

บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ในงานโครงการปริญญานิพนธ์

ผู้สร้างสรรค์มีบทบาทอย่างยิ่งที่จะกำหนดขั้นตอนในการสร้างสรรค์งานให้เป็นตามความรู้ ความสามารถ ความต้องการและโอกาสของแต่ละบุคคลรวมไปถึงประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานนั้นๆ ในการนำเอาความรู้ที่ได้ศึกษากับความสามารถมาสร้างสรรค์งานออกมาโดยตัวผู้สร้างสรรค์จะต้องมีวิธีคิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุผลตามความสามารถของแต่ละคน และจากผลงานโครงการปริญญานิพนธ์ซึ่งเป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องรู้จักการคิดให้เป็น นำความรู้ต่างๆ มาใช้อย่างมีระบบ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าแต่ละขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานมานั้นล้วนแต่เป็นประสบการณ์ที่ต้องฝึกฝนและนำมาใช้ให้เกิดเป็นรูปธรรมมากที่สุด

4.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ในผลงานโครงการปริญญานิพนธ์

วิชาโครงการนาฏศิลป์ หรือโครงการปริญญานิพนธ์ (Creative Dance Project) เป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์งานรู้จักคิด นำเอาความรู้ที่ได้ศึกษามาสร้างสรรค์งานออกมา โดยตัวผู้สร้างสรรค์งานเองจะได้วิธีคิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุผล ตามความสามารถของแต่ละคน จากการศึกษาค้นคว้าของผู้สร้างสรรค์ในปีต่างๆ ผู้สร้างสรรค์ส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนการสร้างสรรค์งานในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและแบ่งขั้นตอนกระบวนการในการสร้างสรรค์งานออกเป็นข้อๆ ดังนี้

4.1.1 การคิดหัวข้อที่จะสร้างสรรค์ผลงาน เสนอต่ออาจารย์ประจำวิชา การเสนอหัวข้อนี้ผู้สร้างสรรค์ต่างมีแรงบันดาลใจ ที่จะพาไปสู่การคิดหัวข้อที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม สถานการณ์ในช่วงเวลานั้น ซึ่งเป็นส่วนที่กระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแนวคิดของตนต่อชุดการแสดงนั้นๆ โดยมีอาจารย์ประจำวิชาเป็นผู้คอยให้คำแนะนำถึงความเป็นไปได้ในการจัดเป็นการแสดงออกมา ในส่วนนี้เองที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ประสบการณ์ของตนมองสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม มาเสนอเป็นหัวข้อก่อนที่จะเริ่มขั้นตอนต่อไป และแนวคิดของผลงานที่เกิดก็จะมาจาก

1. เกิดจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานที่สั่งสมมา เป็นแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้จากการเรียนรู้ ความถนัดในสาขาที่ตนศึกษาอยู่ เช่นผู้สร้างสรรค์มีความชำนาญ ความสามารถเป็นพิเศษในเรื่องของนาฏศิลป์พื้นเมือง ไม่ว่าจะเป็นภาคเหนือ ภาคอีสาน หรือภาคใต้

ทั้งนี้เกิดจากที่ผู้สร้างสรรค์งานสำเร็จการศึกษาจากสถาบันในท้องถิ่นนั้น หรือสนใจได้รับการถ่ายทอดมาจากผู้ที่มีความรู้ในศิลปะแขนงพื้นบ้าน นอกจากนี้แนวคิดผลงานยังสามารถเกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ในการพบเห็นภาพในชีวิตประจำวันที่เป็นสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวของผู้สร้างสรรค์เอง การทำงาน สภาพสังคมและปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นในช่วงนั้น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาสังคมในด้านดีหรือด้านเลว เช่น ปัญหาหามรณะตาย การทำแท้ง หรือความเครียดของคนในสังคม ผู้สร้างสรรค์ก็สามารถหยิบยกประเด็นเหล่านี้มาเป็นแนวคิดในการสร้างงานออกมาได้

2. แนวคิดที่เกิดจากการดัดแปลงจากงานที่มีอยู่ แนวคิดประเภทนี้โดยส่วนใหญ่แล้วค่อนข้างจะมีเนื้อหาและรูปแบบการแสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับงานที่เคยสร้างสรรค์มาแล้ว เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์งานคลุกคลีกับงานที่เคยสร้างสรรค์มาแล้ว เช่นจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้เคยร่วมแสดงในผลงานของรุ่นพี่ หรือจากการอ่านและชมผลงานที่เคยสร้างสรรค์มาแล้ว แล้วเกิดความประทับใจ ชื่นชมในผลงานนั้น จึงทำให้เกิดแนวคิดที่จะประดิษฐ์ผลงานของให้มีลักษณะใกล้เคียงกัน หรือมีเนื้อหาที่ใกล้เคียง เช่นผู้สร้างสรรค์งานได้ชมผลงานชุด ดิณฉลวย (ระบำต้นอ้อ ปี พ.ศ. 2537) และตัวผู้สร้างสรรค์ได้มีส่วนร่วมในการแสดงชุดนี้ จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานของตนในลักษณะของเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันเกิดเป็นผลงานที่มีชื่อว่าระบำดอกหญ้า (ปี พ.ศ. 2540) นอกจากนี้ยังมีผลงานที่เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์งานได้เคยประดิษฐ์ผลงานออกมาแล้วเมื่อครั้งที่ขณะกำลังศึกษาอยู่ และต้องการที่จะพัฒนาผลงานของตนเป็นผลงานในโครงการปริญญาณิพนธ์ ก็จะนำงานเก่านั้นมาศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมและพัฒนาให้ดีขึ้น เช่นผลงานชุด ผกาภุ (ปี พ.ศ. 2539) เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้เคยทำไว้เมื่อครั้งยังศึกษาในวิชานาฏยประดิษฐ์ ซึ่งผลงานในครั้งนั้นเป็นการประดิษฐ์ โดยนำเนื้อเรื่องจากละครพูดคำฉันท์เรื่อง มัทนพธามาประดิษฐ์เป็นระบำ ที่มีเนื้อหาเป็นการเล่าเรื่อง มีตัวละครตามเนื้อเนื้อเรื่องออกมาทำตามบท และเมื่อผู้สร้างสรรค์ชุดนี้พัฒนาผลงานของตนเป็นผลงานโครงการปริญญาณิพนธ์ก็ได้เลือกเอาเฉพาะตัวละครเพียงตัวเดียวซึ่งผู้สร้างสรรค์จึงเลือกเอาลักษณะเด่นของดอกกุหลาบมาสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ โดยมีการค้นคว้า หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับดอกกุหลาบ รวมทั้งศึกษาความเป็นไปได้ในการประดิษฐ์ทำระบำออกมา และนำข้อมูลเหล่านั้น มาหาลักษณะเด่นนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานต่อไป

3. แนวคิดที่เกิดจากการจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ การจินตนาการของผู้สร้างสรรค์นี้ อาจเกิดจากการพบเห็นไม่ว่าจะเป็นวัตถุสิ่ง ของ ภาพวาด การอ่านหนังสือ บทกวี รูปปั้น รูปแกะสลัก โบราณสถาน อาชีพต่างๆ พิธีกรรม ความเชื่อลึกลับ ประเพณีความเป็นอยู่ของชาวบ้าน แนวคิดประเภทนี้เป็นการสร้างงานลักษณะนามธรรมให้เป็นรูปธรรม สามารถจับต้องได้

ซึ่งก็มีผลงานในลักษณะนี้อยู่หลายชุด ไม่ว่าจะเป็นการนำปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่นการเกิดของรุ่งกินน้ำ มาสร้างเป็นผลงานชุด รุ่งกินน้ำ (ปี พ.ศ. 2536) การดูภาพวาดภาพเขียนแล้วมาสร้างงาน ใน ชุดบรรพหลีลา ผาแต้ม (ปี พ.ศ. 2539) การสังเกตพฤติกรรมของสัตว์มาสร้างงานในชุด พิศาร (ปี พ.ศ. 2539) จากการอ่านบทกวีแล้วเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์งานชุดราชินีน้ำค้าง (ปี พ.ศ.2537) จากรูปสลักศิลาที่ขุดพบในโบราณสถานมาสร้างงานในชุด พระมารดาตามนต์ (พ.ศ. 2539) เป็นต้น ซึ่งผู้สร้างสรรค์งานจะต้องค้นคว้า ข้อมูลเหล่านี้ให้ลึกซึ้ง และทำความเข้าใจ ในหัวข้อที่คิดขึ้นมา และพยายามสร้างภาพโดยใช้จินตนาการของสร้างสรรค์ บวกกับประสบการณ์และทักษะความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ ประดิษฐ์ออกมาเป็นท่ารำออกมา

4. แนวคิดที่เกิดจากคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ให้คำแนะนำถึงความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานออกมา แต่คำแนะนำเหล่านั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้มีการหัวข้อผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ที่ปรึกษาจะให้คำแนะนำ ว่ามีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือไม่ เพราะบางทีการเสนอหัวข้อของผู้สร้างสรรค์ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาแล้วอาจารย์ปรึกษาเล็งเห็นว่าเมื่อทำเป็นผลงานแล้วจะไม่น่าสนใจ หรือมีความเป็นไปได้น้อยมากที่จะประดิษฐ์เป็นท่ารำก็จะแนะนำให้เปลี่ยนหัวข้ออื่นที่ใกล้เคียงแทนหัวข้อเดิม ตัวอย่างเช่น ในผลงานชุด มนุษย์เครื่องจักร (ปี พ.ศ. 2539) เดิมที่ผู้สร้างสรรค์ มิได้เสนอเป็นหัวข้อนี้เป็นหัวข้อแรก ที่จะทำผลงาน หัวข้อแรกที่ผู้สร้างสรรค์เสนออาจารย์ประจำวิชาคือ เรื่องหุ่น ซึ่งสื่อออกมาในแง่ที่ว่า หุ่น ถ้าไม่มีคนชักใยให้มัน มันก็จะเป็นเพียงแค่ออกเศษไม้ที่หาค่ามิได้ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้เสนอหัวข้อดังกล่าวนี้ไป อาจารย์ประจำวิชาจึงแนะนำว่าหัวข้อนี้มีให้เห็นได้บ่อย จึงไม่เหมาะสมที่นำมาเสนอเป็นผลงานสร้างสรรค์ หลังจากนั้นอาจารย์ประจำวิชาจึงแนะนำให้มองในมุมกลับกัน ผู้สร้างสรรค์จึงเสนอต่อให้เวลานั้นว่า น่าจะเป็นมนุษย์หุ่นยนต์ที่ถูกพันธนาการด้วยอะไรสักอย่าง อาจจะใช้การงานก็ได้ จากนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเริ่มคิดหัวข้อใหม่ ให้ชัดเจนมีความหมายในตัวเอง โดยที่ฟังแล้วไม่ต้องแปลคำจากภาษาไทยเป็นภาษาไทยอีกที ผู้สร้างสรรค์จึงได้ใช้คำว่า “มนุษย์เครื่องจักร” มาแทนคำเดิม¹

¹ วิชา กั๋ววงศ์, โครงการปริญญาณพนธ์ ชุดมนุษย์เครื่องจักร (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขา นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 51 .

ในบางครั้งผู้สร้างสรรค์ยังไม่จำเป็นต้องตั้งชื่อผลงานในทันที สามารถตั้งคิดชื่อผลงานได้ใหม่ในภายหลังเมื่อเห็นว่าชื่อครั้งแรกยังไม่เหมาะสมดีพอ ตัวอย่างเช่น ผลงานชุด จตุโคกมรรค (ปีพ.ศ. 2539) ในครั้งแรก ผู้สร้างสรรค์จะใช้ชื่อการแสดงชุดนี้ว่า “เงา” เปรียบเทียบอารมณ์ของคนเป็นเงา ต่อมาก็ไม่ใช่ชื่อเงา เพราะชื่อนี้อาจจะสื่อไปถึงคนอีกด้านหนึ่ง เช่นคนดี คนเลว จากนั้นจึงเปลี่ยนมาเป็นชื่อการแสดงว่า “อารมณ์” ก็เป็นการสื่อตรงเกินไป ผู้สร้างสรรค์ได้ปรึกษากับคุณประทวน ฝ่ายเทศ ซึ่งเป็นนักธรรมเปรียญ 6 ประโยค และได้เล่าแนวความคิดของผลงานชุดนี้ หลังจากนั้นคุณประทวนจึงได้แนะนำชื่อชุดการแสดงว่า “จตุโคกมรรค ซึ่งหมายถึง หนทางทั้ง 4 พาไปสู่ความทุกข์โศก” ผู้สร้างสรรค์รู้สึกพอใจกับชื่อนี้มาก เพราะตรงกับอารมณ์ ที่แฝงด้วยพุทธปรัชญา ตามหลักพระพุทธศาสนา²

4.1.2 การหาข้อมูล การค้นคว้า เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์งาน ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีความรู้ในเรื่องที่จะทำ โดยหาข้อเท็จจริงมาอ้างอิงและเป็นข้อมูลในการประดิษฐ์ทำำ การแปรแถว ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ ผู้สร้างสรรค์ส่วนมาก จะค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานที่จะสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่นในชุดการแสดง บรรพลีลาผาแต้ม (ปีพ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรค์ต้องศึกษาเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานที่ทำ ซึ่งมีเอกสาร ดังนี้³

- หนังสือสารคดีท่องเที่ยวสู่ดินแดนประวัติศาสตร์ 4,000 ปี “ผาแต้ม”

โดยสมัย สุทธิธรรม

- หนังสือ เมืองอุบลราชธานี โดยกรมศิลปากร
- หนังสือเที่ยวอีสาน โดยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- หนังสือวารสารเพื่อการท่องเที่ยว “อสมท.”
- หนังสือศิลปวัฒนธรรมฉบับพิเศษ “คนไทยอยู่ที่นี้” โดยสุจิตต์ วงศ์เทศ

นอกจากข้อมูลในรูปของเอกสารแล้วยังมีข้อมูลในรูปแบบอื่นๆ เช่น แถบบันทึกภาพ แถบบันทึกเสียง และจากการสัมภาษณ์การสังเกต ผู้สร้างสามารถนำมาเป็นข้อมูลในการประดิษฐ์ทำำต่อไปได้

แต่ในการหาข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ในบางครั้งก็ยังไม่สามารถนำมาเป็นข้อเท็จจริงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งหมด เพราะผู้สร้างสรรค์จะต้องตระหนักถึงความถูกต้องและเนื้อหาที่

² อรอนงค์ ปัญญาวงศ์ . โครงการปริญญาโทขั้นสูง จตุโคกมรรค (รายงานการวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขาานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 110.

³ ปิ่นเกศ วัชรปาน . โครงการปริญญาโทขั้นสูง บรรพลีลาผาแต้ม (รายงานการวิจัยปริญญาบัณฑิต สาขาานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 31.

สามารถนำมาประดิษฐ์เป็นทำรำต่อไปได้ ดังนั้นจึงมักพบเสมอว่าการการหาข้อมูลที่มาอ้างอิงจะไม่ตรงกับหัวข้อที่จะทำ หรือไม่สามารถนำมาใช้ได้ทั้งหมด จึงต้องมาการหาข้อเท็จจริงเพิ่มเติม หรือค้นคว้าข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อและผลงานที่จะทำให้มากที่สุด

4.1.3 การกำหนดเนื้อหาและรูปแบบของการแสดง ในส่วนนี้ผู้สร้างสรรค์จะกำหนดขอบเขตงานของตนจากข้อมูลทั้งหมดที่หามาได้และกำหนดรูปแบบของงานว่าจะให้ออกมาในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยทั้งหมด หรือเป็นนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ โดยอาจแบ่งผลงานออกเป็นช่วงๆ ซึ่งแต่ละช่วงจะเนื้อหาหลักๆ กำหนดไว้ ซึ่งจากผลงานทั้งหมดสรุปออกมาได้ ในลักษณะของนาฏศิลป์ประยุกต์คือ 3 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 จะเป็นการเปิดเรื่อง

ช่วงที่ 2 จะเป็นการดำเนินเรื่อง ในส่วนนี้สามารถแบ่งย่อยลงไปได้อีก ขึ้นอยู่กับแนวคิดของผลงานนั้นๆ

ช่วงที่ 3 จะเป็นการปิดเรื่อง

และในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยก็จะแบ่งเป็น 3 ช่วงเช่นกัน คือ

ช่วงแรก จะเป็นการเกริ่น บรรเลงนำมาก่อน

ช่วงที่สอง จะเป็นเนื้อร้อง ดำเนินทำนองตามบทร้อง

ช่วงที่สาม จะเป็นการบรรเลงจบด้วยทำยั่ว

รูปแบบในการนำเสนอผลงานของผู้สร้างสรรค์ พบว่าจะมีลักษณะของนาฏศิลป์ไทยประยุกต์โดยวิธีการนำเสนอรูปแบบนั้นสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. รูปแบบของของนาฏยประดิษฐ์ที่อยู่ในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยเป็นการออกแบบที่ยึดหลักของนาฏศิลป์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้ทำรำไทย เป็นหลักในการออกแบบซึ่งการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ในลักษณะนี้ทำได้ง่าย ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดทำรำจากเนื้อเพลงหรือทำนองเพลงที่สอดคล้องกับแนวคิด แล้วประดิษฐ์เป็นทำรำ ซึ่งจะคล้ายกับระบำของไทย เช่น ระบำอวยพร ที่มีการแต่งเนื้อร้องให้ได้ใจความกับงานนั้นๆ แล้วบรรจุเพลงไทยที่มีอยู่ลงไป จากนั้นก็กำหนดทำรำตีบทจากทำรำไทย โดยอาจมีการแปรแถวและตั้งซุ่มบ้าง ในทำนองเดียวกันกับผลงานโครงการปริญญาโทที่พบ จะมีงานบางประเภทที่มีลักษณะเดียวกันนี้อยู่ โดยรูปแบบของผลงานจะยึดหลักของนาฏศิลป์เป็นหลักในการประดิษฐ์ทำรำ แต่จะมีการเพิ่มเติมในรายละเอียดของทำรำบ้างหรือคิดการแปรแถว การตั้งซุ่มให้มีความหลากหลาย

การออกแบบนาฏยประดิษฐ์ในผลงานโครงการปริญญาโทในลักษณะนี้ ผู้สร้างสรรค์จะใช้ท่ารำตามหลักนาฏศิลป์เป็นหลัก จะใช้การตีบทหรือไม่ จากเนื้อร้อง ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงแนวคิดของผลงานด้วย เช่นในผลงานชุดผกาภุ (พ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลงานชุดนี้ในรูปแบบของระบำโดยใช้นาฏศิลป์ไทยเป็นหลัก⁴ มีการกำหนดเนื้อร้องและใช้ทำนองเพลงไทยที่มีอยู่บรรจลงไป ส่วนในเรื่องของท่ารำนั้น ผู้สร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้ได้รับคำแนะนำถึงท่ารำประดิษฐ์ว่าไม่จำเป็นต้องใช้การตีบทตามเนื้อร้องทั้งหมด และการตีบทบางท่ารำก็ไม่จำเป็นต้องใช้การตีบทตรงกับเนื้อร้องเสมอไป แต่จะใช้การตีความหมายของเนื้อร้องมาประดิษฐ์เป็นท่ารำ นั่นคือ ผู้สร้างสรรค์จะต้องออกแบบท่ารำให้เหมือนกับดอกกุหลาบและสื่อให้เห็นถึงความเป็นกุหลาบที่กล่าวว่ายงามสมกับเป็นราชินีแห่งดอกไม้ ผู้สร้างสรรค์จะต้องทำความเข้าใจในเนื้อร้องและตีความออกมา จากนั้นจึงประดิษฐ์เป็นท่ารำโดยยึดหลักท่ารำในนาฏศิลป์ไทย มีการใช้จังหวะเข้ายึดยุบ และเน้นการบังคับท่ารำให้ลงจังหวะด้วยย่อ สะดุ้งตัว กระทบจังหวะ สะดุดเท้า ตามแบบฉบับเดิม แต่ก็ได้ประยุกต์ท่าของแขนและมือไปบ้างเช่นกัน คือจะใช้แขนและมือตั้งวงอยู่ในระดับที่สูงกว่าศีรษะเพื่อแสดงความเป็นดอกกุหลาบ และใช้แขนอีกข้างตั้งวงล่างสื่อความหมายเป็นกลีบกุหลาบ นอกจากนี้แล้วยังมีการแปรแถวที่หลากหลายเพิ่มความน่าสนใจให้กับการแสดง และการตั้งซุ่ม ค้างท่าหนึ่งของผู้แสดง ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้หลักของนาฏศิลป์เช่นเดียวกันแต่จะเพิ่มการแปรแถวให้มีความแปลกใหม่นอกเหนือไปจากการแปรแถวในรูปแบบเดิม เช่นจากรูปแบบปากพั้ง แถวตรง แถวหน้ากระดาน ก็เปลี่ยนใหม่เป็นแถวปากพั้งกับแถวหน้ากระดานหรือ แถวงกลมซ้อนในแถวสี่เหลี่ยม เป็นต้น ผลงานชุด สัตตตรงสี่ (พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยผสมกับท่ารำที่ดัดแปลงขึ้นใหม่จากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เอง ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ดนตรีไทยและเนื้อร้องที่แต่งขึ้นใหม่⁵ โดยได้คิดประดิษฐ์ท่ารำที่นำมาจากท่ารำในนาฏศิลป์ไทยใช้วิธีตีบทตามเนื้อร้องของเพลง

2. รูปแบบของนาฏยประดิษฐ์ที่อยู่ในลักษณะผสมผสานกับนาฏศิลป์ชาติอื่นเป็นการออกแบบนาฏยประดิษฐ์โดยการนำเอาลักษณะเด่นของนาฏศิลป์ตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดในรูปแบบใหม่ เช่น การผสมการรำไทยกับบัลเล่ต์ การรำไทยกับ Contemporary Dance ซึ่งการประยุกต์ในลักษณะนี้จะเป็นลักษณะที่พบได้มากและเห็นได้ชัดเจนมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีข้อ

⁴ พัชรินทร์ สว่างช่วง , โครงการปริญญาโท ชั้นโท ผกาภุ (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขา นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 30 .

⁵ นาดยา แจ้งยุบล . โครงการปริญญาโท ชั้นโท สัตตตรงสี่ (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขา นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541) , หน้า 24 .

จำกัดน้อยกว่าในแบบแรก ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถประยุกต์และจินตนาการได้อย่างเต็มที่ โดยการสร้างผลงานในโครงการปริญญาโทที่พบมาจะเป็นการนำลักษณะทำในนาฏศิลป์ไทยมาผสมกับนาฏศิลป์ตะวันตก เช่น การรำเอาลักษณะของมือ แขน แบบนาฏศิลป์ไทยคือการจับ การตั้งวง มาผสมกับการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเฉพาะช่วงล่างคือ ขาและลำตัวแบบนาฏศิลป์ตะวันตก ซึ่งเทคนิคในการใช้ท่าของนาฏศิลป์ตะวันตกมาใช้ก็มีด้วยกันหลายลักษณะ เช่น

- การหดตัวและการยืดตัว บางครั้งอาจคล้ายกับการสะดุ้งในนาฏศิลป์ไทย แต่การหดตัวและการยืดตัวในนาฏศิลป์ตะวันตกเป็นการหดกล้ามเนื้อเพื่อองอวัยวะบางส่วนของร่างกายให้หดเข้าหากัน จนดูเหมือนงอตัว และยืดตัวขึ้นจนลำตัวตั้งตรง อาจจะทำในลักษณะที่เขื่องช้าหรือรวดเร็วก็ได้ ซึ่งจะคล้ายกับการสะดุ้งตัวในนาฏศิลป์ไทย แต่การสะดุ้งตัวจะไม่งอตัวเข้าหากันมากเกินไป จะเป็นการหดตัวเพียงเล็กน้อย และหลังจะงอเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

- การล้มตัว การกลิ้งตัว เป็นการเคลื่อนไหวในพื้นที่ที่กำหนด เป็นถ่ายน้ำหนักของร่างกายไปสู่พื้นในลักษณะเป็นวงกลมหรือขนานไปกับพื้นเคลื่อนไหวไป ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับนาฏศิลป์ไทยได้ เพราะนาฏศิลป์ไทยส่วนมากจะเป็นการใช้ช่วงล่างของร่างกายเพียงแค่การคุกเข่า นั่งพับเพียบ หรือคางท่างิ่ง มากกว่า แต่เมื่อนำการล้มตัว การกลิ้งโดยอาจเคลื่อนไหวในลักษณะที่เร็วหรือช้าผสมกับนาฏศิลป์ไทย ก็จะได้ท่าที่แปลกออกไป และเพิ่มพื้นที่บนเวทีมิให้จำกัดอยู่แค่ด้านหน้าของคนดูเท่านั้น

- การกระโดด เป็นยกตัวขึ้นลอยในอากาศซึ่งในนาฏศิลป์ไทยจะไม่ค่อยพบการกระโดดที่เน้นการลอยบนอากาศ บางครั้งจะไม่เน้นรายละเอียดของแขนหรือการวางมือ แต่จุดสำคัญอยู่ที่ตำแหน่งของร่างกายในขณะลอยอยู่บนอากาศและท่าลงสู่พื้นโดยมีการเชื่อมท่าที่ต่อเนื่องกัน การกระโดดสามารถกระโดดขณะอยู่กับที่หรือเคลื่อนไหวไปพร้อมกันกับการกระโดดและโดยมากเมื่อนำมาใช้กับนาฏศิลป์ไทยแล้วมักจะเคลื่อนไหวในลักษณะที่เร็ว แสดงถึงความตื่นตาตื่นใจ

- การหมุนตัว ลักษณะการหมุนตัวในทางนาฏศิลป์ไทยจะเป็นการเคลื่อนที่ไปพร้อมกับ การหมุนตัวนั้นคือเป็นการวิ่ง หรือเดินชวยเท้าหมุนตัวเป็นวงกลม แต่ในทางนาฏศิลป์ตะวันตกสามารถหมุนได้โดยใช้ปลายเท้าเป็นหลักและยกเท้าอีกข้างพร้อมกับเหยียดลำตัวไปทางใดทางหนึ่งอยู่กับที่ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์สามารถนำมาใช้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจขึ้นอีกสำหรับการออกแบบท่าเต้น และในการหมุนตัวนั้นสามารถปฏิบัติได้พร้อมกับการกระโดดคือลอยตัวขึ้นแล้วในขณะที่ลอยตัวอยู่นั้นจะทำการหมุนตัวไปพร้อมกันจะเป็นการปฏิบัติโดยการเคลื่อนที่หรืออยู่กับที่ก็ได้

การออกแบบนาฏยประดิษฐ์ในรูปแบบนี้ จะเป็นรูปแบบที่พบมากในผลงานโครงการปริญญาโท ซึ่งในทุกปีจะมีผลงานในลักษณะนี้อยู่หลายชุด เนื่องจากว่านาฏยประดิษฐ์ใน

รูปแบบนี้มีข้อจำกัดน้อยในการออกแบบ เพียงแต่ผู้สร้างสรรค์นำลักษณะเด่นของท่ารำในนาฏยศิลป์ไทยไม่ว่าเป็นการจับ การตั้งวง มาผสมกับกับลักษณะของการเดินในนาฏยศิลป์ตะวันตก เช่น การเตะขาสูงข้างหนึ่งหรือการกระโดด แล้วทำท่าจับหงายแขนตึงไปพร้อมกัน หรืออาจจะเป็นการปรับการตั้งวงให้มีระดับที่สูงขึ้นเหนือกว่าศีรษะ ซึ่งในท่ารำของนาฏยศิลป์ไทยจะถือว่าผิดสัดส่วนของการตั้งวง หรือจะเป็นการวางตำแหน่งของจับในตำแหน่งต่างของลำตัว ผสมกับการใช้ลำตัวและขาแบบนาฏยศิลป์ตะวันตก ซึ่งดูเหมือนจะไม่กฎเกณฑ์ที่ตายตัว สำหรับการการออกแบบแต่จะอาศัยลักษณะเด่นของท่ารวมกับจินตนาการ ดนตรี และแนวคิดของผลงานมาเป็นตัวกำหนดท่าเดิน นอกจากนี้พื้นฐานของนักแสดงก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสนใจเพราะพื้นฐานของนักแสดงเป็นตัวแปรที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเมื่อออกแบบท่าเดินออกมาแล้วตัวนักแสดงจะมีความสามารถเดินได้ในระดับที่ตรงกับความต้องการของผู้สร้างสรรค์หรือไม่ เพราะบางครั้งพื้นฐานของนักแสดงนั้นจะมีระดับความสามารถที่แตกต่างกัน แม้ว่าจะให้นักเดิน 2 คนเดินในท่าเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การเลือกท่ากระโดด ให้เหมาะสมกับนักแสดงที่มีพื้นฐานทางนาฏยศิลป์ไทยจะต้องปรับให้เหมาะสม เพราะนักแสดงที่มีพื้นฐานนาฏยศิลป์ไทยอาจไม่ทราบถึงเทคนิคในการกระโดดได้ดีพอ ในขณะที่นักแสดงที่มีพื้นฐานทางนาฏยศิลป์ตะวันตกก็อาจไม่ทราบเทคนิคการรำไทยหรือท่ารำที่มีในนาฏยศิลป์ไทย หรืออาจทราบเพียงเบื้องต้นคือการจับ การตั้งวง เท่านั้น แต่การวางตำแหน่งของมืออาจจะไม่ทราบมากพอเท่ากับนักแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ไทยโดยตรง ฉะนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องคำนึงถึงความสามารถของนักแสดงด้วย แต่ในบางกรณีผู้สร้างสรรค์อาจใช้ความสามารถของนักแสดงมาช่วยออกแบบท่าโดยให้นักแสดงทำท่าออกมาตามความสามารถของนักแสดงเอง

นอกจากการผสมนาฏยประดิษฐ์ ระหว่างนาฏยประดิษฐ์ไทยกับ นาฏยประดิษฐ์ตะวันตกแล้วยังมีการผสมระหว่างนาฏยประดิษฐ์ไทยกับนาฏยประดิษฐ์ตะวันออกด้วยเช่น อินเดีย เขมร หรือนาฏยศิลป์พื้นเมือง ลักษณะของการผสมผสานนั้น จะใช้ท่าในนาฏยศิลป์เป็นหลัก เป็นต้นว่า การเดิน การยกขา ยืนไขว้ กระดกเท้า ตั้งวง จับ และนำลักษณะของนาฏยศิลป์ของชาติต่างๆ มาผสมกัน เช่น ลักษณะการจับมือ ตั้งมือแบบนาฏยศิลป์อินเดีย ท่ารำแม่บทอีสาน ท่ารำในระบำโบราณคดี หรือจากรูปปั้น พระพุทธรูปในศิลปะของเขมร เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น ผลงานชุด อัมพรามฤต (พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ได้ประดิษฐ์ท่าทางโดยนำมาจากท่ารำของไทยผสมกับนาฏยศิลป์ของอินเดีย เช่น ลักษณะการใช้มือและเท้า จะเน้นการจับแบบอินเดียซึ่งให้เป็นท่าเฉพาะของการแสดงในชุดนี้อยู่ 2 แบบคือ จับมือใช้นิ้วโป้งกับนิ้วกลางจรดกัน นิ้วที่เหลือกรีดออก และจับโดยใช้นิ้วโป้งกับนิ้วชี้จรดกัน นิ้วที่เหลือกรีดออก ส่วนเท้าจะเน้นการถัดเท้าแบบอินเดีย

และการใช้เส้นเท้าการกระเทียบเท้า จังหวะเข้า การใช้ตะโพก⁶ เป็นต้น และตัวอย่างอีกลักษณะหนึ่งคือผลงานชุด อัปสรนครวัด (พ.ศ. 2538) ที่ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดในการประดิษฐ์ท่ารำจากระบำโบราณคดี คือระบำสุโขทัยและระบำลพบุรี โดยศึกษาจากระบำทั้ง 2 ชุดนี้แล้วศึกษาจากโบราณวัตถุ ภาพจำหลักของนางอัปสร พระพุทธรูป และนำมาประยุกต์โดยการประดิษฐ์เป็นท่าใหม่ และการเคลื่อนไหวที่ต้องสอดคล้อง โดยเน้นที่มือของการแสดงชุดนี้จะใช้หลักการตั้งวงแบบนาฏศิลป์ไทย แต่จะเป็นการตั้งวงที่สูงกว่าศีรษะขึ้นไป เพื่อให้เกิดความสง่า และใช้มือจีบแบบรำไทย หรือบางท่าจะจีบในลักษณะที่หัวแม่มือจรดกับนิ้วกลางแล้วกรีดนิ้วอื่นออกไป เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตภาพจำหลักนั้นมีการทำมือแบบแปลกๆ ซึ่งเป็นภาพนางอัปสรทำมือแบบหลวมๆ จึงออกแบบลักษณะของจีบแบบใหม่ขึ้นมา โดยใช้นิ้วโป่งจรดกับนิ้วกลาง นิ้วที่งอนนิ้วคล้ายกับทำมือแบบหลวม ส่วนเท้าก็จะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนการรำไทย โดยมีการขยับเท้า วิ่งซอยเท้า ก้าวเท้าตามจังหวะดนตรี สะดุดเท้า และยืนโดยที่ช่วงขาและเท้าจะยืดให้ตึงสุด⁷ การผสมผสานนาฏยประดิษฐ์อีกลักษณะหนึ่งคือการผสมระหว่าง นาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์พื้นบ้าน เช่นผลงานชุดเริงรำกำฟ้า (พ.ศ. 2541) โดยที่การแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกจะเป็นท่ารำมาตรฐานคือใช้ท่ารำทางนาฏศิลป์ไทย และในช่วงที่สองเป็นช่วงที่สนุกสนานการออกแบบท่าจะต้องเป็นลักษณะพื้นบ้านให้มากและสื่อให้เห็นถึงความสนุกสนานก็จะใช้ท่ารำที่มีในเชิง ฟ้อน ต่างๆ ของภาคอีสาน มีการปรบมือ กระโดด เป็นต้น⁸ นาฏยประดิษฐ์ในลักษณะของการผสมกันระหว่างนาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์พื้นบ้าน มักจะมีความใกล้เคียงกันในส่วนของการท่ารำ การตั้งวงหรือการจีบ ยกเว้นจะเป็นท่าเฉพาะ ของท่ารำพื้นบ้านที่แตกต่างกันเช่น ท่ารำแม่บทอีสาน

3. รูปแบบของนาฏยประดิษฐ์ที่อยู่ในลักษณะประยุกต์จากนาฏศิลป์ที่มีอยู่เดิม การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ เป็นการออกแบบที่อาศัยลักษณะเด่นของการแสดงที่มีอยู่เดิมหรือนำเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลักและผู้สร้างสรรค์ก็พยายามคิด จินตนาการเพิ่มเติมจากข้อมูล que ศึกษาค้นคว้ามาใช้ในการประดิษฐ์เป็นท่ารำ ในผลงานโครงการปริญญาานิพนธ์ของนิสิตภาค

⁶ วรภมล เหมศรีชาติ , โครงการปริญญาานิพนธ์ ชุดอัปสรามฤต (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541) , หน้า 22 .

⁷ กรณิการ์ แก้วเจริญผล , โครงการปริญญาานิพนธ์ ชุดอัปสรนครวัด (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2538) , หน้า 51-52 .

⁸ นีรนุช เหลือสมัย , โครงการปริญญาานิพนธ์ ชุดเริงรำกำฟ้า (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541) , หน้า 33 .

วิชานาฏศิลป์ ก็พบงานในลักษณะนี้เช่นกัน ผู้สร้างสรรค์จะศึกษาผลงานที่มีอยู่เดิมเป็นการแสดงที่มีมานานอาจจะเป็นการแสดงพื้นเมือง ระบุว่าต่างๆ ของไทยแล้วทำการเลือกลักษณะเด่นที่พบในการแสดงนั้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานขึ้นมาใหม่ มีการเพิ่มเติมทำหรือคิดทำขึ้นมาใหม่ โดยอาศัยผลงานที่นำมาเป็นแม่แบบเป็นหลัก ยกตัวอย่าง เช่น ผลงานชุด ฟ็อนดาบ (พ.ศ. 2537) เป็นผลงานที่ใช้วิธีการนำจุดที่น่าสนใจของงานเดิม คือการรำฟ็อนดาบของทางภาคเหนือแล้วนำลักษณะเด่นของแม่ท่าและได้ออกแบบท่าเพิ่มเติมในลักษณะของท่าเชื่อมระหว่างการแปรแถวหรือในบางท่าก็จะเป็นการสร้างสรรคของนักแสดงเองโดยอาศัยความสามารถส่วนตัวของนักแสดงในท่าที่โลดโผนเพิ่มเติมเข้าไป ผลงานอีกชุดหนึ่งที่มีลักษณะคล้ายกับผลงานชุดฟ็อนดาบคือผลงานชุด ตบมะผาบปราบอริทร์ (พ.ศ. 2540) ผลงานชุดนี้จะเป็นการนำเอาลักษณะเด่นของมวยไทย ทางภาคกลางและศิลปการต่อสู้ที่เรียกว่าตบมะผาบของทางภาคเหนือมาผสมผสานกับทำนาฏศิลป์ไทย นอกจากนี้ยังมีท่าที่ผู้สร้างสรรค์คิดเพิ่มเติมเข้าไปเป็นท่าเชื่อมระหว่างการแปรแถวหรือเป็นท่าหนึ่งที่ค้างไว้ จะเป็นการนำลักษณะเด่นมารวมกันไม่ว่าจะเป็นการกำหนดและการย่างขาแบบศิลปะมวยไทย ผสมกับการยกขา การยืดยุบ การใช้จังหวะเข้าแบบนาฏศิลป์ไทย รวมไปถึงการตบมะผาบตามตัวของนักแสดงผสมเข้าไปด้วย

ยังมีผลงานอีกลักษณะหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจากงานเดิมคือผลงานชุด ลีลาไทใหญ่ (พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาจากการแสดงชุดฟ็อนไตอย่างขาง และจากการแสดงลักษณะของชาวไทใหญ่ จากนั้นผู้สร้างสรรค์ก็นำกระบวนการทำรำที่ศึกษามานั้นมาเรียบเรียงและประดิษฐ์ท่าบางส่วนเพิ่มเติม แต่ยังคงนำเอาลักษณะเฉพาะในลักษณะของนาฏศิลป์ไทยไทใหญ่ เช่น การใช้มือตั้งวง การจับตามแบบไทใหญ่ที่มีลักษณะนิ้วไม่กรีดนิ้วตั้ง รวมทั้งการเตะเท้าตวัดชายผ้าถุง เป็นต้น

4. รูปแบบของนาฏยประดิษฐ์ที่เลียนแบบธรรมชาติของสัตว์การสร้างสรรค์ในรูปแบบนี้มีขอบเขตอยู่ที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาลักษณะเด่นของสัตว์ และสังเกตพฤติกรรม โดยมีการกำหนดแนวคิดแล้วทำการศึกษาข้อมูล จนถึงการประดิษฐ์เป็นท่ารำ ในการประดิษฐ์ทำรำนั้นผู้สร้างสรรค์ จะใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกาย มาออกแบบเป็นท่าให้ใกล้เคียงกับพฤติกรรม เช่น การเคลื่อนไหว ส่วนรูปแบบที่จะสร้างสรรค์งานออกมาก็สามารถกำหนดได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของนาฏศิลป์ไทย หรือเป็นการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์ตะวันตก หรือเป็นการประยุกต์จากผลงานที่มีอยู่แล้วมาสร้างเป็นผลงานขึ้นมาใหม่ โดยเลือกลักษณะเด่นของการแสดงในชุดนั้นแล้วนำมาขยายท่าและเพิ่มเติมเข้าไป ซึ่งในผลงานโครงการปริญญาโทนิพนธ์ จะพบผลงานในรูปแบบของการเลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์อยู่หลายชุด ยกตัวอย่างการประดิษฐ์ท่าเลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์ เช่น ผลงานชุด อสรพิช (พ.ศ. 2537) ผู้สร้างสรรค์ ได้

ศึกษาลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ของงูเห่า เช่นลักษณะการเลื้อย จะมีลักษณะที่เชื่องช้าและจะพุ่งเร็วต่อเมื่อพบศัตรูหรือเหยื่อ งูเห่าจะค้อยแผ่แม่เบี้ยและยกตัวจากพื้นอย่างช้าๆ นอกจากนี้ยังมีลักษณะการเลียวอมอง การอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ลักษณะเหล่านี้ผู้สร้างสรรคดีได้ศึกษาและเลียนแบบ โดยถ่ายทอดออกมาทางสรีระร่างกาย ซึ่งเป็นลักษณะของตัว "S" และเนื่องจากธรรมชาติของงูจะไม่เคลื่อนไหวในแนวราบ แต่จะเคลื่อนไหวในลักษณะซิกแซก⁹ ส่วนมือผู้สร้างสรรคดีได้ออกแบบขึ้นมาใหม่โดยใช้จินตนาการและข้อมูลพฤติกรรมของงู ซึ่งมีชื่อเรียกและความดังเช่น

- ท่างู คือการประสานฝ่ามือทั้งสองเหนือศีรษะ แบะมือออกกว้างในลักษณะคล้ายหัวงู

- ท่าแผ่แม่เบี้ย คือการประสานฝ่ามือทั้งสองไว้เหนือศีรษะแต่จะนั่งคุกเข่าเหยียดขาไปข้างใดข้างหนึ่ง เป็นลักษณะเลข 2 โดยไม่นั่งทับขาและเอนตัวลงหลังมากๆ ให้มีลักษณะคล้ายงูเห่ากำลังแผ่แม่เบี้ย

- ท่าจก คือการใช้แขนพุ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว โดยที่ประสานฝ่ามือทั้งสอง ผลงานที่เลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์อีกชนิดหนึ่งคือชุด พิฬาร (พ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรคดีศึกษาพฤติกรรมของแมว แล้วนำลักษณะเด่นของแมวซึ่งมีทั้งการเกา การนอน การเลียขน การเดิน โดยนักแสดงจะสมมติตัวเป็นแมวแล้วแสดงอากัปภิกขัยของแมวออกมา โดยใช้สรีระร่างกายทำท่าทำให้ใกล้เคียง จะใช้มือกำมือ และจับส้อมแก้วแสดงถึงเท้าของแมวเมื่อยืนสองเท้า ก้มตัวเล็กน้อย หรือจะเดินทั้ง 4 เท้า คล้ายกันการคลาน ผลงานชุด ม้านิลมังกร (พ.ศ. 2538) ผู้สร้างสรรคดีใช้การกำมือหลวมๆ แทนเท้าหน้าของม้าและเลียนแบบพฤติกรรมของม้า เช่นม้ากระโดด ม้าวิ่ง ม้าเดิน ซึ่งในผลงานชุดนี้นอกจากผู้สร้างสรรคดีศึกษาพฤติกรรมของม้าตามธรรมชาติแล้วยังศึกษาจากกระบี่ที่มีอยู่เช่น กระบี่ม้าของไทย โดยศึกษาท่ารำของม้าในนาฏยศิลป์ไทยซึ่งจะพบท่าที่เลียนท่าธรรมชาติของม้าที่จะกำมือหลวมๆ แทนเท้าหน้าของม้า กระบี่ม้าของประเทศอินโดนีเซีย เป็นการแสดงที่ผู้แสดงจะแสดงลักษณะท่าทางของคนขี่ม้า มีการใช้มือจับม้ากระดาดควบคุมไปในทิศทางต่างๆ ให้สัมพันธ์กับท่าของคนขี่ และยังต้องแสดงปฏิกิริยาของม้าเมื่อถูกขี่ เช่น สะบัดขา กระโดด ยกขา หน้า สะบัดตัว เป็นต้น ผู้สร้างสรรคดีได้นำเอาการแสดงทั้งสองชุดนี้มาออกแบบเป็นท่าของม้าขึ้นมาใหม่โดยมีการนำเอาท่าเลียนแบบม้าจากกระบี่มาประยุกต์และผสมกับท่ารำไทยเข้าไปทำให้ได้ลักษณะของม้านิลมังกรตามความคิดของผู้สร้างสรรคดี นอกจากนี้ ยังมีผลงานอีกลักษณะหนึ่งที่เลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์โดยใช้ท่ารำของนาฏยศิลป์ไทยมาสร้างสรรคดีให้มีลักษณะคล้ายกับ

⁹ เสาวลักษณ์ พงษ์ทองคำ, โครงการปริญญาโท สาขา ศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537, หน้า 26.

พฤติกรรมหรือสรีระของสัตว์เช่น การจับ ยกตัวอย่างผลงานชุด มฤกร (พ.ศ. 2538) ผู้สร้างสรรค์ใช้แขนสมมติเป็นขาของผึ้ง และสังเกตสรีระของผึ้งที่จะมีขาที่มีปลายแหลม จึงใช้การหักศอกข้อมือ และการจับแทนขาที่มีปลายแหลมนั้น

4.1.4 การหาเพลงและดนตรีประกอบ การหาเพลงและดนตรีประกอบนับว่าเป็นส่วนสำคัญในงานแต่ละงาน เพราะผู้สร้างสรรค์งานส่วนมากใช้เพลงและดนตรี เป็นตัวกำหนดผลงานไม่ว่าจะเป็นการประดิษฐ์ท่ารำ การแปรแถว หรือการแบ่งช่วงของการแสดง และเพลงประกอบยังต้องสื่ออารมณ์ให้เห็นชัดเจนในงานแต่ละชุด ในการเลือกเพลงเพื่อให้เข้ากับงานนั้น ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกเพลงได้ตามพอใจของผู้สร้างสรรค์เอง โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาและรูปแบบหรือผู้สร้างสรรค์จะให้ผู้เชี่ยวชาญมีความรู้ทางด้านนี้เป็นผู้แนะนำ คัดเลือกเพลง หรือสร้างสรรค์เพลงขึ้นมาใหม่ก็ได้

4.1.5 การคัดเลือกผู้แสดง ผู้สร้างสรรค์งานจะต้องมีความเข้าใจในหัวข้อของตนที่จะสร้างสรรค์งานขึ้นมา เมื่อกำหนดเนื้อหาและรูปแบบแล้ว ผู้สร้างสรรค์จะต้องกำหนดผู้แสดง เพื่อที่จะถ่ายทอดผลงานของตนแล้วต้องให้สอดคล้องกับแนวคิดด้วย เช่นในผลงานบางชุดผู้สร้างสรรค์ต้องการให้งานออกมาดูแล้วเพื่อความสวยงาม เป็นงานในลักษณะของนาฏศิลป์ไทย ก็จะเลือกผู้แสดงที่เป็นหญิง มีขนาดไล่เลี่ยกัน และมีความรู้พื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทย เช่นชุด ระบายดอกหญ้า (ปี พ.ศ. 2540) ชุดอัปสรามฤต (ปี พ.ศ. 2541) หรือบางชุดผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อถึงความแข็งแรง ความแข็งแกร่ง ก็จะคัดเลือกนักแสดงชายทั้งหมด เนื่องจากนักแสดงสามารถแสดงในท่าที่โลดโผน ได้ดีกว่า นักแสดงหญิง เช่น ชุดพลอง (ปี พ.ศ. 2540) ชุดพ็อนดาบ (ปี พ.ศ. 2537) แต่ก็มีผลงานหลายชุดที่มีนักแสดงทั้งชายและหญิง โดยมากจะเป็นชุดที่มีลักษณะของนาฏศิลป์ประยุกต์ ปัจจัยหนึ่งของผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงในการคัดเลือกนักแสดงคือ เวลาในการฝึกซ้อมซึ่งนักแสดงแต่ละคนมักจะมีเวลาไม่ตรงกัน และนักแสดงส่วนใหญ่จะแสดงมากกว่า 1 ชุดทำให้ผู้สร้างสรรค์จึงต้องแก้ปัญหาโดยอาจหานักแสดงจากภายนอก คณะ หรือนอกสถาบัน ที่มีความสามารถและเวลาในการฝึกซ้อมได้อย่างเต็มที่

4.1.6 การประดิษฐ์ท่ารำ การประดิษฐ์ท่ารำเป็นขั้นตอนที่เชื่อมโยงมาจากการวางแผนทาง ความคิดไว้ว่าจะทำอย่างไร โดยผู้สร้างสรรค์อาจจะเลือกนักแสดงก่อนการประดิษฐ์ท่ารำหรือขณะทำการประดิษฐ์ท่ารำก็ได้ เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ข้อมูลมาแล้ว ก็จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาจินตนาการ ประดิษฐ์เป็นท่ารำ โดยอาจจะยึดหลักมาจากท่ารำที่มีอยู่ในนาฏศิลป์ไทย หรือดัดแปลงท่ารำจากท่านาฏศิลป์ไทย นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังสามารถนำนาฏศิลป์ตะวันตกมา

ประยุกต์ให้เข้ากับนาฏศิลป์ไทยได้ ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ควรมีพื้นฐานความรู้ในทำพื้นฐานทั้งในนาฏศิลป์ไทย และทำเทคนิคพิเศษของนาฏศิลป์ตะวันตกด้วย ในการประดิษฐ์ท่ารำในชุดที่มีลักษณะการใช้ท่ารำในนาฏศิลป์ไทยเป็นหลัก อาจไม่จำเป็นต้องรำตามบทหรือรำตีบทในกรณีที่มีเนื้อร้องเสมอไป เช่น ชุดผกาภุ (ปีพ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรค์ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ประจำวิชาว่า ในเรื่องรูปแบบของการแสดงไม่ควรรำโดยใช้การตีบทตามเนื้อร้อง และการตีบทบางท่าไม่จำเป็นต้องตรงกับเนื้อร้อง เป็นระบำที่ไม่ต้องคำนึงถึงความหมายของการตีบทตามเนื้อร้องมากนัก เพียงแต่ให้ผู้แสดงทุกคนต้องแสดงท่าให้เหมือนดอกกุหลาบ¹⁰

นอกจากการนำท่าจากนาฏศิลป์ไทยมาเป็นแนวคิดในการประดิษฐ์ท่ารำแล้ว ผู้สร้างสรรค์ยังนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือสิ่งที่พบเห็นมาจินตนาการให้เกิดเป็นท่ารำ เช่น การกระตุกของคนหลังจากถูกการช็อตด้วยไฟฟ้า (จากผลงานชุด ลมหายใจสุดท้าย ปีพ.ศ. 2540) จากภาพวาดบนผนังถ้ำ (จากผลงานชุด บรรพพลีลาผาแต้ม ปีพ.ศ. 2539) หรือสังเกตพฤติกรรมและการเคลื่อนไหวของสัตว์ เช่นจากผลงานชุด อสรพิษ¹¹ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ของงูเห่า ได้แก่ ลักษณะการเลื้อย การเหยียดมอง การอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเลียนแบบโดยถ่ายถอดออกมาทางศีรษะทางร่างกายซึ่งเป็นลักษณะของตัว s เนื่องจากธรรมชาติของงูจะไม่เคลื่อนไหวในแนวตรง แต่จะเคลื่อนไหวในลักษณะ “ซิกแซก”

ในชุดที่มีแนวคิดจากธรรมชาติ ผู้สร้างสรรค์ก็จะต้องใช้ความสังเกตประกอบกับข้อมูลทางธรรมชาติที่มีผู้ศึกษาไว้ มาทำความเข้าใจและจินตนาการให้มีลักษณะใกล้เคียงกับธรรมชาติ เช่น จากผลงานชุด อารมณืทะเล¹² ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาการทำเลียนแบบน้ำที่พบในนาฏศิลป์ไทย ได้แก่การพริ้วไหวของมือ และการเหยียดตัวไปมาอย่างเบาๆ จากนั้นก็ศึกษาข้อมูลทางธรรมชาติของน้ำทะเล ได้แก่ลักษณะการเคลื่อนไหวของคลื่น พบว่ามีการเคลื่อนไหวของคลื่นน้ำในลักษณะเป็นริ้วๆ กระพือต่อเนื่องกัน การม้วนตัวของคลื่น ความสูงต่ำของคลื่น จากนั้นก็นำมาดัดแปลงเป็นท่ารำ

¹⁰ พัชรินทร์ สว่างช่วง ,โครงการปริญญาโท สาขา นาฏศิลป์ (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 34 .

¹¹ เสาวลักษณ์ พงษ์ทองคำ ,โครงการปริญญาโท สาขา นาฏศิลป์ (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2537) , หน้า 26 .

¹² รุ่งนภา จิมพุดม ,โครงการปริญญาโท สาขา นาฏศิลป์ (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2537) , หน้า 41 .

ในบางครั้งผู้สร้างสรรค์ก็สามารถประดิษฐ์ทำำได้จากการแนะนำของนักแสดง เพราะบางครั้งแนวคิดของผู้สร้างสรรค์เป็นแนวคิดที่จะต้องอาศัยนักแสดงที่มีความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกมาเป็นผู้สื่อแนวคิดนั้น ฉะนั้นทำำของผู้สร้างสรรค์ซึ่งมีความถนัดทางด้านนาฏยศิลป์ไทยเป็นหลักอาจประดิษฐ์ทำำออกมายังไม่เหมาะสมดีพอ ผู้แสดงที่มีความถนัดทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกจึงมีบทบาทเป็นอย่างมากในการคิดทำำของผู้สร้างสรรค์ ที่จะคอยแนะนำและสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเต็มที่

อีกประการหนึ่งที่มีบทบาทในการประดิษฐ์ทำำก็คือ อุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานบางชุด อุปกรณ์เข้ามามีส่วนทำำให้งานนั้น ดูเหมาะสมหรืออาจเป็น concept หลักของการแสดงนั้นๆ เช่น ดาบ พลอง ผ้า หรือวัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นมา เช่นกลีบบัวประดิษฐ์ เพราะทำำบางทำำจะต้องคิดให้กลมกลืนเหมาะสมกับอุปกรณ์ที่นำมาใช้ ฉะนั้นอุปกรณ์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนในการประดิษฐ์ทำำขึ้น

4.1.7 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องคำนึงถึงทำำด้วย เพราะถ้าชุดที่สวมใส่เป็นที่ยาวเกินไป จะเกิดความไม่สะดวกเมื่อเวลาแสดงอาจมีการเหยียบหรือสะดุดหกล้มได้ ในผลงานบางชุดจึงต้องเน้นชุดที่กระชับเมื่อสวมใส่ เน้นสรีระของผู้แสดงซึ่งบางทีก็จะเป็นไปตามความต้องการของผู้สร้างที่ต้องการให้เห็นสรีระตามแนวคิดในผลงานของตน แต่ทั้งนี้ต้องอยู่ที่การคัดเลือกตัวผู้แสดงด้วยเมื่อเวลาสวมใส่แล้วจะได้ไม่ดูแล้วเกิดความแตกต่างในเรื่องรูปร่างของนักแสดงแต่ละคน

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทชุดไทยหรือในลักษณะของเครื่องแต่งกายชุดไทยประยุกต์ก็ควรคำนึงถึง concept ของการแสดงและเลือกสีให้มีความเหมาะสม และมีความหมายตรงกับ concept ที่ตั้งไว้ ผู้สร้างสรรค์สามารถดัดแปลงวิธีการแต่งกายให้ลักษณะที่แปลกออกไป เช่น วิธีนุ่งผ้าก็อาจเปลี่ยนวิธีนุ่งใหม่ จากที่นุ่งจีบหางไหลด้านหน้า ก็มาเป็นนุ่งจีบหางไหลเอาไว้ข้างหลัง การห่มสไบก็เปลี่ยนไปใช้วิธีคล้องแขนแล้วชายผ้าอีกข้างก็เย็บติดที่ไหล่ เป็นต้น ซึ่งการออกแบบนี้ ผู้สร้างสรรค์สามารถศึกษาได้จากเอกสาร จากผลงานในรุ่นก่อน จากประติมากรรม ภาพวาด และในการใช้ผ้าที่มีเนื้อผ้าบาง ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้กางเกงรัดรูปสวมไว้ข้างในเพื่อเหมาะสมต่อภาพที่จะปรากฏต่อสาธารณชน

4.1.8 การออกแบบฉาก และแสง นับว่าเป็นสิ่งที่จะช่วยให้การแสดงชุดนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเวลาแสดงอยู่บนเวที ผู้สร้างสรรค์ควรมีความรู้ในการออกแบบแสงบ้าง เพื่อให้ผล

งานที่ออกมาเป็นไปตามแนวความคิด แต่ในบางครั้งผู้สร้างสรรค์ก็สามารถให้ผู้มีความรู้ทางด้าน การจัดแสงเป็นผู้ออกแบบให้โดยเล่าถึงแนวความคิดในผลงานอย่างละเอียดให้ผู้ออกแบบแสงได้ ทราบและเข้าใจเป็นอย่างดีก่อน จึงจะสามารถให้คำแนะนำในการออกแบบแสงได้ ความหมาย ของแสงจะมีความหมายต่างกันไปขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์จะตีความหมายของแสงไปในทางใดแต่ โดยทั่วไป มักจะใช้แสงประกอบการแสดงอยู่ประมาณ 5 กลุ่มในการออกแบบแสดงอารมณ์ของ การแสดง ซึ่งผู้วิจัยสรุปมาได้ดังนี้คือ

- แสงโทนสีแดง จะให้อารมณ์ที่ หดหู่ ว่าวุ่นกระสับกระส่าย น่ากลัว ตื่นเต้น สนุกสนาน โกรธ ลึกลับ
- แสงโทนสีเขียว น้ำเงิน ฟ้ำ จะให้อารมณ์ที่ เศร้า เสียใจ สงบ และยังหมายถึง ถึง น้ำ ทะเล คลื่น
- แสงโทนสีม่วง จะให้อารมณ์ หดหู่ เศร้า เหงา โดดเดี่ยว
- แสงโทนสีเหลือง จะให้อารมณ์ อบอุ่น และยังหมายถึง ดวงอาทิตย์
- แสงโทนสีเหลืองส้ม จะให้อารมณ์ ลึกลับ และยังใช้บอกเวลาเช่น ใกล้เข้า เวลาเย็น หรือพลบค่ำ

ในการออกแบบแสงยังต้องคำนึงถึงเครื่องแต่งกายของผู้แสดงด้วย เพราะถ้าเครื่องแต่งกาย ที่มีสีอ่อน ควรใช้แสงที่เข้มช่วยให้การแสดงดูเด่นขึ้น แต่ถ้าเครื่องแต่งกายมีสีฉูดฉาดหลาย การ ใช้แสงควรเป็นแสงที่สว่าง เพียงสีเดียว การใช้ Follow spot ก็จะช่วยเน้นจุดสนใจของผู้ชมให้สนใจ เพียงจุดเดียว ซึ่งผู้สร้างสรรค์สามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการที่จะเน้นผู้แสดงที่เป็นตัวเอกของการ แสดงนั้นๆ

ส่วนการสร้างฉาก ก็ควรดูความเหมาะสมของชุดการแสดงด้วย เพราะหากก็มีสีส่วนเพิ่ม ความสนใจและเพิ่มความสวยงามให้กับการแสดงด้วย แต่ต้องคำนึงด้วยว่าไม่ควรทำฉากให้ หละหลวมเกินไป เพราะจะทำให้ฉากดูเด่นกว่าการแสดง อาจใช้ผ้าสีเดียวจะเป็นสีที่อ่อนหรือสีเข้มก็ เพียงพอแล้ว

4.1.9 การซ้อมการแสดงและการเสนองานต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อดูว่าจะมีส่วนใดที่ จะต้องแก้ไขบ้าง หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการตามขั้นตอนข้างต้นแล้ว ก็เริ่มลงมือฝึกซ้อม ให้กับนักแสดงอย่างต่อเนื่อง แล้วจึงนำผลงานนั้นมาเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อดูว่ามีส่วนใด บ้างที่ต้องแก้ไข เพิ่มเติม เพราะในการสร้างสรรค์บางครั้งผู้สร้างสรรค์อาจจะละเลยสิ่งที่จะช่วยให้การ

แสดงนั้นดูน่าสนใจหรือว่าการแสดงชุดนั้นมีการใช้ท่าท่าที่มากเกินไป ทำให้ดูแล้วเกิดความสับสนและไม่สวยงาม อาจารย์ที่ปรึกษาก็จะคอยเป็นผู้แนะนำและแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

4.2 ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์งานของผู้สร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์แต่ละคนจะพบปัญหาของทุกขั้นตอน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งานที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องพบและต้องรู้จักการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น จึงจะถือว่าเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพราะการแก้ปัญหาของผู้สร้างสรรค์ในระหว่างการทำงานนั้น ผู้สร้างสรรค์จะได้ฝึกการใช้ความคิด เหตุผลในการแก้ไขปัญหา และปัญหาเหล่านั้นยังเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผลงานที่ออกมาดีมีคุณภาพ จากการแก้ไขผลงานไม่ว่าจะเป็นการแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา คำแนะนำจากนักแสดงหรือจากรุ่นพี่ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับฟังมา โดยมากแล้วปัญหาในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นปัญหาที่ผู้สร้างสรรค์พบอยู่เสมอ โดยปัญหาเหล่านั้นมีดังนี้

4.2.1 ปัญหาจากการคิดหัวข้อในการนำเสนอหัวข้อของโครงการปริญญาโท คือ

- เมื่อเริ่มคิดหัวข้อที่จะสร้างสรรค์ผลงานตัวผู้สร้างสรรค์อาจจะรู้สึกสับสนในการหาหัวข้อ
- ไม่เข้าใจในหัวข้อของผลงานที่ตนทำอยู่ว่าเป็นอย่างไรหรือตีความจากหัวข้อที่จะทำไม่ได้
- ในบางครั้งเมื่อกำหนดหัวข้อออกมาแล้วก็ไม่เหมาะสมที่จะทำเป็นผลงาน

เนื่องจากการคิดหัวข้อนั้นผู้สร้างสรรค์จะมีแนวคิดที่ต่างกันไปและเมื่อกำหนดหัวข้อได้แล้วก็อาจไม่เข้าใจในหัวข้อที่ตนคิดขึ้นมาว่าจะทำอะไรต่อไป หรือบางครั้งอาจตีความหมายของหัวข้อนั้นผิดไปทำให้ไม่สามารถคิดต่อไปได้ว่า ผลงานที่ตนจะสร้างสรรค์ออกมานั้นจะทำในลักษณะใด

การแก้ปัญหาของผู้สร้างสรรค์สำหรับการคิดหัวข้อในการสร้างสรรค์นั้นโดยมากจะเป็นการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประจำวิชา รุ่นพี่หรือผู้ที่มีความรู้ในเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์ทำอยู่ การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา หรือผู้ที่มีความรู้ในเรื่องนั้นๆ ก็จะเป็นการบอกหรืออธิบายหัวข้อโดยอาจยกตัวอย่าง หรือแนะนำให้หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาลองอ่าน หรือดูจากการแสดงในชุดที่มีลักษณะงานใกล้เคียงกับผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์มีความเข้าใจขึ้นและไม่สับสนกับหัวข้อนั้นมากและจากนั้นก็ให้ผู้สร้างสรรค์เริ่มคิดทบทวนใหม่แล้วนำหัวข้อนั้นมาเสนอเป็นรูปแบบงานต่อไป

4.2.2 ปัญหาจากการหาข้อมูล หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์เข้าใจในหัวข้อที่ตนจะสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาแล้วปัญหาต่อไปพบว่า การหาข้อมูลที่จะนำมาเป็นส่วนอ้างอิงนั้นมีไม่เพียงพอหรือ มีหนังสือ เอกสารน้อยมาก และบางครั้งข้อมูลเหล่านั้นก็หายากหรือเป็นของเก่าที่ไม่สามารถจะให้ผู้สร้างสรรค์ศึกษาได้

การแก้ปัญหของผู้สร้างสรรค์นั้นก็จะใช้วิธีการหาเอกสารที่ใกล้เคียงสามารถให้ข้อมูลในลักษณะเดียวกันได้ หรือบางครั้งต้องมีการแปลเอกสารจากภาษาต่างประเทศในกรณีของข้อมูลที่พบว่าเป็นหนังสือต่างประเทศมากกว่าหนังสือของไทย และการหาข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ก็ยังสามารถทำได้ อีกลักษณะหนึ่งก็คือ การสัมภาษณ์จากผู้รู้โดยตรง ซึ่งจะได้ข้อมูลที่เป็นจริงมาก หรือจากสังเกต และฝึกปฏิบัติไปพร้อมกับผู้ที่มีความรู้ก็สามารถแก้ไขปัญหาในการหาข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ได้เช่นกัน

4.2.3 ปัญหาในการประดิษฐ์ทำรำ เป็นปัญหาที่พบได้บ่อย เนื่องจากผลงานโครงการปริญญาโทนั้นเป็นการสร้างสรรค์งานที่ไม่จำกัดรูปแบบของผลงาน สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความคิด ความต้องการและความสามารถของผู้สร้างสรรค์เอง ฉะนั้นเมื่อคิดรูปแบบของผลงานแล้ว มักจะพบว่า ผู้สร้างสรรค์คิดทำไม่ออก ไม่รู้ว่าจะสร้างสรรค์หรือนำเอาใดมาใช้กับผลงานต่อไปอย่างไร และบางครั้งเมื่อคิดทำแล้วก็อาจไม่ตรงตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์เอง โดยอาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้สังเกตว่าทำรำนั้นเหมาะสมมากน้อยเพียงใดกับลักษณะของผลงานที่ทำ¹⁴ หรือบางกรณีการหาข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ที่มีไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถที่จะคิดทำต่อไปได้จึงเป็นปัญหาในระหว่างการประดิษฐ์ทำรำที่พบได้บ่อยเช่นกัน

การแก้ปัญหาก็คือ ผู้สร้างสรรค์จะให้นักแสดงได้ลองทำทำตามความคิดของตนเอง เพราะบางครั้งผู้สร้างสรรค์มีข้อติดขัดในการคิดทำ ซึ่งนักแสดงสามารถแก้ไขได้โดยอาจจะแนะนำผู้สร้างสรรค์ หรือบางครั้งก็ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาแต่โดยมากแล้วอาจารย์ที่ปรึกษาจะไม่ได้คิดทำให้ เพียงแต่แนะนำให้ลองหรือเปลี่ยนทำใหม่หรือให้คิดจากหัวข้อของงานที่จะสร้างสรรค์ใหม่อีกครั้ง

¹⁴ สัมภาษณ์ สุพรรณิ บุญเพ็ง , อาจารย์ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 1 ต.ค. 2543.

4.2.4 ปัญหาในการคัดเลือกนักแสดง ในทุกปีผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอผลงานของตนซึ่งแต่ละปีก็จะมีผลงานออกเผยแพร่อยู่หลายชุด และแต่ละชุดก็มีจำนวนนักแสดงโดยเฉลี่ยประมาณชุดละ 2 -10 คน ซึ่งปัญหาอย่างหนึ่งที่พบมากคือ จำนวนนักแสดงไม่เพียงกับจำนวนผลงาน ซึ่งนักแสดงส่วนมากก็จะเป็นนิสิตในภาควิชาเช่นกัน โดยเป็นนิสิตรุ่นน้องของผู้สร้างสรรค์ ในแต่ละชั้นปีจะมีจำนวนนิสิตที่จำกัด ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงจึงมักประสบกับปัญหาคือ

- นักแสดงจะต้องแสดงในชุดอื่นเช่นกัน ทำให้ไม่มีเวลาซ้อมได้เพียงพอกับผลงานทุกชุด
- ขนาด รูปร่างของนักแสดงอาจไม่ได้สัดส่วนเท่ากันทั้งหมดในผลงานของผู้สร้างสรรค์ จึงเป็นปัญหาว่าต้องหานักแสดงที่มีขนาดเท่ากันมาแสดง
- ความสามารถของนักแสดงมักไม่เป็นที่พอใจของผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากนักแสดงไม่เข้าใจลักษณะของงาน
- ความรับผิดชอบของตัวนักแสดงเองที่ไม่ตรงต่อเวลาหรือจากความเมื่อยล้าเมื่อต้องซ้อมการแสดงติดกันหลายชุด

การแก้ปัญหาของผู้สร้างสรรค์สำหรับในเรื่องของนักแสดง ส่วนหนึ่งก็จะใช้นักแสดงจากภายนอกคณะ โดยจะมีการอธิบายถึงลักษณะของงานให้เข้าใจแล้วจึงทำการฝึกซ้อม หรือในกรณีที่นักแสดงต้องแสดงซ้ำกันหลายชุด ผู้สร้างสรรค์ต้องทำการนัดเวลาซ้ำไม่ให้ตรงกัน และให้นักแสดงหยุดพักสักครู่หลังจากที่ได้ฝึกซ้อมมาแล้วบ้าง ส่วนในเรื่องการไม่รับผิดชอบต่อเรื่องของเวลาที่มาฝึกซ้อมกัน ผู้สร้างสรรค์ต้องแก้ไขปัญหากับรุ่นน้องที่ไม่มีความรับผิดชอบต่อเวลาโดยอาจพูดคุยกันเพื่อทำความเข้าใจกันระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้อง บอกถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการแสดงผลงานในโครงการปริญญาโท¹⁵ และประสบการณ์ที่จะได้รับซึ่งสามารถนำไปเป็นการเรียนรู้ถึงการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

4.2.5 ปัญหาจากการหาเพลงที่สัมพันธ์กับผลงานไม่ได้ บางครั้งผู้แสดงพบว่าปัญหาของการหาเพลง เลือกเพลงหรือดนตรีมาประกอบกับผลงานนั้นไม่เหมาะสมกัน หรือยังให้อารมณ์ของเพลงไม่ดีพอ จนบางครั้งมีปัญหาไปจนถึงการประติษฐ์ทำตามมา ผู้สร้างสรรค์เองก็มีความรู้ทางด้านดนตรีไม่มากพอก็เป็นปัญหาอย่างหนึ่งที่ต้องแก้ไข โดยทั่วไปแล้วการแก้ไขปัญหานี้นิยมกัน

¹⁵ สัมภาษณ์ มาลินี อาชายุทธการ , อาจารย์ ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2 ต.ค. 2543.

มากที่สุดคือมักให้ผู้ที่มีความรู้ทางด้านดนตรี หรือการประพันธ์เพลงมาช่วยในการเลือก ทำทำนอง เพลงมาใช้ให้เหมาะสมกับผลงาน

4.2.6 ปัญหาจากการฝึกซ้อม เมื่อเริ่มมีการประดิษฐ์ทำรำและนำทำรำนั้นมาฝึกซ้อมให้กับนักแสดงปัญหาที่พบโดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นได้กับตัวผู้สร้างสรรค์เองและตัวนักแสดง ปัญหาเหล่านั้นได้แก่

- นักแสดงไม่สามารถสื่อถึงอารมณ์ของผลงานให้ตรงกับความต้องการของผู้สร้างสรรค์ได้ การแก้ปัญหาของผู้สร้างสรรค์ก็คือผู้สร้างสรรค์จะต้องมีการอธิบายที่แนวคิดของงานที่ต้องการให้ออกมาตามแบบที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจไว้ให้ชัดเจน และมีการฝึกซ้อมบ่อยๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญต่อไป

- ผู้สร้างสรรค์ติดขัดในเรื่องของทำรำก็จะไม่สามารถที่จะคิดทำรำต่อได้ทำให้การฝึกซ้อมเกิดความล่าช้า อีกทั้งยังทำให้ผู้แสดงเกิดความเบื่อหน่ายกับการซ้อม ก็มีวิธีการแก้ปัญหาโดยที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีการออกแบบท่ามาก่อนแล้วจึงนำมาฝึกซ้อมให้กับนักแสดงอย่างต่อเนื่องเพื่อไม่ให้นักแสดงเกิดความเบื่อหน่ายระหว่างรอการคิดทำรำ

- สถานที่ในการฝึกซ้อมที่มีจำกัด ในขณะที่มีผลงานหลายชุดทำให้ต้องใช้สถานที่ฝึกซ้อมร่วมกัน ซึ่งการซ้อมผลงานรวมกันหลายๆ ชุดในสถานที่เดียวกันนั้นจะทำให้เกิดสมาธิของนักแสดงต้องเสียไปด้วย เป็นปัญหาที่บางครั้งต้องแก้ไขด้วยการหาสถานที่ซ้อมใหม่ โดยแยกซ้อมต่างหาก เพราะสถานที่ซ้อมในคณะศิลปกรรมศาสตร์จะจำกัดในเรื่องของห้องที่จะฝึกซ้อม ที่มีเพียง 4 ห้อง แต่ต้องรองรับกับการซ้อมผลงานในแต่ละปีที่มีจำนวนมากไม่ได้

- ในบางครั้งผู้สร้างสรรค์นำนักแสดงจากสถาบันอื่นมาฝึกซ้อมก็อาจพบปัญหาในเรื่องของการเดินทาง ตัวนักแสดงที่ติดสอบไม่สามารถซ้อมได้ทันตามกำหนดเวลา วิธีการแก้ไขโดยมาผู้สร้างสรรค์เป็นฝ่ายเดินทางไปหาผู้แสดงเอง และฝึกซ้อม ณ สถาบันของผู้แสดงเพื่อตัดปัญหาในการเดินทางมาของผู้แสดง

ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ จะมีเกณฑ์ในการทดสอบซึ่งเป็นการวัดผลและเป็นการติดตามความคืบหน้าของการฝึกซ้อม โดยที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องเสนอถึงความคืบหน้าในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการฝึกซ้อม เพลงที่ใช้ หรือทำรำ แก่อาจารย์ที่ปรึกษา การวัดผลในวิชาการโครงการนาฏศิลป์ จะแบ่งออกเป็นการวัดผล 3 ส่วนด้วยกันคือ

- ส่วนที่หนึ่งจะเป็นการสอบรำเดี่ยว ในรูปแบบของการรำมาตรฐานตามหลักนาฏศิลป์ ซึ่งการสอบนั้นนิสิตจะต้องเลือกการแสดงรำเดี่ยวหนึ่งชุด (Solo dance) โดยจะมี

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตัดสิน โดยมากแล้วจะเป็นอาจารย์จากภายนอกมหาวิทยาลัย เป็นผู้ที่ทรงความรู้และเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

ส่วนที่สองจะเป็นการตัดสินจากการสร้างสรรค์ผลงานโครงการปริญญาโท ซึ่งในส่วนนี้โดยเริ่มแรกของการตัดสินนั้น อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้ตรวจงานของผู้สร้างสรรค์ โดยจะต้องนำงานที่ได้สร้างสรรค์มาเสนอกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อดูถึงความคืบหน้าของการทำงาน ตลอดจนเป็นการแก้ไขงานให้ดีขึ้นต่อไป แต่มักพบปัญหาว่านิสิตเจ้าของผลงานมักไม่นำผลงานมาเสนอกับอาจารย์ที่ปรึกษาหรือขาดการติดต่อ จึงไม่สามารถทราบถึงความคืบหน้าการทำงานของผู้สร้างสรรค์ได้ ผู้สร้างสรรค์จะนำผลงานมาเสนออีกครั้งก็ต่อเมื่อเป็นวันซ้อมใหญ่ ซึ่งเป็นผลเสียกับตัวผู้สร้างสรรค์เองในกรณีที่มีข้อผิดพลาดแล้วไม่สามารถแก้ไขได้ทันการ ในระยะแรกจึงมักจะตัดสินใจการให้คะแนนในวันที่เสนอผลงาน และกรรมการก็จะเห็นภาพบนเวทีในวันที่เสนอผลงานเท่านั้น ในระยะต่อมาทางภาควิชาจึงได้เปลี่ยนการให้คะแนนในส่วนของการสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ เริ่มจากผลงานในปี พ.ศ. 2541 นิสิตเจ้าของผลงานจะต้องมีการรายงานถึงการทำงานเป็นระยะกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพราะการรายงานถึงการทำงานแต่ละครั้งจะมีคะแนนในการทำงาน ซึ่งคะแนนระหว่างการทำงานนั้นจะมีอัตราส่วน 70 : 30 โดยดูจากผลงานตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นหาข้อมูล การหาเพลงประกอบ การประดิษฐ์ท่ารำ เป็นคะแนนถึง 70% และในอีก 30 % ที่เหลือจะเป็นคะแนนส่วนสุดท้ายในวันที่เสนอผลงานที่หอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยต่อไป¹⁶ ซึ่งถือว่าเป็นเกณฑ์การให้คะแนนในแบบใหม่ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์งานและมีการพูดคุยถึงปัญหากับอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งจะมีแนะนำเพื่อให้ผลงานออกมาดี เพราะการทำงานแต่ละส่วนจะมีคะแนนเข้าเกี่ยวข้อง ถ้านิสิตไม่มีการรายงานความคืบหน้าของการทำงานก็อาจทำให้มีคะแนนไม่ดีและเมื่อนำคะแนนมารวมกันทั้ง 2 ส่วนแล้วก็อาจมีคะแนนไม่ดีพอ ฉะนั้นถึงอาจถือว่าการให้คะแนนแบบใหม่นี้เป็นการให้ความสำคัญของการสอบในห้องเรียนมากกว่าอดีตโดยดูจากการรายงานความคืบหน้าของผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพได้ดี ก่อนที่จะมีการเผยแพร่ต่อไป

ส่วนที่สามจะเป็นในส่วนของเอกสารที่เป็นรูปเล่มซึ่งผู้สร้างสรรค์จะต้องมีการเขียนเป็นงานวิจัยขึ้นมา มีการค้นคว้า ตั้งสมมติฐาน ความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ ขอบเขตของการทำงาน วิธีการดำเนินงานและประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งในส่วนนี้เป็นการตัดสินของผู้สร้างสรรค์ในด้านของการทำงานในส่วนของคุณภาพที่อ้างอิงเพื่อการสร้างสรรค์งาน โดยในปัจจุบัน

¹⁶ สัมภาษณ์ วิชชุดา วุฑฒิตย์ , อาจารย์ ภาควิชา นาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 29 ก.ย. 2543.

จะมีแบ่งการให้คะแนนเป็นสองส่วนเช่นกัน คือ ในส่วนของกรรมการที่วัดผลนั้นจะตรวจรูปเล่มเนื้อหา การค้นคว้าข้อมูล การเขียนในลักษณะงานวิจัย 60 % และอาจารย์ที่ปรึกษาจะตรวจรูปเล่ม ความถูกต้องของรูปแบบการเขียนอีก 40% อีกครั้งหนึ่ง

4.3 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานโครงการปริญญาโท

ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์ทำร่ำ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นส่วนทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ประกอบไปด้วย

- 4.3.1 เครื่องแต่งกาย
- 4.3.2 ดนตรีและเพลงที่ใช้
- 4.3.3 ฉาก
- 4.3.4 แสง

4.3.1 เครื่องแต่งกาย

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับชุดการแสดงนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบจากลักษณะผลงานของตนเพื่อให้เครื่องแต่งกายที่ออกแบบมานั้นเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับผลงาน มีทั้งการออกแบบเพื่อเพิ่มความสวยงาม สัมพันธ์กับทำร่ำ หรือเป็นสิ่งสมมติเพื่อสื่อให้เห็นเป็นภาพของผลงานมากขึ้น เช่น ถ้าเป็นการแสดงในลักษณะของนาฏยศิลป์ไทยประยุกต์ ที่มีรูปแบบลักษณะเดียวกับระบำในนาฏยศิลป์ไทย มักจะออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะซึ่งยังคงไว้ตามลักษณะการแต่งกายแบบไทย เช่น นุ่งผ้าจีบหน้านางหรือหมสไบ โดยอาจเลือกเนื้อผ้า ลวดลายมาใช้และดัดแปลงลักษณะการแต่งกายให้แปลกออกไป หรือถ้าเป็นลักษณะผลงานที่เป็นนาฏยศิลป์สากลมาก เครื่องแต่งกายก็จะประยุกต์ให้มีความเป็นสากล เช่น นุ่งกระโปรง สวมกางเกง และอีกลักษณะหนึ่งคือ การแต่งกายที่เลียนแบบให้ดูคล้ายกับสัตว์ผู้สร้างสรรค์ จะเลือกเอาลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดนั้นๆ มาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย เช่น สีของผ้าให้ใกล้เคียงกับสี ผิวน้ำของสัตว์ ลักษณะการนุ่งผ้าที่ใกล้เคียงกับสีริ้วของสัตว์ เป็นต้น การแต่งกายจากผลงานที่พบนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. การแต่งกายในลักษณะเดียวกันกับนาฏยศิลป์ไทย ในลักษณะนี้จะมีการวิธีการแต่งกายที่เหมือนหรือใกล้เคียงกัน ไม่ว่าจะเป็นการนุ่งผ้าที่จีบจีบเหมือนกับผ้าในระบำ นุ่ง

โจงกระเบน หรือการแต่งกายในลักษณะเดียวกับนาฏศิลป์พื้นเมือง ลักษณะของการหมสไบ ซึ่งบางครั้งก็สามารถเปลี่ยนวิธีการหมสไบได้หลายวิธีไม่ว่าจะเป็นการนำมาคล้องที่แขน ที่มีือ หรือ เย็บติดที่ไหล่ ผู้สร้างสรรค์สามารถดัดแปลงจากเครื่องแต่งกายของนาฏศิลป์ไทยได้หลายวิธี ส่วนวัสดุที่ใช้ตกแต่งก็อาจประดิษฐ์ขึ้นใหม่ให้ใกล้เคียงกับเครื่องประดับของรำไทย โดยใช้สีทองเป็นหลักเช่นเดียวกับสีของเครื่องประดับของนาฏศิลป์ไทย

2. การแต่งกายในลักษณะของนาฏศิลป์ตะวันตก เป็นลักษณะที่นำเอาอิทธิพลของการแสดงนาฏศิลป์ตะวันตกเข้ามา การแต่งกายจึงมีลักษณะของการตะวันตกมากเช่น กระโปรง กางเกง เสื้อรัดรูป ในการแสดงบางชุดก็จะนำผ้าขึ้นมาพันผูกเป็นกระโปรงหรือเป็นผ้า นุ่งบ้าง โดยอาจทิ้งชายผ้าให้ยาวหรือผูกให้สั้นก็ได้ ที่พบมากก็จะเป็นเครื่องแต่งกายประเภทเสื้อ และกางเกงรัดรูป ผู้สร้างสรรค์จะใช้ชุดรัดรูปเพื่อเน้นสรีระของนักแสดง หรือเพื่อความคล่องตัว เวลาแสดง

3. การแต่งกายในลักษณะเลียนแบบสัตว์ การแต่งกายในลักษณะนี้จะมีลักษณะเด่นตรงที่สีของเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ ให้ใกล้เคียงกับสี หรือผิวหนังของสัตว์ประเภท นั้นๆ เช่น ใช้สีขาวแทนขนของหงส์ สีเทาแทนผิวหนังของแมวหรือ สีดำแทนผิวหนังของงู เป็นต้น ส่วนการแต่งกายนั้นผู้สร้างสรรค์จะใช้จินตนาการ และลักษณะการแต่งกายทั้งแบบของไทยและ ตะวันตกมาผสมผสานกัน บางครั้งก็ใช้การนุ่งโจงกระเบนแล้วสวมเสื้อรัดรูป หรือแต่งกายตาม แบบเครื่องแต่งกายของสัตว์ในนาฏศิลป์ไทยก็มี ซึ่งการแต่งกายในลักษณะที่เลียนแบบสัตว์นั้น เป็นส่วนประกอบในการแสดงให้ดูสมจริงมากขึ้น

เครื่องแต่งกายที่ออกแบบนั้น นอกจากผู้สร้างสรรค์จะเป็นผู้ออกแบบเองแล้วยังสามารถ ให้ผู้ที่มีความรู้ทางด้านนี้เป็นผู้ออกแบบได้โดยจะบอกถึงแนวความคิดของการแสดงและรูปแบบ หลังจากนั้นก็จะทำการร่างภาพ (sketch) เครื่องแต่งกายขึ้นเป็นภาพวาดก่อนในหลายๆ แบบแล้ว จึงเลือกภาพที่เหมาะสมนำมาตัดเย็บต่อไป ส่วนวัสดุที่นำมาใช้ก็อาจเป็นผ้าที่หาซื้อขาย ราคาถูก หรือบางครั้งก็จะมีการยืมจากที่ต่างๆ แล้วนำประยุกต์ให้เป็นเครื่องแต่งกายในงานของผู้สร้างสรรค์ เอง ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายต่ออาจารย์ที่ปรึกษาในวันซ้อม อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้ ให้คำแนะนำเมื่อเห็นว่า เครื่องแต่งกายที่ผู้แสดงสวมใส่นั้นเมื่ออยู่บนเวทีแล้วยังไม่มีความเด่นโดย อาจเพิ่มเติมในบางจุดเพื่อความสมบูรณ์ของชุดการแสดงนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็เครื่องประดับ การ แต่งกายในลักษณะต่างๆ หรือถ้าเครื่องแต่งกายในการแสดงชุดนั้นมากเกินไปจนทำให้เป็น

อุปสรรคระหว่างแสดงจนไม่สามารถแสดงได้อย่างเต็มที่ อาจารย์ที่ปรึกษาก็จะให้คำแนะนำเพื่อความเหมาะสมต่อไป

จากผลงานทั้งหมดจะพบว่า ลักษณะของเครื่องแต่งกายโดยมากแล้วจะเป็นการนำผ้าที่เป็นขึ้นมาใช้ในลักษณะของการนุ่ง ห่ม พัน ผูกไปบนร่างกาย แล้วใช้เสื้อรัดรูปหรือเสื้อเกาะอกสวมข้างใน และผู้วิจัยได้สังเกตว่าในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมานั้น มีตัวแปรในเรื่องของงบประมาณซึ่งจะถูกกำหนดในแต่ละปี ซึ่งเป็นปัจจัยในการกำหนดเครื่องแต่งกายออกมาว่าจะมีความงดงามหรูหราเพียงใด ซึ่งในบางปีก็จะถูกกำหนดให้ใช้เครื่องแต่งกายที่หาได้ง่ายไม่ต้องเน้นความหรูหรา ฉะนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายจึงต้องคำนึงถึงเรื่องความประหยัดอีกด้วย จึงมีการประยุกต์เครื่องแต่งกายจากของเดิมหรือจากการยืมจากที่ต่างๆ ซึ่งก็เป็นวิธีแก้ปัญหาของตัวผู้สร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่วางไว้

4.3.2 ดนตรีและเพลงที่ใช้

ในผลงานโครงการปริญญาโท ดนตรีและเพลงถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะต้องเลือกดนตรีและเพลงมาประกอบให้เข้ากับ แนวคิด รูปแบบของผลงาน ในการเลือกเพลงและดนตรีนั้น เพลงและดนตรีประกอบจะต้องมีชีวิต กาลเวลา อารมณ์ตามเนื้อเรื่อง จะต้องสื่อสัมพันธ์กับท่ารำ มีอารมณ์คล้ายตาม เช่นเพลงเศร้ากับท่าโศก ทำนองเพลงต้องมีลักษณะ ยาว สั้น ช้าเร็ว นุ่มนวลและแรง¹⁷

จากการศึกษาเพลงและดนตรีในโครงการปริญญาโท ผู้วิจัยแยกประเภทของดนตรีและเพลงออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การใช้เพลงที่มีทำนองไทยเดิม บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทยหรือเครื่องดนตรีพื้นบ้าน
2. การใช้เพลงที่มีทำนองไทยเดิม บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีสากล
3. ทำนองเพลงสากล บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีสากล

1. การใช้เพลงที่มีทำนองไทยเดิม บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทยเดิมหรือเครื่องดนตรีพื้นบ้าน จะมีทั้งในลักษณะมีคำร้อง บทกลอน การแหล่ บทเสภา ประกอบอยู่ในเพลง และในลักษณะของการบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีล้วน ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเพลงที่มีทำนองต่างๆ ที่มีอยู่

¹⁷ ผุสดี หลิมสกุล . เอกสารประกอบการสอนวิชานาฏยประดิษฐ์ . (อัดสำเนา)

แต่เดิมมาใช้ประกอบในผลงานได้โดยตรงหรือนำมาตัดต่อใหม่โดยเลือกเพลงที่มีทำนองต่างๆ ให้ใกล้เคียงกับผลงานมากที่สุด หรือแต่งทำนองขึ้นมาใหม่เพื่อใช้กับผลงานโดยเฉพาะ โดยให้ผู้ที่มีความรู้ความชำนาญทางด้านการแต่งเพลงเป็นผู้แต่งทำนองขึ้นมา โดยมากแล้วการเลือกเพลงที่ใช้ประกอบในผลงาน ผู้สร้างสรรค์จะต้องพอมีความรู้ในเรื่องของเพลงไทยเดิม อารมณ์ของเพลงที่จะนำมาใช้เพื่อให้สอดคล้องกับการแสดง ส่วนการแต่งเพลงหรือทำนองขึ้นมาใหม่นั้นๆ ผู้สร้างสรรค์อาจจะให้ผู้ที่เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแต่งทำนองหรือบทร้องขึ้นมาใหม่ ในบางครั้งผู้ที่มีความรู้ทางด้านดนตรีจะเป็นผู้แนะนำเพลงเพื่อให้เหมาะสมกับผลงานมากที่สุดก็ได้ นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงจากเพลงเก่าขึ้นมาโดยอาจใช้การขยาย เพิ่มเติมทำนองเพลงจากของเก่าหรือตัดเอาทำนองบางช่วงมาใช้ ผลงานบางชุดจะใช้วิธีการตัดต่อบทเพลงมาประกอบในผลงาน เช่น การแสดงชุดพ่อนแพรพ้อย (ปี พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ได้นำเพลงที่มีผู้ทำไว้แล้วมาใช้ ซึ่งแต่ละเพลงที่นำมาใช้ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกเอง โดยต้องการให้เพลงในช่วงแรกเป็นเพลงที่มีท่วงทำนองที่ช้า เพื่อต้องการสื่อถึงท่าว่าที่สวองงามและยังเป็นการถ่วงเวลาในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และในช่วงที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ใช้ทำนองเพลงเร็วเพื่อต้องการให้การสื่อให้เห็นความสนุกสนานรื่นเริง และเป็นการเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสนุกสนานไปด้วย¹⁸

2. การใช้เพลงที่มีทำนองไทยเดิม บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีสากล เพลงในลักษณะนี้จะมีความเหมือนกับเพลงในข้อ 1 ในเรื่องของทำนอง แต่จะแตกต่างตรงที่ใช้เครื่องดนตรีสากลมาบรรเลง ซึ่งจะเกิดเสียงที่แปลกออกไป ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความคิดในการประดิษฐ์ทำนองในรูปแบบใหม่ออกไป ซึ่งเพลงที่ใช้ส่วนมากจะไม่มีเนื้อร้องเป็นการบรรเลงทำนอง มีทั้งเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่แต่ยังคงทำนองของเพลงไทยเดิมหรือนำทำนองเพลงที่มีอยู่แล้วมาตัดต่อให้เหมาะสมกับการแสดงและเวลา และสามารถสื่ออารมณ์ในชุดการแสดงได้ เช่น การแสดงชุด พิหาร (ปี พ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เพลงที่มีการแต่งขึ้นมาใหม่ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวสร้างเสียงดนตรีทั้งหมดบรรเลงทำนองเพลงโดยใช้เสียงที่เลียนแบบเสียงของระนาด ทำนองเพลงจะมีลักษณะที่นุ่มนวล มีช้าและเร็ว สลับกัน แต่ไม่ถึงกับเร็วมาก นอกจากนี้ยังมีเพลงบางลักษณะที่ใช้เครื่องดนตรีต่างประเทศมาบรรเลงในทำนองไทยเดิม เช่น การแสดงชุด ผีเสื้อ (ปีพ.ศ. 2540) ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เพลงอรุณไชแสงซึ่งบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีที่เรียกว่า กูเจิง ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีของประเทศจีน จะได้เสียงที่ฟังแล้วให้อารมณ์ที่พิริวไหว ตามเสียงของเครื่องดนตรีที่คล้ายกับเสียงน้ำไหลเมื่อเวลาบรรเลง

¹⁸ พิมพัรัตน์ นวะศิริ . โครงการปริญญาโท สาขาการประพันธ์ ดนตรี . (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขาานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541) , หน้า 29 .

3. ทำนองเพลงสากล ที่บรรเลงด้วยเครื่องดนตรีสากล ในส่วนของเพลงสากลที่นำมาใช้ประกอบผลงานนั้น มีทั้งเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่และเพลงที่มีอยู่มาติดต่อเรียบเรียงใหม่ ซึ่งผู้สร้างสรรค์นำเพลงในเพลงลักษณะนี้มาใช้มากกว่า 2 ลักษณะแรก เพลงในลักษณะนี้จะให้อารมณ์ของเพลงได้ชัดเจนกว่า สื่อความหมายของการได้ดี อีกทั้งยังสามารถให้เสียงที่แปลกออกไปซึ่งในเครื่องดนตรีไทยไม่สามารถทำได้ ในการเลือกเพลงลักษณะนี้มาใช้ในผลงาน ผู้สร้างสรรค์จะต้องฟังเพลงแล้วเลือกเพลงเหล่านั้นมาใช้โดยอาจติดต่อบางท่อนของเพลงหรือผสม (Mix) เสียงต่างๆ เข้าไปด้วย เช่นเสียงฟาร์อง เสียงลมหายใจ ตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์เอง โดยบางทีเพลงอาจไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับท่ารำ แต่จะต้องสื่ออารมณ์ออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งการติดต่อเพลงสามารถแย่งออกเป็นช่วงๆ ได้ โดยการนำเพลงแต่ละเพลงมาวางเรียงต่อกันให้สัมพันธ์กับการแสดงในแต่ละชุด หรือจะใช้เพลงทั้งหมดบรรเลงโดยไม่แบ่งเป็นช่วง แต่อาจสอดแทรกเสียงต่างๆ เข้าไปแทน แต่ถ้าเป็นเพลงที่ทำขึ้นมาใหม่ ผู้สร้างสรรค์จะต้องบอกแนวคิดของตนแก่ผู้ประพันธ์เกี่ยวกับแนวคิดของตนเพื่อให้ได้เพลงที่ตรงกับแนวคิดของผู้สร้างสรรค์มากที่สุด หรือผู้ประพันธ์เพลงอาจจะแนะนำเพลงให้กับผู้สร้างสรรค์ก็ได้

นอกจากนี้ยังพบผลงานบางชุดที่นำทั้งเพลงที่มีทำนองไทยเดิมมาบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทยมาติดต่อกับเพลงสากล มาใช้ในผลงานซึ่งก็จะได้อารมณ์ของเพลงที่แปลกออกไป การนำมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ที่เลือกเพื่อเป็นไปตามแนวคิดของตน เช่นในผลงานชุด จตุโศกมรรค (ปี พ.ศ. 2539) ซึ่งในผลงานชุดนี้ใช้เพลงที่บรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ไม้แข็ง สลับกับเพลงแนวตะวันตก เพื่อสื่อความรู้สึก อารมณ์ ที่ต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์โกรธที่บรรเลงจากวงปี่พาทย์หรืออารมณ์รักจากการบรรเลงด้วยเปียโน เป็นต้น

4.3.3 ฉาก

การออกแบบฉากนับเป็นปัจจัยหนึ่งในการแสดงผลงานโครงการปริญญาโท แต่เนื่องด้วยสถานที่ที่ใช้ในการจัดการแสดงผลงานต้องแสดงผลงานหลายชุด ทำให้เกิดความไม่สะดวกและเสียเวลาถ้ามีการเปลี่ยนฉากบ่อยๆ ฉะนั้นผู้สร้างสรรค์งานพยายามที่จะออกแบบฉากให้ดูเรียบง่ายประหยัดเวลาในการติดตั้งและเคลื่อนย้าย โดยมากจะใช้ฉากหลังซึ่งเป็นม่านหลังสุดบนเวทีซึ่งเป็นสีขาวหรือสีดำ เนื่องจากว่าม่านสีขาวสามารถย้อมแสงได้โดยการใช้โคมไฟส่องมาที่ม่านเพื่อให้เกิดสีต่างๆ ตามความคิดของผู้สร้างสรรค์และตามแนวคิดในการออกแบบแสงของการแสดงชุดนั้นๆ และจากการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้สร้างสรรค์ซึ่งส่วนมากจะออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีสีสัน ทำให้เครื่องแต่งกายดูเด่นยิ่งขึ้น ส่วนการใช้ฉากพื้นหลังที่เป็นสีดำนั้นไม่สามารถ

ย่อมแสงได้ผู้สร้างสรรค์มักจะออกแบบให้เครื่องแต่งกายมีสีที่อ่อน เช่นการแสดงชุด โยงโย (ปี พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ออกแบบจากเป็นพื้นสีดำ เพื่อต้องการเน้นเครื่องแต่งกายที่ใช้สีตัดกันซึ่งทำให้ชุดที่ใส่ตัดกับพื้นสีดำ หรือการแสดงชุด ลอยหลังลินธุ์ (ปี พ.ศ. 2541) ผู้สร้างสรรค์ออกแบบจากเป็นพื้นสีดำ เพื่อให้สอดคล้องกับการออกแบบแสงที่ต้องการเน้นถึงความสง่างาม ความมีสมาธิ โดยใช้แสงโทนสีน้ำเงินและสีส้มช่วยในการสร้างบรรยากาศ

แต่ก็มีการแสดงบางชุดที่จำเป็นต้องอาศัยฉากช่วยเสริมให้การแสดงออกมาตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ เช่นการแสดงชุด จตุโคกมรรค (ปี พ.ศ. 2539) ผู้สร้างสรรค์ใช้ผ้าบางซึ่งระหว่งสองข้างเวที เพื่อสร้างมิติบนเวทีทำให้เกิดความรู้สึกที่แบ่งแยกถึงตัวอารมณ์ที่อยู่ภายในคน โดยนักแสดงที่แสดงเป็นตัวอารมณ์ จะอยู่หลังผ้าที่ซึ่งไว้¹⁹ หรือในการแสดงชุดโยงโย (ปี พ.ศ. 2540) ผู้สร้างสรรค์ใช้เชือกมาถักเป็นใยแมงมุมขนาดใหญ่ซึ่งจากบนเวทีลงมาเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศและนักแสดงจะต้องใช้ฉากนี้ในการแสดงร่วมกันด้วย

จากภาพโดยรวม การออกแบบฉากส่วนมาก จะใช้เพียงม่านหลังเวทีมากกว่าจะใช้อุปกรณ์อื่นๆมาตกแต่งหรือมาประกอบฉาก เนื่องจากในวันที่เสนอผลงาน การแสดงแต่ละชุดจะดำเนินต่อเนื่องกันดังนั้นจะมีเวลาในการจัดฉากและเปลี่ยนฉากน้อย จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องออกแบบฉากให้ให้เวลาน้อยที่สุดในการเปลี่ยนฉากหรือใช้เพียงม่านหลังเวทีเป็นฉาก แล้วใช้ไฟส่องมาที่ฉากเพื่อสร้างบรรยากาศแทนการสร้างฉากที่มีขนาดใหญ่หรือซับซ้อน ใช้เวลาในการเปลี่ยนฉากมากในแต่ละครั้ง และงบประมาณก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะเป็นตัวกำหนดในการออกแบบฉากที่ใช้ในการแสดงผลงาน เพราะเป็นหนึ่งในเงื่อนไขของการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชุดที่จะกำหนดให้ใช้งบประมาณไม่เกิน 7,000 บาทต่อหนึ่งชุดจึงทำให้การออกแบบฉากต้องเป็นไปในลักษณะที่ประหยัดที่สุด อีกประการหนึ่งคือผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอแนวคิดโดยมีนักแสดงเป็นผู้ถ่ายทอดออกมา ผลงานจึงเน้นไปที่การแสดงบนเวทีที่สอดคล้องกับแนวคิดมากกว่า โดยมีฉากเป็นองค์ประกอบเท่านั้นเพื่อให้การแสดงนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น ส่วนการแสดงบางชุดที่มีการสร้างฉากนั้นโดยมากแล้วมักจะคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ที่นักแสดงสามารถใช้ฉากเหล่านั้นประกอบการแสดงเป็นส่วนที่สร้างความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

¹⁹ อรอนงค์ ปัญญาวงศ์ , โครงการปริญญาโท สาขา ศิลปกรรมศาสตร์ จตุโคกมรรค (รายงานวิจัย ปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 78 .

4.4.4 แสง

การจัดแสงเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งในโครงการปริญญาโท เป็นสิ่งที่จะช่วยให้ผลงานชุดนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อขณะแสดงอยู่บนเวที ผู้สร้างสรรค์ควรมีความรู้ในการออกแบบแสงบ้าง หรือให้สามารถให้ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการจัดแสงเป็นผู้ออกแบบให้ โดยบอกถึงแนวความคิดในผลงานอย่างละเอียดให้กับผู้ออกแบบแสงได้ทราบและเข้าใจเป็นอย่างดีก่อน จึงจะสามารถให้คำแนะนำในการออกแบบแสงได้ ในการจัดแสงนั้นจะมีโคมไฟซึ่งเป็นอุปกรณ์กำเนิดแสงให้แสงได้หลายลักษณะ หลายสี จะมีหน้าที่ในการใช้งานที่ต่างกัน เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับผลงานได้ดียิ่งขึ้น โคมไฟที่ส่วนมากเป็นที่ควรรู้จักได้แก่²⁰

1. โคมไฟส่องสว่างทั่วไป (Floodlight) เป็นกล่องหรือโคมไฟแบบที่บรรจุหลอดแบบ Reflector ไม่มีเลนส์ด้านหน้า ไม่มีจานสะท้อน มักใช้ส่อง Cyclorama หรือพื้นที่ทั่วไปที่อยู่ด้านในของเวที นิยมใช้แผ่นกรองแสงสีต่างๆ ใส่ไว้หน้าโคมเพื่อสร้างสีสันลงบนพื้นที่ ใช้ในการแสดงช่วยสร้างบรรยากาศให้แก่ฉากและการดำเนินเรื่อง หรือใช้ส่องพื้นที่กว้างเพื่อการทำงานและประกอบโครงสร้าง

2. โคมชุดประดับพื้นเวที (Footlight) ได้แก่แผงไฟที่ติดตั้งไว้บนพื้นด้านหน้าของเวที สีหลักที่นิยมใช้ได้แก่ สีแดง สีเขียว สีนํ้าเงิน สีเหลือง และสีขาว สลับกันไปหรือใช้สีขาวทั้งหมด บางที่ใช้ติดตั้งไว้ส่วนล่างด้านหน้าของ Cyclorama

3. โคมชุดส่องเหนือเวที (Striplight) สมัยใหม่จะใช้โคมแบบ Floodlight เรียงเป็นแถวอยู่ด้านบนเหนือเวที มีลักษณะเช่นเดียวกับ Footlight อาจจะใช้ส่อง Cyclorama ก็ได้ บางที่เรียกว่า Borderlights

4. โคมส่องม่านระบายบน (Borderlight) หรือเรียกว่า ไฟราวเหนือเวที ซึ่งแบ่งเป็นหลายชุด ชุดละ 3-5 ดวง ที่ติดอยู่กับบาร์ไฟด้านในใช้ส่อง Cyclorama ส่วนชุดที่ติดอยู่ด้านบนเหนือเวที ใช้ส่องเป็น Fill-in บริเวณ Acting area เพื่อให้เกิดความนุ่มนวลทั่วทั้งเวทีและให้ทุกบริเวณส่วนเท่ากันหมด

5. โคมส่องเครื่องบิน หรือโคมนำร่อง (Beam Projector) คือกล่องบรรจุหลอดไฟ แต่ไม่มีเลนส์มีแต่จานสะท้อนแสง ทำให้เกิดลำแสงค่อนข้างขนาน มีขนาดกำลังเทียบ ใช้ส่องเลียนแบบแสงจันทร์ หรือแสงอาทิตย์ หรือใช้เน้นลำแสงที่ลงมาอย่างเข้มข้นผ่านหน้าต่างเข้ามา

²⁰ ชูโรมาน เวศยากรณ์, งานฉากละคร 1 (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541), หน้า 305-309.

6. โคมส่องตามตัวละคร (Follow spot) คือโคมไฟที่มีกำลังวัตต์สูง ใช้เน้นการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือส่วนที่ต้องการเน้นให้เห็นชัดเจนเป็นพิเศษ

7. โคมที่ใช้ทำเทคนิคพิเศษต่างๆ (Speacial effect instrument) ได้แก่ อุปกรณ์ที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของแสงในลักษณะพิเศษช่วยกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก ร่วมของนักแสดงและผู้ชมภายในโรงละคร ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ หรือสนุกสนานรื่นเริง หรือสร้างความรู้สึกที่รุนแรง หรือให้เคลิบเคลิ้มไปกับบรรยากาศและลีลาจากการแสดงบนเวที

ซึ่งในโครงการปริญญาโทผู้สร้างสรรค์จะออกแบบแสงได้นั้นขึ้นอยู่กับแนวคิดชุดผลงานของแต่ละคน จะมีทั้งการใช้แสงสีต่างๆ เพื่อสื่อถึงอารมณ์ในแต่ละช่วง และในแสงแต่ละสีก็จะมี ความหมายที่ต่างกันขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างสรรค์จะตีความหมายของแสงไปในอารมณ์ใด แต่โดยทั่วไปแล้วมันจะใช้แสงประกอบการแสดงอยู่ประมาณ 5 กลุ่ม ในการออกแบบแสงเพื่อแสดงอารมณ์ของการแสดง ซึ่งสรุปได้ดังนี้ คือ

กลุ่มที่ 1 แสงโทนสีแดง จะให้อารมณ์ที่หดหู่ ว่างๆ กระทบกระส่าย น่ากลัว ตื่นเต้น สนุกสนาน โกรธ หรือลึกลับ

กลุ่มที่ 2 แสงโทนสีเขียว น้ำเงิน ฟ้ำ จะให้อารมณ์ที่เศร้า เสียใจ สงบ และยังแทนความหมายถึง น้ำ ทะเล หรือคลื่น

กลุ่มที่ 3 แสงโทนสีม่วง จะให้อารมณ์ หดหู่ เศร้า เหงาโดดเดี่ยว

กลุ่มที่ 4 แสงโทนสีเหลือง จะให้ความรู้สึกที่อบอุ่น สดใส ร่าเริง และแทนความหมายถึง ดวงอาทิตย์

กลุ่มที่ 5 แสงโทนสีส้ม จะให้ความรู้สึกที่ลึกลับ และยังใช้บอกเวลา เช่น ใกล้เข้าเวลาเย็น พลบค่ำ

สำหรับการแสดงผลงานโครงการปริญญาโทนั้น การจัดแสงจะมีทั้งที่ตัวผู้สร้างสรรค์ ออกแบบและให้ผู้ที่ความรู้ทางด้านแสงเป็นผู้ออกแบบให้ ซึ่งถ้าเป็นการแสดงในลักษณะของนาฏศิลป์ไทย แสงที่ใช้ส่วนมาจะเป็นแสงที่ให้ความสว่าง มากกว่าจะใช้แสงโทนมืด เพราะต้องการให้เห็นการแสดงบนเวทีที่ชัดเจน ประกอบกับเครื่องแต่งกายที่มีสีสรรอยู่แล้วจึงมีความจำเป็นน้อยที่แสงหลายๆ สีในผลงาน

ส่วนการแสดงในลักษณะ Story Dance หรือการแสดงที่เป็นเรื่องราว มีการแบ่งการแสดงออกเป็นช่วงๆ การจัดแสงจะแบ่งเป็นช่วงๆ ตามเนื้อเรื่องในช่วงนั้นๆ โดยจะออกแบบแสงให้มี

ความต่อเนื่องกันในแต่ละช่วงและมีใช้ไฟ Follow Spot เพื่อเน้นไปยังตัวนักแสดง และใช้ Effect ต่างๆ เข้ามาช่วยเพิ่มความน่าสนใจ ให้กับการแสดง เช่น Dry Ice ไฟกระพริบ Black light คิว้น เพื่อสร้างบรรยากาศและให้เกิดความสนใจต่อการแสดงบนเวทีมากขึ้น

การจัดแสงให้เหมาะสมใกล้เคียงกับแสงของธรรมชาติ ก็เป็นอีกลักษณะหนึ่ง ในกรณีที่มีการแสดง ต้องการจะบอกในเรื่องของเวลา แบ่งเป็นช่วงเวลาที่ชัดเจน เช่นเวลาพลบค่ำ หรือเวลามืด หรือบางครั้งการจัดแสงบนเวทีก็สามารถใช้แสงเพียงสีเดียวโดยเพิ่มหรือลดความเข้มของแสงแทน เพื่อให้เกิดอารมณ์และบรรยากาศที่ต่างกันออกไป

ทั้งนี้ไม่ว่าผู้สร้างสรรค์จะออกแบบการจัดแสงในลักษณะใดก็ตาม เนื้อเรื่อง แนวคิดของการแสดงก็ยังเป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นตัวกำหนดออกมาว่าแสงควรจะเป็นอย่างไร เหมาะสมมากน้อยเพียงไรเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและให้การแสดงผลงานเป็นไปอย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากเนื้อหาในบทนี้ ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของนิสิตซึ่งจะต้องนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นผลงาน จากแนวคิดที่มาจากประสบการณ์ ความชำนาญในตัวผู้สร้างสรรค์ สิ่งแวดล้อม จากผลงานของรุ่นพี่หรือจากสิ่งที่อยู่รอบตัวของผู้สร้างสรรค์ จึงได้เกิดเป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป เมื่อกำหนดหัวข้อขึ้นมาแล้วผู้สร้างสรรค์จะต้องรู้จักวิธีการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ข้อมูลเหล่านั้นสามารถค้นคว้าได้หลายวิธีตามแต่หัวข้อของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นจากเอกสาร จากการสัมภาษณ์ จากการดูวิดีโอ หรือจากการสังเกตการณ์ ซึ่งล้วนแต่นำมาใช้อ้างอิงและเป็นข้อมูลพื้นฐานในผลงานของตัวเอง นิตหลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์จะต้องกำหนดผลงานลงไปว่าหัวข้อและข้อมูลที่มีนั้นจะนำเสนอในรูปแบบใด อาจจะ เป็นลักษณะของนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ หรือนาฏศิลป์ไทยกับนาฏศิลป์สกุลอื่น หรือนาฏศิลป์ในลักษณะระบำสัตว์ ซึ่งการกำหนดรูปแบบนั้น ถือเป็นขอบเขตที่ผู้สร้างสรรค์จะได้กำหนดงานของตนได้ว่าจะทำอะไรที่แน่นอน ขั้นตอนต่อมาที่ถือว่าสำคัญคือ การประดิษฐ์ท่ารำ ผู้สร้างสรรค์มีวิธีการที่สามารถนำท่ารำมาใช้ได้อย่างอิสระ สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นหลักคือท่ารำในนาฏศิลป์ไทย แล้วจากท่ารำไทยก็จะประยุกต์ดัดแปลงให้มีลักษณะต่างๆ ได้มากมาย ตามการใช้ อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย การคัดเลือกนักแสดงผู้สร้างสรรค์จะต้องเลือกนักแสดงที่มีความสามารถและพื้นฐานของนาฏศิลป์ไม่ว่าจะเป็นทางด้านรำไทย หรือนาฏศิลป์ไทยตะวันตก ปัญหาอย่างหนึ่งที่พบอยู่เสมอคือ นักแสดงไม่เพียงพอ กับผลงานของผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากว่า ผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ออกมานั้นเป็นโครงการของนิสิตในสาขานาฏศิลป์ไทย จึงจำเป็นที่จะต้องหานักแสดงที่ศึกษามาทางด้านนี้และเข้าใจในผลงานโครงการปริญญาโทเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งนักแสดง

เหล่านั้ก็จะมาจากนิสิตในภาควิชานาฏศิลป์เช่นกัน แต่จากปัญหาที่มีนักแสดงไม่เพียงพอ และนักแสดงหนึ่งคนต้องซ้อมการแสดงอย่างน้อย 1 ชุดขึ้นไปจึงมักแก้ปัญหาโดยการนำบุคคลจากสถาบันอื่นเข้ามาฝึกซ้อมเป็นนักแสดง และเมื่อมีการฝึกซ้อมดีแล้วก็นำเสนอผลงานให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อเป็นการรายงานความคืบหน้าในตัวผู้สร้างสรรค์ก็ยังคงต้องมีการแก้ไขงานเสมอ ก่อนที่ผู้สร้างสรรค์จะนำผลงานของตนมาเผยแพร่สู่สาธารณชนต่อไป

ในการสร้างสรรค์ผลงาน จะมีการวัดผลเป็นการประเมินผลในตัวผู้สร้างสรรค์งานถึงการ ทำงาน ตามขั้นตอนต่างๆ และยังเปิดโอกาสให้อาจารย์ที่ปรึกษาแก้ไขแนะนำให้ส่วนที่ยังไม่ดีเพื่อ ให้งานออกมาสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งการวัดผลนั้นก็มาจากการรายงานความคืบหน้าของผู้สร้าง สรรค์และจากการติดตามของอาจารย์ที่ปรึกษาเมื่อได้ดูการซ้อมแต่ละครั้ง คะแนนในส่วนนี้จะรวม กับคะแนนชุดสุดท้ายคือในวันแสดงผลงานของผู้สร้างสรรค์อีกครั้งหนึ่ง

นอกจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตามขั้นตอนต่างๆ แล้วยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่ทำ ให้ผลงานนั้นดูสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นั่นคือ เครื่องแต่งกาย เพลง ฉาก และแสง

ลักษณะของเครื่องแต่งกายที่พบในผลงานจะมีลักษณะใหญ่อยู่ 3 ลักษณะด้วยกันคือ

- ลักษณะของเครื่องแต่งกายแบบนาฏศิลป์ไทย หรือที่ดูแล้วใกล้เคียงกัน
- ลักษณะของเครื่องแต่งกายที่ได้รับอิทธิพลจากนาฏศิลป์ตะวันตก
- ลักษณะของเครื่องแต่งกายที่เลียนแบบสัตว์

ส่วนใหญ่แล้วผู้สร้างสรรค์จะนำวัสดุที่หาได้ง่ายมาใช้ในการออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะ เป็น ผ้าชิ้นที่มีความยาวต่างๆ มานุ่ง ในลักษณะต่างๆ ตามแบบนาฏศิลป์ไทยหรือ ประยุกต์ขึ้นมาใหม่ หรือจากการยืมเครื่องแต่งกายจากที่ต่างๆ เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานจะ ถูกกำหนดในเรื่องของงบประมาณ ที่จะต้องใช้อย่างจำกัด จึงทำให้เครื่องแต่งกายจึงไม่หรูหราเป็น การประยุกต์จากวัสดุที่หาได้ง่ายๆ แล้วตกแต่งหรือประดิษฐ์ให้สวยงาม

ในส่วนการเลือกเพลงและดนตรีประกอบการแสดงนั้น พบว่า ผู้สร้างสรรค์มักนิยมการติด ต่อเพลงหรือนำเพลงที่มีอยู่แล้วมาใช้มากกว่าที่จะแต่งขึ้นมาใหม่ อาจเป็นเพราะว่า บุคลากรทาง ด้านการประพันธ์เพลงนั้นมีน้อยมากจึงทำให้ผู้สร้างสรรค์หาเพลงจากที่มีการบรรเลงไว้แล้ว มาทำ ทำนองใหม่หรือตัดต่อให้มีหลายทำนองอยู่ในการแสดงเดียวกัน

การออกแบบฉากนั้น เนื่องจากงบประมาณที่มีอยู่จำกัดจึงทำให้การออกแบบฉากในวัน เสนอผลงานจึงไม่นิยม มักใช้พื้นหลังของเวทีมาเป็นฉากหลักของการแสดงในแต่ละชุด อีก ประการหนึ่ง การติดตั้งและการเคลื่อนย้าย มักจะยุ่งยากและมีเวลาที่จำกัดในการแสดงแต่ละชุด จึงทำให้การออกแบบฉากพบได้น้อยในผลงานของผู้สร้างสรรคในแต่ละปี

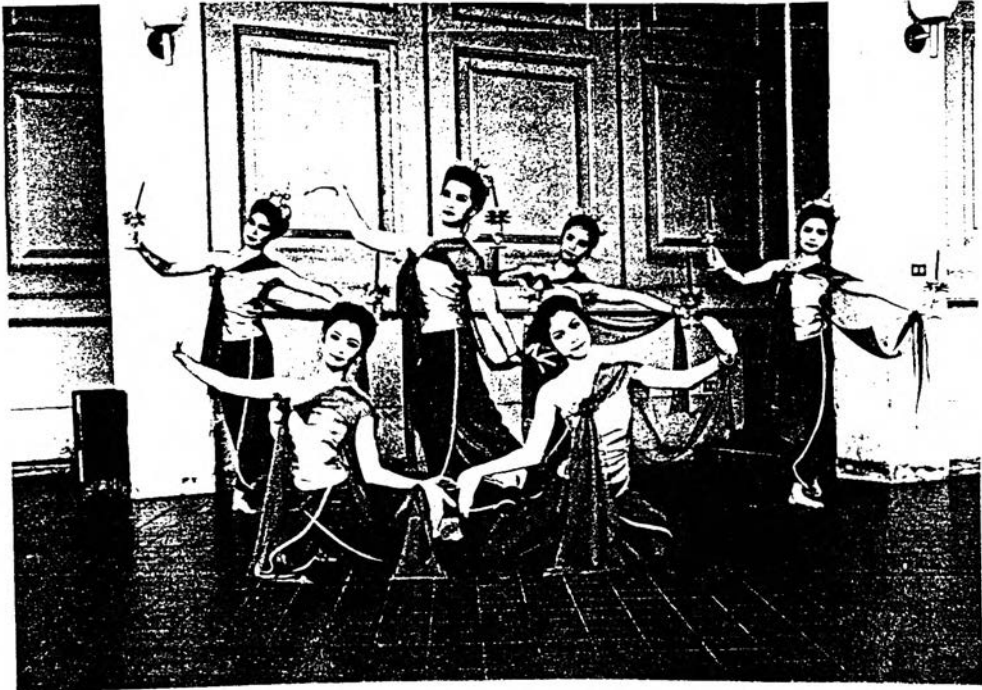
การออกแบบแสง โดยมากแล้วผู้สร้างสรรคจะให้ผู้มีความรู้ทางด้านแสงมาช่วยในการ ออกแบบและจัดแสงให้กับการแสดง โดยผู้สร้างสรรคจะบอกแนวคิดของผลงานของตนแก่ผู้มีความรู้ทางด้านแสง หรือในบางครั้งผู้สร้างสรรคเองก็อาจกำหนดแสงเองเพื่อให้ได้อารมณ์ตาม ลักษณะของงาน และอาจจำเป็นต้องหาอุปกรณ์ที่ให้ในลักษณะพิเศษ เช่น ไฟกระพริบหรือ Black light มาเสริมให้กับผลงานของตน

ภาพลักษณะของการเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 56 เครื่องแต่งกายในลักษณะเดียวกับนาฏยศิลป์ไทย เป็นลักษณะการแต่งกายในลักษณะเดียวนาฏยศิลป์ไทย ผู้แสดงตัวนางจะใส่เสื้อเกาะอก สวมกรองคอทับ นุ่งผ้าจีบหน้านาง และใส่เครื่องประดับ ส่วนตัวพระจะสวมเสื้อแขนยาวสวมกรองคอ นุ่งสนับเพลา และนุ่งโจงปลอยจีบข้างหน้าสวมเครื่องประดับ ดังรูป

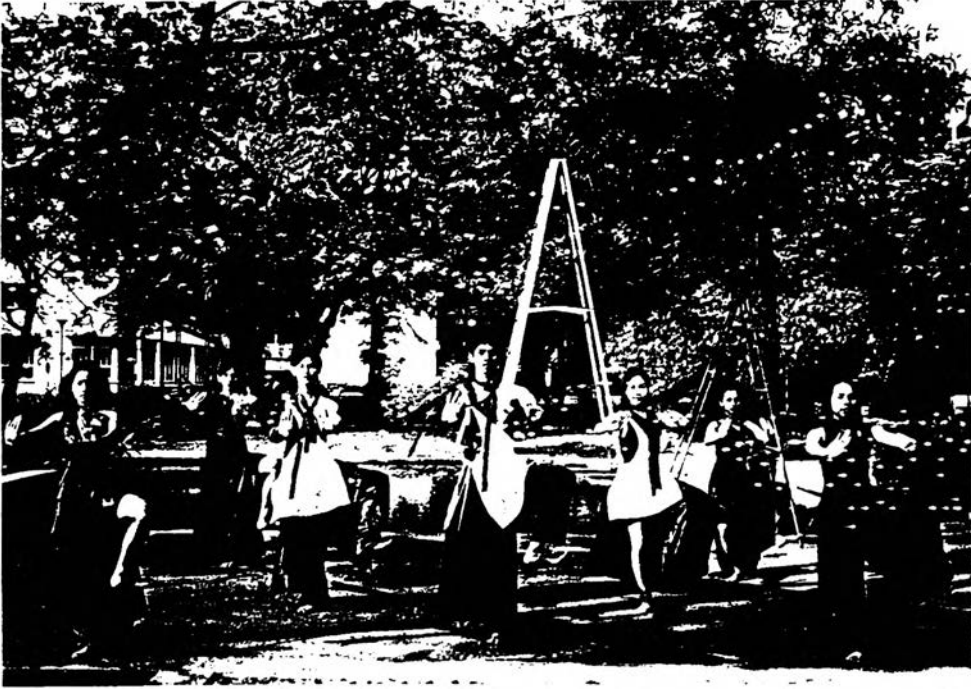
ที่มา : ขวัญตา สมุทรทอง , โครงการปริญญาโท สาขาศิลปวัฒนธรรม (รายงานวิจัยปริญญา
บัณฑิต สาขานาฏยศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2538) ,
 หน้า113 .



ภาพที่ 57 เครื่องแต่งกายในลักษณะเดียวกับนาฏยศิลป์ไทย

ผู้แสดงจะสวมเสื้อเกาะอก ใช้ผ้าชิ้นยาวจับเป็นดอกลีที่อกเหลือทิ้งชายให้ยาว อีกด้านหนึ่งพาดไหล่ไปด้านหลังและมาผูกติดกับข้อมือ นุ่งผ้าป้ายและสวมกางเกงรัดรูป เป็นลักษณะที่นำเอาการแต่งกายแบบนาฏยศิลป์ไทยมาประยุกต์อีกทีหนึ่ง

ที่มา : รุตติมา เวชกร , โครงการปริญญาโท สาขา ศิลปวัฒนธรรม (รายงานวิจัยปริญญาโท สาขา นาฏยศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า79 .



ภาพที่ 58 เครื่องแต่งกายในลักษณะนาฏศิลป์ตะวันตก

ผู้แสดงหญิงจะสวมชุดกระโปรงยาวผ่าข้าง เป็นเสื้อแขนกุด และมีเสื้อทับอีกตัวหนึ่ง ส่วนผู้แสดงชายจะสวมเป็นเสื้อกับกางเกงติดกัน และสวมเสื้อทับ เป็นการนำเอาลักษณะของเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกมาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกาย

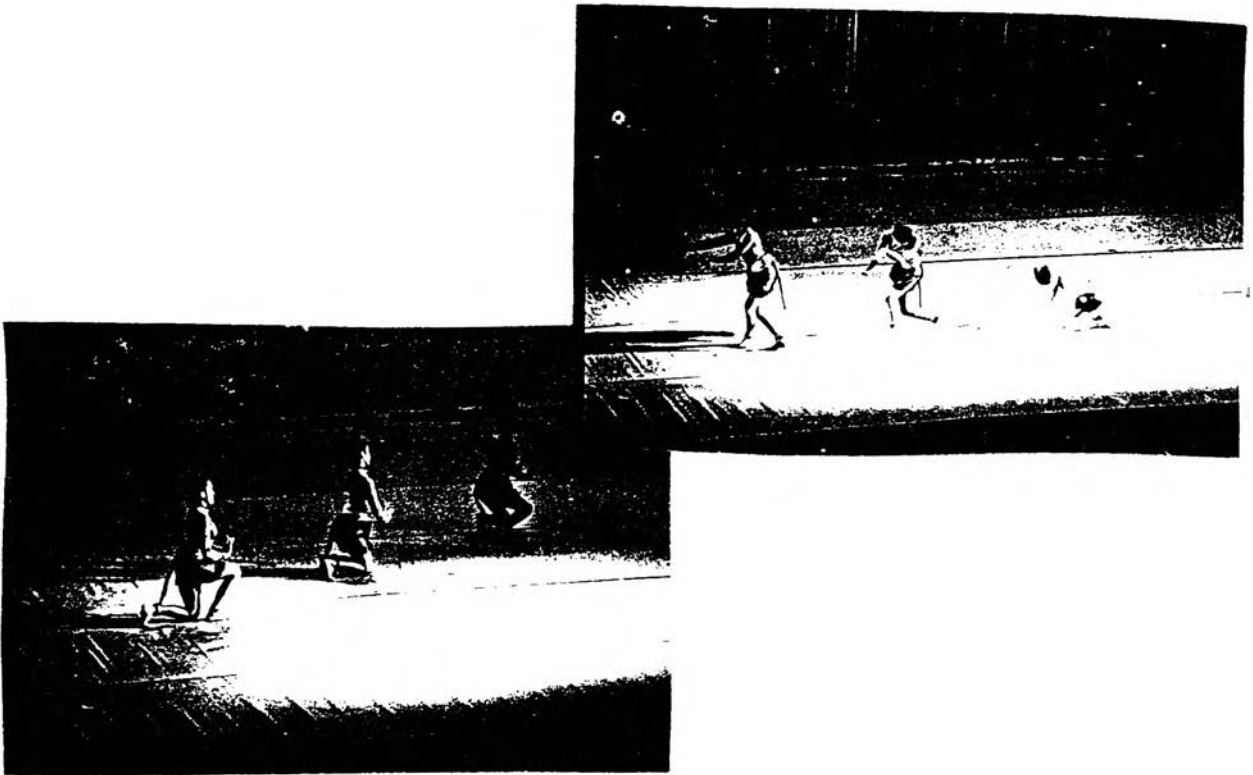
ที่มา : ยุทธนา ปรีเปรม , โครงการปริญญาโท สาขาศิลปวัฒนธรรม (รายงานวิจัยปริญญาบัตร) ศึกษานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541) , หน้า 57 .



ภาพที่ 59 เครื่องแต่งกายในลักษณะนาฏศิลป์ตะวันตก

ผู้แสดงจะสวมเสื้อและกางเกงรัดรูป และมีผ้าอีกชิ้นหนึ่งมานุ่งในลักษณะผ้าเตี่ยว การแต่งกายลักษณะนี้ประยุกต์ขึ้นมาจากภาพวาดบนผนังถ้ำ และตามทีผู้สร้างสรรค์จินตนาการอีกทีหนึ่ง

ที่มา : ปิ่นเกศ วัชรปาณ , โครงการปริญญาโท สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (รายงานวิจัยปริญญาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า 61.



ภาพที่ 60 เครื่องแต่งกายในลักษณะเลียนแบบสัตว์

ผู้แสดงจะแต่งกายเลียนแบบแมว โดยใช้สีเทาแทนสีขนของแมว โดยใช้วิธีการนุ่งผ้าแบบโจงกระเบนแต่ดึงขึ้นไปให้สูงกว่าเข่า และมีหาง ตรงคอจะผูกด้วยกระดิ่ง เป็นปลอกคอ

ที่มา : เรวดี คงสุวรรณ , โครงการปริญญาโท สาขา ชาติพันธุ์วิทยา (รายงานวิจัยปริญญาโท สาขา นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539) , หน้า106 .



ภาพที่ 61 เครื่องแต่งกายในลักษณะเลียนแบบสัตว์

ผู้แสดงจะแต่งกายเลียนแบบสัตว์สองชนิดคือ ม้าโดยใช้เครื่องแต่งกายตามแบบเครื่องแต่งของสัตว์
 ในนาฏศิลป์ไทย ในลักษณะชุดยืนเครื่อง และสวมศรีษะรูปม้า ส่วนชุดของมังกร ผู้สร้างสรรค์ได้
 ออกแบบขึ้นมาใหม่โดยใช้สีเขียวเป็นสีสำหรับเครื่องแต่งกาย และใช้วิธีการนุ่งผ้าโจงกระเบน สวม
 ศรีษะเป็นรูปมังกร ดังรูป

ที่มา : รัชดาพร สุขโต , โครงการปริญญาโท สาขา ศึกษาศาสตร์ ชุด ม้านิลมังกร (รายงานวิจัยปริญญาโท สาขา
 นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2538) , หน้า 94 .