



การสร้างสรรคการแสดงร่วมสมัยชุด Far or Near (ไกลหรือใกล้) THE CREATION OF THE PERFORMANCE: FAR OR NEAR

พชรพร ฤกษ์สะอาด* วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ**

Patcharaphon Rueksa-ard* Wanasak Padungsestakit**

สาขาวิชาศิลปะการแสดง (แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์) คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Department of Performing Arts (Theatre Arts and Creative (Theatre Arts and Creative Entrepreneurship, Faculty of Fine and Applied Arts
Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : May 15,2021 Revised : June 18,2021 Accepted : June 18,2021)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุดการแสดง Far or Near (ไกลหรือใกล้) มีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ชุดการแสดง Far or Near (ไกลหรือใกล้) มุ่งเน้นให้บุคคลทั่วไปได้เห็นคุณค่าของชีวิต และตระหนักรู้ในการดำเนินชีวิตด้วยความไม่ประมาท โดยได้ศึกษาจากเอกสาร การสัมภาษณ์และการสังเกต แล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ จากนั้นจึงนำมาสร้างสรรค์การแสดงและเผยแพร่ผลงานตามลำดับ ผลวิจัยพบว่า เนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ที่มีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ และส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้มนุษย์นั้นหันมาดูแลตัวเองและตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ บทความวิจัยเรื่องนี้จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยที่ดำเนินเรื่องเกี่ยวกับความตายที่ทำให้คนตระหนักถึงคุณค่าของชีวิต โดยประยุกต์ท่ารำของการแสดงภาคเหนือที่มีลีลาอ่อนช้อย เชื่องช้า กรีดกราย มาสร้างลักษณะของตัวละครหลัก คือ ผู้ป่วยติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ให้บุคลิกภาพของผี (Character) มีอากัปกริยาและการเคลื่อนไหวคล้ายศิลปะการฟ้อนรำของภาคเหนือ เมื่อผสมผสานกับองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดง ได้แก่ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง พื้นที่การแสดง สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้เศร้าและมีความหดหู่ได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชนด้วยวิธีการผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ยูทูบ (YouTube) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

คำสำคัญ: ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์/ โรคโควิด-19/ การแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ

Abstract

The objective of the research article titled the creation of contemporary performance: Far or Near is to create the performance Far or Near for the public with the emphasis on value of life and living life cautiously. The data was collected from documents, interviews and observations, extensively analyzed, and used for the performance creation and work publication respectively. Due to Covid-19 situation has been more intense and effect human's daily life, people realize how worthiness they are and taking a very good care of themselves. People taking a very good care of themselves and realize how worthiness they are because of Covid-19 situation, which is more intense and effect their daily life.. The performance was thus adapted from this new knowledge, and the story was told based on the idea of death, making people realize about value of life. It was added with the deliberate, slow yet graceful Northern Thai traditional dance to portray the main character, the ghost of the Covid-19 patient. Apart from being added the graceful movement derived from the Northern Thai traditional dance, the character was further fulfilled with costumes, performance props and spaces on stage, in order to realistically and convincingly convey the emotions of sadness and

*นักศึกษาระดับมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, s62563806007@ssru.ac.th

*Master in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University, s62563806007@ssru.ac.th

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะการแสดง (แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, wanasak.pa@ssru.ac.th

** Asst. Dr., Department of Performing Arts (Theatre Arts and Creative (Theatre Arts and Creative Entrepreneurship, Faculty of Fine and Applied Arts Suan Sunandha Rajabhat University, wanasak.pa@ssru.ac.th



depression. The researcher has broadcasted the performance for the public through the popular online website, YouTube.

Keywords: Contemporary performance/ Corona 2019 (COVID-19)/ Northern Thai traditional Dance

บทนำ

เนื่องจากประเทศไทยประสบปัญหาการระบาดของโรคโควิด-19 และข้อมูลข่าวสารการระบาดและการป้องกันโรคนี้ได้แพร่กระจายผ่านสื่อออนไลน์อย่างรวดเร็ว จนทำให้มนุษย์เกิดความกังวลเป็นอย่างมาก เพราะเป็นโรคที่เกิดขึ้นใหม่และยังไม่มีการรักษาด้วยยาปฏิชีวนะ รวมไปถึงการที่ไม่รู้จนก่อให้เกิดความรู้สึกกลัว หวาดระแวง และพยายามดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดจากการระบาดของโรคในครั้งนี้ ซึ่งเป็นสาเหตุของการทำลายความสามัคคี เกิดการแยกตัวทางสังคมของกลุ่มคน³ ด้วยเหตุนี้จึงได้มีวิธีการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เกี่ยวกับโรคนี้ทางด้านการสื่อสาร ด้านการแสดงสร้างสรรค์ ด้านความเชื่อ เป็นต้น เพื่อให้มนุษย์เกิดการตระหนักรู้ในการดำเนินชีวิตบนวิกฤติโรคโควิด-19 ในปัจจุบัน

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์การแสดงชุด Far or Near (ไกลหรือใกล้) เพื่อเป็นสื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของชีวิตในช่วงวิกฤตินี้ ถ้าใช้ชีวิตด้วยความประมาทความตายก็ไม่ใช่ว่าเรื่องไกลตัวอีกต่อไป ด้วยวิธีการบันทึกวีดิทัศน์แล้วจึงนำเสนอผ่านทางสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเกี่ยวกับการป้องกันโรคนี้ ตลอดจนทำให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงการแสดงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว นอกจากนี้ ผู้วิจัยมุ่งหวังให้ผู้ชมได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงสร้างสรรค์ชุดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

สร้างสรรค์ชุดการแสดง Far or Near (ไกลหรือใกล้) เพื่อสร้างความตระหนักรู้ของการใช้ชีวิตบนสถานการณ์โรคโควิด-19

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง Far or Near (ไกลหรือใกล้) สามารถเป็นสื่อในการสร้างความตระหนักรู้การใช้ชีวิต โดยผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ด้วยการนำแนวคิดและการออกแบบนาฏยประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ จากกรณีศึกษาโรคโควิด-19 และการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ

ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่การทำวิจัย ได้แก่ แม่รุ วัตจอมบึง ตำบลจอมบึง อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี และห้องนาฏศิลป์ โรงเรียนครูราษฎร์รังสฤษดิ์ ตำบลจอมบึง อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี พื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานโดยการผ่านสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) <https://1th.me/sFOBp>

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งสร้างสรรค์การแสดงชิ้นใหม่ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและการสังเกต เพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้ 1) การศึกษาโดยค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโรคโควิด-19 การแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ แนวคิดและการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ 2) สัมภาษณ์นักวิชาการ ศิลปิน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทำงานทางด้านสร้างสรรค์การแสดง และ 3) การสังเกต เป็นการสังเกตวิถีทัศน์ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ การแสดงชุดฟ้อนเล็บ ฟ้อนแง้น ฟ้อนนาง และฟ้อนขันดอก วิถีทัศน์ผีนางรำ ผีเข้าสิง และฉากผีในละครเรื่องต่าง ๆ การแสดงพื้นที่ส่วนตัว การรายงานข่าวโรคโควิด-19 และการทบทวน (Review) ฐานมรรณานุสติคาเฟ่ ผ่านช่องยูทูป (YouTube)

³ คณะกรรมการกาชาดระหว่างประเทศ, องค์การยูนิเซฟ, และองค์การอนามัยโลก, การตีตราทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับ COVID-19 (2563),



2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการสร้างสรรค์การแสดงชุด Far or Near (ไกลหรือใกล้) ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ ดังนี้ 1) แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) โดยสัมภาษณ์นักวิชาการ ศิลปิน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทำงานทางด้านสร้างสรรค์การแสดง และ 2) แบบสังเกต (Observation) ใช้การสังเกตรูปแบบการแสดง ลักษณะท่าทาง สีหน้า และอารมณ์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยมีวิธีการและขั้นตอน ดังนี้ต่อไป 1) นำข้อมูลความรู้ เกี่ยวกับโรคโคโรนา 2019 (โควิด19) การแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ นาฏยประดิษฐ์ และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ และสรุปความเป็นเชิงพรรณนา เป็นบทความเรียง นำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง และ 2) นำข้อมูลจากการสังเกตการณแบบไม่มีส่วนร่วม นำมาวิเคราะห์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ดังนี้ การแสดงภาคเหนือ ชุดฟ้อนเล็บ ฟ้อนแง้ง ฟ้อนนาง และฟ้อนขันดอก เพื่อวิเคราะห์ท่าท่าที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง โดยเลือกที่ท่าท่าที่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการให้เหมาะสมกับบริบทและอุปกรณ์ วิดีทัศน์ผิงงำ ผีเข้าสิง และฉากผีเข้าในละครเรื่องต่าง ๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การแสดงสีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ การรายงานข่าวโรคโคโรนา-19 การทบทวน (Review) ฐานมรณานุสติคาเฟ่ ผ่านช่องยูทูป (YouTube) และการแสดงในพื้นที่ส่วนตัว ใช้ในการวิเคราะห์อารมณ์ความรู้สึก อุปกรณ์ และการแต่งกาย ตลอดจนการนำเสนอผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)

4. นำการออกแบบนาฏยประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ โรคโคโรนา-19 และการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ และการบันทึกกระบวนการทำงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และนำข้อมูลดังกล่าวไปสังเคราะห์ วิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัย

5. การเผยแพร่ผลงานการแสดงชุด Far or Near (ไกลหรือใกล้) ต่อสาธารณชนโดยใช้พื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อออนไลน์ ยูทูป (YouTube) <https://1th.me/sFOBp> ให้ผู้ชมสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงการนำความคิดเห็นจากผู้ชมไปแก้ไขและพัฒนาผลงานการแสดงสร้างสรรค์ต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาตรการป้องกันโรคโคโรนา 2019 (โควิด19) มาสร้างสรรค์ชุดการแสดง “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” เพื่อใช้ในการสื่อสารให้ผู้ชมและบุคคลทั่วไปรู้จักการป้องกันตนเอง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ประกอบด้วยข้อมูลดังนี้

1.1 โรคโคโรนา-19 คือ โรคติดต่อที่เกิดจากไวรัสโคโรนา โดยโรคนี้อาจเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศจีนและมีการระบาดออกเป็นวงกว้างเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนองค์การอนามัยโลกได้ยกให้เป็นการระบาดทั่วโลกในที่สุด โดยผู้ติดเชื้อจะมีอาการคล้ายโรคไข้หวัด มีผลกระทบต่อ การเกิดปอดบวม ปอดอักเสบ ไตวาย จนกระทั่งเสียชีวิต⁴ ดังนั้น จึงต้องมีการดูแลสุขภาพอนามัยของตนเอง เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ด้วยการสวมหน้ากากอนามัย หลีกเลี่ยงการสัมผัสบริเวณใบหน้า หลีกเลี่ยงพื้นที่แออัดและการใกล้ชิดผู้ป่วย รวมถึงการกินอาหารร้อน ซดน้ำอุ่น รับประทานอาหารของตนเอง และหมั่นล้างมือให้สะอาด และสังเกตอาการของตนเอง และเมื่อมีความเสี่ยงควรรีบพบแพทย์⁵

จากกรณีศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเป็นอย่างยิ่งในเรื่องของโรคโคโรนา-19 ซึ่งเป็นเชื้อไวรัสสายพันธุ์ที่เกิดขึ้นใหม่ และแพร่กระจายติดต่อจากคนสู่คนได้อย่างรวดเร็ว โดยผู้ติดเชื้อจะมีอาการคล้ายกับโรคไข้หวัดที่รุนแรงจนเสียชีวิต ปัจจุบันมีผู้ติดเชื้อและผู้เสียชีวิตเพิ่มขึ้นตามลำดับ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงยกประเด็นคนตายที่เกิดจากการติดโรคโคโรนา-19 มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” ซึ่ง Far หมายถึง ไกล คำนี้ในที่นี้หมายถึง โรคนี้นั้นเป็นโรคที่ไกลตัว คิดว่าความตายเป็นเรื่องที่ห่างไกล ส่วนคำว่า Near หมายถึง ใกล้ เปรียบกับเชื้อโรคไวรัสโคโรนา เป็นโรคที่น่ากลัวและใกล้ตัวเรา เมื่อเราใช้ชีวิตด้วยความประมาทจะส่งผลให้เกิดจุดจบอันน่ากลัวได้อย่างรวดเร็วด้วยเช่นกัน

1.2 การแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความประณีตและละเอียดอ่อน ใช้แสดงกับทำนองเพลงพื้นบ้าน โดยนิยมเรียกกันทั่วไปว่า “ฟ้อน” ยกตัวอย่างเช่น ฟ้อนผี ฟ้อนเมือง ฟ้อนราชสำนัก เป็นต้น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแบบล้านนาที่เข้ามาพร้อมความเชื่อและพิธีกรรม

จากกรณีศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยได้สนใจเรื่องลีลาท่าราชของการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ โดยนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างบุคลิกตัวละคร ให้มีลีลาที่อ่อนช้อย เชื่องช้า กรีดกรายด้วยท่วงท่าที่งดงาม โดยตัวละครหลัก คือ ผีผู้ป่วยที่ตายจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนา ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวประกอบกับเพลงที่เชื่องช้าทุกทุกทุกทุก ไม่ว่าจะเป็นการคลาน การหันมอง การยกแขน การยกขา และการหมุนตัว

⁴ ทิพิชา โปษยานนท์, นภินทร ศิริไทย และศิริธร อรไชย, รวมพลังพลเมืองตื่นรู้ ช่วยชาติ สู้ภัยโควิด 19: แนวปฏิบัติในการป้องกันและเฝ้าระวังโรคโควิด 19 ในชุมชน (นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช), 2563, 7.

⁵ “สาเหตุของการแพร่กระจายเชื้อ COVID-19 อย่างรวดเร็ว”, กระทรวงสาธารณสุข, บันทึกข้อมูลเมื่อ 1 เมษายน 2563, http://healthydee.moph.go.th/view_article.php?id=730.



1.3 แนวคิดและการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ หมายถึง หลักการคิดและการออกแบบสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยมีแนวคิดการนำรูปแบบและกลวิธีที่คิดขึ้นมาใหม่หรือปรับปรุงจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว สามารถใช้ผู้แสดงตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไป การคิดรูปแบบของนาฏยประดิษฐ์กำหนดให้มีความสัมพันธ์กันในด้าน เนื้อหา ท่าท่า เครื่องแต่งกาย ฉาก และต้องมีความสมบูรณ์ตามแบบการสร้างนาฏยศิลป์ที่ตั้งไว้ โดยขั้นตอนในการออกแบบนาฏยศิลป์ประดิษฐ์ มีดังนี้ 1) มีเหตุผลที่ใช้ในการประดิษฐ์นาฏยศิลป์ที่เหมาะสมกับโอกาสต่าง ๆ 2) กำหนดความคิดหลักเพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์มี 3) การประมวลและรวบรวมข้อมูลในการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการประดิษฐ์นาฏยศิลป์ตามต้องการ 4) การกำหนดขอบเขต เนื้อหาสาระให้ครอบคลุม 5) กำหนดรูปแบบให้เป็นการผสมหลายนาฏยจารีต เช่น ประยุกต์จากนาฏยจารีต ที่สร้างสรรค์จากลักษณะหรือเอกลักษณ์เดิม 6) กำหนดองค์ประกอบการแสดง เช่น ผู้แสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก เพลง แสง เสียง เป็นต้น 7) ออกแบบนาฏยประดิษฐ์ โดยใช้ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวร่างกายด้านกับแรงโน้มถ่วงของโลก การเคลื่อนไหวโดยใช้ความกว้างของพื้นที่ว่าง ในการกำหนด ทิศทาง และขั้นตอนในการออกแบบนาฏยศิลป์เป็นการกำหนดตามภาพจินตนาการ การแบ่งช่วงอารมณ์สั้นและยาว เพื่อสะท้อนอารมณ์ ท่าทางหลัก ที่ปรากฏให้เชื่อมต่อภาพของการแสดง และการกำหนดทิศทางเข้า-ออก และการเคลื่อนไหวของผู้แสดงมีขั้นตอนที่พิถีพิถันเพื่อให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์

จากกรณีศึกษาดังกล่าว จะเห็นได้ว่านาฏยประดิษฐ์ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการคิดอย่างมีระบบให้มีความสัมพันธ์กับการแสดงขึ้นมาใหม่ หรือปรับปรุงจากสิ่งที่มีอยู่ให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน คือ 1) เหตุผลในการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับโอกาส 2) การกำหนดความคิดหลัก 3) การประมวลข้อมูล 4) การกำหนดขอบเขต 5) การกำหนดรูปแบบ 6) การกำหนดองค์ประกอบ และ 7) การออกแบบนาฏยประดิษฐ์ โดยผู้วิจัยได้นำหลักการออกแบบนาฏยประดิษฐ์มาสร้างสรรคผลงานการแสดงชุด “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” ซึ่งใช้รูปแบบการแสดงแนวการสร้างสรรคเนื้อเรื่อง อารมณ์ ความรู้สึก ของตัวละคร และการเลือกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในสร้างสรรคชุดการแสดง “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลข้อมูลที่น่าไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	การนำไปใช้
โรคโควิด-19	โรคโควิด-19 เป็นโรคที่แพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว โดยผู้ติดเชื้อจะมีอาการคล้ายกับการเป็นโรคไข้หวัด มีผลให้ปอดอักเสบจนถึงขั้นเสียชีวิต ซึ่งปัจจุบันมีผู้ติดเชื้อจำนวนเพิ่มขึ้นมีจำนวนผู้เสียชีวิตเพิ่มขึ้นตามลำดับ ดังนั้น เพื่อให้ห่างไกลโรคนี้อาจจำเป็นต้องดูแลสุขภาพของตนเอง ผู้วิจัย จึงยกประเด็นการเสียชีวิตของผู้ติดเชื้อไวรัสโคโรนา โดยนำแนวคิดนี้มาสร้างสรรค์บทการแสดงที่สามารถสร้างเรื่องราวผสมผสานกับศิลปะการแสดง เพื่อสะท้อนให้บุคคลทั่วไปเห็นคุณค่าของชีวิตและตระหนักรู้จักการใช้ชีวิตด้วยความไม่ประมาท
การแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ	การแสดงภาคเหนือมีลีลาท่าท่าที่เป็นลักษณะเฉพาะ ซึ่งมีลีลาที่อ่อนช้อย นุ่มนวลเชิงช้าและกรีดกรายด้วยท่วงทำนองดงาม ผู้วิจัยจึงเลือกลักษณะของการฟ้อนทางภาคเหนือมาสร้างบุคลิกและลักษณะให้กับตัวละคร “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” ซึ่งตัวละครหลักเป็นผีผู้ป่วยติดเชื้อไวรัสโคโรนา ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่เชิงช้าทุกกิริยาบท โดยนำมาประยุกต์ให้มีลักษณะท่าทางในรูปแบบที่ผิดปกติ กล่าวคือ การใช้ร่างกายทางกายวิภาคที่มีการเน้นในเรื่องของข้อต่อกระดูกที่มีรูปทรงหักงอให้เห็นอย่างเด่นชัด
แนวคิดและการออกแบบนาฏยประดิษฐ์	นาฏยประดิษฐ์เป็นกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการคิดอย่างมีระบบให้มีความสัมพันธ์กับหลักการคิดในการสร้างสรรค์ชุดการแสดง ซึ่งการแสดงสร้างสรรค์ชุด “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” เป็นการแสดงที่สร้างขึ้นมาใหม่ ด้วยวิธีการกำหนดรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ให้ผสมผสานระหว่างโรคโควิด-19 กับศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ เพื่อใช้ในการสื่อสารเรื่องความตระหนักรู้จักการดำเนินชีวิตด้วยความไม่ประมาท

ตารางที่ 1 สรุปผลข้อมูลที่น่าไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มา: ผู้วิจัย



สรุปผลการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์ที่สังเคราะห์ข้อมูลแล้ว จึงนำข้อมูลมาสร้างสรรค์ผลงานชุดการแสดง “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” ตามองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ตามแนวคิด โดยการแสดงสร้างสรรค์ชุด “Far or Near (ไกลหรือใกล้)” แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ประกอบไปด้วย

ช่วงที่ 1 ผู้ป่วยหญิงที่เป็นโรคโควิด-19 เดินขึ้นเมรุ เพื่อนำดอกไม้จันทน์ไปวางให้ตนเอง เป็นการสื่อสารให้เห็นถึงการตระหนักให้ดูแลตัวเองด้วยบทกลอนเตรียมตัวตายที่ว่า “คนเราเจอก็เพื่อจาก ความพลัดพรากอยู่รอท่า วันนี้อยู่ใต้ชายคา วันข้างหน้าอยู่ใต้ฟ้าโลง”⁶ เพราะโรคนี้เป็นโรคติดต่อที่สะท้อนให้เห็นว่า เมื่อเสียชีวิตลง ผู้เข้าร่วมไว้อาลัยให้กับผู้วายชนม์มีจำนวนที่น้อยลง เพราะเกิดความกลัวว่าตนเองจะติดเชื้อโรค

ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงด้วยจำลองความเสียใจและความตาย โดยใช้ผู้ป่วยหญิง เป็นสัญลักษณ์ของคนที่ดีเชื่อไวรัสโคโรนา และคิดว่าเป็นโรคที่ไกลตัว จึงไม่ได้ป้องกันตนเอง ส่วนเมรุ แสดงถึงสัญลักษณ์แห่งความตาย ผู้แสดงเอาดอกไม้จันทน์ไปวางที่เตาเผา พร้อมทั้งแสดงสีหน้าท่าทางเสียใจที่ตนเองเสียชีวิตและต้องมาเผาศพของตนเอง

ช่วงที่ 2 ศพที่อยู่ในโลงศพพยายามออกมาจากโลงเพื่อมาป้องกันตนเอง เป็นการสื่อถึงกระบวนการในป้องกันตนเองจากโรคโควิด-19 ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดง โดยให้ผู้แสดง คือ ผู้ป่วยที่เสียชีวิตอยู่ในโลงศพพยายามที่จะออกมา โดยใช้การฟ้อนรำแสดง อากัปกิริยาในการออกมาจากโลง-การเข้าโลง และการประยุกต์ท่ารำ ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้มือเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายด้วยวิธีการตีบท ด้วยภาษาท่าทางนาฏศิลป์

ช่วงที่ 3 ปล่องเมรุ เป็นการสื่อให้เห็นถึงความตาย การพลัดพราก ความสูญเสีย โดยผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดง โดยให้กลองเคลื่อนไปที่เมรุเพื่อให้เกิดจุดสนใจและค่อย ๆ เคลื่อนไปที่ปล่องเมรุ เพื่อแสดงถึงจุดศูนย์รวมของคนตาย เมื่อคนเราตายไปก็จะเหลือเพียงร่างที่ไร้วิญญาณ โดยมีไฟที่กำลังเผาไหม้ให้เป็นถ้ำกระดูก ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดต่อไปได้แล้ว

2. ผู้แสดง ใช้ผู้แสดงผู้หญิงที่มีประสบการณ์และความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ไทย สามารถปฏิบัติ ท่ารำให้มีความสัมพันธ์กับจังหวะ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวน 1 คน เป็นสื่อกลางสื่อความหมายด้วยกระบวนการท่ารำให้แก่ผู้ชม

3. เครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยเน้นการแต่งกายให้เกิดความสมจริง โดยเลือกเครื่องแบบผู้ป่วยโรงพยาบาล (ชุดสีส้ม) เนื่องจากใช้เป็นสัญลักษณ์ของคนป่วยที่ติดโรคโควิด-19 ซึ่งสีส้มเปรียบเสมือนสีของโรคนี้



ภาพที่ 1 ภาพโคโรนา

ที่มา : <https://1th.me/gGkXe>



ภาพที่ 2 ภาพเครื่องแต่งกายผู้ป่วย

ที่มา : ผู้วิจัย

4. อุปกรณ์ประกอบการแสดง นอกจากใช้เพื่อให้เกิดความสมจริง สิ่งที่ใช้กำหนดรูปแบบของการแสดงด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังนี้

4.1 ดอกไม้จันทน์ ผู้วิจัยได้เลือกดอกไม้จันทน์ เพราะเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงความอาลัยต่อผู้วายชนม์ และเชื่อว่าเป็นการส่งดวงวิญญาณของผู้วายชนม์ เพื่อเป็นครั้งสุดท้ายที่ผู้มีชีวิตสามารถนึกถึงคุณงามความดีของผู้ตายเป็นครั้งสุดท้าย

4.2 โลงศพ เป็นสิ่งที่ใช้สำหรับบรรจุร่างผู้เสียชีวิต โดยให้ศพนอนราบอยู่ภายใน และมีฝาครอบมิดชิด ส่วนใหญ่ทำด้วยไม้เป็นกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้อุปกรณ์ทดแทนการใช้โลงศพของจริง โดยใช้กล่องลังที่มีขนาดความยาว 170 เซนติเมตร กว้าง 70 เซนติเมตร ด้านในปูด้วยผ้าสีขาว ส่วนด้านบนหุ้มด้วยผ้านุ่มลายไทยสีดำ ตามความเชื่อเรื่องสีทางด้านศาสนาแสดงถึงความโศกเศร้า ไว้ทุกข์⁷

⁶ “ธรรมะ บทกลอนเตือนสติให้เร่งทำความดีก่อนที่จะสายเกินไป,” ส่องโลกส่องธรรม, บันทึกข้อมูลเมื่อ 22 ตุลาคม 2561, <https://www.youtube.com/watch?v=-OhnhkUKYOk>.

⁷ เฉลิมชัย สุวรรณวัฒนา, “สีในวัฒนธรรมคติความเชื่อของไทย,” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศิลปมหาบัณฑิต,



ภาพที่ 3 ภาพโลงศพ
ที่มา : ผู้วิจัย

4.3 เจลล้างมือ การล้างมือด้วยเจลล้างมือแอลกอฮอล์เป็นส่วนหนึ่งของมาตรการดูแลสุขภาพป้องกันโรคโควิด-19 ซึ่งการล้างมือบ่อย ๆ สามารถลดการติดเชื้อได้ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกแบบหลอดเจลที่มีรูปทรงสามเหลี่ยม มีขนาดความยาว 12 เซนติเมตร กว้าง 5 เซนติเมตร เป็นขนาดที่เหมาะสมกับมือ สามารถกำหรือถือได้อย่างกระชับเมื่อเวลานำเสนอด้วยวิธีการพ้อนรำ

4.4 สเปรย์แอลกอฮอล์ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจเหมือนเจลล้างมือ ผู้วิจัยได้เลือกใช้สเปรย์แอลกอฮอล์ที่มีรูปทรงยาวประมาณ 19 เซนติเมตรให้ผู้แสดงนำเสนอด้วยวิธีการพ้อนรำ เพื่อจะให้เห็นขวดสเปรย์ได้อย่างเด่นชัด

4.5 หน้ากากอนามัย เนื่องจากโรคโควิด-19 เป็นโรคที่ติดต่อทางระบบหายใจ หรือสัมผัสสารคัดหลั่ง จึงจำเป็นต้องใช้หน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันการแพร่กระจายของโรค ผู้วิจัยจึงได้เลือกหน้ากากอนามัยแบบทั่วไป ซึ่งเป็นหน้ากากอนามัยที่ใช้ในการแพทย์ เป็นหน้ากากอนามัยที่ได้มาตรฐานช่วยป้องกันละอองต่าง ๆ รวมถึงมีลักษณะที่เห็นเด่นชัด เมื่อนำมาใช้ในประกอบการถ่ายวีดิทัศน์



ภาพที่ 4 ภาพอุปกรณ์ป้องกันโรคโคโรนา 2019 (โควิด19)
ที่มา : ผู้วิจัย

5. การออกแบบเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง โดยมีแนวคิดมาจากการประยุกต์พิธีกรรมการเผาศพ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งโครงสร้างของเพลงประกอบการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ดังแสดงในตารางที่ 2



ตารางที่ 2 การออกแบบเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง

ช่วงของการแสดง	การออกแบบเพลง
ช่วงที่ 1 ผู้ป่วยหญิงที่เป็นโรคโควิด-19 เดินขึ้นเมรุ นำดอกไม้จันทน์ไปวางให้ตนเอง	ช่วงนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์เศร้า เสียใจ และความอ้างว้าง จึงได้เลือกใช้เสียงการตีฆ้อง ตี 3 ที เพื่อให้ผู้ชมการแสดงจินตนาการถึงบรรยากาศที่เงียบสงบ และตามด้วยเสียงบทกลอน
ช่วงที่ 2 ศพที่อยู่ในโลงศพพยายามออกมาจากโลงเพื่อมาป้องกันตนเอง ด้วยวิธีการฟ้อนรำ	ผู้วิจัยได้ใช้ทำนองเพลงฟ้อนเล็บ ซึ่งจุดเด่นของทำนองเพลงฟ้อนเล็บ คือ เสียงปี่ที่ตั้งไพเราะ และเยือกเย็น ท่วงทำนองเชื่องช้า แล้วเสียงกลองจะตึ๊ง ต๊ะ ตึง นง ตึง ตัก ถัง ⁸ ประกอบกับการใช้เสียงพระสวดพระอภิธรรมคือ เป็นการสวดมนต์เพื่ออุทิศส่วนกุศลแสดงออกถึงความเคารพนับถือ และความกตัญญูต่อผู้วายชนม์ เมื่อนำทั้ง 2 อย่างมารวมกัน ทำให้ผู้ชมการแสดงเกิดความรู้หวาดกลัว ซึ่งเป็นการสร้างอรรถรสต่อการแสดงให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น
ช่วงที่ 3 ปล่องเมรุ	แสดงถึงการพลัดพรากที่ไม่มีวันหวนกลับ โดยผู้วิจัยได้ใช้เสียงสวดพระอภิธรรม เป็นการสวดเพื่อส่งผู้เสียชีวิตให้ไปสู่สุคติ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ทศุหัวใจให้กับผู้ชม

ตารางที่ 2 การออกแบบเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

6. การออกแบบท่ารำ ผู้วิจัยได้ออกแบบท่ารำ โดยการเลียนแบบลักษณะท่ารำฟ้อนเล็บ ฟ้อนผาง ฟ้อนแหงน และฟ้อนขันดอกมาผสมผสานกับทางธรรมชาติของมนุษย์ ประกอบการตีบทด้วยภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ท่ารำที่ความสัมพันธ์ต่อการแสดง

ท่ารำแบบดั้งเดิม	การวิเคราะห์	ท่ารำประยุกต์	การตีความหมาย
 ภาพที่ 5 การแสดงฟ้อนเล็บ ที่มาของภาพ: https://1th.me/ML9	ฟ้อนเล็บเป็นการเคลื่อนไหวมือให้มีความสัมพันธ์ท่า คือ การเปลี่ยนท่ารำไปพร้อมกับการก้าวเท้าให้สอดคล้องกับเสียงปี่กลองและฆ้อง นอกจากนี้กระบวนท่ารำฟ้อนเล็บแฝงไปด้วยความนุ่มนวลและความเข้มแข็ง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกการแสดงฟ้อนเล็บมาใช้เป็นบุคลิกของตัวละครที่มีความเชื่อซ้า แต่แฝงไปด้วยความเข้มแข็ง เพื่อใช้เป็นกิริยาท่าทางในการสื่อสารถึงวิธีการป้องกันเชื้อไวรัสโคโรน่า รวมถึงฟ้อนเล็บมีจุดเด่น คือ การใส่เล็บทองเหลือง เพื่ออวดลายฟ้อนของมือซึ่งเหมาะต่อการนำไปสื่อสารขั้นตอนในการล้างมือ	 ภาพที่ 6 การถือเจลล้างมือ ที่มาของภาพ : ผู้วิจัย	ผู้วิจัยทำ “บิดบัวบาน” ของการแสดงฟ้อนเล็บ ซึ่งมีลักษณะมือหนึ่งจับ มือหนึ่งตั้งวงม้วนมือสลับกัน ซึ่งประยุกต์ใช้ในการสื่อสารท่าล้างมือ เนื่องจากท่าบิดบัวบานมีลักษณะหมุนมือคล้ายกับการล้างมือถูหลังฝ่ามือหมุนไปมาทั้งสองข้าง โดยผู้วิจัยได้นำเอาท่าบิดบัวบานมาฟ้อนให้มีความสัมพันธ์กับอุปกรณ์เจลล้างมือ เพื่อสื่อถึงขั้นตอนการเตรียมมือที่ใช้ในการทำความสะดวกก่อนลงด้วยเจลล้างมือ เป็นการเลียนแบบกิจวัตรประจำวัน ที่มนุษย์จะต้องล้างมือถูมือด้วยน้ำเปล่า และวนให้มือทั้ง 2 ข้างชำระน้ำให้เปียกก่อนเสมอ

⁸ “ฟ้อนเล็บ,” บ้านรำไทย, ม.ป.ป., http://www.banramthai.com/html/fon_leb.html.



ท่ารำแบบดั้งเดิม	การวิเคราะห์	ท่ารำประยุกต์	การตีความหมาย
 ภาพที่ 7 ฟ้อนผาง ที่มาของภาพ : https://1th.me/	<p>การแสดงฟ้อนผาง เน้นการฟ้อนรำให้เกิดความพร้อมเพรียงประกอบกับทำนองเพลง ที่มีจังหวะช้าและเร็ว รวมถึงมีกระบวนท่ารำที่เน้นการไขว้เท้าไปทางด้านหลังกตปลายเท้าลง บิดลำตัวให้เป็นตัว S มีลีลาท่ารำที่อ่อนช้อย แต่แฝงไปด้วยลักษณะรูปร่างที่ผิดปกติ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกการผิดปกติของรูปร่างมาใช้ในการสร้างบุคลิกของตัวละครที่เป็นผี เพราะผีจะมีลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่แปลกจากคนปกติ เพราะจะใช้ร่างกายในการแสดงออกท่าทางที่ใหญ่ขึ้น</p>	 ภาพที่ 8 การบีบเจลล้างมือ ที่มาของภาพ : ผู้วิจัย	<p>ผู้วิจัยจึงนำท่าฟ้อนผาง ซึ่งผู้แสดงจะมีอุปกรณ์ในการถือ คือ ผางทั้งสองมือ มือหนึ่งอยู่เหนือศีรษะ อีกมือหนึ่งอยู่ระดับเอวมา และไขว้เท้าไปทางด้านหลังบิดลำตัวให้เป็นตัว S ด้วยท่าทางที่มีความละเอียดอ่อนผสมกับการบิดตัวให้รูปร่างสวยแต่ผิดปกติซึ่งตรงกับบุคลิกของตัวละครที่เป็นผี รวมถึงท่ารำส่วนมือมีลักษณะคล้ายกับการเทสิ่งของ ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ท่ารำใช้ในการสื่อสารขั้นตอนการบีบและเทเจลล้างมือลงบนฝ่ามือ เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการบีบและการเทเจลล้างมือให้เห็นเด่นชัดจนการกว่าการบีบแบบปกติ</p>
 ภาพที่ 9 ฟ้อนขันดอก ที่มาของภาพ: https://1th.me/Lu3Dz	<p>ผู้วิจัยได้เลือกฟ้อนขันดอกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นการฟ้อนที่เน้นการรำแบบเรื่อย ๆ ให้ร่างกายเคลื่อนไหวเข้ากับทำนองเพลง ซึ่งกระบวนท่ารำจะเน้นการดันสะโพกไปทางด้านข้าง ซึ่งทำให้เกิดลีลาท่ารำที่อ่อนช้อย นุ่มนวล แต่แฝงไปด้วยการเจ็บปวดในแต่ละท่วงท่าฟ้อน เพราะเกิดจากการทำให้รูปร่างบิดเบี้ยว โดยสะสมความเจ็บปวดทีละน้อย</p>	 ภาพที่ 10 คู่มือที่มีเจลล้างมือ ที่มาของภาพ: ผู้วิจัย	<p>การแสดงฟ้อนขันดอก มีลักษณะการฟ้อนที่มีรูปร่างผิดปกติ ซึ่งแทรกไปด้วยความเจ็บปวดคล้ายกับบุคลิกของตัวละคร (ผี) ลักษณะที่มีรูปร่างที่ผิดจากธรรมชาติ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำความรู้สึกเจ็บปวดมากับตัวละคร เพื่อสื่อถึงความรู้สึกเจ็บปวดที่แฝงลึกจากภายใน รวมถึงผู้วิจัยได้เลือกท่ารำ มือหนึ่งแบมือแขนตั้ง อีกมือหนึ่งถืออุปกรณ์ประกอบการแสดง เพราะเป็นจุดหลักที่ทำให้ผู้ชมสังเกตที่มีว่าผู้แสดงจะทำท่าอะไรต่อไป มาประยุกต์ใช้เป็นท่ารำ เพื่อสื่อถึงมือที่สกปรกกำลังทำความสะอาด และเรียกความสนใจของผู้ชมให้สังเกตที่มีมือเพียงจุดเดียว</p>



ทำร้ายแบบดั้งเดิม	การวิเคราะห์	ทำร้ายประยุกต์	การตีความหมาย
 ภาพที่ 11 ฟ้อนแง้ ที่มาของภาพ: https://1th.me/ACwWS	การแสดงฟ้อนแง้ เป็นการแสดงที่เน้นการทรงตัวของนักแสดง และความสวยงามของกระบวนท่า รำ ซึ่งเป็นการฟ้อนที่ไม่มีรูปแบบ สามารถใช้ท่าต่าง ๆ มาฟ้อนตามจังหวะ ซึ่งฟ้อนแง้เป็นการฟ้อนที่สวยงามแต่แฝงไปด้วยความเจ็บปวด ความทรมานตั้งแต่ขั้นตอนการฝึกหัดจนสู่การแสดงจริง	 ภาพที่ 12 การนิตสเปร์ย ที่มาของภาพ : ผู้วิจัย	ผู้วิจัยได้เลือกใช้ฟ้อนแง้ เป็นการฟ้อนที่เชื่องช้า มีกระบวนท่ารำที่ไม่ซับซ้อนซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร (ผี) ที่มีกิริยาท่าทางที่ช้าไม่ซับซ้อน ซึ่งบ่งบอกให้รู้ว่าต้องการโดยตรง ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกท่าฟ้อนการดึงมือลง คล้ายกับการส่องกระจกมาประยุกต์ใช้ในการสื่อถึงการทำความสะอาดตนเอง โดยที่นิ้วมือกระดิกเป็นการบ่งบอกถึงละอองสเปร์ยที่กำลังประพรมร่างกาย
 ภาพที่ 13 ฟ้อนแง้ ที่มาของภาพ: https://1th.me/AQwWS	ผู้วิจัยได้เลือกท่า“แง้”มาประยุกต์ใช้เป็นบุคลิกและลักษณะของตัวละครในการแสดง เนื่องจากท่าแง้เป็นกิริยาการโน้มตัวไปด้านหลังให้ศีรษะจรดพื้น ซึ่งเป็นท่าที่สวยงามแต่แฝงไปด้วยความเจ็บปวดที่ทรมาน เพราะการฝึกท่าแง้ให้ศีรษะจรดพื้นได้ ต้องแลกมาด้วยความเจ็บปวดของร่างกายอย่างสาหัส และต้องใช้ความอดทนต่อการฝึกเป็นอย่างมาก	 ภาพที่ 14 การเข้าโรงศพ ที่มาของภาพ: ผู้วิจัย	การนำท่า“แง้”มาประยุกต์ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความเจ็บปวด ความทรมาน เนื่องจากการเป็นโรคโควิด-19 ไม่ใช่เป็นแล้วจะไม่รู้สึกถึงความเจ็บปวด แต่การเป็นโรคนี้อาจสร้างความเจ็บปวดทั้งร่างกายและจิตใจ เพราะคนติดเชื้อไวรัสจะทำให้ร่างกายทรุดโทรมลง รวมถึงการทรมานใจที่ต้องพรากจากกับคนรัก

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ทำร้ายที่ความสัมพันธ์ต่อการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

7.การออกแบบพื้นที่การแสดง เนื่องจากการแสดงเป็นการบันทึกวีดิทัศน์ และผู้แสดงมีจำนวน 1 คน ผู้วิจัยจึงเน้นเรื่องการใช้พื้นที่ที่เหมาะสมหรือหน้าที่การใช้สอย ด้วยวิธีการกำหนดพื้นที่ในแต่ละส่วนว่าควรทำอะไรบ้าง หรือควรมีจุดเข้า-ออกตรงไหน มีความแข็งแรง และความปลอดภัยมากน้อยเพียงใด ตลอดจนต้องมีความสอดคล้องกับรูปแบบการแสดง ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวแบบลายเส้น เมื่อมาด้นหน้าจะเป็นการเคลื่อนไหวแบบเส้นตรงให้มีความสัมพันธ์ระหว่างความเร็วและระยะทาง แสดงถึงจุดหมายและการพุ่งเข้าสู่เป้าหมาย (ผู้ชม) นอกจากนี้เป็นการเคลื่อนไหวรอบทิศทางเพื่อวัดความงามของการฟ้อน ซึ่งการสร้างสรรค์ชุดนี้ ได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ประเภท คือ

7.1 พื้นที่ของจริง คือ การใช้สถานที่ในการประกอบการแสดงในพื้นที่จริง ซึ่งผู้วิจัยได้เลือก เมรุ วัดจอมบึง ตำบลจอมบึง อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี เนื่องจากสถานที่เมรุแห่งนี้มีบริเวณกว้าง และอากาศถ่ายเทสะดวก เป็นเมรุที่ตั้งกลางแจ้ง เมื่อบันทึกวีดิทัศน์ การแสดงจึงทำให้ผู้แสดงได้รับแสงเพียงพอ ผู้แสดงสามารถใช้พื้นที่ในการแสดงได้อย่างเต็มที่ รวมถึงทำให้เก็บบรรยากาศบริเวณรอบเมรุได้ โดยไม่มีอุปสรรค ไม่มีเสียงแทรกในขณะที่ถ่ายวีดิทัศน์การแสดง

7.2 พื้นที่คล้ายจริง คือ การจำลองฉากขึ้นให้คล้ายกับของจริง เพียงการมองเห็นเท่านั้น โดยจะใช้วัสดุทดแทนเพื่อลดการเกิดอันตราย ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ฉากนี้เป็นห้องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ มีด แล้วนำโรงศพไปวาง โดยผู้วิจัยได้เลือกห้องนาฏศิลป์ โรงเรียนคุรุราษฎร์รังสฤษดิ์ ตำบลจอมบึง อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี ซึ่งเป็นห้องสี่เหลี่ยมขนาดกว้างมีอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการทำฉาก ซึ่งในการสร้างฉากผู้วิจัยได้เลือกมุมห้องที่ไม่มีพัดลมเพดาน เพื่อเวลาถ่ายวีดิทัศน์จะได้มุมที่คล้ายจริง จากนั้นจึงนำตุ้มกันให้เป็นห้องขนาดเล็ก ๆ ขนาด 3X3 เมตร และใช้ผ้าสีขาวพาดตามตู้เสื้อผ้า เพื่อไม่ให้เห็นด้านในตู้ ที่ผู้วิจัยเลือกการพาดผ้าแทนการชิงผ้าเนื่องจากการพาดผ้าทิ้งชายลงกับพื้นจะทำให้ชายผ้ามีน้ำหนัก และพลิ้วไหว สามารถสื่ออารมณ์ความอ้างว้าง โหยหวน ได้มากกว่าการชิงผ้าที่ตั้ง ตลอดจนการนำโรงศพที่จำลองมาจากของจริง โดยใช้วัสดุทดแทนมาวางตรงกลางห้องที่ได้จัดขึ้นมา



7. การฝึกซ้อมการแสดงสร้างสรรค์ เริ่มจากการสังเกตวิถีทัศน์ผืนนางรำ ผีเข้าสิง และฉากผีเข้าในละครเรื่องต่าง ๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์การแสดงสีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ การรายงานข่าวโรคโควิด-19 การทบทวน (Review) ร้านมรณานุสติคาเฟ่ ผ่านช่องยูทูป (YouTube) และการแสดงในพื้นที่ส่วนตัว เพื่อในการวิเคราะห์อารมณ์ความรู้สึก ซึ่งผู้แสดงนำสิ่งที่ได้จากการวิเคราะห์การสังเกตมาปรับใช้ในการแสดง ประกอบไปด้วย การทำตาเหลือก พร้อมทั้งแสดงอารมณ์โกรธทางแววตา ใบหน้าห้ามยิ้ม รวมถึงลักษณะการเคลื่อนไหว การรำที่ จะมีรูปแบบที่แปลก คือ จะเอียงคอ และงอแขนให้เป็นเหลี่ยมเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ การสร้างความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงว่าสามารถเคลื่อนไหวในรูปแบบใดได้บ้าง แล้วจึงนำท่ารำที่ได้มาประกอบกับสีหน้า อารมณ์ของลักษณะตัวละครที่เป็นผี พร้อมทั้งบันทึกวิถีทัศน์เพื่อนำมาใช้ในการสังเกตและปรับท่าทางลักษณะให้มีความเหมาะสม แล้วจึงให้นักวิชาการ ศิลปิน ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ทำงานทางด้านการศึกษาสร้างสรรค์การแสดงตรวจสอบ และนำข้อเสนอแนะไปแก้ไขให้มีลักษณะท่าทางของผู้แสดงให้ดียิ่งขึ้นไป

8. การเลือกสีที่ใช้ในการนำเสนอวิถีทัศน์การแสดง ผู้วิจัยได้เลือกการปรับสีวิถีทัศน์ตั้งแต่เริ่มการแสดงจนจบการแสดง โดยเลือกใช้สีเทาซึ่งเป็นสีแห่งความเศร้าโศก และเป็นสีโทนกลาง ส่วนมากจะนำไปใช้กับสีที่ดูสว่างกว่า เพื่อใช้เป็นพื้นหลังในงานออกแบบ เนื่องจากการแสดงชุดนี้เป็นการแสดงเกี่ยวกับความตาย เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกหดหู่ และความสะเทือนใจให้แก่ผู้ชม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีเพื่อเป็นตัวกลางในการสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้ายตามสถานการณ์ โดยยึดตามหลักจิตวิทยาของสีที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งสีเทาแสดงถึงความอ่อนโยนและความเศร้าสงบ⁹



ภาพที่ 14 ภาพโทนสีเทา
ที่มา : ผู้วิจัย

9. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอการแสดงผ่านสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) <https://1th.me/sFOBp> เมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2563 เนื่องจากกำลังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารระหว่างบุคคลถึงบุคคลโดยไม่ต้องผ่านตัวกลาง

อภิปรายผล

ผลการวิจัยข้างต้นพบว่า เมื่อผู้วิจัยนำผลงานเผยแพร่ในยูทูป (YouTube) และมียอดผู้จำนวนเข้าชมจำนวน 200 คน ส่วนใหญ่มีข้อคิดเห็นว่าการแสดงแปลกใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถผสมผสานสถานการณ์ในปัจจุบันกับการพ่อนรำภาคเหนือได้อย่างน่าสนใจ และการหยิบยกตัวละคร “ผี” ให้เป็นตัวแทนที่สะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์เรา จำเป็นต้องต่อสู้กับการดำเนินชีวิตอันโหดร้าย ต้องรักตนเองและเห็นคุณค่าของตนเอง พร้อมกับการใช้ชีวิตด้วยความระมัดระวังให้มากยิ่งขึ้น เหมือนดังสมิทธี เจือจินดา และวรรณณา โพธิ์ผลิ (2562) กล่าวว่า บุคคลที่เห็นคุณค่าของตนเองจะมีความเชื่อมั่นและรู้คุณค่าของตนเอง บุคคลที่ไม่เห็นคุณค่าในตนเองจะรู้สึกมีปมด้อยคิดว่าตนเองไม่มีประโยชน์ สิ้นหวังประเมินค่าของตนเองต่ำกว่าผู้อื่น และทำให้ยากต่อการปรับตัวเพื่อเข้าสังคมนั้นด้วย

นอกจากนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ตามขั้นตอนนาฏยประดิษฐ์ โดยผสมผสานการพ่อนรำของภาคเหนือที่มีลักษณะเฉพาะ คือ การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยลีลาท่ารำที่อ่อนช้อย นุ่มนวล มาสร้างเป็นบุคลิกและลักษณะเน้นของตัวละคร โดยคำนึงถึงด้านท่วงท่ากายวิภาคและลักษณะการเคลื่อนไหว ประกอบไปด้วยแขน ขา ลำตัว และข้อต่อ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของระบบการเคลื่อนไหวร่างกาย¹⁰ ให้มีลักษณะทางกายวิภาคที่ผิดปกติ เป็นการใช้อุปกรณ์ในลักษณะบิดเบี้ยว และงอกว่าปกติคล้ายกับการหักกระดูกให้ผิดรูปทรง พร้อมกับเคลื่อนไหวอริยาบถอย่างช้า ๆ ค่อย ๆ เปลี่ยนท่าทางไปพร้อมกับการใช้รู้สึกจากภายใน โดยกำหนดข้อความคำว่า

⁹ เฉลิมชัย สุวรรณวัฒนา, “สีในวัฒนธรรมคติความเชื่อของไทย,” (วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553), 94.

¹⁰ “กระดูกและข้อ,” วีระยุทธ เขาวินปริชา, ม.ป.ป., <https://www.vibhavadi.com/orthopedic/>.



“ตระหนักรู้” ในการสื่อสารไปหาผู้ชม ด้วยรูปแบบความคิดที่เปลี่ยนจากคนที่ใช้ชีวิตอยู่ให้กลายเป็นศพที่ตายแล้ว เหลือเพียงสังขารที่ไม่รู้สึกถึงความเจ็บปวด ปล่อยกายและจิตใจให้ว่างเปล่า แต่แฝงไปด้วยความหวาดกลัวและความโกรธผ่านทางสายตาและการรับรู้ทางอารมณ์ ซึ่งลี สตราสเบิร์ก ได้กล่าวไว้ว่า “นักแสดงควรจะแสดงจากภายในมาสู่ภายนอก และควรมีอารมณ์ตามบทนั้นควบคู่อยู่”¹¹

ดังนั้น การสร้างตัวละครจะต้องให้มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น แนวคิด จุดประสงค์ ผู้แสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบท่ารำและการเคลื่อนไหว ฉาก แสง สี และเสียง ให้เกิดความสมบูรณ์และเข้ากับบริบทของสังคมในปัจจุบัน ดังที่สิทธา สว่างศรี และวิษุตา วุธาพิทย (2558) ได้กล่าวในนาฏยประดิษฐ์ของสถาพร สนทองไว้ว่า เป็นการออกแบบคิดค้นการแสดงนาฏศิลป์ไทยให้มีรูปแบบที่ทันสมัย ยังคงจารีตแบบนาฏศิลป์ไทยอย่างเหมาะสม มีความแปลกตา และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้คนยุคใหม่เข้าถึงงานได้ง่าย ผลงานมีความโดดเด่นเป็นการประดิษฐ์สร้างสรรค์รูปแบบ เนื่องจากการแสดงที่ตัวละครหลักเป็นคนตาย (ผี) เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารผ่านตัวละครที่เป็นผี ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการแสดงสรรคของประเทศอินโดนีเซีย ที่มีลักษณะการใช้ผ้าขาวมาพันตัวแบบผ้ามัดตราสังข์ศพ ทาหน้าด้วยแป้งสีขาวมากๆ แล้วออกปรากฏตัวตามท้องถนนเหมือนสัมภเวสีที่ยังไม่ได้ไปเกิดตามเรื่องเล่าปรัมปราของชาวพื้นเมือง เพื่อร่วมกันรณรงค์ให้ชาวบ้านงดออกจากบ้านโดยไม่จำเป็น และรักษาระยะห่างทางสังคม¹²

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันศิลปินได้มีการปรับตัวและปรับเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตถ่ายทอดเรื่องราว การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสะท้อนเรื่องราวร่วมสมัยอย่างเช่น โควิด-19 นั้น ให้ทำความเข้าใจและสามารถอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้ บุคคลจะต้องตระหนักรู้ทางสังคม สามารถรับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม เข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สามารถรับมือและจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้ ตรงข้ามกับบุคคลที่ขาดการเห็นคุณค่าในตนเอง และความตระหนักรู้ทางด้านสังคม¹³ ดังนั้น การที่จะอยู่ร่วมกับคนในสังคมได้ ทุกคนจะต้องการตระหนักรู้ทางสังคมว่าตอนนี้เกิดสถานการณ์เช่นไร รวมถึงตระหนักรู้และเห็นคุณค่าของชีวิตตนเอง รู้จักป้องกันตนเองและใช้ชีวิตด้วยความไม่ประมาทบนวิกฤตินี้

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับโรคโควิด-19 โดยสะท้อนให้บุคคลทั่วไปตระหนักรู้จักการใช้ชีวิต ผ่านการเล่าเรื่องด้วยศิลปะการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ไทย สามารถนำกระบวนการสร้างสรรค์ของการวิจัยในครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบอื่น ๆ และควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาและปรับปรุงแนวคิดเพื่อนำไปใช้ต่อการศึกษาในอนาคตต่อไป

¹¹ “Method Acting,” วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, ม.ป.ป., <https://1th.me/hkrrz>.

¹² “ผีอินโดโควิด,” ฐานเศรษฐกิจ, บันทึกข้อมูลเมื่อ 18 เมษายน 2563, <https://www.thansettakij.com/content/>.

¹³ พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์, “การศึกษาการตระหนักรู้ทางสังคม และการสร้างโมเดลการให้คำปรึกษากลุ่ม เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทย.” วิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2550.



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงสาธารณสุข. (2563). “สาเหตุของการแพร่กระจายเชื้อ COVID-19 อย่างรวดเร็ว.” คลังความรู้สุขภาพกระทรวงสาธารณสุข. สืบค้นจาก http://healthydee.moph.go.th/view_article.php?id=730.
- คณะกรรมการกาชาดระหว่างประเทศ. (2563). องค์การยูนิเซฟ และองค์การอนามัยโลก. การตีตราทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับ COVID-19.
- เฉลิมชัย สุวรรณวัฒนา. (2563). “สีในวัฒนธรรมคตินิยมของไทย.” วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดิฐดา นุชบุษบา. (2562). “เทคนิคการฟ้อนนี้โอล้านนาในละครฟ้อนล้านนา เรื่องพรหมจักรของกฤษฎี ชัยศิลป์บุญ”. วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน).
- ทิพิชา โปษยานนท์, นภินทร ศิริไทย และศิริธร อรไชย. (2563). *รวมพลังพลเมืองตื่นรู้ ช่วยชาติ สู้ภัยโควิด 19: แนวปฏิบัติในการป้องกันและเฝ้าระวังโรคโควิด 19 ในชุมชน*. นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.).
- บริษัทฐานเศรษฐกิจมีเดียจำกัด. (2563). “ผีอินโดโควิด.” ฐานเศรษฐกิจ.
<https://www.thansettakij.com/content/430336>.
- พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์. (2550). “การศึกษาการตระรู้ทางสังคม และการสร้างโมเดลการให้คำปรึกษากลุ่ม เพื่อพัฒนาการตระรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทย.” วิทยานิพนธ์ระดับดุขศึกษบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภัทรพร เจริญรัตน์. (2559). “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยสะท้อนด้านมืดจากดอกกุหลาบ.” วิทยานิพนธ์ระดับดุขศึกษบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราตรี ศรีสุวรรณ. (2546). “การศึกษาาระบำนานฎยประดิษฐ์พื้นบ้านภาคใต้.” รายงานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนสนับสนุนการวิจัยสถาบันราชภัฏสงขลา, 14-16. สงขลา: สำนักพิมพ์สถาบันราชภัฏสงขลา.
- โรงพยาบาลศิริรินทร์ กรุงเทพฯ. (ม.ป.ป.). “มาตรการดูแลสุขภาพป้องกันโรคโคโรนา.” โรงพยาบาลศิริรินทร์ กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://www.sikarin.com/content/detail/408/วิธีการป้องกัน-รับมือ-ไวรัส-covid-19>.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. (ม.ป.ป.). “Method Acting.” Acting (การแสดง). สืบค้นจาก <https://1th.me/hkrz>.
- วิระยุทธ เขาวนปรีชา**. (ม.ป.ป.). “กระดูกและข้อ”. ศูนย์ศัลยกรรมกระดูกและข้อ โรงพยาบาลวิภาวดี. สืบค้นจาก <https://www.vibhavadi.com/orthopedic/resourcesdetail.php?id=70>.
- ศุภสิทธิ์ พรรณนารุโณทัย. (2563). “จะผ่านพ้นวิกฤตโลก โควิด 19 ระบาด ด้วยฐานความรู้และกาปฏิบัติ.” วารสารวิจัยระบบสาธารณสุข, ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มีนาคม).
- สมิทธิ เจือจินดา และวรรณภา โพธิ์ผลิ. (2562). “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าของตนเองสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเขตธนบุรี.” รายงานวิจัยฉบับนี้สนับสนุนทุนจากงบประมาณแผ่นดิน, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สิทธา สว่างศรี และวิชชุดา วุฑาพิศย์. (2558). “นาฏยประดิษฐ์ของสภาพร สนทอง.” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 (มีนาคม-สิงหาคม).
- สุรียา หมานมานะ, โสภณ เอี่ยมศิริ และถาวร สมุนมาลย์. (2563). “โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID19).” วารสารสถาบันบาราศนราครุ, ปีที่14 ฉบับที่1 (มกราคม-เมษายน).
- สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง. (2563). “รู้ทันโควิด.” สืบค้นจาก <https://1th.me/oezzm>.
- “ฟ้อนเล็บ.” (ม.ป.ป.). บ้านรำไทย. สืบค้นจาก http://www.banramthai.com/html/fon_leb.html.