเป็นทางเข้า สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่ประตูจะเปิดต้อนรับเฉพาะคนดี ที่มีบุญบารมี ถึงเท่านั้น (สัมภาษณ์) โดยมีเหล่าเทวดาจำแรงมาเป็นบาร์เทนเดอร์คอยต้อนรับ พร้อมมาปรุงรสน้ำทิพย์จากสรวงสวรรค์ สูดอโรยให้ได้ดื่มด่ำ ความอร่อยแบบไม่รู้ลืมท่ามกลางบรรยากาศ และให้บริการต่าง ๆ อยู่ด้านหลัง ประตูทางเข้าแห่งนี้ ด้วยท่าทีที่เป็นมิตร พร้อมเสียงเพลงภายในร้านที่มีการผสมผสานทั้งความเป็นไทยสากล และเคล้าคลอไปกับแสงสีที่วิไลซ์สมกับการเป็นสวรรค์ยุคใหม่ในแดนมนุษย์



ภาพที่ 5.22 ทางเข้าหน้าบาร์
 ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5.23 บรรยากาศภายในร้านชั้น 1 (ภาพซ้ายมือ) และชั้น 2 (ภาพขวามือ)
 ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5.24 การให้บริการชุดเครื่องแต่งกายให้ใส่เข้ากับบรรยากาศบาร์
ที่มา: <https://board.postjung.com/1233850>



ภาพที่ 5.25 เทวดาเทนเดอร์
ที่มา: ผู้วิจัย

เมนู เครื่องดื่มที่จำหน่ายที่บาร์ นี้ มีความเป็นไทย ผสมผสานกับ คลาสสิก ค็อกเทลยอดนิยม ผ่านการเนรมิต เป่า ร่ายมนต์คาถา ในระหว่างการผสมเครื่องดื่ม ค็อกเทล ม็อกเทล สุราชั้นนำต่าง ๆ นำเสนอออกมาในรูปแบบศิลปะความเป็นไทยประยุกต์ และความทันสมัย โดยที่ ชื่อเครื่องดื่ม เมนูแต่ละชื่อ เทวดา แต่ละจำพวกนำมาจากเรื่องราวบนสวรรค์ มาถ่ายทอดในระหว่าง ทำการผสม ก็จะมีการโชว์ลีลาการชงเครื่องดื่มด้วยทีมเทวดาบาร์เทนเดอร์ ฝีมือระดับเทพ



ภาพที่ 5.26 ศิลปินร่ายมนต์คาถาก่อนเสิร์ฟ เมื่อแสดงลีลาในการชงเครื่องดื่มเสร็จเป็นที่เรียบร้อย
ที่มา: ผู้วิจัย

เครื่องดื่มที่ใช้เล่าเรื่องราวของเทวดาผู้อาศัยอยู่ในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา มีอยู่จำนวนมากให้ได้ลองเลือกสรรค์ เช่น เครื่องดื่มบงกชแก้ว เครื่องดื่มมัทรีผล เครื่องดื่มสุริยะ เทวา เครื่องดื่มมณีเมขลา เครื่องดื่มสุบรรณเดิन्हน เครื่องดื่มอาคม วิทยาธร เครื่องดื่มรัตนะ นาคา เครื่องดื่มวิมาน กินรี เป็นต้น แต่หากใครต้องการสั่งเมนูเครื่องดื่มที่นิยมทั่วไปอย่างคลาสสิกค็อกเทล ก็สามารถสั่งได้อีกด้วย



ภาพที่ 5.27 ซ้ายมือ: เครื่องดื่มบงกชแก้ว และขวามือ: เครื่องดื่มมัทรีผล
ที่มา: ภูมิพัฒน์ ชินพงษ์พานิช เจ้าสำนักบาร์เทวดา (2563)



ภาพที่ 5.28 ซ้ายมือ: เครื่องดื่มสุริยะ เทวา และขวามือ: เครื่องดื่มมณีเมขลา
ที่มา: มิพัฒน์ ชินพงษ์พานิช เจ้าสำนักบาร์เทวดา (2563)



ภาพที่ 5.29 ซ้ายมือ: เครื่องดื่ม สุบรรณเดิรินทร์ และ ขวามือ: เครื่องดื่มอาคม วิทยาธร
ที่มา: มิพัฒน์ ชินพงษ์พานิช เจ้าสำนักบาร์เทวดา (2563)



ภาพที่ 5.30 ซ้ายมือ: เครื่องดื่ม รัตนะ นาคา และขวามือ: เครื่องดื่ม วิมาน กินรี
ที่มา มิพัฒน์ ชินพงษ์พานิช เจ้าสำนักบาร์เทวดา (2563)

2.2) สรุปผลงานการสร้างสรรค์ด้วยกรอบแนวคิด 5W1H

จากการเข้าร่วมกิจกรรมในข้างต้นตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และสรุปผลงานการสร้างสรรค์ด้วยกรอบแนวคิด 5W1H ดังนี้

2.2.1) Who ใครคือคนที่จะมาใช้งาน ? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group)

ผู้ที่ชื่นชอบทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ หรือแสวงหาประสบการณ์การดื่มแบบแปลกใหม่ หรือการดื่มที่น่าเสนอความเป็นไทยแบบประยุกต์ หรือประสบการณ์การรับประทานอาหารที่แปลกใหม่ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย

2.2.2) What จะทำงานอะไร ?

จะให้บริการเครื่องดื่ม ในคอนเซปต์ เป็นป่าหิมพานต์ สถานที่ของเหล่าเทวดาที่จะปรากฏตัวออกมาหลัง 6 โมงเย็น เพื่อผสมน้ำทิพย์สูตรพิเศษให้กับผู้คนที่มาอธิษฐานจิตขอกับเทวดา และเป็นสถานที่เหล่าเทวดา มากมาย ที่มาสังสรรค์ ดื่มน้ำทิพย์ โดยมีเทวดาร์บาร์เทนเดอร์คอยให้บริการ

2.2.3) Where งานจะนำไปใช้ที่ไหน ?

Liberty Plaza, 1000/113 ชั้น 1 ซ. สุขุมวิท 55 คลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

2.2.4) When งานจะนำไปใช้เมื่อไหร่?

ให้บริการวันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ตั้งแต่เวลา 18:00 น. จนถึงเวลา 01.00 น. และวันศุกร์ วันเสาร์ ตั้งแต่เวลา 18:00 น. จนถึงเวลา 02.00 น.

2.2.5) Why ทำไมถึงสร้างสรรค์ผลงาน ?

ต้องการสร้างความแตกต่างอย่างมีเอกลักษณ์ และได้แรงบันดาลใจจากความเชื่อของไทยในเรื่องภพภูมิสวรรค์

2.2.6) How แล้วจะทำงานชิ้นนี้ได้อย่างไร ?

เป็นการรับประทานเครื่องดื่มน้ำแบบ 3 มิติ ทั้งแสง สี เสียง ซึ่งมีการออกแบบเมนูเครื่องดื่มในธีม เครื่องดื่มทิพย์ ที่ถูกชงด้วยเหล่าเทวดา นางฟ้า ซึ่งการใช้เครื่องดื่มที่ใช้เล่าเรื่องราวของเทวดาผู้อาศัย หรือสถานที่ต่าง ๆ ในสวรรค์ชั้น จาตุมาหาราชิกา ผ่านการจัดแต่งประดับ (Decorate) เครื่องดื่ม ด้วยการใส่รูปทรงของภาชนะในการใส่เครื่องดื่ม หรือการจัดตกแต่งชุดภาชนะสำหรับเสิร์ฟเครื่องดื่ม ถิ่นการเสิร์ฟ ตลอดจนการจัดตกแต่งสภาพแวดล้อม สถานที่ บรรยากาศภายในร้าน

สรุป จากการศึกษารูปแบบผลงานการสร้างสรรค์ประสบการณ์การรับประทานอาหารที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมากจากสำนักบาร์เทวดา โรงเรียนสอนบาร์เทนเดอร์ในครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานมีนำเสนอความเป็นไทย ในเรื่องของความเชื่อเรื่องสวรรค์ ผู้ที่อยู่ต่างภพกับมนุษย์และมีอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่จับต้องไม่ได้ ให้จับต้องได้ และเป็นมิตรเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ไทย ไทยศึกษาได้อย่างเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ผ่านงานศิลปะที่กินได้อย่างเครื่องดื่มแอลกอฮอล์

จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เลือกใช้การตกแต่งเครื่องดื่มผ่านสี สัน รูปทรงของภาชนะ หรือการจัดตกแต่งสภาพแวดล้อม บรรยากาศภายในร้าน เครื่องแต่งกายของพนักงาน และเครื่องแต่งกายที่เตรียมไว้ให้บริการ มีความสอดคล้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างกลมกลืน และสวยงาม ที่สำคัญเมื่อสามารถเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้อย่างเป็นรูปธรรม เป็นความงามในการถ่ายทอดเรื่องราวประวัติศาสตร์ในบริบทร่วมสมัย ได้อย่างน่าสนใจด้วยวิธีการสื่อสารที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เพลินเพลิน สร้างความสุข และเป็นมิตรกับผู้คน สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ โดยปกติแล้วการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในเรื่องของความเชื่อเรื่องสวรรค์ เรามักจะเคยขีดหรือพบการเรียนรู้ในรูปแบบภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การอ่านจากหนังสือ โดยเฉพาะหนังสือธรรมะ หรือการรับฟังการบรรยาย หรือแสดงธรรมโดยพระสงฆ์ หรือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา หรือญาติผู้ใหญ่ คนสูงวัย เป็นต้น

สำหรับรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ จะมุ่งเน้นการนำเสนอในเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาแบบไทย ๆ ผ่านผลงานสร้างสรรค์ประเภทเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ โดยใช้การตกแต่งเครื่องดื่ม ภาชนะ การสร้างสภาพแวดล้อม เช่น เครื่องแต่งกายของผู้คน และการแต่งร้าน ในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมานี้ จะเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของประวัติศาสตร์ไทยผ่านเครื่องดื่มงานศิลปะที่กินได้ เป็นหนึ่งในรูปแบบการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

สรุป การศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

จากการออกแบบกรอบแนวคิดดังกล่าว และศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study) พบว่า การใช้งานศิลปะที่สามารถรับประทานได้ ต้มได้นั้น เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้ เรื่องราวในจินตนาการ ให้คนโดยทั่วไปนั้นสามารถจับต้องได้ และมีความเป็นมิตรกับผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

โดยการวิเคราะห์กรณีตัวอย่าง จะพบว่า ยังไม่ได้มีผู้ใดที่นำเรื่องคุณสมบัติทางเคมี หรือคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุดิบที่ใช้มาเป็นตัวหลักในการสื่อสาร หรือถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การใช้สี รูปทรง กลิ่น รส คุณสมบัติของวัตถุดิบมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน จากการค้นพบในครั้งนี้จะนำพาผู้วิจัยไปสู่การออกแบบการทดลองผลงานการสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบรูปธรรมและนามธรรม เพื่อแสดงเอกลักษณ์ และถ่ายทอดตัวละคร เรื่องราวเหตุการณ์ของการแสดงชิ้น สร้างเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ชิ้นที่ทำให้คนรุ่นใหม่จับต้องชิ้นได้อย่างเป็นมิตร มีความแปลกใหม่ และเหมาะสมกับพฤติกรรมในปัจจุบัน

การศึกษาในครั้งนี้ น่าจะเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยให้แสวงหาหนทางหนทางการออกแบบเพื่อตอบสนองมาตรฐานที่ตั้งไว้จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) งานศิลปกรรมร่วมสมัย สามารถนำมาใช้ถ่ายทอดเรื่องราวของชิ้นได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และ 2) สามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์การเข้าถึงชิ้นได้อย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะการขยายผลมิติทางปัญญา ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

โดยผู้วิจัยมีแนวทางที่จะสร้างสรรค์ผลงานด้วยไอเดียอื่นที่แตกต่างออกไป และจากการศึกษาครั้งนี้อาจจะเป็นหนึ่งในสื่อกลางที่จะมอบความรู้สึก และรูปแบบใหม่ให้คนดูชิ้นสนุกมากขึ้น จับต้องชิ้นได้มากขึ้นกับการได้ตีความซึ่งนำมาในเรื่องของการพัฒนาความคิด

5.3 การออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design)

ผู้วิจัยได้พยายามสร้างโอกาสในการรับรู้ชิ้นผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่ต่างจากขนบเดิม ให้เป็นการรับรู้ด้วยสุนทรียรสใหม่ ๆ ที่ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้จินตนาการร่วมด้วยในการฝึกทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ เกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบแปลกใหม่ มีความสุข และพัฒนาสมองให้เจริญเติบโตได้ดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) จำนวน 1 ผลงาน ได้แก่ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน โดยมีรายละเอียดความเป็นมา และแนวคิดในการออกแบบแต่ละผลงาน ดังนี้

5.3.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน

การสร้างสรรคอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน ครั้งนี้ ประกอบด้วย คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ตัวละครทศกัณฐ์ จำนวน 6 ชิ้น คุกกี้พวงมาลัย จำนวน 1 ชิ้น และคุกกี้พัด จำนวน 1 ชิ้น ได้แก่ คุกกี้รูปทรงพวงมาลัยและพัด ตลอดจนคุกกี้นางสีดา จำนวน 4 ชิ้น



ภาพที่ 5.31 คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน
ที่มา: ผู้วิจัย

5.3.2 การคัดเลือกตอนแสดงโขน

1) เกณฑ์ในการคัดเลือกบทละคร หรือเนื้อเรื่องสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

สำหรับการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกการแสดงโขน ตอนทศกัณฐ์ลงสวน มานำเสนอ ด้วยมีโอกาสได้รับชมรำดูดยุทธทศกัณฐ์ลงสวน เกิดเป็นความประทับใจส่วนบุคคลของผู้วิจัย โดยเฉพาะความงดงามของเครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์ โดยเฉพาะศิระษะที่สวมใส่ของผู้แสดงที่มีความแตกต่างไปจากตอนทั่วไป คือ มีสีของหัวโขนเป็นสีทอง และมีการพาดผ้าสีแดงเมื่อรำจะมีความพลิ้วไหว ชวนมอง มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้

โดยการแสดงนี้เป็นการแสดงชุดหนึ่งในโขนเรื่องรามเกียรติ์ตอนทศกัณฐ์ลงสวน เป็นบทบาทของทศกัณฐ์ ได้มีการตัดช่วงการนี้ มาเป็นการแสดงเดี่ยว รำอวดฝีมือ ซึ่งเป็นการแสดงใช้เวลาสั้น ๆ ประมาณ 10-15 นาที ใช้นักแสดงเพียงหนึ่งคนเท่านั้น เพื่อทำการแสดง โดยผู้วิจัยเลือกการแสดงดูดยุทธทศกัณฐ์ลงสวน เนื่องจากเป็นการแสดงที่มีท่ารำ เครื่องแต่งกายที่มีความสวยงามอ่อนช้อย และมีลักษณะโดดเด่นบางประการที่จะกล่าวถึงในลำดับต่อไป ที่นำเสนอในประเด็นความรักของผู้ชายที่มีต่อผู้หญิง น่าจะเป็นประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงแก่นของเนื้อหาในตอนนี้ได้ไม่ยากนัก

2) **เนื้อเรื่องโดยย่อ** เป็นการแสดงชุดหนึ่งในโซนเรื่องรามเกียรติ์ตอนทศกัณฐ์ลงสวน เป็นบทบาทของทศกัณฐ์ เมื่อทศกัณฐ์ลักพานางสีดามาไว้ที่สวนขวัญแล้ว ก็แต่งกายทรงเครื่องงดงาม เพื่อลงไปเกี่ยวนางสีดาที่สวนขวัญ การรำดูฉายทศกัณฐ์ลงสวน เป็นการรำของทศกัณฐ์เพื่ออวดเครื่องแต่งกายที่สง่างาม เพื่อเตรียมตัวไปเกี่ยวพาราสีนางสีดา โดยมีเนื้อร้อง และกระบวนท่าและลีลา สื่ออารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความรัก และการบรรยายถึงแต่งกายที่สวมใส่ โดยแต่งยื่นเครื่องยศ สีเขียว แดง หัวโขนทศกัณฐ์หน้าทอง ห้อยผ้าแดงที่ไหล่ ถือพวงมาลัยและพัดกริดกราย แสดงกิริยาเจ้าชู้ จนเรียกกันว่ามีลีลาแบบเจ้าชู้ยักข์ ซึ่งการแสดงจะใช้เพลงดูฉายทศกัณฐ์ลงสวนเป็นเพลงอัตรา 2 ชั้น (เหมือนดูฉายพราหมณ์) จนถึงต่อด้วยเพลงแม่ศรี เพลงดูฉายทศกัณฐ์ลงสวน

3) **เนื้อร้องและทำนองเพลง มีดังนี้** (กรมศิลปากร, 2494: 90)

ร้องดูฉาย

ดูฉายเอย	จะไปไหนหน้อยเจ้าก็ลอยชาย
เยื้องย่างเจ้าช่างกราย	หล่อนไม่เคยพบชายนักเลงเจ้าชู้
จะเข้าไปเกี่ยวแม่ทรมสงวน	เจ้าช่างกระบวนหนักหนาอยู่
ดูฉายเอย	จะไปไหนนิดเจ้าก็กริดกราย
เยื้องย่างเจ้าช่างกราย	หล่อนไม่เคยพบชายนักเลงเก่งแท้
จะเข้าไปเกี่ยวแม่ทรมสงวน	เจ้าช่างกระบวนเสียจริงเจียวแม่

ร้องเพลงแม่ศรี

ยักข์ศรีเอย	ยักข์โสภณ
เจ้าช่างแต่งตน	เลิศล้ำหนักหนา (รับ)
ห้อยไหล่แดงฉาย	งามบาดนัยนา
ช่างงามสง่า	จริงยักข์เอย (รับ)
ยักข์เอย	ยักข์ทศศรี
วางท่าจรลี	ท่วงทือองอาจ (รับ)
ใจไฝหา	สีदानงนาฏ
แล้วรีบยุรายตร	เข้าอุทยานเอย (รับ)



ภาพที่ 5.32 การแสดงชุดฉายทศกัณฐ์ลงสวน ของโขนพระราชทานฯ
ที่มา: กฤติเดช สมบุญดี (2563)

4) การวิเคราะห์สรรพคดี การแสดงโขนตอนฉายทศกัณฐ์ลงสวน เมื่อศึกษาบทละครโขน จะพบว่า ปรากฎาจารย์ตามรสุวรรณคดีสันกฤษ คือ ศฤงคารรส (ความซาบซึ้งในความรัก) พบในบทละคร ที่ว่า “ใจไฟหา สีดานงนาฏ” ศานตรส (ความสงบ) พบในบทละคร ที่ว่า “จะไปไหนหน่อย เจ้าก็ลอยชาย” วีรรส (ความชื่นชมในความกล้าหาญ) พบในบทละคร ที่ว่า “วางท่าจรลี ท่วงทีองอาจ”

5.3.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโขน

ผู้วิจัยได้หยิบยกการแสดงทศกัณฐ์ลงสวนมาสร้างเป็นผลงานผ่านอาหารอย่าง “คุกกี้ (Cookie)” เนื่องจากจากคุกกี้เป็นขนมที่ให้พลังงานสูงที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบรับประทาน พบหาและซื้อขายได้ง่ายตามท้องตลาดและห้างสรรพสินค้า ซูเปอร์มาร์เก็ต เก็บไว้ได้นาน ผู้วิจัยได้นำพลังงานและอายุการเก็บรักษาของคุกกี้มาใช้เปรียบกับพลังงานกำลังอันหาศาลของตัวละครอย่างทศกัณฐ์ เจ้ากรุงลงกาที่มีอิทธิฤทธิ์ ฤทธิ์เดชมาก ร่างกายแข็งแรง สามารถยกเขาไถ่กลาส ที่เคยเอียงให้กลับมาตั้งตรงดั้งเดิมได้ดังที่มีการกล่าวถึงในบทประพันธ์ อีกทั้ง รสหวานของไอซ์คุกกี้ที่อยู่บนคุกกี้เนยที่มีส่วนผสมของน้ำตาลให้รสหวาน สามารถใช้แสดง หรือสื่อความหมายถึงศฤงคารรส (ความซาบซึ้งในความรัก) ได้

โดยมีนายแพทย์เพชร รอดอารีย์ ได้ให้คำแนะนำผู้วิจัยในเริ่มการทดลองสร้างสรรค์ในครั้งนี้ว่า งานศิลปกรรมร่วมสมัยที่ใช้ขนม ประเภทบิสกิต คุกกี้ นั้นเป็นขนมทานที่พกพาและรับประทานได้ง่าย ใคร ๆ ก็ทานได้ขายก็คล่อง ที่สำคัญเป็นขนมที่ให้พลังงานสูง และได้รับความนิยมในหมู่คนรุ่นใหม่ คุกกี้เป็นขนมที่มีเนื้อสัมผัสร่วน ไม่เหนียวติดมือ นายแพทย์เพชร รอดอารีย์ กล่าวว่า

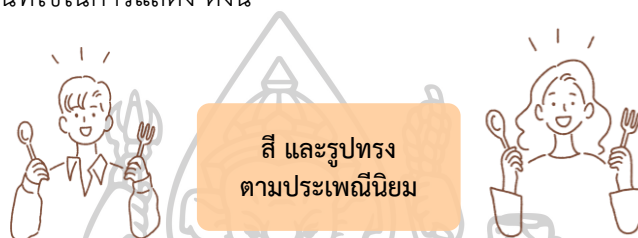
“ปัจจุบันมีความเข้าใจผิดว่าในการเลือกรับประทานอาหารหลายประเภท เพราะคิดว่าอาหารเหล่านั้นส่งผลกระทบต่อร่างกายมากกว่าก่อให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะอาหารประเภทไขมัน คาร์โบไฮเดรต และไข่แดง ซึ่งจริง ๆ แล้วอาหารทั้ง 3 ประเภทนี้มีความสำคัญมากกว่าส่งผลกระทบต่อร่างกาย หากได้รับในปริมาณที่เหมาะสม เช่น คาร์โบไฮเดรตสำหรับสาว ๆ ที่กลัวอ้วนมักต้องการลดแป้งเป็นอย่างแรก สิ่งที่น่ากลัวก็คือ คาร์โบไฮเดรตแต่รู้หรือเปล่าว่า สมองยังต้องใช้น้ำตาลกลูโคสจากคาร์โบไฮเดรตที่เรารับประทาน ดังนั้นถ้าจะงดเสียทุกอย่างคงไม่ได้ การที่ร่างกายได้รับคาร์โบไฮเดรตในรูปของน้ำตาลกลูโคสในปริมาณที่ไม่เพียงพออาจทำให้ประสิทธิภาพการทำงานของสมองลดลง มีอาการหาวนอน เพลีย หนักใจ ใจสั้น เพราะได้รับพลังงานไม่เพียงพอ”

ซึ่งสอดคล้องกับบทความหนึ่งที่ว่า นักชีววิทยาวิวัฒนาการพูดถึง มนุษย์สมองใหญ่กว่าลิงก็เพราะกินแป้ง โดยตั้งข้อสังเกตว่า ในขณะที่มนุษย์เป็นญาติห่าง ๆ ของลิง แต่ลิงกลับไม่มีลักษณะที่ “ต้องกินแป้ง” เหมือนมนุษย์? พบว่า ในน้ำลายของลิงก็มีเอนไซม์ในการย่อยแป้งอยู่ แต่มีน้อยกว่ามนุษย์มาก พูดอีกแบบคือ นี่คือหลักฐานว่ามนุษย์วิวัฒนาการน้ำลายและน่าจะรวมไปถึงระบบย่อยอาหารทั้งระบบ มาเพื่อย่อยแป้ง สมองมนุษย์วิวัฒนาการใหญ่ขึ้น และสมองเป็นอวัยวะที่ต้องการ “พลังงาน” มาก การกินอาหารแบบลิง ไม่มีทางจะได้พลังงานพอจะมาเลี้ยงสมองโต ๆ ของมนุษย์ ดังนั้น บรรพบุรุษมนุษย์ก็เลยค่อย ๆ พัฒนากลไกทางร่างกายต่าง ๆ เพื่อที่จะ “ดูดซับ พลังงาน” จากธรรมชาติให้ได้มากกว่าลิงเพื่อหาพลังงานมาเลี้ยงสมองที่ใหญ่ขึ้น ๆ และกระบวนการที่ว่าก็คือ การพัฒนาระบบย่อยอาหารมาย่อยแป้งโดยเฉพาะเรามีสมองโต ๆ มีสติปัญญาแบบทุกวันนี้ที่เหนือกว่าลิงได้ ก็เพราะบรรพบุรุษของเราวิวัฒนาการระบบทางเดินอาหารมาเพื่อให้สามารถรับ “พลังงาน” จากธรรมชาติได้มากขึ้นผ่านการย่อยแป้ง โดยกระบวนการดังกล่าวน่าจะเกิดขึ้นราว ๆ 800,000 ปีก่อน สนับสนุนแนวคิดที่ว่ามนุษย์วิวัฒนาการมาจนสมองใหญ่กว่าลิงก็เพราะว่ามนุษย์วิวัฒนาการระบบทางเดินอาหารมากินแป้ง

ดังนั้น ในแง่มุมนี้จึงไม่แปลกนักที่นักวิทยาศาสตร์จำนวนมากเห็นเทรนด์การ “งดแป้ง” ที่นิยมจำนวนมากในการลดความอ้วนแล้วจะไม่แฮปปี้เลย เพราะนั่นเป็นการ “ขัดธรรมชาติ” ของมนุษย์โดยตรง กล่าวคือมนุษย์ตลอดประวัติศาสตร์ตั้งแต่วิวัฒนาการมาจากลิงก็กินแป้งมาตลอด ถ้าวันดีคืนดีหยุดกินไป มันอาจเกิดผลร้ายกับระบบการทำงานของร่างกายโดยรวม อาจสุดจะคาดเดาได้ (Alexandra Ossola, 2015)

5.3.4 แนวคิดในการออกแบบ ร่างผลงานต้นแบบ

ผู้วิจัยได้ทดลองใช้สร้างแนวคิดสำหรับการออกแบบในครั้งนี้ ได้แก่ การเลือกสร้างสรรค์ผลงาน โดนการใช้ “สี และรูปทรง ตามประเพณีนิยม” เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ของ มาใช้เป็นเครื่องมือขับเคลื่อน และกลไกในการออกแบบผลงาน ซึ่งในบทละครจะมีการกล่าวถึงสีของ ตัวละครต่าง ๆ และรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย และอาวุธ นอกจากนี้การประดิษฐ์เครื่องแต่งกาย โขนตามแบบราชประเพณีนั้นมีหลักเกณฑ์ กฎระเบียบการใช้สีสำหรับสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่น ใช้แบ่งแยก และแสดงความเฉพาะสื่อถึงตัวละครต่าง ๆ รวมไปถึง ศีรษะโขน หรือหัวโขนที่ใช้ในการแสดง ดังนี้



ภาพที่ 5.33 แนวคิดการออกแบบ ร่างผลงานต้นแบบ
ที่มา: ผู้วิจัย

1) การเลือกใช้สีในผลงาน ผู้วิจัย ใช้สีรอยัลไอซิ่ง (Royal Icing) ในลักษณะสีวรรณะแบบสีตรงข้าม หรือสีคู่ (Complementary Colors) หมายถึง สีสองสีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงจร เป็นสีหลักของเครื่องแต่งกายที่มีเนื้อสีเข้ม สด เป็นลักษณะเฉพาะเป็นเอกลักษณ์ โดยเลียนแบบมาจากเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงโขน

1.1) ตัวละครทศกัณฐ์ เลือกใช้สีเขียว และสีแดงในส่วนของเครื่องแต่งกาย และสีเหลืองเป็นสีหลักในส่วนบริเวณใบหน้า และร่างกาย คือ ลำตัว แขน ขา ตลอดจนเครื่องประดับ ศีรษะอย่างหัวโขน และอุปกรณ์ประกอบ การแสดงที่สำคัญในการแสดงตอนนี้ อย่างพัด โดยการตอนนี้ สีของใบหน้า และมงกุฎที่สวมใส่ของทศกัณฐ์ มีสีทองที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะที่สามารถบ่งชี้ถึงตอนที่ทำการแสดงได้ ซึ่งผู้วิจัยยังคงนำเสนอเช่นเดียวกันกับต้นแบบ เป็นการเลือกใช้สีเลียนแบบสีจินตนาการขึ้นสำหรับสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงโขนใช้สวมใส่ในการแสดง มิได้เปลี่ยนแปลงสีแต่อย่างใด นอกจากนี้ การใช้สีสำหรับอุปกรณ์การแสดงอย่างพวงมาลัย ผู้วิจัยเลือกใช้สีขาวที่เลียนแบบมาจากสีของดอกมละ สีแดงสดของดอกกุหลาบมอญ เป็นการใช้สีที่เลียนแบบสีในธรรมชาติของดอกไม้

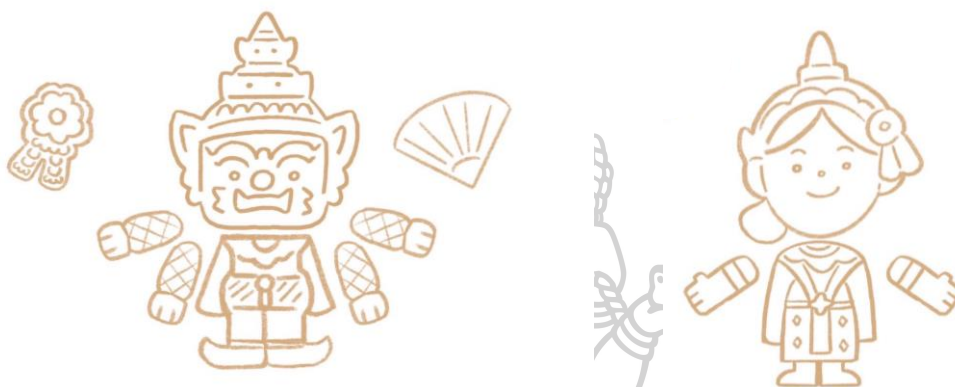
1.2) **ตัวละครนางสีดา** ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอตัวละครเพิ่มเติมขึ้นมาในขณะทำการแสดงโขนตอนนี้ไม่พบตัวละครนางสีดา แต่ผู้วิจัยต้องการขยายความให้คนรุ่นใหม่ทราบว่า ทศกัณฐ์นั้นแต่งตัว และกำลังจะเดินทางไปหานางสีดาที่อุทยานสวนขวัญ จึงได้เพิ่มตัวละครขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสาร โดยเครื่องแต่งกาย ของนางสีดามีสีเขียวตัดแดง เป็นสีที่เลียนแบบมาจากเครื่องแต่งกาย ที่ของนักแสดงโขนตัวนางสีดา มีหลักการการใช้สีเช่นเดียวกับตัวละครของทศกัณฐ์



ภาพที่ 5.34 การเปรียบเทียบที่มาของการเลือกใช้สีในการทดลองครั้งที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

2) **การเลือกใช้ลายเส้น รูปทรงนำเสนอผลงาน** ผู้วิจัยพยายามคลี่คลายความจริงจังเข้มครึม อารมณ์ที่กลุ่มเป้าหมายสัมผัส รับรู้ในปัจจุบันให้เป็นมิตร และกล้าเข้าหา โดยพยายามออกแบบแม่พิมพ์คูกี้ โดยเลือกใช้ลวดทอนรูปทรงแบบเรขาคณิต ยังคงลักษณะเฉพาะบางประการ ด้วยจินตนาการส่วนบุคคล แสดงออกในลักษณะของภาพวาดการ์ตูน และแบบลวดทอนรายละเอียดผ่านรูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) รูปสามเหลี่ยมรูปสี่เหลี่ยมและรูปวงกลมให้ความรู้สึกไม่จริงจัง น่ารักสดใส สนุกสนาน สร้างความเป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีลักษณะตัวละครที่มีความเยาว์วัย อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย ภาพแทนตน และการเข้าถึงง่ายดูดีเกี่ยวกับมิตรสหาย

2.1) **ตัวละครทศกัณฐ์** ซึ่งนำเสนอเครื่องแต่งกายของนักแสดงโขนแต่งกายแบบยืนเครื่อง ซึ่งเป็นการแต่งกายจำลองเลียนแบบจากเครื่องทรงต้นของพระมหากษัตริย์แบบโบราณที่มีความสวยงามวิจิตรตระการตา ลวดทอนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายลง เหลือเพียงโครงสร้างที่สำคัญบางอย่าง เมื่อพบเห็นยังทราบว่าเป็นเครื่องทรงมีลักษณะเหมือนชุดของนักแสดง ที่ใช้สวมใส่ในปัจจุบัน แต่ผู้วิจัยได้มีการลดทอนรายละเอียดหัวโขนลงเช่นเดียวกับเครื่องแต่งกาย แต่คงลักษณะเด่นที่พบเห็นแล้วทราบว่าเป็นทศกัณฐ์ คือ มีหน้าเล็กจำนวนมากบนหัวโขน



ภาพที่ 5.35 ลายเส้นรูปทรงคุกกี้อัฒตศกัณฐ์และนางสีดา
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 5.36 แม่พิมพ์คุกกี้ตัวละครทศกัณฐ์
ที่มา: ผู้วิจัย

5.3.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผลก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังจะอธิบายต่อไปนี้

1) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย มีดังนี้

ตารางที่ 5.4 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
1	4	9	5	50.00
2	3	8	5	50.00
3	2	5	3	30.00
4	3	6	3	30.00
5	5	8	3	30.00
6	1	7	6	60.00
7	5	9	4	40.00
8	6	9	3	30.00
9	7	8	1	10.00
10	2	8	6	60.00
11	5	9	4	40.00
12	6	8	2	20.00
13	4	9	5	50.00
14	4	7	3	30.00
15	3	9	6	60.00
16	2	9	7	70.00
17	2	7	5	50.00
18	3	5	2	20.00
19	4	8	4	40.00
20	4	8	4	40.00
21	6	8	2	20.00

ตารางที่ 5.4 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมาย (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
22	4	9	5	50.00
23	2	7	5	50.00
24	6	9	3	30.00
25	5	10	5	50.00
26	2	9	7	70.00
27	2	9	7	70.00
28	3	7	4	40.00
29	4	8	4	40.00
30	3	9	6	60.00
ภาพรวมค่าเฉลี่ย	3.73	8.03	4.30	43.00

จากตารางที่ 5.4 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและ
หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ย
เท่ากับ 3.73 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.03 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.30
คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 43.00

ตารางที่ 5.5 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมาย

การทดสอบ	n	\bar{x}	S.D.	t
หลัง	30	8.03	1.22	14.719**
ก่อน	30	3.73	1.55	

** P < .05

จากตารางที่ 5.5 พบว่า ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์หลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) ผลการประเมินความพึงพอใจและคุณภาพของผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ เพื่อสนับสนุนกรอบแนวคิด: การออกแบบอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน

ตารางที่ 5.6 ความพึงพอใจที่มีต่อร่างผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้ รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน ของกลุ่มเป้าหมาย

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความ เหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.74	0.62	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน/จัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	3.72	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย/ วิทยากร	4.22	0.74	มากที่สุด
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ ต้องการนำเสนอ	4.21	0.80	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านกิจกรรมมีความแปลกใหม่กระตุ้น ความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.22	0.68	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงาน และกลุ่มเป้าหมาย	4.01	0.58	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดง มีความน่าสนใจ	4.11	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.74	0.67	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.19	0.75	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการร่วมกิจกรรมในครั้งนี้	4.27	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของผลงานชิ้นนี้	4.21	0.54	มากที่สุด
ภาพรวม	4.06	0.67	มาก

จากตารางที่ 5.6 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดง ในครั้งนี้รองลงมาได้แก่ ความสามารถในการบรรยาย และการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย และวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการ มีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

นอกจากนี้ เมื่อนำไปทดลองทำกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายระหว่างผู้วิจัยทำกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายนั้น มีวิทยากรบรรยาย หรือตัวผู้วิจัยบรรยาย โดยระหว่างการบรรยายนั้นจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคุกก็มาจัดลงในจานตามเรื่องราวที่ได้รับฟัง ผู้รับประทานจะเพลิดเพลินไปกับรสชาติ สีสัน กลิ่น และรสชาติของคุกก็แล้ว และมีการใช้มือถือบันทึกภาพผลงานของตนเองส่งต่อให้เพื่อนที่มาทำกิจกรรมและแชร์ภาพบนโลกออนไลน์ (Social Media) ออนไลน์ บรรยายการทำกิจกรรมเพิ่มความสนุกสนาน และผู้ทำกิจกรรมให้ความสนใจ เต็มใจร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบกิจกรรมด้วยดี หลักจบกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีการเรียกร้องว่า อยากให้มีการจัดกิจกรรม ครั้งต่อไป และมีการจัดเตรียมมาการองให้กับผู้ร่วมทำกิจกรรมสำหรับกลับไปทำทบทวน และทำกิจกรรมกับเพื่อนหรือครอบครัว พร้อมทำคู่มือเล่าเหตุการณ์แจกแนบไปกับตัวผลงาน

การติดตามผลหลังการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้วเป็นเวลา 30 วัน พบว่า เมื่อกลุ่มเป้าหมายเห็นหน้าผู้วิจัย สามารถจดจำลักษณะงานของผู้วิจัย มีการเอ่ยถึงผลงานของผู้วิจัย และถามว่า “พี่ได้ทำอะไรเพิ่มอีกมั๊ย ขอกินด้วยนะ” หรือ “ตอนผมเห็นคุกก็ขายที่ไหนถึงคุกก็เ็นที่ตลอดเลย” และเมื่อผู้วิจัยกระตุ้นการจดจำด้วยคุกก็รูปร่างปกติทั่วไปที่ขายตามท้องตลาด กลุ่มเป้าหมาย กล่าวถึง “คุกก็ทศกัณฐ์” และ “คุกก็สีดา” เกิดขึ้นตอนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบข้อมูลที่กำลังได้รับ

5.3.6 ผลการประเมินความพึงพอใจ คุณภาพ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1) ผลการประเมินความพึงพอใจ คุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ซึ่งได้ผลการประเมินดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.7 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกก็ร้อยอัลไอซิ่ง

(Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวนของผู้เชี่ยวชาญ

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกก็ร้อยอัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.74	0.62	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน/ จัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	3.72	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย/ วิทยากร	4.22	0.74	มากที่สุด
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.21	0.80	มากที่สุด

ตารางที่ 5.7 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวนของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านกิจกรรมมีความแปลกใหม่กระตุ้น ความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.22	0.68	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงาน และกลุ่มเป้าหมาย	4.01	0.58	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.11	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.74	0.67	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.19	0.75	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการร่วมกิจกรรมในครั้งนี้	4.27	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของผลงานชิ้นนี้	4.21	0.54	มากที่สุด
ภาพรวม	4.06	0.67	มาก

จากตารางที่ 5.7 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน เพื่อสนับสนุนกรอบแนวคิด และตรวจสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้ รองลงมาได้แก่ ความสามารถในการบรรยาย และการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย และวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอผลงาน ด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

ตารางที่ 5.8 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวนของผู้เชี่ยวชาญ

คุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบ อาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.12	0.78	มาก
2) ความง่ายในการสื่อสาร	4.24	0.75	มากที่สุด
3) อารมณ์ที่ได้รับ	4.12	0.80	มาก
4) การมีส่วนร่วม	4.24	0.84	มากที่สุด
5) การรับรู้	4.28	0.93	มากที่สุด
ภาพรวม	4.20	0.82	มาก

จากตารางที่ 5.8 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบการอาหาร คุกกี้ออยล์ไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ การรับรู้ รองลงมาได้แก่ ความง่ายในการสื่อสารการมีส่วนร่วมและประสิทธิภาพ ในการสื่อสาร ตามลำดับ

2) **ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ** ผู้วิจัยได้แจกสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชน-ละคร และผู้เชี่ยวชาญสายวิทยาศาสตร์การแพทย์ หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่างเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

2.1) **ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ** ผู้เชี่ยวชาญมีความชื่นชอบในผลงานการออกแบบ และให้ความเห็นว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถพัฒนาสมองได้ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานไว้ และศาสตราจารย์นายแพทย์สมเกียรติ วัฒนศิริชัยกุล กรรมการบริหารสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาวิทยาศาสตร์การแพทย์ ได้กล่าวหลังจากได้ฟังผู้วิจัยนำเสนอกรอบแนวคิด และชิ้นงานการสร้างสรรค์ มีความเห็นว่าจะเป็นหนึ่งในการวิจัยที่สามารถขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาได้ และมีความน่าสนใจที่จะนำไปพัฒนาใช้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ปัจจุบันกำลังมีเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากในประเทศไทย และกลุ่มคนเหล่านี้ต่างมีความชื่นชอบในบทธละครรามเกียรติ์ และการแสดงโชน และมีความรู้ความเข้าใจในส่วนประกอบต่าง ๆ ของการแสดงโชน การเชื่อมโยง หรือถ่ายโอนข้อมูลที่เกิดขึ้นในสมองในกลุ่มคนเหล่านี้จะเกิดขึ้นรวดเร็วกว่ากลุ่มคนรุ่นใหม่ และน่าจะเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการรักษาโรคความจำเสื่อมในกลุ่มคนผู้สูงอายุ และแสดงความคิดเห็นสนับสนุนว่า อาหารนั้นจะสามารถพัฒนาในเรื่องของปัญญาได้อย่างไร ดังนี้

“ผลงานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตของผู้วิจัยจะสามารถพัฒนาสติปัญญาได้สำเร็จ เกิดขึ้นตามที่ตั้งสมมุติฐานไว้นั้นได้ไม่ยาก เนื่องจากอาหารถือเป็นหนึ่งในสาเหตุหลักที่ทำให้สมองดี ความจำดี การเลือกรับประทานอาหารที่ดีเป็นส่วนหนึ่งของการดูแลสุขภาพสมอง การดูแลสุขภาพของคุณด้วยอาหารที่มีประโยชน์ เพื่อสมองและความจำจะได้อยู่กับเราไปนาน ๆ สมองดี เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการ เพราะสมองมีบทบาทต่อการทำงานของอวัยวะหรือระบบอื่น ๆ ด้วย เช่น ระบบประสาทการเคลื่อนไหวของแขนขา ไปจนถึงการเดิน การทรงตัว และความจำ ปัจจุบันคนไทยมีความเสี่ยงในการเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับระบบประสาทและสมองเพิ่มขึ้น เนื่องจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งการมีสัดส่วนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้น เช่นหลาย ๆ ประเทศที่กำลังก้าวไปสู่สังคมผู้สูงอายุ ยิ่งเราอายุมากขึ้นก็ยิ่งมีความเสี่ยงต่อโรคระบบประสาทมากขึ้น”

2.2) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ศาสตราจารย์นายแพทย์สมเกียรติ วัฒนศิริชัยกุล และนายแพทย์เพชร รอดอารีย์ ให้ข้อเสนอแนะว่า น่าจะทำคุกกี้ออกมาสำหรับผู้สูงอายุ โดยเปลี่ยนจากไอซ์คุกกี้ เป็นคุกกี้ฝัก เพื่อสุขภาพ โดยผู้วิจัยเสนอให้ คุกกี้ตัวละครทศกัณฐ์มีส่วนผสมจากฝักขี้เหล็ก เป็นฝักที่ให้สีเขียวสื่อถึงสีกายของทศกัณฐ์ และฝักขี้เหล็กยังมีประโยชน์มากมาย อีกทั้งเสนอให้คุกกี้ตัวละครสีดาทำมาจากส่วนผสมของบัตูท เป็นฝักให้สีแดง สื่อถึงนางสีดา โดยได้สีมาจากสโบของนางสีดาที่มีสีแดงขลิบเขียว และผ้าดำนในสไบมีสีแดงล้วน

นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย - โขนละคร) ประจำปีพุทธศักราช 2564 และผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์โขนพระ วิทยาลัยนาฏศิลป์ และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ให้ข้อเสนอแนะว่า น่าจะทดลองนำเสนอตอนอื่นด้วย เช่น ตอนพระราม ตามกวาง หนุมานจับนาง



ภาพที่ 5.37 คุกกี้ฝัก คุกกี้สุขภาพ ฉวยฉายทศกัณฐ์ลงสวน
ที่มา: ผู้วิจัย

บทสรุป

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ และทดลองผลึกออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน สู่การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) เป็นแนวทางการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ผ่านผัสสะทั้ง 5 ในรูปแบบการรับประทานอาหาร ผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ และสกัดข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อการขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาจากงานศิลปกรรมร่วมสมัย สู่งานศิลปะร่วมสมัย 2) แนวคิดในหีบขบงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน โดยขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดและขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์ : สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ประกอบด้วย 1. ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิด มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) 1.2 การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตผลงาน (Conceptual Design) 1.3 ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study) 2. ขั้นตอนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ มี 2 ขั้นตอน 2.1 ทดลองออกแบบร่างผลงานเพื่อทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) 2.2 การออกแบบผลงานจริง (Design) โดยใช้หลักการออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องของสัญลักษณ์ จิตวิทยา องค์ประกอบศิลป์ และหลักทัศนธาตุ ในการทดลองออกแบบผลงานด้วยแนวคิดที่ว่า “รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงามและคุณค่าใหม่” คุณค่าในที่นี้ คือ การมุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายได้ฝึกทักษะทางสมองในเรื่องของการคิดแบบวิเคราะห์ ผ่านการตีความ เชื่อมโยง การแทนค่าโชนที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย “อาหาร” สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้งานศิลปกรรมร่วมสมัย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) จำนวน 1 ผลงาน ได้แก่ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผล ก่อนและหลังการใช้งาน พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.03 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.30 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 43.00 ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยร่างผลงานต้นแบบอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบการอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก

บทที่ 6

การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ

เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบร่างผลงานต้นแบบ และมีการทดสอบ ประเมินผลตามสมมุติฐาน ที่ได้ตั้งไว้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตามที่ได้ตั้งสมมุติฐานแล้วนั้น ซึ่งเป็นออกแบบที่นำเสนอโชน ในรูปแบบรูปธรรม เป็นการออกแบบ ที่คลี่คลายความจริงจ้ง เข้มขริมของความเป็นโชนลงได้ โดยที่กลุ่มเป้าหมายระลึกถึงโชนได้อยู่ ซึ่งเป็นการละลายโชนในรูปทรงที่เหมือนเดิม เป็นการผูกติดกับการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม ผู้วิจัยจึงเริ่มให้ความสนใจพัฒนาโชนในรูปแบบนามธรรม เพื่อให้สมองของกลุ่มเป้าหมายได้ทำงานที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิม ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้สมองทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลและโชนมากขึ้นกว่าในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ เพื่อหวังจะขยายผลมิติทางปัญญา ให้มากขึ้น ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานจริง โดยคัดเลือกการแสดงเป็นชุดเป็นตอน ตอนจอถนน มานำเสนอ เป็นอาหารและเครื่องดื่มตามลำดับการสร้างสรรค์ ดังนี้

6.1 คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons)

6.2 ชา (Tea) และเครื่องดื่ม คาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)

6.3 อาหารว่าง เครื่องดื่ม ซึ่งมีรายละเอียดในการพัฒนาผลงานแต่แตกต่างกันไป

6.1 คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons)

6.1.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน

การสร้างสรรค์มาการองหนุमानจอถนน ครั้งนี้ เป็นการออกแบบขนมประเภทบิสกิต ประกอบด้วย มากองรอง จำนวน 8 ชิ้น ได้แก่ 1) มาการองหนุमान จำนวน 1 ชิ้น 2) มาการองนิลพัท จำนวน 1 ชิ้น 3) มาการองนางสุพรรณมัจฉา จำนวน 1 ชิ้น 4) มาการองหอยเชลล์ จำนวน 1 ชิ้น 5) ปลาดาว จำนวน 1 ชิ้น 6) มาการองก้อนเมฆ จำนวน 1 ชิ้น 7) มาการองภูเขา จำนวน 1 ชิ้น 8) มาการองท้องทะเล จำนวน 1 ชิ้น



ภาพที่ 6.1 มاکารอง หนุมานจองถนน
ที่มา: ผู้วิจัย

6.1.2 การคัดเลือกตอนแสดงโขน

1) **เกณฑ์ในการคัดเลือกบทละครมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน** การแสดงโขนในปัจจุบัน เพื่อต้องการแสดงรสรวรรณคดีที่หลากหลายจะนิยมนำบทละครมาแสดงโดยร้อยเรียงหลายบทละครเข้าด้วยกัน นำแสดงเป็นชุดเป็นตอน ใช้เวลาแสดงประมาณ 1 ชั่วโมง 45 นาที ถึง 3 ชั่วโมง ซึ่งบทละครโขนในแต่ละตอนจะมีความโดดเด่นของรสรวรรณคดีที่แตกต่างกันไป

ในปัจจุบัน วิทยาลัยนาฏศิลป์ หรือสำนักการสังคีต กรมศิลปากร นิยมเลือกเลือกบทละครสำหรับทำการแสดงโขน จะเลือกบทละครที่ดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างครบรส ทั้งตื่นเต้น ขำขัน ดุดัน ความอัศจรรย์ การแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร ไปจนถึงฉากละมุนละไม ซึ่งในการแสดงแต่ละครั้งจะนิยมนำเสนอวีรส (รสแห่ง ความกล้าหาญ) อัมฤตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) และแทรกหาสยรส (รสแห่งความขบขัน) ด้วยการเพิ่มบทของตัวละครสอดแทรกลงไประหว่างการแสดง เป็นพื้นฐานของการแสดงในแต่ละครั้ง และการรสรวรรณคดีที่นิยมนำมาเป็นการแสดงเดี่ยว เช่น ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) ได้แก่ การแสดงหนุมานจับนางต่าง ๆ เช่น หนุมานจับนางเบญกายหนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา หนุมานเกี่ยวนางวานรินทร์ หรือหนุมานเข้าห้องนางสุวรรณกันยุมา เป็นต้น สำหรับการแสดงโขนพระราชทานจะโดดเด่นในการเลือกสรรบทละครที่นำเสนออัมฤตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) ผ่านการรังสรรค์ฉาก เทคนิคการใช้แสง สี เสียง และเทคโนโลยี มาผสมผสานการแสดงเพื่อถ่ายทอดบทละครให้มีความสุขเร้าใจ เช่น การแสดงโขน ตอนสีบมรรคา ปี พ.ศ. 2562 มีการนำเอาเทคโนโลยีผสมผสานกับแรงคน ทั้งหนุมานความยาว 15 เมตร สูง 6 เมตร นางผีเสื้อสมุทรในกายครึ่งท่อนสูง 5.5 เมตร และเทคนิคการให้หนุมานสามารถกระโจน แหวกออกมาจากท้องของนางผีเสื้อสมุทรตามบทประพันธ์

ผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะหยิบยกบทละครบางช่วงบางตอนของการแสดงโขน ตอนจองถนน มาสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก้อนหิน ทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา นอกจากนี้ ยังเป็นตอนที่สำคัญตอนหนึ่งเรื่อง เพราะเป็นตอนที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี มีน้ำใจ คือ เป็นตอนที่ หนุมาน นิลพัท พวกวานรร่วมแรงร่วมใจขุดดินเพื่อไปถมถนน เพื่อที่จะจองถนนข้ามไปกรุงลงกา เมื่ออ่านมาเจอวรรณกรรมบทนี้ก็เกิดจินตนาการว่า การที่จะทำถนนต้องเป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ การที่วานรทุกตัวจะมาอยู่ร่วมกันได้นั้นต้องอาศัยความมีน้ำใจในหมู่คณะ และต้องมีความสามัคคีต่อกัน ถึงจะเป็นให้ประสบความสำเร็จได้ การที่วานรขุดดินจะต้องอาศัยความสามัคคี เพื่อส่งต่อ ๆ ไป จนไปถึง กรุงลงกาจากตอนจองถนนจะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับการประลองเพื่อนำชัยชนะมาสู่บุคคลสำคัญ คือพระรามมีความก้ำกึ่งระหว่างเป็นและความตาย การเปลี่ยนแปลงล้มล้างโดยแฝง ซึ่งกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธีการรบต่าง ๆ การใช้อุบายเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา สื่อแสดง นัยแห่งยุทธพิชัย เปรียบได้กับผลงานของของผู้วิจัยที่ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการออกแบบผ่านเพื่อสร้าง การรับรู้ที่มีความท้าทายต่อการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงชิงผัสสะ และการได้ผลลัพธ์ที่มีคุณค่ามากกว่า ประสบการณ์ใหม่ เพราะผลลัพธ์เปิดประเด็นแห่งความรู้ความสามารถ ขยายผลที่เป็นมิติทางปัญญา เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาบทละครโขน ตอนจองถนน อย่างละเอียด จะเห็นได้ว่า บทละครมีน้ำสนใจ หลายประการ ที่น่าจะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป



ภาพที่ 6.2 การแสดงโขนพระราชทาน ตอนสี่บรมราชา ปี พ.ศ. 2562

ที่มา: ผู้วิจัย

ในกรณีศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการสอบถามความคิดเห็นและจัดทำแบบสอบถามโขน โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของบทประพันธ์รามเกียรติ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอน นาฏศิลป์ไทย โขน และนักแสดงกรมศิลปากร เพื่อคัดเลือกบทละครมาใช้เป็นธีมในการสร้างสรรค งานศิลปกรรมในให้เหมาะกับคนรุ่นใหม่ในครั้งนี้

มีรูปแบบการสอบถาม เป็นการให้เสนอบทการแสดงโจน จำนวน 5 ตอน โดยการเรียงหรือจัดลำดับตอน ตั้งแต่ลำดับ 1-5 พร้อมแสดงความเหตุผลว่า เหตุใดจึงเลือกการแสดง สำหรับให้ผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีผลการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 11 ท่าน ดังนี้

1. นางสาวรณิ ชลานุเคราะห์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - ละครรำ) พุทธศักราช 2533

2. นายประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว" ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - โขน) พุทธศักราช 2551

3. ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) พ.ศ. 2548

4. นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์โขนพระ) พุทธศักราช 2564

5. นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขนลิง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

6. ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้กำกับการแสดงโจน ตอนสี่มรรคา

7. นายดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง และคนพากย์-เจรจา โขนพระราชทาน

8. นายสุธีร์ ชุ่มชื่น ครูชำนาญการพิเศษ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คนพากย์-เจรจา โขนพระราชทาน

9. รศ.ดร.นฤมล ชันสัมฤทธิ์ ครูเชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ ละคร วิทยาลัยนาฏศิลป์

10. นายกิตติ จาตุประยูร นักแสดงโขนลิง (หนุมาน) สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร

11. นายวัชรวัน ณะพัฒน์ นักแสดงโขนยักษ์ (ทศกัณฐ์) สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร

ผลการสอบถาม เรียงตามการจัดลำดับ หรือแสดงความคิดเห็นที่เหมือนกันมากที่สุด บทละครที่ควรจะนำมาเป็นธีมในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้แก่ ลำดับที่ 1. ตอนจองถนน 2. ตอนนางลอย 3. ตอนไมยราพสะกดทัพ 4. ตอนศึกพรหมมาสตรี 5. ตอนพระรามคืนนคร การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากการแสดง น่าจะเริ่มต้นจากเค้าโครงเรื่องที่เป็นที่นิยม เพื่อค่อยสร้าง ๆ การเรียนรู้แบบคุ่นชิน หรือเชื่อมโยงกับที่มีก่อนหน้าแล้วจึงค่อยขยายผลงานสร้างสรรค์ในโครงเรื่องที่มีความน่าสนใจตอนอื่น ๆ ที่มีความสนุกสนานแต่ผู้คนไม่คุ่นชิน หรือการแสดงโจนไม่นิยมแสดง หรือมีข้อจำกัดในการแสดงมาสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

2) เนื้อเรื่องโดยย่อ สำหรับการแสดงโจนเป็นชุดเป็นตอน ตอนจองถนน บทละครโดยสมบุรณ์ จะเล่นตามบทละครตั้งแต่พระรามปรีชางานศึก ไปจนถึงนางฟ้าโปรยดอกไม้ ประกอบไปด้วยบทจำนวน 27 บท คือ 1) พระรามปรีชางานศึก 2) ชาวพวราชแนะนำให้จองถนน 3) จองถนน 4) นิลพัท หนุมานวิวาทกัน 5) นิลพัท หนุมานรบกัน 6) นิลพัท หนุมานถูกกริ้ว 7) พิจารณาคดีนิลพัท หนุมานวิวาทกัน 8) นิลพัทไปรั้งนครขีดขิน 9) หนุมานจองถนน 10) นิลราชช่วยการจองถนน 11) เสนายักษ์

ทูลข่าวจงถนน 12) ทศกัณฐ์เรียกนางสุพรรณมัจฉา 13) ทศกัณฐ์ให้นางสุพรรณมัจฉาทำลายถนน
 14) หนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา 15) หนุมานได้นางสุพรรณมัจฉา 16) สุพรรณมัจฉา ช่วยหนุมาน
 จงถนน 17) สุพรรณมัจฉาสารอกมัจฉานู 18) ไมยราพฝันว่าได้แก้ว 19) โทรมานายว่าจะได้บุตรบุญธรรม
 20) ไมยราพเที่ยวป่า 21) ไมยราพพบมัจฉานู 22) ไมยราพสั่งชุดสระให้มัจฉานูอยู่ 23) พระรามให้
 พิเภกหาฤกษ์ ยกกองทัพ 24) ไชยมาวานอาสาเป็นผู้เชิญธงชัยนำกองทัพ 25) พระอนิทธิให้พระมาตุลี
 นำรถแก้วไปถวายพระราม 26) พระรามยกทัพ 27) นางฟ้าโปรยปราย (ดำรงศักดิ์ นาฏประเสริฐ,
 2561) ซึ่งบทประพันธ์บทพระราชนิพนธ์ของพระพุทธรูปอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ซึ่งมีเนื้อหา
 ที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก่อนหินทั้งน้อยใหญ่ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา
 เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา เริ่มกล่าวถึงเหตุการณ์

พระรามได้ปรึกษากับพวกเสนาวานรทั้งหลายว่า เราจะยกทัพข้ามมหาสมุทรไปนครลงกา
 ซึ่งเป็นเกาะอย่างไรดี เหล่าเสนาลิงทั้งหลายก็ได้สำแดงฤทธิ์ต่างตนต่างขออาสา บ้างก็ว่าจะโน้ม
 เขาพระสุเมรุลงมาเป็นเส้นทาง บ้างก็ว่าจะวิดวิดตักน้ำในมหาสมุทรให้แห้งเป็นถนนไปเมืองลงกา ฯ
 แต่วานรชื่อชามพูวราชได้กราบทูลพระรามว่าการกระทำเหล่านั้น ไม่มีเกียรติ จึงทูลเสนอว่าให้เหล่า
 วานรนั้นนำเอาก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมลงไปในทะเลเพื่อเป็นถนนเส้นทางไปยังเมืองลงกาเพื่อจะได้
 เป็นเกียรติไปชั่วกาลปาว พระรามก็เห็นชอบเป็นอย่างยิ่งจึงมีบัญชาให้สุครีพ คุณเหล่าวานรทั้งสองนคร
 ไปถมสมุทรไท จงถนนข้ามไปเมืองลงกา

เมื่อถึงริมฝั่งมหาสมุทร สุครีพจึงสั่งให้นิลพัทกุมวานรจากนครชมพู และ หนุมาน
 กุมวานรจากนครขีดจีน ให้ผลัดกันรับส่งหินศิลาแล้วทิ้งถมลงสมุทรไท ฝ่ายนิลพัทมาถึงเนินเขาหิมพานต์
 คิดค้นหนุมานในเรื่องที่หนุมานเคยทำเรื่องหยาบหยาม จึงคิดที่จะลองกำลังว่าใครมีกำลังที่เหนือกว่า
 จึงใช้สองเท้าคืบเขาหิมวันต์ และใช้สองมือถือภูเขาใหญ่ แล้วเหาะกลับมา ครั้นถึงจึงเรียกหนุมาน
 มารับก้อนหินไปทิ้งในทะเล หนุมานเห็นนิลพัทขนก้อนหินขนาดมหึมาทั้งสองมือสองเท้า จึงบอกให้
 นิลพัททิ้งลงมาที่ละก้อน แต่นิลพัทไม่ฟังจึงทิ้งลงมาทีเดียวหวังจะให้ถูกตัวหนุมาน แต่หนุมานนั้น
 สามารถรับไว้ได้ทั้งสี่ก้อนแล้วทิ้งลงไปในทะเลได้สำเร็จ

ครั้นแล้วหนุมานคิดเอาคืบนิลพัท จึงได้ไปที่เขาอารัญ และหักยอดเขามาด้วยว่องไว
 จากนั้นจึงสำแดงฤทธิ์ใช้เส้นขนผูกก้อนหินไว้ทั้งตัวแล้วเหาะกลับมา ครั้นถึงจึงเรียกนิลพัทให้รับก้อนหิน
 ที่เราขนมา นิลพัทเห็นหนุมานขนหินมามากจึงร้องบอกให้หนุมานทิ้งลงมาที่ละสี่ก้อนจะได้รับได้ทัน
 แต่หนุมานไม่ฟังแล้วทิ้งหินลงมาตั้งสายฝน นิลพัทหวังรับก้อนหินด้วยความว่องไว แต่ก็ไม่ทันจึงใช้เท้า
 ช่วยรับ บัดนั้นหนุมานเห็นนิลพัทรับก้อนหินด้วยเท้าก็โกรธแล้วด่าทอนิลพัทเป็นอันมาก นิลพัท
 จึงโกรธเป็นอันมาก ทั้งสองลิงจึงทะเลาะและเข้าลंगไม่ลงมือสู้กัน

เมื่อนั้นสุครีพผู้เป็นนายกองใหญ่ได้เข้ามาห้ามปรามแต่ทั้งสองก็ไม่หยุดจะห้ามเท่าไรก็ไม่ฟัง ด้วยกำลังของวานรทั้งสองจึงทำให้เกิดเสียงดังไปถึงพลับพลาที่ประทับของพระราม จึงเกิดสงสัยว่าวานรที่ไปจงถนนั้น เกิดรบกับพวกของยักษ์หรือเปล่าจึงตรัสใช้ให้พระลักษมณ์ไปดูเหตุการณ์ เมื่อทั้งสามวานรได้เห็นพระลักษมณ์ก็ตกใจเป็นอย่างมาก จึงนั่งลงแล้วความบังคม สุครีพจึงทูลพระลักษมณ์ว่าเข้าได้ให้วานรทั้งสองนั้นนำศิลาไปจงถนนข้ามสมุทรแต่วานรทั้งสองต่างอวดกำลังของตน จึงได้ทำเลาะวิวาทกันจึงทำให้เคื่องเป็องพระบาทา พระลักษมณ์ได้ฟังแล้วก็ได้พาวานรทั้งสามนั้นเข้าเฝ้าพระรามแล้วตรัสเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดให้พระรามฟัง พระรามได้ฟังก็โกรธเป็นอย่างมากจึงตรัสปรึกษากับพระยาสุครีพว่าหายเป็นอย่างไรอาจเสียดราชการได้จะลงโทษสองลิงนี้อย่างไรดี สุครีพจึงทูลต่อพระรามว่าลิงทั้งสองนี้ก็เหมือนกับช้างที่กำลังตกมันไม่ควรอยู่ที่เดียวกันจึงทูลให้ ให้นิลพัทกลับไปคุมเมืองขีดขินแล้วให้อาตวหนุมานไว้ใช้งาน พระรามก็เห็นด้วยแล้วมีพระราชบัญชา ให้นิลพัทกลับไปยังเมืองขีดขินแล้วคอยส่งเสบียงอาหารมาเลี้ยงกองทัพ แล้วสั่งหนุมานให้รีบไปจงถนนในเจ็ดวัน หากช้ากว่านั้นจะประหาร

ฝ่ายกองเผ่าระวางเมืองยักษ์เห็นเหล่าวานรน้อยให้นำหินมาทิ้งลงสมุทรไท เกิดเป็นถนนรำไร จึงรีบไปเข้าเฝ้าเจ้านครลงกา เมื่อนั้นทศกัณฐ์ได้ฟังสารัญยักษ์แจ้งเหตุการณ์ก็เกิดความแค้นว่าเหตุใดพวกมนุษย์ และลิงป่าจึงมาถ่มสมุทร จึงดำริจะทำลายถนนนั้นด้วยไฟฝูงปลาที่อยู่ในมหาสมุทรไปคาบขนศิลาออกอย่าให้เกิดเป็นถนนได้สำเร็จ จึงตรัสเรียกสุวรรณมัจฉาผู้เป็นลูกมาให้เข้าเฝ้า เมื่อนางสุวรรณมัจฉามาเข้าเฝ้าแล้วก็ตรัสสั่งให้นำเหล่าฝูงปลาทั้งน้อยใหญ่ไปคาบขนก้อนหินออกมาอย่าให้เกิดเป็นถนนข้ามมากรุงลงกาได้ นางสุวรรณมัจฉารับคำสั่งจากพระยาทศกัณฐ์แล้วออกมาสั่งบริวารปลาทั้งหลายให้ไปคาบขนศิลาไต้่น้ำไปทิ้งในอ่าวอันห่างไกล ฝ่ายวานรก็ทิ้งหินลงมาฝ่ายปลาก็คาบออก สุครีพจึงเกิดความสงสัยว่าเหตุใดถมหินลงไปเท่าไร ๆ ก็ไม่ไหลพ่นน้ำมาสักที จึงเรียกหนุมานมาปรึกษา หนุมานจึงดำลงไปในมหาสมุทร แล้วเห็นหมู่ปลากำลังคาบขนศิลาออกก็โกรธเป็นอย่างยิ่ง จึงชักตรีเพชรออกมาฆ่าปลาตายไปเป็นจำนวนมากแลเห็นนางสุวรรณมัจฉาก็โกรธเป็นอย่างมากจึงไล่จับนางสุวรรณมัจฉา



ภาพที่ 6.3 หนุมานสู้กับนิลพัท และหนุมานขนหินมาให้พลทหารนำไปถมลงทะเล ในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขนพระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555

ที่มา: กฤติเดช สมบุญดี (2555)



ภาพที่ 6.4 หนุมานไล่จับนางสุวรรณมัจฉา ในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขนพระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555

ที่มา: กฤติเดช สมบุญดี (2555)

นางสุวรรณมัจฉาจึงเล่าความจริงให้หนุมานฟังแล้วอ่อนวอนขอชีวิต หนุมานได้ฟังคำพูดอันอ่อนหวานของนางสุวรรณมัจฉาจึงใจอ่อน หนุมานจึงเกิดอารมณพิสมัยแล้วโอโลมนางสุวรรณมัจฉาแล้วได้นางสุวรรณมัจฉาเป็นเมีย แล้วจึงได้ขอให้นางสุวรรณมัจฉาใช้ฝูงปลาคาบขนศิลา มาช่วยถมมหาสมุทรให้เป็นถนนข้ามไปนครลงกา นางสุวรรณมัจฉาก็ยินดีช่วยหนุมานถมมหาสมุทรไปกรุงลงกาแล้วจากนั้น ก็ได้จองถนนจนเสร็จทันเวลาที่พระรามกำหนด แล้วจากนั้น นางสุวรรณมัจฉาก็ได้สำรอกมัจฉานู เป็นววนรเผือกเหมือนหนุมาน ต่างกันตรงที่มีหางเป็นปลา ออกมาที่บรีเวรชายหาด

ไมยราพได้พบมัจฉานู ลูกของนางสุพรรณมัจฉากับหนุมานที่คลอตตั้งไว้บนหาดทราย วันหนึ่งในขณะที่ ไมยราพณ์ ปกครองเมืองบาดาลอย่างผาสุก ก็ได้ฝันประหลาดว่า อยู่ดี ๆ ก็มีเทวดาเหาะลงมาเอาดวงแก้วสว่างไสวมาวางไว้ตรงหน้า ตื่นเข้ามาไมยราพณ์เลยให้โหรทำนายสิว่า ฝันนี้มีความหมายว่าอย่างไร โหรทำนายทายทักว่า ท่านกำลังจะได้บุตรบุญธรรมที่มีบุญญาธิการและอิทธิฤทธิ์มากมายในไม่ช้า ประจวบเหมาะเจาะ วันหนึ่งไมยราพณ์ไปเที่ยวป่า เดินเล่นริมฝั่งทะเลแล้วก็ได้พบกับมัจฉานู กำลังว่ายน้ำไปมาอยู่ ไมยราพณ์เห็นมัจฉานูวรนัยรูปร่างทะมัดทะแมง คูมีฤทธิ์เก่งกล้าเกินหน้ายักษ์ในเมืองบาดาล จึงเก็บมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม โดยซุดสระบัวใหญ่บริเวณทางเข้าเมืองบาดาลให้อาศัยอยู่ตามที่โหรทำนายไว้

เมื่อสร้างถนนไปยังกรุงลงกาแล้วเสร็จ พระรามให้พิเภกหาฤกษ์ยกกองทัพ และจัดขบวนทัพออกเดินทาง พระอินทร์ให้พระมาตุลีนำรถแก้วไปถวายพระราม และทำหน้าที่เป็นคนขับรถในการเคลื่อนทัพครั้งนี้มีไชยยามวานอาสาเป็นผู้เชิญธงชัยนำหน้าทัพ เทวดานางฟ้าโปรยปรายดอกไม้ร่วมยินดีกับพระราม ซึ่งเป็นการจบตอนของถนน ต่อต่อจากนี้ คือ ตอนศึกไมยราพณ์

3) การวิเคราะห์สวรรณคดี การแสดงโขน ตอนจองถนน

เมื่อศึกษาบทละครโขน จะพบว่า ปรากฏอารมณ์ต่าง ๆ มากมาย ซึ่งสามารถจำแนกตามรสวรรณคดีสังกฤต ครบถ้วนถึง 9 รส ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างตอนที่แสดงถึงรสวรรณคดีสังกฤตอันได้แก่

3.1) ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ ^{ชาติ} โฉมเอ๋ยโฉมเฉลา	บุพเหว้าผู้ยอดเสน่หา
เจ้าอย่าหวาดหวั่นวิญญูณณ์	จะเล่ากิจจาให้แจ้งใจ
เต็มพี่ลงมาด้วยความแค้น	แสนโกรธประหนึ่งไม่อดได้
หมายจะฆ่าฟันให้บรรลัย	ที่ในมหาสาคร
ครั้งมาเห็นเจ้าเยาวลักษณ์	ผิวพัศตร์ดั่งเทพอัปสร
แน่งน้อยนึ่งเนื้ออรชร	ให้อารมณ์ในองค์วินิตา
บุญแล้วจึงได้มาพบน้อง	เราสองควรครองเสน่หา
ร่วมทุกข์ร่วมสุขภิรมยา	ไปกว่าจะม้วยชีวี ฯ

3.2) হাসยรส (รสแห่งความขบขัน) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	จึงหม่วนารพลขันธุ์
ต่างตนวิ่งวุ่นพลัดวัน	ยืนยันเข้าหักศรี ฯ
หรือ	

๑ บ้างหาบบ้างแบกทุกตัวลิง ช่วงชิงถุ้งเถียงกันอึ้งมี
โห่ร้องก้องกึกเป็นโกลี กระบี่เด่นโลดไปมา ฯ

3.4) กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก)

ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

.... บัดนี้พระตรีภูวไนย	ตรัสใช้ให้ถมมรคา
กำหนดให้เสร็จในเจ็ดวัน	มีทันจะลงโทษา
เจ้าพี่จงสั่งฝูงปลา	ให้คาบศิลาในสาคร
มาไว้ในที่วังวน	ให้เป็นถนนเหมือนแต่ก่อน
ตัวพี่ก็จะพันโทษกรรม	ดวงสมรจงได้ปราณี ฯ
๑ ครั้นถึงที่อ่าวชลธาร	จึงสั่งบริวารมัจฉา
จงไปคาบขนศิลา	คืบมาที่เก่าให้พร้อมกัน ฯ
๑ บัดนั้น	ฝ่ายฝูงมัจฉาน้อยใหญ่
ได้ฟังคำสั่งอรไท	ก็พากันว่ายไปทันที ฯ
๑ ครั้นถึงที่อ่าวสาคร	เข้าคาบเอาก้อนศิรีศรี
ว่ายแหวกแกกถาวารี	อึ้งมีเกลื่อนกล่นกันมา ฯ

3.5) รุทธรส (รสแห่งความโกรธเคือง) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	คำแหงหนุฆานทหารใหญ่
ผูกข้อมือขึ้นด้วยว่องไว	กริ้วโกรธตั้งไฟบรรลัยกัล
ตัวสั้นเช่นเขี้ยวเคี้ยวกรรม	คำรามเขม้นจะสังหาร
ทำอำนาจผาดโผนโจนทะยาน	เข้าไล่รอนรายูราวี ฯ

3.6) วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ สองจับสัประยุทธ์สับสน	ต่างตนไม่ทอดอยหนี
กอดพิตักกักกันคลุกคลี	ถ้อยทีเคล่าคล่องว่องไว

3.7) ทยานรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	นิลพัทหนุฆานทหารใหญ่
ได้ฟังบัญชาภูวไนย	ตกใจเพียงสิ้นชีวี
ต่างตนน้อมเศียรอภิวาหน์	กราบลงแทบบาทบพศรี
มิได้สนองพระวาที	สองกระบี่กรานกัมพักตรา ฯ

หรือ	
๑ บัดนั้น	วายุบุตรวุฒิไกรใจกล้า
คว่ำไขไลซิดติตมา	ก็จับได้มัจฉานารี ฯ
๑ เมื่อนั้น	นางสุพรรณมัจฉาโฉมศรี
ตกใจไม่เป็นสมประดี	ร้องขอชีวิตนลาน ฯ

3.8) พิกัดสรส (รสแห่งความซึ้ง ความรังเกียจ) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	หนุมานผู้ชาญศรี
เห็นนิลพัทฤทธิ	รับก้อนศิรีด้วยบาทา
พิโรธโกรธกริ้วตั้งไฟกลับ	ขบเขี้ยวเคี้ยวฟันแล้วชี้หน้า
เหวี่ยงเหวี่ยงนิลพัทอหังการ	หยาบซ้ำหมิ่นกันไม่เกรงใจ ...

3.9) อัพภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ บัดนั้น	ลูกพระอาทิตย์ฤทธิกล้า
แลเห็นซึ่งก้อนศิลา	เบาตาประหลาดหายไป
แต่พินิจพิศเพ่งเป็นครู	ดูดูแล้วคิดสงสัย
จึงว่าแก่หนุมานชาญชัย	น้ำนี้หลากใจพันคิด
ไฉนศิลาที่ถล่มลง	จึงสูญไปไม่คงอยู่ติด
แต่ขนมมาทั่วสานุทิศ	อักษิษฐ์ท่มทิ้งลงไป
เห็นเปลี่ยนแปลงอยู่หลังคงคา	ปริ่มปริ่มขึ้นมาแล้วไปไหน
เหตุนี้จะเป็นประการใด	ทำไฉนจะแจ้งในสาคร ฯ

3.10) ศานติรส (รสแห่งความสงบ) ตัวอย่างบท ดังคำกลอนว่า

๑ เมื่อนั้น	พญาไมยราพยักษ์
ครอบครองไพร่ฟ้าประชาชี	ที่ในนครบาดาล
พร้อมด้วยจัตุรงค์โยธา	แสนสุรเสนาทวยหาญ
ไม่มีอันตรายภัยพาล	สำราญตั้งเมืองเทวัญ
ราตรีเข้าที่ไสยาสน์	เหนือที่ทิพอาสน์ฉายฉัน
ท่ามกลางสนมกำนัล	กุมภภัณฑ์ก็เคลิ้มหลับไป ฯ

สรุปได้ว่า เหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกการแสดงโขน เป็นชุดเป็นตอน ตอนจองถนน เป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา และเป็นตอนที่สำคัญตอนหนึ่งเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคีมีน้ำใจ ของพลทหารพระราม คือ พวกวานรร่วมแรงร่วมใจขนหินเพื่อไปถมถนนเพื่อที่จะจองถนนข้ามไปกรุงลงกา เมื่ออ่านมาเจอวรรณกรรมบทนี้ก็เกิดจินตนาการว่า การที่จะทำถนนต้องเป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ การที่วานรทุกตัวจะมาอยู่ร่วมกันได้นั้นต้องอาศัยความมีน้ำใจในหมู่คณะ และต้องมีความสามัคคี ต่อกัน ถึงจะเป็นให้ประสบความสำเร็จได้ การที่วานรขนหินจะต้องอาศัยความสามัคคี ซึ่งการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเห็นคุณค่าของความสามัคคี เป็นเรื่องที่สำคัญประการหนึ่งสำหรับการใช้ชีวิตในช่วงวัยนี้ จนไปถึงกรุงลงกาจากตอนจองถนน จะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับการประลองเพื่อนำชัยชนะมาสู่บุคคลสำคัญ คือ หนุมาณและนิลพัท การเปลี่ยนแปลงล้มล้างโดยแฝงซึ่งกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธีการรบต่าง ๆ การใช้อุบายในการต่อสู้ สื่อแสดงนัยแห่งยุทธพิชัย เปรียบได้กับผลงานของของผู้วิจัยที่ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการออกแบบผ่านเพื่อสร้างการรับรู้ที่มีความท้าทายต่อการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงชิงผัสสะ และการได้ผลลัพธ์ที่มีคุณค่ามากกว่าประสบการณ์ใหม่เพราะผลลัพธ์เปิดประเด็นแห่งความรู้ความสามารถ ขยายผลที่เป็นมิติทางปัญญา นำมาซึ่งทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ให้กับกลุ่มเป้าหมาย

ตลอดจนการแสดงโขนตอนนี้ เป็นที่นิยมมากชุดหนึ่ง กลุ่มเป้าหมายจะสามารถเชื่อมโยงข้อมูล หรือการค้นคว้าข้อมูล ได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองได้อย่างหลากหลายตามความสนใจเพิ่มเติมในแต่ละบุคคล สอดคล้องกับการค้นพบหลักการทำงานของสมองสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา รวมทั้งข้อเสนอแนะในการจัดเรื่องของการเสนอเนื้อหาโดยใช้ยุทธวิธีการสอนที่หลากหลาย การสอนข้อมูลและทักษะโดยสัมพันธ์กับประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้เรียนไม่บังคับให้ผู้เรียนต้องพึ่งพาการจำแบบท่องจำ และเป็นการนำเสนอข้อมูลภายในบริบทใดบริบทหนึ่งเพื่อที่ผู้เรียนจะสามารถบ่งชี้ชุดของแบบแผนได้ สามารถเชื่อมต่อกับประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้เรียน การศึกษา (วิทยากร เชียงกุล, 2548: 124-126) ตามความต้องการ หรือความสนใจของผู้เรียน

6.1.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโขน

ผู้วิจัยได้หยิบยกการแสดงเป็นชุดเป็นตอน ตอนจองถนน มาสร้างเป็นผลงานในรูปแบบมาการองที่เป็นขนมอบประเภทบิสกิต คุกกี้ชิ้นเล็กมาการอง (Macaroons) ผู้วิจัยได้นำเสนอโขนในรูปแบบ ขนมอบประเภทบิสกิต คุกกี้ มาการอง เป็นขนมอันดัดดั้น ๆ ที่คนรุ่นใหม่ และคนช่วงวัยอื่น ๆ ให้ความสนใจ ซึ่งชอบเป็นอย่างมาก ด้วยลักษณะการรับประทานที่ง่าย ไม่ยุ่งยาก ไม่เลอะมือ ซึ่งมาการอง (Macaroons) นิยมนำมารับประทานคู่กับชา กาแฟ ที่ตรงกับพฤติกรรมกรบริโภคของกลุ่มเป้าหมายสามารถพกพาไปได้ทุกที่ หาซื้อได้ง่าย ที่สำคัญเป็นอาหารประเภทคาร์โบไฮเดรตที่ให้พลังงานสูง

เช่นเดียวกับคุกกี้ที่ได้นำมาใช้สร้างสรรค์ร่างผลงานต้นแบบทศกัณฐ์ลงสวนแล้ว แต่ผู้วิจัยคิดว่า มาการอง (Macaroons) นี้แตกต่างออกไป สามารถที่เป็นตัวแทน หรือสัญลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ สัญลักษณ์ของปี 2022 และแฟชั่นได้ สอดคล้องจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านอาหารและโภชนาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรัตน์ ศรีม่วง ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรโภชนาการและการประกอบอาหาร โรงเรียนการเรือน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กล่าวว่า มาการอง เป็นอีกหนึ่งขนมที่มีประโยชน์ เพราะมีส่วนผสมของแป้ง อัลมอนต์ และไข่ขาว ที่มีสารอาหารส่งผลดีต่อร่างกาย อุดมไปด้วยโปรตีนที่ช่วยสร้างพลังงานที่ดี รวมถึงมีระดับคอเลสเตอรอล และโซเดียมต่ำ นอกจากนี้ยังมีวิตามิน คาร์โบไฮเดรต แคลเซียม และธาตุเหล็ก ถึงแม้มาการองจะมีสารอาหารที่ดีต่อร่างกาย แต่หากทานมากเกินไปก็ยังส่งผลเสียต่อร่างกายของเราได้อีกด้วย โดยมาการองมีต้นกำเนิดที่ประเทศฝรั่งเศส ในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 16 ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ซึ่งในช่วงนั้นต้องบอกเลยว่าเป็นยุคที่เศรษฐกิจย่ำแย่มาก จนถึงขั้นข้าวยาก หมาแกงเลยก็ว่าได้ เวลาต่อมาได้มีมิชชันนารี ชาวอิตาเลียนที่อาศัยอยู่ในฝรั่งเศส ได้นำของที่มีคุณค่าทางสารอาหาร และมีราคาไม่แพงในสมัยนั้นมาประกอบอาหารแล้วอบในเตา และสิ่งที่ทำให้เบเกอรี่ขนมหวาน มาการอง นี้ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น คือ เจ้าพ่อขนมหวานอย่าง Pierre Herme (ปีแอร์ เออร์เม่) ได้รังสรรค์ให้มีไส้อยู่ตรงกลาง โดยใช้ผลไม้จากทุกมุมโลกมาทำเป็นไส้ขนมได้อย่างเข้ากัน เกิดเป็นมาการองยุคใหม่ที่ถูกปรับปรุงสูตรเบเกอรี่ให้อร่อยกลมกล่อมมากขึ้น และด้วยรูปร่างหน้าตาของขนมที่น่ารับประทาน และรสชาติที่โดดเด่น ทำให้กลายเป็นขนมหวานยอดนิยมของคนทั่วโลก และกลายเป็นขนมในตำนานที่นักทำขนมอบหลาย ๆ ประเทศต่างคลั่งไคล้หลงใหลจนเป็นแฟชั่นในยุค

ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า คุณสมบัติของมาการอง (Macaroons) สามารถเป็นตัวแทนคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี ด้วยเป็นขนมที่มีสีสันสดใส ของวัตถุดิบที่สื่อถึงบุคลิกของคนรุ่นใหม่ โดยขนมที่มีสีสันสดใสสองชิ้นประกบกัน และสอดไส้ครีมตรงกลางหลากรส เช่น วานิลลา ช็อกโกแลต อัลมอนต์ หรือแม้แต่ผลไม้ตามฤดูกาล ในบางชิ้นจึงมีรสชาติที่แตกต่างกันทั้งเปรี้ยว หวาน มัน เค็ม แบบอร่อยครบรสเลยทีเดียว ความหลากหลายของสีสันและรสชาติยังเป็นตัวแทนความหลากหลายของพฤติกรรมคนรุ่นใหม่มาใช้เปรียบเปรยกับและบุคลิกของตัวละครเด่นที่จะนำเสนออย่างสนุกสนานและนิลพัท ที่เป็นตัวละครทหารเอกของพระรามที่มีฤทธิ์เดช และพลังกำลังมากจนหาคนต่อกรได้ยาก มีความสามารถที่โดดเด่น ความร้อนแรง จิตใจเด็ดของตัวละครเหมือนรสชาติ อันโดดเด่นของมาการอง (Macaroons) และจำนวนมาการอง (Macaroons) ที่นิยมจัดเสิร์ฟหรือขายเป็นเซต หรือกลุ่มเป้าหมายสั่งมารับประทานนั้นที่มีจำนวนชิ้นมากกว่า 1 หรือ 2 ชิ้น ผู้วิจัยได้นำมาเปรียบเปรยถึงจำนวนนักแสดงที่มีมากมายหลายคน มีหลากหลายบทบาทตัวละครแสดงอยู่ในตอนนี้ สื่อสารด้วยปริมาณ หรือจำนวนของมาการอง (Macaroons) ที่มีจำนวนหลายชิ้น และมีหลากหลายสีสัน รูปทรง

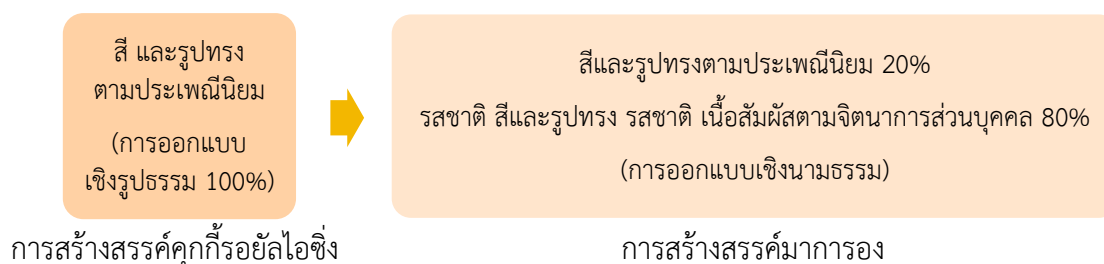
โดยในการสร้างสรรค์ครั้งนี้มุ่งเน้นการนำเสนอตัวละครสำคัญ สถานที่ หรือเหตุการณ์ ในการแสดงโขนตอนจองถนน เช่น การนำเสนอตัวละครหนุมาน นิลพัลพัท สุพรรณมัจฉาและบริวาร และผู้วิจัยได้เลือกแสดงออกในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมด้วยการใช้สีสัน และลวดลายบางประการที่ปรากฏ อยู่ในการแสดงโขนเพื่อมาเป็นสัญลักษณ์ตัวแทน สื่อถึงตัวละครต่าง ๆ และใช้รสชาติของมาการอง (Macaroons) อีกทั้งการขยายความรู้สึกรื่นอื่น ๆ เช่น การบดเคี้ยวมาสร้าง ขยายความคมชัดให้กับ ตัวละครต่าง ๆ เป็นการเชื่อมโยงผัสสะ ด้วยการใช้น้ำ ปาก ความคิด ให้นักกลุ่มเป้าหมายได้เกิดคำถามว่า ผู้ออกแบบนั้น คิดถึงอะไร ต้องการสื่อสารอะไร โดยค่อยๆลดทอนรูปสัญลักษณ์ ลักษณะที่พบเห็น ในการแสดงโขน แต่เป็นนำเสนอวิถีชีวิตที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย โดยผู้วิจัยหวังว่าการทดลองในครั้งนี้ น่าจะเป็นอีกหนึ่งตอนที่กลุ่มเป้าหมายจะเข้าใจและจินตนาการตามได้ง่าย และเป็นมิตร

6.1.4 แนวคิดในการออกแบบผลงาน

ผู้วิจัยได้ทดลองใช้ พัฒนารูปแบบการนำเสนอ “สี และรูปทรง ตามประเพณีนิยม” ในผลงานร่างต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง ทศกัณฐ์ลงสวน มาเป็นการทดลองตีความโดยนัยยะผ่านรสชาติ และค่อย ๆ พัฒนารูปแบบการสีและรูปทรงของงานให้มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น โดยใช้สีและรูปทรง ตามประเพณีนิยมเหลือเพียง 20% จากการทดลองออกแบบร่างผลงานต้นแบบ ที่เป็นการใช้สีถึง 100% และเพิ่มการใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคล 80% เข้ามาเชื่อมโยงและใช้แบ่งแยกตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์สำคัญที่มีเอกลักษณ์มีความโดดเด่นในการแสดงโขนตอนจองถนน

ในการทดลองครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยมีความพยายามในการคลี่คลายจากรูปแบบประเพณีนิยม มาเป็นรูปแบบการสร้างงานแบบมีนัยยะด้วยการใช้จินตนาการส่วนบุคคล สร้างสรรค์เป็นผลงาน รูปแบบใหม่ ๆ ที่สามารถสื่อสาร สร้างความเป็นมิตร คลี่คลายความขลังขลัง เข้มขริ่ม จริงจัง ของการแสดงโขนให้จับต้องได้ เป็นมิตรเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และต้องการเพิ่มความซับซ้อนในการใช้ ทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ ผ่านการตีความด้วยรสชาติของมาการอง (Macaroons) เพื่อใช้ประโยชน์ ในเชิงการขยายผลมิติทางปัญญาให้มากยิ่งขึ้น

จากการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่จะพยายามคลี่คลายรูปแบบรูปธรรมค่อย ๆ กลายเป็นงานรูปแบบนามธรรม เพื่อผลิตผลงานที่มุ่งเน้นการพัฒนาการคิดเชิงนามธรรม ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ และใช้ได้กับกิจกรรมที่มีสติสัมปชัญญะ ทั้งในทางวิทยาศาสตร์ และในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการทดลองที่ทำอยู่นี้ เป็นงานในลักษณะนามธรรมอย่างเช่น คณิตศาสตร์เป็นวิชาว่าด้วยภาษา สัญลักษณ์ เป็นเรื่องราวของนามธรรมล้วน ๆ อาศัยสัญลักษณ์ ที่ประดิษฐ์ขึ้นแทนนามธรรมนั้น จะนำกลุ่มเป้าหมายไปสู่ความเข้าใจโลก และสรรพสิ่งรอบตัว จะต้อง ใช้พลังทางสมองมากกว่า



ภาพที่ 6.5 แนวคิดที่มากการสร้างสรรค์ผลงาน มาการอง (Macaroons) หนุมาณจองถนน
ที่มา: ผู้วิจัย

1) การเลือกใช้สีในผลงาน ผู้วิจัย ใช้สีในการสร้างสรรค์งาน เป็นการผสมสี เป็นสีอ่อนหรือ สีจาง (Tint) ซึ่งเป็นการผสมสีด้วยสีขาว ช่วยให้ค่าสีที่ผสมนั้นอ่อนลงมีความสดใส เป็นมิตรกับจิตใจ และสมอง ผู้วิจัยมีการใช้สีในผลงานแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

1.1) การใช้สีเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โขน มาการอง (Macaroons) ที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีสีเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โขน (ตัวละคร หัวโขน) ในลักษณะสีตามประเพณีนิยม ซึ่งผู้วิจัยถอดชุดสีมาจากสีที่ปรากฏอยู่ในศิระโขนสำหรับใช้ในการแสดงโขนของตัวละครเอกอย่างหนุมาณและนิลพัท คือ

ตารางที่ 6.1 การเชื่อมโยงตัวละครโขนด้วยการใช้สีเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โขน

ตัวละคร	สีของมาการอง (Macaroons)
หนุมาณ	สีของเนื้อคูกีมีสีขาวและสีเหลืองเป็นสีหลัก
นิลพัท	สีของเนื้อคูกีมีสีดำและสีเหลืองเป็นสีหลัก

1.2) การใช้สีเลียนแบบธรรมชาติ ในการเชื่อมโยงโขน สิ่งของ สถานที่ ซึ่งผู้วิจัยถอดชุดสีมาจากสีที่ปรากฏอยู่สิ่งของ สถานที่ต่าง ๆ ในธรรมชาติที่พบเห็นได้ทั่วไป ดังนี้

ตารางที่ 6.2 การเชื่อมโยงสถานที่ที่ปรากฏในการแสดงโขนด้วยการใช้สีเลียนแบบธรรมชาติ

ตัวละคร	สีของมาการอง (Macaroons)
ภูเขา	สีของเนื้อคูกีมีสีน้ำตาล หรือสีเขียวเป็นสีหลัก มีสีขาวเขียวเข้มแซมอยู่ในงานเล็กน้อย
ก้อนเมฆ	สีของเนื้อคูกีมีสีขาวล้วน
ก้อนหิน	สีของเนื้อคูกีมีสีเทาอ่อนเป็นหลัก แซมด้วยสีเทาเข้ม
ท้องทะเล	สีของเนื้อคูกีมีสีน้ำตาล และสีเขียวน้ำทะเล (Tidewater Green) แซมสีขาวเล็กน้อย

1.3) การใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคล เชื่อมโยงโทน ตัวละครนางสุพรรณมัจฉา และสัตว์น้ำที่เป็นบริวารของนางสุพรรณมัจฉา ผู้วิจัยได้เลือกใช้สีสดใส ดังนี้

ตารางที่ 6.3 การเชื่อมโยงตัวละครโชนด้วยการใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคล

ตัวละคร	สีของมารอง (Macaroons)
สุพรรณมัจฉา	สีของเนื้อคุกกี้มีสีโทนแทน สีเอ็กนอค (Eggnog) แซมสีเหลือง
หอย	สีของเนื้อคุกกี้มีสีชมพู
ปลาขาว	สีของเนื้อคุกกี้มีสีเหลือง แซมสีส้มเล็กน้อย

2) การเลือกใช้ลายเส้น รูปทรงนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยเลือกใช้ลายเส้นที่วาดอยู่บนตัวของมารอง (Macaroons) เพื่อใช้สนับสนุน สร้างความแตกต่างของคาแรกเตอร์ต่าง ๆ ให้ความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งนำเสนอในแนวภาพวาดการ์ตูน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกไม่จริงจัง น่ารักสดใส สนุกสนาน ลดความขริบ จริ่งจิ้งของความเป็นโชน แต่คงความรู้สึกสวยงามน่าประทับใจ ในแบบที่เป็นมิตร โดยมีลักษณะตัวละครที่มีความเยาว์วัย อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย ภาพแทนตน และการเข้าถึงง่ายดูเดียวกับมิตรสหายเพื่อน เช่นเดียวกับการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน คุกกี้ร้อยลไอซิ่ง ทศกัณฐ์ลงสวน

3) การสร้างความหมายโชน ตัวละคร แบบมีนัยยะ ด้วยรสตามจินตนาการส่วนบุคคล ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์รสชาติ โดยแต่ละรสสามารถใช้สื่อความหมายถึงลักษณะของตัวละคร หรือสถานที่ที่พบในเนื้อเรื่องของการแสดงโชนได้ คือ

3.1) รสชาติเปรี้ยว เป็นรสชาติที่ทานยากกว่ารสหวาน แต่รับประทานง่ายกว่ารสขม ที่กระตุ้นความรู้สึกของมนุษย์ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ความสดใส แสดงถึงคาแรกเตอร์ ความกล้าหาญ ความกระตือรือร้น ความกระปรี้กระเปร่า และความมีชีวิตชีวา ผจญภัย สนุกสนาน ร่าเริง สดชื่น ชุกชอน สื่อถึงบุคลิกของตัวละครลิง พลทหารของพระราม เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ วีรรส (กล้าหาญ) หาสยรส (ขบขัน) และภยานกรส (กลัว ตื่นเต้น)

3.2) รสหวาน เป็นรสชาติที่กินได้ง่าย ทำให้รู้สึกถึงความสบายใจ นุ่มนวล ใช้แสดงถึง คาร์แรกเตอร์ที่นุ่มนวล นุ่มละมุน ความเบา เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ ศฤงคารรส (ความรัก) และศานติรส (สงบ)

3.3) รสขม เข้มข้น เป็นรสชาติที่กินค่อนข้างยาก มากกว่ารสหวาน รสเค็ม และรสเปรี้ยว ทำให้รู้สึกถึงการฝืนใจ ลำบากใจ แสดงถึงคาแรกเตอร์ที่หนักแน่น แข็งแรง เข้มแข็ง เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ เราทรรส (โกรธ) และพิภตสรรส (รังเกียจ)

3.4) รสเค็ม มัน เป็นรสชาติที่ทานยากกว่ารสหวาน แต่รับประทานง่ายกว่ารสขม เช่นเดียวกับรสเปรี้ยว ใช้เปรียบเปรยกับรสชาติของน้ำในท้องทะเลแสดงถึงแหล่งที่มาของคาแรกเตอร์ สัตว์ต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในท้องทะเล เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ อัฟกุตรัส (พิศวง) และกรูเมารส (สงสาร) ซึ่งผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์มาการอง (Macaroons) จำนวน 9 รส ดังนี้

ตารางที่ 6.4 การเชื่อมโยงตัวละครและสถานที่โขนด้วยรสตามจินตนาการส่วนบุคคล

ตัวละคร/ สถานที่	มาการอง (Macaroons)		
	วัตถุดิบ	กลิ่น	รสชาติ
หนุมาน	ส้ม	ส้ม	หวานอมเปรี้ยว
นิลพัท	บลูเบอร์รี่	บลูเบอร์รี่	หวานอมเปรี้ยว
ก้อนหิน	ช็อกโกแลต	ช็อกโกแลต	ขมไม่มาก
ภูเขา	กาแฟและช็อกโกแลต	กาแฟ และช็อกโกแลต	ขมมากกว่า ช็อกโกแลต
ก้อนเมฆ	วนิลลา	วนิลลา	หวาน
นางเงือก	คาราเมลและครีมชีส	คาราเมล ครีมชีส	หวานมากกว่าวนิลลา และเค็ม มัน
หอย	วนิลลา กลี้อ	วนิลลา	หวาน เค็ม มัน
ปลาตาว	เซตต้าชีส	เซตต้าชีส	หวาน เค็ม มัน
ทะเล	ลาเต้	ลาเต้	หวาน มัน มีความขมของกาแฟเพียงเล็กน้อย

4) การสร้างความหมายโขน ตัวละคร แบบมีนัยยะ ด้วยเนื้อสัมผัส (Texter)

ตามจินตนาการส่วนบุคคล ด้วยการเพิ่มเนื้อสัมผัสที่ไม่เรียบเนียนผสมลงไปในไส้ครีม เมื่อเคี้ยวจะรู้สึกกรูบ ๆ

- มาการอง (Macaroons) ก้อนหิน เพิ่มเนื้อสัมผัสที่ไม่เรียบเนียน ด้วยการใส่ช็อกชิวลงไป เมื่อผู้คนรับประทานจะทำให้เกิดความรู้สึกกรูบในปาก เพิ่มเนื้อสัมผัสที่ไม่เรียบเนียนของไส้ให้มีความหยาบ เปลี่ยนจากเนื้อสัมผัสที่เนียนลื่น นวลละเอียด ของไส้อื่น ๆ สร้างความแตกต่างซับซ้อนเป็นคาแรกเตอร์ให้เด่นชัด มากขึ้นที่เลียนแบบธรรมชาติที่มาจากพื้นผิวที่ขรุขระของก้อนหิน เป็นการส่งเสริมการสร้างจินตนาการให้กับผู้คนที่ได้รับประทาน

- มาการอง (Macaroons) ท้องทะเล เพิ่มเนื้อสัมผัสที่ไม่เรียบเนียน ด้วยการใส่ถั่วลิสงป่นลงในไส้ครีม เมื่อผู้คนรับประทานจะทำให้เกิดความรู้สึกกรูบ ๆ เปลี่ยนจากสัมผัสเรียบเนียนของไส้ให้มีความหยาบ ไม่ให้เนื้อสัมผัสที่เนียนลื่น นวลละเอียด เพื่อเลียนแบบธรรมชาติของสัมผัสเมื่อเราใช้ร่างกายสัมผัสเม็ดทรายทะเล หิน เป็นการส่งเสริมการสร้างจินตนาการให้กับผู้คนที่ได้รับประทาน เช่นเดียวกับมาการองก้อนหิน แต่ให้สัมผัสที่กรูบ ละเอียดมากกว่ามาการองก้อนหิน

6.1.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผลก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน มาก่อน โดยมีผลการดำเนินการ ดังนี้

1) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย มีดังนี้

ตารางที่ 6.5 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
1	2	9	7	70.00
2	3	8	5	50.00
3	2	8	6	60.00
4	3	8	5	50.00
5	5	8	3	30.00
6	1	7	6	60.00
7	5	9	4	40.00
8	6	9	3	30.00
9	4	8	4	40.00
10	2	8	6	60.00
11	5	9	4	40.00
12	6	8	2	20.00
13	4	9	5	50.00
14	4	7	3	30.00
15	3	9	6	60.00
16	2	9	7	70.00
17	2	7	5	50.00
18	3	5	2	20.00
19	4	8	4	40.00

ตารางที่ 6.5 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมาย (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
20	4	8	4	40.00
21	2	8	6	60.00
22	4	9	5	50.00
23	2	7	5	50.00
24	2	9	7	70.00
25	5	10	5	50.00
26	2	9	7	70.00
27	2	9	7	70.00
28	3	8	5	50.00
29	4	8	4	40.00
30	3	9	6	60.00
ภาพรวมค่าเฉลี่ย	3.30	8.23	4.93	49.30

จากตารางที่ 6.5 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง
การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ
3.30 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.23 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.93 คะแนน
และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 49.33

ตารางที่ 6.6 ผลเปรียบเทียบผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลัง
การทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

การทดสอบ	n	\bar{x}	S.D.	t
หลัง	30	8.23	0.97	18.500*
ก่อน	30	3.30	1.34	

** P < .01

จากตารางที่ 6.6 พบว่า ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์หลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) ผลการประเมินความพึงพอใจผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ

ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจของผลงานให้กลุ่มเป้าหมายทำก่อนเริ่มทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ซึ่งได้ผลการทดสอบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.7 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถน

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถน			
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.73	0.54	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.70	0.63	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	4.21	0.75	มากที่สุด
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.24	0.82	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.23	0.74	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงานและผู้เข้าชม	3.94	0.63	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจในงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.12	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.76	0.64	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงามและน่าดึงดูด	4.20	0.72	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้	4.23	0.64	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้	4.22	0.53	มากที่สุด
ภาพรวม	4.05	0.66	มาก

จากตารางที่ 6.7 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถน พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้รองลงมา ได้แก่ ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย หรือวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

นอกจากนี้ระหว่างลงมือทำกิจกรรม: ระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มเป้าหมายนั้น มีวิทยากรบรรยาย หรือตัวผู้วิจัยบรรยาย โดยระหว่างการบรรยายนั้น จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำมารองที่แจกให้มาจัดลงในจานตามเรื่องราวที่ได้รับฟัง ระหว่างทำกิจกรรมผู้เข้าร่วมมีการถ่ายภาพการเองที่ตัวเองได้รับและแชร์บนโลกออนไลน์ (Social Media) บรรยายการทำกิจกรรมเต็มไปด้วยความสนุกสนาน และผู้ทำกิจกรรมให้ความสนใจ เต็มใจร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบกิจกรรมด้วยดี เช่นเดียวกับผลงานคุณก็ฉายภาพทัศนวิสัยลงสวน

ข้อเสนอแนะ : อยากให้ทำตัวละครที่เป็นบิวราของหนุมานและนิลพัทเพิ่มเติมตลอดจนมีการเรียกร้องว่า อยากให้มีการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป และมีการจัดเตรียมมารองให้กับผู้ร่วมทำกิจกรรมสำหรับกลับไปทำทบทวนและทำกิจกรรมกับเพื่อน หรือครอบครัว พร้อมทำคู่มือเล่าเหตุการณ์แจกแนบไปกับตัวผลงาน เช่นเดียวกับผลงานคุณก็ฉายภาพทัศนวิสัยลงสวน

เหตุผลที่ผู้วิจัยไม่ทำมิได้จัดทำคู่มือเนื้อเรื่องย่อ หรือประวัติตัวละครให้กับผู้ร่วมทำกิจกรรม เนื่องจากต้องการให้ผู้ทำกิจกรรมได้เกิด “กระบวนการทบทวน” ซ้ำด้วยตนเองผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การค้นหา ด้วยตนเองผ่านมือถือ การสอบถามจากญาติผู้ใหญ่ คนในครอบครัว หรือการค้นหาความจริงด้วยการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการแสดงโขน เช่น การเข้ารับชมการแสดงโขน ด้วยเพราะว่า เวลาที่ลองทำอะไรใหม่ ๆ หรืออยู่ในสภาพ “อยากรู้อยากเห็น” ฮิปโปแคมปัสจะปล่อยคลื่นสมองที่เรียกว่าคลื่นที่ตา (Theta Wave) ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจำ เราจึงจำสิ่งต่าง ๆ ตอนอยากรู้อยากเห็นได้ดี

การนำเสนอโขน โดยใช้สีของวัตถุดิบที่นำมาสร้างสรรค์อาหาร โดยจับคู่กับสีของศีรษะเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงโขน หรือตามบทประพันธ์ แต่มีการแบ่งประเภทของตัวละคร หรือสื่อความหมายถึง ตัวละครต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้เพื่อต้องการสร้างจำในจิตสำนึก เรียกว่า ความจำชัดแจ้ง (Explicit) ในส่วนของความจำอาศัยเหตุการณ์ (Episodic Memory) ความจำอาศัยเหตุการณ์ เป็นข้อมูลที่บันทึกโดยอาศัยประสบการณ์เฉพาะตัว เวลาจะจำอะไร ต้องเชื่อมโยงความจำกับประสบการณ์สิ่งที่เชื่อมโยงหรือ “จับคู่” เรื่องนั้น ๆ หรืออาจหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านั้นมาจำคู่กัน เรียกว่า ธรรมชาติความจำตอนการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้ารับประทานอาหารคือ “จัดระเบียบ เปรียบกับจดจำรูปลักษณ์ สี รสชาติ เสียง กลิ่นของอาหาร และการรู้สึกถึงอารมณ์ต่าง ๆ ขณะรับรู้พอกลับมาอ่านสิ่งที่จดไว้ นั่นคือ “จำ” นี้ถึงภาพสิ่งต่าง ๆ อื่น ๆ หรือเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เหมือนขณะทำกิจกรรมอีกครั้ง

6.1.6 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1) ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ซึ่งได้ผลการประเมิน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.8 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถนน ของผู้เชี่ยวชาญ

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถนน			
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.74	0.62	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน/ จัดกิจกรรม มีความเหมาะสม	3.72	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย/ วิทยากร	4.22	0.74	มากที่สุด
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.21	0.80	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านกิจกรรมมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.22	0.68	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงาน และกลุ่มเป้าหมาย	4.01	0.58	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจนำมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.11	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	3.74	0.67	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรม มีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.19	0.75	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการร่วมกิจกรรมในครั้งนี้	4.27	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของผลงานชิ้นนี้	4.21	0.54	มากที่สุด
ภาพรวม	4.06	0.67	มาก

จากตารางที่ 6.8 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจงถนน เพื่อสนับสนุนกรอบแนวคิด และตรวจสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้รองลงมาได้แก่ ความสามารถในการบรรยาย และการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย และวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

ตารางที่ 6.9 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาตรการอง (Macaroons) หนุมานจงถนนวน ของผู้เชี่ยวชาญ

คุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาตรการอง (Macaroons) หนุมานจงถนนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.12	0.78	มาก
2) ความง่ายในการสื่อสาร	4.24	0.75	มากที่สุด
3) อารมณ์ที่ได้รับ	4.12	0.80	มาก
4) การมีส่วนร่วม	4.24	0.84	มากที่สุด
5) การรับรู้	4.28	0.93	มากที่สุด
ภาพรวม	4.20	0.82	มาก

จากตารางที่ 6.9 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาตรการอง (Macaroons) หนุมานจงถนนวน พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ การรับรู้ รองลงมาได้แก่ ความง่ายในการสื่อสารการมีส่วนร่วม และประสิทธิภาพในการสื่อสาร ตามลำดับ

2) ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้แจกสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่างเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

2.1) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดผลงานนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนโขน นักแสดงโขน มีความชื่นชอบในผลงานการออกแบบ และให้ความเห็นว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถพัฒนาสมองได้ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานไว้ ประกอบด้วยมาตรการอง จำนวน 3 ชิ้น คือ 1) มาตรการองหนุมาน จำนวน 1 ชิ้น 2) มาตรการองนางสุพรรณมัจฉา 3) มาตรการองท้องทะเล เพื่อเชื่อมโยงถึงการแสดงโขน ในตอนที่ตอนหนุมานพบนางสุพรรณมัจฉาเพียงเท่านั้น เมื่อนำผลงานไปขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนโขน นักแสดงโขน มีความเห็นให้เพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเหตุการณ์สำคัญ คือหนุมานสู้กับนิลพัททำให้ผลงานชุดนี้ประกอบไปด้วยมาตรการองจำนวน 8 ชิ้น ด้วยกัน

2.2) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รองศาสตราจารย์ณฤมล ชันส์สัมฤทธิ์ เสนอความคิดเห็นว่า ผู้วิจัยสามารถสร้างขยายตัวละครที่ปรากฏในท้องเรื่อง ด้วยมาตรการองจำนวนมากขึ้นได้ เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของกองทัพพระราม ได้ด้วยการผลิตตัวละครลิงที่เป็นสิบ 18 มงกุฎ ลิงเสนา หรือเขนลิงพลทหารวานร หรือบริวารของนางสุพรรณมัจฉาให้มีจำนวนมากขึ้นเพิ่มเติม

6.2 เครื่องดื่ม ชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)

6.2.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค้ชิ้นงาน

การออกแบบตัววัตถุบในการชงชาเพื่อใช้แสดงความเป็นตัวละครโชน จำนวน 2 รายการ ประกอบด้วย 1) เครื่องดื่มพระราม รามาวอวารลงสรง 2) พระลักษณศรือนุชาลงสรง และขยายผลเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองลิ้มรสจำนวนมาก ประกอบด้วย 1) ชาหนุมาณาชาญสมรลงสรง 2) ชานิลพัท และขยายผลออกไปโดยที่ใช้คุณสมบัติของวัตถุบ เป็นตัวเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอหรือกระทำ 4) ชาพระลักษณต้องศรนาคบาท 5) ชาไมยราพสะกดทัพ 6) ทศกัณฐ์ครองลงกา

อีกทั้งทดลองขยายผลเป็นเครื่องดื่มที่ไม่จำกัดเพียงแค่ประเภทชา แต่ขยายผลให้เป็นเครื่องดื่มที่มีความหลากหลายมากขึ้น อย่างการสร้างสรรค้ เครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) โดยสร้างกฎเกณฑ์เพื่อสร้างสรรค้ผลงานให้มีความชัดเจนและขยายโอกาสในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น การทดลองผลิตเครื่องดื่มเสนามายูร (สปาร์คคอลลิงงุ่นมวงเลมอนเนต) เครื่องดื่มนารายณ์บรมทมสินธุ์ (มันม่วงนมสด) เครื่องดื่มมนต์สะกดไมยราพ (ลาเวนเดอร์และบลูเบอร์รี่จิ้นค็อกเทล)



ภาพที่ 6.6 ผลงานการสร้างสรรค้ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ที่สื่อความหมายถึงตัวละครต่าง ๆ ด้วยสีของน้ำชา และคุณสมบัติ

ที่มา: ผู้วิจัย



เสนามายูร

Sparkling purple grapes
Lemonade



นารายณ์บรรทมสินธุ์

Sweet Potato Drinks



มนต์สะกดไมยราพ

Lavender & Blueberry
Gin Cocktail

ภาพที่ 6.7 ตัวอย่างเครื่องดื่มสีม่วงที่สร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดการออกแบบในการแยกตามประเภทของตัวละครฝ่ายลิง ฝ่ายเทพเจ้า และฝ่ายยักษ์ ด้วยประเภทของเครื่องดื่ม
ที่มา: ผู้วิจัย

6.2.2 การคัดเลือกตอนแสดงโขน

1) **เกณฑ์ในการคัดเลือกบทละคร หรือเนื้อเรื่อง**สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน จากการศึกษาบทละครที่ใช้สำหรับแสดงโขนตอนจองถนน จะพบว่า มีบางช่วงบางตอนกล่าวถึงการลงสรง ซึ่งเป็นการกล่าวถึง การอาบน้ำ แต่งตัว เป็นการแสดงที่น่าจะสามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย เนื่องจากการอาบน้ำเป็นกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายในได้ปฏิบัติเป็นกิจวัตรประจำวัน การนำเสนอเนื้อหาในตอนนี้จึงมีความน่าสนใจ สำหรับการกล่าวถึง การอาบน้ำ แต่งตัว ในการแสดงโขน เช่น พระราม พระลักษมณ์ ทศกัณฐ์ หนุมาน เป็นต้น ซึ่งพบในตัวละครเอกเช่นเดียวกับวรรณคดีไทยในตอนต่าง ๆ การลงสรงสำหรับการแสดงโขนจะพบการว่านิยมตัดตอนนำมาเป็นการแสดงเดี่ยว ใช้เวลาสั้น ๆ ในการไร้อวดฝีมือ ซึ่งมักใช้นักแสดง เพียงคนเดียว หรืออาจจะมีตัวละครที่เป็นข้ารับใช้ประกอบบ้าง 1-2 คน สำหรับการแสดงตอนจองถนนนี้

2) **เนื้อเรื่องย่อ** เมื่อศึกษาจะพบเหตุการณ์การลงสรงของตัวละครพระราม พระลักษมณ์ อยู่ในการแสดงโขนในตอนจองถนน ดังบทประพันธ์ที่ว่า

๑ ร่าย จึ่งชำระพระโอษฐ์สรงพระพักตร์
เสด็จจากแท่นแก้วลงการ

แล้วชวนพระลักษมณ์กนิษฐา
มาเข้าที่สรงสาคร ฯ

ฯ 2 คำ ฯ เสมอ

๑ โทน สองกษัตริย์ชำระสระสนาน
ต่างทรงสนับเพลาอลงกรณ์
พระหริวงศ์ทรงทิพย์ภูเขา

สุคนธ์ธารธารทิพย์เกษร
เชิงอนงอนงามอร่ามพลอย
เครื่องหงส์กาบผกาช่อห้อย

พระลักษมณ์ทรงผ้ากั้นกระหนกลอย	ชายไหวช้อช้อยชายแครง
สอดใส่ถ่วงองค์ทรงประพาस	พื้นตาดนลุเครือแย่ง
ทับทรวงประดับเพชรแดง	ตาบทศลายแหงสังวาลวัลย์
พาหุรัดทองกรมังกรพด	สลับด้วยมรกตมุกดาคัน
จ้ามรงค์เพชรรายเรือนสุบรรณ	มงกุฎแก้วเทวีณูสว่างาม
ห้อยพวงมาลัยดอกไม้มาศ	งามประหลาดลบโลกทั้งสาม
ต่างกุมศรปราบสงคราม	ตามกันมาเกยรัตนา ฯ

ถอดเป็นร้อยแก้ว ใจความได้ดังนี้ พระรามได้ล้างหน้า ล้างปาก แล้วชวนพระลักษมณ์ ซึ่งเป็นน้องชายนั้นออกจากที่ประทับไปยังแม่น้ำเพื่อทำการอาบน้ำ ทั้งสองได้ชำระร่างกายและสวมใส่เสื้อผ้า เครื่องประดับต่าง ๆ ที่มีความวิจิตรงดงาม เมื่อแต่งองค์ทรงเครื่องเสร็จแล้วจับอาวุธออกเดินทางไปยังเกยแก้วเพื่อขึ้นราชรถเดินทางไปยังกรุงลงกาเพื่อทำสงครามกับทศกัณฐ์

3) การวิเคราะห์สวรรณคดี บทละครโขน ตอนลงทรง ที่ปรากฏอยู่ในตอนจองถนน
จากการศึกษาบทละคร และการแสดงโขน ชุดลงทรง ทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ความสวยงามของโขนในศานติรส (รสสงบ) จากการศึกษาถึงความถึงอารมณ์ความรู้สึกในการอาบน้ำ และการบรรยายถึงการแต่งตัวเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและงดงาม และวีรส (รสแห่งความกล้าหาญ) ในช่วงสุดท้ายของบทละครว่า “ต่างกุมศรปราบสงคราม ตามกันมาเกยรัตนา”

6.2.3 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโขน

จากการได้รับรู้ความสวยงามของโขนในศานติรส (รสสงบ) ของบทละคร นำมาเป็นแรงบันดาลใจ และสู่ค้นหาเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวของการแสดงโขน ในตอนนี้ โดยได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานเครื่องตีมีประเภทชา ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความสงบได้เป็นอย่างดี

อีกทั้งการสร้างสรรค์งานในครั้งนี้ เป็นการต่อยอดผลงานมาจากการสร้างสรรค์ผลงานอาหารมาการอง (Macarons) หนุมานจองถนน เพื่อให้การรับประทานมีความสมบูรณ์มากขึ้น สู่การเปลี่ยนแปลงการทดลองประเภทเครื่องตีมี เพื่อให้เกิดสุนทรีย์รสในการเรียนรู้ที่มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งเปรียบเสมือนการรับชมการแสดงโขนที่ต้องรับรู้ทั้งในเรื่องของกระบวนท่ารำและเพลงดนตรีบรรเลงประกอบกรร่าของนักแสดง อีกทั้ง ชา นั้น สามารถรับประทานคู่กับมาการอง (Macarons) ที่ได้สร้างสรรค์ไปในการทดลองก่อนหน้าได้เป็นอย่างดี รสขมเล็กๆของชา จะช่วยลดรสชาติที่จัดจ้านของมาการอง (Macarons) ได้เป็นอย่างดี ทำให้มาการอง (Macarons) มีรสชาติอร่อย กลมกล่อม มากยิ่งขึ้น

ชา เป็นผลผลิตทางเกษตรกรรมจากใบ ยอดอ่อน และก้านของต้นชา นำมาผ่านกรรมวิธีแปรรูปหลากหลาย นอกจากนี้ ชา ยังหมายรวมถึงเครื่องดื่มที่มีกลิ่นหอมทำจากพืชตากแห้งชนิดต่าง ๆ นำมาชง หรือต้มกับน้ำร้อน ชายังเป็นเครื่องดื่มที่มีผู้บริโภคมากที่สุดเป็นอันดับสองของโลก รองจากน้ำชาเป็นเครื่องดื่มที่ได้รับความนิยมตลอดมา ไม่ว่าจะเป็นการดื่มร้อนหรือเย็น เพราะนอกจากการดื่มชาเพื่อความอร่อย คั้นสดขึ้นให้ร่างกายแล้ว ยังมีการดื่มชาในพิธีการ วัฒนธรรมความเชื่อ บางประเทศมีการดื่มชาเป็นกิจวัตรประจำวัน ที่สำคัญคือ ชามีปริมาณคาเฟอีนน้อยกว่ากาแฟ และการดื่มชามีประโยชน์ต่อสุขภาพมากมาย เช่น 1) ชาช่วยต้านอนุมูลอิสระ 2) ชาช่วยรักษาระดับน้ำตาลในเลือด 3) ชาช่วยเรื่องสุขภาพหัวใจ 4) ชาช่วยให้ร่างกายผ่อนคลาย

ที่สำคัญ ชาช่วยเรื่องการทำงานของสมอง ในชาเขียวมีคาเฟอีนแต่ปริมาณน้อยกว่ากาแฟ ซึ่งมีงานวิจัยว่าคาเฟอีนช่วยเรื่องการทำงานของสมองเพิ่มเรื่องการตื่นตัว สมาธิ และมีกรดอะมิโนแอล - ทีอะนีน (L-Theanine) ช่วยเรื่องบรรเทาความเครียด ช่วยให้อารมณ์ดีขึ้น มีการศึกษาของ Journal of Medical food ในคนญี่ปุ่นอายุ 50 - 69 ปี พบว่า แอล - ทีอะนีน อาจมีส่วนช่วยเรื่องสมาธิและความจำ ซึ่งคุณสมบัติทางเคมีของชาจะมีผลต่อการพัฒนาและขยายผลผลิตทางปัญญาอีกด้วย จะเห็นได้ว่า การลิ้มรสชา ส่วนหนึ่งในชาที่เรากินเข้าไปนั้นมีสารบางอย่างที่ช่วยลดความเสียหายจากอนุมูลอิสระและการอักเสบของสมองหรือ การดื่มเพื่อช่วยส่งเสริมการทำงานของสาร สื่อประสาท ทำให้การทำงานดีขึ้น มีสรรพคุณช่วยให้รู้สึกสงบและลดความวิตกกังวล นอกจากช่วยสร้างภูมิคุ้มกันแล้วยังช่วยเรื่องสุขภาพจิตใจได้ด้วย โดยนำมาใช้ช่วยลดความเสี่ยงในการเป็นโรคซึมเศร้าได้ นับได้ว่าหวังว่าผลงาน ของผู้เขียนจะค้นพบแนวทาง การรับรู้โชนผ่านประสาทสัมผัสที่ต่างจากขนบเดิม โดยการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โชน และขยายมิติทางปัญญาผ่านการกระบวนการคิด วิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบันควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้งเปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกับโชน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโชนกับผู้ชม ทำให้โชนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโชนในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค์นั้น นอกจากนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยทำโชนมีความใกล้ชิดกับคนรุ่นใหม่ หรือยุคปัจจุบันมากขึ้น และเป็นส่วนหนึ่งในการสืบสานโชนในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยแนวหนึ่งที่จะทำให้โชนไม่หายไปจากสังคมไทย และอยู่ได้อย่างกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตของผู้คนได้ทุกยุคทุกสมัย ผู้เขียนตั้งใจมากที่จะสืบทอดโชนโดยการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมที่จะไม่ลดทอนคุณค่าของโชนในรูปแบบเดิมก่อน ๆ แต่อย่างไรใด และผู้วิจัยตั้งใจเป็นอย่างยิ่งว่า การสร้างสรรค์ประสบการณ์และงานศิลปกรรมครั้งนี้ จะไม่ได้เป็นเพียงแค่งานศิลปะเพื่อศิลปะ แต่มีความต้องการให้เป็นงานศิลปะที่มีไว้เพื่อรับใช้ชีวิต และพัฒนาความเป็นมนุษย์ของผู้คนในสังคมไทย

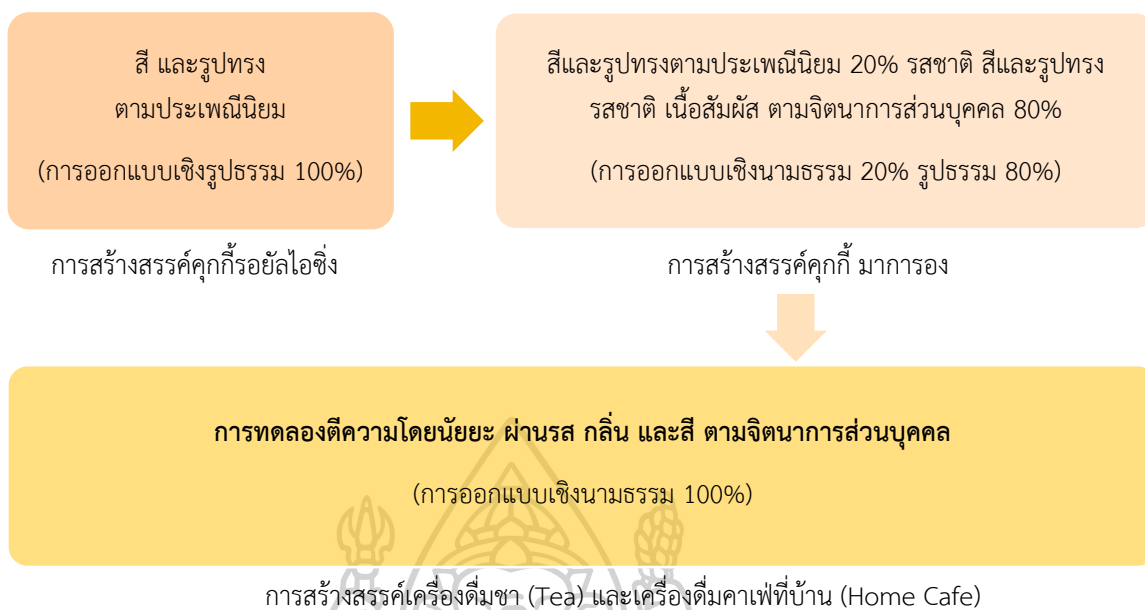
จากการศึกษาเรื่องของเขา ทำให้ผู้วิจัยจะได้มีความสนใจจะเลือกใช้เครื่องดื่มประเภทชา มาสร้างสรรค์ผลงาน โดยการทดลองครั้งนี้ จะเป็นการนำเสนอเรื่องกลิ่น สี รสชาติ และคุณสมบัติของชา ซึ่งกลิ่น เป็นประสาทสัมผัสหนึ่งที่มีความพิเศษ เนื่องจากการทำงานของมันส่งผลได้ต่อสมอง อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ และพฤติกรรมของมนุษย์ เมื่อเราสูดกลิ่นเข้าไปผ่านจมูก มันจะเดินทางไปยังสมอง ส่วนหน้า จากนั้น ก็ส่งสัญญาณต่อไปยังสมองส่วนซีรีบรัม ซึ่งสมองส่วนนี้จะทำหน้าที่แปลกลิ่นนั้น ๆ ออกมาว่าคือ กลิ่นอะไร ซึ่งกลิ่นต่าง ๆ ที่เรารับก็จะมีผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาคาโมมายล์ (Chamomile Tea) หนึ่งในชาดอกไม้บ๊อบปูล่าของทีเลิฟเวอร์ ขึ้นชื่อเรื่องกลิ่นหอมที่มีเอกลักษณ์ ช่วยให้ผ่อนคลาย และหลับสบาย บางกลิ่นเราสูดดมเข้าไปแล้วรู้สึกมีความสุข บางกลิ่นเราสูดดมเข้าไปแล้วรู้สึก ผ่อนคลายบางกลิ่นเราสูดดมเข้าไปแล้วนึกถึงถึงเหตุการณ์ที่ สอดคล้องกัน แสดงให้เห็นว่ามนุษย์เรา มีการตอบสนองต่อกลิ่นที่หลากหลาย นอกจากนี้ สีของชา ยังสามารถสื่อถึงตัวละครในบทละครโขน หรือสีของเครื่องแต่งกายที่นุ่งห่มในการแสดงโขน

6.2.4 แนวคิดในการออกแบบผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)

จากการทดลองออกแบบที่ผ่านมาทั้ง 2 ครั้ง ได้แก่ การออกแบบอาหาร คู่กับ ทศกัณฐ์ ลงสวน และคู่กับม้าการอง หนุมานจองถนน จะมีการหลักการออกแบบที่เป็นคติแบบแผนประเพณี นิยมในเรื่องของการใช้สี และรูปทรง ซึ่งในการออกแบบครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกที่จะตัดหลักการออกแบบนี้ไป และมีความพยายามสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นนามธรรม 100 % โดยเลือกส่วนที่ประสบความสำเร็จ ในการออกแบบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มาต่อยอด คือ ในเรื่องรส กลิ่น และคุณสมบัติทางเคมี และ คุณสมบัติกายภาพของวัตถุดิบ มาใช้สร้างงานแบบมีนัยยะด้วยการใช้จินตนาการส่วนบุคคล เป็นผลงาน รูปแบบใหม่ ๆ เพื่อมุ่งเน้นไปที่การพัฒนางานออกแบบเชิงนามธรรม เพื่อเป็นหนทางที่เอื้อให้สมอง ได้บริหารมากกว่า เพราะใช้ความคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น การวิเคราะห์ สังเคราะห์มากขึ้นเช่นกัน

ซึ่งยังคงเน้นเรื่องความสามารถในการสื่อสารที่สร้างความเป็นมิตร คลี่คลายความขลังขลัง เข้มขริม จริงจังของการแสดงโขนให้จับต้องได้ เหมาะสม เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย

โดยผู้วิจัยได้เลือกการสื่อสารผ่าน รส และสีเป็นตัวตั้ง และนำประเด็นอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้ มาพัฒนาต่อ ซึ่งจะเห็นกระบวนการพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอนและระบบจากการสร้างสรรค์ผลงานในรูปธรรมการรักษาคือความเป็นประเพณีนิยมของโขนในรูปแบบงานรูปธรรม และค่อย ๆ พัฒนาสู่งานรูปแบบนามธรรมแบบการใช้จินตนาการส่วนบุคคลของผู้วิจัย 100 % ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 6.8 แนวคิดที่มาจากการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องดื่มชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)
ที่มา: ผู้วิจัย

1) การเลือกใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคลสื่อความหมาย เชื่อมโยงโทน เป็นการใช้สีเชื่อมโยงกับตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในการแสดงโขน โดยการทดลองสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอตัวละครหลัก หรือตัวละครเด่น ๆ พบได้ทั่วไปในการเรียนรู้โขน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเชื่อมโยง เกิดการทบทวนซ้ำในชีวิตประจำวันได้ง่าย เกิดความถี่ในการทบทวนซ้ำ ก่อนที่จะขยายผลไปนำเสนอตัวละครที่ไม่เป็นที่รู้จัก หรือนิยมที่ใช้ในการแสดงโขน แต่มีบทบาทสำคัญในเรื่องต่อไปในอนาคต

หลักเกณฑ์ในการเชื่อมโยงสีเข้ากับตัวละครต่าง ๆ ด้วยการตีความสีของตัวละครที่ได้มีการกล่าวถึง หรือเขียนบรรยายที่ปรากฏอยู่ในการแสดงโขน แต่ผู้วิจัยไม่ได้ลอกเลียนแบบเนื้อสีมาเหมือนกับสีต้นฉบับ แต่ใช้เนื้อสีกว้าง อย่างกว้าง ๆ ในการสื่อความหมาย เช่น การใช้สีเขียวแทนค่าตัวละครพระราม ทศกัณฐ์ แต่มีการใช้โทนสีเข้ม อ่อน เพื่อขยายบุคลิก หรือนิสัยของตัวละครให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่นสีเขียวอ่อน แทนค่าตัวละครอย่างพระรามที่มีนิสัยอ่อนโยน นิมนวล สีเขียวเข้มแทนค่าตัวละครอย่างทศกัณฐ์ที่มีนิสัยดุร้าย เป็นต้น นอกจากนี้ยังใช้การวัดเปอร์เซ็นต์หรือน้ำหนักสี จำนวนสีที่ใช้ปริมาณมากที่สุด กินพื้นที่มากที่สุดที่ปรากฏบนเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับของนักแสดงโขนมาเป็นตัวกำหนดสีของชา เช่น สีแดงใช้แทนค่านางสีดา สีเหลืองใช้แทนค่าตัวละครพระลักษณ์ สีดำ หรือสีเข้มไปทางโทนสีดำ ใช้แทนค่าตัวละครนิลพัท เป็นต้น

2) การเลือกประเภทวัตถุดิบในการผลิตชา เป็นจินตนาการส่วนบุคคล สื่อความหมาย การชงชา นิยมนำวัตถุดิบที่หลากหลายมาใช้ชง เช่น ใบไม้ ดอกไม้ หรือผลไม้ ของพืช ซึ่งสามารถใช้ เป็นเกณฑ์ในการแยกประเภทของตัวละครได้ เช่น

2.1) การใช้ส่วนผสมในการชงชาที่เป็นดอกไม้ เพื่อแทนค่าตัวละครที่เป็นเพศหญิง เพราะผู้หญิงส่วนใหญ่ มีเสน่ห์และความสวยงาม แตกต่างกันไป สีและกลิ่นของดอกไม้ก็คือสิ่งที่ ดึงดูดให้ฝ่ายตรงข้ามมาสนใจเหมือนกับเสน่ห์ของผู้หญิง และดอกไม้ยังสื่อถึงความรู้สึกนุ่มนวล น่าทะนุถนอม หรือเหตุผลที่ดอกไม้ที่เป็นที่หมายปองของผีเสื้อหรือหมีภุมรที่มุ่งมองถึงความสวยงาม ดอกไม้ จึงเปรียบหมีภุมรเสมือนเพศชาย และดอกไม้เสมือนผู้หญิง

2.2) การใช้ส่วนผสมในการชงชาที่เป็นใบไม้ เปลือกต้นไม้ เพื่อการแทนค่าตัวละคร ที่เป็นเพศชาย เพราะใบไม้ส่วนใหญ่มีสีส้มไม่หลากหลาย สีขอใบไม้ไม่ได้ถูกใช้ดึงดูดแมลงต่าง ๆ เปลือกใช้ห่อหุ้ม ป้องกันอันตรายจากแสงแดด แล่ง และศัตรูต่าง ๆ ของต้นไม้ แต่ใบไม้และต้นไม้ ต่างมีความแข็งแรงทนทาน เป็นส่วนสำคัญของต้นไม้ เปรียบได้กับผู้ชาย เปลือกไม้และใบไม้ มีความแข็งแรงกว่าดอกไม้ ใบไม้ไม่มีความโดดเด่นเท่าดอกไม้ แต่แข็งแรงมากกว่ามีความสำคัญ ใบไม้เป็นส่วนที่ใช้สังเคราะห์แสงเป็นแหล่งอาหารให้กับต้นไม้ อาจจะเปรียบได้กับเพศชายในสมัยโบราณ ที่เป็นหัวหน้าครอบครัว ที่จะต้องมีความเข้มแข็ง เก่งการต่อสู้เพื่อปกป้องตนเอง ผู้อื่น และบ้านเมือง จากศัตรู ต้องหาเลี้ยงทุกคนภายในบ้าน ทำหน้าที่เหมือนเปลือกไม้และใบไม้ และมีบุคลิกเข้มแข็ง อดทนทนแดดทนลมทนฝนได้เช่นเดียวกับเปลือกไม้และใบไม้

2.3) การใช้ส่วนผสมในการชงชาที่เป็นผลไม้ เพื่อการแทนค่าตัวละครที่เป็น วัยเด็ก หรือวัยเยาว์ เพราะ ผลไม้ ส่วนของพืช ที่เจริญเติบโตเปลี่ยนแปลงมาจากรังไข่ เกิดจาก การขยายพันธุ์ เป็นผลผลิตที่เปรียบได้กับบุตรชาย หรือบุตรสาวจากที่เติบโตมาจากการขยายเผ่าพันธุ์ ของเพศชายและเพศหญิง

3) การเลือกกรรมวิธีในการผลิตชา เป็นจินตนาการส่วนบุคคล สื่อความหมาย ผู้วิจัยยังได้ ใช้ประเภทของชาในการแบ่งประเภทตัวละครแยกออกจากกัน หรือขยายความชัดเจนให้ ตัวละครให้มีความเด่นชัดมากขึ้น การแยกชาด้วยกรรมวิธีการผลิต โดยต้นชาต้นเดียวกันแต่ผ่าน กรรมวิธีแตกต่างกัน จะให้รสชาติ หรือสีที่แตกต่างกันออกไปด้วย ซึ่งรสชาติของชาจะสามารถใช้ บรรยายถึงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร สร้างความชัดเจนในการนำเสนอตัวละครต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น เช่น ชาเขียวอุหลง เป็นชากิ่งหมัก ผ่านกระบวนการนวดเล็กน้อย ใช้เวลาไม่มากนัก จะมีกลิ่นหอม สีส่อน รสชาติชุ่มคอ แต่ฝาดน้อยกว่าชาดำ สามารถ สื่อถึงบุคลิกนุ่มนวล สง่างามของพระราม พระลักษณ์ สื่อถึงรูปร่างของนักแสดงที่รูปร่างบาง อ่อนแอ่นอรชร สมส่วน ส่วนชาดำ ผลิตจากใบชา สายพันธุ์ *Camellia sinensis* นำมาแปรรูป โดยการหมักด้วยแบคทีเรียเหมือนการเพาะบ่มไวน์ มีรสชาติ ขมเล็กน้อย ให้รสชาติดกกลมกล่อม สีเข้ม ชุ่มคอ มีรสชาติที่เข้มข้นมากกว่าชาชนิดอื่น ๆ สามารถสื่อถึง ความเป็นตัวละครยักษ์ที่ดุร้าย และไม่ดั่งงามผ่านรสขม หรือรสชาติที่เข้มข้นของชาได้

4) การเลือกใช้รสของวัตถุดิบที่เป็นจินตนาการส่วนบุคคลในการสื่อความหมาย

ในการชงชา จะให้รสชาติที่หลากหลาย รสล้วนเกิดได้แตกต่างกัน และเหมือนกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุดิบที่นำมาใช้ เช่น รสชาตินุ่มนวล มีรสหวานอมเปรี้ยว รสฝาดเล็กน้อย หรือรสขม ซึ่งรสชาติที่แตกต่างกันออกไปนี้ สามารถใช้แบ่งแยก และแสดงความชัดเจนของบุคลิกลักษณะตัวละครให้เด่นชัดได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งได้ผลในการนำเสนอรสชาติไปในทิศทางเดียวกับกับการทดลองสร้างสรรค์มาการอง (Macaroon) ดังนี้

4.1) รสชาติเปรี้ยว เป็นรสชาติที่ทานยากกว่ารสหวาน แต่รับประทานง่ายกว่ารสขม ที่กระตุ้นความรู้สึกของมนุษย์ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ความสดใส แสดงถึงคาแรกเตอร์ ความกล้าหาญ ความกระตือรือร้น ความกระปรี้กระเปร่า และความมีชีวิตชีวา ผจญภัย สนุกสนาน ร่าเริง สดชื่น ชุกชอน สื่อถึงบุคลิกของตัวละครลิง พลทหารของพระราม เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ วีรรส (กล้าหาญ) หาสรรส (ขบขัน) และภยานกรรส (กลัว ตื่นเต้น)

4.2) รสหวาน เป็นรสชาติที่กินได้ง่าย ทำให้รู้สึกถึงความสบายใจ นุ่มนวล ใช้แสดงถึง คารแรกเตอร์ที่นุ่มนวล นุ่มละมุน ความเบา หรือแสดงความเป็นเพศหญิง เมื่อนำมาเปรียบกับ รสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ ศฤงคารรส (ความรัก) และศานติรส (สงบ)

4.3) รสฝาด ขม เข้มข้น เป็นรสชาติที่กินค่อนข้างยาก มากกว่ารสหวาน และรสเปรี้ยว ทำให้รู้สึกถึงการฝืนใจ ลำบากใจ แสดงถึงคาแรกเตอร์ที่หนักแน่น แข็งแรง เข้มแข็ง รสชาติขม หรือฝาดมากสามารถใช้สื่อถึงตัวละครที่เป็นยักษ์ เมื่อนำมาเปรียบกับ รสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ เราทรรส (โกรธ) และพิภัสสรส (รังเกียจ)

5) การใช้เลือกคุณสมบัติทางสารเคมีของวัตถุดิบที่เป็นจินตนาการส่วนบุคคลในการสื่อความหมาย

คุณสมบัติทางเคมีของพืช ดอกไม้ ผลไม้มีสรรพคุณ หรือไปประโยชน์ที่หลากหลาย เช่น ดอกคาโมมายล์มีสรรพคุณมากมายได้แก่ ทำให้สงบ คลายกังวล ช่วยให้หลับ ดอกลาเวนเดอร์ ช่วยลดอาการ ท้องอืด ขับลมได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผ่อนคลาย นอนหลับได้ง่ายขึ้น บรรเทาอากาศ ปวดศีรษะ ลดการนอนกรน หรือชิง ใช้ส่วนเหง้าแก่สด ต้ม ใบ ดอก และผล มีสรรพคุณเป็นยาขับลม แก้ก้องขึ้น ท้องอืดเฟ้อ อากาศจุกเสียด ผลกระวาน ช่วยขับลม แก้อาการท้องอืด ท้องเฟ้อ และแน่นจุกเสียด สระระแหง ใช้ทั้งต้นสด ๆ กินเป็นยาขับลม แก้ก้องท้อง จุกเสียด แน่นเฟ้อ ช่วยทำให้สบายท้อง ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้สามารถมาใช้ขยายความ หรือสร้างความชัดเจนให้กับตัวละคร ใช้สื่อสารถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครต่าง ๆ ได้กระทำหรือถูกกระทำตามเรื่องราวการแสดงโขน เช่น ชาผสมดอกดอกคาโมมายล์ ให้สีเหลืองช่วยในการนอนหลับ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ออกมาเป็นชา ดังนี้

ชาพระลักษณ์ต้องศรนาคบาท ผู้วิจัยได้ทดลองนำมาใช้ผลิตและใช้เล่าเรื่องราวของพระลักษณ์ ตอนพระลักษณ์ต้องศรนาคบาทของอินทรี ซึ่งเหตุการณ์ในครั้งนี้ทำให้พระลักษณ์และกองทัพถูกศรของอินทรีตี แต่ไม่ตายเพียง แต่สลบ หรือชาผสมดอกดอกกลาเวนเดอร์ ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติทางกายภาพ คือสีเหลืองของดอกสีถึงสีกายของตัวละคร และคุณสมบัติทางสารเคมี คือช่วยให้ผ่อนคลาย นอนหลับได้ง่ายขึ้น สืบถึงเหตุการณ์ที่พระลักษณ์นอนสลบไป

ชาไมยราพสะกดทัพ ผู้วิจัยได้ทดลองนำดอกกลาเวนเดอร์ใช้ผลิตร่วมกับใบชา และเล่าเรื่องราวของไมยราพ ตอนไมยราพสะกดทัพ ซึ่งไมยราพเป็นเจ้าเมืองบาดาล มีกล้องยาวิเศษพร้อมมนต์สะกด เมื่อเป่ายาและร่ายมนต์ก็สามารถสะกดคนให้หลับหมดได้ ไมยราพได้รับบัญชาจากทศกัณฐ์ให้มาช่วยรบกับพระรามก่อน ไมยราพจึงได้เป่ามนต์สะกดใส่กองทัพของพระรามจนทุกคนหลับไหล และลักพาตัวพระรามลงไปยังเมืองบาดาลได้สำเร็จ ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติทางกายภาพ คือสีม่วงของดอกแทนสีกายของตัวละคร และคุณสมบัติทางสารเคมี คือ ช่วยให้ผ่อนคลาย นอนหลับได้ง่ายขึ้น สืบถึงเหตุการณ์ที่พระรามและกองทัพนอนหลับไหลไป

ชาหนุมานบุตรพระพาย ผู้วิจัยได้ทดลองนำขิงที่มีสรรพคุณเป็นยาขับลม มาใช้ขยายความถึงที่มาชาติกำเนิดของหนุมาน ที่เป็นบุตรแห่งพระพาย เป็นเทพแห่งลมตามคติศาสนาฮินดู ตามความเชื่อที่โชนรับมา เป็นเทพแห่งธรรมชาติ เช่นเดียวกับพระพิรุณ (ฝน) พระอัคนี (ไฟ) พระแม่คงคา (น้ำ) พระแม่ธรณี (พื้นดิน)

จากการสร้างกฎเกณฑ์ดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการออกแบบผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการผลิตชา แนวทางที่ 2 และ 3 ดังต่อไปนี้ คือ กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 1 ที่มีเรื่องของกรรมวิธีการผลิตเข้ามาเกี่ยวข้อง สู่การพัฒนาเป็นแนวทางที่ 2 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 2 ที่มีเรื่องของชนิดวัตถุดิบเข้ามาเกี่ยวข้อง และการที่จะขยายการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความหลากหลายมากขึ้น กว้างขึ้นกว่าเดิมในแนวทางที่ 3



ภาพที่ 6.9 กรอบแนวคิดในการผลิตชา แนวทางที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.10 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.11 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิตใช้ผลิจจริง โดยการหยิบเหตุการณ์ที่ตัวละครพระรามพระลักษณ์ลงสรง ที่พบในการแสดงโขนตอนจองถนน มาสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

ชาที่สื่อถึงตัวละคร พระราม พระลักษณ์ ลงสรง คือ ชาเขียวอุ้หลงเป็นชากิ่งหมักผลิตจากตูมและยอดอ่อน ผ่านกระบวนการนวดเล็กน้อย ใช้เวลาไม่มากนัก มีกลิ่นหอม รสชาติชุ่มคอ เป็นชา ที่กลิ่นหอมเป็นเอกลักษณ์ มีรสชาติเข้มกว่าชาเขียว แต่ฝาดน้อยกว่าชาดำ สื่อถึงบุคลิกนิมนวลสง่างามของพระรามพระลักษณ์ น้ำชาอุ้หลงจะมีสีเหลืองอมเขียว นอกนั้นผู้วิจัยยังได้ผสมเตยหอมลงไปในชา เพื่อใช้เป็นตัวแทนของพระราม และชาอุ้หลงสีน้ำตาลอมเขียว ผสมดอกเก๊กฮวยป่าเพื่อใช้เป็นตัวแทนของพระลักษณ์ นอกจากจากนี้ยังใช้สรรคุณของชาเพื่อสื่อถึงรูปร่างของนักแสดงที่รูปร่างบาง อ่อนแอ้นอสรชร สมส่วน ด้วยสรรพคุณอย่างหนึ่งของชา สามารถลดการดูดซึมไขมัน ด้วยสารที่มีชื่อว่า OTPP (โอทีพีพี) หรือ Oolong Tea polymerized-polyphenols สารธรรมชาติกลุ่มโพลีฟีนอล (Polyphenol) ที่มีในชาอุ้หลงเท่านั้น ไปยับยั้งการทำงานของเอนไซม์ไลเปส (Lipase) ที่มีหน้าที่สลายไขมันให้แตกตัวและดูดซึมเข้าสู่ร่างกาย ทำให้ไขมันถูกดูดซึมเข้าสู่ร่างกายได้น้อยลง และสรรพคุณช่วยกระตุ้นสมอง ด้วยสารฟลาโวนอยด์ (Flavonoids) เหมาะแก่การถ่ายตีความถึงพระราม พระลักษณ์ที่เป็นเจ้านายใช้สมองบริหารราชการ ให้การใช้กำลังเป็นของไพร่พล เสนา

ชาที่สื่อถึงตัวละครทศกัณฐ์ คือ ชาดำ ผลิตจากใบชาสายพันธุ์ *Camellia sinensis* นำมาแปรรูป โดยการหมักด้วยแบคทีเรียเหมือนการเพาะบ่มไวน์ มีรสชาติขมเล็กน้อย ให้รสชาติดกมกล่อม ชุ่มคอ มีรสชาติที่เข้มข้นมากกว่าชาชนิดอื่น ๆ เพื่อสื่อถึงความเป็นตัวละครยักษ์ที่ดุร้าย และชั่วร้าย สิ่งไม่ดีงามผ่านรสขม และการประพันธ์บทกวีนิยมให้บุคลิกส่วนใหญ่มาความดุร้าย โกรธ และโมโหรุนแรง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ผสมชาเขียว บันฉะ (BANCHA) มีความฝาด รสชาติอ่อน กลิ่นไม่คloyหอมเท่าชาเขียวชนิดอื่น สีน้ชามีสีเขียวอมเหลืองอ่อน ๆ เพื่อสื่อถึงสีของตัวละครทศกัณฐ์ และใช้รสชาติดกมในการช่วยสนับสนุนความขมเล็กน้อยของชาดำ

ชาที่สื่อถึงตัวละคร

ชาที่สื่อถึงตัวละคร หนุมาน คือ ชาขาว เป็นชาชนิดหนึ่ง ผลิตจากตูมและยอดอ่อนของต้นชา กลิ่นและรสชาติของชาขาวที่ยังคงความสดชื่น และเสิร์ฟชาในรูปแบบเครื่องดื่มเย็น เพิ่มดอกย้าความสดชื่น สื่อถึงบุคลิกของตัวละครโชนลิง และชาขาวมีคุณสมบัติในการต้านอนุมูลอิสระสูงมากและยังสามารถช่วยชะลอความแก่ สื่อถึงลักษณะเด่นของหนุมานอย่างหนึ่ง คือ หนุมานเป็นอมตะ เมื่อใดที่มีลมพัดร่าง หนุมานสามารถฟื้นคืนชีพขึ้นมาได้เสมอ โดยผู้วิจัยได้เพิ่มเลมอน จำนวน 1 ซีก สำหรับใส่เพิ่มเติมลงไปในชา ซึ่งรสเปรี้ยวของเลมอน สื่อถึงความสดใส ความซ่าของตัวละครฝ่ายลิง ที่มีนิสัยซุกซน ไม่อยู่นิ่ง



ภาพที่ 6.12 การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระรามลงสรง” (1)
ที่มา: ผู้วิจัย



ชาอุ้หลงยอดอ่อน

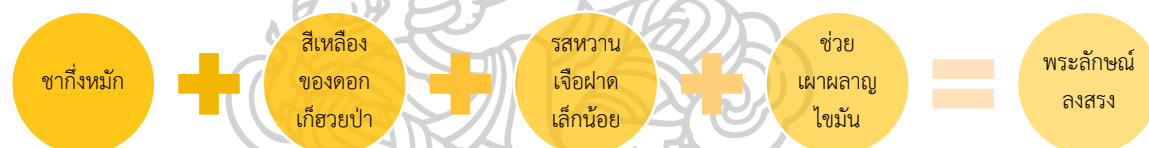
ใบเตยหอม

ชาอุ้หลงยอดอ่อนผสมใบเตยหอม

ภาพที่ 6.13 การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระรามลงสรง” (2)
ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 6.10 การเชื่อมโยงชาและตัวละครพระราม

ลักษณะการสร้างความหมาย	รายละเอียดการเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านสีของวัตถุดิบ	สีเหลืองออกเขียว เปรียบสีกายของตัวละคร และเครื่องแต่งกาย สีหลักที่ใช้ในการแสดง
2. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านกลิ่น	มีกลิ่นหอมอ่อนของชาและใบเตย สีส้มถึงบุคลิคนิ่มนวล สง่างามของพระรามพระลักษณ์
3. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านรสชาติ	ชุ่มคอ มีรสชาติเข้มข้นกว่าชาเขียว แต่ฝาดน้อยกว่าชาดำ
4. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านคุณสมบัติทางสารเคมี	1) สามารถ ลดการดูดซึมไขมัน สีส้มถึงรูปร่างตัวละคร และนักแสดงที่รูปร่าง บอบบาง อ่อนแอ่นอรชร สมส่วน 2) ช่วยกระตุ้นสมอง สีส้มถึงที่เป็นเจ้านายใช้สมองบริหารราชการ ให้การใช้กำลังเป็นของไพร่พล เสนา



ภาพที่ 6.14 การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระลักษณ์ลงสร” (1) ที่มา: ผู้วิจัย



ชาอุ้หลง

ดอกเกี้ยวป่า

ชาอุ้หลงยอดอ่อนผสมใบเตยหอม

ภาพที่ 6.15 การนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ฯ แนวทางที่ 1 มาใช้ผลิต “ชาพระลักษณ์ลงสร” (2) ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 6.11 การเชื่อมโยงชาและตัวละครพระลักษณ์

ลักษณะการสร้างความหมาย	รายละเอียดการเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านสีของวัตถุดิบ	สีเหลืองออกเขียว เปรียบสีกายของตัวละคร และเครื่องแต่งกาย สีหลักที่ใช้ในการแสดง
2. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านกลิ่น	มีกลิ่นหอมน้อยกว่าชาอยู่หลังยอดอ่อนที่ใช้กับตัวละครพระราม และสีถึงบุคลิกนี้มนวล สง่างามของพระลักษณ์
3. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านรสชาติ	ชุ่มคอ ดอกเก็กฮวยปารสออกหวานกว่าส่วนผสมของใบเตยที่ใช้สำหรับตัวละครพระราม ชามีรสชาติเข้มกว่าชาเขียว แต่ฝาดน้อยกว่าชาดำ เช่นเดียวกับที่ใช้ในตัวละครพระราม
4. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลผ่านคุณสมบัติทางสารเคมี	1) สามารถ ลดการดูดซึมไขมัน สีถึงรูปร่างตัวละคร และนักแสดงที่รูปร่าง บอบบาง อ่อนแอ นอร์ชรร สมส่วน 2) ช่วยกระตุ้นสมอง สีถึงที่เป็นเจ้านายใช้สมองบริหารราชการ ให้การใช้กำลังเป็นของไพร่พล เสนา เช่นเดียวกับพระราม

ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 2 มาสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้ คือ ชาที่สีถึงตัวละคร นางสีดา คือ ชาดอกไม้ เป็นการสกัดกลิ่นและรสชาติของดอกไม้ โดยการทำดอกไม้ให้แห้ง หรือนำความชื้นของดอกไม้ นั้น ๆ หรือ รสชาติของดอกไม้ต่าง ๆ เป็นส่วนผสม ออกมาเพื่อให้ได้รสชาติที่แท้จริงของดอกไม้ และมีการเพิ่มน้ำตาล หรือน้ำผึ้งลงไป เพื่อให้มีรสหวานขึ้น สีถึงบุคลิกของตัวละครนาง ที่นุ่มนวลอ่อนหวาน และเสิร์ฟชาในรูปแบบเครื่องดื่มร้อน เพื่อตอกย้ำ สีถึงความหวานแบบละมุน นุ่มนวล และดอกไม้ยังใช้เป็นตัวแทนของเพศหญิง ได้อีกด้วย โดยนำเสนอชาดอกกุหลาบ ให้สีแดงอ่อน สีถึงตัวละครสีดา มาจากสีสไบของนางสีดา สีแดงเขียว มีผ้าด้านในสไบมีสีแดงล้วน ชากุหลาบจะมีฤทธิ์ช่วยต่อต้านอนุมูลอิสระ จะมีฤทธิ์ชะลอความแก่อย่าง เป็นธรรมชาติ ลดความดัน ความเสี่ยง จากโรคเส้นเลือดอุดตัน ขับสารพิษ ในร่างกาย บำรุงหัวใจ ที่สำคัญ ยังเป็นยาระบายอ่อน ๆ



ภาพที่ 6.16 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

ตัวอย่างการนำกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชา แนวทางที่ 3 มาสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้ คือ ชาที่สื่อถึงตัวละครพระลักษมณ์ และเหตุการณ์ที่พระลักษมณ์ถูกศรนาคบาทของอินทรชิตจนสลบไป คือ ชาอู่หลงผสมดอกคาโมมายล์ โดยสีเหลืองที่ได้จากดอกคาโมมายล์ผสมกับสีเหลืองอ่อนของชาอู่หลง รสหวานยังสื่อถึงบุคลิกที่น่มนวล อ่อนแอ่นอรชนของพระลักษมณ์ สรรพคุณของดอกคาโมมายล์ ที่ช่วยทำให้สงบ คลายกังวล ช่วยให้หลับ ขยายความของเหตุการณ์ที่พระลักษมณ์ถูกกระทำในการแสดงโขนตอนนี้



ภาพที่ 6.17 การนำกรอบแนวคิดในการผลิตชา แนวทางที่ 3 มาสร้างสรรค์ “ชาพระลักษมณ์ต้องศรนาคบาท”
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.18 ชาพระลักษมณ์ต้องศรนาคบาท ชา แนวทางที่ 3 มาสร้างสรรค์
ที่มา: ผู้วิจัย

หลักการทดลองสร้างสรรค์ผลงานผ่านเครื่องดื่มประเภทชา ผู้วิจัยได้มีแนวคิดสร้างสรรค์เครื่องดื่มมาจากเครื่องดื่มกาแฟ ในสไตล์เครื่องดื่มกาแฟที่บ้าน (Home Cafe) ที่กลุ่มเป้าหมายชอบรับประทานนั้น เป็นเมนูรสชาติกลมกล่อม หรือเครื่องดื่มจะมีรสชาติเปรี้ยว หรือหวาน หรือหวานอมเปรี้ยว ถ้าเครื่องดื่มรสขมที่คนรุ่นใหม่ชื่นชอบจะเป็นเครื่องดื่มประเภทกาแฟ กาโก้ หรือช็อคโกแลต สาเหตุที่คนรุ่นใหม่ให้ความนิยมดื่มเครื่องดื่มในคาเฟ่ นอกจากมีรสชาติที่ชื่นชอบแล้ว สาเหตุหลักมาจากเครื่องดื่มมีสีที่สวยงาม หรือมีลูกเล่นในการผสมเครื่องดื่มด้วยตนเองที่สามารถถ่ายรูปลงโลกออนไลน์ (Social Media) ได้

โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบในการสร้างสรรค์ผลงาน รายการเครื่องดื่ม สุธารสเลิศล้ำ รามเกียรติ์ เพื่อสื่อสารถึงตัวละครต่าง ๆ ในการแสดงโขน โดยมีการสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาว่า จะนำเสนอเครื่องดื่มต่าง ๆ เพื่อเล่าถึง ตัวละครต่าง ๆ ดังนี้

ตัวละครมนุษย์ ประเภทลิง ทหารฝ่ายพลับพลา เครื่องดื่มที่ผสมของโซดาเป็นหลัก เพื่อแสดงบุคลิกที่ซุกซน เคลื่อนไหวว่องไว สดใจของ

ตัวละครเทพเจ้า เทวดาและมนุษย์ในเรื่องที่วรรณคดีมี ส่วนผสมของนมเป็นหลัก มาจากความเชื่อของศาสนาฮินดูที่ใช้นมเป็นสื่อกลาง ติดต่อกับเทพเจ้า เทวดา

ตัวละครฝ่ายกรุงลงกา ประเภททอมนุษย์ที่เป็นยักษ์ ส่วนผสมของแอลกอฮอล์เป็นหลัก แอลกอฮอล์ เป็นตัวแทนของความไม่ดี ความชั่วร้าย ดุดัน เช่น

ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดในการผลิตเครื่องดื่มกาแฟที่บ้าน (Home Cafe) เพื่อการทดลองเล่าถึงตัวละครที่แตกต่างกันแต่ใช้สีเหมือนกัน ออกมาเป็นกรอบแนวคิด ได้ดังนี้



ภาพที่ 6.19 การนำกรอบแนวคิดในการผลิตเครื่องดื่มกาแฟที่บ้าน (Home Cafe) ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบที่แขวนถุงชาที่สื่อความหมายถึงตัวละครต่าง ๆ จำนวนหลายตัวละคร เช่น ที่แขวนถุงชาพระรามลงสรง พระลักษมณ์ลงสรง ทศกัณฐ์ลงสรง นางสีดาลงสรง และแผ่นรองแก้ว ที่จับคู่ระหว่างคาแรกเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ และเครื่องแต่งกายที่นักแสดงโขนสวมใส่จริง สำหรับขยายไปยังคนรุ่นใหม่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี เพื่อให้เหมาะสมกับระดับการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้เข้าใจและสื่อความหมายได้ง่ายในตีความ หรือ

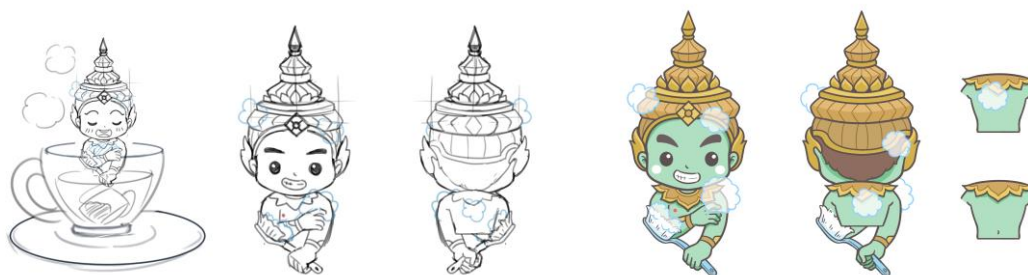
เชื่อมโยงข้อมูลโชน โดยมีแนวคิดในการออกแบบผลงานที่ชวนงูงชา โดยผู้วิจัยได้หยิบยก คำว่า ลงสรง หรือการอาบน้ำของตัวละคร มาจากบทละคร ถ่ายทอดมาออกเป็นกราฟิกที่ไว้ใช้ห้อยงูงชา หรือนำมา หนีบเข้ากับถ้วยชา เมื่อชาขณะยังร้อนจะมีควันลอยขึ้นมาเหนือถ้วยแก้ว ให้ความรู้สึกเหมือนตัวละคร กำลังแช่น้ำร้อนออนเซ็น แสดงถึงความผ่อนคลาย และความสงบตั้งรกรากคฤหาสน์ที่ปรากฏอยู่ในตอน การแสดงโชน ลงสรงในครั้งนี้

ผู้วิจัยการสร้างแรงดึงดูดใจของตัวละครนั้นให้สอดคล้องความพึงพอใจ หรือความชื่นชอบ ประสบการณ์ บุคลิกภาพ ผ่านทางทัศนธาตุและความงามขององค์ประกอบ ทำให้กลุ่มเป้าหมายเห็น สัมผัสได้ถึงการดึงดูดของตัวละครนั้นและรู้สึกคล้อยตามอย่างมีสุนทริยะ โดยนำเสนอผ่านลักษณะเด่น 4 ด้าน คือ มีความสะอาดตา น่าสนใจ ทำให้กลุ่มเป้าหมายเห็นเกิดการรับรู้ได้ตั้งแต่ครั้งแรกพบเห็น เส้น สี รูปร่าง มีความเป็นเอกภาพและสัมผัสได้ถึงสุนทริยะ มีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นจากตัวละคร อื่น ๆ ง่ายต่อการจดจำ มีความสามารถสื่ออารมณ์ที่ชัดเจน สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายพบเห็นและ เกิดความรู้สึกร่วมในแนวทางเดียวกันเช่นเดียวกับการออกแบบผลงานที่ผ่านมา

อีกทั้งผู้วิจัยได้มีการนำเสนอภาพที่มีความร่วมสมัยผ่านสิ่งของบางอย่างที่เป็นอุปกรณ์ หรือสิ่งของที่ใช้สำหรับการอาบน้ำ อย่างเช่นอุปกรณ์อาบน้ำบางชนิดที่พบได้ในชีวิตประจำวันให้กับ ตัวละครที่แตกต่างกันไป เช่น แปรงขัดหลัง หรือลักษณะการม้วนผ้าขนหนูสีขาวเป็นก้อนกลม ๆ สองฝั่งซ้ายขวาใส่บนศีรษะในระหว่างแช่น้ำร้อนที่พบเห็นได้บ่อยครั้งในซีรีส์เกาหลี เป็นพฤติกรรมที่ คนรุ่นใหม่ หรือกลุ่มเป้าหมายพบเห็น มีสิ่งของเหล่านี้ไว้ในครอบครอง หรือเคยลงมือทำด้วยตนเองมา ก่อน โดยนำเสนอผ่านสีของตัวละคร และลักษณะบางประการที่สื่อความหมายเฉพาะของตัวละคร เหล่านั้น เช่น นำเสนอตัวละครหนุ่มาน เป็นภาพลึงการ์ตูน แต่มีลายขดเป็นวงทักซิณวารรต สมมุติว่า เป็นขนตามตัวลิงที่เป็นลักษณะเด่น และลวดลายเฉพาะเครื่องแต่งกายโชนลึง หรือการนำเสนอพระราม เป็นตัวละครคนมีผิวกายสีเขียวสวมขลุ่ยอดมงกุฎ พระลักษณ เป็นตัวละครคนมีผิวกาย สีเหลือง สวมขลุ่ยอดมงกุฎ หรือทศกัณฐ์ มีผิวกายสีเขียว มีเขี้ยวที่เป็นลักษณะเด่น บ่งบอกถึงความ เป็นตัวละคร ฝ่ายยักษ์ อีกทั้งการนำเสนอลักษณะเด่นของตัวละครตามบทประพันธ์ที่มีหลายมือ หลายศีรษะหรือ ตัวละครนางสุพรรณมัจฉา เป็นตัวละครที่มีลักษณะเด่น ในการแสดงโชนจะมีการประดิษฐ์หางปลา ใส่อยู่บริเวณสไปด้านหลัง ซึ่งผู้วิจัยได้นำหางปลามาใช้ในการนำเสนอในครั้งนี้เช่นกัน มีการออกแบบ กราฟิกของตัวละครที่เป็นการ์ตูนลายเส้นกึ่ง Chibi เพื่อให้ตรงกับความชื่นชอบของคนรุ่นใหม่ที่เป็น กลุ่มเป้าหมาย ลักษณะตัวละครที่มีความเยาว์วัย อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย ภาพแทนตน และการเข้าถึงง่ายดูเดียวกับมิตรสหาย เหมือนเช่นการทดลองในครั้งนี้ 1 และครั้งที่ 2 ที่ผ่านมา

ตารางที่ 6.12 การเชื่อมโยงการออกแบบที่แขวนถุงชาและตัวละครพระราม

ลักษณะการสร้างความหมาย	รายละเอียดการเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร โดยมีนัยยะ ด้วยสีของวัตถุตีผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- สีเขียว โทนสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน เป็นการผสมสีเป็นสีอ่อนหรือ สีจาง (TINT) ซึ่งเป็นการผสมด้วยสีขาว ช่วยให้ค่าสีที่ผสมนั้นอ่อนลงมีความสดใส เป็นมิตรกับจิตใจและสมองของกลุ่มเป้าหมาย
2. การสร้างความหมายโชน เหตุการณ์ ชื่อชุดการแสดง โดยมีนัยยะ ด้วยสิ่งของผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- แปรงชัดหลัง เป็นอุปกรณ์อาบน้ำชนิดหนึ่ง
2. การสร้างความหมายโชน เหตุการณ์ชื่อชุดการแสดง โดยมีนัยยะ ด้วยอากัปกิริยาท่าทางผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- ตัวละครไม่ใช่เสื้อผ้าท่อนบน ท่าทางกำลังถูตัว ขัดตัวของตัวละคร และลายเส้นฟองสบู่ - กลุ่มควัน สีอ่อน การอาบน้ำร้อน
3. การสร้างความหมายโชน ตัวละคร โดยมีนัยยะ ด้วยรสตามจินตนาการส่วนบุคคล	- ลายเส้นสร้างขึ้นตามจินตนาการในลักษณะภาพวาดการ์ตูน เพื่อการเข้าถึงง่ายดูเดียวกับมิตรสหายเพื่อนกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีลักษณะตัวละครที่มีความเยาว์วัย อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมายให้ความรู้สึกไม่จริงจัง น่ารัก สดใส สนุกสนาน



ภาพที่ 6.20 ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระรามลงสรง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.21 การนำผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระรามลงสรลงไปใช้ร่วมกับชาพระรามลงสรง
ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 6.13 การเชื่อมโยงการออกแบบที่แขวนถุงชาและตัวละครพระลักษณ์

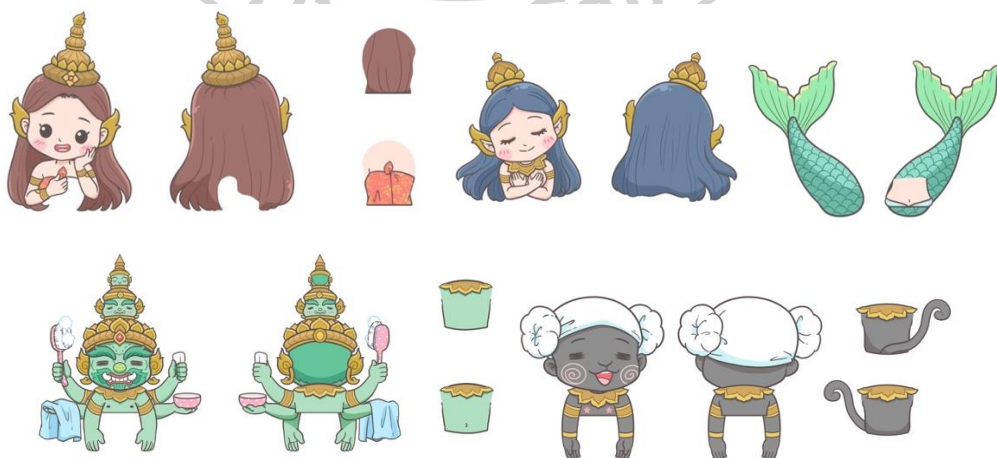
ลักษณะการสร้างความหมาย	รายละเอียดการเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโขน ตัวละคร โดยนัยยะ ด้วยสีของวัตถุตีผ่านจินตนาการ ส่วนบุคคล	- สีเหลือง โทนสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน เป็นการผสมสี เป็นสีอ่อนหรือ สีจาง (TINT) ซึ่งเป็นการผสมสด้วย สีขาว ช่วยให้ค่าสีที่ผสมนั้นอ่อนลงมีความสดใส เป็นมิตรกับจิตใจและสมองของกลุ่มเป้าหมาย
2. การสร้างความหมายโขน เหตุการณ์ ชื่อชุด การแสดง โดยมีนัยยะ ด้วยสิ่งของผ่าน จินตนาการส่วนบุคคล	เปิดยาง ขันตักน้ำ แปร่งสีพื้น เป็นอุปกรณ์อาบน้ำและ ของเล่นระหว่างอาบน้ำของเด็กชนิดหนึ่ง
2. การสร้างความหมายโขน เหตุการณ์ ชื่อชุด การแสดง โดยมีนัยยะ ด้วยอากัปกิริยา ท่าทางผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- ท่าทางไม่สวมเสื้อผ้าท่อนบน และท่าทางถืออุปกรณ์ อาบน้ำ
3. การสร้างความหมายโขน ตัวละคร โดยนัยยะ ด้วยรสตามจินตนาการส่วน บุคคล	- ลายเส้นสร้างขึ้นตามจินตนาการในลักษณะภาพวาด การ์ตูน เพื่อการเข้าถึงง่ายดูเดียวกับมิตรสหายเพื่อน กับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีลักษณะตัวละครที่มีความ เยาว์วัย อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมายให้ ความรู้สึก ไม่จริงจัง น่ารัก สดใส สนุกสนาน



ภาพที่ 6.22 ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระลักษมณ์ลงสรง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.23 การนำผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาพระลักษมณ์ลงสรงไปใช้ร่วมกับชาลงสรง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.24 ผลงานการออกแบบที่แขวนถุงชาตัวละครเอกต่าง ๆ ที่พบในการแสดงโขน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.25 ผลงานการสร้างสรรค์ที่แขวนถุงชาที่สื่อความหมายถึงตัวละครหนุมาน
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.26 ผลงานการสร้างสรรค์ที่แขวนถุงชาที่สื่อความหมายถึงตัวละครต่าง ๆ ในฉิม ลงสรอง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.27 แผ่นกระดาษรองแก้ว

ที่มา: ผู้วิจัย

6.2.5 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผลก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน และมาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน มาก่อน โดยมีผลการดำเนินการ ดังนี้

1) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้แจกแบบทดสอบให้กลุ่มเป้าหมายทำก่อนเริ่มทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ซึ่งได้ผลการทดสอบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.14 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
1	2	9	7	70.00
2	3	8	5	50.00
3	2	8	6	60.00
4	3	8	5	50.00
5	5	8	3	30.00
6	1	7	6	60.00
7	5	9	4	40.00
8	6	9	3	30.00
9	5	8	3	30.00
10	2	8	6	60.00

ตารางที่ 6.14 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมาย (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
11	5	9	4	40.00
12	6	8	2	20.00
13	4	9	5	50.00
14	4	7	3	30.00
15	3	9	6	60.00
16	2	9	7	70.00
17	2	7	5	50.00
18	3	5	2	20.00
19	4	8	4	40.00
20	4	8	4	40.00
21	6	8	2	20.00
22	4	9	5	50.00
23	2	7	5	50.00
24	4	9	5	50.00
25	5	10	5	50.00
26	2	9	7	70.00
27	2	9	7	70.00
28	3	8	5	50.00
29	4	8	4	40.00
30	3	9	6	60.00
ภาพรวมค่าเฉลี่ย	3.53	8.23	4.70	47.00

จากตารางที่ 6.14 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.23 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.70 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 47.00

ตารางที่ 6.15 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

การทดสอบ	n	\bar{x}	S.D.	t
หลัง	30	7.83	0.97	17.026*
ก่อน	30	4.03	1.41	

* $P < .01$

จากตารางที่ 6.15 พบว่า ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) ผลการประเมินความพึงพอใจผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจผลงานให้กลุ่มเป้าหมายทำก่อนเริ่มทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ซึ่งได้ผลการทดสอบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.16 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงค์รามเกียรติ์

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงค์รามเกียรติ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.73	0.68	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.86	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	4.08	0.73	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.14	0.73	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.18	0.90	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงานและผู้เข้าชม	3.92	0.45	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.15	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.77	0.62	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.16	0.67	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้	4.25	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้	4.16	0.54	มาก
ภาพรวม	4.04	0.67	มาก

จากตารางที่ 6.16 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ย มากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้อาจได้แก่ ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย หรือวิทยากร และรูปแบบ การนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานขึ้นนี้ ตามลำดับ

นอกจากนี้ ระหว่างทำกิจกรรมผู้วิจัยได้ลองบรรยายสรรพคุณของชา ในตอนเสิร์ฟ ให้กับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม และให้ผู้ทำกิจกรรมได้ทดลองชิม และลองนำภาพกราฟิกตัวละครต่าง ๆ ที่แจกให้เสียงบนถ้วยชาที่ได้รับ ระหว่างทำกิจกรรมผู้เข้าร่วมมีการถ่ายภาพการเองที่ตัวเองได้รับ และแชร์บนโลกออนไลน์ (Social Media) บรรยายการทำกิจกรรมเต็มไปด้วยความสนุกสนาน และผู้ทำกิจกรรมให้ความสนใจ เต็มใจร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบกิจกรรมด้วยดีเช่นเดียวกับกิจกรรม ก่อนหน้าที่ยจัดขึ้น การดื่มชาร้อนไม่เป็นที่ชื่นชอบในบางส่วน เนื่องจากชาที่ใช้แล้วไซนบางตัวที่มีรสขมมาก หรือแม้กระทั่งความขมอ่อน ๆ กลุ่มเป้าหมายได้มีการขอน้ำตาล และเติมในปริมาณมาก และ กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบการดื่มชาที่มีลักษณะเย็นมากกว่า

ผู้เข้าร่วมให้ความสนใจในการสอบถามว่า ชาสีนี้หมายถึงตัวละครอะไร เมื่อสังเกต ระหว่างทำกิจกรรม จะพบว่าบางกลุ่มเป้าหมายสุดดมเข้าไปแล้วรู้สึกมีความสุข บางกลุ่มสุดดม เข้าไปแล้วรู้สึกผ่อนคลายแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ เรามีการตอบสนองต่อกลิ่นที่หลากหลาย นอกจากนี้ สีของชายังสามารถสื่อถึงตัวละครในบทละครโขน หรือสีของเครื่องแต่งกายที่นุ่งห่มในการแสดงโขน โดยเป็นการรับรู้โขนผ่านประสาทสัมผัสที่ต่างจากชนบเดิม โดยการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โขน ส่งผลให้เกิดการกระบวนความคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณเป็นกระบวนทางจิตสำนึก เพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล

นอกจากนี้ยังได้มีผู้ร่วมกิจกรรมที่เคยร่วมกิจกรรมมาก่อนเข้าร่วมทำกิจกรรมด้วย ไม่พบพฤติกรรมในการเบียดเบียนการเข้าร่วมกิจกรรม แต่มีต้องการสมัครเป็นอาสาสมัครในการทดลอง ทำกิจกรรมอื่น ๆ ในครั้งต่อไปของผู้วิจัย

ข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมาย: ผู้ร่วมกิจกรรมที่เคยร่วมกิจกรรมมาก่อน ต้องการให้ออกแบบที่รองแก้วเป็นหัวตัวละคร หรือให้มีการออกแบบกราฟิกบางอย่างนำเสนอเหมือนทุกครั้ง ที่เคยนำเสนอ และอยากให้ครั้งต่อไปจัดมีทั้งเครื่องดื่มและอาหารอยู่ในการจัดกิจกรรมครั้งเดียวกัน

6.2.6 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1) ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงาน ให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ซึ่งได้ผลการประเมิน ดังตารางต่อไปนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจและคุณภาพของผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงาน
ต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์

ตารางที่ 6.17 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea)
ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความ เหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.73	0.68	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.86	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	4.08	0.73	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับ เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.14	0.73	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.18	0.90	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงาน และผู้เข้าชม	3.92	0.45	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.15	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.77	0.62	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.16	0.67	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้	4.25	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้	4.16	0.54	มาก
ภาพรวม	4.04	0.67	มาก

จากตารางที่ 6.17 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ
เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ย
มากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้รองลงมา ได้แก่
ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย หรือวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอ
ผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

ตารางที่ 6.18 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์

คุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.18	0.73	มาก
2) ความง่ายในการสื่อสาร	4.20	0.98	มากที่สุด
3) อารมณ์ที่ได้รับ	4.18	0.81	มาก
4) การมีส่วนร่วม	4.06	0.87	มากที่สุด
5) การรับรู้	4.07	0.94	มากที่สุด
ภาพรวม	4.14	0.87	มาก

จากตารางที่ 6.18 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ความง่ายในการสื่อสาร รองลงมาได้แก่ ประสิทธิภาพในการสื่อสาร อารมณ์ที่ได้รับ การรับรู้ และการมีส่วนร่วมตามลำดับ

2) ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้แจกสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่างเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

2.1) ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญมีความชื่นชอบในผลงานชิ้นนี้มาก เป็นพิเศษกว่าชิ้นงานอื่น ๆ ที่ผ่านมา ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นบุคคลสูงวัย จะมีพฤติกรรมความชื่นชอบตามช่วงวัยหรืออายุ คือจะชื่นชอบ หรือทานอาหารรสขมได้กว่าวัยอื่น ๆ และชื่นชอบการดื่มชาร้อนมากกว่าชาที่มีลักษณะเย็นหรือใส่น้ำแข็ง

2.2) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ : ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าจะทดลองทำเป็นเซตผลิตภัณฑ์สินค้า และออกแบบรูปลักษณ์ของกล่องใส่ชา เพื่ออาจจะนำไปต่อยอดทางธุรกิจให้กับ ตัวผู้วิจัยเองได้ อยากให้ลองนำงานออกแบบมาใช้ ออกแบบอุปกรณ์ หรือบรรยากาศในการกินชาเพิ่มเติม จะช่วยทำให้คนรุ่นใหม่ มีความสนุกมากขึ้น นอกจากนี้ ยังเสนอให้ใช้กิจกรรมการดื่มชานำเสนอเนื้อเรื่องราวในตอนอื่น ๆ ที่มีน้ำเข้ามาเกี่ยวข้องได้ เช่น การใช้ชานำเสนอการแสดงโขนตอนศึกกุมภกรรณ ที่กล่าวถึงกุมภกรรณนอนขวางทางน้ำไม่ให้น้ำไหลไปยังกองทัพพลับพลา หรือเหตุการณ์อื่น ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ลองนำมาต่อยอด ผลิตเป็นชา “พระลักษมณ์ต้องคร” ซึ่งใช้เชื้อยวู่หลงผสมดอกคาโมมายล์อบแห้ง มีคุณสมบัติลดความเครียด ลดอาการนอนไม่หลับ หรือหลับได้ง่ายขึ้น ช่วยให้ผ่อนคลายสนิท เพราะจากพฤติกรรมการศึกษาของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยต้องการค้นคว้าสนใจศึกษาเรื่องเครื่องดื่ม

ที่น่าจะมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายมีความชื่นชอบและสามารถถ่ายทอดตัวละคร หรือเรื่องราวที่ใช้ในการแสดงโขนได้ โดยผู้วิจัยได้ลองค้นหา วิธีการนำเสนอโขนในรูปแบบเครื่องดื่ม ที่สามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น โดยพยายามสร้างสรรค์ในรูปแบบเครื่องดื่มที่เข้าถึงคนได้หลายรูปแบบ หลากหลายความต้องการ โดยยังคงใช้สีของวัตถุดิบที่นำมาสร้างสรรค์เครื่องดื่มจับคู่กับสีของเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงโขน หรือตามบทประพันธ์ แต่มีการแบ่งประเภทของตัวละคร หรือ สื่อความหมายถึงตัวละครต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น

6.3 สร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน

6.3.1 ผลลัพธ์การสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ผลงานการสร้างสรรค์ในชุดนี้ แบ่งออกเป็น งานปรับปรุงและต่อยอดจากผลงานงานเก่า และงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่เพื่อใช้จัดกิจกรรมในครั้งนี้



ภาพที่ 6.28 ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน (1)
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6.29 ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน (2)
ที่มา: ผู้วิจัย

1) **งานปรับปรุงและต่อยอดจากผลงานงานเก่า** มีจำนวน 2 ชิ้นงาน ได้แก่ อาหารและเครื่องดื่ม ในซีตเมนูน้ำชาของฝรั่ง ใช้สำหรับเล่าเหตุการณ์นิลพัทกับหนุมานเกิดทะเลาะวิวาทนิลพัทกับหนุมานเข้าเฝ้าพระราม เซ็ตของว่างฝรั่ง คือ

1.1) อาหาร มาการอง (Macaroon) หนุมานสู่นิลพัท ได้แก่ 1) มาการองหนุมาน จำนวน 1 ชิ้น 2) มาการองนิลพัท จำนวน 1 ชิ้น 3) มาการองก้อนหิน จำนวน 1 ชิ้น และ 4) มาการองก้อนเมฆ จำนวน 1 ชิ้น

1.2) เครื่องดื่ม ชา (Tea) ตัวละครฝ่ายพลับพลา ผู้วิจัยได้จัดเมนูให้กลุ่มเป้าหมายได้เลือกดื่มคู่กับอาหาร มาการอง (Macaroon) หนุมานสู่นิลพัท จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1.2.1) ชาพระราม รามาวตาร (ชาอู่หลงผสมดอกหอมหมื่นลี้) 1.2.2) ชาพระลักษมณ์ศรีอนุชา 1.2.3) ชานิลพัท (ชาอู่หลงผสมขมิ้นชัน) (บลูเบอร์รี่และ แบล็กเบอร์รี่ไซดา)

2) **งานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่** อาหาร จำนวน 2 รายการ เครื่องดื่ม จำนวน 1 รายการ การจัดภาชนะตกแต่งอาหาร และเครื่องดื่ม 2 รายการในการสภาพแวดล้อม ดังนี้

2.1) **รายการอาหารและเครื่องดื่ม** เป็นการสร้างผลงานที่มีความเป็นนามธรรมสูง สื่อถึงเหตุการณ์สุพรรณมัจฉาและพวกปลาชนหินที่ลึงจงถนนอยู่นั้นไปทิ้ง และหนุมานดำสงสัยจึงดำลงไปดูว่าเกิดอะไรขึ้นที่ข้างใต้ท้องทะเล เหตุใดหินจึงที่ถล่มไปจึงหายไป ผ่านรายการดังนี้

2.1.1) เครื่องดื่มหนุมาท่องสมุทร (น้ำสปาร์คกิงเลมอนเนด) จำนวน 1 รายการ ให้เลือกดื่มคู่กัน และใช้อาหารว่างแบบไทย เป็นตัวแทนตัวละครหนุมาน

2.1.2) อาหารคาว 2 รายการ คือ มัจฉาซ่อนมรรคา เมนูกุ้งโสร่ง และม้าฮ่อที่ทำจากสับประรดเป็นเมนูอาหารว่างไทยโบราณตำรับชาววัง

2.1.3) ผลไม้ 1 รายการ คือ ริวสมุทร ที่นำมาแปะเปลือกมาแกะสลักเป็นลวดลาย

2.2) **อุปกรณ์และภาชนะที่ใช้จัดตกแต่งอาหาร** ได้แก่ แก้วน้ำและถาดรองแก้ว สำหรับใส่เครื่องดื่ม ชา และสำหรับใส่เครื่องดื่ม หนุมาน ท่องสมุทร

2.3) **การสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับจัดกิจกรรม** ได้แก่ พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม อุปกรณ์กันเปื้อน ผ้ากันเปื้อนพลาสติก การสร้างสรรค์กลิ่นและการสร้างเพลงดนตรี เพื่อใช้ระหว่างทำกิจกรรม

6.3.2 การเชื่อมโยงอาหารกับแสดงโขน

สำหรับการสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ เนมิตรสนาภูย ตอนจงถนน ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ต้องการเล่าเรื่องโขนด้วยประสบการณ์ออฟเตอร์นูทที่ แบบประยุกต์โดยนำเสนอเมนูน้ำชาของฝรั่งผสมผสานกับอาหารว่างแบบชาววังของไทยเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งการผสมผสานระหว่างอาหารไทยและอาหารฝรั่ง สามารถสื่อถึงสถานการณ์การรับประทานอาหารของยุคสมัยนี้ได้เป็นอย่างดี ที่ประเทศ

มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมอาหาร ซึ่งเป็นลักษณะร่วมสมัยอีกอย่างสังคมในยุคปัจจุบัน อาหารนานาชาติให้สามารถอยู่ร่วมกัน รับประทานอาหารร่วมกันได้อย่างลงตัว และจากข้อเสนอแนะ การสร้างสรรค์ผลงานนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาทดลองจัดเป็นคอร์สอาหารว่าง เล็ก ๆ เพื่อสร้างกิจกรรมที่มีทั้งอาหารและเครื่องดื่มอยู่ในครั้งเดียวกัน การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ จะเป็นการนำเสนออาหารที่มีรสทานง่ายไม่เผ็ดหรือรสจัด เป็นรสชาติที่ชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย

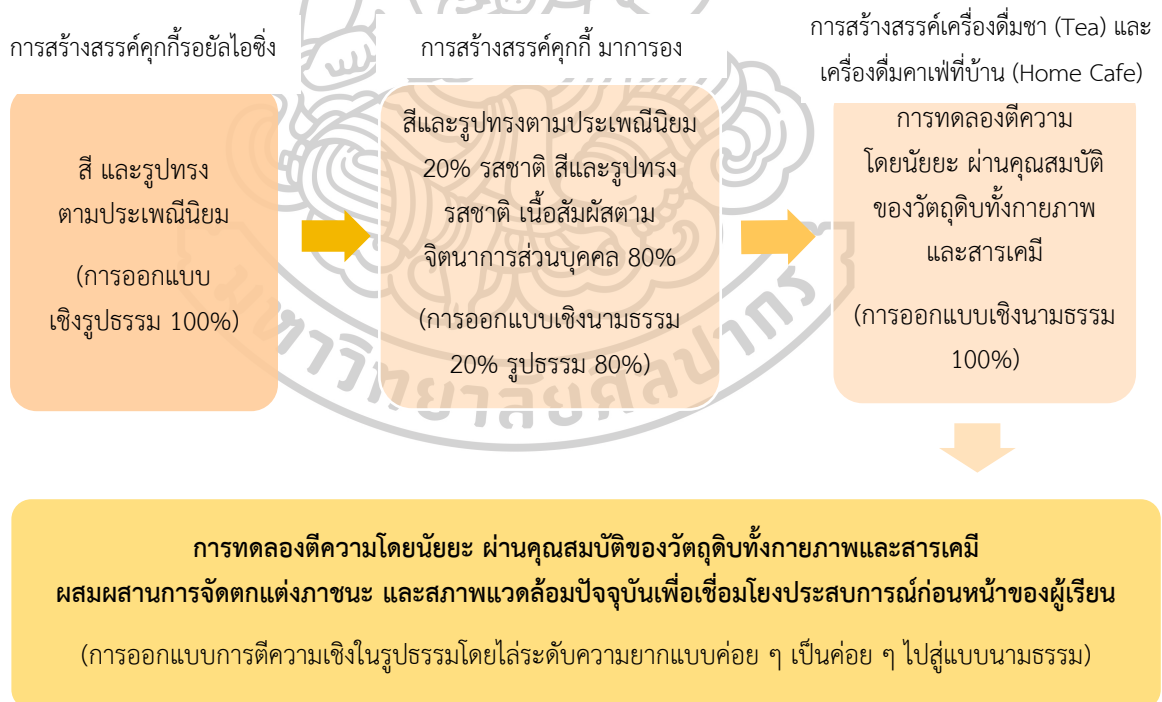
โดยผู้วิจัยใช้การนำเสนอโฆษณาที่มีความเป็นรูปธรรมอยู่มากผ่านเมนูน้ำชาของฝรั่ง เล่าเหตุการณ์นิลพัทกับหนุมานเกิดทะเลาะวิวาท นิลพัทกับหนุมานเข้าเฝ้าพระราม เซ็ดของว่างฝรั่ง คือ มาการองหนุมาน รบนิลพัท เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอเหตุการณ์สำคัญตอนหนึ่งในการแสดงโฆษณา ตอนจอถนนมาการองที่สร้างสรรค์ขึ้นในผลงานชิ้นที่ 1 มานำเสนอ ได้แก่ 1) มาการองหนุมาน 2) มาการองนิลพัท 3) มาการองก้อนหิน และ 4) มาการองก้อนเมฆ เสริมคู่กับชาพระราม นารายรามาวตาร (ชาอู่หลงผสมดอกหอมหมื่นลี้) ชาพระลักษณศรีอนุชา ซาณิลพัท (ชาอู่หลงผสม ชมมันชัน) (บลูเบอร์รี่ และแบล็กเบอร์รี่โซดา) หรือหนุมาล่องเมฆา (น้ำสปาร์คกิงเลมอนเนด) ให้เลือกดื่มคู่กัน และใช้อาหารว่าง แบบไทย อาหารคาวและผลไม้เล่าเหตุการณ์ อาหารคาว 2 เมนู คือ มัจฉาซ่อนมรรคา เมนูกุ้งโสร่ง และม้าฮ่อที่ทำจากสับประรดเป็นเมนูอาหารว่างไทยโบราณตำรับชาววัง และผลไม้เมนูริ้วสมุทร (แอปเปิ้ลแกะสลัก) ซึ่งมีความเป็นนามธรรมสูง สื่อถึงสุพรรณมัจฉาและพวกปลาชนหินที่ลิงจอถนน อยู่ขึ้นไปทั้ง ที่ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจาก “กินคาวไม่กินหวานสันดานไพร่” สำนวนสุภาษิตนี้ หมายความว่า ผู้ที่มีฐานันดรศักดิ์สูงกว่า ถูกเหยียดหยันผู้ที่มีสถานะทางสังคมต่ำกว่าที่มาของสำนวน สำนวนนี้มาจากการที่ในอดีต ไพร่มีฐานะความเป็นอยู่ค่อนข้างแร้นแค้น อาหารการกินจึงไม่สมบูรณ์ พร้อมนัก โอกาสที่จะได้ทานของหวานจึงเป็นสิ่งที่ยาก ไม่เหมือนกับพวกที่ฐานันดรสูงส่งที่มีอาหาร การกินและของคาวหวานเพียบพร้อม

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้พยายามสื่อสารถึงเรื่องราวการแสดงโฆษณาตอนจอถนนด้วยการจับคู่ อาหารและเครื่องดื่มผ่านสี รูปทรง คุณสมบัติทางสารเคมีและกายภาพของวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์ ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้สร้างสรรค์ แต่เมนูอาหาร หรือเครื่องดื่มแต่เพียงเท่านั้น แต่ผู้วิจัยได้ใช้เลือกหา สร้างสรรค์ภาชนะสำหรับใส่อาหาร และการจัดหาอุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสร้างสุนทรียรสที่แปลกใหม่ ในการเรียนรู้โฆษณาแบบใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้กลิ่นของอาหาร เครื่องดื่ม และกลิ่นบรรยากาศอย่างกลิ่น คล้ายทะเลที่มาจากเทียนหอม และการได้ยินเพลงดนตรีเชื่อมโยงไปยังสถานที่ เหตุการณ์ที่ประพันธ์ขึ้น ใช้สำหรับการแสดงโฆษณาอย่างทะเลให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

6.3.3 แนวคิดในการออกแบบ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน

จากการทดลองออกแบบที่ผ่านมา จะพบว่าผู้วิจัยมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานบนหลักการออกแบบที่เป็นคติแบบแผนประเพณีนิยมผ่านสีและรูปทรง ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนรูปแบบผลงานสู่การใช้จินตนาการส่วนบุคคลอย่างมีนัยยะ ที่คงเค้าความเป็นคติแบบแผนประเพณีนิยมหลงเหลืออยู่บ้างให้เห็นในผลงานสู่การพัฒนา ต่อยอดการนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบนามธรรม 100 % ผ่านคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุดิบ เพื่อเป็นหนทางที่เอื้อให้สมองได้บริหารมากกว่า เพราะใช้ความคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น การวิเคราะห์ สังเคราะห์มากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ภายในครั้งเดียวด้วยรูปแบบนามธรรม 100% อาจจะสร้างความเครียดให้กับตัวผู้เรียนรู้ ได้ในกลุ่มเป้าหมายคนรุ่นใหม่ที่อยู่ช่วง Gen Z หรือ Gen Alpha

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนแนวคิดในการนำเสนอผลงาน โดยให้การเรียนรู้ในครั้งนี้เป็นการค่อย ๆ เรียนรู้แบบไล่ระดับ เป็นขั้นเป็นตอนจากการตีความง่ายไปหายาก จากการนำเสนอแบบรูปธรรมค่อยคลี่คลายสู่งานที่เป็นนามธรรม เพื่อให้สมองได้ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพิ่มระดับความคดเชิงนามธรรมมากขึ้น สามารถลดความเครียดในการตีความหรือการเข้าถึงชิ้นผ่านผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในการเรียนรู้งานแบบนามธรรม 100% ดังภาพต่อไปนี้



การสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน

ภาพที่ 6.30 แนวคิดที่มาการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน

ที่มา: ผู้วิจัย

โดยผู้วิจัยได้หยิบผลงานที่สร้างสรรค์ และใช้กรอบแนวคิดที่สร้างสรรค์มาแล้ว ในครั้งก่อนหน้าทั้งหมดมาประยุกต์ใช้ พร้อมกับใช้การตกแต่งภาชนะและการสร้างบรรยากาศ สภาพแวดล้อมในการรับประทานอาหาร ตามผลที่ได้ศึกษาในหัวข้อกรณีศึกษา มาผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จนให้มีความสมบูรณ์ และสามารถเป็นสื่อกลางในการทบทวนความจำ หรือระลึกถึงใจน ตามแนวคิดที่มา ผลงานการสร้างสรรค์จะต้องทำให้กลุ่มเป้าหมายตีความ แทนความหมาย จับต้องได้ใจนได้อย่าง เป็นมิตร เชื่อมต่อกับประสบการณ์ก่อนหน้าของผู้เรียน ใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เกิด เป็นกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือ การคิด อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ในการอธิบายถึงแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัย ขออธิบายเฉพาะในส่วนงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ดังนี้

6.3.3.1 แนวคิดในการออกแบบ ผลงานต้นแบบอาหารมังฉาอ่อนมรรคาและวีรสุมทร

ผู้วิจัยได้ยังคงใช้องค์ประกอบศิลป์ และหลักทัศนภาพ แทนฉากและการเล่าเรื่อง เพื่อการเพิ่มเติมสไตล์แบบ 3 มิติ โดยนำผลงานมาพัฒนาต่อจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ ผ่านพื้นผิว สี เส้น รูปสรร รสชาติ ผิวสัมผัส กลิ่น นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบภาชนะ การจัดตกแต่งงานและสร้างบรรยากาศ สถานที่ให้สนับสนุนอาหาร และเครื่องดื่มได้อย่างครบครัน ทำให้การเรียนรู้ใจนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1) การเลือกใช้สีของวัตถุดิบสื่อความหมาย โดยผู้วิจัยได้เปรียบสีเหลืองทอง อร่ามของการทอดกุ้งโสร่ง เปรียบเทียบกับผิวหนังของเด็กสาวในขณะเยาว์วัยที่มีความงาม โดยเฉพาะ ผิวสาวอย่างคนโบราณที่เหลืองนวลอร่ามดังทองคำ ด้วยการอาบน้ำขัดด้วยขมิ้น การใช้เปลือกที่สดใส และมีสีสันที่ตัดกันของแอปเปิ้ลในเมนูวีรสุมทร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นสีที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก สีสันที่สวยงามและมีความหลากหลายของปะการังต่าง ๆ ที่อยู่ใต้ท้องทะเล

2) การเลือกรูปทรง รูปทรงของวัตถุดิบสื่อความหมาย สามารถแบ่งออก ได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

2.1) การใช้รูปทรงของวัตถุดิบตามธรรมชาติเพื่อสื่อความหมาย ผู้วิจัย มีการใช้รูปทรงตามธรรมชาติของวัตถุดิบ ไม่ได้ตัดแปลง เปลี่ยนแปลงด้วยกรรมวิธีใด ๆ ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ การเลือกและจงใจที่จะใช้รูปทรงตามธรรมชาติของหางกุ้งที่มีลักษณะเป็นครีบเหมือนหางปลา ผู้วิจัยได้จัด ตกแต่งโดยยังคงเค้าโครงเดิมของรูปร่าง ไม่ได้ตัดแต่งเสริมเติมแต่ง หรือหันทิ้งให้วัตถุดิบ เปลี่ยนแปลงไปที่ไม่เป็นธรรมชาติแต่ได้พยายามผลัดดันรูปทรงเดิมของวัตถุดิบ ให้มีความเด่นชัด ในรูปทรงมากขึ้น โดนผู้วิจัยได้จัดทรง หางกุ้งให้แผ่ขยาย แยกออกจากกันเหมือนหางปลา หรือ หางนางเงือก ตามที่มีการนำเสนอจนเป็นภาพติดตา รูปทรงตรงที่นำเสนอไปจนถึงหางกุ้ง สื่อถึงลักษณะ ครึ่งท่อนล่างของตัวละครเงือกตามบทประพันธ์ที่ครึ่งบนเป็นคนครึ่งร่างเป็นปลา

2.2) การประดิษฐ์ จัดตกแต่งรูปทรงด้วยจินตนาการแบบมีนัยยะเพื่อ

การสื่อความหมาย ผู้วิจัยมีการใช้อุปกรณ์ทำครัวเพื่อตัด จัดตกแต่ง เปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุดิบ ขึ้นใหม่ รวมถึงใช้กรรมวิธีในการแปรรูปอาหาร ให้มีรูปร่างที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมโดยไม่เหลือเค้าเดิม ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลแบบมีนัยยะ เพื่อต้องการสื่อสารผ่านตัววัตถุดิบ ได้แก่

การประดิษฐ์ไส้ หรือปั้นไส้มาห่อ ให้มีลักษณะทรงกลมลักษณะตัวไส้ของมาฮ่อ เปรียบได้ตั้งก้อนหินที่พลทหารวานรของพระรามนำมาถล่มมหาสมุทรเพื่อสร้างถนนไปยังกรุงลงกา

การประดิษฐ์ของเครื่องเคียงไว้มาฮ่อ ฐานวางไส้ของมาฮ่อที่เป็นสับปรดนั้น หั่น ตกแต่งให้เป็นทรงเหลี่ยมเรียงยาวต่อกันเป็นแถวตอนยาว ที่พลทหารของพระรามนำหินที่ถูกถล่มลงในมหาสมุทรสำเร็จเกิดเป็นเส้นทางยาวให้กับกองทัพของพระรามข้ามมหาสมุทรไปยังกรุงลงกา

การประดิษฐ์ลดทอนด้วยการแกะสลักให้มีลักษณะเป็นเส้นแตกแขนงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากกรุปทรงของปะการังในเมนูผลไม้

3) การเลือกใช้สถานที่ แหล่งที่มา/แหล่งกำเนิดของวัตถุดิบสื่อความหมาย ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ การเลือกใช้ กุ้ง เป็นสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง ที่มีแหล่งกำเนิดจากทะเล สื่อถึงสถานที่ ทะเล

4) การเลือกใช้พื้นผิว เนื้อสัมผัสของวัตถุดิบสื่อความหมาย ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ การเลือกใช้เนื้อสัมผัสที่เรียบเนียน นุ่ม เต่ง ชุ่มฉ่ำ เชื่อมโยงถึงความเป็นเพศหญิง ตัวละครผู้หญิง และการเลือกใช้พื้นผิว ผิวสัมผัสที่ไม่เรียบเนียน ไม่ละเอียด ละเอียดของมาฮ่อเปรียบของพื้นหิน และพื้นถนนที่ไม่เรียบขรุขระ หยวบ

5) การเลือกใช้กลิ่นของวัตถุดิบสื่อความหมาย ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ การเลือกใช้กลิ่นหอมอ่อน ๆ ของกุ้งที่ทอด เชื่อมโยงถึงความเป็นเพศหญิง ตัวละครผู้หญิง กลิ่นตัวกลิ่นน้ำอบน้ำปรุงของหญิงสาวชาววังที่ใช้ทาติดตัวจนเป็นสิ่งที่เปื้อนเอกลักษณ์ของสาวชาววังในอดีต

6) การเลือกใช้รสของวัตถุดิบสื่อความหมาย ในงานวิจัยนี้ มีการใช้รสสื่อความหมายต่าง ๆ ดังนี้

6.1) รสชาติเปรี้ยว เป็นรสชาติที่ทานยากกว่ารสหวาน แต่รับประทานง่ายกว่ารสขม ที่กระตุ้นความรู้สึกของมนุษย์ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ความสดใส แสดงถึงคาแรกเตอร์ ความกล้าหาญ ความกระตือรือร้น ความกระปรี้กระเปร่า และความมีชีวิตชีวา ผจญภัย สนุกสนาน ร่าเริง สดชื่น ชุกชุน สื่อถึงบุคลิกของตัวละครลิง พลทหารของพระราม เมื่อนำมาเปรียบกับสรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ วีรรส (กล้าหาญ) หาสรรส (ขบขัน) และภยานกรส (กลัว ตื่นเต้น)

6.2) รสหวาน กลมกล่อม ไม่หวานจัดจ้าน เป็นรสชาติที่กินได้ง่าย ทำให้รู้สึกถึงความสบายใจ นุ่มนวล ความสำเร็จ ความสุข ใช้แสดงถึงคาแรกเตอร์ที่นุ่มนวล นุ่มละมุน ความเบา หรือแสดงความเป็นเพศหญิง หรือเล่าเรื่องที่ประสบความสำเร็จ เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ ศฤงคารรส (ความรัก) และศานติรส (สงบ)

6.3) รส ขม เข้มข้น เป็นรสชาติที่กินค่อนข้างยาก มากกว่ารสหวาน และรสเปรี้ยว ทำให้รู้สึกถึงการฝืนใจ ลำบากใจ แสดงถึงคาแรกเตอร์ที่หนักแน่น แข็งแรง เข้มแข็ง สามารถใช้สื่อถึงตัวละครที่ สิ่งก่อสร้าง สิ่งของที่มีความแข็งแรงหนักแน่น ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเปรียบเทียบกับ ถนน ทางเดิน หรือและหินที่ใช้สร้างทางข้ามสมุทรไปยังกรุงลงกา เมื่อนำมาเปรียบกับรสวรรณคดี ผู้วิจัยเทียบกับ เราทรรส (โกรธ) และ พิภตสรส (รังเกียจ)

ตารางที่ 6.19 การเชื่อมโยงตัวละครโขน นางสุพรรณมัจฉา ด้วยการใช้นิสัยเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โขน

กึ่งโครงสร้าง	การเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโขน สถานที่ โดยมีนัยยะด้วยการใช้แหล่งที่มาของวัตถุดิบสื่อความหมายผ่านจินตนาการส่วนบุคคลอย่างมีนัยยะ	- กุ้ง เป็นสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง มีแหล่งกำเนิดจากทะเล สื่อถึงสถานที่ ทะเล
2. การสร้างความหมายโขน ตัวละคร โดยมีนัยยะ ด้วยรูปร่างของวัตถุดิบ และการจัดรูปร่างวัตถุดิบผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- หางกุ้งที่แยกออกจากกันเหมือนหางปลา หรือหางนางเงือก ตามที่มีการนำเสนอจนเป็นภาพติดตา รูปร่างตรงที่นำเสนอไปจนถึงหางกุ้ง สื่อถึงลักษณะครึ่งท่อนล่างของตัวละครเงือกตามบทประพันธ์ที่ครึ่งบนเป็นคน ครึ่งล่างเป็นปลา
3. การสร้างความหมายโขนตัวละคร ประเภทของนักแสดง โดยมีนัยยะด้วยรสชาติผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- รสหวาน เชื่อมโยงถึงความเป็นเพศหญิง ตัวละครผู้หญิง
4. การสร้างความหมายโขน ตัวละคร โดยมีนัยยะด้วยเนื้อสัมผัสผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- เนื้อสัมผัสที่เต็ง นุ่ม ชุ่มฉ่ำ เชื่อมโยงถึงความเป็นเพศหญิง ตัวละครผู้หญิง

ตารางที่ 6.19 การเชื่อมโยงตัวละครโขน นางสุพรรณมัจฉา ด้วยการใช้สื่อเชื่อมโยงประวัติศาสตร์โขน (ต่อ)

กุ้งโสรง	การเชื่อมโยง
5. คุณสมบัติ	1) คุณค่าทางสารอาหาร กุ้งมีคาร์โบไฮเดรตเป็นศูนย์ แลนมแคลอรีก็ต่ำ กุ้งมีโปรตีนสูง มีองค์ประกอบหลักเป็นน้ำ แม้จะมีปริมาณไขมันอยู่บ้าง 2) กุ้ง” ช่วยลดน้ำหนักได้ 3) มีไอโอดีนสูงช่วยควบคุมพลังงาน 4) กุ้ง มีคุณสมบัติที่ช่วยชะลอวัย 5) สารอาหารจากกุ้งช่วยลดการผอมร่วง 6) บำรุงสมองได้ดี เชื่อมโยงถึงความเป็นเทพหญิง ตัวละครผู้หญิง *มีงานวิจัยสนับสนุน คือ สารแอสตาแซนธินในกุ้งอาจช่วยปรับปรุงความจำ คงชีวิตชีวาให้เซลล์สมอง และลดความเสี่ยงสมองเสื่อม



ภาพที่ 6.31 ภาพการแสดงโขนตอนจับนาง ภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนนางสุพรรณมัจฉาเข้าเฝ้า ทศกัณฐ์และภาพผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบสุพรรณมัจฉา (กุ้งโสรง)

ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 6.20 การเชื่อมโยงบริเวณชายหาดและ มหาสมุทร สถานที่ในโซน ด้วยการใช้รูปทรง
โยงประวัติศาสตร์โซน

มั่วฮ่อ	การเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโซน สิ่งของ โดยมีนัยยะ ด้วยเนื้อสัมผัสผ่าน จินตนาการส่วนบุคคล	- ตัวไส้ของมั่วฮ่อที่โคลกพอยาบให้เนื้อสัมผัสที่ไม่เรียบเนียน เปรียบของ พื้นที่ที่ไม่เรียบขรุขระ หยาบ
2. การสร้างความหมายโซน สิ่งของ เหตุการณ์ โดยมีนัยยะด้วยรูปทรง ที่ประดิษฐ์ขึ้นของวัตถุผ่าน จินตนาการส่วนบุคคล	- ทรงกลมลักษณะตัวไส้ของมั่วฮ่อ เปรียบได้ตั้งก้อนหินที่พลทหารวางของ พระรามนำมาถล่มมหาสมุทรเพื่อสร้างถนนไปยังกรุงลงกา - ฐานที่เป็นสับประดานั้น หั่นให้เป็นทรงเหลี่ยมเรียงยาวต่อกันเป็นแถว ตอนยาว เปรียบได้ตั้งหินที่ถูกถล่มในมหาสมุทรสำเร็จเกิดเป็นเส้นทาง ให้กับกองทัพของพระรามข้ามไปยังกรุงลงกา



ภาพที่ 6.32 ภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนพระรามข้ามสมุทร และผลงานการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ
มั่วฮ่อ (มรรคา)

ที่มา: <https://anowl.co/anowlsabai/raweekanlaya/>

ตารางที่ 6.21 การเชื่อมโยงได้มหาสมุทร สถานที่ในโซน ด้วยการใช้สื่อรูปทรงโยงประวัติศาสตร์โซน

ริ้วสมุทร	การเชื่อมโยง
1. การสร้างความหมายโซน สิ่งของ เหตุการณ์ โดยมีนัยยะด้วยรูปทรงที่ ประดิษฐ์ขึ้นของวัตถุผ่านจินตนาการ ส่วนบุคคล	- มีการประดิษฐ์ลวดลายด้วยการแกะสลักให้มี ลักษณะเป็นเส้นแตกแขนง ที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก รูปทรงของปะการัง
2. การสร้างความหมายโซน สิ่งของ เหตุการณ์ โดยมีนัยยะด้วยสีของ วัตถุผ่านจินตนาการส่วนบุคคล	- สีที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสีที่สวยงามและมีความ หลากหลายของปะการังต่าง ๆ ที่อยู่ใต้อท้องทะเล



ภาพกัลปังหา



ภาพปะการังเขากวาง



และการออกแบบอาหารผลไม้ริ้วสมุทร

ภาพที่ 6.33 การเชื่อมโยงได้มหาสมุทร สถานที่ในโซน ด้วยการใช้สื่อรูปทรงโยงประวัติศาสตร์โซน
ที่มา: ผู้วิจัย

6.3.3.2 แนวคิดในการออกแบบภาชนะ การตกแต่งภาชนะ และการสร้างสภาพแวดล้อม เพื่อสนับสนุนอาหารและเครื่องดื่ม

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรม เนรมิตรสนาภย ตอนจงถนน ให้มีความสมบูรณ์ที่สุด โดยจะต้องสนับสนุนให้กลุ่มเป้าหมายตีความ เพื่อพัฒนาสมอง ขยายผลมิติทางปัญญา อีกทั้งยังเข้าถึงจับต้องโซนได้อย่างเป็นมิตร เข้าถึงได้ง่าย

1) **อุปกรณ์และภาชนะที่ใช้จัดตกแต่งอาหาร** เป็นการสร้างความชัดเจนของเหตุการณ์ สถานที่ และใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าโซนจากจินตนาการส่วนตัวอย่างมีนัยยะของผู้วิจัย ให้สำแดงออกมาเป็นภาพ สิ่งของที่ช่วยให้การเล่าถึงตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่ให้มีความเป็นรูปธรรมมากขึ้น เป็นมิตร จับต้องง่าย ดังนี้

1.1) ภาชนะสำหรับวางมาการอง (Macaroons) หนุมานสูนิลพัท ผู้วิจัย ได้ออกแบบเป็นชั้นวางต่างระดับ เพื่อช่วยเสริมจินตนาการให้เหมือนมาการองหนุมานและนิลพัท กำลังปะทะต่อสู้อลอยอยู่บนท้องฟ้า



ภาพที่ 6.34 ภาชนะสำหรับวางมาการอง (Macaroons) หนุมานสูนิลพัท
ที่มา: ผู้วิจัย

1.2) ภาชนะสำหรับอาหารว่าง มัจฉาซ่อนมรรคา ผู้วิจัยได้ออกแบบภาชนะ ทำจากเรซิน ใช้สีและลวดลายแสดงความเป็นชายหาดและน้ำทะเล และจานเซรามิก ที่มีพื้นผิวของ จานเป็นพื้นผิวขรุขระเป็นเส้นกันหอยลักษณะคล้ายคลื่นบนพื้นทรายใต้ท้องทะเล และสีน้ำตาลอ่อน มีลายจุดเล็ก ๆ กระจายอย่างสม่ำเสมออย่างทั่วถึง เพื่อสื่อความหมายถึงพื้นทรายใต้ท้องทะเล เพื่อสื่อถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์



ภาพที่ 6.35 ภาชนะสำหรับอาหารว่าง มัจฉาซ่อนมรรคา
ที่มา: ผู้วิจัย

1.3) ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม ชา ที่ทานคู่กับอาหาร มาการอง หนุมาน
สุนิลพัท ผู้วิจัยได้เลือกใช้ภาชนะเป็นแก้วใส และฐานรองแก้ว มีรูปร่างบริเวณก้นถ้วยเป็นรูปทรงภูเขา
 เพื่อสื่อถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์



ภาพที่ 6.36 ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม ชา ที่สื่อถึงสถานที่ประทับของพระราม
 ที่มา: ผู้วิจัย

1.4) ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม หนุมานท่องสมุทร ผู้วิจัยได้เลือกใช้ภาชนะ
 เป็นแก้วใส และฐานรองแก้ว มีรูปร่างบริเวณก้นถ้วยเป็นรูปทรงภูเขา เพื่อสื่อถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์



ภาพที่ 6.37 ภาชนะสำหรับใส่เครื่องดื่ม หนุมานท่องสมุทร (น้ำสปาร์คกึ่งเลมอนเนด)
 ที่มา: ผู้วิจัย

2) การสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับจัดกิจกรรม ได้แก่ พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม
 อุปกรณ์กันเปื้อน ผ้ากันเปื้อนพลาสติก การสร้างสรรค์กลิ่นและการสร้างเพลงดนตรี เพื่อใช้ระหว่างทำ
 กิจกรรม ดังนี้

2.1) โຕ้ะสำหรับทำกิจกรรม ผู้วิจัยมีการสร้างลวดลายโຕ้ะด้วยเรซิน เป็นลวดลายและสีส่นของชายหาดและน้ำทะเล ในขนาดที่แตกต่างกัน สำหรับการจัดกิจกรรมในสเกลงาน ที่แตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 6.38 การออกแบบลวดลายและสีส่นของโຕ้ะสำหรับใช้รับประทานอาหาร
ที่มา: ผู้วิจัย

2.2) อุปกรณ์กันเปื้อน ผ้ากันเปื้อนพลาสติก เป็นเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่ ทับชั้นนอกสุด ป้องกันสิ่งสกปรกที่จะเกิดขึ้นกับเสื้อผ้าที่สวมใส่จากการร่วมกิจกรรมรับประทานอาหาร โดยผู้วิจัยได้เลือกออกแบบลายเส้น และสีส่นโดยใช้แนวคิด การลดทอนรูปทรง สีของ เครื่องแต่งกาย ยังคงลักษณะเฉพาะบางประการ ด้วยจินตนาการส่วนบุคคลแบบมีนัยยะ เพื่อสื่อ ความหมายถึงตัวละคร และเพื่อสื่อความหมายของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบไทยโบราณ ดังนี้



ภาพที่ 6.39 ตัวอย่างผ้ากันเปื้อนพลาสติกสำหรับใส่ระหว่างทำกิจกรรม
ที่มา: ผู้วิจัย

2.3) การสร้างสรรค์กลิ่น ผู้วิจัยเลือกใช้การจุดเทียนหอมกลิ่น Flamingo Beach ขณะกำลังรับประทานอาหารเช้า ตัวกลิ่นเป็นกลิ่นของ ผลไม้ตระกูลเบอร์รี่ กลิ่นน้ำส้มคั้นที่ให้กลิ่นหอมสดชื่น และกลิ่นของเหล่าดอกไม้สีขาวต่าง ๆ ทั้งสามกลิ่นถูกผสมให้กลายเป็นตัวแทนของกลิ่นชายทะเลได้เป็นอย่างดี แค้ได้กลิ่นก็ชวนให้นึกถึงการได้นั่งรับประทานอาหารเช้าอยู่ริมชายหาด



ภาพที่ 6.40 เทียนหอมกลิ่น Flamingo Beach
ที่มา: ผู้วิจัย

2.4) การสร้างสรรค์เสียงเพลง ดนตรี มีการเปิดเสียงลวดพัด และเสียงเกลียวคลื่นที่กำลังซัดเข้าหาฝั่งอย่างช้า ๆ เสียงที่ได้ยินนั้นแผ่วเบา ไม่ดังจนปวดหู แค้ได้ยินเสียงก็ชวนให้เกิดจินตนาการนึกถึงการได้นั่งรับประทานอาหารเช้าอยู่ริมชายหาด

6.3.4 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผลก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน และมาการอง (Macaroons) หนุ่มานจงถนน เครื่องดื่ม ชา และเครื่องดื่มชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) มาก่อน โดยมีผลการดำเนินการ มดังนี้

1) ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยได้แจกแบบทดสอบให้กลุ่มเป้าหมายทำก่อนเริ่มทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ซึ่งได้ผลการทดสอบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.22 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรม
ของกลุ่มเป้าหมาย

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
1	5	9	4	40
2	4	7	3	30
3	2	5	3	30
4	3	6	3	30
5	5	8	3	30
6	1	7	6	60
7	5	9	4	40
8	6	9	3	30
9	7	8	1	10
10	2	5	3	30
11	5	9	4	40
12	6	8	2	20
13	4	9	5	50
14	5	7	2	20
15	3	9	6	60
16	2	9	7	70
17	2	7	5	50
18	3	5	2	20
19	5	6	1	10
20	5	8	3	30
21	6	8	2	20
22	7	9	2	20
23	2	7	5	50
24	6	9	3	30
25	5	10	5	50
26	2	9	7	70
27	2	9	7	70

ตารางที่ 6.22 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	ผลต่าง	ร้อยละความก้าวหน้า
28	3	7	4	40
29	5	8	3	30
30	3	9	6	60
ภาพรวมค่าเฉลี่ย	4.03	7.83	3.80	38.00

จากตารางที่ 6.22 ผลเปรียบเทียบคะแนนทักษะการจับคู่ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 7.83 โดยมีผลต่างเท่ากับ 3.80 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 38.00

ตารางที่ 6.23 ผลเปรียบเทียบทักษะการจับคู่ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

การทดสอบ	n	\bar{x}	S.D.	t
หลัง	30	7.83	1.39	11.849*
ก่อน	30	4.03	1.71	

* $P < .05$

จากตารางที่ 6.23 พบว่า ทักษะการจับคู่หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

2) ผลการประเมินความพึงพอใจผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ

ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้กลุ่มเป้าหมายทำก่อนเริ่มทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ซึ่งได้ผลการทดสอบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.24 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย
ตอนจองถนน

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความ เหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.84	0.68	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.74	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	4.12	0.74	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับ เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.24	0.83	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.28	0.96	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงาน และผู้เข้าชม	3.89	0.54	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.17	0.67	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.65	0.63	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.09	0.57	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้	4.22	0.66	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้	4.11	0.45	มาก
ภาพรวม	4.03	0.68	มาก

จากตารางที่ 6.24 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบผลงาน
ชิ้นที่ 4 : การจัดนิทรรศการ เนรมิตรสนาภูย ตอนจองถนน พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถ
เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย 5 ลำดับแรก ได้ดังต่อไปนี้ รูปแบบการนำเสนอผลงาน
ด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ รองลงมาได้แก่ รูปแบบ
การนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ได้ความรู้
ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้ เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ
และความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย หรือวิทยากร ตามลำดับ

6.2.5 ผลการประเมิน ความพึงพอใจ คุณภาพ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

1) ผลการประเมินความพึงพอใจ คุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ซึ่งได้ผลการประเมิน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.25 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้	3.73	0.68	มาก
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.86	0.72	มาก
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร	4.08	0.73	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.14	0.73	มากที่สุด
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้	4.18	0.90	มากที่สุด
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงานและผู้เข้าชม	3.92	0.45	มาก
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ	4.15	0.63	มาก
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม	3.77	0.62	มาก
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าดึงดูด	4.16	0.67	มาก
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้	4.25	0.68	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้	4.16	0.54	มาก
ภาพรวม	4.04	0.67	มาก

จากตารางที่ 6.25 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยได้ดังต่อไปนี้ ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้รองลงมา ได้แก่ ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของผู้วิจัย หรือวิทยากร และรูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้ ตามลำดับ

ตารางที่ 6.26 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์

คุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
1) ประสิทธิภาพในการสื่อสาร	4.18	0.73	มาก
2) ความง่ายในการสื่อสาร	4.20	0.98	มากที่สุด
3) อารมณ์ที่ได้รับ	4.18	0.81	มาก
4) การมีส่วนร่วม	4.06	0.87	มากที่สุด
5) การรับรู้	4.07	0.94	มากที่สุด
ภาพรวม	4.14	0.87	มาก

จากตารางที่ 6.26 ผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก โดยสามารถเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ได้ดังต่อไปนี้ ความง่ายในการสื่อสาร รองลงมาได้แก่ ประสิทธิภาพในการสื่อสาร อารมณ์ที่ได้รับ การรับรู้ และการมีส่วนร่วมตามลำดับ

2) ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้แจกสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่างเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

2.1) ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญมีความชื่นชอบในผลงานชิ้นนี้มาก เป็นกิจกรรมที่มีความสมบูรณ์ และมีความคิดเห็นว่าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โขนได้อย่างสนุกสนาน มีความสุข ทำให้การแสดงโขนจับต้องได้ อย่างที่ผู้วิจัยคาดหวังไว้ อีกทั้งบรรยากาศในการคิด วิเคราะห์ตีความ โขน บรรยากาศที่เกิดขึ้นเหมาะสมต่อการวิพากษ์วิจารณ์ของกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นวัยที่ไม่เคร่งเครียด ยึดติดกับกฎระเบียบ แต่มีความยืดหยุ่นต่อสภาพแวดล้อม

2.2) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยน่าจะขยายผล จัดเป็น Chef's Table ที่เป็นการรับประทานอาหารแบบส่วนตัว ซึ่งจะมีเชฟคอยรังสรรค์เมนูต่าง ๆ ให้คุณ โดยที่คุณไม่ต้องเปิดเมนูเลือกอาหารเองเลย หรือที่เรียกง่าย ๆ ว่า เสิร์ฟตามใจเชฟ

บทสรุป

ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบร่างผลงานต้นแบบ และมีการทดสอบ ประเมินผลตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงเริ่มให้ความสนใจพัฒนาโซนในรูปแบบนามธรรม เพื่อให้สมองของกลุ่มเป้าหมายได้ทำงานที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิม ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้สมองทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลและโซนมากขึ้นกว่าในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ เพื่อหวังจะขยายผลมิติทางปัญญาให้มากขึ้น ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานจริง โดยคัดเลือกการแสดงผลเป็นชุดเป็นตอน ตอนจอถนน นำเสนอเป็นอาหารและเครื่องดื่มตามลำดับการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons) 2) ชา (Tea) และเครื่องดื่ม คาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) และ 3) อาหารว่าง เครื่องดื่ม จากการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่จะพยายามคลี่คลายรูปแบบรูปธรรมค่อย ๆ กลายเป็นงานรูปแบบนามธรรม เพื่อผลิตผลงานที่มุ่งเน้นการพัฒนาการคิดเชิงนามธรรม ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ และใช้ได้กับกิจกรรมที่มีสติสัมปชัญญะ ทั้งในทางวิทยาศาสตร์และในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการทดลองที่ทำอยู่นี้ เป็นงานในลักษณะนามธรรมอย่างเช่น คณิตศาสตร์เป็นวิชาว่าด้วยภาษา สัญลักษณ์ เป็นเรื่องราวของนามธรรมล้วน ๆ อาศัยสัญลักษณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นแทนนามธรรมนั้น จะนำกลุ่มเป้าหมายไปสู่ความเข้าใจโลก และสรรพสิ่งรอบตัว จะต้องใช้พลังทางสมองมากกว่า เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผล ประเมินผล ก่อนและหลังการใช้งาน โดยผลเปรียบเทียบคะแนนทักษะการจับคู่ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 7.83 โดยมีผลต่างเท่ากับ 3.80 คะแนน และมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 38.00 ทักษะการจับคู่หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมสมัยใหม่ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 4 : การจัดนิทรรศการ เนมิตร์สนาญย ตอนจอถนน พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอน นาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงตรงพงษ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงตรงพงษ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก

บทที่ 7

สรุปผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง สุนทรียรสแห่งโขนเพื่อการออกแบบผัสสสัมพันธ์ในการขยายผลมิติทางปัญญา โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ได้แก่ 1. เพื่อศึกษา และวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโขนด้วยหลักของรสรรรณคดีสันสกฤต ตามที่มีปรากฏในตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท) 2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โขน ความพึงพอใจ และความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน และนำทฤษฎีและกรอบแนวคิดมาใช้ในการสร้างงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดโขน และสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นใหม่ 3. เพื่อวิจัยสร้างองค์ความรู้ กรอบแนวคิดในการสร้างสรรคงานศิลปกรรมร่วมสมัยบนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่ 4. เพื่อการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษา เพื่อการออกแบบผัสสสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญามีรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) แบบเชิงฝังตัวแบบเกิดพร้อมกัน (Concurrent Embedded) ในช่วงต้นใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review) (Fink, 2013) ผสมกับการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อสร้างกรอบแนวคิด และออกแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อการสร้างประสบการณ์ในรูปแบบสุนทรียะผัสสะ (Aesthetics makes Sense) เกิดเป็นประสบการณ์สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่กับคนรุ่นใหม่ และสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยมีการใช้วิธีการวิจัยเชิงประจักษ์ เพื่อทดสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของต้นแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อใช้ในการถ่ายทอดโขน ในช่วงท้ายของการวิจัย สามารถนำเสนอสรุปผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

7.1 สรุปผล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์บทละครรามเกียรติ์ เพื่อค้นหาสุนทรียรสโขนด้วยหลักของรสรรรณคดีสันสกฤต ตามที่มีปรากฏในตำรานาฏยศาสตร์ (นาฏยเวท)

บทละครโขน เรื่องรามเกียรติ์ เป็นวรรณคดีที่สำคัญมากเรื่องหนึ่งของชาติไทย เพราะเป็นวรรณคดีที่มีคุณค่าต่อคนไทย และศิลปวัฒนธรรมไทย โดยรามเกียรติ์ บทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นรามเกียรติ์ฉบับที่สมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาที่สุดฉบับหนึ่งของประเทศไทย

บทละครโขนในแต่ละตอนจะมีความโดดเด่นของรสรวรรณคดีที่แตกต่างกันไป บทละครสำหรับทำการแสดงโขน จะเลือกบทละครที่ดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างครบรส ทั้งตื่นเต้น ขำขัน ดุเดือด ความอัศจรรย์ การแสดงอิทธิฤทธิ์ของตัวละคร ไปจนถึงฉากละมุนละไม ผู้วิจัยได้มีการสอบถามความคิดเห็นและจัดทำแบบสอบถามโขน โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของบทประพันธ์รามเกียรติ์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน และนักแสดงกรมศิลปากร เพื่อคัดเลือกบทละครมาใช้เป็นธีมในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในให้เหมาะกับคนรุ่นใหม่ในครั้งนี้ ผลการสัมภาษณ์ พบว่า ตอนจองถนน เป็นตอนที่มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากเป็นตอนที่แสดงถึงเกียรติยศของพระรามที่ได้ใช้ก้อนหินทั้งน้อยใหญ่ ถมทะเลจนกลายเป็นถนนข้ามไปเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา นอกจากนี้ยังเป็นตอนที่สำคัญตอนหนึ่งเรื่อง เพราะเป็นตอนที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี มีน้ำใจ คือเป็นตอนที่หนุมาน นิลพัท พวกวานรร่วมแรงร่วมใจขุดดินเพื่อไปทำถนนเพื่อที่จะจองถนนข้ามไปกรุงลงกา เมื่ออ่านมาเจอวรรณกรรมบทนี้ ก็เกิดจินตนาการว่า การที่จะทำถนนต้องเป็นเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ การที่วานรทุกตัวจะมาอยู่ร่วมกันได้นั้นต้องอาศัยความมีน้ำใจในหมู่คณะ และต้องมีความสามัคคี ต่อกัน ถึงจะเป็นให้ประสบความสำเร็จได้ การที่วานรขุดดินจะต้องอาศัยความสามัคคี เพื่อส่งต่อ ๆ ไป จนไปถึงกรุงลงกาจากตอนจองถนนจะเห็นได้ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับการประลองเพื่อนำชัยชนะมาสู่บุคคลสำคัญคือพระรามมีความกำกึ่งระหว่างเป็นและความตาย การเปลี่ยนแปลงล้มล้างโดยแฝงซึ่งกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธีการรบต่าง ๆ การใช้อุบายเมืองลงกา เพื่อรับนางสีดากลับเมืองอยุธยา สื่อแสดงนัยแห่งยุทธพิชัย เปรียบได้กับผลงานของผู้วิจัยที่ต้องอาศัยกลยุทธ์ในการออกแบบผ่านเพื่อสร้างการรับรู้ที่มีความท้าทายต่อการรับรู้ของมนุษย์ ช่วงชิงผัสสะ และการได้ผลลัพธ์ที่มีคุณค่ามากกว่าประสบการณ์ใหม่ เพราะผลลัพธ์เปิดประเด็นแห่งความรู้ความสามารถ ขยายผลที่เป็นมิติทางปัญญาเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาบทละครโขน ตอนจองถนนอย่างละเอียด จะเห็นได้ว่าบทละครมีน้ำสนใจ หลายประการ นอกจากพบ เนื้อหาด้านการสงครามแล้วยังพบรสรวรรณคดีต่าง ๆ ตามรสรวรรณคดีสันสกฤต โดยเมื่อศึกษาบทละครโขน จะพบว่า ปรากฎอาร์ณต่าง ๆ มากมาย ซึ่งสามารถจำแนกตามรสรวรรณคดีสันสกฤต ครบถ้วนถึง 9 รส อันได้แก่ ศฤงคารรส (รสแห่งความรัก) หาสยรส (รสแห่งความขบขัน) กรุณารส (รสแห่งความเมตตากรุณาที่เกิดภายหลังความเศร้าโศก) รุทรรส (รสแห่งความโกรธเคือง) วีรรส (รสแห่งความกล้าหาญ) ภัยานกรส (รสแห่งความกลัว ตื่นเต้นตกใจ) พีภัตสรส (รสแห่งความขิง ความรังเกียจ) อัพภูตรส (รสแห่งความพิศวงประหลาดใจ) และศานติรส (รสแห่งความสงบ)

นอกจากบทละครโขนสามารถแสดงรส ตามรสรวรรณคดีสันสกฤตได้แล้ว บทละครโขนยังแสดงเอกลักษณ์ความเป็นโขนที่อยู่ในบทละครโขน คือ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง เหตุการณ์ ฉากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบทละครหลากหลายประการ และ 2) ความโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ สี รูปร่างหน้าตาของตัวละคร บุคลิก ความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของตัวละคร

ที่ใช้ดำเนินเรื่องมีความแตกต่างจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเห็นได้จาก นอกจากนับตัวละคร ยังกล่าวแสดงเครื่องแต่งกาย อาวุธที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครที่สามารถนำเอกลักษณ์นี้ไปใช้เป็นแนวคิดในการแปลงสารจากโขน ในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปะกรรม ประเภทศิลปะการแสดง

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการรับรู้โขน ความพึงพอใจ และความต้องการ ในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน และนำทฤษฎีและกรอบแนวคิดมาใช้ในการสร้างงานศิลปกรรมร่วมสมัย เกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ถ่ายทอดโขน และสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพที่เหมาะสมสำหรับคนรุ่นใหม่

รูปแบบการรับรู้โขนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน พบว่า อยู่ในระดับมาก โดยการสื่อสารผ่านการรับชมโขนเป็นการสื่อสารทางเดียวควรมีการสร้างการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้อย่างง่าย การแสดงโขนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปี่พาทย์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจาทำให้ยากต่อการทำความเข้าใจ กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมโขน จะมีบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโขนเพียงเท่านั้นแต่อย่างไรก็ตามการแสดงโขนทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วม ด้านอารมณ์จากการรับชมการแสดงด้วยความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อโขนของคนรุ่นใหม่ ในปัจจุบัน พบว่า อยู่ในระดับมาก การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โขนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีผลต่อการขยายผลมิติทางปัญญา มีความสนใจกิจกรรมการเรียนรู้โขนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ต้องการการเรียนรู้ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ และได้รับสุนทรียะจากโขนไปพร้อมกัน และต้องการเรียนรู้โขนผ่านช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึก

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาแต่ละกรณีแล้ว จะเห็นได้ว่า เนื่องจากการแสดงโขนเป็นศิลปะของชาติชั้นสูงแขนงหนึ่ง หากผู้ชมไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการแสดงโขนก็จะทำให้ยากที่จะเข้าใจการแสดงอย่างลึกซึ้งได้ การนำเสนอโขนจึงยังไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจและชื่นชมเท่าที่ควร จากการศึกษา สังเกต และเรียนรู้จากประสบการณ์ในการลงพื้นที่ ควรนำจุดอ่อนมาปรับปรุงแก้ไข และจัดการแสดงโขนในลักษณะรูปแบบที่เป็นมิติใหม่เป็นการแสดงที่เล็งเห็นความสำคัญในการเผยแพร่ที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยเมื่อวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการรับรู้รูปแบบการเรียนรู้โขนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (ตามกรณีศึกษาที่กำหนด) จะเห็นได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้โขนในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการการใช้ผัสสะอย่างหลากหลายที่ครบทั้ง 5 ผัสสะ เป็นเพียงประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การแสดงโขน และองค์ประกอบต่าง ๆ คือ ตัวนักแสดง ท่วงท่ารำ ดนตรีประกอบบทพากย์ เครื่องแต่งกาย ฉากหลังและรายละเอียดทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งสุนทรียะในฐานะเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะนำไปสู่ประสบการณ์สุนทรียะของผู้รับชมนั่นเอง

กล่าวคือ การแสดงโขนที่ดี ที่สวยงาม และจะมีคุณค่าทางสุนทรียะได้นั้น ต้องสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้งกินใจ เกิดความประทับใจ ต้องเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์สุนทรียะได้อย่างเต็มที่ เพราะหากผู้ชมที่ชมการแสดง ไม่ได้ซาบซึ้งกับการแสดงนั้น ๆ หรือดูแล้วเกิดความรู้สึกติดขัด เกิดความรู้ด้านลบและไม่สนุกกับการรับรู้ประสบการณ์นั้น จะถือได้ว่า การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โขนนั้นไม่ใช่การแสดงที่ดี เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่มีคุณค่าทางสุนทรียะนั่นเอง โดยในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้การนำเสนอการดำรงชีวิตประจำวัน เต็มไปด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ การสร้างอัตลักษณ์ของสังคมและวัฒนธรรมไทย เป็นการยกระดับขึ้นมา เป็นมโนทัศน์และเป็นการสร้างภาพแทนความจริง สำหรับ “โขน” ถือเป็นศิลปะการแสดงทางวัฒนธรรม ชั้นสูงของไทยเป็นศูนย์รวมผลงานทางด้านศิลปะไว้หลากหลาย ประกอบกับปัจจุบัน โขนได้ถูกนำไป เป็นทุนทางวัฒนธรรมและถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยที่พัฒนาต่อยอดมาจาก วัฒนธรรมไทยมีคุณค่า ความหมาย เรื่องราว ด้านวัฒนธรรม อันเป็นรากเหง้าที่ได้รับการสืบสาน สืบทอดมาจากบรรพบุรุษบ่งบอกอัตลักษณ์ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยสามารถ เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่เราสามารถพบได้ทั่วไป การปรับ รูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ โดยระบบประสาทสัมผัสเป็นวิธีการเรียนรู้แบบอัตโนมัติตามธรรมชาติของมนุษย์ อวัยวะรับสัมผัส ของมนุษย์ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวสัมผัส การใช้ประสาทสัมผัสในการรับข้อมูลจะเกิดไปควบคู่ ร่วมกัน และสะสมไว้เป็นข้อมูลพื้นฐาน จากนั้นจึงค่อยๆ เปลี่ยนไปสู่การเข้าใจ การรู้สึกนึกคิดต่อ สิ่งต่าง ๆ ซึ่งการใช้ประสาทสัมผัสเป็นการรับรู้ข้อมูลแล้ว ข้อมูลเหล่านั้นยังไปบูรณาการทำให้เกิด ความคิดความเข้าใจ และความรู้สึกควบคู่กันไป ทั้งนี้ ผู้รับชมจะเข้าใจสิ่งที่เป็นามธรรมจากการใช้ ประสาทสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม ผู้รับชมจะใช้ประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อก่อให้เกิดความประทับใจและความซาบซึ้ง

ดังนั้น ผู้เขียนมองเห็นว่า การใช้ผัสสัมผัสที่มากกว่า 1 หรือ 2 ทาง หรือมีความหลากหลาย มีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้เพียงประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง และเป็นวิธีการที่น่าสนใจ โดยการใช้ผัสสะที่หลากหลายท เป็นการเรียนรู้จากประสาทสัมผัสหลายด้าน ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกายสัมผัส และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสทำให้ เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุม และเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ โดยประสาทสัมผัส ทั้ง 5 ประการ ของมนุษย์นั้นมีอิทธิพลมากมายต่อการรับรู้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เกี่ยวกับโขน ดังนั้น การใช้ครบทั้ง 5 ประสาทสัมผัส น่าจะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ได้มากกว่าในการเข้าถึงและการสร้างอารมณ์ความรู้สึก ในการเรียนรู้แต่อย่างไรก็ตามรูปแบบการนำเสนอ ทั้งหมดก็ต้องอยู่ในกรอบของจารีต มีเหตุมีผล เพื่อผลักดันให้สังคมไทยมีเอกลักษณ์สมกับเป็นประเทศ ที่มีประวัติศาสตร์ยืนยาว เพื่อรองรับลูกหลานของพวกเราที่กำลังจะก้าวมาเป็นสมาชิกของสังคมไทย ในอนาคต

ตอนที่ 3 ผลการสร้างองค์ความรู้กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย บนพื้นฐานหลักการของสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่สามารถพัฒนาระดับจิตใจและสติปัญญาให้กับคนรุ่นใหม่

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ และทดลองฝึกออกมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานสู่การออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) เป็นแนวทางการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ผ่านผัสสะทั้ง 5 ในรูปแบบการรับประทานอาหาร ซึ่งผู้วิจัยได้มีลำดับขั้นตอน กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลงานต้นแบบในรูปแบบอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งผลงานเป็นการสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงรูปธรรมสู่งานศิลปะเชิงนามธรรม เพื่อค้นหารูปแบบที่ขยายผลมิติทางปัญญาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ โดยในบทนี้จะมีการอธิบายเกี่ยวกับองค์ความรู้ และการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย ประกอบด้วย

3.1 องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย

ในขั้นตอนการออกแบบชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ และสกัดข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อการขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาจากงานศิลปกรรมสมัยใหม่ สู่งานศิลปะร่วมสมัย 2) แนวคิดในทฤษฎีงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน และได้สรุปผลเพื่อสร้างกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างชุดผลงานสร้างสรรค์ : สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อการขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาจากงานศิลปกรรมสมัยใหม่ สู่งานศิลปะร่วมสมัย

การคิด เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ซึ่งมีศักยภาพสูงมาก และเป็นส่วนที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์โลกอื่น ๆ ผู้มีความสามารถในการคิดสูงสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงไปได้ และมีการพัฒนาชีวิตของตนให้เจริญงอกงามยิ่ง ๆ ขึ้นไป ซึ่งการคิดเป็นกระบวนการทางสมองในการนำข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับไปเชื่อมโยงกับข้อมูล หรือประสบการณ์เดิม เพื่อสร้างความหมายให้แก่ตน เกิดเป็นความรู้ความเข้าใจที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ การคิดเป็นงานเฉพาะตนเป็นกระบวนการภายในที่แต่ละบุคคลต้องดำเนินการเอง ไม่มีผู้ใดทำแทนได้แต่บุคคลอื่นรวมทั้งสภาพแวดล้อม และประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถกระตุ้นให้บุคคลเกิดการคิดได้อันที่จริงทักษะการคิดที่สามารถพัฒนาให้แก่ ผู้เรียนนั้นมีจำนวนมากและการคิด ทุกประเภท ทุกระดับล้วนมีความสำคัญ ทักษะการคิดขั้นพื้นฐาน เป็นทักษะที่จำเป็น และใช้มากในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเป็นพื้นฐานในการคิดขั้นสูงขึ้นไป หากทักษะการคิดขั้นพื้นฐานไม่ดีพอ ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการคิดขั้นสูง

ส่วนทักษะการคิดขั้นสูง และลักษณะการคิดต่าง ๆ ก็มีความจำเป็นต่อการคิดที่ซับซ้อนขึ้น หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาจะสามารถคิด ตัดสินใจและกระทำการในเรื่องที่ซับซ้อนและลึกซึ้งได้ดีส่งผลให้เกิดการพัฒนา ก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไป ซึ่งผู้วิจัยมุ่งเน้นกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับลักษณะการคิด หมายถึง ทักษะการคิดที่มีลักษณะความเป็นนามธรรมสูง จำเป็นต้องอาศัยการตีความ การจำกัดขอบเขต และการนิยาม ให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น โดยผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่ทักษะการคิดวิเคราะห์

โดย ผู้วิจัยได้พยายามศึกษางานศิลปะในยุคคนสมัยต่าง ๆ เพื่อค้นหาแนวคิดการสร้างสรรคผลงานที่สามารถส่งเสริมการเจริญเติบโตของสมอง โดยเฉพาะทักษะความคิดแบบวิเคราะห์นั้น พบว่า ในยุคสมัยปัจจุบันมีความหลากหลายมาก ทั้งในเรื่องของวัสดุที่นำมาใช้ รูปแบบ φόร์ม ไปจนถึงแนวคิดและประเด็นที่ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องมนุษย์ สิ่งแวดล้อม สังคม ฯลฯ โดยการนำเสนอในเรื่องของความงามอาจไม่ใช่ประเด็นหลักสำคัญของศิลปะอีกต่อไป จากการทบทวนวรรณกรรมต่าง ๆ เราจะเห็นว่า ศิลปะเป็นเรื่องที่มากกว่าการนำเสนอความงาม แต่ศิลปะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สะท้อนสภาพทางสังคมในยุคหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า งานศิลปะในยุคหลัง ตั้งแต่ศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art ที่มักจำกัดขอบเขตอยู่ที่ศิลปะในช่วง 1860s - 1970s มีลักษณะสำคัญ คือ การท้าทายกรอบของศิลปะในยุคก่อน ๆ และทดลองรูปแบบและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะ งานศิลปะในยุคนี้ จะเคลื่อนตัวออกจากการเล่นเรื่องแบบตรงไปตรงมาของศิลปะ ในยุคก่อน จากการวาดภาพตรงหน้าให้เหมือนกับที่ตาเห็นมากที่สุด มาสู่การถ่ายทอดจากอารมณ์ความรู้สึก ท้องฟ้ายามราตรีที่ขยี้กขยือหรือภาพทิวทัศน์ที่เกิดจากการป้ายสีแปร่งลงไปเร็ว ๆ และเริ่มเฟื่องช่องว่างชวนให้ผู้ชมก้าวเข้ามา มีปฏิสัมพันธ์และคิดจินตนาการต่อเองมากขึ้น มีความเป็นนามธรรม หรือแอบสแตร็คมากขึ้น ซึ่งจุดเชื่อมต่อระหว่างศิลปะโมเดิร์นกับศิลปะร่วมสมัย คือ ยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism คือยุคแห่งการนำเสนอการทดลองรูปแบบ และความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะที่แตกจากแนวคิดเดิม ๆ ที่เคยมีมา ยุคหลังโมเดิร์นหรือยุคหลังสมัยใหม่ คือ การสานต่อแนวคิดต่าง ๆ ที่มาจากทดลองรูปแบบและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในแง่ของศิลปะที่แตกต่าง ซึ่งมีเค้าเงื่อนหรือเบาะแสที่ปรากฏเป็นแนวบอกให้รู้ของศิลปะร่วมสมัยเริ่มปรากฏให้เห็นในยุคเปลี่ยนผ่านจากโมเดิร์นมาสู่โพสต์โมเดิร์น ศิลปะในยุคนี้ไม่ได้วางตัวเป็นแค่ภาพสะท้อนความเป็นไปของสังคม แต่มีการตั้งคำถามท้าทายไปจนถึงการนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ด้วย ศิลปินในยุคนี้ทำงานศิลปะเหมือนการทำวิจัย หรือรีเสิร์ช กระบวนการทำงานศิลปะในยุคนี้ก็มีการค้นคว้าหาข้อมูล ตั้งสมมุติฐาน และนำเสนอทฤษฎีใหม่ไม่ต่างจากกระบวนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ นำมาสู่เอกลักษณ์ของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) หรือศิลปะที่เกิดขึ้นในทุกวันนี้ว่า “เป็นศิลปะที่กระตุ้นเร้าปลุกกระดม มีท่าทีสงสัยและตั้งคำถามสอดแทรกนัยยะสองชั้น เป็นตัวเปิด แต่ทำด้วยท่าทีนอบน้อม และเปิดพื้นที่ให้กับความหวัง” โดยงานศิลปะร่วมสมัยหลายชิ้นที่ผู้วิจัยศึกษานั้น ไม่ได้ถูกถ่ายทอดผ่านสุนทรียะความงาม ของศิลปะคลาสสิก

หรือทักษะการวาด ปั้น ระบายสี ในยุคปัจจุบัน งานศิลปะหลายชิ้นมุ่งหมายที่จะ “เล่าเรื่อง” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ ยิ่งไปกว่านั้น ศิลปินในยุคนี้ยังไปถึงขั้นพาผู้ชมไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือหลุดออกจากความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นงานศิลปะที่มุ่งเน้นในเรื่องของการพัฒนาทักษะการคิด

จากการศึกษาในเรื่องของศิลปะ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการขยายผลมิติทางปัญญา จะพบว่า จากการเปลี่ยนผ่านศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art มาสู่มาเป็นยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism และพัฒนาต่อมาเป็นศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ส่งผลให้ความคิดศิลปินในยุคปัจจุบันที่มีหน้าที่เหมือนนักวิจัยจึงต้องนำเสนอแนวคิด หรือหัวข้อการพูดคุยใหม่ ๆ รวมไปถึงภาษาใหม่ในการพูดคุย ศิลปินในยุคนี้บางส่วนจึงก้าวข้ามคุณค่าเรื่องความงามด้วยเหตุนี้ เมื่อเราดูงานศิลปะร่วมสมัย เราจึงเผชิญหน้ากับภาษาและมุมมองแนวคิดใหม่ ๆ ที่เราอาจไม่คุ้นเคยหรือไม่เคยรู้จักมาก่อน เพราะคุณค่าของศิลปะในยุคปัจจุบันหาใช่การพูดถึงเรื่องที่เรารู้และคุ้นเคยกันดีอยู่แล้ว แต่เป็นการพาเราไปเผชิญหน้ากับความท้าทาย และข้อเสนอแนะใหม่ ๆ ซึ่งเป็นทั้งสิ่งที่ศิลปินต้องการจะชวนเราคุย และในขณะเดียวกันก็เป็นบทสนทนาที่เราต้องกลับมาชวนตัวเอง ครุ่นคิดด้วยเช่นกัน จากที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ จึงทำให้ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดของศิลปินในสมัยศิลปะสมัยใหม่ หรือ Modern Art ยุคหลังโมเดิร์น หรือ Post-modernism และศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) สู่การทดลองสร้างสรรค์งานด้วยการใช้ผัสสะทั้ง 5 เพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง “โชน” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ และยิ่งไปกว่านั้นยังมุ่งหวังที่จะพากลุ่มเป้าหมายไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือหลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โชนแบบเดิม ๆ ตลอดจนสามารถขยายผลในเรื่องของมิติทางปัญญาซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ด้วยการเรียนรู้ผ่านผัสสะทั้ง 5 ที่แตกต่างกันไปจากการเรียนรู้โชนในรูปแบบงานวรรณกรรมที่ใช้เพียงประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็นผ่านด้วยตา หรือโชนในรูปแบบการแสดง ที่ใช้ประสาทสัมผัส 2 ทาง ได้แก่ ประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็นผ่านดวงตา และการได้ยินผ่านการใช้หูฟังเสียงนั้น นอกจากนี้จะเป็นประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อหลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โชนแบบเดิม ๆ นั้น ยังเป็นการสร้างกิจกรรม หรือการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นไป ตามปัจจัยที่มีผลต่อสมองการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความสุข สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา

3.1.2 การวิเคราะห์แนวคิดในการหยิบยกงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน

จากการค้นหาสุนทรียรสโชนด้วยหลักของรสวรรณคดีสันสกฤต และแนวคิดในการแปลงสารจากโชนในรูปแบบงานวรรณกรรม สู่รูปแบบงานศิลปกรรมประเภทการแสดง โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการศึกษาโชน เพื่อค้นหา และสกัดเอกลักษณ์ของโชนในแง่มุมขององค์ประกอบศิลป์

หรือทัศนธาตุ สู่การพัฒนางานศิลปกรรมร่วมสมัยเพื่อการเรียนรู้โขน ในรูปแบบประสบการณ์ สุนทรียรส และความงามของโขนที่แปลกใหม่ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของโขนได้ โดยที่ต้อง **รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงามและคุณค่าใหม่ ๆ** ในการเรียนรู้โขน เพื่อขยายผลมิติทางปัญญาควบคู่กันไป จะอธิบายดังต่อไปนี้

3.1.3 การวิเคราะห์แนวคิดในการหยิบยกงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบอาหาร เพื่อการขยายผลมิติทางปัญญาได้

เหตุผลที่ผู้วิจัยได้เลือกอาหารมาใช้ในเป็นเครื่องมือในการทดลองครั้งนี้ เนื่องด้วยการเรียนรู้โขนผ่านอาหารนั้น จำเป็นต้องใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทางการมองเห็น การได้ยินเสียง การลิ้มรส การได้กลิ่น และการสัมผัส เพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง “โขน” ผ่านการทดลองนำเสนอสื่อรูปแบบใหม่ ๆ และยิ่งไปกว่านั้นยังมุ่งหวังที่จะพากลุ่มเป้าหมายไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือหลุดออกจากความคุ้นเคยในรูปแบบการเรียนรู้โขนแบบเดิม ๆ โดยการเข้าถึงผลงานในรูปแบบอาหารนี้นำมาซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ การตีความ หรือการแทนค่า เชื่อมโยงโขนผ่านคุณสมบัติทางกายภาพของอาหาร เช่น สี ขนาดเนื้อสัมผัส กลิ่น รส หรือคุณสมบัติสารเคมีในอาหารกินเพื่อให้ได้สารอาหารที่สมองต้องการ และช่วยในการเจริญเติบโต เยียวยา กระตุ้น หรือพัฒนาสมอง

3.1.4 การวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้โขนผ่านอาหารเพื่อการออกกำลังกายแบบ นิวโรบิคส์ (Neurobic Exercise)

ด้วยการขยับกล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน มาประยุกต์กลายเป็นวิธีบริหารสมองที่ใช้ประสาทสัมผัสไปกระตุ้นกล้ามเนื้อ สมองหลาย ๆ ส่วนให้ขยับและตื่นตัว ทำให้แขนงเซลล์ประสาทแตกกิ่งก้านสาขา เซลล์สมองสื่อสารกันมากขึ้น เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ สมองแข็งแรงขึ้น โดยนายแพทย์เอกพจน์ นิรมสกุลรัตน์ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านโรคสมองและระบบประสาท รพ.สมิติเวช ศรีนครินทร์ กล่าวว่า

“สมองของคนเราก็มีวิธีการออกกำลังกาย นิวโรบิคส์ เอ็กเซอร์ไซส์ โดยมีวิธีการปฏิบัติง่าย ๆ เช่น เปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมซ้ำ แบบเดิมทุกวัน ทำให้สมองไม่ได้รับการกระตุ้นนานเข้าจะทำโดยไม่ต้องคิด (Subconscion) สมองจะทำงานลดลง เซลล์สมองถูกกระตุ้นลดลง นำไปสู่การฝ่อของเซลล์ นิวโรบิคส์จึงเริ่มจาก เปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันง่าย ๆ เช่น เคยกินข้าวหลังอาบน้ำ ให้กินข้าวก่อนอาบน้ำ หรือทำอะไรใหม่ ๆ โดยการใช้มือจับสิ่งของ เช่น คนถนัดขวา ให้ใช้มือซ้ายหยิบจับสิ่งของแทน สำคัญเลยมันจะไปปรับเพื่อให้สมองได้ปรับกลวิธีการคิด การทำงานของสมอง แทนจะเป็นรูปแบบเดิม ๆ มันก็จะเป็นรูปแบบใหม่ ซึ่งการบริหารสมองแบบนี้สามารถทำได้ทุกช่วงอายุ สามารถเริ่มต้นได้ตั้งแต่วินาทีเลยโดยไม่ต้องรอ”

และนายแพทย์ได้แสดงความคิดเห็นว่า

“ยังใช้ชีวิตแบบเดิมมากเท่าไร สมองก็ไม่ได้ใช้งานมากเท่าไร เพราะสมองจดจำรูปแบบพฤติกรรมได้แล้ว เช่น ถ้าคุณขับรถไปทำงานตามเส้นทางที่คุ้นเคยทุกวัน สมองจะใช้ประสาทส่วนเดิม อาจทำให้เซลล์ประสาทบริเวณนั้นแข็งแรง แต่ก็ลดทอนประสิทธิภาพของเซลล์ประสาทส่วนอื่น เพราะไม่ได้ออกกำลังคิด วิธีบริหารสมองที่ใช้ประสาทล้มผลไปกระตุ้นกล้ามเนื้อ สมองหลายๆ ส่วนให้ขยับและตื่นตัว ทำให้แขนงเซลล์ประสาทแตกกิ่งก้านสาขา เซลล์สมองสื่อสารกันมากขึ้น เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ สมองแข็งแรงขึ้น”

ซึ่งมีคิดเห็นไปในทางเดียวกับ เกศสุตา ใจคำ (2552: 1) ที่ว่าคนส่วนใหญ่ยังมีความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับโครงสร้างและการทำงานของสมองว่า เซลล์สมองเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาจากยีนและพันธุกรรมที่ได้รับจากบรรพบุรุษมาทั้งหมด แต่แท้จริงแล้วยีนเป็นตัวกำหนดโครงสร้างพื้นฐานสมองส่วนหนึ่ง และสมองมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยเพื่อทำงานในรูปแบบต่าง ๆ และมีการเจริญเติบโตอยู่ตลอดเวลาเมื่อได้รับการกระตุ้น และฝึกฝนการใช้สมองในส่วนต่าง ๆ ในขณะเดียวกัน ถ้าสมองไม่ได้รับการกระตุ้นหรือการฝึกฝน ก็จะทำให้สมองเสื่อมได้เช่นกัน ดังนั้น การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเป็นการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และศาสตราจารย์ ลอเรนซ์ ซี แคทซ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทวิทยา ชาวอเมริกัน อ้างอิงใน ออกกำลังกายสมองในแบบ Neurobic โดยสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการ (2554) กล่าวว่า ยังใช้ชีวิตแบบเดิมมากเท่าไร สมองก็ไม่ได้ใช้งานมากเท่าไร เพราะสมองจดจำรูปแบบพฤติกรรมได้แล้ว เช่น ถ้าคุณขับรถไปทำงานตามเส้นทางที่คุ้นเคยทุกวัน สมองจะใช้ประสาทส่วนเดิม อาจทำให้เซลล์ประสาทบริเวณนั้นแข็งแรง แต่ก็ลดทอนประสิทธิภาพของเซลล์ประสาทส่วนอื่น (เพราะไม่ได้ออกกำลังคิด) ถ้าลองเปลี่ยนเส้นทางไปทำงาน คุณจะรู้สึกตื่นเต็นในการจดจำเส้นทาง ผู้คนหรือร้านค้าที่ขับผ่าน และเชื่อเถอะว่าขณะนั้นสมองหลายส่วนกำลังมีกิจกรรมร่วมกันทำงานประสานกันเต็มที่ เพื่อเชื่อมโยงเซลล์ประสาทส่วนอื่นรูปแบบใหม่ มีการหลั่งสาร "นิวโรโทฟินส์" ซึ่งเป็นอาหารสมองมากขึ้น เซลล์สมองแข็งแรงขึ้น เพื่อการเติบโต

ตามหลักนิวโรบิกส์สมองจึงโยยหาประสบการณ์แปลกใหม่เหนือการคาดหมาย เหมือนกับการทดลองการสร้างสรรคของผู้วิจัยที่ต้องการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ในการเรียนรู้ โชน และมีความใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถจับต้องได้ และสามารถอยู่ได้อย่างกลมกลืนในชีวิตประจำวัน และการทำทหายการเรียนรู้โชนในรูปแบบประสบการณ์ใหม่ การทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อนย่อมเป็นการกระตุ้นสมองอย่างดี และการได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

“อารมณ” ในการเรียนรู้โภชน เมื่อกลุ่มเป้าหมายรู้สึกสนุก มีความสุขกับกิจกรรมโภชนในรูปแบบใหม่ ร่างกายจะหลั่งสารแห่งความสุข นอกจากนี้มีผลดีต่อสมอง ยังมีผลดีต่อร่างกายส่วนด้วย ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้สามารถสนับสนุนความคิดในการทดลองออกแบบผลงานการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยของผู้วิจัยในเรื่องของการขยายผลมิติทางปัญญา ได้อย่างมีเหตุมีผล

3.1.5 การวิเคราะห์แนวคิดการใช้อาหาร มีสร้างความเป็นมิตรในการเรียนรู้ เผยแพร่ และการถ่ายทอดเรื่องราวของโภชน

อาหาร เป็นงานศิลปกรรมร่วมสมัยที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราวของโภชนได้อย่างเป็นมิตร จับต้องได้ ลดช่องว่าง ความห่างเหิน และความขลัง เข้มแข็ง จริงจัง กับกับผู้คน โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมาย ได้เป็นอย่างดี อาหารเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความเป็น Universal Design ในการเป็นสื่อเพื่อถ่ายทอดคอนเทนต์ หรือเนื้อหาที่มีความใกล้ชิด สามารถจับต้องได้ มีความเป็นมิตร สามารถทำให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้ไม่ยากกับผู้คน ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา หรืออายุ อีกทั้งอาหารยังสามารถสร้างผู้คนให้เป็นที่รับสาร และเปลี่ยนเป็นผู้ส่งสาร หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อีกทั้งผู้วิจัยต้องการให้งานวิจัยนี้เป็นหนึ่งในวิธีการใหม่ ๆ ในการนำ Soft Power ในเรื่องของงานวรรณคดีไทย หรือวรรณกรรมไทย ศิลปวัฒนธรรมไทย และการนำเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาสร้างมูลค่าเพิ่ม และเอกลักษณ์ให้กับอาหาร อีกทั้งอาจเป็นหนทางใหม่ที่จะสามารถสร้างรายได้ สร้างเศรษฐกิจที่ดีให้กับประเทศไทยต่อไปได้ในอนาคต โดยผู้วิจัยจะพยายามค้นหาวิธีการใช้อาหารและเครื่องดื่มมาถ่ายทอดโภชนผ่านเอกลักษณ์ความเป็นโภชนที่อยู่ในบทรละครโภชน สำหรับการนำไปใช้เป็นแนวคิดในการแปลงสารจากโภชนในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปะกรรม ประเภทศิลปะการแสดง และผู้วิจัยจะนำไปใช้การตีความและการถ่ายทอดโภชนจากศิลปะการแสดงสู่งานศิลปกรรมร่วมสมัยต่อไปในผลงานการสร้างสรรค์ คือ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง เหตุการณ์ ฉากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบทรละครหลากหลายประการ และ 2) ความโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ สี รูปร่างหน้าตาของตัวละคร บุคลิก ความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องมีความแตกต่างจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเห็นได้จาก นอกจากนี้บทรละครยังกล่าวแสดงเครื่องแต่งกาย อาวุธที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครอีกด้วย

ปัจจุบัน ประสบการณ์การรับประทาน หรือพฤติกรรมการรับประทานอาหารของผู้คนในสังคมนั้นมีความเปลี่ยนแปลงไป จากการรับประทานอาหาร เพื่อมุ่งหวังในเรื่องของการช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโต ช่วยซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอของร่างกาย การให้พลังงานและความอบอุ่นแก่ร่างกาย การช่วยให้อวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายทำงานได้ตามปกติ หรือการช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันโรคให้แก่ร่างกายนั้น ผู้คนยังคำนึงถึง ประสบการณ์ที่จะได้รับ หรือความงามของอาหาร ทำให้คำว่า Eat ที่หมายถึงการรับประทานนั้น มีความหมายเปลี่ยนไป เกิดนิยามใหม่ ที่ E คือ เรื่องของประสบการณ์ หรือ Experience A คือ เรื่องของสุนทรีย์ หรือ Aesthetic และ T คือ

เรื่องของรสนิยม หรือ Taste ดังที่สะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์ระดับโลก คือ กล้องกินก่อนคน หรือ Camera Eat First ไลฟ์สไตล์การรับประทานอาหารของคนรุ่นใหม่ที่นิยม ที่ถ่ายรูปอาหารด้วยกล้องดิจิทัลหรือสมาร์ทโฟนก่อนรับประทานอาหารเพื่อส่งต่อในแอปพลิเคชัน หรืออัปโหลดภาพลงในสื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย ก่อนที่ตนเองจะรับประทานอาหารนั้น ๆ กลายเป็นพฤติกรรมที่ติดตัวคนรุ่นใหม่ ซึ่งการเรียนรู้โซนในรูปแบบอาหารนี้ ผู้วิจัยหวังว่า ผู้คนจะ ทำหน้าที่เป็นประชาสัมพันธ์ในการถ่ายทอดเรื่องราวขยายผลการเรียนรู้โซนต่อไปยังสื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในมือ มิได้เพียงเสพงานแล้วเก็บไว้กับตนเอง แต่ได้นำไปขยายผล นำมาสู่ผู้คนจำนวนได้รับรู้ และตั้งคำถาม กับผลงานที่ได้พบเห็น นำมาซึ่งการถกเถียง สอบถาม แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดหรือ ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ต่อไป

3.2 ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัย

ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดและขั้นตอนการผลิตผลงานต้นแบบ ชุดผลงานสร้างสรรค์ : สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) ประกอบด้วย

1) ขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิด มี 3 ขั้นตอน ได้แก่

- 1.1) วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)
- 1.2) การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตผลงาน (Conceptual Design)
- 1.3) ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

2) ขั้นตอนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ มี 2 ขั้นตอน

2.1) ทดลองออกแบบร่างผลงานเพื่อทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) คือ การสร้างสรรค์ อาหาร ประเภทคูกี้ ในผลงานที่มีชื่อว่า คูกี้ทศกัณฐ์ ลงสวน

2.2) การออกแบบผลงานจริง (Design) โดยมีผลงานการสร้างสรรค์ มีจำนวน 3 ชิ้นงาน
 2.2.1) คูกี้ขนาดเล็ก มาการอง และ 2.2.2) เครื่องดื่ม (1) ชา (2) เครื่องดื่มสไตล์คาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) 2.2.3) อาหารว่างพร้อมเครื่องดื่ม ซึ่งเมื่อนำผลงานออกแบบไปใช้ ผู้วิจัยมีการประเมินผลงาน ในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย แบบทดสอบความวัดความรู้ก่อนเรียนหลังเรียน และแบบประเมิน ความพึงพอใจหลังการร่วมกิจกรรม แบบประเมินคุณภาพของผลงานต้นแบบ จากกลุ่มเป้าหมาย ที่เข้าร่วมโครงการ และผู้ทรงคุณวุฒิ

โดยในส่วนนี้จะกล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ร่วมสมัยเท่านั้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis)

จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ ผู้วิจัยเริ่มจากการตั้งปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่ายต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทาง

ออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์ที่ถูกต้องการวิเคราะห์หลัก ๆ สำหรับการทดลองครั้งนี้ตามหลัก 5W1H มีดังนี้

1) Who ใครคือคนที่มาใช้งาน ? หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group)

กลุ่มคนรุ่นใหม่ สำหรับผู้วิจัย คือคนในกลุ่ม Gen Y ก็ที่เติบโตจนผ่านช่วงอายุวัยรุ่นไปแล้ว Gen Z และกลุ่ม Alpha ที่กำลังเติบโต จำนวน 30 คน ตามความสมัครใจที่จะเข้าร่วม

2) What เราจะทำงานอะไร ?

ผู้วิจัยจะทดลองนำงานศิลปกรรมร่วมสมัย ที่ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงผลงานด้วยการใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้แก่ การได้ยิน การได้เห็น การได้ลิ้มรส การได้กลิ่น และการได้สัมผัส โดยเลือกใช้ “การกิน หรือการรับประทานอาหาร” มาเป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือในการเรียนรู้โซนที่แปลกใหม่ ในคอนเซปต์ การเข้าถึงโซนในรูปแบบที่จับต้องได้ รับรู้ได้จากผัสสะที่หลากหลายอย่างเป็นมิตร สร้างความสุขความเพลิดเพลินระหว่างที่กลุ่มเป้าหมายลงมือทำกิจกรรม โดยหวังผลให้กลุ่มเป้าหมายนั้นเกิดการขยายผลมิติทางปัญญา

3) Where งานของเรานำไปใช้ที่ไหน ?

ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

4) When งานจะนำไปใช้เมื่อไหร่?

กำหนดให้จัดกิจกรรม นำร่างผลงานต้นแบบไปจัดกิจกรรมจริง และมีการวัดผลประเมินผล ได้ตั้งแต่ วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2563 และพัฒนาผลงานต้นแบบหลังจากนี้เป็นต้นไป

5) Why ทำไมถึงสร้างสรรค์ผลงาน ?

ผู้วิจัยมุ่งที่จะค้นหารูปแบบประสบการณ์เรียนรู้ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากเดิม โดยการเรียนรู้จะต้องมีรูปแบบที่เหมาะสม จับต้องได้ และเป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อในระยะห่างขอโซนกับคนรุ่นใหม่ นั้นลดน้อยลงไปและทำให้การเรียนรู้โซนสามารถเป็นกิจกรรมหนึ่งที่พบเจอหรือสร้างได้ง่าย เกิดขึ้นได้บ่อยในชีวิตประจำวัน

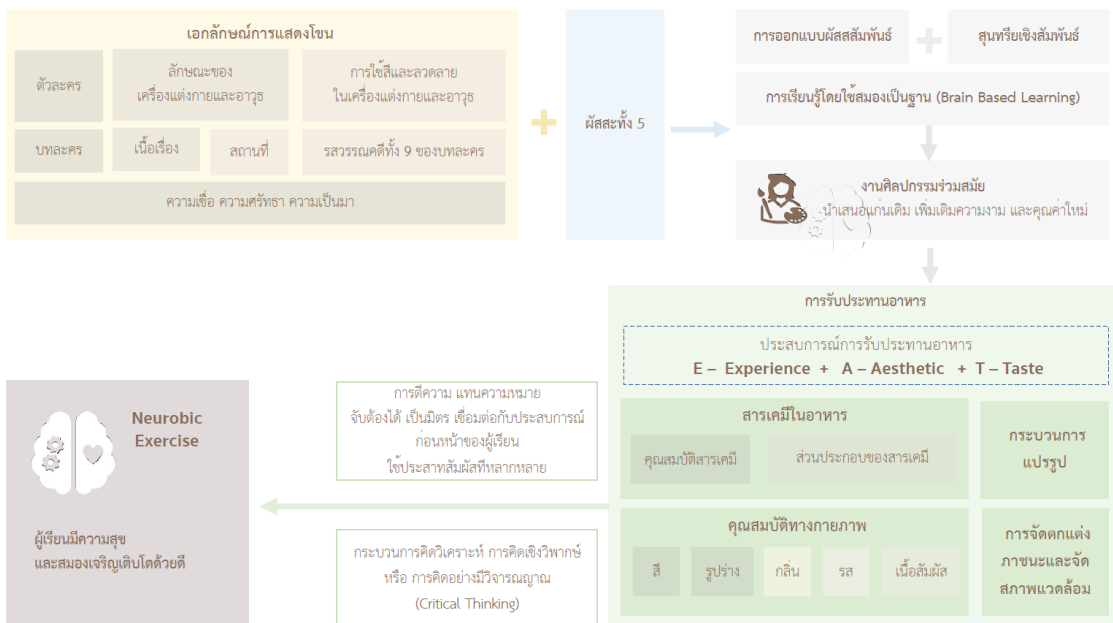
6) How แล้วจะทำงานชิ้นนี้ได้อย่างไร ?

ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างชุดผลงานสร้างสรรค์: สัญลักษณ์แทนความคิด (Idea) เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการรับประทานอาหารเช้า ที่ผู้วิจัยได้เลือกหยิบคุณสมบัติทางเคมี คุณสมบัติกายภาพของอาหารมา กระบวนการแปรรูปอาหารมาใช้ หรือการสร้างสภาพแวดล้อมบรรยากาศในการรับประทานอาหารเช้า เพื่อสื่อความหมาย นำเสนอเรื่องราวเอกลักษณ์ความเป็นโซน เช่น การสร้างสรรค์รายการอาหารเช้าเพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับตัวละคร นำเสนอเรื่องราวของบุคลิก เครื่องแต่งกาย ความสามารถ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องดำเนินไปตามท้องเรื่องหรือบทละคร เป็นต้น

3.2.2 การสร้างกรอบแนวคิดในผลิตผลงาน (Conceptual Design)

ผู้วิจัยมีความตั้งใจที่จะทดลองสร้างสรรค์ประสบการณ์เรียนรู้โภชนาการในรูปแบบทั้งอาหาร และเครื่องดื่มที่ต้องมีความเหมาะสมและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของโภชนาการไปยังกลุ่มเป้าหมาย และยังคงต้องมีส่วนในการขยายผลทางมิติปัญญาให้กับเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้ทดลองสร้างผลงานจะนำเสนอความซับซ้อนในขั้นตอนการเรียนรู้โภชนาการที่แตกต่างกัน โดยเรียงตามลำดับความยากง่ายในการตีความ จากการทดลองนำเสนอในรูปแบบรูปธรรม ที่สมองใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ไม่ซับซ้อน ไปสู่การผลิตผลงานที่เป็นนามธรรมสูง เพื่อให้สมองได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นตามลำดับ โดยผู้วิจัยพยายามลดสถานะความตึงเครียดให้กับสมอง กระตุ้นแรงบันดาลใจให้กลุ่มเป้าหมายมีท่าทีสงสัยและตั้งคำถามด้วยอารมณ์ที่มีความสุข สนุกสนานและเป็นมิตร โดยใช้หลักการออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องของสัญลักษณ์จิตวิทยา องค์ประกอบศิลป์ และหลักทัศนธาตุ ในการทดลองออกแบบผลงานด้วยแนวคิดที่ว่า “รักษาแก่นเดิม เพิ่มเติมความงามและคุณค่าใหม่” คุณค่าในที่นี้ คือ การมุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายได้ฝึกทักษะทางสมองในเรื่องของการคิดแบบวิเคราะห์ผ่านการตีความ เชื่อมโยง การแทนค่าโภชนาการที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย “อาหาร”

ประการที่เหมือนกัน และแตกต่างกันที่มีความน่าสนใจ ได้นำพาผู้วิจัยมาสู่การตั้งสมมุติฐานในเรื่องของคุณค่าโภชนาการในรูปแบบการแสดงและบทละคร ในมิติของการพัฒนาปัญญาผ่านการคิดแบบวิเคราะห์ การตีความ หรือการแทนค่า เชื่อมโยงเอกลักษณ์บางประการของโภชนาการคุณสมบัตินอกเหนือจากของอาหาร เช่น สี ขนาดเนื้อสัมผัส กลิ่น รส หรือคุณสมบัตินอกเหนือจากอาหาร กระบวนการแปรรูป การจัดตกแต่งภาชนะ หรือจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศ เพื่อใช้ถ่ายทอดเอกลักษณ์ความเป็นโภชนาการที่อยู่ในบทละครโภชนาการ สำหรับการนำไปใช้เป็นแนวคิดในการแปลงสารจากโภชนาการในรูปแบบงานวรรณกรรมสู่รูปแบบงานศิลปกรรม ประเภทศิลปะการแสดง และผู้วิจัยจะนำไปใช้การตีความและการถ่ายทอดโภชนาการจากศิลปกรรมสู่งานศิลปกรรมร่วมสมัยต่อไปในผลงานการสร้างสรรค์ คือ 1) ความเป็นเอกลักษณ์ในการดำเนินเรื่อง เหตุการณ์ ฉากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบทละครหลากหลายประการ และ 2) ความโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร อันได้แก่ สี รูปร่างหน้าตาของตัวละคร บุคลิก ความสามารถ อิทธิฤทธิ์ของตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องมีความแตกต่างจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ อย่างเห็นได้จาก นอกจากนี้บทละครยังกล่าวแสดงเรื่องแต่งกาย อาวุธที่สำคัญและเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครอีกด้วย สู่กรอบแนวคิดในการทดลองการออกแบบผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 7.1 การสร้างกรอบแนวคิดในการผลิตชิ้นงาน (Conceptual Design)

ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อผู้วิจัยได้นำกรอบในการการสร้างสรรค์ผลงานด้วยหลักการทางสุนทรียศาสตร์ มาบูรณาการเข้ากับหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based Learning) ผ่านรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบของอาหารการกิน โดยเห็นว่า รูปแบบของอาหารการกิน ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสกับความเป็นศิลปะอย่างใกล้ชิดสนิทสนม ได้อย่างถึงเนื้อถึงตัว ซึ่งเป็นการทำลายเส้นแบ่งระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวัน ทำให้งานศิลปะเข้าถึงง่าย ไม่แปลกแยก เห็นห่างกับผู้ชม และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบว่าสิ่งหนึ่งเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง อย่างในยุคของป๊อปอาร์ต (Pop Art) ที่อาหารถูกนำมาใช้ในการการแสดงอุปมาทางสังคม สำหรับการศึกษในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้งานศิลปกรรมร่วมสมัย ในรูปแบบของอาหารการกินและทักษะ “การจับคู่” ในลักษณะจับคู่รูปทรง จับคู่สี จับคู่สิ่งของ คุณสมบัติของตัวละคร หรือเหตุการณ์ ในบทละครโขน การแสดงโขน ด้วยทักษะการจับคู่ นำมาสู่การพัฒนาสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) พัฒนาทักษะด้านสมาธิ การจดจำ ความจำ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการวิพากษ์วิจารณ์ อย่างมีวิจารณญาณ ที่เป็นพื้นฐานจำเป็นต่อการเรียนรู้ทุกรูปแบบ

3.2.3 การศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study)

จากการออกแบบกรอบแนวคิดดังกล่าว และศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว (Case Study) พบว่า การใช้งานศิลปะที่สามารถรับประทานได้ ที่มีได้นั้น เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้ เรื่องราวในจินตนาการ

ให้คนโดยทั่วไปนั้น สามารถจับต้องได้ และมีความเป็นมิตรกับผู้คน ผ่านการสร้างสรรคสภาพแวดล้อม การสร้างบรรยากาศ การตกแต่งอาหารและเครื่องดื่ม โดยการวิเคราะห์กรณีตัวอย่าง จะพบว่า ยังไม่ได้มีผู้ใดที่นำเรื่องคุณสมบัติทางเคมี หรือคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุดิบที่ใช้มาเป็นตัวหลัก ในการสื่อสาร หรือถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การใช้สี รูปทรง กลิ่น รส คุณสมบัติของวัตถุดิบมาใช้ สร้างสรรคผลงาน จากการค้นพบในครั้งนี้จะนำพาผู้วิจัยไปสู่การออกแบบการทดลองผลงาน การสร้างสรรค์ทั้งในรูปแบบรูปธรรมและนามธรรม เพื่อแสดงเอกลักษณ์ และถ่ายทอดตัวละคร เรื่องราวเหตุการณ์ของการแสดงโขน สร้างเป็นประสบการณ์การเรียนรู้โขนที่ทำให้คนรุ่นใหม่จับต้องโขน ได้อย่างเป็นมิตร มีความแปลกใหม่ และเหมาะสมกับพฤติกรรมในปัจจุบัน

การศึกษาในครั้งนี้ น่าจะเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยให้แสวงหาหนทางหนทางการออกแบบ เพื่อตอบสนองมาตรฐานที่ตั้งไว้จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ 1) งานศิลปกรรมร่วมสมัย สามารถนำมาใช้ถ่ายทอด เรื่องราวของโขนได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และ 2) สามารถใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์ การเข้าถึงโขนได้อย่างมีคุณค่า โดยเฉพาะการขยายผลมิติทางปัญญา ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยผู้วิจัยมีแนวทางที่จะสร้างสรรค์ผลงานด้วยไอเดียอื่นที่แตกต่างออกไป และจากการศึกษาครั้งนี้ อาจจะเป็นหนึ่งในสื่อกลางที่จะมอบความรู้สึก และรูปแบบใหม่ให้คนดูโขนสนุกมากขึ้น จับต้องโขน ได้มากขึ้นกับการได้ตีความซึ่งนำมาในเรื่องของการพัฒนาความคิด

3.3 การออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบสมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design)

ผู้วิจัยได้พยายามสร้างโอกาสในการรับรู้โขนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่ต่างจาก ขนบเดิมให้เป็นการรับรู้ด้วยสุนทรียรสใหม่ ๆ ที่ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้จินตนาการร่วมด้วย ในการฝึกทักษะการคิดแบบวิเคราะห์เกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบแปลกใหม่ มีความสุข และพัฒนาสมองให้เจริญเติบโตได้ดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างผลงานต้นแบบและทดสอบ สมมุติฐานในเบื้องต้น (Preliminary Design) จำนวน 1 ผลงาน ได้แก่ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน ประกอบด้วย คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ตัวละครทศกัณฐ์ จำนวน 6 ชิ้น คุกกี้พวงมาลัย จำนวน 1 ชิ้น และคุกกี้พัด จำนวน 1 ชิ้น ได้แก่ คุกกี้รูปทรงพวงมาลัย และพัด ตลอดจนคุกกี้นางสีดาจำนวน 4 ชิ้น ผู้วิจัยได้ทดลองใช้สร้างแนวคิดสำหรับการออกแบบ ในครั้งนี้ ได้แก่ การเลือกสร้างสรรค์ผลงาน โขนการใช้ “สี และรูปทรง ตามประเพณีนิยม” เชื่อมโยง ประวัติศาสตร์โขน มาใช้เป็นเครื่องมือขับเคลื่อน และกลไกในการออกแบบผลงาน ซึ่งในบทละครจะมีการกล่าวถึงสีของตัวละครต่าง ๆ และลายละเอียดของเครื่องแต่งกาย และอาวุธ นอกจากนี้ การประดิษฐ์เครื่องแต่งกายโขนตามแบบราชประเพณีนั้นมีหลักเกณฑ์ กฎระเบียบการใช้สีสำหรับ สร้างสรรคเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่น ใช้แบ่งแยก และแสดงความเฉพาะสื่อถึง

ตัวละครต่าง ๆ รวมไปถึงสีระชงโขน หรือหัวโขนที่ใช้ในการแสดง เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผล ก่อนและหลังการใช้งาน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.03 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.30 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 43.00 ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบอาหารคุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ร่างผลงานต้นแบบการอาหาร คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน พบว่าอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 4 ผลการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่าง และหลังการใช้งาน

เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบร่างผลงานต้นแบบ และมีการทดสอบ ประเมินผลตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตามที่ได้ตั้งสมมุติฐานแล้วนั้น ซึ่งเป็นการออกแบบที่น่าเสนอโขนในรูปแบบรูปธรรม เป็นการออกแบบที่คลี่คลายความจริงจัง เข้มขริมของความเป็นโขนลงได้ โดยที่กลุ่มเป้าหมายระลึกลถึงโขนได้อยู่ ซึ่งเป็นการละลายโขนในรูปทรงที่เหมือนเดิม เป็นการผูกติดกับการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม ผู้วิจัยจึงเริ่มให้ความสนใจพัฒนาโขนในรูปแบบนามธรรม เพื่อให้สมองของกลุ่มเป้าหมายได้ทำงานที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิม ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้ใช้สมองทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลและโขนมากขึ้นกว่าในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ เพื่อหวังจะขยายผลมิติทางปัญญาให้มากขึ้น ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานจริง โดยคัดเลือกการแสดงเป็นชุดเป็นตอน ตอนจองถนน มานำเสนอเป็นอาหารและเครื่องดื่มตามลำดับการสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons) 2) ชา (Tea) และเครื่องดื่ม คาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) 3) อาหารว่าง เครื่องดื่ม ซึ่งมีรายละเอียดในการพัฒนาผลงานแต่แตกต่างกันไป

4.1 คุกกี้ขนาดเล็ก มาการอง (Macaroons)

การสร้างสรรค์มาการองหนุมานจองถนน ครั้งนี้ เป็นการออกแบบขนมประเภทบิสกิตประกอบด้วย มาการอง จำนวน 8 ชิ้น ได้แก่ 1) มาการองหนุมาน จำนวน 1 ชิ้น 2) มาการองนิลพัท จำนวน 1 ชิ้น 3) มาการองนางสุพรรณมัจฉา จำนวน 1 ชิ้น 4) มาการองหอยเชลล์ จำนวน 1 ชิ้น 5) ปลาตาว จำนวน 1 ชิ้น 6) มาการองก้อนเมฆ จำนวน 1 ชิ้น 7) มาการองภูเขา จำนวน 1 ชิ้น

8) มาตรการท่องเที่ยวทะเล จำนวน 1 ชิ้น ผู้วิจัยได้ทดลองใช้ พัฒนารูปแบบการนำเสนอ “สี และรูปทรงตามประเพณีนิยม” มาเป็นการทดลองตีความโดยนัยผ่านรสชาติ และค่อย ๆ พัฒนารูปแบบการใช้สี และรูปทรงของงานให้มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น โดยใช้สีและรูปทรงตามประเพณีนิยมเหลือเพียง 20% จากการทดลองออกแบบร่างผลงานต้นแบบที่เป็นการใช้สีถึง 100% และเพิ่มการใช้สีตามจินตนาการส่วนบุคคล 80%

การสร้างสรรคครั้งนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้รสชาติ และเนื้อสัมผัสในการถ่ายทอดความเป็นโชน ในเรื่องของรสนิยมคืดของบทละครรามเกียรติ์ ตอนจองถนน ใช้แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของโชนอย่างการใช้ถึงความเฉพาะ หรือเข้ามาเชื่อมโยงและใช้แบ่งแยกตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์สำคัญที่มีเอกลักษณ์มีความโดดเด่นในการแสดงโชนตอนจองถนนในการทดลองครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยมีความพยายามในการคลี่คลายจากรูปแบบประเพณีนิยมมาเป็นรูปแบบการสร้างงานแบบมีนัยยะด้วยการใช้จินตนาการส่วนบุคคล สร้างสรรคเป็นผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ที่สามารถสื่อสาร สร้างความเป็นมิตร คลี่คลายความขลังขลัง เข้มขริม จริงจัง ของการแสดงโชนให้จับต้องได้ เป็นมิตรเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและต้องการเพิ่มความซับซ้อนในการใช้ทักษะการคิดแบบวิเคราะห์ ผ่านการตีความด้วยรสชาติของมาการอง (Macaroons) เพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงการขยายผลมิติทางปัญญาให้มากยิ่งขึ้นจากการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่จะพยายามคลี่คลายรูปแบบรูปธรรมค่อย ๆ กลายเป็นงานรูปแบบนามธรรม เพื่อผลิตผลงานที่มุ่งเน้นการพัฒนาการคิดเชิงนามธรรม ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้ และใช้ได้กับกิจกรรมที่มีสติสัมปชัญญะ ทั้งในทางวิทยาศาสตร์และในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการทดลองที่ทำอยู่นี้ เป็นงานในลักษณะนามธรรมอย่างเช่น คณิตศาสตร์เป็นวิชาว่าด้วยภาษาสัญลักษณ์ เป็นเรื่องลาวของนามธรรมล้วน ๆ อาศัยสัญลักษณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นแทนนามธรรมนั้นจะนำกลุ่มเป้าหมายไปสู่ความเข้าใจโลก และสรรพสิ่งรอบตัว จะต้องใช้พลังทางสมองมากกว่าเมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผล ก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน มาก่อน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.23 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.93 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 49.33 ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับเหตุการณ์หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ อาหาร มาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน พบว่า อยู่ในระดับมาก

4.2 เครื่องดื่ม ชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe)

การออกแบบตัววัตถุในการชงชาเพื่อใช้แสดงความเป็นตัวละครโชน จำนวน 2 รายการ ประกอบด้วย 1) เครื่องดื่มพระราม รามาวตารลงสรง 2) พระลักษมณ์ศรีอนุชาลงสรง และขยายผล เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองลิ้มรสจำนวนมาก ประกอบด้วย 1) ชาหนุมานชาญสมรลงสรง 2) ชานิลพัท และขยายผลออกไปโดยที่ใช้คุณสมบัติของวัตถุ เป็นตัวเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ตัวละครพบเจอหรือกระทำ 4) ชาพระลักษมณ์ต้องศรนาคบาท 5) ชาไมยราพสะกดทัพ 6) ทศกัณฐ์ครองลงกา อีกทั้งทดลองขยายผลเป็นเครื่องดื่มที่ไม่จำกัดเพียงแค่ประเภทชา แต่ขยายผลให้เป็นเครื่องดื่มที่มีความหลากหลายมากขึ้น อย่างการสร้างสรรค์ เครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) โดยสร้างกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความชัดเจนและขยายโอกาสในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น การทดลองผลิต เครื่องดื่มเสนามายูร (สปาร์คคอลลิงุ่นม่วงเลมอนเนด) เครื่องดื่มนารายณ์บรรทมสินธุ์ (มันม่วงนมสด) เครื่องดื่มมนต์สะกดไมยราพ (ลาเวนเดอร์และบลูเบอร์รี่จิ้นค็อกเทล)

จากการทดลองออกแบบที่ผ่านมาทั้ง 2 ครั้ง ได้แก่ การออกแบบอาหาร คุกกี้ ทศกัณฐ์ลงสวน และคุกกี้มาการอง หนุมานจงถนน จะมีการหลักการออกแบบที่เป็นคติแบบแผนประเพณีนิยมในเรื่องของการใช้สี และรูปทรง ซึ่งในการออกแบบครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกที่จะตัดหลักการออกแบบนี้ไป และมีความพยายามสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นนามธรรม 100 % โดยเลือกส่วนที่ประสบความสำเร็จในการออกแบบครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มาต่อยอด คือ ในเรื่องรส กลิ่น และคุณสมบัติทางเคมี และคุณสมบัติกายภาพของวัตถุ มาใช้สร้างงานแบบมีนัยยะด้วยการใช้จินตนาการส่วนบุคคล เป็นผลงานรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อมุ่งเน้นไปที่การพัฒนางานออกแบบเชิงนามธรรม เพื่อเป็นหนทางที่เอื้อให้สมองได้บริหารมากกว่า เพราะใช้ความคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น การวิเคราะห์ สังเคราะห์มากขึ้นเช่นกัน ซึ่งยังคงเน้นเรื่องความสามารถในการสื่อสารที่สร้างความเป็นมิตร คลี่คลายความขลังขลัง เข้มขริมจริงจังของการแสดงโชนให้จับต้องได้ เหมาะสม เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย โดยผู้วิจัยได้เลือกการสื่อสารผ่าน รส และสีเป็นตัวตั้ง และนำประเด็นอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้มาพัฒนาต่อ ซึ่งจะเห็นกระบวนการพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอนและระบบจากการสร้างสรรค์ผลงานในรูปธรรมการรักษาความเป็นประเพณีนิยมของโชนในรูปแบบงานรูปธรรม และค่อย ๆ พัฒนาสู่งานรูปแบบนามธรรมแบบการใช้จินตนาการส่วนบุคคลของผู้วิจัย 100% เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผล ก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน และมาการอง (Macaroons) หนุมานจงถนน มาก่อน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 8.23 โดยมีผลต่างเท่ากับ 4.70 คะแนนและมีร้อยละความก้าวหน้าเท่ากับร้อยละ 47.00 ทักษะการจับคู่และเรียงลำดับหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .01 ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมินความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสร้งพงศ์รามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก

4.3 สร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ เนรมิตรสนาภุย ตอนจองถนน

ผลงานการสร้างสรรค์ในชุดนี้ แบ่งออกเป็น งานปรับปรุงและต่อยอดจากผลงานงานเก่า และงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่เพื่อใช้จัดกิจกรรมในครั้งนี้

1) งานปรับปรุงและต่อยอดจากผลงานงานเก่า มีจำนวน 2 ชิ้นงาน ได้แก่ อาหารและเครื่องดื่ม ในเซตเมนูน้ำชาของฝรั่ง ใช้สำหรับเล่าเหตุการณ์นิลพัทกับหนุมานเกิดทะเลาะวิวาท นิลพัทกับหนุมานเข้าเฝ้าพระราม เซตของว่างฝรั่ง คือ

1.1) อาหาร มาการอง (Macaroon) หนุมานสู้นิลพัท ได้แก่ 1) มาการอง หนุมาน จำนวน 1 ชิ้น 2) มาการองนิลพัท จำนวน 1 ชิ้น 3) มาการองก้อนหิน จำนวน 1 ชิ้น และ 4) มาการองก้อนเมฆ จำนวน 1 ชิ้น

1.2) เครื่องดื่ม ชา (Tea) ตัวละครฝ่ายลับพล่า ผู้วิจัยได้จัดเมนูให้กลุ่มเป้าหมายได้เลือกดื่มคู่กับอาหาร มาการอง (Macaroon) หนุมานสู้นิลพัท จำนวน 5 รายการ ได้แก่ 1.2.1) ชาพระราม รามาวตาร (ชาอู่หลงผสมดอกหอมหมื่นลี้) 1.2.2) ชาพระลักษมณ์ศรีอนุชา 1.2.3) ชานิลพัท (ชาอู่หลงผสมขมิ้นชัน) (บลูเบอร์รี่และ แบล็กเบอร์รี่ไซดา)

2) งานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ อาหาร จำนวน 2 รายการ เครื่องดื่ม จำนวน 1 รายการ การจัดภาชนะตกแต่งอาหาร และเครื่องดื่ม 2 รายการในการสภาพแวดล้อม ดังนี้

2.1) รายการอาหารและเครื่องดื่ม เป็นการสร้างผลงานที่มีความเป็นนามธรรมสูง สื่อถึงเหตุการณ์สุพรรณมัจฉาและพวกลาชนหินที่ลึงจองถนนอยู่นั้นไปทิ้ง และหนุมานดำสังสัย จึงดำลงไปดูว่าเกิดอะไรขึ้นที่ข้างใต้ท้องทะเล เหตุใดหินจึงที่ถล่มไปจึงหายไป ผ่านรายการดังนี้

2.1.1) เครื่องดื่มหนุมานท่องสมุทร (น้ำสปาร์คกึ่งเลมอนเนด) จำนวน 1 รายการ ให้เลือกดื่มคู่กัน และใช้อาหารว่างแบบไทย เป็นตัวแทนตัวละครหนุมาน

2.1.2) อาหารคาว 2 รายการ คือ มัจฉาซ่อนมรรคา เมนูกุ้งไสร่ง และม้าฮ่อ ที่ทำจากสับประรดเป็นเมนูอาหารว่างไทยโบราณตำรับชาววัง

2.1.3) ผลไม้ 1 รายการ คือ รั้วสมุทร ที่นำมาแอบเปลือกมาแกะสลักเป็นลวดลาย

2.2) อุปกรณ์และภาชนะที่ใช้จัดตกแต่งอาหาร ได้แก่ แก้วน้ำและถาดรองแก้ว สำหรับใส่เครื่องดื่ม ชา และสำหรับใส่เครื่องดื่ม หนุมาน ทองสมุทร

2.3) การสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับจัดกิจกรรม ได้แก่ พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม อุปกรณ์กันเปื้อน ผ้ากันเปื้อนพลาสติก การสร้างสรรค์กลิ่นและการสร้างเพลงดนตรี เพื่อใช้ระหว่างทำกิจกรรม

ผู้วิจัยได้พยายามสื่อสารถึงเรื่องราวการแสดงโขนตอนจองถนนด้วยการจับคู่อาหารและเครื่องดื่มผ่านสี รูปทรง คุณสมบัติทางสารเคมีและกายภาพของวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้สร้างสรรค์ แต่เมนูอาหาร หรือเครื่องดื่มแต่เพียงเท่านั้น แต่ผู้วิจัยได้ใช้เลือกหาสร้างสรรค์ภาชนะสำหรับใส่อาหาร และการจัดหาอุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อสร้างสุนทรียรสที่แปลกใหม่ในการเรียนรู้โขนแบบใช้ผัสสะทั้ง 5 อันได้กลิ่นของอาหาร เครื่องดื่ม และกลิ่นบรรยากาศ อย่างกลิ่นคล้ายทะเลที่มาจากเทียนหอม และการได้ยินเพลงดนตรีเชื่อมโยงไปยังสถานที่ เหตุการณ์ที่ประพันธ์ขึ้นใช้สำหรับการแสดงโขนอย่างทะเลให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น จากการทดลองออกแบบที่ผ่านมา จะพบว่าผู้วิจัยมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน บนหลักการออกแบบที่เป็นคติแบบแผนประเพณีนิยมผ่านสีและรูปทรง ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนรูปแบบผลงานสู่การใช้จินตนาการส่วนบุคคลอย่างมีนัยยะที่คงค่าความเป็นคติแบบแผนประเพณีนิยมลงเหลืออยู่บ้างให้เห็นในผลงานสู่การพัฒนา ต่อยอดการนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบนามธรรม 100 % ผ่านคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุดิบ เพื่อเป็นหนทางที่เอื้อให้สมองได้บริหารมากกว่า เพราะใช้ความคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ มากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ภายในครั้งเดียวด้วยรูปแบบนามธรรม 100% อาจจะสร้างความเครียดให้กับตัวผู้เรียนรู้ ได้ในกลุ่มเป้าหมายคนรุ่นใหม่ที่อยู่ช่วง Gen Z หรือ Gen Alpha ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนแนวคิดในการนำเสนอผลงาน โดยให้การเรียนรู้ในครั้งนี้ เป็นการค่อย ๆ เรียนรู้แบบไล่ระดับ เป็นขั้นเป็นตอนจากการตีความง่ายไปหายาก จากการนำเสนอแบบรูปธรรมค่อยคลี่คลายสู่งานที่เป็นนามธรรม เพื่อให้สมองได้ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพิ่มระดับความคิดเชิงนามธรรมมากขึ้น สามารถลดความเครียดในการตีความหรือการเข้าถึงโขนผ่านผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในการเรียนรู้งานแบบนามธรรม 100%

เมื่อนำผลงานที่สร้างสรรค์ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ได้มีการวัดผลประเมินผลก่อนและหลังการใช้งาน โดยผู้วิจัยได้แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ แต่กลุ่มเป้าหมายจะต้องไม่เคยเข้าร่วมในการทดลองร่างผลงานต้นแบบ คุกกี้รอยัลไอซิ่ง (Royal Icing Cookies) ทศกัณฐ์ลงสวน และมาการอง (Macaroons) หนุมานจองถนน เครื่องดื่ม ชา และเครื่องดื่มชา (Tea) และเครื่องดื่มคาเฟ่ที่บ้าน (Home Cafe) มาก่อน ผลเปรียบเทียบคะแนนทักษะการจับคู่ก่อนและหลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะการจับคู่ก่อนทำกิจกรรมเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 คะแนน และมีทักษะการจับคู่หลังทำกิจกรรมเท่ากับ 7.83 โดยมีผลต่างเท่ากับ 3.80 คะแนน และมีร้อยละความก้าวหน้า

เท่ากับร้อยละ 38.00 ทักษะการจับคู่หลังการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมายสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยต้นแบบผลงานชิ้นที่ 4 : การจัดนิทรรศการ เนมิตรสนาถุย ตอนจองถนน พบว่าอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยได้แจกแบบประเมิน ความพึงพอใจและแบบประเมินคุณภาพของผลงานให้ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โชน-ละคร หลังผู้วิจัยนำเสนอผลงานและจัดกิจกรรมตัวอย่าง ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์ พบว่าอยู่ในระดับมาก และผลการประเมิน คุณภาพผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ผลงานต้นแบบ เครื่องดื่ม ชา (Tea) ลงสรรพวงศรามเกียรติ์ พบว่า อยู่ในระดับมาก

7.2 ข้อเสนอแนะ

7.2.1 การใช้ผัสสัมผัสมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้เพียงประสาทสัมผัสอย่างเดียว ใด อย่างหนึ่ง และเป็นวิธีการที่น่าสนใจ โดยพหุสัมผัสเป็นการเรียนรู้จากประสาทสัมผัสหลายด้าน ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกายสัมผัส และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ การเรียนรู้จาก ประสาทสัมผัสทำให้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้หลายแง่มุม และเป็นการรับรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประการ ของมนุษย์นั้นมีอิทธิพลมากมายต่อการรับรู้ในการสร้างประสบการณ์ การเรียนรู้เกี่ยวกับโชน ดังนั้น การใช้ครบทั้ง 5 ประสาทสัมผัส น่าจะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพได้มากกว่าในการเข้าถึงและการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตาม รูปแบบการนำเสนอทั้งหมดก็ต้องอยู่ในกรอบของจารีต มีเหตุมีผล เพื่อผลักดันให้สังคมไทย มีเอกลักษณ์สมกับเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์ยืนยาว เพื่อรองรับลูกหลานของพวกเราที่กำลังจะ ก้าวมาเป็นสมาชิกของสังคมไทยในอนาคต

7.2.2 วิธีชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่เกิดการเรียนรู้และศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ผ่านเทคนิคและ เทคโนโลยีที่ทันสมัย มีการรับรู้ข้อมูลผ่าน การใช้ประสาทสัมผัสหลายหลายส่วนร่วมกัน คือ การผสมผสานการได้ยิน การมองเห็น การสัมผัส การดมกลิ่นและ การได้ลิ้มรส เพื่อที่สร้างช่องทาง เพิ่มเติมในการเข้าถึง “โชน” และทำให้ “โชน” มีความน่าสนใจเป็นแรงกระตุ้นในการเรียนรู้สำหรับ บุคคลทั่วไปได้เข้ามามีส่วนร่วมกับ “โชน” หนึ่งในมรดกวัฒนธรรมสำคัญของชาติไทยในรูปแบบ ที่จับต้องได้ เรียนรู้และเข้าใจโชนได้ง่ายยิ่งขึ้นและใช้เป็นแนวทางให้กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและ เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าในอนาคต อย่างไรก็ตามผลงานออกแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ในงานวิจัยไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการนำมาทดแทน “โชน” ในรูปแบบการแสดงแต่อย่างใด

7.2.3 ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยผ่านโชนบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์ และวิทยาศาสตร์เป็นไปในลักษณะของการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงสัมผัส ดังนั้น การออกแบบ ผัสสัมผัสเพื่อขยายผลมิติทางปัญญา สามารถนำงานศิลปกรรมโชนมาใช้เป็นเครื่องมือสร้าง

ประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โชน และขยายมิติทางปัญญา จะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ และเป็นกิจกรรมที่สร้างการกระบวนความคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบัน ควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้งเปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับโชน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโชนกับผู้ชม ทำให้โชนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโชนในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค์นั้น จะไม่ใช่แค่ให้ดู แต่ต้องจับ ตมกลืน ได้ยิน หรือชิมรสได้ เป็นการออกแบบที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลาย มากไปกว่าแค่ตาเห็น น่าจะเป็นการศึกษาเรื่องของ การรับรู้ข้ามช่องสัมผัส อย่างการมองเห็นเชื่อมการฟัง การสัมผัสไปเชื่อมกับรสชาติเป็นประสบการณ์ที่แต่ละประสาทสัมผัสเชื่อมโยงถึงกัน ที่เป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์และการชมงานศิลปะจากรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้ชมงานศิลปะรวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อยู่รอบ



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กชกร เทศถมยา. (2561). *การพัฒนากิจกรรมโขนเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำสำหรับผู้เรียนอายุ 13-15 ปี*.
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี. (2545). *สมองกับการเรียนรู้ Learning and the Brain*. กรุงเทพฯ:
พรการพิมพ์.
- กรมศิลปากร. (2494). *งานสังคีตศิลป์ กรมศิลปากร 2492 -2494*. พระนคร: กรมศิลปากร.
- กรมศิลปากร. (2552). *โขน*. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงพระศพ พระเจ้าวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าเฉลิม
เขตมวง ณ เมรุวัดเทพศิรินทราวาส.
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *คำราชาศัพท์ สำหรับพระมหากษัตริย์: ใช้อย่างไรให้ถูกต้อง*. สืบค้นเมื่อ
20 มีนาคม 2564, จาก https://www.m-culture.go.th/young/ewt_news.php?nid=269&filename=index
- กระทรวงวัฒนธรรม. (2561). *ข่าวประชาสัมพันธ์ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2561*. [ออนไลน์].
สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://bit.ly/2ATItGd>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *คู่มือการประเมินสถานศึกษาแบบอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
และบริหารจัดการตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (สถานศึกษาพอเพียง) ประจำปี
2554-2556*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤติเดช สมบุญดี. (2555). *ภาพประกอบหุมนานสู้กับนิลพัท และหุมนานชนหินมาให้พลทหารนำไปถม
ลงทะเลในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขนพระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555*.
- กฤติเดช สมบุญดี. (2555). *หุมนานไล่จับนางสุพรรณมัจฉา ในการแสดงโขน ตอนจองถนน ของโขน
พระราชทานฯ ปี พ.ศ. 2555*.
- กฤติเดช สมบุญดี. (2559). *ภาพประกอบหลักสูตรระยะสั้น – สัมครเล่น ของชมรมโขนรามคำแหง*.
- กฤติเดช สมบุญดี. (2560). *ภาพประกอบผู้วิจัยได้เรียนโขนลิง สัมครเล่น ชุมนุมโขนธรรมศาสตร์*.
- กฤติเดช สมบุญดี. (2563). *ภาพประกอบการแสดงชุดอุชฌายทศกัณฐ์ลงสวน ของโขนพระราชทานฯ*.
- กิตติ จาตุประยูร. (2564). *นักแสดงโขนลิง สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร. สัมภาษณ์, 11 กันยายน
2564*.
- กิตติพิสิธ ญาณกิตตินุกูล. (2563). *กระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดภูมิปัญญาโขน*. ปริญญาดุษฎี
บัณฑิต สาขาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.

- เกศสุตา ใจคำ. (2552). *การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน : Brain-based Learning*. มหาวิทยาลัย
 พาร์อีสเตอร์น, ม.ป.ท.
- เกษม ทองอร่าม. (2559). *การจัดทำบทโขนของกรมศิลปากร*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สาขาวิชา
 นาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- โกสุม สายใจ. (2549). *สุนทรียภาพของชีวิต*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือสถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- เข็มรัตน์ กองสุข. (2525). *การเจริญเติบโตและแบ่งบานแห่งรูปทรง*. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต
 สาขาประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- คริส ฮาร์มัน. (2557). *ประวัติศาสตร์โลกฉบับประชาชน : จากยุคหินถึงสหัสวรรษใหม่*. กรุงเทพฯ:
 โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- จรรมนง แสงวิเชียร (บรรณาธิการ). (2549). *โขน : ศาลาเฉลิมกรุง*. กรุงเทพฯ: สำนักงานทรัพย์สินส่วน
 พระมหากษัตริย์.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). *โพสต์โมเดิร์น & สังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- จันทน์ เจริญศรี. (2554). *โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- จิรัช วิระสย. (2550). ว่าด้วย Post-modern. *วารสารศาสนาและวัฒนธรรม*, 1(2), 23-45. สืบค้นเมื่อ 20
 พฤศจิกายน 2564, จาก <http://chamornmarn.blogspot.com/2011/07/1-2-2550-23-45-23-post-modern.html>
- จิรัช วิระสย. (2555). *ปรัชญา VI Philosophy of Science นวสมัย แนวทางศึกษาเชิงสังคมศาสตร์
 Modernity and Academic Approaches*. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564, จาก
http://www.phd.ru.ac.th/newszianfiles/20121025_111142RU9902-25551028.pdf
- จุฑามาศ แหนจอน. (2558). *การประเมินคุณภาพการบริการทางวิชาการและแนะแนวทักษะชีวิต
 แก่นิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. มหาวิทยาลัยบูรพา:ชลบุรี.
- จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์, เลิศศิริ บวรกิตติ และ สุชาติ เกาทอง. (2553). การจัดการแสดงโขน: กรณี
 โรงมหรสพหลวงศาลาเฉลิมกรุง. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*, 13(1), 227-242.
- ฉัตยาพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ชิตสุภางค์ อังสวานนท์. (2551). *การศึกษาอิทธิพลของการพัฒนาองค์กรต่อรูปแบบของนาฏศิลป์ไทย
 (พ.ศ. 2495-2549)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โชคธำรงค์ จงจอหอ. (2557). *การใช้กิจกรรมสุนทรียสนทนาและการฟังอย่างลึกซึ้งเพื่อส่งเสริมทักษะ
 การสื่อสารสนเทศสำหรับเจนเนอเรชันวาย: ประสบการณ์จากความร่วมมือแบบไตรภาค*.
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ณรงค์ชัย ปิฎกัรัชต์. (2562). *ทฤษฎีการสร้างสรรค์ศิลป์*. สาขาวิชาดนตรีวิทยา ภาควิชาดนตรีวิทยา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ณัฐวงศ์ ชาวเวียง. (2561). *การรับรู้ของลูกค้าเชิงประสบการณ์ในการบริหารธุรกิจสปา ขนาดกลาง และขนาดเล็ก*. หลักสูตรการจัดการธุรกิจดุขภูมิบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ณัฐฐา อ้อยมานะชัย และ พงศ์ปณต พัสระ. (2558). แนวทางการสร้างประสบการณ์เชิงอารมณ์สำหรับผู้บริโภค. *วารสารนักบริหาร*, 35, 44-52.
- ดวงมน จิตรจำนง. (2536). *สุนทรียภาพในภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- ดำรงศักดิ์ นาฎประเสริฐ. (2564). ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง และคนพากย์-เจรจา โขนพระราชทาน. *สัมภาษณ์*, 1 กันยายน 2564.
- ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพชร. (2564). การดูแลสุขภาพสมองด้วยกิจกรรมนิเวโรบิกสำหรับผู้สูงอายุ. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ*, 22(2), 136-145.
- ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. (2538). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: ฝ่ายเอกสารและตำรา สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- ทศพร บุญวัชรภักย์, วิโรจน์ เจษฎาลักษณ์, และขวัญฤดี ต้นตระกูลบัณฑิตย์. (2559). ความคิดสร้างสรรค์ขององค์กรและนวัตกรรมบริการของโรงแรมบูติกไทย. *Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 9(3), 1242-1259.
- ทักษิณา พิพิธกุล. (2558). *จากสมัยใหม่ (Modernism) สู่หลังสมัยใหม่ (Postmodernism): การขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมสู่ศิลปะกับธรรมชาติ*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ทับทิม สุริยสุภาพงศ์, สุมาลี ชัยเจริญ, ศุภวิชเทพ สำเร็จ, และฐิติมา กาลังเลิศ. (2551). *การศึกษาสภาพบริบทที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ทางสมองของผู้เรียน*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทิตนา แคมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน องค์กรความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2493). *เครื่องดนตรีไทยและซิม*. ห้องสมุด, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2515). *หนังสืออ่านประกอบคำบรรยายวิชาพื้นฐานอารยธรรมไทย ตอนดนตรีและนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2538). *การแสดงดนตรีในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์.

- จิตติมา อ่องทอง. (2558). *หลักการและแนวคิดในการจัดการแสดงโขนของสำนักการสังคีต* เนื่องในโอกาส 320 ปี ความสัมพันธ์ไทย-ฝรั่งเศส ณ ประเทศฝรั่งเศส พุทธศักราช 2549. มหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภัทร์ ทองนิ่ม. (2563). สัมภาษณ์, 24 กันยายน 2563.
- ธีรยุทธ ยวงศรี. (2534). *20 ปีวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่*. เชียงใหม่: เชียงใหม่การพิมพ์.
- ธีราพร กุลนันทน์. (2562). *ประสาทวิทยาการศึกษา: งานพัฒนาทุนมนุษย์ในปัจจุบันเพื่ออนาคต*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- นงคินุช ไพรพิบูลยกิจ. (2541). *เรือนไทย*. กรุงเทพฯ: เอส.ที.พี.เวิลด์ มีเดีย.
- นภาลัย สุวรรณธาดา. (2550). *เทคนิคการเขียน หนังสือราชการ หนังสือโต้ตอบ และรายงานการประชุม* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- นฤมล ชันสัมฤทธิ์. (2564). ครูเชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ ละคร วิทยาลัยนาฏศิลป์. สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2564.
- บุษบงก์ วิเศษพลชัย. (2558). *อับสรากลางไฟ: อัตวิสัย พื้นที่ และประสบการณ์ผัสสะในชีวิตประจำวันของผู้หญิงบาร์ชาวกัมพูชา*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์: ม.ป.ท.
- เบญจวรรณ ภูระหงษ์. (2561). การศึกษาวิเคราะห์สวรรณคดีสันสกฤตในบทละครเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. *รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2* (64 - 73). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ประเมษฐ์ บุณยะชัย. (2547). โขนโรงใน (โขนทางละคร). *ศิลปากร*. 47,1 (มกราคม-กุมภาพันธ์), 15-29.
- ประสิทธิ์ ปิ่นแก้ว. (2564). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - โขน) พุทธศักราช 2551. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2564, และ 25 กุมภาพันธ์ 2565.
- ปัญจนาฏ สรวัดนขัน. (2559). *พัฒนาพฤติกรรมมนุษย์*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2562, จาก <http://www.bsru.ac.th/identity/archives/2514>
- ปัญญา นิตยสุวรรณ. (2529). *เทิดเกียรติคุณ ท่านผู้หญิงแก้ว สนิทวงศ์เสนี*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- ปาริชาติ จิ่งวัฒนาภรณ์. (2549). *จากเวทีละครสู่เวทีการวิจารณ์*. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พงศธร เนตราคม. (2565). สาขาจิตเวชศาสตร์โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า. สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2565.

- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- พรพิไล เลิศวิชา และ อัครภูมิ จารุภากร. (2550). *ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง*. กรุงเทพฯ: ตำนานสุทธาการพิมพ์ จำกัด.
- พระมหารังสรรค์ กิตติปัญญา. (2553). *การศึกษาวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในพุทธปรัชญาเถรวาท*. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พหลยุทธ์ กนิษฐบุตร และ อนุกุล โจรนสุขสมบูรณ์. (2564). การเขียนหน้าและการแต่งหน้าโขน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 12(2), 101-124.
- พัทธนันท์ ศรีม่วง. (2565). *ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรโภชนาการและการประกอบอาหาร โรงเรียนการเรือน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต*.
- พาศนา ตันทลักษ์ณ์. (2526). *หลักการออกแบบ Principles of design*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร.
- พิน สาเสาร์. (2552). *86 วัน นิเวศศิลป์ริมแม่น้ำยม (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์.
- พุทธยอดฟ้าจุฬาโลก, พระบาทสมเด็จพระ. (2540). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ : พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- เพชร รอดอารีย์. (2565). แพทย์ผู้เชี่ยวชาญต่อมไร้ท่อ โรคเบาหวานและเมตตะบอลิสม คณะแพทยศาสตร์วชิรพยาบาล มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช. สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2565.
- เพ็ญศิริ โชติพันธ์. (2551). *กลยุทธ์การตลาด*. อุบลราชธานี: ตระการการพิมพ์.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2563). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนตัวพระราม*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2563). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง. (นาฏศิลป์ไทย - โขน ละคร). ประจำปีพุทธศักราช 2564 และผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์โขนพระ วิทยาลัยนาฏศิลป์และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 2 มกราคม และ 28 ตุลาคม 2563.
- ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2564). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง. (นาฏศิลป์ไทย - โขน ละคร). ประจำปีพุทธศักราช 2564 และผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์โขนพระ วิทยาลัยนาฏศิลป์และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 24 กันยายน 2564.

- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2549). *แนวคิด และวิธีแสดงโขนลิง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูมิพัฒน์ ชินพงษ์พานิช เจ้าสำนักบาร์เทวดา. (2563). *ภาพประกอบเครื่องตั้งมโหรีแก้ว และเครื่องตั้งมโหรีผล*.
- มณีนี ปน พรหมสุทธิรักษ์. (2525). บทละครเรื่องรามเกียรติ์ : ภาพสะท้อนพระพุทธรูปยอดีฟ้าจุฬาโลกมหาราช. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 5(2), 13-21.
- มนตรี ตราโมท. (2530). *การอภิปรายเรื่องชีวิตและผลงานของศิลปินแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- มนตรี วัดละเอียด. (2550). *หน้าโขน : สมุดภาพการแต่งหน้าโขนตามพระราชดำริ ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสอนศิลปะการแต่งหน้า MTI.
- มูลนิธิเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ. (2557). *ทิศใต้*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ.
- ลักษณะวัต ปลายรัตน์. (2551). *สุนทรียศาสตร์*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรพรรณ เสนาณรงค์. (2565). สาขาวิชาประสาทวิทยา ภาควิชาอายุรศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล. สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2565.
- วรรณวิสาข์ ไชยโย. (2552). *สุนทรียศาสตร์*. เชียงใหม่: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรรษัญ วานิชวัฒนากุล. (2549). *การสื่อสารความหมายใน 'การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่'*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- วัชรวัน ธนะพัฒน์. (2564). *นักแสดงโขนยักษ์ สำนักงานสังคีต กรมศิลปากร*. สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2564.
- วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร. (2558). *การวิจัยสาธารณศิลป์เพื่อนิเวศสุนทรีย์ : กรณีศึกษาการพิมพ์ผ้าสด*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย: กรุงเทพฯ.
- วิทยากร เชียงกุล. (2548). *เรียนลึก รู้ไว ใช้สมองอย่างมีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). *ศิลปะร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: วิมอลอาร์ต.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2544). *ทัศนศิลป์วิจัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สันติศิริ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2552). *วิจัยทัศนศิลป์วัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิโรจน์ อยู่สวัสดิ์. (2564). *ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย โขนลิง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์*. สัมภาษณ์, 28 กันยายน 2564.
- วิสูตร โพธิ์เงิน. (2556). *ศิลปะสำหรับเด็ก*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วุฒิ สุขเจริญ. (2555). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: จี. พี. ไฮเบอร์พริ้นท์.
- ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). *ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้อันแก้ไขไม่ได้*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำค้ำครูสภา.

- คັນสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). *การเรียนรู้อย่างมีความสุข : สารเคมีในสมองกับความสุขในการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โฆสิตการพิมพ์.
- คັນสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2545). *การเรียนรู้อย่างมีความสุข: สารเคมีในสมองกับความสุขและการเรียนรู้*. (รายงานวิจัย). กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2541). *การบริหารการตลาดยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีระฟิล์มและไซเท็กซ์ จำกัด.
- ศุภชัย จันทร์สุวรรณ. (2564). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) พ.ศ. 2548. สัมภาษณ์, 1 กันยายน 2564.
- สมเกียรติ วัฒนศิริชัยกุล. (2565). ประธานผู้ตรวจสอบวิชาการ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.). สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2565.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2551). *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กภาพสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สร้อยตระกูล (ตีวานนท์) อรรถมานะ. (2541). *พฤติกรรมองค์การ : ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สันต์ สุวัจนราภินันท์. (2555). *การดำรงอยู่ของพื้นที่ชายขอบในเมืองสมัยใหม่*. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สิทธิโชค วรรณสันติกุล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บริษัทรวมสาสน์ จำกัด.
- สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล. (2529). *ความหมายของการออกแบบ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์ โอ. เตียนส์ไตร์.
- สิริกร อมฤตวาริน. (2565). *ชีวิตพอและเพียงพอ*. กรุงเทพฯ: ปีสเปส.
- สุชาติ สุทธิ. (2542). *คู่มือการสอนสุนทรียภาพของชีวิต*. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- สุเชาว์ พลอยชุม. (2545). *สุนทรียศาสตร์ ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ*. กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- สุธีร์ ชุ่มชื่น. (2564). *ครูชำนาญการพิเศษ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คนพากย์-เงรจาโขนพระราชทาน*. สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2564.
- สุรัตน์ จงดา. (2562). *ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ผู้ช่วยอำนวยการแสดงโขนพระราชทาน*. สัมภาษณ์, 2 ธันวาคม 2562.
- สุรัตน์ จงดา. (2564). *ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ผู้ช่วยอำนวยการแสดงโขนพระราชทาน*. สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2564.
- สุวรรณณี ชลานุเคราะห์. (2564). ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ – ละครรำ) พุทธศักราช 2533. สัมภาษณ์, 21 สิงหาคม 2564.
- เสรี วงษ์มณฑา. (2542). *การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ซีระฟิล์มและไซเท็กซ์.

- แสง มนวิฑูร. (2541). *นาฏยศาสตร์ = นาฏยศาสตร์ม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- อนัญญา กรรณสูตร และ วรวรรณ องค์ครุฑรักษา. (2559). การรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และความสัมพันธ์กับปัจจัยภูมิหลัง. *วารสารการประชาสัมพันธ์ และการโฆษณา*, 6(1), 2.
- อนัญญา กรรณสูตร. (2556). การศึกษาเรื่องการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสต่อร้านอาหารไทยของผู้บริโภคชาวสิงคโปร์ และความสัมพันธ์กับปัจจัยภูมิหลัง. *วารสารการประชาสัมพันธ์ และการโฆษณา*, 6(1), 65-82.
- อรรวรรณ ขมวัฒนา และคณะ. (2550). *นาฏยลีลา 1 ลีลาท่ารำ 1*. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- อลิศรา ชูชาติ. (2549). *นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อโศก ไทยจันทร์รักษ์. (2557). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชาประวัติศาสตร์การออกแบบ*. บุรีรัมย์: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- อังคณา ศิริวัฒน์. (2555). *สุนทรียภาพในบทโขน เรื่องรามเกียรติ์*. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- อารี สุทธิพันธ์. (2521). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อารี สุทธิพันธ์. (2527). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อารี สุทธิพันธ์. (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ศูนย์สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อำนาจ เย็นสบาย. (2544). *บันทึกการแสดงนิทรรศการศิลปะกับสังคม 2544 รางวัลมันส์ เคียรลิ่งห์ "แดง" การแสดงนิทรรศการศิลปะกรรมกลางแจ้งเดือนตุลาคม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ฟันนี้พับลิชชิง.
- อุษาภรณ์ บุญเรือง. (2559). *การวางแผนผลิตภัณฑ์กำลังคนภาครัฐด้านศิลปวัฒนธรรม สาขานาฏศิลป์ สาขาดนตรี สาขาศิลปะ และสาขาทัศนศิลป์ของประเทศไทย พ.ศ. 2557-2559*. ปทุมธานี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- เอกพจน์ นิมสกุลรัตน์. (2565). *แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านโรคสมองและระบบประสาท รพ.สมิติเวช ศรีนครินทร์*. สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2565.

ภาษาต่างประเทศ

- Banes, & Lepecki. (2007). *The Senses in Performance*. Routledge.
- Bedman, N., & John, K. (2014). Customer Satisfaction with Retail Banking Services in Ghana. 2014. *Thunderbird International Business Review.*, 56(4), 353-371.
- Benedict. (1934). *Patterns of Culture*. New York: Houghton Mifflin.
- Bevlin. (1980). *Design through discovery*. New York, USA: Holt, Rinehart and Winston.
- Bitner. (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees. *Journal of Marketing*, 56, 57-71.
- Classen, C., Howes, J. D., & Synnott, A. (1994). *Aroma: the cultural history of smell*. London: Routledge.
- Classen. (2005). *The Book of Touch* (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003135463>.
- Cronbach. (1970). *Essential of Psychological testing* (3rd ed.). New York: Harper and Row.
- Cronin, & Taylor. (1992). Measuring service quality: A reexamination and extension. *Journal of Marketing*, 56(3), 55-68.
- Diamonds, & Hopson. (1998). *Magic trees of the mind: How to nurture your child's intelligence, creativity, and healthy emotions from birth through adolescence*. New York: Plume.
- Fang, B., Yu, S., Wang, Y., Qiu, X., Cai, C., & Liu, S. (2009). Allelopathic effects of *Eucalyptus urophylla* on ten tree species in south China. *Agroforestry systems*, 76(2), 401-408.
- Feld, & Basso. (1996). *Senses of Place*. School of American Research Press.
- Fink, D. L. (2013). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated. Approach to Designing College Courses*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Goffman. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Doubleday.
- Goldstein. (1968). Longitudinal Studies and the Measurement of Change (PDF, 281kB). *The Statistician* 18(2), 93-117.
- Goldstein. (2010). *Sensation and Perception* (8th ed.). California: Wadsworth Cengage Learning.

- Goldsworthy, A. (1956 - ปัจจุบัน). *Hand to earth: Andy Goldsworthy sculpture, 1976-1990*/edited by Terry Friedman and Andy Goldsworthy. London: Thames & Hudson, 2006.
- Herzfeld, M. (2001). *Theoretical Practice in Culture and Society*. Oxford: Blackwell.
- Howes, D. (1991). *The Varieties of Sensory Experience: A Sourcebook in the Anthropology of the senses*. Toronto: University of Toronto Press.
- Howes. (2005). *The empire of the senses. The sensual culture reader*. Oxford: Berg.
- Ingold, T. (2011). Against space: place, movement and knowledge.” In *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. (pp. 145-155). London and New York: Routledge
- Jacobson. (1998). *The Unified Modeling Language Users Guide*. Addison-Wesley Professional.
- Jensen, E. (2005). *Teaching with the Brain in Mind* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria.
- Katz, L. C., & Rubin, M. (1999). *Keep Your Brain Alive*. New York: Workman Publishing Company.
- Laplantine. (2015). *The life of the senses. Introduction to a modal anthropology*. London: Bloomsbury.
- Lindstrom. (2005). Broad sensory branding. *Journal of Product & Brand Management*, 14(2), 84-87. <https://doi.org/10.1108/10610420510592554>
- Low, K E. Y.. (2012). Department of Sociology, National University of Singapore ... KEY Low. *Sociology compass*, 6(3), 271-282.
- Maslen. (2015). Knowing stories that matter: Learning for effective safety decision-making. *Journal of Risk Research*, 18(6), 714–726. <https://doi.org/10.1080/13669877.2014.910690>
- McLuhan, M. (1962), *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto: University of Toronto Press.
- Mohammed, B. I., & Afroja, R. R. (2013). Factors affecting customer experience in telecommunication services and its importance on brand equity: a study on telecommunication companies in Bangladesh. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 5(8), 254-262.

- Nadiri, H., & Gunay, G. N. (2013). An empirical study to diagnose the outcomes of customers' experiences in trendy coffee shops. *Journal of Business Economics and Management*, 14(1), 22-53. <https://doi.org/10.3846/16111699.2011.631742>
- Ng, S., David, M. E., & Dagger, T. S. (2011). Do relationship benefits and maintenance drive commitment and loyalty?. *Journal of Services Marketing*, 25/4, 273-281.
- Park, & Burgess. (1921). *Introduction to the science of sociology*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press.
- Pine, & Gilmore. (2014). A leader's guide to innovation in the experience economy. *Strategy & Leadership*, 42(1), 24-29. <https://doi.org/10.1108/SL-09-2013-0073>
- Regina W. Y. Wang, Ying-Chun Chen, & Chuan-Tim Huang. (2012). *Research into the emotion dimensions revealed by the color of beverage packaging*. Retrieved from <http://www.iasdr2009.or.kr/>.
- Rex, J., Waiand, S., & Lobo, A. (2003). An Exploratory Study into the Impact of Colour and Packaging as stimuli in the Decision Making Process for a Low Involvement Non-Durable Product. *International Journal of Research in Management, Science & Technology*, 4(3). Retrieved from www.ijrmst.org.
- Schiffman, & Kanuk. (2010). *Consumer Behavior* (10th ed.). Upper Saddle River, N.J.: Prentice-Hall.
- Smith, M. (2007). Customer Value Creation: A Practical Framework. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 15, 7-23. <http://dx.doi.org/10.2753/MTP1069-6679150101>
- Stoller. (1989). *The Taste of Ethnographic Things: The Senses in Anthropology*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- Synnott. (1993). *The Body Social: Symbolism, Self and Society*. London and New York: Routledge.
- Taro Yamane. (1967). *Taro Statistic : An Introductory Analysis*. New York: Harper & row.
- Vannini, Waskul, & Gottschalk. (2012). *The senses in self, society, and culture: A sociology of the senses*. New York: Routledge.
- Waskul, & Vannini. (2008). Smell, Odor, and Somatic Work: Sense-Making and Sensory Management. *Social Psychology Quarterly*, 71(1), 53-71.

Weinstein, & Weinstein. (1984). Why it won't happen to me: Perceptions of risk factors and illness susceptibility. *Health Psychol*, 3, 431-457.

Zarantonello, L., Jedidi, K., & Schmitt, B. H. (2013). Functional and experiential routes to persuasion: an analysis of advertising in emerging vs. developed markets. *International Journal of Research in Marketing*, 30(1), 46-56.





ภาคผนวก

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สุนทรียรสแห่งโซน : การออกแบบผัสสัมผัสเพื่อขยายผลมิติทางปัญญา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (v) ใน หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพของท่าน

ข้อที่	สถานภาพส่วนตัว
1	เพศ <input type="checkbox"/> 1. ชาย <input type="checkbox"/> 2. หญิง
2	อายุ <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 25 ปี <input type="checkbox"/> 2. 26-30 ปี <input type="checkbox"/> 3. 31-35 ปี <input type="checkbox"/> 4. 36-40 ปี <input type="checkbox"/> 5. มากกว่า 40 ปีขึ้นไป
3	อาชีพ <input type="checkbox"/> 1. นักเรียน/นักศึกษา <input type="checkbox"/> 2. ข้าราชการ <input type="checkbox"/> 3. พนักงานบริษัทเอกชน <input type="checkbox"/> 4. ประกอบธุรกิจส่วนตัว <input type="checkbox"/> 5. อาชีพอิสระ <input type="checkbox"/> 6. อื่น ๆ
4	ระดับการศึกษาสูงสุด <input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> 2. ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> 3. สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 รูปแบบการรับรู้โชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงระดับ

ที่เป็นจริงที่สุดโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ข้อที่	รูปแบบการรับรู้โชนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร						
1	การสื่อสารผ่านการรับชมโชนเป็นการสื่อสารทางเดียวควรมีการสร้างการรับรู้ที่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้ได้ง่าย					
2	การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรสื่อสารด้วยรูปแบบที่เข้าถึงง่าย เช่น การกิน การดื่ม การดำเนินชีวิตประจำวัน					
3	การสื่อสารเกี่ยวกับโชนควรมีรูปแบบที่ส่งเสริมความเข้าใจพร้อมกับการรับรู้สุนทรียรสของโชนไปด้วยกัน					
ด้านความง่ายในการสื่อสาร						
4	การตีความด้านการสื่อสารเกี่ยวกับโชนต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความ					
5	การแสดงโชนเป็นแสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีปี่พาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจาทำให้ยากต่อทำความเข้าใจ					
6	การปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้					
ด้านอารมณ์ที่ได้รับ						
7	การแสดงโชนทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมด้านอารมณ์จากการรับชมการแสดง					

ข้อที่	รูปแบบการรับรู้ของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
8	การแสดงโชนสามารถสร้างอรรถรสในการชมแก่คนดูได้มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของท่วงท่าในการรำความงามของบทพากย์ และความงามของดนตรีประกอบ					
9	การปรับปรุงแบบให้การรับรู้โชนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อสร้างสุนทรียในการรับรู้เกี่ยวกับโชนและทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ในการเข้าถึงโชนได้มากขึ้น					
ด้านการมีส่วนร่วม						
10	กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชมโชนจะมีบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโชนเพียงเท่านั้น					
11	การจัดการแสดงควรมีการผสมผสานความหลากหลายของอารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลงที่สามารถสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวในเวลาอันสั้น					
12	การปรับปรุงแบบการรับชมโชนโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เช่น การตีม การกิน การฟัง การสัมผัส และการได้ยิน เป็นต้น					
ด้านการรับรู้						
13	การรับชมการจัดการแสดงโชนจะอาศัยช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา จมูก					
14	ในการรับชมโชนสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายออกมาเป็นการรับรู้ในรูปของความประทับใจ หรือความรู้สึก					
15	ควรใช้กระบวนการสื่อสารที่มีความทันสมัย เข้าถึงง่ายและสร้างสรรค์เพื่อสร้างการรับรู้					

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อไขนของคณรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงระดับ

ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคตที่มีต่อไขนของคณรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่เป็นจริงที่สุดโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง อยู่ในระดับ มากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง อยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึง อยู่ในระดับ ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง อยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ข้อที่	ความพึงพอใจและความต้องการในอนาคต ที่มีต่อไขนของคณรุ่นใหม่ในปัจจุบัน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ท่านต้องการเรียนรู้ไขนผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย					
2	ท่านต้องการเรียนรู้ไขนผ่านช่องทางในการรับรู้จากประสาทสัมผัส หู ตา และสัมผัส และถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความประทับใจ ความตื่นเต้น หรือความรู้สึก					
3	ท่านต้องการให้การเรียนรู้เกี่ยวกับไขนมีความง่ายต่อการพิจารณาและการตีความ					
4	ท่านต้องการเรียนรู้ไขนผ่านสื่อสนับสนุนการเรียนรู้ไขนที่มีใช่เพียงแค่นโบบราณสถานงานพิพิธภัณฑ์แต่เพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดมิติใหม่ ๆ ของงานด้านวัฒนธรรมไขนมากขึ้น โดยเฉพาะงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม					
5	ท่านต้องการเรียนรู้ไขนผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงลึก					
6	ท่านต้องการการเรียนรู้ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้ และได้รับสุนทรียะจากไขนไปพร้อมกัน					
7	ท่านต้องการให้มีการปรับรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้					
8	หากมีการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ไขนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ท่านมีความสนใจหรือไม่					
9	ท่านคิดว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ไขนผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีผลต่อการขยายผลมิติทางปัญญา					

แบบประเมินความพึงพอใจผลงาน

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงระดับที่เป็นจริงที่สุดโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของสถานที่ในการจัดงานมีความเหมาะสมกับงานชิ้นนี้					
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม					
3. ความสามารถในการบรรยายและการถ่ายทอดความรู้ของวิทยากร					
4. รูปแบบการนำเสนอผลงานแสดงมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ					
5. รูปแบบการนำเสนอผลงานด้านนิทรรศการมีความแปลกใหม่กระตุ้นความสนใจผู้เข้าร่วมงานชิ้นนี้					
6. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ตรงระหว่างผู้นำเสนอผลงานและผู้เข้าชม					
7. เนื้อหาสาระ/เรื่องที่น่าสนใจมาจัดงานแสดงมีความน่าสนใจ					
8. คำบรรยายประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม					
9. สื่อที่นำมาใช้ประกอบการจัดงานแสดงมีความเหมาะสม สวยงามและน่าดึงดูด					
10. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการเข้าชมงานแสดงในครั้งนี้					
11. ความพึงพอใจโดยรวมของงานแสดงชิ้นนี้					

แบบประเมินคุณภาพผลงาน

คำชี้แจง โปรดอ่านและพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่แสดงระดับที่เป็นจริงที่สุดโดยพิจารณาตามเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ประสิทธิภาพในการสื่อสาร					
2. ความง่ายในการสื่อสาร					
3. อารมณ์ที่ได้รับ					
4. การมีส่วนร่วม					
5. การรับรู้					



การเผยแพร่ผลงานที่เกี่ยวข้อง

การจัดเสวนาออนไลน์ “REFORM : มองใหม่ งานออกแบบไทย”

กิจกรรมเครือข่ายที่พหุองค์พิเศษ พบกับ 6 มุมมองสร้างสรรค์จาก 6 นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่จะนำเสนอองค์ความรู้ด้านการออกแบบจากงานวิจัยที่จะพาธุรกิจสร้างสรรค์ไทยก้าวไปข้างหน้า

The image shows a Facebook Live event poster for "REFORM: มองใหม่ งานออกแบบไทย" (REFORM: Looking at Thai Design in a New Way). The poster features a collage of Thai design elements including jewelry, a traditional Thai woman in a gold and red outfit, a golden sculpture, and a building. The text on the poster reads: "ครีเอทีฟทอล์ก REFORM มองใหม่ งานออกแบบไทย Facebook live 14:00 HRS. SAT. 11 SEP 2021". Below the poster is a screenshot of the Facebook Live stream, showing a woman speaking and a collage of images related to Thai design and culture.

ที่มา: <https://www.facebook.com/decorate.su.ac.th/videos/1281222048976689>

การจัดนิทรรศการ “What’s The Hex”

จัดแสดงในเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2565 (Bangkok Design Week 2022) จัดแสดงที่ชั้น 2 ร้าน Chutie is Baking ภายในโครงการ Charoen 43 Art & Eatery ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการออกแบบและงานวิจัย นำไปประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์และศิลปวัฒนธรรม สามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาสินค้าและบริการของแต่ละชุมชนได้จริง เพื่อตอบโจทย์ชีวิตใหม่ที่จะนำพาธุรกิจสร้างสรรค์ของไทยก้าวไปข้างหน้า สร้างสีสันและชีวิตชีวาให้กับเมืองและผู้คน



ที่มา: <https://www.bangkokdesignweek.com/bkkdw2022/program/9908>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวญาณธนา ภควัตธนโกศล
วัน เดือน ปี เกิด	3 กรกฎาคม 2532
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2562 ศึกษาต่อในระดับดุซงฎึบัณชิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาศิลปมหาบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์) คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิต (การออกแบบโฆษณา) เกียรตินิยมอันดับ 2 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2562 – ปัจจุบัน Director of Marketing and Communications บริษัท ประณีต จำกัด พ.ศ. 2559 – 2562 นักวิชาการเผยแพร่ กลุ่มยุทธศาสตร์และข้อมูล ประชาสัมพันธ์ กองเกษตรสารนิเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ พ.ศ. 2557 – 2558 นักออกแบบกราฟิกและบรรจุกัณฑ์ อีสระ พ.ศ. 2554 – 2556 Creative/ Junior บริษัท โอกลีวี แอนด์ เมเธอร์ (ประเทศไทย) พ.ศ. 2553 นักศึกษาฝึกงาน บริษัท เกรย์ (ประเทศไทย) พ.ศ. 2552 – 2554 นักศึกษาช่วยสอนและจัดกิจกรรม วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	ไลฟ์ แอท พหลฯ-อารีย์ 1415 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400