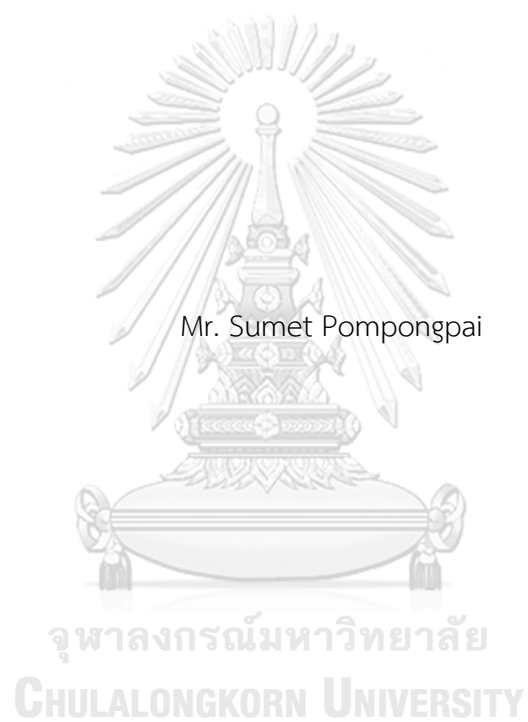


การสร้างสรรคณาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF DANCE FROM THE MISERY IDENTIFIED AS INFERNO OF MIND



Mr. Sumet Pompongpai

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

Common Course

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือน นรกในใจคน
โดย	นายสุเมธ ป้อมป้องภัย
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาทิตย์)	

สุเมธ ป้อมป้องภัย : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน. (THE CREATION OF DANCE FROM THE MISERY IDENTIFIED AS INFERNO OF MIND) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพและงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่มีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยการสัมภาษณ์ สื่อสารสนทนา การสังเกตการณ์ เภณท์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์สังเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบการแสดง ได้แก่ 1) บทการแสดงที่ได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยรวม 5 องค์ ประกอบด้วย องค์ 1 ความเหงา องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ องค์ 3 คิดไปเอง องค์ 4 ประเด็น ทุรนทวย และองค์ 5 นรกในใจ 2) นักแสดงที่มีทักษะความสามารถที่แตกต่างกันทางด้านนาฏศิลป์และด้านศิลปะการแสดง รวมจำนวน 2 คน 3) สีสานาฏศิลป์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน เป็นสีานาฏศิลป์พื้นฐาน จากนั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์สีานาฏศิลป์จากรูปแบบนาฏศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันออกและตะวันตก ประกอบด้วย รำไทย บัลเลต์ และภารตนาฏยัม 4) เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงเสียงจากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์และเครื่องซินธิไซเซอร์ 5) อุปกรณ์ประกอบการแสดงแคนวาวาดภาพและขาตั้งวาดภาพ 6) เครื่องแต่งกายลายกราฟฟิก 7) แสงใช้สีของแสงในการสร้างมิติการรับรู้ถึงสภาวะทางอารมณ์ สถานที่และเวลา 8) พื้นที่การแสดงใช้โรงละครในลักษณะ แบล็ค บ็อกซ์เธียเตอร์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ 1) เรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน 2) การสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ 3) ทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์และด้านทัศนศิลป์ 4) การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ 5) ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งผลการทดลองทางด้านนาฏศิลป์ในองค์ประกอบต่าง ๆ นั้น ได้ปรากฏขึ้นในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ



สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6186806535 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD:

Sumet Pompongpai : THE CREATION OF DANCE FROM THE MISERY IDENTIFIED AS INFERNO OF MIND. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

In this thesis, the researcher studied the creation of dance from misery identified as inferno of mind. The objective of this piece is to find the style and concept obtained after the creation. The researcher uses both qualitative research and creative research. and research that studied information from documents relating to research topics, interviews, information medias, observations, standardization criteria of artists and the researcher's personal experiences to be guideline for analyzing, synthesizing and creating dancing works.

The study shows that there are 8 elements in this creative Thai dance, which are 1) A five acts script inspired from the researcher's direct experience, including Act 1 Loneliness, Act 2 Incomplete Elements, Act 3 Imagining Things, Act 4 Restlessness, and Act 5 Inferno of Mind. 2) Two actors who are different in their Thai dance and Performing skills. 3) Dance movements from everyday movement, implemented as the basic dance movements. Then, the researcher has designed the dance moves from the western and eastern traditional dance, comprised of Thai classical dance, Ballet, and Bharatanatyam. 4) The sound and music accompanying the performance from electronic instruments and synthesizers. 5) Stage props such as canvas and easel. 6) Graphic pattern costumes 7) Coloration of lighting creates the mental state dimensions of place and time. 8) Stage area of the Black Box Theatre. Additionally, the researcher has summarized the five concepts obtained from the dance creation inspired by an Inferno of Mind, consisted of 1) The stories of grief that represents an Inferno of Mind 2) Communication with the new generation audience 3) Theory and concept of dance and visual arts 4) Symbolism in the dance creation 5) Creativity in the dance creation. The study result of the dance performance elements reflected through the creation of dance performance from the story of grief that resembles an Inferno of Mind, which satisfied all the objectives set beforehand.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ดำเนินการสำเร็จลุล่วงได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง ที่กรุณามอบความองค์รู้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้คำปรึกษา อีกทั้ง เสียสละเวลาและเอาใจใส่ตรวจสอบวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยด้วยความกรุณาเป็นอย่างดีเสมอมาทำให้การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรากร จันทนะสาโร ที่เป็นเกียรติในฐานะประธาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุฒาทิตย์ รองศาสตราจารย์ ดร. พรประพิตร เป่าสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัทรินทร์ สันติอัครวรรณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาเสียสละเวลาตรวจสอบ ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนางานวิจัยให้เกิดความถูกต้องและสมบูรณ์ อีกทั้ง เป็นประโยชน์สูงสุดต่อการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณศักดิ์ สุขี ที่กรุณาช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีบัณฑิตจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณนักแสดง นางสาวนาภรณ์ วีระเดช นายณชาล จันทรเพ็ญ ที่มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพร้อมช่วยเหลือในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ขึ้นนี้สำเร็จลงอย่างสมบูรณ์ อีกทั้ง ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร. ศรียา หงส์สีบเฮ็ด อาจารย์ ดร. วิทวัส กรรมนิโรจน์ ที่มอบประสบการณ์และแนะแนวทางในการเขียนงานวิชาการได้อย่างน่าอัศจรรย์ใจ

ขอกราบขอบพระคุณ นางสาวกัลยา วัจนะสวัสดิ์ นายอำรงค์ บุญราช อาจารย์พรรณพัชร เกษประยูร และนางสาวสกุลยา กรโกวิท ที่มีความเมตตาและความกรุณาต่อผู้วิจัย คอยสนับสนุน ให้กำลังใจและให้การช่วยเหลือดำเนินการบริหารจัดการกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้ยุติลงได้อย่างเรียบร้อย

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา น้องสาวของผู้วิจัยเป็นอย่างสูง ที่กรุณาสับสนุน และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยจนกระทั่งผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต

สุเมธ ป้อมป้องภัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... ง	ง
กิตติกรรมประกาศ..... จ	จ
สารบัญ..... ฉ	ฉ
สารบัญตาราง..... ฎ	ฎ
สารบัญรูปภาพ..... ๗	๗
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย..... 2	2
1.3 คำถามในงานวิจัย..... 2	2
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย..... 3	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น..... 4	4
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย..... 4	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 5	5
1.8 การรายงานผลการวิจัย..... 5	5
1.9 สรุปบท..... 6	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 7	7
2.1 อารัมภบท..... 7	7
2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ..... 7	7
2.2.1 ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน..... 7	7
2.2.2 นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre)..... 8	8

2.2.3 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์	9
2.2.4 ความคิดสร้างสรรค์.....	10
2.2.5 กลุ่มคนรุ่นใหม่.....	11
2.3 ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน.....	12
2.3.1 ความทุกข์.....	12
2.3.1.1 ความทุกข์ทางกาย	14
2.3.1.2 ความทุกข์ทางใจ	15
2.3.2 ชั้น 5 (The Five Aggregates) กับความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน	19
2.4 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย.....	21
2.4.1 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยนำไปศึกษาเพื่อใช้ประกอบการออกแบบบทการแสดง	21
2.4.2 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อคัดเลือกนักแสดง.....	25
2.4.3 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบลีลานาฏยศิลป์	27
2.4.4 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	28
2.4.5 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ ประกอบการแสดง	29
2.4.6 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	29
2.4.7 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบแสง.....	30
2.4.8 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบพื้นที่การแสดง.....	31
2.5 ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	32
2.5.1 การออกแบบบทการแสดง.....	32
2.5.2 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	33
2.5.3 การคัดเลือกนักแสดง.....	34
2.5.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง	36
2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	37

3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	67
3.7 สรุปบท.....	75
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	76
4.1 อารัมภบท	76
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	76
4.2.1. รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	76
4.2.1.1 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความ ทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1	76
4.2.1.2 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความ ทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2	87
4.2.1.3 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความ ทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 3	98
4.2.1.4 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความ ทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4	106
4.2.1.5 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความ ทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5	119
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ ที่เสมือนนรกในใจคน	151
4.2.2.1 การคำนึงถึงเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน	151
4.2.2.2 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่	156
4.2.2.3 การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์	160
4.2.2.4 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในนาฏยศิลป์.....	171
4.2.2.5 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์	176
4.3 อภิปรายผล	179
4.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน .	179

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง.....	179
4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง	180
4.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์.....	181
4.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	182
4.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	182
4.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	183
4.3.1.7 การออกแบบแสง.....	183
4.3.1.8 การออกแบบพื้นที่การแสดง.....	184
4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรก ในใจคน	185
4.3.2.1 การคำนึงถึงประเด็นและเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน	186
4.3.2.2 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่.....	186
4.3.2.3 การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์	187
4.3.2.4 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในนาฏศิลป์.....	188
4.3.2.5 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์	189
4.4 สรุปบท.....	190
บทที่ 5 บทสรุป.....	191
5.1 อารัมภบท.....	191
5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกใน ใจคน.....	191
5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน .	191
5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง.....	191
5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง	192
5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์.....	192

5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	192
5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	192
5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	192
5.2.1.7 การออกแบบแสง	192
5.2.1.8 การออกแบบพื้นที่การแสดง	193
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ คน	199
5.2.2.1 ประเด็นเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน	199
5.2.2.2 การสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่	199
5.2.2.3 ทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์	199
5.2.2.4 การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์	199
5.2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์	199
5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ค้นคว้า การทำวิจัยต่อไปในอนาคต	200
บรรณานุกรม	201
ภาคผนวก	206
ภาคผนวก ก ภาพโปสเตอร์ เรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือน นรกในใจคน	207
ภาคผนวก ข บรรยายภาคในการแสดงผลงานดุซมิญพันธ์ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน	209
ประวัติผู้เขียน	211

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	รายนามบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	67
ตารางที่ 2	รายนามนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน ครั้งที่ 1.....	82
ตารางที่ 3	ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1.....	84
ตารางที่ 4	สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1.....	86
ตารางที่ 5	รายนามนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน ครั้งที่ 2.....	89
ตารางที่ 6	ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2.....	93
ตารางที่ 7	สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2.....	97
ตารางที่ 8	สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 3.....	105
ตารางที่ 9	รายนามนักแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4.....	108
ตารางที่ 10	ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4.....	109
ตารางที่ 11	สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4.....	118
ตารางที่ 12	การออกแบบแสงในผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5.....	131
ตารางที่ 13	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5..	137

ตารางที่ 14 สรุปการพัฒนาการการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์
 นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน..... 150

ตารางที่ 15 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5.. 193



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพโปสเตอร์ละครเวที เรื่อง เอิรพระยม	22
ภาพที่ 2 ภาพโปสเตอร์เรื่อง จินตภาพของบล็านซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois' Fantasy)	24
ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์ประกาศรับสมัครนักแสดง BU Playfest 2018	25
ภาพที่ 4 ภาพโปสเตอร์ประกาศรับสมัครนักแสดง เรื่อง West Side Story	26
ภาพที่ 5 ภาพการแสดงมหานาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ พระมหาชนก	28
ภาพที่ 6 ภาพจำลองเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย	99
ภาพที่ 7 ภาพจำลองเครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง	100
ภาพที่ 8 ภาพจำลองแสง องค์ 1 ความเหงา	103
ภาพที่ 9 ภาพจำลองแสง องค์ 3 คิดไปเอง	103
ภาพที่ 10 ภาพจำลองแสง องค์ 4 ทูรันทูราย	104
ภาพที่ 11 ภาพจำลองแสง องค์ 5 นรกในใจ	104
ภาพที่ 12 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง	117
ภาพที่ 13 เครื่องแต่งกายนักแสดงชาย	124
ภาพที่ 14 เครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง	125
ภาพที่ 15 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 1 ความเหงา	127
ภาพที่ 16 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ	128
ภาพที่ 17 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 3 คิดไปเอง	129
ภาพที่ 18 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 4 ทูรันทูราย	130
ภาพที่ 19 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 5 นรกในใจ	131
ภาพที่ 20 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา	152
ภาพที่ 21 การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพระพุทธศาสนา	153

ภาพที่ 22 ภาพโปสเตอร์การแสดง วินัส แห่งวินัส แห่งวิลเลนดอร์ฟ	157
ภาพที่ 23 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก	158
ภาพที่ 24 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”	159
ภาพที่ 25 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ	161
ภาพที่ 26 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะ และรส	162
ภาพที่ 27 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองก์ 1	163
ภาพที่ 28 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองก์ 2	164
ภาพที่ 29 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองก์ 3	164
ภาพที่ 30 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองก์ 4	165
ภาพที่ 31 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองก์ 5	165
ภาพที่ 32 ภาพการลดทอนอุปกรณ์ประกอบการแสดง	167
ภาพที่ 33 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองก์ 1	167
ภาพที่ 34 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองก์ 2	168
ภาพที่ 35 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองก์ 3	168
ภาพที่ 36 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองก์ 4	168
ภาพที่ 37 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองก์ 5	169
ภาพที่ 38 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดง (ฉากจบ)	169
ภาพที่ 39 การแสดงองก์ 2 นักแสดงชายและภาพวาด	170
ภาพที่ 40 ภาพวาด องก์ 5	170
ภาพที่ 41 การแสดงองก์ 4 นักแสดงชายพร้อมภาพวาด	171
ภาพที่ 42 นักแสดงชายวาดภาพหัวใจ	171
ภาพที่ 43 การสร้างสรรค์การแสดงชุด ทอนปู (Tonpu) ที่ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์	172
ภาพที่ 44 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู	173

ภาพที่ 45 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ 174

ภาพที่ 46 สัญลักษณ์ที่ 1 ถึงความทุกข์ จากการคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดด้านทัศนศิลป์ 175

ภาพที่ 47 สัญลักษณ์ที่ 2 การคำนึงถึงทฤษฎีทัศนศิลป์..... 176

ภาพที่ 48 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง เบื้องหน้า เบื้องหลังการเต้นระบำ (Dance Laboratory) 177

ภาพที่ 49 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ 178



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้เห็นสภาพสังคมในปัจจุบัน เข้าสู่สภาวะวิกฤตจากการเปลี่ยนแปลงด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและปัจจัยสำคัญ คือ ความทันสมัยของเทคโนโลยีที่มนุษย์นั้นสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วจากทั่วทุกมุมโลก ส่งผลให้มนุษย์เริ่มลดระดับคุณค่าทางลักษณะนิสัยและจิตใจลง ส่งผลให้เกิดความผันแปรทางด้านอารมณ์ พฤติกรรม ความคิดและทัศนคติ มนุษย์ในสังคมปัจจุบันเป็นได้ถูกปัจจัยต่าง ๆ ทำให้คุ้นชินไปกับกระแสนิยม เช่น มีพฤติกรรมลอกเลียนแบบผู้มีชื่อเสียง หรือผู้มีอิทธิพลในสังคม นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าอีกหนึ่งพฤติกรรมที่กำลังอยู่ในกระแสที่ปรากฏให้เห็นในสังคมไทยสมัยนี้ก็คือการครอบงำจิตใจของมนุษย์ด้วยพฤติกรรมที่วัยรุ่นรู้จักกันว่า บูลลี่ (bully) คือ พฤติกรรมที่กลั่นแกล้ง รังแก ทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม อันตรายต่ออีกบุคคลหนึ่งโดยเจตนา ส่งผลให้ผู้ถูกกระทำเหล่านั้นรู้สึกเจ็บปวดจนกลายเป็นโรคซึมเศร้า เมื่อสะสมมากขึ้นก็จะระเบิดออกมาด้วยการมีพฤติกรรมของการทำร้ายผู้อื่น การถูกสังคมตราหน้ากลายเป็นแผลในใจที่ได้รับความทุกข์ทรมานกับผลกรรมที่ตนได้ทำไว้ไปตลอดชีวิต ไม่ต่างอะไรกับการ “ตกนรก” ทั้งเป็น ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นที่มาของ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” ตามความเห็นของผู้วิจัย

ความทุกข์ทรมาน และ นรก มีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายแง่มุมทั้งทางด้านศาสนา ด้านวิชาการและด้านสาระประเทืองปัญญา ผู้อ่านสามารถตีความได้จากประสบการณ์ จากคำสอนของครอบครัว การศึกษาและหลักธรรมคำสอนจากศาสนาพุทธ ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในเรื่องของ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” ในประเด็นของการดำเนินชีวิตปกติและในอีกมุมหนึ่งก็คือด้านมืดของชีวิตที่เต็มไปด้วยเรื่องราวสุดแสนปวดร้าวของมนุษย์คนหนึ่ง จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยได้ร่วมงานกับบุคคลในด้านศิลปะการแสดง ซึ่งมีช่วงวัยของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายและที่สำคัญที่สุด คือประสบการณ์การทำงานและแนวคิดที่จัดได้ว่าอยู่ในช่วงกลุ่มคนที่เรียกว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่”

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าประเด็นของ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” ที่เชื่อมโยงถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ นั้นยังไม่มีนักวิจัยผู้ใดได้เคยทำการศึกษา หรือสร้างสรรค์เป็นงานทางด้านนาฏศิลป์ อีกทั้งการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในประเทศไทยนั้นยังขาดการบันทึกความรู้ในเรื่องของกระบวนการและการสร้างสรรค์งานตามหลักวิชาการ การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดงในรูปแบบของงานวิจัยนี้จึงต้องมีการอธิบายตามหลักวิชาการถึงขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์งานอย่างงานอย่างลึกซึ้ง เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ โดยมีการนำเสนอประเด็น

ใหม่ของงานวิจัยยังประโยชน์ให้กับความก้าวหน้าขององค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดง และนาฏยศิลป์ต่อไป

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำประเด็น “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” มาเป็นแรงบันดาลใจของผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาเพื่อหารูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึง “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” ด้วยการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะการแสดงที่สะท้อนให้เห็นภาพของชีวิตผู้คนในสังคมเพื่อให้ได้ตระหนัก ถึงปัญหานานาชนิดในขณะที่พวกเขาเหล่านั้นต้องเข้มแข็ง ยึดหยัด ต่อสู้กับสังคมที่โหดร้ายนี้ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาคำตอบจากการวิจัย ดังนี้

1.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

1.3 คำถามในงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน โดยมีที่มาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย มุ่งหาคำตอบว่า ปัจจัยหรือสภาวะใดที่เป็นผลกระทบจากกรอบสังคมไร้อิสระภาพอันส่งผลไปสู่การมี “ปมในใจ” ที่เปรียบเสมือน “นรกในใจ” อันทุกข์ทรมาน และ “กลุ่มคนรุ่นใหม่” จะสามารถจัดการกับความทรมานและหาทางออกให้กับตนเองได้อย่างไร และศึกษาแนวคิดในการออกแบบงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ สามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์ ได้แก่

1.3.1. เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน โดยผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามตามลำดับองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ประกอบไปด้วย

1.3.1.1. การออกแบบบทการแสดง บทการแสดงที่ถ่ายทอดเรื่องราวในประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนว่ามีวิธีเสนอแนะทางออกหรือหนทางดับทุกข์อย่างไร

1.3.1.2. การคัดเลือกนักแสดง มีกระบวนการคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะและคุณสมบัติเหมาะสมอย่างไร

1.3.1.3. การออกแบบลีลา นาฏศิลป์ การออกแบบลีลาท่าทางที่แสดงออกถึงความทุกข์ ความทรมาณ การยอมจำนนที่สะท้อนจากประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีกระบวนการในการออกแบบอย่างไร ลักษณะท่าท่าของการออกแบบเป็นอย่างไร สื่อความหมายเชิงปรัชญาและเสริมแก่นความคิดของเรื่องได้อย่างไร

1.3.1.4. การออกแบบอุปกรณ์การแสดง การออกแบบอุปกรณ์การแสดง มีกระบวนการอย่างไรที่จะสื่อถึงแก่นความคิดและแสดงถึงประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนควรเลือกใช้อุปกรณ์ใด มีคุณสมบัติอย่างไร

1.3.1.5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายที่สื่อถึงแก่นความคิดและแสดงถึงประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนควรคำนึงถึงสิ่งใดและมีลักษณะอย่างไร

1.3.1.6. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ดนตรีที่ใช้เพื่อสื่อถึงประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนควรออกแบบดนตรีในรูปแบบใด

1.3.1.7. การออกแบบแสง การออกแบบแสงที่แสดงถึงแก่นความคิดและช่วยเพิ่มอารมณ์รส ความรู้สึก ในงานการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนควรเป็นอย่างไร

1.3.1.8. การออกแบบพื้นที่เวที การออกแบบเวทีเพื่อสื่อถึงประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนควรออกแบบพื้นที่เวทีในลักษณะใด

1.3.2 เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ซึ่งแบ่งตามประเด็นที่ต้องคำนึงถึงตามหัวข้อ ดังนี้ต่อไปนี้

1.3.2.1 การคำนึงถึงประเด็นของหัวข้อ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน”

1.3.2.2 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มคนรุ่นใหม่

1.3.2.3 การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์และด้านทัศนศิลป์

1.3.2.4 การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์

1.3.2.5 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลด้านที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค่นาฏศิลป์หัวข้องานวิจัยในครั้งนี้ ในช่วงเวลา พ.ศ. 2544 จนถึงปัจจุบัน ในขณะที่ แรบงบันดาลใจ ได้ข้อมูลมาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยในช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งรวมไปถึงคำสัมภาษณ์จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

การสร้างสรรคงานในครั้งนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบของศิลปะเพื่อศิลปะ โดยมีได้ให้ความสำคัญกับความบันเทิงหรือสอนจริยธรรมให้กับผู้ชม

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจะนำไปสู่ข้อมูลต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย

1.6.1.1 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเลือกการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายปิดและปลายเปิด

1.6.1.2 สื่อสารสนเทศ ผู้วิจัยได้พิจารณาศึกษาผลงานการแสดงจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็น “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน”

1.6.1.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยการสังเกตการณ์จากการแสดงผลงานสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์และการแสดงทุกประเภท

1.6.1.4 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย จากเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยได้ประสบ รวมถึงบทบาทของผู้อำนวยการแสดงคณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพกับการทำงานร่วมกับกลุ่มคนรุ่นใหม่

1.6.1.5 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์เป็นเครื่องมือลำดับขั้นสุดท้ายเพื่อเป็นการตรวจสอบผลงานของผู้วิจัยในครั้งนี้

1.6.2 วิธีการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1.6.2.1 การค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร

1.6.2.2 การลงพื้นที่เก็บรวบรวม

1.6.2.3 ศึกษาผลงานสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย

1.6.2.4 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้

1.6.2.5 การทดลองและพัฒนาการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์

1.6.2.6 เผยแพร่ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สู่สาธารณชน

1.6.2.7 สรุปและอภิปรายผลทางด้านนาฏศิลป์ จัดพิมพ์รูปแบบวิทยานิพนธ์ และเผยแพร่สู่สาธารณชน ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองโดยใช้แบบสำรวจที่กำหนด

1.6.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.6.3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาจากการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา แนวคิดทฤษฎี ตลอดจนการลงภาคสนาม ภาคปฏิบัติและการร่วมสังเกตการณ์

1.6.3.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยนำวิธีการวิเคราะห์การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรคงาน พิจารณาจากองค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1.7.1 ผลงานวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์กับโครงการสร้างสรรค์ทางด้าน ศิลปะการแสดงในรูปแบบใหม่ของสังคมไทย

1.7.2 การเขียนงานวิจัยที่มาจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์กับการศึกษาทางด้านศิลปะการแสดงในระดับอุดมศึกษาของชาติ

1.7.3 ผลงานการวิจัยครั้งนี้เป็นเสียงสะท้อนปัจจัยและประเด็นของปัญหาที่สะสมอยู่ในใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้กับผู้ชมและสังคมได้ตระหนักคิดและเปลี่ยนแปลง

1.8 การรายงานผลการวิจัย

การนำเสนอรายงานการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้จำแนกรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีการดำเนินการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

บทที่ 2 นิยามศัพท์เฉพาะ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ รูปแบบองค์ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสงและการออกแบบพื้นที่การแสดง นอกจากนี้ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ประกอบด้วย การคำนึงถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มคนรุ่นใหม่ การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ การคำนึงถึงทฤษฎีทางและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ และการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ เพื่อนำไปสู่การอภิปรายผลการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

บทที่ 5 บทสรุป ประกอบไปด้วย ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่อง ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนและข้อเสนอแนะ

1.9 สรุปบท

ในบทนำนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีการดำเนินการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัยในครั้งนี้ โดยในบทที่ 2 ต่อไป ผู้วิจัยจะนำเสนอนิยามศัพท์เฉพาะ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

จากบทที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีการดำเนินการวิจัยและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย โดยในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอนิยามศัพท์เฉพาะ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายคำศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อของผู้วิจัยและคำศัพท์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่ปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อให้ผู้อ่าน หรือผู้สนใจศึกษาเกิดความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน ผู้วิจัยจึงได้นิยามความหมายของศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องไว้ ดังต่อไปนี้

2.2.1 ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เป็นคำที่มักนิยมนำมาใช้ในการเปรียบเทียบและเปรียบเทียบซึ่งหมายถึง สภาวะที่มนุษย์ไม่สบายกายและไม่สบายใจ เมื่อประสบเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ดังที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้กล่าวถึงความทุกข์เสมือนนรกในใจคนว่าเป็นอาการของมนุษย์ที่ประสบกับความรู้สึกทรมานยากที่จะทนหรือรับได้ ไว้ว่า

ความทุกข์เสมือนนรกในใจคน เป็นคำเปรียบเปรยอย่างหนึ่ง ที่หมายถึง ความรู้สึกของความทรมาน ที่มนุษย์ไม่อยากจะประสบและยากที่จะทนหรือรับได้ ดังนั้น หากมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่มากระทบทางใจ เราจึงอุปมาได้กับคำว่า ไม่สบายใจเสมือนนรกในใจเรา (พรรณพัชร์ เกษประยูร, สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ อัมรงค์ บุญราช ได้กล่าวถึง ความทุกข์เสมือนนรกในใจคนซึ่งเป็นความทุกข์อย่างหนึ่งที่ถูกนำมาอุปมาอุปไมยกับคำว่า นรกอเวจี ไว้ว่า

ความทุกข์เสมือนนรกในใจคน คือ ความทุกข์อย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ถูกนำมาอุปมากับนรกอเวจีอันเป็นสถานที่สำหรับทรมานดวงวิญญาณให้ได้รับความทุกข์เวทนาอย่างแสนสาหัสตามความเชื่อในทางศาสนา ส่วนคำว่า “ในใจคน” นั้นหมายถึง สภาวะทางจิตใจของเราที่มีไข่ร่างกาย ฉะนั้นความทุกข์เสมือนนรกในใจจึงเปรียบเสมือนความทุกข์อย่างแสนสาหัสประหนึ่งตกอยู่ในนรกอเวจี อันเป็นผลที่มาจากความทุกข์ทางจิตใจของตนเอง (อำมรงค์ บัญราช, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงสรุปได้ว่า ความทุกข์เสมือนนรกในใจคน ในงานวิจัยฉบับนี้จึงความหมายว่า การประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่สมหวังก่อให้เกิดความโศกเศร้าเสียใจ จากการพลัดพรากจากสิ่งที่ปรารถนา นำไปสู่การมีความทุกข์ที่ส่งผลให้มีความไม่สบายกาย ความไม่สบายใจอันเกิดจากความคิดและสร้างเป็นจินตภาพที่ความทุกข์นั้นเสมือนนรกในใจ

2.2.2 นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre)

นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) หมายถึง การผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์และศิลปะการละคร ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคำว่า นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) ซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารผ่านลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบศิลปะการแสดงที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของศิลปิน กล่าวว่า

นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) คือ การถ่ายทอดลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบศิลปะการแสดงที่ศิลปินให้ความสำคัญกับการแสดงที่ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของศิลปิน (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 17 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ อำมรงค์ บัญราช ได้อธิบายความหมายที่สอดคล้องกัน เพียงแต่แตกต่างกันที่นาฏยศิลป์การแสดงเกิดมาจากศิลปะการละคร โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของศิลปิน ดังที่ได้กล่าวว่า

นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) เป็นการแสดงลักษณะหนึ่ง มีต้นกำเนิดมาจากศิลปะการละครที่ให้ความสำคัญกับการแสดงที่ถ่ายทอดอารมณ์

และความรู้สึกภายในของศิลปิน ในรูปแบบการสำแดงอารมณ์ภายในจิตใจของมนุษย์
อย่างลึกซึ้ง (Expressionism) (อำมรงค์ บุณยราช, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ วิชชุตตา วุธาทิตย์ ยังได้อธิบายถึง นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre)
เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (Feeling) จากภายในรูปแบบของกิจกรรมการแสดงโดยใช้ร่างกาย
ของมนุษย์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์การแสดง การแสดงที่ผสมผสานระหว่างกับทักษะการแสดง
นาฏยศิลป์กับทักษะการแสดงละคร ซึ่งเป็นนาฏยศิลป์ในรูปแบบหนึ่งที่มีการใช้
เทคนิคทางด้านละครร่วมด้วย เช่น การแสดงอารมณ์ความรู้สึกจากภายในจิตใจ
(Inner) การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก (Feeling) ผ่านลีลาการเคลื่อนไหวด้วย
ร่างกายของมนุษย์ในรูปแบบนาฏยศิลป์ (วิชชุตตา วุธาทิตย์, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม
2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า คำว่า นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre)
ในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง การแสดงนาฏยศิลป์รูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญกับถ่ายทอดอารมณ์
และความรู้สึกจากภายในของศิลปินนำเสนอผ่านรูปแบบของกิจกรรมการแสดงซึ่งสื่อสารโดยใช้
ร่างกายของมนุษย์

2.2.3 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ในที่นี้หมายถึง ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์รูปแบบใหม่ที่ไม่เคย
ปรากฏที่ใดมาก่อน โดยมุ่งเน้นถึงความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ อำมรงค์ บุณยราช ได้อธิบายคำว่า
นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การลีลาเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบงาน
นาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน เน้นความคิดสร้างสรรค์
และความรู้สึกของผู้ออกแบบเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบการแสดง (อำมรงค์
บุณยราช, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ในด้านความอิสระ
ของการสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับความคิดที่ต่างไปจากเดิมมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญทำให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น คำว่า “นาฏยศิลป์สร้างสรรค์” ในงานวิจัยฉบับนี้ จึงมีความหมายว่า คือ การแสดงนาฏยศิลป์ในรูปแบบหนึ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และไม่เคยปรากฏที่ได้มาก่อน โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการที่เกิดมาจากความคิดและจินตนาการที่สร้างสรรค์ รวมถึงการมีความอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

2.2.4 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่นำพาให้ไปสู่การคิดค้นให้พบสิ่งแปลกใหม่ ดังที่ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งถือว่าเป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่งของมนุษย์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นแนวความคิดที่สามารถพัฒนาให้ไปสู่การคิดค้นหรือพบสิ่งแปลกใหม่ให้กับวงการหรือสังคมนั้น ๆ ได้ ถือเป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่มาจากจินตนาการทางด้านความคิดอันจะส่งผลให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ กับสังคม (อัมรงค์ บุญราช, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นลักษณะทางความคิดที่มีความหลากหลายมิติ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดที่กลั่นกรองมาจากสมองในรูปแบบที่หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะของความคิดที่หลากหลายมิติ หลายทิศทางและหลายมุมมอง ซึ่งสามารถใช้ความคิดได้อย่างไร้ขอบเขต (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น คำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” ในงานวิจัยฉบับนี้จึงหมายถึง รูปแบบของแนวความคิดที่สามารถนำพาให้ไปสู่การคิดค้นหรือพบสิ่งแปลกใหม่ โดยผ่านกระบวนการคิดที่กลั่นกรองมาจากสมองในรูปแบบที่หลากหลายและแปลกใหม่ ซึ่งสามารถใช้ความคิดได้อย่างไร้ขอบเขต

2.2.5 กลุ่มคนรุ่นใหม่

กลุ่มคนรุ่นใหม่ ในที่นี้มีได้จำกัดอยู่ที่เรื่องของอายุ แต่หมายถึงกลุ่มคนที่อยู่สภาพแวดล้อมใหม่ บริบทใหม่ หรือยุคสมัยใหม่ ลักษณะของคนกลุ่มนี้จะมี ความกล้าพูด กล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออกอย่างชัดเจน ดังที่ สุกุลยา กรโกวิท ได้อธิบายว่า

กลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความกล้า ทั้งกล้าพูด กล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออกในลักษณะทางพฤติกรรมอย่างชัดเจน ซึ่งจะเป็นไปในทิศทางที่ดี (สุกุลยา กรโกวิท, สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึง คนรุ่นใหม่ในมุมมองที่ว่า เป็นคนที่มีความคิดแตกต่างจากคนรุ่นก่อน ไว้ว่า

คนรุ่นใหม่ ในที่นี้ไม่ได้วัดกันที่อายุ แต่วัดที่ความคิดว่า คนรุ่นใหม่นั้นต้องเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดของอดีตที่เคยมีมา การที่จะเป็น คนรุ่นใหม่ได้ ไม่จำเป็นต้องมีอายุน้อยเสมอไป เพราะถึงมีอายุที่มากแต่มีความคิดในแบบคนรุ่นใหม่ มีการปรับตัวและมีความเข้าใจต่อกันได้ ก็ถือว่าเป็นคนรุ่นใหม่ได้ เช่นเดียวกัน (อัมรงค์ บุญราช, สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้น คำว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่” จากนักวิชาการอิสระ จึงมีความหมายว่า กลุ่มบุคคลที่กล้าพูด กล้าคิด กล้าทำ และกล้าแสดงออกอย่างชัดเจน อีกทั้ง เป็นคนที่มีความคิดที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อน ซึ่งคนรุ่นใหม่ มีได้วัดกันที่อายุ แต่วัดกันที่ความคิดที่ว่า คนรุ่นใหม่นั้นต้องเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดของผู้คนในอดีตที่ผ่านมา

ดังนั้น ผู้วิจัยขอสรุปคำว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่” ในงานวิจัยฉบับนี้ คือกลุ่มคนที่มีแนวคิดและพฤติกรรมที่มีความแตกต่างไปจากกลุ่มคนก่อนหน้า มีคุณลักษณะพิเศษที่โดดเด่นคือ การมีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลองและกล้าตัดสินใจพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา นำไปสู่การมีความคิดใหม่ ๆ หรือแนวความคิดของตนเองอย่างอิสระเสรี ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ตนเอง รู้จักผู้อื่น เคารพความหลากหลาย เพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่เพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างยั่งยืน

2.3 ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

จากการศึกษาหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธได้ระบุถึงแก่นของศาสนา พระพุทธเจ้าทรงสอนให้ประพฤติตนเป็นคนดี คือ การละความชั่ว การทำความดี การทำจิตใจให้ผ่องใสและหลุดพ้นจากความทุกข์ รูปแบบการสอนของพระพุทธเจ้า เรียกว่า พุทธวิธี เป็นวิธีการที่พระองค์ทรงออกแบบด้วยพระองค์เอง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มนุษย์เกิดความรู้ พัฒนาปัญญา ความเข้าใจในข้อเท็จจริง และสภาวะของสิ่งทั้งหลาย การมีทัศนคติต่อสิ่งทั้งหลายอย่างถูกต้อง การปฏิบัติและจัดการกับสิ่งทั้งหลายตามที่ควรจะเป็น เพื่อให้เกิดเป็นประโยชน์ตน คือความมีชีวิตอยู่อย่างสำเร็จผลดีที่สุดในจิตใจเป็นอิสระ มีสุขภาพจิตสมบูรณ์และประโยชน์ต่อผู้อื่น โดยมีลักษณะของเทศนาวิธี 4 ประการ ได้แก่ ประกอบด้วย 1) สันทสสนา คือการอธิบายชี้แจงให้เห็นชัด 2) สมาทปนา คือการจูงใจให้เห็นจริงและคล้อยตามจนต้องยอมรับนำไปปฏิบัติ 3) สมุตเตชนา คือการปลุกเร้าใจให้เกิดความเพียร ความพยายามนั้นจะทำให้เกิดผลสำเร็จได้ และ 4) สัมปหังสนา คือการขโลมใจให้เข้มแข็ง ร่าเริงและเบิกบาน เพราะมองเห็นคุณประโยชน์ที่จะได้รับจากการปฏิบัติ

เห็นได้ว่า หัวใจสำคัญ หรือแก่นแท้ของคำสอนของพระพุทธเจ้า คือการละความชั่วและทำความดี ขำระจิตใจให้ผ่องใสและหลุดพ้นจากความทุกข์ พุทธศาสนิกชนจึงได้น้อมนำหลักธรรมคำสอนและแนวทางการปฏิบัติเพื่อการหลุดพ้นจากความทุกข์ของศาสนาพุทธ ผลที่เกิดกับผู้ปฏิบัตินั้นคือการมีชีวิตอยู่อย่างสำเร็จ มีจิตใจที่ผ่องใสเป็นอิสระ มีสุขภาพจิตสมบูรณ์และประโยชน์ต่อผู้อื่น

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ลำดับแนวทางการศึกษาประเด็นเรื่อง “ความทุกข์” จากหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงสาระสำคัญของประเด็นที่ปรากฏเรียงตามลำดับ ประกอบด้วย 2.3.1) ความทุกข์ 2.3.1.1) ความทุกข์ทางกาย 2.3.1.2) ความทุกข์ทางใจ และสรุปการวิเคราะห์ถึงประเด็นเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนกับความทุกข์ในชั้น 5

2.3.1 ความทุกข์

ความทุกข์ คือ ความรู้สึกอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดจากกิเลส หรือความต้องการแล้วส่งผลให้เกิดเหตุแห่งความทุกข์นั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่พึงปรารถนา

ความทุกข์ มีความหมายว่า เห็นแล้ว ดูแล้วทำให้เกิดความรู้สึกเกลียด ยิ่งจะรู้สึกเกลียดขึ้นไปอีกก็ว่าเห็นแล้ว จะรู้สึกได้ว่าไร้สาระโดยประการทั้งปวง จิตใจมันก็ละวาง เพราะที่ไม่มีสาระ อะไรที่น่ายึดถือคือความทุกข์ (Dissatisfactoriness) ความไม่มีอะไรที่น่าพอใจ เห็นแล้วไม่มีอะไรที่น่าพอใจนั้นคือความทุกข์ (พุทธทาส ภิกขุ, 2562: 73)

หลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ พระพุทธเจ้าได้กล่าวถึงและจำแนก ความทุกข์ไว้ 10 ประเภท เป็นความทุกข์ที่มนุษย์ทุกคนต้องประสบกับความทุกข์นี้ ดังที่ พระระพีพัฒน์ วรธมโม บุญเหลือ ได้อธิบายถึงความทุกข์ ไว้ว่า

หลวงตาแนะนำให้ไปศึกษาเรื่องของความทุกข์ 10 ประการ ซึ่งเป็นความทุกข์ที่พระพุทธเจ้าท่านได้จำแนกไว้ 1.สภาวะทุกข์ ทุกข์ประจำสังขาร คือ เกิด แก่ เจ็บ และตาย 2. ปกิณณกทุกข์ ทุกข์จร คือ โสกะ ปริเทวะ ทุกขะ โทมนัส อุปายาส 3.นิพัตถทุกข์ ทุกข์เนื่องนิตย คือ หนาว ร้อน หิว กระจาย ปวดอุจาระ ปวดปัสสาวะ 4. พยาธิทุกข์ ทุกข์เพราะโรคต่าง ๆ 5. สันตปาทุกข์ ทุกข์เกิดจากกิเลส คือ โลภ โกรธ และหลง 6. วิปากทุกข์ ทุกข์เกิดจากกรรมเก่าตามมาให้ผล 7. สหคตทุกข์ (วิปริณามทุกข์) ทุกข์เกิดจากโลกธรรม 8 8. อาหารปริเยฐฐิทุกข์ ทุกข์เกิดจากการหาอาหาร 9. วิวาทมูลกทุกข์ ทุกข์เกิดจากการทะเลาะวิวาท 10. ทุกขขันธ ทุกข์รวบยอด คือ ความยึดมั่นในขันธ 5 ไปศึกษาให้เข้าใจก่อน (พระระพีพัฒน์ วรธมโม บุญเหลือ, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

ความทุกข์ คือสภาวะที่บีบคั้นหัวใจ หรือประสบสิ่งที่ทำให้ไม่เจริญใจ ห่อเหี่ยวใจ ไม่ชุ่มชื่นทำให้ใจแห้งผาด ดังที่ พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9 ได้อธิบายถึงความทุกข์ไว้ว่า

ความทุกข์ ตามคัมภีร์พระพุทธศาสนาให้ความหมายของคำว่า ทุกข์ ไว้ว่า สภาวะที่ทนได้ยาก ชื่อว่าทุกข์ ซึ่งมีทั้งทุกประจำและทุกข์จร สภาวะที่บีบคั้นหัวใจ ก็ชื่อว่าทุกข์ ในความเห็นของอาตมา สิ่งที่ทำให้ไม่เจริญใจ ทำให้ใจห่อเหี่ยว ทำให้ใจแห้งผาด ไม่ชุ่มชื่น ก็มาจากคำว่า ทุกข์ เช่นกัน (พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

ขณะที่ โอม วรธนะ ได้อธิบายถึง ความทุกข์และการหาเหตุแห่งการดับทุกข์ ซึ่งปรากฏอยู่ในทุกศาสนา ไว้ว่า

ความทุกข์ คือ ความทรมานที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา ด้วยเหตุนี้ ในทุกศาสนาจึงมีหลักคำสอนให้มนุษย์ค้นหาวิธีการดับเหตุแห่งทุกข์นั้นเพื่อให้พ้นบ่วงแห่งความทุกข์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนไม่พึงปรารถนา (โอม วรธนะ, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ พรรณพัชร์ เกษประยูร ยังได้อธิบายถึง ความทุกข์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ความทุกข์อันมาจากการยึดติดและไม่ต้องการประสพกับการพลัดพราก ไว้ว่า

ความทุกข์ เกิดได้จากความรู้สึกของมนุษย์ 2 สิ่ง ได้แก่ ความทุกข์กายอันมีมูลเหตุมาจากการยึดติดในสังขารและไม่ต้องการพลัดพรากจากสังขารนั้น อีกประการคือความทุกข์ใจอันมีมูลเหตุมาจากความรู้สึกของมนุษย์ที่ไม่ต้องการในสิ่งนั้น ๆ อันเกิดจากกิเลสของตนเอง (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ วสันต์ วานิชย์ศิริธัญ ได้อธิบายถึง ความทุกข์ที่เป็นภาวะอย่างหนึ่งที่ทนได้ยากสำหรับมนุษย์ ความว่า

ความทุกข์เป็นภาวะอย่างหนึ่งที่ทนได้ยากสำหรับมนุษย์ ซึ่งมาจากจิตที่ปรุงแต่งและสังขารที่ไม่เที่ยง แล้วส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่สบายกายความไม่สบายใจหรือมาจากการประสพกับความผิดหวังและความไม่ชอบในสิ่งนั้น ๆ (วสันต์ วานิชย์ศิริธัญ, **สัมภาษณ์**, 21 ตุลาคม 2563)

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความทุกข์ ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด หรือเกิดจากความผิดหวังในสิ่งที่ปรารถนา หรือประสพกับการพลัดพรากจากสิ่งที่รัก ซึ่งมนุษย์ทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ในมุมมองของผู้วิจัย หากพิจารณาจากความเป็นจริงของชีวิตและทุกสรรพสิ่งบนโลกนั้น ล้วนไม่เที่ยงตามหลักการของไตรลักษณ์ที่กล่าวว่า ทุกสรรพสิ่งเกิดขึ้น ตั้งอยู่และดับไป ด้วยเหตุนี้ การศึกษาถึงความทุกข์ในเชิงลึก เพื่อแสวงหาหนทางเพื่อดับเหตุแห่งความทุกข์นั้น แบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ ความทุกข์ทางกาย ความทุกข์ทางใจ ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายในหัวข้อย่อย ดังต่อไปนี้

2.3.1.1 ความทุกข์ทางกาย

ความทุกข์ทางกาย เป็นความรู้สึกที่ทุกข์อย่างหนึ่ง อันเกิดจากความไม่เที่ยงแท้ของกายสังขาร เช่น การเจ็บอันเนื่องมาจากอุบัติเหตุทางร่างกาย การเจ็บอันเนื่องมาจากความชรา ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้กล่าวถึง ความทุกข์ที่มาจากร่างกาย ไว้ว่า

ความทุกข์ที่มาจากร่างกายนั้น คือ ความเจ็บ ความปวด ความอ่อนเพลีย ความอ่อนแอ ความตึงอันเกิดจากโรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ เป็นความทุกข์ที่เข้าใจได้ง่าย ความทุกข์กายนี้เป็นความทุกข์ที่มาจากความไม่เที่ยงแท้ของรูปสังขารที่ต้องเสื่อมไปตามเวลา (กุลนาถ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ โอม วรรณะ ได้อธิบายถึง ความทุกข์ทางกายที่เกิดจากการยึดติดในกายสังขารซึ่งมนุษย์ไม่สามารถเลี่ยงได้ ไว้ว่า

เหตุแห่งความทุกข์ที่มาจากทางกายนั้น เกิดจากความไม่เที่ยงแท้แน่นอนของสังขาร อันมาจากความเสื่อมในรูปสังขาร ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แล้วสำแดงเป็นความเจ็บ ความปวด ความป่วยผ่านทางร่างกายออกมา อันเป็นสิ่งที่มนุษย์มิพึงปรารถนา แต่ก็ไม่สามารถเลี่ยงได้ (โอม วรรณะ, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความทุกข์ทางกายนั้น เป็นความทุกข์อย่างหนึ่งที่เกิดจากความไม่เที่ยงแท้ของสังขาร ซึ่งเกิดได้จากหลายปัจจัย เช่น การเกิดอุบัติเหตุทางร่างกาย ความเจ็บป่วยและความเจ็บป่วยที่มาจากความชรา จะเห็นได้ว่า สังขารเป็นสิ่งที่ไม่เที่ยง สิ่งที่มีมนุษย์กระทำได้คือการไม่ประมาทและมีสติ

2.3.1.2 ความทุกข์ทางใจ

ความทุกข์ทางใจ หมายถึง “ความทุกข์ที่เกิดจากตนเองนั้นไม่ยอมรับความจริง ไม่ยอมรับถึงการพลัดพรากในสิ่งที่รัก ทำให้ใจจึงมีความทุกข์ขึ้นมา” (พระปราโมทย์ ปาโมชโช, 2561: 25)

ความทุกข์ทางใจ คือการเกิดความทุกข์ขึ้น แล้วยอมมีความโหม่นัสตามมา ความโหม่นัสนั้นคือความทุกข์ทางใจ ดังที่ พระมหาปรกณ กิตติธโร ป.ธ. 9 ได้อธิบายถึงความทุกข์ทางใจไว้ว่า

เมื่อทุกข์เกิดขึ้น แล้วยอมมีความโหม่นัสตามมา โหม่นัสนี้แหละ ที่เรียกว่า นรกในใจ ตามรูปศัพท์แล้ว ก็มาจากคำว่า มนัส คือใจ เมื่อมีทุกข์ ซึ่งทำให้ทนได้ยาก โหม่นัส ก็ยอมเกิดตามมา หรือว่า ได้รับความทุกข์จากการกระทำของผู้อื่น ทำให้มีความโหม่นัสคือความทุกข์ใจ เมื่อไม่สามารถกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ก็เกิดความคับแค้น

ใจคืออุปายาส แล้วทำให้เป็นบ่อเกิดของความพยาบาทในที่สุด (พระมหาปรกณ
กิตติธโร ป.ธ. 9, สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563)

ขณะที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายถึง ความทุกข์ทางใจ ไว้ว่า เกิดจาก
ความปรารถนาในสิ่งนั้น ๆ แล้วไม่ได้ดังปรารถนา ส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่พึงใจ ไม่พอใจ อันเป็นต้นเหตุ
แห่งความทุกข์ทางใจ

ความทุกข์ทางใจ คือความไม่พึงใจอย่างหนึ่งที่เกิดจากความรู้สึกนึกคิดที่อยู่
ภายในจิต แล้วส่งผลให้เกิดเป็นความทุกข์ที่อยู่ภายในใจ (พรรณพัชร์ เกษประยูร,
สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563)

อีกทั้ง ลักษณะ แสงแดง ได้อธิบายถึงความทุกข์ที่เกิดจากความทุกข์ทางใจที่มาจาก
กิเลส และความยึดติดในกายหรือสังขาร อาจส่งผลให้เกิดเป็นความทุกข์ทางร่างกายได้ ความว่า

ความทุกข์ทางใจที่มาจากกิเลสที่ต้องการยึดติดในร่างกายและสังขาร การยึด
ติดในความรัก แต่เมื่อไม่สามารถต้านทานกฎของความเสื่อมได้ จึงเกิดส่งผลให้เกิด
เหตุแห่งความทุกข์ทางใจ อันมาจากการยึดติดและไม่อยากพลัดพราก เมื่อมีความ
ทุกข์ทางใจแล้วก็อาจส่งผลให้เกิดความทุกข์ทางกายได้ (ลักษณะ แสงแดง,
สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความทุกข์ทางใจ คือบุคคลผู้นั้นยอมรับ
ความเป็นธรรมดาไม่ได้ ซึ่งความเป็นธรรมดาคือว่ากล่าวถึง ความแก่ ความเจ็บ ความตาย
ความพลัดพรากจากสิ่งที่รักที่พอใจ หรือประสบกับสิ่งที่ไม่เป็นที่รักที่พอใจ จึงทำให้เกิดเป็นความทุกข์

ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน เป็นคำเปรียบเปรยที่นิยมใช้ในทางศาสนา โดยผู้วิจัย
ได้นำประเด็นปัญหานี้เชื่อมโยงเข้ากับแนวคิดหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ เรื่อง ความทุกข์
(Dissatisfactoriness) วิเคราะห์ผ่านมุมมองของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการหลุดพ้นจากความทุกข์ที่ตนเอง
กำลังประสบกับปัญหานี้ สาเหตุแห่งทุกข์เกิดจากอวิชา หรือความไม่รู้อันมาจากจิตที่ถูกปรุงแต่ง
ดังที่ อทิตยา สิริกุลเลิศวัฒนา ได้อธิบายไว้ว่า

ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน เกิดจากอวิชา หรือความไม่รู้อันมาจากจิตที่ถูกปรุงแต่ง รวมถึงการเกิดจากความไม่ถูกจริตกับสภาวะทางจิตใจ เช่น การประสบกับสิ่งอันไม่เป็นที่รัก นอกจากนี้ความพลัดพรากยังถือเป็นมูลเหตุหนึ่งส่งผลให้เกิดความทุกข์ที่ประหนึ่งถูกทรมานอยู่ในอเวจี (อทิตยา สิริกุลเลิศวัฒนา, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

นรกในใจของ ชำมรงค์ บุญราช ที่ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า สิ่งนี้เป็นความทรมานที่เกิดขึ้น และตั้งอยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ ที่ส่งผลให้เกิดความรู้สึกถึงทรมานทรมายและกระวนกระวายใจ ประหนึ่งตกอยู่ในนรก ไว้ว่า

นรกในใจคนนั้น เกิดความรู้สึกถึงความทรมานทรมายและกระวนกระวายใจ ประหนึ่งตกอยู่ในนรก ถือได้ว่า เป็นความทรมานอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่มาจากความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่ยังยึดติดกับกิเลส อันเป็นเหตุให้เหมือนไฟแห่งนรกมาอยู่ในใจตลอดเวลา (ชำมรงค์ บุญราช, **สัมภาษณ์**, 15 ตุลาคม 2563)

ในขณะที่ กัลยกร วัจนะสวัสดิ์ ได้อธิบายถึง นรกในใจคนว่าเป็นความทุกข์ที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ที่เกิดจากการทำความชั่วที่ยังติดตรึงอยู่ในใจของผู้กระทำ ความว่า

นรกในใจคน คือ ความทุกข์ที่อยู่ภายในจิตใจของเรา เป็นความทุกข์ที่เกิดจากการทำความชั่วแล้วยังคงติดตรึงอยู่ในใจของผู้กระทำ ซึ่งมาจากคำพังเพยที่ว่า สวรรค์ในอกนรกในใจ แล้วสร้างเป็นจินตภาพและความรู้สึกนึกคิดให้ยึดติดกับความทุกข์นั้น (กัลยกร วัจนะสวัสดิ์, **สัมภาษณ์**, 21 ตุลาคม 2563)

พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9 ได้อธิบายถึง ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน ไว้ว่า คำว่า นรกในใจคนคือไฟ หรือความร้อนที่แผดเผา เเผาผลาญใจของเราให้มีทุกข์ ประกอบด้วยไฟ 3 ประเภท ได้แก่ ไฟคือราคะ ไฟคือโทสะ ไฟคือโมหะ สิ่งเหล่านี้ย่อมเผาผลาญให้เราไม่สบายใจ กลายเป็นโทษนั่นคือความทุกข์ทางใจ จึงเป็นเหมือนนรกในใจคน

ดังที่ได้พูดไปเรื่องความคับแค้นใจ ซึ่งเป็นผลทำให้เกิดความพยายามนั้นแหละ เพราะความคับแค้นใจนี้ จะแผดเผาใจให้ร้อนรุ่ม เราร้อนอยู่ตลอดเวลา เมื่อนึกถึงคราใดก็เหมือนเอาไฟสุมเข้าไปในใจครานั้น อนึ่ง ในความคิดของชาวพุทธ

นรก คือสถานที่ที่มีความร้อน มีไฟ คอยแผดเผาสัตว์นรก ดังนั้น เมื่อถามความเห็นว่ามีนรกในใจคน คือไฟ หรือความร้อนที่แผดเผาใจของเรานั้นเอง ทั้งนี้ ไฟที่แผดเผาใจเรานั้น มี 3 ประเภท ได้แก่ ไฟคือราคะ ไฟคือโทสะ ไฟคือโมหะ สามไฟนี้เมื่อเกิดขึ้นย่อมเผาผลาญเราให้มีทุกข์ เกิดความคับแค้นใจ สิ่งเหล่านี้ ก็ย่อมเผาผลาญให้เราไม่สบายใจ กลายเป็นโทมนัสคือทุกข์ทางใจ จึงเป็นเสมือนนรกในใจคนนั่นเอง (พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9 ได้เชื่อมโยงเรื่องความทุกข์ หรือความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจนั้น คือความทุกข์จากความพลัดพรากจากสังขาร หรือสัตว์อันเป็นที่รัก หรือความไม่ได้สมปรารถนา เห็นความทุกข์และการหลุดพ้นจากความทุกข์ของศาสนาพุทธจะปรากฏในชั้น 5

ความทุกข์ก็ดี หรือความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนก็ดี ที่เราหมายเอาคือ โทมนัส ปรากฏในคำสอนพระพุทธเจ้า คือ อริยสัจ 4 ข้อแรก คือ ทุกข์ ซึ่งกล่าวไว้ว่า ทุกขอริยสัจเป็นไฉนชาติเป็นทุกข์ ชราเป็นทุกข์ มรณะเป็นทุกข์ โสกะ ปรีทเวะ ทุกข์ โทมนัสและอุปายาสเป็นความทุกข์ ความประจวบกับสังขารหรือสัตว์อันไม่เป็นที่รัก เป็นความทุกข์ ความพลัดพรากจากสังขาร หรือสัตว์อันเป็นที่รักก็เป็นความทุกข์ ความไม่ได้สมปรารถนาก็เป็นความทุกข์ ความทุกข์ทั้งหมดปรากฏในอุปาทานชั้น 5 การเกิดและดับของเหตุแห่งทุกข์ (พระมหาปกรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

ใจ มีฤทธิ์ มีอำนาจมากที่สุด สร้างความคิดเป็นเหตุแห่งทุกข์ เพราะเรายังไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริง ความทุกข์คือเรา นรกในใจคือเรา ไม่อดทนรักษาจิตให้ผ่องใส ไม่รักษาทั้งตน ทั้งผู้อื่น ดังที่ พระสิริคุณากร (อากร อุดตมปญโญ) ได้แสดงพรรณณะที่สะท้อนกลับถึงผู้วิจย พร้อมเชื่อมโยงประเด็นเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ไว้ว่า

ใจ มีฤทธิ์ มีอำนาจมากที่สุด สร้างความคิดเป็นเหตุแห่งทุกข์ สมเด็จพระสังฆราชท่านได้กล่าวคำสอน เรื่อง ใจเป็นสิ่งสำคัญ ความสุขความทุกข์ ความดีความชั่ว ความร้อนความเย็น ความสงบความวุ่นวาย เกิดจากใจทั้งสิ้น ความจริงนี้ทุกคนประสบอยู่ครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ไม่พยายามทำให้เกิดความเข้าใจจริงจึงไม่พ้นทุกข์นั้นสักที เพราะเรายังไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริง บัณฑิต คือ คนดีมีปัญญา ย่อมไม่หวั่นไหว ผู้นำคือตนเอง ถ้าชอบจะพาตนไปสู่ที่ดี ที่สว่าง ไม่ใช่ที่ชั่ว ที่มีด ก็จงลืมตา ดูให้เห็นแสงสว่าง

นั่น แล้วเดินตามทางที่สว่าง และเดินให้จงดี จะได้เดินอย่างถูกต้อง ฉะนั้น ความทุกข์ คือเรา ใครจะรู้จัก รู้ดี เท่าตัวเรา นรกในใจคือเราไม่อดทนรักษาจิตให้ผ่องใส และไม่รักษาทั้งตน ทั้งผู้อื่น (พระสิริคุณากร [อากร อุตตมปญโญ], **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน จากคำว่า “ความทุกข์” คือผลทางความคิดที่สร้างขึ้นและปรุงแต่งเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลให้เกิดความไม่สบายทางกาย ความไม่สบายทางใจ หรือผลของการกระทำที่ตนได้สร้างขึ้นจนเป็นบ่อเกิดแห่งความทุกข์ นอกจากนี้ คำว่า “ที่เหมือนนรกในใจคน” คือความรู้สึกผิดชอบชั่วดีเป็นส่วนหนึ่งของจิตใต้สำนึกที่เป็นความรู้สึกผิดเมื่อได้กระทำการที่ไม่ควรกระทำ หรือความพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก ความไม่สมปรารถนาก่อให้เกิดความปวดร้าวจิตใจ สะสมความรู้สึกแห่งความทุกข์สร้างเป็นจินตภาพที่ยึดติดกับบ่วงของความทุกข์นั้นอยู่อย่างนั้น เปรียบเสมือนนรกที่เกิดขึ้นในใจของตนเอง

2.3.2 ชั้น 5 (The Five Aggregates) กับความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน

ชั้น 5 หมายถึง ส่วนประกอบ ส่วนที่รวมตัวเป็นชีวิต และ ชั้น 5 คือ ส่วนประกอบห้าอย่างของชีวิต เป็นหลักธรรมในศาสนาพุทธที่สอดคล้องกับเรื่องของ “ความทุกข์” โดยหมายถึง กองแห่งรูปธรรมและนามธรรมทั้ง 5 ที่ทำให้เกิดเป็นตัวตนหรือชีวิตขึ้นมา ได้แก่

1) รูป (Corporeality) คือ ส่วนของชีวิตที่รับรู้อารมณ์ต่าง ๆ ไม่ได้ โดยสมมติสัจจะ หมายถึง ร่างกายของมนุษย์และสัตว์ทั้งหลายนั่นเอง

2) สัญญา (Perception) ประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่หนึ่งเป็นความจำได้ที่สมอง ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้จดจำ ความเก่ง ความสามารถพิเศษต่าง ๆ รวมทั้งเกิดติดมากับตัวจิตเอง เช่น เหตุการณ์ในอดีตต่าง ๆ ความตั้งใจมานมนาน เมื่อมีเหตุการณ์หนัก ๆ มากกระทบจะเกิดการจำได้ในสิ่งนี้ สิ่งนั้นขึ้นมาเองได้ และส่วนที่สอง เรียกว่า แบบนี้ ๆ ชอบ แบบนี้ ๆ ไม่ชอบ แบบนี้ ๆ เฉย ๆ เช่น เมื่อเกิดเห็นทางตา ผู้ชาย รูปลักษณะแบบนี้ ว่าหล่อ ว่าชอบ แบบนี้อ้วน ขี้เหล่ ไม่ชอบ เสียงแบบนี้ เพราะ รสแบบนี้อร่อย แบบนี้นุ่ม ว่าชอบ ความรู้สึกที่มีสัญญา ให้ชอบ ไม่ชอบ เฉย ๆ สัญญาชั้น 5

3) เวทนา (Feeling หรือ Sensation) เวทนาชั้น 5 คือ ส่วนที่เสวยอารมณ์ (ความรู้สึกต่ออารมณ์) ได้แก่ ความรู้สึกสุขกาย สุขใจ ทุกข์กาย ทุกข์ใจ หรือรู้สึกเฉย ๆ ซึ่งเกิดจากการทำงานของเวทนาเจตสิกเป็นส่วนของจิต ที่มีปฏิกริยาจากการรับรู้ ว่า รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส คิด ตามที่สัญญา ระบುವ่า ชอบ ไม่ชอบ หรือ เฉย ๆ เป็นอาการของจิตที่แสดงตนของจิตเอง

3.1) สุขเวทนา ความรู้สึกสุข สุขสบาย ภูมิใจ สบายใจ ชอบใจ จึงครอบคลุมทั้งฝ่ายกายและจิต

3.2) ทุกขเวทนา ความรู้สึกทุกข์ ลำบาก ความรู้สึกเจ็บปวด ความรู้สึกเป็นทุกข์ การเสวยอารมณ์ที่ไม่สบาย ไม่ถูกใจ ไม่ชอบใจ อันครอบคลุมทั้งกายและจิต

3.3) อทุกขมสุขเวทนา ความรู้สึกไม่สุขไม่ทุกข์ เรียกกันอีกอย่างว่า อุเบกขา เวทนา หรือที่เรียกกันง่าย ๆ ว่า เฉย ๆ หรือไม่มีอะไร ไม่รู้สึกอะไร

4) สังขาร (Mental formations หรือ Volitional activities) องค์ประกอบหรือคุณสมบัติต่าง ๆ ของจิตมีเจตนาเป็นตัวนำ ซึ่งแต่งจิตให้ดีหรือชั่ว หรือเป็นกลาง ๆ ประจุที่ตรึงตรึงนึกคิดในใจและการแสดงออกทางกายวาจา ให้เป็นไปต่าง ๆ เป็นที่มาของกรรม เช่น ศรัทธา สติ หิริ โอตตัปปะ เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา ปัญญา โมหะ โลภะ โทสะ มานะ ทิฐิ อิสสา มัจฉริยะ เป็นต้นเรียกรวมอย่างง่าย ๆ ว่า เครื่องปรุงของจิต เครื่องปรุงของความคิด หรือเครื่องปรุงของกรรม ถือว่าเป็นฝ่ายอกุศล เช่น ความโลภ ความโกรธ ความหลง ความไม่ละอายต่อบาป ความไม่กลัวบาป ความฟุ้งซ่าน ความเห็นผิดไม่เชื่อบาปบุญคุณโทษ ความถือตัวทะนงตน ความริษยา ความตระหนี่ ความเร่าร้อนใจ ความหดหู่ ท้อถอย ความง่วงเหงาหาวนอน ความลึกลับสงสัย เป็นต้น

5) วิญญาณ (Consciousness) ความรู้แจ้งอารมณ์ทางประสาททั้ง 5 และทางใจ คือ การเห็นการได้ยิน การได้กลิ่น การรู้รส การรู้สัมผัสทางกายและการรู้อารมณ์ทางใจ

จากข้อความที่กล่าวข้างต้น การยึดมั่นถือมั่นในขั้น 5 ว่าเป็นสัตว์ ตัวเรา เขา ฉัน เธอ เมื่อสิ่งเหล่านี้เปลี่ยนแปลงไป หรือความไม่เที่ยงจึงทำให้เกิดความทุกข์ ดังนั้น ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน จึงเป็นการสะท้อนการยึดมั่นถือมั่นของตนใน รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ จึงทำให้เกิดเป็นความทุกข์วนเวียนซ้ำไปมาอย่างทุกข์ทรมาน

ดังนั้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความทุกข์ทางใจนั้น เป็นความรู้สึกที่มนุษย์ไม่พึงปรารถนา ซึ่งเกิดจากความรู้สึกนึกคิดที่อยู่ภายในจิต แล้วส่งผลให้เกิดเป็นความทุกข์ที่อยู่ภายในใจ ซึ่งความทุกข์ใจนี้อาจส่งผลให้เกิดเป็นความทุกข์กายต่อไปได้ หากพิจารณาถึงความทุกข์เหล่านี้จะเห็นว่า ความทุกข์ล้วนเกิดมาจากการกระทำของมนุษย์เอง ดังเช่น ความปรารถนาที่ต้องการรักใคร่สักคนแล้วไม่สมหวัง ผู้คาดหวังก่อเกิดความทุกข์ เมื่อเกิดความทุกข์ทางใจ ไม่กิน ไม่นอน ไม่พบปะสังสรรค์ ปล่อยให้ตนเองอยู่ในความทุกข์ สิ่งเหล่านี้ย่อมส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย ก่อให้เกิดเป็นสาเหตุของการทุกข์กายตามมา หากมนุษย์เราไม่ปล่อยวาง หรือตัดเหตุแห่งทุกข์ มนุษย์จะยังอยู่ในวงจรเหล่านี้ไม่จบสิ้น ฉะนั้นจะเห็นได้ว่า การที่มนุษย์ยังจมอยู่กับความทุกข์ใด ๆ นั้น มักก่อให้เกิดความทรมานทั้งร่างกายและจิตใจอย่างไม่สิ้นสุดนั้นจึงเปรียบเสมือน “นรกในใจคน” ดังที่ ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้น จากประเด็นในเรื่องของความทุกข์นั้น ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในเรื่องของความทุกข์ นำมาเป็นเครื่องมือและองค์ประกอบในการกำหนดประเด็นปัญหาการวิจัยครั้งนี้ โดยหวังเป็นอย่างยิ่งที่จะสร้างสรรค์ผลงานเป็นประโยชน์เพื่อสื่อสารถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ จากคนรุ่นใหม่ ด้วยประเด็นปัญหาที่มาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยที่ผิดพลาดในอดีต เพื่อถ่ายทอดเป็นตัวอย่าง

ให้ผู้รับสารได้ทราบถึงผลการกระทำที่เป็นบทเรียน ชี้แนะถึงแนวทางในการหลีกเลี่ยงในอนาคต
 สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำไปใช้ในส่วนของการออกแบบบทของการแสดงที่สอดคล้องกับเนื้อหา
 สำคัญสำคัญข้างต้น

2.4 ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าผลงานสร้างสรรค์ของบรรดาศิลปินหลากหลายท่าน เพื่อบูรณาการ
 องค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่สอดคล้องกับหัวข้อ
 งานวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายตัวอย่างของผลงานที่เกี่ยวข้องกับ 8 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ทาง
 ด้านนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

2.4.1 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยนำไปศึกษาเพื่อใช้ประกอบการออกแบบบทการแสดง

จากการศึกษาผลงานเพื่อใช้ประกอบการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยพบว่า บทการแสดง
 โดยทั่วไป สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ บทการแสดงหรือบทละครที่ผูกเป็นเรื่องราวและไม่ได้
 ผูกเป็นเรื่องราว ดังเช่น ผลงานละครเวที เรื่อง เียรพระยง โดยคณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
 จัดแสดง ณ The Esplanade, Theatre Studio ประเทศสิงคโปร์ ระหว่างวันที่ 13-15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552
 และครั้งที่ 2 จัดแสดงวันที่ 28-29 มีนาคม พ.ศ. 2552 ณ โรงละครอักษรฯ คิงส์ พาวเวอร์ คอมเพล็กซ์
 โดยบทละครเรื่อง เียรพระยง ได้นำแก่นเรื่องมาจากพุทธปรัชญาและสัจธรรม ผสานกับเรื่องราวที่ร่วม
 สมัยเล่าเหตุการณ์เรียงร้อยเป็นลำดับ เนื้อเรื่อง กล่าวถึง การตระหนักถึงสัจธรรมของชีวิตที่องค์
 สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงสอนว่า “อย่าใช้ชีวิตโดยประมาท เพราะเรามีความตายเป็นธรรมดา
 เราควรรู้จักมรณานุสติอยู่ทุกกลมหายใจ” ภาษาบาลีว่า “สัพเพ ธัมมา นาลัง อภินิเวสายะ”
 หรือ “สิ่งทั้งหลายทั้งปวงไม่ควรยึดมั่นถือมั่น”



ภาพที่ 1 ภาพโปสเตอร์ละครเวที เรื่อง เยิรพระยม
ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จากการศึกษาละครเวทีเรื่องเยิรพระยม เกี่ยวกับการสร้างบทละครที่น่าแก่นเรื่องมาจากพุทธปรัชญาและสังคหกรรมมาใช้สร้างเป็นเรื่องราว ผวนวกกับ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า

อยากให้ทุกคนช่วยกันสนับสนุนให้มีการแสดงเช่นนี้เกิดขึ้น ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับกฎธรรมชาติของชีวิต คือ เกิด แก่ เจ็บ ตาย มาเป็นประเด็นให้แง่คิดแก่ผู้ชม และยังเป็นการยกระดับผู้ชมที่ไม่ใช่การชมแค่ความบันเทิง แต่เป็นการชมพร้อมได้แง่คิดกลับไปด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, 2552: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการนำเสนอแนวคิดทางด้านศาสนามาเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างผูกเรื่องราวและถ่ายทอดผ่านบทการแสดง อีกทั้งกระแสตอบรับจากละครเวที เรื่อง เยิรพระยมนี้ สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชมเป็นอย่างมาก ดังที่ กษาปณ์ ปัทมสูตร ได้กล่าวว่า

ละครเรื่องนี้ต้องยอมรับว่าเป็นคณะละครที่ทำการแสดงได้ดีเกินคาด รู้สึกประทับใจกับการแสดงที่ต้องการนำเสนอเรื่องของธรรมชาติที่เข้าใจได้ยาก มาเสนอได้อย่างถึงแก่นผ่านตัวละคร ตัว เพราะสามารถนำเสนอเรื่องราวได้อย่างมีความเป็น 2 ศิลปะร่วมสมัย และมีรายละเอียดในเรื่องของเนื้อหาเยอะมาก ๆ อย่างตอนฉากอันตดา ซึ่งบทละครยังมีนัยที่ซ่อน 3 ทุกข์ วิ 2 อนิจจัง วิ 1 เอเอฟที่มีการให้โหวต วิ อยู่ แต่เป็นนัยที่สามารถเข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน หรือแม้กระทั่งตัวตนของพระยมเอง เป็นสิ่งที่คนเราสมมติสร้างภาพขึ้นเอง หากคุณทำไม่ดี คุณก็อาจมองว่าพระยมน่ากลัว แต่ตัวละครของยายหลานคู่นี้ที่ทำแต่ความดี ยายถึงได้พูดกับหลานชายว่าพระยมหน้าตาละม้ายคล้ายใคร คล้ายหลานชายนี้เอง ก็เพราะหลานชายคือกรรมดีของคุณยาย ต้องยอมรับคณะละครเรื่องนี้ตั้งใจทำกันจริง ๆ เพราะทำให้เราเข้าใจได้ว่ามรณานุสติ เป็นเรื่องที่ไม่ได้อยู่ไกลตัว ซึ่งความตายเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับทุกคน และจะเกิดขึ้นเมื่อไหร่ไม่มีใครรู้ เพราะฉะนั้นเราจึงต้องสร้างกรรมดีเพื่อรอคอยวาระนั้นมาถึง (กษาปณ์ ปัทมสูตร, 2552: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบของบทละครที่ไม่ได้ผูกเป็นเรื่องราว มักเป็นการแสดงชุดสั้น ๆ ไม่จำกัดจำนวนผู้แสดง การแสดงไม่มีความซับซ้อน อาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้ มุ่งเน้นความสวยงามของท่าทางที่ศิลปินต้องการถ่ายทอด ความพร้อมเพรียงของผู้แสดง เช่น รำ ระบาย ฟ้อน เป็นต้น จากการศึกษาผลงานพบว่า การแสดงเรื่อง จินตภาพของบล็านซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois' Fantasy) นำแสดงโดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงเมื่อวันที่ 24-26 ตุลาคม พ.ศ.2562 ณ Black Box Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นการแสดงที่ถ่ายทอดในรูปแบบใหม่จากวรรณกรรมอมตะเรื่อง รถรางคันนั้นชื่อปรารถนา (A Streetcar Named Desire) ของ Tennessee Williams ได้ถูกหยิบยกมาตีความใหม่ผ่านการแสดงท่าทาง ตัดทอนจากบทการแสดงต้นฉบับโดยหยิบยกเหตุการณ์ช่วงสำคัญให้กระชับ โดยการแสดงเริ่มเล่าหลังจากตัวละครเอก บล็านซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois) สาวใหญ่ที่โหยหาชายที่รักเธอทั้งร่างกายและจิตใจ ความละเอียดอ่อน ความเป็นสุภาพบุรุษ เขาจะให้ความอบอุ่นและเป็นที่พักพิงได้ แต่กลับได้รับประสบการณ์ที่เลวร้าย จนทำให้ต้องเดินทางมาเพื่อหวังที่จะพักใจในบ้านของน้องสาวและสุดท้ายซ้ำร้ายเธอได้รับความกดดันจนถึงขีดสุดจากสามีของน้องสาว ไม่มีใครทราบว่าเธอเป็นเพียงผู้หญิงคนหนึ่งที่มีหัวใจที่เปราะบางและคาดหวังแค่ความกรุณาเล็ก ๆ น้อย ๆ จากคนแปลกหน้า การแสดงได้นำเสนอการเล่าเรื่องผ่านท่าทาง สีลาที่ถ่ายทอดได้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในขณะนั้น ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า

ผู้สร้างสรรค์งานได้ใช้การปะติดกับเรื่องบลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois' Fantasy) เพื่อต้องการนำเสนอเฉพาะฉากที่มีความลึกซึ้งและตรงประเด็นตามวัตถุประสงค์ของเรื่อง โดยเป็นการนำเรื่องเดิมมาสร้างเป็นบทการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ โดยมีจุดประสงค์ให้เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ไม่ใช่เป็นละครเวที ฉะนั้น การปะติดจึงทำให้เกิดเป็นการเรียงร้อยเนื้อหาที่นำมาจากละครที่มีลักษณะแตกต่างกันไปอย่างสิ้นเชิงจากรูปแบบของละครของเดิม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563)



ภาพที่ 2 ภาพโปสเตอร์เรื่อง จินตภาพของบลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois' Fantasy)

ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

อีกทั้ง การแสดง เรื่อง อ้างว้าง (Loneliness) โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงเมื่อวันที่ 1 – 2 ตุลาคม พ.ศ. 2557 ในงาน If International Performing Arts Festival หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ผลงานการแสดงเป็นการแสดงที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิหลัง ประสบการณ์และจินตนาการของศิลปินที่การดำเนินชีวิตต้องประสบกับสภาวะทางอารมณ์ของความอ้างว้าง ความเหงา และความโดดเดี่ยว มุ่งเน้นด้านอารมณ์ จิตใต้สำนึกและภูมิหลังของนักแสดงที่มีความรู้สึก อีกทั้ง มีการผสมผสานกับลีลาท่าทางที่สื่อให้เห็นถึงสถานการณ์อากัปกริยาการเคลื่อนไหวที่เห็นได้ว่ามีประเด็นของเรื่องที่หยิบยกมาถ่ายทอดให้ปรากฏต่อผู้ชม

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า บทการแสดงหรือบทละครผูกเรื่องราวจะมีความซับซ้อนขององค์ประกอบศิลป์หลายอย่างเข้ามาเป็นส่วนประกอบสำคัญและบทการแสดงหรือบทละครไม่ผูกเรื่องราว มุ่งเน้นการถ่ายทอดทางลีลาท่าทางในการสื่อสาร ทั้งนี้ การนำมาใช้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์

ของผู้นำเสนอเป็นสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะนำประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับการนำพระพุทธศาสนาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบสร้างโครงเรื่องการแสดง รวมถึงนำแนวทางการสะท้อนภูมิหลังประสบการณ์และจินตนาการของศิลปินมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงในลำดับถัดไป

2.4.2 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง จัดเป็นองค์ประกอบที่เป็นเครื่องมือสำหรับการคัดเลือกผู้ที่เหมาะสมในการแสดงให้สมบูรณ์ นักแสดงจะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในการถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ความรู้สึกและเนื้อหาสาระจากผู้สร้างสรรค์ไปสู่ผู้ชม การคัดเลือกนักแสดงจึงมีส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมให้เกิดแสดงสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างของผลงานการแสดงในเทศกาล BU Playfest 2018 ผลงานการแสดงศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประเภทละครเวที ละครเพลงของนักศึกษาภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้ระบุดึงการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติทักษะทางด้านการแสดง ด้านการเต้นและด้านการร้อง มาร่วมแสดง ดังภาพที่ 3

BANGKOK UNIVERSITY **BU Theatre**

Audition

โอกาสเป็นนักแสดง "ละครเวที" มาถึงแล้ว
ในเทศกาล BU Playfest 2018

Playlist

1. Dancing lesson
2. Rashomon (ราไซมอน)
3. EQUUS
4. The last five years
5. The woman in black
6. Fuddymeers
7. EMMA
8. The boys in the band
9. Betty's Summer Vacation
10. Fool for love
11. 4,000 mile

พบกับวันที่

11 กันยายน 2560
ลงทะเบียน 17.00 น.
Audition 18.00 น.
ณ Black Box Theatre
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(วิทยาเขตรังสิต)

สิ่งที่ต้องเตรียม

1. รูปถ่ายหน้าตรงขนาด 4x6 นิ้ว
2. แต่งกายด้วยชุดที่เคลื่อนไหวสะดวก

คุณสมบัติ

อายุ 18-50 ปี ไม่จำกัดเพศ
มีทักษะด้านการแสดง การเต้น และการร้อง

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม
06-4963-9264 (ตวันก)

ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์ประกาศรับสมัครนักแสดง BU Playfest 2018

ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

CAST AUDITION

WEST SIDE STORY

กำกับการแสดงโดย
DENNIS GARMHUM
(ARTISTIC DIRECTOR OF THEATRE CALGARY,
จัดแสดงเป็นภาษาอังกฤษ)

BASED ON A CONCEPTION OF JEROME ROBBINS
BOOK BY ARTHUR LAURENTS
MUSIC BY LEONARD BERNSTEIN
LYRICS BY STEPHEN SONDHEIM

เวลาและสถานที่
วันเสาร์ ที่ 16 มกราคม 2559 ลงทะเบียนเวลา 10.00 - 17.00 น.
ณ Blackbox Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (วิทยาเขตรังสิต)

คุณสมบัติ
1. บัณฑิตชาย/หญิง อายุ 18 - 50 ปี
ที่มีทักษะทางด้านการแสดง การร้องเพลง และ การเต้น
2. มีทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

สิ่งที่ต้องเตรียม
1. เลือกเพลงสากลที่ตนเองสามารถร้องได้ 1 เพลงที่จะใช้ในการ audition
2. เตรียมอีก 1 เพลงจากในเรื่อง West Side Story

- สำหรับนักแสดงชาย (เลือก 1 เพลง)
 - Something's Coming
 - Maria
- สำหรับนักแสดงหญิง (เลือก 1 เพลง)
 - Somewhere
 - Feel Pretty

3. เครื่องแต่งกายที่พร้อมสำหรับการถ่าย
4. รูปถ่ายหน้าตรงครึ่งตัวขนาด 4x6 นิ้ว

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม ติดต่อ 061-432-4847 (ตู้פק)
หรือทาง email : westsidestory@butheatrecompany.com

BU Theatre
ภาควิชาศิลปการแสดง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ภาพที่ 4 ภาพโปสเตอร์ประกาศรับสมัครนักแสดง เรื่อง West Side Story

ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อีกทั้ง ละครเพลง เรื่อง West Side Story ของคณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ได้ระบุถึงการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติทักษะทางการแสดง ด้านการเต้นและด้านการร้องมาร่วมแสดง

จากข้อความที่กล่าวข้างต้น เห็นได้ว่า โครงการศิลปะการแสดงนิพนธ์และผลงานการแสดงนั้น ได้มีการกำหนดคุณสมบัติของผู้แสดงไว้อย่างชัดเจน โดยจะสอดคล้องกับรูปแบบของผลงานการแสดงที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชม นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังศึกษาตัวอย่างผลงานที่ให้ความสำคัญต่อการคัดเลือกนักแสดงคือ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนเปลือยนอกของคนในสังคมไทยที่คำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติเพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับแนวความคิดและการตีความเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการแสดง ดังที่ ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด กล่าวว่

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นการสะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ฉะนั้นการคัดเลือกนักแสดง ผู้สร้างสรรค์จึงไม่จำกัดลักษณะทางกายภาพ อาทิ รูปร่าง สัดส่วน และส่วนสูงของนักแสดงทุกคน ทั้งนี้เพื่อต้องสื่อถึงลักษณะทางกายภาพของมนุษย์หรือบุคคลในสังคมที่ล้วนมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป อีกทั้งคัดเลือกนักแสดงที่มีความหลากหลายทางด้านชาติพันธุ์ ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงสังคมไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านเชื้อชาติ ศาสนา ภาษาและวัฒนธรรม ผนวกกับเป็นการเปิดโอกาสนักแสดงได้แสดงความสามารถได้อย่างเท่าเทียม (ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 22 ตุลาคม 2563)

จากการศึกษาตัวอย่าง ทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมกับรูปแบบการแสดง รวมทั้งการคัดเลือกที่แฝงไปด้วยนัยเชิงสัญลักษณ์ที่ทำงานสร้างสรรค์เกิดคุณค่าทางด้านสุนทรียะและทางด้านการตีความเพื่อสะท้อนสังคมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการคัดเลือกนักแสดงไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการพัฒนาการสร้างสรรค์ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2.4.3 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ นับได้ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผลงานการสร้างสรรคทางนาฏศิลป์เกิดความสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการแสดงมหานาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ พระมหากษัตริย์ จัดแสดงเมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม ถึง วันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2557 ณ อิมแพ็คอารีน่า เมืองทองธานี เป็นส่วนหนึ่งของงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ เนื่องในโอกาสงานฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี โดยนราพงษ์ จรัสศรี เป็นผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ และกำกับลีลา ผู้วิจัยพบว่า การแสดงชุดนี้ได้นำเสนอในรูปแบบศิลปะการแสดงร่วมสมัยดงามด้วยองค์ประกอบทางศิลป์ ที่สร้างให้เกิดภาพรวมประหนึ่งเทพนิยายทรงไว้ซึ่งความขลังศักดิ์สิทธิ์ ดำเนินเรื่องด้วยบทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ให้ผู้แสดงขับร้อง โดยสอดคล้องกับบทเจรจาและตื่นตาตื่นใจด้วยการออกแบบฉาก แสง สี ผสานการนำเสนอลีลาเข้าด้วยกัน ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานโดยองค์รวมของการแสดงทั้งหมดให้เกิดความสมบูรณ์แบบได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5 ภาพการแสดงมหานาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ พระมหาชนก
ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

2.4.4 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผลงานชุด พิ้ว สัตต์ดี (Field Study) ผู้วิจัยได้ศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผลงานชุดนี้ออกแบบโดยเดวิด กอร์ดอน (David Gordon) ศิลปินผู้บุกเบิกรูปแบบของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการชุดนี้ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวว่า

การแสดงชุดนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในสังคมที่มีความหลากหลายทางเพศ มีการใช้เก้าอี้เป็นอุปกรณ์การแสดงที่สำคัญในการแสดง ความสัมพันธ์กันระหว่างนักเต้นกับอุปกรณ์การแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2562)

ผู้วิจัยพบว่า การแสดงนี้มีการประยุกต์ใช้อุปกรณ์เก้าอี้ เพื่อเป็นสื่อกลางในการแสดง ความสัมพันธ์ระหว่างนักเต้นและอุปกรณ์ช่วยให้การแสดงมีมิติและมุมมองอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น

ในขณะเดียวกันอุปกรณ์นั้น ๆ สามารถนำเป็นสื่อที่สำคัญบางประการที่ผู้สร้างสรรค์สามารถนำมาสื่อสารกับผู้ชมได้ ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการออกแบบอุปกรณ์ในการออกแบบสร้างสรรค์นี้ อาจมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของประเภท ชนิดและหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบการแสดงในแต่ละส่วน

2.4.5 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ผลงานสร้างสรรค์ ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำขอหัว (Salome Dancing for the Head) โดยนราพงษ์ จรัสศรี แสดงวันที่ 17 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2556 ณ โรงละคร Black Box Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เป็นการแสดงเดี่ยว 3 เรื่อง ได้แก่ ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำขอหัว บัลเลรีน่านักเต้นระบำผู้นำเวทนาและดำนซ์ ลาโบราทอรี เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ เรื่องราวของซาโลเม่มาจากการตีความจากคัมภีร์ไบเบิล เป็นลักษณะนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ จะเห็นได้จากภาพของความขัดแย้งระหว่าง 2 วัฒนธรรมเกิดขึ้นในการแสดงเรื่อง ซาโลเม่ โดยเฉพาะของการแต่งกาย เรื่องราวเป็นของทางซีกตะวันตกแต่การแต่งกายแบบตะวันออก ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าในผลงานนี้มีการใช้ความเงียบในการแสดงนี้ ซึ่งนราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า “ความเงียบคือเสียงประเภทหนึ่งที่จะแสดงถึงความรู้สึกของตัวละครได้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563)

จากการวิเคราะห์ พบว่า ความเงียบเป็นเสียงในลักษณะหนึ่งที่สามารถนำมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างบรรยากาศ สถานการณ์ หรือสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดงได้อีกทั้งความเงียบยังช่วยเพิ่มความสำคัญให้กับลีลาการเคลื่อนไหว เป็นการจูงใจผู้ชมสนใจภาพมากกว่าเสียง ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการใช้ความเงียบมาเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของการแสดง แต่ความเงียบอาจถูกใช้ในบางส่วนของการแสดงเท่านั้น

2.4.6 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผลงานชุด เปลวเทียน (Candle Flame) เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายของนราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะว่า

การแสดงชุดนี้เป็นลีลาที่เกิดจาก การเคลื่อนไหวร่างกายที่เกิดจากสรีระพยายามขจัดเทคนิค ไม่มีเรื่องราว ใส่เสื้อผ้าที่เรียบง่าย เช่น ชุดใช้ในการฝึกซ้อมใช้เสียงดนตรีบรรเลงสดน้อยชิ้น ชุด กั๊ว กั๊ว และกลอง เป็นการใช้อุปกรณ์เป่าและเครื่องกระทบจังหวะ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563)

จากการศึกษาผู้วิจัยได้เกิดความสนใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความเรียบง่าย (Simplicity) ในแง่ของการลดทอนสิ่งต่าง ๆ ให้เหลือเพียงแก่นหรือสิ่งสำคัญเท่านั้น นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างการแสดงละครเวที เรื่อง คาฟคา ซึ่งมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการความทุกข์ที่ตกในนรก ดังที่ ปริญญา ต๋องโพนทอง ได้กล่าวว่า

เครื่องแต่งกายของนักแสดงในบท มวล มีลักษณะที่เปรียบเหมือนแมลงมวน (จักจั่น) ช่วงลอกคาบยกให้เป็นความทุกข์ที่ตกในนรก หรือชุดราตรีสีขาว (ราชินี) ที่มี ผ้าคลุมเขียวขจีปีกแมลงทับ ชายกระโปรงมีสีแดง ลวดลายแต่กระแหว่งเหมือนดินที่ แตกกระแหว่ง (ปริญญา ต๋องโพนทอง, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563)

ผู้วิจัยพบว่า ตัวอย่างผลงานทั้งสองชิ้นนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของความเรียบง่าย และการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยจึงคิดว่าจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงให้มีความเรียบง่าย แต่สามารถสื่อสารความหมายและนัยสำคัญได้ อีกทั้ง ออกแบบโดยเสริมให้องค์ประกอบอื่นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.4.7 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะนำไปศึกษาเพื่อออกแบบแสง

ผลงานละครเพลง เรื่อง ชุนเดช เดอะ มิวสิคัล เป็นผลงานที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบแสง ละครเพลงเรื่องนี้ จัดแสดงระหว่างวันที่ 29-31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ณ อุทยานประวัติศาสตร์ สุโขทัย วัดพระศรีรัตนมหาธาตุราชวรวิหาร และครั้งที่ 2 จัดแสดง เมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) เป็นเรื่องราวที่กล่าวถึง อามหาริเดช หรือ นายจระเข้ ไวยโกสิทธิ เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานภาครัฐที่เข้ามาบูรณะโบราณสถาน อำเภอสรีษณาเลีย จังหวัดสุโขทัย เป็นตัวละครเอกของเรื่องที่ถูกเล่าเรื่องราวเป็นลำดับช่วงเวลาของวีรบุรุษที่รักและหวงแหนโบราณสถาน โบราณวัตถุที่เป็นทรัพย์สินสมบัติของแผ่นดิน ผู้ประพันธ์ได้นำเสนอและสะท้อนข้อคิดผ่านตัวละครเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และร่วมกันตระหนักถึงผลประโยชน์ของชาติและส่วนรวมเป็นสำคัญ ในการแสดงในฉากที่ 1 ของการแสดงผู้วิจัยได้สนใจวิธีการใช้แสงบนเวที ซึ่งจากการสัมภาษณ์ ปริญญา ต๋องโพนทอง ได้อธิบายว่า

ภาพบนเวทีปรากฏกลุ่มนักแสดงกำลังทำพิธี ไหว้ครู ในช่วงกลางของฉากนี้มีการเลือกใช้แสงสีแดงแทนจิตวิญญาณของบรรพชน หากเปรียบเทียบให้เห็นภาพสีแดงในธงชาติไทย หมายถึง ชาติ คือ เลือดเนื้อของผู้กล้า การได้มาของผู้ดำรงเอกราชและ

แสดงความรู้สึกนึกคิดช่วงหนึ่งของตัวละคร (ปริญา ต้องโพหนอง, สัมภาษณ์,
22 ตุลาคม 2563)

จากลักษณะการใช้แสงข้างต้น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า การจัดแสงในการแสดงครั้งนี้ นอกจากทำหน้าที่ให้แสงสว่าง สี สัน และเสริมสร้างบรรยากาศ สิ่งสำคัญคือการใช้แสงสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งทำให้การแสดงเกิดคุณค่าทางด้านความคิดและสุนทรียภาพไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์แสงประกอบการแสดงสอดคล้องกับประเด็นสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับความทุกข์เสมือนนรกในใจคนให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.4.8 ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบพื้นที่การแสดง

ผลงานละครเพลง เรื่อง ขุนเดช เดอะ มิวสิคัล เป็นผลงานที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่การแสดง ละครเพลงเรื่องนี้ จัดแสดงจำนวน 2 ครั้ง โดยครั้งที่ 1 จัดแสดงระหว่างวันที่ 29-31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ณ อุทยานประวัติศาสตร์ สุโขทัย วัดพระศรีรัตนมหาธาตุราชวรวิหาร และครั้งที่ 2 จัดแสดงเมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ผู้วิจัยได้สนใจวิธีการเลือกใช้พื้นที่การแสดง ดังที่ กิตติ ศรีสัญญา ได้อธิบายว่า

อยากกล่าวถึง ละครเพลง เรื่อง ขุนเดช เดอะ มิวสิคัล จัดแสดงจำนวน 2 ครั้ง มีพื้นที่การแสดงที่ต่างกัน บทการแสดงได้กำหนดเรื่องที่จะจัดในสถานที่จริง คือ โบราณสถาน เพราะฉะนั้นวิธีการออกแบบจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ศิลปินต้องคำนึงถึง และการจัดวางองค์ประกอบที่สวยงามและมีเอกภาพให้เข้ากับสถานที่นั้น การแสดงขุนเดชในครั้งที่ 2 จัดแสดงที่โรงละคร แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ ได้ท้าทายความคิดของผู้ออกแบบพื้นที่ หรือ ฝ่ายฉากเป็นอย่างมาก จะสร้างโบราณสถานวัดพระปรางค์ให้ได้มากที่สุด ในข้อจำกัดของโรงละครแห่งนี้ได้อย่างไร ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดง (กิตติ ศรีสัญญา, สัมภาษณ์,
22 ตุลาคม 2563)

ผู้วิจัยคาดว่าจะนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่การแสดงสอดคล้องกับประเด็นสำคัญต่าง ๆ เกี่ยวกับความทุกข์เสมือนนรกในใจคนให้เกิดภาพที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น พื้นที่การแสดงยิ่งขึ้น

2.5 ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงองค์ความรู้และจินตนาการจากการรับฟังความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยจึงดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เช่น ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไปเป็นแนวคิดในการสร้างและพัฒนางานให้เกิดความสมบูรณ์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยปรากฏรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.5.1 การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดง เป็นการนำเสนอสาระสำคัญที่มาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย เรื่องของความทุกข์ โดยเปรียบเทียบว่า ความทุกข์นั้นเปรียบเสมือนนรกในใจ จากการสัมภาษณ์นักวิชาการและศิลปิน เรื่องบทการแสดงสามารถนำเสนอเป็นเรื่องราว อาจเป็นประสบการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาครอบครัว ปัญหาการเรียน หรือประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ตามที่ ดวงพร มีทรัพย์ ได้อธิบายถึงการออกแบบบทการแสดงว่า สามารถใช้ประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในการออกแบบบทการแสดงได้ ความว่า

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมาสร้างสรรค์เป็นบทการแสดง ซึ่งสะท้อนเรื่องราวอาจเป็นประสบการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาเสพติด หรือประสบการณ์โดยตรงของผู้วิจัยเอง ซึ่งการออกแบบบทการแสดงอาจแยกเป็นองค์ของการแสดงต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม (ดวงพร มีทรัพย์, สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2563)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประเด็นเกี่ยวกับความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ อาจจะมาจากเรื่องราวในบทประพันธ์ที่มาจากเรื่องจริงของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ตามที่ พรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายว่า

การออกแบบบทการแสดงควรนำเสนอในประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ซึ่งเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การออกแบบบทการแสดง ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจอาจจะมาจากเรื่องราวในบทประพันธ์ เรื่องจริงของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรืออาจจะเป็นประสบการณ์ส่วนตัวยอมเป็นไปก็ได้ (พรณพัชร์ เกษประยูร, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563)

บทการแสดงจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างงานและสามารถพัฒนาไปสู่การออกแบบการแสดงด้านอื่นให้มีความสมบูรณ์ ภูมิ สุกใจ ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า

บทการแสดงเป็นรากฐานสำคัญที่จะพัฒนาไปสู่การออกแบบการแสดงด้านอื่นให้มีความสมบูรณ์ และก่อให้เกิดสุนทรียภาพแก่ผู้สร้างสรรค์และผู้รับชม โดยควรจับประเด็นอันเกิดจากประสบการณ์ร่วม ความเชื่อและความเข้าใจในประเด็นสื่อสารของผู้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดภาพร้อยเรียงกันจากโครงสร้างบทที่แจ่มชัด ประเด็นความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจนั้นควรกำหนดจุดมุ่งหมายว่าสาเหตุแห่งทุกข์และความทรมานของทุกข์นั้นให้กำเนิดสภาพใด ผสานเข้ากับแนวคิดปรัชญาที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเป็นแก่นของบทการแสดง สะท้อนแนวความคิดของนรกบนดินที่เคยเกิดขึ้นกับทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อันจะนำไปสู่การเกิดความรู้สึกร่วมและตระหนักรู้เพื่อพัฒนาตน ผู้สร้างสรรค์ควรวางโครงสร้างบทที่เริ่มจากความไร้เดียงสาอย่างมนุษย์ธรรมดาที่นำพาตัวเองไปพบความหลุ่มหลงจนเกิดความเร่าร้อนในจิตใจ และกลั่นออกมาเป็นจุดวิกฤต (Crisis) ที่เป็นหายนะของกองเพลิงแห่งทุกข์ (ภูมิ สุกใจ, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น บทการแสดงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างผลงานพระบทการแสดงคือการรวบรวมความคิด ทฤษฎี การเรียนรู้แล้วนำไปสู่ การเล่าเรื่องผ่านการแสดงหรือภาพบนเวที ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ในการออกแบบบทการแสดง

2.5.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ สามารถนำลีลานาฏศิลป์จากหลายแขนงมาพัฒนาเพื่อให้เกิดงานใหม่ เช่น นาฏศิลป์ตะวันตก นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ตามที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายว่า

ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความหลากหลาย อาทิ การออกแบบลีลาท่าทางจากแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระ ประกอบกับความสามารถในการใช้ทักษะนาฏศิลป์สกุลอื่น ๆ มาผสมผสานได้ เช่น นาฏศิลป์ตะวันตก บัลเลต์ นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เป็นต้น (กุลนาถ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์สามารถนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาผสมผสาน ตามที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในเรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่มีความหลากหลาย เช่น บัลเลต์ นาฏศิลป์ไทย ภารตนาฏยัมโดยการผสมผสานกับรูปแบบนาฏศิลป์แบบโมเดิร์นและใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 17 ตุลาคม 2563)

ลีลานาฏศิลป์ที่แสดงออกถึงความทุกข์ที่เป็นสากลคือ สิ่งที่เกิดกับคนทุกยุคทุกสมัยทุกเชื้อชาติ โดยเน้นให้มีท่วงท่าที่เชื่อมโยงเข้ากับองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่น ดังที่ ภิรม สุตใจ ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

ลีลานาฏศิลป์ควรผสมผสานระหว่างตะวันตกและตะวันออก ทั้งรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย เพื่อให้เกิดภาพพจน์ที่น่าสนใจ ไม่จำกัดซึ่งกาลเวลา แสดงออกถึงความทุกข์ที่เป็นสากล คือ เกิดกับคนทุกยุค ทุกสมัย ทุกเชื้อชาติ โดยเน้นให้มีท่วงท่าที่เชื่อมโยงเข้ากับองค์ประกอบศิลป์ด้านอื่นเพื่อผลึกความรู้สึกของตัวละครผ่านการแสดงออกทางอวัจนภาษา (Non-verbal language) (ภิรม สุตใจ, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น การออกแบบลีลานาฏศิลป์สามารถใช้รูปแบบได้หลากหลาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงควรจะต้องตรงตามคุณสมบัติของเรื่องราวจะนำเสนอ นักแสดงอาจมีทักษะที่หลากหลาย อาทิ การเต้นบัลเลต์ การเต้นร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย การแสดงละคร ดังที่ นันฎภรณ์ พูลภักดิ์ ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า

ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติตรงตามกับโครงสร้างของการแสดงที่ได้ออกแบบไว้ นักแสดงอาจมีทักษะที่หลากหลาย อาทิ การเต้นบัลเลต์ การเต้นร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย การแสดงละคร เป็นต้น นอกจากนี้นักแสดงจะต้องแสดงลีลานาฏศิลป์ได้ตรงตามบทของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ เพราะนักแสดงคือผู้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านลีลานาฏศิลป์ไปสู่ผู้ชม (นงนุช วรรณ พูลภักดี, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ การคัดเลือกนักแสดงสามารถคัดเลือกนักแสดงผู้ชายและผู้หญิงอย่างหลากหลาย พรรณพัชร เกษประยูร ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า

การคัดเลือกนักแสดงผู้สร้างสรรค์ผลงานควรให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดง โดยการศึกษาโครงสร้างของบทการแสดงให้ชัดเจนเสียก่อน โดยสามารถคัดเลือกนักแสดงผู้ชายและผู้หญิงอย่างหลากหลายหรืออาจนำแนวคิดเรื่องนาฏศิลป์ในรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดมาเป็นแนวทางในการคัดเลือกนักแสดง (พรรณพัชร เกษประยูร, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563)

อีกทั้ง คุณสมบัติเพิ่มเติมของนักแสดงควรมีความรู้พื้นฐานของนาฏศิลป์ ดังที่ ภิรม สุตใจ ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า

นักแสดง ควรเป็นผู้ที่มีความรู้พื้นฐานทางนาฏศาสตร์อย่างดี เพราะไม่ใช่เป็นเพียงการสร้างสรรคของผู้กำกับลีลาแต่เป็นการทำงานร่วมกับผู้แสดงที่มีความเข้าใจนาฏศิลป์หลายรูปแบบและเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการใช้ศิลปะในการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว เพื่อให้เกิดความงดงามเหมาะสม ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรคัดเลือกนักแสดงจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและมีมุมมองที่มุ่งไปในทิศทางเดียวกัน (ภิรม สุตใจ, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น การคัดเลือกนักแสดงสามารถคัดเลือกนักแสดงผู้ชายและผู้หญิงอย่างหลากหลาย มีทักษะที่หลากหลาย อาทิ การเต้นบัลเลต์ การเต้นร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย การแสดงละคร เป็นต้น ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ในคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.4 อุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดงหากมีต้องมีความหมายและส่งเสริมการแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่มีความเหมาะสมกับบทบาทของนักแสดง ภาคพร หอมนาน ได้อธิบายว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่มีความเหมาะสมกับบทบาทของนักแสดงและสถานการณ์ตามท้องเรื่องของการแสดง นอกจากนี้อุปกรณ์ประกอบการแสดงอาจให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์หรือความหมายโดยตรงเพื่อสื่อสารกับผู้ชมได้ ที่สำคัญคืออุปกรณ์ประกอบการแสดงดังกล่าวจะต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง (ภาคพร หอมนาน, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

ในการออกแบบผลงาน ผู้วิจัยได้เลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สอดคล้องและเหมาะสมกับลีลานาฏศิลป์และบทบาทของนักแสดง พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายว่า

การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนจะต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ก่อน เพื่อให้สื่อความถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ควรเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงที่เหมาะสมกับลีลานาฏศิลป์และบทบาทของนักแสดง (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

สิ่งที่ควรคำนึงในการเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ ไม่ควรโดดเด่นจนลดความสำคัญของนักแสดง ดังที่ ภิรม สุทธิใจ ได้อธิบายว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการแสดง ไม่ควรโดดเด่นจนลดความสำคัญของนักแสดงและลีลาประกอบ ไม่จำเป็นต้องสร้างให้มีลักษณะสมจริง แต่ใช้ในเชิงสัญลักษณ์เพื่อแทนความหมายบางประการ อุปกรณ์การแสดงที่นำมาใช้อาจพัฒนาเพื่อใช้ได้หลายรูปแบบในชั้นเดียว เพื่อให้เคลื่อนย้ายได้ และสนับสนุนการเคลื่อนไหวของนักแสดง (ภิรม สุทธิใจ, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างต้น การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของการแสดงและไม่ควรเป็นจุดเด่นกว่าการแสดงจนผู้ชมไม่สนใจการแสดง ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างจินตนาการของผู้แสดงและสามารถทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับการแสดงได้มากยิ่งขึ้น ดังที่ พรหมพัชร์ เกษประยูร กล่าวไว้ว่า

เสียงเพลงช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงได้ หากไม่มีเสียงเพลงประกอบการแสดงอาจส่งผลให้การแสดงไม่สมจริง ผู้สร้างสรรค์อาจจะนำดนตรีที่มีความหลากหลายมาใช้ในการแสดงด้วยก็เป็นไปได้ (พรหมพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

การนำรูปแบบนาฏยศิลป์ที่นำมาใช้หลากหลายรูปแบบ ดนตรีที่นำมาประกอบสามารถมีความหลากหลาย แต่ควรเป็นลักษณะของเพลงบรรเลงมากกว่าเพลงที่มีเนื้อร้อง ดังที่ ภิรม สุทธิใจ กล่าวไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์ควรเลือกใช้เฉพาะบางช่วงที่ต้องการเร้าอารมณ์ของผู้ชม หรือเป็นเสียงประกอบธรรมชาติ ไม่จำเป็นต้องร้อยเรียงเสียงประกอบยาวนานจนรบกวนภาพที่ปรากฏเบื้องหน้า และสามารถอาศัยความเงียบเป็นเสียงประกอบเพื่อเน้นและเป็นเสียงที่ตั้งยิ่งกว่าเสียงประกอบอื่นใดได้ (ภิรม สุทธิใจ, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงอาจใช้ทั้งดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก แต่ในขณะเดียวกันอาจออกแบบเสียงด้วยความเงียบ ดังที่ ลักษณ์า แสงแดง กล่าวไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีที่นำมาใช้ประกอบการแสดง อาจเป็นดนตรีที่มีรูปแบบหลากหลาย หรือมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม อาจใช้ทั้งดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก แต่ในขณะเดียวกันอาจออกแบบเสียงด้วยความเงียบ กล่าวคือใน

บางฉากของการแสดง อาจไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงของเครื่องดนตรีเสมอไป เช่น ความเงียบหรือเสียงของธรรมชาติในฉากที่มีความลึกลับ เป็นต้น (ลักขณา แสงแดง, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลที่กำลังกล่าวมาข้างต้น การออกแบบเสียงและเครื่องดนตรีประกอบการแสดงอาจเป็นดนตรีที่มีรูปแบบหลากหลาย ใช้ทั้งดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.6 การออกแบบแสง

การออกแบบแสงเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างภาพจากจินตนาการของผู้ออกแบบ และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับการบทร้องแสดง ดังที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร กล่าวว่า

การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน สามารถนำความคิดเรื่องสีโทนร้อนมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแสงในการแสดง โดยสื่อสารให้สอดคล้องกับอารมณ์ ท่าทาง ความหมายของความทุกข์ที่เปรียบเสมือนนรกในใจในองค์การแสดงนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ การออกแบบแสงอาจใช้ทฤษฎีสีโทนร้อนและเย็นมาประกอบการแสดง ดังที่ นัฏภรณ์ พูลภักดี ได้กล่าวไว้ว่า

การออกแบบแสงที่ใช้ในการแสดงอาจใช้ทฤษฎีสีโทนร้อนและเย็น ที่มีความสอดคล้องกับอารมณ์และความรู้สึกของการแสดง เพื่อให้มีความสัมพันธ์กับบทร้องแสดง ที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเอาไว้ ทั้งนี้แสงจะช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมองเห็นถึงสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการจะนำเสนอ หรือแสงสามารถบดบังสิ่งที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมมองเห็น รวมทั้งการใช้แสงที่สื่อถึงอารมณ์ บรรยากาศ และสถานการณ์ตามท้องเรื่อง (นัฏภรณ์ พูลภักดี, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

อีกทั้ง การออกแบบแสงควรสะท้อนความรู้สึกของตัวละคร ดังที่ ภิรม สุทธิใจ ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การออกแบบแสงควรนำเสนอภาพความรู้สึกของตัวละครหลัก สะท้อนความนึกคิดภายในจิตใจให้ปรากฏ ภายใต้การออกแบบแสงในรูปแบบสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) มากกว่าการออกแบบแสงในการแสดงประเภทสัจนิยม (Realism) อาจมีการใช้ไฟเพื่อกำหนดขอบเขตและแสดงถึงภาพสถานที่ที่เกิดขึ้นในเรื่องราวนั้นด้วย (ภิม สุดใจ, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น การออกแบบแสงจะนำเสนอภาพความรู้สึกของตัวละครหลัก อาจใช้ทฤษฎีสีโทนร้อนและเย็น ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.7 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญในการแสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจใช้เสื้อผ้าในชีวิตประจำวัน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญกับบทบาทการแสดง พิจารณาว่าเป็นนรกในใจที่เกิดขึ้นช่วงเวลาไหน เช่น ช่วงเวลานรกในใจที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน การออกแบบเครื่องแต่งกายควรใช้เสื้อผ้าในชีวิตประจำวันไม่ควรเป็นแฟนตาซีเหมือนเรื่องราวในอดีต หรือออกแบบเสื้อผ้าที่หมายความเชิงสัญลักษณ์ เสื้อผ้าที่แสดงความหมายของไฟ แสดงถึงความเร่าร้อน เป็นต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2563)

การออกแบบเครื่องแต่งกายความสอดคล้องตามบทบาทของนักแสดง สถานการณ์ตามท้องเรื่องที่เกิดขึ้น ดังที่ ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ กล่าวไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายควรมีความสอดคล้องตามบทบาท สถานการณ์ตามท้องเรื่องที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก ประกอบกับเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง (ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563)

การออกแบบเครื่องแต่งกายควรออกแบบให้เหมาะกับลีลาการเคลื่อนไหว ดังที่ ภิม สุดใจ กล่าวเพิ่มเติมว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรพัฒนาจากโครงสร้างบท แม้เรื่องราวจะสะท้อนภาพนรก แต่ไม่จำเป็นต้องออกแบบในลักษณะแฟนตาซี ควรเป็นเครื่องแต่งกายที่ง่ายต่อการเคลื่อนไหว นำเสนอภาพที่พบเห็นได้ในปัจจุบัน มีโครงร่าง (Silhouette) ที่ลือไปกับวิธีการออกแบบแสง มีอุปกรณ์ตกแต่งที่แสดงถึงสถานะ บทบาท การถูกกดทับ ความลุ่มหลง ความมัวเมา ความทรमान เปลี่ยนไปในแต่ละช่วงในเชิงสัญลักษณ์ (กิม สุทธิใจ, **สัมภาษณ์**, 24 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญต่อผู้สร้างสรรค์ ควรใช้เครื่องแต่งกายที่สะดวกต่อการเคลื่อนไหว และสอดคล้องตามบทบาทการแสดง สถานการณ์ตามท้องเรื่องที่เกิดขึ้นในแต่ละองก์ ผู้วิจัยจึงนำแนวทางที่มีประโยชน์ไปใช้ออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2.5.8 การออกแบบพื้นที่การแสดง

การออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนนั้น พื้นที่การแสดงสามารถนำเสนอในพื้นที่เปิดโล่ง หรือพื้นที่ทั่วไปที่ไม่ได้เจาะจง ดังที่ พรณพัชร เกษประยูร กล่าวว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน พื้นที่การแสดงควรนำเสนอในพื้นที่เปิดโล่ง หรือพื้นที่ที่ไม่ได้เจาะจงไว้สำหรับการแสดงจะทำให้เกิดความแตกต่างไปจากการแสดงในโรงละคร (พรณพัชร เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

การออกแบบพื้นที่แสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ควรจำกัดให้เป็นพื้นที่เฉพาะแต่ในโรงละคร ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา กล่าวไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ควรจำกัดให้เป็นพื้นที่เฉพาะแต่ในโรงละครเท่านั้น ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถออกแบบพื้นที่แสดงได้ทั้งภายในโรงละครและภายนอกโรงละคร ทั้งนี้ควรคำนึงถึงมุมมองของผู้ชม และความเหมาะสมในแต่ละฉากด้วย (กุลนาถ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 20 ตุลาคม 2563)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น การออกแบบพื้นที่การแสดงผู้สร้างสรรค์ออกแบบการแสดง ภายในโรงละครและภายนอกโรงละครโดยการคำนึงถึงความเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปเป็น แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือน นรกในใจคน ดังนั้น ผู้วิจัยจะพิจารณาถึงแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง จากความเห็นของผู้ที่ เกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์นั้น ล้วนเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานงานของผู้วิจัยด้วย 8 องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์เป็นสำคัญ

2.6 เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ โดยได้ลำดับ คุณสมบัติของเกณฑ์ เพื่อนำไปพัฒนาผลงานให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังนี้

- 1) การมีจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน
- 2) การมีรสนิยม
- 3) การมีประสบการณ์
- 4) การมีปรัชญาในการทำงาน
- 5) การเป็นพหุสูต
- 6) มีการสร้างสรรค์
- 7) การเป็นผู้นำ
- 8) การถ่ายทอดองค์ความรู้
- 9) เป็นผู้หายาก
- 10) มีจรรยาบรรณ
- 11) ความหลงใหล

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์มีจุดประสงค์เพื่อ เป็นเครื่องมือในประเมินผลงานของศิลปิน ดังที่ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้แสดงทรรศนะว่า

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์มี จุดประสงค์เพื่อเป็นเครื่องมือในประเมินผลงานของศิลปินตามลำดับจำนวน 10 ประการ โดยกลุ่มนักวิชาการ และ นราพงษ์ จรัสศรี ได้เสนอเพิ่มเกณฑ์การ ประเมินอีก 1 ประการ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ในการคัดเลือกในการเป็นแนวทาง ประเมินผลงานของศิลปิน (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563)

อีกทั้ง วิชชุตตา วุธาทิตย์ ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่ใช้สำหรับการยกย่องเกียรติคุณคุณสมบัติของศิลปิน รวมถึงนำไปพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ความว่า

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ เป็นดัชนีชี้วัดถึงเกณฑ์ที่เราคิดว่าควรจะมีให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้สำหรับยกย่องเกียรติคุณคุณสมบัติของศิลปิน รวมถึงนำไปพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ (วิชชุตตา วุธาทิตย์, **สัมภาษณ์**, 16 ตุลาคม 2563)

นอกจากนี้ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ยังเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างมาตรฐานให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังที่ ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด ได้อธิบายว่า

ผลที่ได้จากการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเมื่อถูกนำมาเทียบเคียงกับเครื่องมือที่เรียกกันว่า เกณฑ์มาตรฐานศิลปินในแต่ละด้านจะทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทราบถึงคุณภาพที่แท้จริงของผลงานสร้างสรรค์นั้น ๆ ได้ในเชิงประจักษ์ ตลอดจนเป็นการสร้างมาตรฐานให้ศิลปินและผลงานต่าง ๆ ที่จะเกิดได้ในอนาคต (ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, **สัมภาษณ์**, 22 ตุลาคม 2563)

จากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการนำมาพิจารณาคุณสมบัติที่เหมาะสมสำหรับผลงานทางนาฏศิลป์ โดยการนำเกณฑ์ดังกล่าวมาเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเป็นตัวชี้วัดมาตรฐานของผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ในงานวิจัยเล่มนี้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์จากความทุกข์ที่เปรียบเสมือนนรกในใจคนได้เป็นอย่างดี เพื่อให้ผลงานมีประสิทธิภาพ ตั้งอยู่บนพื้นฐานเกณฑ์มาตรฐานต่อไป

2.7 สรุปบท

ในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง นิยามศัพท์เฉพาะ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งในบทที่ 3 ต่อไปจะได้กล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ได้แก่

รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวกับงานวิจัย



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

จากบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึง นิยามศัพท์เฉพาะ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ซึ่งในบทที่ 3 นี้จะได้อธิบายถึงวิธีการดำเนินการวิจัย ได้แก่ รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยตามลำดับ

3.2 รูปแบบงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังจะได้อธิบายต่อไปนี้

3.2.1. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาการดำเนินการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารและความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ได้อธิบายถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ทั้งนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่าเหมาะสมกับศาสตร์ทุกด้านทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม จิตรกรรมและนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เหมาะสมกับศาสตร์ทุกด้านจะเห็นได้ชัดคือทางด้านสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม จิตรกรรม เมื่อนาฏยศิลป์เป็นศิลปะที่ใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหว จึงทำให้ความสร้างสรรค์กับงานนาฏยศิลป์เกิดความสมดุลเมื่อนำมารวมกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2563)

นอกจากนี้ อัมรงค์ บุญราช ยังได้แสดงความคิดเห็น ถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็นการวิจัยในรูปแบบหนึ่งซึ่งมีความเหมาะสมกับศาสตร์ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นอย่างมาก ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นการวิจัยประเภทหนึ่ง ที่มีความเหมาะสมกับศาสตร์ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสตร์ของ วงการนาฏศิลป์ ที่มุ่งเน้นการหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ ซึ่งการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้จะมุ่งเน้นการศึกษา ค้นคว้าและทดลองปฏิบัติจริงเพื่อให้ได้มาซึ่งงานสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน ทั้งในด้านองค์ความรู้ หลักการ ทฤษฎีและการสร้างสรรค์ผลงาน ถือเป็นงานวิจัยรูปแบบหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้วิจัยกล้าคิด กล้าทำ กระบวนการวิจัยในรูปแบบใหม่และมีการวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผล จนเป็นที่ประจักษ์ในรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ (จำรงค์ บุญราช, **สัมภาษณ์**, 19 มิถุนายน 2563)

นอกจากนี้ พรณพัชร เกษประยูร ยังได้แสดงทรรศนะถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบแบบแผน ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นอย่างมีระบบ เป็นการค้นคว้าความรู้อย่างมีระบบระเบียบแบบแผน สามารถใช้อ้างอิงในทางวิชาการและเป็นที่ยอมรับได้ในวงการนาฏศิลป์ได้ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ความใหม่และการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล (พรณพัชร เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 21 มิถุนายน 2563)

นอกจากนี้ ศรุต แจ็งอนันต์ ยังได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ว่า งานวิจัยสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างในการนำเสนอชิ้นงานออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ประสพการณ์ตรง ความเข้าใจ เทคนิคและการตระหนักรู้ ความว่า

งานวิจัยสร้างสรรค์ตามทรรศนะของข้าพเจ้ายึดโครงสร้างที่สะท้อนหลักการมรดกภูมิปัญญาและประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นโครงสร้าง โดยให้คำนำหน้าในการนำเสนอชิ้นงานออกเป็น 4 ส่วนดังนี้ 1. ประสพการณ์ตรง คือ ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในอดีตปัจจุบันและอนาคตหลอมรวมเป็นแนวคิดหรือโครงสร้างสำหรับตัวตน 2. ความเข้าใจ คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและการคิดเชิงสร้างสรรค์ 3. เทคนิค คือกระบวนการในการนำเสนอการพัฒนาเทคนิคบนโครงสร้างกระบวนการคิดงานสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเป็นโครงสร้างของเทคนิคมาตรฐาน 4. การตระหนักรู้ในความจริงของธรรมชาติในสิ่ง

ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเชิงปรากฏการณ์ คือ การเรียนรู้และตระหนักในตนเอง การตระหนักกรอบของสังคม ใช้ศักยภาพของตนเองและเปิดรับความจริงในมุมมองของสังคมที่ได้บัญญัติของการแทนค่าตามชุดความรู้ของสังคมโดยมีการปรับแนวทางการกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ให้ยืดหยุ่นเพื่อตอบรับกับแนวคิดค่านิยมทางสังคมเพื่อสร้างชุดความรู้ทั้งใหม่และเก่า

หัวใจของโครงสร้างงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือ เป็นการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยของรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผลผลิตที่ได้จากการวิจัยจะปรากฏอยู่ใน 2 รูปแบบ ได้แก่ งานวิจัยในรูปแบบเอกสาร และงานวิจัยในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ (ศรุตแจ้จอนันต์, สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2563)

จากความคิดเห็นทั้งหมดข้างต้น จึงสรุปได้ว่า งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นการวิจัยในรูปแบบหนึ่งซึ่งมีความเหมาะสมกับศาสตร์ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นอย่างมากโดยเป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานวิจัยที่เกิดขึ้นอย่างมีระบบระเบียบแบบแผนซึ่งมีโครงสร้างในการนำเสนอผลงานออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง ความเข้าใจ เทคนิคและการตระหนัก

3.2.2. การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมกับศาสตร์ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้นำการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและความคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้ อธิบายถึงการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังที่ เครสเวลล์ (Creswell) ได้อธิบายถึง กระบวนการค้นคว้าการวิจัย เพื่อหาความเข้าใจบนพื้นฐาน ของระเบียบวิธีวิจัยอันมีลักษณะเฉพาะในงานวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นกระบวนการค้นคว้าการวิจัยเพื่อหาความเข้าใจบนพื้นฐานของระเบียบวิธีอันมีลักษณะเฉพาะที่มุ่งการค้นหาประเด็น ปัญหาทางสังคม หรือปัญหาของมนุษย์ ในกระบวนการนี้ นักวิจัยสร้างภาพหรือข้อมูล ที่ทับซ้อนเป็นองค์รวม วิเคราะห์ข้อความรายงานพรรณนา ของผู้ให้ข้อมูลอย่างละเอียด และดำเนินการศึกษาในสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติ (Creswell, 1998: 15 อ้างถึงใน ชาย โพธิสิตา, 2552: 25)

นอกจากนี้ ธีรากร จันทนะสาโร ยังได้อธิบายถึงการวิจัยเชิงคุณภาพว่าเป็นการเสาะแสวงหาชุดความรู้หนึ่ง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ ความว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการเสาะแสวงหาชุดความรู้หนึ่ง ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์และสภาพแวดล้อมที่มนุษย์อาศัยอยู่ มีรูปแบบ กระบวนการ ขั้นตอน การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอ ข้อมูลในระยะยาว มุ่งเน้นในด้านความรู้สึกและความหมายหรือความคิด มากกว่าที่จะเน้นข้อมูลเชิงปริมาณหรือข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยเฉพาะการวิจัย ทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ที่มีความนิยมใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพ เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการทำงานอย่างเลี่ยงไม่ได้ (ธีรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 3 ตุลาคม 2563)

ทั้งนี้การวิจัยเชิงคุณภาพยังเป็นกระบวนการวิจัยที่ได้รับความนิยมและมีความเหมาะสมกับการวิจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของศาสตร์ในสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้วิจัยจึงนำการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้เป็นระเบียบวิธีวิจัยในครั้งนี้และได้ศึกษาค้นคว้าหลักเกณฑ์ของการวิจัยเชิงคุณภาพจากวรรณกรรมของ ศรุต แจ้งอนันต์ ซึ่งได้แสดงพรรณนาเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพไว้ว่าเป็นการใช้ปรากฏการณ์ในการศึกษาเชิงพฤติกรรมในการศึกษาและถอดองค์ความรู้ที่ถูกหลอมรวมจากประสบการณ์ตรงของชุดความรู้ในหน่วยที่เล็กที่สุด ซึ่งได้อธิบายไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่ทำในสถานการณ์ธรรมชาติโดยใช้วิธีการศึกษาและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่หลากหลาย โดยเครื่องมือที่สำคัญที่สุดคือ ผู้วิจัยลักษณะเด่นของการวิจัยเชิงคุณภาพอยู่ที่การพรรณนารายละเอียดของสิ่งที่ศึกษา มุ่งทำความเข้าใจพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมภายในมิติต่าง ๆ ทั้งมุมมองด้านมนุษยศาสตร์ คือ การใช้ปรากฏการณ์ในการศึกษาเชิงพฤติกรรมในการศึกษาและถอดองค์ความรู้ที่ถูกหลอมรวมประสบการณ์ตรงของชุดความรู้ในหน่วยที่เล็กที่สุด กล่าวคือ ประสบการณ์เรื่องครอบครัวและขยายเป็นชุดความรู้ในวงกว้างจากประสบการณ์ที่เรียนรู้และตกผลึกทางความคิดเป็นชุดความรู้ใหม่โดยยึดสภาพของภูมิประเทศ ขนบธรรมเนียมเป็นตัวตั้ง แล้วปรับใช้กับวรรณกรรมกระบวนการคิดของตนเอง หลอมรวมออกมาเป็นชุดความรู้ก้อนใหม่ ทั้งที่ถูกบันทึกแล้วก็ไม่ได้จดบันทึก ทำไปตามสัญชาตญาณของผู้บุคคลนั้น ๆ (ศรุต แจ้งอนันต์, สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2563)

จากข้อมูลทั้งหมดข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นกระบวนการค้นคว้า การวิจัยเพื่อหาความเข้าใจบนพื้นฐานของระเบียบวิธีวิจัยอันมีลักษณะเฉพาะในงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งเป็นการเสาะแสวงหาชุดความรู้หนึ่ง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ นอกจากนี้ การวิจัยเชิงคุณภาพยังเป็นกระบวนการวิจัยที่ได้รับการยอมรับและมีความเหมาะสมกับการวิจัยทาง มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์นั้นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ ศาสตร์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้เป็นระเบียบวิธีวิจัยในครั้งนี้

3.3 การออกแบบวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบงานวิจัยการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกใน ใจคน ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจะอธิบายดังต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงผสมผสานระหว่างรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

3.3.1.1 เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

3.3.1.2 เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

3.3.2 คำถามของงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามสำหรับงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล และการค้นหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ ตลอดจนแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรคานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ซึ่ง ได้อธิบายไว้แล้วในบทที่ 2 หัวข้อความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามในงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับรูปแบบของการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนว่า ควรจะมีรูปแบบอย่างไร เพราะจะทำให้ผู้วิจัยสามารถค้นหารูปแบบของการสร้างสรรคานาฏศิลป์ และ

การพัฒนาการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ผู้วิจัยสามารถจำแนกประเด็นคำถามถึงองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ทั้งหมด 8 ประการ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

บทการแสดง เป็นองค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์ที่สำคัญที่สุดเพราะบทการแสดงเป็นการกำหนดทิศทางของการแสดง ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้การดำเนินการตามกระบวนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์มีความชัดเจนโดยผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจแบ่งบทการแสดงออกเป็นช่วงหรือเป็นหัวข้อก็ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความสำคัญของการออกแบบบทการแสดงจากทรรศนะของนักวิชาการ และศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย

การออกแบบบทการแสดงเป็นสิ่งที่พัฒนามาจากแนวความคิดที่มาจากตัวของศิลปิน การดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องวางโครงสร้างบทแบบ ต้น กลาง จบ ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า บทการแสดงต้องมีแนวความคิด พร้อมอธิบายว่า

การออกแบบบทการแสดงเป็นสิ่งที่พัฒนามาจากแนวความคิดที่มาจากตัวของศิลปิน การดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องวางโครงสร้างบทแบบ ต้น กลาง จบ แนวความคิดก่อนสร้างบทการแสดงจึงสำคัญที่สุด ศิลปินต้องการเสนอแนวความคิดที่สร้างสรรค์จากตนเองหรือจากแรงบันดาลใจ ยกตัวอย่าง การเดินสมัยใหม่ในเจเนอเรชั่นที่ 2 ยกตัวอย่าง เมอร์ซ คันนิงแฮม ที่บทการแสดงนำเสนอแนวความคิดลีลาท่าทาง เมอร์ซ คันนิงแฮม มีคอนเซ็ปการแสดง 1 ชั่วโมง มี 4 ศิลปิน ลีลา เพลง ดีไซน์ ชุด ซึ่งมาพบกันในวันแสดง (ปริญญา ต้องโพนทอง, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ การแสดงชุดซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว ของ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ใช้ความเงิบเป็นแนวคิดหลัก ตามที่ ปวีศ โสวะภาสน์ ได้แสดงทรรศนะว่า

การแสดงชุด “ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว” ของนราพงษ์ จรัสศรี ได้ใช้ความเงิบเป็นแนวคิดหลักที่นำไปสู่การสร้างบทการแสดงของนราพงษ์ จรัสศรี (ปวีศ โสวะภาสน์, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

ในขณะเดียวกัน จุดเริ่มต้นของการนำเสนอการแสดง ไม่ว่าจะการแสดงจะถูกนำเสนอไปในรูปแบบใด หากไม่มีบทการแสดงก็ไม่สามารถกำหนดทิศทางของการแสดงได้ตามที่ สกุลยา กรโกวิท ได้อธิบายว่า

บทการแสดงจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเสนอการแสดง ไม่ว่าจะการแสดงจะถูกนำเสนอไปในรูปแบบใด แต่หากไม่มีบทการแสดง การแสดงก็ไม่สามารถจะดำเนินต่อไปได้ ดังนั้น บทการแสดง จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งาน แม้ว่าเราจะมีแหล่งอ้างอิงทฤษฎีใด ๆ หรือเริ่มต้นด้วยการ ดันสแตแต่สุดท้ายแล้วทุกอย่างก็ถูกนำมาร้อยเรียงให้เป็นบทการแสดง เพื่อการแสดง ดังนั้น บทการแสดงไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนา แต่ต้องการ Action เพื่อให้เรื่องดำเนินต่อไป (สกุลยา กรโกวิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2563)

การนำเสนอเนื้อหาในบทการแสดงคือหัวใจสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญ ตามที่ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

สร้างสรรค์ ควรให้ความสำคัญบทการแสดงเพราะเป็นหัวใจสำคัญในการนำเสนอเนื้อหา ยกตัวอย่าง ในการออกแบบบทควรนำเสนอให้ผู้ชมความเข้าใจง่าย สื่อสารแบบตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาสาระของการแสดง (จิรายุทธ พนมรักษ์, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น บทการแสดงจึงเป็นองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีความสำคัญ เพราะโครงเรื่องของการแสดงจะเป็นตัวกำหนดวิธีคิดให้เป็นทิศทางแก่ผู้ออกแบบหรือศิลปินในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงด้านอื่น ๆ ที่จะทำให้การแสดงสมบูรณ์แบบมากที่สุด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการออกแบบบทการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

2) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นขั้นตอนที่ผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญในลำดับต่อมา หลังจากการผู้ออกได้พิจารณาถึงแนวความคิด รูปแบบการนำเสนอ ตลอดจนสร้างสรรค์บทการแสดงแล้ว

การคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นการกำหนดคุณลักษณะให้ผู้ออกแบบคัดเลือกนักแสดงมาถ่ายทอดลีลาให้ปรากฏในการแสดงตรงตามวัตถุประสงค์ ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า

การคัดเลือกนักแสดง ศิลปินต้องทราบวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนถึงแนวความคิด รูปแบบการนำเสนอที่ชัดเจน ถึงจะดำเนินการทำการคัดเลือกนักแสดงตามที่มีคุณลักษณะ คุณสมบัติตลอดจนทักษะและประสบการณ์ของนักแสดงที่มีความสอดคล้องกับผลงานของศิลปิน อีกทั้ง เมื่อเลือกนักแสดงแล้ว ศิลปินต้องมีการทำการทดลองกับนักแสดง เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจและถ่ายทอดลีลาให้เกิดขึ้นงานชิ้นนั้น ๆ (ปริญญา ต้องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ การคัดเลือกนักแสดงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของนักแสดงกับบทบาทที่ได้รับ ตามที่ สุกุลยา กรโกวิท ได้แสดงทรรศนะว่า

การคัดเลือกนักแสดงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ ข้อกำหนดในการคัดเลือกนักแสดงนั้น สามารถแบ่งออกเป็นสองแนวทางคือ 1) มีโครงเรื่อง มีโชว์อยู่แล้วจึงหานักแสดงที่ตรงคาแรคเตอร์มาสวมบทบาท แต่ถ้าหาไม่ได้ก็หาที่ใกล้เคียงและดูความเป็นไปได้ของการถ่ายทงงาน 2) การกำหนดคุณสมบัตินักแสดงไว้แล้ว ดังนั้น ศิลปินผู้สร้างงานอาจจะเป็นคนเดียวกับ นักแสดงก็ได้ (สุกุลยา กรโกวิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2563)

การคัดเลือกนักแสดงจึงต้องมีหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบทบาทแสดงนั้น ๆ ตามที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

นักแสดงมีความสำคัญต่อการแสดงนาฏศิลป์ทั้งนี้เพราะนักแสดงจะเป็นผู้ถ่ายทอดการสื่อสารที่ศิลปินผู้สร้างงานต้องการจะสื่อสารประเด็นต่าง ๆ สู่ผู้ชม ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงจึงต้องมีหลักเกณฑ์ที่เหมาะสม และสอดคล้องกับบทบาทแสดงนั้น ๆ (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น การคัดเลือกศิลปินต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการศิลปินที่มีคุณลักษณะอย่างไรและตรงตามจุดประสงค์ของงาน หากเราได้ศิลปินที่มีจุดประสงค์ไม่ตรงก็

ควรคำนึงถึงเวลาในการเรียนรู้ของศิลปินด้วย เพื่อการนำเสนองานที่ดีที่สุดแก่ผู้ชม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏในการแสดงนั้น ผู้ออกแบบจะต้องสร้างสรรค์จากตัวตนและความเชี่ยวชาญของศิลปินให้เชื่อมโยงตามที่บทการแสดงกำหนดผ่านการเคลื่อนไหวลีลาทางท่าวด้วยร่างกาย การออกแบบลีลาขึ้นอยู่กับตัวตนและความเชี่ยวชาญของศิลปิน ตามที่ ปริญญา ต້องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า

การออกแบบลีลาขึ้นอยู่กับตัวตนและความเชี่ยวชาญของศิลปิน ไม่ว่าจะเป็นทางฝั่งตะวันตกและตะวันออกที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปหลายแขนงขึ้นอยู่กับความถนัดของศิลปิน มาร์ธา เกรแฮม เป็นศิลปินที่มีตัวตน สไตล์ผลงานชัดเจน เป็นที่จดจำและในปัจจุบันศิลปินมีแนวความ และรูปแบบการนำเสนอผลงานที่มีความแตกต่าง มีความหลากหลายที่ถูกผสมผสานและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่อย่างไม่หยุดนิ่ง งานศิลปะประเภทออกแบบลีลาไม่สามารถให้ความจำกัดความได้ เนื่องจากเป็นความอิสระของผู้ออกแบบจากแนวคิด ทักษะ ศิลปวัฒนธรรม การเมืองและการปกครอง ศิลปินมีสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออก (ปริญญา ต້องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ การออกแบบลีลาได้ถูกนำไปบูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่นให้เกิดลีลารูปแบบใหม่ ตามที่ สุกุลยา กรโกวิท ได้แสดงทรรศนะว่า

ลีลา คือ การเคลื่อนไหวของร่างกาย มีการเคลื่อนไหวที่หลากหลายในปัจจุบัน ลีลานาฏศิลป์ถูกนำไปบูรณาการในแขนงอื่น ๆ เช่น การพัฒนาทฤษฎี six view point ของนักเต้น สู่ nine technique viewpoint ในละครมิวสิคัล (สุกุลยา กรโกวิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2563)

ผู้ออกแบบควรให้ความสำคัญกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่มีความหลากหลาย ตามที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

ลีลานาฏยศิลป์ผู้สร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้รูปแบบนาฏยศิลป์ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่สามารถปรุงแต่งและนำเสนอท่าทางจากกิจวัตรประจำวันของมนุษย์ (Everyday Movement) (พรรณพ็ชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

อีกทั้ง ลีลาเป็นเรื่องของการแทนค่าในกระบวนการคิด จากนามธรรมสู่รูปธรรม โดยอาศัยมัดกล้ามเนื้อของมนุษย์ ตามที่ ศรุต แจ็งอนันต์ ได้แสดงทรรศนะว่า

ลีลาเป็นเรื่องของการแทนค่าในกระบวนการคิด จากนามธรรมสู่รูปธรรม โดยอาศัยมัดกล้ามเนื้อของมนุษย์ (Anatomy) ร่วมกับความรูสึกทางอารมณ์ที่ตัวละครประสบกับปรากฏการณ์นั้น ๆ ถ่ายทอดออกมาบนพื้นที่การแสดงและสามารถสื่อสารกระบวนการคิดที่เป็นปรากฏการณ์ข้างต้นซ้ำ ๆ ได้ทุกครั้งที่ทำการแสดง (ศรุต แจ็งอนันต์, **สัมภาษณ์**, 1 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น การออกแบบลีลานาฏยศิลป์มีความสำคัญในการออกแบบในแสดง เพราะผู้ชมจะสามารถรับรู้และเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานต้องการนำเสนอได้ ทุกลีลา ทุกท่าทางล้วนมีความหมายกับการแสดง เมื่อเราต้องนำความรู้ที่ประมวลและความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์งานนำมาทำให้เป็นเป็นรูปธรรม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นองค์ประกอบที่จะสนับสนุนเรื่องความหมายในการสื่อสารถึงผู้ชมได้เข้าใจมากขึ้นโดยนำเสนอผ่านนักแสดงหรือติดตั้งอยู่บนฉากการแสดง หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้ออกแบบ

การนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงร่วมแสดงจะทำให้ผู้ชมได้เข้าใจการแสดงของผู้ออกแบบมากยิ่งขึ้น ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการแสดง จะมีเพื่อสร้างความสวยงามของโชว์ หรือจะมีเพื่อส่งเสริมการแสดง จะมีหรือไม่ก็ได้ หากสิ่งนั้นไม่ได้มีความจำเป็นกับการแสดงและอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีเพื่อให้เราได้เพิ่มการสื่อความของการแสดง หากอุปกรณ์ประกอบฉากทำให้คนได้เข้าใจในการแสดง

ของเรามากขึ้น เราก็จะสามารถเข้าถึงคนดูได้ง่ายขึ้นด้วย (ปริญญา ต๋องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ อุปกรณ์ประกอบการแสดงจะทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ได้ตั้งเป้าหมายไว้ ตามที่ พรณพัชร เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

อุปกรณ์การแสดงจะช่วยสื่อสารกับผู้ชมความถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ในการออกแบบอุปกรณ์ควรเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงที่เหมาะสมกับลีลานาฏศิลป์และบทบาทของนักแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ได้ตั้งเป้าหมายไว้ (พรณพัชร เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น อุปกรณ์ประกอบการแสดงจะมีหรือไม่มีก็ได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของงาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

5) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงเป็นองค์ประกอบที่จะสนับสนุนในการดำเนินเรื่องราวของบทการแสดง ที่จะสื่อความหมายในการสื่อสารถึงผู้ชมได้เข้าใจถึงเหตุการณ์และสถานการณ์ที่ปรากฏขึ้นการเลือกใช้เสียงหรือดนตรีประกอบต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับบทการแสดงเป็นสำคัญ ตามที่ ศรุต แจ้งอนันต์ ได้แสดงทรรศนะว่า

การเลือกใช้เสียงหรือดนตรีประกอบ ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับบทการแสดงเป็นสำคัญ พิจารณาได้จากลักษณะของเสียง 5 ประการ ได้แก่ เสียง จังหวะ ทำนอง อารมณ์และเครื่องดนตรีที่ใช้ หลังจากนั้นผู้ออกแบบจะต้องนำเสียงที่ได้ไปเรียบเรียงเสียงประสานให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ถูกกำหนดถึงฉากสถานที่ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เวลาและความรู้สึกของตัวละครให้สอดคล้องและมีความสัมพันธ์กัน (ศรุต แจ้งอนันต์, **สัมภาษณ์**, 1 พฤศจิกายน 2563)

เสียง กับ การออกลีลานาฏศิลป์ สำคัญอย่างมาก คือ มันจะบอกถึงรสนิยม สไตล์ของนักออกแบบ ตามที่ ปริญญา ต๋องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า

เสียง กับ การออกลีลา นาฏยศิลป์ สำคัญอย่างมาก คือมันจะบอกถึงรสนิยม สไตล์ของนักออกแบบ เอกลักษณ์ ตัวตนของศิลปิน ในบางกรณี เลือกลงความเจ็บโดยใช้การออกแบบลีลาหรือเสียงจากนักแสดงประกอบการแสดงเองก็มี ต้องเลือกให้เข้ากับแนวความคิดกับงานชิ้นนั้น ยกตัวอย่าง เช่น ความเศร้า เครื่องดนตรี เซลโล่ ไวโอลิน เศร้าหม่นหมอง หรือ บางคน กลอง นานาชาติ แสดงความระทึกตื่นเต้น ประกอบลีลาควบคู่กันไป (ปริญญา ต้องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้นักแสดงและผู้ชมสามารถเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วม ตามที่ พรณพัชร์ เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

เสียงและดนตรีประกอบการแสดงถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้นักแสดงและผู้ชมสามารถเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับการบทบาทแสดงได้มากยิ่งขึ้น ควรใช้เครื่องดนตรีที่มีความหลากหลายชนิด แต่ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องทำให้เครื่องดนตรีทุกชนิดมีกลมกลืน (พรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น เสียง คือ ส่วนหนึ่งในการแสดงและต้องเลือกสรรให้เหมาะสมและมีความสอดคล้องตรงตามบทบาทแสดง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะบอกเล่าลักษณะของตัวละครนั้น ๆ ในขณะเดียวกันเครื่องแต่งกายสามารถเป็นเครื่องมือให้นักแสดงใช้ประกอบการแสดง โดยการออกแบบจะต้องให้ความสำคัญกับความสะดวกสบายเพื่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงการเลือกสรรวัสดุในการผลิตชุดนักแสดง

งานนาฏยศิลป์ ผู้ออกแบบต้องออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความคล่องตัวกับนักแสดง ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง ได้แสดงทรรศนะว่า

สำหรับงานนาฏศิลป์ ผู้ออกแบบต้องออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความคล่องตัวกับนักแสดง สำรวจได้จากสรีระของนักแสดง ประมวลผลท่าทางที่ผู้ออกแบบได้ออกแบบไว้ให้มีความสอดคล้องกับการเลือกใช้วัสดุโดยแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งการนี้ต้องให้ทุกอย่างมีความยืดหยุ่นกับนักแสดง (ปริญญา ต້องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถใช้เป็นเครื่องในการสื่อสารผ่านการแสดง ตามที่ สุกุลยา กรโกวิท ได้แสดงทรรศนะว่า

เครื่องแต่งกาย เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถใช้เป็นเครื่องในการสื่อสารผ่านการแสดง เนื่องจากเสื้อผ้าที่ติดตัวนักแสดง คนดูจะเห็นพร้อมการเคลื่อนไหว การเลือกเนื้อผ้า แบบ สี เนื้อผ้า ล้วนส่งเสริมภาพบนเวทีให้มีความหมาย (สุกุลยา กรโกวิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ เครื่องแต่งกายมีความสำคัญกับการแสดงที่ช่วยสื่อสารให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ตามที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

เครื่องแต่งกายมีความสำคัญกับการแสดงที่ช่วยสื่อสารให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เช่น ช่วงเวลานรกในใจ อาจใช้เสื้อผ้าในชีวิตประจำวันหรือออกแบบเสื้อผ้าที่หมายความเชิงสัญลักษณ์ เสื้อผ้าที่แสดงความหมายของไฟ แสดงถึงความเร่าร้อน เป็นต้น (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น เครื่องแต่งกาย คือ ส่วนหนึ่งในการแสดงและต้องเลือกสรรให้เหมาะสมมีความสอดคล้องตรงตามบทบาทการแสดง สิ่งสำคัญเครื่องแต่งกายต้องไม่สร้างความลำบากแก่ผู้สวมใส่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

7) การออกแบบแสง

แสงที่ปรากฏในการแสดงจะต้องแสดงถึงเหตุการณ์ สถานที่ เวลา ส่องสว่างให้เห็นนักแสดงที่ถ่ายทอดการแสดงลีลาท่าทางอย่างชัดเจน แม้บางฉากการแสดงไม่ต้องการให้ปรากฏทั้งหมดแต่ต้องการสะท้อนความรู้สึก การนึกคิดของเพียงตัวละครผู้ออกแบบก็ต้องระบุความหมาย

และเลือกสรรผ่านการเลือกใช้แสงให้ปรากฏบนเวทีการแสดงอย่างสวยงามและมีความหมาย ทั้งนี้ แสงขึ้นอยู่กับสถานที่จัดแสดงว่าสถานที่นั้น ๆ เป็นสถานที่แบบภายนอกหรือภายใน

สถานที่การจัดการแสดงมี 2 ประเภท คือ ภายนอกและภายใน การออกแบบ แสงจะบ่งบอกเรื่องเวลาให้ออกมาสวยงาม ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง แสดงทรรศนะว่า

การแสดงภาพ เวลา สถานที่นั้น ๆ ออกมาให้สวยงาม และงาน บางชิ้นที่จัดแสดงในมิวเซียมก็ใช้แสงที่เกิดจากธรรมชาติจึงปรากฏความสวยงามที่ แตกต่างกัน (ปริญญา ต้องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 2 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ แหล่งที่มาของแสงมี 2 แหล่ง แสงจากธรรมชาติ และแสงจาก มนุษย์สร้างขึ้นอยู่กับการเลือกวัตถุประสงค์ในการจัดการแสดงและการเลือกใช้ ตามที่ สุกุลยา กรโกวิท ได้ แสดงทรรศนะว่า

แสงที่มาจากแสงธรรมชาติและ แสงจากมนุษย์สร้าง แหล่งที่มา ของแสงมี 2 แหล่ง แสงจากธรรมชาติ และแสงจากมนุษย์สร้าง ได้แก่ แสงจาก หลอดไฟ แสงจากเทียน แสงจากการเรืองแสงของวัตถุ แสงธรรมชาติมีเวลาจำกัด ไม่สามารถคงอยู่ได้นานเพราะแสงธรรมชาติเปลี่ยนตามกาลเวลาและควบคุมได้ ยาก แต่แสงจากมนุษย์สามารถเปลี่ยนได้ เปลี่ยนจากวันเป็นกลางคืน หน้าร้อนเป็น หน้าหนาวได้ และยังสามารถบ่งบอกสถานที่ได้ ดังนั้น หากผู้สร้างงานจะเลือกแสง ที่มาจากธรรมชาติต้องคำนึงถึง ฤดูกาล สภาพอากาศ และสถานที่ด้วย และ การคำนึงถึงแสง ศิลปินมุ่งเป้าหมายไปที่ความสวยงามเพียงอย่างเดียวไม่ได้ ถ้าแสง สวย แสงต้องมีความหมายกับการแสดงด้วย (สุกุลยา กรโกวิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ แสงเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนนักแสดงในการสื่อสาร ความรู้สึก ท่าทางและความหมายต่าง ๆ ที่ปรากฏ ตามที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะว่า

การออกแบบแสงสามารถสื่อสารอารมณ์ ท่าทาง ความหมายของ การแสดง จะช่วยเสริมสร้างภาพในการแสดงให้มีความน่าสนใจและยังเสริมสร้าง อารมณ์ (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 4 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น แสง ทำให้รู้ เวลา ความรู้สึก สถานที่ แต่ผู้ออกแบบผลงานต้องคำนึงว่า แสงแต่ละประเภทนั้นมีความหมายที่ต่างกัน การเลือกใช้แสงในแต่ละรูปแบบจึงมีความจำเป็นต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

8) การออกแบบพื้นที่การแสดง

ในการจัดการแสดงทุกประเภท พื้นที่การแสดง เป็นเรื่องหนึ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญ เป็นการชี้ชัดและให้ความสำคัญในกระบวนการออกแบบในการแสดง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในลำดับต่อไป ตามที่ ศรุต แจ่มอนันต์ ได้แสดงทรรศนะว่า การเลือกพื้นที่การแสดงเป็นองค์ประกอบหนึ่ง พร้อมอธิบายว่า

การเลือกพื้นที่การแสดงเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการแสดงที่จะทำ
ให้ผู้รับสารสามารถสร้างมโนภาพในการมองเห็นภาพที่เกิดขึ้นจากจินตภาพของผู้ส่ง
สาร ได้แก่ ร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ ผสานเข้ากับพื้นที่การแสดง ผู้รับสารจะได้
อรรถรสในรับชมได้ใกล้เคียงที่สุด (ศรุต แจ่มอนันต์, **สัมภาษณ์**, 1 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ พื้นที่การแสดง ก็ถือว่ามีสำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบในด้านอื่น นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงพื้นที่การแสดงว่า

การทดลองแต่ละองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ พื้นที่การแสดง
ก็ถือว่ามีสำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบในด้านอื่น ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงยังไม่ควร
ที่จะระบุพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งที่จะใช้ทำการแสดง จนกว่าจะทำการทดลองนำนักแสดง
ไปแสดงในพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อดูความเหมาะสมที่ตอบรับกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
สร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดงชิ้นนั้น ๆ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**,
4 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ พื้นที่แสดงกับงานนาฏยศิลป์ถือว่าสำคัญมาก ศิลปินหรือผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจกับพื้นที่ให้เป็นอย่างดี ตามที่ ปริญญา ต้องโพหนอง ได้แสดงทรรศนะว่า

พื้นที่การแสดงกับงานนาฏศิลป์สำคัญมาก ศิลปินผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจกับพื้นที่เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ที่แคบที่สุด หรือใหญ่ที่สุด ต้องเข้าใจและออกแบบให้เกิดองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม ทำงานตามคอนเซ็ป และทำทดลองให้เกิดคอนเซ็ปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเป้าหมายไว้ (ปริญญา ต้องโพหนอง, สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น พื้นที่การแสดง จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าองค์ประกอบในด้านอื่นของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ต่อไป

3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ถือเป็นส่วนหนึ่งของคำถามที่ผู้วิจัยจะต้องหาคำตอบหลังจากทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จะเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการคำนึงถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจซึ่งถือได้ว่าเป็นคำถามที่ผู้วิจัยต้องตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ไว้ว่า

การนำประเด็นของหัวข้องานวิจัย เรื่อง ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ที่ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาก่อนการสร้างสรรคผลงาน ผู้สร้างสรรค์อาจจะยังมิได้ศึกษาอย่างลึกซึ้งเพียงพอ ฉะนั้น ในการสร้างสรรค์ผลงานประเด็นที่ตรงกับหัวข้อจึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์งานสร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงเป็นระดับต้น ๆ เพื่อที่จะได้ทำการศึกษาและให้ความสำคัญลงไปในเรื่องของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนในก่อนดำเนินงานสร้างสรรค์ด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ การคำนึงถึง ความทุกข์ ควรเป็นสิ่งแรกที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานให้ความสำคัญ ดังที่ ภิรม สุทธิใจ ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงความทุกข์ ไว้ว่า

การคำนึงถึง ความทุกข์ ควรเป็นสิ่งแรกที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นคำสำคัญในการนำมาสร้างสรรค์รูปแบบทางนาฏยศิลป์ในส่วนของบทการแสดง เป็นองค์ต่าง ๆ ในการแสดง (ภิรม สุทธิใจ, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563)

จากข้อมูลข้างต้น การคำนึงถึงความทุกข์จากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบ การคำนึงถึงความทุกข์ที่จะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์ของผู้วิจัยต่อไป

2) การสื่อสารกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ในฐานะผู้ชม

การคำนึงถึงการสื่อสารกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ในฐานะผู้ชม เป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ทางการสื่อสารด้วยการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน โดยมีประเด็นที่สะท้อนปัญหาของสังคมจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย นำเรื่องราวความผิดพลาดมาถ่ายทอดผ่านงานศิลปะ เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ผลงานศิลปะจะสามารถช่วยเป็นแรงกระเพื่อมให้สังคมได้ตระหนักถึงปัญหาของส่วนรวมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม

การที่เราได้คำนึงถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ในฐานะผู้ชมที่จะได้ชมการแสดงนี้ ผู้ออกแบบควรมอบสิ่งทีกระตุ้นให้ได้ขบคิด หรือกล่าวถึงจากผลงานการแสดงชิ้นนี้ ตามที่ ปวีศ โสวะภาสน์ ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงคนรุ่นใหม่ ไว้ว่า

คำว่า คนรุ่นใหม่ ในสังคมปัจจุบันในขณะนี้มีการพัฒนาการเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งความคิด ความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แต่สิ่งที่ขาดคือเรื่องประสบการณ์ ซึ่งการขาดประสบการณ์ชีวิตอาจจะเป็นสิ่งหนึ่งที่คนรุ่นใหม่จะตกเป็นเหยื่อของสังคม หรือผู้ไม่หวังดีได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นการชักชวนใด ๆ อาจจะทำให้กลุ่มคนเหล่านี้ขาดสติและกระทำในสิ่งที่ผิดพลาดไป ดังนั้น การที่เราได้คำนึงถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ในฐานะผู้ชมที่จะได้ชมการแสดงนี้ ผู้ออกแบบควรมอบสิ่งทีกระตุ้นให้ได้ขบคิด หรือกล่าวถึงจากผลงานการแสดงชิ้นนี้ (ปวีศ โสวะภาสน์, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ คนรุ่นใหม่มักจะเป็นเป้าหมายสำคัญในงานสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีให้เห็นในสมัยปัจจุบัน ดังที่ ชำรงรงค์ บุญราช ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงคนรุ่นใหม่ ไว้ว่า

คนรุ่นใหม่มักจะเป็นเป้าหมายสำคัญในงานสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีให้เห็นในสมัยปัจจุบัน ฉะนั้น การให้ความสำคัญกับผู้ชมรุ่นใหม่จึงทำให้เกิดเป็นเป้าหมายที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานที่มีรูปแบบใหม่และอยู่ในระยะเวลาที่ตรงกับรุ่นของคนรุ่นใหม่ (ชำรงรงค์ บุญราช, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

ดังนั้น ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบในการคำนึงถึงการสื่อสารกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ในฐานะผู้ชมที่จะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสื่อสาร และออกแบบให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ของผู้วิจัยต่อไป

3) ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏยศิลป์

การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์เพื่อเป็นแนวคิดที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญจะทำให้ผลงานนาฏยศิลป์นั้นไม่ซ้ำแบบใคร ดังที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์ว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญจะทำให้ผลงานนาฏยศิลป์นั้นไม่ซ้ำแบบใคร แต่อย่างไรก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้วิจัย หากมีประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงานหรือประสบการณ์ชมการแสดงที่มากก็จะส่งผลให้การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานมีความแปลกใหม่ (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ ผลงานนาฏยศิลป์จะแตกต่างและปราศจากของเดิมที่เคยมี หรือหลุดออกขนบจะต้องมี ความคิดสร้างสรรค์ ตามที่ นันทวัฒน์ แพทวิฑริพย์ กล่าวถึงการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

ผลงานนาฏศิลป์จะแตกต่างและปราศจากของเดิมที่เคยมี หรือหลุดออก
 ขนบจะต้องมี ความคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนผสมสำคัญในการออกแบบผลงาน นำ
 จินตนาการ ความรู้ และความเป็นตัวตนของศิลปินมาหลอมรวมให้เกิดผลงานที่
 แปลกใหม่ให้เป็นที่ประจักษ์เพื่อจุดประกายโลกต่อไป (นันทวัฒน์ แพทวิทรัพย์,
สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563)

จากข้อความข้างต้น ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์มีความสำคัญกับ
 การนำเสนอผลงานที่ แปลกใหม่ แตกต่างและเป็นผู้นำแห่งยุคสมัย เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ชม
 ซึ่งรูปแบบของผลงานจะต้องถูกคิดค้นและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่อย่างอิสระตามองค์ประกอบทางด้าน
 นาฏศิลป์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบการความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์

4) การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญถึง
 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดง ซึ่งควรปรากฏอยู่ในองค์ประกอบทั้ง 8 ของ
 การออกแบบแสดงเพื่อให้ผลงานที่สร้างขึ้นมีความน่าสนใจและมีความทันสมัยใหม่เสมอ

สัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน
 ทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจ ดังที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร กล่าวถึงความสำคัญของ
 การคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดงว่า

สัญลักษณ์ที่มีความหลากหลายในการแสดงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญใน
 การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความน่าสนใจ ที่จะสามารถเป็น
 เครื่องมือหนึ่งในการสื่อสารถึงรูปแบบขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงด้วยเช่น
 ลีลานาฏศิลป์ นักแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง เครื่องแต่งกาย เป็นต้น
 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดงจะส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์สามารถ
 ถ่ายทอดผลงานออกมาได้อย่างมีความเป็นอิสระ (พรรณพัชร์ เกษประยูร,
สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ สัญลักษณ์ที่หลากหลายจากความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นใหม่นั้นจะ
 หลีกหนีไปจากงานสร้างสรรค์เดิม ๆ ที่ผ่านมา ตามที่ อัมรงค์ บุญราช ได้กล่าวถึงการคำนึงถึง
 ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ไว้ว่า

การสร้างงานโดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดงนั้นจะทำให้ผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่อันส่งผลให้งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นหลีกเลี่ยงหนีไปจากงานสร้างสรรค์เดิม ๆ ที่ผ่านมา (อำมรงค์ บุญราช, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น การคำนึงถึงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในผลงานชิ้นนี้ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ปรากฏถึงความหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบการคำนึงถึงสัญลักษณ์ที่หลากหลายในการแสดงที่จะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยต่อไป

5) ทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญถึงการคำนึงถึงทางด้านสุนทรียศาสตร์ของศิลปะ ได้แก่ ด้านทัศนศิลป์ ด้านนาฏศิลป์อย่างเป็นเอกภาพที่ปรากฏขึ้นในผลงาน

ผู้วิจัยควรคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์มาออกแบบให้เชื่อมโยงประเด็นหัวข้อเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของการแสดง ตามที่ พรรณพัชร์ เกษประยูรได้กล่าวถึงการคำนึงถึงทางด้านสุนทรียศาสตร์ไว้ว่า

ผู้วิจัยควรการบูรณาการรูปแบบของแนวคิดการหยาบย้อมที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการหยาบย้อมผลงานศิลปะมาจัดวางในสถานที่ใหม่ ซึ่งแตกต่างไปจากสถานการณ์ดั้งเดิมในอดีต ดังนั้นผู้วิจัยควรคำนึงถึงทฤษฎีทางทัศนศิลป์มาออกแบบให้เชื่อมโยงประเด็นหัวข้อเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของการแสดง (พรรณพัชร์ เกษประยูร, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ สุนทรียภาพทางด้านนาฏศิลป์จะเกิดขึ้นได้ด้วยอาศัยองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสัมพันธ์ ตามที่ ปริญญา ต้องโพนทอง ได้กล่าวถึงการคำนึงถึงสุนทรียศาสตร์ศิลปะว่า

สุนทรียภาพทางด้านนาฏศิลป์จะเกิดขึ้นได้ด้วยอาศัยองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องเชื่อมโยงกันเป็นสำคัญจึงจะทำให้เกิดความ

งามอย่างสมบูรณ์ได้ นั่นคือสิ่งที่ผู้วิจัยจะต้องให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงครั้งนี้
(ปริญา ต่องโพนทอง, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น การคำนึงถึงทางด้านสุนทรียศาสตร์ จากรูปแบบ
การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในผลงานชิ้นนี้ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ปรากฏถึงสุนทรียศาสตร์
ซึ่งผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อหาคำตอบการคำนึงถึงทางด้านสุนทรียศาสตร์ ที่จะสามารถนำมาใช้เป็น
แนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยต่อไป

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีความจำเป็น
อย่างยิ่งที่จะต้องค้นคว้าข้อมูลด้วยเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล
ได้อย่างถูกต้อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.4.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารได้แก่ข้อมูลในกลุ่มต่อไปนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์
2. ข้อมูลเกี่ยวกับ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน”

3.4.2 การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
และไม่มีโครงสร้าง โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายปิดและปลายเปิด

3.4.3 สือสารสนเทศ

ผู้วิจัยได้พิจารณาศึกษาผลงานจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็น “ความทุกข์ที่
เสมือนนรกในใจคน” และผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับ
ความทุกข์

3.4.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

โดยการสังเกตการณ์จากการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เข้าสังเกต
สถานการณ์จริงในสังคมกลุ่มตัวอย่าง

3.4.5 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

โดยการนำประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยมีประสบการณ์จากการร่วมสังเกตการณ์ใน กระบวนการสร้างสรรค์

3.4.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ คือ เกณฑ์ที่ ผู้วิจัยจะนำไปใช้วัดคุณสมบัติและคุณภาพของผลงานของการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัย ซึ่งมีทั้งหมด 10 ข้อ ดังที่ วิชชุตา วุธาติย์ ได้อธิบายถึงเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคล ต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ไว้ดังนี้

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน นาฏศิลป์ ประกอบไปด้วย 1) การมีจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน คือ ผู้มี ปณิธานแน่วแน่ในการอุทิศตนเพื่อการทำงานด้านศิลปะเพื่อผู้อื่นและสังคม สร้างผลงานและศิลปินรุ่นใหม่อย่างต่อเนื่องถ่ายทอดความ ความรัก ความผูกพันในสิ่งที่ตนมีอย่างเต็มที่ด้วยใจบริสุทธิ์ 2) การมีรสนิยม คือ ความนิยมชมชอบ ความพอใจอย่างมีศิลปะรู้จักเลือกสรรเพื่อสร้างสรรค์ ผลงานและสื่อสารให้เกิดสัมผัสที่มีศิลปะรสทั้ง 9 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ หรือผู้นั้นอาจจำเสนอมาตรฐานในการสร้างงานตามความถนัดของ ตนอย่างมีกระกระบวนการและสมเหตุสมผล 3) การมีประสบการณ์ มีทั้ง คุณวุฒิและวัยวุฒิผ่านการฝึกฝน การศึกษา การสั่งสมบ่มเพาะจนเกิดทักษะ และความชำนาญทางศิลปะ อีกทั้ง มีความรู้หลากหลายและรู้จักประมวล สิ่งที่ได้รู้ได้เห็นมา 4) การมีปรัชญาในการทำงาน ศิลปินได้ยึดหลักธรรม หรือองค์ความรู้ทรงคุณค่า นำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็น ประโยชน์แก่สาธารณะ 5) การเป็นพหุสูต ความเป็นเลิศและปราชญ์ที่ เรียนรู้สิ่งรอบและนำมาบูรณาการอย่างไม่จบสิ้น 6) มีการสร้างสรรค์ เป็น สิ่งสำคัญในการสร้างผลงานที่ใหม่และแตกต่างจากที่เคยปรากฏ นำความรู้ จินตนาการ และประสบการณ์ตรงของศิลปินมาบูรณาการให้เกิดผลงาน ใหม่อย่าง เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีการถ่ายทอดความรู้ว่าด้วย การสร้างสรรค์ผลงานเหล่านั้น 7) การเป็นผู้นำการเป็นผู้สร้างศิลปกรรมที่ การสะท้อนสิ่งใหม่ในผลงานคือการสะท้อนสิ่งใหม่มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะ

หรือสังคมสร้างงานที่แสดงออกทางความคิด รสนิยม และสะท้อนเอกลักษณ์ของตน จนเป็นที่นิยมและยอมรับในสังคมด้วยการแสวงหาวิธีการและรูปแบบศิลปะใหม่ 8) การถ่ายทอดองค์ความรู้ ศิลปินที่ดีต้องไม่หวงความรู้ ไม่ทะนงตน จนหลงลืมแก่นความจริงของความเป็นศิลปินแท้ ๆ การถ่ายทอดองค์ความรู้คือการสืบสานเพื่อให้ศิลปินคนรุ่นใหม่ได้ต่อยอดผลงานหรือแนวความคิดของศิลปินต่อไป 9) เป็นผู้หายาก เปรียบเสมือนปราชญ์ที่รอบรู้ ผู้ใดก็ไม่สามารถเทียบได้มีเพียงหนึ่งเดียว 10) มีจรรยาบรรณ เป็นคุณลักษณะข้อสำคัญ เพื่อธำรงเกียรติอันเป็นคุณธรรมและศีลธรรมอันดี ตระหนักถึงคุณค่าและการมีจิตสำนึกของการเป็นศิลปิน (วิชชุตา วุฑฒิตย์, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ยังได้เพิ่มเติมเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์อีก 1 ข้อ คือ ความหลงใหล (Passion) เพื่อเป็นการแสดงถึงศักยภาพของศิลปิน ไว้ดังนี้ “ความหลงใหล เป็นสิ่งที่จะมากำกับแรงบันดาลใจในการเริ่มลงมือสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อโลกใบนี้ต่อไป” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 10 พฤศจิกายน 2563)

3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยมีรายละเอียดขั้นตอนดังนี้

- 3.5.1 การค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.5.2 การลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ศิลปิน นักวิชาการและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- 3.5.3 ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อค้นหาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลงานสร้างสรรค์
- 3.5.4 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จากหัวข้อ 3.5.1-3.5.1.3 จากนั้นจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในกระบวนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์
- 3.5.5 การทดลองและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ อีกทั้งจัดให้มีการวิพากษ์เพื่อรับฟังความคิดเห็น ตอบแบบสอบถาม ประเมินผลและรายงานผล
- 3.5.6 เผยแพร่ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สู่สาธารณชน
- 3.5.7 สรุปและอภิปรายผลทางด้านนาฏศิลป์ จัดพิมพ์รูปแบบวิทยานิพนธ์ และเผยแพร่สู่สาธารณชน

3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายปิดและปลายเปิด ดังที่ ผู้วิจัยจะได้อธิบายรายนามดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายนามบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
พระสิริคุณากร (อากร อุดตมปญโญ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - เรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน
พระมหาปรกณ กิตติธโร ป.ธ. 9	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - เรื่องความทุกข์
	26 กุมภาพันธ์ 2564	บทที่ 4 - ความเห็นบทบาทการแสดง
พระระพีพัฒน์ วรรณโม บุญเหลือ	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - เรื่องความทุกข์
ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	17 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - นิยามศัพท์ นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) - แสดงทรรศนะผู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์ในประเด็นการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และการออกแบบเครื่องแต่งกาย
	22 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะผลงานการแสดง เรื่องจินตภาพของบล้านซ์ ดูบัวส์

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
	4 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - คำถามของงานวิจัย ในประเด็นการ ออกแบบพื้นที่การแสดง
	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - การคำนึงถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ
	15 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - แสดงทรรชนะในประเด็นแรงบันดาลใจ
	26 กุมภาพันธ์ 2564	บทที่ 4 - แสดงทรรชนะถึงแนวคิดหลังการ สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นคนรุ่นใหม่ - แสดงทรรชนะถึงแนวคิดหลังการ สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นแนวคิดและ ทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์และด้าน ทัศนศิลป์ - แสดงทรรชนะถึงแนวคิดหลังการ สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นสัญลักษณ์ใน นาฏศิลป์การแสดง
	1 ธันวาคม 2563	บทที่ 4 - บทการแสดง
ดร. วิชชุดา วุธาติตย์	16 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบ ทางด้านนาฏศิลป์ - นาฏศิลป์การแสดง (Dance Theatre)
	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - แสดงทรรชนะถึงแนวคิดการสร้างบท การแสดง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณศักดิ์ สุขี	15 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - บทการแสดง

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
ดร. จิรายุทธ พนมรักษ์	16 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - เกณฑ์มาตรฐานการยกย่องศิลปินต้นแบบ ทางด้านนาฏศิลป์
	4 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - บทการแสดง
ดร. นัฏภรณ์ พูลภักดี	24 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะผู้เกี่ยวข้องด้าน การคัดเลือกนักแสดง - แสดงทรรศนะผู้เกี่ยวข้องด้าน การออกแบบแสง
ดร. ภาคพร หอมมาน	24 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย อุปกรณ์ประกอบการแสดง
ดร. ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ	25 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย
ดร. ลักขณา แสงแดง	16 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะประเด็นความทุกข์ทางใจ
	25 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะผู้เกี่ยวข้องการออกแบบเสียง และดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง
ดร. ดวงพร มีทรัพย์	23 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัยด้าน การออกแบบบทการแสดง
ดร. กุณนาถ พุ่มอำภา	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะความทุกข์ทางกาย - แสดงทรรศนะความทุกข์ใจ - แสดงทรรศนะผู้ที่เกี่ยวข้องประเด็น

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
		การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - แสดงทรรศนะผู้ที่เกี่ยวข้องประเด็น การออกแบบพื้นที่การแสดง
อาจารย์ พรณพัชร เกษประยูร	15 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะถึงความคิดสร้างสรรค์
	16 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะนาฏศิลป์สร้างสรรค์ - แสดงทรรศนะความทุกข์ที่เสมือนนรกใน ใจ - แสดงทรรศนะความทุกข์ - แสดงทรรศนะความทุกข์ทางใจ - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบบทร้องการแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การคัดเลือกนักแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ ประกอบการแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบแสง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบพื้นที่การแสดง บทที่ 3 - คำถามของงานวิจัยการคัดเลือกนักแสดง - คำถามของงานวิจัยการออกแบบลีลา

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
	4 พฤศจิกายน 2563	นาฏยศิลป์ - คำถามของงานวิจัยการออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง - การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ - การคำนึงถึงสัญลักษณ์ - การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดด้าน นาฏยศิลป์และด้านทัศนศิลป์
อัครมรงค์ บุญราช	15 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - นิยามศัพท์ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ คน - นิยามศัพท์ นาฏยศิลป์การแสดง - นิยามศัพท์ นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ - นิยามศัพท์ ความคิดสร้างสรรค์ - นิยามศัพท์ คนรุ่นใหม่ - นิยามศัพท์ นรกในใจ
	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - แสดงทรรศนะการคำนึงถึงคนรุ่นใหม่ - แสดงทรรศนะการคำนึงถึงสัญลักษณ์ใน งานนาฏยศิลป์
อาจารย์ ปริญญา ต້องโพนทอง	22 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไป ศึกษาเพื่อออกแบบลีลานาฏยศิลป์ - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไป ศึกษาเพื่อออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดง - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไป ศึกษาเพื่อออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ ประกอบการแสดง

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
		<ul style="list-style-type: none"> - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อ ออกแบบเครื่องแต่งกาย - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบแสง - ตัวอย่างของผลงานที่ผู้วิจัยจะได้นำไปศึกษาเพื่อออกแบบพื้นที่การแสดง
<p style="text-align: center;">อาจารย์ ปริญญา ต້องโพนทอง</p>	<p style="text-align: center;">2 พฤศจิกายน 2563</p>	<p>บทที่ 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - คำถามของงานวิจัยด้านบทร้องแสดง - คำถามของงานวิจัยด้านการคัดเลือกนักแสดง - คำถามของงานวิจัยด้านลีลาท่ารำศิลปะ - คำถามของงานวิจัยด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดง - คำถามของงานวิจัยด้านเสียง - คำถามของงานวิจัยด้านแสง - คำถามของงานวิจัยด้านด้านเครื่องแต่งกาย - คำถามของงานวิจัยด้านพื้นที่การแสดง - การคำนึงแนวคิดและทฤษฎีทางศิลปกรรม
<p>อาจารย์ กิตติ ศรีสัญญา</p>	<p>22 ตุลาคม 2563</p>	<p>บทที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบพื้นที่การแสดง
<p>อาจารย์กิม สุดใจ</p>	<p>24 ตุลาคม 2563</p>	<p>บทที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบบทร้องแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบลีลาท่ารำศิลปะ - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย

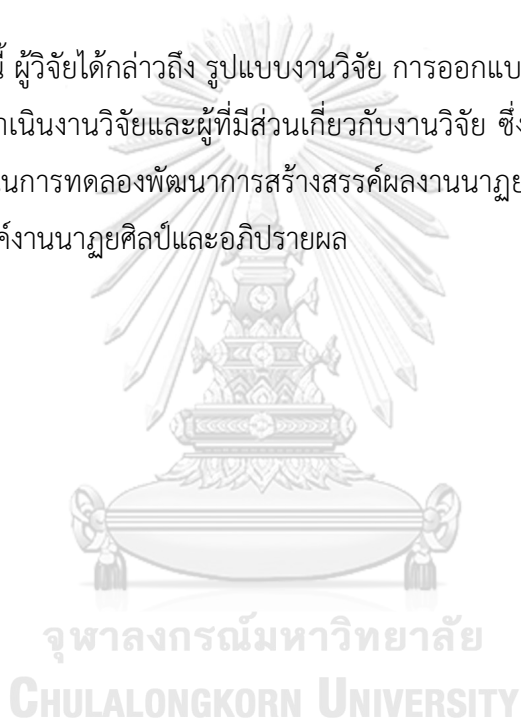
รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
		การคัดเลือกนักแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ ประกอบการแสดง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบแสง - ความเห็นของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย การออกแบบเครื่องแต่งกาย
อาจารย์ กิตติ ศรีสัญญา	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - แสดงทรรศนะการคำนึงถึงความทุกข์
ศรุต แจ่มอนันต์	1 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 2 - งานวิจัยสร้างสรรค์ - งานวิจัยคุณภาพ บทที่ 3 - คำถามของงานวิจัยด้านการออกแบบลีลา นาฏยศิลป์ - คำถามของงานวิจัยด้านการออกแบบ เสียง
	15 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - แรงแบบตาลใจ
	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะความทุกข์ - แสดงทรรศนะความทุกข์ทางกาย
วสันต์ วานิชย์ศิริ	21 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงทรรศนะความทุกข์

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับกรวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมมนา	ประเด็นในการสัมมนา
กัลยกร วัจนะสวัสดิ์	21 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - นรกในใจ
โอม วรรณะ	17 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - บทการแสดง
	20 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - แสดงพรรณนาความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ
อติทยา สิริกุลเลิศวัฒนา	19 ตุลาคม 2563	บทที่ 2 - กลุ่มคนรุ่นใหม่
สกุลยา กรโกวิท	3 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - คำถามของงานวิจัยการออกแบบบทการแสดง - คำถามของงานวิจัยการคัดเลือกนักแสดง - คำถามของงานวิจัยการออกแบบลีลานาฏศิลป์
นันทวัฒน์ แพทวิทรัพย์	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - แสดงพรรณนาถึงการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์
ปวีศ โสวะภาสน์	2 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 2 - คำถามของงานวิจัยด้านบทการแสดง
	10 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 3 - เรื่องคนรุ่นใหม่
	15 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - แรงบันดาลใจ
	17 พฤศจิกายน 2563	บทที่ 4 - บทการแสดง

รายนามผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการวิจัย	วันที่ดำเนินการ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
วรินทร์ กระดาษ	5 มกราคม 2564	บทที่ 4 - การออกแบบแสงในครั้งที่ 3
เจษฎา จันทร์เงิน	2 มีนาคม 2564	บทที่ 4 - บทการแสดง

3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวกับงานวิจัย ซึ่งในบทที่ 4 ต่อไปจะได้กล่าวถึงการวิเคราะห์รูปแบบในการทดลองพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์และอภิปรายผล



บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

จากบทที่ 3 ผู้วิจัยได้กล่าวถึง รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวกับงานวิจัย ซึ่งในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงการวิเคราะห์รูปแบบในการทดลองพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์และอภิปรายผล

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนนี้ ผู้วิจัยได้นำคำถามในงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1) รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และ 2) แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

4.2.1. รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบทดลองและพัฒนาผลงานการแสดงจากแนวคิด 8 องค์ประกอบของการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1. การออกแบบบทการแสดง 2. การคัดเลือกนักแสดง 3. การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 4. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5. การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง 6. การออกแบบ เครื่องแต่งกาย 7. การออกแบบแสง และ 8. การออกแบบพื้นที่การแสดง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ออกเป็น 5 ครั้ง ดังที่จะอธิบายตามลำดับ ดังนี้

4.2.1.1 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญในขั้นต้น จำนวน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การออกแบบบทการแสดง 2. การคัดเลือกนักแสดง และ 3. การออกแบบลีลานาฏศิลป์

1) ออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์และทดลองออกแบบบทการแสดงจากแรงบันดาลใจ ซึ่งเนื้อเรื่องสำคัญกล่าวถึงประเด็นเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์จากนักวิชาการและศิลปิน ดังนี้

1.1) แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ เกิดจากความคิดและจินตนาการทางศิลปกรรม ทั้งในแบบนามธรรมและรูปธรรม ดังที่ ศิลป พีระศรี ได้กล่าวไว้ว่า

แรงบันดาลใจ เป็นพลังอันเร้นลับชนิดหนึ่งที่ทำให้เกิดความคิดและจินตนาการทางศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็นามธรรมหรือรูปธรรม เมื่อศิลปินและนักออกแบบมองดูสิ่งใด จะเป็นสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ทางธรรมชาติ ที่มีระเบียบและความกลมกลืน หรือไม่เป็ระเบียบและน่าเกลียดก็มี อ่านหนังสือฟังเสียงขับร้องและดนตรีก็ด้อาจรู้สึกได้รับความบันดาลใจขึ้นมาทันทีทันใด ซึ่งก่อให้เกิดเป็นแนวความคิดเห็นเป็นผลงานทางศิลปะของตนขึ้น (ศิลป พีระศรี, 2550: 133 อ้างถึงใน ประเสริฐ พิษยสุนทร, 2557: 16)

อีกทั้ง แรงบันดาลใจมีความสำคัญแก่การสร้างสร้งงานอย่างมากตามที่ ประเสริฐ พิษยสุนทร ได้กล่าวอธิบายว่า

แรงบันดาลใจ (Inspiration) ในงานออกแบบและงานทางด้านศิลปะโดยทั่วไปนั้น แรงบันดาลใจมีความสำคัญต่อการสร้างงานเป็นอย่างมาก แต่ละคนก็มีแรงบันดาลใจหรือที่มาต่างกัน แรงบันดาลใจเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ 1. สิ่งที่ไม่มองเห็น เกิดขึ้นจากภายในโดยผ่านทางสมองนั่นก็คือ “ความคิดหรือจินตนาการ” ซึ่งได้จากการศึกษาค้นคว้าและการประยุกต์ใช้ และ 2. สิ่งที่ไม่มองเห็นคิดจากภายนอก เกิดจากความทรงจำหรือความรู้เดิมและสิ่งแวดล้อม เช่น ธรรมชาติ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น (ประเสริฐ พิษยสุนทร, 2557: 16)

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์นักวิชาการและศิลปิน ได้แสดงทรรศนะว่า ประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเป็นผลงานได้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายว่า

ประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจ สร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านศิลปะการแสดง หรืองานศิลปะในแขนงอื่นได้เป็นอย่างดี เพราะไม่มีใครที่สามารถจะถ่ายทอดความรู้สึกหรือรูปแบบของการแสดงของผู้ที่ได้รับประสบการณ์ตรงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้สร้างสรรคงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 15 พฤศจิกายน 2563)

นอกจากนี้ แรงบันดาลใจ อาจมาจากความประทับใจ ประสบการณ์ และปมปัญหาของชีวิต ดังที่ ศรุต แจ่มอนันต์ ได้อธิบายว่า

แรงบันดาลใจ มาจากความประทับใจ ประสบการณ์และปมปัญหาของชีวิต เพื่อค้นหาสิ่งที่มาเติมเต็มหรือทดแทนความรู้สึกที่ขาดหาย การเก็บกด การถูกตีกรอบของสังคมในช่วงหนึ่งให้กับชีวิตของคนคนหนึ่ง (ศรุต แจ่มอนันต์, **สัมภาษณ์**, 15 พฤศจิกายน 2563)

แรงบันดาลใจ เป็นสิ่งที่ประทับใจ ความฝันและความทรงจำมาถ่ายทอดซึ่งผู้วิจัยนำมาถ่ายทอดเป็นการแสดงทางนาฏศิลป์ ดังที่ ปวีศ โสวะภาสน์ ได้อธิบายว่า “สิ่งที่ประทับใจ ความฝัน หรือความทรงจำของผู้ออกแบบหรือมาถ่ายทอดเป็นการแสดงทางนาฏศิลป์ได้” (ปวีศ โสวะภาสน์, **สัมภาษณ์**, 15 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยกล่าวสรุปว่า แรงบันดาลใจ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ สามารถนึกถึง หรือรับรู้ได้จากความทรงจำ ประสบการณ์ตรง และจินตนาการที่เกิดขึ้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจที่เป็นเรื่องราวจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยมาสร้างสรรค์และออกแบบบทร้องการแสดงในผลงานครั้งนี้ เพื่อต้องการนำเสนอและสะท้อนประเด็นปัญหาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย ในประเด็นเรื่องของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยตรงกับผู้วิจัย ที่มาและความสำคัญของเหตุการณ์นี้คือผู้วิจัยตั้งคำถามว่า เหตุใดทำไมเราต้องยอมจำนนและทนอยู่กับความทุกข์ทรมานที่เจ็บปวดนี้อย่างซ้ำไปซ้ำมา ความทุกข์ที่เกิดจากการไปรักเขาฝ่ายเดียวด้วยความยึดมั่นถือมั่นส่งผลให้เกิดความเศร้าเสียใจ เจ็บปวดใจจากความไม่สมหวัง ความพลัดพรากจากสิ่งที่รักที่ปรารถนา สาเหตุของเหตุการณ์นี้เกิดจากสิ่งใดจากความไม่รู้ (อวิชชา) ความหลง ความเขลาเบาปัญญา หรือเกิดจากใจที่ถูกครอบงำด้วยกิเลส วิธีการใดจะเป็นประตูไปสู่ทางออกจากจุดวิกฤตเพื่อเป็นการหลุดพ้นจากเหตุแห่งทุกข์นี้

อีกทั้ง ผู้วิจัยตั้งใจที่จะเผยแพร่ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นสื่อการเรียนรู้ทางวิชาการสำหรับผู้ที่ประสบกับเรื่องที่คล้ายคลึงกันนี้

เห็นได้ว่า การหยิบยกประเด็นนี้มานำเสนออาจมองได้หลากหลายแง่มุม ซึ่งผู้วิจัยมุ่งแสวงหารูปแบบการนำเสนอที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และไม่เคยปรากฏมาก่อน นับเป็นเรื่องที่ท้าทายความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบอย่างมาก ในการออกแบบบทการแสดงหลังจากการศึกษาเรื่องความทุกข์จากหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธแล้ว จากนั้น ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงประเด็นเข้ากับศาสตร์นาฏยศิลป์เพื่อดำเนินการออกแบบและทดลองการออกแบบ 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์

ดังนั้น สรุปได้ว่า แรงบันดาลใจของผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย เนื้อเรื่องนำเสนอและถ่ายทอดชีวิตหัวหนึ่งที่ประสบกับความทุกข์ใจของตนเองจากเหตุการณ์การพลัดพรากจากสิ่งที่รัก

1.2) เนื้อเรื่อง

บทการแสดงเริ่มจากการกำหนดแก่นเรื่อง หรือเนื้อเรื่อง ดังที่พรรณศักดิ์ สุขี ได้กล่าวไว้ว่า “บทการแสดง เริ่มจากการกำหนดแก่นเรื่อง หรือเนื้อเรื่อง ซึ่งสามารถสรุปให้ได้หัวใจสำคัญอันเป็นสาระสำคัญของบทการแสดงเรื่องนั้น ๆ” (พรรณศักดิ์ สุขี, สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2563)

ผู้วิจัยสรุปว่า เนื้อเรื่อง เป็นการบอกเล่าถึงสาระสำคัญ หรือประเด็นสำคัญของเรื่องที่ต้องการสื่อสารและนำเสนอ

ท่ามกลางสถานการณ์โควิด ซึ่งรัฐบาลได้ประกาศพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน จากความเหงาทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกทางอารมณ์ที่ต้องการมีความสัมพันธ์กับบุคคลในอุดมคติ จึงได้นัดหมายพบบุคคลอีกฝ่ายที่เป็นเพศเดียวกันกับผู้วิจัย ซึ่งได้มีกิจกรรมทางเพศร่วมกับการใช้สารเสพติด หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้วิจัยได้แยกตัวกลับมาอยู่ที่พำนัก หลังจากไม่นานไม่นานความรู้สึกที่เปรียบเสมือนความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนได้บังเกิดขึ้นซึ่งสามารถเรียงลำดับได้ตามความรู้สึกจากภายใน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากทัศนคติของผู้ใกล้ชิดที่มีต่อผู้วิจัยในประเด็นเรื่องความทุกข์ประกอบเป็นข้อมูลที่จะส่งเสริมให้บทการแสดงมีความน่าเชื่อถือและสมเหตุสมผล จากการสัมภาษณ์ข้อมูลมีรูปแบบของคำสอนเชิงเปรียบเทียบให้เห็นและคิดไตร่ตรองมนุษย์เราถ้าเอาตัวเองไปอยู่ใกล้คนที่ดี หรือสิ่งดี ๆ ชีวิตก็จะมีแต่ความสุข เพราะคนรอบตัวจะพาไปพบเจอสุข ตามที่ กัลยกร วัจนะสวัสดิ์ ได้อธิบายว่า

ทัศนคติที่มีต่อผู้วิจัย อย่างแรกเลยผู้วิจัยไม่มีพื้นฐานในการฝึก การบริหารจัดการ เพราะฉะนั้นจึงเป็นคนไม่สามารถควบคุมและสั่งจิตใจให้สงบ สะอาด ปราศจากกิเลสได้ จิตใจฟุ้งซ่าน ไร้สมาธิ ทำผิดพลาด 5 ไม่สามารถ แยกแยะความผิดชอบชั่วดี ขนาดรู้ว่าสิ่งที่ทำคือผิด ก็ยังทำ เห็นผิดเป็นชอบ โดยไม่สนใจผลที่ตามมา หรือคิดถึงความเดือดร้อนที่อาจเกิดขึ้นได้เพราะ ความขาดสติของตัวเอง ทำตามอารมณ์ของตัวเองโดยไม่นึกถึงความรู้สึกของ คนรอบข้าง ซึ่งผู้วิจัยเกิดและเติบโตจากครอบครัวที่ดีมาก ได้รักความรัก ความอบอุ่นจากพ่อแม่และน้องที่พร้อมจะให้ความช่วยเหลือในทุกเรื่อง แต่ กลับใช้ชีวิตสวนทางกับการศึกษาที่ตัวเองพยายามเพิ่มเข้ามาในชีวิต

คำว่าคบคนพาล พาลพาไปหาผิด คบบัณฑิต บัณฑิตพาไปหาผล นั้น คือ เป็นความจริงแท้ มนุษย์เราถ้าเอาตัวเองไปอยู่ใกล้คนที่ดี หรือสิ่งดี ๆ ชีวิตก็จะมีแต่ความสุข เพราะคนรอบตัวจะพาไปพบเจอสุข (กัลยกร วิจารณ์สวัสดิ์, **สัมภาษณ์**, 17 พฤศจิกายน 2563)

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องถึงตัวละครเอกที่มีความทุกข์ที่เสมือน นรกในใจในช่วงขณะหนึ่งพร้อมบรรยายเนื้อหาประกอบบท เพื่อนำไปเรียบเรียงในขั้นตอนถัดไปใน ข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าจะเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ ในอนาคต

1.3) ลำดับเหตุการณ์

ผู้วิจัยเรียบเรียงและกำหนดประเด็นเป็นคำที่ครอบคลุมประเด็นที่ปรากฏขึ้นในเนื้อเรื่องนั้น ผู้วิจัยได้สรุปลำดับแบ่งประเด็นตามลำดับเหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้

ลำดับที่หนึ่ง	ประเด็น เรื่อง ความเหงา
ลำดับที่สอง	ประเด็น เรื่อง ความต้องมีความสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน
ลำดับที่สาม	ประเด็น เรื่อง การมีเพศสัมพันธ์
ลำดับที่สี่	ประเด็น เรื่อง ความทุกข์ในใจ
ลำดับที่ห้า	ประเด็น เรื่อง คำสอนพุทธศาสนา
ลำดับที่หก	ประเด็น เรื่อง ตกนรก
ลำดับที่เจ็ด	ประเด็น เรื่อง การตัดสินใจ
ลำดับที่แปด	ประเด็น เรื่อง การชำระใจด้วยธรรมะ

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยได้นำเนื้อเรื่องที่มีประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นมา เรียบเรียงเป็นลำดับเหตุการณ์ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ในการนำไปใช้เพื่อกออกแบบบทการแสดงต่อไป

1.4) บทการแสดง

ผู้วิจัยได้นำลำดับเหตุการณ์พัฒนาเป็นบทการแสดง โดยรวบรวมความ เหมือนและความต่างจากลำดับเหตุการณ์ปรับให้เป็นชื่อตามองก์ต่าง ๆ ซึ่งแบ่งเป็นองก์การแสดง จำนวน 5 องก์ ประกอบไปด้วย

องก์ที่ 1 องค์ประกอบไม่ครบ

องก์ที่ 2 คิดไปเอง

องก์ที่ 3 กระวนกระวาย

องก์ที่ 4 ทูรนทูราย

องก์ที่ 5 ทำร้ายจิตใจภายใน

จากการทดลองออกแบบบทการแสดงแบ่งเป็น 5 องก์ พร้อมคำบรรยาย ประกอบ ซึ่งผลที่ปรากฏพบว่าม็องก์การแสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกันและอาจจะสามารถขมวดรวม ได้ ตามที่ ปวริศ โสวะภาสณ ได้แสดงทรรศนะว่า

บทการแสดง มันสามารถขมวดเป็น 3 ส่วน เริ่มจาก หัว เรื่อง กลางเรื่อง และจบเรื่อง ส่วนใดที่มีความเกี่ยวเนื่องและสัมพันธ์กัน เช่น องก์ที่ 2 กับ องก์ที่ 3 หรือ องก์ที่ 3 กับ องก์ที่ 4 หรือ องก์ที่ 2 3 และ 4 สามารถบอกเล่า ให้อยู่องก์เดียวกันได้ ถ้าเนื้อหาไม่ได้แตกต่างกันมาก แต่ผู้ออกแบบจะต้องนำเนิน วิธีการดำเนินเนื้อให้ผู้รับสารได้เข้าใจและรับสารตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร (ปวริศ โสวะภาสณ, **สัมภาษณ์**, 17 พฤศจิกายน 2563)

ในการทดลองการออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้โครงร่างของบท การแสดงซึ่งพร้อมที่จะมีการพิจารณาเพื่อปรับปรุงและพัฒนาในครั้งต่อไป

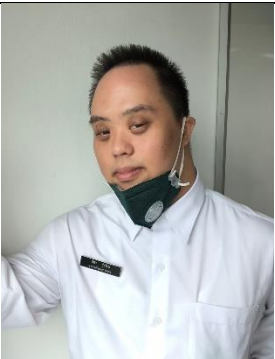
2) คัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1

การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ กล่าวคือ กลุ่ม คนนี้จะเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองออกแบบการแสดง เปรียบเสมือนกลุ่มผู้ชมตัวอย่าง โดย วัตถุประสงค์ของการทดลองครั้งนี้ คือ ทำทางความรู้สึกที่แสดงออกผ่านทางร่างกายจากโจทย์ที่

นักแสดงได้รับ โดยไม่ถึงคำนึงการมีทักษะใด ๆ ของการเป็นนักแสดงจากกลุ่มตัวอย่างนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร รวมจำนวน 5 คน

ตารางที่ 2 รายนามนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน ครั้งที่ 1
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ-สกุล	ความสามารถ
	นางสาวณภัทร พานิชพัฒนากิจ นักศึกษา	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้านการแสดง
	นางสาวนิชญา ละเหมาะ นักศึกษา	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้านการแสดง
	นายกฤต มุลชาภิรมย์ นักศึกษา	การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้านการแสดง

ภาพนักแสดง	ชื่อ-สกุล	ความสามารถ
	<p>นายภัทร รุ่งรัตน์ นักศึกษา</p>	<p>การเคลื่อนไหวร่างกาย ด้านการแสดง</p>

ในการทดลองคัดเลือกนักแสดงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้เห็นแนวทางในการพิจารณาเพื่อคัดเลือกนักแสดงใหม่อีกครั้งในครั้งต่อไป

3) ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1



การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้เริ่มกระบวนการออกแบบจากการทดลอง โดยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในบทการแสดงที่ได้ออกแบบไว้ การพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 1 ให้กับกลุ่มนักแสดงที่ผู้วิจัยได้สรรหาไว้ในเบื้องต้น เพื่อรับบทเป็นนักแสดงทดลองรุ่นใหม่ เพื่อแสดงออกด้วยลีลาถึงทหรศนะคติของแต่ละบุคคลผ่านการแสดงลีลาท่าทางที่เป็นภาพนิ่ง จำนวนองก์ละ 3 ภาพ ได้แก่ 1. องค์กรประกอบไม่ครบ 2. คิดไปเอง 3. ภาระจน 4. ทูรันทุราย และ 5. ทำร้ายจิตใจภายใน รวมจำนวน 5 องก์ รวมภาพเป็นจำนวน 15 ภาพ


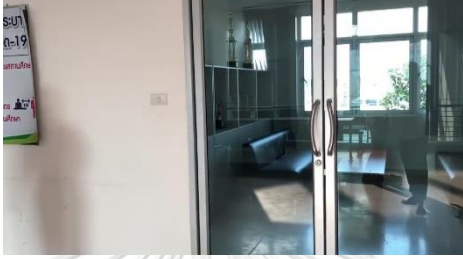

การทดลองครั้งนี้ได้ถูกออกแบบให้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนางานเพื่อทดสอบความคิดเห็นของนักแสดงกลุ่มคนรุ่นใหม่ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์กับนักแสดงกลุ่มคนรุ่นใหม่ว่า

ในการทดลองการออกแบบการแสดงเบื้องต้น เพื่อที่จะนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนางานนั้น ได้เคยใช้การทดสอบความคิดเห็นของกลุ่มนักแสดงรุ่นใหม่ที่ต้องการสื่อสารข้อมูลกับผู้ชม โดยทดลองให้กลุ่มนักแสดงทดลองที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้สร้างลีลาการเคลื่อนไหวที่กลั่นกรองออกมาจากคำที่เรากำหนดให้ โดยผู้วิจัยไม่ได้กำหนดกรอบให้กับกลุ่มนักแสดงนั้นเลย แต่อย่างไรผลที่ได้จากการทดลองในครั้งนี้เป็นความรู้สึกและความคิดเห็นของนักแสดงที่ถ่ายทอดประเด็นออกมาเป็นภาพการจัดสรรระว่างกาย ภาพที่ออกมาจึงเป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาของนักแสดงอย่างตรงไปตรงมา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค้ นานุยุศึลป์จาก
เรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1

ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 องค์ประกอบไม่ครบ</p>	 <p>นักแสดงหญิง (ด้านซ้าย) กำลังหยิบของให้เพื่อนดู</p>	<p>ผู้ออกแบบให้นักแสดง ถ่ายทอดลีลาท่าทางแบบ ภาพหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหวต่อเนื่องด้วย การกลั่นกรองและแสดงลีลา ท่าทางออกมาจากคำ ที่กำหนดให้คำว่า “องค์ประกอบไม่ครบ”</p>
	 <p>นักแสดงหญิง (ด้านซ้าย) ทาบเสื้อบนตัวให้เพื่อนเห็น</p>	
	 <p>นักแสดงหญิง (กลาง) มองนักแสดงชาย กับนักแสดงหญิง (ด้านขวา)</p>	
<p>องก์ที่ 2 คิดไปเอง</p>	 <p>นักแสดงส่องกระจกหมั่นดูตัวเอง</p>	<p>ผู้ออกแบบให้นักแสดง ถ่ายทอดลีลาท่าทางแบบ ภาพหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง ด้วยการกลั่นกรองและแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="715 613 940 651">นักแสดงส่องกระจก</p>	<p data-bbox="1091 349 1409 450">ลีลาท่าทางออกมาจากคำที่กำหนดให้คำว่า “คิดไปเอง”</p>
	 <p data-bbox="671 934 979 1025">นักแสดงถอยห่าง และหลบออกไปจากกระจก</p>	
<p data-bbox="336 1227 512 1323">องค์ที่ 3 กระวนกระวาย</p>	 <p data-bbox="603 1263 1053 1301">นักแสดงนอนเอามือทาบอก อยู่บนโซฟา</p>  <p data-bbox="603 1541 1053 1579">นักแสดงมีลักษณะกระตุกเกร็ง แล่งอขา</p>	<p data-bbox="1091 1039 1409 1480">ผู้ออกแบบให้นักแสดง ถ่ายทอวลีลาท่าทางแบบ ภาพหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง ด้วยการกลั่นกรองและแสดง ลีลาท่าทางออกมาจากคำที่ กำหนดให้คำว่า “กระวนกระวาย”</p>
<p data-bbox="363 1653 485 1749">องค์ที่ 4 ทुरนทुरาย</p>	 <p data-bbox="603 1830 1053 1868">นักแสดงกำลังดิ้นอย่างรุนแรงอยู่บนโซฟา</p>	<p data-bbox="1091 1583 1409 1861">ผู้ออกแบบให้นักแสดง ถ่ายทอวลีลาท่าทางแบบ ภาพหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง ด้วยการกลั่นกรองและแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="699 589 959 685">นักแสดงกำลังตื่นรุนแรง และชดตัวอยู่บนโซฟา</p>	<p data-bbox="1094 349 1398 506">ลีลาท่าทางออกมาจากคำที่ กำหนดให้คำว่า “ทुरนทुरาย”</p>

จากตารางข้างต้น เป็นการทดลองพัฒนาการทางด้านลีลาครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยจะได้ ลีลาที่สื่อสารออกมาจากกลุ่มนักแสดงทดลองที่เป็นคนรุ่นใหม่ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการเพื่อหาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทดลองการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ซึ่งประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยในครั้งต่อไปผู้วิจัยจะพัฒนาผลการทดลองจากการทดลองนี้พร้อมวางแผนการทดลององค์ประกอบการแสดงในส่วนที่เหลือ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขออธิบายข้อสรุปการพัฒนาเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดดังที่ปรากฏในตารางที่ 4 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1

องค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข และพัฒนา
การออกแบบบทการแสดง	บทการแสดงเนื้อเรื่องในรายละเอียดการแสดงในแต่ละองค์ ผู้ออกแบบเห็นถึงเนื้อหา มีบางช่วงที่ขาดการเชื่อมโยงของเรื่อง	สรุปลำดับเหตุการณ์องค์การแสดงและชี้ช่องก็ให้เข้าใจและมีความกระชับใหม่อีกครั้ง

องค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข และพัฒนา
การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยทำการคัดเลือกนักแสดง โดยไม่กำหนดคุณสมบัติและทักษะเฉพาะของผู้แสดงที่ต้องการ	คัดเลือกนักแสดงกลุ่มใหม่ โดยกำหนดคุณสมบัติ และประสบการณ์ของนักแสดงที่ต้องการให้ชัดเจน
การออกแบบลีลานาฏศิลป์	ผู้แสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ เป็นท่าทางแบบหยุดนิ่ง ไม่มีความต่อเนื่องและลีลาไม่สามารถสื่อความหมายของค่านั้นได้ ลีลาไม่มีความต่อเนื่อง ท่าทางไม่สื่อความหมาย	ออกแบบการทดลองใหม่ อีกครั้ง

จากตารางที่ 4 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหาจากการทดลอง ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

4.2.1.2 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2

จากการพัฒนาผลงาน ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาแก้ไขปรับปรุงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบของงานวิจัยเล่มนี้ โดยการทดลองในครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและค้นหาแนวทางของรูปแบบการแสดงในแนวทางใหม่ ถึงองค์ประกอบของการแสดง ครั้งที่ 2 ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยจะอธิบายถึงผลลัพธ์จากการทดลอง พัฒนาและค้นหาทิศทาง ดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาให้องค์การแสดงมีเนื้อเรื่องที่เป็นสาระสำคัญและสามารถสื่อสารประเด็นเรื่อง ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจให้มี 5 องค์ ร้อยเรียงเนื้อหาให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายและเหมาะกับผู้ชมทุกกลุ่มวัย อีกทั้ง ได้รวบรวมองค์การแสดงที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันจาก องค์ 3 และ องค์ 4 นำมารวมเป็นองค์การแสดงเดียวกัน และความหมายยังคงอยู่อย่างไม่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการเปลี่ยนชื่อองค์การแสดงที่ปรับใหม่ใน องค์ 3 ทุรุษุราย ให้มีตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้ลำดับบทการแสดงเป็นองค์ใหม่ ดังต่อไปนี้

รูปแบบการนำเสนอ นำเสนอเรื่องราวความทรงจำของมนุษย์ที่อยากหลุดพ้นจากห้วงของความทุกข์เกิดจากในสิ่งที่ยังตัดไม่ขาดจาก รัก โลก โกรธ หลง ส่งผลให้ตัวละครต้องประสบอยู่ในสภาวะที่ต้องทุกข์กายทุกข์ใจอย่างทรมานเหมือนตกนรก เขาเกือบทิ้งชีวิตของอนาคตที่กำลังจะประสบความสำเร็จ ทุกครั้งที่เขาต้องการสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจเขานึกถึงช่วงวัยเด็กจนเกิดความรู้ละเอียดใจต่อผู้มีพระคุณ เขาคิดถึงบ้านและความรักที่บริสุทธิ์จากแม่ บทการแสดงสร้างสรรค์จากจินตนาการและประสบการณ์ของผู้วิจัย มองผ่านปรัชญาทางพุทธศาสนาจากคนรุ่นใหม่ในประเด็นเรื่องเหตุและการหลุดพ้นแห่งทุกข์ ปลดลือคความทุกข์ใจจากความทรงจำ สู่ปรากฏการณ์ใหม่บนเวทีการแสดง ถ่ายทอดลีลาท่าทางนาฏศิลป์ร่วมกับการวาดภาพประกอบการแสดงจากความรู้สึกลงบนผืนผ้าใบด้วยความจริงใจที่บริสุทธิ์ ในประเด็นเรื่อง “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน”

แก่นความคิด จิตใจที่หลงระเหิงในอบายมุขก่อเกิดสภาวะแห่งทุกข์ซึ่งเป็นหนทางแห่งความหายนะ

บทการแสดงนาฏศิลป์

เรื่อง นรกในใจ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

องค์ 1 ความเหงา กล่าวถึง ความหิวเหวและโดดเดี่ยวในชีวิตประจำวัน ถ่ายทอดด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สบายใจ ถ่ายทอดลีลาท่าทางภาพหยุดนิ่งโดยเริ่มต้นด้วยท่าทางเป็นกฎเกณฑ์ถึงการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้มีความสมบูรณ์ ตามแบบฉบับในรูปแบบของบัลเลต์คลาสสิก นาฏศิลป์ไทยแบบจารีตและภารตนาฏยัม แต่ได้ทำลายลายเส้นหรือลดทอนการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความสมบูรณ์แบบ

องค์ 3 คิดไปเอง กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สมหวัง ถ่ายทอดด้วยลีลาที่ประกอบด้วยการเคลื่อนไหวหลากหลายรูปแบบทางด้านนาฏศิลป์โดยแสดงอย่างต่อเนื่อง ด้วยจังหวะซ้ำผสมเร็วจนไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นรูปแบบของนาฏศิลป์รูปแบบใด

องค์ 4 ทูรนทุราย กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความผิดหวังสำแดงอารมณ์อย่าง ทูรนทุราย ถ่ายทอดด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) นำมาแสดง ลีลาที่ซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive) โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้างและลดขอบเขตของพื้นที่ลง ขณะที่ลีลา ในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้นจนเหลือพื้นที่ที่เล็กและแคบที่สุด


องค์ 5 นรกในใจ กล่าวถึง ใจต่างหากที่รู้ สะท้อนภาพความทุกข์ และนรก คือ ตัวเรา ถ่ายทอดด้วยลีลาที่ล้อกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นที่สูงและลดตัวลงต่ำสู่พื้น ใน ขณะเดียวกันมีการเพิ่มจังหวะความเร่ง (Dynamic) การหยุดเป็นช่วง ๆ เป็นจังหวะ ๆ (Staccato)

ในการทดลองการออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้ตัดสินใจเลือกให้บทการแสดง ในครั้งนี้เป็นบทการแสดงที่เสร็จสมบูรณ์และเตรียมดำเนินการออกแบบการคัดเลือกนักแสดงและการ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อไป

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกกลุ่ม นักแสดงคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะใน อาทิ ด้านการแสดง ด้านลีลาการเคลื่อนไหวทางร่างกายบนเวที เป็น ต้น ในครั้งนี้ได้ทำการคัดเลือกนักแสดงกลุ่มใหม่ แบ่งเป็น ผู้หญิง จำนวน 3 คน และผู้ชาย จำนวน 1 คน รวมจำนวน 4 คน โดยกลุ่มนักแสดงได้ให้ความร่วมมือตอบรับเข้าร่วมในกระบวนการทดลองเพื่อ ค้นหารูปแบบการออกแบบของลีลานาฏศิลป์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 รายนามนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน ครั้งที่ 2
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัยครั้งที่ 2

ภาพนักแสดง	ชื่อ-สกุล และสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นางสาวนาภรณ์ วีระเดช นักแสดงอิสระ</p>	<p>1. นาฏศิลป์ตะวันออก และตะวันตก 2. การเคลื่อนไหวลีลาด้วย ร่างกาย อาทิ รำไทย บัลเลต์ และภารตนาฏยัม</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ-สกุล และสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นายสุชาติ เอกกฤษร นักแสดงอิสระ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นาฏศิลป์ตะวันออกและตะวันตก 2. ด้านการแสดง 3. ด้านการเคลื่อนไหวลีลาด้วยร่างกาย
	<p>นางสาวมนทิรา มะโนริน นักแสดงอิสระ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. นาฏศิลป์ตะวันออกและตะวันตก 2. ด้านการแสดง 3. ด้านการเคลื่อนไหวลีลาด้วยร่างกาย
	<p>นางสาวบุญจิรา เสนานิมิต นักแสดงอิสระ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านการแสดง 2. ด้านการเคลื่อนไหวลีลาด้วยร่างกาย

การคัดเลือกนักแสดงคนรุ่นใหม่ ในครั้งที่ 2 นี้ กลุ่มนักแสดงเหล่านี้เป็นผู้ที่มีทักษะทางด้านการแสดงเห็นศักยภาพของนักแสดง ผู้แสดงที่มีลักษณะและบทบาทคล้ายคลึงกับตัวละครในบทการแสดงและทักษะทางด้านการเคลื่อนไหวบนเวที เมื่อผู้ออกแบบให้ผู้แสดงถ่ายทอติลิตตามคำบอก

ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดลีลาได้ทันที ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า จะเป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการเพื่อหาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจจากคำว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่” ตั้งเป็นคำสำคัญจุดประกายทางความคิดที่สร้างสรรค์และเปิดมุมมองใหม่ ๆ แก่ผู้วิจัย ในการค้นหาและศึกษาถึงรูปแบบนาฏศิลป์ที่ถือกำเนิดขึ้นก่อนและหลังกลุ่มคนรุ่นใหม่ จากทั่วโลกทั้งในประเทศ และต่างประเทศ นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์และเชื่อมโยงให้เห็นถึงแนวทางด้วยการทำการทดลองก่อนที่จะพิจารณาสรุปเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ สอดคล้องกับบทการแสดงและองค์ประกอบด้านอื่นอย่างไร หรือเป็นประโยชน์ถึงประเด็นใดในผลงานนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์ถึงแนวคิด ข้อมูลจากการศึกษา การทดลองการออกแบบ 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ในการทดลองครั้งที่ 5 จะปรากฏถึงผลลัพธ์ของรูปแบบนาฏศิลป์ของผลงานชิ้นนี้

เริ่มการศึกษาในการทดลองการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อแสวงหารูปแบบนาฏศิลป์ของผลงานชิ้นนี้ จากคำว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่” ผู้วิจัยพิจารณาเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ชนิดใดบ้าง เพราะเหตุใดและมีจำนวนรวมกี่ชนิด เปิดมุมมองผ่านมิติสำคัญทางด้านสังคมและทางด้านวัฒนธรรม ครอบคลุมทั้งยุคประวัติศาสตร์จนถึงยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ระบุขอบเขตเพื่อทำการศึกษารูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตก รูปแบบนาฏศิลป์ตะวันออก อีกทั้ง ผลงานนี้จะต้องมีการปรากฏรูปแบบนาฏศิลป์ของประเทศต้นกำเนิดของผู้วิจัย นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะนำประสบการณ์ส่วนตัวด้านการทำงานและการเข้าสังเกตการณ์ในงานนาฏศิลป์ ร่วมประกอบการพิจารณาการเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ของผลงานนี้

การวิเคราะห์ผ่านมุมมองของผู้วิจัยถึงรูปแบบนาฏศิลป์ในผลงานนี้ จากคำว่า “กลุ่มคนรุ่นใหม่” ผู้วิจัยได้รับแนวคิดจากอาจารย์ที่ปรึกษา การต่อยอดและเชื่อมโยงทางความคิด เพื่อแสวงหารูปแบบนาฏศิลป์ ถือเป็นประการณ์ใหม่ที่ท้าทายความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบอย่างยิ่ง ผู้วิจัยออกแบบวิธีการศึกษาและหาคำตอบด้วยหลักการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และสรุปผลการวิเคราะห์ เรียบเรียงเป็นลำดับพร้อมอธิบายประกอบ ดังนี้

1. ผู้วิจัยทบทวนแนวคิด หรือโจทย์ที่ได้รับให้เกิดเข้าใจ ซึ่งได้ระบุไว้ว่า “แสวงหารูปแบบนาฏศิลป์ของผลงานชิ้นนี้ จากคำว่ากลุ่มคนรุ่นใหม่ เลือกใช้ชนิดใดบ้าง เพราะเหตุใด”

มุมมองและความเห็นของผู้วิจัย กับคำว่ากลุ่มคนรุ่นใหม่ คือ คนรุ่นใหม่ทางความคิด มีความคิดทางด้านบวก มองเห็นความแตกต่าง เคารพความหลากหลาย ยอมรับและอยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจกัน

ผู้วิจัยเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ มีอายุอยู่ในช่วงวัยเดียวกันกับคนกลุ่มนี้ จากการแบ่งกลุ่มประชากรด้วยหลักประชากรศาสตร์ได้ระบุถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ คือกลุ่ม Generation Y มีอายุระหว่าง 21-37 ปี เห็นได้ว่า ปรากฏข้อคำนึงถึงกลุ่มคนก่อนและหลัง Generation Y มีลักษณะพฤติกรรม ความสนใจและทัศนคติของชีวิตอย่างไรบ้าง กลุ่มคนที่เกิดก่อน Generation Y ประกอบด้วย กลุ่มผู้สูงวัย (Baby Boomer) มีอายุระหว่าง 54-72 ปี และกลุ่ม Generation X มีอายุระหว่าง 38-53 ปี อีกทั้ง กลุ่มคนที่เกิดหลังคือ กลุ่ม Generation Z มีอายุระหว่าง 8-20 ปี ซึ่งลำดับกลุ่มคนได้ ดังนี้ 1. กลุ่มคนเกิดก่อน Generation Y คือ Generation B X และกลุ่มคนเกิดหลัง Generation Y คือ Generation Z และ 2. กลุ่มคน Generation Y คือ ผู้อยู่ระหว่างกลาง หลังจากนั้น 3 กลุ่มคน Generation B X และ Z ให้รวมอยู่ในประเด็นของ ผู้ชมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ ผู้อำนวยการแสดง ต้องให้ความสำคัญถึงพฤติกรรมและความต้องการของผู้ชมในเชิงลึก การผลิตและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทุกประเภทควรศึกษาถึงความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคให้ดีที่สุดก่อน รวมถึงกระแสความนิยมในประเด็นสำคัญนั้น เพื่อนำข้อมูลข้างต้นไปประกอบการพิจารณาถึงรูปแบบของนาฏยศิลป์

2. ผู้วิจัยระบุขอบเขตเพื่อทำการศึกษารูปแบบนาฏยศิลป์ตะวันตก รูปแบบนาฏยศิลป์ตะวันออก จากการศึกษาถึงรูปแบบนาฏยศิลป์ตะวันตกและรูปแบบนาฏยศิลป์ตะวันออก พบว่า ประวัติศาสตร์โลกได้บันทึกการเกิดขึ้นของรูปแบบต่าง ๆ ไว้เป็นลำดับตามยุคสมัยโลกในจำนวนมากมหาศาล แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทที่หนึ่ง รูปแบบนาฏยศิลป์ที่เป็นจารีตประเพณีนิยม หรือวัฒนธรรมของชาติมีการถ่ายทอดและสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนเป็นวัฒนธรรมของชาติ ประเภทที่สอง รูปแบบนาฏยศิลป์นอกจารีตประเพณี ออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ แสดงถึงความแตกต่างที่อิสระและสร้างสรรค์ ซึ่งขาดผู้สืบทอด หรืออาจจะมิผู้สืบทอดแต่ถ่ายทอดได้ไม่ครบสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับรูปแบบนาฏยศิลป์ที่เป็นจารีตประเพณี ซึ่งรูปแบบที่จะนำมาสร้างสรรค์ออกแบบลีลานั้น เมื่อปรากฏลักษณะท่าทางหนึ่งขึ้น จะต้องแสดงถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของชาตินั้นได้อย่างดี จากประวัติศาสตร์ของรูปแบบที่มีการสืบทอดกันจนถึงปัจจุบันเป็นเวลาช้านาน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจรูปแบบนาฏยศิลป์ในยุคคลาสสิก หรือแบบจารีตประเพณีนิยมตามแบบฉบับ

ดังนั้น ผู้วิจัยได้รูปแบบนาฏยศิลป์เพื่อทำการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ รวมจำนวน 4 รูปแบบ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะที่หนึ่ง ยุคคลาสสิก ประกอบด้วย บัลเลต์คลาสสิก นาฏยศิลป์ไทยแบบจารีต และภารตนาฏยัม และลักษณะที่สอง ยุคแนวความคิดหลังสมัยใหม่ (Post -Modern) ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปทำการออกแบบและทดลองร่วมกับองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ต่อไป




การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้เริ่มกระบวนการออกแบบการทดลอง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงชุดใหม่ทั้งหมด รวมจำนวน 4 คน ผู้วิจัยได้เริ่มกระบวนการทดลอง โดยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในบทการแสดงที่ได้ออกแบบไว้การพัฒนาบทการแสดงในครั้งที่ 2 ให้กับนักแสดงเพื่อแสดงออกด้วยลีลาถึงทรรศนะคติของแต่ละบุคคล ผ่านการแสดงลีลาท่าทางที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยผู้วิจัยทำการสังเกตการณ์เพื่อเก็บ ข้อมูลของนักแสดงในแต่ละองค์การแสดง

ตารางที่ 6 ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จาก เรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p style="text-align: center;">องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ</p>	 <p style="text-align: center;">นักแสดงแสดงลีลาของโนห์รา ในท่าเขาควาย</p>	<p>ผู้ออกแบบให้นักแสดงใช้ ลีลารูปแบบของนาฏศิลป์ ไทยแบบจารีต</p>
	 <p style="text-align: center;">นักแสดงย่อตัว ก้าวเท้าซ้าย แขนทั้งสองตั้งอยู่ในระดับศรีษะ</p>	<p>จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้ลดทอน ลีลาบางส่วนเพื่อให้เกิดเป็น ความไม่ครบถ้วนในการจัด องค์ประกอบของลีลา</p>
	 <p style="text-align: center;">นักแสดงแสดงหันข้างย่อตัว แขนทั้งอยู่ในระดับบ่า</p>	<p>ผู้ออกแบบให้นักแสดงใช้ ลีลารูปแบบของรูปแบบ ภารตนาฏยัม</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ</p>	 <p>นักแสดงแสดงยืนตรง แขนขวาตั้งมุม ในระดับเอว แขนซ้ายตั้งในระดับบ่า</p>	<p>จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้ลดทอน ลีลาบางส่วนเพื่อให้เกิดเป็น ความไม่ครบถ้วนในการจัด องค์ประกอบของลีลา</p>
<p>องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ</p>	 <p>นักแสดงแสดงลีลาท่าทำมือ Forth position และเท้า tendu</p>  <p>นักแสดงแสดงยกเท้าซ้ายเก็บปลายเท้า เปิดแขนทั้งสอง</p>	<p>ผู้ออกแบบให้นักแสดงใช้ ลีลารูปแบบของของรูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก</p> <p>จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้ลดทอน ลีลาบางส่วนเพื่อให้เกิดเป็น ความไม่ครบถ้วนในการจัด องค์ประกอบของลีลา</p>
<p>องค์ 3 คิดไปเอง</p>	 <p>นักแสดงยืนไขว้ขา ผายมือซ้ายออก และมือขวาเปิดขึ้นบน</p>	<p>ผู้วิจัยออกแบบลีลาที่ หลากหลายรูปแบบของ นาฏยศิลป์ มีจังหวะซ้ำผสม เร็วจนไม่สามารถชี้ชัดลงไป ได้ว่าเป็นรูปแบบของ นาฏยศิลป์ใด</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 3 คิดไปเอง</p>	 <p>นักแสดงหันข้าง ก้าวเท้าขวาขึ้นหน้า เปิดมือซ้ายขึ้นบน และมือขวาผายลง</p>	<p>ผู้วิจัยออกแบบลีลาที่ หลากหลายรูปแบบของ นาฏยศิลป์ มีจังหวะซ้ำผสม เร็วจนไม่สามารถชี้ชัดลงไป ได้ว่าเป็นรูปแบบของ นาฏยศิลป์ใด</p>
<p>องค์ 4 ทुरนทुरาย</p>	 <p>นักแสดงเดินหน้าและถอยหลัง โดยเดินเร่งความเร็วตามลำดับ</p>  <p>นักแสดงเดินหน้าและถอยหลัง กลับไปกลับมา</p>	<p>ออกแบบการถ่ายทอดด้วย ลีลาที่ทำซ้ำไปซ้ำมา โดยกำหนดแนวทางจาก กิจวัตรประจำวันให้ นักแสดงเคลื่อนไหวด้วย ลีลาทางด้านนาฏยศิลป์ แสดงอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดจังหวะความเร็ว ตามลำดับ</p>
<p>องค์ 5 นรกในใจ</p>	 <p>กลุ่มนักแสดงยึดตัว และชูมือทั้งสองข้างขึ้นสูง</p>	<p>ออกแบบลีลาที่ผสมผสาน โดยใช้ท่าทางใน ชีวิตประจำวันกับวิธีการ เริ่มจากลีลาที่ล้อกับ จุดศูนย์ถ่วงของโลก และการยืดตัวขึ้นที่สูงและ ลดตัวลงสู่พื้นตามจังหวะ ขณะเดียวกันมีการเพิ่ม จังหวะความเร็วและการ หยุดในแต่ละช่วงเป็น</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
		จังหวะแบบการกระตุก (Staccato) ให้ลีลา เปรียบเสมือน “ไฟ”
องค์ 5 นรกในใจ	 <p>นักแสดงลดตัวลงพื้น</p>	ออกแบบลีลาที่ผสมผสาน โดยใช้ท่าทางใน ชีวิตประจำวันกับวิธีการ เริ่มจากลีลาที่ล้อกับ จุดศูนย์ถ่วงของโลก
	 <p>นักแสดงรวมกลุ่ม</p>	และการยืดตัวขึ้นที่สูงและ ลดตัวลงสู่พื้นตามจังหวะ ขณะเดียวกันมีการเพิ่ม จังหวะความเร็วและการ หยุดในแต่ละช่วงเป็น
	 <p>กลุ่มนักแสดงผสมลีลา</p>	จังหวะแบบการกระตุก (Staccato) ให้ลีลา เปรียบเสมือน “ไฟ”

จากตารางข้างต้น เป็นการทดลองพัฒนาการทางด้านลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้ กำหนดเป้าหมายและแนวทาง ในการดำเนินการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ 1. ชี้แจงรายละเอียดก่อนเริ่ม กระบวนการ 2. กิจกรรมการทดลอง 3. กิจกรรมแบ่งปันหลังการทดลอง โดยกิจกรรมที่กำหนดขึ้น เป็นการกำหนดกรอบของการทดลอง เพื่อดำเนินการให้ครบถ้วนตามที่วางแผน

หลังจากผู้ออกแบบได้ออกแบบการทดลอง ร่วมกับกลุ่มนักแสดงกลุ่มใหม่ที่ได้ตอบรับ และยินดีเข้าร่วมกระบวนการทดลองในครั้งนี้ ได้แบ่งปันความคิดเห็นหลังการทดลอง สรุปผล การทดลอง โดยนักแสดงจำนวน 4 คน มีความสามารถ มีทักษะและมีประสบการณ์ในการแสดง และการเคลื่อนไหวลีลาบนเวทีที่ดีอยู่แล้ว โดยกิจกรรมแบบฝึกหัดสำหรับการแสดงและ การเคลื่อนไหวเพื่อการแสดง ในกระบวนการทดลองผู้ออกแบบได้กล่าวถึงผลของการออกแบบลีลา

นาฏยศิลป์ในครั้งที่ 1 พร้อมบอกเล่าบทการแสดงและความต้องการในแต่ละองค์อย่างละเอียด จากนั้น ผู้วิจัย ให้นักแสดงได้ถ่ายทอดการแสดงและลีลาท่าทางบนเวทีอย่างอิสระ นักแสดงได้ถ่ายทอดลีลาท่าทางตามความรู้สึกที่เป็นตัวละครนั้น ๆ ตามที่บทการแสดงได้ระบุไว้จนจบเรื่อง โดยลีลาที่เกิดขึ้นในการทดลองครั้งนี้เป็นลีลาท่าทางที่ปรากฏขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ประมวลผลจากการทดลองที่ได้กำหนดเป้าหมายและแนวทางที่ตั้งเป้าหมายไว้ได้ตามกำหนด เพื่อตรวจสอบ ทบทวน ประเมินและพิจารณาผลจากการทดลอง

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้ทดลองการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เนื่องจากผู้วิจัยต้องพิจารณาผลจากการทดลองครั้งนี้และออกแบบวางแผนการทดลองในครั้งต่อไป จึงสามารถดำเนินการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในส่วนที่เหลือ เพื่อค้นหารูปแบบในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนต่อไป

ผู้วิจัยจึงขออธิบายข้อสรุปการพัฒนาเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดต่อไป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 7 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไขและพัฒนา
การออกแบบบทการแสดง	บทการแสดงเป็นไปตามการทดลองใน ครั้งที่ 2	การทดลองเสร็จสิ้น
การคัดเลือกนักแสดง	ผู้ออกแบบคัดเลือกนักแสดงหญิงมากกว่านักแสดงชาย เกิดความไม่สมดุลของภาพบนเวที	ผู้ออกแบบจะคัดเลือกนักแสดงใหม่เพิ่ม หรือลดจำนวนผู้แสดงให้มีเพียงตัวละครที่สำคัญที่สุดเท่านั้น
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ผู้ออกแบบยังไม่สามารถออกแบบ หรือแนะแนว	ผู้ออกแบบจะเตรียมการ แนะนำแนวทางพื้นฐานในการปฏิบัติ

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข และพัฒนา
	<p>ทางการแสดง เรื่อง ความรู้สึก ภายใน (inner) ให้แก่นักแสดง ได้ ทำให้ลีลาท่าทางที่นักแสดง ได้ถ่ายทอดนั้นไม่สื่อ ความหมาย</p>	<p>ตนในฐานะนักแสดง ที่สามารถทำการฝึกซ้อมได้ ด้วยตนเอง</p>

จากตารางที่ 7 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนครั้งนี้ ผู้วิจัย พบประเด็นปัญหาจากการคัดเลือกนักแสดง ซึ่งนักแสดงหญิงมากกว่านักแสดงชายจึงเกิดความไม่สมดุลของภาพบนเวที และการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้ออกแบบอาจขาดประสบการณ์ในการออกแบบลีลาจึงยังไม่สามารถออกแบบ หรือแนะแนวทางการแสดง เรื่อง ความรู้สึกภายใน (inner) ให้แก่นักแสดงได้ ทำให้ลีลาท่าทางที่นักแสดงได้ถ่ายทอดนั้นไม่สื่อความหมาย ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงการสร้างสรรคและพัฒนาผลงานในครั้งต่อไป

4.2.1.3 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 3

การทดลองและพัฒนาผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ในส่วนที่ต่อเนื่องจากการทดลองที่ผ่านมาใน 3 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ออกแบบการแต่งกายสำหรับนักแสดงเพื่อสวมใส่ในการแสดง โดยได้ลำดับขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบอย่างรอบคอบ ในการทดลองนี้ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างมาก ผู้วิจัยได้ลำดับขั้นตอนการศึกษาก่อนเข้าสู่กระบวนการการออกแบบ ดังนี้ 1. ศึกษาและค้นคว้าแนวทางของการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงในงานนาฏยศิลป์จากศิลปิน 2. ศึกษาลักษณะทางกายภาพของนักแสดง และ 3. แร้งบันดาลใจของผู้วิจัย จากนั้น ผู้วิจัยได้ทดลองการออกแบบเครื่องแต่งกายจากข้อมูลที่ได้ศึกษามานั้น สืบค้นภาพจำลองเครื่องแต่งกายแบบสำเร็จรูป หรือวาดมือขึ้นใหม่ ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายของนักแสดงใน

ผลงานนี้ เบื้องต้น ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการออกแบบเครื่องแต่งกายจากความคิดอย่างสร้างสรรค์ และอิสระ ความเป็นตัวตนของผู้ออกแบบ ความสำเร็จได้ภาพใกล้เคียงกับการจินตนาการไว้ รวมถึงความ สะดวกสบายและคล่องตัวเมื่อสวมใส่ รวมทั้งหมด จำนวน 2 ชุด



ภาพที่ 6 ภาพจำลองเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย

ที่มา : อุบลวรรณ มูลกัณษา

สำหรับชุดนักแสดงชาย บทการแสดงระบุไว้ว่าตัวละครชายรับบท จิตรกรชาย ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจเครื่องแต่งกายจากประวัติศาสตร์ตะวันตก ในช่วงปีคริสต์ศักราช 1900 ลักษณะและองค์ประกอบของชุดมีความเป็นสากลและทันสมัยสวมใส่ได้ทุกโอกาส อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงลักษณะอาชีพของตัวละครได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดให้ สีน้ำเงินคือสีชุด ซึ่งสีมีความหมายว่าเป็นสีแห่งความสดชื่น ปลอดภัยโปร่งโล่งสบาย มีลักษณะอภัยาศยติเข้ากับคนได้ง่าย และคนรักง่ายด้วย ยิ้มเก่ง ร่าเริง โกรธง่ายหายเร็ว เป็นคนรักความสงบ มองโลกในแง่ดี แต่เป็นคนที่มี โลกส่วนตัวสูง

ชุดนักแสดงหญิง บทการแสดงระบุไว้ว่าตัวละครหญิงรับบทศิลปินทางด้าน เต้น ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจเครื่องแต่งกาย จากผลงานการออกแบบชุดของ อุบลวรรณ มูลกัณษา ชุดไฟ ที่มีลักษณะและองค์ประกอบของชุดตรงตามที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดให้ สีแดง คือสีชุด ซึ่งมีความหมายว่าเป็นสีแดงของไฟ สีของกิเลส สีของความทุกข์ สีของนรก



ภาพที่ 7 ภาพจำลองเครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง
ที่มา : อุบลวรรณ มูลกัณธา

จากที่กล่าวข้างต้น การทดลองการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับความสมเหตุสมผลของที่มาที่ไป อีกทั้ง ชุดทั้งสองแสดงถึงความน่าสนใจในการแสดง สามารถพัฒนาความเป็นไปได้ในการนำพัฒนาครั้งถัดไป

2) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงในครั้งนี้เป็น การเริ่มนำมาใช้ประกอบการทดลองเป็นครั้งแรก ในการออกแบบและเลือกเสียงประกอบการแสดง ผู้วิจัย ได้พิจารณาถึงแนวทางของเสียง ประเภทของดนตรี รูปแบบของเพลงที่มีเสียงร้อง และเสียงเครื่องดนตรีบรรเลง มาเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสนับสนุนการเสริมสร้างบรรยากาศในการแสดงให้การดำเนินเรื่องพร้อมการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของนักแสดงที่ถ่ายทอดต่อผู้ชมได้อย่างเหมาะสมเป็นไปตามที่บทการแสดงระบุ และมีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ ความรู้สึกของนักแสดงในฉากการแสดงนั้น ๆ ได้ตลอดจนจบการแสดง

ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยพิจารณาจากบทการแสดงเป็นความสำคัญ การพิจารณานำมาใช้จะต้องสื่อความรู้สึกทุกซอกซอตามบทการแสดง 5 องค์ ให้เชื่อมโยงและสัมพันธ์ตามเรื่อง ซึ่งเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่ปรากฏ ดังนี้

องค์ 1 ความเหงา เลือกใช้ดนตรีบรรเลง เพลงเลิฟ (LOVE)

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ ลำดับที่หนึ่ง เมื่อนักแสดงหญิงปรากฏบนเวทีพร้อมลีลานาฏศิลป์ เลือกใช้เพลง เดอะ ลิสเทอร์ แมตซ์ เกิร์ล แพสชัน วี ซิท แอนด์ คราย (The Little Match and Passion: We Sit And Cry) เปิดประกอบ มีความยาวที่ 4 นาที 38 วินาที โดยองค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียงจากเครื่องดนตรี สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแทนตัวละครหญิงในเรื่องความไม่สมบูรณ์ต่อเหตุการณ์นั้น เนื่องจากองค์ประกอบไม่ครบสมบูรณ์

จากนั้น ลำดับที่สอง นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในบริเวณพื้นที่ของนักแสดงชาย เพลง มิวสิค ฟอ ปีชีส ออฟ วู้ดส์ (Music for Pieces of Wood) โดย อแมนด้า เพอร์คัชชัน (Amadinda Percussion) เปิดเพลงประกอบ มีความยาวที่ 1 นาที 30 วินาที องค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียงจากเครื่องดนตรี ซึ่งสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแทนตัวละครหญิงในเรื่องความไม่สมบูรณ์ต่อเหตุการณ์ที่องค์ประกอบไม่ครบสมบูรณ์ เห็นได้ว่าเสียงและดนตรีมีจังหวะที่เร็วเพิ่มขึ้น เพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นย้ำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

หลังจากนั้น ลำดับที่สาม นักแสดงชายถ่ายทอดลีลาการวาดภาพ เลือกใช้เสียงความเงียบตลอดจนจบองค์การแสดง

องค์ 3 คิดไปเอง ลำดับที่หนึ่ง เมื่อนักแสดงหญิงปรากฏบนเวทีพร้อมลีลานาฏศิลป์ เพลง บทสวด หมายเลข 73 (73 Poems) โดย โจ ลา บลาบา (Joan La Barbara) เปิดประกอบ มีความยาวที่ 3 นาที 50 วินาที โดยองค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียง จังหวะที่หลากหลายเริ่มจากเท่ากันช้าวนในช่วงหนึ่ง จากนั้นเพิ่มระดับความเร็วและค่อย ๆ ช้าลง ซึ่งเครื่องดนตรีคือเสียงของนักร้องที่ออกเสียงและหมายความ ซึ่งสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแทนตัวละครหญิงในเรื่องการคิดเข้าข้างตนเองฝ่ายเดียว หรือคิดแทนผู้อื่นอย่างเป็นเรื่องเป็นราวไปเอง โดยเรื่องนั้นอาจจะจริงหรือไม่เป็นจริงอย่างที่คิด

จากนั้น ลำดับที่สอง นักแสดงชายถ่ายทอดลีลาการวาดภาพ เพลง คาร์โก้ (Cargo) โดย มิกะ วานิโอ (Mika Vainio) เปิดเพลงประกอบ มีความยาวที่ 7 นาที 23 วินาที องค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียง จาก

เครื่องดนตรีที่นำเสนอแนวดนตรีที่มีความเป็นร็อค จังหวะเร่รุ่ม เพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นย้ำถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีเพิ่มมากขึ้น

องค์ 4 ทูรนาทรา ลำดับที่หนึ่ง เมื่อนักแสดงหญิงปรากฏบนเวทีพร้อมลีลานาฏศิลป์ เพลง ทเวลซอง (Twelvesong) โดย โจ ลา บลาบลาบา (Joan La Barbara) เปิดประกอบ มีความยาวที่ 12 นาที 19 วินาที โดยองค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียง ด้วยเสียงที่สร้างขึ้นสื่อถึงความน่ากลัวความหลอกลอนในช่วงหนึ่ง จังหวะที่หลากหลายเริ่มจากช้า จากนั้นเพิ่มระดับความเร็ว ซึ่งเครื่องดนตรีคือเสียงของนักร้องที่ออกเสียงและหมายความ ซึ่งสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแทนตัวละครหญิงในเรื่องการขาดสติสำแดงอาการหลอนที่ทูรนาทราส่งผลถึงการแสดงออกของพฤติกรรมที่ไม่เป็นปกติ

จากนั้น ลำดับที่สอง นักแสดงชายถ่ายทอดลีลาการวาดภาพ เพลง สเกล (Scale) โดย มิกะ วานิโอ (Mika Vainio) เปิดเพลงประกอบ มีความยาวที่ 3 นาที 12 วินาที องค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียง จากเครื่องดนตรีที่นำเสนอแนวดนตรีที่มีความเป็นร็อค จังหวะเร่รุ่ม เพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นย้ำถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีเพิ่มมากขึ้น

องค์ 5 นรกในใจ ลำดับที่หนึ่ง เมื่อนักแสดงหญิงปรากฏบนเวทีพร้อมลีลานาฏศิลป์ เพลง สตราโตสตาตตี (Stratostaatti) โดย มิกะ วานิโอ (Mika Vainio) เปิดประกอบ มีความยาวที่ 7 นาที 6 วินาที และมีเสียงของไฟไหม้ร้อยประสานร่วมด้วย โดยองค์ประกอบของเสียงและดนตรีสื่อให้รู้สึกถึงทำนองที่มีความแตกต่างกันของระดับเสียงและความยาวของเสียง ด้วยเสียงที่สร้างขึ้นสื่อถึงความไม่ลงตัว จังหวะที่หลากหลายเริ่มจากช้าจากนั้นเพิ่มระดับความเร็ว กระตุกกระตัก อีกทั้ง เสียงของไฟไหม้ร้อยประสานร่วมได้สื่อความหมายการเผาไหม้ ซึ่งสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแทนตัวละครหญิงในเรื่องการละอายใจต่อผู้มีพระคุณกับการกระทำของตนเองเปรียบเสมือนนรกในใจที่มีไฟเผาไหม้ติดร่างกายและจิตใจอยู่ตลอดเวลา

จากที่กล่าวข้างต้น ในการทดลองการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้พิจารณาในการนำเสียงและดนตรีประกอบการแสดงเข้ามาทดลองร่วมกับนักแสดงในการซ้อมการแสดงครบทั้ง 5 องค์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเรียบเรียงระยะเวลาของเสียงและดนตรีประกอบการแสดงให้มีระยะเวลาสัมพันธ์กับบทการแสดง ในการทดลองในครั้งนี้

3) การออกแบบแสง

การทดลองการออกแบบแสงเพื่อหารูปแบบการนำเสนอในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการทดลองเป็นกระบวนการตามลำดับ ด้วยการสังเกตการณ์จากประสบการณ์ตรงของผู้ออกแบบและศิลปินในการออกแบบแสงเพื่อการแสดง 2. ศึกษา วิเคราะห์และตีความบทการแสดงและลีลาทางจาก

การออกแบบ 4. แรงบันดาลใจของผู้วิจัย และ 5. การประเมินผลขององค์ประกอบของการแสดง นาฏยศิลป์ด้านอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยคาดว่าสมบูรณ์หรือสมบูรณ์แล้วนั้น ร่วมเป็นส่วนประกอบในการทดลอง ออกแบบแสง ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและทำการทดลองออกแบบแสงตามขั้นตอนที่กล่าวไว้ข้างต้น พร้อมนำไปทดลองออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ได้รูปสำเร็จรูป แบบภาพ 3 มิติ เป็นภาพ จำลองตัวอย่างของแสงขององค์การแสดงในจินตนาการของผู้วิจัย



ภาพที่ 8 ภาพจำลองแสง องค์ 1 ความเหงา

ที่มา : วรินทร์ กระดาษ

จากภาพที่ 8 ผู้วิจัยเลือกใช้โทนผสม เพื่อแสดงถึงความรู้สึกตื่นตา ดึงดูด ความสนใจทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 9 ภาพจำลองแสง องค์ 3 คิดไปเอง

ที่มา : วรินทร์ กระดาษ

จากภาพที่ 9 ผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีเย็น (สีน้ำเงิน) เพื่อแสดงถึงความเศร้าหมอง ไม่ปกติ ไม่เต็มเต็ม มีความเศร้าและผิดหวังภายในจิตใจ



ภาพที่ 10 ภาพจำลองแสง องค์ 4 ทูรนต์ราย
ที่มา : วรันธร กระดาษ

จากภาพที่ 10 ผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีร้อนผสมเย็น เพื่อสื่อถึงคางมบ่นบ่นในสถานการณ์ภายในของตัวละคร



ภาพที่ 11 ภาพจำลองแสง องค์ 5 นรกในใจ
ที่มา : วรันธร กระดาษ

จากภาพที่ 11 ผู้วิจัยเลือกใช้สีแสดงถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยว ทูรนต์รายจากความคิดในจิตใจ

อีกทั้ง แสงที่ออกแบบต้องส่งเสริมการแสดงโดยเฉพาะการแสดงนาฏศิลป์
ดังที่ วรันธร กระดาษ ได้แสดงทรรศนะว่า

การเลือกใช้โทนสีเพื่อการออกแบบแสง ผู้ออกแบบมาให้ส่งเสริมการแสดง ยิ่งเป็นการแสดงนาฏศิลป์ที่ต้องแสดงลีลาท่าทาง ไฟควรให้แสงสว่างแก่นักแสดงเป็นหลัก โดยการเลือกใช้สีจากภาพที่ปรากฏได้แสดงถึงความรู้สึก เช่นนั้นได้ (วรินทร์ กระจดาฯ, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2564)

ผลจากการทดลองการออกแบบแสง ผู้วิจัยได้นำเสนอภาพจำลองของแสงในฉากและองค์การแสดงในรูปแบบภาพ 3 มิติ เพื่อเป็นแนวทางของแสงที่ปรากฏในผลงาน

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์อีก 3 ด้าน ได้แก่ การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบแสง ผู้วิจัยจึงขออธิบายข้อสรุปการพัฒนาจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 8 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 3

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไขและพัฒนา
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายจากจินตนาการ ในการสร้างและผลิตจะต้องมีการปรับแก้ อาจจะไม่ตรงตามภาพวาดจำลองทั้งหมด	ผู้วิจัยจะไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกายก่อนจะพิจารณาตัดสินใจและขอความเห็นจากนักแสดงผู้สวมใส่
การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงตามความรู้สึกโดยนำบทการแสดงมากำหนดขอบเขต โดยผลงานที่พิจารณานำมา	ผู้วิจัยจะไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการประพันธ์เสียงและดนตรีก่อนจะพิจารณาตัดสินใจ

องค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไขและ พัฒนา
	เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังต้องการความรู้ ทางดนตรีเพื่อลำดับให้เข้ากับ การแสดง	
การออกแบบแสง	ภาพจำลอง 3 มิติ ของการออกแบบแสง ที่ปรากฏนั้น ผู้วิจัยเห็นความ เสี่ยงที่จะเกิดปัญหาในวันจัด แสดงของภาพที่ปรากฏ ตรงหน้าผู้ชมอาจมีความ ใกล้เคียงและไม่ใกล้เคียง	ในการออกแบบจะตั้งมีทีม ติดตั้งร่วมด้วย

4.2.1.4 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4

การทดลองและพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่
เสมือนนรกในใจคน ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกล่าวถึงความก้าวหน้าของผลงานที่ได้ทำการทดลอง ตั้งแต่ครั้งที่
1-3 โดยให้ความสำคัญกับผลที่ได้จากการทดลองในทุกองค์ประกอบของการแสดง เพื่อประเมิน
และทบทวนถึงแนวทางในองค์ประกอบของการแสดงทางนาฏศิลป์ที่ได้นั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์แล้ว
หรือไม่ และในองค์ประกอบใดอีกที่ผู้วิจัยจะต้องทดลองเพิ่มเติม

ผลจากการประเมินและทบทวนผลจากการทดลองในครั้งที่ 1-3 นั้น ผู้วิจัยได้นำผล
ของการทดลองจากองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์นั้นมาประกอบให้เกิดภาพของการแสดงที่
เป็นองค์รวมทั้งหมด ซึ่งผู้วิจัยได้รับทราบในประเด็นที่ผู้วิจัยคาดไม่ถึงส่งผลให้ข้อมูลบกพร่อง อีกด้าน
ผู้วิจัยได้มองเห็นถึงความก้าวหน้าของผลงานในปัจจุบันและเตรียมการในลำดับถัดไป สามารถอธิบาย
เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

ด้านข้อดี ผู้วิจัยเห็นความคืบหน้าของผลงานในภาพรวมในปัจจุบันและเตรียม
ดำเนินการทดลองค้นหาแนวทางที่จะนำมาประกอบให้การแสดงนั้นสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์

ด้านข้อผิดพลาด ผู้วิจัยได้มองเห็นและทราบถึงปัญหาที่ผู้วิจัยได้ตกหล่นใน
ด้านรายละเอียดในกระบวนการทดลองเพื่อหาแนวทางขององค์ประกอบการแสดง

ดังนั้น ผู้วิจัยจะเตรียมดำเนินการทดลองในส่วนที่พบถึงข้อบกพร่องให้เรียบร้อยใน
การทดลองครั้งที่ 4 ให้เรียบร้อย ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ได้แก่ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลา
นาฏยศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดง และการทดลองใน
ครั้งที่ 1-4 นั้น จะต้องปรากฏการทดลองครบถ้วนทั้ง 8 องค์ประกอบ

1) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกนักแสดงใหม่อีกครั้ง
เนื่องจากผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญระหว่าง บทการแสดง กับ นักแสดง ให้มีความสัมพันธ์กันตามบทการ
แสดงที่มีตัวละครปรากฏตลอดการแสดงจำนวน 2 ตัวละคร แบ่งเป็น ผู้หญิง 1 คน และผู้ชาย 1 คน
ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของนักแสดงในผลงานนี้ เพื่อเป็นเกณฑ์ประกอบการคัดเลือกนักแสดง
ให้ได้คุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยกำหนด ดังที่จะอธิบายจากนี้

นักแสดงที่ได้รับบทบาท ตัวละครผู้หญิง ผู้ได้รับการคัดเลือกต้องมีคุณสมบัติ
ของนักแสดง 1. มีความรู้ทางนาฏยศิลป์ตะวันออกและตะวันตก 2. มีทักษะด้านการเคลื่อนไหวลีลา
ด้วยร่างกายอย่างหลากหลาย อาทิ รำไทย บัลเลต์ และภารตนาฏยัม 3. ผลงานและประสบการณ์
4. สัดส่วนของร่างกายมีความสมบูรณ์ในเชิงลักษณะกายทางกายภาพ

นักแสดงที่ได้รับบทบาท ตัวละครผู้ชาย ผู้ได้รับการคัดเลือกเป็นเพศชาย
ช่วงอายุประมาณ 25-40 ปี โดยลักษณะบุคลิกเป็นผู้มีทักษะทางการแสดง ลักษณะนิสัย จิตใจดี
และผ่านประสบการณ์ชีวิตที่หลากหลายมุมมอง

ตารางที่ 9 รายนามนักแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ
คน ครั้งที่ 4

ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ-สกุล และสถาบันการศึกษา	ความสามารถ
	<p>นางสาวธนาภรณ์ วีรเดช นักแสดงอิสระ</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นาฏศิลป์ตะวันออกและตะวันตก 2. การเคลื่อนไหวลีลาด้วยร่างกาย
	<p>นาย ณิชล จันทร์เพ็ญ นักแสดงอิสระ</p> 	<p>โดยลักษณะบุคลิกเป็นผู้มีทักษะทางการแสดงลักษณะนิสัยจิตใจดีและผ่านประสบการณ์ชีวิตที่หลากหลายมุมมอง</p>

จากการทดลองการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกนักแสดง 2 ท่านนี้ ในการเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ที่มีคุณสมบัติของนักแสดงที่ตรงตามวัตถุประสงค์ครบถ้วน

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์


การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 ในการทดลองครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้เริ่มกระบวนการออกแบบการทดลอง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือกนักแสดงทั้งสิ้น 2 ท่าน ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงเป็นไปในทิศทางที่ดีจากบทสนทนาและการแสดงที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็น เมื่อเข้าสู่กระบวนการทดลอง ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการบอกเรื่องราวและ

คำสำคัญของทุกองค์การแสดง จากนั้นผู้วิจัยให้นักแสดงได้ร่วมออกแบบลีลาท่าทางอย่างอิสระ จากคำสำคัญที่ปรากฏใน 5 องค์จากบทการแสดง ถ่ายทอดเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง จนจบการแสดงและทำการทดลองอีกครั้งเพื่อทบทวนแนวทางที่ได้ค้นพบ ซึ่งผู้วิจัยได้ถ่ายวิดีโอบันทึก การทดลองทั้งสองครั้งไว้เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยได้ทราบความคืบหน้าและเห็นภาพรวมของผลงาน

ตารางที่ 10 ตารางแสดงภาพสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จาก เรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4

ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ 1 ความเหงา</p>	 <p>เปิดการแสดงด้วยนักแสดงชายถูกขาตั้งภาพ ทับบนร่างกายอยู่กลางเวที</p>	<p>ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลา นาฏศิลป์ในองค์ 1 ด้วยลีลาการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ตลอดทั้งองค์การแสดงนี้</p>
	 <p>นักแสดงชายนั่งยึดขาตรง มือข้างซ้ายกุมขมับ และขาตั้งภาพทับอยู่บนขาทั้งสองข้าง</p>	<p>ผู้วิจัยออกแบบลีลา การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน ด้วยท่าทางที่เกิดขึ้นใน กิจวัตรประจำวัน เช่น การนอนหลับ การตื่นนอน การอาบน้ำ การแต่งกาย เป็นต้น</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="523 745 943 846">นักแสดงชายนั่งยึดขาตรง และขาตั้งภาพทบอยู่บนขาทั้งสองข้าง</p>	<p data-bbox="1023 405 1321 1131">จากนั้น กำหนดความ ต้องการที่นำไปสู่เป้าหมาย และความสำเร็จกับ นักแสดง เพื่อดำเนินการ แสดงในลำดับต่อไป ด้วยการเพิ่มกิจกรรมที่ เป็นกิจจะลักษณะที่มาก ขึ้นในเวลาที่กำหนดให้ เสร็จสิ้นภายในเวลา 5 นาที เช่น การอาบน้ำ พร้อมแต่งตัวในชุดทำงาน หรือการเก็บกวาดทำความสะอาด สะอาดห้องนอน เป็นต้น</p>
	 <p data-bbox="467 1686 999 1787">นักแสดงชายยืนหันหน้าเข้าหาขาตั้งภาพ และในมือข้างขวาถืออุปกรณ์ประกอบการแสดง</p>	<p data-bbox="1023 1144 1321 1697">องค์ 1 ฉาก 3 นักแสดง ชายถ่ายทอดลีลาท่าทางที่ เทียบเคียงลักษณะของตัว ละครจากอาชีพ จิตรกร ศิลปินนักวาดภาพ ในลำดับการแสดงนี้ นักแสดงถ่ายทอดลีลา ท่าทางด้วยลีลาการ เคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ 2 ไม่ครบ องค์ประกอบ</p>	 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอตลีลาท่าทางด้วยรูปแบบนาฏศิลป์แบบจารีต ทำสอตสร้อยมาลา</p>	<p>ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาจากรูปแบบนาฏศิลป์ ตะวันตกและตะวันออก ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่ บัลเลต์ นาฏศิลป์แบบจารีต และภารตนาฏยัม ตลอดองค์การแสดง</p>
	 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอตลีลาด้วยการชুমือขวา ขึ้นเหนือศีรษะและมือซ้ายอยู่ระดับเอวอยู่บนพื้นที่ของตนเองที่กำหนดด้วยแสงสว่าง</p>	<p>ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้ลดทอนลีลาท่าทางจากท่าทางตามแบบฉบับดั้งเดิม เพื่อให้เกิดลีลาท่าทางถึงความไม่ครบถ้วนในการจัดองค์ประกอบ ผลจึงปรากฏเป็นภาพของลีลาท่าทางที่องค์ประกอบไม่สมบูรณ์</p>
	 <p>นักแสดงชายนั่งบนเก้าอี้ หันหน้าเข้าหาขาตั้งภาพ นักแสดงหญิงถ่ายทอตลีลาบนพื้นที่ที่กำหนดจากแสงสว่างของไฟในลักษณะวงกลม</p>	<p>หลังจากนักแสดงถ่ายทอตลีลาท่าทางเสร็จสิ้น ลำดับการแสดงในฉากนี้ จะเป็นการแสดงร่วมกันของนักแสดงทั้ง 2 คน โดยนักแสดงหญิงจะถ่ายทอตลีลาท่าทางที่สื่อความหมายจากความรู้สึก ด้วยความรู้สึกรุนแรงจากภายในจิตใจ จากนั้นนักแสดงชายถ่ายทอตลีลา</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
		ด้วยการระบายสีลงบน กรอบผ้าแคนวาสจนจบ องค์การแสดง
<p>องค์ 3 คิดไปเอง</p>	 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางบนพื้นที่ ของตนเอง ด้วยการโน้มตัวไปด้านหลังประมาณ 45 องศา พร้อมชูแขนขวาระดับศีรษะ และชูแขนข้างซ้ายขึ้นสูงสุดแขน</p>	<p>องค์ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบ ลีลานาฏยศิลป์ในองค์นี้ ตามเหตุการณ์สำคัญที่ เกิดขึ้นจากบทการแสดง ด้วยการออกแบบลีลา ท่าทางที่ผสมผสาน รูปแบบนาฏยศิลป์ เพื่อให้เกิดลีลาท่าทางที่ แปลกใหม่และมีความ หลากหลายขึ้นใน การแสดง</p>
		<p>การออกแบบลีลาท่าทาง นาฏยศิลป์ในองค์ 3 ผู้วิจัย เปิดกว้างในการออกแบบ ด้วยการให้นักแสดง ถ่ายทอดลีลาท่าทางจาก ทักษะและความสามารถ ความถนัดของผู้แสดง อย่างอิสระ นอกจากนี้ ลีลาท่าทางนั้นต้องมี จังหวะที่เริ่มจากระดับช้า จนถึงระดับเร็ว สามารถ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>นักแสดงหญิงนั่งย่อลำตัว คุกเข่าข้างขวา ลงกับพื้นและตั้งเข่าข้างซ้ายสูงขึ้น มือและแขนทั้งสองยกขึ้นลงสลับกัน</p>  <p>นักแสดงหญิงนั่งเอนตัวไปด้านหลัง ด้วยการยืดมือทั้งสองข้างรับน้ำหนัก</p>	<p>สลับจังหวะไปมาได้ตลอดองค์การแสดง</p> <p>นักแสดงถ่ายทอดลีลาท่าทางที่นำนาฏยศิลป์จากรูปแบบต่าง ๆ มาผสมผสานให้เกิดลีลานาฏยศิลป์ให้เกิดลีลาท่าทางที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่</p>
<p>องค์ 4 ทวนทวน</p>	 <p>นักแสดงชายตะแคงตัวทอดกายลงบนพื้นนักแสดงหญิงเอนกายซ้อนประกบเข่าด้านหลังของนักแสดงชายตรงกลางเวที</p>  <p>นักแสดงหญิงเดินตรงไปยังข้างขวาของเวที</p>	<p>องค์ 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ได้พิจารณาเลือกใช้นั้นปรากฏลีลาท่าทางขึ้นในองค์การแสดงนี้ประกอบด้วย รูปแบบของลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน บัลเลต์ นาฏยศิลป์แบบจารีตและภารตนาฏยัม</p> <p>นักแสดงถ่ายทอดลีลาท่าทางจากกิจวัตรที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันด้วยการแสดงที่ย้ำคิย้าทำให้เกิดภาพของลีลาท่าทางที่เข้าไปเข้ามา</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="507 745 959 902">นักแสดงหญิงนั่งพับขา ยึดตัวตรง ในพื้นที่ที่กำหนดขึ้นด้วยแสงสว่างจากไฟ มีลักษณะเป็นวงกลมอยู่ตรงกลางเวที</p>	<p data-bbox="1023 416 1323 1070">การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์จากความรู้สึก ที่รุนแรงด้วยอารมณ์ของ ตัวละคร ผู้วิจัยออกแบบ ด้วยการนำทฤษฎี และแนวคิดทางด้าน ทัศนศิลป์ร่วมออกแบบให้ สอดคล้องกับการแสดง อาทิ การจัดวาง พื้นที่ รูปแบบ รูปร่าง และลักษณะของจุด เส้นที่ สร้างความรู้สึกนั้นแก่ผู้ชม</p>
	 <p data-bbox="507 1686 959 1843">นักแสดงหญิงนั่งกอดเข่า ก้มใบหน้าลงบน แขนทั้งสองที่ประสานกันเข้าหากัน ในกรอบสี่เหลี่ยมจากแสงสว่างของไฟ</p>	<p data-bbox="1023 1095 1323 1585">นักแสดงถ่ายทอดลีลา ท่าทางในพื้นที่ที่มีลักษณะ เป็นกรอบสี่เหลี่ยมจาก แสงสว่างของไฟ ซึ่งเป็น ลีลาท่าทางที่เริ่มจากการ ใช้พื้นที่กว้างและลดขนาด ลงอย่างต่อเนื่องให้ถึง ความแคบที่เล็กลงที่สุด ของพื้นที่นั้น</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหญิงกุมมือทั้งสองข้างเข้าหากันไว้ที่ระดับเอว ยืนตัวตรงอยู่กลางเวทีที่มีกรอบรูปแคนวาสและขาตั้งภาพอยู่ล้อมรอบ</p>	<p>นักแสดงถ่ายทอดลีลาท่าทางกับพื้นที่ที่จำกัด เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกที่มีความทุกข์ที่สร้างความอึดอัด ความทรมานภายในจิตใจ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวดอย่างทรมานทรมาย</p>
<p>องค์ 5 นรกในใจ</p>	 <p>นักแสดงหญิงเอนตัวไปทางขวา ทิ้งน้ำหนักไปที่เท้าขวา เท้าซ้ายยกลอยสูงขึ้น แกว่งแขนทั้งสองข้างพร้อมทิ้งน้ำหนักลง</p>  <p>นักแสดงหญิงเอนตัวเปลี่ยนสลับมาข้างซ้าย ทิ้งน้ำหนักลงที่เท้าซ้าย เท้าขวายกลอยสูงขึ้น แกว่งแขนทั้งสองข้างแกว่งตามจังหวะ</p>	<p>ผู้วิจัยออกแบบลีลาท่าทางด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>จากนั้น ผู้วิจัยออกแบบลีลาท่าทางที่ถูกถ่ายทอดด้วยการล้อกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นที่สูง ลดตัวลงสู่พื้น ในขณะที่เดียวกันมีการเพิ่มจังหวะความเร็วประกอบกับการกระตุกหยุดเป็นเป็นจังหวะ (Staccato)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และคำอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="475 1003 991 1155">นักแสดงหญิงยืนตรง ถ่ายนำหน้าจากคองลงไป ยังแขนจนถึงเท้าข้างขวา แขนข้างซ้ายแนบตรง เข้ากับลำตัว</p>	<p data-bbox="1023 412 1310 674">นักแสดงถ่ายทอดลีลา ท่าทางเพื่อสื่อความหมาย ของ ไฟ ของกิเลสที่เกิด จากความทุกข์แผดเผา ใหม่จิตใจและร่างกาย</p>

จากตารางข้างต้น เป็นการทดลองพัฒนาการทางด้านลีลานาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 นี้
โดยการทดลองที่กำหนดขึ้นเป็นการทบทวนและดำเนินการให้ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อส่งเสริมความหมายและสนับสนุน
องค์ประกอบรวมของการแสดง โดยได้ลำดับขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบจากบท
การแสดงและความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอการแสดงในรูปแบบใหม่ให้แตกต่างจากที่เคยมีปรากฏ

ผู้วิจัยได้ ดำเนินการศึกษาและทำการทดลองออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง
ภาพการทดลองกับนักแสดง ตามที่ปรากฏในบทการแสดง ดังนี้



ภาพที่ 12 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการทดลองการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกใช้ขาตั้งภาพ ขนาด ความกว้าง 55 เซนติเมตร ความยาว 90 เซนติเมตร และความสูง 180 เซนติเมตร รวมจำนวน 7 อัน ด้วยรูปแบบการนำเสนอการแสดงจำลองถึงห้องวาดภาพของจิตรกรชาย ด้วยขนาดใหญ่และมีจำนวนมาก ขาตั้งภาพ จึงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถเกิดภาพที่หลากหลายได้บนเวที ด้วยการเคลื่อนย้ายและจัดวางตำแหน่งในแต่ละองค์การแสดง อีกทั้ง ความไม่สมดุลของจำนวนที่ไม่ครบคู่เปรียบเสมือนความไม่ลงตัวซึ่งกันและกัน

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ในครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์อีก 4 ด้าน ได้แก่ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดงเสร็จสมบูรณ์ โดยผู้วิจัยจึงขออธิบายข้อสรุปการพัฒนาเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ ครั้งที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 11 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 11 สรุปปัญหาที่พบในการทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของ
ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 4

องค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข และพัฒนา
การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นปัญหาใน ประเด็น เรื่อง การสื่อสาร ของผู้ออกแบบกับนักแสดง เช่น การตีความ และวิเคราะห์บทการแสดง ที่ทั้งสองฝ่ายจะเกิดความ เข้าใจตรง	ผู้วิจัยจะเตรียมวิธีการ และสื่อสารให้นักแสดงเกิด ความเข้าใจที่ถูกต้องที่สุด
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ผู้วิจัยได้เห็นปัญหาเรื่อง ระยะเวลาของลีลาที่ปรากฏ กับ ความยาวของเสียง และดนตรีประกอบที่ยังไม่ลง ตัว เนื่องจากต้องมีการซ้อม ให้ทั้งสององค์ประกอบ ประสานสัมพันธ์กัน	ผู้วิจัยจะวางแผนการซ้อม และมีทีมงานในฝ่ายนี้ รับผิดชอบหน้าที่โดยเฉพาะ
การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง	ผู้วิจัยได้เห็นปัญหาเรื่องของ ลีลา กับ นักแสดงเมื่อต้องใช้ อุปกรณ์ประกอบการแสดง นั้นยังไม่ลงตัว เนื่องจากต้อง มีการซ้อมให้ทั้งสอง องค์ประกอบประสาน สัมพันธ์กัน	ผู้วิจัยจะวางแผนการซ้อม ของนักแสดงร่วมกับอุปกรณ์ ประกอบการแสดง พร้อมทีมงานในฝ่ายนี้ รับผิดชอบหน้าที่โดยเฉพาะ
การออกแบบพื้นที่การแสดง	รอทางโรงละครตอบรับ	ภายใน 27 กุมภาพันธ์ 2564

4.2.1.5 การทดลองเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5

การทดลองและพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้คำนึงถึง 8 องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ในส่วนที่ต่อเนื่องและผลจากการทดลองครั้งนี้จะเป็นการแสดงผลงานโดยทุกองค์ประกอบที่ออกแบบจะปรากฏขึ้นอยู่บนเวทีการแสดงจริง ผู้วิจัยขออธิบายผลการทดลองที่เกิดขึ้น ดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดงในครั้งที่ 5 ผลการทดลองจะเป็นไปตามผลจากการทดลองในครั้งที่ 2 ซึ่งบทการแสดงได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่มีประเด็นเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งเป็นได้เชื่อมโยงหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา เรื่อง ทุกข์ในชั้น 5 สร้างสรรค์ออกแบบบทการแสดงมี 5 องค์ ประกอบด้วย

องค์ 1 ความเหงา คือ กล่าวถึง ความหว่าเหวและโดดเดี่ยวในชีวิตประจำวัน จากบทการแสดงมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงถึง รูปชั้น 5 ส่วนที่ประกอบเป็นร่างกาย พฤติกรรมของมนุษย์

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สบายใจ จากบทการแสดงมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงถึง เวทนาชั้น 5 ส่วนที่เป็นความรู้สึกทุกข์ เพราะรับรู้ทางประสาทสัมผัสถึงความไม่ครบองค์ประกอบ

องค์ 3 คิดไปเอง กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สมหวังใจ จากบทการแสดงมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงถึง สัญญาชั้น 5 ส่วนที่เป็นการจำสิ่งที่ได้รับเป็นกระบวนการสื่อสาร การคิด

องค์ 4 ทุนทุราย กล่าวถึง ภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความผิดหวัง สำแดงอารมณ์อย่างทุนทุราย จากบทการแสดงมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงถึง สังขารชั้น 5 ส่วนที่เป็นการคิดปรุงแต่ง ให้ความสำคัญเฉพาะเรื่องในขณะนั้น

องค์ 5 นรกในใจ กล่าวถึง ใจต่างหากที่รู้ สะท้อนภาพความทุกข์และนรก คือ ตัวเรา จากบทการแสดงมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงถึง วิญญาณชั้น 5 การรู้แจ้งถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านทางตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เป็นการประมวลความคิดออกมาเป็นการรับรู้ทางจิตสำนึก

จากบทการแสดง ในองค์ 2 ถึง องค์ 5 เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้เชื่อมโยงและกล่าวถึง นาม (เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ) หมายถึง จิต หรือ Mind ปรากฏเป็นคำสำคัญคำสุดท้ายจากหัวข้อวิทยานิพนธ์ จิตเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวมที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์กับความรู้ด้านอื่นที่สำคัญที่เห็นถึงอตฺตา อนันตา อย่างละเอียดและพัฒนาจิตให้เกิด การสำนึกแห่งตัวตน โดยเนื้อเรื่อง

ของบทรการแสดงนี้มีความสอดคล้องที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนสุภาษิตที่ว่า มโนปุพฺพงคมา ธมฺมา มโนเสฏฺฐา มโนมยา อานวํ (มะ-โน-ปุ-พ-ง-ค-มา-ทำ-มา-มะ-โน-เส-ต-ถา-มะ-โน-มะ-ยา) มีความหมายว่า ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นใหญ่ มีใจเป็นประธาน สำเร็จลงแล้วด้วยใจ ทุกสิ่งทุกอย่างที่เราได้กระทำลงไปนั้น มันขึ้นอยู่กับจิตใจของเราเอง เพราะใจเป็นใหญ่ที่สุดและมีอำนาจที่สุดในร่างกายของเรา

นอกจากนี้ บทรการแสดงจากประสบการณ์ของคุณ คนที่รู้ดีที่สุดก็คือตัวเราเอง ใจเป็นใหญ่ที่สุด มันตรงกับพุทธพจน์บทนี้นะ ดังที่ เจษฎา จันทรเงิน

บทรการแสดงจากประสบการณ์ของคุณ คนที่รู้ดีที่สุดก็คือตัวเราเอง ใจเป็นใหญ่ที่สุด มันตรงกับพุทธพจน์บทนี้นะ มันกินความครอบคลุมไปถึงทางพันทุกข์ได้ด้วยเลยนะ ซึ่งสามารถนำไปเป็นข้อคิดเห็นให้กับผู้ชมได้อีก (เจษฎา จันทรเงิน, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2564)

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบบทรการแสดงในครั้งที่ 5 นี้ เป็นบทรการแสดงสำหรับนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

2) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 5 นี้ ผลการทดลองจะเป็นไปตามผลจากการทดลองในครั้งที่ 4 เป็นการคัดเลือกนักแสดงที่ได้นักแสดงตรงตามเกณฑ์พิจารณา โดยผลงานชิ้นนี้ต้องการนักแสดงชาย 1 คน นักแสดงหญิง 1 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 2 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุเกณฑ์การพิจารณาเพื่อคัดเลือกนักแสดงจากลักษณะ คุณสมบัติ ความสามารถพิเศษเฉพาะทางส่วนบุคคล เพื่อความเหมาะสมกับบทบาทที่นักแสดงนั้นได้รับ

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 5 นี้ ได้นักแสดงจากการคัดเลือกตรงตามคุณสมบัติที่ได้กำหนดไว้ อีกทั้ง นักแสดงมีความเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับเข้าร่วมแสดงในผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลาท่าทางของนาฏศิลป์ครั้งที่ 5 ผลจะเป็นไปตามในผลการทดลองครั้งที่ 4 อีกทั้ง ผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างของลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นลีลานาฏศิลป์พื้นฐาน จากนั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์จากรูปแบบนาฏศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันออกและตะวันตก ประกอบด้วย บัลเลต์คลาสสิก

นาฏศิลป์ไทยแบบจารีตและภารตนาฏยัม ซึ่งปรากฏเป็นรูปแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความหลากหลายตลอดการแสดง

ผลการพัฒนาการทดลองการในครั้งนี้ มีเป้าประสงค์เพื่อให้นักแสดงเห็นภาพรวมอย่างมีเอกภาพและมีความมั่นใจในการแสดง ด้วยการทำแบบฝึกหัดจากกิจกรรมของศิลปะการละครเพื่อทดสอบและพัฒนาเครื่องมือของนักแสดงให้ดียิ่งขึ้น ทำให้นักแสดงมีความมั่นใจและสติดูอยู่ตลอดทั้งการแสดง กระบวนการของแบบฝึกหัดนี้ เริ่มจากการกำกับทิศทางและกำหนดเป้าหมายสูงสุดของตัว (Super Objective) เพื่อให้นักแสดงเห็นและยึดความต้องการสูงสุดเป็นแนวทางให้นักแสดงได้ไต่ระดับขึ้นไปเรื่อย ๆ จนสำเร็จ จากนั้นมุ่งเน้นการทบทวนลีลาท่าทางการตีความ และการเชื่อมโยงลีลาท่าทางระหว่างช่วงต่อขององค์การแสดงให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้ง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลีลาท่าทางระหว่างองค์การแสดงให้เชื่อมโยงกันและพบว่าเกิดการแสดงในรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจ จากบางช่วงของการแสดงที่นักแสดงได้มีอิสระในการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางในขณะนั้นด้วยความรู้สึกร่วม

ผู้วิจัยได้คำนึงเรื่องพื้นที่กับการถ่ายทอดลีลาท่าทางของนักแสดงควรกำหนดให้มีความเหมาะสมถึงการกำหนดทางเข้าและทางออก การกำหนดพื้นที่ด้วยบทการแสดง การกำหนดพื้นที่ระหว่างเหตุการณ์จริงกับความฝัน ลีลาท่าทางที่แสดงถึงความกลัวบนพื้นที่ที่มีขนาดเล็กและคับแคบ ลีลาท่าทางที่แสดงถึงสภาวะที่ทนอยู่ได้ยากบนพื้นที่ที่มีขนาดกว้างใหญ่

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ในการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ โดยนำคำว่า กลุ่มคนรุ่นใหม่ มาเป็นแรงบันดาลใจในการเลือกใช้และออกแบบลีลาท่าทาง โดยเชื่อมโยงเรื่องของเวลายุคสมัยที่เกิดก่อนและหลังจากกลุ่มคนรุ่นใหม่ แบ่งเป็น 2 ช่วงยุค ได้แก่ ยุคคลาสสิก (The Classical Period) เลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์บัลเลต์ คลาสสิก นาฏศิลป์ไทยแบบจารีต ภารตนาฏยัม และยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern) เลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) รวมทั้งจำนวน 4 รูปแบบนาฏศิลป์ นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์จากบทการแสดงทั้ง 5 องค์ ผู้วิจัยจะอธิบายถึงแนวคิดและผลการทดลอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ 1 ความเหงา จากการวิเคราะห์บทการแสดงได้กล่าวถึงตัวละครที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้สึกหัวเหวและโดดเดี่ยวในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่ถ่ายทอดด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ตลอดองค์การแสดง

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ จากการวิเคราะห์บทการแสดงได้กล่าวถึงตัวละครกับภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สบายใจ การออกแบบลีลาท่าทางองค์นี้ที่จะขยายความถึงความไม่ครบองค์ประกอบให้เห็นชัดเพิ่มมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์จาก

ยุคคลาสสิก แบบจารีตประเพณีเริ่มจาก บัลเลต์คลาสสิก นาฏยศิลป์ไทยแบบจารีต ภาวตนาฏยัม ถ่ายทอดลีลาท่าทางแบบภาพหยุดนิ่งตามลำดับ โดยเริ่มต้นด้วยท่าทางเป็นกฎเกณฑ์ถึงการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้มีความสมบูรณ์ตามแบบฉบับ แต่ได้ทำลายลายเส้น หรือลดทอนการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความสมบูรณ์แบบ

องค์ 3 คิดไปเอง จากการวิเคราะห์บทการแสดงได้กล่าวถึง ตัวละครกับภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความไม่สมหวัง การออกแบบลีลาท่าทางองค์นี้ถ่ายทอดด้วยลีลาที่ประกอบด้วยท่าเคลื่อนไหวหลากหลายรูปแบบทางด้านนาฏยศิลป์ โดยแสดงอย่างต่อเนื่องสลับด้วยจังหวะที่ข้ามสมเร็วจนไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นรูปแบบของนาฏยศิลป์รูปแบบใด

องค์ 4 ทุรนุราย จากการวิเคราะห์บทการแสดงได้กล่าวถึง ตัวละครกับภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากความผิดหวัง สำแดงอารมณ์อย่างทุรนทุราย การออกแบบลีลาท่าทางองค์นี้จึงถ่ายทอดด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) อีกครั้ง โดยนำลีลามายาถ่ายทอดในลักษณะซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive) โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้างและลดขอบเขตของพื้นที่ลง ขณะที่ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้นจนเหลือพื้นที่ที่เล็กและแคบที่สุด

องค์ 5 นรกอัจฉริยะ จากการวิเคราะห์บทการแสดงได้กล่าวถึง ใจของตัวละครที่เป็นต้นเหตุแห่งทุกข์ และนรก คือ ตัวเรา การออกแบบลีลาท่าทางองค์นี้จึงถ่ายทอดด้วยลีลาที่ล้อกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นที่สูงและลดตัวลงต่ำสู่พื้น ในขณะที่เดียวกันมีการเพิ่มจังหวะความเร่ง (Dynamic) การหยุดเป็นช่วง ๆ เป็นจังหวะ ๆ (Staccato) ให้มีลักษณะเหมือนไฟที่แผดเผาไหม้

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ได้เชื่อมโยงรูปแบบนาฏยศิลป์แห่งกาลเวลาถึงปัจจุบัน ปรากฏลีลาท่าทางทั้ง 5 องค์การแสดงที่เป็นไปตามบทการแสดง

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งที่ 5 จะเป็นไปตามในผลการทดลอง ครั้งที่ 4 โดยผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ปรากฏขึ้นอยู่บนเวที ซึ่งการพัฒนาการทดลองการแสดงร่วมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้เพิ่มอุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ เก้าอี้ 1 ตัว สำหรับนักแสดงชายใช้ร่วมประกอบการแสดงที่ปรากฏตลอดทั้งการแสดง

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งที่ 5 จะปรากฏอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับการถ่ายทอดลีลานาฏยศิลป์

5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

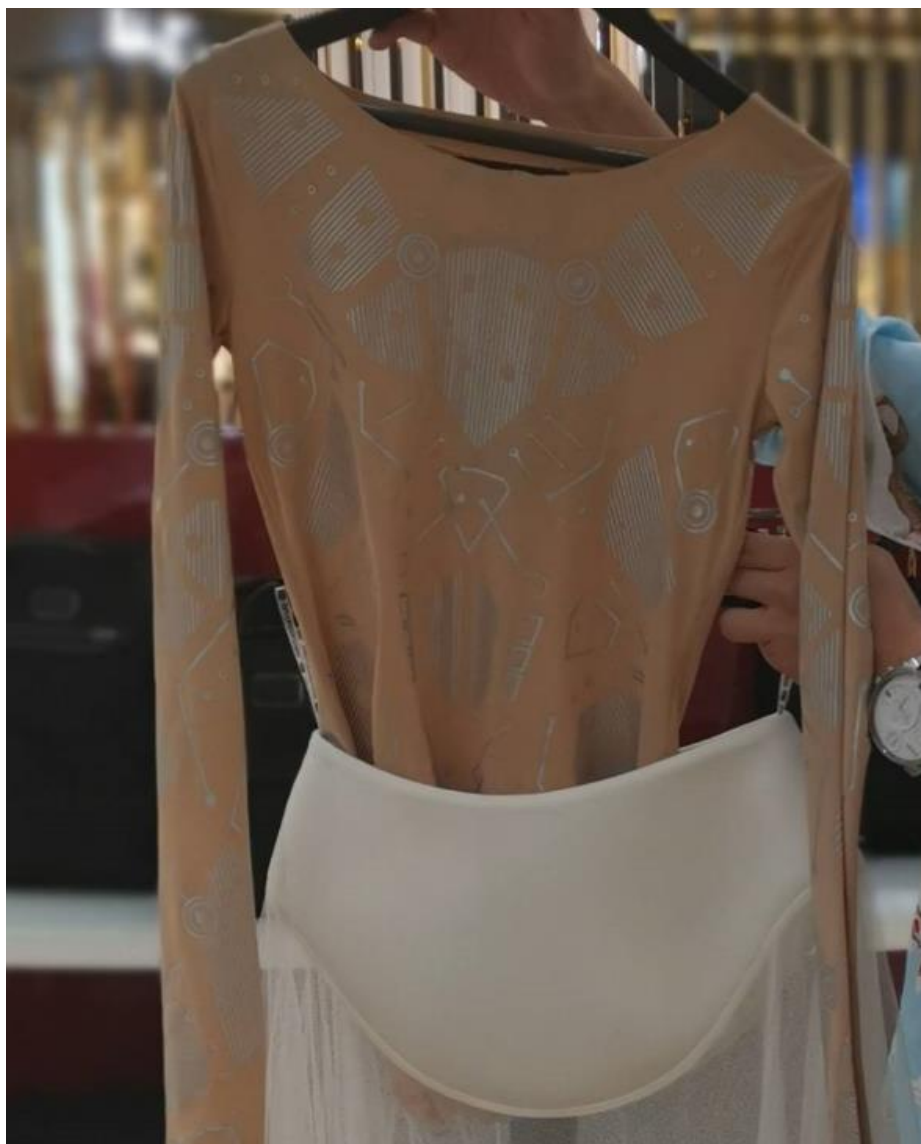
ผู้วิจัยได้ทดลองทำการออกแบบเครื่องแต่งกายอีกครั้ง โดยคำนึงถึงความชื่นชอบส่วนบุคคล หรือความหลงใหล (Passion) ของผู้วิจัยเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้วิจัยมีความสนใจทางด้านแฟชั่นและชื่นชอบการแต่งตัวที่เป็นตัวของตัวเอง พิจารณาเลือกใช้จากความชื่นชอบส่วนบุคคล เน้นให้การถ่ายทอดภาพลักษณ์ที่ถูกต้องเหมาะสมในแต่ละวาระ หรือโอกาสนั้น โดยจะพิจารณาเลือกสวมใส่เครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับความสำคัญของงานกิจกรรม ผู้เข้าร่วมงาน หรือสถานที่จัดงาน รวมถึงการเลือกใช้เครื่องแต่งกายจากห้องเสื้อแบรนด์ประจำ อีกทั้ง หากได้รับคำวิจารณ์ถึงการแนะนำติชมการแต่งกาย ผู้วิจัยจะน้อมรับฟังและเก็บมาพัฒนาการแต่งกายในอนาคต

ผลจากการพัฒนาทดลองการในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดงทั้ง 2 คน โดยพิจารณาเลือกเครื่องแต่งกายจากความหลงใหลส่วนบุคคล เครื่องแต่งกายของนักแสดงเป็นแบบผลิตสำเร็จรูปจากห้องเสื้อแบรนด์ สิริวิณณวรี (Sirivannavari) ออกแบบและสร้างสรรค์โดย สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวิณณวรี นารีรัตนราชกัญญา ซึ่งเครื่องแต่งกายขึ้นหลักแสดงของนักแสดงวัสดุเนื้อผ้าพิมพ์ลายภาพกราฟิกสีพระหัตถ์ สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวิณณวรี นารีรัตนราชกัญญา ซึ่งลายพิมพ์ภาพกราฟิกได้ทรงออกแบบลายพิมพ์โดยนำเอาภาพวาดสีพระหัตถ์รูปสัญลักษณ์ สัญลักษณ์จักราศี ลายหัวใจ และลายหนังสือพิมพ์ที่พิมพ์ทับซ้อนบนบทความในหนังสือมาเป็นกราฟิก โดยลายกราฟิกสีพระหัตถ์นี้ได้ปรากฏให้เห็นตลอดชุดแบบไม่สมมาตร โดดเด่นด้วยโครงสร้างเสื้อผ้าที่มีความเป็นสตรีนิยาม มีสไตล์อันล้ำยุคอันเป็นเอกลักษณ์ โดยการตีความหมายของชุดคลุมนี้จากลายกราฟิกนั้นมีเรื่องราวบนลายผ้าเป็นการเสริมบทบาทให้กับผู้สวมใส่

โดยเครื่องแต่งกายนักแสดงชายจากชุดสูทสีน้ำเงินขาว เปลี่ยนเป็น ชุดคลุมสีน้ำเงินและเครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงจากชุดไฟสีแดง เปลี่ยนเป็น ชุดผ้ายัดสีครีมและกระโปรงผ้าชีฟองสีขาว เครื่องแต่งกายทั้งสองเป็นเนื้อผ้าพิมพ์ลายภาพกราฟิกสีพระหัตถ์ของพระองค์ท่าน



ภาพที่ 13 เครื่องแต่งกายนักแสดงชาย
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 14 เครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง
ที่มา : ผู้วิจัย

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ จะนำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เกิดจากความหลงใหลของผู้วิจัย เมื่อนักแสดงสวมใส่แล้วนั้น เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่สื่อความหมายได้สอดคล้องกับบทการแสดง อีกทั้ง ปรากฏภาพที่สวยงามในการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

6) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงในครั้งนี้อย่างดีเพื่อพัฒนาต่อยอดจากการทดลองในครั้งที่ 3 โดยให้ความสำคัญจากบทการแสดงเป็นสำคัญ เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงร่วมกับลีลานาฏศิลป์และอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งนี้จะปรากฏขึ้นจริงในการแสดงได้ครบทั้งการแสดง โดยผู้วิจัยคำนึงถึงการเลือกเสียงและดนตรีที่จะสร้างความรู้สึที่สอดคล้องกับบทการแสดง เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลายบรรยากาศในแต่ละองค์การแสดง

ผลจากการพัฒนาการทดลองครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและเลือกใช้เสียงและดนตรีใหม่จำนวน 2 ลำดับการแสดง ได้แก่ องค์ 1 ใช้เสียงความเงียบ องค์ 5 ใช้เพลง Sleep เพื่อเพิ่มเติมเสียงและดนตรีให้การแสดงสมบูรณ์ยิ่งขึ้นโดยมีรายละเอียดสรุป ดังนี้

องค์ 1 ความเหงา เลือกใช้เสียงความเงียบตลอดทั้งองค์การแสดง โดยสื่อถึงอาการหว่าเหว

องค์ 5 นรกในใจ ฉากที่สอง ระหว่างที่นักแสดงชายถ่ายทอดลีลาการวาดภาพ ผู้วิจัยได้ใช้เพลงนอน (Sleep) โดย ลิซ่า เกรอเล็ด (Lisa Gerrard) มีความยาวที่ 7 นาที 04 วินาที โดยองค์ประกอบของเสียงและดนตรีมีคำร้องประกอบ เนื้อหาของเพลงแสดงเพลงที่มีเนื้อหาของแม่กับลูก เพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นย้ำถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่เลือกใช้จากการออกแบบและทดลอง ทั้ง 5 ครั้ง

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบการออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงในครั้งนี้อย่างดีผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ได้สร้างความรู้สึที่สอดคล้องกับบทการแสดงและลีลานาฏศิลป์ตามวัตถุประสงค์

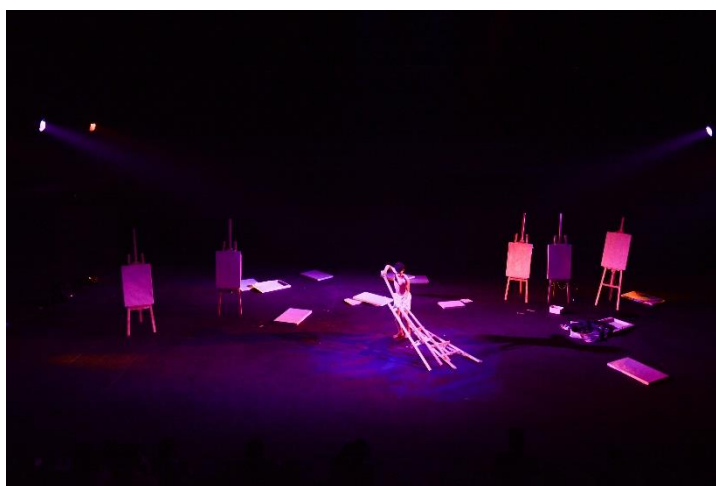
7) การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงในครั้งนี้อย่างดีเพื่อพัฒนาต่อยอดจากการทดลองในครั้งที่ 3 ซึ่งผลจากการทดลองในครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นการเก็บรายละเอียดของแสงจากภาพจำลองที่ได้ออกแบบไว้ให้เกิดความสมบูรณ์กับองค์การแสดงในแต่ละองค์ โดยอธิบายผลจากการทดลองได้ ดังนี้

องค์ 1 ความเหงา ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพที่ทับซ้อนของกาลเวลาของชีวิต ระหว่างโลกจินตนาการและโลกความจริง

ลำดับช่วงที่หนึ่ง กำหนดทิศทางของแสงจากมุมด้านบน ออกแบบแสงโดยโคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีชมพูและสีม่วง ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดงค่อย ๆ ส่องสว่างไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง จากนั้น เมื่อนักแสดงเข้าสู่การจัดอุปกรณ์ประกอบการแสดง แสงจึงสว่างขึ้นเรื่อย ๆ จนเห็นองค์ประกอบบนเวทีการแสดงทั้งหมด

ลำดับช่วงที่สอง หลังจากนักแสดงชายจัดอุปกรณ์ประกอบการแสดงบนพื้นที่การแสดงที่ได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน ด้านซ้ายมือฝั่งเวทีไฟมีดสนิท และด้านขวามือปรากฏนักแสดงชายนั่งอยู่บนเก้าอี้ร่วมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง และมีลักษณะเป็นวงกลมเพื่อกำหนดขอบเขตพื้นที่



ภาพที่ 15 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 1 ความเหงา

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพความหวังและความสิ้นหวังที่องค์ประกอบไม่ครบทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์

ลำดับช่วงที่หนึ่ง นักแสดงหญิงเข้าประตูทางด้านซ้ายและมาปรากฏอยู่ข้างเวทีพร้อมถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์ ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 158 สี Deep Orange ให้แสงสีส้มนวลจากการย้อมแสงสีขาว สีเหลือง สีส้มเข้าไว้ด้วยกันซึ่งให้ความรู้สึกที่อบอุ่น และ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue ให้แสงสีขาวฟ้าร่วมกับ โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC และ โคมไฟ PC ส่องสว่างจากมุมด้านบนและด้านข้างไปยังบริเวณพื้นที่ของนักแสดงหญิง มีลักษณะเป็นพื้นที่กว้างในส่วนของตนเอง และด้านขวามือฝั่งนักแสดงชายลดความสว่างลง

ลำดับช่วงที่สอง หลังจากนักแสดงหญิงถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์บนพื้นที่ของตนเสร็จสิ้น นักแสดงหญิงเดินมุ่งตรงไปพื้นที่ฝั่งของนักแสดงชาย เพื่อถ่ายทอตลีลาในลำดับต่อไป รวมถึงการถ่ายทอตลีลาวาดภาพของนักแสดงชายจนจบองค์การแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ

Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง



ภาพที่ 16 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 3 คิดไปเอง ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพโลกแห่งความฝันที่เชื่อมโยงโลกความจริงเข้ากับโลกในจินตนาการความคิดของตนเอง

ลำดับช่วงที่หนึ่ง พื้นที่การแสดงที่ได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน ด้านซ้ายมือผู้ชมปรากฏนักแสดงชายนั่งอยู่บนเก้าอี้ร่วมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT ให้แสงสีน้ำเงิน ส่องสว่างจากมุมข้างซ้ายด้านล่างของเวที เพื่อให้เกิดเงาของนักแสดงชายพาดไปยังกำแพงลวงล้ำพื้นที่ของนักแสดงหญิง ด้านขวามือนักแสดงหญิงเข้าประตูทางหลังด้านขวาของเวทีใช้โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 007 สี Pale Yellow และมาปรากฏอยู่ Up Stage พร้อมถ่ายทอติลลานาฏศิลป์ ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 158 สี Deep Orange ร่วมกับ โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC และใช้โคมไฟ PC ใส่ฟิลเตอร์ NC สำหรับพื้นที่ที่ถ่ายทอติลลานาฏศิลป์

ลำดับช่วงที่สอง หลังจากนักแสดงหญิงถ่ายทอติลลานาฏศิลป์บนพื้นที่ของตนเสร็จสิ้น นักแสดงชายถ่ายทอติลลานาฏศิลป์จบองค์การแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง เป็นจำนวน 4 จุด



ภาพที่ 17 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 3 คิดไปเอง

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 4 ทูรันทุราย ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพโลกแห่งความฝันที่เชื่อมโยงโลกความจริงเข้ากับโลกในจินตนาการความคิดของตนเอง

ลำดับช่วงที่หนึ่ง จำลองห้องนอนขึ้นบนพื้นที่การแสดงกลางเวที ออกแบบแสงโดยโคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีชมพูและสีม่วง เปรียบเสมือนโลกแห่งความฝัน และห้องนั่งเล่นคือพื้นที่โดยรอบใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT สี Magenta และ สี Cyan (Blue) ร่วมกับ โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue และ โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC

ลำดับช่วงที่สอง หลังจากนักแสดงหญิงถ่ายทอติลีลานาฏยศิลป์บนพื้นที่ของต้นเสรีจสี้น นักแสดงชายถ่ายทอติลีลาวาดภาพจนจบองค์การแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดงและเวที



ภาพที่ 18 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 4 ทูรันทุราย

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 5 นรกในใจ ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพเปรียบเสมือนนรกในใจ ที่มีไฟเผาไหม้ติดร่างกายและจิตใจอยู่ตลอดเวลา

ลำดับช่วงที่หนึ่ง นักแสดงหญิงถ่ายทอตีสีลานาฏยศิลป์กลางเวที ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT ให้แสงสี Deep Red และ ให้แสงสี Red และ โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสี Yellow ซึ่งได้เพิ่ม แผ่นโกโบฉลุลาย (Gobo) ให้กับแสงเพื่อให้แสดงลวดลายให้ปรากฏลวดลายของ “ไฟ” ที่กำลังเผาไหม้ ร่วมกับ โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีเหลืองและสีแดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะความทุกข์ทรมานที่มีนรกในใจ

ลำดับช่วงที่สอง หลังจากนักแสดงหญิงถ่ายทอตีสีลานาฏยศิลป์บนพื้นที่ของตนเสร็จสิ้น นักแสดงชายถ่ายทอตีสีลาที่หวาดกลัวและตั้งขาตั้งภาพวาดเปล่า ๆ ไว้กึ่งกลางเวที ตลอดจนการจัดวางภาพวาดของนักแสดงหญิงจนจบการแสดง ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดงและเวที

ลำดับช่วงที่สาม นักแสดงปรากฏบนเวทีเพื่อขอบคุณผู้ชม ออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue ร่วมกับ โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีขาวเกิดจากการย้อมแสงของสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงินเข้าไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 19 ภาพรวมของการออกแบบแสงองค์ 5 นรกในใจ

ที่มา : ผู้วิจัย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปการออกแบบแสงที่เลือกใช้จากการออกแบบและทดลองทั้ง 5 ครั้ง
ดังตารางที่ 12 ต่อไปนี้

ตารางที่ 12 การออกแบบแสงในผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรก
ในใจคน ครั้งที่ 5

ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	การออกแบบแสงในผลงาน
องค์ 1 ความเหงา	<p>ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพที่ทับซ้อนของ กาลเวลาของชีวิต ระหว่างโลกจินตนาการและโลกความจริง โดยออกแบบแสง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีชมพูและสี ม่วง ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของ นักแสดง 2. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุม ด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง และมีลักษณะเป็น วงกลมเพื่อกำหนดขอบเขตพื้นที่

บทการแสดง	การออกแบบแสงในผลงาน
<p style="text-align: center;">องก์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ</p>	<p>ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพความหวังและความ สิ้นหวังที่องค์ประกอบไม่ครบทำให้เกิดความไม่สมบูรณ์ โดยออกแบบแสง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 158 สี Deep Orange ให้แสงสีส้มนวลจากการย้อม แสงสีขาว สีเหลือง สีส้มเข้าไว้ด้วยกันซึ่งให้ความรู้สึกที่อบอุ่น 2. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue ให้แสงสีขาวฟ้า 3. โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC ส่องสว่างจากมุม ด้านบนและด้านข้างไปยังบริเวณพื้นที่ของนักแสดงหญิง 4. โคมไฟ PC ส่องสว่างจากมุมด้านบนและด้านข้าง ไปยังบริเวณพื้นที่ของนักแสดงหญิง 5. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุม ด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดง
<p style="text-align: center;">องก์ 3 คิดไปเอง</p>	<p>ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพโลกแห่งความฝันที่ เชื่อมโยงโลกความจริงเข้ากับโลกในจินตนาการความคิดของ ตนเอง โดยออกแบบแสง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT ให้แสงสีน้ำเงิน ส่องสว่างจากมุมข้างซ้ายด้านล่างของเวที เพื่อให้เกิดเงาของนักแสดงชาย 2. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 007 สี Pale Yellow ประตู่ทางหลังด้านขวาของเวที 3. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 158 สี Deep Orange สำหรับพื้นที่ที่ถ่ายทอติลล นาฏยศิลป์ 4. โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC สำหรับพื้นที่ที่ ถ่ายทอติลลนาฏยศิลป์ 5. โคมไฟ PC ใส่ฟิลเตอร์ NC สำหรับพื้นที่ที่

บทการแสดง	การออกแบบแสงในผลงาน
	ถ่ายทอดลีลานาฏยศิลป์
<p>องค์ 4 ทูลนทูลราย</p>	<p>ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพโลกแห่งความฝันที่เชื่อมโยงโลกความจริงเข้ากับโลกในจินตนาการความคิดของตนเอง โดยออกแบบแสง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีชมพูและสีม่วง เปรียบเสมือนโลกแห่งความฝัน 2. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT สี Magenta และ สี Cyan (Blue) ห้อยนั้งเล่นคือพื้นที่โดยรอบ 3. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue ห้อยนั้งเล่นคือพื้นที่โดยรอบ 4. โคมไฟ Fresnel ใส่ฟิลเตอร์ NC ห้อยนั้งเล่นคือพื้นที่โดยรอบ 5. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดงและเวที
<p>องค์ 5 นรกในใจ</p>	<p>ออกแบบแสงโดยนำเสนอภาพเปรียบเสมือนนรกในใจที่มีไฟเผาไหม้ติดร่างกายและจิตใจอยู่ตลอดเวลา โดยออกแบบแสง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT ให้แสงสี Deep Red พื้นที่ถ่ายทอดลีลานาฏยศิลป์กลางเวที 2. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT ให้แสงสี Red พื้นที่ถ่ายทอดลีลานาฏยศิลป์กลางเวที
<p>องค์ 5 นรกในใจ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสี Yellow ซึ่งได้เพิ่ม แผ่นโกโบฉลุลาย (Gobo) ให้กับแสงเพื่อให้แสดงลวดลายให้ปรากฏลวดลายของ “ไฟ” 4. โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีเหลือง

บทการแสดง	การออกแบบแสงในผลงาน
	<p>และสีแดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะความทุกข์ทรมานที่มีนรกในใจ</p> <p>5. โคมไฟ Moving Head ColorSpot 575 AT ให้แสงสีขาว (CTO & Colour Wheel) ส่องสว่างจากมุมด้านบนไปยังบริเวณกึ่งกลางของนักแสดงและเวที นักแสดงหญิงเรียงภาพ</p> <p>6. โคมไฟ PAR 64 ใส่ฟิลเตอร์รุ่น Rosco E-Colour รหัส 201 สี Full C.T. Blue สำหรับนักแสดงขอบคุณผู้ชม</p> <p>7. โคมไฟ LED รุ่น ออสแรม (OSRAM) สีขาวเกิดจากการย้อมแสงของสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงินเข้าไว้ด้วยกัน สำหรับนักแสดงขอบคุณผู้ชม</p>

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบแสงในครั้งนี้ ได้พัฒนาต่อยอดจากการทดลองในครั้งที่ 3 ร่วมกับข้อค้นพบใหม่ที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วนั้น การแสดงได้ปรากฏแสงสว่างส่งเสริมนักแสดงที่กำลังถ่ายทอติลาท่าทางได้อย่างตรงตามตลอดการแสดง อีกทั้ง การออกแบบเป็นไปตามที่บทการแสดงได้ระบุไว้อย่างสมบูรณ์

8) การออกแบบพื้นที่การแสดง

การออกแบบพื้นที่แสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดและออกแบบให้ผลงานชิ้นนี้ จัดแสดง ณ โรงละคร Black Box มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Main Campus) เป็นโรงละครขนาดเล็กมีพื้นที่สำหรับจัดการแสดงและที่นั่งชมการแสดงยกพื้นสูงแบบอัฒจันทร์ซึ่งเหมาะสำหรับศิลปิน ที่จะสร้างสรรค์ผลงานจากการทดลองเพื่อการศึกษา ลักษณะเฉพาะของโรงละครแห่งนี้มีความเหมาะสมกับผลงานชิ้นนี้ ประกอบด้วย 1. ส่วนพื้นที่การแสดง มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส โล่งกว้าง ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์และออกแบบการแสดงได้อย่างอิสระ เป็นประโยชน์กับการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 8 ประกอบการแสดงทางนาฏศิลป์ให้มีความหลากหลาย อีกทั้ง มีประตูทางเข้าออก 4 ประตูใหญ่ สะดวกต่อการติดตั้งและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง 2. ส่วนพื้นที่นั่งชมการแสดง มีลักษณะยกพื้นสูงแบบอัฒจันทร์ สูงจำนวน 6 แถว ช่วยสนับสนุนการรับชมแก่ผู้ชมได้มองเห็นภาพที่ผู้วิจัยประสงค์โดยไม่ได้เป็นในระนาบเดียว ซึ่งผู้ชมที่นั่งชมอยู่แถวด้านบนสุด เมื่อมองมายังส่วนพื้นที่จัดการแสดงแล้วจะเห็นผลงานการแสดงของผู้วิจัยที่ชัดเจน 3. อุปกรณ์และระบบปฏิบัติการของโรงละครมีความพร้อมสำหรับจัดการแสดง อาทิ ระบบดีมเมอร์คอนโทรล

(Dimmer Control) พร้อมอุปกรณ์โคมไฟ ระบบเสียง และ 4. ทีมงานคุณภาพของคณะครม
มหาวิทยาลัยกรุงเทพมีเปรียบพร้อมทุกฝ่ายเพื่อสนับสนุนการผลิตผลงานสร้างสรรค์

จากที่กล่าวข้างต้น การออกแบบพื้นที่การแสดงของผลงานนี้จะดำเนินการ
ออกแบบให้สนับสนุนองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ต่าง ๆ ที่ได้ดำเนินการไปแล้วนั้นให้มีความ
สอดคล้องในแต่ละองค์การแสดงและเป็นไปตามแนวทางการออกแบบครั้งสุดท้ายจาก บทการแสดง
และลีลานาฏศิลป์ เป็นสำคัญ โดยมีรายละเอียดอธิบาย ดังนี้

ส่วนพื้นที่การแสดง การออกแบบพื้นที่แบ่งพื้นที่ทั้งหมดในชั้นที่ 1 ออกเป็น
2 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ส่วนพื้นที่จัดการแสดง และส่วนที่ 2 ส่วนพื้นที่นั่งชมการแสดง พื้นที่
การจัดแสดงหลังจากแบ่งส่วนแล้วมีขนาด กว้าง 9.80 เมตร ยาว 9.80 เมตร พื้นที่โล่งกว้างไม่มีสิ่งกีด
ขวางมีรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีประตูทางเข้าออก 4 ประตูใหญ่ ลักษณะของพื้นผิวสัมผัสปูด้วยไม้
รองรับแรงกระแทกในการเคลื่อนไหวทางร่างกายซึ่งเหมาะสมสำหรับผลงานนี้ กระบวนการสร้างสรรค์
และออกแบบการแสดงได้คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ เรื่องศิลปะการจัดวางของการเคลื่อนไหว
ลีลาเพื่อภาพที่ปรากฏบนเวที อีกทั้งให้ความสำคัญกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง แสง เสียง
เครื่องแต่งกายที่เป็นส่วนประกอบสำคัญในการนำเสนอผลงานให้มีความสมบูรณ์ สวยงาม สื่อ
ความหมายที่ปรากฏขึ้นพร้อมกันและสนับสนุนกันอย่างมีเอกภาพ ซึ่งการจัดรูปแบบของเวทีเป็น แบบ
โพรซีนียม (Proscenium) โดยเน้นให้ผู้ชมได้ใกล้ชิดและเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง และมีพื้นที่
สำหรับการติดตั้งและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง

นอกจากนี้ รูปแบบการนำเสนอภาพที่ปรากฏบนเวที นำเสนอ 2 นักแสดงนำ
ประกอบด้วย นักแสดงชาย 1 คน และนักแสดงหญิง 1 คน เริ่มจากนักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลา
นาฏศิลป์เป็นลำดับแรก หลังจากนั้นนักแสดงชายจะถ่ายทอดความรู้สึกผ่านการวาดภาพ
เป็นเช่นนี้ตลอดจนจบ 5 องค์การแสดง ซึ่งการออกแบบพื้นที่การแสดงรวมทั้งการทดลองออกแบบ
ลีลานาฏศิลป์และอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น ผู้วิจัยได้พบว่าอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้นมี
ขนาดใหญ่และปริมาณจำนวนหนึ่งเมื่อได้ปรากฏขึ้นบนเวทีการแสดงแล้วสามารถทดแทนฉาก
การแสดงและแสดงให้เห็นภาพที่หลากหลายบนเวที ซึ่งในแต่ละองค์การแสดงการนำเสนอภาพ
การจัดวางมีความแตกต่างกัน

ส่วนพื้นที่นั่งชมการแสดง มีลักษณะยกพื้นสูงแบบอัฒจันทร์ สูงจำนวน 6 แถว
ช่วยสนับสนุนการรับชมแก่ผู้ชมได้มองเห็นภาพที่ผู้วิจัยประสงค์โดยไม่ได้เป็นในระนาบเดียว
ซึ่งผู้ชมที่นั่งชมอยู่แถวด้านบนสุด เมื่อมองมายังส่วนพื้นที่จัดการแสดงแล้วจะเห็นผลงานการแสดงของ
ผู้วิจัยที่ชัดเจนในภาพกว้างที่ปรากฏบนเวที นอกจากนี้ ส่วนอุปกรณ์ และระบบปฏิบัติการของ
โรงละครมีความพร้อมสำหรับจัดการแสดง เห็นได้ว่า คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพมีความพร้อมทั้ง
สถานที่และอุปกรณ์ที่ทันสมัยและสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นได้จริง อีกทั้ง ทีมงานคุณภาพ



ของคณะละครแห่งนี้ มีทักษะและความสามารถพิเศษที่เหนือกว่าคณะละครไหน ๆ ในประเทศ นักศึกษาได้รับการฝึกฝนทั้งด้านอำนวยการศิลป์และด้านอำนวยการแสดงครอบคลุมเรื่องการบริหาร การจัดการทุกส่วนงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเป็นผู้สนับสนุนในการสร้างสรรค์ได้เพียบพร้อม ทุกฝ่าย อาทิ ผู้กำกับเวที ผู้ช่วยผู้กำกับเวที ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบเสียง ผู้แต่งหน้าและทำผม ผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบพื้นที่การแสดงในครั้งนี้ ได้ปรากฏถึงรูปแบบของผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากเรื่องความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครบทั้ง 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ นำเสนอภาพการการแสดงที่มีหลากหลายด้วยอุปกรณ์ประกอบการแสดง ปรากฏบนเวทีอย่างสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ทุกประการ


ผู้วิจัยขอสรุปแนวทางที่ค้นพบถึงรูปแบบการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน อธิบายรายละเอียดจาก ตารางที่ 13 ดังต่อไปนี้







ตารางที่ 13 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย


องค์ 1 ความเหงา	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายอยู่ที่กลางเวทีถูกทับด้วยขาตั้ง เขียนภาพเป็นกองสูง</p>	<p>ผู้วิจัยได้เปิดการแสดงองค์ 1 ด้วย แนวความคิดของนาฏศิลป์การแสดง โดยนำหลักของศาสตร์ศิลปะการละคร ร่วมกับ ศาสตร์นาฏศิลป์ เพื่อถ่ายทอด ความรู้สึกของอารมณ์ออกมาเป็นลีลา ท่าทาง</p> <p>การตีความขององค์ 1 ฉากที่ 1 คือ กิจวัตร ประจำวันของนักแสดงชาย เริ่มต้นจาก ตื่นนอน ทำงาน กิจกรรมส่วนตัว</p>
 <p>นักแสดงชายอยู่ที่กลางเวทีกำลังขยับร่างออก จากกองขาตั้งเขียนภาพ และมองขึ้นไปข้างบน เหมือนเขาอยู่ในนรก</p>	<p>รวมถึงประเด็นสำคัญของผลงานชิ้นนี้ คือ ความทุกข์</p> <p>ขาตั้งเขียนภาพที่ทับร่างเป็นกอง เปรียบเสมือน ความทุกข์ที่ทับถมเขาอยู่ ตลอดเวลา เป็นกับดักที่นำตนเองไปติดละไม่ สามารถนำตนเองออกมาจากตรงนั้นได้</p>


องค์ 1 ความเหงา	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชาย กำลังจัดเรียงกรอบภาพแคนวาส ขาตั้งเขียนภาพ</p>	<p>การตีความขององค์ 1 ฉากที่ 2 คือ การกล่าวถึงสภาพจิตที่ปกติที่มีสติครองตนได้ก่อนที่จะเข้าสู่ห้วงของหายนะที่ตนเองนำพาตนไปติดกับดัก</p> <p>การจัดวางองค์ประกอบบนเวที ปรากฏขาตั้งเขียนภาพ จำนวน 7 ชั้น และแคนวาสจำนวน 30 ชั้น แบ่งการจัดวางเป็น 2 ฝั่ง ฝั่งซ้ายมือมีขาตั้งวางภาพ จำนวน 4 ชั้น จัดวางเป็นแถวตอนลึกและจัดเรียงให้ไม่เสมอกัน ฝั่งขวามือมีขาตั้งวางภาพ จำนวน 3 ชั้น จัดวางเป็นโค้งตัว U จัดเรียงให้ไม่เสมอกัน แสดงถึงความไม่สมบูรณ์และกระจัดกระจาย</p>
 <p>อุปกรณ์ประกอบการแสดงถูกจัดวางให้เกิด องค์ประกอบเรียบร้อยและพร้อมใช้งาน</p>	 <p>มหาวิทยาลัย SAKON NAKHON UNIVERSITY</p>

<p style="text-align: center;">องค์ 1</p> <p style="text-align: center;">ความเหงา</p>	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>จากนั้น นักแสดงชายนั่งลงอยู่ที่ด้านขวาสุดของเวที</p>	

<p style="text-align: center;">องค์ 2</p> <p style="text-align: center;">ไม้ครบองค์ประกอบ</p>	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงหญิง เดินเข้าทางประตูด้านซ้ายมือ พร้อมแสดงลีลาท่าทางของนาฏยศิลป์</p>	<p>การตีความขององค์ 2 ฉากที่ 1 คือ ความไม่สมบูรณ์ขององค์ประกอบ การขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปส่งผลให้สิ่ง ๆ นั้น ไม่สำเร็จเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้</p> <p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏขึ้นเป็นการแสดง ลีลาท่าทางในแบบฉบับจารีต ได้แก่ บัลเลต์ รำไทย และภารตนาฏยัม จากนั้น นักแสดง ได้ทำลายเส้นสายท่าทาง หรือลดทอนการ จัดองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความ สมบูรณ์แบบไป</p>


องก์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงหญิงเริ่มถ่ายทอด้วยลีลาท่าทางของบัลเลต์ ในลำดับที่หนึ่ง</p>	
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอลีลาท่าทาง (ด้านขวา) นักแสดงชายนั่งมอง (ด้านซ้าย)</p>	
 <p>นักแสดงชายและนักแสดงหญิง ประชันหน้ากัน</p>	<p>การตีความขององก์ 2 ฉากที่ 2 คือนักแสดงหญิงได้ผสมผสานนาฏศิลป์อีกครั้ง เพื่อเป็นการต่อยอดย้ำความไม่ครบองค์ประกอบ</p> <p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏขึ้นเป็นการแสดงลีลาท่าทางที่ผสมผสานนาฏศิลป์แบบฉบับจารีต ได้แก่ บัลเลต์ รำไทย และภารตนาฏยัม จากนั้น นักแสดงได้ทำลายเส้นสายท่าทาง ลดทอนองค์ประกอบให้ท่าทางได้ขาดความสมบูรณ์แบบไป อย่างผสมผสาน</p>




องก์ 2 ไม้ครบองค์ประกอบ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายวาดภาพ รวมจำนวน 3 ชิ้น</p>	<p>ลีลา</p> <p>การตีความขององก์ 2 ฉากที่ 3 คือ นักแสดงชายถ่ายทอดความรู้สึกของตน หลังจากชมการแสดงของนักแสดงหญิงที่ได้ ถ่ายทอดลีลาท่าทางไว้ผ่านการวาดภาพลง บนแคนวาส</p> <p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>

องก์ 3 คิดไปเอง	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายบริเวณซ้ายมือของผู้ชม โดยนั่งลงที่หน้าขาตั้งวาดภาพ</p>	<p>การตีความขององก์ 3 ฉากที่ 1 คือ สถานการณ์ที่คิดไปเอง เกิดขึ้นจากรื่องราว ที่มีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน</p> <p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นนาฏศิลป์ ชนิดใด</p>


องค์ 3 คิดไปเอง	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงหญิงนั่งพับขา และปลายเท้าราบพื้น</p>	
 <p>นักแสดงชายวาดภาพบ้าน</p>	<p>การตีความขององค์ 3 ฉากที่ 2 คือ ผู้วิจัยตั้งใจให้องค์ประกอบในการแสดงส่วนนี้มีความขัดแย้งกันทั้งหมด โดยนักแสดงชายถ่ายทอดความรู้สึกของตนหลังจากชมการแสดงของนักแสดงหญิงที่ได้ถ่ายทอดลีลาท่าทางไว้ผ่านการวาดภาพลงบนแคนวาสอย่างช้า ๆ ในประเด็น ความรัก</p>
 <p>นักแสดงชายวาดภาพบ้าน (ชั้นที่ 2)</p>	<p>เริ่มจากการวาดภาพที่ 1-2 คือ ภาพบ้านที่แบ่งออกเป็น 2 ชั้น แสดงถึงความกระจัดกระจายจะกลับมาเป็นภาพที่สมบูรณ์อีกครั้งเมื่อสติกลับมาสมบูรณ์ การใช้สีแดง คือ ความรู้สึกที่มาจากนักแสดงชายในขณะนั้น</p> <p>ภาพที่ 3-4 คือ ภาพครอบครัว ลีลา นาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) อย่างช้า ๆ</p>


องค์ 3 คิดไปเอง	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายวาดภาพคน (ขั้นที่ 3)</p>	<p>สถานการณ์ที่คิดไปเอง เกิดขึ้นจากรื่องราวที่มีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน</p>
 <p>นักแสดงชายวาดภาพคน (ขั้นที่ 4)</p>	


องค์ 4 ทวนทुरาย	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายและนักแสดงหญิงหันหลังเข้าหากันและต่างกุมมือทั้งสองที่ตำแหน่งกลางเวที</p>	<p>การตีความขององค์ 4 ฉากที่ 1 คือ การกลับมาพบกันอีกครั้ง สถานการณ์มีเรื่องที่ไม่ราบรื่นเกิดจากปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบไม่เอื้ออำนวยของการพบกันในครั้งนี้ เมื่อตัวละครมีรู้สึกผิดหวังเพราะความหวัง</p> <p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) โดยกำหนดกิจวัตรประจำวันให้เป็นแนว</p>

องค์ 4 ทวนทูลาย	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายและนักแสดงหญิงได้นอนหันหลังชนกันโดยศีรษะหันคนละด้าน</p>	<p>ทางการแสดงเชื่อมที่ต่อเนื่องจากลีลาท่าทางหนึ่งไปสู่อีกลีลาท่าทางหนึ่ง ประกอบด้วย การตื่นนอน การลุกจากเตียงนอน การล้างหน้า การแปรงฟัน การแต่งตัว และกิจกรรมที่เกิดขึ้นให้มีลักษณะเด่นชัดถึงการกระทำที่ซ้ำไปซ้ำมา ย้ำคิดย้ำทำในการกระทำของตนเอง นอกจากนี้ ได้กำหนดขอบเขตของพื้นที่เริ่มจากการแสดงลีลาท่าทางร่วมกับพื้นที่ที่ใหญ่ที่สุด จนท้ายที่สุดปรากฏการแสดงลีลาท่าทางที่กระทำอย่างซ้ำไปซ้ำมากับพื้นที่ที่เล็กที่สุด</p>
 <p>นักแสดงชายและนักแสดงหญิงที่กลางเวที</p>	<p>การตีความขององค์ 4 ฉากที่ 2 คือ การสำแดงของอารมณ์ที่รุนแรง ร่วมกับสภาวะของจิตที่ไม่ปกติ ศูนย์เสียความเป็นตัวเอง เกิดการทำลายเหยียงสิ่งของรอบกายกระจัดกระจาย และชุกซ่อนตัวเองอยู่ในพื้นที่ที่เล็กที่สุด</p>
 <p>นักแสดงหญิงและชายอยู่กลางเวที</p>	<p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือลีลาท่าทางที่ต่อเนื่องจากองค์ 4 ฉากที่ 1 นอกจากนี้ ได้เพิ่มระดับความรุนแรงที่สำแดงออกทางอารมณ์ให้ปรากฏภาพชัดเจนมากขึ้นผ่านการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ที่เพิ่ม</p>

องค์ 4 ทูลนทูลราย	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p style="text-align: center;">นักแสดงหญิงยืนกลางเวที</p>	<p>จังหวะและความเร็วในการเคลื่อนไหวไปตามเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่มีดนตรีได้เร้าอารมณ์ให้ไปสู่ความไม่ปกติที่ยังคงถ่ายทอดลีลาท่าทางที่ทำซ้ำไปซ้ำมาจนท้ายที่สุดปรากฏการแสดงลีลาท่าทางที่กระทำซ้ำไปซ้ำมากับพื้นที่ที่เล็กที่สุด</p>
 <p style="text-align: center;">นักแสดงหญิงนั่งย่อเข่าตัวและกอดเข้ากลาง แคนवासและขาตั้งภาพวาด</p>	
 <p style="text-align: center;">นักแสดงวาดภาพ</p>	<p>การตีความขององค์ 4 ฉากที่ 3 คือ การมอบอิสระในการแสดงนี้แก่นักแสดง โดยผู้วิจัยได้ระบุถึงแนวทางของการแสดงจะปรากฏในช่วงการแสดงนี้ โดยนักแสดงชายได้ถ่ายทอดความรู้สึกหลังจากที่รับชมการแสดงลีลาท่าทางของนักแสดงหญิง ร่วมกับการที่นักแสดงมีสมาธิอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ส่งผลให้ระดับของจังหวะการแสดงเพิ่มขึ้นด้วยสถานการณ์ที่คับขันตามลำดับ</p>

องค์ 4 ทูลนทูลราย	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p style="text-align: center;">นักแสดงชายวาดภาพที่หลากหลาย</p>	<p>นักแสดงชายเริ่มการวาดภาพร่วมกับอารมณ์ที่รุนแรงจึงถ่ายทอดการวาดภาพอย่างหลากหลายภาพ ภาพวาดที่ปรากฏมีลักษณะของลายเส้นที่ทับซ้อนกันไปมา บ่งบอกถึงความสับสน ซ้ำซ้อน ส่วนสีที่ใช้เป็นการผสมสีทั้งหมดโดยไม่ได้คำนึงถึงความสวยงาม ภาพรวมของผลงานนั้นแสดงถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นอยู่ภายในของตัวละคร และได้แสดงออกผ่านการวาดภาพที่มีจังหวะของการวาดที่รวดเร็วเกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที</p>

องค์ 5 นรกในใจ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p style="text-align: center;">นักแสดงหญิงหลบตัวอยู่หลังแคนवास ในพื้นที่ที่เล็ก</p>	<p>การตีความขององค์ 5 ฉากที่ 1 คือ การพิจารณาถึงเหตุและผลที่ตัวละครได้ตั้งคำถามกับการนำตัวเองมาเสี่ยงเผชิญชะตากรรมอันเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมนี้ทำไม การกระทำนี้ส่งผลให้เธอรู้สึกเกิดความละอายใจกับสิ่งที่เธอเลือกกระทำผิดไป การนำเสนอของช่วงการแสดงในส่วนนี้เป็นการนำเสนอภาพที่เกิดขึ้นในจินตนาการของตัวละครที่นึกคิดและอุปมาอุปไมยให้ตนเอง ร่วมกับการก้าวออกจากพื้นที่นั้น โดยช่วงการแสดงนี้ต่อเนื่องจากองค์ 4 ฉาก</p>

องก์ 5 นรกในใจ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	ที่ 2 คือ นักแสดงหญิงได้ทำลายเหรียญของรอบกายให้ออกไปไกลตนเองอย่างกระจัดกระจาย จุดเชื่อมรอยต่อในฉากนี้
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางเป็นไฟ</p>	<p>การตีความขององก์ 5 ฉากที่ 2 คือ การมีทุกข์ที่เปรียบเสมือนไฟเผาไหม้จิตใจและร่างกายตนเอง</p> <p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือแสดงลีลาท่าทางกับตัวเองให้มีลักษณะที่ปรากฏรูปแบบของ ไฟ ที่เผาไหม้ร่างกายและจิตใจของเธอ บนกองภาพวาดชีวิตของเธอเอง โดยนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ร่วมกับวิธีการการกระตุกขึ้นลงและการลื้อกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ระหว่าง กายและใจที่เผาไหม้นี้ ทำให้เธอได้เห็นถึงเหตุแห่งทุกข์</p>
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางเป็นไฟ</p>	
 <p>นักแสดงชายหลบซ่อนหลังแคนवास</p>	

องก์ 5 นรกในใจ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p style="text-align: center;">นักแสดงเริ่มประกอบภาพวาด</p>	<p>การตีความขององก์ 5 ฉากที่ 3 คือ ปล่อยาง และกลับบ้าน เมื่อนักย้อยและคำนึงถึงการต้องการความอบอุ่น มีเพียงที่เดียวที่จะอำแขนต้อนรับเราทุกเวลานั้น คือ บ้าน</p>
 <p style="text-align: center;">นักแสดงเริ่มประกอบภาพวาด</p>	<p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>
 <p style="text-align: center;">นักแสดงหญิงนั่งมองภาพทั้งหมดอยู่กลางเวที โดยหันหลังให้คนดู</p>	<p>การตีความขององก์ 5 ฉากที่ 5 คือ การรู้ตนเอง ละอายใจต่อครอบครัว เก็บเป็นทุกข์ที่เหมือนนรกในใจ</p> <p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>
 <p style="text-align: center;">นักแสดงชายและนักแสดงหญิงกับการก้าวการเดินทางออกจากฉากการแสดง</p>	<p>การตีความขององก์ 5 ฉากที่ 6 คือ Action ตัดสินใจเดินก้าวออกจากตรงนั้นเพื่อดำเนินชีวิตต่อไป</p> <p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)</p>

จากตารางที่ 14 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบการแสดงครบทั้ง 8 ประการ ซึ่งผู้วิจัยสรุปผลการทดลองได้ ดังนี้

1) การออกแบบบทรูปการแสดง สร้างจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในประเด็นเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน โดยบทรูปการแสดงมี 5 องค์การแสดง นำเสนอการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ด้วยการตีความและถ่ายทอดลีลาท่าทางถึงความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ

2) การคัดเลือกนักแสดง พิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมเพื่อรับบทบาทการแสดง แบ่งเป็น นักแสดงหญิง 1 คน และนักแสดงชาย 1 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 2 คน

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ออกแบบโครงสร้างของลีลานาฏศิลป์ด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นลีลานาฏศิลป์พื้นฐาน จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์จากรูปแบบนาฏศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันออกและตะวันตก ประกอบด้วย บัลเลตคลาสสิก นาฏศิลป์ไทยแบบจารีตและภารตนาฏยัม ซึ่งปรากฏเป็นรูปแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความหลากหลายตลอดการแสดง

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพิ่มเติม เก้าอี้ 1 ตัว สำหรับนักแสดงชาย

5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดงชายจากเสื้อคลุมสีขาว เป็นเสื้อคลุมสีน้ำเงินทอง และปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงเป็นชุดผ้ายัดสีครีมและกระโปรงผ้าชีฟองสีขาว โดยเนื้อผ้าของเครื่องแต่งกายทั้งสองเป็นเนื้อผ้าพิมพ์ลายภาพกราฟิกผีพระหัตถ์สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา

6) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงจากผลงานเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงนำเสนอรูปแบบเสียงและดนตรีในรูปแบบใหม่จากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องซินธิไซเซอร์ (Synthesizer) เพื่อสร้างบรรยากาศและความรู้สึกร่วมในการแสดง

7) การออกแบบแสง นำเสนอแสงจากจินตนาการสร้างสรรค์ลักษณะที่ผสมผสานกึ่งนามธรรม เป็นการออกแบบแสงที่มาจากจินตนาการและประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งผู้วิจัยสร้างสรรค์และออกแบบจากความรู้สึกที่เกิดจากความรู้สึกภายในจิตใจและผ่านการตีความกึ่งเสมือนจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่ดูแปลกใหม่ น่าสนใจ

8) การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้เลือกจัดการแสดง ณ แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Main Campus) เป็นโรงละครขนาดเล็กมีพื้นที่สำหรับการแสดงและที่นั่งชมการแสดงยกพื้นสูงแบบอัมเจอร์รี่ซึ่งเหมาะสำหรับศิลปินที่จะสร้างสรรค์ผลงานจากการทดลองเพื่อการศึกษา ลักษณะเฉพาะของโรงละครแห่งนี้มีความเหมาะสมกับผลงานชิ้นนี้ ในส่วนพื้นที่การแสดง มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส โถงกว้าง

ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์และออกแบบการแสดงได้อย่างอิสระ เป็นประโยชน์กับการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 8 ประกอบการแสดงทางนาฏศิลป์ให้มีความหลากหลาย

ดังนั้น ผลจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยถือว่าการพัฒนาผลงานเป็นครั้งสุดท้าย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญและคำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ไว้ครบทุกองค์ประกอบ โดยได้ทำการทบทวนและตรวจสอบจากกระบวนการทดลองในครั้งที่ 1 ถึง ครั้งที่ 5 พบว่า ขั้นตอนการทดลองและรายงานผลมีความเรียบร้อยเป็นลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและประกอบเป็นรูปแบบของผลงานที่มีความสมบูรณ์ด้วย 8 องค์ประกอบการแสดง

ตารางที่ 14 สรุปการพัฒนาการการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบการแสดง	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1. การออกแบบบทการแสดง	✓	✓	•	✓	✓
2. การคัดเลือกนักแสดง	✓	✓	•	✓	✓
3. การออกแบบลีลานาฏศิลป์	✓	✓	•	✓	✓
4. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	•	•	✓	✓	✓
5. การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง	•	•	✓	✓	✓
6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	•	•	✓	✓	✓
7. การออกแบบแสง	•	•	✓	✓	✓
8. การออกแบบพื้นที่การแสดง	•	•		✓	✓

จากตารางที่ 14 สรุปการพัฒนาการการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบพัฒนาผลงาน ทั้งหมดจำนวน 5 ครั้ง และสามารถดำเนินการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ผ่านองค์ประกอบทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

การศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์งานวิจัยภายใต้หัวข้อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อศึกษา ค้นคว้า แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอโดยแบ่ง ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

4.2.2.1 การคำนึงถึงเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผู้วิจัย พบว่า การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่มีเรื่องราวเนื้อหา แก่นของเรื่องเกี่ยวกับปรัชญา ความเชื่อและคติธรรมในพระพุทธศาสนาปรากฏให้ได้ทำการศึกษา และมีการเผยแพร่สู่สาธารณชนอย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น 1) ศิลปะการแสดงร่วมสมัย 2) นาฏศิลป์ร่วมสมัย 3) นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย รวมไปถึงสาระสำคัญของการแสดงยังคงใช้แนวคิดที่มาจากความเชื่อ คติธรรมในเรื่องเดิม ๆ ที่เคยปรากฏ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความหลากหลายของผลงานดังกล่าวยังคงขาดความลึกซึ้ง หรือการนำเสนอแนวคิดและแรงบันดาลใจอื่น ๆ ที่ยังไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษา ค้นคว้าผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากนักวิจัย นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ที่นำเสนอประเด็นใหม่ ๆ น่าสนใจ และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เกี่ยวกับปรัชญาทางพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นตัวอย่างผลงานการแสดงเรื่อง โนสทาเจีย (Nostalgia) โดยกล่าวไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Center for Thai Performance Arts

การแสดงนาฏศิลป์เรื่อง โนสทาเจีย (Nostalgia) จัดแสดงใน พ.ศ. 2531 เป็นการแสดงนาฏศิลป์ที่นำเรื่องราวเกี่ยวกับปรัชญาทางพระพุทธศาสนา 2 นิกาย ได้แก่ นิกายเถรวาท และนิกายมหายาน ว่าด้วยเรื่องการกระทำของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา การแสดงสัญลักษณ์ทางด้านแสดงเกี่ยวกับความสูงต่ำของจิตใจมนุษย์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจ ตีความ และรับสารที่ได้จากการรับชมตามประสบการณ์ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)

ส่วนธรากร จันทนะสาโร ได้ทำศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ซึ่งได้อธิบายไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์ได้มีการคำนึงถึงประเด็นสำคัญที่มาจากหัวข้อวิทยานิพนธ์ “แนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา” นำเสนอแนวคิดจากการศึกษาทฤษฎีพระพุทธปรัชญา โดยถ่ายทอดเนื้อเรื่องจากแนวคิดนี้ผ่านการออกแบบบทการแสดงที่กล่าวถึงเรื่องราวของหลักสังขารไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนาจากสาระสำคัญของ อนิจจตา (การเกิดขึ้น) ทุกขตา (การตั้งอยู่) และอนัตตา (การดับไป) ซึ่งเป็นปรัชญาที่แสดงออกถึงความธรรมดาสามัญอย่างตรงไปตรงมา และยังถือได้ว่าเป็นหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ได้ออกแบบและนำเสนอภายใต้หลักปรัชญาทางพระพุทธศาสนา สะท้อนสภาพความเป็นจริงตามหลักปรัชญา ธรรมชาติ และจักรวาล (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: ง)



ภาพที่ 20 นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา
ที่มา: ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 348

นอกจากนี้ กิตติกรณ นพอุดมพันธ์ ได้ทำศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในหัวข้อ การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพระพุทธศาสนา ซึ่งมีสาระสำคัญดังนี้

สัญลักษณ์ดอกบัวในพุทธศาสนา ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นการแสดง โดยเริ่มจาก 1) นิมิตการบังเกิดพระพุทธเจ้า 5 พระองค์ในกาลปัจจุบัน สื่อให้เห็นถึงการเดินทางของเหล่าเทวดาจากทุกทิศทาง แปรสภาพกลายเป็นดอกบัว 5 ดอกผุดขึ้นจากกอดเดียวกัน 2) บัวสี่เหล่า ที่สื่อให้เห็นถึงชาติกำเนิดบัวสี่เหล่าในกลุ่มกอดเดียวกัน ดอกบัวที่จมอยู่ในโคลนตม บัวที่อยู่พ้นน้ำ และความสูงต่ำของบัวเหล่าที่ 2

และเหล่าที่ 3 3) ใจแห่งธรรม สื่อถึงผู้ที่มีธรรมะน้อมนำจิตใจ และเหล่ามนุษย์ที่ตกอยู่ในวังวนแห่งกิเลส (กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์, 2553: 133-134)



ภาพที่ 21 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพระพุทธศาสนา
ที่มา: กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์, 2554: 100

ในขณะที่ ปิณพัท เตชเมธากุล ศึกษาผลงานในนิทรรศการ “Venus in the Shell” เป็นผลงานศิลปะจากเรื่องราวที่มาจากประสบการณ์ตรงของศิลปิน โดยนำเสนอไว้ว่า

การนำเสนอในประเด็นเรื่อง การรู้จักตัวเองผ่านจิตใจที่สะท้อนถึงความไม่สมบูรณ์ นำเสนอแนวความคิด RE-DESIRE FOR LIFE คือ การที่บุคคลนั้นได้เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดจากอดีตเพื่อเข้าใจตัวเอง ผลงานถ่ายทอดเรื่องราวภายในจิตใจผ่านการตีความจากประสบการณ์ส่วนบุคคลมีสะท้อนถึงความไม่สมบูรณ์ที่เป็นปกติธรรมดาทำให้เกิดความทุกข์ เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนกลับถึงทุกคนในการสำรวจและทำความเข้าใจตนเองจากภายในจิตใจ เพื่อให้รู้จักกับตัวตนของตนเองให้ถึงรากอย่างลึกซึ้ง สำรวจความรู้สึกของอารมณ์สุขและทุกข์ สมหวัง ผิดหวัง โศกเศร้า และโกรธแค้นกับสิ่งใดอยู่และจะจัดการกับสิ่งนี้อย่างไรเพื่อการดำเนินชีวิตต่อไปทั้งในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งการถ่ายทอดผลงานชิ้นนี้เปรียบได้กับการออกแบบบทการแสดงขององค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ที่บอกเล่าเรื่องราวได้จากประเด็นสำคัญ (ปิณพัท เตชเมธากุล, 2564: ออนไลน์)

จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า ตัวอย่างผลงานทางด้านนาฏศิลป์และผลงานที่กล่าวถึงข้างต้นนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงและให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระสำคัญ ประเด็นใหม่ ๆ เกี่ยวกับความเชื่อและคติธรรมในศาสนา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งผู้วิจัยได้คำนึงถึงประเด็นของแนวคิดเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน จากแนวทางหลักคำสอนของศาสนาพุทธหรือพุทธปรัชญา เรื่อง ความเกิดขึ้นแห่งกองทุกข์ทั้งหมด จากแก่นคำสอนชั้น 5 เป็นแนวความคิดตั้งต้นในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ให้ปรากฏแนวคิดออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยนำเอาเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน จากเรื่อง ชั้น 5 มาเป็นประเด็นตั้งต้นในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง โดยปรากฏอยู่ในตัวอย่างองค์ประกอบการแสดง ดังต่อไปนี้

ด้านการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้นำเอาประเด็นของแนวคิดเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เชื่อมโยงเข้ากับหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และออกแบบทดลองเป็นบทการแสดง ในประเด็นเรื่องของ ทุกข์ ในชั้น 5 ที่ประกอบด้วย รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ กล่าวถึง การประกอบตัวตนขึ้นเข้าด้วยกันของกลุ่มชั้น 5 กลุ่มกองที่เมื่อประกอบกันเข้าแล้วกลายเป็นสิ่งมีชีวิตเป็นสัตว์ เป็นบุคคล เป็นตัวตน เป็นเรา เป็นเขา ประกอบขึ้นเป็นองค์การแสดงทั้งหมด 5 องค์การแสดง ประกอบด้วย

องค์ 1 ความเหงา คือ รูป กล่าวถึงการประกอบขึ้นเป็นร่างกาย ที่เป็นบุคคลนั้น ได้แก่ ผม ขน เล็บ ฟัน หนัง เนื้อ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมีทั้งที่เป็นอวัยวะภายนอกที่มองเห็นได้และอวัยวะภายในที่ไม่สามารถมองเห็นได้ อีกทั้ง มีส่วนที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ๆ การวิเคราะห์จากบทการแสดง เปิดฉากการแสดงด้วยตัวละครชายปรากฏขึ้นกลางเวที เริ่มจากการค่อย ๆ พื้นดินขึ้นบนร่างถูกทับด้วยขาตั้งภาพจำนวนหนึ่ง ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านการลีลาท่าทางที่โดดเด่นเพราะความเหงา

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ คือ เวทนา กล่าวถึงกลุ่มที่ทำให้คนเราเกิดความรู้สึก เมื่ออวัยวะสัมผัสทำงาน ตา หู จมูก กาย และใจ กระทบกับสิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ รูป เสียง กลิ่น รสและอารมณ์ต่าง ๆ แล้ว ทำให้บุคคลนั้นเกิดความรู้สึก เป็นทุกข์ เป็นสุข หรือเฉย ๆ ต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบนั้น การวิเคราะห์จากบทการแสดง นักแสดงหญิงรู้สึกเสียใจจากการรับรู้ขององค์ประกอบที่ไม่ครบ หรือการขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ครบองค์ประกอบ จึงแสดงการถ่ายทอดลีลาด้วยอารมณ์รุนแรงจากภายใน นักแสดงชายสะท้อนความรู้สึกถึงความทุกข์

องค์ 3 คิดไปเอง คือ สัญญา กล่าวถึงกลุ่มจดจำ หรือกลุ่มที่เป็นสัญญาทำให้บุคคลนั้นจำได้ หมายรู้ รับรู้ สิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาทางทวาร คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ เช่น จำได้ว่าเป็นสีแดง เขียว ขาว สูง ต่ำ ดำ ขาว อ้วน เตี้ย ผอม สูง สิ่งนั้นคืออะไร มีรูปทรงสัญญาณเป็น

อย่างไร สามารถบอกได้อย่างถูกต้องชัดเจน การวิเคราะห์จากบทการแสดง นักแสดงหญิงรู้สึกผิดหวัง จากความคิดไปเองและประสบเหตุการณ์ที่อีกฝ่ายผิดสัญญา จึงแสดงการถ่ายทอดลีลาด้วยอารมณ์ รุนแรงจากภายใน สะท้อนถึงความทุกข์ผ่านทางทวาร นักแสดงชายสะท้อนความรู้สึกถึงความทุกข์

องค์ 4 ทูรนทูราย คือ สังขาร กล่าวถึงกลุ่มปรุงแต่งเป็นกลุ่มที่คอยปรุงแต่ง หรือปรับปรุงจิตให้จิตคิดสิ่งที่พบเห็น หรือสิ่งที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งนั้น ๆ ดีหรือไม่ดี มีลักษณะเป็นอย่างไร โดยมี เจตนาเป็นตัวนำทางที่คอยบ่งชี้ว่า สิ่งที่คิดนั้นดีเป็นกุศล หรือไม่ดีเป็นอกุศล คือมีเจตนาดี หรือเจตนา ร้าย หรือเจตนาที่เป็นกลาง ๆ ต่อ สิ่งที่พบเห็นแล้วคิดในสิ่งนั้น ๆ การวิเคราะห์จากบทการแสดง นักแสดงหญิงรู้สึกถึงความทุกข์ที่ทรมาณของตน จากการยึดมั่นถือมั่นในสังขารและจิตที่ปรุงแต่งไป ต่าง ๆ นานา จึงแสดงการถ่ายทอดลีลาด้วยอารมณ์รุนแรงจาก ภายใน สะท้อนถึงความทุกข์ที่ทูรนทู รายที่เกิดขึ้นเข้าไปเข้ามา นักแสดงชายสะท้อนความรู้สึกถึงความทุกข์

องค์ 5 นรกในใจ คือ วิญญาณ กล่าวถึงกลุ่มความรู้ความเข้าใจ กลุ่มที่ทำความรู้แจ้ง เข้าใจ ได้พบเห็นได้สัมผัสทาง ตา หู จมูก เป็นต้นว่า สิ่งนั้นคืออะไร มีรูปร่าง มีลักษณะ ใด ๆ สามารถเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง ดังนั้น ส่วนนี้ก็คือส่วนที่เป็นจิต เป็นความคิดของคนตนเอง การ วิเคราะห์จากบทการแสดง นักแสดงหญิงสำรวจตนเองจนรู้สึกถึงทุกข์ มองเห็นทุกข์ เข้าใจทุกข์และ พิจารณาก้าวออกจากทุกข์ที่ทรมาณของตน จึงแสดงการถ่ายทอดลีลาด้วยอารมณ์รุนแรงจากภายใน สะท้อนความทุกข์ที่เป็นดังไฟเผาไหม้ตนเอง

จากที่กล่าวข้างต้น การออกแบบบทการแสดง 5 องค์ เรื่อง นรกในใจ ในผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ข้อคิดจากหลักธรรมคำ สอนของศาสนาพุทธที่สอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ กล่าวถึง ความทุกข์ที่เกิดจากใจเป็นสำคัญ ดังที่ พระมหาปภรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9 ได้แสดงทรรศนะถึงประเด็นสำคัญของผลงานชิ้นนี้ไว้ว่า

ทั้งคำว่า “มโนปุพฺพคมา ธมฺมา มโนเสฏฺฐา มโนมยา” และคำว่า “ใจ ต่างหากที่รู้” ในความเข้าใจคือครอบคลุมนะ เพราะเรากล่าวถึง “ใจ” เป็นพระเอก เพราะทุกข์ที่เกิดขึ้น เกิดขึ้นที่ใจ เมื่อจะดับก็จะต้องดับที่ใจ เมื่อเราสามารถควบคุม ใจของเราได้ ความทุกข์ ความโทษ ความคับ แค้นที่เกิดจนกลายเป็นพยาบาลนี้ ถ้าเราควบคุมใจเราได้ ด้วยการฝึกจิต เมื่อเป็นเช่นนั้น เราก็ควบคุมมันได้ ดังนั้น หลักสำคัญ คือ ใจ นี้เอง ซึ่งก็ถูกต้องแล้ว (พระมหาปภรณ์ กิตติธโร ป.ธ. 9, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)

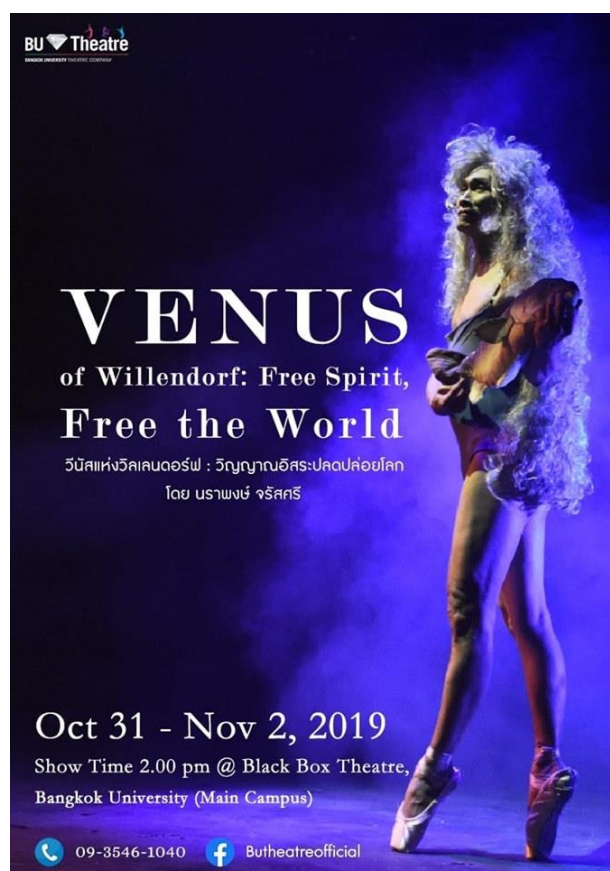
ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบการแสดงเพื่อค้นหารูปแบบทางด้านนาฏยศิลป์ที่จะนำไปเป็นเครื่องมือและช่องทางใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์บทการแสดงใหม่ ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย โดยให้ความสำคัญกับประเด็นเนื้อหาเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา

4.2.2.2 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่

การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน เพื่อสร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจในรูปแบบที่สามารถสื่อสารการแสดงกับผู้ชมได้อย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังประโยชน์ในการสร้างคุณค่าทางผลผลิตทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้แก่สังคมอีกด้วย ทั้งนี้การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์จะสามารถสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้เกิดแนวคิดและแรงบันดาลใจทางด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมไปถึงการต่อยอดองค์ความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์ให้เคลื่อนไหวและดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันอยู่เสมอ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผลงานของผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการและศิลปินที่ได้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีแนวคิดการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ชุด วินัส แห่งวินัส แห่งวิลเลนดอร์ฟ อธิบายงานนี้ ในเชิงของศาสนาที่สร้างโลก คำนึงถึงธรรมชาติ ให้คนรุ่นใหม่เข้าใจถึงสถานการณ์โลกปัจจุบัน พร้อมอธิบายว่า

คนรุ่นใหม่ เป็นกลุ่มคนเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างหลากหลาย เพราะฉะนั้น เนื้อหาที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมจะต้องใช้เนื้อหาที่ทำให้คนรุ่นใหม่คาดเดาไม่ได้ ฉะนั้น การแสดงเรื่อง วินัส ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำเอาตัวละครในประวัติศาสตร์ที่คนรุ่นใหม่ไม่สามารถจะคาดถึงได้ นำมาเป็นตัวเดินเรื่อง เพื่อนำให้คนรุ่นใหม่ได้ตระหนัก จะเห็นได้ว่า การนำวินัส แห่งวิลเลนดอร์ฟ มาเป็นตัวเดินเรื่องซึ่งคนรุ่นใหม่อาจจะไม่คุ้นเคย ซึ่งมองหาในสิ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อนจะทำให้เกิดการคาดเดาไม่ได้ในเนื้อหาของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)



ภาพที่ 22 ภาพโปสเตอร์การแสดง วินัส แห่งวินัส แห่งวิลเลนดอร์ฟ

ที่มา : คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ส่วน คมชัชวีร์ พสุริจันทร์แดง ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก ซึ่งให้ความสำคัญและคำนึงถึงการแสดงที่สื่อสารประเด็นเรื่องสำคัญไปยังผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยกล่าวไว้ว่า

การให้ความสำคัญและคำนึงถึงการแสดงที่สื่อสารประเด็นเรื่องสำคัญไปยังผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ สร้างสรรค์ผลงานผ่านการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์จากเรื่องพระมหาชนกที่สะท้อนเรื่องคุณค่าปรัชญาและข้อคิดไปถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยการนำเสนอรูปแบบการสื่อสารจากวรรณคดีชาดกสู่ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย การนำเสนอที่ผสมผสานเทคนิคจากเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจต่อผู้ชม (คมชัชวีร์ พสุริจันทร์แดง, 2558: ง)



ภาพที่ 23 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก
ที่มา: คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง, 2558: 298

นอกจากนี้ พบว่า ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้ทำการศึกษาการสร้างสรรค์
นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์
เพื่อสร้างการรับรู้และเผยแพร่งานวัฒนธรรมของชาติกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยอธิบายไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” มี
วัตถุประสงค์สร้างการรับรู้และเผยแพร่งานวัฒนธรรมของชาติ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมที่
เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ผ่านผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและมี
ข้อมูลความเป็นมาอย่างถูกต้อง (ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, 2561: ค)



ภาพที่ 24 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

ที่มา: ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, 2561: 176

จากการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยจึงได้แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เกี่ยวกับประเด็นการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ สร้างมิติและเปิดพื้นที่ใหม่ของนาฏศิลป์การแสดงกับการสื่อสารถึงผู้ชมในยุคดิจิทัล ถ่ายทอดประสบการณ์ของการสื่อสารในรูปแบบใหม่ผ่านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์การแสดงจากประเด็นปัญหาของสังคมในปัจจุบัน ประเด็นปัญหากระแสสังคม อาทิ เรื่องจากแรงบันดาลใจ เรื่องสังคมใกล้ตัว เรื่องกระแสสังคม เป็นต้น ผสานพุทธปรัชญาจุดประกายทางความคิดสร้างสรรค์ผลงานด้วยการนำศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนสังคม อีกทั้งผู้วิจัยที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ในประเด็นที่มาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยครั้งหนึ่งของผู้วิจัยในช่วงเป็นวัยรุ่นช่วงหนึ่งนั้นที่นำพาตัวเองไปเกี่ยวข้องกับสิ่งอบายมุขด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์และขาดสติสัมปชัญญะมีผลกระทบต่อชีวิตเป็นเสมือนคนไร้ความสามารถ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบการแสดงเพื่อค้นหารูปแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่จะนำไปเป็นเครื่องมือและช่องทางใหม่ ๆ ในการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยให้ความสำคัญกับประเด็นเนื้อหาเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ที่ชัดเจนและตรงไปตรงมาจากคนรุ่นใหม่ถึงคนรุ่นใหม่ ออกแบบการแสดงจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยในฐานะคนรุ่นใหม่ถึงคนรุ่นใหม่ ในประเด็นที่เป็นปัญหาจากสังคมของคนรุ่นใหม่ สร้างสรรค์ผ่านการถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ที่มีความหลากหลายร่วมกับองค์ประกอบการแสดงในส่วนต่าง ๆ ที่จะปรากฏขึ้นบนเวทีอย่างสร้างสรรค์ มุ่งเน้นผลงานด้วย

ถ่ายทอดเนื้อเรื่องและประเด็นที่ตรงไปตรงมา กระชับและชัดเจน พร้อมสอดแทรกข้อคิดเตือนใจให้ผู้ชมได้ร่วมค้นหาคำตอบแก่ตนเองหลังจากรับชมการแสดง

4.2.2.3 การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์

ทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ก่อให้เกิดสุนทรียภาพทางความงามและการสื่อความหมายผ่านการแสดง จากความสัมพันธ์และการเชื่อมโยงของทั้งสองด้านนี้ จะเห็นได้ว่าจากองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบสถานที่ จำเป็นต้องใช้ทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ และด้านทัศนศิลป์ให้มีความสัมพันธ์กันตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และประสิทธิภาพอีกด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัย นักวิชาการและศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์โดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ ดังนี้

ผลงานการแสดงชุดปลอดภัยสันติภาพโลกให้โบยบิน (Let the World Peace Fly) ได้ปรากฏแนวคิดทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์และด้านทัศนศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ในผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การเล่นระดับในแนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้นักแสดงให้ขึ้นไปแขวนลอยอยู่บนบาร์บัลเลต์ บาร์บัลเลต์ จะยกให้นักแสดงลอยขึ้นสูงจากพื้น ในขณะที่กลุ่มนักแสดงผู้หญิง จำนวน 3 คน นอนอยู่ในลีลาการอาบแดดอยู่ที่พื้น ทำให้เห็นความแตกต่างกันเรื่องของระดับ ทั้งนี้ เนื้อหาของบาร์บัลเลต์และการทอดกายนอนอยู่ที่พื้นของนักแสดงมาจากแนวคิดของ มาร์ธา เกรแฮม ในสมัยโมเดิร์นแดนซ์ จะทำให้เห็นความแตกต่างของแนวคิดทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกที่ต่างสมัยกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 26 กุมภาพันธ์ 2564)

ส่วนวิทวัส กรมณีโรจน์ ได้ทำการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ โดยอธิบายเกี่ยวกับการนำแนวคิดทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ โดยกล่าวไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ เป็นการนำเสนอการคำนึงถึงแนวคิดทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่มีการออกแบบให้มีความสอดคล้องกับการออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง และการจัดวางองค์ประกอบต่างๆในการแสดง โดยมุ่งเน้นความเรียบง่ายและมีความแปลกใหม่ บนพื้นฐานของแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่และการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ได้ทำการสร้างสรรค์และประพันธ์เพลงขึ้นมาใหม่ ภายใต้แนวคิดเรื่องเพศผ่านเครื่องดนตรีที่มีนัยยะทางเพศ สัญลักษณ์ทางเพศ และมีประเด็นเรื่องข้อถกเถียงเรื่องเพศในเครื่องดนตรีทั้งเครื่องดนตรีไทย เครื่องดนตรีสากล และเครื่องดนตรีสังเคราะห์ ซึ่งจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงครั้งนี้ โดยจะมีท่วงทำนองที่เรียบง่าย สื่อถึงการตั้งคำถาม ชัดแย้ง คลื่นคลายที่มีความสอดคล้องกับบทบาทการแสดงในแต่ละองค์ของการแสดง ทั้งหมดที่กล่าวมาจึงสรุปได้ว่า การคำนึงถึงแนวคิดทฤษฎีทางนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการที่จะทำให้ผู้ชมได้มีความรู้ ความเข้าใจและเกิดสุนทรียะในการแสดงได้อย่างเหมาะสม (วิทวัส กรมณีโรจน์, 2561: 268)



ภาพที่ 25 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ
ที่มา: วิทวัส กรมณีโรจน์, 2561: 258

นอกจากนั้นริรัตน์ พิณจณนสาร ได้ทำการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานชุดการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ซึ่ง

คำนึงถึงแนวคิดนาฏศิลป์ ในประเด็น การถ่ายถอดลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ร่วมกับ ทักษะการแสดง โดยกล่าวไว้ว่า

การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะ ผ่านทฤษฎีภาวะและรส ผู้สร้างสรรคได้คำนึงถึงแนวคิดนาฏศิลป์ ในประเด็น การถ่ายถอดลีลาท่าทางนาฏศิลป์ (Dance) ร่วมกับ ทักษะการแสดง (Acting) ของ ตัวละครอรมนในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ผลงานสะท้อนถึงรูปแบบ แนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) (นริรัตน์ พินิจนสาร, 2561: ค)



ภาพที่ 26 การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม”

ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส

ที่มา: นริรัตน์ พินิจนสาร, 2561: 263

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าตัวอย่างผลงานของผู้สร้างสรรคได้คำนึงถึง ทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ทั้งสิ้น ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ได้หลังจาก การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนรอกในใจคน ดังนี้

1) ทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ ในการสร้างสรรคและออกแบบลีลาท่าทาง ของนาฏศิลป์ที่ผลงานสะท้อนถึงรูปแบบแนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-Modern Dance) ในรูปแบบ นาฏศิลป์การแสดง (Dance Theatre) ผ่านนำเสนอลีลาท่าทางของนาฏศิลป์ (Dance)

และการแสดง (Acting) อารมณ์ที่สะท้อนความรู้สึกภายในจิตใจ (Express) ด้วยการเคลื่อนไหวทางร่างกาย โดยออกแบบลีลาท่าทางที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นโครงสร้างหลักให้ปรากฏขึ้นในทุกองค์การแสดง อีกทั้ง สร้างสรรค์และพัฒนาลีลาท่าทางขึ้นใหม่นาฏศิลป์รูปแบบจารีตประเพณีให้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย บัลเลต์ รำไทย และภารตนาฏยัม

ผู้วิจัยยังได้มีการคำนึงถึงแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ในการต่อยอดความคิดเพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์การออกแบบลีลา โดยกำหนดลีลาท่าทางในชีวิตประจำวันเป็นโครงสร้างหลักที่จะต้องปรากฏทั้งการแสดงผสมผสานเทคนิคของการเคลื่อนไหวทางร่างกายเพื่อนำเสนอที่หลากหลาย ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาลีลาท่าทางของนาฏศิลป์ขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งแสดงให้เห็นว่าผลงานนี้ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

องค์ 1 ความเหงา ถ่ายทอดลีลาท่าทางที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน ดำเนินด้วยกิจวัตรประจำวันทั่วไป



ภาพที่ 27 นักแสดงถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ ถ่ายทอดด้วยลีลาภาพหยุดนิ่งโดยเริ่มต้นด้วยท่าทางเป็นกฎเกณฑ์ถึงการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้มีความสมบูรณ์ ตามแบบฉบับของบัลเลต์คลาสสิก รำไทย ภารตนาฏยัม แต่ได้ทำลายเส้นสายด้วยการลดทอน การจัดองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความสมบูรณ์แบบ



ภาพที่ 28 นักแสดงถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์ในองก์ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

องก์ 3 คิดไปเอง ถ่ายทอด้วยลีลาที่ประกอบด้วยการเคลื่อนไหว หลากหลายรูปแบบทางด้านนาฏยศิลป์แสดงอย่างต่อเนื่อง ด้วยจังหวะซ้ำผสมจนไม่สามารถชี้ชัดลงไป ได้ว่าเป็นรูปแบบของนาฏยศิลป์ชนิดใด



ภาพที่ 29 นักแสดงถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์ในองก์ 3

ที่มา : ผู้วิจัย

องก์ 4 ทูรนทูราย ถ่ายทอด้วยลีลาที่ปรากฏในชีวิตประจำวันได้นำมา แสดงลีลาที่ซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive) โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้างและลดขอบเขตของพื้นที่ลงใน ขณะที่ลีลาในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้น



ภาพที่ 30 นักแสดงถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์ในองก์ 4

ที่มา : ผู้วิจัย

องก์ 5 นรกในใจ ถ่ายทอด้วยลีลาที่ล้อเล่นกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นที่สูง ลดตัวลงสู่พื้น ในขณะเดียวกันมีการเพิ่มจังหวะความเร่ง (Dynamic) การหยุดเป็นช่วง ๆ เป็นจังหวะ ๆ (Staccato)



ภาพที่ 31 นักแสดงถ่ายทอตลีลานาฏยศิลป์ในองก์ 5

ที่มา : ผู้วิจัย

2) ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ในการร่วมออกแบบผลงาน โดยศึกษาและวิเคราะห์จากผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ดังกล่าวข้างต้น ตัวอย่างผลงานในการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ซึ่งมีความ

สอดคล้องสำคัญที่ปรากฏเห็นได้ชัดจากผลงานชิ้นนี้ถึง จำนวน 3 ประเด็น ประกอบด้วย เรื่อง แนวความคิดการนำเสนอรูปแบบการแสดงจากทัศนศิลป์ 1) เรื่องการลดทอนองค์ประกอบ 2) เรื่อง การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ และ 3) เรื่อง ลักษณะการวิเคราะห์ผลงานภาพวาดที่เกิดขึ้นใหม่ระหว่างการแสดง ซึ่งเป็นผลผลิตที่เกิดจากการบูรณาการร่วมกันจากทฤษฎีทางศิลปะเกิดเป็นแนวทางของ รูปแบบการนำเสนอแบบใหม่ขึ้น

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เริ่มต้นการออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจที่หลากหลายแนวทางเพื่อการนำเสนอ จึงได้การคำนึงถึงทฤษฎี ทางด้านทัศนศิลป์ในการสร้างงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงพิจารณาถึงการลดทอนองค์ประกอบในผลงาน ชิ้นนี้และยังสะท้อนแนวถึงแนวความคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-modern) มาเป็นแนวทางใน การทดลองด้วย ดังนั้น ผลงานที่ปรากฏขึ้นหลังการลดทอนนั้นจะนำเสนอผลงานที่มีความเรียบง่าย โดยเน้นการสื่อสารที่สื่อความหมายจากการแสดงท่าทาง หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สามารถให้ ความรู้สึกได้มากและยิ่งใหญ่ ซึ่งปรากฏภาพของการแสดงที่ความหลากหลายและงดงาม

อย่างไรก็ตามหลังจากการลดทอนได้ปรากฏแนวความคิดเพื่อนำเสนอ รูปแบบการแสดงในงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ จากการพัฒนาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงใน ผลงานนี้จากการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ประกอบด้วย ขาดังภาพ รวมจำนวน 7 ชิ้น แคนวาสลขนาด รวมจำนวน 30 กรอบ และเก้าอี้นั่ง จำนวน 1 ตัว เห็นได้ว่าอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีลักษณะของรูปร่างของเลขาคณิต รูปทรงสี่เหลี่ยม สีของวัสดุมีสีขาวและสีไม้ล้วน ลักษณะ พื้นผิวของวัสดุมีพื้นผิวเรียบเนียน ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ความหมายกับของอุปกรณ์ประกอบการแสดง อาทิ ภาพวาดศิลปะขนาดสี่เหลี่ยมแสดงถึงพื้นที่รองรับการสำแดงทางอารมณ์เพื่อระบายความไม่สบายกาย สบายใจให้มีอาการเบาบางลง ผ่านการวาดภาพโดยใช้แปรง และสีน้ำ เป็นต้น

นอกจากนี้ อุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้งหมดนี้สามารถพบเห็นได้ใน ชีวิตประจำวันทั่วไป แต่ในครั้งนี้เป็นมาปรากฏขึ้นของอุปกรณ์ที่มาอย่างไม่ถูกที่ถูกทางและมี จำนวนที่มากเกินไปจนความจำเป็น



ภาพที่ 32 ภาพการลดทอนอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปได้ว่า จากการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ได้นำไปสู่การพัฒนาจัดวางองค์ประกอบของอุปกรณ์ประกอบการแสดงบนเวทีเสมือนเป็นฉากการแสดง และมองเห็นอยู่ตลอดทั้งการแสดง ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบและจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ 1 เป็นสำคัญ หลังจากนั้น เมื่อเข้าสู่องค์ 2 เป็นต้นไป นักแสดงชายและนักแสดงหญิงจะเป็นผู้เคลื่อนย้ายตำแหน่งพร้อมลำดับการจัดวางของอุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นใหม่ตามสถานการณ์ของบทการแสดง ซึ่งทำให้เห็นประโยชน์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ทำให้เกิดหลากหลายของฉากโดยไม่ต้องสร้างฉากประกอบการแสดงขึ้นใหม่ เนื่องจากวัตถุดิบมีขนาดใหญ่ มีจำนวนที่สมดุลและการจัดวางที่กระจายเต็มพื้นที่ สร้างสรรค์ฉากการแสดงให้เปลี่ยนรูปแบบได้ตลอดเวลา



ภาพที่ 33 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองค์ 1

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 34 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองค์ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 35 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองค์ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 36 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองค์ 4
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 37 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงองค์ 5

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 38 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดง (ฉากจบ)

ที่มา : ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อีกทั้ง การพัฒนาจากองค์ความรู้ที่คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์แสดงถึง เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ ตลอดจนการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้เกิดความความสมดุล มีตำแหน่งจุดเด่นจุดรองที่กลมกลืนและสื่อให้ปรากฏภาพที่หลากหลายของรูปแบบการนำเสนอในครั้งนี้ ผลงานภาพวาดศิลปะที่เกิดขึ้นใหม่ระหว่างการแสดงเป็นศิลปะที่สะท้อนจากแนวความคิด นามธรรม (Abstract Art) โดยเป็นผลผลิตที่ได้หลังจากการแสดงสร้างสรรค์โดย นักแสดงชาย เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกทางอารมณ์หลังจากการรับชมนักแสดงหญิง ถ่ายทอดลีลาท่าทางไปตามลำดับในแต่ละองค์การแสดง ภาพวาดที่ปรากฏขึ้นบนเวทีในขณะการแสดงนั้น ลักษณะของการวาด เส้น ให้เกิดภาพได้บ่งบอกถึงความจริงแท้จากที่มาจากความจำของมนุษย์โดยไม่ลอกเลียนสิ่งอื่นใด อีกทั้ง ภาพวาดได้สะท้อนให้เห็นถึงการมีประสบการณ์ร่วมที่เกิด

ขึ้นกับนักแสดง โดยนักแสดงได้มีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครอย่างลึกซึ้งถึงภายในจิตใจของตัวละคร ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดทางอารมณ์ที่มีอย่างตรงไปตรงมา

ดังนั้น การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานชิ้นนี้ จาก การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ การลดทอน การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ การกำหนดเส้น (รูปร่าง รูปทรง พื้นที่) นำมาจุดประกายความคิดเลือกใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ทางด้านนาฏยศิลป์ให้มีความเหมาะสมที่ส่งเสริมการแสดงและได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ ในครั้งนี้



ภาพที่ 39 การแสดงองค์ 2 นักแสดงชายและภาพวาด

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 40 ภาพวาด องค์ 5

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 41 การแสดงองค์ 4 นักแสดงชายพร้อมภาพวาด

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 42 นักแสดงชายวาดภาพหัวใจ

ที่มา : ผู้วิจัย

4.4.2.4 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในนาฏศิลป์

สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ เป็นสิ่งสำคัญที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นแทนการอธิบาย และแทนความหมายของสิ่งหนึ่งในการสื่อความหมาย หรือสร้างความเข้าใจให้ไปในทิศทางเดียวกัน การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ เป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารการแสดงจากแนวคิดของศิลปิน ซึ่งศิลปินอาจจะใช้แนวคิดสัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ ปรากฏในรูปแบบของลีลานาฏศิลป์ อุปกรณ์ประกอบการแสดง หรือเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงได้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์การแสดงชุด ทอนปู (Tonpu) ที่ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ ไว้ว่า

ในองก์ที่ 2 ของการแสดง ลมแห่งโลกตะวันออก (Eastern Breeze) ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ผ่านวามวางให้นักแสดงชายขึ้นไปกระโดดและสลัดที่ย้ายไปมา ผืนผ่านวามที่พื้นนั้น เป็นสัญลักษณ์ใช้แทนผืนนาที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำเกษตรกรรมในพื้นที่ชนบท (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)



ภาพที่ 43 การสร้างสรรค์การแสดงชุด ทอนปู (Tonpu) ที่ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์
ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ส่วน อภิโชติ เกตุแก้ว ได้ทำการศึกษาและการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู โดยมีแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู โดยมีแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ ได้แก่

- 1) สัญลักษณ์ที่เห็นจากอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการใช้ไม้ในรูปแบบเส้นโค้ง
- 2) เสียงดนตรีที่เรียบง่ายและเป็นการออกเสียง มะ อะ อุ 3) สีในเครื่องแต่งกาย ใช้สีขาวทั้งหมดเพื่อแสดงพลังแห่งศรัทธา คติ ปรัชญาทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู และ 4) แสงที่ใช้ประกอบการแสดง ที่สื่อความหมาย อารมณ์ความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังปรากฏในบทการแสดงที่ประกอบไปด้วย 3 องก์ ได้แก่ องก์ 1 จุดเริ่มต้น องก์ 2 เส้นโค้งแห่งการปกป้องดูแล องก์ 3 จุดสิ้นสุด (อภิโชติ เกตุแก้ว, 2561: 273-276)



ภาพที่ 44 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู
ที่มา: อภิชาติ เกตุแก้ว, 2561: 278

นอกจากนี้ลักษณะ แสงแดง ได้มีแนวคิดในการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์จาก
การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ โดยกล่าวไว้ว่า

การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์
ได้คำนึงการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์ ดังตัวอย่างที่ปรากฏอยู่ในการออกแบบ
อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป็นสัญลักษณ์ของ
การจัดงานสัมมนา เช่น โต๊ะหมู่บูชา เก้าอี้ และโพเดียม หรือการออกแบบพื้นที่
แสดงโดยใช้สัญลักษณ์ที่แสดงถึงระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคแบบไฮดรอลิกส์ (Hydraulic) เพื่อลดระดับพื้นที่แสดงบนเวทีให้มีระดับลดหลั่นกัน เป็น
สัญลักษณ์ของความเชื่อเรื่องโลกมนุษย์ สวรรค์ และนรก ดังที่ปรากฏภาพการแสดง
ตอนที่ผู้ควมวิญญานได้พิพากษาให้ผู้กระทำความผิดจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์
ต้องชดใช้กรรมด้วยการตกนรก รวมทั้งการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในเชิงสัญลักษณ์
ที่แสดงให้เห็นถึงระดับของความอาวุโส กล่าวคือ ระดับสูงหมายถึงผู้อาวุโสมากกว่า
และระดับที่ต่ำหมายถึงผู้อาวุโสน้อยกว่า (ลักษณะ แสงแดง, 2561: 203)



ภาพที่ 45 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์
ที่มา: ลักษณ์า แสงแดง, 2561: 180

จากการวิเคราะห์แนวทางการใช้สัญลักษณ์ในงานนาฏศิลป์จากผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์เพื่อการสื่อสารทดแทนในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ให้มีความสอดคล้องกับผลงานชิ้นนี้ตามความประสงค์ของผู้วิจัยที่ได้การออกแบบและกำหนดการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์จากศาสนาให้มีความหมายและทำหน้าที่สื่อสารกับผู้ชมเป็นรูปไวยากรณ์ในรูปแบบใหม่ภาษาใดภาษาหนึ่ง อีกทั้ง ได้นำสอดแทรกการแสดงลีลาท่าทางด้วยความรู้สึกละเอียดเพื่อขยายให้ผู้ชมได้เปรียบเทียบสัญลักษณ์ที่ผ่านการตีความ ความจดจำ หรือการรับรู้เดิมนำเสนอร่วมกับความรู้สึกของผู้ชมในขณะชมการแสดง อนึ่ง การออกแบบหรือเปรียบเทียบสัญลักษณ์ต้องพิจารณาให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องเข้ากับบทการแสดงถึงประเด็นที่จะนำเสนอและได้รับการตีความมาอย่างดีแล้ว สัญลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ ดังนี้

1) สัญลักษณ์ที่หนึ่ง กล่าวถึง ความทุกข์ทรมาน เปรียบเทียบกับ ศาสนาคริสต์ เป็นความเจ็บปวดของพระเยซูที่ถูกตรึงบนไม้กางเขน ภาพบนเวทีนำเสนอการแสดงลีลาท่าทางของนักแสดงชายกำลังนำแขนทั้งสองข้าง คล้องร่างกายเกี่ยวตัวแนบเข้ากับขาตั้งภาพวาด ร่วมกับการแสดงออกถึงความรู้สึกที่ตกอยู่ในสภาวะทุกข์ใจอย่างทรมาน เปรียบเทียบกับความเจ็บปวดของพระเยซูที่พระองค์ถูกตอกตะปูที่พระหัตถ์และพระบาทตรึงบนไม้กางเขนในเหตุการณ์วันประหาร



ภาพที่ 46 สัญลักษณ์ที่ 1 ถึงความทุกข์ จากการคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดด้านทัศนศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

2) สัญลักษณ์ที่สอง กล่าวถึง ความทุกข์ที่เสมือนรกรใจและความละอายใจ เปรียบเทียบกับ ศาสนาพุทธ มนุษย์ผู้มีรู้จักผิดชอบชั่วดีมีร่างกายและจิตใจถูกเป็นไฟเผาไหม้ตัวเอง ภาพบนเวทีนำเสนอการแสดงลีลาท่าทางของนักแสดงหญิงกำลังแสดงลีลาท่าทางเคลื่อนที่ไปมาแสดงอย่างทรมนทรมาย มีลักษณะเหมือน ไฟ ที่เผาไหม้ร่างกายและจิตใจ เปรียบเทียบกับคำว่า รกรใจ ที่ เป็นคำสำคัญที่มาจากการศึกษาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ โดยความหมายที่ผู้วิจัยได้ตีความและเปรียบเทียบ คือการรับรู้และทนอยู่กับจิตใจที่หลงระเรีงอย่างทรมาน ความทุกข์ที่เกิดขึ้นจากใจนั้นเสมือนรกรที่ ปรากฏความร้อนจากไฟเผาไหม้ตัวเราที่หัวใจ



ภาพที่ 47 สัญลักษณ์ที่ 2 การคำนึงถึงทฤษฎีทัศนศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

3) สัญลักษณ์ที่สาม กล่าวถึง แคนวาสวาดภาพสีขาว คือเรื่องในอดีต

4.4.2.5 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการในการคิด วิเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานในสาขาวิชาซึ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเริ่มต้นที่มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ซึ่งได้มีผู้เชี่ยวชาญ นักวิจัย นักวิชาการและศิลปินที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ เพื่อให้ได้ผลงานนาฏศิลป์ที่มีความน่าสนใจ แปลกใหม่และไม่เคยปรากฏใด มาก่อน ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้จัดการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่องเบื่องหน้า เบื่องหลัง การเต้นระบำ (Dance Laboratory) โดยมีแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ ซึ่งได้อธิบายเอาไว้ว่า

ผลงานชิ้นนี้แสดงถึงช่วงบั้นปลายชีวิตของนักเต้น ในฉากสุดท้ายผู้สร้างสรรค์ผลงาน ได้ให้นักแสดงนำนั่งชมการแสดงของตนเองที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตในวัยทำงาน เพื่อแสดงถึงการย้อนกลับอดีตของตัวเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564)



ภาพที่ 48 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง เบื้องหน้า เบื้องหลังการเต้นระบำ (Dance Laboratory)

ที่มา: คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ส่วน วิทวัส กรมณีโรจน์ มีแนวความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ จาก การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศของผู้วิจัยข้างต้น เป็นการนำเสนอการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ โดยผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน ดังจะเห็นได้จากองค์ 4 ฉากที่ 3 นักแสดงทั้งหมดแสดงลีลานาฏศิลป์และการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งนำท่าทางของการประท้วง เรียกร้อง โดยยืนกางขาทั้งสองข้าง แสดงให้เห็นความมั่นคงและแข็งแกร่งในอุดมการณ์และชูกระดาศสีที่เป็นสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์ทางเพศ อีกทั้งยังนำเอากระดาศสีไปให้กับผู้เข้าร่วมชมการแสดง จากนั้นนักแสดงและผู้เข้าร่วมชมการแสดงร่วมกันชูกระดาศสีด้วยกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเรียกร้อง สิทธิและเสรีภาพทางเพศของคนในสังคม กล่าวได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงแบบมีส่วนร่วมระหว่างนักแสดงและผู้เข้าร่วมชมการแสดง (วิทวัส กรมณีโรจน์, 2561: 262)



ภาพที่ 49 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ

ที่มา: วิทวัส กรมณีโรจน์, 2561: 274

นอกจากนี้ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ได้คำนึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์จากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี โดยกล่าวไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงความคิดสร้างสรรค์ในประเด็น เรื่อง ความหมายของสีกับการออกแบบ 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ อาทิ ด้านการออกแบบบทการแสดง นำเสนอเรื่องของชั้นสีที่ 1 และ 2 แบ่งเป็น 2 องค์การแสดง เริ่มจากนำเสนอเรื่องสีชั้นที่ 1 (Primary Colours) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน และเรื่องสีชั้นที่ 2 ซึ่งเป็นสีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีใหม่เพิ่มขึ้นอีก 3 สี นอกจากนี้ ด้านการออกแบบพื้นที่แสดง สร้างสรรค์การนำเสนอร่วมกับทฤษฎีทางทัศนศิลป์เรื่องการจัดองค์ประกอบให้มีความเหมาะสมกับพื้นที่ ซึ่งผลการออกแบบพื้นที่การแสดงนักแสดงปรากฏตัวตามลักษณะวงล้อของสีชั้นที่ 1 สีแดง เหลือง และน้ำเงิน จากนั้น เริ่มวงล้อสีชั้นที่ 2 สีเขียว สีส้ม สีม่วง เป็นการนำเสนอที่สร้างสรรค์และมีความแปลกใหม่ที่คาดไม่ถึง (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: ค)

จากการศึกษาค้นคว้าข้างต้น พบว่า ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่กล่าวถึงนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ให้ปรากฏแนวคิดออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยนำเอา ความคิดสร้างสรรค์ มาเป็น

ประเด็นตั้งต้นในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง โดยปรากฏอยู่ในตัวอย่างองค์ประกอบการแสดง ดังต่อไปนี้

ด้านการคัดเลือกนักแสดง ด้วยประเด็นของนักแสดงที่มีทักษะและความสามารถต่างในความชำนาญมาเฉพาะทางเพื่อทำการแสดงร่วมกัน การสรรหาและคัดเลือกผู้แสดงในข้อจำกัดของที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงนี้เป็นความท้าทายทางความคิดของผู้ออกแบบผลงานถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาทดลองผลงานเป็นสำคัญ โดยขอบเขตที่กำหนดระบุถึงลักษณะนักแสดงผู้หญิง 1 คน ผู้ชาย 1 คน รวมเป็นจำนวน 2 คน และผู้แสดงจะต้องมีทักษะทางด้านการแสดงหรือทักษะทางด้านการเต้นหรือการเคลื่อนไหวทางร่างกายเพียงอย่างเดียว เพื่อทำการทดลองและเปิดมุมมองใหม่ ๆ จากการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์จากผู้แสดงทั้งสอง

4.3 อภิปรายผล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลที่ได้จากการอภิปรายผล โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งจะได้อธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

4.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ผู้วิจัยได้ทราบผลหลังจากการศึกษาถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งการนำผลที่ค้นพบหลังจากการมาเทียบเคียงกับเกณฑ์คุณสมบัติ 11 ประการ เพื่อสะท้อนถึงคุณค่าที่ปรากฏในผลงาน ด้วยการวัดผล ประเมินตามข้อชี้วัดด้วยคุณสมบัติของศิลปินที่มีมาตรฐาน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อภิปรายผลเกี่ยวกับองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ประกอบไปด้วย 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่แสดง ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นจากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ที่เป็นแรงบันดาลใจเริ่มต้น เนื้อเรื่องได้ถ่ายทอดมาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เป็นความสำคัญ สร้างสรรค์เป็นบทการแสดงทางนาฏศิลป์เป็นองค์การแสดง รวมจำนวน 5 องค์การแสดง ประกอบด้วย องค์ 1 ความ

เหงา (รูป) องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ (เวทนา) องค์ 3 คิดไปเอง (สัญญา) องค์ 4 ทุณทุราย (สังขาร) และองค์ 5 นรกในใจ (วิญญาน)

ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ พบว่า บทการแสดงที่น่าเสนอประสบการณ์ของผู้วิจัยในประเด็นเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน นำเสนอเรื่องราวทั้งสิ้น 5 องค์การแสดง ซึ่งผลงานมีคุณสมบัติในด้านผู้มีประสบการณ์ นอกจากนี้ รูปแบบการนำเสนอการแสดงในงานนาฏศิลป์ด้วยการแสดงการถ่ายทอดลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวด้วยร่างกายแล้ว เห็นได้ว่า ผลงานในส่วนนี้ได้มีจุดร่วมมาจากกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ผลงานที่ได้สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บทการแสดงที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากรีวิวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคนนี้ ผลงานได้แสดงถึงการมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในด้านผู้มีประสบการณ์และด้านความคิดสร้างสรรค์

4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้เฟ้นหานักแสดงผู้ที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์พิจารณานั้นกำหนดไว้ แบ่งเป็น นักแสดงชาย 1 คน นักแสดงหญิง 1 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 2 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุเกณฑ์การพิจารณาเพื่อคัดเลือกนักแสดงจากลักษณะ คุณสมบัติ ความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคล ที่มีทักษะที่แตกต่างกันเพื่อความท้าทายผู้ออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และมีความเหมาะสมกับบทบาทที่นักแสดงนั้นได้รับ เห็นได้ว่า ผลงานชิ้นนี้ต้องอาศัยทักษะของนักแสดงที่มีศักยภาพความชำนาญสูง ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ พบว่า การคัดเลือกนักแสดงและการกำหนดคุณสมบัติประกอบการพิจารณาของผู้วิจัยนั้น มีคุณสมบัติในด้านการมีจิตวิญญาณของความเป็นศิลปิน

นอกจากนี้ นักแสดงที่ได้รับการคัดเลือกทั้งสองท่านมีความสามารถพิเศษและศักยภาพในระดับมีอาชีพที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงผู้หญิงมีความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ มีประสบการณ์ในการทำงาน มีทักษะของนักแสดงที่หลากหลาย ได้แก่ ด้านการนาฏศิลป์ตั้งแต่ นาฏศิลป์แบบจารีตประเพณี นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ และนาฏศิลป์ในกระแสนิยม ส่วนนักแสดงชายมีทักษะการแสดงด้านละครเวที เห็นได้ว่า ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ พบว่านักแสดงที่ได้รับการคัดเลือกทั้งสองท่านมีความสามารถพิเศษที่แตกต่างกัน สามารถช่วยแบ่งปันองค์ความรู้แก่กันได้ มีทักษะของนักแสดงที่หลากหลาย และมีทักษะการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ เห็นได้ว่าผลงานในส่วนนี้มีคุณสมบัติเป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย ซึ่งได้นำไปสู่การค้นพบเพิ่มอีกหนึ่งประเด็น พบว่า นักแสดงทั้งสองได้มีประสบการณ์ในการทำงานกับสายงานวิชาชีพ

ของตน มีคุณสมบัติในด้านผู้มีประสบการณ์ และด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลาย และประสบการณ์

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคัดเลือกนักแสดง ในผลงานการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนนี่ ผลงานได้มีคุณสมบัติที่เป็นไปตามเกณฑ์ การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านการมีจิตวิญญาณของความเป็นศิลปิน ในด้านเป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย ในด้านผู้มีประสบการณ์ และในด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลายและประสบการณ์

4.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ การออกแบบที่สะท้อนถึงรูปแบบแนวคิดนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-Modern Dance) นำเสนอในรูปแบบประเภท นาฏยศิลป์การแสดง (Dance Theatre) เนื้อเรื่องดำเนินได้เมื่อจาก 2 ส่วนประกอบที่สำคัญร่วมกันระหว่าง ศิลปะการละคร (Drama) ด้วยการแสดงความรู้สึกที่สำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ร่วมกับการถ่ายทอดลีลาท่าทางของนาฏยศิลป์ (Dance) ปรากฏเป็น นาฏยศิลป์การแสดง การนำเสนอลีลาท่าทางในภาพรวมทั้งเรื่องได้ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นโครงสร้างหลักให้ปรากฏขึ้นในทุกองค์การแสดง

ผู้วิจัย มีความตั้งใจในการออกแบบลีลาท่าทางทั้ง 5 องค์การแสดง ได้ปรากฏลีลา ท่าทางที่มีความหลากหลายและมีความแตกต่างของท่าทางที่เกิดขึ้นไม่มีซ้ำกัน อาทิ การแสดงองค์ 2 ได้ออกแบบลีลาท่าทางจากนาฏยศิลป์แบบจารีตประเพณีที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย บัลเลต์ รำไทย และภารตนาฏยัม สร้างสรรค์การนำเสนอลีลาท่าทางจากแนวคิดศิลปะการ ลดทอน จึงได้ปรากฏลีลาท่าทางชิ้นใหม่ เริ่มจากการแสดงท่าทางที่เป็นกฎเกณฑ์ผ่านการจัด องค์ประกอบของร่างกายให้มีความสมบูรณ์ จากนั้นได้ทำลายเส้นสายด้วยการลดทอนให้องค์ประกอบ ของร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งนั้นแสดงถึงลีลาท่าทางที่ขาดความสมบูรณ์ไป

การแสดงองค์ 4 ได้ออกแบบลีลาท่าทางที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน ร่วมกับการแสดงลีลาที่ทำซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive) โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้างและลดขอบเขตของพื้นที่ลงใน ขณะทีลีลาในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้น และการแสดงองค์ 5 ได้ออกแบบลีลาท่าทางที่ปรากฏใน ชีวิตประจำวันร่วมกับวิธีการล้อกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นที่สูงลดตัวลงสู่พื้น ในขณะที่เดียวกันมีการเพิ่มความเร็วจังหวะความเร่ง (Dynamic) การหยุดเป็นช่วง ๆ เป็นจังหวะ ๆ (Staccato) ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ พบว่าลีลานาฏยศิลป์ในผลงานชิ้นนี้ มีคุณสมบัติที่เป็นไปตามเกณฑ์การสร้าง ได้แก่ ด้านเป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย ด้านผู้มี ประสบการณ์ ด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลายและประสบการณ์ และด้านมีการสร้างสรรค์

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า สีสานาฏยศิลป์ ที่ปรากฏในผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนนี้ ผลงานได้แสดงถึงการมี คุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ได้แก่ด้าน เป็นผู้มีความสามารถหลากหลาย ด้านผู้มีประสบการณ์ ด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลาย และประสบการณ์ และด้านมีการสร้างสรรค์ อย่างทันสมัย

4.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยทำการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ ปรากฏขึ้นนั้น ประกอบด้วย แคนวาสวาดภาพ จำนวน 30 ชิ้น ชาติงวาด จำนวน 7 ชิ้น ชุดพู่กันสีน้ำคละ พร้อมจานสี และเก้าอี้ 1 ตัว ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การ สร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ พบว่า การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการ แสดงที่มีการตีความทางด้านสัญลักษณ์ ที่อาจเป็นประเด็นเชิงเปรียบเทียบเคียง ทำให้เกิดคุณสมบัติ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านมีรสนิยม

นอกจากนี้ อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่มีชิ้นงานขนาดใหญ่ให้สอดคล้องด้วย การจัดวางที่พื้นที่ สามารถสร้างสรรค์และพิจารณาการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดง ร่วมเป็นส่วนหนึ่ง ของฉากการแสดงได้อย่างอิสระ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบและจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการ แสดงองค์ 1 เป็นสำคัญ หลังจากนั้น เมื่อเข้าสู่องค์ 2 เป็นต้นไปนักแสดงชายและนักแสดงหญิงจะเป็นผู้ เคลื่อนย้ายตำแหน่งพร้อมลำดับการจัดวางของอุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นใหม่ตามสถานการณ์ของ บทการแสดง ซึ่งทำให้เห็นประโยชน์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ทำให้เกิดหลากหลายของฉากการ แสดงได้ ซึ่งผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานใน การยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ พบว่า อุปกรณ์ประกอบการแสดงมีประโยชน์ต่อผลงาน ทำให้เกิดคุณสมบัติที่เป็นไปตามเกณฑ์การสร้าง ได้แก่ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านมีรสนิยม และด้าน ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ปรากฏในผลงานการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนนี้ ผลงานได้แสดงถึงการมี คุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ได้แก่ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านมีรสนิยม และด้านความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกที่ทันสมัย

4.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงตามองค์การแสดงในงาน นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ทั้ง 5 องค์การแสดง ผลที่ได้จาก

การสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ พบว่า ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงในด้านความหลงใหลร่วมกับ ด้านความหลากหลายของผู้วิจัยเป็นส่วนสำคัญ มีค่าน้ำหนักที่สูงมากก่อนตัดสินใจเลือก อีกทั้ง มีคุณสมบัติในด้านผู้มีประสบการณ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลาย และประสบการณ์ ร่วมด้วย

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานได้แสดงถึงการมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ได้แก่ ด้านความหลงใหล ด้านความหลากหลาย ด้านผู้มีประสบการณ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านจิตวิญญาณ ความหลากหลายและประสบการณ์

4.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยให้ความสำคัญถึงความเหมาะสมของเครื่องแต่งกายเมื่อปรากฏบนเวที สะท้อนความเป็นร่วมสมัยและสากล มีรสนิยม เรียบง่าย และองค์ประกอบของชุดนั้นจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะและบทบาทของตัวละครได้อย่างเหมาะสม เมื่อนักแสดงสวมใส่ต้องมีความสะดวกสบายและไม่เป็นภาระแก่นักแสดงขณะทำการแสดง

ผลที่ได้จากการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ พบว่า การนำเสนอถึงความสำคัญและความเหมาะสมของเครื่องแต่งกายทางนาฏยศิลป์เมื่อปรากฏบนเวทีการแสดงนั้น เครื่องแต่งกายจะต้องส่งเสริมให้นักแสดงสวยสง่างาม ความเป็นร่วมสมัยและสากล มีรสนิยม มีความเรียบง่าย และองค์ประกอบของชุด เมื่อนักแสดงสวมใส่ ต้องมีความสะดวกสบายและไม่เป็นภาระแก่นักแสดง ในขณะที่ทำการแสดง ทำให้เกิดเป็นคุณสมบัติทางด้านประสบการณ์ ด้านรสนิยมและด้านหลงใหลในการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เครื่องแต่งกาย ที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานได้แสดงถึงการมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ได้แก่ ด้านประสบการณ์ ด้านรสนิยม และด้านหลงใหลในการออกแบบและสร้างสรรค์การผลิตเครื่องแต่งกาย

4.3.1.7 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบโดยให้ความสำคัญจากบทการแสดงเป็นที่หนึ่ง เนื่องจากแสงทำหน้าที่ช่วยสนับสนุนบรรยายภาค ความรู้สึก ช่วงเวลา สถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในการแสดงให้ผู้ชมได้

ติดตามและเข้าใจได้แล้ว ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ พบว่า แสงสว่างที่ปรากฏขึ้นในแต่ละองค์การแสดงจนจบการแสดง แสงได้ทำหน้าที่ครบถ้วนอย่างสมบูรณ์ ทำให้เกิดเป็นคุณสมบัติทางด้านความหลากหลาย ด้านการสร้างสรรค์ และด้านรสนิยม ในการเลือกแสงให้ส่องสว่างเพื่อความสวยงามและสื่อความ

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แสง ที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผลงานได้แสดงถึงการมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ด้านความหลากหลาย ด้านการสร้างสรรค์ และด้านรสนิยม ในการเลือกแสงที่เกิดขึ้น

4.3.1.8 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยได้กำหนดและออกแบบให้ผลงานชิ้นนี้จัดแสดง ณ โรงละคร Black Box มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Main Campus) เป็นโรงละครขนาดเล็ก มีพื้นที่สำหรับจัดการแสดง และที่นั่งชมการแสดงยกพื้นสูงแบบอัฒจันทร์ซึ่งเหมาะสำหรับศิลปินที่จะสร้างสรรค์ผลงานจากการทดลองเพื่อการศึกษา ลักษณะเฉพาะของโรงละครแห่งนี้มีความเหมาะสมกับผลงานชิ้นนี้ ประกอบด้วย 1. ส่วนพื้นที่การแสดง มีลักษณะพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส โถงกว้าง ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์และออกแบบการแสดงได้อย่างอิสระ เป็นประโยชน์กับการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 8 ประกอบการแสดงทางนาฏศิลป์ให้มีความหลากหลาย อีกทั้ง มีประตูทางเข้าออก 4 ประตูใหญ่ สะดวกต่อการติดตั้งและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง 2. ส่วนพื้นที่นั่งชมการแสดง มีลักษณะยกพื้นสูงแบบอัฒจันทร์ สูงจำนวน 6 แถว ช่วยสนับสนุนการรับชมแก่ผู้ชมได้มองเห็นภาพที่ผู้วิจัยประสงค์ โดยไม่ได้เป็นในระนาบเดียว ซึ่งผู้ชมที่นั่งชมอยู่แถวด้านบนสุด เมื่อมองมายังส่วนพื้นที่จัดการแสดงแล้วจะเห็นผลงานการแสดงของผู้วิจัยที่ชัดเจน ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ พบว่า ผลงานการแสดงทางนาฏศิลป์นี้มีรสนิยม จากการระบุชี้ชัดถึงความต้องการเลือกใช้โรงละครนี้

ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ พบว่า พื้นที่ของโรงละครแห่งนี้แสดงถึงช่วงการเตรียมงานและวันจัดการแสดงให้เห็นทางด้านประสบการณ์มีความคุ้นเคยกับพื้นที่ ด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ใช้ความคิดอย่างอิสระ ด้านความหลากหลายเพื่อการนำเสนอการแสดงกับพื้นที่ด้านการหลงใหลสร้างสรรค์ผลงานที่ตนถนัด

เห็นได้ว่า ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับพื้นที่การแสดงที่ต้องเป็นโรงละครเท่านั้น เนื่องด้วยรูปแบบของผลงานชิ้นนี้ต้องรับชมในรูปแบบการแสดงสดจึงมีความจำเป็นให้พื้นที่การแสดงนั้น

มีความเหมาะสมช่วยส่งเสริมองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ พบว่า มีการถ่ายทอดองค์ความรู้ และด้านเป็นผู้มีจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน จากความตั้งใจที่ให้ความสำคัญกับการปรากฏของผลงานในครั้งแรกให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ด้วยชิ้นงานเอง

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า พื้นที่การแสดง ที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ในส่วนนี้ได้แสดงถึงการมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ด้านรสนิยม ด้านประสบการณ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความหลากหลาย ด้านการหลงใหล ด้านมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ และด้านเป็นผู้มีจิตวิญญาณความเป็นศิลปิน

ฉะนั้น ผลจากการวิจัยในด้านองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ปรากฏคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน จำนวน 7 ด้าน ได้แก่ ด้านการสร้างสรรค์ ด้านความหลากหลาย ด้านรสนิยม ด้านความหลงใหล ด้านประสบการณ์ ด้านเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก ด้านมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ การประเมินผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้สะท้อนให้ทราบถึงคุณภาพของผลงานจากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าจุดเด่นขององค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ในด้านเนื้อเรื่องของบทการแสดงเป็นเรื่องของความธรรมดานำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นประเด็นใหม่สะท้อนถึงประสบการณ์ของผู้วิจัยผ่านสังคมของคนรุ่นใหม่หรือภาพปัจจุบัน โดยใช้การตัดทอนให้เป็นแนวคิดที่น้อยลงไม่ฟุ้งเฟ้อ การใช้ความชัดเจนในเรื่องของรูปแบบการแสดงของศิลปะการแสดงกับนาฏศิลป์ การใช้การปรับเปลี่ยนฉากการแสดงโดยใช้อุปกรณ์น้อยชิ้นที่ยังได้ความหมายในด้านของสัญลักษณ์

4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

หลังจากการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้ค้นพบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงด้านต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยจะได้อภิปรายผลการคำนึงถึง โดยจำแนกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

4.3.2.1 การคำนึงถึงประเด็นและเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

จากการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ทบทวนจุดเริ่มต้นของการตั้งคำถามเพื่อศึกษาหาคำตอบ ที่ผู้วิจัยสนใจมาจากแรงบันดาลใจที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง เพื่อหาแนวทางของคำตอบในการคำนึงถึงประเด็นที่มาจากหัวข้อวิทยานิพนธ์เป็นลำดับที่หนึ่ง โดยผลงานชิ้นนี้ได้นำเสนอประเด็นการศึกษาเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจ ตามหลักคำสอนของศาสนาพุทธ เรื่องทุกข์ ในชั้น 5 อันเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาครั้งนี้ ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเฉพาะประเด็นนี้ โดยผลการศึกษาจะเป็นแนวทางที่ในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้มีการคำนึงถึงประเด็นและเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ดังปรากฏเป็นโครงสร้างใหญ่เพื่อเป็นแนวทางในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

4.3.2.2 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่

จากการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่จากการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ด้วยการนำเสนอและถ่ายทอดประสบการณ์ของการสื่อสารในรูปแบบใหม่ ผ่านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์การแสดงจากประเด็นปัญหาของสังคมในปัจจุบันจากคนรุ่นใหม่ถึงคนรุ่นใหม่ ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่จากกระแสสังคม เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม หรือ ประเด็น จากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย มาสร้างสรรค์เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับใช้ทำการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้เกิดการรับรู้ การเปิดมุมมองใหม่ ๆ จุดประกายทางความคิดและสร้างการตระหนักรู้ถึงการมีคุณค่าของตัวเองใช้ชีวิตด้วยสติสัมปชัญญะพิจารณารู้ให้แจ้งถึงความเหมาะสมของชีวิตอย่างระมัดระวังแฝงเป็นข้อคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้ชม

นอกจากนี้ รูปแบบนาฏศิลป์การแสดงสำหรับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองจากองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ เพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบของนาฏศิลป์ชิ้นใหม่ที่มีความสอดคล้องดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น 1) บทการแสดง นำเสนอเนื้อเรื่องที่ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ ความต้องการ ความสนใจ และพฤติกรรมกรับชมของกลุ่มคนรุ่นใหม่ มุ่งเน้นผลงานด้วยถ่ายทอดเนื้อเรื่องที่มีความเหมาะสม ตรงประเด็น และน่าสนใจ พร้อมสอดแทรกข้อคิดเตือนใจให้ผู้ชมได้ร่วมค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และ 2) ลีลานาฏศิลป์ นำเสนอถ่ายทอดลีลาท่าทางนาฏศิลป์ในรูปแบบใหม่ ๆ ให้มีความหลากหลายร่วมกับองค์ประกอบการแสดงในส่วนต่าง ๆ ที่จะปรากฏขึ้นในการแสดง

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ได้คำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ จากองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบเป็นสำคัญ

4.3.2.3 การคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่ผลงานสะท้อนถึงรูปแบบแนวคิดนาฏศิลป์ หลังสมัยใหม่ (Post-Modern Dance) ในรูปแบบนาฏศิลป์การแสดง (Dance Theatre) นำเสนอ การถ่ายทอดลีลาท่าทางของนาฏศิลป์ (Dance) และการแสดง (Acting) อารมณ์ที่สะท้อนความรู้สึกภายในจิตใจ (Express) ด้วยการเคลื่อนไหวทางร่างกาย โดยออกแบบลีลาท่าทางที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นโครงสร้างหลักให้ปรากฏขึ้นในทุกองค์การแสดง โดยเริ่มจากการแสดงองค์ 1 นอกจากนี้ การแสดงองค์ 2 ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์และพัฒนาลีลาท่าทางขึ้นใหม่จากนาฏศิลป์รูปแบบจารีตประเพณีให้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย บัลเลต รำไทย และภารตนาฏยัม โดยการทำลายเส้นสายด้วยการลดทอนองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความสมบูรณ์แบบ

อีกทั้ง การแสดงองค์ 3 จนจบการแสดง ผู้วิจัยได้นำลีลานาฏศิลป์ผสมผสานเทคนิคเพื่อการนำเสนอที่หลากหลาย การแสดงองค์ 3 ถ่ายทอดด้วยลีลาด้วยการเคลื่อนไหวหลากหลายด้วยจังหวะซ้ำผสมจนไม่สามารถชี้ชัดลงไปได้ว่าเป็นรูปแบบของนาฏศิลป์ชนิดใด การแสดงองค์ 4 ถ่ายทอดด้วยลีลาที่ซ้ำไปซ้ำมา (repetitive) โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้างและลดขอบเขตของพื้นที่ลงในขณะที่ลีลาในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้น และการแสดงองค์ 5 ถ่ายทอดด้วยลีลาที่ล้อเล่นกับจุดศูนย์ถ่วงของโลกยึดตัวขึ้นที่สูงลดตัวลงสู่ เพิ่มจังหวะความเร่ง (Dynamic) การหยุดเป็นช่วง ๆ เป็นจังหวะ ๆ (Staccato)

นอกจากนี้ จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้เทคนิคการลดทอนเพื่อนำเสนอรูปแบบของภาพความหลากหลายที่งดงาม ประกอบด้วย ขาดังภาพวาด รวมจำนวน 7 ชิ้น แคนวาสภาพวาดคละขนาด รวมจำนวน 30 กรอบ และเก้าอี้นั่ง จำนวน 1 ตัว อุปกรณ์ทั้งหมดมีลักษณะของรูปร่างของเรขาคณิต รูปทรงสี่เหลี่ยม สีของวัตถุมีสีขาวและสีไม้ล้วน ลักษณะพื้นผิวของวัสดุมีพื้นผิวเรียบเนียน ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้งหมดนี้สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป

แต่ในครั้งนี้เป็น การมาปรากฏขึ้นของอุปกรณ์ที่มาอย่างไม่ถูกที่ถูกทางและมีจำนวนมากเกินความจำเป็น

การออกแบบพื้นที่การแสดง โดยใช้แนวคิดการจัดวางองค์ประกอบบนพื้นที่การแสดง จัดวางองค์ประกอบของอุปกรณ์ประกอบการแสดงบนเวทีเสมือนเป็นฉากการแสดง มีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งพร้อมลำดับการจัดวางของอุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นใหม่ตามสถานการณ์ของบทการแสดง ซึ่งทำให้เห็นประโยชน์ของอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ทำให้เกิดหลากหลายของฉาก เนื่องจากวัตุนั้นมีขนาดใหญ่ มีจำนวนที่สมดุลและการจัดวางที่กระจายเต็มพื้นที่ สร้างสรรค์ฉากการแสดงให้เปลี่ยนรูปแบบได้ตลอดเวลา

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ของนักแสดงชาย โดยใช้แนวคิดถึง เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ และสี ในการออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ให้เกิดความสมดุล ปรากฏตำแหน่งและการใช้สอยพื้นที่กับลีลาท่าทางได้อย่างลงตัว อีกทั้ง มีจุดร่วมของการแสดงลีลาท่าทางนาฏศิลป์การวาดภาพ ของนักแสดงชายด้วย

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ได้คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์และทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ที่มีความเชื่อมโยงอย่างไม่สามารถแยกจากกันได้ทั้งในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์

4.3.2.4 การคำนึงถึงสัญลักษณ์ในนาฏศิลป์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์จากศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์ในผลงานนาฏศิลป์การแสดงในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ สัญลักษณ์ที่หนึ่ง กล่าวถึง ความทุกข์ทรมานเปรียบเทียบกับ ศาสนาคริสต์ ความเจ็บปวดของพระเยซูที่ถูกตรึงบนไม้กางเขน ภาพบนเวทีนำเสนอการแสดงลีลาท่าทางของนักแสดงชายกำลังนำแขนทั้งสองข้าง คล้องร่างกายเกี่ยวตัวแนบเข้ากับขาตั้งภาพวาด ร่วมกับการแสดงออกถึงความรู้สึกที่ตกอยู่ในสภาวะทุกข์ใจอย่างทรมาน สัญลักษณ์ที่สอง กล่าวถึง นรกในใจผิดชอบชั่วดี เปรียบเทียบกับ ศาสนาพุทธ และสัญลักษณ์ที่สาม เรื่องในอดีตเปรียบเทียบกับแคนวาสวาดภาพสีขาว

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ภาพวาดศิลปะขนาดสีขาวล้วนแสดงถึงพื้นที่รองรับการสำแดงทางอารมณ์เพื่อระบายความไม่สบายกายสบายใจให้มีอาการเบาบางลงผ่านการวาดภาพโดยใช้แปรงและสีน้ำ

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ได้คำนึงถึงสัญลักษณ์ในนาฏศิลป์การแสดงในองค์ประกอบการแสดง ทางด้านนาฏศิลป์ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

4.3.2.5 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบใน การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ด้านการคัดเลือกนักแสดง ด้วยประเด็นของนักแสดงที่มีทักษะและความสามารถต่าง ในความชำนาญเฉพาะทางเพื่อทำการแสดงร่วมกัน การสรรหาและคัดเลือกผู้แสดงในข้อจำกัดของที่มี ลักษณะเฉพาะเจาะจงนี้เป็นความท้าทายทางความคิดของผู้ออกแบบผลงานถึงขั้นตอนในกระบวนการ สร้างสรรค์และพัฒนาทดลองผลงานเป็นสำคัญ โดยขอบเขตที่กำหนดระบุถึงลักษณะนักแสดงผู้หญิง 1 คน ผู้ชาย 1 คน รวมเป็นจำนวน 2 คน และผู้แสดงจะต้องมีทักษะทางด้าน การแสดงหรือทักษะทางด้านการเต้นหรือการเคลื่อนไหวทางร่างกายเพียงอย่างเดียว เพื่อทำการทดลองและเปิดมุมมองใหม่ ๆ จาก การแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์จากผู้แสดงทั้งสอง

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในการแสดงองค์ 5 นรกในใจ โดยการแสดงลำดับนี้เป็น การเรียงภาพแทนความหมายของคำว่า “ความรัก” ออกแบบและสร้างสรรค์ด้วยการเปรียบเทียบศิลปะ การจัดวาง ผ่านการจัดเรียงภาพวาดที่เกิดขึ้นในการแสดงมาร้อยเรียงให้ภาพนั้นสื่อความหมายแทนคำว่า “ความรัก” โดยภาพวาดที่ปรากฏนั้น ประกอบด้วย คนสี่คน บ้าน นก ท้องฟ้า ดอกไม้ ต้นหญ้า ภูเขา หัวใจ คลื่นสมอง

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ในองค์ประกอบการแสดง ทางด้านนาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบลีลานาฏศิลป์

ดังนั้น แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของ ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีการคำนึงถึงแนวคิดที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น 5 ประการ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ ได้ปรากฏแนวคิดอีกหลากหลายประเด็นที่ซึ่งน่าจะเป็น ประโยชน์ในโอกาสต่อไป

4.4 สรุปบท

ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง การวิเคราะห์รูปแบบในการทดลองพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์และอภิปรายผล ซึ่งในบทที่ 5 ต่อไปจะได้กล่าวถึงบทสรุปของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากการวิจัย และข้อเสนอแนะ



บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

จากบทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึง การวิเคราะห์รูปแบบในการทดลองพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์และอภิปรายผล ซึ่งในบทที่ 5 นี้จะได้กล่าวถึงบทสรุปของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่ประกอบไปด้วยผลที่ได้จากการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน สามารถจำแนกได้ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งหมด 8 ประการ ประกอบด้วย

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงโดยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยเป็นหลัก และได้ศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องหลักธรรมคำสอนในศาสนาพุทธ เรื่องทุกข์ในชั้น 5 ว่าด้วยการมองเห็นถึงความทุกข์ที่เกิดขึ้น เนื้อเรื่องกล่าวถึงตัวละครเอกที่มีความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจในช่วงขณะหนึ่ง ซึ่งบทการแสดงแบ่งเป็น 5 องก์ ประกอบด้วย องก์ 1 ความเหงา องก์ 2 ไม่ครบ องก์ประกอบ องก์ 3 คิดไปเอง องก์ 4 ทูรันทุราย และองก์ 5 นรกในใจ

5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะความสามารถที่แตกต่างกัน แต่มาอยู่ร่วมในการแสดงเดียวกัน ซึ่งมีจำนวน 2 คน ได้แก่ นักแสดงชาย 1 คน มีทักษะทางศิลปะการละคร และนักแสดงหญิง 1 คน มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์หลายรูปแบบ

5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาด้วยการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เป็นพื้นฐาน จากนั้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์จากรูปแบบนาฏยศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันตกและตะวันออก ประกอบด้วย บัลเลต์ นาฏยศิลป์แบบจารีตและภารตนาฏยัม ซึ่งทำให้เกิดเป็นความหลากหลายของลีลาทางด้านนาฏยศิลป์ตลอดการแสดง

5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับบทการแสดง โดยใช้อย่างจำกัดและเท่าที่จำเป็นกับการสื่อความหมาย ประกอบด้วย 1) เฟรมวาดภาพผ้าใบแคนวาส จำนวน 30 ชิ้น 2) ขาดั่งเขียนภาพ จำนวน 7 ชิ้น 3) ชุดพู่กันพร้อมสีสำหรับเขียนภาพ จำนวน 1 ชุด และ 4) แก้วน้ำ จำนวน 1 ตัว

5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง โดยเลือกสรรเสียงและดนตรีแบบสำเร็จรูปที่น่าเสนอโดยศิลปินอิสระ ซึ่งมีเสียงและท่วงทำนองที่สะท้อนในเนื้อหาของความทุกข์

5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เข้ากับบทบาทของตัวละคร โดยใช้ลวดลายของกราฟิกในทั้งสองตัวละคร และเพิ่มเอกลักษณ์ความเป็นสตรีนิยม (feminism) ในนักแสดงหญิง

5.2.1.7 การออกแบบแสง


ผู้วิจัยออกแบบแสงให้มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์จากบทการแสดง โดยให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละองก์

5.2.1.8 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยเลือกใช้โรงละครประเภท แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ซึ่งให้ความสำคัญกับพื้นที่โล่ง เพื่อสะดวกกับการปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้เหมาะสมกับความหมายในแต่ละองค์ ทั้งนี้ พื้นที่ส่วนของผู้ชมยังเป็นอัฒจันทร์ยกสูง เพื่อให้เห็นแบบรูปของการเคลื่อนไหวของนักแสดงอย่างชัดเจน

จากการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง ซึ่งผู้วิจัยได้จัดนำเสนอผลงานระดับชุมชนในพื้นที่ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ในวันเสาร์ที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 เวลา 14.00-15.00 น. ณ โรงละคร แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (วิทยาเขตรังสิต) ซึ่งผู้วิจัยได้ประมวลภาพการแสดง พร้อมอธิบายการแสดงไว้ในบทที่ 5 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขออธิบายภาพการแสดงดังตารางต่อไป




ตารางที่ 15 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ครั้งที่ 5
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

องค์ 1 ความเหงา	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายถูกทับด้วยขาตั้งเขียนภาพ อยู่ที่กลางเวที</p>	<p>การตีความขององค์ 1 ฉากที่ 1 คือ กิจวัตรประจำวันของนักแสดงชาย เริ่มต้นจากตื่นนอน ทำงาน กิจกรรมส่วนตัว แคนวาสสีขาว เปรียบเหมือน สิ่งดี ๆ ที่อยู่รอบข้างกายเขา แต่เขากลับไม่สนใจปล่อยให้มันกระจัดกระจายและไกลออกไปจากตัวเขา</p>

องค์ 1 ความเหงา	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายใช้แขนคล้องเกี่ยวขาตั้งภาพและเดินลากไปตามทาง</p>	<p>การตีความขององค์ 1 ฉากที่ 2 คือ การกล่าวถึงสภาพจิตที่ปกติที่มีสติครองตนได้ก่อนที่จะเข้าสู่ห้วงของหายนะที่ตนเองนำพาตนไปติดกับดัก</p> <p>การจัดวางองค์ประกอบบนเวที ปรากฏขาตั้งเขียนภาพ แบ่งการจัดวางเป็น 2 ฝั่งที่จัดวางไม่เท่ากัน ฝั่งซ้ายมือมี จำนวน 4 ชั้น จัดวางเป็นแถวตอนลึก ฝั่งขวามือ จำนวน 3 ชั้น จัดวางเป็นโค้งตัว U ซึ่งแสดงถึงความไม่สมบูรณ์และความกระจัดกระจาย</p>
 <p>อุปกรณ์ประกอบการแสดงถูกจัดวางให้เกิดองค์ประกอบเรียบร้อยและพร้อมใช้งาน</p>	

องค์ 2 ไม้ครบองค์ประกอบ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงถ่ายทอดด้วยลีลาท่าทางของบัลเลต์</p>	<p>การตีความขององค์ 2 ฉากที่ 1-2 คือ ความไม่สมบูรณ์ขององค์ประกอบ การขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปส่งผลให้สิ่ง ๆ นั้น ไม่สำเร็จเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้</p>
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทาง นักแสดงชายนั่งมองจากอีกฝั่งของเวที</p>	<p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏขึ้นเป็นการแสดงลีลาท่าทางในแบบฉบับจารีต ได้แก่ บัลเลต์ รำไทยและภารตนาฏยัม จากนั้นนักแสดงได้ทำลายเส้นสายท่าทาง หรือลดทอนการจัดองค์ประกอบของร่างกายให้ขาดความสมบูรณ์แบบไป</p>
 <p>นักแสดงชายวาดภาพ รวมจำนวน 3 ชิ้น</p>	<p>การตีความขององค์ 2 ฉากที่ 3 คือ นักแสดงชายถ่ายทอดความรู้สึกของตน หลังจากชมการแสดงของนักแสดงหญิงที่ได้ถ่ายทอดลีลาท่าทางไว้ผ่านการวาดภาพลงบนแคนวาส</p> <p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือลีลาท่าทางในกิจวัตรประจำวัน</p>

องค์ 3 คิดไปเอง	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายและหญิงอยู่บนพื้นที่ของตนเอง มีระดับความสูงต่ำที่ต่างกัน</p>	<p>การตีความขององค์ 3 ฉากที่ 1-2 คือสถานการณ์ที่คิดไปเอง เกิดขึ้นจากเรื่องราวที่มี ความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีภาพซ้อนเกิดขึ้น ในหัวจากความคิดและมีอาการหวาดกลัวจาก สิ่งที่คิดไปเอง</p>
 <p>นักแสดงหญิงทอดกายราบลงพื้นเวที พร้อมถ่ายทอดลีลาทางที่</p>	<p>ลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏคือลีลาทาง ทางที่ผสมผสานจากเข้าไปเร็วและไม่สามารถชี้ ชัดได้ว่าเป็นนาฏศิลป์ชนิดใด</p>
 <p>นักแสดงชายวาดภาพบ้าน</p>	<p>การตีความขององค์ 3 ฉากที่ 3 คือ ผู้วิจัยตั้งใจให้องค์ประกอบในการแสดงส่วนนี้ มีความขัดแย้งกันทั้งหมด โดยนักแสดงชาย ถ่ายทอดความรู้สึกของตนหลังจากชมการ แสดงของนักแสดงหญิงที่ได้ถ่ายทอดลีลา ท่าทางไว้ผ่านการวาดภาพลงบนแคนวาส อย่างช้า ๆ เริ่มจากการวาดภาพที่ที่ 1-2 คือ ภาพบ้านที่แบ่งออกเป็น 2 ชั้น แสดงถึงความ กระจัดกระจายจะกลับมาเป็นภาพที่สมบูรณ์ อีกครั้งเมื่อนึกถึงความจากครอบครัว</p>

องค์ 4 ทูลนทูลราย	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงชายและหญิงหันหลังเข้าหากันและกุมมือเตรียมทำนั่งลงตำแหน่งกลางเวที</p>	<p>การตีความขององค์ 4 ฉากที่ 1 คือ การกลับมาพบกันอีกครั้ง สถานการณ์มีเรื่องที่ต้องสะดุดไม่ราบรื่นเกิดจากปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบไม่เอื้ออำนวยของการพบกันในครั้งนี้</p>
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาและขาดังภาพล้มกระจัดกระจาย</p>	<p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน โดยกำหนดกิจวัตรประจำวันให้เป็นแนวทางการแสดง เชื่อมที่ต่อเนื่องจากลีลาท่าทางหนึ่งไปสู่อีกลีลาท่าทางหนึ่ง และกิจกรรมที่เกิดขึ้นให้มีลักษณะเด่นชัดถึงการกระทำที่ทำซ้ำไปซ้ำมา</p>
 <p>นักแสดงหญิงนั่งขัดตัว แคนवासและขาดังภาพวาดอยู่ล้อมตัว</p>	<p>นอกจากนี้ ได้กำหนดขอบเขตของพื้นที่เริ่มจากการแสดงลีลาท่าทางร่วมกับพื้นที่ที่ใหญ่ที่สุด จนท้ายที่สุดปรากฏการแสดงลีลาท่าทางที่กระทำซ้ำไปซ้ำมากับพื้นที่ที่เล็กที่สุด</p>

องค์ 5 นรกในใจ	
ภาพประกอบการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางเป็นไฟ</p>	<p>การตีความขององค์ 5 การมีทุกข์ที่เปรียบเสมือนไฟเผาไหม้จิตใจและร่างกายตนเอง</p>
 <p>นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางเป็นไฟ</p>	<p>ลีลานาฏยศิลป์ที่ปรากฏคือแสดงลีลาท่าทางกับตัวเองให้มีลักษณะที่ปรากฏรูปแบบของไฟที่เผาไหม้ร่างกายและจิตใจของเธอ โดยนำลีลาท่าทางจากชีวิตประจำวันร่วมกับเทคนิคการกระตุกขึ้น ๆ ลง ๆ และการล้อเล่นกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก</p>
 <p>นักแสดงประกอบภาพวาด</p>	<p>การตีความขององค์ 5 ฉากที่ 3 คือ ปล่อยวางและกลับบ้าน เมื่อนึกย้อนและคำนึงถึงการต้องการความอบอุ่น มีเพียงที่เดียวที่จะอำแขนต้อนรับเราทุกเวลานั้นคือบ้าน ดังนั้น การตั้งตะง่าของชาตังภาพวาดที่ไร้ภาพวาด แฝงนัยยะแห่งความว่างเปล่า คือ การปล่อยวางทุกสิ่งอย่าง และจงกลับบ้านกลับไปรักษาบาดแผล</p>

จากตารางที่ 15 สรุปการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางนาฏยศิลป์ ซึ่งผลการวิจัยทั้งหมดนี้มีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ในการสร้างสรรคงานครั้ง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงประเด็นต่อไปนี้

5.2.2.1 ประเด็นเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงประสบการณ์ของความรู้สึกที่เสมือนนรกในใจคน ซึ่งเป็นหัวข้องานในวิจัยครั้งนี้

5.2.2.2 การสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดของกลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นหลัก

5.2.2.3 ทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์

ผู้วิจัยได้มีการศึกษาถึงทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏยศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ เพื่อใช้ในอธิบายและการสร้างสรรคผลงานการแสดง

5.2.2.4 การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้มีการใช้สัญลักษณ์ใน 8 องค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์

5.2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏยศิลป์

สิ่งที่ขาดไม่ได้คือเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ที่จะต้องคำนึงนับตั้งแต่ประเด็นของหัวข้อไปจนถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะความสามารถที่แตกต่างกันแต่มาอยู่ร่วมในการแสดงเดียวกัน กล่าวคือให้ความสำคัญกับรูปแบบนาฏยศิลป์และละครเวทีเพียงเท่านั้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าจุดเด่นขององค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ในการสร้างสรรคผลงานครั้งนี้ในด้านเนื้อเรื่องของบทการแสดงเป็นเรื่องของความธรรมดานำมาสร้างสรรคให้เกิดเป็นประเด็นใหม่สะท้อนถึงประสบการณ์ของผู้วิจัยผ่านสังคมของคนรุ่นใหม่หรือภาพปัจจุบันโดยใช้การตัดทอนให้เป็นแนวคิดที่น้อยลงไม่ฟุ้งเฟ้อ การใช้ความชัดเจนในเรื่องของรูปแบบการแสดงของศิลปะการแสดงกับนาฏยศิลป์ การใช้การปรับเปลี่ยนฉากการแสดงโดยใช้อุปกรณ์น้อยชิ้นที่ยังได้ความหมายในด้านของสัญลักษณ์

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งคว่ำการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนในครั้งนี้ มาจากแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ตรง ในงานขึ้นไปผู้ที่สนใจอาจจะได้นำเอาประสบการณ์ตรงในด้านอื่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่น่าสนใจได้ในลำดับต่อไป



บรรณานุกรม

- กษาปณ์ ปัทมสุต. เขिरพระยม...สะท้อนมรณานุสติสิ่งทั้งหลายทั้งปวงไม่ควรยึดมั่นถือมั่น. คมชัดลึก.
2552: ไม่ปรากฏเลขหน้า.
- กิตติ ศรีสัญญา. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สัมภาษณ์,
22 ตุลาคม 2563.
- กิตติกรณ์ นพอดมพันธ์. การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญญาะดอภบัวในพุทธศาสนา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- กุลนาถ พุ่มอำภา. อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.
- กัลยกร วัจนะสวัสดิ์. สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2563.
_____. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2563.
- คมชวีร์ พสุริจันทร์แดง. การสร้างสรรคินาฏศิลป์ผ่านพัฒนาการด้านปรัชญาในเรื่องพระมหาชนก.
วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558.
- เจษฎา จันทร์เงิน. สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2564.
- จิรายุทธ พนมรักษ์. นักวิชาการอิสระ. สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563.
_____. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2563.
- ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล. การสร้างสรรคินาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”.
วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.
- ดวงพร มีทรัพย์. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
สัมภาษณ์, 23 ตุลาคม 2563.
- ธรากร จันทนสาโร. นาฏศิลป์สร้างสรรคจากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธรศาสนา. วิทยานิพนธ์
ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2557.
- ธรากร จันทนะสาโร. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์สัมภาษณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สัมภาษณ์, 3 ตุลาคม 2563.
- ธำรงค์ บุญราช. นักวิชาการละครและดนตรีปฏิบัติการ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2563.

_____. นักวิชาการละครและดนตรีปฏิบัติกร กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2563.

_____. นักวิชาการละครและดนตรีปฏิบัติกร กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.

นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2563.

_____. ศาสตราจารย์วิจัยประจำจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564.

นราพงษ์ จรัสศรี. เอียรพระยม...สะท้อนมรดกานุสติสิ่งทั้งหลายทั้งปวงไม่ควรยึดมั่นถือมั่น. คมชัดลึก.

2552: ไม่ปรากฏเลขหน้า.

นริรัตน์ พินิจธนสาร. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่าน

ทฤษฎีภาวะและรส. วิทยานิพนธ์ ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.

นัฏภรณ์ พูลภักดี. อาจารย์ประจำสาขาศิลปปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563.

นันทวัฒน์ แพทวิทรัพย์. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:

บริษัททวี. พรินท์ (1991). 2557.

ปริญญา ต๋องโพนทอง. อาจารย์พิเศษภาควิชาศิลปปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สัมภาษณ์,

22 ตุลาคม 2563.

_____. อาจารย์พิเศษภาควิชาศิลปปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สัมภาษณ์,

2 พฤศจิกายน 2563.

_____. อาจารย์พิเศษภาควิชาศิลปปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สัมภาษณ์,

4 พฤศจิกายน 2563.

ปวริศ โสวะภาสน์. สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2563.

_____ . สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.

_____ . สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2563.

_____ . สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2563.

ปิ่นพัฑฒ เตชเมธากุล. นิทรรศการศิลปะสวยสะกดใจ *Venus in the Shell* [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<https://www.bangkokbiznews.com> 2564. [25 กุมภาพันธ์ 2564]

พรรณพัฑฒ เกษประยูร. อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 21 มิถุนายน 2563.

_____ . อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 15 ตุลาคม 2563.

_____ . อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563.

_____ . อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2563.

_____ . อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.

พรรณศักดิ์ สุชี. หัวหน้าภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2563.

พุทธทาส ภิกขุ. *ปฏิจกสมุปปาทกับอานาปานสติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ออตมมโย. 2563.

พระปราโมทย์ ปาโมชโช. *ธรรมดาของโลก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสื่อธรรมหลวงพ่อบราโมทย์ ปาโมชโช. 2561.

พระมหาปรกณ กิตติธโร ป.ธ. 9. ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.

_____ . ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2564.

พระสิริคุณากร (อากร อุดตมปญโญ). ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดชลประทานรังสฤษฎ์ พระอารามหลวง. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.

พระระพีพัฒน์ วรธมโม บุญเหลือ. พระวัดภุมรินทร์กุฎีทอง. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.

ภคพร หอมนาน. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563.

ภัทรฤทัย กันตะกนิษฐ. สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563.

กิม สุดใจ. อาจารย์มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2563.

- _____ . อาจารย์มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.
- ลักขณา แสงแดง. การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์.
วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.
- ลักขณา แสงแดง. อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. สัมภาษณ์, 16 ตุลาคม 2563.
- _____ . อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2563.
- วิชชุดา รุชาทิตย์. ข้าราชการบำนาญ สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม
อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์,
16 ตุลาคม 2563.
- _____ . ข้าราชการบำนาญ สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม
อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2563.
- วิทวัส กรมณีโรจน์. การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ. วิทยานิพนธ์ปริญญา
คุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2561.
- วสันต์ วานิชย์หิรัญ. สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2563.
- วรรณธร กระดาษ. สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2564.
- ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2563.
- ศรุต แจ้งอนันต์. อาจารย์มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2563.
- _____ . อาจารย์มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. สัมภาษณ์, 15 พฤศจิกายน 2563.
- ศิลป พีระศรี. อ้างถึงใน ประเสริฐ พิชยะสุนทร. ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ: บริษัททวิ. พรินท์ (1991). 2557.
- สกุลยา กรโกวิท. สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2563.
- _____ . สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2563.
- อติทยา สิริกุลเลิศวัฒนา. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.
- อภิโชติ เกตุแก้ว. การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู.
วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.

โอม วรรณะ. สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2563.

Creswell, J.W. Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five

Traditions. Thousand Oaks, CA: Sage, อ้างถึงใน ชาย โพธิสิตา. ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง. 2552.







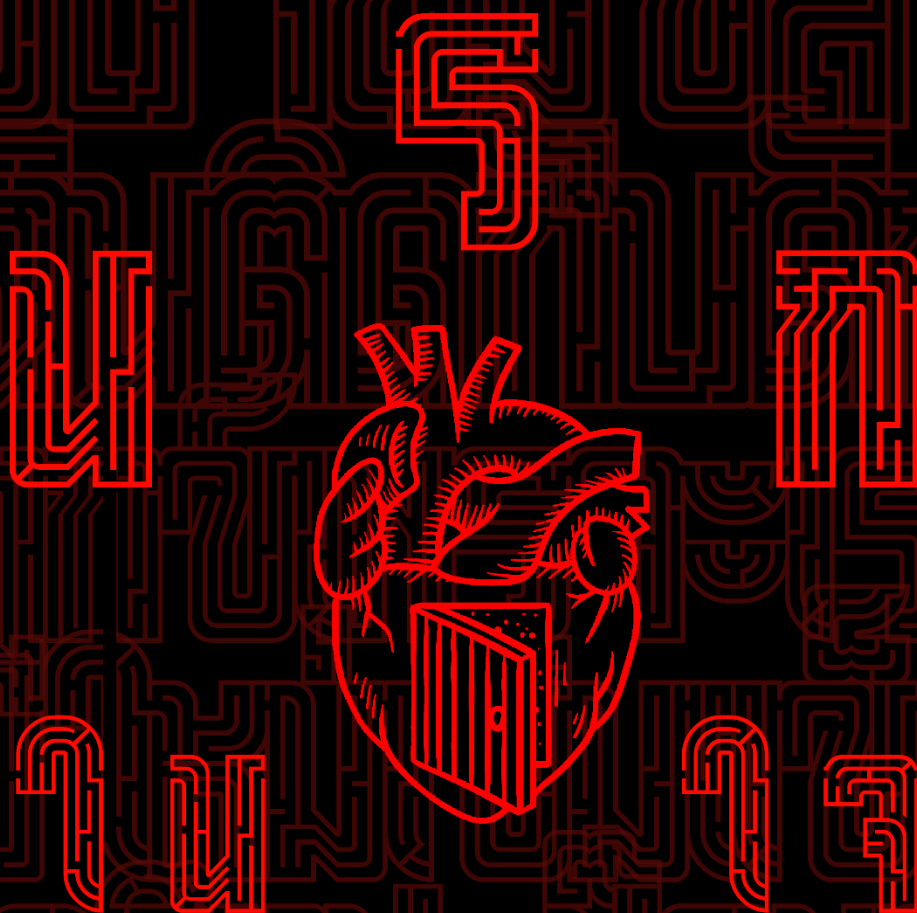
ภาคผนวก ก

ภาพโปสเตอร์

เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากเรื่องความทุกข์ที่เสมือนรกในใจ



IDENTIFIED AS INFERNO OF MIND

ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี
อาจารย์ที่ปรึกษา
กำกับการแสดง สุเมธ ป้อมป้องภัย

จัดแสดงวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2564 เวลา 14.00 น.
ณ Black Box Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Main Campus)



ภาคผนวก ข

บรรยายภาคในการแสดงผลงานดุซงฎนพณ์ทงด้นนฏยคิลป์

เรื่อง การสร้งสรค้ณฏยคิลป์จกเร่องรทวของควมทุกข์ที่เสมอนนรกในใจคน

เมือวันศุกร์ ที่ 19 กุมภพณ์ พุทธศักรท 2564 เวล 14.00 - 15.30 น.

ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box theatre)

คณะนิเทศศสตร์ มหวิทยลัยกรุงเทพ วิทยเขตรังสิต

จุพलगรณ้มหวิทยลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY



นักแสดงขอบคุณผู้ชมและคณะทำงานหลังเสร็จสิ้นการแสดง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุเมธ ป้อมป้องภัย	
วัน เดือน ปี เกิด	1 มกราคม 2536	
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร	
วุฒิการศึกษา	พุทธศักราช 2557	สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
	พุทธศักราช 2561	สำเร็จการศึกษานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการธุรกิจบันเทิงและผลิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
	พุทธศักราช 2564	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อยู่ในระหว่างศึกษา)
ที่อยู่ปัจจุบัน	2/1 บ้านแก้ววิลล่า ต.ท่าช้าง อ.เมือง จ.จันทบุรี	