

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

สุเมธ ป้อมป้องภัย¹ นราพงษ์ จรัสศรี²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพและงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่มีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยการสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์สังเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบการแสดง ได้แก่ (1) บทการแสดงที่ได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยรวม 5 องค์ ประกอบด้วย องค์ 1 ความเหงา องค์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ องค์ 3 คิดไปเอง องค์ 4 ประเด็น ทูรันทุราย และองค์ 5 นรกในใจ (2) นักแสดงที่มีทักษะความสามารถที่แตกต่างกันทางด้านนาฏศิลป์และด้านศิลปะการแสดง รวมจำนวน 2 คน (3) ลีลานาฏศิลป์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน เป็นลีลานาฏศิลป์พื้นฐาน จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์จากรูปแบบนาฏศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันออกและตะวันตก ประกอบด้วย รำไทย บัลเลต์ และการตนาฏยัม (4) เสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงเสียงจากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์และเครื่องซินธิไซเซอร์ (5) อุปกรณ์ประกอบการแสดงแคนวาทภาพและขาตั้งวาทภาพ (6) เครื่องแต่งกายลายกราฟฟิก (7) แสง ใช้สีของแสงในการสร้างมิติการรับรู้ถึงสภาวะทางอารมณ์ สถานที่และเวลา และ (8) พื้นที่การแสดงใช้โรงละครในลักษณะ แบบลิค บ็อกซ์ เจียเตอร์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ (1) เรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน (2) การสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ (3) ทฤษฎีและแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์และด้านทัศนศิลป์ (4) การใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ และ (5) ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งผลการทดลองทางด้านนาฏศิลป์ในองค์ประกอบต่าง ๆ นั้น ได้ปรากฏขึ้นในผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

คำสำคัญ: การสร้างสรรคานาฏศิลป์; นาฏศิลป์การแสดง; ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ประเภทบทความ: บทความวิจัย

การอ้างอิง:

สุเมธ ป้อมป้องภัย และนราพงษ์ จรัสศรี. (2565). การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน. *วารสารดุซุญบัณฑิตทางสังคมศาสตร์*, 12(3), 820-834.

¹ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330, ประเทศไทย

อีเมล: sumet.p@bu.ac.th

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Creation of Dance from the Misery Identified as Inferno of Mind

Sumet Pompongpai¹ Naraphong Charassri²

Abstract

This research article aim 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 guidelines 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.

Keywords: The Creation of Dance; Dance Theatre; Misery Identified as Inferno of Mind

Type of Article: Research Article

Cite this article as:

Pompongpai, S., & Charassri, N. (2022). The creation of dance from the misery identified as inferno of mind. *Ph.D. in Social Sciences Journal*, 12(3), 820-834.

¹ Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
254 Phaya Thai Road, Wang Mai, Pathum Wan, Bangkok 10330, Thailand
Email: sumet.p@bu.ac.th

² Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมมนุษย์ในปัจจุบันหลังก้าวเข้าสู่การดำเนินชีวิตวิถีชีวิตใหม่ (new normal) ของมนุษย์ทั้งโลกที่ต้องปรับตัว ตั้งรับต่อการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ที่คาดไม่ถึงเพื่อความอยู่รอดของตน (Department of Mental Health, 2020a) สภาพสังคมของพลเมืองไทยในขณะนี้ที่พบว่า ประชากรไทยกลุ่มใหญ่ของประเทศคือ กลุ่ม Gen Y เป็นประชากรที่มีช่วงอายุระหว่าง 21-37 ปี เป็นกลุ่มประชากรกลุ่มใหญ่ซึ่งกำลังเติบโตขึ้นเป็นพลังของชาติที่เรียกว่า “คนรุ่นใหม่” ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 138 ตอนพิเศษ 44 ง. (2564) ระบุว่า แผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) 13 ด้าน ที่มีสาระสำคัญสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ในอนาคตกับแนวทางในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าในทุกมิติ ซึ่ง 2 ด้านที่สำคัญสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่ คือ ด้านการศึกษา กำหนดเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนทุกกลุ่มวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีทักษะที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และเป็นพลเมืองที่รู้สิทธิและหน้าที่ มีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ มีความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ น้อมนำหลักธรรมทางศาสนาหนึ่งในเสาหลักสำคัญของประเทศมาใช้ในการพัฒนาจิตใจ ปัญญาแก่พลเมืองของไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ Sukee (2019) คือ มนุษย์ที่รู้จักรัก รู้จักให้ รู้จักถนอม รู้จักเสียสละ

การเตรียมการดำเนินการตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ในการขับเคลื่อนไปสู่การปฏิบัติตามแนวทางให้เกิดขึ้นได้จริงเป็นรูปธรรม การสร้างคนหนึ่งคนไม่ใช่เรื่องง่าย และการต้องสร้างคนที่สมบูรณ์แบบจากประชากรที่

เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ตามอุดมคตินั้นต้องคำนึงถึงหลายองค์ประกอบได้กล่าวถึงอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัลจากหลักคิดของนักบริหารยุคใหม่นั้นต้องเป็น “คนดี คนเก่ง มีความสุข” ซึ่งการเป็น “คนดี” มีการปฏิบัติตัวที่ดี มีทัศนคติที่ดี การคิดดีทำดีเพื่อสร้างคุณประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับผู้อื่นและตนเอง “คนเก่ง” เก่งคิด จุดประกายทางความคิดสร้างสรรค์ มีการวางแผนที่ดีเพื่อความสำเร็จ แสวงหาความรู้และพัฒนาทักษะใหม่ๆ ตลอดเวลา และ “มีความสุข” 100% สร้างให้เต็มได้ด้วยตนเอง ส่วนแรก 80% เริ่มจากความภาคภูมิใจในตนเอง การคิดบวก มีความรู้สึกดีกับตัวเอง เป็นความสุขจากภายในสร้างขึ้นเองได้ด้วย และส่วนที่สอง 20% จากความสุขภายนอก คือการรับฟังผู้อื่นเพื่อพัฒนาตนเอง ปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมตลอดเวลาเพื่อก้าวสู่ความสำเร็จ (Wongrajit, 2021)

จากที่กล่าวข้างต้น เห็นได้ถึงกรอบตามแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) และแนวทางเพื่อดำเนินการปฏิบัติของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้เป็นเกิดผลสำเร็จ สภาพสังคมของไทยกับจุดวิกฤตของกลุ่มคนรุ่นใหม่สะท้อนถึงความรู้สึกของเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีความทุกข์ใจต่อเรื่องต่างๆ ที่กำลังเผชิญ นับว่า เป็นปัญหาใหญ่ของสังคมอยู่ในเวลานี้ ประเด็นปัญหาสำคัญของคนรุ่นใหม่เมื่อครอบครัวยุคใหม่มีความคาดหวัง กำหนดเป้าหมายให้คนรุ่นใหม่ต้องทำตามสิ่งที่ครอบครัวต้องการ ซึ่งอาจจะเป็นความเต็มใจหรือไม่เต็มใจก็ตาม อีกทั้งยุคนี้ยังต้องเผชิญกับปัญหาความสัมพันธ์กับครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อพวกเขา นอกจากนี้ ข้อมูลจากสายด่วนสุขภาพจิต 1323 กับการให้คำปรึกษาและแนะแนวทางแก่คนรุ่นใหม่ที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ สรุปประเด็นปัญหา ได้แก่ ความเครียด วิตกกังวล ปัญหาความรัก ปัญหาซึมเศร้าและปัญหาครอบครัว จากปัญหาดังกล่าวสะท้อนได้ว่า คนรุ่นใหม่ ต้องการพื้นที่ระบายความรู้สึกเพื่อหลุดพ้นออก

จากภาวะเครียดและความทุกข์ที่พวกเขา กำลังเผชิญ หน້ายูนัันได้บรรเทาเบาบางลง เห็นได้ว่า สังคมไทย สะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่มีความ เปราะบางและมีความละเอียดอ่อนอย่างมาก ปัจจัย สำคัญ คือ ความทันสมัยของเทคโนโลยีที่มนุษย์นั้น สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วจากทั่วทุกมุมโลก ส่งผล ใ้มนุษย์ผู้นั้นมี “คุณลักษณะนิสัย” และ “ระดับคุณค่า ทางจิตใจ” ที่ค่อนข้างถดถอยลงจากเดิมทั้งในด้านอารมณ์ ด้านพฤติกรรม ด้านความคิดและทัศนคติ ผันแปรใ้ พฤติกรรมของมนุษย์เป็นไปตามกระแสนิยมหรือมี พฤติกรรมลอกเลียนแบบผู้มีอิทธิพลในสังคมที่กำลัง ครอบงำจิตใจของมนุษย์

ภาวะคิดมาก (overthinking) ในคนรุ่นใหม่ ประสบปัญหาชีวิตจากการถูกติดตรึงอยู่กับความคิด ยากที่จะตัดสินใจเป็นเรื่องเดิมๆ วนเวียนอยู่อย่างนั้น ซ้ำไปซ้ำมา อาทิ เรื่องการเรียน เรื่องการงาน เรื่องการ ใช้ชีวิต เรื่องความรัก หรือเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์กับคน อื่นๆ แต่ละเรื่องราวล้วนมีทั้งสิ่งที่ดีและร้ายใ้ต้องนำ ไปคิดและจดจำมากมาย โดยเรวมักจดจำเรื่องร้ายๆ มาเป็นบทเรียนใ้กับตัวเองเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความ ผิดพลาดเดิมๆ ขึ้นอีกซึ่งปัญหาสำคัญที่ตกอยู่ในภาวะ คิดมาก คือ การปล่อยใ้ตนเองครุ่นคิดทบทวนอยู่ กับเรื่องเดิมๆ ที่ต้งขึ้นมาจากความทรงจำร่วมกับความ รู้สึกเสียดย ความผิดหวัง ความเสียใจ ความโกรธแค้น ต่อสิ่งที่ตนนั้นเป็นทุกข์และไม่สมหวังในเรื่องที่ได้ผ่าน ไปแล้ว หรือเป็นกังวลถึงอนาคตที่ยังมาไม่ถึงตกอยู่ใน ภาวะที่ของตัวเองที่ไม่สามารถมีใครเข้าใจ คิดวนเวียน อยู่อย่างนั้น ซึ่งส่งผลกระทบถึงสภาพจิตใจที่อ่อนล้า และเต็มไปด้วยความกลัว ความเศร้าเสียใจ ขาดความ มั่นคงในจิตใจ รู้สึกโดดเดี่ยวที่ต้องต่อสู้กับความคิด ร้ายๆ เพียงลำพัง จนเกิดความกังวลใจและเกิดความ ทุกข์อย่างทรมานทราซากัดกร่อนกินเป็นแผลในใจอยู่ตลอด ชีวิตไม่ต่างกับการตก “นรก” ทั้งเป็น (Department of Mental Health, 2020b)

จากรายงานสรุปสถานการณ์ด้านความปลอดภัย ในชีวิตและทรัพย์สิน ประจำปี พ.ศ. 2563 พบว่า ปัญหาของคนรุ่นใหม่กับการเลือกการบริโภคเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์และยาเสพติดแบบใหม่เป็นทางออกของ ปัญหาที่มีปริมาณเพิ่มขึ้นสูงในกลุ่มคนกลุ่มนี้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยจัดเป็นกลุ่มประชากรของงานวิจัยนี้ โดยมีความ ประสงค์ในการสะท้อนประสบการณ์ในประเด็น เรื่องของความทุกข์จากนามธรรมสู่รูปธรรม เพื่อเป็น สื่อการแสดงที่สามารถเป็นภูมิคุ้มกันใ้กับคนรุ่นใหม่ สำหรับการใช้ชีวิตในสังคม เมื่ออดีตในช่วงหนึ่งได้หลง ผิดเลือกทางออกที่มีอบายมุขเป็นเครื่องบรรเทาใ้ลืม ความทุกข์จากปัญหานั้น ด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ขาดสติจากปัญหาที่ควรจะหาทางออกได้ไม่ยาก กลับ เก็บเอาความรู้สึกนั้นไปสร้างเป็นแผลในใจใ้ตนด้วยการ คิดไปเอง ระหว่างนั้นพบว่ามีการสาหสัมพันธ์ ความ ทุกข์ใจอย่างมาก ยิ่งรู้ว่ทุกข์กลับนำพาตนเองไปพบกับ ความทุกข์อยู่เช่นนั้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า ในขณะหนึ่ง ผู้ วิจัยได้เกิดคำถามขึ้นต่อตนเองถึงพฤติกรรมความไม่ ปกติของตนเป็นทุกข์เพราะความคิดของตัวเอง ยินดีกับการตอกย้ำความผิดพลาดนั้นซ้ำอยู่ซ้ำๆ จนใ้ใ้ตนนั้น ยอมรับความทุกข์นั้นอย่างเต็มใจแต่สูญเสียความเป็น ตัวเองไป หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้มุ่งแสวงถึงแนวทางการ หลุดพ้นจากห้วงความทุกข์นี้จากการคำนึงถึงคำสอนใน พระพุทธศาสนา คือหัวใจสำคัญและแก่นแท้ของชีวิตนี้ ลำดับนี้เป็นช่วงสำคัญของชีวิตช่วงการเติบโตก้าวผ่าน ช่วงวัยสำคัญของชีวิต (coming of age) ซึ่ง Salinger (1979) แซลลิงเจอร์ ผู้ประพันธ์วรรณกรรมคลาสสิก ระดับโลก เรื่อง The Catcher in the Rye มีชื่อภาษา ไทยว่า “จะเป็นผู้คอยรับไว้ไม่ให้ใครร่วงหล่น” นำเสนอ ประสบการณ์ชีวิตในเมืองนิวยอร์กของเด็กหนุ่มหัวขบถ ที่ตัดสินใจจะบอกความจริงกับพ่อแม่รับรู้เมื่อถึง วันคริสมาสต์ เขาจึงเลือกเที่ยวเตร่เตรไม่กลับบ้าน ระหว่างทางเขาเรียนรู้อะไรหลายๆ จากเพื่อนมนุษย์ อย่างเข้าใจและได้ค้นพบตนเอง อนึ่ง การหลุดพ้น

จากปัญหาต่างๆ ได้นั้น ผู้วิจัยได้ตระหนักและระลึกถึงหน้าที่ของตน เป็นสำคัญ ดังนั้น ในฐานะ ลูก การตอบแทนพระคุณต่อผู้มีพระคุณ บิดา มารดา น้องสาว ครูบาอาจารย์ และกัลยาณมิตรที่ดีทุกท่านควรพึงกระทำด้วยความเต็มใจและสุดหัวใจ

จากที่กล่าวข้างต้นนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นคำว่า “ความทุกข์” และ “นรก” ซึ่งเป็นคำสำคัญที่สรุปได้จากประเด็นของปัญญานั้น นำมาสู่การตั้งคำถามจากปัญหาที่มาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยเป็นสำคัญ ประกอบกับการศึกษา ค้นคว้าในทางด้านศาสนา ด้านวิชาการ และด้านสาระประเทืองปัญญาได้มีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายแง่มุม และร่วมการสังเกตการณ์ถึงประเด็นนี้ที่กำลังเป็นกระแสนิยมในสังคม อีกทั้ง ข้อมูลจากส่วนที่เป็นประสบการณ์ส่วนตัวในคำสอนของครอบครัว การศึกษา และคำสอนจากศาสนา รวมถึงประสบการณ์จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ของตนในสายศิลปะการแสดงเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำเสนอประเด็นที่เกิดจากแรงบันดาลใจและมาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยนั้น ศึกษาถึงปัญหาเพื่อมุ่งหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน ซึ่งยังไม่มีนักวิจัยผู้ใดเคยทำการศึกษา หรือสร้างสรรค์เป็นงานทางด้านนาฏศิลป์ และเพื่อต่อยอดความก้าวหน้าในการพัฒนาหัวข้อนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้มีความหลากหลาย มากขึ้นจากหัวข้อเดิมๆ ที่เคยใช้วิจัยกันมา แม้ว่าจะมีการศึกษาหรือนำเสนออีกไม่ได้ทำอย่างมีหลักการและขั้นตอนที่สามารถอธิบายขั้นตอนการทำงานได้อย่างละเอียด ซึ่งในระดับปริญญาเอกนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการอธิบายถึงขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์งานทางวิชาการที่เป็นเหตุเป็นผลอย่างลึกซึ้ง อันจะทำให้เกิดความน่าเชื่อถือและสื่อถึงความก้าวหน้าทางวิชาการโดยมีการนำเสนอประเด็นใหม่ของงานวิจัยให้เป็นประโยชน์ในการต่อยอดองค์

ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์และศิลปะการแสดงต่อไปจึงควรค่าแก่การนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา และสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลด้านที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์หัวข้องานวิจัยในครั้งนี้ ในช่วงเวลา พ.ศ. 2544 จนถึงปัจจุบัน ในขณะที่แรงบันดาลใจได้ข้อมูลมาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยในช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2563 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งรวมไปถึงคำสัมภาษณ์จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้รูปแบบองค์ประกอบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากเรื่อง “ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน”
2. ผลงานการวิจัยครั้งนี้เป็นเสียงสะท้อนปัจจัยและประเด็นของปัญหาที่สะสมอยู่ในใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้กับผู้ชมและสังคมได้ตระหนักคิดและเปลี่ยนแปลง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน

ความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน เป็นคำที่มักนิยมนำมาใช้ในการเปรียบเทียบและเปรียบเทียบซึ่งหมายถึง สภาวะที่มนุษย์ไม่สบายกายและไม่สบายใจ เมื่อประสบเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ดังที่ Ketprayoon (2020, October 15) ได้กล่าวถึงความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคนว่าเป็นอาการของมนุษย์

ที่ ประสบกับความรู้สึกที่ทราบยากที่จะทนหรือรับได้ ไว้ว่า “ความทุกข์เสมือนนรกในใจคน เป็นคำเปรียบเปรยอย่างหนึ่ง ที่หมายถึง ความรู้สึกของความทราบที่มนุษย์ไม่ยากประสบและยากที่จะทนหรือรับได้ ดังนั้น หากมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่มากระทบทางใจ เราจึงอุปมาได้กับคำว่า ไม่สบายใจเสมือนนรกในใจเรา” ในขณะที่ Boonrach (2020, October 15) ได้กล่าวถึง ความทุกข์เสมือนนรกในใจคนซึ่งเป็นคน ความ ทุกข์อย่างหนึ่งที่ถูกนำมาอุปมากับคำว่า นรกอเวจี ไว้ว่า “ความทุกข์เสมือนนรกในใจคน คือ ความทุกข์อย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ถูก นำมาอุปมากับนรกอเวจี อันเป็นสถานที่สำหรับทรมานดวงวิญญาณให้ได้รับความ ทุกขเวทนาอย่างแสนสาหัสตามความเชื่อในทางศาสนา ส่วนคำว่า “ในใจคน” นั้น หมายถึง สภาวะทางจิตใจของตัวเราที่มีใช้ร่างกาย ฉะนั้นความทุกข์เสมือนนรกในใจ จึงเปรียบเสมือนความทุกข์อย่างแสนสาหัส ประหนึ่งตกอยู่ในนรกอเวจี อันเป็นผล ที่มาจากความทุกข์ทางจิตใจของตนเอง” สรุปได้ว่า ความทุกข์เสมือนนรกในใจคนเป็นการประสบกับเหตุการณ์ที่ไม่สมหวัง ก่อเกิดความโศกเศร้าเสียใจ จากการพลัดพรากจากสิ่ง ที่ปรารถนา นำไปสู่การมีความทุกข์ที่ส่งผลให้มีความ ไม่สบายกาย ความไม่สบายใจอันเกิดจาก ความคิด และสร้างเป็นจินตภาพที่ความทุกข์นั้นเสมือนนรกในใจ

นาฏยศิลป์การแสดง

นาฏยศิลป์การแสดง (dance theatre) หมายถึง การผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์และศิลปะการละคร ดังที่ Charassri (2020, October 17) ได้อธิบายถึง คำว่า นาฏยศิลป์การแสดง ซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารผ่านลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบศิลปะการแสดงที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของศิลปิน กล่าวไว้ว่า “การถ่ายทอดลีลา การเคลื่อนไหวในรูปแบบศิลปะการแสดงที่ศิลปินให้ความสำคัญกับการแสดงที่ ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกจากภายในของ

ศิลปิน” ในขณะที่ Boonrach (2020, October 15) ได้อธิบายความหมายที่สอดคล้องกัน เพียงแต่แตกต่างกันที่ นาฏยศิลป์การแสดงเกิดมาจากศิลปะการละคร โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกจากภายในของศิลปิน ดังที่ได้กล่าวว่า “นาฏยศิลป์การแสดง เป็นการแสดงลักษณะหนึ่ง มีต้นกำเนิดมาจากศิลปะการละครที่ให้ความสำคัญกับการแสดงที่ ถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกภายในของศิลปิน ในรูปแบบการสำแดงอารมณ์ภายในจิตใจของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง (expressionism)” นอกจากนี้ Vadhaditya (2020, October 16) ยังได้อธิบายถึง นาฏยศิลป์การแสดง ว่าเป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (feeling) จากภายในรูปแบบของกิจกรรมการแสดงโดยใช้ร่างกายของมนุษย์ ไว้ว่า “นาฏยศิลป์การแสดง การแสดงที่ผสมผสานระหว่างกับทักษะการแสดง นาฏยศิลป์กับทักษะการแสดงละคร ซึ่งเป็นนาฏยศิลป์ในรูปแบบหนึ่งที่มีการใช้ เทคนิคทางด้านละครร่วมด้วย เช่น การแสดงอารมณ์ความรู้สึกจากภายในจิตใจ (inner) การแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก (feeling) ผ่านลีลาการเคลื่อนไหวด้วย ร่างกายของมนุษย์ในรูปแบบนาฏยศิลป์” สรุปได้ว่า คำว่า นาฏยศิลป์การแสดง เป็นการแสดงนาฏยศิลป์รูปแบบหนึ่งที่สำคัญกับถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกจากภายในของศิลปินนำเสนอผ่านรูปแบบของกิจกรรมการแสดงซึ่งสื่อสารโดยใช้ ร่างกายของมนุษย์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ในที่นี้หมายถึง ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์รูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน โดยมุ่งเน้นถึงความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ Boonrach (2020, October 15) ได้อธิบายไว้ว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การลีลาเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบงาน นาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน

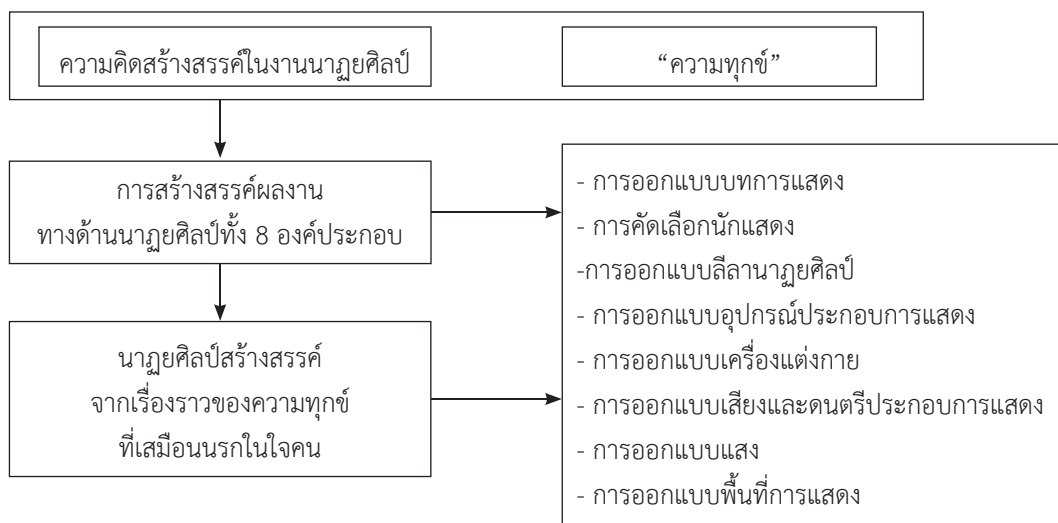
เน้นความคิดสร้างสรรค์ และความรู้สึกของผู้ออกแบบ เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบการแสดง ในขณะที่ Ketprayoon (2020, October 16) ได้อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ในด้านความอิสระ ของการสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับความคิดที่ต่างไปจากเดิมมุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญทำให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ จากที่กล่าวมาข้างต้น คำว่า “นาฏศิลป์สร้างสรรค์” ในงานวิจัยฉบับนี้ จึงมีความหมายว่า คือ การแสดงนาฏศิลป์ในรูปแบบหนึ่ง ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการที่เกิดมาจากความคิด และจินตนาการที่สร้างสรรค์ รวมถึงการมีความอิสระ ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่นำพาให้ไปสู่การคิดค้นให้พบสิ่งแปลกใหม่ ดังที่ Boonrach (2020, October 15) ได้อธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งถือว่า

เป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่งของมนุษย์ ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นแนวความคิดที่สามารถพัฒนาให้ไปสู่การคิดค้นหรือ พบสิ่งแปลกใหม่ให้กับวงการหรือสังคมนั้นๆ ได้ ถือเป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่งของ มนุษย์ ที่มาจากจินตนาการทางด้านการคิดอันจะส่งผลให้เกิดสิ่งใหม่ๆ กับสังคม ในขณะที่ Ketprayoon (2020, October 15) ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นลักษณะทางความคิดที่มีความหลากหลายมิติ ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดที่กลั่นกรองมาจากสมองในรูปแบบ ที่หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะของความคิดที่หลากหลายมิติ หลายทิศทาง และหลายมุมมอง ซึ่งสามารถใช้ความคิดได้อย่างไร้ขอบเขต จากที่กล่าวมาข้างต้น คำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” ในงานวิจัยฉบับนี้ จึงหมายถึง รูปแบบ ของแนวความคิดที่สามารถนำพาให้ไปสู่การคิดค้นหรือพบสิ่งแปลกใหม่ โดยผ่านกระบวนการคิดที่กลั่นกรองมาจากสมองในรูปแบบที่หลากหลายและแปลกใหม่ ซึ่งสามารถใช้ความคิดได้อย่างไร้ขอบเขต

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องค้นคว้าข้อมูลด้วยเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล ได้อย่างถูกต้อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ และข้อมูลเกี่ยวกับ “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน”

2. การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายปิดและปลายเปิด

3. การใช้สื่อสารสนเทศ โดยผู้วิจัยได้พิจารณาศึกษาผลงานจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็น “ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน” และผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์

4. การสำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยการสังเกตการณ์จากการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เข้าสู่สถานการณ์จริงในสังคมกลุ่ม

ตัวอย่าง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาจากการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา แนวคิดทฤษฎี ตลอดจนการลงภาคสนาม ภาคนปฏิบัติและการร่วมสังเกตการณ์

5.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยนำวิธี การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์งาน พิจารณาจากองค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ที่มาของลีลานาฏศิลป์ในแต่ละองค์การแสดง ดังต่อไปนี้

1. องค์ 1 ประเด็น “ความเหงา” นำเสนอรูปแบบการแสดงของลีลาท่าทางของลีลาที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน



ภาพ 2 นักแสดงชายอยู่ที่กลางเวทีถูกทับด้วยขาตั้งเขียนภาพเป็นกองสูง

2. องค์ 2 ประเด็น “ไม่ครอบงำประกอบ” นำเสนอรูปแบบการแสดงของลีลาท่าทางภาพที่หยุดนิ่ง โดยเริ่มต้นนักแสดงจัดสร้ร่างกายให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์ของรูปแบบนาฏศิลป์แบบคลาสสิก ต่อจากนั้นผู้

วิจัยได้ออกแบบลีลาโดยลดทอนความสมบูรณ์แบบของเส้นสาย ลีลา และท่วงท่าทำให้รูปแบบที่เป็นคลาสสิกของนาฏศิลป์ดังกล่าวเปลี่ยนไป



ภาพ 3 นักแสดงหญิงเริ่มถ่ายทอด้วยลีลานาฏศิลป์รูปแบบของบัลเลต์ ในองค์ 1

2.1 นาฏศิลป์รูปแบบของบัลเลต์ เป็นการลดทอนท่าทางให้เกิดความไม่สมบูรณ์ ดังที่ Charassri (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดงชุด สันติภาพเพื่อโลก (Let World the Fly Peace) ในฉากที่ 2 ในเพลง Erath Song ของไมเคิล แจ็คสัน นักแสดงแสดงอยู่ที่บาร์บัลเลต์ นักแสดงได้ยกแขนสองข้างขึ้นในท่าที่ 5 และต่อจากนั้นนักแสดงได้ลดแขนซ้ายลงลงมาถึงบาร์ แสดงที่มาของลีลาที่ทำให้เกิดความไม่ครอบงำประกอบในบัลเลต์ท่าที่ 5” นี่คือนักแสดงเห็นได้นาฏศิลป์แบบคลาสสิกได้ถูกลดทอนเพื่อแสดงการจัดองค์ประกอบของร่างกายที่ไม่ครอบงำประกอบในส่วนของบัลเลต์

2.2 นาฏศิลป์รูปแบบของรำไทย เป็นการลดทอนท่าทางให้เกิดความไม่สมบูรณ์ ดังที่ Boonrach (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดงชุดมหัศจรรย์ แสดงในงานจุฬาวชิการ ๓ คณะศิลปกรรม

ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ออกแบบลีลาได้เครื่องดนตรีไทยมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในฉากสุดท้าย ซึ่งเกิดความแตกต่างผิดไปจากแบบฉบับของจารีต” (Boonrach, 2021, April 16)

2.3 นาฏศิลป์รูปแบบของภารตนาฏยัม เป็นการลดทอนท่าทางให้เกิดความไม่สมบูรณ์ ดังที่ Panomrak (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดงชุด สุภาพบุรุษแห่งอันดามัน ในงานรำลึกถึงผู้ที่เสียสละในการช่วยเหลือผู้ประสบภัยจากสึนามิ นักแสดงหลักรับบท อสุรสีนามิ ได้อธิบายถึงการนำนาฏศิลป์อินเดียมาปรับใช้กับการแสดงนาฏศิลป์แบบสร้างสรรค์ว่า ในท่าเดินของอสุรสีนามิผู้แสดงได้ใช้การถ่ายน้ำหนักระหว่างก้าวเดิน ในขณะที่การแสดงนาฏศิลป์อินเดียแบบคลาสสิกในรูปแบบของกะตะการิ

3. องค์ 3 ประเด็น “คิดไปเอง” นำเสนอรูปแบบการแสดงที่ถูกถ่ายทอด้วยลีลาทางด้านนาฏศิลป์ มี

การเคลื่อนไหวประกอบการแสดงที่หลากหลายรูปแบบ
อย่างต่อเนื่อง เริ่มต้นด้วยจังหวะช้าไล่ระดับจังหวะที่เร็ว

ขึ้น ช้าลง สลับไปมาจนไม่สามารถชี้ชัดลงไปได้ว่าเป็น
รูปแบบของนาฏศิลป์ชนิดใด



ภาพ 4 นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาทางที่ไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นนาฏศิลป์ชนิดใด

ลีลาทางด้านนาฏศิลป์แสดงที่หลากหลาย
รูปแบบและอย่างต่อเนื่องเกิดขึ้นได้ทุกการแสดง ดังที่
Charassri (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดง
นาฏศิลป์ เรื่อง จินตภาพของบลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche
Dubois’ Fantasy) จากงานวรรณกรรมอมตะเรื่อง
รถรางคันนั้นชื่อปรารถนา (A Streetcar Named
Desire) ของ Tennessee Williams ได้ถูกหยิบยกมา
ตีความใหม่ผ่านการแสดงนาฏลีลาที่มีรูปแบบที่
หลากหลาย อาทิ บัลเลต์ Modern Dance และแจ๊ส
ผ่านตัวละคร บลานซ์ ดูบัวส์ นักแสดงหลัก

นอกจากนี้ เรื่อง นอสแตลเจีย (Nostalgia)
มีการผสมผสานนาฏศิลป์ที่หลากหลาย ดังที่ Boon-
rach (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดง
นอสแตลเจีย เป็นท่าในกระนิยม ผสมผสานกับการ

เต้น การรำไทย และการเต้น ซึ่งมีความหลากหลายใน
ลีลาท่าทาง”

นอกจากนี้ ลักษณะการตีความของบทการแสดงที่
มีประเด็นของการ คิดไปเอง นั้นมีเกิดขึ้นเสมอๆ ดังที่
Srisanya (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดง
ชุด ลอดิลกล่มฟ้า ฉากเสียงทนายแม่น้ำกาหลง พระลอ
ได้เป่ามנדขอให้น้ำเปลี่ยนเป็นสีแดงเลือด ซึ่งเป็นส่วน
หนึ่งของการคิดเข้าข้างตัวเอง”

4. องค์ 4 ประเด็น “ทຸນทຸຍາຍ” ผลของการแสดง
อธิบายการแสดงที่ถูกถ่ายทอดด้วยลีลาที่ปรากฏในชีวิต
ประจำวัน ได้นำมาแสดงลีลาซ้ำไปซ้ำมา (repetitive)
โดยเริ่มจากการใช้พื้นที่กว้าง และลดขอบเขตของพื้นที่
ลง ในขณะที่ลีลาในชีวิตประจำวันเริ่มรุนแรงขึ้น



ภาพ 5 นักแสดงหญิงแสดงลักษณะอาการของเกิดภาพซ้อนขึ้นในความคิดกับสภาวะที่ผิดปกติแสดงอารมณ์ที่รุนแรง

นักแสดงได้แสดงลีลาท่าทางอย่างซ้ำไปซ้ำมาคู่กับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังที่ Charassri (2021, April 16) ได้อธิบายว่า “การแสดงนาฏยศิลป์ เรื่องจินตภาพของบลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois’ Fantasy) ในฉากต่อเนื่องจากฉาก คิดไปเอง ของตัวละครเอกโดยนักแสดงถ่ายทอดลีลาการเคลื่อนไหวระหว่างนักแสดงกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างซ้ำไปซ้ำมา และมีการแสดงท่าทางที่แสดงถึงอาการไม่สบายกายสบายใจ”

นอกจากนี้ ในวรรณคดีไทย ตัวละครเอกแสดงความทรมันทรมาน ดังที่ Panomrak (2021, April 16) อธิบายว่า “การแสดงในเรื่อง พระอภัยมณี ตัวละครนางผีเสื้อสมุทร ได้แสดงความรู้สึกและลีลาท่าทางในฉากสุดท้ายพระอภัยมณีเป่าปี่”

5. องค์ 5 “นรกในใจ” ผลของการแสดงอธิบายการแสดงที่ถูกถ่ายทอดด้วยลีลาที่ล้อเล่นกับจุดศูนย์ถ่วงของโลก ด้วยการยืดตัวขึ้นสู่ที่สูง ลดตัวลงสู่พื้น ในขณะเดียวกันมีการเพิ่มจังหวะความเร่ง (dynamic) ที่มีการหยุดเป็นช่วงๆ เป็นจังหวะๆ (staccato)



ภาพ 6 นักแสดงหญิงถ่ายทอดลีลาท่าทางเป็นไฟ

ฉากสุดท้ายของเรื่องพระลอมีหายนะ คือ ถูกยิงด้วยธนูไฟ ดังที่ Srisanya (2021, April 16) อธิบายว่า “การแสดง ชุด ลอดิกล่มฟ้า ในฉากสุดท้ายนั้น พระลอ พระเพื่อน และพระแพง ได้พบกับหายนะของการกระทำ ด้วยการถูกยิงธนูไฟ”

นอกจากนี้ ในวรรณคดีไทย เรื่อง นารายอวตาร มีการใช้โพลโทมผู้กระทำผิด ดังที่ Charassri (2021, April 16) อธิบายว่า “การแสดง เรื่อง นารายอวตาร ฉากพระนารายณ์ พระแสงตรี ตัดเศียรนนทก ผู้ออกแบบลีลารูปแบบได้ดีความ บท นนทก ให้ไฟนรกแผดเผาโดยกลุ่มนักแสดงเด็ก จัดองค์ประกอบกลุ่มตั้งเขา และใช้มือปิดแคว้นเป็นเปลวไฟ อยู่ภายใต้ศริษะของนนทกที่ถักยกตัวขึ้นในแนวนอน จึงเห็นแต่ศริษะอยู่บนเปลวไฟ ซึ่งแสดงโดยกลุ่มนักแสดงเด็ก”

การอภิปรายผล

1. การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงโดยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย สร้างเป็นบทการแสดงในประเด็นเรื่อง ความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผ่านแนวคิดพุทธปรัชญา ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Sukee (2022) ประพันธ์บทและสร้างสรรค์ละครเวที เรื่อง เียรพระยม ซึ่งออกแบบบทการแสดงด้วยการนำพุทธปรัชญาเป็นแนวคิดกล่าวถึงประเด็น “มรณานุสติ” สิ่งทั้งหลายทั้งปวงไม่ควรยึดมั่นถือมั่น นอกจากนี้ ยังปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับการสร้างสรรค์และกำกับทำละครเวที เรื่อง ร่ายพระไตรปิฎก และเรื่องปฏิจจสมุปบาท ซึ่งเป็นการทดลองนำเสนอพุทธปรัชญาในบทการแสดง เพื่อสร้างสรรค์ละครที่มีสาระประโยชน์ สนุกสนาน และสามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย

2. การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะความสามารถที่หลากหลายทางด้านการแสดง แบ่งเป็น นักแสดงชาย 1 คน นักแสดงหญิง 1 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 2 คน ซึ่งปรากฏถึงแนวคิด

ที่สัมพันธ์กับ Sukee (2019) ในประเด็นเรื่องการคัดเลือกนักแสดงในการแสดงชุด ลอดิกล่มฟ้า: LOR โดยในการคัดเลือกมีเกณฑ์การพิจารณาถึงทักษะและลักษณะนิสัยของผู้แสดงเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจ นอกจากนี้ ยังปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับประเด็นเรื่อง ทักษะของศิลปิน ผู้ได้รับการคัดเลือกจาก คณะผู้แทนสหภาพยุโรปประจำประเทศไทยและกรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม ให้เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราว สนธิสัญญาหลักด้านสิทธิมนุษยชน จำนวน 7 ฉบับที่ประเทศไทยให้สัตยาบัน ผ่านการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Pichet Klunchun and Body Language for 7 Decades of Human Rights, 2020)

3. การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบลีลานาฏศิลป์การแสดง (dance theatre) นำเสนอลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (everyday movement) เป็นโครงสร้างหลัก และสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์จากรูปแบบนาฏศิลป์ตามขนบจารีตประเพณีของตะวันออกและตะวันตก ประกอบด้วย รำไทย (Thai classical dance) บัลเลต (balet) และภารตนาฏยัม (Bharatanatyam) ปรากฏลีลาท่าทางที่หลากหลายในแต่ละองค์การแสดง ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Pereira (2018) กล่าวว่า Pina Bausch คือผู้ออกแบบลีลาทางด้าน German Expression Dance ได้รับแรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ลีลาท่าทางจากท่าทางประจำวันของผู้คนที่ในเมืองนั้น ซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ออกแบบ

4. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับบทการแสดง ประกอบด้วย (1) เฟรมวาดภาพผ้าใบแคนวาส จำนวน 30 ชิ้น (2) ขาดั่งเขียนภาพ จำนวน 7 ชิ้น (3) ชุดพู่กันพร้อมสีสำหรับเขียนภาพ จำนวน 1 ชุด และ (4) แก้วน้ำ จำนวน 1 ตัว ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Hook and Taylor (2020) สาขาการเต้นที่มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ระบุถึงการจัดงานแสดง

การเต้นประจำปีในเดือนกันยายนนั้น ความท้าทายในการออกแบบลีลาท่าทางร่วมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เลือกใช้ผืนผ้าใบแคนวาสประกอบเป็นแผงเพื่อฉายภาพและวิดีโอ รวมถึงการวาดระบายสีในขณะการแสดงด้วย นอกจากนี้ Hajali (2017) ได้ระบุถึงแนวคิดที่สัมพันธ์ของ แจ็กสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ในประเด็นเรื่องรูปแบบผลงานของศิลปิน สร้างสรรค์ผลงานด้วยการเอาสีมาละเลงลงบนผืนผ้าใบ พร้อมกับการเคลื่อนไหวของร่างกายในทุกส่วน (freestyle dance) เพื่อปลดปล่อยอารมณ์แบบสำแดงพลังอารมณ์ให้จิตสำนึกเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้น

5. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงนี้ได้พิจารณาจากความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้วิจัยเป็นสำคัญ โครงสร้างของเสียงและดนตรีเป็นรูปแบบสื่อสำเร็จรูปจากศิลปินอิสระสร้างสรรค์เสียงและดนตรีในรูปแบบใหม่จากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์และเครื่องซินธิไซเซอร์ (synthesizer) ซึ่งมีเสียงและท่วงทำนองที่หลากหลายที่สะท้อนความรู้สึกเรื่องความทุกข์ที่อยู่ในใจ ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Goetsch (2020) ศิลปิน นักแสดงละครเวที ผู้ประพันธ์เพลงในประเทศเยอรมนี สร้างสรรค์และประพันธ์ดนตรีจากอิเล็กทรอนิกส์และเครื่องซินธิไซส์สำหรับการแสดงชุด “One Hell of a Trip” อีกทั้งเพลงของเขายังได้รับการเผยแพร่ใน Opal Tapes, Seil Records, Spring Break Tapes, Limited Interest และ Marionette นอกจากนี้ ยังปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Kuanium (2017) ที่ออกแบบและประพันธ์บทประพันธ์ชาวดิสเคป: จิตวิญญาณแห่งปรางค์กู เลือกรูปแบบของเสียงและดนตรีประกอบการแสดงจากแนวเพลงทดลอง (experimental music) และการสังเคราะห์เสียงจากเครื่องซินธิไซเซอร์ (synthesizer)

6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายจากตีความบทบาทลักษณะของตัวละคร

จากภายนอกและภายในที่ระบุถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร นำเสนอแนวความคิดความเป็นสตรีนิยม (feminism) ถึงเรื่องราวของความทุกข์ ผ่านโครงสร้างของเสื้อผ้าด้วยลายกราฟิกและสีชุดที่โดดเด่นเพื่อความเหมาะสมและส่งเสริมการแสดงให้สมจริงยิ่งขึ้น ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Her Royal Highness Princess Sirivannavari Nariratana Rajakanya (2019) ออกแบบเครื่องแต่งกายของแบรนด์ SIRIVANNAVARI ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของดินแดนนามว่า NARAVANNA สร้างสรรค์ลายพิมพ์ภาพกราฟิกผีพระหัตถ์ของสัตว์กลายพันธุ์ (mutant) บนลวดลายของแผงวงจรและกลึงของปัญญาประดิษฐ์

7. การออกแบบแสง ผู้วิจัยออกแบบแสงให้มีหน้าที่ส่องสว่างไปยังนักแสดงเป็นหลักให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดงในแต่ละฉากตามเหตุการณ์ให้มีความเหมาะสมตลอดทั้งการแสดง อีกทั้ง แสงเป็นตัวกำหนดขนาดของพื้นที่การแสดงบนเวทีให้มีทิศทางของแสงจากด้านบนของเวที ด้านข้างทั้งซ้ายและด้านขวาของโรงละคร จากนั้น ใช้สีของแสงในการสร้างมิติการรับรู้ถึงสภาวะทางอารมณ์ สถานที่ และเวลา ซึ่งปรากฏถึงแนวคิดที่สัมพันธ์กับ Kruekrongsuk (2021) ได้อธิบายถึงประเด็นเรื่องการออกแบบแสงในการแสดงทุกประเภท สิ่งที่ควรคำนึงถึงได้แก่ ผู้ชม และนักแสดงเป็นสำคัญ ที่มาของแสงที่ปรากฏขึ้นนั้นผู้ออกแบบจะต้องออกแบบให้แสงนั้นสามารถสื่อความหมายได้โดยที่ผู้ชมนั้นไม่เกิดคำถามหรือข้อสงสัยหลังจากชมการแสดงจบ

8. การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้โรงละครประเภทแบล็กบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เนื่องจากคุณสมบัติของโรงละครประเภทนี้มีพื้นที่ของเวทีที่เป็นพื้นที่โล่ง เหมาะแก่การติดตั้งและออกแบบการแสดงได้อย่างอิสระ และพื้นที่ส่วนของผู้ชมยังเป็นอัมพรรยักสูงแยกออก

จากเวทีการแสดงเหมาะสมแก่ผลงานชิ้นนี้ ซึ่งสอดคล้องกับ Sukee (2019) ออกแบบพื้นที่การแสดง ในการแสดงเรื่อง ลอดิลกลุ่มฟ้า: LOR (Love, Obsession, Revenge) ณ โรงละครเฟย์ แอนด์ มิลตัน หว่อง (Fei & Milton Wong Experimental Theatre) นครแวนคูเวอร์ ประเทศแคนาดา ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่เปล่า (Bare stage) แบบโพรซีนียม (Proscenium stage) คือแบ่งการแสดงและผู้ชมอยู่คนละด้าน เพียงแต่ไม่มีกรอบเวที (Proscenium Arch) เพื่อลดความรู้สึกแบ่งแยกระหว่างโลกในละครกับโลกในชีวิตจริง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า จุดเด่นขององค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ในด้านเนื้อเรื่องของบทการแสดงเป็นเรื่องของความธรรมดานำมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นประเด็นใหม่ สะท้อนถึงประสบการณ์ของผู้วิจัยผ่าน

สังคมของคนรุ่นใหม่หรือภาพปัจจุบัน โดยการใช้การตัดทอนให้เป็นแนวคิดที่น้อยลงไม่ฟุ้งเฟ้อ การใช้ความชัดเจนในเรื่องของรูปแบบการแสดงของศิลปะการแสดงกับนาฏยศิลป์ การใช้การปรับเปลี่ยนฉากการแสดงโดยใช้อุปกรณ์น้อยชิ้นที่ยังได้ความหมายในด้านของสัญลักษณ์

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคนในครั้งนี มาจากแรงบันดาลใจที่ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ตรง ในงานชิ้นต่อไปผู้ที่ สนใจอาจจะได้นำเอาประสบการณ์ตรงในด้านอื่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่น่าสนใจได้ในลำดับต่อไป

References

- Boonrach, T. (2020, October 15). *Personal interview*. [In Thai]
- Boonrach, T. (2021, April 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Charassri, N. (2020, October 17). *Personal interview*. [In Thai]
- Charassri, N. (2021, April 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Department of Mental Health. (2020a). *Gen Y/Gen Me, a large population in the digital era*. Retrieved from <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=2293> [In Thai]
- Department of Mental Health. (2020b). *How to not be a person who thinks a lot*. Retrieved from <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30152> [In Thai]
- Goetsch, S. P. (2020). *Hainbach*. Retrieved from <https://www.hainbachmusik.com>
- Hajali, S. (2017). Abstract expressionism: A case study on Jackson Pollock's Works. *Journal of History Culture and Art Research*, 5(4), 311-20.
- Her Royal Highness Princess Sirivannavari Nariratana Rajakanya. (2019). *SIRIVANNAVARI brand*. Retrieved from <https://www.vogue.co.th/fashion/article/hrhcollectionfw19> [In Thai]

- Hook, S., & Taylor, E. (2020). *November dance performed on new set, livestreamed*. Retrieved from <https://news.illinois.edu/view/6367/363338649>
- Ketprayoon, P. (2020, October 15). *Personal interview*. [In Thai]
- Ketprayoon, P. (2020, October 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Kruekrongsuk, S. (2021). *Perception of light and colour*. Retrieved from <https://th-th.facebook.com/butheatreofficial/posts/1250247051667735> [In Thai]
- Kuanium, W. (2017). *Soundscape composition: Spirit of Prang-koo*. Master's Thesis of Master (Music Research and Development), Silpakorn University. [In Thai]
- Panomrak, J. (2021, April 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Pereira, S. (2018). The experience theater choreographed by Pina Bausch. *Brazilian Journal on Presence Studies*, 8(3), 487-521.
- Pichet Klunchun and Body Language for 7 Decades of Human Rights*. (2020). Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/911181> [In Thai]
- Salinger, J. D. (1979). *The catcher in the Rye*. Little, Brown and Company.
- Srisanya, K. (2021, April 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Sukee, P. (2019). *LOR: Amalgamating Thai dance and western drama for constructing identity of Thai modern drama. Doctoral Dissertation of Philosophy (Thai Theater and Dance)*, Chulalongkorn University. [In Thai]
- Sukee, P. (2022). *Dear death*. Retrieved from <https://mgronline.com/entertainment/detail/9520000028527> [In Thai]
- Vadhaditya, V. (2020, October 16). *Personal interview*. [In Thai]
- Wongrajit, K. (2021). *Permanent secretary for public health gave the main idea: The new generation of executives, the new generation, must be good, smart and happy*. Retrieved from <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30653> [In Thai]