

การสร้างสรรคนาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2566

THE CREATION OF DANCE FROM THE APPEARANCE OF NONEXISTENCE IN THAI
SOCIETY



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts in Fine and Applied Arts
Faculty Of Fine And Applied Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2023

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย
โดย	นายวรวรรณ ปิ่นรัตนกร
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ชาคม พรประสิทธิ์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูษณาภิรมย์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาทิตย์)	

วรวรรณ ปิ่นรัตนกร : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง
ในสังคมไทย. (THE CREATION OF DANCE FROM THE APPEARANCE OF
NONEXISTENCE IN THAI SOCIETY) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ การทดลอง และวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ นำข้อมูลมาตรวจสอบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามกระบวนการที่กำหนดไว้

ผลการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยมีรูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) บทการแสดง ออกแบบบทการแสดงจากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย แบ่งออกเป็น 3 องค์การแสดง ประกอบด้วย องค์ที่ 1 การเกิดปัญหา (Problems Arising) องค์ที่ 2 การแก้ไขปัญหา (Problem Solving) องค์ที่ 3 การหยั่งรู้ (Discernment) 2) ลีลาการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และ บัลเลต์ (Ballet) 3) นักแสดง ใช้การคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะการแสดงที่หลากหลายรวมทั้งรูปร่าง สีผิว เพศ 4) เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ใช้เครื่องแต่งกายที่เรียบง่ายแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) และการแต่งหน้าแบบในชีวิตประจำวัน 5) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ออกแบบโดยคำนึงถึงบทการแสดง ความหมาย และความเชื่อของการแสดงในแต่ละองค์ 6) เสียงและดนตรีประกอบการ ใช้รูปแบบการประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ 7) ฉากและพื้นที่การแสดง ออกแบบพื้นที่การแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) 8) แสง ใช้แสงธรรมชาติในพื้นที่แบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) และคัดเลือกช่วงเวลาของแสงให้สัมพันธ์กับบทการแสดง นอกจากนี้พบว่ามีแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย 5 ประการ ได้แก่ 1) การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย 2) แนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา 3) แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ 4) การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ 5) ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผลการวิจัยทั้งหมดนี้มีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทุกประการ

สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์	ลายมือชื่อนิสิต
ปีการศึกษา	2566	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6381027535 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD: Creative Dance, The appearance of non-existence in Thai society

Vorawan Pinrattanakorn : THE CREATION OF DANCE FROM THE APPEARANCE OF NONEXISTENCE IN THAI SOCIETY. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

The research objective is to study the styles and concepts obtained after the creation of dance from the appearance of non-existence in Thai society using qualitative research, experimentation, and creative research in performing arts. The research tools consist of surveying documentary data, interviews, information media, observation, the researcher's personal experiences and standardization criteria of artists. Bring the data to examine, analyze, synthesize and create the dance according to the specified process.

The result shows that the style of the creation of a dance from the appearance of non-existence in Thai society consists of 8 elements in the performance which are 1) Script: based on issues that occur in Thai society and divided into 3 acts, consisting of Act 1 Problems Arising, Act 2 Problem Solving, Act 3 Discernment. 2) Movements: using movement styles of modern dance, everyday movement and ballet. 3) Casting: use the selection of actors with diverse performing arts skills along with body shape, skin color, and gender. 4) Costume and makeup: using simple costumes according to the concept of minimalism and everyday makeup. 5) Show props: the script, meaning, and beliefs of each act were taken into account in the design. 6) Sound and music: Use the form of music composition by synthesizing sounds together with sounds recorded from various locations. 7) Scene and stage: designing scenes and stages in accordance with the site-specific arts concept. 8) Lighting: using natural light in site-specific arts area and select the lighting time to be relevant to the performance script. In addition, it was found that there were 5 concepts obtained after the creation of dance from the appearance of non-existence in Thai society which are 1) the appearance of non-existence in Thai society 2) Anthropological concepts 3) Concepts and theories in visual arts, dance and music 4) The usage of symbols in dance 5) The creativity in dance. The results of this research are consistent and meet the research objectives in all respects.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2023

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดำเนินการสำเร็จลุล่วงได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง ที่กรุณามอบความองค์รู้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ให้คำปรึกษา อีกทั้งเสียสละเวลาและเอาใจใส่ตรวจสอบวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยด้วยความกรุณาเป็นอย่างดีเสมอมา ทำให้การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธารกร จันทนะสาโร ที่เป็นเกียรติในฐานะประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุธาทิพย์ รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาเสียสละเวลาตรวจสอบและให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขงานวิจัย เพื่อพัฒนางานวิจัยให้เกิดความถูกต้องและสมบูรณ์ อีกทั้งเป็นประโยชน์สูงสุดต่อการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปัทมา วัฒนพานิช ประธานสาขาวิชา นาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุณาช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาต่อในระดับปริญญาโทจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณนักแสดง นักดนตรี และผู้ช่วยเบื้องหลังทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยสำเร็จลงอย่างสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัยเป็นอย่างสูง ที่เป็นกำลังใจอันสำคัญตลอดจนกระทั่งผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทจนกระทั่ง

วรวรรณ ปิ่นรัตนากร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 คำถามวิจัย.....	2
1.3.1 รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์.....	2
1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	3
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
1.8 การรายงานผลการวิจัย	7
1.9 สรุปบท	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 อารัมภบท.....	9

2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ	9
2.2.1	นาฏยศิลป์	9
2.2.2	ความคิดสร้างสรรค์.....	10
2.2.3	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	11
2.2.4	นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่	12
2.2.5	เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound).....	13
2.2.6	แบบรูป (Pattern).....	14
2.3	การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	15
2.3.1	ภาพลักษณ์การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	17
2.3.2	สาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	21
2.3.3	ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	28
2.4	ผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	38
2.4.1	การออกแบบบทการแสดง	38
2.4.2	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	41
2.4.3	การคัดเลือกนักแสดง	45
2.4.4	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	47
2.4.5	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	50
2.4.6	การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า	52
2.4.7	การออกแบบฉากและพื้นที่แสดง	54
2.4.8	การออกแบบแสง.....	57
2.5	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	60
2.5.1	การออกแบบบทการแสดง.....	60
2.5.2	การคัดเลือกนักแสดง	62
2.5.3	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	63

2.5.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า.....	65
2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	66
2.5.6 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	68
2.5.7 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง.....	69
2.5.8 การออกแบบแสง.....	70
2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์.....	71
2.6.1 จิตวิญญาณ (Spiritual).....	72
2.6.2 รสนิยม (Taste).....	73
2.6.3 ประสบการณ์ (Experience).....	74
2.6.4 ปรัชญา (Philosophy).....	75
2.6.5 ความสามารถหลากหลาย (Versatile).....	76
2.6.6 การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge).....	76
2.6.7 เป็นผู้หายาก (Rarity).....	77
2.6.8 ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer).....	78
2.6.9 การสร้างสรรค์ (Creativity).....	79
2.6.10 จรรยาบรรณ (Ethic).....	79
2.6.11 ความหลงใหล (Passion).....	80
2.7 สรุปบท.....	82
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	83
3.1 อารัมภบท.....	83
3.2 รูปแบบของงานวิจัย.....	83
3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research).....	83
3.2.2 การทดลอง และวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง (Experiment and Creative Research in Performing Arts).....	85

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์.....	86
3.3.1 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	86
3.3.2 คำถามในการวิจัย	86
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	102
3.4.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร (Review Data).....	103
3.4.2 การสืบค้นข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ (Information Media)	103
3.4.3 การสัมมนา (Seminar).....	105
3.4.4 การสังเกตการณ์ (Observation).....	110
3.4.5 การสัมภาษณ์ (Interview)	113
3.4.6 การทดลอง (Experiment).....	113
3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Researcher's Experience).....	114
3.4.8 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ (The Standard Establishes Criteria for Honoring Role Models in Dance).....	115
3.5 ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย.....	116
3.5.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	116
3.5.2 แผนการดำเนินงานวิจัย	120
3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย	121
3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Inclusion Criteria).....	121
3.7 สรุปบท	129
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	130
4.1 อารัมภบท.....	130
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	130
4.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย	130

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย.....	250
4.3 อภิปรายผล	259
4.3.1 รูปแบบของการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย	259
4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย	267
4.4 สรุปบท	271
บทที่ 5 บทสรุป	272
5.1 อารัมภบท.....	272
5.2 ผลวิจัยที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย.....	272
5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย	272
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย	279
5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยต่อไปในอนาคต.....	281
บรรณานุกรม.....	282
ภาคผนวก.....	292
ภาคผนวก ก ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	293
ภาคผนวก ข ใบปิดประชาสัมพันธ์การแสดงผลงานดุซงึนนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์.....	296
ประวัติผู้เขียน.....	298

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แผนการดำเนินงานวิจัย	120
ตารางที่ 3.2 ปฏิทินแสดงระยะเวลาตามแผนดำเนินการวิจัย	121
ตารางที่ 3.3 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย	122
ตารางที่ 3.4 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม	124
ตารางที่ 3.5 รายนามบุคคลทั่วไปที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย	126
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 1	137
ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาศึกษาการแสดง ครั้งที่ 2	139
ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2	143
ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3	147
ตารางที่ 4.5 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3	152
ตารางที่ 4.6 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3	153
ตารางที่ 4.7 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3	155
ตารางที่ 4.8 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3	157
ตารางที่ 4.9 ตารางแสดงข้อมูลการคัดเลือกนักแสดง ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4	164
ตารางที่ 4.10 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4	179
ตารางที่ 4.11 ตารางแสดงการแบ่งบทบาทการแสดงในการพัฒนาศึกษาการแสดง ครั้งที่ 5	183
ตารางที่ 4.12 ตารางแสดงรายละเอียดบทบาทการแสดงในการพัฒนาศึกษาการแสดง ครั้งที่ 5	184
ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงข้อมูลการคัดเลือกนักแสดง ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5	214

ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการ
ปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5 223

ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาลีลนาฏศิลป์ ครั้งที่ 6 227

ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 239

ตารางที่ 4.17 ตารางสรุปการพัฒนาการการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 6 ครั้ง . 240

ตารางที่ 4.18 ตารางแสดงผลการพัฒนาบทการแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏ
ของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย 260

ตารางที่ 5.1 ตารางประมวลภาพการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
ในเรื่องปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย..... 276



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ภาพการออกแบบลีลาในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]	42
ภาพที่ 2.2 ภาพการออกแบบลีลาในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]	42
ภาพที่ 3.1 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์งาน DFA Open House สาขาวิชานาฏศิลป์.....	109
ภาพที่ 3.2 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์งาน DFA Open House สาขาวิชานฤมิตศิลป์	110
ภาพที่ 4.1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 1	135
ภาพที่ 4.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 1	135
ภาพที่ 4.3 การพัฒนาบทการแสดง ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2	139
ภาพที่ 4.4 การพัฒนาบทการแสดง ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2	140
ภาพที่ 4.5 ภาพการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2.....	141
ภาพที่ 4.6 การอบอุ่นร่างกายและเตรียมพร้อม	160
ภาพที่ 4.7 นักแสดงเรียนรู้ปรับตัวให้เข้ากับพื้นที่	162
ภาพที่ 4.8 นักแสดงทดลองลีลานาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance)	163
ภาพที่ 4.9 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	171
ภาพที่ 4.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	172
ภาพที่ 4.11 ภาพเก้าอี้.....	172
ภาพที่ 4.12 ภาพผ้าสีม่วง.....	174
ภาพที่ 4.13 การออกแบบแสง องค์กรที่ 1.....	176
ภาพที่ 4.14 การออกแบบแสง องค์กรที่ 2.....	177
ภาพที่ 4.15 การออกแบบแสง องค์กรที่ 3.....	178
ภาพที่ 4.16 การแบ่งส่วนพื้นที่การแสดง	216
ภาพที่ 4.17 พื้นที่ A.....	217

ภาพที่ 4.18 พื้นที่ B	218
ภาพที่ 4.19 การแบ่งพื้นที่การแสดงของ ฮอปกู๊ด (Hopgood).....	218
ภาพที่ 4.20 พื้นที่ C	219
ภาพที่ 4.21 พื้นที่ D.....	219
ภาพที่ 4.22 ภาพกระจก	230
ภาพที่ 4.23 ภาพเสื่อตาข่ายประดับเพชร	231
ภาพที่ 4.24 ภาพสลากกินแบ่งรัฐบาล	232
ภาพที่ 4.25 ภาพการใช้กระจกในองค์ที่ 1 การเกิดปัญหา	234
ภาพที่ 4.26 ภาพอุปกรณ์การแสดงพญานาค	234
ภาพที่ 4.27 ภาพบันไดพญานาค ณ วันถ้าเสื่อ จ.กระบี่.....	235
ภาพที่ 4.28 ภาพตู้जूเอี้ย.....	236
ภาพที่ 4.29 ภาพตู้जूเอี้ยในการแสดงองค์ที่ 2 การแก้ปัญหา.....	237
ภาพที่ 4.30 ภาพรถมอเตอร์ไซค์ในการแสดงองค์ที่ 2 การแก้ปัญหา	237

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การปรากฏของความไม่มีอยู่จริง หมายถึง เหตุการณ์ หรือ ภาพที่ปรากฏขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ สามารถพบเห็นได้ในสังคมไทยโดยทั่วไป อาจจะได้บอกข้อมูลครบถ้วน หรือไม่สามารถพิสูจน์หาข้อเท็จจริงได้อย่างสมบูรณ์ จึงส่งผลกระทบต่อให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน อาจปรากฏออกมาโดยที่ผู้สังเกตการณ์ไม่ได้รับการสื่อสารอย่างครบถ้วนจากสิ่งที่เห็นนั้น จึงทำให้เกิดเป็นภาพการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และอาจส่งผลกระทบต่อบุคคลหรือสังคมให้เกิดความเสียหายทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สินได้ บางครั้งอาจแสดงออกมาให้เห็นเป็นภาพของความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติ การโฆษณาชวนเชื่อ การตั้งกฎเกณฑ์มาตรฐานบางอย่างในสังคม และความไม่เท่าเทียม เป็นต้น มีปัจจัยมากมายที่เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดการปรากฏภาพดังที่ได้กล่าวมาในสังคมไทยไม่น้อย และไม่มีการศึกษาอย่างจริงจัง โดยเฉพาะในเรื่องของการนำหัวข้อนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ นาฏศิลป์เป็นศิลปะการแสดงชนิดหนึ่งที่อยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่อดีตกาล ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราว ทั้งที่สามารถเข้าใจง่ายและแสดงออกถึงความซับซ้อนที่มีอยู่ในจิตใจของมนุษย์ผ่านผลงานศิลปะการแสดงได้ชัดเจนมากขึ้น ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมามากมาย แต่ยังคงขาดการอธิบายถึงกระบวนการและขั้นตอนในการทำงานจากศิลปินผู้สร้างสรรค์งานโดยตรง และนาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ทั้งสามารถแสดงเรื่องราวที่ลึกซึ้ง สื่อสารและสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมโดยรวมได้อย่างชัดเจน ที่ผ่านมาผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ทั้งในด้านของการแสดง การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานในด้านการสอน สืบทอดความรู้ทางด้านศิลปะการแสดงสร้างสรรค์สู่เยาวชนรุ่นใหม่ และสาธารณชน ซึ่งในกระบวนการที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยได้ซึมซับมุมมองความคิด พฤติกรรม และการแสดงออกของคนในสังคมไทยในสมัยปัจจุบันได้ในระดับหนึ่ง และพร้อมที่จะศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจถึงภาพต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยให้มีความกระจ่างมากขึ้น

ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ออกมาเป็นรูปแบบของงานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ทางด้านวิชาการ และสำหรับผู้สนใจงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดงในหัวข้อที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยชิ้นนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทยนี้มีวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้เพื่อหาคำตอบในงานวิจัยนี้

1.2.1 ศึกษารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

1.2.2 ศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

1.3 คำถามวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จากประเด็นที่สอดคล้องกับการปรากฏของความจริง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามตามองค์ประกอบการแสดงด้านนาฏศิลป์ดังนี้

1.3.1 รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย จะเป็นอย่างไรนั้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถาม ตามองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ดังนี้

1.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

1.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

1.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

1.3.1.4 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

1.3.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

1.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

1.3.1.7 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

1.3.1.8 การออกแบบแสง

1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ควรคำนึงถึงหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามของงานวิจัย เพื่อค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยมีการตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงหัวข้อดังต่อไปนี้

1.3.2.1 การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

1.3.2.2 แนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา

1.3.2.3 แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์

1.3.2.4 การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์

1.3.2.5 ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยศึกษาหาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ในอดีตถึงปัจจุบัน รวมทั้งตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดงในช่วงระยะเวลา 15 ปีเป็นหลัก ตั้งแต่ พุทธศักราช 2551 ถึงปีพุทธศักราช 2566

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

1.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.5.1.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร

การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารนั้น ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือบทความ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย เช่น การให้ความหมายของความไม่มีอยู่จริง ข้อถกเถียงเรื่องการมีอยู่ จากนักวิจารณ์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้ที่

เกี่ยวข้องที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึง แนวคิดการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และแนวคิดสัญญาในงานนาฏยศิลป์ เพื่อนำข้อมูลเบื้องต้นเหล่านั้นมาดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลต่อไป

1.5.1.2 การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการมุ่งเน้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากศิลปิน ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ นักวิจารณ์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง ที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวศิลปินรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในประเด็นการปรากฏของความคิดที่ไม่มีอยู่จริง ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) รูปแบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ตั้งคำถามปลายเปิด รวมถึงการแสดงข้อคิดเห็นในมุมมองต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ กับกลุ่มบุคคลที่มีองค์ความรู้เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย เพื่อให้ข้อมูลเกิดความหลากหลาย

1.5.1.3 สื่อสารสนเทศ

ข้อมูลทางด้านสื่อสารสนเทศ เป็นข้อมูลที่มีความรวดเร็วและทันสมัยอยู่เสมอ โดยเฉพาะด้านการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับทักษะด้านการปฏิบัติการแสดง การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยเลือกพิจารณาศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยด้านศิลปกรรม และการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ จากการปรากฏของความคิดที่ไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

1.5.1.4 การสังเกตการณ์

ผู้วิจัยเข้าร่วมการสังเกตการณ์ โดยการเข้าร่วมชมการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่มีรูปแบบหรือแนวคิดที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

1.5.1.5 การสัมภาษณ์

ผู้วิจัยเข้าร่วมการสัมภาษณ์วิชาการทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้วิจัยเกิดมุมมองความคิดที่หลากหลาย นำมาซึ่งแนวทางในกระบวนการคิด การวิเคราะห์การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่กระบวนการวิจัยของตนเองต่อไป

1.5.1.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

คุณสมบัติจากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ของ วิชชุตตา วุฑาพิทยั ประกอบด้วย ผู้มีจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน มีประสบการณ์เรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน เป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย มีความเป็นผู้นำ ผู้บุกเบิก มีปรัชญาในการทำงาน มีการสร้างสรรค์ มีรสนิยม มีการถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้หายาก มีจรรยาบรรณ และมีคุณสมบัติเพิ่มเติมจาก นราพงษ์ จรัสศรี ที่กล่าวถึงเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่พึงมีอีกประการ คือ ความหลงใหล และความทันสมัย

1.5.1.7 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ผู้วิจัยเป็นลูกศิษย์ของศิลปิน อีกทั้งยังได้มีโอกาสติดตามผลงานของ นราพงษ์ จรัสศรี ตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยจึงได้นำผลงานการแสดงและคุณสมบัติความเป็นศิลปินทางด้านศิลปะการแสดงที่มีอยู่ในตัวของ นราพงษ์ จรัสศรี มาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ซึ่งจากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่กล่าวมา ผู้วิจัยพิจารณาเลือกใช้คุณสมบัติบางประการเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ให้มีความสอดคล้องเหมาะสมกับหัวข้อวิจัยต่อไป

1.5.2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1.5.2.1 การค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากแหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาต่าง ๆ ได้แก่ สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น

1.5.2.2 การลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม จากการสัมภาษณ์ศิลปินผู้เชี่ยวชาญ นักวิจารณ์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวศิลปินกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ตลอดจนการเข้าชมผลงานทางด้านนาฏศิลป์และเข้าร่วมการสัมมนาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.5.2.3 การศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อหาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

1.5.2.4 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้

1.5.2.5 การทดลองและพัฒนาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตรวจสอบคุณภาพการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยศิลปินและผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงและพัฒนาผลงาน

1.5.2.6 การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์สู่สาธารณชน

1.5.2.7 การสรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เพื่อให้นักวิจัยมีความสมบูรณ์ จัดพิมพ์รูปเล่มวิทยานิพนธ์ ตีพิมพ์บทความ และการเผยแพร่ข้อมูลในฐานข้อมูลต่าง ๆ

1.5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.5.3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร ตำรา หนังสือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ประสบการณ์ของผู้วิจัย ตลอดจนข้อมูลภาคสนามและภาคปฏิบัติ ได้แก่ การสังเกตการณ์ การเข้าร่วมสัมมนาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้

1.5.3.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยวิเคราะห์การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยผ่านกระบวนการจากขั้นตอนของการสร้างสรรค์ การออกแบบและการจัดสร้างองค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม ตลอดจนหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้เป็นงานศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) เท่านั้น ไม่ได้มีเจตนาสั่งสอนหรือให้ความสำคัญกับความบันเทิง ฉะนั้น การปรากฏของความจริงใน

จริงในสังคมไทย ที่ใช้ในงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นเพียงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการนำเสนอแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยหวังว่า ผลงานสร้างสรรค์นี้สามารถเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางให้ผู้ที่มาศึกษา สามารถเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานได้

1.7.2 รูปแบบ แนวคิด และกระบวนการครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานหลักทฤษฎีในศาสตร์หลายด้านเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อสารให้เกิดอัตลักษณ์ในความเป็นสากล ทำให้เกิดการขับเคลื่อนงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในปัจจุบันที่มีความแตกต่างและหลากหลาย

1.8 การรายงานผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยมีแนวทางการนำเสนอผลการวิจัยโดย แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 บท ตามประเด็นหัวข้อพอสั่งเขปดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลการวิจัย และสรุปบท

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัย ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และตารางกำหนดการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ประกอบด้วย การพัฒนาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยลำดับความสำคัญตามคำถามของงานวิจัย คือ รูปแบบ

ของผลงานนาฏศิลป์ทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ และวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ รวมทั้งการอภิปรายผล

บทที่ 5 บทสรุป ประกอบด้วย สรุปผลที่ได้รับจากงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และประมวลผลงานสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และการวิจัยต่อไปในอนาคต

1.9 สรุปบท

จากที่กล่าวมาในบทที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยได้เสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถาม ในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลการวิจัย ซึ่งในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องงานวิจัยฉบับนี้ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและสรุปบท ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปในบทที่ 2

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

จากบทที่ 1 ของงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยได้กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่จะได้รับจากงานวิจัย และการรายงานผลการวิจัย สำหรับบทที่ 2 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย นิยามศัพท์เฉพาะ การปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังจะกล่าวต่อไปนี้

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย มีคำศัพท์ทางด้านนาฏศิลป์ที่จะต้องทำความเข้าใจให้ชัดเจนในการให้ความหมายที่ปรากฏอยู่ในงานวิจัยฉบับนี้ คำนิยามศัพท์เฉพาะในที่นี้จะทำให้เกิดความเข้าใจในความหมาย และขอบเขตความหมายได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอเสนอคำนิยามศัพท์เฉพาะดังต่อไปนี้

2.2.1 นาฏศิลป์

นาฏศิลป์หรือนาฏศิลป์ในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง ศิลปะแขนงหนึ่งที่ใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน ใช้การเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และสื่อสารความหมาย ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคำว่า “นาฏศิลป์” ไว้ในหนังสือประวัตินาฏศิลป์ ตะวันตก ความว่า “นาฏศิลป์เป็นศิลปะที่เก่าแก่ชนิดหนึ่งในก่อนยุคประวัติศาสตร์ ถือเป็นการแสดงออก (Express) ของอารมณ์ความรู้สึก (Feeling) ที่แสดงออกมาในรูปแบบของกิจกรรมของมนุษย์” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 13)

ผู้วิจัยศึกษาหาความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ เพิ่มเติมใน พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554 ได้ให้ความหมายของคำว่า “นาฏย- เกี่ยวกับ การฟ้อนรำ เกี่ยวกับการแสดงละคร” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 621)

นอกจากนี้ อธิติมา อ่องทอง ได้ให้ความหมายของ นาฏยศิลป์ ไว้ดังนี้

นาฏยศิลป์ หมายถึง ศาสตร์ทางศิลปะที่ว่าด้วยการฟ้อน รำ เต้น หรือการเคลื่อนไหวของร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์จากธรรมชาติ อารมณ์ ความรู้สึกหรือจิตวิญญาณของมนุษย์ ซึ่งถือเป็นการสื่อสารในรูปแบบหนึ่ง นาฏยศิลป์มีความเชื่อมโยงกับมนุษย์มาอย่างยาวนาน อีกทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ นั้น มักเกี่ยวข้องกับระบบประสาทที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (อธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2566)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า นาฏยศิลป์ เป็นศิลปะการถ่ายทอดอารมณ์ การแสดงออกของศิลปินหรือนักแสดง ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสารกับผู้ชม อาจมีคำเรียกแตกต่างกันไปในแต่ละบริบทของพื้นที่ อันได้แก่ ฟ้อน รำ เต้น การแสดง ซึ่งถือเป็นการสื่อสารในรูปแบบหนึ่งของมนุษย์มาอย่างยาวนาน

2.2.2 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ ในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง ความคิดที่แตกต่างจากความคิดที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์เป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับการให้ความหมายของ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์การคิดเชิงสร้างสรรค์ ความว่า

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอนอกนัย (Divergent thinking) นำไปสู่การคิดหรือค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่ ควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝัน หรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน [ก.พ.], 2559: 6)

นอกจากนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ยังได้อธิบายความหมายของคำว่าความคิดสร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการบูรณาการและการปรับปรุง ความว่า

การคิดใหม่ทำใหม่ มีปริมาณสัดส่วนระหว่างของเดิมและของใหม่ในการสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป การบูรณาการ การปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ซึ่งหมายถึง ความเป็นของเดิมอยู่บ้าง แต่หากเป็นของใหม่อย่างสุดโต่งนั้น ความคิดสร้างสรรค์ จะไม่มีกรอบและไม่มีของเดิมด้วยเช่นกัน เพราะฉะนั้นสัดส่วนในการคิดใหม่ทำใหม่ จึงเป็นส่วนสำคัญในการสะท้อนเรื่องความคิดสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงการบูรณาการจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เพื่อพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เคยมีมาในอดีต ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่กว่า แตกต่างจากเดิม เป็นประโยชน์ต่อปัจจุบันและอนาคต

2.2.3 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีความแตกต่างจาก ผลงานที่เคยมีปรากฏในอดีต ผู้สร้างสรรค์ใช้หลักคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไปเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชม ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

ต้องเป็นผลงานนาฏยศิลป์ที่ใหม่กว่าของเดิมและไม่เคยเผยแพร่หรือปรากฏ ที่ใดมาก่อน หรือ เป็นการสร้างสรรค์งานแบบบูรณาการโดยนำสิ่งที่เคยมีเคยปรากฏ อยู่แล้วแต่เดิม มาพัฒนาและต่อยอดเป็นงานใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ยังมีคำอธิบายเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในด้านการก่อให้เกิด ประโยชน์แก่ผู้ชม ซึ่ง ญัตติพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายความหมายไว้ดังนี้

เพื่อให้เกิดเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่นั้น นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ต้องเป็น สิ่งที่ผู้สร้างงานจะต้องตั้งใจในการทำงานให้แตกฉาน ในขณะเดียวกัน ต้องมี แนวคิดที่สอดคล้องกับเรื่องราวหรือบทของการแสดง อีกทั้งทางด้านของการตีความ จะต้องสื่อสารความหมาย และต้องคำนึงถึงคุณค่า ประโยชน์แก่สังคม ไม่ใช่แค่การ ร่ายรำหรือการเคลื่อนไหวทางด้านของลีลาเพียงอย่างเดียว (ญัตติพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์เป็นผลงาน ผ่านวิถีแห่งการบูรณาการ พัฒนาจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้แตกต่าง เกิดเป็นผลงานใหม่ ไม่ซ้ำจากที่เคยปรากฏมาในอดีต เพื่อสื่อสารกับคนในปัจจุบันให้เกิดข้อคิดเห็นใหม่ เกิดประโยชน์และสุนทรียศาสตร์ที่แตกต่างจากเดิม

2.2.4 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ หมายถึง ผลงานนาฏยศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่ เกิดขึ้นหลังยุคสมัยใหม่ มีความแตกต่างออกไปจากรูปแบบของนาฏยศิลป์ที่เคยมีปรากฏให้เห็น ซึ่ง ธรารกร จันทนสาโร ได้อธิบายเพิ่มไว้ดังนี้

จากมุมมองของ นอรา แอมโบรซิโอ (Nora Ambrosio) ได้สะท้อนให้เห็นถึงความหมายของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ว่า ในช่วงทศวรรษที่ 1950 ศิลปินหรือผู้ออกแบบท่าเต้นเริ่มรู้สึกถึงคำว่า “ข้อจำกัด” ของนาฏยศิลป์มากขึ้น และหันมาพิจารณาว่านาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นปรัชญาของการเคลื่อนไหวร่างกายที่นำศึกษา และปัจจุบันมักให้นิยามของคำว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่ ว่าเป็น “ความล้าหน้า” กล่าวคือ ผู้นำศิลปะที่มีแนวคิดหรือมุมมองการนำเสนอ ที่ก้าวล้ำไปกว่าคนจำนวนมาก โดยเฉพาะแง่ของการเต้นรำนั้นก็ไม่ได้ยึดถือเอาความมีรูปแบบหรือตีแผ่ความต้องการในสิ่งที่สมบูรณ์แบบตามต้นฉบับเป็นที่ตั้งแต่อย่างใด (ธรารกร จันทนสาโร, 2557: 18)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ดังนี้

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับความไม่กลมกลืน ซึ่งจะเป็นทิศทางตรงข้าม แตกต่าง การไม่มีเทคนิคในการเต้น หรือการใช้เทคนิคการเต้นที่แตกต่างกัน และนิยมใช้นักเต้นหรือนักแสดงที่ไม่ได้มีเทคนิคในการเต้นมาแสดง ซึ่งแตกต่างกับนาฏยศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะแสดงจะมีความตัดกัน ความไม่เข้ากัน ความขัดแย้ง หรือการแสดงออกของความผิดที่ผิดเวลา การไม่มีกรอบของเวทีมาเป็นพื้นที่จำกัดในการแสดง นอกจากนี้ อาจจะมีการเปรียบเทียบหรือแสดงให้เห็นกับงานของรากเหง้าประเพณีแบบดั้งเดิม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ เป็นการคิดนอกรอบสร้างสรรค์ผลงานให้แตกต่าง ออกนอกกฎเกณฑ์หลายประการที่นาฏยศิลป์ถูกพัฒนามาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งมุมมองของความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง หรือย้อนกลับไปที่ความเรียบง่ายแบบที่หลายคนมองข้ามไป อย่างเทคนิคการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)

2.2.5 เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound)

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของ เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) ซึ่งเป็นดนตรีที่บันทึกจากเสียงที่ปรากฏ ณ ขณะเวลานั้น เช่น เสียงคนคุยกัน เสียงพับกระดาษ เสียงรถยนต์ เป็นต้น ซึ่งเสียงเหล่านี้ปรากฏขึ้นมาโดยมิได้เตรียมการไว้ก่อน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก พันส์ ต้องการพานิช ได้อธิบายความหมายของ เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) ไว้ว่า “เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) คือเสียงบรรยากาศต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริเวณโดยรอบพื้นที่นั้นรวมตัวกัน ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ ที่ทำให้เกิดเสียงในเวลานั้นขึ้น” (พันส์ ต้องการพานิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ดารณี เปลื้องสันเทียะ ได้อธิบายความหมายเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) คือ แนวดนตรีเกี่ยวกับการสร้างบรรยากาศ ทำให้เรารู้สึกมีส่วนร่วมกับสิ่งรอบตัวเรา ในอดีตมักมีการดำเนินของจังหวะดนตรีที่ไม่เร็วมาก แต่ในปัจจุบันสามารถผสมผสานจังหวะเร็วเข้าไปเพื่อให้รู้สึกถึงสิ่งรอบตัวและบรรยากาศนั้น ๆ เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นดนตรีที่สามารถสร้างอารมณ์ ความรู้สึกแก่ผู้ฟัง ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ จะใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) หลากหลายรูปแบบ เพื่อเพิ่มความลึกลับ พิศวงให้กับหนังผี หรือแนวที่สามารถให้ความรู้สึกกว้าง ไกล อ่างว้าง ล่องลอย เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมกับช่วงเวลาเหล่านั้น (ดารณี เปลื้องสันเทียะ, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก Dipayan Biswas, Kaisa Lund และ Courtney Szocs ที่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ เพลงบรรยากาศ (Ambient Music) ว่าเป็นเพลงบรรยากาศ หรือเป็นเพลงพื้นหลัง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

เพลงบรรยากาศ (Ambient Music) หมายถึงเพลงที่เล่นในพื้นที่หลัง มักใช้เพื่อสร้างบรรยากาศโดยรวมหรือความรู้สึก ซึ่งมีงานวิจัยที่ได้ศึกษาผลที่ได้เกี่ยวกับผลกระทบของดนตรีแอมเบียนต์ในแง่มุมมองต่าง ๆ ต่อการรับรู้และพฤติกรรมต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การศึกษาก่อนหน้านี้ได้จำแนกดนตรีแอมเบียนต์โดยพิจารณาว่าเป็นเพลงที่คุ้นเคย เพลงที่ทำให้ผ่อนคลาย เพลงเชิงบวก เป็นต้น (Dipayan Biswas, Kaisa Lund and Courtney Szocs, 2019: 39)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) คือการเก็บรวบรวมเสียงต่าง ๆ ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นขณะนั้น โดยมีได้เตรียมการมาก่อน มาสร้างสรรค์เป็นเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) หรือเพลงพื้นหลัง ซึ่งเป็นแนวดนตรีที่สามารถสร้างบรรยากาศให้รู้สึกมีส่วนร่วมกับสิ่งรอบตัว มีผลกระทบทางอารมณ์ต่อการรับฟัง

2.2.6 แบบรูป (Pattern)

แบบรูป (Pattern) หมายถึง รูปร่าง หรือลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาประกอบกันตามความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเหล่านั้น โดยความสัมพันธ์นั้นอาจเป็นความสัมพันธ์เชิงปริมาณ เช่น การเพิ่มจำนวน การลดจำนวน ความสัมพันธ์เชิงคุณภาพ เช่น การเปลี่ยนรูปทรง การเปลี่ยนสี ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ เช่น การเรียงต่อกัน การซ้อนทับ เป็นต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ แบบรูป (Pattern) เพิ่มเติมไว้ดังนี้

แบบรูปในความหมายของ ชลูด นิมเสมอ ได้ให้ความหมายตรงกับภาษาอังกฤษไว้ว่า Pattern ซึ่งในงานของ ชลูด นิมเสมอ จะมีการทำซ้ำรูปร่างรูปทรง และวางอยู่ในโครงสร้างที่เป็นแบบรูป (Pattern) (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้กล่าวถึง การทำซ้ำรูปร่างรูปทรง และวางอยู่ในโครงสร้างที่เป็นแบบรูป (Pattern) ของ ชลูด นิมเสมอ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก พิเชษฐ์ เปียร์กลีน ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวิเคราะห์แบบรูป (Pattern) ของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไว้ดังนี้

การวิเคราะห์แบบรูปเป็นการเจาะลึกถึงการสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่เขาคิดและต้องการแสดงออกนั้น ประกอบกันอยู่อย่างไร มีการจัดรูปร่างและพื้นที่ของสีโดยการใช้เส้น ผิว และตำแหน่งของพื้นที่ ที่มีลักษณะเฉพาะอย่างไร ปรากฏคุณค่าของเส้น รูปร่าง และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดผลงานนั้นขึ้นมา

อย่างไรดังการวิเคราะห์แบบรูป (Pattern) ของงานศิลปะก็ช่วยทำให้เห็นถึงการสร้างสรรค์ของศิลปินเช่นกัน (พิเชษฐ์ เปียร์กลีน, 2552, 90)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แบบรูป (Pattern) หมายถึง วิธีการคิดและแสดงออกทางศิลปะของศิลปิน เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่เขาคิดและต้องการแสดงออกนั้นประกอบกันอยู่อย่างไร ผ่านการจัดรูปร่างและพื้นที่ของสีโดยการใช้เส้น ผิวดำ ตำแหน่งของพื้นที่ จำนวน และวิธีการทำซ้ำรูปร่างรูปทรง ซึ่งจะมีความแตกต่างกันไปของบุคคล

ดังนั้นศัพท์เฉพาะที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเป็นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปใช้ในการอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้ต่อไป

2.3 การปรากฏของความจริงในสังคมไทย

การปรากฏของความจริง (Appearance of Nonexistence) เป็นการผสมของคำ 2 คำ ได้แก่ การปรากฏ และความจริง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของคำว่า ปรากฏ (Appear) หมายถึง สำแดงออกมาให้เห็น (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 513) และความจริง (Nonexistence) หมายถึง การไม่มีตัวตน การปฏิเสธการมีอยู่ (Merriam-webster dictionary, 2565) เมื่อนำมาประกอบกันแล้ว ผู้วิจัยให้ความหมายของคำว่า “การปรากฏของความจริง” หมายถึง ภาพสำแดงของการไม่มีตัวตน ภาพที่ยังไม่สามารถพิสูจน์หาคำตอบ หรือให้ข้อมูลข้อเท็จจริงได้ แต่มีปรากฏให้เห็นได้ทั่วไปทุกพื้นที่ มีการนำไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ทางความคิดและจิตใจ ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับ “การปรากฏของความจริง” ไว้ดังนี้

การปรากฏของความจริง คือ ภาพลวงตา ความไม่จริง ที่สังคม หลอหลอมขึ้น รวมไปถึงการสร้างภาพของคนในสังคม ซึ่งทำให้เกิดสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความเป็นจริง อันเนื่องมาจากการขาดคุณธรรมและจริยธรรม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

จากคำอธิบายของ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้วิจัยเห็นว่า การปรากฏของความจริง คือ ความไม่จริงเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์บางประการ และนอกจากนี้ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการปรากฏของความจริง ไว้ดังนี้

การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริง คือ ภาพลวงตา การหลอกลวง เช่น การประกาศดเก็บบางประเภทจากประชาชน แต่กลับเป็นการไปเรียกเก็บในส่วนอื่นมาทดแทน (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงนั้นเกิดจากการการขาดคุณธรรมและจริยธรรม จึงกระทำการทางอ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการแทนการกระทำทางตรงหรือเรียกว่าการหลอกลวง ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเพิ่มเติมจาก พันธ์ ต้องการพานิช ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงไว้ดังนี้

การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริง เป็นการกระทำที่เข้าใจได้ยาก หรือให้คำอธิบายเหตุและผลของการกระทำได้อย่างไม่ชัดเจน อาจหมายถึงการกระทำที่มีผลทางด้านจิตใจเป็นหลัก และให้ประโยชน์กับด้านอื่น ๆ ตามมาในภายหลัง แต่อย่างไรก็ตามกลับเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่าย มีการถือปฏิบัติตามกันในทุกพื้นที่ (พันธ์ ต้องการพานิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ พันธ์ ต้องการพานิช ผู้วิจัยเห็นว่า มีการกล่าวถึงการกระทำที่ไม่ตรงไปตรงมาเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้กระทำ และอาจมีผลพลอยได้เพิ่มเติมอีก นอกจากนี้ อธิมา อ่องทอง ได้ให้คำอธิบาย เกี่ยวกับการปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงไว้เพิ่มเติม ดังนี้

การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริง คือ การกระทำอันใดก็ตามเพื่อให้เกิดประโยชน์ทั้งทางทางด้านนามธรรม และรูปธรรม กล่าวคือมีผลประโยชน์ต่อจิตใจร่างกาย หรือหน้าที่การงานในสังคม ซึ่งมีความแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ตามบริบทของพื้นที่นั้น ๆ แต่ยังคงมีจุดประสงค์เดียวกัน นั่นคือเพื่อก่อให้เกิดผลประโยชน์ส่วนตน (อธิมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริง คือ ภาพลวงตา การหลอกลวง มายาคติ และการกระทำที่ไม่ตรงไปตรงมาของมนุษย์ ที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ส่วนตน อาจอยู่ในรูปแบบการปฏิบัติที่แตกต่างกันออกไป นอกจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการให้ความหมายในหัวข้อวิจัย การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยแล้ว มีนักวิชาการที่ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นในงานวิจัยนี้ ดังนี้

วิชชุตา วุธาติศย์ ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ไว้ว่าทำไมจึงต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นนี้ ทำไมจึงเกิดปรากฏการณ์นี้ขึ้น อีกทั้งผลกระทบจากการเกิดปรากฏการณ์นี้ขึ้นส่งผลกับสังคมไทยในปัจจุบัน และอนาคตของสังคมไทยอย่างไร (วิชชุตา วุธาติศย์, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

จากข้อมูลของ วิชชุตา วุธาติศย์ ที่ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับงานวิจัยนี้ และเนื่องจากไม่มีเอกสารงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงได้สังเกตจากสภาวะสังคมไทย อันได้แก่ สังคม การศึกษา เศรษฐกิจ และประชากร ซึ่งมีการปรากฏของความจริงประกอบอยู่ มาเป็นข้อมูลในการพัฒนาผลงานนี้ต่อไป

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้างต้นเกี่ยวกับการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยเห็นว่า จิรายุทธ พนมรัช ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวข้องกับการมองเห็น ภาพลวงตา การหลอกลวง และ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับสาเหตุของการศึกษาการปรากฏของความจริงในสังคมไทย นอกจากนี้ พันธ ต้องการพานิช และ ธิติมา อ่องทอง ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับผลของการเกิดการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อในการอธิบายข้อมูลโดยเรียงลำดับจากภาพที่เกิดขึ้น สาเหตุของการกระทำนั้น และผลที่เกิดขึ้น ซึ่งแบ่งเป็น 3 หัวข้อดังนี้ 1) ภาพลักษณ์การปรากฏของความจริงในสังคมไทย 2) สาเหตุการปรากฏของความจริงในสังคมไทย และ 3) ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละหัวข้อดังนี้

2.3.1 ภาพลักษณ์การปรากฏของความจริงในสังคมไทย

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะได้นำภาพลักษณ์การปรากฏของความจริงในสังคมไทย เป็นภาพที่ปรากฏขึ้นให้เห็นเท่านั้น ส่วนเนื้อหาของความจริง ผู้วิจัยจะได้อธิบายได้หัวข้อถัดไป

ภาพลักษณ์ในที่นี้ หมายถึง ภาพของเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า ประกอบด้วยลักษณะท่าทีของบุคคล องค์กร หรือสิ่งของที่ใช้ภาพแทน ต่อสายตาและความรู้สึกนึกคิดของสาธารณชน เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นผู้วิจัยจึงขอยกตัวอย่างภาพลักษณ์การปรากฏของความจริงในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยหาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ การสัมภาษณ์ ชาว และ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพลักษณะการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย จาก ญัฐนิช ธรณธรรมกุล ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวข้องกับภาพลักษณะการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทยทางการเปรียบเทียบการนำเสนองานศิลปะ ไว้ดังนี้

ภาพของการเปรียบเทียบการนำเสนองานศิลปะการแสดงที่เกิดขึ้นจากภาพปรากฏของนักบัลเลต์หญิงที่กำลังเต้นบัลเลต์อย่างงดงาม แสดงทักษะการขึ้นปลายเท้าและยกขาสูงบนเวทีของโรงละคร ในโรงละครมีผู้ชมใส่ชุดราตรี แต่เมื่อเดินออกมาจากโรงละครเพียงไม่กี่เมตร พบภาพเด็กผู้หญิงใส่ชุดนักเรียน กำลังรำโนราอยู่ ณ หน้าตลาดแห่งหนึ่ง มีกล่องกระดาษวางอยู่ด้านหน้า เขียนว่า สมทบทุนการศึกษา (ญัฐนิช ธรณธรรมกุล, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม)

จากข้อมูลของ ญัฐนิช ธรณธรรมกุล แสดงให้เห็นภาพเปรียบเทียบระหว่างศิลปะการเต้นบัลเลต์และศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ของประเทศไทย ที่ถูกนำเสนอในเวลาใกล้เคียงกัน แต่มีสถานที่ วิธีการนำเสนอ และผู้ชมแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ในด้านของศิลปะมีข้อมูลของ แซร์เก ดืออากิเลฟ (Sergei Diaghilev) ผู้อำนวยการคณะบัลเลต์ ชื่อ เลส์ บัลเลต์ รัสเซีย เดอ ดืออากิเลฟ (Les Ballets Russes de Diaghilev) ที่ใช้ภาพลักษณะของบุคคลผู้มีชื่อเสียงในการประชาสัมพันธ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แซร์เก ดืออากิเลฟ (Diaghilev) ใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ส่งตัวไปเชิญนักแสดงในกรุงปารีส (โดยเฉพาะนักแสดงสตรีรูปงาม) เพื่อให้มาสร้างสีสันให้กับสถานที่นั้น นับเป็นวิธีการจูงใจเพื่อสร้างความตื่นตัวให้กับงานในคิรอบปฐมทัศน์ที่ชาญฉลาด (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 76)

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่า เป็นภาพความไม่เท่าเทียมในการสนับสนุนงานศิลปะเฉพาะแค่บางประเภทที่อยู่ในความสนใจของผู้มีชื่อเสียงเท่านั้น นอกจากนี้ยังมีภาพลักษณะการเข้าใจผิดในอิสรภาพของการขึ้นชอบผลงานศิลปะ ดังที่ กนกโฉม สุนทรสีมะ ได้อธิบายภาพลักษณะที่ไดพบเห็นไว้ดังนี้

ภาพของความเข้าใจผิดในเรื่องเพศ ภาพกลุ่มเด็กผู้ชายกำลังทำท่าล้อเลียนส่งเสียงรบกวน เพื่อนนักเรียนผู้ชายอีกคนที่กำลังซ้อมเต้นบัลเลต์อยู่ในห้องนาฏศิลป์ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงความคิดว่า บัลเลต์เป็นศิลปะการ

ต้นรำที่เหมาะสมเฉพาะกับผู้หญิง (กนกโณม สุนทรสิมะ, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลของ กนกโณม สุนทรสิมะ แสดงให้เห็นได้ว่าเยาวชนในสังคมไทย ยังมีความเข้าใจผิดในเรื่องอิสรภาพของการขึ้นขอบการเดินบัลเลต์ จึงเกิดภาพเหตุการณ์ล้อเลียนเพื่อนด้วยความสนุกสนาน ซึ่งเป็นค่านิยมที่อาจพบเห็นได้หลายพื้นที่ในสังคมไทย นอกจากค่านิยมในเรื่องเพศ ยังมีค่านิยมทางสังคม หรือเรียกว่าเป็นคำสอนที่ปฏิบัติตามกันมาเป็นเวลานาน ดังเช่น รณกฤต เพชรเกลี้ยง ได้อธิบายภาพสะท้อนค่านิยมไว้ ดังนี้

ภาพสะท้อนค่านิยม คำสอนของสังคมไทย จากประติมากรรมหุ่นยาศา เป็นรูปปั้นหญิงชราที่ยืนคอยอยู่ริมทะเลโดยมีกล้องขนาดใหญ่เป็นกรอบล้อมรอบ มีเนื้อหาถึงหญิงชราที่รอคอยวันกลับมาของลูกหลานที่ออกไปทำงานในพื้นที่ห่างไกล ให้มาคอยดูแลในยามแก่ชรา (รณกฤต เพชรเกลี้ยง, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากภาพสะท้อนข้างต้น แสดงให้เห็นถึงค่านิยมตามคำสอนของสังคมไทย การเป็นคนดี หรือลูกหลานที่ดีนั้น ย่อมต้องดูแลพ่อแม่ยามแก่เฒ่า ต้องกลับไปหาในทุกเทศกาลวันหยุดงาน ซึ่งแสดงถึงความกตัญญูกตเวทิตามความเชื่อของสังคมไทย

นอกจากนี้ยังมีภาพลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อ หรือโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทุกพื้นที่ของสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นสื่อสารสนเทศ ป้ายโฆษณาข้างถนน หรือป้ายโฆษณาตามตึก ซึ่ง อุบลวรรณ โตอวยพร ได้อธิบายถึงภาพลักษณะของป้ายโฆษณาชวนเชื่อที่ได้พบเห็นมาจากประสบการณ์ส่วนตัว ดังนี้

ภาพป้ายโฆษณาผลิตภัณฑ์บำรุงผิวขนาดใหญ่ ในภาพมีผู้หญิงผิวขาวมีรูปร่างสวยงามถือผลิตภัณฑ์อยู่ โดยภาพป้ายโฆษณาติดตั้งไว้อยู่บนตึกสูงกลางใจเมือง มีข้อความปรากฏว่า ใช้แล้วขาวขึ้นใน 3 วัน ซึ่งเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ โน้มน้าวให้ผู้บริโภคสนใจซื้อผลิตภัณฑ์ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

นอกจากนี้ อุบลวรรณ โตอวยพร ยังได้ให้รายละเอียดของภาพโฆษณาชวนเชื่ออีกประเภทหนึ่งที่ใช้สร้างภาพทางการเมือง ดังนี้

ภาพป้ายโฆษณาชวนเชื่อของพรรคการเมืองหนึ่ง มีภาพผู้ชายใส่สูท หน้าตา ยิ้มแย้มแจ่มใส ทำท่าทางมั่นใจด้วยการกำหมัดหนึ่งข้างและชูขึ้น ในภาพใช้ข้อความ บนป้ายว่า ลดค่าครองชีพ ลดค่าน้ำมัน มีผลทันที (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น เป็นการวางแผนเป้าหมายการทำงานล่วงหน้าของพรรคการเมืองในสังคมไทย ซึ่งในอดีตที่ผ่านมาอาจมีหลายครั้งที่นักการเมืองที่ได้รับการเลือกตั้ง ไม่สามารถดำเนินการตามแผนที่ประชาสัมพันธุ์ไว้ได้ นอกจากนี้ยังมีภาพลักษณ์เกี่ยวกับความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของสังคมไทย ที่ผู้วิจัยได้พบเห็นจากประสบการณ์ส่วนตัวของตนเอง คือภาพหมุ่มวล ประชาชนแห่บูชาศาลพระพิฆเนศบริเวณแยกห้วยขวาง ประชาชนต่างถือธูปเทียนและพวงมาลัยสักการะต่อหน้าพระพิฆเนศ เป็นภาพการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อ และในอีกที่หนึ่งเป็นวัดทางพุทธศาสนา พบภาพมนุษย์กำลังเอาน้ำมันทาต้นไม้และใช้นิ้วถูบริเวณนั้น เพื่อหาสัญลักษณ์หรือตัวเลขที่ต้องการให้ปรากฏขึ้น

นอกจากนี้ ยังพบภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2566 ภาพประติมากรรมคล้ายมนุษย์ครึ่งนกสีดำนั่งในท่าขัดสมาธิ มีปีก มีเขี้ยว มีเล็บมือเล็บเท้าสีแดง ถูกนำมาติดตั้งไว้ที่สี่แยกแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ประชาชนโดยรอบแสดงความหวาดกลัวว่าจะเป็นการเข้าใจผิดจากเทพเป็นการบูชาผี โดยรวมตัวกันส่งข้อมูลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเจ้าของสถานที่ช่วยนำออกไป (ไทยรัฐ, 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า สังคมไทยมีภาพลักษณ์ของความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติอยู่ทั่วทุกพื้นที่ของสังคม สามารถพบเห็นชาวไทยที่มีวิธีการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แตกต่างกันไป

นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยยังพบภาพลักษณ์การปรากฏของความไม่มียู่จริงในสังคมไทยในด้านการประกวดความงามของสตรี ซึ่ง วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้อธิบายถึงภาพลักษณ์จากเวทีการประกวดความงาม ดังนี้

ภาพเวทีการประกวดความงามแห่งหนึ่ง มีผู้หญิงยืนอยู่บนเวทีด้วยกิจกรรมการแสดงออกที่มั่นใจ อวดสระรี่ ยิ้มแย้ม ทำผมแต่งหน้าสวย ใส่ชุดราตรีหลากหลายสี สัน มองลงมาที่คณะกรรมการ และผู้ชมการประกวด แสดงให้เห็นเบื้องหน้าของ

การประกวดความงามเพียงด้านเดียว (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าภาพเวทีการประกวดความงามนั้นเป็นเพียงการปรากฏภาพให้เห็นเพียงด้านเดียวในช่วงเวลานั้น ซึ่งมีการอวดสระ ยิ้มแย้ม ทำผมแต่งหน้า ใส่ชุดราตรีหลากหลายสีสันทันซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ไม่มีความแน่นอนเที่ยงแท้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าภาพลักษณ์ความงามดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่เป็นความมีอยู่จริงในหลักพุทธศาสนาเพื่อแสดงตัวอย่างเปรียบเทียบกับข้อมูลการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น คือความหมายของคำว่าสังขาร พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่าสังขารไว้ ดังนี้ “สังขาร หมายถึง ร่างกาย, ตัวตน, สิ่งที่ประกอบและปรุงแต่งขึ้นเป็นร่างกายและจิตใจรวมกัน” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 817)

จากข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของคำว่าสังขารนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า สังขารเป็นความมีอยู่จริง เป็นสิ่งที่ประกอบและปรุงแต่งขึ้นเป็นร่างกายและจิตใจรวมกัน ไม่มีบรรทัดฐานว่าการประกอบแบบใดดีหรืองามกว่าแบบใด เป็นเพียงการเกิดขึ้นของร่างกาย และตัวตนเท่านั้น หลังจากนั้นผู้วิจัยจะอธิบายถึงสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยพร้อมทั้งยกตัวอย่าง โดยมีรายละเอียดในหัวข้อถัดไป

2.3.2 สาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของคำว่า สาเหตุ จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า สาเหตุ คือ ต้นเหตุ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 834) ดังนั้น ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างและอธิบายต้นเหตุของการเกิดภาพลักษณ์ของการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.3.2.1 สาเหตุและตัวอย่างการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ มีข้อมูลดังนี้

ศิลปะเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความหลงใหล ความสวยงามในจิตใจของมนุษย์ มนุษย์ทำสิ่งให้เป็นศิลปะก็เพื่อให้พอใจในความรู้สึกของตนที่มีมาแต่กำเนิด ตกแต่งและประดับสิ่งรอบตัวให้สวยงาม มนุษย์มักยินดีและเข้าใกล้กับสิ่งสวยงามเสมอ ในทางตรงกันข้าม ก็จะนำตัวเองออกห่างจากความน่าเกลียดน่ากลัว มนุษย์จึงสร้างสรรค์ความสวยงามไว้ชื่นชมสุนทรียในงานศิลปะ (ศิลป์ พีระศรี, 2545, 14)

จากข้อมูลข้างต้น แสดงให้เห็นถึงสาเหตุที่เป็นจุดเริ่มต้นให้มนุษย์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้น เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความหลงใหล ความสวยงามในจิตใจของมนุษย์ และสร้างสภาวะรอบตัวให้สวยงาม มิได้เกิดขึ้นเพื่อจัดลำดับ หรือทำให้เกิดการเปรียบเทียบแต่อย่างใดก็ตาม มนุษย์กลับสร้างความไม่เท่าเทียมให้เกิดขึ้นในงานศิลปะด้วยเช่นกัน ดังคำอธิบายของ ฌ็องนิซ ฌรณธรรมกุล ได้อธิบายสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ ไว้ดังนี้

จากภาพที่ปรากฏของการนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงสะท้อนให้เห็นถึง “ความแตกต่าง” ในการเห็นคุณค่าของงานศิลปะ โดยมีสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากระบบอุปถัมภ์ของเชื้อพระวงศ์ ที่คอยให้การสนับสนุนและสืบทอดศิลปะแค่บางประเภทมาเป็นระยะเวลายาวนาน ประกอบกับการให้อำนาจความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดง ที่ทำให้ผู้คนเห็นคุณค่างานศิลปะการแสดงที่แตกต่างกัน (ฌ็องนิซ ฌรณธรรมกุล, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การสนับสนุนศิลปะแค่บางประเภทนั้น ส่งผลให้เกิดการจัดลำดับชั้นของศิลปะ คือมีศิลปะทั่วไป และศิลปะชั้นสูง ซึ่งไม่ใช่จุดประสงค์ที่แท้จริงในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีจุดเริ่มต้นขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความหลงใหล ความสวยงามในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยยังได้พบข้อมูลเกี่ยวกับการอุปถัมภ์ศิลปะการแสดงจากชนชั้นสูงในอิตาลี ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำอธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตก ความว่า

ชนชั้นสูงนี้เองที่จะอยู่ในสถานภาพที่จะสามารถให้ความสนใจและให้การอุปถัมภ์ในงานศิลปะวิทยาการได้มากกว่าผู้อื่นในการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะวัฒนธรรมซึ่งก็รวมไปถึงศิลปะการแสดงด้วย อันเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะการแสดง เช่น บัลเลต์ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548, 8-9)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า บัลเลตเป็นศิลปะการแสดงที่ได้รับ ความนิยมมากในอิตาลีและได้รับการอุปถัมภ์จากชนชั้นสูงอย่างมาก ซึ่งถือเป็นศิลปะการแสดงที่มี อีสรภาพในความชื่นชอบ เหมาะกับทุกเพศ

นอกจากนี้ยังมีสาเหตุอีกประการที่ทำให้เกิดการปรากฏของความ ไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ ซึ่ง ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้คำอธิบายสาเหตุไว้ ดังนี้

เนื่องจากบัลเลตเป็นศิลปะการแสดงที่สังคมไทยได้รับวัฒนธรรมมาจากชาติ ตะวันตกในภายหลัง คนไทยส่วนมากไม่ได้รับข้อมูล หรือศึกษาเกี่ยวกับประวัติที่มา ของบัลเลต ซึ่งในต้นกำเนิดนั้น บัลเลตถูกสร้างสรรค์ขึ้นในราชสำนักอิตาลี และมี เพียงกษัตริย์หรือเชื้อพระวงศ์ที่เป็นผู้ชายนั่นจึงจะสามารถเรียนบัลเลต (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าความเข้าใจผิด การไม่ได้รับข้อมูล หรือไม่ได้ศึกษาข้อมูล เป็นสาเหตุให้เกิดความไม่เท่าเทียมขึ้นในงานศิลปะ รวมไปถึงการลดทอน อีสรภาพการแสดงออกของบางคนที่ชื่นชอบในสิ่งที่สังคมมองว่าไม่เหมาะสม

2.3.2.2 สาเหตุและตัวอย่างการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ซึ่งมีสาเหตุมาจากความต้องการผลประโยชน์ส่วนตน จึงใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ สื่อสารข้อมูลที่อาจมี ความบิดเบือนจากความจริง ซึ่ง ธิติมา อ่องทอง ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับความหมายและสาเหตุของ การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ไว้ดังนี้

การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นรูปแบบการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวจูง ใจผู้รับข่าวสารผ่านการนำเสนอความจริงเพียงบางส่วน การบิดเบือนข้อมูล หรือ สร้างแนวคิด ทศนคติที่ต้องการ โดยใช้ภาษาที่มีน้ำหนักในการจูงใจให้เกิดผลตอบรับ ทางด้านอารมณ์ (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) นั้นคือการหาวิธีการสื่อสารกับกลุ่มคนที่ต้องการ เพื่อให้เกิดความเชื่อใจด้วยวิธีการสื่อสารที่มีน้ำหนักในการจูงใจสูง นอกจากนี้ อุบลวรรณ โตอวยพร ได้อธิบายถึงสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ไว้ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ความงามบางอันที่มียอดขายไม่เป็นไปตามที่ตั้งไว้ หรือต้องการใช้ต้นทุนในการผลิตต่ำ แต่ต้องการมีรายได้จากการขายมาก จึงต้องใช้วิธีพัฒนาการประชาสัมพันธ์ ซึ่งในบางครั้งอาจมีข้อมูลที่เกินจริง เกินจากคุณภาพที่ผลิตภัณฑ์เหล่านั้นสามารถทำให้เกิดผลลัพธ์ได้ ในขณะที่เดียวกันภาพประชาสัมพันธ์การเลือกตั้งของพรรคการเมืองที่เคยพบเห็นมาเช่นกัน เมื่อต้องการได้รับคะแนนเสียงจากประชาชนมาก จึงประชาสัมพันธ์เป้าหมายที่เป็นแรงจูงใจให้ประชาชนเข้าคูหาไปเลือก แต่เมื่อได้รับการคัดเลือกเข้ามาปฏิบัติหน้าที่แล้วกลับทำไม่ได้ หรืออาจไม่ได้ทำเลย (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) นั้น มีเป้าหมายเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ไม่ว่าจะ เป็นชื่อเสียง หรือทรัพย์สินเงินทอง จึงวางแผนการประชาสัมพันธ์ที่เกินจริง ใช้แรงจูงใจของผู้รับสารเป็นเครื่องมือ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ที่เป็นสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ซึ่งพบในการแสดงอุปรากรจีน ดังรายละเอียดคำอธิบายของ นราพงษ์ จรัสศรี ความว่า

อุปรากรจีน หรือ จิวจิน ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราวทางการเมืองแบบทางอ้อมของประเทศจีน พบได้ในยุคสงครามระหว่างจีนและมองโกเลีย จนทำให้เกิดการลุกลามของสงครามระหว่างจีนและมองโกเลีย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) จึงมีอิทธิพลต่อการก่อให้เกิดความขัดแย้ง และเรื่องราวต่าง ๆ มากมาย ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนางานวิจัยนี้ต่อไป

2.3.2.3 สาเหตุและตัวอย่างการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความงาม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นการประกวดความสวยงามของบุคคล อย่างเช่น เวทีประกวดสาวงามท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับสากล เป็นต้น ซึ่งสาเหตุของการจัดการประกวดนางงามสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 สาเหตุหลัก ได้แก่

สาเหตุทางด้านสังคม คือ การจัดการประกวดนางงามมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมความงามของผู้หญิงและวัฒนธรรมของชาติ เป็นการยกย่องผู้หญิงที่มีความงามทั้งภายนอกและภายใน ส่งเสริมความมั่นใจและความเป็นผู้นำของผู้หญิง และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้หญิงรุ่นใหม่

สาเหตุทางด้านธุรกิจ การจัดการประกวดนางงามเป็นธุรกิจอย่างหนึ่ง เป็นการแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้า ผ่านการจำหน่ายตัวเข้าชม การจำหน่ายสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้อง และการโฆษณาสินค้าและบริการต่าง ๆ

จากความหมายของสาเหตุข้างต้น วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความงาม ไว้ดังนี้

การประกวดนางงามถูกใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การแสดงความงามและวัฒนธรรมของภูมิภาค ตลอดจนส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น การประกวดนางงามมีมิติที่หลากหลาย โดยผู้เข้าแข่งขันและผู้จัดงานต่างมีส่วนร่วมอย่างมาก ผู้เข้าแข่งขันมักจะเข้าร่วมเพื่อไล่ตามความฝันส่วนตัว เพิ่มความมั่นใจในตนเอง และค้นหาโอกาสในการเข้าสู่วงการบันเทิง การประกวดนางงามมีการแบ่งการจัดการแข่งขันประเภทต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับนานาชาติ ซึ่งในแต่ละการแข่งขันมีเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป การประกวดนางงามสามารถสร้างรายได้ทางการเงิน การสนับสนุน และสินค้า การประกวดนางงามยังสามารถทำให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ในหลากหลายแง่มุมในสังคมได้อีกด้วย (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า เวทีประกวดความงามเป็นบันไดที่สามารถทำให้ผู้เข้าประกวดได้พัฒนาตนเองทั้งทางด้านความงามและฐานะอย่างรวดเร็ว จึงเป็นสาเหตุ

ให้เกิดความนิยมในการเข้าร่วมประกวดและรับชมเพื่อความบันเทิง นอกจากนี้ ยังมีสาเหตุอื่น ๆ ของการจัดการประกวดนางงาม เช่น เพื่อสร้างกระแสความสนใจในสังคม เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศไทย และเพื่อดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้าม

2.3.2.4 สาเหตุและตัวอย่างการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยทางด้านความเชื่อ และเห็นว่าสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยเกี่ยวข้องกับความเชื่อนั้น เกิดจากปัจจัย 2 ประการ ดังนี้

ความเชื่อทางศาสนา ศาสนาพุทธเป็นศาสนาหลักของไทย สอนให้เชื่อในกฎแห่งกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด เชื่อว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดล้วนมีชาติภพ วิญญาณ หรือพลังงานบางอย่างที่ยังคงอยู่หลังความตาย ความเชื่อเหล่านี้ทำให้คนไทยหลายคนเชื่อว่าสิ่งไม่มีอยู่จริง เช่น วิญญาณ ภูตผี ปีศาจ หรือเทพเจ้า ยังคงปรากฏตัวในชีวิตประจำวันได้

ความเชื่อพื้นบ้าน คนไทยมีความเชื่อพื้นบ้านที่หลากหลาย เช่น ความเชื่อเรื่องผีสามเทวดา ความเชื่อเรื่องโชคลาง และความเชื่อเรื่องลางบอกเหตุ ความเชื่อเหล่านี้ทำให้คนไทยหลายคนเชื่อว่าสิ่งไม่มีอยู่จริง เช่น ผี วิญญาณ โชคลาง และลางบอกเหตุ สามารถนำมาใช้อธิบายเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้

นอกจากนี้ ธิติมา อ่องทอง ได้อธิบายถึงสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเพิ่มเติม ดังนี้

สังคมไทยมีความเชื่อในพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ คนไทยหลายคนเชื่อว่า มีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่น พลังอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พลังอำนาจของธรรมชาติ และพลังอำนาจของเวทมนตร์คาถา ความเชื่อเหล่านี้ทำให้คนไทยหลายคนเชื่อในสิ่งที่ไม่อยู่จริง เช่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ธรรมชาติ และเวทมนตร์คาถา สามารถใช้เพื่อช่วยเหลือหรือปกป้องมนุษย์ได้ (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ความเชื่อทางศาสนา ความเชื่อพื้นบ้าน และ ความเชื่อในพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ต่างมีอิทธิพลให้เกิดสาเหตุการปรากฏของความ

ไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ เพราะมีหลักฐานปรากฏจากภาพลักษณ์ และเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่สามารถพบเห็นทั่วไป ซึ่งคนไทยมีพฤติกรรมข้องเกี่ยวกับความเชื่อตั้งแต่ตื่นนอนจนหลับ ซึ่ง รณกฤต เพชรเกลี้ยง ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ ดังนี้

คนในสังคมไทยทุกคนล้วนมีพฤติกรรมที่ข้องเกี่ยวกับความเชื่อในทุกการกระทำ เช่น หลังตื่นนอนต้องล้างหน้า ก่อนขึ้นบ้านต้องล้างเท้า ขวาร้ายซ้ายดี การใส่เสื้อสีมงคล หรือแม้กระทั่งฤกษ์ในการซื้อรถซื้อบ้าน เป็นต้น ซึ่งมีสาเหตุมาจากความต้องการให้ตนเองพบเจอแต่ความโชคดี (รณกฤต เพชรเกลี้ยง, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในสังคมไทยเช่นกัน ได้พบเห็นเรื่องราวที่กล่าวมามากมาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอด ปฏิบัติตามกันจากรุ่นสู่รุ่น ได้รับการยอมรับและถือปฏิบัติตามกันเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในกลุ่มประเทศเอเชียและประเทศไทย ผ่านวัฒนธรรมที่ผสมผสานตามความเชื่อ ศาสนา ซึ่งมีสาเหตุมาจากการต้องการให้ตนเองปลอดภัย โชคดี มีความอุดมสมบูรณ์ และมีความสุข ซึ่งในบางครั้งความต้องการสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความเสียหายและความขัดแย้งขึ้นได้ ผู้วิจัยเห็นว่าความต้องการเหล่านี้ล้วนเป็นของนอกกาย ไม่เที่ยงแท้ยั่งยืน เป็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงซึ่งล้วนมีสาเหตุมาจากความไม่เข้าใจชีวิต ไม่เข้าใจว่าสิ่งใดคือความจริงหรือความไม่มีอยู่จริง ผู้วิจัยจึงได้หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักสัจธรรมไตรลักษณ์ การสร้างความเข้าใจในชีวิต สรรพสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งที่มีอยู่จริง เที่ยงแท้ ดังนี้

หลักสัจธรรมไตรลักษณ์ ซึ่งปรากฏเป็นส่วนหนึ่งในคำสอนของคัมภีร์พระไตรปิฎก โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างความเข้าใจต่อสิ่งทั้งหลายทั้งปวงและความไม่เที่ยงแท้ของชีวิต ซึ่ง ธรรมกร จันทนะสาโร ได้ให้ความหมายของหลักสัจธรรมไตรลักษณ์ไว้ดังนี้

ไตรลักษณ์ เป็นหลักสัจธรรมสำคัญประการหนึ่งที่ปรากฏในคัมภีร์พระไตรปิฎก เน้นเรื่องความเข้าใจที่มีต่อสิ่งทั้งหลายทั้งปวง สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สามัญลักษณะ และกล่าวได้ว่าเป็นหลักธรรมที่ว่าด้วยเรื่องของการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป ซึ่งเหตุการณ์ทั้งสามอย่างนี้ย่อมเกิดขึ้นกับทุกสรรพสิ่งบนโลกมนุษย์และในจักรวาล (ธรรมกร จันทนะสาโร, 2557: 23)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า หากมนุษย์ทุกคนสามารถเข้าใจหลักสัจธรรมไตรลักษณ์ ก็จะสามารถแยกแยะระหว่างความจริงและความไม่มีอยู่จริงได้ สิ่งไหนที่เที่ยง

แต่ยั่งยืน หรือเป็นเพียงสิ่งตอบสนองกิเลส ไม่ยั่งยืน ซึ่งสามารถลดอัตราการเกิดความขัดแย้งในสังคม
 ดับทุกข์ที่เกิดขึ้นจากความต้องการสิ่งของที่ไม่ยั่งยืน หรือเป็นความไม่มีอยู่จริงได้ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะ
 อธิบายถึงรายละเอียดพร้อมทั้งยกตัวอย่างของผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน
 สังคมไทย

2.3.3 ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

สืบเนื่องจากสาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ในข้อ

2.3.2 ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างเพื่ออธิบายถึงผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
 ดังนี้

2.3.3.1 ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่

เกี่ยวข้องกับศิลปะ

ผู้วิจัยเห็นว่าในแรกเริ่มมนุษย์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาเพื่อ
 ตอบสนองความต้องการของตนเองเท่านั้น ไม่ใช่เครื่องมือในการแบ่งฝั่งแบ่งฝ่าย หรือแบ่งประเภทของ
 มนุษย์ ดังเช่น ชะลูด นิ่มเสมอ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับศิลปะไว้ว่า

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก

ปัญญา ความคิด และความงาม (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2539: 15)

ดังนั้นเมื่อมนุษย์ใส่ความไม่เท่าเทียมให้เกิดขึ้นในศิลปะ จึงส่งผลให้
 เกิดความไม่เท่าเทียมในมนุษย์ด้วยเช่นกัน เมื่อผลงานศิลปะชิ้นไหนได้รับความนิยมมากก็จะเกิดการ
 เปรียบเทียบให้มีผลงานที่ดีและไม่ดี หรือผลงานที่เป็นศิลปะชั้นสูง จึงทำให้สังคมเกิดความขัดแย้ง ไม่
 พอใจในความไม่เท่าเทียม นอกจากนี้ยังมีเรื่องค่านิยมผิด ๆ ที่เกิดขึ้นจากงานศิลปะ เช่น บัลเลต์เป็น
 ศิลปะการเต้นรำที่เหมาะสมกับผู้หญิงเท่านั้น ผู้ชายที่สนใจในการเต้นบัลเลต์มักจะเป็นผู้มีความเปี่ยมเบน
 ทางเพศ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการลดทอนอิสรภาพในความชื่นชอบ หรือการแสดงออกของ
 บุคคล ดังที่กนกโณม สุนทรสีมะ ได้อธิบายถึงอิสรภาพในการแสดงออกของบุคคลไว้ดังนี้

บางครั้งอิสรภาพในการแสดงออกของจินตนาการเหล่านั้น ก็ไม่ได้มี
 มากมายอย่างที่เราคิด อาจด้วยมาตรฐาน กฎเกณฑ์ หรือกรอบทางสังคมบางอย่าง
 ที่กีดทับความคิดสร้างสรรค์เอาไว้ไม่ให้สะท้อนออกมาผ่านผลงาน วิชาศิลปะจึง
 กลายเป็นฝันร้ายของเด็กบางคนได้เช่นกัน (กนกโณม สุนทรสีมะ, สัมภาษณ์, 17
 ตุลาคม 2566)

การลดทอนอิสรภาพจากข้อมูลข้างต้นนั้น ผู้วิจัยเห็นว่ายังส่งผลในระยะยาวต่อประเทศชาติ เมื่อคนในสังคมถูกลดทอนอิสรภาพในการแสดงออกแล้ว ก็หมายถึงการปิดกั้นจินตนาการที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมไทย

นอกจากนี้ ธรรมนูญ ธรรมนูญ ยังได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ไว้ดังนี้

จากระบบอุปถัมภ์ของเชื้อพระวงศ์ ส่งผลให้ผู้คนเกิดความเข้าใจกันว่า ศิลปะที่มาจากเชื้อพระวงศ์ ถือเป็นศิลปะชั้นสูง ส่วนรำโนรา (โนราภาคใต้) ที่มีการนำมาจากละครชาวบ้านของทางภาคกลาง ถือว่าเป็นการแสดงของชาวบ้าน จึงทำให้ผู้คนไม่เห็นคุณค่าของศิลปะการแสดงรำโนรามากนัก ซึ่งแท้จริงแล้วงานศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงในรูปแบบใด ทุกการแสดงควรมีคุณค่าที่เท่ากัน (ธรรมนูญ ธรรมนูญ, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลดังกล่าวเห็นได้ว่า ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะนั้น มีผลเสียหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อคนในสังคม เช่น การลดทอนอิสรภาพ การถูกเปรียบเทียบ การถูกกล่าวหา เป็นต้น และสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ส่งผลในระยะยาวต่อการพัฒนาประเทศชาติให้ทัดเทียมนานาชาติ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การกระทำหรือสร้างบรรทัดฐานดังกล่าวขึ้นนั้น เป็นส่วนหนึ่งในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

2.3.3.2 ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda)

ผู้วิจัยเห็นว่า ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

ผลทางความคิดและความรู้สึก โฆษณาชวนเชื่อสามารถโน้มน้าวให้ผู้คนมีความคิดและความรู้สึกตามที่ต้องการได้ โดยอาศัยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การนำเสนอภาพลักษณ์ที่น่าดึงดูด การกระตุ้นอารมณ์ การบิดเบือนความจริง เป็นต้น ผลทางความคิดและความรู้สึกที่เกิดจากการโฆษณาชวนเชื่อ

ผลทางพฤติกรรม โฆษณาชวนเชื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้คนมีพฤติกรรมตามที่ต้องการได้ โดยอาศัยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การเสนอข้อเสนองูจใจ การสร้างความคาดหวัง การสร้างความกดดัน เป็นต้น ผลทางพฤติกรรมที่เกิดจากการโฆษณาชวนเชื่อ

นอกจากนี้ อุบลวรรณ โตอวยพร ได้ยกตัวอย่างเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับภาพโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ในอดีตไว้ดังนี้

การโฆษณาชวนเชื่อของนาซีเยอรมนีในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มีส่วนสำคัญในการโน้มน้าวให้ชาวเยอรมันสนับสนุนการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว การโฆษณาชวนเชื่อของฝ่ายสัมพันธมิตรในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 มีส่วนสำคัญในการสร้างความเกลียดชังต่อฝ่ายอักษะและกระตุ้นให้ผู้คนเข้าร่วมกองทัพ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า ตัวอย่างการโฆษณาชวนเชื่อนั้นสามารถสร้างผลกระทบที่เป็นวงกว้างจนเกิดเป็นสงครามใหญ่ในอดีตได้ และในปัจจุบัน การโฆษณาชวนเชื่อยังคงถูกใช้อย่างแพร่หลายในทุก ๆ วงการ จะเห็นได้ชัดจากข้อมูลจักรวรรดิศาสตร์ของ จิตรียา ชาญวารินทร์ ที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับการโฆษณาชวนเชื่อดังนี้

จักรวรรดิศาสตร์นั้นเริ่มมีมาตั้งแต่ พ.ศ. 2501 ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว การเมืองของไทยได้เข้าสู่ระบบเผด็จการ ในยุคนั้นไม่เพียงแต่รัฐบาลจะลิดรอนสิทธิและเสรีภาพของประชาชนและสื่อมวลชนทั่วไปเท่านั้น นักศึกษาเองก็ถูกจำกัดความคิดเห็นและการแสดงออก จึงทำให้นักศึกษาธรรมศาสตร์ในยุคนั้นได้รวมกันจัดตั้งชุมนุมนาฏศิลป์และการละคร เพื่อเป็นช่องทางในการแสดงออกทางการเมืองและถ่ายทอดเหตุการณ์บ้านเมืองในขณะนั้น (จิตรียา ชาญวารินทร์, 2554: 4)

จากข้อมูลข้างต้น เห็นได้ว่า จีวจึงกลายเป็นผลของการใช้ โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ในอดีต ตั้งแต่สมัยสงครามจีนและมองโกเลีย ที่สะท้อนมายังวัฒนธรรมของเยาวชนคนรุ่นใหม่

ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาข้อมูลจาก โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ทำให้เข้าใจได้อย่างลึกซึ้งว่า โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนควรตระหนักถึงผลกระทบและรู้จักตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบคอบในการศึกษา เพราะอาจเป็นความไม่มีอยู่จริงที่ถูก

สร้างขึ้นเพื่อผลประโยชน์ หรือบอกข้อมูลไม่ครบถ้วน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

2.3.3.3 ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความงาม

ผู้วิจัยเห็นว่าผลที่เกิดขึ้นจากการประกวดความงามสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน ได้แก่

ด้านบวก คือ การส่งเสริมความงามของผู้หญิงและวัฒนธรรมของชาติ ยกย่องผู้หญิงที่มีความงามทั้งภายนอกและภายใน ส่งเสริมความมั่นใจและความเป็นผู้นำของผู้หญิง สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้หญิงรุ่นใหม่ และก่อให้เกิดงานและรายได้ให้กับบุคคลที่เกี่ยวข้อง

ด้านลบ คือ การส่งเสริมค่านิยมที่จำกัดผู้หญิงไว้เพียงเรื่องความงามเท่านั้น ก่อให้เกิดความเครียดและความกดดันให้กับผู้เข้าประกวด มีการทุจริตและการเลือกปฏิบัติในการตัดสิน และผลที่เกิดขึ้นจากการประกวดนางงามจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลและสังคมขึ้นอยู่กับมุมมองและทัศนคติของแต่ละคนต่อความงามของผู้หญิง

นอกจากนี้ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความงาม ดังนี้

การประกวดนางงามมีทั้งผลดีและผลเสีย ในด้านบวก การประกวดความงามมีประโยชน์ทางเศรษฐกิจ กระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม การประกวดความงามมักจะรักษามาตรฐานความงามที่ไม่สมจริง ส่งผลให้เกิดปัญหาด้านภาพลักษณ์และความภาคภูมิใจในตนเอง รวมไปถึงส่งเสริมบทบาททางเพศในอุดมคติโดยให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าคุณสมบัติอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่ความกดดัน ความเครียด ทั้งทางด้านกายภาพและจิตใจของผู้เข้าแข่งขัน (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น จึงเห็นได้ว่าผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับการประกวดความงามนั้นมีทั้งด้านดีและด้านลบ ดังนั้น การให้ความรู้แก่คนในสังคมเพื่อการพัฒนาที่ถูกทางจึงเป็นสิ่งสำคัญ และการสนับสนุนให้เกิดการประกวดเพื่อประโยชน์ในด้านที่ดีมากกว่าด้านลบก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน

นอกจากนี้ ญญาท กาบต ไดแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประกวดความงาม ดังนี้

ผลกระทบจากเวทีการประกวดความงามนั้น ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งได้เสมอ เนื่องด้วยการบริหารจัดการที่ไม่มีประสิทธิภาพ หรือเป็นคู่แข่งกันเองในทางธุรกิจ เช่นเวทีการประกวดใหญ่ ๆ ในปัจจุบัน และการสนับสนุนความงามเพียงด้านเดียวนั้น ส่งผลกระทบให้เกิดค่านิยมต่อสังคมไทย เช่น คนสวยต้องมีผิวขาว ผอมเท่านั้น ดังนั้นควรมีการประกวดความงามที่เฉพาะทางมากขึ้น เพื่อสนับสนุนความสวยงามที่แท้จริงในทุกรูปแบบ (ญญาท กาบต, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ในการประกวดเวทีความงามนั้นมีข้อดีอยู่มากมาย แต่หากสามารถลดข้อเสียดังกล่าวได้บ้าง เช่น การสนับสนุนให้มีเวทีความงามเฉพาะทาง เพื่อสนับสนุนความงามที่หลากหลาย ก็จะเป็นพื้นที่ที่ช่วยลดความขัดแย้งของคนในสังคม และเป็นพื้นที่ที่สามารถช่วยพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ เช่น คุณภาพของคนในสังคม เศรษฐกิจ และการท่องเที่ยว ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ชวัลพร บุญเกิด และภริดา ชัยรัตน์ ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการประกวดนางงามในประเทศไทย ไว้ดังนี้

การประกวดนางงามในประเทศไทย คือ การเปิดโอกาสให้ผู้หญิงได้มีบทบาทในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันผู้หญิงในบทบาทของนางงามยังถูกจำกัดสิทธิ์ในการแสดงออกทางการเมืองและสังคมด้วยค่านิยมดั้งเดิม นางงามยังคงถูกคาดหวังให้เป็นกลางทางการเมือง ในขณะที่โลกการเมืองมีการแบ่งขั้วมากขึ้น โลกของการประกวดนางงามเริ่มเปลี่ยนไป เมื่อเวทีการประกวดนางงามเปิดโอกาสให้ผู้เข้าประกวดนางงาม สามารถแสดงออกทางการเมืองและสังคมได้ ทำให้การประกวดนางงามได้รับความนิยมมากขึ้นจากผู้คนในสังคม อีกทั้งคดียึดโยงไว้ว่า บทบาทหน้าที่ของนางงาม คือ การเป็นกระบอกเสียงให้กับสังคม ดังนั้น จึงเกิดคำถามว่า บทบาทของผู้เข้าประกวดนางงามมีความสัมพันธ์กับค่านิยมทางการเมืองและสังคมของผู้หญิงไทยอย่างไร (ชวัลพร บุญเกิด และภริดา ชัยรัตน์, 2565: 35)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า นอกจากเรื่องของการพัฒนาประเทศแล้ว เวทีประกวดความงามนั้นยังข้องเกี่ยวกับการเมืองอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญ

ในการศึกษาข้อมูลของผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ที่เกี่ยวข้องกับ การประกวดความงาม แต่อย่างไรก็ตามการประกวดความงามในอดีตส่วนมาก จะเน้นให้ความสำคัญ กับผู้หญิงที่มีความงามตามแบบของยุคสมัยนั้นเพียงด้านเดียว มีกรอบที่วางไว้เป็นเกณฑ์ เช่น ความสูง สัดส่วน การเคลื่อนไหว เป็นต้น ผู้วิจัยเห็นว่า มนุษย์ที่แท้จริงแล้วมีความงามหลากหลาย มีความ แตกต่างกันในแต่ละบุคคล การสนับสนุนให้ผู้หญิงมีความงามตามเกณฑ์แบบใดแบบหนึ่งนั้น เป็นการ ลดทอนคุณค่าของผู้ที่มีความงามแตกต่างออกไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นมุมมองความคิดที่มนุษย์แต่ละยุค สมัยได้สร้างขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ไม่แน่นอน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในเรื่อง การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

2.3.3.4 ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่ เกี่ยวข้องกับความเชื่อ

ผู้วิจัยเห็นว่าความเชื่อในการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทยนั้น มีผลทั้งในด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกคือ ความเชื่อเหล่านี้ช่วยสร้างความมั่นคงทาง จิตใจให้กับคนไทย ทำให้คนไทยรู้สึกมีที่พึ่งทางใจและสามารถรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ได้ ด้านลบ คือ ความเชื่อเหล่านี้อาจทำให้คนไทยเชื่อในสิ่งที่ไม่เป็นความจริงและนำไปสู่การกระทำที่ ผิด เช่น การเสียโชค การหลอกลวง หรือการใช้ความรุนแรง เป็นต้น

ผู้วิจัยขอแบ่งประเภทของความเชื่อออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ คำ สอน ที่หมายถึง ความเชื่อทางการประเพณีที่คนในครอบครัวหรือสังคมถือปฏิบัติตามกัน และ ความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่ง กนกโฉม สุนทรสีมะ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับคำสอนไว้ดังนี้

คำสอน ที่ใช้ให้บุคคลยึดถือปฏิบัติตามกัน หรือค่านิยมของสังคม เช่น การ เป็นผู้หญิงที่ดีนั้น จะต้องมีการมารยาทที่งดงาม พุดจาอ่อนหวาน เป็นผู้มีความดี และทำงานบ้านเป็นหลัก หรือต้องเป็นช่างเท้าหลังเสมอ แต่ผลที่ได้ในบางครั้ง อาจ ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมในครอบครัว ทำให้ผู้หญิงบางคนต้องมีความวิตกกังวลอยู่ เสมอว่าจะถูกมองไม่ดี จนกลายเป็นข้อจำกัดทางอิสรภาพบางประการของผู้หญิงได้ (กนกโฉม สุนทรสีมะ, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

ผู้วิจัยเห็นว่า บางคำสอนควรได้รับการอธิบายให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หากคนในสังคมไทยมีการศึกษาที่สูงขึ้น ควรต้องมีคำอธิบายประกอบการปฏิบัติตามคำสอนที่มาจาก เหตุและผลให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้ที่ถูกสอนได้เข้าใจและเลือกปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ กุญจนาท กาเบต์ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับ คำสอนตามความเชื่อในสังคมไทยไว้ ดังนี้

การพร่ำสอนให้คนไทยนั้นต้องมีลักษณะของคนที่มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ยิ้มเก่ง ใจกว้าง หรือ คนไทยเป็นคนง่าย ๆ ซึ่งคำสอนให้เกิดค่านิยมแบบนี้ ส่งผลให้คนไทยจำนวนหนึ่งกลายเป็นคนที่ขี้กลัว ขี้เกรงใจ ไม่กล้าพูดหรือปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องเพราะเกรงใจคน ซึ่งส่งผลไปถึงการพัฒนาตนเอง เมื่อความขี้กลัว เกรงใจเกิดขึ้น อิสระภาพทางความคิดและการกระทำก็ย่อมลดลง (กุญจนาท กาเบต์, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่า ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมคนในสังคมไทยอย่างมาก เช่น การที่นักเรียนไทยไม่กล้ายกมือถามครูในห้องเรียน หรือเมื่อมีข้อขัดแย้งกัน มักจะไม่พูดคุยกันตรง ๆ ตั้งแต่แรกเริ่มมักจะอดทนเพราะความเกรงใจ จนสุดท้ายเกิดการทะเลาะวิวาท

นอกจากนี้ยังมีข้อมูลของความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่งปัจจุบันเป็นความเชื่อที่มนุษย์ หรือ วิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถหาคำตอบได้ กลับกลายเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์จำนวนมาก ที่มีความนิยม ศรัทธาในการบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่ายในสังคมไทยจนเกิดเป็นคำพูดติดปากว่า “มูเตลู” ซึ่งมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

“มูเตลู” สันนิษฐานว่าเป็นการกร่อนคำมาจากภาพยนตร์ของประเทศอินโดนีเซีย เรื่อง Penangkal Limu Teluh ชื่อไทยคือ “เมเตลู ศิกไสยศาสตร์” มูเตลู เป็นความเชื่อเรื่องการบูชาวัตถุของคลัง เพื่อเพิ่มพลังวิเศษบางอย่างที่มนุษย์เชื่อว่าจะสามารถก่อให้เกิดความสำเร็จได้ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2565, 1)

ผลจากความเชื่อเหล่านี้บางครั้งส่งผลให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้ที่เชื่อถือ และผู้ที่ไม่เชื่อถือ เกิดข้อถกเถียงจนขัดแย้งกัน และ สำหรับบางคนนี้อาจเชื่อถือมากจนไปถึงขั้นมกมาย

นอกจากนี้ รัตนกฤต เพชรเกลี้ยง ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ดังนี้

ในสังคมไทยมีความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติอยู่มาก ซึ่งบางคนยึดถือปฏิบัติ เป็นกิจวัตร และก็อาจตกเป็นเหยื่อของผู้คิดไม่ดีในการหลอกล่อให้เสียทรัพย์สิน หรือการล่วงละเมิดทางเพศได้หากงมงายจนขาดสติ (รณกฤต เพชรเกลี้ยง, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อ ในการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรศึกษาและเข้าใจ เพื่อช่วยให้เราเข้าใจ วัฒนธรรมและสังคมไทยได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อที่สะท้อนผ่านศิลปะการแสดงอุปรากรจีน จาก จิตรียา ชาญวารินทร์ ได้ให้ข้อมูลไว้ดังนี้

จิวเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนา โดยศาสนสถานของชาวจีน แต่ละแห่งจะจ้างจิวมาแสดงในโอกาสต่าง ๆ กัน ได้แก่ การฉลองวันเกิดของเจ้า ประจําศาล การฉลองวันสร้างศาลเจ้า การฉลองวันสารทเดือน 7 การฉลองวัน เทศกาลกินเจในเดือน 9 การฉลองวันตอบแทนคุณของเจ้า เป็นต้น (จิตรียา ชาญวารินทร์, 2554, 2)

นอกจากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับการจ้างจิวไปแสดงเพื่องานศาสนา แล้ว เบื้องหลังของนักแสดงจิวเอง ก็ยังมีความเชื่อที่ซ้อนกันอยู่หลังโรงจิว ซึ่ง จิตรียา ชาญวารินทร์ ได้ ให้ข้อมูลเพิ่มเติมไว้ดังนี้

จิวทุกคนจะมีเทพเจ้าประจำคณะทั้งสิ้น ด้านหลังโรงจิวจะมีศาลเจ้าเล็ก ๆ ตั้งอยู่เรียกว่า “ฉั่งห้วงสวย” นักแสดงจิวทุกคนยกย่องเป็นบรมครูของจิว เรียกท่าน ว่า “เหล่าเอี้ย” หมายถึงเจ้าปู่ (จิตรียา ชาญวารินทร์, 2554, 2)

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความศรัทธาในความเชื่ออย่าง ลึกซึ้งของคนในสังคมไทย ไม่ว่าจะกระทำการใด ๆ ต้องมีการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ตนนับถือเสมอ หาก การกระทำเหล่านี้อยู่ในความพอดี เหมาะสมกับความเป็นอยู่หรือฐานะของตน ก็สามารถสร้างผลดี ต่อจิตใจและสิ่งรอบกายได้ แต่หากมีความไม่เหมาะสม หรือมีความงมงายจนเกินเหตุ ก็สามารถสร้าง ความเสียหายต่อบุคคลและสังคมได้เช่นกัน ซึ่งการกระทำเหล่านี้ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นส่วนหนึ่งในเรื่อง การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

จากข้อมูลเกี่ยวกับ ภาพลักษณ์ สาเหตุ และผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ การกระทำ และกระบวนการคิดของมนุษย์ ซึ่ง จิรายุทธ พนมรักษ์ ยังได้กล่าวถึงการจำแนกประเภทของความไม่มีอยู่จริงนี้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่หนึ่ง เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น “โฆษณาชวนเชื่อ” (Propaganda) ที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้น ซึ่งสามารถพิสูจน์ได้ด้วยหลักจิตวิทยา ว่าเป็นการให้ข้อมูลที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนความคิดของผู้รับสาร มักทำซ้ำและกระจายในสื่อหลายชนิดเพื่อสร้างผลที่เลือกสรรแล้วในทัศนคติของผู้ชม ประเภทที่สอง ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ เช่น การบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ พิธีกรรม คติชน ที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถหาคำตอบมายืนยันผลจากการกระทำเหล่านี้ว่าสามารถก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษากิจการกระทำของมนุษย์ทั้งที่เป็น วิทยาศาสตร์ และไม่ใช่วิทยาศาสตร์นั้น มีความข้องเกี่ยวกับ ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ปรากฏการณ์วิทยา เป็นแนวคิดวิธีการศึกษาตามหลักของปรัชญา เพื่อทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ และประสบการณ์ของมนุษย์ มุ่งทำความเข้าใจความหมายของปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ในชีวิตที่บุคคลได้ประสบ ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นเครื่องมือหลัก เน้นข้อมูลจริงตีความปรากฏการณ์ภายในกรอบของระบบความหมายและบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเป็นหลัก (พระครูวินัยธร วุฒิชัย, เนตรนภา สุทธิรัตน์, พระมหาจักรพล อาจารย์สุโก, 2565, 323)

ผู้วิจัยเห็นว่า แนวคิดทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา เป็นแนวคิดที่เหมาะสม สามารถนำมาใช้ในการศึกษา ทำความเข้าใจการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพราะเป็นการศึกษาที่ช่วยทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ และประสบการณ์ของมนุษย์ มุ่งทำความเข้าใจความหมายของปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ในชีวิตที่บุคคลได้ประสบ ซึ่งเป็นการศึกษาในทางปรัชญา ดังข้อมูลแนวคิดของ พระครูวินัยธร วุฒิชัย, เนตรนภา สุทธิรัตน์, พระมหาจักรพล อาจารย์สุโก ที่ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมไว้ดังนี้

การศึกษาปรากฏการณ์วิทยา ในรูปแบบนี้จะทำให้เราเข้าใจปรัชญาอย่างต่อเนื่องและมีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำปรัชญาไม่ใช่เพียงการหาความคล่องจองทางเหตุผล หรือแม้แต่การหาความสมเหตุสมผลภายในคำอธิบายเชิงเนื้อหา หากแต่ความพยายามทางปรัชญาหนึ่ง ๆ ต้องถูกอธิบายด้วยบริบท การอธิบายความคิดหนึ่งโดยไม่ละเลยบริบททำให้เราเข้าใจต่อไปได้ด้วยว่า ที่มาที่ไปของความคล่องจองทางเหตุผลและเนื้อหาของนักปรัชญาคนหนึ่ง ๆ มีที่มาที่ไปโดยอาศัยกระบวนการในการอธิบายปรากฏการณ์ 3 อย่าง ได้แก่ สัญชาตญาณ (Intuiting) การอธิบาย (Describing) และการวิเคราะห์ (Analyzing) (พระครูวินัยธร วุฒิชัย, เนตรนภา สุทธิรัตน์, พระมหาจักรพล อาจารย์สุโก, 2565: 323)

นอกจากนี้ เตชสิทธิ์ รัชมีวงศ์พร ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ในการศึกษาการกระทำของมนุษย์และระเบียบของสังคม ไว้ดังนี้

มนุษย์เป็นผู้สร้างบริบทหรือสภาวะการณ์ขึ้น โดยที่ตนเองจะเป็นส่วนหนึ่งของสภาวะการณ์นั้น หรือเรียกว่าระเบียบสังคม เมื่อเป็นดังนั้นมนุษย์จึงเป็นผู้สร้างสังคมขึ้น แล้วกำหนดความหมายสิ่งต่าง ๆ ในสังคมนั้นตามที่ตนเห็นสมควร (เตชสิทธิ์ รัชมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2566)

ผู้วิจัยเห็นว่า ข้อมูลข้างต้นนี้สามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการศึกษาการกระทำของมนุษย์ เข้าใจเหตุและผลจากการกระทำที่เกิดขึ้น ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยได้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่า การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่ถูกสะท้อนผ่านข้อมูลด้าน ภาพลักษณ์ สาเหตุ และผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้สามารถอธิบายผ่านแนวคิดทางพุทธศาสนา คือ กฏไตรลักษณ์ ซึ่งปรากฏเป็นส่วนหนึ่งในคำสอนของคัมภีร์พระไตรปิฎก โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างความเข้าใจต่อสิ่งทั้งหลายทั้งปวงและความไม่เที่ยงแท้ของชีวิต โดย บุรินทร์ อินทะแสน ได้ให้ความหมายของกฏไตรลักษณ์ไว้ดังนี้

สังขารทั้งปวงไม่เที่ยง สิ่งทั้งหลายเกิดจากส่วนประกอบต่าง ๆ มาประชุมกันหรือมีอยู่ในรูปของการรวมตัวเข้าด้วยกันของส่วนประกอบต่าง ๆ (รูปนาม) มิใช่หมายความว่า เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่เป็นชิ้นอยู่แล้วมาประกอบเข้าด้วยกัน แล้วก็เกิดมาเป็นรูปเป็นร่างเหมือนเมื่อเอาวัตถุมารวมกันเป็นเครื่องอุปกรณ์ต่าง ๆ ความจริงที่กล่าวว่าสิ่งทั้งหลายเกิดจากการประชุมกันของส่วนประกอบต่าง ๆ

(กฎไตรลักษณ์) นั้นเป็นเพียงคำกล่าวเพื่อเข้าใจได้ง่ายในเบื้องต้นเท่านั้น แท้จริงแล้ว สิ่งทั้งหลายมีอยู่ในรูปของกระแสของการไหลเวียน และในส่วนของประกอบของแต่ละอย่าง ล้วนประกอบขึ้นจากส่วนประกอบอื่น ๆ ย่อยลงไป อย่างไม่มีตัวตน ล้วนเกิดดับต่อเนื่องกันไป ไม่เที่ยงแท้ไม่คงที่ (บุรินทร์ อินทะแสน, 2553: 20)

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับหลักคำสอนไตรลักษณ์ในพุทธศาสนา ผู้วิจัยเห็นว่า แนวคิดเรื่อง การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปนี้ เป็นความจริงที่สุดของทุกสรรพสิ่งในจักรวาล ไม่มีสิ่งใดสามารถอยู่ได้ ตลอดกาล สังขารของมนุษย์และการยึดติดแนวความคิดต่าง ๆ ล้วนเป็นความไม่มีอยู่จริง เป็นสิ่งที่ มนุษย์กลุ่มใหญ่อาจเห็นตรงกันและถือปฏิบัติตามกันมา และเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ไม่เที่ยงแท้ แน่นอน ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง และเป็นข้อมูลอันสำคัญที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ในเรื่องปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ในลำดับถัดไป

2.4 ผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การศึกษาข้อมูลจากผลงานในอดีตเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาผลงานใหม่ ผู้วิจัยจึงเห็น ความสำคัญในการคำนึงถึงการศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ซึ่ง ผู้วิจัยตั้งเป้าหมายที่จะศึกษาแนวทางจากผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่มีคุณสมบัติ 3 ประการ ได้แก่ 1) ผู้วิจัยสามารถสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากศิลปินผู้ออกแบบโดยตรง 2) ผู้วิจัยสามารถสังเกต จากการรับชมการแสดงหรือสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการแสดง และ 3) ผู้วิจัย สามารถสืบค้นและอ้างอิงข้อมูลเชิงเอกสารหรือสื่อสารสนเทศ

ทั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ทั้งศิลปินใน ประเทศ และต่างประเทศ เพื่อนำมาศึกษาข้อมูลโดยผู้แบ่งหัวข้อการนำเสนอตามองค์ประกอบการ สร้างสรรคานาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.4.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ พบว่าศิลปินแต่ละคนมีแรงบันดาลใจ ในการค้นหาการแสดงที่แตกต่างกันไป มีการหยิบยกเรื่องราวจากประสบการณ์ หรือประเด็นที่ เกิดขึ้นจริงในสังคมมาใช้เป็นวัตถุดิบทางความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และรวมถึงการนำมาปรุง

แต่งการสื่อสารถึงคนดูในรูปแบบที่ต่างกัน ดังจะได้ยกตัวอย่างการออกแบบบทการแสดงจากผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จำนวน 3 ผลงาน ดังต่อไปนี้

2.4.1.1 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของ กรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบบทการแสดงของ จินตนา อนุวัฒน์ ในการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้าน นาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดของการออกแบบบทแสดงดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์นี้แบ่งบทการแสดงออกเป็น 7 องก์ ได้แก่ องก์ 1 ไต้แย้ง องก์ 2 ผู้นำและผู้ตาม องก์ 3 ความกดดันจากอำนาจ องก์ 4 ปิดหูปิดตาด้วยอคติ องก์ 5 ทุจริตได้โຕ้ะ องก์ 6 อยู่ดีธรรม และองก์ 7 หายนะจากการกระทำผิดคำ สาบาน โดยจัดเรียงองก์ตามลำดับความสำคัญของคุณสมบัติของกรรมการจากน้อย ไปหามาก เพื่อให้เห็นถึงความยุติธรรมซึ่งเป็นคุณธรรมสูงสุดของกรรมการ โดยมีได้ มุ่งเน้นให้การแสดงเป็นไปในรูปแบบของการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ (จินตนา อนุวัฒน์, 2564: 431)

จากการศึกษาการออกแบบบทแสดงข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้แนวทางในการ ออกแบบบทการแสดงอย่างมีเหตุผล การเรียงความสำคัญ สามารถแสดงให้เห็นข้อมูลในการพิจารณา คุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏยศิลป์อย่างครบถ้วน

2.4.1.2 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบบทการแสดงของ ณิชฐพร เพ็ชรเรือง ในการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี โดยมีรายละเอียดของการออกแบบบทแสดงดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์นี้ใช้การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นความหมายของ สีมาจากกลุ่มคนที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2538–2552 หรือเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ในสังคมไทยมา บูรณาการกับทฤษฎีสีทางทัศนศิลป์ ซึ่งออกแบบบทการแสดงออกเป็น 2 องก์ ดังนี้ องก์ที่ 1 สีชั้นที่ หนึ่ง ประกอบไปด้วยความหมายของสีน้ำเงิน หมายถึง ความสุขุม สงบนิ่ง สีเหลือง หมายถึง ความ สดใส และสีแดง หมายถึง ความร้อนแรง องก์ที่ 2 สีชั้นที่สอง ประกอบไปด้วยความหมายของสีส้ม

หมายถึง ความอบอุ่น สีเขียว หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ และสีม่วง หมายถึง ความลึกลับ (ณัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: 92)

จากการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการออกแบบบทการแสดงนี้มีขั้นตอน และวิธีการที่ผสมผสานกับแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ นั่นคือชั้นของสี ซึ่งเป็นการบูรณาการแนวคิดที่น่าสนใจ ผู้วิจัยจะศึกษาและนำไปใช้ในการทดลองออกแบบบทการแสดงของตน

2.4.1.3 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบบทการแสดงของ วณิชชา ภราดรสุธรรม ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ โดยมีรายละเอียดของการออกแบบบทการแสดงดังนี้

ผลงานนี้ออกแบบบทการแสดงจากการวิเคราะห์ระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบมาเป็นบทการแสดงโดยแบ่งเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ 1 ตัวดึงดูด (Attractor) องค์ 2 ผลกระทบผีเสื้อ (Butterfly Effect) องค์ 3 ไร้เสถียรภาพ (Unstable) องค์ 4 เรขาคณิตแบบเศษส่วน (Fractal) จากนั้นวิเคราะห์คัดเลือกเหตุการณ์จากพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐในช่วงวันที่ 1 – 31 ตุลาคม 2562 เพื่อสร้างสรรค์ฉากย่อย โดยใช้เทคนิคการปะติด (Collage) (วณิชชา ภราดรสุธรรม, 2562: 294)

จากการศึกษาวิธีการออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ผู้วิจัยสนใจวิธีการใช้เทคนิคการปะติด (Collage) ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปทดลองในการเชื่อมเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้หาข้อมูลมาร้อยเข้าด้วยกัน

จากข้อมูลเกี่ยวกับ วิธีการใช้เทคนิคการปะติด (Collage) ข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ประภากร มะโน ซึ่งได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

การปะติด-ปะต่อ (Collage) คือวิธีการที่กลุ่มลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างอิสระในการแสดงออก ซึ่งเกิดจากการซ้อนทับของรูปทรงเรขาคณิต, วัสดุ, สี ให้เกิดเป็นภาพที่มีความไม่สมบูรณ์ แต่ยังคงสามารถสื่อสารภายใต้สิ่งที่ต้องการนำเสนอของผู้สร้าง เพื่อให้คนได้ใช้ความคิด และจินตนาการในการตีความได้อย่างอิสระ ดังนั้น การปะติด-ปะต่อ (Collage) คือวิธีการผสมผสานส่วนที่เป็นสาระสำคัญ หรือสัญลักษณ์ (Sign) ของที่ว่าง (Space) และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (Elements) เกิดเป็นพื้นที่ที่ไม่มี ความสมบูรณ์ ซึ่งความไม่

สมบูรณ์ของพื้นที่นั้น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถเกิดการเรียนรู้ พิจารณาผ่าน ประสบการณ์ของตนเองได้อย่างอิสระภายใต้วัตถุประสงค์ของพื้นที่ (ประภากร มะโน, 2558, 2)

จากการศึกษาผลงานการออกแบบบทการแสดงข้างต้นนี้ ผู้วิจัยสนใจวิธีการ เก็บข้อมูลบุคคลตามช่วงอายุ เพื่อให้เกิดความทันสมัย เป็นปัจจุบันที่สุด การเรียงลำดับความสำคัญ และเทคนิคการปะติด (Collage) ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดอิสรภาพในการแสดงออก

2.4.2 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.4.2.1 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ของ ณัฐวัฒน์ สิทธิ ในการแสดง ชื่อ “เปราะ: FRAG [MENT]” โดยมีรายละเอียดดังนี้

ศิลปะสื่อการแสดง “Video Performance” จากการเปลี่ยนรูปของภาษาระหว่างกระบวนการแทนค่ารูปสัญลักษณ์ ก่อให้เกิดการย้อนมองวรรณกรรม และภาษาในเชิงจินตภาพ (Visualize) ณัฐวัฒน์ สิทธิ ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกใช้การออกแบบลีลาของนักแสดงด้วยภาพการแสดง เช่น FRAG [MENT] องค์กร 1 ช่วงที่ 1 Self & Consciousness ซึ่งเป็นการออกแบบลีลาในช่วงที่นักแสดงกำลังสำรวจการมีอยู่ของตนด้วยการจ้องมอง เพื่อสร้างสัจฉานของการก่อความคิด (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: บทคัดย่อ)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ณัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ใช้วิธีการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ด้วยการให้นักแสดงจินตนาการถึงประเด็นในผลงานแล้วเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการนั้น ซึ่งเป็นวิธีการส่วนหนึ่งตามแนวคิดการด้นสด (Improvisation)



ภาพที่ 2.1 ภาพการออกแบบลีลาในการแสดง เปราะาะ: FRAG [MENT]

ที่มา: BACC (2020). Good thank Associations

ภาพการแสดงในองค์ที่ 2 นักแสดงกำลังสำรวจการมีอยู่ของตนด้วยการจ้องมองเพื่อสร้างพื้นฐานของการก่อความคิด (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: 46)



ภาพที่ 2.2 ภาพการออกแบบลีลาในการแสดง เปราะาะ: FRAG [MENT]

(ที่มา: BACC (2020). Good Thank Associations)

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการแสดง เปราะาะ: FRAG [MENT] เป็นรูปแบบการเต้นแบบโมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) ที่เคลื่อนไหวตามจินตนาการของนักแสดง และมีการใช้ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของนักแสดงผ่านร่างกาย ซึ่งผู้วิจัยสนใจนำมาทดลองในผลงานของตนเองในช่วงการพัฒนาบทการแสดงร่วมกับลีลานาฏยศิลป์

จากข้อมูลเกี่ยวกับ ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามแนวคิด ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ของ Pina Bausch เพิ่มเติมไว้ ดังนี้

ผลงานของ Pina Bausch เป็นศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่มุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในด้วยสภาวะที่เกี่ยวกับสังคม เนื่องจาก Pina Bausch ได้เดินทางไปศึกษาที่ รอยัลบัลเลต์ (Royal Ballet) แล้วจึงไปศึกษาการเต้นต่อที่ประเทศสหรัฐอเมริกาที่ศิลปะป็น โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) เช่น มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) เป็นต้น ซึ่งทำให้ผลงานของ Pina Bausch มีหลักฐานชัดเจนว่ามีส่วนผสมของ โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) และการเต้นในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 66)

จากแนวคิดข้างต้นนี้ ส่งผลให้ผู้วิจัยเข้าใจความเป็นมาของศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) มากขึ้น รวมไปถึงการเต้นในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้พิจารณาในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ต่อไป

2.4.2.2 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบลีลานาฏศิลป์ของ อุบลวรรณ โตอวยพร ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สอดคล้องกลมกลืนกับบทการแสดงและลักษณะเฉพาะของพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของวัดช้างล้อม โดยใช้รูปแบบการเต้นหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ใช้กลวิธีการต้นสด (Improvisation) ที่ถูกกำกับไว้ด้วยคำสำคัญ (Keyword) ของแต่ละองค์ เพื่อให้นักแสดงได้ทดลองเคลื่อนไหวร่างกายแบบเรียบง่าย ได้แก่ ท่าทาง ในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสถาปัตยกรรมแต่ละส่วน จากการทดลองทำให้ได้ลักษณะเฉพาะของท่า (Character) นำมาผนวกเข้ากับการจัดรูปแบบ (Pattern) ทิศทาง (Direction) ความเป็นแถวเป็นลำดับ (Order) ความกระจัดกระจาย (Chaos) ความเป็นกลุ่ม (Group) และการจัดองค์ประกอบ (composition) (อุบลวรรณ โตอวยพร, 2565: 258)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสนใจวิธีการออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามแนวความคิดการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และกลวิธีการด้นสด (Improvisation) ที่ถูกกำกับไว้ด้วยคำสำคัญ (Keyword) เพื่อให้นักแสดงยังมีพื้นที่อิสระทางความคิด โดยไม่ออกนอกกรอบของงานวิจัย

2.4.2.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบลีลานาฏศิลป์ของ ฉำมรงค์ บุญราช ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งมีรายละเอียดในการออกแบบดังนี้

ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ แบ่งตามองค์การแสดงทั้งหมด 2 ฉาก และ 6 องค์ ได้แก่ ฉากโหมโรง ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) องค์ 1 ลีกลีลาใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) และการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) องค์ 2 หลงไหล ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ (Free Spirit) ลีลาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) องค์ 3 แปลก ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวที่ต่อต้านแนวคิดทฤษฎีของนาฏศิลป์แบบจารีต (Classic Dance) องค์ 4 ตะวันออก และตะวันตก ใช้ลีลานาฏศิลป์แบบญี่ปุ่น และลีลานาฏศิลป์แบบสเปน องค์ 5 สรีระ ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ (Free Spirit) องค์ 6 คุณธรรม ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบสงบนิ่งหรือแบบการทำสมาธิ (Meditation) ฉากบทสรุปใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) (ฉำมรงค์ บุญราช, 2563: 312)

ดังนั้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี จึงใช้ลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายตามบทการแสดง ซึ่งผู้วิจัยสนใจนำมาพัฒนาให้เกิดความหลากหลายในผลงานตนเองเช่นกัน

จากการศึกษาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญกับการออกแบบตามแนวทางของ นาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ที่หักล้างกฎเกณฑ์ในรูปแบบเดิม มีอิสระทางการออกแบบ

มากขึ้น แต่ยังให้ความสำคัญในการสะท้อนแง่คิดตามความหมายในแต่ละช่วงของการแสดง รวมไปถึงการออกแบบลีลาตามแนวทางของ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งสามารถสะท้อนประเด็นให้เห็นถึงความเป็นจริงของสังคมไทยในปัจจุบันได้อย่างเป็นธรรมชาติ

2.4.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกนักแสดงจำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.4.3.1 การคัดเลือกนักแสดงในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์หนึ่งในนักแสดงของการแสดงนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ใช้การคัดเลือกนักแสดงจากความหลากหลาย (Diversity) เพื่อให้สะท้อนเห็นภาพการมีอยู่ของความแตกต่างในบุคคล ทั้งขนาดร่างกาย เพศ สภาวะ สีสัน ความคิด และใช้การคัดเลือกจากความแตกต่างของทักษะความเชี่ยวชาญของนักแสดง เช่น ผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก ผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดงรูปแบบอื่น ๆ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสนใจศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ความหลากหลายของบุคคล (Human Diversity) โดย เจษฎา บุญมาโฮม และปราณี สีนาค ได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

ความหลากหลายของบุคคล (Human Diversity) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเมื่อประมาณ ค.ศ. 2000 โดยรับแนวคิดจากประเด็นความหลากหลายทางชีวภาพของพืชและสัตว์มาเป็นฐานแนวคิดว่าการอยู่ร่วมกันในสังคมนั้นต้องอาศัยความแตกต่างหลากหลายเพื่อให้สังคมนั้นอยู่ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข ความหลากหลายของมนุษย์จึงเป็นจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) ที่มุ่งให้ความสำคัญกับการจับถูกเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (เจษฎา บุญมาโฮม และ ปราณี สีนาค, 2565: 55)

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับความหลากหลายของมนุษย์เป็นจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) ผู้วิจัยจึงสนใจนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ต่อไป และ

นอกจากนี้ อุบลวรรณ โตอวยพร ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงนี้เพิ่มเติม ดังนี้

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังใช้ประสบการณ์จากนักแสดงเข้าร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งประสบการณ์ที่มีร่วมกันในช่วงเวลาที่ยังคงทำงานร่วมกัน และประสบการณ์ที่แตกต่างกันหลังจากช่วงเวลาที่ย้ายกันไปทำงานต่างที่ นำมาปรับปรน เชื่อมต่อกัน ให้สอดคล้องกับแรงบันดาลใจในชื่อของผลงานที่เป็นชิ้นส่วน ดังคำที่ว่า “Fragment” (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจ การเลือกนักแสดงจากความหลากหลาย เพื่อนำมาสะท้อนแนวคิดของงานวิจัย

2.4.3.2 การคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงนี้ ณิชฎ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรับผิดชอบและวินัยของนักแสดง ที่นอกเหนือจากความสามารถทางด้านศิลปะการแสดง ดังนี้

การคัดเลือกนักแสดงในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ณิชฎ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้ทำการคัดเลือกนักแสดงจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น วินัยที่ดีที่มีความรับผิดชอบต่อความอดทน เป็นต้น นอกจากนี้นักแสดงจะต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับบทของการแสดงที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ตลอดจนความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ที่หลากหลาย เช่น นาฏศิลป์ตะวันตก นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย ตลอดจนแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากประสบการณ์ความหลากหลาย และจิตวิญญาณของความเป็นนักแสดงที่สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน (ณิชฎ์พัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 242)

จากข้อมูลข้างต้นนี้ ผู้วิจัยเห็นปัจจัยที่เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินงานวิจัย คือการคัดเลือกนักแสดงที่นอกเหนือจากจะมีความสามารถตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการแล้ว วินัยที่ดี ความ

รับผิดชอบ และ ความอดทน เป็นคุณลักษณะสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรใช้ในการคัดเลือกนักแสดง

2.4.3.3 การคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายของสี

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงนี้ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความหมายของสีกับนักแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงทั้งผู้หญิงและผู้ชาย โดยมีทักษะความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทยและสามารถสื่อสารอารมณ์ในการแสดงได้ ซึ่งคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ทั้งหมด 11 คน ประกอบไปด้วยนักแสดงหญิง 6 คนและนักแสดงชาย 5 คน ได้แก่ สีน้ำเงิน ใช้นักแสดงชายสื่อถึงความสุขุม สงบนิ่ง สีเหลืองใช้นักแสดงหญิงสื่อถึงความสดใส สีแดง ใช้นักแสดงหญิงและนักแสดงชาย 1 คู่ สื่อถึงความร้อนแรงสีส้ม ใช้นักแสดงหญิงและนักแสดงชายสื่อถึงความอบอุ่น สีเขียว ใช้นักแสดงหญิงและนักแสดงชายสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ สีม่วง ใช้นักแสดงหญิงและนักแสดงชายสื่อถึงความลึกลับ โดยนำเสนอผ่านเรื่องของการเดินทาง (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: 305-306)

จากข้อมูลที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงให้มีความหลากหลายทั้งทางด้านรูปร่าง เพศ สีผิว ประสบการณ์ส่วนตัว และประสบการณ์ด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดความหลากหลายในผลงาน

2.4.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

2.4.4.1 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจาก วณิชชา ภราดรสุธรรม ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ มีรายละเอียดของการแบ่งประเภทของอุปกรณ์ประกอบการแสดง ตามลักษณะของการใช้งาน ดังนี้

งานสร้างสรรค์นี้ได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่ดำเนินตามบทการแสดง โดยจะเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวัน โดยสามารถแบ่งประเภทของการใช้อุปกรณ์

ประกอบการแสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบฉาก 2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบเครื่องแต่งกาย 3. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะที่นักแสดงใช้มือหยิบจับ (วณิชชาภราดรสุธรรม, 2562: 296)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบเครื่องแต่งกาย ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะที่เป็นอุปกรณ์การแสดง (Costume as a Props) ดังนี้

การใช้อุปกรณ์การแสดงมีหลากหลายมิติ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ การออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะที่เป็นอุปกรณ์การแสดง คือ ใช้เพื่อสร้างส่วนต่อขยายของการเล่าเรื่อง เช่น การที่นางกนิษฐาสามารถอดปิกและหางได้ เป็นต้น (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์ 21 ตุลาคม 2566)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะที่เป็นอุปกรณ์การแสดง (Costume as a Props) ไปพัฒนางานวิจัย เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะที่เป็นอุปกรณ์การแสดง (Costume as a Props) สามารถเป็นสัญลักษณ์ในผลงานที่สะท้อนบทบาทการแสดงได้

2.4.4.2 การออกแบบอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการแสดงจาก ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ซึ่งมีรายละเอียดการออกแบบอุปกรณ์การแสดง ดังนี้

ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล ได้เลือกใช้อุปกรณ์การแสดงดังนี้ องค์กรที่ 1 ตะเกียงเป็นสัญลักษณ์แทนแสงไฟที่ใช้ในการนำทาง องค์กรที่ 2 องค์กรที่ 3 เลือกใช้โครงสร้างนั่งร้านเป็นอุปกรณ์การแสดงโดยใช้เป็นสัญลักษณ์แทนการสร้างกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้การเล่าเรื่อง ราวผ่านการใช้ผ้าและเครื่องแต่งกายเพื่อแสดงลักษณะการนุ่งห่มของชาวรัตนโกสินทร์ตอนต้น ในแนวคิดพหุทางวัฒนธรรมและ

การโปรยแผ่นทองคำเปลวที่ล่องหล่นลงมาจากด้านบนที่ให้ความความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึง 9 ประการ ที่ปรากฏในนามเต็มของกรุงเทพมหานคร ซึ่งปรากฏอยู่ในองค์ ที่ 3 ของการแสดงอีกด้วย และในองค์ที่ 4 ผู้วิจัยยังคงใช้โครงสร้างนั่งร้าน แต่ได้เพิ่มเติมอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้แก่ พวงมาลัย บันไดไม้ รถสามล้อเครื่อง เป็นต้น เพื่อสื่อเป็นสัญลักษณ์ถึงสภาพสังคมของกรุงเทพมหานครในปัจจุบัน (ณัฐวัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 243)

จากการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยสนใจวิธีการออกแบบอุปกรณ์การแสดงเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ เช่น ตะเกียงเป็นสัญลักษณ์แทนแสงไฟที่ใช้ในการนำทาง ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปศึกษาเป็นข้อมูลของสัญลักษณ์ในการปรากฏ ซึ่งสอดคล้องกับคำในหัวข้อวิจัย

2.4.4.3 การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการแสดงจาก ณัฐวัฒน์ สิทธิ ในการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT] ซึ่งมีข้อมูลของการใช้อุปกรณ์ที่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดความหมายแก่ผู้ชม มีรายละเอียดดังนี้

ณัฐวัฒน์ สิทธิ ใช้อุปกรณ์การแสดงด้วยวัสดุที่เป็นเหล็ก โดยนักแสดงประกอบเหล็กจนเกิดเป็นสัณฐานของโครงสร้างที่นักแสดงสามารถกำหนดตำแหน่ง ซึ่งสัมพันธ์กับโครงสร้างในการปรากฏอยู่ของตน กล่าวคือ การประกอบเหล็กตามรูปร่างที่ตนจินตนาการไว้ว่าเหมาะสมกับสรีระของตนเอง พื้นที่แสดง และหม่อมวลของนักแสดง การใช้อุปกรณ์ในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT] ของ ณัฐวัฒน์ สิทธิ จึงใช้อุปกรณ์ที่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดความหมายแก่ผู้ชม (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: 46)

จากการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยสนใจวิธีการออกแบบเหล็กที่ให้นักแสดงร่วมกันประกอบสร้างในการแสดง และใช้วิธีการเคลื่อนไหวร่างกายตามรูปร่างของอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นแนวทางที่ใช้อุปกรณ์การแสดงร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างสัมพันธ์กัน

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดงจากผลงานนาฏศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยเห็นว่า อุปกรณ์การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลที่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ ผ่านการเก็บข้อมูลคำสัมภาษณ์ความ

คิดเห็นของผู้มีความเกี่ยวข้องในงานวิจัย ทั้งยังใช้อุปกรณ์เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ในฉากต่างๆ และพัฒนาร่วมกับองค์กรประกอบทางนาฏศิลป์อื่น ๆ ต่อไป

2.4.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยมีรายละเอียดของผลงานที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 ผลงาน ดังนี้

2.4.5.1 การออกแบบเสียงและดนตรีในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการแสดงของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ซึ่งมีข้อมูลเกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงเพื่อขยายขอบเขตของเวลาและสถานการณ์เฉพาะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบเสียงและดนตรีในการแสดงของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ มีลักษณะของการประพันธ์โดยมุ่งเน้นกระบวนการของการสร้างสภาวะแวดล้อมทางเสียง เพื่อขยายขอบเขตของเวลาและสถานการณ์เฉพาะ โดยการเก็บรวบรวมอนุพันธ์ของเสียงที่เกิดขึ้นแล้วนำมาขยายให้เกิดความชัดเจน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมทางอารมณ์ที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบเสียง (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: 88)

จากการศึกษาวิธีการออกแบบเสียงและดนตรีในการแสดงนี้ ผู้วิจัยได้ข้อมูลในการออกแบบเสียงเพื่อขยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉาก ซึ่งมีความคิดเพิ่มเติมถึงบางเหตุการณ์ที่ต้องการความซ้ำในการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีในการแสดงจะช่วยให้เหตุการณ์เหล่านั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น

2.4.5.2 การออกแบบเสียงและดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก

สถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการแสดงของ ธิติมา อ่องทอง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ มีข้อมูลการใช้เสียงสังเคราะห์จากเครื่องดนตรีสากล และเสียงจากเครื่องดนตรีตาราวังซาของประเทศอินโดนีเซีย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลงานนี้ สร้างสรรค์เพลงขึ้นมาใหม่ด้วยเสียงสังเคราะห์ ด้วยการเลียนแบบเสียงของเครื่องดนตรีจากวงดนตรีกาเมลัน ประเทศอินโดนีเซีย เสียงสังเคราะห์จากเครื่องดนตรีสากล และเสียงจากเครื่องดนตรีตาราวังซาของประเทศอินโดนีเซีย ทำ

ให้เกิดเป็นแนวเพลงในรูปแบบใหม่ โดยแบ่งการสร้างสรรค์ช่วงของเพลงตามลักษณะของแผนผังของสลับบุโรพุทโธ คือ องค์กร 1 สามารถแบ่งเป็น 2 ช่วง สอดคล้องกับชั้นกามภูมิที่ตรงกับชั้นฐานล่างสุดที่มีจำนวน 2 ชั้น องค์กร 2 สามารถแบ่งเป็น 4 ช่วง สอดคล้องกับชั้นรูปภูมิที่ตรงกับชั้นฐานสี่เหลี่ยมเพิ่มมุมที่มีจำนวน 4 ชั้น และ องค์กร 3 สามารถแบ่งเป็น 3 ช่วง สอดคล้องกับชั้นอรูปภูมิที่ตรงกับชั้นฐานวงกลมที่มีจำนวน 3 ชั้น โดยแต่ละช่วงของแต่ละองค์กรใช้เทคนิคการบรรเลงซ้ำเช่นเดียวกับลักษณะของการซ้ำของแผนผังบุโรพุทโธ (อิติมา อ่องทอง, 2561: 306)

ในการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยสนใจวิธีการสร้างเสียงด้วยเสียงสังเคราะห์เนื่องจากประเด็นความไม่มีอยู่จริงนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบเสียงจะต้องเป็นเสียงที่ไม่มีอยู่จริงในธรรมชาติ กล่าวคือ ไม่มีสัตว์ หรือสิ่งแวดล้อมได้สามารถสร้างเสียงเหล่านี้ขึ้นมาได้

2.4.5.3 การออกแบบเสียงและดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการแสดงของ อนุรักษ์พัฒน์ ผลพิกุล ซึ่งได้ออกแบบเสียงดนตรีจากการใช้เครื่องดนตรีหลากหลายที่สามารถสะท้อนให้เห็นความหลากหลายของบทบาทการแสดง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ดังนี้

การออกแบบเสียงและดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” มีความหลากหลายในการเลือกใช้เครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากล ผสมผสานกับการใช้เสียงดนตรีตามบรรยากาศของภาพการแสดงและอารมณ์ที่เกิดขึ้นตามบทบาทของตัวละคร (อนุรักษ์พัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 243)

จากการศึกษาข้อมูล การออกแบบเสียงและดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้เครื่องดนตรีหลากหลายนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นความหลากหลายของบทบาทแสดงด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาทดลองในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

จากการศึกษาการออกแบบเสียงและดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ได้กล่าวมานี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยสนใจการออกแบบเสียงที่เป็นลักษณะของ ดนตรีบรรยากาศ (Ambience) มีการสร้างสรรค์เสียงจากวัสดุต่าง ๆ ที่สามารถสร้างจินตนาการให้ผู้ชม ให้สามารถจินตนาการเรื่องราว

เหตุการณ์ รวมไปถึงการจินตนาการถึงวัตถุบางอย่างที่มีอยู่จริงในเหตุการณ์เหล่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม ยังผสมผสานไปด้วยทำนองและจังหวะ เครื่องดนตรีที่หลากหลาย และการใช้เสียงสังเคราะห์ด้วย

2.4.6 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับ ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 3 ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.4.6.1 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าในผลงานการสร้างสรรค์

นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

ผู้วิจัยศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกาย ของ อุบลวรรณ โตอวยพร ใน ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีการ ออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถสวมใส่ได้ทั้งหญิงและชาย (Unisex) โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์นี้ เครื่องแต่งกายถูกออกแบบให้มีความกลมกลืน (Harmony) กับพื้นที่ ไม่ระบุเพศสามารถสวมใส่ได้ทั้งหญิงและชาย (Unisex) ตาม แนวคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) รูปแบบเครื่องแต่งกาย เป็นเสื้อคอกลมไม่มีแขน และกางเกงทรงขาช้าง (Elephant pants) ที่อ้างอิงจากรูป ปูนปั้นช้างที่ประดิษฐานโดยรอบเจดีย์ เครื่องแต่งกายมีสีเดียวกันทั้งชุด สีของชุดมี ที่มาจากสีของโบราณสถานที่มีทั้งสีน้ำตาลอ่อนและสีน้ำตาลเข้ม เนื้อผ้าเป็นผ้าลินิน ซึ่งเป็นเส้นใยธรรมชาติที่มีผิวสัมผัสขรุขระสอดคล้องกับผิวสัมผัส (Texture) ของ โบราณสถาน (อุบลวรรณ โตอวยพร, 2565: 259)

จากการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยสนใจวิธีการออกแบบเสื้อผ้าให้มีความ เท่าเทียมกันทุกคน กล่าวคือ ไม่ระบุเพศสามารถสวมใส่ได้ทั้งหญิงและชาย (Unisex) ผู้วิจัยจะนำมา ทดลองในผลงานของตน

2.4.6.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ณิชฎพัทธ์พัฒนา ผลพิกุล ในการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ซึ่งมีการออกแบบเครื่องแต่งกายตาม แนวคิดพหุวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล มีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงทั้งหมดไว้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 นักแสดงตัวเอก ประกอบด้วย บทพระอินทร์ 3 คน บทพระวิษณุกรรม 1 คน บทพระนารายณ์ 1 คน และบทชาวบ้านผู้หญิง 1 คน และในกลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย บทนักแสดงสื่อความหมาย 18 คน ซึ่ง ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนมาจากแนวคิดและคติความเชื่อ ต่าง ๆ ทางพหุวัฒนธรรม รวมถึงอิทธิพลของต่างชาติเข้ามา มีบทบาทในช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น (ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 244)

จากการศึกษาผลงานนี้ ผู้วิจัยได้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มาจากคติความเชื่อต่าง ๆ และความเป็นพหุวัฒนธรรม ซึ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความหลากหลายได้ ผู้วิจัยจึงสนใจข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงที่ผสมผสานไปด้วยความเชื่อหลากหลาย โดยจะเก็บเป็นข้อมูลในการศึกษาต่อไป

2.4.6.3 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วณิชชา ภราดรสุธรรม ในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ซึ่งมีรายละเอียดการลดทอนการแสดงสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงเพื่อให้สนใจที่ลีลานาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยนำลักษณะสีขาและดำของเครื่องแต่งกายมาใช้พัฒนาเครื่องแต่งกาย และลักษณะการสวมใส่ในรูปแบบสลับหน้าหลัง เพิ่มเติมลักษณะพื้นผิวของเสื้อผ้าให้มีความแตกต่างในแต่ละชุดการแสดง ให้มีความแตกต่างกัน และเพิ่มเติมการแต่งหน้าขาว เพื่อลดทอนการแสดงสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงเพื่อให้สนใจที่ลีลานาฏยศิลป์ (วณิชชา ภราดรสุธรรม, 2562: 261)

จากการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ผู้วิจัยสนใจการแต่งหน้าขาว เพื่อลดทอนการแสดงสีหน้าอารมณ์ของนักแสดงเพื่อให้สนใจที่ลีลานาฏยศิลป์ กล่าวคือเป็นวิธีการลดทอนบางสิ่งลงเพื่อนำเสนอจุดสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งเป็นวิธีการในการนำเสนอผลงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมือนกันทุกคน สามารถใส่ได้ทุกเพศ

(Unisex) มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า และเพื่อแสดงออกถึงความเท่าเทียมของบุคคล นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสนใจแนวคิดเกี่ยวกับทิวทัศน์ธรรมชาติที่สามารถสะท้อนวัฒนธรรมที่หลากหลายของสังคมไทยในองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ อีกด้วย

2.4.7 การออกแบบฉากและพื้นที่แสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบพื้นที่แสดงสำหรับผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 3 ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.4.7.1 การออกแบบฉากและพื้นที่แสดงในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT]

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการออกแบบพื้นที่แสดงของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ในการแสดง เปราะ: FRAG [MENT] ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างพื้นที่เพื่อให้วัตถุปรากฏขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับสิ่งของ (อุปกรณ์การแสดงและฉาก) ที่ปรากฏอยู่ในงานโดยให้ความสำคัญกับเรื่อง “พื้นที่” ที่วัตถุดำรงอยู่ในภววิทยาเชิงวัตถุ (Object Orientation Ontology) ที่ว่าด้วยเรื่องของการปรากฏอย่างเป็นวัตถุวิสัย ที่ให้ความสำคัญกับการดำรงอยู่ของวัตถุในเชิงปรัชญา ซึ่งหมายถึงการมีพื้นที่บางอย่างให้วัตถุปรากฏขึ้น “พื้นที่” ณ ตำแหน่งที่เป็นเฉพาะ (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: 50)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ภววิทยาเชิงวัตถุ (Object Orientation Ontology) ซึ่ง Harman ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมไว้ดังนี้

ภววิทยาเชิงวัตถุ (Object Orientation Ontology) ในการศึกษาทางอภิปรัชญาซึ่งให้ความสำคัญในการศึกษา “การดำรงอยู่” ของสิ่งต่าง ๆ มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของวัตถุหรือภววิทยาวัตถุ (Object-oriented ontology) ที่ได้รับอิทธิพลความคิดเรื่อง เครื่องมือในการวิเคราะห์ (Tool-analysis) มาจาก Heidegger ซึ่งต่อต้านการมีสิทธิพิเศษของมนุษย์เหนือสรรพสิ่ง (Graham Harman, 2002: 288)

นอกจากนี้ Bryant ได้อธิบายถึงความสำคัญในการศึกษาวัตถุ ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ความว่า

และล้มล้างความคิดที่เอามนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Anthropocentrism) แนวการศึกษาภววิทยาวัตถุเป็นปรัชญาว่าด้วยความจริง พยายามชี้ว่า “วัตถุ” มีส่วนกำหนดสภาพจิตใจของมนุษย์และทำให้มนุษย์ตระหนักถึงการมีตัวตน (Levi Bryant, 2011: 39)

จากข้อมูลการศึกษาเพิ่มเติมข้างต้นนี้ ส่งผลให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงอิทธิพลของวัตถุและสิ่งรอบตัวต่อมนุษย์ ซึ่งการออกแบบพื้นที่การแสดงนี้ ผู้วิจัยสนใจในวิธีการประกอบสร้างจำลองพื้นที่ ให้เป็นพื้นที่นามธรรมในสำนึก เป็นการออกแบบตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ทำงานร่วมกับนักแสดง และให้ความสำคัญในการปรากฏของอุปกรณ์และฉากในการแสดง ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บเป็นข้อมูลในการทดลองผลงานต่อไป

2.4.7.2 การออกแบบพื้นที่แสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้

ระเบียบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการออกแบบพื้นที่แสดงของ วณิชชา ภราดรสุธรรม ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ซึ่งเป็นการออกแบบพื้นที่ภายในของ โรงละครประเภทแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ มีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยออกแบบฉากในการแสดงงานวิจัยครั้งนี้ โดยเลือกใช้วิธีการฉายภาพวิดีโอเพื่อสร้างภาพฉากในการแสดง และออกแบบสร้างภาพวิดีโอเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยออกแบบภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพการเคลื่อนไหวของเส้นสีดำ ที่วาดลงบนจอภาพสีขาวจากนั้นเส้นถูกพัฒนาเพิ่มเติมในจอภาพสีขาว วิธีการออกแบบเส้นผู้วิจัยใช้วิธีการวาดเส้นโดยพัฒนาเส้นให้มีความเป็นอิสระและเป็นการลากเส้นอย่างต่อเนื่องจนเกิดเส้นที่วุ่นวาย สับสน ซ้อนทับกัน การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้โรงละครประเภทแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต จังหวัดปทุมธานี เนื่องด้วยคุณสมบัติของโรงละครประเภทนี้มีพื้นที่ของเวทีที่เป็นพื้นที่โล่งไม่มีฉากติดตั้งแบบตายตัวและสามารถใช้การฉายภาพวิดีโอและแสงในการกำหนดพื้นที่ของเวทีและพื้นที่ของผู้ชมได้ (วณิชชา ภราดรสุธรรม, 2562: 226)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสนใจข้อมูลในการออกแบบฉากที่ผสมผสานกับเทคนิคการใช้วิดีโอเพื่อสร้างภาพ ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ภาพทุกสิ่งตามจินตนาการของผู้วิจัยให้ปรากฏขึ้นได้ และสอดคล้องกับประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงได้

2.4.7.3 การออกแบบฉากและพื้นที่แสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการออกแบบพื้นที่แสดงของ อิติมา อ่องทอง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ โดยมีการบูรณาการจากแนวความคิดทางทัศนศิลป์ (Visual Arts) เข้ามาผสมผสาน ความว่า

ผู้วิจัยออกแบบโดยคำนึงถึงแผนผังและโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมในมุมมองทางด้านทัศนศิลป์ โดยนำแนวคิดทางทัศนศิลป์ (Visual Arts) ประกอบกับแนวคิดการลดทอน (Minimalism) มาออกแบบฉากโครงสร้างแผนผังบุโรพุทโธในรูปแบบโครงเหล็ก ซึ่งประกอบไปด้วยโครงเหล็กจำนวน 3 โครง ได้แก่ โครงสี่เหลี่ยมหมักมุมจำนวน 2 โครง และโครงครึ่งวงกลมจำนวน 1 โครง นอกจากจะออกแบบเพื่อสื่อถึงภาพแผนผังบุโรพุทโธแล้ว ยังสร้างฉากเพื่อกำหนดทิศทางและพื้นที่สำหรับการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงการส่งเสริมการสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ และเป็นการจัดแบ่งพื้นที่สำหรับการแสดงในแต่ละองค์ของการแสดง ซึ่งจัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต จังหวัดปทุมธานี (อิติมา อ่องทอง, 2561: 306-307)

จากการศึกษาการออกแบบพื้นที่แสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ ผู้วิจัยสนใจการบูรณาการแนวคิดทางทัศนศิลป์ (Visual Arts) ประกอบกับแนวคิดการลดทอน (Minimalism) มาออกแบบฉาก ผู้วิจัยเห็นแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์สามารถเป็นแนวทางในการสร้างสัญลักษณ์ในพื้นที่การแสดงที่สะท้อนประเด็นของงานได้

จากการศึกษาผลงานนาฏศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยการออกแบบพื้นที่แสดงทั้ง 3 ผลงานข้างต้นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงนี้มีความสำคัญในการสะท้อนความหมายหรือแนวคิดของผลงานได้เป็นอย่างมาก การให้ความสำคัญกับวัตถุและสิ่งรอบตัว

เป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยพัฒนาผลงานให้เกิดการสื่อสารสู่ผู้ชมชัดเจนขึ้น เนื่องจากฉากและพื้นที่การแสดง เป็นองค์ประกอบแรกๆที่ผู้ชมจะได้เห็น และเกิดความรู้สึกต่อผลงาน

2.4.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลวิธีการพัฒนาผลงานด้านการออกแบบแสงของผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้อง จำนวน 3 ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.4.8.1 การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลของ อธิติมา อ่องทอง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสถูปบุโรพุทโธ ซึ่งได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับมุมมองของผู้ชมที่นั่งชมบนอัฒจันทร์ที่มีผลต่อการรับชมการแสดง มีรายละเอียดดังนี้

อธิติมา อ่องทอง ออกแบบพื้นที่การแสดงในโรงละครของมหาวิทยาลัยกรุงเทพที่เป็นรูปแบบโรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ ซึ่งมุมมองของผู้ชมที่นั่งชมบนอัฒจันทร์จะมุมมองแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ มุมมองระดับสายตา (Eye Level Camera Angle) และ มุมต่ำ (Low Level Angle) ภาพการแสดงที่ผู้ชมมองเห็นจะเป็นภาพธรรมดาในระดับสายตา และ ภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกทุกอย่างเล็กน้อยสำหรับผู้ชมที่นั่งระดับสูง จึงใช้แสงไฟในโรงละครเพื่อส่งเสริมภาพการแสดงให้มีความโดดเด่นมากขึ้น โดยใช้สีของแสงมาเป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่องในการแสดง และช่วยถ่ายทอดภาพอารมณ์แทนสีหน้าของนักแสดงและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ ยังใช้คุณสมบัติของแสงเพื่อสร้างมิติให้กับสัดส่วนของอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้เทคนิคทางสายตา (Visual Effect) เพื่อสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นบนเวที และส่งเสริมการสื่ออารมณ์หรือสื่อภาพการแสดงให้มีความชัดเจนมากขึ้น รวมทั้งการใช้เครื่องมือกล เช่น การทำควันลอยเพื่อสร้างบรรยากาศ เป็นต้น (อธิติมา อ่องทอง, 2561: 237)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาการเลือกใช้มุมสายตาของผู้ชม และการใช้แสงเพื่อเล่าเรื่อง เนื่องจากผลงานของผู้วิจัยอาจต้องใช้มุมกล้องและแสงในการถ่ายทอดเรื่องราวการแสดง

2.4.8.2 การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ การเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลของ อัมรงค์ บุญราช ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งทำการออกแบบแสงให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดงของทั้ง 2 ฉาก และทั้ง 6 องก์ โดยออกแบบแสงให้สื่ออารมณ์และมีความสอดคล้องกับสีทั้ง 7 สี ที่ใช้แทนค่าคุณสมบัติของศิลปินในแต่ละองก์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

องก์ 1 ลีกลับ ออกแบบแสง เพื่อให้รู้สึกถึงความลึกกลับในยามวิกาล โดยให้แสงปรากฏเฉพาะบริเวณผ้าสักหลาดสีดำขนาดความกว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร ที่ปูอยู่ที่พื้นกลางเวที องก์ 2 หลงไหล ออกแบบแสง เพื่อให้รู้สึกถึงความหลงไหลธรรมชาติ จึงใช้แสงสีเขียวเพื่อสื่อถึงความหลงไหลในธรรมชาติ โดยให้แสงปรากฏเฉพาะบริเวณผ้าสักหลาดสีเขียวขนาดความกว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร ที่ปูอยู่ที่พื้นกลางเวที องก์ 3 แปลก ออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงความแปลกของศิลปิน โดยใช้แสงสีแดงและให้แสงสีแดงปรากฏ เฉพาะบริเวณผ้าสักหลาดสีแดง ขนาดความกว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร ที่ปูอยู่ที่พื้นกลางเวที (อัมรงค์ บุญราช, 2563: 336)

จากการศึกษาผลงานของ อัมรงค์ บุญราช ผู้วิจัยสนใจการใช้ความรู้สึกของสีและแสงในฉากต่าง ๆ มาพัฒนาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านแสงในผลงานของตนเอง

2.4.8.3 การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก อุบลวรรณ โตอวยพร ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ซึ่งมีแนวทางการออกแบบแสงตามแนวคิด ความเรียบง่าย (Minimalism) โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

อุบลวรรณ โตอวยพร ออกแบบแสงตามแนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism) โดยใช้แสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาของวันที่มีความเฉพาะตัวเรียงตามบทการแสดง เพื่อให้อารมณ์ความรู้สึกของแสงสอดคล้องกับเนื้อหาของบทการแสดงในแต่ละองก์และสัมพันธ์กับพื้นที่แต่ละส่วนองก์ที่ 1 แสงพระอาทิตย์ขึ้นและพระอาทิตย์ตก ถูกนำมาใช้เป็นส่วนประกอบของการนำเสนอบรรยากาศ

โดยรอบบริเวณวัดช้างล้อม โดยนำเสนอในรูปแบบของการบันทึกวีดิทัศน์แบบเร่งเวลา (Time Lapse) และใช้เทคนิคมุมกล้องที่หลากหลาย อันได้แก่ การเคลื่อนที่กล้องในแนวขนานกับพื้นราย (Pan) เพื่อให้เห็นบรรยากาศและงานสถาปัตยกรรมมุมกล้องในระดับสายตา (Eye level Angle Shot) สำหรับถ่ายทอดลีลาของนักแสดง และ มุมสูง (High Angle Shot) สำหรับฉากที่มีนักแสดงและให้เห็นความสูงใหญ่ของสถาปัตยกรรมที่อยู่ด้านหลัง และนอกจากนั้นยังการใช้แสงพระอาทิตย์เพื่อนำเสนอให้เห็นแสงสีทองที่สอดคล้องกับคำว่า “สุโขทัย” ที่แปลว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับ แนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism) ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม จาก ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงศิลปินชื่อ แฟรงก์ สเตลล่า (Frank Stella) ศิลปินมินิมอลลิสต์ชาวอเมริกัน ไว้ดังนี้

ในปี 1959 แฟรงก์ สเตลล่า เป็นที่รู้จักในวงกว้างจากผลงาน Black Paintings (1958-60) ภาพวาดรีวแลบสีดำบนพื้นขาว ที่แบนราบ เรียบง่าย ไร้ฝีแปรงอันรุนแรงเปี่ยมอารมณ์แบบศิลปะแอ็บสแตรกต์เอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (Abstract Expressionism) แต่หันกลับไปให้ความสำคัญกับองค์ประกอบพื้นฐานในการทำงานศิลปะแทน และคำพูดของ แฟรงก์ สเตลล่า กล่าวว่า “What you see is what you see” หมายถึง สิ่งที่คุณเห็น ก็คือสิ่งที่คุณเห็นนั่นแหละ (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2562: 14)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานที่เรียบง่าย แสดงออกถึงความเป็นจริง ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบพื้นฐานในการทำงานศิลปะแทน ส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อจัดลำดับความสำคัญให้แก่ผู้ชม

นอกจากนี้ จากการศึกษาผลงานของ อุบลวรรณ โตอวยพร ผู้วิจัยสนใจศึกษามุมกล้องในระดับต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาในการถ่ายทอดผลงานของตนเอง รวมถึงการใช้แสงธรรมชาติที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้แตกต่างกันตามเวลา

จากการศึกษาการออกแบบแสงในผลงานที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยทั้ง 3 ผลงานข้างต้นนี้ ผู้สร้างสรรค์สนใจการใช้แสงธรรมชาติ โดยเฉพาะแสงแดด ที่สะท้อนให้เห็น

ถึงสัญญาต่าง ๆ ที่มนุษย์นำมาใช้สะท้อนแนวคิดในหนังสือ ตำรา และเทคนิคการศึกษามุมมองผู้ชม การใช้มุกล้อถ่ายวิถีทัศน์ เพื่อมาพัฒนาในผลงานของตนเองต่อไป

2.5 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งประกอบได้ด้วย ศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย และนักวิชาการ เกี่ยวกับแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานในงานนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผ่านองค์ประกอบทางการแสดงนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ดังนี้ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง

2.5.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก ณัฐวัฒน์ สิทธิ ซึ่งได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง สำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง ให้ความสำคัญกับการพิจารณาสัญญาที่ใช้ รวมไปถึงมายาคติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การพิจารณาเรื่องความไม่มีอยู่จริง (มายา) ในเชิงแนวคิดเบื้องต้นอาจนำไปสู่การพิจารณาถึงการมีอยู่ของความไม่มีอยู่ ในเชิงโครงสร้าง ที่สัมพันธ์กับแนวคิดเรื่อง “มายาคติ” ในแบบโครงสร้างสัญวิทยา (Structural Semiology) ที่ว่าด้วยการประกอบสร้างความหมายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ที่ก่อตัวขึ้นบนความหมายที่มีอยู่ก่อนหน้า เป็นความหมายที่คงค้างอยู่ในกระแสความซึ่งสัมพันธ์กับโครงสร้าง (ระบบ) ทางภาษา สังคม และวัฒนธรรม โดยอาจขยายความไปสู่กรอบแนวคิดเรื่องความไม่มีอยู่ในเชิงมานุษยวิทยา และสังคมวิทยา ตลอดจน “ความไม่มีอยู่” ในสถานะที่เป็นความจริงในเชิงสัญญา (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าบทการแสดงของ ณัฐวัฒน์ สิทธิ มีการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ “มายาคติ” ในแบบโครงสร้างสัญวิทยา (Structural Semiology) ร่วมในการสร้างสรรค์บทการแสดง ซึ่งผู้วิจัยสนใจจะนำมาทดลองสร้างสรรค์บทการแสดง และนอกจากนี้

ผู้วิจัยยังได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาแนวคิดสัญวิทยาของ โรล็องด์ บาร์ตส์ ซึ่ง คมลักษณ์ ไชยยะ ได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้

การพัฒนาแนวคิดสัญวิทยาของโรล็องด์ บาร์ตส์ได้รับอิทธิพลจากการศึกษาภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (Structural Linguistics) ของแฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส โดยเฉพาะการนำเอาแนวคิดการศึกษาความสัมพันธ์ภายในระบบภาษาศาสตร์มาใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างของระบบต่างๆ ของวัตถุสื่อความหมาย (Object Signification) ที่ต้องการศึกษา เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรมภาพโฆษณา และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแฟชั่น เป็นต้น (คมลักษณ์ ไชยยะ, 2562, 31)

จากข้อมูลของ คมลักษณ์ ไชยยะ ผู้วิจัยเห็นว่า แนวคิดสัญวิทยา สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาบทการแสดงสำหรับงานวิจัยนี้ได้ เนื่องจากการนำเอาแนวคิดการศึกษาความสัมพันธ์ภายในระบบภาษาศาสตร์มาใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างของระบบต่างๆ ของวัตถุสื่อความหมาย (Object Signification) ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลไปศึกษาในลำดับต่อไป

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ วิชชุดา วุธาติത്യ ซึ่งได้ให้ความสนใจ และให้ความสำคัญกับการตั้งคำถามว่า “หัวข้อวิจัยนี้ สำคัญอย่างไร ปรากฏการณ์ของความไม่มีอยู่จริงนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร” (วิชชุดา วุธาติത്യ, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566) ซึ่งเป็นการตั้งคำถามที่สร้างแรงบันดาลใจเพิ่มเติมให้กับผู้วิจัยในการสร้างสรรค์บทการแสดง

นอกจากนี้ ญัฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดงเพิ่มเติมเกี่ยวกับการกำหนดทิศทางของการแสดงไว้ดังนี้

การออกแบบบทการแสดง เป็นการกำหนดทิศทางของการแสดงให้มีเรื่องราวต่าง ๆ เกิดขึ้น เช่น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และจบลงด้วยอย่างไร เป็นต้น ผู้วิจัยจึงต้องคำนึงในหัวข้อนี้เป็นลำดับแรก เพื่อให้การแสดงนั้นมีโครงสร้างของลำดับเรื่อง การออกแบบบทการแสดงจึงเป็นความสำคัญในลำดับแรก ๆ ของการสร้างสรรค์การแสดงให้เกิดขึ้น (ญัฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากคำสัมภาษณ์ของ วิชชุดา วุชาทิพย์ และ ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล เป็นคำสัมภาษณ์ที่มีลักษณะเป็นการตั้งคำถามถึงบทบาทการแสดง จะมีวิธีการลำดับ และสื่อสารเรื่องราวอย่างไร ผู้วิจัยจะนำข้อมูลนี้ไปพิจารณาวิธีการจัดเรื่องบทบาทการแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่อไป

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในด้านการออกแบบบทบาทแสดงข้างต้น ส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของบทบาทแสดง ซึ่งมีคำถามจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับที่มาของบท และวิธีการจัดลำดับ ผู้วิจัยจะนำประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มารวบรวม วิเคราะห์ และสร้างสรรค์เป็นบทบาทการแสดง ก่อนจะนำไปต่อยอดสร้างสรรค์องค์ประกอบอื่นต่อไป

2.5.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงที่จะนำมาใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นี้ โดย ณิชฎฐ์พัฒน์ สิทธิ ได้แสดงทัศนะไว้ว่า

“ผู้สร้างสรรค์อาจพิจารณาจากรูปแบบ (Form) หรือ ลักษณะ/ลีลา (Style) ซึ่งขึ้นอยู่กับความตั้งใจ (Intention) ซึ่งเป็นตัวกำหนดท่าทีของการสื่อสาร โดยพิจารณาจากแนวคิดซึ่งสามารถนำมาซึ่งแนวทางจากการสื่อสารที่เป็นปัจจัยหนึ่งในการกำหนดหน้าที่ของนักแสดง และเป็นส่วนหนึ่งที่กลายเป็นเงื่อนไขในการคัดเลือกนักแสดง ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ บุคลิกภาพ โครงสร้างทางกายภาพ รวมถึงความสามารถ และศักยภาพต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้เพื่อรับใช้การเล่าเรื่อง รวมถึงสร้างส่วนต่อขยายของเรื่องราวผ่านความเป็นอัตถิภาวะของนักแสดง” (ณิชฎฐ์พัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากคำสัมภาษณ์ของ ณิชฎฐ์พัฒน์ สิทธิ การกำหนดหน้าที่ของนักแสดง และการเป็นส่วนหนึ่งที่กลายเป็นเงื่อนไขในการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยจึงนำมาพิจารณาวิธีการคัดเลือกนักแสดง ที่ต้องมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่แสดง

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ความเห็นถึงความอิสระและความหลากหลายในการคัดเลือกนักแสดง หรือคัดเลือกนักแสดงจากบทที่ตรงกับบุคลิกภาพของนักแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกนักแสดงได้หลากหลายหลายวิธี เช่น เรื่องของความสามารถของนักแสดง ที่ตรงกับบทบาทของการแสดงนั้น ๆ แม้แต่การเลือก

จากความใกล้ชิดกันได้เช่นเดียวกัน เพื่อความสะดวกในการทำงาน นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงวินัยของนักแสดง ทั้งในเรื่องของความตรงต่อเวลาและความรับผิดชอบ ที่ควรจะต้องให้ความสำคัญ เพื่อให้การทำงานของผู้วิจัยไม่เกิดปัญหาต่าง ๆ (ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล ผู้วิจัยเห็นว่า วินัยของนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินงานให้สำเร็จได้ ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลนี้มาร่วมพิจารณาในการคัดเลือกนักแสดง

นอกจากนี้ ธิติมา อ่องทอง ได้แสดงทัศนคติต่อการคัดเลือกนักแสดงสำหรับผลงานสร้างสรรค์ในด้านของทักษะ รูปร่าง และแนวคิด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การคัดเลือกนักแสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากที่ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดคุณสมบัติการคัดเลือกให้เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ของตนเอง ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงลักษณะและแนวคิดของการแสดงให้เหมาะสมกับทักษะรูปร่าง หรือคุณสมบัติอื่นๆ ที่นักแสดงใช้ถ่ายทอดออกมา กล่าวคือ การสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ในแต่ละรูปแบบนั้น ควรมีการคัดเลือกนักแสดงให้ตรงกับแนวความคิดหลักของการแสดง (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากคำสัมภาษณ์ของ ธิติมา อ่องทอง ได้ให้ความสำคัญกับการกำหนดคุณสมบัติการคัดเลือกให้เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ของตนเอง ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นการวางแผนงานล่วงหน้าที่ดี และจะประหยัดเวลาในการคัดเลือกนักแสดง

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง เนื่องจากเป็นผู้แทนที่จะทำการถ่ายทอดบทการแสดง และเรื่องราว แง่คิดต่าง ๆ ให้แก่ผู้ชม โดยมีการสื่อสารที่ตรงตามการออกแบบของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้มากที่สุด รวมถึงวินัยของนักแสดงด้วย การคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงต้องให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดงเป็นอย่างมาก

2.5.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก ธิติมา อ่องทอง ที่แสดงทัศนคติต่อการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

“การออกแบบลีลานาฏศิลป์หรือการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เพราะหัวใจสำคัญของนาฏศิลป์คือการสื่อสารผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ดังนั้นการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์จึงจะต้องใช้ทักษะ ความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนจินตนาการเป็นอย่างมากในการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์หรือการเคลื่อนไหวร่างกายใหม่ ๆ ออกมา โดยอาศัยแนวคิดและแรงบันดาลใจของตัวศิลปินเองเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาหรือสิ่งที่ต้องการสื่อออกมาให้ตรงกับแนวคิด จนทำให้การแสดงเกิดความแปลกใหม่ หรือเกิดเป็นลีลาที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์งานได้” (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ ธิติมา อ่องทอง ได้ให้ความสำคัญกับ การสื่อสารผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวตลอดจนจินตนาการของนักแสดงในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในขณะที่ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ด้วยการแทนค่าตัวบท และการสร้างความสัมพันธ์กับการรับรู้ของผู้ชม มีรายละเอียดดังนี้

การเลือกจากการแทนค่าตัวบท (Text) ในเชิงภาษาท่า (Movement) ซึ่งจำเป็นต้องฝังแฝงคุณลักษณะของภาษาที่สามารถ สื่อ ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม อาจเป็นความรู้สึกระหว่างอารมณ์ การก่อกวนความคิด หรือแม้กระทั่งการสร้างความสัมพันธ์กับการรับรู้ของผู้ชม ที่นำไปสู่การประกอบสร้างความหมายที่เป็นปลายเปิด (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความหลากหลายในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยให้ความสำคัญกับการผสมผสานรูปแบบของนาฏศิลป์ที่หลากหลาย ไว้ดังนี้

ผู้วิจัยสามารถเลือกนำเสนอลีลาทางนาฏศิลป์ได้หลากหลาย เช่น นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์สากล นาฏศิลป์นานาชาติ หรือการผสมผสานลีลาในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยสามารถใช้วิธีการค้นลีลาในการนำเสนอจากตัวของนักแสดงเองก็ได้เช่นเดียวกัน เช่น การจัดการประกวดความสามารถพิเศษของผู้แสดง เพื่อให้ผู้แสดงได้ปฏิบัติตามทักษะของตนเองที่ถนัดออกมาก่อน แล้วผู้วิจัยจึงนำเอาลีลาที่

สนใจจากตัวของผู้แสดงมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป (ณัฐวัฒน์ ผลพิบูล,
สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมานี้ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เนื่องจากลีลานาฏศิลป์ เป็นเหมือนการสื่อสารบทการแสดงแทนการพูดแบบละคร แต่นาฏศิลป์ส่วนมากจะสื่อสารผ่านลีลาแทนการพูด ซึ่งผู้วิจัยต้องทำงานร่วมกับบทการแสดงเสมอ และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ยังเป็นการสร้างสุนทรียศาสตร์แก่ผู้ชมในด้านหนึ่ง ให้ได้รับการสื่อสารผ่านการมองเห็น ซึ่งหากมีความหลากหลายของการออกแบบ จะยิ่งส่งเสริมให้งานสร้างสรรค์นี้ได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้นด้วย

2.5.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

ผู้วิจัยได้เก็บคำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ในองค์ประกอบ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ซึ่ง ณัฐวัฒน์ สิทธิ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าไว้ดังนี้

พิจารณาจากการกำหนดให้ นักแสดง (ผู้สื่อสาร) ทำหน้าที่อย่างไรในงานจากการกำหนดหน้าที่ หรือการปฏิบัติการของนักแสดง ซึ่งอาจอ้างอิงจากมโนทัศน์หรือ แนวคิด (Conceptual) ด้วยการย้ายล้อการมีอยู่ของความไม่มีอยู่ที่ผู้ออกแบบต้องการให้ปรากฏในงาน (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ ณัฐวัฒน์ สิทธิ กล่าวถึง การมีอยู่ของความไม่มีอยู่ที่ผู้ออกแบบต้องการให้ปรากฏในงาน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมกับ เตชสิทธิ์ รัชมิวงศ์พร ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าที่คำนึงถึงฐานคิดในเชิงอัตวิสัยและวัตถุวิสัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ควรเริ่มจากการสร้างจากฐานคิดในเชิงอัตวิสัยและวัตถุวิสัย โดยการผสมผสานเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือประเด็นที่ควรมีหรือประเด็นควรแสดงให้เห็นถึง คือ ความเป็นจริงในโลกแห่งความเป็นจริง ผ่านรูปแบบมโนทัศน์ ความหมาย การตีความ มายาคติ สัญลักษณ์ ภาษา การประกอบสร้าง การผลิตซ้ำทางสังคมและวัฒนธรรม และการรื้อสร้าง ที่สะท้อนถึงในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องฉาก เสื้อผ้า อุปกรณ์การแสดง

ล้วนแล้วควรที่จะต้องสะท้อนให้เห็นถึงพลวัตของวัฒนธรรมความเป็นจริงในโลกแห่งความเป็นจริง (เตชสิทธิ์ รัชมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ รมณฤต เพชรเกลี้ยง ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าที่แตกต่างออกไป โดยให้ความสำคัญกับสุนทรียะทางความงามต่อผู้ชมที่ชมผลงานนาฏยศิลป์ ตามรายละเอียดดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า สามารถสร้างสุนทรียะทางความงามต่อผู้ชมที่ชมผลงานนาฏยศิลป์ และทำให้การสื่อสารการแสดงชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การแสดงที่มีความความข้องเกี่ยวกับ “นก” ถ้ามีการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า เข้าไปใช้ การแสดงก็จะสามารถสื่อสารได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (รมณฤต เพชรเกลี้ยง, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้นที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความข้องเกี่ยวกับการสื่อสารการแสดงด้วยเช่นกัน หากผู้วิจัยสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าได้สอดคล้องกับการแสดง ผู้ชมจะสามารถเข้าถึงการแสดง ติดตามสารที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารได้ ทั้งยังได้รับสุนทรียะจากการรับชมผลงานด้วย

2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในด้านการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยมีการแสดงทัศนะดังนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง สำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง ซึ่ง จิรัฐ มัชยมนันท์ ได้มีแนวคิดในการใช้การสร้างเสียงจากวัตถุตามธรรมชาติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จิรัฐ มัชยมนันท์ เห็นว่า การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงนี้ เป็นการนำเสียงเกิดจากการที่มนุษย์เริ่มใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเริ่มเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ให้เป็นเสียงดนตรี นั่นคือการ ตี ด สี ตี และเป่า ทั้งจากวัตถุที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยมนุษย์ และวัตถุตามธรรมชาติ เช่น หิน ไม้ น้ำ เป็นต้น รวมถึงเสียงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ลม ฝน เสียงบรรยากาศรอบตัว นำเสียงที่ได้เหล่านี้มาผ่านกระบวนการสังเคราะห์ทางเสียง (Sound Synthesis) เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่องราวผ่านตัวดนตรีในแนวร่วมสมัย (Contemporary

Music) โดยเป็นดนตรีแนวผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีตะวันตก ดนตรีสังเคราะห์ (Synthesis Music) เสียงสังเคราะห์ (Synthesis Sound) นำมาประพันธ์เป็นบทเพลง เพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธาของมนุษย์ผ่านองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน คือ สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม (จิรัฐ มัชยมนันทน์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ จิรัฐ มัชยมนันทน์ สนใจวิธีการบันทึกเสียงธรรมชาติมาผสมผสานกับ ดนตรีสังเคราะห์ (Synthesis Music) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นแนวทางที่น่าสนใจ สามารถสะท้อนบรรยากาศของสังคมไทยได้ชัดเจน

นอกจากนี้ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้แสดงทัศนะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงประกอบ และดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงไว้ว่า

เสียงประกอบและดนตรีเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถจำเป็นหรือไม่จำเป็นใน องค์ประกอบของการแสดง เพราะเมื่อตัวบทหนึ่งสามารถสื่อสารได้อย่างไม่ จำเป็นต้องอิงอาศัยตัวบทอื่นในการสื่อสาร แต่ถ้าจำเป็น ดนตรี (Music) หรือ เสียง (Sound) ประกอบการแสดงควรออกแบบเพื่อสร้างส่วนต่อขยายในการสื่อสารในมิติ อื่น ๆ ที่การเคลื่อนไหวไม่สามารถสื่อถึงได้ ในที่นี้อาจวางเสียงไว้ในตำแหน่งของ ความมีอยู่บนความไม่มีอยู่ (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เก็บคำสัมภาษณ์ จาก อุบลวรรณ โตอวยพร ที่ได้ให้แสดงทัศนะ เกี่ยวข้องกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไว้ดังนี้

เสียงและดนตรีประกอบการแสดงในปัจจุบันมีรูปแบบไม่จำกัด ผู้สร้างสรรค์ สามารถใช้เสียงรูปแบบต่าง ๆ ที่ตอบโจทย์และเหมาะสมกับการแสดงของตน ซึ่งใน ปัจจุบันสามารถใช้เสียงเงียบ เสียงรบกวน เสียงร้อง หรือแม้กระทั่งเสียงบรรยากาศ มาใช้ในการแสดงก็สามารถทำได้ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจมองหาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบที่เรียบง่าย เป็นเสียงที่มนุษย์สามารถเข้าใจ หรือสามารถสร้างสำนึกถึงเหตุการณ์บางอย่างจากประสบการณ์ ของตนเอง หรือการช่วยสร้างจินตนาการแก่ผู้ชม ซึ่งเป็นการส่งเสริมศักยภาพในการสื่อสารผ่าน ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์นี้

2.5.6 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

เนื่องจากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาข้อมูลจากหลายส่วน ทั้งในด้าน สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรม ซึ่งทั้ง 3 ด้านนี้ สามารถเป็นข้อมูลให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจและจินตนาการในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบการแสดงได้มากมาย ผู้วิจัยจึงใช้เครื่องมือสัมภาษณ์ ในการค้นหาจินตนาการที่มีร่วมกันในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก ณัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวข้องกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบทการแสดง ไว้ดังนี้

การนำแนวคิดมาขยายความสู่การเล่าเรื่องโดยแตกบริบทของการเล่าเรื่องไปสู่การประทับความหมายไว้กับ วัตถุ (Object) ซึ่งในที่นี้อาจหมายถึงอุปกรณ์การแสดง ซึ่งอาจใช้แนวคิดแบบ สัญวิทยา (Semiology) ในการแทนค่าจาก สัญณะ (Sign) - วัตถุ (Object) - การตีความ (Interpretation) อาจออกแบบผ่านการสร้างความหมายสัญญะ สู่การสร้างสื่อสัญญะ ซึ่งนำเสนอในรูปแบบของอุปกรณ์ประกอบการแสดง (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากแนวคิดแบบสัญวิทยา (Semiology) ของ ณัฐวัฒน์ สิทธิ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ณัฐวัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ทัศนะเกี่ยวข้องกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในความหมายที่แตกต่างออกไป ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ทางการแสดงได้ใน 2 ลักษณะ คือ อุปกรณ์ที่ให้ความหมายทางการแสดงได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อุปกรณ์ที่ให้ความหมายทางตรงสามารถบอกความได้โดยไม่ต้องตีความสร้างความเข้าใจได้ง่าย เช่น ปืน มีด กล้องถ่ายภาพ เป็นต้น ส่วนอุปกรณ์ที่ให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ คือ อุปกรณ์แทนความหมายในบางสิ่งบางอย่าง ผู้ชมต้องตีความหมายและคิดตามกับการแสดงนั้น ๆ (ณัฐวัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เก็บคำสัมภาษณ์ จาก อุบลวรรณ โตอวยพร ที่ได้ให้แสดงทัศนะเกี่ยวข้องกับการออกแบบอุปกรณ์การแสดงเพื่อให้ความหมายไว้ดังนี้

อุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้ได้ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสื่อสารการแสดงทั้งแบบที่ให้ความหมายนัยตรงหรือความหมายในเชิงสัญลักษณ์ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น วิจัยเห็นว่า อุปกรณ์การแสดงเป็นสิ่งสำคัญในการช่วยสร้างหรือเติมเต็มสัญลักษณ์ของการแสดงให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึง การสื่อสาร ข้อมูล หรือแนวคิด ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการแฝงไว้ในการแสดง และผู้ชมสามารถเก็บไปคิด หรือใช้ให้เกิดประโยชน์ทางด้านความคิดในอนาคต

2.5.7 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า มีความเกี่ยวข้องกับหลายวัฒนธรรม หลายพื้นที่ ผู้วิจัยจึงต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการกำหนด ออกแบบ ฉากและพื้นที่การแสดง เพื่องานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีประสิทธิภาพ เป็นประโยชน์แก่ผู้ชม โดยมีการเก็บข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงทัศนะนั้น

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงจาก ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ไว้ดังนี้

พื้นที่สำหรับการแสดงในบางครั้ง ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ไม่ได้คำนึงตั้งแต่แรก แต่การคำนึงถึงพื้นที่นั้นก็เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะว่า เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบการแสดงไปแล้วโดยที่ไม่ได้ใช้ข้อจำกัดของพื้นที่หรือเวทีของการแสดงจึงส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องปรับแก้ไขรูปแบบแนวหรือรูปแบบของการแสดงในภายหลัง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นที่จะต้องหาข้อมูลเรื่องพื้นที่การจัดแสดงผลงานของตนเองก่อนเป็นอันดับแรกว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร ก็จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานทำงานได้ง่ายยิ่งขึ้น และประหยัดเวลาในการปรับปรุงการแสดง เพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ในภายภาคหลัง (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากการบริหารจัดการพื้นที่การแสดงของ ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ปิณพัท เตชเมธากุล ที่ได้ให้ทัศนะที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง โดยยกตัวอย่างผลงานของตนเองมาแสดงทัศนะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากผลงาน “The Endless Swimming Pool” นิทรรศการ ที่ผู้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงผลงานภาพวาดของตน โดยการออกแบบประตูทางเข้า ให้มีลักษณะ

เป็นอวัยวะเพศหญิง ซึ่ง ปณิต พัท เทชเมธากุล มองเห็นว่า อวัยวะเพศหญิงในปัจจุบัน เป็นสิ่งอับมงคล ไม่งาม เป็นเรื่องที่ต้องอยู่ในที่ลับเท่านั้น แต่ในโบราณ ความเชื่อ หลากหลายศาสนา และ วัฒนธรรม มีการบูชาอวัยวะเพศหญิงอย่างเปิดเผย และให้ความสำคัญ มองเห็นว่าเป็นจุดกำเนิดของทุกสรรพสิ่งบนโลก ซึ่ง ปณิต พัท เทชเมธากุล มองว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งจุดเริ่มต้น ก่อนการผ่านเข้าไปชมผลงานศิลปะ ผู้ชมต้องเห็นและเข้าใจผลงานตั้งแต่ประตูทางเข้าเสียก่อน (ปณิต พัท เทชเมธากุล, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงนั้นมีความสำคัญและต้องควรออกแบบไว้ตั้งแต่แรกด้วยเช่นกัน เนื่องจากอาจเกิดปัญหาของพื้นที่การแสดงได้ในภายหลัง และผู้วิจัยยังมองหาพื้นที่การแสดงที่มีความเหมาะสมในการถ่ายทอดผลงาน อาจเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้จำเพาะเจาะจงให้การแสดงต้องระบุดำเนินการที่ใดที่หนึ่ง ผู้ชมสามารถรับรู้ หรือตีความตามจินตนาการ ที่ผสมผสานกับประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละบุคคลที่ต่างกันไป

2.5.8 การออกแบบแสง

ในองค์ประกอบของแสง เป็นองค์ประกอบที่สามารถช่วยเสริมจินตนาการของการแสดง รวมไปถึงช่วยกำหนดพื้นที่ เวลา ให้ผู้ชมสามารถจินตนาการในขณะแสดง ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ทัศนะไว้ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ ควรต้องพิจารณาจาก การหาความสัมพันธ์กับเรื่องเล่าที่ต้องการสื่อสาร และกำหนดความสัมพันธ์ของการแสดงที่จำเป็นต้องอิงอาศัยความเป็น สถานที่ (Place) ในความเข้มข้นระดับใด การเพิ่มเข้า ถอดออก ลดทอน และขยายความ อาจเกิดขึ้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์หรือเป็นส่วนเชื่อมประสานระหว่างพื้นที่ เนื้อหา สาร และการเล่นเรื่อง (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการให้ความสำคัญในการพิจารณาแสงในพื้นที่การแสดง ความเข้มอ่อนของแสง ซึ่งมีผลต่อความสัมพันธ์กับการสื่อสารเรื่องราว

นอกจากข้อมูลของ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก ธิติมา อ่องทอง ซึ่งได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับการออกแบบแสงไว้ดังนี้

เนื่องจากแสงเป็นองค์ประกอบที่เป็นตัวกำหนดให้มนุษย์สามารถมองเห็น หรือ มองไม่เห็น ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ตีความในเชิงสัญลักษณ์ได้ นอกจากนี้ ยังใช้คุณสมบัติของแสงเพื่อสร้างมิติให้กับสัดส่วนของอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้เทคนิคทางสายตา (Visual Effect) เพื่อสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นบนเวที และส่งเสริมการสื่ออารมณ์หรือสื่อภาพการแสดงให้มีความชัดเจนมากขึ้น (อิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การคำนึงถึงเทคนิคทางสายตา (Visual Effect) เพื่อสร้างภาพลวงตาให้เกิดขึ้นบนเวที มีความน่าสนใจและเกี่ยวข้องกับประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลส่วนหนึ่งเพื่อนำมาใช้ และนอกจากนี้ ฤกษ์จนาท กาเบต ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแสงพระอาทิตย์ไว้ดังนี้

แสงมีความสำคัญในเบื้องต้นคือการทำให้มองเห็น แต่นอกจากนั้น ความเข้มอ่อนของแสงก็ยังมีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์ด้วย แม้แต่แสงจากพระอาทิตย์ที่มีเพียงสีเดียว แต่ความเข้มข้นมีความต่างกันไปตามเวลา ก็ส่งผลต่อความรู้สึก และการถ่ายทอดเรื่องราวเช่นกัน (ฤกษ์จนาท กาเบต, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ข้างต้น ส่งผลให้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการใช้ความเข้มข้นของแสง การสร้างภาพลวงตาด้วยแสง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงเป็นอย่างมาก รวมถึงทักษะของ ณ์รัฐวัฒน์ สิทธิ ถือเป็นข้อมูลที่ เป็นประโยชน์ เนื่องจากช่วยให้ผู้วิจัยระมัดระวังเรื่องการออกแบบแสง ไม่ให้เป็น การไปกำหนดพื้นที่การแสดงว่าเป็นที่ใดที่หนึ่ง (Place) และยังส่งผลให้ผู้ชมตีความการแสดงคลาดเคลื่อนไปได้

2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

เกณฑ์ในที่นี้หมายถึง เกณฑ์สำหรับผู้แสดง ผู้ออกแบบ และผู้สืบทอดผลงานศิลปะ ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างมาตรฐานให้ผลงานมีประสิทธิภาพ มีมาตรฐาน มีประโยชน์แก่ผู้ชม และเป็นประโยชน์แก่สังคมในการนำไปเผยแพร่เป็นวงกว้าง

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อเป็นเกณฑ์ในการวัดคุณภาพของผลงานและใช้เทียบมาตรฐานผลงานสร้างสรรค์

ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ “มาตรฐานการสร้างในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์” ของวิชชุตา วุฒาติศย์ มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสมแก่การนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการสร้างมาตรฐาน 3 ประการ ได้แก่ 1) มีความชัดเจนของเนื้อหาในการอธิบายเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน 2) เกณฑ์นี้มีการปรากฏขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร และได้รับการพัฒนาปรับปรุงมาเป็นเวลายาวนาน 3) มีการนำเกณฑ์นี้ไปใช้ทดลองในงานวิจัยหลายฉบับ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าเกณฑ์นี้ มีคุณสมบัติที่เหมาะสม สามารถนำมาใช้ในงานวิจัยขึ้นนี้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.6.1 จิตวิญญาณ (Spiritual)

จิตวิญญาณที่ศิลปินแต่ละคนยึดถือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน จะมีความแตกต่างกันออกไปแต่ละด้านของผลงาน เช่น เนื้อหา สถานที่ และเวลา ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ อธิบายถึงความหมายของคำว่าจิตวิญญาณ ดังนี้

คุณสมบัติของศิลปินที่ดี ในด้านหนึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์และจริงจังต่อการแสดง ซึ่งจะส่งผลให้การถ่ายทอดผลงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผลงานที่ออกมามีพลัง และมีความสม่ำเสมออย่างมีคุณภาพในทุกผลงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2565)

ความซื่อสัตย์และจริงจังต่อการแสดงของ นราพงษ์ จรัสศรี เป็นความหมายด้านหนึ่งของ จิตวิญญาณ (Spiritual) ที่ช่วยให้ผลงานสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วิชชุตา วุฒาติศย์ ได้ให้ความหมายถึงจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน หมายถึง

ผู้ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะแขนงใดแขนงหรือ หรือมีความสนใจศิลปะในหลายแขนง ซึ่งไม่ว่าจะกระทำการใด ๆ อยู่ก็มักจะคิดถึงแต่งงานศิลปะ เหมือนตั้งใจเข้า-ออกก็เป็นงานศิลปะ มีพลังภายในที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ (วิชชุตา วุฒาติศย์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ จินตนา อนุวัฒน์ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับจิตวิญญาณของศิลปิน ที่ต้องมีความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลงาน คล้ายกับการให้ความหมายข้างต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

จิตวิญญาณ เป็นคุณสมบัติของศิลปินในด้านการอุทิศตนให้กับงานศิลปะ โดยนำความเป็นตัวตนของศิลปินถ่ายทอดลงไปยังผลงาน ซึ่งจิตวิญญาณจะเกิดขึ้นได้นั้น ศิลปินจะต้องมีความมุ่งมั่นให้กับงานศิลปะอย่างต่อเนื่องและต้องหาแรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอยู่เสมอ (จินตนา อนุวัฒน์, 2564, 92)

จากทรรศนะดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า ความซื่อสัตย์และจริงจังต่อการแสดง ให้ความสำคัญส่วนตัวให้กับงานศิลปะ เมื่อศิลปินได้รับภาระหน้าที่ใดก็ตาม ควรมีจิตวิญญาณโดยการอุทิศชีวิตและจิตใจอย่างมุ่งมั่นในการทำงาน เพื่อส่งเสริมและพัฒนาผลงานให้กับแวดวงศิลปะและวงวิชาการด้านนาฏยศิลป์ต่อไป

2.6.2 รสนิยม (Taste)

การมีรสนิยมของศิลปิน เป็นความสามารถเฉพาะตัวของศิลปินเอง ซึ่ง วิชชุตตา วุธาทิพย์ ได้ให้ความหมายถึง รสนิยม (Taste) ไว้ดังนี้

รสนิยมของศิลปิน สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยปัจจัยหลายประการ ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสะสมประสบการณ์จากการทำงานให้กว้างขวางก่อน จึงจะเกิดความเข้าใจ ที่แท้จริงในผลงานเหล่านั้น แล้วจึงนำมาตกผลึกเป็นความชื่นชอบและรสนิยมของตนเอง(วิชชุตตา วุธาทิพย์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

จากปัจจัยในการเกิดรสนิยมของศิลปินของ วิชชุตตา วุธาทิพย์ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก อัมรงค์ บุญราช ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับ รสนิยม (Taste) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของบุคคล โดยมีรายละเอียดดังนี้

รสนิยมของศิลปินนั้นเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย ตั้งแต่ภูมิหลังของศิลปิน ถิ่นกำเนิด การศึกษา ประสบการณ์ที่ได้รับ ฯลฯ แล้วนำมาหลอมรวมกันกลายเป็นความชื่นชอบและรสนิยมแบบปัจเจกบุคคล (individual) แล้วนำไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานศิลปะต่อไป ซึ่งศิลปินที่มีรสนิยมที่ดีย่อมส่งผลให้งานศิลปะนั้นมีความทันสมัยใหม่เสมอ (อัมรงค์ บุญราช, 2563, 100)

นอกจากนี้ ญัฐนิช ธรณธรรมกุล ได้แสดงทัศนะเกี่ยวข้องกับรสนิยมที่มีความหมายในทำนองเดียวกัน เกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีตของบุคคล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

รสนิยม คือความชื่นชอบส่วนบุคคล ซึ่งหลอมรวมจากประสบการณ์ สิ่งที่เคยพบเห็น หรือ ประสบมาในอดีต นำมาปรับใช้มากขึ้นในชีวิตส่วนตัว จนกลายเป็นความชอบส่วนตัวของแต่ละคน (ญัฐนิช ธรณธรรมกุล, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า รสนิยมคือ ประสบการณ์ส่วนตัวผสมกับความชื่นชอบส่วนบุคคลที่สะสมไว้จนสามารถเข้าใจในความชื่นชอบของตัวเองอย่างแท้จริงได้ จึงสามารถนำไป

ต่อยอดทำให้ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินเป็นที่ยอมรับของสังคม มีความทันสมัยต่อการรับชมอยู่เสมอ

2.6.3 ประสบการณ์ (Experience)

ประสบการณ์การส่วนตัวของผู้วิจัยนั้น มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานในปัจจุบันและอนาคต ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้ให้ความหมายถึงคำว่า ประสบการณ์ ไว้ดังนี้

ประสบการณ์ของศิลปินที่ดี ย่อมเกิดจากการที่ศิลปินสั่งสมประสบการณ์การทำงานมาอย่างยาวนานแล้วผ่านกระบวนการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง มีการผลิตซ้ำ ฝึกฝนปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนทำให้เกิดความชำนาญ (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

จากความหมายข้างต้นเกี่ยวกับการสั่งสมประสบการณ์การทำงาน วิชชุตตา วุธาติศย์ ได้อธิบายความหมายของ ประสบการณ์ (Experience) ไว้ใกล้เคียงกัน ความว่า “ประสบการณ์ หมายถึง การที่ศิลปินได้คลุกคลีกับผลงาน ผ่านและพบเห็นผลงานต่าง ๆ เรียนรู้และเก็บสะสมไว้ในความทรงจำ” (วิชชุตตา วุธาติศย์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ กุญจนาท กาเบต์ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ของศิลปินที่เปรียบดั่งทรัพย์สินสมบัติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประสบการณ์คือทรัพย์สินสมบัติของบุคคลที่ไม่สามารถให้หรือขโมยกันได้ ซึ่งจะเป็นสมบัติที่มีค่าต่อศิลปินในการนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน ในการบริหารจัดการผลงาน ตลอดจนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้เสมอ ซึ่งสุดท้ายแล้วผลงานเหล่านี้จะสะท้อนให้เห็นประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่รู้ตัว (กุญจนาท กาเบต์, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าประสบการณ์ของศิลปินเป็นทรัพย์สินสมบัติที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะศิลปินได้ทดลองสร้างสรรค์ ทั้งผิดและถูก ง่ายและยาก จนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญในการดำเนินงาน มีการผลิตซ้ำ ฝึกฝนปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนทำให้เกิดความชำนาญ และประสบการณ์จะช่วยสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาได้เสมอ

2.6.4 ปรัชญา (Philosophy)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปรัชญาของศิลปินจาก วิชชุตตา วุธาทิตย์ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับ ปรัชญา (Philosophy) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ศิลปินควรมียึดถือไว้ใช้ และสามารถสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ดังนี้

ปรัชญาเป็นแนวคิดที่สำคัญ ศิลปินควรมีไว้ยึดถือ สามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจช่วยผลักดันการสร้างสรรคผลงานได้ดี และจะเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะช่วยทำให้ผลงานของศิลปินแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ดังเช่น นราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินร่วมสมัยที่มีความชื่นชอบในผลงานที่เรียบง่าย แต่แฝงไปด้วยการให้แง่คิด ส่งให้ผู้ชมผลงานเกิดการตั้งคำถาม ขบคิดถึงเรื่องบางเรื่องขึ้นมา และเป็นผลงานที่สามารถสร้างแง่คิด ความรู้ คติสอนใจ ให้ผู้ชมสามารถเก็บไปใช้ได้ (วิชชุตตา วุธาทิตย์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

ในทำนองเดียวกัน คณิตา ตังคณานุรักษ์ ได้อธิบายความหมายของคำว่าปรัชญาในทางการศึกษาว่าเป็นความเชื่อร่วมกันในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยมองว่าผู้ชมผลงานศิลปะ คือผู้ที่กำลังเรียนรู้เช่นกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ปรัชญาคือ ความเชื่อร่วมกัน การบริหารจัดการการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียน ฝึกเรียนรู้ ฝึกแก้ปัญหา เพื่อผลิตผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพได้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ จากข้อมูลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็นความสัมพันธ์กัน เนื่องจากผลงานศิลปะนั้น เป็นดั่งสื่อสารเรียนรู้ชนิดหนึ่ง ที่ผู้ชมผลงานมาชมผลงานเพื่อจุดประสงค์ทางสุนทรียะ เรียนรู้ รับการสื่อสารจากศิลปิน การมีปรัชญา จึงย่อมส่งผลให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน (คณิตา ตังคณานุรักษ์, ปาฐกถา, 10 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ปรัชญาเป็นความเชื่อร่วมกัน เป็นดั่งแรงบันดาลใจของศิลปินสามารถใช้เป็นแรงบันดาลใจช่วยผลักดันการสร้างสรรคผลงานได้ดีขึ้น และใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ให้รู้จักวิธีการแก้ปัญหา ดังนั้น การมีปรัชญา จึงย่อมส่งผลให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6.5 ความสามารถหลากหลาย (Versatile)

ความสามารถหลากหลาย เป็นสิ่งสำคัญที่ศิลปินทุกคนจำเป็นต้องมี ยิ่งในสังคมที่ถูกพัฒนาผ่านยุคดิจิทัล องค์กรความรู้และผลงานต่าง ๆ ถูกบูรณาการซึ่งกันและกันเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ ศิลปินจึงควรมีความรู้ความสามารถมากกว่าหนึ่งอย่าง ซึ่ง ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับความสามารถหลากหลายไว้ดังนี้

ความสามารถหลากหลาย คือ สามารถหาความรู้และประสบการณ์ในศาสตร์วิชาที่เชี่ยวชาญมาบูรณาการในงานด้านศิลปกรรมและสามารถปรับเปลี่ยนผลงานสร้างงานให้เหมาะสมแก่กาลเวลาและสถานที่ได้เป็นอย่างดี รวมถึงการมีมุมมองที่รอบด้านแบบสหศาสตร์วิชา มีความสามารถพิเศษไม่มีที่สิ้นสุด อุทิศร่างกายและจิตใจที่ดีและเป็นประโยชน์ให้แก่การสร้างผลงาน (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 52-53)

นอกจากนี้ ธิติมา อ่องทอง ได้ให้ทัศนะเกี่ยวข้องกับความหมายของคำว่าความสามารถหลากหลายในฐานะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ไว้ดังนี้

ความสามารถหลากหลาย หมายถึง การเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถหลายด้าน และสามารถนำความรู้ความสามารถที่มีมาผสมผสาน และปรับใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า สำหรับผู้สร้างผลงานสร้างสรรค์นั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้อย่างหลากหลาย มิใช่เป็นผู้รู้เพียงด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งอาจใช้คำว่าเป็นนักบูรณาการศาสตร์ความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อหลอมรวมในการสร้างสรรค์ผลงานที่ตนเชี่ยวชาญ และยังคงพัฒนาความรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอ

2.6.6 การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge)

การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge) โดยทั่วไปอาจหมายถึง การแบ่งปันความรู้ของตนแก่ผู้อื่น แต่ในที่นี้ วิชชุดา วุธาติศย์ ได้ความหมายเพิ่มเติมไว้ ดังนี้

การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge) หมายถึง มีการสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพสูงให้แก่วงการนาฏยศิลป์ มีความเป็นครู มีคุณธรรมจริยธรรมของความเป็นครู รู้จักวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะอย่างเหมาะสม มีกระบวนการและ

ระบบทางความรู้ รู้จักปรัชญาของความรู้ เชิดชูความรู้ รวมถึงปลูกฝังคุณธรรมของครูแก่ศิษย์ได้เป็นอย่างดีและถูกต้อง (วิชชุตา วุธาพิทย, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งได้ให้ความหมายของการถ่ายทอดองค์ความรู้ไว้ดังนี้

“การถ่ายทอดองค์ความรู้ คือการที่ศิลปินกลายเป็นผู้ที่ต้องการถ่ายทอดผลงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของเขา เพื่อเป็นตัวแทนให้แก่ผู้ที่สนใจได้นำไปศึกษาเรียนรู้ ปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ และนำไปเผยแพร่ให้กว้างไกลออกไป (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2565)

จากข้อมูลข้างต้น การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the Knowledge) และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินให้แก่ผู้อื่นได้นั้น ศิลปินจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ มีความเป็นครู มีคุณธรรมจริยธรรมของความเป็นครู รู้จักวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะอย่างเหมาะสม และความร่วมมือจากหลายคน ทั้งในด้านแนวคิด และวิธีการที่คิดค้น หรือค้นพบขึ้นมา การถ่ายทอดองค์ความรู้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน

2.6.7 เป็นผู้หายาก (Rarity)

คุณสมบัติของการเป็นผู้หายากนี้ หมายถึง ต้องเป็นปราชญ์ที่มีความรอบรู้ ไม่สามารถหาบุคคลใดที่จะมาเปรียบเทียบได้ทางด้านความประพจน์และความสามารถ ซึ่ง อัมรงค์ บุญราช ได้ให้อธิบายความหมายของคำว่า เป็นผู้หายาก ไว้ดังนี้

“ศิลปินที่เป็นผู้หายาก (Rarity) นั้น ต้องมีความมุ่งมั่นที่จะหาความรู้ในเรื่องของศิลปะในแขนงที่ตนเองถนัดอยู่เสมอ อีกทั้งยังต้องมีแนวความคิดและมีความกล้าที่จะพัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีความโดดเด่นมากกว่าศิลปินทั่ว ๆ ไป โดยให้งานนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตนและไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน” (อัมรงค์ บุญราช, 2563: 110)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเป็นผู้หายาก (Rarity) จาก ธิติมา อ่องทอง ที่ได้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของศิลปินที่เป็นผู้หายาก (Rarity) ไว้ดังนี้

“ศิลปินที่เป็นผู้หายาก (Rarity) คือผู้ที่มีความคิดแตกต่างจากบุคคลทั่วไป และเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ความคิดของศิลปินนั้น ทั้งนี้อาจเป็นผู้ที่มีความอดทนสูงกว่าบุคคลทั่วไป สามารถศึกษาค้นคว้าข้อมูล หรือ ดำเนินการทำการใด ๆ ซ้ำไปมาได้หลายครั้ง ไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย จนได้มาซึ่งการค้นพบคำตอบบางอย่างที่หลายคนไปไม่ถึง (อิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ศิลปินที่เป็นผู้หายาก (Rarity) คือ ผู้ที่มีความคิดแตกต่างจากบุคคลทั่วไป ผู้ที่มีความสามารถพิเศษ มีแนวความคิดและมีความกล้าที่จะพัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีความโดดเด่นมากกว่าศิลปินทั่ว ๆ ไป มองเห็นและสนใจในสิ่งที่ผู้อื่นมองไม่เห็น มีความอดทนสูงอย่างที่ไม่ใครสามารถทำได้ เป็นหนึ่งเดียวเท่านั้น

2.6.8 ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer)

ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ถ้าเป็นศิลปินต้องมีความคิดเห็นที่แตกต่าง มองเห็นในสิ่งที่ต่างออกไป เพื่อนำมาสร้างสรรค์ต่อยอด พัฒนาเป็นผลงานได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วิชชุตา วุธาติตย์ ซึ่งได้ให้ความหมายของ ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) ไว้ว่า “ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) คือ ผู้ที่เป็นคนแรกที่คิดค้น ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ โดยการนำของเกามาพัฒนาสร้างขึ้นมาใหม่ มีการพัฒนาตนเองอยู่เรื่อย ๆ ” (วิชชุตา วุธาติตย์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ อำมรงค์ บุญราช ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) เกี่ยวกับการออกนอกรอบทางความคิดเดิม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ศิลปินที่มีคุณสมบัติความเป็นผู้นำหรือเป็นผู้บุกเบิก จะต้องเป็นบุคคลที่มีความกล้าที่จะออกนอกรอบความคิดเดิม ๆ และลงมือทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะให้สดใหม่อยู่เสมอ คุณสมบัตินี้ดังกล่าวจะเป็นแรงผลักดันสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้ศิลปิน เกิดความใฝ่รู้และมุ่งมั่นหาความเป็นตัวของตัวเองเพื่อพัฒนางานให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตนที่ไม่เหมือนใคร (อำมรงค์ บุญราช, 2563, 106)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) คือผู้ที่มีความกล้าหาญกล้าแสดงออก ค้นหาสิ่งใหม่นอกรอบความคิดเดิม ลงมือทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะให้สดใหม่อยู่เสมอ และกล้าลงมือปฏิบัติฝึกฝนจนเกิดความรู้ใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

2.6.9 การสร้างสรรค์ (Creativity)

ศิลปินผู้มีการสร้างสรรค์ที่ดีนั้น หมายถึง เป็นคนที่มีจินตนาการ สามารถถ่ายทอดจินตนาการของตนออกมาเป็นผลงาน โดยสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นสิ่งใหม่ เพื่อความสวยงาม เป็นประโยชน์ต่อสังคม สามารถสะท้อนแ่งคิดให้สังคมได้ ซึ่ง จิรายุทธ พนมรักษ์ ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ของศิลปินจะเกิดขึ้นได้นั้นย่อมมาจากพื้นฐานของประสบการณ์และการศึกษาของศิลปิน แล้วนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ให้เกิดคุณค่า และความน่าสนใจ ในแบบที่ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วิชชุตตา วุฑฒิตย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในการสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

เป็นคนที่มีความจินตนาการ คิดที่จะทำให้จินตนาการของตนออกมาเป็นผลงานขึ้นโดยสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา เพื่อความสวยงาม รับผิดชอบต่อสังคม สะท้อนให้แ่งคิดกับสังคม (วิชชุตตา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2565)

จากทรรศนะข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ศิลปินจะต้องเป็นคนที่มีความจินตนาการ สามารถเป็นผู้ที่รวบรวมนำประสบการณ์ของตนหลอมรวมกับสิ่งปัจจุบัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และต้องเป็นสิ่งที่มีความหมายทางความคิดแก่คนในสังคม

2.6.10 จรรยาบรรณ (Ethic)

เรามักได้ยินคำว่าจรรยาบรรณ อยู่ในทุกสาขาอาชีพ ซึ่งศิลปินที่ดี ไม่ว่าจะเป็นแขนงใดก็ตาม ย่อมต้องมีจรรยาบรรณวิชาชีพประกอบอยู่ในตนเองด้วยเช่นกัน ในความหมายของจรรยาบรรณที่แฝงอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ของ วิชชุตตา วุฑฒิตย์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า “คนที่มีคุณประพหุติที่ดี มีศีลธรรมและจิตใจที่ดี ดำรงไว้เพื่อจริยธรรมของวิชาชีพ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น” (วิชชุตตา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มจาก จินตนา อนุวัฒน์ ได้ให้ความหมายของจรรยาบรรณ ไว้ดังนี้

จรรยาบรรณ เป็นคุณสมบัติสำคัญของศิลปิน ครอบคลุมตั้งแต่ความมุ่งมั่น ขยันฝึกซ้อมและหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะของตนเองอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งต้องมี ทักษะคิดและจุดยืนในหลักของศีลธรรม คุณธรรมและจริยธรรมทั้งต่อตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ยังต้องรู้จักให้เกียรติศิลปินด้วยกัน รวมถึงการรักษาชื่อเสียงและเกียรติภูมิ ในวิชาชีพศิลปิน และเป็นแบบอย่างที่ดี ให้แก่ศิลปินผู้อื่น รวมถึงคนทั่วไปในสังคม (จินตนา อนุวัฒน์, 2564)

จากทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า จรรยาบรรณ จึงเป็นแนวทางที่ดี ที่ศิลปินควร ยึดถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอในการประกอบวิชาชีพของตน ครอบคลุมตั้งแต่ความมุ่งมั่น ขยันฝึกซ้อม และหาความรู้เพื่อพัฒนาทักษะของตนเองอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งจะถูกแสดงออกมาผ่านพัฒนาการของ ผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงการรักษาชื่อเสียงและเกียรติภูมิ ในวิชาชีพศิลปิน และเป็นแบบอย่างที่ดี ให้แก่ศิลปินผู้อื่น

2.6.11 ความหลงใหล (Passion)

ผู้วิจัยได้ศึกษาหาความหมายของความหลงใหล (Passion) ซึ่ง จินตนา อนุวัฒน์ ได้ อธิบายถึงความหลงใหล (Passion) ไว้ว่าเป็นคุณสมบัติสำคัญของศิลปินที่เกิดจากความชื่นชอบ ส่วนตัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความหลงใหล (Passion) เป็นคุณสมบัติสำคัญของศิลปินที่เกิดจากความ ชื่นชอบยอมส่งผลให้ศิลปินมีรสนิยมที่ดี มีจินตนาการและมีความมุ่งมั่นอันเป็น แรงผลักดันสำคัญที่จะทำให้ศิลปินนั้น ประสบความสำเร็จในการสร้างงานศิลปะตาม เป้าหมายที่กำหนดไว้ (จินตนา อนุวัฒน์, 2564)

นอกจากความหมายข้างต้นของ จินตนา อนุวัฒน์ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วิชชุตตา วุฑฒิตย์ ซึ่งได้ให้ความหมายของ ความหลงใหล (Passion) ไว้ดังนี้

ความหลงใหล (Passion) มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่าจิตวิญญาณใน บางส่วน อาจใช้คำว่าลุ่มหลง คลั่งใคล้ สนใจอย่างมาก จนเกิดความอยากแสดงออก หรือ อยากผดุง สืบทอดผลงานศิลปะให้แพร่กระจายสู่ผู้คนในวงกว้าง (วิชชุตตา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของ ความหลงใหล (Passion) เพิ่มเติมจาก จิรายุทธ พนมรักษ์ ที่ได้แสดงให้เห็นการแบ่งแยกรูปแบบของความหลงใหลไว้ดังนี้

ความหลงใหล (Passion) ของศิลปิน เกิดได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งความหลงใหลในสิ่งที่ตนเองรักและสนใจ ความหลงใหลในอารมณ์ เมื่อศิลปินเกิดความหลงใหล ศิลปินจึงนำความหลงใหลที่ตนเองมีมาส่งเป็นแรงผลักดันให้มีความกล้าและมุ่งมั่นในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้เกิดขึ้น (จिरายูท พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

จากทรรศนะดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า ความหลงใหล (Passion) ทั้งความหลงใหลในสิ่งที่ตนเองรักและสนใจ ความหลงใหลในอารมณ์ เป็นแรงเสริมที่มีประสิทธิภาพสูงต่อการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน สามารถช่วยให้ศิลปินบรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้ และอยากผุดง สืบทอดผลงานศิลปะให้แพร่กระจายสู่ผู้คนในวงกว้าง

นอกจากข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้ศึกษามาข้างต้นแล้ว จากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ที่ได้มีโอกาสศึกษาการสร้างสรรคผลงานกับศิลปินนาฏศิลป์ร่วมสมัย นราพงษ์ จรัสศรี ความทันสมัยใหม่เสมอ เป็นสิ่งที่ศิลปินยึดถืออย่างสม่ำเสมอในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งยังได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวข้องกับ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ดังคำว่า ความทันสมัย (Up to Date) ไว้ดังนี้

“ในงานศิลปะหลายชิ้น สามารถสะท้อนเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ณ ขณะนั้น มาถ่ายทอดเพื่อเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา ณ ขณะนั้น แทรกอยู่ในผลงานศิลปะ เช่น การที่ศิลปินนักร้อง วงเปเปอร์ เพลนส์ (Paper Planes) ได้ให้คำขวัญวันเด็กในวันที่ 14 มกราคม 2566 ซึ่งตรงกับระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย มีการนำเสนอประเด็นที่มีความเป็นปัจจุบัน เพื่อให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ ให้ความสำคัญในประเด็นความคิดสร้างสรรค์ การเลือกคบเพื่อน และ การดำเนินชีวิตอย่างมั่นคงบนเส้นทางของตนเองเพิ่มมากขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า ความทันสมัย (Up to Date) สามารถสร้างและดึงดูดความน่าสนใจให้กับผลงานศิลปะ เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นจากสะท้อนเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ณ ขณะนั้น และสามารถนำไปปรับใช้กับวิชาชีพทุกแขนง พัฒนาผลงานโดยมีปัจจัยของความทันสมัยแฝงอยู่เสมอ

2.7 สรุปบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยฉบับนี้ ได้แก่ นิยาม ศัพท์เฉพาะ การปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผลงานการสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่ รูปแบบงานวิจัย การออกแบบวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปในบทที่ 3



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

จากบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ได้แก่ นิยาม ศัพท์เฉพาะ การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ตลอดจนเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในบทที่ 3 นี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงวิธีดำเนินงานวิจัย ได้แก่ รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังจะได้อธิบายรายละเอียดตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

3.2 รูปแบบของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยด้วยรูปแบบของการวิจัยเชิงคุณภาพ และ การวิจัยเชิงทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดในลำดับต่อไปนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

เนื่องจากงานวิจัยเชิงคุณภาพ สามารถเข้าถึงข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัยได้ลึกซึ้งกว่าการวิจัยเชิงอื่น ผู้วิจัยต้องดำเนินการงานวิจัยด้วยการเข้าไปสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง ตามสภาพการณ์ แล้วจึงนำมาถ่ายทอดให้แก่ผู้ที่หยิบยกงานวิจัยขึ้นมาอ่าน การวิจัยเชิงคุณภาพ จึงนิยมนำไปใช้ในการดำเนินงานวิจัยหลากหลาย ซึ่งชำนาญ ปาณวงษ์ ได้อธิบายความหมายของงานวิจัยเชิงคุณภาพไว้ ดังนี้

งานวิจัยมีหลายประเภท แต่ละประเภทมีขั้นตอน กระบวนการและการให้คำตอบที่แตกต่างกัน งานวิจัยที่เป็นเชิงคุณภาพ ก็เป็นประเภทหนึ่ง ที่มีขั้นตอน กระบวนการ และการให้คำตอบที่นำไปใช้ประโยชน์ได้ในรูปแบบของการอธิบาย ให้

รู้ถึงภูมิหลังที่มา สภาพปัจจุบัน และอนาคต ได้เป็นอย่างดี (ชานาญ ปาณางษ์, 2564: 7)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่างานวิจัยที่เป็นเชิงคุณภาพ มีขั้นตอน กระบวนการ และการให้คำตอบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในรูปแบบของการอธิบาย นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการที่อธิบายความหมายของวิจัยเชิงคุณภาพ นั้นหมายถึง ความสำคัญของระเบียบวิธีวิจัย ซึ่ง รัตนะ บัวสนธ์ ได้อธิบายถึงความหมายของระเบียบวิธีวิจัย ไว้ดังนี้

ระเบียบวิธีวิจัย หมายถึง โลกทัศน์ (World View) หรือบางทีก็เรียกว่า กระบวนทัศน์ (Paradigm) ทฤษฎี หลักการ และการดำเนินงาน ที่ครอบคลุมทุกขั้นตอนตั้งแต่การกำหนดกรอบปัญหาการวิจัยจนกระทั่งการนำผลการวิจัยไปเผยแพร่ และใช้ประโยชน์ (รัตนะ บัวสนธ์, 2551: 8)

นอกจากความหมายของคำว่า ระเบียบวิธีวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานวิจัย ซึ่ง นงลักษณ์ วิรัชชัย ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ คำว่า “วิธีวิทยาการวิจัย” ไว้ดังนี้

คำว่า “วิธีวิทยา” ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า methodology (meta + hodos = way) + logie ตามรากศัพท์วิธีวิทยา หมายถึง วิทยาการ หรือการศึกษาที่มีระบบเกี่ยวกับวิธีการหรือเทคนิควิธี คำว่า “วิธีวิทยาการวิจัย” จึงมีความหมายครอบคลุมระเบียบวิธีดำเนินการทุกขั้นตอนในการวิจัย ได้แก่ การกำหนดปัญหาวิจัย การศึกษาเอกสารและรายงานที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การกำหนดสมมติฐานการวิจัย การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือวิจัย การรวบรวม การนำเสนอ การวิเคราะห์และการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งรวมอยู่ในวิธีวิทยาทางสถิติ ตลอดจนเทคนิควิธีการวัดและการประเมินผล (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2560: 16)

จากข้อมูลและทัศนะดังที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการวิจัยเชิงคุณภาพ เนื่องจาก การสร้างสรรค์นฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ตามขอบเขตของงานวิจัยที่ได้รับไว้ขอบที่ 1 การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การเข้าไปสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับกลุ่ม

ผู้ให้ข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง ตามสภาพการณ์ จึงต้องอาศัยระเบียบวิธีวิจัยจากวิจัยเชิงคุณภาพ อีกทั้งยังต้องเป็นการวิจัยที่อาศัยการทดลองอย่างสร้างสรรค์ ดังจะได้อธิบายต่อไปในข้อ 3.2.2

3.2.2 การทดลอง และวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง (Experiment and Creative Research in Performing Arts)

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยที่เก็บข้อมูลจากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย จากผู้ที่มีความเกี่ยวข้องของ นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ จึงต้องอาศัยวิธีการวิจัยเชิงทดลอง และวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง (Experiment and Creative Research in Performing Arts) ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

“การวิจัยเชิงสร้างสรรค์สามารถเห็นได้ชัด ในการสร้างผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ศิลปกรรม และนาฏศิลป์ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เน้นไปที่ความใหม่ กระบวนการที่ไม่เหมือนใคร หลีกหนีกฎเกณฑ์เดิม ๆ กล้าคิดกล้าทำ และการวิพากษ์วิจารณ์ อย่างมีเหตุผล” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2565)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก Kalvemark ได้อธิบายถึงงานวิจัยที่ต้องมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยด้วยการปฏิบัติ (Practice as Research) เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

งานวิจัยที่ต้องมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยด้วยการปฏิบัติ (Practice as Research) เป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ ในกระบวนการสร้างงานมีการนำเสนอ บทความวิจัย และตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นงานวิจัย บทวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากผลงานการแสดง และทำให้เกิดผลงานว่าด้วยการวิจัยจากการลงมือปฏิบัติ เผยแพร่ในวงวิชาการด้านศิลปะมากมาย (Kalvemark, 2011: 3)

จากทัศนะดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า งานวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง ต้องมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยด้วยการปฏิบัติ (Practice as Research) นอกจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลอย่างใกล้ชิดกับผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยแล้ว การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เน้นไปที่ความใหม่ กระบวนการที่ไม่เหมือนใคร หลีกหนีกฎเกณฑ์เดิม ๆ กล้าคิดกล้าทำ แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทดลองลงมือปฏิบัติ เพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเป็นสิ่ง

ใหม่ ออกนอกจากกฎเกณฑ์เดิมที่มีมาอย่างมีระเบียบแบบแผน จึงจะสามารถเป็นอีกหนึ่งวิธีการวิจัยที่ช่วยให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เช่นงานวิจัยนี้ได้

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เป็นการศึกษาประเด็นความไม่มีอยู่จริง ที่คนในสังคมรับรู้ เข้าใจ ยึดถือปฏิบัติตามกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ แต่ยังไม่มีการวิชาการที่สามารถรับรองได้ว่ามีอยู่จริง หรือเป็นจริง จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่น่าเชื่อถือ และการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะได้อธิบายตามลำดับดังต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงผสมผสาน ระหว่างรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

3.3.1.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ตามความเห็นของนักวิจารณ์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย

3.3.1.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ตามความเห็นของนักวิจารณ์ นักวิชาการ ตลอดจนผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย

3.3.2 คำถามในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามสำหรับงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลและการค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ตลอดจนแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เป็นอย่างไร

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงาน

ทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ไว้ว่า

“การตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องตั้งคำถามในงานวิจัยเพื่อค้นหาแนวทางที่จะนำไปสู่การหาคำตอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งควรตั้งประเด็นคำถามที่ดี มีเหตุและมีผล กล่าวคือกล่าวทำ ออกนอกกฎเกณฑ์เดิม เพื่อให้คำตอบที่ได้มานั้นตรงประเด็นและสามารถนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบของการวิจัยให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

จากที่ศณะดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัยมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยจึงจำแนกประเด็นคำถามตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 8 ประการ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามในสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดงเนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานด้านการแสดงทุกรูปแบบ เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางของการแสดงให้บรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความสำคัญของการออกแบบบทการแสดงจากความเห็นของนักวิชาการ ศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ และผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่ง เตชสิทธิ์ รัตมิ่งศพร ได้อธิบายถึงความสำคัญของการคำนึงถึงการออกแบบบทการแสดงไว้ ดังนี้

การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ในบางครั้งการสร้างตัวบท มีการการตั้งหรือจำลองสถานการณ์จากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคม แล้วนำมาปรับ/แปรความหมายให้ออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการตีความที่หลากหลายมุมมอง เช่น 1. ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในบทและดนตรี และความสามารถในการตีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในบทของนักแสดง 2. ความหมายในรูปแบบเชิงข้อเท็จจริงและในเชิงคุณค่าผ่านบทการแสดง และความสามารถในการตีความหมายข้อเท็จจริงและในเชิงคุณค่าผ่านบทการแสดงของนักแสดง (เตชสิทธิ์ รัตมิ่งศพร, สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการตีความบทการแสดง ในระดับต่าง ๆ ดังนี้

ในกรณีดังกล่าวอาจจะเป็นพื้นฐานเบื้องต้น ซึ่งจะเป็นที่มาของความสำคัญ ที่ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงบทการแสดง และนอกจากนั้น สิ่งที่ต้องเพิ่มเข้าไปในบทการแสดงและดนตรีควรเน้นหรือแสดงให้เห็นถึงความหมายหลายระดับของตัวบท เช่น การตีความตัวบทในระดับ Text as Text หรือสามารถตีความในระดับ Third Meaning ให้เกิดการตีความสิ่งที่ซ่อนอยู่ในตัวบทในเชิงลึกและกว้างไปพร้อม ๆ กัน ที่ไปไกลกว่าวัตถุประสงค์ของผู้เขียนบท ซึ่งจะได้ความหมายที่มากกว่าเพียง ความหมายที่แปลตามตัวบท (เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2566)

คำอธิบายของ เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ มีการกล่าวถึง การตีความหมายจากบทการแสดง ในมุมมองที่ผู้ชมสามารถนำไปใช้ตีความ ติดตามการแสดง เป็นตั้ง เส้นชี้นำทางให้ผู้ชมติดตามผลงานไปจนถึงปลายทางได้ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ อธิบายถึงความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงบทการแสดงไว้ดังนี้

บทการแสดง ในเชิงแนวคิดเบื้องต้นอาจนำไปสู่การพิจารณาถึง การมีอยู่ ของความไม่มีอยู่ในเชิงโครงสร้าง ที่สัมพันธ์กับแนวคิดเรื่อง “มายาคติ” ในแบบ โครงสร้างสัญวิทยา (Structural Semiology) ที่ว่าด้วยการประกอบสร้าง ความหมายทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ที่ก่อตัวขึ้นบน ความหมายที่มีอยู่ก่อนหน้า เป็นความหมายที่ค้ำอยู่ในกระแสความซึ่งสัมพันธ์กับ โครงสร้าง (ระบบ) ทางภาษา สังคม และวัฒนธรรม (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล ที่ได้ให้คำอธิบายถึงการคำนึงถึงบทการแสดงไว้ว่า “ข้อคำนึงถึงการออกแบบบทการแสดงนั้น ควรจะมี วิธีคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ มีการต่อยอดหรือพัฒนารูปแบบใหม่ เพื่อให้การแสดงนั้นมีมิติของความ หลากหลายมากยิ่งขึ้น” (ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลที่กล่าวมานี้ เป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์บทการแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง การสื่อสารของผู้สร้างสรรค์ผ่านบทการแสดง การให้ความสำคัญใน

การศึกษาวิธีการตีความ ประกอบสร้างความหมายทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ที่ ก่อตัวขึ้นบนความหมายที่มีอยู่ก่อนหน้า เป็นความหมายที่คงค้างอยู่ในกระแสความซึ่งสัมพันธ์กับ โครงสร้าง (ระบบ) ทางภาษา สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งเป็นประเด็นคำถามในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏศิลป์เกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์สำหรับใช้ประกอบการเคลื่อนไหวในการแสดงของ ผู้วิจัย ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้อธิบายถึงการถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ที่ไว้ว่า

ผู้วิจัยควรคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ใช้การเลือกจากการแทน ค่าตัวบท (Text) ในเชิงภาษาท่า (Movement) ซึ่งจำเป็นต้องฝังแฝงคุณลักษณะ ของภาษาที่สามารถ สื่อ ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม อาจเป็นความรู้สึก สะเทือนอารมณ์ การก่อวนความคิด หรือแม้กระทั่งการสร้างความสัมพันธ์กับการ รับรู้ของผู้ชมที่นำไปสู่การประกอบสร้างความหมายที่เป็นปลายเปิด (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความสำคัญของการคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ไว้ ดังนี้

ผู้วิจัยควรคำนึงถึงรูปแบบของการเคลื่อนไหว เพื่อเป็นแม่แบบของการ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ สามารถเลือกนำเสนอลีลาทางนาฏศิลป์ได้หลากหลาย ประเภทผสมผสานกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยสามารถใช้วิธีการค้น หรือการค้นสด (Improvisation) ในการนำเสนอจากตัวของนักแสดงเองก็ได้เช่นเดียวกัน หรือเป็น วิธีการทดลองการแสดงจากประสบการณ์ของผู้แสดง เพื่อให้ผู้แสดงได้ปฏิบัติตาม ทักษะของตนเองที่ถนัดออกมาก่อนแล้วผู้วิจัยจึงนำเอาลีลาที่สนใจ ตรงกับบทบาท การแสดง จากตัวของนักแสดงมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป (ญัฐวัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ยังมีทักษะของ ธิติมา อ่องทอง ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับ ความสำคัญของการคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ อวัจนภาษา (Non-verbal Language) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ เป็นผลงานที่ปราศจากบทพูด เป็นการสื่อสารผ่านลีลาการเคลื่อนไหว หรือเป็นหนึ่งในรูปแบบของ อวัจนภาษา (Non-verbal Language) เป็นการสื่อสารโดยไม่ใช้ถ้อยคำ ทั้งที่เป็นภาษาพูดและภาษาเขียน มนุษย์ใช้สื่อสารกันโดยใช้อากัปกิริยา ท่าทาง น้ำเสียง สายตาหรือ ใช้อัตถุ การใช้สัญญาณ และ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ หรือแสดงออกทางด้านอื่นที่สามารถรับรู้กันได้ สามารถแปลความหมายได้และทำความเข้าใจต่อกันได้ (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทักษะข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ลีลานาฏศิลป์ เป็นภาษาหลักที่ใช้ในผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงควรให้ความสำคัญและคำนึงถึงเป็นอย่างมาก ซึ่งต้องทำงานควบคู่กับ บทการแสดงเสมอ และในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยมีอิสระในการออกแบบ สามารถค้นคว้า รวบรวม ข้อมูล เพื่อหารูปแบบของนาฏศิลป์ที่เหมาะสมแก่การนำมาปรับใช้โดยไม่มีกรอบเกณฑ์ทางจารีตมา กำหนดขอบเขตไว้

3) การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามในสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงเนื่องจากนักแสดงจะเป็นผู้สื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงไปสู่ผู้ชมโดยตรง ดังที่ ธิติมา อ่องทอง ได้อธิบายถึงการที่นักแสดงเป็นองค์ประกอบส่วนที่เป็นเบื้องหน้าของการแสดง ซึ่งเป็นตัวสื่อสารหลักของการแสดง ไว้ดังนี้

ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดง เนื่องจากนักแสดงเป็นสื่อกลางที่ผู้วิจัยใช้สื่อสารประเด็น ความคิด หรือ แง่คิด ไปสู่ผู้ชมการแสดง รูปร่าง หน้าตา และองค์ประกอบของนักแสดงล้วนแล้วแต่มีผลต่อการสื่อสารผลงานทั้งสิ้น ผู้วิจัยจึงควรเห็นและให้การคำนึงถึงองค์ประกอบนี้ โดยใช้การพิจารณาอย่างถี่ถ้วน (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก ญัตติพัฒนา ผลพิบูล ได้แสดงทัศนะที่สอดคล้องกับ อธิมา อ่องทอง ในประเด็นของ นักแสดงเป็นตัวแทนของการสื่อสาร และรวมไปถึงอีกเหตุผลที่ผู้วิจัยควรใช้พิจารณานักแสดง ในข้อของการคำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดงด้วย

นักแสดงต้องเป็นผู้ที่สามารถเปิดเผยตัวตนทั้งทางด้านความคิด และร่างกาย มีอิสระในการแสดง สามารถอนุญาตให้บทการแสดงไหลผ่านร่างกายของตนเมื่อไปสู่ผู้ชมได้ อีกทั้งในเรื่องของการบริหารจัดการเวลา เนื่องจากผลงานนาฏยศิลป์ต้องเสียสละใช้เวลาในการซ้อมส่วนตัว และส่วนรวม หากนักแสดงมีการบริหารจัดการเวลาในการซ้อมที่ไม่เพียงพอ ก็จะส่งผลกระทบต่อส่วนรวมและผลงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยจึงต้องคำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดงเป็นอย่างมาก (ญัตติพัฒนา ผลพิบูล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ปิ่นพัท เตชเมธากุล ยังได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงสำหรับงานสร้างสรรค์ ซึ่งให้ความสำคัญกับนักแสดงที่จะต้องเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดผลงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การคัดเลือกนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญมาก เนื่องด้วยนักแสดงเป็นสื่อกลางที่ถ่ายทอด ทั้งข้อความและความรู้สึกไปถึงผู้ชม นักแสดงจึงจะต้องเข้าใจบทบาท และความสำคัญต่อการมีอยู่ของตัวเองในบทบาทการแสดงนั้น ๆ เป็นอย่างดี นักแสดงจึงต้องเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้ เข้าใจข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (ปิ่นพัท เตชเมธากุล, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การคัดเลือกนักแสดง จึงเป็นสิ่งสำคัญมาก เป็นดังตัวแทนของผู้สร้างสรรค์ นักแสดงต้องทำหน้าที่สื่อสารเรื่องราวทั้งหมดผ่านร่างกายของนักแสดงเอง นักแสดงจึงจะต้องเข้าใจบทบาท และความสำคัญต่อการมีอยู่ของตัวเองในบทบาทการแสดงนั้น ๆ เป็นอย่างดี ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงต้องให้ความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงที่สามารถรับข้อมูล และส่งต่อข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งเป็นประเด็นคำถามในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ เกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพราะถือเป็นว่าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงที่จะ

ส่งผลให้การสื่อสารประเด็นของการแสดงชัดเจน เป็นประโยชน์ และให้แง่คิดแก่ผู้ชมได้ ดังที่ พนัส ต้องการพานิช ได้อธิบายว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นองค์ประกอบที่ผู้สร้างสรรค์ จำเป็นต้องให้ความสำคัญและคำนึงถึงเช่นกัน เพราะภาพกับเสียงย่อมต้องมีความสัมพันธ์กัน เมื่อผู้สร้างสรรค์ออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดงไว้เช่นไร ภาพที่เห็นจากการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรคำนึงถึงวัสดุที่มีความสอดคล้องกัน หรือ เป็นการสื่อสารทางภาพให้คนดูเข้าใจบทการแสดงที่ทำงานร่วมกับเสียงและดนตรีประกอบการแสดงได้อย่างลึกซึ้งขึ้น (พนัส ต้องการพานิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

ในทำนองเดียวกันกับทัศนะของ พนัส ต้องการพานิช ที่ได้อธิบาย เกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ นั้น อธิมา อ่องทอง ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์การแสดงเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมไว้ดังนี้

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นหรือบทการแสดงได้ทันทีเมื่อเห็นอุปกรณ์การแสดงในฉากการแสดง ซึ่งอาจเป็นส่วนหนึ่งของฉาก หรือไม่เป็นก็ได้ หรือเป็นองค์ประกอบที่ช่วยลดทอนองค์ประกอบอื่นๆ ให้ทำงานน้อยลงได้ เช่น เมื่อผู้ชมเห็นเคียวเกี่ยวข้าว ผู้ชมสามารถสำนึกถึงอาชีพชาวนา ฉากการแสดงในทุ่งนา สภาพแวดล้อม อาชีพ เวลา ได้ทันทีโดยไม่ต้องมีการออกแบบฉากหรือพื้นที่การแสดง (อธิมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า อุปกรณ์การแสดงสามารถช่วยพัฒนา รูปแบบการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ และเทคนิคในการออกแบบการแสดงได้ด้วย อย่างที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึง ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตกไว้ว่า

ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ได้รับการขนานนามว่าเป็นนักเต้นนักปราชญ์ ที่ได้พัฒนารูปแบบการเต้นของตนเองออกมาอย่างชัดเจน โดยใช้อุปกรณ์การแสดง และเทคนิคพิเศษในการแสดง เช่น การใช้ผ้าและแสง ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเทคนิคของแสง ร่วมกับการเคลื่อนไหวของผ้าเนื้อบาง ซึ่งทำให้ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) โด่งดังเป็นที่ยอมรับในวงการนักเต้นยุคโมเดิร์นแดนซ์รุ่นบุกเบิก ในขณะที่

ความจริงแล้ว ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) มีทักษะการเต้นน้อยมาก (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 108)

จากทรศนะดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องตั้งคำถาม เพื่อหาแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพราะอุปกรณ์ประกอบการแสดงจะมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นหรือบทการแสดงได้ทันทีเมื่อเห็นอุปกรณ์การแสดงในฉากการแสดง และภาพกับเสียงย่อมต้องมีความสัมพันธ์กัน จึงจะทำให้การสื่อสารการแสดงมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมความเข้าใจหรือสร้างภาพให้เกิดขึ้นบนเวทีได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งเป็นประเด็นคำถามในงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเสียงจะมีส่วนช่วยให้การสื่อสารการแสดงมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังที่ พนัส ต้องการพานิช ได้แสดงทัศนะไว้ ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ ควรให้ความสำคัญในการคำนึงถึงการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เสียงต้องมีความสัมพันธ์กับภาพที่เห็น และผู้วิจัยควรคำนึงถึงความหมายของคำว่า “ความไม่มีอยู่จริง” เพื่อให้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงสอดคล้องกับบทการแสดง เสียงต้องสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบที่ไม่มีอยู่จริงเช่นกัน กล่าวคือ เสียงที่เครื่องดนตรีไม่สามารถผลิตขึ้นได้ ต้องใช้เทคโนโลยี หรือการคิดวิเคราะห์ที่จะเลียนแบบของมนุษย์ เพื่อสร้างสรรค์เสียงเหล่านั้นขึ้น เช่น เสียงในครรภ์มารดา เสียงลมหายใจ เสียงการเต้นของหัวใจ เป็นต้น (พนัส ต้องการพานิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากการสร้างความสัมพันธ์กับบทการแสดงแล้ว ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการคำนึงถึงเสียงและดนตรีประกอบการแสดงไว้ ดังนี้

ดนตรี (Music) หรือ เสียง (Sound) ประกอบการแสดงควรออกแบบเพื่อสร้างส่วนต่อขยายในการสื่อสารในมิติอื่น ๆ ที่การเคลื่อนไหวไม่สามารถสื่อถึงได้ ในที่นี้อาจวางเสียงไว้ในตำแหน่งของความมีอยู่บนความไม่มีอยู่ (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการออกแบบเสียง ที่มีความแปลกใหม่ สัมพันธ์กับบทการแสดงและประเด็นหลักของงานวิจัย คือ การปรากฏของความไม่อยู่จริงในสังคมไทย และเป็นองค์ประกอบที่เข้ามาเพื่อช่วยเติมเต็มในสิ่งที่บทการแสดงและลีลานาฏยศิลป์ไม่สามารถทำได้ เสียง (Sound) ประกอบการแสดงควรรออกแบบเพื่อสร้างส่วนต่อขยายในการสื่อสารในมิติอื่น ๆ ที่การเคลื่อนไหวไม่สามารถสื่อถึงได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงเป็นความสำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวกับการออกแบบ เครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การสื่อสารกับผู้ชมการแสดงมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ กุญจนาท กาเบต์ ได้ให้ทัศนะไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากผู้ชมสามารถสังเกตเห็นสีและรูปแบบของเครื่องแต่งกายได้ก่อนการสังเกตลีลาการเคลื่อนไหว สีและรูปแบบของเครื่องแต่งกายมีผลต่ออารมณ์ความคิดของผู้ชมเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ผู้ชมอาจสามารถซึมซับการสื่อสารเรื่องราวของการแสดงได้เป็นลำดับแรกจากการสังเกตเครื่องแต่งกาย เช่น สีโทนร้อน ส่งผลให้ผู้ชมสัมผัสถึงอารมณ์โกรธ หรือความเดือดร้อน สีโทนเย็น ส่งผลให้ผู้ชมสัมผัสถึงความสบาย หรือแม้กระทั่งสถานที่อย่าง ทะเล เป็นต้น ดังนั้น การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงมีความสำคัญต่อผลงานนาฏยศิลป์มาก (กุญจนาท กาเบต์, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

นอกจากนี้ ปณิตา เตชเมธากุล ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ผู้สร้างสรรค์ควรพิจารณาและคำนึงถึงรายละเอียด ดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานสร้างสรรค์ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับงานศิลปะสร้างสรรค์หลากหลายประเภท ทั้งนี้อาจจะเป็นทางเลือกที่ทางผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบ ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น บทการแสดง กลุ่มผู้ชม และสิ่งที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงงบประมาณของผู้สร้าง มีความเกี่ยวข้องกับทุกองค์ประกอบ (ปณิตา เตชเมธากุล, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า เนื่องจากผู้ชมสามารถสังเกตเห็นสี และรูปแบบของเครื่องแต่งกายได้ก่อนการสังเกตลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก และเป็นสิ่งสำคัญสำหรับงานศิลปะสร้างสรรค์หลากหลายประเภท เนื่องจากร่างกายของนักแสดงเป็นพื้นที่หนึ่งที่เป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพที่ผู้ชมจะได้รับชม ดังนั้น สีของเสื้อผ้า จึงมีผลต่อบทการแสดง และการสื่อสารอารมณ์แก่ผู้ชมให้เข้าถึงการแสดงได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

7) การออกแบบฉากและพื้นที่แสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่ ทั้งนี้เพราะพื้นที่การแสดงมีส่วนช่วยทำให้เพิ่มอิสรภาพของการเคลื่อนไหว ลีลานาฏศิลป์ของนักแสดง อีกทั้งการเลือกพื้นที่แสดงนั้นยังมีผลต่อการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในด้านอื่น ๆ อีกด้วย ดังที่ กฤศรา วัชรราฐริชา ได้อธิบายถึงการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงซึ่งมีผลต่อองค์ประกอบการแสดงหลาย ๆ ด้าน ไว้ว่า

หน้าที่ของฉากการแสดง (Scenery) คือ เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจ เห็นถึงสถานที่ สภาพแวดล้อมของนักแสดง หรือเป็นอาณาเขตสำหรับนักแสดง สถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อนำการกระทำหรือเพื่อสื่อสารให้เห็นถึงประเด็นของการแสดงแก่ผู้ชม อาจเรียกฉากและพื้นที่การแสดงโดยรวมด้วยคำว่า “Setting” ซึ่งจะสามารถบ่งบอกให้เห็นถึงการระบุสถานที่ สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม เป็นต้น (กฤศรา วัชรราฐริชา, 2560: 15)

นอกจากนี้ พนัส ต้องการพานิช ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการให้ความสำคัญในการคำนึงถึงการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงไว้ ดังนี้

เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นความสอดคล้องกับบทการแสดงนั้น การออกแบบฉากและพื้นที่แสดง ต้องคำนึงถึงคำว่า “ความไม่มีอยู่จริง” เป็นหลัก อาจมองไม่ถึงพื้นที่ที่ไม่มีเคยไม่มีใครใช้ทำการแสดง พื้นที่ที่มีความยากลำบากต่อการเคลื่อนไหว และพื้นที่ที่อาจจะเป็นไปได้ เช่น ถนน หลังคา เป็นต้น (พนัส ต้องการพานิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยจึงรวบรวมมาเป็นข้อคำนึงถึงการ ออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับประเด็นการ ปราบกฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่เพื่อ หารูปแบบการออกแบบพื้นที่การแสดง ให้สอดคล้องกับแนวคิดของบทการแสดงและการออกแบบ ลีลา นาฏยศิลป์ในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย

8) การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ตั้งเป็นคำถามในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์เกี่ยวกับการ ออกแบบแสงเนื่องจากแสงจะมีส่วนช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับการแสดง ดังที่ กนกโณม สุนทรสี มะ ได้อธิบายไว้ว่า

การออกแบบแสง เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญมาก แสงช่วยสร้าง บรรยากาศ ช่วยบ่งบอกเวลา และ ความรู้สึกให้ชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรให้ ความสำคัญในการตั้งประเด็นคำถามถึงการออกแบบแสง ในครั้งนี้ เพื่อใช้ประกอบ ในการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ให้มีความเหมาะสม (กนกโณม สุนทรสีมะ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2566)

การออกแบบแสงในผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายนาม เต็มของกรุงเทพมหานคร ซึ่ง ธีรภัฏพัฒน์ ผลพิกุล ได้ยกมาเป็นตัวอย่างประกอบในการแสดงที่ชนะถึง ความสำคัญของการคำนึงถึงองค์ประกอบของแสงในการแสดง โดยได้แสดงทัศนะไว้ดังนี้

ในการออกแบบแสง สำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายนาม เต็มของกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยให้ความสำคัญในการคำนึงถึงเรื่องการใช้สีของแสง เป็นตัวแทนแห่งสัญลักษณ์ต่าง ๆ จะต้องสื่อให้ทราบความหมาย อารมณ์ และ ความรู้สึกนึกคิดตามองค์ของการแสดงต่าง ๆ นอกจากนี้ การใช้แสงเพื่อให้เกิดมิติที่ หลากหลาย สามารถนำมาเป็นเทคนิคพิเศษให้การแสดงมีรูปแบบที่หลากหลาย สนับสนุนให้ผู้ชมเกิดความสนใจ มีสมาธิในการติดตามการแสดงมากยิ่งขึ้น (ธีรภัฏพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า แสงมีความสำคัญต่อความรู้สึกของผู้ชม ในขณะชมการแสดงเป็นอย่างมาก แสงสามารถช่วยทำให้เรื่องราวชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในทางตรงกันข้าม แสงก็สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนต่อการแสดงที่เกิดขึ้นตรงหน้าเช่นกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็น

ว่าแสงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยเสริมสุนทรียภาพต่อการชมการแสดงได้อย่างมาก บางครั้ง แสงอาจทำให้ผู้ชมลืมไปเลยว่าตนเองในขณะนั้นอยู่ที่ไหน แสงสามารถนำพาผู้ชมให้คล้อยไปตามการแสดง สถานการณ์ และ สถานที่ที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นในช่วงขณะนั้น การสร้างสรรค์งานครั้งนี้ จึงต้องคำนึงถึงแนวคิดการออกแบบแสงเป็นอย่างมาก

3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เป็นส่วนหนึ่งของคำถามที่ผู้วิจัยจะต้องหาคำตอบ เนื่องจากส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์นั้น หลังจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์เสร็จสิ้นลง ผู้วิจัยจะสามารถระบุเป็นแนวคิดได้ว่า ในการวิจัยเพื่อหารูปแบบการแสดงในรูปแบบเดียวกันนี้ ผู้สร้างสรรค์งานจะต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง ซึ่งแนวคิดที่ได้จะกลายเป็นองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างผลงานทั้งของผู้วิจัยเองและผู้อื่นได้ในอนาคต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาการตั้งคำถามสำหรับการวิจัย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการหาคำตอบวิจัย ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย ไว้ดังนี้

เพื่อเป็นองค์ความรู้ที่จะถ่ายทอดไปยังผู้สร้างสรรค์งานที่มีประเด็นใกล้เคียงกับหัวข้องานวิจัยชิ้นนี้ การคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ จึงมีความสำคัญที่สามารถจะนำไปใช้ต่อยอดการสร้างสรรค์งานในอนาคตได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 10 มกราคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการคำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพื่อเป็นองค์ความรู้ที่จะถ่ายทอดไปยังผู้สร้างสรรค์งานที่มีประเด็นใกล้เคียงกับหัวข้องานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย จะต้องคำนึงถึงรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ประเด็นในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงาน เพราะสามารถเป็นข้อมูลที่น่ามาใช้สร้างสรรค์บทการแสดงและองค์ประกอบ

ต่าง ๆ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากคำสัมภาษณ์ ซึ่ง วิชชุตา วุธาติศย์ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดที่ได้ หลังการแสดงที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ไว้ดังนี้

ผู้วิจัยควรคำนึงถึงประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพื่อนำมาศึกษาค้นคว้าหาประโยชน์ที่ผู้ชมผลงาน หรือ ผู้อ่านงานวิจัยฉบับนี้ จะสามารถรับทราบและเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย อีกทั้งจะสามารถเห็นปรากฏขึ้นในรูปแบบใดบ้าง รวมไปถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมาได้อย่างไร มีความสำคัญ บทบาท และอิทธิพลต่อสังคมไทยทั้งในอดีต ปัจจุบัน อนาคต มากหรือน้อยเพียงใด (วิชชุตา วุธาติศย์, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566)

ในอีกด้านหนึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับการคำนึงถึงองค์ประกอบ ประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดังนี้

องค์ประกอบเหล่านี้สามารถช่วยทำให้เกิดการสื่อสารที่เป็นรูปธรรม ที่สัมพันธ์กับโครงสร้างทางความคิดที่พูดถึง ปัจจุบัน และสิ่งที่อยู่ในรูปปัจจุบัน (Present and in presentable) ซึ่งสะท้อนถึงการมีอยู่ของมายาคติที่สัมพันธ์กับรากฐานทางความคิดในเชิง มนุษยวิทยา สังคมวิทยา และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

ดังนั้น ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ จึงต้องคำนึงถึงประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งต้องทำการค้นคว้า จากทัศนคติที่มีความหลากหลาย และวิเคราะห์ข้อมูลให้ได้องค์ความรู้ที่มีความชัดเจน เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบการแสดงผล โดยประยุกต์กับการออกแบบองค์ประกอบนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ อย่างมีหลักการและทิศทางที่ชัดเจน ตรงประเด็น ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการคำนึงถึงประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพื่อนำคำตอบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ต่อไป

2) แนวคิดทางด้านมนุษยวิทยา

ในงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย โดยการนำแนวคิดด้านมนุษยวิทยามาเป็นแนวคิดในการศึกษาควบคู่กับการสร้างบทการแสดง และ

องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา ไว้ว่า

แนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา เป็น Input ที่ผู้วิจัยเลือกใช้เพื่อก่อให้เกิดโครงสร้างในการเล่าเรื่องหรือนำเสนองาน จากที่เป็นนามธรรมสู่สัจพจน์ทางนามธรรมของวัตถุที่แบกรับ / ร้อยรัดความหมายที่ผู้สร้างงานต้องการนำเสนอ โดยฝังแฝงมันไว้กับตัวงานผ่านกลวิธี และสื่อต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมประสานและสะท้อนความคิดให้เกิดการก่อรวมความคิดของผู้ชมในขณะที่รับรู้ได้อย่างไม่จำกัด กล่าวคือเป็นการคัดสรรการนำเข้าสู่ข้อมูล รื้อ ชำระ จนสามารถประทับความหมายผ่านไวยากรณ์ที่เป็นเฉพาะ ซึ่งนำไปสู่การร้อยเรียง จัดวาง ให้เกิดภาษาที่รับใช้การเล่าเรื่องในงาน (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ เตชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างงานนาฏศิลป์และแนวคิดทางมานุษยวิทยาไว้ดังนี้

งานนาฏศิลป์หรืองานแสดงเชิงสร้างสรรค์ ไม่ควรมองข้ามเรื่องของบทการแสดง (Text) ที่จะสามารถช่วยสะท้อนภาพของการแสดงในด้านมิติวัฒนธรรม ซึ่งวัฒนธรรมนี้เป็นสิ่งที่อยู่ในแนวคิดทางมานุษยวิทยา การคำนึงถึงและนำแนวคิดนี้มาใช้ จะช่วยให้งานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สามารถสื่อสารเข้าถึงผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น (เตชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การคำนึงถึงแนวคิดทางมานุษยวิทยาในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์นี้ จะทำให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อและวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง และสามารถช่วยเป็นแนวทางในการศึกษางานวิจัยนี้

3) แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นั้นควรมีส่วนประกอบที่สำคัญทางด้านทฤษฎีทางศิลปกรรม อันประกอบไปด้วยนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์มีความสมบูรณ์และสร้างสุนทรียภาพทางการแสดง กล่าวคือ ทฤษฎีทางศิลปกรรมนั้นมีความสำคัญอย่างไร และอะไรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญก่อนตามลำดับ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ที่แท้จริงที่สามารถสร้างสรรค์การแสดงได้ ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็น

คำถามเพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ซึ่ง เตชสิทธิ์ รัชมีวงศ์พร ได้กล่าวเกี่ยวกับการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ ไว้ว่า

แนวคิดทางด้านศิลปกรรม โดยเฉพาะ แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เป็นแนวความคิดหลักที่ต้องนำมาใช้ในการแสดงเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากทั้ง 3 แนวคิดมีความเกี่ยวข้องกับ องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ เช่น แนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ช่วยสร้างสรรค์ลีลาและบทบาทการแสดง แนวคิดทางดุริยางคศิลป์ช่วงสร้างมิติของอารมณ์จากองค์ประกอบของเสียง และ ทัศนศิลป์ช่วยสร้างสรรค์ทัศนียภาพที่เกิดขึ้นในการแสดงทั้งหมด (เตชสิทธิ์ รัชมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

นอกจากผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก กนกโฉม สุนทรสิมะ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการคำนึงถึง แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ในผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ ต้องคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อช่วยเสริมให้การแสดงผลงานสมบูรณ์ขึ้น ด้วยการบูรณาการจากทฤษฎีทางศิลปะหลายสาขา อันได้แก่ นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และนาฏมิตศิลป์ จะทำให้ผลงานการแสดงนี้มีประสิทธิภาพทางการสื่อสาร และสุนทรียภาพต่อผู้ชมได้ครบถ้วน (กนกโฉม สุนทรสิมะ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2566)

จากทัศนะดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยต้องศึกษาทบทวนวรรณกรรม และตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เพื่อนำคำตอบมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ จะทำให้ผลงานการแสดงนี้มีประสิทธิภาพทางการสื่อสาร และสุนทรียภาพต่อผู้ชมได้ครบถ้วน

4) การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการคำนึงถึงการใช้องค์สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์โดย ณัฐวัฒน์ สิทธิ ได้อธิบายถึงการใช้องค์สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ ไว้ว่า

การสะท้อนถึงการมีอยู่ของมายาคติที่สัมพันธ์กับรากฐานทางความคิดในเชิงมานุษยวิทยาของการแสดงที่สร้างสรรค์จากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคม อย่างประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้ ผู้วิจัยสามารถนำเสนอเป็นรูปธรรมผ่านการแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ (Semiotic) ซึ่งสัมพันธ์กับการรับรู้ (Cognitive Perception) ที่นำไปสู่การตีความ และการทำความเข้าใจของผู้ชม (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ จิรายุทธ พนมรักษ์ ยังได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในการคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ผ่านสัญชาติญาณของมนุษย์ไว้ดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนใดๆ หรือองค์ประกอบไหนก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานอยู่เสมอ และบางครั้งก็เป็นการหยิบมาใช้โดยไม่รู้ตัว เนื่องจากมนุษย์เรียนรู้ เต็บโต อยู่อาศัยกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ นานา มาตลอด ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกเพศ อารมณ์ หรือทิศทาง และมนุษย์มักจะสังเกตสัญลักษณ์โดยอัตโนมัติ หรือ เรียกได้ว่าอยู่ในชั้นของสัญชาติญาณมนุษย์เลย เพราะไม่ว่าเราจะเดินไปที่ไหน เรามองหาสัญลักษณ์นำทาง สัญลักษณ์ของราคาที่เราจะใช้จ่าย เป็นต้น ซึ่งผู้ชมผลงานนาฏศิลป์ก็จะใช้วิธีการเหล่านี้ในการชมผลงานศิลปะด้วยเช่นกัน (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

จากทัศนนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้สัญลักษณ์มีอยู่ในทุกที่ทุกเวลารอบตัวของมนุษย์ แทรกซึมเข้าไปในความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่มนุษย์ให้ความสนใจในการชมผลงานนาฏศิลป์ ยิ่งเป็นช่วงเวลาที่เปิดรับการสื่อสารมากกว่าปกติ และเป็นเหตุให้ผู้วิจัยจึงต้องใช้แนวคิดการใช้สัญลักษณ์เพื่อเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพ

5) ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์เป็นแนวคิดที่สำคัญ ความคิดสร้างสรรค์เป็นประเด็นที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทัศนนะเกี่ยวกับการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

“ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ได้ผลงานที่ถือว่าเป็นประเด็นใหม่ ๆ ถ้าผู้สร้างสรรค์จะทำให้เกิดการสัมฤทธิ์ผลในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ควรที่จะศึกษางานที่ปรากฏขึ้นในอดีต จะส่งผลให้เห็นช่องทางการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิม” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วรลก เกิดคล้าย ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ ที่มีมุมมองแตกต่างออกไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดที่ทำให้สิ่งที่ทำอยู่แตกต่างออกไป จุดมุ่งหมายอาจจะไม่ใช่เรื่องของผลลัพธ์เสมอไป อาจจะไม่ได้ทำให้มันดีขึ้น หรือพัฒนาขึ้นในทางใดทางหนึ่ง แต่มันทำให้เกิดการแตกแขนงต่อไปของสิ่งหนึ่ง ทำให้เกิดการตีความหรือทำความเข้าใจในมุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับเรื่องเดิมได้เพิ่มขึ้นอีกทำให้โลกที่บางครั้งเรารู้สึกว่ามันเป็นทรงกลมมันก็สามารถมีมุมมองใหม่ ๆ สำหรับโลกหรือเปลี่ยนแปลงมุมมองของสิ่งที่อยู่ตรงหน้าไป และมันอาจจะได้ผลลัพธ์ที่ไม่เหมือนเดิมทุกครั้งที่เราสร้างสรรค์ผลงานออกมา (วรลก เกิดคล้าย, สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2566)

จากทัศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างสรรค์มีความหมายใกล้เคียงกับการพัฒนา ซึ่งมนุษย์มีการเจริญเติบโต วิถีชีวิต และวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลา และในการพัฒนาของมนุษย์อาจนำไปซึ่งความเจริญ หรือ การล่มสลายได้เช่นกัน ดังนั้นการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ ก็จะเป็นแรงผลักดันให้ผลงานมีการพัฒนาจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่งแตกต่างไปจากผลงานที่เคยมีมา และสามารถแสดงถึงความเป็นหนึ่งเดียวของผลงานและศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานเหล่านั้นได้

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดำเนินการวิจัยตามแบบการวิจัยเชิงทดลองสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ซึ่งมีรายละเอียดของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

3.4.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร (Review Data)

การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บรวบรวมจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่มีประเด็นเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยดังนี้

3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการศึกษาค้นคว้าการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงรูปแบบ ขั้นตอนวิธีการนำเสนอ และการอภิปรายความหมาย โดยนำแนวคิดทางทัศนศิลป์มาบูรณาการและใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

3.4.1.2 ข้อมูลทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลมาจากเอกสารตำรา หนังสือ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยได้พิจารณาทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ มาศึกษารูปแบบ แนวคิด การนำเสนอ สื่การเคลื่อนไหว การตีความ การจัดองค์ประกอบในการแสดงเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิดและแรงบันดาลใจในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

3.4.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการความคิดสร้างสรรค์ ผ่านงานวิจัยปริญาคุณนิตยสารทางด้านนาฏศิลป์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ ผลงานสร้างสรรค์จากศิลปินทั้งในและต่างประเทศ

3.4.2 การสืบค้นข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ (Information Media)

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง เช่น วิทยุทัศน์ และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.2.1 ละครซีรีส์ เรื่อง “Sense 8”

หนึ่งในผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการศึกษางานวิจัยนี้ คือ ละครซีรีส์ เรื่อง “Sense 8” เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ผู้คนกลุ่มหนึ่งที่อาศัยอยู่ต่างท้องถิ่นในโลก

สามารถเชื่อมโยงกันทางจิตใจ มีความรู้สึกนึกคิดที่สามารถเชื่อมต่อกันได้ราวกับเป็นคนเดียวกันใน 8 ร่างกาย และต้องการทางเอาชีวิตรอดจากการถูกตามล่าโดยผู้ที่มองว่าพวกเขาเป็นภัยต่อระเบียบของโลก หรือเป็นผู้ที่มีความสามารถผิดแปลกไป

ผลงานละครซีรีส์นี้ มิใช่เรื่องแรกที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้น แต่มีอีกหลายผลงานที่มีความใกล้เคียงกัน ส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นว่า มีศิลปินและนักวิชาการอื่น ๆ ที่ให้ความสนใจศึกษาปรากฏการณ์เหล่านี้ด้วยเช่นกัน เป็นเหตุการณ์ที่มนุษย์สามารถอธิบายเหตุการณ์ในลักษณะที่คล้าย ๆ กัน แต่บางเหตุการณ์ยังไม่มีงานวิจัยที่สามารถหาข้อเท็จจริงได้ เช่น เดจาวู (Dejavu) เป็นคำภาษาฝรั่งเศสที่มีความหมายว่า สิ่งที่เคยประสบพบเห็นมาก่อนแล้ว เป็นปรากฏการณ์บางช่วงเวลาที่มีมนุษย์รู้สึกคุ้นเคยกับทุกสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว เสมือนว่าเคยเกิดขึ้นมาแล้ว (Theodora Blanchfield, 2023: 1) หรือ เหตุการณ์ที่บางครั้งเรากำลังคิดถึงเรื่องราวของใครสักคนหนึ่งอยู่ และในขณะนั้นเพื่อนที่นั่งอยู่ด้วยกันได้ถามหรือพูดถึงบุคคลนั้นขึ้นมาในเวลาเดียวกัน เป็นต้น

จากแรงบันดาลใจของข้อมูลข้างต้น ส่งผลให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาปรากฏการณ์ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้เพื่อเชื่อมต่อกับองค์ความรู้ทางด้านมานุษยวิทยา และนำไปปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

3.4.2.2 เอกลักษณะในผลงานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ของพิน่า เบาซ์ (Pina Bausch)

ผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลสารสนเทศจากการศึกษา การวิเคราะห์ผลงานของพิน่า เบาซ์ (Pina Bausch) พบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ หลีกหนีกรอบ และกฎเกณฑ์การทำงานแบบที่เคยมีปรากฏมา ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจาก นราพงษ์ จรัสศรี โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผลงาน ของ Pina Bausch เป็นศิลปะแบบ เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่มุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในด้วยสภาวะที่เกี่ยวกับสังคม เนื่องจาก Pina Bausch ได้เดินทางไปศึกษาที่ รอยัลบัลเลต์ (Royal Ballet) แล้วจึงไปศึกษาการเต้นต่อที่ประเทศสหรัฐอเมริกาที่ศิลปิน โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) เช่น มาธา เกรแฮม (Martha Graham) เป็นต้น ซึ่งทำให้ผลงานของ Pina Bausch มีหลักฐานชัดเจนว่ามีส่วนผสมของ โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance)

และ การเต้นในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 66)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก กุญจนาท กาเบต์ ได้อธิบายถึงเอกลักษณ์ในการแสดงของ Pina Bausch ไว้ดังนี้

การใช้อารมณ์ของมนุษย์เป็นศูนย์กลางแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ในการซ้อม Pina Bausch ใช้วิธีการย้วยนักเต้นให้เคลื่อนไหว โดยขอให้พวกเขาคำนึงถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา ใช้การกระตุ้นทางจิตวิทยา เช่น “แสดงการเคลื่อนไหวให้เห็นถึงความทรงจำครั้งแรกที่คุณหัวเราะดังที่สุด” จากนั้นเปลี่ยนการตอบสนองของนักเต้นเป็นการออกแบบท่าเต้น ด้วยการปฏิเสธเทคนิคการออกแบบท่าเต้นที่นำโดยเรื่องเล่าแบบดั้งเดิม เพื่อสนับสนุนแนวทางเชิงภววิทยา (Ontology) ในการเล่าเรื่อง เธอสามารถจับความซับซ้อนของตัวตนได้ (กุญจนาท กาเบต์ สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566)

นอกจากข้อมูลข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่า Pina Bausch ลดช่องว่างระหว่างขอบเขตของนาฏศิลป์และศิลปะการละคร ด้วยการผสมผสานความสวยงามของทั้งสองแขนง จนเกิดเป็นสุนทรียะแก่ผู้ชมในอีกหนึ่งรูปแบบ นอกจากนี้ Bausch ยังใช้วิธีการแสดงให้เห็นถึงความท้าทายทางเพศ เช่น การสลับการแต่งกาย ให้นักแสดงหญิงแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น เปิดเผยเรือนร่าง และเปิดเผยความที่นกระหายทางเพศ ในทางตรงกันข้าม ให้นักเต้นชายแต่งกายรัดรูปอย่างมิดชิด ไม่เผยให้เห็นผิวหนัง แต่กลับเน้นรูปร่าง และใส่รองเท้าคัทชูอย่างสุภาพ

การศึกษาข้อมูลการสร้างสรรคผลงานของ Pina Bausch ผ่านข้อมูลสารสนเทศ สามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจ และ ข้อมูลความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ Pina Bausch อาจจะได้เป็นผู้บันทึกไว้เองในขณะนั้น รวมไปถึง แรงคิด ความเห็นของนักวิชาการอื่น ๆ ที่เป็นมุมมองการวิเคราะห์ผลงานของ Pina Bausch

3.4.3 การสัมมนา (Seminar)

การสัมมนาเป็นกระบวนการหนึ่งในวิธีดำเนินงานวิจัย ที่มีความสำคัญต่อการเก็บรวบรวมข้อมูลและสามารถสร้างองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ซึ่งงานสัมมนาทางวิชาการได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการ ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านได้เป็นผู้บรรยายและอภิปรายองค์ความรู้ที่นั้น ๆ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมสัมมนาเกิดความเข้าใจในองค์ความรู้เหล่านั้นมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูลอันเป็นประโยชน์จากการสัมมนา โดยผู้วิจัยมีโอกาสได้เข้าร่วมการสัมมนาตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 เป็นต้นมาดังมีรายการเข้าร่วมการสัมมนาดังต่อไปนี้

3.4.3.1 Un-academic

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมการสัมมนาวิชาการทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากโครงการเสวนาและนำเสนอผลงานของนิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต รุ่น 15 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชื่อผลงาน Un-academic ในวันที่ 24 สิงหาคม 2565 เวลา 17:00-19:00 น. ณ ห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีรายละเอียดของผลงาน ดังนี้

ผลงานนี้เป็นผลงานที่ประกอบสร้างขึ้นจากความคิดที่ท้าทายต่อโครงสร้างของแบบแผน และระบบกฎเกณฑ์ที่เข้ามาจัดระเบียบทาง ความคิดและการปฏิบัติ แนวคิดกฎเกณฑ์เชิงเอกพจน์ ที่บ่อยครั้งมันได้สร้างกำแพงที่ยกย่องเหล่าผู้เคร่งครัด สู้ หอคอยงาช้างขณะเดียวกันก็ผลักไสเหล่าผู้ไม่เกี่ยวข้องเข้าสู่สถานะแห่งความเป็นอื่น หรือ “ไม่เป็นวิชาการ” ผลงานนี้หยิบยืมแนวคิดมาจากซีริส Fluxus Event Score ของกลุ่ม Fluxus ที่ครั้งหนึ่งศิลปิน George Maciunas ได้เปรียบเปรยซีริส การแสดงเป็นตั้ง “การทำสลัด” ที่คลุกเคล้ารูปแบบหลากหลายของการแสดงออกทางศิลปะ (และที่ถูกมองว่าไม่เป็นศิลปะ) ที่กระตุ้นกระบวนการทางความคิดต่อเหตุการณ์ที่มองเห็น เช่นเดียวกัน UN-ACADEMIC ปรับเปลี่ยนแนวคิดต้นธารเพื่อสร้าง “สลัด” ในสูตรของตนเอง เชื่อเชิญทั้งผู้แสดงและผู้ชมมาร่วมจ้องมองและพิจารณา รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า ที่ไม่ว่าการเคลื่อนไหว และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏจะเกิดขึ้นจากความตั้งใจหรือความบังเอิญนั้นล้วนแล้วแต่มีฟังก์ชัน ที่เกี่ยวพันและส่งแรงกระเพื่อมสู่กัน ผ่านการแสดงสด การเคลื่อนไหวร่างกาย ดนตรี การขับร้อง แฮ็ปเพนนิ่ง (Happening) การบันทึกภาพถ่ายและวิดีโอ รวมถึงการเชื่อมโยงกันของสรรพสิ่ง เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่ทั้งเกี่ยวเนื่องและดูเหมือนว่าจะไม่มีความข้องเกี่ยวกับ ความตั้งใจที่เกิดจากความไม่ตั้งใจ ความไพเราะที่เป็นผลท่วงทำนองที่ผิดเพี้ยน ความมั่งเมื่องที่ผุดพรายจากเงามืดมหาวิทยาลัย (ณัฐพล ชัยวรวัฒน์, สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2565)

หลังจากการแสดง ผู้วิจัยเข้าร่วมรับฟังการสัมมนา ในรูปแบบ เสวนาโต๊ะกลม (Round Table) เพื่อถกตอบทเรียน สะท้อนมุมมอง และวิพากษ์ถึงการแสดงรวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่รายรอบการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะศิลปะหรือไม่ศิลปะ การเมืองหรือไม่การเมือง วิชาการหรือไม่วิชาการ โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความรู้ในการเสวนาทั้งหมด 2 ท่าน ได้แก่

1) ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี ศาสตราจารย์วิจัยประจำ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ เลขานุการ กรรมการบริหารคณะศิลปกรรมศาสตร์ และ อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการเข้าร่วมเสวนาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์รวมถึงผลงานทางด้านศิลปะในแขนงอื่น ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการทดลอง เพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

3.4.3.2 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่นร่วมสมัย” ครั้งที่ 3 (The 3rd National Creative Work Presentation of Fine Arts: VRU Contemporary Folk Festival 2020)

เป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในหลายสาขา ผ่านรูปแบบออนไลน์ จัดโดย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ระหว่างวันที่ 29-30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ซึ่งในการประชุมครั้งนี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์และสรุปเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดงจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ดังนี้

- 1) ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี
- 2) รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา บุญญาพิทักษ์
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์พัชร์ ศรีเพ็ญ
- 4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร
- 5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รักษ์สินี อัครศวะเมธ

จากการเข้าร่วมการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์รวมถึงผลงานทางด้านศิลปะในแขนงอื่น ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

3.4.3.3 โครงการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมระดับนานาชาติ (The International Symposium on Creative Fine Arts (ISCFA) 2022)

เป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับนานาชาติ ซึ่งมีศิลปินเข้าร่วมนำเสนอผลงานมากกว่า 5 ประเทศ ใน 3 สาขา ได้แก่ ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ผ่านรูปแบบออนไลน์ จัดโดย มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา ระหว่างวันที่ 26-28 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ซึ่งในโครงการนำเสนอผลงานครั้งนี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้าน ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และดุริยางคศิลป์ จำนวน 9 ท่าน

จากการเข้าร่วมการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์รวมถึงผลงานทางด้านศิลปะในแขนงอื่น ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนา ต่อยอดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

3.4.3.4 การสัมมนาแบบออนไลน์ DFA Open House สาขาวิชานาฏยศิลป์

การสัมมนาเพื่อแนะนำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต แก่ผู้มีความสนใจศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก ซึ่งครั้งนี้เป็นการสัมมนาในรายละเอียดของสาขาวิชานาฏยศิลป์ โดยมีวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน เข้าร่วมให้ความรู้เรื่องการศึกษาต่อ แนวคิดในการศึกษา และแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดที่ได้ และข้อคำถามในช่วงการสัมมนา มาปรับใช้ ศึกษาต่อ และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง



ภาพที่ 3.1 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์งาน DFA Open House สาขาวิชาานฏยศิลป์
ที่มา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.4.3.5 การสัมมนาแบบออนไลน์ DFA Open House สาขาวิชาานฤมิตศิลป์

การสัมมนาเพื่อแนะนำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต แก่ผู้มีความสนใจศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก ซึ่งครั้งนี้เป็นการสัมมนาในรายละเอียดของสาขาวิชาานฤมิตศิลป์ โดยมีวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน เข้าร่วมให้ความรู้เรื่องการศึกษาต่อ แนวคิดในการศึกษา และแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นแนวคิดการทำงานต่างสาขาวิชา ได้รับความเข้าใจในเรื่องการเรียนและการทำงานแบบสหศาสตร์ ทั้งยังเกิดแง่คิดที่ดีต่อการศึกษาในรายวิชาของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ที่เป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนในห้องเรียนสามารถทดลองปฏิบัติงานศิลปะในแขนงอื่น ๆ หรือเป็นสิ่งที่ไม่เคยมีโอกาสดำเนินการ

ผู้วิจัยสามารถนำแนวคิดที่ได้ และข้อคำถามในช่วงการสัมมนา มาปรับใช้ศึกษาต่อ เพื่อสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

การศึกษา ปฏิบัติงานด้านนาฏศิลป์ และการกำกับลีลาของมนุษย์มาอย่างต่อเนื่อง ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าลีลาการเคลื่อนไหวของมนุษย์สามารถแสดงให้เห็นถึงความหมาย บางอย่าง หรือการสื่อสารในรูปแบบที่ไม่ใช้การพูด (Nonverbal Communication) มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตเดียวที่มีการจัดการเกี่ยวกับลีลาการ เคลื่อนไหว สามารถทำให้พร้อมเพรียงกัน จนไปถึงความสามารถที่สูงกว่าความ พร้อมเพรียงกัน นั่นคือความรู้สึกเข้าถึงกันในลักษณะแบบสอดประสาน เข้าใจกัน และกันเพียงใช้การสังเกตท่าทาง เข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกแม้จะมีการแปรผัน ตลอดเวลา ผู้สร้างสรรค์จึงสนใจสร้างสรรค์ผลงานจากภาวะที่มนุษย์สามารถ ประสานความรู้สึกนึกคิดกันได้ที่น่าอัศจรรย์

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ร่วมนำเสนอผลงานเพื่อเก็บเป็นการ สังเกตการณ์ (Observation) ผู้วิจัยได้รับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์จากท่านผู้ทรงคุณวุฒิในการปรับแก้ ผลงานของตนเอง รวมถึงสังเกตการณ์การผลงานของศิลปินผู้เข้าร่วม เพื่อสามารถนำมาใช้เป็น แนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

การสร้างสรรค์การแสดงชุด “Satja”

ผู้วิจัยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมระดับนานาชาติ (The International Symposium on Creative Fine Arts (ISCFA) 2022) ซึ่งมีศิลปินเข้าร่วมนำเสนอ ผลงานมากกว่า 5 ประเทศ ใน 3 สาขา ได้แก่ ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ผ่าน รูปแบบออนไลน์ จัดโดย มหาวิทยาลัยทักษิณ จังหวัดสงขลา ระหว่างวันที่ 26 - 28 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ซึ่งในโครงการนำเสนอผลงานครั้งนี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความ เชี่ยวชาญทางด้าน ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และดุริยางคศิลป์ จำนวน 9 ท่าน

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ร่วมนำเสนอผลงานเพื่อเก็บเป็นการ สังเกตการณ์ (Observation) ผู้วิจัยได้รับฟังคำวิพากษ์วิจารณ์จากท่านผู้ทรงคุณวุฒิในการปรับแก้ ผลงานของตนเอง รวมถึงสังเกตการณ์การผลงานของศิลปินผู้เข้าร่วม เพื่อสามารถนำมาใช้เป็น แนวทางในการปฏิบัติการทดลองเพื่อออกแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

การแสดงละครแบบเดินทัวร์ เรื่อง “Finding Teresa หาเธอให้เจอ เพลง”

ผู้วิจัยเข้าสังเกตการณ์ด้วยการร่วมเป็นนักแสดงในละครเดินทัวร์ เรื่อง “Finding Teresa หาเธอให้เจอเพลง” ซึ่งเป็นผลงานภายในงานเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ ประจำปี 2566 (Bangkok Design Week 2023) ได้จัดแสดงละครเดินทัวร์ เรื่อง “Finding Teresa หาเธอให้เจอเพลง” มี นฤทธิ ปาเฉย เขียนบทละคร และภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ กำกับการแสดง เพื่อเชื่อมโยงจุดจัดแสดงต่าง ๆ ในงานออกแบบกรุงเทพฯ ประจำปีนี้ให้เป็นการเดินทัวร์ พาผู้ชมเข้าถึงมรดกกับบรรยากาศของพื้นที่เยาวราชทั้งในสถานที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่นในปัจจุบัน สถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ หรือแม้แต่ชุมชนที่พักอาศัยของชาวไทยเชื้อสายจีนตามพิกัดต่างๆ ของเยาวราช ผ่านเนื้อเรื่องที่ช่วยสะท้อนความเป็นไปของพื้นที่ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความหลากหลายของผู้คนในพื้นที่ ถูกคิดถึงการร่วมอนุรักษ์วัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมดั้งเดิม รวมถึงตั้งใจให้ร่วมกันหาหนทางพัฒนาชุมชนรอบเยาวราชอย่างยั่งยืน

จากการเข้าร่วมเป็นนักแสดงและสังเกตการณ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ระหว่างการแสดงทั้งในเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหา และการแก้ไขปัญหา มาใช้พัฒนาในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

3.4.4.2 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation)

การแสดงผลงานดุซนินิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยใช้การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมจากการศึกษาการแสดงผลงานดุซนินิพนธ์ของ จินตนา อนุวัฒน์ ผ่านรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จากคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์ และการตัดสินคุณภาพผลงานทางด้านศิลปะการแสดง จินตนา อนุวัฒน์ สนใจที่จะค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นต้นแบบการสร้างสรรคผลงานที่สะท้อนสภาพสังคมโดยใช้นาฏศิลป์

ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตการณ์จากหัวข้อวิจัยที่นำมาจากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และศึกษาผ่านองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เช่นเดียวกันกับงานวิจัยนี้

3.4.5 การสัมภาษณ์ (Interview)

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายเปิดและปลายปิด ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย

อาจารย์ และนักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ที่มีผลงานวิชาการเชิงประจักษ์ในทั้งระดับชาติ หรือระดับนานาชาติ

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

อาจารย์ และนักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านคติชนวิทยา วัฒนธรรม หรือในสาขาที่มีความเกี่ยวข้อง มีผลงานวิชาการเชิงประจักษ์ในทั้งระดับชาติ หรือระดับนานาชาติ

กลุ่มที่ 3 บุคคลทั่วไป

ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 20 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป สัญชาติไทย อยู่อาศัยและประกอบอาชีพนอกเหนือจากกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 โดยไม่จำกัดวุฒิการศึกษา ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย เนื่องจากเป็นบุคคลที่อาศัยอยู่ในสังคมไทย

3.4.6 การทดลอง (Experiment)

ผู้วิจัยทดลองการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำมาฝึกปฏิบัติสร้างงานกับนักศึกษาสาขานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งเป็นนักศึกษาภายในที่ปรึกษาของผู้วิจัย โดยการทดลองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในโอกาสต่าง ๆ ดังนี้

1) การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ชุด "ราชภักฐานมิต" (Rajabhat Inception) ในวันศุกร์ที่ 10 กุมภาพันธ์ 2566 ร่วมแสดงในงาน "วันราชภักและพิธีอันเชิญตรามหาวิทยาลัยราชภัฏ" ประจำปี 2566

2) การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด "สุริยเทพ" (The Sun King) ในวันศุกร์ที่ 2 ธันวาคม 2565 เข้าร่วมพิธีเปิดงาน "สานสายใย รวมใจลูกสุริยะ ครั้งที่ 4"

3) การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด "รู้แจ้ง" (Enlightenment) ในวันจันทร์ที่ 4 ก.ค. 65 เข้าร่วมพิธีเปิดโครงการปฐมนิเทศนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ประจำปีการศึกษา 2565

3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Researcher's Experience)

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้วิจัย ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยมีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก นาฏศิลป์ร่วมสมัย คติชนวิทยา วัฒนธรรม ทักษะด้านศิลปะการละคร ทักษะการบรรเลงดนตรี ศิลปะการแสดงรูปแบบคัลเลอร์การ์ด อีกทั้งมีประสบการณ์ในฐานะของนักแสดง ในฐานะของผู้กำกับลีลา ในฐานะของผู้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานด้านการละคร และในฐานะของผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำองค์ความรู้จากการสั่งสมประสบการณ์ของผู้วิจัยมาบูรณาการกับข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดังที่ อุบลวรรณ โตอวยพร ได้อธิบายถึงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยซึ่งส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ไว้ว่า

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพราะประสบการณ์ส่วนตัวจะหล่อหลอมความเป็นตัวตนของศิลปินคนนั้น เพื่อศิลปินสร้างสรรค์ผลงานจะสามารถนำประสบการณ์ ภูมิหลัง มาใช้ในการสร้างสรรค์งานให้มีลายมือของตัวเองได้ (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมจาก ธิติมา อ่องทอง ที่ได้กล่าวถึงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ไว้ว่า

สิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างในการสร้างสรรค์งานศิลปะใด ๆ ของมนุษย์ ก็คือการนำประสบการณ์หรือเหตุการณ์ที่ผู้สร้างงานได้ประสบพบเจอในอดีตนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างสรรค์ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างงาน จึงเป็นเครื่องมือสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่จะทำให้ผลงานศิลปะมีลักษณะเฉพาะตน ประสบการณ์ในอดีตอาจสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งหรือหลายส่วนในงานนาฏศิลป์ก็ได้ (ธิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566)

จากทรรศนะดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่า ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย คือ ประสบการณ์อันเกิดจากการทำการศึกษาค้นคว้าทดลองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของผู้วิจัย มีการลองผิดลองถูกจนเกิดเป็นความชำนาญ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้บรรลุตามจุดประสงค์ของผู้วิจัย และ การใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย จะส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถ

นำเสนออะไรที่เป็นสิ่งใหม่ แตกต่างจากที่เคยมีปรากฏมา หรือเกิดทฤษฎีใหม่ขึ้นได้ อีกทั้งสามารถนำความรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือการออกแบบองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะเฉพาะตน

3.4.8 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ (The Standard Establishes Criteria for Honoring Role Models in Dance)

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ คือ เกณฑ์ที่ใช้วัดคุณสมบัติ คุณลักษณะและคุณภาพของศิลปิน ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความสำคัญกับการศึกษา เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ และได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

ผลงานศิลปินแต่ละคนที่สร้างสรรค์ขึ้นมายังขาดมาตรฐานบางอย่าง เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ จึงเปรียบเหมือนกระจกสะท้อนผลงานของตนเอง ดังนั้นการนำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์มาประกอบใช้ในงานวิจัย จะทำให้ผลงานของศิลปินคนนั้นมีพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2565)

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาทั้งหมด 11 ข้อ ดังที่วิชชุตา วุธาติตย์ ได้อธิบายไว้ ดังนี้

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ประกอบไปด้วย 1) จิตวิญญาณ (Spirituality) 2) รสนิยม (Taste) 3) ประสบการณ์ (Experience) 4) ปรัชญา (Philosophy) 5) ความสามารถหลากหลาย (Versatile) 6) การสร้างสรรค์ (Creativity) 7) ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) 8) การถ่ายทอดความรู้ (Passing The Knowledge) 9) จรรยาบรรณ (Ethical) 10) เป็นผู้หายาก (Rarity) และข้อ 11) ความหลงใหล (Passion) เพิ่มเติมโดยนราพงษ์ จรัสศรี (วิชชุตา วุธาติตย์, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ เกี่ยวกับ ความทันสมัย (Up to Date) เพิ่มเติมอีก 1 ข้อ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 มกราคม 2566)

ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ (Artistic Qualification) ทั้ง 12 ข้อ มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ซึ่งมีคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในบางข้อที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่ง อุบลวรรณ โตอวยพร ได้อธิบายถึงเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นมาตรฐานในการตรวจสอบคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง อีกทั้ง สามารถใช้ในการคัดเลือกนักแสดง และพัฒนาองค์ประกอบให้เป็นไปตามมาตรฐานที่ควรจะเป็น (อุบลวรรณ โตอวยพร, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจะนำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ไปใช้เปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏอยู่ใน องค์ประกอบทั้ง 8 ประการ และผู้วิจัยจะได้นำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ มาใช้ในการอภิปรายผล ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงในบทที่ 4 และนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้อีกด้วย

3.5 ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยมีขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย โดยจะแบ่งรายละเอียดในการอธิบายตามลำดับดังต่อไปนี้

3.5.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินงานตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.5.1.1 ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนการสืบค้นข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวีดิทัศน์ และช่องทางสื่อออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

3.5.1.2 ศึกษาองค์ความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติม ด้วยการเข้าร่วมอบรม ฟังบรรยายการอภิปรายกลุ่ม การสัมมนาและเสวนาทางวิชาการในกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องทั้งในฐานะผู้มีส่วนร่วมในการจัดโครงการและตามโอกาสที่สถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ได้จัดขึ้น

3.5.1.3 ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ของศิลปินในโอกาสต่าง ๆ การนำเสนอผลการศึกษาและการนำเสนอผลงานนาฏยศิลป์ระดับชาติ ตลอดจนศึกษาผลงานจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการแสดงนาฏยศิลป์ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ เพื่อค้นหาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย และแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

3.5.1.4 ดำเนินการยื่นขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน ต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รูปแบบพิจารณาทบทวนแบบลดขั้นตอน โดยใช้เวลาดำเนินการ 43 วัน ตั้งแต่วันที่ 26 ตุลาคม ถึงวันที่ 7 ธันวาคม 2565 ได้รับการอนุมัติใบรับรองโครงการวิจัย เลขที่ COA No. 298/2565 วันที่รับรอง 8 ธันวาคม 2565 วันหมดอายุ 7 ธันวาคม 2566 เอกสารที่คณะกรรมการรับรองประกอบด้วย 1) โครงการวิจัยที่ 650277 2) ประวัติและผลงานของผู้วิจัย 3) เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย 4) หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย และ 5) แบบสัมภาษณ์และแบบประเมิน ก่อนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

3.5.1.5 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยใช้แบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแนวคำถามในการสัมภาษณ์กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และผ่านกระบวนการขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2565 อย่างถูกต้องก่อนนำไปสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย เอกสารข้อมูลสำหรับผู้ที่มีส่วนร่วมในการวิจัยเพื่อเชิญเป็นผู้ให้ข้อมูลและชี้แจงรายละเอียดการให้ข้อมูลตลอดจนการพิทักษ์สิทธิของผู้ให้ข้อมูล หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย และแบบสัมภาษณ์

3.5.1.6 วิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการเชิงคุณภาพเมื่อผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารและสื่อสารสนเทศ การสังเกต การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวิชาการ ตลอดจนการศึกษาค้นคว้าสร้างสรรค์จากศิลปิน (ข้อมูลจากหัวข้อ 3.5.1.1 - 3.5.1.5) จนได้ข้อมูลเพียงพอต่อการศึกษิตตามวัตถุประสงค์แล้ว ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลหลักจากวิธีการสัมภาษณ์ และประสบการณ์ของผู้วิจัยมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบบันทึกการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่กำหนดประเด็นและแนวคำถามแบบปลายเปิดที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอย่างชัดเจน มีกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ทั้งการจดบันทึกและถอดความจากเสียงมาบันทึกในแบบสัมภาษณ์อย่างละเอียด โดยจัดพิมพ์แยกหมวดหมู่แต่ละไฟล์ (File) เป็นรายบุคคล และจัดเก็บข้อมูลของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลไว้ในโฟลเดอร์ (Folder) ที่เป็นหมวดหมู่เดียวกัน

2) นำข้อมูลรายบุคคลมาตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลแบบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) จากกรณีสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลกลุ่มเดียวกันเพื่อพิจารณาว่ามีความถูกต้องหรือไม่ ด้วยวิธีการตรวจสอบแหล่งบุคคลหลายกลุ่ม หลากหลายทัศนคติจากประสบการณ์ วิสัยทัศน์ที่ต่างกันบทบาทที่แตกต่างกันว่าได้ข้อมูลด้านอุดมคติที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกันหรือไม่ แล้วสังเคราะห์ข้อมูลโดยจำแนกความถี่ข้อมูลจากผู้ตอบคำถามลงในตาราง และนำข้อมูลทั้งที่มีความสอดคล้องมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลหลัก ส่วนข้อมูลที่มีความขัดแย้งผู้วิจัยจะไม่นำมาวิเคราะห์ในการวิจัย

3) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาตีความ และนำมาวิเคราะห์ประกอบกับข้อมูลที่ค้นคว้าเชิงเอกสารเพื่อหาความสอดคล้องกับหลักการและแนวคิดทฤษฎี

4) สรุปผลการศึกษาที่ได้แยกเป็นด้านต่าง ๆ จำแนกข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบตาราง แผนภูมิและการบรรยายความเชิงพรรณนา ทั้งประเด็นที่เกี่ยวกับคุณสมบัติกรรมการที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์และประเด็นที่เกี่ยวกับทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

3.5.1.7 ดำเนินการทดลองปฏิบัติเพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยทำการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ทั้ง 8 ประการ จำนวน 6 ครั้ง

3.5.1.8 ตรวจสอบคุณภาพผลงาน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะในแต่ละครั้งเพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ให้มีความสมบูรณ์

3.5.1.9 บันทึกภาพนิ่งและวีดิทัศน์ผลงานนาฏศิลป์สำหรับเผยแพร่ผลงาน ดังนี้

1) ทดลองถ่ายวีดิทัศน์ในวันซ้อมใหญ่การแสดง เพื่อทดสอบความพร้อมของภาพตลอดระยะเวลาการจัดตั้งกล้องมุมกล้องและแสงให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

2) ดำเนินการถ่ายวีดิทัศน์โดยใช้กล้อง 2 ตัว กล้องตัวที่ 1 จัดวางระยะไกลและตั้งกล้องนิ่งเพื่อบันทึกภาพในมุมกว้างให้เห็นองค์ประกอบของการแสดงทั้งหมด ส่วนกล้องตัวที่ 2 ใช้สำหรับเก็บรายละเอียดของตัวละครในระยะใกล้ โดยดำเนินการถ่ายทำที่ละองค์ และไม่ได้จัดเรียงลำดับตามองค์การแสดง เพราะผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ที่ต้องจัดองค์ประกอบของการแสดงทางด้านการใช้ฉากและพื้นที่แสดง ตลอดจนการใช้เทคนิคการฉายภาพบนจอผ้าเสียก่อนแล้วจึงบันทึกองค์ที่ใช้ไม่มีการจัดฉาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้บันทึกวีดิทัศน์องค์ละ 3 รอบ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องระหว่างทำการแสดง และสามารถเลือกใช้ไฟล์ที่มีความสมบูรณ์ที่สุด

3) ตัดต่อวีดิทัศน์แต่ละส่วนให้เรียงร้อยตามลำดับขององค์การแสดง แล้วอัปโหลด (Upload) ลงระบบฐานข้อมูลกูเกิลไดรฟ์ (Google Drive) และ ยูทูบ (Youtube)

3.5.1.10 เผยแพร่ผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์สู่สาธารณชนด้วยวิธีการออนไลน์ผ่านช่องทางยูทูบ (Youtube) โดยจัดให้มีประเมินคุณภาพผลงานด้วยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามจะเป็นกลุ่มผู้ชมการแสดงที่สนใจทั่วไปที่มีอายุ 18 ขึ้นไป และไม่ระบุชื่อในการตอบแบบประเมิน สำหรับการประเมินคุณภาพผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์หลังจากชมการแสดงผ่านการเข้ารหัสคิวอาร์ (QR-code) ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถแสดงความพึงพอใจได้อย่างเป็นส่วนตัวและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมโดยอิสระ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม เพื่อรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์สรุปและอภิปรายผล

3.5.1.11 สรุปและอภิปรายผล ตลอดจนพัฒนางานวิจัยให้เกิดความสมบูรณ์ เพื่อเผยแพร่ผลการวิจัยทั้งในรูปแบบการจัดพิมพ์รูปเล่มวิทยานิพนธ์ เผยแพร่ลงในระบบฐานข้อมูลต่าง ๆ สำหรับการค้นคว้าทางสื่อออนไลน์ ตลอดจนเผยแพร่ในรูปแบบบทความวิจัยลงในวารสารทางวิชาการที่มีมาตรฐานได้รับการยอมรับจากฐานข้อมูลระดับชาติ (Thai Journal Citation Index Centre; TCI)

3.5.2 แผนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานวิจัย ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปนี้

3.5.2.1 ระยะเวลาดำเนินการวิจัยตลอดโครงการ เริ่มตั้งแต่ช่วงการสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ อนุมัติหัวข้อ การเก็บข้อมูลเชิงเอกสาร สื่อสารสนเทศ การร่วมกิจกรรมเชิงวิชาการ ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินต้นแบบและศิลปินรุ่นใหม่ และขอการรับรองโครงการจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จนเสร็จสิ้นโครงการวิจัย ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2565 ถึงเดือนธันวาคม 2566 รวมเป็นระยะเวลา 1 ปี 4 เดือน

3.5.2.2 ระยะเวลาดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ประเมินคุณภาพผลงาน การวิเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานจนเสร็จสิ้นโครงการวิจัย นับตั้งแต่ผ่านกระบวนการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เดือนธันวาคม 2565 ถึงเดือนสิงหาคม 2566 รวมเวลา 9 เดือน ดังปรากฏในตารางที่ 3.1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 แผนการดำเนินงานวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอน	เริ่มทำวิทยานิพนธ์เดือน สิงหาคม พ.ศ 2565	
1	การเก็บรวบรวมข้อมูล (เชิงเอกสารและภาคสนาม)	สิงหาคม 2565 - มกราคม 2566
2	การขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์	ตุลาคม 2565 - ธันวาคม 2565
3	วิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิด ทฤษฎี	ตุลาคม 2565 - มีนาคม 2566
4	ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ (ทดลอง/พัฒนา)	ธันวาคม 2565 - กันยายน 2566
5	นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์	กันยายน 2566 - ตุลาคม 2566
6	วิเคราะห์ สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ	ตุลาคม 2565 - ธันวาคม 2566
7	จัดทำ I-Thesis ส่งเล่มฉบับสมบูรณ์	ตุลาคม 2566 - ธันวาคม 2566

ตารางที่ 3.2 ปฏิทินแสดงระยะเวลาตามแผนดำเนินการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอน (จาก ตาราง 3.1)	1 ส.ค.	2 ก.ย.	3 ต.ค.	4 พ.ย.	5 ธ.ค.	6 ม.ค.	7 ก.พ.	8 มี.ย.	9 เม.ย	10 พ.ค.	11 มิ.ย.	12 ก.ค.	13 ส.ค.	14 ก.ย.	15 ต.ค.	16 พ.ย.	17 ธ.ค.
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยในฉบับนี้ หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อหาคำตอบของคุณสมบัติกิจกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปกรรมศาสตร์เพื่อหาคำตอบของแนวทางและรูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ ซึ่งผู้เกี่ยวข้องในแต่ละส่วนมีประสบการณ์ที่ต่างกันอย่างอื่นจะทำให้ได้รับความรู้จากทัศนคติที่หลากหลาย โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกและรายนามผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง และ บุคคลทั่วไปที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย จำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 19 คน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 คน และบุคคลทั่วไป จำนวน 13 คน ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปนี้

3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Inclusion Criteria)

3.6.1.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย มีผลงานทางด้านวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย จำนวน 3 คน โดยมีรายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

- 1) ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี
- 2) อาจารย์ ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล
- 3) อาจารย์ ดร.ณัฐวัฒน์ สิทธิ

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม โดยใช้คำถามในการสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังที่ปรากฏในตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย
ที่มา : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	19 ธันวาคม 2565	ความหมาย และมุมมองที่เกี่ยวข้องกับ ปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
	10 มกราคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง และสามารถ ใช้พัฒนาการสร้างสรรค์งานวิจัยนี้
	13 กุมภาพันธ์ 2566	เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์
	27 กุมภาพันธ์ 2566	แนวคิดที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างสรรค์งานวิจัยนี้
	16 ตุลาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการแสดง
	18 ตุลาคม 2566	ภาพลักษณ์ การปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง กับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล	20 กุมภาพันธ์ 2566 17 ตุลาคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง และ สามารถใช้พัฒนาการ สร้างสรรค์งานวิจัยนี้ ภาพลักษณ์การปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
อ.ดร.ณัฐวัฒน์ สิทธิ	16 กุมภาพันธ์ 2566 30 กันยายน 2566 20 ตุลาคม 2566 21 ตุลาคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้องในการ สร้างสรรค์งานวิจัยนี้ องค์ประกอบการแสดงสำหรับ พัฒนาการสร้างสรรค์งานวิจัย นี้ องค์ประกอบการแสดงสำหรับ พัฒนาการสร้างสรรค์งานวิจัย นี้ ค่านิยมศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ การปรากฏของความไม่มีอยู่ จริง

จากตารางที่ 3.3 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและข้อคิดเห็นเพื่อนำมาวิเคราะห์ตามประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปข้างต้น เพื่อนำมาใช้เป็นองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยต่อไป

3.6.1.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ที่มีผลงานด้านการสอน งานวิชาการเกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรม จำนวน 3 คน โดยมีรายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

- 1) อาจารย์ ดร.จิรายุทธ พนมรักษ์
อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม
- 2) อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติศย์
อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม
- 3) อาจารย์ เตชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร
อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ ทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม โดยใช้คำถามในการสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังที่ปรากฏในตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

ที่มา : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.จิรายุทธ พนมรักษ์	19 ธันวาคม 2565	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย
	9 มกราคม 2566	เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์
	23 มกราคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อ.ดร.วิชชุดา วุธาติศย์	25 พฤศจิกายน 2565 19 ธันวาคม 2565	เกณฑ์การสร้างมาตรฐานใน การยกย่องบุคคลต้นแบบ ทางด้านนาฏศิลป์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทย
	9 มกราคม 2566 23 มกราคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทย เกณฑ์การสร้างมาตรฐานใน การยกย่องบุคคลต้นแบบ ทางด้านนาฏศิลป์
อ.เดชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร	25 กุมภาพันธ์ 2566 17 ตุลาคม 2566	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทย ภาพลักษณ์การปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

จากตารางที่ 3.4 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและข้อคิดเห็นเพื่อนำมาวิเคราะห์ตามประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปข้างต้น เพื่อนำมาใช้เป็นองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยต่อไป

3.6.1.3 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ 3 บุคคลทั่วไปที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ในองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ จำนวน 13 คน ผู้วิจัยได้โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.5 รายนามบุคคลทั่วไปที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการสัมมนา	ประเด็นคำถาม
1. คุณกัญจนาท ระตะ กาบเต	9 มีนาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการแสดง และ เกณฑ์ การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์
	17 ตุลาคม 2566	ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
2. อ.ดร.อุบลวรรณ ไทอวยพร	20 มกราคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการแสดง
	1 มีนาคม 2566	เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์
	6 มีนาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการแสดง
	17 ตุลาคม 2566	ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง กับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
3. อ.ดร.จิตติมา อ่องทอง	20 กุมภาพันธ์ 2566 22 กุมภาพันธ์ 2566 17 ตุลาคม 2566	ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ความหมายของนาฏยศิลป์ ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
4. อ.ดร.ณัฐนิช ธรณธรรมกุล	6 มีนาคม 2566 17 ตุลาคม 2566	เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยก ย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน นาฏยศิลป์ ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
5. อ.รณกฤต เพชรเกลี้ยง	28 กุมภาพันธ์ 2566 17 ตุลาคม 2566 21 ตุลาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
6. อ.ดร.จิรัฐ มัชยมนันท์	22 กุมภาพันธ์ 2566 22 มีนาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง
7. ผศ.ดร.พนัส ต້องการพานิช	28 กุมภาพันธ์ 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง กับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
8. คุณวรลภ เกิดคล้าย	4 มีนาคม 2566	ความหมาย และมุมมองที่เกี่ยวข้อง กับการปรากฏของความจริง ในสังคมไทย
9. ผศ.ดร. วิทวัส กรมณีโรจน์	17 ตุลาคม 2566 21 ตุลาคม 2566	ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความจริงในสังคมไทย องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง
10. คุณอากาศพรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล	1 กรกฎาคม 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง
11. อ.ดร.ดารณี เปลื้องสันเทียะ	28 กุมภาพันธ์ 2566	องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการ แสดง
12. อ.ดร.กนกโณม สุนทรสีมะ	17 ตุลาคม 2566	ประเด็นเกี่ยวกับการปรากฏ ของความจริงในสังคมไทย
13. อ.ณัฐพล ชัยวรวัฒน์	24 สิงหาคม 2565	ข้อมูลของผลงานที่เกี่ยวข้องกับ หัวข้อวิจัย

จากตารางที่ 3.5 รายนามบุคคลทั่วไปที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและข้อคิดเห็นเพื่อนำมาวิเคราะห์ตามประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปข้างต้น โดยใช้คำถามในการสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังที่ปรากฏในตารางที่ 3.5 เพื่อนำมาใช้เป็นองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทยต่อไป

3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยกล่าวถึงวิธีดำเนินงานวิจัย ได้แก่ รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่งในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ อันประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลและการอภิปรายผล ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปในบทที่ 4



บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

จากบทที่ 3 ผู้วิจัยกล่าวถึงวิธีดำเนินงานวิจัย ได้แก่ รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในบทที่ 4 นี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ อันประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล และการอภิปรายผล ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย” ผู้วิจัยนำผลการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่รวบรวมจากเครื่องมือต่าง ๆ ได้แก่ เอกสาร สื่อสารสนเทศ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ ประสพการณ์ของผู้วิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ มาใช้เป็นแนวทางในการทดลองออกแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและวิเคราะห์ข้อมูล ดังจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยใช้กระบวนการพัฒนาการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ผ่าน 8 องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ที่จะช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพ ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ไว้ดังนี้

องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จะประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ ที่มากกว่างานศิลปะแขนงอื่น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการให้ความสัมพันธ์ของผู้สร้างสรรคงาน โดยทั่วไปจะประกอบไปด้วย บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลา

การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรี การออกแบบอุปกรณ์การแสดง
การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่การแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์,
10 มกราคม 2566)

ผู้วิจัยจะใช้อุปกรณ์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นี้ โดยมี
รายละเอียดในการพัฒนาผลงานจำนวน 6 ครั้ง ดังนี้

4.2.1.1 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการ ปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการค้นหารูปแบบการแสดงตามองค์ประกอบของ
การสร้างสรรคานาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ โดยให้ความสำคัญกับการทำงานสร้างบทการแสดงก่อน ซึ่ง
ผู้วิจัยเห็นว่าบทการแสดงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เนื่องจากบทการแสดงเปรียบเสมือนโครงสร้างที่ช่วยใน
การพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมา
จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย และเล็งเห็นถึงความสำคัญของจินตนาการในมนุษย์ ผู้วิจัยได้มี
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์บทการแสดงโดยผู้วิจัยเริ่มต้นตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
ผลงาน การกำหนดประเด็นศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาวางโครงเรื่องและโครงสร้างของบท
การแสดง ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1) แรงบันดาลใจที่ได้รับก่อนการสร้างสรรคานาฏศิลป์

ผู้วิจัยเห็นว่า แรงบันดาลใจเป็นจุดเริ่มต้นในการ
สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการเล็งเห็นถึง
ความสำคัญของจินตนาการในมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีกิเลสก็จะเริ่มจินตนาการคิดค้นวิธีการต่าง ๆ เพื่อ
ตอบสนองความต้องการของตน ทั้งที่อาจเป็นผลดีและผลเสียแก่ผู้อื่น ในการสร้างภาพมายา การสร้าง
ตัวตน ทั้งในโลกของความเป็นจริงและในโลกออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนรอบตัวได้เห็นและเข้าใจว่าตนเอง
นั้นมีลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ความสัมพันธ์ในแบบอย่างที่ตนเองต้องการ หรืออาจเป็นภาพรวมของ
ชุมชน องค์กร บริษัท และ พรรคการเมือง ก็มีการใช้วิธีการเหล่านี้อยู่เช่นกัน นอกจากนี้ยังรวมถึง
เรื่องราวของความเชื่อเหนือธรรมชาติที่ยังไม่ได้รับการยอมรับในวิทยาศาสตร์ หรือศาสตร์อื่น ๆ เช่น

การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ พิธีกรรม คติความเชื่อ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งเหล่านี้ยังคงไม่ได้รับการยอมรับในทางวิชาการ ไม่สามารถหาคำตอบของการเกิดขึ้นได้ แต่มนุษย์ทุกคนยังคงถือปฏิบัติกันอยู่อย่างสม่ำเสมอ ไม่น่ามีน้อย มีปรากฏขึ้นให้เห็นในทุกพื้นที่ของสังคมไทย

นอกจากแรงบันดาลใจส่วนตัว ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแรงบันดาลใจซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับแรงบันดาลใจไว้ดังนี้

แรงบันดาลใจ คือ จุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ ส่วนศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ แรงบันดาลใจสามารถเกิดขึ้นจากสิ่งที่มองข้าม หรือสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่มองในประเด็นใหม่ที่ลึกซึ้ง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 29 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ในการถ่ายทอดเรื่องราวการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในทางวิชาการผ่านผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยใช้ประเด็นข้างต้นนี้เป็นแรงบันดาลใจ และแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่ง ธรากร จันทนะสาโร ได้ให้คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับ แรงจูงใจ (Motive) ไว้ดังนี้

การออกแบบต้องมีแรงจูงใจ (Motive) อาจมาจากข่าว นิทาน หรือนวนิยายแล้วดึงประเด็นที่สนใจออกมา หากผู้วิจัยหลงใหลในเทพีแห่งความยุติธรรมสามารถนำตำนานของเทพเจ้าหรือเทพีทั้งในตะวันตกและตะวันออกมาเป็นแรงบันดาลใจในการวางโครงเรื่อง โครงสร้างบทการแสดง ซึ่งแบ่งเป็นองก์หรือฉาก โดยมีเหตุผลในการแบ่งช่วงการแสดงและระบุรายละเอียดของแต่ละองก์ให้ชัดเจน จึงสามารถออกแบบองค์ประกอบด้านอื่น ๆ ต่อไปได้ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2565)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า แรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำสิ่งที่ตนหลงใหลชื่นชอบสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความเข้าใจในการสร้างสรรค์อย่างลึกซึ้ง หลังจากนั้นผู้วิจัยจะใช้เป็นข้อมูลสำหรับดำเนินการวางโครงเรื่องในลำดับต่อไป

1.2) การวางโครงเรื่องการแสดง

ผู้วิจัยดำเนินการวางโครงเรื่องจากแรงบันดาลใจ และเก็บคำสัมภาษณ์จากนักแสดง ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี จำนวน 26 คน เนื่องจากต้องการให้งานมีความทันสมัยเป็นปัจจุบัน จึงใช้การเก็บข้อมูลจากคนรุ่นใหม่ ผู้วิจัยใช้วิธีการตั้งคำถามถึงความหมายของประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยในความคิดเห็นของนักแสดง ซึ่งมีผลการเก็บข้อมูลดังนี้

รายละเอียดการพัฒนาโครงเรื่อง ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 1

กลุ่มที่ 1	5 คน	10 นาที	ความเชื่อ ความเหลื่อมล้ำ ความเท่าเทียม ความจริงใจ การคิดไปเอง ความยุติธรรม
กลุ่มที่ 2	5 คน	10 นาที	ความเท่าเทียมทางเพศ ไสยศาสตร์ การทำนายโหราศาสตร์ เทพ เทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตัวละครในวรรณคดี
กลุ่มที่ 3	5 คน	10 นาที	ความเชื่อด้านไสยศาสตร์ เงินไม่ใช่ทุกสิ่ง การบูชาสิ่งที่มองไม่เห็น การดูดวง ความไม่จริงใจ
กลุ่มที่ 4	5 คน	10 นาที	ความเท่าเทียม ความเหลื่อมล้ำ ไสยศาสตร์ ความศรัทธา ความเชื่อ ดูดวง การพยากรณ์ โหราศาสตร์ ความอิจฉา
กลุ่มที่ 5	6 คน	10 นาที	ความยุติธรรม สิทธิเสรีภาพ ความเท่าเทียม ความเหลื่อมล้ำ ความบริสุทธิ์ การทุจริต ความเชื่อ ศาสนา ลัทธิ ไสยศาสตร์ การให้เกียรติ

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์หาวิธีการออกแบบบทการแสดง โดยมีรายละเอียดในลำดับถัดไป

1.3) บทการแสดง

จากการทำงานค้นหาโครงเรื่องกับนักแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมาศึกษา พิจารณาแล้วเห็นว่า บทการแสดงสามารถจัดกลุ่มและแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ได้จำนวน 3 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ เช่น วรรณคดี ตัวละคร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม เช่น ไสยศาสตร์ เทเวดา เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำ การทุจริต เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการแบ่งกลุ่มนี้เป็นการใช้ประเด็นจากความรู้ ประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมงานวิจัย ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นหรือเคยประสบพบเจอมาจริง ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาใช้แบ่งส่วนการแสดงในแต่ละช่วงได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยยังคงใช้วิธีนี้ซ้ำอีกครั้งในการพัฒนาผลงานครั้งต่อไปเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลของผู้เข้าร่วมการทดลอง

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ในการค้นหาการออกแบบลีลาการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงจำนวน 26 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี โดยแบ่งนักแสดงกลุ่มทดลองออกเป็นจำนวน 2 กลุ่ม ใช้กลุ่มคำที่นักแสดงกลุ่มทดลองนี้ได้ร่วมกันค้นหาบทการแสดงออกมาข้างต้น มาพูดคุย ปรีกษา และวิเคราะห์ร่วมกันในรายละเอียดของหัวข้อวิจัย เพื่อนำไปค้นหาลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อออกแบบลีลาการแสดงด้วยวิธีการด้นสด (Improvisation) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้เข้าร่วมทดลองมีอิสรภาพในการแสดงออกและสื่อสาร



ภาพที่ 4.1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 1

ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 1

ที่มา ผู้วิจัย

จากการทดลองหาแนวทางการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยใช้นักแสดงที่กำลังศึกษาในหลักสูตร ครุศาสตรบัณฑิต ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้าน นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดงอื่น ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 นี้ พบว่าภาพรวมของการเคลื่อนไหวเป็นรูปแบบ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และ นาฏศิลป์ไทย เป็นหลัก ซึ่งอาจจะเป็นเพราะ ประสบการณ์และภาพเหตุการณ์ในบทการแสดงนั้นมีความเกี่ยวข้องกับคติความเชื่อและประเด็นในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปใช้พัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1

เพื่อให้ผลงานมีความเป็นปัจจุบันทันสมัย ผู้วิจัยจึงทดลองทำงานร่วมกับนักแสดงจำนวน 26 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

หลังจากการวางโครงเรื่องและบทการแสดงร่วมกับผู้เข้าร่วมการทดลองในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเห็นว่า เสียงและดนตรีประกอบการแสดงนั้น ต้องเป็นเสียงที่สามารถช่วยสื่อสารภาพเหตุการณ์ที่ได้นำภาพเหล่านั้นมาใช้ในบทการแสดง เนื่องจากในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังต้องการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม จึงใช้ข้อมูลเท่าที่ได้มาสื่อสารกับผู้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ส่วนจากบทการแสดง คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม และ ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม แต่ยังคงไม่ชัดเจนและต้องค้นหาตัวอย่างของเสียงมาเพื่อการประสานงานให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงนำไปวางแผนการสร้างสรรค์เสียงและดนตรีประกอบการแสดงได้

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า ครั้งที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

7) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 1

การออกแบบแสง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบแสง

ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นการพัฒนาผลงานด้วย 4 องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ คือ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนา องค์ประกอบอื่น ๆ รวมถึงสามารถใช้ข้อมูลนี้ไปเป็นแนวทางในการคิดสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์อื่น ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดในการพัฒนาผลงาน เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 1 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1. การออกแบบบทการแสดง	ในการออกแบบบทการแสดงครั้งแรกด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา	ในการออกแบบบทการแสดงครั้งแรกด้วยวิธีการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา
2. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา
3. การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา
4. การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาหาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาหาข้อสรุป
5. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ยังคงต้องการตัวอย่างของเสียง บทการแสดง และอีกหลายองค์ประกอบเพื่อให้เกิด	ผู้วิจัยนำข้อคิดเห็นไปเก็บรวบรวมข้อมูล และพัฒนาวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ชัดเจนมากขึ้น

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
	ความเข้าใจที่ตรงกันกับ ผู้สร้างสรรค์เสียงและดนตรี ประกอบการแสดง	
6. การออกแบบเครื่องแต่ง กายและแต่งหน้า	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป
7. การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป
8. การออกแบบแสง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป

จากตารางที่ 4.1 สรุปปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา คือ ในการสื่อสารกับผู้สร้างสรรค์เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยต้องเก็บรวบรวมข้อมูลและยกตัวอย่างเสียงที่มีความใกล้เคียงกับเสียงที่ผู้วิจัยต้องการ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์เสียงและดนตรีประกอบการแสดงให้มีความชัดเจน ตรงตามจุดประสงค์ที่จะสื่อสารให้ได้มากที่สุด ผู้วิจัยจึงได้เก็บข้อคิดเห็นนี้ ไปใช้ในการพัฒนาวิธีการสื่อสารและหาตัวอย่างเสียงที่ใกล้เคียง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ชัดเจนมากขึ้น และนำไปใช้ในการพัฒนาผลงานครั้งต่อไป

4.2.1.2 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2

ในการค้นหาโครงเรื่องของการแสดงครั้งที่ 2 เพื่อให้ผลงานมีความเป็นปัจจุบันทันสมัย ผู้วิจัยทำงานร่วมกับกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี โดยมีจำนวนมากขึ้นกว่าครั้งที่ 1 ประกอบไปด้วยนักแสดงจำนวน 32 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม โดยเป็นการทดลองเชิงปฏิบัติการ ให้นักแสดงอธิบายความหมายของประเด็นการปรากฏของความเป็นจริงในสังคมไทยตามความคิดเห็นส่วนตัวของแต่ละคน และรวบรวมข้อมูลมาศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 2
 ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับที่	จำนวนสมาชิก	เวลาที่ใช้	ผลลัพธ์ที่ได้
กลุ่มที่ 1	8 คน	10 นาที	วิญญาน ความทรงจำ เดจาวู ร้างทรง ความรัก ความเชื่อ การเมือง วัฒนธรรม ความงาม
กลุ่มที่ 2	8 คน	10 นาที	นโยบายของรัฐบาลไทย ความเท่าเทียม การถูกเลือกปฏิบัติ โรงพยาบาลรัฐบาล โรงพยาบาลเอกชน
กลุ่มที่ 3	8 คน	10 นาที	ความยุติธรรม ประชาธิปไตย อำนาจ ความคิด ความสามัคคี ตัวตน ความรัก ความสวย
กลุ่มที่ 4	8 คน	10 นาที	พญานาค นางในวรรณคดี ร้างทรง การ์ตูน วิญญาน เทพเจ้า

จากการทำงานสร้างสรรค์บทการแสดงในครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมาศึกษา และนำไปพัฒนาเป็นบทการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดในลำดับถัดไป



ภาพที่ 4.3 การพัฒนาบทการแสดง ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2
 ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.4 การพัฒนาบทการแสดง ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2

ที่มา ผู้วิจัย

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2

จากการทดลองเชิงปฏิบัติการกับนักแสดงในครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นว่าบทการแสดงสามารถแบ่งออกเป็นส่วนต่าง ๆ ได้จำนวน 4 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ เช่น วรรณคดี ตัวละคร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม เช่น ไสยศาสตร์ เทวดา เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำ การทุจริต เป็นต้น

ส่วนที่ 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์ เช่น เดจาวู ความทรงจำ จิตวิทยา ความฝัน เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า มีเพียงส่วนที่ 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์ ที่แตกต่างออกไปจากนักแสดงกลุ่มที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาศึกษาวิเคราะห์ และพัฒนาร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อไป

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2

ในการค้นหาการออกแบบลีลาการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงจำนวน 32 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี โดยแบ่งนักแสดงออกเป็นจำนวน 4 กลุ่ม ใช้ข้อมูลจากการออกแบบบทการแสดงที่นักแสดงได้ร่วมทดลองเชิงปฏิบัติการค้นหาบทการแสดงออกมา และหลังการค้นหาบทการแสดง มีการพูดคุย ปรีกษา และวิเคราะห์ร่วมกันในรายละเอียดของหัวข้อวิจัย เพื่อนำไปค้นหาลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อออกแบบลีลาการแสดงด้วยวิธีการต้นสด (Improvisation) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้เข้าร่วมทดลองมีอิสรภาพในการแสดงออกและสื่อสาร



ภาพที่ 4.5 ภาพการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 2
ที่มา ผู้วิจัย

สืบเนื่องจากการทดลองหาแนวทางการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยใช้นักแสดงที่กำลังศึกษาในหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดงอื่น ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งที่ 2 ด้วยวิธีการต้นสด (Improvisation) ผู้เข้าร่วมทดลองใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) นาฏยศิลป์ไทย (Thai Classical Dance) และ ศิลปะการละคร (Dramatic Arts) ในการแสดง ซึ่งเป็นการผสมผสานศาสตร์ศิลปะการแสดงเพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวตามบทการแสดงที่กลุ่มทดลองร่วมกันสร้างขึ้นได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ยังต้องการรูปแบบลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้ผลงาน

เกิดความหลากหลาย สอดคล้องกับบทการแสดงมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปใช้พัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

เพื่อให้ผลงานมีความเป็นปัจจุบันทันสมัย ผู้วิจัยจึงทดลองทำงานร่วมกับนักแสดงจำนวน 32 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบ

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

สืบเนื่องจากการสื่อสารในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการส่งแนวคิดตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้วิจัยจินตนาการไว้ผ่านสื่อออนไลน์ และปรึกษากับผู้สร้างสรรค์เสียงดนตรีอีกครั้ง โดยได้ให้รายละเอียดแนวทางการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง สำหรับการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย มีรายละเอียดดังนี้

ผู้สร้างสรรค์เสียงดนตรีได้แสดงความคิดเห็นว่า จากข้อมูลที่ได้ศึกษา รวบรวม และทดลองสร้างบทการแสดง รวมถึงดนตรีตัวอย่าง ที่ได้ดำเนินการส่งให้ผู้สร้างสรรค์ดนตรีนั้น มีความคิดเห็นและจินตนาการที่ตรงกันทั้งผู้วิจัยและผู้สร้างสรรค์ดนตรี มีแนวทางการแสดงในรูปแบบ นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ซึ่งแนวดนตรีตัวอย่างที่ใช้ประสานงานก็เป็นแนวดนตรีที่ใกล้เคียงกับที่ผู้สร้างสรรค์ดนตรีจินตนาการไว้ กล่าวคือ เป็นการออกแบบเสียงดนตรีเฉพาะทางสำหรับการแสดง (Music Sound Design) เป็นการให้ความสำคัญในเรื่องการออกแบบเสียงเป็นหลัก ใช้การประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของเสียงในการเรียบเรียงสร้างสรรค์ (พลวัต หิรัญวัชรพฤกษ์, 2560: บทคัดย่อ) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ดนตรีเล็งเห็นว่าเป็นแนวดนตรีที่เหมาะสมกับรูปแบบผลงานสร้างสรรค์นี้ และแบ่งดนตรีออกเป็น 4 ส่วนตามบทการแสดงที่ผ่านการทดลองครั้งที่ 2

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการศึกษาพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 2

การออกแบบแสง ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการศึกษาพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบแสง

จากการพัฒนาผลงานใน ครั้งที่ 2 นี้ มีการพัฒนาผลงานผ่าน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ดังที่ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดไปข้างต้นแล้ว ซึ่งผู้วิจัยจะใช้ผลจากการพัฒนาผลงานในครั้งที่ 2 ไปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 ต่อไป

ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1. การออกแบบบทการแสดง	ในการออกแบบบทการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าทุกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการออกแบบบทการแสดงเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
2. การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์	เนื่องจากนักแสดงผู้เข้าร่วม ทดลอง เป็นผู้ที่มี ประสบการณ์ในด้าน นาฏยศิลป์ไทย การออกแบบ ลีลาจึงค่อนข้างเป็นไปได้ใน ทางด้านนาฏยศิลป์ไทย	ผู้วิจัยแนะนำวิธีการ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และศิลปะการละคร เพื่อให้ ผลงานเกิดความหลากหลาย มากขึ้น
3. การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบปัญหา
4. การออกแบบฉากและพื้นที่ การแสดง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป
5. การออกแบบเสียงและ ดนตรีประกอบการแสดง	ผู้วิจัยสามารถดำเนินการได้ อย่างต่อเนื่อง ไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยสามารถดำเนินการได้ อย่างต่อเนื่อง ไม่พบปัญหา
6. การออกแบบเครื่องแต่ง กายและแต่งหน้า	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป
7. การออกแบบอุปกรณ์การ แสดง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป
8. การออกแบบแสง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา หาข้อสรุป

จากตารางที่ 4.3 สรุปปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏ
ของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 2 ในการออกแบบบทการแสดงด้วยการทดลองเชิงปฏิบัติการ
ผู้วิจัยเห็นว่าทุกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการออกแบบบทการแสดงเป็น
อย่างมาก เนื่องจากเป็นประสบการณ์จริงของผู้เข้าร่วมทดลองเอง จึงไม่พบประเด็นปัญหาในการ
ออกแบบบทการแสดง แต่พบประเด็นปัญหาในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เนื่องจากนักแสดง
ผู้เข้าร่วมทดลอง เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านนาฏยศิลป์ไทย การออกแบบลีลาจึงค่อนข้างเป็นไปได้ใน
ทางด้านนาฏยศิลป์ไทย ผู้วิจัยจึงแนะนำวิธีการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)
และศิลปะการละคร เพื่อให้ผลงานเกิดความหลากหลายมากขึ้น

4.2.1.3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3

ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการทดลองสร้างสรรคบทการแสดง และ ลีลานาฏศิลป์ในครั้งก่อน มาพัฒนาต่อยอดในการวางโครงเรื่องอีกครั้งโดยการนำมาอธิบาย ขยายเป็นเนื้อเรื่อง ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ 2) ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม 3) ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม และ 4) ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1 เลือกใช้เรื่องราวของความรักระหว่างแม่กับลูก โดยมีการบรรยายเรื่องราวไว้ดังนี้

การแสดงสื่อถึงความรักที่แม่มีให้กับลูกโดยเล่าผ่านภาพการแสดงที่สื่อให้เห็นตั้งแต่การตั้งครรภ์จนกระทั่งลูกได้เติบโตพร้อมที่จะเผชิญโลกภายนอกโดยมีความหวังของแม่เป็นแรงขับเคลื่อนในการใช้ชีวิต มีการเล่าผ่านช่วงชีวิตในมหาวิทยาลัยตั้งแต่เริ่มเข้าการศึกษาจนสำเร็จการศึกษา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหากเรามีเป้าหมายในการใช้ชีวิตไม่ว่าจะเจอปัญหาหรืออุปสรรครูปแบบใดก็สามารถก้าวข้ามผ่านอุปสรรคนั้นไปได้โดยมีอ้อมกอดของแม่เป็นพลังในการขับเคลื่อนชีวิต เป็นความเชื่อที่ช่วยผลักดันและเสริมสร้างกำลังใจให้แก่ลูกได้อย่างมาก

กลุ่มทดลองที่ 2 เลือกใช้เรื่องราวของความรักระหว่างหนุ่มสาว โดยมีการบรรยายเรื่องราวไว้ดังนี้

เรื่องราวของหนุ่มสาวคู่รักที่มีความรักให้กันแต่ฝ่ายชายได้ปันใจให้กับหญิงอื่น จึงทำให้หญิงสาวเกิดความทุกข์ใจ สับสน ว่าควรทำอย่างไรต่อ ในตอนแรกมีความคิดว่าจะกลับไปหาฝ่ายชาย แต่หลังจากนั้นเกิดความคิดที่จะรักตัวเองมากขึ้น จึงยอมปล่อยเพื่อให้ตนเองไปพบสิ่งที่ดีกว่า ในขณะที่ฝ่ายชายกลับคิดได้เมื่อสายไปว่าตนเองไปหลงในสิ่งที่เป็นแค่ชั่วคราว จึงเป็นบทเรียนของคนที่ไม่ซื่อสัตย์ต่อความรัก

กลุ่มทดลองที่ 3 เลือกใช้เรื่องราวของความไม่เท่าเทียม โดยมีการบรรยายเรื่องราวไว้ดังนี้

การแสดงจะพูดถึงการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ซึ่งเป็นวัฏจักรของมนุษย์ที่ย่อมเป็นไปตามกาลเวลา ซึ่งในชีวิตมนุษย์ทุกคนนั้นหนีไม่พ้นเรื่องเหล่านี้ การแสดงจะให้ความสำคัญ

กับคำว่า “เจ็บ” คือเมื่อมีการเจ็บไข้ได้ป่วย ซึ่งเป็นเรื่องปกติทั่วไปของมนุษย์ แต่ความเท่าเทียมในการรักษานั้นยังไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ที่สามารถพบเห็นได้จากสถานพยาบาล โรงพยาบาล จึงต้องการนำเสนอความไม่เท่าเทียมในโรงพยาบาลมาแสดงเพราะกลุ่มทดลองมีความเห็นว่า ความเท่าเทียมยังไม่มี การเกิดขึ้นจริง

กลุ่มทดลองที่ 4 เลือกใช้เรื่องราวของ ผีฟ้า โดยมีการบรรยายเรื่องราวไว้ดังนี้

เรื่องราวของชาวบ้านในท้องถิ่นหนึ่งที่ดำเนินชีวิตด้วยความปกติ เมื่อเวลาผ่านไปมีชาวบ้านล้มเจ็บไข้ได้ป่วยเกิดขึ้น ในความเชื่อท้องถิ่นนั้นมีการรักษาด้วยร่างทรงและมีการอัญเชิญผีฟ้ามาร่ำ ทำพิธีช่วยให้หายจากการเจ็บป่วยด้วยการร่ายรำรักษาโรค เมื่อเสร็จสิ้นพิธีการรักษา การเจ็บป่วยนั้นก็หายไประหว่างเป็นปกติ และร่างทรงได้ทำการสืบทอดการรักษาโรคไปสู่รุ่นลูกหลายสืบไป หรือเรียกกันว่า “การสืบทอดผีฟ้า” ซึ่งกลายเป็นความเชื่อของชุมชนที่เล่าขานกันสืบมา

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากโครงเรื่องที่กลุ่มนักแสดงทำงานร่วมกันนี้ ไปพัฒนาเป็นบทการแสดงในครั้งที่ 3 ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3



จากข้อมูลการวางโครงเรื่องกับนักแสดงในครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยเห็นว่าในแต่ละเรื่องนั้น มีประเด็นที่แฝงอยู่ในเรื่องราวมากกว่า 1 ส่วน กล่าวคือในเหตุการณ์หนึ่งนั้น ผสมผสานไปด้วยประเด็นทางด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะมีการผสมผสานประเด็นที่มากหรือน้อยแตกต่างกันไป และเห็นว่ากิเลสเป็นปัจจัยที่สำคัญ เป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาทั้งหมดขึ้น ผู้วิจัยจึงพิจารณาวางรูปแบบของการแบ่งบทการแสดง ที่สามารถผสมผสานประเด็นในด้านต่าง ๆ และเรื่องราวของกิเลสที่เกิดขึ้นอีกครั้งภายหลังการทดลองครั้งที่ 3 นี้เสร็จสิ้น

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3



ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาพการแสดงจากการบันทึกวีดิทัศน์การแสดงของกลุ่มทดลองทั้ง 4 กลุ่ม เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความสอดคล้องกับบทการแสดงที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ไว้ โดยมีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้




ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับที่	ภาพ	คำอธิบาย
1.		<p>ตัวอย่างการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) สื่อสารเรื่องราวเกี่ยวกับการเจ็บไข้ได้ป่วย</p>
2.		<p>ตัวอย่างการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพของกลุ่มนักแสดง โดยมีการจัดองค์ประกอบภาพให้นักแสดงที่เป็นแม่ผู้กำลังตั้งครรภ์ เดินแยกออกไปจากกลุ่มนักแสดง</p>

ลำดับที่	ภาพ	คำอธิบาย
3.		<p>ตัวอย่างการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่สะท้อนให้เห็นช่วงเวลาของการรับปริญญา ใช้การจัดองค์ประกอบภาพ แยกให้เห็นความรู้สึกของแม่ซึ่งอยู่อีกที่หนึ่ง และลูกที่อยู่ในพิธีรับปริญญา</p>
4.		<p>ตัวอย่างการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ถ่ายทอดช่วงเวลาของผู้เป็นแม่ที่กำลังเย็บผ้าและรอคอยวันที่ลูกเรียนจบ</p>
5.		<p>ตัวอย่างการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>

ลำดับที่	ภาพ	คำอธิบาย
		ผสมผสานกับศิลปะการละคร ที่ต้องการสื่อสารให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมในการรับการรักษาจากโรงพยาบาล
6.		ตัวอย่างการใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัยผสมกับ ศิลปะการละคร เพื่อแสดงให้เห็นทราบนักแสดงทั้ง 2 อยู่ในที่เดียวกัน แต่มีความคิดเห็นต่างกันโดยสิ้นเชิง
7.		ตัวอย่างการใช้ลีลานาฏศิลป์สร้างสรรค์ แสดงความเพิกเฉยของมนุษย์ และสถานะของผู้ที่กำลังอกหักจากความรัก ไม่มีใครเข้าใจ หรือ สนใจ ส่วนนักแสดงคนอื่น กำลังชื่นชมในความสวยงามเท่านั้น มองไม่เห็นความทุกข์ของคนอื่น

ลำดับที่	ภาพ	คำอธิบาย
8.		<p>ตัวอย่างการใช้ นาฏยศิลป์ร่วมสมัยและ การจัดองค์ประกอบ ภาพให้เห็นความ ขัดแย้งระหว่างคนที่ถูก ทอดทิ้ง กับ อีกฝ่ายที่ ไปมีความรักใหม่</p>
9.		<p>ตัวอย่างการใช้ลีลา นาฏยศิลป์พื้นบ้าน ร่วมกับ รูปแบบการ เคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) แสดงให้ เห็นวัฒนธรรมการ รักษาโรคด้วย “ผีฟ้า”</p>
10.		<p>ตัวอย่างการใช้ลีลา นาฏยศิลป์พื้นบ้าน ร่วมกับ รูปแบบการ เคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) แสดงให้</p>

ลำดับที่	ภาพ	คำอธิบาย
		เห็นวัฒนธรรมการ รักษาโรคด้วย “ผีฟ้า”

จากการทดลองในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักแสดงสามารถสื่อสารเรื่องราวจากบทการแสดง ที่เป็นภาพเหตุการณ์ ประเด็นในสังคมที่เคยพบเห็น หรือประสบด้วยตนเองมา โดยใช้การผสมผสานระหว่าง นาฏยศิลป์ร่วมสมัย การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และ ศิลปะการละคร ทั้งยังมีการขยายเรื่องราวโดยการเคลื่อนไหวเข้าไปมาเพื่อสื่อสารให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในบางเหตุการณ์ ซึ่งสัมพันธ์กับผลงานของ ทริชา บราวน์ (Trisha Brown) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายแนวคิดการสร้างสรรคงานของทริชา บราวน์ จากประสบการณ์ตรงที่ได้เข้าชมผลงานการแสดงไว้ว่า

ผลงานสร้างสรรค์ของ ทริชา บราวน์ (Trisha Brown) ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยที่นักแสดงหญิง 3 คนใช้ลีลาการเดินแบบแยกส่วน (Isolation) เข้าไปเข้ามาด้วยท่าการเคลื่อนไหวเดียวกัน ที่ผู้แสดงแต่ละคนเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้สะโพกกับหัวไหล่ เดินทางจากซ้ายไปขวา ผู้แสดงคนที่ 1 จะเดินทางไปหาผู้แสดงคนที่ 2 และผู้แสดงคนที่ 1 และ 2 จะเดินทางไปหาผู้แสดงคนที่ 3 เดินทางเป็นแถวต่อกันไป (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2565)

จากคำอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การเคลื่อนไหวเข้าไปมาในบางช่วงบางตอนของการแสดง และการผสมผสานของศิลปะการแสดงรูปแบบต่างๆ สามารถช่วยสื่อสารเรื่องราวแก่ผู้ชมให้เข้าถึงการแสดงได้ดี ทั้งยังเป็นความสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงานด้วย

นอกจากองค์ประกอบทางด้านบทการแสดง และ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์แล้ว ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 นี้ ยังมีองค์ประกอบทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3

เพื่อให้ผลงานมีความเป็นปัจจุบันทันสมัย ผู้วิจัยจึงทดลองทำงานร่วมกับนักแสดงจำนวน 32 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มนักแสดงจำนวน 32 คน เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงสำหรับภาพเหตุการณ์ที่นำมาใช้เป็นบทการแสดงของแต่ละกลุ่มทดลอง ซึ่งมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 4.5 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง
1.	ความรักระหว่างแม่กับลูก	กลุ่มที่ 1 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงไว้ว่า ควรจัดการแสดงในโรงละครแบบปิด (Indoor) เพราะไม่มีเสียงรบกวน สามารถควบคุมและจัดองค์ประกอบของแสง สี และเสียง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2.	ความรักระหว่างหนุ่มสาว	กลุ่มที่ 2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงไว้ว่า ควรจัดแสดงในโรงละคร (Theatre) เพื่อสามารถออกแบบบรรยากาศของการแสดงได้
3.	ความไม่เท่าเทียม	กลุ่มที่ 3 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงไว้ว่า ควรจัดการแสดงในโรงละครแบบเปิด (Outdoor) เพื่อสามารถใช้บรรยากาศของสังคมจริงที่มีความหลากหลายทางด้านสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นความไม่เท่าเทียมเชิงสัญลักษณ์
4.	ผีฟ้า	กลุ่มที่ 4 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงไว้ว่า สามารถจัดแสดงได้ทั้งพื้นที่แบบปิด (Indoor) และ พื้นที่เปิด (Outdoor) เนื่องจากพื้นที่ปิดสามารถควบคุมและออกแบบฉาก บรรยากาศของการ

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง
		แสดงได้ตามต้องการ แต่อาจใช้ทุนทรัพย์สูง ส่วนพื้นที่เปิดนั้น หากสามารถเลือกพื้นที่ที่มีความสอดคล้องกับฉากการแสดง ก็สามารถบริหารจัดการ และเสริมภาพการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นกัน

จากข้อมูลการดำเนินการข้างต้น กลุ่มทดลองให้ข้อมูลไปในสองทิศทางได้แก่ จัดแสดงในโรงละคร (Theatre) หรือเป็นสถานที่แบบปิด (Indoor) และ นอกโรงละครหรือพื้นที่เปิด (Outdoor) ทั้งนี้เนื่องจากปัจจัยเรื่องความสะดวกในการควบคุมองค์ประกอบของการแสดง โดยเฉพาะ แสง สี และ เสียง ซึ่งสามารถบริหารจัดการได้ดีในพื้นที่แบบปิด (Indoor) แต่ก็อาจส่งผลให้ต้องใช้ทุนทรัพย์ในการบริหารจัดการสูง แต่ถ้าเป็นนอกโรงละครหรือพื้นที่เปิด (Outdoor) ผู้วิจัยต้องใช้การคัดเลือกสถานที่และบริหารจัดการการแสดงอย่างรอบคอบ เพื่อควบคุมการออกแบบและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการแสดงอื่น ๆ เช่น แสง สี เสียง เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ทั้งในรูปแบบของโรงละครแบบปิด (Indoor) และ โรงละครแบบเปิด (Outdoor) เพื่อค้นหาสถานที่สอดคล้องกับการแสดงผลงาน ช่วยส่งเสริมและสื่อสารการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลนี้ในการพิจารณาเพื่อพัฒนาการแสดงต่อไป

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

ผู้วิจัยจึงใช้เครื่องมือในการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงสำหรับภาพเหตุการณ์ที่นำมาใช้เป็นบทการแสดงของแต่ละกลุ่มทดลอง ซึ่งมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 4.6 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบ
1.	ความรักระหว่างแม่กับลูก	กลุ่มที่ 1 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงไว้ว่า ควรเป็นดนตรีที่มีเครื่องดนตรี

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบ
		น้อย เสียงดนตรีเรียบง่าย จังหวะไม่เร็วมากเป็นดนตรีบรรยากาศหรือแบบ แอมเบียนต์มิวสิก (Ambient Music)
2.	ความรักระหว่างหนุ่มสาว	กลุ่มที่ 2 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงด้วยการยกตัวอย่างเพลง “สังหารหมู่มู” ของนักร้องเพลงลูกทุ่งไทย ชื่อ “โซดาไฟ” ในรูปแบบที่ใช้ร้องและแสดงในรายการโทรทัศน์ ซึ่งมีเนื้อหาเพลงที่เป็นการบรรยายเรื่องราวเกี่ยวกับการนอกใจ ในความรักระหว่างหนุ่มสาว
3.	ความไม่เท่าเทียม	กลุ่มที่ 3 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงไว้ว่า ควรเป็นเพลงที่ไม่มีคำร้อง มีเฉพาะเสียงดนตรีบรรเลงตามอารมณ์และตามบทการแสดงในแต่ละช่วง มีจังหวะช้าและเร็วสลับกันไป
4.	ผีฟ้า	กลุ่มที่ 4 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงไว้ว่า ควรเป็นเพลงพื้นบ้านอีสานที่ให้ความรู้สึกขลัง น่ากลัว ดนตรีบรรเลงในจังหวะที่ช้า สอดคล้องกับเรื่องราวและพิธีกรรม

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าดนตรีที่ใช้สำหรับการแสดงสามารถปรับเปลี่ยนตามบทการแสดงได้ตลอด ซึ่งมักจะต้องพิจารณาจากบทการแสดง หรือการสื่อสารในขณะนั้นเป็นหลัก หลังจากนั้นจึงเลือกออกแบบดนตรีที่ช่วยส่งเสริมอารมณ์ให้ทั้งนักแสดงและผู้ชม ได้เข้าถึงสถานะของการแสดงในช่วงเวลานั้น ๆ และเนื่องจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งนี้มีเนื้อหาที่ทับซ้อนกัน ในแต่ละเหตุการณ์ผสมไปด้วยหลากหลายประเด็น การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงจึงมีความไม่ชัดเจน

นอกจากนี้ ยังมีรายละเอียดของ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงจากผู้สร้างสรรค์ดนตรี ในการพัฒนางานในครั้งที่ 3 ซึ่ง จิรัฐ มัธยมนันท์ ได้ให้รายละเอียดไว้ ดังนี้

ดนตรีประกอบการแสดงจะแบ่งเป็นเพลง 4 ส่วน ใช้การประพันธ์เพลงในรูปแบบมิวสิกซาวด์ดีไซน์ (Music Sound Design) และแบบเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) ซึ่งเป็นรูปแบบการประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงสถานที่ วัฒนธรรมในสังคมตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอร่วมในการประพันธ์เรียบเรียงบทเพลง เพื่อแสดงให้เห็นชัดในการเล่าเรื่องในแต่ละฉากอย่างชัดเจน โดยแบ่งเป็นแต่ละส่วน ตามข้อมูลบทการแสดงที่ได้ทดลองผ่านมา ดังนี้ 1) กิเลส 2) ศิลปะ 3) วัฒนธรรม 4) การเมือง โดยแต่ละส่วน เพลงจะมีความยาวประมาณ 13 - 14 นาที (จิรัฐ มัชยมนันท์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นส่งผลให้เพลงแบ่งออกเป็น 4 ส่วน หลังจากนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากทั้งการทำงานกับนักแสดง และผู้สร้างสรรค์ดนตรีข้างต้นไปใช้พัฒนางานครั้งถัดไป

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ครั้งที่ 3

จากการทดลองสร้างงานร่วมกับนักแสดง ผ่านการออกแบบการแสดง และ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ด้วยกระบวนการทำงานแบบด้นสด (Improvisation) ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับภาพเหตุการณ์ที่นำมาใช้เป็นบทการแสดงของแต่ละกลุ่มทดลอง ซึ่งมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 4.7 ตารางแสดงรายละเอียดการออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย
1.	ความรักระหว่างแม่กับลูก	ใช้หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบลดทอนรายละเอียด (Minimalism) ใช้โทนสีขาวยเป็นหลักในการออกแบบและตัดเย็บ ผู้แสดงสวมใส่กระโปรงสีขาวที่มีรูปแบบแตกต่างกันออกไป
2.	ความรักระหว่างหนุ่มสาว	นักแสดงชาย สวมใส่สูทสีแดง เพราะเห็นว่าสีแดง เป็นสีแทนความรัก เสื้อเชิ้ตสีขาวด้านในสูท แทนความ

กลุ่มที่	คำอธิบายภาพเหตุการณ์	คำสัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย
		<p>บริษัท</p> <p>นักแสดงหญิง ใส่เสื้อที่ทำจากผ้ากำมะหยี่ กระโปรง แดงผ่าหน้า</p> <p>นักแสดงหญิงอีกคน ใส่ชุดสีน้ำเงิน ใส่คอเซตตัดเอวสี ดำ</p> <p>ใช้ริบบิ้นผู้เป็นโบว์ที่ผมของนักแสดงหญิงคนละสี เป็น สัญลักษณ์ของ ร้าย และ ดี</p>
3.	ความไม่เท่าเทียม	<p>นักแสดงทุกคนใส่เสื้อคอเต่า สีขาวล้วน แขนยาว ใส่ กางเกงขาสั้นสีขาว มีผ้าเนื้อพลิ้วไหวสีขาวตกแต่ง รอบตัว เนื่องจากต้องการลดทอนรายละเอียดเครื่อง แต่งกายลง เพิ่มความสำคัญให้เห็นการสื่อสารจากการ แสดงมากขึ้น นักแสดงทุกคนจึงใส่เครื่องแต่งกายที่ เหมือนกัน</p>
4.	ผีฟ้า	<p>นักแสดงทุกคนใส่ชุดพื้นบ้านอีสาน โดยใช้สีโทนมืด หม่น เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของบทการแสดงและ สามารถแทนที่ฉากการแสดงบางส่วนได้ และการใช้ โทนสีมืดหม่นสามารถส่งผลกระทบต่อภาพที่ผู้ชมเห็น สามารถสร้างบรรยากาศให้เข้ากับบทการแสดงได้ดี ยิ่งขึ้น</p>

จากการทดลองสร้างงานร่วมกับนักแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นวิธีคิดของ นักแสดงที่ทำหน้าที่เป็นนักแสดง และในมุมมองของผู้ชม ส่งผลให้เกิดรายละเอียดที่สามารถนำไป พัฒนาเลือกใช้เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานวิจัยนี้ อันได้แก่

- 1) การลดทอนเครื่องแต่งของนักแสดง เพื่อให้ความสำคัญกับการ สื่อสารการแสดงเป็นหลัก
- 2) การเลือกใช้สีสันทนของเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบทการแสดง และฉากการแสดง

- 3) ลักษณะการแต่งตัวที่เหมือนกันของนักแสดงเพื่อสื่อสารถึงความเท่าเทียมกันของทุกคนในเชิงสัญลักษณ์ โดยใช้เครื่องแต่งกายเข้ามาเสริมให้เห็นชัดมากยิ่งขึ้น

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการศึกษาพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

การออกแบบแสง ผู้วิจัยยังอยู่ในระหว่างการศึกษาพิจารณาและหาข้อสรุปในการออกแบบแสง

ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการผลิตและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1. การออกแบบบทการแสดง	ในการออกแบบบทการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า บางเหตุการณ์ที่นักแสดงหยิบยกมาใช้ นั้นค่อนข้างมีความซับซ้อน และสามารถเป็นประเด็นที่เข้าข่ายมากกว่าหนึ่งด้านที่ได้เคยออกแบบไว้	ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการแบ่งกลุ่มของบทการแสดงใหม่ในครั้งถัดไป
2. การออกแบบลีลานาฏศิลป์	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
3. การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
4. การออกแบบฉากและพื้นที่ การแสดง	ผู้วิจัยพบการเลือกใช้ฉากและ พื้นที่การแสดงที่แตกต่างกัน ตามเหตุการณ์ที่นักแสดงเลือก มาใช้แสดง โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ รูปแบบของโรง ละครแบบปิด (Indoor) และ โรงละครแบบเปิด (Outdoor)	ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลการ ออกแบบฉากและพื้นที่การ แสดงที่เหมาะสมกับผลงาน
5. การออกแบบเสียงและ ดนตรีประกอบการแสดง	เนื่องจากบทการแสดงมีความ ซับซ้อนส่งผลให้การออกแบบ การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดงยังไม่ ชัดเจน	ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มา วิเคราะห์หาแนวทางการ ออกแบบบทการแสดงเป็น 4 ส่วน 1) กิเลส 2) ศิลปะ 3) วัฒนธรรม 4) การเมือง
6. การออกแบบเครื่องแต่ง กาย	ผู้วิจัยได้รับข้อมูลให้ใช้การ ออกแบบเครื่องแต่งกายที่ หลากหลายตามบทการแสดง ซึ่งแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงใน แต่ละเหตุการณ์	ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์หา แนวทางการออกแบบเครื่อง แต่งกายที่เหมาะสมกับผลงาน มากที่สุด
7. การออกแบบอุปกรณ์การ แสดง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา และหาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา และหาข้อสรุป
8. การออกแบบแสง	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา และหาข้อสรุป	ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา และหาข้อสรุป

จากตารางที่ 4.8 สรุปปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการ
ปรากฏของควมไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา 4 ข้อ ได้แก่ 1) ด้านการ
ออกแบบบทการแสดง หลังการทำงานร่วมกับนักแสดง ผู้วิจัยเห็นว่า บางเหตุการณ์ที่นักแสดงหยิบยก
มาใช้ นั่น ค่อนข้างมีความซับซ้อน และสามารถเป็นประเด็นที่เข้าข่ายมากกว่าหนึ่งด้านที่ได้เคย
ออกแบบไว้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการแบ่งกลุ่มของบทการแสดงใหม่ 2)

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และ 3) ด้านการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง เนื่องจากประเด็นของบทการแสดงมีความแตกต่างกันมาก ซึ่งบทการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อเครื่องแต่งกายและสถานที่เป็นอย่างมาก จึงส่งผลให้ผู้วิจัยมีข้อมูลของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ฉาก และสถานที่ ที่มีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ต่อไป 4) ด้านการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เนื่องจากบทการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า บางเหตุการณ์ที่นักแสดงหยิบยกมาใช้ นั่นค่อนข้างมีความซับซ้อน และสามารถเป็นประเด็นที่เข้าข่ายมากกว่าหนึ่งด้านที่ได้เคยออกแบบไว้ จึงออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงใหม่เป็น 4 ส่วน ดังนี้ 1) กีเลส 2) ศิลปะ 3) วัฒนธรรม 4) การเมือง

4.2.1.4 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4

การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 4 นี้ ผู้วิจัยได้นำประเด็นปัญหาที่พบจากการทดลองพัฒนาผลงานในครั้งที่ 3 มาพัฒนาปรับปรุง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4

จากการทดลองและพัฒนาผลงานร่วมกับนักแสดงใน 3 ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการด้นสด (Improvisation) และ ยกตัวอย่างจากประสบการณ์จริงของนักแสดง เพื่อนำมารวบรวม วิเคราะห์ สร้างสรรค์เป็นบทการแสดง โดยในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้นำบทการแสดงมาทดลองสร้างสรรค์ผลงานและวิเคราะห์ จึงเห็นว่าในบางเหตุการณ์ที่เลือกใช้สร้างสรรค์การแสดงนั้น มีประเด็นที่ผสมผสาน หรือสัมพันธ์กันในหลายกลุ่ม กล่าวคือ บางเหตุการณ์ประกอบไปด้วยเรื่องราวของศิลปวัฒนธรรม และยังเกี่ยวข้องกับเรื่องของสังคมและการเมืองอีกด้วย ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวเพื่อออกแบบบทการแสดงอีกครั้ง

ผู้วิจัยเห็นว่า เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นเป็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงนั้น ล้วนแล้วมาจากกิเลสตัณหาของมนุษย์ กล่าวคือ เมื่อมนุษย์เกิดกิเลส มีความอยากได้บางสิ่งบางอย่าง ก็พยายามหาหนทางดับทุกข์ดับกิเลสของตนด้วยวิธีการต่าง ๆ นานา ทั้งความคิดที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นทั้งด้านดีและไม่ดี ผู้วิจัยจึงออกแบบบทการแสดงให้ครอบคลุมเรื่องราว และชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ การเกิดปัญหา การแก้ปัญหา การหยั่งรู้

คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา อธิบายว่า การหยั่งรู้ หมายถึง การตระหนักรู้และเข้าใจความจริง ความรู้ พร้อมทั้งกระบวนการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง แจ่มแจ้ง ทันทันทันใด หลังจากเห็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ของความรู้ที่เป็นปัญหา (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า ทั้ง 3 องค์ของการแสดงนี้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยได้อย่างชัดเจน จึงนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนี้

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4

เนื่องจากนักแสดงที่ผู้วิจัยคัดเลือกมานั้น มีความแตกต่างกันหลากหลาย โดยเฉพาะทางด้านกายภาพ และความถนัดด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจึงต้องใช้วิธีการด้นสด (Improvisation) มาเป็นแบบฝึกหัดเพื่อเตรียมร่างกายให้นักแสดงทำความรู้จักซึ่งกันและกัน และเพื่อเรียนรู้ ปรับร่างกายให้สัมพันธ์กัน



ภาพที่ 4.6 การอบอุ่นร่างกายและเตรียมพร้อม
ที่มา ผู้วิจัย

จากการพัฒนาการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งที่ผ่านๆ มา ผู้สร้างสรรค์รวบรวมข้อมูลจากนักแสดงแล้วเห็นว่า การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ด้วยวิธีด้นสด (Improvisation) เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้นักแสดงถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ตามบทการแสดงที่นักแสดงออกแบบไว้ในจินตนาการ และยังแสดงให้เห็นถึงความหลากหลาย ความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระในการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดาริณี ชำนาญหมอ ที่ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า

การด้นสด (Improvisation) นั้นเป็นส่วนช่วยที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการสร้างงาน โดยสามารถทำได้ทั้งผู้กำกับลีลาและนักแสดง โดยตั้งใจขยับขึ้นมาแล้ว

ลองปลดปล่อยความคิดกับร่างกายให้สอดคล้องกับเพลงหรือสถานการณ์ที่กำหนด โดยมีได้เตรียมตัวไว้ก่อน ซึ่งนักแสดงต้องอาศัยความสามารถและไหวพริบในการสร้างสรรค์ท่าทาง การด้นสดอาจทำได้หลายครั้งซึ่งแต่ละครั้งอาจทำให้ผู้กำกับเห็นถึงศักยภาพ ของนักแสดงแต่ละคน รวมถึงแนวคิดและมุมมองที่กว้างขึ้น (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2545: 63)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการออกแบบลีลานาฏศิลป์ด้วยวิธีการด้นสด (Improvisation) เป็นวิธีแรกในการพัฒนาผลงานครั้งนี้ และเพื่อให้เกิดความหลากหลายของลีลานาฏศิลป์ที่สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบบทการแสดงและการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์ จำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) บัลเลต์ (Ballet) และนาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) โดยมีรายละเอียดในการนำมาใช้ดังต่อไปนี้

การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นรูปแบบนาฏศิลป์ที่มีประโยชน์ต่อผลงานนี้มาก เนื่องจากนักแสดงมีความถนัดด้านศิลปะการแสดงที่หลากหลาย การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) จะเป็นเหมือนท่าทางที่มีความเป็นกลาง นักแสดงทุกคนสามารถเข้าใจ เรียนรู้ และปรับร่างกายเข้าหากันและกันได้อย่างรวดเร็วในการใช้รูปแบบนาฏศิลป์นี้ และเนื่องจากผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีการใช้บทการแสดงที่มาจากวิถีชีวิต การกระทำที่เกิดขึ้นจริง พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย ลีลานาฏศิลป์ที่เป็นอากัปกิริยาของคนทุกคนที่เปลี่ยนแปลงไปตามอารมณ์ ความคิด โดยเริ่มจากการตั้งโจทย์ด้วยอารมณ์ เรื่องราวในฉากการแสดงนั้น ๆ และทุกคนสามารถเคลื่อนไหวภายใต้โจทย์ของฉากอย่างมีอิสระ จนในบางครั้งอาจมีโชท่าทางที่นักแสดงเคยกระทำ แต่เมื่ออยู่ภายใต้โจทย์และอารมณ์นั้น ๆ แล้ว สามารถผลิตลีลาการเคลื่อนไหวออกมาได้โดยมิได้ตั้งใจ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายแนวคิดของเมอร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) ไว้ในหนังสือ ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก ดังนี้

การเคลื่อนไหวของเขาเกิดจากการที่ไม่ได้ตั้งใจออกแบบ แต่จะเกิดขึ้นจากความคิดชั่วแล่นที่เกิดขึ้นในขณะนั้นอย่างแทบจะไม่มีเหตุผลการกระทำที่เกิดขึ้นทั่วทุกแห่งบนเวที เหตุการณ์หนึ่งต่อด้วยอีกเหตุการณ์หนึ่งเกิดแล้วเกิดอีกทำให้สังเกตดูได้จากหลายมุม (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 127)

นอกจากประโยชน์ที่ได้อธิบายไปข้างต้นแล้ว การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ยังส่งผลให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้อย่างปลอดภัยในการแสดงแบบ ศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Dance) เนื่องจากเป็นการออกแบบลีลาเฉพาะสำหรับพื้นที่การแสดง ในบางพื้นที่อาจมีระดับความสูงต่ำไม่เท่ากัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์นี้เพื่อให้นักแสดงได้เรียนรู้ปรับตัวให้เข้ากับพื้นที่เบื้องต้นด้วย



ภาพที่ 4.7 นักแสดงเรียนรู้ปรับตัวให้เข้ากับพื้นที่
ที่มา ผู้วิจัย

บัลเลต์ (Ballet) และ นาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) ผู้วิจัยเลือกใช้นาฏศิลป์ทั้งสองรูปแบบนี้เพื่อแสดงให้เห็นการเปรียบเทียบ ของรูปแบบการเต้นดั้งเดิม (Classic) และรูปแบบที่หนีออกจากกฎเกณฑ์เดิมอย่างนาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance)

เนื่องจากบทการแสดงมีบทที่ต้องการให้เห็นการเปรียบเทียบ ที่มนุษย์ล้วนเป็นผู้สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง เช่น ศิลปะชั้นสูง หรือศิลปะแบบที่ไม่ได้ถูกเรียกว่าเป็นชั้นสูง เป็นต้น ซึ่งยังส่งผลต่อการแบ่งชนชั้นของผู้เข้าชมอีกด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่านาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ยังช่วยให้การออกแบบผลงานเกิดความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ไม่ซ้ำแบบใคร ช่วยให้ผู้วิจัยงานนี้และงานอื่น ๆ สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ใหม่ ไม่ซ้ำใครได้เสมอ

ดั่งที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับ วิธีการออกแบบลีลาของศิลปินนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ไว้ดังนี้

ผู้ออกแบบลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ต้องการ หลีกหนีรูปแบบของนาฏศิลป์ในยุคก่อนหน้า ที่จะมีการฝึกฝนในเทคนิคการเต้น (Trained Dancer) ที่มีสไตล์การจัดท่าและมีลีลาที่มีความเฉพาะเจาะจง ด้วยเหตุนี้ ผู้ออกแบบลีลานาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) จึงหลีกหนีไป ใช้นักแสดงที่ไม่เคยได้รับการฝึกฝนทางด้านนาฏศิลป์ (Untrained Dancer) มา แสดง ในขณะที่เดียวกันถือได้ว่าเป็นการแสดงถึงเอกภาพเฉพาะของตัวนักแสดงคน นั้นด้วย ซึ่งทำให้นักแสดงแต่ละคนในการแสดงนาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) มีความหลากหลายและไม่เหมือนกันเลย เพราะฉะนั้นใน แนวคิดของศิลปินในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) นี้ จึงเท่ากับมีความใจกว้าง เปิดรับความเป็นเอกภาพของศิลปินแต่ละคน โดยมิได้จำกัดหรือเจาะจงไปที่ความ กลมกลืนอันเนื่องมาจากการศิลปินที่มีเทคนิคการเต้นในรูปแบบเดียวกันหรือผ่าน การฝึกฝน (Trained Dancer) มาทั้งหมด มาร่วมแสดงนาฏศิลป์ในเวทีเดียวกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)



ภาพที่ 4.8 นักแสดงทดลองลีลานาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ที่มา ผู้วิจัย

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4

จากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมา ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยจะเลือกใช้นักแสดงที่มีความหลากหลาย ทั้งทางด้านรูปร่าง การแสดงออกทางเพศ ความเชื่อ และประสบการณ์ทางด้านศิลปะการแสดงที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นความหลากหลายเชิงสัญลักษณ์ในผลงานนี้ และหลังจากนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดจำนวนของนักแสดงให้เหมาะสมกับ บทการแสดง พื้นที่ และภาพที่จะเกิดขึ้นในการแสดง โดยกำหนดไว้จำนวน 12 คน มีรายละเอียดของนักแสดงดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 ตารางแสดงข้อมูลการคัดเลือกนักแสดง ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ - สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
1.		นางสาวณัฐพร ปริมล นักแสดงอิสระ	นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย
2.		นางสาวพัชราภรณ์ ทองยศ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 2 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	นาฏศิลป์ไทย
3.		นางสาวประกายพร ยอดเสน นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 3 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย ศิลปะการละคร

ลำดับ ที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ - สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
4.		<p>นางสาวจุฑารัตน์ ศรีศิริ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 3 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>นาฏศิลป์ไทย ศิลปะการละคร</p>
5.		<p>นางสาวสินลรีณี จำเริญ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ คณะการจัดการโลจิสติกส์และ เทคโนโลยีการบิน มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก</p>	<p>ศิลปะการแสดงคัล เลอร์การ์ด</p>
6.		<p>นายธนวัฒน์ ทรงศิริ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 3 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา</p>	<p>นาฏศิลป์ไทย ศิลปะการละคร</p>
7.		<p>นายวิทยา ทองมะดัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ คณะการจัดการโลจิสติกส์และ เทคโนโลยีการบิน มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก</p>	<p>ศิลปะการแสดงคัล เลอร์การ์ด</p>

ลำดับ ที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ - สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
8.		นายยศภัทร ไพศาล นักแสดงอิสระ	ศิลปะการละคร ศิลปะการแสดงคัล เลอ์การ์ด นาฏยศิลป์ร่วมสมัย
9.		นายชนะภณ ยุคตะนันท์ นักศึกษาชั้นปีที่1 สาขาวิชา นาฏยศิลป์สากล คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	นาฏยศิลป์สากล ศิลปะการแสดงคัล เลอ์การ์ด
10.		นาย นวพล สีส่อน นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์ พาณิชย์การ	ศิลปะการแสดงคัล เลอ์การ์ด
11.		นายอัศวพล พวงมณี นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขา นาฏยศิลป์ตะวันตก คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดงคัล เลอ์การ์ด
12.		นายรชต เพ็ชรเลิศ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขา นาฏยศิลป์ตะวันตก คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดงคัล เลอ์การ์ด

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ทั้งในรูปแบบของโรงละครแบบปิด (Indoor) และ แบบเปิด (Outdoor) เพื่อค้นหาสถานที่ สอดคล้องกับการแสดงผลงาน ช่วยส่งเสริม และสื่อสารการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการเข้า เก็บข้อมูลจากพื้นที่การแสดง ดังต่อไปนี้

พื้นที่การแสดงแบบปิด (Indoor) ได้แก่

วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงละครสดใส พันธุมโกมล

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 20 มีนาคม 2566 ณ โรงละคร 150 ปี ศรีสุริยวงศ์

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วันที่ 27 มีนาคม 2566 ณ ห้องประชุมพระอาทิตย์ชิงดวง

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วันที่ 29 มีนาคม 2566 ณ ห้องประชุม สาขาวิชา

ศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

พื้นที่การแสดงแบบเปิด (Outdoor) ได้แก่

วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2566 ณ ชั้น 10 อาคารจอตดมหา

จักรีสิรินธร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2566 ณ ท่าเรือเผยอิง

กรุงเทพมหานคร

วันที่ 20 มีนาคม 2566 ณ อาคารอเนกประสงค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

จากการเก็บข้อมูลเรื่องพื้นที่การแสดงข้างต้นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัย ต้องการเลือกใช้พื้นที่การแสดง ณ อาคารอเนกประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1) เนื่องจากการออกแบบภายนอกอาคารเป็นการออกแบบด้วยโครง เหล็กสแตนเลสสีทึบพรางตา ในบางครั้งหรือบางมุมมอง สามารถมองเห็นภายในได้ชัดเจน หรือ

สามารถเห็นเป็นอาคารโปร่งแสง ขึ้นอยู่กับแสงอาทิตย์ และในบางเวลาหรือบางมุมมอง ไม่สามารถมองเห็นภายในอาคารได้ชัดเจน

2) อาคารมีสีสันเรียบง่าย ประกอบไปด้วยสีน้ำเงินเข้ม และ สีเทาอ่อน ซึ่งเป็นสีสันที่ผู้วิจัยเห็นว่าไม่รบกวนการแสดง ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมีสมาธิกับนักแสดงได้เป็นอย่างดี ทั้งยังมีสีสันที่สอดคล้องกับเครื่องแต่งกายของนักแสดง คือสีเทาเข้ม เนื่องจากพื้นอาคารเป็นพื้นปูนสีเทาอ่อน ยังสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเห็นสีเทาเข้มจากเครื่องแต่งกายของนักแสดงได้ชัดเจน

3) มุมมองจากด้านในอาคาร สามารถมองเห็นทะลุออกภายนอกอาคารได้ง่าย เหมือนเป็นอาคารโปร่งแสง เพราะผนังทั้งหมดของอาคารมีลักษณะคล้ายเหล็กสาน ดังนั้นมุมมองของผู้ชมสามารถมองเห็นบรรยากาศโดยรอบที่กลายเป็นฉากของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะ บริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยานั้นเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายสูงมากอันผสมผสานไปด้วย หลายชนชาติ ศาสนา และความเชื่อ เช่น วัด โบสถ์คริสต์ มัสยิด ศาลเจ้าจีน ชุมชนชาวมอญ ชุมชนชาวลาว ชุมชนชาวซิกข์ เป็นต้น ทั้งนี้ฉากบรรยากาศดังกล่าวสามารถช่วยเสริมสร้างการแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของความเชื่อที่ปรากฏอยู่จริง

4) อาคารใช้เป็นอาคารจอดรถมอเตอร์ไซค์ จึงมีพื้นที่เรียบ และมีทางขึ้นลงทั้งของคนเดินที่เป็นบันได และรถมอเตอร์ไซค์ที่เป็นทางลาด ผู้วิจัยจึงมองเห็นว่าอาคารสามารถช่วยให้รูปแบบการแสดงได้หลากหลาย มีความน่าสนใจในการออกแบบการแสดงให้เข้ากับพื้นที่ (Site-specific)

จากข้อมูลดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ฉากและพื้นที่การแสดงนี้ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

5) การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยปรับการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงตามบทการแสดงที่ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 นี้ มีการปรับบทการแสดงออกเป็น 3 องก์ ได้แก่ การเกิดปัญหา การแก้ปัญหา และการหยั่งรู้ และนอกจากนี้ยังใช้รูปแบบและสื่อวีดิทัศน์ที่บันทึกภาพเกี่ยวกับพื้นที่การแสดงและบริเวณโดยรอบ เป็นข้อมูลให้ผู้สร้างสรรค์เสียงดนตรีประกอบการแสดงได้เห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น ที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความเชื่อ โดยยังคงใช้แนวทางในการสร้างเสียงตามวิธีการที่ได้อธิบายไว้ใน การพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 3

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยการพิจารณาจากความเหมาะสมสำหรับนักแสดงและเพื่อถ่ายทอดการแสดง โดยมีรายละเอียดการพิจารณาดังนี้

พิจารณาถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) บัลเลต์ (Ballet) และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ผู้วิจัยจึงพิจารณาการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความยืดหยุ่นสะดวกปลอดภัยต่อการเคลื่อนไหวที่หลากหลายและอิสระ และเป็นชุดที่รัดรูป สามารถแสดงให้เห็นรูปร่าง ท่าทางการเคลื่อนไหวของร่างกายนักแสดงได้อย่างชัดเจน

พิจารณาถึงอุปกรณ์การแสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงส่วนหนึ่งเป็นเก้าอี้ มีลีลาในการยก ย้าย และยื้อแย่งเก้าอี้กันในบางฉาก ผู้วิจัยจึงต้องการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความปลอดภัยต่อการใช้แสดงร่วมกับอุปกรณ์การแสดง

พิจารณาถึงบทบาทการแสดง

นอกจากเก้าอี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายอีก 1 รูปแบบ คือ ผ้าคลุมร่างกาย ซึ่งผ้าคลุมร่างกายนี้มีเนื้อผ้าเป็นผ้ามุ้งแบบนิ่มสีม่วง เนื้อผ้าบางเบา โปร่งแสง ให้สามารถมองเห็นทูลูกอีกด้าน เพื่อให้เห็นชุดด้านในของนักแสดง ผ้าชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ของกิเลส เมื่อนักแสดงเกิดกิเลสแล้วจึงสวมใส่ผ้าสีม่วงนี้

พิจารณาถึงพื้นที่การแสดง

ผู้สร้างสรรค์พิจารณาถึงสีน้ำเงิน และ สีเทาของสถานที่ จากการเก็บข้อมูลในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง จึงพิจารณาออกแบบชุดของนักแสดงเป็นสีเทาเข้ม ให้มีความโดดเด่นกว่าพื้นและองค์ประกอบหลักของอาคารที่มีสีเทาอ่อน แต่ยังคงมีความกลมกลืนสัมพันธ์กับสีของพื้นที่

พิจารณาถึงข้อมูลที่ทบทวนวรรณกรรม

ผู้สร้างสรรค์พิจารณาถึงเรื่องของสีสำหรับเครื่องแต่งกาย เนื่องจากผู้ชมสามารถสังเกตเห็นสีและรูปแบบของเครื่องแต่งกายได้ก่อนการสังเกตลีลาการเคลื่อนไหว สีและรูปแบบของเครื่องแต่งกายมีผลต่ออารมณ์ความคิดของผู้ชมเป็นอย่างมาก ดังที่ได้ศึกษาจากข้อมูลการสัมภาษณ์ในบทที่ 3 นั้น ผู้สร้างสรรค์จึงให้ความสำคัญกับเรื่องของสีเป็นอย่างมาก และ อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของสีในการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ดังนี้

หากกล่าวถึงสีที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ข้าพเจ้ามองได้จากสองแนวคิดดังนี้ แนวคิดแรก คือ สีที่มีความเป็นสากล และมนุษย์ให้การยอมรับในเชิงสัญลักษณ์ อันได้แก่ สีดำมักถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย และสีขาวมักถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของความดีความบริสุทธิ์ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงเห็นว่า สีเทา เป็นสีที่อยู่ตรงกลางระหว่างสีขาวและสีดำ ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด เป็นสีแห่งความไม่ชัดเจน สามารถใช้เป็นสัญลักษณ์ของการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงได้ดี (อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล, สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2566)

แนวคิดที่สอง คือ สีม่วง เป็นอีกหนึ่งสีที่มนุษย์มักใช้เป็นสัญลักษณ์ของความลึกลับ หรือ ตัวแทนของเพศที่ถูกมองว่าแตกต่างออกไปจากหญิงและชาย ข้าพเจ้าเห็นว่า สีม่วงสามารถเป็นตัวแทนของการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง เนื่องจากสีม่วงมีความลึกลับซับซ้อนและกำกวม ตามหลักทฤษฎีการผสมสีนั้น สีม่วงเป็นสีที่ไม่มีอยู่จริง เพราะเป็นสีที่ต้องเกิดจากการผสมสีในลำดับการผสมขั้นที่ 2 และเป็นสีที่ไม่ใช่โทนร้อนหรือโทนเย็น อันเกิดจากแม่สี โทนร้อนอย่างแดง ผสมกับสีโทนเย็นอย่างสีน้ำเงิน (อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล, สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ ความหมายของสีจากวิทยานิพนธ์ดุสิตของ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ซึ่งมีการเก็บข้อมูลของการให้ความหมายของสีม่วงจากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามตามจำนวนที่มีความเหมาะสมกับสัดส่วนประชากรในประเทศไทย ซึ่งได้ให้ความหมายของสีม่วงไว้ว่า ความลึกลับ ความหลากหลายทางเพศ เช่นกัน (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562, 155)

ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบเครื่องแต่งกายหลักด้วยการใช้สีเทา เป็นเสื้อผ้าที่รัดรูป ยืดหยุ่นได้ดี สะดวกต่อการเคลื่อนไหว และใช้ผ้าโปร่งแสงสีม่วงเป็นอีกส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง

ส่วนการออกแบบการแต่งหน้า ผู้วิจัยเลือกใช้การแต่งหน้าโทนสีตามธรรมชาติที่นักแสดงสามารถเลือกออกแบบให้เห็นความเป็นธรรมชาติของตนเอง ไม่เน้นการแต่งโทนสีฉูดฉาด และสีเข้ม เพื่อลดรายละเอียดของสีฉูดฉาด แสดงความเป็นกลางเพื่อไม่ให้รบกวนการออกแบบในองค์ประกอบอื่น ๆ อีกทั้งการแสดงในพื้นที่การแสดงแบบเปิด (Outdoor) นักแสดงต้องอยู่ในอุณหภูมิอากาศร้อน จึงต้องคำนึงถึงความเบาบางของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง และคุณภาพด้านการกันน้ำในเวลาที่มึนเหงื่อออกระหว่างการแสดง



ภาพที่ 4.9 การออกแบบเครื่องแต่งกาย
ที่มา ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา ผู้วิจัย

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดงผล ครั้งที่ 4

ในการออกแบบอุปกรณ์การแสดงผล ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยเลือกใช้บทการแสดงเพื่อออกแบบเป็นสัญลักษณ์สำหรับการออกแบบอุปกรณ์การแสดงผล อันได้แก่ ต้นเหตุของการเกิดกิเลส และกิเลส ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงผล จำนวน 2 แบบ ดังนี้

7.1) เก้าอี้



ภาพที่ 4.11 ภาพเก้าอี้

ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้เก้าอี้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นเก้าอี้สี่เทาดำ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าเป็นอุปกรณ์การแสดงที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ สามารถตีความได้หลากหลาย เช่น ตำแหน่ง ทรัพย์สินสมบัติ ความรัก ความสะดวกสบาย เป็นต้น ซึ่งการออกแบบเก้าอี้นี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนการออกแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการใช้เก้าอี้ เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงจาก คูเปอร์ ซึ่งได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับการนำเก้าอี้มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไว้ดังนี้

เก้าอี้สามารถนำมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงตามจินตนาการของนักออกแบบท่าเต้นได้อย่างหลากหลาย โดยส่วนมากจะใช้เก้าอี้ในท่าทางการนั่งหรือยืน หากแต่แท้ที่จริงแล้วเก้าอี้สามารถนำมาออกแบบการแสดงได้อย่างหลากหลาย เช่น การกำหนดตำแหน่ง อารูธ เตียง ถ้า เป็นต้น อีกทั้งเก้าอี้ยังสามารถใช้ประโยชน์ได้หลายรูปแบบ อาทิ พลิกคว่ำ โยน อิงแอบ ตามแต่ลักษณะของเก้าอี้ ซึ่งจะให้ผลลัพธ์ทางการแสดงแตกต่างกัน ผู้สร้างสรรค์หรือนักออกแบบท่าเต้นสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการแสดงได้ เช่น เก้าอี้พับ เก้าอี้แบบมีแขน เก้าอี้หมุน เก้าอี้ผู้กำกับ เก้าอี้ผ้าใบ เก้าอี้แบบบัลลังก์ และเก้าอี้รถเข็น เป็นต้น (Cooper, 1988: 46)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า เก้าอี้้นั้นนอกจากจะสามารถใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในเชิงสัญลักษณ์แล้ว ยังสามารถนำมาออกแบบตำแหน่งและการจัดวาง เช่น การพลิกคว่ำ เพื่อให้ผลลัพธ์ทางการแสดงมีความแตกต่างจากเดิม และเนื่องจากเก้าอี้มีการออกแบบที่หลากหลายในปัจจุบัน จึงทำให้รูปแบบของเก้าอี้มีผลต่อการสื่อความหมายด้วย

นอกจากนี้ วิทวัส กรมณีโรจน์ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับการใช้เก้าอี้เป็นอุปกรณ์การแสดง ที่สามารถสร้างสรรค์การใช้งานได้มากกว่าการใช้งานในชีวิตประจำวันทั่วไป ดังนี้

เก้าอี้สามารถตีความจากนัยยะที่แอบแฝงอยู่ทางการสื่อความหมายให้เห็นถึงการถกเถียง สนทนา หรือเจรจาระหว่างเพศชายและเพศหญิงได้ รวมไปถึงการแสดงอำนาจ ความขัดแย้งและสร้างความไม่เท่าเทียมกันได้ (วิทวัส กรมณีโรจน์, สัมภาษณ์ 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลของ วิทวัส กรมณีโรจน์ ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้แก้อี้ในความหมายเชิงสัญลักษณ์ ดีความจากนัยยะที่แอบแฝงอยู่ทางการสื่อความหมาย สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงในผลงานสร้างสรรค์ได้ ซึ่งทำให้ผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้นด้วย

จากข้อมูลข้างต้นที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์การแสดงแก้อี้ ผู้วิจัยเห็นว่า แก้อี้สามารถมีการใช้การได้อย่างหลากหลายมากกว่าที่เห็นในชีวิตประจำวัน สามารถใช้การจัดวางแก้อี้ในท่าทางที่แตกต่างกันออกไปเพื่อสื่อความหมายในการแสดง และสามารถใช้เป็นสัญลักษณ์แทนได้หลากหลายความหมาย ผู้วิจัยจึงออกแบบอุปกรณ์ชิ้นนี้เพื่อพัฒนาผลงานต่อไป

7.2) ผ้าสีม่วง



ภาพที่ 4.12 ภาพผ้าสีม่วง
ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้ผ้าสีม่วงที่มีเนื้อผ้าบาง ใช้อุปกรณ์การแสดงเชิงสัญลักษณ์โดยผ้าสีม่วงจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีรูวงกลมตรงกลาง โดยนักแสดงจะสวมใส่ผ้าสีม่วงผ่านศีรษะหลังจากช่วงบทการแสดงที่แสดงถึงการเกิดกิเลส เกิดปัญหา ผ้าสีม่วงนี้จึงสามารถเป็นทั้งอุปกรณ์การแสดงที่ประยุกต์เป็นเครื่องแต่งกายด้วย แต่ผู้วิจัยได้นำมาอธิบายเป็นส่วนของ

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เนื่องจากผ้าสีม่วงออกแบบให้ทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ก่อนจะเป็นเครื่องแต่งกาย

สำหรับการการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลก่อนการออกแบบผลงานจาก ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ข้อมูลเกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ไว้ว่า

การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงมีหลากหลายมิติในการใช้งาน เช่น การใช้เพื่อแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ และการใช้เพื่อสร้างส่วนต่อขยายของการเล่าเรื่อง ซึ่งอาจเป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องแต่งกายด้วย ตัวอย่างเช่น การแสดงเกี่ยวกับนางกนิรีในวรรณคดีไทย ที่สามารถถอดปีกและหางได้ ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง แล้วยังเป็นสิ่งสามารถสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวละครด้วย (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการใช้อุปกรณ์การแสดงผลเพิ่มเติมจาก อัลเลน โรเบิร์ตสัน และ โด널ด์ ฮูเดอรา ที่ได้กล่าวถึงการใช้ผ้าเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงของ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ไว้ดังนี้

ฟูลเลอร์เป็นชาวอเมริกันอีกผู้หนึ่งที่ชอบไปแสดงในต่างแดน เธอเป็นดาราที่ดึงดูดผู้คนในงาน 1900 เวิลด์แฟร์ (Paris World's Fair) ในกรุงปารีส การแสดงของเธอถือเป็นการออกท่าवादลวดลายมากกว่าการเต้นรำ แต่เธอเป็นผู้ที่ใช้แสงจากไฟฟ้าประกอบการเคลื่อนไหวของผ้าไหมผืนใหญ่มหึมาซึ่งเปลี่ยนสีไปตามแสงไฟฟ้า (อัลเลน โรเบิร์ตสัน และ โด널ด์ ฮูเดอรา 1988: 60)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า ความแปลกใหม่ในการใช้เทคนิคของแสงไฟฟ้าผสมผสานกับผ้าไหมนั้น เป็นจุดที่ทำให้งานของ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้รับชมได้เป็นอย่างมาก ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการใช้ผ้าเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงของ ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ไว้เช่นกัน ความว่า

ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) ได้รับการขนานนามว่าเป็นนักเต้นนักปราชญ์ ที่ได้พัฒนารูปแบบการเต้นของตนเองออกมาอย่างชัดเจนโดยอาศัยอุปกรณ์และเทคนิคพิเศษที่สามารถจัดทำได้ในสมัยนั้น แล้วยนำมาใช้ประกอบการแสดง เช่น ผ้าและแสง นอกจากนี้ยังมีลักษณะอื่นที่น่าสังเกตในการแสดงของเธอคือ เธอไม่ได้ฝึกฝนการเต้นรำอย่างจริงจัง การเต้นของเธอมีเทคนิคในการเต้นน้อยมาก มีการ

พัฒนาการของการใช้ผ้าบางเป็นอุปกรณ์ที่เคลื่อนไหวไปกับการเต้นรำ (นราพงษ์
จรัสศรี, 2548: 108)

ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้ผ้าในอุปกรณ์การแสดงจึงสามารถ
ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในผลงานสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมให้ผลงานมีความชัดเจนทั้งทางด้านการ
สื่อสารเชิงสัญลักษณ์มากยิ่งขึ้น

จากข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์การแสดงข้างต้นนี้ ผู้วิจัยจึงได้
แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ทั้ง 2 ชนิด คือ เก้าอี้ และผ้าสีม่วง ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมการพัฒนา
ผลงานสร้างสรรค์นี้ในหลายด้าน ได้แก่ การใช้เพื่อแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ การใช้เพื่อสร้างส่วนต่อขยาย
ของการเล่าเรื่อง การช่วยเพิ่มความน่าสนใจในผลงาน และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
อุปกรณ์ที่สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องแต่งกายด้วย

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 4

ผู้วิจัยเลือกใช้แสงในเวลากลางวันเท่านั้น เพื่อให้เกิดความสมจริงใน
บรรยากาศ โดยมีการเลือกใช้จุดที่มีแสงอาทิตย์และไม่มีแสงอาทิตย์ ให้สัมพันธ์กับบทการแสดงทั้ง 3
องก์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา (Problem Arising)

ผู้วิจัยใช้ช่วงเวลาที่ไม่มีแสงแดด ทำให้บรรยากาศของการ
แสดงไม่มีตัวตน เป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ต่าง ๆ สื่อถึงช่วงที่มนุษย์ยังมองไม่เห็นปัญหา



ภาพที่ 4.13 การออกแบบแสง องก์ที่ 1

ทีมา ผู้วิจัย

องค์ที่ 2 การแก้ปัญหา (Problem Solving)

ผู้วิจัยเลือกใช้ช่วงเวลาและวันที่อากาศมีความเปลี่ยนแปลงบ่อย กล่าวคือ ใช้ช่วงเวลาที่มิแสงแดดส่องเข้ามาบางส่วน เช่น ภาพที่ 4.13 ข้างต้น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาความไม่เท่าเทียม และ ใช้ช่วงเวลาที่ฟ้าครึ้มฝน เป็นบรรยากาศแห่งความกังวล มองไม่เห็นทางออกของการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 4.14 การออกแบบแสง องค์ที่ 2

ที่มา ผู้วิจัย

องค์ที่ 3 การหยั่งรู้ (Discernment)

ผู้วิจัยเลือกใช้ช่วงเวลาเดียวกันกับ องค์ที่ 2 ในฉากที่ไม่มีแสงแดด ท้องฟ้าครึ้ม สะท้อนความรู้สึกของนักแสดงที่ถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์ ที่หมายถึงเหตุการณ์หรือบางสิ่งที่ผ่านมาไปแล้ว เสียไปแล้ว ไม่สามารถนำกลับมาดังเดิมได้



ภาพที่ 4.15 การออกแบบแสง องค์กรที่ 3

ที่มา ผู้วิจัย

จากคำอธิบายเรื่องการออกแบบแสงในผลงานข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าการเลือกใช้บรรยากาศของแสงจริง หรือแสงจากธรรมชาติดังที่ได้กล่าวมานี้ ส่งผลให้นักแสดงเกิดความเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารได้เป็นอย่างดี สามารถช่วยให้นักแสดงถ่ายทอดบทบาทแสดงตามที่ได้พัฒนาไว้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4.10 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการ
ปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1) การออกแบบบทการ แสดง	ผู้วิจัยเห็นว่าบทการแสดง สามารถถ่ายทอดเรื่องราวจาก ประเด็นที่ได้ยกตัวอย่างมา ครบถ้วนแต่ขาดการเชื่อมต่อ การร้อยเรียงเรื่องราว	ผู้วิจัยวิเคราะห์จากผลงานที่ ได้พัฒนาครั้งที่ 4 นี้ นำไป ปรับปรุงวิธีการเชื่อมต่อบท การแสดงในครั้งที่ 5
2) การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดงมีความ หลากหลาย สามารถถ่ายทอด ผลงานได้ชัดเจน แต่มีจำนวน ที่มากเกินไปในบางฉากการ แสดง	ผู้วิจัยนำข้อมูลมาพิจารณา เพื่อพัฒนาปรับจำนวน นักแสดงให้เหมาะสมในครั้ง ต่อไป
3) การออกแบบลีลา นาฏศิลป์	เนื่องด้วยนักแสดงมีความ หลากหลายทั้งทางด้าน ร่างกาย ความคิด และความ ถนัดด้านศิลปะการแสดงที่ แตกต่างกัน	ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจาก พื้นฐานทางด้านการศึกษา ของนักแสดง และปรับปรุง การออกแบบลีลาให้สัมพันธ์ กัน กลมกลืนกันมากขึ้น
4) การออกแบบฉากและพื้นที่ การแสดง	เนื่องจากเป็นอาคารที่มี โครงสร้างโปร่งแสง และมีการ เปิดเปลือยผนัง ทำให้บางจุดมี ความอันตรายต่อนักแสดง	ผู้วิจัยศึกษาพื้นที่และ ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดย คำนึงถึงความปลอดภัยเป็น สำคัญ
5) การออกแบบดนตรีและ เสียงประกอบการแสดง	ในการออกแบบเสียงดนตรี สำหรับการแสดงแต่ละช่วงมี	ผู้วิจัยสื่อสารกับผู้สร้างสรรค์ เสียงดนตรีเพื่อปรับ

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
	ระยะเวลาที่เท่ากัน แต่ไม่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลาและบทบาทการแสดงไว้	ระยะเวลาของเสียงดนตรีให้สัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่างๆ และมีการนำเสนอวิถีทัศน์บันทึกการทดลองลีลานาฏยศิลป์ให้ผู้สร้างสรรค์เสียงดนตรีใช้ดำเนินการ
6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย	ผู้วิจัยไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบปัญหา
7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบปัญหา
8) การออกแบบแสง	เนื่องจากผู้วิจัยเลือกใช้แสดงจากธรรมชาติ ในบางเวลาที่ต้องการใช้แสงแดด แต่แสงมีการเปลี่ยนในระหว่างการบันทึกวีดิทัศน์	ผู้วิจัยใช้วิธีสื่อสารให้นักแสดงเข้าใจบริบทของแสงในแต่ละฉากการแสดง และมีการเก็บบันทึกการแสดงไว้สำรอง

จากตารางที่ 4.10 สรุปปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา 6 ข้อ ได้แก่ 1) การออกแบบบทบาทการแสดง ผู้วิจัยเห็นว่าบทบาทการแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวจากประเด็นที่ได้ยกตัวอย่างมาครบถ้วน และขาดการเชื่อมต่อ การร้อยเรียงเรื่องราว 2) การคัดเลือกนักแสดง นักแสดงมีจำนวนที่มากเกินไปในบางฉาก 3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เนื่องจากนักแสดงมีความหลากหลายทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด และความถนัดด้านศิลปะการแสดงที่แตกต่างกัน 4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง เนื่องจากเป็นอาคารที่มีโครงสร้างโปร่งแสง และมีการเปิดเปลือยผนัง ทำให้บางจุดมีความอันตรายต่อนักแสดง 5) การออกแบบดนตรีและเสียง

ประกอบการแสดง ในการออกแบบเสียงดนตรีสำหรับการแสดงแต่ละช่วงมีระยะเวลาที่เท่ากัน แต่ไม่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลาและบทการแสดงไว้ 6) การออกแบบแสง เนื่องจากผู้วิจัยเลือกใช้แสงจากธรรมชาติ ในบางเวลาที่ต้องการใช้แสงแดด แต่แสงมีการเปลี่ยนในระหว่างการบันทึกวีดิทัศน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงเพื่อนพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งที่ 5 ต่อไป

4.2.1.5 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้นำประเด็นปัญหาที่พบจากการทดลองพัฒนาผลงานในครั้งที่ 4 มาพัฒนาปรับปรุง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 5

จากการออกแบบบทการแสดงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยเห็นว่าบทการแสดงยังขาดการเชื่อมต่อ การร้อยเรียงเรื่องราวในส่วนต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารบทการแสดงด้วยผลงานนาฏศิลป์ ดังที่ สดใส พันธุ์โกมล ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับที่มาของบทการแสดงและศิลปะการแสดงไว้ ดังนี้

ศิลปะการแสดง คือศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องและจัดเสนอในรูปแบบของการแสดง โดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม (สดใส พันธุ์โกมล , 2524, 1)

นอกจากการนำเรื่องราวมาผูกเชื่อมต่อกันแล้ว ยังมีส่วนเสริมตอนต้นและตอนท้าย ที่จะเข้ามาช่วยเสริมประสิทธิภาพให้บทการแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังที่ ธิติมา อ่องทอง ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทการแสดงไว้ดังนี้

การออกแบบบทแสดงในงานนาฏศิลป์นั้น อาจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่เคยพบและต้องการบอกต่อ หรือ อาจเกิดจากการสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่ก็ได้ แต่การเล่าเรื่องที่ดีนั้น ต้องมีองค์ประกอบของตัวละคร แก่นของเรื่อง

และโครงสร้างที่มีตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ที่สอดคล้องเกี่ยวพันกันไปจนจบ (อิติมา อ่องทอง, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

จากคำอธิบายของ อิติมา อ่องทอง นั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ให้คำอธิบายไว้เกี่ยวกับบทบาทการแสดงที่สร้างสรรค์นั้นควรต้องมีกลวิธีในการนำเสนอ ดังนี้

การใช้โอverture (Overture) แสดงตัวอย่างของแต่ละองค์ เพื่อแนะนำการ แสดงว่ามีอะไรบ้าง นำตัวอย่างหรือส่วนสำคัญของแต่ละองค์มาเรียงร้อยกันในฉาก แรกของการแสดง หรือการใช้วิธีการเรียงบทการแสดงในรูปแบบ ตอนต้น (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และ ตอนจบ (Postlude) (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำว่า (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และ ตอนจบ (Postlude) คำเหล่านี้มีรากศัพท์จากภาษาละติน คำว่า "Lude" มาจากภาษาละติน คือ "lūdus" พจนานุกรมภาษาอังกฤษออกซ์ฟอร์ด (the Oxford English Dictionary) ให้ความหมายถึงบทละคร อย่างไรก็ตาม ในภาษาอังกฤษ "lude" เป็นคำโบราณที่มีความหมายว่า "เกม" (Merrill Perlman, 11 มีนาคม 2562, ออนไลน์)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายเพิ่มเติมจากเมอริแอม เวปสเตอร์ ดิกชันนารี ได้ ให้ความหมายไว้ดังนี้

"Prelude" ถูกใช้ครั้งแรกในความหมายทั่วไปของ "เบื้องต้น" และต่อมาได้ นำไปใช้ทางดนตรีเท่านั้น ในขณะที่ "postlude" พัฒนาไปในทิศทางตรงกันข้าม โดยมีต้นกำเนิดมาจากศัพท์ทางดนตรีก่อนที่จะขยายออกไปรวมถึงการใช้ในประเภทอื่น ๆ ทั้งสองคำยังเกี่ยวข้องกับ "การสลับฉาก" ซึ่งสามารถหมายถึงการแต่งเพลงที่ แทรกระหว่างส่วนต่าง ๆ (Merriam-Webster Dictionary, 2023)

เพื่อความสมบูรณ์ของบทบาทการแสดง และการกำหนดขอบเขตของบทบาทแสดงให้ ชัดเจนและเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการพัฒนาบทบาทแสดงให้เป็นแบบ ตอนต้น (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และ ตอนจบ (Postlude) ซึ่งมีรายละเอียดการแบ่งบทบาทแสดงที่ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ตารางแสดงการแบ่งบทการแสดงในการพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 5
ที่มา: ผู้วิจัย

ช่วงของบทการแสดง	รายละเอียด
ตอนต้น (Prelude)	องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา
ตอนกลาง (Interlude)	องก์ที่ 2 การแก้ไขปัญหา ฉากที่ 1 มาตรฐานความงาม ฉากที่ 2 โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม ฉากที่ 3 การสร้างภาพ ฉากที่ 4 ความเชื่อ ฉากที่ 5 ความเข้าใจ
ตอนจบ (Postlude)	องก์ที่ 3 การหยั่งรู้

จากการแบ่งบทการแสดงในการพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 5 ช่วงต้น ผู้วิจัย จะดำเนินการอธิบายรายละเอียดของบทการแสดงแต่ละช่วงในลำดับถัดไป ซึ่งในการพัฒนาผลงานนี้มีการใช้พื้นที่การแสดงที่หลากหลาย จึงมีการระบุพื้นที่ในบทการแสดงเมื่อมีการเปลี่ยนพื้นที่ไว้ด้วย ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 ตารางแสดงรายละเอียดบทการแสดงในการพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 5
ที่มา: ผู้วิจัย



บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ตอนต้น (Prelude) องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา</p>	<p>องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา</p>  <p>ภาพบรรยากาศบริเวณรอบพื้นที่การแสดง</p>  <p>ภาพพื้นที่การแสดงภายในอาคาร พื้นที่ B</p>  <p>ภาพมุมสูงที่มองลงไปในช่วงบันไดของอาคาร พื้นที่ A</p>	<p>ภาพเกริ่นนำเพื่อให้เห็น ความหลากหลายของ ศาสนา ความเชื่อ ชน ชั้นในสังคมไทย</p> <p>ภาพเคลื่อนที่เข้ามาภายใน อาคารไปสู่จุดเริ่มต้นเพื่อ เข้าเนื้อหาการแสดง</p> <p>ภาพบันไดที่ใช้เป็น จุดเริ่มต้นของการเกิด ปัญหา</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p>ภาพนักแสดงคนแรกปรากฏที่ไต่บันได</p>  <p>ภาพนักแสดงเดินทางขึ้นมาจากชั้นล่าง</p>  <p>ภาพนักแสดงคนหนึ่งเดินขึ้นมา และนักแสดงอื่นหยุดมอง</p>  <p>นักแสดงหนึ่งคนปรากฏอยู่ด้านหน้าของผ้าสีม่วง</p>	<p>มนุษย์ปรากฏขึ้นในภาพ</p> <p>มนุษย์หลายคนปรากฏในภาพ แสดงให้เห็นถึงความ เป็นสังคม และ เดินทางขึ้นบันไดมาด้วยความรู้สึกกลัว ไม่มั่นใจ</p> <p>นักแสดงหนึ่งคนเดินขึ้นบันไดมาด้วยท่าทางกลัว ไม่มั่นใจในตนเอง และนักแสดงที่เหลือหยุดนิ่งมองตามมา</p> <p>นักแสดงที่ยืนอยู่ด้านหน้า ใช้ลีลาแสดงออกถึงความมีอำนาจ ความเป็นใหญ่</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="592 658 967 696">ภาพนักแสดงกำลังใส่ผ้าสีม่วงบาง</p>  <p data-bbox="571 1077 987 1115">นักแสดงใช้ลีลาเคลื่อนไหวกับผ้าสีม่วง</p>  <p data-bbox="549 1496 1007 1588">นักแสดงด้านหน้าแสดงลีลาเคลื่อนไหว นักแสดงด้านหลังเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้าย</p>	<p data-bbox="1082 409 1382 555">ภาพนักแสดงกำลังสวมใส่ผ้าสีม่วงผ่านศีรษะ เพื่อแสดงถึงความเป็นเจ้าของ</p> <p data-bbox="1082 797 1382 1055">ลีลาของนักแสดง แสดงถึงความหลงใหล ภาคภูมิใจ เมื่อได้สวมใส่ผ้าสีม่วง และนักแสดงที่เหลือหยุดนิ่งมองตรงมา</p> <p data-bbox="1082 1182 1382 1440">นักแสดงที่สวมใส่ผ้ายังหลงใหลในตนเอง ในขณะที่นักแสดงอื่นด้านหลังกำลังปีนบันได เพื่อเดินทางไปที่ยื่น</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="619 712 938 748">นักแสดงสวมผ้าสีม่วงร่างกาย</p>  <p data-bbox="523 1075 1034 1111">นักแสดงทุกคนใส่ผ้าสีม่วงยืนด้วยท่าทางมั่นใจ</p>	<p data-bbox="1082 405 1382 665">ภาพนักแสดงสวมผ้าสีม่วงที่สวมใส่ กางศอกทั้งสองข้างออก แสดงออกถึงความมั่นใจในความเป็นผู้มีอำนาจ</p> <p data-bbox="1082 741 1382 1220">นักแสดงทุกคนใส่ผ้าสีม่วงเดินทางมายืนในรูปแบบแถวตอนลึกจำนวนสองแถว เพื่อจัดลำดับความสำคัญของภาพ ให้นักแสดงที่ต้องการสื่อสารออกมาอยู่ตรงกลาง ซึ่งเป็นจุดเชื่อมต่อไปสู่การแสดงองก์ที่ 2</p>
<p data-bbox="296 1245 448 1666">ตอนกลาง (Interlude) องก์ที่ 2 การแก้ไข ปัญหา ฉากที่ 1 มาตรฐาน ความงาม</p>	<p data-bbox="611 1245 946 1281">ฉากที่ 1 มาตรฐานความงาม</p>  <p data-bbox="611 1603 946 1639">นักแสดงตรงกลางหันหลังกลับ</p>	<p data-bbox="1082 1301 1382 1666">นักแสดงตรงกลางหันหลังกลับ เดินทางผ่านกลางระหว่างแถวของนักแสดงทั้งสองแถวไปด้านหลัง องค์กรประกอบแถวแสดงให้ เห็นถึงความโดดเด่นของคนตรงกลาง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="544 663 1013 696">ภาพนักแสดงเดินทางออกมาตรงกลางแถว</p>  <p data-bbox="507 1081 1050 1115">นักแสดงลำดับถัดมาเดินทางออกมาตรงกลางแถว</p>  <p data-bbox="531 1500 1029 1585">ภาพนักแสดงที่กำลังเดินทางต่อไปยังฉากการแสดงที่ 2</p>	<p data-bbox="1082 353 1385 779">นักแสดงคนหนึ่งเดินออกมาตรงกลางแถว ทำท่าทางมั่นใจ อดทนเป็นตัวเองสะท้อนให้เห็นเป็นสัญลักษณ์ของเวทีการประกวดความงาม ที่มีการสลับให้ผู้ที่อยู่กลางเวทีโดดเด่น</p> <p data-bbox="1082 857 1385 1003">นักแสดงคนถัดไปเดินออกมาตรงกลางเพื่อแสดงความงามของตนเอง</p> <p data-bbox="1082 1137 1385 1675">ภาพนักแสดงทุกคนเดินทางด้วยแถวตอนลึกสองแถว จากพื้นที่ B สู่พื้นที่ C สะท้อนให้เห็นเวทีประกวดความงามที่สนับสนุนมาตรฐานของความงามเพียงรูปแบบเดียว ทุกคนต้องปฏิบัติตามแนวทางเดียวกันเท่านั้น</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ฉากที่ 2</p> <p>โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม</p>	<p>ฉากที่ 2 (โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม)</p>  <p>ภาพพื้นที่การแสดง C</p>   <p>นักแสดง 2 คน ใช้ลีลาบัลเลต์</p>  <p>นักแสดง 2 คนเคลื่อนไหวด้วยลีลาบัลเลต์</p>	<p>ในขณะที่ยังไม่มีนักแสดงเข้ามาในภาพ พื้นที่การแสดง C มีแสงอาทิตย์สอดส่องเข้ามาเกินครึ่งของพื้นที่ แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของความต้องการแสดงออก มีพื้นที่ที่มีแสงมากขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของ ฉากโฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม</p> <p>นักแสดง 2 คน เข้าฉากและเคลื่อนไหวด้วยลีลาบัลเลต์ (Ballet) ในพื้นที่การแสดงทางด้านขวา (Middlestage Right)</p> <p>ภาพนักแสดง 2 คน แสดงลีลาแบบ บคู่ (Pas de deux) ในรูปแบบการเต้นบัลเลต์ มีการยกเพื่อแสดงถึงความเป็นชนชั้นสูง</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="587 660 973 694">ภาพนักแสดงเพิ่มจำนวนอีกสองคน</p>  <p data-bbox="539 1193 1021 1227">มีการเพิ่มจำนวนนักแสดงในพื้นที่เป็น 8 คน</p>  <p data-bbox="539 1355 1053 1467">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p data-bbox="1082 353 1385 723">ภาพนักแสดงเพิ่มเข้ามา 2 คน เดินทางเข้ามาแสดง ลีลานาฏศิลป์ซ้ำกับคู่แรก ด้วยการเริ่มต้นใหม่ ตรงกลางด้านหลังของพื้นที่การแสดง (Upstage Centre)</p> <p data-bbox="1082 853 1385 2011">เพิ่มนักแสดงเข้ามาเป็นจำนวน 4 คู่ ตรงกลางด้านซ้าย (Middle Stage Left) และด้านหน้า (Downstage) คู่ที่ยืนใช้ลีลาบัลเลต์แสดงให้เห็นถึงระดับของศิลปะชั้นสูงและเป็นการจับคู่เพศตรงข้าม ชาย-หญิง นักแสดงที่นั่ง ใช้ลีลานาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ใช้การจับคู่ที่ต่างจาก ชาย-หญิง สะท้อนให้เห็นความไม่เท่าเทียมของศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นและมีการจัดลำดับศิลปะชั้นสูงและไม่สูง ทั้งยังแสดงให้เห็นว่าเมื่อนักแสดงใช้ลีลาบัลเลต์นักแสดงจะถูกจับคู่ในรูปแบบของ ชาย-หญิง แต่</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
		<p>เมื่อเป็น นาฏยศิลป์แบบ หลังสมัยใหม่ นักแสดงออกนอกกฎเกณฑ์ของ ชาย-หญิง</p>
	 <p>ภาพนักแสดงใช้พื้นที่การแสดงแบ่งเป็นสองส่วน</p>  <p>ภาพนักแสดงใช้ลีลาการนอนเป็นเส้นแท่งมุ่ม</p>  <p>ภาพนักแสดง 2 คน ถูกยกข้ามฝั่ง</p>	<p>นักแสดงทุกคนเดินทางเข้ามาในพื้นที่การแสดง ใช้ลีลาวนซ้ำเพื่อย้ำให้เห็นความไม่เท่าเทียมอีกครั้ง โดยกำหนดตำแหน่งนักแสดงให้ชัดเจนขึ้นด้วยการแบ่งเส้นแท่งมุ่ม ออกเป็นสองฝั่งดังภาพ</p> <p>นักแสดงใช้ลีลาการนอนเพื่อย้ำความแตกต่างระหว่างความสูงต่ำ โดยที่ (นักแสดงที่ใช้ลีลาทำยืนสัญลักษณ์ของศิลปะชั้นสูง) ยังคงเป็นการจับคู่ ชาย-หญิง ตามกรอบเกณฑ์ของสังคม</p> <p>นักแสดงคู่ที่ถ่ายถอดสัญลักษณ์ของศิลปะชั้นสูงพยายามทำลาย และข้ามผ่านกรอบเกณฑ์เดิม ด้วยลีลาท่าทางการยกนักแสดงหญิง ข้ามไปอีกฝั่ง และเป็นฉากเชื่อมต่อการข้ามผ่านสู่ ฉากที่ 3</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
ฉากที่ 3 การสร้างภาพ	<p data-bbox="667 353 928 387">ฉากที่ 3 การสร้างภาพ</p>  <p data-bbox="523 712 1037 745">ภาพนักแสดงทุกคนมองไปที่นักแสดงที่ได้เก้าอี้</p>  <p data-bbox="574 1077 986 1111">ภาพนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้เพิ่มมากขึ้น</p>  <p data-bbox="574 1442 986 1476">ภาพนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้เพิ่มมากขึ้น</p>  <p data-bbox="555 1807 1005 1841">ภาพนักแสดงเคลื่อนย้ายเก้าอี้ครั้งสุดท้าย</p>	<p data-bbox="1082 409 1380 891">นักแสดงทุกคนยืนขึ้นมองไปด้านหน้าอย่างใจจดจ่อ เห็นนักแสดงหนึ่งคนเดินทางไปหยิบเก้าอี้ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของตำแหน่งหน้าที่การงาน ความสะดวกสบาย ทรัพย์สินสมบัติ หรือสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการได้มา</p> <p data-bbox="1082 1128 1380 1395">เพิ่มจำนวนนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้โดยเดินทางไปหยิบเก้าอี้จากด้านหน้าพื้นที่การแสดง (Downstage)</p> <p data-bbox="1082 1464 1380 1890">เพิ่มจำนวนนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้โดยเดินทางไปหยิบเก้าอี้จากด้านหน้าพื้นที่การแสดง (Downstage) และผู้ที่ยังไม่ได้เก้าอี้ยังคงมองไปยังนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้แล้วด้วยแววตาที่อิจฉา</p> <p data-bbox="1082 1960 1380 1993">หลังจากเก้าอี้ทั้งแปดตัวถูก</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
		จับจองไปจนหมด ชาด นักแสดง 2 คนที่ไม่ได้รับ หลังจากนั้น มีการย้าย ตำแหน่งของนักแสดง ไป ยังเก้าอี้ตัวอื่นเรื่อย ๆ โดย ที่จะมีผู้ไม่มีเก้าอี้จำนวน 2 คนทุกครั้งที่มีการย้าย
	 <p data-bbox="504 1041 1053 1142">ภาพนักแสดงที่ได้รับเก้าอี้ เชิญชวนผู้ที่ไม่ได้รับเก้าอี้ ให้มานั่งด้วยกัน</p>  <p data-bbox="504 1740 1053 1836">ภาพนักแสดงคนหนึ่งล้มนอนอยู่ด้านนอกกลุ่มที่มี เก้าอี้</p>	<p data-bbox="1066 734 1394 1344">ภาพ สุต ท้าย ของ การ เคลื่อนย้ายเก้าอี้ ผู้วิจัยต้อง ถ่ายทอดให้เห็นผู้ที่ไม่ได้รับ เก้าอี้ทั้งสอง แต่กลับมีคน ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือเพียง คนเดียว ให้มานั่งร่วมกัน สะท้อนให้เห็นความเป็น จริงในสังคมที่มีทั้งผู้ที่ได้รับ โอกาส และเสียโอกาส ผู้ที่ ได้รับความช่วยเหลือ และ เพิกเฉย</p> <p data-bbox="1066 1456 1394 1948">ภาพนักแสดงผู้ที่เคยยื่นมือ ไปช่วยเหลือคนอื่นไว้ กลับ ถูกปฏิเสธ ขโมยเก้าอี้ และ ขับไล่ออกไปนอกพื้นที่ เก้าอี้ ซึ่งยังมีนักแสดงอีก คนที่ไม่ได้รับเก้าอี้เช่นกัน แต่คิดว่าตัวเองปลอดภัย ได้รับความสบายมากกว่าผู้ ที่อยู่ด้านนอก</p> <p data-bbox="1066 1948 1394 2022">นักแสดงผู้ที่ถูกเพิกเฉย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="539 658 1018 748">ภาพนักแสดงที่นั่งอยู่มีอาการล้มด้วยกิริยาท่าทาง</p>	<p data-bbox="1082 353 1382 725">แสดงลีลาอย่างอิสระด้วยลีลานาฏยศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ส่งผลให้นักแสดงที่อยู่ด้านในเก้าอี้เกิดความไม่มั่นใจในสิ่งที่เบ็ญอยู่ จึงก้าวข้ามออกไปเต้นด้วย</p>
	 <p data-bbox="523 1135 1037 1173">นักแสดงบางคนเริ่มละทิ้งเก้าอี้ ย้ายออกไปเต้น</p>  <p data-bbox="539 1359 1053 1464">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>  <p data-bbox="608 1995 954 2033">เหลือนักแสดงสองคนที่ยังคงนั่ง</p>	<p data-bbox="1082 831 1382 1644">เมื่อนักแสดงที่ย้ายออกไปมีการใช้ลีลาอย่างอิสระสะท้อนให้เห็นถึงความอิสระเสรี ผู้ที่นั่งบนเก้าอี้จึงเริ่มเกิดความไม่แน่ใจในสิ่งที่ตนได้รับ ซึ่งกลับกกลายเป็นสิ่งที่ผูกมัดให้ต้องนั่งอยู่ตลอดเวลา สร้างความกังวลใจกลัวถูกขโมยไป จึงเริ่มเดินทางออกไปเต้น และเปลี่ยนการวางเก้าอี้ให้คว่ำลง แสดงสัญลักษณ์ของการละทิ้งและทุกสิ่งย่อมเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา</p> <p data-bbox="1082 1720 1382 2033">เหลือนักแสดงสองคนที่ยังหลงใหลในสิ่งที่ตนได้มานั่งอยู่ที่เก้าอี้ของตน แต่ก็แสดงออกถึงความไม่แน่ใจมองไปที่นักแสดงกลุ่มที่ลุกออกไปเสมอ ซึ่งหนึ่งใน</p>

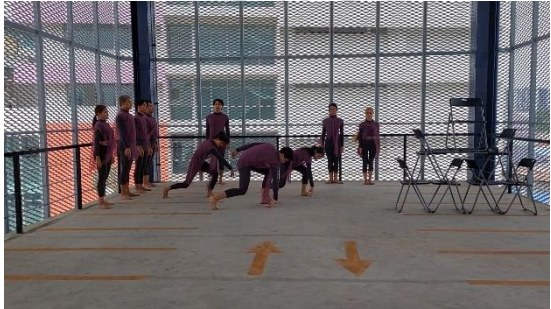
บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="576 992 983 1032">ภาพนักแสดงคนสุดท้ายที่ยังคั่งนั่งอยู่</p>	<p data-bbox="1078 347 1380 611">สองคนที่ยังคั่งนั่งอยู่นั้นเป็นผู้ที่เคยได้รับการช่วยเหลือ และแย่งตำแหน่งของผู้ที่ช่วยเหลือไป</p> <p data-bbox="1078 685 1380 837">สุดท้ายเหลือเพียงนักแสดงคนที่แย่งของของผู้อื่นมาเพียงลำพังที่ยังคั่งนั่งอยู่</p>
	 <p data-bbox="528 1359 1031 1458">นักแสดงสามคนกำลังยกเก้าอี้ของนักแสดงคนสุดท้ายที่นั่งอยู่</p>  <p data-bbox="552 1944 1007 1984">ภาพนักแสดงอื่นมองไปที่นักแสดงที่ถูกยก</p>	<p data-bbox="1078 1046 1380 1534">เมื่อผู้ที่ละทิ้งหน้าที่ออกไปเดิน เกิดความเหนื่อยล้า จึงกลับมาเห็นค่าของการได้ นั่ง แต่ เก้า ที่เปลี่ยนแปลงไปไม่สามารถนั่งได้แล้ว นักแสดงสามคนจึงใช้ลีลาในการร่วมกันยกนักแสดงคนสุดท้ายที่ยังคั่งมีเก้าอี้ขึ้น</p> <p data-bbox="1078 1608 1380 1984">นักแสดงที่เหลือเหนื่อยล้าหยุดเดิน นั่งลงและมองตามไปที่ผู้ที่ถูกยกขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเอาใจเข้าหาผู้ที่มีตำแหน่ง หรือมีบางสิ่งบางอย่างเหนือกว่าผู้อื่น</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="539 663 1023 752">ภาพนักแสดงทุกคนเข้าไปสัมผัสและยกย่องนักแสดงคนสุดท้ายที่ยังมีเก้าอี้</p>	<p data-bbox="1078 349 1385 1171">นักแสดงทุกคนเดินทางเข้าไปสัมผัสนักแสดงที่ถูกยกขึ้น แสดงให้เห็นถึงคนในสังคมเปลี่ยนแปลงความคิดได้อย่างรวดเร็ว เข้าหาผู้ที่มีอำนาจมากกว่า และยังสะท้อนถึงความเชื่อที่ใช้การสัมผัสเพื่อให้ได้บุญบารมีส่งต่อกัน นักแสดงผู้ที่ได้รับการยกย่อง ถูกยกขึ้นไป แสดงลีลาความหลงใหลในอำนาจของตน ทั้งที่จริงแล้วเป็นการได้มาอย่างไม่บริสุทธิ์</p>
	 <p data-bbox="539 1496 1023 1585">นักแสดงคนสุดท้ายที่ยังมีเก้าอี้ถูกย้ายไปวางด้านขวา</p>	<p data-bbox="1078 1189 1385 1503">นักแสดงที่ถูกยก ย้ายที่ไปวางในตำแหน่งที่ถูกกำหนดเป็นเครื่องบูชาในฉากถัดไปที่ด้านซ้ายของนักแสดง (Middle Stage Left)</p> <p data-bbox="1078 1966 1385 2011">จากฉากที่ 3 เริ่มมีการ</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ฉากที่ 4 ความเชื่อ</p>	<p>ฉากที่ 4 ความเชื่อ</p>  <p>ภาพนักแสดงเคลื่อนที่ไปวางเก้าอี้</p>  <p>ภาพนักแสดงเดินทางไปประกอบเก้าอี้และนั่งใน</p> <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>กำหนดตำแหน่งเครื่องบูชา เมื่อวางนักแสดงคนสุดท้าย ที่มีเก้าอี้แล้ว ทุกคนจึงเริ่ม เดินมานั่งเรียงเป็นแถว หน้ากระดานด้านหน้า (Downstage) หันหน้าทำ มุมเฉียงไปทางแสงอาทิตย์ ที่สาดส่องเข้ามาภายใน พื้นที่การแสดง</p> <p>นักแสดงที่เหลือเริ่มนำ เก้าอี้ของตนไปตั้งต่อกันที่ ตำแหน่งบูชาให้สูงขึ้นเป็น องค์ประกอบที่ผู้วิจัย ออกแบบให้เป็นสัญลักษณ์ ของความเชื่อที่สามารถ ตีความได้หลากหลาย เช่น รูปปั้น ศาลเจ้า สิ่งประดิษฐ์สำหรับไว้บูชา กราบไหว้ เป็นต้น</p>
	 <p>ภาพนักแสดงใช้ลีลาเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>	<p>เมื่อนักแสดงวางเก้าอี้และ มานั่งในแถวหน้ากระดาน จะเคลื่อนไหวด้วยลีลา นาฏศิลป์ที่มีแรงบันดาลใจ มาจากท่าทางการ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่ใช้ในพิธี</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="655 936 903 976">นักแสดงคนแรกลุกขึ้น</p>  <p data-bbox="528 1413 1031 1453">นักแสดงเริ่มลุกตามไปยืนตามขอบพื้นที่แสดง</p>	<p data-bbox="1082 347 1382 562">หรือการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ตามความเชื่อทางศาสนาที่ต่างกัน โดยจะเริ่มและจบตามลำดับของผู้ที่มาถึง</p> <p data-bbox="1082 622 1382 891">ภาพนักแสดงเริ่มลุกขึ้นไปยืนที่ริมขอบพื้นที่การแสดง เริ่มต้นด้วย พื้นที่ด้านขวาของนักแสดง (Down Stage Right)</p> <p data-bbox="1082 1070 1382 1559">นักแสดงเพิ่มจำนวนลุกขึ้นไปยืนตามขอบพื้นที่การแสดง แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของความเชื่อที่เมื่อมีความเชื่อและศรัทธาเกิดขึ้น ทุกคนสามารถให้ความร่วมมือในการทำกรใด ๆ ได้อย่างสามัคคี</p>
	 <p data-bbox="555 1888 1002 1928">ภาพนักแสดงลุกขึ้นไปยืนจนหมดจำนวน</p>	<p data-bbox="1082 1574 1382 1951">นักแสดงทุกคนไปยืนที่ขอบพื้นที่การแสดงจนเสร็จสิ้น เมื่อนักแสดงยืนจนเต็มขอบด้านขวามือแล้ว นักแสดงลำดับถัดไปจะไปเริ่มต้นยืนที่ขอบด้านหลัง (Down Stage)</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="547 656 1010 696">ภาพนักแสดงใช้ลีลาพร้อมกับเครื่องแต่งกาย</p>  <p data-bbox="528 1189 1029 1229">นักแสดงใช้ลีลาเตชะเพื่อแสดงความต้องการ</p>  <p data-bbox="635 1771 922 1812">ภาพนักแสดงใช้ลีลารวแน่น</p>	<p data-bbox="1082 383 1382 759">นักแสดงใช้ลีลาที่มีแรงบันดาลใจมาจากการยกย่องบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้วยการจับผ้าสีม่วงบางชิ้นลงหันหน้าไปทางเก้าอี้ที่ประกอบขึ้นไว้ แสดงให้เห็นถึงการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p> <p data-bbox="1082 864 1382 1346">นักแสดงกลับหลัง หันหน้าออกไปด้านนอกพื้นที่การแสดง ใช้ลีลาการเตะขาสูงเพื่อแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่ทะเยอทยานบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ สุขภาพหรือทรัพย์สมบัติเงินทองเป็นต้น</p> <p data-bbox="1082 1451 1382 1709">การใช้ลีลาเข้าไปมาเพื่อตอกย้ำถึงบทการแสดงด้านความเชื่อ และตอบสนองความต้องการของตน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p>ภาพนักแสดงคนหนึ่งเคลื่อนที่ออกมาเพื่อเปลี่ยนลีลา</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งเดินทางออกมาเพื่อเปลี่ยนลีลา และพื้นที่ของการแสดง แสดงให้เห็นที่ความต้องการที่หลากหลายไม่รู้จักของมนุษย์</p>
	  <p>ภาพนักแสดงเริ่มออกมาเพิ่มจำนวน</p>	<p>นักแสดงอื่น ๆ เริ่มเข้ามาใช้ลีลาที่พร้อมเพียงไปกับนักแสดงคนที่เริ่ม และทำซ้ำวนไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน ใช้ลีลาเดิมซ้ำพร้อมกัน แสดงถึงพลังของการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างพร้อมเพียงกัน ซึ่งพบเห็นได้ในหลายวัฒนธรรม เช่น การแห่เทียนบูชา การเดินรำหมู่บูชา เป็นต้น</p>
	 <p>ภาพนักแสดงทุกคนออกมาใช้ลีลาพร้อมกัน</p>	<p>นักแสดงทุกคนใช้ลีลาพร้อมกัน</p>
	 <p>ภาพนักแสดงเดินทางไปล้อมรอบเก้าอี้</p>	<p>นักแสดงเดินทางเป็นวงกลมไปล้อมรอบเก้าอี้</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="539 658 1018 696">ภาพนักแสดงใช้ลีลาบุชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ร่วมกัน</p>  <p data-bbox="571 1021 986 1059">ภาพนักแสดงก้มลงแสดงความศรัทธา</p>  <p data-bbox="624 1384 932 1422">ภาพเก้าอี้เปลี่ยนเป็นตุ๊กเตี้ย</p>  <p data-bbox="523 1747 1034 1834">ภาพนักแสดงที่ถูกเลือกเป็นตัวแทนการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>	<p data-bbox="1082 344 1382 555">เมื่อล้อมรอบเก้าอี้แล้วนักแสดงใช้ลีลานาฏศิลป์เพื่อแสดงการบูชาอันน้อมคำนับและนั่งลง</p> <p data-bbox="1082 792 1382 943">นักแสดงก้มลงคำนับบูชาแสดงถึงความศรัทธาร่วมกัน</p> <p data-bbox="1082 1070 1382 1339">ภาพเก้าอี้ถูกเปลี่ยนเป็น“ตุ๊กเตี้ย” อีกครั้ง เพื่อตอกย้ำและสะท้อนประเด็นเรื่องความเชื่อ แล้วเปลี่ยนกลับเป็นเก้าอี้เช่นเดิม</p> <p data-bbox="1082 1464 1382 1834">นักแสดงคนหนึ่งถูกเลือกและถูกยกขึ้นไปนั่งบนเก้าอี้บูชาในจุดที่สูงที่สุด เพื่อสะท้อนให้เห็นความเชื่อทางวัฒนธรรมในสังคมไทย เรื่องการเป็นตัวแทนพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="501 658 1056 696">ภาพนักแสดงคนอื่นใช้ลีลาเพื่อร่วมบูชาในพิธีกรรม</p>	<p data-bbox="1082 342 1385 943">ภาพนี้แสดงให้เห็นหลายด้าน ความเชื่อ มีการใช้มนุษย์เป็นสื่อกลางเพื่อสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติ บางคนเป็นที่ยอมรับในชุมชนว่าเป็นผู้ที่สามารถสื่อสารกับสิ่งเหนือธรรมชาติได้ หรือบางคนทำหน้าที่เป็นตัวแทนของพระเจ้า ผู้เผยแพร่ศาสนา เป็นต้น</p>
	 <p data-bbox="501 1079 1056 1117">ภาพนักแสดงเคลื่อนที่ไปรวมกันด้านข้าง</p>	<p data-bbox="1082 1122 1385 1335">นักแสดงเคลื่อนย้ายหลังจากจบพิธี ไปรวมกันทางด้านซ้าย (Stage Left) เป็นแถวตอนลึก 2 แถว</p>
	 <p data-bbox="501 1444 1056 1482">ภาพนักแสดงตั้งแถวและนั่งลง</p>	<p data-bbox="1082 1503 1385 1839">นักแสดงเคลื่อนย้ายหลังจากจบพิธี ไปรวมกันทางด้านซ้าย (Stage Left) เป็นแถวตอนลึก 2 แถว เพื่อแสดงความสงบนิ่ง ก่อนเชื่อมต่อไปยังฉากที่ 5</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ฉากที่ 5 ความเข้าใจ</p>	<p>ฉากที่ 5 ความเข้าใจ</p>  <p>ภาพนักแสดงตีลังกากลาง</p>  <p>ภาพนักแสดงที่ตีลังกาเดินมานำขบวนแถว</p>  <p>ภาพนักแสดงเดินทางเพื่อแก้ปัญหาต่อไป</p>  <p>ภาพนักแสดงใช้ลีลาแสดงความเหนื่อยล้า</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งก้าวออกมาใช้การตีลังกา เพื่อแสดงถึงความเป็นผู้นำ มีพลังกำลังเหนือกว่าผู้อื่น หลังจากบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อนำทางผู้อื่นไปสู่ความต้องการและการแก้ปัญหาต่อไป</p> <p>นักแสดงที่ตีลังกาเดินมานำขบวนของนักแสดงทั้งหมด</p> <p>นักแสดงทุกคนเชื่อถือและเดินตามไป เพื่อหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <p>นักแสดงใช้ลีลาในการล้มลงพักพิงราวจับของทางลาด พื้นที่ B เพื่อเดินทางไปสู่ พื้นที่ D แสดงให้เห็นถึงความเหนื่อยล้า ท้อแท้ต่อปัญหาที่เกิดขึ้น</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="616 658 943 696">ภาพนักแสดงแยกเป็น 2 กลุ่ม</p>  <p data-bbox="576 1021 983 1059">ภาพนักแสดงแสดงการลอดผ่านใต้ผ้า</p>  <p data-bbox="520 1496 1038 1534">ภาพนักแสดงคนหนึ่งใช้ลีลาท่าสะพานโค้งที่พื้น</p>	<p data-bbox="1082 349 1385 562">นักแสดงแยกกันเป็นสองกลุ่ม มีกลุ่มที่ขึ้นไปนั่งบนราวจับ และกลุ่มที่ยืนหันหลังพิงราวจับ</p> <p data-bbox="1082 573 1385 2004">เมื่อนักแสดงทุกคนเดินเข้าไปจับผ้าของนักแสดงฝั่งตรงข้ามชูขึ้นครบแล้วนักแสดงคนสุดท้ายใช้ลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เพื่อเดินลอดทะลุออกมาภายใต้ผ้าและแถวที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงการร่วมกันแก้ปัญหาด้วยวิธีต่าง ๆ และยังแฝงไปด้วยความเชื่อในการลอดบางสิ่งบางอย่างให้เกิดความโชคดี เช่น การลอดท้องช้าง การเดินลอดโบสถ์ เป็นต้น นอกจากการใช้ผ้าและลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) แล้ว ภาพนี้ผู้วิจัยยังใช้ลีลาของนักแสดง เพื่อการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ เรื่องความเชื่อของการเดินลอดโบสถ์ เพื่อให้เกิดความเป็นมงคล และเป็นสัญลักษณ์ของจุดเชื่อมต่อไปยังฉากต่อไป</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="560 658 997 696">ภาพนักแสดงใช้ลีลาการยกขาต่างระดับ</p>  <p data-bbox="531 1021 1026 1059">ภาพนักแสดงเดินทางเชื่อมต่อไปยังฉากต่อไป</p>  <p data-bbox="624 1384 933 1422">ภาพนักแสดงหยุดนิ่งในฉาก</p>  <p data-bbox="603 1912 954 1951">ภาพนักแสดงเดินทางเป็นเลข 8</p>	<p data-bbox="1082 349 1377 618">ภาพนักแสดงใช้ลีลาการยกขาของนักแสดงที่ไล่ระดับสูงต่ำ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่หลากหลายของมนุษย์</p> <p data-bbox="1082 741 1377 943">ภาพนักแสดงเดินทางไปแสดงในฉากต่อไป ที่พื้นที่ D โดยเดินทางเรียงเป็นแถวตอนลึก</p> <p data-bbox="1082 1066 1377 1503">ภาพนักแสดงหยุดนิ่งที่พื้นที่ D เพื่อคำนึงถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น ใช้ลีลาการหยุดนิ่งเพื่อแสดงให้เห็นการเชื่อมต่อบทการแสดงจากฉากที่ 4 (ความเชื่อ) สู่ฉากที่ 5 (ความเข้าใจ)</p> <p data-bbox="1082 1581 1377 2007">ภาพนักแสดงเดินทางตามกันด้วยทิศทางของเลข 8 จาก ความเชื่อ ในความหมายของตัวเลข 8 ที่มีความเชื่อร่วมกันในโลกสากลเชิงสัญลักษณ์ว่าเป็นตัวเลขแห่งความไม่มีที่สิ้นสุด (Infinity)</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="520 663 1037 696">ภาพนักแสดงใช้ลีลาเรียงต่อกันเป็นแถวตอนลึก</p>   <p data-bbox="520 1196 1037 1279">ภาพนักแสดงใช้ลีลาเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับเทพศกดิ์สิทธิ์</p>  <p data-bbox="571 1671 986 1704">ภาพนักแสดงใช้ลีลาการยกกลับศีรษะ</p>	<p data-bbox="1078 353 1380 779">ภาพนักแสดงใช้ลีลาที่ต่อเนื่องกันเป็นแถวตอนลึก 10 คน ให้ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสามัคคีกันมากขึ้น และยังซ้ำการเคลื่อนไหวใน สัญลักษณ์ ของ เลข 8</p> <p data-bbox="1078 857 1380 1227">นักแสดงใช้ลีลานาฏศิลป์เชิงสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นมนุษย์ที่มีหลายแขนหลายมือ เปรียบดังเทพผู้มีอิทธิฤทธิ์ศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อหลายศาสนา ที่เทพจะมีหลายมือ</p> <p data-bbox="1078 1350 1380 1787">ภาพนักแสดงใช้ลีลาการยกนักแสดงคนหนึ่งกลับศีรษะด้วยการดึงข้อเท้าเพื่อแสดงให้เห็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงผลสุดท้ายของความไม่มีอยู่จริง การหลอกลวงหรือความตาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ตอนจบ (Postlude) องก์ที่ 3 การหยั่งรู้</p>	 <p>ภาพนักแสดงถูกยกขึ้นเหนือศีรษะ</p>	<p>ภาพนักแสดงถูกยกขึ้นเหนือศีรษะแสดงให้เห็นถึงความหลุดพ้นจากปัญหาทั้งปวง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ถ่ายทอดให้เห็นว่า กิเลสปัญหาจะจบลงได้ เมื่อมนุษย์เราสิ้นลมหายใจเท่านั้น</p>
	 <p>ภาพนักแสดงเดินทางย้อนกลับสู่จุดที่เคยผ่านมา</p>	<p>ภาพนักแสดงเดินทางเป็นกลุ่มแสดงแววตาตระหนักรู้และเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง</p>
	 <p>ภาพนักแสดงเดินทางมาถึงพื้นที่ C</p>	<p>นักแสดงเดินทางมาถึงเก้าอี้ที่วางประกอบไว้ที่เดิม ที่เคยเป็นสิ่งบูชา แต่ในปัจจุบันกลับกลายเป็นสิ่งกีดขวาง เป็นอุปสรรคในการเดินทาง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="576 658 981 696">ภาพนักแสดงช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p>	<p data-bbox="1082 353 1382 501">ภาพนักแสดงช่วยกันยกนักแสดงคนหนึ่งเพื่อส่งข้ามเก้าอี้ไป</p>
	 <p data-bbox="628 1072 932 1111">ภาพนักแสดงข้ามผ่านเก้าอี้</p>	<p data-bbox="1082 853 1382 949">ภาพนักแสดงที่ข้ามผ่านเก้าอี้มีจำนวนมากขึ้น</p>
	 <p data-bbox="539 1491 1021 1588">ภาพนักแสดงที่ยังไม่หยั่งรู้กำลังเดินแยกทางออกไป</p>	<p data-bbox="1082 1240 1382 1388">ภาพนักแสดงคนหนึ่งยังคงมองไปทางด้านซ้ายเพื่อความต้องการ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p>ภาพนักแสดงที่ยังไม่หยั่งรู้เดินแยกทางออกไปคว้า สิ่งที่ตนต้องการ</p>  <p>ภาพนักแสดงคล้องเก้าอี้ใส่ร่างกาย</p>  <p>ภาพนักแสดงคนแรกมอบผ้าสีม่วงให้นักแสดงที่ไม่ หยั่งรู้</p>	<p>ภาพนักแสดงคนหนึ่งเดิน แยกจากผู้อื่นไปหาเก้าอี้</p> <p>ภาพนักแสดงที่ยังคงยึดติด กับของนอกกาย นำเก้าอี้ มาคล้องใส่ตนเอง แสดง ความภูมิใจและหวงแหน ไม่หยั่งรู้ได้</p> <p>ภาพนักแสดงเดินทางมา มอบ ผ้าสีม่วงให้แก่ นักแสดงที่ยังไม่หยั่งรู้</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p>ภาพนักแสดงคนหนึ่งกำลังสวมผ้าสีม่วงให้นักแสดงที่ไม่หยั่งรู้</p>	<p>ภาพนักแสดงเดินทางมามอบผ้าสีม่วงให้เพิ่มเติม</p>
	 <p>ภาพนักแสดงมอบเก้าอี้ให้ผู้ไม่หยั่งรู้</p>	<p>ภาพนักแสดงทุกคนมอบเก้าอี้ให้แก่นักแสดงที่ไม่หยั่งรู้</p>
	 <p>ภาพนักแสดงผู้ไม่หยั่งรู้ถูกทั้บถมด้วยกอนเก้าอี้</p>	<p>ภาพนักแสดงถ่ายทอดความหลงใหลในของนอกกายจนลืมนั่นตัวว่ากำลังถูกทั้บถมจนอาจเป็นอันตรายต่อร่างกาย</p>
	 <p>ภาพนักแสดงกำลังเดินจากไป</p>	<p>ภาพนักแสดงเดินไปรวมกันที่หน้าบริเวณบันได</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p>ภาพนักแสดงที่ยังไม่รู้ในรอคอย มองดูนักแสดงที่ไม่หยั่งรู้อีกครั้งหนึ่งก่อนจากไป</p>  <p>ภาพนักแสดงเดินทางลงบันได</p>  <p>ภาพนักแสดงเดินทางลงบันไดจนหายไป</p>  <p>ภาพบันไดในตอนจบการแสดง</p>	<p>นักแสดงทุกคนยืนนิ่งและมองไปที่นักแสดงผู้ไม่หยั่งรู้ด้วยแววตาความสงสารเป็นห่วง</p> <p>ภาพนักแสดงเดินทางกลับไปสู่จุดเริ่มต้น ด้วยท่าทางคล้ายกับองค์ที่ 1 แต่เมื่อมีความหยั่งรู้แล้ว ความคิดส่ายตา และการเคลื่อนไหวของนักแสดงเปลี่ยนไป มีความกลัวกังวลลดน้อยลง</p> <p>สุดท้ายนักแสดงทุกคนเดินทางลงบันไดหายไปอย่างช้า ๆ</p> <p>ภาพสุดท้ายของการแสดงจบลงด้วยภาพของบันไดที่ถ่ายทอดสัญลักษณ์ คือ บันไดสามารถใช้ขึ้นหรือลงได้ บันไดสามารถช่วยให้เดินทางขึ้นไปสู่จุดหมายได้ในทางตรงกันข้ามก็สามารถทำให้เราพลัดตกลงมาได้รับบาดเจ็บจนถึงแก่ชีวิตได้เช่นกัน</p>

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 5

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในการพัฒนาการแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยยังคงใช้วิธีการและรูปแบบของการด้นสด (Improvisation) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) บัลเลตต์ (Ballet) และ นาฏยศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) เป็นรูปแบบหลักในการสื่อสารให้สัมพันธ์กับบทการแสดง และเนื่องจากการสื่อสารบทการแสดงด้วยลีลานาฏยศิลป์ของนักแสดงในบางช่วง ยังมีความไม่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงเพิ่มวิธีการขยายลีลาท่าทาง (Exaggerate) เพื่อให้เห็นความชัดเจน และต่อยอดความหมายของการสื่อสารให้ชัดเจนมากกว่าปกติ โดยขยายจากกลุ่มท่าที่ใช้ลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นวิธีการแสดงออกอย่างเกินความจริงแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ทางศิลปะ ดังที่ จุฑารัตน์ การะเกตุ ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า

แนวคิดลัทธิเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ทางศิลปะ มีจุดมุ่งหมายในการแสวงหาความหมาย “ความรู้สึกมีชีวิตชีวา” (Being Alive) มุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในด้วยสาระที่เกี่ยวกับสังคม และนำเสนอประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความเป็นจริงทางวัตถุ หลักสุนทรียภาพจึงอยู่ที่การแสดงออกที่รุนแรง และเกินความจริง (Exaggerate) (จุฑารัตน์ การะเกตุ, 2562: 142)

และนอกจากนั้น ตรีดาว อภัยวงศ์ ยังให้คำอธิบายเกี่ยวกับ การแสดงที่ขยายให้ใหญ่ขึ้น (Exaggeration) ในศาสตร์การละคร ไว้ดังนี้

Exaggeration หมายถึง การแสดงที่ขยายให้ใหญ่ขึ้น ทำให้มากขึ้น สาเหตุที่ศาสตร์การละครต้องใช้วิธีการแสดงที่ขยายให้ใหญ่ขึ้นนั้น ก็เพราะนักแสดงต้องแสดงให้กับผู้ชมทั่วทั้งโรงละคร ตั้งแต่ผู้ชมที่นั่งแถวหน้าสุดตลอดจนหลังสุด นักแสดงจึงต้องแสดงให้ใหญ่ขึ้น (ตรีดาว อภัยวงศ์, 2558: 109)

จากคำอธิบายข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้เป็นวิธีการพัฒนาการแสดงใหญ่ขึ้นและเพิ่มประสิทธิภาพของสุนทรียะในการชมการแสดงแก่ผู้ชม เพราะการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ใช้พื้นที่การแสดงแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) มีความหลากหลาย ในบางช่วงอาจมีนักแสดงที่อยู่ไกลจากมุมมองมาก

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้เพิ่มวิธีการออกแบบลีลานาฏศิลป์แบบเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) เพื่อความเข้มข้นในการสื่อสารบทการแสดง ดังที่ วณิชชา ภราดรสุธรรม ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) คือรูปแบบของการออกแบบให้นักแสดงพัฒนาท่าทางซ้ำอีกครั้งจากลีลาท่าทางของนักแสดงคนข้างหน้า ทำซ้ำกันไปจนเกิดเป็นผลกระทบต่อกันจนไม่สามารถทราบได้ว่าใครเป็นนักแสดงคนแรกที่เริ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ลอรา ดีน (Laura Dean) ซึ่งเป็นนาฏศิลป์ปินชาวตะวันตก ก็มีการใช้ เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) ในผลงานการแสดงเช่นกัน (วณิชชา ภราดรสุธรรม, 2562: 121)

ในทำนองเดียวกันสำหรับการประพันธ์ดนตรี มีการใช้เทคนิคการซ้ำของโน้ตดนตรี หรือการวนซ้ำทำนองบางช่วงที่เรียกว่า แคนนอน (Canon) แต่ถ้าเป็นการเคลื่อนไหว จะเรียกว่าการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) ซึ่ง พันธ์ ต้องการนิช ได้ให้คำอธิบายความหมายไว้ดังนี้

แคนนอน (Canon) เป็นหนึ่งในวิธีการประพันธ์ดนตรีแบบการวนซ้ำ ซึ่งมีการใช้ แคนนอน (Canon) ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ด้วย โดยกำหนดการเคลื่อนไหวให้เกิดขึ้นเมื่อกลุ่มนักแสดงเคลื่อนไหว หรือลีลานาฏศิลป์แบบเดียวกันต่อเนื่องกัน คล้ายกับหลักการทางดนตรี (พันธ์ ต้องการนิช, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการออกแบบลีลานาฏศิลป์แบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อต่อยอดการสื่อสารบทการแสดงให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเห็นว่าเป็นวิธีการออกแบบที่สามารถดึงดูดความสนใจ สร้างความหลากหลายให้กับผลงาน

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 5

เนื่องจากพบปัญหาในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 4 นักแสดงมีจำนวนไม่สัมพันธ์กับพื้นที่การแสดง ส่งผลให้การแสดงในบางพื้นที่มีความอันตราย และมีอุปสรรคในการบันทึกภาพวีดิทัศน์ ผู้วิจัยจึงพิจารณาปรับลดนักแสดงลง เหลือเป็นจำนวนทั้งหมด 10 คน ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงข้อมูลการคัดเลือกนักแสดง ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ ที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ – สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
1.		นางสาวณัฐพร ปริมล นักแสดงอิสระ	นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย
2.		นางสาวพัชราภรณ์ ทองยศ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 2 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	นาฏศิลป์ไทย
3.		นางสาวประกายพร ยอดเสน นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 3 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย ศิลปะการละคร
4.		นายธนวัฒน์ ทรงศิริ นักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ ศึกษา ชั้นปีที่ 3 มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	นาฏศิลป์ไทย ศิลปะการละคร

ลำดับ ที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ – สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
5.		นายวิทยา ทองมะดัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาการจัดการโลจิสติกส์ คณะกรรมการจัดการโลจิสติกส์และ เทคโนโลยีการบิน มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก	ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด
6.		นายศภัทร ไพศาล นักแสดงอิสระ	ศิลปะการละคร ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด นาฏยศิลป์ร่วมสมัย
7.		นายชนะภณ ยุกตะนันท์ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา นาฏศิลป์สากล คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	นาฏยศิลป์สากล ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด
8.		นาย นวพล สีส่อน นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์ พาณิชย์การ	ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด
9.		นายอัครพล พวงมณี นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขา นาฏยศิลป์ตะวันตก คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด

ลำดับ ที่	ภาพนักแสดง	ชื่อ - สกุล อาชีพ สังกัด	ความสามารถ
10.		นายรชต เพ็ชรเลิศ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขา นาฏยศิลป์ตะวันตก คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดง คัลเลอร์การ์ด

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 5

หลังจากผู้วิจัยดำเนินการเลือกพื้นที่การแสดง ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 ไปแล้วนั้น ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยเข้าศึกษาพื้นที่การแสดงเพื่อจัดกลุ่มของพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานและทำงานร่วมกับนักแสดงในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะที่ (Site-specific) โดยผู้วิจัยได้แบ่งส่วนพื้นที่ของการแสดงออกเป็น 4 ส่วน และใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A, B, C, D ในการเรียกแทนส่วนของพื้นที่การแสดง และผู้วิจัยขออธิบายมุขมกที่ตั้งที่ใช้นั้นที่กวีดิทัศน์การแสดงในแต่ละพื้นที่ของการแสดงร่วมด้วย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

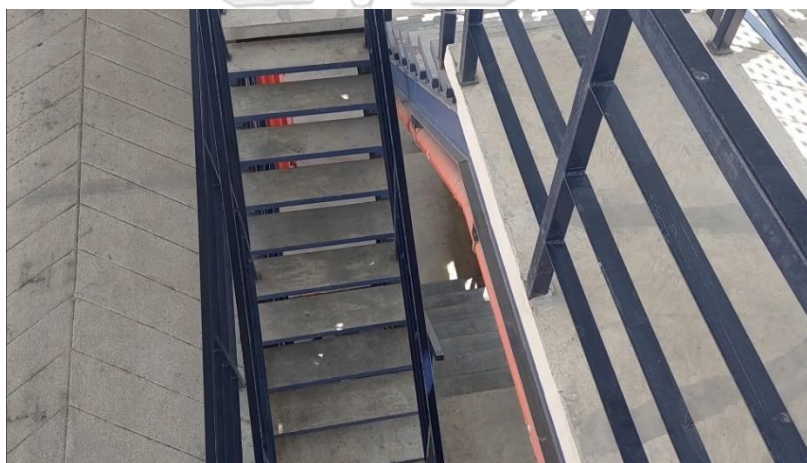


ภาพที่ 4.16 การแบ่งส่วนพื้นที่การแสดง
ที่มา ผู้วิจัย

พื้นที่ A

เป็นพื้นที่ส่วนกลางของอาคาร มีลักษณะเป็นบันไดวน ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่ตั้งแต่บริเวณชั้น 2 จนถึงชั้น 4 ซึ่งบันไดวนภายในอาคารจะมีการหักเลี้ยวแบ่งเป็นครึ่งชั้น เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการแสดงในองก์ที่ 1 มาอธิบายพื้นที่ ดังนี้ ในองก์ที่ 1 นักแสดงมีจุดเริ่มต้นที่บริเวณชั้น 2 เดินทางวนผ่านชั้น 2 ครึ่ง ชั้น 3 ชั้น 3 ครึ่ง จนถึงชั้น 4 ทั้งหมดนี้รวมเรียกว่าพื้นที่ A

ในพื้นที่ A ผู้วิจัยจะใช้มุมกล้องที่กดลงในแนวดิ่ง (Tilt) ผู้ถือกล้องจะยืนอยู่บนที่สูงกว่านักแสดง เรียกว่ามุมสูง (High Angle Shot) มองเห็นเป็นภาพลึกลงไปบริเวณบันได เพื่อให้สามารถเห็นเหตุการณ์และการเดินทางของนักแสดงในฉากทั้งหมด



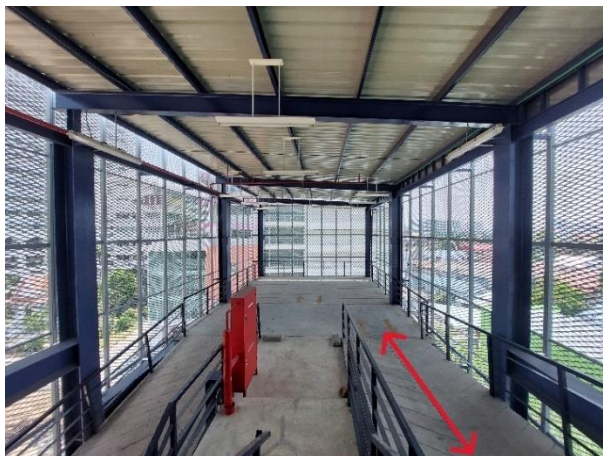
ภาพที่ 4.17 พื้นที่ A

ที่มา ผู้วิจัย

พื้นที่ B

เป็นพื้นที่ทางลาดที่เชื่อมต่อระหว่างชั้น 3 ครึ่ง ไปสู่ชั้น 4 ของอาคาร มีลักษณะเป็นทางตรง ด้านข้างทั้งสองข้างมีราวเหล็กคู่ขนานทางลาดตลอดทาง

ในพื้นที่ B ผู้วิจัยจะใช้มุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Angle Shot) เพื่อให้เห็นเหตุการณ์และการแสดงอารมณ์ผ่านสีหน้าของนักแสดงได้ชัดเจน และใช้การเคลื่อนไหวยกกล้องในแนวราบ (Track) รักษาระยะห่างจากนักแสดงในการเดินทาง



ภาพที่ 4.18 พื้นที่ B

ที่มา ผู้วิจัย

พื้นที่ C

เป็นพื้นที่ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าของชั้น 3 ครั้ง ที่มีขนาดความลึกมากกว่าความกว้าง ผู้วิจัยใช้วิธีการแบ่งพื้นที่ C ตามหลักการแบ่งสัดส่วนพื้นที่การแสดงของ ฮอปกู๊ด (Hopgood) โดยใช้ตำแหน่งของนักแสดงเป็นหลัก ซึ่งมีวิธีการแบ่งพื้นที่การแสดงออกเป็น 9 ส่วน (Hopgood, 2016: 37) ดังนี้

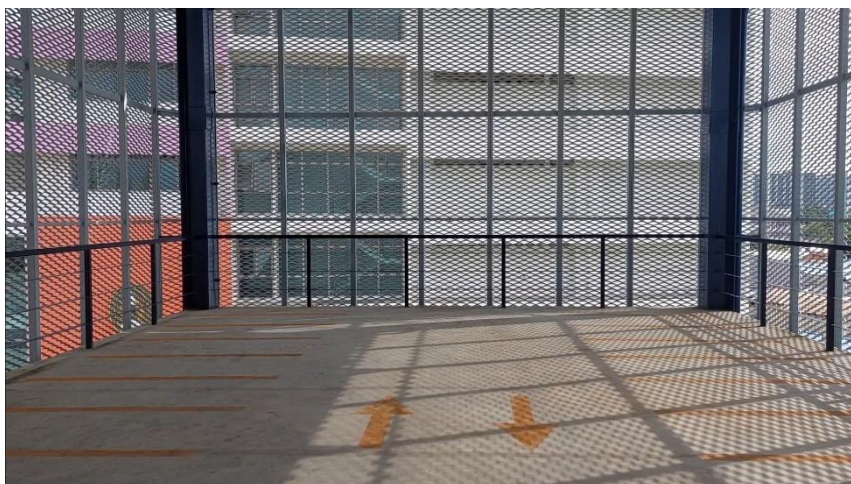
ในพื้นที่ C เป็นพื้นที่ราบกว้าง ผู้วิจัยจะใช้มุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Angle Shot) ไม่มีการเคลื่อนไหวกล้อง เป็นการตั้งถ่ายแบบนิ่ง

Upstage Right (or Up Right)	Upstage	Upstage Left (or Up Left)
Stage Right	Center Stage	Stage Left
Downstage Right (or Down Right)	Downstage	Downstage Left (or Down Left)

AUDIENCE

ภาพที่ 4.19 การแบ่งพื้นที่การแสดงของ ฮอปกู๊ด (Hopgood)

ที่มา ฮอปกู๊ด (Hopgood)



ภาพที่ 4.20 พื้นที่ C

ที่มา ผู้วิจัย

พื้นที่ D

เป็นพื้นที่ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าของชั้น 3 ครั้ง ที่มีขนาดความลึกมากกว่าความกว้าง ผู้วิจัยใช้วิธีการแบ่งพื้นที่ D ตามหลักการแบ่งสัดส่วนพื้นที่การแสดงของ ฮอปกู๊ด (Hopgood) ตามที่ได้อธิบายไปในพื้นที่ C

ในพื้นที่ D ผู้วิจัยจะใช้มุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Angle Shot) ให้เห็นนักแสดงในระดับสายตาการมองเห็นทั่วไป เนื่องจากเป็นพื้นที่ราบและกว้าง จึงใช้การเคลื่อนไหวกล้องแบบแนวขนานกับพื้นราบ (Pan) แสดงให้เห็นนักแสดงและพื้นที่ทั้งหมดผสมกับการถ่ายแบบหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหว



ภาพที่ 4.21 พื้นที่ D

ที่มา ผู้วิจัย

จากรายละเอียดพื้นที่การแสดงที่ผู้วิจัยได้อธิบายไปข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปการใช้งานพื้นที่แบบแบ่งตามองค์การแสดง ดังนี้

องค์ที่ 1 การเกิดปัญหา (พื้นที่ A)

องค์ที่ 2 การแก้ไขปัญหา

ฉากที่ 1 มาตรฐานความงาม (พื้นที่ B)

ฉากที่ 2 โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม (พื้นที่ C)

ฉากที่ 3 การสร้างภาพ (พื้นที่ C)

ฉากที่ 4 ความเชื่อ (พื้นที่ C)

ฉากที่ 5 ความเข้าใจ (พื้นที่ B)

องค์ที่ 3 การหยั่งรู้ (พื้นที่ D, C, B)

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใจสังคมไทย ครั้งที่ 5 เนื่องจากบทการแสดงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการสื่อสาร บางฉากอาจมีระยะเวลาที่สั้นยาวไม่เท่ากันเสมอทุกฉาก ผู้วิจัยจึงปรึกษาทำงานร่วมกับผู้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ให้มีวิธีการดำเนินงานที่ปรับเปลี่ยน เอื้ออำนวยซึ่งกันและกัน โดยการขยับดนตรีและเสียงประกอบการแสดงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภาพการแสดง กล่าวคือ เบื้องต้นมีผลงานดนตรีและเสียงประกอบการแสดงมาก่อนแล้ว นำไปทดลองใช้กับการแสดงจริงแล้วนำกลับมาปรับ แล้วจึงทำซ้ำอีกครั้งแบบนี้ ซึ่งเป็นเรื่องของการสื่อสาร และบริหารจัดการอีกด้านหนึ่ง

นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเสียงที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์การแสดงที่เพิ่มเข้ามาในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5 นี้ เพื่อสะท้อนถึงประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง ให้เกิดภาพหลอนตามคติความเชื่อแก่ผู้ชม โดยมีรายละเอียดของเสียง ดังนี้

เสียงระฆังในวัดของศาสนาพุทธ สัมพันธ์กับอุปกรณ์ พญานาค

เสียงกระดิ่งศาลเจ้าจีน สัมพันธ์กับ ตู้อูเอี้ย

เสียงเครื่องยนต์รถมอเตอร์ไซด์ สัมพันธ์กับ รถมอเตอร์ไซด์

ซึ่งการออกแบบเสียงดนตรีให้เกิดภาพหลอน และสะท้อนประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้ จะออกแบบให้เสียงเกิดขึ้นก่อนภาพ แต่เมื่อภาพอุปกรณ์นั้นปรากฏ จะไม่มีเสียงเหล่านั้น

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5

สืบเนื่องจากการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้เครื่องแต่งกายเดิม ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5 นี้

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 5

สืบเนื่องจากการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาจากการใช้อุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงเดิม ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 5

การออกแบบแสงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใจสังคมไทย ครั้งที่ 5 ผู้สร้างสรรคยังคงดำเนินการใช้แสงธรรมชาติในการออกแบบการแสดงโดยเลือกช่วงเวลาของแสงให้เหมาะกับพื้นที่ในแต่ละฉาก และสัมพันธ์กับบทการแสดง ซึ่งการออกแบบแสงสำหรับศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Arts) นี้ สัมพันธ์กับการออกแบบอุปกรณ์ของการแสดงนี้ เนื่องจากการออกแบบด้วยแนวคิด ศิลปะแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) แสงที่นำมาใช้จึงมีสีสันให้เลือกใช้น้อย นั่นคือ ช่วงที่มีแสงอาทิตย์ส่อง การเลือกองศาของแสงในฉากการแสดงตามเวลาที่แสงส่อง และ การเลือกช่วงเวลาที่ไม่มีแสงหรือวันที่มีเมฆมาก ฟ้าครึ้ม เป็นต้น ซึ่งเป็นการทำงานที่ต้องใช้ความเพียรพยายามและการบริหารจัดการสูงในการดำเนินงานครั้งนี้

อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบแสง สำหรับศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Arts) โดยเลือกสถานที่ที่มีแสงธรรมชาติ เป็นสิ่งที่ซึ่งไม่สามารถทางควบคุมได้ 100% การสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะเฉพาะที่นี้ สร้างความท้าทายแก่ศิลปินผู้สร้างสรรค์และสร้างความเป็นธรรมชาติให้กับผลงานเป็นอย่างมาก เพราะต้องอาศัยความเข้าใจของธรรมชาติของแสงในแต่ละช่วงเวลา ทิศทางของแสงทำให้ผลงานของศิลปินมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นไปอีก (อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล, สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2566)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้หาข้อมูลเพิ่มเติมจาก กุญจนาท กาเบตต์ ซึ่งได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม เกี่ยวกับการออกแบบแสง สำหรับศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Arts) ไว้ดังนี้

การออกแบบแสงสำหรับศิลปะเฉพาะที่นั้นมีเสน่ห์ มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองสูง เพราะแสงธรรมชาติไม่มีทางควบคุมได้ ในแต่ละวันแสงย่อมมีความเข้มข้นที่ต่างกันไป การแสดงในแต่ละรอบจึงมีความสวยงามที่เป็นเสน่ห์ของการแสดงรอบนั้นอย่างสุดใหม่เสมอ อีกทั้งยังท้าทายความสามารถของศิลปินและนักแสดงเป็นอย่างมาก เนื่องจากหากต้องการแสดงอาทิตย์ที่สว่างจัดนั้น ก็ต้องแลกมาด้วยอุณหภูมิที่ร้อนมาก นักแสดงต้องทำการแสดงในช่วงเวลาที่ร้อนจัดได้นั้น ต้องมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง มีความอดทนสูง และมีใจรักในการแสดงสูงมาก ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รับผลของความตั้งใจเหล่านี้ไปด้วย (กุญจนาท กาเบตต์, สัมภาษณ์, 1 กรกฎาคม 2566)

นอกจากนี้ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวข้องกับการใช้แสงธรรมชาติในการแสดงไว้ ดังนี้

การใช้แสงในการแสดงไม่ได้ต้องการเล่าเรื่องอะไรผ่านองค์ประกอบด้านแสง ลักษณะการทำงาน (Function) ของแสงคือแค่ความสว่างเพื่อทำให้สามารถเห็นการแสดงนั้นได้ แต่หากการใช้แสงในการแสดงที่มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาและลักษณะเฉพาะของแสงในธรรมชาติ นั้นถือว่าแสงธรรมชาติถูกใช้งานในลักษณะที่เป็นส่วนสนับสนุนการแสดง มีความมุ่งหมายเฉพาะ เช่นการแสดงในเวลา รุ่งสาง หรือช่วงเย็นที่มีการเปลี่ยนแปลงของแสงค่อนข้างชัดเจนและมีนัยยะสำคัญต่อการรับรู้ของผู้ชม (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์ 30 กันยายน 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้แสงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์จากการปรากฏของธรรมชาติไม่มีอยู่จริงใจสังคมไทย ครั้งที่ 5 นี้ แสงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารบทการแสดง มีการใช้แสงตามเวลาที่มีลักษณะเฉพาะสัมพันธ์กับบทการแสดง เช่น ความเข้มของแสงแดด หรือ ช่วงเวลาครีမ်ฝน เป็นต้น ซึ่งเอกลักษณ์แบบหนึ่งในการออกแบบแสงในพื้นที่การสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Arts)

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยความอดทนและการบริหารจัดการในการดำเนินงานอย่างสูง ดังความท้าทายจากความคิดเห็นข้างต้น การดำเนินงานจึงต้องใช้ระยะเวลามาก เพื่อการบริหารจัดการสร้างสรรค์ผลงานจนบรรลุผลตามที่ตั้งไว้

ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1) การออกแบบบทการแสดง	บทการแสดงยังขาดการเชื่อมต่อ การร้อยเรียงเรื่องราวในส่วนต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารบทการแสดงด้วยผลงานนาฏยศิลป์	ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการพัฒนาบทการแสดงให้เป็นแบบตอนต้น (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และตอนจบ (Postlude) ซึ่งมีรายละเอียดการแบ่งบทการแสดงที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2) การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงมีจำนวนมากเกินไป ในบางฉากการแสดง ไม่สัมพันธ์กับพื้นที่การแสดง และอาจเกิดความไม่ปลอดภัย	ปรับลดจำนวนนักแสดงลงให้เหมาะสม
3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	เนื่องจากการสื่อสารบทการแสดงด้วยลีลานาฏยศิลป์ของนักแสดงในบางช่วง ยังมีความไม่ชัดเจน	ผู้วิจัยจึงเพิ่มวิธีการขยายลีลาท่าทาง (Exaggerate) เพื่อให้เห็นความชัดเจน และตอกย้ำความหมายของการสื่อสารให้

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
		ชัดเจนมากกว่าปกติ โดย ขยายจากกลุ่มท่าที่ใช้ลีลาใน ชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นวิธีการ แสดงออกอย่างเกินความจริง
4) การออกแบบฉากและพื้นที่ การแสดง	เนื่องจากการทำงานแบบการ สร้างสรรค์ผลงานเฉพาะที่ (Site-specific) ทำให้มี รายละเอียดที่อาจทำให้เกิด ความเข้าใจคลาดเคลื่อนใน ระหว่างการทำงานของผู้วิจัย และนักแสดง	ผู้วิจัยกำหนดตำแหน่งพื้นที่ การแสดงอย่างชัดเจน โดย แบ่งออกเป็น 4 พื้นที่ ได้แก่ พื้นที่ A, B, C และ D ทั้งยัง ใช้วิธีการแบ่งพื้นที่การแสดง ในแต่ละส่วนอย่างชัดเจนมาก ขึ้น
5) การออกแบบดนตรีและ เสียงประกอบการแสดง	เนื่องจากบทการแสดงมีการ ปรับเปลี่ยนเพื่อความ เหมาะสมในการสื่อสาร บาง ฉากอาจมีระยะเวลาที่สั้นยาว ไม่เท่ากันเสมอทุกฉาก	ผู้วิจัยจึงปรึกษาทำงาน ร่วมกับผู้ออกแบบดนตรีและ เสียงประกอบการแสดง ให้มี วิธีการดำเนินงานที่สลับ ปรับเปลี่ยน เอื้ออำนวยซึ่งกัน และกัน โดยการขยับดนตรี และเสียงประกอบการแสดง ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจาก ภาพการแสดง
6) การออกแบบเครื่องแต่ง กาย	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
7) การออกแบบอุปกรณ์การ แสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
8) การออกแบบแสง	การใช้แสงจากธรรมชาติมี ความไม่แน่นอน มีมีการ	ผู้วิจัยต้องใช้การบริหาร จัดการ ปรับการซ้อมตาม

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
	เปลี่ยนแปลงตลอด	สภาพอากาศและแสง ธรรมชาติ

จากตารางที่ 4.14 สรุปปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา 6 ข้อ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยเลือกวิธีการแบ่งบทการแสดงให้เป็นแบบ ตอนต้น (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และ ตอนจบ (Postlude) ซึ่งมีรายละเอียดการแบ่งบทการแสดงที่ชัดเจนเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น 2) การคัดเลือกนักแสดง นักแสดงมีจำนวนมากเกินไปในบางฉากและอาจเกิดความไม่ปลอดภัยสำหรับบางพื้นที่ จึงปรับลดจำนวนเป็น 10 คน 3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การสื่อสารบทการแสดงด้วยลีลานาฏยศิลป์ในบางช่วงยังมีความไม่ชัดเจน จึงเพิ่มวิธีการขยายลีลาท่าทาง (Exaggerate) เพื่อให้การสื่อสารเนื้อหาและความหมายของการแสดงชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยขยายจากกลุ่มท่าที่ใช้ลีลาในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นวิธีการแสดงออกอย่างเกินความจริง 4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง การทำงานแบบการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะที่ (Site-specific) ทำให้มีรายละเอียดที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนในระหว่างการทำงานของผู้วิจัยและนักแสดง ผู้วิจัยกำหนดตำแหน่งพื้นที่การแสดงอย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็น 4 พื้นที่ 5) การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง บทการแสดงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการสื่อสาร บางฉากอาจมีระยะเวลาที่สั้นยาวไม่เท่ากันเสมอทุกฉาก ผู้วิจัยจึงปรึกษาร่วมกับผู้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ให้มีวิธีการดำเนินงานที่สลับปรับเปลี่ยน เอื้ออำนวยซึ่งกันและกัน โดยการขยับดนตรีและเสียงประกอบการแสดงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภาพการแสดงเป็นหลัก 6) การออกแบบแสง แสงจากธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลงตลอด ผู้วิจัยต้องใช้การบริหารจัดการปรับการซ้อมตามสภาพอากาศและแสงธรรมชาติ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่เกิดขึ้นในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5 ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงเพื่อนพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งที่ 6 ต่อไป

4.2.1.6 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6

การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 6 เป็นครั้งสุดท้าย ผู้วิจัยนำปัญหาและแนวทางการปรับปรุง ผลงานจากการทดลองครั้งที่ 5 มาพัฒนาปรับปรุงให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นโดยในบางองค์ประกอบผู้วิจัยยังคงรักษาไว้ และมีรายละเอียดเล็กน้อยที่มีการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้มีความสมบูรณ์ โดยมีรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 6

การออกแบบบทการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยนบทการแสดง ผู้วิจัยใช้บทการแสดงเดิมในการออกแบบบทการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 6



การคัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยนนักแสดง ผู้วิจัยใช้นักแสดงเดิมจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 6

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในการพัฒนาการแสดงครั้งที่ 6 นี้ ผู้วิจัยมีการเพิ่มลีลาเพื่อสะท้อนให้เห็นประเด็นของงานวิจัยเพิ่มขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 6
 ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
<p>ตอนต้น (Prelude) องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา</p>	<p>องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา</p>  <p>ภาพนักแสดงส่งกระจอก</p>	<p>นักแสดงคนหนึ่งปรากฏขึ้น ใช้ลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ยืนส่งกระจอก ภูมิใจในความงามของตน</p>
	 <p>นักแสดงที่ส่งกระจอกมองไปที่นักแสดงอื่น</p>	<p>ภาพนักแสดงที่ยืนส่งกระจอกเห็นนักแสดงอื่นที่คิดว่ามีรูปร่างหน้าตาที่ดีกว่าตน จึงเกิดความไม่มั่นใจในตนเอง ไม่เป็นตัวของตัวเอง</p>
	 <p>นักแสดงคนหนึ่งได้ใส่เสื้อตาข่ายประดับพลอย</p>	<p>ภาพนักแสดงด้านหลังใช้ลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มองไปที่นักแสดงที่ได้ใส่เสื้อตาข่ายประดับพลอย</p> <p>ภาพนักแสดงคนหนึ่งกำลังถือสลากกินแบ่งรัฐบาลและเพื่อฝัน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบายภาพ	คำอธิบายบทการแสดง
	 <p data-bbox="512 658 951 696">นักแสดงคนหนึ่งถือสลากกินแบ่งรัฐบาล</p> <p data-bbox="512 1021 951 1059">นักแสดงสามคนถือสลากกินแบ่งรัฐบาล</p>	<p data-bbox="984 349 1361 387">ถึงการถูกรางวัลจากรัฐบาล</p> <p data-bbox="984 577 1361 887">ภาพนักแสดงสามคน ถือสลากกินแบ่งรัฐบาล ใช้ท่าทางจินตนาการถึงการถูกรางวัล สะท้อนให้เห็นประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยทางด้านความหวัง</p>
<p data-bbox="325 1081 451 1339">ตอนกลาง (Interlude) องก์ที่ 2 ฉากที่ 5 ความเข้าใจ</p>	<p data-bbox="628 1081 868 1115">ฉากที่ 5 ความเข้าใจ</p>  <p data-bbox="555 1447 906 1480">ภาพนักแสดงเดินทางเป็นเลข 8</p>	<p data-bbox="984 1133 1361 1451">นักแสดงเก็บมือข้างลำตัวเดินทางเป็นแถวในทิศทางของหมายเลข 8 ที่มีความเชื่อร่วมกันในโลกสากลเชิงสัญลักษณ์ว่า เป็นตัวเลขแห่งความไม่มีที่สิ้นสุด (Infinity)</p>

จากตารางที่ 4.15 ตารางแสดงรายละเอียดการพัฒนาลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยมีการเพิ่มลีลานาฏศิลป์ในช่วงการแสดงตอนต้น (Prelude) องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา โดยเป็นลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ทั้งหมด เพื่อสะท้อนให้เห็นการทำทางที่แสดงถึงความคิดของมนุษย์ในช่วงการเกิดปัญหา และ ตอนกลาง (Interlude) องก์ที่ 2 ฉากที่ 5 ความเข้าใจ เป็นการเดินทางตามกันในรูปแบบตัวเลขอาราบิกหมายเลข 8 เพื่อสะท้อนให้เห็นความเชื่อ และความเข้าใจกันใมนุษย์ จึงเกิดความสามัคคีขึ้น สามารถเดินทางกันอย่างเป็นระเบียบได้

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 6

การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยน ผู้วิจัยใช้การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงเดิมในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 6

การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยเพิ่มการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีแสดงภาพและเสียงไม่ตรงกัน เพื่อสะท้อนความจริงให้ปรากฏขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

เสียงระฆังวัด สะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับพุทธศาสนาที่สอดคล้องด้านสถานที่กับบันไดพญานาคที่มักพบได้ตามวัด เสียงกระดิ่งลม สะท้อนความเชื่อจีน โดยใช้ภาพของศาลเจ้าจีน เรียกว่า ตี่จูเอี้ย และเสียงรถมอเตอร์ไซค์ สะท้อนภาพของมอเตอร์ไซค์ โดยเสียงจะเกิดขึ้นก่อนภาพเสมอ เพื่อสะท้อนให้เห็นความจริง จะมีรายละเอียดของฉากสำหรับการเกิดเสียงในองค์ประกอบการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 6

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า ครั้งที่ 6

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยน ผู้วิจัยใช้การออกแบบเครื่องแต่งกายเดิมในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 6

การออกแบบอุปกรณ์การแสดงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยพัฒนาการใช้อุปกรณ์เพิ่มเป็นจำนวนทั้งหมด 8 ชิ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารประเด็นของงานวิจัยผ่านอุปกรณ์การแสดงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในการพัฒนาผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์การแสดงเพิ่มเติมอีกจำนวน 6 ชิ้น รวมเป็นทั้งหมด 8 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

การใช้เก้าอี้และผ้าสีม่วง ผู้วิจัยยังคงใช้ในการพัฒนาผลงานเช่นเดิมจากครั้งก่อน ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดในการออกแบบไปแล้ว ในครั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับอุปกรณ์การแสดงอีก 6 ชิ้น ได้แก่ กระจก เลื่อนตาข่ายประดับเพชร สลากกินแบ่งรัฐบาล รูปปั้นพญานาค ศาลเจ้าจีน และรถมอเตอร์ไซค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.1) กระจก



ภาพที่ 4.22 ภาพกระจก

ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้กระจกเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ทำหน้าที่สะท้อนตนเองของผู้ใช้กระจกในเชิงจิตวิทยา ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้คำอธิบายการออกแบบกระจกเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์ของตน ไว้ดังนี้

กระจก เป็นการใช้ความสัมพันธ์ในเชิงจิตวิทยาที่มีตัวตน (Self) เป็นแกนคิด จากนั้นค่อยขยายความคิดไปสู่การเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับเนื้อหาสาระของงาน ซึ่งมีกระจกเป็นองค์ประกอบในการสร้างส่วนต่อขยายการเล่าเรื่อง โดยหลักมักจะอยู่ในระดับที่เป็น อุปมา (Metaphor) (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่า กระจกสามารถเป็นสัญลักษณ์ของตัวตนอีกด้านของผู้ส่อง มีความสัมพันธ์กับจิตวิทยา กล่าวคือเป็นเรื่องของจิตใจมนุษย์ นอกจากนี้ ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้กระจกเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงด้วยเหตุผลของการบริหารจัดการผลงาน มีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบอุปกรณ์การแสดงในผลงานของตนเองมักจะต้งมีนัยยะแฝง อยู่เสมอ ไม่ใช่การใช้งานในจุดประสงค์ของภาพที่แสดงให้ผู้ชมเห็นเพียงอย่างเดียว เช่น การใช้บ่อน้ำ (Reflecting pool) เป็นสิ่งที่สะท้อนแนวคิดในงานแทนเพราะมัน มีการกระเพื่อมไหวได้ แต่ในโรงละครหรือพื้นที่การแสดงหลายที่นั้นสามารถบริหารจัดการกับมันยาก จึงเลือกใช้กระจกเป็นอุปกรณ์การแสดง (ณัฐวัฒน์ สิทธิ, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้กระจกนี้สามารถ สะท้อนแนวคิดของการแสดงเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างชัดเจน และมีการบริหารจัดการ การออกแบบการ ใช้งานในทุกพื้นที่ได้สะดวก ผู้วิจัยเลือกใช้กระจกเงา ในองค์ที่ 1 การเกิดปัญหา เพื่อสะท้อนให้เห็นถึง สภาวะความหลงใหลในความงามซึ่งเป็นสิ่งนอกกาย ไม่เที่ยงแท้ ไม่มีอยู่จริง

7.2) เสื้อตาข่ายประดับเพชร



ภาพที่ 4.23 ภาพเสื้อตาข่ายประดับเพชร
ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้เสื้อตาข่ายประดับเพชรจำนวน 1 ตัว เพื่อ เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่แสดงความไม่เท่าเทียมให้เกิดขึ้นในภาพการแสดง และใช้ใน จุดประสงค์ของการเป็นอุปกรณ์การแสดงมากกว่าเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยจึงขออธิบายข้อมูลของเสื้อตา ข่ายประดับเพชรในหัวข้อของการออกแบบอุปกรณ์การแสดง โดยมีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก กนก โฉม สุนทรสิมะ ดังนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากพฤติกรรมทิวแสง ใช้เครื่องแต่งกายที่มีสีสัน และเครื่องแต่งกายเล่นกับแสงไฟ มีการใช้ชุดราตรียาวสีเงินประดับเพชร เพื่อ

สะท้อนให้เห็นความหมายของคำว่า หิวแสง จึงต้องใช้เครื่องแต่งกายประดับเพชร เพื่อสร้างแสงให้ตนเอง (กนกโฉม สุนทรสีมะ, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า เพชรสามารถใช้เป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ของความหิวแสงได้ ซึ่งสามารถเพิ่มเติมในการออกแบบอุปกรณ์การแต่งกายและเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงได้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้ศึกษามานี้ ออกแบบอุปกรณ์การแต่งกายเพิ่มเติมเป็นเสื้อผ้าประดับเพชร ซึ่งการใช้เสื้อตานี้ ยังสะท้อนถึงภาพลวงตา การพรางตา คล้ายกับผนังของอาคารเอนกประสงค์ที่ใช้เป็นพื้นที่การแสดง ซึ่งแสดงถึงการออกแบบอุปกรณ์ให้มีความสัมพันธ์กับบทการแสดง และพื้นที่การแสดงด้วย

นอกจากนี้ การใช้เสื้อตานี้ประดับเพชร 1 ตัวในการแสดง ผู้สร้างสรรคต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมในการแสดงองค์ที่ 1 การเกิดปัญหา มีเกิดความไม่เท่าเทียม ความแตกต่างของเสื้อผ้า ซึ่งมีความโดดเด่นกว่าด้วยการประดับเพชรทั้งชิ้น จึงทำให้เกิดความอิจฉา ความขัดแย้งขึ้น

7.3) สลากกินแบ่งรัฐบาล



ภาพที่ 4.24 ภาพสลากกินแบ่งรัฐบาล

ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้สลากกินแบ่งรัฐบาลในการแสดง จำนวน 10 ใบ เพื่อสะท้อนให้เห็นการแสดงออกเรื่องความหวังที่สามารถก่อให้เกิดปัญหาได้ จากการหาข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่ง เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร ได้อธิบายเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในการใช้สลากกินแบ่งรัฐบาลในการแสดง ดังนี้

สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยมายาวนาน เนื่องจากมีการให้ข่าวในสื่อต่าง ๆ ถึงผู้ที่ถูกรางวัลจากสลากกินแบ่งรัฐบาลหลายครั้ง ซึ่งอาจเป็นการพลิกชีวิต พลิกฐานะทางสังคมได้ในพริบตา ทำให้หลายคนที่รับข่าวสารเกิด

ความหวังเช่นนั้น จึงสนใจในการเลือกซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล จนอาจเกิดปัญหาขึ้น หรือเรียกว่าการงมงาย หวังรวยทางลัดโดยไม่มีความกระตือรือร้นในการอดออมหรือสร้างรายได้จากการประกอบอาชีพของตนเอง (เดชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ชัดว่า นอกจากบุคคลทั่วไปจะให้ความสำคัญกับสลากกินแบ่งรัฐบาลแล้ว องค์กรสื่อต่าง ๆ ก็ยังสนใจในการใช้เนื้อหาข่าวเหล่านี้ในการเผยแพร่ เนื่องจากคนในสังคมให้ความสนใจเป็นอย่างมาก จึงมีการใช้เป็นเนื้อหาของข่าวตามช่องทางสื่อต่าง ๆ

นอกจากนี้ เดชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร ยังได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับ สลากกินแบ่งรัฐบาล ที่กลายเป็นปัญหาของคนในสังคมไทยเพิ่มเติม ดังนี้

นอกจากข่าวสารของความโชคดีในการถูกรางวัลจากสลากกินแบ่งรัฐบาลแล้ว ยังมีข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาและผลที่เกิดขึ้นด้วย คือ เมื่อมีผู้ถูกรางวัลจากสลากกินแบ่งรัฐบาล ก็กลายเป็นแรงดึงดูดให้คนรอบตัวต่างเข้าหาเพื่อประโยชน์ มีข่าวสารที่แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากอาชญากรรมหลังการถูกรางวัล ความขัดแย้งในครอบครัว รวมไปถึงการขาดความรู้จึงใช้เงินที่ได้มาไปในทางที่ผิด สุดท้ายต้องเสียทรัพย์สินจนหมดตัว (เดชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลกระทบต่อความขัดแย้งในหลายส่วน และยังสามารถเป็นบทเรียนที่ดีของคนในสังคม เพื่อให้มีสติ มีความรู้ในการดำรงชีวิตในอนาคต ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ สลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงนี้

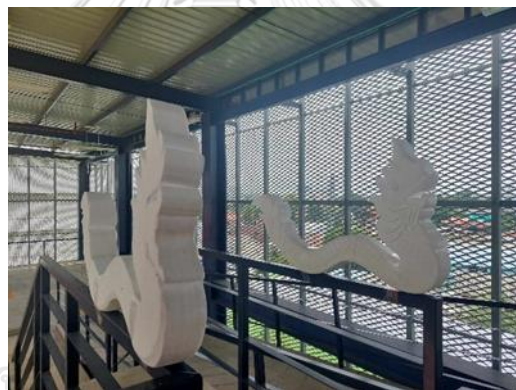
ผู้วิจัยใช้การออกแบบตัวอย่างสลากกินแบ่งรัฐบาลที่จัดทำขึ้น ไม่ใช่ของจริง โดยนำมาขยายให้ใหญ่ขึ้นกว่าขนาดจริง เพื่อให้ภาพการแสดงสามารถเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 10 ใบ แบ่งให้นักแสดงถือจำนวน 3 คน เพื่อเป็นตัวแทนของคนที่สนใจในเรื่องของความหวัง ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลมาเพราะอยากได้เงิน



ภาพที่ 4.25 ภาพการใช้กระจกในองค์ที่ 1 การเกิดปัญหา

ที่มา ผู้วิจัย

7.4) รูปปั้นพญานาค



ภาพที่ 4.26 ภาพอุปกรณ์การแสดงพญานาค

ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยใช้รูปปั้นพญานาคจากการได้พบเห็นด้วยประสบการณ์ส่วนตัว ที่มีรูปแบบมาจากความเชื่อเรื่องพญานาคในวัดทางพุทธศาสนา โดยมีการสร้างสรรค์ขึ้นบริเวณบันไดของวัดในหลายพื้นที่ ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบรูปปั้นพญานาค จากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจาก วรรณฤต เพชรเกลี้ยง โดยได้ให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

นาค หรือ พญานาค คืองูใหญ่ที่มีหงอน เป็นสัญลักษณ์แห่งความยิ่งใหญ่ ความอุดมสมบูรณ์ ความมีวาสนา และนาคยังเป็นสัญลักษณ์ของบันไดสายรุ้งสู่จักรวาล ที่เป็นความเชื่อเรื่องพญานาคความเก่าแก่ อาจจะเก่ากว่าพุทธศาสนาอีก

ด้วย ซึ่งสืบค้นได้ว่ามีต้นกำเนิดมาจากอินเดียใต้ ด้วยเหตุจากภูมิประเทศทางอินเดียใต้เป็นป่าเขาจึงทำให้มีงูอยู่ชุกชุม และด้วยเหตุที่งูนั้นลักษณะทางกายภาพคือมีพิษร้ายแรง งูจึงเป็นสัตว์ที่มนุษย์ให้การนับถือว่ามีอำนาจ (รณกฤต เพชรเกลี้ยง, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า พญาคานาค เป็นสัญลักษณ์แห่งความยิ่งใหญ่ ความอุดมสมบูรณ์ ความมีวาสนา และถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของศิลปะบันไดพญาคานาคในหลากหลายพื้นที่ ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ส่วนตัวพบเห็นบันไดพญาคานาคในวัดทางพุทธศาสนาหลายที่ ได้แก่ วัดฉลอง จ. ภูเก็ต วัดถ้ำเสือ จ.กระบี่ เป็นต้น

ในการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) ในผลงานสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้ใช้พื้นที่ที่เป็นโครงสร้างของบันได จึงเป็นเหตุผลหนึ่งให้ผู้วิจัยสะท้อนความเชื่อเรื่องบันไดพญาคานาคในผลงานนี้ โดยการใช้โคมสีขาว ชัดเหลาเป็นรูปร่างของบันไดพญาคานาคมาประดับที่ราวบันได ซึ่งผู้วิจัยได้มีการเก็บข้อมูลรูปแบบของบันไดพญาคานาคจาก วัดถ้ำเสือ จังหวัดกระบี่ ดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 4.27 ภาพบันไดพญาคานาค ณ วัดถ้ำเสือ จ.กระบี่
ที่มา ผู้วิจัย

7.5) ศาลเจ้าจีน



ภาพที่ 4.28 ภาพตู่จู่เอี้ย

ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์การแสดงศาลเจ้าจีน หรือเรียกว่า ตู่จู่เอี้ย ซึ่งเป็นศาลเจ้าที่ประจำบ้านตามความเชื่อของคนไทยเชื้อสายจีน เนื่องจากผู้วิจัยเป็นคนไทยเชื้อสายจีน ผู้วิจัยจึงใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยในการออกแบบ ซึ่ง ตู่จู่เอี้ยมีปรากฏให้เห็นแทบในทุกบ้านของชาวไทยเชื้อสายจีน มีข้อมูล จาก เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร เพิ่มเติมดังนี้

คำว่า “ตู่จู่” หมายถึงเจ้าที่ คำว่า “เอี้ย” หมายถึง เทพ ต่อท้ายเป็น “ตู่จู่เอี้ย” หมายถึง “เทพเจ้าที่” เจาะจงว่าเป็นเทพเจ้าที่บ้านโดยเฉพาะ ปัจจุบันในบ้านชาวไทยเชื้อสายจีนส่วนมากมักมีศาลตู่จู่เอี้ยเล็ก ๆ วางอยู่บนพื้น แต่บ้านชาวจีนแผ่นดินใหญ่ไม่ค่อยมี มีมากในไต้หวันและถิ่นชาวจีนโพ้นทะเล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงอาจกล่าวได้ว่า ตู่จู่เอี้ย คือเทพผู้คุ้มครองบ้านของชาวจีนโพ้นทะเล มีลักษณะสีแดงเป็นหลัก เนื่องจากเป็นสีของความโชคดีตามความเชื่อจีน (เตชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น จึงเห็นได้ว่า ตู่จู่เอี้ยเป็นสัญลักษณ์แทนความเชื่อคนไทยเชื้อสายจีน มีลักษณะเป็นศาลเจ้าที่สีแดงวางไว้บนพื้นในบ้าน และสาเหตุที่ต้องวางติดตั้งไว้ที่พื้นนั้น วรพงษ์ มหรัตนวิโรจน์ ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมดังนี้

สาเหตุที่ตั้งศาลเจ้าที่จากพื้นดินในระดับ 5-10 ซม. เจ้าที่เปรียบเสมือนผู้ที่คอยช่วยเหลือรับใช้ภาคพื้นดิน ทำให้เราทำมาหากินคล่อง หากตั้งสูงจากพื้นมาก

เกินไป ความสูงชันจะทำให้หากินลำบาก ซึ่งมีคนส่วนน้อยไม่รู้จึงตั้งศาลเจ้าที่ไว้สูง
อันถือเป็นสิ่งไม่ดี ทำให้ทำมาหากินลำบาก (วรวงษ์ มหรัตน์วิโรจน์, 2557, 7)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำไปใช้ในการจัดวางตู้जूเอี้ยใน
ภาพการแสดง ให้วางอยู่ติดพื้นดินตามความเชื่อของจีนดังภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 4.29 ภาพตู้जूเอี้ยในการแสดงองค์ที่ 2 การแก้ปัญหา
ที่มา ผู้วิจัย

7.6) รถมอเตอร์ไซค์



ภาพที่ 4.30 ภาพรถมอเตอร์ไซค์ในการแสดงองค์ที่ 2 การแก้ปัญหา
ที่มา ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้รถมอเตอร์ไซค์เป็นหนึ่งในอุปกรณ์
ประกอบการแสดง เนื่องจากพื้นที่และฉากการแสดงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นี้ เป็นอาคารจอดรถ
มอเตอร์ไซค์โดยเฉพาะของนักศึกษา ซึ่งในการบริหารจัดการสำหรับแสดงผลงานนี้ ผู้วิจัยได้
ดำเนินการส่งหนังสือขอใช้สถานที่และเว้นการนำรถมอเตอร์ไซค์เข้าจอดในพื้นที่ที่ทำการแสดง เพื่อ
การบริหารจัดการและความปลอดภัย แต่ในการแสดงช่วงนี้ เป็นการคัดเลือกรถมอเตอร์ไซค์จำนวน

7 คัน เข้ามาจัดในพื้นที่เพื่อแสดงให้เห็นความจริงของพื้นที่ ที่เป็นอาคารจอดรถ และจัดวางให้ สะดวกต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ดังภาพข้างต้น นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้รถมอเตอร์ไซค์เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงจาก กนกโฉม สุนทรสීමะ ดังนี้

การนำรถมอเตอร์ไซค์มาใช้เป็นอุปกรณ์การแสดง ถือเป็นความคิดสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง เนื่องจากยังไม่เคยพบเห็นการนำมาใช้ในผลงานนาฏศิลป์ในประเทศไทย และในการบริหารจัดการรถมอเตอร์ไซค์เป็นเรื่องที่ต้องใช้ความสามารถในการประสานเพื่อนำมาใช้ในพื้นที่การแสดง (กนกโฉม สุนทรสීමะ, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า พื้นที่การแสดงในผลงานนี้ สามารถอำนวยความสะดวกในการเคลื่อนที่ของรถมอเตอร์ไซค์ เนื่องจากเป็นอาคารจอดรถอยู่เดิม จึงสะดวกต่อการบริหารจัดการ และเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการคัดเลือกอุปกรณ์การแสดงให้เหมาะสมกับผลงาน

จากข้อมูลข้างต้น เป็นรายละเอียดการพัฒนาอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงาน ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดงจำนวน 6 ชิ้น ได้แก่ รูปปั้นพญานาค กระจกเงา สลากกินแบ่งรัฐบาล เสื้อตาข่ายประดับพลอย ตีจู่เอี้ย และ รถมอเตอร์ไซค์ ซึ่งสามารถช่วยสะท้อนประเด็นการปรากฏของความจริงในสังคมไทยให้ชัดเจนเข้าใจง่ายมากขึ้น และเป็นการแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานด้วย

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 6

การออกแบบแสงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยน ผู้วิจัยใช้การออกแบบแสงเหมือนในการออกแบบแสงสำหรับการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

จากการพัฒนาผลงานข้างต้นนี้ ผู้วิจัยขอสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลองและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 โดยมีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์
ในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างการทดลอง	แนวทางการปรับปรุง
1) การออกแบบบทการแสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
2) การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
4) การออกแบบฉากและพื้นที่ การแสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
5) การออกแบบดนตรีและ เสียงประกอบการแสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
6) การออกแบบเครื่องแต่ง กาย	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
7) การออกแบบอุปกรณ์การ แสดง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน
8) การออกแบบแสง	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน	ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการ ดำเนินงาน

สรุปการดำเนินการพัฒนาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏ
ของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยได้พัฒนาองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ทั้งหมด
8 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง การออกแบบแสง ทั้งนี้
ผู้วิจัยได้สรุปผลการพัฒนางาน ผ่านตารางสรุปผลการพัฒนาปฏิบัติการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ครั้งนี้

ที่ 6 ผู้วิจัยจึงถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ครั้งที่สมบูรณ์ที่สุดและเปรียบเสมือนกับการแสดงจริงทุกประการ โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 ตารางสรุปการพัฒนาการการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 6 ครั้ง
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบการแสดง	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6
1. การออกแบบบทการแสดง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. การคัดเลือกนักแสดง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง			✓	✓	✓	✓
5. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย			✓	✓	✓	✓
7. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง				✓	✓	✓
8. การออกแบบแสง				✓	✓	✓

นอกจากนี้การดำเนินการพัฒนาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของควมไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 เป็นการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์จนสามารถค้นหารูปแบบของการสร้างสรรค์ที่ครบเสร็จสิ้นทุกองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ จากนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงการพัฒนางค์ประกอบการแสดงแต่ละครั้งจนเกิดเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของควมไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย อันเป็นผลงานที่สมบูรณ์ที่สุดในการพัฒนาปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 6 ทั้ง 8 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทรการแสดง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการออกแบบบทรการแสดงครั้งนี้

การพัฒนารบทรการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงทดลองจำนวน 26 คน ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการให้ข้อมูลเพียงชื่อหัวข้อวิจัย และตั้งคำถามแก่นักแสดง ให้ร่วมกันวิเคราะห์หาความหมายและประเด็นการปรากฏของความจริงในสังคมไทย โดยแบ่งนักแสดงกลุ่มทดลองออกเป็นจำนวน 5 กลุ่ม ใช้กระดาษในการเขียนระดมความคิดของกลุ่มออกมาเพื่อหาประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นบทรการแสดง จนได้บทรการแสดงออกมา 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม และ ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม

การพัฒนารบทรการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงทดลองกลุ่มที่ 2 จำนวน 32 คน ใช้วิธีเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เหมือนกับครั้งที่ 1 โดยแบ่งนักแสดงกลุ่มทดลองออกเป็นจำนวน 4 กลุ่ม ใช้กระดาษในการเขียนระดมความคิดของกลุ่มออกมาเพื่อหาประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นบทรการแสดง จนได้บทรการแสดงออกมา 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม และ ส่วนที่ 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์

การพัฒนารบทรการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มนักแสดงเดียวกันกับครั้งที่ 2 มาพัฒนารบทรการแสดงที่ได้ร่วมกันระดมความคิดเอาไว้ ใช้การคัดเลือกและสรุปประเด็นที่เกี่ยวข้องของแต่ละกลุ่มมาพัฒนาขยายบทรการแสดง โดยมีประเด็นทั้งหมด 4 เรื่องได้แก่ กลุ่มทดลองที่ 1 เลือกใช้เรื่องราวของความรักระหว่างแม่กับลูก กลุ่มทดลองที่ 2 เลือกใช้เรื่องราวของความรักระหว่างหนุ่มสาว กลุ่มทดลองที่ 3 เลือกใช้เรื่องราวของความจริงไม่เท่าเทียม กลุ่มที่ 4 เลือกใช้เรื่องราวของผีฟ้า

การพัฒนารบทรการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมจากทั้ง 3 ครั้ง มาวิเคราะห์ และเห็นว่า เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นเป็นการปรากฏของความจริงนั้น ล้วนแล้วมาจากกิเลสตัณหาของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงออกแบบบทรการแสดงออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ การเกิดปัญหา การแก้ปัญหา การหยั่งรู้

การพัฒนาบทการแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยเห็นว่าบทการแสดงยังขาดการเชื่อมต่อ การร้อยเรียงเรื่องราวในส่วนต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารบทการแสดงด้วยผลงานนาฏศิลป์ จึงรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และปรับบทการแสดง เพื่อความสมบูรณ์ของบท การแสดง และการกำหนดขอบเขตของบทการแสดง ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการพัฒนาบทการแสดงให้เป็นแบบ ตอนต้น (Prelude) ตอนกลาง (Interlude) และ ตอนจบ (Postlude) ซึ่งมีรายละเอียดการแบ่งบท การแสดงที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาบทการแสดงครั้งที่ 6 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยนบทการแสดง ผู้วิจัยใช้บทการแสดงเดิมในการออกแบบบทการแสดงในพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึง การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบลีลานาฏศิลป์

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบลีลานาฏศิลป์

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3 หลังการรวบรวม ข้อมูลจากบทการแสดงและนำมาทดลองขยายผลให้เกิดความชัดเจนขึ้นแล้ว ผู้วิจัยจึงทดลองให้ นักแสดงใช้ลีลานาฏศิลป์ในการต้นสด (Improvisation) เพื่อค้นหาการพัฒนาลีลานาฏศิลป์

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยเลือกใช้ นักแสดงที่มีความหลากหลายทางด้านศิลปะการแสดง เพื่อค้นหาลีลานาฏศิลป์ที่เหมาะสมกับบท

การแสดง และสามารถถ่ายทอดผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นนักแสดงที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร และ ศิลปะการแสดงคัลเลอร์การ์ด

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 5 หลังจากทีลีลานาฏศิลป์มีความหลากหลายมากขึ้น ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้การออกแบบลีลานาฏศิลป์จากวิธีการด้นสด (Improvisation) เป็นแนวทางหลักในการเริ่มต้นออกแบบลีลา และยังผสมผสานไปด้วย ลีลาบัลเลต์ (Ballet) นาฏศิลป์แบบสมัยใหม่ (Modern Dance) และนาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) รวมถึงการแสดงที่ขยายให้ใหญ่ขึ้น (Exaggeration) และใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) เพื่อให้เกิดการจดจำและความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยมีการเพิ่มลีลานาฏศิลป์ในช่วงการแสดงตอนต้น (Prelude) องค์กรที่ 1 การเกิดปัญหา โดยเป็นลีลาแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ทั้งหมด เพื่อสะท้อนให้เห็นกิริยาท่าทางที่แสดงถึงความคิดของมนุษย์ในช่วงการเกิดปัญหา และ ตอนกลาง (Interlude) องค์กรที่ 2 ฉากที่ 5 ความเข้าใจ เป็นการเดินทางตามกันในรูปแบบตัวเลขอาราบิกหมายเลข 8 เพื่อสะท้อนให้เห็นความเชื่อ และความเข้าใจกันใหม่มนุษย์ จึงเกิดความสามัคคีขึ้น สามารถเดินทางกันอย่างเป็นระเบียบได้

3) การคัดเลือกนักแสดง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย ซึ่งมีภูมิลำเนาแตกต่างกันทั้ง 4 ภูมิภาคในประเทศไทย โดยมีจำนวนทั้งหมด 26 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย ซึ่งมีภูมิลำเนาแตกต่างกันทั้ง 4 ภูมิภาคในประเทศไทย โดยมีจำนวนทั้งหมด 32 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19-21 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มทดลองครั้งที่ 1

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงกลุ่มเดียวกันกับกลุ่มทดลองครั้งที่ 2 เพื่อนำข้อมูลเดิมมาพัฒนาต่อยอด

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด เพศ ประสบการณ์ และอายุ จำนวน 12 คน

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยเลือกใช้นักแสดงกลุ่มเดียวกันกับกลุ่มทดลองครั้งที่ 4 มาปรับลดจำนวนของนักแสดงเพื่อให้มีความเหมาะสมกับบทการแสดง และสัมพันธ์กับพื้นที่การแสดง โดยมีจำนวนทั้งหมด 10 คน

การพัฒนาการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 6 ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยนนักแสดง ผู้วิจัยใช้นักแสดงเดิมจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

4) การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึง การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 3 หลังจาก ได้ กลุ่มทดลองให้ข้อมูลไปในสองทิศทางได้แก่ จัดแสดงในโรงละคร (Theatre) หรือเป็นสถานที่แบบปิด (Indoor) และ นอกโรงละครหรือพื้นที่เปิด (Outdoor) ซึ่งมีทั้งข้อดีและเสียทั้ง 2 แบบ โดยผู้วิจัยจะลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 4

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ทั้งในรูปแบบของโรงละครแบบปิด (Indoor) และ แบบเปิด (Outdoor) เพื่อค้นหาสถานที่สอดคล้องกับการแสดงผลงาน ช่วยส่งเสริม และสื่อสารการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการเข้าเก็บข้อมูลจากพื้นที่การแสดงจำนวน 7 พื้นที่ แล้วจึงรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปได้ว่า ผู้วิจัยต้องการเลือกใช้พื้นที่การแสดงแบบเปิด (Outdoor) ณ อาคารอนุสรณ์ประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยเข้าศึกษาพื้นที่การแสดงเพื่อจัดกลุ่มของพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานและทำงานร่วมกับนักแสดงในรูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะที่ (Site-specific) โดยผู้วิจัยได้แบ่งส่วนพื้นที่ของการแสดงออกเป็น 4 ส่วน และใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษ A, B, C, D ในการเรียกแทนส่วนของพื้นที่การแสดง และใช้หลักการแบ่งสัดส่วนพื้นที่การแสดงของ ฮอปกู๊ด (Hopgood) โดยใช้ตำแหน่งของนักแสดงเป็นหลัก ซึ่งมีวิธีการแบ่งพื้นที่การแสดงออกเป็น 9 ส่วน

การพัฒนาการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงครั้งที่ 6 ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 6 นี้ ไม่มีการปรับเปลี่ยน ผู้วิจัยใช้การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงเดิมในพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ครั้งที่ 5

5) การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 1 หลังจากการวางโครงเรื่อง และบทการแสดงร่วมกับผู้เข้าร่วมการทดลองในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยเห็นว่า เสียงและดนตรีประกอบการแสดงนั้น ต้องเป็นเสียงที่สามารถช่วยสื่อสารภาพเหตุการณ์ที่ได้นำภาพเหล่านั้นมาใช้ในบทการแสดง เนื่องจากในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังต้องการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม จึงใช้ข้อมูลเท่าที่ได้มาสื่อสารกับผู้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3

ส่วนจากบทการแสดง คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม และส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการส่งแนวดนตรีตัวอย่างที่มีความใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้วิจัยจินตนาการไว้ผ่านสื่อออนไลน์ และปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงดนตรีอีกครั้ง และได้แนวทางการพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ด้วยการประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) และแบ่งดนตรีออกเป็น 4 ส่วน ตามบทการแสดงที่ผ่านการทดลองครั้งที่ 2

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 3 ดนตรีประกอบการแสดงจะแบ่งเป็นเพลง 4 ส่วน ใช้การประพันธ์เพลงในรูปแบบมิวสิกซาวด์ดีไซน์ (Music Sound Design) และเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) เป็นรูปแบบการประพันธ์ดนตรี โดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงสถานที่ วัฒนธรรมในสังคมตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอร่วมในการประพันธ์เรียบเรียงบทเพลง เพื่อแสดงให้เห็นชัดในการเล่าเรื่องในแต่ละองค์อย่างชัดเจน โดยแบ่งเป็นแต่ละส่วน ตามบทการแสดงที่ได้ทดลองผ่านมา ดังนี้ 1) กีเลส 2) ศิลปะ 3) วัฒนธรรม 4) การเมือง

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยปรับการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงตามบทการแสดง มีการปรับบทการแสดง ออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ การเกิดปัญหา การแก้ปัญหา และการหยั่งรู้ และนอกจากนี้ยังใช้รูปแบบ และสื่อวีดิทัศน์ที่บันทึกภาพเกี่ยวกับพื้นที่การแสดง และบริเวณโดยรอบ เป็นข้อมูลให้ผู้สร้างสรรค์เสียงดนตรีประกอบการแสดงได้เห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น ที่แสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความเชื่อ โดยยังคงใช้แนวทางในการสร้างเสียงตามวิธีการที่ได้อธิบายไว้ในการพัฒนาผลงานฯ ครั้งที่ 3

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 5 เนื่องจากบทการแสดงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในการสื่อสาร บางฉากอาจมีระยะเวลาที่สั้นยาวไม่เท่ากันเสมอทุกฉาก ผู้วิจัยจึงปรึกษาร่วมกับผู้ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ให้มีวิธีการดำเนินงานที่สลับปรับเปลี่ยน เอื้ออำนวยซึ่งกันและกัน โดยการขยับดนตรีและเสียงประกอบการแสดงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภาพการแสดง และเพิ่มเสียงที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์การแสดง แต่ออกแบบให้เสียงและภาพปรากฏขึ้นไม่ตรงกันเพื่อนสะท้อนประเด็นความไม่มีอยู่จริง

การพัฒนาการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงครั้งที่ 6 ผู้วิจัยมีการเพิ่มการใช้เสียงและภาพที่ปรากฏขึ้นไม่ตรงกันเพื่อสะท้อนความไม่มีอยู่จริง ได้แก่ เสียงระฆังวัด สะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับพุทธศาสนาที่สอดคล้องด้านสถานที่กับบันไดพญานาคที่มักพบได้ตามวัด เสียงกระดิ่งลม สะท้อนความเชื่อจีน โดยใช้ภาพของศาลเจ้าจีน เรียกว่า ตู๋จู่เอี้ย และเสียงรถมอเตอร์ไซค์ สะท้อนภาพของมอเตอร์ไซค์ โดยเสียงจะเกิดขึ้นก่อนภาพเสมอ เพื่อสะท้อนให้เห็นความไม่มีอยู่จริง

6) การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่มีดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังไม่มีดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 และ 2 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 3 ผู้วิจัยใช้เครื่องมือจากการสัมภาษณ์นักแสดงกลุ่มทดลอง ภายหลังจากร่วมสร้างบทการแสดง ลีลานาฏศิลป์ และพื้นที่การแสดงร่วมกัน ซึ่งเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้ามีความแตกต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิง ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของบทการแสดง ลีลานาฏศิลป์ และ พื้นที่การแสดง

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วยการพิจารณาจากความเหมาะสมสำหรับนักแสดง และเพื่อถ่ายทอดการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ คำนึงถึงอุปกรณ์การแสดง คำนึงถึงบทการแสดง คำนึงถึงพื้นที่การแสดง คำนึงถึงข้อมูลที่ทบทวนวรรณกรรมจนสรุปผลได้เป็นชุดการแสดงสี่เทา และมีผ้าสีม่วงบางที่ใช้เป็นกึ่งเครื่องแต่งกายและกึ่งอุปกรณ์การแสดง

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 5 ผู้สร้างสรรค์ไม่พบอุปสรรคในการทำงานจากการพัฒนาผลงานจากครั้งที่ 4 ผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้เครื่องแต่งกายแบบเดิมในการสร้างสรรค์ผลงานนี้

การพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าครั้งที่ 6 ผู้สร้างสรรค์ไม่พบอุปสรรคในการทำงานจากการพัฒนาผลงานจากครั้งที่ 5 ผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้เครื่องแต่งกายแบบเดิมในการสร้างสรรค์ผลงานนี้

7) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังไม่มี การดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบอุปกรณ์การแสดง

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 4 จากการทำงาน ในการออกแบบบทรูปการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยจึงเลือกใช้บทรูปการแสดงเป็นสัญลักษณ์ในการออกแบบ อุปกรณ์การแสดง อันได้แก่ ต้นเหตุของการเกิดกิเลส และกิเลส ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดง จำนวน 2 แบบ ได้แก่ แก้วอัสสีเทาดำ เป็นอุปกรณ์การแสดงเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถตีความได้ หลากหลาย เช่น ตำแหน่ง ทรัพย์สินสมบัติ ความรัก ความสะดวกสบาย เป็นต้น และ กิเลส ใช้ผ้าสีม่วงที่เป็นทั้งอุปกรณ์การแสดงและเครื่องแต่งกาย โดยนักแสดงจะสวมใส่หลังจากเกิดกิเลส เกิดปัญหา เป็น การใช้อุปกรณ์การแสดงเชิงสัญลักษณ์

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 5 สืบเนื่องจากการพัฒนาผลงานครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาจากการใช้อุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงเดิม ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 5

การพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์การแสดงครั้งที่ 6 การพัฒนาอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงาน ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดงจำนวน 6 ชิ้น ได้แก่ รูปปั้นพญานาค กระจงเงา สลากกินแบ่งรัฐบาล เสื้อตาข่ายประดับพลอย ตีजूเอี้ย และ รถมอเตอร์ไซค์ ซึ่งสามารถช่วยสะท้อนประเด็นการปรากฏของความจริงในสังคมไทยให้ชัดเจนเข้าใจง่ายมากขึ้น

8) การออกแบบแสง

การดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย จำนวนทั้งหมด 5 ครั้ง ผู้วิจัยขออธิบายถึงประเด็นสำคัญที่นำมาพัฒนาต่อจนถึงการพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่สมบูรณ์ดังนี้

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังไม่มีดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบแสง

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังไม่มีดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบแสง

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังไม่มีดำเนินการในครั้งนี เนื่องจากรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ก่อน ในครั้งที่ 1-3 เพื่อมาพิจารณาค้นหาการออกแบบแสง

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยเลือกใช้แสงในเวลากลางวันเท่านั้น เพื่อให้เกิดความสมจริงในบรรยากาศ โดยมีการเลือกใช้จุดที่มีแสงอาทิตย์ และไม่มีให้สัมพันธ์กับบทการแสดงทั้ง 3 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 การเกิดปัญหา ใช้ช่วงเวลาที่ไม่มีแสงแดด ทำให้บรรยากาศของการแสดงไม่มีดี องค์ที่ 2 การแก้ปัญหา ใช้ช่วงเวลาและวันที่แสงมีการเปลี่ยนแปลงบ่อย คือบรรยากาศฟ้าครึ้มฝนสลับกับช่วงที่มีแสงแดด และ องค์ที่ 3 การหยั่งรู้ เลือกใช้

ช่วงเวลาที่ไม่มีแสงแดด ท้องฟ้าครึ้มเมฆฝน เพื่อสะท้อนความรู้สึกของนักแสดงที่ถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์ อันหมายถึงเหตุการณ์หรือบางสิ่งที่ผ่านมาไปแล้ว เสียไปแล้ว ไม่สามารถนำกลับคืนมาดังเดิมได้

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยใช้การออกแบบแสงเหมือนกันกับที่ออกแบบไว้ในการพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 4

การพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 6 ผู้วิจัยใช้การออกแบบแสงเหมือนกันกับที่ออกแบบไว้ในการพัฒนาการออกแบบแสงครั้งที่ 4

จากนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงการค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

จากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์จำนวน 6 ครั้ง ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีข้อที่ควรคำนึงถึงดังนี้

1) การคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

จากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลในประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยเห็นว่ายังเป็นประเด็นที่ทำให้เกิดความสงสัยแก่ผู้ที่ได้ประสบพบเจอเป็นอย่างยิ่ง แต่อย่างไรก็ตาม ประเด็นนี้กลับกลายเป็นเรื่องใกล้ตัวที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย ซึ่งการค้นคว้าหาข้อมูลในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้หยิบยกประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องขึ้นมาศึกษาวิเคราะห์และเห็นว่า ในแต่ละประเด็นที่เกิดขึ้นนั้น มีผลกระทบซึ่งกันและกัน หรือเป็นประเด็นที่ไม่สามารถจัดเข้าหมวดหมู่ใดเพียงหมวดหมู่เดียวได้ ซึ่งผู้วิจัยได้พบแนวคิดการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ที่ปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขา ดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์จากพฤติกรรม “หิวแสง” โดย กนกโฉม สุนทรสิมะ ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

วัฒนธรรมของมนุษย์แปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป คนรุ่นใหม่มักจะให้ความสำคัญกับเรื่องของค่านิยมหรือการให้การยอมรับ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มนุษย์มาอยู่รวมกัน ซึ่งในปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้ว่า สื่อมี

อิทธิพลกับการดำรงชีวิตในสังคมของคนรุ่นใหม่ มนุษย์มักจะใช้สื่อเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้คนในสังคม นำไปสู่การเป็นช่องทางในการนำเสนอตนเองให้เป็นที่รู้จักหรือทำให้ตนได้รับการยอมรับ โดยผู้ที่ทำตนเองให้เป็นที่รู้จักของคนอื่น คิดว่าตนเองนั้นมีสภาพที่ดีขึ้น ทำให้เกิดคำว่า “หิวแสง” ขึ้นในสังคมปัจจุบัน (กนกโณม สุนทรสีมะ, 2565: 1)

จากคำอธิบายข้างต้นแสดงให้เห็นว่า มนุษย์นั้นต้องใช้ค่านิยมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการยอมรับในสังคม อาจด้วยวิธีที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นทั้งทางด้านดี และไม่ดีก็ตาม ซึ่งวิธีการที่แตกต่างกันไปนั้นย่อมเป็นส่วนใดส่วนหนึ่งของสังคม วัฒนธรรม และ การเมือง เป็นต้น และผู้วิจัยยังพบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยใน วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ซึ่ง ญัตติพัฒน์ ผลพิกุล ได้ให้คำอธิบายไว้ ดังนี้

กรุงเทพมหานครเป็นชื่อที่รู้จักกันในปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกัน กรุงเทพมหานครนั้นมีนามเต็มที่ปรากฏอยู่ ซึ่งเป็นนามที่มีความหมายสำคัญทั้งทางด้านคติความเชื่อ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงภาษาที่มีความไพเราะ คล่องจอง ตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น สมัยรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ในขณะเดียวกันความยาวของชื่อนามเต็ม กรุงเทพมหานครนั้นเป็นคำที่ยากต่อการเรียกใช้ จึงไม่นิยมเรียกกันอย่างแพร่หลาย อีกทั้งคำต่าง ๆ ที่ปรากฏในนามเต็มของกรุงเทพมหานครเป็นคำสมาสและสนธิ มีลักษณะเป็นร้อยกรองที่มีความคล้องจองกัน ด้วยสาเหตุนี้จึงนิยมเรียก กรุงเทพมหานครกันเพียงสั้น ๆ ว่า “กรุงเทพฯ” ซึ่งในความเป็นจริงแล้วนามเต็มของกรุงเทพมหานคร มีปรากฏว่า “กรุงเทพมหานครอมรรัตนโกสินทร์ มหินทรายุธยา มหาดิลกภพ นพรัตนราชธานีบุรีรมย์ อุดมราชนิเวศน์มหาสถานอมรพิมานอวตารสถิต สักกะทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์” การตั้งนามเต็มของกรุงเทพมหานครนั้นเป็นการสร้างบ้านแปลงเมืองอันยิ่งใหญ่และความเจริญรุ่งเรืองในอดีต (ญัตติพัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 1)

จากคำอธิบายข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความเชื่อในหลายด้าน เช่น ภาษา วรรณกรรม และ วัฒนธรรม เป็นต้น ดังความเชื่อที่ว่า “กรุงเทพเมืองเทพสร้าง” นั้นผู้วิจัยเห็น

ว่าเป็นการตั้งชื่อให้เกิดสิริมงคลแก่ผู้อยู่อาศัย เป็นการสร้างภาพลักษณ์ของจังหวัด ทั้งยังเป็นกุศโลบายให้ผู้เข้ามาอยู่อาศัย ประพฤติตนให้อยู่ในศีลธรรมอันดีตามที่สังคมวางไว้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยใน วิทยานิพนธ์ปริญญาโทระดับบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี ซึ่ง ญัฐพร เพ็ชรเรือง ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

สีมีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ส่งผลให้มนุษย์นำสีมาใช้สื่อความหมายและใช้เป็นสัญลักษณ์ทางสังคม ซึ่งการนำสีไปใช้ในการสื่อสารอาจขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมและบริบทของแต่ละสังคมที่แตกต่างกัน และเนื่องจากสังคมยุคปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงจากผลกระทบในหลายด้าน เช่น เทคโนโลยี วัฒนธรรม เป็นต้น และ มีการเติบโตของเยาวชนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นบุคคลที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2538–2552 หรือกลุ่มเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะศึกษาว่ากลุ่มคนดังกล่าวมีความคิดเห็น เกี่ยวกับความหมายของสีนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างไร (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: 1)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า แม้แต่ความเชื่อที่เคยได้รับการยอมรับกันมาเป็นเวลายาวนาน ก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามกาลเวลา การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงที่ปรากฏให้เห็น และเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จึงส่งผลให้การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้ ต้องมีการคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยอย่างถี่ถ้วน เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการสื่อสาร ในการสร้างสรรค์พัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องให้ความสำคัญกับบทบาทแสดงเป็นสำคัญที่สุด เพราะบทบาทแสดงที่มาจากประสบการณ์จริงของผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการงานวิจัยฉบับนี้ ต้องได้รับการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาในทางวิชาการ ไม่ถูกบิดเบือน และสามารถเข้าใจเข้าถึงง่ายสำหรับผู้ที่ต้องการนำไปศึกษาต่อ

2) การคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา

ผู้วิจัยเห็นว่า งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยฉบับนี้ เป็นการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกันมนุษย์เป็นอย่างมาก งานวิจัยนี้ จึงต้องให้ความสำคัญแก่การ การคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา ซึ่ง นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของคำว่า มานุษยวิทยาไว้ ดังนี้

มานุษยวิทยา แปลมาจาก Anthropology ในภาษาอังกฤษ ซึ่งหมายถึงศาสตร์ที่ศึกษามนุษย์ แต่เนื่องจากมนุษย์มีหลายมิติ ทำให้นักมานุษยวิทยาสนใจประเด็นย่อย ๆ ที่สัมพันธ์กับมนุษย์อีกหลายเรื่อง เช่น โครงสร้างทางร่างกาย รูปร่างหน้าตาสีผิว เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ บรรพบุรุษของมนุษย์ พฤติกรรมทางสังคม การใช้ภาษา การผลิตเครื่องมือเครื่องใช้และวัตถุสิ่งของ แบบแผนทางวัฒนธรรม เป็นต้น (นฤพนธ์ ค้วงวิเศษ, 2566: 4)

นอกจากการศึกษาด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลแล้ว ยังมีการเปรียบเทียบทางวัฒนธรรม ซึ่งมนุษย์มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมสูงมาก ถ้าหากมองดูประวัติศาสตร์ของมานุษยวิทยา เราก็จะพบว่า “วัฒนธรรม” จะถูกอธิบายภายใต้กรอบความคิดทฤษฎีที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่ละสกุล ความคิดจะนิยามวัฒนธรรมไม่เหมือนกัน การศึกษาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับ มานุษยวิทยา ในอีกด้านหนึ่งที่มีการศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาแนวคิดด้านคติชนไทยนั้น มีความเป็นมานุษยวิทยา และข้องเกี่ยวกับประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยเช่นกัน ซึ่ง ศิราพร ณ กลาง ได้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

เมื่อประมาณสามทศวรรษมานี้เองที่วงวิชาการในประเทศไทยได้รู้จักวิชาคติชนวิทยาและได้เริ่มหันมาสนใจข้อมูลที่อยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้านที่ถ่ายทอดโดยผ่านประเพณีบอกเล่าซึ่งเราเรียกว่าข้อมูลประเภทคติชน ซึ่งมีทั้งคติชนประเภทใช้ถ้อยคำ เช่น นิทานพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน ภาษิต ปริศนาคำทาย เป็นต้น คติชนประเภทการแสดง เช่น การละเล่น การแสดงพื้นบ้าน เป็นต้น คติชนประเภทวัตถุ เช่น ผ้าทอ เครื่องจักสาน ยาพื้นบ้าน เป็นต้น และคติชนประเพณี เช่น ความเชื่อ พิธีกรรม ประเพณี เป็นต้น (ศิราพร ณ กลาง, 2544: 53)

จากข้อมูลข้างต้น แสดงให้เห็นได้ว่าการศึกษาความรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ความเชื่อ ที่มีอยู่จริงในทุกชุมชน ทุกครัวเรือน แต่ยังไม่พบน้อยในวงวิชาการ งานวิจัยฉบับนี้ จึงให้ความสำคัญกับการศึกษาข้อมูลดังกล่าว และต้องให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา

3) การคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และ ดุริยางคศิลป์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษางานวิจัยฉบับนี้ด้วยการการคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เนื่องจาก การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริง เป็นการสร้างสรรค์งานประเภทศิลปะการแสดง ที่ต้องอาศัยการรับรู้ในหลายด้าน ได้แก่ การมองเห็น การรับฟัง แล้วจึงตกตะกอนไปจนถึง ความเข้าใจ ซึ่งเป็นสุนทรียะของการรับชมผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ โดยผู้วิจัยขออธิบายรายละเอียด แบ่งออกเป็นแต่ละด้านตามหัวข้อ ดังนี้

ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับศิลปะที่ผู้ชมจะได้รับชมผ่านทางสายตา ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เครื่องแต่งกาย ฉากและพื้นที่การแสดง แสง เป็นต้น ซึ่งภาพที่เห็นด้วยตาเปล่าเหล่านี้ ถูกนำไปรวบรวมและแปลผล อาจกลายเป็นภาพที่ต่างไปในจินตนาการของผู้ชมที่แตกต่างกัน ซึ่ง ญัฐวัฒน์ สิทธิ ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ที่มีความข้องเกี่ยวกับ ภาษาในเชิงจินตภาพ (Visualize) ไว้ในศิลปะนิพนธ์ เรื่อง ศิลปะสื่อการแสดง : ประรณนาไร้ตัวตน ดังนี้

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์จากการตั้งคำถามต่อการดำรงอยู่ของผู้วิจัย ด้วยการระลึกถึงความตายอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์การสูญเสีย “แม่” ซึ่งมีกลไกการทำงานทางจิตวิทยาอยู่เบื้องหลัง โดยวิธีดำเนินงาน ประกอบด้วยการศึกษาการทำงานของ “บทรำพึง” ที่สร้างส่วนเชื่อมประสานให้เห็นถึงการมีอยู่ของตัวตนภายในอย่างเป็นรูปธรรมผ่านรูปรอยของภาษา ซึ่งสัมพันธ์กับสุนทรียะของงานศิลปะนิพนธ์ว่าด้วย “ความไร้หมาย” ทั้งนี้ผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้ถูกนำไปพัฒนาให้ปรากฏเป็นผลสัมฤทธิ์ในรูปแบบผลงาน ศิลปะสื่อการแสดง “Video Performance” จากการเปลี่ยนรูปของภาษาระหว่างกระบวนการแทนค่ารูปสัญลักษณ์ ก่อให้เกิดการย้อนมองวรรณกรรม และภาษาในเชิงจินตภาพ (Visualize) ทำให้ตัวบทที่ปรากฏในงานกลายเป็น “สิ่งรองรับสภาวะไร้หมาย” ด้วยไวยากรณ์ทางศิลปะ (ญัฐวัฒน์ สิทธิ, 2564: 1)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เพื่อตีความหมายของการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง สำหรับออกแบบองค์ประกอบของงานด้าน บทการแสดง เครื่องแต่งกาย ฉากและพื้นที่การแสดง แสง ให้เกิดความสัมพันธ์กันและผู้ชมสามารถนำการรับรู้ไปใช้ตีความในเชิง จินตภาพ (Visualize) ได้

ทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์รูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ที่สามารถถ่ายทอดภาพการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้กับผู้ชม โดยศึกษาและนำมาปรับใช้กับผลงาน ซึ่งมีรูปแบบของลีลานาฏยศิลป์ ได้แก่ บัลเลต (Ballet) นาฏยศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) และนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance)

นอกจากนี้ยังมีเทคนิควิธีการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ให้เกิดความน่าสนใจ สัมพันธ์กับองค์ประกอบในทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ การขยายให้ใหญ่ขึ้น (Exaggeration) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์จากวิธีการด้นสด (Improvisation) และใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement)

ทฤษฎีทางด้านดุริยางคศิลป์ เนื่องจากผลงานวิจัยฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ใช้รูปแบบพื้นที่แบบ ศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific) ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาทฤษฎีทางด้านดุริยางคศิลป์ เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ดนตรีชิ้นใหม่ ให้เหมาะสมสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการแสดง และสามารถถ่ายทอดบทการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลังจากการศึกษาทฤษฎีทางด้านดุริยางคศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ดนตรีประกอบการแสดงที่แบ่งเป็นเพลง 4 ส่วน ใช้การประพันธ์เพลงในรูปแบบมิวสิกซาวด์ดีไซน์ (Music Sound Design) และเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) เป็นรูปแบบการประพันธ์ดนตรี โดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงสถานที่ทางวัฒนธรรมในสังคมไทย เพื่อนำเสนอร่วมในการประพันธ์เรียบเรียงบทเพลง และแสดงให้เห็นการเล่าเรื่องในแต่ละองค์อย่างชัดเจน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เพราะในแต่ละแนวคิดนั้น ถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง

8 องค์ประกอบ และสร้างสัมพันธ์ซึ่งกันและกันภายในผลงานตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงไม่สามารถแยกแนวคิดออกจากกัน หรือ คัดแนวคิดได้ออกได้

4) การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานด้วยการคำนึงถึงทฤษฎีการออกแบบทั้งทางด้าน ทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ มาก่อนเบื้องต้น หลังจากนั้นยังคงต้องคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นวิธีการที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังเช่น แรงบันดาลใจในการศึกษาผลงานวิทยานิพนธ์ดุริยางค์บัณฑิตของ กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์ ซึ่งมีการใช้สัญลักษณ์ของดอกบัวเป็นแรงบันดาลใจหลัก ซึ่งมีแรงบันดาลใจในการนำดอกบัวมาสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์ของดอกบัว ดังนี้

บัวเป็นพันธุ์ไม้น้ำชนิดหนึ่งที่มีบทบาทและความสำคัญกับพระพุทธศาสนา มายาวนานนับตั้งแต่พระพุทธศาสนาเริ่มเกิดขึ้นในโลกจากการค้นพบหลักฐานทางโบราณคดีที่หลงเหลืออยู่พบว่าส่วนใหญ่สร้างขึ้นเกี่ยวกับศาสนา และมีบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญตามคติความเชื่อของอินเดียโบราณ เช่น ฐานดอกบัวรองรับพระพุทธรูป นอกจากนี้ยังมีดอกบัวอยู่ในภาพสลักศิลา ภาพเขียนสีลายปูนปั้นที่ประกอบเป็นเรื่องราวตำนานและชาดกต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการที่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงอุปมาเวไนยสัตว์ทั้งหลายเหมือนกับดอกบัว 4 เหล่าเป็นต้น (กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์, 2554: 1)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงจากใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เช่น ผลงานของ ณีภรณ์พัฒน์ ผลพิกุล ซึ่งมีตัวอย่างรายละเอียดการใช้สัญลักษณ์ดังนี้

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดการเลือกใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ในองก์ที่ 1 กลุ่มนักแสดงที่รับบทบาทของแท่นบัณฑุกัมพลศิลาอาสน์ของพระอินทร์ ที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ผ่านลีลาทางนาฏศิลป์ องก์ที่ 2 นักแสดงบทบาทพระอินทร์ใช้ท่าในการออกคำสั่งกับนักแสดงในบทบาทพระวิษณุกรรม โดยใช้ท่าขึ้นนิ้ว และในช่วงที่ 2 ขององก์ที่ 2 นักแสดงในบทบาทพระวิษณุกรรมใช้ลีลาท่าทางทางความหมายเชิง

สัญลักษณ์ในการออกคำสั่งกับกลุ่มนักแสดงในบทบาทคนงาน โดยใช้ ท่าขึ้นนิ้วอีกครั้ง
เหมือนในช่วงแรก (ณัฐรุฬพัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 238)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบการใช้สัญลักษณ์ในผลงาน
นาฏยศิลป์ผ่านองค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยใช้เก้าอี้แทนสัญลักษณ์ของ
ตำแหน่ง ความสะดวกสบาย ทรัพย์สินสมบัติเงินทอง และอุปสรรค องค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย
ผู้วิจัยใช้ผ้าสีม่วงบาง แทนสัญลักษณ์ของปัญหา กิเลส ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นกึ่งเครื่องแต่งกาย
และอุปกรณ์การแสดงด้วย

องค์ประกอบของพื้นที่และฉาก ผู้วิจัยใช้ศิลปะเฉพาะที่
(Site-specific Arts) เป็นแนวทางการทำงานกับพื้นที่การแสดง ใช้ผนังอาคารที่เป็นเหล็กสานแทน
สัญลักษณ์ของภาพลวงตา การพรางตา หรือการบิดเบือนความจริง ใช้ฉากบริเวณโดยรอบที่มีลักษณะ
เป็นพหุวัฒนธรรมแทนความเชื่อที่ปะปนอยู่ร่วมกัน และใช้พื้นที่อาคารจอดรถเป็นสัญลักษณ์สะท้อน
ประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง เนื่องจากไม่เคยมีผู้ใดใช้ที่จอดรถในการถ่ายทอดผลงานการ
แสดงนาฏยศิลป์มาก่อน

5) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อสะท้อน
ให้เห็นความหมายของประเด็นหลักในงานวิจัย นั่นคือ การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
โดยการทำงานผ่านทั้ง 8 องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

บทการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากบุคคลที่มี
ภูมิลำเนาอยู่ทั้ง 4 ภูมิภาคของประเทศไทย ใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงหรือผู้เกี่ยวข้องกับผลงานวิจัยเคย
ประสบพบเจอมาด้วยตนเอง ส่งผลให้บทการแสดงเกิดความชัดเจน ตรงไปตรงมา และเป็นปัจจุบัน
นอกจากนี้ประเด็น “การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย” เป็นประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษาเพื่อ
นิยามเรื่องราวที่เกิดขึ้น เมื่อผู้อ่านได้อ่านหัวข้อของงานแล้ว อาจยังเกิดความไม่เข้าใจ แต่เมื่อได้อ่าน
คำอธิบายแล้ว จะสามารถเข้าใจได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใกล้ตัวใน
สังคมไทย ผู้วิจัยจึงใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกใช้บทการแสดงจากประเด็นนี้

การคัดเลือกนักแสดง เนื่องจากเป็นผลงานที่ต้องสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ คติความเชื่อ วัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย ผู้วิจัยจึงใช้ความหลากหลายนี้มาคัดเลือกนักแสดงที่มีความแตกต่างกันในหลายด้าน ได้แก่ ลักษณะกายภาพ เพศ ความถนัดทางด้านศิลปะการแสดง และ ภูมิสำเนา

ลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างกันมากมายถ่ายทอดให้เห็นถึงความแตกต่างหลากหลายด้วยวิธีการสร้างสรรค์ อันได้แก่ บัลเลต (Ballet) นาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และ ค้นหาลีลาด้วยการด้นสด (Improvisation) ซึ่งการด้นสดนี้จะแสดงความคิดเห็นลีลาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักแสดงแต่ละคนออกมาได้เป็นอย่างดี ยิ่งส่งเสริมให้งานเกิดความสร้างสรรค์มากขึ้น

การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงเป็นเก้าอี้ที่มีความเรียบง่าย แต่สามารถสื่อสารเรื่องราวได้หลากหลาย เช่น ตำแหน่ง อาชีพ ทรัพย์สินสมบัติ อุปสรรค เป็นต้น และ เลือกใช้ผ้าสีม่วงบางที่สามารถทำหน้าที่เป็นทั้งอุปกรณ์การแสดง และเครื่องแต่งกาย ที่เป็นสัญลักษณ์ของ ปัญหา หรือ กิเลส โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดงนี้ ผู้วิจัยเลือกด้วยความธรรมดาของวัตถุ แต่สามารถสื่อสารเรื่องราวผ่านบทการแสดงได้อย่างชัดเจน และหลากหลาย ซึ่งเป็นความท้าทายอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังมีสลากกิน แบ่งรัฐบาล กระจกเงา รวมไปถึงศาลเจ้าประจำบ้านตามความเชื่อจีนที่เรียกว่า “ตี่จูเอี้ย” มาใช้ในการแสดง ซึ่งยังไม่เคยพบการใช้ตี่จูเอี้ยในผลงานนาฏศิลป์ในประเทศไทยมาก่อน

การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้อาคารจอดรถที่มีลักษณะเป็นอาคารเปิด มีผนังเป็นเหล็กสาน ซึ่งเป็นการตอบโจทย์หัวข้อวิจัย กล่าวคือ การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงนั้น จึงเลือกใช้สถานที่จอดรถมาถ่ายทอดผลงานนาฏศิลป์ เพราะยังไม่เคยมีใครเลือกใช้มาก่อน และการตกแต่งอาคารด้วยเหล็กสานที่สามารถมองผ่านทะลุ ซึ่งมีความชัดเจนในการมองผ่านตามความสว่างของแสง เปรียบเสมือนภาพลวงตาที่สามารถตอบโจทย์หัวข้อวิจัยได้เป็นอย่างดี

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยสร้างสรรค์เสียงจากความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรม วิเคราะห์โจทย์จากหัวข้อวิจัย เลือกใช้เสียงที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี เป็นเสียงที่ธรรมชาติไม่สามารถสร้างขึ้นได้ เพื่อตอบโจทย์การสร้างสรรคผลงานด้วยเสียงที่ไม่มีอยู่จริง

การออกแบบแสง ผู้วิจัยเลือกใช้แสงธรรมชาติจากพระอาทิตย์ ใช้การแสดงในช่วงเวลากลางวัน และแสงจากวันที่ฟ้าครึ้มบดบังแสงอาทิตย์ ที่เป็นสัญลักษณ์ของภาพลวงตา การบดบังความจริง และเป็นการแสดงที่ทำทนายเนื่องจากต้องรอจังหวะของแสงที่เหมาะสมพอดี

4.3 อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบการแสดงทางนาฏศิลป์สร้างสรรค์และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้มาอภิปราย โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์และการตั้งคำถามในงานวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยได้จำแนกรูปแบบของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย โดยแบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบ คือ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 4) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง 5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 6) การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง 7) การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า และ 8) การออกแบบแสง ซึ่งผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดงในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย และเล็งเห็นถึงความสำคัญของจินตนาการในมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีกิเลส ก็จะเริ่มจินตนาการคิดค้นวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตนต้องการ ทั้งที่เป็นผลดีและผลเสียแก่ผู้อื่น ในการสร้างภาพ

มายา การสร้างตัวตน ทั้งในโลกของความเป็นจริงและในโลกออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนรอบตัวได้เห็นและเข้าใจว่าตนเองนั้นมีลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ ความสัมพันธ์ ในแบบอย่างที่ตนเองต้องการ ผู้วิจัยจึงได้นำแรงบันดาลใจมาทำการทดลองเชิงปฏิบัติการกับนักแสดง หาความหมายจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งนักแสดงเป็นกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ ข้อมูลจากการทดลองที่ได้จึงเป็นข้อมูลที่ทันสมัยต่อเหตุการณ์ และเป็นวิธีคิดของคนในปัจจุบัน ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับด้านต่าง ๆ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเมือง ด้านศิลปะ ด้านสังคม และด้านวิทยาศาสตร์

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าโครงเรื่องที่ได้มาจากการทดลองเชิงปฏิบัติการนี้ เป็นประเด็นที่เกิดจากกิเลสของมนุษย์ ทำให้มนุษย์ต้องหาวิธีการดับกิเลสและได้เรียนรู้ในที่สุด ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบบทรการแสดงออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ การเกิดปัญหา การแก้ปัญหา และการหยั่งรู้ ซึ่งบทรการแสดงนี้สะท้อนให้เห็นเรื่องความเชื่อทางศาสนา ความถูกต้องและไม่ถูกต้องของคนในสังคม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับจรรยาบรรณที่ดี ที่สามารถทำให้สังคมสงบสุขมากขึ้นได้

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า บทรการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ครั้งนี้ มีมาตรฐานที่ตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านประสบการณ์ การมีจรรยาบรรณ และ ความทันสมัยทันต่อเหตุการณ์

ตารางที่ 4.18 ตารางแสดงผลการพัฒนาบทรการแสดงของสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	บทรการแสดง
การพัฒนาบทรการแสดง ครั้งที่ 1	บทรการแสดงแบ่งเป็น 3 ส่วน 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม
การพัฒนาบทรการแสดง ครั้งที่ 2	บทรการแสดงแบ่งเป็น 4 ส่วน 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์

ลำดับ	บทการแสดง
การพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 3	บทการแสดงแบ่งเป็น 4 ส่วน 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์
การพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 4	บทการแสดงออกเป็น 3 องค์กร องค์กรที่ 1 การเกิดปัญหา องค์กรที่ 2 การแก้ปัญหา องค์กรที่ 3 การหยั่งรู้
การพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 5	บทการแสดงออกเป็น 3 องค์กร โดยมีการเชื่อมต่อ และฉากย่อย ดังนี้ ตอนต้น (Prelude) องค์กรที่ 1 การเกิดปัญหา ตอนกลาง (Interlude) องค์กรที่ 2 การแก้ปัญหา ฉากที่ 1 มาตรฐานความงาม ฉากที่ 2 โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม ฉากที่ 3 การสร้างภาพ ฉากที่ 4 ความเชื่อ ฉากที่ 5 ความเข้าใจ ตอนท้าย (Postlude) องค์กรที่ 3 การหยั่งรู้
การพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 6	ผู้วิจัยใช้บทการแสดงเดิมจากการพัฒนาบทการแสดง ครั้งที่ 5

2) การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด เพศ ประสบการณ์ และอายุ จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นนักแสดงที่มีความแตกต่างหลากหลายใน ประสบการณ์ทางด้านศิลปะการแสดง ประกอบไปด้วย นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะ การละคร และศิลปะการแสดงคัลเลอร์การ์ด (Color Guard) ซึ่งผู้วิจัยมีความหลงใหลและ ประสบการณ์ในการบูรณาการศิลปะการแสดงประเภทต่าง ๆ เหล่านี้ในการสร้างสรรค์ผลงาน การจัด วางองค์ประกอบของการแสดง

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการคัดเลือกนักแสดงสำหรับการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การ สร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านความสามารถหลากหลาย ความ หลงใหล และประสบการณ์

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยเลือกใช้การออกแบบลีลานาฏศิลป์จากวิธีการต้นสด (Improvisation) เป็นแนวทางหลักในการเริ่มต้นออกแบบลีลาเพื่อทำการทดลองเชิงปฏิบัติการ ร่วมกับนักแสดงที่ได้คัดเลือกมา ผสมผสานไปด้วยลีลานาฏศิลป์หลากหลายรูปแบบ ดังนี้ การ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มีปรากฏอยู่ในทุกฉากการแสดง บัลเลต์ (Ballet) มีปรากฏท่า อาราเบส (Arabesque) และการเต้นคู่ (Pas de deux) อยู่ในองก์ที่ 2 ฉากที่ 2 โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม และนาฏศิลป์แบบสมัยใหม่ (Modern Dance) มีปรากฏอยู่ ใน องก์ที่ 2 การแก้ปัญหา

ผู้วิจัยใช้แนวคิดทางด้านศิลปะการละครเข้ามาผสมผสานให้เกิดความ สร้างสรรค์ในการแสดงมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การแสดงที่ขยายให้ใหญ่ขึ้น (Exaggeration) ในองก์ที่ 1 การ เกิดปัญหา และใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) ในองก์ที่ 2 การ แก้ปัญหา เพื่อใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อสารให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการผสมผสานนาฏศิลป์เข้า ร่วมกับศิลปะการละครในการแสดงนี้ เป็นความชื่นชอบหลงใหลส่วนบุคคลของผู้วิจัยและได้มีการ ทดลองทำงานในรูปแบบนี้มาหลายครั้งในอดีต

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการจัดการตำแหน่งการยืน การแปรแถว หรือ แบบ รูปแถวของนักแสดงในแต่ละฉาก จากประสบการณ์ทางด้านศิลปะการแสดงคัลเลอร์การ์ด (Color

Guard) ที่ให้ความสำคัญในการจัดวางแบบรูปการแสดงเข้ามาผสมผสานในการแสดง ซึ่งเป็นรสนิยมของผู้วิจัย

จากข้อมูลด้านการออกแบบปลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้ สามารถสรุปได้ว่า มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านความสามารถหลากหลาย ความหลงใหล และรสนิยม

4) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ในงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างสรรค์เสียงดนตรี ดังนี้ การประพันธ์เพลงในรูปแบบ มิวสิกซาวด์ดีไซน์ (Music Sound Design) และเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) เป็นรูปแบบการประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิธีการสร้างเสียงที่สามารถทำให้เกิดเสียงได้อย่างหลากหลาย และบางเสียงเป็นเสียงที่ไม่มีอยู่จริง กล่าวคือ ไม่มีสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งของใดที่สามารถผลิตเสียงนี้ได้ และเป็นเสียงที่สะท้อนให้เห็นถึงสถานที่ วัฒนธรรม ความเชื่อในสังคม เป็นสัญญาณผ่านเสียง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบให้เสียงและภาพที่มีความสัมพันธ์กัน แต่ปรากฏขึ้นไม่พร้อมกัน ดังเช่น เสียงระฆังวัดที่สัมพันธ์กับบันไดพญานาคาคที่สามารถพบเห็นได้ง่ายตามเส้นทางพุทธศาสนาในองค์ที่ 1 เสียงกระดิ่งศาลเจ้าที่สัมพันธ์กับตู้जूเอี้ยในองค์ที่ 2 และเสียงรถมอเตอร์ไซด์สัมพันธ์กับรถมอเตอร์ไซด์ในองค์ที่ 2

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านความสามารถหลากหลาย ปรัชญา และความคิดสร้างสรรค์

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ในด้านของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์

การแสดงที่สามารถสะท้อนให้เห็นประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยจากบทการแสดงในหลายด้าน ได้แก่ ด้านมาตรฐานความงาม ด้านโฆษณาชวนเชื่อ ด้านความไม่เท่าเทียม ด้านการสร้างภาพ ด้านความเชื่อ โดยมีอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้งหมด 8 ชิ้น คือ รูปปั้นพญานาค กระจกเงา เสื้อตาข่ายประดับพลอย สลากกินแบ่งรัฐบาล ตี๋จู่เอี้ย รถมอเตอร์ไซค์ เก้าอี้ และผ้าสีม่วง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผ้าสีม่วง ให้สามารถเป็นทั้งอุปกรณ์ประกอบการแสดงและเครื่องแต่งกายด้วย

การนำศาลเจ้าจีน หรือ ตี๋จู่เอี้ย มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์นี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความคิดที่แตกต่าง ไม่เคยมีใครทำมาก่อน ออกจากแนวความคิดเดิม ซึ่งตรงกับความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกในเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

นอกจากนี้การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้ง 8 อุปกรณ์นี้ ล้วนแล้วแต่เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์ ทั้งทางด้านความเชื่อ ได้แก่ ตี๋จู่เอี้ย รูปปั้นพญานาค และในด้านสังคมกับการเมือง ได้แก่ กระจกเงาที่เป็นสัญลักษณ์ของความไม่มั่นใจในตนเอง เก้าอี้ที่เป็นสัญลักษณ์ของตำแหน่งทรัพย์สินสมบัติ ผ้าสีม่วงเป็นสัญลักษณ์ของกิเลสตัณหา และนอกจากนี้ รถมอเตอร์ไซค์ยังเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นความเป็นจริงของพื้นที่การแสดง ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน มาผสมผสานให้เข้ากับการแสดงได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านปรัชญา ผู้นำและผู้บุกเบิก และความสามารถหลากหลาย

6) การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง

ในการออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง ผู้วิจัยใช้พื้นที่อาคารจอดรถมอเตอร์ไซค์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ด้วยการทำงานแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) ซึ่งเป็นสถานที่ที่ไม่เคยมีใครนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์มาก่อน สะท้อนแนวคิดทฤษฎีนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) ที่นำนาฏศิลป์ออกมาแสดงนอกโรงละคร ซึ่งอาคารจอดรถนี้ยังสามารถสะท้อนให้เห็นความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในแต่ละวัน กล่าวคือกลางวันมีรถจอดเต็ม และกลางคืนกลายเป็นพื้นที่ว่าง

เปล่า และการออกแบบผนังอาคารที่ใช้เหล็กสามารถมองเห็นทะลุผ่านได้ แต่ความชัดเจนในการมองเห็นทะลุผ่านนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยของแสง นี่จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

นอกจากนี้ อาคารจอตลอดของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ยังเป็นพื้นที่ที่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานได้มาก เนื่องจากมีความหลากหลายของพื้นที่ ได้แก่ มีพื้นที่ราบเรียบ มีพื้นที่ลาดชัน มีบันไดขึ้นลงเชื่อมต่อระหว่างชั้น ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้พื้นที่ทั้งบริเวณพื้นราบในแนวนอน และแนวตั้งคือบันไดในการแสดง ซึ่งบันไดสามารถสะท้อนสัญณะของการเกิดและวังวนของชีวิตที่ต้องวนกลับไปสู่จุดเริ่มต้นเสมอ

การสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่การแสดงนอกโรงละครนี้เป็นความชื่นชอบส่วนบุคคลของผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) มาก่อนแล้วจำนวนหลายผลงาน จึงทำให้มีประสบการณ์และความสามารถในการปรับประยุกต์การแสดงให้เข้ากับพื้นที่ที่มีความหลากหลายดังเช่นอาคารจอตลอดนี้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง แสดงในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านปรัชญา ผู้นำและผู้บุกเบิก ประสบการณ์ และความสามารถหลากหลาย

7) การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าสำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยใช้เนื้อผ้าที่มีความยืดหยุ่นรัดรูปเพื่อความปลอดภัยของนักแสดง เนื่องจากนักแสดงมีการใช้ท่าโยกกัน การยกเก้าอี้ และพื้นที่การแสดงที่มีระดับความสูงหลากหลาย การใส่เสื้อผ้าที่ยืดหยุ่นรัดรูปนี้ จะช่วยให้นักแสดงมีความคล่องตัวและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยที่ได้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานในด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก และศิลปะการแสดงคัลเลอร์การ์ด ที่ต้องใช้ความคล่องตัวของนักแสดงเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีรูปแบบเหมือนกันทุกคน เพื่อแสดงถึงความเท่าเทียมกันของมนุษย์ และให้อิสระในการแต่งหน้า สะท้อนให้เห็นเรื่องจรรยาบรรณในการสร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากนี้ การแต่งกายรัดรูปยังสามารถแสดงให้เห็นถึงรูปร่าง ลวดลายในลีลาที่สร้างสรรค์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำผ้าสีม่วงมาประกอบเป็นอีกส่วนให้เกิดความตรงกัน

ข้ามกันระหว่างผ้ารัดรูปที่ยึดติดกับร่างกายตลอด และผ้าสีม่วงที่พลิ้วไหวเอนเอียงไปตามสายลมเสมอ จึงเป็นรสนิยมของผู้วิจัยที่สะท้อนผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้าน ประสพการณ์ จรรยาบรรณ และรสนิยม

8) การออกแบบแสง

การออกแบบแสงสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยเลือกใช้แสงธรรมชาติในบรรยากาศของอาคารจอตลอด เป็นแสงจากพระอาทิตย์ที่จะมีความไม่แน่นอน ปรับเปลี่ยนตามสภาพอากาศและเวลา ซึ่งเป็นความหลงใหลของผู้วิจัยในความเปลี่ยนแปลงของแสงอาทิตย์ และรสนิยมของผู้วิจัยที่ต้องการใช้แสงธรรมชาติ ไม่ใช่แสงจากเครื่องใช้ไฟฟ้า

ผู้วิจัยออกแบบแสงให้สัมพันธ์กับบทการแสดง คือ องค์กรที่ 1 การเกิดปัญหา ในตอนต้นที่เป็นการขึ้นบันได เป็นจุดที่แสงพระอาทิตย์ส่องไม่ถึง และ เมื่อขึ้นมาด้านบนจะพบกับพื้นที่ที่มีแสงพระอาทิตย์ องค์กรที่ 2 การแก้ปัญหา เปรียบแสงเป็นปัญหาที่ส่องให้เห็นปัญหาจึงต้องดำเนินการแก้ไข และใช้ช่วงเวลาที่ฟ้าครึ้ม ไม่มีแสงแดด สะท้อนสัญลักษณ์ของความมืดมน ซึ่งเป็นแนวคิดสัญลักษณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดทางด้านปรัชญา

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยมีมาตรฐานตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านความหลงใหล ปรัชญา และรสนิยม

จากการอภิปรายรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย สามารถสรุปได้ว่า ในงานวิจัยฉบับนี้ตรงตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ (1) ความหลงใหล (2) การมีจรรยาบรรณ (3) การมีความคิดสร้างสรรค์ (4) การมีประสพการณ์ (5) การเป็นผู้บุกเบิก (6) การมีรสนิยม (7) การมีจิตวิญญาณของความเป็นศิลปิน (8) ความหลากหลาย และ (9) ความทันสมัยทันต่อเหตุการณ์

4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาพัฒนาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย โดยคำนึงถึงแนวคิดทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1) การคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยเห็นว่า แม้แต่ความเชื่อที่เคยได้รับการยอมรับกันมาเป็นเวลายาวนาน หรือเหตุการณ์ที่เคยปรากฏขึ้นในสังคมหลายครั้ง ก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามกาลเวลา การปรากฏของความจริงที่ปรากฏให้เห็น และเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย จึงส่งผลให้การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยนี้ ต้องมีการคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทยอย่างถี่ถ้วน ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ วัฒนธรรม การเมือง สังคม และเศรษฐกิจ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการสื่อสารในการสร้างสรรค์พัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องให้ความสำคัญกับบทบาทการแสดงเป็นสำคัญที่สุด เพราะบทบาทการแสดงที่มาจากประสบการณ์จริงของผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ต้องได้รับการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาในทางวิชาการ ไม่ถูกบิดเบือน และสามารถเข้าใจเข้าถึงง่ายสำหรับผู้ที่ต้องการนำไปศึกษาต่อ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้การคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง เพราะภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน จะส่งผลให้งานสร้างสรรค์มีการสื่อสารประเด็นของงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ดังปรากฏในการออกแบบบทบาทการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

2) การคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา

ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา จากการศึกษาข้อมูลในประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงในสังคมไทยด้วยเครื่องมือวิจัยหลักคือ การสัมภาษณ์ และนอกจากนั้นยังมีการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งทำให้เข้าใจได้อย่างลึกซึ้งว่า ประเด็นการ

ปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนั้น ต้องศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์เป็นหลัก และมีรายละเอียดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับมานุษยวิทยาอีกหลากหลายข้อมูลย่อย อันได้แก่ คติชนวิทยา ความเชื่อ และพิธีกรรมความเชื่อเกี่ยวกับผี สภาวะการทิวแสง เป็นต้น และจากการศึกษาข้อมูลจากการคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา ทำให้ผู้วิจัยสามารถหาแนวทางในการสร้างสรรค์บทการแสดงสำหรับงานวิจัยนี้ ซึ่งเป็นหัวใจหลักสำคัญในการเริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์นี้

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายในการแสดง ด้วยการออกแบบให้มีเครื่องแต่งกายเหมือนกันทุกคนเพื่อแสดงถึงความเท่าเทียมของมนุษย์ตามแนวคิดมานุษยวิทยา นอกจากนี้ยังใช้ในการออกแบบอุปกรณ์การแสดงที่สะท้อนถึงความเชื่อของมนุษย์ ได้แก่ องค์กรที่ 1 รูปปั้นพญานาค สะท้อนความเชื่อทางพระพุทธศาสนา องค์กรที่ 2 ที่जूเอี้ย สะท้อนความเชื่อชาวไทยเชื้อสายจีน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการคำนึงถึงประเด็นในเรื่องการปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ดังปรากฏในการออกแบบบทการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3) การคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความจริงไม่มีอยู่จริงนี้ ผู้วิจัยได้ผลจากการปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ปรากฏผ่านการออกแบบองค์ประกอบนาฏศิลป์ 8 องค์ประกอบ ดังนี้

การออกแบบสีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์หลายรูปแบบ ได้แก่ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) บัลเลต์ (Ballet) นาฏศิลป์แบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) การคัดเลือกนักแสดง คำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์และนาฏศิลป์ ในการเลือกรูปร่างของนักแสดงให้มีความหลากหลายและความถนัดทางศิลปะการแสดงของนักแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านดุริยางคศิลป์ในการออกแบบ การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง คำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ การออกแบบแสง คำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เพื่อให้ได้แสงและสีที่สัมพันธ์กับฉากการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ

แสดง คำนี้ถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้อุปกรณ์ประกอบการแสดง มีลักษณะที่สะท้อนสัญญาณที่ต้องการ

นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้าด้วยการคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ในการออกแบบสี และนาฏยศิลป์ ในการอำนวยให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวสะดวกปลอดภัย

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยการคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ดังปรากฏในการคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบพื้นที่และฉากการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบแสง และการออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

4) การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ผลจากการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์ โดยปรากฏให้เห็นในองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ใช้รูปแบบของเครื่องแต่งกายที่เหมือนกันทุกคนเพื่อสะท้อนความเท่าเทียมกันของมนุษย์

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ชิ้น ได้แก่ แก้วอี้เป็นสัญลักษณ์ของตำแหน่ง ทรัพย์สมบัติ กระจกเงาเป็นสัญลักษณ์ของความไม่มั่นใจในตนเอง สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นสัญลักษณ์ของความหวัง เสื้อตาข่ายประดับพลอยเป็นสัญลักษณ์ของความไม่เท่าเทียม ตีजूเอี้ยและพญานาคเป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อ รถมอเตอร์ไซด์เป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นความจริงของสถานที่ และผ้าสีม่วงที่เป็นทั้งอุปกรณ์ประกอบการแสดงและเครื่องแต่งกายเป็นสัญลักษณ์ของกิเลส

ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง เช่น การเลือกใช้อาคารจอดรถที่มีผนังเป็นตะแกรงเหล็ก สามารถมองเห็นลอดผ่านเข้าออก แต่ความชัดเจนจะผันแปรตามปริมาณของแสง ซึ่งสะท้อนถึงสัญญาณของภาพลวงตา และการแสดงองก์ที่ 1 การเกิดปัญหา ผู้วิจัยใช้บันไดวนเพื่อถ่ายทอดสัญญาณของช่องคลอดมารดา ให้เห็นการเกิด และนอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบแสง เช่น องก์ที่ 2 การแก้ปัญห ผู้วิจัยเลือกใช้ช่วงเวลาที่มิแสงเปรียบเสมือนดังปัญหาที่ส่องให้เห็นปัญหา จึงต้องแก้ปัญห เป็นต้น

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ดังปรากฏใน องค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบ แสง การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

5) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ผลจากการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดย ปรากฏให้เห็นในหลายองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ดังนี้

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ตู๋จู่เอี้ย เป็นศาลเจ้าจีนตามความ เชื่อคนไทยเชื้อสายจีนที่สามารถพบเห็นได้แทบทุกบ้าน เป็นตัวแทนของความเชื่อ โดยนำมาใช้ปรากฏ และหายไปในเรื่องที่ 2 การแก้ปัญหา ซึ่งถือเป็นการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องจากยังไม่เคยมีใครนำตู่จู่เอี้ยมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์มาก่อน

การออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้เสียงที่สัมพันธ์กับภาพ ตามความเชื่อต่าง ๆ ได้แก่ เสียงระฆังวัดสัมพันธ์กับรูปปั้นพญานาค เสียงกระดิ่งลมสัมพันธ์กับศาลเจ้า จีน และเสียงรถมอเตอร์ไซด์สัมพันธ์กับรถมอเตอร์ไซด์ ซึ่งออกแบบให้ภาพกับเสียงปรากฏขึ้นไม่ ตรงกัน โดยให้เสียงปรากฏขึ้นก่อนภาพที่สัมพันธ์กัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความไม่มีอยู่จริง

นอกจากนี้ยังมีการเลือกใช้สถานที่เป็นอาคารจอดรถมอเตอร์ไซด์เป็นพื้นที่ การแสดงซึ่งถือเป็นการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องจากยังไม่เคยมีใครนำที่ จอดรถมาใช้แสดงผลงานนาฏศิลป์มาก่อน

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ดังปรากฏใน องค์ประกอบ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่และฉากการแสดง

สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของ ความไม่มีอยู่จริงใน สังคมไทยนี้จึงต้องคำนึงถึงรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ และแนวคิดทฤษฎีทั้ง 5 ข้อที่ผู้วิจัยได้อภิปรายไปแล้ว เพื่อให้ผลงานสำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นประโยชน์ต่อวง วิชาการ ผู้รับชม และผู้ที่ต้องการนำงานวิจัยนี้ไปศึกษาต่อ

4.4 สรุปบท

บทที่ 4 ของงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ได้อธิบายถึง การพัฒนาปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ รวมทั้งการอภิปราย ผลการวิจัย ซึ่งต่อไปในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะนำเสนอบทสรุปของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย อันประกอบไปด้วย ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยและข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและ การวิจัยต่อไปในอนาคต



บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

จากบทที่ 4 ที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ และการอภิปรายผล ซึ่งในบทที่ 5 นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงผลที่ได้จากการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ในเรื่อง การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และข้อเสนอแนะของการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

5.2 ผลวิจัยที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ในเรื่องปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานระหว่างงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การทดลองและวิจัยสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปะการแสดง (Experiment and Creative Research in Performing Arts) โดยมีผลที่ได้จากการวิจัยตาม วัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

รูปแบบของงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์นี้ ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาการสร้างสรรคการแสดงทั้งหมด 6 ครั้ง และได้รูปแบบการแสดงในครั้งสุดท้าย ซึ่งสามารถสรุปผ่านองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

รูปแบบของบทการแสดงในงานสร้างสรรคทางนาฏยศิลป์นี้ มาจากการศึกษาข้อมูลที่ได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1. ภาพลักษณ์การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย 2. สาเหตุการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย 3. ผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยได้นำข้อมูลมาพัฒนาเป็นบทการแสดงที่สัมพันธ์กับข้อมูล 3 องค์การแสดง ดังนี้ Prelude องค์ที่ 1 การเกิดปัญหา มาจากภาพลักษณ์การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงใน

สังคมไทย Interlude องค์กรที่ 2 การแก้ปัญหา มาจากสาเหตุการปรากฏของความจริงในสังคมไทย และ Postlude องค์กรที่ 3 การหยั่งรู้ มาจากผลที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย

5.2.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายสัมพันธ์กับบทบาทการแสดง ซึ่งมาจากประเด็นการปรากฏของความจริงในสังคมไทย อันได้แก่องค์กรที่ 1 การเกิดปัญหา และองค์กรที่ 3 การหยั่งรู้ ใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เช่น ท่าเดิน ท่ามอง ท่าถือสิ่งของ เป็นต้น องค์กรที่ 2 ใช้ บัลเลต์ (Ballet) เพื่อแสดงลีลาของชนชั้นสูง ในขณะที่นาฏศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) ใช้แทนคนธรรมดา และ ใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เพื่อสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาของการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ในองค์กรที่ 3 การหยั่งรู้ ผู้วิจัยใช้การขยายให้ใหญ่ขึ้น (Exaggeration) เพื่อความชัดเจนของการสื่อสาร เพื่อแสดงถึงความสำคัญ เด่นชัดยิ่งขึ้น และใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบการทำซ้ำ (Repetitive Movement) เพื่อให้เกิดการจดจำ

5.2.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยทำการคัดเลือกนักแสดงที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน ทั้งในด้านกายภาพ เพศ ภูมิภาค ประสพการณ์ส่วนตัว และความถนัดทางด้านศิลปะการแสดง จำนวน 10 คน โดยมีประสบการณ์ทางศิลปะการแสดงด้าน นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร และศิลปะการแสดงคัลเลอร์การ์ด (Color Guard) เพื่อให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดให้เห็นความหลากหลายของบทบาทแสดง และส่งผลให้การพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ พัฒนาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความหลากหลายของนักแสดง

5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงที่สามารถสะท้อนให้เห็นประเด็นจากบทบาทแสดงในด้านต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ช่วยให้การสื่อสารจากการแสดงสู่ผู้ชมชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีอุปกรณ์การแสดงทั้งหมด จำนวน 8 แบบ ดังนี้ กระจกเงา เพื่อสะท้อนให้เห็น ประเด็นทางด้านมาตรฐาน ความงาม สลากกินแบ่งรัฐบาลสะท้อนให้เห็นประเด็นเกี่ยวกับด้านความหวังและด้านโฆษณาชวนเชื่อ เสื้อตาข่ายประดับเพชรสะท้อนให้เห็นความไม่เท่าเทียม ตู้อ้อยและพญานาคสะท้อนด้านความเชื่อ แก้วสี่เหลี่องดำ เพื่อถ่ายทอดสัญลักษณ์ของ ตำแหน่ง ทรัพย์สินสมบัติ ความรัก ความมั่นคง ความเชื่อ และอุปสรรค รถมอเตอร์ไซด์เพื่อปรากฏความเป็นจริงของพื้นที่การแสดงให้

เห็น นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์การแสดงที่เป็นกึ่งอุปกรณ์การแสดง และเครื่องแต่งกายด้วย คือ ผ้าสีม่วง บางที่เป็นสัญลักษณ์ของปัญหา กิเลส หรือบารมีที่สะสมไว้ของบุคคล

5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัยโดยการสื่อสารเรื่องราวจากบทการแสดงตามทีพัฒนาในแต่ละครั้ง และยกตัวอย่างภาพความคิด เสียงตัวอย่าง เพื่อเป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับผู้สร้างสรรค์ดนตรี การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถูกพัฒนาให้มีท่อนของเพลงตามบทการแสดงที่ปรับเปลี่ยนไปในแต่ละครั้ง ซึ่งผลการทดลองพบว่า การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างสรรค์เสียงดนตรี ดังนี้ การประพันธ์เพลงในรูปแบบเพลงบรรยากาศ (Ambient Music) ดูได้จาก 2.2.5 ซึ่งเป็นรูปแบบการประพันธ์ดนตรีโดยการสังเคราะห์เสียง (Synthesis Music) ร่วมกับเสียงที่บันทึกจากสถานที่ต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงสถานที่ วัฒนธรรม ความเชื่อในสังคมตามสถานที่ต่าง ๆ นอกเหนือจากนี้ มีการออกแบบการใช้เสียงที่สัมพันธ์กับภาพ แต่จัดวางให้ปรากฏขึ้นไม่ตรงกัน โดยให้เสียงเกิดขึ้นก่อนภาพปรากฏ เพื่อสะท้อนความไม่มีอยู่จริงในผลงานนี้

5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า

ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่เป็นผ้าที่มีความยืดหยุ่นสูง เรียบง่าย เป็นสีเทาที่สะท้อนให้เห็น การปรากฏของความไม่มีอยู่จริงคือ เป็นสีตรงกลางระหว่างสีดำและสีขาว และมีผ้าสีม่วงบาง ที่เป็นกึ่งเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง นำมาใส่คล้องผ่านศีรษะ เพื่อปิดบังร่างกายด้านหน้าและหลัง แต่ยังคงมีความบางให้สามารถมองเห็นชุดสีเทาอย่างไม่ชัดเจน ซึ่งสีม่วงนี้เป็นสีที่ไม่มีอยู่จริง เป็นสีลำดับที่สองที่ต้องเกิดจากการผสมสีน้ำเงิน และแดงขึ้น และด้านสัญลักษณ์ในโลกสากลมีข้อมูลการให้สีม่วงเป็นตัวแทนของความลึกลับอีกด้วย รูปแบบการแต่งกายจะเป็นชุดรัดรูปเพื่อความสะดวกปลอดภัยในการเคลื่อนไหว และเห็นสรีระร่างกายได้อย่างชัดเจน ซึ่งนักแสดงทุกคนใส่เครื่องแต่งกายรูปแบบเหมือนกันทั้ง 10 คน เพื่อสะท้อนให้เห็นความเท่าเทียมกันของมนุษย์

สำหรับการแต่งหน้า ผู้วิจัยออกแบบให้มีความเป็นธรรมชาติ เป็นอิสระของนักแสดง เนื่องจากบทการแสดงส่งเสริมให้มีความหลากหลาย ทุกคนสามารถแต่งหน้าตามความสนใจของตนเองได้ แต่ยังคงไม่รบกวนองค์ประกอบอื่น ๆ ทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การแต่งหน้าโทนธรรมชาติ และเนื่องจากเป็นการแสดงในพื้นที่การแสดงแบบเปิด ต้องอยู่ในสภาพอากาศตามธรรมชาติ อาจส่งผลให้ร้อน มีเหงื่อไหล หากแต่งหน้ามากเกินไปอาจทำให้เครื่องสำอางหลุดได้

5.2.1.7 การออกแบบพื้นที่แสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่แบบเปิด (Outdoor) ที่เป็นอาคารจอตระดมอเตอรีไซค์ มีการออกแบบผนังเป็นเหล็กสานที่สามารถมองเห็นด้านใน และมองเห็นด้านนอกได้ แต่ความชัดเจนนั้นจะเปลี่ยนไปตามสภาวะของแสงสว่าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นประเด็นของภาพลวงตา นอกจากนี้ การตกแต่งภายในอาคารยังมีความเรียบง่ายด้วยสีเทาอ่อนของปูน และเหล็กสีน้ำเงินเข้ม ไม่รบกวนการแสดงผล และเนื่องจากเป็นสถานที่ที่ไม่เคยมีคนนำมาใช้เป็นสถานที่แสดงผลงานนาฏยศิลป์มาก่อน ผู้วิจัยเข้าออกแบบการแสดงเป็นแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) โดยการออกแบบพื้นที่การแสดงในอาคารตั้งแต่ชั้น 2 ครึ่ง จนถึงชั้น 4 มีการเชื่อมต่อระหว่างชั้นด้วยทางลาดของมอเตอรีไซค์ และทางเท้าที่มีลักษณะเป็นบันได การสร้างสรรค์งานจึงมีรายละเอียดของพื้นที่มาก ผู้วิจัยจึงได้ใช้วิธีการแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน A, B, C และ D โดยพื้นที่ A, B เป็นพื้นที่รูปทรงพิเศษคือบันไดวน และทางลาด ผู้วิจัยออกแบบการแสดงให้เป็นการเดินทางไปทางใดทางหนึ่งเท่านั้น และพื้นที่ C, D เป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า ผู้วิจัยจึงแบ่งพื้นที่ออกเป็น 9 ส่วน เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนี้


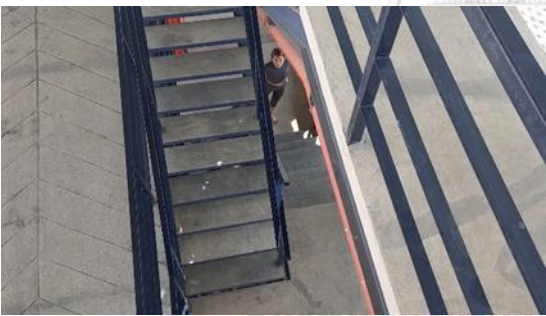

5.2.1.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยเลือกใช้แสงธรรมชาติในการแสดง แต่เปลี่ยนช่วงเวลาตามบทการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้ องค์ที่ 1 การเกิดปัญหา ใช้ช่วงเวลาที่มืดแสงอาทิตย์ส่อง บรรยากาศท้องฟ้าสดใส สะท้อนถึงช่วงเวลาที่มนุษย์ยังไม่เห็นปัญหา องค์ที่ 2 การแก้ปัญหา ใช้ช่วงเวลาที่มืดแสงอาทิตย์ส่องเข้ามาบางส่วน แสดงถึงความเปลี่ยนแปลง ความไม่เท่าเทียม และช่วงเวลาที่ไม่มีแสงอาทิตย์ บรรยากาศฟ้าฝนมืดครึ้ม เพื่อสะท้อนถึงความมืดมน องค์ที่ 3 การหยั่งรู้ ใช้ช่วงเวลาที่ไม่มีแสงอาทิตย์ บรรยากาศฟ้าฝนมืดครึ้ม เพื่อสะท้อนถึงความเข้าใจปัญหา หลังจากมนุษย์ก่อปัญหาต่างๆ ให้เกิดขึ้น ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขให้เหมือนเดิมได้

จากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่ในสังคมไทย เป็นจำนวนทั้งสิ้น 6 ครั้ง ผู้วิจัยได้จัดทำการแสดงในรูปแบบวีดิทัศน์บันทึกผลงานดุซนินท์ทางด้านนาฏยศิลป์ ทั้งนี้ การอธิบายภาพประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้อธิบายภาพประกอบการแสดงอย่างละเอียดไปแล้วในการออกแบบบทการแสดง จากการพัฒนาผลงานครั้งที่ 6 ซึ่งเป็นครั้งที่สมบูรณ์ที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอประมวลภาพการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้


ตารางที่ 5.1 ตารางประมวลภาพการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
ในเรื่องปรากฏของความจริงในสังคมไทย

ที่มา: ผู้วิจัย

Prelude ตอนต้น องก์ที่ 1 การเกิดปัญหา	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>ในองก์ที่ 1 มีการประมวลภาพจำนวน 2 ภาพ ดังนี้</p> <p>ภาพที่ 1 บรรยากาศโดยรอบพื้นที่การแสดง ในสังคมเมืองที่มีคนหมู่มากมารวมกันอยู่</p>
	<p>ภาพที่ 2 การปรากฏของมนุษย์ แสดงให้เห็นถึงต้นกำเนิดของปัญหาในสังคม สะท้อนผ่านบันไดที่สื่อถึงการกำเนิดขึ้นจากช่องคลอดของมารดา</p>
	<p>ภาพที่ 3 ภาพการเกิดความวุ่นวายจากความต้องการของมนุษย์ จึงกระทำการต่าง ๆ เพื่อให้ได้มา</p>

Interlude ตอนกลาง องก์ที่ 2 การแก้ปัญหา	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>ในองก์ที่ 2 มีการประมวลภาพจำนวน 5 ภาพตามฉากการแสดงทั้ง 5 ฉาก ดังนี้</p> <p>ภาพที่ 1 ฉากที่ 1 มาตรฐานความงาม ภาพการจัดแบบรูป (Pattern) ของแถวเป็น 2 แถว มีผู้แสดงตัวตนอยู่ตรงกลาง สื่อถึงแบบรูปของเวทีประกวดความงาม</p>
	<p>ภาพที่ 2 ฉากที่ 2 โฆษณาชวนเชื่อและความไม่เท่าเทียม ภาพมนุษย์ที่ยืนใช้ลีลาบัลเลต์ (Ballet) แสดงถึงชนชั้นสูง และมนุษย์ที่นั่งใช้ลีลาแบบสมัยใหม่ (Modern Dance) แสดงความเป็นคนทั่วไป</p>
	<p>ภาพที่ 3 ฉากที่ 3 การสร้างภาพ ภาพมนุษย์จ้องมองและเข้าหาคนที่ม้ออำนาจมากกว่า</p>

ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายเพิ่มเติม
 	<p>ภาพที่ 4 ฉากที่ 4 ความเชื่อ ภาพมนุษย์หาทางแก้ปัญหาที่ก่อกำเนิดขึ้นด้วยการใช้ความเชื่อ</p> <p>ภาพที่ 5 ฉากที่ 5 ความเข้าใจ เมื่อมนุษย์ผ่านปัญหาต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้และเข้าใจปัญหา จึงช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p>
<p>Postlude ตอนท้าย องก์ที่ 3 การหยั่งรู้</p>	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>ในองก์ที่ 3 มีการประมวลภาพจำนวน 2 ภาพ ดังนี้</p> <p>ภาพที่ 1 เมื่อมนุษย์ได้เรียนรู้จากปัญหาจนหยั่งรู้แล้ว จึงกลับสู่จุดเริ่มต้นด้วยการลงบันได สื่อถึงการคืนสู่ธรรมชาติ</p>

ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>ภาพที่ 2 หลังจากมนุษย์คืนสู่ธรรมชาติ หายจากภาพไปหมด บันไดสื่อถึงการเริ่มต้น และจุดจบ</p>

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อศิลปะ และให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานนาฏศิลป์ แม้ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อการแสดง แต่ผู้วิจัยไม่ได้นำผลการประเมินความพึงพอใจมาเป็นเครื่องมือในการวัดคุณภาพของการแสดงนาฏศิลป์ชุดนี้ตามข้อตกลงเบื้องต้นที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ซึ่งผลเป็นเพียงความพึงพอใจของผู้ชมเท่านั้น

จากนี้ ผู้วิจัยขอสรุปผลจากแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งมีผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีจำนวน 5 ข้อ ดังนี้

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคนาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

หลังจากผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ควรคำนึงถึงเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเกี่ยวข้องกับงานนี้ สรุปได้เป็น 5 ประเด็นดังต่อไปนี้

5.2.2.1 คำนึงถึงประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยคำนึงถึงประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย เนื่องจากเป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ ซึ่งผู้วิจัยจะต้องศึกษาข้อมูลเพื่อให้เกิดความลึกซึ้ง เพื่อพัฒนาหาแนวทางในการออกแบบบทการแสดง และส่งผลต่อการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ

5.2.2.2 คำนิยามถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา

ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยา เนื่องจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย เป็นการสร้างสรรค์งานจากข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์เป็นหลัก และมีรายละเอียดในการศึกษาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดมานุษยวิทยาไปอีกหลากหลายข้อมูลย่อย อันได้แก่ คติชนวิทยา ความเชื่อและพิธีกรรม ความเชื่อเกี่ยวกับสี สภาวะการทิวแสง เป็นต้น

5.2.2.3 คำนิยามถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และดุริยางคศิลป์

ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ นาฏยศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เพราะแนวคิดทฤษฎีนี้ มีความข้องเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการคำนึงถึงแนวคิดทฤษฎีนี้ ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถหาแนวทางในการออกแบบองค์ประกอบของงานสร้างสรรค์ทั้ง 8 ประกอบได้สำเร็จ

5.2.2.4 คำนิยามถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์ เพราะสัญลักษณ์สามารถสื่อสารกับผู้รับชมผลงานได้กว้างกว่าคำพูด และการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์ ช่วยให้ผู้วิจัยพบแนวทางในการออกแบบผลงานนาฏยศิลป์ในหลายองค์ประกอบ ซึ่งได้ปรากฏการใช้สัญลักษณ์อย่างชัดเจนในการออกแบบอุปกรณ์การแสดง เนื่องจากการใช้อุปกรณ์การแสดงทั้ง 8 ชิ้น มาถ่ายทอด หรือเป็นตัวแทนของเรื่องราว ประเด็นในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมกับนักแสดง ซึ่งมีความสำคัญมากในการส่งเสริมการสื่อสารบทการแสดงที่ได้พัฒนามาก่อนหน้านอกจากนั้นยังมีการใช้สัญลักษณ์ในองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อช่วยเน้นย้ำประเด็นหัวข้อวิจัยอีกด้วย เช่น การเลือกพื้นที่การแสดงให้ผนังอาคารเป็นหลังานที่สามารถมองผ่านทะลุได้ เพื่อตอกย้ำประเด็นเกี่ยวกับภาพลวงตา การสร้างภาพ เป็นต้น

5.2.2.5 คำนิยามถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ เนื่องจากผลงานนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ จึงต้องใช้หลักและวิธีการคิดถ่ายทอดผลงานอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งแนวคิดนี้ได้นำใช้พัฒนาการออกแบบงานสร้างสรรค์หลายองค์ประกอบ อันได้แก่ การออกแบบอุปกรณ์ในองค์ที่ 1 การเกิดปัญหา และ องค์ที่ 2 การแก้ปัญหา ตัวอย่างเช่น การใช้ศาลเจ้าจีนในผลงานนาฏยศิลป์เพื่อ

สะท้อนถึงการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ที่ไม่เคยมีใครใช้มาก่อน และความคิดสร้างสรรค์ในงานนำอาคารจอตระมาจัดแสดงผลงานนาฏศิลป์ เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย มีข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัยฉบับนี้ เพื่อเป็นแนวทางของการศึกษางานวิจัยต่อไป ดังนี้

5.3.1 งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาความหมายของประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ซึ่งเป็นประเด็นที่เกิดขึ้นจริงในสังคม สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ทั้งมีผลกระทบต่อสังคมในด้านดีและไม่ดี และยังไม่เคยมีงานวิจัยใดศึกษาประเด็นนี้มาก่อน ผู้วิจัยจึงสนใจนำมาศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลความรู้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาข้อมูลนี้ หรือข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ต่อไป

5.3.2 การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้เป็นการนำความหมายของประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยจากแบบสอบถามมาสร้างสรรค์ผลงานเพียงเท่านั้น ซึ่งสามารถนำความหมายของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในวิจัยฉบับนี้ ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ที่มีความใกล้เคียงหรือเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ หรือนำข้อมูลความรู้ไปศึกษาต่อ

5.3.3 ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยนี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากประเด็นที่ไม่เคยมีผู้ศึกษามาก่อน และมีการจัดแสดงผลงานในรูปแบบศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Arts) ผู้วิจัยที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบนี้ หรือมีความใกล้เคียง ต้องมีความอดทน และการบริหารจัดการสูง เพราะต้องสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ปัจจัยที่มีการเปลี่ยนแปลง อาจเกินความควบคุม อย่างเช่น แสงธรรมชาติ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กิตติกรรม นพอดมพันธ์. (2554). *การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากลัญญะดอกบัวในพุทธศาสนา*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กนกโณม สุนทรสีมะ. (2565). *การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์จากพฤติกรรม “ทิวแสง”*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, *สัมภาษณ์*, 17 ตุลาคม 2566)

กฤศรา วริศราภูริษา. (2560). *การจัดฉากเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กฤษณาท กาเบต. ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย. *สัมภาษณ์*, 9 มีนาคม 2566.

_____. ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย. *สัมภาษณ์*, 17 ตุลาคม 2566.

คมลักษณ์ ไชยยะ. (2562). *พื้นฐานแนวคิดสัญวิทยาของโรลิ่งด์ บาร์ตส์. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 7(2). 27-61.

คณิตา ตังคณานุรักษ์ (ผู้ปาฐกถา). 10 กุมภาพันธ์ 2566. การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาหลักสูตรและประกันคุณภาพการศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ตามนโยบายสำคัญและเกณฑ์มาตรฐานอาเซียน (AUN-QA). ใน *โครงการการประกันคุณภาพการศึกษา กิจกรรมการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาหลักสูตรและประกันคุณภาพการศึกษา หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ตามนโยบายสำคัญและเกณฑ์มาตรฐานอาเซียน (AUN-QA)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

เจษฎา บุญมาโฮม และ ปราณี สีนาค. ความหลากหลายของมนุษย์ในมิติจิตวิทยาเชิงบวกเพื่อการพัฒนาผู้เรียน. *วารสารพุทธจิตวิทยา*, 7(2), (กรกฎาคม-ธันวาคม 2565), 54-69.

จิรายุทธ พนมรักษ์. (2559). *การถ่ายทอดแนวความคิดด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยประเภทศิลปะการเต้นรำเฉพาะพื้นที่ของนราพงษ์ จรัสศรี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. นักวิชาการอิสระ. *สัมภาษณ์*, 19 ธันวาคม 2565.

_____. นักวิชาการอิสระ. *สัมภาษณ์*, 9 มกราคม 2566.

_____. นักวิชาการอิสระ. *สัมภาษณ์*, 23 มกราคม 2566.

จิรัฐ มัธยมนันท์. อาจารย์ประจำภาควิชาดนตรีตะวันตก วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *สัมภาษณ์*, 22 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาดนตรีตะวันตก วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *สัมภาษณ์*, 22 มีนาคม 2566.

จิตรียา ชาญวารินทร์. (2554). *การบริหารเพื่อการสืบทอดสื่อทางเลือก : กรณีศึกษาจังหวัดธรรมศาสตร์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ชนารตี ฉัตรกุล ณ อยุธยา. (2564). *เมื่อโดนตีกรอบ ความสุขในการเรียนศิลปะก็ลดลง*. สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2566, จาก <https://thematter.co/social/juli-baker-and-summer-interview/137961>

ชวัลพร บุญเกิด และภริดา ชัยรัตน์. (2565). *ค่านิยมทางการเมืองและสังคมในการประกวดนางงาม. วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*, 13(1), 35-60

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2542). *อารยธรรมไทยพื้นฐานทางประวัติศาสตร์*. องค์การการค้าของครุสภา.

ชำนาญ ปาณาวงษ์. (2563). *ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย นครสวรรค์.

ชะลูด นิ่มเสมอ. (2539). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ณัฐนิช ธรรมธรรมกุล. *ครูผู้สอนนาฏศิลป์สากลสถาบันการศึกษานอกระบบ*. *สัมภาษณ์*, 6 มีนาคม 2566.

ณัฐพัฒน์ พลพิบูล. (2561). *การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ*

“กรุงเทพมหานคร”. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566.

ณัฐพร เพ็ชรเรือง. (2562). *การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายของสี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา
 คุชฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐวัฒน์ สิทธิ. (2564). *ศิลปะสื่อการแสดง : บรรณารั้วตัวตน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต].
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
สัมภาษณ์, 30 กันยายน 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566.

ดาริณี ชำนาญหมอ. (2545). *ระบำรำเต้น*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
 รวโรดม.

ดาริณี เป็ล้องสันเทียะ. อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 อีสาน. *สัมภาษณ์*, 28 กุมภาพันธ์ 2566.

เดชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *สัมภาษณ์*, 25 กุมภาพันธ์ 2566.

เดชสิทธิ์ รัศมีวงศ์พร. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *สัมพันธ์*, 17 ตุลาคม 2566.

ไทยรัฐออนไลน์. (20 สิงหาคม 2566). "ครูกายแก้ว" มนุษย์ครึ่งนก ประทานพรหวังเงินทอง. ไทยรัฐออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/culture/2718486>

ธนัชพร กิตติก้อง. (2563). *การแสดง/Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ธรากร จันทนะสาโร. (2557). *นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตติมา อ่องทอง. (2561). *การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมของมหาสุปบุโรพุทโธ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *สัมพันธ์*, 20 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *สัมพันธ์*, 22 กุมภาพันธ์ 2566.

ธีระพงษ์ มีไธสง. (2561). มนุษย์: กระบวนทัศน์ทางความเชื่อและความคิด. *วารสารปรัชญาและศาสนา*, 3(1), 81-113.

นพมาศ แวงหงส์. (2558). *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรคุชฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมพันธ์*, 19 ธันวาคม 2565.

_____. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรคุชฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมพันธ์*, 10 มกราคม 2566.

_____. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรม
ศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 27 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรม
ศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 13 กุมภาพันธ์ 2566.

_____. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรม
ศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 16 ตุลาคม 66.

_____. ศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะศิลปกรรม
ศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 18 ตุลาคม 66.

นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2565). *ความหมายของภววิทยา*. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2565, จาก
<https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/165>

นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2565). *มูเตลู: มานุษยวิทยาของเครื่องรางของขลังและโชคลาภ*. สืบค้นเมื่อ 24
สิงหาคม 2565, จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/328>

บุรินทร์ อินทะแสน. (2553). อนิจจตา. *วารสาร Veridian E Journal* ๗ สาขามนุษยศาสตร์
สังคมศาสตร์ และศิลปะ. 3(1), 19-35.

ประโยชน์ ส่งกลิ่น. (2561). *ปรัชญาการเมืองยุคหลังสมัยใหม่*. มหาสารคาม: หจก.อภิชาติการพิมพ์.

ประภากร มะโน. (2558). *สถาปัตยกรรมปะติด ปะต่อ : การสร้างความอิสระในการแสดงออกของ
พื้นที่ใช้สอย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปิ่นพัท เตชเมธากุล. ศิลปินอิสระ. *สัมภาษณ์*, 14 กุมภาพันธ์ 2566.

พนัส ต่องการพานิช. อาจารย์ประจำสาขาดนตรีตะวันตก วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ
บ้านสมเด็จเจ้าพระยา. *สัมภาษณ์*, 28 กุมภาพันธ์ 2566.

พงศวีร์ สุภานนท์. (2564). ลักษณะภาพ-มุกกล้อง. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2566, จาก
<https://shorturl.asia/v02AF>

พจี ยุวชิต. (2015). การปฏิวัติกับระยะแรกของขบวนการวรรณกรรมแบบโรแมนติคของอังกฤษ.
วารสารยุโรปศึกษา, 23(2), 53-91.

- พระครูวินัยธร วุฒิชัย. เนตรนภา สุทธิรัตน์. พระมหาจักรพล อาจารย์สุโก. (2565). ปรากฏการณ์
 วิทยา. วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก สาขามนุษยศาสตร์และ
 สังคมศาสตร์, 8(2), 320-325.
- พลวัต หิรัญวัชรพฤกษ์. (2560). มารผจญ : บทประพันธ์ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ผ่านการสำรวจการ
 ตีความภาพจิตรกรรมฝาผนัง. [วิทยานิพนธ์ดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัย
 ศิลปากร
- พิเชษฐ์ เปียร์กลีน. การวิเคราะห์รูปแบบในงานศิลปะและบุคลิกลักษณะ (Style) ของศิลปิน. วารสาร
 รุสมิแล, 30(33), กันยายน – ธันวาคม, 87-95.
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2562). อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ. มติชนสุดสัปดาห์, 2562(31 พฤษภาคม - 6
 มิถุนายน 2562)
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- รณกฤต เพชรเกลี้ยง. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566.
- _____. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2566.
- _____. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2566.
- รัตน์ะ บัวสนธิ์. (2551). ปรัชญาวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วณิชชา ภราดรสุธรรม. (2562). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ. [วิทยานิพนธ์ปริญญา
 ดุษฎีบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรพงษ์ มหรัตน์วิโรจน์. (2557). ไขว้เจ้าอภิมหามงคล ตามหลักจินโบราณ. กรุงเทพมหานคร:
 สำนักพิมพ์ ช.ช้าง.
- วิชชุดา วุธาทิตย์. ข้าราชการบำนาญ สังกัดสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ
 นวัตกรรม อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 สัมภาษณ์, 25 พฤศจิกายน 2565.

_____. ข้าราชการบำนาญ สังกัดสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 19 ธันวาคม 2565.

_____. ข้าราชการบำนาญ สังกัดสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 9 มกราคม 2566.

_____. ข้าราชการบำนาญ สังกัดสังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. *สัมภาษณ์*, 23 มกราคม 2566.

วิหวัศ กรมณีโรจน์. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. *สัมภาษณ์*, 17 ตุลาคม 2566

_____. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. *สัมภาษณ์*, 21 ตุลาคม 2566

ศศิธร ยุวโกศล และพัชสิรี ชมภูคำ. (2564). เจเนอเรชันกับความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 9(2), 10-25.

ศิลป์ พีระศรี. (2545). อะไรคือศิลปะ. *วารสารศิลปะ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 1(1), 15-20.

ศิริพร ณ ถลาง. (2544). ความสนใจของนักคติชนไทย : จาก Folklore ถึง Netlore. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*, 18(ธ.ค. 2544), 53-61.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2565, จาก chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2565, จาก <https://dictionary.orst.go.th/>

อธิป เตชะพงศธร และภัทรนันท์ ไวกทยะสิน. (2565). การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อ
ดิจิทัลผสมศิลปะการจัดวางเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของบุคคลในกลุ่มเจนเอเรชั่นซี.
วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 10(2), 140-156.

อุบลวรรณ โตอวยพร. (2565). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการแสดงเฉพาะที่ ณ อุทยาน
ประวัติศาสตร์สุโขทัย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร. *สัมภาษณ์*, 20 มกราคม 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร. *สัมภาษณ์*, 1 มีนาคม 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร. *สัมภาษณ์*, 6 มีนาคม 2566.

_____. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร. *สัมภาษณ์*, 17 ตุลาคม 2566.

อาทิตยา ไสยพร. (2565). จะเชื่อได้ไหม เชื่อได้หรือเปล่า การรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล ทักษะช่วยผู้เรียน
ไม่หลงเชื่อโฆษณาชวนเชื่อ. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2565, จาก
<https://www.educathai.com/knowledge/articles/496>

อาภาพรรณ ศักดิ์ศิริเวทย์กุล, ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์. *สัมภาษณ์*, 1 กรกฎาคม
2566.

ภาษาอังกฤษ

Alice Finney. (2019). *How choreographer Pina Bausch revolutionised modern dance*.
<https://www.sleek-mag.com/article/pina-bausch/>

- Blanchfield, T. (2023). *Deja Vu: Its Meaning and Why We Experience It*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 มกราคม 2566 จาก <https://www.verywellmind.com/what-is-deja-vu-why-do-we-experience-it-5272526?print>
- Bryant, L.R. (2011). *The Democracy of Objects*. Open Humanities Press.
- Designer. (2552). *Media Art*. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.designer.co.th/1320>
- Dipayan Biswas, Kaisa Lund and Courtney Szocs. (2019). Sounds like a healthy retail atmospheric strategy: Effects of ambient music and background noise on food sales. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 2019(47), 37–55.
- Fernando, R.A.N. (2011). Ontological and anthropological aspects of the concept of human nature. *Kanz Philosophia A Journal for Islamic Philosophy and Mysticism*, 1(2), 133- 144.
- Harman, G. (2002). *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Chicago: Open Court.
- Ingold, T. (2000). *A circumpolar night's dream*. In T. Ingold. *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling, and skill*, (89–110). London: Routledge.
- Kassing, Gayle. (2007). *History of dance: An interactive arts approach*. Human Kinetics.
- Lighthouse Workshop. (2564). *Propaganda คืออะไร?*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2565, จาก <https://lighthouseworkshop.co/category/nitade/>
- Merrill Perlman. (2019). *How we got the terms postlude, prelude, and interlude*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2566, จาก https://www.cjr.org/language_corner/postlude-prelude-interlude.php

Merriam-Webster Dictionary. (2023). *Postlude*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.merriam-webster.com/dictionary/postlude>

Robert, A. and Hutera, D. (1988). *The Dance Handbook*. New York: G.K. Hall & Co.

Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An introduction*. New York: Routledge.

Turner, Stephen P. and Risjord, Mark W. (ed.) 2007. *Philosophy of Anthropology and Sociology*. Amsterdam, North-Holland.

Viveiros de Castro, E. (2015). Who is afraid of the ontological wolf? Some comments on an ongoing anthropological debate. *Cambridge Journal of Anthropology*, 33(1), 2–17.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุติที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 298/65

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650277 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ผู้วิจัยหลัก อาจารย์ วรพรรณ ปันรัตนกร

หน่วยงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุติที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม

mol วิชา

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวณ้อย ตริรัตน์)

ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม

dana คงขจร

(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)

กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 8 ธันวาคม 2565

วันหมดอายุ: 7 ธันวาคม 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
- ประวัติผู้วิจัย (CV)
- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

- ผู้วิจัยควรปฏิบัติตามจริยธรรม หากดำเนินการกับข้อมูลวิจัยก่อนได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
- หากใบรับรองโครงการวิจัยมีผลผูกพัน การดำเนินการวิจัยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดในคำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
- ศึกษาเงื่อนไขการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยวิจัยอย่างเคร่งครัด
- ให้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ไปยังแหล่งข้อมูลผู้มีส่วนเกี่ยวข้องผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารข้อมูลเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) และเพื่อประโยชน์คณะกรรมการเท่านั้น
- สงวนลิขสิทธิ์ในสิทธิประโยชน์ในรายงานที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลวิจัยของคณะกรรมการ คือรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
- ดำเนินการเขียนและจัดการดำเนินการวิจัย ให้ถึงคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยก่อนดำเนินการ
- โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ตมเกณฑ์การอนุมัติโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทบัญญัติการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเริ่มต้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นงานวิจัยเชิงสังคมศาสตร์หรือมนุษยศาสตร์ไม่เกิน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเริ่มต้น ทั้งนี้ทั้งนี้เป็นข้อยกเว้นในการพิจารณาโครงการ
- โครงการวิจัยที่ได้รับอนุมัติโครงการในการพิจารณาบทบรรณาธิการ (Example) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



Digital Certificate

เลขที่โครงการวิจัย 650277
วันที่รับรอง 08 ธ.ค. 2565
วันหมดอายุ 07 ธ.ค. 2566



Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied
Arts

Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Rd., Wang Mai, Pathumwan, Bangkok

Telephone: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 298/65

Certificate of Research Approval

**Research Project Number 650277 THE CREATION OF DANCE FROM THE APPEARANCE OF
NONEXISTENCE IN THAI SOCIETY**

Principal Researcher Lecturer Vorawan Pinrattanakorn

Office Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature

(Associate Prof. Dr. Nualnoi Treerat)

Chair

Signature

(Lecturer Dr. Sayamol Charoenratana)

Secretary

Research Project Review Categories: Expedited

Date of approval: 8 December 2022

Expiry date: 7 December 2023

Documents approved by the Committee

1. Information Sheet for the Research Participants
2. Consent to Take Part in Research
3. The researcher's CV and experience to show his/her ability to conduct this research
4. Research tools

Conditions

1. The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
2. If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.
3. The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.
4. The researcher must only use documents that provide information for the research sampling population/participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research (if any) that have been endorsed with the seal of the Committee.
5. If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.
6. If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.
7. For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.
8. A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7



Digital Certificate

Project Number 650277

Date of approval 08 Dec 2022

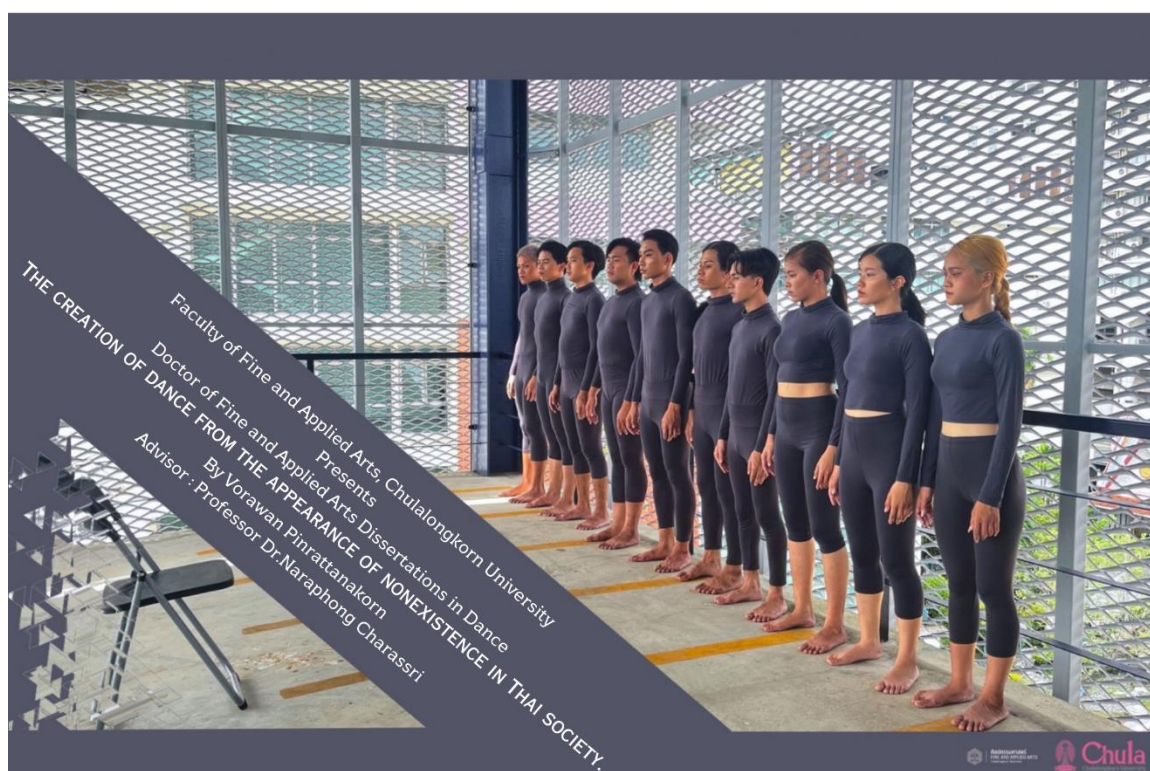
Expire date 07 Dec 2023



ภาคผนวก ข

ใบปิดประชาสัมพันธ์การแสดงผลงานคุณิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ไขปิตประชาสัมพันธ์การแสดงผลงานคุณฉวีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในเรื่องการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	Vorawan Pinrattanakorn
วัน เดือน ปี เกิด	19 September 1987
สถานที่เกิด	BKK
วุฒิการศึกษา	(อ.ม.) อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ศป.บ.) ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรม ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	24/108 หมู่บ้านทาวน์โฮม แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กทม. 10900
รางวัลที่ได้รับ	"Excellence Prize" (International Symposium on Creative Fine and Applied Arts 2021) ผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดงระดับนานาชาติ “สัจจะ” The creation of creative dance from Buddhist philosophy “Satja” จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY เครื่องหมายแสดงความสามารถดุริยางค์ทหารอากาศ ชั้นกิตติมศักดิ์ จากกองดุริยางค์ทหารอากาศ หน่วยบัญชาการอากาศโยธิน