

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE FROM ARTHAMART DANCE SEQUENCE IN KING  
NARESUAN 'S SWORD



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Common

Common Course

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร
โดย	น.ส.ฐิตารีย์ คำภีร์
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร์ เผ่าสวัสดิ์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)	

ฐิตารีย์ คำภีร์ : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร. ( THE CREATION OF A DANCE FROM ARTHAMART DANCE SEQUENCE IN KINGNARESUAN 'S SWORD) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ซึ่งมีระเบียบวิธีการวิจัยแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และการทดลองเชิงสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ การสำรวจข้อมูลจากการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน รวมถึงประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย โดยศึกษาเพื่อนำไปสู่รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการสร้างสรรค์สามารถจำแนกตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ 8 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดง แบ่งเป็น 4 องค์ ได้แก่ คลุมไตรภพ ตลบสังขร ย้อนฟองสมุทร และหนุมานเชิญธง 2) คัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคัดเลือกจากผู้ที่มีทักษะนาฏศิลป์ไทยดั้งเดิม นาฏศิลป์สมัยใหม่และศิลปะการป้องกันจากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร 3) สีลาการเคลื่อนไหว มีแนวคิดการออกแบบสีลาการเคลื่อนไหวร่างกายจากนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์สมัยใหม่ โดยให้ความสำคัญกับกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร 4) อุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีความสำคัญ และได้รับอิทธิพลจากรูปแบบดาบดั้งเดิม 5) เสียงประกอบการแสดง ใช้เครื่องดนตรีไทย 3 ชิ้น ได้แก่ กลองศึก ปี่ใน โหม่ง และเสียงสังเคราะห์ที่แสดงถึงความอึกทึกจนถึงความศักดิ์สิทธิ์ 6) เครื่องแต่งกาย ใช้เครื่องแต่งกายแบบชุดไทยประเพณีดั้งเดิม และเครื่องแต่งกายในสังคมปัจจุบัน 7) พื้นที่ในการแสดง ใช้พื้นที่สี่เหลี่ยมแบบเรียบง่ายเพื่อสะดวกในการเปลี่ยนแปลงแบบรูปของการแสดง 8) แสง ใช้สีของแสงเพื่อแสดงอารมณ์และบรรยากาศตามบทการแสดง นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดของหลักการสร้างสรรค์ผลงาน 4 ประการ ได้แก่ 1) แนวคิดชื่อกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร 2) แนวคิดความหลากหลาย 3) แนวคิดสัญลักษณ์ 4) แนวคิดปัญหาทางสังคม ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยทุกประการ อีกทั้งยังประโยชน์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ต่อไปในอนาคต



สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา  
ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต .....  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....



# # 6086804135 : MAJOR COMMON

KEYWORD: Dancing Creative, Modern Dance, The process of dancing the sword of Naresuan the sword  
 Thitaree Compee : THE CREATION OF A DANCE FROM ARTHAMART DANCE SEQUENCE IN  
 KINGNARESUAN 'S SWORD. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

This research is part of the research on “The creation of dance inspired by king naresuan the great’s artamart sword movement sequences. The research methodology is the qualitative research and creative experiment by studying from document, interview, information technology, surveying data from observation, seminar, artist benchmarking including direct experience of the researcher. The study will contribute to the creation of dancing art from the creation of dance from arthamart in king naresuan sword.

The result of the research has found that the format of the creation of dance can be classified into 8 categories according to Dancing Art as follow: 1) The acting performance is divided into 4 acts namely klumtriphob, talobsingkhon, yonfongsabue and hanumanchuanthong 2) Casting, the researcher select the performers who have skills in traditional thai dance, modern dance and the defense art dance from arthamart in king naresuan sword 3) Grace and motion, the idea to design the grace and motion of the body derived from the traditional thai dance and modern dance by giving the important to the dance from arthamart in king naresuan sword 4) Show props are giving the important and influenced by the traditional sword style 5) The sound for the acting performance are 3 thai musical instruments including war drum, soprano oboe, bell and voice synthes which showing arrogant and holiness 6) Costume, the use of traditional thai costume and modern thai costume 7) The display area, the use of simply square area for convenience in changing the type of the acting performance 8) Light, the use of color of light to express emotion and atmosphere according to role playing, in addition, there are also 4 concepts of creative principles which are 1) The concept of names of dancing posture are according to the dance from arthamart in king naresuan sword 2) The concept of diversity 3) The concept of symbolic 4) The concept of social problems, whereas, the results of this research are in accordance with the target and objective of the researcher in all aspects. Moreover, the results of this research also provide benefits as a guideline for creating of dancing art in the future.

Field of Study: Common

Student's Signature .....

Academic Year: 2019

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต เรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” นั้น ประสบความสำเร็จไปได้เพราะความกรุณาจากศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ที่เสียสละทุกช่วงเวลาถึงแม้จะเป็นช่วงวิกฤตโควิด -19 ก็ตาม ท่านยังคงห่วงใย และเอาใจใส่ไม่ทอดทิ้งลูกศิษย์ทุกคน โดยการให้คำแนะนำในทุกช่องทางที่ท่านทำได้ เพื่อความคืบหน้า และเป็นประโยชน์ต่องานวิจัย อีกทั้ง ท่านยังเป็นผู้ที่เปิดโลกทัศน์ใหม่ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยไม่เคยสัมผัสมาก่อน สำหรับองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากการเรียนในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำไปต่อยอด และถ่ายทอดให้กับผู้ที่สนใจ เพื่อให้เกิดเป็นประโยชน์สูงสุด ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดวงใจ ทิวทอง รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวิฑูรย์ ภูชฎาภิรมย์ รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เฝ้าสวัสดิ์ และอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ที่คอยให้คำแนะนำ ให้แนวคิด อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี คณบดีคณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต ผู้ที่เปรียบเสมือนพ่อคนที่ 2 คอยช่วยเหลือ ห่วงใย สร้างแรงบันดาลใจให้ทุกครั้งที่คุณนี้จะหมดไฟ ขอขอบคุณ ดร.อภิโชติ เกตุแก้ว และ ดร.วิทวัส กรรมณีโรจน์ และDFA รุ่น 9 ที่อยู่ช่วยเหลือกันจนงานวิจัยสำเร็จ ขอขอบคุณ ผู้ที่ให้ข้อมูล และถ่ายทอดวิชาอาทมาภู ดาบพระนเรศวรให้แก่ผู้วิจัย ครูแปรง ฌปภพ ประมวล ผู้บริหารศูนย์ฝึกสยามยุทธ์บ้านครูแปรง นายภูษิษณุ ไชยพลี นายจิระพัฒน์ สะตะ และรองศาสตราจารย์ ดร.เจษฎ์ โทณะวณิก รวมถึงผู้สนับสนุนทุนตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จการศึกษาทุกท่าน

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาขอขอบพระคุณ นายจรูญ โสภา ที่คอยอยู่เคียงข้างร่วมทุกข์ ร่วมสุขด้วยกันตลอดการเดินทางครั้งนี้จนถึงเส้นชัย

ฐิตารีย์ คำภีร์

## สารบัญ

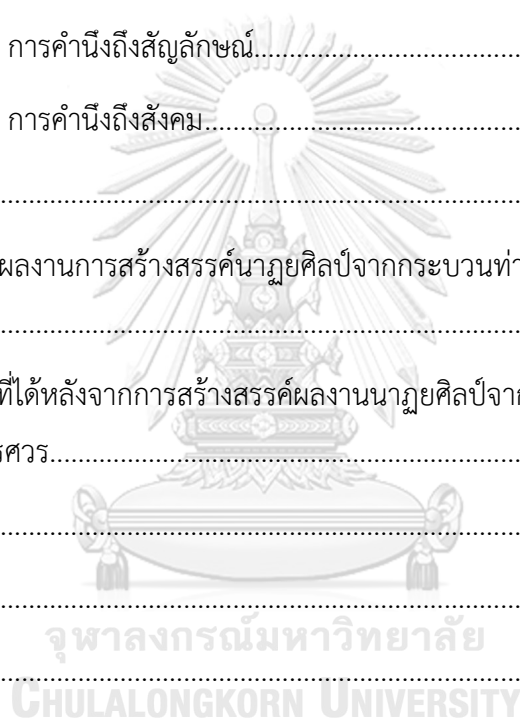
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 คำถามในการวิจัย.....	2
1.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	2
1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	4
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.8 การรายงานผลงานวิจัย.....	6
1.9 สรุปบท.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7

2.1	อาร์มภบท.....	7
2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
2.2.1	นาฏยศิลป์ .....	7
2.2.2	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	8
2.2.3	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย.....	10
2.2.4	นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่.....	11
2.2.5	ความคิดสร้างสรรค์.....	12
2.3	กระบวนทำรำอาทมาภู .....	13
2.3.1	ความหมายและความสำคัญของกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร .....	13
2.3.2	ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร .....	16
2.3.2.1	ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีไหว้ครู.....	16
2.3.2.2	ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ของการตีดาบ.....	17
2.3.3	ตำราพิชัยสงคราม.....	18
2.3.4	กระบวนทำรำอาทมาภู.....	19
2.3.5	สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร.....	24
2.3.6	วัฒนธรรมสงคราม.....	26
2.4	ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	28
2.4.1	พ็อนเจิง.....	28
2.4.2	การแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนดีศรีอยุธยา” .....	29
2.4.3	ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome).....	30
2.4.4	การแสดงพิธีเปิด-ปิด การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 .....	31
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
2.5.1	งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนา พราหมณ์-ฮินดู เรื่องลายเส้น โดย อภิโชติ เกตุแก้ว .....	33

2.5.2 งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย โดย ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด.....	34
2.6 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	35
2.6.1 การออกแบบบทการแสดง.....	35
2.6.2 การคัดเลือกนักแสดง .....	36
2.6.3 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว .....	37
2.6.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย .....	38
2.6.5 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง.....	39
2.6.6 การออกแบบเสียง .....	40
2.6.7 การออกแบบแสง.....	41
2.6.8 การออกแบบพื้นที่ในการแสดง .....	42
2.7 สรุปบท .....	43
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	44
3.1 อารัมภบท.....	44
3.2 รูปแบบงานวิจัย .....	44
3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ.....	44
3.2.2 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ .....	45
3.3 การออกแบบงานวิจัย.....	46
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	46
3.3.2 คำถามในงานวิจัย .....	47
3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์.....	47
3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	57
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	60
3.4.1 การสำรวจและรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร.....	60

3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	60
3.4.3 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม.....	61
3.4.4 สื่อสารสนเทศ.....	64
3.4.5 การสัมภาษณ์.....	64
3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน .....	65
3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย.....	66
3.4.7.1 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย.....	66
3.5 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	67
3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	68
3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เกี่ยวข้องกันงานวิจัย.....	68
3.6.2 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย .....	68
3.6.2.1 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์ .....	68
3.6.2.2 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทางด้านอื่น ๆ .....	70
3.7 สรุปบท .....	170
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	172
4.1 อารัมภบท.....	172
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์.....	172
4.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร .....	172
4.2.1.1 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 .....	172
4.2.1.2 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 .....	192
4.2.1.3 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3 .....	205

4.2.1.4 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 4	241
4.2.1.5 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 5	316
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร	331
4.2.2.1 การคำนึงถึงชื่อกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร	331
4.2.2.2 การคำนึงถึงความหลากหลาย	334
4.2.2.3 การคำนึงถึงสัญลักษณ์	337
4.2.2.4 การคำนึงถึงสังคม	341
4.3 อภิปรายผล	343
4.3.1 รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร	344
4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร	347
4.4 สรุปบท	351
บทที่ 5 บทสรุป	353
5.1 อารัมภบท	353
5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบ พระ นเรศวร	353
5.2.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร	353
5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง	353
5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง	354
5.2.1.3 การออกแบบลีลาที่ใช้ในการแสดง	354
5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	354
5.2.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	355



5.1.2.6 การออกแบบเสียง .....	355
5.1.2.7 การออกแบบแสง .....	355
5.1.2.8 การออกแบบพื้นที่ในการแสดง .....	355
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบ พระ นเรศวร .....	385
5.2.2.1 กระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร.....	385
5.2.2.2 ความหลากหลายของรูปแบบทางด้านนาฏยศิลป์ .....	385
5.2.2.3 การใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์.....	385
5.2.2.4 สังคมในยุคปัจจุบัน.....	386
5.3 ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ.....	386
บรรณานุกรม.....	387
ภาคผนวก.....	390
ภาคผนวก ก ใบปิดประชาสัมพันธ์ สุจิตร์ นิทรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุขฎีนิพนธ์ทางด้าน นาฏยศิลป์ ชุด การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร .....	391
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบประเมินผลงานดุขฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ ชุด การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร.....	395
ภาคผนวก ค ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ ชุด การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร .....	400
ภาคผนวก ฉ ภาพบรรยากาศผลงานดุขฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ชุด การสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร.....	406
ประวัติผู้เขียน.....	412



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทางด้านนาฏยศิลป์ วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์ และประเด็นที่คำถาม .....	72
ตารางที่ 3.2 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทางด้านกระบวนการทำร้านอาหาร คาบพระนเรศวร วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์ และประเด็นที่คำถาม .....	79
ตารางที่ 4.1 ตารางภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 .....	85
ตารางที่ 4.2 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 .....	90
ตารางที่ 4.3 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 .....	95
ตารางที่ 4.4 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2.....	97
ตารางที่ 4.5 นักแสดงทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 .....	102
ตารางที่ 4.6 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2.....	103
ตารางที่ 4.7 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3.....	107
ตารางที่ 4.8 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3.....	119
ตารางที่ 4.9 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3.....	122
ตารางที่ 4.10 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4... 126	126
ตารางที่ 4.11 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4 .....	141
ตารางที่ 4.12 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4.....	145
ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงการใช้แสงเพื่อสื่อความหมายในการแสดง .....	152
ตารางที่ 4.14 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 5.....	154

ตารางที่ 5.1 สรุปการนำเสนอผลงาน“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” .....	186
---	-----



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ภาพท่าคลุมไตรภพ.....	20
ภาพที่ 2.2 ภาพท่าตลบสิงขร .....	20
ภาพที่ 2.3 ดาบท่าย้อนฟองสมุทร .....	21
ภาพที่ 2.4 ท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก .....	24
ภาพที่ 2.5 ภาพการแสดงพิธีปิดการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 ชื่อชุด จิตวิญญานบุรพา....	32
ภาพที่ 3.1 ภาพการลงพื้นที่ภาคสนาม ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธบ้านครุประง .....	62
ภาพที่ 3.2 ภาพการลงพื้นที่ภาคสนาม ณ ประเทศพม่า.....	63
ภาพที่ 3.3 ภาพการเข้าร่วมสัมมนา “กายวุธ” ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธบ้านครุประง .....	65
ภาพที่ 3.4 ภาพการลงมือปฏิบัติศิลปะป้องกันตัว ตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบัน .....	66
ภาพที่ 4.1 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 1 .....	87
ภาพที่ 4.2 ภาพเครื่องแต่งกายจริงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ..	100
ภาพที่ 4.3 การออกแบบลีลาตามชื่อแม่ท่าหลัก.....	114
ภาพที่ 4.4 การแต่งกายอยุธยา สมัยที่ 5 .....	115
ภาพที่ 4.5 นักแสดงหญิงสวมชุดไทยที่สื่อถึงนางฟ้าในงานวิจัยชิ้นนี้ .....	115
ภาพที่ 4.6 ผ้าสีดำที่ใช้คลุมตัวนักแสดง .....	116
ภาพที่ 4.7 การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนต์ในวรรณคดีไทย.....	117
ภาพที่ 4.8 เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง.....	137
ภาพที่ 4.9 อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการวิจัยครั้งนี้.....	138
ภาพที่ 4.10 การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพุทธศาสนา.....	139
ภาพที่ 4.11 การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับเวทมนต์ในวรรณคดีไทย.....	139
ภาพที่ 4.12 การออกแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละองค์ของการแสดง .....	150
ภาพที่ 4.13 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง .....	151

ภาพที่ 4.14 ภาพการแสดงท่าย้อนฟองสมุทร ปรางค์ในองค์ 3 ..... 164

ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงถึงกระบวนท่าหนุมนเชิงูรง ปรางค์ในองค์ 4 ..... 164

ภาพที่ 4.16 ภาพการแสดงฉากจบ ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู  
ดาบพระนเรศวร ..... 167

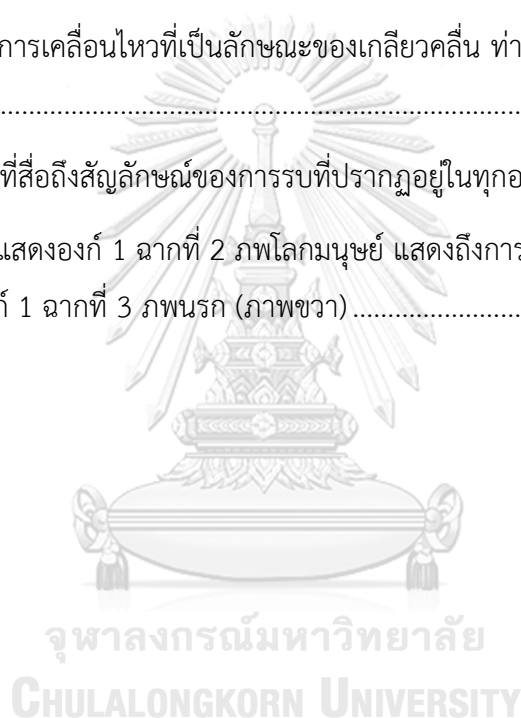
ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงถึงความหลากหลายของการออกแบบการแต่งกายในฉากจบ ..... 167

ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์  
จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ..... 169

ภาพที่ 4.19 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวที่เป็นลักษณะของเกลิยวคลีน ท่าย้อนฟองสมุทรปรางค์ใน  
องค์ 3..... 170

ภาพที่ 4.20 ภาพดาบที่สื่อถึงสัญลักษณ์ของการรบที่ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการแสดง..... 171

ภาพที่ 4.21 ภาพการแสดงองค์ 1 ฉากที่ 2 ภาพโลกมนุษย์ แสดงถึงการเริ่มทะเลาะวิวาท (ภาพซ้าย)  
และภาพการแสดงองค์ 1 ฉากที่ 3 ภาพนรก (ภาพขวา) ..... 173



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อาทมาฏ ดาบพระนเรศวร เป็นอีกหนึ่งกระบวนท่าที่ใช้เรียกวิชาดาบชั้นสูงที่ปรากฏอยู่ในตำราพิชัยสงครามสมัยกรุงศรีอยุธยา กล่าวกันว่าวิชาดาบนี้มีอานุภาพร้ายแรง และมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ คือ รวดเร็ว ว่องไว ดุดัน มีแม่ท่าหลักสำคัญ 3 ท่า โดยมีตัวอย่างของกระบวนท่าที่กล่าวถึง คือ ท่าคลุมไตรภพ ท่าย้อนฟองสมุทร ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร อีกทั้งวิชานี้ยังนำมาใช้เพื่อคัดเลือกทหารในกองทัพ สำหรับการประจำตำแหน่งที่สำคัญในกองรบ เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไปการศึกษาสงครามกลายเป็นเพียงส่วนหนึ่งในหน้าประวัติศาสตร์ของชาติไทย วิชาดาบอาทมาฏ พระนเรศวร จึงขาดการสืบทอดด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย

เรื่องของอาทมาฏนี้ ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ตรง โดยมีโอกาสได้เรียนศิลปะป้องกันตัวตั้งแต่ปี 2541 และยังคงเรียนต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน รวมถึงการเรียนกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ซึ่งใช้ระยะเวลา 2 ปี ตั้งแต่ปี 2561 จนถึงปัจจุบัน จากศูนย์ศึกษาศยามยุทธ์ บ้านครูแปรง ซึ่งได้รับการถ่ายทอดโดยตรงจากครูแปรง ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งถึงความเป็นมาของกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร และลีลาการวาดดาบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษานาฏศิลป์สร้างสรรค์ ทำให้มีความคุ้นเคยกับหัวข้อของงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์จำนวนมาก พบว่ายังไม่มียานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ขั้นใดในประเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ในประเด็นของแม่ท่าหลัก 3 ท่าหลัก และท่าไม้ตาย ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย้อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเชิงุธง ซึ่งถือว่าเป็นประเด็นใหม่ในวงการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงไทย และที่สำคัญการแสดงงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยยังขาดความเป็นวิชาการที่มีการอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์งานอย่างมีขั้นตอน การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดงที่เป็นวิชาการ จะต้องมีการอธิบายถึงขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์งานอย่างลึกซึ้ง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือถึงการนำเสนอประเด็นใหม่

ของงานวิจัย และแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางวิชาการ อันจะเป็นประโยชน์ในอนาคตของ การพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดง และนาฏยศิลป์ให้ก้าวหน้าต่อไป

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อเป็นตัวอย่างของงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ ที่ได้นำประเด็นแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย้อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเชิญธงมานำเสนอ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะสามารถเป็นส่วนหนึ่ง ในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ให้เป็นที่ยอมรับตามหลักวิชาการการสร้างผลงานสร้างสรรค์ ในประเด็นใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์สำหรับผู้ที่สนใจต่อไป ในอนาคต และผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เปิดแนวคิดใหม่ให้กับสังคมไทยต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวน ท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เพื่อหาคำตอบจากการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 1.2.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร
- 1.2.2 แนวคิดหลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.3 คำถามในการวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็น คำถามที่สำคัญไว้ ดังต่อไปนี้

### 1.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้แยกประเด็นคำถามตามองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ ดังนี้ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบ เครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียง การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่การแสดง

### 1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์

การสร้างสรรคผลงานทางนาฏยศิลป์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” มีแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคผลงานทางนาฏยศิลป์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ผู้สร้างสรรคจะต้องคำนึงถึงหัวข้อที่จำเป็นกับการออกแบบผลงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิทยานิพนธ์

### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร จากศูนย์ศึกษาสยามยุทธบ้านครุแปร่ง ในประเทศไทยไทย เป็นหลัก

1.4.2 ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ในช่วงปี 2541-2562

### 1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้กำหนดข้อตกลงเบื้องต้น ไว้ดังต่อไปนี้

1.5.1 การวิเคราะห์การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยจะดำเนินการวิเคราะห์เกี่ยวกับกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร จากศูนย์ศึกษา สยามยุทธบ้านครุแปร่ง เฉพาะแม่ท่า 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า อันได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย่อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเชิญงเท่านั้น

1.5.2 งานวิจัยเล่มนี้คำว่ากระบวนท่ารำอาทมาภู มีความหมายเดียวกับกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

1.5.3 เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เกี่ยวกับศิลปะป้องกันตัว ซึ่งอาจจะมีผู้ที่นำไปใช้ในทางที่ผิด ผู้วิจัยจึงขอแจ้งว่างานวิจัยชิ้นนี้มิได้มีจุดประสงค์ที่จะสร้างความขัดแย้ง หรือสร้างความไม่สงบต่อสังคมแต่อย่างใด หากแต่เป็นเพียงการนำกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรมาสร้างสรรค์ ให้ออกมาในรูปแบบของงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์เท่านั้น

1.5.4 เนื่องจากงานวิจัยเรื่องนี้ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับแบบประเมินของผู้ชม แต่มีไว้เพื่อวัดความสนใจของผู้ชมเท่านั้น ผู้วิจัยจึงไม่นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการสร้างสรรค์งานในครั้งนี้

## 1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการ เพื่อให้ได้แนวทางในการหาข้อมูลต่าง ๆ ในการนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

### 1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยทั้งหมด 6 แบบ ซึ่งประกอบด้วย

1.6.1.1 ข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลทั้งเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นที่เกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎี ที่มีความสอดคล้องกับวิชาดาบอาทมาภู ข้อมูลที่เกี่ยวกับผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ รวมถึงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน

1.6.1.2 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้เข้าร่วมพิธีไหว้ครู การสาธิตกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร รวมถึงการเรียนวิชาดาบอาทมาภู นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สังเกตการณ์โดยการเข้าร่วมชมงานทางด้านนาฏศิลป์อีกด้วย

1.6.1.3 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเน้นการสัมภาษณ์จากครูผู้สอน และผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยเลือกการสัมภาษณ์เป็นแบบรายบุคคล ลักษณะของการสัมภาษณ์เป็นคำถามที่มีทั้งแบบปลายเปิด และปลายปิด

1.6.1.4 การใช้เกณฑ์ การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องจากศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงาน ที่มีคุณค่าหลากหลาย แตกต่างกันไป แต่สามารถนำมาเป็นมาตรฐานในการชี้วัดคุณภาพของงานสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ มาประเมินคุณภาพผลงาน



การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ของผู้วิจัยครั้งนี้ เพื่อนำมาเป็นหลักในการพัฒนางานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ให้เป็นที่ยอมรับต่อไป

1.6.1.5 การใช้สื่อสารสนเทศ ผู้วิจัยศึกษา วิดีทัศน์ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำรำ อาทมาภู และศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยมีการเผยแพร่ในสื่อ ต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ เป็นต้น

1.6.1.6 ประสบการณ์ส่วนตัว ผู้วิจัยได้ศึกษา และทบทวนกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร รวมถึงการทบทวนทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานทางนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

## 1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1.6.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมด้วยเครื่องมือต่าง ๆ มาทำการตรวจสอบ เพื่อให้เกิดความถูกต้อง แล้วจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์

1.6.2.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ที่ได้ทดลอง สร้างเป็นผลงานการแสดง เพื่อหาแนวทางที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ผู้วิจัยคาดว่าผลงานจากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถสร้างความบันเทิงสำหรับ ผู้ที่มีความสนใจ และเข้าชมกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในรูปแบบของนาฏยศิลป์ สร้างสรรค

1.7.2 เกิดองค์ความรู้ใหม่ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ที่เป็นประโยชน์ ให้กับผู้ที่มีความสนใจที่จะศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดในประเด็นอื่นต่อไปในอนาคต

## 1.8 การรายงานผลงานวิจัย

การนำเสนอผลงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้แบ่งรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ซึ่งประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลงานวิจัย และสรุปบท

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วย อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ กระบวนท่ารำอาทมาภู ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง และสรุปบท

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย อารัมภบท รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย และสรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผล และสรุปบท

บทที่ 5 บทสรุป ซึ่งประกอบไปด้วย อารัมภบท ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

## 1.9 สรุปบท

สำหรับบทที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอเกี่ยวกับความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและการรายงานผลการวิจัย ส่วนเนื้อหาในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะนำเสนอในส่วนของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ กระบวนท่ารำอาทมาภู ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในบทต่อไป

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 อารัมภบท

ในบทที่ 1 ของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ส่วนในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะนำเสนอในส่วนของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ กระบวนการทำรำอาทมาภู ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวรายละเอียดต่าง ๆ ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

#### 2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายกับคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร และคำศัพท์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจที่ตรงกับผู้วิจัย ซึ่งสามารถอธิบาย ได้ดังต่อไปนี้

##### 2.2.1 นาฏศิลป์

นาฏศิลป์ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ศิลปะการฟ้อนรำ ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นโดยใช้ลีลาท่าทางที่แสดงออกทางร่างกาย ขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความหมายของนาฏศิลป์ ไว้ว่า

นาฏศิลป์ คือ ศิลปะการเคลื่อนไหวของร่างกายจัดเป็นศิลปะที่เก่าแก่ชนิดหนึ่ง มีมาก่อนยุค ประวัติศาสตร์เป็นการแสดงออก (Express) อารมณ์ความรู้สึก (Feeling) ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายมีทั้งที่เป็นแบบแผน มีการเลียนแบบมาจาก

ธรรมชาติ อากัปกิริยาของสัตว์ และกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ กล่าวได้ว่านาฏยศิลป์ นั้นมีความผูกพันกับมนุษย์มาช้านาน จนหลอมรวมออกมาเป็นวัฒนธรรม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2562)

สอดคล้องกับ สุรินทร์ เมทะนี ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ ไว้ดังนี้

นาฏยศิลป์ คือ การเคลื่อนไหวร่างกายที่มีรูปแบบแตกต่างกันตามความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ของแต่ละชนชาติ ผ่านการทดลอง สร้างสรรค์ ร่วมกับ องค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เครื่องดนตรี เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ทำผม อุปกรณ์ ประกอบการแสดง ฉาก เวที แสง ฯลฯ จนเกิดเป็นการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะ ทางด้านการเคลื่อนไหว (สุรินทร์ เมทะนี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

จากความหมายข้างต้นนั้นสรุปได้ว่า นาฏยศิลป์ หมายถึง เป็นศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการเลียนแบบธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์หรือของสัตว์ ในเรื่องของการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเป็นแบบแผน การแสดงออก (Express) ทางอารมณ์ ความรู้สึก (Feeling) ความเชื่อ ความศรัทธา หลอมรวมจนเกิดเป็นวัฒนธรรม ประเพณี และมีการสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน

## 2.2.2 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง การสร้างผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ขึ้นมาใหม่ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายจากทฤษฎีของ ฉันทนา เอี่ยมสกุล ได้กล่าวว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ กระบวนการที่ครูนาฏยศิลป์หรือศิลปินคิด วิธีดำเนินการคิดประดิษฐ์ทำทำให้สอดคล้องกับจังหวะทำนองเพลงจากความคิดและความรู้สึกผ่านกระบวนการที่ต้องใช้ทักษะและความชำนาญจนได้ผลงานที่ตนพึงพอใจ (ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2559: 1463)

ขณะเดียวกัน ณะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล ได้ให้ทรรศนะนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ คือ การสร้างนวัตกรรมทางด้านนาฏศิลป์ (Innovation) คือการสร้างผลงานทางนาฏศิลป์ขึ้นใหม่ด้วยกระบวนการขัดเกลาทางความคิด (Socialization) เพราะงานนาฏศิลป์มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ต้องผ่านการตีความ การทดลองทางด้านศิลปะ เพื่อให้เกิดความลงตัวที่สุดในแต่ละผลงาน เมื่อออกแสดงแล้วและได้รับการยอมรับจนกลายเป็นแบบแผนที่ยึดถือ สืบทอดปฏิบัติต่อกันมา การต่อยอด (Develop) เป็นการพัฒนาที่ทำให้เกิดรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ขึ้นใหม่ เป็นการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่มีอยู่แล้วไปสู่งานนาฏศิลป์รูปแบบใหม่โดยยังคง รักษาบริบทเดิมไว้ เช่นการนำลักษณะสำคัญของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์มาต่อยอดเป็นงานนาฏศิลป์เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ (ณะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, **สัมภาษณ์**, 27 สิงหาคม 2562)

นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรค์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งควรจะเป็นผลงานที่ยังไม่เคยมีปรากฏที่ไหนมาก่อนอาจมีเนื้อหาที่ไม่ยึดติดกับเวลา สถานที่ หรือ ยุคสมัย รวมถึงเป็นการบูรณาการสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาพัฒนาปรับปรุงและนำไปต่อยอด สิ่งที่สำคัญคือไม่ได้เน้นที่ความสวยงามแต่เพียงอย่างเดียวแต่นาฏศิลป์สร้างสรรค์ควรมีวัตถุประสงค์ แก่นแท้ของงานอย่างแท้จริง โดยที่งานสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องดูรู้เรื่องและไม่จำเป็นต้องมีเรื่องราว แต่ต้องสามารถสร้างประเด็นใหม่ให้กับผู้ชมเป็นที่ประจักษ์ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 17 กันยายน 2562)

จากทรรศนะข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึงนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้นจากประเด็นใหม่ ๆ โดยการขัดเกลาทางความคิด พัฒนาปรับปรุงงานทางด้านนาฏศิลป์ที่มีมาแต่เดิมให้มีการต่อยอด สืบทอดกันต่อไป โดยไม่ต้องเน้นความสวยงามแต่ต้องจุดประเด็นให้ผู้ชมติดตามและเข้าถึงวัตถุประสงค์ แก่นแท้ของงานอย่างแท้จริง

### 2.2.3 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

นาฏยศิลป์ร่วมสมัยในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ หมายถึง นาฏยศิลป์ที่มีความหลากหลายของแนวคิดผ่านการเคลื่อนไหวทางด้านสังคม และวัฒนธรรม เป็นการนำผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ต่างยุคต่างสมัย มามารวมกัน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวไว้ดังนี้

นาฏยศิลป์ร่วมสมัยจะแบ่งความหมายออกเป็น 2 นัยยะ คือ 1) โดยการนำผลงานการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ในสมัยอดีตมาทำการพัฒนาไม่ว่าจะเป็น เพลง เครื่องแต่งกาย รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วนำมาแสดงใหม่ในยุคปัจจุบัน 2) ถ้าพิจารณาด้านเทคนิคของการแสดงจะพบว่านาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) กับนาฏยศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) จะมีรูปแบบการแสดงที่เหมือนกันในเรื่องของความทันสมัย ไม่ได้เน้นที่เทคนิคและความสวยงามของลีลาเพียงอย่างเดียว แต่จะเน้นที่ความเป็นเอกภาพของศิลปินที่นำเสนอ มีแนวคิดที่เฉพาะเจาะจงตามแบบของศิลปินนั้น ๆ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 17 กันยายน 2562)

ขณะที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้อธิบายเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) คือ การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยใช้เทคนิค การยืด (Release) และการหดของกล้ามเนื้อ (Contract) เป็นหลัก ร่วมกับเทคนิคการเคลื่อนไหวประเภทอื่น ๆ ตามยุคตามสมัยที่แสดงออกถึงอารมณ์ และเรื่องราวต่าง ๆ มีต้นกำเนิดมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2556)

นอกจากนี้ ธรากร จันทนะสาโร ได้ให้ความหมายของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย เป็นการเต้นรำที่นำแนวคิด รูปแบบและวิธีการต่าง ๆ มาผสมผสานกันจนเกิดความเหมาะสม มีแนวคิดมาจากนาฏยศิลป์หลาย ๆ สกุล การได้รับอิทธิพลจากนาฏยศิลป์ตะวันตก ตลอดจนแนวคิดของนาฏยศิลป์ในยุคสมัยที่ต่างกัน รวมถึงผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่นำกลับมาสร้างใหม่ โดยการนำมาปรับปรุงให้มีความสอดคล้องกับสภาพสังคม ในแต่ละยุคสมัย ต้องมีความคิดใหม่

โดยมุ่งเน้นในเรื่องการสื่อสารระหว่างผู้ชมและผู้แสดงเป็นหลัก (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 18)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่านาฏยศิลป์ร่วมสมัยนั้น หมายถึง การนำแนวคิดที่มีความหลากหลายทั้งทางด้าน รูปแบบ เพลง เครื่องแต่งกาย รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ จากหลาย ๆ สกูลทางด้านนาฏยศิลป์ของแต่ละยุคสมัยในอดีต นำกลับมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยให้ความสำคัญสอดคล้องกับยุคสมัยนั้น ๆ ตลอดจนการนำผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีความแตกต่างกันมา แสดงช่วงเวลาเดียวกัน

#### 2.2.4 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ในวิจัยเล่มนี้ หมายถึง นาฏยศิลป์ที่เกิดหลังยุคสมัยใหม่ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่นิยมกันในยุคปัจจุบัน โดยเน้นความสำคัญไปที่ความคิดที่เป็นอดีตกับนาฏยศิลป์สมัยใหม่เป็นสำคัญ ดังที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้อธิบายความหมายถึงนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ คือ การใช้รูปแบบและเทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายที่หลากหลาย ตลอดจนองค์ประกอบต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์เพื่อ สื่อสารความหมาย เรื่องราว ปรัชญา จนเกิดเป็นการแสดงที่มีความแปลกใหม่ล้ำสมัย ทำให้เกิดการแสดงที่เป็นการสร้างงาน ด้วยการลดทอน (Reduce) เป็นการสร้างงานนาฏยศิลป์ในรูปแบบของการนำความคิดสร้างสรรค์มาลดทอน ขนบธรรมเนียม แบบแผน การยึดถือปฏิบัติในงานนาฏยศิลป์ที่มีมาแต่เดิม เพื่อนำมาแสดงตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะวัฒนธรรมอาจเหมาะสมกับแค่ยุคสมัยหนึ่ง แต่อาจไม่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของคนในอีกยุคสมัยหนึ่ง และไม่ใช่ว่าการละทิ้งวัฒนธรรมเดิมอย่างสิ้นเชิง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอาจจะเป็นผลมาจากลักษณะบางอย่างที่ไม่ตอบสนองความต้องการของสมาชิกในยุคสมัยนั้น จึงต้องมีการลดทอน เพื่อให้การแสดงนาฏยศิลป์ยังคงสืบทอด และคงอยู่ต่อไปได้ เช่น การลดทอนท่ารำ ท่าเต้นให้เหมาะสมกับเวลา สถานที่ หรือการลดทอนรูปแบบเดิมจนเกิดเป็นการแสดงใหม่ (สุรินทร์ เมทะนี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

ในขณะที่ ธีรกร จันทนะสาโร ให้ทรรศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน แต่จะมีลักษณะเฉพาะที่ต่างออกไป ขึ้นอยู่กับความเชื่อชาวนาของศิลปินผู้นั้น ไม่ได้คำนึงถึงกรอบหรือจารีตทางด้านนาฏศิลป์ของสกุลใดเป็นหลัก จะมีความแตกต่างไปจากนาฏศิลป์ที่เป็นแบบดั้งเดิม ในการสร้างสรรค์จะนำท่าทางในกิจวัตรประจำวันมาออกแบบลีลาและการเคลื่อนไหวในรูปแบบการสร้างสรรค์ มีการนำเสนอสาระสำคัญอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งการออกแบบลีลาและการเคลื่อนไหวจะเป็นไปอย่างซ้ำไปซ้ำมาอีกด้วย (ธีรกร จันทนะสาโร, 2557: 20)

จากความหมายข้างต้นนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ หมายถึง นาฏศิลป์ที่มีความคิดแปลกใหม่ที่ต่างไปจากนาฏศิลป์สมัยใหม่ ไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว การสร้างสรรค์ลีลาและการเคลื่อนไหวไม่เน้นความสวยงามมากนัก ไม่มีการยึดติดกับยุคสมัยหรือนาฏศิลป์ของสกุลใด อาจมีการแสดงแบบซ้ำไปซ้ำมาหรือการแสดงต่างวัฒนธรรมกันมาอยู่ร่วมกันบนเวทีเดียวกัน เพราะทุกอย่างขึ้นอยู่กับความถนัดของศิลปิน

## 2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง การพัฒนาศิลปะทุกแขนงไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ จะต้องมีการคิดสร้างสรรค์ ที่ทำให้เกิดงานที่มีประเด็นใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนไปจากเดิม ดังที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้กล่าวไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ คือ การสร้างผลงานนาฏศิลป์ขึ้นใหม่ด้วยกระบวนการขัดเกลาทางความคิด (Socialization) เพราะงานนาฏศิลป์มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ต้องผ่านการตีความ การทดลอง ทางด้านศิลปะ เพื่อให้เกิดความลงตัวที่สุดในแต่ละผลงานเมื่อออกการแสดงแล้ว และได้รับการยอมรับจนกลายเป็นแบบแผนที่ยึดถือ สืบทอด ปฏิบัติต่อกันมา การต่อยอด (Develop) เป็นการพัฒนาทำให้เกิดรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ขึ้นใหม่เป็นการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่มีอยู่แล้วไปสู่



งานนาฏศิลป์รูปแบบใหม่โดยยังคงรักษารูปแบบเดิมไว้ เช่น การนำลักษณะสำคัญของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์มาต่อยอดเป็นงานนาฏศิลป์เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ (สุรินทร์ เมทะนี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

ขณะที่ อารี พันธุ์มณี ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์อีกมุมมอง ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง ทำให้เกิดความคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอเนกนัย ความคิดสร้างสรรค์นี้จะประกอบด้วยความคล่องในความคิด ความคิดที่ยืดหยุ่น และความคิดในแบบของตนเองโดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะความคิดดังกล่าวจะเป็นคนที่กล้าคิด มีอิสระทางความคิด และไม่กลัวการถูกวิพากษ์วิจารณ์ (อารี พันธุ์มณี, 2540: 27-33)

จากความหมายข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางความคิด ผ่านการตีความ การทดลอง ทางด้านศิลปะ โดยนำไปสู่การพัฒนาในรูปแบบในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นผลงานที่มีความแตกต่างไปจากบริบทเดิม

## 2.3 กระบวนทำรำอาทมาฏ

กระบวนทำรำอาทมาฏ มีจุดเด่นอยู่ที่ความรวดเร็วและรุนแรง สามารถสู้กับคู่ต่อสู้ได้หลายคน มีท่ารุกเป็นท่าเดียวกับท่ารับ เมื่อคู่ต่อสู้พินาศสามารถตั้งรับและพินกลับทันที ก่อนที่ผู้วิจัยจะอธิบายถึงกระบวนท่าต่าง ๆ ของดาบอาทมาฏนั้น จำเป็นต้องอธิบายถึงรากศัพท์และความสำคัญของดาบอาทมาฏ เนื่องจากองค์ความรู้ในเรื่องดาบอาทมาฏในปัจจุบันเริ่มสูญหายไปตามกาลเวลา จะมีเพียงแค่ตำรา สาส์น ที่ถูกบันทึกไว้มาแต่โบราณ ผู้วิจัยจึงรวบรวมความหมายและความสำคัญเพื่อเป็นการทำความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 2.3.1 ความหมายและความสำคัญของกระบวนทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

อาทมาฏ เป็นคำที่ใช้เรียกวิชาดาบที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นโดยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช วิชาดาบอาทมาฏมีคำว่า “อาทมาฏ” จึงมีความหมายที่หลากหลายกันออกไปตามประวัติศาสตร์และกาลเวลา จากสาส์นสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภายหลังจากที่สมเด็จพระนเรศวรมหาราชได้ทรงตั้งพระทัยที่จะสร้างพระยา

ตำราภาษานูภาพ กับสมเด็จพระบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้มีพระนิพนธ์ สอบถามกันเรื่อง “กองอาทมาฏ” ไว้ว่า

คำว่า “อาทมาฏ” มีรากศัพท์มาจากภาษาบาลี สันสกฤต โดยเขียนว่า “อมตม + อฏฏ อตต อตถ ส่วนทางพจนานุกรมของภาษาสันสกฤต พบคำว่า “อาต มาตถ (อาตม + อรถ) แปลว่า for one’s own sake เพื่อให้ประโยชน์แก่บางคน หรือบางสิ่ง (สารันสมเด็จ, 2503: 314)

ผู้วิจัยได้สังเกตคำว่า “อรถ” ในภาษาสันสกฤตตรงกับคำว่า “อตถ” ที่ปรากฏใน ภาษาบาลีในตำแหน่งเดียวกัน อีกทั้ง สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้กล่าว ต่อว่า

หากเขียนเคล้าไปตามตัวอักษรเดิมตัดตัวสะกดซ้อนแบบโบราณจะเป็น “อาตมาฏ” ก็ผิดไปตัวเดียวแต่ ท เป็น ต เท่านั้น ในสมัยกรุงศรีอยุธยาประเทศไทย รบกับประเทศพม่าบ่อยครั้ง จึงใช้คนมอญเป็นพวกอาทมาฏเพราะเมืองมอญอยู่ติด กับแดนไทย และมีพวกมอญหนีพม่าเข้ามาอยู่กับไทยมาก จึงได้ใช้คนมอญเป็นผู้สืบ ข่าวในฝั่งของพม่า อีกทั้งพระสุเมธมุนี (วัดชัยชนะสงคราม) ได้กล่าวว่า “คำสิมิงอาท มาฏ” มาจากภาษามอญ (สารันสมเด็จ, 2503: 315)

นอกจากนี้ในสารานุกรมไทยได้กล่าวถึง อาทมาฏ ไว้ว่า

คำว่า “อาทมาฏ” สามารถเขียนได้ทั้ง อาทมาต อาตมาท อาทมารถ หรือ อาจสามารถ เป็นชื่อเรียกวิชา [ดาบแขนงหนึ่งของไทย](#) [เชื่อกันว่าตกทอดมาครั้ง แผ่นดินสมเด็จพระนเรศวรมหาราช](#) ตั้งแต่ยังมีพระอิสริยยศ เป็น พระอุปราชวังหน้า รังเมือง [พิษณุโลก](#) ไม่มีอะไรตายตัว มีแม่ไม้ 3 ท่า คือคลุมไตรภพ ตลบสิงขร และ ย้อนฟองสมุทร และมีท่าไม้รำ 12 ท่า (สารานุกรมไทย, 2551: 120)

วิชาดาบอาทมาฏได้รับการถ่ายทอดมาจากอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญทางศิลปะ ป้องกันต์หลายท่านบริเวณเขตชายแดนประเทศไทย และประเทศสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์

โดยพระองค์ทรงนำความรู้ที่ได้เรียนทั้งหมดมาผสมผสานกัน จนเกิดเป็นวิชาดาบในรูปแบบของพระองค์ ดังที่ จักรพันธ์ กังวาท ได้กล่าวไว้ว่า

วิชาดาบอาทมาฏ มีลักษณะที่มีความรวดเร็ว ว่องไว ดุดัน เรียกกันว่า “วิชาดาบอาทมาฏ” ประกอบด้วยแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร และท่าย้อนฟองสมุทร นอกจากนี้วิชาดาบอาทมาฏยังมีเคล็ดวิชาเพิ่มเติมคือ การตัดข้อ ตัดเอ็น 27 ท่าและท่าหนุมานเชิงุธอีก 48 ท่า ซึ่งถือเป็นท่าไม้ตายของกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ในสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจะสามารถทำได้หลายตำแหน่ง อาทิ ทหารรักษาพระองค์ กองสอดแนม และจตุลึงคบาทคลุมเท้าข้างศึก จากการสันนิษฐานของครูผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรมาโดยตรง กล่าวว่า การบันทึกกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรไว้ในตำราพิชัยสงครามนั้นเกิดขึ้นภายหลังจากการทำศึกสงครามกับพม่า และมีการนำมาบรรจุไว้ในวิชานาฏยศิลป์ เพื่อไม่ให้วิชาเกิดการสูญหาย (จักรพันธ์ กังวาท, 2546: 130)

นอกจากนี้ ชาร์เนียว (Sir Nyo) ซึ่งเป็นผู้ถ่ายทอดวิชาดาบอาทมาฏของภารกิจแห่งสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ ได้กล่าวไว้ว่า

กระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ได้มีการบันทึกอยู่ในหนังสือที่มีชื่อว่าอาทมาฏหลักฐานที่แน่นอน กระบวนท่าศิลปะป้องกันตัว ดังที่ปรากฏอยู่ในหนังสือ 1) เบอเบส เฟนซิง (Burmese Fencing) 2) ศิลปะป้องกันตัวอาทมาฏ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่อยู่ในประเทศพม่า สำหรับผู้ที่มีทักษะทางดาบอาทมาฏนั้นในประเทศพม่า ถ้ามีความต้องการที่จะลงสมัคร ตำรวจ ทหาร หรือผู้ใหญ่บ้านแล้วจะได้สิทธิ์ผ่านเข้ารอบของการสมัครทันที เนื่องจากมีความสามารถที่จะดูแลผู้ที่อยู่ในปกครองของตนได้ วิชาอาทมาฏในประเทศพม่าไม่ได้มีแค่ดาบสองมือเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังมีวิชามวย วิชาหอก ร่วมอยู่ด้วย (ชาร์เนียว, สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2562)

จากความหมายและความสำคัญของกระบวนการทำราคาบาทมาภูมิดังที่กล่าวมาข้างต้น หมายถึง กระบวนการทำราคาบาทที่มีแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร และท่าย้อนฟองสมุทร ซึ่งเป็นศิลปะการป้องกันตัวที่ใช้ในการทำศึกสงครามในสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช พระมหากษัตริย์ผู้กอบกู้เอกราชของชาติไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในการนำเนื้อหาข้างต้นมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นบทบาทการแสดง และการออกแบบสื่อการเรียนรู้เคลื่อนไหวในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์

### 2.3.2 ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำราคาบาทมาภูมิตาบพระนเรศวร

ความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอาทมาภูมิตาบพระนเรศวรในงานวิจัยเล่มนี้ เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวิชาดาบอาทมาภูมิตาบในตำนานต่าง ๆ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีไหว้ครู ความเชื่อเกี่ยวกับสายสังข์ยันต์ ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ของการตีดาบ โดยแบ่งการอธิบายตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

#### 2.3.2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีไหว้ครู

พิธีไหว้ครูของวิชาอาทมาภูมิตาบ ถือเป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตกาล เช่นเดียวกับสำนักอื่น หากแต่เพียงสำนักดาบอาทมาภูมิตาบพระนเรศวร มีความแตกต่างกับสำนักอื่นตรงที่จะมีการรับขันธ 7 ดังที่ มาโนthy บุญญมัต ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

พิธีไหว้ครูของสำนักดาบอาทมาภูมิตาบ จะต้องมีการทำพิธีก่อนเที่ยง รวมถึงต้องหาฤกษ์ที่ดีที่สุดส่วนใหญ่จะใช้ฤกษ์ที่ตรงกับวันพฤหัสบดี ซึ่งถือเป็นวันครู สำหรับพิธีไหว้ครูหรือรับขันธ 7 นี้ จะมีอุปกรณ์ที่นำเข้าพิธี ดังต่อไปนี้ ดอกไม้ 7 สี 7 ดอก รูป 7 ดอก เทียน 7 แท่ง ผลไม้ 7 อย่าง (มะพร้าวอ่อน, กล้วย) อาหารคาว 7 อย่าง ขนมหวาน 7 อย่าง (ขนมต้มขาว, ขนมต้มแดง) เงิน 7 บาท หัวหมู (ถ้าไม่มีให้ใช้ไก่แทน) ไช้ต้ม เหล้าขาว 1 ขวด ข้าวปากหม้อ หมากพลู 7 ชูต บุหรี่ 7 มวน บายศรี หอกดาบ และอาวุธอื่น ๆ สำหรับใช้ในพิธีกรรมตีมน้ำสาบาน พระพุทธรูป และพระบรมฉายาลักษณ์สมเด็จพระนเรศวรมหาราช สำหรับพิธีไหว้ครู นั้นจะต้องมีบทสวด การรำถวายของอาวุธแต่ละชนิดในพิธีไหว้ครู รวมถึงการตีมน้ำร่วมสาบาน (มาโนthy บุญญมัต, 2543: 10)

ดังนั้นความเชื่อเกี่ยวกับพิธีไหว้ครูดาบจึงมีอิทธิพลทางด้านพิธีกรรม เพื่อเป็นการเตือนสติให้ศิษย์ได้ระลึกถึงครูบาอาจารย์ จากที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้สรรพวิชาต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนการประพฤติแต่ในสิ่งที่ดีงาม อยู่ในศีลธรรมจรรยาตั้งต้นอยู่ในโอวาทคำสั่งสอนของครูบาอาจารย์ และยังเป็นเครื่องย้ำเตือนต่อการนำความรู้ไปใช้เพื่อปกป้องบ้านเมือง แสดงถึงความเสียสละกายและใจเพื่อแผ่นดิน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญกับความเชื่อเกี่ยวกับพิธีไหว้ครูของวิชาอาทมาภู จึงคาดว่าจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง และการคัดเลือกนักแสดงที่ได้ผ่านพิธีการไหว้ครูจากสำนักดาบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

### 2.3.2.2 ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ของการตีดาบ

สำหรับงานวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยได้เลือกข้อมูลการทำดาบของล้านนา ที่มีความใกล้เคียงกับวิชาดาบอาทมาภู มีต้นกำเนิดมาจากทางตอนเหนือของประเทศไทยรวมถึงเขตชายแดนของประเทศพม่าด้วย โดยให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องโศลกดาบ ที่สร้างความเป็นมงคลให้กับผู้ครอบครอง ตามทฤษฎีของ วิลักษณ์ ศรีป่าซาง ได้อธิบายเกี่ยวกับโศลกดาบไว้ดังนี้

การวัดดาบโดยใช้นิ้วมือนั้นจะใช้หัวแม่มือกับนิ้วชี้จับที่คนดำ ให้ปลายดาบชี้ขึ้นแล้วจับสลับซ้ายขวาจนถึงปลายดาบ ในขณะที่เดียวกันก็ท่องโศลกดาบเรื่อยไปตามลำดับ หากสิ้นสุดที่คำไม่เป็นมงคลก็ถือว่าดาบเล่มนั้นไม่ต้องโศลกกับตน ต้องหาดาบเล่มใหม่ต่อไป สำหรับความเชื่อในเรื่องของดาบกับชะตาปีเกิด ถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะผู้ที่ได้ดาบดีก็จะถือเป็นสิริมงคลกับตัว เป็นการเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้ใช้ดาบ (วิลักษณ์ ศรีป่าซาง, 2547: 38 )

ดังนั้นพิธีกรรมนี้จึงมีความสำคัญกับผู้ตีดาบจะต้องดูเรื่องดวงชะตาให้เหมาะสมกับ 12 ปีนักษัตร ผู้ที่เกิดปีไหนควรจะใช้ดาบประเภทไหน มีความยาวเท่าไร และสายดาบสีอะไรถึงจะเป็นมงคล ดังที่ สารบาญชี เล่ม 1 ได้กล่าวถึงการตรวจดวงชะตาของผู้ตีดาบอาทมาภูไว้ว่า

การตรวจดวงชะตาจะแบ่งตามปีของ 12 นักษัตร ได้แก่ 1) คนเกิดปีจิ้ง หรือปีชวด ให้ใช้ดาบปลายตัดหรือปลายแหลม สายดาบสีแดงหรือสีน้ำเงิน 2) คนเกิดปีเป่า หรือปีฉลู ให้ใช้ดาบปลายบัว สายดาบสีเขียวหรือสีดำ 3) คนเกิดปียี่ หรือปีขาล ให้ใช้ดาบปลายตัด สายดาบสีเขียว หรือสีน้ำตาล 4) คนเกิดปีเหมา หรือปีเถาะ ให้ใช้

ดาบปลายแหลม สายดาบสีหม่น (เทา) หรือสีขาว 5) คนเกิดปีสี หรือปีมะโรง ให้ใช้ดาบปลายแหลม สายดาบสีดำ สีเหลือง หรือสีแดง 6) คนเกิดปีสีหรือปีมะเส็ง ให้ใช้ดาบปลายเปียง สายดาบสีเหลือง 7) คนเกิดปีระงำหรือปีมะเมีย ให้ใช้ดาบปลายแหลม สายดาบสีแดง 8) คนเกิดปีเม็ด หรือปีมะแม ให้ใช้ดาบปลายแหลม หรือปลายตัด สายดาบสีขาว 9) คนเกิดปีสัน หรือปีวอก ให้ใช้ดาบปลายแหลม สายดาบสีเขียว หรือสีคราม 10) คนเกิดปีเล่า หรือปีระกา ให้ใช้ดาบปลายตัด สายดาบสีแดง หรือสีเหลือง 11) คนเกิดปีเส็ด หรือปีจอ ให้ใช้ดาบปลายตัด สายดาบสีเขียว หรือสีน้ำเงิน คนเกิดปีไก่ หรือปีกุน แต่คนล้านนาจะหมายถึงข้าง ให้ใช้ดาบปลายแหลม สายดาบสีแดง (สารบาญชี, 2426: 158)

จากข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ของการตีดาบ ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจ และคาดการณ์ว่าจะนำข้อมูลที่ได้อธิบายในประเด็นนี้ไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

### 2.3.3 ตำราพิชัยสงคราม

ความเชื่อก่อนการทำสงครามสิ่งที่จำเป็นขั้นแรก คือ การขอพรต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้คุ้มครองรักษาความปลอดภัย สร้างขวัญกำลังใจ และขอให้ได้รับชัยชนะกลับมา ดังจะเห็นจากตำราพิชัยสงครามจะเริ่มต้นด้วยบทนมัสการพระอิศวร พระนารายณ์ เพื่อขอพรจากพระผู้เป็นเจ้าของโลกทั้งสามให้คุ้มครองป้องกันภัยต่าง ๆ การสงครามของไทยแต่โบราณกาลนั้นจะให้กลยุทธ์ด้านความรู้ต่าง ๆ ในการสู้รบกับข้าศึก เพื่อรักษาประเทศ และผืนแผ่นดินไทยไว้ ดังที่ นรวิชัย ลักคานนท์ ได้แสดงทรรศนะคติเกี่ยวกับตำราพิชัยสงครามว่า

ตำราพิชัยสงคราม ถือว่าเป็นวิชาโหราศาสตร์ที่มีสำคัญ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นมากที่ต้องมีโหราจารย์ประจำกองทัพ กล่าวได้ว่า พระโหราจารย์เปรียบเสมือนดวงตาของกองทัพ รวมถึงการคัดเลือกทหารเข้ากองทัพพระโหราจารย์จะต้องนำนามของแต่ละบุคคลมาคำนวณทางโหราศาสตร์ เพื่อหาความเหมาะสมของตำแหน่งงานในกองทัพ ซึ่งตำราพิชัยสงครามของไทยจะประกอบด้วยสาระสำคัญหลักทั้งสิ้น 3 ส่วนคือ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธี วิชาไสยศาสตร์ และโหราศาสตร์ โดยจะจำแนกออก

ได้เป็นหลายชั้นเชิงเมื่อศึกษาแล้วจะสรุปได้ว่าเป็นการตั้งรับ และการรุกนั่นเอง  
(นรวิชัย วัฒนานนท์, 2555: 4)

จากข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับตำราพิชัยสงคราม จึงถือว่าเป็นยุทธศาสตร์ ยุทธวิธี วิชาไสยศาสตร์ และโหราศาสตร์ ซึ่งเป็นองค์ความรู้กลวิธีในการผสมผสานกับความเชื่อที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรามองเห็น เพื่อเป็นการสร้างขวัญ และกำลังใจของประเทศชาติ ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจ และคาดการณ์ว่าจะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาในประเด็นนี้ไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบพื้นที่ในการแสดง

#### 2.3.4 กระบวนท่ารำอาทมาฏ

ประกอบไปด้วยท่ารุกเป็นท่าเดียวกับท่ารับ เมื่อคู่ต่อสู้พินดาบสามารถตั้งรับ และพินกลับทันที่ด้วยความรวดเร็วตลอดจนยุทธวิธีที่ทรงพลัง ดังที่ จักรพันธ์ กังวาล กล่าวไว้ว่า “แก่นสำคัญของวิชากระบวนท่ารำอาทมาฏ พระนเรศวร ประกอบด้วยท่าพิน คือ ท่ารับ ส่วนท่ารับ ก็คือท่าพิน อีกทั้งการตั้งรับดาบ การรับใน การวางขา การลดดาบเพื่อปกป้อง โดยการวนเป็นวง พร้อมรุกรับในเวลาเดียวกัน ประกอบด้วย 3 แม่ท่าหลัก ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ตลบสิงขร ย้อนฟองสมุทร” (จักรพันธ์ กังวาล, 2546: 4) ซึ่งสอดคล้องกับ จิระพัฒน์ สะตะ ที่ได้อธิบายแม่ท่าหลักของดาบอาทมาฏไว้ว่า “ท่าवादดาบอาทมาฏในรูปแบบดั้งเดิมนั้นมีรูปแบบวงจรเป็นรูปเลข 8 อาราบิก เป็นวงจรรอนันต์ที่สามารถหมุนวนไปไม่รู้จบ ทั้งคลุมไตรภพ ตลบสิงขร ย้อนฟองสมุทร หรือแม้แต่ท่าหนุมานเชิญธงก็เช่นกัน” (จิระพัฒน์ สะตะ, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ จากการสังเกตการณ์ที่ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล จะเห็นได้ว่ายุทธวิธีการต่อสู้ด้วยกระบวนท่ารำดาบอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรนั้น จะใช้การवादดาบลักษณะเป็นเลข 8 อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการเตรียมความพร้อมในการตั้งรับ และพร้อมรุกรับกลับอยู่เสมอ โดยสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1) **ท่าคลุมไตรภพ** เป็นการवादดาบประสานเป็นเลข 8 อาราบิก แนวตั้งทำอย่าง ต่อเนื่องกันเป็นการคลุมตั้งแต่ศีรษะ ลำตัว และช่วงขา ดังที่ ภูษิณ ไซยพลี กล่าวไว้ว่า “ท่าคลุมไตรภพเป็นวนดาบโคจรครอบคลุม ทัวตัว ตั้งโคจรครอบคลุมทั้งสามภพ” (ภูษิณ ไซยพลี, สัมภาษณ์, 29 กันยายน 2562)



ภาพที่ 2.1 ภาพท่าคลุมไตรภพ

ที่มา: ผู้วิจัย

2) **ท่าตลบสิงขร** เป็นการวาดดาบ ซ้าย – ขวา วนอยู่ระดับเอวเป็นวงรูปเลข 8 อารบิคในแนวนอน เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าถึงของศัตรูแบบประชิดตัว ดังที่ ฦภพ ประมวล กล่าวไว้ว่า “ท่าตลบสิงขร ดาบโคจรพลิกผันเป็นเลขแปดแนวนอน พลิกผันรวดเร็วทรงพลังดังจะพลิกศิลาสิงขรได้โดยฉับพลัน” (ฦภพ ประมวล, **สัมภาษณ์**, 28 มิถุนายน 2562)



ภาพที่ 2.2 ภาพท่าตลบสิงขร

ที่มา: ผู้วิจัย



3) **ทำย่อนฟองสมุทร** เป็นการวาดดาบแบบเลข 8 อาระบิกในแนวตั้ง 2 ตัวซ้อนกัน ในขณะที่เดียวกันก็จะมีการไล่ตัวไปข้างหน้า และข้างหลัง เพื่อเป็นการหลอกศัตรู ดังที่ ฦปภพ ประมวล กล่าวไว้ว่า “ทำย่อนฟองสมุทร ดาบโคจรย่อนเส้นทางจากล่างขึ้นบน ตั้งคลื่นธาโณมแต่กลับ ถูกย่อนสวนกลับแตกกระสลายไป” (ฦปภพ ประมวล, **สัมภาษณ**, 28 มิถุนายน 2562)

อีกทั้ง เจษฎ์ โทณะวณิก ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงความแตกต่างของกระบวนทำย่อนฟองสมุทร ไว้ว่า

ย่อนฟองสมุทรดาบทั้งสองข้างวาดเป็นรูปเลข 8 อาระบิกแนวตั้ง แต่มีความแตกต่างจากท่าคลุมไตรภพ ตรงที่ในทำนี้ดาบทั้งสองมีอวดเป็นเลข 8 สองตัวต่อกัน จากล่างขึ้นบน ขณะวาดดาบก็มีการไล่ตัวไปข้างหน้า และข้างหลังด้วย (เจษฎ์ โทณะวณิก, **สัมภาษณ**, 20 กันยายน 2562)



ภาพที่ 2.3 ดาบทำย่อนฟองสมุทร

ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ภูษิษณู ไชยพลี ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนลูกไม้ของท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ไว้ว่า

ลูกไม้ของวิชาดาบอาทมาภูนั้น มีบันทึกอยู่ในตำรารวมทั้งสิ้น 12 ท่า ได้แก่

- 1) เสือลากหาง 2) พระรามแผลงศร 3) เชิญเทียนตัดเทียน 4) ฟันเงือสิดา 5) มอญ

ส่องกล้อง 6) ช้างประสานงา และ กาลังไส้ 7) ท่ายักษ์ 8) หงส์ปีกหัก 9) สอดสร้อย  
มาลา 10) ฟันเรียงหมอน 11) ลับหอกลับดาบ และ 12) พญาครุฑยุคนาค (ภูษิษณ  
ไชยพลี, **สัมภาษณ์**, 29 กันยายน 2562)

วิชาดาบอาทมาฏ พระนเรศวร เป็นกระบวนท่าที่มุ่งเน้นท่ารุก และท่ารับในตัวเอง ดังที่ มา  
โนชย์ บุญญมัต ได้อธิบายไว้ว่า

“ท่ารุกคือรับ ท่ารับคือรุก” การฟันดาบอาทมาฏก็ จะไม่มีการเน้นในการฟัน  
ส่วนท่ารับก็จะไม่เน้นในด้านการรับ จึงมีคำพูดในการฝึกดาบอาทมาฏว่า “ฟันคือรับ  
รับคือฟัน” และในการต่อสู้ดาบอาทมาฏจะไม่มุ่งความสนใจว่าคู่ต่อสู้จะรับได้หรือไม่  
และจะไม่มุ่งเน้นความสนใจว่าคู่ต่อสู้จะตอบโต้กลับมาว่าจะโดนหรือไม่โดน จึงมี  
คำพูดในการฝึกดาบอาทมาฏว่า “ฟันก็ตาย รับก็ตาย” การฝึกวิชาดาบอาทมาฏ จะ  
มุ่งเน้นให้ผู้ฝึกรู้จักการใช้ไหวพริบในการต่อสู้ จึงมีคำกล่าวที่ว่า “เขารับได้เราไม่ฟัน  
เราจะฟันต่อเมื่อเขาไม่รับ” (มาโนชย์ บุญญมัต, 2543: 10)

นอกจากนี้ ฦปภพ ประมวล ได้กล่าวถึงท่าหนุมานเชิญธง ซึ่งเป็นท่าไม้ตายของดาบ  
อาทมาฏ ไว้ว่า

กระบวนท่าไม้ตายของวิชาดาบอาทมาฏนั้น จะมีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น  
เฉพาะศิษย์เอกของสำนักดาบเท่านั้น โดยวิธีการคัดเลือกผู้สืบทอดจะเป็นเพียงไม่มีก็  
คนที่อาจารย์ไว้วางใจ เพราะถือเป็นวิชาสูงสุดที่ไม่สามารถเผยแพร่ให้กับคนทั่วไปรู้  
ได้ เปรียบได้กับจารีตกฎระเบียบของสำนักนั้น ๆ ซึ่งมีเพียงชื่อท่าในการบอกกล่าว  
กันต่อมาว่าชื่อ “หนุมานเชิญธง” คือ กระบวนท่าที่ไข้แก้ไขเฉพาะหน้าเมื่อปะทะกับ  
ฝ่ายศัตรู ถ้าแก้ไขได้แล้วผู้นั้นได้รับชัยชนะ ซึ่งผู้นั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีสมาธิ ไหวพริบ  
และองค์ความรู้ที่ได้สั่งสมมาอย่างยาวนาน (ฦปภพ ประมวล, **สัมภาษณ์**, 28  
มิถุนายน 2562)

นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วยท่าเท้าที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบ  
พระนเรศวร เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังที่ เจษฎ์ โทณะวณิก ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงท่าเท้าของ  
กระบวนท่ารำอาทมาฏ ไว้ว่า

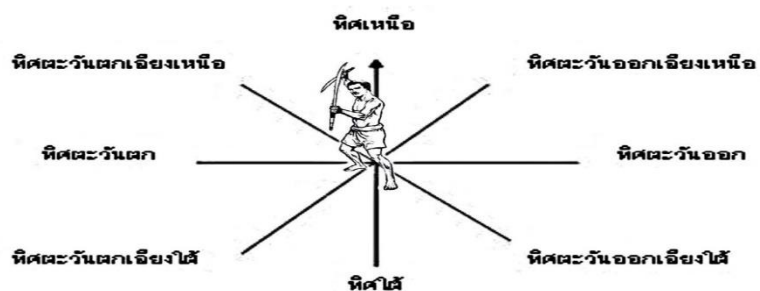
กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีประสิทธิภาพในการต่อสู้กับศัตรู เนื่องจากใช้ท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก คือ การหัดพลิกเหลี่ยมสู้ทิศทั้ง 4 และการหัดเคลื่อนไหวตัวเป็นวงกลม นอกจากนี้ ยังต้องฝึกเหยาะย่าง เขย่งก้าวกระโดด ฝึกการเห็นตัว ทั้งนี้เพราะท่าเท้าเป็นส่วนสำคัญมากของวิชาดาบอาทมาภู (เกษม โทณะวณิก, **สัมภาษณ์**, 20 กันยายน 2562)

สอดคล้องกับ ภูษิษณุ ไชยพลี ได้กล่าวถึงความสำคัญของท่าเท้าของดาบอาทมาภู พระนเรศวรไว้ว่า

ทหารกองอาทมาภูมีหน้าที่รักษาเท้าข้างทรงของกษัตริย์ไม่ให้เกิดอันตราย เห็นได้จากท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก โดยการเคลื่อนไหวที่จะอยู่ในลักษณะวนเป็นวงกลม ฟันแล้วจะพลิกเหลี่ยมเข้าสู่ที่เดิม ซึ่งจะวนเวียนอยู่บริเวณเท้าข้าง (ภูษิษณุ ไชยพลี, **สัมภาษณ์**, 29 กันยายน 2562)

อีกทั้ง วีระพล ศรีอิสรานุสรณ์ ยังให้ความหมายของท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉกเพิ่มเติมอีกว่า

คำว่า สี่ทิศ หมายถึง ทิศหลักทั้งสี่ทิศ คือ เหนือ ใต้ ตะวันออก ตะวันตก คำว่า แปดแฉก หมายถึง ทิศเฉียงต่าง ๆ อีกสี่ทิศ เมื่อรวมกันก็จะได้เป็น สี่ทิศ แปดแฉก อย่างที่เรียกขานกัน ส่วนรูปแบบของการย่างเท้าไปแต่ละทิศนั้นจะต้องทำเช่นเดียวกับเคล็ดวิชาของมวย ทุกทิศทางที่ย่ำเท้าจะทำให้ตำแหน่งองศาของร่างกายเปลี่ยน ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของกองทหารรักษาเท้าข้าง โดยคำนึงถึงการรักษาที่มั่นคือ การเคลื่อนไหวหน้าเท้าข้างเป็นหลัก การเดินจะไม่เกินสองก้าวจากเท้าข้างไม่เช่นนั้นจะเสียตำแหน่งที่ต้องรักษา (วีระพล ศรีอิสรานุสรณ์, **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2562)



ภาพที่ 2.4 ท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการศึกษา ผู้วิจัยสรุปได้ว่าท่าเท้าของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีความแตกต่างจากท่าเท้าของสำนักอื่น โดย วิชาดาบอาทมาภูใช้การเดินเป็นวงกลมในแต่ละทิศ และกลับมาสู่ท่าทางเริ่มต้นทันที เพื่อเป็นการปกป้องเท้าข้างไม่ให้เกิดอันตรายจากข้าศึก ในขณะที่ ท่าเท้าของสำนักอื่นจะเป็นลักษณะการเดินตรง ถอยตรง ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจ และคาดการณ์ว่าจะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาในประเด็นของแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย่อนฟองสมุทร และท่าเท้าทิศ 4 ทิศ 8 แฉกไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบลีลาในการแสดง

### 2.3.5 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนท่ารำอาทมาภูในวิจัยเล่มนี้มีจุดเด่น คือ ตัวดาบที่เป็นเหล็กแกร่ง โดยตัวด้ามจับมีลักษณะสั้นกว่าดาบชนิดอื่น ดังที่ ฌปภพ ประมวล ได้กล่าวไว้ว่า “เพื่อสะดวกต่อการควบคุมข้อมือในการใช้ดาบ และด้ามนี้ยังสามารถเป็นอาวุธในการกระทุ้งคู่ต่อสู้ได้อีกด้วย (ฌปภพ ประมวล, สัมภาษณ์, 28 มิถุนายน 2562) ดาบอาทมาภูที่ใช้ในการรบบมีความสำคัญเปรียบได้กับการปกป้อง การปฏิบัติหน้าที่ในการทำศึกสงคราม และยังเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงตำแหน่งผู้นำสังเกตได้จากวัตถุที่นำมาทำดาบ ผู้วิจัยจึงค้นคว้างานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบแสดง

ส่วน อคิน รพีพัฒน์ ได้ให้ทรรศนะของสัญลักษณ์ไว้ว่า

สัญลักษณ์หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราว ความคิดเห็น ทศนคติ ความรู้สึก ระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร โดยสารนั้น ได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร สัญลักษณ์ตลอดจน เครื่องหมายต่าง ๆ ผ่านสื่อ เพื่อถ่ายทอดให้เกิดการรับรู้ โดยการสื่อสารความหมาย ซึ่งจะเน้นการสื่อถึงกันอย่างเป็นรูปธรรม ส่วนกระบวนการสื่อสารสิ่งที่เป็นนามธรรม นั้น ต้องอาศัยการสังเคราะห์ และตีความออกมาเป็นสัญลักษณ์ก่อน เนื่องจากการ สื่อสารส่วนใหญ่ต้องผ่านภาษาหรือสัญลักษณ์ ดังนั้นการสื่อสารโดยผ่านสัญลักษณ์ คือการสื่อสารแนวคิดของมนุษย์โดยผ่านสิ่งที่สร้างขึ้นมารูปธรรม ซึ่งการแปล ความหมายนั้นอาศัยการรับรู้ร่วมกันในกลุ่มคน การสื่อสารที่สมบูรณ์จึงจะเกิดขึ้นกับ กลุ่มคนที่มีความรู้ที่เกิดจากสังคม และวัฒนธรรมที่มีความใกล้เคียงกัน (อคิน รพีพัฒน์, 2552: 87)

สอดคล้องกับ ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด ที่ได้ให้ความหมายของสัญลักษณ์ไว้ว่า

สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมายหรือเป็นสิ่งแทนของจริง ซึ่งอาจจะมี หลายลักษณะทั้งวัตถุ อุปกรณ์ สิ่งของ ตัวอักษร รูปภาพ หรือแม้แต่ภาษาสามารถ เป็นสัญลักษณ์ได้เช่นกัน สัญลักษณ์ถูกนำมาใช้ในการสื่อสารโดยไม่ใช้ในการอธิบาย ความหมายโดยตรง มักนิยมใช้สิ่งแทนความหมาย ในศาสตร์ทางด้านศิลปะมักนิยม ใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ผู้เสพงานศิลปะได้มีอิสระทางความคิด และตีความงานศิลปะขึ้นนั้น ๆ ตลอดจนเป็นการเสริมสร้างให้งานศิลปะเกิดความ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น (ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2562)

จากความหมายข้างต้นนั้น ผู้วิจัยมีความคิดที่จะนำรูปแบบของสัญลักษณ์มาใช้ประโยชน์ใน ส่วนของการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เพราะดาบอาทมาฏเป็นสัญลักษณ์ที่ แสดงถึงเครื่องหมายของนักรบที่เปรียบเสมือนอาวุธคู่กาย และถือเป็นศิลปะการป้องกันตัว โดยมี กระบวนท่าทางการวาดดาบที่มีลักษณะเป็นเลข 8 อารบิก ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจ และคาดการณ์ว่า จะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาในประเด็นนี้ไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

### 2.3.6 วัฒนธรรมสงคราม

จากการศึกษาค้นคว้าด้านประวัติศาสตร์ในวัฒนธรรมสงครามได้ปรากฏในยุคสมัยแห่งความเจริญทางวัตถุแผ่ขยายกำลังแห่ง “กิเลสตัณหา” ทำให้มนุษย์ได้เลือกใช้ “อาวุธ” ด้วยเหตุผลนอกเหนือจากการล่าสัตว์ เพื่อเป็นเครื่องอุปโภคบริโภค ต่อมาเกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมมนุษย์เริ่มมีการบุกรุกพื้นที่ เพื่อล่าอาณาเขตการปกครองแสดงอำนาจที่ยิ่งใหญ่ อาวุธจึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องแสดงถึงการแย่งชิงอำนาจ โดยเฉพาะการทำศึกสงครามที่ใช้ดาบเป็นอาวุธ ดังนั้นสังคมของมนุษย์จึงตกอยู่ในสภาวะของความหวาดกลัวเป็นที่มาให้ผู้คนริเริ่มหาวิธีการป้องกันตนเอง ทำให้การพัฒนาทางอาวุธเกิดขึ้นมา

ดังที่ รัฐกฤษ สงสำเภา ได้กล่าวไว้ว่า

การพัฒนาอาวุธเกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดดในทุกรูปแบบ และตอบโจทยวัตถุประสงค์การใช้งานมากขึ้น อาทิ คุณภาพ ความสะดวกในการใช้งาน ศิลปะ หรือแม้แต่มูลค่า อาวุธกลายมาเป็นวัตถุที่จะช่วยให้ตนเองไม่ตกเป็นเหยื่อของผู้อื่น มั่นถุยกยกระดับความสำคัญให้กลายเป็นวัตถุที่เป็นมากกว่าเครื่องใช้ จนกระทั่งอาวุธเป็นเครื่องแสดงถึงอำนาจในที่สุด (รัฐกฤษ สงสำเภา, 2560: 99)

สงครามจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองทั้งสิ้น โดยเป็นการสู้รบกันด้วยกำลังคน และอาวุธยุทธโปกรณ์จำนวนมาก สอดคล้องกับทฤษฎีของ รุ่งพงษ์ ชัยนาม ได้กล่าวไว้ว่า

สงครามเป็นการสู้รบกันในกลางสมรภูมิเพื่อแย่งชิง และควบคุมอำนาจพื้นที่อาณาบริเวณอันกว้าง ก่อให้เกิดความเสียหายต่อชีวิต ทรัพย์สิน เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อมอย่างมาก รวมถึงผลกระทบทั้งทางการเมือง ความมั่นคง เศรษฐกิจ และสังคมต่อทุกฝ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับการทำสงคราม (รุ่งพงษ์ ชัยนาม, 2554: 120)

ภาพเหตุการณ์ของสงคราม การต่อสู้ วีรกรรมของบรรพบุรุษ ตำราทำศึก รวมถึงผลกระทบต่าง ๆ ถูกจดจำ และบันทึกไว้แตกต่างกันออกไป ทั้งที่เป็นพงศาวดารร้อยแก้ว และวรรณกรรมร้อยกรอง โดยเฉพาะสงครามระหว่างไทยกับพม่ายังคงถูกนำมาถ่ายทอดซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อตอบสนองเป้าหมายทางการเมือง ตลอดระยะเวลา 2 ศตวรรษ สะท้อนให้เห็นถึงสงครามระหว่างกษัตริย์ ราชวงศ์แย่งชิงความเป็นใหญ่ เป็นสงครามกอบกู้เอกราชของประเทศ เพื่อรักษาไว้ซึ่งอำนาจอธิปไตยของชาติ ดังที่ สุนทร ชุตินทรานนท์ ได้กล่าวไว้ว่า

ในการทำสงครามไทยรบพม่า ปรากฏสถิติว่าพม่าเป็นฝ่ายรุกรานไทยบ่อยครั้งกว่าไม่อาจนำไปใช้เป็นเหตุผลเพื่อกำหนดข้อยูติว่า พม่าเป็นชาติกระหายสงคราม และไทยเป็นชาติที่รักสงบ แต่ในกรณีสงครามระหว่างรัฐจารีตไทย-พม่า ได้มีข้อสันนิษฐานว่า สาเหตุสำคัญสืบเนื่องมาจากการที่กษัตริย์ทั้ง 2 รัฐต่างปรารถนาจะพิสูจน์พระองค์ว่าทรงเป็นพระเจ้าจักรพรรดิราชแต่เพียงพระองค์เดียว (สุนทร ชุตินทรานนท์, 2562 : 128-134)

นอกจากนี้ รัฐกฤษ สงสำเภา ยังให้ข้อมูลเพิ่มว่า อาวุธจึงเป็นสิ่งสำคัญในการประกอบการทำศึกสงคราม เพื่อแสดงถึงความมั่นคงภายในสังคม และการปกครองทำให้เรื่องราวของอาวุธจึงมีการถูกปกปิดเป็นความลับ และไม่มีการบันทึกไว้เป็นเอกสารใด ๆ ด้วยความกลัวว่าองค์ความรู้เหล่านั้นจะตกไปอยู่ในมือของศัตรู ส่งผลทำให้วิธีการสู้รบต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น จึงเป็นการถ่ายทอดจากประสบการณ์ตรงไม่มีการบันทึก และจัดระบบการเรียนรู้อย่างชัดเจน (รัฐกฤษ สงสำเภา, 2560: 110)

การพัฒนาของอาวุธจากที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นวัฒนธรรมแห่งสงครามที่เป็นเครื่องแสดงถึงอำนาจทั้งในรูปธรรม และนามธรรมอาวุธจึงมีตัวตนเมื่ออยู่ข้างผู้คน และสังคมในทุกชนชั้นของทุกชาติ ตั้งแต่ไพร่จนถึงกษัตริย์ วิวัฒนาการของอาวุธจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อม ๆ กับวิวัฒนาการของมนุษย์ ดังนั้นอาวุธจึงเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงสถานภาพทางสังคมอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจและคาดการณ์ว่าจะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาในประเด็นนี้ไปใช้ประโยชน์ในด้านการออกแบบองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ

## 2.4 ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับผลงานของนาฏยศิลปิน ผู้วิจัยพบว่า นาฏยศิลปินที่มีชื่อเสียงและเป็นผู้มีอิทธิพลต่อการพัฒนางานนาฏยศิลป์ ตลอดจนผลงานที่ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลายทั้งผลงานของนาฏยศิลป์ ทำให้ผู้วิจัยต้องค้นหาความรู้จากข้อมูลต่าง ๆ เช่น ประวัติผลงานของนาฏยศิลปิน ประเด็นของวัฒนธรรม ความเชื่อในวิชาดาบอาทมาภู รูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ของศิลปิน เป็นต้น จึงนำมาเป็นแนวทางการคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ อีกทั้งผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงลึกทางนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ทั้งในด้านศิลปินและด้านวิชาการ จึงต้องสัมภาษณ์บุคคลที่ผลงานเชิงประจักษ์ในระดับชาติ และนานาชาติ ซึ่งเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จทางด้านวิชาการ และวิชาชีพ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้เจาะจงที่จะศึกษาประวัติ และผลงานของนราพงษ์ จรัสศรี ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ทั้งข้อมูลเชิงเอกสาร และการสัมภาษณ์ นับเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลทางการวิจัยขั้นปฐมภูมิอย่างแท้จริง ตลอดจนการครองตนเป็นนาฏยศิลปินที่ดี และมีคุณภาพ เพื่อเป็นแนวทาง และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปไว้พอสังเขปดังนี้

### 2.4.1 ฟ้อนเจิง

เป็นศิลปะการแสดงที่นิยมกันมาก และเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในเขตล้านนา โดยเฉพาะจังหวัดเชียงใหม่ เจิง หมายถึง ชั้นเชิงทางด้านศิลปะการต่อสู้ของล้านนาที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นให้เป็นแบบอย่างโดยการรวบรวมมาจากประสบการณ์ มีการแตกแขนงกลยุทธ์ออกไปอย่างมาก และถ่ายทอดศิลปะดังกล่าวสืบต่อกันมาจนเป็นเอกลักษณ์ของชุมชนนั้น ๆ ดังที่ สนั่น ธรรมธิ ได้กล่าวไว้ว่า

ร่องรอยในอดีตที่ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรในเอกสารโบราณ มีข้อมูลจำกัด เพราะไม่ได้มีการศึกษาเชิงวิชาการอย่างแท้จริง ชื่อทำรำอาวุธของล้านนามีหลักฐานปรากฏให้เห็นในคัมภีร์โอบิลาน ซึ่งจารด้วยอักษรล้านนา เรื่องมหาชาติ ฉบับ “อินทร์ลงเหล่า” กัณท์มหाराชตอนทีพระเจ้าสัตยชัยสังเสนาให้เตรียมทหารกอง



เกียรติยศไปรับพระเวสสันดรที่ได้ออกบวชเป็นฤๅษี ณ เขาวงกต (สนั่น ธรรมธิ, ไทย  
นิวส์มรดกล้านนา, 7 พฤษภาคม 2548)

นอกจากนี้ ภูษิษณุ ไชยพลี ได้อธิบายตำราการฟ้อนเจิง ไว้ว่า

ที่เขียนลงในโน้ตปั๊บสา จะเป็นผังการเดินของเท้า ที่เรียกว่า “ซุม” และยังมีลายฟ้อน  
เช่น คุมหน้า วาดบน ช้างงาแบน พาดพก แทงบน เป็นต้น สำหรับคัมภีร์นี้เขียนด้วย  
ตัวอักษรล้านนาพบที่วัดป่าบาง อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย ฟ้อนเจิงมีการรำควบคุม  
การแสดงของชาวล้านนาที่เรียกว่าตบมะผาบ ซึ่งการตบมะผาบันั้นเป็นการตบส่วน  
ต่าง ๆ ของร่างกายให้เกิดเสียงดัง ถือเป็นการอบอุ่นร่างกาย และเป็นการชมขวัญคู่  
ต่อสู้อีกด้วย (ภูษิษณุ ไชยพลี, สัมภาษณ์, 29 กันยายน 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าการฟ้อนเจิงเป็นศิลปะการแสดงชั้นเชิงของชาวล้านนา ที่  
มีการถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ค้นพบจากคัมภีร์ใบลานจารึกด้วยอักษรล้านนา ปัจจุบัน  
ศิลปะการฟ้อนเจิง เหลือให้เห็นเพียงรูปแบบของการแสดงในงานมงคลทางภาคเหนือ ผู้วิจัยคาดว่าจะ  
นำเทคนิคการฟ้อนเจิงมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง อีกทั้งผลงานชิ้นนี้  
พบว่า สอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์  
ทางด้านประสพการณ์ตรงของผู้วิจัยทางด้านศิลปะป้องกันตัว เนื่องจาก การแสดงชุดนี้จำเป็นต้องใช้ผู้  
ที่มีทักษะเฉพาะด้าน เพื่อป้องกันการเกิดอันตราย และข้อผิดพลาดต่าง ๆ ระหว่างทำการแสดง

#### 2.4.2 การแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนตีศรีอยุธยา”

สร้างสรรค์โดย นราพงษ์ จรัสศรี เมื่อปี พ.ศ.2535 เป็นการแสดงแสง-เสียง ที่นำเสนอ  
เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของไทยในสมัยอยุธยา จัดแสดง ณ วัดไชยวัฒนาราม โดยแบ่งการนำเสนอ  
ออกเป็น 9 ฉาก ตามลำดับเรื่องราวของพระมหากษัตริย์องค์สำคัญในสมัยอยุธยาเป็นหลัก ดังที่ นรา  
พงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการออกแบบการแสดงครั้งนี้ ไว้ว่า

การแสดงชุดการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนตีศรีอยุธยา” ใช้  
เทคนิคลีลานาฏศิลป์ตะวันตกมาผสมกับลีลานาฏศิลป์ไทย โดยให้ความสำคัญกับ  
การจัดองค์ประกอบของการวางท่าทางของกลุ่มนักแสดง เพื่อนำเสนอภาพ  
เหตุการณ์การสู้รบที่จำเป็นต้องใช้อาวุธประกอบการแสดง แต่เนื่องจากมีข้อจำกัด

เรื่องความเหมาะสมของการจัดแสดงต่อหน้าพระพักตร์พระที่นั่ง จึงเลือกใช้เทคนิคการแสดง ตาโบลิวังต์ (Tableau Vivant) นั่นก็คือ การแสดงภาพนิ่งที่มีการจัดองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ทำให้เกิดภาพการแสดงที่มีความชัดเจนตามความหมายที่ต้องการจะสื่อถึงผู้ชม (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 9 ตุลาคม 2562)

จากการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนตีศรีอยุธยา” แสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณของผู้ออกแบบการแสดงที่มีความผูกพันกับสถานที่ ทำให้องค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการมีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น การแสดงจึงสามารถถ่ายทอดผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ และแฝงปรัชญาประวัติศาสตร์คุณงามความดีของวีรบุรุษไทยออกเป็นผลงานมาสู่คนรุ่นหลัง ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจจากการได้ศึกษาการแสดงชุดนี้ และคาดว่าจะนำเทคนิคการแสดง ตาโบลิวังต์ (Tableau Vivant) รวมถึงการแสดงที่มีการผสมผสานกันระหว่างลีลานาฏศิลป์ตะวันตกกับลีลานาฏศิลป์ไทย และลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อสื่อถึงกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ดังที่กล่าวมาข้างต้น งานวิจัยชิ้นนี้ พบว่า สอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ความหลากหลายที่มีการผสมผสานการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยการใช้ศาสตร์ต่าง ๆ ทางนาฏศิลป์มารวมกัน

#### 2.4.3 ซาโลเมนางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome)

เป็นการสร้างสรรค์และการแสดงเต้นเดี่ยว โดยนราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดง ณ BU Theatre Company มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มีรูปแบบการแสดงแบบแดนซ์ เชียเตอร์ (Dance Theatre) โดยการแสดงชุดนี้มีแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากคัมภีร์ไบเบิล มีลีลาการเต้นที่แฝงนัยยะเกี่ยวกับสัญลักษณ์ถึงเรื่องราวของหญิงสาวที่เต้นระบำจนทำให้พ่อเลี้ยงพอใจ โดยนักแสดงจะถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสีหน้าและแววตา นอกจากนี้ ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล ได้กล่าวถึงการแสดงชุดนี้ “เป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่เกิดขึ้นตามความคิดของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่ นราพงษ์ จรัสศรี ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเต้นบัลเลต์ที่เหน็ดเหนื่อยท้อแท้” (ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, **สัมภาษณ์**, 27 ธันวาคม 2562) ซึ่งในฉากหนึ่งของการแสดงปรากฏภาพการแสดงที่นักเต้นกำลังเคลื่อนไหวจากชั้นบนลงมาด้านล่างด้วยบันไดอย่างช้า ๆ โดยมีการใช้เทคนิคพิเศษการทำคว้นลอยเพื่อสร้างบรรยากาศ และส่งเสริมอารมณ์ และบรรยากาศของการแสดงเพิ่มขึ้น ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความหมายของการสร้างคว้นลอย ไว้ว่า การใช้คว้นหรือเอฟเฟค (Effect) อื่น ๆ จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อมี

ความจำเป็น แต่อย่าใช้เพื่อให้มาบดบังคุณภาพ และทำลายคุณค่าของงานนาฏศิลป์ เช่น บางคนจะได้อินคำว่า “ปังเวที” หมายถึง การใช้ตัวจำนวนมากจนเกินความจำเป็นบนเวทีการแสดง จนทำให้เกิดการบดบังภาพความเป็นจริงของผลงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 9 พฤษภาคม 2562)

จากเทคนิคข้างต้นที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยมีความเห็นในเรื่องของการใช้เทคนิคทำคว้นลอยนี้ว่ามีความน่าสนใจในด้านการสื่อความหมายถึงการปกคลุม ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถช่วยเพิ่มอารมณ์ให้ผู้ชมในขณะที่ชมให้เกิดความหลงใหลตกไปอยู่ในห้วงอารมณ์ ความรู้สึกของการแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การแสดงชุดดังกล่าวมีความสอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่าจะใช้เทคนิคคว้นลอยนี้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของกระบวนท่ารำดาบอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ในท่าที่ชื่อว่า คลุมไตรภพ

#### 2.4.4 การแสดงพิธีเปิด-ปิด การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13

สร้างสรรค์โดย นราพงษ์ จรัสศรี เนื่องในโอกาสที่ประเทศไทยได้เป็นภาพจัดการแข่งขันกาเอเชียนเกมส์ เมื่อปีพ.ศ. 2541 ซึ่งการแสดงชุดนี้เป็นการแสดงที่มีการใช้พื้นที่การแสดงขนาดใหญ่ประกอบกับใช้นักแสดงจำนวนมาก เพื่อนำเสนอแนวความคิดของการแข่งขันเอเชียนเกมส์คือ “จิตวิญญาณบูรพา” ดังนั้น ในการออกแบบจึงใช้เทคนิคของรูปทรงบนตาราง โดยต้องคำนึงถึงมาตราส่วนที่สัมพันธ์กับสถานกลางแจ้งในสนามกีฬาที่ผู้ชมสามารถมองได้รอบทิศทาง รวมถึงการมองลงมาจากมุมสูงของจุดที่นั่งชม ดังที่ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้กล่าวถึงการออกแบบพื้นการแสดง และจำนวนนักแสดงในการแสดงพิธีเปิด-ปิด การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 ไว้ว่า

การแสดงพิธีเปิด-ปิด การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 เป็นการออกแบบลีลาท่าทางที่เรียบง่ายหากแต่ต้องสามารถมองเห็นได้ในระยะไกล นอกจากนี้ เพื่อให้การจัดการ และควบคุมนักแสดงที่มีจำนวนมากเป็นไปอย่างราบรื่น นราพงษ์ จรัสศรี จึงได้มีการแบ่งผู้ช่วยเพื่อไปฝึกซ้อมให้แต่ละกลุ่ม รวมทั้งกำหนดเวลาที่แน่นอนในการซ้อม ประกอบกับการคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านแสดง และไม่มีทักษะ (จิรายุทธ พนมรักษ์, 2559: 161)



ภาพที่ 2.5 ภาพการแสดงพิธีปิดการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 ชื่อชุด จิตวิญญาณบูรพา  
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

สอดคล้องกับอภิโชติ เกตุแก้ว ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบ การแสดง  
ชุดพิธีเปิด-ปิด การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 13 ไว้ว่า

รูปแบบในการแสดงจากสิ่งที่เป็นนามธรรมที่ไม่มีเนื้อเรื่อง นำมาออกแบบ  
สร้างสรรค์เรื่องราวให้เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน การแสดงชุดนี้มีการใช้สัญลักษณ์  
เพื่อเป็นการบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจนเห็นชัดเจนในการแสดงจิตวิญญาณ  
บูรพา (Spirit of Asia) มีการใช้ลูกบอลสีต่าง ๆ แทนความหมายสิ่งที่เป็นนามธรรม  
ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น มีการใช้แสงสีขาวแสดงให้เห็นจินตนาการ และแสงสว่างของคน  
รุ่นใหม่ มีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นดอแก้วแสดงเป็นสัญลักษณ์ แทนสติปัญญาที่มีความ  
เป็นผู้นำสู่การเป็นผู้รู้แจ้ง รูปแบบแถวเป็นการออกแบบทั้งเป็นเส้นโค้ง เส้นตรง  
วงกลม รวมถึงการแปรแถวเป็นรูปสัญลักษณ์ของการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ใน  
การแสดงพิธีปิด ซึ่งเป็นที่จดจำ และตราตรึงของคนทั่วโลก (อภิโชติ เกตุแก้ว,  
สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2562)

จากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการแสดงในพิธีเปิดชุด จิตวิญญาณบูรพา ซึ่ง  
ผลงานชุดนี้แสดงให้เห็นถึงจิตวิญญาณของผู้ออกแบบการแสดงที่ทำงานเพื่อชื่อเสียงของประเทศชาติ  
ควมคุ้มกันนักแสดงจำนวน 7,200 คน เป็นการบ่งชี้ถึงประสบการณ์ของผู้ออกแบบการแสดงอย่างแท้จริง  
อีกทั้งในการแสดงชุดนี้มีความหลากหลายของเสื้อผ้า การแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่มี

ความน่าสนใจมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้สัญลักษณ์หรือสีในการสื่อเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน ทำให้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานจากนักแสดงที่ไม่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ รวมถึงการทำงานร่วมกับคนจำนวนมากมาใช้ในการจัดการแสดงที่ใช้นักแสดงจำนวนมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า การแสดงชุดนี้มีสอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว รวมถึงการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่นำมาประกอบกันจนเป็นผลงานทางนาฏศิลป์สู่สายตาผู้ชมทั่วโลก

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู เรื่องลายเส้น โดย อภิโชติ เกตุแก้ว

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยศึกษาแนวคิดจากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู สัญลักษณ์ในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเกณฑ์มาตรฐานศิลป์ ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย รวมไปถึงได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศอื่น ๆ สืบหาข้อมูลภาคสนาม ตลอดจนวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ข้อหนึ่ง คือการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ ซึ่งปรากฏอยู่ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ การใช้ร่มเพื่อสื่อถึงเส้นโค้งแห่งการปกป้องดูแล ประกอบกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความเรียบง่าย ผู้วิจัยจึงคาดว่าจะนำแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์มาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ และลีลานาฏศิลป์ เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนท่ารำอาทมาภูที่สื่อถึงเลข 8 ดังที่อภิโชติ เกตุแก้ว ได้กล่าวถึงการออกแบบการแสดงไว้ว่า

การออกแบบการแสดง เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ได้นำแนวคิดการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์มาออกแบบการแสดงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจง่าย โดยสร้างสรรค์ให้

เกิดความแปลกใหม่ เห็นได้จากองค์ 2 มีการใช้ร่วมจาก 3 มิติ สดทอนเหลือแต่ โครงสร้าง 2 มิติ เพื่อสื่อถึงเส้นโค้งแห่งการปกป้องดูแล อีกทั้งสอดคล้องกับชื่อของ งานวิจัยครั้งนี้อีกด้วย (อภิโชติ เกตุแก้ว, **สัมภาษณ์**, 15 กันยายน 2562)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น มีแนวคิดสร้างสรรค์มาจากความเชื่อ และสัญลักษณ์ ที่นำเอามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังนั้นผู้วิจัยจะนำเอาแนวคิดความเชื่อ และสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง และอุปกรณ์ ประกอบการแสดง เพื่อสร้างสรรค์ให้การแสดงมีความแปลกใหม่ และการสื่อความหมายทางการแสดง ให้ผู้ชมได้อย่างเหมาะสม

## 2.5.2 งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลี่ยนอกของคนในสังคมไทย โดย ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ และแสวงหาแนวคิดที่ได้หลังการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลี่ยนอกของคนในสังคมไทย ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัย เชิงสรรคที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การ สัมมนา สื่อสารสนเทศ เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ของผู้วิจัย นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามกระบวนการที่กำหนดไว้ ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ ผลงานทางนาฏศิลป์ครั้งนี้ เป็นการนำประเด็นเรื่องเปลี่ยนอกของคนในสังคมไทยเข้ามาเป็น สารสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์ ซึ่งในการคัดเลือกนักแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกนักแสดงที่มี ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบละครโดยไม่จำกัดเรื่องสัดส่วน รูปร่าง สีผิว เพศสภาพ และชาติพันธุ์ของนักแสดง เพื่อนำเสนอเรื่องสิทธิมนุษยชน ความเท่าเทียม และการเปิดโอกาสให้นักแสดงที่หลากหลายทางด้านชาติพันธุ์ที่ถือได้ว่าเป็นบุคคลที่อยู่ร่วมกันใน สังคม ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวคิดนี้มาใช้ในการคัดเลือกนักแสดงโดยไม่จำกัดขอบเขตเรื่องของ รูปลักษณ์ และเชื้อชาติของนักแสดง ดังที่ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด ได้กล่าวถึงการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การแสดงผลงานครั้งนี้เป็นการนำคำว่า “เปลี่ยน” มาตีความถึงการดำเนิน ชีวิตของคนในสังคมในปัจจุบัน มักจะมีการใส่หน้ากากเข้าหากันแสดงให้เห็นถึง

ความจริงใจ อีกทั้งยังเป็นการเจาะลึกถึงการอยู่ร่วมกันของสังคมไทยจากความสัมพันธ์กลายเป็นความแกร่งแข็งซึ่งดีกันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (ศรียา หงส์สีบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 2 สิงหาคม 2562)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังที่กล่าวข้างต้น มีแนวคิดสร้างสรรค์มาจากความเท่าเทียม ความสามัคคี และการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่ปรากฏอยู่ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังนั้นผู้วิจัยจะนำเอาแนวคิดความเท่าเทียมในเรื่องความสามัคคี และการอยู่ร่วมกันในสังคมที่ใช้ในการแสดงมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อสร้างสรรค์การแสดงให้สื่อความหมายทางการแสดงให้ผู้ชมได้อย่างเหมาะสม

## 2.6 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการอำมาตยาภิเษกดาบพระนเรศวร” ได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบในการแสดงทั้ง 8 ประการ ซึ่งเป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ จะมีลักษณะเป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านนาฏศิลป์ นักวิชาการ ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านผู้กำกับลีลา เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ สรุปประเด็น มุมมอง ที่มีความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยแบ่งรายละเอียดตามองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการไว้ดังนี้

### 2.6.1 การออกแบบบทการแสดง

เปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ และที่สำคัญ คือเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้ทิศทางของผู้วิจัยมีความชัดเจนตรงกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ ดังที่วิทวัสกรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดงไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการอำมาตยาภิเษกดาบพระนเรศวร มีความคิดเห็นว่า บทการแสดงควรออกแบบให้มีความเชื่อมโยงเชิงประวัติศาสตร์ ผสมผสานสุนทรียศาสตร์ทางศิลปกรรมศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการนำเสนอรูปแบบการแสดงผ่านกระบวนการอำมาตยาภิเษกดาบพระนเรศวร ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ประกอบกับการอนุรักษ์กระบวนการอำมาตยาภิเษกดาบพระนเรศวร

ซึ่งคาดหวังว่า การออกแบบบทการแสดงสำหรับการแสดงนี้ จะสามารถสื่อความหมาย และคุณค่าให้กับท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร อย่างยั่งยืน (วิฑูรย์ กรมธนารักษ์, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562)

จากข้อมูลข้างต้นการออกแบบบทการแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยจะสามารถนำไปเป็นแนวทางในการคำนึงถึงการออกแบบบทการแสดงอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งลักษณะ แสงแดด ได้แสดงทหรณะความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทการแสดงเพิ่มเติม ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีประโยชน์ในแง่ของการสร้างคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะป้องกันตัวด้วยการใช้อาวุธโบราณ ตลอดจนการสร้างความรู้เกี่ยวกับกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ที่อาจเลือนรางไปจากความรู้สึกนึกคิดของผู้คนไปตามกาลเวลา ในขณะเดียวกันผู้สร้างสรรค์ผลงานควรคำนึงถึงการสื่อสารเรื่องกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในบริบทของสังคมปัจจุบันสู่กลุ่มคนที่ เป็นผู้ชมยุคใหม่ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการสื่อสารสู่ผู้ชมในประเด็นใหม่และทันสมัยขึ้น ได้ (ลักษณะ แสงแดด, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2562)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่จะนำไปเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์บทการแสดง ในการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ซึ่งข้อมูลดังกล่าวมาเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงานที่จะสามารถเชื่อมโยงไปกับการออกแบบองค์ประกอบการแสดงอีก 7 ประการที่เหลือในอนาคต

## 2.6.2 การคัดเลือกนักแสดง

เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้บทบาทการแสดงเกิดความชัดเจนมากขึ้น ถ้าผู้วิจัยสามารถคัดเลือกนักแสดงได้อย่างมีคุณภาพจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในบทบาทการแสดงมากยิ่งขึ้น ดังที่ ชนิดา จันทร์งาม ได้กล่าวถึงการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร คงหลีกเลี่ยงไม่พ้นในการเลือกเฟ้นนักแสดงที่มีทักษะสามารถ



ปฏิบัติกระบวนท่ารำอาทมาภูได้ ตลอดจนความเชี่ยวชาญในการแสดงลีลาและท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบการใช้อาวุธดาบ เพราะเป็นความสามารถเฉพาะทางที่จำเป็นอย่างยิ่งของนักแสดง (ชนิดา จันทรงาม, **สัมภาษณ์**, 25 กันยายน 2562)

นอกจากนี้อภิโชติ เกตุแก้ว ได้กล่าวถึงทักษะในการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ จะต้องคัดเลือกผู้ที่มีความสามารถทักษะการฟันทาบ เรื่องหุ่นของผู้ที่แสดงเนื่องจากผู้ที่ฟันทาบอาทมาภูควรต้องมีรูปร่างที่ดี สมส่วน มีกล้ามเนื้อที่ชัดเจน เพื่อสื่อให้เห็นถึงพลังและความแข็งแรงในขณะฟันทาบอาทมาภู อีกทั้งนักแสดงจะต้องสามารถแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกในบทบาทแต่ละบทบาทได้เป็นอย่างดีจะทำให้ภาพการแสดงเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น (อภิโชติ เกตุแก้ว, **สัมภาษณ์**, 15 กันยายน 2562)

จากข้อมูลดังกล่าวการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผลงานการแสดงเกิดความประทับใจหรือดึงดูดความสนใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงจะนำไปเป็นแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงในระดับต่อไป

### 2.6.3 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวมหาวิทยาลัย

เป็นการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่จะทำให้ภาพของบทบาทการแสดงเกิดมีชีวิตชีวาขึ้นได้ และทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ดียิ่งขึ้น ดังที่วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีความคิดเห็นว่า การออกแบบลีลานาฏยศิลป์สามารถออกแบบเชิงอนุรักษ์และเชิงสร้างสรรค์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเอากระบวนท่ารำอาทมาภูในรูปแบบดั้งเดิมและกระบวนท่ารำอาทมาภูที่สอดแทรกความคิดสร้างสรรค์ เพื่อก่อให้เกิดการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในรูปแบบที่มีความแปลกใหม่และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน โดยยังคงเคารพขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมที่มีความ

เกี่ยวข้องกับทำรำดาบอาทมาภู และวัฒนธรรมสงครามได้อย่างเหมาะสม (วิทวัส กรมณีโรจน์, **สัมภาษณ์**, 20 กันยายน 2562)

ขณะที่ ภัคคพร พิมสาร ได้แสดงความคิดเห็นถึงการออกแบบลีลาไว้ว่า

การออกแบบลีลาในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ ลีลาและท่าทางการเคลื่อนไหวจากกระบวนการทำรำอาทมาภูแบบดั้งเดิม ซึ่งมีจารีต ขนบ แบบแผน และคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ แต่ทั้งนี้ในแง่ของความคิดสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำความรู้ ความหลงใหล จิตวิญญาณ และประสบการณ์ที่ได้สั่งสมมา ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบลีลา และท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ ทำให้เกิดภาพการแสดงหรือการรับรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ในมุมมองใหม่ที่หลากหลายได้ (ภัคคพร พิมสาร, **สัมภาษณ์**, 20 กันยายน 2562)

จากความคิดเห็นที่กล่าวมาข้างต้นการออกแบบลีลาจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยจึงจะนำไปเป็นแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงในระดับต่อไป

#### 2.6.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

องค์ประกอบการแสดงข้อนี้ จะช่วยให้เรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังที่สุรินทร์ เมทะนี ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ควรมีการออกแบบใหม่ที่มีความร่วมสมัยระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน หรือมีความล้ำสมัย รื้อโครงสร้างเดิม คลี่คลาย และพัฒนาขึ้นมาใหม่ให้เกิดความสร้างสรรค์ที่ยังคงสอดคล้องกับหัวข้อในงานวิจัยอยู่ (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 7 ตุลาคม 2562)

นอกจากแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายข้างต้นที่มีความล้ำสมัยแล้ว อภิโชติ เกตุแก้ว ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเหมาะสมสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดง ชุดนี้ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุดนี้ โดยเฉพาะการนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ จะต้องพิจารณาเครื่องแต่งกายที่มีความเรียบง่ายแต่ให้ความหมายที่เข้าใจง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย และที่สำคัญการออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องคำนึงการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของนักแสดง เพราะ การพินดาบจำเป็นที่จะต้องใช้การเคลื่อนไหวที่มีความคล่องแคล่วตลอดเวลา เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักแสดงสามารถสะดวกกับการเคลื่อนไหวมาก (อภิโชติ เกตุแก้ว, สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2562)

ดังนั้นข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเครื่องแต่งกายควรมีความเรียบง่าย แปลกใหม่ อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความสะดวกในการเคลื่อนไหวของนักแสดงเป็นหลักสำคัญ จะนำความคิดเห็นดังกล่าวไปหาข้อมูลเพิ่มเติมในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงในลำดับต่อไป

#### 2.6.5 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง

ในการแสดงครั้งนี้จำเป็นต้องศึกษาเรื่องการออกแบบอุปกรณ์เป็นพิเศษ เนื่องจากดาบอาทมาภูถือเป็นสัญลักษณ์ของการทำศึกสงคราม แต่ผู้วิจัยจะต้องสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดรูปแบบลักษณะที่มีความแปลกใหม่มากยิ่งขึ้นดังที่ อภิโชติ เกตุแก้ว ได้แสดงทรรศนะการออกแบบอุปกรณ์ไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร จำเป็นต้องศึกษาแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ และที่สำคัญจะต้องสร้างสรรค์อุปกรณ์ขึ้นมาใหม่ ที่ยังคงแสดงให้เห็นถึงความแข็งแรง ทรงพลังของดาบอาทมาภูยังคงอยู่ (อภิโชติ เกตุแก้ว, สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2562)

สอดคล้องกับนริรัตน์ พินิจนสาร ได้แสดงความคิดเห็นถึงการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดงไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดงชุดนี้ ผู้วิจัยจะต้องมีความท้าทายในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ที่สามารถสื่อถึงเรื่องราวกระบวนการท่าของดาบอาทมาภูที่มีแต่โบราณ จะทำอย่างไรที่จะทำให้การออกแบบอุปกรณ์มีความแปลกใหม่สร้างสรรค์มากขึ้นอาจใช้แนวคิดการลดทอนคงไว้เหลือโครงสร้างสำคัญของดาบ หรือการเลือกวัสดุในการทำที่มีความสมัยใหม่แต่ยังคงความหมายของดาบอาทมาภู พระนเรศวรไว้ด้วย (นริรัตน์ พินิจนสาร, **สัมภาษณ์**, 22 กันยายน 2562)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นดังกล่าวไปหาข้อมูลเพิ่มเติมในการออกแบบอุปกรณ์ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยนำแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงในลำดับต่อไป

#### 2.6.6 การออกแบบเสียง

เป็นองค์ประกอบในการแสดงที่สำคัญที่จะทำให้ผู้ชม และนักแสดงเกิดอารมณ์สใจในระหว่างทำการแสดง ดังที่ภักศพร พิมสาร ได้กล่าวถึงการออกแบบเสียงในการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีความคิดเห็นว่าการออกแบบเสียงที่ใช้ประกอบการแสดง ควรเลือกใช้เครื่องดนตรีที่สัญลักษณ์ และมีเสียงที่สื่อถึงสภาวะสงครามหรือสนามรบ จากเครื่องดนตรีไทยเครื่องดนตรีสากล และเสียงสังเคราะห์ ซึ่งคาดหวังว่าการออกแบบเสียงที่ใช้ประกอบการแสดงนี้ จะสามารถนำเสนอ และสื่อให้เห็นถึงการทำสงคราม และวัฒนธรรมสงครามได้อย่างเหมาะสม (ภักศพร พิมสาร, **สัมภาษณ์**, 1 ตุลาคม 2562)

สอดคล้องกับสุรินทร์ เมทะนิ ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงการออกแบบเสียงสำหรับการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การออกแบบเสียงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ควรที่จะต้องใช้ดนตรีสดเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงการปลุกเร้า ความเข้มแข็ง ความสามัคคีของนักดาบอาทมาฏ ที่สำคัญการใช้เสียงกลองในการออกแบบครั้งนี้จะทำให้นักแสดงเกิดพลัง อารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับการแสดงในขณะที่นักแสดงเคลื่อนไหวบนเวที โดยเฉพาะเครื่องดนตรีที่ใช้ในการทำศึกสงคราม เช่น กลอง ปี่ ตะโพน เป็นต้น (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 7 ตุลาคม 2562)

จากข้อมูลดังกล่าวการออกแบบเสียงจึงเป็นวิธีสำคัญที่คาดว่าจะทำให้ผู้ชมและนักแสดงเข้าใจในเรื่องราวที่น่าเสนอ อีกทั้งทำให้เกิดอารมณ์และมีอารมณ์ร่วมขณะทำการแสดง ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะนำไปพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบเสียงในขั้นตอนต่อไป

### 2.6.7 การออกแบบแสง

เป็นองค์ประกอบแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นลำดับสุดท้ายก่อนทำการแสดงจริง การออกแบบแสงจึงมีความสำคัญที่จะถ่ายทอดเรื่องราว ให้เกิดความหมายได้อย่างชัดเจนมากขึ้นดังที่สุรินทร์ เมทะนี กล่าวไว้ว่า

การออกแบบแสง สำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร จะต้องเน้นการใช้แสงที่มีมิติสอดคล้องกับความหมายในแต่ละองค์ของการแสดง เช่น ใช้แสงสีแดง ในองค์ที่สื่อถึงการต่อสู้พาดฟันของเหล่านักรบ การใช้แสงสีขาวเพื่อสื่อถึงความเป็นสวรรค์ หรือมีการใช้ความมืดแสงสลัว ๆ เพื่อดึงอารมณ์ให้เกิดความขลัง (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 7 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ กิตติ ศรีสัญญา ได้เสนอความคิดเห็นการออกแบบแสงต่อไปอีกว่า

การออกแบบแสงในการแสดงชุดนี้จะต้องใช้แสงสีที่สื่อความหมายของแต่ละช่วงการแสดงให้เห็นถึงความชัดเจน อาจมีการนำจุดไฟจริง ๆ เพื่อทำให้เกิดความสมจริง พลังของไฟในศึกสงคราม ที่สำคัญการใช้ควันควบคู่การใช้แสงจะช่วยให้การแสดงเกิดมนต์ขลังได้มากขึ้น (กิตติ ศรีสัญญา, **สัมภาษณ์**, 9 ตุลาคม 2562)

จากความคิดเห็นดังกล่าวการออกแบบแสงจึงต้องประสานความสัมพันธ์ของทุกองค์ประกอบการแสดงเข้าด้วยกัน ให้เกิดความกลมกล่อม อรรถรส รูป โดยใช้เฉพาะการใช้แสงสีจำเป็นต้องไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด เพื่อเพิ่มมิติในการสร้างสรรค์อย่างลงตัว จากข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ได้แสดงทรรศนะดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่จะนำไปเป็นประโยชน์ในการแสวงหารูปแบบของการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ซึ่งข้อมูลดังกล่าวเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นหรือเป็นข้อเบื้องต้นที่ผู้วิจัยจะได้ใช้หรือนำไปพิจารณาให้เป็นทางเลือกในการออกแบบผลงานเพื่อให้เกิดเป็นงานสร้างสรรค์ในอนาคตต่อไป

#### 2.6.8 การออกแบบพื้นที่ในการแสดง

เมื่อดำเนินมาถึงการออกแบบพื้นที่ในการแสดง จะต้องมีการวางแผนให้เป็นอย่างดีเพื่อกำหนดทางเข้าออกของนักแสดง และการออกแบบตำแหน่งของนักแสดงและผู้ชม ดังที่ กิตติ ศรีสัญญา ได้กล่าวถึงการออกแบบพื้นที่ในการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่ สำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ควรเป็นสถานที่ที่มีลักษณะกว้างขวางใหญ่โต มีพื้นที่ในการแสดงมาก ๆ แต่จะต้องเนรมิตให้เป็นดินแดนแห่งจินตนาการ พื้นที่ในลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยม ที่นั่งของคนดูอาจมีการออกแบบให้เป็นลักษณะนั่งชมได้รอบทิศทาง (Arena) เพื่อเป็นการจำลองเหตุการณ์ในสนามรบได้เสมือนจริง และควรมีการวางแผนให้นักแสดงเข้าออกได้หลากหลายช่องทาง (กิตติ ศรีสัญญา, **สัมภาษณ์**, 9 ตุลาคม 2562)

นอกจากนี้ริชาร์ด พินิจนสาร ได้แสดงความคิดเห็นถึงการออกแบบพื้นที่ในการแสดงไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงชุดนี้ จะต้องมียุทธศาสตร์หลายมิติ ความกว้างและความลึกเพื่อให้ผู้ชมสามารถรู้สึกและมีอารมณ์ร่วมเหมือนอยู่ในการแสดง หรืออาจมีการตกแต่งพื้นที่ ฉาก หรือวัตถุต่าง ๆ เพื่อหล่อหลอมบรรยากาศให้เกิดความคลั่ง มีการใช้ควันเพื่อสื่อให้เห็นฝุ่นในสนามรบเมื่อนักแสดงได้มีการเคลื่อนไหว อาจออกแบบการแสดงชุดนี้ให้อยู่ในที่แจ้งก็จะทำให้เกิดความสมจริงมากขึ้น (นริรัตน์ พิณจิณสาร, **สัมภาษณ์**, 22 กันยายน 2562)

ดังนั้นการออกแบบพื้นที่จึงมีความสำคัญที่ทำให้เป็นส่วนเติมเต็มของการแสดงเกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นดังกล่าวไปหาแรงบันดาลใจในการออกแบบพื้นที่ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความคลั่ง ในลำดับต่อไป

## 2.7 สรุปบท

งานวิจัยบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วย อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ กระบวนท่ารำอาทมาภู ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางมาสนับสนุนผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ให้เกิดเป็นรูปธรรม ส่วนในบทที่ 3 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดในบทต่อไป

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

#### 3.1 อารัมภบท

จากบทที่ 2 วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย นิยามศัพท์เฉพาะ กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของงานวิจัย ฉบับนี้ รวมถึงความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ส่วนในบทที่ 3 นี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึง วิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการเรียบเรียงข้อมูล รวมถึงอธิบายรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

#### 3.2 รูปแบบงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยใช้รูปแบบของการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

##### 3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยได้เลือกแนวทางการวิจัยให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกระบวนการ ที่นำมาใช้ในการกำหนดปัญหาในการวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อเป็นการนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพดังที่ ชาย โพธิสิตา ได้อธิบาย เกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพนั้นต้องพยายามค้นหา ทำความเข้าใจให้อยู่บนพื้นฐาน ของระเบียบวิธีวิจัยและประเด็นปัญหาทางสังคมของมนุษย์ โดยที่นักวิจัยสามารถ



สร้างภาพหรือข้อมูลที่ซับซ้อนเพื่อให้เกิดเป็นองค์รวม วิเคราะห์และสังเคราะห์  
ทักษะของผู้ให้ข้อมูลได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน (ชาย โพธิสิตา, 2552: 23)

ขณะเดียวกัน ณรงค์ คุ่มมณี ได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ  
ไว้ว่า “การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์ เป็นต้น  
ซึ่งมีกระบวนการวิจัยที่มีรูปแบบเป็นการพรรณนา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความ  
เที่ยงตรง” (ณรงค์ คุ่มมณี, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2562)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงคุณภาพมีรูปแบบของระเบียบวิธีวิจัย เพื่อนำมาเป็นการ  
การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ โดยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม  
 เป็นต้น ซึ่งมีกระบวนการ และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นเหตุเป็นผลสามารถพิสูจน์ได้ โดยนำผลลัพธ์  
ที่ได้จากขั้นตอนต่าง ๆ มาสรุปอย่างตรงไปตรงมา

### 3.2.2 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในเชิงสร้างสรรค์ทางด้าน  
นาฏศิลป์ เพื่อนำมาเป็นการบูรณาการ และสร้างผลงาน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบาย  
ถึงงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานวิจัยที่สามารถนำไปบูรณาการใช้ได้กับ  
ศาสตร์ แขนงต่าง ๆ เช่น ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม และศิลปกรรม เป็นต้น  
โดยเฉพะอย่างยิ่งศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ถือเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่อง  
ของการเคลื่อนไหวของร่างกายที่มีความแตกต่างกันออกไปของมนุษย์แต่ละคน  
หากมีการนำนาฏศิลป์มาผนวกกับการสร้างสรรค์ จะทำให้เกิดความสมดุลเกิด  
ผลงานและองค์ความรู้ใหม่ หลีกหนีจากกฎที่เคยมีมาแต่เดิม (นราพงษ์ จรัสศรี,  
สัมภาษณ์, 8 ตุลาคม 2562)

อีกทั้ง ภัคพร พิมสาร ได้ให้ทรรศนะคติเกี่ยวกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่า

การวิจัย คือ การศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ จากปัญหา ที่จะนำไปสู่การแก้ไข  
ปัญหานั้น ๆ จนทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ส่วนการสร้างสรรค้นั้นส่วนมากเกิด

จากแรงบันดาลใจที่นำไปสู่การคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ในการตอบสนองความต้องการของตนเอง สังคม ตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งาน ดังนั้น งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์จึงเกิดมาจากแรงบันดาลใจหรือเกิดจากปัญหาที่พบเจอ โดยผู้สร้างสรรค์ต้องนำทฤษฎี หรือหลักการต่าง ๆ มาสนับสนุนแนวความคิด ทำให้เกิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือเพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาที่เจอ ฉะนั้นวิธีการดำเนินการการถ่ายทอดแนวความคิดจึงไม่มีรูปแบบที่ตายตัว เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียะในศาสตร์นั้น ๆ

(ภัคคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 26 กันยายน 2562)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อสร้างผลงานในการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานที่ทรงคุณค่าจนเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาการ พร้อมทั้งอธิบายถึงสาระสำคัญของแนวคิดทฤษฎี

### 3.3 การออกแบบงานวิจัย

การออกแบบงานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถอธิบายตามขั้นตอน ได้ดังนี้

#### 3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ 2 ประเด็นหลัก เพื่อหาคำตอบจากการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.3.1.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร

3.3.1.2 แนวคิดหลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร

### 3.3.2 คำถามในงานวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยมีการตั้งคำถามของงานวิจัยโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ รูปแบบการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ และแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคงานของด้านนาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

#### 3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามในส่วนขอรูปแบบการสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “สำหรับการตั้งประเด็นคำถามในการวิจัยถือว่ามีมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเริ่มต้นการวิจัย และการสร้างสรรคผลงาน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ และเป็นแนวทางในการวิจัยให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ถูกกำหนดไว้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2562) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของการสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์ ตามองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

1. การออกแบบบทการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการดำเนินการแสดงให้เป็นไปในทางเดียวกัน เป็นจุดศูนย์กลางของการรวบรวมเนื้อหาสาระสำคัญที่ผู้สร้างสรรคต้องทำการสื่อสารกับผู้ชม ตลอดจนต้องมีการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีจุดหมายปลายทาง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความสำคัญของบทการแสดง ไว้ว่า “การจัดหรือการสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์นั้น เป็นโครงสร้างสำคัญที่จะนำพาให้ไปในทิศทางที่ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2562)

อีกทั้ง สุรินทร์ เมทะนี ได้ให้ทรรศนะของการออกแบบบทการแสดงเพิ่มเติมไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดง หมายถึง การกำหนดเนื้อเรื่อง เป็นการกำหนดการเชื่อมโยงเหตุการณ์การแสดง เรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการ ค้นหารวบรวมจัดเรียบเรียง และตกแต่งลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายและสมเหตุสมผล บทการแสดงที่ดีจะต้องมีความยาวพอเหมาะ

ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างใจไม่ไขว่บังเอิญ การวางโครงเรื่องเริ่มจากการสร้างสถานการณ์ซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้ง (Conflict) และพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ (Rising Action) และนำไปสู่จุดวิกฤต (Crisis หรือ Climax) ซึ่งทำให้เกิดการแสดงที่เป็นจุดนำสายตา จุดสร้างความสนใจที่สุด (Resolution) เป็นผลทำให้เกิดการคลี่คลายของสถานการณ์ (Falling Action) (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะของแนวทางการออกแบบบทการแสดงไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงนั้นควรมีลักษณะที่กระชับ มีการมุ่งเน้นที่จะอธิบายแนวคิดของการแสดงเป็นหลักสิ่งที่ควรระวังในการออกแบบ คือ เนื้อหาที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดง ในส่วนของบทการแสดงน่าจะมีการแบ่งเป็นองก์หรือตอน เพื่อง่ายต่อการพัฒนาบทการแสดง ในแต่ละองก์ไม่จำเป็นต้องต่อเนื่องกันแต่ต้องให้ความหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยได้อย่างครอบคลุม (ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 9 สิงหาคม 2562)

กล่าวโดยสรุปคือ การตั้งคำถามในเรื่องของการออกแบบบทการแสดงนั้น ต้องมีความต่อเนื่อง และให้ความหมายอย่างครอบคลุม มีการแบ่งเป็นตอนหรือองก์เพื่อให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์ และการออกแบบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยการออกแบบต้องพิจารณาถึงความสำคัญ และความเกี่ยวข้องกันกับหัวข้องานวิจัยให้มากที่สุด

**2. การคัดเลือกนักแสดง** การคัดเลือกนักแสดงนั้นถือว่ามีสำคัญ เพราะนักแสดงนั้นจะเป็นสื่อกลาง หรือเป็นเครื่องมือที่จะถ่ายทอดอารมณ์ตามบทบาทที่จะได้รับได้อย่างสมจริง ในการสร้างสรรค์การแสดงนั้นจึงจำเป็นต้องมีการคัดเลือกนักแสดงเพื่อให้ความเหมาะสมกับบทที่ได้รับ เพื่อให้สื่อความหมายของการแสดงออกมาสู่ผู้ชมอย่างชัดเจน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่แสดงข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

ในการสร้างคาแรคเตอร์ของนักแสดงนั้น ต้องดูที่เรื่องราวที่เราศึกษาแล้วนำมาเป็นบทต่าง ๆ รวมถึงการที่เราไปสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้อง นำมาอ้างอิง จากนั้นก็วิเคราะห์ทฤษฎีที่สอดคล้องกันแล้ว นำผลที่ได้มาทำการพิจารณาหานักแสดงที่มีความเหมาะสมต่อไป (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ ชนิดา จันทร์งาม ได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมในการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

นักแสดงจะมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด ผลงานในการสร้างสรรค์ต่าง ๆ นั้น นักแสดงจะเป็นผู้ถ่ายทอดโดยตรงไปสู่ผู้ชม กล่าวได้ว่า ในการแสดงนั้นสามารถตัดทุกอย่างออกได้ แต่สิ่งที่ตัดไม่ได้คือนักแสดง และผู้ชม (ชนิดา จันทร์งาม, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2562)

จากทรรศนะข้างต้นที่กล่าวมา นักแสดงมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการถ่ายทอด ความรู้สึก อารมณ์ ความหมายต่าง ๆ ของบทการแสดง เพื่อที่จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงการสร้างสรรค์งานนั้น ๆ ได้อย่างง่าย ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการข้างต้นนี้มาทำการตั้งคำถามในองค์ประกอบเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาคัดเลือกนักแสดง ให้เหมาะสมกับบทบาทในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

**3. การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว** การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวนั้น ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เพราะลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายนั้น สามารถสื่อสารแทนคำพูดหรือการกระทำได้ เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจในบทบาทนั้น ๆ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งของการออกแบบลีลา คือ ผู้ออกแบบลีลา (Choreographer) ที่จะทำหน้าที่สร้างสรรค์ลีลาท่าทางของผู้แสดง โดยอาจจะเกิดมาจากการประสบการณ์ ความรู้ความสามารถ ตลอดจนมาจากจินตนาการ จึงเกิดเป็นลีลาการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีปัจจัยที่มาช่วยในการออกแบบลีลา เช่น จังหวะ อารมณ์ ความขัดแย้ง สัดส่วน รวมถึงการสร้างความกลมกลืน มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ลีลาให้เกิดความน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ แต่ต้องคำนึงถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานของผู้อื่นเป็นสำคัญดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความสำคัญของคำถามในการออกแบบลีลา ไว้ว่า

การออกแบบลีลาเป็นศาสตร์ที่มีการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แนวคิดจะมุ่งเน้นไปที่ลีลาเป็นสำคัญ ให้เริ่มจากจินตนาการแล้วลงมือปฏิบัติ เพื่อเป็นการสานต่อจินตนาการที่คิดไว้ ต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินและนักวิชาการทั้งหลายต้องพึงระลึกอย่างเสมอ เพราะฉะนั้นลีลา จึงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2562)

ขณะที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้ให้ความหมายของการออกแบบลีลาไว้ว่า

ลีลาการเคลื่อนไหว (Movement) คือ การเคลื่อนไหวร่างกายไปในทิศทางต่าง ๆ ตามลักษณะทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตนั้น ๆ การเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์เคลื่อนไหวตามกลไกการทำงานของข้อต่อ กล้ามเนื้อ และระบบประสาท การใช้ลีลาการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวันมีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่นการใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวโดยที่ร่างกายอยู่กับที่ เช่น การอ้าปาก หุบปาก การยกไหล่ขึ้นลง การกระพริบตา เป็นต้น ส่วนการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่เป็นการเคลื่อนจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ได้แก่ การเดิน (Walk) การวิ่ง (Run) การกระโดดเขย่ง (Hop) การกระโดด (Jump) การกระโจน (Leap) การสไลด์ (Slide) การควมม้า (Gallop) ใช้การเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารความหมาย เช่น การก้ม การทำความเคารพ การแสดงความรู้สึกด้วยการกอด การแสดงอารมณ์โกรธด้วยการเกร็งกล้ามเนื้อ ใช้ในการเคลื่อนไหวให้ร่างกายมีระบบการหมุนเวียนอยู่เสมอ เช่นการเดิน การลุก การเปลี่ยนอิริยาบถ เพื่อไม่ให้กล้ามเนื้อประสาทหยุดการทำงาน (สุรินทร์ เมทะนี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมในเรื่องของการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวไว้ว่า

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร การแสดงชุดนี้ควรมุ่งเน้นการใช้ท่วงท่าลีลาที่เกิดจากการสร้างสรรค์กระบวนท่ารำอาทมาภู ที่ได้ผ่านการกระบวนความคิดวิเคราะห์ จากกระบวนท่าดั้งเดิม จึงนำมาสู่การเรียงร้อย การสร้างสรรค์ที่มีความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจมากขึ้นหากแต่ยังคงเคารพและรักษาไว้ซึ่งกระบวนท่าอาทมาภูดั้งเดิม หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจจำแนก จัดหมวดหมู่ของกระบวนท่ารำอาทมาภู เพื่อแสดงให้เห็นถึงท่ารำดั้งเดิม และท่ารำอาทมาภูที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ได้อีกด้วย ทั้งนี้การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถใช้แรงบันดาลใจจากท่ารำดั้งเดิม ผสมผสานนาฏยศิลป์สกุลอื่นที่มีความเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากรากฐานดั้งเดิมของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณภาพอีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์, 25 กันยายน 2562)

จากข้อคิดเห็นข้างต้นนี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า หัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ นั่นคือ ลีลาการเคลื่อนไหว ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ในด้านการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก อากัปกริยาต่าง ๆ โดยผ่านลีลาการเคลื่อนไหว ไปสู่ผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยจะนำความหมายและความคิดเห็นจากข้างต้นนี้ไปตั้งคำถามทำการวิเคราะห์ เพื่อทำการหารูปแบบที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

**4. การออกแบบเครื่องแต่งกาย** การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นเป็นองค์ประกอบเสริมที่จะช่วยในผลงานการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์ ดูสมจริง เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงแก่น และแนวคิดของการแสดงทางด้านการแต่งกาย เพื่อเป็นการกำหนดรูปแบบ และทิศทางให้ เป็นไปตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ซึ่ง พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ที่ได้ให้ทรรศนะที่เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น เป็นได้ทั้งในเรื่องของการรักษาแบบดั้งเดิมไว้ หรือจะสร้างมาใหม่โดยอาศัยแรงบันดาลใจก็เป็นได้ จากการออกแบบให้ดูจากที่ศึกษา

และความหมายอย่างเช่นวิชาดาบ เราอาจจะพูดถึงรอยสักยันต์ หรือพูดถึงสีของโลหะ ความแหลมของดาบ เส้นสายที่สื่อให้เห็นถึงพลัง มีความเงาที่สะท้อนออกมาสื่อให้เห็นถึงดาบ อาวุธต่าง ๆ โทณสีต่าง ๆ ที่จะสื่อถึงความเป็นทหารในอดีต หรือจะทำออกมาในรูปแบบสมัยใหม่ที่มีสีเงาเหลือบก็ได้ ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน (พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, **สัมภาษณ์**, 27 สิงหาคม 2562)

ขณะที่ ดลกมล ประพันธ์สุรพงษ์ ได้ให้ทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า

สำหรับเครื่องแต่งกายของทหารกองอาทมาภูนั้น จะมีความคล้ายคลึงกับชาวล้านนา และชาวพม่าที่อยู่ใกล้ชายแดน จะนุ่งคล้ายผ้าหยักลั้ง ลักษณะเดียวกับการนุ่ง “เค็ดหม่อม” กองอาทมาภูใช้ผ้าทอหยาบ พวกผ้าฝ้ายหยาบ ๆ ที่ทำจากปอหรือไยกันขง เพื่อไม่ให้เป็นที่ต้องตา มีสีเข้ม เช่น สีกรัก สีน้ำหมากเข้ม ๆ ออกโทณสีน้ำตาล ย้อมด้วยฝาง มะเกลือ หรือแก่นขนุน ไม่ใส่เสื้อโพกหัว สามารถนำหลักการเหล่านี้มาออกแบบการแต่งกายได้ (ดลกมล ประพันธ์สุรพงษ์, **สัมภาษณ์**, 30 สิงหาคม 2562)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำประเด็นทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายมาพิจารณาเป็นคำถามในการวิจัย เพื่อเป็นการค้นหาคำอธิบายการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยสื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรม การนุ่งผ้าที่กำลังจะเลือนหายไป รวมถึงการถ่ายทอดทางความรู้สึกของการแต่งกายให้ส่งต่อไปสู่ผู้ชม เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศของยุคสมัยนั้น

**5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง** การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้วิจัยเน้นองค์ประกอบที่ใช้ในการสื่อให้ผู้ชมเข้าใจ และเข้าถึง ทั้งความรู้สึกร่วมในเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มอรรถรสในการชม สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่ง อุปกรณ์ประกอบการแสดงออกเป็น 2 ประเภท คือ อุปกรณ์ที่สื่อถึงความหมายโดยตรง เช่น ดาบ มีด ปืน และอุปกรณ์เชิงสัญลักษณ์ เช่น ผ้า ที่นำมาสื่อแทนการกำเนิดของภูเขา เป็นต้น ดังที่ ดลกมล ประพันธ์



ธสุรพงษ์ ได้ให้ความคิดเห็นในเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงไว้ว่า “การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงสามารถใช้อุปกรณ์ที่มีความคล้ายคลึงกันในรูปร่าง หรือแสดงถึงความหมายของสิ่งนั้น ๆ เช่น การใช้ดาบด้านแบนตักกันให้เกิดเสียงในการทำสงคราม เป็นต้น” (ดลกมล ประพันธ์ธสุรพงษ์, **สัมภาษณ์**, 30 สิงหาคม 2562)

ขณะที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมในเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง หมายถึง การออกแบบ ผลิตผลงานสิ่งของเครื่องใช้ที่มีความสัมพันธ์กับบท โคร่งเรื่อง แก่นเรื่องในการแสดง ด้วยการค้นคว้า ตีความ ใช้วิธีการทางด้านองค์ประกอบศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างชิ้นงานนั้น ๆ ให้เหมาะสมกับความต้องการในการแสดง (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2562)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นของอุปกรณ์ประกอบการแสดง มาตั้งเป็นคำถามของงานวิจัยมาทำการวิเคราะห์ ค้นหาคำตอบ และหาแนวทางในการสร้างสรรค์รูปแบบของการแสดง เพื่อนำมาเป็นแนวทางการสื่อสารถึงผู้ชม โดยการนำแนวคิดของสัญลักษณ์มาบูรณาการ เพื่อก่อให้เกิดความน่าสนใจ และแปลกใหม่ในการนำเสนอผลงานในครั้งนี้

**6. การออกแบบเสียง** การออกแบบเสียง ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านเสียง เพื่อนำมาใช้กับการออกแบบการแสดง เพราะเสียงจะเป็นตัวช่วยเสริมให้การแสดงมีความชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศ จินตนาการ รวมถึงความรู้สึกต่าง ๆ ในขณะทำการแสดงให้เกิดการตีความในทิศทางเดียวกัน แม้กระทั่งความเงียบก็ยังถือว่าเป็นเสียงประกอบการแสดงด้วยเช่นกัน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความหมาย การออกแบบเสียงไว้ว่า “ความเงียบหรือเสียงที่เกิดขึ้นจากการแสดงก็ถือว่าเป็นเสียงด้วยเช่นกัน” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 30 สิงหาคม 2562)

อีกทั้ง สุรินทร์ เมทะนี ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมของการออกแบบเสียงไว้ว่า

การออกแบบเสียงในการแสดง หมายถึง การผลิตผลงานทางด้านดนตรี เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานด้านดนตรี และศิลปะการแสดง เป็นการวิเคราะห์เสียง การตีความอารมณ์ของเสียง การบริหารจัดการระบบเครื่องเสียงในสตูดิโอ และหรือกลางแจ้ง เพื่อการแสดงในรูปแบบต่างๆอย่างสร้างสรรค์เป็นการเลือกและการประยุกต์ใช้ให้เกิดความเหมาะสม (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์ ได้ให้ทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเสียง ไว้ว่า

การออกแบบเสียงถือเป็นส่วนสำคัญอีกประการหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เพราะเสียงสามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นเสียงสังเคราะห์ เสียงที่เกิดขึ้นในระหว่างทำการแสดง รวมถึงความเงียบก็ถือว่าเป็นเสียงด้วยเช่นกัน (ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์, **สัมภาษณ์**, 30 สิงหาคม 2562)

ดังนั้นการตั้งคำถามในเรื่องของการออกแบบเสียง จึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ซึ่งการออกแบบเสียงมีความสำคัญต่อการเสริมสร้างบรรยากาศอารมณ์และความรู้สึก สามารถช่วยสื่อสารทางความหมายภาพการแสดงที่เกิดขึ้นบนเวทีได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้พิจารณาตามความเหมาะสมในการออกแบบเสียงให้มีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย

**7. การออกแบบแสง** ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในการออกแบบแสงในครั้งนี้ ให้ตรงกับแนวทางการสร้างสรรค์ ในเรื่องของการสร้างอารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศ และการเข้าถึงตามจินตนาการ ดังที่ ขวลิต คล้ายนาวิน ให้ความเห็นเรื่องการออกแบบแสง ไว้ดังนี้

การออกแบบแสง หมายถึง การควบคุมแสงสว่างให้เกิดแสงมากหรือน้อย สร้างสีสันจากความว่างเปล่า สร้างเนื้อหาทางด้านเวลา สถานที่ ตามบท ตามโครงเรื่องโดยใช้ทั้งหลักการ ออกแบบแสงตามทฤษฎี หรือกฎเกณฑ์ของการใช้ไฟฟารวมถึงต้องใช้ทักษะประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางด้านสุนทรียะหรือรสนิยมส่วนบุคคลในการสื่อสารข้อมูล เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์โดยใช้คุณสมบัติของแสงที่ควบคุมได้ คือ ความเข้มหรือความสว่างของแสง (Intensity) การจำหน่ายแสงหรือการส่องสว่าง (Distribution) จังหวะหรือลีลาการเปลี่ยนแปลงของแสง (Movement) สุนทรียะในการเลือกสีของแสง (Color) ทักษะโดยรวมของนักออกแบบแสงมองว่า ทุกองค์ประกอบข้างต้นเป็นสิ่งจำเป็นจะต้องนำมาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อให้ได้ตามองค์ประกอบของศิลปะ (ชวลิต คล้ายนาวิน, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ ธารพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล ยังได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบแสงที่ใช้ประกอบการแสดงเพิ่มเติมว่า

การออกแบบแสงควรใช้แสงที่บ่งบอกถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความขลัง เช่น แสงสีเหลือง สีออกส้ม ๆ ในองค์ที่เป็นการแสดงถึงอนุภาพ พลังของวิชาดาบในองค์ที่มีชื่อท่าคลุมไตรภพ ใช้แสงสีนวล ๆ ท่าตลบสิงขร ใช้แสงโทนสีเขียว ทำย้อนฟองสมุทร ใช้แสงสีฟ้า และแสงสีขาวในท่าหนุมาณเชิญธงสีถึงชัยชนะ (ธารพัฒน์ พัฒนกุลพิศาล, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2562)

สอดคล้องกับ ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์ ที่ได้ให้ความเห็นของการออกแบบแสงที่ใช้ประกอบการแสดงว่า

องค์แรกที่ชื่อท่า คลุมไตรภพนั้นควรใช้สีขาวนวลออกเหลือง ๆ และค่อย ๆ ย้อมให้กลายเป็นสีทอง เพื่อแสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์ของวิชาดาบอาทมาภู ต่อจากนั้นใช้แสงสีเขียวสื่อในองค์ 2 ที่มีชื่อว่า ตลบสิงขร ให้ดูเป็นสีสดใส องค์ 3 ย้อนฟองสมุทรให้ใช้สีฟ้า น้ำเงิน ค่อย ๆ เปลี่ยนความเข้มให้เข้าถึงความเป็นน้ำ สุดท้าย หนุ

มานเชิงตรง ให้ใช้สีขาวสว่างแสดงถึงชัยชนะ ในการใช้แสงนั้นผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดได้ เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงการแสดงมากที่สุด (ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์, สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม 2562)

จากความคิดเห็นข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการออกแบบแสงที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงนำไปตั้งเป็นคำถาม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยมีความคาดหวังว่าจะนำไปใช้ในการจัดแสง เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศของการแสดงยิ่งขึ้น

**8. การออกแบบพื้นที่การแสดง** การออกแบบพื้นที่การแสดงนี้ ผู้วิจัยได้นำมาตั้งคำถามที่เกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านพื้นที่การแสดง โดยคำนึงถึงบริเวณความกว้างที่เหมาะสมกับนักแสดง และผู้ชม อันเนื่องมาจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร นั้นต้องใช้พื้นที่บริเวณกว้าง จึงต้องจัดหาพื้นที่ในการแสดงให้เป็นไปตามแนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงาน ดังที่ สุรินทร์ เมทะนี ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดงไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดง หมายถึง การออกแบบบริเวณที่ต้องการจัดแสดงให้เหมาะสมกับการแสดงนั้น ๆ มีการตกแต่งเสริมโครงสร้างเพิ่มเติมในรูปแบบที่มีความเหมาะสม และมีสัมพันธ์ภาพกับเรื่องราวในบทของการแสดงหลัก ไม่ว่าจะ เป็นสถานที่ในร่มหรือกลางแจ้ง รวมถึงการใช้เวทีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ทางด้านฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้สถานที่ในการแสดงเป็นส่วนหนึ่งให้ผู้ชมสามารถชมการแสดงได้อย่างต่อเนื่อง และไม่มีอุปสรรคต่อการรับสารในการแสดง (สุรินทร์ เมทะนี, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

ขณะที่ ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด ได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดงไว้ว่า

พื้นที่การแสดง เป็นองค์ประกอบที่ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงความสำคัญของการออกแบบสถานที่จัดแสดง แม้ว่าการแสดงงานทางนาฏศิลป์บางชุดไม่ได้มีการจำกัดสถานที่แสดงอย่างแน่นอนตายตัว ดังเช่น นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ที่ไม่ยึดติดกับการแสดงในโรงละคร แต่ในการแสดงนาฏศิลป์บางประเภทสถานที่แสดงนับว่าเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารกับผู้ชม (ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 8 กรกฎาคม 2562)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยนำมาใช้เป็นการตั้งคำถามสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เพื่อนำไปสู่แนวทางในการออกแบบพื้นที่ และสามารถเลือกสถานที่จัดการแสดงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

### 3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากกระบวนการอำาหมากูดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามงานวิจัยในประเด็นนี้ เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งในการค้นหาคำตอบที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ และลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สร้างสรรคผลงานท่านอื่น ในการนำไปต่อยอดหรือสร้างสรรคผลงานใหม่ในอนาคต โดยผู้วิจัยได้แยกประเด็นสำคัญไว้ดังต่อไปนี้

#### 1) การคำนึงถึงชื่อกระบวนการอำาหมากูดาบพระนเรศวร

คำถามนี้มีความสำคัญที่สุดของการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ของงานวิจัยนี้ ผู้สร้างสรรคผลงานควรคำนึงถึงหัวข้อ หรือประเด็นที่ต้องการจะศึกษาหาข้อมูลให้ละเอียดมีการสร้างสรรคผลงานอย่างเป็นขั้นตอน ดังที่ สุรินทร์ เมทะนี ที่ให้ทัศนะในการสร้างสรรคนาฏศิลป์ ไว้ว่า “การสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์มีการเกิดขึ้นหลายรูปแบบ หลายวิธีอย่างต่อเนื่อง ผู้สร้างสรรคจะต้องมีการศึกษาในหัวข้อต่าง ๆ ให้เข้าถึงอย่างถ่องแท้ครบถ้วน เพื่อไม่ให้ส่งผลเสียต่อการออกแบบในการสร้างสรรคผลงาน” (สุรินทร์ เมทะนี, **สัมภาษณ์**, 12 กันยายน 2562)

จากประเด็นข้างต้น นับว่าเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในหัวข้อ “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถาม เพื่อหาคำตอบมาเติมเต็มในองค์ความรู้ เพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ อย่างถูกทิศทาง และตรงประเด็น เพื่อให้เกิดความชัดเจน โดยผ่านองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ อันได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียง การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่การแสดง รวมถึงการนำแนวคิดที่ได้มาเป็นโครงสร้างของบทการแสดง ที่นำมาซึ่งการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ในลำดับต่อไป

## 2) การคำนึงถึงความหลากหลายในงานนาฏยศิลป์

การคำนึงถึงความหลากหลายในงานนาฏยศิลป์ เป็นส่วนสำคัญในการตั้งประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นถึงความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร เป็นการสร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ และผู้ชม ซึ่ง ธาระพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล ได้ให้ทัศนคติเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ไว้ว่า

ความหลากหลายในทางนาฏยศิลป์ที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบ หลายทักษะที่แตกต่างกันออกไป ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึง การออกแบบ การคัดเลือกนักแสดง รวมถึงศักยภาพของนักแสดงให้เหมาะสมควบคู่ไปกับแนวคิดของการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เป็นเรื่องเฉพาะบุคคลที่ไม่สามารถบังคับให้ผู้ชมเข้าใจเหมือนกับผู้สร้างงานได้ (ธาระพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2562)

จากทัศนคติข้างต้นสรุปได้ว่า งานวิจัยชิ้นนี้จำเป็นต้องมีคำถามถึงการคำนึงถึงความหลากหลายในการแสดงนาฏยศิลป์ เพราะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งยังเป็นการคาดการณ์แนวทางในการออกแบบผลงานการแสดงทางนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในอนาคตได้อย่างเป็นผลสัมฤทธิ์ รวมถึงเป็นการสร้างความแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย

### 3) การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์

การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ เป็นส่วนสำคัญในการตั้งประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับความสำคัญของการสื่อความหมายโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ทั้งนี้ ธานกร จันทนะสาโร ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ไว้ว่า

สัญลักษณ์ ถือเป็นส่วนสำคัญกับงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงควรให้ความสำคัญในการออกแบบสัญลักษณ์ที่จะใช้ในการแสดง ต้องมีลักษณะที่สะดุดตาและจดจำได้ง่าย การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในปัจจุบันนี้จะเน้นไปที่เรื่องของการเคลื่อนไหวจะไม่ค่อยพบการใช้สัญลักษณ์คาดว่า การสร้างสรรค์ผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายจะสะดวกกว่าการคิดสัญลักษณ์ที่สำคัญสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในงานนาฏศิลป์ควรมีความหมายที่ชัดเจน (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 9 สิงหาคม 2562)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์เป็นประเด็นคำถามในงานวิจัยเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ ที่ได้จากทรรศนะ และความคิดเห็นของนักวิชาการ โดยนำมาใช้ในการตั้งคำถาม เพื่อหาแนวทางการประยุกต์ใช้ในประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำไปใช้ในส่วนของการออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรต่อไป

### 4) การคำนึงถึงสังคมในยุคปัจจุบัน

การคำนึงถึงสังคมในยุคปัจจุบัน เป็นส่วนสำคัญในการตั้งประเด็นคำถามที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยการคำนึงถึงสภาพของสังคม สถานการณ์ และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในสังคมเรื่องของบาป บุญ คุณ โทษ รวมถึงการคำนึงถึงสังคมด้านการใช้อารมณ์ ที่ก่อให้เกิดความเสียหายจนนำมาซึ่งความตาย ดังที่ ณรงค์ คุ่มมณี ที่ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการคำนึงถึงสังคม ไว้ว่า

การคำนึงถึงสังคมในยุคปัจจุบันถือเป็นการสะท้อนสภาพของคนในสังคม การดำเนินชีวิต พฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงสิ่งแวดล้อมในแต่ละสถานที่ ที่แสดงให้เห็นถึงความ เป็นอยู่ สภาพจิตใจของคนที่เปลี่ยนไปจากอดีต อันเนื่องมาจากการแข่งขันกัน ทำให้เกิด การเอาตัวรอดนำมาซึ่งการทำชั่ว เบียดเบียนซึ่งกันและกัน จนมองข้ามการทำความดี (ณรงค์ คุ้มมณี, สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2562)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจในการประเด็นตั้งคำถามโดยใช้ การคำนึงถึงสังคมในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นจุดสำคัญที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานนาฏยศิลป์เพื่อให้มีมุมมองที่น่าสนใจในเรื่องพฤติกรรมของคนสังคมปัจจุบัน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะ นำความคิดเห็นข้างต้นไปใช้ในส่วนของการออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ใน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรต่อไป

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัย เล็งเห็นถึงความสำคัญของการใช้เครื่องมือในการวิจัย เพื่อการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกเครื่องมือที่เกี่ยวข้องและเหมาะสมกับงานวิจัยในการครั้งนี้ ได้แก่

#### 3.4.1 การสำรวจและรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร

สำหรับการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารของงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวม ข้อมูล โดยการศึกษาจากหนังสือบทความตำราเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวคิดและ ทฤษฎี นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

#### 3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลและจัดเก็บข้อมูลในการสัมภาษณ์ เพื่อเป็น การหาข้อมูลในระดับปฐมภูมิ โดยมุ่งประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก



กระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร รูปแบบของการสัมภาษณ์จะเป็นการสนทนา กับผู้ที่มีทักษะและความเชี่ยวชาญทางด้านวิชาดาบอาทมาภู โดยตรงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง แม่นยำ และตรงประเด็นที่สุด ได้แก่ 1) อาจารย์ณปภพ ประมวล ตำแหน่ง ประธานผู้ก่อตั้งศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง 2) อาจารย์ภูษิษณุ ไชยพลี ตำแหน่ง ครูฝึกศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง สาขาเชียงใหม่ 3) อาจารย์จิระพัฒน์ สะตะ ตำแหน่ง ประธานและผู้ก่อตั้ง กลุ่ม KFA (Thailand (Krabikrabortong Fighting Art) 4) เจษฎ์ โทณะวณิก ผู้ศึกษา และถ่ายทอดวิชาอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ของศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง

### 3.4.3 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการเข้าร่วมการฝึกวิชาดาบอาทมาภู รวมถึงร่วมพิธีไหว้ครู ของศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง เพื่อเก็บข้อมูลทางด้านพิธีกรรม รวมถึงการสังเกตการณ์ในการฝึกกระบวนการทำรำอาทมาภู ในสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา

1. ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมด้านกระบวนการทำรำพื้นฐานอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง สถานที่ตั้งอยู่ที่ตึกบ้านต้นซุง ถ.เรียบทางด่วนรามอินทรา จ.กรุงเทพฯ ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลอยู่ในช่วงเดือน กรกฎาคม-ตุลาคม พ.ศ. 2562 เนื่องจากศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง เป็นสถาบันสอนการฝึกศิลปะป้องกันตัวที่มีชื่อเสียงของไทยโดยเฉพาะ ได้แก่ มวยไชยา กายวูธ กระบี่กระบอง และดาบอาทมาภู ดังนั้นศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรงจึงเป็นจุดศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้และเก็บข้อมูลกระบวนการทำดาบอาทมาภูโดยตรง เพราะอาจารย์ณปภพ ประมวล หรือครูแปรง เป็นผู้ที่ได้รับการสืบทอดตำรากระบวนการทำดาบอาทมาภูมาจากครูมานอชัย บุญญมัตต์โดยตรง ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้และเชี่ยวชาญวิชาศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยที่หาได้ยากในปัจจุบัน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการเข้ารับฝึกเรียนกระบวนการทำรำอาทมาภูที่ศูนย์ฝึกแห่งนี้ อีกทั้งอาจารย์ณปภพ ประมวลยังเป็นผู้สอนถ่ายทอดกระบวนการทำรำขั้นพื้นฐานของวิชาดาบอาทมาภูให้แก่ผู้วิจัยโดยตรง ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติในการเรียนการสอนของศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง พบว่า กระบวนการทำรำดาบมาภูที่ศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรงมีความใกล้เคียงกับแบบฉบับดั้งเดิมมากที่สุด เพราะ ศูนย์ฝึกแห่งนี้ยังคงรักษาเอกลักษณ์และสรรพวิชาความรู้เกี่ยวกับศิลปะการฟันดาบ เป็นเวลา 17 ปี ซึ่งไม่มีที่สำนักในประเทศไทยที่ยังคงเหลืออยู่ ผู้วิจัยสังเกตว่า ส่วนใหญ่ผู้ที่มาศึกษาการต่อสู้ฟันดาบอาทมาภูจะเป็นบุคคลทั่วไปที่มีความ

สนใจเป็นพิเศษในกระบวนการท่ารำอาทมาภู เพื่อเป็นการสืบสานอนุรักษ์ศิลปะการต่อสู้ ป้องกันตัว ที่มีมาตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช อีกทั้งครูผู้สอนถ่ายทอดแบบต่อกระบวนการท่าตัวต่อตัว ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลทั้งเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ควบคู่ไปกับทักษะพื้นฐานการฟันดาบอาทมาภู โดยประกอบไปแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ตลบสิงขร ย้อนฟองสมุทร และท่าเท้าที่ จะต้องเดินทาง 4 ทิศ 8 แฉก ซึ่งศิลปะที่หาชมยากในปัจจุบัน



ภาพที่ 3.1 ภาพการลงพื้นที่ภาคสนาม ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง  
ที่มา: ผู้วิจัย

**2. ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมวิชาดาบอาทมาภูที่สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา** ณ เมืองย่างกุ้ง โดยผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และเก็บข้อมูลในช่วงเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2562 เนื่องจากโรงเรียนการกีฬาแห่งสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา (Ministry of Health and Sport Myanmar Thaing Federation Thaing Training School) เป็นศูนย์ฝึกกีฬาและรวบรวมศิลปะการต่อสู้ที่ใหญ่ที่สุดของสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการเก็บข้อมูลแบบการสังเกตการณ์ และเข้าร่วมฝึกวิชาดาบอาทมาภู โดยมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการต่อสู้ในวิชาอาทมาภูของสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาเป็นผู้ถ่ายทอด เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรว่ามีความเหมือนหรือความต่างกันอย่างไร

ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าพื้นฐานของกระบวนการท่ารำดาบอาทมาภูของสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา มีความแตกต่างเรื่องของการก้าวเท้าในการต่อสู้ รวมถึงลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวที่ขาดความอ่อนช้อยเท่ากับกระบวนการพื้นฐานท่ารำอาทมาภูของประเทศไทย ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์จากการบอกเล่าสืบต่อกันมาว่า สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงมีพระปรีชาสามารถทางด้านกระบี่ จึงได้นำวิชาดาบอาท

มาฏมาบูรณาการกับศิลปะการต่อสู้ประเภทมวยในสมัยของพระองค์ โดยได้นำทักษะการก้าวเท้าแบบ 4 ทิศ 8 แฉก มาพัฒนาในกระบวนท่าดาบอาทมาฏให้มีความแตกต่างอย่างมีชั้นเชิง เพื่อเป็นการเพิ่ม ยุทธวิธีด้านการรบ



ภาพที่ 3.2 ภาพการลงพื้นที่ภาคสนาม ณ ประเทศพม่า

ที่มา: ผู้วิจัย

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้เลือกสำรวจข้อมูลศูนย์ฝึกศิลปะการต่อสู้ดาบอาทมาฏ ทั้ง 2 แห่งนี้ เพราะศูนย์ศึกษายามยุทธ์บ้านครูแปรง เป็นสถาบันสอนการฝึกศิลปะป้องกันตัวที่มีชื่อเสียงของไทยโดยเฉพาะ ผู้วิจัยสามารถทำการศึกษาค้นคว้าเก็บข้อมูลจากการสังเกตการณ์ และได้เข้าร่วมฝึกจริงจึงเป็นการสะดวกต่อการศึกษาข้อมูลปฐมภูมิได้อย่างเชิงลึก รวมถึงได้มีโอกาสพูดคุยสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านอาทมาฏ ณ โรงเรียนการกีฬาแห่งสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา เพื่อศึกษาข้อมูลอีกมิติหนึ่งที่มีความแตกต่างกับองค์ความรู้ที่ได้จากศูนย์ฝึกในประเทศไทย ทำให้ได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแง่มุมมองต่าง ๆ เกี่ยวกับดาบอาทมาฏ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับกระบวนท่ารำดาบอาทมาฏมากยิ่งขึ้นจึงได้แนวคิดในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร” ได้อย่างเปิดกว้างและมีมุมมองมากยิ่งขึ้น

### 3.4.4 สื่อสารสนเทศ

ผู้วิจัยพิจารณาศึกษาผลงานจากสื่อสารสนเทศ ได้แก่ วิดีโอ สื่อออนไลน์ ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยมีรายละเอียด ดังนี้ 1. ละครเรื่อง ขุนศึก ออกอากาศทางช่อง 3 ในวันที่ 1 พฤษภาคม 2555 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการคัดเลือกทหารวิชาดาบอาทมาภู 2. ภาพยนตร์เรื่อง 400 นักรบขุนรอนปลัดชู เป็นการอกรบโดยใช้วิชาดาบอาทมาภู เพื่อปกป้องแผ่นดินไทย ออกอากาศเมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2561 3. ภาพยนตร์เรื่อง ขุนแผนฟ้าฟื้น 4. รายการคุณพระช่วย ตอน อาทมาภู ดาบพระนเรศวร ออกอากาศในวันที่ 8 สิงหาคม 2555 เนื้อหาในรายการเป็นการกล่าวถึงประวัติวิชาอาทมาภู ดาบพระนเรศวร และการสาธิตกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร และ 5. คลิปวิดีโอสาธิตกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในสื่อออนไลน์ รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อันได้แก่ 1. บันทึกการแสดงชุดฟ้อนเจิง เป็นลีลาศิลปะการต่อสู้ของชาวไทยล้านนา 2. บันทึกการแสดงแสงสีเสียงประกอบจินตภาพ “คนดีศรีอยุธยา” ที่แฝงถึงประวัติศาสตร์เรื่องคุณงามความดีของวีรบุรุษไทย 3. บันทึกการแสดงเรื่อง ชาโลเม่นางผู้เดินระบำเพื่อขอหัว 4. บันทึกการแสดงพิธีเปิด-ปิดการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 ปี 2541 เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยใช้ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าครั้งนี้มาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อไป

### 3.4.5 การสัมมนา

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้เข้าร่วมศึกษา และร่วมฟังบรรยายเชิงปฏิบัติ (Work Shop) ในงานการเข้าร่วมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ กับโครงการ ”กายวูธ” จัดขึ้นโดย ฅนภพ ประมวล ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรงที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ เพราะการสัมมนาเป็นการเปิดโลกทัศน์ทางกระบวนการเรียนรู้ โดยที่บางครั้งข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษามีเนื้อหาที่ไม่ปรากฏในเอกสารใด ๆ วิธีการนี้จึงทำให้ได้รับความรู้ในประเด็นของข้อมูลที่ไม่สามารถหาได้จากเอกสารที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ข้อมูลมาก่อน อีกทั้งการสัมมนาสามารถตั้งคำถามโต้ตอบกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทรรศนะทางความคิดได้อย่างตรงประเด็น





ภาพที่ 3.3 ภาพการเข้าร่วมสัมมนา “กายวูธ” ณ ศูนย์ศึกษาสยามยุทธบ้านครูแปรง

ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปได้ว่า ข้อมูลที่ได้จากการเข้าร่วมสัมมนาวิชาการ เรื่อง การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ ในโครงการ “กายวูธ” ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทาง และวิธีการสร้างสรรค์กระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรอย่างถ่องแท้ ตลอดจนวิธีการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ให้เกิดการสร้างสรรค์ และมีความแปลกใหม่ ดังนั้นผู้วิจัยสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเข้าฟังการสัมมนาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ได้ ในลำดับต่อไป

#### 3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์มาตรฐานศิลปินมาเน้นตัวกำหนดคุณภาพของศิลปิน และผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้ยึดหลักจากการวิจัยของ วิชชุดา วุชาทิพย์ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานศิลปินต้นแบบแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีการแบ่งเกณฑ์มาตรฐานศิลปินทั้งสิ้น 10 ข้อ และปัจจุบัน นราพงษ์ จรัสศรี ได้เพิ่มอีกหนึ่งข้อรวมทั้งสิ้น 11 ข้อ ประกอบด้วย 1) จิตวิญญาณ 2) รสนิยม 3) ประสบการณ์ 4) ปรัชญา 5) ความสามารถหลากหลาย 6) การสร้างสรรค์ 7) ผู้นำและบุกเบิก 8) การถ่ายทอด 9) จรรยาบรรณ 10) ผู้หายาก และ 11) ความหลงใหล โดยผู้วิจัยจะนำไปอภิปรายในบทที่ 4 ต่อไป

### 3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เกิดจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ทั้งเรื่องทักษะความรู้ และความสามารถทางด้านศิลปะป้องกันตัว ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดง รวมถึงบทบาทของผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ บทบาทของผู้สร้างสรรค์ผลงาน บทบาทผู้ช่วยผู้สร้างสรรค์ และบทบาทของการเป็นนักแสดง สามารถรวบรวมเป็นหมวดหมู่โดยสังเขปดังนี้

#### 3.4.7.1 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ที่ได้ศึกษาและลงมือปฏิบัติศิลปะป้องกันตัวตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบัน

1. เป็นตัวแทนของประเทศไทยไปเผยแพร่ศิลปะป้องกันตัว และนาฏศิลป์ ณ ประเทศเยอรมนี ปี 2541
2. เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมไปเผยแพร่ศิลปะป้องกันตัว และนาฏศิลป์ ณ ประเทศญี่ปุ่น 2542
3. เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมแสดงศิลปะป้องกันตัวในรายการชุมทางเสียงทอง ปี 2542

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีความรู้ ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ตะวันตก อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 3.4 ภาพการลงมือปฏิบัติศิลปะป้องกันตัว ตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบัน

ที่มา : ผู้วิจัย

จากประสบการณ์ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในรูปแบบการสร้างสรรค์ ดังนั้นประสบการณ์ของผู้วิจัยจึงถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะเป็นแรงผลักดันการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร นั้นมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

### 3.5 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

3.5.1 การศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัย

3.5.2 การศึกษาผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและผลงานของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

3.5.3 การลงพื้นที่เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5.4 การนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

3.5.5 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ตามแนวคิดที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

3.5.6 การให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์และครูผู้ถ่ายทอดกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรทำการตรวจสอบและให้คำแนะนำ เพื่อให้ผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงต่อไป

3.5.7 สรุปผล อภิปรายผล รวมถึงการพัฒนางานวิจัยให้สมบูรณ์ครบถ้วน เพื่อจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มและเผยแพร่ในฐานะข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสาร

### 3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนทำนาฏยศิลป์ ดาบพระนเรศวร นั้น มีแนวทางจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำไปสู่ การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นหลัก ๆ ได้ 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

#### 3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

สำหรับเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนั้นผู้วิจัยได้กำหนดไว้เพื่อเป็นเกณฑ์ ในการเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย อาทิ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ชำนาญการ ผู้ที่มีความรู้มี ทักษะความสามารถ และประสบการณ์ตรงกับงานวิจัย เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่

1. เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ตรง มีความรู้ความสามารถและมีทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัวโดยผู้ที่เกี่ยวข้องนั้นจะต้องมีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี มีผลงานทางการสอน การ สร้างสรรค์ รวมถึงการทำวิจัย
2. เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ตรง มีความรู้ความสามารถและมีทักษะทางด้าน นาฏยศิลป์ โดยผู้ที่เกี่ยวข้องนั้นจะต้องมีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี มีผลงานทางการสอน การ สร้างสรรค์ รวมถึงการทำวิจัย
3. เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ ความรู้ ความสามารถ ทางศาสตร์อื่นที่มีความ สอดคล้องกับงานวิจัยต้องเน้น เช่น ด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ เป็นต้น

#### 3.6.2 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัยไว้ดังนี้

##### 3.6.2.1 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์

1. ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ตำแหน่งศาสตราจารย์วิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยในประเทศไทย



2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี ตำแหน่งคณบดีคณะ  
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

3. อาจารย์ ดร.ธรากร จันทะสาโร ตำแหน่งผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้  
ศิลปกรรมเพื่อความยั่งยืน และเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นผู้เชี่ยวชาญนักวิชาการทางด้านการจัดการเรียนการสอน  
นาฏศิลป์ตะวันตก มีประสบการณ์การสอนการวิจัย และการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก

4. อาจารย์ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขา  
ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5. อาจารย์พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชา  
ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

6. อาจารย์ ดร.วิทวัส กรมณีโรจน์ ตำแหน่งอาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์  
และศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

7. อาจารย์ ดร.ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาดนตรี  
และศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

8. อาจารย์ ดร.ลักขณา แสงแดง ตำแหน่งอาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และ  
ศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

9. ดร.อภิชาติ เกตุแก้ว ศิลปิน และนักวิชาการอิสระ

10. อาจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจธนสาร ตำแหน่งอาจารย์สาขาวิชาการละคร  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

11. อาจารย์ ดร.ชนิดา จันทรงาม ประธานสาขานาฏศิลป์และการแสดง  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

12. อาจารย์ ดร.ภคพร พิมสาร ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะ  
การละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

13. อาจารย์ ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล ตำแหน่งอาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์ และศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชกร ชิตท้วม อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

15. อาจารย์กิตติ ศรีสัญญา อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

16. อาจารย์ดร.ณรงค์ คุ่มมณี อาจารย์สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

17. อาจารย์ ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์ บรรณาธิการอาวุโส นิตยสารผู้หญิง

### 3.6.2.2 รายนามผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยทางด้านอื่น ๆ

1. อาจารย์ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวิทยากมลฟิลิป และที่ปรึกษาสมาคมมายากลแห่งประเทศไทย

2. อาจารย์เกรียงไกร นนทะโคตร ศิลปินประติมากรรมอิสระ

3. อาจารย์ชวลิต คล้ายนาวัน หัวหน้าแผนกเทคนิค และเจ้าหน้าที่ฝ่ายแสง โรงมหรสพหลวงศาลาเฉลิมกรุง

4. อาจารย์ณปภพ ประมวล ตำแหน่งประธานมูลนิธิมวยไทยไชยา และประธานสมาคมมวยไทยไชยา ผู้บริหารศูนย์ศึกษายามยุทธ์บ้านครูแปรง

5. รองศาสตราจารย์ ดร.เจษฎ์ โทณะวณิก ตำแหน่งนักวิชาการทางกฎหมาย และพิธีกรรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับประเด็นทางการเมือง สังคม

6. อาจารย์จिरพัฒน์ สะตะ ตำแหน่งประธานและผู้ก่อตั้ง กลุ่มKFA Thailand (Kraikraban Fighting Art)

7. อาจารย์ภูษิษณู ไชยพลี ตำแหน่งครูฝึกศูนย์ศึกษาสยามยุทธ บ้านครู  
แปรง สาขาเชียงใหม่

8. Mr.sir Nyo Coaches head master Ministry of Health and Sports  
Myanmar Thaing Federation Thaing Training School



ตารางที่ 3.1 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทางด้านนาฏยศิลป์ วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์  
และประเด็นที่คำถาม

ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	30 กุมภาพันธ์ 2562  9 มีนาคม 2562  11 มีนาคม 2562	นาฏยศิลป์ นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย การแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนดีศรี อยุธยา” การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คำถามในงานวิจัย รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์ -การออกแบบบทการแสดง -การคัดเลือกนักแสดง  -การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว  -การออกแบบเสียง  การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 1
ผศ.ดร.สุรินทร์ เมทะนี	19 เมษายน 2562	ความหมายทางด้านนาฏยศิลป์  ความหมายของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
	7 ตุลาคม 2562	<p>ความหมายทางด้านนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่</p> <p>ความหมายของความคิดสร้างสรรค์</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-การออกแบบเสียง</li> <li>-การออกแบบเครื่องแต่งกาย</li> </ul> <p>รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-การออกแบบบทการแสดง</li> <li>-การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว</li> <li>-การออกแบบเสียง</li> <li>-การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง</li> </ul> <p>การคำนึงถึงแนวคิดเกี่ยวกับวิชาดาบอาทมาฏ</p>
อ.ดร.ธรรากร จันทนะสาโร	9 สิงหาคม 2562	<p>ความหมายทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>ความหมายทางด้านนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่</p> <p>รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-การออกแบบบทการแสดง</li> </ul>

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.ธนะวัฒน์ พัฒน์กุล พิศาล	27 สิงหาคม 2562	<p>ความหมายของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์</p> <p>รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์</p> <p>-การออกแบบแสง</p> <p>ชาโลเม่นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว</p> <p>การคำนึงถึงความหลากหลายในงานนาฏยศิลป์</p>
อ.ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ	27 สิงหาคม 2562	<p>รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์</p> <p>-การออกแบบเครื่องแต่งกาย</p> <p>-การออกแบบพื้นที่การแสดง</p>
อ.ดร.วิทวัส กรรมณีโรจน์	<p>20 กันยายน 2562</p> <p>25 กันยายน 2562</p> <p>11 กุมภาพันธ์ 2563</p>	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย</p> <p>-การออกแบบบทการแสดง</p> <p>-การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว</p> <p>รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์</p> <p>-การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว</p> <p>การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 4</p> <p>การคำนึงถึงชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร</p> <p>การคำนึงถึงสังคม</p>

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด	2 สิงหาคม 2562  8 สิงหาคม 2562  13 กุมภาพันธ์ 2563	การออกแบบบทการแสดง  สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร  งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์ -การออกแบบพื้นที่การแสดง  การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1  การคำนึงถึงสัญลักษณ์  การคำนึงถึงสังคม
อ.ดร.ลักขณา แสงแดง	20 กันยายน 2562  9 กุมภาพันธ์ 2563	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย -การออกแบบบทการแสดง -การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว  การคำนึงถึงชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร
ดร.อภิโชติ เกตุแก้ว	15 กันยายน 2562	การแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ “คนดีศรี อยุธยา” องค์ประกอบการแสดง  งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง





ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.ภัคพร พิมสาร	1 ตุลาคม 2562  13 ตุลาคม 2562  10 กุมภาพันธ์ 2563	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย  -การออกแบบเสียง  การวิจัยเชิงสร้างสรรค์  การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 3  การคำนึงถึงความหลากหลาย  การคำนึงถึงสัญลักษณ์
อ.ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล	14 ตุลาคม 2562  3 มีนาคม 2563	การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3  การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 3  การคำนึงถึงชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบ พระนเรศวร
ผศ.ดร.กชกร ชิตท้วม	28 มกราคม 2563	การคำนึงถึงความหลากหลาย
อ.กิตติ ศรีสัญญา	9 ตุลาคม 2562       2 ตุลาคม 2562	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย  -การออกแบบแสง  -การออกแบบพื้นที่ในการแสดง  รูปแบบการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏยศิลป์  -การออกแบบแสง



ตารางที่ 3.2 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ทางด้านกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร  
วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์ และประเด็นที่คำถาม

ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อ.ชวลิต คล้ายนาวิน	6 สิงหาคม 2562	การออกแบบแสง
อ.ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์	6 ตุลาคม 2562	จินตนาการ
อ.เกรียงไกร นนทะโคตร	20 กันยายน 2562	จินตนาการ
อ.ณปภพ ประมวล	28 มิถุนายน 2562	กระบวนการทำรำอาทมาภู ทำตลบสิงขร ทำย้อน ฟองสมุทร และทำหनुมานเชิญธง สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร
รศ.ดร.เจษฎ์ โทณะวณิก	20 กันยายน 2562	กระบวนการทำรำอาทมาภู ทำย้อนฟองสมุทร และ การเดิน 4 ทิศ 8 แฉก
อ.จิรพัฒน์ สะตะ	21 กันยายน 2562	กระบวนการทำรำอาทมาภู ท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก
อ. ภูษิษณุ ไชยพลี	29 กันยายน 2562	กระบวนการทำรำอาทมาภู ทำคลุมไตรภพ ทำย้อน ฟองสมุทร และการเดิน 4 ทิศ 8 แฉก ฟ้อนเจิง
วีระพล ศรีอิสรา	8 สิงหาคม 2562	ท่าเท้า 4 ทิศ 8 แฉก
ชา เญียว (Sir Nyo)	8 กรกฎาคม 2562	กระบวนการทำรำอาทมาภู

ชื่อ-นามสกุล	วัน/เดือน/ปี ในการสัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
อ.ชวลิต คล้ายนาวิน	6 สิงหาคม 2562	การออกแบบแสง
อ.ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์	6 ตุลาคม 2562	จินตนาการ
อ.เกรียงไกร นนทะโคตร	20 กันยายน 2562	จินตนาการ
		ความเชื่อเกี่ยวกับลายสักยันต์

### 3.7 สรุปบท

สำหรับบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย สำหรับการวิจัยในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผล เป็นลำดับต่อไป

## บทที่ 4

### กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

#### 4.1 อารัมภบท

บทที่ 3 ที่ผ่านมา ผู้วิจัยกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ส่วนบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผล และรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

#### 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร” ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือของการวิจัยทั้ง 6 ชนิด (ดูหัวข้อ 3.4) มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยสามารถอธิบายตามลำดับ ต่อไปนี้

##### 4.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ทั้งหมด 5 ครั้ง โดยมีลำดับขั้นตอน และรายละเอียด ดังต่อไปนี้

##### 4.2.1.1 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

###### ครั้งที่ 1

การทดลองการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้อธิบายถึงขั้นตอนของการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์ โดยสามารถอธิบายรายละเอียดตามลำดับ ดังต่อไปนี้

## 1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการออกแบบบทการแสดง โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดไว้ ดังต่อไปนี้

### 1.1) แรغبันดาลใจ

สำหรับงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร มาจากการที่ผู้วิจัยมีประสบการณ์ตรงทางด้านศิลปะป้องกันตัวที่ได้เริ่มศึกษาตั้งแต่ พ.ศ. 2541 ซึ่งผู้วิจัยได้บอกเล่าถึงความสำคัญ และบทบาทของวิชาดาบอาทมาฏไว้ในบทที่ 1 ด้วยเหตุผลนี้จึงได้นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับชนิดา จันทร้งาม ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจ จากประสบการณ์ตรงที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

ผู้วิจัยเป็นสตรีอีสานมีความผูกพันกับวิถีชีวิตแบบอีสาน มีโอกาสได้มาศึกษาอยู่ในกรุงเทพฯ ได้เห็นมุมมอง และความหลากหลายของผู้หญิงอีสานในบริบทต่าง ๆ จึงทำให้นึกถึงบรรยากาศที่คุ้นเคยจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่สื่อถึงบรรยากาศการพบปะกันของคนอีสาน (ชนิดา จันทร้งาม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2563)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 1.2) จินตนาการ

จินตนาการในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยถือเป็นสิ่งสำคัญในลำดับต้น ของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ เนื่องมาจากการใช้จินตนาการในการตีความหมายของชื่อกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร โดยใช้ชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ทั้งนี้ได้มีผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่าง ๆ มาให้ทรรศนะที่แตกต่างกันออกไป ดังที่ ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์ ได้แสดงทรรศนะเรื่องของจินตนาการ ไว้ว่า “จินตนาการ หมายถึง สิ่งที่เพิ่มเติมขึ้นมาจากความคิด แล้วนำมาผนวกกับความรู้ที่มี ทำให้เกิดเป็นความแปลกใหม่ และความต่างทำให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น” (ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์, สัมภาษณ์, 6 ตุลาคม 2562)

อีกทั้ง เกรียงไกร นนทะโคตร ยังให้ความหมายของจินตนาการเพิ่มเติม อีกว่า “จินตนาการ หมายถึง เรื่องราวในดวงใจที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ที่มีทั้งสิ่งที่เคยเห็น และสิ่งที่เราคิดว่าน่าจะเป็นนั้นนำมาสร้างเป็นสิ่งที่เป็นการเปลี่ยนแปลงใหม่ในรูปแบบของแต่ละบุคคล” (เกรียงไกร นนทะโคตร, **สัมภาษณ์**, 20 กันยายน 2562)

จากข้างต้นผู้วิจัยได้นำความคิดเห็นเรื่องของจินตนาการมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยการตีความหมายจากชื่อแม่ท่าหลักของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อนำไปสู่การออกแบบในองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ต่อไป

### 1.3) โครงเรื่องของการแสดง

การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยมีการวางโครงเรื่องของการแสดงเพื่อเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ได้ตรงตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (หัวข้อที่ 3.4) ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการวางโครงเรื่องจากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ซึ่งประกอบไปด้วยแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย่อนฟองสมุทร และท่าไม้ตายหนุมานเชิฐง เพื่อนำมาใช้อธิบายโครงเรื่องของการแสดง

### 1.4) โครงสร้างบทการแสดง

สำหรับการทดลองเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในครั้งนี้ มาจากแนวคิดของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยมุ่งศึกษาแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ได้แก่ ท่าที่ 1 คลุมไตรภพ ซึ่งแบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก ท่าที่ 2 ตลบสิงขร ท่าที่ 3 ย่อนฟองสมุทร และท่าที่ 4 หนุมานเชิฐง ทั้งนี้โครงสร้างบทขึ้นอยู่กับกระบวนท่ารำอาทมาภู ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ 1 คลุ่มไตรภพ นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบในลักษณะเป็นเลขแปดอารบิกแนวตั้ง เปรียบเสมือนการครอบคลุมนั่นบน ส่วนกลาง และส่วนล่างของร่างกาย

องค์ 2 ตลบสิงขร นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบ ลักษณะเป็นเลขแปดอารบิก 2 ตัว ซ้อนกันในแนวนอนอยู่ระดับเอว

องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบลักษณะเป็นเลขแปดอารบิกในแนวตั้งแต่จะมีความแตกต่างจาก ท่าคลุ่มไตรภพ ตรงที่เป็นเลขแปด 2 ตัว ซ้อนกัน

องค์ 4 หนุมานเชิงุธง ผู้วิจัยยังมีได้ทำการออกแบบรูปแบบของการเคลื่อนไหว เนื่องจากเป็นท่าไม้ตายที่มีการพลิกแพลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

กล่าวได้ว่าบทการแสดงในการทดลองครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนท่ารำดาบอาทมาภูเฉพาะแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตายเท่านั้น จากการศึกษา พบว่า แม่ท่าหลักทั้ง 3 ท่า ของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรนั้น สามารถนำไปพัฒนา และต่อยอดได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นการออกแบบบทการแสดงการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดของแม่ท่าทั้ง 4 ท่า เป็นหลักสำคัญ โดยการนำเอาชื่อท่ามาใช้สร้างบทการแสดงที่มีการสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมาตามชื่อท่า อีกทั้งยังเป็นตัวบ่งชี้ทิศทางในการพัฒนาการทดลองครั้งต่อไป รวมถึงการพัฒนาองค์ประกอบการแสดงทางนาฏศิลป์ ต่อไป

## 2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1


ผู้วิจัยได้ศึกษาการคัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีทักษะทางด้านศิลปะป้องกันตัว เนื่องจากมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร้องมาจากการออกแบบบทการแสดง เพราะนักแสดงนั้นจะเป็นสื่อกลาง หรือเป็นเครื่องมือที่จะถ่ายทอดอารมณ์ตามบทบาทที่ได้รับอย่างสมจริง ในการสร้างสรรค์การแสดงนั้นจึงจำเป็นต้องมีการคัดเลือกนักแสดงให้มีความเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ เพื่อให้สื่อความหมายของการแสดงออกมาสู่ผู้ชมอย่างชัดเจน ดังที่ ศรียาหงส์ยี่สิบเอ็ด ได้กล่าวไว้ว่า “การคัดเลือกนักแสดงนั้น ต้องคำนึงถึงหลักเกณฑ์การสร้างสรรค์ผลงาน กล่าวคือ เพื่อเป็นการคัดเลือกนักแสดงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามแบบ



ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจจะส่งต่อถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน” (ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 3 มีนาคม 2562)

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การคัดเลือกนักแสดงนั้นมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ เพราะผู้แสดงคือผู้ที่จะอธิบายให้เห็นถึงเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี จึงต้องทำการคัดเลือกนักแสดงให้ตรงกับบทที่จะได้รับ เพื่อให้ได้ภาพที่ต้องการส่งต่อไปยังผู้ชมชัดเจนที่สุด ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีทักษะทางด้านศิลปะการป้องกันตัว เพื่อนำเอามาใช้เป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ตลอดจนการนำศักยภาพทางการแสดงที่นักแสดงมีอยู่แล้ว มาใช้ประโยชน์ในการแสดงอย่างเต็มความสามารถ

ตารางที่ 4.1 ตารางภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1  
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - สกุล/ตำแหน่ง	ความสามารถ
	นายวีระพล ศรีอิสรานุสรณ์ ครูฝึกศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์ บ้านครูแปรง	ศิลปะป้องกันตัว

จากตารางที่ 4.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ และมีความสามารถทางด้านศิลปะป้องกันตัวเป็นนักแสดงชายจำนวน 1 คน ซึ่งเป็นครูฝึกจากศูนย์ศึกษายามยุทธ์บ้านครูแปรง เพื่อมาทำการทดลองในครั้งนี้

### 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว จากการทดลองปฏิบัติการแสดงให้เห็นถึง กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในด้านการวาดดาบของกระบวนท่ารำอาทมาภู โดยครูผู้สอนวิชาอาทมาภู พระนเรศวร การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวครั้งนี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการใช้แม่ท่า 3 ท่าเป็นอันดับแรก สื่อให้เห็นถึงลวดลายการวาดดาบที่เป็นแบบดั้งเดิม เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของท่าต้นแบบที่สืบทอดกันมาอย่างช้านาน

ขั้นตอนก่อนการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้อธิบายความหมาย รวมถึงแนวคิด และการตีความของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อเป็นการสร้างจินตนาการ และสร้างความเข้าใจระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับนักแสดง ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยชี้แจงให้นักแสดงได้เข้าใจถึงลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ตามทิศทางต่าง ๆ เพื่อเป็นการหาลีลาที่เกิดขึ้นใหม่ที่สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ได้เพิ่มเติม โดยคำนึงถึงการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ในเรื่องของการใช้อาวุธที่ปกป้องได้แทนดาบจริง

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเต้นสด (Improvise) ที่เป็นหนึ่งในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการเต้นสด โดยกล่าวไว้ว่า

การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยวิธีการเต้นสด ผู้ปฏิบัติจะมีต้องมีความรู้ ความเข้าใจทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นอย่างดี ทั้งนี้การเต้นสดนั้นจะเกิดจากการกำหนดหรือเกิดจากสถานการณ์ในการเคลื่อนไหวร่างกาย อีกทั้งคุณภาพของการเต้นสดนั้น จะเกิดจากการฝึกฝน อบรม จึงเกิดเป็นความชำนาญ เนื่องจากการเต้นสดจะต้องใช้จินตนาการ และประสบการณ์ โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 มีนาคม 2562)

ในขณะที่ ดาริณี ชำนาญหมอ ให้แสดงทหรศนะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยวิธีการด้นสด ไว้ว่า

การด้นสด คือ กระบวนการที่เป็นส่วนช่วยสำคัญในการสร้างงาน โดยสามารถทำได้ทั้งผู้กำกับลีลา และนักแสดง ด้วยวิธีการตั้งโจทย์ และทดลองปลดปล่อยความคิดกับร่างกายให้มีความสอดคล้องกับดนตรีหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้มีการกำหนดหรือเตรียมตัวไว้ก่อน ทั้งนี้นักแสดงจะต้องมีความสามารถ และไหวพริบในการเคลื่อนไหวร่างกายและการสร้างสรรค์ลีลา (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2545: 63)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการด้นสด (Improvise) เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเอากระบวนการรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร มาเป็นพื้นฐานในการทดลองด้นสดในครั้งนี้



ภาพที่ 4.1 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 1  
ที่มา: ผู้วิจัย

จากการทดลองการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยใช้ชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่า เป็นพื้นฐานการออกแบบเคลื่อนไหวในการแสดงทั้งหมด ผู้วิจัยค้นพบว่า กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร มีการเคลื่อนไหว โดยใช้แขนวาดดาบเป็นเลข 8 อย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระ ซึ่งในการดำเนินการทดลองการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในครั้งนี้ สามารถนำไปพัฒนาการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในครั้งต่อไป เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความเหมาะสม และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

#### 4) การออกแบบการแต่งกาย ครั้งที่ 1

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร จากการทดลองครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจากอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาความเหมาะสม และสรุปผลการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว เพื่อให้การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวมีความสอดคล้องไม่เป็นอุปสรรคซึ่งกันและกัน

#### 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงสำหรับการทดลองการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยพิจารณาถึงความเหมาะสมในการฝึกซ้อมกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร จากประสบการณ์ของผู้วิจัย โดยใช้ดาบหวายที่เป็นอุปกรณ์ในการฝึกซ้อมกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรแบบดั้งเดิม

#### 6) การออกแบบเสียงประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

เนื่องจากการออกแบบการแสดงของผู้วิจัย จะต้องดำเนินการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบเสียงประกอบการแสดงในครั้งนี้



ภาพ 4.2 ดาบหวายที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการทดลองครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

อย่างไรก็ตามการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยจะต้องศึกษา และหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อหาข้อสรุปของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ให้มีความสอดคล้องกับการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ของนักแสดง เพื่อก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และความสมบูรณ์ทางการแสดงต่อไป

#### 7) การออกแบบแสง ครั้งที่ 1

เนื่องจากผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการออกแบบบทการแสดงให้มีการพัฒนา และมีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบแสงในการทดลองครั้งนี้

#### 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 1

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏดาบพระนเรศวร ในการทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ ให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่การแสดงในครั้งนี้

สรุปการทดลองผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 การทดลองผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบ

ผลงานนาฏศิลป์ ผ่านองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 4 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งยังขาดอีก 3 ประการ ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบเสียง และการออกแบบแสง เนื่องจากผู้วิจัยต้องศึกษา และหาข้อมูลในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ให้เกิดความสมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดของการทดลองผลงานสร้างสรรค์ โดยนำเสนอภาพ และคำอธิบาย ประกอบ รวมถึงคำอธิบายเพิ่มเติมอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.2 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
องค์ 1 คลุมไทรภาพ	 <p>นักแสดงชายยืนแยกขาในระดับไหล่ มือขวา เงื้อดาบ มือซ้ายกำดาบกางศอกปลายดาบ ซึ้งพื้นประมาณ 45 องศา</p>	<p>นักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของ การวาดดาบที่เป็นเลขแปดแนวตั้ง แสดงให้เห็นถึงการปกคลุมทั่ว ร่างกาย คลุมส่วนบน (ศีรษะ) คลุม ส่วนกลาง (ลำตัว) คลุมส่วนล่าง (บริเวณขา) นอกจากนั้นยังคลุมไป ถึงด้านหลัง เพื่อปกป้องรอบทิศทาง</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="491 965 965 1128">นักแสดงชายยืนแยกขาระดับไหล่ มือขวา คว่ำมือดาบขนานกับพื้น มือซ้ายทำท่า เงี้ยวดาบ</p>	



ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 2 ตลบสิงขร</p>	 <p>นักแสดงชายยืนแยกขาในระดับไหล่ มือขวา และมือซ้ายหงายขึ้นให้ปลายดาบชี้ลงเป็น แนวเฉียงประมาณ 45 องศา</p>  <p>นักแสดงชายยืนแยกขาในระดับไหล่ มือทั้ง สองข้างกำดาบชี้ขึ้น 45 องศา</p>	<p>นักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของ การวาดดาบที่เป็นเลขแปดแนวนอน สองตัวซ้อนกัน แสดงให้เห็นถึงการ ป้องกันด้านข้าง รวมถึงการป้องกัน ศัตรูไม่ให้เข้าประชิดตัวได้</p>



ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 3</p> <p>ย็อนฟอง</p> <p>สมุทร</p>	 <p>นักแสดงชายยืนแยกขาในระดับไหล่ มือขวา และมือซ้ายกำดาบไขว้กากบาท ชี้นปลาย ดาบลงพื้น</p>  <p>นักแสดงชายยืนแยกขาในระดับไหล่ กางศอก ทั้งสองข้างเหมือนกำหมัดชนกัน ชี้นปลาย ดาบลงพื้น</p>	

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="491 965 965 1070">นักแสดงชายยืนแยกขา ระดับไหล่ ไขว้ดาบ เป็นรูปกากบาทอยู่บนศีรษะ</p>	

จากตารางที่ 4.2 สรุปได้ว่า การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค  
นาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏยศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์  
4 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยออกแบบบทจากแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้  
ตาย 1 ท่า ได้แก่ ท่าที่ 1 คลุมไตรภพ ซึ่งแบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก ท่าที่ 2 ตลบสิงขร  
และท่าที่ 3 ย้อนฟองสมุทร 2) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง จากผู้ที่มีความรู้  
ความเข้าใจ และความสามารถทางด้านศิลปะการป้องกันตัวเป็นสำคัญ 3) การออกแบบลีลาการ  
เคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบด้วยวิธีการดันสอด ผสมผสานกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระ  
นเรศวร ซึ่งผู้วิจัยพบว่า กระบวนท่า และลีลาการเคลื่อนไหวในการแสดง มีลักษณะเป็นเลข 8  
และสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระ และ 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัย  
เลือกใช้ดาบหวายที่ใช้ในการฝึกซ้อมกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อให้นักแสดง  
เกิดความคุ้นเคย และสามารถนำเอาใช้ในการประกอบลีลาได้อย่างชำนาญอีกด้วย

ตารางที่ 4.3 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการ  
สร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทาง นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบท การแสดง	เนื่องด้วยการออกแบบบทการแสดงที่ใช้ กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรใน ครั้งนี้ เป็นการออกแบบบทเพื่อเป็นการ ทดลองค้นหารูปแบบที่จะนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ จึงส่งผล ให้บทการแสดงยังไม่ชัดเจน	ผู้วิจัยพยายามศึกษา และกำหนดขอบเขตของ กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น เพื่อนำมาเป็นแนวทาง ในการแสดงให้เกิดความ สมบูรณ์มากขึ้น
การคัดเลือก นักแสดง	นักแสดงมีความสามารถ และมีทักษะสูง สามารถถ่ายทอดสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อกับ ผู้ชมได้อย่างชัดเจน แต่เนื่องจากจำนวนคน ที่น้อยเกินไป ทำให้การสร้างสรรค์ไม่เป็นไป ตามความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์	ผู้วิจัยจะเพิ่มจำนวนนักแสดง เพื่อหาความเหมาะสม และความชัดเจนของการ สร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป
การออกแบบลีลา การเคลื่อนไหว	การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวยังขาด ความหลากหลาย เนื่องจากนักแสดงมี ทักษะเฉพาะด้านศิลปะป้องกันตัวเพียง อย่างเดียว จึงทำให้การออกแบบลีลามี ความจำกัด	ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับทักษะ และ ความชำนาญของนักแสดง
การออกแบบ อุปกรณ์ ประกอบการแสดง	การออกแบบอุปกรณ์ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ดาบหวาย เนื่องจากยังไม่มีอุปกรณ์ ที่เหมาะสม	ค้นหา และออกแบบอุปกรณ์ หลาย ๆ แบบ เพื่อหาอุปกรณ์

องค์ประกอบทาง นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
		ที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ ผลงานในครั้งนี้

จากตารางที่ 4.3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้พบประเด็นปัญหา ดังนี้ 1) การออกแบบบทการแสดงที่ยังขาดความชัดเจน 2) การคัดเลือกนักแสดงมีจำนวนคนที่น้อยเกินไป 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวยังคงขาดความหลากหลาย และ 4) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงยังไม่พบอุปกรณ์ ที่มีความเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำปัญหาที่พบไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป

#### 4.2.1.2 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2

หลังจากการทดลองพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 ผ่านไปแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ค้นพบปัญหาและแนวทางการปรับปรุงแก้ไขผลงานในเบื้องต้น ดังนั้นการทดลองพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 จึงทำให้เกิดแนวคิดที่จะนำองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ มาเพิ่มเติม เพื่อเป็นการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า กระทบการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ในการทดลองการออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิด และแก่นของวิชาของทำรำอาทมาภู กล่าวคือ “ทำรุกคือทำรับ” และ “ทำรับคือทำรุก” (หัวข้อ 2.3.4) นำเอามาออกแบบบทการแสดงในการทดลองครั้งนี้เป็นสำคัญ

##### 2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการท่ารำ  
อาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในการทดลองครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงพัฒนาการปรับปรุงรูปแบบ  
การแสดงของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกนักแสดงใหม่จำนวน 2 คน ทั้งนี้นักแสดงที่ได้รับ  
คัดเลือกนั้น เป็นนักแสดงที่มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทางด้านกระบวนการท่ารำอาทมาภู  
ดาบพระนเรศวร ประกอบกับการฝึกปฏิบัติแนวคิดแบบท่ารุกคือท่ารับ และท่ารับคือท่ารุกมาเป็น  
พื้นฐานทางการแสดงได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 4.4 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2  
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล/ตำแหน่ง	ความสามารถ
	<p>จิระพัฒน์ สะตะ ตำแหน่ง ประธานและผู้ก่อตั้ง กลุ่ม KFA Thailand (Krabikrabong Fighting Art)</p>	<p>ศิลปะป้องกันตัว</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล/ตำแหน่ง	ความสามารถ
	<p>ฐิตารีย์ คำภีร์</p> <p>ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ</p> <p>คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</p> <p>มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ศิลปะป้องกันตัว</p> <p>นาฏศิลป์ไทย</p> <p>และนาฏศิลป์</p> <p>ตะวันตก</p>

จากตารางที่ 4.4 ผู้วิจัยใช้นักแสดงที่มีทักษะทางด้านศิลปะป้องกันตัว โดยใช้นักแสดงชายจำนวน 1 คน และนักแสดงหญิงจำนวน 1 คน

3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 2 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวครั้งที่ 2 ผู้วิจัยมุ่งประเด็นสำหรับการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ตามแนวคิด ของ กระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ซึ่งแก่นของท่า คือ ท่ารุกคือท่ารับ และท่ารับคือท่ารุก ผสมผสานกับแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ได้แก่ ท่าที่ 1 คลุมไตรภพ แบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก ท่าที่ 2 ตลบสิงขร ท่าที่ 3 ย้อนฟองสมุทร และท่าที่ 4 หนุมานเชิญธง ผลการทดลองพบว่า การนำเอาแนวคิดของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรมาใช้ทำให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้การแสดงมีความเข้าใจและสื่อสารทางการแสดงกับผู้ชมได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยคำนึงถึงทิศทางการเคลื่อนไหวในการแสดงให้กับนักแสดง เช่น ลีลาของการวาดดาบ ลีลาการ

ปะทะที่มีลักษณะเป็นเลข 8 การก้าวเท้า และทิศทางการเคลื่อนไหวในลักษณะเลข 8 เป็นต้น โดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด



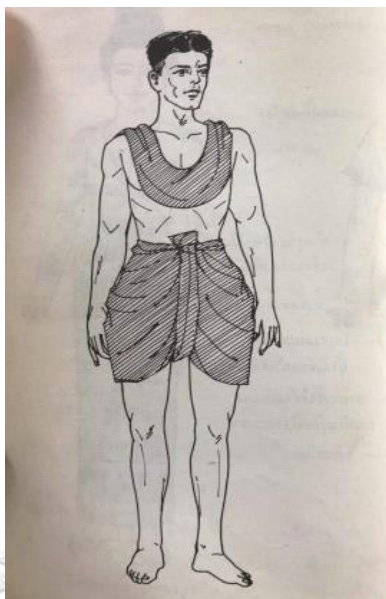
ภาพ 4.3 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

#### 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ของวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยมุ่งประเด็นสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีแนวคิดและแรงบันดาลใจที่ได้มาจากเครื่องแต่งกายชายสมัยอยุธยาสมัยที่ 2 พ.ศ. 2091-2163 โดยนุ่งโจงกระเบน ไม่สวมเสื่อ ใช้ผ้าคาดพาดไหล่ หากแต่ผู้วิจัยพบอุปสรรคในการแสดงจากผ้าพาดไหล่ ผู้วิจัยจึงได้ทำการลดทอนผ้าพาดไหล่ ออก เพื่อไม่ก่อให้เกิดอุปสรรค และอุบัติเหตุในการแสดงขึ้นได้ อีกทั้งยังคงรูปแบบของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมเอาไว้เหมือนเดิม





ภาพ 4.4 เครื่องแต่งกายชายสมัยอยุธยาสมัยที่ 2 พ.ศ. 2091-2163

ที่มา: คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.2 ภาพเครื่องแต่งกายจริงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์

ที่มา: ผู้วิจัย

### 5) การออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 2



เนื่องจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองในลักษณะพื้นที่ปิด ทำให้ผู้ชมมีระยะที่ใกล้กับนักแสดง ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงเช่นเดียวกับการทดลองออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงครั้งที่ 1 คือ ดาบหวาย เพื่อไม่ก่อให้เกิดอันตรายของนักแสดงและผู้ชมการแสดง

#### 6) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 2

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในการทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดงในครั้งนี้

#### 7) การออกแบบแสง ครั้งที่ 2

เนื่องจากการออกแบบการแสดงของผู้วิจัย จะต้องดำเนินการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบแสงในการทดลองครั้งที่ 2 นี้

#### 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในการทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะต้องดำเนินการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่การแสดงในครั้งนี้

สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 6 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดง แต่ยังมีขาดอีก 3 ประการ ได้แก่ การออกแบบเสียง และการออกแบบแสง เนื่องจากผู้วิจัยต้องศึกษา และหาข้อมูลในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ให้เกิดความสมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดของการพัฒนาผลงาน โดยนำเสนอภาพและคำอธิบายประกอบ รวมถึงคำอธิบายเพิ่มเติมอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 นักแสดงทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2  
 ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
ท่าการต่อสู้	 <p>นักแสดงชายอยู่ในท่าตั้งรับ</p>	<p>นักแสดงที่มีทักษะ และความรู้แม่ท่าของวิชาดาบอาทมาฏ ที่เกิดจากการสร้างงานจริง แสดงให้เห็นถึงความแข็งแรงและมีพลังในการต่อสู้ มีการประยุกต์ใช้ สรรสร้างลู่ไม่ให้เกิดขึ้นมาใหม่เมื่อเกิดการปะทะกับคู่ต่อสู้</p>
	 <p>นักแสดงชาย และนักแสดงหญิงอยู่ในท่าเตรียมปะทะ</p>	<p>การวางการ์ด ซึ่งแสดงถึงการเตรียมตั้งรับ การปะทะกันกับคู่ต่อสู้ แสดงให้เห็นถึงความพร้อมและรอโอกาสในการบุกปะทะ</p>

จากตารางที่ 4.5 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง 6 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดงยังคงรูปแบบเดิม เช่นเดียวกับการทดลอง ครั้งที่ 1 เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการแสดงเป็นการปะทะกันของสองฝ่าย 2) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยใช้นักแสดงหญิงเข้าร่วม เพื่อให้เกิดความเร้าใจมากยิ่งขึ้น

- 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยยังคงใช้นักแสดงที่มีทักษะด้านศิลปะการต่อสู้แบบดั้งเดิม เพื่อเป็นการรักษาลวดลายการวาดดาบที่ถูกต้อง นอกจากนี้ยังพบลีลาใหม่ที่ได้หลังจากการปะทะกัน ซึ่งสามารถนำลีลาที่พบใหม่นี้มาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งต่อไปได้
- 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย นักแสดงชายใช้การนุ่งโจงกระเบนแบบสั้น 5) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้ดาบหวาย เพื่อป้องกันความเสี่ยงแก่ผู้ชม และ 6) การออกแบบพื้นที่การแสดง ใช้สถานที่ที่มีการจำกัดขอบเขตของการต่อสู้ในพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นห้องจัดเลี้ยง โดยหลังจากทำการทดลองเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นของปัญหาไว้ ดังนี้

ตารางที่ 4.6 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบ  
การสร้างสรุคนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2  
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางนาฏศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
การออกแบบ บทการแสดง	การออกแบบบทการแสดงในการทดลองครั้งนี้ ยังคงบทการแสดงเดิมจากการพัฒนาครั้งที่ 1 โดยการใช้ชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่า แต่มีการปรับเปลี่ยนเป็นการปะทะกันระหว่างผู้ที่มีทักษะทางด้านศิลปะป้องกันตัว 2 คน ทำให้รูปแบบของการแสดงมีความน่าตื่นเต้น แต่ยังขาดความแปลกใหม่ เพราะมีเพียงศิลปะป้องกันตัวเพียงอย่างเดียว	ผู้วิจัยจะทำการออกแบบบทการแสดง โดยการนำศาสตร์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และสร้างความแปลกใหม่
การคัดเลือก นักแสดง	เนื่องจากการทดลองพัฒนาครั้งนี้ ใช้นักแสดงหญิงเข้าร่วม ทำให้นักแสดงชายเกิดความกังวลเรื่องความปลอดภัย จึงส่งผลต่อการวาดดาบที่ไม่เต็มที	ผู้วิจัยจะเปลี่ยนเป็นนักแสดงชายทั้งหมด เพื่อให้เกิดความเท่าเทียม และเหมาะสมกับการแสดง

องค์ประกอบ ทางนาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
การออกแบบ ลีลาการ เคลื่อนไหว	สำหรับการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัย ออกแบบเพียงการใช้แม่ท่าหลัก และการหลบ หลีกที่เป็นทักษะของศิลปะการต่อสู้เท่านั้น	ผู้วิจัยจะเพิ่มลีลาการ เคลื่อนไหวที่มีความเกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับกระบวนการทำ รำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร
การออกแบบ เครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงดูไม่ ทะมัดทะแมง ไม่เหมาะสมกับการต่อสู้	ให้นักแสดงหญิงเตรียมเครื่อง แต่งกายที่เหมาะสมมาทำการ แสดง
การออกแบบ อุปกรณ์ในการ แสดง	การออกแบบอุปกรณ์ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่สามารถเปลี่ยนเป็นดาบโลหะได้ เนื่องจากระยะของผู้ชมอยู่ใกล้เกินไป อาจได้รับอันตรายได้	ผู้วิจัยจะหาอุปกรณ์ที่มีความ ปลอดภัยมากกว่าการใช้ดาบ หวาย
การออกแบบ พื้นที่การแสดง	จากการทดลองครั้งนี้ พบว่า พื้นที่ในการแสดง มีลักษณะแคบ นอกจากนี้ผู้ชมยังอยู่ใน ระยะใกล้เกินไปอาจได้รับอันตรายจากการ แสดง จึงทำให้นักแสดงเกิดความระแวงในการ ปะทะกันระหว่างทำการแสดง	ผู้วิจัยจะหาพื้นที่ที่มีบริเวณ กว้าง เพื่อให้เกิดความ เหมาะสมกับการแสดง

จากตารางที่ 4.6 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้าน  
นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้พบประเด็นปัญหาและแนวทางที่ต้องแก้ไข ดังนี้ 1) การออกแบบบทการ  
แสดงยังคงยึดบทเดียวกันกับการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มการปะทะในบท  
การแสดงให้มีความน่าตื่นเต้นแต่ยังขาดความแปลกใหม่ของการนำเสนอ 2) การคัดเลือกนักแสดง  
ผู้วิจัยใช้นักแสดงหญิงเข้าร่วม เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงความเท่าเทียมของเพศ ระหว่างผู้ชายกับผู้หญิงทำ

ด้านศิลปะป้องกันตัว 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวยังคงถูกจำกัด เนื่องจากนักแสดงมีความสามารถเพียงด้านเดียว 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุดของนักแสดงหญิงดูไม่เหมาะสมและยังขาดความคล่องตัว การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงครั้งนี้ ยังคงต้องใช้ดาบหวาย เนื่องจากผู้ชมอยู่ในระยะใกล้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงในครั้งต่อไป

#### 4.2.1.3 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ครั้งที่ 3

ในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยมุ่งความสำคัญไปในส่วนของการแสดงในรูปแบบใหม่ มีการคัดเลือกนักแสดง เพิ่มจำนวนของนักแสดงใช้นาฏยศิลป์สร้างสรรคเข้ามาช่วยในการแสดง มีอุปกรณ์ในการช่วยเสริมความเข้าใจในการสื่อความหมายมากขึ้น โดยมีรายละเอียดแยกตามองค์ประกอบการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ดังนี้

##### 1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3

การพัฒนาารูปแบบการสร้างสรรคผลงานครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงยึดบทการแสดงจากการทดลองครั้งที่ 1-2 ซึ่งครั้งนี้ได้เพิ่มเติมการตีความหมายจากชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ดังที่ ดลกมล ประพัทธสุรพงศ์ ได้แสดงความคิดเห็นของการตีความหมาย ไว้ว่า การออกแบบบทการแสดงต้องคำนึงถึงการตีความหมายจากชื่อเรื่องหรือสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ เพื่อเป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมคิดตามจากภาพที่เห็น (ดลกมล ประพัทธสุรพงศ์, สัมภาษณ์, 28 สิงหาคม 2562)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดงสำหรับการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ทั้งหมด 4 องค์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ 1 กลุ่มไตรภพ เป็นการการแบ่งผู้แสดงออกเป็น 3 กลุ่มตามความหมายของชื่อแม่ท่าหลัก อันได้แก่ ภพสวรรค์ ภพโลกมนุษย์ และภพภูมินรก โดยใช้ผ้าผืนใหญ่คลุม จากนั้นเคลื่อนตัวมาช้า ๆ จากชั้นสวรรค์ ผ่านมาชั้นมนุษย์โลกไปถึงชั้นนรก เพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจของวิชาดาบว่ามีความครอบคลุมทั่วถึงทั้งร่างกายเปรียบได้กับ 3 ภพภูมิ

องค์ 2 ตลบสิงขร ผู้แสดงตั้งแถวตอน 2 แถว อยู่คนละฝั่งโดยหันหน้าเข้าหากัน เดินเข้ามาหากันแล้วยกมือขึ้นลักษณะเป็นการตีมือกัน เพื่อสื่อความหมายถึงการปะทะ เพราะในยามศึกสงครามนั้นเป็นเรื่องของการปะทะกัน หลังจากตีมือแล้วให้ผู้แสดงม้วนกลับมายังหางแถว อีกการทดลองของ ตลบสิงขร ผู้วิจัยออกแบบลีลาในการเคลื่อนไหวว่า ให้ผู้แสดงทำท่ากำลังม้วนไปข้างหน้า (ม้วนหน้า) แล้วกลับม้วนกลับมาข้างหลังทันที (ม้วนหลัง) เพื่อสื่อให้เห็นถึงการตลบกลับ

องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร ผู้แสดงตั้งแถวหน้ากระดาน ไขว้ประสานมือกันเป็นแนวยาว แล้วทำการเคลื่อนไหวส่วนมือที่จับกันโดยไล่จากต้นแถวไปยังปลายแถว แล้วไล่ย้อนกลับมาให้ดูเป็นแนวคลื่น รวมถึงมีการแบ่งกลุ่มคลื่นเล็กๆ โดยการแยกตัวออกมาจากแถวให้ได้กลุ่มเล็ก 4 กลุ่ม

## 2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3

การทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นว่าควรใช้นักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์มาช่วยสื่อสารทางการเคลื่อนไหว เช่น การเดินแถว การแปรแถว และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกในองค์ต่าง ๆ ซึ่งนักแสดงไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะทางนาฏศิลป์ในเชิงลึกสามารถใช้ผู้ที่มีทักษะทางนาฏศิลป์ในระดับพื้นฐานได้ จึงทำให้การคัดเลือกนักแสดงไม่มีข้อจำกัดในการคัดเลือกนักแสดง ซึ่งการคัดเลือกนักแสดง ญัฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้กล่าวไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกนักแสดงได้หลากหลายหลากหลายวิธี เช่น เรื่องของทักษะความสามารถของนักแสดงที่ตรงกับบทบาทของการแสดงนั้น ๆ นอกจากนี้ยังคำนึงถึงเรื่องของวินัยของนักแสดง ทั้งในเรื่องของความตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบที่ควรจะต้องให้ความสำคัญ (ญัฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2562)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยจึงได้เลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อสื่อความหมายจากชื่อกระบวนการรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 4.7 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ ครั้งที่ 3  
 ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัดสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายสุภกิตต์ ดีหนึ่ง            สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์            ดนตรี และการแสดง            มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านดนตรี</p>
	<p>นางสาวปิยะดา ยอดนิล            สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์            ดนตรี และการแสดง            มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางการแสดง            นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์            ตะวันตก</p>
	<p>นางสาวอมราพร อุบอินทร์            สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์            ดนตรี และการแสดง            มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางการแสดง</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัดสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายภานุวัฒน์ อูปติ สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางการแสดง และนาฏศิลป์ตะวันตก</p>
	<p>นายพงศกร วานิช สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านดนตรี</p>
	<p>นางสาววรรณพร ทองระอา สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านร้องเพลง ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก</p>



ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัดสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายเดชสิทธิ์ พัวพงษ์ สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	ทักษะทางด้านดนตรี
	<p>นายณัฐพล แดงด้วง สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	ทักษะทางด้านดนตรี
	<p>นางสาวลิริกร สุวรรณรัตน์ สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	ทักษะทางด้านดนตรี

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัดสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นางสาวศิลป์สุภา แซ่จาง สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านการแสดง</p>
	<p>นายวิษณุ ยีละสูง สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านการแสดง ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก</p>

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัดสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
------------	---	------------

	<p>นางสาวภัทรวรรณ สิ่งประสงค์ สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางการแสดง ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก</p>
	<p>นายยุทธนา เข้มเพชร สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้านดนตรี</p>
	<p>นางสาวกัญญา นาคจัน สาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ดนตรี และการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางการแสดง ทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก</p>

จากตารางที่ 4.7 จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทางด้านศิลปะการแสดงและนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนิน การเพิ่ม จำนวนนักแสดงให้เหมาะสมกับบทการแสดง โดยใช้นักแสดงชายจำนวน 7 คน และนักแสดงหญิง จำนวน 8 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 15 คน ทั้งนี้ นักแสดงการทดลองผลงานเพื่อหารูปแบบ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 เป็นเพียงส่วนหนึ่งในการหาแนวทางการพัฒนารูปแบบ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำராอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญ

ในการหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไป

### 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 3

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวครั้งที่ผ่านมานั้น ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการท่ารำอาทมาฏแบบดั้งเดิมเป็นสำคัญ ส่วนในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองดำเนินการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อเป็นการบูรณาการหลาย ๆ ศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งเป็นการสร้างความแปลกใหม่ที่ช่วยเสริมให้การแสดงมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังที่ ภัคพร พิมสาร ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการทำให้แปลก ไว้ว่า

อารมณ์และเรื่องราวของตัวละครนั้น สามารถทำให้เกิดความแปลกด้วยวิธีการเตือนผู้ชมว่าในขณะนั้นกำลังดูละครอยู่ โดยการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การวางความขัดแย้ง การใช้ฉากและอุปกรณ์ที่ไม่เหมือนจริงมีการแทรกการแสดง เช่น การเต้นรำ การร้องเพลง การบรรเลงดนตรีและการเล่นละครใบ้ เป็นต้น (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2563)

ในขณะที่ อภิโชติ เกตุแก้ว ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความเรียบง่ายในงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

ความเรียบง่ายคือวิธีการลดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็น หรือฟุ่มเฟือยให้เหลือไว้ซึ่งเพียงหลักสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เป็นหนึ่งในวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ อาจกล่าวได้ว่าเป็นความเรียบง่าย หรือเรียกว่า ซิมพลิซิตี (Simplicity) (อภิโชติ เกตุแก้ว, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2563)

อีกทั้ง ณิชฎพัชญ์ ผลพิกุล แสดงทรรศนะถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกาย ไว้ว่า

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายที่จะนำเสนอลีลาได้หลากหลาย ทั้งนี้อาจจะเกิดจากผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดเองก่อน หรือหลังจากนั้นสามารถใช้วิธีการค้นหาจากตัวของนักแสดงเองก็ได้เช่นเดียวกัน โดยการทดลองให้นักแสดงได้ปฏิบัติตามทักษะของตนเองที่ถนัดก่อนแล้วผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงนำเอาลีลาที่สนใจจากตัวของนักแสดงมาใช้ปฏิบัติงานต่อไปในการสร้างสรรค์ผลงาน (ณัฐพัชญ์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2563)

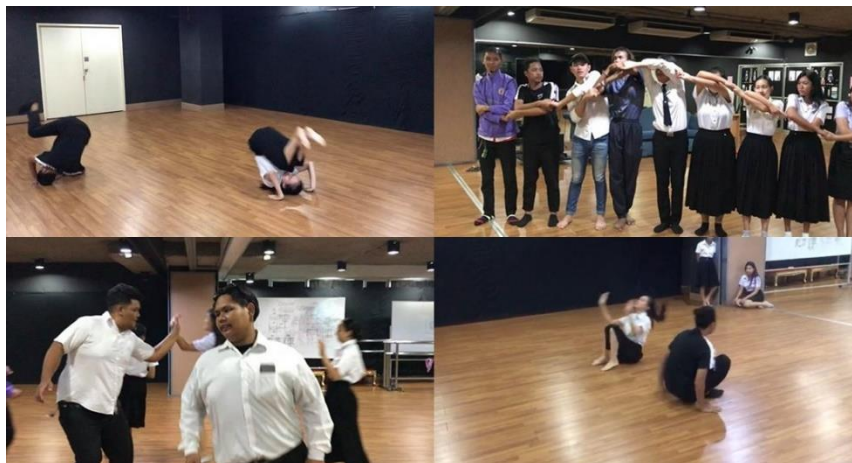
การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งบทการแสดงออกเป็น 3 องก์ ก่อนเริ่มทำการทดลองผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจมาจากการวาดตาที่เป็นลักษณะของเลขแปดในแนวต่าง ๆ จึงออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้ความเรียบง่ายในแต่ละองก์ให้มีความแตกต่างกันออกไปตามชื่อแม่ท่า ดังนี้

องก์ 1 ท่าคลุมไตรภพ การออกแบบลีลาเป็นไปตามชื่อกระบวนท่า นักแสดงยืนอยู่ 3 ระดับเพื่อแสดงให้เห็นถึง 3 ภพที่มีระดับต่างกัน ได้แก่ สวรรค์ โลกมนุษย์และนรก แสดงให้เห็นถึงคำว่า “คลุม” โดยการนำผ้าผืนใหญ่สีดำที่สื่อให้เห็นถึงการถูกรอบงำด้วยสภาวะที่โหดร้ายในสงคราม หมายถึง ผู้ที่พ่ายแพ้ให้กับกระบวนท่าอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยเคลื่อนไหวมาจากด้านบนอย่างช้า ๆ จากนั้นนำมาคลุมตัวนักแสดงไว้จนถึงนักแสดงที่นอนหมอบอยู่ระดับล่างสุดเปรียบได้กับชั้นนรก เพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่สามารถหลีกเลี่ยงท่าอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

องก์ 2 ท่าตลบสิงขร นักแสดงจะยืนเป็นแถวตอนลึก โดยหันหน้าเข้าหากัน จากนั้นเดินมาตีมือกันกับอีกฝั่งให้เกิดเสียงเพื่อแสดงให้เห็นถึงการปะทะ แล้ววกกลับไปต่อท้ายแถวเพื่อแสดงถึงการตลบกลับ อีกการทดลองคือ ให้ผู้แสดงกลิ้งม้วนหน้าแล้วให้กลิ้งม้วนหลังกลับมาทันทีแสดงให้เห็นถึงการตลบกลับเช่นกัน

องก์ 3 ท่าย่อนฟองสมุทร นักแสดงจะยืนเป็นแถวเฉียงเพื่อสื่อถึงลักษณะของเกลียวคลื่นที่เป็นไปตามแรงลม การออกแบบการแสดงนั้นนักแสดงต้องไขว้แขนแล้วจับมือกันยาวตลอดแถว จากนั้นหัวแถวจะยกศอกขึ้นมาก่อนลักษณะเหมือนคลื่นทะเล มีการแยกตัวออกมาจากแถวให้เป็นกลุ่ม ๆ ให้มีลักษณะเป็นเกลียวคลื่นเล็ก ๆ ด้วย

สรุปได้ว่า ลีลาการเคลื่อนไหวในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 3 องค์กรนี้ ใช้เทคนิคความเรียบง่ายของลีลาการเคลื่อนไหวให้เป็นไปตามบทบาทที่ได้รับ เพื่อสร้างจินตนาการไปพร้อมกับการชม และสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมา



ภาพที่ 4.3 การออกแบบลีลาตามชื่อแม่ท่าหลัก

ที่มา: ผู้วิจัย

#### 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิด และรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่มีความสำคัญในการแสดง อีกทั้งยังทำหน้าที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหวร่างกายและความสะดวกสบายให้กับนักแสดงได้อย่างเหมาะสม

การทดลองการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดงหลัก ในองค์กร 1 ท่าคลุมไตรภพ โดยมีนักแสดงหลัก จำนวน 4 คน รับบทเป็นนางฟ้า ผู้วิจัยได้ศึกษาและการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอ้างอิงเครื่องแต่งกายในสมัยอยุธยา เพื่อให้มีความเป็นเอกภาพและการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีทิศทางไปกับเครื่องแต่งกายตัวละครอื่น ๆ



ภาพที่ 4.4 การแต่งกายอยุธยา สมัยที่ 5  
 ที่มา: คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 4.5 นักแสดงหญิงสวมชุดไทยที่สื่อถึงนางฟ้าในงานวิจัยชิ้นนี้  
 ที่มา: ผู้วิจัย

จากการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยให้นักแสดงหลัก นุ่งผ้ายก ส่วนบนของร่างกายใช้ผ้าพันอก สีระชะสวมเกี้ยวกลม ทัดดอกไม้ทอง และเครื่องประดับอื่น ๆ สีทอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงนางฟ้าที่จะมีความแตกต่างไปจากนักแสดงประกอบในองค์ 1 อย่างชัดเจน



### 5) การออกแบบเสียงประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองการสร้างสรรค์โดยแบ่งออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ องค์ 1 ทำคลุมไตรภพ องค์ 2 ทำตลบสิงขร และองค์ 3 ทำย่อนพองสมุทรองค์ 1 ผู้วิจัยใช้เสียงของระฆังจนสิ้นเสียงถึงเริ่มตีใหม่ แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ เพราะเสียงระฆังจะเป็นเสียงที่ใช้ประกอบในพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์ องค์ 2 ผู้วิจัยออกแบบเสียง โดยใช้เสียงที่เกิดขึ้นจริงในการแสดง เช่น เสียงปะทะของมือ เสียงฝีเท้า รวมถึงเสียงที่เกิดขึ้นรอบข้าง องค์ 3 ผู้วิจัยออกแบบเสียงโดยใช้เสียงปี่ใน เพื่อสื่อให้เห็นถึงสถานที่กว้าง เช่น ท้องทะเล ลานกว้างแบบสนามรบ เนื่องจากคุณสมบัติของเสียงปี่จะสามารถแทรกมาตามเสียงลมเป็นเสียงที่เล็กแต่ไปได้ไกล

### 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงชุดที่ 2 นี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่าย และน่าสนใจ โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดในเรื่องสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารกับผู้ชม โดยการใช้นักแสดง และอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นตัวช่วยในการสื่อสารครั้งนี้



ภาพที่ 4.6 ผ้าสีดำที่ใช้คลุมตัวนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพบว่า อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มีศิลปิน และนักวิชาการหลายท่านได้เลือกใช้ผ้าที่มีลักษณะกว้างและใหญ่มาใช้ในการเป็นสัญลักษณ์ทางการแสดง เพื่อช่วยสนับสนุนให้การแสดงมีความชัดเจน และสามารถสื่อสารทางการแสดงให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ดังที่ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย ออกแบบและกำกับการแสดงโดย กุลนาถ พุ่มอำภา ได้ใช้ผ้าขนาดใหญ่มาใช้เป็นสัญลักษณ์ทางการแสดง เพื่อสื่อให้เห็นถึงผ้ายันต์ และเวทมนตร์ของจอมขมังเวทย์ ทำให้การแสดงมีความสมบูรณ์และมีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 4.7 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนตร์ในวรรณคดีไทย

ที่มา: กุลนาถ พุ่มอำภา

### 7) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

เนื่องจากผู้วิจัยดำเนินการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มีการปรับปรุง ปรับเปลี่ยนให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานยังคงต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้การออกแบบแสงผู้วิจัยยังไม่ได้ให้ความสำคัญในการทดลองการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในครั้งนี้

### 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3



การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการออกแบบพื้นที่ในการแสดงจำเป็นต้องเลือกสถานที่ที่กว้าง เนื่องจากใช้นักแสดงจำนวนมาก ผนวกกับ



ลดทลายการวาดตาของแม่ท่าทั้ง 3 ท่า ที่จะสื่อออกมาในรูปแบบของการเดินแถวให้เห็นถึงลายเส้นได้อย่างชัดเจน

สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 7 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียง และการออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดของการพัฒนางาน โดยนำเสนอภาพและคำอธิบายประกอบ รวมถึงคำอธิบายเพิ่มเติมอื่น ๆ ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.8 สรุปรการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคณาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3  
 ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 1</p> <p>คลุมไตรภพ</p>	 <p>นักแสดงแบ่งเป็น 3 กลุ่มอยู่ในระดับที่ต่างกัน</p>  <p>ผ้าสีดำผืนใหญ่เคลื่อนมาจากทางด้านหลังของนักแสดงที่อยู่ชั้นบนสุด</p>  <p>ผ้าสีดำเคลื่อนมาคลุมนักแสดงทุกคน</p>	<p>นักแสดงแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยนักแสดง 3 คน ยืนอยู่บนตั่งมีระดับที่สูงกว่าพื้นปกติ แสดงถึงชั้นสวรรค์ นักแสดงกลุ่มที่ 2 อยู่ที่พื้นในระดับปกติ แสดงถึงชั้นโลกมนุษย์ และนักแสดงกลุ่มที่ 3 นอนหมอบอยู่ที่พื้น แสดงถึงชั้นนรก จากนั้นนักแสดงจะถูกปกคลุม โดยใช้ผ้าสีดำผืนใหญ่ที่อยู่ทางด้านหลังของนักแสดงชั้นบนสุด เคลื่อนมาปกคลุมนักแสดงทุกคนที่อยู่ในพื้นที่การแสดง</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ 2</p> <p>ตลบลิงขร</p>	  <p>ภาพที่ 1 และภาพที่ 2 นักแสดงทั้งชาย และหญิงแตะมือเดินสวนกัน และวนกลับ</p>  <p>นักแสดงกลิ้งม้วนไปข้างหน้า (ม้วนหน้า) จากนั้นให้ม้วนหลังกลับมา</p>	<p>สำหรับการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามชื่อกระบวนการท่า ตลบลิงขร โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้</p> <p>แบบที่ 1 นักแสดงแยกออกเป็น 2 ฝ่าย โดยการเดินต่อแถวมาเรื่อย ๆ เมื่อถึงจุดที่กำหนดจะใช้การตีมือกัน เพื่อให้เกิดเสียงของการปะทะ จากนั้นคนที่ตีมือแล้วจะม้วนกลับไปต่อท้ายแถว เป็นการทดลองการตลบลกลับ การตลบลในแบบที่ 2 นี้ นักแสดงจะใช้ลีลาการม้วนหน้า และม้วนหลังกลับทันที เพื่อให้สอดคล้องกับท่าตลบลิงขร ชื่อแม่ท่าหลักของกระบวนการท่า</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 3 ย้อนฟอง สมุทร</p>		<p>นักแสดงยืนในลักษณะของ แถวเฉียง ไชว้แขนไปจับกับ นักแสดงที่อยู่ด้านข้าง โดย จับมือต่อกันเรื่อย ๆ จนครบ ทุกคนแล้วเริ่มใช้ลีลาการ เคลื่อนไหวด้วยการยกศอก จากทางหัวแถวไล่ไปเรื่อย ๆ จากนั้น นักแสดงแยกออกมา จากแถวแบ่งออกเป็นกลุ่ม เล็ก ๆ เพื่อแสดงถึงเกลียว คลื่นที่เกิดจากแรงลมทำให้ เป็นคลื่นลูกเล็ก มีความเป็น อิสระในการเคลื่อนไหวที่ให้ เป็นไปตามทิศทางต่าง ๆ</p>

จากตารางที่ 4.8 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง 6 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยเพิ่มจำนวนนักแสดง เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการสื่อความหมายออกมาอย่างชัดเจน 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยเพิ่มการออกแบบลีลาที่เป็นการตีความจากชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่า 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5) การออกแบบเสียง และ 6) การออกแบบพื้นที่การ โดยการทดลองครั้งนี้มีอุปกรณ์เข้ามาเป็นตัวเสริมให้เกิดภาพของการสื่อสารที่ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนไปจากการทดลองในครั้งที่ผ่านมา โดยใช้การตีความหมายจากชื่อแม่ท่าทั้ง 3 ของกระบวนท่ารำอาทมาภู

ดาบพระนเรศวร นอกจากนี้ยังมีเสียงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวตัวของผ้า และจากการกระทบผ้า ที่เป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากการทดลองจริง ซึ่งผู้วิจัยจะสรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไข ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการ  
สร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3  
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทาง นาฏศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
การออกแบบ บทการแสดง	ผู้วิจัยยังคงใช้บทการแสดงเดิมจากการพัฒนาครั้งที่ 1 โดยการตีความจากชื่อกระบวนท่ารำอาทมาฏ ที่มาจากแม่ท่าหลัก 3 ท่า ซึ่งยังไม่มีเพิ่มเติมบทการแสดงทำให้การพัฒนาผลงานในครั้งนี้อย่างไม่เป็นไปตามประสงค์ของผู้สร้างสรรค์เท่าที่ควร	ผู้วิจัยจะทำการพัฒนาโดยการศึกษาค้นคว้าความหมายของกระบวนท่าให้มีความลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป
การคัดเลือก นักแสดง	นักแสดงมีสรีระของร่างกายที่ต่างกันในด้านความสูง จึงมีผลต่อการแสดงใน ท่าตลบสิงขร และท่าย่อนพองสมุทร จึงเกิดการเหลื่อมกันของการตีมือ รวมถึงท่าม้วนหน้า ม้วนหลัง ที่นักแสดงผู้หญิงดูเหมือนไม่มีพละกำลังมากพอ และในท่าย่อนพองสมุทรนั้น ด้วยระดับความสูงที่ต่างกันจึงทำให้ มีการคลาดเคลื่อนของมือที่ไขว้กัน ทำให้ลีลาของการ	ผู้วิจัยจะเลือกนักแสดงที่มีระดับความสูงใกล้เคียงกัน รวมถึงนักแสดงที่มีสรีระบ่งบอกถึงความแข็งแรง ให้เหมาะสมกับกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

องค์ประกอบ ทาง นาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
	เคลื่อนไหวไม่พลิ้วไหวตามที่ผู้ออกแบบต้องการ	
การออกแบบ ลีลาการ เคลื่อนไหว	เนื่องจากผู้วิจัยนำศาสตร์ต่าง ๆ ทางด้านการแสดงมาทำการออกแบบลีลาในครั้งนี้ พบว่านักแสดงมีทักษะในด้านการแสดงที่จำกัดทำให้การออกแบบไม่เป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้	ผู้วิจัยจะออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับทักษะของผู้แสดง เพื่อให้ผู้แสดงสามารถสื่อออกมาได้แบบเป็นธรรมชาติ
อ อ ก แ บ บ อ , ป ก ร ณ์ ประกอบการ แสดง	อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ผ้าสีดำที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า และมีความทึบ ทำให้ไม่สามารถคลุมตัวนักแสดงได้หมดทุกคน รวมถึงไม่สามารถมองเห็นการเคลื่อนไหวภายใต้ผืนผ้าอีกด้วย	ผู้วิจัยจะเลือกใช้ผ้าที่มีขนาดใหญ่และมีความโปร่ง เพื่อเป็นการแก้ปัญหาจากการทดลองในครั้งนี้
การออกแบบ เสียง	เสียงที่ได้จากการพัฒนาผลงานในครั้งนี้ ยังไม่ชัดเจน และเพียงพอต่อการสื่อสาร เนื่องจากเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากบรรยากาศของการทดลอง	ผู้วิจัยจะทำการศึกษาค้นคว้าหาเสียงที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อของงานวิจัยเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ประกอบการแสดง ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
การออกแบบ พื้นที่การ แสดง	เนื่องจากนักแสดงมีจำนวนมากขึ้นกว่าการทดลองครั้งที่ผ่านมา ทำให้พื้นที่การแสดงมีความจำกัด ขาดความคล่องตัวในการ	ผู้วิจัยจะหาพื้นที่การแสดงที่มีลักษณะโล่ง และกว้างกว่าการทดลองครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความ

องค์ประกอบ ทาง นาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
	เคลื่อนที่ทำให้เห็นภาพการสร้างสรรค์ไม่ เป็นไปตามที่ผู้วิจัยตั้งใจ	เหมาะสมกับนักแสดงในการ ปรับเปลี่ยนทิศทางการแสดง

จากตารางที่ 4.9 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้พบประเด็นปัญหาและแนวทางที่ต้องแก้ไข ดังนี้ 1) การออกแบบบทการแสดงยังคงยึดบทเดียวกันกับการทดลองครั้งที่ 2 โดยใช้ชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร และท่า ย้อนฟองสมุทร ซึ่งในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับรูปแบบบทการแสดงโดยใช้การตีความจากชื่อ กระทบวนท่าทั้ง 3 ท่า 2) การคัดเลือกนักแสดงมีความเหลื่อมล้ำทางด้านสรีระ และเพศภาพ จึงทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์ในการสื่อสาร 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวเป็นไปตามการตีบทจากชื่อ กระทบวนท่า โดยผ่านแบบรูป (Pattern) ต่าง ๆ 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองโดยการนำผ้าสีดำผืนใหญ่มาคลุมนักแสดงทั้งหมด เพื่อให้ความหมายของท่า คลุมไตรภพ รวมถึงการใช้โต๊ะ เพื่อให้เกิดความต่างของระดับการแสดง 5) การออกแบบเสียง ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เสียงที่เกิดระหว่างทำการทดลอง เช่น เสียงจากฝีเท้า และเสียงการสะบัดผ้า เป็นต้น และ 6) การออกแบบพื้นที่การแสดงครั้งนี้มีการปรับระดับของพื้นที่ เพื่อให้เหมาะสมกับการตีความจากชื่อท่าคลุมไตรภพ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงในครั้งต่อไป

#### 4.2.1.4 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์

##### ครั้งที่ 4

จากการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพัฒนา ปรับปรุง และวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนในการสร้างสรรค นาฏยศิลป์จากกระทบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ตามองค์ประกอบในการสร้างสรรคผลงาน ทางด้านนาฏยศิลป์ให้มีความชัดเจนและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในการพัฒนาผลงานเพื่อหา รูปแบบการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้พิจารณาตามองค์ประกอบของการ



สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ 7 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 6) การออกแบบเสียง และ 7) การออกแบบพื้นที่การแสดง โดยมีรายละเอียดของการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ดังนี้

#### 1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยยังคงแนวคิดและการออกแบบบทการแสดง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้บทของการแสดงในแต่ละองค์ เพื่อเพิ่มลีลาการเคลื่อนไหวให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยที่ผ่านมาผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งช่วงการแสดงและดำเนินเรื่องในการแสดงโดยใช้เทคนิคการปะติด (Collage) ซึ่งเป็นเทคนิคทางด้านทัศนศิลป์ ดังนั้นการลำดับโครงสร้างบทการแสดงใหม่ใน ครั้งนี้จึงไม่ได้กระทบต่อการแสดงโดยภาพรวม ผู้วิจัยได้ปรับแก้โครงสร้างบทการแสดง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

องค์ 1 กลุ่มไตรภพ นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบในลักษณะเป็นเลขแปดอารบิกแนวตั้ง เปรียบเสมือนการครอบคลุมส่วนบน ส่วนกลาง และส่วนล่างของร่างกาย อีกทั้งยังสื่อให้เห็นถึง 3 ภพที่มีระดับต่างกัน ได้แก่ สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก

องค์ 2 ตลบสิงขร นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบ ลักษณะเป็นเลขแปดอารบิก 2 ตัว ซ้อนกันในแนวนอนอยู่ระดับเอว อีกทั้งยังสื่อให้เห็นถึงการตลบด้วยกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อแสดงให้เห็นถึงการปะทะซึ่งกันและกัน

องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร นำเสนอรูปแบบของกระบวนท่าที่มีการวาดดาบลักษณะเป็นเลขแปดอารบิกในแนวตั้งแต่จะมีความแตกต่างจาก ท่ากลุ่มไตรภพตรงที่เป็นเลขแปด 2 ตัว ซ้อนกัน เพื่อสื่อให้เห็นถึงคลื่นทะเล และการแยกตัวของน้ำในทะเล โดยผ่านลีลาการเคลื่อนไหว และกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

องค์ 4 หนุมานเชิฐุธง นำเสนอกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในรูปแบบของท่าไม้ตายที่สามารถพลิกแพลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงให้อิสระในการแสดงลีลาการเคลื่อนไหวให้กับนักแสดง

## 2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4

การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงศักยภาพ และทักษะความสามารถของนักแสดงชุดนี้ ประกอบกับนักแสดงมีวินัย และมีเวลาการซ้อมที่ตรงกัน เพราะหากผู้สร้างสรรค์ได้นักแสดงที่มีแต่ความพร้อมทางด้านกายภาพ และคุณสมบัติทางด้านทักษะการแสดงที่ดีแต่ไม่มีเวลาในการมาฝึกซ้อม การแสดงคงไม่สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้ ดังที่ อภิชาติ เกตุแก้ว แสดงทหรศนะเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ จะต้องให้ความสำคัญกับนักแสดงที่ต้องมีความรู้ และความสามารถที่จะสนับสนุนกับการแสดง อีกทั้งยังจะต้องเป็นผู้ที่มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ตลอดจนการให้เวลาการฝึกซ้อม ความรับผิดชอบและความมีวินัย ถือเป็นปัจจัยสำคัญให้ในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ (อภิชาติ เกตุแก้ว, สัมภาษณ์, 19 เมษายน 2562)

ตารางที่ 4.10 ภาพนักแสดงการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	นายจิระพัฒน์ สะตะ สถาบันการพลศึกษา วิทยา เขตสุพรรณบุรี	ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว มวยไทย กระบี่ กระบอง

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายพิสิทธิ์ สุนทรวรรณ สาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเซนต์จอร์น</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์สากล</p>
	<p>นายณัฐชย ไทยเครือวัลย์ สาขาวิชา สถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะด้านการ แสดง และดนตรี</p>
	<p>นายันทวุฒิ แก้วสีขาว สาขาคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์</p>	<p>ครูสอน คณิตศาสตร์ และศิลป์นิสระ</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายศักรินทร์ กิตติธงชัยกุล มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะ ป้องกันตัว</p>
	<p>นายภูวดล ทิพสุทธิ์ สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>
	<p>นางสาวกุลธิดา แสงรอด สาขาวิชา การแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ ตะวันตก</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายเจษฎา โสภา สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ไทย และภาษาอังกฤษ</p>
	<p>นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ไทย และนาฏยศิลป์ ตะวันตก</p>
	<p>ด.ญ.ภณิชา หงส์ทอง มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน ศิริวัฒนวิทยา</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ไทย และนาฏยศิลป์ ตะวันตก</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายนที เปลี่ยนอารมณ์ สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ไทย ศึกษา (โขนลิง) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ (โขน ลิง)</p>
	<p>นายกิตตินันท์ ดีเยาว์ สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ไทย ศึกษา (โขนลิง) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ (โขน ลิง)</p>
	<p>นายทวิวัฒน์ ตั้งธรรมกร สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ไทย ศึกษา (โขนลิง) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ (โขน ลิง)</p>



ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายปฐมพงษ์ เชี่ยวไสว สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ไทย ศึกษา (โขนลิง) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน นาฏศิลป์ (โขน ลิง)</p>
	<p>นายเฉลิมเกียรติ แสงอ่อน สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>
	<p>นายธนัท ปิยสุเกษม สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายนิพนธ์ บัวบาน สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>
	<p>นายณพวุฒิ หลักชัย สาขาวิชาการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>
	<p>นายวรวุฒิ แฉมเงิน สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>



ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายสุเทพ กาสี สาขาวิชาเอกนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>ทักษะทางด้าน ศิลปะป้องกันตัว และนักแสดง อิสระ</p>
	<p>นายจิรวุฒิ นิตศน์เกษม มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>
	<p>นายจิรพัฒน์ นิตศน์เกษม มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายธนธร สุรวรัชย์ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>
	<p>นายจุลจักร สุวรรณโชติ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>
	<p>นายจีระพล หินกลาง มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล และสังกัด สถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายสุจรีต แซ่จาง มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>
	<p>นายศิวภูมิ พิจิตรชุมพล มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>
	<p>นายอิสรภาพ เผือกพงษ์ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสายปัญญารังสิต</p>	<p>ทักษะทางด้าน กีฬา และศิลปะป้องกัน ตัว</p>

จากตารางที่ 4.10 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจและความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทยแบบดั้งเดิม นาฏศิลป์สมัยใหม่ ศิลปะการแสดง และศิลปะการป้องกันตัว ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนนักแสดงให้เหมาะสมกับบทการแสดง โดยใช้นักแสดงชายจำนวน 25 คน และนักแสดงหญิงจำนวน 4 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 29 คน

### 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 4

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่พัฒนาและปรับปรุงมาจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ครั้งที่ 1-3 เพื่อให้มีความชัดเจน ตรงประเด็น และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในทุกองค์การแสดง โดยองค์ที่ 1-4 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวจากกระบวนการท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวรแบบดั้งเดิม ผสมผสานกับนาฏศิลป์สมัยใหม่ อีกทั้งยังนำเอาแนวคิดเรียบง่ายและการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาใช้ในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว เพื่อก่อให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความน่าสนใจ และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน ตลอดจนสามารถสื่อสารทางการแสดง อารมณ์ความรู้สึกทั้งของนักแสดง และผู้ชมให้ไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างเหมาะสม ดังที่ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายในการสื่อความหมายทางการแสดง จะต้องดำเนินการให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้รับข้อมูลและความรู้สึกในการแสดง อีกทั้งยังเข้าใจความหมายเชิงสัญลักษณ์ผ่านลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเหมาะสม (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์, 19 เมษายน 2563)

### 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 4

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2-3 ในการ

ใช้เครื่องแต่งกายที่พัฒนามาจากเครื่องแต่งกายในรูปแบบดั้งเดิม มาเป็นหลักสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ทั้งนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้นักแสดงทดลองสวมใส่ชุดจริง เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยและการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง

#### 5) การออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเสียงที่ใช้ในการแสดง โดยยึดถือจากแหล่งกำเนิดเสียงที่ให้อารมณ์และความรู้สึกถึงสนามรบ เช่น กลองศึก และโหม่ง เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการเพิ่มเสียงบรรยากาศและการกระจายเสียงมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เสียงสังเคราะห์มาประกอบในการแสดง เพื่อเป็นการเพิ่มอรรถรสให้กับการแสดง



ภาพที่ 4.8 เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



#### 6) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงโดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1-3 มาปรับปรุงและพัฒนาตามแนวคิดและแรงบันดาลใจเบื้องต้น อาทิ ดาบลวด ผ้าคลุม ดอกบัว และธงรบ มาใช้ในการประกอบการแสดง โดยให้นักแสดงได้ทดลองและฝึกซ้อม เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยและค้นหาอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในการแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญของการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวอีกด้วย



ภาพที่ 4.9 อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการวิจัยครั้งนี้

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพบว่า การใช้อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบในการแสดง เช่น ดอกบัว และผ้า นั้น มีศิลปินและผู้เชี่ยวชาญได้ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดง ในการสื่อความหมายและเป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้กับผู้ชม ก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาและแก่นของการแสดงได้ ดังนี้

1.) การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ ดอกบัวในพุทธศาสนา ออกแบบและกำกับการแสดงโดย กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ ซึ่งได้ได้มีแนวคิดการ ออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง คือ ดอกบัวโดยใช้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากทฤษฎี สัญลักษณ์วิทยาในแบบความหมายโดยนัย (Connotative meaning) โดยเลือกประเด็น ของการวิเคราะห์จากสำนวนและความหมายทางภาษาศาสตร์ที่คนไทยใช้กับความหมายดอกบัว หรือองค์ประกอบของดอกบัวต่าง ๆ เช่น ไยบัว ก้านบัว ไยบัว ดอกบัว กลีบบัว เป็นต้น (กิตติกร นพอุดมพันธ์, 2554: 132)



ภาพที่ 4.10 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพุทธศาสนา

ที่มา: ภาพถ่ายส่วนตัวของกิตติกร นพอุดมพันธ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนต์ในวรรณคดีไทย ซึ่งได้มีแนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ ผ้ายันต์ เพื่อนำเสนอการใช้เวทมนตร์ กับเครื่องรางของขลังที่ทำให้ผู้ใช้เวทมนตร์แคล้วคลาดปลอดภัยได้



ภาพที่ 4.11 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับเวทมนต์ในวรรณคดีไทย

ที่มา: ภาพถ่ายส่วนตัวของกุลนาถ พุ่มอำภา

#### 7) การออกแบบแสง ครั้งที่ 4

การทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ในครั้งนี้นี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการออกแบบแสงในการแสดงนั้นต้องใช้สถานที่จริงในการแสดง เพื่อวัดระดับความเข้มของแสงและความสว่างของแสง เนื่องจากใช้นักแสดงจำนวนมาก และต้องใช้พื้นที่ที่มีลักษณะกว้าง ทำให้การออกแบบแสงจะต้องดำเนินการในสถานที่จริงเท่านั้น

#### 8) การออกแบบพื้นที่ในการแสดง ครั้งที่ 4

การทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ในครั้งนี้นี้ ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบพื้นที่ในการแสดงให้อยู่ในสถานที่โล่งแจ้งและมีขนาดกว้าง เนื่องจากใช้นักแสดงจำนวนมาก ผนวกกับลีลาการเคลื่อนไหวและลวดลายการวาดดาบของแม่ท่าทั้ง 3 ท่า ที่จะสื่อออกมาในรูปแบบของการเดินแถวให้เห็นถึงลายเส้นได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้ดำเนินการกำหนดจุดแถว และขนาดของการจัดวางองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ในการแสดง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเข้าฝึกซ้อมและจัดแสดงในสถานที่จริงให้มีความเรียบร้อยและใช้เวลาการฝึกซ้อมไม่นาน

สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 6 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเสียง ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดของการพัฒนางาน โดยนำเสนอภาพและคำอธิบายประกอบ รวมถึงคำอธิบายเพิ่มเติมอื่น ๆ ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.11 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4  
 ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 1</p> <p>กลุ่มไตร ภาพ</p>	 <p>นักแสดง บทบาทนักดาบแยกเป็น 2 คู่</p>  	<p>นักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในท่ากลุ่มไตรภาพ แต่เป็นการปะทะกัน โดยเดินจากด้านบนมุมขวาของเวที เคลื่อนที่ไปยังมุมล่างฝั่งซ้ายของเวที จากการปะทะแสดงให้เห็นว่ามีผู้ที่ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิตตรงกลางของเวที จากนั้นจึงเข้าสู่ฉากที่ 3 ที่เป็นภพนรก โดยนักดาบที่รอดชีวิตใช้ลีลากลุ่มไตรภาพเดินวนรอบนักแสดงที่เสียชีวิต</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 2</p> <p>ตลบสิงขร</p>	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>นักแสดงออกมาจากทางด้านหลังของเวทีทั้ง 2 ฝั่งเดินวนเป็นวงกลมล้อมรอบครูตบ แล้วย่อตัวลงนั่งครูตบยืนอยู่ตรงกลางใช้ลีลากระบวนท่าตลบสิงขร ในขณะเดียวกันนักตบอีก 4 คนออกมาจากด้านข้างของเวทีทั้งสองฝั่งด้วยลีลาตลบสิงขรเช่นเดียวกันเดินสวนแถวทางด้านหน้าของเวทีแล้วย่อตัวลงนั่ง ให้เห็นเพียงครูตบที่เดินขึ้นด้านบน และเดินลงด้านล่างด้วยกระบวนท่าตลบสิงขร เมื่อครูตบเดินลง นักตบแถวหน้าจะลุกขึ้นแล้วแยกออก 2 ฝั่งของเวที</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 3 ย้อนฟอง สมุทร</p>	 <p>นักแสดงชาย 8 คนจับมือต่อกัน</p>  <p>นักแสดงชายบทธบาทศิษย์เอกโน้มตัวเข้าหา เกลียวคลื่น</p>  <p>นักแสดงชายที่เป็นเกลียวคลื่นกลางเวที และศิษย์เอก</p>	<p>นักแสดงออกมาจากทางด้านข้าง เวทีเป็นแถวหน้ากระดาน โดยการ ไขว้แขน และจับมือติดกัน ใช้ลีลา การยกศอกจากหัวแถวไล่มา เรื่อย ๆ ลักษณะเหมือนเกลียว คลื่น นักแสดงบทธบาทศิษย์เอก ใช้ ลีลاناฏยศิลป์สมัยใหม่ โดยผ่าน เกลียวคลื่น นักแสดง บทธบาท เกลียวคลื่น หลบแถวเพื่อไม่ให้ศิษย์ เอกโดน ลักษณะของลีลาการ เคลื่อนไหวในองค์นี้เปรียบเสมือน เกลียวคลื่นที่มันตัวกลับ แบบย้อน ไป ย้อนมา</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 4 หนุ มานเชิญ ธง</p>		<p>นักแสดง บทบาทหนุมานใช้การด้น สดในการออกแบบลีลา เพื่อให้ เป็นไปตามแบบแผนของนาฏยศิลป์ ไทยแบบดั้งเดิม โดยใช้ลีลาการตี บท รวมถึงอากัปกิริยาต่าง ๆ ของ โขนหลังจากนั้นจะต่อตัวขึ้นเพื่อ ทำท่าหนุมานเชิญธง</p>

จากตารางที่ 4.11 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การทดลองปฏิบัติเพื่อหา รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏศิลป์ผ่าน องค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 5 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยออกแบบบทจาก แม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ได้แก่ 1 ท่าคลุมไตรภพ ซึ่งแบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก 2 ท่าตลบสิงขร 3 ท่าย่อนพองสมุทร และท่าหนุมานเชิงุธง 2) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทยแบบ ดั้งเดิม นาฏศิลป์สมัยใหม่ ศิลปะการแสดง และศิลปะการป้องกันตัว 3) การออกแบบลีลา การเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลีลาจากกระบวนท่ารำดาบอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ด้วยวิธีการต้นสด และลีลาจากศิลปะการป้องกันตัวผสมผสานลีลาการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์ 4) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกดอกบัว ดาบแบบโครงสร้างเหล็ก ผ้าคลุม และธงรบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อความหมายในการแสดงนาฏศิลป์ให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น 5) การออกแบบเสียง การทดลองครั้งนี้ใช้เสียงจากเครื่องดนตรี 2 ชนิด ได้แก่ กลองศึก และโหม่ง รวมถึงเสียงที่เกิดระหว่างทำการทดลอง เช่น เสียงฝีเท้า เสียงการปะทะของเหล็ก และเสียงโห่ร้องของ นักแสดง และ 6) การออกแบบสถานที่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ฝึกซ้อมพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ โลงแจ้ง เพื่อขยายแบบรูป (Pattern) และทิศทางการเคลื่อนไหวในแต่ละองค์ของการแสดง เพื่อค้นหา ปัญหา และแนวทางการปรับปรุงให้ผลงานทางด้านนาฏศิลป์มีความพร้อม และสมบูรณ์ ก่อนการแสดงจริงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ตารางที่ 4.12 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหาการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4

องค์ประกอบทางนาฏศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	ผู้วิจัยยังคงออกแบบบทการแสดงเหมือนการพัฒนาผลงาน ครั้งที่ 1 จากการพัฒนาดั้งแต่ ครั้งที่ 1 จนถึงครั้งนี้ พบว่า บทการแสดงยัง	ผู้วิจัยจะเพิ่มเติมรายละเอียดของบทการแสดงในแต่ละองค์ เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงาน



องค์ประกอบ ทางนาฏศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
	ขาดรายละเอียดเพิ่มเติมที่จะเป็นตัวช่วยในการนำเสนอผลงานให้เกิดความชัดเจน	นาฏศิลป์เกิดความสมบูรณ์กว่าครั้งที่ผ่านมา
การออกแบบ ลีลาการ เคลื่อนไหว	การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ถูกจำกัดจาก ทักษะเฉพาะบุคคลของนักแสดง	ฝึกทักษะที่ไม่ยากเกินไปให้กับ นักแสดง เพื่อเพิ่มขีดจำกัดของ การออกแบบลีลาการ เคลื่อนไหว
การออกแบบ อุปกรณ์ในการ แสดง	อยู่ระหว่างขั้นตอนการพัฒนาดาบ และ ออกแบบให้มีความสมบูรณ์ แข็งแรงพร้อมที่ จะนำมาใช้ในการแสดง	ศึกษา ค้นคว้าหารูปแบบของ ดาบ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ดาบชิ้นใหม่ รวมถึง ศึกษาวิธีประกอบ และหาวัสดุ ที่มีความแข็งแรง เพื่อไม่ให้เกิด ปัญหาระหว่างทำการแสดง
การออกแบบ เสียง	ปัญหาของการออกแบบเสียงในครั้งนี้ พบว่า ยังขาดความเหมาะสมในบางองค์ของการ แสดง ส่งผลให้การเข้าถึงอารมณ์ และ บรรยากาศไม่เป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการ	ศึกษา และค้นคว้าหาข้อมูล เพิ่มเติม เรื่องของการใช้เสียง ในสนามรบ เพิ่มเครื่องดนตรี เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ และ อารมณ์ในของแสดงให้ชัดเจน ยิ่งขึ้น
การออกแบบ สถานที่	สถานที่ในการพัฒนาผลงานครั้งนี้ ยังไม่มีการ กำหนดทางเข้า ออกที่ชัดเจน จึงทำให้ทิศทาง ในการเข้าพื้นที่การแสดงของเกิดความไม่เป็น ระเบียบ ส่งผลให้เกิดความสับสนกับนักแสดง	หาอุปกรณ์ที่กำหนดทิศ ทางการเข้า ออกของนักแสดง มาวางตามจุดต่าง ๆ เพื่อให้

องค์ประกอบ ทางนาฏยศิลป์	ปัญหาที่พบ	แนวทางในการปรับปรุง
		เกิดความชัดเจน ไม่สับสนกับ ลำดับของการแสดง

จากตารางที่ 4.12 รายงานปัญหาและแนวทางในการแก้ไขปัญหา การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้พบประเด็นปัญหา และแนวทางที่ต้องแก้ไข ดังนี้ 1) การออกแบบบทการแสดง ถึงแม้ว่าใช้บทการแสดงเดิมแต่พบว่า ยังขาดรายละเอียดที่จะทำให้ภาพของการแสดงเกิดความชัดเจนกว่าการทดลองที่ผ่านมา 2) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว พบว่านักแสดงมีทักษะเฉพาะด้านที่ถนัด จึงทำให้การออกแบบ ลีลามีความจำกัด 3) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ศึกษาวิธีประกอบดาบให้มีความ แข็งแรงมากยิ่งขึ้น 4) การออกแบบเสียง เพิ่มเสียงที่ช่วยสร้างบรรยากาศในแต่ละองค์ของการแสดง ให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และ 5) การออกแบบพื้นที่การแสดง กำหนดทิศทางการที่ชัดเจนของ สถานที่ที่ใช้ทำการแสดง เพื่อไม่ให้นักแสดงเกิดความสับสน

#### 4.2.1.5 การทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 5

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ จากกระบวนการทำร่ำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรในทุกองค์ประกอบเป็นครั้งสุดท้าย โดยนำประเด็น ปัญหาและอุปสรรค จากการทดลองการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 4 ครั้งก่อนหน้า มาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ อีกทั้งยังได้ ดำเนินการปรับปรุง และพัฒนาผลงานสร้างสรรคในครั้งนี้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

##### 1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบบทการแสดงในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงใช้แนวคิด และการออกแบบบทการแสดงเหมือนเช่นการทดลอง ครั้งที่ 4 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับแก้บทของการ

แสดงในแต่ละองค์ โดยมีการเพิ่มเติมบทบาทการแสดงให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นกว่าครั้งที่ 1-4 โดยที่ผ่านมาผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งช่วงการแสดง และการดำเนินเรื่องของการแสดงโดยยังใช้เทคนิคการปะติด (Collage) ซึ่งเป็นเทคนิคทางด้านทัศนศิลป์ ฉะนั้นในการลำดับโครงสร้างของบทบาทการแสดงใหม่ในครั้งนี้ มีได้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อการแสดงภาพรวมแต่อย่างใด ผู้วิจัยได้ปรับแก้โครงสร้างบทบาทการแสดง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

องค์ 1 ท่าคลุมไตรภพ ผู้วิจัยยังคงบทบาทการแสดงเดิม โดยแบ่งออกเป็น 3 ฉาก คือ ฉากสวรรค์ ฉากโลกมนุษย์ และฉากนรก มีการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่เป็นไปตามชื่อกระบวนท่า รวมถึงมีการฉายภาพที่บ่งบอกถึงความหมายของฉากต่าง ๆ ที่ผนังด้านหลังของเวที เช่น ภาพก้อนเมฆ ที่สื่อถึงท้องฟ้า หรือสวรรค์ ภาพอาคารตึกในยุคปัจจุบัน ที่สื่อถึงยุค สมัย และวิวัฒนาการของโลกมนุษย์ในปัจจุบัน และภาพเปลวเพลิง สื่อถึงขุมนรกที่มีแต่ความร้อน การได้รับผลของการกระทำ

องค์ 2 ท่าตลบสิงขร กล่าวถึงการกำเนิดของภูเขาคือก่อตัวขึ้นมาจากพื้นดิน โดยใช้ผ้าตาข่ายขนาดใหญ่วางบนพื้นที่การแสดง จากนั้นใช้สลิงดึงขึ้นจากตรงกลางผ้าให้มีลักษณะเป็นยอดแหลมตั้งต่อเนื่องจนผ้าหายขึ้นไปข้างบน นักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในท่าตลบสิงขรเดินวนรอบภูเขาค้าง เมื่อถึงจุดที่กำหนดไว้ นักแสดงจะย่อตัวลงเพื่อจับชายผ้าขึ้นมาสะบัดเป็นการตลบภูเขาค้าง ความหมายคือการตลบสิงขร หรือตลบภูเขา

องค์ 3 ท่าย้อนฟองสมุทร ผู้วิจัยยังคงใช้ลีลาในกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในชื่อท่าย้อนฟองสมุทร โดยนักแสดงจะไขว้แขนจับมือกันเป็นแถวหน้ากระดาน มีการเคลื่อนไหวแบบไปพร้อม ๆ กัน ลีลาของแขนจะใช้การยกศอกโดยเริ่มจากข้างใดก่อนก็ได้ เพื่อแสดงถึงความเป็นอิสระ ดังเช่นเกลียวคลื่นที่เคลื่อนไปในทิศทางต่าง ๆ ตามกระแสลม ในองค์นี้นักแสดงรับบทศิษย์เอกจะใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของนาฏยศิลป์สมัยใหม่ เพื่อสื่อถึงความเป็นอิสระเช่นกัน

องค์ 4 ท่าไม้ตาย หนุมานเชิญธง บทการแสดงขององค์นี้ ผู้วิจัยใช้นักแสดงที่เป็นโขนลิง ทั้งหมดจำนวน 4 คน ใช้ท่าทางการตีบทที่สื่อถึงความคล่องแคล่ว ว่องไว ฉลาด มีฝีมือทางการรบจนได้รับชัยชนะ และไม่มีผู้ใดเทียบได้



## 2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 5

การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกนักแสดงโดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนนักแสดงให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดง และแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมสงคราม อีกทั้งผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของศักยภาพของนักแสดง เช่น ทักษะนาฏศิลป์ ทักษะนาฏศิลป์สมัยใหม่ ทักษะทางการแสดง และทักษะศิลปะการป้องกันตัว เป็นต้น

## 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 5

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลีลาเคลื่อนไหว โดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1-4 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุง และพัฒนาการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายให้มีความเรียบร้อย และมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดนผู้วิจัยมีแนวคิด และแรงบันดาลใจในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวจากแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ได้แก่ 1 ท่าคลุมไตรภพ ซึ่งแบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก 2 ท่าตลบสิงขร 3 ท่าย่อนพองสมุทร และท่าหนุมานเชิงุธง อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเอานาฏศิลป์ไทย และการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวันมาผสมผสานให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะในการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยใช้แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ และการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของนักแสดงในการแสดง เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียะทางการแสดง รวมไปถึงผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดวัฒนธรรมสงคราม และกระบวนท่าร่ำอาทมาฏ ดาบพระนเศวร เป็นสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการออกแบบและสร้างสรรคให้ลีลาการเคลื่อนไหวในการแสดงมีความสอดคล้องกับทุกองค์ประกอบของการแสดง เพื่อสร้างความ เป็นเอกภาพ และความสมบูรณ์ทางการแสดงให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

## 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1-4 ในการใช้เครื่องแต่งกายที่พัฒนามาจากเครื่องแต่งกายในรูปแบบดั้งเดิม มาเป็นหลักสำคัญ

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ทั้งนี้การออกแบบเครื่องแต่งกายในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองครั้งสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้นักแสดงสวมใส่ชุดจริงในการแสดง เพื่อทดลองกับการออกแบบลีลาเคลื่อนไหว การออกแบบแสง การออกแบบพื้นที่ที่ใช้ในการแสดง และการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง



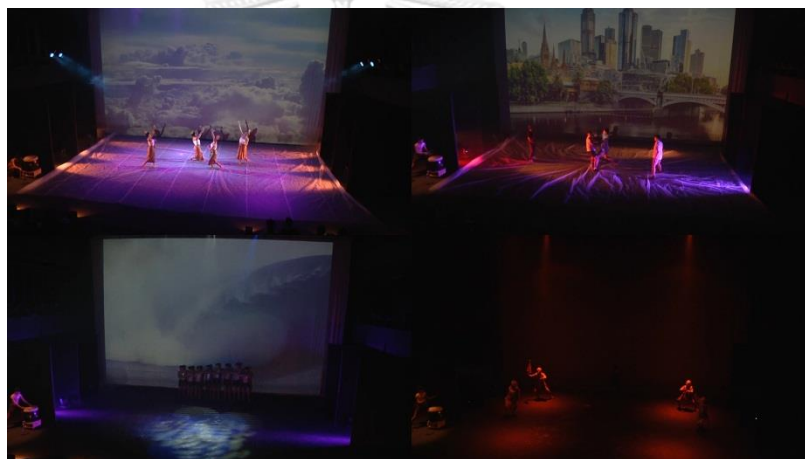
ภาพที่ 4.12 การออกแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละองค์ของการแสดง  
ที่มา: ผู้วิจัย

### 5) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 5

การออกแบบเสียงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเสียงโดยยึดถือจากแหล่งกำเนิดเสียงที่ให้อารมณ์ และความรู้สึกถึงสนามรบดั้งเดิมจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเพิ่มเสียงบรรยากาศและการกระจายเสียงมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เสียงสังเคราะห์มาประกอบในการแสดง เพื่อเป็นการเพิ่มความชัดเจน และอรรถรสให้กับการแสดง

## 6) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงโดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1-4 มาปรับปรุงและพัฒนาตามแนวคิดและแรงบันดาลใจ โดยให้นักแสดงได้ทดลองและฝึกซ้อมเพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย และค้นหาอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในการแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญของการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงให้มีความสัมพันธ์กับการออกแบบการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงอีกด้วย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาพที่ 4.13 การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง  
ที่มา: ผู้วิจัย

## 7) การออกแบบแสง ครั้งที่ 5

การออกแบบแสง ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแสงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ซึ่งได้ทำการทดลองจากแนวคิดการใช้แสง สี เพื่อให้เข้ากับนักแสดง อีกทั้งผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงการสนับสนุน และการสร้างบรรยากาศในการแสดงอีกด้วย โดยใช้แสงสีขาว แสงสีเหลือง แสงสีฟ้า และแสงสีแดง ในแต่ละองค์ของการแสดง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงการใช้แสงเพื่อสื่อความหมายในการแสดง  
ที่มา ผู้วิจัย

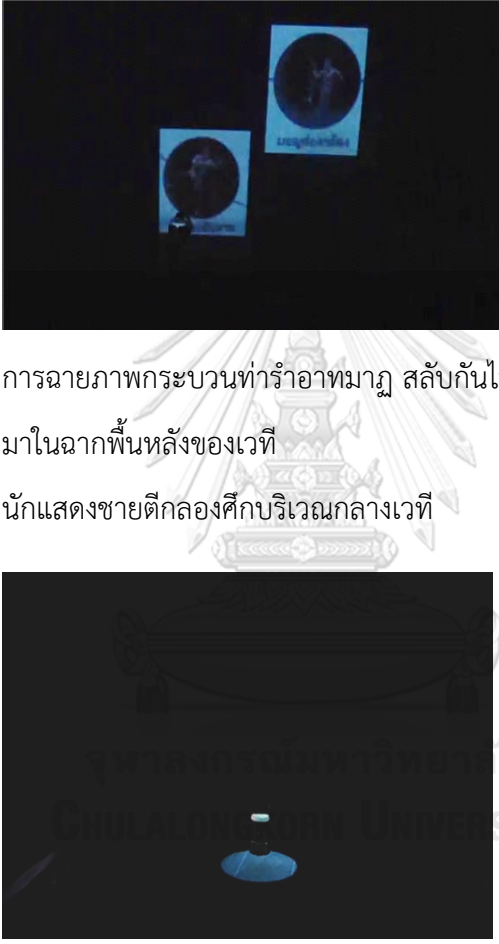
ลำดับการ แสดง	ภาพประกอบ	การใช้แสงเพื่อสื่อ ความหมายในการแสดง
ฉากสวรรค์		ใช้แสงสีขาวผสมกับแสงที่ให้สีโทนสว่าง มองแล้วเย็นสบายตา สื่อถึงความสงบ ความสวยงามบนสวรรค์ ตามจินตนาการของผู้ชม
ฉากที่ 2 โลกมนุษย์		ใช้แสงหลาย ๆ สีปนกัน เพื่อสื่อถึงความวุ่นวาย มีแต่กิเลส ตัณหา ความโมหะ โทสะ อยู่ในตัวของมนุษย์ที่ยังไม่หลุดพ้น
ฉากที่ 3 นรก		ใช้แสงสีส้ม ผสมผสานกับแสงสีเหลือง ที่ให้ความรู้สึก ร้อน เหมือนเปลวเพลิงที่แผดเผา



### 8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้ได้ดำเนินการออกแบบพื้นที่แสดง โดยยึดถือจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้โรงละคร แบล็ค บ็อก เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่สี่เหลี่ยม เปิดโล่ง เพดานสูง และมีสิ่งอำนวยความสะดวกแบบครบวงจร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบแสง ให้มีความสอดคล้อง และเหมาะสมกับการใช้พื้นที่ของโรงละครให้สนับสนุนกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 5 การพัฒนาผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏศิลป์ ผ่านองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเสียง ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดของการพัฒนางาน โดยนำเสนอภาพ และคำอธิบายประกอบ รวมถึงคำอธิบายเพิ่มเติมอื่น ๆ ดังต่อไปนี้


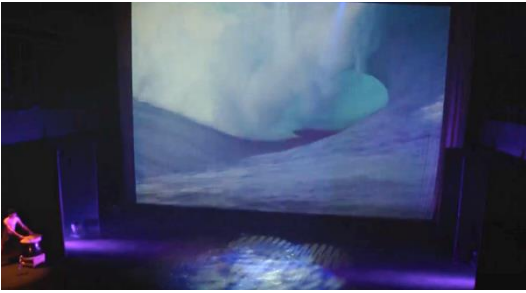
ตารางที่ 4.14 สรุปการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 5  
 ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1            กลุ่มไตรภาพ            ฉากที่ 1            สวรรค์</p>	 <p>การฉายภาพกระบวนท่ารำอาทมาภู สลับกันไป            มาในฉากพื้นหลังของเวที            นักแสดงชายตีกลองศีกบบริเวณกลางเวที</p>	<p>เริ่มการแสดงด้วยการฉายภาพ            กระบวนท่ารำอาทมาภู            สลับกันไปมาที่ฉากด้านหลัง            ของเวที จากนั้นใช้แสงสีขาว            ส่องลงมา เพื่อให้ความสำคัญ            กับนักแสดงที่ตีกลองศีกอยู่ตรง            กลางเวทีเพื่อสร้างอารยธรรม            และบรรยากาศของความ            ฮึกเฮิม</p>




ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="491 824 973 869">นักแสดงชายรับครูดาบ ยืนบริเวณกลางเวที</p>	<p data-bbox="1043 427 1378 920">นักแสดงชาย รับบทครูดาบใช้ ลีลาที่แสดงถึงการปกป้อง ร่างกายส่วนบน ส่วนกลาง และส่วนล่าง เปรียบเสมือน ชั้นสวรรค์ ชั้นมนุษย์ และชั้น นรก นำเสนอผ่านลีลาของ กระบวนทำรำอาทมาฏในท่า คลุมไตรภพ</p>
	<p data-bbox="491 954 973 999">นักแสดงหญิง บทบาทนางฟ้า จำนวน 4 คน</p>  <p data-bbox="491 1895 973 2000">นักแสดงชายจำนวน 4 คนเดินวนรอบนางฟ้า โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม</p>	

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉากที่ 3 นรก		<p>หลังจากที่ นักแสดงบทบาท วัยรุ่นเสียชีวิต นักแสดง บทบาทนักดาบออกมาจาก ทางด้านหลังของเวทีจากนั้น เดินวนรอบกลุ่มวัยรุ่นที่นอน อยู่ตรงกลางของเวที ด้วยลีลา ท่าคลุมไทรภพ สื่อถึงการ ครอบคลุมภพที่ 3 หรือภพ นรก การใช้แสงของฉากนี้ใช้ เป็นแสงสีเหลืองผสมแสงสีส้ม ฉายภาพเปลวเพลิงขนาดใหญ่ ที่ผนังด้านหลังของเวที</p>



ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 2</p> <p>ตลบสิ่งขร</p>		<p>นักแสดงบทบาทนักแสดงคาบเดินออกมาจากข้างเวทีที่ก่อนที่ภูเขาผ้าจะถูกตึง ด้วยลีลาท่าตลบสิ่งขร จนถึงตำแหน่งที่กำหนดไว้ จากนั้นนักแสดงจะย่อตัวลงนั่งเพื่อจับชายผ้าขึ้นมาสะบัดลักษณะเดียวกับตลบ ในขณะเดียวกันกับที่ภูเขาผ้าถูกตึงขึ้นเรื่อย ๆ จนสุดมือของนักแสดง ขณะนั้น จะค่อย ๆ เห็นครูดาบปรากฏตัวอยู่ตรงกลางของภูเขาผ้า เมื่อนักแสดงปล่อยผ้าแล้วก็ย่อตัวลงเก็บดาบแล้วเดินกลับเข้าไปด้านข้าง และด้านหลังของเวที ครูดาบใช้ลีลาการเคลื่อนไหวด้วยกระบวนท่าตลบสิ่งขร</p>
<p>องค์ 3</p> <p>ย้อนฟองสมุทร</p>		<p>เริ่มการแสดงด้วยการฉายภาพเกลียวคลื่นของมหาสมุทร ใช้แสงสีขาวผสมผสานกับแสงสีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงละอองน้ำสีขาว กับสีของความลึกของน้ำทะเล</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
		<p>นักแสดงออกมาจากด้านข้างฝั่งซ้ายของเวทีด้วยลีลาการจับแขนติดกันเป็นแถวหน้ากระดาน เริ่มลีลาจากการยกศอกจากหัวแถวทางด้านซ้าย สลับกับกานย้อนกลับจากทางด้านขวา</p>
		<p>นักแสดงบทบาทศิษย์เอกปรากฏตัวตรงกลางของเกลียวคลื่น เปรียบเสมือนการแหวกคลื่นน้ำ จากนั้นศิษย์เอกใช้ลีลาของนาฏศิลป์สมัยใหม่ โดยที่ในมือถือดาบอาทมาฏ กวาดแกว่งไปหากลุ่มเกลียวคลื่นอย่างเป็นอิสระ กลุ่มเกลียวคลื่นจะหลบปลายดาบตามทิศทางต่าง ๆ จนหายเข้าไปทางด้านหลังของเวที หลังจากนั้น ศิษย์เอกจะแสดงลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ การใช้แสงยังคงให้แสงสีขาว กับแสงสีน้ำเงิน เพื่อเป็นการรักษาบรรยากาศของความเป็น</p>

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
		มหาสมุทร จะมีเสียงกลองคึก โหม่ง และปี่ในตลอดตลอดเวลา เพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ และ บรรยากาศในการชมที่ครบ รูปแบบ
องค์ 4 หนุมาน เชษฐัง	 <p data-bbox="592 1093 919 1133">นักแสดงชาย บทบาทหนุมาน</p>  <p data-bbox="512 1440 999 1480">นักแสดงชาย บทบาทครูดาบยืนอยู่กลางเวที</p>  <p data-bbox="531 1843 978 1883">นักแสดง บทบาทหนุมาน แบ่งเป็น 2 ฝั่ง</p>	เริ่มการแสดงองค์นี้ด้วยการ ส่องไฟ เพื่อให้ความสำคัญกับ นักแสดงบทบาทหนุมานที่ถือ ธง เมื่อไฟดับลง ไฟจะส่องไปที่ มุมล่างด้านขวาของเวที ปรากฏเช่นนี้จนครบ 4 มุมของ เวที จากนั้นไฟจะส่องกลาง เวที เพื่อให้ความสำคัญกับครู ดาบที่ใช้ลีลาแม่ท่าหลักทั้ง 3 ท่า อันได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร และทำย้อนฟอง สมุทร จากนั้นครูดาบจะใช้ กระบวนท่าดังกล่าวหายเข้าไป ทางด้านหลังของเวที นักแสดง บทบาทหนุมาน จะเริ่มใช้ลีลา การตีบท โขนลิงในท่าทางต่าง ๆ และรวมตัวกันก่อตัวขึ้นเป็น กลุ่ม โดยที่หนุมานตัวบนสุดจะ ถือธงแห่งชัยชนะ

ลำดับการ แสดง	ภาพและคำอธิบายประกอบ	คำอธิบายเพิ่มเติม
		
ฉากจบ		นักแสดงในทุกองค์ของการแสดงจะออกมารวมตัวกันอยู่ในพื้นที่การแสดง จากนั้นครูตบใช้ลีลาการเคลื่อนไหวด้วยกระบวนท์ท่า คลุ่มไตรภพ ตลบ สิงขร และย่อนฟองสมุทร

จากตารางที่ 4.14 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองออกแบบผลงานนาฏยศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ 8 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยออกแบบบทจากแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตาย 1 ท่า ได้แก่ 1 ท่าคลุ่มไตรภพ ซึ่งแบ่งออกเป็น สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก 2 ท่าตลบสิงขร 3 ท่าย่อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเชิงูธง 2) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจและความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ไทยแบบดั้งเดิม นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ศิลปะการแสดง และศิลปะการป้องกันตัว 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบลีลาจากกระบวนท์ท่ารำดาบอาทมาฏ ตาบพระนเรศวร ด้วยวิธีการต้นสด และลีลาจากศิลปะการป้องกันตัวผสมผสานลีลาการเคลื่อนไหวแบบนาฏยศิลป์ 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายและตัดเย็บ โดยคำนึงถึง

บทบาท และความเหมาะสมในการเคลื่อนไหวในการแสดงของนักแสดง เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคในการแสดงของนักแสดงเป็นสำคัญ 5) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้วิจัยดำเนินการให้นักแสดงได้ทดลองเคลื่อนไหวกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อป้องกันปัญหา และอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นได้ในการแสดง 6) การออกแบบเสียง ผู้วิจัยได้ดำเนินการบรรเลงดนตรีสดในการแสดงผลสมผสานเสียงสังเคราะห์ ทดสอบระยะเวลา และฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดงเพื่อก่อให้เกิดความชำนาญและความพร้อมในการแสดงของนักแสดง 7) การออกแบบแสง ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแสดงโดยแบ่งตามองค์ของการแสดง ซึ่งใช้แสง และสี ในการสื่อความหมายทางการแสดง และ 8) การออกแบบสถานที่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ฝึกซ้อมในพื้นที่ของการแสดงจริง เพื่อให้ให้นักแสดงเกิดความคุ้นเคยกับสถานที่ และทิศทางทางเข้าออกของเวที

#### 4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ

##### ดาบพระนเรศวร

แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร จำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง ผู้วิจัยได้พิจารณาประเด็นจากคำถามของงานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อใช้เป็นการค้นหาแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ซึ่งนำมาเป็นเป้าหมายที่สำคัญในการกำหนดให้เห็นถึงลักษณะของภาพรวมทั้งหมดของงานวิจัยชิ้นนี้ ดังที่ได้ปรากฏในรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ในแต่ละครั้งของการทดลอง ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา และปรับปรุงผลงานทางด้านนาฏศิลป์ จึงทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยจำแนกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

##### 4.2.2.1 การคำนึงถึงชื่อกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร พบว่า กระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร สามารถแบ่งกลุ่มกระบวนการทำรำออก 4 กลุ่ม หลัก โดยมีชื่อเรียกที่มีลักษณะเฉพาะและเอกลักษณ์ของกระบวนการทำรำที่ได้ตีความจากชื่อตามกลุ่มของกระบวนการทำรำ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงชื่อกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรที่มีความสำคัญในการ

ทำศึกสงคราม โดยมีแม่ท่าที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นลูกไม้ต่าง ๆ ได้แบบไม่มีที่สิ้นสุด โดยใช้ชื่อแม่ท่า 3 ท่าและท่าไม้ตายอีก 1 ท่า ได้แก่ 1) ท่าคลุ้มไทรภพ 2) ท่าตลบสิงขร 3) ท่าย่อนฟองสมุทร และ 4) ท่าหนุมานเชิญธง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อท่าหลักมาสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ สอดคล้องกับ ลักษณะ แสดงแดง ที่คำนึงถึงชื่อของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ไว้ ดังนี้

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ โดยนำผล ที่ได้จากการวิจัยเรื่อง จริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ของนราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งกล่าวถึง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำผิดจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ทั้ง 10 ประการ ได้แก่ ระบบอาวุโส ระบบพวกพ้อง ผลประโยชน์ส่วนตน การเกรงกลัวต่ออำนาจที่ เหนือกว่า การทำผิดกระบวนการ การละเมิด การปิดบังซ่อนเร้นข้อมูลเพื่อประโยชน์ อันมิชอบในงานวิจัย การเอื้อประโยชน์ให้กับผู้มีอิทธิพล การใช้พื้นที่ในงานวิจัยเพื่อทำลาย ผู้อื่น และการละเว้นหน้าที่ของกรรมการ ดังที่ปรากฏอยู่ในการแสดงองค์ 1 ฉากที่ 2 สัมมนา (ลักษณะ แสดงแดง, **สัมภาษณ์**. 9 กุมภาพันธ์ 2563)

ในขณะที่ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องของการคำนึงถึง ชื่อของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศไว้ว่า

คำว่า ข้อถกเถียงเรื่องเพศ ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รวบรวมประเด็น เกี่ยวกับสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้อถกเถียงเรื่องเพศ โดยผ่านการนำเสนอเรื่องราวของข้อถกเถียงเรื่องเพศทางด้านเพศวิถีและความเท่าเทียม กันในมนุษย์ อีกทั้งยังการรวบรวมประเด็น มุมมอง และการตั้งคำถามที่หาจุดสิ้นสุดไม่ได้มาเป็นหลักสำคัญในการแสดง ตลอดจนการแบ่งองค์ของการแสดงจากชุดวาทกรรม ตามทฤษฎีของวิทยาศาสตร์มานุษยวิทยาและสังคมวิทยา เป็นสิ่งที่จะอธิบายผลงาน นาฏศิลป์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (วิทวัส กรมณีโรจน์, **สัมภาษณ์**, 11 กุมภาพันธ์ 2563)

อีกทั้ง ภัฏฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายถึงความหมายของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ไว้ดังนี้

การออกแบบรูปแบบการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากความหมายนามเต็มของ "กรุงเทพมหานคร" ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ใช้แนวคิดโครงสร้างของรูปประโยคประกอบด้วย ประธาน กริยา และกรรม ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เกิดความเข้าใจต่อนามเต็มของกรุงเทพมหานครที่ง่ายยิ่งขึ้นว่าใคร ทำอะไร อย่างไร เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงได้ออกแบบรูปแบบการแสดงที่มาจากรูปประโยคเป็นสำคัญ โดยได้นำเนื้อหาหรือโครงเรื่องทั้งหมดมาจากนามเต็มของกรุงเทพมหานครในแต่ละคำ แปลความหมายและนำเสนอภาพการแสดงในรูปแบบนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ผ่านรูปแบบของประโยคประธาน กริยา และกรรม (ภัฏฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์. 3 มีนาคม 2563)

สำหรับงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร โดยผ่านการออกแบบบทการแสดง ทั้ง 4 องก์ ได้แก่ 1) ท่าคลุมไตรภพ 2) ท่าตลบสิงขร 3) ท่าย้อนฟองสมุทร และ 4) ท่าหนุมานเชิฐธง ซึ่งเป็นชื่อที่มีความหมายและความสำคัญทางด้านแม่ท่าหลัก 3 ท่า และท่าไม้ตายอีก 1 ท่า มาสร้างสรรค์เป็นบทการแสดง อีกทั้งยังการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยนำเอาความหมายและความสำคัญของชื่อแม่ท่าหลักและท่าไม้ตายดังกล่าวข้างต้นมาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้กระบวนความคิดสร้างสรรค์ผ่านแม่ท่าต้นฉบับและการตีความตามความหมายของชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร ให้มีความสอดคล้องกับชื่อของกระบวนท่า ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย้อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเชิฐธง รวมไปถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบจากการความหมายของชื่อกลุ่มกระบวนท่ารำอาทมาภูดาบพระนเรศวร เช่นกัน เพื่อสร้างความโดดเด่นและแปลกใหม่ให้กับการแสดง อีกทั้งยังเป็นการสื่อความหมายทางการแสดงผ่านเครื่องแต่งกายของนักแสดง เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในการแสดงอีกด้วย





ภาพที่ 4.14 ภาพการแสดงทำย่อนฟองสมุทร ปรางค์ในองค์ 3

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงถึงกระบวนท่าหนุมานเชิญธง ปรางค์ในองค์ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

#### 4.2.2.2 การคำนึงถึงความหลากหลาย

ความหลากหลาย เป็นกระบวนทางความคิดสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง ในการสร้างความสวยงาม น่าสนใจและคุณค่าให้กับผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ซึ่งในการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดงถือเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยทำให้การแสดงมีมิติที่หลากหลายและแตกต่างกัน เพื่อเป็นการสร้างความแปลกใหม่ให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นอีกทั้งแนวคิดที่มีความหลากหลายรูปแบบการแสดง ยังสามารถส่งต่อภาพสะท้อนของอารมณ์ ความรู้สึกออกมาได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ดังที่นริรัตน์ พิณจรรย์สาร ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงความหลากหลายไว้ในการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรสทั้ง 9 ไว้ว่า

ความหลากหลายที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรสทั้ง 9 อันได้แก่ รัก โกรธ ขบขัน เกลียด กล้า กลัว โศก อัจฉริยะใจ และสงบ ซึ่งการแสดงได้แบ่งออกเป็น 9 ชุดตามทฤษฎี ฉะนั้นผู้สร้างสรรค์งานจึงต้องคำนึงถึงเรื่องความหลากหลายทั้งในเรื่องอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ และรูปแบบการแสดง รวมทั้งเทคนิคการแสดงที่เลือกใช้ในแต่ละชุดอีกด้วย เพราะนานแต่ละชุดต้องเลือกองค์ประกอบการแสดงให้เหมาะสม เพื่อจะสามารถส่งผ่านอารมณ์ให้ถึงผู้ชมได้รับรู้ถึงรสที่แตกต่างกัน (นริรัตน์ พิณจรรย์สาร, **สัมภาษณ์**, 15 มีนาคม 2563.)

ในขณะที่ ภัคคพร พิมสาร ได้ให้ความหมายของการคำนึงถึงความหลากหลายในเทคนิคลีลาการเคลื่อนไหว ไว้ว่า

การคำนึงถึงความหลากหลาย สำหรับการแสดงนั้น ถือว่าเป็นปัจจัยที่ค่อนข้างมีความสำคัญอย่างมาก อาจจะทำให้กล่าวได้ว่าควรมีตั้งแต่จุดเริ่มต้น เลยก็ว่าได้ หมายถึง ในการหาแรงบันดาลใจ หรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากการศึกษาในศาสตร์ทางด้านที่ผู้สร้างสรรค์เชี่ยวชาญแล้วนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรพิจารณาถึง การศึกษาศาสตร์ องค์ความรู้ทางด้านต่าง ๆ เพิ่มเติม ยกตัวอย่างเช่น ศาสตร์ทางด้านสถาปัตยกรรม ปรัชญา วิทยาศาสตร์ วิศวกรรม มนุษยศาสตร์ หรือการศึกษาค้นคว้า การสำรวจภาคสนาม การเดินชมพิพิธภัณฑ์ หอหรือสถานที่จัดแสดงผลงานทางศิลปะ ในแขนงต่าง ๆ จากสิ่งที่กล่าวมานั้น จะสามารถช่วยทำให้แรงบันดาลใจ หรือแนวคิด

ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นมีมุมมอง ที่แตกต่างไปจากเดิม หรืออาจจะสามารถสร้าง กระบวนทัศน์ใหม่จากบริบทเดิมที่มีอยู่ จากสิ่งที่กล่าวมา จึงส่งผลไปยังรูปแบบของ การแสดงที่จะปรากฏขึ้นบนเวที การใช้ความหลากหลายของประเภทการแสดง ที่มีการ ผสมผสานกันอย่างลงตัว ทำให้การแสดงขึ้นนั้น มีเสน่ห์ สามารถสร้างมนต์สะกดให้ ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการชมการแสดง (ภัคพร พิมสาร, **สัมภาษณ์**, 7 มกราคม 2563)

นอกจากนี้กษกร ชิตท้วม ที่ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงความหลากหลายในเรื่องของความตายที่ ต่างศาสนา ไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความตายในบริบทของศาสนา มีการคำนึงถึงความหลากหลายทางศาสนาในประเด็นความเชื่อหลังความตาย ทั้งในมุมมองที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันของศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม และศาสนาพุทธ ซึ่งปรากฏในบทการแสดง ลีลาการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการตีความของผู้วิจัย และลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา อุปกรณ์ประกอบการแสดง เสียง ประกอบการแสดง พื้นที่แสดง และแสงประกอบการแสดง ทั้งนี้เกิดจากการนำแนวคิด พหุวัฒนธรรมมาวิเคราะห์หาความแตกต่างและความสัมพันธ์ที่มีจุดร่วมเดียวซึ่งทำให้ การแสดงมีมิติในการนำเสนออีกทั้งเกิดเอกภาพจากความหลากหลาย (กษกร ชิตท้วม, **สัมภาษณ์**, 28 มกราคม 2563)

สร้างสรรค์ นาฏศิลป์ จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงความหลากหลาย โดยผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ นาฏศิลป์ไทยแบบประเพณี นาฏศิลป์ สร้างสรรค์ ท่าทางในชีวิตประจำวัน และศิลปะการต่อสู้ นอกจากนี้การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความหลากหลายและความแตกต่างกันในแต่ละองค์ เพื่อให้เกิด ความเหมาะสมและตรงตามชื่อแม่ท่าหลักทั้ง 3 ท่า และท่าไม้ตายอีก 1 ท่า อันได้แก่ ท่าคลุ้มไทรภ การแต่งกายของนักแสดงสามารถแบ่งออกเป็น 3 ภาพ คือ ภาพสวรรค์ นักแสดงจะแต่งกายชุดนางฟ้า ภาพโลกมนุษย์ นักแสดงจะแต่งกายในชุดของยุคปัจจุบัน และภาพนรก นักแสดงยังคงแต่งกายในชุดของ

ยุคปัจจุบันต่อเนื่องมาถึงภพนรก ท่าตลบสิงขร นักแสดงจะแต่งกายด้วยการนุ่งผ้าแบบเค็ดม้าม ซึ่งอธิบายวิธีการนุ่งไว้ที่การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองครั้งที่ 5



ภาพที่ 4.16 ภาพการแสดงฉากจบ ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู

ดาบพระนเรศวร

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงถึงความหลากหลายของการออกแบบการแต่งกายในฉากจบ

ที่มา: ผู้วิจัย

#### 4.2.2.3 การคำนึงถึงสัญลักษณ์

การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มีการใช้สัญลักษณ์เรื่องอธิบาย และแทนความหมายหรือสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมการแสดงให้ไปในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งยังเป็น การสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดงอีกด้วย ทั้งนี้การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำ อาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยชี้ความสำคัญไปที่ “ดาบ” ในการสร้างสรรคงานจึงมีความจำเป็นต้อง ให้ความสำคัญในสิ่งที่กล่าวมา ซึ่งในงานวิจัยเล่มนี้หมายถึงดาบที่ถูกสร้างสรรคขึ้นใหม่จากรูปแบบของ ดาบดั้งเดิม ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการค้นคว้าผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ที่มีความใกล้เคียง และสอดคล้อง ทางประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ โดย อภิโชติ เกตุแก้ว ได้อธิบายเรื่องการนำแนวคิดของ สัญลักษณ์ทางความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูมาใช้ในการออกแบบการแสดง ดังนี้

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความ เชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ใช้อุปกรณ์ที่เป็นเส้นโค้งมาเชื่อมต่อกันอย่างมีปฏิสัมพันธ์ ใช้ลีลาที่แสดงถึงความรัก ความเอาใจใส่ จากนั้นนำอุปกรณ์ที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงมาค้ำ กึ่งกลางของอุปกรณ์ที่เป็นเส้นโค้งด้วยท่าทางที่มีความระมัดระวังแสดงให้เห็นถึงการ ใช้สมาธิ การประกอบอุปกรณ์ครั้งนี้มีลักษณะเป็นร่ม หมายถึงการปกป้องดูแล ปราภฏในองก์ 2 ฉากที่ 2 (อภิโชติ เกตุแก้ว, **สัมภาษณ์**, 3 มกราคม 2563)



ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์  
จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู  
ที่มา: อภิโชติ เกตุแก้ว

ขณะที่ ศรียา หงศ์ยี่สิบเฮ็ด ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่  
สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ โดยการใช้  
หน้ากากมาสร้างเป็นเส้นทางเดิน เพื่อสื่อถึงเส้นทางที่ถูกกำหนดไว้ให้บุคคลเลือกเดิน  
เพื่อก้าวเข้าสู่สังคม ซึ่งเส้นทางเดินสามารถเป็นนัยยะแฝงในเรื่องของเปลือกนอกที่ว่าด้วย  
กฎเกณฑ์กรอบสังคม และความคาดหวังของสังคม โดยในแต่ละเส้นทางจะมีตัวละคร  
ที่เป็นตัวแทนของบุคคลในสังคมแต่ละกลุ่ม เช่น เส้นทางเดินของวัยเด็ก วัยผู้ใหญ่  
วัยทำงาน วัยชรา ตลอดจนเส้นทางของมิชฌาชีพ เป็นต้น ปรากฏในองก์ 1 ฉากที่ 2  
เกิดเปลือก ซึ่งการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์กับลีลาการเคลื่อนไหวแบบละครใบ้  
(Mime) ในความเงียบ โดยการใช้หน้ากากมาเรียงเป็นรูปแบบ (Pattern) ในลักษณะ  
เป็นเส้นทางเดิน (ศรียา หงศ์ยี่สิบเฮ็ด, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2563)

อีกทั้ง ภัครพร พิมสาน ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากผลงานทางนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี โดยกล่าวไว้ว่า

นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผู้มีความเป็นเลิศ 3 ด้าน อันประกอบด้วย 1. ความเป็นเลิศด้านนักออกแบบ 2. ความเป็นเลิศด้านศิลปิน 3. ความเป็นเลิศด้านนักวิชาการ ผนวกเข้ากับแนวคิดทางสัญวิทยา ของแฟร์ดินอง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ การนำวัตถุมารสร้าง ความหมาย และสื่อสารสัญญะนั้นไปยังผู้ชม การสื่อความหมาย โดยอรรถ (Denotative Meaning) คือ การใช้รองเท้าบัลเลต์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ สื่อถึงการเป็นศิลปิน นักแสดงของนราพงษ์ จรัสศรี และการสื่อความหมาย โดยนัย (Connptative Meaning) คือ การเดินทางฝ่าฟัน อุปสรรค ไปสู่ความสำเร็จ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานนำไม้ไผ่มาเป็นวัสดุในการสร้างชิ้นงาน รองเท้าบัลเลต์ เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของนราพงษ์ จรัสศรี ที่เป็นผู้นำด้านศิลปะตะวันตกและตะวันออก มาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว (ภัครพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 19 พฤษภาคม 2563)

ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบ พระนเรศวร ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงสัญลักษณ์ โดยผ่านการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีลักษณะ เป็นคลื่นของมหาสมุทร ในกระบวนการทำย่อนฟองสมุทร แสดงให้เห็นถึงความเป็นอิสระของเกลียวคลื่น ที่สามารถเคลื่อนที่แบบไม่มีการกำหนดทิศทาง เปรียบได้กับการเคลื่อนตัวที่เป็นไปตามแรงลมใน ทิศทางต่าง ๆ



ภาพที่ 4.19 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวที่เป็นลักษณะของเกลียวคลื่น ทำย่อนฟองสมุทรปรากฏในองก์ 3 ที่มา: ผู้วิจัย

รวมไปถึงการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้อุปกรณ์ที่ในการแสดงเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อให้เห็นลักษณะของอาวุธ คือ ดาบที่ใช้เป็นเครื่องมือป้องกันตัวในการต่อสู้ โดยงานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นการออกแบบดาบในลักษณะที่ยังไม่มีปรากฏที่ใดมาก่อนรูปแบบของดาบได้รับอิทธิพลมาจากดาบแบบดั้งเดิมถูกออกแบบให้มีการผสมผสาน และพันธนาการโดยรอบด้วยลวด เปรียบเสมือนนักรบที่ถูกกำหนดให้อยู่กับการต่อสู้ (ดาบนักดาบ) อีกรูปแบบหนึ่งเป็นดาบที่มีความยาวกว่า และมีความเป็นระเบียบของลวดที่อยู่ด้านในของดาบ เปรียบได้กับผู้ที่ผ่านการฝึกฝนมาเป็นอย่างดี (ดาบครู)



ภาพที่ 4.20 ภาพดาบที่สื่อถึงสัญลักษณ์ของการรบที่ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการแสดง  
ที่มา: ผู้วิจัย

#### 4.2.2.4 การคำนึงถึงสังคม

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งในการสื่อสาร สะท้อนภาพและการแสดงให้เห็นถึงสภาพสังคม สถานการณ์และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ของสังคมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการจรรโลงใจในสังคมได้ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงแนวคิดเรื่อง

สังคมในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านงานนาฏศิลป์ในมุมมองของบาปบุญ คุณโทษ เป็นพื้นฐานในการแสดง อีกทั้งมีความจำเป็นต้องคำนึงถึงสังคมในด้านการใช้อารมณ์จนก่อให้เกิดความเสียหาย และนำมาสู่ความตายในที่สุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้จึงเป็นการอธิบายถึงสภาพของสังคมได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับศรียา หงศ์ยี่สิบเอ็ด ที่ได้ให้ความหมายของการคำนึงถึงสังคมในอีกมุมหนึ่งที่น่าสนใจ ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทยได้คำนึงถึงสังคม โดยการใช้การละเล่นเก๋อัถนตรีนำมาสร้างเป็นสถานการณ์เพื่อสะท้อนสังคมในมิติของการแข่งขัน การแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นในสังคม ซึ่งเก๋อัถเป็นสัญลักษณ์ของตำแหน่งหน้าที่การงาน อำนาจ และเปลือกนอกของคนในสังคมปรากฏในการแสดงองค์ 2 ฉากสังคมการทำงาน โดยเมื่อเริ่มการละเล่นเก๋อัถนตรี ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้นักแสดงปฏิบัติท่าการตั้งต้นการวิ่งหรือการออกสตาร์ทวิ่ง ซึ่งเป็นเทคนิคของกีฬาวิ่งมาบูรณาการกับท่าลีลาการเคลื่อนไหวลีลาทางนาฏศิลป์ โดยจะมีลำดับการเล่นเก๋อัถคล้ายกับการเล่นเก๋อัถทั่วไป แต่มีการนำมาสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคทางนาฏศิลป์เข้าไปใช้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ (ศรียา หงศ์ยี่สิบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 10 มีนาคม 2563)

นอกจากนี้วิทวัส กรมณีโรจน์ ยังได้ให้ทรรศนะของการคำนึงถึงสังคมจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ ไว้ดังนี้

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ มีการคำนึงถึงการสะท้อนสภาพสังคมผ่านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสังคม ดังจะเห็นได้จากบทการแสดง ลีลานาฏศิลป์ และและอุปกรณ์ประกอบการแสดงในองค์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบให้นักแสดงชาย หญิง และความหลากหลายทางเพศมีลีลานาฏศิลป์ในสัดส่วนที่เท่าเทียมกัน และอุปกรณ์ประกอบการแสดงโดยใช้กระดาษสี มอบให้กับผู้เข้าร่วมชมการแสดงในช่วงท้ายของการแสดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังแห่งการยอมรับ



และเคารพทางด้านสิทธิมนุษยชนซึ่งกันและกันระหว่างเพศ (วิฑูรย์ วัฒนโรจน์,  
สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2563)

อีกทั้ง ชนิดา จันทรงาม ยังได้ให้ความหมายของการคำนึงถึงสังคม  
ในอีกมุมมอง ไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสอดคล้องกับประเด็นทางด้านสังคม ผู้สร้างสรรค์  
คำนึงถึงรูปแบบในการนำเสนอเป็นสำคัญในการสื่อสารเรื่องราวให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงแนวคิดของ  
ผู้สร้างสรรค์ อาจใช้การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาโดยตรงผ่านเรื่องราว ความรุนแรงที่ปรากฏในสังคม  
ปัจจุบันมานำเสนอ (ชนิดา จันทรงาม, สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2563)

ทั้งนี้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำดาบอาทมาฏ  
ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงสังคมในด้านของการคัดเลือกนักแสดง โดยใช้นักแสดงที่มีอายุ 18-  
20 ปี มารับบทวัยรุ่นที่ใช้ความรุนแรง ขาดสติ อารมณ์ร้อน จนทำให้เกิดการต่อสู้ที่นำไปสู่ความตายใน  
ที่สุด โดยผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงความเชื่อของสังคมสมัยโบราณในเรื่องของบาป บุญคุณโทษ ทางด้าน  
ศาสนาที่มีมาช้านานในเรื่องของสวรรค์ นรก และคำนึงถึงสังคมในเรื่องของอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการ  
แสดง ที่ได้มีแนวคิดมากเครื่องมือที่ใช้ในการทำสงครามที่มีอยู่จริงในสังคมของวัฒนธรรมสงคราม รวมไปถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์และการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบดั้งเดิม นาฏศิลป์สมัยใหม่ การ  
เคลื่อนไหวร่างกายในกิจวัตรประจำวัน และศิลปะป้องกันตัว มาเป็นหลักสำคัญในการออกแบบลีล  
านาฏศิลป์ให้มีความสอดคล้องและสื่อความหมายเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมเกี่ยวกับประเด็น  
เรื่องความขัดแย้ง ความเท่าเทียมและความสามัคคีในสังคมได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4.21 ภาพการแสดงองค์ 1 ฉากที่ 2 ภาพโลกมนุษย์ แสดงถึงการเริ่มทะเลาะวิวาท (ภาพซ้าย)  
และภาพการแสดงองค์ 1 ฉากที่ 3 ภาพนรก (ภาพขวา)

ที่มา: ผู้วิจัย

### 4.3 อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลเพื่อใช้ตอบคำถาม และวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ตั้งไว้ ลำดับต่อไปผู้วิจัยจะดำเนินการอภิปรายผลการวิจัย โดยนำเกณฑ์มาตรฐานศิลปินมาใช้เป็นเครื่องมือในการเทียบเคียงกับคุณสมบัติของผลการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ว่ามีผลที่เป็นไปตามเกณฑ์ของต้นแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ตามแนวทางที่วิซุชดา วุราทิตย์ ได้กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานศิลปินตามข้อใดบ้าง ดังนั้นจึงได้ผลจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ดังนี้

#### 4.3.1 รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูล และนำข้อมูลมาผ่านกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ จึงเกิดเป็นผลของการวิจัย รูปแบบจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยได้ถูกแบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

##### 1) การออกแบบบทรการแสดง

เนื่องจากผู้วิจัยได้มีประสบการณ์จากการฝึกฝน ทำให้ได้มีองค์ความรู้ทางด้าน การฝึกฝนกระบวนการทำรำ ฉะนั้นผู้วิจัยจึงได้แบ่งกระบวนการทำรำตาม 4 ท่าหลัก ได้แก่ ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร ท่าย่อนฟองสมุทร และท่าหนุมานเขี้ยวธง ประกอบกับผู้วิจัยได้ทำการฝึกฝนกระบวนการทำรำอาทมาภูอย่างแตกฉาน ทำให้เกิดความหลงใหลในเรื่องราวที่นำมาเรียงร้อยเป็นบทรการแสดงอันเนื่องมาจาก 4 กระบวนการทำรำดังกล่าว จากการที่นำบทรการแสดงที่ได้มาจากกระบวนการทำรำทั้ง 4 ท่า ยังไม่เคยปรากฏในผลงานนาฏศิลป์ชิ้นใดมาก่อน จึงเท่ากับเป็นการสร้างบทรการแสดงที่มีคุณสมบัติของความคิดสร้างสรรค์อยู่ ฉะนั้นในการสร้างบทรการแสดงของผู้วิจัยจึงมีคุณสมบัติในด้าน ในเรื่องของ การออกแบบบทรการแสดงพบว่ามีคุณสมบัติของ การมีประสบการณ์ในการทำงาน มีความหลงใหล และมีความคิดสร้างสรรค์

## 2) การคัดเลือกนักแสดง

ผู้ที่มีจิตวิญญาณของศิลปิน เนื่องจากผู้วิจัยได้ใช้เวลาฝึกฝนในกระบวนการทำ  
 ไร่อาทมาภู ทำให้มีความซาบซึ้งกับบทบาทของครูดาบ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกบทบาทของนักแสดงที่มี  
 ทักษะและมีจิตวิญญาณของศิลปะป้องกันตัวแขนงนี้ ความหลากหลาย ของนักแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้  
 เป็นไปตามบทบาท และความเหลื่อมล้ำของทักษะในการแสดง ผู้วิจัยจึงได้เลือกนักแสดงที่มีทักษะ  
 และความชำนาญที่แตกต่างกัน นับตั้งแต่ นาฏศิลป์ไทยประเพณี นาฏศิลป์สมัยใหม่ จนถึงทักษะทาง  
 ศิลปะป้องกันตัว ความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้คุณสมบัติความคิดสร้างสรรค์ในการคัดเลือกผู้แสดง  
 มาจาก การใช้นักแสดงที่ทักษะแตกต่างกัน นับตั้งแต่ นาฏศิลป์ไทยประเพณี ในบทตัวละครนาง  
 ตัวละครลิง นาฏศิลป์สมัยใหม่ จนถึงผู้ที่มีทักษะทางศิลปะป้องกันตัว การคัดเลือกนักแสดงของ  
 งานวิจัยชิ้นนี้พบว่า มีคุณสมบัติที่ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ดังนี้ การเป็นผู้ที่มีจิตวิญญาณของ  
 ศิลปิน เป็นผู้ที่มีความหลากหลาย และมีความคิดสร้างสรรค์

## 3) การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

ให้มีความหลากหลาย เนื่องจากมีตัวละครหลายลักษณะ นับตั้งนางฟ้า  
 กลุ่มวัยรุ่น นักรดาบ ศิษย์เอก ครูดาบ โขนลิง ฉะนั้นผู้วิจัยจึงได้ใช้ลีลาทางนาฏศิลป์  
 ที่มาจากหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่ นาฏศิลป์ไทยประเพณี ในบทตัวละครนาง ตัวละครลิง  
 นาฏศิลป์สมัยใหม่ จนถึงผู้ที่มีทักษะทางศิลปะป้องกันตัวในลีลาดาบ จึงเกิดเป็นความหลากหลาย  
 ทางด้านการใช้ลีลา ในขณะที่การใช้ลีลาที่มีรูปแบบเฉพาะเจาะจงจำนวนหนึ่งนำมารวบรวม  
 อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ทำให้เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะที่มีคุณสมบัติของความคิดสร้างสรรค์  
 ในการออกแบบลีลา ความหลงใหล จากการเลือกลีลาที่เฉพาะเจาะจงดังที่ได้กล่าวไว้แล้วแสดงให้เห็น  
 ถึงความหลงใหลในทักษะทางด้านนาฏศิลป์ จากการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์พบว่ามีคุณสมบัติ  
 ตรงตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ดังนี้ ความหลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ และความหลงใหล

## 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก การใช้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่  
 ได้รับอิทธิพลจากเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ เพื่อแสดงถึงศาสตร์ของกระบวนการทำ  
 ไร่อาทมาภู ผสมผสานกับศิลปะการทาสีตัว และรอยสักที่อยู่ช่วงต้นขาของผู้แสดง ก่อให้เกิด

เป็นความคิดสร้างสรรค์ในแนวทางของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ความคิดสร้างสรรค์ จากที่กล่าวมาเป็นผลของการใช้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่นำความคิดมาจากการ เลือกรูปแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีส่วนผสมของการทาสีตัว รอยสัก และเครื่องแต่ง กายที่ได้รับอิทธิพลจากรูปแบบดั้งเดิมทำให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ เครื่องแต่งกายในครั้งนี้นี้รสนิยม การเลือกรูปแบบลักษณะของการออกแบบเครื่องแต่งกายดังที่ได้ กล่าวมาแล้วย่อมสร้างรสนิยมของผู้วิจัยที่ได้เลือกสรรรูปแบบของการออกแบบ 3 อย่าง นำมารวมกัน เกิดเป็นงานออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบใหม่ สำหรับการออกแบบเครื่อง แต่งกายครั้งนี้พบคุณสมบัติ ความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิกความคิดสร้างสรรค์ และรสนิยม

#### 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการสร้างแบบจำลองของดาบโดยได้รับ อิทธิพลจากดาบแบบดั้งเดิมทำให้เกิดรูปแบบของการใช้อุปกรณ์ที่มีการออกแบบใหม่ จึงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างบรรยากาศของความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง หลงใหล ในศาสตร์ของศิลปะป้องกันตัวที่มีดาบเป็นอุปกรณ์สำคัญ ถูกถ่ายทอดออกมาด้วยการออกแบบอุปกรณ์ที่มีการจำลองโครงสร้างของดาบ เพื่อให้ความสำคัญกับรูปแบบของดาบแบบดั้งเดิม ผู้บุกเบิก การใช้อุปกรณ์ประกอบ การแสดงที่ออกแบบขึ้นมาใหม่โดยให้ความสำคัญกับรูปแบบของความดั้งเดิม หรือเป็นการนำประเด็นใหม่มาใช้ในเรื่องของการสร้างอุปกรณ์ประกอบการแสดง ทำให้เกิดเป็นความคิดที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จึงนับเป็นการเพิ่มคุณสมบัติความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในงานวิจัยครั้งนี้ พบว่ามีความคิดสร้างสรรค์ ความ หลงใหล ความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก

#### 6) การออกแบบเสียง

ความหลงใหล ความหลงใหลในเสียงของเครื่องดนตรีไทยแบบดั้งเดิม ที่ประกอบไปด้วย ปี่ใน กลอง โหม่ง และเสียงสังเคราะห์ ทำให้เกิดมิติของความขัดแย้งส่งผลให้เกิด

เป็นรูปแบบเฉพาะในการวิจัยชิ้นนี้ ความเป็นผู้มีความสามารถที่หลากหลาย นอกจากนั้นเสียงที่ใช้ประกอบการแสดงที่มาจากยุคต่าง ๆ ในเวลาที่ต่างกัน จึงทำให้เกิดคุณสมบัติของความหลากหลายทางด้านการใช้เสียงประกอบการแสดงในครั้งนี้ ความคิดสร้างสรรค์ การเลือกเสียงประกอบการแสดงที่ถูกออกแบบโดยผู้วิจัย ให้มีความแตกต่างกันด้วยรูปแบบที่ชี้ให้เห็นถึงระยะเวลาที่เสียงนั้นได้กำเนิดทำให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เสียงประกอบการแสดงในครั้งนี้ การออกแบบเสียงที่ใช้ประกอบการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ พบคุณสมบัติที่ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปินอันได้แก่ ความหลงใหล ความเป็นผู้มีความสามารถที่หลากหลาย และมีความคิดสร้างสรรค์

### 7) การออกแบบแสง

รสนิยม ของการออกแบบแสงมาจากการใช้แสงเพื่อแสดงความหมายของโลกทั้ง 3 ซึ่งอยู่ในพื้นที่เรียบง่ายของเวทีเดียวกัน แต่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าถึงโลกทั้ง 3 อันได้แก่ สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก การใช้แสงที่สามารถสื่อสารถึงโลกทั้ง 3 นี้ ทั้งๆที่จัดแสดงอยู่ในพื้นที่เดียวกันจึงเกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแสง ความหลากหลาย การออกแบบแสงในลักษณะที่สามารถสื่อสารได้กับผู้ชมในหลากหลายสถานที่ เวลา และความหมายที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดเป็นคุณสมบัติของความหลากหลายในการเลือกใช้แสงของการแสดง การออกแบบแสงของงานวิจัยชิ้นนี้พบคุณสมบัติของรสนิยม ความคิดสร้างสรรค์ และความหลากหลาย

### 8) การออกแบบพื้นที่ในการแสดง

รสนิยม ความเรียบง่าย พื้นที่แสดงที่ผู้วิจัยได้ใช้ มีความเรียบง่าย เพื่อพร้อมที่จะรองรับการเปลี่ยนแปลงของฉากต่าง ๆ ทำให้เกิดคุณสมบัติของรสนิยมของการใช้พื้นที่แสดงอย่างธรรมดาสามัญ ความเรียบง่ายของพื้นที่แสดง พร้อมที่จะรองรับ ความหมายที่แตกต่างกันในฉากต่าง ๆ ของการแสดง ทำให้เกิดคุณสมบัติของความหลากหลายในการเลือกใช้พื้นที่แสดงสี่เหลี่ยม คุณสมบัติของความคิดสร้างสรรค์จึงเกิดขึ้นจาก การใช้พื้นที่เวที ที่สามารถรองรับความหมายต่าง ๆ และตัวแสดงที่มีความหลากหลาย นับตั้งแต่ สวรรค์ โลกมนุษย์ และนรก การออกแบบพื้นที่ในการแสดงของงานวิจัยชิ้นนี้พบ รสนิยมของความเรียบง่าย รวมถึงความหลากหลาย และมีความคิดสร้างสรรค์

#### 4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากกระบวนการรำอาทมาฏ

##### ดาบพระนเรศวร

ผลที่ได้หลังจากการทดลองออกแบบผลงานสร้างสรรค์จนสำเร็จเสร็จสิ้นแล้ว ทำให้ผู้วิจัยได้ผลทางด้านแนวคิดที่จำเป็นต้องคำนึงถึงการนำแนวคิดไปสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้อาจเป็นข้อมูล และแนวทางให้คนรุ่นหลังได้นำไปใช้ทำการทดลองสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการนำไปต่อยอดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในแวดวงวิชาการต่อไป จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยขออภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานไว้ดังต่อไปนี้

**การคำนึงถึงชื่อกระบวนการรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร** ผู้วิจัยได้สร้างการออกแบบบทการแสดง โดยคำนึงถึงความสำคัญของชื่อแม่ท่าหลัก 3 ท่าที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์กระบวนการต่าง ๆ ได้อย่างไม่จบสิ้น และท่าไม้ตายที่เป็นสุดยอดกระบวนการ เพื่อใช้แก่ไขการต่อสู้ของทุกกระบวนการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 4 องก์ ดังนี้ องก์ 1 คลุมไตรภพ แบ่งออกเป็น 3 ฉาก ได้แก่ ภาพสวรรค์ ภาพโลกมนุษย์ และนรก องก์ 2 ตลบสิงขร องก์ 3 ย้อนฟองสมุทร องก์ที่ 4 หนุมานเชษฐอง และฉากจบ การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยคำนึงถึงชื่อกระบวนการรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรในการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ตามชื่อแม่ท่าทั้ง 3 ท่า และท่าไม้ตาย โดยใช้การเคลื่อนไหวที่เป็นกระบวนการรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวรตลอดการแสดง นอกจากนี้ยังมีนาฏศิลป์ไทยแบบดั้งเดิมในองก์ 1 ฉากที่ 1 และองก์ 4 การใช้ลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่พบในองก์ 1 ฉากที่ 2 และนาฏศิลป์สมัยใหม่ในองก์ 3 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยได้รับอิทธิพลจากดาบแบบดั้งเดิม นำมาวิเคราะห์หลอมรวมกับจินตนาการสร้างเป็นดาบที่มีรูปแบบเฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ ดังที่ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการแสดง รวมถึงการคำนึงถึงการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยนำผ้าตาข่ายสีขาวขนาดใหญ่วางบนพื้นที่ของการแสดงใช้อุปกรณ์ที่เป็นตัวช่วยในการดึงจากจุดกลางของผ้าให้มีลักษณะเป็นยอดแหลมสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ เพื่อสื่อถึงการกำเนิดของภูเขา ซึ่งพบได้ในองก์ 2

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ได้มีการคำนึงถึงชื่อกระบวนการรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ซึ่งมีปรากฏในองค์ประกอบการออกแบบบทการแสดง

การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการคำนึงถึงชื่อกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรไปพัฒนา และนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในรูปแบบใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**การคำนึงถึงความหลากหลาย** การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผู้วิจัยคำนึงถึงการออกแบบลีลาทางนาฏยศิลป์ โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ ดังต่อไปนี้ องค์ 1 กลุ่มไตรภพ ฉากที่ 1 ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน ในรูปแบบของท่า กลุ่มไตรภพ ฉากที่ 2 เดินวนรอบนางฟ้าใช้ลีลาในกัจจัตวประจำวัน องค์ 2 ตลบสิงขร ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน ในรูปแบบของท่าตลบสิงขรเดินวนรอบภูเขาศีลา นอกจากนั้นนักแสดงที่เหลืออีก 8 คนเดินออกมาจากด้านหลังทั้งสองฝั่ง องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ องค์ 4 หนุมานเชิญธง ใช้ลีลาของนาฏยศิลป์ไทยแบบประเพณีในบทของตัวลิง ครูดาบ ใช้กระบวนท่ากลุ่มไตรภพ ตลบสิงขร และย้อนฟองสมุทร ในกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร และฉากจบ ครูดาบแสดงลีลาการวาดดาบในท่า กลุ่มไตรภพ ตลบสิงขร และย้อนฟองสมุทร เดินวนรอบนักแสดงอื่นที่ยืนอยู่ในพื้นที่แสดง

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยคำนึงถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ที่มีความเป็นแบบแผนดั้งเดิม และเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบัน อันได้แก่ การแต่งกายชุดไทยของนางฟ้า องค์ 1 ฉากที่ 1 การนุ่งผ้าเค็ดม้ามลายสักที่ต้นขา การทาสีเงินที่ตัวของนักดาบ ที่ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการแสดง การแต่งกายในชุดปัจจุบันของวัยรุ่น ในองค์ 1 ฉากที่ 2 และการแต่งกายในชุดโขนลิง ที่ปรากฏอยู่ในองค์ 4

การออกแบบแสงที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบแสง โดยการใช้แสงสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึกตามองค์ต่าง ๆ ของการแสดง เช่น แสงสีฟ้าที่มีประกายความสว่างผสมผสานกับควันบาง ๆ ที่สื่อถึงบรรยากาศของสรวงสวรรค์ แสงสีเหลืองที่มีสีอื่นเข้ามาผสมผสานสื่อถึงโลกมนุษย์ที่มีเรื่องของอารมณ์ต่าง ๆ เช่น กิเลส ตัณหา ความโลภ และแสงสีส้มปนเหลืองที่ให้ความรู้สึกร้อนเปรียบได้กับสีของเปลวไฟ สื่อถึงนรก ปรากฏอยู่ในองค์ 1 ฉากที่ 1 ฉากที่ 2 ฉากที่ 3 และฉากที่

อย่างไรก็ตาม การคำนึงถึงความหลากหลาย ถือว่ามีความจำเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ปรากฏในองค์ประกอบการออกแบบการเคลื่อนไหว การออกแบบการแต่งกาย และการออกแบบแสงที่ใช้ในการแสดง ดังนั้นการคำนึงถึงความหลากหลาย จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในการพัฒนาผลงานครั้งต่อไป

**การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร** จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร โดยการใช้สัญลักษณ์ที่ช่วยในเรื่องการสื่อสารอย่างชัดเจนตรงตัว ทั้งนี้การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวรผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ผ่านลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังจะเห็นได้ในทุกองค์ของการแสดง เช่น การวาดดาบด้วยลีลาของกระบวนการท่ารำอาทมาภู ที่นักแสดงถือดาบอยู่ในมือตลอดเวลา องก์ 1 ฉากที่ 1 ดอกบัวที่อยู่ในมือของนางฟ้า องก์ 1 ฉากที่ 2 การใช้มีด และปืนทำร้ายกันในกลุ่มวัยรุ่น องก์ 2 การใช้ผ้าตาข่ายสีขาวแพนภูเขา และองก์ 4 การใช้ธงที่สื่อถึงชัยชนะของหนุมาน

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ ดังที่ปรากฏในองก์ 1 ฉากที่ 1 และองก์ 4 รวมถึงชุดที่นักแสดงที่รับบทครูดาบ ศิษย์เอก และนักดาบใส่ด้วย นอกจากนี้ยังมีเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบันที่ปรากฏอยู่ในองก์ 1 ฉากที่ 2 ที่บ่งบอกถึงความเป็นโลกมนุษย์ในสมัยปัจจุบัน

ส่วนด้านของการออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยได้รับอิทธิพลจากดาบแบบดั้งเดิม นำมาสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เป็นดาบที่มีรูปแบบเฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ รวมถึงการใช้ผ้าตาข่ายขนาดใหญ่วางบนพื้นที่การแสดง เพื่อใช้ลวดสลึงดึงจุดกลางของผ้าขึ้น เพื่อสื่อถึงการกำเนิดของภูเขา

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นนี้ ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ได้มีการคำนึงถึงสัญลักษณ์ในกระบวนการท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ใช้เป็นแนวทางในการสื่อสารการแสดงกับผู้ชม ดังที่ปรากฏอยู่ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง



ซึ่งผู้ชมสามารถตีความร่วมกับการแสดงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ในผลงานทางด้านนาฏศิลป์ทางการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย

**การคำนึงถึงสังคม** จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงในประเด็นทางสังคมออกแบบการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ ดังต่อไปนี้

องค์ 1 กลุ่มไตรภพ ประกอบไปด้วย ฉากที่ 1 นางฟ้า รำไทย นักดาบ ผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู ฉากที่ 2 นักแสดงในบทของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน และฉากที่ 3 นักดาบ ผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู

องค์ 2 ตลปสิงขร ผู้วิจัยออกแบบการแสดงโดยเล่าเรื่องครูดาบ ใช้กระบวนการท่าตลปสิงขร ในกระบวนการทำรำอาทมาภู

องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร ครูดาบใช้กระบวนการย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ศิษย์เอก แสดงลีลาของนาฏศิลป์สมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากกระบวนการย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ครูดาบ ใช้กระบวนการย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

องค์ 4 หนุมานเชิญธง นักแสดงในบทหนุมานแสดงกริยา อารมณ์ ที่สื่อถึงความคล่องตัว มีฝีมือทางการรบบจนได้รับชัยชนะดังชื่อกระบวนการ หนุมานเชิญธงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในท่าทางของโขนลิง และฉากจบ ครูดาบแสดงลีลาการรवादดาบในท่า กลุ่มไตรภพ ตลปสิงขร และย้อนฟองสมุทร เดินวนรอบนักแสดงอื่นที่ยืนอยู่ในพื้นที่แสดง

อีกทั้งการออกแบบลีลาในการเคลื่อนไหวในองค์ 1 ฉากที่ 2 และฉากที่ 3 นำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของศาสนาในเรื่องของการทำดี ทำชั่วอย่างเห็นได้ชัดของคนในสังคมยุคปัจจุบัน ผ่านลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันของกลุ่มเด็กวัยรุ่น เช่น การทะเลาะวิวาทกันด้วยความคึกคะนอง จนนำมาซึ่งจุดจบของชีวิต การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยนำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกายถึงความหลากหลายทางด้านยุค สมัย เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสม และสอดคล้องกับชื่อหลักของกระบวนการรำอาทมาภูในแต่ละองค์ของการแสดง โดยได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ และเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบัน รวมถึงการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยได้รับอิทธิพลจากดาบแบบดั้งเดิม มาสร้างเป็นดาบที่มีรูปแบบเฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ โดยที่ยังไม่เคยมีปรากฏที่ไหนมาก่อน รวมถึงการใช้ผ้าตาสีขาวยาวขนาดใหญ่วางบนพื้นที่การแสดง เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แทน

ภูเขา โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการดึงจุดกลางของผ้าชิ้น สื่อถึงการกำเนิดของภูเขาในรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

#### 4.4 สรุปบท

บทที่ 4 ของวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ได้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน การพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ รูปแบบ และแนวคิดที่ได้หลังหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ซึ่งในบทที่ 5 นี้ ผู้วิจัยนำเสนอบทสรุปของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร รวมถึงข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าในการทำวิจัยในอนาคต



## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 5.1 อารัมภบท

บทที่ 4 ที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้กล่าวถึง กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผล ส่วนบทที่ 5 บทสรุป ซึ่งประกอบไปด้วย ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

#### 5.2 ผลที่ได้จากการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ไว้ดังต่อไปนี้

##### 5.2.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

ผู้วิจัยได้แบ่งตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ 8 ประการ ดังต่อไปนี้

##### 5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 4 องค์กร ดังต่อไปนี้ องค์กร 1 กลุ่มไตรภพ ได้แก่ ฉากที่ 1 นางฟ้า รำไทย นักดาบ ผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู ฉากที่ 2 นักแสดงในบทของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน และฉากที่ 3 นักดาบ ผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู องค์กร 2 ตลบลิงขร โดยการเล่าเรื่องของครูดาบที่ใช้กระบวนการทำตลบลิงขร ในกระบวนการทำรำอาทมาภู องค์กร 3 ย้อนฟองสมุทร ครูดาบใช้กระบวนการทำย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ศิษย์เอก แสดงลีลาของนาฏยศิลป์สมัยใหม่ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากกระบวนการทำย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ครูดาบ ใช้กระบวนการทำย้อนฟองสมุทร ในกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร องค์กร 4 ท่าหนุมานเชิงสูง นักแสดงในบทหนุมาน และฉากจบ ครูดาบแสดงลีลาการวาดดาบในท่า กลุ่มไตรภพ ตลบลิงขร และย้อนฟองสมุทร เดินวนรอบนักแสดงทั้งหมดที่ยืนเป็นกลุ่มบริเวณพื้นที่แสดง

### 5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงทั้งสิ้นจำนวน 29 คน เป็นนักแสดงหญิงจำนวน 4 คน และใช้นักแสดงชายจำนวน 25 คน โดยนักแสดงมีทักษะความสามารถที่หลากหลาย อันได้แก่นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์สมัยใหม่ และศิลปะป้องกันตัว

### 5.2.1.3 การออกแบบลีลาที่ใช้ในการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาที่ใช้ในการแสดง โดยองค์ 1 ฉากที่ 1 เริ่มการแสดงโดยใช้ลีลาการตีกลองศึก เพื่อเป็นการปลุกเร้ากระตุ้นอารมณ์ให้แก่ผู้แสดง และผู้ชม ผู้รับบทนางฟ้าใช้ลีลานาฏศิลป์ไทย เพื่อสื่อถึงบรรยากาศความสวยงาม ร่มเย็น และความสงบบนสวรรค์ นักดาบที่มีวิชาดาบอาทมาภูทั้ง 4 คน เน้นการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร ในองค์ 1 ฉากที่ 2 นักแสดงในบทของวัยรุ่นยุคปัจจุบันใช้ลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เพื่อสื่อให้เห็นถึงพฤติกรรมของคนในยุคปัจจุบัน องค์ 1 ฉากที่ 3 นักดาบ ผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู 4 คน ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน ส่วนองค์ 2 ครูดาบ ใช้กระบวนท่าดลสังขร ในกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร และนักแสดงผู้ที่มีวิชาดาบอาทมาภู จำนวน 8 คนใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน นักแสดงที่เหลืออีก 4 คน ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของแขน ในองค์ 4 นักแสดงในบทหนุ่มาน ใช้ลีลาของนาฏศิลป์ไทยแบบฉบับโชนลิง และฉากจบ ครูดาบแสดงลีลาการวาดดาบในท่า คลุ่มไทรภพ ดลสังขร และย่อนฟองสมุทร

### 5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายในประวัติศาสตร์ และความเป็นยุคปัจจุบันมาผสมผสานกัน โดยใช้การนุ่งผ้าเค็ดมามแบบดั้งเดิมรวมถึงการสักรันต์ที่ต้นขา และทาสีตัวด้วยสีเงิน เพื่อสื่อถึงการแทนเกราะป้องกันที่ติดตัวสำหรับผู้ที่มีวิชาอาทมาภู นอกจากนี้ยังมีการแต่งกายชุดไทยแบบประเพณี การแต่งกายยืนเครื่องของโชนลิง และเสื้อผ้าที่สื่อถึงโลกในยุคปัจจุบัน

### 5.1.2.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยอุปกรณ์การแสดงที่สื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ ดาบ ปืน มีด ธง ให้ความหมายของอาวุธ การป้องกันตัว การสู้รบ สงคราม ความพ่ายแพ้ และชัยชนะปรากฏอยู่ในองค์ 1 ฉากที่ 2 อีกทั้งการใช้ผ้าตาข่ายสีขาว เป็นสัญลักษณ์แทนภูเขาที่ก่อตัวขึ้นจากพื้นดิน องค์ 2

### 5.1.2.6 การออกแบบเสียง

ผู้วิจัยใช้เสียงกลองศึกในช่วงเริ่มต้นของการแสดงเป็นการสร้างความอึดใจให้กับนักแสดง และผู้ชม อีกทั้งการใช้เสียงจากปี่ใน และโหม่ง เพื่อเป็นการช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของการแสดง นอกจากนี้ยังใช้เสียงสังเคราะห์ที่เป็นเสียงธรรมชาติเพิ่มบรรยากาศเสมือนจริงของการแสดงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งปรากฏอยู่ในองค์ 2 และองค์ 3

### 5.1.2.7 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยใช้สีของแสง และทิศทางของแสงที่แตกต่างกันเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ให้เกิดความเสมือนจริง ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้แสงเป็นสัญลักษณ์สื่อถึง อารมณ์ และความรู้สึกตามองค์ต่าง ๆ ของการแสดง เช่น แสงสีขาว สื่อถึงสวรรค์ แสงสีเหลือง สื่อถึงโลกมนุษย์ และแสงสีเหลืองส้ม สื่อถึงไฟนรก ดังที่ปรากฏอยู่ในองค์ 1

### 5.1.2.8 การออกแบบพื้นที่ในการแสดง


ผู้วิจัยใช้พื้นที่ในการแสดงเป็นสี่เหลี่ยม ไม่มีการสร้างอุปกรณ์ใด ๆ เพื่อให้เห็นถึงความเรียบง่าย และรองรับฉากต่าง ๆ รวมถึงแบบรูป (Floor Pattern) ของการแสดงที่มีความแตกต่างกันในแต่ละองค์ของการแสดงได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว

จากการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร รวมทั้งสิ้นจำนวน 5 ครั้ง เป็นการนำไปใช้เพื่อการพัฒนา และออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้จัดการนำเสนอผลงานระดับคุณวุฒิ ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร


ประจำปีการศึกษา 2562 ในวันเสาร์ที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 สถานที่จัดงาน โรงละคร แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เวลา 14:10-15:10 น. ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการประมวลภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร พร้อมทั้งภาพประกอบ และคำอธิบายการแสดงในองค์ต่าง ๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1 สรุปการนำเสนอผลงาน“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร”

ที่มา : ผู้วิจัย


ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
<p>องค์ 1</p> <p>ท่าคลุมไตรภพ</p> <p>ฉากที่ 1</p> <p>สวรรค์</p>		<p>เริ่มการแสดงด้วยการฉายภาพปะติด (Collage) กระบวนท่ารำอาทมาฏ ตั้งที่ปรากฏอยู่บนฉากทางด้านหลังของเวที โดยการฉายสลับกันเป็นมุมต่าง ๆ ตามทิศทางที่วบริเวณฉากด้านหลัง</p>


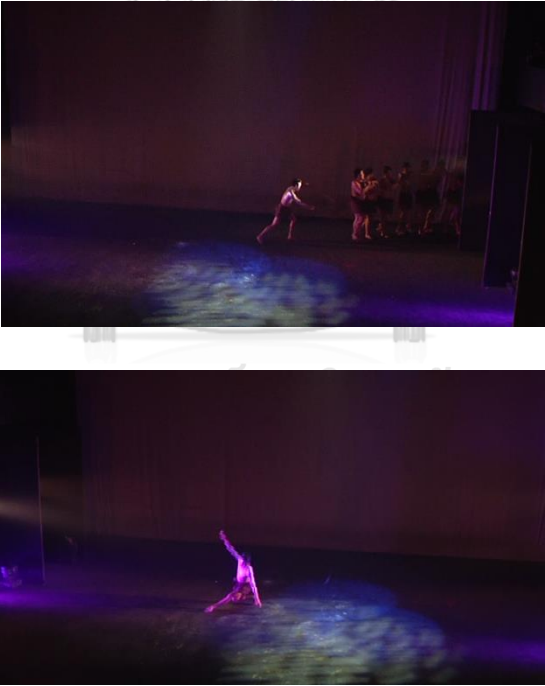
ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
		<p>นักแสดงชายตีกลองศึกตรงกลางเวที เพื่อเป็นสัญญาณว่าได้เริ่มเข้าการแสดงการสร้าง ความตื่นตัวให้กับนักแสดงและผู้ชม</p>
		<p>นักแสดงชายที่รับบทเป็นครูดาบ ปรากฏขึ้นตรงกลางเวทีกับลีลาการเคลื่อนไหวในท่าคลุมไตรภพ โดยครูดาบจะเคลื่อนที่ไปในทิศทางรอบพื้นที่การแสดง</p>
<p>องค์ 1 ท่าคลุมไตรภพ ฉากที่ 1 สวรรค์ (ต่อ)</p>		<p>ฉากด้านหลังมีการฉายภาพประกอบการแสดงเป็นภาพกลุ่มเมฆ ที่เคลื่อนไหวตามแรงลม</p>

ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
<p>องค์ 1</p> <p>ฉากที่ 2</p> <p>โลกมนุษย์</p>	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>นักแสดงชายรับบทเด็กวัยรุ่น ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบ ชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ฉากหลังเป็น ภาพที่อยู่อาศัยแสดงความ เจริญรุ่งเรืองยุคปัจจุบัน การ แต่งกายของนักแสดงสื่อถึง ความเป็นคนในยุคปัจจุบัน นักแสดงแบ่งเป็น 2 กลุ่มโดย ยืนอยู่คนละฝั่งของเวที ใช้ สายตา และคำพูดตอบโต้กัน ทำให้เกิดโทษะ ทั้งสองฝ่าย จนก่อให้เกิดการทะเลาะ วิวาท มีการใช้อาวุธที่น่าติด ตัวมา เช่น มีด และปืนทำร้าย กันจนถึงแก่ความตายทุกคน การใช้แสงมีการผสมผสาน กันให้ค่าความสว่างน้อย เพื่อ สื่อถึงภาพของโลกมนุษย์ ที่ยังมี กิเลส ตัณหา โทสะ โมหะ</p>



ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
<p>องค์ 1</p> <p>ฉากที่ 3</p> <p>นรก</p>	 	<p>นักดาบออกมาจากมุมต่าง ๆ ของเวทีด้วยการเคลื่อนไหวในท่าคลุมไตรภพ โดยเดินวนรอบกลุ่มวัยรุ่นที่นอนตายอยู่กลางเวที เพื่อแสดงให้เห็นถึงอาณาเขตที่ครอบคลุมจนถึงชั้นนรก ซึ่งเป็นความหมายของการคลุมช่วงขาในท่าคลุมไตรภพ ส่วนฉากหลังฉายภาพเป็นรูปเปลวเพลิงที่ลุกโชนสื่อถึงความทรمانที่รอการชดใช้กรรมจากการกระทำในขุมนรก</p>

ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
<p>องค์ 2</p> <p>ตลบสิ่งขร</p>		<p>เปิดด้วยเสียงปี่ใน กลองศึก และโหม่ง ฉากฟ้าตาข่ายสีขาวตริงไว้ตรงกลางเวที มีลักษณะเป็นยอดแหลมคล้ายภูเขา สื่อถึงการก่อตัวของภูเขา ฉากหลังเป็นรูปภูเขาที่กำลังขึ้นมาจากพื้นดิน ใช้แสงที่เลียนสีธรรมชาติ (Earth Tones) คือ สีเขียวผสมผสานสีฟ้า นักตบจำนวน 8 คน เดินเข้ามาจากด้านหลังขวาของเวทีเป็นแถวหน้ากระดานด้วยท่าตลบสิ่งขร จากนั้นวนรอบภูเขาผ้าไป จนถึงตำแหน่งที่กำหนดไว้ นักแสดงวางดาบไว้ด้านข้างของลำตัว เปลี่ยนมาจับผ้าแล้วตลบชายผ้าขึ้นเรื่อย ๆ จนสุดแขน ให้ปรากฏครูดาบอยู่ใต้ภูเขาผ้ากลางเวทีกับด้วยท่าตลบสิ่งขร จากนั้นนักตบค่อย ๆ ย่อตัวลง หยิบดาบแล้วเดินกลับเข้าหลังเวทีด้วยท่าตลบสิ่งขร นักตบอีก</p>

ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
		<p>หนึ่งกลุ่มเดินออกมาจากด้านข้างเวทีทั้งสองฝั่งเป็นแถวตอนด้วยท่าตลบสิงขรสวนกันทางด้านหน้าของเวทีในแถวหน้ากระดานจนสุดขอบเวที แล้ววกแถวกลับเพื่อเดินเข้าหลังเวที</p>
<p>องค์ 3</p> <p>ย้อนฟองสมุทร (ต่อ)</p>		<p>ครูตาบใช้ลีลาการเคลื่อนไหวที่ให้ความรู้สึกพลิ้วไหวเคลื่อนตัวอย่างต่อเนื่อง มีการย้อนกลับของท่าทางตามชื่อท่าย้อนฟองสมุทร</p>

ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
<p>องค์ 4</p> <p>หनुมานเชิฎฐง</p>	 <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>นักแสดงที่รับบทหनुมานทั้ง 4 คนยืน โดยวงเวียนรอบคู่ของตัวเอง จากนั้นวงเวียน สลับแถวกับอีกฝั่ง พร้อมทั้งแสดง อากัปกิริยาแห่งชัยชนะ กระโดดโลดเต้น ตีลังกา แบบต่อเนื่อง หยอกล้อกัน จนถึงการทำตัวขึ้นไปชูธงตาม ชื่อท่าหनुมานเชิฎฐง</p>

ลำดับ การแสดง	ภาพประกอบ	คำอธิบายการแสดง
องค์ 4 ฉากจบ		<p>นักแสดงทุกคนอยู่ตามจุดที่กำหนดไว้ตามชื่อกระบวนท่า ตั้งแต่องค์ 1 ถึงองค์ 4 ครูดาบเดินวนรอบนักแสดงแต่ละกลุ่มด้วยลีลาการเคลื่อนไหวตั้งแต่ท่าคลุมไตรภพ ท่าตลบสิงขร และท่า ย้อนฟองสมุทร เสียงจากกลองศึกดังขึ้นเรื่อย ๆ ทั่วทุกองค์ และเครื่องดนตรีขึ้นอื่นเล่นอย่างต่อเนื่อง แสงขององค์นี้เป็นการผสมผสานสีของแสงจากทุกองค์มารวมกันให้ได้ความรู้สึกที่หลากหลายมุมมอง</p>

### 5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบ

#### พระนเรศวร

ผู้วิจัยมีแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยแบ่งรายละเอียดได้

4 ประการ ดังต่อไปนี้

### 5.2.2.1 กระทบทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

ผู้วิจัยได้นำชื่อแม่ท่าทั้ง 3 ของกระทบทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร มาปรากฏในบทการแสดง โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ ได้แก่ องค์ 1 คลุมไตรภพ ประกอบด้วย 3 ฉาก คือ ฉากที่ 1 ชั้นสวรรค์ ฉากที่ 2 โลกมนุษย์ และฉากที่ 3 นรก องค์ 2 ตลบสิงขร องค์ 3 ย้อนฟองสมุทร และองค์ 4 หนุมานเชิญธง

### 5.2.2.2 ความหลากหลายของรูปแบบทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดทางนาฏศิลป์ที่มีความหลากหลาย ได้แก่ ศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts) นาฏศิลป์ไทย (Thai Dance) โขน (Khon) นาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) และลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)

### 5.2.2.3 การใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสำคัญในการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงจากการสร้างแบบจำลองของดาบ โดยได้รับรูปแบบจากดาบดั้งเดิม เพื่อเป็นส่วนช่วยสนับสนุนในการสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น ดังที่ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

### 5.2.2.4 สังคมในยุคปัจจุบัน

ผู้วิจัยคำนึงถึงการสะท้อนภาพของสังคมในยุคปัจจุบันผ่านผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์ โดยการสื่อให้เห็นถึงสภาวะอารมณ์ของคนในยุคปัจจุบันทางด้านการใช้ความรุนแรง ดังที่ปรากฏอยู่ในบทการแสดง โดยใช้ลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และอุปกรณ์ประกอบการแสดง อันได้แก่ มีด และปืน ในองค์ 1 ฉากที่ 2

## 5.3 ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระทบทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับผลของการวิจัยในครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

สำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 นี้ ควรให้อิสระทางความคิดแก่ผู้ชมในการตีความหมายของผลงาน โดยผู้สร้างสรรค์งานไม่จำเป็นต้องนำเสนอผลงานที่มีความชัดเจน ตรงไปตรงมาจากผู้ชมขาดการจินตนาการในการชม



## บรรณานุกรม

- จิระพัฒน์ สะตะ. (สัมภาษณ์). ประธานและผู้ก่อตั้ง กลุ่มKFA Thailand (Kraikraban Fighting Art) 20 กันยายน 2562.
- จิรายุทธ พนมรักษ์. (2553). เอกลักษณ์ไทยในงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จตุติกา โกมลเหมมณี. (2556). รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจษฎ์ โทณะวณิก. (สัมภาษณ์). นักวิชาการทางกฎหมาย พิธีกรรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับประเด็นทางการเมือง สังกศ. 20 กันยายน 2562.
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2550). ศิลปะการออกแบบทำรำนาฏยศิลป์ไทยสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ก้อปปี เซนเตอร์
- ณภาพ ประมวล. (สัมภาษณ์). ประธานมูลนิธิมวยไทยไชยา และประธานสมาคมมวยไทยไชยา ผู้บริหารศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์บ้านครูแปรง. 15 สิงหาคม 2562.
- ดลกมล ประพันธ์สุรพงศ์. (สัมภาษณ์). บรรณาธิการอาวุโส นิตยสารผู้หญิง. 30 สิงหาคม 2562. 28 กันยายน 2562.
- ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 27 สิงหาคม 2562.
- ธรากร จันทนะสาโร. (สัมภาษณ์). ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้ศิลปกรรมเพื่อความยั่งยืน และเป็น อาจารย์ ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 9 สิงหาคม 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (สัมภาษณ์). ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 30 สิงหาคม 2562.
- ภูษิณ ไชยพลี. (สัมภาษณ์). ครูฝึกศูนย์ศึกษาสยามยุทธ์ บ้านครูแปรง สาขาเชียงใหม่. 19 สิงหาคม 2562.
- ภักคพร พิมสาร. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการแสดง(การละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา. 26 กันยายน 2562.



- วิหวัธ กรรมณีโรจน์. (สัมภาษณ์). ศิลปินอิสระทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก. 20 กันยายน 2562.
- วีระพล ศรีอิสรานุสรณ์. (สัมภาษณ์). ครูฝึกศูนย์ศึกษาศยามยุทธ์บ้านครูแปรง. 8 สิงหาคม 2562.
- ศรียา หงส์ยี่สิบเอ็ด. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง ภาควิชาดนตรีและ  
ศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุรินทร์ เมทะนี. (สัมภาษณ์). คณะบดีคณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต. 8  
สิงหาคม 2562.
- พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 27 สิงหาคม 2562.
- ลักขณา แสงแดง. (สัมภาษณ์). ตำแหน่งอาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดงมหาวิทยาลัย  
ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 20 กันยายน 2562.
- อภิโชติ เกตุแก้ว. (สัมภาษณ์). ศิลปินและนักวิชาการอิสระ. 15 กันยายน 2562 27 กันยายน 2562  
3 มกราคม 2563
- นริรัตน์ พินิจจนสาร. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต. 22 กันยายน 2562 15 มีนาคม 2563
- ชนิดา จันทรงาม. (สัมภาษณ์). ประธานสาขานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. 25 กันยายน 2562 6 มีนาคม 2563
- ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล. (สัมภาษณ์). อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัย  
ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 14 ตุลาคม 2562 3 มีนาคม 2563.
- กชกร ชิตท้วม. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. 28 มกราคม 2563.
- กิตติ ศรีสัญญา. (สัมภาษณ์). อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. 9  
ตุลาคม 2562 ธันวาคม 2562.
- ชวลิต คล้ายนาวิน. (สัมภาษณ์). หัวหน้าแผนกเทคนิค และเจ้าหน้าที่ฝ่ายแสง โรงมหรสพหลวงศาลา  
เฉลิมกรุง. 6 สิงหาคม 2562.
- ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์. (สัมภาษณ์). ผู้อำนวยการโรงเรียนวิทยากลฟิลิป และที่ปรึกษาสมาคมมายากล  
แห่งประเทศไทย. 6 ตุลาคม 2562.

เกรียงไกร นนทะโคตร. (สัมภาษณ์). ศิลปินประติมากรรมอิสระ. 20 กันยายน 2562.

จักรพันธ์ กังวาล. นิตยสาร สารคดี ดาบอาทมาถุ อานุภาพของดาบไทย. กรุงเทพฯ: 2546.

วิลักษณ์ ศรีป่าซาง. ดาบเมือง. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปิรามิด, 2547.

มานิตย์ บุญญมัต. บันทึกครุมาโนชย์. 2543.

รัฐกฤษ สงสำเภา. ไทศัตรา : ดาบสกุลช่างไทย ในราชอาณาจักรอยุธยา. กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2560.

พวงผกา คุโรวาท. คู่มือประวัติเครื่องแต่งกาย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เอกลักษณ์ดีไซน์, 2523.

นรวิชัย ลักนานนท์. ดวงพิชัยสงคราม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นรวิชัยลัคณ์, 2555.

กิตติ โล่เพชรรัตน์. ไทยรบพม่า. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ก้าวแรก, 2556.

ธรากร จันทนะสาโร. นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี  
บัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

อารี พันธุ์มณี. 2537. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ 1412.

ชาย โปธิสิตา. ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นต์  
แอนด์พับลิชซิ่ง, 2552.

ดาริณี ชำนาญหมอ. การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ตรีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

กิตติกร นพอุดมพันธ์. การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ในพุทธศาสนา.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต. สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2554.

Sir Nyo. (Interview). **Arthamat History**. 17 July 2019.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ภาคผนวก ก

ใบปิดประชาสัมพันธ์ สู่จิบัตร นิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานคุณิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์  
ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการบวรทำร้อาธมาฏ ดาบพระนเรศวร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



**BANGKOK UNIVERSITY**  
THE CREATIVE UNIVERSITY

**การสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ  
ดาบพระนเรศวร**

**THE CREATION OF A DANCE FROM ARTHAMAT  
DANCE SEQUENCE IN KING NARESUAN'S SWORD**



**เริ่มลงทะเบียน 14.15 น.**  
เริ่มการแสดง 14.45 - 15.45 น.  
จัดแสดงใน วันอังคาร ที่ 29 ตุลาคม 2562  
ณ โรงละคร BLACK BOX THEATRE คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
( วิทยาเขตรังสิต )  
( **ฟรีค่าเข้าชม** ติดต่อสอบถามและสำรองที่นั่งได้ที่ 09 9614 5192 ป๊อปป )  
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี  
ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : ฐิตารีย์ คำภีร์  
เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขานาฏยศิลป์  
(รุ่นที่ 10) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพใบปิดประชาสัมพันธ์ผลงานดุษฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์  
ชุด การสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร  
ที่มา: ผู้วิจัย



### กำหนดการ

การนำเสนอผลงานดุริยางคศิลป์ทางด้านนาฏศิลป์ รุ่นที่ 10  
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

09.30 - 10.00 น.	10.00 - 11.00 น.	11.00 - 11.30 น.	11.30 - 11.45 น.	11.45 - 12.00 น.	12.00 - 12.30 น.	12.30 - 13.00 น.	13.00 - 14.00 น.	14.00 - 14.30 น.	14.30 - 15.00 น.	15.00 - 15.30 น.	15.30 - 16.00 น.	16.00 - 16.30 น.	16.30 - 17.00 น.	17.00 - 18.00 น.
พิธีเปิดและมอบรางวัล	การแสดงชุดที่ 1	การแสดงชุดที่ 2	การแสดงชุดที่ 3	การแสดงชุดที่ 4	การแสดงชุดที่ 5	การแสดงชุดที่ 6	การแสดงชุดที่ 7	การแสดงชุดที่ 8	การแสดงชุดที่ 9	การแสดงชุดที่ 10	การแสดงชุดที่ 11	การแสดงชุดที่ 12	การแสดงชุดที่ 13	การแสดงชุดที่ 14

BU Theatre  
สถานที่ชม 9.30 น.  
9 พฤศจิกายน 2562  
หน้ามหาวิทยาลัย 2562  
หน้ามหาวิทยาลัย 2562  
หน้ามหาวิทยาลัย 2562

#### การแสดงชุดที่ 1

การแสดงชุดที่ 1 เรื่อง **เรือนแก้ว**  
ผู้แสดง: อรุณรัตน์ นาคบุตร, อรุณรัตน์ นาคบุตร

**แนวความคิด**  
การแสดงชุดที่ 1 เรื่อง เรือนแก้ว เป็นการแสดงที่นำเอาเรื่องราวของท้าวทองกีบม้า ซึ่งเป็นภรรยาของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงชุดนี้

วันที่ 1 เรือนแก้ว  
วันที่ 2 เรือนแก้ว  
วันที่ 3 เรือนแก้ว

#### การแสดงชุดที่ 4

การแสดงชุดที่ 4 เรื่อง **พระราชนิพนธ์**  
ผู้แสดง: อรุณรัตน์ นาคบุตร, อรุณรัตน์ นาคบุตร

**แนวความคิด**  
การแสดงชุดที่ 4 เรื่อง พระราชนิพนธ์ เป็นการแสดงที่นำเอาเรื่องราวของพระราชนิพนธ์ของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงชุดนี้

วันที่ 1 พระราชนิพนธ์  
วันที่ 2 พระราชนิพนธ์  
วันที่ 3 พระราชนิพนธ์  
วันที่ 4 พระราชนิพนธ์

#### กราบขอพระคุณ

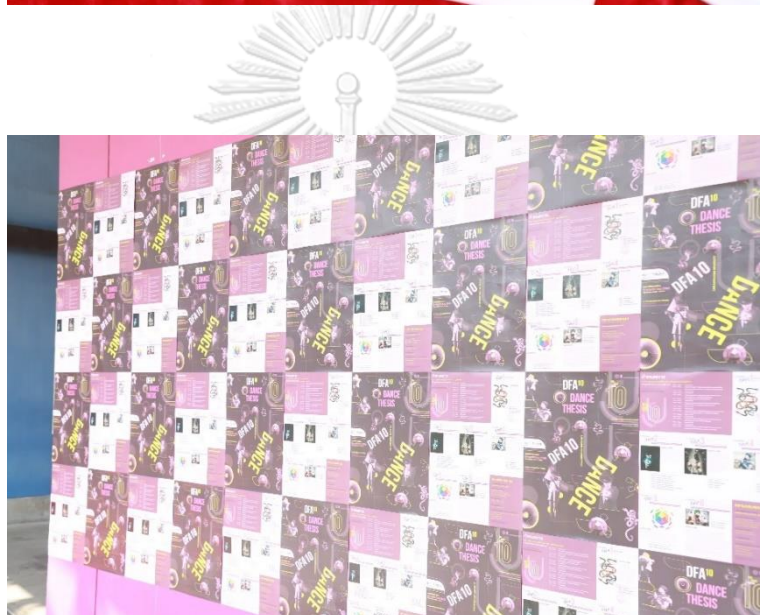
การแสดงชุดที่ 5 เรื่อง **กราบขอพระคุณ**  
ผู้แสดง: อรุณรัตน์ นาคบุตร, อรุณรัตน์ นาคบุตร

**แนวความคิด**  
การแสดงชุดที่ 5 เรื่อง กราบขอพระคุณ เป็นการแสดงที่นำเอาเรื่องราวของกราบขอพระคุณของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงชุดนี้

วันที่ 1 กราบขอพระคุณ  
วันที่ 2 กราบขอพระคุณ

ภาพสุจิตร์ผลงานดุริยางคศิลป์ทางด้านนาฏศิลป์  
ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร  
ที่มา: ผู้วิจัย





CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพนิทรรศการข้อมูลการแสดงผลงานดุซมิญนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์  
ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบประเมินผลงานคุณนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์

ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY





**แบบประเมินผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์**  
**การแสดงผลงานดุชฎินิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ ประจำปีการศึกษา 2562**  
**โดยนิตลัทธิสุตรศิลปกรรมศาสตรดุชฎินิพนธ์ิต สาขาศิลปกรรมศาสตร (นาฏยศิลป์) รุ่นที่ 10**  
**คณะศิลปกรรมศาสตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

**คำชี้แจงในการตอบแบบประเมิน**

1. แบบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความพึงพอใจของการเข้ารับชมผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ โดยมีคำตอบที่ถูกต้องหรือผิด ซึ่งขอความร่วมมือจากผู้ตอบแบบประเมินทุกท่านในการให้คำตอบที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด และคำตอบของท่านจะเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในอนาคตต่อไป
2. การแสดงผลงานดุชฎินิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ ประจำปีการศึกษา 2562 ครั้งนี้ ประกอบไปด้วยการแสดงจำนวน 1 ชุด ได้แก่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลำดับ	รายชื่อผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์	นิตลัทธิผู้สร้างสรรคผลงาน
1	การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากกระบวนท่ารำอาทมาฏ ดาบพระนเรศวร	นางสาวฐิติธัรีย ค้ำภีร์

3. แบบประเมินฉบับนี้มี 2 ตอน คือ
  - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน จำนวน 1 หน้า
  - ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ จำนวน 2 หน้า
4. ขอความร่วมมือในการตอบแบบประเมินฉบับนี้ให้ครบทุกการแสดงผลหรือมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์มากที่สุดและนำไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

เพศ

- ชาย       หญิง

อายุ

- 15-20 ปี       21-25 ปี       26-30 ปี  
 31-35 ปี       36-40 ปี       มากกว่า 40 ปี

สถานภาพ

- นักเรียน  
ระดับชั้น  มัธยมศึกษาตอนต้น  
 มัธยมศึกษาตอนปลาย
- นิสิต/นักศึกษา  
ระดับชั้น  ปริญญาตรี  
 ปริญญาโท  
 ปริญญาเอก
- ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย
- พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ/พนักงานเอกชน
- ศิลปินอิสระ
- อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

ประสบการณ์ในการรับชมการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์/นาฏศิลป์สร้างสรรค์

- ไม่เคย       1-3 ครั้ง/ปี       4-6 ครั้ง/ปี  
 7-10 ครั้ง/ปี       มากกว่า 10 ครั้ง/ปี

ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ครู/อาจารย์       เพื่อน/คนรู้จัก       คนในครอบครัว  
 ป้ายประชาสัมพันธ์       สื่อออนไลน์       อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลงานการแสดงนาฏยศิลป์

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความและทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ให้ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด

1. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ให้ตรงกับหมายเลขตามระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึกของท่าน

ลำดับ	หัวข้อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)					
2	ด้านบทการแสดง (Script)					
	2.1 ความเหมาะสมของบทการแสดงกับการสื่อสารเรื่องราว					
	2.2 ความคิดสร้างสรรค์ของบทการแสดงกับผลงานการแสดง					
3	ด้านนักแสดง					
	3.1 ความเหมาะสมของนักแสดงกับผลงานการแสดงในด้านทักษะ					
	3.2 ความเหมาะสมของนักแสดงกับผลงานการแสดงในด้านบุคลิกภาพ					
	3.3 ความเหมาะสมของนักแสดงกับผลงานการแสดงในการสื่อสารเรื่องราวกับผู้ชม					
4	ด้านการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ (Choreograph)					
	4.1 ความคิดสร้างสรรค์ของลีลาหรือท่วงท่าในการแสดง					
	4.2 ความเหมาะสมของรูปแบบการเต้นกับหัวข้อผลงาน					
5	ด้านการออกแบบดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง (Sound)					

ลำดับ	หัวข้อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
	5.1 ความคิดสร้างสรรค์ของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง					
	5.2 ความเหมาะสมของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง					
6	ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)					
	6.1 ความเหมาะสมของอุปกรณ์ประกอบการแสดง					
	6.2 ความคิดสร้างสรรค์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดง					
7	ด้านการออกแบบพื้นที่ (Performance Area)					
	7.1 ความเหมาะสมของในใช้พื้นที่แสดง					
	7.2 ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้พื้นที่แสดง					
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)					
	8.2 ความเหมาะสมของเครื่องแต่งกายกับผลงานการแสดง					
	8.1 ความคิดสร้างสรรค์ของเครื่องแต่งกายกับผลงานการแสดง					
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting)					
	9.1 ความเหมาะสมของแสงกับผลงานการแสดง					

2. ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการจัดแสดงผลงานครั้งต่อไป

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ร่วมตอบแบบประเมิน  
และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อคิดเห็นของท่านจะสามารถ  
นำไปพัฒนาผลงานการสร้างสรรคณาฏยศิลป์ในโอกาสต่อไป

ภาคผนวก ค

ผลสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมชมการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากกระบวนการทำรำอาทมาภู ดาบพระนเรศวร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางผลสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำ  
 รำอาทมาถุ ดาบพระนเรศวร

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม	หมายเหตุ
เพศ		
- ชาย	45.67	
- หญิง	54.33	
อายุ		
- 15 - 20 ปี	14.00	
- 21 - 25 ปี	29.33	
- 26 - 30 ปี	20.67	
- 31 - 35 ปี	21.33	
- 36 - 40 ปี	6.67	
- มากกว่า 40 ปี	8.00	
สถานภาพ		
- นักเรียน		
1) มัธยมศึกษาตอนต้น	4.24	
2) มัธยมศึกษาตอนปลาย	5.45	
- นิสิต/นักศึกษา		
1) ปริญญาตรี	31.52	
2) ปริญญาโท	12.12	
3) ปริญญาเอก	10.91	
- ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย	18.79	
- พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ/ พนักงานเอกชน	-	
- ศิลปินอิสระ	9.09	
- อื่น ๆ	-	
ประสบการณ์ในการรับชมการแสดงการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์/นาฏยศิลป์สร้างสรรค์		

รายการสอบถาม	ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม	หมายเหตุ
- ไม่เคย	9.33	
- 1 – 3 ครั้ง/ปี	17.33	
- 4 – 6 ครั้ง/ปี	40.67	
- 7 – 10 ครั้ง/ปี	16.00	
- มากกว่า 10 ครั้ง/ปี	-	
ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
- ครู/อาจารย์	41.07	
- เพื่อน/คนรู้จัก	31.25	
- คนในครอบครัว	7.14	
- ป้ายประชาสัมพันธ์	5.36	
- สื่อออนไลน์	15.18	
- อื่น ๆ	-	

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก							หมายเหตุ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	$\bar{x}$	SD	
1	แนวความคิดในการแสดง (Concept)	84.49	13.85	1.66			4.78	0.47	
2	ด้านบทการแสดง (Script)								
	2.1 ความเหมาะสมของ บทการแสดงกับการ สื่อสารเรื่องราว	82.75	17.25				4.76	0.48	
	2.2 ความคิดสร้างสรรค์ ของบทการแสดงกับ ผลงานการแสดง	80.42	17.90	1.68			4.74	0.50	
3	ด้านนักแสดง								
	3.1 ความเหมาะสมของ นักแสดงกับผลงานการ แสดงในด้านทักษะ	80.89	17.85	1.26			4.75	0.48	
	3.2 ความเหมาะสมของ นักแสดงกับผลงานการ แสดงในด้านบุคลิกภาพ	78.06	20.25	1.69			4.71	0.51	
	3.3 ความเหมาะสมของ นักแสดงกับผลงานการ แสดงในด้านการสื่อสาร เรื่องราวกับผู้ชม	80.42	17.90	1.68			4.74	0.50	
4	ด้านการออกแบบลีลา นาฏยศิลป์ (Choreograph)								
	4.1 ความคิดสร้างสรรค์ ของลีลาหรือท่วงท่าในการ แสดง	80.89	17.85	1.26			4.75	0.48	



ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก							หมายเหตุ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	$\bar{x}$	SD	
	4.2 ความเหมาะสมของรูปแบบการเดินกับหัวข้อผลงาน	84.03	13.89	2.08			4.77	0.49	
5	ด้านการออกแบบดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง (Sound)								
	5.1 ความคิดสร้างสรรค์ของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	82.75	15.58	1.67			4.76	0.48	
	5.2 ความเหมาะสมของดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	83.68	13.39	2.93			4.80	0.53	
6	ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)								
	6.1 ความเหมาะสมของอุปกรณ์ประกอบการแสดง	85.21	14.49				4.82	0.62	
	6.2 ความคิดสร้างสรรค์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดง	82.06	17.94				4.71	0.51	
7	ด้านการออกแบบพื้นที่ (Performance Area)								
	7.1 ความเหมาะสมของในใช้พื้นที่แสดง	84.26	12.81	2.92			4.69	0.54	

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจหรือความรู้สึก							หมายเหตุ	
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)	$\bar{x}$	SD		
	7.2 ความคิดสร้างสรรค์ในการใช้พื้นที่แสดง	77.65	22.35					4.71	0.51	
8	ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)									
	8.2 ความเหมาะสมของเครื่องแต่งกายกับผลงานการแสดง	80.25	20.20					4.79	0.51	
	8.1 ความคิดสร้างสรรค์ของเครื่องแต่งกายกับผลงานการแสดง	76.87	21.44	1.69				4.70	0.51	
9	ด้านการออกแบบแสง (Lighting)									
	9.1 ความเหมาะสมของแสงกับผลงานการแสดง	84.49	13.58	1.66				4.78	0.47	

ภาคผนวก ข ภาพบรรยากาศผลงานดุษฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากกระบวนการทำรำอาทภู ดาบพระนเรศวร

วันเสาร์ที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562

ณ โรงละคร Black Box Theatre

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (วิทยาเขตรังสิต)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพผู้วิจัยนำเสนอแนวความคิดก่อนเริ่มการแสดงผลงาน

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



การขอบคุณคณะทำงานและแขกผู้มีเกียรติหลังเสร็จสิ้นการแสดงผลงาน

ที่มา: ผู้วิจัย



ผู้วิจัยบันทึกภาพร่วมกับ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี (อาจารย์ที่ปรึกษา)

และคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่มา: ผู้วิจัย



ผู้วิจัยบันทึกภาพร่วมกับนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



ผู้วิจัยบันทึกภาพร่วมกับท่านอาจารย์ที่ปรึกษา แยกผู้มีเกียรติ และนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ภาพบรรยากาศภายในห้องแต่งตัวก่อนเริ่มทำการแสดง  
CHULALONGKORN UNIVERSITY  
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพการไหว้ขออนุญาตสิ่งศักดิ์สิทธิ์ก่อนทำการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพรวมความสามัคคีเรียกขวัญ และกำลังใจของนักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวฐิตารีย์ คำภีร์
วัน เดือน ปี เกิด	28 มิถุนายน 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดลพบุรี ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม พ.ศ. 2541 ปริญญาโท รัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พ.ศ. 2553
ที่อยู่ปัจจุบัน	4 ซ.สรงประภา 22 ถนนสรงประภา แขวงสีกัน เขตดอนเมือง กรุงเทพฯ 10210



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY