

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2021

การสร้างสรรคัาณยศิลป์จากการตีความ "ขาย 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย

บัณฑิตา บุตรเจริญ
คณะศิลปกรรมศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>

Recommended Citation

บุตรเจริญ, บัณฑิตา, "การสร้างสรรคัาณยศิลป์จากการตีความ "ขาย 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย" (2021).
Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD). 5557.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/5557>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความ "บาป 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN
THAI SOCIETY



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

Common Course

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ "บาป 7 ประการ"
	ในบริบทของสังคมไทย
โดย	น.ส.ชนิษฐา บุตรเจริญ
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร ปิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เป่าสวัสดิ์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชุดา วุฒาทิตย์)	

ชนิษฐา บุตรเจริญ : การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ "บาป 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย. (THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY) อ.ที่
 ปรึกษาหลัก : ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันที่สืบเนื่องจากการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏยศิลป์ และประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำบาปทั้ง 7 ประการที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันมาตีแผ่ให้คนรุ่นใหม่และคนที่สนใจได้หันกลับมามองพฤติกรรมและการกระทำของตนเองที่ส่งผลทำให้สังคมไทยในปัจจุบันเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อทั้งรายบุคคลและต่อส่วนรวม อีกทั้งยังส่งผลต่อเนื่องให้เกิดเหตุการณ์อันไม่สงบสุขในสังคม รูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์สามารถจำแนกตามองค์ประกอบของการแสดงได้ 8 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดง สร้างสรรค์ขึ้นจาก บาป 7 ประการ ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น 2 องค์ ประกอบด้วย 7 ฉากการแสดง ได้แก่ องค์ 1 พยัคฆ์ ประกอบด้วย ฉาก 1 อัดดา ฉาก 2 รัชยา ฉาก 3 เกียจคร้าน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ฉาก 5 ราคะ และ ฉาก 6 โทสะ องค์ 2 ประกอบด้วย ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า 2) นักแสดง คัดเลือกจากความสามารถและผู้ที่มีความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก อีกทั้งมีความสามารถทางด้านการสื่อสารอารมณ์ 3) ลีลานาฏยศิลป์ นำเสนอลีลานาฏยศิลป์ในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ บัลเลต์คลาสสิก ระบำสเปน นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศิลป์สมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นสด การเคลื่อนไหวในลักษณะชีวิตประจำวัน และศิลปะการแสดง 4) อุปกรณ์การแสดง นำเสนอให้สอดคล้องกับบทการแสดง ทั้งด้านการสื่อสารและ การสื่อความหมายแบบตรงไปตรงมา โดยเน้นความเรียบง่ายเป็นหลัก 5) เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ และเลือกใช้การบรรเลงดนตรีสด 6) เครื่องแต่งกาย ใช้แนวคิดศิลปะมินิมอลลิสม์ 7) พื้นที่ นำเสนอบริเวณพื้นที่แบบเปิด โดยเลือกใช้สถานที่ในมุมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับบทการแสดง โดยใช้แนวคิดศิลปะเฉพาะพื้นที่ (site-specific) 8) แสง นำเสนอถึงทฤษฎีของสีที่ช่วยในการสื่อสารอารมณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลังการสร้างสรรคผลงานโดยคำนึงถึงแนวคิดสำคัญ ได้แก่ 1) การคำนึงถึง บาป 7 ประการ ในบริบทของสังคมไทย 2) การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม 3) การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม 4) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ 5) การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง 6) การคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ และ 7) การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านนาฏยศิลป์ ดริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์ ซึ่งผลของการวิจัยทั้งหมดนี้มีความสอดคล้อง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทุกประการ

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์
 ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต
 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6281004035 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD: THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY

Kanittha Butracharoen : THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS”
IN THAI SOCIETY. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

The research named “THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF SEVEN DEADLY SINS IN THAI SOCIETY” is creative research and qualitative research. The objective is to explore the form and concept findings acquired from creating a dance work which is inspired by the current situation in Thai society regarding actions of ‘7 Deadly Sins’. The tools for research are data collection and documentary analysis, informative media, observation, seminar, criteria for standardization of praising the role models in the dancing art and personal experience. These tools are used for a guidance for analysis and creating a dance work.

The result shows that this dance work reveals the ‘7 Deadly Sins’ that underlying the situations in current Thai society and encourages people to consider their behaviors that causes social dilemma and chaos in society. The form of creating a dance work comprises of 8 components of performance which are: 1) script, written regarding actions of the ‘7 Deadly Sins’ in the context of the current situation of Thai society. The script consisted of 2 acts, total of 7 scenes: Act 1 Vices which consists of Scene 1 – Pride, Scene 2 – Envy, Scene 3 – Sloth, Scene 4 – Gluttony and Greed, Scene 5 – Lust and Scene 6 – Wrath; Act 2 which consists of a scene – Amazing Grace; 2) actors, selected from the Western dance skills and acting skills in conveying the emotions; 3) choreography, presented in various styles, for example; Post-Modern Dance, Classical Ballet, Spanish Dance, Contemporary Dance, Modern Dance, Jazz Dance, Movement Improvisation, Everyday Movement and Dramatic Arts; 4) property, presented in minimal style in accordance to the script both the meaning of signs and direct communication; 5) music and sound, presented original composition with live performance; 6) costume, inspired by minimalist art; 7) space, performed in open space by choosing the appropriated space in accordance to the script and using the concept of site-specific art; 8) lighting design, using colors of light to convey emotions and stories.

Moreover, the findings of concept from creating a dance work are 1) the awareness of the ‘7 Deadly Sins’ in the context of Thai society; 2) the reflection of current problems in Thai society; 3) the conveying of message to the audience; 4) the creativity in dance; 5) the various forms of performance; 6) the design of symbol in creating a dance work; and 7) dance, music and visual art theories. The result shows the compliance and accomplishment of all research objectives.

Field of Study: Fine and Applied Arts
Academic Year: 2021

Student's Signature
Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศป.ด.) คณะศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้รับการสนับสนุนจาก พุทธการศึกษาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต “100 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” (100th Anniversary Chulalongkorn University Fund for Doctoral Scholarship) ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ และคอยสนับสนุนมาโดยตลอด และขอกราบขอบพระคุณประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ที่คอยให้คำชี้แนะ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เป่าสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ และอาจารย์ ดร.วิชุดา วุฒาพิทย สำหรับคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ อีกทั้งทำให้การวิจัยในครั้งนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ภราดา ดร.บัญชา แสงหิรัญ อธิการบดีมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ภราดา อำนาจ ยุ่นประยงค์ รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ชิสเตอร์เนตรประกาย ผิวนัย

มาสเตอร์วิวัฒน์ กิจเจริญ และขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทุก ๆ ท่านที่เสียสละเวลาและกรุณาให้สัมภาษณ์อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณมารดา นางขวัญจิรา บุตรเจริญ บิดา นายณรงค์ บุตรเจริญ และพี่สาวฝาแฝดนางปรีชา อธิเมธาทิ และนางสาวประภัสสร แสงหิรัญ และญาติของข้าพเจ้าทั้งหมดที่คอยเป็นกำลังใจ และคอยสนับสนุนมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณนักแสดง และทุก ๆ ท่านที่มีส่วนช่วยให้ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณคุณธีรภัทร โอสุวรรณ ที่คอยให้คำปรึกษา และช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ขอขอบพระคุณคุณสมกมล แซ่โจ้ว คุณบดินทร์ ไชยสมบัติ คุณกานต์ บุญเกียรติ และคุณสุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ที่คอยให้ความช่วยเหลืออันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณครูและอาจารย์ทุก ๆ ท่านที่เคยได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้

ชนิษฐา บุตรเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	2
1.3 คำถามในการวิจัย.....	3
1.3.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์	3
1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	3
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	4
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	5
1.6.2 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.8 การรายงานผลการวิจัย	6
1.9 สรุปบท	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8

2.1 อาร์มภบท.....	8
2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
2.2.1 บท 7 ประการ.....	8
2.2.2 บริบทสังคมไทย.....	10
2.2.3 คนรุ่นใหม่.....	11
2.2.4 การตีความ	13
2.2.5 นาฏยศิลป์	14
2.2.6 นาฏยศิลป์สมัยใหม่ (modern dance)	15
2.2.7 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance)	17
2.2.8 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	18
2.2.9 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (contemporary)	20
2.2.10 ความคิดสร้างสรรค์.....	21
2.2.11 ระเบียบ.....	22
2.3 “บท 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	24
2.3.1 บท 7 ประการ.....	24
2.3.1.1 ที่มาและความสำคัญของ บท 7 ประการ.....	24
2.3.2 “บท 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย.....	47
2.3.2.1 สังคมไทย	47
2.4 ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย	71
2.4.1 การออกแบบบทการแสดง.....	71
2.4.2 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์.....	78
2.4.3 การคัดเลือกนักแสดง.....	83
2.4.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	87
2.4.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	92

2.4.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง	99
2.4.8 การออกแบบแสง.....	103
2.5 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	108
2.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน (artistic qualification).....	120
2.7 สรุป	133
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	134
3.1 อารัมภบท.....	134
3.2 รูปแบบงานวิจัย	134
3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์	134
3.2.2 การวิจัยคุณภาพ	136
3.3 การออกแบบงานวิจัยสร้างสรรค์.....	138
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	138
3.3.2 คำถามในงานวิจัย	138
3.3.2.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์	138
3.3.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	151
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	159
3.4.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์.....	159
3.4.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์.....	160
3.4.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับบาป 7 ประการ	160
3.4.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของสังคมไทย.....	160
3.4.2 การสัมภาษณ์ (interview)	160
3.4.3 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ (information technology).....	161
3.4.4 การสังเกตการณ์ (observation).....	161

3.4.4.1 การแสดงผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ของนราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินผู้เบิก นาฏยศิลป์ร่วมสมัยคนแรกของประเทศไทย	162
3.4.4.2 การแสดงดุชนินิพนธ์	166
3.4.5 การสัมมนา (Seminar).....	169
3.4.6. เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏยศิลป์.....	174
3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย (Personal Experience)	175
3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	176
3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย	177
3.6.1 กลุ่มบุคคลผู้ที่เกี่ยวข้องด้าน บำป 7 ประการ.....	177
3.6.2 กลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม	180
3.6.3 กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ.....	190
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์.....	193
4.1 อารัมภบท.....	193
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์	193
4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์จากการตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของ สังคมไทย	193
4.2.1.1 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1	194
4.2.1.2 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก การตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2	209
4.2.1.3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก การตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3	226
4.2.1.4 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก การตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4	251
4.2.1.5 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก การตีความ “บำป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5	298

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย.....	364
4.2.2.1 การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	364
4.2.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม.....	366
4.2.2.3 การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม	367
4.2.2.4 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์.....	368
4.2.2.5 การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง	369
4.2.2.6 การคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	371
4.2.2.7 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม	372
4.3 อภิปรายผล	373
4.3.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท ของสังคมไทย	373
4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง.....	373
4.3.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์.....	374
4.3.1.3 การคัดเลือกนักแสดง.....	375
4.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	375
4.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	376
4.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	376
4.3.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง.....	377
4.3.1.8 การออกแบบแสง	377
4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	378
4.3.2.1 การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	379
4.3.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม.....	380
4.3.2.3 การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม	380

4.3.2.4 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์.....	381
4.3.2.5 การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง	383
4.3.2.6 การคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	384
4.3.2.7 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม	385
4.4 สรุปบท	385
บทที่ 5 บทสรุป	386
5.1 อารัมภบท.....	386
5.2 ผลวิจัยที่ได้จากเรื่องการสร้างสรณ์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท ของสังคมไทย	386
5.2.1 รูปแบบของการสรณ์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท ของ สังคมไทย	386
5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง.....	386
5.2.1.2 การออกแบบลีลนาฏศิลป์.....	387
5.2.1.3 การคัดเลือกนักแสดง.....	388
5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	389
5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง.....	389
5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	390
5.2.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง	390
5.2.1.8 การออกแบบแสง	390
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรณ์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ใน บริบทของสังคมไทย	399
5.2.2.1 “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	399
5.2.2.2 การสะท้อนปัญหาของสังคม.....	400
5.2.2.3 การสื่อสารผู้ชม	401
5.2.2.4 ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์.....	401

5.2.2.5 ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง	401
5.2.2.6 การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	402
5.2.2.7 ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม	402
5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยต่อไปในอนาคต.....	403
บรรณานุกรม.....	404
ภาคผนวก.....	411
ภาคผนวก ก เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	412
ภาคผนวก ข ภาพเบื้องหลังการแสดงผลงานดุซงึนนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	441
ภาคผนวก ค ภาพการแสดงผลงานดุซงึนนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย	444
ประวัติผู้เขียน	454

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 ตารางสรุปความเป็นมาต้นกำเนิด “บาป 7 ประการ”	26
ตารางที่ 2.2 ตารางเปรียบเทียบบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์ กับ อุกุศลธรรม 10 ของศาสนาพุทธ	68
ตารางที่ 3.1 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ.....	178
ตารางที่ 3.2 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม	182
ตารางที่ 3.3 รายนามกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ	191
ตารางที่ 4.1 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1	199
ตารางที่ 4.2 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1	203
ตารางที่ 4.3 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1	207
ตารางที่ 4.4 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2.....	213
ตารางที่ 4.5 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2	219
ตารางที่ 4.6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2	224
ตารางที่ 4.7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3.....	232
ตารางที่ 4.8 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3	243
ตารางที่ 4.9 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3	249
ตารางที่ 4.10 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4.....	261
ตารางที่ 4.11 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4	282

ตารางที่ 4.12 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4	296
ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ในแต่ละบทการการแสดง.....	302
ตารางที่ 4.14 ตารางการพัฒนาการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งที่ 5	310
ตารางที่ 4.15 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 5.....	311
ตารางที่ 4.16 ตารางสรุปการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	319
ตารางที่ 4.17 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5.....	335
ตารางที่ 4.18 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5	362
ตารางที่ 4.19 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย.....	363
ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย.....	391

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ภาพการแสดงครอสซิง เดอะ วอเตอร์ (Crossing the water)	72
ภาพที่ 2.2 ภาพ ฉากบาปตะกละ จากการแสดงชุด บาป 7 ประการ.....	73
ภาพที่ 2.3 ภาพการแสดงผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา	75
ภาพที่ 2.4 ภาพภาพยนตร์เรื่องเซเวน (Seven).....	76
ภาพที่ 2.5 ภาพธิดาพญามาร 3 ตน.....	77
ภาพที่ 2.6 ภาพจากการแสดงชุด บล็องช์ ดูบัวร์ (Blanche Dubois” Fantasy).....	79
ภาพที่ 2.7 ภาพนักแสดง จากการแสดงชุด “Sevillana”	81
ภาพที่ 2.8 ภาพฉากความสวยงามของกรุงเทพมหานคร.....	82
ภาพที่ 2.9 ภาพการแสดงนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู.....	84
ภาพที่ 2.10 ภาพการแสดงชุด Blinded.....	85
ภาพที่ 2.11 ภาพการแสดงชุด บัลเลต์มโนราห์.....	86
ภาพที่ 2.12 ภาพ นราพงษ์ จรัสศรี ในการใช้ “ไซ” สื่อสารแทนสันติภาพ.....	88
ภาพที่ 2.13 ภาพการแสดงชุด “ทอนปู” (Tonpu)	90
ภาพที่ 2.14 ภาพฉาก บาปอึดตา จากการแสดงชุด บาป 7 ประการ.....	91
ภาพที่ 2.15 ภาพจากการแสดงชุด ชาโลเม่ นางผู้เดินระบำเพื่อขอหัว	93
ภาพที่ 2.16 ภาพการแสดงชุด “นาฏยะ” (Nataya)	95
ภาพที่ 2.17 ภาพนักดนตรีจากการแสดง เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการ เป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี.....	96
ภาพที่ 2.18 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์	98
ภาพที่ 2.19 ภาพการแสดง “บาปละโมบ” ในการแสดงชุด บาป 7 ประการ.....	99
ภาพที่ 2.20 ภาพการแสดง ชุด บทอัศจรรย์: นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดในวรรณคดีไทย.....	100

ภาพที่ 2.21 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อผู้หูึงกับการยุติความรุนแรง	101
ภาพที่ 2.22 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือก ศิลปินระดับชาติ ทางด้านนาฏศิลป์	102
ภาพที่ 2.23 ภาพ นราพงษ์ จรัสศรี ในขณะที่การแสดงชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระ ปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit, Free the World)	107
ภาพที่ 2.24 ภาพการใช้แสงจากด้านข้าง (side light) ของการแสดงชุด มาย แท็งก์ (My Tank) ..	108
ภาพที่ 3.1 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ปลดปล่อยสันติภาพโลกให้โอบยิบ.....	165
ภาพที่ 3.2 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ การเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี	166
ภาพที่ 3.3 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปิน ระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์	167
ภาพที่ 3.4 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เหมือนนรกในใจคน	168
ภาพที่ 3.5 ภาพการเสนาวิชาการและนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย ภายใต้แนวคิด Blinded ของ นิสิตปริญญาเอก รุ่น 12	170
ภาพที่ 3.6 ภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุด Blinded	171
ภาพที่ 3.7 ใบประกาศนียบัตร นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ.....	172
ภาพที่ 3.8 ใบประกาศนียบัตร นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ.....	173
ภาพที่ 3.9 ใบประกาศนียบัตร นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ.....	174
ภาพที่ 3.10 ภาพผู้วิจัยในบทบาทนักแสดง จากการแสดงชุด “สุริโยไท บัลเลต์ โอเปร่า”	176
ภาพที่ 4.1 ภาพการทดลองการแสดงครั้งที่ 1 ในองค์กรที่ 1 นกยูง.....	197
ภาพที่ 4.2 ภาพการทดลองการแสดงครั้งที่ 2 ในองค์กร 1 พยัคฆ์.....	212
ภาพที่ 4.3 ภาพเครื่องแต่งกายในฉาก 1 อัฒตา และ ฉาก 6 เกียจคร้าน	217
ภาพที่ 4.4 การเคลื่อนไหวของนักแสดงองค์ 1 ในรูปแบบแคนนอน (cannon)	230
ภาพที่ 4.5 ภาพการด้นสด (improvisation) ในฉาก 3 ริษยา (envy).....	231
ภาพที่ 4.6 แทนสารภาพบาป.....	237

ภาพที่ 4.7 ผู้วิจัยทดลองการแสดงใน ฉาก 6 เกียจคร้าน โดยใช้เล็บที่อปเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	238
ภาพที่ 4.8 ภาพของ ศรวณีย์ ณะธนิต ในบทบาทอิโซล เจ้าหญิงแห่งไอริช	240
ภาพที่ 4.9 ภาพเครื่องแต่งกายใน ฉาก ริษยา (envy).....	241
ภาพที่ 4.10 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 องค์ 1 พยัคฆ์.....	254
ภาพที่ 4.11 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิกในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 1 อัดตา	255
ภาพที่ 4.12 ภาพการเคลื่อนไหวผ่านการใช้เทคนิคศิลปะการแสดงในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 2 ริษยา.....	256
ภาพที่ 4.13 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันในการซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 3 เกียจคร้าน.....	257
ภาพที่ 4.14 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวรูปแบบการเต้นแจ๊สในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 4 ตะกละและละโมภ.....	258
ภาพที่ 4.15 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ใน ฉาก 5 รากะ.....	259
ภาพที่ 4.16 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นระบำสเปนในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 6 โทสะ	260
ภาพที่ 4.17 ภาพโพเดียม และกระจก ในฉาก 1 อัดตา	268
ภาพที่ 4.18 ภาพบันได และ ถ้วยรางวัล ในฉาก 2 ริษยา.....	268
ภาพที่ 4.19 ภาพเตียงนอน นาฬิกาทราย เล็บที่อป โต๊ะทำงาน และเก้าอี้ทำงาน ในฉาก 3 เกียจคร้าน.....	269
ภาพที่ 4.20 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในฉาก 4 ตะกละและละโมภ	270
ภาพที่ 4.21 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในฉาก 5 รากะ	270
ภาพที่ 4.22 ภาพโน้ตเพลง ในฉาก 2 ริษยา พาร์ท 1.....	272
ภาพที่ 4.23 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายใน ฉากตะกละและละโมภ ฉากรากะ และฉากโทสะ	274

ภาพที่ 4.24 ภาพฉากสตูดิโอ ในองค์ 1 พยศชั่ว และ ฉาก 1 อัตตา.....	275
ภาพที่ 4.25 ภาพฉากกิ่งไม้ที่ถูกทับถมใน ฉาก 2 ริษยา	276
ภาพที่ 4.26 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน	277
ภาพที่ 4.27 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ	277
ภาพที่ 4.28 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 5 ราคะ.....	278
ภาพที่ 4.29 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 6 โทสะ	279
ภาพที่ 4.30 ภาพ การฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ใน องค์ 1 พยศชั่ว	280
ภาพที่ 4.31 ภาพ การใช้เทคนิคในแอปพลิเคชันชมร่วมกับการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในฉาก 1 อัตตา.....	281
ภาพที่ 4.32 ภาพการเคลื่อนไหวใน องค์ 1 พยศชั่ว.....	304
ภาพที่ 4.33 ภาพนักแสดงใน ฉาก 1 อัตตา ที่แสดงการเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์การแสดง (กระจก)	305
ภาพที่ 4.34 ภาพนักแสดงหลักใน ฉาก 2 ริษยา ที่สื่อสารถึงอารมณ์ความอิจฉาริษยาต่อนักแสดง สมทบ.....	305
ภาพที่ 4.35 ภาพนักแสดงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน	306
ภาพที่ 4.36 ภาพการแสดง ฉาก 4 ตะกละและละโมภ.....	307
ภาพที่ 4.37 ภาพการแสดง ฉาก 5 ราคะ	307
ภาพที่ 4.38 ภาพการแสดง ฉาก 6 โทสะ	308
ภาพที่ 4.39 ภาพการสารภาพบาป ของการการแสดง องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า.....	309
ภาพที่ 4.40 ภาพอุปกรณ์การแสดงทั้งหมดของ ฉาก 3 เกียจคร้าน	317
ภาพที่ 4.41 ภาพนักดนตรีกำลังบรรเลงไวโอลินในรูปแบบต้นสด	319
ภาพที่ 4.42 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลัก.....	323
ภาพที่ 4.43 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ฉาก 1 อัตตา.....	324
ภาพที่ 4.44 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ฉาก 2 ริษยา.....	324
ภาพที่ 4.45 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน	325

ภาพที่ 4.46 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 4 ตะกละและละโมบ	326
ภาพที่ 4.47 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 5 ราชะ	327
ภาพที่ 4.48 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 6 โทสะ	328
ภาพที่ 4.49 ภาพมุมต่าง ๆ ของ “The Factory of Inspiration”	329
ภาพที่ 4.50 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “ไม้กางเขน” ใน องค์ 1 พยศชั่ว	330
ภาพที่ 4.51 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “พระอาทิตย์” ใน ฉาก 1 อัตตะ	331
ภาพที่ 4.52 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “พระอาทิตย์” ใน ฉาก 2 ริษยา	331
ภาพที่ 4.53 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน	332
ภาพที่ 4.54 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 4 ตะกละและละโมบ	332
ภาพที่ 4.55 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 5 ราชะ	333
ภาพที่ 4.56 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 6 โทสะ	333
ภาพที่ 4.57 ภาพการออกแบบแสงใน องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้าของเจ้า	334

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บาป 7 ประการ (seven deadly sins) หรือ บาปต้น (cardinal sins) เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก โดยนักบุญ เกรกอรี ในศตวรรษที่ 6 (Gregory VI) บาป 7 ประการถือเป็นหลักคำสอนที่สอนให้มนุษย์ไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนเอง ซึ่งถือเป็นความบกพร่องที่มีอยู่ในตัวเราซึ่งยากที่จะแก้ไข บางครั้งเรียกบาปนี้ว่า “พญาศั้ว” โดยชาวคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกมีความเชื่อว่า ผู้ใดที่มีบาปนี้ติดตัวก็เปรียบเสมือนกับมีรอยสักบนวิญญาณของตน และทำให้ไม่สามารถไปสู่สวรรค์ได้เมื่อวิญญาณออกจากร่าง หลักคำสอนของ บาป 7 ประการ ประกอบไปด้วย บาปอวดต้อ บาปละโมภ บาปราคะ บาปริษยา บาปตะกละ บาปเกียจคร้าน และบาปโทสะ ทั้งหมดนี้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกระทำความผิดที่สร้างความไม่สงบสุข และเปียดเบียนผู้อื่น

สังคมไทยดำรงอยู่ร่วมกันโดยมีวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดต่อกันมาเป็นพื้นฐาน โดยยึดหลักและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยในการดำรงชีวิต ในอดีตสังคมไทยถือเป็นสังคมที่สงบสุขมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน แต่สังคมไทยในปัจจุบันเกิดปัญหาและเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด ปัญหาทางเศรษฐกิจ ปัญหาทุจริตคอร์รัปชัน ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทางการศึกษา ปัญหาความเห็นต่างทางความคิด และปัญหาการใช้ความรุนแรง ฯลฯ ปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดของมนุษย์ที่เรียกว่า “บาป” ปัญหาต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่แฝงไปด้วยบาป 7 ประการทั้งสิ้น เช่น ปัญหาจากการทุจริตคอร์รัปชัน ถือเป็นปัญหาใหญ่ที่ยังหาทางแก้ไขไม่ได้ และยังส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศชาติ โดยปัญหานี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงแค่การกระทำบาปเพียงบาปเดียว แต่การคอร์รัปชันมีการกระทำบาปถึง 4 ประการ ได้แก่ บาปโลภะ บาปเกียจคร้าน บาปอวดต้อ และบาปตะกละ บาปโลภะ เกิดจากความโลภที่ทำให้มนุษย์เกิดกิเลสที่อยากได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ บาปเกียจคร้าน เกิดจากความปล่อยปละละเลยในหน้าที่การงานของตน บาปอวดต้อ เกิดจากความหลงใหลในอำนาจที่ตนมี และบาปตะกละ คือเกิดจากความไม่รู้จักความพอในสิ่งที่ตนพึงมี จึงเห็นได้ว่าบาป 7 ประการแทรกซึมอยู่ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำบาป 7 ประการที่แทรกซึมอยู่ในปัญหาต่าง ๆ ในสังคมไทยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์

ศิลปินในแขนงต่าง ๆ มีการนำเอาบาป 7 ประการมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านศิลปะ และศิลปะการแสดง แต่ยังไม่เคยมีผู้ใดนำมาเชื่อมโยงทางด้านบริบทของสังคมไทย และจากการตีความทางด้านหลักคำสอนของศาสนา ส่วนใหญ่ปรากฏอยู่ในลักษณะภาพยนตร์ การ์ตูน เกมส์ และการละคร ซึ่งนาฏยศิลป์ถือเป็นศาสตร์ที่สามารถสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ในทางเดียวกัน บาป 7 ประการมีความลึกซึ้งทางด้านหลักคำสอน นาฏยศิลป์จึงถือเป็นศาสตร์ที่นำมาใช้ในการถ่ายทอดบาป 7 ประการได้เป็นอย่างดี

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในประเทศไทยที่ได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์มีปรากฏให้เห็นไม่มาก และจากประสบการณ์ผู้วิจัยทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกและศิลปะการแสดงทั้งในรูปแบบนักแสดงและครูผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจและเล็งเห็นประโยชน์ทางการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ที่สามารถช่วยในการสื่อสารถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่สืบเนื่องจากบาป 7 ประการ

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าบาปคือจุดเริ่มต้นของการกระทำความผิดที่ทำให้คนในสังคมขาดการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข และบาปยังถือเป็นต้นกำเนิดของความแตกแยกในหลากหลายรูปแบบที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน การเกรงกลัวต่อบาปจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่มนุษย์ควรพึงระลึกไว้ในใจอยู่เสมอ และด้วยองค์ความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์และองค์ความรู้แบบสหสาขาวิชา การแสดงชุดนี้จำเป็นต้องตั้งอยู่บนรากฐานขององค์ความรู้ และความเข้าใจ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถเป็นแนวทาง ทั้งทางด้านรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ทั้งเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จะสามารถเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ทำให้คนในสังคมไทยเกิดความตระหนักรู้ถึงบาปบุญคุณโทษ และช่วยส่งเสริมด้านคุณธรรม และจริยธรรม

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อแสวงหาและวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
2. เพื่อวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

1.3 คำถามในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย” ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ที่จะค้นหาแนวทางในการออกแบบนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญตามองค์ประกอบของการสร้างสรรคงานทางนาฏศิลป์ดังนี้

1.3.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยมีรูปแบบอย่างไร โดยสามารถจำแนกคำถามสาระสำคัญของการแสดง หลักคิด และพื้นฐานการออกแบบตามองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

- 1.3.1.1 การออกแบบบทรการแสดง
- 1.3.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์
- 1.3.1.3 การคัดเลือกนักแสดง
- 1.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 1.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง
- 1.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 1.3.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง
- 1.3.1.8 การออกแบบแสง

1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์

แนวคิดที่ได้หลังจาก การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดยผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามเพื่อค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์เป็นอย่างไร โดยจำแนกเป็นประเด็นได้ดังต่อไปนี้

- 1.3.2.1 การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
- 1.3.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม
- 1.3.2.3 การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม
- 1.3.2.4 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์
- 1.3.2.5 การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง
- 1.3.2.6 การคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์
- 1.3.2.7 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัยได้ดังนี้

1.4.1 การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จะเป็นการวิเคราะห์หลักคำสอนของศาสนาคริสต์ คือ บาป 7 ประการที่เกิดขึ้นอยู่ในสังคมไทยในปัจจุบัน

1.4.2 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ไม่ได้เจาะจงรูปแบบลีลานาฏศิลป์เป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่ผู้วิจัยได้เลือกพิจารณารูปแบบของนาฏศิลป์ตามความสอดคล้องของแนวความคิดที่กำหนดไว้

1.4.3 การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จะเป็นการวิเคราะห์หลักคำสอนของศาสนาคริสต์ คือ บาป 7 ประการโดยไม่หมายรวมถึงหลักคำสอนอื่น ๆ ของศาสนาคริสต์

1.4.4 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย มิได้มีเจตนาในการใช้ผลการประเมินมาสร้างเป็นมาตรฐาน และให้คุณค่าของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์และแนวคิดในศิลปะอื่น ๆ

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จาก “บาป 7 ประการ” คือ 1) ความเย่อหยิ่ง หรืออวดตา (pride) 2) ความโลภ หรือโลภะ (greed) 3) ความมกมากในกามตัณหา หรือราคะ (lust) 4) ความริษยา (envy) 5) ความตะกละ (gluttony) 6) ความเกียจคร้าน (sloth) 7) ความโกรธ หรือโทสะ (wrath) ซึ่งเป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ โดยผู้วิจัยศึกษา บาป 7 ประการ ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยโดยไม่ได้แบ่งแยกศาสนา

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องมือวิจัยในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยทั้งหมด 7 เครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1.6.1.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารทางวิชาการ หนังสือ ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงพิจารณาสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

1.6.1.2 การสัมภาษณ์ คือกระบวนการศึกษาในรูปแบบหนึ่งที่นิยมใช้ในด้านสังคมศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยฉบับนี้ ทั้งทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ และ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งการสัมภาษณ์อยู่ในรูปแบบการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยประเด็นสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด โดยผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องได้ 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ 2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม 3) บุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ

1.6.1.3 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกศึกษาสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็นของ “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ รวมถึงองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

1.6.1.4 การสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสังเกตการณ์โดยตรงทางด้านการแสดงของนราพงษ์ จรัสศรี และเข้าร่วมรับชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ที่มีแนวคิดที่เชื่อมโยงกับประเด็นจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

1.6.1.5 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้เข้าร่วมงานสัมมนาในโครงการเสวนาและนำเสนอผลงานศิลปะร่วมสมัย ชุด Blinded ณ โรงละครแบล็กบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาลัยเซตริงส์ โดยมีประเด็นกล่าวถึงศิลปินร่วมสมัยสาขาศิลปะการแสดง ที่ยังไม่ได้รับการยอมรับหรือไม่เป็นที่รู้จักของสังคมอย่างกว้างขวาง โดยกล่าวถึงการมอบรางวัลแก่ศิลปินที่มักมีเสียงทักท้วงเรื่องการตัดสิน และสาเหตุที่หน่วยงานรัฐไม่สามารถเป็นตัวแทนความรู้สึกนึกคิดของศิลปินได้ รวมถึงการเข้าร่วมการสัมมนาในแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

1.6.1.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์มาตรฐานศิลปินมาเป็นมาตรฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

1.6.1.7 ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยได้นำประสพการณ์ทางด้านศิลปะการแสดง และนาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศิลป์

สมัยใหม่ การเต้นระบำสเปน การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย และละครเวที มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเชิงนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยเคยมีประสบการณ์ในบทบาทของนักแสดง ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และบทบาทของผู้ถ่ายทอด

1.6.2 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเชิงเอกสาร บทสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ ข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยมีกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งได้เป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

1.6.2.1 ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร หนังสือ ตำรา บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ รวมถึงการปฏิบัติภาคสนาม

1.6.2.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบในการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลงานวิจัยครั้งนี้เป็นการนำเสนอการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในลักษณะผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ และเป็นต้นแบบให้กับผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

2. การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ถือเป็นการบุกเบิกผลงานทางด้านนาฏศิลป์อย่างมีระบบระเบียบวิธีการ และมีวิธีการสร้างสรรค์อย่างชัดเจนรวมถึงเป็นการเผยแพร่ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์สู่ระดับสากล

3. ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยชุดนี้จะช่วยเพิ่มความตระหนักรู้ในเรื่องบาปบุญคุณโทษ และความละเอียดต่อการทำบาปที่ส่งผลต่อสังคมไทย

1.8 การรายงานผลการวิจัย

การนำเสนอรายงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้จำแนกรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีการดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย การรายงานผลการวิจัยและสรุปบท

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย อาร์มภท นิยามศัพท์เฉพาะ บทที่ 7 ประการในบริบทสังคมไทย ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง และสรุปบท

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบไปด้วย อาร์มภท รูปแบบการวิจัย การออกแบบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยเชิงคุณภาพ วัตถุประสงค์งานวิจัย คำถามในงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย และสรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ประกอบไปด้วย อาร์มภท การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ แนวคิดที่ได้หลังจากการออกแบบงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การอภิปรายผล และสรุปบท

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล ประกอบไปด้วย อาร์มภท ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บทที่ 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย และข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าและการทำงานวิจัย

1.9 สรุปบท

จากการที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ในการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีการดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัยในครั้งนี้ โดยในบทต่อไปผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลเชิงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบไปด้วย อาร์มภท นิยามศัพท์เฉพาะ บทที่ 7 ประการในบริบทสังคมไทย ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง ดังจะกล่าวถึงรายละเอียดของแต่ละประเด็น ดังปรากฏอยู่ในบทที่ 2 ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

ในงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาคำถามในงานวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ โดยในบทที่ 2 จะนำเสนอสาระสำคัญของเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบไปด้วย นิยามศัพท์เฉพาะ การตีความ “บาป 7 ประการ” บริบทของสังคมไทย แนวคิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงโดยลำดับดังต่อไปนี้

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้อธิบายศัพท์เฉพาะในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน

2.2.1 บาป 7 ประการ

ในงานวิจัยฉบับนี้คำว่า “บาป, บาปปะ-” ซึ่งมีกล่าวไว้ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง การกระทำผิดหลักคำสอนหรือข้อห้ามในศาสนา ความชั่ว หรือ ความมัวหมอง (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542: 624) ซึ่งในวิจัยเล่มนี้หมายถึง การปฏิบัติตนในทางที่ผิดทั้งทางด้านจริยธรรม มโนกรรม และกายกรรม ไม่ว่าจะเป็นโทษแก่ตนเองหรือแก่ผู้อื่น โดยที่เชื่อมโยงกับ บาป 7 ประการ (seven deadly sins) ซึ่งเป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกในอดีตกาล มีขึ้นเพื่อให้มนุษย์ทุกคนไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนเองมากเกินไป ได้แก่ 1) ราคะ (lust) 2) ตะกละ (gluttony) 3) โลภะ (greed) 4) เกียจคร้าน (sloth) 5) โทสะ (wrath) 6) ริษยา (envy) และ 7) อัตตา (pride) ดังที่ ซิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย ซิสเตอร์ประจำโรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี ได้แสดงพรรณนาไว้ว่า

บาป 7 ประการ คือ บาปประเภทบาปในช่วงเริ่มแรก เพราะเริ่มต้นนั้นเป็นบาปต้น 7 ประการ ที่ทำให้เกิดบาปอื่น ๆ พยศชั่วอื่นอันได้แก่ จองหอง (pride) ตระหนี่ (avarice) อิจฉา (envy) โมโห (wrath) ลามก (lust) โลกอาหาร (gluttony) และเกียจคร้าน (sloth or acedia) โดยในครั้งนี้อ้างจากหนังสือคำสอนพระศาสนจักรคาทอลิก ข้อที่ 1866 (เนตรประกาย ผิวชัย, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2564)

บาป 7 ประการ คือบาปต้นที่ทำให้เกิดบาปอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน บาป 7 ประการ ถือเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการทำตามความรู้สึกของตนเอง โดยอาจมิได้ทำเป็นกิจวัตร ดังที่ ภารดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ บาป 7 ประการ ไว้ว่า

บาป 7 ประการ ถือเป็นส่วนเชื่อมโยงกันทั้งหมดในเหตุและผลของการกระทำ ดังเช่น บาป คือการกระทำตามความรู้สึกของตนเอง โดยถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่ได้ทำเป็นกิจวัตร คนเราเกิดมาโดยมีมโนธรรมและอยู่กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งถือเป็นตัวตรวจสอบมนุษย์ด้านมโนธรรม ซึ่งบาปนั้นอาจขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยทุกอย่างมีสิ่งที่เกี่ยวข้องกัน (บัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

นอกจาก บาป 7 ประการ หมายถึง การกระทำตามความรู้สึกของตนเอง วิวัฒน์ กิจเจริญ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ บาป 7 ประการ ไว้ว่า

บาป 7 ประการ เรียกอีกอย่างว่า “พยศชั่ว” ปัจจุบันใช้คำว่า “กิเลส” แสดงถึงลักษณะของความไม่ดีทั้งหลายที่อยู่ในจิตใจ ซึ่งทุกคนสามารถมีบาปเหล่านี้ได้ แต่สิ่งเหล่านี้จะปรากฏออกมาแล้วแต่เหตุการณ์ ซึ่งบางคนแสดงออกมากบางคนแสดงออกน้อย สิ่งเหล่านี้เกิดจากการได้รับการอบรมทางศาสนาจากผู้ใหญ่ จากพ่อแม่ ฯลฯ เมื่อได้รับการอบรม การกระทำในสิ่งไม่ดีเหล่านี้จะลดน้อยลง และทุกคนจะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (วิวัฒน์ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บาบ 7 ประการ คือการกระทำตาม สัญชาตญาณของมนุษย์ โดยอาจมีเหตุมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งขึ้นอยู่กับ การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ และ บาบ 7 ประการ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการกระทำผิดที่สามารถพัฒนาให้เกิดเหตุการณ์ที่ร้ายแรงขึ้น อีกทั้ง บาบ 7 ประการ ถือเป็นการกระทำความผิดที่มีส่วนเชื่อมโยงและเกี่ยวพันกันโดย ไม่ใช่เพียงแค่บาบใดบาปหนึ่ง

2.2.2 บริบทสังคมไทย

ในงานวิจัยฉบับนี้คำว่า “บริบท” ซึ่งมีกล่าวไว้ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง ข้อความ หรือสถานการณ์แวดล้อมเพื่อช่วยให้เข้าใจความหมายของภาษาหรือของถ้อยคำ (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542: 608) และ “สังคม” หมายถึง คนจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันตามระเบียบกฎเกณฑ์ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญร่วมกัน หรือสมาคมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ที่เกี่ยวกับการพบปะสังสรรค์หรือชุมนุมชน (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542: 1159) ซึ่งในวิจัยเล่มนี้หมายถึง สถานการณ์แวดล้อมที่ประกอบไปด้วยคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ที่มีข้อตกลงร่วมกันในสังคม ดังที่ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

บริบทสังคมไทย ประกอบด้วยคำสองคำ คือ “บริบท” และ “สังคมไทย” คำว่า “บริบท” สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในแง่ของภาษาศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในแง่ของภาษาศาสตร์คือ การพิจารณาคำ ข้อความ หรือประโยค เพื่อให้เข้าใจความหมายได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ส่วนในแง่ของสังคมศาสตร์คือ การพิจารณาถึงสภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม เมื่อนำคำว่า “บริบท” มารวมกับคำว่า “สังคมไทย” ทำให้หมายถึง การพิจารณา สภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม ปัจจัยและเงื่อนไขต่าง ๆ โดยใช้สภาพสังคมไทยเป็นตัวกำหนดมุมมองและสะท้อนความหมายออกมา (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

นอกจาก บริบทสังคมไทยหมายถึงการสะท้อนความหมาย อัษฎาวุธ สวัสดิบุตร ได้แสดงทรรศนะของ บริบทสังคมไทย เพิ่มเติมถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมตามยุคสมัย ไว้ว่า

บริบทสังคมไทยคือ ความคิด ความเชื่อ วิธีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีปฏิบัติของคนส่วนใหญ่ในสังคมไทยที่ส่งต่อกันมา จากรุ่นสู่รุ่น โดยแสดงให้เห็นออกมาทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรม บริบททางสังคมไทยสามารถสะท้อนประวัติศาสตร์และเศรษฐกิจในสังคมแต่ละยุคสมัย ดังนั้นบริบททางสังคมไทยจึงปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยและค่านิยมของคนในแต่ละยุค (อัมภาวุธ สวัสดิบุตร, **สัมภาษณ์**, 17 ธันวาคม 2564)

บริบทสังคมไทย คือ วิถีปฏิบัติของคนส่วนใหญ่ในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ภัทราวุธ ขาวสนิท ที่ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า บริบทสังคมไทย คือ ภาพรวมของสังคมไทยที่ประกอบมาจาก ข้อมูลทางสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ความเชื่อ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสภาพความเป็นอยู่ของคนในสังคม ซึ่งมนุษย์ทุกคนต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือกฎเกณฑ์ในสังคมนั้น ๆ (ภัทราวุธ ขาวสนิท, **สัมภาษณ์**, 3 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่า บริบทสังคมไทย หมายถึง เหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็น สังคมทางการเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการศึกษา เป็นต้น โดยพิจารณาถึงสภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม และเงื่อนไขต่าง ๆ ในสังคมไทย ที่ไม่เจาะจงสถานที่หรือพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งในประเทศไทย

2.2.3 คนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่ในวิจัยฉบับนี้หมายถึง บุคคลที่มีความคิดในแง่มุมมองสมัยใหม่ทันสมัย และไม่จำกัดอายุ ดังที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับคนรุ่นใหม่ไว้ว่า

บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีความคิด ทักษะ และ การปฏิบัติตนในแง่ต่าง ๆ ทันยุคทันสมัย โดยอิงกระแสจากวัฒนธรรมตะวันตกเป็นกรอบครอบคลุมในด้านความเชื่อ วิถีชีวิต สังคม ศิลปะ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา ฯลฯ โดยการสะท้อนทัศนคติในแง่ต่าง ๆ เป็นเครื่องสะท้อนถึงความเป็นคน “รุ่นใหม่” ที่มีหัวคิดก้าวหน้า เล็งเห็นประโยชน์ส่วนรวม มองเรื่องความเท่าเทียม และศักยภาพของมนุษย์ ไม่ลดคุณค่าหรือศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เพราะเชื่อว่าทุกคนเท่าเทียมกัน (ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564)

คนรุ่นใหม่ คือกลุ่มผู้ที่มีกำลังมีพลัง กำลัง มีความคิดสร้างสรรค์
ใหม่ ๆ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้เพื่อก้าวไปสู่ความเป็นมืออาชีพ และกลุ่มคนที่
พร้อมจะปรับตัวและก้าวไปกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง
อยู่ตลอดเวลา ซึ่งไม่เกี่ยงว่าจะอยู่ในช่วงอายุใด อาจจะเป็นผู้ที่ผ่าน
ประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตมาอย่างยาวนาน แต่ก็มีมุมมอง
ความคิดที่ไม่ต่างจากเด็กรุ่นใหม่ ๆ สามารถทำงานร่วมกันกับเด็กรุ่นใหม่ ๆ ได้
อย่างลงตัว ซึ่งความได้เปรียบของคนกลุ่มนี้ที่อายุน้อยแล้วก็คือ
ประสบการณ์ที่สั่งสมมานานที่ทำให้มุมมองในการมองต่อปัญหาและการ
แก้ปัญหาอาจจะดูได้เปรียบกว่าคนที่อายุน้อยกว่าได้ (ธีรภัทร
โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

ในขณะที่เดียวกัน ญัฏฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้แสดงทรรศนะถึง คนรุ่นใหม่ ถึง ความเติบโตของที่มาพร้อมกับเทคโนโลยี ไว้ว่า “คนรุ่นใหม่ คือกลุ่มคนที่มีความคิดเป็นของตนเอง โดยเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย อาจจะมีมุมมองทางความคิดที่แตกต่างไปจากคนรุ่นก่อน และเป็นคนที่จะพร้อมที่จะเปิดรับสิ่งใหม่ พร้อมที่จะเรียนรู้ และพร้อมที่จะประยุกต์ใช้ในสิ่งต่าง ๆ” (ญัฏฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่าคนรุ่นใหม่ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง บุคคลที่มีความคิด ทักษะคติ ที่ทันสมัยในแง่มุมต่าง ๆ โดยอิงวัฒนธรรมตะวันตกเป็นกรอบ มีความคิดก้าวหน้า มีพลังกำลัง และมีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยไม่จำกัดอายุและเพศ โดยกลุ่มคนเหล่านี้พร้อมที่จะปรับตัวและก้าวไปกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน และพร้อมที่จะเรียนรู้ที่จะก้าวไปสู่การเป็นมืออาชีพ และระดับตำแหน่งงานที่สูงขึ้น โดยเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมในศักยภาพของมนุษย์ และไม่ลดคุณค่าหรือศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

2.2.4 การตีความ

ในงานวิจัยฉบับนี้คำว่า “การตีความ” หมายถึง การกำหนดความหมายหรือการอธิบาย ให้เข้าใจเจตนาและความมุ่งหมายเพื่อความถูกต้อง วิเคราะห์ถ้อยคำ ข้อความ เอกสาร ที่มีปัญหาสงสัย หรือที่มีความหมายไม่ชัดเจนเพื่อให้ทราบความหมายของถ้อยคำหรือข้อความนั้น ๆ (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 466) ดังที่ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การตีความ คือ การพิจารณาสิ่งนั้น ๆ ด้วยความตั้งใจอย่างละเอียดเพื่อให้เข้าใจความหมาย เจตนา และความมุ่งหมายของผู้ส่งสารหรือเจ้าของสารได้อย่างถูกต้อง ในภาษาอังกฤษจะตรงกับคำว่า “interpretation” ซึ่งหมายรวมถึงการแปลความหมายอย่างถูกต้องและมีหลักการ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการตีความ หมายถึง ความตั้งใจอย่างละเอียดเพื่อให้เข้าใจความหมาย เจตนาและความมุ่งหมายแล้ว อัมภาวูธ สวัสดิบุตร ได้แสดงทรรศนะถึงการตีความ อีกหนึ่งความหมายไว้ว่า

ตีความ หมายถึง การรับรู้และความเข้าใจส่วนบุคคล ซึ่งเกิดจากการศึกษา การอบรมเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมทางสังคม ความเชื่อ ศาสนา ทั้งหมดนี้หล่อหลอมให้บุคคลแต่ละบุคคลมีกรอบความคิดและกระบวนทัศน์ การมองโลก รวมถึงการรับรู้ที่ต่างกัน แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจเหตุการณ์เดียวกันจากประสบการณ์ที่ต่างกันได้ ทั้งนี้การตีความที่ต่างกันอาจนำไปสู่ความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้ในสังคม (อัมภาวูธ สวัสดิบุตร, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564)

การตีความ นอกจากจะหมายถึงการรับรู้และการเข้าใจของแต่ละบุคคลแล้ว ภัทรุช ขาวสนิท ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการตีความเพิ่มเติมไว้ว่า การตีความ “คือการที่เรานำข้อมูลที่มีอยู่ของเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาวิเคราะห์เพื่อระบุสาระสำคัญหรือใจความสำคัญของเรื่องนั้น ๆ” (ภัทรุช ขาวสนิท, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การตีความในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง การพิจารณาข้อความอย่างละเอียดลึกซึ้งของข้อมูลที่ศึกษาทั้งข้อมูลเชิงเอกสาร ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ข้อมูลจากการสนทนา และข้อมูลจากการสังเกตการณ์เป็นต้น และนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ ถอดความ และแปลความหมายอย่างมีหลักการ ซึ่งการตีความจะแตกต่างกันตามประสบการณ์ และบริบทสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคล

2.2.5 นาฏยศิลป์

นาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง ศิลปะการแสดงที่ใช้ร่างกายเป็นปัจจัยในการแสดงออก ผ่านความรู้สึกนึกคิดที่แสดงออกตามธรรมชาติ และเกิดเป็นความงามที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และการเคลื่อนไหวที่เป็นจังหวะ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ เป็นศิลปะที่เก่าแก่ชนิดหนึ่งของโลกในยุคก่อนประวัติศาสตร์ นาฏยศิลป์ถือเป็นการแสดงออกมาในรูปแบบของกิจกรรมของมนุษย์ บรรพบุรุษของมนุษย์ในอดีตกาลเคยลอกเลียนท่าทางของสัตว์และธรรมชาติแล้วจัดเป็นการแสดงขึ้นเพื่อเป็นการเอาใจหรือแสดงความเคารพต่ออำนาจทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถจะหาคำตอบได้ในสมัยนั้น ในนาฏยศิลป์จะมีความผูกพันซึ่งเกี่ยวกับจิตวิญญาณของมนุษย์เสมอ นาฏยศิลป์มักจะเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ เขตแดนพื้นที่ สงคราม ภูตผี ปีศาจ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการทางด้านนาฏยศิลป์ของตัวเอง จนหล่อหลอมออกมาเป็นอารยธรรม (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 2-3)

นาฏยศิลป์ คือการลอกเลียนแบบท่าทางของสัตว์และธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับธรากร จันทนะสาโร ที่ได้แสดงทรรศนะทางด้านพัฒนาการของนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์คือการเคลื่อนไหวของร่างกายที่พัฒนามาจากความเชื่อของมนุษย์และพิธีกรรม เลียนแบบท่าทางจากธรรมชาติซึ่งสอดคล้องและกลมกลืนไปกับจังหวะหรือเสียงของดนตรี การแสดงห้วงอารมณ์แตกต่างกันออกไปอย่างวิจิตรงดงาม มีขั้นตอนการฝึกหัดสืบทอดต่อกันมา จากรุ่นสู่รุ่นอย่างชัดเจน โดยการเคลื่อนไหวของร่างกายมุ่งเน้นเรื่องรูปแบบและวิธีการมากกว่าเรื่องราวของความหมายและอารมณ์ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

นาฏยศิลป์ถูกพัฒนามาจากความเชื่อของมนุษย์และพิธีกรรม ที่ถูกสืบทอดต่อกันมา จากรุ่นสู่รุ่น ในขณะที่ รัตนพรรณ เนื่อนวล ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ในความคิดของข้าพเจ้าหมายถึง ศิลปะการแสดง การเต้นรำ รวมไปถึง ระบำ รำ ฟ้อน ที่มนุษย์ประดิษฐ์หรือพัฒนาขึ้น อาจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ตามธรรมชาติ หรือการเลียนแบบสิ่งต่างๆ มีความงดงาม มีความหมาย ก่อให้เกิดความจรรโลงใจ ให้คุณค่าแก่ผู้ชม (รัตนพรรณ เนื่อนวล, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่านาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง การเคลื่อนไหวที่พัฒนาจากความเชื่อและพิธีกรรมของมนุษย์ ซึ่งลีลาการเคลื่อนไหวลอกเลียนจากท่าทางของสัตว์และธรรมชาติที่กลมกลืนไปกับเสียงของจังหวะและเสียงของเครื่องดนตรี โดยมุ่งเน้นในเรื่องของรูปแบบ มากกว่าเรื่องราว มีความงดงาม ก่อให้เกิดความจรรโลงใจ และมีการสืบทอดต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น

2.2.6 นาฏยศิลป์สมัยใหม่ (modern dance)

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง การเคลื่อนไหวที่หลีกเลี่ยงการเต้นที่มีระเบียบแบบแผนที่มากเกินไป โดยมีพัฒนาตามศิลปะและดนตรีในยุคนั้น นาฏยศิลป์สมัยใหม่มีศิลปินผู้มีชื่อเสียงหลากหลายท่าน เช่น ลอย ฟูลเลอร์ (Loie Fuller) (ค.ศ.1862-1928) เธอเต้นโดยไม่ยึดรูปแบบที่มีระเบียบแบบแผน แต่เน้นการพัฒนาในรูปแบบที่โดดเด่นในของตนเอง เทคนิคเด่นของลอย ฟูลเลอร์ คือการใช้ผ้าโปร่งหมุนวนภายใต้แสงสีเพื่อให้ได้ผลงานในรูปแบบใหม่ โดยเธอเลือกที่จะสร้างอารมณ์หรือพรรณนาปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ แผลง หรือไฟ การเต้นรำที่มีชื่อเสียงที่สุดสองชิ้นของ ฟูลเลอร์ คือ การเต้นรำครั้งแรก The Serpentine Dance ในปี 1891 และ Ballet of Light งานสุดท้ายของฟูลเลอร์ คือ L'Escalier Monumental ในปี 1925 (Steeh, 1982: 203)

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ไม่ยึดรูปแบบที่มีระเบียบแบบแผน ดังที่ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์สมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ใช้การเคลื่อนไหวแบบพื้นฐานในชีวิตประจำวันมากกว่าการเตะขาสูงกระโดดและหมุน มักมีแค่ฉากปิดด้านหลังเพียงเท่านั้น เครื่องแต่งกายเน้นแบบเรียบง่าย และไม่สวมรองเท้าเวลาขึ้นแสดง โดยการแสดงของ อิสดอรา ดันแคน เป็นการแสดงด้นสด (improvisation) อิสดอรา ดันแคน (Isadora Duncan) คือผู้ที่มีจิตวิญญาณแห่งความเป็นอิสระรักในศิลปะและทุ่มเทให้กับการรัก ได้รับความนิยมมากในปีคริสต์ศักราช 1904 (Steeh, 1982: 203-204)

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ใช้การเคลื่อนไหวโดยมีพื้นฐานจากการใช้ชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ รัตนพรณ เนื่อนวล ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ หมายถึง ศิลปะการแสดงที่ถูกพัฒนา ในช่วงยุค 1900 เป็นการพัฒนาการเต้นตามศิลปะ ดนตรีและความนิยมในยุคนั้น โดยมีการเปลี่ยนแปลงของการจัดระเบียบร่างกายใหม่ การลดทอนความยากลำบากในการเต้นรำ จากการยืนเปิดขา (turn out) เป็นปิดขา (turn in) จากการใส่รองเท้าแบบขึ้นปลายเท้าที่ยุ่งยากและสร้างความเจ็บปวดให้กับนักเต้น เป็นการใส่รองเท้าส้นสูง (high heel) และปรับความซ้ำเร็วของท่าเต้น ให้เข้ากับเพลง ทำให้นักเต้นได้ตีความท่าเต้นกับดนตรีและการเคลื่อนไหวร่างกายที่สนุกสนานยิ่งขึ้น (รัตนพรณ เนื่อนวล, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2564)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ มีความคล้ายคลึงกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ดังที่ อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะถึงนาฏยศิลป์สมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สมัยใหม่ ถือว่ามีความคล้ายคลึงกันมากกับการเต้นนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งมันมีสิ่งที่สอดคล้องกันอยู่ การเต้นนาฏยศิลป์สมัยใหม่เป็นการเต้นที่ค่อนข้างถูกกำหนดด้วยรายละเอียดของเทคนิค ซึ่งจะมีผู้บุกเบิกที่บัญญัติรายละเอียดของท่าเต้นนั้น ๆ ว่ามือต้องทำแบบนี้เท้าต้องทำแบบนี้ซึ่งจะมีความคล้ายกับบัลเลต์ที่ผู้เรียนต้องเรียนเทคนิคเพื่อเข้าใกล้สิ่งที่เขาใส่เข้ามาในรายละเอียด (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่านาฏศิลป์สมัยใหม่ในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง การเคลื่อนไหวที่หลีกเลี่ยงความมีระเบียบแบบแผนแบบดั้งเดิม แต่เน้นไปในรูปแบบการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ ลดทอนเทคนิคในการเคลื่อนไหว แต่เพิ่มความมีจิตวิญญาณในการแสดงมากยิ่งขึ้น ดังเช่น การใช้ทักษะในการด้นสด (improvisation) ของอิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ไม่เพียงแต่ลีลาที่ถูกลดทอน เครื่องแต่งกายและองค์ประกอบอีกหลายประการได้ถูกลดทอนลงเช่นกัน โดยมุ่งเน้นในความเรียบง่าย และความเป็นอิสระ

2.2.7 นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance)

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว มีอิสระทางการแสดง และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน ดังที่ รัตนพรณ เนื่อนวล ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post – modern dance) เป็นศิลปะการแสดงที่ถูกพัฒนาในช่วงยุค 1960 โดยเริ่มจากกลุ่มคนเล็ก ๆ ในยุคนั้นที่ได้รับความคิดด้านเสรีนิยม ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากในการใช้ชีวิตของคนวัยหนุ่มสาว นักเต้นในยุคนั้นต้องการปลดปล่อยการเคลื่อนไหวเดิม ๆ ที่อยู่ในกรอบ จะเห็นได้ว่าผลงานการออกแบบการเต้นในช่วงยุคหลังสมัยใหม่จะเน้นการเคลื่อนไหวที่ปล่อยตัวตามสบายให้ลื่นไหลไปตามจังหวะ หรือตามอารมณ์ของศิลปิน (รัตนพรณ เนื่อนวล, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2564)

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ คือ การปลดปล่อยการเคลื่อนไหวในรูปแบบเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ ธรากร จันทะสาโร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ คือผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ไม่ยึดตามกรอบหรือจารีตของนาฏศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่ง ถือเป็นนาฏศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว และมีความแตกต่างออกไปตามความถนัดของนาฏศิลป์ โดยไม่ยึดตามรูปแบบตายตัว โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ในนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่จะขัดแย้งออกจากนาฏศิลป์แบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยสามารถนำท่าทางการทำกิจวัตรประจำวันมาใช้ได้ โดยละทิ้งความงดงามตามรูปแบบนาฏศิลป์ที่เป็นทักษะปฏิบัติขั้นสูง มีการถ่ายทอดการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา และมักมีภาพการเคลื่อนไหวที่เข้าไปเข้ามา (ธรากร จันทะสาโร, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

ในขณะที่จูดิท สเตีท (Judith Steeh) ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ไว้อย่างสอดคล้องกันว่า โปสโมเดอร์แดนซ์ แตกต่างไปจากนาฏยศิลป์แบบอื่น คือ การแสดงแบบโปสโมเดอร์แดนซ์สามารถจัดแสดงในสถานที่ต่าง ๆ ที่ไม่ใช่โรงละคร เช่น สวนสาธารณะ โรงยิม หลังอาคาร สถานที่เหล่านี้กลับกลายเป็นที่ใช้แสดง นอกเหนือไปจากการแสดงในโรงละครในรูปแบบปกติ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2558 :138)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่านาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีอิสระทางการแสดง มีความลื่นไหลไปตามจังหวะและอารมณ์ของศิลปิน โดยไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว มีอิสระทางการแสดง ไม่ยึดตามกรอบหรือจารีตของนาฏยศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่ง ซึ่งจะขัดแย้งออกจากรูปแบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง ทั้งทางด้านลีลานาฏยศิลป์ ดนตรี และเครื่องแต่งกาย ดังเช่นการออกแบบลีลาทางนาฏยศิลป์ที่สามารถนำท่าทางจากการทำกิจวัตรประจำวันมาสร้างเป็นผลงานทางการแสดง โดยละทิ้งความงดงามตามรูปแบบนาฏยศิลป์ที่เป็นทักษะปฏิบัติขั้นสูง และสถานที่จัดแสดงไม่จำเป็นต้องอยู่แค่เพียงโรงละครเพียงเท่านั้น แต่สามารถจัดการแสดงในที่ต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ

2.2.8 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึงการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ขึ้นมาใหม่ซึ่งที่ไม่มีผู้ใดเคยทำมาก่อน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ควรนำเสนอในรูปแบบที่มีประโยชน์ต่อสังคม มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ และการนำเสนอควรให้ผู้ชมเข้าใจอย่างตรงไปตรงมา สามารถใช้สัญลักษณ์แทนความหมายได้ แต่ในขณะเดียวกันระดับความสร้างสรรค์ควรมีความละเอียดลึกซึ้งและให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง งานศิลปะมีไว้เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมได้รู้สึก โดยผ่านประสบการณ์ของผู้ชมเอง แต่ไม่ได้สื่อสารให้เข้าใจเรื่องราวทั้งหมด (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2564)

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง นาฏยศิลป์ที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ โดยผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง ในขณะที่ แอชลีย์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า

นวัตกรรมอันน่าทึ่งที่เรียกว่านาฏศิลป์สร้างสรรค์สามารถใช้ได้กับรูปแบบนาฏศิลป์ที่หลากหลาย เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีเสรีภาพในการสร้างสรรค์และแสดงออกอย่างกว้างขวางเหมาะสมสำหรับอุดมการณ์ทางแนวคิดในโลกตะวันตก จากมุมมองการเชื่อมโยงเรื่องราวนาฏศิลป์ของบุคคลมากมายร่วมกับเหตุการณ์ต่าง ๆ พบว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์มีความชัดเจนในแง่มุมมองของการแสดงออก กลายเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นในโลกแห่งการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ผลงานของนาฏศิลป์ปินคนสำคัญ ได้แก่ รูดอล์ฟ ลาบาน (Rudolf Laban) มาธา เกรแฮม (Martha Graham) ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) และเมรี วิกแมน (Mary Wigman) (Ashley, 2012: 156 อ้างถึงใน ธารกร จันทะสาโร 2557: 14)

นอกจากนี้ ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายถึงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ถึงการออกแบบงานสร้างสรรค์ที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่นไว้ว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรค์คือรูปแบบการแสดงที่มีความแปลกใหม่ เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ผลงานในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นการแสดงที่มีความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ซึ่งการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ควรออกแบบการสร้างสรรค์ให้ไม่ซ้ำกับงานของผู้อื่น เพื่อให้เกิดความแตกต่าง และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่านาฏศิลป์สร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน โดยการสร้างสรรค์ผลงานควรมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ และผลงานสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงความละเอียดลึกซึ้งเพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง รวมถึงมีความหลากหลายในรูปแบบการแสดงและให้เกิดคุณค่าต่อการรับชมให้มากที่สุด

2.2.9 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (contemporary)

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในงานวิจัยนี้หมายถึงนาฏยศิลป์ที่ผสมผสานรูปแบบ แนวคิด จากนาฏยศิลป์ในยุคสมัยต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมในยุคหนึ่ง ๆ ดังที่ ธารากร จันทนะสาโร ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัยไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือการเต้นรำที่มีแนวคิด รูปแบบ วิธีการ ที่ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน แนวคิดที่ได้นั้นมาจากนาฏยศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่ง ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์สามารถนำกลับมาสร้างใหม่ ซึ่งอาจปรับปรุงให้ สอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบัน รูปแบบการแสดงควรมีความทันสมัยและ มีความสดใหม่ และต้องให้ความสำคัญในการสื่อสารระหว่างผู้ชมและผู้แสดง (ธารากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564)

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือนาฏยศิลป์ที่มีแนวคิด รูปแบบ และวิธีการที่ผสมผสานกัน อย่างลงตัว ในขณะที่ รัตนพรรณ เนื่อนวล ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัยไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย หมายถึง การแสดงการเต้นรำที่ถูกพัฒนาการ ปรับเปลี่ยนรูปแบบมาจาก นาฏยศิลป์ดั้งเดิม โดยปรับเปลี่ยนการแสดงให้เน้น ไปที่การแสดงออกทางศิลปะ ลดทอนการแต่งกาย และมีการเต้นบนพื้นมาก ยิ่งขึ้นการเต้นในรูปแบบของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย อาจจะเป็นการเต้นที่เกี่ยวกับ เรื่องราวของสังคมชีวิต การตามหาความหมายมุ่งเน้นไปที่รูปแบบ (theme) ของนักออกแบบท่าเต้นในการสื่อความหมายให้กับผู้ชม โดยไม่ได้กำหนด เรื่องราวแน่ชัด ผู้ชมจะต้องใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการวิเคราะห์ผลงาน เรื่องราวนั้นเอง (รัตนพรรณ เนื่อนวล, **สัมภาษณ์**, 28 ตุลาคม 2564)

ในขณะที่ อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่กล่าวถึง ความผสมผสานของนาฏยศิลป์หลากหลายสกุลไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในตอนนี้คล้าย ๆ กับโมเดิร์นที่ถูกหลักหินมา จากรูปแบบของบัลเลต์แต่นาฏยศิลป์ร่วมสมัยมันเต็มไปด้วยการแสดงออกส่วนบุคคล (individual expression) ความเป็นปัจเจกของศิลปินคนนั้น ๆ เช่น เขามีรากของการเต้นแบบไหนมาก่อนอาจจะ เป็น แจ๊ส บัลเลต์ หรือบางคน อาจจะ เป็น ฮิปฮอป ที่สามารถนำท่าทางการเต้นที่ถนัดของตนเองมาผสมเพื่อ

นำมาเป็นการเคลื่อนไหว ใหม่ขึ้นมาได้โดยเน้นไปที่การแสดงออกของศิลปิน หรือบุคคลนั้น ๆ โดยที่ไม่ได้อิงถึงรายละเอียดของร่างกายมากที่สุดทีเดียวเท่า โมเดิร์นแดนซ์ (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่านาฏศิลป์ร่วมสมัยในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง รูปแบบการเคลื่อนไหวที่หนีจากรูปแบบที่มีระเบียบตายตัวอย่างเช่น บัลเลต์คลาสสิก แต่ในขณะเดียวกันนาฏศิลป์ร่วมสมัยมีรากของการต้นมาจากบัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส หรือบางคน อาจมีพื้นฐานมาจากการเต้นฮิปฮอป โดยการเต้นนาฏศิลป์ร่วมสมัยสามารถนำความถนัดของตนเอง มาผสมผสานให้เกิดลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวขึ้นใหม่ได้ โดยมีการลดทอนเทคนิคทางการเต้นลง ซึ่งรูปแบบการสร้างผลงานมีแนวคิดและมีความผสมผสานกันอย่างลงตัว และลักษณะการเต้นที่ตามแรง โน้มน้าวของโลก เช่น การใช้ลีลาท่าทางที่อยู่บนพื้นมากยิ่งขึ้น การแสดงจะเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของ ร่างกายกับรูปแบบการแสดงมากกว่าการเล่าเรื่อง แต่ในขณะเดียวกันการแสดงควรให้ความสำคัญกับการสื่อสารต่อผู้ชม

2.2.10 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึงผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านกระบวนการ คิด และการพัฒนาเปลี่ยนแปลงในมุมมองใหม่ที่รังสรรค์ออกมาเป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ควรจะมุ่งเน้นที่จะนำเสนอสิ่งที่มีประโยชน์ต่อ สังคมว่าได้รับองค์ความรู้อย่างไร หรือคิดอย่างไรในงานวิจัย และผลงานที่ ออกแบบควรมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ โดยนำเสนอให้ผู้ชมเข้าใจได้ ง่ายและตรงไปตรงมา เช่น การใช้สัญลักษณ์ในการแทนความหมายตรง ๆ แต่ ในระดับสร้างสรรค์ความมีละเอียดลึกซึ้งที่มากยิ่งขึ้น ควรให้ผู้ชมได้ตีความด้วย ตนเองโดยผู้ชมสามารถตีความได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล นั้น ๆ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2564)

ความคิดสร้างสรรค์ คือการนำเสนอสิ่งที่มีประโยชน์ต่อสังคม ในขณะเดียวกัน อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างสอดคล้องกันว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ เป็นความคิดใหม่หลาย ๆ ความคิดซึ่ง ความคิดเหล่านั้นจะถูกผสมผสานอีกทีหนึ่งกับความสามารถของบุคคลนั้น ๆ

ซึ่งพอผสมผสานแล้วจะเกิดอีกความคิดหนึ่งที่มันสร้างสรรค์ หรือ ความคิดเหล่านั้นที่เกิดขึ้นใหม่ถูกผสมผสานกับประสบการณ์ของบุคคลนั้น ๆ แล้วกลายเป็นความคิดใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยความคิดสร้างสรรค์คือความคิดที่มันมีความสอดคล้องกับหลาย ๆ ความคิดหลาย ๆ ประสบการณ์และกลายมาเป็นความคิดใหม่ที่สร้างสรรค์ (อดิเทพ บัวน้อย, **สัมภาษณ์**, 6 พฤศจิกายน 2564)

นอกจาก ความคิดสร้างสรรค์ คือการผสมผสานระหว่างความสามารถและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังหมายถึง ความสามารถของสมองในการคิดในหลากหลายแง่มุม ดังที่ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ได้อธิบายถึง ความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่า ความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการแก้ปัญหา ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์ และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ อ้างถึงใน สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 18)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านกระบวนการความคิดที่ผสมผสานกับความสามารถและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นในการนำเสนอสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและให้แง่คิด โดยการสร้างสรรค์ผลงานควรมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ สามารถใช้สัญลักษณ์แทนความหมายโดยตรงได้ แต่ในทางเดียวกันระดับความคิดสร้างสรรค์ควรมีความละเอียดและลึกซึ้งที่เพิ่มมากขึ้น รวมถึงควรให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง และเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ

2.2.11 ระเบียบ

วิจัยฉบับนี้คำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ซึ่งระเบียบถือเป็นนาฏศิลป์รูปแบบหนึ่งที่มีท่วงท่าที่สง่างาม และมีจังหวะการเต้นของเท้า (footwork) ที่ชัดเจน ในครั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าลีลาการเคลื่อนไหวและการกระ跳เท้าในรูปแบบการเต้นระบำสเปน สามารถ

สื่ออารมณ์ถึงความโกรธ และความดุตันได้อย่างชัดเจน อีกทั้งระบำสเปนยังมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการเต้น คือ กรับ (castanets) ผ้านคลุมไหล่ (manton) พัด (spanish fans) และเสื้อแจ็คเก็ต (jacket) โดยนราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทหรณะไว้ว่า การเต้นระบำสเปนมีประวัติและตำนานมาอย่างยาวนาน โดยให้ความสำคัญกับจังหวะของเท้า (zapateado) ในการเต้น รวมถึงการใช้ด้านบนของร่างกาย (upper body) ในการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางสง่างามที่ผสมผสานไปด้วยอารมณ์ของนักแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2564)

อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ขวัญแก้ว กิจเจริญ ที่ได้แสดงทหรณะเกี่ยวกับระบำสเปนถึงความโดดเด่นทางด้านเทคนิคของการเต้นที่มีเสน่ห์และมีเอกลักษณ์ไว้ว่า

การเต้นระบำสเปนนั้น มีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการเต้น และมีเสน่ห์เอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเสียงของเพลง ซึ่งเครื่องดนตรีที่ใช้เป็นหลักคือ กีตาร์ หรือ เสียงที่เกิดจากเทคนิคการใช้เท้า (zapateado) การใช้มือ เช่น การปรบมือ (palmas) หรือ การตีดนิ้ว (pitos) เอกลักษณ์อีกอย่างหนึ่ง คือ สีสันท่าทางการเคลื่อนไหว การแสดงอารมณ์ เศร้า ดุตัน เกร่งขี้ม ส่างาม สดใส ตลก มีชีวิตชีวา และการแสดงออกทางสีหน้า เช่น ขมวดคิ้ว พยักหน้า ล้วนเป็นเทคนิคการเต้นที่โดดเด่น และมีความเป็นอัตลักษณ์ของระบำสเปน (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2564: 230)

ในขณะเดียวกัน ลลิตา จันทโร ได้แสดงทหรณะเกี่ยวระบำสเปนถึงเทคนิคในการเต้นระบำสเปนที่มีหลากหลายรูปแบบ ไว้ว่า

การเต้นระบำสเปน มีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ระบำท้องถิ่น ระบำที่ผสมผสานระหว่างฟลามงโก และระบำสเปน และ ระบำฟลามงโก (flamenco) ที่มีเทคนิคของการใช้เท้าค่อนข้างเยอะ โดยผู้ชายจะมีความหนักแน่นและโดดเด่นจากการใช้เทคนิคของเท้า ทางด้านผู้หญิงในอดีตมีการใช้เทคนิคเท้าค่อนข้างน้อย โดยจะเน้นการเคลื่อนไหวในส่วนด้านบนของร่างกาย การเต้นโดยใช้กระโปรงหางยาว นอกเหนือจากเทคนิคของเท้า ยังมีเทคนิคการหมุน การกรีดนิ้ว โดยผู้หญิงจะเน้นไปที่ความอ่อนช้อย และผู้ชายจะแสดงออกถึงความหนักแน่น รวดเร็ว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของท่าเต้นที่ส่งมาจากอารมณ์ด้านใน (ลลิตา จันทโร, สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงสรุปได้ว่าระบอบแปดเปื้อนในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง รูปแบบการเต้นที่มีความโดดเด่นของเทคนิคการใช้เท้า และลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดูสง่างาม เครื่องขั้วม ดุตัน และมีชีวิตชีวา โดยขึ้นอยู่กับจังหวะของเพลงหรือเครื่องดนตรีที่ผู้แสดงจะสื่อสารอารมณ์และสีหน้าในขณะที่กำลังเคลื่อนไหว และการเต้นระบอบแปดเปื้อนยังสามารถสื่อสารถึงอารมณ์ความโกรธได้อย่างชัดเจน

2.3 “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสังคมทุกเชื้อชาติ และทุกศาสนา โดย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แยกประเด็นออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) บาป 7 ประการ และ 2) “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยได้อธิบายรายละเอียดไว้ดังต่อไปนี้

2.3.1 บาป 7 ประการ

บาป 7 ประการ ถือเป็นบาปต้นที่เกิดจากการรักเพียงตนเอง (self-love) ประกอบไปด้วย ความทะนงตัว ความโลภ ตัณหาหาคะ ความริษยา ความตะกละ ความเกียจคร้าน และโทษะมนุษย์แต่ละบุคคลมีความโน้มเอียงที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับการถูกกระตุ้นทั้งจากสิ่งเร้า และสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมถึงขาดการยับยั้งจิตใจของตนเอง

2.3.1.1 ที่มาและความสำคัญของ บาป 7 ประการ

บาป 7 ประการ เกิดขึ้นจากความเชื่อของชาวกรีกโบราณที่เล่าต่อกันมาซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ถูกตีความให้เป็น บาป 7 ประการ ตามนรกภูมิในศาสนาคริสต์ ซึ่งได้มีบันทึกไว้ในกวีนิพนธ์ บทความจากฮาร์วาร์ด (Harvard Theological Review) โดย มอร์ตัน ดับเบิลยู. ในศตวรรษที่ 4 เอวาริอุส ปอนติคัส (Evagrius Ponticus) และนักพรตชาวอียิปต์ที่นับถือศาสนาคริสต์คนอื่น ๆ ได้เลือก บาป 7 หรือ 8 ประการ ที่เลวร้ายที่สุดแล้วบันทึกไว้ในตำราอกริต (Saleh, 2020 : online) มอร์ตัน ดับเบิลยู. บลูมฟิลด์ (Morton W.Bloomfield) ได้อธิบายถึง บาป 7 ประการ ไว้ว่า

แนวคิดเรื่องบาปเหล่านี้ถูกเชื่อมโยงกับดาวเคราะห์ทั้ง 7 และยังเชื่อมโยงกับปีศาจทั้ง 7 ตน ผู้ที่นับถือศาสนาเฮลเลนิสติกเชื่อว่าในช่วงชีวิตหลังความตาย ดวงวิญญาณจะเดินทางผ่านดินแดนบนสวรรค์จำนวน 7 ดินแดน แต่ละดินแดนจะมีปีศาจมากมายคอยขัดขวางการเดินทางของดวงวิญญาณ การเดินทางนี้ถูกขนานนามว่า “Soul Journey” ซึ่งแนวคิดนี้สามารถพบได้หากได้

ค้นคว้าย้อนไปถึงศาสนาท้องถิ่นของชาวเปอร์เซียซึ่งในภายหลังได้รับการมองว่าเป็นลัทธินอกศาสนาและความเชื่อเรื่องผีสาร (Saleh, 2020 : online)

นอกเหนือจาก บาบ 7 ประการ ที่ถูกเชื่อมโยงกับดาวเคราะห์ และปีศาจทั้ง 7 ตน ในพันธสัญญาเดิม มอร์ตัน ดับเบิลยู บลูมฟิลด์ (Morton W.Bloomfield) ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงอิทธิพลต่อความเชื่อของ เอวาริอุส ปอนติคัส ในการเขียนเรียบเรียงบาปแต่ละประการ ไว้ว่า

ในพันธสัญญาเดิมได้มีการกล่าวถึงวิญญาณแห่งการหลอกลวงทั้งเจ็ด ได้แก่ การผิดประเวณี (fornication) ความตะกละ (gluttony) การต่อสู้ (fighting) ความทะนงตัวอวดดี (vain-glory) ความเย่อหยิ่ง (pride) การโกหก (lying) และความอยุติธรรม (injustice) ความเชื่อนี้มีอิทธิพลต่อ เอวาริอุส ปอนติคัส ในการเขียนเรียบเรียงความคิดชั่วร้ายทั้ง 8 ประการ คือ ตะกละ (gluttony) ราคะ (lust) โลภะ (greed) ความระทมทุกข์ (sorrow) โทสะ (wrath) ความเย่อหยิ่ง (pride) ความทะนงตัวอวดดี (vain-glory) และความเกียจคร้าน (sloth) ในฐานะที่เป็นนักพรตแห่งโบสถ์คริสต์จักรตะวันออก เอวาริอุส ปอนติคัส ได้เขียนแนวคิดเรื่อง วิธีที่ความคิดทั้งแปดสามารถบงกการปฏิบัติด้านศาสนา โดยมุ่งเน้นเผยแพร่ให้แก่นักบวชคนอื่น ๆ มากกว่าบุคคลทั่วไป จอห์น แคสเซียน ซึ่งเป็นลูกศิษย์ของเอวาริอุส ปอนติคัส ได้นำแนวคิดเหล่านี้มาสู่คริสต์จักรตะวันตกซึ่งได้มีการแปลจากภาษากรีกไปเป็นภาษาละติน (Saleh, 2020 : online)

เบคกี ลิตเติล (Becky Little) ได้อธิบายไว้ว่า ต่อมาในศตวรรษที่ 6 นักบุญเกรกอรีผู้ซึ่งภายหลังได้รับการสถาปนาเป็นสมเด็จพระสันตะปาปาเกรกอรีที่ 1 ได้นำแนวคิดนี้จัดเรียงใหม่ใน “The Book of Job” ซึ่งเป็นงานเขียนของพระองค์ โดยได้นำเอาบาปเกียจคร้านออกและเพิ่มบาปความริษยาเข้าไปแทน ยิ่งไปกว่านั้น พระองค์ยังได้ยกระดับบาปความเย่อหยิ่งว่าเป็นบาปที่อยู่เหนือบาปทั้งปวง ทั้งหมดนี้จึงกลายมาเป็น “บาป 7 ประการ” (Little, 2021 : online) และ ลิตเติล ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

ในคริสต์ศตวรรษที่ 13 โทมัส ควีนาส (Thomas Aquinas) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทววิทยาได้ทบทวนรายการต่าง ๆ ในข้อสรุปทางเทววิทยา (summa theologica) อีกครั้ง โดยได้นำความเกียจคร้าน (sloth) กลับมาและ

นำความโศกเศร้าระทมทุกข์ ออกไป นอกจากนี้ โทมัส และ เกรกอรี มีความเห็นตรงกันว่า “ความเย่อหยิ่ง หรือ อวดดี” (pride) คือ บาปที่มีอานุภาพควบคุมบาปอื่น ๆ ในบาปทั้ง 7 ประการได้ ในส่วนของการสอนศาสนาแบบถามตอบในโบสถ์ ได้มีการเรียบเรียงบาปต่าง ๆ เหมือนกับของโทมัส ยกเว้นการเลือก “ความทะนงตัวอวดดี” (vain-glory) มาแทนที่ “ความเย่อหยิ่ง หรือ อวดดี” (pride) (Little, 2021 : online)

ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปประวัติความเป็นมาของต้นกำเนิด “บาป 7 ประการ” ในรูปแบบดังตารางที่ 2.1 เพื่อให้เห็นข้อมูลได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 ตารางสรุปความเป็นมาต้นกำเนิด “บาป 7 ประการ”
ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

ลักษณะของบาป	เอวากรีอุส ปอนติคัส (Evagrius Ponticus)	นักบุญ เกรกอรี ในศตวรรษที่ 6 (Gregory VI)	โทมัส ควีนาส (Thomas Aquinas)
ความเย่อหยิ่ง (pride)	✓	✓	✓
ความทะนงตัวอวดดี (vain-glory)	✓	✓	
ตะกละ (gluttony)	✓	✓	✓
โลภะ (greed)	✓	✓	✓
ราคะ (lust)	✓	✓	✓
ความระทมทุกข์ (sorrow)	✓	✓	
โทสะ (wrath)	✓	✓	✓
ความเกียจคร้าน (sloth)	✓		✓
ความริษยา (envy)		✓	✓

แม้ว่าบาป 7 ประการจะเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมในศิลปะและวรรณคดียุคกลาง แต่ก็ยังมีแนวโน้มที่จะคงความนิยมอยู่อย่างยาวนานหลายศตวรรษแม้กระทั่งการปรากฏในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องเซเวน (Se7en) ในปีคริสต์ศักราช 1995 และ ซาแซม (Shazam) ในปีคริสต์ศักราช 2019 ต่างก็มีเนื้อหาเกี่ยวกับบาป 7 ประการทั้งสิ้น หรือแม้แต่ละครโทรทัศน์ชุดคอมเรื่องกิลเลียน ไอส์แลนด์ (Gilligan's Island) ที่ออกอากาศในช่วงปีคริสต์ศักราช 1964 ถึง ปีคริสต์ศักราช 1967 ผู้สร้างได้ให้สัมภาษณ์ว่า ตัวละครต่าง ๆ เป็นเสมือนตัวแทนของบาปแต่ละประเภท โดยในครั้งนี้นักวิจัยจะกล่าวถึง “บาป 7 ประการ” ในแต่ละบาปดังต่อไปนี้

1) ความทะนงตน ความเย่อหยิ่ง หรืออัตตา (pride)

บาปที่แสดงออกถึงความเย่อหยิ่ง คือการทะนงตัวอยู่เหนือผู้อื่นซึ่งถือเป็นบาปที่ร้ายแรงที่สุด เนื่องจากแสดงให้เห็นถึงการรักเพียงตนเอง และสิ่งนี้ยังเป็นการขัดแย้งโดยตรงกับการอ่อนน้อมต่อพระเจ้า บาปนี้คือบาปที่พระเจ้าทรงรังเกียจมากที่สุด ดังที่ วิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blacket) กล่าวว่า “บาปแห่งความเย่อหยิ่งถือเป็นต้นกำเนิดของการรักเพียงตนเองอันเป็นรากเหง้าของบาปอื่น ๆ เพราะความหยิ่งจองหองจะนำไปสู่หายนะและความกังวลมากมาย” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 19) ในบาปนี้มีปีศาจประจำบาป คือ “ลูซิเฟอร์” ดังที่ โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายถึงปีศาจประจำบาปนี้ไว้ว่า ความเชื่อของศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ลูซิเฟอร์ (Lucifer) ถือเป็นปีศาจประจำบาปแห่งความหยิ่งผยอง โดยสาเหตุแห่งบาปนี้เกิดขึ้นจากความเย่อหยิ่งที่ทำให้ลูซิเฟอร์ล่องหล่นลงจากสวรรค์ อดีตลูซิเฟอร์เป็นเทพแห่งแสงสว่างมีตำแหน่งเป็นรองจากพระเจ้า สาเหตุนี้จึงทำให้ลูซิเฟอร์มีความทะนงตัวและมีทิฐิ คิดว่าตนเองมีพลังและเก่งกว่าผู้อื่นจนคิดก่อการกบฏจนเกิดมหาสงครามบนสวรรค์ที่ใหญ่ที่สุดขึ้น โดยสงครามในครั้งนี้นูลูซิเฟอร์ได้ชักจูงเทพได้ถึงสองในสามของเทพทั้งหมดมาเป็นพวกของตน เพื่อต่อกรกับทัพสวรรค์ของเทวทูตมีคาเอล (Michael) แต่สุดท้ายลูซิเฟอร์ก็ได้พ่ายแพ้ (Guiley, 2009 : online) โดยในพันธสัญญาใหม่ในหนังสือวิวรณ์ บทที่ 12 กล่าวถึงสงครามบนสวรรค์ในครั้งนี้นี้ โดยแทนลูซิเฟอร์ด้วยมังกรว่า

สงครามเกิดขึ้นในสวรรค์ มีคาเอลกับเหล่าทูตสวรรค์ของเขาต่อสู้กับมังกร มังกรพร้อมกับบริวารของมันต่อสู้ด้วย แต่มันพ่ายแพ้และไม่มีที่พำนักในสวรรค์อีกต่อไป มังกรใหญ่ คืองูดำบรรพ์ที่มีชื่อว่าปีศาจและซาตาน ผู้ล่อลวงผู้อาศัยอยู่ทั่วแผ่นดินให้หลงไป ถูกโยนลงมาบนแผ่นดิน บริวารของมันก็ถูกโยนลงมาบนแผ่นดิน (วิวรณ์ 12:5) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 810)

ความเย่อหยิ่งและการทะนงตัวถือเป็นอันตรายที่สุดเพราะคนใดที่มีบาปนี้คนผู้นั้นจะมีความเชื่อว่าสิ่งที่ตนกระทำเป็นสิ่งที่ดีและถูกต้อง จนกระทั่งการกระทำเหล่านั้นเปลี่ยนกลายเป็นนิสัยถาวรที่ชั่วร้าย เราทุกคนต่างมีความทะนงตัวแบบใดแบบหนึ่งในตนเอง ดังที่ ภราดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า

อัตตา คือการเอาตนเองเป็นหลัก ตนเองมีหลักเกณฑ์อย่างไรก็ยึดอย่างนั้น โดยมองคนอื่นในสายตาตัวเองเพียงผู้เดียว แท้จริงแล้วเราควรมองหลักเกณฑ์ของสังคมเป็นหลัก เพราะมนุษย์เราสามารถปรับเปลี่ยนได้ และสามารถเกิดได้ทุกระยะของคน “คนเราไม่ได้มีใครเก่งกว่าใคร แค่ว่ามีโอกาสเราจึงไม่ควรดูถูกกัน” (บัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

คุณฟอวิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blaket) ได้กล่าวถึง การทะนงตัวโดยกำหนดภาวะอารมณ์ และกำหนดบุคลิกลักษณะของคนผู้นั้น โดยมีทั้งหมด 11 ภาวะทางอารมณ์ โดยผู้วิจัยได้หยิบยก 3 ภาวะอารมณ์ที่พบเห็นได้บ่อยครั้งในสังคม ได้แก่ 1) ภาวะอารมณ์โกรธฉุนเฉียวง่าย 2) ความทะนงตัวของการรู้สึกว่าคุณเหนือกว่าผู้อื่น (pride of superiority) และ 3) ความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง (pride of spiritual vanity) โดย วิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blaket) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมของ 3 ภาวะอารมณ์นี้ไว้ว่า

ภาวะอารมณ์โกรธฉุนเฉียวง่าย คือการทะนงตัวในรูปของ “การต้องการเพียงตนเอง” (self-will) บุคคลเหล่านี้จะมีนิสัยที่ไม่ยอมรับผู้อื่น หรือเห็นด้วยกับความคิดเห็นของผู้อื่น ความทะนงตัวของการรู้สึกว่าคุณเหนือกว่าผู้อื่น บุคคลที่มีภาวะนี้จะต้องการที่จะควบคุมการดำเนินชีวิตของผู้อื่น และต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น คนทะนงตัวประเภทนี้จะมีพฤติกรรม ถือตัวทิฐิ ตื้อรั้น และดันทุรังที่ทำให้เราต่อต้านพระประสงค์ของพระเจ้า และความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง ความทะนงตัวนี้จะจินตนาการว่าตัวเราเองมีความสมบูรณ์และการกระทำต่าง ๆ ของเราถูกต้อง ความทะนงตัวนี้เสมือนว่าเป็นลักษณะตามธรรมชาติของมนุษย์ ถือเป็นการหลอกลวงตนเองในความเป็นมนุษย์ (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 20-28)

ความทะนงตัวในทั้ง 3 ภาวะอารมณ์ สอดคล้องกับสุภาษิตที่ว่า “ความเย่อหยิ่งย่อม นำหน้าหายนะ ใจหยิ่งยโสย่อมนำหน้าการสะดุดล้ม” (พระคริสตธรรมคัมภีร์ ภาคพันธสัญญาเดิม, 2541: 1297) ความทะนงตัวนี้ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดหากเข้าสู่จิตใจของเรา บาปอื่นอีกมากมายจะ ติดตามเข้าสู่จิตใจของเราพร้อมกัน ดังที่ ชิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

บาป “อัตตาหรือทะนงตัว” เป็นพยศชั่วที่ร้ายแรงที่สุดเพราะว่า มันเป็นสุดยอดของ “การรักเพียงตนเอง” และขัดแย้งโดยตรงต่อการอ่อนน้อม ต่อพระเจ้า การทะนงตัวนั้นเราจะไม่คิดพิจารณาว่าทักษะความสามารถต่าง ๆ ของเรานั้นเป็นพระพรที่พระเจ้าประทานให้แก่เรา แต่เราจะเชื่อว่าความดีเด่น เหล่านั้นเป็นของเราเอง และนำไปสู่การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (เนตรประกาย ผิวชัย, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

บาปอัตตา คือการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางซึ่งผู้ใดมีบาปนี้ติดตัวจะมีลักษณะความ หยิ่งทะนง ความโอ้อวด ซึ่งในขณะเดียวกัน วิวัฒน์ กิจเจริญ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ความมีอัตตาในตัวตนที่สูงนั้นพบได้ในหลากหลายสังคม ใน มุมมองพบว่าอาชีพข้าราชการจะพบการมีอัตตาในตนเองที่เห็นได้ชัดเจนกว่า อาชีพอื่น หรือแม้กระทั่งในสังคมของโรงเรียนก็มีการแก่งแย่งชิงดีในตำแหน่ง หน้าที่ และการยกตนข่มท่าน โดยมองว่าการมีอัตตาในตนเองนั้นสามารถ เกิดขึ้นได้ในทุก ๆ สังคม (วิวัฒน์ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

สัญลักษณ์แห่งความเย่อหยิ่งที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ สิงโตและนกยูง สิงโต (lion) ในงานศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา สิงโตมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์แห่งพลัง ความเป็น กษัตริย์ ความกล้าหาญและความแข็งแกร่ง ในสมัยกลางเชื่อกันว่าสิงโตลี้ภัยเวลาตอนกลางวันกลายเป็น สัญลักษณ์ของการระแวดระวัง และเนื่องจากมันเป็นสัตว์ที่หยิ่งผยองและดุร้าย บางครั้งจึงเป็น สัญลักษณ์ของพญามาร (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด1, 2562: 21) นกยูง (peacock) ในคริสต์ศิลป์ เป็นสัญลักษณ์ความเป็นอมตะ ซึ่งในตำนานกล่าวว่านกยูงเป็น สัตว์ที่ไม่มีวันเนาเปื่อย ด้วยเหตุนี้จึงเห็นภาพของนกยูงปรากฏอยู่ในภาพ “การประสูติ” และหาง นกยูงเปรียบเสมือนดาบหนึ่งร้อยดวง นกยูงมีนิสัยชอบเดินกรายอวดขนหาง นกยูงจึงเป็นสัญลักษณ์แห่ง ความเย่อหยิ่งและความหลงตัวไร้แก่นสาร (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด1, 2562: 23) และสีประจำบาป คือ สีม่วง

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าความทะนงตน ความเย่อหยิ่ง หรืออัตตาคือการทะนงตัวอยู่เหนือผู้อื่น การหยิ่งยโส การมองผู้อื่นด้อยกว่าตนเอง การรักเพียงตนเอง การมองผู้อื่นในสายตาของตนเองเพียงผู้เดียว ฯลฯ สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง และความไร้ระเบียบแบบแผน รวมถึงไม่ยอมอยู่ใต้บังคับบัญชาของผู้ใด ผู้ที่มีอัตตาในตนเองสูงนั้นจะมีนิสัยที่มีทิฐิ ตีอรั้น ดันทุรังมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง และมีความคิดในแง่ลบ (negative thinking) ซึ่งการมีอัตตาในตนเองที่สูง ถือเป็นบาปที่ร้ายแรง และถือเป็นจุดกำเนิดของบาปอื่น ๆ การทะนงตน หรือ ความเย่อหยิ่ง จึงเกิดได้ในทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ และทุกสังคม ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึง “บาปอัตตา” ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยยึดหลักพื้นฐานนิสัยความเชื่อมั่นในตนเองและการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง

2) ความโลภ หรือละโมภ (Greed)

ความโลภคือความปรารถนาที่จะครอบครองวัตถุสิ่งของต่าง ๆ “ความละโมภโลภมากอยากได้” หรือ “ความตระหนี่” ล้วนแล้วแต่เป็นความรักต่อสิ่งของทางโลกจนเลยเถิดเกิดเป็นความโลภขึ้น บาปนี้จะจูงใจให้บุคคลนั้นสามารถใช้ทุกวิถีทางไม่ว่าจะเป็นวิถีทางที่ถูกหรือผิดเพื่อที่จะได้ครอบครองสิ่งของเหล่านั้นมาเป็นของตน บาปนี้ถือเป็นสัญญาณในการไม่ไว้วางใจในพระเจ้าและพระญาณเอื้ออาทรของพระองค์ ตามพระคำรัสของพระเยซูเจ้าในพระวรสารตามคำบอกเล่าของนักบุญมัทธิวบทที่ 6 ข้อ 24 กล่าวไว้ว่า

ถ้าเรามีความโลภ เราก็จะไม่รักพระเจ้า เพื่อนบ้านของเราหรือตัวเราเอง แต่เราจะรักในทรัพย์สินเงินทองมากกว่าสิ่งอื่นใด เราจะได้รักและรับใช้พระเจ้าเพราะว่าไม่มีใครเป็นข้าสองเจ้าบ่าวสองนายได้ ในพระคัมภีร์คาทอลิก เขียนไว้ว่า “ไม่มีใครเป็นข้าสองเจ้าบ่าวสองนายได้ เขาจะชังนายคนหนึ่งและจะรักนายอีกคนหนึ่ง เขาจะจงรักภักดีต่อนายคนหนึ่งและจะดูหมิ่นท่านทั้งหลายจะปรนนิบัติรับใช้พระเจ้าและเงินทองพร้อมกันไม่ได้” (มัทธิว 6:24) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 61-62)

โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่า ความเชื่อของศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ปีศาจบาปแห่งความโลภ คือ แมมมอน (Mammon) ปีศาจแห่งความร่ำรวยมั่งคั่ง อยู่ติดธรรม หักหลัง แมมมอนถือเป็นปีศาจเจ้าแห่งเงินตราและยังเคยเป็นเจ้าชายแห่งขุมทรัพย์ซึ่งเป็นบุตรแห่งซาตาน สิ่งที่แมมมอนได้กระทำคือการสร้างความโลภภายในใจของมนุษย์ทำให้เกิดขโมยและฆาตกร มีการกล่าวอ้างว่าแท้จริงแล้วแมมมอนคืออัครเทวดาเหมือนลูซิเฟอร์ และ

ตกลสงสวรรคเพื่อครอบครองบัลลังก์แห่งโลก (Guiley, 2009 : online) ในพระคัมภีร์ได้เตือนไว้ว่า “ความรักเงินตราเป็นรากเหง้าของความชั่วร้ายทุกประการ” (ทิโมธี 6:10) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 679) ความรักหรือความโลภที่มากเกินไป อาจไม่ใช่เป็นเพียงแค่เงินทอง เพียงอย่างเดียวแต่ความโลภนี้ยังหมายถึงสิ่งอื่น ๆ ด้วย เช่น เพชรนิลจินดา เครื่องอุปโภคบริโภค อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รถยนต์ ฯลฯ ไม่ว่าบุคคลนั้นจะมีฐานะที่ร่ำรวยหรือยากจนต่างก็มีความโลภได้ เหมือนกันทั้งสิ้น ความโลภที่ว่าด้วยความ ตระหนี่ ถือเป็นการโลภอีกอย่างหนึ่งในการขี้นิยวที่จะ ใช้ทรัพย์สินของตนเอง หรือมรดกสืบทอดไปในสิ่งที่ควรใช้ให้เกิดประโยชน์ รวมถึงการเพิกเฉยกับ กิจกรรมสาธารณะกุศลบุคคลประเภทนี้จะสนใจแต่เพียงสิ่งที่เกิดประโยชน์กับตนเองทั้งสิ้น แม้กระทั่ง การสะสมเงินทองแต่ไม่ยอมชำระหนี้สินของตนที่มีจนกระทั่งปฏิเสธการให้หรือการให้ยืม บุคคล ประเภทนี้จะไม่ยอมเสียโอกาสในการเพิ่มทรัพย์สินของตนเองแต่จะหาวิธีให้ตนเองนั้นมีความมั่งคั่ง ร่ำรวยโดยไม่สนใจบุคคลอื่น

บาปประเภทนี้จะทำให้ตนเองมีตาที่มีติดต่อกับคุณค่าที่เกิดประโยชน์ ในงานเขียน ของนักบุญเปาโล ที่กล่าวถึง ความโลภที่แท้จริงนั้นคือบาปหนักหนาที่สุด ไว้ว่า

ดังนั้น เขาจึงจมอยู่ในความอธรรมทุกชนิด ความเลวทราม ความ โลภและความชั่วมีแต่ความอิจฉาริษยา การฆาตกรรม การทะเลาะวิวาท การ ทรยศและการอาฆาต การใส่ร้าย การนินทา การเป็นศัตรูกับพระเจ้า การเป็น คนหยาบคาย ความหยิ่งยโสและโอหัง การทำความชั่วอยู่เสมอ การไม่เชื่อฟัง บิดามารดา ความไม่มีสติ ไม่มีเกียรติ ไม่มีความรัก ไม่มีความสงสาร “ความรัก เงินตราเป็นรากเหง้าของความชั่วร้ายทุกประการ” (โรม 1:28) (พระคัมภีร์ คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 494)

บทความในวารสารเศรษฐศาสตร์ ปีพุทธศักราช 2481 กล่าวถึง "การกักตุน (hoarding)" ในบริบทของเศรษฐกิจ ในประวัติศาสตร์ปรากฏหลักฐานการใช้คำนี้ในภาษาอังกฤษในการเทศนาในช่วงศตวรรษที่ 10 โดย แอลฟริค (Aelfric) ได้ให้ความหมายของคำนี้ปราศจาก ความหมายเชิงลบ แต่กลับมีความหมายสอดคล้องกับการสะสมความมั่งคั่ง (amassing of wealth) ดังนั้น คำว่า “การกักตุน” ในภาษาอังกฤษโบราณดูเหมือนว่าจะเป็นการบ่งบอกถึงความมั่งคั่งในแดน สวรรค์ ในขณะที่ความโลภ (greed หรือ gitsung ในภาษาอังกฤษโบราณ) คือความมั่งคั่งที่เกิน ความจำเป็นบนโลกมนุษย์ จึงทำให้เป็นที่ประจักษ์ว่า ปัจจัยแห่งบาป ไม่ได้เกี่ยวข้องเพียงแคความรัก หรือการกินในเชิงกายภาพเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการมีมากเกินไปจนความจำเป็น ซึ่งเป็นไปได้ว่าใน

ประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของการใช้คำว่า “การกักตุน”(hoarding) เริ่มต้นที่เรื่องราวของพี่น้องตระกูลคอลลิเออร์ (Collyer) ที่มีชื่อว่าโฮเมอร์และแลงลีย์ (omer and Langley)

เดวิด เอ ซาโลมอน (David A. Salomon) ได้กล่าวถึงสองพี่น้องตระกูลคอลลิเออร์ (Collyer) (David A. Salomon, 2019: 86) ไว้ว่า สองพี่น้องผู้ซึ่งหลงใหลในการครอบครองทรัพย์สินต่าง ๆ ในห้องเช่าย่านฮาร์เล็มในเดือนมีนาคม พุทธศักราช 2490 เรื่องราวของสองพี่น้องนี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (paradigm shift) ของคำว่า “การกักตุน” (hoarding) ว่าเป็นความผิดปกติที่แปลกประหลาดอย่างหนึ่ง ซึ่งภายหลังได้มีบัญญัติชื่ออาการนี้ว่า “Collyer Brother Syndrome” พี่น้องตระกูลนี้จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย และเป็นทายาทของตระกูลเก่าแก่แห่งนครนิวยอร์กตระกูลหนึ่ง หลังจากที่มีการดาของเขาเสียชีวิต พี่น้องทั้งสองคนได้ตัดสินใจมาอาศัยร่วมกันในบ้านบราวน์สโตนในย่านฮาร์เล็ม (Harlem Brownstone) ที่พวกเขาได้รับเป็นมรดกตกทอด แต่ในที่สุดก็พบว่าทั้งคู่ได้เสียชีวิตลงท่ามกลางเศษซากที่มีน้ำหนักกว่า 120 ตัน ซึ่งในเศษซากนั้นมีทั้งรถเข็นเด็ก อาหารเก่า เครื่องปอกมันฝรั่ง ลูกโบว์ลิ่ง ภาพถ่ายสาวสวย Pin-up girl หนังสือมากกว่า 25,000 เล่ม แมวที่ยังมีชีวิตอยู่อีก 8 ตัว เปียโน 14 หลัง และกองหนังสือพิมพ์และนิตยสารที่นับไม่ถ้วน

ซึ่งเหตุการณ์นี้สอดคล้องกับ ภราดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความโลภไว้ว่า “ความโลภ คือ การไม่รู้จักพอและความอยากได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มนุษย์บางคนเสียเงินเพราะความโลภของตนเอง และพวกเขาก็ตกทองเค้าจะรู้ความต้องการของมนุษย์ว่าความโลภจะทำให้มนุษย์อยากได้ของที่มากขึ้นโดยไม่รู้จักคำว่าพอ” (บัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564)

ความปรารถนาที่ต้องการเป็นเจ้าของสิ่งต่าง ๆ นั้นคือความต้องการในธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งยากต่อการควบคุมและยากที่จะระงับความอยากนั้นภายใต้แรงกระตุ้น โดยจะพบข้ออ้างและข้อแก้ตัวต่าง ๆ ในการที่จะอยากครอบครองสิ่งนั้น ไม่ว่าจะเป็นเพื่อสุขภาพเมื่อยามชรา เพื่อสุขภาพในปัจจุบัน เพื่อความสะดวกสบาย เพื่อความปลอดภัยหรือแม้กระทั่งเพื่อชื่อเสียงเกียรติยศของตนเอง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะถูกชักนำโดยความโลภทั้งที่ถูกกฎหมายและไม่ถูกกฎหมาย จนอาจทำให้เกิดการกระทำที่ร้ายแรงต่อมาได้ เช่น การฟัดฟาด การคดโกง การลักขโมย การให้สินบน การให้การเท็จ การชู้กรรโชก การใช้ความรุนแรงบังคับ การทรยศหักหลัง หรือถึงขั้นการฆาตกรรม ฯลฯ ในบริบทของสังคมไทยความโลภเกิดขึ้นได้ในหลากหลายเหตุการณ์ ดังที่ ภราดา อำนวน ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า

ในบริบทของสังคมไทย คือการกดค่าแรงงาน การโฆษณาสินค้าเกินความจริง การหวังเงินจากผู้บริโภคแต่ไม่คำนึงถึงสุขภาพของเขาอาจจะผนวกกับการให้เวลากับสื่อเทคโนโลยีเกินไปจนลืมกินลืมนอน การกินหัวคิว การโกงทางนโยบาย และคอร์รัปชันในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อได้มาในสิ่งที่ต้องการ เช่น เงิน ตำแหน่ง การงาน การค้ามนุษย์ การค้ายาเสพติด แม้กระทั่งในศาสนา ก็มีเหตุการณ์เหล่านี้ (อานวย ยุ่นประยงค์, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2564)

ความโลภนั้นไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดความเลวร้ายต่าง ๆ บนโลกมนุษย์แต่ยังทำให้เกิดการแบ่งแยกชนชั้นระหว่างคนรวยและคนจนอีกด้วย ดังที่ วิวัฒน์ กิจเจริญ ได้กล่าวไว้ว่า “มนุษย์บางคนต้องกระตือรือร้นเพื่อหาทางออกให้กับชีวิต ซึ่งความโลภอาจทำให้มนุษย์บางคนสามารถอยู่ได้อย่างสบายมากยิ่งขึ้น” (วิวัฒน์ กิจเจริญ, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2564) ในขณะเดียวกัน ชิสเตอร์ เนตรประกาย ผิวชัย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ความละโมภโลภมากอยากได้หรือ ความตระหนี่ก เป็นความรักต่อสิ่งของทางโลกที่มากเกินไป พยศชัย “โลภ” เป็นความปรารถนาที่จะสะสมและเป็นเจ้าของครองวัตถุสิ่งของต่าง ๆ พยศชัยนี้เป็นสัญญาณถึงการไม่ไว้วางใจในพระเจ้าและพระญาณเอื้ออาทรของพระองค์ และพยศชัยนี้จะจูงใจเราให้ใช้ทุกวิถีทางไม่ว่าถูกต้องเป็นธรรมหรือไม่ก็ตามเพื่อให้ได้ครอบครองสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นจริง ๆ เช่น ต้องพูดปดโกหก คดโกง ลักขโมย ให้สินบน เป็นต้น (เนตรประกาย ผิวชัย, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564)

สัญลักษณ์แห่งความโลภที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ กบ (frog) กบเป็นสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้ายของพวกนอกรีต ที่มาจากเสียงร้องของมัน โดยกล่าวถึงท่าฝนที่ตกลงมาเป็นกบ อันเป็นหนึ่งในภัยพิบัติที่พระเจ้าทรงบันดาลให้เกิดขึ้นในแผ่นดินอียิปต์ จอร์จ เฟอร์กูสัน ได้กล่าวว่า กบถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความน่าขยะแขยงของบาปทางศาสนาคริสต์ และยังเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่พยายามไขว่คว้าหาความสุขอันไม่จีรัง และกบยังกลายเป็นสัญลักษณ์ของวัตถุทางโลกอีกด้วย (จอร์จ เฟอร์กูสัน, *เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์* หมวด 1, 2562: 23) และ สีประจำบาป คือ สีเหลือง

จากข้อมูลที่กำลังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความโลภ หรือโลภะ (greed) คือความ ลุ่มหลงและความปรารถนาที่อยากได้ในวัตถุต่าง ๆ โดยความโลภอาจมีได้หมายถึงเพียงทรัพย์สินเงิน ทองเพียงอย่างเดียวแต่ยังหมายถึงความต้องการหรือแรงปรารถนาในพฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งยากต่อการควบคุม และยากที่จะระงับความอยากนั้นภายใต้แรงกระตุ้น มนุษย์บางคนเสียทรัพย์สินเงินทองไปเพราะความโลภ และความไม่รู้จักพอ พฤติกรรมเหล่านี้จะนำไปสู่การพุดบด การคดโกง การลักขโมย การให้สินบน การให้การเท็จ การชู้กรรโชก การใช้ความรุนแรงบังคับ การทรยศหักหลัง การกดค่าแรงงาน การโฆษณาสินค้าเกินความจริง การคอร์รัปชันในรูปแบบต่าง ๆ หรือถึงขั้น การฆาตกรรม ฯลฯ ซึ่งทั้งหมดที่กำลังกล่าวมาถือเป็นพฤติกรรมที่ต่อยอดจากความโลภที่ส่งผลอันตรายต่อ สังคม ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึงความโลภในแง่มุมของการลักขโมย และการให้สินบน ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

3) ความมกมากในกามตัณหา หรือราคะ (lust)

คำว่า “ตัณหา” มักถูกพูดกันว่าเป็น “ความไม่บริสุทธิ์” (impurity) โดยตรงกันข้าม กับความบริสุทธิ์ดีงาม (chastity) ทางศาสนาคริสต์ความไม่บริสุทธิ์ถือเป็นบาปชั่วที่น่าอัปยศ เพราะ เป็นการเปลี่ยนพลังในความดีงามกลายเป็นบาป นักบุญโทมัสได้ให้คำนิยามของความบริสุทธิ์ดีงามไว้ ว่า “เป็นคุณธรรมที่กำกับควบคุมความปรารถนาที่กระตุ้นความรู้สึกและความสุขสันต์สำหรับผู้ ที่แต่งงานแล้วและเป็นคุณธรรมที่หักห้ามความปรารถนาและความสุขนั้นสำหรับผู้ที่ยังมิได้แต่งงาน ” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 42) บาปในตัณหาคือสิ่งที่ทำโดยผิดทำนองคลองธรรม เช่น การผิดประเวณี การข่มขืนกระทำชำเรา การเป็นชู้ การร่วมประเวณีระหว่างพี่น้องญาติสนิท การทำแท้ง การคุมกำเนิด การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง (solitary sin) ดังที่นักบุญเปาโล ได้กล่าวไว้ ว่า “ในหมู่ท่านทั้งหลาย อย่าให้มีการผิดประเวณี ความลามกโสเภณีต่าง ๆ หรือความโลภ อย่าให้มี แม้แต่การพุดถึง จึงจะเป็นการเหมาะสมกับผู้ศักดิ์สิทธิ์” (เอเฟซัส 5:7) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 631) โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่า ความเชื่อทางศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ปีศาจประจำบาปราคะ คือ แอสโมเดอุส (Asmodeus) ผู้ที่อยู่ตรงข้ามกับความบริสุทธิ์ ซึ่งนำไปสู่ความสกปรก โดยแฝงไว้ในรูปร่าง เนื้อหนัง การล่อลวงให้ ประพฤติผิดในกาม ลุ่มหลงในประเวณี และขัดขวางกับผู้ที่ต้องการจะมีบุตร (Guiley, 2009 : online) ในพระคัมภีร์กล่าวถึงบาปแห่งราคะตัณหาในการสักการบูชาไว้ว่า “เขาก็จะไม่ฆ่าสัตว์บูชา เมฆปีศาจอีกต่อไป ซึ่งเขาทั้งหลายเล่นชู้กันให้เรื่องนี้เป็นกฎเกณฑ์แก่เขาตลอดชั่วชาติพันธุ์ของเขา” (เลวีนิติ 16:15) (พระคริสตธรรมคัมภีร์ ภาคพันธสัญญาเดิม, 2541: 214) ซึ่งสอดคล้องกับ ชิสเตอร์ เนตรประกาย ผิวชัย ที่ได้แสดงทรรศนะถึงบาปราคะไว้ว่า

พยศชั่ว ราชะหรือตณหา นั้นมักจะถูกพูดกันว่าเป็นความไม่บริสุทธิ์เพราะว่ามันเปลี่ยนให้พลังแห่งความดีงามไปเป็นบาป ซึ่งพระเยซูเจ้า ตรัสสอนให้มนุษย์เราปฏิบัติตัวดังเช่นทูตสวรรค์ นักบุญโทมัสให้คำนิยามของความบริสุทธิ์ดีงามว่าเป็นคุณธรรมที่กำกับควบคุมความปรารถนาที่กระตุ้นความรู้สึก และเป็นคุณธรรมหักห้ามความปรารถนาและความสุขนั้น ซึ่งถือเป็นความสุขสันต์ที่ไม่ถูกทำนองคลองธรรม (เนตรประกาย ผิวชัย, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

ตณหาจะทำให้บุคคลนั้นมีจิตใจที่มีตบอดและชักจูงให้ไปสู่สถานทีที่โคจรด้วยความคิดที่ไม่บริสุทธิ์ โดยบาปนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ดังที่ คุณพ่อ วิลเลียม เจ บลาเซท ได้สรุปไว้ว่า

ลักษณะของการกระทำบาปที่แตกต่างกัน ได้แก่ 1) บาปทางสายตา คือ ความอยากรู้เห็นโดยการมองที่ไม่บริสุทธิ์ใจต่อบุคคลอื่น 2) บาปทางการได้ยิน คือ การฟังคำพูดสัปดนลามกอนาจาร 3) บาปทางการได้กลิ่น คือ การหมกมุ่นในการสูนุกสานชื่นชมกลิ่นกามโลภี 4) บาปทางปาก คือ การพูดที่ไม่บริสุทธิ์ 5) บาปด้วยการใช้ริมฝีปากโดยการจูบอย่างพิศวาสด้วยอารมณ์ใคร่ 6) บาปด้วยการใช้มือ กอดรัด หรือการกระทำอื่นที่เร้าอารมณ์ 7) บาปด้วยหัวใจ คือ การปรารถนาที่ไม่บริสุทธิ์ที่ไม่สามารถยับยั้งต่ออารมณ์ที่ปลุกเร้า 8) บาปที่เกิดจากการไปอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การปล่อยตัวให้หลงระเริงไม่ว่าจะด้วยวิธีใด (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 43-45)

สิ่งเหล่านี้ถือเป็นการขัดกับความเชื่อทางศาสนาต่อพระเจ้า ยกเว้นบุคคลนั้นได้สมรสกันอย่างถูกต้องจะสามารถมีความสุขทางเพศได้ตามกฎเกณฑ์ โดยละเว้นการประพฤติดิถีประเวณีกับผู้อื่น ความผิดนั้นคือความผิดร้ายแรงหากเป็นผู้ที่สมรสแล้วจะมีความผิดถึงสองเท่า ในพระคัมภีร์ไบเบิล กล่าวถึงหญิงแพศยาผู้เลวร้าย ไว้ว่า

ทูตสวรรค์หนึ่งในเจ็ดองค์ซึ่งถือขันเจ็ดใบเข้ามาพูดกับข้าพเจ้าว่า “มาเถิดข้าพเจ้าจะให้ท่านดูการพิพากษาลงโทษหญิงแพศยาผู้เลวร้าย ที่นั่งอยู่บนน้ำไหลเชี่ยว บรรดาภคัษัตริย์ของแผ่นดินได้ล่วงประเวณีกับนาง และผู้อาศัยบนแผ่นดินได้ดื่มเหล้าองุ่นคือการล่อลวงประเวณีกับนางจนมึนเมา” ทูตสวรรค์

องค์นั้นนำข้าพเจ้าไปยังถิ่นทุรกันดาร เดชะพระจิตเจ้า ข้าพเจ้าไปยังถิ่น
 ทุรกันดาร เดชะพระจิตเจ้า ข้าพเจ้าเห็นหญิงคนหนึ่งนั่งอยู่บนสัตว์ร้ายสีแดง
 เข้มซึ่งเขามีชื่อเป็นคำดูหมิ่นพระเจ้าเขียนไว้ทั่วตัว มันมีเจ็ดหัวและสิบเขา
 หญิงนั้นสวมเสื้อผ้าสีม่วงแดงและแดงเข้ม มีเครื่องประดับทองคำเพชรพลอย
 และไข่มุก นางถือถ้วยทองคำบรรจุของโสโครกที่น่ารังเกียจเต็มถ้วย คือ
 การล่วงประเวณี (วิวรณ์ 17:1) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่,
 2558: 818)

ในขณะที่ ภาราดา ปัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้
 แสดงทรรศนะเกี่ยวกับราคะ ถึงการกระทำที่ตามอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ไว้ว่า

ราคะ คือการทำอะไรตามความรู้สึกโดยไม่นึกถึงหลักเกณฑ์ของ
 ชีวิต ทำตามความรู้สึกของตนเองเมื่อรู้สึกอยากหรือต้องการโดยจะคอยจ้องหา
 โอกาสที่จะทำในสิ่งที่ผิด มนุษย์ถือเป็นสัตว์ที่มีเหตุผลและสามารถที่จะควบคุม
 พฤติกรรมตนเองได้ แต่มนุษย์บางคนเลือกที่จะไม่ควบคุมพฤติกรรมของตนเอง
 ซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาที่จะตามมาทั้งโลก (ปัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 13
 ธันวาคม 2564)

ความมีดบอดในจิตใจ และความชั่วร้ายมักเกิดจากความไม่บริสุทธิ์ ซึ่งทำให้ความ
 สำนึกบาปบิดเบือนไปและนำไปสู่ความเกลียดชัง สิ่งเหล่านี้มักนำไปสู่การก่อเรื่องอื้อฉาว ความไม่บ
 นอบ ความวิกลจริต และมักนำไปสู่โรคร้ายต่าง ๆ และการกระทำที่มักง่ายมุ่งหาแต่ความสะดวกสบาย
 การบริโภคที่มากเกินไป การเสพวรรณกรรมที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร ภาพลามกอนาจาร การ
 เต็มราที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร การใส่เสื้อผ้าที่โชว์เนื้อหนังมากเกินไปจนเกินงาม คือราคะโลภี และ
 ความไม่บริสุทธิ์ทั้งสิ้น ดังที่ วิวัฒน์ กิจเจริญ ได้กล่าวไว้ว่า

ตัณหาและราคะเป็นต้นเหตุแห่งการกระทำสิ่งไม่ดีในอีกหลายสิ่ง
 ซึ่งจะมีมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับความลามกในใจของมนุษย์ที่อาจมีต้นเหตุ
 มาจากการเคยชินกับการสัมผัส สิ่งเหล่านี้อาจทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่ดีได้ เช่น
 การผิดลูกผิดเมียผู้อื่น และเนื่องจากสังคมปัจจุบันมีการเปิดกว้างมากขึ้นในด้าน
 การดื่มสุรา ซึ่งอาจเป็นอีกเหตุปัจจัยในการทำให้มนุษย์ไม่สามารถควบคุม
 สติปัญญาของตนเองได้” (วิวัฒน์ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

สัญลักษณ์แห่งราคะที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ ม้า (horse) โดย จอร์จ เฟอร์กูสันได้อธิบายไว้ว่า ม้าในเรื่องปรัมปราเป็นสัญลักษณ์ของดวงอาทิตย์ในขณะที่วัวเป็นสัญลักษณ์ของดวงจันทร์ แต่ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ม้ามักใช้เป็นสัญลักษณ์ของตัณหาราคะ โดยมีที่มาจาก “เยเรมีย์” 5:8 ว่า “เขาทั้งหลายเหมือนม้าตัวผู้กลัดมัน ซึ่งในตอนเช้า แต่ละตัวจะร้องหาคู่ของเพื่อนบ้าน” (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด 1, 2562: 19) และ สี่ประจำบาป คือ สิ้นน้ำเงิน

จากข้อมูลทีกล่าวนมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าความมักมากในกามตัณหา หรือราคะ คือ ความไม่บริสุทธิ์ และความมีดบอดในจิตใจซึ่งถือเป็นบาปชั่วที่น่าอัปยศ และการทำอะไรตามความรู้สึกของตนเองโดยไม่คำนึงถึงหลักเกณฑ์ของชีวิต และไม่สามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ บาปราคะถือเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความบริสุทธิ์ดีงาม (chastity) สิ่งเหล่านี้หากมนุษย์มีมากเกินไปจะทำให้เกิดเหตุการณ์ในสังคมที่ร้ายแรงและมักนำไปสู่การก่อเรื่องอื้อฉาว เช่น การกระทำชำเรา การประพฤติดัดประเวณีกับผู้อื่น การพุดจาสัปตนลามกอนาจาร การทำแท้ง ฯลฯ ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึงการประพฤติดัดประเวณี หรือการคบชู้ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

4) ความริษยา (envy)

ความริษยา มาจากรากเหง้าที่เกิดขึ้นจากความเกลียดชัง การใส่ร้าย การดูหมิ่นเหยียดหยาม การดูถูก การต่อสู้อยู่ การทะเลาะวิวาทช่วงชิง การโต้เถียง การลอบกัด การหึงหวง การอิจฉา การมุ่งร้าย การกดขี่ข่มเหงผู้อื่น การผูกพยาบาท ฯลฯ ริษยาเกิดถัดมาจากการทะนงตัว ที่มีความปรารถนาที่จะเหนือกว่าผู้อื่น บุคคลที่มีความริษยาจะมีความชื่นชมหรือพอใจเมื่อได้เห็นผู้อื่นมีความตกต่ำ และชอบมองหาจุดบกพร่องของผู้อื่น ความริษยาทำลายความดีในจิตใจของมนุษย์ ทำให้บุคคลนั้นห่างไกลจากความสำเร็จ และทำให้ไม่เห็นคุณค่าและไม่รู้สึกขอบคุณกับผลประโยชน์ใด ๆ ดังที่ซิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย กล่าวว่า “ริษยาเป็นลักษณะของคนที่เสียใจหรือน้อยใจเมื่อเห็นคนอื่นได้ดีและจะรู้สึกยินดีเมื่อเห็นคนอื่นได้ร้าย” (เนตรประกาย ผิวชัย, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564) และ เดวิด แซลมอน (David A. Salomon) ได้กล่าวว่า “ความอิจฉาริษยารุนแรงจนมีพลังที่สามารถเปลี่ยนคนได้” (Salomon, 2019: 94) นักจิตวิทยา เมลานี เคลานี (Melanie Klein) กล่าวว่า “ความอิจฉาริษยาเป็นปัจจัยที่ทรงพลังที่สุด ในการบ่อนทำลายความรู้สึกรักและความกตัญญู” (Salomon, 2019: 95) ในความเชื่อของศาสนาคริสต์ปีศาจแห่งความริษยา คือ เลวีอาธาน

(Leviathan) เป็นสัตว์ร้ายที่อยู่ในทะเลตามความในพระคัมภีร์ไบเบิลในศาสนาคริสต์ อ้างไว้ในพระพันธสัญญาเดิมไว้ว่า

เจ้าจะลากเลื้อยอาธาน ออกมาด้วยเบ็ดได้หรือ หรือจะเอาเชือกกด
ลื่นของมันลงได้ เจ้าเอาเชือกสนตะพายมันได้หรือ หรือเอาขอเจาะคางมันได้
มันจะวียนต่อเจ้าเป็นอันมากหรือ มันจะพูดคำอ่อนหวานกับเจ้าหรือ มันจะทำ
พันธสัญญาเจ้าเพื่อเจ้าจะรับมันเป็นบ่าวตลอดไปหรือ ไม่มีใครดุพอที่จะไปยั่ว
เขามัน แล้วใครเล่าจะยึดมันต่อเราได้ มันทำให้น้ำลึกเดือดเหมือนหม้อ
มันทำให้ทะเลเหมือนหม้อน้ำมัน มันเห็นทุกสิ่งที่อยู่สูง มันเป็นราชาเหนือ
บรรดาสัตว์ที่สง่า (โยบ 40:18) (พระคริสตธรรมคัมภีร์ ภาคพันธสัญญาเดิม,
2541: 1042-1044)

ในบทสดุดีกว่าไว้ว่า “พระองค์ทรงแยกทะเลด้วยฤทธานุภาพของพระองค์
พระองค์ทรงหักหัวมังกรบนน้ำ” (สดุดี 74:16) (พระคริสตธรรมคัมภีร์ ภาคพันธสัญญาเดิม, 2541:
1153) และในบทอิสยาห์ในพันธสัญญาเดิม กล่าวว่า ในวันนั้นพระเจ้าจะทรงลงโทษด้วยพระแสง
อันแข็งแกร่งอันใหญ่ และอันแรงกล้าของพระองค์ต่อเลวีธาน และพระองค์จะทรงประหารมังกรที่
อยู่ในทะเล (อิสยาห์ 26:16) (พระคริสตธรรมคัมภีร์ ภาคพันธสัญญาเดิม, 2541: 1411-1413)

โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่า เลวีอาธาน
(Leviathan) เป็นหนึ่งในปีศาจแห่งขุนนรก ถือเป็นปีศาจชั้นสูงระดับเดียวกับซาตาน และชื่อยังมี
ความหมายว่า ผู้ที่ขัดขวางความศรัทธา เลวีอาธาน (Leviathan) ถือเป็นปีศาจที่มนุษย์ไม่สามารถ
เอาชนะได้ และมีลมหายใจเป็นไฟ ผู้ใดที่เจอจะต้องกรีดร้องด้วยความกลัว (Guiley, 2009 : online)
สัญลักษณ์แห่งความริษยาที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ งู (serpent) โดย จอร์จ เฟอร์กัน ได้กล่าว
ไว้ว่า

มังกรหรืองู (dragon; serpent) จิตกรสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา มัก
เลือกมังกรหรืองูเป็นสัญลักษณ์ของพญามาร ให้ภาพมังกรซึ่งเป็นศัตรูของ
พระเจ้าไว้อย่างชัดเจน งูที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของซาตานหรือพญามาร มักอยู่
ในภาพที่กำลังหลอกให้อดัมกับอีฟกินผลไม้ต้องห้ามในสวนสวรรค์เอเดน
“พระเจ้าตรัสถามหญิงนั้นว่า เจ้าทำอะไรลงไป หญิงนั้นทูลว่า งูลวงล่อข้า
พระองค์ ข้าพระองค์จึงกินผลไม้” (ปฐมกาล” 3:13) โดยทั่วไปจึงเป็น
สัญลักษณ์ของผู้ที่มีเล่ห์เหลี่ยมหรือสิ่งที่ล่อใจมนุษย์ให้กระทำความบาป ส่วนงูตรง
ฐานไม้กางเขนที่ใช้ตรึงพระคริสต์ ใช้เป็นสัญลักษณ์ว่าอำนาจแห่งความชั่วร้าย

ซึ่งนำมนุษย์ไปสู่ความวิบัติต้องแพ้ย่ายต่ออนุภาพของพระคริสต์ ผู้ทรงยอม
สละพระชนม์ชีพเพื่อไถ่บาปให้แก่มวลมนุษย์ (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมาย
และสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด 1, 2562: 12) และ สิบประจำบาป คือ
สี่เสีย

ความอิจฉาริษยาสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกเพศทุกวัย และทุกสังคม ดังที่ ภราดา
บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า “ความอิจฉาริษยาคือการเห็น
ผู้อื่นดีกว่าตนเองไม่ได้ ซึ่งมีส่วนผสมของ บาปอิจฉา ร่วมอยู่ด้วย การมองว่าตนเองต้องดีกว่าผู้อื่น ไม่
ว่าจะเป็นเรื่องใดและในสังคมใดก็ตาม เช่น การเรียน การทำงาน การเมือง การแก่งแย่งชิงดี การฟ้อง
ผู้บังคับบัญชา ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดเหตุการณ์ในการกระทำความผิดตามมาในภายหลัง”
(บัญชา แสงหิรัญ, **สัมภาษณ์**, 13 ธันวาคม 2564) ซึ่งสอดคล้องกับ ภราดา อำนวน ยุ่นประยงค์
นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่กล่าวถึงบาปริษยา ในบริบทของสังคมไทยไว้ว่า “ในบริบท
ของสังคมไทย คือการให้ข่าวเท็จเพื่อทำลายฝ่ายตรงข้าม หรือการทำลายล้างฝ่ายหนึ่ง เช่น การฆ่า
การลักพา ทำให้สูญหายด้านทรัพย์สิน เงินทอง หน้าที่า สุขภาพ” (อำนวน ยุ่นประยงค์, **สัมภาษณ์**, 8
ธันวาคม 2564)

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความริษยา เกิดขึ้นจากความเกลียดชัง
ที่สืบเนื่องมาจากการทะเลาะวิวาท ซึ่งความริษยาคือการปรารถนาที่จะเห็นผู้อื่นตกต่ำ และต้องการที่จะอยู่
เหนือกว่าผู้อื่น ซึ่งผู้ที่มีความริษยาจะคอยมองหาจุดบกพร่องของผู้อื่นอยู่เสมอ ซึ่งพบเห็นได้ในทุกเพศ
ทุกวัย และทุกสังคม สิ่งเหล่านี้จะทำให้เกิดการกดขี่ข่มเหงผู้อื่น และการผูกพยาบาท จนสามารถทำให้
เกิดการทะเลาะวิวาท และเกิดความสูญเสียที่ส่งผลตามมา ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึง
ความอิจฉาริษยาที่เห็นผู้อื่นได้ดีหรือประสบความสำเร็จ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

5) ความตะกละ (gluttony)

บาปตะกละ เกิดจากความรักในการบริโภคอาหารและดื่มอย่างเกินควบคุม ตะกละ
ทำให้จิตใจและสติปัญญาที่ยกระดับให้มนุษย์เหนือกว่าสัตว์นั้นลดลง และยังทำให้จิตใจของมนุษย์
อ่อนแอและเพิ่มความเกียจคร้าน การบริโภคอาหารที่มากเกินไปเร็วเกินไปหรือละโมภโลภมาก
จนเกินไปบุคคลนั้นอาจถูกเรียกว่า “นักกิน” (gourmand) นักเขียนนวนิยาย ฟรานเซย์ โพรส
(Francine Prose) กล่าวว่า “เขามองว่าความอ้วนและความตะกละมีค่าเท่ากัน” (Salomon, 2019:

75) รวมถึงการหมกมุ่นในการดื่มแอลกอฮอล์ ส่งผลให้บุคคลผู้นั้นขาดสติและเหตุผล สิ่งเหล่านี้นำมาซึ่งความเสียหายได้หลายกรณี เช่น อุบัติเหตุบนท้องถนน การทะเลาะวิวาท การฆาตกรรม ฯลฯ ซึ่งทำให้บุคคลผู้นั้นสูญเสียทั้งชื่อเสียง เงินทองและทรัพย์สิน และยังสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น ซึ่งในบางกรณีถึงขั้นทุพพลภาพและถึงแก่ความตาย การดื่มสุราที่มากจนเกินไปนำมาซึ่งความยากจน การสาปแช่ง การทะเลาะวิวาท การต่อสู้ การลักขโมย และการคดโกง ฯลฯ อันเป็นผลจากการดื่มสุราเป็นนิสัย บุคคลเหล่านี้บ่อยครั้งเสียชีวิตในขณะเมาเมาไม่ได้สติ ดังนั้นพวกเขาจะไม่ได้มีโอกาสที่จะสำนึกผิดในการกระทำบาปของเขาเอง ปัจจุบันการดื่มสุราไม่ได้เป็นที่นิยมเฉพาะในกลุ่มผู้ชายแต่ยังได้รับการนิยมจากกลุ่มผู้หญิงเช่นกัน ซึ่งถือเป็นอันตรายอย่างยิ่งสำหรับผู้หญิง ระดับความบาปของการดื่มสังสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับระดับของการกระทำ ซึ่งถ้ามากเกินไปจนถึงขั้นติดสุราเรื้อรังก็จะตามมาด้วยผลร้ายต่าง ๆ เช่น ครอบครัวล่มสลาย การหย่าร้าง และผลทางด้านสุขภาพ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ยังสัมพันธ์กับการหลงผิดในกรณีการเสพสารเสพติดต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดปัญหาและเกิดคดีต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบันอีกด้วย ดังที่ ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า “ในสังคมไทย ความตะกละคือการกินดื่มจนเกินขนาดจนทำให้เสียสุขภาพกายและใจ การอยากกินอยากเสพสิ่งที่ต้องห้าม เช่น สารเสพติด สัตว์ใกล้สูญพันธุ์ เช่น เสือดำ” (อำนวย ยุ่นประยงค์, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2564) และสอดคล้องกับซิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย ที่ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

พยศชั่ว “ตะกละ” เป็นความรักที่จะกินและดื่มอย่างเกินควบคุม มันเป็นความอยากอาหารเกินไป โดยที่เราละเมิดความสุขในการกินที่ถูกทำนองคลองธรรมซึ่งพระเจ้าได้ให้ไว้ กับ “การกิน” และการ “ดื่ม” ตะกละทำให้จิตใจทั้งสติปัญญาและเหตุผลอันเป็นส่วนที่ยกระดับให้มนุษย์เหนือกว่าสัตว์นั้นตกต่ำลง ถ้าคนที่กินหรือดื่มที่ขาดความยั้งคิดหรือกินมากเกินไปอาจก่อให้เกิดการขาดสติโดยอาจนำมาซึ่งการทะเลาะวิวาท และการทำร้ายตนเองหรือผู้อื่นได้ (เนตรประกาย ผิวชัย, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564)

ในปัจจุบัน ความตะกละยังมาในรูปแบบของเทคโนโลยี นักนิติวิทยาศาสตร์ทางไซเบอร์ แมรี ไอเคน (Mary Aiken) กล่าวว่า “เทคโนโลยีออกแบบมาเพื่อการเสพติด” เหตุผลนี้จึงสนับสนุนให้คนมีความหุนหันพลันแล่น และนำไปสู่พฤติกรรมที่รุนแรง (Salomon, 2019: 78) ในขณะที่ ภราดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียลได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับบาปตะกละ ถึงความต้องการของมนุษย์ที่มากเกินไปว่า

บาปตะกละคือความไม่รู้จักพอ ทั้งในด้านการกินการดื่มที่ไม่ดูความพอของตนเอง การกินมากจนพอดี หรือที่จะเรียกว่า “อรรอยปากลำบากท้อง” ความอยากหรือความต้องการที่มนุษย์จะทำตามความรู้สึกมากกว่าเหตุ และ จะส่งผลทำให้เกิดโรคตามมา เช่น โรคมะเร็ง โรคเบาหวาน โรคความดัน ฯลฯ ความตะกละ มีส่วนใกล้เคียงกับความโลภ แต่แตกต่างกันที่ ความตะกละ ส่วนมากจะส่งผลต่อตนเอง แต่ความโลภมักจะส่งผลต่อผู้อื่น (ปัญญา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564)

โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่า ความเชื่อของศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ปีศาจแห่งความตะกละ คือ เบเอลเซบูล (Beelzebub) ราชาแห่งแมลงวัน เจ้าแห่งความตะกละ ผู้ที่ไม่รู้จักถึงความพอดีโดยมีนิสัยการกินที่ไม่หยุดหย่อน และเลือกกินแต่อาหารที่ดี ๆ หากมนุษย์ผู้ใดถูกสิ่งจะต้องมอบชีวิตให้แก่ปีศาจตนนี้ด้วยการถูกกินเท่านั้น ในอดีตเป็นหนึ่งในทูตเทวดาหกปีกผู้ที่ล่องหลลงมาจากสวรรค์ เบเอลเซบูล (Beelzebub) มีหน้าที่สอนให้มนุษย์ใช้ของที่มีประโยชน์ แต่ซาตานชักจูงให้เบเอลเซบูลมาอยู่ในนรกและขึ้นปกครองส่วนหนึ่งในนรก กล่าวได้ว่าเบเอลเซบูล คือเจ้าชายแห่งมวลปีศาจที่ชักจูงสู่บาปอื่นๆ (Guiley, 2009 : online) โดยมีชื่อเบเอลเซบูลปรากฏอยู่ในคัมภีร์ไบเบิล ตอนที่พระเยซูทรงรักษาผู้ที่ตาบอดและเป็นใบ้จนหาย ฟาริสีจึงกล่าวหาพระเยซูว่าใช้พลังอำนาจของเบเอลเซบูลในการรักษา โดยมีใจความที่ว่า

คนนี้ขับไล่ปีศาจด้วยอำนาจของเบเอลเซบูล เจ้าแห่งปีศาจนั่นเอง พระเยซูเจ้าทรงทราบความคิดของเขา จึงตรัสว่า “อาณาจักรใดแตกแยกกันเอง ย่อมพินาศ เมืองใดหรือครอบครัวใดแตกแยกกันเอง ย่อมจะตั้งอยู่ไม่ได้ ถ้าซาตานขับไล่ซาตาน มันก็แตกแยกกันเอง แล้วอาณาจักรนั้นจะตั้งอยู่ได้อย่างไร ถ้าเราขับไล่ปีศาจด้วยอำนาจของเบเอลเซบูล พวกพ้องของท่าน ขับไล่ปีศาจด้วยอำนาจของใคร ดังนั้น พวกพ้องของท่านจะเป็นผู้ตัดสินท่าน แต่ถ้าเราขับไล่ปีศาจด้วยพระจิตของพระเจ้า ก็หมายความว่าพระอาณาจักรของพระเจ้ามาถึงท่านแล้ว” (มัทธิว 12:19) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 80)

สัญลักษณ์แห่งความตะกละที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ หมูตอน (hog) จอร์จ เฟอร์กูสัน ได้กล่าวว่า “หมูตอนเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งมากในกามารมณ์ ความตะกละ และความละโมภ หมูตอนมักใช้เป็นเครื่องหมายหนึ่งของนักบุญแอนโทนี อธิการผู้มีชื่อเสียงว่าเอาชนะบาป

ประเภทนี้ได้” (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด1, 2562: 18) และ
สี่ประจำบาป คือ สีสัม

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความตะกละ (Gluttony) คือ
ความปรารถนาและรักในการบริโภคอย่างไม่จำกัด ความตะกละนั้นไม่ได้หมายถึงแค่เพียงอาหารหรือ
เครื่องดื่มเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายถึงการเสพติดเทคโนโลยี และการกระหายในอำนาจ สิ่งเหล่านี้
ส่งผลเสียต่อทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ซึ่งความตะกละล้วนเกิดจากการขาดความยับยั้งชั่งใจ และ
ขาดสติในการควบคุมความต้องการและความปรารถนาในสิ่งๆนั้น ความตะกละและความโลภมีส่วนที่
ใกล้เคียงกันหากแตกต่างกันอยู่ที่ความตะกละจะส่งผลต่อตนเองเป็นส่วนมาก แต่ความโลภจะส่งผล
ต่อสังคมเป็นวงกว้าง ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึงความปรารถนาในการบริโภคอย่างไม่จำกัด
ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

6) ความเกียจคร้าน (sloth)

บาปแห่งความเกียจคร้าน เกิดขึ้นจากทางด้านจิตใจและทางด้านร่างกาย บาปนี้จะ
ทำให้บุคคลนั้นขาดความไว้วางใจและทำให้หันเหออกจากการศรัทธาในพระเจ้า รวมถึงทำให้เฉยเมย
ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว พฤติกรรมทางศาสนาของบุคคลที่มีบาปแห่งความเกียจคร้าน คือการห่างเหินจาก
การร่วมพิธีบูชาขอบพระคุณที่โบสถ์ในหลาย ๆ ครั้ง ฯลฯ ความเกียจคร้านจะติดอยู่ในความคิดและ
ความปรารถนาของเรา ความเกียจคร้านจะทำให้บุคคลนั้นโน้มเอียงเข้าสู่นิสัยของการกระทำบาป
และเข้าสู่การหมดศรัทธาและสิ้นหวังซึ่งนำไปสู่การไม่สำนึกผิดและพ่ายแพ้ต่อจิตใจของตนเอง บาปใน
หลายรูปแบบที่เกิดขึ้นนั้นมีผลมาจากความเมินเฉยไม่เต็มใจ ความเฉื่อยชา และความไม่แยแสสนใจใน
ความช่วยเหลือของผู้อื่น นิสัยของผู้ที่มีบาปเกียจคร้าน คือบุคคลนั้นมักจะเอื่อยเฉื่อยผัดวันประกันพรุ่ง
และเลื่อนกำหนดการต่าง ๆ วอกแวก และแสวงหาความสะดวกสบายของร่างกาย ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะ
ให้บุคคลนั้นมีจิตใจที่หดหู่ ทำไปบนไป ทำอย่างไม่พอใจ และล้มเลิกความพยายามในการทำสิ่งใดที่
มุ่งหวังไว้ในที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ ซิสเตอร์นตรประกาย ผิวชัย ที่แสดงทรรศนะไว้ว่า

พยศชั่ว “เกียจคร้าน” เป็นความขี้เกียจที่เกิดขึ้นในจิตใจและนับ
รวมถึงความขี้เกียจทางด้านร่างกายด้วย พยศชั่วนี้เกิดจากการขาดความ
ไว้วางใจในพระเจ้าและทำให้เราเฉยเมยในการใช้ชีวิตต่าง ๆ ความเกียจคร้าน
ทำให้เราโน้มเอียงเข้าสู่นิสัยการกระทำบาปและนำไปสู่ความหมดศรัทธาและสิ้น
หวัง ซึ่งชักนำเราไปสู่การละเลยที่จะทำตามหน้าที่ของเราในสภาพที่เราเป็นอยู่
มันทำให้เราเลิกที่จะพยายามทำตามความตั้งใจของเรา ทำให้เรามีจิตใจหดหู่

และเศร้าสร้อย ทำให้เราทำสิ่งต่าง ๆ โดยทำไปบนไป ทำแบบขัดข้องใจ
(เนตรประกาย ผิวชัย, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564)

โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่าความเชื่อของศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ปีศาจแห่งบาปความเกียจคร้าน คือ เบลเฟกอร์ (Belphegor) มักจะปรากฏในนวนิยายและเกมส์ หรือหนังต่าง ๆ รวมถึงปรากฏในประวัติศาสตร์ของอิสราเอล ปีศาจนักประดิษฐ์ที่ชาญฉลาดที่คอยให้คำแนะนำและให้วิถียาทานต่าง ๆ แก่มนุษย์ ซึ่งเป็นอดีตเทพทูตที่มีนิสัยคดโกงและชั่วร้าย โดยเป็นเจ้าของความไร้ศีลธรรม เฉื่อยชาและไม่ใส่ใจ (Guiley, 2009 : online) ซึ่งสอดคล้องกับ ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่กล่าวไว้ว่า “ในบริบทของสังคมไทย คือการเกียจคร้านในหน้าที่การงาน การไม่ใส่ใจต่อภาระที่ได้รับมอบหมาย การไม่ยอมออกแรงช่วยเหลือผู้อื่นที่ตกทุกข์ได้ยากทั้ง ๆ ที่เรารู้และสามารถช่วยได้ การทำตนเป็นกาฝากของสังคม หรือแม้กระทั่งการเลิยภาษี” (อำนวย ยุ่นประยงค์, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2564) ซึ่งสอดคล้องกับ ภราดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่แสดงทรรศนะเกี่ยวกับบาปเกียจคร้านไว้ว่า “ความเกียจคร้านคือการที่มนุษย์ไม่ทำหน้าที่ของตนเองเมื่อมีเวลาที่ไม่พึงกระทำ มักทำตามอารมณ์ตนเองเป็นหลัก ถ้ากล่าวในมุมมองเด็กนักเรียน อาจจะพูดถึงความเกียจคร้านโดยตรงค่อนข้างยาก เนื่องจากมีหลายปัจจัยอื่นแอบแฝงอยู่ได้ เช่น การเรียนไม่ทันเพื่อน ถอดใจจากการเรียน ฯลฯ” (บัญชา แสงหิรัญ, **สัมภาษณ์**, 13 ธันวาคม 2564) รูปแบบของความเกียจคร้านแบ่งออกได้ 3 ประการ ได้แก่ 1) การทำงานในสิ่งที่ไม่จำเป็น 2) การวอกแวก (distraction) และ 3) การมีจิตใจเลือนลอย (spiritual melancholy) ดังที่ วิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blacket) ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงลักษณะอุปนิสัยของทั้งสามประการ ไว้ว่า

การทำงานในสิ่งที่ไม่จำเป็น คือ การที่ตัวเราไขว่ไขวไปทำในสิ่งที่ไม่จำเป็น หรือไม่ทำในสิ่งที่ควรจะทำ ณ ขณะนั้น จนทำให้เรานั้นไม่มีเวลาเพียงพอต่อสิ่งที่ควรพึงปฏิบัติ การวอกแวก คือการทำลายความตั้งใจในการสวดภาวนาหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่พึงกระทำ โดยจิตใจของเรานั้นจะปราศจากการกระตือรือร้น และความตั้งใจจนทำให้บุคคลนั้นเต็มไปด้วยความเบื่อหน่ายจนกระทั่งเลือนสิ่งที่ควรทำออกไป และการมีจิตใจเลือนลอยหรือความหดหู่ ถือเป็นความรักตนเองประเภทหนึ่งที่ไม่กล้าทำลายข้อผิดพลาดของตนเอง และทำให้เกิดความรู้สึกหมดอาลัยตายอยาก (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 75)

ภาวะการมีจิตใจเลื่อนลอย (spiritual melancholy) คือภาวะที่สามารถทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทและโต้เถียงขึ้นได้ ความหดหู่ที่เกิดขึ้นจากการเกียจคร้านจะทำให้จิตใจที่ชั่วร้ายมีอำนาจเหนือจิตใจของเรา ซึ่งง่ายต่อการทำบาปที่ร้ายแรงหลายประการ วิลเลียม เจ บลาเซท ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงสภาพจิตใจนี้ไว้ว่า

ความเศร้าเป็นความอ่อนแอทางจิตใจอย่างหนึ่ง คนที่มีจิตใจหดหู่ไม่สามารถเป็นได้มากกว่าคนที่พักพิ้นในบ้านของพระเจ้า พระเจ้าจะทรงเผ่ารอที่จะดูแลเขาเยี่ยงบุรุษพยาบาลมากกว่าที่เขาจะรอพระเจ้ายิ่งที่พระองค์เป็นบิดาหรือกษัตริย์ ไม่มีความบกพร่องทางศีลธรรมใดใหญ่ไปกว่าการเอาแต่บ่นว่าและความมีอารมณ์อ่อนไหว เขาผู้ที่นอนราบลงกับพื้นราวกับว่ามันเป็นเตียงนอนคนป่วยที่น่าสงสาร จิตใจที่อิดโรย แล้วเขาจะทำอะไรเพื่อพระเจ้าได้ (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: :77)

ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความเกียจคร้านมักจะละเลยการใช้สติปัญญาในสิ่งที่เกิดประโยชน์จอร์จ เฟอร์กูสัน ได้กล่าวไว้ว่า ความเกียจคร้านที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ หอยทาก (Snail) จอร์จ เฟอร์กูสัน กล่าวว่า “เชื่อกันว่าหอยทากเกิดและโตมาแต่ตม จึงใช้สัญลักษณ์ของคนบาปและความเกียจคร้าน เนื่องจากมันไม่มีความเพียรในการหาอาหาร ได้แต่กินสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว” (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด1, 2562: 7) และ สี่ประจำบาป คือ สีคราม

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความเกียจคร้าน เกิดจากความเฉยเมยต่อสิ่งรอบข้าง ความเฉื่อยชา การผัดวันประกันพรุ่ง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้คือการที่มนุษย์พ่ายแพ้ต่อจิตใจของตนเอง โดยความเกียจคร้านจะทำให้บุคคลนั้นละเลยในการทำตามหน้าที่ของตนเอง และไม่ยอมออกแรงช่วยเหลือผู้อื่นที่ตกทุกข์ได้ยาก สิ่งเหล่านี้จะทำให้บุคคลนั้นพลาดโอกาสที่สำคัญในชีวิต รวมถึงมีจิตใจที่หดหู่ต่อการดำรงชีพ ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึงความเฉื่อยชา และความเกียจคร้านในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

7) ความโกรธ หรือโทสะ (wrath)

ความโกรธหรือความโมโห ถือเป็นการโจมตีจิตวิญญาณและชักจูงให้บุคคลนั้นพร้อมที่จะมีเรื่องกับผู้อื่นเสมอ และมีความปรารถนาที่จะแก้แค้นผู้อื่น การมีจิตโมโหถือเป็นการขัดต่อกิจเมตตาคุณและความยุติธรรม ความโกรธเกิดจากการสะสมความไม่พอใจไว้ในจิตใจของตน และแปรเปลี่ยนมาเป็นความเกลียดจนทำให้บุคคลนั้นเกิดการต่อต้านกับบุคคลอื่นและวางแผนคิดร้ายต่อบุคคลอื่นทั้งคำพูดและการกระทำ รวมถึงความโกรธจะถูกกระตุ้นเพิ่มมากขึ้นจนทำให้บุคคลนั้น

สามารถโจมตีหรือทำร้ายผู้อื่นได้ ดังที่ เฟอร์ริช บิลเลอร์ (Ferris Bueller) กล่าวว่า ชีวิตดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และความรวดเร็วนี้ทำให้เกิดความวิตกกังวลและเพิ่มความโกรธที่มากขึ้น ความโกรธได้ถูกเปลี่ยนจากบาปสู่การเสพติดในปัจจุบัน หลายคนติดอยู่กับความโกรธและไม่สามารถก้าวข้ามอารมณ์นี้ได้จะทำให้เกิดความรุนแรงต่าง ๆ ต่อไป (Salomon, 2562: 41) การที่บุคคลใดโต้เถียงทะเลาะวิวาท หรือแสดงสีหน้าเฉยชาหรือบูดบึ้ง รวมถึงการแสดงความไม่พอใจเคียดแค้นผู้อื่น ถือเป็นบาปที่ร้ายแรง การกระทำความผิดกล่าวหาผู้อื่นหลายวัน หลายเดือน หลายปี ยิ่งทำให้บุคคลผู้นั้นปราศจากการผูกมิตรกับบุคคลอื่น และปราศจากความสุขในชีวิต ดังที่ ภราดา อำนวน ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า “ในบริบทสังคมไทย ที่เห็นบ่อยคือการทำร้ายซึ่งกันและกัน การทะเลาะเบาะแว้งบนท้องถนน บางครั้งถึงขั้นสูญเสียชีวิต การทำร้าย และการฆ่ากันจากนักเรียนต่างสถาบัน เพราะการอาฆาตพยาบาท รวมถึงการฟ้องร้องคดีต่าง ๆ” (อำนวน ยุ่นประยงค์, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2564) ความโกรธ คือสิ่งที่ทำร้ายและสร้างความเสียหายอย่างร้ายแรง เช่น การแบ่งแยกเราออกจากเพื่อนฝูงญาติสนิท การขาดสติสัมปชัญญะ การดื้อรั้นขาดเหตุผลจนทำให้เราเหยียดหยามและเหยียดผู้อื่น หรือแม้กระทั่งการทำให้เกิดผลเสียร้ายแรงต่อคนทั้งโลกอย่างการเกิดสงคราม รวมถึงการทำให้บุคคลผู้นั้นออกจากศาสนา ซึ่งสอดคล้องกับซิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย ที่กล่าวไว้ว่า “บาปโทสะหรือโมโห คือ ลักษณะของคนที่หงุดหงิดง่าย อะไรไม่ถูกใจก็จะเอะอะโวยวาย บันดาลโทสะและขาดสติ ทำความผิดอื่น ๆ ตามมาอีก” (เนตรประกาย ผิวชัย, **สัมภาษณ์**, 26 ตุลาคม 2564) และยังสอดคล้องกับ ภราดา ปัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่กล่าวถึงบาปโทสะ ไว้ว่า

ความโกรธ คือการทำตามความรู้สึก ที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ แม้บางครั้งรู้สึกตัวก็ตาม ความโกรธประกอบไปด้วย 1) การทำตามที่ตนต้องการ 2) การไม่สามารถควบคุมจิตใจตนเองได้ 3) การขาดสติ ณ เวลานั้นจนไม่สามารถควบคุมได้ สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเพราะทุกคนเอาตนเองเป็นหลักทุกคนมีข้อไม่ดีของตนเองแต่ทุกคนไม่ได้แสดงออกมาจนกระทั่งเกิดความโกรธหรือในขณะที่มีโทสะธาตุแท้ของคน ๆ นั้นจะถูกปรากฏขึ้น (ปัญชา แสงหิรัญ, **สัมภาษณ์**, 13 ธันวาคม 2564)

โรสแมรี เอลเลน กิลีย์ (Rosemary Ellen Guiley) ได้อธิบายไว้ว่า ความเชื่อของศาสนาคริสต์ในคัมภีร์ไบเบิล ซาตาน (Satan) คือ ปีศาจแห่งบาปโทสะ ราชแห่งนรกและจอมปีศาจแห่งความมืด ซาตานถือกำเนิดมาก่อนที่จะเกิดโลกโดยกล่าวกันว่าพระเจ้าคือผู้สร้าง แต่ว่าซาตานไม่ได้เป็นสิ่งที่ถูกสร้างมาด้วยพระเจ้าแต่เป็นมุมมองในด้านตรงข้ามของพระเจ้า ถ้าเปรียบพระเจ้าเป็น

แสงสว่างที่สูงสุดชาตานก็คือความมืดมิด (Guiley, 2009 : online) ดังที่ วิวัฒน์ กิจเจริญ ได้กล่าวไว้ว่า

ความโกรธคือจุดเริ่มต้นของความอคติต่อกัน ตำแหน่งงานที่สูงเปรียบเสมือนการสวมหัวโขน ถ้าผู้ที่มีตำแหน่งสูงไม่สามารถควบคุมอารมณ์ในการปฏิบัติได้ก็จะส่งผลกระทบต่องานและความสัมพันธ์กับผู้ใต้บังคับบัญชา โดยความโกรธสามารถเกิดได้ทั้งคนในครอบครัว เช่น สามภรรยา พ่อแม่กับลูก ความโกรธนั้นเกิดขึ้นง่ายและความโกรธจะทำให้คนทั้งสองฝ่ายเกิดความรู้สึกไม่ดีต่อกันทั้งคู่ โดยมีความเชื่อว่า “คนเราเป็นแบบไหนก็มักจะดึงดูดคนประเภทเดียวกันเข้ามาเสมอ”(วิวัฒน์ กิจเจริญ, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

นักตำนานเทววิทยาได้อธิบายถึงความหมายไว้ว่า ปีศาจอยู่ในนรกและชาตาคือปีศาจที่อยู่โดดเดี่ยวในนรก ชาตานจึงจำเป็นต้องชักชวนเทวดาเพื่อเพิ่มประชากรปีศาจ ในพระคัมภีร์ของชาวยิวและชาวคริสต์ได้กล่าวถึงชาตานว่า ชาตานมีหน้าที่ในการทดสอบจิตใจอันเป็นไปตามพระประสงค์ของพระเจ้าเป็นเจ้า ในศาสนาคริสต์ชาตานคือผู้ที่คอยขัดขวางงานของพระเจ้า และทางศาสนายิวชาตานถือเป็นผู้ที่พระเจ้าส่งมาเพื่อเป็นการทดสอบจิตใจ หรืออีกด้านหนึ่งชาตานคือจิตใจด้านเลวของมนุษย์ จอร์จ เฟอร์กูสัน ได้อธิบายไว้ว่า สัญลักษณ์แห่งความโทสะที่ถูกกำหนดลักษณะเป็นสัตว์ คือ หมี (bear) “หมีเป็นสัตว์ป่าที่ดุร้ายจึงใช้เป็นสัญลักษณ์แห่งความเหี้ยมโหดและอิทธิพลอันชั่วร้ายในภาคพันธสัญญาเดิม หมีเป็นสัญลักษณ์ของราชอาณาจักรเปอร์เซีย ซึ่งนำความชั่วร้ายและความตายมาสู่โลก และสุดท้ายก็ต้องถูกพระเจ้าทำลาย” (จอร์จ เฟอร์กูสัน, เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ หมวด1, 2562: 3) และสีประจำบาป คือ สีแดง

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าความโกรธ หรือโทสะ (wrath) คือการกระทำตามความรู้สึกของตนที่ไม่สามารถควบคุมได้ โดยการมีจิตที่โมโหและมีจิตที่ขัดต่อความเมตตา และความโกรธคือการสะสมความไม่พอใจไว้ในจิตใจของตนเอง อีกทั้งยังสามารถเป็นพลังในการทำลายความดีงามทั้งในจิตใจและการกระทำ บุคคลที่มีความโกรธอยู่ในตนเองอยู่เสมอจะทำให้ไม่มีบุคคลใดยอยากเข้าใกล้ อีกทั้งยังสามารถทำให้เกิดเหตุการณ์ร้ายแรงอื่น ๆ ตามมาทั้งต่อตนเองและต่อสังคมโดยกว้าง ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอถึงความโกรธที่ถูกสะสมอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

2.3.2 “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

บาป 7 ประการ เป็นมุมมองของชาวคริสต์แต่ในมุมมองของบริบทของสังคมไทย อาจยังไม่คุ้นเคย ดังนั้นในการศึกษาหลักคำสอนของ บาป 7 ประการ ในครั้งนี้จะทำให้ผู้สร้างสรรค์งานเข้าใจในบริบทและมุมมองของการกระทำบาปที่ปรากฏอยู่ในหลักคำสอน ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ตามบริบทปัจจุบัน โดยแบ่งตามรายละเอียดได้ ดังต่อไปนี้

2.3.2.1 สังคมไทย

สังคมไทย คือสังคมที่ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันโดยมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐาน มีขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่น ลักษณะของสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามปัจจัยและบริบทต่าง ๆ สังคมไทยมิได้มีเพียงแค่เชื้อชาติไทยเพียงเท่านั้น แต่ยังรวมชนกลุ่มน้อยอื่น ๆ ที่อาจมีวัฒนธรรมและเชื้อชาติที่แตกต่างกัน แต่ยังมียึดหลักและใช้วัฒนธรรมไทยในการดำรงชีวิต พื้นฐานของสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม และนับถือศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติ ด้านปัญหาที่พบในสังคมไทยมีมากมายหลายรูปแบบ เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหายาเสพติด ปัญหาทางเศรษฐกิจ ปัญหาทุจริตคอร์รัปชัน ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทางการศึกษา ปัญหาความเห็นต่างทางด้านความคิด และปัญหาการใช้ความรุนแรง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ขาดจิตสำนึกและขาดคุณธรรมจริยธรรม อันเนื่องจากบริบทต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย อิทธิพลทางความคิดของ ออګสต์ กอมต์ (Auguste Comte) สเปนเซอร์มองว่า “การอุปมาอุปไมยโครงสร้างสังคมกับโครงสร้างร่างกายของสิ่งมีชีวิตทางชีวภาพเป็นแนวคิดสำคัญที่นำไปสู่มุมมองในการศึกษาพฤติกรรมและความสัมพันธ์ของมนุษย์ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคม” (รังสรรค์ ประทุมวรรณ, 2564: 59) บุคคลของสังคมควรมีพฤติกรรมไปในทิศทางเดียวกันซึ่งอยู่ในแบบแผนหรือบรรทัดฐานของสังคม แฮร์รี จอห์นสัน (Harry Johnson) ได้ให้คำนิยามไว้ว่า “สถาบันคือชุดความคิดที่ยั่งยืนเกี่ยวกับวิธีการบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ โดยเป้าหมายนั้นเป็นสิ่งที่สังคมยอมรับกันโดยทั่วไปว่ามีความสำคัญ” (รังสรรค์ ประทุมวรรณ, 2564: 67) สุรพงษ์ ลือทองจักร กล่าวว่า “ในสังคมด้อยพัฒนา หรือกำลังพัฒนา เป็นสังคมที่มีระดับเทคโนโลยีระดับปานกลางมักมีสถาบันสังคมพื้นฐานที่สำคัญ 5 สถาบัน คือ สถาบันครอบครัว สถาบันการเมืองการปกครอง สถาบันเศรษฐกิจ สถาบันการศึกษา และสถาบันทางศาสนา” (สุรพงษ์ ลือทองจักร, 2552: 215) ซึ่งสอดคล้องกับ รังสรรค์ ประทุมวรรณ ที่กล่าวไว้ว่า สถาบันสังคมพื้นฐาน คือ สถาบันครอบครัว สถาบันทางศาสนา สถาบันการศึกษา สถาบันเศรษฐกิจ และสถาบันการเมือง (รังสรรค์ ประทุมวรรณ, 2564: 68-71) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทของสังคมไทยตามสถาบันพื้นฐานที่สำคัญ 5 สถาบัน ดังต่อไปนี้

สถาบันครอบครัว (Family Institution)

ครอบครัวถือเป็นสถาบันขั้นพื้นฐานของสังคม ครอบครัวและเครือญาติคือความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงหลายครอบครัวเข้าไว้ด้วยกันในทางสังคมวัฒนธรรม การแต่งงานถือเป็นเงื่อนไขสำคัญของการเจริญพันธุ์ โดยครอบครัวมีหน้าที่ผลิตทรัพยากรมนุษย์ และหล่อหลอมบทบาทหน้าที่ต่าง ๆ ของสมาชิกในสังคม โดยการแบ่งหน้าที่ตามเพศกายภาพ (sexual division of labor) ดังที่ ยศ สันตสมบัติ ได้กล่าวไว้ว่า “การแต่งงานและครอบครัวเป็นรูปแบบหนึ่งของการควบคุมพฤติกรรมทางเซ็กส์ (sexual behavior) หรือเพศสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของสังคม” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 119) การแต่งงานเพื่อสร้างครอบครัวถือเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในสังคมวัฒนธรรมทั่วโลก โดยมีกฎเกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป แต่ในลักษณะที่คล้ายกันในทุกสังคม คือข้อห้ามของการรักร่วมสายเลือด (incest taboo) และไม่ได้รับอนุญาตให้แต่งงานหรือมีเพศสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่หรือน้อง และลูก ซึ่งตรงกับ “บาปราคะ” ที่ถือเป็นสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์และถือเป็นบาปชั่วที่น่าอัปยศ ดังที่ นักบุญโทมัส ได้ให้คำนิยามของความบริสุทธิ์ดีงามไว้ว่า “เป็นคุณธรรมที่กำกับควบคุมความปรารถนาที่กระตุ้นความรู้สึกและความสุขสันต์สำหรับผู้ที่ได้แต่งงานแล้วและเป็นคุณธรรมที่หักห้ามความปรารถนาและความสุขนั้นสำหรับผู้ที่ยังมิได้แต่งงาน” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558 :42) ในบริบทสังคมไทยเกิดเหตุการณ์การแต่งงานซ้อน ดังที่ไทยรัฐออนไลน์ ลงข่าวไว้ ณ วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ถึงกรณีหญิงสาวรายหนึ่งถือทะเบียนสมรสบุกกงานแต่งของบ่าวสาวคู่หนึ่ง โดยระบุว่าฝ่ายชายคือสิบตำรวจที่ได้แต่งงานและใช้ชีวิตร่วมกัน 16 ปี และมีบุตรด้วยกันทั้งสิ้น 2 คน ซึ่งฝ่ายชายและเจ้าสาวทำท่าที่ไม่รู้ร้อนรู้หนาว และไล่เธอออกจากงานมงคลสมรส ซึ่งเกิดเหตุการณ์ขึ้นเมื่อช่วงเช้าของวันที่ 18 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 (ไทยรัฐออนไลน์, 2564: ออนไลน์) ดังที่ อัษฎาวุธ สวัสดิบุตร ได้กล่าวไว้ว่า

การแต่งงานซ้อนถือเป็นปัญหาสังคมอย่างหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการขาดความรับผิดชอบส่วนบุคคลที่มีต่อสังคมและความเชื่อ คนที่กระทำเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ว่าจะเป็น การแต่งงานซ้อน หรือการนอกใจ เชื่อว่าถูกเลี้ยงดูมาในสังคมที่มีความเชื่อเรื่องผัวเดียวเมียเดียว แต่การกระทำดังกล่าวมันขัดแย้งเนื่องจากคนเหล่านั้นไม่สามารถยับยั้งชั่งใจสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ได้ (อัษฎาวุธ สวัสดิบุตร, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564)

เหตุการณ์นี้สอดคล้องกับ “บาปราคะ” และตรงกับหลักคำสอนในพระพุทธศาสนา ดังที่ รัตนะ ปัญญาภา ได้อธิบายไว้ว่า

ความรักแบบราคะ เป็นความรักที่เจือด้วยความใคร่ เรียกว่า ‘กามคุณ’ สามารถเกิดขึ้นได้ทุกช่องทางรับสื่อในร่างกายของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นผ่านทางไหนก็สามารถทำให้เกิดความพึงพอใจ ความใคร่หลงใหลได้ทั้งสิ้น กามคุณดังกล่าวมี 5 ประการ จำแนกตามช่องทางอวัยวะไม่ว่าจะเป็นตา (จักขุ) หู (โสต) จมูก (ฆานะ) ลิ้น (ชีวนา) และกาย (รัตนะ ปัญญาภา, 2563: 27)

เหตุการณ์หนึ่งที่ตกเป็นข่าวอยู่บนหน้าหนังสือพิมพ์บ่อยครั้ง คือข่าวของคนในครอบครัวที่ขึ้นใจบุตรหลานของตนเอง ดังที่อมรินทร์ทีวีลงข่าวไว้ว่า นางเอ (นามสมมติ) พา นางสาวบี (นามสมมติ) พร้อมญาติเข้าแจ้งความกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ ให้ดำเนินคดีกับนายซี (นามสมมติ) อดีตสามี พ่อแท้ ๆ ของนางสาวบี หลังได้ข่มขืนกระทำชำเราลูกสาวมากกว่า 7 ปี (อมรินทร์, 2561: ออนไลน์) จากเหตุการณ์ดังกล่าวตรงกับ “บาปราคะ” ที่แสดงให้เห็นถึงบาปต้นหาคือสิ่งที่ทำโดยผิดทำนองคลองธรรม เช่น การข่มขืนกระทำชำเรา การเป็นชู้ การร่วมประเวณีระหว่างพี่น้องญาติสนิท เป็นต้น และตรงกับหลักคำสอนในพระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่ ที่ว่า “ในหมู่ท่านทั้งหลาย อย่าให้มีการผิดประเวณี ความลามกโสเภณีต่าง ๆ หรือความโลภ อย่าให้มีแม้แต่การพูดถึง จึงจะเป็นการเหมาะสมกับผู้ศักดิ์สิทธิ์” (เอเฟซัส 5:7) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 631) ซึ่งสอดคล้องกับ ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล ที่ได้กล่าวไว้ว่า

ในสังคมไทยคือการมีสามี หรือภรรยาหลายคน การมีชู้ ข่มขืนกระทำชำเรา หลับนอนกับสามีหรือภรรยาของคนอื่น หรือการจับคู่นอนถาวร หรือเป็นครั้งคราว การมีเพศหมู่ เพศชายกับเพศชาย เพศหญิงกับเพศหญิง เพศชายกับเพศหญิง หรือแบบเปลี่ยนคู่นอน และรวมถึงการมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ การดูสื่อลามกในรูปแบบต่าง ๆ ภาพยนตร์ และละครที่ส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ (อำนวย ยุ่นประยงค์, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2564)

ในบริบทสังคมไทยที่เป็นสังคมพุทธ “บาปราคะ” สอดคล้องกับหลักในพุทธศาสนา ดังที่ ท่านพุทธทาสภิกขุ ได้กล่าวไว้ว่า ความรักที่เจือด้วยกามราคะนี้ มีสาเหตุจากอกุศลมูล 3 ประการ คือ โลภะ โทสะ โมหะ อีกทั้งยังเป็นเชื้อให้โลภะ โทสะ โมหะขยายตัวเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณ คือเกิดจากความอยากได้ใคร่ปรารถนา มีความคาดหวังคับแค้นหวนเหวน อยากครอบครองประหนึ่งวัตถุ (โลภะ) เมื่อไม่ได้ตั้งใจปรารถนาหรือไม่เป็นไปตามปรารถนาก็เกิดภาวะขัดเคืองร้อนรน พยาบาท (โทสะ) จนก่อให้เกิดภาวะลุ่มหลง ไร้สติ ตัดสินใจกระทำการบางอย่างโดยขาดการยับยั้งคิด (โมหะ)

ความรักแบบราคะหรือสีเนหานี้ (รัตนะ ปัญญาภา, 2563: 33) ที่ท่านพุทธทาสภิกขุกล่าวมานั้น สอดคล้องกับ บาป 7 ประการ คือ บาปราคะ บาปโลภะ บาปโทสะ บาปโมหะ และบาปริษยาที่กล่าวถึงความพยาบาท อีกเหตุการณ์หนึ่งที่ไทยรัฐออนไลน์ได้นำเสนอ ณ วันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2562 ถึงกรณี “พ่อตีสลูก” ที่ระบุไว้ว่า พ่อแท้ ๆ ทำร้ายลูกชายวัย 10 ขวบ ด้วยการใช้ไม้เรียวตีจนมีบาดแผลตามร่างกายทั่วร่างกายต้องห้ามส่งโรงพยาบาล เพราะเด็กได้นำนมที่ได้จากโรงเรียนช่วงปิดเทอมไปขายให้กับเพื่อนบ้านโดยปิดบังพ่อว่าได้มาเพียง 3 กล่อง เหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2562 เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นเหตุการณ์ในครอบครัวที่สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์โกรธของผู้เป็นบิดา ซึ่งตรงกับ “บาปโทสะ” ในบาป 7 ประการ ดังที่ กวินวัชร ชวเศรษฐสิทธิ์ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ปัจจุบันคนในสังคมเกิดอารมณ์โกรธและโมโหได้ง่ายขึ้น เนื่องจากบุคคลในครอบครัวเกิดความเครียดจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) และมนุษย์เรียมืดความอดทนอดกลั้นที่น้อยลง ซึ่งจะทำให้ไม่สามารถระงับโทสะของตนเองได้ และสิ่งเร้าเหล่านี้จะทำให้ส่งผลถึงบุคคลรอบข้างโดยเฉพาะครอบครัวที่เป็นคนใกล้ชิด (กวินวัชร ชวเศรษฐสิทธิ์, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2564)

นักมานุษยวิทยา จอร์จ เมอร์ด็อก (George P. Murdock) กล่าวว่า ความสัมพันธ์เครือญาติในปริณิชนของความสัมพันธ์แบบชนชั้น โดยเฉพาะด้านเศรษฐกิจที่มีการจัดลำดับชนชั้นระหว่างผู้นำและผู้ตาม ทั้งในระดับชนเผ่า (tribe) ระดับวงศ์ตระกูล (clan) และสายตระกูล (lineage) ของครอบครัว ส่วนใหญ่ผู้ชายทำหน้าที่เป็นผู้นำในระดับต่าง ๆ (กนกวรรณ สมศิริวรกุล, 2564: 114) ในปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ซึ่งมีแนวโน้มที่มีหัวหน้าครอบครัวเป็นผู้หญิงเพิ่มมากขึ้น โดยผู้หญิงในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการแต่งงานเพื่อที่จะสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ซึ่งสอดคล้องกับ กนกวรรณ สมศิริ วรกุล ที่กล่าวไว้ว่า “เครือญาติและการแต่งงานเป็นการแลกเปลี่ยนทางสังคมเศรษฐกิจซึ่งเกี่ยวข้องกับการเมืองและศาสนาความเชื่อ ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม (social exchange theory) มีรากฐานมาจากแนวคิดทางด้านเศรษฐศาสตร์ผ่านการวิเคราะห์กลไกการจัดการเรื่องทางเศรษฐกิจ” (กนกวรรณ สมศิริวรกุล, 2564: 115) ซึ่งสอดคล้องกับ อัมภาวธ สวัสดิบุตร ที่แสดงทรรศนะไว้ว่า “สังคมไทยในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นเพศหญิงหรือเพศชายสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยตนเอง เพราะเนื่องจากในปัจจุบันเพศหญิงและเพศชายสามารถทำงานได้เสมอภาค และมีสิทธิเท่าเทียมกัน” (อัมภาวธ สวัสดิบุตร, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564)

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างหน้า ผู้วิจัยสรุปได้ว่าสถาบันครอบครัว (family institution) คือ สถาบันพื้นฐานของสังคม สถาบันครอบครัวมีหน้าที่ผลิตทรัพยากรมนุษย์ที่มีการแต่งงานเป็นเงื่อนไขในการสร้างครอบครัวของทุกสังคมวัฒนธรรมทั่วโลกโดยมีเงื่อนไขที่แตกต่างกันออกไป ในบริบทสังคมไทยในปัจจุบันสถาบันครอบครัวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่เพศสภาพเท่านั้น แต่สามารถแบ่งออกได้เป็นความสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ เช่น รูปแบบแยกกันอยู่ รูปแบบครอบครัวผสม และรูปแบบครอบครัวเพศเดียวกัน เป็นต้น โดยผู้หญิงในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการแต่งงานเพื่อสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจดังเช่นสมัยก่อน ปัญหาของบริบทสังคมไทยในสถาบันครอบครัวเกิดขึ้นในหลากหลายรูปแบบตามหน้าหนังสือพิมพ์ โดยที่พบมากที่สุดคือปัญหาของการนอกใจคู่สมรส การหึงหวง ฯลฯ อันก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท การใช้ความรุนแรง การหย่าร้าง จนไปถึงการเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรม ฯลฯ ปัญหาเหล่านี้ถ้านำมาวิเคราะห์กับบาป 7 ประการ จะพบว่ามนุษย์ได้กระทำความผิดในเรื่อง บาปราคะ บาปโทสะ และ บาปริษยา เป็นหลัก เนื่องจากมนุษย์ทำตามสัญชาตญาณของตนเองมากเกินไปจนทำให้ขาดสติ และขาดการยับยั้งชั่งใจ ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำปัญหาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในแง่ของการนอกใจคู่สมรสที่ตรงกับ “บาปราคะ” และเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดจาก “บาปโทสะ” มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้



สถาบันเศรษฐกิจ (Economic Institution)

ในสังคมปัจจุบันระบบเศรษฐกิจเรามักจะคำนึงถึงการผลิตสินค้า และบริการเพื่อทำการขายหรือเพื่อส่งออก รวมถึง ดอกเบี้ย ตลาดหุ้น กำไรขาดทุน และการเจริญเติบโตเป็นหลัก สถาบันเศรษฐกิจมีเงินตราเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนโดยสองสิ่งนี้ถูกเชื่อมโยงกันไว้ ทั้งทางด้านแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ โดยระบบเศรษฐกิจการแลกเปลี่ยนในสังคมวัฒนธรรมมีส่วนมากที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเงิน ดังที่ ยศ สันตสมบัติ กล่าวว่า “สังคมมนุษย์ทุกแห่งหนทั่วโลกมีระบบเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะระบบนั้นจะวางอยู่บนพื้นฐานของการใช้เงินเป็นสื่อในการแลกเปลี่ยนหรือไม่ก็ตาม ทุกสังคมมีกฎเกณฑ์ในการจัดสรรแบ่งปันผลประโยชน์” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 90) ซึ่งสอดคล้องกับไพโรจน์ คงทวีศักดิ์ ที่กล่าวไว้ว่า “เศรษฐกิจ (economy) เป็นการจัดระเบียบสังคมอันหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมมนุษย์มาช้านาน ไม่มีสังคมไหนจะดำรงอยู่ได้หากปราศจากกิจกรรมทางเศรษฐกิจ” (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2564: 130) บริบทสังคมไทยในสมัยอดีต การแลกเปลี่ยนสินค้าไม่จำกัดแค่เพียงวัตถุหรือสิ่งของเพียงเท่านั้น แต่มนุษย์ได้ถูกนำมาเป็นสินค้าการแลกเปลี่ยน เช่น การค้าทาส ที่เคยมีมาในสมัยอดีตและยังสืบเนื่องมาในสังคมบางแห่งในปัจจุบัน การแลกเปลี่ยนอาจจะอยู่รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเราอาจจะให้คุณค่าการแลกเปลี่ยนนั้นว่า ค่าจ้าง หรือเงินเดือน ฯลฯ ซึ่งการแลกเปลี่ยนเหล่านั้นสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกฐานะทางสังคม

การแพร่กระจายของระบบเศรษฐกิจและเงินตราที่เกิดขึ้นในสังคมทั่วโลก มนุษย์ในสังคมทุนนิยมได้รับอุดมการณ์บริโภคนิยม ดังที่ ยศ สันตสมบัติ กล่าวว่า “มนุษย์รับเอาอุดมการณ์บริโภคนิยมซึ่งวางอยู่บนพื้นฐานของความเพ้อฝัน และบริโภคสิ่งที่ตนเองบริโภคไม่ได้ หากแต่บริโภคในสิ่งที่เป็ ‘สัญญะ’ ในลักษณะที่ตะกละตะกลาม ฟุ้งเฟ้อและไร้ประโยชน์” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 113) ระบบทุนนิยมนั้นไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อสนองความต้องการของธรรมชาติมนุษย์ แต่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความต้องการ และความอยากครอบครองเพื่อให้มนุษย์บริโภคสินค้านั้น โดยทำให้มนุษย์ตกเป็นทาสของวัตถุและความอยาก ซึ่งตรงกับ “บาปตะกละ” และ “บาปโลภะ” โดยบาปตะกละนั้นเกิดจากรักในการบริโภคอาหารและดื่มอย่างเกินควบคุม ตะกละทำให้จิตใจและสติปัญญาที่ยกระดับให้มนุษย์เหนือกว่าสัตว์นั้นลดลง และ บาปโลภะ คือ ความโลภ ความปรารถนาที่จะครอบครองวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งอาจไม่ใช่เป็นเพียงแค่เงินทองเพียงอย่างเดียวแต่ความโลภนี้ยังหมายถึงสิ่งอื่น ๆ ด้วย เช่น เพชรนิลจินดา เครื่องอุปโภคบริโภค อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ รถยนต์ ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับ รัตนะ ปัญญาภา ที่กล่าวถึงความโลภไว้ว่า

ความโลภเป็นปัจจัยในการทำลายคุณภาพชีวิตของมนุษย์
ความต้องการของมนุษย์นั่นเองที่เป็นตัวทำลายคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ยิ่งถ้า
เศรษฐกิจกระแสหลักมักจะเน้นกระตุ้นเร้าให้ผู้บริโภคเกิดความอยากบริโภค
ซึ่งมุ่งเน้นหาความพอใจในการบริโภค มากกว่ามุ่งเน้นถึงประโยชน์ของสินค้า
จะส่งผลถึงการทำลายสุขภาพจิตของผู้บริโภค และทำให้เกิดปัญหา
การเผาผลาญทรัพยากรธรรมชาติที่มีอยู่อย่างจำกัด (รัตนะ ปัญญาภา, 2563:
151)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

สังคมไทยในปัจจุบันเกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ซึ่งทำให้มนุษย์ต้องหาวิธีการเอาตัวรอดในการดำรงชีพในช่วงสถานการณ์ที่สภาวะเศรษฐกิจถดถอย สิ่งเหล่านี้จึงทำให้มนุษย์บางกลุ่มเกิดความเห็นแก่ตัว เพื่อให้ตนเอง ครอบครัว ธุรกิจ หรือผู้ที่อยู่ได้ บังคับบัญชา เอาตัวรอดจากสถานการณ์อันเลวร้ายในครั้งนี้ ดังที่ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะถึง บาปโลภะและบาปตะกละ ที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจไว้ว่า

ในด้านของ “บาปโลภะ” จะเห็นได้จากการกักตุนและขึ้นราคา
สินค้าที่เกี่ยวกับอนามัยส่วนตัวเพื่อการป้องกันการติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-
19) เช่น หน้ากากอนามัย เจลแอลกอฮอล์ล้างมือ แอลกอฮอล์สำหรับทำ
ความสะอาด เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้จากข่าวในช่วงการระบาดระลอกแรกเมื่อ
เดือนเมษายน พ.ศ. 2563 ตลาดมีความต้องการ (demand) มากขึ้นแต่

ความต้องการขาย (supply) มีน้อย ผู้ขายก็สามารถตั้งราคาให้สูงขึ้นได้ซึ่งเป็นราคาที่แพงกว่าที่ควรจะเป็นและสร้างกำไรให้แก่ผู้ขาย ทำให้ผู้ที่มีรายได้น้อยหรือผู้เข้าไม่ถึงสินค้าดังกล่าวมีความเดือดร้อน ส่วน “บาปตะกละ” อาจมองไปในเรื่องของการซื้อักตุนไว้เป็นจำนวนมากเพื่อไว้ใช้ส่วนตัว จนทำให้ไม่สามารถกระจายสินค้าให้ทุกคนได้อย่างทั่วถึงได้ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

ปัจจุบันการบริโภคแบบสังคมนิยมได้เผยแพร่อิทธิพลทางวัฒนธรรมชาติและทำลายสถานะแวดล้อมของโลกไปอย่างรวดเร็ว สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความแตกต่างในการดำรงชีวิตระหว่างคนรวยและคนจนซึ่งยังส่งผลถึงในสังคมปัจจุบัน โดย ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์ กล่าวว่า “การกระทำทางเศรษฐกิจเกิดขึ้นมาเพื่อจัดการหรือจัดระเบียบการใช้ทรัพยากรในสังคมที่มีอยู่อย่างจำกัด” (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2564: 138) นักสังคมวิทยา ชาโกกาคุ โชจิเต็น โชโนบัน (Shakaigaku Shoujiten Zouhoban) กล่าวว่า

“การกระทำทางเศรษฐกิจ” ที่เป็นการกระทำที่เกี่ยวกับการผลิต การจำหน่ายแจก การแลกเปลี่ยน การบริโภคสินค้าและบริการซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่อย่างจำกัดถือเป็น “การกระทำทางสังคม” รูปแบบหนึ่งขณะเดียวกันระบบเศรษฐกิจก็นับได้ว่าเป็น “ระบบสังคมแบบย่อย” อันหนึ่งเช่นกัน (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2564: 134)

เศรษฐกิจล้วนอยู่ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมทุกเครือข่ายในระบบความสัมพันธ์ต่าง ๆ เช่น การเมือง การศึกษา เศรษฐกิจ ศาสนาและวัฒนธรรม ฯลฯ ระบบเศรษฐกิจไม่ว่าจะเป็นทางด้านใดล้วนแล้วแต่เป็นการกระทำเพื่อแสวงหากำไรของผู้ผลิต และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ดังที่ แชเฟอร์ และโรเบิร์ต (Schaefer and Robert) กล่าวว่า

เศรษฐกิจเป็นการกระทำทางสังคมอันหนึ่งที่อยู่กับสังคมมนุษย์มาช้านานและมีพัฒนาการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของตัวเองมาตามยุคสมัยและสภาพสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงในรูปลักษณะของการกระทำทางเศรษฐกิจตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2564: 139)

เศรษฐกิจ ถือเป็นการเข้าถึงของทรัพยากรในสังคม คาร์ล ไฮน์ริช มาคส์ (Karl Heinrich Marx) เคยชี้ให้เห็นว่า “ปัจจัยทางเศรษฐกิจเป็นตัวการที่ทำให้เกิด “ชนชั้น” ระหว่างผู้เป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตและผู้ไม่ได้เป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต หรือนายทุนกับชนชั้นกรรมาชีพขึ้นมาในสังคม” (ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์, 2564: 141) ที่ผ่านมาเศรษฐกิจถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบตามแรงกระตุ้นจากการกระทำหรือวัฒนธรรมของสังคมมนุษย์อยู่เสมอ ทั้งการเพิ่มจำนวนของประชากร ความเจริญของเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคม ค่านิยมของมนุษย์ที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ ฯลฯ และในทางกลับกันเศรษฐกิจก็ส่งผลกระทบต่อสังคมเช่นกัน การปรับเปลี่ยนของระบบเศรษฐกิจในสังคมไทยประกอบกับวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจครั้งใหญ่ ส่งผลให้คนไทยหันมาเรียกร้องและหันมาสนใจในการพัฒนาเศรษฐกิจแบบยั่งยืน และพอเพียงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งตรงกับหลักคำสอนในทางศาสนาพุทธที่ รัตนะ ปัญญาภา กล่าวไว้ว่า “ในพระพุทธศาสนา การสอนให้รู้จักใช้ชีวิตอย่างมัธยัสถ์ หรือหลักการแห่งเศรษฐกิจพอเพียงไม่ได้หมายความว่า แสวงหาทรัพย์มาแล้ว เก็บไว้เพียงอย่างเดียว แต่ต้องใช้จ่ายให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และบุคคลแวดล้อมอื่น ๆ” (รัตนะ ปัญญาภา, 2563: 112) จากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) เศรษฐกิจในประเทศไทยได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เนื่องจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ที่ยาวนานและต่อเนื่องลากยาวตลอด 2 ปี ดังที่ชาวประชาชาติธุรกิจออนไลน์ ได้เขียนไว้ว่า “โควิด19 ทำให้เศรษฐกิจตกต่ำ และทำดัชนีความเชื่อมั่นของผู้บริโภคไทยร่วงทำยาเซียน ซึ่งชี้ให้เห็นถึงสถานะการเงินคนไทยแย่ ขณะเดียวกันสภาพจิตของคนไทย 6 เดือน ลดฮวบเป็นประวัติศาสตร์ ยอดฆ่าตัวตายเทียบได้กับวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง” (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2564 : ออนไลน์) จากสถานการณ์ดังกล่าวทำให้คนในสังคมต่างตื่นตระหนก และเกิดความกังวลในการดำเนินชีวิตท่ามกลางสถานการณ์โควิด ทำให้ประชาชนส่วนหนึ่งมีการซื้อของใช้และของบริโภคเกินความจำเป็น หรือที่เรียกว่า “การกักตุนสินค้า” โดย วัฒนศักย์ เสือเอี่ยม อธิบดีกรมการค้าภายใน เปิดเผยถึงสถานการณ์ไว้ว่า “สถานการณ์จำหน่ายสินค้าในการถือครองในหลายจังหวัด ขอให้ประชาชนซื้อสินค้าเท่าที่จำเป็นต้องใช้ตามปกติไม่ต้องกักตุน เนื่องจากช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ที่ผ่านมา กรมการค้าภายในพบว่า ประชาชนเข้าไปจับจ่ายใช้สอยพร้อมกัน และซื้อสินค้าในห้างค้าส่งค้าปลีก และซูเปอร์มาร์เก็ตในปริมาณเพิ่มขึ้นจากปกติ” (ไทยรัฐออนไลน์, 2564 : ออนไลน์) “การกักตุน” ถือเป็น “บาปโลภะ” ที่แสดงถึงความต้องการที่มากเกินไปและความจำเป็นและยากต่อการควบคุมของมนุษย์ ในปัจจุบันจากเกิดสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) มีผู้ใจบุญจำนวนมากได้นำอาหารไปแจกจ่ายให้แก่เพื่อนมนุษย์ที่ได้รับผลกระทบ อัสฎาฐ สวัสดิบุตร ได้กล่าวถึงประสบการณ์ส่วนบุคคลไว้ว่า

ข้าพเจ้าเคยมีประสบการณ์ได้ไปบริจาคอาหารให้แก่คนไร้บ้าน บริเวณถนนราชดำเนินและสนามหลวง พบว่า มีคนไร้บ้านบางส่วนที่รับอาหาร มากเกินความจำเป็น และไม่คิดเผื่อแผ่ให้แก่บุคคลอื่น ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่า พฤติกรรมดังกล่าวเป็นสัญญาณของการเอาตัวรอดของมนุษย์ผู้ซึ่งตกอยู่ใน สถานการณ์ลำบากโดยขาดจิตสำนึก (อัษฎา ฐ สวัสดิบุตร, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564)

การกระทำดังกล่าวสอดคล้องกับบาป 7 ประการ เกี่ยวกับ “บาปโลภะ” และ “บาป ตะกละ” โดยบาปตะกละคือความรักที่ปรารถนาในการกินและดื่มอย่างเกินควบคุม โดยละเมิด ความสุขในการกินที่ถูกทำนองคลองธรรม และในขณะเดียวกัน นพรัตน์ พรหมโบล ได้แสดงทรรศนะ ไว้ว่า

มีความคิดเห็นว่า บาปโลภะ และ บาปตะกละ เป็นบาปที่ไม่ สามารถแยกแยะ หรือจำแนกความหมายให้แตกต่างกันได้อย่างสิ้นเชิง เพราะ ความหมายค่อนข้างมีความใกล้เคียง เป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน บาปตะกละ คือการสนองความต้องการตนเองแบบไม่ยั้งคิด ทำให้เกิดบาปโลภะ คือ การอยากได้อย่างมีจนไม่คำนึงถึงความถูกต้อง (นพรัตน์ พรหมโบล, สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า สถาบันเศรษฐกิจถือเป็นสื่อกลางของ การแลกเปลี่ยนในสังคมทั้งสินค้าและการบริการที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนานและมี การพัฒนาและปรับเปลี่ยนรูปลักษณะตามยุคสมัยและสภาพสังคม ซึ่งสามารถอยู่ได้ทั้งในรูปแบบ ค่าจ้าง หรือ เงินเดือน โดยสามารถเป็นตัวชี้วัดฐานะทางสังคมได้อีกรูปแบบหนึ่ง สิ่งเหล่านี้จึงทำให้ มนุษย์สามารถตกเป็นทาสของวัตถุและความปรารถนาที่เกินกำลังของตน และสถานการณ์ปัจจุบัน เกิดการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) จึงทำให้ประเทศไทยมีสถานะเศรษฐกิจ ตกต่ำ และทำให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมที่เห็นแก่ตัวเพื่อความอยู่รอดของตนเองและคนในครอบครัว แต่ในทางกลับกันในบางธุรกิจและบางบุคคลเกิดความโลภและความตะกละที่จะฉวยโอกาสในวิกฤต ครั้งนี้สร้างกำไรและรายได้ให้แก่ตนเองโดยเหยียบย่ำผู้อื่นที่กำลังได้รับผลกระทบ ดังคำที่ว่า “ทำนาบนหลังคน” ดังเช่นเหตุการณ์ในการกักตุนสินค้าอุปโภคบริโภคในยุคโควิดที่แสดงถึง ความละโมภและความตะกละของผู้ที่เป็นเจ้าของกิจการและผู้ที่ตั้งใจกักตุนสินค้าเพื่อค้ากำไรเกินควร การกระทำเช่นนี้จึงทำให้ผู้ที่เดือนร้อนและกลุ่มคนเปราะบางไม่สามารถเข้าถึงสินค้าอุปโภคบริโภค

ซึ่งในช่วงวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่เกี่ยวเนื่องกับสถาบันเศรษฐกิจ ส่งผลให้มนุษย์ในสังคมเกิดความเครียด และเกิดภาวะโรคซึมเศร้าเพิ่มขึ้น ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเหตุการณ์ในบริบทของสังคมไทยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่กล่าวถึงการกักตุนสินค้า และการกักตุนอาหาร ซึ่งสืบเนื่องกับ “บาปตะกละ” และ “บาปโลภะ” มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้

สถาบันการเมืองการปกครอง (Government and Political Institution)

การเมืองถือเป็นองค์การที่ทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมเพื่อต่อสู้แย่งชิงอำนาจ การตัดสินใจ โดยมีกติกาเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของข้อกฎหมายและรัฐธรรมนูญ โดย ยศ สันตสมบัติ กล่าวว่า “การเมืองในระดับพื้นฐาน คือ กระบวนการต่อสู้แย่งชิงอำนาจ ในการตัดสินใจเพื่อควบคุมระบบการผลิต การแบ่งทรัพยากร และผลประโยชน์อื่น ๆ ที่มีอยู่ในสังคม และการเมืองยังเป็นกระบวนการต่อสู้เพื่อยืนยันความหมายของ “อำนาจ” รูปแบบและความชอบธรรมในการได้มาซึ่งอำนาจตัดสินใจการกำหนดและปรับเปลี่ยน “กติกา” ของ สังคมเพื่อความมีระเบียบและความสงบเรียบร้อย” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 213) ในขณะเดียวกัน เจฟฟรีย์ แแกนซ์ และ วิกเตอร์ เอ็ม.เมอร์ส (Jeffrey Gantz and Victor M.Murrs) ได้กล่าวไว้ว่า

การเมือง (politics) หมายถึง การใช้อำนาจให้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ เพื่อที่จะทำให้บรรลุผลสำเร็จที่ตั้งไว้ ตามทัศนะดังกล่าว จะเห็นนัยของความหมายทางการเมืองว่า เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกลไกที่จะทำให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ (self-serving) และเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ในองค์กร (โสภณา สุตสมบูรณ์, 2550: 74)

การจัดองค์กรทางการเมืองของสังคมและในวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบหลัก ดังที่ ยศ สันตสมบัติ อธิบายไว้ว่า “ในทางมานุษยวิทยา เรามักแบ่งแยกรูปแบบการจัดองค์กรทางการเมืองได้ 4 รูปแบบ คือ 1) กลุ่ม (band) 2) ชนเผ่า (tribe) 3) อาณาจักร (chiefdom) และ 4) รัฐ (state)” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 221) การจัดองค์กรทั้ง 4 รูปแบบนี้มีลักษณะแตกต่างกัน และมีวิธีการหรือมาตรการจัดระเบียบทางสังคมทางการเมืองแตกต่างกันออกไป สังคมรัฐ (state society) เป็นสังคมใหญ่และสลับซับซ้อน มีรัฐบาลที่มีอำนาจบริหารงาน การเก็บภาษี ตลอดจนมีอำนาจที่จะออกกฎหมายการควบคุมบังคับใช้ ไปจนถึงการลงโทษผู้กระทำความผิด โดยสังคมรัฐ มีโครงสร้างและระบบที่แน่นอน ทั้งทางด้านนิติบัญญัติ บริหาร และตุลาการ รวมถึงมีระบบราชการ (bureaucracy) ขนาดใหญ่ ปัจจุบันประเทศไทยมีการปกครองในรูปแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขตั้งแต่มีการเปลี่ยนแปลงการปกครองในพุทธศักราช 2475 โดยหลักประชาธิปไตยคือมติปวงชนเป็นส่วนใหญ่ โดยระบบประชาธิปไตยไม่ใช่

แค่ประชาธิปไตยทางการเมือง แต่ยังเป็น ประชาธิปไตยทางเศรษฐกิจ คือ การมีรายได้ที่เหมาะสม อย่างเป็นธรรม และ ประชาธิปไตยทางสังคม คือ ประชาชนมีการศึกษา และเข้าถึงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และความเชื่อได้อย่างเสมอภาค โดยประเทศไทยมีกฎหมายที่มีลำดับศักดิ์สูงสุดในการปกครอง คือ กฎหมายรัฐธรรมนูญ ซึ่งว่าด้วยการจัดระเบียบการปกครองของประเทศ โดยประเทศไทยมีรัฐธรรมนูญมาแล้วทั้งสิ้นรวม 20 ฉบับ โดยฉบับปัจจุบันคือ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย 2560

จากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ปฏิเสธไม่ได้ว่าเกิดปัญหาเกี่ยวกับสถานการณ์การเมืองการปกครองเป็นอย่างมาก ทั้งทางด้านการบริหารประเทศ การวางแผนมาตรการในสถานการณ์โควิด และปัญหาทางด้านการนำเข้าวัคซีนโควิด 19 ฯลฯ เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดเหตุจลาจลขึ้น ดังที่ บีบีซีไทย ได้เขียนไว้ว่า “นักวิชาการด้านรัฐศาสตร์วิเคราะห์ว่าการประท้วงต่อต้านรัฐบาลที่แยกดินแดนมีแนวโน้ม ‘ไม่จบ’ เสนอให้ผู้มีอำนาจลองตั้งโจทย์ใหม่ด้วยการมองกลุ่ม ‘ทะลุแก๊ส’ ในฐานะผู้ได้รับผลกระทบจากโรคโควิด-19 ไม่ใช่ผู้ก่อเหตุร้ายบนพื้นถนนมีเศษขวดแก้วแตกเกลื่อนกลาด ร้องรอยกองเพลิงบนผิวถนน ซากป้อมตำรวจที่ถูกทุบทิ้งหลังมีคนจุดไฟเผา ข้อความระบายความโกรธแค้นรัฐบาลและตำรวจบนตอม่อทางด่วน” (บีบีซีไทย, 2564 : ออนไลน์) เหตุการณ์นี้สอดคล้องกับบาป 7 ประการ คือ “บาปโทสะ” ที่บ่งบอกถึงอารมณ์ความโกรธ และสามารถทำในสิ่งที่ร้ายแรงได้ และยังสอดคล้องกับหลักศาสนาพุทธ ในคัมภีร์วิสุทธิมรรค พระพุทธโฆษาจารย์ (2524) ที่ได้ชี้แนะวิธีการระงับปฏิกิริยา หมายถึง ระงับความขัดเคืองซึ่งเป็นผลมาจากความโกรธ คือ 1) ระลึกถึงโทษของความโกรธ 2) ระลึกถึงความดีของเขา 3) ความโกรธคือสร้างทุกข์ให้ตนเอง 4) พิจารณากัมมัฏสสกา 5) พิจารณาถึงบุญจริยาของพระพุทธเจ้า 6) พิจารณาถึงความที่เคยเกี่ยวข้องกันในสังสารวัฏ 7) พิจารณาอานิสงส์เมตตา 8) ใช้วิธีแยกธาตุ และ 9) การทำทานสังวิภาค (รัตนะ ปัญญาภา, 2563: 43-47) หลักในพระคัมภีร์วิสุทธิมรรค คือการสอน ให้เข้าใจในความรู้สึนึกคิดของอีกฝ่าย โดยใช้หลักเมตตาไปที่บุคคลนั้นก่อน เหตุการณ์ในการเมืองการปกครองในสังคมไทยยังเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง สำนักข่าว ข่าวสดออนไลน์ ได้เขียนไว้ว่า “ในวันอภิปรายทั่วไป เรื่องการถวายสัตย์ไม่ครบถ้วน ผู้นำสืบทอดอำนาจไม่ยอมตอบคำถามด้วยตนเองและแสดงท่าทีอหังการ ไม่แยแสต่อรัฐธรรมนูญอันเสมือนไม่แยแสต่อประชาชน หลงละเมอว่ายังใช้อำนาจอธิปไตยอยู่” (ข่าวสด, 2562 : ออนไลน์) การหลงในอำนาจของผู้ที่มีตำแหน่งงานที่สูงเปรียบได้กับการทะนงตนที่มองว่าตนเองนั้นเหนือกว่าผู้อื่น ซึ่งถือเป็นบาปที่ร้ายแรงที่สุดในบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์ คือ “บาปอวดตา” ดังที่ วิลเลียม เจ แบล็คเค็ท (William J. Blacket) กล่าวว่า “บาปแห่งความเย่อหยิ่งถือเป็นต้นกำเนิดของการรักเพียงตนเองอันเป็นรากเหง้าของบาปอื่น ๆ เพราะความหยิ่งจองหองจะนำไปสู่หายนะและความกังวลมากมาย” (วิลเลียม เจ

บลาคะ, 2558: 19) ในขณะเดียวกัน ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะภราดา เซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า

ในบริบทของสังคมไทย อัตตา เกิดขึ้นในหลายเหตุการณ์ เช่น การไม่กล้ายอมรับคำติ การถูกเหยียดหยามคนอื่นในเรื่องชาติพันธุ์หรือสีผิว การตัดสินคนอื่นตามมาตรฐานของตนเอง การทำตนเหนือกฎหมายเป็นนาย สูงสุด คุมช่องคุมบ่อนการพนัน และการใช้เส้นวิ่งเต้นเพื่อประโยชน์ตน ฯลฯ (อำนวย ยุ่นประยงค์, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ดังที่ พระพุทธทาส ได้กล่าวไว้ว่า “ความรู้สึกว่าเป็นอหังการมมังการ นี่คือตัวอันตรายที่ร้ายกาจที่สุด” (แก่นพุทธศาสน์, 2558: 21) และยังตรงกับ “บาปตะกละ” ที่แสดงถึงการกระหายในอำนาจ และการไม่รู้จักพอประมาณในสิ่งที่ตนมี ซึ่งสอดคล้องกับ อธิวัตร โอสุวรรณ ที่แสดงทรรศนะ ถึงสังคมไทยด้านการเมืองการปกครอง ไว้ว่า

บาปในด้านการเมืองการปกครองมากที่สุด คือ “บาปอัตตา” สำหรับการเมืองการปกครองของประเทศไทย เมื่อพิจารณาในหน่วยย่อยของการบริหารบ้านเมืองก็ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ข้าราชการที่ทำงานในหน่วยงานของรัฐมีจำนวนไม่น้อยที่มี “บาปอัตตา” เกิดขึ้นในจิตใจ จะเห็นได้จากการใช้อำนาจหน้าที่เพื่อสร้างอภิสิทธิ์เหนือผู้อื่นที่อยู่ใต้บังคับบัญชา ซึ่งตรงกันข้ามกับลักษณะการทำงานของเจ้าหน้าที่รัฐ เพราะการทำงานในหน่วยงานรัฐ คือการทำงานเพื่อสาธารณประโยชน์และประเทศชาติ เมื่อเจ้าหน้าที่รัฐหลงในอำนาจของตน ก็ย่อมเกิดบาปอื่น ๆ ตามมา (อธิวัตร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

สังคมไทยปฏิเสธไม่ได้ว่าการเมืองการปกครองในประเทศไทยมีการกล่าวถึงการคดโกง ทุกยุคสมัย ดังที่ สำนักข่าว คมชัดลึก เขียนไว้ว่า

“ส.ส.บัญชีรายชื่อ พรรคอนาคตใหม่ อภิปรายขอปรับลดงบกลาง รายจ่ายเพื่อสำรองจ่ายในกรณีฉุกเฉินหรือจำเป็น เนื่องจากขาดรายละเอียด และใช้ตามดุลยพินิจของรัฐบาล อย่างไรก็ตามจากการใช้งบประมาณของรัฐบาลที่ผ่านมาในโครงการต่าง ๆ เช่น ปี 2558 รัฐบาลใช้งบกลาง มูลค่า

63.57 ล้านบาทในโครงการอุทยานราชภักดิ์ ที่ตนเชื่อว่าจะมีปัญหาทุจริตคอร์รัปชัน ที่ขอเรียกว่า โกงอย่างจงรัก หักหัวคิวอย่างภักดี” (คมชัดลึกออนไลน์, 2564 : ออนไลน์)

เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความโลภ การทุจริต การใช้อำนาจหน้าที่ในทางที่ผิด การไม่ปฏิบัติหน้าที่ ๆ พึงกระทำ และความไม่รู้จักพอประมาณในสิ่งที่ตนพึงมี ซึ่งทั้งหมดนี้ตรงกับ การกระทำผิดในบาป 7 ประการ ที่ว่าด้วย บาปอวดตา บาปโลภะ บาปตะกละ และบาปเกียจคร้าน ดังที่ นพรัตน์ พรหมโบล ได้แสดงพรรณนาไว้ว่า

บาป 7 ประการ เกือบทุกประการมีความสอดคล้องหรือเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทยด้านการเมืองการปกครองตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน การเมืองหรือการปกครองของประเทศไทย ล้วนแล้วแต่เป็นลักษณะของการปกครองที่เต็มไปด้วยบาปตะกละ บาปโลภะ ที่มีความอยากได้ ทะเยอทะยานให้ได้มาซึ่งอำนาจ ทรัพย์สิน ฐานะหน้าที่ทางสังคม จนเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง หรือการมีบาปโทสะ และบาปริษยา นำไปซึ่งการเอาชนะ แก่งแย่งชิงดี หลงในอำนาจ ตำแหน่ง ลาภยศสรรเสริญ โดยมีบาปอวดตาที่ค่อนข้างเด่นชัด ที่แสดงถึงความ หลงในอำนาจหลงในตำแหน่งของตนเอง (นพรัตน์ พรหมโบล, สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าสถาบันการเมืองการปกครอง คือ กระบวนการต่อสู้เพื่อแย่งชิงอำนาจในการตัดสินใจเพื่อควบคุมและพัฒนาสังคมในรูปแบบความชอบธรรม โดยในปัจจุบันประเทศไทยมีการปกครองในรูปแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และมีกฎหมายรัฐธรรมนูญ ซึ่งว่าด้วยการจัดระเบียบการปกครองของประเทศ โดยรัฐธรรมนูญปัจจุบันคือ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรปีพุทธศักราช 2560 ทางด้านปัญหาในระบบการเมืองการปกครองในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันพบว่า ณ ปัจจุบันเกิดสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) จึงทำให้เกิดปัญหาในการวางแผนมาตรการในสถานการณ์โควิด-19 ได้แก่ การบริหารจัดการประเทศในเชิงนโยบายของภาครัฐ การวางแผนการรับมือสถานการณ์โควิด-19 การวางแผนในการจัดหาวัคซีน ความเหลื่อมล้ำ ฯลฯ ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้หากวิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์จะพบว่าส่วนใหญ่จะกล่าวถึงความมีอวดตาของภาครัฐ ที่ยึดถืออำนาจเป็นใหญ่โดยไม่รับฟังเสียงจากคนรอบข้างและประชาชน ซึ่งตรงกับ “บาปอวดตา” ที่กล่าวถึง ความต้องการเป็นผู้ที่มีความสำคัญและมีอำนาจเหนือผู้อื่น หรือการหลงใหลในอำนาจ บาปนี้ถือเป็นบาปที่ร้ายแรงที่สุดและถือเป็นต้นกำเนิดของบาปอื่น ๆ อีกทั้งสถาบันทางการเมืองถือเป็นสถาบันที่มี บาป 7 ประการ ครบในทุกด้าน ได้แก่ 1) “บาปอวดตา” ที่แสดงถึง

ความเชื่อมั่นของหน่วยงานภาครัฐ 2) “บาปโลภะ” ที่แสดงถึงการได้มาซึ่งทรัพย์สินที่มีขอบ 3) “บาปตะกละ” ที่แสดงถึงความกระหายในตำแหน่งหน้าที่การงาน 4) “บาปริษยา” ที่แสดงถึงการไม่ยอมเห็นผู้อื่นหรือฝ่ายตรงข้ามได้ดีกว่า 5) “บาปโทสะ” ที่แสดงถึงการใช้อารมณ์และใช้กำลังในการแก้ไขปัญหา 6) “บาปราคะ” ที่แสดงถึงการใช้จ่ายเงินบำเรอความสุขทางกามารมณ์และ 7) “บาปเกียจคร้าน” ที่แสดงถึงการโยนภาระหน้าที่ให้แก่ผู้ที่อยู่ใต้บังคับบัญชาปฏิบัติหน้าที่แทน ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำลักษณะนิสัยของนักการเมืองบางท่าน ในเรื่องของความหลงใหลในอำนาจมาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงใน “บาปอัตตา” และนำลักษณะนิสัยที่ไม่ยอมเห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเอง มาออกแบบบทการแสดงใน “บาปริษยา” ในครั้งนี้

สถาบันการศึกษา (Educational Institution)

สถาบันการศึกษากล่าวได้ว่าเป็นสถานที่ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และขัดเกลาทางสังคม ทั้งแบบแผนในการดำเนินชีวิต และความเป็นอยู่ ดังที่ รังสรรค์ ประทุมวรรณ กล่าวว่า “นอกจากสถาบันการศึกษาเป็นองค์กรที่ให้ความรู้ แต่ยังทำหน้าที่ในการทำให้ปัจเจกบุคคลมีความคุ้นเคยกับสถานภาพและบทบาททางสังคมรวมถึงเรียนรู้เกี่ยวกับ ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ และความคาดหวังทางสังคมต่าง ๆ ด้วย” (รังสรรค์ ประทุมวรรณ, 2564: 70) ประเทศไทยมีการจัดรูปแบบการศึกษาที่จัดโดยกระทรวงศึกษาธิการของประเทศไทยโดยมีผู้ดูแลโดยตรงคือ ภาครัฐ และเอกชนมีส่วนร่วมในระดับการศึกษาปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา ประเทศไทยมีวัตถุประสงค์ให้พลเมืองไทยจบการศึกษาอย่างน้อยขั้นต่ำในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยได้แบ่งการศึกษาทั้งสิ้นออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย แต่อย่างไรก็ตาม สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ กล่าวถึงแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560 – 2579 ไว้ว่า

กระบวนการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579

เน้นการให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและการยอมรับของทุกภาคส่วน เพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ การยอมรับ และเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดแผนฯ เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนแผนไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560: ไม่ระบุเลขหน้า)

ในปัจจุบันประเทศไทยถูกมองว่าเป็นประเทศที่ล้าหลังและล้าเหลวในระบบการศึกษา ไทยในประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน โดย ประภัสสร เทพชาตรี กล่าวไว้ว่า

ระบบการศึกษาของไทยยังขาดการพัฒนาทักษะ สมรรถนะ และทัศนคติ ในความเป็นนานาชาติ และการทำงานแบบมืออาชีพ ให้กับ นักเรียน นักศึกษา เพื่อพร้อมทำงานในประชาคมอาเซียน โดยเฉพาะเรื่องสวัสดิการสังคม สิทธิผู้ด้อยโอกาส การสร้างอัตลักษณ์ สิ่งแวดล้อม ขาดจิตสำนึกและความรับผิดชอบในเรื่องสวัสดิการสังคม ปกป้องสิทธิผู้ด้อยโอกาส และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ระบบการศึกษาไทยยังขาดการทำให้ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อประเทศเพื่อนบ้าน ทักษะด้านภาษาอังกฤษ และขาดการพัฒนาศักยภาพ และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพของบัณฑิต (ประภัสสร เทพชาตรี, หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, 2560)

ในปัจจุบันประเทศไทยได้รับผลกระทบจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ทำให้การศึกษาไทยได้เปลี่ยนรูปแบบจากการเรียนการสอนในสถานศึกษา (on-Site) เป็นในรูปแบบออนไลน์ (online) เนื่องจากสถานศึกษาทุกแห่งรวมถึงศูนย์เด็กเล็ก ถูกคำสั่งปิดเพราะเสี่ยงที่จะเป็นสถานที่ในการแพร่เชื้อของไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ปัญหาเหล่านี้ทำให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง เกิดความไม่มั่นใจในประสิทธิภาพของการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากมีหลายปัจจัยที่จะเกิดประเด็นปัญหา และเกิดความไม่พร้อมในหลาย ๆ ด้าน ดังที่ อัมภาวุธ สวัสดิบุตร ได้แสดงทรรศนะถึงการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ไว้ว่า

จากสถานการณ์โควิด 19 เป็นสถานการณ์ที่พ่อแม่ และผู้ปกครอง ทุกคนต้องมีความกังวล ในเรื่องระบบการศึกษาของบุตรหลานที่ต้องเรียนออนไลน์ ความกังวลนี้เกิดมาจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ไม่เคยมีประสบการณ์ดังกล่าวมาก่อน จึงเกิดความไม่มั่นใจว่าบุตรหลานจะได้รับการศึกษาได้ทัดเทียมกับการศึกษาในสถานศึกษา แต่เนื่องด้วยเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นเหตุการณ์ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง จึงควรให้ความใส่ใจบุตรหลาน และต้องเปลี่ยนทัศนคติว่า เด็กจะต้องเรียนรู้จากที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน (อัมภาวุธ สวัสดิบุตร, สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564)

บริบทสังคมไทยในปัจจุบันท่ามกลางสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ปฏิเสธไม่ได้ว่าทุกครั้งที่มีการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) สถานศึกษาจะถูกปิดก่อนเสมอ การเรียนการสอนถูกจัดรูปแบบออกเป็น 5 รูปแบบ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กล่าวว่า

การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ได้กำหนดรูปแบบการเรียนการสอนไว้ 5 รูปแบบ ตามบริบท และความเหมาะสมของแต่ละโรงเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ 1) on-air 2) online 3) on-demand 4) on-hand และ 5) on-site ไม่จำเป็นว่าโรงเรียนที่ปิดเรียนต้องใช้การเรียนการสอนแบบออนไลน์เพียงอย่างเดียว (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564 : ออนไลน์)

รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) เกิดปัญหาขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต ความไม่พร้อมในอุปกรณ์การเรียน ค่าเทอม ความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน การไม่มีเวลาเพียงพอในการดูแลบุตรหลานขณะเรียนออนไลน์ของผู้ปกครอง รวมถึงกลุ่มผู้ปกครองผู้มีรายได้น้อยต้องเผชิญกับข้อจำกัดที่สูงเมื่อบุตรหลานต้องเรียนออนไลน์ ฯลฯ ดังที่ คมชัดลึกออนไลน์ ได้เขียนไว้ว่า

ปัญหาใหญ่ของการเรียนออนไลน์ คือ เด็กทั่วประเทศโดดเรียนออนไลน์ กว่า 20 เปอร์เซ็นต์ ทำให้เห็นว่าการเรียนออนไลน์ ทำให้เด็กเครียดจนต้องโดดเรียน ดังนั้น ถ้ายังจะต้องเรียนออนไลน์ ต่ออีก 1 ปี คิดว่าการศึกษาไทยน่าเป็นห่วงอย่างมาก ทั้งในเชิงคุณภาพ ความถดถอยทางการศึกษา และสุขภาพจิตของเด็กที่เป็นผู้เรียน (คมชัดลึกออนไลน์, 2564 : ออนไลน์)

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยในการสอนในรูปแบบออนไลน์เคยได้สอบถามเด็กนักเรียนถึงความรู้สึกในการเรียนออนไลน์ ซึ่งพบว่าเด็กเกินร้อยละ 50 รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนรูปแบบออนไลน์ ประกอบกับมีการบ้านและแบบฝึกหัดที่เยอะกว่าการเรียนที่สถานศึกษา ดังที่ สรรวมณต์ สิทธิสมาน ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ใน เอ็มจีอาร์ออนไลน์ (MGR Online) ไว้ว่า

เรายังอยู่ในสถานการณ์ฉุกเฉิน COVID-19 ผู้คนจำนวนมากกำลังปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของตัวเอง ของครอบครัว และของสังคม เช่นเดียวกับลูกชายคนโตของดิฉัน ที่ต้องหันมาเรียนผ่านระบบออนไลน์แบบเข้มข้น โดยลูก

ชายคนโตได้พูดว่า ช่วงแรกที่เริ่มเรียนออนไลน์เป็นช่วงที่ทำให้ลำบากที่สุด เพราะการที่อยู่บ้านแล้วต้องตื่น 7 โมงเช้ามานั่งเรียนถือเป็นเรื่องหงุดหงิดสำหรับผม เพราะผมมักจะนอนดึก อีกทั้งความเข้มงวดในการเรียนการสอนกลับไม่ลดลงแม้แต่น้อย (เอ็มจีอาร์ออนไลน์, 2563 : ออนไลน์)

จากพฤติกรรมของนักเรียนบางส่วนสอดคล้องกับบาป 7 ประการ ใน “บาปเกียจคร้าน” ที่แสดงถึงความเอื่อยเฉื่อย ผลัดวันประกันพรุ่ง เลื่อนกำหนดการต่าง ๆ และวอกแวก ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญกลม บุรพ์ภาค ที่แสดงพรรณนาถึงการเรียนออนไลน์ไว้ว่า

เหตุการณ์ด้านการศึกษาของไทยที่สอดคล้องกับ “บาปเกียจคร้าน” เนื่องจาก ภายหลังภาวะโควิด มีระบบการเรียนทางไกล ทำให้นักเรียนเองและผู้สอนต่างปรับตัวไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น มีภาวะความไม่พร้อมในการเรียนและสอนออนไลน์ ทำให้ส่วนใหญ่ผู้ปกครองต้องแบกรับภาระในการเป็นผู้สอนลูก ๆ หนึ่ง ปัญหาความไม่พร้อมดังกล่าวก็สะท้อนมาจากความล้มเหลวในการจัดการของหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง เพราะการเรียนออนไลน์ย่อมหมายถึงการมีค่าใช้จ่ายเพิ่มในส่วนของอุปกรณ์สมาร์ตโฟน และระบบอินเทอร์เน็ต รัฐจึงต้องมีหน้าที่ช่วยเหลือและจัดเตรียมความพร้อมนี้ให้ (ขวัญกลม บุรพ์ภาค, สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นตรงกับหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ดังที่ รัตนะ ปัญญาภา กล่าวไว้ในหัวข้อการพัฒนาสำหรับครูและนักบริหารการศึกษา ว่า

การยอมรับในศักยภาพปัญญาของตน หลักสำคัญที่พระพุทธเจ้าสอนมนุษย์ประการหนึ่ง คือ อัตตัญญูตา คือการรู้จักตนเอง การรู้จักในที่นี่หมายรวมถึง ยอมรับระดับศักยภาพทางปัญญาของตนเอง และนำไปสู่การยอมรับความสามารถและการให้โอกาสผู้อื่นในการพัฒนาตนเองด้วย โดยเฉพาะผู้เรียน อีกทั้ง ไม่ดูถูกระดับปัญญาของผู้เรียน และเป็นแบบอย่างในการพัฒนาตนเองด้านปัญญาอยู่เสมอ (รัตนะ ปัญญาภา, 2563: 99)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับ อธิวัตร โอสุวรรณ ที่แสดงพรรณนาเกี่ยวกับการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ไว้ว่า

ความเกียจคร้านเกิดขึ้นได้เป็นปกติในชีวิตของมนุษย์ มาตรการปิดสถานศึกษาและปรับวิธีการเรียนเข้าสู่ระบบออนไลน์ก็ยิ่งเป็นปัจจัยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเกียจคร้านได้มากขึ้น เนื่องจากการเรียนแบบออนไลน์จำเป็นต้องใช้สมาธิ ความอดทนและความพยายามค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับการไปเรียนในสถานศึกษา เพราะสถานศึกษาได้มีการออกแบบสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ซึ่งต่างจากสภาพแวดล้อมภายในบ้านที่มีสิ่งรบกวนต่าง ๆ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลทีกล่าวก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า สถาบันการศึกษา (educational institution) เปรียบเสมือนบ้านหลังที่สองที่ให้ความรู้และขัดเกลาทางสังคม รวมถึงการวางแผนในการดำเนินชีวิตและความเป็นอยู่ ประเทศไทยมีการจัดรูปแบบการศึกษาโดยกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีผู้ดูแลโดยตรงคือภาครัฐ โดยใช้แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560 – 2579 และเนื่องด้วยบริบทของสังคมไทยที่เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ภาครัฐได้จัดรูปแบบการเรียนการสอนไว้ 5 รูปแบบ ตามบริบทและความเหมาะสมของแต่ละโรงเรียน คือ 1) on-air 2) online 3) on-demand 4) on-hand และ 5) on-site โดยส่วนมากจะเรียนในรูปแบบออนไลน์ (online) เป็นหลัก ทางด้านปัญหาที่เกิดขึ้นในการศึกษาในรูปแบบออนไลน์เกิดขึ้นด้วยหลายสาเหตุ เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ต ความไม่พร้อมในอุปกรณ์การเรียน ความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน รวมถึงความไม่พร้อมของผู้ปกครอง การขาดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน พฤติกรรมของนักเรียนสอดคล้องกับ “บาปเกียจคร้าน” ที่แสดงถึงพฤติกรรมเอื่อยเฉื่อย ผลัดวันประกันพรุ่ง วอกแวก และการไม่ยอมปรับตัวตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ในครั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเหตุการณ์จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ที่เด็กนักเรียนในยุคปัจจุบันมีการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งทำให้เด็กนักเรียนขาดการกระตือรือร้น ซึ่งผู้วิจัยจะนำเหตุการณ์ดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงใน “บาปเกียจคร้าน”

สถาบันศาสนา (Religious Institution)

ศาสนามีความเชื่อมโยงกับสถาบันสังคม เศรษฐกิจ การเมือง โดยความเชื่อทางศาสนามีอิทธิพลต่อสังคม วัฒนธรรม และชีวิตของมนุษย์ ศาสนาและความเชื่อถือเป็นสิ่งสากลที่พบเห็นในทุกสังคมทั่วโลก ความเชื่อทางศาสนามีส่วนช่วยในการลดความวิตกกังวลและความเครียดได้ ยศ สันตสมบัติ กล่าวว่า “หลักฐานทางโบราณคดีที่ขุดค้นได้จากถ้ำของมนุษย์ นิแอนเดอร์ทัล

(Neandertal) ภาพวาด และวัตถุของใช้ที่บรรจุอยู่หลุมฝังศพ” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 278) และความเชื่อยังหมายถึง การยอมรับว่า ผู้นั้น สิ่งนั้น เหตุการณ์นั้น เรื่องนั้น มีอยู่จริง เป็นจริง และไม่สามารถจะพิสูจน์ได้ด้วยเหตุด้วยผล หรือตามหลักวิทยาศาสตร์ (วุฒิเลิศ แห่ล้อม, 2554: 11) ศาสนามีส่วนช่วยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในสังคม คือ การช่วยให้มนุษย์สามารถมีการปรับตัวเข้ากับ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นตาม ยุคสมัย มนุษย์กับความศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อทางศาสนาในทุกวัฒนธรรมมีความเชื่อในสิ่งเดียวกันคือ เชื่อใน “โลกหน้า” หรือในชีวิตหลังความตาย โดย เดอร์โคม อธิบายเกี่ยวกับศาสนาไว้ว่า “ศาสนาเป็นพลังในการสร้างความสมานฉันท์ เป็นที่มาของ ‘สำนึกร่วม’ และเป็นกลไกสำคัญในการควบคุมรักษา กฎเกณฑ์กติกากาและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 299) ซึ่งสอดคล้องกับ ธรากร จันทะสาโร ที่อธิบายไว้ว่า

วัฒนธรรมไทยทุกด้านมีรากฐานสำคัญอยู่ที่พระพุทธศาสนา ถ้อยคำมากมายในภาษาไทยก็ล้วนกำเนิดมาจากภาษาบาลี และมีความหมาย สืบเนื่อง หรือเพี้ยนมาจากคติในพระพุทธศาสนา ส่งผลให้แบบแผนหรือ ครรลองการปฏิบัติตามหลักของพระพุทธศาสนาจึงได้รับปฏิบัติเป็นแนวทาง และกลายเป็นมาตรฐานสำหรับความประพฤติ ในการดำเนินชีวิตของคน ในสังคมไทยทุกระดับ ทั้งสถาบันกษัตริย์และกลุ่มประชาชน (ธรากร จันทะสาโร, 2557: 34)

ในทางศาสนาคริสต์มีความเชื่อที่ว่า หลังจากร่างกายมนุษย์ได้ตายไปวิญญาณจะเข้ามารวมเป็นหนึ่งเดียวกับพระเจ้าเป็นเจ้าบนสวรรค์ และวิญญาณของคนบาปจะต้องไปรับโทษในไฟนรก และความเชื่อทางศาสนาพุทธและฮินดูมีความคล้ายคลึงกัน คือ เชื่อในเรื่องของการเวียนว่ายตายเกิด และการชดใช้กรรม ไทเลอร์ กล่าวว่า ศาสนา คือ “ความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 278) ศาสนามีความเชื่อมโยงกับความศักดิ์สิทธิ์ที่เหนือธรรมชาติ โดยศาสนานั้นมีความแตกต่างกันไปในแต่ละศาสนา เช่น รูปแบบพิธีกรรม การจัดองค์กร เนื้อหา และความเชื่อ ฯลฯ ความเชื่อในแต่ละศาสนานั้นแตกต่างกันออกไป บางศาสนาเชื่อในพระเจ้าเพียงองค์เดียว บางศาสนาเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ บางศาสนาเชื่อเรื่องผี และบางศาสนาไม่เชื่อหรือนับถือสิ่งใดเลย

ประเทศไทยถือเป็นสังคมพุทธ เนื่องจากศาสนาพุทธเป็นศาสนาหลักของประเทศ
 ฤชพงศ์ โนดไธสง ผู้อำนวยการสำนักงานสถิติแห่งชาติเปิดเผยว่า

การสำรวจสภาวะทางสังคม วัฒนธรรม และสุขภาพจิต ปี 2561
 จากครัวเรือนตัวอย่าง 27,960 ครัวเรือน พบว่า ประชากรของประเทศไทย
 ร้อยละ 93.5 เป็นผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ รองลงมานับถือศาสนาอิสลาม
 (ร้อยละ 5.4) และศาสนาคริสต์ (ร้อยละ 1.1) ที่เหลือเป็นผู้ที่นับถือศาสนา
 อื่น ๆ รวมทั้งผู้ที่ไม่มีความเชื่อ (น้อยกว่าร้อยละ 0.1) (ฤชพงศ์ โนดไธสง, 2561 :
 ออนไลน์)

คนไทยที่นับถือศาสนาพุทธมีความเชื่อในเรื่องบาปบุญคุณโทษ ดังที่ ท่านพุทธทาส
 ได้กล่าวว่า “แต่ละชาติมีปฏิกริยาเป็น ‘reaction’ ส่งต่อถึงกัน อย่างที่เราเรียกว่ากรรมเก่าของชาติ
 ก่อนมาส่งผลให้เกิดในชาตินี้ เป็นอย่างนี้ เป็นผลขึ้นมา แล้วส่งต่อไปอย่างนี้ทุก ๆ ชาติ คำว่า
 ‘ผลกรรม’ หรือ ‘การรับผลกรรม’ ก็มุ่งหมายอย่างนี้” (แก่นพระพุทธานุศาสน์, 2558: 55)
 ในขณะเดียวกัน ธรากร จันทนะสาโร ได้กล่าวไว้ว่า “ในทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชนชาติ
 ไทยพบว่า นับตั้งแต่สมัยที่ประวัติศาสตร์ของไทยมีความชัดเจนเป็นรูปร่าง พระพุทธานุศาสน์ก็ปรากฏ
 คู่กันกับประวัติศาสตร์ไทยตลอดมา จนสามารถกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์ของประเทศไทย
 เป็นประวัติศาสตร์ของชนชาติที่นับถือพระพุทธานุศาสน์” (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 34) สังคมไทย
 ศาสนาและความเชื่อยังเชื่อมโยงกับระบบทางการเมืองในทุกสังคมวัฒนธรรมทั่วโลกทั้งทางด้าน
 สัญลักษณ์ และพิธีกรรม ยศ สันตสมบัติ กล่าวว่า “สังคมไทย ศาสนจักรมีความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์
 ค้ำจุนซึ่งกันและกันตลอดมาทุกยุคสมัย พระมหากษัตริย์ทรงเป็นองค์ศาสนูปถัมภกมีหน้าที่ใน
 การทำนุบำรุงพระศาสนาให้เจริญรุ่งเรือง และในทางกลับกัน องค์ครและอุดมการณ์ทางศาสนาอย่าง
 ยิ่งความเชื่อในเรื่องบุญกรรมและอำนาจ” (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 292-293)

บาป 7 ประการ คือหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ซึ่งถือเป็นบาปต้น และถือเป็นสิ่ง
 ย้ำเตือนให้เราระมัดระวังใน “พยศชั่ว” อันหมายถึง ที่มาของบาปต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ
 หลักพระพุทธานุศาสน์ “หิริโอตตปปะ” ที่กล่าวถึง ความละอายบาป ดังที่ พระพุทธทาส ได้กล่าวไว้ว่า
 “เดี๋ยวนี้มีแต่คนหน้าด้าน ไม่รู้จักกลัวบาป อายบาปแก่ตัวเอง จึงทำสิ่งที่ไม่ควรทำอยู่ได้ แล้วยืนกรานที่
 จะทำอยู่เรื่อย ทั้ง ๆ ที่เห็นว่ามันจะทำความพินาศให้ทั้งโลก ก็ยังยืนกรานที่จะทำอยู่เรื่อย เพราะไม่มี
 หิริโอตตปปะ โลกนี้จะต้องวินาศลงเพราะไม่มีธรรมะแม้เพียงข้อนี้” (แก่นพระพุทธานุศาสน์, 2558: 36)
 และในขณะเดียวกัน นพรัตน์ พรหมโบล ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

บาป 7 ประการ ในศาสนาคริสต์มีความสอดคล้องกับหลักบริบทของสังคมไทยด้านศาสนาพุทธ ในเรื่อง การทำความดี ละเว้นความชั่ว ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว หรือเวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร ซึ่งมีความสอดคล้องกับหัวใจหลักของพระพุทธศาสนา 3 ประการ คือ การไม่ทำความชั่วทั้งปวง ทำความดีให้ถึงพร้อม และทำจิตใจให้บริสุทธิ์ผ่องใส บาป 7 ประการ มีความสอดคล้องกับหลักบริบทของสังคมไทยด้านพุทธศาสนา (นพรัตน์ พรหมโบล, สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2564)

นอกเหนือจาก หิริโอตตปปะ ที่มีความสอดคล้องกับ บาป 7 ประการ อธิปไตย โอสุวรณ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า

จากการที่ได้ศึกษา “บาป 7 ประการ” ซึ่งเป็นคำสอนในศาสนาคริสต์ พบว่า มีความสอดคล้องกับหลักธรรมเรื่อง “อกุศลกรรม 10” ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ บาปจากการกระทำทางกาย (กายกรรม) บาปจากการกระทำทางวาจา (วจีกรรม) และ บาปจากการกระทำทางใจ (มโนกรรม) ไม่ว่าศาสนาพุทธหรือศาสนาคริสต์ต่างก็มีแนวคิดเรื่องบาปที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งแต่ละศาสนาจะกำหนดหลักปฏิบัติที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปแต่มีเป้าหมายสำคัญของหลักปฏิบัติในทุกศาสนา คือ ต้องการให้ผู้คนละเว้นจากการทำบาปเพื่อให้สังคมเกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยและเกิดสันติสุข (อธิปไตย โอสุวรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า บาป 7 ประการ มีความคล้ายคลึงกับอกุศลกรรม 10 โดยอกุศลกรรม 10 เป็นการอธิบายแหล่งกำเนิดของบาปในศาสนาพุทธ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ บาปจากการกระทำทางกาย (กายกรรม) บาปจากการกระทำทางวาจา (วจีกรรม) และบาปจากการกระทำทางใจ (มโนกรรม) โดยพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต) และพระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตโต) ได้อธิบายรายละเอียดไว้ว่า

อกุศลกรรม 10 คือกรรมชั่วอันเป็นทางนำไปสู่ความเสื่อม ได้แก่ กายกรรม 3 ประกอบไปด้วย 1) ปาณาติบาต คือการทำชีวิตให้ตกลงหรือปลงชีวิต 2) อทินนาทาน คือการเอาของที่เขาไม่ได้ให้ หรือการลักทรัพย์ และ 3) กาเมสุมิฉฉาจาร คือ ความประพฤติดีในกาม วจีกรรม 4 ประกอบด้วย 1) มุสาวาท คือ การพูดเท็จ 2) ปิสุณาวาจา คือ การพูดส่อเสียด 3) ผรุสวาจา คือ การพูดจาหยาบคาย และ 4) สัมผัปปลาปะ คือ การพูดเพ้อเจ้อ และ

มโนกรรม 3 ประกอบด้วย 1) อภิชฌา คือ การเพ่งเล็งอยากได้ของผู้อื่น
2) พยาบาท คือ การคิดร้ายผู้อื่น และ 3) มิจฉาทิฏฐิ คือ การเห็นผิดจากคลอง
ธรรม (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม, 2546: 321)

จะเห็นว่า ไม่ว่าศาสนาพุทธหรือศาสนาคริสต์ต่างมีแนวคิดเรื่องบาปที่คล้ายคลึงกัน คือ บาปที่เกิดได้ทั้งทางกาย ทางวาจา และทางความคิด หากเปรียบเทียบบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์ กับ อกุศลธรรม 10 ของศาสนาพุทธ จะพบความคล้ายคลึง โดยผู้วิจัยได้ทำตารางเปรียบเทียบไว้ในตารางที่ 2.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 ตารางเปรียบเทียบบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์ กับ อกุศลธรรม 10 ของศาสนา

พุทธ
ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

ศาสนาคริสต์	ศาสนาพุทธ
ราคะ	กาเมสุมิฉาจาร
ตะกละ	-
โลภะ	อทินนาทาน, อภิชฌา
เกียจคร้าน	-
โทสะ	ปาณาติบาต
ริษยา	พยาบาท
อัตตา	มิจฉาทิฏฐิ

จากการเปรียบเทียบ จะเห็นว่า บาป 7 ประการของศาสนาคริสต์มุ่งเน้นไปในเรื่องของบาปที่เกิดจากการกระทำทางกายและทางจิตใจ แต่ไม่ได้กล่าวถึงบาปทางวาจา และเนื่องด้วย “บาป” เป็นการกระทำที่ควรละเว้น ดังนั้นแต่ละศาสนาจึงมีการบัญญัติคำสอนเพื่อการละเว้นบาปขึ้นมา สำหรับศาสนาพุทธแล้ว การละเว้นจากการกระทำบาปสามารถทำได้โดยการปฏิบัติตาม “ศีล 5” ซึ่งถือว่าเป็นหลักปฏิบัติพื้นฐานสำหรับพุทธศาสนิกชน หากเราดัดมุมมองในเรื่องของศาสนาออกไป เหลือไว้เพียงแต่แก่นแห่งความรู้จะพบว่า “บาป 7 ประการ” ของศาสนาคริสต์เป็นการสอนให้ผู้คนรู้จักการกระทำที่ไม่เหมาะสมและควรละเว้น และในขั้นตอนต่อไปคือ เมื่อตระหนักแล้วว่าบาปนั้น

ไม่เหมาะสมอย่างไร ก็จะนำไปสู่การหาหลักปฏิบัติเพื่อละเว้นสิ่งเหล่านี้ ในแต่ละศาสนาก็จะกำหนดหลักปฏิบัติที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปแต่ในเป้าหมายสำคัญของหลักปฏิบัตินี้ของทุกศาสนาคือ ต้องการให้ผู้คนละเว้นจากการกระทำความบาปเพื่อให้สังคมเกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยและเกิดสันติสุข

ความเชื่อของศาสนาคริสต์ในเรื่องของบาปนั้น เชื่อว่าคนที่เกิดมาทุกคนจะต้องมีบาปกำเนิด อันเนื่องมาจากการกระทำผิดของอดัมและเอวาในสวนเอเดน ดังนั้นการจะเข้าเป็นหนึ่งในคริสตชน ต้องรับศีลล้างบาปเพื่อทำร่างกายและจิตวิญญาณให้สะอาดบริสุทธิ์ และพิธีกรรมอีกรูปแบบหนึ่งคือ ศีลอภัยบาป ดังที่ บาทหลวงยอแซฟ วุฒิเลิศ แห่งล้อม กล่าวไว้ว่า “ศีลอภัยบาป เป็นศีลศักดิ์สิทธิ์ที่มีใช้พระพรในการยกบาปเหมือนยารักษาโรคเท่านั้น หากแต่ยังเป็นเหมือนยาบำรุงที่จะสร้างชีวิตฝ่ายวิญญาณ ฝ่ายจิตของเราให้เข้มแข็งต่อสู้กับการประจญล่อลวงได้อีกด้วย” (บาทหลวงยอแซฟ วุฒิเลิศ แห่งล้อม, 2553: 229) การอภัยบาปหรือการสารภาพบาปนั้น สมัยพระเยซูเจ้า การอภัยบาปหรือการสารภาพบาป เป็นไปตามที่กำหนดในพระคัมภีร์ (torah) ซึ่งพระศาสนจักรสมัยแรกๆ ต่างถือตามพระคัมภีร์และธรรมประเพณีชาวยิว นักบุญโทมัส อควีนาส (Thomas Aquinas) กล่าวว่า ศีลอภัยบาป คือ “กระบวนการกลับใจ” ได้แก่ การเป็นทุกข์เสียใจ การไปสารภาพบาปกับศาสนบริกร จนกระทั่งทำกิจใช้โทษบาปครบ ส่วนรูปแบบ (form) ของศีลอภัยบาป คือ บทสวดอภัยบาปของศาสนบริกร นั่นเอง (คุณพ่อสมเกียรติ จูรอด, ไม่ระบุปี : ออนไลน์) กระทั่งศตวรรษที่ 20 รูปแบบศักดิ์สิทธิ์ของนักบุญยอห์น เวียนเนย์ ได้เป็นต้นแบบให้แก่พระสงฆ์ผู้ฟังแก้บาป และมุมมองของการรับศีลอภัยบาปได้เริ่มปรับเปลี่ยนโดยการคำนึงถึงมิติด้านสังคม ศีลธรรม จิตวิทยา คุณค่า และศักดิ์ศรีของมนุษย์ในฐานะบุคคลเพิ่มมากยิ่งขึ้น ดังที่ พงศ์ ประมวล ได้อธิบายไว้ว่า

อีกหนึ่งชื่อของศีลศักดิ์สิทธิ์ประการนี้คือ “ศีลแห่งการคืนดี”

เด็ก ๆ ที่เติบโตมาจึงเรียนรู้ที่จะกลับมาขอโทษพระเป็นเจ้าทุกครั้งที่ทำบาป และได้รับการอภัยโทษบาปโดยไปขอสารภาพบาปกับพระสงฆ์ผู้เป็นคณกลางระหว่างพระเป็นเจ้ากับมนุษย์ เนื้อแท้ของศีลอภัยบาปจึงมิใช่การปลดปล่อยบาปออกจากตัวเราด้วยความเห็นแก่ตัว แต่เป็นการเห็นแก่พระเป็นเจ้าเพราะพระองค์เป็นองค์ความดีงาม (พงศ์ ประมวล, 2555: 47-48)

เนื้อแท้ของศีลอภัยบาปไม่ใช่อะไรที่ปลดปล่อยบาปออกจากตนเอง ซึ่งในขณะเดียวกัน ภราดา บัญชา แสงหิรัญ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบรียล กล่าวถึงการสารภาพถึงความจริงใจต่อการสารภาพบาป ไว้ว่า

การสารภาพ ในศาสนาคริสต์เราถือว่าต้องมีความจริงใจและต้องทำด้วยความตั้งใจ คิดจะหลอกใครก็หลอกได้แต่มนุษย์เราหลอกใจตนเองไม่ได้ เพราะเราเชื่อว่าพระเจ้ารู้ทุกเรื่องและรู้จิตใจของมนุษย์ เพราะฉะนั้นมนุษย์คนไหนที่ไปสารภาพแล้วไม่มีความจริงใจต่อการสารภาพบาป ก็ไม่เกิดประโยชน์เพราะถือว่าจิตใจไม่สงบ และในศาสนาคริสต์ถือว่าพระเจ้าไม่โปรดตามในพระคัมภีร์กล่าวไว้ว่า ใครที่ไม่เดินตามแบบพระเจ้าและไม่มีจิตใจที่บริสุทธิ์ก็จะถูกลงโทษเสมอ (ปัญญา แสงบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564)

สรุปได้ว่าการสารภาพบาปคือการสีกนิกผิดหรือการที่มนุษย์เราได้หันกลับมามองตนเอง ทบทวนจิตใจของตนเองว่าสิ่งที่กระทำไปคือการกระทำผิดต่อผู้อื่น สังคม หรือแม้กระทั่งตนเอง ซึ่งศาสนาพุทธมีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของการกลับหันมาองจิตใจของตนเอง ดังที่ พระภุชงค์ ปญญาวุฒ ได้กล่าวไว้ว่า “จิตสำนึก จิตรู้สำนึก หรือ สมบัติจิต (conscious cognitive mind) หรือ วิถีจิต หมายถึง จิตที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ 6 ที่กำลังปรากฏทางทวาร 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ” (ประยูร เจนตระกูลโรจน์, 2563: 302) ทุกบาปของศาสนาแก้ได้ด้วยความสะดวกสบายใจ และกลับมาพิจารณาที่ลมหายใจตนเองเพื่อหาหนทางดับทุกข์

จากข้อมูลทีกล่าวนำข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า สถาบันศาสนา (religious institution) มีส่วนเชื่อมโยงในทุกสถาบันทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือสังคม ศาสนายังถือเป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งของสังคมที่ช่วยให้มนุษย์รู้จักการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยทั้งทางสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม มนุษย์กับความเชื่อทางศาสนาในทุกวัฒนธรรมมีความเชื่อในสิ่งเดียวกันคือการเชื่อในโลกหน้า หรือในชีวิตหลังความตาย และศาสนายังถือเป็นกลไกสำคัญในการควบคุมรักษากฎเกณฑ์กติกาและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม ประเทศไทยมีศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติ โดยคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธจะมีความเชื่อในเรื่องของบาปบุญคุณโทษ แต่ในขณะเดียวกันความเชื่อของแต่ละศาสนามีความแตกต่างกันออกไป บางศาสนาเชื่อในพระเจ้าเพียงองค์เดียว บางศาสนาเชื่อในเทพเจ้าหลายองค์ บางศาสนาเชื่อเรื่องผี และบางศาสนาไม่เชื่อหรือนับถือสิ่งใดเลย รวมถึงความแตกต่างของ พิธีกรรมทางศาสนา รูปแบบการเคารพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หลักคำสอน ฯลฯ ทุกศาสนาล้วนสอนให้มนุษย์ทำความดีละเว้นความชั่ว โดยมีความสอดคล้องในด้านหลักคำสอนของในแต่ละศาสนา ดังเช่น ศาสนาพุทธ ในหลักคำสอน “อกุศลธรรม 10” และศาสนาคริสต์ในหลักคำสอน บาป 7 ประการ ที่กล่าวถึง บาปจากการกระทำทางกาย (กายกรรม) บาปจากการกระทำทางวาจา (วจีกรรม) และ บาปจากการกระทำทางใจ (มโนกรรม) โดยศาสนาคริสต์มุ่งเน้นไปในเรื่องของบาปที่เกิดจากการกระทำทางกายและทางจิตใจ ความสอดคล้องของหลักคำสอนของศาสนาพุทธ

และศาสนาคริสต์ คือการหลุดพ้นจากความทุกข์และหลุดพ้นจากบาป โดยศาสนาพุทธเป้าหมายสูงสุดคือการหลุดพ้นจากการเกิด ความแก่ชรา การเจ็บป่วย และความตาย หรือการหลุดพ้นจากวัฏสงสาร ส่วนเป้าหมายของศาสนาคริสต์ คือการหลุดพ้นจากบาป เพื่อที่จะได้ไปอยู่กับพระเจ้า ในอาณาจักรพระเจ้าอันเป็นชีวิตนิรันดร์ โดยไม่ว่าศาสนาพุทธหรือศาสนาคริสต์ต่างมีแนวคิดเรื่องบาปที่คล้ายคลึงกัน คือต้องการให้ผู้คนละเว้นจากการกระทำความบาปเพื่อให้สังคมเกิดความสงบสุข อีกทั้งสองศาสนายังมุ่งเน้นให้มนุษย์เกิดความสงบสุขภายในจิตใจอย่างแท้จริง ในครั้งนี้ผู้วิจัยจะหยิบยกการกลับหันมามองจิตใจของตนเอง การสงบจิตใจ และการสละบาป ซึ่งถือเป็นความสอดคล้องของทั้งศาสนาพุทธและศาสนาคริสต์ มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบบทการแสดงที่กล่าวถึงการสำนึกผิด และการกลับใจของผู้ที่กระทำความบาปในฉากสุดท้ายของการแสดง

2.4 ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการศึกษาทฤษฎี และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์ และค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยการแบ่งตามองค์ประกอบทั้ง 8 ประการ ดังต่อไปนี้

2.4.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบบทการแสดง เพื่อนำมาเป็นแนวทางและแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 5 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) ครอสซิง เดอะ วอเตอร์ (Crossing the water)

การแสดงชุด ครอสซิง เดอะ วอเตอร์ ออกแบบทำขึ้นโดย นราพงษ์ จรัสศรี และกำกับการแสดงโดย พิบ ชิมมอน (Pip Simoms) ซึ่งเป็นผู้กำกับการแสดงสร้างสรรค์ ณ กรุงลอนดอน โดยการแสดงชุดนี้ได้ใช้รูปแบบ ศิลปะการปะติด (collage) ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง วัฒนธรรม สงคราม และสิทธิมนุษยชน การแสดงชุดนี้มีการนำหน้ากาก มาใช้ในการแสดงเพื่อสื่อความหมายที่แตกต่างกันในแต่ละฉาก โดยการแสดงชุด ครอสซิง เดอะ วอเตอร์ (Crossing the water) จัดขึ้น ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เมื่อปีพุทธศักราช 2530 โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การแสดงชุดนี้สื่อถึงการเดินทางของคนต่างทวีปที่เดินทางมายังลอนดอน ซึ่งแท้จริงแล้วมาจากการอพยพของคนชาวเวียดนาม เนื่องจากสถานการณ์ในตอนนั้นเกิดสงครามเวียดนามขึ้น ซึ่งถึงเป็นจุดเด่นของการแสดงชุดนี้ โดยมีการนำบุคคลที่มีประสบการณ์จริงในการอพยพมาร่วมแสดงในชุดนี้ โดยบุคคลเหล่านี้ไม่ได้เป็นนักแสดงมาก่อน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ชุดโครสซิง เดอะ วอเตอร์ (Crossing the water) จุดเด่นของการแสดงนี้ คือการนำเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้นจริงในสังคมโลกมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบการแสดง ที่แสดงให้เห็นถึงการอพยพ เหตุบ้านการเมือง วัฒนธรรม สงคราม และสิทธิมนุษยชน รวมถึงการคัดเลือกนักแสดง มีการคัดเลือกใช้นักแสดงที่มีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์ดังกล่าว โดยไม่ต้องมีพื้นฐานและประสบการณ์ทางด้านการแสดง



ภาพที่ 2.1 ภาพการแสดงโครสซิง เดอะ วอเตอร์ (Crossing the water)

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการใช้เหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้นจริงในสังคม มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้

2) บาป 7 ประการ

การแสดงชุด บาป 7 ประการ เป็นผลงานของ ศิวพล กาญจนภักดิ์ ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ การแสดงชุดนี้กล่าวถึงเรื่องราวของ บาป 7 ประการ ซึ่งประกอบไปด้วย บาปอิจฉา บาปตะกละ บาปโทสะ บาปละโมภ บาปเกียจคร้าน บาปราคะ และบาปริษยา



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 2.2 ภาพ ฉากบาปตะกละ จากการแสดงชุด บาป 7 ประการ

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

การแสดง บาป 7 ประการ มีการนำสัญลักษณ์มาใช้ในการเล่าเรื่อง เช่น บาปเกียจคร้าน นำมายืดอิสลาสติก มาใช้ในการแสดงเพื่อบ่งบอกถึงการกระทำที่เชื่องช้า ไม่รวดเร็ว ทางด้าน บาปตะกละ เลือกสื่อสารต่อผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา โดยใช้ โต๊ะอาหารที่มีอาหารวางอยู่บนโต๊ะ เพื่อแสดงถึงความตะกละตะกลามของผู้แสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

จากการวิเคราะห์การแสดงชุด บาบ 7 ประการ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการใช้สัญลักษณ์ และการสื่อสารต่อผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา จะช่วยเพิ่มความเข้าใจของบทบาทการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการสื่อถึงเนื้อเรื่องของการแสดงในแต่ละบาปที่มีความแตกต่างกันออกไป

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จาก การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบ บทการแสดงในแต่ละบาปมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้

3) นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร - ดุษฎีบัณฑิต เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ของ ธรากร จันทนะसारิ การแสดงชุดนี้นำเสนอผ่านแนวคิดมินิมอลลิสม์ (minimalism) ซึ่งเน้นการใช้สัญลักษณ์ ความเรียบง่าย และไม่มุ่งเน้นการแบ่งแยกเพศสภาพ การแสดงชุดนี้สื่อให้เห็นถึงหลักอนิจจังตา (การเกิดขึ้น) ทุกขตา (การตั้งอยู่) และอนัตตา (การดับไป) ผ่านรูปแบบการลีลานาฏศิลป์หลัง สมัยใหม่ (post-modern dance) และผ่านการใช้เสียงบรรเลงจากเครื่องดนตรีที่ช่วยส่งเสริมให้ บรรยายภาศในการแสดงเกิดความรู้สึกของสมาธิและการเข้าฌาน ดังที่ ธรากร จันทนะसारิ ได้กล่าวไว้ ว่า

เป็นการสร้างสรรค์ที่นำเสนอหลักสัจธรรมของศาสนาพุทธ โดย ไม่ได้มุ่งเน้นเรื่องความรู้แจ้งหรือการตรัสรู้ หลังจากชมการแสดง แต่เป็นการนำ หลักการมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอผ่าน ทฤษฎี การเคลื่อนไหวร่างกายที่สำคัญ คือ “Laban Movement Analysis” และ “The Three Planes of Movement” ซึ่งเป็นทฤษฎีของรูดอล์ฟ ลาบัน (Rudolf Laban) ร่วมกับการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่ เชื่องช้า แต่ละท่า ค่อย ๆ เคลื่อนไหวและใช้เวลานาน จนสร้างความน่าเบื่อหน่ายให้กับคนดู ดังนั้น การสร้างความน่าเบื่อหน่ายให้เกิดกับการแสดงด้วยท่าทางนาฏศิลป์ จึงเป็นแนวคิดรองที่ได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ (ธรากร จันทนะसारิ, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

จากการวิเคราะห์ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา พบว่าการแสดงชุดนี้เน้นความเรียบง่าย โดยใช้แนวคิดมินิมอลลิสม์ (minimalism) ซึ่งใช้สัญลักษณ์ ในการสื่อสารความหมาย ผ่านลีลาการเต้นในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ในทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกาย ของ Laban Movement Analysis และ The Three Planes of Movement และใช้หลักแนวคิดทางด้านศาสนาออกมาออกแบบการแสดงโดยคำนึงถึงการสะท้อนสภาพสังคมโดยใช้นาฏศิลป์เป็นสื่อกลาง



ภาพที่ 2.3 ภาพการแสดงผลงานนาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา

ที่มา: ธรากร จันทะสาโร, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวคิดมินิมอลลิสม์ (minimalism) การใช้แนวคิดทางศาสนา และการใช้ทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกาย ของ “Laban Movement Analysis” และ “The Three Planes of Movement” มาออกแบบบทการแสดงและผสมผสานกับลีลาการเคลื่อนไหวเพื่อสะท้อนปัญหาของสังคมไทยโดยใช้นาฏศิลป์เป็นสื่อกลางในการแสดงในครั้งนี้

4) ภาพยนตร์เรื่อง เซเวน (Seven)

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานในรูปแบบอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบบทการแสดง เพื่อนำมาเป็นแนวทางและแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์เรื่อง เซเวน เข้าฉายเมื่อ พุทธศักราช 2538 ผู้กำกับคือ เดวิด ฟินเชอร์ (David Fincher) และผู้เขียนบทคือ แอนดรูว์ เควิน วอล์กเกอร์ (Andrew Kevin Walker) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้แนวคิดของ บาป 7 ประการ นำมาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์ เรื่องราวกล่าวถึงการฆาตกรต่อเนื่องคนหนึ่งที่ทำกรฆ่าเหยื่อทั้งสิ้น 7 ราย โดยมีเหตุจูงใจมาจาก บาป 7 ประการ โดยฆาตกรแสดงตัวเสมือนตนเองเป็นดาบของพระเจ้าที่มาลงทัณฑ์คนบาปเหล่านั้นโดยการฆาตกรรมในแต่ละครั้งจะเขียน “บาป” ในแต่ละข้อทิ้งไว้ให้เป็นปริศนา (Rossen, 2558 : ออนไลน์)



ภาพที่ 2.4 ภาพภาพยนตร์เรื่องเซเวน (Seven)

ที่มา : M Thai Movie

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องเซเวน การออกแบบบทภาพยนตร์เพื่อสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยแสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ในสังคมที่มนุษย์แสดงพฤติกรรมอันชั่วร้ายของแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ และแสดงให้เห็นถึงจุดจบของการกระทำต่าง ๆ ที่น่าสยดสยอง จากข้อความดังกล่าวผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวคิดจากภาพยนตร์เรื่องเซเวน มาเป็น

แนวทางในการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ และจุดจบของแต่ละบาปได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเกรงกลัวต่อการทำบาป

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางจากบทการแสดงของภาพยนตร์เรื่องเซเวนมาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ

5) ติตารมาร 3 ตน

ในพุทธประวัติ ตอนตรัสรู้ ติตารมาร 3 ตน เป็นธิดาของพญาสวตีมารทั้ง 3 ได้แก่ นางตัณหา นางราคะ และนางอรติ รับอาสาที่จะทำให้พระพุทธองค์ตกอยู่ในห้วงอำนาจ โดยการมาขัดขวางการตรัสรู้ ได้ทำการประเล้าประโลมด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้พระพุทธเจ้าละความเพียร แต่อย่างนั้นก็ไม่สามารถทำให้พระองค์หวั่นไหวและสั่นคลอนตกอยู่ใต้อำนาจของนางทั้งสามได้โดยราคะ คือ ความกำหนัดยินดีในกามคุณ ตัณหา คือ ความอยากมีอยากได้และอยากเป็น และอรติ คือ ความอิจฉาริษยา

จากการวิเคราะห์พุทธประวัติติตารมารทั้ง 3 ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าสามารถนำมาเป็นแนวทางและแนวคิดในการออกแบบบทการแสดง และออกแบบลีลานาฏศิลป์ในฉากราคะที่กล่าวถึงตัณหา และความลุ่มหลง ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้



ภาพที่ 2.5 ภาพติตารพญามาร 3 ตน

ที่มา : M Thai Movie

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางจากพุทธประวัติเรื่องจิตมาร 3 ตน มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในฉาก ราคะ

2.4.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางและแนวคิด ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) บลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois' Fantasy)

การแสดงชุด บลานซ์ ดูบัวส์ (Blanche Dubois Fantasy) จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดแสดงระหว่างวันที่ 24 - 26 ตุลาคม พ.ศ. 2562 ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้มาจากวรรณกรรมอมตะเรื่องรถรางคันนั้นชื่อปรารถนา (A Streetcar Named Desire) ของ เทนเนสซี วิลเลียม (Tennessee Williams) โดยได้ถูกหยิบยกขึ้นมาตีความใหม่ผ่านลีลานาฏศิลป์ การแสดงชุดนี้มีการใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) และเทคนิคคอนแทคอิมโพรไวเซชัน (contact improvisation) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่โดดเด่นของเรื่องนี้ คือ “บันได” ที่มีนัยยะแอบแฝงอยู่ 2 ความหมาย คือ 1) แสดงให้เห็นถึงสังคมความเป็นอยู่ของชาวอเมริกันในระดับล่าง 2) แสดงให้เห็นถึงความทะเยอทะยานของบลานซ์ในอดีตที่ฝังใจในความรุ่งเรือง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการแสดงชุดนี้ว่า

แนวคิดของการแสดงชุดนี้ สื่อให้เห็นจริยธรรมของศิลปินผู้สร้างสรรค์ในเรื่องรับผิดชอบต่อสังคมในการยกย่องสตรี และการถูกกดขี่ข่มเหงจากสังคม อันมีส่วนในการพัฒนาการออกแบบบทการแสดง เนื่องจากบลานซ์เป็นผู้หญิงสูงอายุ ในครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้การตีความใหม่ให้ต่างออกจากเรื่องเดิม โดยใช้ลีลานาฏศิลป์เป็นตัวกลางในการสื่อสารเรื่องราว (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ชุดบลานซ์ดูบัวว์ (Blanche Dubois' Fantasy) มีความเด่นชัดเรื่องการใช้สัญลักษณ์ และการออกแบบลีลานาฏศิลป์การเต้นคู่ (pas de deux) โดยใช้เทคนิคการเต้นในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) และมีการผสมผสานเข้ากับแนวคิดของ สตีฟ แพกซ์ตัน (Steve Paxton) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตก ความว่า

สตีฟ แพกซ์ตัน เป็นผู้คิดค้นคอนแทคอิมโพรไวเซชัน (contact improvisation) ซึ่งเป็นการเต้นรำแนวใหม่ที่ใช้น้ำหนักของร่างกายให้มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติของแรงโน้มถ่วงของโลก นักเต้นต่างผลักดันกันส่งแรงและรับแรงกับคู่ของตน ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับกฎของแรงโน้มถ่วงของโลกและความสามารถในการเคลื่อนไหวของแต่ละบุคคล (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 139)



ภาพที่ 2.6 ภาพจากการแสดงชุด บลานซ์ ดูบัวว์ (Blanche Dubois' Fantasy)

ที่มา : BU Theatre Company

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการใช้นาฏศิลป์บัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ในรูปแบบการเต้นคู่ (pas de deux) และแนวคิดของ สตีฟ แพกซ์ตัน (Steve Paxton) นำมาใช้ในฉาก “บาปราคะ” เนื่องด้วยบาปนี้ถูกตีความในเรื่องเพศและความหลงใหล การใช้รูปแบบการเต้นคู่จะสื่อสารถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้งได้มากที่สุด

2) ซิเวิลเลนา (Sevillana)

การแสดง ซุดซิเวิลเลนา (Sevillana) เป็นการแสดงในรูปแบบการเต้นระบำสเปนโดยเน้นการเต้นในรูปแบบการเข้าคู่ ออกแบบท่าเต้นโดย มิสแพทริเซีย ฟลาเมน (Miss Patricia Farman) โดยการแสดงชุดนี้มีความโดดเด่นในการใช้เทคนิคของเท้า (zapateado) ที่ชัดเจน แข็งแรง และมีจังหวะที่เร้าใจ ในการแสดงชุดนี้มีการใช้รูปแบบการเต้นคู่ของชาวพื้นเมืองในประเทศสเปน (sevillanas) การปรบมือ (palmas) และการใช้กรับสเปน (castanet) อีกทั้งยังมีการเคลื่อนไหวของแขน (braceo) และ ร่างกายท่อนบน (upper body) เคลื่อนไหวอย่างสง่างาม และแสดงออกถึงการเต้นที่สนุกสนานเร้าแรง โดยเน้นการใช้ดนตรีพื้นบ้านเป็นหลัก ดังที่ ขวัญแก้ว กิจเจริญ ได้กล่าวไว้ว่า

การเต้นระบำสเปนนั้น มีความโดดเด่นในเรื่องของเทคนิคการเต้น และมีเสน่ห์เอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเสียงเพลง ซึ่งเครื่องดนตรีที่ใช้เป็นหลัก คือ กีตาร์ หรือ เสียงที่เกิดจากเทคนิคการใช้เท้า (zapateado) การใช้มือ เช่น การปรบมือ (palmas) หรือ การตีตีนัว (pitos) (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2564: 230)

จากการวิเคราะห์การแสดงชุด ซิเวิลเลนา (sevillana) มีลักษณะที่โดดเด่นในเรื่องของการใช้เทคนิคของเท้า (zapateado) ที่ชัดเจน แข็งแรง และมีจังหวะที่เร้าใจ รวมถึงการใช้กรับสเปน (castanet) และการปรบมือ (palmas) เพื่อให้จังหวะเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งการเคลื่อนไหวของร่างกายท่อนบน (upper body) มีลีลาการเคลื่อนไหวที่สง่างาม

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการใช้เทคนิคของเท้า (zapateado) การใช้กรับสเปน (castanet) และการเคลื่อนไหวของร่างกายท่อนบน (upper body) ของการเต้นระบำสเปน มาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงในฉากโศกะที่บ่งบอกถึงอารมณ์ความโกรธในการแสดงในครั้งนี้



ภาพที่ 2.7 ภาพนักแสดง จากการแสดงชุด “Sevillana”

ที่มา : ผู้วิจัย

3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร”

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ของ ณิชฐพัฒน์ ผลพิกุล การแสดงชุดนี้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) การด้นสด (improvisation) และใช้ทฤษฎี ฟรีสปิริต (free spirit) ของ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) บทการแสดงมีลักษณะของรูปประโยค ประธาน กริยา กรรม และผลลัพธ์ ซึ่งหมายถึง พระอินทร์สั่งให้พระวิษณุกรรมสร้างกรุงเทพมหานคร และมีจุดเด่นทางด้าน บทการแสดง ดังที่ ของ ณิชฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้กล่าวไว้ว่า

จุดเด่นของการแสดงเรื่องนี้คือบทของการแสดงที่เริ่มต้นจาก “คำ” ที่นำเอาความหมายของชื่อนามเต็มมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยใช้นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นหลัก และใช้ทำทางนาฏศิลป์ไทยมาแทนความหมายคำว่า “กรุงเทพมหานคร” การแสดงเรื่องนี้นำแนวคิดทางด้านความเชื่อ และคติความชอบธรรม โดยมองความสมบูรณ์ของกรุงเทพมหานคร ว่าแท้จริงแล้วในความสมบูรณ์ยังขาดอะไรอยู่ ทางด้านเครื่องแต่งกาย แสดงให้

เห็นถึงการขาดวินทางวัฒนธรรม เพื่อต่อต้านกับความสวยงามของ กรุงเทพมหานคร โดยแสดงให้เห็นถึงกรุงเทพมหานครในอีกแง่มุมหนึ่ง (ณัฏฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์ 10 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 2.8 ภาพฉากความสวยงามของกรุงเทพมหานคร

ที่มา : ณัฏฐพัฒน์ ผลพิกุล, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” ในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) การด้นสด (improvisation) และใช้แนวคิด ฟรีสปิริต (free spirit) ของ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตก ความว่า “อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ผู้เป็นเจ้าของทัศนคติจิตวิญญาณแห่งความอิสระ หรือ ฟรีสปิริต (free spirit) มีลักษณะเป็นแบบการเต้นที่ไม่มีการวางแผนมาก่อนเรียกว่า อิมโพรไวเซชัน (improvisation)” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 109-110)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวคิด ฟรีสปิริต (free Spirit) ของ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) และรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้

2.4.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกนักแสดง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการคัดเลือกความสามารถ และความเหมาะสมของนักแสดงในงานสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดงดังต่อไปนี้

1) การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต เรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ของ อภิโชติ เกตุแก้ว การแสดงชุดนี้ใช้รูปแบบการปะติดภาพ (collage) จากการวาดเส้นตัวอักษรในสัญลักษณ์โอม ซึ่งประกอบไปด้วย 3 องค์การแสดง คือ องค์ 1 นำเสนอ ภาพบูชาอารตี การเปล่งเสียง มะ อะ อุ องค์ 2 นำเสนอ ภาพทวดผีแปรง และ องค์ 3 นำเสนอจุดสิ้นสุด คือ ภาพพหุวัฒนธรรม โดยแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ 3 รูปแบบ คือ นาฏศิลป์อินเดีย การเต้นบัลเลต์ และการเต้นระบำสเปน จบลงด้วยภาพการดับไฟ ดังที่ ดวงพร มีทรัพย์ ได้กล่าวไว้ว่า

การแสดงชุด การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู คือการเล่าเรื่องผ่านนาฏศิลป์อินเดีย ซึ่งการเขียนสัญลักษณ์โอมเป็นเรื่องที่ใช้หลักของทัศนศิลป์ โดยการกำหนดเส้นเรื่องการวาดสัญลักษณ์ ผ่านความถนัด คือ นาฏศิลป์อินเดีย ซึ่งถือเป็นงานที่เข้าถึงได้ง่าย และในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ มีการออกแบบการกระriebเท้าซึ่งเป็นการกระriebเท้าผสมผสานกับการใช้มือ ซึ่งทำให้การแสดงดูน่าสนใจตลอดเวลา เพราะมีกระบวนที่เป็นเสียงปลุกคนดูให้เกิดความสนใจอยู่ตลอดเวลา รวมถึงนักแสดงที่มีความสามารถเฉพาะบุคคล (ดวงพร มีทรัพย์, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 2.9 ภาพการแสดงนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู

ที่มา : อภิโชติ เกตุแก้ว, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์การคัดเลือกนักแสดงจากการแสดงนาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอม ในความเชื่อศาสนาพราหมณ์-ฮินดู พบว่ามีการคัดเลือกนักแสดงตามความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ เช่น บัลเลต การเต้นระบำสเปน และนาฏศิลป์อินเดีย

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถโดยตรงทางด้านนาฏศิลป์ในแขนงต่าง ๆ เช่น นักแสดงที่มีความสามารถทางด้านการเต้นบัลเลตคลาสสิก (classical ballet) การเต้นระบำสเปน (Spanish dance) หรือ ผู้ที่มีความสามารถทางด้านการเปล่งเสียง เป็นต้น เพื่อมาใช้ในการคัดเลือกนักแสดงในงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

2) Blinded

นาฏศิลป์ร่วมสมัย ภายใต้แนวคิด Blinded จัดขึ้นในวันอังคารที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดขึ้นโดย นิติศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต รุ่นที่ 12 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยนำเสนอผลงานในสาขาศิลปะการแสดง ที่ยังไม่ได้รับการยอมรับหรือไม่เป็นที่รู้จักในสังคมไทยในวงกว้าง เนื่องจากสาเหตุหนึ่งคือการขาดแหล่งข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และหน่วยงานรัฐที่ทำหน้าที่สนับสนุน

ในสาขานี้มักเกิดข้อถกเถียงในหมู่ศิลปินและสังคมมากกว่าการยอมรับ การจัดแสดงในครั้งนี้อยู่ในรายวิชาการบริหารจัดการศิลปกรรม ซึ่งอยู่ภายใต้การสอนของ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี



ภาพที่ 2.10 ภาพการแสดงชุด Blinded

ที่มา : ขนิษฐา บุตรเจริญ (ผู้วิจัย), ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์การแสดงชุด Blinded ที่นำเสนอถึงความอยุติธรรมของหน่วยงานผู้สนับสนุนในหมู่ศิลปิน ในครั้งนี้ผู้วิจัยมีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงในครั้งนี้ในฐานะผู้ออกแบบการแสดง ผู้ออกแบบท่าเต้น และนักแสดง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้คัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้โดยเลือกนักแสดงที่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ และไม่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์และศิลปะการแสดงในการแสดงครั้งนี้ โดยผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสามารถและบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลที่นำเสนอผ่านตัวละครในแต่ละบทบาทที่เกิดขึ้นในสังคมไทย การแสดงในครั้งนี้จึงถือได้ว่าเป็นการแสดงที่ตัวละครสามารถแสดงความรู้สึกและท่าทางการเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติในแบบของตนเอง

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงจากการแสดงชุด Blinded มาปรับใช้ในการคัดเลือกนักแสดงในงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมชาติ และเกิดอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล

3) บัลเลต์มโนราห์

การแสดงบัลเลต์มโนราห์ เป็นการแสดงหนึ่งในงานแสดงมหรสพสมโภชในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพในหลวงรัชกาลที่ 9 ซึ่งถือเป็นการแสดงที่สื่อให้เห็นถึงพระปรีชาสามารถด้านการดนตรีของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตร ที่ทรงคิดค้นและสร้างสรรค์บัลเลต์ไทยขึ้นเป็นครั้งแรกในโลก โดยการแสดงชุดนี้ผสมผสานระหว่างเอกลักษณ์ความเป็นไทยและการเคลื่อนไหวในแบบนาฏศิลป์ตะวันตก (classical ballet) การแสดงครั้งนี้จัดขึ้นในงานออกพระเมรุ คำวันที่ 26 ตุลาคม 2560 เวทีที่สาม ภายใต้แนวคิด “ธ คือ ดวงใจไทยทั่วหล้า” ออกแบบท่าเต้น โดย สุธีศักดิ์ ภักดีเทวา



ภาพที่ 2.11 ภาพการแสดงชุด บัลเลต์มโนราห์

ที่มา : YO NATNAPHAT P.

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการแสดง ชุดบัลเลต์มโนราห์ ผู้วิจัยพบว่าการคัดเลือกนักแสดงตามความสามารถทางด้านบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) และคัดเลือกจากรูปร่างของนักแสดงเพื่อให้เป็นไปตามบทบาทการแสดงที่มี เช่น นางมโนราห์ งาม กวาง สายน้ำ ดอกดาวเรือง เป็นต้น

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงจากรูปร่าง มาใช้ในฉากบาปราคา เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าบาปราคาจำเป็นต้องใช้เรือนร่างที่สวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

2.4.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อนำมาเป็นแนวทางและแนวคิด ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) ปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน (Let The World Peace Fly)

การแสดงชุด ปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน (Let The World Peace Fly) จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดแสดงระหว่างวันที่ 18 – 19 ธันวาคม พ.ศ.2563 ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี ใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (classical Ballet) และลีลานาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) โดยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในท่ากิจวัตรประจำวัน (everyday movement) และการแสดงชุดนี้มีการกล่าวถึงสันติภาพที่หมายถึงเรื่องความเป็นความตาย โดยในฉากแรกแสดงให้เห็นถึงสรีระของร่างกายโดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวผ่านร่างกายในส่วนต่าง ๆ ซึ่งบ่งบอกถึงรูปร่างของมนุษย์ และในฉากที่ 2 เป็นการแสดงในรูปแบบระบำนานาชาติ ที่แสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องของวัฒนธรรม รวมถึงมีการใช้ สัญลักษณ์ ในการสื่อความหมายไว้อย่างแยบยล ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงการแสดงชุดนี้ว่า

ในการแสดงชุดนี้มีสัญลักษณ์ที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสารกับผู้ชม เช่น การนำของต่าง ๆ มาวางบนพื้นที่การแสดง บ่งบอกถึงสินค้า ผลประโยชน์ทางด้านการค้า และการขนส่งสินค้า อีกทั้งในฉากที่ 2 มีการแสดงให้เห็นถึงความหรรษาของเครื่องแต่งกายที่นักแสดงหญิงสวมใส่ ซึ่งแสดงออกได้ถึงวัฒนธรรมตะวันตก ที่เริ่มมีการแทรกซึมเข้ามาในประเทศไทย ในการแสดงได้นำบาร์ (ballet barre) มาใช้เป็นอุปกรณ์ที่สื่อถึงการห้อยโหนของสัตว์ที่อยู่ในระดับที่สูงกว่ามนุษย์ ซึ่งสื่อความหมายได้ว่า “มนุษย์ไม่ได้สูงไปกว่าสัตว์” และสัญลักษณ์ในฉากสุดท้าย คือการใช้ “ไซ” มาเป็นปีกที่เปรียบเสมือนกับการขอให้สันติภาพบินไปทั่วโลก (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 2.12 ภาพ นราพงษ์ จรัสศรี ในการใช้ “ไซ” สื่อสารแทนสันติภาพ

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรคชุดปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน (Let The World Peace Fly) มีการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในท่ากิจวัตรประจำวัน (everyday movement) และมีการออกแบบบทการแสดง ให้มีบทสนทนาอยู่ในการแสดง ชุดนี้เพื่อสอดแทรกเนื้อหาในข้อมูลสำคัญในประเด็นที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ชมได้คิดและวิเคราะห์ตามสิ่งที่ได้มองเห็นและรับฟังไปพร้อม ๆ กัน อีกทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกายของการแสดงชุดนี้ แบ่งชนชั้นวรรณะได้อย่างชัดเจน รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ “ไซ” สื่อสารแทนสันติภาพได้อย่างแยบยล และถือเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้เพื่อสื่อความหมาย และประยุกต์ใช้กับบทการแสดงจากการตีความ “บาป 7 ประการ” เพื่อให้เนื้อหาของบาปในบริบทของสังคมไทยปรากฏชัด และเกิดประโยชน์ต่อผู้รับชมการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ให้ได้มากที่สุด

2) Tonpu 1994 (ทอนปู)

การแสดงชุด “ทอนปู” หมายถึงลมทางทิศตะวันออกซึ่งในการแสดงนี้หมายถึงความร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบท่าเต้นทั้งสามคน คือ นราพงษ์ จรัสศรี เคนโกะ ทาเคยะ (Keiko Takeya) และ เทรุ กอย (Teru Goi) และผู้กำกับ คือ มาโกโตะ ซาโต้ (Makoto Sato) การแสดงชุดนี้นักออกแบบท่าเต้นทั้งสามคนใช้เวลาในการดำเนินงานทั้งหมด 3 เดือน กับนักเต้น 15 คน โดยผู้ออกแบบเต้นได้พัฒนาฉากในการแสดงทั้ง 3 ฉาก ในรูปแบบและความเชี่ยวชาญเฉพาะตามความถนัดของตนโดย นราพงษ์ จรัสศรี ใช้ทักษะนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post - modern dance) จากประสบการณ์ในอังกฤษและยุโรป เทรุ กอย (Teru Goi) ใช้ทักษะนาฏศิลป์บูโต (butoh) และ เคนโกะ ทาเคยะ (Keiko Takeya) ใช้ทักษะนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post - modern dance) ของ มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) นักออกแบบท่าเต้นทั้งสามคนได้แสดงในแต่ละฉากของตนเองซึ่งนักดนตรีมาจากประเทศญี่ปุ่น และอินโดนีเซีย โดยใช้เครื่องดนตรีดั้งเดิมมาบรรเลง การแสดงชุดนี้มีการจัดแสดงหลายครั้งในประเทศไทย ญี่ปุ่น อินโดนีเซีย และยุโรป โดยที่ประเทศญี่ปุ่น จัดแสดง ณ อาโอยามะ สไปรัล ฮอลล์ โตเกียว (Aoyama Spiral Hall Tokyo) ระหว่างวันที่ 24 – 26 ธันวาคม พ.ศ. 2536 ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมไว้ว่า

การแสดงชุดนี้มีการใช้สัญลักษณ์โดยการนำผ้าสีขาวแทนความหมายของผืนนาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอีสเทิร์นบริส โดยประกอบด้วย 9 องค์การแสดง การออกแบบท่าเต้นในส่วนของ นราพงษ์ จรัสศรี เป็นการสื่อถึงกิจกรรมในการทำนา เช่น สื่อถึงผู้หุงที่ทำงานในท้องนา การดำนา และการย่ำนา รวมถึงมีสอดแทรกวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตเข้าไปร่วมด้วย โดยจุดเด่นของการแสดงในฉากนี้ คือการที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบเดี่ยวลงบนผืนผ้าที่เป็นสื่อสัญลักษณ์ของผืนนา การแสดงในฉากนี้ถือเป็นการสร้างสรรค์ในการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งหลีกเลี่ยงจากของเดิม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 2.13 ภาพการแสดงชุด “ทอนปู” (Tonpu)

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ชุด “Tonpu” ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการแสดงชุดนี้ใช้อุปกรณ์การแสดงในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ และใช้ลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่ใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (everyday Movement) รวมถึงใช้เทคนิคการเต้นที่หลากหลาย และเลือกใช้แนวคิดของ มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตก ความว่า

เทคนิคการเต้นของเกรแฮมจะเน้นการหายใจซึ่งถือเป็นการปฏิบัติขั้นพื้นฐานของการเคลื่อนไหวของการเต้นทั้งมวล “ท่าที่มีชื่อเสียงคือท่าเกร็งกล้ามเนื้อที่เรียกว่า คอนแทรกชัน (contraction) จะต้องปฏิบัติอย่างรวดเร็วบังคับกล้ามเนื้อท้องให้โค้งตัวดันกระดูกสันหลังให้โค้งและท่าผ่อนคลายที่เรียกว่า รีลีส (release) (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 117)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์เพื่อสื่อสารความหมายในเชิงสัญลักษณ์มาใช้ในการแสดง และนำแนวคิดของมาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้

3) บาป 7 ประการ

การแสดงชุด บาป 7 ประการ เป็นผลงานของ ศิวพล กาญจนภักคร ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การแสดงชุด บาป 7 ประการ มีการใช้ทฤษฎีของสื่อถึงกับบาปทั้ง 7 ข้อ โดยเนื้อหาของแต่ละบาปได้ถูกตีความออกมาใหม่ทั้งหมด เช่น บาปอวดตา ที่นำเสนอนักแสดงในการใช้ “กระจก” มาส่องหน้าของตนเอง ซึ่งถือเป็นการสัญลักษณ์และลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงความลุ่มหลงในตนเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 2.14 ภาพฉาก บาปอวดตา จากการแสดงชุด บาป 7 ประการ

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากการวิเคราะห์การแสดงชุด บาป 7 ประการ มีความโดดเด่นในเรื่องการใช้ทฤษฎีสื่อ ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และยังมีความน่าสนใจของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่แสดงให้เห็นถึงนัยยะที่แอบแฝงอยู่

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการใช้ทฤษฎี และการเลือกใช้อุปกรณ์มาประยุกต์ใช้ในการสื่อสาร บาป 7 ประการ เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องไว้

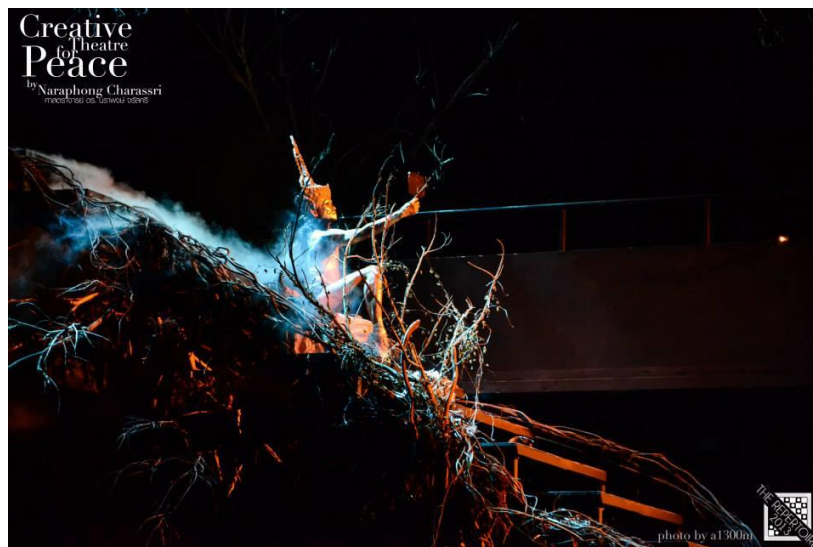
2.4.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการออกแบบเสียงและดนตรีเพื่อนำมาเป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) ซาโลเม นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for the Head)

การแสดงชุด ซาโลเม นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for the Head) จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดแสดงระหว่างวันที่ 17 – 19 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากพระคัมภีร์ไบเบิล โดยการแสดงสื่อให้เห็นถึงเรื่องราวของหญิงสาวที่เต้นระบำ เพื่อที่จะทำให้พ่อเลี้ยงพอใจและพร้อมจะยกทรัพย์สินสมบัติให้ แต่หญิงสาวกลับตอเรื่องเรียกร้องขอเพียงสิ่งเดียว คือ ศรีษะของนักบุญ จอห์น เดอะแบพติส การแสดงชุดนี้มีความโดดเด่นในการใช้ความเงียบและใช้เสียงของธรรมชาติ แทนการใช้เสียงดนตรี ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมตกอยู่ภวังค์ได้อย่างไม่น่าเชื่อ และการแสดงชุดนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ และลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า

เสียงธรรมชาติ เสียงของการก้าวย่างเดิน เสียงของบรรยากาศ
สดในการแสดง คือ จุดประสงค์ของการแสดงสดและสถานการณ์จริง เช่น
เสียงหายใจคนรอบข้าง เสียงแอร์ เสียงใบไม้แห้ง ฯลฯ โดยสิ่งนี้จะให้มุ่งเน้น
ไปที่การเคลื่อนไหว เป็นเสียงของธรรมชาติแบบไม่ปรุงแต่ง และต้องการ
หลีกเลี่ยงการแสดงในประเทศไทย และให้แตกต่างจากการแสดงอื่น (นราพงษ์
จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 2.15 ภาพจากการแสดงชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว

ที่มา : a1300m

ในขณะเดียวกัน ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการแสดงชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for the Head) ไว้ว่า

เป็นการแสดงเดี่ยว (solo performance) โดยผู้ออกแบบและผู้แสดงเป็นบุคคลเดียวกัน จุดเด่นของการแสดงชุดนี้ นอกจากอยู่ที่เนื้อหาที่เล่าเรื่องราวของนางซาโลเม่ ซึ่งเป็นตัวละครหนึ่งที่ปรากฏในเรื่องเล่าของศาสนาคริสต์ และถือเป็นการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะที่สำคัญ คือ การเคลื่อนไหวและสื่อสารอารมณ์ในการแสดงผ่านความเจ็บปวดทั้งหมด ซึ่งถือว่าเป็นส่วนที่สร้างความน่าอึดอัดใจให้แก่คนดู เพราะต้องคอยลุ้นหรือเดาว่า จะมีเสียงประกอบการแสดงแทรกเข้ามาหรือไม่ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for the Head) นั้นมีความคล้ายคลึงกับ แนวคิดของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) และ ชาร์ลส์ ไวต์มัน (Charles Weidman) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ความว่า “ฮัมเฟรย์กับไวต์มัน เป็นผู้พัฒนาเทคนิคการเต้นที่มีแบบฉบับที่ชัดเจนในเรื่องของการล้มลงสู่พื้น การพุงตัวลุกขึ้น (fall & recovery) การหยุดนิ่ง

(motionless) และกฎของแรงโน้มถ่วงของโลก (Law of gravity) งานของฮัมเฟรย์ แฝงไปด้วย ความแปลกและลึกลับ” (นราพงษ์ จรศรี, 2548: 119-120)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการใช้ ความเงียบ แทนเสียงดนตรี และแนวคิดของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) และ ชาร์ลส์ ไวต์มัน (Charles Weidman) มาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงในครั้งนี้

2) การแสดงชุดนาฏยะ (Nataya)

การแสดงชุด นาฏยะ ออกแบบทำเต้นโดย สุปัทฉัย ลาภปรณกุล จัดแสดง ณ ประเทศสิงคโปร์ วันที่ 3 - 4 ธันวาคม 2564 ผ่านระบบถ่ายทอดสด (livestreaming) จากประเทศ สิงคโปร์ การแสดงชุดนี้ผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ตะวันออกและนาฏศิลป์ตะวันตก ดังที่ สุปัทฉัย ลาภปรณกุล ได้อธิบายไว้ว่า

แรงบันดาลใจในการทำโชว์ “นาฏยะ” อยากโชว์ความเป็น ตัวตนของตนเองเนื่องจากเป็นคนไทยที่เป็นนักออกแบบทำเต้นและเป็นครูสอน อยู่ประเทศสิงคโปร์ เลยอยากโชว์ความเป็นไทยและทักษะตะวันตกที่ตนเองมี โดยนำการรำวงมาตรฐาน 10 ท่า และการละเล่นไทย 4 ประเภท มา สร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นนี้ โดยใช้เทคนิคไทยร่วมสมัย ในส่วนของเพลงได้ เลือกใช้ วงดนตรีกลุ่มเครื่องเป่า จำนวน 5 คน (woodwind quintet) และ เปียโน (piano) โดยประพันธ์เพลงขึ้นมาใหม่ เนื่องจากต้องการนำเสนอกลิ่นไอ ความเป็นไทยโดยใช้เครื่องดนตรีสากลในการนำเสนอ (สุพัฏฉัย ลาภปรณกุล, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2564)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการแสดงชุดนี้มีความผสมผสาน ระหว่างนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ตะวันออก โดยใช้เทคนิคไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Ballet) และเลือกใช้เครื่องดนตรีตะวันตกนำเสนอถึงกลิ่นไอความเป็นไทย ซึ่งถือเป็น แนวทางในการออกแบบนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย



ภาพที่ 2.16 ภาพการแสดงชุด “นาฏยะ” (Nataya)

ที่มา : สุพัฒชัย ลาภปรกรณ์กุล, รูปภาพส่วนตัว

3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของ นราพงษ์ จรัสศรี

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ของ อำมรงค์ บุญราช เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของ นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงระหว่างวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2564 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบการสร้างสรรค์ ดุษฎีนิพนธ์ การแสดงชุดนี้แบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 องค์กร ได้แก่ องค์กร 1 ลีกล้วย องค์กร 2 หลงไหล องค์กร 3 แผลง องค์กร 4 ตะวันออกและตะวันตก (ตะวันออก) องค์กร 5 สรีระ และ องค์กร 6 คุณธรรม โดยใช้ลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ และออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงในรูปแบบการแสดงสด ดังที่ อำมรงค์ บุญราช ได้อธิบายไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีใช้วิธีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงในรูปแบบอิสระ ไม่จำกัดจังหวะ รูปแบบและวิธีการบรรเลง โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงแบบด้นสด (improvisation) ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกตามบทการแสดง (อำมรงค์ บุญราช, 2563: 318)



ภาพที่ 2.17 ภาพนักดนตรีจากการแสดง เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ
การเป็นนาฏศิลปินของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา : อัมรงค์ บุญราช, รูปภาพส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการแสดงชุดนี้มีการใช้เครื่องดนตรีไทยในการด้นสด (improvisation) เพื่อให้เกิดอิสระทางการสร้างสรรค์ และเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกตามเสียงดนตรีที่รับฟัง ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาแนวทางมาประยุกต์ใช้ใน บาบเกียจคร้านในการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้

2.4.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อนำมาเป็นแนวทาง ในการเลือกสรรและออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) Tristan and Isolde

การแสดงชุด ทริสตัน และ ไอโซล (Tristan and Isolde) ของคณะเจนีวา บัลเลต์ (Geneva Ballet) จากประเทศสวิตเซอร์แลนด์ โดยถ่ายทอดให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความปิติที่ดำเนินไปพร้อมกับความเกลียดชัง และไฟของแรงปรารถนา ที่นำเสนอถึงเรื่องราวของความรักที่ไม่ถูกเวลาของอัศวินหนุ่ม กับ ไอโซล การแสดงชุดได้รับรางวัล นี้ได้รับรางวัลแสดงยอดเยี่ยมแห่งปี 2559 “Grands

Prix de la Critique” จากสมาคมนักวิจารณ์ของฝรั่งเศส จัดแสดงในงานมหกรรมศิลปะการแสดง และดนตรีนานาชาติ ครั้งที่ 18 ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย โดยในการแสดงครั้งนี้มีนักแสดงร่วมสมัยชาวไทย คือ ศรวณีย์ ณะธนิต รับบทบาทในฐานะนางเอกของ เจนีวา บัลเลต์ (Geneva Ballet)



ภาพ 2.18 ภาพของ ศรวณีย์ ณะธนิต ในการแสดงชุด “Tristan and Isolde”

ที่มา : Gregory Batardon

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงชุด ทริสตัน และ ไอโซล (Tristan and Isolde) ในเรื่องของการแต่งกายของบทบาทนางเอก (ไอโซล) ที่มาจากเนื้อเรื่องราวของความรักที่ไม่ถูกต้อง และดำเนินเรื่องด้วยความเกลียดชัง ผู้วิจัยจึงได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายใน บาปราคะ และ บาปฤษยา ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งนี้

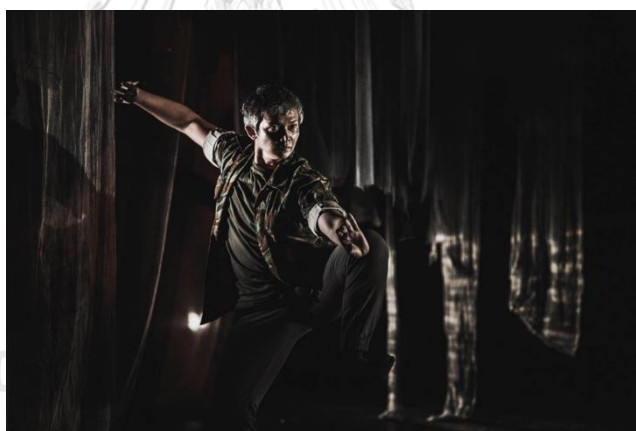
2) การสร้างรศน์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ของ สิริธร ศรีชลาคม เรื่อง การสร้างรศน์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) จัดแสดง ณ โรงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยพัฒนาโครงเรื่องจากวงจรชีวิตตามธรรมชาติของปลากัด ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรม การมีอาณาเขตครอบครอง ดังที่ สิริธร ศรีชลาคม ได้เขียนอธิบายไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายคำนึงถึงลักษณะตัวละครอย่างเป็น เหตุเป็นผล รวมไปถึงลักษณะลีลานาฏศิลป์ในการแสดง โดยออกแบบเครื่อง แต่งกายตามแนวคิดความเรียบง่ายตามรูปแบบค่านิยมความงามของนาฏศิลป์ หลังสมัยใหม่ เป็นเสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่เน้นที่การประดับตกแต่ง แต่ เลือกโทนสีให้เหมาะกับสีของฉาก สีของภาพที่ฉายสำหรับการแสดง เพื่อให้เกิด ความเป็นเอกภาพ (สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 313)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่ง กายตามแนวคิดความเรียบง่าย และเป็นเสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อถึง บาบ 7 ประการ ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย จึงเล็งเห็นว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบ เสื้อผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เหมาะสมกับการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ในครั้งนี้



ภาพที่ 2.18 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์
ที่มา : สิริธร ศรีชลาคม, ภาพส่วนตัว

3) บาบ 7 ประการ

การแสดงชุด บาบ 7 ประการ เป็นผลงานของ ศิวพล กาญจนวัชร ออกแบบลีลา นาฏศิลป์โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ก บ็อกซ์ เธียเตอร์ (black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ การแสดงชุดนี้ ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยหยิบยกทฤษฎีของสี ทั้ง 7 วัน มาใช้ อ้างอิงกับบาบ 7 ประการ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ว่า

บาป 7 ประการถือว่าเป็นเรื่องของมนุษย์ ที่ดำเนินชีวิตและอาศัยอยู่บนโลกที่มี 7 วัน ซึ่งทั้งสองสอดคล้องกันในตัวเลข “7” จึงได้หยิบยกทฤษฎีของสี ทั้ง 7 วัน มาผนวกเข้ากับ บาป 7 ประการ เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเกิดความสอดคล้อง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 2.19 ภาพการแสดง “บาปละโมบ” ในการแสดงชุด บาป 7 ประการ

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายตามแนวคิดทฤษฎีของสีทั้ง 7 วัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของสีเครื่องแต่งกายในแต่ละบาป ซึ่งถือเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

2.4.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการออกแบบพื้นที่การแสดงเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเลือกสถานที่สำหรับงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดงดังต่อไปนี้

1) บทอัครรรย: นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดในวรรณคดีไทย

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ของ ณรงค์ คุ้มมณี เรื่อง บทอัครรรย: นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดในวรรณคดีไทย โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการอ่านวรรณคดีไทย และมุ่งเน้นในประเด็นเรื่องของเพศและกามวิสัยของตัวละคร โดยวรรณคดีไทยที่เลือกมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงคือ เรื่อง ขุนช้างขุนแผน และลิลิตพระลอ โดยการแสดงครั้งนี้ไม่ได้ใช้เวทีในการแสดง ดังที่ ณรงค์ คุ้มมณี ได้อธิบายถึงการออกแบบสถานที่ไว้ว่า

เนื่องจากต้องการนำเสนอลีลาการเคลื่อนไหวและรูปแบบของการแสดงให้สมจริงมากที่สุด ดังนั้นหากต้องแสดงอยู่บนเวทีการแสดงหรือภายในโรงละคร อาจทำให้เกิดข้อจำกัดในเรื่องของความสมจริงบางประการที่อาจส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมการแสดง (ณรงค์ คุ้มมณี, 2559: 469)



ภาพที่ 2.20 ภาพการแสดง ชุด บทอัครรรย: นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดในวรรณคดีไทย

ที่มา : ณรงค์ คุ้มมณี, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการออกแบบพื้นที่การแสดงในรูปแบบที่มีใช้ในโรงละคร ถือเป็นแนวทางที่สอดคล้อง และเหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารที่การสะท้อนปัญหาของสังคม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสมจริงของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

2) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ของ ดาริณี ชำนาญหมอ เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง โดยสื่อถึงประเด็นความรุนแรงต่อผู้หญิงที่เป็นปัญหาต่อสังคมในระดับสากล โดยนำเสนอในมุมมองของสตรีในการเรียกร้องหรือต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองจากความรุนแรง โดยการแสดงครั้งนี้จัดขึ้น ณ โถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังที่ ดาริณี ชำนาญหมอ ได้อธิบายถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงไว้ว่า

เลือกใช้พื้นที่การแสดงในรูปแบบแนวคิดแบบศิลปะหลังสมัยใหม่ (post – modern dance) ในการคัดเลือกจัดการแสดง เนื่องจากเป็นพื้นที่แบบกึ่งเปิดกึ่งปิดด้วยลักษณะที่มีโครงสร้างเหล็กและตะแกรงล้อมจากด้านข้าง โดยใช้แนวคิดเรื่องศิลปะกับพื้นที่เฉพาะ (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2557: 187)



ภาพที่ 2.21 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง

ที่มา : ดาริณี ชำนาญหมอ, ภาพส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวคิดเรื่องศิลปะกับพื้นที่เฉพาะ (art and site specific) มาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต ของ พรณพัชร เกษประยูร เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ โดยการนำเสนอถึงการสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ดังที่ พรณพัชร เกษประยูร ได้อธิบายถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงไว้ว่า

พื้นที่ในโรงละครและพื้นที่ส่วนมากมีพื้นที่เวทีเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่มีพื้นที่ขนาดกว้างเปล่า มีความกว้าง ความลึก และมีความสมดุลในการจัดวางองค์ประกอบภาพของการแสดง ซึ่งสามารถนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงเข้าออกได้อย่างสะดวก (พรณพัชร เกษประยูร, 2563: 302)



ภาพที่ 2.22 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์

ที่มา : พรณพัชร เกษประยูร, ภาพถ่ายส่วนตัว

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า การแสดงในพื้นที่โรงละครเป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่ผู้วิจัยอาจจะใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

2.4.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในการออกแบบแสง เพื่อนำมาเป็นแนวทางและแนวคิด ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย 3 การแสดง ดังต่อไปนี้

1) เพลงรักพรุฟร็อค (The Love Song of J. Alfred Prufrock)

การแสดงชุด เพลงรักพรุฟร็อค (The Love Song of J. Alfred Prufrock) จัดขึ้น ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (black box theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดแสดงระหว่างวันที่ 13 – 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี และ กำกับการแสดง โดย พรรณศักดิ์ สุชี การแสดงชุดนี้มีการร่วมมือกัน ระหว่าง บริษัท พานาโซนิค ชิว เซลส์ (ประเทศไทย) จำกัด และ ภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยใช้เทคนิคของการฉายภาพบนวัตถุ (Projection mapping) เข้ามามีบทบาททางด้านองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง ซึ่งมีส่วนช่วยให้อารมณ์ และภาพรวมของการแสดงเกิดความชัดเจนและสื่อความหมายกับผู้ชมได้เพิ่มมากขึ้น ในขณะที่ จันท์ เทียงสุรินทร์ ได้กล่าวถึงการฉายภาพผ่านโปรเจคเตอร์ร่วมกับการแสดงนาฏศิลป์ไว้ว่า

การฉายภาพผ่านโปรเจคเตอร์ถือเป็นการส่งเสริมกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง ในบางครั้งการซ้อนทับกันระหว่างภาพกับสภาพแวดล้อมนี้อาจนำไปสู่การสร้างควมหมายใหม่ ไม่ใช่เพียงงานฉายภาพโปรเจคชันจะส่งเสริมงานนาฏศิลป์เท่านั้น หากมองในมุมกลับงานนาฏศิลป์เองก็ทำให้งานภาพมีชีวิตชีวามากขึ้นเช่นกัน การฉายภาพแม้จะแสดงออกถึงความเคลื่อนไหวเชิงเวลา (time) ได้ง่าย แต่ก็ขาดมิติในเรื่องการเคลื่อนไหวเชิงพื้นที่ การเข้ามาของศิลปินนาฏศิลป์ทำการแสดงประกอบกับภาพ จึงช่วยให้ภาพรวมของงานสร้างสรรค์เกิดการสั่นไหวและทับซ้อนของพื้นที่และเวลาที่สมบูรณ์ (จันท์ เทียงสุรินทร์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2565)

ทางด้านลีลานาฏศิลป์มีการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวซ้ำไปซ้ำมา (repetitive movement) ซึ่งแสดงถึงความไม่แน่ใจและความลังเลของตัวบทละคร รวมถึงฉากเปิดเรื่อง คือ ฉาก “นรกในใจของพรุฟร็อค” มีการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวบนพื้น (floor work) ที่รับบทบาทของสัตว์นรก และการแสดงชุดนี้ได้ใช้รูปแบบ ศิลปะการปะติด (collage) ที่นำการแสดงในแต่ละฉากที่มีเรื่องราวไม่

ต่อเนื่องกัน แต่อาจมีความหมายเดียวกัน และสามารถนำมาประกอบเป็นการแสดงชุดใหญ่ได้ โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการออกแบบการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

การแสดงชุดนี้มีการนำเหตุการณ์ของสังคมเข้ามาสอดแทรก โดยใช้สัญลักษณ์ภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย และภาพอนุสาวรีย์เทพีสันติภาพ ที่ใช้เทคนิคของการฉายภาพบนวัตถุ แสดงภาพทั้งสองอนุสาวรีย์ดังลงสู่ทะเล มาสอดแทรกในฉากสุดท้ายของความคิดพรูฟร็อคซึ่งไม่เกี่ยวข้องกันเรื่องราวของตัวละคร โดยแสดงให้เห็นถึงจริยธรรมของศิลปินในเรื่องการรับผิดชอบต่อสังคมที่สะท้อนสังคมยุคปัจจุบัน อีกทั้งการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงชุดนี้ มีการสื่อสารอย่างแยบยล (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)



ภาพ 2.24 ภาพการฉายภาพบนวัตถุ (projection mapping)
ที่มา : BU Theatre Company

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ชุดเพลงรักพรูฟร็อค (The Love Song of J. Alfred Prufrock) ผู้วิจัยสรุปว่า การแสดงชุดนี้มีการสอดแทรกประเด็นปัญหาในสังคมไทย และมีการใช้สัญลักษณ์บ่งบอกความรู้สึกและความนึกคิดของตัวละคร รวมถึงลีลานาฏยศิลป์ที่มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวซ้ำไปซ้ำมา (repetitive movement) ที่แสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยและความคิดของพรูฟร็อคที่แสดงถึงความไม่แน่ใจและความลังเล และมีการใช้เทคนิคองค์ประกอบศิลป์ คือ การฉายภาพบนวัตถุ (projection mapping) ประกอบกับองค์ประกอบของแสงที่แสดงให้เห็นถึงความแฟนตาซี และความคิดสร้างสรรค์ของผลงานเรื่องนี้

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำเทคนิค การฉายภาพบนวัตถุ (projection mapping) ผสมผสานกับการออกแบบองค์ประกอบแสง มาใช้ในการแสดงในครั้งนี้ รวมถึงผู้วิจัยคาดว่าจะนำเสนอแนวทางในการนำเสนอประเด็นปัญหาของสังคมที่มาสอดแทรกและมาประยุกต์ใช้ในผลงานของผู้วิจัย โดยใช้ปัญหาจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย

2) วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit, Free the World)

การแสดงชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดง ณ โรงละครแบบลิค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (black box theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดการแสดงระหว่างวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน พ.ศ.2562 การแสดงชุดนี้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ (post – modern dance) โดยมีการผสมผสานของนาฏศิลป์หลายสกุล ทั้งการเต้นบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) การเต้นแจ๊ส (jazz dance) และการเต้นระบำนานาชาติ (national dance) ซึ่งทักษะของลีลานาฏศิลป์ในการแสดงชุดนี้มีความขัดแย้งของทักษะลีลา แต่ผู้ออกแบบทำเต้นสามารถนำทักษะเหล่านั้นมาอยู่ในการแสดงเดียวกันได้ รวมถึงการแสดงชุดนี้มีการใช้เทคนิคของการออกแบบแสงในหลากหลายรูปแบบ จึงทำให้การแสดงเกิดความน่าสนใจ และน่าหลงใหลเพิ่มมากขึ้น และทำให้สื่ออารมณ์ความรู้สึกต่อผู้ชมได้อย่างดี การแสดงชุดนี้สื่อถึงการฟื้นคืนชีพของวินัส ที่ฟื้นขึ้นมาเห็นโลกที่แตกต่างออกไปจากเดิม คือการเห็นโลกที่ถูกทำลายลงด้วยน้ำมือมนุษย์ อีกทั้งยังมีสัญลักษณ์ในการแสดงเพื่อสื่อความหมายกับผู้ชมได้อย่างแยบยล เช่น ฤๅษะ ที่แสดงถึงการกระทำของมนุษย์ที่ทำลายสิ่งแวดล้อม โดยองค์ประกอบของการแสดงชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระปลดปล่อย ถือเป็นการแสดงที่มีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ และแสดงให้เห็นถึงความประณีตของผู้ออกแบบการแสดงชุดนี้ โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการออกแบบการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

แนวคิดของการแสดงเรื่องนี้สื่อให้เห็นถึงการสะท้อนปัญหาสังคมโลกทางด้านสิ่งแวดล้อม โดยแสดงให้เห็นถึงจริยธรรมของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม โดยคำนึงถึงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อมวลมนุษยชาติ โดยใช้สัตว์เป็นตัวแทนของสิ่งมีชีวิตทุกชีวิตบนโลกใบนี้ เพื่อสื่อสารต่อผู้ชมถึงเรื่องความเห็นอกเห็นใจ และความเข้าใจความรู้สึกของสัตว์ ที่ว่า “มนุษย์ต้องการความรัก กลับกันถ้ามนุษย์เป็นสัตว์ สัตว์เหล่านั้นก็

ต้องการความรักความเมตตาจากมนุษย์ด้วยกัน” (นราพงษ์ จรัสศรี,
สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

จากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระ
ปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit, Free the World) ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การแสดง
ชุดนี้มีการผสมผสานนาฏศิลป์หลากหลายสกุล คือ บัลเลตคลาสสิก (classical ballet) การเต้นแจ๊ส
(jazz dance) และการเต้นระบำนานาชาติ (national dance) ทั้ง 3 ศาสตร์นี้มีทักษะลีลา และ
เอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน แต่สามารถนำมาประกอบเป็นการแสดงชุดนี้ได้อย่างแยบยล รวมถึง
การแสดงชุดนี้มีการใช้องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมอย่างลงตัว เช่น ทางด้านการออกแบบแสง โดย
การออกแบบแสงในการแสดงชุดนี้ มีส่วนช่วยทำให้ตัวบทละคร และลีลานาฏศิลป์ เกิดความเด่นชัด
และสื่อสารอารมณ์กับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการผสมผสาน
นาฏศิลป์ในหลากหลายสกุลมาใช้ในแต่ละฉากของ บาป 7 ประการ โดยกำหนดลีลานาฏศิลป์ และ
รูปแบบตามความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละบาป รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ของการแสดงชุดนี้ที่สื่อ
ความหมายให้ผู้ชมได้รับทราบถึงปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง จึงทำให้ผู้วิจัยคาดว่าจะทำแนวคิดด้าน
สัญลักษณ์มาใช้ในการแสดง เพื่อสื่อความหมายของปัญหาที่มีต่อสังคมไทยเช่นเดียวกับการ
สื่อความหมายของเรื่อง วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก ที่สื่อความหมายถึง
ปัญหาของสิ่งแวดล้อมบนโลกใบนี้ และผู้วิจัยคาดว่าจะนำเทคนิคการออกแบบแสงการแสดงชุดนี้มาใช้
เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย



ภาพที่ 2.23 ภาพ นราพงษ์ จรัสศรี ในขณะที่ทำการแสดงชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระ
ปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit, Free the World)

ที่มา : BU Theatre Company

3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎี
บัณฑิต ของ สิริธร ศรีชลาคม เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับ
การแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) งานแสดงชุดนี้ออกแบบแสงเพื่อสนับสนุนการฉายภาพประกอบ
การแสดงหลัก ดังที่สิริธร ศรีชลาคม ได้อธิบายถึงการออกแบบแสงในการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 2.24 ภาพการใช้แสงจากด้านข้าง (side light) ของการแสดงชุด มาย แท็งก์ (My Tank)

ที่มา : สิริธร ศรีชลาคม, ภาพถ่ายส่วนตัว

เทคนิคแสงประกอบการแสดงที่จำเป็นต้องคำนึงถึงความสว่างโดยรวมของการแสดงเพื่อสร้างให้เกิดบรรยากาศที่สื่อถึงการออกแบบการฉายภาพสำหรับการแสดง และสถานที่แสดงขององค์กรนั้น ๆ เป็นหลัก แสงจึงมาจากคนละทิศกับการฉายภาพเสมอเพื่อไม่ให้เกิดแสงสว่างจนลบภาพที่ตกกระทบลงบนฉากและพื้นที่การแสดง โดยใช้แสงจากด้านข้าง (side light) เป็นหลัก (สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 313)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการใช้เทคนิคของแสงด้านข้าง (side light) และมาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้

2.5 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการหารูปแบบของการแสดงและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งต้องนำเสนอในรูปแบบสร้างสรรค์และแปลกใหม่จากการตีความบาป 7 ประการ ในบริบทของสังคมไทย โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

องค์ประกอบงานนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยตามองค์ประกอบทั้ง 8 ประการของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 1 การออกแบบบทการแสดง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงบาป 7 ประการควรคำนึงถึงเหตุการณ์ในปัจจุบัน ข่าวสารที่เกิดขึ้นในสังคมที่สอดคล้องกับบาปทั้ง 7 ประการ โดยศึกษาสภาพแวดล้อมของสังคม เช่น เศรษฐกิจ การศึกษา ขนชั้นวรรณะ พลเมือง ภูมิศาสตร์ การออกแบบบทการแสดงไม่จำเป็นต้องมีทั้ง 7 บทการแสดง แต่สามารถรวมบาปแต่ละบาปเข้าด้วยกันได้ตามความเหมาะสม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

การออกแบบบทการแสดงควรคำนึงถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ในขณะที่ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ทางด้านนิเทศศาสตร์ ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงที่เกี่ยวข้องกับ บาป 7 ประการ ควรศึกษาประวัติทางด้านศาสนา และศึกษาข่าวที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ในยุคปัจจุบัน และควรคำนึงถึงการถ่ายทอดบทบาทของตัวแสดงในการเล่าเรื่อง ควรกำหนดบทบาทของตัวละครให้ชัดเจน และบทการแสดงจะต้องสามารถนำพาผู้ชมไปสู่เป้าหมายของการสื่อสารได้อย่างแนบเนียน โดยไม่เป็นการยัดเยียดข้อมูล และควรเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คิดวิเคราะห์ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

บทการแสดงคือศิลปะเพื่อใช้ในการส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งในขณะเดียวกัน กษาปณ์ ปัทมสุต ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง ถึงเรื่องของขนชั้นวรรณะในสังคมไทย ไว้ว่า

ถ้าเป็น บาบ 7 ประการ อาจทำออกมาเป็น 7 บาบที่อยู่ในชั้นที่แตกต่างกันซัก 2-3 ชั้น ซึ่งอาจเป็น ชั้นชั้นรากหญ้า ชั้นชั้นกลาง ชั้นชั้นปกครอง ให้มองว่าแต่ละชั้นเกิดปัญหาแต่ละบานั้นอย่างไร ซึ่งทุกชั้นสามารถทำบาบได้หมด ปัจจุบันทุกฝ่ายมองข้ามปัญหาของตนเองว่าปัญหาของตนเองนั้นเล็ก ซึ่งสุดท้ายทุกคนจะต่างออกมาโยนความผิดและโทษซึ่งกันและกัน ซึ่งภาพของละครที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย (physical theatre) สุดท้ายอาจจะออกมาแบบบิดเบี้ยวเกินจริง ซึ่งพอเป็นภาพของนาฏศิลป์ควรจะออกมาใหญ่กว่าปกติ (กษาปณ์ ปัทมสูตร, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

นอกเหนือจาก การคำนึงถึงบาบของแต่ละชั้นวรรณะ การออกแบบการแสดงยังควรคำนึงถึงบริบทของวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัยที่แตกต่างกัน ดังที่ นิโบล วงศ์ภัทรนนท์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบการแสดง ในการสร้างสรรค์ ในครั้งนี้ ไว้ว่า

บริบทของวัฒนธรรมของแต่ละที่ไม่เหมือนกัน ควรจะมาจากแก่นของความเป็นไทยที่ได้มาจากสังคมไทย ซึ่งต้องดูสิ่งที่จะสื่อมาจากยุคไหน เพราะบางอย่างการกระทำนั้นแต่ก่อนถูกตอมนี่อาจจะผิด หรือแต่ก่อนผิดแต่ตอมนี่อาจจะถูก บทการแสดงควรทำให้เข้าใจได้ง่าย ถ้าพูดถึงบาบควรจะมีความลึกซึ้ง ดีความแบบจับต้องได้ ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมได้ ไม่ว่าจะอายุเท่าไรเพศอะไร และตัวละครไม่จำเป็นต้องจำกัดเพศ เป็นการให้องค์ประกอบนามธรรม เห็นเป็นรูปธรรมได้ (นิโบล วงศ์ภัทรนนท์, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการออกแบบการแสดง และแนวทางอันเกิดประโยชน์ต่อการสร้างแรงบันดาลใจ ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบการแสดงในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ องค์ประกอบนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องจากการสื่อความหมายผ่านท่วงท่าลีลา เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาบ 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดย อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การแสดงชิ้นนี้มีความสามารถที่จะทำออกมาเป็นคอนเทมโพรารีได้ แต่สิ่งนี้ก็ขึ้นอยู่กับตัวผู้วิจัยว่าจะเลือกทำแบบไหน เช่น เลือกที่จะดึงความรู้สึกคนดูกลับมามีชีวิตอีกครั้ง การตั้งคำถามกับคนดู หรือแค่บอกเล่าเรื่องราว เพราะฉะนั้นถ้าเรามีจุดประสงค์ของการแสดง เรื่อง บาป 7 ประการ จะเกิดภาพที่ชัดเจนขึ้น และแสดงว่าการแสดงนี้ก็จะเป็นการสะท้อนกลับกับคนดู (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

ลีลานาฏศิลป์ควรมีจุดประสงค์ของการแสดงที่ชัดเจน ในขณะที่ พรณพัชร เกษประยูร ได้แสดงทรรศนะการออกแบบลีลา ถึงการคำนึงถึงความเนื้อหาของ บาป 7 ประการ ไว้ว่า

การคำนึงถึงประเด็นหัวข้อของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ควรเป็นสิ่งแรกที่ควรคำนึงถึง ซึ่งจะกลายเป็นแนวคิดหลังที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ในครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรคำนึงถึงการตีความ บาป 7 ประการ ในบริบทของสังคมไทย เพราะเนื่องจากใช้ในการทำโครงสร้างบทการแสดง และควรนำเอาข้อมูลที่ได้ไปศึกษามาแบ่งเป็นบทต่าง ๆ ของการแสดงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ (พรณพัชร เกษประยูร, สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการคำนึงการตีความ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ควรคำนึงถึงความถนัดของผู้สร้างสรรค์ ดังที่ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ควรคำนึงถึงศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน ว่าศิลปินผู้นั้นถนัดรูปแบบนาฏศิลป์ประเภทใด และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ควรดูจากความถนัด และความสามารถของนักแสดง โดยตัวศิลปินสามารถแนะนำลีลาท่าทาง หรือสร้างโจทย์เพื่อให้นักแสดงได้มีอิสระ และมีส่วนร่วมในการออกแบบ จะทำให้นักแสดงได้ทำความเข้าใจเนื้อหาสาระ เมื่อนักแสดงเข้าใจอย่างถ่องแท้แล้วก็จะสามารถสื่อสารต่อผู้ชมผ่านทางร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ ทั้งทางด้าน บัลเลต์ นาฏยศิลป์ร่วมสมัยนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ฯลฯ มาปรับใช้ให้เข้ากับบทการแสดง เพื่อเป็นการสื่อสาร การถ่ายทอดอารมณ์และสื่อความหมายจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

องค์ประกอบที่ 3 การคัดเลือกนักแสดง เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ควรมุ่งเน้นถึงความสามารถเฉพาะด้านของนักแสดงในแต่ละบุคคล ดังเช่น อติเทพ บัวน้อย ที่ได้กล่าวถึงการคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

ภาพการแสดงของผู้วิจัยต้องคำนึงถึงก่อนว่าภาพของการแสดงจะมีอารมณ์และความรู้สึกในการสื่อสาร (mood and tone) แบบไหน เช่น รูปแบบการเต้น ควรศึกษาว่าเป็นพื้นฐานการเต้นอะไร หรือถ้าการแสดงเป็นแบบทดลอง (experimental) ต้องเลือกนักแสดงที่มีความสามารถทางด้านการเต้นสด (improvisation) แต่ถ้าการแสดงนั้นค่อนข้างมีรายละเอียด เช่น การแสดงจะเน้นไปในรูปแบบของบัลเลต์ ก็จำเป็นต้องเลือกนักแสดงที่มีความสามารถและรู้พื้นฐานทางด้านบัลเลต์ (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

นอกเหนือจากอารมณ์และความรู้สึกในการสื่อสาร ควรคำนึงถึงประสบการณ์ของนักแสดง ดังที่ ธนัท พิชร์ อัครเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

เมื่อได้อ่านชื่อการแสดงของผู้วิจัย จินตนาการภาพแรกที่เข้ามาสู่ความคิด คือ ลักษณะทางกายภาพของผู้แสดงที่สามารถสร้างความประทับใจแรก (first impression) ให้กับผู้ชม เป็นแรงดึงดูดที่จะนำพาผู้ชมนั้นเข้าสู่เรื่องราวที่ผู้วิจัยนำเสนอเป็นอันดับแรก ประการที่สองเมื่อพิจารณาจากคำว่า “ในบริบทของสังคมไทย” นั้น ผู้วิจัยอาจจะต้องคัดเลือกนักแสดงผู้มีประสบการณ์หรือการเทียบเคียงสถานการณ์บาปนั้น ๆ ในสังคมไทย นอกจากนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องสร้างความรู้ความเข้าใจในเชิงลึกให้แก่นักแสดง เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ (ธนัท พิชร์ อัครเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

การคัดเลือกนักแสดง ควรเลือกผู้ที่มีประสบการณ์ในบานั้น ๆ ซึ่งในขณะเดียวกัน กษาปณ์ ปัทมสูตร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการคัดเลือกการแสดง ถึงพื้นฐานการเคลื่อนไหวที่ดีของนักแสดง ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าการแสดงสร้างสรรค์ที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย (physical theatre) นักแสดงควรต้องมีพื้นฐานการเคลื่อนไหวที่ดี และกลับมาดูที่ว่านักแสดงของเราควรมีพื้นฐานการเปล่งเสียงที่ดีหรือไม่ มีทักษะการร้องเพลงร่ำยาว ทุกอย่างจะขึ้นอยู่กับบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ แต่ไม่ควรถูกต้องเป็นนักแสดงที่มีรูปร่างที่ดูสวยงามทุกคน เพราะจะทำให้ความหลากหลายของตัวละครที่สะท้อนของปัญหาจริง ๆ หายไป และจะดูเป็นสังคมในอุดมคติมากเกินไป นักแสดงสามารถเป็นคนผอมเนื้อติดกระดูกหรืออ้วนผะได้แต่ต้องมีการเคลื่อนไหวที่ดี (กษาปณ์ ปัทมสูตร, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยตั้งที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ ทั้งทางด้านความสามารถของนักแสดง และรูปร่างของนักแสดง โดยคำนึงถึงความเชื่อมโยงของบทการแสดงข้างต้น เพื่อนำมาวิเคราะห์และเป็นแนวทางในการคัดเลือกนักแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง องค์ประกอบนี้มีความสำคัญในการสื่อความหมายของการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดย ธนันทพัชร อัสวเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ผู้วิจัยอาจจะต้องคิดว่าอย่างไรให้อุปกรณ์ที่นำมาใช้สามารถเกี่ยวโยง ถ่ายทอดบาปทั้ง 7 ประการ ได้ เป็นการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นตัวเล่าเรื่องราวจากหนึ่งไปสอง สองไปสาม แล้วต่อเนื่องไปได้อีกเรื่อย ๆ การเล่าเรื่องบาปทั้ง 7 ประการที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารอาจจะอยู่ในตัวทุกคนอยู่แล้ว แต่มีอย่างน้อยอาจจะไม่เท่ากับ ดังนั้น จึงเป็นโจทย์ให้ผู้วิจัยขบคิดต่อไปว่าจะทำอย่างไรที่จะสะท้อนความนามธรรมที่ผู้คนจัดตั้งขึ้นให้สะท้อนไปยังผู้ชมที่เข้ามารับชม (ธนันทพัชร อัสวเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

อุปกรณ์ประกอบการแสดงควรสามารถเล่าเรื่องราวต่อเนื่องกันในแต่ละฉากได้ ในขณะที่ นิโบล วงศ์ภัทรนนท์ ได้อธิบาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ถึงการให้แง่คิดของการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ไว้ว่า

อุปกรณ์ควรเป็นสัญลักษณ์บางอย่างได้ ที่ถูกตีความแต่ไม่ใช่เก้าอี้ ค้อน หรือดาบ ซึ่งมันสามารถถูกให้ความหมายได้ เช่นอุปกรณ์บางอย่างที่ดูปลอดภัย แต่มันสามารถกลายเป็นสิ่งที่อันตรายได้ หรือ บางอย่างดูเรียบง่าย แต่อาจนำไปเห็นอีกแง่หนึ่ง หรืออุปกรณ์ที่จะมาประกอบใหม่ได้และใช้ได้แต่ทุก ๆ ฉาก และอุปกรณ์ไม่ควรจริงจัง และไม่ควรเป็นภาระแก่นักแสดง (นิโบล วงศ์ภัทรนนท์, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการคำนึงถึง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ต้องสื่อความหมายแทนนัยยะสำคัญต่าง ๆ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรคำนึงถึงหลายความคิด ได้แก่ 1) การเลียนแบบจากกายภาพ 2) ใช้คุณสมบัติเฉพาะของอุปกรณ์ในการสร้างภาพการเคลื่อนไหว 3) ใช้อุปกรณ์สื่อสาร 4) ใช้สิ่งของนั้นแทนความหมายสิ่งอื่น และ 5) การเลียนแบบการเคลื่อนไหวของอุปกรณ์นั้นคล้ายกับเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย ทั้งหมดนี้การออกแบบอุปกรณ์ควรเจาะจงกับรูปแบบของงาน และไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง มาให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายได้ตามวัตถุประสงค์ และผู้วิจัยคาดว่าจะนำเทคนิคของการใช้อุปกรณ์ มาเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง องค์ประกอบนี้มีความสำคัญในการสื่อสารอารมณ์ของนักแสดงและผู้ชมให้เข้าใจตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นอย่างมากสำหรับการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดย ธนัทพัชร อัครสมาชัย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ในการแสดงชุดนี้ควรจะมีดนตรีคลาสสิกที่สามารถสื่อถึงอารมณ์ความรู้ของบาปทั้ง 7 ประการ ผู้วิจัยอาจจะเข้าไปศึกษาถึงความหมายของเสียงในเครื่องดนตรี โทนเสียง ระดับความเร็วช้า ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกต่อการแสดงที่แตกต่างกันออกไป และในการแสดงชุดนี้สามารถมีการใช้เสียงเงียบ เพื่อเป็นการสร้างจุดสนใจ ช่วงเวลาทำความเข้าใจกับประเด็นบาป 7 ประการ (ธนัทพัชร อัครสมาชัย, **สัมภาษณ์**, 16 พฤศจิกายน 2564)

การออกแบบเสียงและดนตรี ควรสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกให้แตกต่างกันออกไป ในขณะที่ อติเทพ บัวน้อย ได้อธิบาย การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ถึงกลิ่นอายของแต่ละศาสนา ไว้ว่า

ถ้าดนตรีเป็นส่วนที่ช่วยในการส่งเสริม ผู้สร้างสรรค์ควรจะคำนึงว่าอยากให้บาปนั้นออกมาในลักษณะใด และชี้ไปในทิศทางไหน แต่ถ้าอยากทำให้เป็นกลางควรหาดนตรีที่ออกมาเป็นกลางมากที่สุด เช่น เปียโน ถ้าแต่มองประเด็นเรื่องบาป เป็นอิสลาม ก็ต้องไปศึกษาดนตรีทางด้านศาสนาอิสลาม หรือถ้าเป็นศาสนาพุทธอาจจะใช้ดนตรีไทย เช่น ระนาด ซึ่งพอคนดูได้ดูก็จะได้รับถึงกลิ่นอายในความเป็นศาสนานั้นและจะทำให้คนดูเข้าใจมากยิ่งขึ้น (อติเทพ บัวน้อย, **สัมภาษณ์**, 6 พฤศจิกายน 2564)

ดนตรีสามารถเป็นตัวส่งเสริม และชี้แนะทิศทางของการแสดงได้ ซึ่งนอกเหนือจากนี้ธีรภัทร ไอลูวรรณ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไว้ว่า

เสียง และ ดนตรี ถือเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างอารมณ์ในการชมการแสดง ดังนั้น การคำนึงถึงคุณสมบัติของลักษณะเสียงหรือแนวดนตรีกับเรื่องราวในการแสดงจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการสร้างสรรค์การแสดง “บาป 7 ประการ” ลักษณะดนตรีที่ควรนำมาใช้ควรเป็นดนตรีที่สร้างความระทึกและความกดดันให้แก่ผู้ชม บรรเลงด้วย

วงออร์เคสตราผสมผสานกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เกิดความทันสมัย
 เหมาะกับยุคปัจจุบัน สำหรับเสียงประกอบฉากหรือเสียงเอฟเฟกต์ อาจไม่มี
 ความจำเป็นต้องใช้เยอะ เนื่องจากสามารถใช้การเรียบเรียงเสียงประสานของ
 ดนตรีแทนได้ เช่น การเลือกคู่เสียงแบบ “Dissonance” มาใช้เพื่อให้เกิดความ
 กระด้างและไม่สบายหู การเลือกคอร์ดใช้ประเภท “Minor” “Diminished”
 หรือ “Tension Chord” ประเภทอื่น ๆ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, **สัมภาษณ์**, 22
 ตุลาคม 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็น
 ประโยชน์ทั้งทางด้านการเลือกประเภทดนตรี ความหนักเบาของเสียงดนตรี และซาวด์เอฟเฟกต์
 มาวิเคราะห์ และนำมาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง
 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย องค์ประกอบนี้ถือเป็นการช่วยบ่งชี้
 ถึงตัวละครให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และช่วยส่งเสริมให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังที่
 สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะ การออกแบบเครื่องแต่งกายใน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
 การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

จากการวิเคราะห์ บาป 7 ประการการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 สำหรับการแสดงศิลปะ (costume) ที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สะท้อน
 บริบทของเรื่องราวด้วยการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกาย ช่วยให้นักแสดง
 สมทบบาทและสามารถสื่อสารให้แก่ผู้รับสารได้เป็นอย่างดี จากการวิเคราะห์
 หลักคำสอนของศาสนาคริสต์เกี่ยวกับบาป 7 ประการสู่บริบทของสังคมไทย
 พบว่า บาป 7 ประการ เสมือนการแบ่งพฤติกรรมผู้ปฏิบัติตามและผู้ไม่ปฏิบัติ
 ตามแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง (contrast) ความมืด-ความสว่าง
 (brightness darkness) ความมองไม่เห็น-ความมืดบอด(unseen/blind) ทั้งนี้
 นอกเหนือจากความแตกต่างแล้ว ทั้งนี้สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิด
 การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงได้ เช่น แนวคิด โครงร่าง สีเส้น
 หรือการแต่งหน้า(make up) (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, **สัมภาษณ์**,
 30 ตุลาคม 2564)

นอกจากการออกแบบเครื่องแต่งกายควรแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างแล้ว ธนันทพัชร อัสวเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะ การออกแบบเครื่องแต่งกาย ถึงการเลือกใช้สี ไว้ว่า

เมื่อกล่าวถึงคำว่า บาป การเลือกใช้สีก็มีส่วนสำคัญในการให้ความหมาย ในต่างประเทศมีการกำหนดความหมายของสีที่อาจจะมีความสอดคล้องและเกี่ยวข้องกับบาปที่ผู้วิจัยกำลังจะกล่าวถึง การสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบ (pattern) ที่บ่งบอกถึงสถานะหน้าที่ของผู้คนในปัจจุบันที่ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้ในการเล่าเรื่องได้ (ธนันทพัชร อัสวเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

การเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายมีส่วนสำคัญในการสื่อความหมาย นอกเหนือจากนั้น พรณพัชร เกษประยูร ได้อธิบายถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย ถึงการบ่งบอกถึงสถานะและชนชั้นไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์สามารถบ่งบอกได้ถึงสถานะ เช่น เพศ ชนชั้น นอกจากนี้ยังบอกเล่าถึงเหตุการณ์ หรือช่วงเวลาได้อีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามการออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรคำนึงถึงการเคลื่อนไหวของนักแสดงอีกด้วย (พรณพัชร เกษประยูร, สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยคาดว่าจะคำนึงถึงบริบทของสังคมไทย ที่บ่งบอกถึงหน้าที่ และยุคสมัยของผู้คนในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายไม่ควรเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์มาวิเคราะห์และปรับใช้ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

องค์ประกอบที่ 7 การออกแบบพื้นที่การแสดง คือองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้การแสดงดูมีมิติและเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งพื้นที่การแสดงนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นโรงละครเพียงอย่างเดียว ดังที่ นิโบล วงศ์ภัทรนนท์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดง ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดง ควรคำนึงถึงสถานที่ที่สามารถดัดแปลงได้ เพื่อให้เกิดมิติมุมมองในการนั่งชมใหม่ๆ โดยไม่จำเป็นต้องเป็นเวที หรือเราสามารถเข้าใช้สถานที่ต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการแสดง โดยให้ผู้ชมเดินเคลื่อนที่ไปในจุดต่าง ๆ ที่เราออกแบบไว้ (นิโบล วงศ์ภัทรนนท์, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564)

พื้นที่การแสดงควรมีมิติมุมมองในรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งในขณะที่ อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่ โดยคำนึงถึงการตั้งคำถามในการบอกเรื่องราวของการแสดงไว้ว่า

การแสดงนี้บอกอะไร เช่น บอกเล่าเรื่องราวเฉย ๆ หรือเป็นการตั้งคำถาม ถ้าเราจะบอกเรื่องราวเฉย ๆ เราสามารถใช้เวทีแบบโพรซีนียม (proscenium) ที่แยกคนดูกับนักแสดงออกจากกันอย่างเด็ดขาด แต่ถ้าเป็นแบบตั้งคำถามควรใช้เป็นแบบ “arena” เพื่อให้คนดูได้เห็นการแสดงที่ชัดขึ้น และมีชีวิตมากขึ้น เช่น ได้ยินเสียงของลมหายใจ ได้ยินเสียงคนลากเก้าอี้ได้ชัดขึ้น ได้ยินเสียงการเดินของผีเท้าหรือเห็นการสัมผัสตัวกัน (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

การออกแบบพื้นที่การแสดง ควรคำนึงถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์เป็นอันดับแรก ในขณะที่ ชีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดง ถึงการสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง ไว้ว่า

เนื่องจากเป็นการตีความในบริบทของสังคมไทย และเนื่องด้วยสังคมไทยมีผู้นับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนมากแต่ก็ยังมีผู้นับถือศาสนาอื่น ๆ ด้วย ดังนั้น การออกแบบพื้นที่การแสดง อาจต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมได้ไม่ว่าจะนับถือศาสนาใดแต่ยังต้องสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการเล่าเรื่องสะท้อนภาพของสังคมไทย (ชีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ในการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยคำนึงถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับสถาปัตยกรรมศิลป์ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ไว้ รวมถึงการเลือกขนาดของสถานที่ควรเอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

องค์ประกอบที่ 8 การออกแบบแสง องค์ประกอบนี้มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมให้ผลงานการแสดงมีความลึกซึ้งและเพิ่มความรู้สึกให้กับผู้ชมได้เพิ่มขึ้น ดังที่ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

เนื่องจากประเด็นหลักที่กล่าวถึงในการแสดงนี้คือ “บาป” และผลลัพธ์จากการชมการแสดงนี้ก็คือการสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อบาป ดังนั้นลักษณะของแสงที่ใช้ในเรื่องจำเป็นต้องมีส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าว เช่น การเล่นกับแสงและเงา การสร้างความรู้สึกรู้สึกอึดอัดกดดัน การสร้างความรู้สึกผ่อนคลายเมื่อการดำเนินเรื่องไปถึงจุดคลี่คลาย เป็นต้น (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

แสง คือสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดผลลัพธ์ของการแสดงได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกัน นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะ ถึงองค์ประกอบแสง ไว้ว่า

การออกแบบแสงมี 5 องค์ประกอบคือ 1) ออกแบบให้เห็น 2) ออกแบบเป็นสัญลักษณ์ 3) ให้อารมณ์ 4) ความคิดสร้างสรรค์ และ 5) แสงสร้างเอฟเฟค เช่น แสงสีแดง เป็นสัญลักษณ์ของความรุนแรง หรือสีแดงอาจแทนความหมายของสีไฟจราจรที่หมายถึงการบอก การใช้แสงที่ไม่ชัดเจน จะให้ความรู้สึกคลุมเครือหม่นหมองหรือแสดงให้เห็นถึงความลึกลับและการใช้แสงที่ทำให้ภาพบนเวทีชัดเจนนั้นหมายถึงการแสดงให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสดใส เช่น สีเหลือง แสดงอารมณ์ที่เสมือนเป็นยามเข้าตอนพระอาทิตย์ขึ้น ในขณะที่เดียวกันการสร้างสรรค์ควรต่อต้านกฎเกณฑ์เดิม ๆ เช่น แสงสีแดงอาจสื่อถึงความสงบเยือกเย็น แทนการสื่อถึงความรักหรือความตื่นเต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

แสงสามารถแทนอารมณ์และความรู้สึกของนักแสดง ในขณะที่ พรณพัชร เกษประยูร ได้อธิบายถึงการออกแบบแสง ถึงการส่งเสริมภาพการแสดงให้เกิดความน่าสนใจ ไว้ว่า

การออกแบบแสงนับได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่เสริมสร้างภาพในการแสดงให้มีความน่าสนใจและยังเสริมสร้างอารมณ์ ความรู้สึก และบ่งบอกถึงสถานการณ์ต่าง ๆ การใช้แสงสังเคราะห์และการใช้แสงธรรมชาติมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน อาจใช้ทฤษฎีแสงการให้อารมณ์และการสื่อความหมายของการใช้แสงด้วยการใช้แสงสีโทนร้อนหรือโทนเย็นประกอบกัน (พรณพัชร เกษประยูร, สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2564)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางอันเป็นประโยชน์ในการออกแบบแสง มาช่วยส่งเสริมอารมณ์และความรู้สึกของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ควบคู่ไปกับการออกแบบองค์ประกอบทั้ง 7 ประการ ที่กล่าวมาข้างต้น

2.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน (artistic qualification)

เกณฑ์มาตรฐานศิลปินในงานวิจัยฉบับนี้ มีขึ้นเพื่อใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐานในการวัดคุณภาพผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างมาตรฐานศิลปินจากเกณฑ์ “การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์” ของ วิชชุดา วุธาติทย์ เพื่อนำมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล และใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง โดยเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องศิลปิน ของ วิชชุดา วุธาติทย์ แบ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานได้ ดังต่อไปนี้

1) จิตวิญญาณ (spirituality)

จิตวิญญาณ คือ การมีปณิธานแน่วแน่ในการกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานควรมีจิตวิญญาณในการออกแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงจิตวิญญาณของศิลปิน ไว้ว่า

ศิลปินที่ดี ควรเป็นผู้ที่มีพลังในการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานตลอดเวลา และควรทำอย่างเต็มที่เต็มความสามารถในทุกโอกาสที่ได้รับ โดยยึดหลักความซื่อสัตย์และความจริงใจต่อผู้ชม ซึ่งจะทำให้ผลงานมีคุณภาพในทุกครั้ง (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

จิตวิญญาณของศิลปินที่ดีควรแสดงถึงพลังในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างไม่หยุดนิ่ง ดังที่ วิชชุดา วุธาติตย์ อธิบายจิตวิญญาณถึงการมีจิตใจที่รักในการเป็นผู้สร้างสรรค์ และเป็นผู้ถ่ายทอดไว้ว่า

นอกจากการมีพลังในการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว วิชชุดา วุธาติตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมถึง จิตวิญญาณ (Spirituality) ไว้ว่า “ใครก็ตามที่จะสร้างสรรค์งานควรมีจิตใจที่รักในการเป็นผู้สร้างสรรค์ เพื่อที่จะถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในใจสู่ผู้ชมหรือต่อสาธารณะชนได้อย่างสมบูรณ์” (วิชชุดา วุธาติตย์, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2564)

นอกจากการมีจิตใจที่รักในการเป็นผู้สร้างสรรค์ จิตวิญญาณ ยังหมายถึงการยอมรับในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ดังที่ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

ศิลปินควรเปิดใจให้กว้างและยอมรับความจริงในการเปลี่ยนแปลงของเทรนด์ รสนิยม ที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา วันนี้อาจเป็นสิ่งใหม่ พรุ่งนี้อาจจะล้าสมัยแล้วก็ไปได้ เนื่องจากศิลปะล้วนมีการเคลื่อนไหว ดังนั้นอาจจะเป็นแง่ดี ในการกระตุ้นให้ศิลปินนั้นกระตือรือร้นด้านการคิดหรือสร้างอะไรใหม่ที่มีการปรับปรุงไปเรื่อย ๆ ดังนั้นการกำหนดว่างานร่วมสมัยนั้น ก็อาจไม่ได้แปลว่าผลงานชิ้นนั้นใหม่ล่าสุด หรือมาก่อนกาล ศิลปินควรต้องแยกผลงานเชิงวิชาการกับผลงานศิลปะเพื่อศิลปะออกจากกัน โดยไม่กำหนดขอบเขตหรือทฤษฎีสูตรสำเร็จที่ตายตัว (ภัชกรชา แก้วพลอย, **สัมภาษณ์**, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลที่กำลังกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า จิตวิญญาณของศิลปินคือการที่ตัวศิลปินมีพลังในการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน และมีจิตใจที่รักในการเป็นผู้สร้างสรรค์ รวมถึงมีจิตใจที่เปิดกว้างยอมรับสิ่งใหม่ๆที่กำลังเกิดขึ้น และเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย

2) รสนิยม (taste)

รสนิยม คือ ความนิยมในความงามที่ถึงระดับสุนทรีย์ โดยผ่าน ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจโดยศิลปินผู้สร้างงานสามารถกำหนดมาตรฐานรสนิยมของตนเองได้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงรสนิยมของศิลปิน ไว้ว่า “รสนิยมของศิลปินมีความแตกต่างกัน เราสามารถพิจารณาได้จากผลงาน โดยมองจากวิธีคิดของศิลปิน และรสนิยมส่วนตัวจะเป็นอัตลักษณ์เฉพาะบุคคลทั้งในการสร้างสรรค์งาน และในการดำรงชีวิตในสายงาน” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากความงามที่ถึงระดับสุนทรีย์ วิชชุดา วุฑาพิทย ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “รสนิยม คือความชอบส่วนตัวที่สามารถจะนำไปช่วยปรับปรุงผลงานชิ้นนั้นให้ดูดียิ่งขึ้น ถ้ารสนิยมดีผลงานก็จะดีไปด้วย ถ้ารสนิยมไม่ดีผลงานชิ้นนั้นอาจจะดูธรรมดาและไม่โดดเด่น” (วิชชุดา วุฑาพิทย, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2564)

รสนิยม คือสิ่งที่บ่งบอกถึงความชอบส่วนบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับรสนิยม และความชื่นชอบของศิลปินที่มีความแตกต่างกัน ไว้ว่า

รสนิยมของศิลปิน ก็อาจกล่าวได้ว่าเป็นเรื่องของมุมมองของศิลปิน มุมมองทางการสร้างสรรค์หรือการเสพงานศิลปะที่แปรเปลี่ยนไปตามความชื่นชอบ (ฐานานุกรม) ของแต่ละศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน รสนิยมเป็น สิ่งใด ๆ หรือความรู้สึกใด ๆ ที่ตราตรึงอยู่ในจิตใจเปลี่ยนแปลงได้ยาก รสนิยมของศิลปินมีความสำคัญที่ส่งผลต่อความสุนทรีย์ของผลงาน ที่สามารถทำให้เกิดการรับรู้แก่ผู้ชมที่มีความแตกต่างกัน ที่สำคัญรสนิยมของศิลปินยังส่งผลถึงการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ เนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, **สัมภาษณ์**, 30 ตุลาคม 2564)

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า รสนิยมของศิลปินถือเป็นอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรคผลงาน มุมมองทางการสร้างสรรค์ หรือการเสพงานศิลปะ โดยศิลปินผู้ใดมีรสนิยมที่ดี ผลงานก็จะออกมาดีไปด้วย

3) ประสบการณ์ (experience)

ประสบการณ์ของศิลปิน เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ทั้งทางด้านการเป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน นักวิชาการ หรือแม้กระทั่งในฐานะนักแสดง และประสบการณ์ยังหมายถึงทั้งคุณวุฒิและวัยวุฒิอีกด้วย ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงประสบการณ์ของศิลปิน ไว้ว่า

ศิลปินที่ดี ต้องมีการสั่งสมประสบการณ์ทักษะมากพอสมควร แต่ไม่ได้หมายความว่าเรียนมาในระยะเวลาานจะถือเป็นศิลปินที่ดี นั่นหมายถึง คนที่ไม่มีประสบการณ์แต่อาศัยความพยายามในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พยายามทำความเข้าใจและมุ่งมั่นในการฝึกซ้อมในขณะที่ได้รับโอกาส ก็สามารถเป็นศิลปินที่ดีได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง วิชชุดา วุฑฒิตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “ประสบการณ์นั้นขึ้นอยู่กับผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานยังมีประสบการณ์มากก็จะมีจินตนาการและการแสดงออก ที่มากมายหลากหลายรวมถึงประสบการณ์ที่เคยพบเจออย่างมีมากก็สามารถนำมาผสมผสานอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น ๆ ได้” (วิชชุดา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564)

การมีประสบการณ์ที่มากจะสามารถช่วยในการนำเสนอผลงานให้เกิดความสร้างสรรค์ที่มากยิ่งขึ้น ในขณะที่ ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับประสบการณ์ ถึงความสามารถที่หลากหลาย ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ผลงาน จำเป็นต้องใช้ความสามารถหลายด้าน ทั้งแนวคิด ทักษะต่าง ๆ หากศิลปินมีการสั่งสมประสบการณ์ในการทำงาน และหมั่นฝึกฝนทักษะมาพอสมควร ก็จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ดีกว่า ผู้ที่มีประสบการณ์น้อยกว่า ประสบการณ์ในครั้งนี้อาจหมายถึงทั้งประสบการณ์ทางด้านวิชาการ และทางด้านการแสดง (ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ประสบการณ์ของศิลปินมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างยิ่ง โดยศิลปินควรมีการพัฒนาและหมั่นหาประสบการณ์อยู่ตลอดเวลา เพื่อเป็นประโยชน์แก่การสร้างงานที่ดีและมีประสิทธิภาพ

4) ปรัชญา (philosophy)

ปรัชญาในการสร้างงานของศิลปิน คือ การยึดมั่นทางด้านการดำเนินชีวิตและความรู้ อันเป็นประโยชน์ต่อสังคม รวมถึงการศรัทธาในสิ่งที่ตนปฏิบัติ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดง ทรรศนะถึงปรัชญาของศิลปิน ไว้ว่า “ศิลปินที่ดี ทำงานทุกครั้งด้วยความรักและศรัทธาในศิลปะ เชื้อมั่นและศรัทธาในตัวเองรวมทั้งต่อผู้ชมด้วย” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากความรักและศรัทธาในศิลปะ วิชชุดา วุฑฒิตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ ว่า “ปรัชญาคือสิ่งที่อยู่ในใจเป็นอุดมคตินั้นคือ ทำงานเพื่ออะไร ให้ใคร เช่น เพื่อมวลชน ซึ่งถือเป็น ความจริงที่ไม่ตาย หรือทำให้สิ่งนั้นเป็นจริงได้โดยยึดมั่น และถ่ายทอดผ่านงานสร้างสรรค์” (วิชชุดา วุฑฒิตย์, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2564)

ปรัชญาคืออุดมคติของศิลปินบุคคลนั้น ๆ ในขณะที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ ปรัชญา ถึงความแตกต่างในมิติของศิลปะตามปัจเจกของศิลปิน ไว้ว่า

ปรัชญาของศิลปินมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากการใช้ความรู้เพื่อสร้างสุนทรียะของงานศิลปะนั้น ๆ ให้สำเร็จตาม วัตถุประสงค์ตรงตามที่ต้องการ ปรัชญาของศิลปินที่มีความแตกต่างกันจะมีการนำเสนอผลงานที่มีความแตกต่างกัน ให้มิติสุนทรียะของงานศิลปะที่ แตกต่างกันตามแต่ละปัจเจกของศิลปิน การศึกษาและทำความเข้าใจปรัชญา ของการสร้างสรรค์ผลงานจะทำให้ผลงานทางศิลปะมีความลึกซึ้งได้เป็นอย่างดี (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, **สัมภาษณ์**, 30 ตุลาคม 2564)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ปรัชญาสำหรับศิลปิน คือการเชื่อมั่นและ ศรัทธาทั้งต่อตนเองและผู้ชม ซึ่งศิลปินแต่ละคนจะมีมิติสุนทรียะของงานศิลปะที่แตกต่างกันออกไป และถ่ายทอดผ่านงานสร้างสรรค์ออกมาแต่ละปัจเจกของศิลปิน

5) ความสามารถหลากหลาย (versatile)

ความสามารถที่หลากหลาย คือ ความสามารถของศิลปินที่ไม่ได้มีเพียงแค่ทักษะที่ ตนถนัดเพียงเท่านั้น แต่ยังหมายถึงความสามารถรอบด้านที่สามารถนำมาบูรณาการ และปรับใช้ให้

เกิดประโยชน์สูงสุด ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงความสามารถหลากหลายของศิลปินไว้ว่า

ศิลปินที่ดี หากมีความหลากหลายในบทบาทและหลากหลายในหน้าที่ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และเกิดประโยชน์ต่อสังคมได้ หากพิจารณาถึงความหลากหลายของศิลปินให้มองที่ความสามารถในการแสดง หรือมองที่การออกแบบผลงานที่ไม่ซ้ำกันในเวลาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าศิลปินผู้นั้นจะอยู่ในบทบาทของผู้สร้างสรรค์หรือที่ปรึกษา และหากศิลปินมีประสบการณ์น้อย ผลงานที่สร้างสรรค์จะมีคุณภาพผลงานด้อยกว่าคนที่มีความสามารถที่หลากหลาย เฉกเช่นเดียวกับผู้ดำเนินการวิจัยเรื่องใดเรื่องหนึ่งหากมีพื้นฐานความรู้น้อย และไม่ศึกษาเพิ่มเติม ก็ทำให้ไม่มีข้อมูลในการวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ และทำให้ประสบการณ์ในการเขียนงานไม่มีคุณภาพ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากประสบการณ์ที่หลากหลายจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ได้แล้ว วิชชุดา วุฒาติย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “ความสามารถที่หลากหลายคือผู้มีความรู้หลาย ๆ อย่าง เช่น ด้านทักษะ อาจมีความสามารถทางนาฏยศิลป์ที่หลากหลาย และสามารถนำมาผสมผสานหรือเอาความรู้อื่นมาผสมผสาน ทำให้เกิดนาฏยศิลป์สมัยใหม่ขึ้น” (วิชชุดา วุฒาติย์, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2564)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความสามารถที่หลากหลาย คือการมีองค์ความรู้หรือมีทักษะ ที่มากกว่าสิ่งที่ตนถนัด ซึ่งในขณะที่ ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ ความสามารถที่หลากหลายถึงความสามารถที่หลากหลายทางการแสดง ไว้ว่า

หากศิลปินมีความสามารถที่หลากหลาย ก็จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความน่าสนใจ แปลกตา ความหลากหลายที่ว่านี้ หมายถึงมีความสามารถหลายอย่างในการแสดง การเต้นหลายรูปแบบ การออกแบบท่าเต้น เล่นดนตรี รวมไปถึงมีความสามารถทางวิชาการด้วย หากศิลปินมีความสามารถหลากหลายตามที่ว่ามานี้ ก็จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความผสมผสานทางการเต้นหลายรูปแบบ สามารถแต่งเพลงใหม่ให้เข้ากับผลงานของตน รวมถึงการสอดแทรกวิชาการลงไปในงานได้อย่างลงตัวอีกด้วย (ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถหลากหลายของศิลปินมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากจะทำให้ผลงานของศิลปินผู้นั้นมีความแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำผู้ใด โดยถือเป็นการต่อยอด และเพิ่มคุณค่า มูลค่า ให้แก่ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นนั้น

6) ความคิดสร้างสรรค์ (creativity)

การสร้างสรรค์งานของศิลปิน คือ การประยุกต์ความรู้และความงามทางศิลปะผสมผสานกับความถนัดในศาสตร์ของแต่ละคน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมในบริบทที่แตกต่างกัน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการสร้างสรรค์ของศิลปิน ไว้ว่า

แนวความคิดสร้างสรรค์ คือ ประเด็นที่จะนำเสนอต่อสังคมว่ามีประโยชน์อย่างไร ได้รับองค์ความรู้อย่างไร หรือคิดอย่างไรในงานวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานควรมีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ โดยใช้การสร้างสรรค์ในประสบการณ์และความถนัดส่วนตัว รวมถึงการนำเสนอควรสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจในระดับง่าย คือ เข้าใจตรงไปตรงมา ใช้สัญลักษณ์แทนความหมายตรง แต่ในทางกลับกันระดับการสร้างสรรค์ควรมีความละเอียดลึกซึ้ง และควรให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้ชมอาจเข้าใจได้แตกต่างกัน “งานศิลปะมีไว้เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมได้รู้สึก โดยผ่านประสบการณ์ของผู้ชมเอง แต่ไม่ได้สื่อสารให้เข้าใจเรื่องราวทั้งหมด” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากงานศิลปะมีไว้เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมได้รู้สึกแล้ว วิชชุดา วุฑาทิตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมถึง การสร้างสรรค์ ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ ถือเป็นการสร้างงานชิ้นงานขึ้นมาใหม่ซึ่งควรจะเป็นการสร้างงานใหม่มากกว่าการปรับปรุงงานเดิม ในขณะเดียวกันถ้าจะนำผลงานของเดิมมาปรับปรุงควรจะเป็นมีการพัฒนาจากของเดิมอย่างชัดเจนและพัฒนามากขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งอยู่ที่ว่าจะมีแนวทางไปทางด้านไหน เช่น อนุรักษ์ หรือสมัยใหม่ ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความชอบและรสนิยมของผู้สร้างงาน (วิชชุดา วุฑาทิตย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564)

การสร้างสรรค์นอกเหนือจากการสร้างงานชิ้นใหม่ยังสามารถพัฒนาผลงานจากของเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้นได้ ในขณะที่ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะถึงการสร้างสรรค์ถึงการแก้ปัญหาในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า ไว้ว่า

ความสร้างสรรค์ในความหมายของตนเองนั้น ไม่ได้ให้ความหมายเจาะจงว่า "ผลิตชิ้นใหม่" แต่งานสร้างสรรค์นั้น จะต้องถูกผลิตขึ้นเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ และการแก้ปัญหาจนเกิดวิธีการใหม่ ดังเช่น งานของ นราพงษ์ จรัสศรี ในเรื่องพระมหาชนก เมื่อเกิดความผิดพลาดทางเทคนิคในการใช้สลิงเพื่อลอยตัวของพระมหาชนก นราพงษ์ จรัสศรี จึงแก้ไขเหตุการณ์โดยการใช้หม้อมวลในการยกพระมหาชนกแทนการใช้ “สลิง” ซึ่งถือเป็นการรู้จักใช้คน และถือเป็นการแก้ไขปัญหาเพื่อเกิดสิ่งใหม่ขึ้น ดังนั้น หากจะจำกัดความว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ในที่นี้จึงไม่ได้หมายความว่า "To create" แต่หมายความว่า “Creative Dance” มากกว่า (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ของศิลปินควรเป็น การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ หรือพัฒนาผลงานที่มีอยู่ให้เพิ่มมากขึ้น และควรสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย โดยอาจแทนด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกันการสร้างสรรค์นั้นควรมีความละเอียดถี่ถ้วน และควรให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเอง

7) ผู้นำและผู้บุกเบิก (pioneer)

ผู้นำและผู้บุกเบิกในทางงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ คือ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะ และเป็นผู้ที่กล้าคิดกล้าทำในสิ่งใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงผู้นำและผู้บุกเบิกของศิลปิน ไว้ว่า “ศิลปินผู้นำและผู้บุกเบิก คือผู้ที่มีแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ซ้ำแบบใคร กล้าคิดกล้านำเสนอประเด็นที่สังคมมองข้าม หรือไม่มีใครคาดคิดมาก่อน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

นอกจากคือผู้ที่มีแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ซ้ำแบบใครแล้ว วิชชุดา วุธาติธย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “ผู้นำและผู้บุกเบิก คือ ผู้ที่เป็นคนแรกหรือผู้ที่ริเริ่มในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน” (วิชชุดา วุธาติธย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564) ในขณะที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ ผู้นำและผู้บุกเบิก ถึงการสร้างสรรค์ที่แตกต่างไปจากสิ่งเดิมไว้ว่า

ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกของศิลปินมีความสำคัญและมีความจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากความกล้าที่จะทดลองนำเสนอสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างเพื่อสร้างสุนทรียะของงานศิลปะ ทำให้ผลงานศิลปะนั้นมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิม การทดลองหรือบุกเบิกนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะแบบใหม่บางครั้ง อาจไม่ได้ผลลัพธ์ตามที่ศิลปินต้องการ แต่สามารถแสดงให้เห็นถึงแนวทางของการสร้างสรรค์ ข้อบกพร่องการแก้ไขในอนาคตได้ อีกทั้งยังความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกสามารถสร้างให้เกิดแนวทางการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปิน (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผู้นำและผู้บุกเบิกคือผู้ที่มีแนวความคิดสร้างสรรค์หรือผู้ที่กล้าที่จะริเริ่มสิ่งใหม่ๆ และกล้าที่จะนำเสนอประเด็นใหม่ ๆ ต่อสังคมที่แตกต่างออกไปจากเดิมทั้งทางด้านความคิด การสร้างสรรค์ งานศิลปะ ฯลฯ

8) การถ่ายทอดความรู้ (passing the knowledge)

การถ่ายทอดความรู้ คือ การสื่อสารอย่างหนึ่งในการแบ่งปันความรู้ทั้งภายในองค์กรและนอกองค์กร โดยสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งรูปแบบกลุ่ม และระหว่างบุคคล ซึ่งทางด้านศิลปะการถ่ายทอดความรู้ สามารถถ่ายทอดทั้งทางด้านกระบวนการทักษะ และทางด้านวิชาการ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการถ่ายทอดความรู้ของศิลปิน ไว้ว่า

ศิลปินนอกจากมีความรู้ความเชี่ยวชาญอย่างลึกซึ้งในสาขาศิลปะ และมีความรู้ที่หลากหลายแล้ว ยังต้องรู้จักวิธีการถ่ายทอดทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม และสามารถสื่อสารถ่ายทอดองค์ความรู้ และมีการนำเสนออย่างมีหลักการ โดยคำนึงถึงจริยธรรมต่อผู้รับการถ่ายทอดอย่างจริงจัง ซึ่งศิลปินที่มีความรู้ย่อมมีเนื้อหาในการถ่ายทอดอย่างมีระบบ นั่นคือมีความเป็นนักวิชาการด้วยนั่นเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการคำนึงถึงจริยธรรมต่อผู้รับการถ่ายทอดอย่างจริงจังแล้ว วิชชุดา วุธาติทย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมถึงการถ่ายทอดองค์ความรู้ ไว้ว่า

การถ่ายทอดความรู้ คือการสอนทั้งในรูปแบบศิษย์ หรือในลักษณะผู้ร่วมงาน หรือแม้กระทั่งผู้ที่ต้องการจะทราบองค์ความรู้ต่าง ๆ ทั้งทางด้าน มีจินตนาการ แรงบันดาลใจ ความมุ่งมั่น ซึ่งถือเป็นการสืบทอดองค์ความรู้ให้แก่คนรุ่นหลังต่อไป (วิชชุดา วุธาติย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564)

การถ่ายทอดความรู้ คือการสืบทอดองค์ความรู้ให้แก่ลูกศิษย์หรือบุคคลรุ่นหลัง ในขณะที่ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้ ถึงสูตรสำเร็จที่ไม่มีการพัฒนา ไว้ว่า



การถ่ายทอดความรู้ คือการแบ่งปันองค์ความรู้ สถานการณ์จากประสบการณ์ส่วนตัว ผู้สอนเองควรจะเป็นทั้งครูและศิลปินในเวลาเดียวกัน ถ้าครูไม่มีประสบการณ์ด้านศิลปินเลย เราจะเห็นว่าการสอนโดยใช้ทฤษฎีเต็ม ๆ นั้นเป็นสูตรสำเร็จที่ไม่เคลื่อนไหว ครูสอนอย่างไรมาเราก็สอนแบบนั้น สำหรับตนเองนั้นจะสอนมากกว่าในตำรา เทคนิค ปัญหา และประสบการณ์ทั้งสิ้น ผ่านการยกตัวอย่างงานที่หลากหลาย จะเห็นถึงความหลากหลายของประสบการณ์ อย่างไรก็ตามองค์ความรู้เดิมที่เป็นสูตรสำเร็จก็ไม่อาจจะปฏิเสธที่จะศึกษาได้ เราสามารถแนะนำให้ผู้เรียนไปอ่านหนังสือ ทบทวน และสังเคราะห์องค์ความรู้ด้วยตนเอง (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

กรมมหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การถ่ายทอดความรู้คือการแบ่งปันองค์ความรู้ต่อทั้งผู้เป็นศิษย์ และผู้ร่วมงานที่ต้องการได้รับองค์ความรู้ นั้น ๆ ซึ่งการถ่ายทอดองค์ความรู้ควรมีการนำเสนออย่างมีหลักการ โดยคำนึงถึงจริยธรรมต่อผู้รับการถ่ายทอดอย่างจริงจัง

9) จรรยาบรรณ (ethical)

จรรยาบรรณของศิลปิน คือ การที่ศิลปินมีศีลธรรมและจรรยาบรรณที่ดี มีทัศนคติในแง่บวก รวมถึงมีจิตสำนึกต่อสังคมและต่อความเป็นศิลปิน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงจรรยาบรรณของศิลปิน ไว้ว่า

ปัจจุบันผู้คนในสังคมหลงลืมคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณในวิชาชีพตัวเองจนเกิดความเสื่อมโทรมในสังคม รวมทั้งในสาย งานนาฏศิลป์กำลังขาดคุณสมบัติของจรรยาบรรณในการสร้างสรรค์ผลงาน จนเกิดผลเสียขึ้นมามากมายในแวดวงนาฏศิลป์ ฉะนั้น ศิลปินที่ดีควรมี คุณสมบัติที่รักษาไว้ซึ่งเกียรติและศักดิ์ศรีของความเป็นศิลปินที่น่ายกย่องเชิดชู ในแวดวงศิลปกรรมต่อไป (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจาก คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพแล้ว วิชชุดา วุธาติตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า

บุคคลที่มีจรรยาบรรณนั้น ควรจะมีคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ตั้งงามที่เป็นธรรมะ เพื่อจะทำให้สิ่งที่เราสร้างสรรค์จรรโลงโลกให้ สวยงาม แม้แต่ในสิ่งที่ไม่ดีเราอาจจะพลิกมุมมอง และให้แง่คิดในทางที่ดีได้ โดยไม่มองเป็นสิ่งที่เลวร้ายทั้งหมด ซึ่งควรทำให้ถูกต้องต้องตาม ขนบธรรมเนียม หรือตามหลักที่วางไว้ (วิชชุดา วุธาติตย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564)

จรรยาบรรณ คือการคำนึงถึงการมีคุณธรรม และจริยธรรม ซึ่งสอดคล้องกับ ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา ได้แสดงทรรศนะ ไว้ว่า

จรรยาบรรณของศิลปินนั้น ควรคำนึงถึงการมีคุณธรรมและ จริยธรรมในจิตใจ รู้ถึงความผิดชอบชั่วดี สิ่งใดควรกระทำสิ่งใดไม่ควรกระทำ โดยตัวศิลปินควรคำนึงถึงเรื่องจรรยาบรรณก่อนการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละ ครั้ง เพื่อความถูกต้องและเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีต่อคนรุ่นหลังต่อไป (ธนาภา หัสตินทร ณ อยุธยา, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า จรรยาบรรณของศิลปินคือการที่ ศิลปินควรมีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพตนเอง และศิลปินที่ดีควรพึงไว้ซึ่งเกียรติ และศักดิ์ศรีของความเป็นศิลปินที่น่ายกย่องเชิดชู

10) เป็นผู้หายาก (rarity)

การเป็นผู้หายากของศิลปิน คือ การที่ศิลปินผู้นั้นมีความสามารถในสิ่งที่ศิลปินท่านอื่นไม่สามารถทำได้ และไม่สามารถขึ้นมาเทียบเคียงได้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการเป็นผู้หายากของศิลปิน ไว้ว่า

ศิลปินผู้ที่ถูกยกกว่าเป็นผู้หายาก ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติที่ไม่มีในผู้อื่น เช่น อายุ คุณภาพ ความหลากหลาย และโอกาสในการทำงาน ทั้งทางด้านความสามารถเฉพาะตนที่เป็นเอกลักษณ์ มีปริมาณผลงานหลากหลาย โดยผลงานนั้นต้องมีคุณภาพไม่ว่าจะทั้ง ผลงานการแสดงในรูปแบบเดี่ยว (solo) และผลงานในการเป็นที่ปรึกษางานวิจัยระดับปริญญาเอกที่ไม่ซ้ำในแต่ละเรื่อง ศิลปินที่มีอายุเยอะแล้ว แต่ยังคงปฏิบัติการแสดง หรือการออกแบบอยู่ตลอดเวลา ซึ่งจำนวนผลงานเปรียบเทียบกับระยะเวลาการดำเนินงาน เช่น ความรวดเร็วในการทำงานที่ทำในระยะเวลาที่จำกัดแต่สามารถดำเนินการได้หลายงานในเวลาเดียวกัน และผลงานนั้นมีคุณภาพ หรือมีปริมาณผลงานเฉลี่ยสัปดาห์ละ 1 ชิ้น อีกทั้งมีโอกาการทำงานใหญ่หรือครั้งสำคัญจำนวนมาก ผลงานได้รับการยอมรับระดับชาติ นานาชาติ เช่น งานซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ เป็นต้น โดยทั้งนี้ หากแต่ละคนมีคุณสมบัติเท่า ๆ กัน แล้วให้พิจารณาถึงระดับผลงานแต่ละคน เช่น ระดับคุณวุฒิของศิลปิน ไม่มีคุณวุฒิ ไม่มีตำแหน่ง จนไปถึงระดับศาสตราจารย์ หรือระดับการเผยแพร่ผลงานของศิลปิน ที่เผยแพร่ในวงการระดับองค์กร ระดับสถาบัน ระดับชาติ ระดับนานาชาติ หรือเผยแพร่ไปทั่วโลก (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากผลงานที่มีคุณภาพแล้ว วิชชุดา วุธาติตย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “การเป็นผู้หายาก คือการเป็นคนที่มีความสามารถ ที่ผู้คนอื่นไม่สามารถทำตามหรือทำได้เทียบเท่าได้นั้นจึงถือเป็นผู้หายาก” (วิชชุดา วุธาติตย์, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2564) ในขณะที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการเป็นผู้หายาก ถึงความเข้าใจถึงแก่นของแนวคิดทางด้านการสร้างสรรค์ ไว้ว่า

การเป็นผู้หายากของศิลปินในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้น มีความสำคัญเนื่องจาก การเป็นผู้หายากของศิลปิน เปรียบเสมือนการเป็นผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ ที่เกิดจากการศึกษาความรู้, สร้างสรรค์ผลงาน และสั่งสมบ่มเพาะประสบการณ์ทางศิลปะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่ศิลปินได้ใช้ตัวตน, ความรู้

ความสามารถบุกเบิกทดลองสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานเป็นที่ยอมรับเป็นระยะเวลาหนึ่ง ความเป็นผู้หายากของศิลปิน บ่งบอกถึงความเข้าใจถึงแก่นของแนวคิดของการสร้างสรรค์ศิลปะนั้น ๆ และสามารถถ่ายทอดผลงานได้อย่างมีคุณค่าทางสุนทรียะ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, **สัมภาษณ์**, 30 ตุลาคม 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการ เป็นผู้หายากของศิลปิน คือการที่ศิลปินผู้นั้นมีความสามารถเฉพาะตนที่เป็นเอกลักษณ์ มีความเข้าใจถึงแก่นขององค์ความรู้นั้น และถือเป็นบุคคลที่ผู้อื่นไม่สามารถทำตามหรือทำได้เทียบเท่า

11) หลงใหล (Passionate)

หลงใหล คือ การที่ศิลปินเกิดความสนใจในสิ่งนั้น ๆ และพร้อมที่จะค้นหาสิ่งต่าง ๆ เพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจของตน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการหลงใหลของศิลปิน ไว้ว่า

ความหลงใหลของศิลปิน นั้นเป็นแรงผลักดันให้ ศิลปินทำในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งทำให้งานสร้างสรรค์เกิดความเป็นเอกภาพ แสดงถึงอัตลักษณ์ของศิลปินแต่ละบุคคล โดยความหลงใหลนั้น เป็นสิ่งที่เกิดจากความชอบของศิลปิน ทั้งจากความถนัด และทักษะ (skill) ที่อยู่ในตัวตนของศิลปิน เพื่อตอบสนองความต้องการของตนในการสร้างผลงานจากความปรารถนาในการทำงานที่ตนเองชื่นชอบ และหากพิจารณาถึงความหลงใหลของศิลปินควรสังเกตว่า ศิลปินท่านใดยังคงมีผลงานที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องซึ่งหมายถึง อายุของศิลปิน และผู้ออกแบบที่ยังคงดำเนินงานที่ตนรัก และศรัทธาในวิชาชีพตลอดชีวิต (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากความปรารถนาในการทำงานที่ตนเองชื่นชอบแล้ว วิชชุดา วุธาติย์ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมไว้ว่า “หลงใหลคือ ความชื่นชอบ ความใฝ่ฝัน หรือการหาใจทุกวินาทีที่มีแต่เรื่องของนาฏศิลป์อยู่ตลอดเวลา เช่น การมองเห็นใบไม้ที่พลิ้วไหวก็สามารถสร้างสรรค์ให้เป็นท่าทางนาฏศิลป์ได้” (วิชชุดา วุธาติย์, **สัมภาษณ์**, 25 ตุลาคม 2564) ในขณะที่ ภัชกรชา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ ความหลงใหล ถึงความชอบและความชื่นชมในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไว้ว่า

ส่วนตัวแล้วคำว่า หลงใหล หรือ ความชอบ (passion) คือการใช้ชีวิตอยู่กับกิจกรรมหรือแนวคิดที่ชื่นชอบอย่างอัตโนมัติซึ่งไม่รู้ว่าจะเกิดขึ้นเมื่อไร และไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งเป็นสิ่งกระตุ้นให้เราไม่สามารถหยุดนิ่งได้จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เช่นเวลาว่างเรามักจะเปิดชมการแสดง โดยไม่ได้กำหนดไว้แต่แรกว่าจะเป็นการแสดงอะไร เราจะชื่นชมการแสดง เหล่านั้น ชอบในแนวคิด ชอบในความคิดสร้างสรรค์ และชอบในตัวศิลปิน เหล่านี้ถือเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานผลงาน (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าความหลงใหล (passionate) ของศิลปิน ประกอบไปด้วยหลายส่วน คือ ความถนัด ทักษะ ความชื่นชอบ ความใฝ่ฝัน กิจกรรมที่ทำ และความปรารถนาในการทำงานที่ตนเองชื่นชอบ รวมถึงความศรัทธาในวิชาชีพ

2.7 สรุป

ในบทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง นิยามศัพท์ เฉพาะ บาบ 7 ประการ ในบริบทของสังคมไทย ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ซึ่งในบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้กล่าวถึง รูปแบบการวิจัย การออกแบบการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงส่วนประกอบที่สำคัญในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นิยามศัพท์ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน โดยในบทที่ 3 นี้ได้กล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย รูปแบบการวิจัย การออกแบบวิจัยสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย และสรุปบท โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงรายละเอียดโดยลำดับ ดังต่อไปนี้

3.2 รูปแบบงานวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ถือกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยคุณภาพ ดังมีรายละเอียดของการค้นคว้าดังต่อไปนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลระเบียบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยศึกษาจากข้อมูลเชิงเอกสารและพรรณนาของนักวิชาการ เพื่อรวบรวมและตีความให้ความหมายในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น ผลงานทางด้านศิลปะ โดยแบ่งออกได้หลากหลายสาขา เช่น สาขาทัศนศิลป์ สาขานฤมิตศิลป์ สาขาดนตรี และสาขานาฏศิลป์ โดยทางด้านนาฏศิลป์ ถือเป็นการสร้างสรรค์งานที่มีประเด็นใหม่เกิดขึ้น และมีการอธิบายถึงกระบวนการของการสร้างผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ส่วนทางด้านวิชาการ ถือเป็นการเขียนเพื่อเพิ่มองค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2564)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการอธิบายถึงกระบวนการอย่างมีระเบียบแบบแผน ในขณะที่ พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือหลักการอธิบายกระบวนการสร้างสรรค์นับตั้งแต่แรงบันดาลใจจนไปสู่การวางแผนความคิด การออกแบบลีลาและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น เครื่องแต่งกาย ดนตรี อุปกรณ์การแสดง ฉาก การเลือกผู้แสดง ซึ่งถือเป็นกระบวนการเพื่อนำไปสู่การแสดงสู่สาธารณชน และนำสิ่งเหล่านั้นกลับมาอธิบายให้ได้ว่าตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงจบการแสดง เกิดปัญหาด้านใดบ้าง มีวิธีการอย่างไร ทำแล้วไม่เกิดผลอย่างไร ปรับปรุงการออกแบบไปกี่ครั้งเพื่อที่จะนำมาแก้ไข และสุดท้ายสรุปงานวิจัยอะไร (พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากนี้ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์สามารถแสดงตัวตนของผู้สร้างงานได้ โดย พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ต้องอธิบายให้ได้ว่าตัวตนของผู้ออกแบบในงานนี้อยู่ตรงไหน โดยหลักการสร้างสรรค์มี 3 ข้อ คือ 1) ผู้สร้างสรรค์จะต้องอธิบายกระบวนการได้ 2) จะต้องสะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ และ 3) สะท้อนความแตกต่างระหว่างงานของเรากับงานของคนทั้งโลกได้ รวมถึงอธิบายว่าเราต้องการสื่อสารสาระสำคัญอะไรให้กับสังคม และอยากให้ผู้ชมได้รับรู้อะไรเกี่ยวกับงานของเรา (พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ยังหมายถึง การบูรณาการข้ามศาสตร์ ดังที่ จินตนา อนุวัฒน์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างมีระบบ สร้างเป็นองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ที่มีการผสมผสานหลากหลายรูปแบบงานวิจัยไว้ด้วยกัน โดยผ่านขั้นตอนทำงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มีการศึกษาค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย นำมาสู่แนวคิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ ทดลองและ

ปรับปรุงแก้ไข จนเกิดการนำเสนอรูปแบบใหม่และแนวคิดหรือองค์ความรู้ที่ได้
หลังการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีหลักการเชิงวิชาการ (จินตนา อนุวัฒน์,
สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ คือ กระบวนการวิจัยที่มีระเบียบแบบแผน ในเชิงการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะซึ่งประกอบไปด้วยหลากหลายสาขา ได้แก่สาขาทัศนศิลป์ สาขานฤมิตศิลป์ สาขาดุริยางคศิลป์ และสาขานาฏศิลป์ โดยผ่านขั้นตอนการค้นคว้าและเก็บรวบรวมข้อมูลไปจนถึงการหาแรงบันดาลใจจนไปสู่การวางแผนแนวคิด และการนำเสนอการแสดงผลสู่สาธารณชน โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสามารถอธิบายกระบวนการอย่างมีหลักการในเชิงวิชาการ และการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ควรสะท้อนตัวตนของผู้สร้างงาน รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากงานของผู้อื่น

3.2.2 การวิจัยคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นศาสตร์ที่มีกระบวนการดำเนินการเพื่อมุ่งแสวงหาความรู้และความจริงที่เชื่อถือได้ตามหลักวิชาการอย่างเป็นระบบแบบแผน เช่น การสัมภาษณ์ และการสังเกต เพื่อค้นหาข้อมูลจากผู้มี ประสบการณ์ที่รู้จริงและครอบคลุมทุกประเด็นปัญหา เพื่อนำมาวิเคราะห์และตีความให้ความหมายต่อไป ดังที่ ดร.พิเชษฐ์ วงศ์เกียรติขจร ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ มีรากฐานมาจากความเชื่อในแนวคิด
เชิงธรรมชาตินิยม (Naturalism) และแนวคิดในเชิงปรากฏการณ์นิยม กระแส
ความคิดเหล่านี้ มุ่งแสวงหาความเป็นจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์
ที่เกิดขึ้นในสภาพธรรมชาติ โดยมีความเชื่อที่ว่า ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม
มนุษย์นั้น มีจุดกำเนิดของความเป็นมา และมีลักษณะเป็นกระบวนการพลวัต
และมนุษย์เรานั้นมีการรับรู้ มีระบบความคิด มีโลกทัศน์เฉพาะตน การพูดจา
หรือการกระทำใดใดของแต่ละบุคคล เป็นผลสืบเนื่องมาจากว่า บุคคลนั้นจะ
ตีความหมายโลกที่อยู่รอบ ๆ ตัวเขาว่าเป็นอย่างไร ซึ่งตัวเขาเองจะรู้ว่า
ความหมายของพฤติกรรมที่กระทำได้ดีที่สุด (พิเชษฐ์ วงศ์เกียรติขจร, 2559:
27)

การวิจัยเชิงคุณภาพ มีการรับรู้ถึงระบบความคิด และมีแนวคิดเชิงธรรมชาตินิยม
ในขณะที่ สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ ถึงความแตกต่าง
ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพหมายถึง การวิจัยชนิดใดก็ได้ที่ให้ข้อค้นพบที่ไม่ได้มาจากวิธีการที่ใช้กระบวนการทางสถิติหรือวิธีการทำให้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพอาจหมายถึง การวิจัยที่เกี่ยวกับชีวิตของบุคคล เรื่องราว พฤติกรรม และยังเกี่ยวกับการทำงานขององค์กร การเคลื่อนไหวทางสังคม หรือความสัมพันธ์เชิงปฏิกิริยา โดยแท้จริงแล้ว คำว่าการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นคำศัพท์ที่สับสน เพราะหมายถึงสิ่งต่าง ๆ มากมายที่แตกต่างกันกับคนที่แตกต่างกัน การวิจัยเชิงคุณภาพ ไม่ได้มีคำนิยามเดียวที่เป็นที่ยอมรับกันว่าถูกต้องที่สุดและสมบูรณ์ที่สุด และ การวิจัยเชิงคุณภาพไม่ได้แตกต่างจากการวิจัยเชิงปริมาณในแง่ของประเด็นปัญหา หรือปรากฏการณ์ที่ศึกษา แต่แตกต่างในด้านอื่น ๆ (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2555: 567)

นอกจาก ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ พชรินทร์ สันติ้อชวรณ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ถึงการให้รายละเอียดของวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

งานวิจัยเชิงคุณภาพ คือ งานที่อธิบายหรือพรรณนารายละเอียดในหัวข้อที่เราทำในงานวิจัย เช่น เรากำลังสำรวจพฤติกรรมของนักเต้นอายุ 5-10 ปี ที่กำลังเรียนเต้นในรูปแบบออนไลน์ โดยการสำรวจพฤติกรรม รายละเอียดว่าจากการเรียนออนไลน์เด็กนักเรียนเกิดพฤติกรรมอย่างไร เต้นได้ดีขึ้นหรือแย่ลง ซ้อมได้ด้วยตนเองน้อยลงหรือไม่ พื้นที่มีปัญหาต่อการเรียนมากน้อยเพียงใด แรงกระตุ้นของพฤติกรรมการเรียนลดลงหรือไม่ ฯลฯ การให้รายละเอียดเหล่านี้คือการวิจัยเชิงคุณภาพ (พชรินทร์ สันติ้อชวรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวิจัยเชิงคุณภาพ คือการมุ่งเน้นแสวงหาความเป็นจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ บุคคล เรื่องราว และยังเกี่ยวข้องกับการทำงานขององค์กร ซึ่งไม่ได้มาจากวิธีการที่ใช้กระบวนการทางสถิติหรือวิธีการทำให้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ โดยข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพกับข้อมูลเชิงปริมาณนั้น ไม่ได้แตกต่างกันในแง่ของประเด็นปัญหา แต่แตกต่างกันในด้านอื่น ๆ

3.3 การออกแบบงานวิจัยสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เป็นการศึกษา บาป 7 ประการ ในศาสนาคริสต์ ที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย ในปัจจุบัน โดยผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งได้อธิบายไว้ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยออกเป็น 2 ข้อ ได้แก่

- 1) เพื่อแสวงหาและวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
- 2) เพื่อวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

3.3.2 คำถามในงานวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย” ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานทางนาฏยศิลป์ดังนี้

3.3.2.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์

รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดยสามารถจำแนกคำถาม สาระสำคัญของการแสดง หลักคิด และพื้นฐานการออกแบบตามองค์ประกอบ โดยผู้วิจัยคำนึงถึงสาระสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยแยกศึกษาตามองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบการแสดง ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากบทการแสดงถือเป็นหัวใจหลักในการสร้างกรอบของผลงานการสร้างสรรค์ขึ้นนี้ว่าจะไปในทิศทางใด รวมถึงยังเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงาน ดังที่ ธีรภัทร จันทนะสาโร ที่ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การนำเสนอผ่านรูปแบบหลักของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่น่าจะทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดมุมมองใหม่ ๆ หรือวิธีการนำเสนอใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม โดยแนวทางของนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ผู้สร้างสรรค์อาจผสมผสานทักษะนาฏยศิลป์ที่ผู้สร้างงานมีความถนัดหรือสนใจ อาจสอดแทรกเหตุการณ์หรือบรรยากาศที่เสียดสี เช่น การประท้วง การเสวนา การเดินแบบ การเล่นเกม (ธีรภัทร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

การออกแบบบทการแสดง ควรสอดแทรกเหตุการณ์ในสังคม ในขณะที่ธีรภัทร โอสุวรรณ ที่แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง ถึงความสำคัญของการสื่อสารทางการแสดงไว้ว่า

สำหรับนักนิเทศศาสตร์ ศิลปะการละครไม่เพียงแต่ผลงานศิลปะเท่านั้นแต่สามารถเป็น “สื่อ” เพื่อส่ง “สาร” ไปยังผู้รับสารหรือผู้ชมได้ด้วย ดังนั้นการใช้สื่อศิลปะการแสดงเพื่อการสื่อสารนั้นมีสิ่งที่ควรคำนึงถึงอย่างยิ่งคือ สิ่งที่ผู้รับสารจะได้รับหลังจากการรับชมสื่อ เพราะในมุมมองของนักนิเทศศาสตร์นั้น นอกจากศิลปะจะทำหน้าที่ให้ความสุนทรีย์แล้ว ยังต้องสามารถสื่อสาร เกิดผลลัพธ์ตามที่ผู้สร้างสรรค์คาดหวัง และส่งผลกระทบต่อไปในระดับต่าง ๆ ได้ด้วย ดังนั้น บทการแสดงจึงต้องสามารถนำพาผู้ชมไปสู่เป้าหมายของการสื่อสารให้ได้อย่างแนบเนียน ไม่เป็นการยัดเยียดข้อมูล และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้คิด วิเคราะห์ และเกิดการเรียนรู้ (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

การออกแบบบทการแสดง คือการส่งสารไปยังผู้รับสาร นอกจากนี้ ภูเขาปณ์ ปัทมสูตร แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง ถึงการเปิดมุมมองใหม่ทางการแสดง ไว้ว่า

ทางด้านการละคร แบร์ทอลท์ เบรคชท์ จะต่อต้านละครแนวเรียลลิสม์ (realism) หรือแบบสัจนิยม แต่ เบรคชท์ จะเอาปัญหาจริง ๆ ในสังคมมาผ่านละครแบบ เอพิก (epic) โดยดึงคนดูออกจากความเป็นจริงของการสื่อสาร โดยให้มองผ่านท่าทางของลีลาการแสดงเพื่อเปิดช่องว่างในสมองให้ผู้ชมได้คิดถึงปัญหาที่ซ่อนอยู่จริง ๆ หรือนั่นคือการเปิดมุมมองให้ผู้ชมได้คิดมากขึ้น โดยใช้สัญลักษณ์มาช่วยมากขึ้น ซึ่งต่างจากการแสดงในรูปแบบที่เป็นรำไทย บัลเลต์ หรือนาฏยัม ต่าง ๆ ปัญหาคือการที่ผู้วิจัยจะนำปัญหาเหล่านี้มาถอดออกมาเป็นการแสดง ซึ่งภาพสามารถแปลงเป็นละครได้บ้างโดยไม่ได้เน้นลีลานาฏยศิลป์เพียงอย่างเดียว อาจสอดแทรกบทพูด (dialogs) ได้แต่ต้องสอดคล้องกับการออกแบบด้วย การสร้างสรรค์ควรออกแบบให้มีความสดใหม่ อาจไม่ใช่รูปแบบที่ใหม่ แต่อาจจะเป็นรูปแบบใหม่ในประเด็นปัญหานั้น หมายความว่าอาจลดอิสระในการใส่บทพูด ลงไปได้ แต่ต้องดูกับความสำคัญของ “Physical Theatre” ว่าเป็นไปได้แค่ไหน (ภูเขาปณ์ ปัทมสูตร, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการออกแบบบทการแสดง ซึ่งถือเป็นการกำหนดเนื้อเรื่องในการสื่อสาร และเพื่อเป็นตัวกำหนดทิศทาง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามการคำนึงถึงการออกแบบบททางการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ขึ้นนี้ เพื่อให้เกิดความชัดเจน และไม่หลุดออกนอกประเด็น

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ลีลานาฏยศิลป์ถือเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งอีกประการหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของบทการแสดง ตัวละคร และการสื่อสารอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึงในตัวละครนั้น ๆ แต่ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ควรมีความรู้ทางด้านการออกแบบลีลานาฏยศิลป์อย่างน้อยรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ดังที่ ธีรกร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ เป็นกระบวนการสำคัญของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ เพราะลีลานาฏศิลป์จะใช้ร่างกายเป็นสื่อในการถ่ายทอด แม้ว่ารูปแบบนาฏศิลป์จะมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก ทั้งตามสภาพสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ค่านิยม แต่สิ่งสำคัญของการสร้างงาน คือ การถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ที่แตกต่างไปจากเดิม หากไม่มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีศิลปะหรือท่วงท่าที่ผ่านกระบวนการออกแบบ ก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นงานนาฏศิลป์ (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ถือเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์ ในขณะที่ อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ถึงการพิจารณาถึงความรู้สึกของผู้ชม ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยส่วนใหญ่จะยึดจุดประสงค์เป็นหลัก โดยต้องตั้งคำถามเป็นอันดับแรกว่าการแสดงนี้ต้องการอะไร เช่น ต้องการถามคนดู ต้องการสร้างความสนุกสนานให้คนดู หรือต้องการดึงความรู้สึกของคนดูให้กลับมาพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง และพอได้จุดประสงค์ลำดับต่อไปต้องคิดโจทย์ในแต่ละฉากของการแสดงและนำโจทย์เหล่านั้นไปคิดออกมาเป็นท่าทางการเคลื่อนไหว พอนำการเคลื่อนไหวมาประกอบกันเรื่อย ๆ ก็จะกลายเป็นการออกแบบท่าเต้น พอนำการออกแบบท่าเต้นมาประกอบเข้าไปเรื่อย ๆ ก็จะกลายมาเป็นการแสดง ซึ่งการออกแบบจะขึ้นอยู่กับพื้นฐานของการแสดงนั้นว่า จะกล่าวถึงเรื่องใด (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 12 พฤษภาคม 2564)

นอกจากการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ต้องยึดจุดประสงค์เป็นหลักแล้ว ภัชรา แก้วพลอย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ควรมาจากแรงบันดาลใจ ที่ต้องการสื่อสารออกมาผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งสามารถใช้การด้นสด (improvisation) ผ่านเทคนิคที่ศิลปินผู้นั้นถนัด ทั้งนี้อาจจะไม่จำเป็นต้องกำหนดตรงจังหวะนับอย่างตายตัว เพราะจะเป็นการปิดกั้นแนวคิดการเคลื่อนไหว ซึ่งวิธีการนั้นอาจจะเหมาะสมสำหรับการออกแบบลีลาที่ต้องประกอบบทเพลงหากแต่เสียงเพลงนั้นจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดลักษณะ

การเคลื่อนไหวที่จะปรากฏได้ เช่น โทนเสียงสูง เสียงกลาง และเสียงต่ำ ในหลักการส่วนตัวแล้วการปรับเปลี่ยน ปรับปรุง สร้างแวริเอชัน (variation) จะสามารถปรับเปลี่ยนลีลาท่าทางได้จนถึงวันแสดงก็เป็นได้ เนื่องจากระหว่างที่ฝึกซ้อมนั้นศิลปินอาจจะเกิดไอเดียใหม่เพิ่มเติม แต่ทั้งนี้ยังคงต้องคำนึงถึงโครงเรื่องและแนวคิดที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น (ภัชกรชา แก้วพลอย, สัมภาษณ์, 1 กันยายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบลีลานาฏศิลป์สามารถสร้างสรรค์ได้ในหลากหลายรูปแบบและหลากหลายสกุลขึ้นอยู่กับบทการแสดงและความสามารถของนักแสดง ฯลฯ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญในการตั้งคำถามถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ เนื่องจากลีลานาฏศิลป์ถือเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงการแสดงได้อย่างแยบยล และลึกซึ้ง

3) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความสมบูรณ์ดังที่ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบไว้ การคัดเลือกนักแสดงจึงจำเป็นต้องคัดเลือกจากความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อให้ตรงกับบทบาทการแสดงและเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังที่ ธนันทพัชร อัครเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงควรคำนึงถึงบทบาทการแสดงเป็นอันดับแรก เพื่อพิจารณาถึงเนื้อหา สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ เมื่อศึกษาบทการแสดง และเป้าหมายการแสดงอย่างถ่องแท้แล้ว ผู้วิจัยจะทราบถึงคุณสมบัติของนักแสดงที่ผู้วิจัยต้องการ นอกจากนั้นการคัดเลือกนักแสดงในการแสดงนาฏศิลป์นั้น ผู้วิจัยยังคงต้องคำนึงถึงความสามารถทางด้านการเคลื่อนไหว และเป้าหมายของการเคลื่อนไหวก็มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ดังนั้น ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงประเด็นนี้เช่นเดียวกัน (ธนันทพัชร อัครเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการคัดเลือกนักแสดง ควรพิจารณาจากสำคัญของความต้องการของงานสร้างสรรค์ขึ้นนั้นแล้ว อติเทพ บัวน้อย ยังได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การคัดเลือกนักแสดงถึงความสามารถของนักแสดง ไว้ว่า

นักแสดงถือเป็นความสำคัญลำดับต้นๆที่ทำให้การแสดงนั้น ๆ ไปจนถึงจุดหมายปลายทางได้ ส่วนมากจะคำนึงถึงความสามารถของนักแสดง รวมถึงถึงศักยภาพของการเดินในรูปแบบนั้น ๆ แต่ก็หมายความว่าผู้สร้างงานต้องมีการวางแผนงานของเราก่อนที่จะรู้ว่า อารมณ์ความรู้สึก (mood and tone) ของการเคลื่อนไหว ประมาณรูปแบบใด เพื่อที่จะเลือกนักแสดงให้สอดคล้องกับงานชิ้นนั้นได้ (อติเทพ บัวน้อย, **สัมภาษณ์**, 6 พฤศจิกายน 2564)

การคัดเลือกนักแสดง ควรเริ่มมองไปจนถึงจุดหมายปลายทางของความต้องการในผลงานชิ้นนั้น เพื่อเลือกสรรนักแสดงให้ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้ ในขณะที่ ธีรกร จันทะสาโร ได้แสดงทรรศนะ เกี่ยวกับ การคัดเลือกนักแสดง ถึงการเปิดกว้างให้กับศิลปินหน้าใหม่ ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงเป็นกระบวนการหนึ่งที่สะท้อนมุมมองระหว่างแนวคิดการแสดงและการเคลื่อนไหว แม้ว่าการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติและทักษะด้านนาฏศิลป์จะช่วยให้ภาพการแสดงเกิดความสมบูรณ์ แต่ในทางกลับกันการเลือกนักแสดงที่ปราศจากคุณสมบัติด้านนาฏศิลป์ ก็เป็นอีกหนึ่งแนวทางของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ยุคปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นการเปิดกว้างและให้โอกาสกับศิลปินหน้าใหม่ และยังสามารถทดแทนและส่งเสริมภาพในจินตนาการของผู้ออกแบบให้สมบูรณ์ได้ (ธีรกร จันทะสาโร, **สัมภาษณ์**, 5 พฤศจิกายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคัดเลือกนักแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เนื่องจากนักแสดงถือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารแนวคิดอีกทั้งนักแสดงยังสามารถทำให้การแสดงเกิดความสวยงามและเกิดความน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดงร่วมกับการคำนึงถึงบทบาทการแสดงประกอบกัน ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ เพื่อนำไปใช้และพัฒนาต่อยอดในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้มีความเหมาะสมต่อไป

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์การแสดง เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และช่วยส่งเสริมให้การแสดงเกิดความน่าสนใจ และเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่ง ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

นาฏยศิลป์หรือศิลปะการแสดงบางประเภท อุปกรณ์ประกอบมีความสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจหรือสร้างภาพบนเวทีให้เกิดความสมบูรณ์และสวยงาม ปัจจุบันความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ในการสร้างงานนาฏยศิลป์ได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต กล่าวคือ มีความพยายามในการประยุกต์หรือพลิกแพลงอุปกรณ์การแสดงนั้น ๆ ให้ได้ประโยชน์ทั้งหน้าที่ โดยรูปธรรมและนามธรรมควบคู่กันไป อุปกรณ์ประกอบจึงมีความจำเป็นกับงานสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์บางประเภท โดยเฉพาะงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยหรือหลังสมัยใหม่ ที่ศิลปินก็พยายามสร้างสรรค์อุปกรณ์การแสดงให้มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากงานในอดีตเช่นกัน (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

การเลือกใช้อุปกรณ์การแสดง ถือเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมการสื่อสารการแสดงให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขณะที่ ธนันทพัชร อัครเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ถึงการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ ไว้ว่า

การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงนับได้ว่าเป็นการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์อีกทางหนึ่ง สังเกตได้ว่าการแสดงร่วมสมัยในยุคหลังมักมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงสื่อสารเรื่องราวในอีกมิติที่ผู้เล่าเรื่องอาจจะไม่ต้องการนำมาสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง หากผู้วิจัยสามารถสื่อสารมุมมองหลากหลายมิติผ่านการใช้อุปกรณ์ขึ้นเดียวยิ่งทำให้การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงขึ้นนั้น ๆ มีคุณค่าในการเล่าเรื่องมากขึ้น (ธนันทพัชร อัครเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากการใช้อุปกรณ์ในการสื่อสารเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาแล้ว พรรณพ็ชร์ เกษประยูร ยังได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติม ไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ตั้งเป้าหมายไว้ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานควรออกแบบอุปกรณ์ให้เกิดความแปลกใหม่และมีความแตกต่างจากผลงานที่มีมาแต่ดั้งเดิม (พรรณพ็ชร์ เกษประยูร, สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยในการสื่อความหมายและสื่อสารต่อผู้ชม ในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการออกแบบอุปกรณ์การแสดง ในเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งนี้

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

องค์ประกอบทางด้านเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถือเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการเสริมสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้แก่นักแสดงและผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครนั้น ๆ โดยเสียงและดนตรีสามารถสื่อสารเรื่องราวแทนคำพูดได้เป็นอย่างดี โดยองค์ประกอบนี้มีส่วนทำให้ผลงานสร้างสรรค์นั้นเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังที่ อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

เสียงและดนตรีคือส่วนประกอบที่ช่วยให้เราสามารถแปลการแสดงนี้ให้ไปถึงคนดู เสียงและดนตรีคือการสร้างบรรยากาศ เช่น สมมติว่าพูดถึงความรัก ควรจะเป็นเสียงดนตรีอะไร เปียโนหรือไวโอลินหรือไม่ และถ้าดนตรีเป็นเสียงกลอง ความรักอาจจะต้องรุ่มร้อนรีเปลา เสียงดนตรีถือเป็นส่วนประกอบที่สร้างบรรยากาศและส่งเสริมการแสดงนั้น ๆ ให้ส่งไปถึงคนดู มนุษย์มีการเห็นและได้ยิน ถ้าคนดูได้ทั้งเห็นและได้ยินก็จะช่วยส่งเสริมทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมกับเราได้เร็วขึ้น ในบางครั้งการเคลื่อนไหวอาจมีความหนักและเบาของเสียง (dynamic) ก็อาจไม่จำเป็นต้องใช้ดนตรีเลย (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)

มนุษย์มีการเห็นและได้ยิน ดนตรีและเสียงจึงเป็นส่วนช่วยในการส่งเสริมอารมณ์ และความรู้สึกของผู้รับชม ในขณะที่ ธารากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบเสียง และดนตรีในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ถึงความสำคัญของการออกแบบเสียงและดนตรี ไว้ว่า

ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของการนาฏยศิลป์อย่างเลี่ยงไม่ได้ มีข้อมูลทางประวัติศาสตร์หรือหลักฐานทางโบราณคดีมากมาย ทั้งวัฒนธรรมตะวันออก และตะวันตก ที่บ่งบอกรอยความสัมพันธ์ของนาฏยศิลป์และดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายหรือการแสดงออกมักใช้เสียงดนตรี การขับร้อง เป็นสื่อในการสร้างความเข้าใจ การสร้างงานนาฏยศิลป์ในปัจจุบันนั้น การออกแบบเสียงหรือดนตรี จึงมีความสำคัญไม่น้อย แม้ว่าผู้สร้างงานจะเลือกไม่ใช้ดนตรี นั่นก็หมายความว่า ผู้สร้างงานได้เลือก ออกแบบ และจงใจ ไม่ใช้ดนตรี ซึ่งก็ย่อมผ่านกระบวนการทางความคิดมาแล้ว (ธารากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากความสำคัญของการออกแบบเสียงและดนตรีแล้ว กิตติภณธ์ ชิตเทพ ยังได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรี ไว้ว่า

ศิลปะการแสดงใด ๆ เป็นการสื่อสารเรื่องราวความคิดของผู้สร้างสรรค์การแสดงไปยังผู้ชม การออกแบบเสียงและดนตรีนั้นจะช่วยเพิ่มมิติการรับรู้ด้านสุนทรียะให้ลึกซึ้งมากขึ้น รวมถึงเพิ่มการรับรู้ทางความรู้สึกของผู้ชมให้ทราบถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของเรื่องราว ได้แก่ สภาพแวดล้อม อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อไปยังผู้ชมให้ชัดเจนมากขึ้น (กิตติภณธ์ ชิตเทพ, สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการช่วยสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกของการแสดง และทำให้ผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในสังคมไทย เกิดความสมบูรณ์และเกิดมิติทางการแสดง อีกทั้งยังเพิ่มการรับรู้ด้านสุนทรียะให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในครั้งนี้จึงทำให้ผู้วิจัยตั้งคำถามการคำนึงถึงการออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์นี้ขึ้น

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายถือเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยให้ตัวละครมีความชัดเจนในเรื่องการสื่อสาร และบทบาทของตัวละคร อีกทั้งยังช่วยให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังที่ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

เครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งบ่งบอกคุณลักษณะและฐานะของตัวละครในงานนาฏยศิลป์หรือศิลปะการแสดง การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในงานนาฏยศิลป์หนึ่ง ๆ จึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างงานต้องกระทำควบคู่กันไป ความสำคัญมิได้มุ่งหมายไปที่ความงดงามของเครื่องแต่งกายเพียงอย่างเดียว งานนาฏยศิลป์บางประเภทที่เครื่องแต่งกายไม่ได้เน้นความงาม แต่เน้นการสื่อสาร ความแปลกประหลาด ตลอดจนความขัดแย้ง กับลีลานาฏยศิลป์ และแนวคิดของนาฏยศิลป์ แม้กระทั่งผู้สร้างงานออกแบบให้ผู้แสดงสวมใส่เครื่องแต่งกายน้อยชิ้น หรือมีลักษณะใกล้เคียงกับความเปลือยเปล่า ก็ถือเป็น การออกแบบเครื่องแต่งกายแล้วเช่นกัน (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

เครื่องแต่งกายไม่ได้สำคัญเพียงแค่ความสวยงาม แต่ยังถือเป็นการส่งเสริมการสื่อสารของตัวละครได้เป็นอย่างดี ในขณะที่ ธนันท์พัชร อัสวเสมาชัย ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ถึงการส่งเสริมการเคลื่อนไหว ไว้ว่า

เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงบริบท ฐานะ หน้าที่สถานภาพของผู้แสดง เป็นแนวคิดที่อยู่ในศิลปะการแสดง แต่ทางด้านนาฏยศิลป์นั้น ผู้วิจัยคงจะต้องคำนึงไปถึงความสะดวกสบายที่จะส่งเสริมการเคลื่อนไหว หรือการสวมใส่ที่ง่ายไม่ซับซ้อนสนับสนุนการแสดงของนักแสดง (ธนันท์พัชร อัสวเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สะท้อนถึง ฐานะ และบริบททางสังคมแล้ว สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การออกแบบเครื่องแต่งกาย ถึงประโยชน์ใช้สอยทางด้านสุนทรียศาสตร์ ไว้ว่า

ปัจจุบันการออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นการออกแบบที่สอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่าง 2 ด้าน ได้แก่ ด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านสุนทรียศาสตร์ ปัจจุบันด้านสุนทรียภาพของเครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนตัวตน วัฒนธรรม รูปแบบวิถีชีวิต สถานภาพทางสังคมของผู้สวมใส่ได้อีกด้วย สำหรับสิ่งที่สำคัญสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายสิ่งที่ควรคำนึง คือ ความเหมาะสมกับผู้สวมใส่ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นการออกแบบจากความสอดคล้องด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านสุนทรียศาสตร์ ในขณะที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ยังได้อธิบายเพิ่มเติมถึงความสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้สวมใส่ ไว้ว่า

โดยความเหมาะสมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรสอดคล้องกับบุคลิกและสรีระของผู้สวมใส่ เช่น ความเหมาะสมของอายุ ความหลากหลายทางเพศ เป็นต้น โดยการออกแบบตามความเหมาะสมกับผู้สวมใส่สอดคล้องกับองค์ประกอบหลักของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้แก่ แนวคิดหรือรูปแบบ (concept/Style) โครงร่าง (silhouette) สี (color), รายละเอียด (detail) และวัสดุ (Material) โดยองค์ประกอบหลักเหล่านี้จะถูกออกแบบให้สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้สวมใส่เพื่อประโยชน์ใช้สอยและความงามทางสุนทรียภาพ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญในเรื่องความเหมาะสมในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายของผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ โดยมุ่งเน้นถึงความเหมาะสม ความคล่องตัว การเลือกใช้สี และความหลากหลายทางเพศ ทั้งนี้เพื่อนำมาวิเคราะห์ และค้นหาแนวทางในการออกแบบให้เกิดความเหมาะสม และสอดคล้องในเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ต่อไป

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ในการเคลื่อนไหวของนักแสดง ตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ไว้ รวมไปถึงการคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ ต่าง ๆ ที่ต้องนำมาใช้บนพื้นที่การแสดง เช่น ฉาก อุปกรณ์การแสดง ระบบไฟและระบบเสียง ฯลฯ ในปัจจุบันการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องจัดแสดงอยู่แค่เพียงในโรงละครเท่านั้น แต่ยังสามารถจัดขึ้นได้ในพื้นที่ในรูปแบบต่าง ๆ ดังที่ ธีรกร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

พื้นที่การแสดงมักเป็นองค์ประกอบท้าย ๆ ที่ผู้สร้างงานจะให้ความสำคัญกับงานออกแบบทางด้านนาฏศิลป์ เพราะโดยมากมักจะออกแบบให้สามารถแสดงได้กับพื้นที่หลาย ๆ แบบ หรือหากต้องมีการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้ากับพื้นที่นั้น ๆ ก็จะเป็นการดัดแปลง หรือปรับการแสดงบางช่วงให้เหมาะสมกับพื้นที่จริง ความสำเร็จของงานนาฏศิลป์คงมิใช่อยู่ที่การพยายามออกแบบพื้นที่แสดงให้แตกต่างไปจากเดิม แต่การแสดงออกทางด้านนาฏศิลป์ที่สัมพันธ์กับพื้นที่ คือกลเม็ดเด็ดพรายต่าง ๆ ที่ใช้พื้นที่นั้น ๆ เป็นจุดสำคัญ เป็นอีกหนึ่งเรื่อง que ผู้สร้างงานนาฏศิลป์ต้องนำมาปรับใช้ (ธีรกร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

ผู้สร้างสรรค์ควรออกแบบผลงานให้สามารถสอดคล้องได้ในหลากหลายพื้นที่ ในขณะเดียวกัน อติเทพ บัวน้อย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การออกแบบพื้นที่การแสดง ถึงการมององค์ประกอบรวมของการสร้างผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า “สำหรับส่วนตัวจะคำนึงถึงงบประมาณ เพื่อดูว่าสถานที่ ๆ เราจะแสดงได้นั้นเป็นประมาณไหนและรูปแบบใดและมองว่า โจทย์เหล่านี้เป็นอะไรที่สนุก เพราะเราจะต้องมองว่าเราจะทำงานกับสถานที่นั้นออกมาได้อย่างไร และแบบใด” (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 12 พฤษภาคม 2564) นอกจากนี้ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การออกแบบพื้นที่การแสดง ไว้ว่า

การเลือกพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงมีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบการแสดงด้วย เพราะนอกจากจะเป็นการเลือกระหว่างการแสดงในพื้นที่ในร่ม หรือ พื้นที่กลางแจ้งแล้ว ยังต้องคำนึงถึงรูปแบบการจัดเวทีด้วย เช่น การแบ่งแยกฝั่งผู้แสดงและผู้ชมอย่างชัดเจนอย่างแบบ “Theater Stage” หรือการจัดการแสดงให้สามารถดูได้ทุกมุมแบบ “Arena Stage” เป็นต้น (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างหน้า พื้นที่การแสดงจะถูกเชื่อมโยงกับการออกแบบรูปแบบการแสดง และการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

8) การออกแบบแสง

การออกแบบแสง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงอารมณ์ของตัวละคร โดยใช้แสงเป็นองค์ประกอบในการช่วยให้ผู้ชมได้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของบทบาทในตัวละครและสถานการณ์ในฉากนั้น ๆ ดังที่ เจโรมี ฮอปกู๊ด (Jeromy Hopgood) ได้กล่าวไว้ว่า “การจัดแสงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในการผลิตการแสดง หน้าที่พื้นฐานของการจัดแสงในการแสดง คือ ทิศนวิสัย ผู้ชมไม่สามารถมองเห็นสิ่งที่อยู่ในความมืด แต่ในบางครั้งสิ่งที่มองไม่เห็นก็มีประโยชน์ต่อการเล่าเรื่องมากกว่าการใช้ลีลานาฏยศิลป์ สำหรับการแสดงละครมีสุภาชิตโบราณที่ว่า “คุณไม่สามารถได้ยินสิ่งที่คุณมองไม่เห็น” (Hopgood, 2016: 54)

แสง คือองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง ซึ่งในขณะที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ การออกแบบแสง ถึงการส่งเสริมความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกผ่านการสื่อสารถึงผู้ชม ไว้ว่า

แสง เป็นองค์ประกอบหนึ่งในงานนาฏยศิลป์ที่ผู้สร้างงานต้องมีการคำนึงถึง เพราะแสงจะช่วยส่งเสริมความหมาย ความรู้สึก ความชัดเจน ไปจนถึงความคลุมเครือ ของสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้สร้างงานได้คิดหรือประดิษฐ์ไว้ใน การแสดงนั้น ผู้สร้างงานมักอ้างอิงได้จากทฤษฎีของสี เพราะเป็นเรื่องของการสื่อสารความหมายและความรู้สึก อีกทั้งเป็นเรื่องง่ายที่จะสื่อสารผ่านไปยังผู้ชมโดยใช้สีของแสงเป็นตัวกลาง สีโทนร้อนและสีโทนเย็น เป็นหลักการโดยพื้นฐานของงานนาฏยศิลป์ ก็จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ในด้านภาพการแสดง และการสื่อสารอารมณ์ของท่าทางบนพื้นที่การแสดงดูมีมิติและน่าสนใจมากขึ้น (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกจากแสงจะช่วยในการส่งเสริมความหมาย และอารมณ์ความรู้สึก ชีรภัทร โอสวรรณ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบแสง ไว้ว่า

การออกแบบแสงมีความเกี่ยวเนื่องมาจากบทบาทการแสดงและการออกแบบพื้นที่การแสดง เพราะบทบาทการแสดงเป็นสิ่งที่ตั้งต้นทั้งหมดและพื้นที่การแสดงเป็นองค์ประกอบหลักให้ผู้ออกแบบแสงสามารถทำงานต่อการออกแบบแสงมีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมเป็นอย่างมาก เช่น สร้างความรู้สึกอึดอัด, กดดัน, ผ่อนคลาย หรือ ตื่นเต้น เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้กำกับการแสดงเองก็มีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางของการออกแบบด้วย (ชีรภัทร โอสวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบแสงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการช่วยส่งเสริมบรรยากาศและช่วยส่งเสริมความหมายให้ทั้งกับนักแสดงและผู้รับชม ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าถึงตัวละคร บทละคร บรรยากาศและองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงในครั้งนี้ได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

3.3.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามเพื่อค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ การวิจัยครั้งนี้นำเสนอผ่านรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยสามารถจำแนกรายละเอียดเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการวิจัยเกี่ยวกับการคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ดังที่ ภูเขาปณ ปัทมสุต ได้อธิบายถึงการคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

สิ่งที่ควรต้องคำนึงถึงคือมุมมองของผู้ที่สร้างงานว่าจริง ๆ แล้ว ปัญหาในสังคมไทยและปัญหาใด ๆ ในโลกนี้ที่จะนำมาสร้างเป็นละครหรืองานสร้างสรรค์ ซึ่งงานประเภทนี้ในความเข้าใจคืองานประเภท “Social

Documentary Theatre” โดยงานประเภทนี้ควรนำปัญหาในสังคม มาสร้างสรรค์ ซึ่งจริง ๆ สังคมไทยและพัฒนาการทางเอเชีย ยังมีผู้สร้างสรรค์ ผลงานทางด้านปัญหาของร่วมสมัยยังไม่เยอะเท่าที่ควร ถ้ามองในด้าน สังคมไทยสิ่งทีควรคำนึงถึงอย่างมาก ในบَاب 7 ประการก่อนที่จะนำมา สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นตัวแทนของฝั่งไหนควรมองมุมมองของหลาย ๆ ขนั้ หมายความว่า การสร้างงานสร้างสรรค์งานไม่ควรอยู่ข้างใดข้างหนึ่ง บَاب 7 ประการ ในการจะนำเหตุการณ์จริง ๆ ของไทยมาสร้างจะต้องลดอคติ ในการยืนจุดยืนใดจุดยืนหนึ่งทางการเมืองและสังคมให้ได้มากที่สุด (กษاپณั ์ ปัทมสูตร, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

นอกจากการคำนึงถึง บَاب 7 ประการ ในทุกขนั้ ธีรกร จันทนะสาโร ได้อธิบาย ถึง การคำนึงถึง บَاب 7 ประการ ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

การตีความในบริบทสังคมไทย ควรมีการเชื่อมโยงถึงเหตุการณ์ พฤติกรรม สภาพการณ์ของสังคม ชุมชน หรือบุคคล กลุ่มบุคคล ที่สอดคล้องกับ เหตุการณ์ในบَاب 7 ประการ ซึ่งผู้สร้างงานอาจมีการตีความในมิติที่แตกต่างกัน ออก โดยการใช้เรื่องสัญลักษณ์ การแปลความหมาย หรือการเล่าเรื่องอย่าง ตรงไปตรงมา ในปัจจุบันสังคมไทยถูกมองจากทัศนคติของเยาวชนรุ่นใหม่ว่า เป็นสังคมที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างมากในหลาย ๆ ด้าน เช่น การศึกษา สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ดังนั้น การแสดงนี้อาจนำเสนอผ่าน มุมมองหรือทัศนคติของเยาวชนรุ่นใหม่ ที่มีการตีความเรื่องบَاب 7 ประการ ในลักษณะของเหตุการณ์ในสังคมหรือบริบทของไทย โดยให้ความสำคัญไปที่ หลักการ 3 อย่าง ได้แก่ 1) การตีความหมายของบَاب 7 ประการ 2) การใช้ สัญลักษณ์หรือภาพแทนความหมาย และ 3) การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม หรือการบูรณาการศาสตร์ (ธีรกร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคำนึงถึง “บَاب 7 ประการ” ในบริบทของ สังคมไทย มีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อที่จะนำมา วิเคราะห์ โดยปราศจากอคติในจุดยืนทางการเมืองและสังคม เนื่องจาก “บَاب 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย คือประเด็นหลักของหัวข้อการวิจัยในครั้งนี้

2) การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการวิจัยเกี่ยวกับการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เนื่องจากสังคมไทยในปัจจุบันเกิดปัญหาในทุกสถาบันทางสังคม ดังที่ ธีรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคมไว้ว่า

การสะท้อนปัญหาของสังคมที่เชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” สามารถคัดเลือกสภาพปัญหาหรือประเด็นของสังคมที่ได้รับความสนใจอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจหนีไม่พ้นเรื่องการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งเป็นประเด็นที่สัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับคนทุกชนชั้น แต่สิ่งที่น่าสนใจ คือ การสะท้อนปัญหาของสังคมนั้น อาจต้องมีการตีความ แสวงหา หรือสังเคราะห์ถึง “ต้นตอ” ของปัญหา แล้วนำสิ่งที่ได้มาออกแบบหรือเป็นส่วนหนึ่งในการแสดง ที่สำคัญ คือ ต้องเป็นการสะท้อนถึงปัญหาที่ยังไม่ค่อยถูกนำมาใช้ในการสร้างงานนาฏศิลป์ ทั้งในด้านกระบวนการ ประเด็น หรือ รูปแบบการแสดง (ธีรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564)

นอกจากการคัดเลือกประเด็นปัญหาทางสังคมที่ได้รับความสนใจ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม ไว้ว่า

การสะท้อนปัญหาของสังคมควรคำนึงถึงเรื่องของบาปบุญคุณโทษ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคุณธรรมที่มนุษย์พึงมี รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้และการยอมรับในสังคมนั้น ๆ เช่น ศาสนา เป็นส่วนหนึ่งในสังคม ความเสมอภาค ความเหลื่อมล้ำ เป็นต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม ถือเป็นประเด็นสำคัญในการหาแนวทางและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ เพื่อเป็นการตอบคำถามถึงประเด็นปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบัน

3) การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการวิจัยเกี่ยวกับการคำนึงการสื่อสารผู้ชม เพื่อค้นหาคำตอบของแนวทาง และรูปแบบ ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 องค์ประกอบ เพื่อให้ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้เกิดความน่าสนใจ และเข้าถึงผู้ชมได้อย่างมากที่สุด ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม ไว้ว่า

การแสดงจะมีส่วนที่เป็นผู้แสดงและผู้ชม ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ เพราะฉะนั้นถ้าเกิดจะทำให้เกิดเอกภาพ ทั้งนักแสดงและผู้ชมจะต้องมีการสื่อสารและการรับรู้ให้ได้ผลในระดับที่จะทำให้เกิดเอกภาพขึ้นระหว่างผู้แสดงและผู้ชม จึงเห็นว่าการสื่อสารของการแสดงให้ผู้ชมจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

นอกจากการคำนึงถึงการเกิดเอกภาพ พัทธินทร์ สันตือชวรรณ ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม ถึงการสะท้อนพฤติกรรมของบาปที่ควรสื่อสารต่อผู้ชม ไว้ว่า

เรื่องบาปถือเป็นความเชื่อของคนหมู่มากที่ทำให้เกิดเป็นศาสนา หรือลัทธิขึ้น “บาป 7 ประการ” ถือเป็นเครื่องเตือนใจที่สอนให้รู้ว่าการทำพฤติกรรมในรูปแบบนั้นมันจะเกิดบาป ซึ่งการสื่อสารต่อผู้ชมควรคำนึงว่า บาปแท้จริงแล้วคือการตีความของมนุษย์ใช่หรือไม่ แล้วถ้าเราเกิดความริษยาจะมีพฤติกรรมไปในรูปแบบใดเกิดความทุกข์อย่างไร และพฤติกรรมนั้นจะส่งผลต่อคนรอบข้างอย่างไรเพราะฉะนั้นการสื่อสารต่อผู้ชม สิ่งที่มีมนุษย์ตีความทั้ง 7 ประการแล้วควรสะท้อนพฤติกรรมของบาปนั้น ซึ่งควรมีการสื่อสารทั้งสองส่วน คือ พฤติกรรมจากบาป 7 ประการ และผลที่ได้จากบาป 7 ประการ (พัทธินทร์ สันตือชวรรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการคำนึงการสื่อสารผู้ชม คือสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการค้นหาคำตอบเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้ผู้ชมได้รับประโยชน์และองค์ความรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

4) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการวิจัยเกี่ยวกับการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัย เพื่อให้เกิดอัตลักษณ์ และเกิดความแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนผู้ใด ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ได้สิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นที่โดยไม่ซ้ำจากของเดิม เหมือนเป็นหนทางที่คนรุ่นใหม่แสวงหา โดยเริ่มตั้งแต่ประเด็นหัวข้อ การออกแบบบทหรือเรื่องราว การออกแบบลีลา การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรี การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบแสง ซึ่งรวมถึงกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

ความคิดสร้างสรรค์คือการคิดสิ่งใหม่ที่ไม่ซ้ำกับสิ่งเดิมที่มีอยู่ ในขณะที่ พัทรินทร์ สันติอวัชรณ ได้อธิบายเกี่ยวกับ การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ถึงการสร้างผลงานที่แตกต่าง ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์นั้นอันดับแรกควรศึกษา บาบ 7 ประการ ในเชิงผลงานสร้างสรรค์ว่างานชิ้นนั้นมีรูปแบบอย่างไร ดีความอย่างไร และมีการร้อยเรียงอย่างไร และหลังจากนั้นนำมาสร้างให้แตกต่าง เพราะความคิดสร้างสรรค์คือสิ่งที่ไม่เคยมีและไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน สิ่งที่ต้องคำนึงในเรื่องความคิดสร้างสรรค์คือการสร้างงานให้แตกต่างจากที่มีอยู่ และควรตีความ บาบ 7 ประการ ให้ลึกซึ้งมากขึ้นกว่าเดิมเพื่อนำมาตีความตีความตัวเองให้ออกมาชัดเจน (พัชรินทร์ สันติอวัชรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ถือเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากทำให้ผลงานสร้างสรรค์เกิดความแปลกใหม่ เข้ากับยุคสมัย และเกิดความน่าสนใจต่อทั้งผู้รับชมและผู้ที่สนใจศึกษาผลงานการสร้างสรรค์ในครั้งนี้

5) การคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบของการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบของการแสดง เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดความหลากหลายขององค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบของการแสดง ไว้ว่า

ควรคำนึงถึงเนื้อหาที่หลากหลายในเรื่องของรูปแบบการแสดง เช่น นาฏศิลป์ร่วมสมัย บัลเลต์ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ฯลฯ ทั้งนี้สามารถให้นักนาฏศิลป์ไปในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งได้ อีกทั้งบางฉากการแสดง สามารถนำเสนอเอกลักษณ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การโล่โทนสีของเครื่องแต่งกาย ที่บ่งบอกถึงรูปแบบสมัยใหม่ แต่องค์ประกอบอื่นของการแสดง อาจนำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ได้ ซึ่งจะหมายถึงรูปแบบสมัยใหม่จะเป็นแง่ของเอกภาพ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

นอกจากการคำนึงถึงความหลากหลายในการหาแนวทางในการออกแบบการสร้างสรรค์ พชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบของการแสดง ถึงการใช้นาฏศิลป์เป็นสื่อกลางในงานสร้างสรรค์ ไว้ว่า

ความหลากหลายของการแสดงสามารถสร้างสรรค์ให้หลากหลายได้แต่ต้องมีเอกภาพ และควรอธิบายและมีเหตุผลรองรับในการใช้ความหลากหลายในแต่ละรูปแบบ โดยสามารถใช้ลีลานาฏศิลป์เป็นสื่อกลางได้ และควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสิ่งที่นำเสนอ (พชรินทร์ สันติอัฐวรรณ, สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เนื่องจากลีลานาฏศิลป์ถือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบถึงความหลากหลายของรูปแบบของการแสดงในครั้งนี้

6) การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งถือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม รวมถึงการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อใช้แทนการอธิบายในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมาย และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

สัญลักษณ์ถือเป็นการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากกว่าคำพูด และสามารถเป็นส่วนช่วยในการสื่อสารที่บางครั้งอาจไม่สามารถสื่อสารผ่านท่าทางหรือคำพูดได้ เนื่องจากอาจเกิดความเสียหายหรือขัดผลประโยชน์กับที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งสัญลักษณ์จะสามารถเป็นส่วนช่วยในการสื่อสาร และลดการเกิดปัญหาที่จะตามได้ในภายหลัง และสามารถเปลี่ยนเอาประเด็นในอดีตกับปัจจุบันมาสร้างสรรค์เป็นงานร่วมสมัยได้ ซึ่งสัญลักษณ์เปรียบเสมือนแบรนด์ในการบริหารจัดการที่ลึกลับและมีอยู่ทุกแห่งทั่วโลก อีกทั้งความเข้าใจและการแปลความหมายสามารถพัฒนาไปต่อได้เรื่อย ๆ ตามกาลเวลา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

การใช้สัญลักษณ์ ถือเป็นส่วนช่วยในการสื่อสารเพื่อลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมาในภายหลัง ในขณะที่ ดวงพร มีทรัพย์ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไว้ว่า

สัญลักษณ์ในรูปแบบงานในสมัยปัจจุบันค่อนข้างเป็นนามธรรมเป็นส่วนมาก การที่ศิลปินสร้างงาน เปรียบเหมือนกับการเซ็นลายเซ็นของงานที่ถูกแทรกจากสัญลักษณ์ ที่ไม่ค่อยมีการสื่อสารโดยตรงแล้ว งานสร้างสรรค์เป็นนามธรรมในส่วนมาก สัญลักษณ์จึงจำเป็นในการแสดงซึ่งถือเป็นตัวแทนและตัวตนของศิลปิน แต่ สัญลักษณ์ ไม่เพียงแค่บ่งบอกถึงตัวตน ยังบ่งบอกถึงความชอบ รสนิยม มุมมอง และทัศนคติโดยไม่ได้สื่อสารโดยตรง เช่น ดาบ อาจใช้ถึงไม้แทน โดยสัญลักษณ์จะเป็นตัวบ่งบอก ประสบการณ์ และมุมมองต่าง ๆ แล้วแต่บริบทที่ผ่านมา โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบให้ครบถ้วน เพื่อให้สัญลักษณ์ได้ทำหน้าที่อย่างเต็มรูปแบบ (ดวงพร มีทรัพย์, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ คือส่วนสำคัญในการค้นหาแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อให้การแสดงเกิดความสอดคล้องกับบทการแสดง และเกิดความเป็นเอกภาพ

7) การคำนึงถึงแนวคิดทางด้านศิลปกรรม

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามการคำนึงแนวคิดทางด้านศิลปกรรม เพื่อค้นหาคำตอบและนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์ ไว้ว่า

แนวคิดทางด้านศิลปกรรม ถือเป็นแนวคิดหรือทฤษฎีองค์ความรู้ที่ได้ใช้เวลาในการศึกษามาเป็นอย่างดี จึงสามารถนำแนวคิดหรือทฤษฎีเหล่านั้นมาเป็นแนวทางในการต่อยอดความคิดให้มีการพัฒนาต่อจากสิ่งที่ได้มีการคิดค้นขึ้นมาแล้ว และเนื่องจากนาฏศิลป์มีหลากหลายองค์ประกอบอยู่ในผลงานการสร้างสรรค์ โดยในแต่ละองค์ประกอบจะมีองค์ความรู้ที่มาจากทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการศึกษาจากองค์ความรู้ของแต่ละศิลปะในแต่ละสาขา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ถือเป็นการผสมผสานองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์ ในขณะที่ ดวงพร มีทรัพย์ ได้อธิบายเกี่ยวกับการคำนึงแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์ ถึงความสำคัญขององค์ประกอบโดยรวม ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่ครบถ้วนซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ ลีลาและลวดลายในการเดินเต็มไปด้วยเส้นสาย ซึ่งรวมองค์ประกอบอื่น ๆ ไว้อีกมากมาย เช่น องค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์ในเรื่องของสี ซึ่งสีของการเผาไหม้ สามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบนาฏศิลป์เกี่ยวกับ “ไฟ” ที่ไม่ใช่มีเพียงแค่สีแดง แต่แท้จริงนั้นสีของ

การเผาไหม้มีหลากหลายสี ซึ่งถือเป็นการบูรณาการกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้า การออกแบบอุปกรณ์ที่ล้อไปกับสีของเปลวไฟ เป็นต้น (ดวงพร มีทรัพย์, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่าการคำนึงแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์ คือองค์ประกอบทางศิลปกรรมที่สำคัญในการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์ในทุกองค์ประกอบ และถือเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นเพื่อค้นหาคำตอบและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และให้เกิดความเป็นเอกภาพ

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการค้นคว้าข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ และได้พิจารณาเลือกใช้เครื่องมือในการวิจัยชนิดต่าง ๆ ประกอบไปด้วย การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สื่อสารสนเทศ การสำรวจข้อมูลภาคสนาม การสัมมนา และประสบการณ์ของผู้วิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลประเด็นสำคัญต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.4.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร (data collection)

การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารสำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามระเบียบวิธีการวิจัยของการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยเก็บรวบรวมจากข้อมูลเชิงเอกสารทางวิชาการ หนังสือ ตำรา บทความ พระคัมภีร์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงพิจารณาสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดยในการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นที่ศึกษาไว้ ดังต่อไปนี้

3.4.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้พิจารณาในเรื่องของ รูปแบบ แนวคิด ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ การจัดองค์ประกอบศิลป์

และจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย เพื่อนำไปวิเคราะห์และบูรณาการเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

3.4.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ โดยเอกสารส่วนใหญ่เป็นภาษาต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาทั้งภาษาต่างประเทศและฉบับภาษาไทยรวมถึงศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ อีกหลายรูปแบบ โดยพิจารณาในเรื่องของ รูปแบบ แนวคิด เทคนิคการเคลื่อนไหว การตีความ และการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อการแสดง อันนำไปสู่การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยต่อไป

3.4.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับบาป 7 ประการ

ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญในข้อมูลเชิงเอกสาร ซึ่งส่วนใหญ่เรียบเรียงเป็นภาษาต่างประเทศ โดยผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาจากเอกสารในหลากหลายรูปแบบ รวมถึงศึกษาเอกสารข้อมูลภาษาไทยที่มีอยู่อย่างจำกัด ที่ว่าด้วยการกระทำความผิดที่ปรากฏอยู่ในบาป 7 ประการ ของศาสนาคริสต์ และศึกษาความหมาย คุณลักษณะ รวมถึงศึกษาบาปทางศาสนาพุทธที่สอดคล้องกับ บาป 7 ประการ เพื่อนำมาตีความและวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การสร้างบทการแสดงและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ต่อไป

3.4.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของสังคมไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารเกี่ยวกับสังคมไทยในอดีตและปัจจุบัน แต่ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่บริบทสังคมไทยในปัจจุบันทั้งทางด้าน สถาบันครอบครัว สถาบันเศรษฐกิจ สถาบันการศึกษา สถาบันการเมืองการปกครอง และสถาบันศาสนา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่สอดคล้องกับการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ และได้นำข้อมูลที่ได้รับมาตีความ วิเคราะห์ และพัฒนากระบวนการเพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ต่อไป

3.4.2 การสัมภาษณ์ (interview)

การสัมภาษณ์ คือกระบวนการศึกษารูปแบบหนึ่งที่ยอมรับใช้ในด้านสังคมศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ทั้งทางด้าน การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ และ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย และเนื่องจากการวิจัยฉบับนี้ไม่เคยมีผู้ใดศึกษามาก่อนจึงเป็นข้อมูลเชิงปฐมภูมิซึ่งเกิดจากการสัมภาษณ์เป็นหลัก โดยการสัมภาษณ์ในงานวิจัยฉบับนี้อยู่ในรูปแบบการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยประเด็นสัมภาษณ์

เป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย โดยแบ่งได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

3.4.2.1 กลุ่มผู้มีความรู้หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ บาป 7 ประการ เช่น นักบวชชายของศาสนาคริสต์ นักบวชหญิงของศาสนาคริสต์ ที่บวชเป็นระยะเวลา 40 ปีขึ้นไป หรือ ครูผู้สอนศาสนา ที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 40 ปี

3.4.2.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือผู้เกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม ที่มีประสบการณ์ด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรมไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือ มีผลงานสร้างสรรค์อย่างน้อย 10 ชิ้น

3.4.2.3 กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วิทยุฒิ และอาชีพ

3.4.3 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ (information technology)

ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกศึกษาสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องในประเด็นของ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยในแง่มุมต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับการกระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เช่น ข่าวสารเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สื่อสารสนเทศในการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์อย่างเหมาะสม เช่น วิดีทัศน์ สื่อออนไลน์ เป็นต้น

3.4.4 การสังเกตการณ์ (observation)

การสังเกตการณ์ถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการรวบรวมข้อมูลเพื่อสำหรับการวิจัย โดยผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสังเกตการณ์โดยตรงทางด้านการแสดงของนราพงษ์ จรัสศรี และเข้าร่วมรับชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ที่มีแนวคิดที่เชื่อมโยงกับประเด็นจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นทิศทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ อันได้แก่ การแสดงผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ของนราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยคนแรกในประเทศไทย สัมมนาทางวิชาการ และการแสดงดุซงญอโนพันธ์ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ของนิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.4.4.1 การแสดงผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ของนราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินผู้เบิก นาฏศิลป์ร่วมสมัยคนแรกของประเทศไทย

ผู้วิจัยศึกษาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ศิลปินผู้บุกเบิก
นาฏศิลป์ร่วมสมัยคนแรกของประเทศไทย จำนวนทั้งสิ้น 4 เรื่อง ดังต่อไปนี้

1) การสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด บรานซ์ ดูบัวร์ (Blanche DuBois's Fantasy) จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จัดแสดงระหว่างวันที่ 24 – 26 ตุลาคม พ.ศ. 2562 ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้มาจากวรรณกรรมอมตะเรื่อง รถรางคันนั้นชื่อปรารถนา (A Streetcar Named Desire) ของ เทนเนส วิลเลียม (Tennessee Williams) โดยได้ถูกหยิบยกขึ้นมาตีความใหม่ผ่านลีลานาฏศิลป์ บัลเลตคลาสสิก (classical ballet) ในลักษณะการเต้นคู่ และใช้เทคนิคคอนแทค อิมโพรไวเซชัน (contact improvisation) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การแสดงชุด บรานซ์ ดูบัวร์ กล่าวถึงประเด็นในเรื่องของการยกย่องสตรี และผู้หญิงที่ถูกกดขี่ข่มเหงจากสังคม โดยแต่ละฉากมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายที่ต่างกันไป ซึ่งสัญลักษณ์ที่เด่นชัดของเรื่องนี้คือ “ม่านสีขาว” และ “บันได” โดยม่านสีขาว มี 2 นัย คือ 1) การปรากฏตัวของตัวละคร และ 2) การปิดบังซ่อนเร้นความขรหาของตัวละคร ซึ่งสื่อความหมายถึงการปิดกั้นและบดบัง ซึ่งทำให้คนดูเกิดการสังเกตและจินตนาการถึงการเคลื่อนไหวของตัวละครหลังม่านที่มีนัยบางประการ และ “บันได” ในการแสดงชุดนี้มีความหมายถึงความทะเยอทะยาน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ใน ชุด บรานซ์ ดูบัวร์ ผู้วิจัยได้พบว่าการแสดงชุดนี้มีการใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบบัลเลตคลาสสิกในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) และเทคนิคคอนแทคอิมโพรไวเซชัน (contact improvisation) รวมถึงมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เกิดการจินตนาการ และตีความตามความเข้าใจในมุมมองของแต่ละบุคคล

2) การสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ: วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf: Free Spirit, Free the World) จัดการแสดงระหว่างวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ โดยมีการผสมผสานของนาฏศิลป์หลายสกุล ทั้งการเต้นบัลเลต

คลาสสิก การเต้นแจ๊ส (jazz dance) และการเต้นระบำนานาชาติ (national dance) ซึ่งทักษะของลีลานาฏศิลป์ในการแสดงชุดนี้มีความขัดแย้งของทักษะลีลา แต่ผู้ออกแบบท่าเต้นสามารถนำทักษะเหล่านี้มาอยู่ในการแสดงเดียวกันได้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การแสดงชุดวินสแห่งวิลเลินดอร์ฟได้หยิบยกประเด็นในเรื่องปัญหาการทำลายทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมของโลก การแสดงชุดนี้ใช้ทฤษฎีการปะติด (collage) คือการที่แต่ละฉากไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์หรือเรียงตามลำดับความสำคัญ ซึ่งการปะติดสามารถเปลี่ยนแปลงลำดับของแต่ละฉากการแสดงได้อย่างไม่มีผลกระทบต่อทั้งการสร้างสรรคงานหรือวัตถุประสงค์ของการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง ชุด วินสแห่งวิลเลินดอร์ฟ: วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก ผู้วิจัยได้พบว่าการแสดงชุดนี้มีการผสมผสานของนาฏศิลป์หลายสกุล ซึ่งผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการใช้ ทฤษฎีการปะติด ซึ่งถือเป็นทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยในครั้งนี้ได้

3) การสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด เพลงรักพรุฟร็อค (The Love Song of J. Alfred Prufrock) จัดแสดงระหว่างวันที่ 13 – 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กำกับการแสดง โดย พรณศักดิ์ สุขี และออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี โดยการแสดงชุดนี้มีการร่วมมือกัน ระหว่าง บริษัท พานาโซนิค ชิว เซลส์ (ประเทศไทย) จำกัด และ ภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยใช้เทคนิคของการฉายภาพบนวัตถุ (projection mapping) เข้ามามีบทบาททางด้านองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ มีการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวซ้ำไปซ้ำมา (repetitive movement) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความไม่แน่ใจและความลังเล ของตัวบทละคร รวมถึงฉากเปิดเรื่องคือ ฉาก “นรกในใจของพรุฟร็อค” มีการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวบนพื้น (floor Work) ของผู้ที่รับบทบาทของสัตว์นรก และมีการใช้รูปแบบ ศิลปะการปะติด ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบาย ไว้ว่า

เพลงรักพรุฟร็อค มีแนวคิดที่สื่อให้เห็นถึงจริยธรรมของศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ผลงานในเรื่องการรับผิดชอบต่อสังคม ที่สะท้อนสังคมถึงยุคปัจจุบัน โดยมีการนำเหตุการณ์สังคมมาสอดแทรกในงาน เช่น ฉากประชดประชันทางการเมืองในยุคปัจจุบันมีกลุ่มเยาวชนออกมาประท้วง โดยใช้

สัญลักษณ์ภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย และมีการนำภาพอนุสาวรีย์เทพี
สันติภาพฉายลงดั่งสู่ทะเล มาสอดแทรกในฉากสุดท้ายของความคิดพुरुพรีอค
และมีการใช้สัญลักษณ์ที่ดีความได้อย่างลึกซึ้ง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์,
17 พฤศจิกายน 2564)

นอกเหนือจากแนวคิดที่สื่อสารให้เห็นถึงจริยธรรม และการใช้สัญลักษณ์ภาพ
อนุสาวรีย์ในการสื่อสารแล้ว ยังมีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารโดยตรงอีกหนึ่งนัย ดังที่ นราพงษ์
จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การใช้สัญลักษณ์อีกหนึ่งนัย คือ นาฬิกา ที่หมายถึง อายุของคน
ซึ่งพुरुพรีอคสะท้อนให้เห็นถึงการปล่อยให้ความกลัวทางความคิดผ่านล่วงเลยไป
ตั้งแต่หนุ่มจนถึงแก่ชรา ก็ยังไม่ได้ทำในสิ่งที่อยากทำ เช่นเดียวกับลีลาของ
ผู้แสดงที่บอกให้รู้ถึงความชรา โดยกัตุลูกพีช เป็นการสื่อความหมายตรง
(นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง ชุด เพลงรักพुरुพรีอค ผู้วิจัยได้พบว่ามี
การใช้ลีลานาฏศิลป์ที่เคลื่อนไหวเข้าไปเข้ามา ซึ่งบ่งบอกถึงตัวละครที่มีความรู้สึกกังวล และไม่แน่ใจที่
จะกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้แรงบันดาลใจในการออกแบบ
ลีลาที่สามารถบ่งบอกได้ถึงอารมณ์ และความนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจน และผู้วิจัยยังได้รับ
แรงบันดาลใจในการใช้เทคนิคของการฉายภาพบนวัตถุ เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงชุดนี้ได้อย่างลง
ตัว อีกทั้งการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบการสะท้อนถึงปัญหาของสังคมในยุคปัจจุบัน ที่มีการนำ
เหตุการณ์ของสังคมมาสอดแทรกในงานสร้างสรรค์ ซึ่งถือเป็นการได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบ
บทละครในครั้งนี้

4) การสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด ปลดปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน
(Let the world peace fly) จัดแสดงระหว่างวันที่ 18 – 19 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ณ โรงละคร
แบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี
การแสดงชุดนี้ใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก และลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยใช้
รูปแบบการเคลื่อนไหวในท่ากิจวัตรประจำวัน (everyday movement) ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี
ได้อธิบายไว้ว่า

การแสดงชุดปลดปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน สื่อให้เห็นถึงจริยธรรมของผู้สร้างสรรค์ผลงานในเรื่องของการรับผิดชอบต่อสังคมทางด้านการเมือง ทั้งทางด้านสิทธิ เสรีภาพ และอิสรภาพ โดยนำเสนอผ่านการหยิบยกเรื่องใกล้ตัวและให้ความสำคัญของสรีระของร่างกายที่ผู้อื่นมักมองข้าม มาใช้ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ซึ่งถือเป็นผู้นำทางความคิดสร้างสรรค์ การแสดงชุดนี้ใช้สรีระร่างกาย แขน ขา และส่วนต่าง ๆ ให้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ เพื่อสื่อให้เห็นถึงความอิสระที่แยกจากกันเมื่อรวมกันเป็นร่างกายมนุษย์ จึงหมายถึงความร่วมมือกันในการปลดปล่อยอิสรภาพ เป็นนัยที่ผู้สร้างสรรค์ได้เสนอเป็นจุดเริ่มต้นของการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)



CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 3.1 ภาพการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุด ปลดปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี, ภาพถ่ายส่วนตัว

นอกเหนือจากการสื่อให้เห็นถึงจริยธรรมของผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว นราพงษ์ จรัสศรี ยังกล่าวถึงการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในเรื่องนี้ไว้ว่า

ยังมีอุปกรณ์ที่แทนการสื่อความหมายต่าง ๆ ได้แก่ “ผ้า” ใช้แทนสัญลักษณ์ของปีกอิสรภาพแห่งการโบยบิน “ไซ” คือ กบดักที่ใช้ดักปลาสื่อถึงการกักขัง และการห่วงงเหนี่ยว ใช้สัญลักษณ์กบดักมาแทนตัวแทนแห่งปีกอิสรภาพ ที่กล่าวถึงการขับเคลื่อนอิสรภาพ และ สีของเครื่องแต่งกาย ใช้สี

ม่วงเหลือง ในการสื่อความหมายของการไว้ทุกข์ที่เป็นความเชื่อของคนไทย
โบราณ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง ชุด ปลดปล่อยสันติภาพโลกให้โอบยิบ
ผู้วิจัยได้พบว่ามี การนำเสนอลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก และลีลานาฏศิลป์
หลังสมัยใหม่ รวมถึงมีการใช้บทพูดเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และทำให้
ผู้ชมได้ติดตามบทพูดและลีลานาฏศิลป์ไปพร้อมกัน รวมถึงการใช้สรีระของร่างกายเคลื่อนไหว
อย่างอิสระ การแสดงเรื่องนี้จึงทำให้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

3.4.4.2 การแสดงดุชนิพนธ์

ผู้วิจัยศึกษาผลงานดุชนิพนธ์ ซึ่งเป็นผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ของนิสิตดุชนิ
บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่นที่ 11 จำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ดังต่อไปนี้

1) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ
นราพงษ์ จรัสศรี จัดแสดงระหว่างวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครเบสส์ค บ็อกซ์ เจียเตอร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบการสร้างสรรค์ดุชนิพนธ์ โดย อัมรงค์ บุญราช การแสดงชุดนี้
แบ่งออกเป็นทั้งหมด 6 องก์ ได้แก่ องก์ 1 ลีกลับ องก์ 2 หลงไหล องก์ 3 แผลง องก์ 4 ตะวันออก
และตะวันตก (ตะวันออก) องก์ 5 สรีระ และ องก์ 6 คุณธรรม โดยใช้ลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่
และมีการนำเรื่องของสีมาใช้ในการสื่อความหมายของคุณสมบัติของศิลปิน



ภาพที่ 3.2 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ
การเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี

ที่มา : อัมรงค์ บุญราช

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้วิจัยพบว่าการนำทฤษฎีนี้ มาใช้ในการในการสื่อความหมายของคุณสมบัติของศิลปิน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างออกไปตามสิ่งที่ปรากฏในภาพของการแสดง ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถตีความหมายได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

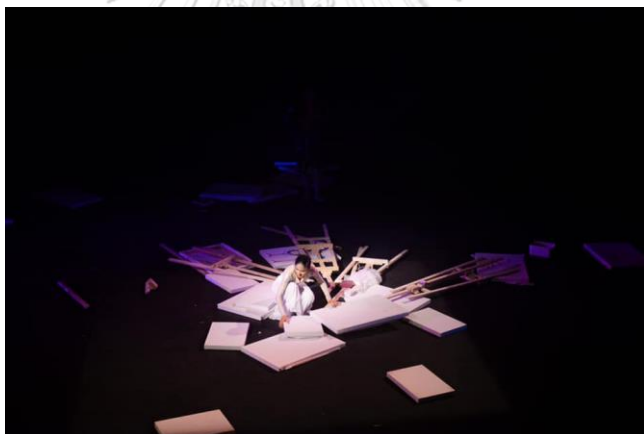
2) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ จัดแสดงระหว่างวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เอเชียเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบการสร้างสรรค์ดุซงึนพันธ์ โดย พรณพัชร เกษประยูร การแสดงชุดนี้ถูกแบ่งออกเป็นทั้งหมด 7 องค์ ได้แก่ องค์ 1 ปรัชญาในการทำงาน (philosophy) องค์ 2 จรรยาบรรณ (ethic) องค์ 3 ความสามารถหลากหลาย (versatile) องค์ 4 ผู้นำและผู้บุกเบิก (pioneer) องค์ 5 หลงใหล (passion) องค์ 6 ถ่ายทอดองค์ความรู้ (passing the knowledge) และ องค์ 7 รสนิยม (taste) โดยใช้เทคนิคการแสดงศิลปะการแสดงในการนำเสนอถึงอุปนิสัยของคณะกรรมการในแต่ละบุคคลเพื่อใช้จำลองเหตุการณ์ในการประชุมคัดเลือกศิลปิน และใช้นาฏศิลป์การแสดง ในการออกแบบลีลาในแต่ละองค์การแสดง



ภาพที่ 3.3 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปิน
ระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์
ที่มา : พรณพัชร เกษประยูร

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยพบว่ามีผู้ใช้เทคนิคศิลปะการแสดงและใช้นาฏศิลป์การแสดง ในการดำเนินเรื่องในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

3) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน จัดแสดงระหว่างวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบการสร้างสรรค์ชุดนิพนธ์ โดย สุเมธ ป้อมป้องภัย การแสดงชุดนี้ถูกแบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 องก์ ได้แก่ องก์ 1 ความเหงา องก์ 2 ไม่ครบองค์ประกอบ องก์ 3 คิดไปเอง องก์ 4 ทูรันทูราย และ องก์ 5 นรกในใจ โดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เป็นลีลานาฏศิลป์พื้นฐานของการแสดงชุดนี้ และใช้เทคนิคการออกแบบแสงโดยใช้โคมไฟ Moving Head ColorSpot 250 AT, Moving Head ColorSpot 575 AT และแผ่นโกโบฉลุลาย (gobo) เพื่อให้แสดงลวดลายของ “ไฟ” ที่กำลังถูกเผาไหม้ ที่สื่อถึงสภาวะความทุกข์ทรมานที่มีนรกในใจ



ภาพที่ 3.4 ภาพการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน

ที่มา : สุเมธ ป้อมป้องภัย

จากการเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเรื่องราวของความทุกข์ที่เสมือนนรกในใจคน ผู้วิจัยพบว่าการแสดงชุดนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การออกแบบแสง ที่มีความละเอียด และมีการใช้เทคนิคของโกโบ เพื่อให้ปรากฏภาพ “ไฟ” เพื่อสื่อความให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการและมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงเพิ่มมากขึ้น โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจและแนวทางในการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

3.4.5 การสัมมนา (Seminar)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากการเข้าร่วมสัมมนาทั้งแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม ทั้งในเชิงบรรยายและในเชิงปฏิบัติ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นสาระสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

1) โครงการเสวนาวิชาการและนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย ภายใต้แนวคิด Blinded

ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์และการจัดสัมมนาในหัวข้อ โครงการเสวนาวิชาการและนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย ภายใต้แนวคิด Blinded จัดขึ้นในวันอังคารที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยนำเสนอถึงผลงานในสาขาศิลปะการแสดง ที่ยังไม่ได้รับการยอมรับหรือไม่เป็นที่รู้จักในสังคมไทยในวงกว้าง สาเหตุหนึ่งคือการขาดแหล่งข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และกิจกรรมที่เกิดจากหน่วยงานรัฐที่ทำหน้าที่สนับสนุนในสาขานี้โดยตรงมักเกิดข้อถกเถียงในหมู่ศิลปิน และสังคมมากกว่าการยอมรับ โดยงานเสวนาในครั้งนี้อยู่ในรายวิชา การบริหารจัดการศิลปกรรม ของนิสิตปริญญาเอก รุ่นที่ 12 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งอยู่ภายใต้การสอนของ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) ผู้เข้าร่วมการเสวนาได้มีโอกาสร่วมกันอภิปรายความหมายของงานศิลปะการแสดงร่วมสมัยผ่านมุมมองของศิลปินทั้งจาก สาขาการแสดง ศิลปินในสาขาอื่น และบุคคลทั่วไป เพื่อให้นิยามของคำนี้สามารถสะท้อนความรู้สึกรักใคร่ของผู้คนในวงกว้างได้ดียิ่งขึ้น
- 2) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรื่องเกณฑ์การวัดระดับคุณค่าของศิลปินร่วมสมัย สาขาศิลปะการแสดงที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน
- 3) หาหรือแนวทางพัฒนางานสร้างสรรค์ในสาขาศิลปะการแสดงร่วมสมัยของไทยผ่านทางความร่วมมือกันระหว่างกลุ่มศิลปินและหน่วยงานรัฐ



ภาพที่ 3.5 ภาพการเสวนาวิชาการและนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย

ภายใต้แนวคิด Blinded ของ นิสิตปริญญาเอก รุ่น 12

ที่มา : ผู้วิจัย

การเสวนาในครั้งนี้มีผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญในศาสตร์ต่าง ๆ เข้าร่วมให้ความรู้ ได้แก่

- 1) ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ศาสตราจารย์วิจัยแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย และ อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณศักดิ์ สุขี ผู้อำนวยการศิลป์คณะละครมหาวิทยาลัยกรุงเทพ และหัวหน้าภาควิชาการศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 3) อาจารย์ ดร.วิชุดา วุฑาพิทย ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ และการวิจัยนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นข้าราชการบำนาญ อดีตดำรงตำแหน่ง หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 4) อาจารย์ ดร.วิษุฒดา ต้นประเสริฐ อาจารย์สาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

โครงการเสวนาวิชาการครั้งนี้มีการนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยผู้วิจัยได้รับหน้าที่เป็นผู้ออกแบบการแสดงในครั้งนี้ โดยนำเสนอการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านการออกแบบลีลาในหลากหลายสกุล และนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นในสาขาศิลปะการแสดงเพื่อส่งเสียงเรียกร้องไปถึงหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องให้หันมาพิจารณาความขัดแย้งที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 3.6 ภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุด Blinded

ที่มา : ผู้วิจัย

การเข้าร่วมโครงการเสวนาวิชาการและนำเสนอผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย ภายใต้แนวคิด Blinded แบบมีส่วนร่วมในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และกระบวนการสร้างงาน ซึ่งถือเป็นแนวทางที่สำคัญต่อการออกแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยในครั้งนี้

2) งานบรรยายวิชาการในหัวข้อแนวคิดการสร้างผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย

งานบรรยายในครั้งนี้จัดขึ้นโดย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นโครงการส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาทักษะวิชาชีพแก่ศิษย์เก่า ซึ่งเป็นงานบรรยายทางวิชาการ ในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบซูม (zoom) ในหัวข้อ “แนวคิดการสร้างผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย” โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จัดขึ้นเมื่อวันที่ 29 มิถุนายน พ.ศ. 2564 โดยการบรรยายในครั้งนี้ กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย รูปแบบ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 3.7 ใบประกาศนียบัตร นางสาวนิษฐา บุตรเจริญ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการบรรยายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้ทางด้านแนวคิด และรูปแบบ ในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัย รวมถึงองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก ซึ่งถือเป็น แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้

3) โครงการนำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย ระดับชาติครั้งที่ 1

งานบรรยายในครั้งนี้จัดขึ้นโดย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นโครงการ นำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยระดับชาติ ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรก ในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบซูม (zoom) มีผลงานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ร่วมสมัยทั้งสิ้น 16 ชุด จากสถาบันระดับอุดมศึกษาที่ร่วมจัดงานในครั้งนี้ โดยจัดขึ้นเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ในครั้งนี้ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงพิธีเปิดใน ชุด “ถอดรหัสเลนส์ไตรลักษณ์”



ภาพที่ 3.8 ใบประกาศนียบัตร นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการบรรยายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์ของผู้นำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย ซึ่งมีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ทั้งนาฏยศิลป์ตะวันออก และ นาฏยศิลป์ตะวันตก รวมถึงได้รับความรู้ในองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ซึ่งถือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ของผู้วิจัยในครั้งนี้

4) ศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน (Art and Design in The Age of Disruption)

งานบรรยายในครั้งนี้จัดขึ้นโดย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นโครงการที่กล่าวถึงสังคมในยุคพลิกผัน (The Age of Disruption) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงสถานการณ์หรือวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานในวงกว้าง ไม่เว้นแต่วงการศิลปกรรม ศิลปิน คณาจารย์ และนักวิชาการในวงการศิลปะ โครงการศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน (Art and Design in The Age of Disruption) เพื่อเป็นเวทีในการจัดการแสดงและเผยแพร่ผลงานวิชาการ ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ โดยในครั้งนี้มีการปาฐกถาพิเศษ เรื่อง “ศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน” โดย มิส ดอง บิซ ฮาน (Ms. Doung Bich Hanh) และ ศาสตราจารย์ ธเนศ วงศ์ยานนาวา รวมถึงมีการเสวนาวิชาการพิเศษ เรื่อง “การสร้างและขยายฐานวิชาชีพด้านศิลปะการแสดงในช่วงเวลาแห่ง

การพลิกผัน” และ เรื่อง “อนาคตงานการออกแบบและหัตถกรรม” การนำเสนอผลงานวิชาการสาขานาฏศิลป์ในครั้งนี้ มีทั้งหมด 8 รายการ และมีศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในสาขานาฏศิลป์



ภาพที่ 3.9 ใบประกาศนียบัตร นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการบรรยายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำงานทางด้านศิลปะในแขนงต่าง ๆ และได้รับความรู้ทางด้านแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในช่วงวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) รวมถึงหลักการในการนำเสนอผลงาน

3.4.6. เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏศิลป์ของ วิชชุตา วุฑฒิตย์ ที่กล่าวถึงเกณฑ์การวัดคุณสมบัติ และคุณลักษณะที่ดีของศิลปิน โดยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การวัดคุณสมบัติมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังที่ วิชชุตา วุฑฒิตย์ ได้กล่าวถึงเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องศิลปินฯ ไว้ว่า

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏศิลป์แต่เดิมประกอบไปด้วย 10 ข้อ แต่ภายหลังได้ถูกเพิ่มเติมโดย นราพงษ์ จรัสศรี 1 ข้อ ณ ปัจจุบันรวมทั้งสิ้น 11 ข้อ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) จิตวิญญาณ (spirituality) 2) รสนิยม (taste) 3) ประสบการณ์ (experience) 4) ปรัชญา (philosophy) 5) ความสามารถหลากหลาย

(versatile) 6) การสร้างสรรค์ (creativity) 7) ผู้นำและผู้บุกเบิก (pioneer)
 8) การถ่ายทอดความรู้ (passing the knowledge) 9) จรรยาบรรณ (ethical)
 10) เป็นผู้หายาก (rarity) 11) หลงใหล (passionate) (วิชชุตา วุฒาติย์,
 สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)

นอกเหนือจากเกณฑ์มาตรฐานทั้งหมด 11 ข้อแล้ว ธารากร จันทะสาโร ได้แสดง
 ทรรศนะถึงเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏศิลป์ที่ส่งผลต่อ
 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

เกณฑ์สร้างมาตรฐานศิลปินต้นแบบ เป็นอีกหนึ่งแนวทางที่
 ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำมาใช้เทียบเคียงคุณสมบัติของตนเองต่อ
 การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ คุณสมบัติทั้ง 11 ประการอาจเกิดขึ้นพร้อมกัน
 หรือเกิดอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องแสดงกระบวนการที่
 สะท้อนถึงคุณสมบัติข้อนั้น ๆ ได้ด้วย เกณฑ์ดังกล่าวจะช่วยทำให้ผลงาน
 สร้างสรรค์นั้น ๆ ได้คำนึงถึงจุดเด่นในผลงาน และหลีกเลี่ยงการสร้างสรรค
 ผลงานที่อาจเกิดขึ้นมาแล้วในอดีต ดังนั้น การมีกรอบแนวคิดหรือหลักเกณฑ์
 ดังกล่าวในการช่วยเป็นเข็มทิศให้ผู้สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์มีมือใหม่ ก็เป็นเรื่อง
 ที่มีความสำคัญอย่างมาก ในฐานะการสร้างงานนาฏศิลป์ที่ไม่ซ้ำกับผลงานที่
 ผ่านมา (ธารากร จันทะสาโร, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2564)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ผู้วิจัยจะนำเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน
 ในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางนาฏศิลป์ ทั้ง 11 ข้อ มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ
 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลา
 นาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและ
 ดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่ และการออกแบบแสง

3.4.7 ประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย (Personal Experience)

การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทสังคมไทย
 ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยมีความสามารถและประสบการณ์
 ทางด้านศิลปะการแสดง ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก (classical ballet) การเต้นแจ๊ส (jazz dance)
 นาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance) นาฏศิลป์สมัยใหม่ (modern dance) ระเบิดสเปน
 (Spanish Dance) ละครเพลง (musical theatre) และ นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ทั้งในฐานะ

ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน บทบาทนักแสดง และบทบาทในฐานะผู้ถ่ายทอด จากประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์มาบูรณาการกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ทั้งนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับความสำคัญของประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัยไว้ว่า

ประสบการณ์ผู้วิจัยถือเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงเอกภาพและตัวตนของผลงานที่ไม่ซ้ำแบบผู้ใด และนอกจากนั้นยังแสดงถึงความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงที่ถึงว่าเป็นข้อมูลทางด้านปฐมภูมิ จึงนับว่าเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 15 ธันวาคม 2564)



ภาพที่ 3.10 ภาพผู้วิจัยในบทบาทนักแสดง จากการแสดงชุด “สุริโยไท บัลเลต์ โอเปร่า”

ที่มา : ผู้วิจัย

3.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย มีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

3.5.1 ศึกษาและค้นคว้า รวมถึงเก็บรวบรวมเอกสารทางวิชาการ หนังสือ ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.5.2 ดำเนินการขอเสนอโครงร่างวิทยานิพนธ์เพื่อรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน

3.5.3 ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล และการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับ “บาป 7 ประการ” ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ครู อาจารย์ ศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.5.4 ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

3.5.5 วิเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

3.5.6 นำผลจากวิเคราะห์มาออกแบบแนวทางการแสดง และทดลองการสร้างสรรค์ รวมถึงปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อทำการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขพัฒนางานสร้างสรรค์ในลำดับต่อไป ตลอดจนการดำเนินงานวิจัยนั้นสำเร็จ

3.5.7 จัดทำคลิปวิดีโอเพื่อเผยแพร่การแสดง โดยดำเนินการบันทึกวิดีโอจำนวน 1 ตัว และกล้องบันทึกภาพนิ่ง จำนวน 1 ตัว เพื่อบันทึกภาพขณะถ่ายทำการแสดง และบันทึกวิดีโอด้วยวิธีการแบ่งองค์การแสดงในแต่ละฉาก เพื่อความสะดวกในการบันทึกภาพและบันทึกวิดีโอ รวมทั้งสิ้นจำนวน 1 ครั้ง ต่อองค์การแสดง จากนั้นได้นำวิดีโอที่บันทึกไว้มาเรียงต่อกันตามการออกแบบบทการแสดง และนำเผยแพร่สู่สาธารณชน

3.5.8 นำเสนอผลงานสู่สาธารณชนผ่านสื่อออนไลน์ยูทูป (Youtube) และจัดให้มีการวิพากษ์เพื่อรับฟังความคิดเห็น รวมถึงทำการประเมินความพึงพอใจหลังชมการแสดง เพื่อนำมาประเมินผล และรายงานผลงานวิจัย

3.5.9 อภิปราย และสรุปผลการวิจัยพร้อมข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าในครั้งต่อไป รวมถึงจัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ ตีพิมพ์บทความ และเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่สาธารณชนต่อไป

3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้จำแนกรายนามตามประเด็นการสัมภาษณ์ไว้ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม และกลุ่มบุคคลที่มีองค์ความรู้ทางด้านสังคมศาสตร์ สาขาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา

3.6.1 กลุ่มบุคคลผู้ที่เกี่ยวข้องด้าน บาป 7 ประการ

รายนามผู้วิจัยในส่วนนี้ คือ นักบวชชายและนักบวชหญิงของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก ที่บวชเป็นระยะเวลา 40 ปีขึ้นไป หรือครูผู้สอนศาสนา ที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 40 ปี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมรายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ดังต่อไปนี้

- 1) ภราดา ดร.บัญชา แสงหิรัญ อธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
- 2) ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ


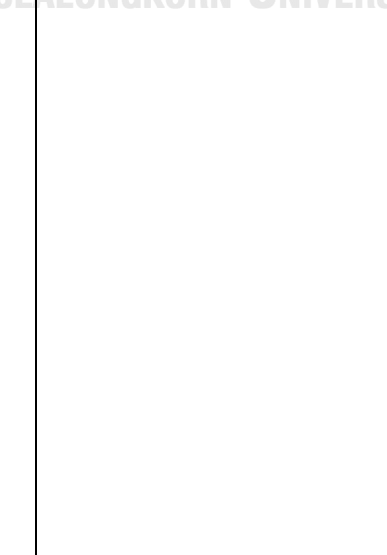
- 3) ชีสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย ชีสเตอร์ประจำโรงเรียนเรียนอัสสัมชัญธนบุรี
- 4) มาสเตอร์วิวัฒน์ กิจเจริญ อดีตครูสอนศาสนา โรงเรียนอัสสัมชัญ โรงเรียน
ยอแซฟอุปถัมภ์ และโรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ โดยใช้วิธีการ
สัมภาษณ์แบบรายบุคคล และใช้คำถามสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังปรากฏในตารางที่
3.1 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ

ตารางที่ 3.1 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบาป 7 ประการ

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
ภราดา ดร.ปัญญา แสงหิรัญ	13 ธันวาคม 2564	นิยามศัพท์ - บาป 7 ประการ บาป 7 ประการ - บาปอวดตา (Pride) - บาปโลภะ (Greed) - บาปราคะ (Lust) - บาปริษยา (Envy) - บาปตะกละ (Gluttony) - บาปเกียจคร้าน (Sloth) - บาปโทสะ (Wrath) บาป 7 ประการในบริบท ของสังคมไทย - สถาบันศาสนา
ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์	8 ธันวาคม 2564	บาป 7 ประการ - บาปโลภะ (Greed) - บาปราคะ (Lust) - บาปริษยา (Envy) - บาปตะกละ (Gluttony)

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
		- บาปเกียจคร้าน (Slot) - บาปโทสะ (Wrath) บาป 7 ประการในบริบทของสังคมไทย - สถาบันครอบครัว - สถาบันการเมืองการปกครอง
ซิสเตอร์เนตรประกาย ผิวชัย	26 ตุลาคม 2564 	นิยามศัพท์ - บาป 7 ประการ บาป 7 ประการ - บาปอวดดี (Pride) - บาปโลภะ (Greed) - บาปราคะ (Lust) - บาปริษยา (Envy) - บาปตะกละ (Gluttony) - บาปเกียจคร้าน (Slot) - บาปโทสะ (Wrath) บาป 7 ประการในบริบทของสังคมไทย
มาสเตอร์วิวัฒน์ กิจเจริญ	27 ตุลาคม 2564 	นิยามศัพท์ - บาป 7 ประการ บาป 7 ประการ - บาปอวดดี (Pride) - บาปโลภะ (Greed) - บาปราคะ (Lust) - บาปอวดดี (Pride) - บาปโลภะ (Greed) - บาปโทสะ (Wrath) บาป 7 ประการในบริบทของสังคมไทย

3.6.2 กลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม

รายนามผู้วิจัยในส่วนนี้ คือ ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรมไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือ มีผลงานสร้างสรรค์อย่างน้อย 10 ชิ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมรายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการงานวิจัยฉบับนี้ ดังต่อไปนี้

- 1) ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี ตำแหน่งศาสตราจารย์วิจัยแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยคนแรกของประเทศไทยและเป็นผู้ก่อตั้งสาขาวิชานาฏยศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเลขานุการคณะกรรมการบริหาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทะสาโร อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมทั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญนักวิชาการทางด้านการจัดการเรียนการสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก
- 4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัทพัชร อัสวเสมาชัย อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 5) อาจารย์ ดร.วิษุตา วุฑฒิตย ข้าราชการบำนาญ อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์
- 6) ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติภัณฑ์ ชิตเทพ อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา
- 7) ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา อนุวัฒน์ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏยศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- 8) อาจารย์ ดร.นิโลบล วงศ์ภัทรนนท์ อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- 9) อาจารย์ ดร.พรรณพัชร เกษประยูร อาจารย์ประจำสาขานาฏยศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- 10) อาจารย์ ดร.ดวงพร มีทรัพย์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- 11) อาจารย์กษาปณ์ ปัทมสุต อาจารย์ประจำหลักสูตรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
- 12) อาจารย์จันท์ เทียงสุรินทร์ อาจารย์ประจำ สาขานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 13) อาจารย์อดิเทพ บัวน้อย ศิลปินนาฏศิลป์ร่วมสมัย, ครูสอนนาฏศิลป์ร่วมสมัย และนักออกแบบท่าเต้น
- 14) อาจารย์สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ อาจารย์พิเศษ สาขานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 15) อาจารย์กานต์ บุญเกียรติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม
- 16) อาจารย์ ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล ศิลปิน และนักออกแบบท่าเต้นร่วมสมัย
- 17) อาจารย์ภัชรา แก้วพลอย อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง เอกนาฏศิลป์และกำกับลีลา คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา
- 18) อาจารย์สุพัฒชัย ลาภปรณกุล นักออกแบบท่าเต้น และอาจารย์พิเศษ Nanyang Academy of Fine Arts ประเทศสิงคโปร์ และ Attitude Performing Arts Studio
- 19) อาจารย์ลลิตา จันทโร Artistic Director สถาบัน Ballet Flamenco Thailand by Lalita
- 20) อาจารย์รัตนพรณ เนื่อนวล อาจารย์พิเศษ วิชานาฏศิลป์ โรงเรียนตรุณพัฒน์ และครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy
- 21) อาจารย์ธนาภา เทพหัสดินทร ณ อยุธยา ครูสอนบัลเลต์ โรงเรียน The Scholaris
- 22) อาจารย์ธีรภัทร โอสุวรรณ Key Teacher โรงเรียนดนตรียามาฮ่าเทสโก้ โลตัส ศรีนครินทร์ Senior Project Coordinator บริษัท ศูนย์การพัฒนาความรู้ จำกัด

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม โดยใช้คำถามสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังปรากฏในตารางที่ 3.2 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม

ตารางที่ 3.2 รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
ศ.ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	21 ตุลาคม 2564	นิยามศัพท์ - นาฏศิลป์สร้างสรรค์ - ความคิดสร้างสรรค์ - ระบายสี
	24 ตุลาคม 2564	ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย - ทอนปู - วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญานอิสระปลดปล่อยโลก - เพลงรักพรุพรีอค - ปล่อยสันติภาพโลกให้โบยบิน
	26 ตุลาคม 2564	ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย - ครอสซิ่ง เดอะ วอเตอร์ - บรานซ์ ดูบัวร์ - ซาโลเม - บาป 7 ประการ
	30 ตุลาคม 2564	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย - การออกแบบบทการแสดง - การออกแบบแสง
	5 พฤศจิกายน 2564	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน - จิตวิญญาณ (Spirituality) - รสนิยม (Taste)

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
		<ul style="list-style-type: none"> - ปรัชญา (Philosophy) - ความสามารถหลากหลาย (Versatile) - การสร้างสรรค์ (Creativity) - ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) - การถ่ายทอดความรู้ (Passing The Knowledge) - จรรยาบรรณ (Ethical) - เป็นผู้หายาก (Rarity) - หลงใหล (Passionate)
	9 พฤศจิกายน 2564	การวิจัยเชิงสร้างสรรค์
	17 พฤศจิกายน 2564	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ปรานดุบัวร์ - การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณ อีสระปลดปล่อยโลก - การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด เพลงรักพรุฬรอด - การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ปลดปล่อยสันติภาพโลกให้ โบยบิน
	3 ธันวาคม 2564	<p>การคำนึงการสะท้อนปัญหาของ สังคม</p> <p>การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม</p> <p>การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ทางด้านนาฏศิลป์</p> <p>การคำนึงความหลากหลายของ รูปแบบของการแสดง</p> <p>การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ใน</p>

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมมนา	ประเด็นคำถาม
		การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การคำนึงถึงแนวคิดทางด้าน นาฏศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ นฤมิต ศิลป์ และทัศนศิลป์ การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
	15 ธันวาคม 2564	ประสบการณ์ส่วนตัวผู้วิจัย
	6 กุมภาพันธ์ 2565	จิตรามาร 3 ตน
ผศ.ดร.พัชรินทร์ สันติอัครธรณ	13 ธันวาคม 2564	การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ทางด้านนาฏศิลป์ การคำนึงความหลากหลายของ รูปแบบของการแสดง
ผศ.ดร.ธรากร จันทะสาโร	26 ตุลาคม 2564	นิยามศัพท์ - นาฏศิลป์ - นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ - นาฏศิลป์ร่วมสมัย - คนรุ่นใหม่
	5 พฤศจิกายน 2564	รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางนาฏศิลป์ - การออกแบบบทการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง - การออกแบบเสียงและดนตรี

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมมนา	ประเด็นคำถาม
		<p>ประกอบการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - การออกแบบพื้นที่การแสดง - การออกแบบแสง
	14 ธันวาคม 2564	<p>ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย</p> <p>การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย</p> <p>การคำนึงการสะท้อนปัญหาของสังคม</p>
ผศ.ดร.ธนนท์พัชร อัสวเสมาชัย	16 พฤศจิกายน 2564	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบอุปกรณ์ <p>ประกอบการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเสียงและดนตรี <p>ประกอบการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเครื่องแต่งกาย <p>รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบอุปกรณ์ <p>ประกอบการแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเสียงและดนตรี <p>ประกอบการแสดง</p>

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุฒาติย์	25 ตุลาคม 2564 5 พฤศจิกายน 2564	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน - จิตวิญญาณ (Spirituality) - รสนิยม (Taste) - ปรัชญา (Philosophy) - ความสามารถหลากหลาย (Versatile) - การสร้างสรรค์ (Creativity) - ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) - การถ่ายทอดความรู้ (Passing The Knowledge) - จรรยาบรรณ (Ethical) - เป็นผู้หายาก (Rarity) - หลงใหล (Passionate)
ผศ.กิตติภักดิ์ ชิตเทพ	20 ธันวาคม 2564	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง
ผศ.จินตนา อนุวัฒน์	5 พฤศจิกายน 2564	การวิจัยเชิงสร้างสรรค์
อาจารย์ ดร.นิโลบล วงศ์ภักทรนนท์	30 พฤศจิกายน 2564	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย - การออกแบบบทการแสดง - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง - การออกแบบพื้นที่การแสดง - การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม
อาจารย์ ดร.พรรณพัชร เกษประยูร	12 พฤศจิกายน 2564	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย - การออกแบบลีลานาฏศิลป์

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมมนา	ประเด็นคำถาม
		<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเครื่องแต่งกาย - การออกแบบแสง
อาจารย์ ดร.ดวงพร มีทรัพย์	3 พฤศจิกายน 2564	<p>ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย</p> <p>การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์</p> <p>การคำนึงถึงแนวคิดทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ นฤมิตศิลป์ และทัศนศิลป์</p>
อาจารย์จันท์ เทียงสุรินทร์	27 มกราคม 2565	<p>การฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์</p> <p>ประกอบการแสดงนาฏศิลป์</p>
อาจารย์กษาปณ์ ปัทมสุต	24 ตุลาคม 2564	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบบทการแสดง - การคัดเลือกนักแสดง - รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ - การออกแบบบทการแสดง <p>การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย</p>
อาจารย์อดิเทพ บัวน้อย	6 พฤศจิกายน 2564	<p>นิยามศัพท์</p> <ul style="list-style-type: none"> - นาฏศิลป์สมัยใหม่ - นาฏศิลป์ร่วมสมัย - ความคิดสร้างสรรค์ <p>ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - การคัดเลือกนักแสดง

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมมนา	ประเด็นคำถาม
		<ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ - การคัดเลือกนักแสดง - การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง - การออกแบบพื้นที่การแสดง
อาจารย์สุระเกียรติ รัตนอำนายศิริ	30 ตุลาคม 2564	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน <ul style="list-style-type: none"> - รสนิยม (Taste) - ปรัชญา (Philosophy) - ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) - เป็นผู้หายาก (Rarity) ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - การออกแบบเครื่องแต่งกาย
อาจารย์กานต์ บุญเกียรติ	31 มกราคม 2565	การประพันธ์ดนตรี
อาจารย์ ดร.ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล	10 พฤศจิกายน 2564	นิยามศัพท์ <ul style="list-style-type: none"> - นาฏศิลป์สร้างสรรค์ - คนรุ่นใหม่ ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อาจารย์ภัชกรชา แก้วพลอย	17 พฤศจิกายน 2564	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน - จิตวิญญาณ (Spirituality) - การสร้างสรรค์ (Creativity) - การถ่ายทอดความรู้ (Passing The Knowledge) - หลงใหล (Passionate) ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
		- การออกแบบลีลานาฏศิลป์ - การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ - การออกแบบลีลานาฏศิลป์
อาจารย์สุพัฒชัย ลาภปรณกุล	16 ธันวาคม 2564	ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย
อาจารย์ลลิตา จันทโร	21 ธันวาคม 2564	- นิยามศัพท์ - ระเบียบสำเนา
อาจารย์รัตนพรณ เนื่อนวล	28 ตุลาคม 2564	- นิยามศัพท์ - นาฏศิลป์ - นาฏศิลป์สมัยใหม่ - นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ - นาฏศิลป์ร่วมสมัย - ความคิดสร้างสรรค์
อาจารย์ธนาภา เทพหัสดินทร ณอยุธยา	27 ตุลาคม 2564	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน - ประสบการณ์ (Experience) - ความสามารถหลากหลาย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
		(Versatile) - จรรยาบรรณ (Ethical)
อาจารย์ธีรภัทร โอสุวรรณ	22 ตุลาคม 2564	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง กับงานวิจัย - การออกแบบบทการแสดง - การออกแบบแสง รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน
		ทางนาฏศิลป์ - การออกแบบบทการแสดง รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ทางนาฏศิลป์ - การออกแบบพื้นที่การแสดง - การออกแบบแสง

3.6.3 กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วิทยุฒิ และอาชีพ

รายนามผู้วิจัยในส่วนนี้ คือ ผู้ที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วิทยุฒิ และอาชีพ
ที่ดำรงชีวิตในประเทศไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมรายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้
ดังต่อไปนี้

- 1) อาจารย์ ดร.ภัทรารุช ขาวสนิท อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) นายกวินวัชร ชวเศรษฐสิทธิ์ ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาศักยภาพมนุษย์ ธนาคารกสิกรไทย
- 3) อาจารย์อัษฎาวุธ สวัสดิบุตร อาจารย์พิเศษวิชาความปลอดภัยทางการบิน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, วิทยากรฝึกอบรมเรื่องบุคลิกภาพและการบริการ หน่วยงานภาครัฐและเอกชน และ พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ครูฝึกลูกเรือและนักบิน บริษัท การบินไทยจำกัด มหาชน
- 4) อาจารย์ธีรภัทร โอสุวรรณ Key Teacher โรงเรียนดนตรียามาฮ่าเทสโก้ โลตัส ศรีนครินทร์ Senior Project Coordinator บริษัท ศูนย์การพัฒนาความรู้ จำกัด

5) นางสาวขวัญกมล บุรพ์ภาค ผู้จัดการโครงการ (Program Manager) บริษัท Winrock International

6) นายณพรัตน์ พรหมโบล เจ้าของแบรนด์ CUT ON FLODS พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน บริษัท การบินไทยจำกัด มหาชน

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบรายบุคคล และใช้คำถามสัมภาษณ์แบบปลายเปิดและปลายปิด ดังปรากฏในตารางที่ 3.3 รายนามกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ

ตารางที่ 3.3 รายนามกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางด้านคุณวุฒิ วัยวุฒิ และอาชีพ

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
อาจารย์ ดร.ภัทรารุณ ขาวสนิท	3 พฤศจิกายน 2564	นิยามศัพท์ - การตีความ - บริบทสังคมไทย
นายกวินวัชร ชวเศรษฐสิทธิ์	14 พฤศจิกายน 2564	“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย - สถาบันครอบครัว
อาจารย์อัษฎารุณ สวัสดิบุตร	17 ธันวาคม 2564	นิยามศัพท์ - การตีความ - บริบทสังคมไทย “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย - สถาบันครอบครัว - สถาบันเศรษฐกิจ - สถาบันการศึกษา
อาจารย์ธีรภัทร โอสุวรรณ	4 พฤศจิกายน 2564	นิยามศัพท์ - การตีความ

รายนามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์	ประเด็นคำถาม
		<ul style="list-style-type: none"> - บริบทสังคมไทย - คนรุ่นใหม่ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย - สถาบันเศรษฐกิจ - สถาบันการเมืองการปกครอง-สถาบันการศึกษา - สถาบันศาสนา
นางสาวขวัญกมล บุรพ์ภาค	27 พฤศจิกายน 2564	“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย <ul style="list-style-type: none"> - สถาบันเศรษฐกิจ - สถาบันการศึกษา
นายณพรัตน์ พรหมโบล	1 พฤศจิกายน 2564	“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย <ul style="list-style-type: none"> - สถาบันเศรษฐกิจ - สถาบันการเมืองการปกครอง - สถาบันศาสนา

บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยได้อธิบายถึงรูปแบบการวิจัย การออกแบบการวิจัย งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ งานวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่งในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้อธิบายถึง กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ รูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย และการอภิปรายผล โดยผู้วิจัยได้อธิบายกระบวนการหาข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยได้นำประเด็นคำถามในการวิจัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อค้นหาคำตอบโดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้

4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปค้นหารูปแบบการแสดงในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองและการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทั้งสิ้น 5 ครั้งดังต่อไปนี้

4.2.1.1 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1

การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งแบ่งตามองค์ประกอบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1

ในการทดลองการออกแบบบทการแสดง จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1.1) แรงบันดาลใจที่ได้รับก่อนสร้างสรรค์การแสดง

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ ในเรื่อง “บาป 7 ประการ” ที่กล่าวถึง ความเย่อหยิ่ง (pride) ความโลภ (greed) ความมักมากในกามตัณหา (lust) ความริษยา (envy) ความตะกละ (gluttony) ความเกียจคร้าน (sloth) และความโกรธ (wrath) บาปที่กล่าวข้างต้นเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ทำตามสัญชาตญาณของตนเองมากเกินไป ซึ่งการกระทำบาปเหล่านี้จะเป็นหนทางที่นำไปสู่การกระทำบาปที่มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นทั้งต่อตนเองและต่อสังคม โดยถือเป็นภัยอันตรายที่สามารถสร้างปัญหาให้แก่มนุษย์ในทุกเพศทุกวัย และในทุก ๆ สังคม ดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงประเด็นในเรื่องแรงบันดาลใจ ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แรงบันดาลใจในการสร้างงานสามารถหาได้จากการสร้างสรรค์งานหรือการวิเคราะห์ถึงแรงบันดาลใจสามารถทำได้โดยการเปรียบเทียบงานที่มีรูปแบบเดียวกันที่เกิดจากแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นงานนั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

1.2) การวางโครงเรื่องการแสดง

การวางโครงเรื่องในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำประเด็นในเรื่องของสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่ถือเป็นสัญลักษณ์ของบาปทั้ง 7 ประการ ตามหลักความเชื่อในพระคัมภีร์คาทอลิก ทั้งภาคพันธสัญญาเดิม และภาคพันธสัญญาใหม่ โดยวิเคราะห์จากข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องที่ปรากฏอยู่ในบทที่ 2 ของงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาวิเคราะห์และวางเป็นโครงเรื่องการแสดง ดังที่ ดวงพร มีทรัพย์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวางโครงเรื่องการแสดงไว้ว่า

การวางโครงเรื่องการแสดง ถือเป็นส่วนสำคัญอันดับแรก หลังจากการได้รับแรงบันดาลใจ การกำหนดโครงเรื่องนั้นควรเป็นเรื่องใหม่ที่ น่าสนใจ หรือการนำเอาเรื่องเก่ามาเล่าใหม่ให้น่าสนใจ และการวางโครงเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ควรมีแก่นของความคิดก่อนการนำมากำหนดโครงเรื่อง เสมือนเป็น เกาะกลางในรูปแบบความคิด แต่ในขณะเดียวกันการวางโครงเรื่องสามารถ เปลี่ยนแปลงได้ ไม่ตายตัว และสามารถบิดพลิ้ว ให้การทำงานเกิด ความคล่องตัวมากขึ้น (ดวงพร มีทรัพย์, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564)

1.3) บทการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดงทั้งหมด 7 องค์กร โดยนำสัตว์แต่ละชนิดที่เป็น สัญลักษณ์แทนบาปทั้ง 7 ประการ ตามลักษณะและอุปนิสัยของสัตว์ในพระคัมภีร์คาทอลิก ที่บ่งบอกถึงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับ บาป 7 ประการ เนื่องจากสัตว์แต่ละชนิดมีพฤติกรรมและ อุปนิสัยที่ต่างกัน ซึ่งสอดคล้องและมีลักษณะที่คล้ายคลึงถึงพฤติกรรมการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ ดังต่อไปนี้

องค์กร 1 นกยูง (peacock) นำเสนอถึงความเย่อหยิ่งและความหลงใหลใน ตนเอง เนื่องจากนกยูงมีนิสัยชอบเดินกรายอวดขนหาง ซึ่งในคริสต์ศิลป์ นกยูงถือเป็นสัญลักษณ์ ความเป็นอมตะ ซึ่งในตำนานกล่าวว่านกยูงเป็นสัตว์ที่ไม่มีวันเนาเปื่อย โดยนกยูง ถือเป็นตัวแทน ของ “บาปอวดตา”

องค์กร 2 กบ (frog) นำเสนอถึงความพยายามไขว่คว้าหาความสุขอันไม่จีรัง ซึ่งในทางศาสนาคริสต์กบถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความน่าขยะแขยง และเป็นสัญลักษณ์ของวัตถุ ทางโลก โดยกบ ถือเป็นตัวแทนของ “บาปโลภะ”

องค์กร 3 ม้า (horse) นำเสนอถึงความกตัญญู ที่แต่ละตัวจะร้องหาคู่ของมันในทุก ๆ เช้า โดยม้า ถือเป็นตัวแทนของ “บาปราคะ”

องค์กร 4 งู (serpent) นำเสนอถึงเล่ห์เหลี่ยม การหลอกล่อ และความ อันตรายของพิษงู ที่สามารถแพร่กระจายพิษเข้าไปสู่ทุกอณูของร่างกายอย่างรวดเร็ว โดยงู ถือเป็นตัวแทนของ “บาปริษยา”

องค์กร 5 หมูตอน (hog) นำเสนอถึงความตะกละตะกลาม ความโลภใน อาหาร และความไม่รู้จักพอดี โดยหมูตอน (hog) เป็นตัวแทนของ “บาปตะกละ”

องค์กร 6 หอยทาก (snail) นำเสนอถึงความเกียจคร้าน ความเชื่องช้า และ ความไม่ใส่ใจต่อคนรอบข้าง โดยหอยทาก เป็นตัวแทนของ “บาปเกียจคร้าน”

องค์ 7 หมี (bear) นำเสนอถึงความดุร้าย ความเหี้ยมโหดของสัตว์ป่า และ
ความมีอิทธิพลอันชั่วร้าย โดยหมี เป็นตัวแทนของ “บาปโทษะ”

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการออกแบบบทการแสดงใน ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำ
แรงบันดาลใจจากการวิเคราะห์เนื้อหาจากบทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวาง
โครงเรื่องการแสดง และสร้างสรรค์บทการแสดงจากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของ
สังคมไทย ในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึง บาป 7 ประการ โดยนำสัตว์ต่างชนิดที่มี
พฤติกรรม อารมณ์ และการแสดงออก มาเป็นตัวแทนของบาปแต่ละประการ

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทดลองให้นักแสดงลอกเลียนท่าทาง
สัตว์แต่ละชนิด ได้แก่ นกยูง กบ ม้า งู หมูตอน หอยทาก และ หมี ตามการออกแบบลีลาของผู้วิจัย
ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสัตว์ในพระคัมภีร์ของศาสนาคริสต์ ที่เป็นตัวแทนของ บาป 7 ประการ

ในการทดลองปฏิบัติการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทดลองการใช้
เทคนิคการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์ตะวันตก ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก และ นาฏศิลป์หลัง
สมัยใหม่ โดยใช้การเคลื่อนไหวของขาที่มีแบบแผนอย่างบัลเลต์คลาสสิก ซึ่งในขณะเดียวกันใช้
การเคลื่อนไหวของแขนและช่วงบนของลำตัวในแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ รวมถึงใช้ทฤษฎี
การเลียนแบบ ของ ฌอง กาเบรียล ทาร์เด (Jean Gabriel Tarde) ที่กล่าวไว้ว่า “คนเราสามารถ
เรียนรู้จากคนอื่นได้โดยผ่านกระบวนการเลียนแบบ โดยเสนอความคิดเกี่ยวกับ กระบวนการเรียนรู้
ทั้งพฤติกรรม ทักษะ ทักษะที่นึกคิดจากกลุ่มบุคคลหนึ่งยังอีกกลุ่มหนึ่ง และ เรียกกระบวนการนี้ว่า
ทฤษฎีการเลียนแบบและการแนะนำ (Imitation and Suggestion)” (Jean Gabriel Tarde อ้างถึง
ใน วิวรรษา แซ่เจีย, 2561: 34) และการออกแบบลีลานาฏศิลป์ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะ
ไว้ว่า

นาฏศิลป์มีการพัฒนามาถึงยุคนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่
โดยศิลปินสมัยใหม่มีความพยายามจะออกนอกกรอบ หรือออกนอกรูปแบบ
ที่เคยมีมา โดยศิลปินรุ่นใหม่พยายามหาอิสรภาพที่มีมาในอดีต ทั้งด้าน
การเคลื่อนไหว และเทคนิคในยุคก่อนที่ถูกสร้างกรอบไว้อย่างชัดเจน เช่น
บัลเลต์คลาสสิก รำไทย ที่เหมือนถูกใส่กรอบและขาดอิสรภาพ อิสตอรา
ดันแคน (Isadora Duncan) คือศิลปินผู้คิดค้นทฤษฎี ฟรีสปิริต (free spirit) ที่
แสดงถึงอิสรภาพที่ชัดเจนที่สุด คือ การเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้

ชีวิตประจำวัน (everyday movement) แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า เทคนิคฟรีสปีริต จะเป็นคำตอบในยุคต่อ ๆ ไป เพราะนาฏศิลป์สมัยใหม่แสดงถึงความหลากหลาย และความเข้ากันไม่ได้ ที่ยังคงอยู่ในยุคสมัยปัจจุบัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 31 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยลอกเลียนท่าของสัตว์ที่เป็นตัวแทนของบาป 7 ประการ ตามที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้ามา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ทั้ง 7 องค์การแสดง



ภาพที่ 4.1 ภาพการทดลองการแสดงครั้งที่ 1 ในองค์ที่ 1 นกยูง
ที่มา : ผู้วิจัย

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1

การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยให้ความสำคัญในเรื่องทักษะ ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์และการแสดงเป็นหลัก โดยผู้วิจัยพิจารณาถึงทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในแขนงต่าง ๆ เช่น บัลเลต์ (ballet) แจ๊ส (jazz) นาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary) ไลลิคัล (lyrical) และศิลปะการแสดง (drama) เป็นสำคัญ รวมถึงความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงทั้งหมด 7 คน โดยไม่จำกัดเพศ วัย และรูปร่างของนักแสดง โดยแบ่งออกเป็น นักแสดงหญิง 6 คน และ นักแสดงชาย 1 คน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงในเรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จาก การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ควรคัดเลือกนักแสดง ที่มีความสามารถที่หลากหลาย เนื่องจากเนื้อหาของ “บาป 7 ประการ” มีความหลากหลายและมีอัตลักษณ์เฉพาะด้าน และการคัดเลือกนักแสดง ควรเปิดกว้างในเรื่องของ เพศ วัย รูปร่าง และความสามารถ เพื่อให้เกิด ความหลากหลายตามหัวข้อเรื่องที่บ่งบอกถึงบริบทของสังคมไทย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 31 พฤศจิกายน 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือก นักแสดงที่มีความสามารถที่หลากหลาย รวมถึงการถ่ายทอดอารมณ์ของนักแสดง ซึ่งผู้วิจัยถือว่าเป็น ส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสารความรู้สึกผ่านตัวละครไปสู่ผู้ชม และนอกจากความสำคัญทางด้าน ความสามารถและทักษะแล้ว ผู้วิจัยยังคำนึงถึง ความมีระเบียบวินัย การตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบ และการให้ความเชื่อมั่นในตัวผู้สร้างสรรคงาน ทั้งนี้เนื่องจากนักแสดงถือเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งใน การถ่ายทอดสิ่งที่ผู้สร้างสรรคงานต้องการส่งสารไปถึงผู้ชม นักแสดงจึงจำเป็นต้องมีทั้งความสามารถ และมีอุปนิสัยที่ดีต่อการเป็นนักแสดงมืออาชีพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้การสร้างสรรคงานในครั้งนี้เกิด ความสมบูรณ์และประสบความสำเร็จ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง ซึ่งมีรายชื่อดังตารางที่ 4.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวพรรษา วรรณวัฒนากิจ ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวรัตนพรรณ เนื่อนวล ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวปณณธร ประสิทธิ์ส่งเสริม นักเรียนระดับ Ballet Gold Star และ Jazz Gold Star โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏยศิลป์ไทย</p>
	<p>ด.ญ.กานต์พิชชา วิเชียรศิลป์ นักเรียนระดับ Ballet Gold Medal และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>ด.ญ.ศุภาพัทธ์ กิตติภัทเมธา นักเรียนระดับ Ballet Gold Medal และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>ด.ญ.ปุณย์พรรณ ชนงมาตุ นักเรียนระดับ Ballet Bronze Medal และ Jazz Bronze Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ ยิมนาสติก</p>
	<p>นายชัยเมศร์ ขาติวัฒนาวารีย์ นักแสดงอิสระ</p>	<p>นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่</p>

จากตารางที่ 4.1 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไลลิกัล และนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นครูและนักเรียน ของ โรงเรียนแดนซ์พลัสอะคาเดมี่ (Dance Plus Academy) จำนวน 7 คน ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 6 คน และนักแสดงชาย 1 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อหาข้อสรุปให้เกิดความสมบูรณ์และไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบเสียงและดนตรี เพื่อหาข้อสรุปให้เกิดความสมบูรณ์และไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบบทร้อง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อหาข้อสรุปให้เกิดความสมบูรณ์ ความคล่องตัว และความชัดเจน รวมถึงความสอดคล้องกับตัวแสดงและบทร้องที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 1

การออกแบบแสงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่การแสดง


จากการทดลองเพื่อค้นหาแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทร้อง 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และ 3) การคัดเลือกนักแสดง ทั้งนี้เนื่องด้วยผู้วิจัยต้องใช้ระยะเวลาในการวิเคราะห์และพิจารณาองค์รวมของผลงานการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อค้นหาข้อสรุปและแนวทางที่ชัดเจน

โดยรายละเอียดการสร้างสรรค์อีก 5 องค์ประกอบ ผู้วิจัยจึงขออธิบายรายละเอียดและข้อสรุปในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งต่อไป โดยในครั้งนี้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.2 ตารางสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1 ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.2 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1



ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย

*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
องค์ 1 นกยูง (peacock)	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “นกยูง” ผ่านลีลาการใช้เทคนิคบัลเลต์คลาสสิกในท่า Arabesque en Fondu และยกแขนขึ้นในระดับ แขนท่าที่ 5 แบบเปิด (open Fifth position of the arms)</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “นกยูง” แทน บาปออตตา หรือ ความทะนงตน ที่แสดงถึงนิสัยของนกยูงที่ชอบเดินอวดชนทาง โดยในภาพนี้นักแสดงทำท่าทางเพื่อแสดงถึงลักษณะความเย่อหยิ่ง และจองหอง ที่เสมือนนกยูงกำลังรำแพนหาง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 2 กบ (frog)</p>	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “กบ” ผ่านลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ที่มีความเป็นอิสระไม่มีเทคนิคที่ตายตัว โดยในภาพนี้ นักแสดงทำท่าทางเลียนแบบกบ โดยใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ และให้อารมณ์ความรู้สึกที่กำลังมองหาและไขว่คว้าในสิ่งที่ไม่จริง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “กบ” แทน บาป ละโมบ เนื่องจากกบทางศาสนาคริสต์ เป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่พยายามไขว่คว้าหาความสุขอันไม่จีรัง โดยในภาพนี้นักแสดงกำลังทำท่าทางเลียนแบบกบ โดยใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ และให้อารมณ์ความรู้สึกที่กำลังมองหาและไขว่คว้าในสิ่งที่ไม่จริง</p>
<p>องค์ 3 ม้า (horse)</p>	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “ม้า” ผ่านลีลานาฏศิลป์โดยใช้เทคนิคบัลเลต์คลาสสิก ในท่า Attitude derriere และใช้ลีลาแขนในลักษณะเลียนแบบ “ม้า”</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “ม้า” แทน บาปราคะ โดยมีที่มาจาก “เยเรมีย์” ที่กล่าวว่า “ในตอนเช้า ม้าแต่ละตัวจะร้องหาคู่ของเพื่อนบ้าน” โดยในภาพนี้นักแสดงหญิงใช้ท่าทางเลียนแบบม้าที่กำลังร้องเรียกหาคู่</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 4 งู (serpent)</p>	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “งู” ผ่านลีลานาฏยศิลป์โดยใช้เทคนิคบัลเลต์คลาสสิก ในท่า Degagé derrière with fondu แล้วใช้ลีลาแขนในลักษณะไขว้และยกขึ้นสูง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “งู” แทนบาปริษยา ที่มีลักษณะนิสัยอาฆาตแค้น และมีพิษที่ร้ายแรง โดยในภาพนี้นักแสดงใช้ลีลาแขนในลักษณะไขว้และยกขึ้นสูง ซึ่งเปรียบเสมือนงูที่กำลังแผ่แม่เบี้ย</p>
<p>องค์ 5 หมูตอน (hog)</p>	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “หมูตอน” ผ่านลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ที่มีความเป็นอิสระไม่มีเทคนิคที่ตายตัว โดยในภาพนี้นักแสดงทำท่าทางเลียนแบบ “หมูตอน”</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “หมูตอน” แทนบาปตะกละ ในภาพนี้นักแสดงใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ ในการเลียนแบบท่าทางของ “หมูตอน” ที่กำลังหาอาหารและกินอย่างตะกละมูมมาม</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 6 หอยทาก (Snail)</p>	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็น “หอยทาก” ผ่านลีลา นาฏยศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ที่มีความเป็นอิสระไม่มีเทคนิคที่ตายตัว โดยในภาพนี้นักแสดงทำท่าทางเลียนแบบ “หอยทาก”</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “หอยทาก” แทน บาบเกียจ คร้านเนื่องจากหอยทากมีลักษณะนิสัยไม่มีความเพียรในการหาอาหาร ได้แต่กินสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเพียงเท่านั้น ในภาพนี้นักแสดงใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ ในการเลียนแบบท่าทางของ “หอยทาก” ที่กำลังคืบคลานอยู่ที่พื้น</p>
<p>องค์ 7 หมี (bear)</p>	 <p>นักแสดงชาย รับบทบาทเป็น “หมี” ผ่านลีลา นาฏยศิลป์ในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ที่มีความเป็นอิสระไม่มีเทคนิคที่ตายตัว โดยในภาพนี้นักแสดงทำท่าทางเลียนแบบ “หมี”</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “หมี” แทน บาบโทสะ ที่มีลักษณะนิสัยดุร้าย และเหี้ยมโหด ในภาพนี้นักแสดงใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ ในการเลียนแบบท่าทางของ “หมี” ที่กำลังคำราม</p>

จากตาราง 4.2 ผู้วิจัยทำการสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความ“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามบทการแสดงที่สร้างสรรค์ไว้ทั้งหมด 7 องค์การแสดง โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก และ รูปแบบนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ รวมถึงใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ ของ ฌอง กาเบรียล ทาร์เด (Jean Gabriel Tarde) เพื่อสื่อสารผ่านลีลานาฏยศิลป์ที่บ่งบอกลักษณะนิสัยของสัตว์ประจำบาปทั้ง 7 ประการ อย่างตรงไปตรงมา และทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในการสื่อสารของผู้วิจัยได้โดยง่าย

ตารางที่ 4.3 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยประสบปัญหาในการสื่อสารถึงผู้ชมของการออกแบบบทการแสดง โดยผู้วิจัยคาดว่า การออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้ ตอบโจทย์เฉพาะ บาป 7 ประการ แต่ยังไม่ครอบคลุมถึง บริบทของสังคมไทย เนื่องจาก สัตว์ที่เป็นตัวแทนประจำบาปทั้ง 7 ประการสื่อสารได้เฉพาะเพียงพฤติกรรมของการกระทำบาปเพียงเท่านั้น	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยคาดว่าจะปรับปรุงบทการแสดงใหม่ทั้งหมด และออกแบบบทการแสดงให้ครอบคลุมถึงบริบทของสังคมไทย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบลีลานาฏศิลป์	การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้พบปัญหาในการออกแบบลีลาบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ที่มีกรอบเทคนิคการเต้นที่ตายตัวซึ่งผู้วิจัยมองเห็นว่าการออกแบบลีลาในครั้งนี้ควรมีอิสรภาพทางการเคลื่อนไหวที่เพิ่มมากขึ้น	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้หลากหลาย สุกุมมากยิ่งขึ้น และผู้วิจัยจะใช้นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post modern dance) เป็นหลักของการแสดงชิ้นนี้

จากตารางที่ 4.3 ผู้วิจัยสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 1 พบว่าปัญหาหลักที่เกิดขึ้นในครั้งนี้คือปัญหาในการออกแบบบทการแสดง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินเรื่องราวและการวางโครงเรื่องของการแสดงในครั้งนี้ ที่ยังไม่ครอบคลุมถึงบาปในบริบทของสังคมไทย รวมถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ยังขาดความหลากหลาย และขาดอิสรภาพทางการเคลื่อนไหว ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับใช้เป็นแนวทางในการทดลองการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

4.2.1.2 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จาก การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำปัญหาในการออกแบบการสร้างสรรค ครั้งที่ 1 มาแก้ไขปรับปรุงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2 โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการค้นหารูปแบบ การแสดง ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทรการแสดงครั้งที่ 2

การออกแบบบทรการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้เปลี่ยนมุมมองในการออกแบบบทร การแสดงจากสัตว์ประจำ บาป 7 ประการ เป็นการมุ่งเน้นประเด็นเกี่ยวกับบาปในบริบทของ สังคมไทย เนื่องจากสัตว์ประจำบาปสามารถสื่อสารถึงได้เพียงแค่พฤติกรรมการทำความผิดโดยยัง ไม่สอดคล้องถึงบริบทของสังคมไทยได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนแนวทางการออกแบบบทรการแสดง ที่คำนึงถึงบริบทของสังคมไทยเพิ่มมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลเชิงเอกสาร ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบบทรการแสดงในครั้งนี้ โดยมุ่งเน้นปัญหาที่เกิดใน สังคมไทย ดังที่ กษาปณ์ ปัทมสุต ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบบทรการแสดงไว้ว่า

ในมุมมองของบทรการแสดง ผู้สร้างงานควรมองถึงปัญหาใน สังคมไทยและปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกใบนี้ เพื่อที่จะนำประเด็นมา สร้างเป็นบทละครหรืองานสร้างสรรค์ ถ้ามองในมุมมองทางด้านสังคมไทยสิ่งที่ ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเป็นอย่างมากเกี่ยวกับ บาป 7 ประการ คือการมองถึง มุมมองของคนในหลากหลายชนชั้น โดยไม่มุ่งเน้นเพียงชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง ความมองทั้ง กลุ่มคนชั้นปกครอง กลุ่มคนชั้นกลาง และกลุ่มคนรากหญ้า (กษาปณ์ ปัทมสุต, สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้นำปัญหาของสังคมไทยที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับ “บาป 7 ประการ” ที่ประกอบด้วย บาปอหิงสา บาปโลภะ บาปราคะ บาปริชยา บาปตะกละ บาปเกียจคร้าน และบาปโทสะ มาเชื่อมโยงกับปัญหาในสถาบันสังคมพื้นฐาน ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันทางศาสนา สถาบันการศึกษา สถาบันเศรษฐกิจ และสถาบันการเมือง ที่เกิดขึ้นในบริบท สังคมไทยในปัจจุบัน ซึ่ง ณ เวลาที่ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของ

โรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) เหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ ออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในยุค ปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้แบ่งองค์การแสดงทั้งหมดออกเป็น 2 องค์ ซึ่งองค์ที่ 1 ประกอบไปด้วย 6 ฉาก การแสดง ดังต่อไปนี้

องค์ 1 พยศชั่ว (deadly sins) นำเสนอ “บาป 7 ประการ” ที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ ของมนุษย์ในสังคม ผ่านพฤติกรรมการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

ฉาก 1 อัตตา (pride) นำเสนอความเย่อหยิ่งที่อยู่เบื้องลึกภายในจิตใจของมนุษย์ ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือมีอีโก้ (Ego) ในสังคมปัจจุบัน

ฉาก 2 โทสะ (wrath) นำเสนออารมณ์รุนแรง และความใจร้อนของมนุษย์ ในยุคสังคมปัจจุบันที่เกิดขึ้นในบริบทต่าง ๆ ในสังคม

ฉาก 3 ริษยา (envy) นำเสนอความอิจฉาริษยา การแย่งชิง และการประสงค์ ร้ายต่อผู้อื่น

ฉาก 4 ราคะ (lust) นำเสนอการทรยศหักหลังของคนรัก การนอกใจ และ การหมกมุ่นเรื่องทางเพศที่มากเกินไปจนความจำเป็น

ฉาก 5 ตะกละ (gluttony) นำเสนอถึงความตะกละตะกลาม ต่อการรับประทาน อาหาร และไม่ความไม่รู้จักพอ

ฉาก 6 ละโมบ (greed) นำเสนอถึงความปรารถนาที่ต้องการเป็นเจ้าของสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด และความไม่รู้จักพอในสิ่งที่ตนพึงมี

ฉาก 6 เกียจคร้าน (slot) นำเสนอถึงความเกียจคร้าน ความเชื่องช้า และ ความละเลยของห้วงเวลาในการดำเนินชีวิต

องค์ 2 จุดจบ นำเสนอจุดจบของคนที่ทำบาป 7 ประการ

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอพฤติกรรม ของมนุษย์ที่กระทำ บาป 7 ประการ ที่เกิดขึ้นในบริบทสังคมไทย ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล และ จากการสัมภาษณ์ ในบทที่ 2 มาวิเคราะห์เพื่อออกแบบบทการแสดงให้ผู้ชมได้เข้าใจ อย่างตรงไปตรงมา โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 องค์ ซึ่งองค์ที่ 1 ประกอบไปด้วย 7 ฉากการแสดง ดังที่กล่าวมาข้างต้น

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ให้มีรูปแบบที่หลากหลายสกุลเพิ่มมากขึ้นโดยใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นระบำสเปน (Spanish Dance) และ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยใช้เทคนิคการเต้นในรูปแบบชีวิตประจำวัน (everyday movement) เป็นหลัก ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยไว้ว่า

การออกแบบลีลาควรคำนึงถึงบุคลิกในตัวแสดงของแต่ละตัว เช่น ฐานันดร ตำแหน่ง ชาติพันธุ์ ฯลฯ ตัวแสดงที่มีฐานันดรหรือตำแหน่งที่สูงจำเป็นต้องนำทฤษฎีบัลเลต์คลาสสิก มาใช้ในการออกแบบลีลาเนื่องจาก การเต้นบัลเลต์ถือเป็นลีลานาฏศิลป์ในสังคมชั้นสูง ในทางกลับกันตัวแสดงที่เป็นบุคคลทั่วไป สามารถนำทฤษฎีหลังสมัยใหม่มาใช้ได้ เนื่องจากทฤษฎีหลังสมัยใหม่แสดงถึง พหุวัฒนธรรม ความหลากหลายและอิสรภาพ รวมถึงสามารถใช้เทคนิคทางการละครมาประกอบในนาฏศิลป์ได้หรือที่เรียกว่า “Dance Theatre” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ลีลานาฏศิลป์ถูกพัฒนามาถึงยุคนาฏศิลป์สมัยใหม่ ที่แสดงถึงอิสรภาพและการไม่มีข้อจำกัดทางด้านเทคนิค อีกทั้งทฤษฎีหลังสมัยใหม่ยังแสดงถึง พหุวัฒนธรรม ความหลากหลายและอิสรภาพ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในหลักทฤษฎีหลังสมัยใหม่ที่แสดงถึงความเป็นอิสระ โดยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในการใช้ชีวิตประจำวัน มาเป็นการเคลื่อนไหวหลักของการแสดงชุดนี้ และใช้การผสมผสานของนาฏศิลป์หลายสกุล มาเป็นส่วนช่วยในการส่งเสริมให้การแสดงเกิดความแตกต่างในแต่ละฉากการแสดง ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก ระบำสเปน และนาฏศิลป์สมัยใหม่



ภาพที่ 4.2 ภาพการทดลองการแสดงครั้งที่ 2 ในองก์ 1 พยศชั่ว

ที่มา : ผู้วิจัย

3) การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 2

ในการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยไม่ได้พบปัญหาจากการคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 1 เนื่องจากทักษะของนักแสดงเหมาะสมกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ เพียงแต่นักแสดงในครั้งที่ 1 มีจำนวนทั้งสิ้น 7 คน แต่ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 2 ผู้วิจัยมีการเพิ่มจำนวนนักแสดงหญิง 1 คน เพื่อให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์การแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงขึ้นใหม่ในครั้งนี้ ซึ่งรวมทั้งสิ้น 8 คน ดังตารางที่ 4.4 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวพรรษา วรรณวัฒนากิจ ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวรัตนพรรณ เนื่อนวล ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย</p>
	<p>นางสาวปณณธร ประสิทธิ์ส่งเสริม นักเรียนระดับ Ballet Gold Star และ Jazz Gold Star โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏศิลป์ไทย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>ด.ญ.กานต์พิชชา วิเชียรศิลป์ นักเรียนระดับ Ballet Gold Medal และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>ด.ญ.ศุภาพัทธ์ กิตติภัทเมธา นักเรียนระดับ Ballet Gold Medal และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>ด.ญ.บุญยพรพรณ ชนกมาตุ นักเรียนระดับ Ballet Bronze Medal และ Jazz Bronze Medal โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ ยิมนาสติก</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	นายชัยเมตร์ ชาติวัฒนาวารีย์ นักแสดงอิสระ	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่
	นางสาวสุธีรา เชื้อกสิการศ นักแสดงอิสระ	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

จากตารางที่ 4.4 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไลลิลล์ และนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นครูและนักเรียน ของโรงเรียนแดนซ์พลัสอะคาเดมี่ (Dance Plus Academy) จำนวน 8 คน ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 7 คน และนักแสดงชาย 1 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อหาข้อสรุปให้เกิดความสมบูรณ์และไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบเสียงและดนตรี เพื่อหาข้อสรุปให้เกิดความสมบูรณ์และไปในทิศทางเดียวกันกับการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 2 ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวที่คล่องตัว เนื่องจากลีลานาฏยศิลป์ทั้ง 2 องค์ ถูกออกแบบมาในรูปแบบนาฏยศิลป์ตะวันตก จึงทำให้เครื่องแต่งกายจึงจำเป็นต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ 2 ผู้วิจัยทำการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายเพียง 2 ฉาก ได้แก่ ฉาก 4 อดตา และ ฉาก 6 เกียจคร้าน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายในฉากอดตา ในลักษณะเสื้อสูทสีดำและกางเกงสลัค (slacks) สีดำ ที่แสดงถึงความมั่นใจ ความมีระเบียบแบบแผน และความภูมิฐานของผู้สวมใส่ และผู้วิจัยได้ออกแบบ เครื่องแต่งกายในฉากเกียจคร้าน ในรูปแบบที่เรียบง่าย ที่แสดงถึงความไม่ใส่ใจในรายละเอียดและเฉื่อยชาต่อสิ่งรอบข้าง ดังที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ ได้กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า

การออกแบบเครื่องกายสำหรับการแสดงศิลปะ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในองค์ประกอบสำคัญในเรื่อง “บาป 7 ประการ” คือการสะท้อนบริบทของเรื่องราวด้วยการสื่อสารผ่านเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นส่วนช่วยให้นักแสดงสมบทบาทและสามารถสื่อสารให้แก่ผู้รับสารได้เป็นอย่างดี และผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์และแนวคิดของการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อความสอดคล้องกันของทัศนองค์ประกอบ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 4.3 ภาพเครื่องแต่งกายในฉาก 1 อัตตา และ ฉาก 6 เกียจคร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงบทบาทตัวละครตามบริบทของบาปที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อความเคลื่อนไหวที่คล่องตัว และเพื่อความสอดคล้องของบทบาทของตัวละครและ องค์ประกอบของการแสดง

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบพื้นที่การแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 2

การออกแบบแสงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่การแสดง

จากการทดลองเพื่อค้นหาแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การคัดเลือกนักแสดง 3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ และ 4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เนื่องด้วยผู้วิจัยต้องใช้ระยะเวลาในการวิเคราะห์และพิจารณาองค์รวมของผลงานการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อค้นหาข้อสรุปและแนวทางที่ชัดเจน โดยรายละเอียดการสร้างสรรค์อีก 4 องค์ประกอบ ผู้วิจัยจึงขออธิบายรายละเอียดและข้อสรุปในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป โดยในครั้งนี้อย่างผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.5 ตารางสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ

“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2

ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย


*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 1 พยศ ชั่ว</p>		<p>ผู้วิจัยนำเสนอถึงชาย ผู้หนึ่งที่มีพฤติกรรม พยศชั่ว หรือ บาป 7 ประการอยู่ในตนเอง โดยในภาพด้านซ้ายมือ ทั้ง 3 ภาพ แสดงให้เห็น ถึงบาปต้น (Cardinal sins) หรือ บาป 7 ประการ ที่สามารถแฝงตัวอยู่ใน จิตใจของมนุษย์ได้เพียง คนเดียว ซึ่งถือเป็นสิ่งชั่ว ร้ายที่สามารถพัฒนาไป ทำในสิ่งที่เลวร้ายได้เพิ่ม มากขึ้น สองภาพแรก ใช้ ลีลาการเคลื่อนไหวใน รูปแบบนาฏศิลป์หลัง สมัยใหม่ ที่มีความอิสระ ของลีลาท่าทาง แต่ภาพ ที่สาม เริ่มมีการใช้ เทคนิคของบัลเลต์ คลาสสิก และยิมนาสติก เข้ามาผสมผสานในลีลา การเคลื่อนไหว</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 1 อวดตา (pride)	 <p>นักแสดงหญิง รับบทบาทเป็นจิตใต้สำนึก ของนักแสดงชายที่ออกมาทางด้านซ้ายของเวที ผ่านลีลานาฏศิลป์โดยใช้เทคนิคบัลเลต์คลาสสิก ในท่าการเตะขา “À la seconde” และใช้ลีลาแขนในท่า “open fifth” และนักแสดงชาย ทำท่าในลักษณะกอดอกและเชิดคางขึ้น ที่แสดงถึงความเย่อหยิ่งและความเชื่อมั่นในตนเอง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอถึงจิตใต้สำนึก ใน “ความเย่อหยิ่ง และความมีอวดตาในตนเอง” ของนักแสดงชายที่กำลังทะนงตน และมีความคิดที่ดี้อยกว่าบุคคลอื่น</p>
ฉาก 2 โทสะ (wrath)	 <p>นักแสดงหญิงทั้ง 3 คน ออกมาทางด้านขวาและแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลานาฏศิลป์โดยใช้เทคนิคการเต้นระบำสเปน</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอถึงจิตใต้สำนึกของคนที่มีความโกรธหรือความโมโห ผ่านลีลาการเต้นระบำสเปนที่มีการใช้เทคนิคการใช้เท้า(zapateado) ที่กระทบพื้นให้เกิดเสียง รวมถึงจังหวะของการเคลื่อนไหวที่คมชัดและดุร้าย ที่แสดงถึงอารมณ์โกรธ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 3 ริษยา (envy)	 <p>นักแสดงหญิง 1 คน ออกมาทางด้านซ้ายและยืนบนเก้าอี้ โดยแสดงถึงความคิดที่ครอบงำนักแสดงชายที่กำลังยืนกอดอก ที่กำลังมองนักแสดงหญิง 2 คนที่ออกมาจากทางด้านขวา ด้วยความอิจฉาริษยา โดยนักแสดงทั้ง 4 คน แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลานาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ “ความอิจฉาริษยา” ของนักแสดงชาย ที่กำลังใช้สายตาบ่งบอกความรู้สึกอิจฉาและมุ่งประสงค์ร้ายต่อนักแสดงหญิง 2 คน ด้านขวา และนักแสดงหญิงด้านซ้าย คือตัวแทนของจิตใต้สำนึกที่อยู่ในใจของนักแสดงชาย</p>
ฉาก 4 ราคะ (lust)	 <p>นักแสดงหญิง และนักแสดงชาย แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลาการนาฏยศิลป์สมัยใหม่</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอจิตใต้สำนึกของนักแสดงชาย ที่หมกมุ่นอยู่ในเรื่องของกามารมณ์ โดยผ่านลีลาการเต้นคู่</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 5 ตะกละ (Gluttony)	 <p>นักแสดงหญิงนั่งอยู่บนโต๊ะและกำลังแสดงการรับประทานอย่างไม่สนใจผู้ใด</p>	ผู้วิจัยนำเสนอถึงการรับประทานอาหารอย่างตะกละตะกลาม
ฉาก 6 ละโมบ (Greed)	 <p>นักแสดงหญิงเข้ามาจากทางด้านซ้ายและขวา เพื่อแสดงท่าทางการครอบงำความคิดที่ชั่วร้ายให้กับนักแสดงชาย</p>	ผู้วิจัยนำเสนอถึงจิตใต้สำนึกของนักแสดงชายที่มีความโลภ ในการอยากได้อะไรก็มีในตำแหน่งหน้าที่การงานและเงินทองที่สูงเกินความสามารถของตน โดยนักแสดงหญิงและนักแสดงชายแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลนาฏศิลป์สมัยใหม่
ฉาก 6 เกียจคร้าน (Slot)	 <p>นักแสดงหญิงและนักแสดงชาย แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่</p>	ผู้วิจัยนำเสนอถึงความเกียจคร้านและความเชื่องช้าในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเห็นได้จากนักแสดงหญิงที่ห้อยศีรษะและทิ้งมือลงพื้น แสดงถึงอารมณ์และพฤติกรรมที่เกียจคร้านและไม่สนใจต่อสิ่งรอบข้าง

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
องค์ 2 จุดจบ		<p>ผู้วิจัย นำเสนอถึงจุดจบของคนกระทำบาป ผ่านลีลนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่แสดงถึงการถลาลึกต่อการกระทำบาป อย่างไร้จิตสำนึก ที่แม้กระทั่งเสียชีวิตไปแล้ว ความเลวร้ายต่าง ๆ ก็ยังคงอยู่รอบตัวนักแสดงชาย ที่เปรียบเสมือน การพูดถึงหรือการเล่ากันปากต่อปาก ถึงการกระทำที่เลวร้ายในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ที่เสียชีวิต โดยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้นักแสดงหญิงจำนวน 7 คน แทนจิตใต้สำนึกของบาป 7 ประการของนักแสดงชาย</p>

จากตารางที่ 4.5 ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2 ประกอบไปด้วย 2 องค์ การแสดง โดยมีฉากย่อยทั้งสิ้น 6 ฉาก โดยพื้นฐานการเคลื่อนไหวหลักของการแสดงชุดนี้คือ รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และมีการผสมผสานกับรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตกในอีกหลายสกุล ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นระบำสเปน นาฏศิลป์สมัยใหม่ และ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เพื่อสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละบาทของการแสดง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปปัญหาที่พบในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 และแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการหาแนวทางในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในครั้งที่ 3 ต่อไป ดังที่ปรากฏรายละเอียดดังตาราง 4.6 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 2
ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยประสบปัญหาใน การสื่อสารต่อผู้ชมในด้านการ เล่าเรื่องหรือเล่าเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ที่จะ สามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าถึง บาป 7 ประการในเหตุการณ์ ต่าง ๆ ในสังคมไทย ได้อย่าง เข้าใจง่ายและชัดเจน	แนวทางการปรับปรุงใน ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยคาดว่าจะ ปรับปรุงบทการแสดงให้เกิด ความชัดเจนในเหตุการณ์ ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ในปัจจุบัน และผู้วิจัยจะหา ข้อมูลเพิ่มเติมทางด้าน ลักษณะนิสัยเฉพาะของแต่ละ บาป เพื่อนำมาออกแบบบท การแสดงให้ตัวละครมีความ ชัดเจนเพิ่มมากขึ้น
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้พบปัญหาเรื่องจำนวน นักแสดงที่น้อย ซึ่งไม่เพียงพอ	แนวทางการปรับปรุงใน ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะคัดเลือก นักแสดงที่มีความสามารถ

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
	ต่อการสื่อสารตามที่ผู้วิจัย กำหนดไว้ และพบปัญหาใน เรื่องของเวลาการฝึกซ้อมของ นักแสดงที่ไม่ตรงกัน เนื่องจาก นักแสดงบางคนยังเป็นนักเรียน ในสถานศึกษา	และมีเวลาในการในฝึกซ้อม
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ใน ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยพบปัญหาใน การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ใน หลากหลายสกุล ที่ในบาง รูปแบบไม่เหมาะสมกับบาปที่ วางไว้ในแต่ละฉากการแสดง	แนวทางการปรับปรุงใน ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยคาดว่าจะ วางแผนการเลือกรูปแบบ นาฏยศิลป์แต่ละสกุล ให้ เหมาะสมกับบาปในแต่ละฉาก การแสดง
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา

จากตารางที่ 4.6 ผู้วิจัยสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 2 พบประเด็นปัญหาทั้งสิ้น 3 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง พบปัญหาในการขาดการรับรู้และการเข้าถึงของผู้ชมที่สอดคล้องกับสถานการณ์และสังคมในปัจจุบัน 2) การคัดเลือกนักแสดง พบปัญหาในเรื่องของจำนวนนักแสดงและเวลาการฝึกซ้อมของนักแสดงที่ไม่ตรงกัน 3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ พบปัญหาของการเลือกรูปแบบนาฏยศิลป์ในแต่ละสกุล ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับบาปในแต่ละประการ โดยในครั้งนี้การออกแบบเครื่องแต่งกาย ไม่พบประเด็นปัญหาแต่อย่างใด ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับใช้เป็นแนวทางในการทดลองการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป

4.2.1.3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้นำปัญหาในการออกแบบการสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2 มาแก้ไขปรับปรุงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3 โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการค้นหารูปแบบการแสดง ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3

การออกแบบบทการแสดงนาฏศิลป์ในครั้งนี้ 2 ผู้วิจัยพบปัญหาในการขาดความชัดเจนในเหตุการณ์ในสังคมไทย โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องโดยการนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ณ ปัจจุบัน และข้อมูลทางด้านลักษณะนิสัยของแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ จากข้อมูลทั้งเชิงเอกสาร พระคัมภีร์ หนังสือ บทความและจากการสัมภาษณ์ มาเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์เพื่อออกแบบบทการแสดง ในครั้งที่ 3 เพื่อให้บทการแสดงเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยวางโครงเรื่องการแสดงไว้ดังต่อไปนี้

1.1) การวางโครงเรื่องการแสดง

ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องการแสดง โดยนำเหตุการณ์ที่สืบเนื่องกับ “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน มาสร้างเป็นบทการแสดง ดังต่อไปนี้

บาปอวดตา ผู้วิจัยได้หยิบยกประเด็นการกำหนดบุคลิกลักษณะการทะนงตัวที่จะกำหนดภาวะอารมณ์ ซึ่งในหนังสือพยศชั่วบาปต้น 7 ประการ กล่าวไว้ทั้งสิ้น 11 ภาวะอารมณ์ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ 2 ภาวะอารมณ์ คือ 1) ภาวะอารมณ์ความทะนงตัวของการรู้สึกว่าคุณเหนือกว่าคนอื่น (pride of superiority) และ 2) ความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง (pride of spiritual vanity) ดังที่ คุณพ่อวิลเลียม เจ บลาเชท ได้อธิบายไว้ว่า

ความทะนงตัวของการรู้สึกว่าคุณเหนือกว่าคนอื่น บุคคลที่มี ภาวะนี้จะต้องการควบคุมการดำเนินชีวิตของผู้อื่น และต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น คนทะนงตัวประเภทนี้จะมีพฤติกรรม ถือตัว ทิฐิ ตื้อรั้น และดันทุรังที่ทำให้เราต่อต้านพระประสงค์ของพระเจ้า และความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง คนผู้นี้จะจินตนาการว่าคุณมีความสมบูรณ์และการกระทำต่าง ๆ ของเรา

ถูกต้อง โดยความทะนงตัวนี้จะทำให้บุคคลผู้นั้นชอบพูดจาเยาะเย้ยถากถาง (cynical) พูดตบตบ กระแนะกระแหน เสียดสี เหน็บแนม และตัดสินผู้อื่นโดยใช้ความรู้สึกของตนเอง (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 20-28)

บาปโทสะ ผู้วิจัยได้นำประเด็นทางสังคมไทยในปัจจุบันที่สืบเนื่องกับบาปโทสะ หรือ ความโกรธ ที่กล่าวถึงการทะเลาะวิวาท ดังที่ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบียล ภราดา อำนวน ยุ่นประยงค์ ได้กล่าวถึง บาปโทสะ ไว้ว่า “ในบริบทของสังคมไทย เหตุการณ์ที่พบเห็นได้บ่อยคือการทะเลาะวิวาท และการทำร้ายซึ่งกันและกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดคดีที่ร้ายแรงอื่น ๆ ตามมา” (อำนวน ยุ่นประยงค์, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2564) ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงหยิบยกประเด็นดังกล่าวมาออกแบบบทการแสดง

บาปริษยา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ นักบวชสังกัดคณะภราดาเซนต์คาเบียล ถึงบาปริษยาในบริบทของสังคมไทย โดย ภราดา บัญชา แสงหิรัญ ได้อธิบายไว้ว่า “คนในสังคมไทยในปัจจุบัน มีการแข่งขันสูงทั้งทางการเรียน การงาน การเมือง ฯลฯ จนทำให้เกิดการแก่งแย่งชิงดี โดยความอิจฉาริษยานั้นคือการเห็นผู้อื่นดีกว่าตนเองไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดหรือสังคมใด” (บัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564)

บาปราคะ ผู้วิจัยได้หยิบยกลักษณะการกระทำบาปที่สืบเนื่องกับบาปราคะ 2 ลักษณะ คือ บาปด้วยการใช้ริมฝีปาก และบาปด้วยการใช้มือสัมผัส ดังที่ คุณพ่อวิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blacket) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า “บาปด้วยการใช้ริมฝีปาก คือการใช้ริมฝีปากในการจูบอย่างพิศวาสต์ด้วยอารมณ์ใคร่ และบาปด้วยการใช้มือสัมผัส คือการใช้มือสัมผัสอย่างหยาบคาย กอดรัด หรือการกระทำอื่นที่ไร้อารมณ์” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 43-45)

บาปตะกละและบาปละโมบ ผู้วิจัยได้นำบาปทั้งสองประการรวมกัน เนื่องจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากเอกสาร พระคัมภีร์ และการสัมภาษณ์ โดยทั้งสองบาปมีความคล้ายคลึงกัน โดยบาปตะกละ คือบาปที่เกิดจากความรักในการบริโภคอาหารและดื่มอย่างไม่มีการสำนึก โดย ภราดา บัญชา แสงหิรัญ ได้กล่าวไว้ว่า “บาปตะกละคือความไม่รู้จักพอ ที่มนุษย์มักทำตามความรู้สึกของตนเองมากกว่าเหตุและผล” (บัญชา แสงหิรัญ, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564) และบาปละโมบ คือบาปที่แสดงถึงความปรารถนาที่จะครอบครองวัตถุและสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งปรากฏในพระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่ ตามคำบอกเล่าของนักบุญมัทธิว บทที่ 6 ข้อ 24 ได้กล่าวถึงบาปละโมบ ไว้ว่า “ถ้าเรามีความว่า เราจะรักพระเจ้า เพื่อนบ้านของเราหรือตัวเราเอง แต่จะรักในทรัพย์สินเงินทอง

มากกว่าสิ่งอื่นใด เราจะไม่รักและรับใช้พระเจ้าเพราะว่าไม่มีใครเป็นข้าสองเจ้าบ้างสองนาย” (มัทธิว 6:24) (พระคัมภีร์คาทอลิกภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 61-62) ทั้งสองบาปนี้มีความคล้ายคลึงการในความไม่รู้จักพอ และการขาดความยับยั้งชั่งใจ ดังที่ นพรัตน์ พรหมโบล ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับบาปตะกละ และบาปละโมบ ไว้ว่า “บาปละโมบ และบาปตะกละ เป็นบาปที่ไม่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจน เนื่องจากบาปทั้งสองมีความหมายใกล้เคียง ซึ่งเป็นเหตุและผลซึ่งกันและกัน” (นพรัตน์ พรหมโบล, **สัมภาษณ์**, 1 พฤศจิกายน 2564) ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำบาปทั้ง 2 ประการ มารวมอยู่ในบทการแสดงในฉากเดียวกัน

บาปเกียจคร้าน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากทฤษฎี X และทฤษฎี Y ของ ดักลาส แมคเกรเกอร์ (Douglas Mc Gregor) ที่กล่าวไว้ว่า “ฐานคติเกี่ยวกับธรรมชาติของคนมี 2 แบบ เรียกว่า ทฤษฎี X และทฤษฎี Y โดยทฤษฎี X เป็นตัวแทนด้านลบของคนที่มีลักษณะเกียจคร้าน และทฤษฎี Y เป็นตัวแทนด้านบวกของคนที่ไม่เกียจคร้าน” (อติพร เกิดเรือง, 2560: 155) ในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงหยิบยกลักษณะนิสัย ทฤษฎี X มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทการแสดง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งในเชิงเอกสาร พระคัมภีร์ หนังสือบทความและจากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบทการแสดง ซึ่งในการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ทั้งสิ้น 2 องค์การแสดง และ 7 ฉากดังต่อไปนี้

องค์ 1 พยศชั่ว (deadly sins) นำเสนอการสารภาพบาปของนักแสดง 7 คนที่เป็นตัวแทนของการกระทำบาปอวดดี บาปโทสะ บาปริษยา บาปราคะ บาปละโมบ บาปตะกละ และ บาปเกียจคร้าน ในองค์ที่ 1 นำเสนอการสารภาพ “บาป 7 ประการ” ที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการแสดงขึ้นนี้จะนำไปสู่การเล่าเรื่องย้อนอดีตของการทำความผิดในแต่ละบาป

ฉาก 1 อวดดี (pride) นำเสนอความเย่อหยิ่งของผู้ที่มีอำนาจอยู่เหนือผู้อื่นหรือบุคคลที่อยู่ในชั้นปกครอง ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง หลงใหลในยศบรรดาศักดิ์และอำนาจไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมถึงความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง หรือการคิดว่าตนเองมีความสมบูรณ์และกระทำถูกต้องเสมอ

ฉาก 2 โทสะ (wrath) นำเสนอถึงความโกรธแค้นของมนุษย์ ในสังคมไทยในปัจจุบันที่เกิดขึ้นภายใต้จิตใจของมนุษย์ที่ขาดสติ และขาดการยับยั้งชั่งใจ

ฉาก 3 ริษยา (envy) นำเสนอถึงคนในสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันสูงทั้งในเรื่องการทำงาน การเรียน การสอบ การประกวด ฯลฯ หรือแม้แต่การใช้ชีวิตประจำวัน

ฉาก 4 ราคะ (lust) นำเสนอการทรยศหักหลังของคนรัก การนอกใจ และการหมกมุ่นเรื่องทางเพศที่มากเกินไปจนจำเป็น

ฉาก 5 ละโมบ (greed) และ ตะกละ (gluttony) นำเสนอถึงความละโมบ และความอยากได้ในสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ของตนเอง ได้แก่ อาหาร สิ่งของ ลาภยศ จนนำมาสู่การแย่งชิง และเกิดเหตุการณ์ที่ร้ายแรงขึ้น

ฉาก 6 เกียจคร้าน (slot) นำเสนอถึงความเกียจคร้าน และความไม่กระตือรือร้น และความเพิกเฉยต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตนเอง

องก์ 2 สารภาพบาป ฉาก 1 พรจากพระเจ้า นำเสนอถึงภาพการสารภาพบาปที่สืบเนื่องมาจากองก์ที่ 1 ที่เล่าย้อนถึงพฤติกรรมการทำความผิดในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งในองก์ที่ 2 จะแสดงภาพซ้ำในองก์ที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ภาพการแสดงในองก์นี้กลับไปสู่จุดเริ่มต้นของภาพแรก แต่ในขณะเดียวกันผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการกระทำบาปที่ไม่ได้มีจุดจบแค่เพียงการสารภาพบาป แต่บาปเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ในอนาคตหากบุคคลเหล่านั้นขาดการยับยั้งชั่งใจ และไม่รู้สำนึกผิดในการกระทำผิดของตนอย่างแท้จริง

ทั้งนี้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย และลักษณะนิสัยของแต่ละบาปมาเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ มาสร้างสรรค์เป็นบทการแสดงในครั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 องก์ และ 7 ฉากการแสดง ดังที่กล่าวมาข้างต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 3 ผู้วิจัยยังคงใช้ลีลานาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นพื้นฐาน โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองก์ 1 พยศชั่ว (deadly sins) ซึ่งสื่อถึง บาป 7 ประการ ในตัวละครทั้ง 7 ตัว โดยผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยให้นักแสดงท่าทางเคลื่อนไหวในรูปแบบเดียวกันแต่ไล่เวลาและจังหวะ (canon) ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งเทคนิคการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ดังที่ สมิต (Smith) ได้อธิบายไว้ว่า

คานอน (canon) หมายถึงการแสดงอย่างเป็นลำดับ คือในการเคลื่อนไหวส่วนหนึ่งก็จะตามมาด้วยการเคลื่อนไหวอีกส่วนหนึ่งเช่นเดียวกัน กลุ่มหนึ่งเริ่มเคลื่อนไหวแล้วอีกกลุ่มก็เคลื่อนไหวเหมือนกัน ซึ่งเกิดหลังจากที่กลุ่มแรกเคลื่อนไหวไปเพียงช่วงเวลาหนึ่ง หรือเกิดหลังจากที่กลุ่มแรกแสดง

การเคลื่อนไหวเสร็จสิ้นลงแล้ว ก็จะปรากฏเป็นลำดับของการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนต่อเนื่องสามารถเริ่มได้ทั้งจากการแสดงเฉพาะบุคคลแล้วเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ หรือการแสดงที่เริ่มจากคนมาก ๆ แล้วค่อยลดจำนวนลงก็ได้ (Smith, 2010: 59 อ้างถึงใน ธารกร จันทนะสาโร, 2557: 163)

ทั้งนี้ นอกจากการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1 พยัคฆ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ใน ฉากที่ 1 อัดดา ฉาก 3 ริษยา ฉาก 4 ราชะ และ ฉาก 6 เกียจคร้าน โดยฉาก 3 ราชะ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ และ ฉากที่ 1 อัดดา ฉาก 3 ริษยา และฉาก 6 เกียจคร้าน ผู้วิจัยได้มอบโจทย์เนื้อหาของบาปอัดดา บาปริษยา และบาปเกียจคร้าน ให้แก่นักแสดงเพื่อให้นักแสดงได้ลองด้นสด (improvisation) ตามอารมณ์ ความรู้สึก และความเข้าใจของผู้แสดง โดยเทคนิคการด้นสด เป็นเทคนิคของ อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ว่า

การเต้นของดันแคนมีความเป็นส่วนตัวมากจนไม่มีใครสามารถสืบทอดศิลปะของเธอได้ ในการแสดงของเธอเธอได้ใช้ทัศนคติจิตวิญญาณแห่งความอิสระ หรือฟรีสปิริต ได้ประสบผลสำเร็จจนทำให้เกิดการแสดงมีลักษณะเป็นแบบการเต้นที่ไม่มีการวางแผนมาก่อนเรียกว่า อิมโพรไวเซชัน (improvisation) (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548: 110)



ภาพที่ 4.4 การเคลื่อนไหวของนักแสดงองค์ 1 ในรูปแบบแคนนอน (cannon)
ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ในการทดลองการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบแคนนอน ที่นักแสดงเคลื่อนไหวไล่จังหวะต่างกันโดยใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวเดียวกัน เพื่อสื่อถึงการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในการกระทำบาปที่ยั่งยืนอยู่ในสังคมและชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างไม่มีที่สิ้นสุด และผู้วิจัยได้ทดลองการใช้เทคนิคการด้นสด (improvisation) เพื่อทราบถึงความเข้าใจและอารมณ์การสื่อสารของนักแสดง ในครั้งนี้ผู้วิจัยจะนำการเคลื่อนไหวในลักษณะแคนนอน และการด้นสด เข้ามามีบทบาทตามนัยสำคัญของแนวคิดบาป 7 ประการ



ภาพที่ 4.5 ภาพการด้นสด (improvisation) ในฉาก 3 ริษยา (envy)

ที่มา : ผู้วิจัย


3) การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 3

การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยพบปัญหาจากการคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 2 เรื่องของจำนวนนักแสดงที่ไม่เพียงพอต่อการสื่อสารตามที่ผู้วิจัยกำหนดโครงเรื่อง และพบปัญหาในเรื่องของเวลาการฝึกซ้อมของนักแสดง โดยในครั้งที่ 2 มีนักแสดงจำนวนทั้งสิ้น 8 คน แต่ในการพัฒนาผลงานครั้งที่ 3 ผู้วิจัยมีนักแสดงทั้งสิ้น 13 คน เป็นนักแสดงชาย 2 คน และนักแสดงหญิง 11 คน ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์การแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงขึ้นใหม่ในครั้งนี้ ดังตารางที่ 4.7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 4.7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ ผู้วิจัย</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ระบำสเปน นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นางสาวรัตนพรณ เนื่อนวล ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายธนธร ปมรรตมสกล ครุครุสอนนาฏยศิลป์ ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวสุธิชา กาญจนะ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวนิศากร ปราบศรีภูมิ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสวณันท์นภัส แก้วงาม นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวเปรมฤณนตร์ ติรภาส นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวศิริภัสสร ธานินทร์ธราธาร นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวณัฐชา รักพงค์นาถ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นายอัศรพล พวงมณี นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวปณณร ประสิทธิ์ส่งเสริม นักเรียนระดับ Ballet Gold Star และ Jazz Elementary โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ นาฏยศิลป์ไทย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	ด.ญ.กฤษณ์จรรย์ จีระแพทย์ นักเรียนระดับ Ballet Gold Star และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy	นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย
	ด.ญ.นาเมธ นาจิ นักเรียนระดับ Ballet Gold Star และ Jazz Gold Medal โรงเรียน Dance Plus Academy	นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

จากตารางที่ 4.7 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไลลิกัล และนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นครูและนักเรียนของ โรงเรียนแดนซ์พลัสอะคาเดมี่ (Dance Plus Academy) และนิสิตชั้นปีที่ 2 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 13 คน ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 11 คน และนักแสดงชาย 2 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบอุปกรณ์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงโดยคำนึงถึงเรื่องการใช้สัญลักษณ์เป็นสำคัญ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงในองค์ที่ 1 พยศชั่ว

(deadly sins) ได้แก่ ที่สารภาพบาป ทั้งนี้เพื่อสื่อความหมายในเรื่อง บาป 7 ประการ โดยที่ สารภาพบาป ผู้วิจัยใช้สื่อความหมายถึงการสำนึกผิดในการกระทำบาปของมนุษย์ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัย มิได้นำอุปกรณ์มาให้นักแสดงทดลองฝึกซ้อม เนื่องจากอุปกรณ์อยู่ในขั้นตอนการผลิต โดยผู้วิจัยให้ นักแสดงอนุมานว่ามีอุปกรณ์ชิ้นนั้นตั้งอยู่ในระหว่างฝึกซ้อม โดยการสารภาพบาปของชาวคริสต์ ฆราวาส อำนวย ยู่นประยงค์ นักบวชสังกัดคณะฆราวาสเซนต์คาเบรียล ได้กล่าวไว้ว่า

การสารภาพบาป คือการยอมรับในบาปหรือการสำนึกผิด เราชาวคาทอลิกต้องขอโทษต่อพระเป็นเจ้า ขอโทษที่เรากระทำผิดไม่ว่าจะเป็น กับผู้ใดหรือแม้กระทั่งสิ่งแวดล้อม พระเจ้าพร้อมที่จะให้อภัยเรานับครั้งไม่ถ้วน มนุษย์จึงต้องตั้งใจในการทำความดี และต่อต้านการยั่วยุและแรงกระตุ้น เพราะมนุษย์สามารถกลับไปทำความผิดได้ตลอดเวลา (อำนวยการ ยู่นประยงค์, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2564)

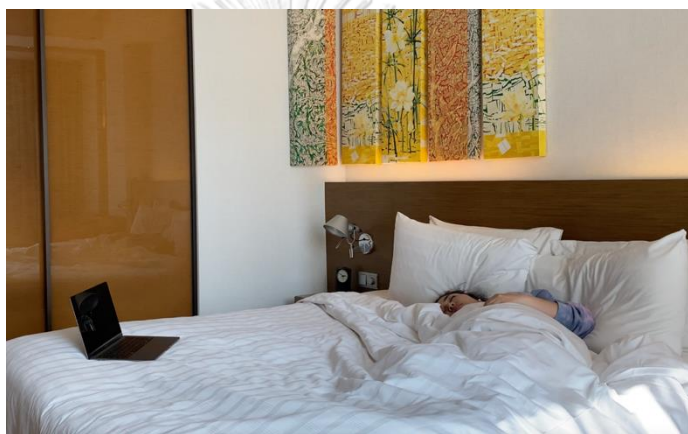


ภาพที่ 4.6 แท่นสารภาพบาป

ที่มา : ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพิจารณาเลือกใช้อุปกรณ์ในฉาก 6 เกียรติคร้าน (slot) ได้แก่ ที่นอน และแล็ปท็อป (laptop) โดยผู้วิจัยใช้สื่อความหมายแทนผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน หรือบุคคลที่อยู่ในวัยทำงาน ที่เกิดความเกียจคร้านต่อการทำสิ่งที่ได้รับมอบหมาย และเกิดความเกียจคร้านต่อการตื่นนอนในช่วงเวลาเช้า ซึ่งสอดคล้องกับข้อคิดเห็นของ ธนันท์พัชร อัสวเสมาชัย ที่กล่าวไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์งานควรทำให้อุปกรณ์สามารถเกี่ยวโยงและสามารถเล่าเรื่องราวจากหนึ่งไปสองสองไปสามแล้ว และต่อเนื่องไปได้เรื่อยๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงการสะท้อนความเป็นนามธรรมที่จะสะท้อนไปยังผู้ชมที่ได้เข้ามารับชม (ธนันท์พัชร อัสวเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 4.7 ผู้วิจัยทดลองการแสดงใน ฉาก 6 เกียรติคร้าน โดยใช้แล็ปท็อปเป็น

อุปกรณ์ประกอบการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 3 ในองก์ที่ 1 พยศชั่ว และ ฉาก 6 เกียรติคร้าน โดยคำนึงถึงสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายถึงการกระทำความผิดตามบริบทของ บาบ 7 ประการ เพื่อสื่อสารถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถือเป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาบ 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ให้เกิดความสมบูรณ์ การออกแบบเสียงและดนตรีในครั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาเลือกเพลงที่มีการประพันธ์ไว้แล้ว

ในครั้งนี้นำผู้วิจัยเลือกเพลงสวด (hymn) ที่ไพเราะและเป็นที่รู้จักของชาวคริสต์ ได้แก่ เพลง “Amazing Grace” ที่ประพันธ์โดย จอห์น นิวตัน (John Newton) ในปี ค.ศ.1779 โดยในเว็บไซต์ “Victory Tale” ได้กล่าวไว้ว่า

เนื้อหาของเพลง “Amazing Grace” ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ชีวิตของ จอห์น นิวตัน (John Newton) ที่เคยเป็นกะลาสีเรือในกองเรือค้าทาสแห่งหนึ่งและเขาไม่ค่อยจะเชื่อในพระเจ้าสักเท่าใด และเขามักจะหยอกล้อต่อผู้ที่แสดงความเชื่อเกี่ยวกับพระเจ้าอยู่เสมอ ในปี ค.ศ. 1748 เกิดพายุรุนแรงได้โหมกระหน่ำเรือของเขา และได้พัดเพื่อนกะลาสีเรือตกทะเลไปหลายคน เรือของเขาเกือบจะจมเพราะน้ำทะเลลักเข้าเรือ นิวตันจึงได้สวดภาวนาต่อพระเจ้าขอให้พระองค์ประทานชีวิตและพวกลูกเรือ และปาฏิหาริย์ได้เกิดขึ้น ประสบการณ์ดังกล่าวจึงเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับพระเจ้าของนิวตันไปตลอดกาล นิวตันจึงได้แต่งเพลง “Amazing Grace” ขึ้นจากเรื่องที่เขาสอบพบพานในเรือวันนั้น (ไม่ระบุชื่อ, 2564 : ออนไลน์)

การออกแบบเสียงและดนตรีในครั้งนี้นอกจากเพลงสวด (hymn) ผู้วิจัยได้เลือกใช้เสียงเอฟเฟกต์ (sound effect) เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้อยู่เกี่ยวกับบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า เสียงเอฟเฟกต์ ได้แก่ เสียงระฆังในโบสถ์ เสียงรถบนท้องถนน เสียงผู้คนสนทนา ฯลฯ สามารถสื่อสารถึงการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่สืบเนื่องมาจากบริบทของสังคมไทยได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่ใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน โดยความสำคัญของการออกแบบเสียงและดนตรีเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ถือเป็นสิ่งสำคัญ ดังที่ ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า

ดนตรีและเสียงประกอบ (music & sound effect) เป็นอีกส่วนสำคัญที่เพิ่มอรรถรสในการชมการแสดง เพราะมีส่วนช่วยส่งเสริมอารมณ์และความรู้สึกในฉากนั้น ๆ รวมถึงสร้างบรรยากาศต่าง ๆ ให้กับเรื่องราว การใช้ดนตรีประกอบนั้นสามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น ดนตรีที่สอดคล้องกับเรื่องราว ดนตรีที่สร้างความรู้สึกไม่สอดคล้องหรือขัดกับภาพที่ปรากฏ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ว่าต้องการสื่อสารสิ่งใดกับผู้ชม แต่ในขณะเดียวกัน ในภาพการแสดงเดียวกันนี้ ก็สามารถกลับเลือกดนตรีที่ให้แตกต่างกันได้ เพื่ออาจบ่งบอกถึงเรื่องราวบางอย่างซ่อนอยู่และรอให้ผู้ชมมาร่วมหาคำตอบไปด้วยกัน (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงครั้งที่ 3 โดยใช้ เพลงสวด และ เสียงเอฟเฟค เพื่อสื่อถึงการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งสอดคล้องกับนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่ใช้เทคนิคการเต้นในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกและอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงในครั้งนี้

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงคำนึงการเคลื่อนไหวที่คล่องตัว การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ 3 ผู้วิจัยทำการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายเพิ่มเติมจำนวน 1 ผืน ได้แก่ บาปรีชยา โดยผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแสดงชุด “Tristan and Isolde” ของคณะเจนีวา บัลเลต์ (Geneva Ballet) จากประเทศสวิตเซอร์แลนด์ บทประพันธ์ที่ดัดแปลงมาจากโอเปร่าของ ริชาร์ด วากเนอร์ (Richard Wagner) เรื่องเล่าจากศตวรรษที่ 12 ผ่านบทกวียุคกลางของฝรั่งเศส ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากตำนานของชาวเคลติก จัดแสดงในงานมหกรรมศิลปะการแสดงและดนตรีนานาชาติ ครั้งที่ 18 จัดแสดง ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย โดยในการแสดงครั้งนี้มีนักแสดงร่วมสมัยชาวไทย คือ ศรวณีย์ ณะธนิต รับบทบาทในฐานะนางเอกของเจนีวา บัลเลต์ (Geneva Ballet)



ภาพที่ 4.8 ภาพของ ศรวณีย์ ณะธนิต ในบทบาทอิโซล เจ้าหญิงแห่งไอร์แลนด์

ที่มา : Gregory Batardon

การแสดงชุดนี้ได้รับรางวัลแสดงยอดเยี่ยมแห่งปี 2559 “Grands Prix de la Critique” จากสมาคมนักวิจารณ์ของฝรั่งเศส โดยนำเสนอถึงเรื่องราวความรักที่ไม่ถูกเวลาของทริสตัน อัสวินหนุ่ม กับ อิโซล เจ้าหญิงแห่งไอร์แลนด์ การแสดงชุดนี้ถ่ายทอดให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความปิติที่ดำเนินไปพร้อมกับความเกลียดชัง และไฟของแรงปรารถนา ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจจาก

การแสดงชุด “Tristan and Isolde” มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายในฉากราคะ และ ฉากริชยา ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.9 ภาพเครื่องแต่งกายใน ฉาก ริชยา (envy)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3 โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวที่คล่องตัว และสอดคล้องกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการแสดงชุด “Tristan and Isolde”

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบพื้นที่การแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

การออกแบบแสงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด และสถานที่ในการจัดการแสดงที่สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่การแสดง

จากการทดลองเพื่อค้นหาแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ทั้งหมด 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 3) การคัดเลือกนักแสดง 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และ 6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เนื่องด้วยผู้วิจัยต้องใช้ระยะเวลาในการวิเคราะห์และพิจารณาองค์รวมของผลงานการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อค้นหาข้อสรุปและแนวทางที่ชัดเจน โดยรายละเอียดการสร้างสรรค์อีก 2 องค์ประกอบ ผู้วิจัยจึงขออธิบายรายละเอียดและข้อสรุปในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งต่อไป โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.8 ตารางสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ

“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3


ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย




*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 1 พยศชั่ว</p>		<p>ผู้วิจัยนำเสนอถึง ตัวแทนของ บาป 7 ประการ ซึ่งประกอบไปด้วยนักแสดง 7 คน ที่เดินมาจากทั้งทางด้านซ้ายและทางด้านขวา และมารวมกันเป็นแถวในรูปแบบตอนลึก และนักแสดงที่ละหนึ่งคนเริ่มจากทางด้านหน้าแยกตัวและทำท่าทางเคลื่อนไหวในรูปแบบเดียวกันแต่ไล่เวลาและจังหวะ (canon) จนไปถึงคนสุดท้าย</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="496 846 1075 947">นักแสดงชายและหญิงทั้ง 7 คน กำลังทำท่าทางเคลื่อนไหวในลักษณะของแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ</p>  <p data-bbox="496 1462 1075 1619">นักแสดงชายและหญิงทั้ง 7 คน กำลังทำท่าทางเคลื่อนไหวในลักษณะของแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ เพื่อแสดงตัวตนและอุปนิสัยของแต่ละบาป</p>	<p data-bbox="1102 353 1401 891">ผู้วิจัยนำเสนอถึงอุปนิสัยและพฤติกรรมของบาปทั้ง 7 ประการ ที่มีพฤติกรรมและอุปนิสัยที่แตกต่างกัน โดยในครั้งนี้ นักแสดงจะทำท่าทางการเคลื่อนไหว และสื่อสารอารมณ์ ไปในลักษณะที่แตกต่างกัน ในรูปแบบนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉากที่ 1 อิตาลี	 <p>นักแสดงหญิงชูมือขึ้นสูงทั้ง 2 ข้าง และยืนกางขาในลักษณะ “second position” เพื่อแสดงถึงความมั่นใจในตนเอง และแสดงอุปนิสัยที่อยู่เหนือกว่าผู้อื่น</p>  <p>นักแสดงหญิงทำท่าทางการเคลื่อนไหว และสื่อสารอารมณ์ ที่แสดงถึงการเหยียดหยามผู้อื่น และกดผู้อื่นให้อยู่ต่ำกว่าตนเอง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอถึงความเย่อหยิ่ง จอหงอง และความมีอัตตาในตนเองสูง ที่แสดงผ่านลักษณะท่าทางที่มั่นใจ และดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น</p> <p>ในครั้งนี้ผู้วิจัยให้นักแสดงหญิงทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบการดันสด ผ่านการฟังเรื่องราวจากการออกแบบบทการแสดง จาก ผู้วิจัย และให้นักแสดงหญิง ทำการเคลื่อนไหวตามความรู้สึก และความเข้าใจในตัวบทละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉากที่ 3 ริษยา	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะอยู่บนพื้น (floor work) และแสดงอารมณ์การสื่อสารถึงการแอบมองผู้อื่น ด้วยความอิจฉาริษยา</p>  <p>นักแสดงหญิงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการคับแค้นใจภายในจิตใจ ที่เห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเอง</p>  <p>นักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะนอนขดตัวอยู่บนพื้น และแสดงอารมณ์ความหดหู่ที่เกิดขึ้นภายในใจของตนเอง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ บาปริษยา ผ่าน การเคลื่อนไหว อารมณ์ความรู้สึก ที่บ่งบอกถึงความเคียดแค้น และคับแค้นภายในจิตใจที่เห็นผู้อื่นดีกว่าตนเองไม่ได้ ในครั้งนี้ผู้วิจัยให้นักแสดงหญิงทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบการดันสด ผ่านการฟังเรื่องราวจากการออกแบบบทการแสดงจากผู้วิจัย และให้นักแสดงหญิงทำการเคลื่อนไหวตามความรู้สึกและความเข้าใจในตัวบทละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉากที่ 4 ราคะ	<p data-bbox="496 685 1070 842">นักแสดงทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) และสื่อสารอารมณ์ในห้วงของความรัก และความบริสุทธิ์</p>   <p data-bbox="496 1189 1070 1391">นักแสดงทำการเคลื่อนไหวโดยในภาพที่นักแสดงยกขาในท่าทางที่ 2 (second position) โดยนอนราบลงไปกับพื้น และสื่อสารอารมณ์ในห้วงของความคิดที่ความรักเกิดขึ้นมากกว่า 2 คน</p>  <p data-bbox="496 1742 1070 1899">นักแสดงทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) ผ่านอารมณ์ความหลงใหล ที่เกิดขึ้นกับนักแสดงหญิงอีกคนหนึ่ง</p>	<p data-bbox="1102 353 1394 1115">ผู้วิจัยนำเสนอ บาปราคะ ผ่านการเคลื่อนไหว และ อารมณ์ความรู้สึกทั้งในรูปแบบความรักที่บริสุทธิ์ และความรักที่เกิดจากความหลงใหลในตัณหา ราคะ ผ่านลีลานาฏศิลป์ ในรูปแบบสมัยใหม่ โดยจุดจบของเรื่องนี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงการนอกใจที่เกิดจากความลุ่มหลง และการขาดความยับยั้งชั่งใจ จนเกิดรักที่ไม่บริสุทธิ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉากที่ 6 เกียจคร้าน	 <p>ผู้วิจัยนำเสนอท่าทางการนอนหลับ ที่แสดงถึงความเกียจคร้าน โดยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ทำการเคลื่อนไหวร่างกายแต่อย่างใด เนื่องจากจะแสดงให้เห็นถึงความเกียจคร้านในการขยับร่างกาย</p>  <p>ผู้วิจัยนำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านลีลา นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement)</p>  <p>ผู้วิจัยนำเสนอท่าทางความเกียจคร้านในขณะที่เรียนออนไลน์ ความไม่ใส่ใจ และละเลยในหน้าที่ของตนเอง</p>	<p>ผู้วิจัยนำเสนอ บาบเกียจคร้าน ผ่านลีลานาฏยศิลป์ ในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ที่แสดงถึงความเกียจคร้านในการตื่นนอน การทำงาน การเรียนออนไลน์ ฯลฯ ผ่านการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า และหยุดนิ่ง โดยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการดัน สด ผ่านความรู้สึกเกียจคร้าน และได้พบว่าการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า และหยุดนิ่ง เกิดขึ้นจริงในห้วงอารมณ์ที่รู้สึกเบื่อหน่าย และขี้เกียจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง</p>

จากตารางที่ 4.8 ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3 ประกอบไปด้วย องค์ 1 พยศชั่ว ฉากอึดตา ฉากริษยา ฉากราคะ และเกียจคร้าน โดยพื้นฐานการเคลื่อนไหวหลักของการแสดงชุดนี้คือรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และผสมผสานกับรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันตก ในครั้งนี้ผู้วิจัยให้นักแสดงได้ลองทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบต้นสดไปตามอารมณ์และความรู้สึกของบทบาทการแสดงที่ได้รับ เพื่อผู้วิจัยจะค้นหาแนวทางในการสื่อสารต่อผู้ชม โดยใช้อารมณ์และลีลานาฏศิลป์เป็นสื่อกลาง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปปัญหาที่ไดพบในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 และแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการหาแนวทางในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์ในครั้งที่ 4 ต่อไป ดังที่ปรากฏรายละเอียดดังตาราง 4.9 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 3
ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยประสบปัญหาในการเรียงลำดับเหตุการณ์ในแต่ละบ าป ที่ส่ง ผล ต่อ การ สื่อ สาร อารมณ์ ของ นักแสดงต่อผู้รับชม และผู้วิจัยพบว่ายังขาดประเด็นประหา เรื่องสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19)	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยคาดว่าจะปรับปรุงลำดับบทการแสดง เพื่อให้ อารมณ์ในการสื่อสารของบทการแสดงเกิดการไล่ระดับอารมณ์ให้เกิดความชัดเจนและน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น และจะนำสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโควิด 19 มาผสมผสานในบางฉากการแสดง ในครั้งต่อไป
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้พบปัญหา เรื่อง ตารางการซ้อมของนักแสดง	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยจะคัดเลือกนักแสดงที่มีเวลาการฝึกซ้อมตรงตามวัน

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
		และเวลาที่ผู้วิจัยกำหนด
การออกแบบลีลานาฏศิลป์	การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยพบปัญหาในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบทการแสดงและการออกแบบลีลานาฏศิลป์	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยคาดว่าจะวางแผนในการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงให้มากยิ่งขึ้น
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยพบปัญหาในเรื่องของอุปกรณ์การแสดงที่มีน้อยเกินไป ซึ่งทำให้บางฉากของการแสดงขาดสัญลักษณ์ในการสื่อสารถึงผู้ชม	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยคาดว่าจะเพิ่มอุปกรณ์การแสดงเพื่อสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ในแต่ละบาททั้ง 7 ประการ
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา

จากตารางที่ 4.9 ผู้วิจัยสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 3 พบประเด็นปัญหาทั้งสิ้น 4 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง พบปัญหาในการเรียงลำดับฉากเหตุการณ์ในแต่ละบาท 2) การคัดเลือกนักแสดง พบปัญหาในเรื่องของเวลาการฝึกซ้อมของนักแสดงที่ไม่ตรงกัน 3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ พบปัญหาของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ยังไม่สอดคล้องกับบทการแสดง 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง พบปัญหาในเรื่องของอุปกรณ์ที่มีจำนวนน้อยเกินไปต่อการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ และในครั้งนี้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ไม่พบประเด็นปัญหาแต่อย่างไร ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับใช้เป็นแนวทางในการทดลองการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

4.2.1.4 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้นำปัญหาในการออกแบบการสร้างสรรค ครั้งที่ 3 มาแก้ไขปรับปรุงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4 โดยผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในการค้นหารูปแบบการแสดง ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบบทการแสดงนาฏศิลป์ในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้พัฒนาและปรับปรุงการออกแบบบทการแสดง โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียงลำดับฉากเหตุการณ์ขึ้นใหม่ และนำเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน มาเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์เพื่อให้บทการแสดงมีความชัดเจน และเกิดความสั่นไหว รวมถึงส่งเสริมอารมณ์ให้ผู้ชมชมละครได้รับชมการแสดง โดยในการครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงฉากการแสดงทั้งหมด 3 ฉากการแสดง ดังต่อไปนี้

ฉากเกียจคร้าน ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมถึงเหตุการณ์ในบริบทสังคมไทยในปัจจุบันที่เกิดการแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) โดยได้พบว่าในสังคมการศึกษา ปัจจุบัน ได้เปลี่ยนการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งทำให้เด็กนักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และเกิดความเกียจคร้านเพิ่มขึ้น ดังที่ อธิกรณ โอสุวรรณ ได้กล่าวไว้ว่า

ความเกียจคร้านเกิดขึ้นได้ในชีวิตของมนุษย์ มาตรการปิดสถานศึกษาและปรับวิธีการเรียนเข้าสู่ระบบออนไลน์ ยิ่งเป็นปัจจัยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเกียจคร้าน เพราะการเรียนในรูปแบบออนไลน์จำเป็นต้องใช้สมาธิ และความอดทนค่อนข้างสูงเมื่อเทียบเท่ากับการเรียนในสถานศึกษา (อธิกรณ โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำเหตุการณ์การเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ในยุคปัจจุบันมาเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้

ฉากตะกละและละโมภ ผู้วิจัยได้พัฒนาและปรับปรุงการออกแบบบทการแสดง โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)

ที่มีความสืบเนื่องกับบาปตะกละและละโมภ ซึ่งเหตุการณ์การกักตุนสินค้าในยุคโควิดสอดคล้องกับบาปดังกล่าวข้างต้น ซึ่ง ขวัญกลม บุรพภาค ได้แสดงทรรศนะถึงเหตุการณ์นี้ไว้ว่า

ด้านเศรษฐกิจของประเทศไทย ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา เกิดการกักตุนหน้ากากอนามัย และสินค้าต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาการขาดแคลนและเกิดการเก็งราคาเพื่อขายต่อ การกักตุนสินค้าและอาหารเกินความจำเป็นโดยกลุ่มคนที่มีกำลังซื้อ ทำให้ประชาชนกลุ่มเปราะบางไม่สามารถเข้าถึงสินค้าและอาหารได้ (ขวัญกลม บุรพภาค, สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำเหตุการณ์การกักตุนสินค้าและอาหาร รวมถึงการแย่งชิงในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการออกแบบบทการแสดงในครั้งนี้

ฉากราคะ ผู้วิจัยได้นำพุทธประวัติตอนตรัสรู้ 3 ตอน มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงในฉากราคะ ที่กล่าวความกำหนัดยินดีในกามคุณ และตัณหา โดยผู้วิจัยได้นำ 3 ตอน มาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงเพื่อสื่อถึงการล่องลอยให้มนุษย์ติดกับดักในเรื่องกามตัณหา โดยในครั้งนี้ถือเป็นการนำหลักของศาสนาพุทธเข้ามามีส่วนในการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์บทการแสดง

ดังที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้นำเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน และผู้วิจัยได้ทำการเรียงลำดับเหตุการณ์ในแต่ละฉากขึ้นใหม่ เพื่อให้การแสดงเกิดความลื่นไหลและส่งเสริมอารมณ์ให้กับผู้รับชมมากยิ่งขึ้น โดยเรียงฉากการแสดงขึ้นใหม่ ดังต่อไปนี้

องค์ 1 พยศชั่ว (deadly sins) นำเสนอบุคคลที่เป็นตัวแทนของการกระทำบาป 7 ประการ ได้แก่ บาปอหังการ บาปโทสะ บาปริษยา บาปราคะ บาปละโมภ บาปตะกละ และบาปเกียจคร้าน โดยในฉากนี้จะนำเสนอถึงจุดเริ่มต้นของการแสดงขึ้นใหม่ที่นำไปสู่การเล่าเรื่องย้อนอดีตของการทำความผิดในแต่ละบาปของแต่ละบุคคล

ฉาก 1 อหังการ (pride) นำเสนอความเย่อหยิ่งของผู้ที่มีอำนาจอยู่เหนือผู้อื่น หรือบุคคลที่อยู่ในชั้นปกครองที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง หลงใหลในยศถาบรรดาศักดิ์และอำนาจ ไม่รับฟัง

ความคิดเห็นของผู้อื่น รวมถึงความทะนงตัวจากจิตคิดโอหัง หรือการคิดว่าตนเองมีความสมบูรณ์และกระทำถูกต้องเสมอ

ฉาก 2 ริษยา (envy) นำเสนอถึงคนในสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันสูง ทั้งในเรื่องการทำงาน การเรียน การสอบ การประกวด ฯลฯ หรือแม้แต่การใช้ชีวิตประจำวัน

ฉาก 3 เกียจคร้าน (sloth) นำเสนอถึงความเกียจคร้าน ความเมินเฉยต่อสิ่งรอบข้าง และความไม่กระตือรือร้น ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอถึงสถานการณ์ปัจจุบันของสังคมไทยที่มนุษย์ต้องเปลี่ยนพฤติกรรมการทำงาน และการเรียนในสถานศึกษามาอยู่ในรูปแบบออนไลน์

ฉาก 4 ตะกละ (gluttony) และละโมภ (greed) นำเสนอบาปทั้งสองเข้าด้วยกัน เนื่องจาก บาปละโมภ และ บาปตะกละ มีความคล้ายคลึงกันในลักษณะความอยากได้ อยากมี ที่มากเกินไปจนเกินไป ซึ่งในฉากนี้ผู้วิจัยนำเสนอสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่เกิดการกักตุนสินค้า การซื้อสินค้าที่มากเกินไปจนเกินไป และความโลภของมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว ไม่รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในยามที่สังคมเกิดความวิกฤต จนทำให้ประชาชนกลุ่มเปราะบางเข้าไม่ถึงเครื่องอุปโภคบริโภค

ฉาก 5 ราคะ (lust) นำเสนอการทรยศหักหลังของคนรัก การนอกใจ และการหมกมุ่นเรื่องทางเพศที่มากเกินไปจนเกินไป

ฉาก 6 โทสะ (wrath) นำเสนอถึงความโกรธแค้นของมนุษย์ ในสังคมไทยในปัจจุบันที่เกิดขึ้นภายใต้จิตใจของมนุษย์ที่ขาดสติ และขาดการยับยั้งชั่งใจ

องค์ 2 สารภาพบาป ฉาก 1 พรของพระเจ้าเป็นผู้เป็นเจ้า นำเสนอถึงภาพการสารภาพบาปที่สืบเนื่องมาจากองค์ที่ 1 ที่เล่าย้อนถึงพฤติกรรมการทำความผิดในรูปแบบต่าง ๆ โดยผลสุดท้ายของเรื่องผู้วิจัยนำเสนอถึงการกระทำบาปที่ไม่ได้มีจุดสิ้นสุดเพียงแค่การสารภาพบาป แต่บาปเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นซ้ำได้ในอนาคตหากบุคคลเหล่านั้นขาดการยับยั้งชั่งใจ และไม่รู้สำนึกผิดในการกระทำผิดของตนอย่างแท้จริง

ทั้งนี้ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้เรียงลำดับเหตุการณ์ในแต่ละบาปขึ้นใหม่ เพื่อให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมในการแสดงในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 องค์ ประกอบด้วย 7 ฉาก องค์ที่ 1 ประกอบไปด้วย 6 ฉาก และองค์ที่ 2 ประกอบด้วย 1 ฉาก ดังที่กล่าวมาข้างต้น

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 4

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานสร้างสรรค์โดยการศึกษานาฏศิลป์ในแต่ละสกุล ซึ่งมีพื้นฐานจากประสบการณ์ของผู้วิจัยทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก เพื่อนำมาวิเคราะห์และออกแบบลีลานาฏศิลป์ในแต่ละฉากให้เหมาะสมกับบริบทเนื้อหาของบาป 7 ประการ ได้แก่ องค์ 1 พยศชั่ว (deadly sins) ในฉากนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary) เนื่องจากนาฏศิลป์ร่วมสมัยมีลักษณะการเคลื่อนไหวในรูปแบบตามแรงโน้มถ่วงของโลก ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้กระทำบาป ที่ไม่สามารถต้านทานจิตใจด้านมืดของตนเองได้ โดยคล้อยตามแรงกระแทกหรือสิ่งกระตุ้นของสิ่งรอบตัว ซึ่งในบทการแสดงในฉากนี้กล่าวถึงตัวตนของผู้กระทำบาปทั้ง 7 ประการ ดังที่ อติเทพ บัวน้อย อธิบายถึงการเต้นร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏศิลป์ร่วมสมัยมีความคล้ายคลึงกับนาฏศิลป์สมัยใหม่ที่หนีจากรูปแบบจากการเต้นบัลเลต์ ซึ่งมีการเคลื่อนไหวตามแรงโน้มถ่วงของโลก และมีความเป็นปัจเจกของแต่ละบุคคล ซึ่งสามารถนำท่าทางการเคลื่อนไหวที่ตนเองถนัดมาผสมผสานให้เกิดการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ขึ้นมาได้ (อติเทพ บัวน้อย, สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 4.10 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4

องค์ 1 พยศชั่ว

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 1 “อิตตา” ผู้วิจัยเลือกใช้ บัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) เนื่องจาก การเต้นบัลเลต์คือศาสตร์ทางศิลปะขั้นสูง โดยมีรากฐานมาจากการเต้นในราชสำนัก ซึ่งนักแสดงในสมัยก่อนเป็นกลุ่มชนชั้นสูงในสังคมเท่านั้น และเทคนิคการเต้นบัลเลต์ คือการเคลื่อนไหวที่ต้านแรงโน้มถ่วงของโลก ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า

การเต้นบัลเลต์คือการเคลื่อนไหวในรูปแบบด้านแรงโน้มถ่วงของโลก และเป็นการเคลื่อนไหวที่ดูสง่างาม โดยอดีตกาลถือเป็นนาฏยศิลป์ของชนชั้นกษัตริย์ และชนชั้นสูงที่มีรากฐานมาจากการเต้นในราชสำนัก (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 4.11 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิกในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4 ฉาก 1 อัดดา
ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 2 “ริษยา” ผู้วิจัยได้เลือกใช้ศิลปะการแสดง เนื่องจากบาปริษยาต้องแสดงสีหน้าที่บ่งบอกถึงความอิจฉา ความริษยาที่มีต่อผู้อื่น จึงต้องใช้ศิลปะการแสดงในการสื่อสารอารมณ์ และเพื่อให้สมบทบาทและสอดคล้องกับการออกแบบบทการแสดง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “ความริษยา สามารถแสดงออกทางสีหน้าและแววตาของนักแสดงได้แม้ไม่ต้องออกลีลาการเคลื่อนไหว” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564) และในบาปนี้ยังมีการเต้นคู่ โดยใช้เทคนิคการเต้นคู่ชายหญิงในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Pas de deux) ของนักแสดงที่รับบทบาทเป็นคู่รัก



ภาพที่ 4.12 ภาพการเคลื่อนไหวผ่านการใช้เทคนิคศิลปะการแสดงในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4

ฉาก 2 รัชยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 “เกียจคร้าน” ผู้วิจัยได้เลือกใช้นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ในเทคนิคการเคลื่อนไหวรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement) และการด้นสด (improvisation) ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในฉากนี้ ผู้วิจัยได้รับฟังประสบการณ์โดยตรงของ นราพงษ์ จรัสศรี เรื่อง ดรัสกาสตุน (Dutlasdunnd) ไว้ว่า “การแสดงชุดนี้มีการใช้แนวคิดศิลปะมินิมอลลิสม์ (Minimalism) โดยนักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวด้วยการคลานมาหยุดนิ่งที่กลางเวทีเป็นเวลานานโดยไม่มีเสียงเพลงประกอบการแสดงใด ๆ จนทำให้ผู้ชมเกิดความไม่พอใจและเกิดความเบื่อหน่ายจนลุกเดินออกจากโรงละคร” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564) และผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมถึงลักษณะนิสัยของผู้ที่มีความเกียจคร้าน คือ การมีจิตใจที่เลือนลอย (spiritual melancholy) ดังที่ คุณพ่วิลเลียม เจ บลาเซท (William J. Blacket) ได้อธิบายไว้ว่า “การมีจิตใจที่เลือนลอย คือการที่บุคคลผู้นั้นเกิดความรู้สึกหมดอาลัยตายอยาก และหดหู่” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 77) ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำการบอกเล่าในเรื่องดรัสกาสตุนของ นราพงษ์ จรัสศรี และลักษณะนิสัยของผู้ที่มีความเกียจคร้านดังที่ เจ บลาเซท กล่าวไว้ มาใช้ในการอธิบายอารมณ์ความรู้สึกให้แก่นักแสดง เพื่อให้นักแสดงได้ทำการด้นสดประกอบเพลงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ รวมถึงใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน และแนวคิดศิลปะมินิมอลลิสม์



ภาพที่ 4.13 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันในการซ้อมครั้งที่ 4

ฉาก 3 เกียจคร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 4 “ตะกละและละโมภ” ผู้วิจัยได้เลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นแจ๊ส (jazz) เนื่องจากบทการแสดงในกล่าวถึงการกักตุนสินค้า ซึ่งต้องใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะที่รวดเร็ว ในลักษณะการแย่งชิง ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการเคลื่อนไหวในรูปแบบระบำแจ๊สมีความเหมาะสมกับการแสดงในฉากนี้ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึงความคิดเห็นสำหรับการเต้นแจ๊สในฉากตะกละและละโมภ ไว้ว่า

การเต้นแจ๊สถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง และการเต้นแจ๊สมีการแยกส่วนของร่างกาย จึงสามารถนำมาใช้ในฉากตะกละและละโมภได้เนื่องจากสองแบบนี้เกิดจากความต้องการ ความเจ้าเล่ห์ และความไม่ตรงไปตรงมา ซึ่งผู้ที่มีความตะกละและความละโมภมีบุคลิกลักษณะ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2565)



ภาพที่ 4.14 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวรูปแบบการเต้นแจ๊สในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4

ฉาก 4 ตะกละและละมับ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 5 “ราคะ” ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในลักษณะนาฏศิลป์สมัยใหม่ (modern dance) และเนื่องจากบทการแสดงในฉากราคะมีการกล่าวถึงคู่รัก ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เทคนิคการเต้นคู่ (Pas de deux) เข้ามาผสมผสานในการแสดง แต่ยังคงใช้ลีลานาฏศิลป์สมัยใหม่เป็นหลักในการแสดงฉากนี้ ดังที่ จูดิธ สตีท (Judith Steeh) ได้อธิบายถึงนาฏศิลป์สมัยใหม่ไว้ว่า “นาฏศิลป์สมัยใหม่ ใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในท่าทางการใช้ชีวิตประจำวันมากกว่าการเตะขาสูง กระโดดสูง และหมุน โดยไม่จำเป็นต้องสวมรองเท้าเวลาแสดง และมีความเป็นอิสระในการเคลื่อนไหว” (Steeh, 1982: 203-204) ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้นาฏศิลป์สมัยใหม่ เนื่องจากลีลาการเคลื่อนไหวในฉากราคะไม่เน้นเทคนิคการเต้น เช่น การเตะขา การหมุน และการกระโดด แต่เน้นการเคลื่อนไหวในรูปแบบอิสระของร่างกาย



ภาพที่ 4.15 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ใน ฉาก 5 ราชะ
ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 6 “โทสะ” ผู้วิจัยเลือกใช้ การเต้นระบำสเปน (Spanish Dance) เนื่องจากการเต้นระบำสเปนมีเทคนิคและจุดเด่นอยู่ที่ใช้เทคนิคของเท้า (zapateado) ที่ผู้ฟังจะรับรู้ถึงพลังของเสียงฝีเท้าของนักเต้น ซึ่งการเต้นระบำสเปนสามารถแสดงได้ถึงความโกรธจากเสียงของเท้าที่กระทบพื้นที่เป็นเทคนิคการเต้นของระบำสเปน ซึ่งยังสอดคล้องกับนาฏศิลป์ไทยในการแสดง “โชน” ดังที่ จินตนา อนุวัฒน์ ได้อธิบายไว้ว่า

ทางนาฏศิลป์ไทยการกระทุบเท้าส่วนใหญ่จะพบในตัว “ยักษ์” และ “ลิง” เพราะจะเป็นตัวละครที่แสดงอารมณ์ได้มาก โดยยักษ์ถือเป็นอมนุษย์ที่ทรงอำนาจ และ ลิงถือเป็นสัตว์เดรัจฉาน โดยทางนาฏศิลป์ ตัวนางและตัวพระจะไม่มีการกระทุบเท้าเวลาโกรธ แต่จะแสดงออกด้วยท่าทางของมือและสีหน้า และในส่วนของยักษ์กับลิงจะแสดงอารมณ์โกรธโดยการกระทุบเท้าในช่วงของการรบเป็นส่วนใหญ่ และมีในส่วนของการรำหน้าพาทย์ เช่น การแผลงฤทธิ์หรือแสดงอิทธิฤทธิ์ในตัวละคร ซึ่งจะอยู่ตรงเพลงร่ำช่วงสุดท้ายว่าตัวละครนั้นจะทำอะไร โดยอาจมีท่ากระทุบเท้าเพื่อแสดงพลัง และแสดงศักดานุภาพของตัวละครนั้น ๆ (จินตนา อนุวัฒน์, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564)



ภาพที่ 4.16 ภาพลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นระบำสเปนในการฝึกซ้อมครั้งที่ 4

ฉาก 6 โทสะ

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 2 ฉาก 1 พระจากพระเจ้า (Amazing Grace) ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement) เนื่องจากบাপนี้มี การเคลื่อนไหวในลักษณะการเดินเป็นส่วนใหญ่ และฉากนี้เป็นการสื่อถึงจุดจบของเรื่องโดยเน้นไปที่ บทการแสดงมากกว่าลีลานาฏศิลป์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ในการทดลองการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัย เลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ที่แตกต่างกันในแต่ละฉากการแสดง ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน การเคลื่อนไหว ในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน การเต้นสด และศิลปะการแสดง โดยการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในครั้งนี้วิเคราะห์จากบทการแสดงและตัวละครที่ถูกกำหนดไว้

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4

การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยพบปัญหาจากการคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 3 เรื่องตารางเวลาในการฝึกซ้อม โดยในครั้งที่ 3 มีนักแสดงจำนวนทั้งสิ้น 13 คน เป็นนักแสดงชาย 2 คน และนักแสดงหญิง 11 คน ทั้งนี้ในการคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้นักแสดง

บางส่วนในครั้งที่ 3 และเพิ่มนักแสดงที่มีองค์ความรู้และทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก รวมทั้งสิ้น 17 คน ดังตารางที่ 4.10 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 4

ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	นางสาวนิษฐา บุตรเจริญ ผู้วิจัย	นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ระบำสเปน นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดง
	นายอัครัญญ์ วรศักดิ์เพชร ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก นักแสดงละครเวที และ นักออกแบบท่าเต้น	นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดง

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายกัมปนาท เรืองกิตติวิลาส ศิลปินอิสระ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ ลีลาศ ระบำสเปน และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นายก้องปริชญ์ สุกิจธราภิรมย์ ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก นักแสดงละครโทรทัศน์ และ นักแสดงละครเวที</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ลีลาศ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นางสาวรัตนพรรณ เนื่อนวล ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไลลิลล์ นาฏยศิลป์ไทย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวนพพร สุขทัพป์ ศิลปินอิสระ</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นายธนธร ปมรรตมสกล ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวภัทรวรรณ บัญชาจารุภรณ์ ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ระบำสเปน และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวสุริษา กาญจนะ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวนิศากร ปราบศรีภูมิ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสวณันทน์ภัส แก้วงาม นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายอัศรพล พวงมณี นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวศิริภัสสร ธานินทร์ธราธาร นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวณัฐชา รักพงค์นาถ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายพชร พรหมโชติ นิสิตรดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวกิตติมา กิจสิงห์ นิสิตรดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวอัญชลินทร์ สิริฤทธิพันธ์ นิสิตรดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p>

จากตารางที่ 4.10 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกที่แตกต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ได้แก่ บัลเลต์ คลาสสิก การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์ร่วมสมัย การเต้นระบำสเปน นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ศิลปะการแสดง และการเต้นสด โดยนักแสดง คือ ศิลปินอิสระ ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก และนิสิตชั้นปีที่ 2 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 17 คน ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 11 คน และนักแสดงชาย 6 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบอุปกรณ์ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงโดยในครั้งนี้ผู้วิจัยยังเลือกใช้อุปกรณ์ในการทดลองครั้งที่ 3 ได้แก่ ที่สารภาพบาป และเล็บที่ออป และได้เพิ่มเติมอุปกรณ์การแสดงในแต่ละฉาก ได้แก่ ฉาก 1 อัดตา ได้แก่ โฟเตียม และกระจก ฉาก 2 ริชยา ได้แก่ บันได และถ้วยรางวัล ฉาก 3 เกียจคร้าน ได้แก่ เตียง นาฬิกาทราย โต๊ะทำงาน และเก้าอี้ทำงาน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ได้แก่ รถเข็น อาหาร และเครื่องอุปโภคบริโภค และ ฉาก 5 ราคะ ได้แก่ เตียง เนคไท และลูกกรงกับดัก อุปกรณ์การแสดงที่กล่าวมาทั้งหมดมีส่วนช่วยในการสื่อสารความหมายทั้งทางด้านสัญลักษณ์ และสื่อความหมายในรูปแบบตรงไปตรงมา ดังที่ ธนันท์พัชร อัครเสมาชัย ได้กล่าวไว้ว่า “การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรคำนึงถึงอุปกรณ์ที่สามารถนำมาถ่ายทอดในเรื่องราวของ บาป 7 ประการ และควรใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นตัวเล่าเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมได้รับการสื่อสารที่เพิ่มมากขึ้น” (ธนันท์พัชร อัครเสมาชัย, สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564)

ฉาก 1 อัดตา ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ โฟเตียม และกระจก โดยโฟเตียมเป็นอุปกรณ์ที่สื่อถึงความมีอำนาจของบุคคลระดับชั้นบริหาร และระดับผู้นำ ที่ต้องออกมากล่าวหรือออกมาแถลงการโดยใช้โฟเตียมเป็นอุปกรณ์เสริมบุคลิกภาพในการปฏิบัติหน้าที่ และกระจก ผู้วิจัยสื่อถึงความหลงใหลในตนเอง เนื่องจากกระจกถือเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนภาพของบุคคลผู้นั้นได้



ภาพที่ 4.17 ภาพโพเดียม และกระจก ในฉาก 1 อัตตา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ บันไดและถ้วยรางวัล โดย “บันได” ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความทะเยอทะยานของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และ “ถ้วยรางวัล” ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความสำเร็จของบุคคลผู้นั้น



ภาพที่ 4.18 ภาพบันได และ ถ้วยรางวัล ในฉาก 2 ริษยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ เติียงนอน นาฬิกาทราย แล็บท็อป โต๊ะทำงาน และเก้าอี้ทำงาน โดยในฉากนี้ผู้วิจัยกล่าวถึงการทำงาน หรือ การเรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ในฉากนี้จึงต้องจำลอง เหตุการณ์โดยใช้ เติียงนอน โต๊ะทำงาน เก้าอี้ทำงาน และแล็บท็อป เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง

และสื่อสารถึงผู้ชมอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้ง “นาฬิกาทราย” ผู้วิจัยสื่อถึงเวลาที่เดินอยู่อย่างต่อเนื่อง ไม่มีวันสิ้นสุด ซึ่งเปรียบเสมือนกับการปล่อยโอกาสในชีวิต ณ ขณะนั้น ให้หลุดมือไปอย่างไม่สามารถหวนคืนเวลากลับได้



ภาพที่ 4.19 ภาพเตียงนอน นาฬิกาทราย แล็บท้อป โต๊ะทำงาน และเก้าอี้ทำงาน

ในฉาก 3 เกียรติร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ อาหาร โต๊ะอาหารและเก้าอี้ รถเข็นซูเปอร์มาร์เก็ต ของอุปโภคบริโภค และกระเป๋าผ้า ในฉากนี้ผู้วิจัยกล่าวถึงความไม่รู้จักพอในการบริโภคอาหาร และการจับจ่ายสินค้าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ที่เกิดเหตุการณ์กักตุนสินค้าขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงดังกล่าวเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้



ภาพที่ 4.20 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในฉาก 4 ตะกละและละโมบ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ เตียง ลูกกรงกับดัก และเนคไท โดย “เตียง” ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ชิ้นนี้เพื่อสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา เพื่อเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบลีลาการแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับบทละครที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการร่วมรักในฉากราคะ “ลูกกรงกับดัก” ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ชิ้นนี้ในการสื่อสารทางสัญลักษณ์ ในการกล่าวถึงกับดักที่เปรียบเสมือนกับบุคคลที่ไม่สามารถหลุดพ้นและละจากกิเลสของตนเองได้ และ “เนคไท” เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ และตัวแทนของคนรักในตัวละครหลักของฉากนี้



ภาพที่ 4.21 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในฉาก 5 ราคะ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดง ครั้งที่ 4 ทั้งหมด 5 ฉาก ได้แก่ ฉาก 1 อัตตา ฉาก 2 ริษยา ฉาก 3 เกียจคร้าน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ และฉาก 5 ราคะ โดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทการแสดง และคำนึงถึงการสื่อสารต่อผู้ชม

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงถือเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบทการแสดง และลีลานาฏศิลป์ ดังที่ กานต์ บุญเกียรติ กล่าวไว้ว่า

การประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เพื่อตอบโจทย์กับการแสดงและ
ทำตัวผู้ออกแบบการแสดงและทำตัวจะมีอิสระในการออกแบบมากขึ้นเพราะ
ไม่ถูกจำกัดโดยดนตรีก่อน และในการประพันธ์เพลงสามารถประพันธ์และ
ออกแบบเสียงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมถึงอารมณ์ของการแสดงและทำตัว
ให้มีความโดดเด่น เพิ่มมิติ ส่งเสริมความน่าสนใจ และสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวงาน
มีความสมบูรณ์ขึ้น (กานต์ บุญเกียรติ, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2565)

ทั้งนี้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ประพันธ์
เพลงขึ้นใหม่ในฉาก ดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

องค์ 1 พยัคฆ์ ผู้วิจัยประพันธ์เพลงขึ้นโดยใช้เครื่องดนตรีไวโอลิน เชลโล่ และเปียโน
ผสมผสานกับการออกแบบเสียง (sound design) โดยใช้จังหวะดนตรี 7/4 ซึ่งถือเป็นตัวแทนของ
บาป 7 ประการ

ฉาก 1 อัตตา ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีได้แก่ เปียโน ซินธิไซเซอร์ (synthesizer) กลอง
ไวโอลิน เชลโล่ และการออกแบบเสียง (sound design) ในบทประพันธ์ผู้วิจัยแบ่งบทเพลงเป็น
สามส่วน ในส่วนแรก ผู้วิจัยนำเสียงสภาพแวดล้อมของถนนในเมือง (street ambient) มาเปิดใช้
ควบคู่ไปกับเสียงเชลโล่ อีกทั้งเลือกใช้ซินธิไซเซอร์และกลองชุดดำเนินเป็นจังหวะซัด (syncopation)
เพื่อสื่อถึงความวุ่นวายในเมืองและความไม่สงบในจิตใจ เพิ่มความกดดันในมิติการแสดง (tension)
ให้มีเพิ่มมากขึ้น ส่วนในบทที่สองผู้วิจัยนำเสนอดนตรีในรูปแบบดูเอต (duet) โดยใช้เพียงแค่วิโอลิน
และเชลโล่เพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างบทเพลงและคลายความกดดันของการแสดง (tension)

release) และในส่วนที่สามผู้วิจัยนำการแสดงในส่วนที่หนึ่งมาดำเนินต่อเพื่อกลับเข้าสู่ความวุ่นวาย และความกดดันภายในจิตใจ

ฉาก 2 รัชยา ผู้วิจัยนำเสนอดนตรีในรูปแบบคูเอ็ต (duet) ใช้เครื่องดนตรีไวโอลิน และเชลโล่ ผู้วิจัยแบ่งบทประพันธ์เพลงเป็นสามบทโดยในบทที่หนึ่ง ผู้ประพันธ์ให้เครื่องดนตรีไวโอลิน เป็นเครื่องบรรเลงทำนองหลัก จากนั้นผู้วิจัยสลับใช้เครื่องดนตรีเชลโล่เป็นเครื่องบรรเลงทำนองหลัก ในท่อนที่สองเพื่อสื่อถึงคู่รัก บทที่สองผู้วิจัยนำแรงบันดาลใจจากบทประพันธ์เพลง แคนนอน (cannon) ของ โยฮัน พัคเคิลเบล (Johann Pachelbel) มาประพันธ์เป็นบทเพลงใหม่เพื่อสื่อถึงความรัก สร้างอารมณ์และส่งเสริมให้การแสดงและทำเต้นให้มีมิติเพิ่มมากขึ้น ส่วนที่สามผู้วิจัยเพลง เลือกใช้บันไดเสียงเมโลดิกไมเนอร์ (melodic minor) ในการประพันธ์เพลงโดยมีจุดประสงค์เพื่อสื่อถึง ความขัดแย้ง และความอิจฉาริษยา อีกทั้งใช้ชั้นคู่ไมเนอร์สอง ผสมผสานการออกแบบเสียง (sound design) เพื่อสร้างความตึงเครียด (tension) ส่งเสริมบทบาทการแสดงให้มีมิติมากขึ้น

ภาพที่ 4.22 ภาพโน้ตเพลง ในฉาก 2 รัชยา พาร์ท 1

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 เกียรติยศ ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีได้แก่ เปียโน คีย์บอร์ด และเครื่องเพอร์คัชชัน (percussion) โดยผู้วิจัยแบ่งบทประพันธ์เพลงเป็นสามบท บทที่หนึ่งผู้วิจัยเลือกใช้เพียงสองคอร์ด และใช้เครื่องเพอร์คัชชัน เลือกละเคาะเสียงแบบสุ่มเพื่อสื่อถึงความไม่สนใจต่อสรรพสิ่งและความเกียจคร้าน บทที่สองผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีเปียโน สร้างแนวทำนองเพื่อสื่อถึงความปลดปล่อย ส่งเสริมบทบาทการแสดงของตัวละครที่อยู่ในน้ำให้มิติมากขึ้น และบทที่สามผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรี

คีย์บอร์ด ผสมผสานกับเสียงนาฬิกาเพื่อสื่อถึงเวลา และสร้างข้อเปรียบเทียบให้กับความเกียจคร้านให้มีมิติที่มากยิ่งขึ้น

ฉาก 4 ตะกละและละโมบ ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีได้แก่ มาริมบา (marimba) เปียโน คีย์บอร์ด เบสไฟฟ้า กลอง และเพอร์คัชชัน โดยในตอนแรก ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีชิ้นเดียวได้แก่ มาริมบา ใช้ทำนองที่ไม่ซับซ้อนเพื่อสร้างจุดสนใจให้ตัวนักแสดง จากนั้นเมื่อนักแสดงมีบทบาททางการแสดงมากขึ้นผู้วิจัยค่อย ๆ นำเครื่องดนตรีเปียโน คีย์บอร์ด เบสไฟฟ้า กลอง และเพอร์คัชชัน มาทับซ้อนกัน เพื่อสื่อถึงความตะกละและความละโมบ

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีได้แก่ เปียโน ไวโอลิน เชลโล่ เบสไฟฟ้า ทิมปานี (timpani) ฟลูต (flute) และซิตา (sitar) ในการประพันธ์เพลง โดยในตอนแรกผู้วิจัยเลือกใช้เปียโน ไวโอลิน และเชลโล่ในการบรรเลง โดยคำนึงถึงความเศร้าของบทเพื่อส่งเสริมให้นักแสดงให้มีมิติมากขึ้น จากนั้นเลือกนำเสนอแนวทางการผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีตะวันตก และเครื่องดนตรีตะวันออกกลางมาใช้ในการประพันธ์ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของราคะโดยนำอิทธิพลทางด้านดนตรีตะวันออกกลางมาประพันธ์เป็นบทเพลงใหม่

ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยนำเสียงสภาพแวดล้อมของถนนในเมือง (street ambient) มาใช้ในการสื่อถึงสังคมที่วุ่นวาย และลำดับต่อไป ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรี ฟลาเมงโกกีตาร์ (Flamenco Guitar) ในบทประพันธ์ โดยคำนึงถึงความแข็งแกร่ง และความดุเดือด อีกทั้งยังใช้เทคนิคการผสมผสานระหว่างการเต้น ระบำสเปน (Spanish Dance) เพื่อสร้างแนวจังหวะให้สอดคล้องกับแนวดนตรี เพื่อเพิ่มมิติทั้งในด้านเสียง การเต้น และการแสดง เพื่อให้ดูโดดเด่นและเกิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 4

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงความคล่องตัว และความสอดคล้องของตัวบทละคร โดยในครั้งนี้นักวิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้แนวคิดนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ และแนวคิดศิลปะมินิมอลลิสม์ (minimalism) มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีความเรียบง่ายและสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ กล่าวไว้ว่า

แนวคิดหลักศิลปะมินิมลลิสม์ (minimalism) เมื่อนำมาใช้ในการเลือกสีเครื่องแต่งกายผสมกับรูปแบบที่เรียบง่ายที่สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน จะสามารถช่วยในเรื่องการสื่อสารเรื่องราวของการแสดงเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจได้ง่ายเพิ่มมากขึ้น (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564)

ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดงหลักทั้งหมด 3 ฉาก ได้แก่ ฉากทะเลและละโมภ ฉากราคะ และฉากโทสะ โดยผู้วิจัยเลือกใช้ สีแดงและสีดำ เป็นสีหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจากสีแดงและสีดำ บ่งบอกถึงความโกรธ และความลุ่มหลง ดังที่ คาเรน ฮาลเลอร์ (Karen Haller) ได้กล่าวไว้ว่า สีแดง สื่อถึงความปรารถนา และราคะ และสีดำ สื่อถึงความลึกลับ ความโกรธ และความไม่มีชีวิตชีวา (คาเรน ฮาลเลอร์, 2562: 58-59) ซึ่งสอดคล้องในพระคัมภีร์ไบเบิลที่กล่าวถึงลักษณะการแต่งตัวของหญิงแพศยาผู้เลวร้าย ไว้ว่า

ข้าพเจ้าเห็นหญิงคนหนึ่งนั่งอยู่บนสัตว์ร้ายสีแดงเข้มซึ่งเค้ามียชื่อเป็นคำดูหมิ่นพระเจ้าเขียนไว้ทั่วตัว มันมีเจ็ดหัวและสิบเขา หญิงนั้นสวมเสื้อผ้าสีม่วงแดงและแดงเข้ม มีเครื่องประดับทองคำเพชรพลอยและไข่มุก นางถือถ้วยทองคำบรรจุของโสโครกที่น่ารังเกียจเต็มถ้วย คือ การล่วงประเวณี (วิวรณ์ 17:1) (พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่, 2558: 818)



ภาพที่ 4.23 ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายใน ฉากทะเลและละโมภ ฉากราคะ และฉากโทสะ

ที่มา : ผู้วิจัย

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบพื้นที่การแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยคัดเลือกสถานที่ที่มีเหมาะสมกับการออกแบบบทรการแสดง และ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหว อุปกรณ์การแสดง ความเหมาะสมของบทรการแสดงที่เสมือนจริง และค่าใช้จ่ายในการใช้สถานที่ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการค้นหาสถานที่ที่เหมาะสม โดยเลือกใช้สถานที่ที่มีโรงละครเพื่อให้เกิดความเสมือนจริง และให้ผู้ชมได้รับอารมณ์ความรู้สึกไปกับบทรการแสดง ลีลานาฏศิลป์ ดนตรี อุปกรณ์การแสดง และองค์ประกอบทางศิลปกรรมต่าง ๆ โดยแต่ละบทรทั้ง 7 ประการ จะใช้พื้นที่การแสดงที่แตกต่างกันออกไป ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถานที่ “The Factory of Inspiration” ดังที่ นิโบล วงศ์ภัทรนนท์ ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงไว้ว่า

การเลือกพื้นที่การแสดงนั้น ควรคำนึงถึงการดัดแปลง การปรับเปลี่ยนที่สามารถทำให้เกิดมุมมองในหลากหลายมิติ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นเพียงแค่วิวการแสดงเพียงเท่านั้น แต่ผู้สร้างสรรค์งานอาจใช้สถานที่ต่าง ๆ เป็นพื้นที่ของการแสดงได้ทั้งสิ้น (นิโบล วงศ์ภัทรนนท์, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564)

องค์ที่ 1 “พยศั่ว” ผู้วิจัยเลือกใช้สตูดิโอ (studio) ในการเปิดเรื่องราวทั้งหมด ที่มีนักแสดง 7 คน เป็นตัวแทนของ บทร 7 ประการ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารลักษณะนิสัยของนักแสดงทั้ง 7 คน เพื่อให้เกิดความชัดเจน และเด่นชัดจากพื้นหลังที่เป็นสีขาวที่เปรียบเสมือนสิ่งที่บริสุทธิ์ซึ่งขัดแย้งกับนักแสดงทั้ง 7 คน ที่มีลักษณะนิสัยของ บทร 7 ประการ ที่อยู่ในตนเอง



ภาพที่ 4.24 ภาพฉากสตูดิโอ ในองค์ 1 พยศั่ว และ ฉาก 1 อัดตา
ที่มา : ผู้วิจัย

ฉากที่ 1 อัตตา ผู้วิจัยยังคงใช้ฉากสตูดิโอ (studio) เนื่องจากเป็นฉากที่ต่อเนื่องมาจากฉากพยศชั่ว และฉากนี้ผู้วิจัยยังต้องการให้นักแสดงมีลักษณะที่โดดเด่นออกจากฉากที่เป็นพื้นหลังสีขาว เนื่องจากบาปอัตตา ถือเป็นบาปที่ร้ายแรงที่สุดจากทั้ง 7 บาป แล้วในบทการแสดงยังกล่าวถึงบุคคลผู้มีอำนาจที่กำลังแสดงท่าทางการกล่าวแถลงการณ์ จึงทำให้ฉากที่ 1 เหมาะสมที่จะอยู่ในสตูดิโอเช่นเดียวกับฉากพยศชั่ว

ฉากที่ 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากที่มีกิ่งไม้กองทับถม เนื่องจากกิ่งไม้ที่กองทับถมนั้น บ่งบอกได้ถึงจิตใจของมนุษย์ที่มีความอิจฉาริษยาที่ก่อตัวขึ้นทุกวันทุกเวลาอย่างไม่มีวันจบสิ้น จนกลายเป็นกองไม้ที่ถูกทับถมขึ้น ดังเช่นจิตใจของมนุษย์ที่สะสมความอิจฉาริษยาไว้ในตนเอง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

ภาพที่ 4.25 ภาพฉากกิ่งไม้ที่ถูกทับถมใน ฉาก 2 ริษยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉากที่ 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากน้ำ เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงในฉากนี้เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เฉยชา และปล่อยอารมณ์ไปกับสายน้ำ ซึ่งเปรียบเสมือนการปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปโดยไม่ทำอะไรให้เกิดประโยชน์



ภาพที่ 4.26 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 3 เกี้ยวจร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉากที่ 4 ตะกละและบาปละโมบ ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากที่มีพื้นที่กว้างซึ่งเหมาะสมกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นแจ๊ส เนื่องจากในฉากนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการกักตุนสินค้าที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะแย่งชิง และผู้วิจัยต้องการใช้พื้นที่ที่สามารถวางอุปกรณ์การแสดงทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็กได้



ภาพที่ 4.27 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 4 ตะกละและละโมบ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉากที่ 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากที่มีต้นไม้และมีพื้นที่สำหรับวางอุปกรณ์การแสดง เนื่องจากต้นไม้และบรรยากาศโดยรอบสามารถเพิ่มอารมณ์และความรู้สึกเคลิบเคลิ้มให้แก่นักแสดงและผู้ชม ซึ่งเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งที่จะจัดพื้นที่การแสดง ณ จุดนี้ใน ฉาก ราคะ ที่สื่อถึงความลุ่มหลงของมนุษย์ ดังที่ ชีรภัทร โอสุวรรณ ได้กล่าวถึงการออกแบบพื้นที่การแสดงในสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ว่า

คนในสังคมไทยนับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนมากและมีศาสนาอื่นปะปนอยู่ด้วย ดังนั้น การออกแบบพื้นที่การแสดง ควรต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกมีอารมณ์ร่วมได้ไม่ว่าจะนับถือศาสนาใด แต่ยังคงไว้ซึ่งความเข้าใจในการสื่อถึงการเล่าเรื่องสะท้อนภาพของสังคมไทย (ชีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)



ภาพที่ 4.28 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 5 ราคะ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉากที่ 6 โทสะ ผู้วิจัยเลือกใช้ฉากผนังและหน้าต่างลูกกรง เนื่องจากฉากนี้ผู้วิจัยต้องการให้บรรยากาศของภาพสื่อถึงความกดดันและความมืดมน เพราะการเคลื่อนไหวในฉากโทสะเน้นการกระแทกที่ตื้อๆที่ต้องใช้เสียง และลีลาท่าทางที่ดุร้าย ฉากผนังและหน้าต่างลูกกรงเมื่อรวมกับการออกแบบแสงแล้วจะทำให้ภาพในฉากโทสะเกิดความสมบูรณ์และตอบโจทย์ของบทการแสดง



ภาพที่ 4.29 ภาพพื้นที่การแสดงใน ฉาก 6 โทสะ
ที่มา : ผู้วิจัย

8) การออกแบบแสง

การออกแบบแสงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยยังอยู่ในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสง ซึ่งขึ้นอยู่กับกำหนดวันการแสดงที่แน่ชัด แต่ในครั้งนี้นี้ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เทคนิคการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ใน องค์กร 1 พยศชั่ว และฉาก 1 อัตตา เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายจากภาพที่ฉายด้วยโปรเจคเตอร์ เพื่อให้ภาพในการแสดงเกิดความสมบูรณ์ และเพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงที่เพิ่มมากขึ้น ดังที่ จันท์ เทียงสุรินทร์ ได้กล่าวถึงการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ร่วมกับการแสดงนาฏศิลป์ไว้ว่า

การฉายภาพผ่านโปรเจคเตอร์ ถือเป็นการส่งเสริมให้กับ การเคลื่อนไหวในลีลานาฏศิลป์ของนักแสดง โดยการฉายภาพทับซ้อนระหว่าง ภาพกับสภาพแวดล้อมอาจนำไปสู่การสร้างความหมายใหม่ขึ้น และการสร้าง ฉากหลัง ยิ่งผนวกการฉายภาพกับซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์สมัยใหม่ที่เอื้อต่อ การสร้างภาพแบบเรียลไทม์ การคอลลาจภาพ การใส่เอฟเฟกต์ การเปลี่ยนสี หรือการตัดต่อวิดีโอสามารถทำได้ในทันทีทันใด จึงทำให้นักแสดงและ ผู้ปฏิบัติงานด้านภาพมีโอกาสได้ร่วมสร้างงานกันอย่างใกล้ชิด และถือเป็นการช่วยส่งเสริมงานด้านศิลปะซึ่งกันละกัน (จันท์ เทียงสุรินทร์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2565)

องค์ 1 พยศชั่ว ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพ “ระฆัง” ในการสื่อความหมายถึงโบสถ์ทางศาสนาคริสต์ และภาพ “นาฬิกา” ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงเวลาที่กำลังย้อนกลับไปสู่อดีตเนื่องจากการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในฉากนี้ ผู้วิจัยออกแบบท่าทางในการเดินถอยหลังเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่กล่าวถึงการเล่าเรื่องย้อนอดีตของบาปทั้ง 7 ประการ



ภาพที่ 4.30 ภาพ การถ่ายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ใน องค์ 1 พยศชั่ว
ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 1 อัดตา ผู้วิจัยใช้เลือกใช้ภาพ “ตลาดหุ่น” ในการสื่อสารถึงการทำงานและการประกอบธุรกิจในยุคสังคมปัจจุบัน และภาพ “วงกลมสีแดง” ผู้วิจัยใช้ภาพนี้ล้อกับอุปกรณ์การแสดง ได้แก่ “กระจก” โดยผู้วิจัยเลือกใช้สีแดงเนื่องจากสีแดงบ่งบอกถึงพลัง และแรงดึงดูด ดังที่ คาเรน ฮาลเลอร์ (Karen Haller) กล่าวไว้ว่า “สีแดงคือสีที่มองเห็นได้มากที่สุด และสีแดงมีความดึงดูดความสนใจของเราเสมอ” (คาเรน ฮาลเลอร์, 2562: 74) ซึ่งสอดคล้องกับบทการแสดงในฉากอัดตา ที่สื่อถึงอำนาจ และการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งยังใช้เทคนิคในแอปพลิเคชันซูม (Zoom) ร่วมกับการถ่ายภาพในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้ฉายภาพนักแสดงขึ้นอยู่ด้านหลังฉากสีขาว ร่วมกับให้นักแสดงถือ “กระจก” เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงความลุ่มหลงในตนเองเมื่อขณะส่องกระจก และสื่อถึงการมองเห็นแต่ตนเองเพียงผู้เดียว โดยไม่คิดที่จะสนใจผู้อื่น



ภาพที่ 4.31 ภาพ การใช้เทคนิคในแอปพลิเคชันชุมชนร่วมกับการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์

ในฉาก 1 อัตตา

ที่มา : ผู้วิจัย


จากการทดลองเพื่อค้นหาแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ทั้งหมด 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ 3) การคัดเลือกนักแสดง 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง 6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 7) การออกแบบพื้นที่การแสดง และ 8) การออกแบบแสงซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุปในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุปดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.11 ตารางสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4 ดังต่อไปนี้




ตารางที่ 4.11 สรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ




“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4

ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย

*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 1 พยศชั่ว</p>	 <p>นักแสดงเดินเข้ามาจากทางด้านซ้าย และด้านขวา และค่อยๆนั่งลงบนพื้น</p> <p>นักแสดงต่างเคลื่อนไหวไปตามบทบาทของตัวละคร</p> <p>นักแสดงเคลื่อนไหวในลักษณะเดินทวนเข็มนาฬิกา</p>	<p>นักแสดงในฉากนี้ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยนักแสดงทั้ง 7 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของ บาป 7 ประการ ใช้การเคลื่อนไหวลีลานาฏศิลป์ผสมผสานกับบทบาทของตัวละคร โดยในช่วงสุดท้ายผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในลักษณะการแปรแถวในลักษณะการเดินทวนเข็มนาฬิกา เพื่อสื่อถึงการย้อนเวลา เพื่อกลับไปเล่าเรื่องราวในอดีต</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 1 อัดตา	 <p>นักแสดงชายเดินมาจากทางด้านขวาเพื่อเข้าไปยืนอยู่หลังโพเดียม เพื่อแสดงท่าทางถึงความมีอำนาจ</p>  <p>นักแสดงหนุ่มพลเดินจากทางด้านขวาเรียงเป็นแถวตรง และแปรแถวเป็นแถวหน้ากระดาน เพื่อแสดงถึงการรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชา</p>  <p>นักแสดงแปรแถวในลักษณะสามเหลี่ยม โดยมีนักแสดงหลักอยู่เป็นยอดสามเหลี่ยม เพื่อสื่อถึงความมีอำนาจในการสั่งการลูกน้อง โดยนักแสดงหลักทำท่าแข่ง “demi second” และหนุ่มพลทำท่าแขน “open fifth”</p>	<p>ฉากอัดตา ผู้วิจัยออกแบบลีลาในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก โดยในช่วงแรกนักแสดงหลักใช้ลีลาท่าทางที่ดูมีพลังอำนาจเพื่อสื่อถึงความมีอำนาจในตนเอง ลำดับต่อไปนักแสดงหนุ่มพลเดินเข้ามาในฉาก และใช้ลีลาท่าทางในลักษณะรับคำสั่งจากนักแสดงหลัก โดยการเคลื่อนไหวจะอยู่ในรูปแบบ การทำลีลาท่าทางตามนักแสดงหลัก ซึ่งเปรียบเสมือนกับการทำตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชา</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหมู่พลเดินเข้าจากทางด้านขวาพร้อมกับถือกระจกประกอบการเคลื่อนไหว</p>  <p>นักแสดงหมู่พลถือกระจกหันเข้าหานักแสดงหลักเป็นแถวเฉียง</p> <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>  <p>นักแสดงหลักแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความโดดเดี่ยว</p>	<p>“กระจก” เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความลุ่มหลงในตนเอง และลุ่มหลงในอำนาจ โดยนักแสดงหมู่พลถือกระจกส่องเข้าหานักแสดงหลัก และนักแสดงหลักทำท่าทางส่องกระจกและใช้ลีลาการเคลื่อนไหวที่บ่งบอกถึงการลุ่มหลงในตนเอง และในฉากสุดท้ายนักแสดงหลักถูกทอดทิ้งอย่างโดดเดี่ยว ประกอบการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ที่มีเพียงภาพของนักแสดงหลักแต่เพียงผู้เดียว ซึ่งในที่นี้สื่อถึงการมองเห็นแค่เพียงตนเอง โดยไม่สนใจถึงจิตใจของผู้อื่น</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 2 ริษยา	 <p>นักแสดงหลัก (เสื้อสีขาว) เดินเข้าจากทางด้านซ้าย และนักแสดงประกอบยืนถือถ้วยรางวัลอยู่ในฉาก ตั้งแต่เริ่มต้นการแสดง</p>  <p>นักแสดงชายและหญิงใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) ในการสื่อถึงความรัก</p>  <p>นักแสดงหลักทำท่าเตชาด้านข้าง (second position) และเกร็งมือทั้งสองข้างเพื่อสื่อถึงความคับแค้นใจ ที่ไม่มีผู้ใดสนใจตนเอง ในขณะที่นักแสดงชายหญิง ทำทางหันหน้าออกจากนักแสดงหลัก</p>	<p>นักแสดงหลักทำท่าทางในการสื่อสารอารมณ์ถึงความอิจฉาริษยา ต่อนักแสดงที่ถือถ้วยรางวัล และในขณะเดียวกัน คู่รักชายหญิงแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ (pas de deux) เพื่อสื่อถึงความรัก โดยนักแสดงหลักสื่อสารอารมณ์ในลักษณะความอิจฉาต่อคู่รัก และแสดงการเคลื่อนไหวในลักษณะการบีบคั้นของอารมณ์ภายในตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหลักเดินเข้าจากทางด้านขวา และแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการดูดาของนักแสดงอีกคน</p>  <p>นักแสดงหมู่วมวลเดินเข้ามาจากทางขวาและซ้าย โดยมายืนในลักษณะวงกลมหมุนรอบนักแสดงหลัก</p>  <p>นักแสดงหลักนั่งอยู่กลางฉาก โดยแสดงท่าทางการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกกดดัน และคับแค้นใจจากการอิจฉาริษยาผู้อื่น</p>	<p>นักแสดงหลักแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวดูดานักแสดงที่นั่งอยู่บนบันได ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความสง่างามและความสูงส่งของนักแสดงที่นั่งอยู่บนบันไดด้านบน โดยนักแสดงแสดงอารมณ์ถึงความอิจฉาที่มองเห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเอง ด้วยการพยายามดูนักแสดงอีกคนลง เพื่อที่ตนเองจะขึ้นไปแทนที่ และในฉากสุดท้ายนักแสดงหมู่วมวลเดินวนรอบนักแสดงหลักเพื่อสื่อถึงความคิดที่อยู่ภายในจิตใจของนักแสดงหลัก จนท้ายที่สุดนักแสดงหลักเกิดความเครียด จนทำให้ตนเองกลายเป็นบุคคลไร้สติ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 3 เกียจคร้าน	 <p>นักแสดงนอนบนเตียงนอน</p>  <p>นักแสดงเคลื่อนไหวลงจากเตียงนอนมานั่งที่เก้าอี้กลางน้ำและทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน</p>  <p>นักแสดงค่อย ๆ คลานและเดินมาที่โต๊ะเพื่อเรียนในรูปแบบออนไลน์</p>	<p>เปิดภาพมาด้วยนักแสดงนอนหลับอยู่บนเตียงนอนในลักษณะท่าทางเกียจคร้าน และค่อย ๆ คืบคลานลงจากเตียง ในฉากสอง นักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน และฉากสุดท้ายนักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการเกียจคร้านในการเรียนออนไลน์</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 4 ตะกละ และ ละมับ		นักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการถ่ายวิดีโอออนไลน์โชว์การทานอาหาร จนผลสุดท้ายการทานอาหารอย่างตะกละตะกลามทำให้อาหารติดคอ และทำให้ง่ายกายเกิดความผิดปกติ
	<p>นักแสดงเดินเข้าจากทางซ้าย และแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในการถ่ายวิดีโอออนไลน์</p> 	
	<p>นักแสดงทำท่าทางทานอาหารอย่างตะกละตะกลาม</p>  <p>นักแสดงทำท่าทางทานอาหารอย่างตะกละตะกลาม</p>	




บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหนุ่มวลเดินเข้ามาจากทางซ้ายและทางขวา</p>  <p>นักแสดงหลัก (เสื้อแดง) เซ็นรถเข็นมาจากทางด้านซ้าย และเข้ามาสู่ตรงกลางพื้นที่การแสดง</p>  <p>นักแสดงหลักจากฉากตะกละเดินเข้ามาจากทางด้านซ้าย และนักแสดงหลักฉากละโมบเซ็นรถเข็นไปทางด้านขวา</p>	<p>นักแสดงหนุ่มวลเดินเข้ามาจากทางซ้ายและขวา และใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นแจ๊ส โดยในฉากนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอถึงการแย่งชิงเครื่องอุปโภคบริโภค โดยมีนักแสดงหลักเซ็นรถเข็นเพื่อแย่งชิงของทุกอย่างจากผู้อื่น อีกทั้งยังมีนักแสดงหลักในฉากตะกละเข้ามามีบทบาทในการแย่งชิงอาหาร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="496 741 1078 831">นักแสดงหนุ่มวลเดินเข้ามาจากทางซ้ายและขวาเพื่อมาต่อแถวเป็นหน้ากระดาน</p>  <p data-bbox="496 1301 1078 1346">นักแสดงหลักทั้งสองคนเดินถอยหลังติดกำแพง</p> <p data-bbox="539 1357 1054 1464">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p data-bbox="1102 353 1386 723">นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะแย่งชิงสิ่งของซึ่งกันและกัน จนในฉากสุดท้ายนักแสดงหลักถูกเครื่องอุปโภคบริโภคล้มทับใส่ตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 5 ราวะ	 <p>นักแสดงหญิงและชาย เดินออกมาจากทางซ้าย และนักแสดงหญิงทำท่า “Penché”</p>  <p>นักแสดงหญิง 3 คน เดินออกมาจากทางด้านในของลูกกรง</p>  <p>นักแสดงหญิง 3 คน แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อยั่ววน นักแสดงชาย</p>	<p>นักแสดงคู่รัก โดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ชายหญิง (pas de deux) และในลำดับต่อไปนักแสดงหญิง 3 คน ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏยศิลป์สมัยใหม่ ออกมาจากลูกกรงและเต้นยั่ววนให้นักแสดงชายเกิดความหลงใหล</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงชาย 1 คน และนักแสดงหญิง 3 คน แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวบนเตียงนอน</p>  <p>นักแสดงหญิง 3 คน พานักแสดงชายเดินไปทางด้านขวาของฉาก เพื่อเข้าไปอยู่ในลูกกรงกับดัก</p>  <p>นักแสดงหญิง (ชุดขาว) เดินเข้ามาจากทางด้านขวา และตรงไปยังเตียงนอน</p>	<p>นักแสดงชาย แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในการร่วมรักกับนักแสดงหญิงทั้ง 3 คน เพื่อแสดงถึงการนอกใจคนรัก และนักแสดงหญิง 3 คน พานักแสดงชายเข้าไปในลูกกรง ที่แสดงสัญลักษณ์ถึงการติดกับดักของไฟแห่งราคะ และในฉากสุดท้าย นักแสดงหญิง 1 คน (ชุดขาว) แสดงท่าทางการเคลื่อนไหว และแสดงอารมณ์ถึงความผิดหวังจากการนอกใจของคนรัก</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
ฉาก 6 โทสะ	 <p>นักแสดงชาย 1 คน และนักแสดงหญิง 2 คน เดินเข้ามาจากทางด้านขวา</p>  <p>นักแสดงหญิง 2 คน ใช้ลีลาการสะบัดกระโปรง วนรอบ นักแสดงชาย</p>  <p>นักแสดงหญิง 1 คน ทำท่าทางต่อสู้ กับนักแสดงชาย</p>	<p>นักแสดงชายเดินเข้ามาในฉาก และชนเข้ากับนักแสดงหญิง 2 คน จนเกิดความไม่พอใจขึ้น จนเกิดการต่อสู้ โดยในฉากนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเต้นระบำสเปน โดยนักแสดงทั้ง 3 คน แสดงถึงอารมณ์ความโกรธ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหญิงเคลื่อนไหวจากทางด้านซ้ายเพื่อต่อสู้กับนักแสดงชาย</p>  <p>นักแสดงหญิง 1 คน และนักแสดง ต่อสู้ในลักษณะการบีบคอ ด้วยความโกรธ</p>  <p>นักแสดงชายเดินไปตรงกลางของฉาก โดยนักแสดงหญิง 2 คน ล้มลงทางซ้ายและขวาของนักแสดงชาย</p>	<p>นักแสดงหญิง ใช้ลีลาการต่อสู้กับนักแสดงชายด้วยความโกรธ จนผลสุดท้ายนักแสดงชายเกิดบันดาลโทษะ ยิ่งนักแสดงหญิงทั้ง 2 คน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและคำอธิบาย	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ 2 พร ของพระผู้เป็น เจ้า</p>	<div data-bbox="496 365 1078 797">  </div> <p data-bbox="496 846 1078 947">นักแสดงทั้ง 7 คน นั่งคุกเข่าและสงบนิ่งอยู่ในฉากตั้งแต่เริ่มต้น</p> <div data-bbox="496 1032 1078 1464">  </div> <p data-bbox="496 1514 1078 1615">นักแสดง 7 คน ผลัดกันเดินมาสารภาพบาปที่ที่สารภาพบาปทีละ 1 คน</p>	<p>นักแสดงทั้ง 7 คน ที่เป็นตัวแทนของ บาป 7 ประการ นั่งสงบนิ่ง และใช้ลีลาการเคลื่อนไหวด้วยการเดินมาสารภาพบาปที่ที่สารภาพทีละ 1 คน และกลับไปนั่งสำนึกผิดดังเดิม</p>

จากตารางที่ 4.11 ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4 ประกอบไปด้วย 2 องค์ และ 7 ฉาก ได้แก่ องค์ 1 พยศชั่ว ฉาก 1 อัดตา ฉาก 2 รัชยา ฉาก 3 เกียจคร้าน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ฉาก 5 ราคะ ฉาก 6 โทษะ และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า โดยลีลาการเคลื่อนไหวผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ทั้งหมด 8 รูปแบบ ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน การเต้นสด และศิลปะการแสดง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปปัญหาที่ได้พบในการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 และแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้ในการหาแนวทางในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในครั้งที่ 5 ต่อไป ดังที่ปรากฏรายละเอียดดังตาราง 4.12 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 4
ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบลีลานาฏศิลป์	การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยพบปัญหาในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในเรื่องความสอดคล้องในเรื่องของบทการแสดง	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยคาดว่าจะปรับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้สอดคล้องกับบทการแสดงให้มากยิ่งขึ้น
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 4 ผู้วิจัยคาดว่าจะขาดอุปกรณ์การแสดงในการสื่อสาร ฉากเกียจคร้าน	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยคาดว่าจะเพิ่มอุปกรณ์การแสดง เพื่อสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ในฉากเกียจคร้าน

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบพื้นที่การแสดง	การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบแสง	การออกแบบแสงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยพบปัญหาภาพที่ใช้ในการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ที่ยังไม่สอดคล้องกับลีลานาฏยศิลป์และบทการแสดง	แนวทางการปรับปรุงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยคาดว่าจะเปลี่ยนภาพบางรูป จากการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ เพื่อให้สอดคล้องกับ ลีลานาฏยศิลป์ และบทการแสดง

จากตารางที่ 4.12 ผู้วิจัยสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหา รูปแบบการสร้างสรรค์ในครั้งที่ 4 พบประเด็นปัญหาทั้งสิ้น 3 ประการ ได้แก่ 1) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ พบปัญหาการไม่สอดคล้องของลีลานาฏยศิลป์และบทการแสดงในบางส่วน 2) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง พบปัญหาการขาดอุปกรณ์บางส่วนในฉากเกียจคร้าน และ 3) การออกแบบแสง พบปัญหาจากรูปภาพที่ฉากด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์ยังไม่สอดคล้องกับลีลานาฏยศิลป์และบทการแสดง และในครั้งนี้นักออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบพื้นที่การแสดง ไม่พบประเด็นปัญหาแต่อย่างใด ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับใช้เป็นแนวทางในการทดลองการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป

4.2.1.5 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จาก การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบในการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้นำประเด็นปัญหาในการออกแบบ การสร้างสรรค์ ครั้งที่ 4 มาปรับปรุงแก้ไขในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5 โดยผู้วิจัยได้ให้ ความสำคัญในการค้นหารูปแบบการแสดงเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังที่ผู้วิจัยได้อธิบาย รายละเอียดไว้ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการออกแบบบทการแสดง ในครั้งที่ 4 แต่ในครั้งนี้นี้เนื่องจากเป็นการพัฒนาเป็นครั้งสุดท้ายผู้วิจัยจึงได้สรุปการออกแบบ บทการแสดงของการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ดังต่อไปนี้

องค์ 1 พยศชั่ว ผู้วิจัยยังคงดำเนินเนื้อเรื่องด้วยการเปิดฉากการแสดงด้วยการกล่าวถึงบุคคล 7 คน ที่เป็นตัวแทนของบาปทั้ง 7 ประการ โดยผู้วิจัยกล่าวถึงจุดเริ่มต้นของ การแสดงที่กำลังจะนำพาผู้ชมเข้าไปย้อนถึงเหตุการณ์ในอดีตของบุคคลที่กระทำความบาปในแต่ละประการ โดยในฉากนี้ผู้วิจัยไม่ได้ระบุบทบาทตัวละครที่ชัดเจนของนักแสดงทั้ง 7 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการเปิด โอกาสให้ผู้ชมสามารถวิเคราะห์และเดาตัวละครทั้ง 7 คน ว่าใครคือตัวแทนของบาปใด

ฉาก 1 ผู้วิจัยยังคงนำเสนอถึงความเย่อหยิ่ง ความหลงใหลในอำนาจ และความหลงใหลในตนเอง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ดังเช่น สำนักข่าว ข่าวสดออนไลน์ ได้เขียนไว้ว่า “ในวันอภิปรายทั่วไปผู้นำสืบทอดอำนาจไม่ตอบคำถามด้วยตนเองและ แสดงท่าทีอหังการ ไม่แยแสต่อรัฐธรรมนูญอันเสมือนไม่แยแสต่อประชาชน และหลงละเมอว่ายังใช้ อำนาจรัฐภูมิปัตย์อยู่” (ข่าวสด, 2562 : ออนไลน์) ในขณะเดียวกัน พลุ เดชะรินทร์ ได้เขียนใน กรุงเทพธุรกิจถึงผลวิจัยจาก “Manchester Business School” ที่แถลงถึงผลกระทบต่อการมี ผู้นำที่เป็นพิษไว้ว่า

องค์กรใดที่มีเจ้านายที่เป็นพิษคือเจ้านายที่มีพลังทำลายล้างสูง และจะชอบใช้ความกลัวในการควบคุมผู้ใต้บังคับบัญชา โดยเจ้านายที่เป็นพิษจะมีพฤติกรรมอยู่ 2 รูปแบบคือ ผู้ที่หลงตัวเอง และผู้ที่มีอาการทางจิต ซึ่งไม่ว่าจะมีพฤติกรรมแบบใด มักใช้อำนาจของความเป็นผู้บังคับบัญชาไปในทางที่ผิด และไม่สนใจอารมณ์และความรู้สึกของผู้ที่อยู่ใต้บังคับบัญชา (พสุ เดชะรินทร์, 2560 : ออนไลน์)

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากข่าวและบทความที่กล่าวถึงข้างต้น จึงได้นำอุปนิสัยของบุคคลที่อยู่ในระดับผู้บังคับบัญชาที่ประพฤติตนในทางที่ไม่ควร มาใช้ในการออกแบบบทการแสดงในฉากนี้โดยไม่ระบุเจาะจงถึงอาชีพใดอาชีพหนึ่งเพื่อเปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถตีความได้อย่างเป็นอิสระ

ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยยังคงดำเนินเรื่องถึงสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันของคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำงาน การเรียน การได้เลื่อนตำแหน่ง การประกวด ครอบครัวยุวชน หรือแม้แต่การใช้ชีวิตประจำวัน ดังเช่น ข่าวพนักงานห้างแห่งหนึ่งถูกวัยรุ่นรุมทำร้ายร่างกายเพราะความอิจฉา โดยสนามข่าว 7 สี ได้เขียนรายงานไว้ว่า “พนักงานห้างแห่งหนึ่งถูกกลุ่มวัยรุ่นชี้อวดจรรยาบรรณตามประกบก่อนจะปาदन้ารุมทำร้ายเบื้องต้นผู้บาดเจ็บคาดว่ คนที่ก่อเหตุน่าจะเป็นเพื่อนร่วมงานที่เกิตความไม่พอใจที่ตนเองขายของได้ดีกว่า” (สนามข่าว 7 สี, 2565 : ออนไลน์) อีกทั้ง แพง ชินพงศ์ ได้เขียนไว้ในกรมสุขภาพจิต โดยกล่าวถึงผู้ที่มีความอิจฉาไว้ว่า “คนชื้ออิจฉาหมายถึงคนที่เห็นคนอื่นได้ดีแล้วมีความรู้สึกไม่พอใจ โดยความอิจฉาเริ่มบ่มเพาะในจิตใจของคนตั้งแต่ในวัยเด็ก ซึ่งสาเหตุใหญ่เกิดจากการเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ไม่ได้ให้ความสนใจกับบุตรเท่าที่ควร” (แพง ชินพงศ์, 2561 : ออนไลน์) ในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำเสนอถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความอิจฉาริษยา เมื่อเห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเองในเรื่องต่าง ๆ โดยผู้วิจัยเลือกนำเสนอ 3 ประเด็นคือ 1) ความอิจฉาเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับรางวัลหรือการได้เลื่อนตำแหน่ง 2) ความอิจฉาริษยาการได้รับความรักของผู้อื่น และ 3) ความอิจฉาริษยาได้ฐานะเงินทอง ตำแหน่ง หรือบุคคลที่มีอำนาจเหนือกว่า

ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยยังคงนำเสนอถึงความเกียจคร้านที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรน่า ในการเรียน หรือทำงานในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยนำเสนอถึงความไม่กระตือรือร้น ความเกียจคร้าน และการปล่อยโอกาสให้หลุดลอยไป โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากเหตุการณ์การโดดเรียนออนไลน์ ที่คมชัดลึกออนไลน์ เขียนไว้ว่า “ปัญหาใหญ่ของการเรียนออนไลน์ คือเด็กทั่วไปโดดเรียนกว่า 20 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งทำให้การศึกษาไทยน่าเป็นห่วงอย่างมาก

ทั้งเชิงคุณภาพ และความถดถอยทางการศึกษา) (คมชัดลึกออนไลน์, 2564 : ออนไลน์) ซึ่งในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกพฤติกรรมความเกียจคร้านในการใช้ชีวิตประจำวัน และการเรียนและทำงานในรูปแบบออนไลน์

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ในฉากนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอถึงความปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งในเรื่องการรับประทานอาหาร และการปรารถนาในสิ่งของต่าง ๆ โดยผู้วิจัยยังคงนำเสนอถึงความโลภของมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว โดยผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาในการกักตุนสินค้าของประชาชน จนอธิบดีกรมการค้าภายใน วัฒนศักย์ เสือเอี่ยม ได้ออกมาเตือนประชาชนไว้ว่า “ขอให้ประชาชนซื้อสินค้าเท่าที่จำเป็นต้องใช้ไม่ต้องกักตุน เนื่องจากช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ที่ผ่านมา กรมการค้าภายในพบว่า ประชาชนเข้าไปจับจ่ายใช้สอยพร้อมกัน และซื้อสินค้าในห้างค้าส่งค้าปลีก และซูเปอร์มาร์เก็ตในปริมาณเพิ่มขึ้นจากปกติ” (ไทยรัฐออนไลน์, 2564 : ออนไลน์) และผู้วิจัยยังได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวของพี่น้องตระกูลคอลลิเออร์ (Collyer) โดยเดวิด เอ. ซาโลมอน (David A. Salomon) ได้กล่าวถึงสองพี่น้องตระกูลคอลลิเออร์ (Collyer) ไว้ว่า

สองพี่น้องหลงใหลในการครอบครองทรัพย์สิน และตัดสินใจ มาอาศัยร่วมกันในบ้านบราวน์สโตนในย่านฮาร์เลม (Harlem Brownstone) ที่ได้รับเป็นมรดกตกทอด และในที่สุดพบว่าทั้งคู่ได้เสียชีวิตลงท่ามกลางเศษซาก ที่มีน้ำหนักราว 120 ตัน ซึ่งในเศษซากนั้นมีทั้งรถเข็นเด็ก อาหารเก่า ลูกโบว์ลิง เครื่องปอกมันฝรั่ง เปียโน 14 หลัง แมวที่ยังมีชีวิตอยู่อีก 8 ตัว ภาพถ่ายสาวสวย “Pin-up girl” หนังสือมากกว่า 25,000 เล่ม และกองหนังสือพิมพ์ และนิตยสารที่นับไม่ถ้วน (David A. Salomon, 2019: 86)

ในฉากนี้ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้เหตุการณ์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาในการกักตุนสินค้าการแย่งของอุปโภคบริโภค โดยภาพในฉากสุดท้ายผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากการกักตุนสินค้าของพี่น้องตระกูลคอลลิเออร์

ฉาก 5 ราคะ ในฉากนี้ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากพุทธประวัติ ตอนตรัสรู้ เรื่อง ิธิตามาร 3 คน โดยผู้วิจัยได้ยกเหตุการณ์ของพระพุทธเจ้าที่เป็นตัวอย่างของผู้ที่ละกิเลสได้โดยปราศจากความหลงในเรื่องของราคะ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยกภาพตรงข้ามในการละกิเลสที่มนุษย์เรายังคงหลงอยู่ในเรื่องของตัณหาราคะและยังแสวงหาในเรื่องของกามารมณ์ ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อสารให้มนุษย์ควรปฏิบัติตนได้อย่างพระพุทธเจ้าที่สามารถหยุดและควบคุมจิตใจภายในตนเองได้เมื่อมี ิธิตามารทั้ง 3 คน เข้ามาล่อลวงจนกระทั่งราคะต้องพ่ายแพ้ไปซึ่งนั่นหมายถึงการที่เราสามารถชนะ

จิตใจตนเองได้ แต่ภาพที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอคือภาพที่ตรงกันข้ามที่มนุษย์ไม่สามารถเอาชนะจิตใจตนเองได้จนทำให้ตัณหาราคะสามารถเข้ามาครอบงำจิตใจของตนเอง ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงมุมมองของคนที่มีนิกายศาสนาคริสต์ในประเทศไทย และการหยิบยกเรื่องจิตามาร 3 ตนไว้ว่า

คนที่นับถือศาสนาคริสต์ในประเทศไทยมีส่วนที่เชื่อมโยงกับศาสนาพุทธ ได้แก่ 1) สังคมปัจจุบันเปิดกว้างและสามารถเข้าถึงกันได้ในทุกศาสนา และ 2) บุคคลที่นับถือศาสนาคริสต์โดยกำเนิดและอาศัยอยู่ในประเทศไทย บุคคลเหล่านี้ส่วนมากจะได้รับทราบถึงประวัติ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมที่สืบเนื่องกับศาสนาพุทธอย่างปฏิเสธไม่ได้ โดยการนำเรื่องธิดามาร 3 ตน มาเป็นแรงบันดาลใจ ถือเป็น การสร้างสรรค์ เนื่องจากหัวข้อของงานวิจัยมีความเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทย และไม่ถือเป็นประเด็นที่ล่อแหลมและถูกห้ามโดยศาสนา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2565)

เสียชีวิต” (เอ็มจีอาร์ออนไลน์, 2565 : ออนไลน์) จากเหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงนำเสนอถึงการทะเลาะวิวาทที่เกิดจากความใจร้อนของคนในสังคม จนทำให้ขาดสติและเกิดเหตุอันน่าสลดขึ้น

องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า ผู้วิจัยนำเสนอถึงพฤติกรรมของบาป 7 ประการ ของนักแสดงทั้ง 7 คน หลังจากได้เล่าย้อนถึงเหตุการณ์ของแต่ละบุคคลที่สืบเนื่องมาจาก องค์ 1 พยศชั่ว โดยผู้วิจัยให้นักแสดงกลับมาพิจารณาลมหายใจของตนเองด้วยความสงบภายในจิตใจ ทั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอถึงการสารภาพบาปของนักแสดงทั้ง 7 คน เพื่อสื่อสารถึงการสำนึกผิด และรู้จักความผิดชอบชั่วดี ซึ่งภาพสุดท้ายของการแสดงผู้วิจัยนำเสนอถึงการกระทำบาปที่ไม่ได้มีจุดสิ้นสุด เพียงแค่การสารภาพบาป หากบุคคลนั้นยังไม่สามารถเอาชนะจิตใจตนเองได้ และยังไม่รู้สึกสำนึกผิด ในการกระทำของตนอย่างแท้จริง

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 5

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 5 ผู้วิจัยได้พบปัญหาในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในเรื่องความสอดคล้องกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาและปรับปรุงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้เกิดความสอดคล้อง และเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยยังยึดรูปแบบนาฏศิลป์ในหลากหลายสกุลที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ในครั้งที่ 4 ได้แก่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย บัลเลตคลาสสิก ศิลปะการแสดง รูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน การเต้นสด การเต้นแจ๊ส นาฏศิลป์สมัยใหม่ และการเต้นระบำสเปน ดังตารางที่ 4.13 ตารางแสดงรูปแบบลีลานาฏศิลป์ในแต่ละบทการแสดง

ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงรูปแบบลีลานาฏศิลป์ในแต่ละบทการแสดง

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	รูปแบบลีลานาฏศิลป์
องค์ 1 พยศชั่ว	นาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance)
ฉาก 1 อัดตา	บัลเลตคลาสสิก (classical ballet)
ฉาก 2 ริษยา	ศิลปะการแสดง
ฉาก 3 เกียจคร้าน	รูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement) และการเต้นสด (improvisation)

บทการแสดง	รูปแบบลีลานาฏศิลป์
ฉาก 4 ตะกละและละมับ	การเต้นแจ๊ส (jazz dance)
ฉาก 5 ราคะ	นาฏศิลป์สมัยใหม่ (modern dance)
ฉาก 6 โทสะ	การเต้นระบำสเปน (Spanish dance)
องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า	รูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement)

จากตารางที่ 4.13 ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดของรูปแบบลีลานาฏศิลป์ของการแสดงทั้ง 2 องค์ และ 7 ฉาก ไว้ดังต่อไปนี้

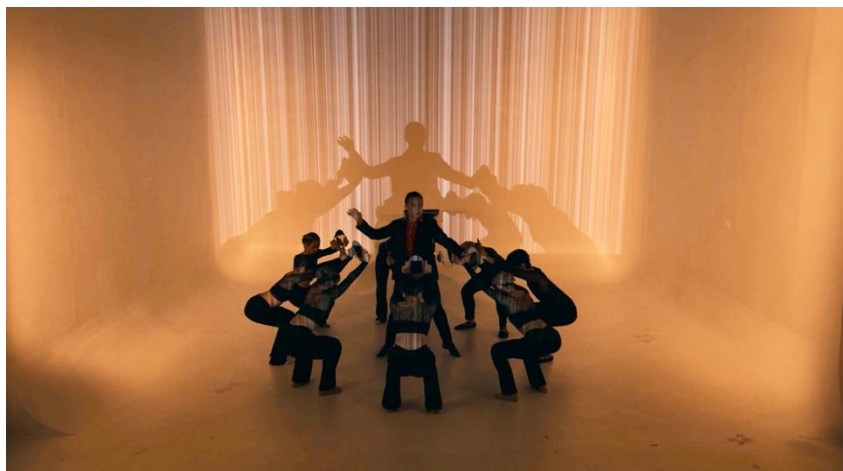
องค์ที่ 1 “พยศชั่ว” ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ นาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance) เนื่องจากลักษณะการเคลื่อนไหวในรูปแบบนี้เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะตามแรงโน้มถ่วงของโลก ซึ่งสอดคล้องกับบทการแสดงที่กล่าวถึงจิตใจด้านมืด และการคล้อยตามแรงกระตุ้นจากสิ่งรอบตัวที่บุคคลผู้นั้นไม่สามารถต้านทานได้ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้การเคลื่อนไหวในลักษณะแคนนอน (cannon) ที่ผู้วิจัยได้เคยทดลองไว้ในครั้งที่ 3 กลับมาผสมผสานเข้ากับนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยการเคลื่อนไหวในลักษณะแคนนอน หมายถึงการเคลื่อนไหวในลักษณะที่ไล่จังหวะต่างกันโดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวเดียวกัน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการส่งผลเสียที่เกิดขึ้นจากบาปหนึ่งสู่อีกบาปหนึ่ง โดยเกิดผลกระทบต่อเนื่องที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมไทย อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบการเคลื่อนไหวในเรื่องทิศทางของนักแสดงในลักษณะการเดินทวนเข็มนาฬิกาในตอนท้ายขององค์ 1 ที่สื่อถึงเวลาที่ย้อนกลับไปสู่อดีตตามบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องไว้ที่กล่าวถึงการเล่าเรื่องย้อนอดีตของนักแสดงทั้ง 7 คน



ภาพที่ 4.32 ภาพการเคลื่อนไหวใน องค์ 1 พยศชั่ว

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 1 “อิตตา” ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ บัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวที่ดูสง่างามและการเต้นบัลเลต์ยังถือเป็น ศาสตร์ศิลปะชั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับบทการแสดงที่กล่าวถึง ความเย่อหยิ่ง และความหลงใหลใน ตนเอง โดยใช้เทคนิคการเต้นบัลเลต์ที่มีการยกขาขึ้นหรือเตะขาในระดับสูง และการยกแขนขึ้น ด้านบนเป็นส่วนมาก ได้แก่ แขนท่าที่ 4 (fourth position) และแขนท่าที่ 5 (fifth position) ของ บัลเลต์ รวมถึงนักแสดงหลักมีการเคลื่อนไหวในรูปแบบ “Grand Allegro” ที่หมายถึงการกระโดด ในลักษณะที่มีรูปแบบระดับใหญ่และใช้พื้นที่เยอะ ซึ่งสอดคล้องกับความมีอัตตาในตนเองที่แสดงถึง ความมีอำนาจ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์เพิ่มเติมในการใช้อุปกรณ์การแสดง ได้แก่ “กระจก” เพื่อสื่อถึงความหลงใหลในตนเองให้เกิดความชัดเจนเพิ่มมากขึ้น โดยให้นักแสดงทั้งสิ้น 8 คน ถือกระจกและเคลื่อนไหวล้อมรอบนักแสดงหลัก เพื่อสื่อสารถึงความหลงใหลในตนเองของตัวนักแสดง หลักที่ไม่ว่าจะมองไปที่ศทางใดก็เห็นแต่ภาพของตนเองทั้งสิ้น



ภาพที่ 4.33 ภาพนักแสดงใน ฉาก 1 อัดดา ที่แสดงการเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์การแสดง (กระจก)

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 2 “ริษยา” ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ศิลปะการแสดงเป็นหลักในการแสดงในฉากนี้ เนื่องจากฉากริษยาจำเป็นต้องใช้การแสดงสีหน้าและท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อสารอารมณ์ของนักแสดงอย่างชัดเจน โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มลีลาการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าที่บ่งบอกถึงความอิจฉาริษยา ความกดดัน และความคับแค้นใจของนักแสดงหลัก จนกระทั่งผลสุดท้ายนักแสดงหลักต้องแสดงอารมณ์ที่สื่อถึงสภาพจิตใจที่ย่ำแย่ และเกิดภาพหลอนขึ้นโดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มการใช้เสียงโดยการให้นักแสดงได้ปล่อยอารมณ์ความอัดอั้นและกดดันด้วยการกรีดร้องออกมาในตอนสุดท้ายของเรื่อง



ภาพที่ 4.34 ภาพนักแสดงหลักใน ฉาก 2 ริษยา ที่สื่อสารถึงอารมณ์ความอิจฉาริษยา

ต่อนักแสดงสมทบ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยยังคงใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน และการเต้นสดเป็นหลักในการแสดงฉากนี้ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มท่าทางการเคลื่อนไหวในฉากที่นักแสดงอยู่ในน้ำ โดยเพิ่มให้นักแสดงใช้การเคลื่อนไหวโดยการเล่นกับน้ำเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้น้ำเกิดการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา แต่ในขณะเดียวกันผู้วิจัยให้นักแสดงสื่อสารถึงการจมปลักกับการใช้ชีวิตในรูปแบบเดิม ซึ่งขัดแย้งกับสายน้ำที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอด เพื่อสื่อสารถึงเวลาที่ล่วงเลย และสื่อสารถึงโอกาสในชีวิตที่กำลังหลุดมือไป



ภาพที่ 4.35 ภาพนักแสดงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้การเต้นแจ๊สในการแสดงในฉากนี้ เนื่องด้วยการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและการเคลื่อนไหวในลักษณะการแย่งชิง ในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ศิลปะการแสดงเข้ามามีบทบาทในบาปตะกละ เนื่องด้วยบทบาทการแสดงกล่าวถึงการไม่รู้จักพอในการบริโภคอาหาร โดยเน้นการเคลื่อนไหวในลักษณะการรับประทานอาหารมากกว่าการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในการแสดง และในบาปละโมภ ผู้วิจัยได้เพิ่มลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้เคลื่อนตัวไปในทิศทางที่ต่างกันไป เนื่องด้วยผู้วิจัยจำลองสถานการณ์การซื้อขายสินค้าในซูเปอร์มาเก็ต ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ไม่ควรหยุดนิ่งอยู่กับที่หรือรวมเป็นกลุ่มก้อนมากเกินไป การแสดงในฉากตะกละและละโมภ จึงเน้นไปทางการเคลื่อนไหวที่คมชัดและรวดเร็ว รวมถึงใช้ศิลปะการแสดงเข้ามามีส่วนช่วยในการสื่อสารอารมณ์ของการแย่งชิงสินค้าและแสดงถึงความปรารถนาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 4.36 ภาพการแสดง ฉาก 4 ตะกละและละโมภ

ที่มา : ผู้วิจัย

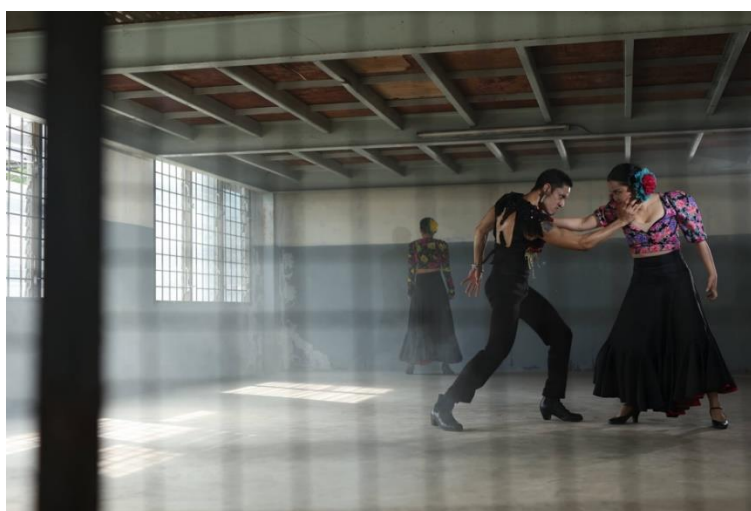
ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้นาฏศิลป์สมัยใหม่ในการแสดงในฉากนี้ แต่ในครั้ง
นี้ผู้วิจัยได้เพิ่มลีลาการแสดงให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพื่อตอบโจทย์และสอดคล้องกับ
บทการแสดง โดยผู้วิจัยได้ให้นักแสดงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงการร่วมรักบนเตียงนอน เพื่อให้
การแสดงเกิดความสมจริงและการแสดงเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.37 ภาพการแสดง ฉาก 5 ราคะ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้การเต้นระบำสเปน เนื่องจากจุดประสงค์หลักของการแสดงเรื่องนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ซึ่งระบำสเปนถือเป็นนาฏศิลป์อีกรูปแบบหนึ่งที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้เทคนิคของเท้า (zapateado) และการสื่อสารอารมณ์ที่ชัดเจนผู้วิจัยจึงยังคงเลือกใช้ระบำสเปนในฉากนี้ โดย ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มลีลาการปรบมือ (palmas) และเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกโกรธของนักแสดงสื่อสารผ่านท่าทางการจิกศีรษะและการใช้แรงบีบบริเวณคอและใบหน้า ในลักษณะการต่อสู้ที่สื่อถึงความไม่พึงพอใจและการขาดความยับยั้งชั่งใจต่อความโกรธในจิตใจของตนเอง



ภาพที่ 4.38 ภาพการแสดง ฉาก 6 โทสะ

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระเจ้า ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ละคนในการเดินออกมาสารภาพความผิดที่ตนได้พึงกระทำที่แท่นสารภาพบาป และในช่วงสุดท้ายผู้วิจัยได้ให้นักแสดงหลักฉากอัครตา ฉากละโมบ ฉากราคะ และฉากโทสะ แสดงลีลาการเคลื่อนไหวหลังจากการสารภาพ โดยนักแสดงหลัก ฉากริษยา ฉากเกียจคร้าน และฉากตะกละ ไม่มีการเคลื่อนไหวต่อหลังจากการสารภาพ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงบาปที่มนุษย์มีโอกาสที่จะกระทำซ้ำได้ง่ายในอนาคต ซึ่งทั้ง 4 บาป ที่มีโอกาสกลับมาทำซ้ำได้ที่ได้กล่าวไปข้างต้น มีลักษณะของอารมณ์มนุษย์ที่มีความสอดคล้องกับทางพุทธศาสนาทางด้าน “อคติ 4” ที่สื่อถึงความรัก โลภ โกรธ หลง ดังที่พระอาจารย์ภาณุ จิตตพุนโต วัดพระราม ๙ กาญจนาภิเษก ได้กล่าวถึงอคติ 4 ไว้ว่า

สิ่งที่เข้ามากระทบใจนี้ มนุษย์ได้เลือกตอบสนองด้วยความรู้สึกทั้ง 4 อย่าง คือ “ฉันทาคติ” หมายความว่า เราเลือกปฏิบัติต่อสิ่งนั้น ๆ ด้วยความลำเอียง เช่น ลำเอียงเพราะรักหรือชอบสิ่งนั้น “โทสาคติ” หมายความว่า เราเกิดความลำเอียงเนื่องจากความหงุดหงิด ไม่พอใจ “โมหาคติ” หมายความว่า เราเกิดความลำเอียง เพราะเราไม่รู้อะไรจะปฏิบัติต่อสิ่งนั้นอย่างไร และ “ภยาคติ” หมายความว่า เราลำเอียงต่อสิ่งนั้นเพราะความกลัว หรือเกรงใจ ทั้งหมดนี้ในทางพุทธศาสนาเรียกว่า “อคติ 4” (อภาวรรณ โสภณธรรมรักษ์, 2558 : ออนไลน์)



ภาพที่ 4.39 ภาพการสวดภาวนาของการการแสดง องค์กร 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า
ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 5 ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง โดยให้การแสดงแต่ละฉากที่สื่อถึงบาปแต่ละประการมีความแตกต่างกันทางด้านรูปแบบลีลานาฏศิลป์ โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมศิลปะการแสดงในบางฉากการแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถสื่อสารอารมณ์ถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน รวมถึงเพิ่มทิศทางการเคลื่อนที่ของนักแสดงให้เกิดความสอดคล้องและความสมบูรณ์ในการแสดงมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้สรุปการเพิ่มรายละเอียดของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ไว้ในตาราง 4.14 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 ตารางการพัฒนารูปแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 5

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	รูปแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 4	การพัฒนารูปแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 5
องค์ 1 พยศชั่ว	นาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance)	เพิ่มการเคลื่อนไหวในลักษณะ แคนนอน (cannon)
ฉาก 1 อัดดา	บัลเลต์คลาสสิก (classical ballet)	เพิ่มลีลานาฏศิลป์ในการใช้อุปกรณ์การแสดง และทิศทางการเคลื่อนไหว
ฉาก 2 ริษยา	ศิลปะการแสดง	เพิ่มการใช้เสียงในการแสดง
ฉาก 3 เกียจคร้าน	รูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement) และการด้นสด (improvisation)	เพิ่มลีลาการเคลื่อนไหวในการใช้สิ่งแวดล้อมรอบตัวให้สอดคล้องกับบทการแสดง
ฉาก 4 ตะกละและละโมภ	การเต้นแจ๊ส (jazz dance)	เพิ่มศิลปะการแสดง และเพิ่มทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง
ฉาก 5 ราคะ	นาฏศิลป์สมัยใหม่ (modern dance)	เพิ่มลีลาการเคลื่อนไหวกับอุปกรณ์ประกอบฉากการแสดง
ฉาก 6 โทสะ	การเต้นระบำสเปน (Spanish dance)	เพิ่มลีลาการประหม่อและเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง
องค์ 2 ฉาก 1 พรจาก พระผู้เป็นเจ้า	รูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน (everyday movement)	เพิ่มทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 5

การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 5 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาจากการคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 4 ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยยังคงใช้นักแสดงกลุ่มเดิมจากการคัดเลือกในแสดงในครั้งที่ 4 ที่คำนึงถึงความสามารถทางด้านองค์ความรู้และทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก รวมถึงทักษะทางด้านศิลปะการแสดง โดยไม่จำกัดเพศ อายุ และรูปร่าง จำนวนทั้งสิ้น 17 คน โดยแบ่งออกเป็น นักแสดงชาย 6 คน และนักแสดงหญิง 11 คน ดังตารางที่ 4.15 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 5 ดังต่อไปนี้




ตารางที่ 4.15 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 5
ที่มาของภาพและตาราง : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ (ผู้วิจัย)</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ระบำสเปน คอนเทมโพรารี และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นายอัศัณญ์ วักดิ์เพชร ครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก นักแสดงละครเวที และ นักร้องแบบทำเต้น</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี และ ศิลปะการแสดง</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายกัมปนาท เรืองกิตติวิลาส ศิลปินอิสระ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ ลีลาศ ระบำสเปน และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นายก้องปริชญ์ สุกิจธราภิรมย์ ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก นักแสดงละครโทรทัศน์ และ นักแสดงละครเวที</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ลีลาศ คอนเทมโพรารี และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นางสาวรัตนพรรณ เนื่อนวล ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี ไลลิกัล นาฏยศิลป์ไทย และ ศิลปะการแสดง</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวนพพร สุขทัพป์ ศิลปินอิสระ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี และ ศิลปะการแสดง</p>
	<p>นายสรนธร ปมรรตมสกล ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส และ คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวภัทรวรรณ ปัญญาจารุภรณ์ ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส ระบำสเปน และ คอนเทมโพรารี</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นางสาวสุธิชา กาญจนะ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวนิศากร ปราบศรีภูมิ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสวณันท์นภัส แก้วงาม นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>

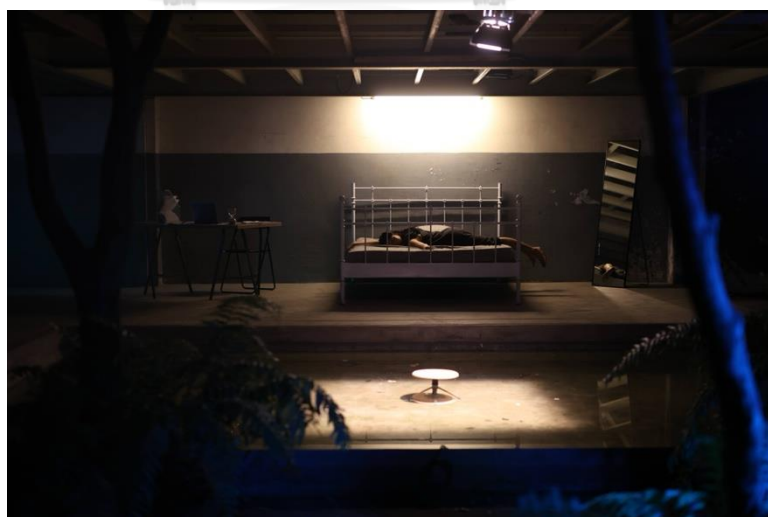
ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายอัศรพล พวงมณี นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวศิริภัสสร ธานินทร์ธราธาร นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวณัฐชยา รักพงค์นาถ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ - นามสกุล	ความสามารถ
	<p>นายพชร พรหมโชติ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวกิตติมา กิจสิงห์ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>
	<p>นางสาวอัญชลินทร์ สิริฤทธิพันธ์ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี</p>

จากตารางที่ 4.16 นักแสดงในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 5 ผู้วิจัยยังคงใช้นักแสดงกลุ่มเดิมจากการทดลองการสร้างสรรคในครั้งที่ 4 ที่มุ่งเน้นทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกเป็นหลัก โดยนักแสดงที่ผู้วิจัยคัดเลือกจะมีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส คอนเทมโพรารี การเต้นระบำสเปน นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ศิลปะการแสดง และการเต้นสดโดยนักแสดงที่เข้าร่วมการแสดงคือ ศิลปินอิสระ ครูสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก และนิสิตชั้นปีที่ 2 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 17 คน ประกอบด้วยนักแสดงหญิง 11 คน และนักแสดงชาย 6 คน และในครั้งนี้อิผู้วิจัยได้เข้าร่วมการแสดงเนื่องจากทักษะทางด้านการเต้นระบำสเปนยังมีผู้ที่สามารถถ่ายทอดทักษะรูปแบบนี้อยู่ไม่น้อยคนนัก ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องเข้าร่วมการแสดงนี้ด้วยตนเอง

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้พัฒนาการออกแบบเพิ่มเติมจากครั้งที่ 4 ในฉากเกียจคร้าน โดยในครั้งนี้อิผู้วิจัยได้เพิ่ม “กระจก” เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดง เนื่องจากกระจกสามารถสะท้อนตัวตนของบุคคลนั้นได้ ซึ่งในฉากนี้ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมสามารถมองเห็นนักแสดงหลักได้ทั้งจากภาพด้านหน้าและภาพที่สะท้อนจากกระจก เพื่อสื่อถึงความเกียจคร้านที่ฝังตัวอยู่ในตัวตนในบทบาทนักแสดงที่ไม่ว่าจะมองจากมุมไหนก็ยิ่งเห็นแต่ความเฉื่อยชา ความเมินเฉย และการไม่แยแสต่อสิ่งรอบตัว ฉากอื่น ๆ นอกเหนือจากฉากเกียจคร้าน ผู้วิจัยยังคงใช้อุปกรณ์การแสดงในการทดลองครั้งที่ 4



ภาพที่ 4.40 ภาพอุปกรณ์การแสดงทั้งหมดของ ฉาก 3 เกียจคร้าน
ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทุกฉากการแสดงผู้วิจัยยังคงใช้การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งที่ 4 ที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และสื่อความหมายแบบตรงไปตรงมา ได้แก่

องค์ 1 พยศชั่ว ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “โพเดียม” ที่สื่อความหมายถึงความมีอำนาจของบุคคลที่เป็นผู้บังคับบัญชาหรือผู้ที่อยู่ในระดับหัวหน้า และ “กระจก” สื่อสัญญาณถึงความหลงใหลในอำนาจ ความหลงใหลในตนเอง และเป็นการสะท้อนตัวตนของบุคคลผู้นั้น

ฉาก 2 ริชยา ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “บันได” ที่สื่อสัญญาณถึงความทะเยอทะยานของมนุษย์ และ “ถ้วยรางวัล” ที่สื่อสารถึงความสำเร็จ

ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “นาฬิกาทราย” ที่สื่อสารถึงเวลาที่เดินอยู่อย่างต่อเนื่องอย่างไม่หวนคืนกลับ และ “เตียงนอน” ถือเป็นอุปกรณ์การแสดงที่ช่วยส่งเสริมให้นักแสดงสามารถแสดงท่าทางความเกียจคร้านได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง “โต๊ะทำงาน เก้าอี้ทำงาน และแล็ปท็อป” ถือเป็นอุปกรณ์ที่สื่อสารโดยตรง เพื่อใช้ประกอบการแสดงที่กล่าวถึงบทบาทการเรียน หรือการทำงานในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “รถเข็นซูเปอร์มาร์เก็ต และถุงผ้า” ที่สื่อสารถึงการจับจ่ายสินค้าของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และ “โต๊ะอาหาร เก้าอี้ และอาหารหลากหลายชนิด” สื่อสารถึงความตะกละตะกลามของผู้ที่มีความปรารถนาในเรื่องของการบริโภคอาหาร อีกทั้ง “เครื่องอุปโภคบริโภค” ในฉากนี้สื่อสารถึงการแย่งชิงสินค้าเพื่อนำไปกักตุนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19)

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “ลูกกรงกบดัก” สื่อสัญญาณถึงกับดักของมนุษย์ที่ไม่สามารถละกิเลสที่เกิดขึ้นภายในของจิตใจตนเองได้ “เตียง” ถือเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมให้การแสดงการนอกใจคู่สมรสเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น และ “เนคไท” สื่อสัญญาณแทนนักแสดงชายในฉากการแสดงนี้

ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์เพิ่มเติมในฉากเกียจคร้าน เพื่อสื่อสารถึงบทบาทของนักแสดงให้เกิดความชัดเจนขึ้น และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยยังคำนึงถึงความสอดคล้องของบทบาทการแสดง และคำนึงการสื่อสารต่อผู้ชม

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการออกแบบเสียงและดนตรีในครั้งนี้ 4 แต่ผู้วิจัยได้เพิ่มการบรรเลงไวโอลินในรูปแบบการดันสด ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้ไวโอลินในการบรรเลงในรูปแบบดันสดเนื่องจากไวโอลินเป็นเครื่องเสียงสูงที่เวลาบรรเลงเสียงต่ำ จะให้อารมณ์เศร้าได้มากเป็นพิเศษ ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้การบรรเลง ดังที่ ชีรภัทร โอสุวรรณ ได้อธิบายถึงเครื่องดนตรีไวโอลิน ไว้ว่า

ไวโอลินเป็นเครื่องดนตรีที่ให้เสียงทำนองหลักได้อย่างชัดเจน และยังสามารถสร้างอารมณ์บทเพลงที่หลากหลายได้ เช่น โศกเศร้า เร่งเร้า น่ากลัว สง่างาม สนุกสนาน และเจียบสงบ เป็นต้น (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564)

ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการอธิบายบทการแสดง อธิบายเนื้อเรื่องและตัวละคร ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้นักดนตรีได้รับทราบเพื่อที่จะให้นักดนตรีสามารถบรรเลงไวโอลินออกมาได้อย่างมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและสอดคล้องไปกับองค์ประกอบของการแสดงทั้งหมด



ภาพที่ 4.41 ภาพนักดนตรีกำลังบรรเลงไวโอลินในรูปแบบต้นสด


ที่มา : ผู้วิจัย

แต่เนื่องด้วยการแสดงในครั้งนี้เป็นการพัฒนาการออกแบบเป็นครั้งสุดท้าย ผู้วิจัยจึงขอสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ไว้ดังตารางที่ 4.16 ดังต่อไปนี้.

ตารางที่ 4.16 ตารางสรุปการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

บทการแสดง	การประพันธ์เพลง	การสื่อสารอารมณ์
องก์ 1 พยศชั่ว	ประพันธ์เพลงโดยใช้เครื่องดนตรีไวโอลิน เชลโล และเปียโน ผสมผสานกับการออกแบบเสียง (sound design) โดยใช้จังหวะดนตรี 7/4	ผู้วิจัยใช้จังหวะ 7/4 เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อถึงตัวแทนของ บาป 7 ประการ

บทการแสดง	การประพันธ์เพลง	การสื่อสารอารมณ์
ฉาก 1 อັตตา	<p>ผู้วิจัยประพันธ์โดยแบ่งบทเพลงเป็นสามส่วน และเลือกใช้ เปียโน ซินธิไซเซอร์ (synthesizer) กลอง ไวโอลิน เชลโล่ และการออกแบบเสียง (sound design)</p> 	<p>ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยนำเสียงสภาพแวดล้อมของถนนในเมืองควบคู่ไปกับเสียงเชลโล่ และเลือกใช้ซินธิไซเซอร์ และกลองชุดดำเนินเป็นจังหวะขัด (syncopation) เพื่อสื่อถึงความวุ่นวายในเมืองและความไม่สงบในจิตใจ</p> <p>ส่วนที่ 2 นำเสนอดนตรีในรูปแบบดูเอต (duet) เพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างบทเพลงและคลายความกดดันจากในส่วนที่หนึ่ง</p> <p>ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยใช้รูปแบบดนตรีในส่วนที่หนึ่ง เพื่อสื่อสารถึงการกลับเข้าสู่ความวุ่นวายและความกดดันภายในจิตใจ</p>
ฉาก 2 ริษยา	<p>ผู้วิจัยนำเสนอดนตรีในรูปแบบดูเอต (duet) ใช้เครื่องดนตรีไวโอลินและเชลโล่ ผู้วิจัยนำเสนอดนตรีในรูปแบบดูเอต (duet) ใช้เครื่องดนตรีไวโอลินและเชลโล่ ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีเชลโล่เป็นเครื่องบรรเลงทำนองหลัก ส่วนที่ 2 ได้รับแรงบันดาลใจจากบทประพันธ์เพลง แคนนอน (cannon) ของ โยฮัน แพคเคิลเบล (Johann Pachelbel)</p>	<p>ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงอารมณ์ความแตกต่างของบุคคลทั้งสองคน</p> <p>ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความรักของคู่รัก</p> <p>ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความขัดแย้ง และความอิจฉาริษยา และในส่วนสุดท้ายผู้วิจัยต้องการสื่อสารอารมณ์ สร้างความตึงเครียด (tension) ของนักแสดงหลัก</p>

บทการแสดง	การประพันธ์เพลง	การสื่อสารอารมณ์
	ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยเพลงเลือกใช้บันไดเสียงเมโลดิกไมเนอร์ (melodic minor) ผสมผสานการออกแบบเสียง	
ฉาก 3 เกียจคร้าน	ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรี ได้แก่ เปียโน คีย์บอร์ด และเครื่องเพอร์คัชชัน (percussion) โดยผู้วิจัยได้แบ่งบทประพันธ์เพลงออกเป็นสามส่วนส่วนที่หนึ่งผู้วิจัยเลือกใช้สองคอร์ด และเครื่องเพอร์คัชชัน เลือกเคาะเสียงแบบสุ่ม ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้เปียโน ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีคีย์บอร์ด ผสมผสานกับเสียงนาฬิกา	ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความไม่สนใจต่อสรรพสิ่ง ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความปลดปล่อย ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยสื่อถึงอารมณ์ความเกียจคร้านโดยสร้างข้อเปรียบเทียบกับเสียงนาฬิกาที่กำลังเดินอยู่อย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มมิติที่มากยิ่งขึ้น
ฉาก 4 ตะกละและละโมภ	ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีมาริมบา (marimba) เปียโน คีย์บอร์ด เบสไฟฟ้า กลอง และเพอร์คัชชัน ในการประพันธ์เพลง	ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความปรารถนา และแรงกระตุ้นต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ
ฉาก 5 ราคะ	ผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรี ได้แก่ เปียโน ไวโอลิน เชลโล่ เบสไฟฟ้า ทิมปานี (timpani) ฟลูต (flute) และซิตา (sitar) ในการประพันธ์เพลง	ในช่วงแรกผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึง ความเศร้า และลำดับถัดไปผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความปรารถนาในราคะ และตัณหา
ฉาก 6 โทสะ	ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีฟลามังโกกีตาร์ (Flamenco Guitar) ในบทประพันธ์ และใช้เสียงสภาพแวดล้อมของถนนในเมือง (street ambient)	ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความดุตันในอารมณ์ความโกรธของมนุษย์

บทการแสดง	การประพันธ์เพลง	การสื่อสารอารมณ์
องก์ 2 ฉาก 1 พระจากพระผู้เป็นเจ้า	ผู้วิจัยเลือกใช้ เพลง Amazing Grace ประพันธ์โดย จอห์น นิวตัน (John Newton) โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้นักดนตรีบรรเลงทำนองเพลงขึ้นใหม่ด้วยเครื่องดนตรีเปียโน และให้นักร้อง ร้องบทเพลงนี้กับดนตรีที่ถูกบรรเลงขึ้นใหม่	ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงการรำลึกถึงพระเจ้า และการกลับใจของผู้กระทำความผิด

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ โดยให้สอดคล้องและเหมาะสมกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ อีกทั้งผู้วิจัยคำนึงถึงรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ในแต่ละบาททั้ง 7 ประการ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับลีลาเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงคำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เพื่อให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ 5 ซึ่งครั้งนี้เป็นการพัฒนาการออกแบบเป็นครั้งสุดท้าย ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้โทนสีแดงและดำในการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลัก เนื่องจากสีแดงและดำสื่อถึง อารมณ์ความโกรธ ความปรารถนา ความลึกลับ และความไม่มีชีวิตชีวา ดังที่ คาเร็น ฮาลเลอร์ กล่าวไว้ว่า “สีดำ สื่อถึง อารมณ์ความโกรธ ความลึกลับ และสีแดง บ่งบอกถึงความปรารถนา” (คาเร็น ฮาลเลอร์, 2562: 58-59) และออกแบบเครื่องแต่งให้มีความทะมัดทะแมง และสอดคล้องกับบทบาทการแสดงที่ถูกกำหนดไว้ในแต่ละฉาก



ภาพที่ 4.42 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลัก

ที่มา : ผู้วิจัย

นอกเหนือจากนักแสดงหลักของแต่ละฉากการแสดง ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงสมทบในแต่ละฉาก โดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทบาทการแสดง และบทบาทตัวละครที่นักแสดงได้รับ ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายในแต่ละฉากไว้ ดังต่อไปนี้

ฉาก 1 อัดตา ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายให้นักแสดงสมทบโดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทบาทการแสดง และสอดคล้องกับนักแสดงหลัก โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้โทนสีดำ เนื่องจาก “สีดำ” บ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกการมีอำนาจ และความหุรหุรา และในบทบาทการแสดงนักแสดงสมทบรับบทบาทเป็นผู้รับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชา ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกให้นักแสดงสมทบใส่เครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบและลักษณะเดียวกันทุกคนเพื่อสื่อสารถึงคนที่ทำงานอยู่ในองค์กรเดียวกัน



ภาพที่ 4.43 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ฉาก 1 อดตา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักให้มีโดดเด่นออกจากนักแสดงสมทบ โดยในครั้งนีผู้วิจัยเลือกใช้ “สีแดง” สำหรับนักแสดงหลัก และเลือกกลุ่มโทนสีธรรมชาติ (earth tone) ให้แก่นักแสดงสมทบ โดยในครั้งนีผู้วิจัยต้องการให้เครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักสื่ออารมณ์ถึงความริษยา และความคับแค้นใจ โดยให้นักแสดงสมทบเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของความคิดของนักแสดงหลัก ผู้วิจัยจึงเลือกให้นักแสดงสมทบใส่เสื้อผ้าในลักษณะและโทนสีที่คล้ายคลึงกันโดยไม่ได้ระบุอาชีพ หรือระบุชนชั้นอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.44 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ฉาก 2 ริษยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 เกียจคร้าน เนื่องด้วยฉากนี้มีนักแสดงเพียงคนเดียว ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงบทบาทการแสดงเป็นหลัก โดยลักษณะของผู้ที่มีความเกียจคร้านจะมีอุปนิสัยเฉื่อยชา และไม่แยแสต่อสิ่งรอบข้าง ผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะที่ใหญ่กว่ารูปร่างผู้นักแสดง และให้นักแสดงใส่เครื่องแต่งกายในรูปแบบกลับตะเข็บชุดหรือการเอาชุดด้านในออกด้านนอก ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงความเกียจคร้าน และความไม่สนใจต่อสิ่งรอบตัวแม้กระทั่งเครื่องแต่งกายของตนเอง



ภาพที่ 4.45 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงใน ฉาก 3 เกียจคร้าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ เนื่องด้วยบทบาทการแสดงในฉากนี้เป็นการสื่อสารถึงการกักตุนสินค้าที่จำลองสถานการณ์ในซูเปอร์มาร์เก็ต ผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงสมทบให้สอดคล้องกับยุคสมัยในปัจจุบันโดยแต่ละคนมีการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไป และมีสีสรรที่หลากหลายโดยไม่เจาะจงสีใดสีหนึ่งดังเช่นนักแสดงหลัก ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงคนในสังคมปัจจุบันที่มีความหลากหลายทั้งทางด้าน อายุ เพศ และอาชีพ



ภาพที่ 4.46 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงสมทบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน เนื่องจากบทการแสดงกล่าวถึงคู่รักหนึ่งคู่ และกล่าวถึงผู้หญิง 3 คน ที่เข้ามามีบทบาทล่อลวงนักแสดงชายให้ติดกับความลุ่มหลง และความหลงใหลจนเกิดค้นหาและนำไปสู่การนอกใจคู่สมรส ค้นหาและราคะทางศาสนาคริสต์บ่งบอกถึงความไม่บริสุทธิ์ ดังที่ คุณพ่อวิลเลียม เจ บลาเซท ได้กล่าวไว้ว่า “ตัณหามักถูกกล่าวถึงความไม่บริสุทธิ์ (impurity) ซึ่งตรงกันข้ามกับความดีงาม (chastity)” (วิลเลียม เจ บลาเซท, 2558: 42) ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงคำว่าความบริสุทธิ์ และความดีงาม โดยในส่วนที่ 1 ผู้วิจัยให้นักแสดงหญิงที่รับบทบาทเป็นคู่รักที่ถูกธรรมเนียมของครอบครัวสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีสีขาวซึ่งหมายถึง “ความบริสุทธิ์” ดังที่ คาเรน ฮาลเลอร์ ได้อธิบายถึงสีขาวไว้ว่า “สีขาวคือความสมบูรณ์แบบ มั่นบริสุทธิ์และไม่มีรอยต่างพร้อย” (คาเรน ฮาลเลอร์, 2562: 96) และในส่วนที่ 2 ผู้วิจัยให้นักแสดงหญิง 3 คน ที่รับบทล่อลวงนักแสดงชาย สวมใส่เครื่องแต่งกายสีแดงที่แสดงถึงความไม่บริสุทธิ์ ดังที่ คาเรน ฮาลเลอร์ ได้อธิบายถึงการทดลองการสวมใส่เครื่องแต่งกายสีแดงของเพศหญิงต่อเพศชาย ซึ่งทำโดยนักบำบัดของมหาวิทยาลัยโรเชสเตอร์ ตรวจสอบว่า

ในการทดลองนั้นผู้ชายที่ได้เห็นภาพผู้หญิงบนพื้นหลังสีแดง หรือใส่ชุดสีแดงไม่ได้เพียงจัดลำดับว่าผู้หญิงกลุ่มนี้มีเสน่ห์และมีแรงดึงดูดทางเพศมากกว่าเท่านั้น เมื่อเทียบกับผู้หญิงที่ไม่มีสีแดงในภาพเลย แต่พวกเขายังมีแนวโน้มมากกว่าที่จะใช้เงินกับผู้หญิงที่มีสีแดงมาเกี่ยวข้อง และอยากพาผู้หญิงกลุ่มนี้ไปออกเดทที่หรูหรา (คาเรน ฮาลเลอร์, 2562: 74)

ดังที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีในการสื่อสารอารมณ์ และใช้สีเพื่อสอดคล้องกับบทบาทของนักแสดงที่ได้รับ โดยให้สีขาวเป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์ และสีแดงเป็นตัวแทนของความลุ่มหลง และตัณหาราคะ



ภาพที่ 4.47 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 5 ราคะ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงสมทบ โดยยึดหลักรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ ซึ่งในฉากนี้ใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบระบำสเปน ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องให้นักแสดงสมทบสวมใส่กระโปรงในรูปแบบเฉพาะของการเต้นระบำสเปน และติดดอกไม้ข้างมวยผมซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของเครื่องแต่งกายในการเต้นระบำสเปน โดยผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายเฉพาะด้านบนโดยเลือกสีและลายของเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะฉูดฉาดและโดดเด่น โดยอยู่ในกลุ่มสีที่ตัดกัน (contrast color) เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความมั่นใจ และความเชื่อมั่นในตนเอง



ภาพที่ 4.48 ภาพเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ ใน ฉาก 6 โทสะ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคำนึงถึงบทบาทการแสดง และลีลานาฏศิลป์ โดยเน้นโทนสีที่บ่งบอกอารมณ์ความโกรธ ความปรารถนา และความลุ่มหลง ซึ่งผู้วิจัยเลือกสีดำและสีแดงในการออกแบบเครื่องกายของนักแสดงหลัก ทางด้านนักแสดงสมทบผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยมุ่งเน้นไปที่บทบาทของนักแสดงในแต่ละฉากเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงการส่งเสริมให้นักแสดงหลักเกิดความโดดเด่น โดยคำนึงถึงโทนสี และคำนึงถึงบทบาทการแสดง ซึ่งทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งของนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบ โดยยึดหลักการเคลื่อนไหวที่คล่องตัวเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการเคลื่อนไหวของนักแสดง

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการออกแบบพื้นที่การแสดง ในครั้งนี้ 4 และผู้วิจัยยังคงเลือกใช้ “The Factory of Inspiration” เป็นสถานที่เพื่อใช้ถ่ายทำการแสดงในครั้งนี้ โดย “The Factory of Inspiration” คือสถานที่ที่เป็นพื้นที่เพื่อการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ โดยเน้นบรรยากาศที่เปี่ยมไปด้วยแรงบันดาลใจ และมีพื้นที่

หลากหลายมุมในโกดังแห่งนี้ที่สามารถตอบโจทย์ในบาปแต่ละประการได้ ดังภาพที่ 4.49 ที่ปรากฏพื้นที่ในมุมต่าง ๆ ของ “The Factory of Inspiration”



ภาพที่ 4.49 ภาพมุมต่าง ๆ ของ “The Factory of Inspiration”

ที่มา : ผู้วิจัย

ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในการพัฒนาผลงาน ครั้งที่ 4 ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าสถานที่แห่งนี้เหมาะกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ที่มีความหลากหลายในมุมต่าง ๆ ของสถานที่

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 5

การออกแบบแสงในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้พัฒนาการออกแบบแสง และแก้ไขปัญหาจากการพัฒนาผลงานในครั้งที่ 4 โดยการเปลี่ยนภาพในบางรูปจากการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงมากยิ่งขึ้น และมีการออกแบบแสงเพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร และเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงและลีลานาฏยศิลป์ที่ได้ทำการออกแบบไว้ดังต่อไปนี้

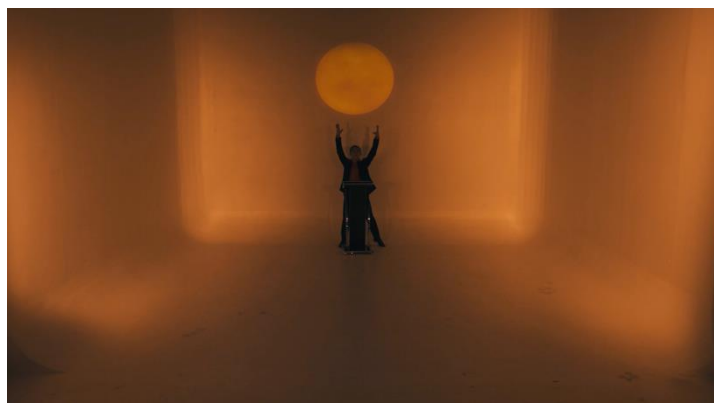
องค์ 1 พยศชั่ว ผู้วิจัยยังคงใช้ภาพ “นาฬิกา” จากการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ในการพัฒนาผลงานในครั้งที่ 4 เพื่อสื่อสารถึงเวลาที่กำลังย้อนกลับสู่อดีต ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ เปลี่ยนภาพ “ระฆัง” ที่สื่อสารถึงโบสถ์ทางศาสนาคริสต์เป็นภาพ “ไม้กางเขน” ซึ่งผู้วิจัยต้องการ สื่อสารถึงบาป 7 ประการที่มีต้นกำเนิดมาจากศาสนาคริสต์ และเพื่อเพิ่มความสอดคล้องของ บทการแสดงในการเกริ่นนำเข้าฉากต่าง ๆ ในลำดับต่อไป และผู้วิจัยเลือกใช้ไฟ “Tungsten Fresnel Light 650W” ทั้งซ้ายและขวาของพื้นที่การแสดง ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความสว่างให้แก่นักแสดง และผู้วิจัย ใช้เทคนิคโดยการกระพริบไฟในระหว่างการแสดง เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกกังวล และสับสน



ภาพที่ 4.50 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “ไม้กางเขน” ใน องค์ 1 พยศชั่ว

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 1 อัดตา ผู้วิจัยยังคงใช้ภาพ “ตลาดหุ้น” และภาพ “วงกลมสีแดง” จากการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในการพัฒนาผลงานในครั้งที่ 4 ซึ่งในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เพิ่ม ภาพ “พระอาทิตย์” เป็นภาพแรกที่อยู่เบื้องหลังนักแสดงหลัก เพื่อสื่อสารถึงความมีอำนาจและความมีอัตตาในตัวตนเอง และในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟ “Tungsten Fresnel Light 650W” ทั้งซ้ายและขวาของพื้นที่การแสดง ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความสว่างให้แก่นักแสดง



ภาพที่ 4.51 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “พระอาทิตย์” ใน ฉาก 1 อัจฉรา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟนีออน (neon) สีแดง ไว้ด้านในกองกิ่งไม้ เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกร้อนดั่งเพลิงไฟที่สุมอยู่ในกิ่งไม้ ซึ่งเปรียบได้กับไฟริษยาหรือความริษยาภายในจิตใจของนักแสดงหลัก และผู้วิจัยเลือกใช้ไฟพาร์ แอล อี ดี (LED) สีแดง ส่องเข้าด้านขวาของพื้นที่การแสดง รวมถึงผู้วิจัยเลือกใช้การฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “พระอาทิตย์” ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกถึงพลังงาน และความร้อนที่แผดเผา ดังเช่นจิตใจของผู้ที่มีความริษยา



ภาพที่ 4.52 ภาพการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ในภาพ “พระอาทิตย์” ใน ฉาก 2 ริษยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 3 เกียรติจรรยา ผู้วิจัยใช้ไฟนีออน (neon) ด้านบนหัวเตียงนอน ไฟพาร์แอลอีดี (LED) สีเหลืองส้ม ด้านขวาและซ้ายของบ่อน้ำ และไฟ “Tungsten Fresnel Light 650W” ในการส่องลงมาที่ตัวนักแสดงโดยตรงในขณะที่นั่งอยู่ในน้ำ และใช้เทคนิคในการปล่อยควัน (smoke) เพื่อให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความขุ่นมัว ความเกียรติจรรยา และความล่องลอย อีกทั้งยังช่วยเพิ่มมิติของน้ำให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.53 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 3 เกียรติจรรยา

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยใช้ไฟพาร์แอลอีดี (LED) สีฟ้า ด้านขวามือและไฟนีออน (neon) เข้าทางด้านซ้ายมือ ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกไฟสีฟ้าเนื่องจากลักษณะทางจิตวิทยาของสีฟ้าในแง่ลบ บ่งบอกถึงความกังวล และการไม่ใส่ใจ ดังที่ คาเรน ฮาลเลอร์ ได้อธิบายไว้ว่า “การใช้สีฟ้าผิดโทนอาจทำให้รู้สึกถึงความเย็นชาและไม่ใส่ใจ แม้ว่าจะเป็นสีโปรดของโลกแต่หากใช้ผิดบริบทอาจจะทำให้เกิดความกังวลได้” (คาเรน ฮาลเลอร์, 2562: 86) ซึ่งตรงกับบทการแสดงในบาปตะกละและละโมภที่กล่าวถึงการไม่ใส่ใจและไม่เห็นใจต่อบุคคลอื่นในสังคม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีฟ้าในการออกแบบแสงในฉากนี้



ภาพที่ 4.54 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟนีออน (neon) สีแดง และสีชมพูอมม่วง ทั้งด้านขวา และด้านซ้าย เพื่อสื่ออารมณ์ถึงความลุ่มหลง และความปรารถนาในตัณหาราคะ



ภาพที่ 4.55 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 5 ราคะ

ที่มา : ผู้วิจัย

ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟ “Daylight Compact 2.5 Kw” เพื่อฉายแสงเข้าทางด้านหน้าต่าง และเติมไฟด้านหลัง (fill back) และด้านขวา (fill side) ของพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความขุ่นมัวทางจิตใจ และใช้เทคนิคการปล่อยควัน (smoke) เพื่อให้ความรู้สึกเหมือนอยู่บนท้องถนนในเมืองที่มีควันมลพิษ อีกทั้งผู้วิจัยได้ใช้ตะแกรงเป็นเทคนิคในการใช้แสง และการถ่ายทำในครั้งนี้เพื่อสื่อให้เห็นถึงความโกรธที่ติดอยู่ในกรงขัง อีกทั้งยังสอดคล้องกับบทการแสดงที่กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการใช้ชีวิตบนท้องถนนของคนในปัจจุบัน



ภาพที่ 4.56 ภาพการออกแบบแสงใน ฉาก 6 โทสะ

ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ 2 ฉาก 1 ได้แก่ พรจากพระผู้เป็นเจ้า ผู้วิจัยเลือกใช้ ไฟ “Daylight Compact 2.5 Kw” และเติมแสงด้านข้างด้วยไฟ “Tungsten Fresnel Light 650W” เนื่องด้วยฉากนี้ผู้วิจัยต้องการใช้แสงเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นนักแสดงที่รับบทบาทเป็นบาทหลวงที่นั่งอยู่ด้านหลังที่สารภาพบาป และต้องการใช้แสงเพื่อสื่อสารอารมณ์ที่จิตใจที่สงบและเปี่ยมไปด้วยการสำนึกผิด



ภาพที่ 4.57 ภาพการออกแบบแสงใน องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า

ที่มา : ผู้วิจัย

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้ออกแบบแสง ครั้งที่ 5 โดยคำนึงถึงความสะดวกของบทการแสดง และคำนึงถึงการสื่อสารถึงผู้ชม ทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบแสงสามารถเพิ่มอารมณ์และความรู้สึกร่วมต่อการแสดงของผู้รับชมได้เพิ่มมากขึ้น


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY




จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ออกแบบทั้งสิ้น 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 3) การคัดเลือกนักแสดง 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5) การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง 6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย และ 7)การออกแบบแสง ซึ่งอีกหนึ่งองค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยไม่พบปัญหาในการแก้ไข ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ได้อธิบายรายละเอียดและข้อสรุป ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.17 ตารางสรุปพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5

ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย

* ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
องค์ 1 พยศชั่ว	 <p>เปิดฉากด้วยนักดนตรียืนอยู่ตรงกลาง</p>   <p>นักแสดงเดินเข้ามาจากทางด้านขวาและทางด้านซ้าย ทีละคนจนครบ 7 คน</p>	<p>เปิดฉากด้วยนักดนตรี ไวโอลินกำลังบรรเลง เพลงในรูปแบบต้นสด</p> <p>จากนั้นนักแสดงเดินเข้า จากทางด้านขวาและ ทางด้านซ้ายทีละหนึ่ง คน จนครบ 7 คน ซึ่ง นักแสดงทั้ง 7 คนนี้คือ ตัวแทนของบาปทั้ง 7 ประการ</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงทั้ง 7 คนทำการเคลื่อนไหวในจุดที่ตนเองยืนอยู่ โดยไม่เคลื่อนที่ออกจากจุดเดิม</p>   <p>นักแสดงทั้ง 7 คน เดินเข้ามารวมแถวเป็นเส้นตรง และทำท่าทางการเคลื่อนไหวและแปรแถวในลักษณะเส้นเฉียง</p>	<p>นักแสดงทั้ง 7 คน ทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย โดยสื่อสารอารมณ์ถึงการครุ่นคิด และหมกมุ่นในเรื่องของตนเอง</p> <p>จากนั้นนักแสดง 7 คน เดินมารวมแถวเป็นเส้นตรง และทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการไล่ลำดับ (cannon) เพื่อแปรแถวเป็นเส้นเฉียง หลังจากนั้นนักแสดงได้เดินในทิศทางทวนเข็มนาฬิกาเพื่อสื่อสารถึงเวลาที่กำลังย้อนกลับ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="512 741 1011 779">นักแสดงยืนเรียงกันเป็นแถวตรงหน้ากระดาน</p>  <p data-bbox="512 1240 938 1279">นักแสดงทั้ง 7 คน เดินในรูปแบบอิสระ</p> <p data-bbox="539 1352 1054 1464">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p data-bbox="1129 383 1406 1144">นักแสดงทั้ง 7 คน ทำท่า การเคลื่อนไหวใน รูปแบบนาฏศิลป์ร่วม สมัย และการเคลื่อนไหว รูปแบบชีวิตประจำวัน โดยในภาพนี้มีการฉาย ภาพด้วยโปรเจกเตอร์ เป็นรูป “นาฬิกา” และ นักแสดงกำลังเดินทวน เข็มนาฬิกาและเดิน อย่างขวกไขว่ ทั้งนี้เพื่อ สื่อสารถึงการย้อนเวลา ที่กำลังย้อนกลับไปเล่า เรื่องอดีตของแต่ละคน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 1 อดตา	 <p>นักแสดงหลักยืนอยู่ซ้าย และนักแสดงสมทบชายทั้ง 2 คน เดินยกไฟเดียมเข้ามาจากทางด้านขวาเพื่อมาวางในจุดกึ่งกลางด้านหลัง</p>  <p>นักแสดงชายยืนตรงกลางหลังไฟเดียม</p>  <p>นักแสดงสมทบ 8 คน เดินเข้าเรียงแถวเข้ามาทางด้านขวา เพื่อมายืนแถวหน้ากระดานหน้านักแสดงหลัก</p>	<p>นักแสดงสมทบยกไฟเดียมเข้ามาวางในจุดกึ่งกลางแล้วเดินออกในขณะที่นักแสดงหลักได้ทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก</p> <p>โดยภาพแรกคือภาพนักแสดงหลักยืนอยู่หลังไฟเดียมแล้วเปิดแขนออก พร้อมกับการฉายภาพโปรเจคเตอร์เป็นรูป “พระอาทิตย์” เพื่อสื่อถึงผู้ที่มีถึงอำนาจ</p> <p>จากนั้นนักแสดงสมทบ 8 คน เดินเรียงแถวเข้ามาจากทางขวามือและมายืนอยู่หน้านักแสดงหลัก ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการรับคำสั่งของหัวหน้าหรือผู้บังคับบัญชา</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบและนักแสดงหลักทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก</p>   <p>นักแสดงหลักและนักแสดงสมทบยืนในรูปแบบสามเหลี่ยม โดยมีนักแสดงหลักเป็นยอดสามเหลี่ยมและเข้ามาโพสท่าบัลเลต์ประกบนักแสดงหลัก</p>	<p>นักแสดงสมทบและนักแสดงหลักรวม 9 คน ทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก จากนั้นแปรแถวเป็นรูปสามเหลี่ยม โดยมีนักแสดงหลักเป็นยอดสามเหลี่ยม และนักแสดงสมทบทำท่าทางการเคลื่อนไหวตามนักแสดงหลักที่อยู่เบื้องหน้า ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงผู้นำหรือผู้บังคับบัญชาที่มีลูกน้องคอยรับคำสั่ง</p> <p>จากนั้นนักแสดงสมทบเดินเข้ามาโพสท่าบัลเลต์ประกบนักแสดงหลักเพื่อสื่อสารถึงความมีอำนาจของนักแสดงหลัก จากนั้นนักแสดงสมทบเดินออกจากฉากการแสดงทั้งทางด้านซ้ายและทางด้านขวา</p>



บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบถือ “กระจก” เดินเข้ามาจากทางด้านซ้ายและทางด้านขวา</p>  <p>นักแสดงสมทบถือกระจกและหันลำตัวไปทางนักแสดงหลักที่ยืนอยู่ทางมุมซ้าย</p>  <p>นักแสดงสมทบเดินเรียงแถวไปเป็นรูปวงกลมโดยมีนักแสดงหลักเดินเข้าไปอยู่ตรงกลางวงกลม</p>	<p>นักแสดงสมทบ 8 คน เดินถือกระจกเข้ามาจากทั้งด้านขวาและด้านซ้าย โดยหันกระจกเข้าหาตนเอง หลังจากนั้นนักแสดงสมทบได้พลิกกระจกด้านเงาออกทีละหนึ่งคน</p> <p>จากนั้นนักแสดงสมทบหันกระจกเข้าหานักแสดงหลัก โดยนักแสดงหลักทำท่าทางส่องกระจกและชื่นชมตนเอง ซึ่งผู้วิจัยต้องการสื่อถึงความหลงใหลในอำนาจและหลงใหลในตนเอง และนักแสดงสมทบเดินตามนักแสดงหลักเพื่อแปรแถวเป็นรูปวงกลมและนักแสดงสมทบหันกระจกเข้าหานักแสดงหลัก ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการมองเห็นแค่เพียงตนเอง ไม่ว่าจะหันไปด้านใดก็จะมีแต่ภาพตนเองที่สะท้อนอยู่ในกระจก</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบเดินออกทางด้านซ้ายและด้านขวา ทีละ 1 คน</p>   <p>นักแสดงสมทบชาย 1 คน ถ่ายภาพนักแสดงหลักฉาย ขึ้นบนผนังขาว และนักแสดงหลักทำท่าทาง เคลื่อนไหวรอบพื้นที่ โดยภาพสุดท้ายไปจบที่หน้าโพ เดียม</p>	<p>นักแสดงหลักเดินเข้าหา นักแสดงสมทบทีละ 1 คน โดยนักแสดง สมทบทำท่าทางหลักหนี และเดินออกไปทีละคน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึง ลูกน้องหรือผู้อยู่ใต้บังคับ บัญชาที่เอือมระอาต่อ พฤติกรรมของผู้เป็น หัวหน้า และไม่มีผู้ใดที่ อยากจะร่วมงานด้วย</p> <p>จากนั้นจากเหลือแค่ เพียงนักแสดงหลัก 1 คน และนักแสดงสมทบ 1 คนที่คอยฉายภาพ นักแสดงหลักให้ปรากฏ อยู่ที่ผนังสีขาว ทั้งนี้เพื่อ สื่อสารถึงผลสุดท้ายการ หลงใหลในอำนาจ และ หลงใหลในตนเอง โดย ไม่เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และการมองเห็นแต่ เพียงแค่ตนเอง จะทำให้ ไม่มีผู้ใดอยากที่จะ ร่วมงานด้วย</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 2 รัชยา	 <p>เปิดฉากด้วยนักแสดงสมทบยืนอยู่ทางด้านขวา</p>  <p>นักแสดงหลัก (ชุดสีแดง) เดินเข้าจากทางด้านขวา และเดินวนรอบนักแสดงสมทบไปยังด้านซ้าย</p>  <p>นักแสดงสมทบชายหญิงเดินเข้าจากทางด้านขวาและเริ่มทำการเคลื่อนไหวทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง และมีนักแสดงหลักคอยยืนมองอยู่ทางด้านขวา</p>	<p>นักแสดงสมทบเดินเข้าจากทางด้านขวาโดยในมือถือ “ถ้วยรางวัล” เพื่อแสดงถึงความภาคภูมิใจในตนเอง ในขณะที่นักแสดงหลักเดินเข้ามาจากทางด้านขวาและเดินวนนักแสดงสมทบโดยใช้สายตาที่สื่อสารถึงความอัจฉริยภาพในความสำเร็จของอีกฝ่าย</p> <p>จากนั้นนักแสดงสมทบได้เดินออกจากทางด้านขวา และลำดับต่อไปนักแสดงสมทบชายหญิงเดินเข้าจากทางด้านขวาและทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการเต้นคู่ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (pas de deux) โดยมีนักแสดงหลักคอยยืนมองเหตุการณ์จากทางด้านขวา</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p data-bbox="512 734 1075 891">นักแสดงหลักเดินมาจากทางด้านขวาเพื่อที่จะไปยืนมองนักแสดงสมทบที่เป็นตัวแทนของคู่รักทางด้านซ้าย</p>  <p data-bbox="512 1272 1075 1429">นักแสดงสมทบแยกกันออกเป็น 2 ฝ่าย โดยนักแสดงสมทบหญิงอยู่ทางขวา และนักแสดงสมทบชายอยู่ทางด้านซ้าย และมีนักแสดงหลักอยู่ตรงกลาง</p>  <p data-bbox="512 1809 1075 1921">นักแสดงหลักพยายามขัดขวางความรักของนักแสดงสมทบชายและนักแสดงสมทบหญิง</p>	<p data-bbox="1123 371 1407 1144">ในฉากนี้นักแสดงหลักสื่อสารอารมณ์ถึงความรักอันริษยาในความรักของนักแสดงสมทบชายและนักแสดงสมทบหญิง โดยพยายามทำการขัดขวางความรักของทั้งคู่ให้แยกออกจากกันโดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในการผลักทั้งคู่ให้ออกไปเต้านแยกกันคนละฝั่ง เพื่อที่ตนเองจะได้เข้าไปแทนที่นักแสดงสมทบหญิง</p> <p data-bbox="1123 1171 1407 1435">จากนั้นนักแสดงสมทบชายได้อุ้มนักแสดงสมทบหญิงเดินออกไปทางด้านขวาของพื้นที่การแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบหญิง เดินเข้ามาจากทางซ้ายมือและเดินขึ้นบันไดไปนั่งอยู่ด้านบน</p>  <p>นักแสดงหลังพยายามดึงนักแสดงสมทบหญิงให้ลงมาด้านล่างเพื่อที่ตนเองจะขึ้นไปแทนที่</p>  <p>นักแสดงหลักดึงนักแสดงสมทบลงด้านล่างได้สำเร็จ</p>	<p>นักแสดงสมทบหญิงคนสุดท้าย เดินเข้ามาจากทางซ้ายมือเพื่อเดินขึ้นบันไดไปนั่งที่ชั้นบนสุดเพื่อสื่อสารถึงตำแหน่งงานที่สูง ฐานะที่ร่ำรวย หรือมีหน้าตาทางสังคม ในขณะที่นักแสดงหลักมองดูด้วยความอิจฉา ริษยาในความอยากได้ อยากมีเหมือนผู้อื่น และพยายามจุดให้นักแสดงสมทบลงมาสู่พื้นด้านล่าง เพื่อที่ตนเองจะได้ไป อยู่แทนที่ในจุดด้านบนของบันได ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงความอิจฉา และการแก่งแย่งชิงดีในสังคม</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหลักเดินขึ้นไปนั่งอยู่ด้านบนสุดของบันได</p>   <p>นักแสดงหลักเดินลงจากบันไดและมาอยู่จุดกึ่งกลางและแสดงท่าทางการหวาดกลัวต่อสิ่งรอบข้าง</p>	<p>นักแสดงหลักเดินไปนั่งอยู่บนจุดที่สูงที่สุดได้ตั้งใจที่ต้องการ แต่หลังจากนั้น นักแสดงหลักได้เดินลงจากบันไดโดยแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่หวาดระแวงและหวาดกลัวอันเนื่องมาจากจิตใต้สำนึกที่มีแต่ความอิจฉาริษยาภายในจิตใจจนทำให้เกิดภาพหลอนขึ้น และในฉากสุดท้าย นักแสดงหลักได้เปล่งเสียงกรีดร้องออกมาจากความรู้สึกที่ถูกกดดันภายในจิตใจของตนเอง</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 3 เกียจคร้าน	 <p data-bbox="512 734 884 786">นักแสดงนอนคว่ำอยู่บนเตียงนอน</p>  <p data-bbox="512 1167 1094 1263">นักแสดงลุกขึ้นจากเตียงนอนและนั่งด้านทางด้านขวาของเตียง โดยหันหน้าเข้าหากระจก</p>  <p data-bbox="512 1659 1027 1711">นักแสดงค่อย ๆ ไถตัวลงจากเตียงนอนด้านขวา</p>	<p data-bbox="1123 376 1407 981">นักแสดงนอนคว่ำนิ่ง ๆ อยู่บนเตียงนอน และนักแสดงทำท่าทางพลิกตัวไปมาอย่างช้า ๆ บนเตียง และค่อย ๆ ลุกขึ้นนั่งเพื่อส่องกระจก จากนั้นนักแสดงค่อย ๆ ไถตัวลงจากเตียงนอน ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความเกียจคร้านของนักแสดง</p>



บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<div data-bbox="515 383 1110 719"></div> <div data-bbox="507 734 892 777" data-label="Caption">นักแสดงคืบคลานมาที่น้ำด้านหน้า</div> <div data-bbox="515 871 1110 1207"></div> <div data-bbox="507 1234 826 1276" data-label="Caption">นักแสดงนั่งบนเก้าอี้กลางน้ำ</div> <div data-bbox="515 1350 1110 1686"></div> <div data-bbox="507 1733 842 1778" data-label="Caption">นักแสดงยกขาและทิ้งลงในน้ำ</div>	<p>นักแสดงคืบคลานมาบริเวณน้ำโดยใช้มือแกว่งน้ำไปมาอย่างช้า ๆ และไปนั่งบนเก้าอี้กลางน้ำ จากนั้นนักแสดงได้ทำการเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ไปกับสายน้ำและได้ยกขาขึ้นและทิ้งลงสู่พื้นน้ำอย่างแรงจนน้ำกระเพื่อม ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงความเกียจคร้าน และการปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไปตามสายน้ำอย่างไร้ประโยชน์</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงลุกขึ้นเดินไปยังโต๊ะทำงานทางด้านซ้าย</p>  <p>นักแสดงไถ่ตัวลงจากเก้าอี้ทำงาน</p>  <p>นักแสดงไถ่ตัวลงนอนอยู่บนพื้น</p>	<p>นักแสดงลุกขึ้นยืนจากน้ำและเดินไปยังโต๊ะทำงาน และทำการปิดโน้ตบุ๊ก และพลิกนาฬิกาทรายบนโต๊ะ จากนั้นนักแสดงค่อย ๆ ไถ่ตัวลงจากเก้าอี้ด้วยความเกียจคร้านจนตัวเองไหลลงไปในอนที่พื้น ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความเกียจคร้านจากการเรียนหรือการทำงานในรูปแบบออนไลน์ (online) ที่เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉกา 4 ตะกละ และละโมบ	 <p>นักแสดงทำท่าทางดมกลิ่นอาหาร</p>  <p>นักแสดงนั่งบนเก้าอี้และหยิบเส้นก๋วยเตี๋ยวรับประทาน</p> <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>  <p>นักแสดงนั่งฟังพนักเก้าอี้และทำท่าทางสำคัญอาหาร</p>	<p>นักแสดงเดินเข้าจากทางด้านขวาโดยถือโทรศัพท์และทำท่าทางดมกลิ่นอาหารที่หอมหวาน</p> <p>จากนั้นนักแสดงได้ทำการถ่ายวิดีโอออนไลน์โชว์การรับประทานอาหาร และน้ำดื่ม ที่อยู่บนโต๊ะในลักษณะตะกละตะกลาม จนในที่สุดนักแสดงสำคัญอาหารที่ตนเองได้รับประทานไป</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบ 4 คน เดินเข้ามาจากทั้งทางด้านขวาและทางด้านซ้ายอย่างอิสระ</p>  <p>นักแสดงหลักในชุดสีแดง เข็นรถเข็นเข้ามาทางด้านขวาและเดินวนมาจับที่ตรงกลาง</p>  <p>นักแสดงหลักทำท่าทางแอบหยิบสินค้าจากถุงผ้าของนักแสดงสมทบทั้ง 4 คน</p>	<p>นักแสดงสมทบหญิง 3 คน และชาย 1 คน เดินเข้ามาจากคนละทิศทางทั้งซ้ายและขวา เพื่อสื่อสารถึงการมาเดินจับจ่ายซื้อของ และลำดับต่อไปนักแสดงหลัก (เสื้อสีแดง) เข็นรถเข็นเข้ามาจากทางด้านขวาและเข็นวนรอบเพื่อที่จะมาหยุดตรงกลางและหลังจากนั้นนักแสดงหลักได้ทำการแอบหยิบสินค้าของนักแสดงสมทบมาใส่ไว้ในรถเข็นของตนเอง ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการแย่งชิงสินค้า ในช่วงที่เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคเชื้อไวรัสโคโรนา</p>



บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหลักชุดแดง (ตะกละ) เดินเข้ามาจากทางด้านซ้ายเพื่อมาแกะถุงขนมอยู่ตรงกลางด้านหน้า</p>   <p>นักแสดงหลักทั้ง 2 คน ทำการแย่งชิงสินค้า</p>	<p>นักแสดงหลัก (ตะกละ) เดินเข้ามาจากทางด้านซ้าย และมาแกะถุงขนมด้านหน้าและกินอย่างตะกละตะกลาม ในขณะที่นักแสดงหลักอีกหนึ่งคน เดินเข้ามาแย่งถุงขนม โดยทำท่าทางลักษณะยื้อแย่งไปมา และปีนปายเพื่อที่จะหยิบของและสินค้าต่าง ๆ ในลักษณะการแย่งชิงและการกักตุนสินค้า โดยมีนักแสดงสมทบเดินเลือกสินค้าอยู่ทางด้านหลัง</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบหญิง 3 คน ต้อนนักแสดงหลักไปทางด้านหลัง และนักแสดงสมชายเดินขึ้นรถเข็นจากทางซ้ายมือ มุ่งตรงไปหานักแสดงหลัก</p>  <p>นักแสดงสมทบเทของ และคว่ำรถเข็นใส่นักแสดงหลักทั้ง 2 คน อย่างไม่พอใจ และเดินออกทางด้านซ้ายมือ</p>	<p>นักแสดงสมทบเดินต้อนนักแสดงหลักทั้งสองคน จนนักแสดงหลักหลังติดกำแพง เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความไม่พอใจในการแย่งชิงสินค้าของทั้งคู่ และจบด้วยการเทสินค้าใส่นักแสดงหลักทั้งสองคน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการกักตุนสินค้าที่มากเกินไป และความจำเป็น และความปรารถนาในความอยากได้อย่างไม่มีขีดจำกัด จนสินค้าที่แย่งชิงมากเยอะจนสามารถทับถมตนเองได้</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 5 ราวะ	 <p>นักแสดงหญิงเดินเข้ามาจากทางด้านขวาและนักแสดงชายเดินเข้ามาจากทางด้านซ้ายเพื่อเข้ามาสวมกอดกันตรงกลางของพื้นที่การแสดง</p>  <p>นักแสดงหญิงสวมเนคไทให้กับนักแสดงชาย</p>  <p>นักแสดงชายยกนักแสดงหญิงเดินออกไปทางด้านซ้าย</p>	<p>นักแสดงหญิงและนักแสดงชายเดินเข้ามาสวมกอดกัน เพื่อสื่อสารถึงความรัก โดยนักแสดงหญิงได้มอบเนคไทให้กับนักแสดงชายเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่จะกล่าวถึงตัวแทนของนักแสดงชายในลำดับต่อไป และทั้งคู่ได้เคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิกในลักษณะการเต้นคู่และจบด้วยการที่นักแสดงชายยกนักแสดงหญิงขึ้นบ่าและเดินออกไปทางด้านซ้าย</p>

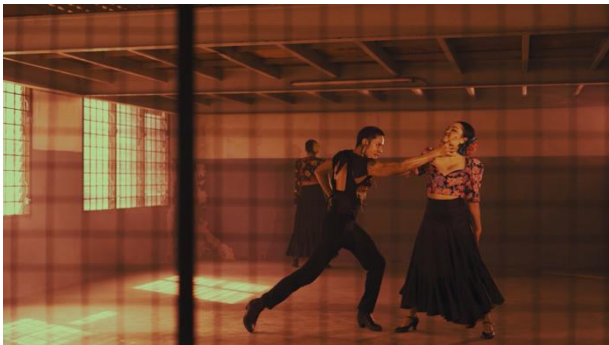


บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบหญิงที่เป็นตัวแทนของบาปราคะ ลุกขึ้นยืนและทำการเคลื่อนไหวอยู่ในลูกกรงกับดัก</p>  <p>นักแสดงทั้ง 3 เดินออกมาเต้นยั่วยวนด้านหน้าลูกกรง</p>  <p>นักแสดงชายลุกขึ้นจากเตียง และเดินออกมาหา นักแสดงสมทบหญิงทั้ง 3 คน</p>	<p>นักแสดงสมทบหญิงที่เป็นตัวแทนของบาปราคะ ได้ทำการเคลื่อนไหวในลักษณะยั่วยวนอยู่ในลูกกรงกับดัก และเดินออกมา ยั่วยวนนักแสดงชายด้านหน้าเตียงนอน จนนักแสดงชายเกิดความหลงใหลและติดกับดักของหญิงทั้ง 3 คน จนลุกขึ้นมาจากเตียง เพื่อที่จะมาหาและถูกหญิงสาวทั้ง 3 ยั่วยวนของนักแสดงชายเกิดกำหนด</p>


บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงสมทบหญิง 1 คน ทำการถอดเนคไทของนักแสดงชายออก</p>  <p>นักแสดงหญิง 3 คน และนักแสดงชาย 1 คน เดินไปอยู่บนเตียงนอน</p>  <p>นักแสดงหญิง 3 คน และนักแสดงชาย ลุกขึ้นเดินจากเตียงและเข้าไปยังลูกกรงกับดักที่ถูกเตรียมไว้</p>	<p>นักแสดงสมทบหญิง 1 คน ถอดเนคไทของนักแสดงชายออก และพานักแสดงชายเดินขึ้นไปยังเตียงนอนที่มีนักแสดงสมทบหญิง 2 คน นั่งรออยู่ และทั้ง 4 คน ได้ทำการเคลื่อนไหวในลักษณะการมีเพศสัมพันธ์อย่างไม่ถูกทำนองคลองธรรม</p> <p>จากนั้นนักแสดงสมทบหญิงทั้ง 4 คน เดินพานักแสดงชายเข้ามายังลูกกรงกับดักที่ถูกเตรียมไว้ เพื่อสื่อสารถึงการติดกับดักความหลงใหลในราคะตัณหาของนักแสดงชาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	  <p>นักแสดงหญิงชุดขาวเดินเข้ามาจากทางด้านขวา และพบเนคไทที่ห้อยอยู่บนเตียงนอน นักแสดงสมทบหญิง 3 คน ยืนอยู่หน้าลูกกรงกับดักทางขวามือ และนักแสดงชายติดอยู่ในลูกกรงกับดัก</p>  <p>นักแสดงชายเสื้อดำเดินผ่านด้านหน้า โดยนักแสดงสมทบหญิงทั้ง 3 คน หันมองนักแสดงชายเสื้อดำอย่างสนใจ</p>	<p>นักแสดงหญิงชุดขาวเข้ามาจากทางด้านขวาและพบเนคไทอยู่บนเตียงนอน ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงการนอกใจของนักแสดงชายที่หลงเหลือไว้เพียงแค่นะคไทที่เป็นตัวแทน โดยที่ไม่มีนักแสดงชายแล้ว</p> <p>จากนั้นนักแสดงชาย 1 คนเดินผ่านด้านหน้าจากทางด้านซ้ายไปยังด้านขวา และนักแสดงสมทบหญิงทั้ง 3 คน ได้หันมองอย่างมีท่าทีสนใจ ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงเหยื่อรายใหม่ที่อาจจะตกหลุมพรางของราคะ ตัณหาเป็นรายต่อไป</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
ฉาก 6 โทสะ	 <p>นักแสดงสมทบหญิงคนที่ 1 และนักแสดงชาย เดินเข้ามาจากทางด้านหลังขวา และนักแสดงหญิงหันหลังเดินย้อนกลับไปทางด้านหลัง</p>  <p>นักแสดงสมทบหญิงคนที่ 2 เดินเข้ามาจากทางด้านหลังขวา และหันหลังเดินย้อนกลับไปทางด้านหลัง</p>  <p>นักแสดงหญิงคนที่ 2 ผลักนักแสดงชายไปทางด้านขวา</p>	<p>นักแสดงหญิงและนักแสดงชายเดินเข้ามาและเกิดการกระทบกระทั่งกัน จนนักแสดงหญิงคนที่ 2 เดินเข้ามาก็ได้เกิดการกระทบกระทั่งกับนักแสดงชายเช่นกัน</p> <p>จากนั้นได้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้น โดยนักแสดงได้ใช้การเตะระบำสเปนเป็นในการสื่อสารถึงความโกรธ โดยใช้เทคนิคการใช้เท้าของระบำสเปนให้เกิดเสียง และใช้การสื่อสารอารมณ์ทางสีหน้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหญิงทั้ง 2 คน สะบัดกระโปรงวนล้อมรอบนักแสดงชาย</p>  <p>นักแสดงหญิงทั้ง 2 คน เคลื่อนไหวไปทางด้านซ้าย และนักแสดงชายอยู่ทางด้านขวา</p>  <p>นักแสดงหญิงคนที่ 1 เต้นคู่กับนักแสดงชายทางซ้าย และนักแสดงหญิงคนที่ 2 ยืนอยู่ทางด้านซ้ายหลังติดกับหน้าต่าง</p>	<p>นักแสดงหญิงทั้ง 2 คน สะบัดกระโปรง วนล้อมนักแสดงชายด้วยความโกรธ และนักแสดงชายได้กระแทกเท้าและใช้ลีลาการเต้นระบำสเปนเพื่อสื่อสารถึงความโกรธ</p> <p>จากนั้นได้เกิดการต่อสู้ โดยนักแสดงหญิงคนที่ 1 เข้าไปเด่นในลักษณะการต่อสู้กับนักแสดงชายทางด้านซ้ายมือ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหญิงคนที่ 2 และนักแสดงชาย ต่อสู้อยู่ทางด้านขวา และนักแสดงหญิงคนที่ 1 ยืนอยู่ด้านหลังทางด้านซ้าย</p>  <p>นักแสดงหญิงทั้ง 2 คน ยืนอยู่ทางด้านซ้ายและขวา ของนักแสดงชาย โดยถูกนักแสดงชายกดศีรษะ</p>  <p>นักแสดงหญิงล้มลงนอนกับพื้นโดยนักแสดงชายยืนอยู่ตรงกลาง</p>	<p>นักแสดงหญิงคนที่ 2 เข้าทำการต่อสู้กับนักแสดงชาย ในลักษณะการบีบคอ หลังจากนั้นได้เกิดการต่อสู้ทั้ง 3 คน โดยยังคงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในการเต้นสเปน และสื่อสารอารมณ์ทางสีหน้าด้วยความโกรธ</p> <p>จากนั้นนักแสดงชายเกิดบรรดาโทสะ โดยใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารถึงการใช้อาวุธในการสังหารนักแสดงหญิงทั้ง 2 คน</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้ เป็นเจ้า</p>	 <p>เปิดฉากด้วยนักแสดงทั้ง 7 คน ยืนอยู่ล้อมรอบนักดนตรีไวโอลิน</p> <p>นักแสดงทั้ง 7 คน ทำการเคลื่อนไหวในลักษณะของพฤติกรรมในการกระทำบาปของตนเอง โดยเคลื่อนไหวในทิศทางที่อิสระ</p>	<p>เปิดฉากด้วยนักแสดงทั้ง 7 คน ยืนอยู่ในฉาก พร้อมนักดนตรีที่บรรเลงไวโอลินในรูปแบบการเต้นสด</p> <p>จากนั้นนักแสดงได้ทำการเคลื่อนไหวในลักษณะที่สื่อสารถึงพฤติกรรมของตนเองในการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ ได้แก่ บาปอิจฉา บาปริษยา บาปเกียจคร้าน บาปตะกละ บาปละโมบ บาปราคะ และบาปโทสะ โดยทั้ง 7 คนเคลื่อนไหวในทิศทางที่อิสระ และเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน โดยการเต้นสด</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบและคำอธิบาย	คำอธิบายเพิ่มเติม
	 <p>นักแสดงหลักบาปอึดตา ลูกขึ้นเดินมาที่ที่สารภาพบาป โดยนักแสดงทั้ง 6 คน นั่งสงบนิ่งอยู่ที่พื้น</p>  <p>นักแสดงทั้ง 7 คน ผลัดกันลูกขึ้นยืนเพื่อเดินไปสารภาพบาปทีละ 1 คน</p>  <p>นักแสดงบาปอึดตา บาปละโมบ บาปราคะ และบาปโทสะ ได้ทำการเคลื่อนไหว และนักแสดงบาปตะกละ บาปริษยา และบาปเก็บจคร้าน ยืนอยู่หนึ่ง ๆ</p>	<p>นักแสดงหลักของทุกบาปทั้ง 7 ประการ ลูกขึ้นยืนทีละ 1 คน เพื่อไปสารภาพบาป ที่ที่สารภาพบาป ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการสำนึกผิดของนักแสดงทั้ง 7 คน</p> <p>จากนั้นนักแสดงทั้งหมดยืนขึ้น โดยมีทั้งแสดง 4 คน ได้แก่ บาปอึดตา บาปละโมบ บาปราคะ และบาปโทสะ ได้ทำการเคลื่อนไหว และนักแสดงบาปตะกละ บาปริษยา และบาปเก็บจคร้าน ยืนอยู่หนึ่ง ๆ กับที่ ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการกระทำบาปที่สามารถกลับมาทำได้ใหม่อีกครั้ง โดยไม่ได้สิ้นสุดที่การสารภาพบาปแต่เพียงอย่างเดียว โดย 4 บาปที่ทำการเคลื่อนไหว เปรียบเสมือนกับ รัก โลภ โกรธ หลง ที่สามารถจะผลอกลับมาทำซ้ำได้ง่ายกว่าบาปอื่น</p>

จากตารางที่ 4.17 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาจากการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 4 ประกอบด้วย องค์กร 1 พยศชั่ว ฉาก 1 อัตตา ฉาก 2 ริษยา ฉาก 3 เกียจคร้าน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ฉาก 5 ราคะ ฉาก 6 โทสะ และองค์กร 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า โดยยังคงใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบเดิม ที่มุ่งเน้นถึงความหลากหลายโดยการใช้ลีลานาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล และพื้นที่ ๆ แตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้ฉากการแสดงในแต่ละฉากเกิดความแตกต่างกันอย่างชัดเจน

ตารางที่ 4.18 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ครั้งที่ 5

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบลีลานาฏศิลป์	การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	การคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 4 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบพื้นที่การแสดง	การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบแสง	การออกแบบแสง ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหา

จากตารางที่ 4.18 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยไม่พบประเด็นปัญหาในองค์ประกอบทั้ง 8 ประการ ซึ่งการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ถือเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน ผู้วิจัยจึงขอสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ทั้งสิ้นจำนวน 5 ครั้ง ไว้ดังตารางที่ 4.19

การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง ผู้วิจัยได้สรุปตารางการพัฒนาการออกแบบการสร้างสรรค์ไว้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.19 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ที่มาของตาราง : ผู้วิจัย

องค์ประกอบการแสดง	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1. การออกแบบบทการแสดง	✓	✓	✓	✓	✓
2. การออกแบบลีลานาฏศิลป์	✓	✓	✓	✓	✓
3. การคัดเลือกนักแสดง	✓	✓	✓	✓	✓
4. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	-	-	✓	✓	✓
5. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	-	-	✓	✓	✓
6. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	-	✓	✓	✓	✓

องค์ประกอบการแสดง	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
7. การออกแบบพื้นที่การแสดง	-	-	-	✓	-
8. การออกแบบแสง	-	-	-	✓	✓

จากตารางที่ 4.19 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบพัฒนาผลงานทั้งสิ้น จำนวน 5 ครั้ง ซึ่งเป็นการพัฒนาองค์ประกอบทั้งสิ้น 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบบทการแสดง 2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 3) การคัดเลือกนักแสดง 4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง 5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง 6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 7) การออกแบบพื้นที่การแสดง และ 8) การออกแบบแสง

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

การศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 5 ครั้ง และผู้วิจัยได้นำประเด็นคำถามของงานวิจัยเรื่องนี้ มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาคำตอบจากแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรค์ผลงานนาฏศิลป์ ดังหัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.2.2.1 การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

การสร้างสรค์นาฏศิลป์ในหลักคำสอนของศาสนาคริสต์พบว่ามียุ่อย่างจำกัด ส่วนใหญ่มักพบในงานศิลปะประเภทประติมากรรม จิตรกรรม และสถาปัตยกรรม ในส่วนของหลักคำสอนบาป 7 ประการที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยยังไม่ปรากฏพบการสร้างสรค์ผลงานนาฏศิลป์ การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จึงมีความสำคัญในฐานะเป็นสื่อกลางทางความคิดและความตระหนักรู้กับสังคมไทยในปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานภาพยนตร์เรื่อง เซเวน (Seven) เข้าฉายเมื่อ พุทธศักราช 2538 กำกับภาพยนตร์โดย เดวิด ฟินเชอร์ (David Fincher) และเขียนบทโดย เควิน วอล์กเกอร์ (Andrew Kevin Walker) บทการแสดงของภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอถึงการฆาตกรรมต่อเนื่องที่มีเหตุจูงใจจากบาป 7 ประการ โดยผู้ที่รับบทเป็นฆาตรกรแสดงตนเสมือนเป็นดาบของพระเจ้าที่จะมาลงทัณฑ์คนที่กระทำบาปทั้ง 7 ประการ

ธีรภัทร โอสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะถึงภาพยนตร์เรื่อง “เซเวน” ที่สามารถนำมาเป็นตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่คำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังความว่า

ภาพยนตร์เรื่อง Seven มีเรื่องราวเกี่ยวกับตำรวจที่ต้องตามสืบและหาตัวฆาตกรต่อเนื่องที่ก่อเหตุฆาตกรรมสะเทือนขวัญโดยเลือกเหยื่อที่สะท้อนลักษณะของบาป 7 ประการ เรื่องราวนี้เกิดขึ้นในสังคมเมืองธรรมดาซึ่งทำให้เราเห็นภาพของบาป 7 ประการที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น อาชีพขายบริการทางเพศกับบาปประมาท อาชีพนักกฎหมายกับบาปโลภ อาชีพนางแบบกับความเย่อหยิ่ง นอกจากนี้ยังเลือกตัวละครเอกที่มีอาชีพเป็นตำรวจที่ต้องดำรงไว้ซึ่งศีลธรรมอันดีงามและต้องยับยั้งจิตใจไม่ให้บาปเข้าครอบงำแต่ท้ายที่สุดก็ถูกบาปโทสะ จนกระทำการผิดเสียเองทั้งหมดนี้คือตัวอย่างของการนำคำสอนที่ค่อนข้างนามธรรมมาตีความในบริบทของสังคมเมืองยุคใหม่ให้เห็นเป็นรูปธรรมได้มากขึ้น (ธีรภัทร โอสุวรรณ, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2565)

ในขณะที่ผลงานนาฏศิลป์ ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for the Head) ออกแบบลีลานาฏศิลป์และแสดงนำโดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้ได้รับแรงบัลดาลใจจากพระคัมภีร์ไบเบิล ที่กล่าวถึงหญิงสาวที่เต้นระบำเพื่อที่จะทำให้พ่อเลี้ยงพึงพอใจและยกทรัพย์สินสมบัติให้ แต่หญิงสาวกลับต้องร้องเรียกขอเพียงศีรษะของนักบุญ จอห์น เดอะ แบพติส ซึ่งหญิงสาวผู้ถือเป็นตัวละครหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าของศาสนาคริสต์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงผลงานชุดนี้ ไว้ว่า

การแสดงชุดซาโลเม่ เป็นการแสดงที่เกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากพระคัมภีร์ไบเบิล และแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาในรัก โลภ โกรธ หลง โดยใช้ลีลานาฏศิลป์ สัญลักษณ์ และการละคร ในการสื่อถึงเรื่องราว (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบบทการแสดง โดยคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย มีความสำคัญในการคำนึงถึงประเด็นของหัวข้อในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของงานวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นมีประเด็นสำคัญในแง่ของบาป 7 ประการ เช่น

พฤติกรรมการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ จากภาพยนตร์เรื่องเซเว่น และความปรารถนาในความรัก โลก โกรธ หลง ในการแสดงชุดซาโลเม ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญในการนำมาสร้างสรรค์และออกแบบ บทการแสดงที่ถือเป็นหัวใจหลักในการวางโครงเรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในครั้งนี้

4.2.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม

การสร้างสรรคานาฏศิลป์ถือเป็นเครื่องมือที่สามารถสะท้อนปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้น และถือเป็นสื่อกลางที่สามารถช่วยทำให้ผู้ชมได้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นผ่านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคมจึงเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการสะท้อนปัญหาด้วยการนำเสนอถึง การกระทำบาปทั้ง 7 ประการที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรคานาฏศิลป์ของ ดาริณี ชำนาญหมอ ชุดการสร้างสรรคานาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง การแสดงชุดนี้เป็นนาฏศิลป์เพื่อสังคมที่สะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการยุติความรุนแรงกับผู้หญิง โดย ดาริณี ชำนาญหมอ ได้อธิบายไว้ว่า

ผลงานศิลปะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปของสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัยหรือช่วงเวลาได้ การสื่อสารมุมมองหรือแนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้หญิงและสังคม สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่คนในสังคมได้ (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2557: 182)

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าการแสดงชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระ ปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit, Free the World) ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงที่สะท้อนถึงปัญหาจากการกระทำของมนุษย์ที่ทำลายสิ่งแวดล้อม โดยสื่อถึงคุณธรรมและจริยธรรม ด้านการรักษโลก และการห่วงใยธรรมชาติ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

แนวคิดของการแสดงชุดนี้ ต้องการสื่อให้เห็นถึงการสะท้อนปัญหาของสังคมโลกทางด้านสิ่งแวดล้อม ที่แสดงให้เห็นถึงจริยธรรมของศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน และเพื่อสื่อสารต่อผู้ชมถึงความเห็นอกเห็นใจต่อสัตว์โลก และเพื่อมวลมนุษยชาติ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้นมีความสอดคล้องทางด้านการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม ซึ่งถือเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่มีความสำคัญในการนำมาสร้างสรรค์บทการแสดง ลีลานาฏศิลป์ อุปกรณ์การแสดง และพื้นที่ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน ดังนั้นการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จำต้องคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

4.2.2.3 การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ผู้ชมถือเป็นส่วนสำคัญที่ผู้วิจัยต้องตระหนักถึง โดยการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่สามารถเป็นสื่อกลางในการสื่อสารประเด็นต่าง ๆ เช่น การตระหนักรู้ เป็นต้น อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับผลงานชิ้นนั้นได้ ดังเห็นได้จากผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ โดย พรรณพัชร เกษประยูร ที่ได้ออกแบบบทการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ถึงปัญหา และออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงในรูปแบบอนุรักษ์ โดยนำเสนอเครื่องดนตรีไทยมาบรรเลงในรูปแบบหลังสมัยใหม่ ดังที่ พรรณพัชร เกษประยูร ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชมในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดง เป็นโครงสร้างซึ่งมีเนื้อหาที่ปรากฏในบทการแสดงเตือนสติ และกระตุ้นให้ผู้ชมและคนในสังคมตระหนักถึงปัญหา และการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ยังคงปรากฏรากเหง้าของวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยนำเครื่องดนตรีไทยมาบรรเลงในรูปแบบหลังสมัยใหม่ เพื่อให้ผู้ชมแนวอนุรักษ์ยังคงความสนใจ (พรรณพัชร เกษประยูร, 2563: 300)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าละครเวทีเพลงรักของเธอสุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล ผลิตโดย บริษัท เจ เอส แอล โกลบอล มีเดีย จำกัด (JSL Global Media) ละครเวทีเรื่องนี้ได้หยิบยกเพลงในจังหวะเต้นรำของสุนทราภรณ์ที่เป็นที่นิยมมานำเสนอในการแสดงครั้งนี้ อีกทั้งนักแสดงเป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่มาฝึกมือทั้งการแสดง และการร้องเพลง ละครเวทีเรื่องนี้คำนึงถึงผู้ชมทั้งในกลุ่มผู้สูงอายุ และกลุ่มคนรุ่นใหม่ ดังที่ นิโบล วงศ์ภัทรนนท์ ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การแสดงละครเวทีเพลงรักของเธอสุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของวัฒนธรรม ที่นำเพลงในรุ่นยุคคุณปู่คุณย่ามาทำเป็นละครเพลงซึ่งมีการทำดนตรีขึ้นใหม่ และมีการนำดารารุ่นใหม่เข้ามารับบทบาททางการแสดง ซึ่งถือเป็นจุดดึงดูดที่ทำให้คนรุ่นใหม่สนใจที่จะรับชม ซึ่งการปรับตัวของวัฒนธรรมเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยโดยใช้องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ต่าง ๆ ถือเป็นส่วนช่วยให้คนรุ่นใหม่หันมาสนใจและเข้าถึงบทเพลงสุนทราภรณ์เพิ่มมากขึ้น (นิโลบล วงศ์ภัทรนนท์, สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้นสอดคล้องกับการวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่คำนึงถึงการสื่อสารผู้ชมในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ในเรื่องของบทบาทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง นอกเหนือจากนั้นยังคำนึงถึงความตระหนักรู้ของผู้ชม และกลุ่มผู้ชมที่มีความหลากหลายของอายุ เพศ และอาชีพ การคำนึงถึงผู้ชมจึงสำคัญในการทำให้การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งนี้บรรลุตามวัตถุประสงค์

4.2.2.4 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ปฏิเสธไม่ได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ศิลปินพึงมี เพราะความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ศิลปินสร้างงานในประเด็นใหม่ ๆ ซึ่งจะเป็นผลงานที่ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน และผลงานนั้นจะเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาทุก ๆ คน ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ชุด “เบื้องหน้า เบื้องหลัง การเต้นระบำ” (Dance Laboratory : Front and Back in Dance) จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยการแสดงชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึง เบื้องหน้า เบื้องหลัง ของการแสดง และมีการฉายภาพการแสดงในอดีตของนักแสดง ขณะที่นักแสดงกำลังทำท่าทางลีลาการระบำถึงความหลัง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติม ไว้ว่า

การแสดงชุดนี้เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวนอกเหนือจากรับชมการแสดงจากด้านหน้าเพียงด้านเดียว แต่ในขณะเดียวกันจะมีกลุ่มคนดูอีกประเภทหนึ่งที่ชอบเข้าไปดูในจุดซ่อนเร้นไม่ว่าจะเป็นทางด้านการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยว หรือทางด้านการแสดง เช่น ดูด้านหน้า

การแสดงจริง กับดูเบื้องหลังอาจจะเป็นห้องแต่งตัว หรือเบื้องหลังการซ้อม
(นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบอุปกรณ์การแสดง ซึ่งการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” โดย ภัณฑุ์พัฒน์ ผลพิกุล จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบอุปกรณ์การแสดงที่สื่อสารถึงกรุงเทพมหานคร เช่น องค์ 2 และองค์ 3 ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้ “นั่งร้าน” เป็นอุปกรณ์การแสดงที่ใช้แทนการสร้าง กรุงเทพมหานคร ดังที่ภัณฑุ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงสื่อถึงความหลงใหลของผู้สร้างสรรค์โดยมี
อิทธิพลจากการศึกษาผลงานของศิลปินต่าง ๆ โดยนำมาบูรณาการและเกิดเป็น
ความคิดสร้างสรรค์ โดยการแสดงชุดนี้ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเพื่อ
สื่อถึงสภาพสังคมของกรุงเทพมหานครในปัจจุบัน (ภัณฑุ์พัฒน์ ผลพิกุล,
สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2565)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้นสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏศิลป์ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ปรากฏให้เห็นตั้งแต่
ประเด็นหัวข้อของงานวิจัยที่ได้นำประเด็นทางด้านหลักคำสอนของศาสนาคริสต์มาตีความในบริบท
ของสังคมไทยที่เป็นสังคมเมืองพุทธ และการออกแบบอุปกรณ์การแสดงที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อ
เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายของพฤติกรรมต่าง ๆ ของบาป 7 ประการ รวมถึงการออกแบบเสียง
และดนตรีประกอบการแสดง ที่ผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงในองค์ 1 พยศชั่ว โดยใช้จังหวะดนตรี 7/4
เพื่อสื่อถึงตัวแทนของ บาป 7 ประการ ที่มีนักแสดงทั้งหมด 7 คน อีกทั้งการออกแบบพื้นที่การแสดง
ผู้วิจัยได้เลือกใช้ซุ้มต่าง ๆ ของสถานที่ที่ถูกจัดวางไว้มาปรับใช้ให้เข้ากับการออกแบบบทการแสดงใน
งานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

4.2.2.5 การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง

ความหลากหลายของรูปแบบการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ถือเป็น
สิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และช่วยเพิ่มมิติให้แก่ผลงานในชุดนั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา
การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่คำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ในชุด วินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟ : วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก (Venus of Willendorf : Free Spirit,
Free the World) โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มี
ความหลากหลายของรูปแบบ ไว้ว่า

ฉากที่ 1 และ ฉากที่ 2 ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน (everyday movement) ในฉากที่ 3 ใช้ลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัย นำเสนอภาพวินัสแห่งวิลเลนดอร์ฟในการขึ้นชมธรรมชาติ ฉากที่ 4 ใช้ลีลาบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) แสดงเป็นน้ำและสัตว์ปีก ฉากที่ 5 และ ฉากที่ 6 แสดงในรูปแบบละครเวที รูปแบบของ บ๊อบ คอสซี่ (Bob Cousy) โดยใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบการเต้นแจ๊ส (jazz dance) และฉากเชื่อมต่อของแต่ละฉากการแสดงใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2565)

นอกจากความหลากหลายของรูปแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ผู้วิจัยยังคำนึงถึงความหลากหลายของพื้นที่การแสดง โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ของสิริธร ศรีชลาคม ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) โดย สิริธร ศรีชลาคม ได้อธิบายถึงการออกแบบพื้นที่การแสดง ไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดงมีลักษณะของพื้นที่เฉพาะ (site-specific) โดยนำเสนอรูปแบบการออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงที่กระจายหลายจุดแล้วเคลื่อนผู้ชมไปตามจุดต่าง ๆ ของพื้นที่การแสดงตามลำดับ เพื่อให้ผู้ชมได้มุมมองที่แตกต่างกันออกไป (สิริธร ศรีชลาคม, 2559 : 300)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้นคำนึงถึงความหลากหลายในเรื่องของลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบพื้นที่การแสดง ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่ามีคุณสมบัติสอดคล้องกับผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ดังที่ปรากฏในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล โดยผู้วิจัยใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary) ในองก์ 1 พยศชว ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก ในฉาก 1 อัดตา การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวันและศิลปะการแสดง ในฉาก 2 ริชยา ใช้แนวความคิดด้านสดและการเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน ใน ฉาก 3 เกียจคร้าน ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นแจ๊ส ในฉาก 4 ตะกละและละโมภ ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบสมัยใหม่ ในฉาก 5 รากะ ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นระบำสเปน ในฉาก 6 โทสะ และการเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน ในองก์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า นอกเหนือจากนี้ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงความหลากหลายของการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ในมุมต่าง ๆ ที่แตกต่างกันเพื่อให้สอดคล้องกับการออกแบบ

บทการแสดงที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบไว้ ทั้งนี้เพื่อให้การแสดงผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้เกิดความหลากหลาย และช่วยเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.2.2.6 การดำเนินการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

สัญลักษณ์ถือเป็นสื่อกลางที่ศิลปินใช้ในการสื่อความหมายที่แยบยลต่อผู้ชม อีกทั้งยังช่วยสร้างความหมายที่ลึกซึ้ง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ ในชุด ทอนบู การแสดงชุดนี้เป็นการร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบท่าเต้นทั้งสามคน คือ นราพงษ์ จรัสศรี เคนโกะ ทาเคยะ (Keiko Takeya) และ เทรุ กอย (Teru Goi) และผู้กำกับ คือ มาโกโตะ ซาโต้ (Makoto Sato) โดย นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการใช้สัญลักษณ์ในสื่อความหมายของการแสดงชุดนี้ ไว้ว่า

สัญลักษณ์ของชุดนี้มีหลากหลายอุปกรณ์ ในที่นี้จะกล่าวถึง “ผ้าห่มสีขาว” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เปรียบเสมือนแผ่นดิน โดยมีนักแสดงทำท่าทางลีลาการยืนมือออกจากผ้าห่ม ซึ่งสะท้อนถึงการเกิดดับของมนุษย์ และผ้าสีขาวอีกผืนที่เปรียบเสมือนผืนนาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอีสเทิร์นบริส เมื่อประกอบกับลีลานาฏศิลป์ จะเป็นการสื่อสารถึงกิจกรรมในการดำนา และการย่ำนา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

นอกเหนือจากที่กล่าวไปข้างต้นผู้วิจัยได้ศึกษา การแสดงชุด บาบ 7 ประการ จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดย นราพงษ์ จรัสศรี การแสดงชุดนี้ใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายถึงพฤติกรรมของบาบ 7 ประการ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

การแสดงชุดนี้มีการใช้ สี ในการออกแบบเนื่องจากคำว่า “เจ็ด” คือ บาบ 7 ประการ ซึ่งล้อกับ วันทั้ง 7 วัน และสีของวันทั้ง 7 สี ผู้สร้างสรรค์เลยนำสีทั้ง 7 สี มาเป็นสัญลักษณ์ของ บาบทั้ง 7 ประการ รวมถึงอุปกรณ์การแสดงใช้กระจก เป็นสัญลักษณ์ของความหลงตนเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวทั้งหมดข้างต้นคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทางด้านอุปกรณ์การแสดง ซึ่งสอดคล้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ โดยในครั้งนี้ปรากฏอยู่ใน การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ และเพื่อช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้เกิดความน่าสนใจ และเพื่อเปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถตีความได้ในหลากหลายมุมมอง

4.2.2.7 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม

สิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานคือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่คอยขับเคลื่อนให้เกิดความสวยงาม และเกิดความสมบูรณ์ของการแสดง โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ของ ธารกร จันทนะสาโร จัดแสดง ณ โรงคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในงานวิจัยเรื่องนาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา คำนึงถึงทฤษฎีด้านนาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ โดยนำเสนอผลงานที่เรียกว่าพุทธศิลป์ เพราะผลงานศิลปกรรมหลากหลายชิ้นที่ได้รับอิทธิพลมาจากงานดุริยางคศิลป์และทัศนศิลป์ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เล่าเรื่องธรรมะและธรรม ดนตรีหรือบทสวดมนต์ต่าง ๆ (ธารกร จันทนะสาโร, 2557: 247-248)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการแสดงที่ได้นำศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมนำมาบูรณาการจนเกิดผลงานที่โดดเด่น ดังการแสดงชุด “พระมหาชนก” การแสดงชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานนิทรรศการเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ เนื่องในโอกาสงานฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี จัดแสดงระหว่างวันที่ 26 พฤษภาคม – 4 มิถุนายน 2549 โดยการแสดงชุดนี้ร่วมศิลปินผู้มากฝีมือทางศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ อำนาจการฉายศิลป์และออกแบบสไลานาฏยศิลป์ โดย นราพงษ์ จรัสศรี เขียนบทและกำกับการแสดง โดย เก่งกาจ สุชี ประพันธ์ดนตรีและกำกับดนตรี โดย บรูซ แกสตัน ออกแบบเครื่องแต่งกาย โดย โกมล พานิชพันธ์ ออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม โดย มนตรี วัดละเียด และควบคุมการผลิตโดย ธนิชญา เตือนดาว จึงเห็นว่าการแสดงชุดนี้สร้างสรรค์โดยใช้องค์ประกอบทางศิลปกรรมในหลากหลายฝ่าย ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

จุดเด่นของการแสดงเรื่องนี้คือฉากมหาสมุทรขนาดใหญ่ที่กำลังโดนพายุโหมกระหน่ำ และฉากว่ายน้ำเจ็ดวันเจ็ดคืน การสร้างสรรค์ครั้งนี้ใช้บูรณาการแนวคิดทางทัศนศิลป์มาออกแบบสไลานาฏยศิลป์โดยใช้คนจำนวนมากทำท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นสายน้ำ ในลักษณะเส้นโค้ง และแปลแฉกเป็นคลื่นทะเล ในลักษณะวงกลม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564)

จากตัวอย่างผลงานดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม ได้แก่ นาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และนฤมิตศิลป์ ในการออกแบบสไลานาฏยศิลป์ในหลากหลายสกุล การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ลายเส้นมาออกแบบเป็นลูกกรงกับดักในฉาก 4 ราคะ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ที่ผู้วิจัยประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้สีเป็นสื่อกลางในการสื่อสารความรู้สึก และการออกแบบแสงที่ได้นำสีมาช่วยส่งเสริมในเรื่องของอารมณ์ของผู้ชม การบูรณาการโดยใช้ศาสตร์ทางศิลปะในแขนงต่าง ๆ ทำให้การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้เกิดความเกิดความสุขสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.3 อภิปรายผล

ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์และแนวคิดที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยอภิปรายผลตามหัวข้อต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย ดังต่อไปนี้

4.3.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

จากการพัฒนาเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ทั้ง 5 ครั้ง ผู้วิจัยได้ผลการวิจัยในรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้นำผลที่ได้รับมาเทียบเคียงกับผลงานที่มีมาตรฐาน โดยใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ของ วิชชุตา รุจาพิทย ที่อธิบายไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลทางด้านองค์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบดนตรี และเสียงประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดไว้ดังต่อไปนี้

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ตีความ “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย โดยนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมที่สอดคล้องกับบาปทั้ง 7 ประการมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นบทการแสดงขึ้น ซึ่งยังไม่ปรากฏพบผู้ใดนำประเด็นเรื่องสังคมไทยมาเชื่อมโยงกับบาป 7 ประการมาก่อน จึงตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในด้านผู้นำและผู้บุกเบิกและในบทการแสดงองค์ 1 พยศชว ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการย้อนเวลากลับไปเล่าเรื่องในอดีตของนักแสดงหลักที่กระทำความผิดในแต่ละบาปทั้ง 7 ประการ ซึ่งการเล่าเรื่องย้อนเวลาถือเป็นการใช้ความคิด

สร้างสรรค์อย่างหนึ่ง ซึ่งตรงกับ คุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งการสร้างสรรค์บการแสดงในครั้งนี้ผู้วิจัยแสดงให้เห็นถึงผลที่ได้รับจากการกระทำความคิด ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ไม่มากนักน้อย ในครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการใช้ความรู้เพื่อสร้างสุนทรียะของงานศิลปะให้เกิดประโยชน์ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านปรัชญา

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบการแสดงที่ถูกปรากฏอยู่ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านการเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และทางด้านปรัชญา

4.3.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ในการแสดงชุดนี้ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบนาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล เพื่อให้การแสดงของบาปแต่ละประการเกิดความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ บัลเลต์คลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเต้นระบำสเปน การเต้นแจ๊ส การเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน และการเต้นสด ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวไปผู้วิจัยมีประสบการณ์และทักษะในการเคลื่อนไหวทุกรูปแบบ ผู้วิจัยจึงนำประสบการณ์มาถ่ายทอดองค์ความรู้และออกแบบลีลานาฏศิลป์ให้นักแสดงในครั้งนี้ ซึ่งที่กล่าวไปข้างต้น ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความหลากหลาย ประสบการณ์ และการถ่ายทอดองค์ความรู้

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ มีการใช้การเต้นระบำสเปนในฉาก 6 โทสะที่สื่อสารถึงอารมณ์ความโกรธ โดยใช้การเต้นในลักษณะเทคนิคในจังหวะของการใช้เท้า (zapateado) การปรบมือ (palmas) และการใช้ด้านบนของร่างกาย (upper body) ในการเคลื่อนไหวด้วยท่าทางสง่างามที่ผสมผสานกับอารมณ์ของนักแสดง ซึ่งถือเป็นเป็นการเต้นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะอย่างชัดเจน และแตกต่างจากนาฏศิลป์ตะวันตกประเภทอื่น ๆ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านรสนิยม

จากที่กล่าวไปข้างต้นนั้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านความหลากหลาย ประสบการณ์ การถ่ายทอดองค์ความรู้ และรสนิยม

4.3.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะและองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก และมีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงโดยไม่จำกัด เพศ อายุ รูปร่าง และสัดส่วน ซึ่งในครั้งนี้นักแสดงทั้งสิ้น 17 คน เป็นนักแสดงชาย 6 คน และนักแสดงหญิง 11 คน ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความหลากหลาย อีกทั้งนักแสดงทั้ง 17 คน มีประสบการณ์ทางด้านการแสดงในงานต่าง ๆ และมีความชื่นชอบและหลงใหลในศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกเช่นเดียวกันซึ่งปรากฏเห็นจากประสบการณ์ในการแสดงงานต่าง ๆ และจากการรับชมผลงานการสร้างสรรคทางด้านนาฏศิลป์ หรือการรับชมโชว์การแสดงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านประสบการณ์ และความหลงใหลอีกทั้งนักแสดงหลักและนักแสดงสมทบบางคน มีประสบการณ์ทางด้านการสอนนาฏศิลป์ตะวันตก ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้

จากที่กล่าวไปข้างต้นการคัดเลือกนักแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านความหลากหลาย ประสบการณ์ ความหลงใหล และการถ่ายทอดองค์ความรู้

4.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงโดยคำนึงถึงความเป็นจริงในบริบทของสังคมไทย โดยอุปกรณ์การแสดงมีทั้งรูปแบบในการสื่อสัญลักษณ์ และการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ดังเช่น “กระจก” ใน ฉาก 1 อัตตา ผู้วิจัยได้สื่อสารถึงความหลงใหลในอำนาจของตนเอง “กรงกับดัก” ในฉาก 5 ราชะ ผู้วิจัยนำกรงเหล็กมาสื่อสารเป็นกับดักของราชะค้นหา และ “ที่สารภาพบาป” ในองก์ 2 ฉาก 1 พระจากพระผู้เป็นเจ้าของเจ้า ผู้วิจัยได้สื่อสารถึงการสำนึกผิด ซึ่งในขณะเดียวกันอุปกรณ์ประกอบการแสดงในฉาก 4 ตะกละและโมบ ผู้วิจัยได้ใช้อาหารที่สามารถรับประทานได้จริงในการแสดงในครั้งนี้ ซึ่งผู้สร้างสรรค์น้อยคนนักที่จะใช้อาหารเป็นส่วนประกอบหนึ่งของการแสดง และยังเป็นอาหารที่สามารถรับประทานได้จริงถือว่ายังปรากฏพบอยู่ในการแสดงเชิงนาฏศิลป์อยู่ไม่มากนัก ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และการเป็นผู้หายาก

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบอุปกรณ์การแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และการเป็นผู้หายาก

4.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงโดยในองค์ 1 พยศชั่ว และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้าของเจ้า ผู้วิจัยได้ให้นักดนตรีบรรเลงไวโอลินในรูปแบบต้นสดโดยให้โจทย์เป็นเรื่องราวที่ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดงไว้เพื่อให้นักดนตรีเข้าใจในบทบาทการแสดงและสามารถบรรเลงออกมาได้อย่างเป็นเอกภาพ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานฯ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่โดยใช้ความชอบและความหลงใหลในดนตรีตะวันตกโดยเลือกใช้เครื่องดนตรีที่หลากหลาย ได้แก่ เปียโน ซินธิไซเซอร์ (synthesizer) กลอง ไวโอลิน เชลโล่ คีย์บอร์ด เครื่องเพอร์คัชชัน (percussion) มาริมบา (marimba) เบสไฟฟ้า ทิมปานี (timpani) ฟลูต (flute) ซิตา (sitar) ฟลาแมนโกกีตาร์ (Flamenco Guitar) และการออกแบบเสียง (sound design) ทั้งนี้ผู้ประพันธ์เลือกใช้เครื่องดนตรีโดยคำนึงถึงความเหมาะสมในแต่ละบาทแต่ละประการโดยไม่ได้ใช้เครื่องดนตรีทั้งหมดที่กล่าวไปในทุกฉากการแสดง ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานฯ ทางด้านความหลงใหล และรสนิยม

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ความหลงใหล และรสนิยม

4.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคำนึงถึงความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยใช้แนวคิดนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ แนวคิดศิลปะมินิมอลลิสม์ (minimalism) และรูปแบบยูนิเซ็กส์ (unisex) ทั้งนี้เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถใส่ได้ในชีวิตประจำวันและสามารถใส่ได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานฯ ทางด้านรสนิยม และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้วิจัยได้คำนึงถึงการเลือกสีของเครื่องแต่งกายนักแสดงหลักเพื่อช่วยในการส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดยผู้วิจัยเลือกใช้สีแดงที่บ่งบอกถึงราคะและความปรารถนา

และสีดำที่บ่งบอกถึงความไม่มีชีวิตชีวา ความโกรธ และความลึกลับ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานฯ ทางด้านปรัชญา

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบเครื่องแต่งกายของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านรสนิยม ความคิดสร้างสรรค์ และทางด้านปรัชญา

4.3.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยคำนึงถึงความหลากหลาย ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้พื้นที่ที่ “The Factory of Inspiration” ซึ่งถือเป็นสถานที่เพื่อการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ ผู้วิจัยเกิดความหลงใหลในสถานที่แห่งนี้เนื่องจาก “The Factory of Inspiration” เป็นสถานที่ที่ถูกจัดขึ้นโดยเน้นบรรยากาศที่เปี่ยมไปด้วยแรงบันดาลใจ สถานที่แห่งนี้มีหลากหลายมุมที่สอดคล้องกับบทการแสดงในแต่ละฉาก ซึ่งการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกมุมที่แตกต่างกันเพื่อให้แต่ละฉากของการแสดงเกิดความแตกต่างของบาปทั้ง 7 ประการอย่างชัดเจน ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวไปตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความหลากหลาย ความหลงใหล

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบพื้นที่การแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านความหลากหลาย และความหลงใหล

4.3.1.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้โดยให้แสงเป็นส่วนช่วยในการส่งเสริมอารมณ์ทั้งของนักแสดงและผู้ชมอีกทั้งยังช่วยให้องค์ประกอบภาพรวมของการแสดงให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แสงสีแดงจาก ไฟพาร์ แอล อี ดี (LED) เนื่องจากแสงสีแดงสื่อถึงความปรารถนา ความริษยา และตัณหาราคะ ซึ่งสอดคล้องกับบทการแสดง ในฉาก 2 ริษยา ฉาก 5 ราคะ และใช้แสงไฟ “Tungsten Fresnel Light 650W” ส่องลงที่นักแสดงโดยตรงร่วมกับการปล่อยควัน (smoke) ทั้งนี้เพื่อให้ภาพการแสดงสื่อสารถึงอารมณ์ขุนมัวซึ่งอยู่ในฉาก 3 เกียจคร้าน ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานฯ ทางด้านรสนิยม อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ทั้งนี้เพื่อให้ภาพที่ถูกฉายด้วยโปรเจคเตอร์

ส่งเสริมให้ฉากนั้น ๆ เกิดสัญญาณในการสื่อความหมายที่ลึกซึ้งของการแสดง ดังเช่น ฉาก 2 รัชยา ผู้วิจัยให้การฉายภาพพระอาทิตย์ เพื่อสื่อสารถึงความรุ่มร้อนและความแผดเผาในใจของนักแสดงที่มีแต่ความอิจฉาริษยา ซึ่งในที่นี้ตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ฯ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์

จากที่กล่าวไปข้างต้นการออกแบบแสงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทยตรงตามคุณสมบัติเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ทางด้านรสนิยม และทางด้านความคิดสร้างสรรค์

ดังที่กล่าวไปข้างต้นการสรุปผลการวิจัยจากองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ปรากฏพบคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 9 ด้าน ได้แก่ ด้านรสนิยม ด้านประสบการณ์ ด้านปรัชญา ด้านความหลากหลาย ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านผู้นำและผู้บุกเบิก ด้านการถ่ายทอดความรู้ ด้านจรรยาบรรณ และด้านหลงใหล

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้มีจุดเด่นทางด้านความหลากหลายของรูปแบบลีลานาฏศิลป์และความหลากหลายของการใช้พื้นที่การแสดง โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างกันของบาปทั้ง 7 ประการ และออกแบบพื้นที่การแสดงของแต่ละบาปให้แตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทการแสดง เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารให้ผู้ชมได้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจนในแต่ละฉากของการแสดง

4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

จากการพัฒนาเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์ทั้ง 5 ครั้ง ผู้วิจัยได้แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการคำนึงไว้ดังต่อไปนี้

4.3.2.1 การคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดง

การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ตีความบาป 7 ประการที่เกิดขึ้นในบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน โดยได้แบ่งบทการแสดงออกเป็น 2 องค์ กับ 7 ฉาก ได้แก่ องค์ 1 พยศชั่ว ฉาก 1 อัดดา ฉาก 2 ริษยา ฉาก 3 เกียจคร้าน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ฉาก 5 ราคะ ฉาก 6 โทสะ และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า โดยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำบาปตะกละและละโมภ รวมกันเป็นฉากเดียวกันเนื่องจากทั้งสองบาปนี้มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของความปรารถนาในสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

อีกทั้งการออกแบบอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดงสอดคล้องกับบทการแสดงในแต่ละฉากแต่ละเหตุการณ์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ ดังต่อไปนี้ ฉาก 1 อัดดา ได้แก่ โฟเดียม และกระจก เพื่อสื่อสารถึงความหลงใหลในอำนาจของตนเอง ฉาก 2 ริษยา ได้แก่ บันได และถ้วยรางวัล สื่อถึงความทะเยอทะยาน ฉาก 3 เกียจคร้าน ได้แก่ เตียง นาฬิกาทราย โต๊ะทำงาน กระจก และเก้าอี้ทำงาน สื่อสารถึงความเกียจคร้านจากการเรียนหรือทำงานในรูปแบบออนไลน์ ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ได้แก่ รถเข็น อาหาร และเครื่องอุปโภคบริโภค สื่อสารถึงการแย่งชิงและการกักตุนสินค้าในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ฉาก 5 ราคะ ได้แก่ เตียง เนคไท และลูกกรงกับดัก สื่อสารถึงกับดักในเรื่องของตัณหาราคะ และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า ได้แก่ ที่สารภาพบาป ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการสำนึกผิด

นอกจากนี้การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงบาป 7 ประการโดยเลือกใช้สถานที่ต่าง ๆ ใน “The Factory of Inspiration” ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงโดยเลือกสถานที่ของแต่ละฉากการแสดงในมุมที่แตกต่างกันออกไป

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มีการคำนึงถึง “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดง ทางด้านการออกแบบบทการแสดง การออกแบบอุปกรณ์การแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดง

4.3.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคมซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาของการแสดงที่กล่าวถึงการทำความผิดในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สืบเนื่องจากบาปทั้ง 7 ประการ ได้แก่ บาปอวดตา ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาถึงการหลงใหลในอำนาจของผู้บังคับบัญชาและไม่นึกถึงจิตใจของผู้ที่อยู่ใต้บังคับบัญชา และผลสุดท้ายคือการต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว บาปริษยา ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาถึงความอิจฉา ริษยาที่เห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเองในเรื่องต่าง ๆ และผลสุดท้ายความเคียดแค้นและความริษยาทำลายสถานะทางจิตใจของบุคคลผู้นั้น บาปเกียจคร้าน ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาในการเรียนหรือการทำงานในรูปแบบออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา และผลสุดท้ายการปล่อยเวลาให้ล่วงเลยจะทำให้บุคคลผู้นั้นเสียโอกาส บาปตะกละ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงการถ่วงเวลาในการทานอาหารอย่างตะกละตะกลาม บาปละโมบ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาถึงการกักตุนสินค้า และการแย่งชิงสินค้าในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา บาปราคะ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาถึงการนอกใจคู่สมรส และสื่อสารถึงการไม่หักห้ามใจของตนเองจากความปรารถนาในตัณหาราคะ บาปโทสะ ผู้วิจัยออกแบบเนื้อหาถึงการขาดความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์ความโกรธของตนเอง จนผลสุดท้ายเกิดการกระทำผิดที่รุนแรงจนไม่สามารถยับยั้งได้ และผลสุดท้ายของเรื่อง ผู้วิจัยนำเสนอถึงการสำนึกผิดโดยการให้นักแสดงเดินไปสารภาพ แต่ผลสุดท้ายไม่ได้หมายความว่า การสารภาพบาปจะทำให้บุคคลผู้นั้นไม่กลับไปทำบาปนั้นอีก หากเราไม่สามารถระงับจิตใจของตนเองหรือไม่สามารถต่อต้านสิ่งเร้าต่าง ๆ นั้นได้

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มีการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคมดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบบทการแสดง

4.3.2.3 การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชมซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงผู้ชมโดยการออกแบบให้มีเนื้อหาของ การแสดงที่พบเห็นได้จริงในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา โดยสืบเนื่องจากการกระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับ บาบ 7 ประการ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกสนุกสนานในการรับชม และช่วยเพิ่มให้ผู้ชมเกิด ความตระหนักรู้ในเรื่องบาปบุญคุณโทษ และความละเอียดต่อการทำบาป

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยคำนึงถึงผู้ชมโดยเลือกรูปแบบลีลานาฏศิลป์ให้มีความ แตกต่างกันในแต่ละฉากการแสดง โดยใช้นาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็น ความแตกต่างที่ชัดเจนของบาปแต่ละประการที่สื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวในรูปแบบลีลานาฏศิลป์ที่ มีความแตกต่างกัน

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงหลักที่มีทักษะและองค์ความรู้ ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก รวมถึงศิลปะการแสดง อีกทั้งผู้วิจัยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์ ทางด้านการแสดงไม่ต่ำกว่า 10 ปี เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงหลักหรือนักแสดงที่เป็นตัวเอก สามารถสื่อสารอารมณ์และบทบาทการแสดงออกมาได้อย่างชัดเจนและเข้าถึงตัวละครได้มากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมได้รับชมอย่างมีอารมณ์ร่วมและเชื่อในบทบาทของตัวละครนั้น ๆ

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง และลีลานาฏศิลป์ โดยเลือกใช้เครื่องดนตรีตะวันตก และ การออกแบบเสียง (sound design) อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้นักดนตรีบรรเลงไวโอลินในรูปแบบต้นสด ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้ชมได้รับอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มี การคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชมดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบ บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

4.3.2.4 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึง ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้ง นี้ได้แก่ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และ การออกแบบแสง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์การแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้โดยให้อุปกรณ์เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความได้ในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยไม่ปิดกั้นทางความคิดของผู้ชม ดังเช่น การออกแบบลูกกรง ในฉากแรกๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยสื่อสารถึงกรงกับดักของราคะที่นักแสดงหลักหลงเข้าไปติดกับดักเนื่องจากความปรารถนาในเรื่องของต้นเหตุที่ไม่ถูกระบบของคลองธรรม ทั้งนี้อุปกรณ์ในการแสดงถึงเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นเพื่อให้เปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถตีความได้ตามความคิดของตนเอง

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ในฉากเปิดการแสดงที่เริ่มต้นด้วยการบรรเลงไวโอลินในรูปแบบการดันสด โดยให้นักดนตรีฟังโจทย์และเรื่องราวจากบทการแสดงจากผู้วิจัย เพื่อให้นักดนตรีทำความเข้าใจในเรื่องและบรรเลงออกมาจากความรู้สึกภายในของตัวศิลปินเอง เพื่อให้เกิดความสดใหม่และเกิดความสอดคล้องกับบทการแสดง โดยไม่เกิดการบังคับหรือเจาะจงในเรื่องของโน้ตดนตรี อีกทั้งในฉากแรกคือ อก 1 พยศชว ผู้วิจัยออกแบบจังหวะของดนตรีให้ล้อไปกับประเด็นของหัวข้อการวิจัยในครั้งนี้ คือการออกแบบจังหวะดนตรี 7/4 เพื่อสื่อถึงตัวแทนของ บาป 7 ประการ ที่มีนักแสดงทั้งหมด 7 คน

การออกแบบแสง ผู้วิจัยสร้างสรรค์การฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ โดยสร้างสรรค์ให้ภาพมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายที่ลึกซึ้งประกอบไปกับการแสดงที่เกิดขึ้นอยู่ด้านหน้า ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพที่สมบูรณ์ของการแสดง เพื่อช่วยการแสดงเกิดการสื่อสารที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น เช่น การเลือกภาพไม้กางเขนในอก 1 พยศชว ที่ผู้วิจัยต้องการให้ภาพสื่อสารถึงศาสนาคริสต์เนื่องจากบาป 7 ประการถือเป็นหลักคำสอนของศาสนา และภาพพระอาทิตย์ในฉาก 2 ริษยา ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความร้อนรนในความอิจฉาริษยาภายในจิตใจของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกใช้ภาพเพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง และเพื่อเพิ่มการสื่อสารให้แก่ผู้ที่ได้รับชม

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ได้มีการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบแสง

4.3.2.5 การคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบพื้นที่การแสดง

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกรูปแบบลีลานาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล เพื่อให้เกิดความแตกต่างในแต่ละฉากของการแสดงที่กล่าวถึงบาปแต่ละประการที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ องค์ 1 พยศชั่ว ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance) ฉาก 1 อุตตา ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์บัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้ศิลปะการแสดงเป็นหลัก ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และการเดินสวด ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบลีลาการเต้นแจ๊ส (jazz dance) ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์ร่วมสมัย (modern dance) ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์การเต้นสเปน (Spanish dance) และองค์ 2 ฉาก 1 พระจาก พระผู้เป็นเจ้า ผู้วิจัยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ในฉากที่กล่าวถึงบาปแต่ละประการผู้วิจัยต้องการให้เกิดความชัดเจน โดยเลือกใช้นาฏศิลป์ที่ต่างรูปแบบกันเพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสน และเพื่อเกิดภาพที่ชัดเจนของการแสดง

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ที่ “The Factory of Inspiration” เนื่องจากสถานที่แห่งนี้เป็นสถานที่เพื่อการทดลองและสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระที่เปี่ยมไปด้วยแรงบันดาลใจ โดยใช้แนวคิดนาฏศิลป์เฉพาะพื้นที่ (site-specific) สถานที่แห่งนี้เป็นโกดังที่มีความหลากหลายโดยในมุมต่าง ๆ มีกลิ่นอายและการถูกจัดวางที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความเหมาะสมในมุมต่าง ๆ ของสถานที่ที่สอดคล้องกับบทการแสดง ได้แก่ ฉาก 1 อุตตา ผู้วิจัยเลือกใช้ห้องสตูดิโอเพื่อให้นักแสดงมีความโดดเด่น เนื่องจากฉากนี้บ่งบอกถึงความหลงใหลในตนเอง และการเห็นเพียงแค่นั้นเองเพียงผู้เดียว ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ที่มีกิ่งไม้ทับถมกัน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการทับถมของความจริงภายในจิตใจของบุคคลผู้นั้น ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ที่มีน้ำ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อถึงสายน้ำที่สามารถไหลย้อนกลับได้ ดังเช่นการปล่อยเวลาให้ล่วงเลยไป ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ที่เป็นกำแพงอิฐ เนื่องจากสถานที่มุมนี้เป็นสถานที่ที่มีลักษณะกว้างซึ่งเหมาะสมกับการเต้นแจ๊ส และเหมาะแก่อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกฉากที่มีต้นไม้หลากหลายต้น เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้บรรยากาศเกิดความหลงใหลธรรมชาติเพิ่มมากขึ้น และฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยเลือกใช้กำแพงปูนเปลือยและผนังที่มีหน้าต่าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตในเมืองแบบปกติของมนุษย์

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มีการคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบพื้นที่การแสดง

4.3.2.6 การคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางดำนนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์การแสดงโดยให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ และอุปกรณ์การแสดงสามารถเป็นสื่อกลางในการสื่อสารความหมายได้อย่างแยบยลและลึกซึ้ง โดยผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์การแสดงทั้งรูปแบบในการสื่อสาร และการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา เช่น ในฉาก 1 อดตา ผู้วิจัยใช้ “กระจก” ในการสื่อสารในรูปแบบสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการหลงตนเอง และในฉาก 4 ตะกละและละโมบ ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ที่สื่ออย่างตรงไปตรงมาและพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ เครื่องอุปโภคบริโภค รถเข็นห้างสรรพสินค้า อีกทั้งผู้วิจัยได้ใช้อาหารที่สามารถบริโภคได้จริงในการแสดงในครั้งนี้

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้เลือกใช้สีที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึก โดยผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักให้มีเพียงแค่สีแดง และสีดำ เพื่อสื่อถึงความปรารถนา ราคะ ความโกรธ และความเปื้อนหนาย และในฉาก 1 อดตา ผู้วิจัยให้นักแสดงหลักใส่ชุดสูตรแบบสากลนิยม เพื่อสื่อถึงผู้บังคับบัญชาหรือผู้มีตำแหน่งสูง และผู้วิจัยให้นักแสดงสมทบใส่ชุดที่เหมือนกันทุกคนทั้งนี้เพื่อสื่อถึงผู้ที่อยู่ใต้บังคับบัญชาที่อยู่ในสถานที่ทำงานเดียวกัน และในฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยให้นักแสดงหลักสวมใส่เนคไท เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์การเป็นตัวแทนของนักแสดงหลัก และต่อให้นักแสดงหลักไม่อยู่ในฉากนั้นแต่เมื่อผู้ชมมองเห็นเนคไทผู้ชมจะเข้าใจได้ว่าผู้วิจัยต้องการสื่อถึงนักแสดงหลักผู้นั้น

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มีการคำนึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง ดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

4.3.2.7 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม

จากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงในครั้งนี้ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบแสง

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ในหลากหลายสกุลโดยใช้องค์ความรู้ทางด้านวิชานาฏศิลป์ตะวันตกที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาตั้งแต่วัยเยาว์ มาถ่ายทอดและออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้แก่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ บัลเลตคลาสสิก การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และการเต้นสด

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับการแสดงในแต่ละฉาก โดยเลือกเครื่องดนตรีตะวันตกในการประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ในครั้งนี้ อีกทั้งยังใช้การออกแบบเสียง (sound design) เป็นส่วนประกอบให้เพลงเกิดความสมบูรณ์และสอดคล้องกับบทการแสดงมากยิ่งขึ้น

การออกแบบแสง ผู้วิจัยเลือกใช้สีของแสงเป็นส่วนช่วยในการสื่อสารอารมณ์ทั้งกับตัวนักแสดงและทั้งกับผู้ชม ทั้งนี้เพื่อช่วยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดความคล้อยตามและเกิดความหลงใหลในการแสดงในฉากต่าง ๆ อีกทั้งผู้วิจัยยังใช้การฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ เพื่อเป็นส่วนเติมเต็มและเป็นส่วนช่วยให้การแสดงในครั้งนี้เกิดความสมบูรณ์ในองค์ประกอบเพิ่มมากขึ้น

จากการที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ได้มีการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมดังปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการแสดงทางด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบแสง

4.4 สรุปบท

บทที่ 4 ของงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้อธิบายถึงการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และการอภิปราย ซึ่งในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลวิจัยที่ได้จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

จากบทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค
นาฏยศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ และการอภิปรายผล ซึ่งใน
บทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย และข้อเสนอแนะของการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.2 ผลวิจัยที่ได้จากการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท ของสังคมไทย

จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของ
สังคมไทย ผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญของงานวิจัยฉบับนี้ตามวัตถุประสงค์ ได้แก่ รูปแบบของ
การสร้างสรรคนาฏยศิลป์ และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่งมีรายละเอียด
ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท ของสังคมไทย

รูปแบบของการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท
ของสังคมไทย สามารถจำแนกตามองค์ประกอบของการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ ได้ 8 ประการ
ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น
ในบริบทสังคมไทยที่สืบเนื่องจากการกระทำบาปทั้ง 7 ประการ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 องค์
และ 7 ฉาก ได้แก่ องค์ 1 พยศชั่ว ประกอบด้วย 6 ฉาก คือ ฉาก 1 อัดตา แสดงถึงการทะนงตนที่อยู่
เหนือผู้อื่นซึ่งถือเป็นบาปที่ร้ายแรงที่สุด ฉาก 2 ริษยา แสดงถึงความอิจฉาและความมุ่งร้ายต่อผู้อื่น

ฉาก 3 เกียจคร้าน แสดงถึงความเฉื่อยชาและการผัดวันประกันพรุ่ง ฉาก 4 ตะกละและละโมภ แสดงถึงความความปรารถนาในสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ฉาก 5 ราคะ แสดงถึงต้นหาที่กระทำอย่างไม่ถูกทำนองครองธรรม ฉาก 6 โทสะ แสดงถึงการขาดความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์ความโกรธของตนเอง และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า ฉากนี้แสดงถึงความสงบที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ และการสำนึกผิดในการกระทำบาปของตนเอง

5.2.1.2 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยคำนึงถึงความหลากหลายของรูปแบบการแสดง เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง และเพื่อให้เกิดความแตกต่างของบาปแต่ละประการ โดยแบ่งรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ไว้ดังต่อไปนี้

องค์ 1 พยศชั่ว ใช้ลีลานาฏยศิลป์ร่วมสมัย (contemporary dance) เนื่องจากการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เป็นการเคลื่อนไหวตามแรงโน้มถ่วงของโลกซึ่งสอดคล้องกับจิตใจของมนุษย์ที่คล้อยตามสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่นำไปสู่การกระทำบาป การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย จึงเหมาะสมกับการแสดงในองค์ 1 พยศชั่ว

ฉาก 1 อตฺตา ใช้ลีลานาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (classical ballet) ที่มีรากฐานมาจากการเต้นในราชสำนักในลักษณะการเคลื่อนไหวด้านแรงโน้มถ่วงของโลก ทั้งนี้ การเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิกเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความสง่างาม ภูมิหลังอำนาจ และมีความงดงามจากการเต้นในราชสำนักและสังคมชั้นสูง โดยมีการจัดระเบียบร่างกายอย่างมีระเบียบแบบแผน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การเต้นบัลเลต์คลาสสิกเพื่อสื่อสารถึงอำนาจความเย่อหยิ่ง และความหลงใหลในตนเอง

ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้ศิลปะการแสดง เนื่องจากฉากริษยาผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงหลักสื่อสารอารมณ์ถึงความอิจฉา ความมุงร้าย และความริษยาภายในจิตใจ โดยไม่นับลีลาการเคลื่อนไหวในเชิงนาฏยศิลป์ แต่เน้นในลักษณะการแสดงสีหน้า และท่าทางที่ชัดเจน เพื่อสื่อสารถึงความอิจฉาริษยาที่มีอยู่ในจิตใจของมนุษย์

ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน (everyday movement) และเทคนิคการด้นสด (improvisation) เนื่องจากฉากเกียจคร้านผู้วิจัยต้องการนำเสนอถึงความเกียจคร้านที่มีอยู่ในตนเอง โดยไม่มีระเบียบแบบแผนเจาะจง ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน โดยให้นักแสดงทำการด้นสดตามอารมณ์ความรู้สึกของ

ตนเอง ซึ่งจะอยู่ในลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดูน้อยและเชื่องช้า ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงจิตใจที่เลื่อนลอย และความเกียจคร้านที่มีอยู่ในตนเอง

ฉาก 4 ตะกละและละมโอบ ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นแจ๊ส (jazz dance) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงการกักตุนสินค้า และการแย่งชิงสินค้าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ผู้วิจัยจึงเลือกใช้การเต้นแจ๊สในฉากนี้ เนื่องจากการเต้นแจ๊สมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว และคมชัด ซึ่งเหมาะกับการสื่อสารถึงการแย่งชิงสินค้าได้อย่างชัดเจน

ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ (modern dance) เนื่องจากในฉากนี้ผู้วิจัยกล่าวถึงความลุ่มหลงในตัณหาราคะ ซึ่งการเคลื่อนไหวในลักษณะนาฏศิลป์สมัยใหม่ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีความอิสระทางการเคลื่อนไหว โดยไม่มีระเบียบแบบแผน เท่ากับการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ เพื่อสื่อสารถึงความลุ่มหลงที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมจิตใจตนเองได้

ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยเลือกใช้การเต้นระบำสเปน (Spanish dance) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความโกรธ ซึ่งระบำสเปนมีลักษณะการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้เทคนิคของเท้าที่กระทบพื้น และมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่สง่างาม อีกทั้งยังเป็นการเต้นที่มีการสื่อสารอารมณ์ได้ในหลากหลายอารมณ์ เช่น เศร้า ดุดัน มีความสุข เป็นต้น ซึ่งในครั้งนี้นักวิจัยเลือกใช้ลักษณะการใช้เทคนิคของเท้า เพื่อสื่อสารถึงความโกรธและความไม่พึงพอใจ ในการแสดงในฉากนี้

องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า ผู้วิจัยเลือกใช้การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน เนื่องจากฉากนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงความสงบนิ่งของจิตใจ และความสำนึกผิด เพื่อนำไปสู่การสารภาพบาป โดยไม่เน้นลักษณะการเคลื่อนไหวที่เป็นลีลาท่าทาง แต่ใช้การเคลื่อนไหว ในลักษณะการเดิน และการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติตามชีวิตประจำวัน โดยในฉากนี้ผู้วิจัยให้นักแสดงเดินไปสารภาพบาปที่ละหนึ่งคน

5.2.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีองค์ความรู้และทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในหลากหลายสกุล เช่น บัลเลต์คลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน เทคนิคการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน การเต้นสด และการละคร ทั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงโดยไม่จำกัดเพศ อายุ รูปร่าง สัดส่วน และสีผิว โดยนักแสดงมีทั้งสิ้น 17 คน ได้แก่ นักแสดงชาย 6 คน และนักแสดงหญิง 11 คน

5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกอุปกรณ์การแสดง โดยคำนึงถึงการสื่อสารความหมายทั้งทางด้านสัญลักษณ์ และสื่อความหมายในรูปแบบตรงไปตรงมา ในครั้งนี้เนื่องจากบทการแสดงแต่ละฉากมีความแตกต่างกันของบาปแต่ละประการและสื่อสารถึงเหตุการณ์ ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยจึงออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ฉาก 1 อุตตา ได้แก่ โปเตียม และกระจก ฉาก 2 ริษยา ได้แก่ บันได และถ้วยรางวัล ฉาก 3 เกียจคร้าน ได้แก่ เตียง นาฬิกาทราย โต๊ะทำงาน กระจก และเก้าอี้ทำงาน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ได้แก่ รถเข็น อาหาร และเครื่องอุปโภคบริโภค และ ฉาก 5 ราคะ ได้แก่ เตียง เนคไท และลูกกรงกับดัก องค์กร 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้าของ ที่สารภาพบาป

5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์บทเพลงโดยการประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ และสร้างสรรค์ทำนองเพลงแบบต้นสด เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบทการแสดง ดังรายละเอียดต่อไปนี้ องค์กร 1 พยศชั่ว ในช่วงแรกผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีไวโอลินในการต้นสด และในช่วงที่สองผู้วิจัยใช้เครื่องดนตรีไวโอลิน เชลโล และเปียโน ผสมผสานกับการออกแบบเสียง (sound design) โดยใช้จังหวะ 7/4 ฉาก 1 อุตตา ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรี เปียโน ซินธิไซเซอร์ (synthesizer) ไวโอลิน เชลโล่ กลอง และการออกแบบเสียง ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยนำเสนอดนตรีส่วนที่หนึ่งในรูปแบบดูเอต (duet) โดยใช้เครื่องดนตรีไวโอลิน และเชลโล ส่วนที่สองได้รับแรงบันดาลใจจากบทประพันธ์เพลง แคนนอน (cannon) และส่วนที่สามผู้วิจัยเลือกใช้บันไดเสียงเมโลดิกไมเนอร์ (melodic minor) และผสมผสานกับการออกแบบเสียง ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรี ได้แก่ เปียโน คีย์บอร์ด และเครื่องเพอร์คัชชัน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรี ได้แก่ มาริมบา (marimba) เปียโน คีย์บอร์ด เบสไฟฟ้า กลอง และเพอร์คัชชัน ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องดนตรี ได้แก่ เปียโน ไวโอลิน เบสไฟฟ้า ทิมปานี (timpani) เชลโล่ ฟลูต (flute) และซิตา (sitar) ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยใช้เสียงสภาพแวดล้อมของถนนในเมือง (street ambient) และเครื่องดนตรี ฟลาแมงโกกีตาร์ (Flamenco guitar) และองค์กร 2 ฉาก 1 ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีไวโอลินในการต้นสด และผู้วิจัยเลือกใช้เพลง “Amazing Grace” ในฉากสุดท้ายเพื่อสื่อสารถึงการสำนึกผิดและการนึกถึงพระเจ้า

5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทบาทการแสดง และความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวของนักแสดง โดยใช้แนวคตินาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ และรูปแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบยูนิเซ็กซ์ (unisex) ที่สามารถสวมใส่ได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง และผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงหลักโดยคำนึงถึงสี ในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้สีแดงและสีดำ เนื่องจากสีแดงให้อารมณ์และสื่อสารถึงความปรารถนา ความลุ่มหลง และสีดำสื่อสารอารมณ์ถึงความโกรธ ความลึกลับและความมั่นใจ ซึ่งทั้งสองสีมีความสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของบาปทั้ง 7 ประการ

5.2.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยออกแบบพื้นที่การแสดงโดยคำนึงถึงความหลากหลาย และความสอดคล้องของบทบาทแสดง ในที่นี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นถึงความหลากหลายของสถานที่เพื่อให้แต่ละฉากของบาปแต่ละประการเกิดความแตกต่าง และเพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดยผู้วิจัยใช้แนวคตินาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ที่มิใช่แค่เพียงการแสดงที่เกิดขึ้นในโรงละครเพียงเท่านั้น อีกทั้งผู้วิจัยได้นำแนวคตินาฏยศิลป์เฉพาะพื้นที่ (site specific) ที่คำนึงถึงการเลือกใช้พื้นที่เพื่อให้เหมาะสมกับงานศิลปะต่าง ๆ

5.2.1.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยคำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและบทบาทแสดง ทั้งนี้เพื่อให้แสงมีส่วนช่วยในการถ่ายทอดอารมณ์ของนักแสดง และช่วยเพิ่มองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยแต่ละฉากผู้วิจัยกำหนดแสงที่ทำหน้าที่ส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกของการกระทำบาป อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ในองค์ 1 พยศชั่วฉาก 1 อัดตา และฉาก 2 ริษยา ทั้งนี้เพื่อช่วยส่งเสริมให้การสื่อความหมายของบทบาทแสดงเกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น




จากการทดลองปฏิบัติเพื่อหารูปแบบผลงานการสร้างสรรค์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย จำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง และเนื่องจาก ณ ปัจจุบันเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ผู้วิจัยจึงได้ทำการแสดงโดยใช้วิธีการถ่ายทำและเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ โดยถ่ายทำเป็นไฟล์วิดีโอ และเผยแพร่ผ่านทางแพลตฟอร์มยูทูบ (Youtube) ในวันที่ 18 เมษายน พ.ศ.2565 ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการประมวลผลการแสดง โดยอธิบายภาพรวมและโครงสร้างของการแสดง ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

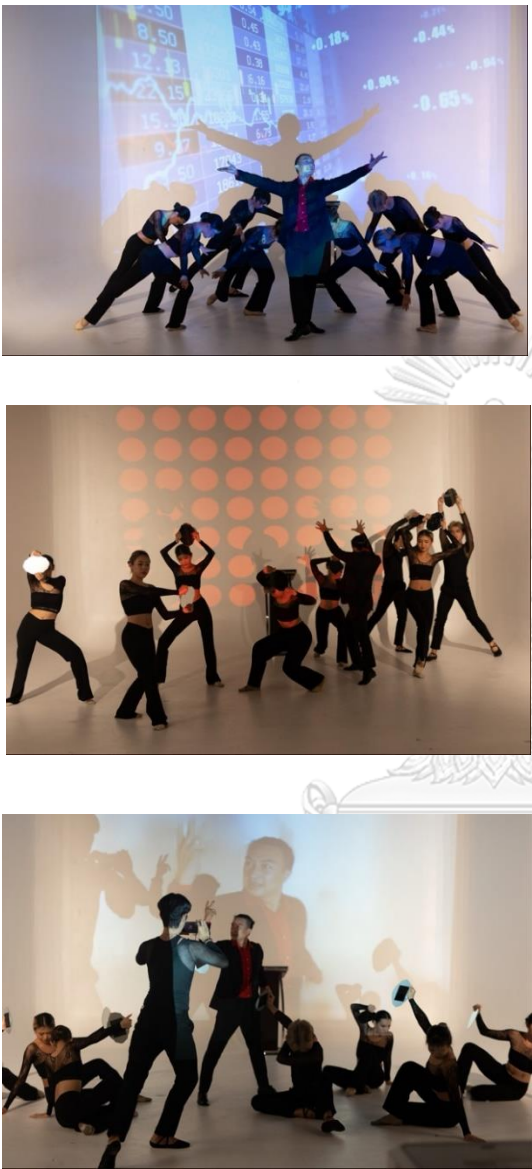
ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ

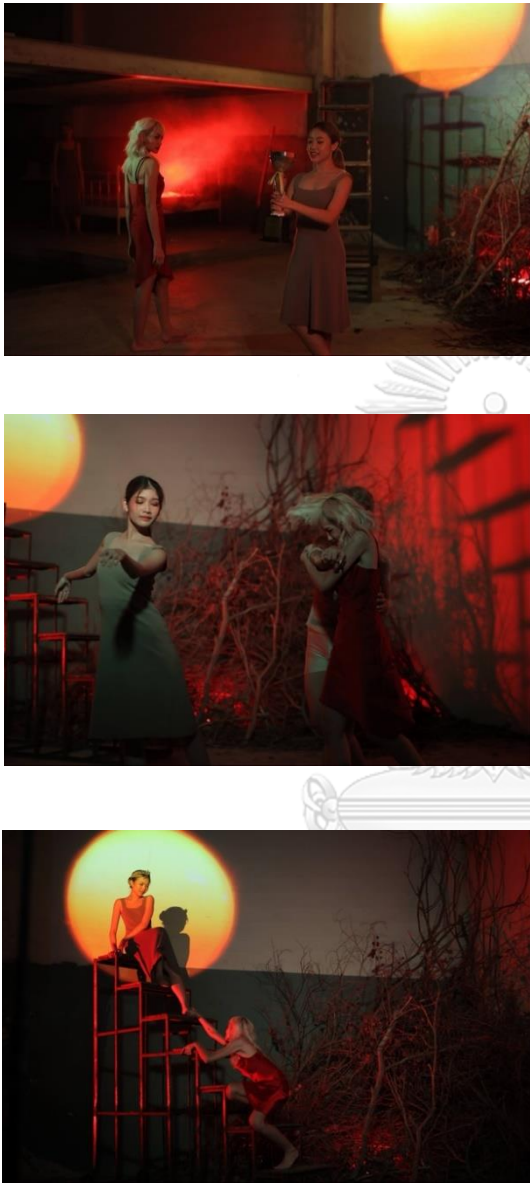
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

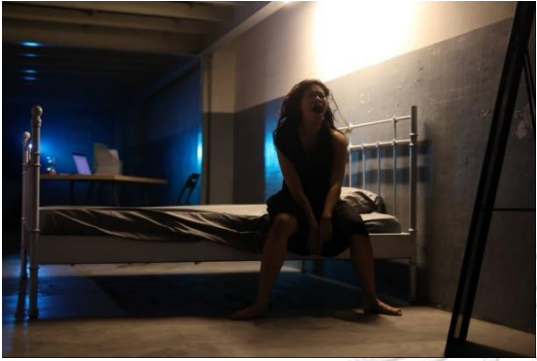


ที่มาภาพและตาราง : ผู้วิจัย

*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้อาจได้กำหนดด้านซ้ายหรือขวาของผู้ชม

องค์ 1 พยศชั่ว	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>เปิดฉากการแสดงโดยให้นักแสดงทั้ง 7 คน ที่เป็นตัวแทนของบาปแต่ละประการเดินเข้ามา นั่งลงบนพื้นและทำการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารถึงการครุ่นคิดของการกระทำบาปของตนเอง หลังจากนั้นนักแสดงทั้ง 7 คน แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในการเดินถอยหลัง เพื่อสื่อสารถึงการย้อนเวลากลับไปในอดีต ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงการเล่าเรื่องในเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตของนักแสดงที่เป็นตัวแทนของบาปทั้ง 7 ประการ โดยเริ่มต้นด้วย บาปอิจฉา บาปริษยา บาปเกียจคร้าน บาปตะกละและละโมภ บาปราคะ และบาปโทสะ</p>
	
	

ฉาก 1 อัดตา	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>การแสดงฉากอัดตา เปิดการแสดงด้วยนักแสดงสมทบยกโปเดียมเข้ามาตรงกลางของพื้นที่แสดง และตามด้วยนักแสดงหลักทำท่าการเคลื่อนไหวในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิกกับโปเดียม ในลำดับต่อมานักแสดงสมทบทั้ง 8 คนเดินเข้ามาจากทางด้านขวาโดยทำท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อสารถึงการน้อมรับคำสั่ง และนักแสดงหลักทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการหลงใหลในอำนาจของตนเอง ลำดับต่อมานักแสดงสมทบนำอุปกรณ์การแสดง “กระจก” เข้ามามีบทบาทร่วมกับการเคลื่อนไหว พร้อมกับนักแสดงหลักทำท่าทางการเคลื่อนไหวโดยการส่องกระจก ที่สื่อสารถึงความหลงใหลในตนเอง และหลงใหลในอำนาจ ปิดท้ายด้วยการใช้เทคนิคการฉายภาพด้วยโปรเจคเตอร์ ที่ฉายภาพเพียงแค่นักแสดงหลัก ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการเห็นแต่ตนเองแต่เพียงผู้เดียว</p>

ฉาก 2 ริษยา	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>การแสดงฉากริษยา เปิดฉากการแสดงด้วยนักแสดงสมทบถือถ้วยรางวัลยืนอยู่ทางด้านขวา เพื่อสื่อสารถึงความสำเร็จในหน้าที่การแสดง หรือการแข่งขันต่าง ๆ โดยมีนักแสดงหลักเดินวนรอบนักแสดงสมทบ และแสดงท่าทางความอิจฉาริษยาเมื่อเห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเอง ในลำดับที่สอง นักแสดงสมทบชายและหญิง เดินเข้ามาแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นคู่แบบบัลเลต์คลาสสิก (pas de deux) ที่สื่อสารถึงคู่รัก โดยมีนักแสดงหลักคอยมองความรักของทั้งคู่ด้วยความอิจฉาริษยา และคอยที่จะขัดขวางความรักของหนุ่มสาวคู่นี้ ในลำดับที่สาม นักแสดงสมทบหญิงเดินเข้ามาจากทางด้านซ้ายและเดินขึ้นบันไดเพื่อไปนั่งบนจุดด้านบน ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงความสูงส่งและลำดับชั้นชั้นฐานะ หรือตำแหน่งหน้าที่การงานที่อยู่สูงกว่าผู้อื่น โดยมีนักแสดงหลักคอยดูตลaknyaนักแสดงสมทบให้ลงมาด้านล่างเพื่อที่ตนเองได้ไปอยู่แทนที่ ปิดท้ายด้วยจุดจบของนักแสดงที่เกิดความหลงใหลในจิตใจของตนเองจากการเคียดแค้นและการอิจฉาริษยาผู้อื่นจนทำให้ตนเองขาดความสุข และขาดสติในการดำรงชีวิตต่อไป</p>

ฉาก 3 เกียจคร้าน	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
  	<p>การแสดงฉากเกียจคร้าน เปิดฉากด้วยนักแสดงนอนอยู่บนเตียงนอนและทำการเคลื่อนไหวในรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวัน และการตื่นสติโดยการเคลื่อนไหวในครั้งนี้มีลักษณะที่ช้าและหยุดนิ่ง เพื่อสื่อสารถึงความเกียจคร้านที่อยู่ในตนเอง ในลำดับที่สอง นักแสดงได้ทำการคืบคลานลงมาในน้ำและได้ทำการเคลื่อนไหวกับสายน้ำ ในลักษณะที่เชื่องช้า ทั้งนี้เพื่อบ่งบอกถึงกาลเวลาของสายน้ำที่ไม่ไหลย้อนกลับ และบ่งบอกถึงพฤติกรรมของนักแสดงที่ปล่อยเวลาให้ล่วงเลย ในลำดับที่สาม นักแสดงค่อย ๆ เดินไปยังโต๊ะทำงานในส่วนนี้ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงสถานการณ์ในยุคการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาที่มีการทำงาน หรือการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดความเกียจคร้านที่เพิ่มมากขึ้น ด้วยปัจจัยสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว</p>

ฉาก 4 ตะกละและละโมภ	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
  	<p>การแสดงฉากตะกละและละโมภ เปิดฉากด้วยนักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการถ่ายทำออนไลน์ในการโชว์การรับประทานอาหาร อย่างตะกละตะกลาม จนผลสุดท้ายอาหารติดคอและเกิดการสำลักจนเกือบเสียชีวิต และในลำดับต่อไป ผู้วิจัยตัดภาพมาที่การซื้อสินค้าในซูเปอร์มาเก็ต ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ที่เกิดการแย่งชิงและการกักตุนสินค้า โดยเริ่มต้นจากนักแสดงสมทบ 4 คน เดินเข้ามาในมุมต่าง ๆ โดยทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบการเดินแจ๊ส และการเลือกซื้อสินค้า และนักแสดงหลักเซ็นทรัลเข้ามาทางด้านขวาและทำท่าทางการแย่งชิงสินค้าจากนักแสดงสมทบทั้ง 4 คน ในลำดับต่อไปนักแสดงในฉากตะกละเข้ามาจับบทบาทแย่งชิงสินค้าบริโภคนั้นนี้เพื่อสื่อสารถึงความปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุดของทั้งคู่ จนผลสุดท้ายนักแสดงหลักทั้ง 2 คนถูกนักแสดงสมทบต้อนจนหลังชิดกำแพงและเทของอุปโภคบริโภคทั้บถมใส่ให้นักแสดงหลักทั้ง 2 คน โดยไม่มีผู้ใดคิดสนใจบุคคลทั้งสองอีก</p>

ฉาก 5 ราวคะ	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
  	<p>ฉากราวคะ เปิดฉากด้วยคู่รักที่ใช้ลีลานาฏยศิลป์ ในลักษณะการเต้นคู่แบบบัลเลต์คลาสสิก เพื่อสื่อสารถึงคู่รัก โดยนักแสดงหญิงมอบเนคไท ให้แก่นักแสดงชายเพื่อสื่อสารถึงสัญญาณในการเป็นของแทนใจในครั้งนี้ ในลำดับต่อไป นักแสดงสมทบหญิง 3 คน ที่นั่งอยู่ทางขวาใน ลูกกรงกับดักได้ทำท่าทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบนาฏยศิลป์สมัยใหม่ เพื่อทำการยั่วยวน นักแสดงชายให้หลงใหลและติดกับในบ่วง ตัณหาราวคะในครั้งนี้ ซึ่งนักแสดงชายเกิดความ ลุ่มหลงและถูกนักแสดงสมทบหญิงทั้ง 3 คน พานักแสดงชายไปที่เตียงนอน เพื่อแสดง ท่าทางการเคลื่อนไหวในการร่วมเพศ ทั้งนี้ ผู้วิจัยสื่อสารถึงการนอกใจของคนรัก และ สื่อสารถึงความรักที่ไม่ถูกทำนองครองธรรม สุดท้ายปิดท้ายฉากนี้ด้วยนักแสดงสมทบหญิงที่ แสดงเป็นคู่รักเดินเข้ามาจากทางซ้ายมือและ มองเห็นเนคไทที่ถูกถอดไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการ สื่อสารถึงความรักที่ถูกหักหลังและหลงเหลือไว้ เพียงความทรงจำและความเจ็บปวดทางด้าน จิตใจของอีกฝ่าย และผลสุดท้ายนักแสดงชายก็ ติดกับดักที่นักแสดงสมทบหญิงทั้ง 3 คนวางไว้ และทั้งสามคนก็มองหาเหยื่อหรือผู้ขายราย ต่อไป</p>

ฉาก 6 โทสะ	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
  	<p>ฉากโทสะ เปิดฉากด้วยการเดินเข้ามาของนักแสดงชายและหญิงจากทางด้านขวามือ และนักแสดงทั้ง 3 คน ได้เกิดการกระทบกระทั่งกันเกิดขึ้นจนทั้งสามคนเกิดความโมโห และเกิดการทะเลาะวิวาทและทำร้ายร่างกาย โดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการเต้นระบำสเปน โดยใช้ลีลาการกระแทกเท้า สะบัดกระโปรง และสื่อสารสีหน้าด้วยอารมณ์ความโกรธ จนนักแสดงชายไม่สามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ จนทำให้เกิดการใช้อาวุธในการทำร้ายฝ่ายตรงข้าม ด้วยความโทสะที่มีอยู่ภายใต้จิตใจในขณะนั้น</p>

องค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระผู้เป็นเจ้า	
ภาพประกอบการแสดง	คำอธิบายการแสดง
  	<p>เปิดฉากมาด้วยนักแสดงทั้ง 7 คน กำลังทำท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะของพฤติกรรมในการกระทำบาปของตนเอง พร้อมด้วยการบรรเลงไวโอลินในการดันสด ซึ่งเป็นภาพแรกของการเปิดตัวในองค์ที่ 1 พยศชั่ว ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงการเล่าเรื่องของนักแสดงในแต่ละบาปที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว และลำดับต่อไปนี้ตัดภาพมาที่นักแสดงนั่งอยู่ในสถานที่ที่มีต้นไม้สีเขียวและที่สารภาพบาป ที่แสดงถึงความรู้สึกสำนึกผิด และการสงบของจิตใจที่มีความบริสุทธิ์เพิ่มมากขึ้น โดยในฉากนี้นักแสดงจะลุกขึ้นทีละหนึ่งคนเพื่อไปสารภาพบาปที่ที่สารภาพบาปโดยมีนักบวชนั่งฟังอยู่ทางด้านหลัง โดยเรียงลำดับจากเหตุการณ์ที่ได้เล่าย้อนไปข้างต้น และลำดับสุดท้ายปิดฉากด้วยนักแสดงทั้ง 4 คนที่เป็นตัวแทนของบาป ได้แก่ บาปอิจฉา บาปละโมภ บาปราคะ และบาปโทสะ ยังทำการเคลื่อนไหวต่อไป แต่นักแสดงอีก 3 คน ที่เป็นตัวแทนของบาปริษยา บาปเกียจคร้าน และบาปตะกละ ได้ยืนอยู่หนึ่ง ๆ ทั้งนี้เพื่อสื่อสารถึงพฤติกรรมของการกระทำบาปที่ไม่ได้จบแค่เพียงการสารภาพบาป แต่เพียงอย่างเดียว</p>

จากตารางที่ 5.1 ตารางสรุปประมวลภาพการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยสามารถแบ่งออกได้ 7 ประการดังต่อไปนี้

5.2.2.1 “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการตีความบาป 7 ประการที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งจำแนกออกเป็นบทการแสดงได้ทั้งหมด 2 องค์ กับ 7 ฉาก ประกอบไปด้วย องค์ 1 พยศชั้ว กล่าวถึงบุคคลที่กระทำความบาป 7 ประการ ในเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน ฉาก 1 อัดดา ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถาบันการเมืองการปกครอง และสถาบันเศรษฐกิจ ที่กล่าวถึงการหลงในอำนาจของผู้ที่ดำรงตำแหน่งผู้บังคับบัญชาในหน่วยงาน หรือบริษัทต่าง ๆ ทั้งนี้ในสังคมไทยเกิดบาปอัดดาในหลากหลายบริบทซึ่งอยู่กับการปกครอง และความการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของแต่ละบุคคล ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในเรื่องความอิจฉาริษยาที่เห็นผู้อื่นได้ดีกว่าตนเอง ทั้งนี้ในสังคมไทยเกิดบาปริษยาขึ้นในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ การแข่งขัน การทำงาน ฐานะทางสังคม เป็นต้น โดยความอิจฉาริษยาเกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่พึงพอใจในสิ่งที่ตนพึงมี ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา เกี่ยวกับการศึกษาที่เกิปัญหขึ้นในช่วงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความเกียจคร้านในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ในเรื่องของอาการกินดื่มสินค้าที่มากเกินไปจนทำให้เกิดปัญหาเรื่องอุปโภคบริโภคขาดแคลน เนื่องจากประชาชนออกไปจับจ่ายใช้สอยพร้อมกัน ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย ในการนอกใจ คู่สมรสเนื่องจากการขาดการยับยั้งชั่งใจในความปรารถนาของตนเอง ฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยได้ประเด็นจากการศึกษาข่าวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย ในการเกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท จนนำไปสู่การสูญเสียขึ้นในหลายเหตุการณ์ เนื่องจากการขาดการระงับอารมณ์ความโกรธ และความใจร้อนของคนในสังคมในยุคปัจจุบัน และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระเจ้า ผู้วิจัยนำเสนอถึงการสงบนิ่งของจิตใจ การสำนึกผิด และการสารภาพบาป เนื่องจากการสารภาพบาปของ

คริสต์ศาสนิกชน เปรียบเสมือนการคืนดีกับพระเจ้าและเพื่อนพี่น้อง อีกทั้งเพื่อตั้งใจจะกลับตัวเป็นคนดี และเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่

5.2.2.2 การสะท้อนปัญหาของสังคม

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการสะท้อนปัญหาของสังคม ดังที่ปรากฏไว้ในกรอบการออกแบบการแสดงที่กล่าวถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย ได้แก่ ฉาก 1 อัตตา ผู้วิจัยนำเสนอปัญหาความหลงใหลในอำนาจของผู้บังคับบัญชา ซึ่งถือเป็นการสะท้อนปัญหาในระบบการทำงานขององค์กรที่ผู้นำขาดความเห็นอกเห็นใจ และขาดความเมตตาซึ่งนำไปสู่การขาดความสามัคคีและความเจริญก้าวหน้าขององค์กร ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยนำเสนอถึงปัญหาของมนุษย์ในสังคมที่เกิดความเครียดจากการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นที่ประสบความสำเร็จมากกว่าตนเอง ซึ่งในสังคมปัจจุบันสามารถพบเห็นได้ในบริบทต่าง ๆ เช่น การเลื่อนตำแหน่ง ผลการประกวดในเวทีต่าง ๆ ผลการเรียน ฐานะทางสังคม การเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น เป็นต้น ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยนำเสนอถึงความเมินเฉยต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสังคมในปัจจุบันที่ผู้คนบางส่วนไม่สนใจต่อสิ่งรอบข้างและขาดการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ฉาก 4 ตะกละและละโมภ ผู้วิจัยนำเสนอปัญหาในการกักตุนสินค้า และการแย่งชิงสินค้าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (Covid-19) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของสังคมในเรื่องการขาดจิตสำนึกที่มีต่อส่วนรวม และการขาดระเบียบแบบวินัยในการดำเนินชีวิต ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยนำเสนอถึงเหตุการณ์ในสังคมไทยที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งในการนอกใจคู่สมรส ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของการขาดจิตสำนึก และการขาดการยับยั้งชั่งใจต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันและฉาก 6 โทสะ ผู้วิจัยนำเสนอถึงการขาดความยับยั้งชั่งใจต่อความโกรธของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ เช่น การฆาตกรรม การทำร้ายร่างกาย การทะเลาะวิวาท เป็นต้น ปัญหาต่าง ๆ เกิดขึ้นจากที่มนุษย์ขาดการมีจิตสำนึก และเนื่องด้วยสังคมไทยในปัจจุบันมนุษย์ดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยี และความเจริญก้าวหน้าของสังคมที่เพียบพร้อมไปด้วยสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัว การมีจิตสำนึก และการรู้ผิดชอบชั่วดี และการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของศาสนาจึงเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้สังคมสามารถเกิดความสุขได้

5.2.2.3 การสื่อสารผู้ชม

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการสื่อสารผู้ชม ด้วยการนำเสนอองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ให้เกิดความหลากหลายและทันสมัย และเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการรับชมมากยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบบทการแสดงที่สื่อสารถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน การใช้ลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายสกุล การคัดเลือกนักแสดงหลักที่มีความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี การประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง การออกแบบพื้นที่ที่มีความหลากหลาย การออกแบบแสงและการฉายภาพด้วยโปรเจกเตอร์เพื่อส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม จากที่กล่าวไปข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เคยผ่านมา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกที่แปลกใหม่และเข้าถึงการแสดงที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น

5.2.2.4 ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้นำประเด็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ คือ บาบ 7 ประการ ที่มีศิลปินหลายท่านได้นำแนวคิดดังกล่าวไปสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะโดยที่พบเห็นส่วนใหญ่ ได้แก่ จิตรกรรม และประติมากรรม ซึ่งบาบ 7 ประการในเชิงบริบทของสังคมไทยยังไม่ปรากฏพบผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะในแขนงต่าง ๆ รูปแบบที่กล่าวมาข้างต้นอาจไม่สามารถถ่ายทอดความหมายที่ลึกซึ้งของหลักคำสอนบาบ 7 ประการได้ เนื่องจากงานจิตรกรรม และประติมากรรม เป็นงานศิลปะแบบตั้งแสดงถาวร ผู้วิจัยจึงนำศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์มาพัฒนาองค์ประกอบของงานทางด้านศิลปะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความแตกต่าง และเกิดผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่

CHULALONGKORN UNIVERSITY

5.2.2.5 ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดงโดยคำนึงถึงความหลากหลายขององค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานการสร้างสรรค์เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด ดังรายละเอียดต่อไปนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยใช้ลีลานาฏศิลป์ในหลากหลายสกุล ได้แก่ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน การเคลื่อนไหวในรูปแบบชีวิตประจำวัน ศิลปะการแสดง และการดนตรีสด ด้านการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะและองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในรูปแบบแขนงต่าง ๆ โดยไม่จำกัดเพศ อายุ รูปร่าง และสัดส่วน ด้านการออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยคำนึงถึงความสอดคล้องของบทการแสดง โดยในแต่ละฉากผู้วิจัยได้เลือกใช้สถานที่ในมุม

ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับบาปแต่ละประการ และเพื่อให้การแสดงเกิดความแปลกใหม่ และเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5.2.2.6 การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังปรากฏอยู่ใน การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบพื้นที่การแสดง เช่น ฉาก 1 อตตดา ผู้วิจัย เลือกใช้กระจกที่ส่องแสงถึงความหลงใหลในตนเอง ฉาก 2 ริษยา ผู้วิจัยเลือกใช้สถานที่ที่มีกองกิ้งไม้ที่ ทับถมกัน เพื่อสื่อถึงความอิจฉาริษยาที่ทับถมกันภายในจิตใจ ฉาก 3 เกียจคร้าน ผู้วิจัยเลือกใช้ นาฬิกาทราย และเลือกสถานที่ที่มีน้ำ ทั้งนี้เพื่อสื่อถึงความเวลาที่ล่วงเลยไปโดยไม่หวนย้อนกลับ ฉาก 5 ราคะ ผู้วิจัยเลือกใช้ลูกกรง ที่สื่อถึงความติดขัดที่เป็นตัวล่อในเรื่องกิเลสตัณหาในความปรารถนา ของมนุษย์ และองค์ 2 ฉาก 1 พรจากพระเจ้า ผู้วิจัยเลือกใช้ที่สารภาพบาปเพื่อสื่อถึงการสำนึกผิดของมนุษย์

5.2.2.7 ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์ปฎิเสธไม่ได้ว่ามีศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมทั้งสี่แขนงผสมผสานอยู่ ได้แก่ นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และนฤมิตศิลป์ ดังปรากฏอยู่ในการออกแบบในองค์ประกอบ ต่าง ๆ เช่น ทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ใช้ในองค์ประกอบการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ทฤษฎีทางด้าน ดุริยางคศิลป์ ใช้ในการประพันธ์ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ทฤษฎีทางด้าน นฤมิตศิลป์ ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบแสง และทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ใช้ในการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมที่กล่าวถึงหลักคำสอนของบาป 7 ประการ ทฤษฎีทั้ง 4 อย่าง เป็นสิ่งที่ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันซึ่งไม่อาจแยกได้ การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม จึงเป็นสิ่งที่ สะท้อนวัฒนธรรมและสภาพสังคมทางด้านศิลปกรรมได้อย่างสมบูรณ์

จากการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างรูปแบบของการแสดงให้ เกิดความหลากหลายทั้งทางด้านลีลานาฏศิลป์ และพื้นที่เพื่อให้สอดคล้องกับบทการแสดง และเพื่อ ช่วยส่งเสริมให้บทบาทของนักแสดงเกิดความชัดเจนในพฤติกรรมของบาปแต่ละประการมากยิ่งขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

จากการวิจัยการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาทั้งทางด้านการวิชาการและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ดังต่อไปนี้

5.3.1 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้ที่สนใจในศาสตร์ศิลปะในแขนงต่าง ๆ สามารถนำรูปแบบองค์ประกอบและแนวคิดที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาไว้ไปต่อยอดพัฒนาผลงาน และสามารถนำไปใช้ในประเด็นอื่น ๆ

5.3.2 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งนี้สามารถเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในหลักคำสอนของศาสนา โดยสามารถให้ผู้สนใจสามารถนำประเด็นในหลักคำสอนของศาสนาอื่น ๆ มาสร้างสรรค์ในแนวทางและรูปแบบการแสดงที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ หรือสามารถนำไปบูรณาการกับศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ



บรรณานุกรม

- กิตติภักดิ์ ชิตเทพ. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา. สัมภาษณ์. 20 ธันวาคม 2564.
- กนกวรรณ สมศิริวรากล. (2564). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมวิทยา. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กานต์ บุญเกียรติ. อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยสยาม. สัมภาษณ์. 31 มกราคม 2564.
- กวินวัชร ชวเศรษฐสิทธิ์. ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาศักยภาพมนุษย์ ธนาคารกสิกรไทย. สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2564.
- กษาปณ์ ปัทมสุต. อาจารย์ประจำหลักสูตรอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดนตรีและศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564.
- ขวัญกมล บุรพ์ภาค. ผู้จัดการโครงการ (Program Manager) บริษัท Winrock International. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2564.
- ขวัญแก้ว กิจเจริญ. (2564). พื้นฐานบัลเลต์กับนาฏศิลป์ร่วมสมัย การเต้นแจ๊สและระบำสเปน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 8, 230.
- ข่าวสด. (2562). เสธ.แมวจวก ‘ประยุทธ์’ กร่างหลงอำนาจไม่สน ปชช. เผยฝ่ายค้านรอฟันไล่ฟันนายกฯ. เข้าถึงจาก https://www.khaosod.co.th/politics/news_2906367.
- คณะกรรมการฯ. (2514). พระคริสตธรรมคัมภีร์. กรุงเทพฯ: สมาคมพระคริสตธรรมไทย.
- คณะกรรมการฯ. (2558). พระคัมภีร์คาทอลิก ภาคพันธสัญญาใหม่. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการคาทอลิกเพื่อคริสตศาสนธรรม แผนกพระคัมภีร์.
- คณะกรรมการฯ. (2557). พระคัมภีร์คาทอลิก ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการคาทอลิกเพื่อคริสตศาสนธรรม แผนกพระคัมภีร์.
- คมชัดลึกออนไลน์. (2564). "เรียนออนไลน์" แพ้รับบาปวงการศึกษไทย ยุคโควิด-19. เข้าถึงจาก <https://www.komchadluek.net/kom-lifestyle/478359>.
- คมชัดลึกออนไลน์. (2564). ชุด รัฐบาลโกงบกลาง ใช้ทุจริตสร้างอุทยานราชภักดี. เข้าถึงจาก <https://www.komchadluek.net/news/409248>.
- คาเร็น ฮาลเลอร์. (2562). คู่มือสี่แห่งชีวิต: การใช้จิตวิทยาของสี่เพื่อเปลี่ยนชีวิตให้ดีขึ้น. กรุงเทพมหานคร: บริษัทภาพพิมพ์จำกัด.
- จินตนา อนุวัฒน์. อาจารย์ประจำหลักสูตรหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564.

- จันท์ เทียงสุรินทร์. อาจารย์ประจำ ภาควิชา สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2564.
- จอร์จ เฟอร์กูสัน. (2562). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อมรินทร์บุ๊คเซ็นเตอร์ จำกัด.
- ณัฐพัฒน์ ผลพิกุล. นักวิชาการและศิลปินอิสระทางด้านนาฏศิลป์. สัมภาษณ์, 10 พฤศจิกายน 2564. ณรงค์ คุ่มมณี. (2559). บทอรรถาธิบาย: นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดในวรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต. สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ดาริณี ชำนาญหมอ. (2557). การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อบุคคลกับการยุดิความรุนแรง. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุขฎิบัณฑิต. สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ดวงพร มีทรัพย์. อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2564.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564). สาวแต่งซัอนสำนึกผิด ขอโทษเมียหลวงจากใจจริง เผยที่ทำไปก็เพราะรัก. เข้าถึงจาก <https://www.thairath.co.th/news/local/central/2036180>.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564). ปากเปียกปากแฉะไม่ต้องตุนสินค้า กรมการค้าภายในยันมีเพียงพอ. เข้าถึงจาก <https://www.thairath.co.th/business/economics/2157352>.
- ธันท์พัชร อัสวเสมาชัย. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 16 พฤศจิกายน 2564.
- ธนาภา เทพหัสดินทร ณ อยุธยา. ครูสอนบัลเล่ต์ โรงเรียน The Scholaris. สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564.
- จ้ำมรงค์ บุญราช. (2563). การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี. วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต. สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ธีรภัทร โอสุวรรณ. Key Teacher โรงเรียนดนตรียามาฮ่าเทสโก้ โลตัส ศรีนครินทร์ และSenior Project Coordinator บริษัท ศูนย์การพัฒนาความรู้ จำกัด. สัมภาษณ์, 22 ตุลาคม 2564.
- _____. Key Teacher โรงเรียนดนตรียามาฮ่าเทสโก้ โลตัส ศรีนครินทร์ และSenior Project Coordinator บริษัท ศูนย์การพัฒนาความรู้ จำกัด. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2564.

ธรากร จันทะสาโร. (2557). นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. วิทยานิพนธ์
ปริญญาดุขฎิบัณฑิต. สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.

ธรากร จันทะสาโร. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564.

_____. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564.

_____. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. สัมภาษณ์, 15 ธันวาคม 2564.

เนชั่นออนไลน์. เดือด! ภัยร้ายเดียวกัน เข้าใจผิดแย่ง "ผู้ประสบเหตุ" ทะเลาะวิวาททะเล. เข้าถึง
จาก <https://www.nationtv.tv/news/378855780>.

เนตรประกาย ผิวชัย. ซิสเตอร์ประจำโรงเรียนเรียนอัสสัมชัญธนบุรี. สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2564.

นพรัตน์ พรหมโบล. เจ้าของแบรนด์ CUT ON FLOODS พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน บริษัท การบิน
ไทย จำกัด มหาชน. สัมภาษณ์, 1 พฤศจิกายน 2564.

นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 21 ตุลาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 24 ตุลาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 26 ตุลาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุขฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564.

นราพงษ์ จรัสศรี. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 3 ธันวาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 15 ธันวาคม 2564.

_____. คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2565.

นิโลบล วงศ์ภัทรนันท. อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีปทุม. สัมภาษณ์, 30 พฤศจิกายน 2564.

บัญชา แสงหิรัญ. อธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2564.

ปิยสินีวส์. ทะลุแก๊ส : สุรชาติ บำรุงสุข ขวนพินิจ “ม็อบโควิด” ที่ดินแดง ไร้แกนนำ ไร้จุดจบ.
เข้าถึงจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-58607673>.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2564). อิปซอสส์ ชี้โควิด-เศรษฐกิจตกต่ำ วิกฤตความเชื่อมั่นผู้บริโภคไทย
ถึงขีดสุดอาเซียน. เข้าถึงจาก <https://www.prachachat.net/marketing/news-753251>.

ประยูร เจนตระกูลโรจน์. (2563). การเรียนรู้เพื่อสร้างจิตสำนึกอย่างยั่งยืนต่อสิ่งแวดล้อมจากหลัก
พุทธวิธี. วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 6, 302.

ภัทรารุช ขาวสนิท. อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สัมภาษณ์ 3 พฤศจิกายน 2564.

พงศ์ ประมวล. (2555). ความเชื่ออันเป็นชีวิต. กรุงเทพมหานคร: การพิมพ์คาทอลิกแห่งประเทศไทย
ไทย.

พัชรินทร์ สันตอ้อวรรณ. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2564.

แพง ชินพงศ์. (2561). เลี้ยงลูกไม่ให้เป็นคนขี้อิจฉา. เข้าถึงจาก <https://shorturl.asia/FTsPU>.

พุทธทาสภิกขุ. (2559). แก่นพุทธศาสนา. กรุงเทพมหานคร:ธรรมสภาและสถาบันสื่อธรรม.

ไพโรจน์ คงทวีศักดิ์. (2564). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมวิทยา. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยา
และมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พรรณพัชร เกษประยูร. อาจารย์สาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2564.

พิเชษฐ์ วงศ์เกียรติ์จักร. (2559). การวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปัญญาชน.

พลุ เดชะรินทร์. 2565. คุณลักษณะของเจ้านายที่แท้. เข้าถึงจาก
<https://www.bangkokbiznews.com/columnist/1007265>.

- ภูพงค์ โนโตโรงสง. (2561). สำนักงานสถิติฯ เผยผลสำรวจสภาวะทางสังคม วัฒนธรรม และสุขภาพจิต ปี 2561. เข้าถึงจาก <https://shorturl.asia/pHM4d>.
- ภัชกรชา แก้วพลอย. อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง เอกนาฏศิลป์และกำกับลีลา คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา. สัมภาษณ์, 17 พฤศจิกายน 2564.
- เมธิกา ไกรนที และคณะ. (2563). สถาบันหลักทางสังคมกับบทบาทการพัฒนาคนแบบองค์รวม. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ. 33, 4.
- ไม่ระบุชื่อ. (2564). 10 เพลงสวดของชาวคริสต์ที่เพราะและมีชื่อเสียง. เข้าถึงจาก <https://victorytale.com/th/top-10-christian-hymns/>.
- ยศ สันตสมบัติ. (2559). มนุษย์กับวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รังสรรค์ ประทุมวรรณ. (2564). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสังคมวิทยา. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- รัตน์ะ ปัญญาภา. (2563). ถอดรหัสแนวคิด เพื่อชีวิตแนวพุทธ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนพรรณ เนื่อนวล. คุณครูพิเศษวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนดรุณพัฒน์ และครูสอนนาฏศิลป์ตะวันตก โรงเรียน Dance Plus Academy. สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2564.
- ลลิตา จันทโร. Artistic Director สถาบัน Ballet Flamenco Thailand by Lalita. สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2564.
- วิชุดา วุธาติย์. ข้าราชการบำนาญ อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2565.
- _____. ข้าราชการบำนาญ อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2564.
- วุฒิเลิศ แห่ล้อม. (2554). หลักสูตร คำสอน คาทอลิก. เชียงใหม่: สำนักมิสซังคาทอลิก.
- วิลเลียม เจ. บลาเชท. (2558). พยศขั้ว(บาปต้น)7ประการ. กรุงเทพฯ: แผนกคริสตศาสนธรรม อัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ.
- วิวัฒน์ กิจเจริญ. อดีตครูสอนศาสนา โรงเรียนอัสสัมชัญ โรงเรียน ยอแซฟอุปถัมภ์ และโรงเรียนอัสสัมชัญ ธนบุรี. สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2564.

- วิวรรษา แซ่เจีย. (2561). ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มโดยใช้การมีส่วนร่วมของครอบครัว ที่มีผลต่อความเข้มแข็งทางใจ ของเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัดปัตตานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สงขลา ประเทศไทย.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2555). หนังสือระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). สพฐ.แจ้งกรณีเรียนออนไลน์เน้นเลือกรูปแบบให้เหมาะสมกับนักเรียน. เข้าถึงจาก <https://www.obec.go.th/archives/461482>. สนามข่าว 7 สี. พนักงานห้างฯ ถูกวัยรุ่นรุมกระที่บ เพราะความอิจฉา จ.ชลบุรี. เข้าถึงจาก <https://news.ch7.com/detail/551633>.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สุพัฒชัย ลาภปรกรณ์กุล. นักออกแบบท่าเต้น และอาจารย์พิเศษ Nanyang Academy of Fine Arts ประเทศสิงคโปร์ และ Attitude Performing Arts Studio. สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2564.
- โสภณา สุดสมบูรณ์. (2550) การสังเคราะห์วิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษาในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษาในประเทศไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2546). พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลธรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สิริธร ศรีชลาคม. (2559). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท้งก์ (My Tank). วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ. นักออกแบบ อาจารย์พิเศษ และนักวิจัยหน่วยปฏิบัติการวิจัยแฟชั่นและนวัตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 30 ตุลาคม 2565.
- สุรพงษ์ ลือทองจักร. (2552). หลักมานุษยวิทยาและหลักสังคมวิทยา. เข้าถึงจาก <http://www.udru.ac.th/website/ attachments/ elearning/02>.
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2563). ชีวิตหักดิบเมื่อต้องเรียนออนไลน์ในยุค COVID-19. เข้าถึงจาก <https://mgronline.com/qol/detail/9630000033221>.
- อดิเทพ บัวน้อย. ศิลปินนาฏศิลป์ร่วมสมัย ครูสอนนาฏศิลป์ร่วมสมัยและนักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 6 พฤศจิกายน 2564.

- อานวย ยุ่นประยงค์. รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2564.
 อติพร เกิดเรือง. (2560). ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อการปรับกระบวนการทัศน์ในการบริหารงาน
กรณีศึกษาสำนักงาน คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ
โทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.). วารสารราชนครินทร์. 1, 155.
- อมรินทร์ออนไลน์. (2561). แม่แฉ้วทรมาน ขึ้นใจลูก 7 ปี จับได้แชตไลน์หึงลูก-ย่า ตีมัน ไม่รู้ใครพา
ทำแท้ง 2 ครั้ง. เข้าถึงจาก <https://www.amarintv.com/news/detail/10412>.
- อัชฎาฐ สวัสดิบุตร. อาจารย์พิเศษวิชาความปลอดภัยทางการบิน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ
 พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน ครูฝึกลูกเรือและนักบิน บริษัท การบินไทยจำกัด มหาชน.
 สัมภาษณ์, 17 ธันวาคม 2564.
- เอ็มจีอาร์ออนไลน์. หนุ่มใหญ่โมโหเพื่อนร่วมโต๊ะอาหารต้อย คว้ามัดแทงสวน เสียชีวิต. เข้าถึงจาก.
<https://mgronline.com/crime/detail/9650000031105>.
- Becky Little. (2021). How the Seven Deadly Sins Began as 'Eight Evil Thoughts'.
 Retrieved from <https://www.history.com/news/seven-deadly-sins-origins>.
- David A. Salomon. (2019). The Seven Deadly Sins. California931777: ABC-CLIO, LLC.
- Jeromy Hopgood. (2016). Dance Production Design and Technology.
 New York: Focal Press.
- Joshua Legg. (2012). Introduction to Modern Dance Techniques: Cunningham,
Dunham, Graham, Hawkins, Horton, Humphrey, Limón, Nikolais/Louis, Taylor.
 Hightstown, NJ: Princeton Book Company.
- Martin Bloomfield. (1967). Seven Deadly Sins: An Introduction to the History of a
Religious Concept, with Special Reference to Medieval English Literature. East
 Lansing: Michigan State University Press,.
- Naveed Saleh. (2020). Where Did the 7 Deadly Sins Come From?. Retrieved from
[https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-red-light-](https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-red-light-district/202002/where-did-the-7-deadly-sins-come)
 district/202002/where-did-the-7-deadly-sins-come. February 16,.
- Rosemary Ellen Guiley. (2009). Seven Deadly. Retrieved from [Sinshttps://occult-](https://occult-world.com/seven-deadly-sins/)
 world.com/seven-deadly-sins/
- Simon Blackburn. (2004). Lust : The Seven Deadly Sins. New York: Oxford
 University Press,.
- Stech, Judith. (1982). History of Ballet and Modern Dance. Leicester U.a.: Magna
 Books U.a.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ประกาศ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เรื่อง อนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์

การประชุมคณะกรรมการบริหารคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในการเรียน ครั้งที่ 63/2564 วันที่ 6 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ได้อนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์พร้อมรายชื่อคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (นอกเวลาราชการ) ภาควิชาการศึกษา ปลาย ปีการศึกษา 2563 ดังนี้

628 10040 35	นางสาว ชนิษฐา บุตรเจริญ	35000 ไม่สังกัดการศึกษา (นาฏยศิลป์)
ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์		
การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย		
THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY		
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		
1. อ.ดร.ธรากร จันทะสาโร	ประธานกรรมการ	
2. ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	
3. รศ.ดร.พรประพิตร เฝ้าสวัสดิ์	กรรมการ	
4. ผศ.ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวณ	กรรมการ	
5. อ.ดร.วิษุตา วุธาพิทย	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย	

ประกาศ ณ วันที่ 31 พฤษภาคม 2564

(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บินตันตัน)
คณบดี



Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts
Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Road, Wang Mai Sub-district,
Pathum Wan District, Bangkok 10330
Telephone number 0 2218 3210-11 E-mail curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 261/2564

Certificate of Research Approval

Research Project Number 186/64 THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF
"SEVEN DEADLY SINS" IN THAI SOCIETY

Principal Researcher Miss Kanitha Butracharoen

Affiliation Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature *Theraphan Luangthongkum*

(Theraphan Luangthongkum, Ph.D.)

Chair

Signature *Nunghatai Rangponsumrit*

(Nunghatai Rangponsumrit, Ph.D.)

Secretary

Research Project Review Category: Expedited Review

Date of approval: 20 October 2021

Expiry date: 19 October 2022

Documents approved by the Committee

1. The research proposal
2. The researcher CV
3. The information sheets for research participants
4. The informed consent forms
5. The guide questions for interview and evaluation forms



Protocol No.	186 / 64
Date of Approval	20 OCT 2021
Approval Expiry Date	19 OCT 2022

Conditions

1. The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
2. If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.
3. The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.
4. The researcher must only use documents that provide information for the research sampling population participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research if any that have been endorsed with the seal of the Committee.
5. If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.
6. If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.
7. For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03.13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.
8. A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7.

AF 05-07

**หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
สำหรับกลุ่มผู้มีความรู้หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ บาป 7 ประการ**

สถานที่
วันที่ เดือน พ.ศ.

ชื่อโครงการวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
(THE CREATION OF A DANCE FROM INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY)

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ที่อยู่ติดต่อ : 28/88 หมู่ 7 ตำบล ลาดสวาย อำเภอ ลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150

โทรศัพท์ : 062-6429598

ข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่างๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยข้าพเจ้ายินยอมให้สัมภาษณ์ ถ่ายภาพนิ่งและบันทึกเสียง ในข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ในประเด็นเกี่ยวกับ บาป 7 ประการในบริบทของสังคมไทย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และเพื่อใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ซึ่งจะทำการสัมภาษณ์จำนวน 1 ครั้ง โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที และภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเวลา 2 ปี ข้าพเจ้ายินยอมให้ผู้วิจัยทำลายข้อมูลด้วยการลบไฟล์ทั้งหมด และนำข้อมูลเอกสารเข้าเครื่องทำลายเอกสาร

ข้าพเจ้ามีสิทธิถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการทำงานและการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้าพเจ้าตามเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวข้าพเจ้า

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th



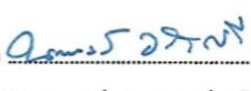
เลขที่ใบอนุญาตน	188/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

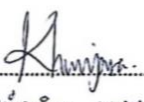
AF 05-07

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจง
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสำเนาหนังสือยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ 
(นางสาวนิษฐา บุตรเจริญ)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ 
(ร. ปิเชต แสงริ)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ 
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ 
(ขวัญจิรา บุคณังสิน)
พยาน



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

AF 05-07

**หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม**

สถานที่

วันที่ เดือน พ.ศ.

ชื่อโครงการวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

(THE CREATION OF A DANCE FROM INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY)

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ที่อยู่ติดต่อ : 28/88 หมู่ 7 ตำบล ลาดสวาย อำเภอ ลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150

โทรศัพท์ : 062-6429598

ข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่างๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยข้าพเจ้ายินยอมให้สัมภาษณ์ ถ่ายภาพนิ่งและบันทึกเสียง ในข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยทั้งทางด้านองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ทฤษฎีทางศิลปกรรมศาสตร์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และเพื่อใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ซึ่งจะทำให้การสัมภาษณ์จำนวน 1 ครั้ง โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที และภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเวลา 2 ปี ข้าพเจ้ายินยอมให้ผู้วิจัยทำลายข้อมูลด้วยการลบไฟล์ทั้งหมด และนำข้อมูลเอกสารเข้าเครื่องทำลายเอกสาร

ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการทำงานและต่อการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้าพเจ้าตามเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวข้าพเจ้า

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ได้ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้มีคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และ



วันที่รับรอง 20 ต.ค. 64

วันหมดอายุ 19 ต.ค. 65

AF 05-07

ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 แขวงวังใหม่
เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจง
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสำเนานั่งสื่อยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ
(นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ
(.....)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ
(.....)
พยาน



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

AF 05-07

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
สำหรับกลุ่มผู้มีความรู้หรือประสบการณ์ทางด้านสังคมศาสตร์ สาขาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา

สถานที่
 วันที่ เดือน พ.ศ.

ชื่อโครงการวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
 (THE CREATION OF A DANCE FROM INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS” IN THAI SOCIETY)

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวนิษฐา บุตรเจริญ

ที่อยู่ติดต่อ : 28/88 หมู่ 7 ตำบล ลาดสวาย อำเภอ ลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150

โทรศัพท์ : 062-6429598

ข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่างๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยข้าพเจ้ายินยอมให้สัมภาษณ์ ถ่ายภาพนิ่งและบันทึกเสียง ในข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยทั้งทางด้านสังคมศาสตร์ สาขาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ด้านสังคมและวัฒนธรรมไทย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และเพื่อใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ซึ่งจะทำการสัมภาษณ์จำนวน 1 ครั้ง โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที และภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเวลา 2 ปี ข้าพเจ้ายินยอมให้ผู้วิจัยทำลายข้อมูลด้วยการลบไฟล์ทั้งหมด และนำข้อมูลเอกสารเข้าเครื่องทำลายเอกสาร

ข้าพเจ้ามีสิทธิถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใด ๆ ต่อการทำงานและต่อการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อจำกัดตามเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวข้าพเจ้า

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และ




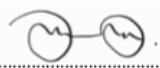
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65


AF 05-07


ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 แขวงวังใหม่
เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจง
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสำเนาหนังสือยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ 
(นางสาวนิษฐา บุตรเจริญ)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ 
(นายอัษฎา สวัสดิ์บุตร)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ 
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ 
(นายพนรัตน์ พรหมมณ)
พยาน



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65



งานหลักสูตร บัณฑิตศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เลขรับที่: 0461/2564
วันที่: 19 ต.ค. 64 เวลา 06:45
บันทึกข้อความ

งานสารบรรณ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เลขรับที่: 1900
วันที่: 18 ตุลาคม 2564 เวลา 10:58

ส่วนงาน กลุ่มภารกิจสนับสนุนบัณฑิตศึกษา ฝ่ายวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๓๕๐๒-๕ โทรสาร ๐ ๒๒๑๘ ๓๕๐๔

ที่ อว ๖๔.๒๕/ ๔๓๖๔

วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๔

ฝ่ายวิชาการ ศป

เรื่อง ผลการพิจารณาเสนอชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักของนิสิตผู้รับทุน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วันที่: 18 ตุลาคม 2564 เวลา 10:59

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เลขรับที่: 01299

ตามที่ นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ ได้รับทุนการศึกษาหลักสูตรดุซงญอบัณฑิต “๑๐๐ ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” ภาควิชาการศึกษาด้าน ปีการศึกษา ๒๕๖๒ เป็นเวลา ๓ ปี และนิสิตได้เสนอ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก นั้น

บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาแล้วได้อนุมัติให้ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก เพื่อควบคุมดูแลให้นิสิตดำเนินการตามเงื่อนไขการรับทุนดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และแจ้งให้อาจารย์ที่ปรึกษาและนิสิตทราบด้วย จักขอขอบคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุธนา นัถพรณรัตน์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

เรียน คณบดี

- เพื่อทราบ และโปรดพิจารณา
- เห็นควรมอบงานบัณฑิตศึกษาดำเนินการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อรพันธ์ พานทอง)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

18 ตุลาคม 2564

เห็นชอบตามเสนอ

(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณสินันต์)

คณบดี

18 ตุลาคม 2564

ที่ อว 64.18.028.037/2565



คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่
เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

20 พฤษภาคม 2565

เรื่อง ตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรียน คุณชนิษฐา บุตรเจริญ และศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย” เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้น

บัดนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิประจำกองบรรณาธิการได้พิจารณาถ้อยแถลงของบทความแล้ว มีความเห็นผ่านเกณฑ์คุณภาพตามขอบเขตและวัตถุประสงค์ของวารสาร สมควรให้ตอบรับเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ได้ กองบรรณาธิการจึงขอรับบทความต้นฉบับดังกล่าว และได้ทำการตีพิมพ์เผยแพร่ลงในวารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม 2565) ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติสินทร์ กิตติสกุล)

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
โทรศัพท์ 0 2218 4555 , 06 2337 4120



ที่ อว 64.18/07729

คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กทม. 10330

1 ธันวาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล และบันทึกภาพและเสียง

เรียน อธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (ภราดา ดร.บัญชา แสงหิรัญ)

ตามที่ นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ รหัสประจำตัวนิสิต 6281004035 สังกัดหลักสูตรศิลปกรรม-
ศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งได้รับอนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง
“การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
(THE CREATION OF A DANCE FROM THE INTERPRETATION OF “SEVEN DEADLY SINS”
IN THAI SOCIETY)” โดยมีศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

การนี้คณะศิลปกรรมศาสตร์ จึงขออนุญาตให้ นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ เข้าเก็บข้อมูล
โดยการสัมภาษณ์และบันทึกเสียงระหว่างสัมภาษณ์ ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ผลการวิจัยใน
การทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร ปินทสันต์)
คณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
โทร. 0 2218 4577
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ saraban_FAA@chula.ac.th

แบบสัมภาษณ์
(สำหรับผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับ บาบ 7 ประการ)

งานวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ผู้สัมภาษณ์ : นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ประเด็นคำถามสัมภาษณ์โครงการวิจัยชุดที่ 1

คำชี้แจง: ผู้เข้าร่วมตอบแบบสัมภาษณ์โครงการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที ซึ่งในแบบสัมภาษณ์ประกอบไปด้วยคำถามจำนวน 9 ข้อ ผลจากการตอบแบบสัมภาษณ์ในครั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการวิจัย และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

- 1) บาบในบริบทสังคมไทยในทฤษฎีของท่านเป็นอย่างไร
- 2) บาบ 7 ประการ ในทฤษฎีของท่านคือบาปประเภทใด
- 3) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่าบาป “ตะกละ” (Gluttony) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 4) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่าบาป “เกียจคร้าน” (Sloth) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 5) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่าบาป “ราคะ” (Lust) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 6) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่าบาป “อวดดี” (Pride) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 7) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่า บาบ “โทสะ” (Wrath) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 8) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่า บาบ “ริษยา” (Envy) เกิดขึ้นในรูปแบบใด
- 9) ในบริบทของสังคมไทยท่านคิดว่า บาบ “โลภะ” (Greed) เกิดขึ้นในรูปแบบใด



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

แบบสัมภาษณ์
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางศิลปกรรม)

งานวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ผู้สัมภาษณ์ : นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ประเด็นคำถามสัมภาษณ์โครงการวิจัยชุดที่ 2

คำชี้แจง: ผู้เข้าร่วมตอบแบบสัมภาษณ์โครงการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที ซึ่งในแบบสัมภาษณ์ประกอบไปด้วยคำถามจำนวน 15 ข้อ ผลจากการตอบแบบสัมภาษณ์ในครั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการวิจัย และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ชุด การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

- 1) นาฏยศิลป์ในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 2) นาฏยศิลป์สมัยใหม่ (Modern Dance) ในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 3) นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post-Modern) ในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 4) นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 5) นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 6) ความคิดสร้างสรรค์ ในทหรณะของท่านหมายถึงอะไร
- 7) ระเบียบในทหรณะของท่านมีลักษณะและรูปแบบอย่างไร
- 8) ในความคิดของท่าน การออกแบบทการแสดง ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 9) ในความคิดของท่าน การคัดเลือกนักแสดง ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 10) ในความคิดของท่าน การออกแบบลีลา ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 11) ในความคิดของท่าน การออกแบบเสียงและดนตรี ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 12) ในความคิดของท่าน การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

- 13) ในความคิดของท่าน การออกแบบเครื่องแต่งกาย ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 14) ในความคิดของท่าน การออกแบบพื้นที่การแสดง ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร
- 15) ในความคิดของท่าน การออกแบบแสง ในเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ
“บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย”ควรมีแนวทางอย่างไร



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

แบบสัมภาษณ์

(สำหรับบุคคลที่มีองค์ความรู้ทางด้านสังคมศาสตร์ สาขาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา)

งานวิจัย : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

ผู้สัมภาษณ์ : นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ

ประเด็นคำถามสัมภาษณ์โครงการวิจัยชุดที่ 3

คำชี้แจง: ผู้เข้าร่วมตอบแบบสัมภาษณ์โครงการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ 60 นาที ซึ่งในแบบสัมภาษณ์ประกอบไปด้วยคำถามจำนวน 6 ข้อ ผลจากการตอบแบบสัมภาษณ์ในครั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการวิจัย และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ ชุด การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

1) ท่านคิดว่าคำสอน “บาป 7 ประการ” ของศาสนาคริสต์ที่ปรากฏในบริบทสังคมไทยในทศวรรษของท่าน เป็นอย่างไร

- 1.1 ลักษณะของบาป “ตะกละ” (Gluttony) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.2 ลักษณะของบาป “เกียจคร้าน” (Sloth) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.3 ลักษณะของบาป “ราคะ” (Lust) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.4 ลักษณะของบาป “อวดตา” (Pride) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.5 ลักษณะของบาป “โทสะ” (Wrath) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.6 ลักษณะของบาป “ริษยา” (Envy) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด
- 1.7 ลักษณะของบาป บาป “โลภะ” (Greed) ที่ท่านพบในบริบทของสังคมไทยเกิดในรูปแบบใด

2) ท่านคิดว่า “บาป 7 ประการ” ในศาสนาคริสต์มีความแตกต่างหรือมีความสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยด้านพุทธศาสนาอย่างไร

3) ท่านคิดว่า “บาป 7 ประการ” ในศาสนาคริสต์มีความสอดคล้องหรือมีความเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทยด้านเศรษฐกิจอย่างไร และมีความคล้ายคลึงกับศาสนาพุทธหรือไม่ อย่างไร

4) ท่านคิดว่า “บาป 7 ประการ” ในศาสนาคริสต์มีความสอดคล้องหรือมีความเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทยด้านการเมืองการปกครองอย่างไร และมีความคล้ายคลึงกับศาสนาพุทธหรือไม่ อย่างไร

5) ท่านคิดว่า “บาป 7 ประการ” ในศาสนาคริสต์มีความสอดคล้องหรือมีความเกี่ยวข้องกับบริบทของสังคมไทยด้านการศึกษาอย่างไร และมีความคล้ายคลึงกับศาสนาพุทธหรือไม่ อย่างไร



เลขที่โครงการ 186/64
วันรับรอง 20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ 19 ต.ค. 65

6) ท่านคิดเห็นอย่างไรต่อ “บาป 7 ประการ” ที่ปรากฏในสถานการณ์ปัจจุบัน (สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019)



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

แบบประเมินผลงานการสร้างสรรค์นฏศิลป์ (หลังการชมการแสดง)
เรื่อง การสร้างสรรค์นฏศิลป์จากการตีความ "บาป 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อในแบบประเมินข้างล่าง แล้วประเมินความพึงพอใจของท่านต่อผลงานการสร้างสรรค์นฏศิลป์ในข้อคำถามแต่ละข้อนั้นในระดับใด โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องหมายเลข 5 หรือ 4 หรือ 3 หรือ 2 หรือ 1 ตามความหมายดังนี้

5 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับมาก

3 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับน้อย

1 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับน้อยที่สุด

ขอความกรุณาตอบคำถามตามระดับที่เป็นจริง คำตอบของท่านจะเป็นความลับ ไม่นำไปวิเคราะห์แสดงข้อมูลเป็นรายบุคคล แต่จะนำไปวิเคราะห์แสดงข้อมูลเป็นภาพรวมของกลุ่ม

ขอขอบคุณที่ให้ความกรุณาร่วมมือ
ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. อายุ ☐ 20 – 29 ปี ☐ 30 – 39 ปี ☐ 40 – 49 ปี
☐ 50 – 59 ปี ☐ 60 ปี ขึ้นไป
3. สถานภาพ ☐ นิสิต/นักศึกษา ระดับ ☐ปริญญาตรี ☐ปริญญาโท ☐ปริญญาเอก
☐ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย ☐ศิลปินอิสระ
☐พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงานของรัฐ/พนักงานเอกชน
☐อื่นๆ (โปรดระบุ).....



เลขที่โครงการ	186/64
วันที่รับรอง	20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ	19 ต.ค. 65

4. ประสบการณ์ในการรับชมผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในรอบปี

- ☐ ไม่เคย ☐ 1 – 3 ครั้ง/ปี ☐ 4 – 6 ครั้ง/ปี
☐ มากกว่า 6 ครั้ง/ปี

5. ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด

- ☐ ครู/อาจารย์ ☐ เพื่อน/คนรู้จัก ☐ คนในครอบครัว
☐ ป้ายประชาสัมพันธ์ ☐ สื่อออนไลน์ ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลการแสดงนาฏศิลป์

หัวข้อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1) แรงบันดาลใจ (Inspiration)					
1.1 สามารถถ่ายทอดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสู่การแสดงได้อย่างสมบูรณ์					
2) ด้านบทการแสดง (Script)					
2.1 การออกแบบบทการแสดงมีความชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถสื่อสารผ่านตัวละครได้อย่างสมบูรณ์					
3) ด้านนักแสดง (Performer)					
3.1 การคัดเลือกนักแสดงมีความเหมาะสมกับตัวบทละคร และนักแสดงมีการใช้ทักษะทางด้านการแสดงได้เป็นอย่างดี					
4) ด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ (Choreograph)					
4.1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์มีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง และมีความคิดสร้างสรรค์ของการใช้ลีลานาฏศิลป์					
5) ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)					
5.1 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความเหมาะสมกับผลงานการแสดง					
6) ด้านการออกแบบดนตรีประกอบการแสดง (Sound)					
6.1 การออกแบบดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงมีความเหมาะสม และสร้างบรรยากาศให้กับการแสดง					



เลขที่เอกสาร 186/64
 วันที่รับรอง 20 ต.ค. 64
 วันหมดอายุ 19 ต.ค. 65

หัวข้อรายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
7) ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)					
7.1 การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความเหมาะสมกับบทบาทตัวละคร และเหมาะสมกับผลงานการแสดง					
8) ด้านการออกแบบพื้นที่การแสดง (Performance Area)					
8.1 การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงมีความเหมาะสม					
9) ด้านการออกแบบแสงประกอบการแสดง (Lighting)					
9.1 การออกแบบแสงมีความเหมาะสมกับผลงานการแสดง และช่วยส่งเสริมบรรยากาศการแสดง					

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....



เลขที่โครงการ 186/64
วันที่รับรอง 20 ต.ค. 64
วันหมดอายุ 19 ต.ค. 65

ผลสำรวจการสอบถามความคิดเห็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

เพศ	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ สะสม
ชาย	18	36.0	36.0	36.0
หญิง	32	64.0	64.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

อายุ	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
20 - 29 ปี	11	22.0	22.0	22.0
30 - 39 ปี	27	54.0	54.0	76.0
40 - 49 ปี	5	10.0	10.0	86.0
50 - 59 ปี	4	8.0	8.0	94.0
60 ปี ขึ้นไป	3	6.0	6.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

สถานภาพ	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
นิสิต/นักศึกษา	10	20.0	20.0	20.0
ครู/อาจารย์/พนักงานมหาวิทยาลัย	9	18.0	18.0	38.0
ศิลปินอิสระ	8	16.0	16.0	54.0
พนักงานรัฐวิสาหกิจ/พนักงาน ของรัฐ/พนักงานเอกชน	17	34.0	34.0	88.0
อื่น ๆ	6	12.0	12.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ประสบการณ์ในการรับชมผลงานการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในรอบปี	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ไม่เคย	11	22.0	22.0	22.0
1-3 ครั้ง	27	54.0	54.0	76.0
4-6 ครั้ง	6	12.0	12.0	88.0
มากกว่า 6 ครั้ง	6	12.0	12.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ท่านทราบข่าวการจัดการแสดงนาฏศิลป์ครั้งนี้จากช่องทางใด

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ครู/อาจารย์	6	12.0	12.0	12.0
เพื่อน/คนรู้จัก	35	70.0	70.0	82.0
คนในครอบครัว	6	12.0	12.0	94.0
ป้ายประชาสัมพันธ์	3	6.0	6.0	100.0
สื่อออนไลน์	50	100.0	100.0	

ตอนที่ 2 แบบประเมินผลการแสดงนาฏศิลป์

- 5 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นระดับมากที่สุด
 4 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับมาก
 3 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับปานกลาง
 2 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับน้อย
 1 หมายถึง ท่านมีความพึงพอใจตามข้อคำถามนั้นในระดับน้อยที่สุด

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

สามารถถ่ายทอดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานสู่การแสดงได้อย่างสมบูรณ์

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	3	6.0	6.0	6.0
ความพึงพอใจระดับมาก	8	16.0	16.0	22.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	39	78.0	78.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านบทการแสดง (Script)

การออกแบบบทการแสดงมีความชัดเจน มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสื่อสาร
ผ่านตัวละครได้อย่างสมบูรณ์

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับมาก	6	12.0	12.0	12.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	44	88.0	88.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านนักแสดง (Performer)

การคัดเลือกนักแสดงมีความเหมาะสมกับตัวบทละคร
และนักแสดงมีการใช้ทักษะทางด้านการแสดงได้เป็นอย่างดี

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	1	2.0	2.0	2.0
ความพึงพอใจระดับมาก	5	10.0	80	10.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	45	90.0	90.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ (Choreograph)

การออกแบบลีลานาฏศิลป์มีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง
และมีความคิดสร้างสรรค์ของการใช้ลีลานาฏศิลป์

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	2	4.0	4.0	4.0
ความพึงพอใจระดับมาก	5	10.0	10.0	14.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	43	86.0	86.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงมีความเหมาะสมกับผลงานการแสดง

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	1	2.0	2.0	2.0
ความพึงพอใจระดับมาก	7	14.0	14.0	16.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	42	84.0	84.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบดนตรีประกอบการแสดง (Sound)

การออกแบบดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงมีความเหมาะสม และสร้างบรรยากาศให้กับการแสดง

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	2	4.0	4.0	4.0
ความพึงพอใจระดับมาก	7	14.0	14.0	18.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	41	82.0	82.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume)

การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความเหมาะสมกับบทบาทตัวละครและเหมาะสมกับผลงานการแสดง

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	2	4.0	4.0	4.0
ความพึงพอใจระดับมาก	11	22.0	22.0	26.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	37	74.0	74.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบพื้นที่การแสดง (Performance Area)

การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงมีความเหมาะสม

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	1	2.0	2.0	2.0
ความพึงพอใจระดับมาก	12	24.0	24.0	26.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	37	74.0	74.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

ด้านการออกแบบแสงประกอบการแสดง (Lighting)

การออกแบบแสงมีความเหมาะสมกับผลงานการแสดง และช่วยส่งเสริมบรรยากาศการแสดง

	ความถี่	ร้อยละ	ร้อยละ จริง	ร้อยละ สะสม
ความพึงพอใจระดับปานกลาง	1	2.0	2.0	2.0
ความพึงพอใจระดับมาก	4	8.0	8.0	10.0
ความพึงพอใจระดับมากที่สุด	45	90.0	90.0	100.0
รวม	50	100.0	100.0	

7 Sins : Envy Theme I

Kanitha Butrachoen

Moderato

Violin

Violoncello

5

9

13

17

21

25

29

33

f

mf

cresc.

Copyright © Kanitha Butrachoen

37

41

45

49

53

f

mf

cresc.

cresc.

cresc.

ตัวอย่างภาพโน้ตเพลงจากการประพันธ์เพลงขึ้นใหม่
โดยในภาพดังกล่าวเป็นโน้ตเพลงในฉาก 2 ริชยา ช่วงที่ 1



ภาพถ่ายหลังการสัมภาษณ์

ภราดา ดร.บัญชา แสงหิรัญ อธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
และ ภราดา อำนวย ยุ่นประยงค์ รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

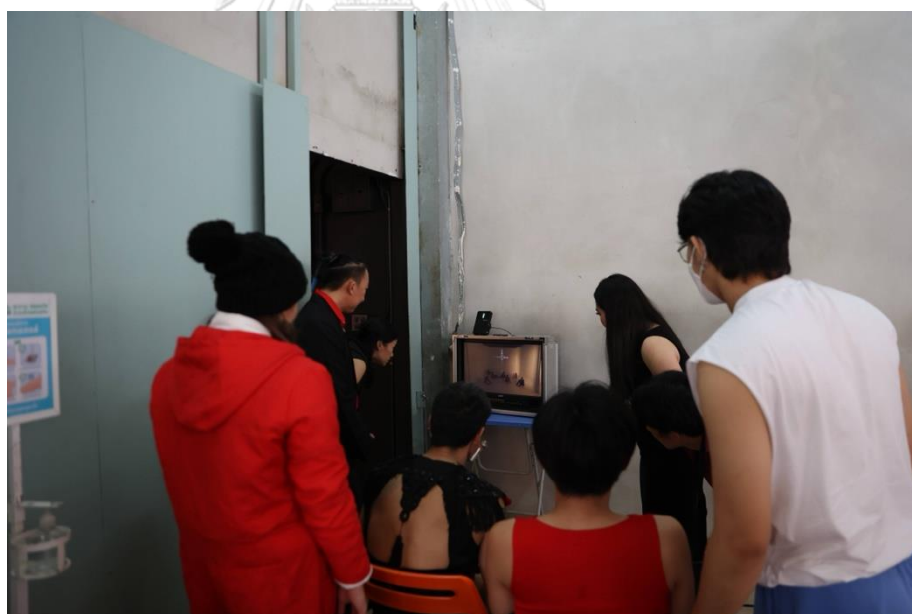
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ข

ภาพเบื้องหลังการแสดงผลงานคุณูปการทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
การตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

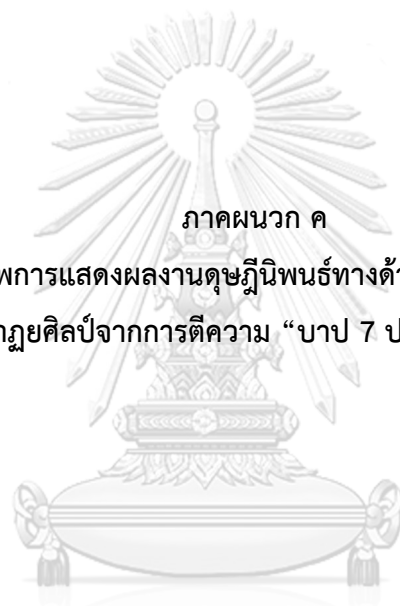
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพเบื้องหลังระหว่างการทำผลงานชุมชนนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย



ภาพเบื้องหลังระหว่างการทำผลงานดุษฎีนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย



ภาคผนวก ค

ภาพการแสดงผลงานดุซกฏินพณ์ทงด้ำนนฏยศิลป์

เรื่อง การสร้งสรณ์นฏยศิลป์จกการตีควม “บป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“องค์ 1 พยศชั่ว”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 1 อัดตา”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 2 ริษยา”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 3 เกียรติร้าน”



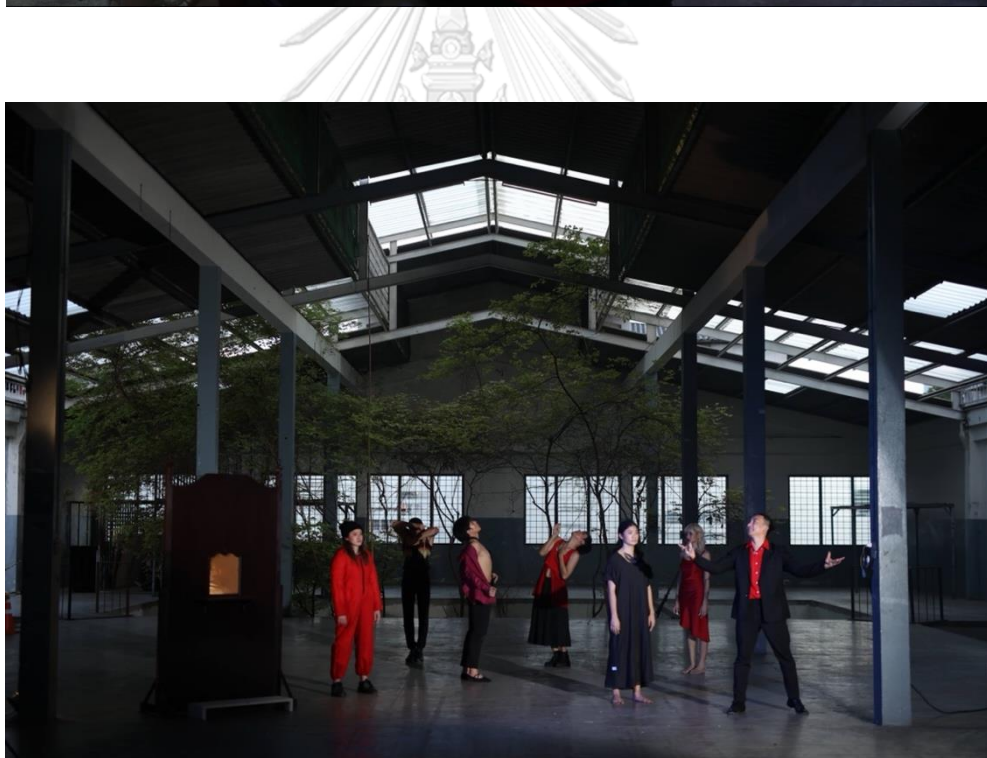
ภาพการแสดงผลงานดุซนีนินพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 4 ตะกละและละโมบ”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 5 รากะ”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“ฉาก 6 โทสะ”



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย
“องค์ 2 พรจากพระผู้เป็นเจ้า”



ภาพนักแสดงและทีมงานบางส่วนในการถ่ายทำผลงานชุดภูินิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งนี้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวชนิษฐา บุตรเจริญ
วัน เดือน ปี เกิด	12 ตุลาคม พ.ศ. 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พุทธศักราช 2555 สำเร็จการศึกษาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง สาขานาฏศิลป์ตะวันตก คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	พุทธศักราช 2561 สำเร็จการศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	พุทธศักราช 2562 ได้เข้าศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎี บัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย