

การสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโขนบนพื้นฐานหลักการ
สุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์
CREATING MODERN ART WORKS THROUGH KHON BASED ON
AESTHETIC AND SCIENTIFIC PRINCIPLES



¹ญาธนา ภควัตธนโกศล และ ²สุภาวี ศิรินคราภรณ์
¹Yathana Pakawattanakoson and ²Supavee Sirinkraporn

มหาวิทยาลัยศิลปากร, ประเทศไทย
Silpakorn University, Thailand

¹yathana.pa@gmail.com

Received: May 26, 2023; Revised: July 25, 2023; Accepted: August 31, 2023

บทคัดย่อ

โขนเป็นศิลปะชั้นสูงของไทย และทำหน้าที่เป็นสื่อวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของความเป็นชาติ ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ของงานวัฒนธรรมมีแบบแผนสืบมานับแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 20 สำหรับพัฒนาการของโขน พบว่า มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องแต่ยังคงรูปแบบ ตลอดจนวิธีการแสดง ซึ่งรูปแบบของการแสดงโขนมีการอนุรักษ์และพัฒนาอยู่อย่างสม่ำเสมอ การผลักดันและให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง เพื่อให้ศิลปะของการแสดงโขนคงอยู่อย่างมีคุณค่าในสังคมจึงเป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นผู้เขียน จึงมีความสนใจในการนำเสนอบทความ “การสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโขนบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์” โดยการสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโขนบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์เป็นความพยายามสร้างโอกาสในการรับรู้โขนผ่านประสาทสัมผัสที่ต่างจากชนบเดิมให้เป็นการรับรู้สุนทรียะแห่งอนาคตที่ใช้จินตนาการร่วมด้วยด้วยการทดลองผสมผสานช่องทางการรับรู้ใหม่ ๆ เข้าด้วยกัน เช่น การทดลองรับรู้โขนผ่านการได้กลิ่นและการได้ฟัง หรือการรับรู้ผ่านรสชาติมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดโขนสร้างกระบวนการ สุนทรียรส และขยายผลมิติทางปัญญา โดยใช้ศิลปกรรมโขนบูรณาการผ่านการใช้สี รูปทรง กลิ่น รส มาใช้เปรียบเทียบและสื่อความหมายเหตุการณ์ของตัวละครที่ปรากฏในการแสดงโขน ในการสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโขนบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และ

¹ นักศึกษา, คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาศาสตร์ โดยมีความสำคัญในแง่ของการสร้างเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกันระหว่างเนื้อหาภายในและสภาพแวดล้อมที่มุ่งหวังให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสและการรับรู้

คำสำคัญ: สวรรค์, แก่นแท้, ศิลปะการแสดง, โขน

Abstract

Khon is a high art of Thailand and acts as a cultural medium that represents the identity of the nation which is a branch of science that reflects the image of traditional cultural works dating back to the 20th Buddhist century. As for the development of Khon, it was found that there was continuous development and change according to social and cultural conditions, but the pattern remained as well as how to show the form of Khon performance is conserved and developed regularly. The form of Khon performance is conserved and developed regularly. Serious push and support in order for the art of Khon performance to remain valuable in society, it is important. so the author therefore interested in presenting the article “Creating modern art works through Khon based on aesthetic and scientific principles” by creating modern works of art through pantomime on the basis of aesthetic and scientific principles, it is an attempt to create an opportunity to perceive Khon through different senses from the traditional senses as a perception of the aesthetics of the future that is also used by imagination. Experiment with incorporating new sensory channels, such as experimenting with the perception of pantomime through smell and hearing. or perception through taste as a tool for conveying Khon Create processes, aesthetics, and expand the intellectual dimension. Using the integrated Khon art through the use of colour, shape, smell, taste to compare and convey the meaning of the events of the characters appearing in the Khon performance in creating modern works of art through pantomime based on aesthetic and scientific principles. It is important in terms of creating content to be consistent between the internal content and the environment that aims to create a learning experience through the senses and perception.

Keywords: Essence, Core, Khon Performance, Khon

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความเป็นเอกราชมายาวนาน ขนบธรรมเนียม ประเพณีและ ศิลปวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ จนทำให้เป็นที่เลื่องลือไปในนานาประเทศที่ ได้พบเห็น และสัมผัสความงดงามอย่างมีคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมของไทย วัฒนธรรมจึง เปรียบเสมือนสมบัติของความเป็นชาติ เป็นรากฐานของการสร้างสรรค์ เป็นจุดศูนย์กลางของการ สร้างความสามัคคี และความมั่นคงของประเทศชาติที่เจริญรุ่งเรือง ปรากฏเป็นภาพลักษณ์ของ ศิลปกรรมอันโดดเด่น ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นจารีตแบบแผน และวิถีชีวิตอันดีงาม ของคนไทยที่สืบทอดมาถึงปัจจุบัน

โดย “วัฒนธรรม” เป็นผลของการสั่งสมสิ่งสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมา ของสังคม รวมถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทั้งหมดของสังคม ทั้งจิตใจของคน ค่านิยม ระบบคุณค่าทางจิตใจ คุณธรรม แนวความคิด ลักษณะความสัมพันธ์ของมนุษย์ ประสบการณ์ ความรู้ความสามารถ ภูมิปัญญา ที่ช่วยให้มนุษย์อยู่รอดและสืบทอดต่อกันมาได้ โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราช กุมารี มีพระราชดำรัสเนื่องในพิธีเปิดวันรณรงค์วัฒนธรรมไทย เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2537 ว่า

“ชาติไทยเรามีความเจริญด้วยศิลปกรรม จรรยาและศิลปวัฒนธรรมอันครบถ้วนทุกสาขา ที่สืบทอดต่อเนื่องมาแต่บรรพกาล สิ่งเหล่านี้เป็นสมบัติล้ำค่า เป็นนิมิตหมายสำคัญอย่างเอก ที่ แสดงให้เห็นความเป็นชาติไทย คนไทย ซึ่งแตกต่างจากชาติอื่น คนอื่นจึงเป็นสิ่งที่คุณไทยพึงศึกษาให้ เห็นแจ้งถึงคุณค่า และพยายามถนอมรักษาไว้ด้วยความรู้ความสามารถ และความฉลาดรอบคอบ เพื่อมิให้ต้องสูญหายและแปรสภาพไปในทางเสื่อม ในการนี้ทุกคนจะต้องหมั่นใส่ใจและตระหนัก ว่า การศึกษาและรักษาวัฒนธรรมไทยแท้จริง คือการจรรโลงรักษาอิสรภาพและความเป็นไทยและ คนไทยแต่ละคนไว้นั่นเอง”

“โขน” ถือเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย ที่ต้องรวบรวมศิลปินผู้มีความสามารถ จำนวนมากมาย ถ่ายทอดความงดงามของศิลปะหลากหลายชนิดไปสู่ผู้ชม เช่น นาฏศิลป์ วรรณคดี การขับร้อง การบรรเลงปี่พาทย์หรือดนตรี โดยสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงมี พระราชดำริว่า

“โขนคือศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยที่หาชมได้ยากขึ้นทุกวัน ทั้งที่โขนเคยเป็นมหรสพ หลวงอันรุ่งโรจน์มาช้านาน และเคยใช้เป็นการแสดงต้อนรับ พระราชอาคันตุกะ สร้างความตื่นตาตื่นใจ อย่างยิ่งมาโดยตลอด แต่บัดนี้โขนกำลังจะเลือนหายไปจากสังคมปัจจุบัน เพราะการจัดการแสดง โขนนั้นมิใช่เรื่องง่ายตาย โขนเป็นที่รวมของศิลปกรรมอันยอดเยี่ยมหลากหลายแขนง ใช้ผู้แสดงเป็น จำนวนมาก เครื่องแต่งกาย เวที ฉาก และอุปกรณ์ที่ประกอบการแสดง ล้วนต้องจัดสร้างขึ้นมาอย่าง พิถีพิถันอีกทั้งต้องให้สอดคล้องกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งคนไทยรู้จักดีอีกด้วย”

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าโขนเป็นศิลปะชั้นสูงของไทย และทำหน้าที่เป็นสื่อวัฒนธรรม ที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของความเป็นชาติ ทำให้โขนเป็นศิลปะการแสดงของไทยที่องค์การ ยูเนสโกประกาศขึ้นบัญชี “Khon, masked dance drama in Thailand” (การแสดงโขนใน ประเทศไทย) เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติอย่างเป็นทางการแล้ว นับเป็น

มรดกทางวัฒนธรรมของไทยรายการแรกที่ได้รับการขึ้นทะเบียน เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 (กระทรวงวัฒนธรรม, ออนไลน์: 2561) ซึ่งเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ของงาน วัฒนธรรมมีแบบแผนสืบมานับแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 20 สำหรับพัฒนาการของโขน พบว่า มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่องแต่ยังคงรูปแบบ ตลอดจนวิธีการแสดง ซึ่งรูปแบบของการแสดงโขนนั้น ได้มีการอนุรักษ์และพัฒนาอยู่อย่าง สม่าเสมอ เมื่อยุคสมัยและบริบททางสังคมมีความเปลี่ยนแปลง ได้ส่งผลต่อศิลปวัฒนธรรมมี 2 นัย คือ โขนถูกลดบทบาทและความสำคัญลง แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการ นำเสนอที่แตกต่างกันออกไป ความแตกต่างเหล่านี้้อาจเกิดขึ้นจากผู้สร้างหรือผู้ลงทุน อีกเหตุสำคัญ คือคนส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงโขนอย่างเพียงพอ ความงดงาม คุณค่า ความหมาย ความรู้สึกที่การแสดงโขนต้องการสื่อจึงล่องลอยหายไปโดยผู้ชมจับต้องไม่ได้ เป็นเพียง ศิลปะความบันเทิงแค่ชั่วคราว ดังนั้น การผลักดันและให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง เพื่อให้ศิลปะ ของการแสดงโขนคงอยู่อย่างมีคุณค่าในสังคมจึงเป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นผู้เขียน จึงมีความสนใจใน การนำเสนอบทความ “การสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโขนบนพื้นฐานหลักการ สุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์” เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างประสบการณ์ในรูปแบบของสื่อ วัฒนธรรมที่หลากหลาย และมีความสร้างสรรค์ทั้งนี้เพื่อคงซึ่งคุณค่าในฐานะศิลปะประจำชาติและ สื่อวัฒนธรรมโดยอยู่บนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์

พัฒนาการของโขนจากอดีตถึงปัจจุบัน

นับตั้งแต่สมัยอยุธยาที่มีหลักฐานบันทึกถึงการแสดงโขนในรูปแบบการเรื่องเล่าปาฐกถา หรือจดบันทึกเล่าเรื่องราวเหตุการณ์เป็นลายลักษณ์อักษรให้ได้คนในยุคคนนั้น ๆ และคนรุ่นหลังได้ เรียนรู้ ซึ่งในแต่ละยุคสมัย การเรียนรู้การแสดงโขนก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมของผู้คน ความทันสมัยของเทคโนโลยี เป็นต้น ในปัจจุบันเราสามารถพบเห็นการ เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงโขนในสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น หนังสือเรียน หนังสือนิทาน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม สินค้าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สื่อที่มีเนื้อหา ที่มา หรือแรงบันดาลใจที่หยิบยกความโดดเด่น หรือเอกลักษณ์ของการแสดงโขนบางประการมาถ่ายทอด โดยผู้ สร้างสรรคผลงานต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของประวัติความเป็นมา หรือองค์ประกอบ การแสดงโขนเป็นอย่างดี เพื่อใช้ในการค้นหาอัตลักษณ์ หรือแนวคิด เพื่อใช้ในการดัดแปลง ประยุกต์ สร้างสรรคสิ่งใหม่ขึ้นจากพื้นฐานอันดีงามของสิ่งดั้งเดิมเพื่อสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้อย่างไม่ รู้สึกเหินห่าง หรือสร้างความน่าเบื่อในการเข้าถึงโขน เพื่อที่จะทำอย่างไรให้สิ่งที่ต้องการเก็บรักษา ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา

อย่างไรก็ตาม นับจากอดีตโขนมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม และ วัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง แต่ยังคงรูปแบบ ตลอดจนวิธีการแสดง และเรื่องที่ใช้แสดงคือ เรื่องรามเกียรติ์ อยู่เช่นเดิม ซึ่งรูปแบบของการแสดงโขนนั้น ได้มีการอนุรักษ์และพัฒนาอยู่อย่างสม่าเสมอ ตามยุค สมัย และบริบททางสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง โดยมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง 2 นัยยะ คือ โขน

ถูกลดบทบาทและความสำคัญลง แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบการแสดงที่หลากหลายในด้านของแนวคิด การสื่อความ วัตถุประสงค์ และคุณค่า เพื่อให้มีคุณค่าสอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ ที่เปลี่ยนไป หรือกล่าวได้ว่า ภูมิปัญญาโขนนั้นเป็นสิ่งที่มิพลวัตไม่หยุดยั้งอยู่กับที่ แต่มีการเปลี่ยนแปลงเชิงพัฒนาในลักษณะศิลปกรรมร่วมสมัย ซึ่งพิเชษฐ กลั่นชื่น (อ้างถึงใน ปาริชาติ จึงวัฒนาภรณ์, 2549) กล่าวถึง ศิลปกรรมร่วมสมัยในสภาวะการณ์เช่นนี้ มาจากความรู้สึกต้องการ “ปกป้อง” สมบัติทางวัฒนธรรมเพื่อที่จะรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน แต่ในเวลาเดียวกันในส่วนของศิลปินเอง ก็มีจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้ต่อต้านวัฒนธรรมของต่างชาติอย่างสุดขีด 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 เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เขียนมีความสนใจในการสร้างการเรียนรู้เรื่องโขน ด้วยผู้เขียนมีความหวังใ่วว่า โขนของไทยที่ได้รับการขึ้นทะเบียนในประเภท 10.b คือ “วัฒนธรรมปกติ” ที่ไม่สุ่มเสี่ยง มีสาระสำคัญ คือ เป็นการแสดงที่มีการปฏิบัติสืบทอดอยู่ทั่วประเทศ ณ ตอนนี้อยู่ในอนาคตอาจจะเข้าสู่สถานการณ์เหมือนประเทศไทยเพื่อนบ้านอย่างประเทศกัมพูชา ที่องค์กรยูเนสโกประกาศให้ละครโพล (Lkhoh Khol) ของประเทศกัมพูชา ที่ถูกประกาศนี้ เป็นการขึ้นทะเบียนในประเภท 10.a ซึ่งเป็นรายการของ “มรดกทางวัฒนธรรมที่ต้องการของการคุ้มครองอย่างเร่งด่วน” อันหมายถึง “มรดกที่ใกล้สูญหาย” หรือเรียกง่าย ๆ ว่าการคุ้มครองชั่วคราวอย่างเร่งด่วนซึ่งมีสาระสำคัญ คือ ความเป็นโขนที่ชุมชนร่วมกันฟื้นฟูและอนุรักษ์ (พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, 2561)

ปัจจุบันการอนุรักษ์มรดกของไทยและโลกอย่างโขนของประเทศไทยไม่ให้สูญหาย นับว่าเป็นเรื่องสำคัญมากอย่างหนึ่ง แต่ถึงแม้ปัจจุบัน การอนุรักษ์และเผยแพร่โขนจะมีหน่วยงานดูแลเฉพาะอย่างกรมศิลปากร และหลายๆหน่วยงานทั้งภาคการศึกษาและภาคเอกชน จะมีการจัดกิจกรรมการแสดงให้ผู้คนทั่วไปได้เข้าถึงได้บ่อยและง่ายขึ้นกว่าเดิม เห็นได้จากเทศกาลและวันสำคัญจะจัดให้มีการแสดงโขน แต่คนรุ่นใหม่ ๆ ก็ไม่สามารถทำความเข้าใจได้มากพอที่รับรู้ถึงสุนทรียะของการแสดง จนทำให้เกิดอารมณ์เบื่อหน่าย หรือเกิดรู้สึกว่าการแสดงโขนเป็นเรื่องที่

อธิบายยาก อาจจะใช้ศิลปะการแสดงโขน เป็นศาสตร์การแสดงที่ผู้ชมต้องอาศัยความรู้เฉพาะทาง ประกอบกับทักษะการตีความ ถ้าผู้ชมไม่เคยเรียนทักษะเรื่องของการตีความในภาษาที่ใช้ประพันธ์เพลง ดนตรี หรือบทละคร ด้วยโขนศิลปะชั้นสูงของราชสำนัก ภาษาที่ใช้พากย์จึงมีความยาก ซับซ้อน มักเป็นคำราชาศัพท์ หรือคำไวพจน์ต่างๆ ผ่านรูปแบบของบทกลอน หรือภาษาท่าทาง ของนักแสดงที่ร้ายร้าออกมา เช่น นักแสดงทำท่าสื่อความหมายถึงคำว่า “ค้ำจุน ยั่งยืน” ใช้มือใด มือหนึ่งจับคว่าจากกลางแขนซ้ายออก หงายฝ่ามือตั้งระดับไหล่ อีกมือหนึ่งตัวนางจับหลัง ตัวพระทำท่าสะเอว จึงส่งผลให้ผู้คนส่วนใหญ่ไม่รู้ลึกเข้าถึงโขน (ไพฑูริย์ เข้มแข็ง, 2563) เพราะไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้แสดงส่งผ่านท่าร้ายร้าที่ส่งงามที่แฝงไปด้วยความหมายและเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งส่งผลให้เกิดความท้าทายในการทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ได้เข้าใจเรื่องโขนได้ลึกซึ้งมากขึ้น

คุณค่าของโขนด้านการพัฒนาความเป็นมนุษย์

โขนมีคุณค่าในเรื่องของการพัฒนาความเป็นมนุษย์ 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านร่างกาย 2. ด้านจิตใจ และ 3. ด้านสติปัญญา ซึ่งการพัฒนาจิตใจและสติปัญญานั้น เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในสังคม สำหรับการพัฒนาอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ถือเป็นจุดเด่นของการแสดงโขน ถ้าเราสามารถนำประโยชน์นี้มาใช้ จะสามารถสร้างทักษะบางประการให้ผู้คนนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างเช่นทักษะการคิด คือ การตีความหมายและการประมวลผลข้อมูลภายในสมองหรือจิตใจ หากนำสุนทรียรสแห่งโขนมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา โดยการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โขน และขยายมิติทางปัญญา ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบันควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้งเปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับโขน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโขนกับผู้ชม ทำให้โขนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโขนในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค์นั้น จะไม่ใช่แค่ให้ดู แต่ต้องจับ ดมกลิ่น ได้ยิน หรือชิมรสได้ เป็นการออกแบบที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลาย มากไปกว่าแค่ตาเห็น โดยผ่านการรับรู้โขนผ่านการได้กลิ่นและการได้ฟัง หรือการรับรู้ผ่านรสชาติ มาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดโขน สร้างกระบวนการสุนทรียรส อันนำไปสู่การขยายผลมิติทางปัญญา และเป็นส่วนหนึ่งในการสืบสานโขนในรูปแบบงานศิลปกรรมร่วมสมัยแนวหนึ่งที่จะทำให้โขนไม่หายไปจากสังคมไทย และอยู่ได้อย่างกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตของผู้คนได้ทุกยุคทุกสมัย

โดย "โขน" คือศิลปะการแสดงชั้นสูงที่มีความสง่างาม อ่อนช้อย และกระฉับกระเฉงด้วยลีลาการขยับร่างกาย เพื่อให้สอดคล้องกับจังหวะการร้ายร้าของการแสดงโขน โดยข้อมูลทางการแพทย์ระบุว่า การขยับร่างกายแบบโขนนั้น ทำให้ร่างกายและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ มีความแข็งแรงเพิ่มขึ้นทั้งส่วนแขน และขา นอกจากนั้น ยังช่วยให้สุขภาพจิตแจ่มใส ทำให้ระบบสมองถูกพัฒนา ด้วยการขยับร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นลีลาของตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง (The 6th

International Congress on Physical Activity and Health 2016 : ispah2016) เนื่องจาก รูปแบบ "การเล่นโยน-การรำโยน" นั้น ในทางวิทยาศาสตร์ถือว่า...ช่วยในเรื่องการบริหารร่างกาย และกล้ามเนื้อได้เป็นอย่างดี นับเป็นส่วนผสมลงตัวระหว่างศาสตร์และศิลป์ เนื่องจากการแสดง ท่วงท่าของโยนนั้น ผู้สวมบทบาทต้องอาศัยกำลังกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เพื่อแสดงออกผ่านท่วงท่าต่าง ๆ ของตัวละคร ผ่านการฝึกฝนอย่างหนัก โดยผู้ที่มีร่างกายแข็งแรงเท่านั้น จึงจะแสดงโยนได้ (ปัญญา ไช้มุก, 2559) สอดคล้องกับ เจษฎา อานิล (2559) ได้ขยายความถึง "คุณประโยชน์ของการออกกำลังกายจากการฝึกโยน" ไว้ว่า การแสดงโยนโดยทั่วไปเป็นการประยุกต์ใช้ทักษะทั้ง ทางด้านร่างกาย การรับรู้ และประสาทสัมผัส ซึ่งถ้าพูดในเชิงสุขภาพแล้ว โยนเป็นกิจกรรมทาง กายที่มีประโยชน์มาก"จะเห็นได้จากผู้ที่ทำการแสดงโยนนั้น ต้องใช้ร่างกายผ่านท่าทางของตัวละคร ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง มีการวัดผลในเชิงวิทยาศาสตร์และเชิงสถิติ โดย มีผลจากการ "วัดค่ากายและค่าสมอง" นอกจากนี้ในมิติด้านร่างกายแล้ว โยนยังมีบทบาทในการสร้าง เสริมหรือพัฒนาสติปัญญา สอดคล้องกับ เจษฎา อานิล (2559) กล่าวว่า "ทุกตัวละคร ถ้ามีการ เคลื่อนไหว 1 ครั้งจะทำให้สมองมีการประสานงานในหลายส่วน หลัก ๆ ก็จะเป็นสมองที่ควบคุม ส่วนเคลื่อนไหว ตามมาด้วยสมองที่ควบคุมในเรื่องของการฟัง เพราะการแสดงโยนต้องฟังและจับ จังหวะด้วย สุดท้ายคือสมองที่ควบคุมการทรงตัว ดังนั้น จึงพูดได้ว่า โยนดีต่อกายแล้ว ยังดีต่อการ พัฒนาระบบสมองด้วย" นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์โยนเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถ พัฒนาศติปัญญาอีกด้วย อาทิเช่น การแสดงโมเดิร์นแดนซ์และโยนประยุกต์เกี่ยวกับการตั้งสติทำ สมาธิในนวยอร์ค

จากการศึกษาในช่วงต้นที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ทำให้ผู้เขียนมีความสนใจในการศึกษาโยนใน 2 ประเด็น คือ

1. การพัฒนาคนและสังคม ในแง่มุมของสุนทรียะและการพัฒนาระบบสมอง ด้วย การสร้างสมองด้วยสุนทรียะนั้น ต้องใช้ "ประสาทสัมผัส" หรือจุดรวม ซึ่งสมองของคนเรามี 2 ซีก สุนทรียะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ศิลปะการแสดงโยนไม่ว่าในฐานะนักแสดงหรือผู้รับชมการแสดง ย่อมเกิดการสร้างสมองด้วยสุนทรียะจากเพลง ดนตรีที่มีตัวโน้ตและจังหวะ บทละครรามเกียรติ์ที่มี ฉันทลักษณ์ เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าที่มีโครงสร้างพื้นฐานภาพ การรำรำที่มีจังหวะการ ก้าว เป็นต้นความงามที่ผสมกันทั้งในเชิงปรัชญาและเชิงวิทยาศาสตร์ สัมพันธ์กับกระบวนการ ทำงานของสมองซีกซ้าย-ขวา ที่แยกภารกิจแต่ทำงานผสมกัน การรับรู้และการทำงานของสมอง ซีกซ้ายจะดูแลการทำงานของมือขวา จะเน้นหนักไปการเรียนรู้ภาษา ตัวเลข การคาดคะเน การ คำนวณการวิเคราะห์ การวางแผน ตรรกะวิทยา และความนึกคิดเป็นเหตุผล เป็นต้นส่วนสมองซีก ขวาควบคุมมือซ้ายดูแลเกี่ยวกับเรื่องศิลปะ ดนตรี อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการการสังเคราะห์ ภาพรวม มิติสัมพันธ์ เช่น รู้เรื่องมิติ ตื้น ลึก หนา บาง เป็นต้น สมองทั้งสองซีกทำงานผสมกันด้วย คอร์ปัสแคลโลซัม (Corpus Callosum) (ปัญญาญา สรวฒนชนัน, 2559: 10) ทำให้คนเรามีเหตุผลและ อารมณ์ควบคู่กันไป พร้อมทั้งมีวุฒิภาวะทางปัญญา (IQ) และวุฒิภาวะทางอารมณ์ (EQ) ควบคู่ไป ด้วยเช่นกัน

2. เพื่อต้องการผลักดันการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือองค์ความรู้ของไทยมาเป็น ต้นทุนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ สร้างรายได้และอาชีพ โดยการหยิบยกประเด็น “โขน” มาทำ วิจัยในครั้งนี้นี้ยังมีความสำคัญในระดับประเทศ โดยสอดคล้องกับกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปีของประเทศไทย และเพื่อให้ประเทศไทยสามารถพัฒนาให้เป็นไปตามเป้าหมายของกรอบ ทิศทางยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับภาคีเครือข่ายทาง วัฒนธรรมทุกระดับจะดำเนินการ พัฒนาตามกรอบทิศทางการพัฒนาด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี ใน 5 ด้าน ได้แก่ 1.) เสริมสร้างค่านิยม อัตลักษณ์ไทยและความเป็นไทย 2.) พัฒนาการศึกษและการ เรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม 3.) ส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าทาง เศรษฐกิจ 4.) พัฒนาความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและนำภาพลักษณ์ไทยสู่สากล และ 5.) พัฒนา กฎหมายและยกระดับการบริหารจัดการวัฒนธรรมสู่ระดับสากล (กระทรวงวัฒนธรรม, 2559: 9) ตลอด ทั้งการส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์พื้นฐานทุนทางสังคมและวัฒนธรรม การสร้างความตระหนัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และนำมาสู่การศึกษาและงานวิจัยเรื่อง สุนทรียรสแห่งโขน เพื่อการออกแบบ ผัสสัมผัสในการขยายผลมิติทางปัญญา (Aesthetic of Khon: Sensory Interaction Design for Intellectual Stimulation) ด้วยรูปแบบงานศิลปกรรมใหม่มาใช้ในสร้างโอกาสในการเข้าถึง และประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพใหม่ที่ส่งผลต่อการรับรู้โขน อีกทั้งยังทำให้ศิลปะการแสดงโขนไม่ได้ จำกั้อยู่เพียงแต่บนเวทีแต่ทำให้ใกล้ชิดประชาชนมากขึ้น จับต้องได้ง่ายขึ้น ถือเป็นอีกวิธีการหนึ่ง ในการอนุรักษ์โขนในฐานะมรดกของไทยและมรดกของโลกไม่ให้สูญหาย และยังสามารถสร้างการ รับรู้ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่การแสดงโขนไม่สามารถจัดได้ตามปกติเนื่องจากการ แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การเรียนการสอนหรือการไปทัศน ศึกษาเพื่อเรียนรู้ภูมิปัญญาโขนตามสถานที่ต่าง ๆ ต้องหยุดชะงักลง

การตีความ และถ่ายทอดโขนผ่านงานศิลปกรรมสมัยใหม่

การตีความ และถ่ายทอดโขนผ่านงานศิลปกรรมสมัยใหม่ เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้าง ประสบการณ์เชิงสุนทรียภาพ มีความมุ่งหมายจะนำเสนอความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของประวัติ ความเป็นมา พัฒนาการ ประเภท องค์ประกอบ และคุณลักษณะหรือภาวะอันเป็นเนื้อแท้ของโขน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการค้นหาอัตลักษณ์ หรือแนวคิดและนำไปสู่การดัดแปลง ประยุกต์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นจากพื้นฐานอันดั้งเดิมของสิ่งดั้งเดิม เพื่อสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้อย่าง ใกล้ชิดมากยิ่งขึ้น เป็นแรงกระตุ้นสำหรับบุคคลทั่วไปให้เกิดความรู้สึกร่วมกันในการเข้ามามีส่วน ร่วมกับโขนในฐานะมรดกวัฒนธรรมสำคัญของชาติไทยในรูปแบบที่จับต้องได้ เรียนรู้และเข้าใจโขน ได้ง่ายยิ่งขึ้นนี้อาจสามารถใช้เป็นแนวทางให้กับงานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อ การศึกษาต่อเนื่องในอนาคต ผลงานสร้างสรรค์นี้จะเป็นเหมือนสะพานให้คนรุ่นใหม่เดินเข้ามา สัมผัสโขนในรูปแบบที่จับต้องได้ สร้างความใกล้ชิด และเป็นมิตรได้เหมาะสมกับบริบทและ สภาพแวดล้อมทางสังคมและผู้เขียนยังหวังอีกว่า งานวิจัยนี้ต้องสามารถพัฒนาและยกระดับจิตใจ สติปัญญาของคนรุ่นใหม่และนำไปปรับใช้ในการสร้างชุดพื้นฐานทางความคิด ให้คนรุ่นใหม่มีความ

ละเอียดอ่อนของความเป็นมนุษย์ (Human Sensibility) มากขึ้น ด้วยการนำเอาสุนทรียะที่ซ่อนอยู่ใน
โน้ตกลับมาใช้ยกระดับจิตใจของผู้คนสร้างมูลค่าให้กับคอนนอยุ่กับคนไทยอย่างมีคุณค่า สามารถ
นำมาปรับใช้เป็นการพัฒนาตนเองสังคมและประเทศ นอกเหนือจากการสร้างรายได้
อาชีพ เศรษฐกิจ และยังคงคำนึงถึงคุณภาพในการชีวิตของผู้คนในสังคมตลอดทั้ง สามารถใช้เป็น
แนวทางให้กับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อเนื่องในอนาคต อย่างไรก็ตาม
ก็ตามผลงานออกแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในงานวิจัยไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการลดทอนคุณค่า
หรือทดแทนคอนนอยุ่ในรูปแบบการแสดงแบบจารีตหรือประเพณีลงแต่อย่างใด แต่มุ่งหวังว่าทำอย่างไร
ให้การสร้างสรรค์คอนนอยุ่ที่ผลิตออกมามีได้มากกว่าเดิม

คอนนอยุ่ในมุมมองสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

เมื่อพิจารณาคอนนอยุ่ในมุมมองงานศิลปะในลักษณะนิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud)
ว่าด้วยแนวคิดที่เรียกว่า "สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์" ที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการ
ร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หรืออาสาสมัครเพื่อให้เกิดการสร้างปฏิบัติการทาง
ศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตา
เท่านั้น โดยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ได้ถูกจุดประเด็นโดย นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud)
เป็นผู้ให้คำจำกัดความและเป็นผู้เริ่มต้นของคำว่า สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational
Aesthetics) โดยแก่นความคิดหลักในการสร้างงานของศิลปะเชิงสัมพันธ์ คือ การมุ่งเน้น
ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือ หรือการมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม เพื่อให้
การสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไป
ตามสถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่นำเสนอ ลักษณะสำคัญของแนวคิด
สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ประกอบด้วย (วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร, 2558)

1. บทบาทของศิลปิน โดยบทบาทของศิลปินจะมีได้ถูกออกแบบมาในลักษณะของ
ศูนย์กลางของการจัดกิจกรรม โดยไม่ได้มองบทบาทของศิลปินเพียงแค่ผู้ผลิตแนวคิดสร้างสรรค์และ
ไม่ได้มีจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว เนื่องจากสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ จะให้
คุณค่าของศิลปะที่รวมไปถึงการแสดงความเป็นวิถีแห่งการดำรงอยู่ และสามารถจำลองภาวะต่างๆ
ให้เป็นปฏิบัติการในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น บทบาทของศิลปินจะรวมไปถึง การเป็นผู้จัดให้เกิด
กิจกรรมการตื่นตัว และเร่งเร้าเพื่อผลแห่งปฏิริยาที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือ
สิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นเป้าหมาย

2. สัมพันธภาพในสังคม ในมุมมองของสุนทรียศาสตร์สัมพันธ์ ใช้แนวคิดหลักที่ว่า
สิ่งมีชีวิตมีฐานะของการแลกเปลี่ยนกันทางสังคมมากกว่าการเป็นตัวแทนของการแสดงออกเพียง
เรื่องเดียว ผลงานด้านศิลปะจะเป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ถูกศิลปินสร้างขึ้น แล้วใช้กระบวนการที่
มีวัตถุประสงค์ของและสื่อต่าง ๆ มาเป็นตัวกระตุ้นและชักนำให้ผู้คนเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน จากนั้นจึง
ทำการประเมินผล ซึ่งการประเมินผลนั้นขึ้นอยู่กับภายหลังสุนทรียศาสตร์แห่งการมีส่วนร่วมนี้ยัง

ผลตรงตามที่มาของความคิดของศิลปินมากน้อยแค่ไหน แต่ในขณะที่เดียวกันผู้มีส่วนร่วมอาจจะได้ประสบการณ์ต่างออกไปจากความต้องการของศิลปิน อาจเรียกว่าเป็น ปรากฏการณ์ทางสุนทรีย

3. โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม 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) ด้วยภาวะสังคมโลกนั้นเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ในต้นศตวรรษที่ 21 สมัยใหม่ที่แปรเปลี่ยน เขาเสนอใช้แนวความคิด After modern โบริโยต์ อธิบายถึงงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อนำเสนอและปลูกเร้าให้เกิดการถกเถียงในแนวเรื่องของ Triennial นี้ แต่ละบทนำ ประกอบด้วย ภาพยนตร์ การแสดง และการพูดคุย และพยายามที่จะนิยามให้แจ่มชัดขึ้น ถึงแต่ละด้านของมุมมองทั้งสิ้นเกี่ยวกับสมัยใหม่ที่เปลี่ยนไป (Alter modern) ผลที่ได้เป็นข้อถกเถียงต่อนั้นคือ วาระสุดท้ายของลัทธิหลังสมัยใหม่ (The End of Postmodernism) หรือการทำให้มีการผสมผสานกันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) หรือการเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่าง ๆ และแบบแผนที่ขยายตัวออกไปของศิลปะ

ตัวอย่างผลงานศิลปะตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด ได้แก่ “ผัดไทยศิลปะ” โดยฤกษ์ฤทธิ์ทำผลงานนี้ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี 1990 ที่หอศิลป์ในนิวยอร์ก คือ แทนที่เขาจะวาดรูปแขวนให้คนเข้ามาดูมาชมในหอศิลป์เหมือนที่ศิลปินปกติทั่วไปเขาทำกัน เขากลับยกครัวเข้าไปตั้งในหอศิลป์ และทำผัดไทยเสิร์ฟให้คนที่เข้ามาดูงานกินกันฟรี ๆ แทน หลังจากนั้นก็ทิ้งหม้อ กระทะ จาน ชามเปรอะเปื้อนคราบอาหารเอาไว้ในหอศิลป์ ให้คนเข้ามาชมหลังจากวันเปิดผลงานขึ้นนี้ของเขาสร้างความงุนงงสงสัยให้กับคนดูที่หวังว่าจะได้ดูงานศิลปะในหอศิลป์ แต่กลับได้กินอาหารกันฟรี ๆ โดยหารู้ไม่ว่าไอ้ที่ตัวเองกำลังกลืนลงท้องเข้าไปนั่นแหละ คืองานศิลปะ

งานศิลปะในลักษณะนี้ถูกนิยามในเวลาต่อมาโดย นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะเรื่องนามชาวฝรั่งเศส ว่าเป็นแนวคิดที่เรียกว่า "สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์" (Relational Aesthetics) ที่เป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์และการชมงานศิลปะจากรูปแบบเดิมๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ต่อกับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้ชมงานศิลปะรวมถึงปัจจัยต่างๆ ที่อยู่รายรอบ เช่น เวลา สถานที่ สถานการณ์ ประสบการณ์ รวมถึงกิจกรรมธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวันอย่างอาหารการกิน ก็ถูกมองว่าเป็นศิลปะในรูปแบบหนึ่งได้เช่นกัน นอกจากผัดไทยแล้ว ฤกษ์ฤทธิ์ยังทำงานศิลปะในรูปแบบของอาหารอย่างอื่น ๆ อีก เช่นในปี 1992 เขาแจกแกงกะหรี่ให้คนกินฟรีในแกลเลอรีที่นิวยอร์กทุกวันในระหว่างที่แสดงนิทรรศการหรือในเทศกาลศิลปะ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 45 ในปี

1993 ที่เมืองเวนิส อิตาลี เขาเอาเบหมีถ้ายิ่งสำเร็จรูปและหม้อต้มน้ำไปวางไว้ในเรือแคนูสแตนเลสให้คนดูได้ทำเบหมีกินกันเองในห้องแสดงงาน

การสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านขอบบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์

การสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านขอบบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์จะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรมนี้มีแทรกอยู่ในสังคมต่างๆ ทั่วโลกเขาคิดว่าการทำงานสร้างสรรค์ในขอบเขตของความสัมพันธ์ระหว่างกันโดยไม่คำนึงถึงการแสดงออกและเนื้อหา การผสมผสานกันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) หรือการเดินทางในฐานะช่องทางใหม่ในการผลิตรูปแบบต่างๆ และแบบแผนที่ย้ายตัวออกไปของศิลปะ ดังนั้น ในแง่ของสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ คือ การมุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านการร่วมมือหรือมีส่วนร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้ชม หรืออาสาสมัครเพื่อให้เกิดการสร้างปฏิบัติการทางศิลปะให้ไปสู่เป้าหมายที่ศิลปินตั้งไว้ โดยผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมักจะผันแปรไปตามสถานการณ์ขึ้นอยู่กับปัจจัยในเรื่องของเวลาและสถานที่ที่นำเสนอผลงาน ด้วยเหตุนี้ ผลงานแนวศิลปะเชิงสัมพันธ์ส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ในรูปของการทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่เรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วม กับตัวงาน และมีปฏิสัมพันธ์กับศิลปินมากกว่าแค่การชมงานด้วยตาเท่านั้น ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นไปในลักษณะของการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

โดยการสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านขอบบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์เป็นความพยายามสร้างโอกาสในการรับรู้ขอบผ่านประสาทสัมผัสที่ต่างจากขอบเดิมให้เป็นการรับรู้สุนทรียะแห่งอนาคตที่ใช้จินตนาการร่วมด้วยด้วยการทดลองผสมผสานช่องทางการรับรู้ใหม่ ๆ เข้าด้วยกัน เช่น การทดลองรับรู้ขอบผ่านการได้กลิ่นและการได้ฟัง หรือการรับรู้ผ่านรสชาติมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดขอบ สร้างกระบวนการ สุนทรียรส และขยายผลมิติทางปัญญา โดยในครั้งนี้ ผู้เขียนได้การออกแบบผัสสัมผัสเพื่อขยายผลมิติทางปัญญา โดยใช้ศิลปกรรมขอบบูรณาการผ่านการใช้สี รูปทรง กลิ่น รส มาใช้เปรียบและสื่อความหมายเหตุการณ์ของตัวละครที่ปรากฏในการแสดงขอบ ในการสร้างสรรคงานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านขอบบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ผู้เขียนมองว่า มีความสำคัญในแง่ของการสร้างเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกันระหว่างเนื้อหาภายในและสภาพแวดล้อมที่มุ่งหวังให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสและการรับรู้ นั้น โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบของการแสดงขอบ ประกอบด้วย 1) บทละคร 2) นาฏยลีลา 3)ดนตรีประกอบการแสดง 4) นักแสดง 5) การแต่งกาย 6) โอกาสในการแสดง 7) อารมณ์และอุปกรณ์ในการแสดง 8) ความเชื่อธรรมเนียมและเคล็ดลางที่ถือกัน ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบนั้นได้ถูกนำมาประกอบสร้างในการแสดงขอบมีการผสมผสานความหลากหลายของอารมณ์ตัวละคร สถานที่ และทำนองเพลง แสดงอารมณ์ผ่านท่าทางการรำรำที่สร้างตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ประกอบการร้อง-พากย์ และดนตรีพิพาทย์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวแก่ผู้ชมแทนการพูดเจรจา ดังนั้นในการตีความด้านการสื่อสารต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชมในการพิจารณาหรือการตีความ แต่

อย่างไรก็ตามการแสดงโชนสามารถสร้างอรรถรสในการรับชมแก่คนดูได้มากกว่ารูปแบบอื่นๆ เนื่องจากสามารถมองเห็นความงามของตัวละคร ความงามของเครื่องแต่งกาย ความงามของท่วงท่าในการรำความงามของบทพากย์ และความงามของดนตรีประกอบ หากแต่เพียงผู้ชมมีเพียงบทบาทเดียว ได้แก่ การรับชมการแสดงโชนเพียงเท่านั้น

2. การออกแบบการเรียนรู้ต้องมีความสัมพันธ์กันระหว่าง ผัสสะทั้ง 5 ประการ สัญญา/สัญญาลักษณ์ สุนทรียศาสตร์ และจิตวิทยา เพื่อใช้ในการออกแบบและผลิตงานศิลปกรรมสมัยใหม่ต้นแบบที่มีความเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่และเกิดความพึงพอใจในระหว่างและหลังการใช้งาน

3. จากการศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการรับรู้และสร้างประสบการณ์ โดยการหาความสอดคล้องและวิเคราะห์ข้อเท็จจริงที่ทำให้เกิดการพัฒนามีต่อการออกแบบพัฒนาการรับรู้และการสร้างประสบการณ์ เพื่อช่วยพัฒนาสมองทั้ง 5 ด้าน และทำให้คนรุ่นใหม่จับต้องโชนได้มากขึ้น โดยที่กระบวนการรับรู้ คือกระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง กระบวนการนี้จะเริ่มจากอวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) สัมผัสกับสิ่งเร้าแล้วส่งกระแสประสาทไปยังระบบประสาทส่วนกลาง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อแปลความหมายของอาการสัมผัส (Sensation) ออกมาเป็นการรับรู้ และเมื่อวิเคราะห์ภาพรวมของนาฏกรรมโชนพบว่า นาฏกรรมโชนอยู่ในฐานะอุปกรณ์อย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทำให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะ กล่าวคือ การแสดงโชนที่ตื้นตันต้องให้อรรถรสในการรับชมแก่คนชม โดยผ่านทางอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากนั้นสมองจะอาศัยประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ อารมณ์ สติปัญญา ฯลฯ เพื่อ สร้างความประทับใจและความซาบซึ้งกินใจแก่ผู้รับชม จึงกล่าวได้ว่า การแสดงโชนนั้น มีคุณค่าทางสุนทรียะ

บทสรุป

ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมสมัยใหม่ผ่านโชนบนพื้นฐานหลักการสุนทรียศาสตร์และวิทยาศาสตร์เป็นไปในลักษณะของการสร้างสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ ดังนั้น การออกแบบผัสสะสัมพันธ์เพื่อขยายผลมิติทางปัญญา สามารถนำงานศิลปกรรมโชนมาใช้เป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ในการรับรู้โชน และขยายมิติทางปัญญา จะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค และเป็นกิจกรรมที่สร้างการกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นกระบวนการทางจิตสำนึกเพื่อวิเคราะห์หรือประเมินข้อมูล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่คนในยุคปัจจุบันควรมีเป็นพื้นฐาน อีกทั้งเปิดโอกาส กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้กับโชน เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างโชนกับผู้ชม ทำให้โชนเป็นมิตร และจับต้องได้ ซึ่งโชนในรูปแบบงานศิลปะที่สร้างสรรค์นั้น จะไม่ใช่แค่ให้ดู แต่ต้องจับ ตมกลืน ได้ยิน หรือชิมรสได้ เป็นการออกแบบที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลากหลาย มากไปกว่าแค่ตาเห็น น่าจะเป็นการศึกษาเรื่องของ การรับรู้ข้ามช่องสัมผัส อย่างการมองเห็นเชื่อมการฟัง การสัมผัสไปเชื่อมกับรสชาติเป็นประสบการณ์ที่แต่ละประสาทสัมผัสเชื่อมโยงถึงกัน ที่เป็นการขยายขอบเขตการ

สร้างสรรค์และการชมงานศิลปะจากรูปแบบเดิม ๆ รวมถึงเปิดโอกาสและกระตุ้นให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ต่อกับผลงานศิลปะ เพื่อเป็นการลดช่องว่างระหว่างศิลปะกับผู้ชม ด้วยการแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและผู้ชมงานศิลปะรวมถึงปัจจัยต่างๆ ที่อยู่รายรอบ

เอกสารอ้างอิง

- 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, ออนไลน์. (2561). *ข่าวประชาสัมพันธ์ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2561*. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564. เข้าถึงจาก <https://bit.ly/2ATtGd>
- เจษฎา อานิล. (2559). *บทความสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ*. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564. เข้าถึงจาก <https://www.thaihealth.or.th/?p=240988>
- ปัญญา สรวฒนชั้น. (2559). *พัฒนาพฤติกรรมมนุษย์*. [ออนไลน์]. 2559 [เข้าถึงเมื่อ 2562/8/4]. เข้าถึงได้ จาก: <http://www.bsru.ac.th/identity/archives/2514>
- ปัญญา ไช่มุก. (2559). *'ชัชวาลย์' ศิลปะไทย 'สุขภาพดี'*. บทความสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564. เข้าถึงจาก <https://www.thaihealth.or.th/?p=240988>
- ปาริชาติ จิ่งพัฒนารณณ์. (2549). *จากเวทีละครสู่เวทีการวิจารณ์*. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิพัฒน์ กระแจะจันทร์. (2561). *โขนเป็นของใคร ไทยหรือเขมร หรือควรจะเลิกเถียงกันได้แล้ว*. ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564. เข้าถึงจาก <https://thestandard.co/khon-unesco-intangible-cultural-heritageconflicts/?fbclid=IwAR270cWxd6mJM8fJ6yb1geMSkzf9WFI3tRHyDjf5jn16vGKZL-jlFtacSJI>
- ไพฑูริย์ เข้มแข็ง. (2563). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนตัวพระราม*, บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร. (2558). *การวิจัยสาขารณศิลป์เพื่อนิวคลุสนทรีย์ : กรณีศึกษาการพิมพ์ผ้าสด*. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย: กรุงเทพฯ.
- สุรัตน์ จงดา. (2562). *ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, ผู้ช่วยอำนวยการแสดงโขนพระราชทาน*. (2 ธันวาคม 2562). สัมภาษณ์.
- Fink. (2013). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses*. San Francisco: Jossey-Bass.

