

Landscape-Based Performance from History and Local Legends of Phum Pon Ancient Sanctuary, Surin Province

Pongsatorn Yoddamnean

Faculty of Fine and Applied Art, Khon Kean University

E-mail : Pongyod@kku.ac.th

Abstract

This practice-based creative research aims to create a landscape-oriented, site-specific dance-theatre work grounded in the history and local legends of Prasat Phum Pon (Phum Pon Ancient Sanctuary), Surin Province, Thailand. The methodology integrates documentary research and archaeological evidence with in-depth interviews and field observation of living communal practices and rituals. Conceptually, the study is framed by cultural memory, performance as collective memory-making, and the embodied design of movement, dialogue, and soundscape to engage audiences through a shared, immersive experience in the actual site.

The findings show that historical accounts and vernacular legends are closely connected to the monument, the water landscape and ancient irrigation system, and enduring ritual practices and belief systems transmitted to the present. These findings informed the creation of a three-act performance: “Kritchaya Nakhon Phum Pon”, presenting historical foundations and belief structures; “Phum Pon Irrigation Wisdom”, reflecting the interrelationship between water management, ritual practice, and notions of fertility/abundance; and “Rak Nakhara: The Phum Pon Oath”, staging the legend through themes of vow, truthfulness, and self-sacrifice for the polity/homeland. The work synthesizes the performative identity of Thai Khmer dance-drama with contemporary approaches in a light-and-sound theatrical form, drawing on culturally embedded resources to render the ancient sanctuary a living, meaningful cultural landscape. Contribution to knowledge: The study proposes an approach to developing landscape-based performance in the Southeast Asian context by articulating a systematic and verifiable pathway from archaeological data, cultural landscapes, rituals and beliefs, and community histories/legends to performance structure and audience experience design. Landscape-based performance is thereby positioned as a key medium for

transmitting local histories and legends, fostering heritage learning and cultural-value awareness, and offering a framework adaptable to cultural tourism and future educational media.

Keywords : Landscape Performance, Site-Specific Performance,
Creative Research in Dance, Cultural Memory, Local Legend,
Phum Pon Ancient Sanctuary

นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์จากประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นโบราณสถาน ปราสาทภูมิโปน จังหวัดสุรินทร์

พงศธร ยอดคำเนิน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

อีเมล : Pongyod@kku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นโบราณสถานปราสาทภูมิโปน โดยศึกษาและบูรณาการข้อมูลเอกสารและหลักฐานทางโบราณคดีร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตการณ์แนวปฏิบัติและพิธีกรรมที่ยังดำรงอยู่ในชุมชน ซึ่งกรอบแนวคิดใช้ความทรงจำเชิงวัฒนธรรม การแสดงเพื่อสร้างความทรงจำร่วม และการออกแบบการเคลื่อนไหว บทสนทนาและภูมิทัศน์เสียง เพื่อสื่อสารกับผู้ชมให้เกิดประสบการณ์ร่วมในพื้นที่จริง

ผลการวิจัยพบว่า ประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นสัมพันธ์กับโบราณสถาน ภูมิทัศน์น้ำและระบบชลประทานโบราณ ตลอดจนพิธีกรรมและความเชื่อที่สืบทอดถึงปัจจุบัน ข้อมูลดังกล่าวนำไปสู่การสร้างสรรค์นาฏกรรม 3 องค์ ได้แก่ “กฤตชนนครภูมิโปน” นำเสนอรากฐานประวัติศาสตร์และความเชื่อ “ภูมิปัญญาระบบชลประทานภูมิโปน” สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างการจัดการน้ำ พิธีกรรมและความอุดมสมบูรณ์ และ “รักษันครา สัญญาภูมิโปน” นำเสนอแก่นตำนานในมิติของคำมั่น สัญจะและการเสียสละเพื่อบ้านเมือง นาฏกรรมนี้ผสมผสานอัตลักษณ์นาฏกรรมเขมรถิ่นไทยกับแนวคิดร่วมสมัยในรูปแบบละครประกอบแสง เสียง ใช้องค์ประกอบจากต้นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อทำให้โบราณสถานเป็นพื้นที่มีชีวิตและความหมาย องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากงานวิจัย คือการเสนอแนวทางพัฒนานาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ในบริบทเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยทำให้เส้นทางจากข้อมูลโบราณคดี ภูมิทัศน์วัฒนธรรม พิธีกรรม ความเชื่อ ประวัติศาสตร์และตำนานชุมชน ไปสู่โครงสร้างการแสดงและการออกแบบประสบการณ์ผู้ชม สามารถอธิบายตรวจสอบได้อย่างเป็นระบบ นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์จึงเป็นสื่อกลางสำคัญในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่น ส่งเสริมการเรียนรู้และสำนึกคุณค่ามรดกวัฒนธรรม และสามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสื่อการเรียนรู้ในอนาคต

คำสำคัญ : นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์, การแสดงจำเพาะพื้นที่, การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์, ความทรงจำทางวัฒนธรรม, ตำนานพื้นถิ่น, ปราสาทภูมิโปน

1. บทนำ (Introduction)

จังหวัดสุรินทร์เป็นพื้นที่สำคัญแห่งหนึ่งของภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างที่มีโบราณสถานประเภทปราสาท หรือปรางค์ ที่ก่อสร้างด้วยอิฐ หินทราย และศิลาแลง แยกตามรูปแบบของสถาปัตยกรรมแบบปราสาทหลังเดียวตั้งอยู่บนฐานยกขึ้นสูงเหนือพื้นดิน แบบปราสาทสามหลังตั้งอยู่บนฐานเดียวกัน และแบบปราสาทห้าหลังตั้งอยู่ในฐานเดียวกัน (Aymonier, 2000) และที่ยังพบปราสาทที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดอีกแห่งหนึ่งในประเทศไทย คือ ปราสาทภูมิโปน อยู่ที่ตำบลม อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ (Ministry of Interior, Ministry of Education, & Fine Arts Department, 2001) ชื่อปราสาทแห่งนี้สันนิษฐานว่าน่าจะมาจากชื่อภาษาเขมร 2 คำ คือ ภูมิ ซึ่งในภาษาเขมรออกเสียงว่า ปูม หมายถึงแผ่นดิน หรือสถานที่ และ ปูน ซึ่งออกเสียงว่า โปน หมายถึง หลบซ่อน รวมความหมายแล้วมีความหมายว่า ที่หลบซ่อน (National Museum Office, 2007) จากความหมายของชื่อมีความสัมพันธ์กับตำนานพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องกับปราสาทแห่งนี้ คือ เนียง ต้อฮม เป็นภาษาเขมรถิ่นไทยที่หมายถึง สตรีผู้มีหน้าอกใหญ่อวบงาม หรืออีกชื่อคือ พระนางศรีจันทราเป็นพระราชธิดาของกษัตริย์ขอม ถูกนำตัวมาพักอาศัย ณ เมืองนี้เพื่อหลบหนีภัยสงคราม (The 10th Regional Office of Fine Arts, Nakhon Ratchasima, 2025) ที่ปราสาทภูมิโปนพบการสร้างสระน้ำ คูเมือง ชลประทาน กำแพงดิน เพื่อป้องกันข้าศึกและเพื่อการดำเนินชีวิตของไพร่พลในวิถีการเกษตรที่มีน้ำเป็นปัจจัยสำคัญ (Sumetharat, 2011) เมื่อพิจารณาจากตำนานพื้นบ้าน สภาพทางสังคมและภูมิทัศน์โดยรอบปราสาทมีความสัมพันธ์กับตำนานพื้นบ้าน เรื่องราวความรักและความกตัญญูต่อแผ่นดินเกิด การแสวงหาวิถีการนำมาซึ่งความสุข ความสมบูรณ์ของแผ่นดิน การปกครองทั้งทางโลกและจิตวิญญาณ เป็นสาระที่ปรากฏในตำนานพื้นบ้านที่นอกเหนือเรื่องราวที่ผู้คนในท้องถิ่นรับรู้ถึงโคกนาฏกรรมที่เกิดจากความรักและความงามของพระนางศรีจันทรา

บริบทของปราสาทภูมิโปนในฐานะพื้นที่วัฒนธรรมจำเป็นต้องได้รับการศึกษาเชิงลุ่มลึกทั้งด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตำนานพื้นบ้าน และมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังดำรงอยู่ในวิถีชีวิตของชุมชน การรับรู้และการเคารพต่อสถานที่ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความต่อเนื่องของความทรงจำร่วมที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่ารุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะตำนานโคกนาฏกรรมแห่งความรักและการพลัดพราก ซึ่งกลายเป็นแกนสำคัญของ การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ให้แก่พื้นที่ ผลการศึกษาข้างต้นถูกนำมาพัฒนาเป็นนาฏกรรมสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ความรักและความกตัญญูต่อแผ่นดินเกิดที่เชื่อมโยงกับบทบาทสตรีในฐานะผู้นำทางการปกครองและจิตวิญญาณ ตลอดจนการแสวงหาวิถีจัดการทรัพยากรน้ำและระบบชลประทาน อันเป็นปัจจัยพื้นฐานของการดำรงชีวิตและเกษตรกรรมของชุมชน ผ่านรูปแบบนาฏกรรมที่ผสมผสานแสง เสียงและนาฏกรรมพื้นถิ่นที่ประยุกต์เข้ากับศาสตร์การแสดงร่วมสมัย การสร้างสรรค์อาศัยกรอบแนวคิดความทรงจำเชิงวัฒนธรรม การแสดงในฐานะเครื่องมือสร้างความทรงจำร่วม และประสบการณ์ผ่านร่างกาย (embodied research) เพื่อทดลองออกแบบการเคลื่อนไหว ดนตรี เสียงและบทสนทนาที่สื่อสารกับผู้ชมในเชิงประสบการณ์ และการจัดแสดงแบบพื้นที่เฉพาะ (site-specific performance) ที่จะเชื่อมโยงนักแสดง ผู้ชมและภูมิทัศน์ของปราสาทภูมิโปนให้เกิดการรับรู้ความหมายของสถานที่ในฐานะพื้นที่ความทรงจำร่วม

อย่างไรก็ตามการสำรวจและการจัดทำข้อมูลโบราณสถานได้ช่วยอธิบายความหลากหลายของรูปแบบปราสาทในพื้นที่สุรินทร์ รวมถึงการยืนยันสถานะความเก่าแก่ของปราสาทภูมิโปนและมีการเสนอความหมายของชื่อสถานที่ ตลอดจนการรวบรวมเรื่องเล่าตำนานท้องถิ่น และการชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ของพื้นที่กับระบบน้ำและชลประทาน อย่างไรก็ตาม ในเชิงการบูรณาการ ยังปรากฏข้อจำกัดสำคัญ คือ การนำเสนอโบราณสถาน ตำนาน พิธีกรรมและภูมิทัศน์ รวมถึงองค์ความรู้จากหลักฐานโบราณคดี

ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และเรื่องเล่าของชุมชน ไปสู่โครงสร้างนาฏกรรมและการออกแบบประสบการณ์ผู้ชมในพื้นที่จริงอย่างไร โดยเฉพาะการแสดงในพื้นที่เฉพาะ (site-specific) และการแสดงที่ยึดโยงกับภูมิทัศน์ (landscape-based performance) ซึ่งมองพื้นที่เป็นทั้งสื่อและตัวกำหนดความหมายของการรับรู้และความทรงจำ (Kwon, 1997) รวมทั้งแนวคิดการแสดงเชิงดื่มด่ำ (immersive performance) ผู้ชมสามารถเป็นผู้มีส่วนร่วมผ่านการจัดวางเส้นทาง การรับรู้หลายประสาทสัมผัส ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแสดง (Machon, 2013) เมื่อพิจารณาในบริบทประเทศไทย โดยเฉพาะภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมและพิธีกรรมที่ยังมีชีวิตเป็นแกนกลาง งานนาฏกรรมที่เชื่อมโยงข้อมูลโบราณคดีกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ชม จึงเกิดคำถามเชิงวิจัยสำคัญและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรนาฏกรรมว่าจะพัฒนานาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ที่อยู่บนความถูกต้องของข้อมูลและมรดกวัฒนธรรมชุมชนพร้อมกันกับการสื่อสารต่อผู้ชมร่วมสมัยได้อย่างไร

ประการสำคัญงานชิ้นนี้มุ่งวางปราสาทภูมิโปนเป็นพื้นที่ความทรงจำเชิงวัฒนธรรมเชื่อมอดีตปัจจุบันผ่านโบราณคดี ภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อ พิธีกรรม และตำนานท้องถิ่น ประการแรกคือศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตำนานพระนางศรีจันทร์ ความเชื่อเรื่องความรัก คำมั่นสัญญา ความอุดมสมบูรณ์ และความสัมพันธ์กับระบบน้ำและวิถีชีวิต ผ่านเอกสาร หลักฐานโบราณคดี การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตพิธีกรรม เพื่อทำความเข้าใจการประกอบสร้างและสืบทอดเรื่องเล่าในชุมชน ประการที่สองคือบูรณาการองค์ความรู้สู่ นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ ในรูปแบบนาฏกรรมประกอบแสง เสียง โดยใช้รากฐานนาฏศิลป์พื้นถิ่นผสมกับ แนวคิดการแสดงร่วมสมัย ด้วยกรอบแนวคิดความทรงจำเชิงวัฒนธรรม แนวคิดการแสดงทางวัฒนธรรม การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย บทสนทนา และภูมิทัศน์เสียงให้สัมพันธ์กับความหมายของสถานที่และประสบการณ์ผู้ชมในพื้นที่เฉพาะ และมุ่งสื่อสารสาธารณะโดยเฉพาะเยาวชน เพื่อเสริมสร้างการรับรู้ประวัติศาสตร์ ตำนาน และคุณค่าของปราสาทภูมิโปนในฐานะมรดกวัฒนธรรม และคาดหวังถึงการต่อยอดในอนาคตและแนวทางในการใช้ประโยชน์จากผลการวิจัยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในเส้นทางอารยธรรมอีสานใต้ รวมถึงแรงจูงใจประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อนำมาประกอบสร้างนาฏกรรมและพัฒนาให้เกิดมูลค่าเพิ่มในการผลิตซ้ำและต่อยอดต้นทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objectives)

2.1 เพื่อสร้างสรรคานาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ที่อ้างอิงจากประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นของโบราณสถานปราสาทภูมิโปน อำเภอสหัสขันธ์ จังหวัดสุรินทร์

2.2 เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของผู้ชมจากนาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ ชุด ภูมิโปนนครา สัญญารักเนียงด้อฮอม

3. กรอบความคิดเชิงแนวคิดและทฤษฎีการวิจัย (Conceptual framework)

งานวิจัยนี้เริ่มด้วยการตั้งคำถามว่า จะนำเสนอประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นของโบราณสถานปราสาทภูมิโปนอย่างไรให้มีรูปแบบนาฏกรรมร่วมสมัย การเล่าเรื่องที่นำเสนอมุมมองใหม่ของตำนานพื้นถิ่น และการเชิดชูประวัติศาสตร์ที่เป็นข้อมูลจากหลักฐานโบราณคดี เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และให้ความสำคัญของโบราณสถานปราสาทภูมิโปนในเชิงประวัติศาสตร์ด้วย และการสอดแทรกประเพณีที่เป็นมรดกภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของชุมชนรอบปราสาทภูมิโปน

การใช้กรอบแนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ด้านการแสดงร่วมสมัย ประวัติศาสตร์พื้นถิ่น ตำนานพื้นถิ่นและมานุษยวิทยาทางพิธีกรรม งานวิจัยชิ้นนี้ประยุกต์ใช้แนวคิดสำคัญ ได้แก่

3.1 Performance Studies การเล่าเรื่องและกระบวนการที่เปลี่ยนผ่านความรู้สึก ความเชื่อ และความทรงจำทั้งของผู้แสดงและผู้ชม ผ่านการแสดงที่ออกแบบให้เป็น “พื้นที่การปฏิบัติ” ที่ทำให้ ประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นเกิดการตีความหมายใหม่ผ่านร่างกายผู้แสดง (Body as Archive)

3.2 Cultural Memory and Embodiment ความทรงจำร่วมทางวัฒนธรรม ที่สืบทอดผ่าน พิธีกรรม ภาพจำและการกระทำซ้ำ เพื่อให้การแสดงที่เกิดขึ้นไม่ใช่เพียง “การเล่าเรื่องตำนาน” แต่เป็น การนำเสนอเรื่องราวผ่านวิธีการแสดงแบบใหม่และสื่อร่วมสมัย เช่น แสง เสียง

3.3 Creative Process as Research กระบวนการศึกษา บันทึก วิเคราะห์และวิพากษ์การ แสดง เพื่อทำให้ผลงานศิลปะการแสดงกลายเป็นแหล่งข้อมูลทางวิชาการที่ชัดเจนและตรวจสอบได้

นอกจากนี้ยังประยุกต์ใช้แนวคิดและทฤษฎี เช่น การละครกับความทรงจำของชุมชน (Community-based performance) การวิเคราะห์ตำนานพื้นถิ่น (Folklore Myth analysis) รวมถึง การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ เรื่องเล่า ร่างกายการแสดง (Space, Myth, Embodiment)

4. ขอบเขตของการวิจัย (Research Scope)

มุ่งศึกษาประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องกับโบราณสถานปราสาทภูมิโปน รวมถึงประเพณี พิธีกรรมและแนวทางปฏิบัติของชุมชนโดยรอบโบราณสถานปราสาทภูมิโปน ตำบลม อ่าเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ นำเสนอการแสดงในรูปแบบละครประกอบแสง เสียง จัดแสดงในพื้นที่จริง ซึ่งมีขอบเขตช่วงเวลาการดำเนินงานวิจัย แบ่งออกเป็น 4 ช่วง ดังนี้ 1. ระยะเวลาศึกษาข้อมูลและ ลงพื้นที่ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2567 ถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2568 2. ระยะทดลอง พัฒนาและ ฝึกซ้อมในเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2568 3. ระยะจัดแสดงและเก็บข้อมูลผู้ชมในเดือน เมษายน ถึงพฤษภาคม พ.ศ. 2568 (จัดแสดงจริงวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2568) และ 4. ระยะวิเคราะห์ ข้อมูลและเขียนรายงานผลการวิจัยในเดือนมิถุนายน ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2568

นิยามศัพท์ “นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์” รูปแบบการแสดงที่ใช้พื้นที่จริงที่โบราณสถานปราสาท ภูมิโปน เป็นทั้งเวทีและองค์ประกอบของการแสดง โดยนำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ตำนาน ภูมิปัญญา ประเพณีและพิธีกรรม รวมทั้งความทรงจำของพื้นที่มาสร้างสรรค์เป็นนาฏกรรมแบบละคร ผสมผสาน เทคนิคแสง เสียง เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงและการมีส่วนร่วมกับผู้ชมในเชิงสถานที่ ความรู้สึกและ อารมณ์ นอกจากนี้มีการบันทึกการแสดงเพื่อใช้สำหรับเรียนรู้ประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่น โดยมิ การวัดผลความรู้ความเข้าใจผ่านวิธีการ Pre-test และ Post-test จากผู้ชมที่เป็นกลุ่มเยาวชน

5. วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธี วิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากศูนย์ จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จากนั้นดำเนินการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปราสาทภูมิโปน และชุมชนโบราณปราสาทภูมิโปน การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานนาฏกรรมในรูปแบบการแสดงละคร ประกอบแสง เสียง วิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วย

5.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปะ วัฒนธรรม ตลอดจนแนวคิดและงานด้านการแสดงจำเพาะพื้นที่และศิลปวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทย เพื่อกำหนดประเด็น สาระการแสดงและกรอบการสร้างสรรค์นาฏกรรม

5.2 การเก็บข้อมูลภาคสนามด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึก และ การสังเกตการณ์ โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง ตามความเชี่ยวชาญและบทบาทที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ตำนาน พิธีกรรมนาฏกรรมเขมรถิ่นไทยและการจัดการแสดงแสงเสียง โดยกำหนดเกณฑ์คัดเลือกและขอยินยอมให้ข้อมูลตามหลักจริยธรรม รวมทั้งสิ้น 65 คน แบ่งเป็น กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูล จำนวน 10 คน กลุ่มที่ 2 กลุ่มเป้าหมายผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน และกลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้ปฏิบัติการแสดง จำนวน 50 คน

5.3 การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เชิงประเด็น (Thematic analysis) ร่วมกับการสังเคราะห์เชิงตีความ (Interpretive synthesis) อย่างเป็นขั้นตอน ได้แก่ การถอดเทปและจัดระเบียบข้อมูลเป็นชุดข้อมูล ทำบันทึกสะท้อนคิด (Reflexive memos) จากคำบอกเล่า เหตุการณ์และบริบทพื้นที่ แล้วพัฒนาเป็นประเด็น (Theme) เช่น ความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่ ความสัมพันธ์ของภูมิทัศน์ น้ำ ภาพจำพิธีกรรม ตัวละครและเหตุการณ์หลักของตำนาน จากนั้นสังเคราะห์เชิงตีความโดยเชื่อมประเด็นกับกรอบแนวคิด (ความทรงจำทางวัฒนธรรม การแสดงกับความทรงจำร่วม และการออกแบบประสบการณ์ผู้ชม) เพื่อสรุปเป็น “แก่นสารของเรื่องเล่า” และ “แบบแผนซ้ำทางภาพและเสียง” (Visual sonic motifs) ที่นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ได้ โดยเสริมความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ด้วยการตรวจสอบจากเอกสารและการวิพากษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิในประเด็นสำคัญตามความเหมาะสม และบันทึกร่องรอยการตัดสินใจ (Audit trail) เพื่อให้สามารถตรวจสอบย้อนกลับได้อย่างเป็นระบบ

5.4 เพื่อให้ความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภาคสนามกับการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ที่อธิบายและตรวจสอบย้อนกลับได้ จึงจัดทำตารางเชื่อมโยงแหล่งข้อมูล ประเด็น ข้อสรุปเชิงตีความ การตัดสินใจเพื่อออกแบบโครงสร้างและความหมายของการแสดง (Dramaturgy) และการแปลเป็นการแสดง จากนั้นนำไปสู่การทดลองซ้อมและการสะท้อนกลับ (Iterative reflection) โดยรับข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อปรับโครงสร้างการแสดงให้สอดคล้องทั้งความหมายทางวัฒนธรรมและความเหมาะสมของพื้นที่จริง

5.5 การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏกรรม นำผลของการวิจัยมาพัฒนาเป็นการแสดงสร้างสรรค์ทางนาฏกรรมโดยประยุกต์ใช้วิธีการตามหลักการสร้างสรรคของศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ตามหลักการสร้างสรรคนาฏกรรม 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การกำหนดแนวคิด (Design conception) 2. การออกแบบร่าง (Design visualization) 3. การพัฒนาแบบ (Design development) 4. การประกอบสร้าง (Design construction) 5. การเก็บรายละเอียด (Design refinement) 6. การนำเสนอผลงาน (Design presentation) และ 7. การประเมินผล (Design evaluation) (Virulak, 2004) การออกแบบโครงสร้างการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ ผสมผสานระหว่างความเป็นพื้นถิ่นและความร่วมสมัย ออกแบบและประพันธ์บท เพลง ดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์และสื่อผสมที่เสริมการสื่อสาร และการทดลองรวมถึงสะท้อนกลับ (Reflection) จากผู้ทรงคุณวุฒิ พัฒนาผลงานและดำเนินการจัดแสดงผลงานในพื้นที่จริงและระบบออนไลน์ (ไลฟ์สด)

5.6 การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้ชมกลุ่มเยาวชน จำนวน 50 คน ด้วยแบบประเมินก่อนและหลังการชมการแสดงโดยใช้วิธีการตอบคำถามแบบปรนัยและวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจหลังรับชมการแสดงเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับพัฒนาและสร้างสรรค์นาฏกรรมในครั้งถัดไป

6. ประโยชน์ของการวิจัย (Research Benefits)

6.1 เกิดผลงานนาฏกรรมสร้างสรรค์ที่ใช้พื้นที่จริงของปราสาทภูมิโปนเป็นองค์ประกอบร่วมสร้างความหมาย ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตำนานพื้นถิ่น และคุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของกลุ่มวัฒนธรรมเขมรถิ่นไทย

6.2 พัฒนาแนวทางเชิงกระบวนการสำหรับการสร้างนาฏกรรมจากข้อมูลประวัติศาสตร์ ตำนาน ภูมิทัศน์วัฒนธรรมและการจัดการพื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมที่คำนึงถึงการอนุรักษ์และความปลอดภัย

6.3 พัฒนาการแสดงให้เห็นสื่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เอื้อต่อการสร้างความตระหนักรู้ด้านประวัติศาสตร์ ตำนานพื้นถิ่น และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

6.4 พัฒนาและต่อยอดกรอบแนวคิด landscape-based performance ในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย โดยบูรณาการแนวคิด site-specific, immersive และ embodiment ให้เป็นฐานทฤษฎีและกรอบปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบและกระบวนการสร้างนาฏกรรมในพื้นที่เฉพาะ

6.5 แนวทางการเชื่อมโยงและบูรณาการวิธีการสร้างสรรค์นาฏกรรมเชิงพื้นที่ที่สามารถต่อยอดและขยายผลสู่พื้นที่มรดกทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ในเส้นทางอารยธรรมอีสานใต้และในประเทศไทย ที่จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมและพัฒนานิเวศการสร้างสรรค์ทางนาฏกรรมอย่างหลากหลาย

7. ผลการวิจัย (Research Results)

นาฏกรรมสร้างสรรค์จากประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นโบราณสถานปราสาทภูมิโปน ได้กำหนดชื่อการแสดงว่า “ภูมิโปนนครา สัญญารัก เนียงด้อฮม” เป็นสร้างสรรค์การแสดงที่นำผลจากการวิจัยมากำหนดแนวคิดและรูปแบบการแสดง โดยใช้รูปแบบละครประกอบแสง เสียง สร้างสรรค์ขึ้นจากพื้นฐานทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ ตำนานพื้นบ้าน เพลง ดนตรี ภาษา พิธีกรรม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชนเขมรถิ่นไทยในพื้นที่ปราสาทภูมิโปน ตำบลตม อำเภอสงขะ จังหวัดสุรินทร์ กำหนดโครงสร้างของเรื่องและบทการแสดงจากตำนานพื้นบ้านเรื่อง เนียงด้อฮม หรือพระนางศรีจันทรา ปราสาทภูมิโปน โดยวิเคราะห์ตัวละครและกำหนดการดำเนินเรื่องที่นำเสนอเรื่องราวของสตรีในบทบาทผู้นำทางการปกครองและจิตวิญญาณ วิธีการแสวงหาความสุขและความอุดมสมบูรณ์ให้กับชุมชน ความรักและความกตัญญูต่อแผ่นดินและผู้มีพระคุณ การอุทิศตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และการกำหนดองค์ประกอบทางการแสดงในด้านดนตรี เพลง ท่าทางการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดงจากทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเขมรถิ่นไทย และต้องการเปลี่ยน “โบราณสถาน” ให้กลายเป็น “พื้นที่มีชีวิต” สร้างประสบการณ์ร่วมของผู้ชม ซึ่งรายละเอียดของการสร้างสรรค์ ดังนี้

7.1 รูปแบบการแสดง การสร้างสรรค์นาฏกรรมครั้งนี้ใช้รูปแบบละครประกอบแสง เสียง (Lighting and Sound) ซึ่งเป็นการแสดงสื่อผสมที่ใช้แสง เสียง ดนตรี การบันทึกเสียงเจรจาและพากย์ การแสดงมีรูปแบบทั้งนาฏกรรมสร้างสรรค์และละครที่ผู้แสดงใช้วิธีการลิปซิง (Lip Synch) การใช้นาฏกรรมร่วมกับบริบททางกายภาพ ประวัติศาสตร์ ตำนานและศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่จริงโบราณสถานปราสาทภูมิโปนตามเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์รับชม การสัมผัส เชื่อมโยง และการตีความหมายที่หลากหลายด้วยประสบการณ์ของผู้ชมอย่างมีสุนทรีย์ ใช้เวลาแสดง 1 ชั่วโมง 40 นาที

7.2 บทละคร การสร้างสรรค์นาฏกรรมในครั้งนี้ใช้บทที่แต่งขึ้นใหม่ ซึ่งใช้โครงสร้างและชื่อตัวละครจากตำนานพื้นบ้าน เนียงด้อฮม หรือพระนางศรีจันทรา ปราสาทภูมิโปน จังหวัดสุรินทร์ (Ministry of Interior, Ministry of Education, & Fine Arts Department, 2001) โดยดำเนินเรื่องตามวิธีการแบบละครประกอบแสง เสียง ผสมผสานกับการสร้างสรรค์นาฏกรรม (ระบำ) ให้สอดคล้องกับเรื่องราว คำนึงถึงโครงสร้างของเนื้อเรื่องการแสดงจากการศึกษาประวัติศาสตร์ ตำนานพื้นบ้าน และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ แนวทางปฏิบัติ วิถีชีวิตของชุมชนโบราณปราสาทภูมิโปน กำหนดโครงสร้างของเรื่องและบทละครให้เหมาะสมและผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทั้งภาษา เพลง และองค์ประกอบทางการแสดง

และบทละครมุ่งนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม พิธีกรรมและวัฒนธรรม การเกษตร ความผูกพันของผู้คนกับปราสาทภูมิโปน สภาพแวดล้อมทางสังคม แนวทางการปฏิบัติตน ความรักและความกตัญญูต่อแผ่นดิน การอุทิศตนเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม โดยแบ่งตอนในการนำเสนอ ออกเป็น 3 องค์ รายละเอียดตามตาราง ดังนี้

Table 1 รายละเอียดการสร้างสรรค์นาฏกรรม

ชื่อองค์	แนวคิด การนำเสนอ	หลักการและ สาระสำคัญ	ความเชื่อมโยง ทางวัฒนธรรม	นาฏกรรมที่นำเสนอ
องค์ที่ 1 กฤตชน นครภูมิ โปน	ประวัติศาสตร์ของ ปราสาทภูมิโปน ที่ ปรากฏขึ้นครใน จารึกปราสาทภูมิ โปนว่า กฤตชน หมายถึง ดินแดน แห่งความกตัญญู ต่อเทพเจ้าและ แผ่นดิน ความ ศรัทธาต่อเทพเจ้า และธรรมชาติ ณ ปราสาทภูมิโปน	- จารึกปราสาท ภูมิโปน - ความกตัญญู ของพระเจ้า ชัยวรมันที่ 5 ต่อบรรพบุรุษ - พิธีกรรมบูชา ไฟ บูชาพระ ศิวะ	- ความกตัญญูต่อ เทพเจ้า บรรพบุรุษ - การก่อตั้งนคร และปราสาทภูมิ โปน เพื่อสืบทอด อำนาจและบารมี - ปราสาทภูมิโปน เป็นศูนย์กลางของ จิตวิญญาณ ความ เชื่อ และพิธีกรรม ต่าง ๆ	- การย้อนรอยวันและเวลายุคสมัย ประวัติศาสตร์และความอลังการ ของปราสาทภูมิโปนและพิธีกรรม ความเชื่อบูชาเทพเจ้า - การแสดงชุด “สัการี เบรียะฮ์ เอียโซว (พระศิวะ)” การแสดงใน ฉากบูชาไฟ บูชาพระศิวะ เพื่อ เชื่อมโยงความเชื่อและพิธีกรรม เกี่ยวกับการใช้ไฟในการบูชาและเสี่ยง ทายในองค์ที่ 2 ปังอ็อกเบรียะแค
องค์ที่ 2 ภูมิปัญญา ระบบ ชลประทาน ภูมิโปน	นำเสนอถึงความรู้ ความสามารถของ บรรพบุรุษ ณ ปราสาทภูมิโปน ในการจัดการ ทรัพยากรสำคัญ ของเมืองที่ตั้งอยู่ ราบลุ่มเชิง เทือกเขาพนมดง รัก และนำเสนอ ความเชื่อและ พิธีกรรมบูชา พระจันทร์ในการ เสี่ยงทายน้ำ สำหรับการเกษตร และการบูชาเทพ เจ้าเพื่อความอุดม สมบูรณ์	- ลักษณะทาง กายภาพของ ปราสาทภูมิ โปน ที่มีการ สร้างสระน้ำ คลองส่งน้ำ เพื่อใช้ในนคร - พิธีกรรมบูชา พระจันทร์ของ ชุมชนรอบ ปราสาทภูมิ โปน - ความสัมพันธ์ ของผู้คน ระหว่าง ปราสาท น้ำ ธรรมชาติ ชีวิต และเทพเจ้า	- ความเชื่อเกี่ยวกับ เรื่องของสระน้ำ ศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 5 แห่ง ที่ปราสาทภูมิ โปน - ความเชื่อในเรื่อง “พระจันทร์” ที่ กำหนดปริมาณน้ำ ในแต่ละปี เพื่อ วางแผนทำนา - พิธีกรรมเสี่ยงทาย บูชาพระจันทร์ และเทพเจ้าที่ ปราสาทภูมิโปนที่ สืบทอดมาถึง ปัจจุบัน โดยเฉพาะ พิธีที่เกี่ยวข้องกับ สังคมเกษตรกรรม	- การแสดงรูปแบบละครเวที โดย ที่ตัวละครเข้ามาร่วมพิธีกรรม “ปังอ็อกเบรียะแค” และการ สนทนาเกี่ยวกับ “บาราย” ที่ ปราสาทภูมิโปน เพื่อนำเสนอ ข้อมูลให้กับผู้ชม - พิธีกรรม “ปังอ็อกเบรียะแค” บูชาพระจันทร์ ที่เป็นพิธีกรรม ของชาวชุมชนภูมิโปนสร้าง บรรยากาศให้สอดคล้องกับ พิธีกรรม - การแสดงร่วมสมัยผ่านนักแสดง แสงเทียนและผ้า รวมถึง “กลั่น ดอกลำเจียก” เรื่องเล่าขานว่า หากดอกลำเจียกบาน เนืองดอฮูม จะกลับมาที่ปราสาทภูมิโปน เพื่อ เชื่อมโยงการแสดงไปสู่องค์ที่ 3 ตำนานพื้นถิ่น “เนียงดอฮูม”

Table 1 รายละเอียดการสร้างสรรคานาฏกรรม (ต่อ)

ชื่องค์	แนวคิด การนำเสนอ	หลักการและ สาระสำคัญ	ความเชื่อมโยง ทางวัฒนธรรม	นาฏกรรมที่น่าสนใจ
องค์ที่ 3 รักษันครา สัญญา ภูมิโปน	เรื่องราวตำนาน พื้นถิ่นของ ปราสาทภูมิโปน “เนียงดอฮุม” โคกนาฏกรรมที่ เป็นตำนานพื้นถิ่น ที่เกี่ยวข้องกับ ปราสาทภูมิโปน เชื่อมโยงการรักษา สัจจะวาจาต่อคน รักและไพร่พล การปฏิบัติตนตาม ครรลองจารีต และความเสียสละ ยอมตกอยู่ใน ความทุกข์เพื่อ รักษานครภูมิโปน	- ตำนานพื้นถิ่น ของปราสาท ภูมิโปน - โคกนาฏกรรม ความรัก ความเสียสละ ความสุขของ ตนเองเพื่อ แผ่นดินและ รักษามรดกของ บรรพบุรุษ	- ลักษณะ หรือ วิธีการอุทิศตนของ สตรีในฐานะ “ตัวแทนความ มั่นคงของนคร” - การรักษา เกียรติยศและ ความมั่นคง ของนคร คือ เกียรติของตน ที่เป็นผู้นำนคร - ความเชื่อเรื่อง คำมั่นสัญญา คำสาป และอำนาจ ของเทพเจ้าที่ ปกปักรักษาและ รับรู้ถึงการกระทำ ต่าง ๆ	ละครจากตำนานความรัก ของเนียงดอฮุม แบ่งออกเป็น 1. ฉากพระบิดา พระมารดา นำเนียงดอฮุม มาพำนักที่ ปราสาทภูมิโปน 2. ฉากเนียงดอฮุม อวดโฉม ความงาม ผ่านการแสดง สร้างสรรค์ชุด “ล่อเนียงดอฮุม” 3. ฉากเกิดกลางสังหรณ์ ผี บรรพบุรุษเข้าฝันและกระทง เสียงทนาย 4. บุพเพสันนิวาสและพรหมลิขิต ที่หักเห (เจ้าชายโฮลมาน) 5. ฉากความใกล้ชิดและพิศสัญญา (บุญจันทร์) 6. ฉากลาภูมิโปน (เจ้าชายมารับ ไปอยู่อีกเมืองและปลูกต้นลำเจียก เป็นสัญญาที่ปราสาทภูมิโปน)

Source : Yoddamnean (2025)

7.3 ดนตรีและเพลง ดนตรีและเพลงประกอบการแสดงแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1. ดนตรีและเพลงสำหรับการแสดงนาฏกรรมในรูปแบบประเพณีที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ได้แก่ (1) การแสดงชุด “สักการ์เปริยะฮ์เอียโฮว (พระศิวะ)” และ (2) การแสดงชุด “ล่อเนียงดอฮุม” ใช้วงมโหรีพื้นบ้านเขมรถิ่นไทย ประพันธ์และเรียบเรียงขึ้นใหม่จากโครงสร้างการแสดงยี่เกเขมรสุรินทร์ และ 2. ดนตรีและเพลงที่ใช้ในการแสดงละคร สร้างสรรค์และเรียบเรียงขึ้นใหม่จากเพลงพื้นบ้านอีสานใต้ผสมผสานดนตรีสากลร่วมสมัยให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดง อารมณ์และความรู้สึก การเสริมสร้างบรรยากาศ และคำนึงถึงเพลงที่มีลักษณะเฉพาะในพิธีกรรมและความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมพื้นที่ปราสาทภูมิโปน และบทร้องที่สื่อสารถึงสาระสำคัญของการแสดง มีทั้งภาษาไทยและภาษาเขมรถิ่นไทย รวมถึงบทบรรยายภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้ชมชาวต่างชาติได้เข้าใจสาระในแต่ละองค์การแสดง

7.4 เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในสร้างสรรค์นาฏกรรมครั้งนี้ เกิดจากการศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวเขมรถิ่นไทย และเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ประดิษฐ์ขึ้นจากการศึกษาลักษณะและรูปแบบประติมากรียาของรูปเคารพ ภาพจำหลักและโบราณวัตถุของปราสาทภูมิโปนและปราสาทอื่น ๆ ที่อยู่ในกลุ่มศิลปะเดียวกัน (National Museum Office, 2007)

โดยที่นักแสดงใช้เครื่องนุ่ง ห่ม ที่เน้นผ้าพื้นถิ่นตามวัฒนธรรมการแต่งกายสำหรับสตรีและบุรุษมาเป็นวัตถุดิบ ในการจัดสร้างเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ปรับประยุกต์ เลือกรส และพัฒนาให้สอดคล้องกับบทบาทของผู้ แสดง มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการแสดงในแต่ละองค์การแสดง



Figure 1 เครื่องแต่งกายนักแสดงหลักได้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายและหลักฐานที่ปรากฏในปราสาท ภูมิโปน และสอดคล้องกับภูมิหลังตัวละครในตำนานพื้นถิ่น “เนียงดอฮม”

Source : Yoddamnean (2025)



Figure 2 เครื่องแต่งกายนักแสดงนาฏกรรมสร้างสรรค์ชุด ลออเนียงดอฮม ในฉากอวดโฉมความงาม

Source : Yoddamnean (2025)

7.5 ท่าทางการแสดง การออกแบบท่าทางการแสดง แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ 1. ท่าทางบทบาทการแสดงตามหลักการละคร และ 2. ท่าทางการรำในรูปแบบประบำสร้างสรรค์ โดยที่การออกแบบท่าทางการแสดงคำนึงถึงบทบาทของการแสดง การสื่อสารผ่านท่าทางในระหว่างการดำเนินเรื่อง และการรำในบทเพลงต่าง ๆ ทั้งท่าการรำสำหรับบทบาทตัวละครหลัก และท่าทางการรำสำหรับบทบาทตัวประกอบบท เป็นต้น การออกแบบท่าทางการแสดงมีความสำคัญเป็นอย่างมากที่จะเป็นสื่อสื่อสารการแสดงให้กับผู้ชม การออกแบบท่าทางการแสดงที่สื่อถึงอารมณ์ตามบทการแสดงให้มีความผสมผสานและเหมาะสมกับผู้ชมในทุกช่วงวัย และแสดงถึงอัตลักษณ์ทางนาฏกรรมพื้นถิ่น



Figure 3 การแสดงในรูปแบบละคร ท่าทางตามอารมณ์และบทบาทของแต่ละตัวละคร

Source : Yoddamnean (2025)



Figure 4 การแสดงนาฏกรรมสร้างสรรค์ ท่าทางตามบทเพลงและอัตลักษณ์นาฏกรรมเขมรถิ่นไทย

Source : Yoddamnean (2025)

7.6 การคัดเลือกผู้แสดง ทีมงานและการฝึกซ้อมการแสดง คัดเลือกผู้แสดงจากผู้มีทักษะนาฏศิลป์และละครที่สามารถสื่ออารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหวและบทบาทการแสดงด้วยวิธีการสมัครเข้าร่วมปฏิบัติการ และเป็นนักแสดงที่อยู่ในสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาในพื้นที่จังหวัดสุรินทร์และบุรีรัมย์และนักศึกษาสาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น แบ่งเป็นนักแสดงจำนวน 70 คน และทีมงานจำนวน 30 คน รวม 100 คน การฝึกซ้อมครอบคลุมการพัฒนาทักษะการแสดงและการรำ การทำความเข้าใจบทบาท การทดลองตีความ และการมีส่วนร่วมเสนอแนวคิดของผู้แสดง ควบคุมการวางแผนงาน และการสื่อสารระหว่างฝ่ายต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เน้นการปรับตัวต่อข้อจำกัดของพื้นที่จริง การซ้อมเทคนิคแสง เสียง และการซ้อมใหญ่เพื่อประเมินความพร้อม กระบวนการทั้งหมดมุ่งบูรณาการการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และสร้างประสบการณ์จริงให้ผู้ร่วมงานทุกฝ่าย

7.7 อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฉาก และเทคนิคแสง สี การออกแบบอุปกรณ์การแสดงฉากและเทคนิค แสง สี สำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาประวัติศาสตร์ การเทียบช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ ศิลปะและศิลปวัฒนธรรม พิธีกรรมของชุมชนรอบปราสาทภูมิโปน เพื่อนำมาออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง เช่น เครื่องประกอบพิธีกรรม ธง เครื่องสูง เป็นต้น ในส่วนของเทคนิคแสง สี มีการออกแบบให้สอดคล้องและสามารถสื่อสารเวลา สถานที่ อารมณ์ และบรรยากาศการแสดง และการปรับแก้ไขให้สอดคล้องกับสถานที่ และรูปแบบการแสดง เพื่อเสริมให้การแสดงมีความสมบูรณ์



Figure 5 เครื่องประกอบพิธีกรรมบูชาพระจันทร์ และเทคนิคแสง สี เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ

Source : Yoddamnean (2025)

7.8 การออกแบบประสบการณ์ผู้ชมและพื้นที่การแสดง รูปแบบการแสดงเชิงภูมิทัศน์ ใช้พื้นที่จริงของปราสาทภูมิโปนเป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อออกแบบประสบการณ์ผู้ชมให้ใกล้ชิดและมีส่วนร่วมกับสถานที่อย่างเต็มที่ (immersive) ผู้ชมและผู้แสดงถูกจัดวางระยะห่างให้อยู่ในบริบทเหตุการณ์เดียวกัน นักแสดงเคลื่อนที่เข้าและออกพื้นที่ ปราสาทและประกอบพิธีภายในโบราณสถาน โดยใช้แสงและบรรยากาศเสียงสนับสนุนอารมณ์การแสดง การออกแบบดังกล่าวมุ่งสร้างประสบการณ์เชิงอารมณ์และจินตภาพเชิงพิธีกรรม กระตุ้นความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ในเชิงสุนทรียะ (aesthetic of the sacred) เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ สัมผัส และตีความความหมายของพื้นที่และเรื่องเล่าได้จากประสบการณ์ส่วนตนอย่างมีส่วนร่วมและกลุ่มเล็ก



Figure 6 การใช้อุปกรณ์ที่นำสายตาอย่างใกล้ชิดผู้ชมเพื่อนำพาเข้าสู่บรรยากาศและพื้นที่ปราสาท
Source : Yoddamnean (2025)



Figure 7 การเคลื่อนที่ของนักแสดงที่ใกล้ชิดผู้ชมเพื่อให้สัมผัสและมีส่วนร่วมในการเข้าสู่พิธีกรรมต่าง ๆ
Source : Yoddamnean (2025)

7.9 การเผยแพร่การแสดง การจัดการแสดงนาฏกรรมมี 3 รูปแบบ คือ 1. รูปแบบแสดงจริงที่โบราณสถานปราสาทภูมิโปน เมื่อวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2568 2. รูปแบบการเผยแพร่แบบไลฟ์สดพร้อมกับการแสดงจริงผ่าน Facebook Fan page สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทยจังหวัดสุรินทร์ (สวท. สุรินทร์) และ 3. รูปแบบการเผยแพร่การแสดงย้อนหลังในช่องทาง YouTube “นาฏกรรมอีสานใต้” เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าชมได้ง่ายและรับชมได้ทุกเมื่อ



Figure 8 คิวอาร์โค้ดบันทึกการแสดงนาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์จากประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่น
โบราณสถานปราสาทภูมิโปน จังหวัดสุรินทร์ ณ โบราณสถานปราสาทภูมิโปน

Source : Yoddamnean (2025)

7.11 การวัดผลการชมการแสดง การวัดผลการชมการแสดงได้จัดออกเป็น 2 รูปแบบ คือ
1. การประเมินคุณภาพการแสดงจากผู้ทรงคุณวุฒิหลากหลายสาขา จำนวน 10 ท่าน และ 2. การวัดผลก่อน
และหลังชมการแสดงด้วยวิธีการตอบคำถามแบบปรนัย กลุ่มเยาวชน จำนวน 50 คน และผู้วิจัยประมวล
ความคิดเห็นและผลกระทบทางวิชาการแบบภาพรวมตามตาราง ดังนี้

Table 2 ประมวลผลกระทบทางวิชาการหลังรับชมการแสดง

ผลกระทบทางวิชาการ	ลักษณะของผลกระทบ	ตัวอย่างความเห็น	คุณค่าทางวิชาการ
ด้านความรู้เชิงประวัติศาสตร์	ผู้ชมได้รับเกร็ดความรู้จากประวัติศาสตร์และหลักฐานทางโบราณคดี เช่น ข้อมูลจารึก ศาสนา ความเชื่อ ที่เกี่ยวข้องกับโบราณสถานปราสาทภูมิโปน	- พึงทราบว่าปราสาทภูมิโปนมีชื่อตามจารึกว่า “กฤตชยนคร” - พึงทราบว่า สระน้ำศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 5 สระ ที่จริงคือ ระบบชลประทาน (เยาวชน)	เสริมสร้างการเรียนรู้แบบ Historical Literacy ใช้ นาฏกรรมเป็นสื่อกลางการถ่ายทอดความรู้ประวัติศาสตร์อย่างบูรณาการ สอดคล้องแนวคิด Performative Historiography
ด้านความรู้ตำนานพื้นถิ่นและศิลปวัฒนธรรม	ผู้ชมเชื่อมโยงและรับรู้ถึงตำนานพื้นถิ่นที่มากกว่าเรื่องราวความรัก โดยเฉพาะประเพณีพิธีกรรมท้องถิ่นที่จะนำไปสู่การตระหนักรู้คุณค่าและส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น	- ทำให้รู้สึกรับรู้ถึงตำนานพื้นถิ่น เนียงดอฮม ในมิติอื่น ๆ นอกจากความรัก เช่น การเสียสละความสุขเพื่อบ้านเมือง - ทำให้รู้สึกภูมิใจและรู้คุณค่าของพิธีกรรมโดยเฉพาะการบูชาพระจันทร์ที่กำลังจะหายไปจากชุมชน (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวัฒนธรรม)	ส่งเสริมความสำนึกในวัฒนธรรม (Cultural Identity) และความเข้าใจในวัฒนธรรมอื่น (Cultural Empathy) โดยใช้นาฏกรรมนำเสนอแบบมีส่วนร่วมของมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น (Participatory Cultural Presentation)

Table 2 ประมวลผลกระทบทางวิชาการหลังรับชมการแสดง

ผลกระทบทางวิชาการ	ลักษณะของผลกระทบ	ตัวอย่างความเห็น	คุณค่าทางวิชาการ
ด้านจริยธรรม การเล่าเรื่อง	การเล่าเรื่องที่นำเสนอ สาระทางประวัติศาสตร์ และการถ่ายทอดคุณค่า ของการเสียสละ การ อุทิศตนเพื่อส่วนร่วม การรักษามรดก อุดมการณ์การรักบ้าน เกิดผ่านตัวละครหลัก	- การเล่าเรื่องมีรากฐานและ ไม่บิดเบือนประวัติศาสตร์และ ตำนานพื้นถิ่น มีการแปรตำนาน ให้มีบทเรียนทางคุณธรรม - บทแสดงทำให้รับรู้ถึงการ ผสมผสานเรื่องเล่ากับคุณค่า ร่วมสมัย เช่น การสำนึกรักบ้าน เกิดและการเสียสละเพื่อผู้อื่น (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวรรณกรรม พื้นบ้าน)	นาฏกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญ ที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอด เรื่องราวและการใช้เหตุผล อย่างมีวิจารณญาณ (Ethical Reasoning) และ จินตนาการเชิงคุณธรรม (Moral Imagination) ในบริบทของการเรียนรู้ ทางประวัติศาสตร์ ตำนานพื้นถิ่นและมรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ แบบ Embodied Learning และ Site-Based Pedagogy ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้กับพื้นที่ และวัฒนธรรมจริง
ด้าน ประสบการณ์ เรียนรู้ผ่านการ แสดง	ผู้ชมได้ประสบการณ์ตรง ในการรับชมผ่าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และบริบทของพื้นที่จริง ที่เป็นการรับรู้ถึงสาระ ทางประวัติศาสตร์และ ตำนานพื้นถิ่นได้รวดเร็ว	- เหมือนได้เข้าไปอยู่ในพิธีกรรม จริง และมีความศรัทธาในองค์ ปราสาท - เคยเรียนและฟังเรื่องราว อาณาจักรขอมในห้องเรียน แต่ไม่รู้ลึกอิน (มีอารมณ์ร่วม ซาบซึ้ง) เท่าชมการแสดง (เยาวชน)	สนับสนุนการสร้างสรรค์ นาฏกรรม หรือการจัดแสดง นาฏกรรมตามแนวคิด Living Heritage และ Cultural Reactivation ที่มุ่งการปลูก หรือสร้าง คุณค่าให้กับพื้นที่ทาง วัฒนธรรมผ่านการแสดง
ด้านมุมมองที่ เปลี่ยนแปลงต่อ โบราณสถาน	พื้นที่โบราณสถาน ปราสาทภูมิโปน ได้รับการตีความใหม่ ให้เป็นพื้นที่เรียนรู้ พื้นที่แห่งความทรงจำ และจิตวิญญาณ ไม่ใช่เพียงสถานที่เก่าแก่ ไร้ชีวิตอย่างเดียว	- การแสดงครั้งนี้ไม่ได้ใช้ ปราสาทเป็นเพียงฉากหลัง แต่ทำให้โบราณสถานกลายเป็น องค์ประกอบสำคัญในการเล่า เรื่อง - การแสดงให้เห็นว่าปราสาท ไม่ใช่เป็นเพียงหลักฐาน โบราณคดี แต่เป็นพื้นที่ ความรู้สึก ความทรงจำ และ บรรยากาศทางพิธีกรรมที่ดำรง อยู่จริง (ผู้ทรงคุณวุฒิด้าน นาฏกรรม)	สนับสนุนการสร้างสรรค์ นาฏกรรม หรือการจัดแสดง นาฏกรรมตามแนวคิด Living Heritage และ Cultural Reactivation ที่มุ่งการปลูก หรือสร้าง คุณค่าให้กับพื้นที่ทาง วัฒนธรรมผ่านการแสดง

Source: Yoddamnean (2025)

8. สรุปผลและอภิปรายผล (Conclusion and Discussion)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ชิ้นนี้มุ่งนำเสนอแนวทางสร้างสรรค์ที่ผ่านการศึกษาประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นโบราณสถานปราสาทภูมิโปน จังหวัดสุรินทร์ ด้วยการเก็บข้อมูลทั้งเอกสารและกิจกรรมภาคสนาม วิเคราะห์บริบทของตำนานและความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ การแยกแยะของเรื่องและภาพจำทางพิธีกรรมและวิธีการเล่าเรื่อง การออกแบบโครงสร้างการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ การประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนในพื้นที่รอบปราสาทภูมิโปนมาประกอบสร้างการแสดง ผสมผสานเทคนิคแสงเสียง เพื่อสร้างบรรยากาศการแสดง และสอดแทรกการแสดงนาฏกรรมสร้างสรรค์รูปแบบประบำและดำเนินเรื่องด้วยรูปแบบละคร การทดลองและสะท้อนผล วิเคราะห์และปรับแก้ไขให้ตอบสนองเป้าหมายการจัดแสดงจริง เผยแพร่ในหลากหลายช่องทางที่เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว รวมถึงวัดผลประเมินผลที่สำคัญ การสร้างสรรค์นาฏกรรมออกแบบให้เป็นนาฏกรรมร่วมสมัยในลักษณะ “นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์” ประยุกต์ใช้แนวคิด Performance Studies, Embodiment และ Cultural Memory เพื่อสร้างสรรค์นาฏกรรมในบริบทของโบราณสถาน การใช้พื้นที่ไม่ใช่เป็นเพียงฉากหลัง แต่กำหนดให้เป็น “ตัวแสดงร่วม” ที่มีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างให้มีนัยยะและเหตุการณ์ของการแสดง โดยเฉพาะการตีความหมายใหม่ของพื้นที่ในฐานะ “Active Cultural Space” ให้ความสำคัญในความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ตำนานและพิธีกรรม เพื่อนำพาผู้ชมรำลึกถึงอดีต ความทรงจำและสร้างความหมายร่วมกันอย่างมีนัยสำคัญ และนาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ทำหน้าที่สื่อกลางในการถ่ายทอดประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงโครงสร้างวัฒนธรรมและสังคมรวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

กระบวนการและผลงานนาฏกรรมสร้างสรรค์เป็นการบูรณาการระหว่างศิลปะการแสดงกับภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงกับพื้นที่โบราณสถาน สอดคล้องกับแนวคิด Site-Specific and Landscape-Based Performance การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะการแสดงและพื้นที่ตามแนวคิด Kaye (2000) และ Hunter and Turner (2025) การใช้สถานที่แสดงที่ไม่ใช่โรงละครและความสัมพันธ์ของการเดินรำ การละคร ภูมิศาสตร์และสถาปัตยกรรมรวมถึงโบราณคดี และการนำเสนอประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นผ่านศิลปะการแสดงรวมถึง Kwon (1997) ที่ให้ความสำคัญกับ Site-specific art ในการพัฒนาพื้นที่ทางกายภาพสู่การสร้างสรรค์และนำเสนอเรื่องราวทางสังคม ประวัติศาสตร์ ความสัมพันธ์ของผู้คนที่เชื่อมโยงกับบริบทพื้นที่เฉพาะ ซึ่งนาฏกรรมชิ้นนี้ให้ความสำคัญกับเรื่องความสัมพันธ์ในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปราสาทภูมิโปน ทั้งภูมิทัศน์ พิธีกรรมและตำนานพื้นถิ่นเพื่อเชื่อมโยงและนำเสนอเรื่องราวให้คนในพื้นที่และผู้ที่เกี่ยวข้องเกิดความตระหนักรู้และหวงแหนมากขึ้นซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับ UNESCO ที่ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ในการใช้กลวิธีและศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อประยุกต์ใช้และบูรณาการเพื่อฟื้นฟูและแสดงถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม (Aekarojanakul, 2025)

กระบวนการสำคัญอีกอย่างของการสร้างงานครั้งนี้คือ ผู้แสดงนาฏกรรมต้องมีความซาบซึ้งเกี่ยวกับเรื่องราวที่นำเสนอและผู้แสดงต่างเป็นคนนอกพื้นที่จึงใช้วิธีการสร้างการแสดงกับการสร้างสำนึกเชิงพื้นที่ (Sense of Place) ตามแนวคิด Embodiment and Body as Archive องค์ความรู้ที่สะสมในร่างกายกับการสร้างความรับรู้และการถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ตำนานและความทรงจำของพื้นที่วัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับ Noland (2009) การสร้างท่าทางการแสดงที่เป็นตัวแทนและตัวตนทางวัฒนธรรม กระบวนการครั้งนี้ใช้แนวทางให้ข้อมูลและยกตัวอย่างของตัวละครในตำนานกับสถานการณ์ของปัจจุบัน โดยเฉพาะเรื่องความรัก สัจจะ คำมั่นสัญญา ให้ผู้แสดงได้จดจำรายละเอียดและเกิดความรู้สึกที่เกิดขึ้นแบบก้ำกึ่ง (liminal) ระหว่างตัวผู้แสดงและตัวละครรวมถึงสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยง

จินตนาการ ฝึกให้สร้างความรับรู้ผ่านร่างกายและพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Merleau-Ponty (2002) ที่ให้ความสำคัญกับ Embodiment ในเรื่องของร่างกาย ประสบการณ์ทางกายที่เป็นฐานความรู้ ความหมายและการแสดงออกผสมจินตนาการ และผสมผสานวิธีการตีความและสร้างสรรค์นาฏกรรมจาก ประวัติศาสตร์ ตำนานและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น การผสมผสานระหว่างอดีตกับปัจจุบัน การถ่ายทอด ความทรงจำทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่น การบอกเล่าแบบมุขปาฐะ และการนำเสนอเรื่องราวในครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิด Cultural Memory และ Community-based performance รวมถึง Folklore Myth analysis ตามแนวคิดของ Nathalang (2020) การสร้างสรรค์และ ใช้ตำนานพื้นบ้านและคติชนกับการสร้างอัตลักษณ์กลุ่มชน และที่สำคัญการสร้างสรรค์นาฏกรรมที่มีพิธีกรรม เกี่ยวข้องใช้หลักการที่สอดคล้องกับ Schechner (2006) ที่อธิบายถึงการแสดงศึกษาและให้แนวทาง ถึงการที่จะปรับเปลี่ยน หรือออกแบบสร้างสรรค์พิธีกรรมใหม่นั้นจะต้องเข้าใจพื้นฐานและองค์ประกอบของ พิธีกรรม ซึ่งการแสดงศึกษาใช้กลวิธีวิเคราะห์พิธีกรรมผ่านลักษณะสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ โครงสร้าง บทบาท กระบวนการและประสบการณ์ (Kittikong, 2020) ในการสร้างสรรค์ฉากที่เป็นพิธีกรรมจึงให้ความสำคัญกับ ความเหมือนจริงขององค์ประกอบทางพิธีกรรมที่ชุมชนปฏิบัติจริง โดยเฉพาะฉากบูชาพระจันทร์ ที่ปัจจุบัน พิธีกรรมนี้กำลังเสี่ยงจะสาบสูญแต่ยังคงปรากฏที่ชุมชนรอบปราสาทภูมิโปน การนำพิธีกรรมนี้มานำเสนอใน การแสดงเพื่อแสดงถึงการมีอยู่จริงของพิธีกรรมโบราณและเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชุมชน รอบปราสาทภูมิโปนที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์อย่างยิ่ง

ในส่วนการสร้างสรรคนาฏกรรมในรูปแบบระบำที่สอดแทรกในการดำเนินเรื่องแบบละคร เพื่อเสริมสร้างการเล่าเรื่องและการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์และศิลปะละครรวมถึงการแสดงร่วมสมัย วิธีการมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Virulak (2004) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ต้องออกแบบร่าง การแสดง กำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบ การทดลอง พัฒนาและแก้ไข การประยุกต์ใช้ต้นทุนทาง วัฒนธรรม และแนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ของ Kijkhun & et al (2021) การพัฒนาการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์ในด้านเนื้อหา เทคนิคและวิธีการนำเสนอให้สอดคล้องกับสาระและเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ จินตนาการ รวมถึงแนวคิดของ Damrhung (2022) การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่เป็นลูกผสม การแสดง ร่วมสมัยที่นำภูมิปัญญาไทยเป็นตัวนำและนำเอาความรู้แบบตะวันตกมาสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ และการนำเสนอเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ตำนานและศิลปวัฒนธรรมที่ในลักษณะความรู้เชิงเนื้อหา ไปสู่ประสบการณ์ร่วมในพื้นที่จริง ที่จะเป็นกลไกสำคัญเชิงการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม

การนำเสนอนาฏกรรมสร้างสรรค์ครั้งนี้มีประโยชน์ทางวิชาการต่อผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชน ในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ผ่านการแสดง ผู้ชมได้รับเกร็ดความรู้เกี่ยวกับหลักฐาน ทางโบราณคดี การเชื่อมโยงข้อมูลด้านต่าง ๆ ให้เข้ากับภาษาทางการแสดง เช่น ท่ารำ การเคลื่อนไหว ร่างกายและองค์ประกอบการแสดง การสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมและตำนานพื้นถิ่นผ่านประสบการณ์ทาง อารมณ์ เนื่องด้วยนาฏกรรมได้ถ่ายทอด “ความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่” และ “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” ของพื้นที่ ผ่านความรู้สึก เช่น ความรัก ความกตัญญู ความเสียสละ ทำให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกร่วม ซึ่งเป็น รากฐานที่สำคัญของการสำนึกและเข้าใจวัฒนธรรม และได้พัฒนาแนวคิดการตีความ “พื้นที่ทางวัฒนธรรม” ร่วมสมัย ผู้ชมได้รับรู้ถึงตัวอย่างการใช้พื้นที่โบราณสถานเป็น “พื้นที่แสดงความทรงจำ” ที่ไม่ใช่เพียงสถานที่ โบราณ ทำให้เกิดความสำนึกถึงคุณค่าและการดูแลเอาใจใส่ใน “มิติทางจิตวิญญาณของพื้นที่” โดย คนในพื้นที่ต้องให้ความสำคัญมากที่สุด

นาฏกรรมสร้างสรรค์ชุดนี้ให้ความสำคัญกับ “ภูมิทัศน์” พื้นที่โบราณสถานของจริง ที่มีได้เพียงมุ่งไปที่ความบันเทิงอย่างเดียว ผู้วิจัยออกแบบให้เป็น “เครื่องมือการเรียนรู้แบบมีชีวิต” (Embodied Learning Tool) การใช้นาฏกรรมเป็นสื่อกลางในการนำพาผู้ชมรับรู้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ตำนานพื้นถิ่น และมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม รวมถึงจริยธรรมและจิตวิญญาณของผู้คนในท้องถิ่น และความรับรู้ของผู้ชมในรูปแบบ “ข้อมูลที่จับต้องได้” และ “ความเข้าใจผ่านประสบการณ์” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ร่วมสมัยที่เน้นการมีส่วนร่วมและการเชื่อมโยงกับพื้นที่จริง (Site-based Learning + Affective Memory) และประการสำคัญการสร้างสรรคนาฏกรรมครั้งนี้ พัฒนาแนวคิดนาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ การนำพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์และตำนานมาเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องอย่างมีนัยยะทางพิธีกรรมและความทรงจำ การบูรณาการองค์ความรู้จากนาฏกรรมพื้นบ้านเขมรถิ่นไทยกับศาสตร์การแสดงร่วมสมัย การประยุกต์ใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมในการกำหนดองค์ประกอบการแสดง เช่น ดนตรี เพลง ท่ารำ และเครื่องแต่งกาย การพัฒนาแนวทาง “Embodied Participatory Practice” ในกระบวนการฝึกซ้อมและการแสดง การสัมผัสทางอารมณ์ สัมผัสความเชื่อ พิธีกรรมและคนในชุมชน เพื่อแสดงออกในการรับรู้และถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและสาระการแสดงได้อย่างชัดเจนเนื่องด้วยผู้แสดงเป็นคนนอกพื้นที่

ท้ายสุดนี้ผลงานนาฏกรรมจะเป็นอีกแนวทางการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นผ่านการแสดงที่มีเป้าหมายหลักไปที่เด็กและเยาวชนในท้องถิ่นเพื่อจะช่วยสร้างความสำนึกคุณค่า นาฏกรรมครั้งนี้ ผู้ชมที่เป็นเยาวชนสามารถเข้าใจสาระทางประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่น ในระดับอารมณ์และความหมาย และเกิดการเรียนรู้ที่สามารถ “สัมพันธ์กับตนเอง” มากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบบรรยายทั่วไป นาฏกรรมชิ้นนี้จึงเป็นการนำเสนอรูปแบบและแนวทาง “การเรียนรู้โดยใช้การแสดงเป็นฐาน” (Performance-based Learning of Local History) อีกทั้งสามารถนำไปปรับใช้เป็น “สื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา” ทั้งในแบบกิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยเฉพาะสถานศึกษาในท้องถิ่นที่อาจเป็นแรงบันดาลใจในการค้นคว้าและประยุกต์ใช้ของผู้เรียนตามทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และแนวทางการสร้างสรรค์นาฏกรรมเชิงภูมิทัศน์ในพื้นที่อื่นอีกด้วย

9. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Research Suggestion)

การศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์นาฏกรรมในพื้นที่ โดยอาศัยตำนานพื้นถิ่นเป็นฐาน ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์ของ “ผู้คน” และ “ความรู้” ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่สำคัญ รวมถึงการแปลความเชื่อเป็นศิลปะการแสดง เสนอให้ใช้แนวคิด Embodiment และ Ritual Dramaturgy เพื่อใช้ร่างกายผู้แสดงเป็นสื่อกลางของความทรงจำและพิธีกรรม และเสนอแนวทางการสร้าง “ประสบการณ์ข้ามแดน” (Liminal Experience) ผ่านการออกแบบแสง เสียงและเส้นทางของผู้ชม ในออกแบบนาฏกรรมเชิงพื้นที่ ศักดิ์สิทธิ์เพื่อเป็นการเชื่อมโยงระหว่างลักษณะของพื้นที่จริง ความเชื่อท้องถิ่นและประสบการณ์ผู้ชม รวมถึงกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในฐานะเจ้าของตำนาน ที่ไม่ใช่ให้เป็นเพียง “ผู้ให้ข้อมูล” แต่เป็น “ผู้ปกป้องความหมาย” “ผู้ตระหนักรู้” และ “ผู้ร่วมสร้าง” กับผู้สร้างสรรค์นาฏกรรมที่อาจเป็นคนนอกพื้นที่ รวมถึงสถานศึกษาและศิลปินพื้นบ้าน อันจะเป็นเครือข่ายร่วมมือสร้างสรรค์นาฏกรรมที่ดี

10. กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ขอขอบคุณองค์การบริหารส่วนตำบลม อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์ ที่สนับสนุนงบประมาณ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจทานและแก้ไขบทการแสดง ได้แก่ นายทศพร ศรีสมาน ผู้อำนวยการสำนักศิลปากรที่ 10 นครราชสีมา นางปริญญ์ สุขใหญ่ ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ สุรินทร์ และ

รองศาสตราจารย์ศิริพร สุขเมธรัตน์ ขอบคุณนางสาวรวม ดีสมและนายโฆษิต ดีสม ในการประพันธ์และขับร้อง เพลงประกอบ ขอบคุณอาจารย์ ดร.อาทิตย์ กระจำศรี ในการบันทึกและเรียบเรียงเสียง ขอบคุณนักแสดง จากสาขาวิชาการแสดง โรงเรียนประโคนชัยพิทยาคมและเครือข่ายวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดสุรินทร์และ บุรีรัมย์ ขอบคุณทีมงานที่เกี่ยวข้องทุกท่านทุกฝ่าย ขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ข้อมูลและวิพากษ์ การแสดง ท้ายสุดขอบคุณสาขาวิชาการแสดงและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เอื้อเพื่อ และสนับสนุนการทำงาน

11. เอกสารการอ้างอิง (References)

- Aekarojanakul, P. (2025). *Cultural intangible heritage and sustainable development*.
<https://ich.unesco.org/doc/src/34299-TH.pdf> [in Thai]
- Aymonier, E. (2000). *Isan Travels Northeast Thailand's Economy in 1883-1884*. Bangkok: white Lotus Co, Ltd
- Damrhung, P. (2022). Developing New Platforms for Performance Practice in Contemporary Thailand: Performance-Making and Performance Research as Intertwined Creative Processes. *Journal of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*, 14(2), 339-362. [in Thai]
- Hunter, V. and Turner, C. (2025). *The Routledge Companion to Site-Specific Performance*. Routledge
- Kaye, N. (2000). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. Routledge
- Kijkhun, C. & et al. (2021). Creative Dance and Instructors' Academic Work Development (Part 1). *Patanasilpa Journal*, 5(1), 1-14. [in Thai]
- Kwon, M. (1997). One place after another: Notes on site specificity. *October*, 80, 85-110.
- Machon, J. (2013). *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*. Palgrave Macmillan.
- Merleau-Ponty, M. (2002). *The Phenomenology of perception*. London: Routledge.
- Ministry of Interior, Ministry of Education, & Fine Arts Department. (2001). *Culture, historical development, identity, and wisdom of Surin Province*. Bangkok, Thailand: Kurusapha Ladprao. [in Thai]
- National Museum Office. (2007). *History of Surin City*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing. [in Thai]
- Nathalang, S. (2020). *Folklore theory: Methodology for analyzing myths and folktales* (4th ed.). Bangkok, Thailand: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Noland, C. (2009). *Agency and Embodiment: Performing Gestures/Producing Culture*. Harvard University Press.
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An introduction*. New York: Routledge

- Sumetharat, S. (2011). Local history of Mueang Surin. Bangkok, Thailand: Odean Store.
[in Thai]
- The 10th Regional Office of Fine Arts, Nakhon Ratchasima, (2025). Historical information of
Phum Pon Sanctuary [Unpublished manuscript]. [in Thai]
- Virulrak, S. (2004). Principles of dance performance: A perspective. Bangkok, Thailand :
Chulalongkorn University Press. [in Thai]