

การออกแบบบทการแสดงและการออกแบบลีลา
สำหรับนาฏยศิลป์สร้างสรรค์
จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย
Plot and Choreography: The Creation of Dance from
Appearance of Nonexistence in Thai Society

วรวรรณ ปิ่นรัตนากร / Vorawan Pinrattanakorn¹
นราพงษ์ จรัสศรี / Naraphong Charassri¹

Received: Jan. 31, 2023 Revised: Apr. 21, 2023 Accepted: May 26, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย” วิทยานิพนธ์ระดับดุขฎิบัณฑิต ซึ่งในบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหารูปแบบการออกแบบบทการแสดง และการสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ สำหรับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงทดลองสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดง โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยทั้งหมด 7 เครื่องมือ ดังนี้ 1) การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร 2) การสัมภาษณ์ 3) สื่อสารสนเทศ 4) การสำรวจข้อมูลภาคสนาม 5) การสังเกตการณ์ 6) เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และ 7) ประสพการณ์ของผู้วิจัย หลังจากเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัยทั้ง 7 แล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อค้นหามบทการแสดงและรูปแบบลีลานาฏยศิลป์

¹คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹Faculty of fine and applied arts Chulalongkorn University

ผลการวิจัยพบว่า จากการเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัยทั้ง 7 โดยเฉพาะ การสัมภาษณ์ สามารถช่วยหาแนวทางในการสร้างสรรค์บทการแสดง ใช้การเรียงร้อยเรื่องราวให้ผู้ชมเข้าใจการเรียบเรียงบทการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยบทการแสดงแบ่งเป็น 4 องค์ ประกอบด้วย 1) กิเลส ตัณหา (Goatish) 2) ศิลปะ (Art) 3) วัฒนธรรม (Culture) และ 4) สังคม (Social) หลังการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยจึงสามารถออกแบบลีลาการแสดงนาฏศิลป์ สามารถเลือกรูปแบบของนาฏศิลป์และเทคนิคที่นำมาใช้ให้สัมพันธ์กับบทการแสดง และสามารถสื่อสารเรื่องราวตามที่วางแบบแผนไว้ได้ โดยมีการสร้างสรรค์ ลีลานาฏศิลป์หลักเป็นแบบผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ผสมผสานกับการเต้นร่วมสมัย (Contemporary Dance) และมีการใช้รูปแบบนาฏศิลป์อื่นตามบทการแสดงที่ต้องการเป็นส่วนย่อย ได้แก่ บัลเลต์ (Ballet) และนาฏศิลป์นานาชาติ (International Dance) นอกจากนี้ลีลานาฏศิลป์ ยังต้องอาศัยการใช้เทคนิคลีลาการเคลื่อนไหวแบบ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) เพื่อสื่อถึงคุณสมบัติความลึกลับ ลดทอน รายละเอียดการเคลื่อนไหวให้ดูแตกต่างจากการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และการขยายลักษณะท่าทาง (Exaggerate) เพื่อขยาย ภาพความคิดและเหตุการณ์บางช่วงให้ผู้ชมเข้าใจการแสดงมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผลการวิจัยที่ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

คำสำคัญ : ลีลานาฏศิลป์ นาฏศิลป์ร่วมสมัย การปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

Abstract

This research paper is part of the doctoral thesis entitled “The Creation of Dance from Appearance of Nonexistence in Thai Society” with the purpose of exploring the design for the plot and choreography for dance performances. The qualitative research and experimental creative research in performing arts were applied as the research design. A total of 7 research tools were used:

1) documentary research 2) interviews 3) information media 4) field surveys 5) observations 6) artist benchmark and 7) researcher's experience to find plot and choreography of dance. After collecting data with all seven research tools, the researcher analyzed it to design plot and dance styles.

It is found that especially the interviews, along with the seven research tools used for data collection, can help find ways to create plots by using the arrangement of storyline to effectively communicate the performance's composition to the audience. The performance's plot is divided into 4 acts, which are 1) Goatish 2) Art 3) Culture and 4) Society. After the plot design, the researcher was able to design a dance performance, choose the styles of dance and the techniques used in relation to the plot, and communicate stories as planned by creating the main dance styles which are the combination between everyday movements and contemporary dance. Other forms of dance are also used according to the desired performance plot as subdivisions including ballet and international dance. In addition to the dance styles, the use of minimalistic styles is required to convey mystery and reduce the details of the movements to make it look different from everyday movement). The exaggeration of gestures and movements is also used to extend the thoughts and incidence in certain periods for audience to absorb them from the performance. The results of the research are in accordance with the objectives set in all respects.

Keywords : Dance styles, Contemporary dance, Appearance of nonexistence

บทนำ

มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีความซับซ้อนทางความคิดสูง แสดงออกด้วยพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่สลับซับซ้อน เกินขอบเขต จนเกิดเป็นการตั้งคำถามจากมนุษย์สู่มนุษย์เองว่า เรามีระบบความคิดที่ซับซ้อนขนาดนี้ได้อย่างไร

มนุษย์สามารถสร้างสรรค์เสียงจากอวัยวะของตนเอง เช่น การผิวปาก การปรบมือ จนสามารถผสมกันออกมาเป็นเสียงดนตรี และสร้างเครื่องดนตรีจากวัตถุธรรมชาติ เช่น หิน ไม้ น้ำ เป็นต้น (ธีระพงษ์ มีไธสง, 2561, น.81-113) ความศรัทธาและความเชื่อของมนุษย์ได้รับการสะสม บันทึกลงกลายเป็นเรื่องของศาสนาที่มนุษย์ทั้งในอดีตและปัจจุบันสามารถเข้าใจการนับถือศาสนาได้ว่าเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่พึงมี เพื่อประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ซึ่งมนุษย์เองยังไม่สามารถพิสูจน์หาความจริงด้วยองค์ความรู้ใด ๆ ได้ นาฏยศิลป์ก็เช่นกัน มนุษย์เป็นสัตว์เพียงชนิดเดียวที่สามารถสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ ในอดีตนาฏยศิลป์สร้างขึ้นเพื่อใช้ในงานพิธีกรรมบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งยังคงได้รับความนิยมาจนถึงปัจจุบัน และยังมีร่องรอยของหลักฐานที่สามารถเห็นได้ชัดจากรูปวาดบนผนังถ้ำในหลายสถานที่

ปัจจุบันความเชื่อที่มนุษย์หรือวิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถหาคำตอบได้ กลับกลายเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์จำนวนมาก มีความนิยม ศรัทธาในการบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ มีวัฒนธรรมปฏิบัติที่สืบทอดกันมายาวนาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของตัวเลขมงคล สีมงคล วันมงคล และการกระทำบางสิ่งที่เหมาะสมหรือมิควร ปฏิบัติตาม มนุษย์พยายามศึกษาพิสูจน์หาข้อเท็จจริงในสิ่งเหล่านี้ จนปัจจุบันเกิดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่คนไทยใช้กันอย่างแพร่หลาย คือคำว่า “มูเตลู” ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นการกร่อนคำมาจากภาพยนตร์ของประเทศอินโดนีเซีย เรื่อง Penangkal limu Teluh ชื่อไทยคือ “เมเตลู คีทไสยศาสตร์” มูเตลูเป็นความเชื่อเรื่องการบูชาวัตถุของขลัง เพื่อเพิ่มพลังวิเศษบางอย่างที่มนุษย์เชื่อว่าจะสามารถก่อให้เกิดความสำเร็จได้ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2565)

ความเชื่อ ความศรัทธา การมูเตลูเหล่านี้จึงกลายเป็นความไม่มีอยู่จริงที่ปรากฏให้เห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย เป็นที่ยอมรับในวงกว้างของสังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากเราสามารถพบเห็นการกระทำพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหล่านี้เสมอ และเป็นสิ่งที่วิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถหาคำตอบได้ แต่ในทางมานุษยวิทยากลับเป็นข้อมูลที่มีอยู่มากมาย เป็นที่ยอมรับ และมีอยู่จริง ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ตรงทางความเชื่อในพิธีกรรม การบูชาสิ่งเหนือธรรมชาติที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษคนไทยเชื้อสายจีน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมร่วมของทั้ง 2 สัญชาติ ไทยและจีน ต่างก็มีความศรัทธาอันแรงกล้าในสิ่งเหนือธรรมชาติ รวมไปถึงการบูชาบรรพบุรุษที่ล่วงลับ ตลอดจนการเลือกใช้สี ตัวเลข วัน เวลา ที่เชื่อว่าเป็นมงคลต่อตนเองและครอบครัว รวมไปถึงอาชีพครูทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมและความเชื่อเรื่องเทพ ภูต ผี ปีศาจ อยู่เสมอ

การศึกษาเรื่องราวของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยที่ปรากฏให้เห็นอยู่เหล่านี้ผ่านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ซึ่งมีปรากฏการสร้างสรรคให้เห็นได้จำนวนน้อย และผู้สร้างสรรค์ผลงานในอดีตขาดการอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยจึงดำเนินการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเพ้อฝัน ความไม่มีอยู่จริงที่มีรูปแบบวรรณกรรมคล้ายวรรณกรรมโรมานติกของชาวตะวันตก จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์นี้ เพื่อค้นหารูปแบบการออกแบบบทการแสดง และลีลานาฏศิลป์ ซึ่งเป็น 2 องค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อค้นหารูปแบบการออกแบบบทการแสดง และการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์ สำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการออกแบบบทการแสดง และลีลานาฏศิลป์จากการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย เฉพาะด้านสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มิได้มีเจตนาในการใช้ผลการประเมินมาสร้างเป็นมาตรฐานใด ๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย” ผู้วิจัยออกแบบงานวิจัยโดยใช้การวิจัยเชิงสร้างสรรค์และวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย ในประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรม คติความเชื่อ ศาสนา และศิลปะของไทย เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

1.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้พิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง โดยใช้ประเด็นคำถามแบบปลายปิดและปลายเปิดที่เกี่ยวข้องกับการให้ความหมายหรือคำนิยามในเรื่องการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยตามองค์ประกอบนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยไว้ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย 2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านคติชนและวัฒนธรรม และ 3) กลุ่มบุคคลทั่วไป

1.3 สื่อสารสนเทศ ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกศึกษาผลงานจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็นการปรากฏของความเป็นอยู่จริงในสังคมไทย และการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เช่น ยูทูป (Youtube) วิดีทัศน์ เป็นต้น

1.4 การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยมีส่วนร่วมการสังเกตการณ์ในการแสดง
สร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องจาก
นักวิชาการทางด้านนาฏศิลป์

1.5 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้เข้าร่วมงานสัมมนาการแสดงสร้างสรรค์
ร่วมสมัยชุดการแสดง “Un-Academic” จัดโดยนิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร
ดุซงฎิบัณชิต รุ่ันที่ 15 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ณ โถงอาคารศิลปกรรมศาสตร์ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 24
กันยายน พ.ศ. 2565 การเสวนาในงานสัมมนาการแสดงสร้างสรรค์ร่วมสมัย
ซึ่งมีการแลกเปลี่ยนทรรศนะของผู้ทรงคุณวุฒิและนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา
สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ และสาขาวิชา
นฤมิตศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่แนวความคิด
การสร้างบทการแสดงและการออกแบบลีลา รวมไปถึงการทำงานร่วมกันของผู้ที่มี
ความเชี่ยวชาญหลากหลาย เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน
นาฏศิลป์ เนื่องจากผลงานของศิลปินนั้นยังขาดทมาตรฐานบางอย่าง
เกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ จึงเปรียบ
เหมือนกระจกสะท้อนผลงานตนเอง ดังนั้นการนำเกณฑ์มาตรฐานศิลปินมา
ประกอบใช้ในงานวิจัย จะทำให้ผลงานของศิลปินเหล่านั้นมีการพัฒนาที่ดีขึ้น
(นราพงษ์ จรัสศรี, 2565) ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญนี้ จึงได้นำเกณฑ์
มาตรฐานศิลปินมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย เพื่อสร้างมาตรฐานให้กับศิลปิน
ผู้สร้างสรรค์ผลงานกับงานวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้

1.7 ประสบการณ์ของผู้วิจัย เนื่องจากเป็นผลงานทดลองสร้างสรรค์
ทางด้านศิลปะการแสดงที่มีความข้องเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์
ในสังคมไทยปัจจุบัน ผู้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยในปัจจุบัน งานวิจัยนี้
จึงสามารถใช้ประสบการณ์ของผู้วิจัยเป็นเครื่องมือในการศึกษา ทดลอง
และสร้างสรรค์ผลงานได้

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองจากข้อมูลเชิงเอกสาร บทสัมภาษณ์แบบรายบุคคล บทสัมภาษณ์แบบกลุ่ม จากการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง สื่อสารสนเทศ ข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และประสบการณ์ส่วนตัวจากผู้วิจัยเอง ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีการในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

2.1 ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาจากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร หนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้องทางด้านเนื้อหา แนวคิด และทฤษฎี ตลอดจนการลงภาคสนาม หรือภาคปฏิบัติ

2.2 ผู้วิจัยนำวิธีการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์งานพิจารณาจากองค์ประกอบในการแสดง นาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย การวิเคราะห์บทการแสดงและรูปแบบลีลานาฏศิลป์การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นถึงประเด็นการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ทางด้านสังคม ศิลปะ และวัฒนธรรมที่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป ในขณะที่วิทยาศาสตร์หรือศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ ยังไม่สามารถค้นหาข้อเท็จจริงจากการเกิดขึ้นและผลลัพธ์ของความจริงเหล่านี้ได้ ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างบทการแสดง และลีลานาฏศิลป์ในงานวิจัยชิ้นนี้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การออกแบบบทการแสดง

จากการเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยทั้ง 7 เครื่องมือ และนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์หารูปแบบในการออกแบบบทการแสดง โดยแบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ครั้ง ซึ่งมีรายละเอียดในกระบวนการทำงานดังต่อไปนี้

ในการค้นหาบทการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงทดลองจำนวน 26 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19 - 21 ปี ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการให้ข้อมูลเพียงชื่อหัวข้อวิจัยและตั้งคำถามแก่กลุ่มนักแสดง ให้ร่วมกันวิเคราะห์หาความหมายและประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยแบ่งนักแสดงกลุ่มทดลองออกเป็นจำนวน 5 กลุ่ม ใช้กระดาษในการเขียนระดมความคิดของกลุ่มออกมา เพื่อหาประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นบทการแสดง

จากการร่วมทำงานสร้างสรรค์บทการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมาศึกษา พิจารณาแล้วเห็นว่าบทการแสดงสามารถแบ่งออกเป็น ส่วนต่าง ๆ ได้จำนวน 3 ส่วน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ

เช่น วรณคดี ตัวละคร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

เช่น ไสยศาสตร์ เทวดา เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม

เช่น ความเหลื่อมล้ำ การทุจริต เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าการแบ่งกลุ่มนี้เป็นการดึง ประเด็นจากความรู้และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมงานวิจัย ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ เกิดขึ้นหรือเคยประสบพบเจอมาจริง และในการนำมาสื่อสารให้ข้อมูลครั้งนี้ อาจเป็นประเด็น ข้อมูล หรือภาพเหตุการณ์ที่ใดยกตัวอย่างมา ซึ่งผู้วิจัยสามารถ นำมาใช้แบ่งส่วนการแสดงในแต่ละช่วงได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยยังคงใช้วิธีนี้ซ้ำอีกครั้ง ในการพัฒนาผลงานครั้งต่อไป เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลของผู้เข้าร่วมการทดลอง

ในการค้นหาบทการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยทำงานร่วมกับนักแสดงทดลองจำนวน 32 คน เป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุช่วง 19 - 21 ปี ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการให้ข้อมูลเพียงชื่อหัวข้อวิจัยและตั้งคำถามแก่กลุ่มนักแสดง ให้ร่วมกัน วิเคราะห์หาความหมาย และประเด็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย โดยแบ่งนักแสดงกลุ่มทดลองออกเป็นจำนวน 4 กลุ่ม ใช้กระดาษในการเขียน

ระดมความคิดของกลุ่มออกมา เพื่อหาประเด็นที่จะนำมาใช้เป็นบทการแสดง โดยได้ข้อมูลที่สามารถแบ่งกลุ่มของข้อมูลออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปะ

เช่น วรรณคดี ตัวละคร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

เช่น ไสยศาสตร์ เทวดา เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านสังคม

เช่น ความเหลื่อมล้ำ การทุจริต เป็นต้น

ส่วนที่ 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องทางด้านวิทยาศาสตร์

เช่น เดจาวู ความทรงจำ จิตวิทยา ความฝัน เป็นต้น

จากข้อมูลการดำเนินการทั้ง 2 ครั้งนี้ ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์พิจารณา เพื่อแบ่งส่วนของบทการแสดง ซึ่งได้แบ่งบทการแสดง ออกเป็น 4 องก์ ดังนี้

องก์ที่ 1 กิเลส ตัณหา (Goatish)

กิเลสและตัณหาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพมายา ภาพลวงตา และการกระทำที่นำมาซึ่งความสำเร็จตามจุดประสงค์หรือความพึงพอใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือความไม่มีอยู่จริงที่ปรากฏให้พบเห็นได้อยู่เสมอ เมื่อมนุษย์มีกิเลสตัณหาอยู่ในจิตใจเมื่อไหร่ เมื่อนั้นสมองก็ตอบสนองด้วยการคิดวิเคราะห์หาทางผลิตสร้างความสำเร็จที่ไม่มีอยู่จริงให้ปรากฏขึ้น เพื่อตอบสนองความพึงพอใจหรือสนับสนุนให้สำเร็จตามจุดประสงค์นั้น

องก์ที่ 2 ศิลปะ (Artist)

ศิลปะเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความหลงใหล ความสวยงามในจิตใจของมนุษย์ มนุษย์ทำสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดเป็นศิลป์ เพื่อให้พอใจในความรู้สึกของตนที่มีมาแต่กำเนิด ตกแต่งและประดับสิ่งรอบตัวให้สวยงาม มนุษย์มักยินดีและเข้าไปใกล้กับสิ่งสวยงามเสมอ ในทางตรงกันข้ามก็จะนำตัวเองออกห่างจากความน่าเกลียดน่ากลัว มนุษย์จึงสร้างสรรค์ความสวยงามไว้ชื่นชมสุนทรีย์ในงานศิลปะ (ศิลป์ พีระศรี, 2545)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าศิลปะเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น และมนุษย์พยายามยึดยึดความไม่เท่าเทียมให้เกิดขึ้นในงานศิลปะด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ศิลปะชั้นสูง และศิลปะทั่วไป บัลเลต์เป็นศิลปะการเต้นรำที่เหมาะสมกับผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย หรือผู้ที่ศึกษาเล่าเรียนทางด้านศิลปะมักจะถูกมองว่าเป็นผู้ที่ดีกว่าผู้ที่ศึกษาเล่าเรียนในสายวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

องค์ที่ 3 วัฒนธรรม (Culturalist)

ในด้านวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้รับข้อมูลการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทย และศึกษาการกระทำของมนุษย์ที่ข้องเกี่ยวกับวัฒนธรรมมากมาย ตัวอย่างเช่น การมูเตลู การไหว้บรรพบุรุษ การทำบุญ การใส่เสื้อสีมงคล การยึดถือฤกษ์ เป็นต้น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดปฏิบัติต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น สิ่งเหล่านี้ถือเป็นการปรากฏของความไม่มีอยู่จริงในสังคมไทยผ่านวัฒนธรรมที่ผสมผสานตามความเชื่อ ศาสนา ซึ่งจะนำมาใช้เป็นบทการแสดงในองค์ที่ 3

องค์ที่ 4 สังคม (Socialist)

ในองค์ที่ 4 ซึ่งเป็นองค์สุดท้าย ผู้วิจัยต้องการเชื่อมบทการแสดงตั้งแต่องค์ที่ 1 เป็นต้นมา เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นความเชื่อมโยงที่เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่การมีศิลปะค้นหา การแสดงออกทางด้านศิลปวัฒนธรรม หลอมรวมขึ้นเป็นกลุ่มของสังคม ในภาพของสังคมที่มนุษย์ทุกคนพยายามหาจุดยืน หาพื้นที่ให้กับตนเอง สร้างหน้าที่การทำงานด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป และส่วนหนึ่งเป็นการใช้การสร้างตัวตนหรือการสร้างภาพอย่างเช่น คนหนึ่งคนอาจมีได้หลายบุคลิก เพื่อใช้สำหรับสถานที่ทำงาน บ้าน หรือออกงานสังคม

อีกสถานการณ์หนึ่งที่เป็นการสร้างสถานการณ์ เพื่อจุดประสงค์บางอย่าง เช่น ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ทำให้เปลี่ยนใจหรือทำให้ศรัทธาในบางสิ่งบางอย่างมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้รูปแบบการสื่อสารแบบ “โฆษณาชวนเชื่อ” (Propaganda) ที่เป็นรูปแบบการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจผู้รับข่าวสารผ่านการนำเสนอความจริงเพียงบางส่วน เพื่อสร้างแนวคิดและทัศนคติที่ต้องการ โดยใช้ภาษาที่มีน้ำหนักและชักจูงให้เกิดผลตอบรับทางด้านอารมณ์

(Light house Workshop studio, 2565) ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอความไม่มีอยู่จริงที่ปรากฏอยู่เหล่านี้ในด้านสังคมและเป็นองค์สุดท้าย เพื่อเป็นการตั้งคำถามให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง

2. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

หลังการดำเนินการสร้างสรรค์บทการแสดง ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยทดลองเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารบทการแสดงที่ร่วมดำเนินการและเก็บข้อมูลลีลาที่นักแสดงใช้ เพื่อหาแนวทางการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในผลงานชิ้นนี้

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาพิจารณาและเห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ควรคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่สอดคล้องกับบทการแสดงที่ได้เก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความแตกต่าง ความหลากหลายทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม จึงวางแบบแผนการสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์แบบผสมผสาน ทำให้เกิดความคลุมเครือที่มีได้เป็นภาพที่ชัดเจนด้วยการใช้นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) และลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ดังที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ไว้ว่า “การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏยศิลป์ ลีลาการเคลื่อนไหวเป็นการบ่งบอกความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยใช้ร่างกายผู้สร้างสรรค์ อาจประยุกต์จากแนวคิดจากทฤษฎีทัศนศิลป์หรือจากแนวคิดศิลปะแห่งการหิบบิยัม นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์” (ธรากร จันทนะสาโร, 2563 อ้างถึงใน พรณพัทธ์ เกษประยูร, 2563)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดศิลปะแห่งการหิบบิยัมในแนวทางนาฏยศิลป์ โดยใช้เทคนิคทางด้านนาฏยศิลป์ ดังนี้

การล้มลงสู่พื้น การพุงลุกขึ้น (Fall & Recovery)

การหยุดนิ่ง (Motionless)

กฎของแรงโน้มถ่วงของโลก (Law of Gravity)

ผู้วิจัยเลือกใช้ 3 เทคนิคทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกของดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยเป็นการใช้ความหมายเชิงเปรียบเทียบ ดังนี้ 1) การพยุลงลุกขึ้น (Fall & Recovery) เปรียบเทียบให้เห็นถึงสิ่งตรงกันข้ามระหว่างความจริงและความไม่มีอยู่จริง 2) การหยุดนิ่ง (Motionless) และ 3) กฎของแรงโน้มถ่วงของโลก (Law of Gravity) เปรียบเทียบให้เห็นถึงความจริงที่ไม่มีชีวิตไหนสามารถหนีพ้นได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548, น.119)

นอกเหนือจากลีลานาฏยศิลป์แบบผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ผู้วิจัยเห็นว่าจะใช้ลีลานาฏยศิลป์ที่ใกล้เคียงหรือแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมในแต่ละช่วงที่สอดคล้องกับบทการแสดง ดังนี้

บัลเลต์ (Ballet) ใช้ในองก์ที่ 2 ศิลปะ เมื่อบทการแสดงต้องการสื่อให้เห็นว่าบัลเลต์มิใช่เป็นศิลปะการเต้นรำเฉพาะของเพศหญิงเท่านั้น แต่ยังคงเคยเป็นศิลปะการเต้นรำสำหรับกษัตริย์และเชื้อพระวงศ์เพศชายอีกด้วย

การเคลื่อนไหวร่างกายแบบพิธีกรรมในองก์ที่ 3 วัฒนธรรม เนื่องจากการเคลื่อนไหวอาจมีความแตกต่างจาก การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เช่น การกราบไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การเคลื่อนไหวในการประกอบพิธีกรรม เป็นต้น

ผลการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลจากการศึกษาและผลจากการทดลองออกแบบบทการแสดงและลีลานาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลทั้งหมด 7 เครื่องมือ ได้แก่ 1) การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร 2) การสัมภาษณ์ 3) สื่อสารสนเทศ 4) การสำรวจข้อมูลภาคสนาม 5) การสังเกตการณ์ 6) เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ และ 7) ประสบการณ์ของผู้วิจัย หลังการเก็บข้อมูลจากการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยเห็นว่ายังไม่เพียงพอ จึงไม่สามารถออกแบบบทการแสดงได้ เนื่องจากความหลากหลายของข้อมูลภายหลังเก็บข้อมูลทางการสัมภาษณ์ จึงเห็นว่าเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ

ทางการช่วยจัดลำดับความคิดของมนุษย์ สามารถจัดกลุ่มของบทรการแสดงให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น จึงดำเนินการแบ่งบทรการแสดงออกเป็น 4 องค์ ได้แก่ 1) กิลเลส ตัณหา (Goatish) 2) ศิลปะ (Artist) 3) วัฒนธรรม (Culturalist) และ 4) สังคม (Socialist)

หลังการแบ่งบทรการแสดง ผู้วิจัยจึงสามารถออกแบบลีลาการแสดงนาฏศิลป์ สามารถเลือกรูปแบบของนาฏศิลป์ และเทคนิคที่นำมาใช้ให้สัมพันธ์กับบทรการแสดง และสามารถสื่อสารเรื่องราวตามที่วางแบบแผนไว้ได้ โดยมีรูปแบบนาฏศิลป์หลักเป็นแบบผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ผสมผสานกับการเต้นร่วมสมัย (Contemporary Dance) และมีการใช้รูปแบบนาฏศิลป์อื่น ๆ ตามบทรการแสดงที่ต้องการเป็นส่วนย่อย ได้แก่ บัลเลตต์ (Ballet) และนาฏศิลป์นานาชาติ (International Dance)

จากบทรการแสดงและลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ยังต้องอาศัยการใช้เทคนิคลีลาการเคลื่อนไหวแบบมินิมอลลิสม์ (Minimalism) เพื่อสื่อถึงคุณสมบัติความลึกลับ (อัมรงค์ บุญราช, 2563) ลดทอนรายละเอียดการเคลื่อนไหวให้ดูแตกต่างจากการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และการขยายลักษณะท่าทาง (Exaggerate) เพื่อขยายภาพความคิดและเหตุการณ์บางช่วงให้ผู้ชมเข้าถึงการแสดงมากยิ่งขึ้น

เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองเพื่อศึกษาการออกแบบบทรการแสดง และลีลานาฏศิลป์จากการปรากฏของความไม่มีอยู่จริง ซึ่งเป็นสององค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ในงานวิจัยนี้เป็นการทำงานกับความเป็นนามธรรมของมนุษย์ สิ่งที่มีมนุษย์ยังไม่สามารถพิสูจน์ข้อเท็จจริงได้ แต่มีปรากฏอยู่อย่างเห็นได้ชัด และยอมรับปฏิบัติตามกันหรือเรียกว่า “วัฒนธรรม” รวมถึงการชมความงามทางศิลปะที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล และด้านสังคมที่มนุษย์ต่างสร้างภาพมายาขึ้น เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ จากบทรการแสดงและการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยสื่อสารกับผู้ชมในเชิง

เปรียบเทียบและจบการแสดงด้วยการให้ผู้ชมตั้งคำถามกับการชมการแสดงที่ผสมผสานกับประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละบุคคล

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบบทการแสดงและการออกแบบลีลาสำหรับนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบกระบวนการทำงาน ให้ความสำคัญกับการออกแบบบทการแสดง และการออกแบบลีลานาฏยศิลป์เป็นสององค์ประกอบหลัก เนื่องจากประเด็นที่ได้นำมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้คนในสังคมไทย เพื่อหาความหมายและค่านิยมของความจริงในสังคมไทยนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงด้วยวิธีการทำงานร่วมกับกลุ่มคนไทย ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการเก็บคำสัมภาษณ์ สามารถช่วยให้ผู้สร้างสรรค์แบ่งส่วนของบทการแสดงที่สามารถสื่อสารเรื่องราวความซับซ้อนของความจริงในสังคมไทยได้เป็นสัดส่วนที่เข้าใจได้ง่ายขึ้น และยังสามารถหาแนวทางการออกแบบลีลานาฏยศิลป์จากการทดลองเคลื่อนไหวเพื่อการสื่อสารของผู้เข้าร่วมทดลองงานวิจัยชิ้นนี้ด้วย

หลังกระบวนการสร้างสรรค์บทและลีลานาฏยศิลป์นี้ จะเป็นแนวทางให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการหาแนวทางสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ จากการปรากฏของความจริงในสังคมไทยผ่านองค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ การออกแบบเสียงและดนตรี การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบเสื้อผ้า การออกแบบฉาก การออกแบบอุปกรณ์การแสดง และการออกแบบแสง

เอกสารอ้างอิง

- จำมรงค์ บุญราช. (2563). รูปแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของนราพงษ์ จรัสศรี. *ว.ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 26(1), 101-116.
- ธีระพงษ์ มีไธสง. (2561). มนุษย์ : กระบวนทัศน์ทางความเชื่อและความคิด. *ว.ปรัชญาและศาสนา*. 3(1), 81-113.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2565
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2565). *มูเตลู: มานุษยวิทยาของเครื่องรางของขลังและโศคลาภ*. สืบค้น 24 สิงหาคม 2565, จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/328>
- ธรากร จันทนะสาโร. (อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ). สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2563 อ้างถึงใน พรรณพัชร์ เกษประยูร. (2563). *การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ศิลป์ พีระศรี. (2545). อะไรคือศิลปะ. *ว.คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 1(1), 13-21. http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/ejournal/PSGartjourV1No1_2545/chapter01/files/mobile/index.html#2
- Light House Workshop Studio. (2565). *Propaganda คืออะไร*. สืบค้น 25 ธันวาคม 2565. จาก <https://lighthouseworkshop.co/nitade-propaganda-%e0%b8%84%e0%b8%b7%e0%b8%ad%e0%b8%ad%e0%b8%b0%e0%b9%84%e0%b8%a3/>