



กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน
The Creative Process of Thai Contemporary Dance
“LAIKHRAM SIAM CHEEN”

โดย
วีระพงษ์ ตรีละคร

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น

งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์
คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ประจำปีงบประมาณ 2560
ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ชื่อโครงการ
ชื่อนักวิจัย

กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน
วีระพงษ์ ตรีละคร ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

E-mail Address

aunloa@hotmail.com

ระยะเวลาโครงการ

1 ตุลาคม 2559 - 30 กันยายน 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน” เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องลายคราม มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ในการกำหนดโจทย์และออกแบบกิจกรรมเพื่อให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวร่างกายด้วยวิธีการด้นสด (Improvisation) จากนั้นจึงคัดเลือกท่าทางการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจมาขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์การแสดงให้มีความน่าสนใจ รวมทั้งออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่างๆ ให้มีลักษณะผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีน เพื่อสื่อถึงเนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องลายคราม ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานการแสดงต่อผู้ชม และพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ต่างเข้าใจสาระสำคัญที่นักแสดงและผู้วิจัยต้องการสื่อ อย่างไรก็ตาม การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ยังคงมีข้อควรปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ งานวิจัยฉบับนี้จึงอาจเป็นแนวทางสำหรับพัฒนาผลงานการแสดงสร้างสรรค์ชุดอื่นๆ ในโอกาสต่อไป

คำสำคัญ :

เครื่องลายคราม, ศิลปะการแสดงร่วมสมัย, นาฏศิลป์สร้างสรรค์

Project Title	The Creative Process of Thai Contemporary Dance “LAIKHRAM SIAM CHEEN”
Researcher	Weerapong Donlakhon Department of Dramatic Arts, Faculty of Music and Drama Bunditpatanasilpa Institute
E-mail Address	aunloa@hotmail.com
Project Duration	1 October 2016 - 30 September 2017

บทคัดย่อ

The Creative Process of Thai Contemporary Dance “LAIKHRAM SIAM CHEEN” is the creative research focusing on the choreographic process of contemporary performance inspired by the design of Chinese porcelain. The purpose of this study is to create the performance “LAIKHRAM SIAM CHEEN” which is meant to convey the harmony between different cultures, Thai and Chinese.

The process of creation utilized in this work based on creating movement methods, including improvisation, selection and refinement of appropriate movement, and motif development, as well as other aspects of dance composition to promote aesthetic experience.

The overall response from the spectators to the performance suggests that Chinese porcelain pattern and the relationship between Thai and Chinese cultures can be exposed through sustained movement in this performance perfectly.

Keywords: Porcelain, Contemporary Dance, Creative Dance

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
4. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	2
5. ขอบเขตของการวิจัย	3
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
7. นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม	4
ความเป็นมาของเครื่องลายคราม.....	4
เครื่องลายครามในประเทศไทย	6
ลักษณะของเครื่องลายคราม.....	10
แนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์	16
แนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์	19
ทฤษฎีทัศนศิลป์	19
การจัดวางทางทัศนศิลป์	20
องค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว.....	20
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	22
ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	22
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	23
การเก็บรวบรวมข้อมูล	23
การเก็บข้อมูลก่อนการสร้างสรรค์ (Pre-Production)	23
การเก็บข้อมูลระหว่างการสร้างสรรค์ (Production)	24

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การเก็บข้อมูลภายหลังการสร้างสรรค์ (Post-Production)	24
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	24
การวิเคราะห์ข้อมูล	25
การนำเสนอข้อมูล.....	25
บทที่ 4 กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ชุด ลายครามสยามจีน	26
การกำหนดเค้าโครงเรื่อง.....	26
การออกแบบเพลงประกอบการแสดง.....	28
การคัดเลือกนักแสดง	34
การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม	37
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	37
การออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะ	49
การออกแบบวิธีการแต่งหน้า	53
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	54
การออกแบบลีลา.....	56
การออกแบบลีลาครั้งที่ 1	57
การออกแบบลีลาครั้งที่ 2	66
การออกแบบลีลาครั้งที่ 3	75
การออกแบบลีลาครั้งที่ 4	76
การออกแบบลีลาครั้งที่ 5	85
การออกแบบพื้นที่เวที	94
การออกแบบแสง	95
บทที่ 5 บทสรุป	100
แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน	100
การนำเสนอผลงานการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน.....	102
ช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม.....	102
ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม.....	104
ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต.....	106
ช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา.....	109
การสรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ชมหลังการแสดง.....	112

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

อภิปรายผล.....	114
ข้อเสนอแนะ	116
รายการอ้างอิง.....	117
ภาคผนวก	119
ประวัติผู้วิจัย	128



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงขั้นตอนในการดำเนินงาน.....	22
2	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดเค้าโครงเรื่อง.....	27
3	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง ในการแสดงช่วงที่ 1-2.....	42
4	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง ในการแสดงช่วงที่ 3-4.....	44
5	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย.....	45
6	การวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกใช้เครื่องประดับร่างกาย.....	48
7	การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงหญิง ...	49
8	การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงชาย	52
9	การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบวิธีการแต่งหน้า.....	53
10	ตารางการฝึกซ้อมนักแสดง.....	56
11	ลีลาการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจจากการออกแบบลีลาครั้งที่ 1.....	59
12	การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม.....	60
13	สรุปผลการออกแบบลีลาครั้งที่ 1.....	65
14	การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม.....	69
15	สรุปผลการออกแบบลีลาครั้งที่ 2.....	74
16	เค้าโครงเรื่องย่อในการแสดงช่วงที่ 3 วิถีชีวิต.....	75
17	การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 3 วิถีชีวิต.....	77
18	การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา.....	87
19	สรุปผลกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน.....	98

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 การประดับตกแต่งด้วยเศษกระเบื้องถ้วยชามและแผ่นกระเบื้องเคลือบ บนพระปรางค์วัดอรุณราชวราราม.....	8
2 การประชุมตั้งเครื่องโต๊ะในงานเฉลิมพระชนมพรรษา พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ. 2443.....	9
3 ภาพทรงลูกแพรลายครามเขียนภาพบุคคลในวรรณกรรมจีน ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24.....	13
4 แจกันทรงลูกแพรลายครามเขียนลายมังกรต้นเมฆ ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24.....	14
5 กระโถนปากแตงลายครามเขียนลายสามสหายคิมหันต์ ได้แก่ ต้นสน ต้นไผ่ และต้นเหมย ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24	15
6 ภาพส่วนบนของพานลายครามเขียนลายสิ่งของมงคลผูกสายริ้วแพรที่เรียกว่า “ลายฮ่อ” ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง รัชสมัยพระเจ้ากวงสุ พ.ศ. 2418-2451.....	15
7 คนโกลายครามเขียนลายรูปภูมิประเทศและทิวทัศน์ ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24.....	16
8 นายอนุชา สุมาลย์	35
9 นายยุทธนา อัมระรงค์.....	35
10 นางสาวศศิธร ธรรมสกลิต	36
11 นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์	36
12 ชุต ฉีผาว (Cheongsam) หรือ กี่เพ้า	38
13 เครื่องแต่งกายชนชั้นสูงของจีนในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์	39
14 เครื่องแต่งกายนักแสดงจีนในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์.....	39
15 เครื่องแต่งกายประกอบการเดินแฟชั่นโชว์ ที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม	40
16 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม	41
17 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม	41
18 รองเท้าของนักแสดงหญิง	43
19 รองเท้าของนักแสดงชาย	47
20 การใช้โต๊ะขนาดต่างๆ ตั้งรองเครื่องลายครามให้ได้ระดับที่สวยงาม	54
21 ภาพถ่ายของชนชั้นสูงชาวจีนในอดีต มีเก้าอี้และโต๊ะสูงตั้งเครื่องลายครามประกอบฉาก	55
22 ภาพถ่ายของชนชั้นสูงชาวไทยในอดีต มีเก้าอี้และโต๊ะสูงตั้งเครื่องลายครามประกอบฉาก	55

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
23	การนำเก้าอี้และโต๊ะสูงมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	56
24	การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2.....	67
25	การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2.....	67
26	การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2.....	68
27	ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้แสงไฟด้านข้าง (Side Light) ร่วมกับแสงไฟด้านบน (Top Light) ในการแสดงช่วงที่ 1	95
28	ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านหลัง (Back Light) ฉายแสงสีน้ำเงินลงบนพื้นม่านสีดำ ในการแสดงช่วงที่ 2.....	96
29	ตัวอย่างการใช้แสงไฟด้านบน (Top Light) เพื่อเน้นความสนใจเฉพาะจุด ในการแสดงช่วงที่ 2.....	96
30	ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านหลัง (Back Light) ฉายแสงสีแดงลงบนพื้นม่านสีดำ ในการแสดงช่วงที่ 3.....	97
31	ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านบน (Top Light) ส่องสว่างทั่วทั้งเวที ในการแสดงช่วงที่ 4.....	97
32	ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านบน (Top Light) เพื่อสร้างจุดสนใจตรงกลางเวที ในช่วงสุดท้ายของการแสดง.....	98
33	ลีลาการแสดงเดี่ยวเพื่อสื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ของนักแสดงแต่ละคน.....	102
34	ลีลาการแสดงคู่เพื่อสื่อถึงการเซียมังกร.....	103
35	ลีลาการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์การแสดงไปจัดกลุ่มเพื่อสื่อถึงเรือสำเภา.....	103
36	การจัดกลุ่มนักแสดงเป็นท่าหนึ่งที่สื่อถึงเรือสำเภา.....	104
37	ลีลาการเคลื่อนไหวพร้อมกันเป็นกลุ่ม สื่อถึงเรือสำเภาที่เริ่มเคลื่อนที่ไปข้างหน้า.....	104
38	ลีลาการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์การแสดงเคลื่อนที่พร้อมกันทั้งกลุ่มเป็นเส้นตรง สื่อถึงการเดินทางของเครื่องลายครามจากประเทศจีนสู่ประเทศไทย.....	105
39	การจัดวางท่าหนึ่งเพื่อสื่อให้เห็นการเดินทางมาถึงจุดหมาย.....	105
40	ลีลาการสลับคู่เพื่อเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ในจังหวะที่รวดเร็ว.....	105
41	ลีลาการสลับคู่เพื่อเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ในระดับที่หลากหลาย.....	106
42	การกระจายตัวออกไปจบเป็นภาพนิ่ง เพื่อนำเข้าสู่การแสดงช่วงที่ 3.....	106
43	ลีลาการแสดงเดี่ยวเพื่อสื่อถึงอ่างล้างหน้าลายคราม.....	107
44	ลีลาการแสดงกลุ่มเพื่อสื่อถึงกระปุกเครื่องหอมลายคราม.....	107
45	ลีลาการแสดงกลุ่มเพื่อสื่อถึงแจกันลายคราม.....	108
46	ลีลาการแสดงเดี่ยวและกลุ่มเพื่อสื่อถึงโต๊ะตั้งเครื่องลายคราม.....	108

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
47	นักแสดงหญิงนำชายเสื้อตัวนอกด้านหน้าขึ้นมาพาดไหล่ด้านซ้าย และเคลื่อนไหวด้วยลีลาแบบนาฏศิลป์ไทย เพื่อสื่อให้วัฒนธรรมไทยเด่นชัดขึ้น 108
48	ลีลาการแสดงเดี่ยวที่ถูกจัดวางเป็นกลุ่ม เพื่อสื่อถึงชุดกาน้ำชาลายคราม 109
49	ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ศูนย์รวมสรรพสิ่งบนโลก” 109
50	ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ผลงานชิ้นโบว์แดง” 110
51	ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “อันดับหนึ่ง” 110
52	ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ความงามของลวดลาย” 110
53	ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ โดยใช้ลีลา ทิศทาง ระดับ และจังหวะที่ซับซ้อน 111
54	การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ และสื่อถึงการจัดวางเครื่องลายครามบนเครื่องเรือนต่างๆ 111
55	การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงภาพถ่ายในอดีต 112
56	การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงภาพถ่ายในปัจจุบัน 112

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เครื่องลายคราม หมายถึงเครื่องภาชนะดินเผาเนื้อกระเบื้องสีขาวของจีน ตกแต่งลวดลายด้วยการเขียนสีน้ำเงินหรือสีครามใต้เคลือบ จึงเรียกกันว่า “ลายคราม” การเขียนลายให้มีสีน้ำเงินหรือสีครามนั้นได้มาจากสารโคบอลต์ออกไซด์ (COBALT OXIDE) ซึ่งชาวจีนเริ่มนำมาใช้ตกแต่งเครื่องถ้วยเป็นครั้งแรกตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง (พ.ศ. 1161-1450) โดยนำเข้ามาจากประเทศทางตะวันออกกลาง ต่อมาในพุทธศตวรรษที่ 20 คนจีนจึงเริ่มใช้โคบอลต์ที่ถลุงได้ภายในประเทศ (ณัฐภัทร จันทวิช. 2529 : 95) ตรงกับปลายสมัยราชวงศ์หมิง สืบเนื่องมาจนถึงสมัยราชวงศ์ชิง ซึ่งเป็นยุคที่ผลิตเครื่องลายครามสำหรับใช้ภายในประเทศและส่งออกเป็นจำนวนมาก ลายที่นิยมอยู่ทั่วไปคือ ลายต้นไม้ และลายดอกไม้สี่ฤดู คือ ดอกโบตั๋น ดอกบัว ดอกบ๊วย และดอกเบญจมาศ ซึ่งจะพบซ้ำๆ กัน นอกจากนี้ยังมีลายช่องกระจกที่มีขอบและพื้นที่ ลายทิวทัศน์ ลายรูปสัตว์เทพนิยาย และฉากบุปผาคลอันเป็นลายภาพเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ และเทพนิยาย โดยใช้ลักษณะสภาพแวดล้อมในราชสำนักเป็นต้นแบบ (ภูษงค์ จันทวิช. 2523 : 144-145) รวมทั้ง ลายมังกร และลายเบ็ดเตล็ดอื่นๆ ซึ่งกลายเป็นสินค้าส่งออกที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในดินแดนต่างๆ ทั้ง ยุโรป ญี่ปุ่น และไทย

ไทยและจีนมีความสัมพันธ์กันมาอย่างยาวนานนับตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 12 เป็นต้นมา เรื่องราวของดินแดนอาณาจักรต่างๆ บนผืนแผ่นดินไทยที่มีบันทึกอยู่ในจดหมายเหตุและรายงานของชาวจีน ทั้งพ่อค้า นักเดินเรือ และพระภิกษุ เช่น บันทึกของหลวงจีนฟาเหียน ที่ได้กล่าวถึงการเดินทางมายังอาณาจักร “โกลโโปตี” ซึ่งนักโบราณคดีเชื่อว่าตรงกับชื่อ “ทวารวดี” อันเป็นอาณาจักรเก่าแก่ของไทยในอดีต ทำให้ทราบว่าบ้านเมืองเหล่านี้มีการติดต่อค้าขายกับจีนมานานแล้ว นอกจากนี้ยังมีการติดต่อสัมพันธ์ทางการทูตอย่างเป็นทางการหลายครั้ง ปรากฏหลักฐานว่ามีการส่งเครื่องราชบรรณาการให้แก่กันมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งตอนปลาย (ราวพ.ศ. 1800) ซึ่งตรงกับสมัยสุโขทัย และมีสัมพันธ์ไมตรีอย่างแนบแน่นในสมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187) ซึ่งตรงกับสมัยอยุธยา เครื่องราชบรรณาการที่ไทยส่งไปยังจีนได้แก่สินค้าประเภทของป่า เช่น งาช้าง เครื่องเทศ ผาง ไม้หอม ขี้ผึ้ง และหนังสัตว์ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันจีนก็ส่งสินค้าจำพวกผ้าไหม ผ้าแพร และเครื่องถ้วย มาเป็นของตอบแทน นอกจากนี้ยังส่งสินค้ามาค้าขายแลกเปลี่ยนกับคนพื้นเมืองอีกด้วย (ณัฐภัทร จันทวิช. 2529 : 215-216) การแลกเปลี่ยนเครื่องราชบรรณาการระหว่างไทยและจีนได้ทำสืบเนื่องกันมาจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ กระทั่งในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงได้เลิกไป แต่การซื้อขายเครื่องถ้วยต่างๆ รวมทั้งเครื่องลายครามยังคงมีการติดต่อค้าขายกันมาจนถึงปัจจุบัน

ทัศนคติของชาวไทยที่มีต่อเครื่องลายครามนั้น มิได้เป็นเพียงสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่ถือกันว่าเครื่องลายครามเป็นศิลปวัตถุที่มีคุณค่ายิ่ง นิยมใช้เป็นเครื่องแสดงความมั่งคั่งและฐานะทางสังคม เป็นของสะสมสำหรับประดับตกแต่งอาคารบ้านเรือน ตลอดจนใช้เป็นชิ้นส่วนในการประดับตกแต่งลวดลายวัดวาอาราม วิหาร เจดีย์ เป็นต้น ทั้งยังยกย่องว่าเป็นวัตถุมีค่าคู่ควรแก่การถวายเป็นพุทธบูชา จึงนิยมนำไปบรรจุรวมอยู่กับวัตถุมีค่าอื่นๆ ในสถูปโบราณสถานมาแต่เดิม ความ

นิยมเครื่องลายครามของชาวไทยแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย และแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีนที่มีความสนิทสนมอย่างแนบแน่นมานานแสนนาน ซึ่งยังคงสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมา ลักษณะ และการได้รับความนิยมของเครื่องลายครามที่ผ่านมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ชุด ลายครามสยามจีน เพื่อแสดงถึงความงดงาม สีสน และลวดลายของเครื่องลายคราม ตลอดจนสื่อถึงสัมพันธ์ไมตรีที่มีต่อกันมาอย่างยาวนานระหว่างไทยกับจีน โดยคณะศิลปนาฏดุริยางค์ได้นำแนวคิดจากการศึกษาเครื่องลายคราม ทั้งจุดเด่นของการให้สีครามบนพื้นภาชนะสีขาว ลวดลายที่สอดแทรกความหมายในเชิงปรัชญา วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ของคนทั้งสองแผ่นดิน มาใช้ในการสร้างสรรค์ท่ารำ ตลอดจนออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่างๆ ในการแสดงชุด ลายครามสยามจีน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Performance) โดยการศึกษาบันทึกกระบวนการสร้างงาน องค์ประกอบการแสดง กระบวนท่ารำ ตลอดจนการเผยแพร่สู่สาธารณะชน เพื่อเป็นองค์ความรู้ใหม่อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการนาฏศิลป์ไทย และเป็นหลักฐานองค์ความรู้สู่การบันทึกสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ต่อไป

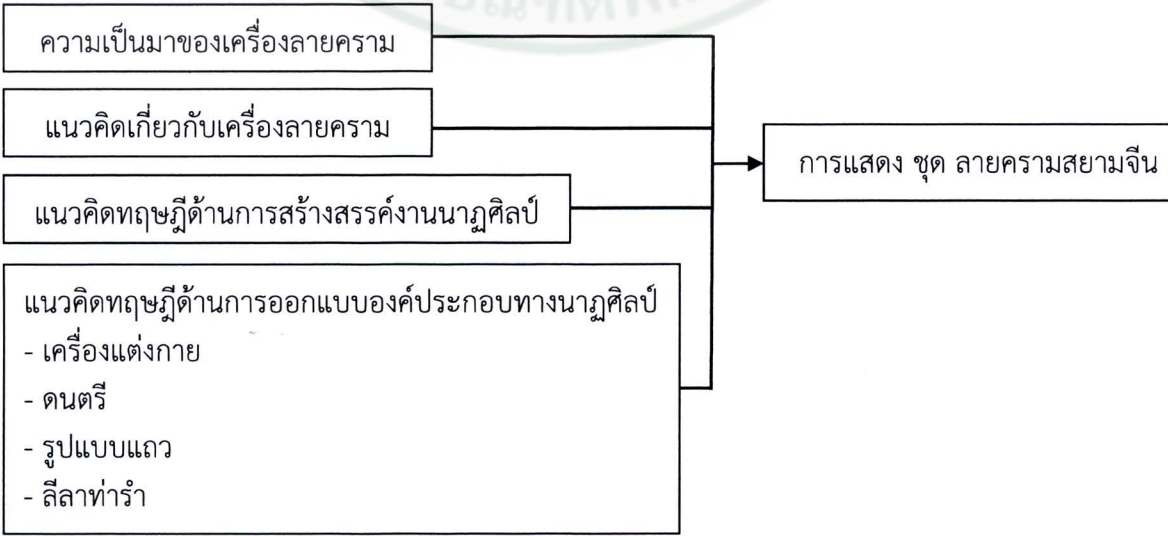
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน

3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์

จากเอกลักษณ์ของสีสนและลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องลายครามในประเทศไทย แสดงให้เห็นวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ตลอดจนความสัมพันธ์ที่มีต่อกันมาอย่างยาวนานแนบแน่นระหว่างไทยและจีน เป็นแรงบันดาลใจที่นำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงที่จะสะท้อนให้เห็นความงามของเครื่องลายครามผ่านกระบวนท่ารำ ดนตรี และเครื่องแต่งกาย

4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



5. ขอบเขตของการวิจัย

ศึกษาความเป็นมาและลักษณะของเครื่องถ้วยจีน เฉพาะเครื่องถ้วยที่มีพื้นผิวภาชนะสีขาว และตกแต่งลวดลายด้วยสีน้ำเงินหรือสีคราม ซึ่งเรียกกันว่า “เครื่องลายคราม” ที่ผลิตและนำเข้าจาก ประเทศจีนสู่ประเทศไทยเท่านั้น โดยศึกษาจากหลักฐานการบันทึกทางประวัติศาสตร์ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบันเป็นหลัก เพื่อประมวลความรู้และนำเสนอในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยและจีน ผนวกกับการจัดวางองค์ประกอบการแสดงขึ้นใหม่ให้มีความหลากหลาย

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 การแสดงนาฏศิลป์ ชุด ลายครามสยามจีน สามารถนำไปใช้แสดงเพื่อความบันเทิงในโอกาสต่างๆ

6.2 เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงแบบข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Performance) ระหว่างวัฒนธรรมไทยและจีน

6.3 เป็นเครื่องแสดงความสัมพันธ์และมิตรไมตรีที่ประเทศไทยและจีนมีต่อกันมาอย่างยาวนาน

7. นิยามศัพท์เฉพาะ

7.1 กระบวนการสร้างงาน หมายถึง ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์การแสดงชุด ลายคราม สยามจีน

7.2 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ของคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ที่มีแนวคิดจากการศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ ความเป็นมา และลักษณะของเครื่องลายคราม สู่การสร้างสรรค์นาฏศิลป์แบบผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยและจีน

7.3 เครื่องลายคราม หมายถึง เครื่องถ้วย (Ceramics) ประเภทหนึ่ง ผลิตจากดินหรือหินบดละเอียด ผิวนาชนะมีสีขาว แต่งแต้มลวดลายด้วยสารโคบอลต์ (Cobalt) ซึ่งให้สีครามหรือสีน้ำเงิน และเคลือบผิวให้เงางามด้วยน้ำยาเคลือบ

7.4 ศิลปะการแสดงร่วมสมัย หมายถึง ศิลปะการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยกระบวนการแบบใหม่ ที่แตกต่างไปจากกฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผน หรือจารีตประเพณีของศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม ซึ่งมีกฎเกณฑ์ตายตัว ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงมีอิสระในการปรับเปลี่ยนแนวคิด (Concept) รูปแบบ (Form) เนื้อหา (Content) ตลอดจนกระบวนการ (Process) ให้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน” เป็นการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ โดยอาศัยพื้นฐานความคิดจากการศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ตีความ และสร้างความหมายใหม่ ประกอบด้วย

1. แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม
2. แนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์
3. แนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์

1. แนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม

1.1 ความเป็นมาของเครื่องลายคราม

ชนชาติจีนเป็นชนชาติที่คิดผลิตเครื่องถ้วยชันทึ้นใช้สอยเป็นชาติแรกในโลก เครื่องปั้นดินเผาที่เก่าแก่ที่สุดอยู่ในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ประมาณ 3,500-2,500 ปีก่อนพุทธกาล เป็นภาชนะดินเผาที่มีเนื้อดินสีแดงขัดผิวจนขึ้นเงา ตกแต่งลวดลายด้วยน้ำดินสีแดง เหลือง น้ำตาล ดำ หรือขาว เป็นรูปลายเส้น จุด หรือรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่ายๆ พบมากที่ยางเฉา (Yang Shao) ทางตะวันตกของมณฑลเหอหนาน (Henan) และพบเครื่องปั้นดินเผาสีดำขัดมัน อายุประมาณ 2,000-1,500 ปีก่อนพุทธกาล ที่หลงซาน (Longshan) ในมณฑลซานตง (Shandong) ทั้ง 2 แหล่งอารยธรรมนี้ถือเป็นต้นกำเนิดประวัติศาสตร์เครื่องถ้วยของจีนที่ส่งอิทธิพลไปทั่วทุกภูมิภาค (ภุขงค์ จันทวิช. 2523 : 133-134)

ต่อมาในสมัยราชวงศ์ซางและราชวงศ์โจว (1,000-600 ปีก่อนพุทธกาล) เริ่มมีแหล่งผลิตเครื่องถ้วยของเอกชนกระจายตัวอยู่ทั่วไปในหลายมณฑล ซึ่งวัสดุ อุปกรณ์ เนื้อดิน และกรรมวิธีในการผลิตย่อมแตกต่างกันไปตามแต่ละภูมิภาค บ้างผลิตด้วยดินเหนียว ดินปนทราย บางแห่งเจือด้วยวัสดุอื่นๆ เช่น หินฟันม้า แกลบ ดิบูก หรือทองแดง ฯลฯ จึงเป็นเหตุให้คุณภาพของภาชนะมีทั้งเนื้อละเอียด หยาบ แกร่ง อ่อน ด้าน มัน แตกต่างกันไป ในยุคนี้เริ่มมีการคัดเลือกวัสดุเพื่อผลิตเครื่องปั้นให้ได้เนื้อเนียนละเอียด บาง และแข็งแกร่ง มีการพัฒนาน้ำยาเคลือบที่มีลักษณะใสและเขียนลวดลายด้วยสีที่ได้จากแร่โลหะต่างๆ ตลอดจนสร้างลวดลายด้วยการกดประทับ (Stamping) การแกะสลัก (Incising) และการใช้ลูกกลิ้ง (Rouletting) การปรับปรุงคุณภาพเครื่องถ้วยดินเผายังคงเป็นไปอย่างต่อเนื่องจนถึงสมัยราชวงศ์ฮั่น ราวพุทธศตวรรษที่ 3 ซึ่งมีการทดลองนำหินต่างๆ มาบดให้ละเอียดและแยกธาตุให้บริสุทธิ์ไม่มีสิ่งเจือปน ตลอดจนนำดินขาวหรือดินเกาลินมาผสมกับดินเหนียวเพื่อนำมาผลิตเป็นเครื่องถ้วยได้สำเร็จ จนกระทั่งได้เครื่องถ้วยที่มีสีขาวบริสุทธิ์ เนื้อละเอียด ทนทาน และเคลือบผิวได้เงางามอย่างเนื้อกระเบื้อง ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง

เมื่อความนิยมเครื่องถ้วยมีมากขึ้น การทำเครื่องถ้วยจึงแพร่หลายกันไปในหลายมณฑลต่างฝ่ายต่างคิดจะทำเครื่องถ้วยให้มีคุณภาพดีเพื่อให้ขายได้มากกว่าผู้อื่น แต่ไม่มีผู้ใดจะผลิตเครื่องถ้วยได้มีคุณภาพเท่า “เก็งเต็กนี้จี้” เครื่องถ้วยที่ผลิตจากเตาหลวงของพระเจ้าเก็งเต็ก แห่งราชวงศ์ซ่ง

(พ.ศ. 1547-1561) ซึ่งเสด็จเสวยราชย์ ณ กรุงเปียนกิง (เป็นที่ตั้งของเมืองคายฝง มณฑลฮ่อใน ปัจจุบัน) และทรงดำริให้จัดสร้างเตาเครื่องถ้วยหลวงขึ้น ณ ริมแม่น้ำเจียงในมณฑลกว๋างไส ซึ่งมีทำเลที่ตั้งเหมาะแก่การตั้งเตาเผาเครื่องถ้วย เนื่องจากมีภูเขาบังลมโดยรอบ และยังเป็นพื้นที่ที่สามารถจัดหาวัสดุอุปกรณ์ชั้นดีในการทำเครื่องถ้วยได้สะดวก ทรงพระราชทานนามตำบลแห่งนั้นว่า “เก็งเต็กตัน” (ภาษาแต้จิ๋ว) ส่วนเครื่องถ้วยดินเผาที่ทำในเตาหลวงนั้นทรงให้เขียนชื่อยี่ห้อว่า “เก็งเต็กตันจี” แปลว่า ทำในแผ่นดินเก็งเต็ก เครื่องถ้วยจากเตาหลวงแห่งนี้เป็นที่ยอมรับกันว่ามีคุณภาพดีกว่าแหล่งอื่น มีการส่งออกไปค้าขายยังทวีปยุโรปและแพร่หลายลงมายังประเทศไทย จนเรียกกันติดปากตามชื่อมณฑลว่า “เครื่องถ้วยกังไส” เครื่องถ้วยกังไสนั้นเป็นเครื่องถ้วยเคลือบสีเดียวทั้งใบไม่เขียนลวดลาย โดยมากนิยมเคลือบสีขาวหรือสีเขียวไขกาเพื่อเลียนแบบสีของหยก อันเป็นต้นแบบการผลิตเครื่องถ้วยของไทยในสมัยสุโขทัยที่เรียกกันว่า “สังคโลก” ซึ่งนิยมทำเครื่องเคลือบสีเดียวไม่มีลวดลาย เนื่องจากเมื่อครั้งพ่อขุนรามคำแหงมหาราชได้เสด็จเยือนประเทศจีนในสมัยราชวงศ์หยวน เมื่อปี พ.ศ. 1873 พระองค์ได้พาช่างทำเครื่องถ้วยชาวจีนในสมัยนั้นเข้ามาตั้งเตาทำเครื่องถ้วยที่เมืองสวรรคโลกนั่นเอง (สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ. 2507 : 1-3)

เครื่องถ้วยของจีนในสมัยต่อมาได้มีการคำนึงถึงความสวยงามมากขึ้น โดยมีผู้คิดประดิษฐ์ลวดลายและเคลือบสีด้วยกรรมวิธีต่างๆ เครื่องถ้วยที่ได้รับความนิยมแพร่หลายที่สุด ได้แก่ “เครื่องลายคราม” มีลักษณะเป็นเครื่องถ้วยเนื้อขาวละเอียดปั้นขึ้นรูปเป็นภาชนะต่างๆ เช่น ถ้วย จาน ชาม แจกัน ฯลฯ จากนั้นนำเข้าเตาเผาแล้วนำมาเขียนลวดลายสีน้ำเงินหรือสีครามด้วยแร่โคบอลท์ (Cobalt) ซึ่งมีทั้งที่นำเข้าจากประเทศแถบตะวันออกกลางและที่ถลุงใช้เองภายในประเทศ ก่อนที่จะเคลือบด้วยน้ำยาเคลือบอีกชั้นหนึ่ง เครื่องลายครามนั้นมีการผลิตขึ้นเป็นครั้งแรก ในสมัยราชวงศ์หยวน (พ.ศ. 1820-1911) โดยวิวัฒนาการมาจากเครื่องถ้วยชิงไปและเครื่องถ้วยแบบซุฟู่ในสมัยราชวงศ์ซ่ง (พ.ศ. 1503-1822) ซึ่งเป็นเครื่องถ้วยที่มีเนื้อดินปั้นละเอียดแบบเนื้อกระเบื้องเคลือบด้วยสีขาวอมฟ้า หลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดคือแจกันคู่ที่เรียกกันว่า “แจกันกลุ่มเดวิด” (David Vase Group) ซึ่งมีคำจารึกบรรยายว่าทำขึ้นในปี พ.ศ. 1894 อันเป็นต้นแบบของเครื่องลายครามที่ผลิตในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา มีแหล่งผลิตสำคัญอยู่ที่เมืองจิงเต๋อจิ้น มณฑลเจียงซี ซึ่งเป็นศูนย์กลางในการผลิตเครื่องลายครามมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่ง (เดิมชื่อเก็งเต็กตันซึ่งเป็นชื่อในภาษาแต้จิ๋ว) สืบเนื่องไปจนถึงสมัยราชวงศ์ชิง (พ.ศ. 2187-2454) รวมระยะเวลาเกือบ 1,000 ปี

ต่อมาในสมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187) ได้มีการพัฒนาทั้งรูปแบบของการปั้นและการวาดลวดลายให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในรัชกาลของพระเจ้าเจิ้งฮั่ว (พ.ศ. 1998-2030) เป็นยุคที่ได้รับการยอมรับว่าทำเครื่องลายครามได้มีคุณภาพที่สุด มีเนื้อดินปั้นที่บางพอเหมาะไม่หนาอย่างเครื่องถ้วยในยุคก่อนๆ การขึ้นรูปและการวาดลวดลายเป็นฝีมือช่างชั้นสูง เนื้อสีที่วาดเป็นสีน้ำเงินใสบริสุทธิ์ เคลือบผิวภาชนะได้เรียบเนียนไม่เป็นรอยคลื่น เครื่องลายครามชั้นดีเหล่านี้นิยมใช้กันแพร่หลายในราชสำนักและหมู่ชนชั้นสูง เรียกกันว่า “เครื่องถ้วยของหลวง” (Palace Bowls) ซึ่งมักจะเขียนเครื่องหมายรัชกาลกำกับไว้ทุกชิ้น การผลิตเครื่องลายครามคุณภาพดีเพื่อจำหน่ายทั้งภายในและภายนอกประเทศจีนนั้นมีมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์หยวน จนกระทั่งถึงรัชกาลของพระเจ้าวันลี่แห่งราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 2116-2163) จึงได้มีการผลิตเพื่อส่งออกอย่างจริงจัง โดยมีตลาดการส่งออกที่สำคัญ ได้แก่ ยุโรปและญี่ปุ่น (ณัฐภัทร จันทวิช. 2529 : 95-99)

เครื่องถ้วยในยุคต่อมาคือสมัยราชวงศ์ชิง (พ.ศ. 2187-2454) เป็นยุคที่มีกรรมวิธีการผลิตและมีฝีมือในเชิงช่างดีเยี่ยมไม่แพ้สมัยราชวงศ์หมิง แต่การผลิตเครื่องลายครามได้รับความนิยมน้อยลงเนื่องจากการผลิตเครื่องถ้วยลงยาหรือเครื่องเคลือบห้ำสีขึ้นมาแทนที่ เป็นเครื่องถ้วยแบบใหม่ที่ตกแต่งลวดลายด้วยการเขียนสีต่างๆ อย่างงดงาม นิยมใช้สีเขียวเข้มกับสีแดงบางๆ เป็นสีแดง ใช้สีเหลืองสด สีม่วงคราม สีดำ และสีน้ำเงินเป็นสีประกอบ นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลจากตะวันตกในการผลิตเครื่องถ้วยเคลือบสีต่างๆ ที่แปลกออกไป เช่น สีฟ้าเทอร์ควอยซ์ (Turquoise) สีแดงอมชมพูหรือสีพีชบลูม (Peachbloom) สีฟ้าใสแคลร์เดอลูน (Clair de lune) สีชมพูดอกกุหลาบ (Famille rose) เป็นต้น เทคนิคการเคลือบในลักษณะนี้เป็นกรรมวิธีที่นำเข้ามาจากยุโรป เพื่อตอบสนองรสนิยมของชาวยุโรปที่นิยมใช้เครื่องถ้วยของจีนในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 22 เป็นต้นมา ซึ่งเครื่องถ้วยทั้งแบบเคลือบสี เครื่องถ้วยลงยาห้ำสี และเครื่องลายคราม ต่างก็เป็นสินค้าส่งออกที่ได้รับความนิยมในหลายประเทศเป็นอย่างมาก (ภุชงค์ จันทวิช. 2523 : 144-147)

1.2 บทบาทของเครื่องลายครามในประเทศไทย

การเดินทางติดต่อค้าขายระหว่างประเทศจีนกับดินแดนอันเป็นที่ตั้งของประเทศไทยในปัจจุบันนี้ มีความสัมพันธ์สืบเนื่องกันมาอย่างยาวนานนับตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฉิน ซึ่งพบหลักฐานเป็นโบราณวัตถุของจีน อายุราวพุทธศตวรรษที่ 3 แต่พบเป็นจำนวนน้อย หลักฐานที่เด่นชัดนั้นตรงกับสมัยราชวงศ์ถัง (พ.ศ. 1161-1450) มีบันทึกของพระภิกษุจีนฟาเหียนที่กล่าวถึงอาณาจักร “โกลโโปตี้” ซึ่งมีดินแดนอยู่ระหว่างอาณาจักรศรีเกษตร (พม่า) และอาณาจักรอิตานปุระ (เขมร) เป็นที่เชื่อถือกันในหมู่นักโบราณคดีว่าหมายถึงอาณาจักรทวารวดี ซึ่งเป็นอาณาจักรเก่าแก่ที่มีศูนย์กลางอำนาจอยู่ในพื้นที่ภาคกลางของประเทศไทย (ภุชงค์ จันทวิช และ ญัฐภัทร จันทวิช. 2523 : 155) นอกจากนี้ยังมีการขุดพบเครื่องถ้วยจีนโบราณสมัยราชวงศ์ถัง (พ.ศ. 1161-1450) เครื่องถ้วยเคลือบสีขาวแบบชิงไป และเครื่องเคลือบสีเขียวไขจากเตาหลงฉวนในสมัยราชวงศ์ซ่ง (พ.ศ. 1503-1820) ตลอดจนพบเครื่องลายครามและเครื่องเคลือบลงยาห้ำสีในสมัยราชวงศ์หยวน (พ.ศ. 1820-1911) และราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187) กระจายอยู่ตามแหล่งชุมชนโบราณทั่วทุกภูมิภาค แสดงให้เห็นว่าการส่งออกเครื่องถ้วยของจีนมายังประเทศไทยนั้นเริ่มต้นตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถังเป็นต้นมา ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะเครื่องถ้วยของจีนที่ขุดค้นพบในประเทศไทยออกเป็น 6 สมัย ได้แก่ (ญัฐภัทร จันทวิช. 2529 : 50-51)

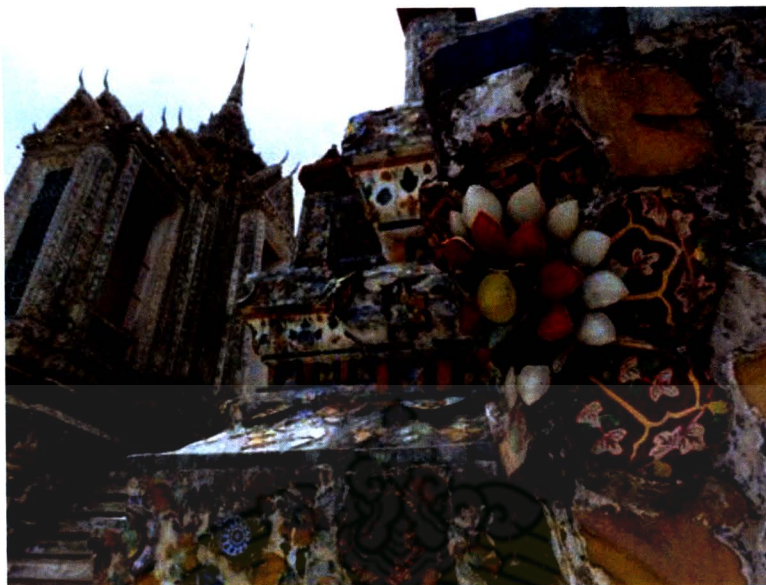
1. ปลายสมัยราชวงศ์ถัง - สมัยห้าราชวงศ์ (ประมาณพุทธศตวรรษที่ 14-15)
2. สมัยราชวงศ์ซ่งภาคเหนือ (พ.ศ. 1503-1670)
3. สมัยราชวงศ์ซ่งภาคใต้ (พ.ศ. 1670-1820)
4. สมัยราชวงศ์หยวน (พ.ศ. 1820-1911)
5. สมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187)
6. สมัยราชวงศ์ชิง (พ.ศ. 2187-2454)

เครื่องถ้วยจีนที่พบตามแหล่งโบราณคดีในประเทศไทยมากที่สุดกลุ่มหนึ่ง ได้แก่ เครื่องถ้วยประเภทเขียนสีคราม หรือสีน้ำเงินใต้เคลือบ ซึ่งเรียกกันโดยทั่วไปว่าเครื่องลายคราม โดยมากเป็นเครื่องลายครามในสมัยราชวงศ์หยวน ซึ่งพบในแหล่งชุมชนโบราณที่มีอายุในสมัยสุโขทัย ล้านนา และอยุธยาตอนต้น ในระยะแรกๆ นั้น เครื่องลายครามถือเป็นของหายากและมีราคาแพง จึงนิยมนำไป

บรรจุลงในกรุเจดีย์หรือพระปรางค์ร่วมกับทรัพย์สินเงินทองและสิ่งของมีค่าอื่นๆ ตามคติความเชื่อในเรื่องของการถวายสิ่งของมีค่าเพื่อเป็นพุทธบูชา เช่นที่พบในกรุเจดีย์วัดพรายหลวง จังหวัดสุโขทัย, เวียงท่ากาน จังหวัดเชียงใหม่, วัดพระธาตุหริภุญไชย จังหวัดลำพูน และวัดมหาธาตุ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นต้น นักโบราณคดีเชื่อกันว่าเครื่องลายครามเหล่านั้นน่าจะเป็นเครื่องบรรณาการที่ราชสำนักจีนส่งมาให้ อันเนื่องมาจากความสัมพันธ์ทางการทูต และจำกัดการใช้สำหรับชนชั้นปกครองเท่านั้น

ต่อมาราวพุทธศตวรรษที่ 21-22 ในสมัยราชวงศ์หมิง ซึ่งตรงกับสมัยอยุธยาตอนกลาง ตลาดการค้าเครื่องถ้วยได้ขยายตัวอย่างกว้างขวางมายังดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การผลิตเครื่องลายครามเพื่อส่งออกแพร่หลายไปยังมณฑลต่างๆ มีทั้งเตาหลวงและเตาของเอกชน คุณภาพของเครื่องลายครามจึงมีหลายระดับ ทั้งที่เป็นของชั้นดีราคาแพง และของคุณภาพปานกลางที่เน้นปริมาณการผลิตมากกว่าความปราณีตในเชิงช่าง เครื่องลายครามเหล่านี้มีราคาถูก จึงเริ่มแพร่หลายไปสู่สามัญชนมากขึ้น จะเห็นได้ว่าการขุดพบเครื่องลายครามคุณภาพปานกลางในสมัยราชวงศ์หมิง กระจัดกระจายอยู่ทั่วไปตามแหล่งชุมชนโบราณ โดยเฉพาะในแหล่งที่เป็นเมืองท่าและเมืองที่มีความสำคัญในสมัยอยุธยา เช่น สุพรรณบุรี ราชบุรี เพชรบุรี ฯลฯ บริเวณเมืองชายฝั่งทะเลทางภาคใต้ เช่น ปัตตานี สุราษฎร์ธานี และภาคตะวันออก เช่น ชลบุรี จันทบุรี ตราด เป็นต้น ในขณะที่เครื่องลายครามชั้นดีนั้นแพร่หลายอยู่ในราชสำนักและหมู่ชนชั้นสูง ทั้งยังเป็นเครื่องบรรณาการที่กษัตริย์อยุธยาได้รับจากการส่งทูตติดต่อแลกเปลี่ยนกับประเทศจีนอยู่หลายครั้ง ดังเช่นเครื่องราชบรรณาการที่พระเจ้าเจียนหลงพระราชทานมายังกษัตริย์อยุธยาระหว่างปี พ.ศ. 2279-2309 ซึ่งระบุว่ามีการส่งเครื่องลายคราม 19 ชุด และถ้วยลายครามถึง 462 ชุด

นอกเหนือจากจะเป็นเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันแล้ว ในสมัยอยุธยาตอนปลายยังมีการนำเศษกระเบื้องลายครามที่ชำรุดเสียหายมาประดับแต่งอาคารสถาปัตยกรรมต่างๆ เช่น พระราชวังและวัดวาอาราม ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 ได้มีการตกแต่งพระที่นั่งและพระตำหนักด้วยศิลปะแบบจีนในสวนขวา ภายในพระบรมมหาราชวัง เมื่อปี พ.ศ. 2361 จนเป็นกระแสให้วังเจ้านายตลอดจนเรือนของขุนนางบางแห่งตกแต่งอย่างจีนตามพระราชนิยม และสันนิษฐานว่าการตั้งโต๊ะบูชาด้วยเครื่องลายครามก็น่าจะเริ่มในรัชกาลนี้ด้วย ครั้นมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 สิ่งก่อสร้างในรัชกาลนี้ล้วนมีรูปแบบและการตกแต่งไปในทางศิลปะจีนอย่างชัดเจน และมักประดับประดาอย่างวิจิตรด้วยเศษกระเบื้องถ้วยชามและแผ่นกระเบื้องเคลือบที่มีการสั่งทำขึ้นเป็นพิเศษสำหรับใช้ในการตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรมโดยเฉพาะ เช่น พระปรางค์วัดอรุณราชวราราม วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม ตลอดจนวัดวาอารามต่างๆ ที่บูรณะปฏิสังขรณ์และที่สร้างขึ้นใหม่ในสมัยดังกล่าว เนื่องจากพระองค์ทรงมีความพอพระทัยในศิลปะจีนเป็นพิเศษ



ภาพที่ 1 การประดับตกแต่งด้วยเศษกระเบื้องถ้วยชามและแผ่นกระเบื้องเคลือบ
บนพระปรางค์วัดอรุณราชวราราม
ที่มา : <http://www.manager.co.th>. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2560.

ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 เป็นยุคที่เครื่องลายครามได้รับความนิยมในฐานะศิลปวัตถุ ซึ่งกลายเป็นของสะสมเพื่อใช้ในการประดับตกแต่งบ้านเรือน มีการออกแบบและสั่งทำเครื่องลายครามให้มีลักษณะรูปทรงและลวดลายอย่างไทย เช่น ลายเทพนม ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ตลอดจนลายกนกต่างๆ สำหรับเป็นเครื่องใช้ประดับฐานะจำพวกกาน้ำชา ชุดชา ชามฝา กระปุก กระโถนค้อม กระโถนปากแตร กระถางต้นไม้ และแจกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังนิยมสะสมเครื่องลายครามสำหรับตั้งโต๊ะบูชาแบบจีน ซึ่งอาจเป็นที่นิยมมาแล้วตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 หรือ รัชกาลที่ 3 การตั้งโต๊ะเครื่องบูชาแบบจีนในสมัยรัชกาลที่ 4 นี้มีบันทึกไว้ในจดหมายเหตุงานพระราชพิธีบรมราชาภิเษกพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ. 2394 ว่าทรงโปรดให้พระบรมวงศานุวงศ์ ข้าราชการ เจ้าอาวาส นายอากร พ่อค้า นายสำเภา จัดโต๊ะเครื่องบูชาเข้ามาตั้งในบริเวณพระราชมณเฑียรและวัดพระศรีรัตนศาสดาราม มีจำนวนมากถึง 100 โต๊ะ นอกจากนี้ยังมีการประชุมตั้งโต๊ะเครื่องบูชาในงานพระราชพิธีเป็นการใหญ่อีก 2 ครั้ง ได้แก่ การพุทธาภิเษกสมโภชพระพุทธบุษยรัตน์ เมื่อคราวพระราชพิธีสมมายุ้มงคลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสมอด้วยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระบรมชนกนาถ ณ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม เมื่อปี พ.ศ. 2404 และพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ครบ 61 พรรษา เมื่อปี พ.ศ. 2407 นอกจากนี้ในวังของเจ้านายและบ้านขุนนางผู้ใหญ่เองก็มีการจัดโต๊ะเครื่องบูชาไปช่วยกันเมื่อมีงานจนกลายเป็นประเพณีนิยม เช่น งานแซยิตพระชันษาครบ 50 ปี ของพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว และกรมหลวงวงศาธิราชสนิท งานแซยิตอายุครบ 50 ปี ของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ และเจ้าพระยาภูธราภัย เป็นต้น การประชุมตั้งโต๊ะเพื่อพบปะสโมสรมันในหมู่

นักเล่นเครื่องโต๊ะด้วยกันเช่นนี้นิยมกันมากระยะหนึ่ง จากนั้นจึงซบเซาลงในช่วงปลายรัชกาล (สามารถ เวสุวรรณ์. 2556 : 4-6)



ภาพที่ 2 การประชุมตั้งเครื่องโต๊ะในงานเฉลิมพระชนมพรรษา
พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ. 2443
ที่มา : หนังสือเครื่องโต๊ะสยาม, 2556 : 60

ความนิยมในการตั้งโต๊ะเครื่องบูชาได้เริ่มขึ้นอีกครั้งในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ด้วยพระองค์ทรงโปรดการเล่นเครื่องโต๊ะมาแต่เดิม จึงทรงรวบรวมเครื่องถ้วยลายผักกาดเกษมรัชกาลที่ 2 และเครื่องลายครามลายมังกร 5 เล็บ มาตั้งเป็นโต๊ะหลวงในงานฉลองหอพระสมุดวชิรญาณ เมื่อปี พ.ศ. 2431 เป็นเหตุให้บรรดาเจ้านายและขุนนางที่เคยเลิกเล่นเครื่องโต๊ะไปในปลายสมัยรัชกาลที่ 4 กลับมาเล่นเครื่องโต๊ะอีกครั้ง ได้มีการประชุมตั้งโต๊ะเครื่องบูชาเป็นการใหญ่ครั้งแรกในการพระราชพิธีออกพระเมรุ พระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้านภาจรจรัสศรี ณ ท้องสนามหลวง เมื่อปี พ.ศ. 2432 ทรงกำหนดรางวัลพระราชทานเป็นรางวัลพิเศษ 5 รางวัล และรางวัลสามัญอีก 5 รางวัล โดยมีคณะกรรมการ 26 ท่านเป็นผู้ตัดสิน จนกระทั่งเกิดเป็นประเพณีการประกวดตั้งโต๊ะเครื่องบูชาสืบเนื่องมาในชั้นหลัง (สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. 2507 : 118-141) นอกจากนี้ยังมีการแต่งตั้งตำราว่าด้วยเครื่องโต๊ะและถ้วยปั้น ตลอดจนมีการตราพระราชบัญญัติข้อบังคับในการตัดสินเครื่องโต๊ะ เมื่อปี พ.ศ. 2444 ไว้สำหรับเป็นเกณฑ์มาตรฐาน แสดงให้เห็นถึงความนิยมในการประกวดเครื่องโต๊ะ ดังนั้นจึงมีผู้นิยมเสาะหาเครื่องลายครามที่เป็นของเก่าของดีไว้เป็นของสะสมมาจนถึงปัจจุบัน

จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะการใช้เครื่องลายครามในประเทศไทยตามวัตถุประสงค์การใช้งานได้ ดังนี้

1. ถวายเป็นพุทธบูชายังสถูปเจดีย์และศาสนสถานสำคัญ ตามคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา
2. เป็นข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเครื่องลายครามชั้นดีมักแพร่หลายในราชสำนักและหมู่ชนชั้นสูง ส่วนเครื่องลายครามคุณภาพปานกลางมักแพร่หลายในหมู่สามัญชน
3. เป็นเครื่องประดับฐานะเพื่อแสดงความมั่งคั่ง
4. เป็นเครื่องเรือนสำหรับประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม
5. เป็นชิ้นส่วนในการประดับตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรม เช่น พระปรางค์ เจดีย์ พระอุโบสถ วิหาร วัง ฯลฯ
6. เป็นของสะสมในฐานะศิลปวัตถุ และใช้สำหรับประกวดตั้งโต๊ะเครื่องบูชา

1.3 ลักษณะของเครื่องลายคราม

เครื่องลายคราม เป็นเครื่องถ้วย (Ceramics) ประเภทหนึ่ง ผลิตจากดินหรือหินบดละเอียด มีทั้งประเภทเนื้อแกร่ง (Stone Ware) และประเภทเนื้อละเอียด ซึ่งมีเนื้อดินปั้นบางจนกระทั่งแสงสามารถส่องผ่านได้ (Porcelain) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อดินที่ใช้ปั้นและอุณหภูมิในการเผา มีการตกแต่งลวดลายด้วยสารโคบอลต์ (Cobalt) ซึ่งให้สีครามหรือสีน้ำเงิน จากนั้นจึงเคลือบผิวด้วยน้ำเคลือบอีกชั้นหนึ่ง (ณัฐภัทร จันทวิช. 2529 : 50)

รูปทรงในการผลิตเครื่องลายครามนั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งที่นิยมใช้เป็นภาชนะสำหรับใช้สอยภายในประเทศ เช่น ถ้วย จาน ชาม กาน้ำชา แจกัน ฯลฯ รูปทรงในการปั้นอาจแตกต่างกันออกไปบ้างเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับรสนิยมในแต่ละยุคสมัยและรสนิยมของประเทศที่เป็นคู่ค้า เช่น ในสมัยราชวงศ์หยวนนิยมทำภาชนะที่มีรูปลักษณ์คล้ายภาชนะโลหะในตะวันออกกลาง อันเนื่องมาจากมีตลาดส่งออกที่สำคัญอยู่ในดินแดนแถบตะวันออกกลาง ในสมัยราชวงศ์หมิงมีการทำเครื่องลงยาห้าสีด้วยลวดลายและรูปทรงที่ออกแบบโดยช่างไทยซึ่งนิยมภาชนะแบบมีฝาปิด เพื่อส่งมาจำหน่ายยังประเทศไทย ในสมัยราชวงศ์ชิงนิยมทำภาชนะเคลือบสีต่างๆ ภาชนะลงยาสีและเขียนลายทองบนเคลือบที่เรียกว่า “แฟมิลีโรส” เพื่อเน้นการส่งออกไปยังยุโรป เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการปั้นเครื่องใช้สอยประเภทอื่นๆ ตลอดจนเครื่องประดับบ้านเรือน เช่น ตุ๊กตารูปต่างๆ เทวรูป เชิงเทียน กล้องใส่พู่กัน ม้านั่ง เป็นต้น ลักษณะการปั้นเครื่องลายครามตามความต้องการของตลาดในแต่ละยุคทำให้เราพอจะทราบได้ว่าเครื่องลายครามแต่ละชิ้นถูกผลิตขึ้นในสมัยใด โดยพิจารณาร่วมกับเทคนิคการปั้น ลักษณะสี น้ำเคลือบ และลวดลายที่ตกแต่งบนเครื่องลายคราม (ปวิวรรต ธรรมาปรีชากร. 2545 : 189-191)

ลวดลายบนเครื่องลายคราม เป็นหลักฐานสำคัญในการพิจารณาอายุของเครื่องลายครามแต่ละชิ้น นอกเหนือจากการวาดอักษรประจำรัชกาลซึ่งเป็นเครื่องระบุยุคสมัยที่ผลิตอย่างชัดเจนแล้ว ลักษณะเฉพาะของการวาดลวดลายในแต่ละยุคสมัยย่อมมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันออกไปได้แก่

สมัยราชวงศ์หยวน (พ.ศ. 1820-1911) ได้รับอิทธิพลทั้งรูปทรงการปั้นและการวาดลวดลายจากเครื่องโลหะของประเทศแถบตะวันออกกลาง แต่ปรับปรุงให้มีลักษณะเฉพาะตามแบบ

ของจีน นิยมวางลายโดยใช้พื้นที่อย่างเต็มที่ แบ่งพื้นที่อย่างสมมาตรกัน เช่น การแบ่งลายเป็นกรอบ แล้วจึงบรรจุลายลงในช่อง หรือการเขียนลายที่หมุนวนจากจุดศูนย์กลางแล้วแผ่วงรอบกว้างออกไป ซึ่งพบมากในภาชนะรูปทรงกว้าง เช่น จาน ชาม ลายที่นิยมได้แก่ ลายใบกล้วย ลายปลา และลาย สำหรับเป็นต้น (ปวิวรรต ธรรมาปริชากร. 2545 : 180)

สมัยราชวงศ์หมิง (พ.ศ. 1911-2187)

รัชสมัยพระเจ้าหงอู่และพระเจ้าหย่งเล่อ (พ.ศ. 1911-1967) ในช่วงต้นราชวงศ์ยังคงนิยมสืบทอดวิธีการเขียนลายอย่างราชวงศ์หยวน โดยแบ่งตัวภาชนะออกเป็นช่องอย่างเด่นชัด แล้วจึงบรรจุลวดลายลงไป ลายที่นิยมได้แก่ ลายช่อดอกโบตัน ลายช่อดอกไม้ ลายผลไม้ และลายวัชระ นอกจากนี้ยังนิยมเขียนเครื่องหมายปีรัชสมัยกำกับไว้ที่ก้นภาชนะด้วย

รัชสมัยพระเจ้าเซวียนเต๋อ (พ.ศ. 1969-1978) ทรงสนับสนุนให้เตาหลวงผลิตเครื่องลายครามเป็นจำนวนมาก นับได้ว่าเป็นยุคทองของเครื่องลายคราม รูปทรงการปั้นและลวดลายเครื่องถ้วยในยุคนี้ยังคงสืบทอดมาจากรัชสมัยพระเจ้าหย่งเล่อ มีรูปทรงที่แข็งแรงทนทาน ใช้สารโคบอลต์ที่ให้สีน้ำเงินเข้มเกือบดำ ลีลาการเขียนลวดลายดูแข็งแกร่ง สว่างาม เปรียบเสมือนบุรุษหนุ่มรูปร่างกำยำ ลวดลายที่นิยมที่สุด ได้แก่ ลายมังกร และลายดอกไม้ก้านขด นอกจากนี้ยังเป็นยุคที่มีการสร้างสรรค์ลวดลายชิ้นใหม่เป็นจำนวนมาก ได้แก่ ลายรูปคนในอิริยาบถต่างๆ ลายแปดเซียน ลายดอกไม้ ลายผลไม้ เช่น ผลท้อ ผลทับทิม ลายสัตว์ เช่น กิเลน หงส์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีลวดลายที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะทิเบตและอินเดียอีกด้วย

รัชสมัยพระเจ้าเฉิงฮั่ว (พ.ศ. 2008-2030) นิยมผลิตเครื่องลายครามที่มีรูปทรงบอบบาง เขียนลวดลายอย่างอ่อนช้อยด้วยสีโคบอลต์ที่ให้สีน้ำเงินอ่อน มีการพัฒนาน้ำเคลือบผิวภาชนะให้แลดูเรียบสนิทและมันวาว เครื่องลายครามในยุคนี้จึงเปรียบเหมือนสตรีผู้บอบบางเมื่อเทียบกับรัชกาลของพระเจ้าเซวียนเต๋อ วิธีเขียนลวดลายนิยมวาดเป็นลายเส้นขอบเสียก่อนแล้วจึงลงสี ลีลาการเขียนจึงไม่เป็นอิสระต่างจากเครื่องลายครามในยุคก่อน และกลายเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องลายครามในยุคนี้ ลวดลายที่นิยมเขียน ได้แก่ ลายมังกร ลายดอกไม้ก้านขด ลายมงคลแปดประการตามหลักพระพุทธศาสนา ลายช่อดอกบัว ฯลฯ ซึ่งล้วนแต่เป็นลวดลายที่สืบทอดมาจากรัชกาลก่อน เครื่องลายครามในรัชสมัยพระเจ้าเซวียนเต๋อและพระเจ้าเฉิงฮั่วนี้ เป็นที่ยอมรับกันว่ามีคุณภาพและมีฝีมือละเอียดประณีตที่สุด นับเป็นเครื่องถ้วยชั้นดีที่มีการผลิตเลียนแบบเรื่อยมาในทุกรัฐกาล

รัชสมัยพระเจ้าหงจื้อ (พ.ศ. 2031-2048) เป็นยุคที่ราชสำนักนิยมเครื่องเคลือบสีเหลือง และเครื่องถ้วยเขียนลายสี จึงมีการผลิตเครื่องลายครามน้อยลง แต่ก็ยังคงคุณภาพการผลิตไว้ได้เป็นอย่างดี และยังมีการสืบทอดรูปแบบการปั้น ตลอดจนการเขียนลวดลายไม่แตกต่างจากรัชกาลก่อน ลวดลายที่เกิดขึ้นใหม่ในสมัยนี้ ได้แก่ ลายโชดหิน ลายต้นไผ่ และลายคลื่นน้ำ เป็นต้น

รัชสมัยพระเจ้าเจินเต๋อ (พ.ศ. 2049-2064) นิยมผลิตเครื่องลายครามโดยเลียนแบบรูปทรงและลวดลายในสมัยพระเจ้าเซวียนเต๋อและสมัยราชวงศ์หยวน และเริ่มมีเครื่องปั้นลายครามที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติแถบตะวันออกกลาง อันเนื่องมาจากการเจริญเติบโตทางอำนาจของชนที่ชาวมุสลิมในราชสำนัก รูปทรงและการตกแต่งลวดลายจึงเป็นแบบเปอร์เซีย นอกจากนี้ยังมีการติดต่อกับค้าขายค้าขายกับชนชาติยุโรปด้วย จึงมีการผลิตเครื่องใช้แบบใหม่ เช่น กระบอกใส่พู่กัน แจกัน กล้องกระปุกแปดเหลี่ยม และเชิงเทียน สำหรับส่งออกไปจำหน่ายยังต่างประเทศ

รัชสมัยพระเจ้าเจียจิ้ง พระเจ้าหลงซิ่ง และพระเจ้าวันลี่ (พ.ศ. 2065-2162) มีการลดบทบาททางอำนาจของชนชั้น และมีการกวาดล้างพุทธศาสนา เนื่องจากพระองค์ทรงเลื่อมใสในลัทธิเต๋า ลวดลายของเครื่องลายครามในสมัยนี้จึงนิยมเขียนตามความเชื่อในลัทธิเต๋าแทนที่ความเชื่อตามหลักพุทธศาสนา เช่น ลายนักรบราชูสนทนาศรรณ ลายแผนผังแปดและลายมังกรแปดในลัทธิเต๋า ลายรูปสัตว์ประหลาดต่างๆ เป็นต้น ส่วนรูปแบบในการปั้นนิยมเลียนแบบจากภาชนะสำริดโบราณ (ปริวรรตธรรมาปริชากร. 2545 : 182-186)

สมัยราชวงศ์ซิง (พ.ศ. 2187-2454)

รัชสมัยพระเจ้าคังซี (พ.ศ. 2205-2265) เครื่องถ้วยลายครามในสมัยนี้มีกรรมวิธีผลิตที่ดีกว่าสมัยราชวงศ์หมิง เนื้อดินปั้นขาวละเอียด การขึ้นรูปมีฝีมือปราณีต น้ำเคลือบเรียบใส ทำให้ได้ผิวภาชนะที่เรียบลื่นและเงางาม มีการเลียนแบบรูปทรงและลวดลายเครื่องถ้วยสมัยราชวงศ์หมิงตอนต้น แต่นิยมใช้ระดับสีอ่อนแก่บนลวดลายคล้ายกับการแรเงาโดยการเขียนทับกันหลายครั้ง ทำให้เกิดภาพวาดที่มีมิติ นอกจากนี้ยังมีการเขียนลายภาพเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นวิธีการที่สืบทอดมาจากเครื่องถ้วยชอนชุยและเครื่องถ้วยเตงโคอิ สินค้าส่งออกสำคัญไปยังประเทศญี่ปุ่นในสมัยราชวงศ์หมิงตอนปลาย อันเป็นลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นของเครื่องลายครามในสมัยดังกล่าว ในรัชสมัยพระเจ้าคังซีได้มีการตราพระราชกฤษฎีกาจำกัดการเขียนเครื่องหมายรัชสมัยไว้เฉพาะเครื่องถ้วยของหลวงเท่านั้น ส่วนเครื่องถ้วยสินค้าส่งออกจะนิยมเขียนลายสัญลักษณ์อื่นๆ หรือบอกปีที่ผลิตไว้ใต้ฐานภาชนะ

รัชสมัยพระเจ้าหย่งเจิ้นและพระเจ้าเฉียนหลง (พ.ศ. 2266-2338) นิยมผลิตเครื่องลายครามโดยเลียนแบบรูปทรงและลวดลายเครื่องถ้วยสมัยราชวงศ์หมิงตอนต้น ได้แก่ รัชสมัยพระเจ้าหย่งเล่อ พระเจ้าเซวียนเต๋อ และพระเจ้าเฉิงฮั่ว เช่นเดียวกับในรัชสมัยของพระเจ้าคังซี แต่การผลิตเลียนแบบนั้นมีคุณภาพที่ดีกว่าทั้งรูปทรงและฝีมือเชิงช่าง อีกทั้งในสมัยนี้เริ่มมีการผลิตเครื่องถ้วยประเภทอื่นสำหรับส่งออกไปค้าขายยังทวีปยุโรป ได้แก่ เครื่องถ้วยเขียนลายลงยาสีบนเคลือบ เขียนเป็นภาพเทพนิยายหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ โดยใช้สีเขียวเข้มและสีแดงเป็นสีเด่น มีสีอื่นเป็นสีประกอบ และตัดเส้นด้วยสีดำ เรียกว่า “แฟมิลล์แวต” เครื่องถ้วยเคลือบสีแดงเข้ม น้ำเงินเข้ม หรือน้ำตาลเข้ม เขียนลายแบบลงยาเป็นภาพนก ดอกไม้ หรือภาพบุคคล ด้วยสีชมพูออกกุหลาบ มีเทคนิคในการผสมสีอ่อนแก่อย่างยุโรป และตัดเส้นด้วยการเขียนลายทอง เรียกว่า “แฟมิลล์โรส” นอกจากนี้ยังมีการผลิตเครื่องเคลือบสีเดียวที่แปลกใหม่ เช่น สีฟ้าเทอควอยซ์ สีโบซาป็น สีแดงเลือดวัว สีดำ สีเหลืองสด สีเขียวเซลาดอนหรือสีเขียวไข่มุก ฯลฯ จึงทำให้การผลิตเครื่องลายครามเพื่อส่งออกมีแนวโน้มลดลงกว่ารัชสมัยพระเจ้าคังซี

ภายหลังรัชสมัยพระเจ้าเฉียนหลงเป็นต้นมา สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองไม่สู้มั่นคงนัก เครื่องถ้วยจากเตาของหลวงจึงไม่มีความโดดเด่นดังเช่นในรัชกาลก่อน อย่างไรก็ตามยังคงมีการผลิตเครื่องถ้วยคุณภาพปานกลางสำหรับส่งออกโดยโรงงานอุตสาหกรรมประจำมณฑลต่างๆ เช่น มณฑลฝูเจี้ยน และกว่างตง นับตั้งแต่ปลายรัชสมัยพระเจ้ากวงสุ (พ.ศ. 2418-2451) จนกระทั่งประเทศจีนก้าวเข้าสู่ระบอบการปกครองแบบสาธารณรัฐ แม้ว่าการผลิตเครื่องถ้วยเพื่อส่งออกโดยเตาเอกชนจะมีมากขึ้น แต่ฝีมือและคุณภาพนั้นไม่อาจเทียบได้กับเครื่องถ้วยในอดีต อันเนื่องมาจากการเน้นปริมาณในการผลิตเป็นหลักและขาดการสนับสนุนจากราชสำนักนั่นเอง (ปริวรรตธรรมาปริชากร. 2545 : 188-191)

เครื่องลายครามที่นิยมสะสมแพร่หลายกันอยู่ในปัจจุบันนี้ ทั้งประเภทที่ผลิตอย่างศิลปะจีน และประเภทที่ประเทศไทยออกแบบลวดลายส่งไปเพื่อสั่งทำ ส่วนใหญ่เป็นเครื่องลายครามที่ผลิตในสมัยราชวงศ์ชิง (พ.ศ. 2187-2454) ซึ่งตรงกับสมัยอยุธยาตอนปลายจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนเครื่องลายครามที่เก่าแก่ตั้งแต่สมัยราชวงศ์หมิงลงไปนั้น ส่วนใหญ่อยู่ในสภาพที่แตกหักไม่สมบูรณ์ หรือเป็นชิ้นส่วนที่ขุดค้นพบตามโบราณสถานทั้งสิ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเน้นศึกษาจากเครื่องลายครามที่ผลิตในสมัยราชวงศ์ชิงเป็นหลัก เนื่องจากยังมีหลักฐานที่สมบูรณ์หลงเหลืออยู่เป็นจำนวนมาก ในสมัยนี้เป็นยุคที่มีการผลิตทั้งเครื่องลายครามที่มีรูปแบบเฉพาะของราชวงศ์ชิงเอง และยังมีการผลิตเลียนแบบเครื่องลายครามแบบราชวงศ์หมิงตอนต้นอีกด้วย

ลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องลายครามแต่ละชิ้นนั้น อาจมีทั้งกระบวนลายที่เรียบง่ายไปจนถึงลวดลายที่ละเอียดซับซ้อน และมีรูปแบบที่หลากหลายไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับจินตนาการและฝีมือลายมือในการรังสรรค์ของช่างแต่ละสมัยหรือแต่ละท้องถิ่น สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ (อ้างถึงใน สามารถ เวสุวรรณ์. 2556 : 72-100) ทรงจำแนกลวดลายของเครื่องกระเบื้องลายครามออกเป็น 5 หมวด ได้แก่

1. ลวดลายรูปบุคคลจำพวกต่างๆ ได้แก่

1.1 ลวดลายบุคคลกระทำอิริยาบถต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น ภาพเด็กเล่น ภาพนักปราชญ์ ภาพขุนนาง ภาพสตรีในราชสำนัก ภาพชาวนา ภาพชาวประมง เป็นต้น

1.2 ลวดลายบุคคลในวรรณกรรม ตำนาน และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เช่น เรื่องสามก๊ก เรื่องห้องสิน เรื่องไซอิ๋ว เรื่องราวในพงศาวดารจีน เป็นต้น

1.3 ลวดลายเทพ เซียน และพระอรหันต์ เช่น ภาพโป๊ยเซียน ภาพชกลกซิว ภาพเทพผู้หลัวโซ่ว ภาพสิบแปดพระอรหันต์ เป็นต้น



ภาพที่ 3 ภาพทรงลูกแพรลายครามเขียนภาพบุคคลในวรรณกรรมจีน

ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24

ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 77

2. ลวดลายรูปสัตว์ประเภทต่างๆ ได้แก่

2.1 ลวดลายรูปสัตว์ที่มีอยู่จริงและมีความหมายเป็นมงคล เช่น นก ม้า ปลา กวาง ค้างคาว เต่า ผีเสื้อ เป็นต้น

2.2 ลวดลายรูปสัตว์ในจินตนาการและเทพนิยาย เช่น มังกร หงส์ กิเลน หรือ สัตว์ผสมที่มีลักษณะพิเศษ เป็นต้น



ภาพที่ 4 แจกันทรงลูกแพร์ลายครามเขียนลายมังกรดินเมฆ
ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24
ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 112

3. ลวดลายรูปพรรณไม้ต่างๆ ที่มีความหมายเป็นมงคล ได้แก่

3.1 ลวดลายรูปพันธุ์ไม้ใบ เช่น กอบัว สาหร่าย ต้นไผ่ ต้นหลิว ต้นสน ต้นเหมย เป็นต้น

3.2 ลวดลายรูปพันธุ์ไม้ดอก เช่น ดอกบัว ดอกโบตั๋น ดอกเบญจมาศ ดอกบ๊วย เป็นต้น

3.3 ลวดลายรูปผลไม้ เช่น ผลท้อ ผลทับทิม ผลส้มมือ เป็นต้น



ภาพที่ 5 กระโถนปากแตรลายครามเขียนลายสามสหายคิมหันต์ ได้แก่ ต้นสน ต้นไผ่ และต้นเหมย
ศิลปะสมัยราชวงศ์ซิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24
ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 120

4. ลวดลายรูปสิ่งของซึ่งมีความหมายเป็นมงคล เช่น ภาพเหรียญ กระป๋อง พัด น้ำเต้า ตัวอักษรจีน ฯลฯ บางครั้งแบ่งลวดลายเป็นสัดส่วนชัดเจน บางครั้งนิยมเชื่อมต่อลวดลายไม่ให้มีช่องว่างด้วยลายริ้วแพรที่เรียกว่า “ลายฮ่อ”



ภาพที่ 6 ภาพส่วนบนของพานลายครามเขียนลายสิ่งของมงคลผูกลายริ้วแพรที่เรียกว่า “ลายฮ่อ”
ศิลปะสมัยราชวงศ์ซิง รัชสมัยพระเจ้ากวงสุ พ.ศ. 2418-2451
ที่มา : หนังสือเครื่องโต๊ะสยาม, 2556 : 91

5. ลวดลายรูปภูมิประเทศและทิวทัศน์ต่างๆ เช่น ภาพอาคารสถานที่ ภาพป่าไม้และภูเขา เป็นต้น ลวดลายลักษณะนี้บางครั้งเขียนเฉพาะทิวทัศน์ล้วนๆ บางครั้งมีการแทรกภาพบุคคลสัตว์ หรือบทกวีลงไปในภาพด้วย



ภาพที่ 7 คนไทยลายครามเขียนลายรูปภูมิประเทศและทิวทัศน์
ศิลปะสมัยราชวงศ์ชิง ราวพุทธศตวรรษที่ 24
ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 100

ลักษณะการเขียนลวดลายลงบนเครื่องลายครามนั้น มีทั้งการเขียนแยกประเภทลวดลายอย่างชัดเจน และมีทั้งการเขียนลวดลายต่างประเภทผสมกัน การพิจารณาประเภทของลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องลายครามแต่ละชิ้น ย่อมพิจารณาจากกระบวนลายว่าเน้นไปที่ลวดลายประเภทใดเป็นหลัก และใช้ลวดลายประเภทใดเป็นลายประกอบ ผู้วิจัยจะได้นำเอาลักษณะของเครื่องลายครามอันได้แก่ รูปทรง สีสันท และลวดลาย มาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ทำรา ตลอดจนออกแบบเครื่องแต่งกายและองค์ประกอบการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน โดยประยุกต์เข้ากับแนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์และการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์

2. แนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

นาฏศิลป์ เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมในด้านต่างๆ เช่น ความบันเทิง การพักผ่อนหย่อนใจ ฯลฯ ในการสร้างงานนาฏศิลป์แต่ละครั้ง จำเป็นต้องผ่านกระบวนการทางความคิดและการสร้างสรรค์อย่างมีระบบ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานนาฏศิลป์แบบ

จารีต การปรับปรุงจากการแสดงดั้งเดิม หรือสร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่ ซึ่งมีได้มีเพียงขั้นตอนการออกแบบลีลาท่ารำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ผู้สร้างสรรค์ยังต้องออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ให้เหมาะสมแก่ผลงานชิ้นนั้นๆ อีกด้วย อาทิ รูปแบบแถว การใช้เวที ฉาก แสง จังหวะและทำนองดนตรี เครื่องแต่งกาย ตลอดจนเทคนิคประกอบการแสดง เพื่อให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจสอดแทรกแนวความคิด จินตนาการ หรือความหมายบางอย่าง ที่ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมได้รับทราบ โดยต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการแสดงดังกล่าวด้วย ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้ที่ดี สามารถนำประสบการณ์มาปรับใช้ในการแสดง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ และเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม

นอกเหนือจากความสามารถส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว การสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ยังจำเป็นต้องอาศัยระเบียบวิธีในการคิดและสร้างสรรค์เช่นเดียวกับการทำวิจัย เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างเป็นขั้นตอน และมีแนวทางในการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน โดยกำหนดแนวความคิดหลักว่าการสร้างงานชิ้นนั้นๆ ทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์อย่างไร มีกลุ่มผู้ชมเป็นใคร (เพศ, อายุ, อาชีพ) เป็นต้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ของดาร์ณี ชำนาญหมอ (2551 : 31-33) ซึ่งกำหนดลำดับขั้นตอนในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ไว้ ดังนี้

2.1 ลำดับขั้นตอนในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์

2.1.1 แรงบันดาลใจ (Stimulate)

แรงบันดาลใจเป็นปัจจัยกระตุ้นที่เกิดจากสิ่งเร้าภายนอกร่างกาย ได้แก่ การได้ยิน การมองเห็น เป็นต้น บางครั้งอาจเกิดขึ้นจากความรู้สึกส่วนตัวภายในจิตใจของผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยมีปัจจัยเริ่มต้นมาจากสิ่งรอบกาย เช่น วิถีชีวิต สภาพแวดล้อม สังคม ศาสนา การศึกษา ฯลฯ ซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล แรงบันดาลใจจึงเป็นสิ่งที่แรกๆ ที่ผู้สร้างสรรค์งานได้รับจากประสบการณ์บางอย่าง และเป็นตัวจุดประกายความคิดให้สร้างสร้งผลงานออกมาในรูปแบบใดแบบหนึ่ง

2.1.2 กำหนดประเภทของการเต้นรำที่จะนำเสนอ (Type of Dances)

หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจบางอย่าง สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในลำดับต่อไปคือการเลือกวิธีการที่จะนำเสนอ (Presentation)ว่าจะสร้างสร้งการแสดงออกมาในรูปแบบใด ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นรำโดยส่วนใหญ่มักจะสร้างสร้งงานในรูปแบบที่ตนมีความถนัด หรืออาจทดลองสร้างงานในรูปแบบใหม่ ซึ่งสามารถสรุปเป็นแนวทางได้ ดังนี้

2.1.2.1 การแสดงตามแบบดั้งเดิม คือการแสดงที่มีรูปแบบค่อนข้างตายตัว ไม่แตกต่างจากจารีตดั้งเดิมมากนัก เพียงแต่นำมาปรับปรุงให้เหมาะสมกับองค์ประกอบที่จะต้องเกิดขึ้นใหม่ เช่น เวลา สถานที่ เทคนิคเวที เป็นต้น

2.1.2.2 การประยุกต์จากงานแบบดั้งเดิมให้เกิดงานใหม่ เป็นการสร้างสร้งโดยนำเพียงเอกลักษณ์ท่าทาง หรือลักษณะเด่นจากงานดั้งเดิมมาเป็นหลัก เช่น การนำลักษณะมือของนาฏศิลป์ไทยมาผสมผสานกับการใช้เท้าของบัลเลต์ ออกแบบท่าทางขึ้นใหม่จนเกิดลักษณะเฉพาะและร้อยเรียงให้กลมกลืน กลายเป็นงานใหม่ที่นำเสนอและแตกต่างไปจากเดิม

2.1.2.3 การผสมผสานงานนาฏศิลป์หลายแขนงเข้าด้วยกันจนเกิดงานใหม่ เช่น การนำเทคนิคของบัลเลต์มาผสมผสานกับการเต้นแบบแจ๊ส การนำนาฏศิลป์อินเดียมาผสมผสาน

กับการเคลื่อนไหวแบบโมเดิร์นแดนซ์ เป็นต้น งานที่เกิดจากการผสมผสานในลักษณะนี้ สามารถแยกแยะให้เห็นได้ชัดเจนว่านำรูปแบบดั้งเดิมของนาฏศิลป์ประเภทใดมาใช้ในส่วนใดบ้าง

2.1.2.4 การทดลองสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่โดยไม่ได้อยู่บนพื้นฐานเดิมของนาฏศิลป์ประเภทใด ๆ

2.1.3 การทดลองโดยการด้นสด (Improvisation)

การด้นสดนั้นนับว่าเป็นกลวิธีที่สำคัญและมีส่วนช่วยในการสร้างงานเป็นอย่างมาก สามารถใช้ได้ทั้งผู้ออกแบบท่าเต้นและนักแสดง โดยการตั้งโจทย์ขึ้นมาแล้วลองปลดปล่อยความคิดกับร่างกายให้สอดคล้องกับทำนองเพลงหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้โดยที่ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อน ซึ่งนักแสดงต้องอาศัยความสามารถและไหวพริบ ประกอบกับความรู้สึกลึกซึ้ง จินตนาการ เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นท่าทาง การด้นสดอาจทำหลายครั้ง เพื่อให้ผู้ออกแบบท่าเต้นสามารถมองเห็นศักยภาพของนักแสดงแต่ละคน รวมทั้งแนวคิดในมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์งานได้อีกด้วย

2.1.4 การประเมินผลจากการด้นสด และการเลือกจุดที่น่าสนใจมาขัดเกลา (Evaluation of Improvisation, Selective and Refinement)

ข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบท่าเต้นได้รับจากการทดลองโดยการด้นสดนั้นมักมีจำนวนมากและมีความหลากหลาย ดังนั้นจึงควรประเมินว่าส่วนใดดีหรือไม่ อย่างไร ส่วนใดน่าจะสอดคล้องตรงแนวความคิด (Idea) เพิ่มเติม เพื่อให้การแสดงสามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ การเลือกจุดที่น่าสนใจจากการด้นสดมาขัดเกลานั้นเป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมทำกันมาก โดยเฉพาะในงานที่ทดลองชิ้นใหม่ เนื่องจากลีลาการเคลื่อนไหวนั้นเกิดขึ้นจากตัวนักแสดงเอง จึงช่วยให้มีความเป็นธรรมชาติขณะแสดง ดูราบรื่นไม่ขัดเขิน ซึ่งผู้ออกแบบท่าเต้นควรขัดเกลาให้การเคลื่อนไหวเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และเชื่อมโยงลีลาการเคลื่อนไหวให้มีความต่อเนื่องกลมกลืน

2.1.5 ดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff)

เมื่อผู้ออกแบบได้ลักษณะการเคลื่อนไหวเป็นโครงแบบคร่าว ๆ แล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการร้อยเรียงและจัดระเบียบการแสดง รวมทั้งลำดับเหตุการณ์ในการแสดงว่าช่วงไหนต้องทำอะไรบ้าง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1.5.1 กำหนดโครงสร้างรวม โดยกำหนดลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น อาจเริ่มจากการวางแผนในแผ่นกระดาษก่อน เพื่อให้เห็นภาพรวมได้ชัดเจนและไม่สับสน ตลอดจนเป็นการเตือนความจำผู้ออกแบบให้ดำเนินการแสดงไปตามลำดับที่กำหนด

2.1.5.2 การแบ่งช่วงอารมณ์ ในการแสดงแต่ละชุดย่อมมีการแบ่งช่วงของการแสดง ผู้ออกแบบงานควรกำหนดอารมณ์ (Mood) และสิ่งที่ต้องการจะสื่อในแต่ละช่วง โดยอาจเน้นไปในช่วงใดช่วงหนึ่งตามความเหมาะสม

2.1.5.3 ท่าทางและทิศทาง นอกเหนือจากการร้อยเรียงลีลาการเคลื่อนไหวให้มีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกันแล้ว ผู้ออกแบบจำเป็นต้องปรับท่าทางให้เหมาะสมกลมกลืนกับช่วงการแสดง รวมทั้งกำหนดทิศทาง รูปแบบแถว การจัดกลุ่ม ตำแหน่ง การเดินทางของนักแสดง ตลอดจนการเข้าออกจากเวทีด้วย

2.1.5.4 การลงรายละเอียด คือการฝึกซ้อมนักแสดงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความชำนาญและไม่เกิดข้อผิดพลาดขณะทำการแสดง โดยอาจมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม แต่โดยส่วนมากแล้วจะไม่ต่างจากเค้าโครงเดิมมากนัก ในขั้นตอนนี้อาจมีการซักซ้อมร่วมกับฝ่ายอื่น ๆ เช่น ฝ่ายกำกับเวที ฝ่ายเครื่องแต่งกาย เพื่อความราบรื่นในการแสดง และสุดท้ายควรซ้อมการแสดงแบบเหมือนจริง (Run Through) เพื่อตรวจสอบภาพรวมและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

3. แนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์

นาฏศิลป์เป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่สำคัญการรับรู้ผ่านการมองเห็น ดังนั้นการออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์จึงมีความคล้ายคลึงกับการออกแบบงานทัศนศิลป์ ผู้ออกแบบควรมีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีทัศนศิลป์ และหลักการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อนำความรู้ทั้ง 2 ด้านมาประยุกต์ใช้ด้วยกัน การออกแบบการแสดงโดยอาศัยทฤษฎีและหลักการดังกล่าว จะช่วยให้สามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ผู้วิจัยได้เลือกใช้หลักการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2544 : 219-229) ซึ่งประยุกต์มาจากทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบองค์ประกอบในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามเงิน ดังนี้

3.1 ทฤษฎีทัศนศิลป์

คือการนำองค์ประกอบต่างๆ มาสร้างเป็นภาพให้เกิดความงามและมีความหมาย โดยมีองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ดังต่อไปนี้

3.1.1 จุด คือหน่วยที่เล็กที่สุดบนพื้นผิว สามารถบ่งบอกถึงความเป็นเอกเทศ หรือความกลมกลืนภายในเวที ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของนักแสดงแต่ละคนได้

3.1.2 เส้น คือการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยเส้นนั้นสามารถสื่อความหมายได้หลายอย่าง เช่น

3.1.2.1 เส้นตรง สื่อถึงความจริงจัง เฉียบขาด มุ่งมั่น

3.1.2.2 เส้นโค้ง สื่อถึงความอ่อนไหว อ่อนโยน ไม่แน่นอน

3.1.2.3 เส้นพั่นปลาและเส้นที่เป็นรูปคลื่น สื่อถึงความสับสน ลังเล

3.1.2.4 เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง

3.1.2.5 เส้นนอน ให้ความรู้สึกถึงความสงบ ฯลฯ

3.1.3 รูปทรง คืออาณาบริเวณที่เกิดจากการบรรจบของเส้น มีทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ รูปทรงเรขาคณิตจะเหมาะกับการแสดงที่มีคนเป็นจำนวนมาก นิยมใช้ออกแบบทำซุ้ม แปรแถวหรือแปรขบวน สื่อถึงความเป็นระเบียบ กฎเกณฑ์ ส่วนรูปทรงธรรมชาติจะเหมาะกับการแสดงที่ให้ความรู้สึกไม่เป็นทางการและต้องการสื่อถึงความเป็นอิสระ

3.1.4 สี เป็นส่วนประกอบทางศิลปะที่สามารถสร้างความรู้สึกต่อผู้ชมได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นจากการจัดแสง ฉาก เครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้ออกแบบควรเลือกใช้สีโดยคำนึงถึงบรรยากาศและองค์ประกอบการแสดงโดยภาพรวม และควรระมัดระวังในการให้แสง ซึ่งอาจทำให้สีที่ตกกระทบผิดเพี้ยนไปได้ เช่น การให้ไฟสีแดงในชุดการแสดงที่แต่งกายด้วยสีเหลือง อาจทำให้สีเครื่องแต่งกายเพี้ยนเป็นสีส้มได้

3.1.5 พื้นผิว โดยทั่วไปมี 2 ลักษณะ คือ ผิวละเอียดเรียบ และผิวหยาบหรือขรุขระ ซึ่งอาจนำมาใช้ในการแสดงได้ 2 ลักษณะเช่นกัน โดยการเคลื่อนไหวอย่างราบเรียบนุ่มนวล หรือเคลื่อนไหวอย่างสะดุด กระตุก เพื่อแสดงความรู้สึกที่แตกต่างกัน รวมทั้งใช้ในการออกแบบพื้นผิวของฉาก เครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์การแสดง ก็สามารถสื่อความรู้สึกไปยังผู้ชมได้เช่นกัน

นอกจากผู้ออกแบบผลงานจะต้องมีความรู้ในทฤษฎีทัศนศิลป์แล้ว ยังจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านการจัดวางทางทัศนศิลป์ด้วย เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ให้มีภาพรวมที่สมบูรณ์ สวยงาม และมีมิติที่หลากหลาย สำหรับแนวคิดเรื่องการจัดวางทางทัศนศิลป์และองค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหวนั้น ดารณี ขำนาญหโม (2551 : 34-36) ได้เสนอแนวทางไว้ดังนี้

3.2 การจัดวางทางทัศนศิลป์

3.2.1 เอกภาพ คือการนำส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ได้สร้างไว้ มารวมกันให้เกิดเป็นภาพเดียวกันและต่อเนื่องในฉาก (Scene) นั้นๆ หรืออาจสร้างความแตกต่างได้โดยใช้เอกภาพซ้อน ทั้งนี้ผู้ออกแบบไม่ควรสร้างเอกภาพในการแสดงมากเกินไปในแต่ละฉากการแสดง เนื่องจากอาจทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้ความหมายที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อ

3.2.2 ความสมดุล เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการใช้พื้นที่ในการแสดง (The Stage Space) ให้เหมาะสม โดยการกำกับทิศทางของนักแสดงให้มีความสมดุลกัน แต่ไม่จำเป็นต้องใช้จุดกึ่งกลางของเวทีเป็นศูนย์กลางเสมอ ผู้ออกแบบที่ดีควรใช้พื้นที่ของเวทีให้เป็นประโยชน์มากที่สุด โดยคำนึงถึงมิติ ความลึก ระดับ หรือสมดุลทางร่างกายของนักแสดง ซึ่งสามารถช่วยให้การแสดงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.2.3 ความกลมกลืน ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงความกลมกลืนกันระหว่างนักแสดง โดยทำให้เกิดความเป็นกลุ่มก้อนเพื่อส่งผ่านพลังไปยังผู้ชมได้มากขึ้น หากมีนักแสดงนำในการแสดงก็ควรมีจุดเด่นที่แตกต่าง แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ควรแยกขาดจากกันโดยสิ้นเชิง อย่างไรก็ตามผู้ออกแบบไม่ควรสร้างความกลมกลืนในการแสดงเป็นระยะเวลานาน เนื่องจากทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจ (Monotone)

3.2.4 ความแตกต่าง คือการสร้างความแปลกหรือสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้นระหว่างนักแสดงด้วยกันเอง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ทั้งนี้ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงจังหวะในการใช้แต่พอดี หากมีการสร้างความแตกต่างบ่อยๆ ก็อาจทำให้การแสดงขาดความต่อเนื่องได้ (Fragments)

แม้ว่าทฤษฎีและหลักการต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมานั้น จะเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบและสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ก็ตาม แต่ไม่จำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องทำตามหลักการดังกล่าวทั้งหมด เนื่องจากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์แต่ละชิ้นนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงแนวความคิดหลักเป็นปัจจัยสำคัญ ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการสื่ออะไร เพื่อจะเลือกใช้หลักการบางอย่างให้เหมาะสมกับการแสดง และสามารถสร้างความแตกต่างอย่างมีเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตน ลักษณะนิสัย ประสบการณ์ส่วนตัว และรสนิยมของผู้ออกแบบได้เป็นอย่างดี

3.3 องค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว

3.3.1 จังหวะ (Tempo) สามารถสื่อถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ใช้จังหวะเร็วเพื่อสื่อถึงความสนุกสนานรื่นเริง ใช้จังหวะที่ช้าเพื่อสื่อถึงความโศกเศร้า เป็นต้น

3.3.2 การใช้ที่ว่าง (Space) การเคลื่อนไหวของนักแสดงนั้นควรใช้พื้นที่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยอาศัยที่ว่างเป็นปริมาตร คือ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความสูง โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่กำหนดให้นักแสดงหยุดนิ่ง และทิศทางในการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง การเคลื่อนไหวที่ต่างกันย่อมทำให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกัน จำนวนนักแสดงเองก็มีผลต่อการจัดวางและการทำให้เกิดพื้นที่ว่าง ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงต้องอาศัยหลักการใช้บริเวณว่าง คือ จุดเด่น (Focus) รูปร่าง (Shape) มิติ (Dimension) ระดับ (Level) ทิศทาง (Direction) และการใช้พื้นที่ (Floor Pattern)

3.3.3 การใช้พลัง (Energy) ผู้ออกแบบควรกำกับลีลาของนักแสดงโดยระมัดระวังความหนักเบา (Force-Flow) ในการเคลื่อนไหว เพราะการใช้พลังในการเคลื่อนไหวที่ต่างกันย่อมสร้างอารมณ์ที่แตกต่าง ถึงแม้จะเป็นท่าเดียวกันก็ตาม

จากแนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์และการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์การแสดงแต่ละชั้นจำเป็นต้องอาศัยแนวความคิดหลัก โดยมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมเป็นเป้าหมาย จากนั้นจึงกำหนดรูปแบบและองค์ประกอบอย่างมีลำดับขั้นตอน ผู้ออกแบบและสร้างงานนาฏศิลป์ที่ดีควรมีความรู้ความสามารถ และมีหลักในการสร้างสรรค์ตามทฤษฎีดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีข้างต้นมาใช้เป็นพื้นฐานแนวคิดในการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน เพื่อหาแนวทางอันอาจเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ชุดใหม่ที่มีความน่าสนใจและสามารถเข้าถึงผู้ชมในยุคปัจจุบันได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน เป็นการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ และแนวคิดทฤษฎีด้านการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์เป็นหลักในการออกแบบ งานวิจัยฉบับนี้จึงเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

- 1. ขั้นรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารร่วมกับการศึกษาภาคสนาม เพื่อนำมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ท่ารำ เครื่องแต่งกาย ดนตรีประกอบการแสดง ตลอดจนองค์ประกอบการแสดงอื่นๆ
- 2. ขั้นการสร้างสรรค โดยนำข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยเอกสารร่วมกับการศึกษาภาคสนามมาสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์ (Performance Production) ชุด ลายครามสยามจีน โดยมีระยะเวลาในการดำเนินงานระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2559 - 30 กันยายน 2560 รวมเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 1 ปี มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงขั้นตอนในการดำเนินงาน

ลำดับที่	กิจกรรม	2559			2560								
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1.	ดำเนินการเก็บข้อมูล	←→											
2.	กำหนดเค้าโครงเรื่อง และคัดเลือกนักแสดง				←→								
3.	ออกแบบเพลงประกอบการแสดง						←→						
4.	ออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ทรงผม และอุปกรณ์ประกอบการแสดง								←→				
5.	ออกแบบลีลาและฝึกซ้อมการแสดง									←→			

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	กิจกรรม	2559			2560								
		ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
6.	นำเสนอผลงาน สร้างสรรค์										↔		
7.	จัดทำเอกสารเพื่อ สรุปผลการวิจัย											↔	

ที่มา : ผู้วิจัย

3. ชื่อนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ โดยนำเสนอต่อผู้ชมในวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พร้อมทั้งจัดการเสวนาหลังการแสดง เพื่อสอบถามความคิดเห็นจากผู้ชม ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในขั้นสรุปผลการวิจัย
4. ขั้นสรุปผลการวิจัยเป็นเอกสารทางวิชาการ โดยการบันทึกข้อมูลที่ได้รับในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการจัดเสวนา มาวิเคราะห์ สรุป และเรียบเรียงโดยวิธีการพรรณนาความ (Descriptive Presentation) เป็นเอกสารเชิงวิชาการ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ประกอบด้วย ทีมงานนักแสดง และผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีประสบการณ์ในการเป็นกรรมการตัดสินผลงานการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้แก่สถาบันการศึกษาต่างๆ มาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญหรือเป็นนักสะสมเครื่องลายครามมาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ การเก็บข้อมูลก่อนการสร้างสรรค (Pre-Production) ระหว่างการสร้างสรรค (Production) และภายหลังการสร้างสรรค (Post-Production) โดยมีวิธีการ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลก่อนการสร้างสรรค (Pre-Production) โดยการศึกษาจากเอกสาร ร่วมกับการศึกษาภาคสนาม ดังนี้

1.1 การศึกษาจากเอกสาร มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องลายคราม สังเกตลักษณะรูปทรง สีส้น และลวดลายจากภาพประกอบ ตลอดจนศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ จากหนังสือ วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่

- 1.1.1 หอสมุดแห่งชาติ
- 1.1.2 หอสมุดปรีดี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- 1.1.3 ศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.1.4 สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.1.5 สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยรามคำแหง

1.1.6 สำนักบรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

1.2 การศึกษาภาคสนาม มีวิธีดำเนินการศึกษา ดังนี้

1.2.1 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เก็บข้อมูลโดยใช้สมุดจดบันทึก กล้องถ่ายภาพ/วิดีโอ และเครื่องบันทึกเสียง เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งผู้วิจัยมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

1.2.1.1 กลุ่มศิลปิน คณาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีประสบการณ์ในการเป็นกรรมการตัดสินผลงานการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้แก่สถาบันการศึกษาต่างๆ มาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี ได้แก่

(1) นางสถาพร สันทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

(2) รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) พ.ศ. 2548

(3) นายพีรเมธ ฆมธวัช ผู้ก่อตั้งคณะละครอารมณ์งาม

1.2.1.2 กลุ่มนักวิชาการ คณาจารย์ หรือผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีความเชี่ยวชาญหรือเป็นนักสะสมเครื่องลายครามมาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี ได้แก่

(1) นายภูษงค์ จันทวิช ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเครื่องกระเบื้อง

(2) ดร.สุรัตน์ จงดา ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. การเก็บข้อมูลระหว่างการสร้างสรรค์ (Production) โดยใช้สมุดบันทึก และกล้องถ่ายภาพ/วิดีโอ ในการบันทึกข้อมูลระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อนำมาสรุป วิเคราะห์ และเรียบเรียงเป็นเอกสารทางวิชาการ

3. การเก็บข้อมูลภายหลังการสร้างสรรค์ (Post-Production) เพื่อประเมินคุณภาพของผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน โดยการจัดเสวนาหลังการแสดง เพื่อนำข้อเสนอแนะที่ได้รับมาใช้ในขั้นสรุปผลการวิจัย จากนั้นจึงวิเคราะห์ เรียบเรียง และบันทึกข้อมูลเป็นเอกสารเชิงวิชาการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ที่มีประสบการณ์ในการเป็นกรรมการตัดสินผลงานการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้แก่สถาบันการศึกษาต่างๆ มาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยแบ่งรายการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์

1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่

1.3 มุมมองและข้อคิดเห็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย

2. แบบสังเกตการณ์ ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งครอบคลุมประเด็นในการศึกษา ดังนี้

- 2.1 รูปทรงการปั้นของเครื่องลายคราม
- 2.2 ลักษณะการให้สีและลวดลายที่ตกแต่งบนเครื่องลายคราม
- 2.3 ปรัชญา อารมณ์ และความรู้สึก ที่ศิลปินถ่ายทอดผ่านลวดลายบนเครื่องลายคราม
3. อุปกรณ์อื่นๆ ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพ/วิดีโอ สมุดบันทึก ฯลฯ สำหรับบันทึกข้อมูลระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสารทางวิชาการ ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ศิลปิน คณาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการสังเกตการณ์จากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ทำรำ เครื่องแต่งกาย ดนตรี ประกอบการแสดง และองค์ประกอบอื่นๆ ในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน

การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการนำเสนอโดยจัดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน จำนวน 1 รอบ และรวบรวมข้อมูลที่ได้จากขั้นเตรียมการก่อนสร้างสรรค์ ระหว่างการสร้างสรรค์ และภายหลังการนำเสนอผลงานต่อสาธารณชน นำมาวิเคราะห์เรียบเรียงและนำเสนอผลการวิจัยโดยการพรรณนาความ (Descriptive Presentation) ในรูปแบบเอกสารทางวิชาการ

บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ชุด ลายครามสยามจีน

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องลายคราม อันประกอบด้วยความเป็นมาของเครื่องลายคราม บทบาทของเครื่องลายครามในประเทศไทย และลักษณะของเครื่องลายคราม ร่วมกับการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ และแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ตลอดจนข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย นำไปสู่ขั้นตอนการสรุปวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย ชุด ลายครามสยามจีน โดยมีแนวทางในการสร้างสรรค์ ดังนี้

การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

การกำหนดเค้าโครงเรื่องเป็นสิ่งสำคัญในลำดับต้นๆ ของการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย เนื่องจากเป็นตัวกำหนดขอบเขตเนื้อหาและทิศทางของการแสดง ผู้ออกแบบหรือผู้สร้างสรรค์งานจึงต้องให้ความสำคัญกับการวางเค้าโครงเรื่อง เพื่อให้การแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่สามารถสื่อความหมายต่อผู้ชมได้อย่างชัดเจน (จตุกาน โทศลเหมมณี. 2556 : 131) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลเพื่อวางเค้าโครงเรื่องก่อนเป็นลำดับแรก ก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบลีลาและองค์ประกอบอื่นๆ ต่อไป โดยศึกษาจากข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องลายครามตามที่คุณวิจัยได้นำเสนอไปแล้วในบทที่ 2 นำมากำหนดแนวคิดในการเล่าเรื่องให้แตกต่างไปจากการสร้างสรรค์ระบำแนวศิลปาชีพที่เคยมีมาก่อน ซึ่งล้วนแต่เล่าเรื่องราวในมุมมองของวิธีการผลิตอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เช่น เริ่มต้นจากวิถีชีวิต การขุดดิน การปั้นแต่งรูปทรง การเขียนลวดลาย แล้วจบด้วยการนำเอาวัตถุดิบที่ผลิตสำเร็จแล้วออกมาถือประกอบการร่ายรำ เป็นต้น (ศุภชัย จันทรสุวรรณ และ สถาพร สนทอง. สัมภาษณ์. 27 พฤษภาคม 2560) จากข้อมูลต่างๆ ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงกำหนดเค้าโครงเรื่องในการแสดงโดยทดลองค้นหามุมมองใหม่ๆ เกี่ยวกับเครื่องลายคราม และแบ่งเค้าโครงเรื่องในการแสดงออกเป็น 4 ช่วงดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม เป็นการเริ่มต้นเนื้อเรื่อง โดยกล่าวถึงในแง่ประวัติศาสตร์ของเครื่องลายครามว่ามีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน

ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม กล่าวถึงการแพร่หลายของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทยนับตั้งแต่อดีตในสมัยกรุงศรีอยุธยา

ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต กล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามที่แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของคนไทยได้อย่างแนบเนียน ทั้งที่ยังคงรูปลักษณ์และลวดลายอย่างวัฒนธรรมจีนไว้แบบดั้งเดิม

ช่วงที่ 4 พหิตกกาลเวลา กล่าวถึงการดำรงอยู่ของเครื่องลายครามในสังคมไทยและวัฒนธรรมต่างๆ ทั่วโลก ในฐานะโบราณวัตถุและของสะสมล้ำค่าราคาแพง ที่ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมีแนวโน้มต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดเค้าโครงเรื่อง

แหล่งข้อมูล	เค้าโครงเรื่อง
ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม หัวข้อที่ 1.1 ความเป็นมาของเครื่องลายคราม กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของชนชาติจีน ซึ่งผลิตเครื่องลายครามขึ้นเป็นชาติแรกในโลก เป็นเครื่องถ้วยที่มีความแข็งแรงทนทาน และมีลวดลายสวยงามโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์	ช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของเครื่องลายครามว่ามีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน มีการพัฒนารูปลักษณ์และลวดลายขึ้นมาอย่างหลากหลาย จนกระทั่งมีความสวยงามโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์
ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม หัวข้อที่ 1.2 บทบาทของเครื่องลายครามในประเทศไทย กล่าวถึงการแพร่หลายของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย	ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม กล่าวถึงการแพร่หลายของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทยนับตั้งแต่อดีตในสมัยกรุงศรีอยุธยา
ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องลายคราม หัวข้อที่ 1.2 บทบาทของเครื่องลายครามในประเทศไทย กล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามในวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทย	ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต กล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามที่แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของคนไทยได้อย่างแนบเนียน ทั้งที่ยังคงรูปลักษณ์และลวดลายอย่างวัฒนธรรมจีนไว้แบบดั้งเดิม
ข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ที่ได้พบเห็นจากการสังเกตการณ์ในพิพิธภัณฑ์และงานแสดงของสะสมต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งพบว่าเครื่องลายครามนั้นดำรงอยู่มาอย่างยาวนานและยังคงได้รับความนิยมอย่างไม่เสื่อมคลาย สอดคล้องกับข้อมูลที่ผู้วิจัยได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นนักสะสมและเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเครื่องลายคราม ซึ่งกล่าวว่า “แทบทุกสังคมวัฒนธรรมทั่วโลกต่างนิยมใช้เครื่องลายครามในการประดับตกแต่งสถานที่สำคัญเพื่อแสดงความมั่งคั่ง ในอดีตจักรพรรดิแถบยุโรปถึงกับยอมใช้กองทหาร 1 กองทัพ เพื่อแลกกับการได้ครอบครองเครื่องลายคราม 1 ชุดเลยทีเดียว นอกจากนี้มูลค่าการประมูลซื้อขายเครื่องลายครามในปัจจุบันยังมีราคาประมูลสูงสุดถึง 1 พันล้านดอลลาร์ฮ่องกง หรือประมาณ 1 หมื่นล้านบาทต่อชิ้น และยังมีแนวโน้มว่าจะทวีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคตอีกด้วย” (ภุชงค์ จันทวิช. สัมภาษณ์. 4 มิถุนายน 2560)	ช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา กล่าวถึงการดำรงอยู่ของเครื่องลายครามในสังคมไทยและวัฒนธรรมต่างๆ ทั่วโลก ในฐานะโบราณวัตถุและของสะสมล้ำค่าราคาแพง ที่ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมีแนวโน้มต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบเพลงประกอบการแสดง

หลังจากที่ผู้วิจัยกำหนดเค้าโครงเรื่องในการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ออกเป็น 4 ช่วง ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว การแสดงในช่วงแรกผู้วิจัยออกแบบให้ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ เพื่อให้เสียงบางอย่างที่เกิดจากการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงเด่นชัดขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมได้มีสมาธิจดจ่ออยู่กับภาพและเสียงที่เกิดขึ้นบนเวที เป็นการทดลองนำเสนอการแสดงร่วมสมัยอย่างที่ยินยอมทำกันในต่างประเทศสู่สายตาของผู้ชมชาวไทยก่อนเป็นลำดับแรก หลังจากนั้นจึงมีดนตรีประกอบการแสดงอย่างที่คุณชาวไทยคุ้นเคย

ในส่วนของเพลงประกอบการแสดงช่วงที่ 2-4 ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก นายศุภฤกษ์ พุฒสโร นักออกแบบดนตรีอิสระ ซึ่งมีประสบการณ์ในการออกแบบดนตรีประกอบการแสดงศิลปนิพนธ์ แนวสร้างสรรค์ของนิสิต นักศึกษา จากสถาบันการศึกษาหลายแห่ง และมีผลงานการออกแบบดนตรีประกอบการแสดงร่วมสมัยในโอกาสต่างๆ อีกเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยได้กำหนดโจทย์ให้กับผู้ออกแบบดนตรีอย่างกว้างๆ เพื่อให้อิสระทางความคิดกับผู้ออกแบบ ว่า “กำเนิดจากจีน เดินทางมาสู่ประเทศไทย วัฒนธรรมจีนกับไทยได้ผสมผสานเข้าหากันอย่างลงตัว แล้วดำรงอยู่มาจนถึงปัจจุบัน”

เมื่อผู้ออกแบบดนตรีได้รับโจทย์จากผู้วิจัยไปแล้ว และได้ทำการออกแบบดนตรีประกอบการแสดงส่งมาให้ผู้วิจัยฟังเป็นครั้งแรก พบว่าท่วงทำนองและอารมณ์ของเพลงสอดคล้องกับเค้าโครงเรื่องในการแสดงตามที่ผู้วิจัยต้องการ โดยทำนองเพลงเริ่มจากเครื่องดนตรีและท่วงทำนองแบบจีน จากนั้นจึงค่อยๆ สอดแทรกเครื่องดนตรีไทยเข้าไปผสมผสานในช่วงกลางของเพลง และออกแบบเพลงให้มีความรู้สึกยิ่งใหญ่ในช่วงท้าย ผู้วิจัยพบว่าทำนองเพลงดังกล่าวยึดถึงเรื่องราวในแง่การเดินทางและการผสมผสานกันของวัฒนธรรม แต่ยังขาดสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเครื่องลายครามในบทเพลง จึงได้แนะนำให้ผู้ออกแบบดนตรีสอดแทรกเสียงที่เกิดจากการกระทบกันของกระเบื้องเคลือบ (Ceramics) อยู่ในเพลงเป็นระยะๆ เพื่อให้มีสัญลักษณ์ของเสียงที่สื่อถึงเครื่องลายครามสอดแทรกอยู่ในเพลงอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในช่วงแรกก่อนเริ่มต้นทำนองเพลง ผู้วิจัยเสนอให้เริ่มต้นด้วยเสียงของโลหะกระทบกับเนื้อกระเบื้องเคลือบเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เพื่อให้ผู้ชมได้มีสมาธิในการรับสารดังกล่าวก่อนที่จะเข้าสู่ทำนองเพลง

โน้ตเพลงลายครามสยามจีน
ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม

ทำนอง ระฆัง	----	--- X	----	--- X	----	--- X	----	--- X
ทำนอง เพลง	----	----	----	----	----	----	----	----

ทำนอง ระฆัง	----	--- X	----	--- X	----	--- X	- X - X	- X - X
ทำนอง เพลง	----	--- ม	----	--- ช	----	--- ม	- ช - ม	- ช - ม

ทำนอง เพลง	ช ม ช ล	ดํ ล ดํ ร	----	----	----	----	----	----
---------------	---------	-----------	------	------	------	------	------	------

ทำนอง เพลง	--- ช	ล ช ล ดํ	-- ดํ ร	มํ รํ ดํ ล	-- ล ช	ล ดํ รํ ม	- ชํ มํ ร	- มํ ชํ ร
---------------	-------	----------	---------	------------	--------	-----------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	--- ม	--- ช	-- ร ช	- ม - ร	-- ดํ ร	- ม - ร	- ม - ร	ดํ ล - ดํ
---------------	-------	-------	--------	---------	---------	---------	---------	-----------

ทำนอง เพลง	----	--- ช	ล ดํ รํ ดํ	--- ม	- ล ม ช	--- ล	- ดํ รํ ม	- รํ ดํ ล
---------------	------	-------	------------	-------	---------	-------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	- ช - ล	--- ช	ล ดํ ช ล	--- ล	ดํ รํ ล ดํ	--- ดํ	รํ มํ ดํ ร	ดํ ล ดํ ร
---------------	---------	-------	----------	-------	------------	--------	------------	-----------

ทำนอง เพลง	--- ช	ล ช ล ดํ	-- ดํ ร	มํ รํ ดํ ล	-- ล ช	ล ดํ รํ ม	- ชํ มํ ร	- มํ ชํ ร
---------------	-------	----------	---------	------------	--------	-----------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	--- ม	--- ช	-- ร ช	- ม - ร	-- ดํ ร	- ม - ร	- ม - ร	ดํ ล - ดํ
---------------	-------	-------	--------	---------	---------	---------	---------	-----------

ทำนอง เพลง	ทำนองกลอง							
---------------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

ทำนอง เพลง	ทำนองกลอง							
---------------	-----------	--	--	--	--	--	--	--

ทำนองเพลง	ทำนองกลอง
-----------	-----------

ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต

ทำนอง เพลง	- ล - ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ซ	ทำนองกลอง			
ทำนอง เพลง	ทำนองกลอง							
ทำนอง เพลง	- ล - ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ตี	- - - รี่	มี รี่ ล ตี
ทำนอง เพลง	- ตี ล ซ	- ซ ล ตี	รี ตี ล ตี	รี ตี รี่ มี	- มี - มี	ซมี รี่ มี	ซมี - มี	ซมี รี่ ตี
ทำนอง เพลง	- ล - ซ	- ล - ตี	- - รี่ ตี	- รี่ - มี	- - รี่ ตี	- ล - ซ	- - - ม	- - - ซ
ทำนอง เพลง	- ม - ซ	- ม - ล	- ล ตี ล	ซ ม ซ ล	- ล ตี ร	ตี ล ซ ตี	- ตี รี่ ตี	- ตี รี่ ตี
ทำนอง เพลง	- ตี รี่ มี	รี ตี ล ตี	- ตี รี่ ตี	ล ซ ล ม	- - ร่มซ	- ลี - ตี	- รี่ - มี	- รี่ - ตี
ทำนอง เพลง	- ตี รี่ ตี	ล ซ ล ตี	- รี่ - ตี	- ล - ซ	- - ม ซ	- - ล ซ	- ล - ซ	- ม - ร
ทำนอง เพลง	- - ตี ร	- ม - ซ	- ล - ซ	ม ล ตี รี่	- - มี ตี	- - มี รี่	- มี รี่ ตี	ล ซ - ล
ทำนอง เพลง	- - ตี ซ	- - ตี ล	- - ล ซ	ม ล ตี รี่	- - มี ตี	- - มี รี่	- มี รี่ ตี	ล ตี - ซ
ทำนอง เพลง	- ล - ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ตี	- - - รี่	มี รี่ ล ตี
ทำนอง เพลง	- ตี ล ซ	- ซ ล ตี	รี ตี ล ตี	รี ตี รี่ มี	- มี - มี	ซมี รี่ มี	ซมี - มี	ซมี รี่ ตี
ทำนอง เพลง	- ล - ซ	- ล - ตี	- - รี่ ตี	- รี่ - มี	- - รี่ ตี	- ล - ซ	- - - ม	- - - ซ

ทำนอง เพลง	- ม - ช	- ม - ล	- ล ต้ม	ช ม ช ล	- ล ต้ม	ต้ม ช ต้ม	- ต้ม ต้ม	- ต้ม ต้ม
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	- ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม	- ต้ม ต้ม	ล ช ล ม	- - ร ม ช	- ล - ต้ม	- ร - ต้ม	- ร - ต้ม
---------------	-----------	---------	-----------	---------	-----------	-----------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	- ต้ม ต้ม	ล ช ล ต้ม	- ร - ต้ม	- ล - ช	- - ม ช	- - ล ช	- ล - ช	- ม - ร
---------------	-----------	-----------	-----------	---------	---------	---------	---------	---------

ทำนอง เพลง	- - ต้ม	- ม - ช	- ล - ช	ม ล ต้ม	- - ต้ม	- - ต้ม	- ต้ม ต้ม	ล ช - ล
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------	---------

ทำนอง เพลง	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ล ช	ม ล ต้ม	- - ต้ม	- - ต้ม	- ต้ม ต้ม	ล ต้ม - ช
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------	-----------

ทำนอง เพลง	- ล - ช	- ล ต้ม	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม	- - - ล	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ทำนอง เพลง	- ช - ล	- ต้ม - ช	- ร - ม	- ช - ล	- ช - ล	- ต้ม - ช	- ร - ม	- ช - ล
---------------	---------	-----------	---------	---------	---------	-----------	---------	---------

ทำนอง เพลง	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ร ล	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ร ล	- - ต้ม
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ทำนอง เพลง	ต้ม ต้ม	ร ล ต้ม	ต้ม ร ต้ม	ช ล ต้ม	ต้ม ต้ม	ร ล ต้ม	ต้ม ร ต้ม	ช ล ต้ม
---------------	---------	---------	-----------	---------	---------	---------	-----------	---------

ทำนอง เพลง	- ล - ช	- ล ต้ม	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม	- - - ล	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม	ต้ม ต้ม
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ทำนอง เพลง	- ช - ล	- ต้ม - ช	- ร - ม	- ช - ล	- ช - ล	- ต้ม - ช	- ร - ม	- ช - ล
---------------	---------	-----------	---------	---------	---------	-----------	---------	---------

ทำนอง เพลง	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ร ล	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ต้ม	- - ร ล	- - ต้ม
---------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ทำนอง เพลง	ต้ม ต้ม	ร ล ต้ม	ต้ม ร ต้ม	ช ล ต้ม	ต้ม ต้ม	ร ล ต้ม	ต้ม ร ต้ม	ช ล ต้ม
---------------	---------	---------	-----------	---------	---------	---------	-----------	---------

ช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา

ทำนอง เพลง	--- ตั้	--- รี้	----	----	- มั้ รี้ ตั้	ล ตั้ - ล	----	----
---------------	---------	---------	------	------	---------------	-----------	------	------

ทำนอง เพลง	--- ล	--- มั้	--- ตั้	--- รี้	--- ล	--- ตั้	- รี้ ตั้ ล	ซ ล - ซ
---------------	-------	---------	---------	---------	-------	---------	-------------	---------

ทำนอง เพลง	----	- ม - ล	--- ตั้	--- รี้	--- ตั้	-- รี้ มั้	--- ซั้	- รี้ มั้ ซั้
---------------	------	---------	---------	---------	---------	------------	---------	---------------

ทำนอง เพลง	- - ลั้ ซั้	-- ลั้ มั้	-- ซั้ รี้	-- มั้ ตั้	- รี้ - มั้	- ซั้ - มั้	- รี้ - ตั้	- ล - รี้
---------------	-------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-----------

ทำนอง เพลง	--- ตั้	--- รี้	----	----	- มั้ รี้ ตั้	ล ตั้ - ล	----	----
---------------	---------	---------	------	------	---------------	-----------	------	------

ทำนอง เพลง	--- ล	--- มั้	--- ตั้	--- รี้	--- ล	--- ตั้	- รี้ ตั้ ล	ซ ล - ซ
---------------	-------	---------	---------	---------	-------	---------	-------------	---------

ทำนอง เพลง	----	- ม - ล	--- ตั้	--- รี้	--- ตั้	-- รี้ มั้	--- ซั้	- รี้ มั้ ซั้
---------------	------	---------	---------	---------	---------	------------	---------	---------------

ทำนอง เพลง	- - ลั้ ซั้	-- ลั้ มั้	-- ซั้ รี้	-- มั้ ตั้	- รี้ - มั้	- ซั้ - มั้	- รี้ - ตั้	- ล - รี้
---------------	-------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-----------

ทำนองเพลง	----	----	ซลซมซขรดรม	ซมรมรดลซ
-----------	------	------	------------	----------

ทำนอง เพลง	--- ซ	ล ซ ล ตั้	--- ตั้	รี้ ตั้ รี้ มั้	-- รี้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ ตั้ รี้
---------------	-------	-----------	---------	-----------------	------------	---------------	---------------	---------------

ทำนอง เพลง	- ตั้ ล รี้	- ตั้ ล มั้	- รี้ ตั้ มั้	- รี้ ตั้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ รี้ ตั้	รี้ มั้ - รี้ ตั้ รี้	มั้ ซั้ ลั้ ซั้
---------------	-------------	-------------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------------------	-----------------

ทำนอง เพลง	--- ซ	ล ซ ล ตั้	--- ตั้	รี้ ตั้ รี้ มั้	-- รี้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ ตั้ รี้
---------------	-------	-----------	---------	-----------------	------------	---------------	---------------	---------------

ทำนอง เพลง	- ตั้ ล รี้	- ตั้ ล มั้	- รี้ ตั้ มั้	- รี้ ตั้ ซั้	- มั้ รี้ ซั้	- มั้ รี้ ตั้	รี้ มั้ - รี้ ตั้ รี้	มั้ ซั้ ลั้ ซั้
---------------	-------------	-------------	---------------	---------------	---------------	---------------	-----------------------	-----------------

ทำนอง เพลง	--- ตั้	--- รี้	----	----	- มั้ รี้ ตั้	ล ตั้ - ล	----	----
---------------	---------	---------	------	------	---------------	-----------	------	------

ทำนอง เพลง	--- ล	--- มี่	--- ตี่	--- รั	--- ล	--- ตี่	----	- ล - ซ
---------------	-------	---------	---------	--------	-------	---------	------	---------

ทำนอง เพลง	----	- ม - ล	--- ตี่	--- รั	--- ตี่	-- รั มี่	--- ซี่	--- ซี่
---------------	------	---------	---------	--------	---------	-----------	---------	---------

ทำนอง เพลง	--- ซี่	--- มี่	--- รั	--- ตี่	- รั - มี่	- ซี่ - มี่	- รั - ตี่	- ล - รั
---------------	---------	---------	--------	---------	------------	-------------	------------	----------

ทำนอง เพลง	--- ซ	ล ซ ล ตี่	--- ตี่	รั ตี่ รั มี่	-- รั ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ ตี่ รั
---------------	-------	-----------	---------	---------------	-----------	--------------	--------------	--------------

ทำนอง เพลง	- ตี่ ล รั	- ตี่ ล มี่	- รั ตี่ มี่	- รั ตี่ ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ รั ตี่	รั มี่-รั ตี่ รั	มี่ ซี่ ลี่ ซี่
---------------	------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------------	-----------------

ทำนอง เพลง	--- ซ	ล ซ ล ตี่	--- ตี่	รั ตี่ รั มี่	-- รั ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ ตี่ รั
---------------	-------	-----------	---------	---------------	-----------	--------------	--------------	--------------

ทำนอง เพลง	- ตี่ ล รั	- ตี่ ล มี่	- รั ตี่ มี่	- รั ตี่ ซี่	- มี่ รั ซี่	- มี่ รั ตี่	รั มี่-รั ตี่ รั	มี่ ซี่ ลี่ ซี่
---------------	------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------------	-----------------

ทำนองจบ

ทำนอง เพลง	----	--- รั	----	มี่ รั มี่ ซี่	--- มี่	- รั ตี่ รั	----	มี่ รั มี่ ลี่
---------------	------	--------	------	----------------	---------	-------------	------	----------------

ทำนอง เพลง	-- ซี่ มี่	- รั ตี่ รั	----	มี่ รั มี่ ซี่	--- มี่	- รั ตี่ รั	มี่ รั มี่ ซี่	มี่ รั มี่ ซี่
---------------	------------	-------------	------	----------------	---------	-------------	----------------	----------------

ทำนองเพลง	มี่ รั มี่ ซี่ มี่ รั มี่ ซี่	- รั - ตี่
-----------	-------------------------------	------------

การคัดเลือกนักแสดง

ในเบื้องต้นนั้น ผู้วิจัยตั้งใจที่จะคัดเลือกนักแสดงจากนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทย ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของนักแสดงที่ผู้วิจัยต้องการ ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยก็มุ่งหวังที่จะสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักศึกษาไปพร้อมกันด้วย แต่จากการทดสอบเบื้องต้นในชั้นเรียนทำให้ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษากลุ่มดังกล่าวยังมีประสบการณ์น้อยเกินไปสำหรับการเข้าร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัย ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนบุคคลมากพอที่จะนำมาใช้เป็นทรัพยากรทางความคิด ผู้วิจัยจึงกำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงชุดใหม่ ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในทักษะและความรู้พื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างดี เพื่อให้พื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้แสดงมีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยระคนอยู่ในผลงานการแสดงร่วมสมัยได้อย่างโดดเด่น

2. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การแสดงศิลปะการแสดงร่วมสมัยหรือศิลปะการแสดงประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากนาฏศิลป์ไทยแบบอนุรักษ์นิยม เพื่อให้สามารถนำเอาแนวคิด ลีลา ตลอดจนกลวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายของศิลปะการแสดงรูปแบบอื่น มาใช้เป็นประโยชน์ในกระบวนการสร้างสรรค์

3. เป็นบุคคลที่มีความสนิทสนมและพร้อมที่จะให้ความร่วมมือกับผู้วิจัย เพื่อสะดวกต่อการติดต่อประสานงาน ตลอดจนการนัดหมายสำหรับฝึกซ้อมการแสดง

4. เป็นผู้ที่มีอายุประมาณ 30 ปีขึ้นไป เพื่อให้มีความรู้หรือประสบการณ์ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายครามมากพอ ที่จะนำมาใช้เป็นพื้นฐานแนวคิดสำหรับร่วมสร้างสรรค์ผลงานการแสดงได้

จากหลักเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกและติดต่อนักแสดง จำนวน 3 คน ได้แก่

1. นายอนุชา สุมาลย์ นาฏศิลป์ชั้นชำนาญงาน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

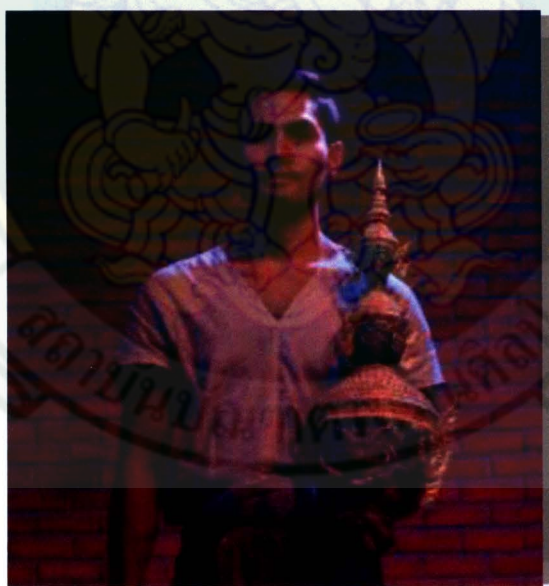
2. นายยุทธนา อัมระรงค์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และประธานบริษัท คิตบวกลีปป์ จำกัด

3. นางสาวศศิธร ธรรมสถิต นาฏศิลป์ปฏิบัติงาน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

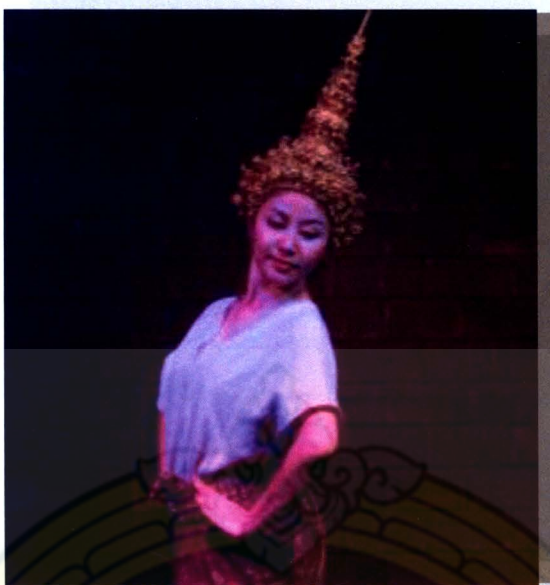
ในขณะเดียวกันผู้วิจัยยังคงไม่ละทิ้งความคิดในเบื้องต้นที่จะให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่า นักศึกษานั้นเปรียบเสมือนตัวแทนของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ที่จะดำรงชีวิตอยู่อย่างต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับบทบาทการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม นอกจากนี้ผู้วิจัยคิดว่าคนรุ่นใหม่อาจจะมึนมองหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องลายครามที่แตกต่างไปจากนักแสดงกลุ่มแรก ซึ่งอาจเป็นมุมมองที่น่าสนใจสำหรับการสร้างสรรค์การแสดง จึงได้คัดเลือกนักศึกษาที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยจากคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีคุณสมบัติตรงตามหลักเกณฑ์ ข้อ 1-3 มาเข้าร่วมเป็นนักแสดงอีก 1 คน ได้แก่ นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์



ภาพที่ 8 นายอนุชา สุมาลย์
ที่มา : สำเนาภาพจาก อนุชา สุมาลย์



ภาพที่ 9 นายยุทธนา อัมระรงค์
ที่มา : สำเนาภาพจาก ยุทธนา อัมระรงค์



ภาพที่ 10 นางสาวศศิธร ธรรมสถิต
ที่มา : สำเนาภาพจาก ศศิธร ธรรมสถิต



ภาพที่ 11 นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์
ที่มา : สำเนาภาพจาก รสสุคนธ์ เทียนจันทร์

การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก นายยุทธนา อัมระรงค์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา และประธานบริษัท คิดบวกศิลป์ จำกัด ซึ่งมีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงร่วมสมัย โดยในช่วงการร่างแบบผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายคราม ทั้งในแง่ประวัติศาสตร์และลักษณะของเครื่องลายคราม เช่น รูปทรง สี ลวดลาย ฯลฯ ร่วมกับการสังเกตการณ์ระหว่างการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้วิจัย แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตลอดจนการแต่งหน้า ทรงผม และอุปกรณ์ประดับร่างกายอื่นๆ โดยมีแนวคิดดังต่อไปนี้

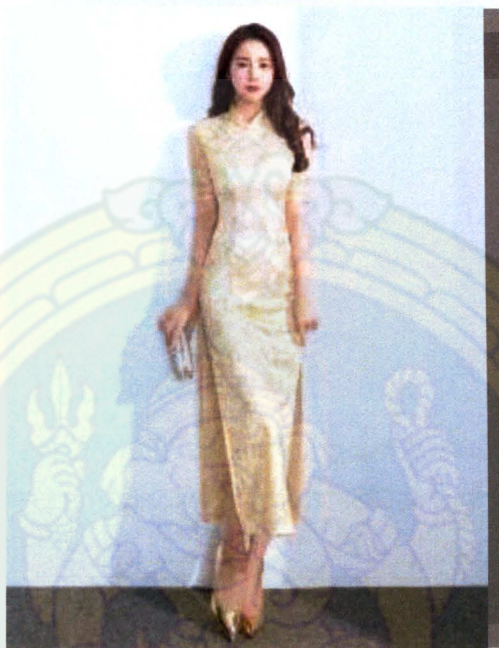
1. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากแนวคิดหลัก (Main Concept) ของการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ที่ว่า “กำเนิดจากจีน เดินทางมาสู่ประเทศไทย วัฒนธรรมจีนกับไทยได้ผสมผสานเข้าหากันอย่างลงตัว แล้วดำรงอยู่มาจนถึงปัจจุบัน” ผู้ออกแบบได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทย แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องมีความทันสมัยให้เหมาะสมกับยุคปัจจุบันด้วย ผู้ออกแบบมีแนวคิดเบื้องต้นว่า เครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับการแสดงชุดนี้ควรมีโครงสร้างหลักเป็นลักษณะการแต่งกายแบบชนชาติจีน เนื่องจากเครื่องลายครามที่แพร่หลายเข้ามาสู่ประเทศไทยนั้น ยังคงรูปลักษณะแบบจีนอย่างดั้งเดิมไว้อย่างสมบูรณ์ โดยไม่ได้ถูกเปลี่ยนแปลงให้เป็นไทยแต่อย่างใด ส่วนรายละเอียดต่างๆ ของเครื่องแต่งกายอาจสอดแทรกความเป็นไทยลงไปเป็นองค์ประกอบย่อยๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสองวัฒนธรรม (ยุทธนา อัมระรงค์. สัมภาษณ์. 2 มิถุนายน 2560)

เมื่อกำหนดแนวความคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรียบร้อยแล้ว ผู้ออกแบบได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของชนชาติจีน และพบว่าเครื่องแต่งกายของชนชาติจีนนั้นมีรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายมาก เนื่องจากชนชาติจีนนั้นมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและประกอบไปด้วยชนเผ่าต่างๆ มากมาย ซึ่งเครื่องแต่งกายต่างๆ เหล่านั้นมิได้เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายมีความเห็นว่า การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน เป็นผลงานศิลปะการแสดงร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อนำเสนอต่อผู้ชมชาวไทยทั่วไปที่ไม่ใช่นักประวัติศาสตร์หรือนักศิลปะโดยเฉพาะ ดังนั้น การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงควรคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ชมดังกล่าว ว่ามีความคุ้นเคยกับเครื่องแต่งกายของชนชาติจีนแบบใด เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสารที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อได้ ผู้ออกแบบมีความเห็นว่า ผู้ชมชาวไทยในปัจจุบันต่างก็รู้จักวัฒนธรรมและเครื่องแต่งกายของชนชาติจีนผ่านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เป็นหลัก เนื่องจากสื่อสมัยใหม่ดังกล่าวเป็นแหล่งของประสบการณ์และความรู้ที่สามารถเข้าถึงผู้คนส่วนใหญ่ในปัจจุบันได้มากที่สุด โดยที่ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปสัมผัสประสบการณ์ตรงถึงประเทศจีนด้วยตนเอง (กาญจนา แก้วเทพ. 2545 : 51) ด้วยเหตุนี้ ผู้ออกแบบจึงนำเอารูปแบบเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1.1 เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ชุด “ฉีผาว” (Cheongsam) หรือที่ชาวไทยเรียกกันว่า ชุด “กิ๊พ้า” เป็นเครื่องแต่งกายสำหรับสตรีชาวจีน มีลักษณะเป็นเสื้อปล่อยชายยาวปกคลุมท่อนขา ด้านข้างมีตะเข็บผ่าเพื่อให้ก้าวขาได้สะดวก เป็นที่นิยมในสังคม

ชนชั้นสูงของจีนในช่วงปลายราชวงศ์ชิงจนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง (ประมาณปี พ.ศ. 2400-2500) พบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของประเทศไทย รูปแบบของชุดฉีผาวได้รับการปรับปรุงในนครเซี่ยงไฮ้ ราวปี พ.ศ. 2460 ให้มีลักษณะที่ทันสมัย โดยเน้นรูปทรงที่แนบกับสรีระเพื่อเน้นทรวดทรงของผู้สวมใส่ (<https://th.wikipedia.org/wiki/กิ๊พ้า>, สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560) และเป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในสังคมไทยในฐานะชุดประจำชาติของชาวจีนลักษณะหนึ่ง



ภาพที่ 12 ชุด ฉีผาว (Cheongsam) หรือ กิ๊พ้า

ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/218213544427381867>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

1.2 เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูงในราชสำนักจีน และเครื่องแต่งกายของนักสู้ที่พบเห็นได้ทั่วไปในละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์จีนกำลังภายในและแนวประวัติศาสตร์ ซึ่งส่วนใหญ่มักมีลักษณะการแต่งกายดังภาพที่ 13 และภาพที่ 14



ภาพที่ 13 เครื่องแต่งกายชนชั้นสูงของจีนในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/370984088028883441>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

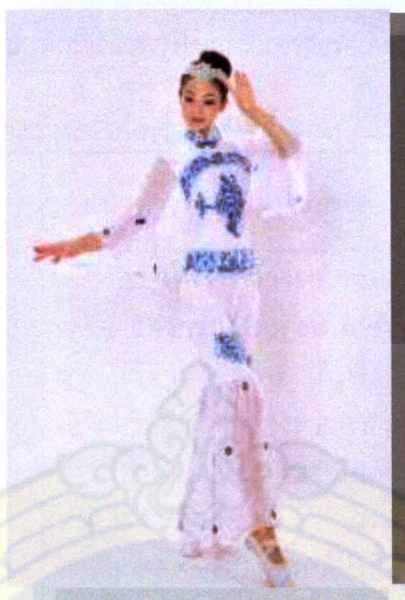


ภาพที่ 14 เครื่องแต่งกายนักสู้ของจีนในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/150941024987784126>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

จากลักษณะของเครื่องแต่งกายดังกล่าว ผู้ออกแบบได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายชิ้นใหม่ โดยยังคงรักษาโครงสร้างหลักอันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมเอาไว้ แต่ออกแบบให้มีความร่วมสมัย เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมในปัจจุบัน ในขณะเดียวกันเครื่องแต่งกายดังกล่าวต้องเอื้อประโยชน์ต่อนักแสดงให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มที่ และสามารถนำเสนอสารที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อไปยังผู้ชมได้โดยง่ายอีกด้วย (สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์. 2557 : 138) ซึ่งเนื้อหาหลักอันเป็นสาระสำคัญที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม คือ “เครื่องลายคราม” ดังนั้นผู้ออกแบบจึงนำเอาโครงสร้างหลักของเครื่องลายคราม อันประกอบด้วย สีจีน รูปทรง ลวดลาย การประดับตกแต่ง และองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายคราม มาผสมผสานกับโครงสร้างหลักของเครื่องแต่งกาย อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบพบว่าเครื่องแต่งกายสำหรับประกอบการแสดงหรือการเดินแฟชั่นโชว์ในปัจจุบัน ที่มีแนวคิดในการออกแบบมาจากลักษณะของเครื่องลายครามนั้น นิยมออกแบบให้มีสีสันและลวดลายคล้ายกับเครื่องลายครามอย่างชัดเจน (ยุทธนา อัมระรงค์. สัมภาษณ์. 17 มิถุนายน 2560) ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 15 เครื่องแต่งกายประกอบการเดินแฟชั่นโชว์ที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/177118197820145154>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.



ภาพที่ 16 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/798755683882504930>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

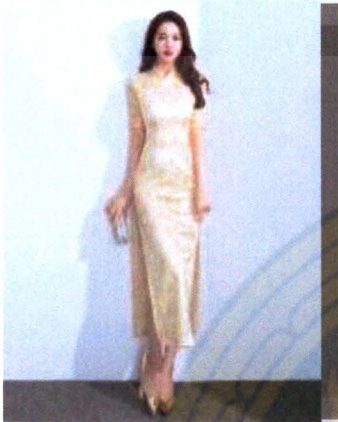


ภาพที่ 17 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงที่สร้างสรรค์มาจากลักษณะของเครื่องลายคราม
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/816277501182553601>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

ด้วยเหตุนี้ ผู้ออกแบบจึงได้ทดลองสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้มีลักษณะแตกต่างออกไปจากการแสดงที่เคยมีมาก่อน โดยลดทอนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายที่สื่อถึงลักษณะของเครื่องถ้วยลายครามอย่างตรงไปตรงมาจนเกินไป เช่น ลวดลายหรือลายเส้นต่างๆ แต่ยังคงสื่อสารด้วยสีที่เป็น

โครงสร้างหลักของเครื่องลายคราม คือ สีน้ำเงินและสีขาว และหันไปทดลองสื่อสารด้วยสัญลักษณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายครามแทน โดยมีแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 1-2

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 ชุด “ฉีผาว” หรือ “กี่เพ้า” ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/218213544427381867. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  แจกันลายคราม ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 109	รักษาโครงสร้างหลักของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม คือ ชุด “ฉีผาว” หรือ “กี่เพ้า” เอาไว้ ใช้สีของเครื่องลายคราม คือ สีน้ำเงินและสีขาวเป็นหลัก แต่ลดทอนรายละเอียดของลวดลายลง จึงออกแบบให้เสื้อและผ้านุ่งด้านในเป็นสีขาว เพื่อสื่อถึงสีของเนื้อกระเบื้องเคลือบ และออกแบบให้เสื้อตัวนอกเป็นสีน้ำเงิน โดยเลือกใช้เนื้อผ้าที่มีลวดลายเป็นเส้นและรูปทรงเรขาคณิตแบบต่างๆ ซึ่งมีทั้งลวดลายที่ทึบแสงและโปร่งแสง จนเห็นเสื้อสีขาวด้านในได้ เพื่อสื่อถึงเส้นและรูปร่างต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นลวดลายบนเครื่องลายคราม โดยออกแบบให้มีลักษณะคล้ายชุด “ฉีผาว” หรือ “กี่เพ้า” เป็นเสื้อแขนกุด ตัวเสื้อปล่อยสบายๆ ไม่รัดทรวดทรงนักแสดงจนเกินไป สวมรองเท้าหุ้มส้น ลักษณะคล้ายรองเท้ากังฟู (Kung-Fu) ของชนชาติจีน	 เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 1-2 (ด้านหน้า) ที่มา : ผู้วิจัย  เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 1-2 (ด้านหลัง) ที่มา : ผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 18 รองเท้าของนักแสดงหญิง
ที่มา : ผู้วิจัย

อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบมีความเห็นว่าเครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงที่ออกแบบไว้ข้างต้น มีโครงสร้างหลักที่สื่อถึงวัฒนธรรมจีนอย่างชัดเจน ซึ่งเหมาะสมกับการแสดงในช่วงที่ 1-2 แต่ไม่เหมาะสมกับการแสดงในช่วงที่ 3-4 ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทยมากกว่า ด้วยเหตุนี้ ผู้ออกแบบจึงสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมไทยได้อย่างเข้มข้นขึ้นในการแสดงช่วงหลัง โดยทดลองค้นหาวิธีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเครื่องแต่งกายโดยที่ไม่จำเป็นต้องให้นักแสดงเข้าไปเปลี่ยนชุดด้านหลังเวที แต่ต้องสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อกลับเคลื่อนไหวภาพสะท้อนวัฒนธรรมการแต่งกายของชนชาติจีนให้เบาบางลง และส่งเสริมให้เห็นวัฒนธรรมการแต่งกายแบบไทยเด่นชัดขึ้น ผู้ออกแบบพยายามดัดแปลงรูปแบบเครื่องแต่งกายอย่างง่ายดายที่สุด เพื่อให้นักแสดงสามารถเปลี่ยนรูปแบบได้อย่างสะดวกในระหว่างที่แสดง โดยมีแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ดังนี้

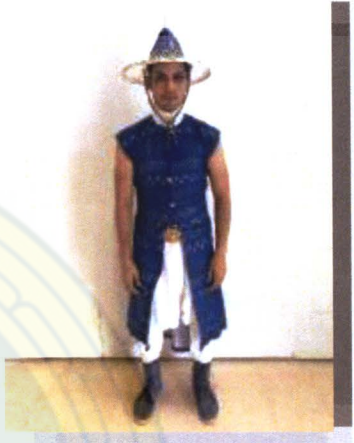
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 3-4

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 ชุด “ฉีผาว” หรือ “กิ๊เพ้า” ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/218213544427381867. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  เครื่องแต่งกายของสตรีไทยในอดีต ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/242350023676819330. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.	ผู้ออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายด้านในส่วนที่เป็นผ้าถุงสีขาว ให้มีลักษณะเป็นการนุ่งผ้าจีบหน้านางแบบสตรีไทยในอดีต คาดเข็มขัดและหัวเข็มขัดที่มีลักษณะเป็นเครื่องประดับแบบไทย ซึ่งจะถูกชายเสื้อตัวนอกสีน้ำเงินปกปิดไว้อย่างมิดชิดในการแสดงช่วงที่ 1-2 ส่วนเสื้อตัวนอกนั้นออกแบบให้ผ่าตะเข็บด้านข้างสูงชันระดับเอว เพื่อให้นักแสดงสามารถจับชายเสื้อตัวนอกด้านหน้าขึ้นพาดไหล่ด้านซ้ายคล้ายการห่มสไบของสตรีไทยในอดีต เมื่อเข้าสู่การแสดงในช่วงที่ 3-4 ทำให้เครื่องแต่งกายในช่วงหลังมีลักษณะของวัฒนธรรมไทยชัดเจนขึ้น โดยที่ไม่จำเป็นต้องเข้าไปเปลี่ยนเครื่องแต่งกายด้านหลังเวที	 เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 3-4 (ด้านหน้า) ที่มา : ผู้วิจัย  เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงในการแสดงช่วงที่ 3-4 (ด้านหลัง) ที่มา : ผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงชายนั้น ผู้ออกแบบใช้แนวทางในการสร้างสรรค์เช่นเดียวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 เครื่องแต่งกายชนชั้นสูงของจีน ในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/370984088028883441. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  แจกันลายคราม ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 109	รักษาโครงสร้างหลักของเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิมเอาไว้ ใช้สีของเครื่องลายคราม คือ สีน้ำเงินและสีขาวเป็นหลัก แต่ลดทอนรายละเอียดที่เป็นลวดลายลง จึงออกแบบให้เสื้อและกางเกงด้านในเป็นสีขาวเพื่อสื่อถึงสีขาวของเนื้อกระเบื้องเคลือบ และออกแบบให้เสื้อตัวนอกเป็นสีน้ำเงิน โดยเลือกใช้เนื้อผ้าที่มีลวดลายเป็นเส้นและรูปทรงเรขาคณิตแบบต่างๆ ซึ่งมีทั้งลวดลายที่ทึบแสงและโปร่งแสงจนเห็นเสื้อสีขาวด้านในได้ เพื่อสื่อถึงเส้นและลวดลายบนเครื่องลายคราม โดยออกแบบให้มีลักษณะใกล้เคียงกับเครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง เป็นเสื้อแขนกุด ผ่าหน้ายาวลงไปตลอดตัวเสื้อ คล้ายกับเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูงที่พบเห็นได้ทั่วไปในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์จีน ส่วนเครื่องแต่งกายท่อนล่าง ได้รับแรงบันดาลใจมาจากกางเกงของนักสู้ในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์จีน ผสมผสานกับลักษณะการนุ่ง “โจงกระเบน” ของชายไทยในสมัยโบราณ คาดเข็มขัดและ	 เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย (ด้านหน้า) ที่มา : ผู้วิจัย  เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย (ด้านหลัง) ที่มา : ผู้วิจัย

ตารางที่ 5 (ต่อ)

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 เครื่องแต่งกายนักสู้ของจีน ในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/150941024987784126. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  การนุ่งโจงกระเบนของชายไทยในอดีต ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/504895808198959305. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.	หัวเข็มขัดที่เป็นเครื่องประดับ แบบวัฒนธรรมไทย สวมรองเท้า หุ้มข้อเท้าสูงเกือบถึงกลางน่อง คล้ายกับรองเท้าของนักสู้ชาว จีนที่พบเห็นได้ทั่วไปในละคร โทรทัศน์และภาพยนตร์จีน	

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 19 รองเท้าของนักแสดงชาย
ที่มา : ผู้วิจัย

ในส่วนของการเลือกใช้เครื่องประดับสำหรับการแสดงร่วมสมัย สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์ (2557 : 138) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายของ นราพงษ์ จรัสศรี ไว้ว่า เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงร่วมสมัยควรมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ควรออกแบบให้มีเครื่องประดับที่ดึงดูดสายตาและรบกวนสมาธิของผู้ชมมากเกินไป จากแนวคิดดังกล่าว ผู้ออกแบบจึงเลือกใช้เพียงเข็มขัด หัวเข็มขัด และเครื่องประดับศีรษะชิ้นเล็กๆ เท่านั้น เนื่องจากเครื่องประดับเหล่านั้นสามารถสื่อถึงวัฒนธรรมไทยได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่เชื่อมโยงกับรูปลักษณ์ของเครื่องลายครามและวัฒนธรรมจีนได้เช่นกัน ดังจะอธิบายต่อไปนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกใช้เครื่องประดับร่างกาย

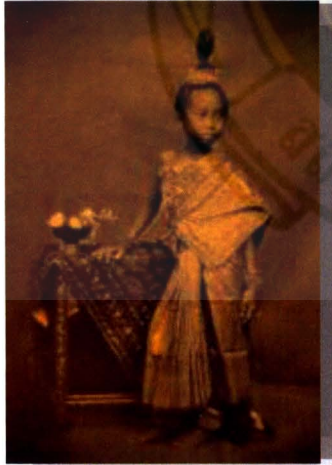
แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 แจกันลายคราม เลี่ยมขอบด้วยโลหะสีทอง ที่มา : หนังสือเครื่องถ้วยวัดโพธิ์, 2545 : 91	เลือกใช้เครื่องประดับโลหะสี ทอง ประดับด้วยพลอยสีน้ำเงิน เพื่อสื่อถึงลักษณะของเครื่อง ลายคราม ที่นิยมเลี่ยมตกแต่ง ขอบภาชนะด้วยโลหะสีทอง โดย เลือกใช้เครื่องประดับที่มีลักษณะ และลวดลายแบบวัฒนธรรมไทย	 เข็มขัด หัวเข็มขัด และเครื่องประดับศิริชะ ของนักแสดงหญิง ที่มา : ผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

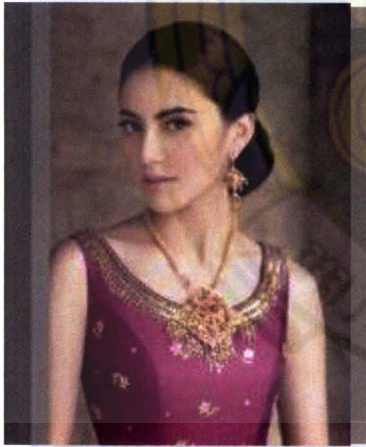
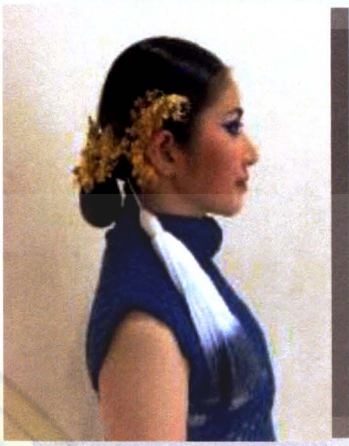
2. การออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะ

2.1 การออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงหญิง มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงหญิง

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 การเกล้าผมมวยสูงของสตรีชาวจีน ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/400890804308178481. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  การเกล้าผมโหงวโหงวประดับศีรษะด้วย เกี้ยวของสตรีชั้นสูงของไทยในอดีต ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/259660734735650049. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.	ค้นหาทรงผมของสตรีไทยและจีนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เพื่อหาจุดร่วมระหว่างสองวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ และเลือกใช้เครื่องประดับที่มีรายละเอียดแบบวัฒนธรรมจีน แต่ใช้วิธีการจัดวางในตำแหน่งของเครื่องประดับศีรษะแบบวัฒนธรรมไทย การออกแบบทรงผมของนักแสดงหญิงแบบที่ 1 ได้รับแรงบันดาลใจจากการเกล้าผมมวยสูงเป็นรูปทรงต่างๆ ของสตรีชาวจีน ที่พบเห็นได้ทั่วไปในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งมีจุดร่วมกับการเกล้าผมมวยสูงของสตรีไทยในอดีต ที่เรียกว่า “โหงวโหงว” และเลือกใช้เครื่องประดับศีรษะแบบวัฒนธรรมจีน มาตกแต่งในตำแหน่งของ “เกี้ยว” และ “จอนหู” ซึ่งเป็นเครื่องประดับศีรษะในวัฒนธรรมไทย	 ทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงหญิง แบบที่ 1 เกล้าผมมวยสูง ตกแต่งด้วยเครื่องประดับศีรษะแบบวัฒนธรรมจีน แต่จัดวางให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันกับเกี้ยวและจอนหูในวัฒนธรรมไทย ที่มา : ผู้วิจัย

ตารางที่ 7 (ต่อ)

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 การเกล้าผมมวยต่ำของสตรีชาวจีน ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/325033298077167277. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  การเกล้าผมมวยต่ำของสตรีชาวไทย ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/540994973971510261. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.	การออกแบบทรงผมของนักแสดงหญิงแบบที่ 2 ได้รับแรงบันดาลใจจากการเกล้าผมมวยต่ำบริเวณท้ายทอยเป็นรูปทรงต่างๆ ของสตรีชาวจีน ที่พบเห็นได้ทั่วไปในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งมีจุดร่วมกับการเกล้าผมมวยต่ำของสตรีไทยในอดีต และเลือกใช้เครื่องประดับศีรษะแบบวัฒนธรรมจีนมาตกแต่งในตำแหน่งของ “จอนหู” และ “ช่องผม” ซึ่งเป็นตำแหน่งของเครื่องประดับศีรษะของสตรีในวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ผู้ออกแบบยังเพิ่มเครื่องประดับศีรษะเป็นพู่ไหมสีขาว ย้อมปลายด้วยสีน้ำเงิน เพื่อสื่อถึงพู่ไหมที่ห้อยประดับเหรียญ “แปะ” ซึ่งเป็นเหรียญรางวัลพระราชทานที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระราชทานให้แก่ผู้ตั้งโต๊ะเครื่องลายครามในโอกาสต่างๆ ผู้ที่ได้รับพระราชทานนิยมนำมาปักประดับเครื่องลายครามในการตั้งโต๊ะเพื่อเป็นเกียรติยศ (สามารถ เวสุวรรณ์. 2556 : 193)	 ทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงหญิง แบบที่ 2 เกล้าผมมวยต่ำบริเวณท้ายทอยตกแต่งด้วยเครื่องประดับศีรษะแบบวัฒนธรรมจีน แต่จัดวางให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกันกับจอนหู และช่องผมในวัฒนธรรมไทยตกแต่งเพิ่มด้วยพู่ไหมสีขาวย้อมปลายด้วยสีน้ำเงิน ที่มา : ผู้วิจัย

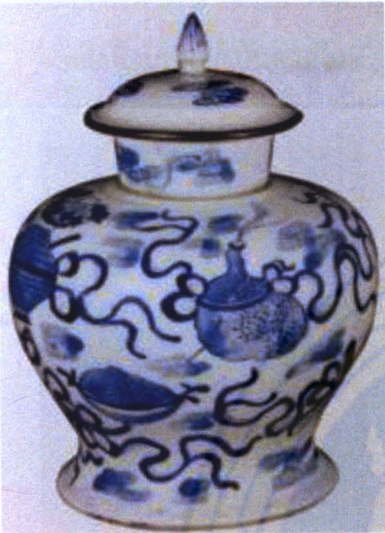
ตารางที่ 7 (ต่อ)

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 การประดับศีรษะด้วยจอนหูและข้อผม ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/288441551125009979. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  การประดับเหรียญ “แปะ” ห้อยฟูใหม่พระราชทาน ที่มา : หนังสือเครื่องโต๊ะสยาม, 2556 : 229		

ที่มา : ผู้วิจัย

2.2 การออกแบบเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงชาย มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบทรงผมและเครื่องประดับศีรษะของนักแสดงชาย

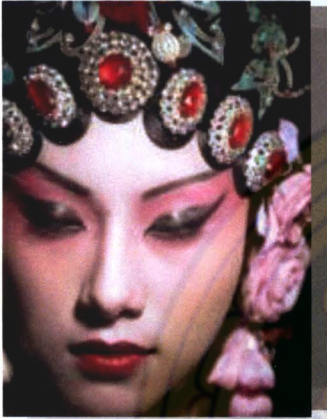
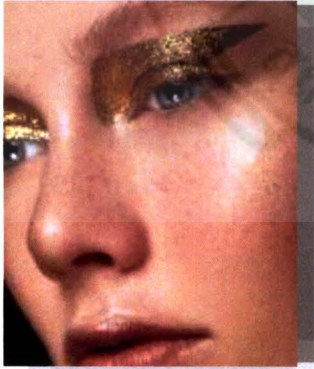
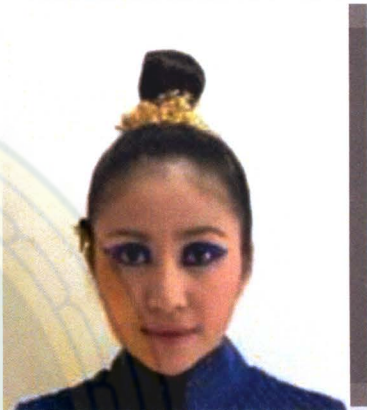
แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 โถลายครามแบบมีฝาปิด ที่มา : หนังสือเครื่องโต๊ะสยาม, 2556 : 155	การออกแบบเครื่องประดับ ศีรษะของนักแสดงชาย ได้รับ แรงบันดาลใจมาจากฝาปิด ภาชนะลายครามรูปทรงต่างๆ ซึ่งมีลักษณะคล้ายหมวกยอ แหลม ผู้ออกแบบจึงนำเอา ลักษณะของหมวกสานรูปแบบ ต่างๆ ทั้งของชนชาติจีนและ ไทยมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดย ออกแบบให้มีลักษณะเชื่อมโยง กันระหว่างสองวัฒนธรรม ประดับด้วยฟู่ไหมสีน้ำเงินแบบ วัฒนธรรมจีน และเสริมยอด หมวกด้วยไม้กลิ้งเป็นยอดเกี่ยว แบบวัฒนธรรมไทย	 เครื่องประดับศีรษะนักแสดงชาย แบบที่ 1 (หมวกทรงจีน) ที่มา : ผู้วิจัย  เครื่องประดับศีรษะนักแสดงชาย แบบที่ 2 (หมวกทรงไทย) ที่มา : ผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

3. การออกแบบวิธีการแต่งหน้า

การออกแบบวิธีการแต่งหน้าใช้แนวคิดเช่นเดียวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ รักษาโครงสร้างหลักอันเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมเดิมเอาไว้ แต่ออกแบบให้มีความทันสมัยเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมในปัจจุบัน และคำนึงถึงสารที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อไปยังผู้ชม โดยมีแนวทางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบวิธีการแต่งหน้า

แหล่งข้อมูล/แรงบันดาลใจ	แนวทางในการสร้างสรรค์	เครื่องแต่งกาย ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่
 การแต่งหน้าแบบการแสดงจิ้งของจีน ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/247979523210285044. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.  การแต่งหน้าแบบแฟชั่นสมัยใหม่ ที่มา : http://www.pinterest.com/pin/200691727121448710. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.	ออกแบบวิธีการแต่งหน้าโดยรักษาโครงสร้างหลักในการแต่งหน้าประกอบการแสดง “จิ้ง” แบบวัฒนธรรมจีน ซึ่งนิยมระบายสีและวาดลายเส้นบริเวณรอบดวงตาเป็นแนวเฉียงขึ้น ผสมผสานกับวิธีการแต่งหน้าแบบแฟชั่นสมัยใหม่ ที่นิยมแต่งเติมสีส้นบนพื้นที่รอบดวงตาให้เป็นรูปทรงเรขาคณิตอย่างชัดเจน เพื่อให้ดูทันสมัยแต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์การแต่งหน้าแบบวัฒนธรรมจีนเอาไว้เช่นเดิม โดยใช้สีน้ำเงินเป็นโครงสร้างหลักสำหรับระบายรอบดวงตา เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ถึงสีส้นของเครื่องลายคราม	 การแต่งหน้านักแสดงหญิง ที่มา : ผู้วิจัย  การแต่งหน้านักแสดงชาย ที่มา : ผู้วิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

จากการศึกษาข้อมูลของผู้วิจัย ทั้งจากการศึกษาเอกสารและการสังเกตการณ์ ผู้วิจัยพบว่า เครื่องลายครามนั้นไม่ได้เป็นเพียงเครื่องใช้สอยในครัวเรือนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เครื่องลายครามที่นับถือกันว่าเป็นของดีมีมูลค่าสูง มักถูกนำมาใช้ประดับตกแต่งบ้านเรือนเพื่อแสดงความมั่งคั่ง ตลอดจนการตั้งโต๊ะประกวดประชันกันเป็นเกียรติยศ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า เครื่องลายครามที่ถูกใช้ในบทบาทดังกล่าวไม่อาจงามอยู่ได้โดยลำพัง แต่ต้องอาศัยเครื่องตั้งที่เป็นโต๊ะรองขนาดต่างๆ เพื่อเชิดชูความงามของเครื่องลายครามแต่ละชิ้นให้โดดเด่น ดังเช่นตัวอย่างในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 20 การใช้โต๊ะขนาดต่างๆ ตั้งรองเครื่องลายครามให้ได้ระดับที่สวยงาม
ที่มา : หนังสือเครื่องโต๊ะสยาม, 2556 : 54

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายโบราณของชนชาติไทยและชนชาติจีน ที่มีลักษณะร่วมกัน คือ ภาพถ่ายส่วนใหญ่มักมีเก้าอี้สำหรับนั่ง และมีโต๊ะสูงสำหรับตั้งเครื่องลายคราม เพื่อเสริมให้องค์ประกอบของภาพมีความสวยงามขึ้น ดังเช่นตัวอย่างในภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 21 ภาพถ่ายของชนชั้นสูงชาวจีนในอดีต มีเก้าอี้และโต๊ะสูงตั้งเครื่องลายครามประกอบฉาก
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/237776055298264707>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.



ภาพที่ 22 ภาพถ่ายของชนชั้นสูงชาวไทยในอดีต มีเก้าอี้และโต๊ะสูงตั้งเครื่องลายครามประกอบฉาก
ที่มา : <http://www.pinterest.com/pin/360499145147343694>. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2560.

จากข้อมูลต่างๆ ดังกล่าว จึงเป็นสาเหตุให้ผู้วิจัยนำ “เก้าอี้” และ “โต๊ะสูง” มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ชุด ละครสามจีน เพื่อสื่อถึงเครื่องเรือนอันเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่เชิดชูความงามของเครื่องลายครามให้โดดเด่น



ภาพที่ 23 การนำเก้าอี้และโต๊ะสูงมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบลีลา

ผู้วิจัยกำหนดตารางการฝึกซ้อมไว้ทั้งสิ้น 8 ครั้ง และจัดแสดงอีก 1 ครั้ง ดังกำหนดการต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ตารางการฝึกซ้อมนักแสดง

กิจกรรม	วันทีนัดหมาย	สถานที่
ออกแบบลีลาครั้งที่ 1	10 มิถุนายน 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ออกแบบลีลาครั้งที่ 2	17 มิถุนายน 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ออกแบบลีลาครั้งที่ 3	18 มิถุนายน 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ออกแบบลีลาครั้งที่ 4	26 มิถุนายน 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ออกแบบลีลาครั้งที่ 5	7 กรกฎาคม 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ฝึกซ้อมเพื่อเก็บรายละเอียดพร้อมเครื่องแต่งกาย	10 กรกฎาคม 2560	สตูดิโอคิดบวกศิลป์
ฝึกซ้อมเพื่อเก็บรายละเอียดพร้อมเครื่องแต่งกาย	12 กรกฎาคม 2560	ห้องปฏิบัติการนาฏศิลป์โขน ชั้น 1 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ซ้อมใหญ่พร้อมเครื่องแต่งกาย แสง และเวที	13 กรกฎาคม 2560	โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
จัดแสดงผลงาน	14 กรกฎาคม 2560	โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบลีลาครั้งที่ 1

การออกแบบลีลาครั้งแรก เริ่มขึ้นในวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงเรียงตามลำดับจากบทการแสดงที่กำหนดไว้ล่วงหน้า โดยเริ่มต้นออกแบบลีลาในช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม เป็นลำดับแรก ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมการพูดคุยเพื่อทำความเข้าใจและสร้างข้อตกลงร่วมกันกับนักแสดง เพื่อให้ทราบว่าการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ชุด ลายครามสยามจีน ในครั้งนี้ นักแสดงจะมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ไปกับผู้วิจัย โดยที่ผู้วิจัยเป็นเพียงผู้ออกแบบกิจกรรมและกำหนดโจทย์ต่างๆ เพื่อให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวร่างกายออกมาตามความรู้สึกและประสบการณ์ของตนเอง

กิจกรรมลำดับแรกนั้น ผู้วิจัยแจ้งให้นักแสดงทราบเพียงชื่อชุดการแสดง แล้วเริ่มต้นถามคำถามแบบกว้างๆ เพื่อตรวจสอบประสบการณ์และความรู้พื้นฐานของนักแสดง โดยผู้วิจัยเลือกคำว่า “จีน” เป็นคำสำคัญ (Keyword) ในการสร้างคำถามแก่นักแสดง เนื่องจากเครื่องลายครามมีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน ซึ่งสอดคล้องกับบทการแสดงในช่วงที่ 1 ที่ผู้วิจัยวางโครงเรื่องไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดโจทย์สั้นๆ ให้แก่นักแสดงแต่ละคนได้คิดว่า “เมื่อได้ยินคำว่า ‘จีน’ นักแสดงนึกถึงสิ่งใดเป็นลำดับแรก” จากโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบให้ดังกล่าว สิ่งที่นักแสดงแต่ละคนนึกถึงเป็นลำดับแรก ได้แก่

1. นายอนุชา สุมาลย์ นึกถึง ตัวละครเอกฝ่ายหญิงในการแสดงงิ้ว ชื่อ บู้เช็กเทียน
2. นายยุทธนา อัมระรงค์ นึกถึง การเซดมังกร
3. นางสาวศศิธร ธรรมสถิต นึกถึง การไหว้เจ้า
4. นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์ นึกถึง ตัวอักษรภาษาจีน

หลังจากที่นักแสดงแต่ละคนมีสิ่งที่นึกถึงอยู่ในใจตนเองแล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดให้นักแสดงทดลองออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายโดยการด้นสด (Improvisation) เพื่อให้สื่อถึงสิ่งที่นักแสดงนึกถึง ผู้วิจัยได้ให้อิสระกับนักแสดงให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเสรี โดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ และไม่ต้องอาศัยพื้นฐานของลีลาท่าทางจากการแสดงนาฏศิลป์สกุลใดๆ ที่มีอยู่ ในครั้งแรกที่ผู้วิจัยให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวร่างกายนั้นปรากฏว่านักแสดงส่วนใหญ่มีอาการขัดเขิน แสดงท่าทางออกมาอย่างไม่ลื่นไหล และไม่สามารถแสดงท่วงท่าที่สื่อความหมายถึงคำสำคัญ (Keyword) ของแต่ละคนได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงทบทวนโจทย์ และให้เวลานักแสดงได้มีเวลาคิดทบทวนเพื่อออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวอีกครั้ง พบว่านักแสดงเริ่มมีอาการประหม่าลดลง เริ่มเข้าใจความต้องการของผู้วิจัย และค้นพบแนวทางการเคลื่อนไหวของตนเอง สามารถแสดงท่าทางได้อย่างหลากหลายและลื่นไหลมากขึ้น นักแสดงแต่ละคนมีวิธีการเคลื่อนไหวร่างกาย ดังนี้

1. อนุชา สุมาลย์ สื่อสารความหมายของตัวละครเอกฝ่ายหญิงในการแสดงงิ้ว ชื่อ บู้เช็กเทียน โดยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในลักษณะท่าทางของหญิงสาว ผสมผสานกับลีลาการเคลื่อนไหวคล้ายการแสดงงิ้วของจีน แต่ลื่นไหลและมีอิสระมากกว่า

2. ยุทธนา อัมระรงค์ สื่อสารความหมายของการเซดมังกร โดยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวให้มีลักษณะคล้ายกิจกรรมการเซดมังกร พร้อมทั้งเคลื่อนไหวที่ไปรอบๆ เวที และทำเสียงเหมือนมังกรพ่นไฟ การเคลื่อนไหวมีความหลากหลายและน่าสนใจ ซึ่งทำออกมาได้ดีกว่านักแสดงคนอื่นๆ อาจเป็นเพราะว่า ยุทธนา เคยมีประสบการณ์ในการออกแบบการแสดงร่วมสมัยในลักษณะนี้มาก่อน เพียงแต่อยู่ในฐานะของผู้ออกแบบการแสดงเป็นส่วนมาก เมื่อถึงเวลาที่ต้องลงมาเป็นนักแสดงเองจึง

อาจมีติดขัดอยู่บ้าง แต่ก็พบว่ามีการพัฒนาการที่ดีกว่านักแสดงคนอื่นๆ เข้าใจโจทย์ของผู้วิจัยได้เร็ว และกล้าแสดงท่าทางที่ออกมาจากความคิดของตนเองได้อย่างหลากหลาย

3. ศศิธร ธรรมสถิต สื่อสารความหมายของการไหว้เจ้าออกมา โดยเน้นการเคลื่อนไหวของมือและแขนเป็นหลักในลักษณะของการกราบไหว้ โดยไม่มีการเคลื่อนไหวส่วนอื่นๆ ของร่างกายให้มีความหลากหลายและน่าสนใจ ในระยะแรกผู้วิจัยยังไม่สามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจนนัก ว่าสิ่งที่ ศศิธร นึกถึงคืออะไร จนกระทั่ง ศศิธร ท่องบทสวดว่า “นำโม นำโม นำโม” ซึ่งเป็นบทสวดมนต์สำหรับบูชาเทพเจ้าของจีนที่นักแสดงเคยได้ยืมมาตั้งแต่เด็ก ผู้วิจัยจึงเข้าใจว่า ศศิธร ต้องการสื่อถึงการไหว้เจ้า ผู้วิจัยเห็นว่าการท่องบทสวดดังกล่าวเป็นสาร (Message) ที่มีความชัดเจนและน่าสนใจมาก จึงหยิบยกมาใช้ในการแสดงด้วย

4. รสสุคนธ์ เทียนจันทร์ สื่อสารความหมายของตัวอักษรภาษาจีน โดยเน้นการเคลื่อนไหวของมือและแขนเป็นหลักในลักษณะของการวาดมือและแขนไปในอากาศ โดยไม่มีการเคลื่อนไหวส่วนอื่นๆ ของร่างกายให้มีความหลากหลายและน่าสนใจ

จากการทดลองต้นสดครั้งที่ 2 ผู้วิจัยพบว่า ปัญหาสำคัญคือประสบการณ์และพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกันของนักแสดง โดยเฉพาะ ศศิธร ธรรมสถิต และ รสสุคนธ์ เทียนจันทร์ ซึ่งมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัยน้อยกว่า ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องพูดคุยและแนะนำนักแสดงแต่ละคนให้ปรับปรุงแก้ไข โดยใช้หลักการดังต่อไปนี้

1. นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว (Element of Dance) มาใช้เป็นหลักการในการแนะนำนักแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวได้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (Space) จังหวะ (Tempo) และพลัง (Energy) ให้มีความหลากหลาย (ดารีณี ชำนาญหมอ. 2551 : 35-36)

2. เน้นย้ำให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวส่วนอื่นๆ ของร่างกาย นอกเหนือไปจากมือ แขน เท้า และขา เช่น ศีรษะ ไหล่ ลำตัว สะโพก เป็นต้น

3. แนะนำให้นักแสดงทดลองสื่อสารถึงคำสำคัญ (Keyword) ของตนเองด้วยวิธีอื่นๆ นอกเหนือจากิริยาท่าทางที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นๆ เช่น จากเดิมที่นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายเป็นิริยาท่าทางการเชิดมังกรและการไหว้เจ้า ผู้วิจัยได้เสนอแนะให้เพิ่มเติมวิธีการเคลื่อนไหวแบบอื่นๆ ทดลองใช้ร่างกายวาดลายเส้น การเปล่งเสียง หรือสร้างรูปร่างแบบเรขาคณิตเพื่อสื่อถึงรูปลักษณ์ของสิ่งนั้นๆ เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมแก่นักแสดง และทำการทดลองต้นสดครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 ผู้วิจัยพบว่านักแสดงสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งยังเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติและลื่นไหลไม่ขัดเขิน ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงแต่ละคนที่มีความน่าสนใจ และสามารถสื่อสารความหมายที่นักแสดงต้องการออกมาได้อย่างชัดเจน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) ต่อไป ดังแสดงในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ลีลาการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจจากการออกแบบลีลาครั้งที่ 1

นักแสดง	คำสำคัญ (Keyword)	จุดที่น่าสนใจ
อนุชา สุมาลย์	ตัวละครเอกฝ่ายหญิงในการแสดงงิ้วชื่อ บู่เซ็กเทียน	- ลีลาการเคลื่อนไหวในลักษณะท่าทางของหญิงสาว - ลีลาการเคลื่อนไหวคล้ายการแสดงงิ้วของจีน
ยุทธนา อัมระรงค์	การเชิดมังกร	- ลีลาการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะคล้ายกิจการเชิดมังกร พร้อมทั้งเคลื่อนไหวที่โปรบๆ เวที - การทำเสียงเหมือนมังกรพ่นไฟ - การวาดลายเส้นด้วยมือและส่วนต่างๆ ของร่างกายคล้ายการเลื้อยของมังกร
ศศิธร ธรรมสถิต	การไหว้เจ้า	- การทองบทสวดภาษาจีน “นำโม นำโม นำโม” - การกราบค่านับแบบจีน
รสสุคนธ์ เทียนจันทร์	ตัวอักษรภาษาจีน	- ลีลาการวาดลายเส้นเป็นตัวอักษรจีนบนพื้นและในอากาศโดยใช้มือ - ลักษณะการใช้มือที่สื่อถึงตัวละครชนชาติจีนซึ่งปรากฏในการแสดงนาฏศิลป์ไทยโดยทั่วไป

ที่มา : ผู้วิจัย

ในขั้นตอนการขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) ผู้วิจัยพบว่านักแสดงมีการเปล่งเสียงบางอย่างออกมาเพื่อสื่อความหมายถึงคำสำคัญ (Keyword) ที่นักแสดงต้องการสื่อสาร ตลอดจนการเคลื่อนไหวร่างกายที่ก่อให้เกิดเสียงต่างๆ อย่างน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้การแสดงในช่วงที่ 1 ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ เพื่อให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดสาร (Message) ไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน และทำให้ผู้ชมมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการสื่อสารของนักแสดงมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการทดลองนำเสนอวิธีการแสดงที่นิยมใช้กันในประเทศ แต่ไม่คุ้นชินต่อการรับรู้ของผู้ชมชาวไทยอีกด้วย

ในส่วนของการท่าทางหรือลีลาการเคลื่อนไหวที่ได้จากการทำกิจกรรมร่วมกันในครั้งแรกนั้น ผู้วิจัยพบว่านักแสดงต่างสร้างสรรค์ท่าทางขึ้นมาภายใต้ประเด็นที่แตกต่างกัน ได้แก่ บุคคลในนวนิยายของจีน การแสดงเฉลิมฉลองในเทศกาลของจีน ประเพณีการกราบไหว้บูชาของจีน และตัวอักษรในภาษาจีน เนื่องจากโจทย์เบื้องต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น คือ “จีน” นั้นมีความหมายกว้างมาก จนทำให้นักแสดงตีความได้อย่างแตกต่างหลากหลาย และห่างไกลออกไปจนดูเหมือนกับว่าไม่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายครามแต่อย่างใด แต่เมื่อพิจารณาจากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยกลับพบว่าคำสำคัญ (Keyword) ที่นักแสดงนึกถึงอย่างแตกต่างหลากหลายนั้น ล้วนแต่เป็นลวดลายที่ปรากฏอยู่บนเครื่องลายครามทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าลีลาการเคลื่อนไหวที่นักแสดงออกแบบมาแล้วดังตารางที่ 11 ยังคงมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ถึงแม้ว่าลีลาการเคลื่อนไหวเหล่านั้นจะไม่สามารถนำมาเรียงร้อยต่อกันให้เป็นเรื่องราวเดียวกันได้ก็ตาม ดังนั้น ในการแสดงช่วงที่ 1 นี้ ผู้วิจัยจึงทดลองจัดวาง

องค์ประกอบของการแสดง โดยการนำเอาความไม่เข้ากันของลีลาการเคลื่อนไหวที่ต่างประเด็นมาประกอบอยู่ภายในภาพเดียวกัน ภายใต้เอกภาพของคำว่า “จีน” อันเป็นความหมายกว้างๆ ที่ยังคงสามารถสื่อถึงแหล่งกำเนิดของเครื่องลายครามได้อย่างแข็งแกร่งและชัดเจน โดยกำหนดเวลา (Time) ในการเข้าออกและการเคลื่อนไหวของนักแสดงแต่ละคนให้มีจุดเด่น สลับกับการสร้างภาพแบบองค์รวม พร้อมทั้งจัดวางตำแหน่งของนักแสดง และกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่บนเวที เพื่อให้เกิดทั้งความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และความแตกต่างในขณะเดียวกัน ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

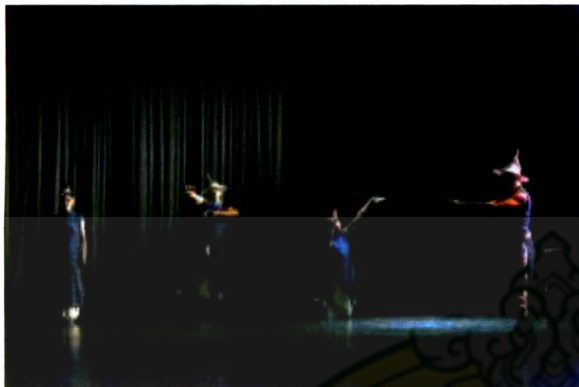
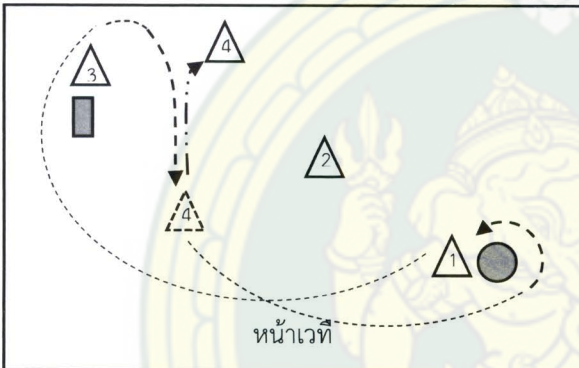
ตารางที่ 12 การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ
  หน้าเวที หมายเหตุ :  = เก้าอี้  = โต๊ะทรงสูง  = ยุทธนา อัมระรงค์  = รสสุคนธ์ เทียนจันทร์  = ศศิธร ธรรมสถิต  = อนุชา สุมาลย์	ในลำดับแรกผู้วิจัยต้องการสร้างจุดสนใจให้กับผู้ชมอย่างเป็นลำดับเพื่อป้องกันความสับสน และให้เวลาผู้ชมได้พิจารณาท่าทางของนักแสดงทีละคน เพื่อให้สามารถติดตามและรับรู้ถึงสารที่นักแสดงต้องการสื่อได้ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้นักแสดงออกมาแสดงท่าทางของตนทีละคน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ - นักแสดงคนที่ 1 เดินออกมาจากด้านหน้าทางซ้ายของเวที เริ่มเคลื่อนไหวร่างกายในจุดที่กำหนด จากนั้นเคลื่อนที่เป็นวงกลมรอบเก้าอี้ แล้วจึงกลับมาสู่จุดเดิม สื่อถึงวิธีการเชิดมังกรวนรอบเสา

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงคนที่ 2 ออกมาจากด้านหลังทางซ้ายของเวที แล้วเคลื่อนไหวร่างกายเป็นลีลาการวาดตัวอักษรภาษาจีนบนพื้นและในอากาศอยู่ในจุดที่กำหนด - นักแสดงคนที่ 1 เคลื่อนไหวร่างกายเบาๆ และช้าลง เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับนักแสดงคนที่ 2
	- นักแสดงคนที่ 3 ออกมาจากด้านหลังทางขวาของเวที วิ่งซอยเท้าถี่ๆ พร้อมกับมือขยับขยายกระโปรงอย่างรวดเร็วให้เกิดเสียงกระดิ่งที่ข้อมือและเสียงรองเท้ากระทบกับพื้นเพื่อสร้างจุดสนใจให้ผู้ชมหันมามองทางด้านขวาของเวที - นักแสดงคนที่ 1 และ 2 เคลื่อนไหวร่างกายเบาๆ และช้าลง เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับนักแสดงคนที่ 3

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ
 	- นักแสดงคนที่ 3 หันหลังเปล่งเสียงท่องบทสวด “นำโม นำโม นำโม” ไปเรื่อยๆ - นักแสดงคนที่ 1 เริ่มเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง เพื่อสื่อถึงการเลี้ยวของมังกร และเพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมหันมามองทางด้านซ้ายของเวที เพื่อเปิดตัวนักแสดงคนที่ 4 จากนั้นจึงกลับมาอยู่ในตำแหน่งเดิม - นักแสดงคนที่ 4 วิ่งตามนักแสดงคนที่ 1 ไปหยุดอยู่ในตำแหน่งที่กำหนดด้านหลังเวที - นักแสดงคนที่ 2 เคลื่อนไหวร่างกายเบาๆ เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับนักแสดงคนที่ 1 และ 4
	- เมื่อนักแสดงคนที่ 1 และ 4 เคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่กำหนดไว้ นักแสดงคนที่ 3 หันหน้าออกและเดินขึ้นมาด้านหน้าเวทีอย่างช้าๆ พร้อมกับท่องบทสวด “นำโม นำโม นำโม” เมื่อถึงด้านหน้าเวทีแล้วหยุดท่องบทสวด - นักแสดงคนที่ 1, 2 และ 4 ยังคงเคลื่อนไหวร่างกายตามคำสำคัญ (Keyword) ของตนไปอย่างต่อเนื่อง แล้วจึงหยุดเคลื่อนไหวร่างกายเมื่อนักแสดงคนที่ 3 หยุดท่องบทสวด

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายตาม คำสำคัญของตนเองอย่างชัดเจนทีละคน เรียงตามลำดับ ดังนี้ 1. นักแสดงคนที่ 3 2. นักแสดงคนที่ 2 เคลื่อนไหว ร่างกายไปพร้อมกับเคลื่อนที่ไปหยุดอยู่ ด้านหน้าเก้าอี้ 3. นักแสดงคนที่ 1 และ 4 เคลื่อนไหวร่างกายพร้อมๆ กัน หมายเหตุ : เมื่อนักแสดงคนใด กำลังเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสารกับผู้ชม นักแสดงคนอื่นๆ ต้องหยุดนิ่งหรือ เคลื่อนไหวร่างกายอย่างช้าๆ และเบาที่สุด
	- นักแสดงคนที่ 3 เดินถอยหลังไป ยืนอยู่ด้านหลังโต๊ะสูงอย่างช้าๆ - นักแสดงคนที่ 1 และ 4 เคลื่อนที่ มาอยู่ตรงกลางเวที แล้วเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสื่อถึงการเฉลิมฉลองรอบเสา

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที หน้าเวที	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ - นักแสดงคนที่ 2 เคลื่อนไหวร่างกายพร้อมกับเคลื่อนย้ายเก้าอี้มาส่งให้กลุ่มนักแสดงกลางเวที จากนั้นจึงให้นักแสดงทั้งหมดค่อยๆ เคลื่อนย้ายมาจัดกลุ่มอยู่ด้านหลังทางขวาของเวที โดยจัดทำทางเป็นกลุ่มเพื่อสื่อให้เห็นถึงลักษณะของเรือสำเภาที่เตรียมขนย้ายเครื่องถ้วยลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย

ที่มา : ผู้วิจัย

เมื่อผู้วิจัยทดลองจัดวางองค์ประกอบจนได้เค้าโครงคร่าวๆ ของการแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักแสดงฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความชำนาญ หลังจากนั้นจึงมีการพูดคุยกับนักแสดงเพื่อสรุปภาพรวมของกระบวนการสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนรับฟังข้อเสนอแนะจากนักแสดง เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขในการออกแบบการแสดงครั้งต่อไป กล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 13 สรุปผลการออกแบบลีลาครั้งที่ 1

ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ประโยชน์ที่ได้รับ
1. นักแสดงไม่คุ้นเคยกับกระบวนการสร้างสรรค์งานที่ออกแบบมาจากประสบการณ์และความคิดของนักแสดงเอง	- ให้นักร้องนักแสดงได้คิดทบทวนมากขึ้น ก่อนลงมือปฏิบัติ - เปิดโอกาสให้นักแสดงทดลองโดยการตัดสินใจหลายๆ ครั้ง จนเกิดความคล่องตัว	- นักแสดงมีพัฒนาการที่ดีขึ้น และมีความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น
2. การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวขาดความหลากหลายและน่าสนใจ	- พูดคุยเพื่อแนะนำแนวทางให้นักแสดงปรับปรุงแก้ไขลีลาการเคลื่อนไหว โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (Space) จังหวะ (Tempo) และพลัง (Energy) ให้มีความหลากหลาย (ดารีณี ชำนาญหมอ. 2551 : 35-36) ตลอดจนทดลองเคลื่อนไหวร่างกายส่วนอื่นๆ และสื่อสารด้วยวิธีการที่แตกต่างหลากหลาย	- เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเองระหว่างนักแสดงทั้ง 4 คน โดยการสังเกตวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงคนอื่นๆ เพื่อนำไปปรับใช้กับตนเอง รวมทั้งมีการซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนการให้คำแนะนำซึ่งกันและกันระหว่างนักแสดง
3. การกำหนดโจทย์ที่กว้างมากเกินไป ทำให้ได้คำตอบที่กระจัดกระจาย ซึ่งอาจเป็นประเด็นที่แตกต่างหลากหลายจนยากที่จะจัดวางให้อยู่ในโครงเรื่องเดียวกัน	- การออกแบบครั้งต่อไปควรกำหนดโจทย์ให้มีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น	- ถึงแม้ว่าโจทย์คำว่า “จีน” ที่ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงจะเป็นคำถามที่กว้างมาก แต่ผู้วิจัยกลับพบว่าสิ่งที่นักแสดงปฏิบัติออกมา ล้วนแต่เป็นลวดลายที่ปรากฏอยู่บนเครื่องลายครามทั้งสิ้น ไม่ได้ห่างไกลออกไปจากวัตถุประสงค์การวิจัยแต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าช่างฝีมือที่สรรค์สร้างเครื่องลายครามขึ้นมานับแต่อดีต ได้รวบรวมเอาสรรพสิ่งและจิตวิญญาณของชนชาติจีนมาถ่ายทอดผ่านลวดลายบนเครื่องลายครามไว้ได้อย่างน่าอัศจรรย์

ตารางที่ 13 (ต่อ)

ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ประโยชน์ที่ได้รับ
		ดังที่ ฤชชงค์ จันทวิช (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) กล่าวไว้ว่า “สี่ของเครื่องลายครามเป็นสี่แห่งโลก เพราะโลกของเราประกอบด้วยสี่ฟ้ากับสี่ขาวเป็นหลัก เครื่องลายครามจึงเป็นศิลปวัตถุที่ย่อส่วนทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกเอาไว้ในเครื่องถ้วยเพียงใบเดียว”

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบลีลาครั้งที่ 2

การออกแบบลีลาครั้งที่ 2 มีขึ้นในวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ผู้วิจัยเริ่มสร้างสรรค์การแสดงในช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม โดยใช้กระบวนการเช่นเดิม ผู้วิจัยมีแนวคิดเริ่มต้นว่าการแพร่หลายของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย เป็นการเดินทางของลายเส้นและรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดลวดลายอันวิจิตรงดงามบนเครื่องลายคราม ผู้วิจัยจึงสร้างโจทย์ที่เกี่ยวกับลายเส้นให้นักแสดงเป็นหลัก โดยกำหนดให้นักแสดงนำเอาอุปกรณ์ 2 อย่าง คือ แก้ว และโต๊ะสูง มาทดลองเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกับอุปกรณ์ให้เกิดเป็นลายเส้นต่างๆ รวมทั้งรูปทรงเรขาคณิต ในขณะเดียวกันต้องเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเพื่อสื่อให้เห็นถึงการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดงยังคงสัมผัสกันอยู่ เพื่อให้ท่าทางต่างๆ ที่เกิดขึ้นสื่อถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงจากวัฒนธรรมจีนมาสู่วัฒนธรรมไทยอีกทางหนึ่งด้วย

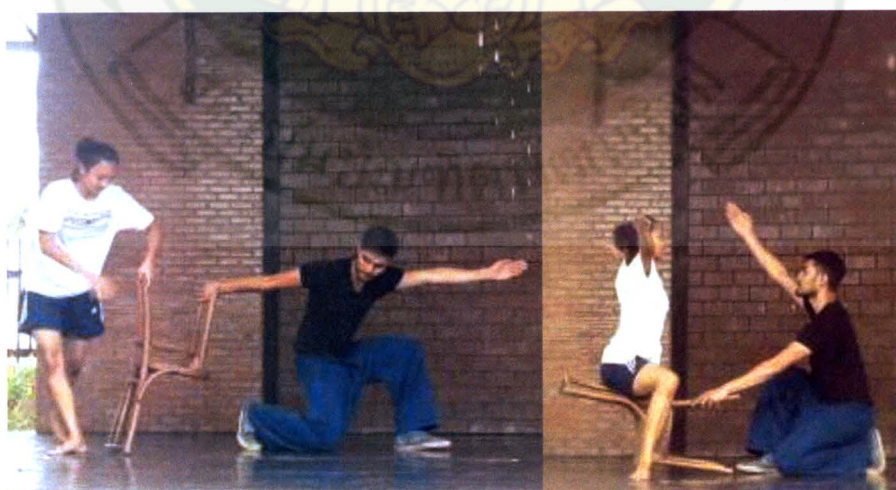
จากการออกแบบลีลาครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้จัดองค์ประกอบให้นักแสดงอยู่รวมกันเป็นกลุ่มด้านหลังทางขวาของเวทีทั้ง 4 คน ดังนั้น ในกิจกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้นักแสดงทั้ง 4 คนเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงไปทางซ้ายของเวทีพร้อมๆ กันเป็นกลุ่มตามโจทย์ที่ได้รับ เมื่อทดลองทำกิจกรรมครั้งแรกผลที่ได้ไม่เป็นที่น่าพอใจนัก เนื่องจากการเคลื่อนที่ไปพร้อมกันทั้ง 4 คน ตามโจทย์ของผู้วิจัยนั้นทำให้นักแสดงแต่ละคนต้องใช้ประสาทสัมผัสบังคับร่างกายให้เชื่อมต่อสัมผัสกับนักแสดงคนอื่นๆ พร้อมกันถึง 3 คน และยังต้องเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อีก 2 ชิ้น ในขณะเดียวกันยังต้องสร้างท่าทางที่เป็นลายเส้นหรือรูปทรงเรขาคณิตให้ได้ตามโจทย์ และยังคงเคลื่อนที่ไปข้างหน้าพร้อมๆ กันเป็นกลุ่มอีกด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนโจทย์ในการทำกิจกรรมให้ง่ายขึ้น จากเดิมที่กำหนดให้ร่างกายของนักแสดงทั้ง 4 คน และอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้ง 2 ชิ้น เชื่อมต่อกันเป็นกลุ่มเดียว เปลี่ยนเป็นกำหนดให้ร่างกายของนักแสดง 2 คน เชื่อมต่อกัน โดยใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงเพียงชิ้นใดชิ้นหนึ่ง จากนั้นผู้วิจัยจึงจัดวางตำแหน่งของนักแสดงให้ยืนเหลื่อมซ้อนกันเพื่อให้ได้ภาพการเคลื่อนที่ไปพร้อมๆ กันเป็นกลุ่มก้อนอย่างที่คุณผู้วิจัยต้องการ แต่แท้ที่จริงแล้วนักแสดงทั้ง 4 คน ได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 คู่ แล้วเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน

เมื่อผู้วิจัยปรับเปลี่ยนโจทย์ให้ง่ายขึ้นและอธิบายให้นักแสดงทราบแล้ว จึงทดลองให้นักแสดงจับคู่กันเพื่อทำกิจกรรมดังกล่าวทีละคู่ โดยในระยะแรกพบว่าการเคลื่อนไหวร่างกายของ

นักแสดงยังไม่สั่นไหวและมีอุปสรรคมาก อาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมนี้เป็นการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นคู่ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและเข้าใจกันระหว่างคู่ของตนเอง แตกต่างจากกิจกรรมในการออกแบบลีลาครั้งที่ 1 ที่เป็นกิจกรรมเดี่ยว จึงอาจยังไม่คุ้นเคยซึ่งกันและกัน ผู้วิจัยจึงให้เวลานักแสดงได้พูดคุยปรึกษากันและทดลองออกแบบการเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ จนเริ่มเข้าใจคู่ของตนเองและทำได้ดีขึ้น จากนั้นผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงสลับคู่กันเพื่อทำกิจกรรมดังกล่าวจนครบทุกคู่ โดยในระหว่างนั้นผู้วิจัยจะคอยสังเกตดูว่านักแสดงคู่ใดสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสั่นไหวและเข้ากันได้ดี



ภาพที่ 24 การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 25 การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 26 การทดลองเคลื่อนไหวร่างกายในกิจกรรมที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

หลังจากกิจกรรมการทดลองดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่านักแสดงแต่ละคนมีทักษะในการร่วมมือและการสื่อสารผ่านทางร่างกายซึ่งกันและกันมากขึ้นแตกต่างกันไป นักแสดงคนหนึ่งเมื่อจับคู่กับนักแสดงอีกคนหนึ่ง จะสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัวและรู้ใจกัน แต่เมื่อเปลี่ยนไปจับคู่กับนักแสดงคนอื่นกลับมีลีลาการเคลื่อนไหวที่คล่องตัวน้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการจับคู่และเคลื่อนไหวร่างกายไปด้วยกัน จำเป็นต้องอาศัยความรู้ใจและเข้าใจความต้องการของคู่ตนเองว่าจะเคลื่อนไหวร่างกายไปในทิศทางไหนด้วยกิริยาอาการลักษณะใด ด้วยจังหวะแบบใด และตนเองควรจะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไรเพื่อให้ร่างกายสอดรับกันอย่างส่นไหล และได้ภาพที่เป็นลายเส้นหรือรูปทรงเรขาคณิต โดยที่ยังคงมีส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเชื่อมต่อสัมพันธ์กันกับคู่เต้นและอุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างที่คุณวิจัยต้องการ ผู้วิจัยจึงจับคู่นักแสดงที่สามารถเคลื่อนไหวร่างกายเข้ากันได้ดีดังนี้

1. ยุทธนา อัมระรงค์ คู่กับ ศศิธร ธรรมสถิต
2. อนุชา สุมาลย์ คู่กับ รสสุคนธ์ เทียนจันทร์

เมื่อผู้วิจัยจับคู่นักแสดงได้ดังนี้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการจัดวางองค์ประกอบในการแสดงโดยการนำเอาท่าทางการเคลื่อนไหวที่นักแสดงได้ออกแบบไว้มาเรียงร้อยต่อเนื่องกัน ตามแนวทางดังต่อไปนี้

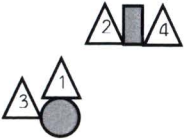
ตารางที่ 14 การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที หมายเหตุ :  = เก้าอี้  = โต๊ะทรงสูง  = ยุทธนา อัมระรงค์  = รสสุคนธ์ เทียนจันทร์  = ศศิธร ธรรมสถิต  = อนุชา สุมาลย์	นักแสดงยังคงเกาะกลุ่มกันอยู่ในตำแหน่งเดิม แล้วเปลี่ยนท่าทางตามจังหวะของเสียงเคาะเครื่องกระทบในตอนเริ่มต้นของเพลง แต่ยังคงใช้ท่าทางที่สื่อให้เห็นลักษณะของเรือสำเภาเช่นเดิม

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที	- นักแสดงจับคู่กันตามที่ผู้วิจัยกำหนด จากนั้นจึงค่อยๆ เคลื่อนที่เป็นเส้นตรงไปทางด้านซ้ายของเวทีอย่างช้าๆ โดยยังคงเคลื่อนที่ไปพร้อมกันเป็นกลุ่ม สื่อให้เห็นการเดินทางของเส้นสาย ลวดลาย และรูปทรงต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นเครื่องลายคราม และสื่อให้เห็นการขนย้ายหรือเคลื่อนย้ายเครื่องลายครามจากแหล่งหนึ่งไปยังอีกแหล่งหนึ่ง

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
    หน้าเวที	- นักแสดงเคลื่อนที่มาถึงกลางเวที นักแสดงคู่หลังหมุนตัวแยกออกจากกลุ่ม จากนั้นจึงตั้งท่าหยุดนิ่ง สื่อให้เห็นการเดินทางมาถึงจุดหมายปลายทาง

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงกระจายตัวออกจากกัน เพื่อสลับคู่และสลับอุปกรณ์ไปมาในจังหวะที่เร็วขึ้น ด้วยท่าทางที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อสร้างจุดสนใจให้กับผู้ชม

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที หน้าเวที	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ - นักแสดงที่จับคู่ใหม่กระจายตัวออกจากกันโดยเน้นการหมุนตัวควงกันเป็นคู่ เพื่อสื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงสถานที่ จากนั้นเคลื่อนที่กระจายตัวออกไปยังตำแหน่งที่ผู้วิจัยกำหนด เพื่อสื่อให้เห็นการแพร่กระจายของเครื่องลายครามไปสู่สังคมไทยอย่างกว้างขวาง

หลังจากที่ผู้วิจัยทดลองจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 2 เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงฝึกซ้อมซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ หลังจากนั้นจึงมีการพูดคุยกับนักแสดงเพื่อสรุปภาพรวมของกระบวนการสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมทั้งรับฟังข้อเสนอแนะจากนักแสดง เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขในการออกแบบการแสดงครั้งต่อไป กล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 15 สรุปผลการออกแบบลีลาครั้งที่ 2

ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไขปัญหา	ประโยชน์ที่ได้รับ
1. นักแสดงแต่ละคนยังไม่มีความสนิทสนมกัน และไม่เคยทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นคู่ ทำให้เป็นอุปสรรคในการทดลองเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมๆ กัน	- ผู้วิจัยให้เวลานักแสดงได้พูดคุยปรึกษากัน และทดลองออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายไปเรื่อยๆ จนเริ่มเข้าใจคู่ของตนเองมากขึ้น - ทดลองให้นักแสดงสลับคู่กันทำกิจกรรมดังกล่าวจนครบทุกคู่ เพื่อให้นักแสดงได้เรียนรู้วิธีการเคลื่อนไหวของนักแสดงคนอื่นๆ ที่แตกต่างกันออกไป	- นอกจากจะเป็นกิจกรรมสำหรับออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นคู่แล้ว นักแสดงทุกคนต่างเห็นตรงกันว่า กิจกรรมดังกล่าวสามารถสร้างความสัมพันธ์ให้นักแสดงได้เรียนรู้และสนิทสนมกันได้ไวขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจ ไวใจ เชื่อใจ และเข้าใจซึ่งกันและกัน จึงทำให้มีความมั่นใจที่จะเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกันภายใต้โจทย์ที่ได้รับ (ยุทธนา อัมระรงค์, รสสุคนธ์ เทียนจันทร์, ศศิธร ธรรมสถิต และ อนุชา สุมาลย์. สัมภาษณ์. 17 มิถุนายน 2560)
2. ในการทดลองครั้งแรกๆ นักแสดงใส่ใจกับการเคลื่อนไหวที่โดยเน้นให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเชื่อมตอสัมพันธ์กัน และเน้นการใช้อุปกรณ์มากเกินไป จนลืมนึกถึงโจทย์ของผู้วิจัยที่ต้องการการเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นสายหรือรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก	- ผู้วิจัยพูดคุยทำความเข้าใจเพื่อให้นักแสดงคำนึงถึงโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบให้มากขึ้น และให้นักแสดงทดลองทำซ้ำหลายๆ ครั้ง	- จากเดิมที่ผู้วิจัยต้องการเพียงภาพการเดินทางของเส้นสาย ลวดลาย และรูปทรงเรขาคณิตที่ปรากฏอยู่ในเครื่องลายคราม กลับได้ภาพของการขนย้ายหรือเคลื่อนย้ายสิ่งของเพิ่มเติมเข้ามา ซึ่งเกิดจากการทดลองเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในกิจกรรมดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นภาพที่สื่อถึงการเดินทางได้อย่างชัดเจน จึงเพิ่มโจทย์ให้นักแสดงทดลองใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายให้มากขึ้นด้วย

ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบลีลาครั้งที่ 3

การออกแบบลีลาครั้งที่ 3 มีขึ้นในวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2560 เป็นขั้นตอนในการสร้างสรรค์การแสดงช่วงที่ 3 วิถีชีวิต ซึ่งมีเค้าโครงเรื่องกล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามที่มีต่อวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทย ผู้วิจัยให้นักแสดงทำกิจกรรมเช่นเดียวกับการออกแบบลีลาครั้งที่ 1 คือ สร้างโจทย์ให้นักแสดงได้คิดว่า “เครื่องลายครามที่คนไทยนำมาใช้สอยในวิถีชีวิตประจำวันมีอะไรบ้าง” จากนั้นให้นักแสดงแต่ละคนบอกสิ่งที่ตนนึกถึงเป็นอย่างแรกให้ผู้วิจัยและนักแสดงคนอื่นๆ ทราบ ได้แก่

- 1. นายอนุชา สุมาลย์ นึกถึง อ่างล้างหน้าและกระปุกเครื่องหอมลายคราม
- 2. นายยุทธนา อัมระรงค์ นึกถึง การตั้งโต๊ะบูชาด้วยเครื่องลายคราม
- 3. นางสาวศศิธร ธรรมสถิต นึกถึง แจกันลายคราม
- 4. นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์ นึกถึง ชุดถ้วยและกาน้ำชาลายคราม

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทราบสิ่งที่นักแสดงแต่ละคนนึกถึงเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงกำหนดโจทย์ให้นักแสดงทั้ง 4 คน ทดลองออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายโดยวิธีการด้นสด (Improvisation) เพื่อสื่อถึงสิ่งของเครื่องใช้ชนิดเดียวกันที่ละชนิดจนกระทั่งครบทั้ง 4 ชนิด กิจกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้ท่าทางตามธรรมชาติผสมผสานกับลักษณะท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยให้มากขึ้น เนื่องจากเค้าโครงเรื่องในการแสดงช่วงที่ 3 นั้นกล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามที่มีต่อวิถีชีวิตของชาวไทย อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยกำหนดโจทย์ให้นักแสดงเลือกใช้เพียงส่วนย่อยๆ ของร่างกายเท่านั้น เช่น การเหยียดนิ้วมือให้มีลักษณะอ่อนโค้ง การจับ การหักข้อมือ การทำแขนเป็นเส้นโค้งคล้ายการตั้งวง การกระดกเท้า การหักข้อเท้า การลงเหลี่ยม เป็นต้น แต่ไม่ถึงกับนำเอาท่ารำหลักแบบนาฏศิลป์ไทยอย่างที่ปรากฏในรำแม่บทใหญ่และเพลงช้าเพลงเร็วมาใช้ในการเคลื่อนไหว

เมื่อนักแสดงได้รับโจทย์ดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยจึงให้เวลานักแสดงได้ทดลองเคลื่อนไหวร่างกายอย่างต่อเนื่องหลายครั้ง โดยมีผู้วิจัยคอยสังเกตการณ์และให้คำแนะนำ จนกระทั่งได้ท่าทางที่สามารถสื่อสารความหมายได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจตามที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้วิจัยจึงนำเอาลักษณะท่าทางเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ที่นักแสดงออกแบบไว้ทั้ง 4 ชนิด มาร้อยเรียงต่อเนื่องให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน ภายใต้แนวคิดเกี่ยวกับ “วิถีชีวิต” ตามที่ผู้วิจัยได้วางเค้าโครงเรื่องหลักไว้ในเบื้องต้น เพื่อใช้เป็นเค้าโครงเรื่องย่อยในการแสดงช่วงที่ 3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 16 เค้าโครงเรื่องย่อยในการแสดงช่วงที่ 3 วิถีชีวิต

คำสำคัญ (Keyword)	เค้าโครงเรื่องย่อย
1. อ่างล้างหน้าและกระปุกเครื่องหอมลายคราม 2. การตั้งโต๊ะบูชาด้วยเครื่องลายคราม 3. แจกันลายคราม 4. ชุดถ้วยและกาน้ำชาลายคราม	ตื่นนอน ล้างหน้า จากนั้นจัดดอกไม้ใส่แจกัน เพื่อนำแจกันไปตั้งโต๊ะบูชา หลังจากนั้นจึงมาจิบน้ำชาด้วยกัน

ที่มา : ผู้วิจัย

สำหรับกิจกรรมการออกแบบลีลาครั้งที่ 3 นั้น ผู้วิจัยสังเกตว่าการทำกิจกรรมของนักแสดงในครั้งนี้เป็นไปอย่างราบรื่น นักแสดงมีความคล่องตัวในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวมากกว่ากิจกรรมในครั้งก่อนๆ สามารถเคลื่อนไหวร่างกายโดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (Space) จังหวะ (Tempo) และพลัง (Energy) ให้มีความหลากหลายได้อย่างน่าสนใจ และยังออกแบบท่าทางให้สื่อถึงสิ่งของเครื่องใช้ตามโจทย์ที่ได้รับได้อย่างชัดเจนอีกด้วย จากการพูดคุยเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากนักแสดงภายหลังกิจกรรม พบว่านักแสดงเริ่มคุ้นเคยกับวิธีการสร้างสรรค์ในลักษณะนี้มากขึ้น เริ่มเข้าใจความต้องการของผู้วิจัยมากขึ้น อีกทั้งโจทย์ที่นักแสดงได้รับก็เป็นสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรม จึงง่ายต่อการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อถึงสิ่งของเหล่านั้นได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การที่ผู้วิจัยกำหนดโจทย์ให้นักแสดงนำเอาท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยเข้ามาใช้ได้มากขึ้น จึงทำให้นักแสดงมีความถนัด เนื่องจากนักแสดงทุกคนต่างก็มีพื้นฐานทางนาฏศิลป์ไทยเป็นอย่างดี (ยุทธนา อัมระรงค์, รสสุคนธ์ เทียนจันทร์, ศศิธร ธรรมสถิต และ อนุชา สุมาลย์. สัมภาษณ์. 18 มิถุนายน 2560)

การออกแบบลีลาครั้งที่ 4

การออกแบบลีลาครั้งที่ 4 มีขึ้นในวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ภายหลังจากที่ผู้วิจัยกำหนดเค้าโครงเรื่องในการแสดงช่วงที่ 3 วิถีชีวิต เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำเอาท่าทางการเคลื่อนไหวที่นักแสดงออกแบบไว้จากกิจกรรมการออกแบบลีลาครั้งที่ 3 มาขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) จากการวิเคราะห์ลักษณะการเคลื่อนไหวที่นักแสดงออกแบบไว้ล่วงหน้า ผู้วิจัยสามารถแบ่งท่าทางดังกล่าวออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. ท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงอากัปกิริยาในการใช้สอยสิ่งของเครื่องใช้แต่ละชิ้น เช่น ท่าตักน้ำล้างหน้า ท่ารินน้ำชา เป็นต้น

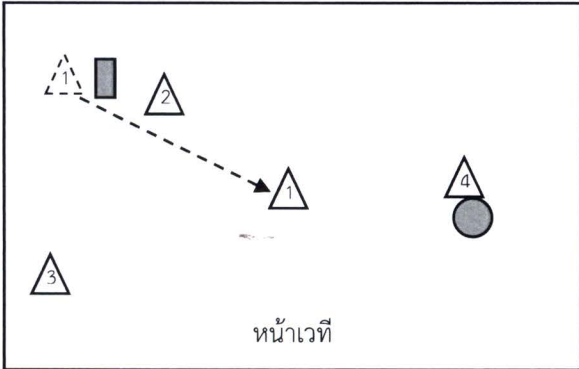
2. ท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของสิ่งของเครื่องใช้แต่ละชิ้น เช่น การเคลื่อนไหวมือเป็นรูปวงกลมเพื่อสื่อถึงอ่างล้างหน้าลายคราม เป็นต้น

จากกลุ่มของท่าทางที่ผู้วิจัยได้จำแนกออกจากกันดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง โดยแบ่งนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วกำหนดให้นักแสดงคนใดคนหนึ่งแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงอากัปกิริยาในการใช้สอยสิ่งของเครื่องใช้ชิ้นนั้นๆ ส่วนนักแสดงที่เหลืออีก 3 คนแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของสิ่งของเครื่องใช้ชิ้นเดียวกัน โดยแสดงเดี่ยวบ้าง จัดกลุ่มบ้าง ผู้วิจัยยังคงสร้างสรรค์การแสดงโดยคำนึงถึงแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว (Element of Dance) โดยพยายามใช้พื้นที่ (Space) จังหวะ (Tempo) และพลัง (Energy) ให้มีความหลากหลาย (ดารีณี ชำนาญหมอ. 2551 : 35-36) เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดง ผู้วิจัยได้นำท่าทางต่างๆ มาร้อยเรียงให้เป็นเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องทีวางไว้ และจัดวางองค์ประกอบการแสดงให้มีความน่าสนใจตามแนวทางดังต่อไปนี้

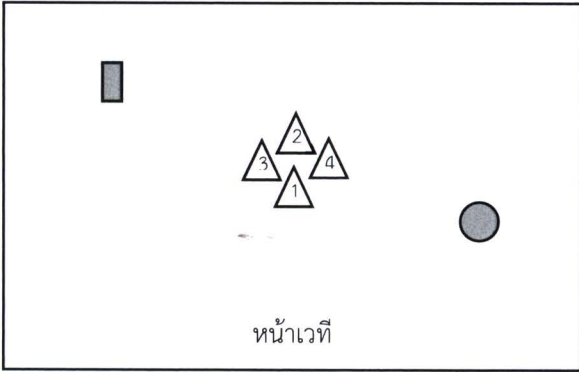
ตารางที่ 17 การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 3 วิถีชีวิต

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการจัดวางองค์ประกอบ
หมายเหตุ : = เก้าอี้ = โต๊ะทรงสูง = ยุทธนา อัมระรงค์ = รสสุคนธ์ เทียนจันทร์ = ศศิธร ธรรมสกลิต = อนุชา สุมาลย์	- นักแสดงคนที่ 4 แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงอากัปกริยาการล้างหน้า โดยการใช้ท่าทาง พื้นที่ เวลา และพลังที่หลากหลาย และใช้เก้าอี้เป็นอุปกรณ์ประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ - นักแสดงคนที่ 1, 2 และ 3 แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงเส้นสาย ลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของอ่างล้างหน้าลายครามด้วยท่าทางและพื้นที่ที่ต่างกัน โดยเคลื่อนไหวร่างกายอย่างช้าๆ เพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่นักแสดงคนที่ 4
	- นักแสดงคนที่ 4 แสดงท่าทางการสาดน้ำไปทางด้านขวาของเวทีอย่างรวดเร็ว และใช้พลังมาก เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ชมไปยังกลุ่มนักแสดงทางด้านขวาของเวที - นักแสดงคนที่ 1, 2 และ 3 แสดงท่าทางคล้ายโดนสาดน้ำ เพื่อให้สอดคล้องกับท่าทางของนักแสดงคนที่ 4 และสร้างจุดสนใจให้แก่ผู้ชม

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
    หน้าเวที	- นักแสดงคนที่ 1 เคลื่อนที่โดยการคลานเข้าแบบนาฏศิลป์ไทยมาตรงกลางเวทีแสดงท่าทางที่สื่อถึงการเปิดกระปุกเครื่องลายครามเพื่อนำเอาเครื่องหอมออกมาลูบไล้บนฝ่ามือ แล้วตบมือให้เกิดเสียงดังเพื่อสร้างจุดสนใจให้แก่ผู้ชม - นักแสดงคนที่ 2, 3 และ 4 แสดงท่าทางการล้างหน้าต่อไปอย่างช้าๆ จนกระทั่งนักแสดงคนที่ 1 ตบมือ จึงเคลื่อนที่มารวมกลุ่มอยู่กลางเวทีโดยการหมุนตัวในจังหวะที่รวดเร็ว

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
    หน้าเวที	- นักแสดงทั้งหมดจัดกลุ่มเล็กๆ อยู่กลางเวที โดยให้นักแสดงคนที่ 1, 3 และ 4 นั่งหันหลังชนกัน และมีนักแสดงคนที่ 2 ยืนอยู่ตรงกลาง สื่อถึงกระปุกเครื่องลายคราม นักแสดงทั้งหมดแสดงท่าทางที่สื่อถึงการลูบไล้เครื่องหอมบนร่างกายและใบหน้าในจังหวะที่พร้อมเพรียงกัน

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที	- นักแสดงคนที่ 3 สลับที่กับนักแสดงคนที่ 2 ยืนขึ้นแสดงท่าทางที่สื่อถึงดอกไม้ และแสดงอาการปฏิกิริยาการหยิบดอกไม้มาจัดใส่แจกัน - นักแสดงคนที่ 1, 2 และ 4 แสดงท่าทางที่สื่อถึงเส้นสาย ลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของแจกันลายครามด้วยลีลาของนักแสดงแต่ละคน โดยใช้พื้นที่ที่แตกต่างกัน และเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ เบาๆ เพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่นักแสดงคนที่ 3

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที	- นักแสดงคนที่ 1 แยกตัวออกมาด้านหน้า แล้วทำท่าทางที่สื่อถึงการหยิบเครื่องลายครามมาจัดวางบนโต๊ะรองที่มีระดับสูงต่ำแตกต่างกัน จากนั้นทำท่าทางที่สื่อถึงการนำเอาเครื่องลายครามไปตั้งบนโต๊ะหมู่ (กลุ่มนักแสดงด้านหลังเวที) - นักแสดงคนที่ 2, 3 และ 4 เคลื่อนที่ไปจัดกลุ่มอยู่ข้างโต๊ะสูงด้านหลังเวที แสดงท่าทางที่สื่อถึงเส้นสาย ลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของโต๊ะหมู่ ซึ่งเป็นโต๊ะรองที่มีขนาดและระดับสูงต่ำแตกต่างกัน โดยเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ และเบาๆ เพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่นักแสดงคนที่ 1

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงคนที่ 1 และ 4 เคลื่อนที่ไปทางด้านขวาของเวทีพร้อมกับค่อยๆ ลดระดับร่างกายลง เพื่อเปิดตัวให้นักแสดงคนที่ 3 ดูโดดเด่นขึ้น จากนั้นยกโต๊ะสูงเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของเวที สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงโยกย้ายสถานที่ เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เหตุการณ์ต่อไป - นักแสดงคนที่ 2 เคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของเวทีพร้อมกับค่อยๆ ลดระดับร่างกายลง เพื่อเปิดตัวให้นักแสดงคนที่ 3 ดูโดดเด่นขึ้น หลังจากนั้นจึงยืนขึ้นพร้อมกับนำชายเสื้อด้านหน้าขึ้นมาพาดไหล่ด้านซ้าย เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ของสไบซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายแบบวัฒนธรรมไทย - นักแสดงคนที่ 3 นำชายเสื้อด้านหน้าขึ้นมาพาดไหล่ด้านซ้ายแล้วหันหน้าออกมา พร้อมกับเดินขึ้นมาด้านหน้าเวทีด้วยท่าเดินแบบนาฏศิลป์ไทย เพื่อเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกของการแสดงให้สื่อถึงวัฒนธรรมไทยได้เข้มข้นขึ้น และเป็นการสร้างความแตกต่างจากนักแสดงคนอื่นๆ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที	- นักแสดงคนที่ 1, 2 และ 4 เคลื่อนที่มาจัดวางอุปกรณ์ในตำแหน่งใหม่ ด้านหน้าทางซ้ายของเวที จากนั้นนักแสดงคนที่ 1 นั่งลงบนเก้าอี้สื่อถึงการเป็นเจ้าบ้าน นักแสดงคนที่ 4 ยืนอยู่ใกล้ๆ แสดงท่าทางทำความเคารพ สื่อถึงการเป็นแขกผู้มาเยือน ส่วนนักแสดงคนที่ 2 และ 3 นั่งพับเพียบอยู่กับพื้น สื่อถึงบริวารสาวใช้ ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงทั้งหมดค้างอยู่ในท่านี้ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพองค์รวมที่สื่อถึงห้องรับแขกของชนชั้นคหบดีอย่างชัดเจน

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หน้าเวที	- นักแสดงคนที่ 1, 3 และ 4 แสดงท่าทางการพูดคุยกัน โดยใช้จังหวะการเคลื่อนไหวแล้วหยุดค้างท่าหนึ่ง ทำเช่นนี้ 3 ครั้งแล้วจึงหยุดค้างท่าหนึ่ง เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดง และช่วยสร้างจุดเด่นให้นักแสดงคนที่ 2 ได้สื่อสารท่าทางที่สื่อความหมายถึงการรินน้ำชาไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน จากนั้นนักแสดงทั้งหมดจึงเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมกัน โดยที่นักแสดงคนที่ 1 และ 4 แสดงท่าทางที่สื่อถึงการตีม้น้ำชา ส่วนนักแสดงคนที่ 2 และ 3 แสดงท่าทางสื่อถึงอารมณ์ยินดีที่ได้มาตีม้น้ำชาด้วยกัน

การออกแบบลีลาครั้งที่ 5

การออกแบบลีลาครั้งที่ 5 มีขึ้นในวันที่ 7 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงในช่วงที่ 4 พืชกาลเวลา โดยทำกิจกรรมในลักษณะเช่นเดิม ในครั้งนี้ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการพูดคุยกับนักแสดงว่า “สิ่งใดที่นักแสดงคิดว่าเป็นจุดเด่นของเครื่องลายคราม ที่ทำให้สามารถดำรงอยู่อย่างมีคุณค่า จากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต” จากคำถามดังกล่าว นักแสดงแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์ ดังนี้

1. นายอนุชา สุมาลย์ มีคำสำคัญ (Keyword) คือ “ศูนย์รวมสรรพสิ่งบนโลก” นักแสดงมีความเห็นว่า ลวดลายต่างๆ บนเครื่องลายคราม เกิดขึ้นมาจากการประกอบกันของลายเส้นและรูปทรงหลากหลายรูปแบบ ทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก รูปทรงเรขาคณิต ฯลฯ ดังนั้น ลวดลายของเครื่องลายครามจึงเป็นแหล่งรวมของสรรพสิ่งที่เปี่ยมธรรมชาติบนโลกใบนี้ ซึ่งถูกถ่ายทอดไว้บนเครื่องใช้สอยต่างๆ ดังนั้น เครื่องลายครามจึงยังคงอยู่เสมือนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติบนโลกใบนี้เช่นกัน (อนุชา สุมาลย์. สัมภาษณ์. 7 กรกฎาคม 2560)

2. นายยุทธนา อัมระรงค์ มีคำสำคัญ (Keyword) คือ “ผลงานชิ้นโบว์แดง” เป็นสำนวนที่มีที่มาจากการประกวดตั้งโต๊ะเครื่องลายคราม ซึ่งจะมีการผูกผ้าแดงให้กับเครื่องลายครามเพื่อสะสมแต้มคะแนนในการประกวด เครื่องลายครามที่ได้รับการผูกผ้าแดงจึงถือว่าเป็นของดีมีราคา (สามารถ เวสุวรรณ์. 2556 : 178) เครื่องลายครามที่เคยได้รับหรือรับพระราชทานรางวัลจากการประกวดต่างๆ เหล่านี้เป็นของหายาก จึงมีผู้พยายามเสาะแสวงหามาไว้ในครอบครอง ทั้งๆ ที่มีราคาสูงมาก (ยุทธนา อัมระรงค์. สัมภาษณ์. 7 กรกฎาคม 2560)

3. นางสาวศศิธร ธรรมสกลิต มีคำสำคัญ (Keyword) คือ “อันดับหนึ่ง” เนื่องจากนักแสดงมีความเห็นว่าเครื่องลายครามในอดีตล้วนแต่เป็นของสะสมมูลค่าสูง ซึ่งต้องผ่านการประกวดการได้รับรางวัล หรือมีการประมูลในราคาที่สูงมาก ค่านิยมเหล่านี้ทำให้เครื่องลายครามยังคงอยู่มาจนถึงปัจจุบัน และอาจดำรงอยู่ต่อเนื่องไปถึงอนาคต (ศศิธร ธรรมสกลิต. สัมภาษณ์. 7 กรกฎาคม 2560)

4. นางสาวรสสุคนธ์ เทียนจันทร์ มีคำสำคัญ (Keyword) คือ “ความงามของลวดลาย” นักแสดงมีความเห็นว่า ความงดงามของลวดลายและสีของเครื่องลายครามนั่นเอง ที่ทำให้เครื่องลายครามยังคงเป็นที่ประทับใจของผู้คนมาจนถึงปัจจุบัน (รสสุคนธ์ เทียนจันทร์. สัมภาษณ์. 7 กรกฎาคม 2560)

จากคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ ที่นักแสดงได้กล่าวมา ผู้วิจัยนำมาสร้างโจทย์สำหรับกิจกรรมการออกแบบลีลาครั้งที่ 5 โดยให้นักแสดงออกแบบท่าหนึ่งเพื่อสื่อถึงคำสำคัญของตนเอง โดยเป็นท่าทางง่ายๆ ที่คาดว่าจะสื่อสารให้ผู้ชมทั่วไปเข้าใจได้ง่ายที่สุด จากนั้นผู้วิจัยจึงนำเอาท่าทางที่นักแสดงออกแบบไว้มาเรียงร้อยต่อกัน โดยสร้างสรรค์ท่าเคลื่อนไหวเพื่อเชื่อมโยงจากท่าหนึ่งไปยังอีกท่าหนึ่ง โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว (Element of Dance) มาใช้เป็นหลักการในการสร้างสรรค์ เพื่อให้มีลีลาการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (Space) จังหวะ (Tempo) และพลัง (Energy) ให้มีความหลากหลาย (ดารีณี ขำนาญหมอ. 2551 : 35-36) ผู้วิจัยได้ปรับองค์ ทิศทาง และระดับของท่าทาง เพิ่มจังหวะ การทำซ้ำ การหมุนตัว และการเคลื่อนไหวไปยังตำแหน่งต่างๆ ของเวที เพื่อสร้างความน่าสนใจ แต่ยังคงรักษาความหมายของคำสำคัญที่นักแสดง

แต่ละคนต้องการสื่อเอาไว้ ทำเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยร้อยเรียงต่อเนื่องกันเป็นชุดนี้ เป็นเสมือนบทสรุปช่วงท้ายที่สื่อให้คนดูรู้สึกถึงความสวยงาม ความเลิกละ ความเป็นอันหนึ่ง ฯลฯ ของเครื่องลายคราม ตามที่นักแสดงและผู้วิจัยต้องการสื่อสาร ในส่วนนี้ผู้วิจัยไม่ได้คาดหวังว่าผู้ชมจะต้องรู้เรื่องหรือเข้าใจอย่างตรงไปตรงมาเหมือนการสื่อสารผ่านการพูด แต่คาดว่าผู้ชมน่าจะรับรู้ถึงความรู้สึกยิ่งใหญ่ของเครื่องลายครามเป็นหลัก

ช่วงต่อมาของการแสดง ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงผลัดกันค่อยๆ เคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงไปตรงกลางเวที โดยที่ยังคงใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ ไปด้วย ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงแต่ละคนทำท่าเคลื่อนไหวสลับกับหยุดนิ่ง โดยเน้นจังหวะที่สัมพันธ์กับท่วงทำนองเพลง (Melody) มากกว่าจังหวะ (Tempo) คงที่ของเครื่องกำกับจังหวะ และกำกับให้นักแสดงแต่ละคนเริ่มต้นท่าทำของตัวเองในจังหวะที่ไม่ซ้ำกับนักแสดงคนอื่นๆ ท่าทางและจังหวะที่นักแสดงทำออกมาจึงไม่พร้อมเพรียงกัน ทำให้ดูเหมือนกับการด้นสด (Improvisation) แต่ที่จริงได้มีการฝึกซ้อมและทำซ้ำหลายครั้งจนนักแสดงมีความชำนาญ

สำหรับภาพสุดท้ายของการแสดง ผู้วิจัยได้ย้อนกลับไปหาแรงบันดาลใจแรกที่ได้ชมภาพถ่ายบุคคลในอดีตทั้งของไทยและจีน ซึ่งมักมีเก๋อ๊อและโต๊ะสูงสำหรับวางเครื่องลายครามประกอบฉาก (ดูภาพที่ 21 และ 22 ประกอบ) ผู้วิจัยพบว่าภาพถ่ายบุคคลในอดีตมักให้ความรู้สึกไม่เป็นธรรมชาติ เนื่องจากบุคคลเหล่านั้นมักวางทำนองด้วยอาการเกร็ง สีหน้าไม่ยิ้มแย้ม เป็นต้น ซึ่งแตกต่างกับการวางท่าเพื่อถ่ายภาพของบุคคลในปัจจุบัน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าลักษณะของภาพถ่ายที่ต่างยุคสมัยกันดังกล่าว มีจุดร่วมที่เชื่อมโยงระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอาจสื่อถึงอนาคตได้ จึงหยิบยกมาใช้เป็นภาพในช่วงสุดท้ายของการแสดง จากแนวคิดต่างๆ ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) โดยมีแนวทางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 18 การจัดวางองค์ประกอบในช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
หมายเหตุ : ● = เก้าอี้ ▮ = โตะทรงสูง △₁ = ยุทธนา อัมระรงค์ △₂ = รสสุคนธ์ เทียนจันทร์ △₃ = ศศิธร ธรรมสถิต △₄ = อนุชา สุมาลย์	- นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่กระจายออกไปตามตำแหน่งต่างๆ ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงยืนอยู่ในตำแหน่งที่ไม่เท่ากันเพื่อให้ได้ภาพการแสดงที่มีมิติ จากนั้นนักแสดงทำท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงและรูปทรงเรขาคณิตทรงเหลี่ยมในระดับที่สูงและต่ำสลับกันไป สื่อถึงลายเส้นต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นรูปภาพหรือลวดลายบนเครื่องลายคราม ตามคำสำคัญ (Keyword) คำว่า “ศูนย์รวมสรรพสิ่งบนโลก”

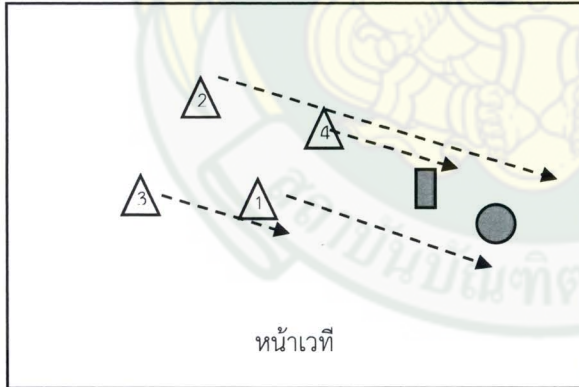
ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดทำท่าไหว้ ย่อตัวลงในระดับต่ำ สื่อถึงการประกวอด ตามคำสำคัญ (Keyword) คำว่า “ผลงานชิ้นโบว์แดง” เนื่องจากท่าไหว้ในลักษณะนี้เป็นการไหว้ที่นิยมใช้ในการประกวอดนางงาม
	- นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวมือเป็นเส้นโค้งสะบัด ย่อตัวในระดับต่ำ เคลื่อนที่เข้ามาใกล้กันทางด้านขวาของเวที จากนั้นหันหลังยกมือขึ้นระดับสูง แล้วหมุนตัวรวมมือทั้งสองข้างไว้ที่เอวด้านซ้าย สื่อถึงการผูกผ้าแดงที่เครื่องลายคราม ตามคำสำคัญ (Keyword) คำว่า “ผลงานชิ้นโบว์แดง”

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดชูมือขึ้นระดับสูง นิ้วชี้ชี้ขึ้นด้านบน สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) คำว่า “อันดับหนึ่ง” ผู้วิจัยจัดวางทิศทางของนักแสดงให้หันไปในทิศทางที่ต่างกัน
	- นักแสดงทั้งหมดทำท่าทำมือ สะบัดขึ้นด้านบน แล้วหมุนตัวลงในระดับต่ำ ทำมือจีบล่อแก้ว สื่อถึงเมฆและมังกร ตามคำสำคัญ (Keyword) คำว่า “ความงามของ ลวดลาย”

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
   หน้าเวที	- นักแสดงทั้งหมดหมุนตัวแล้วยืน ขึ้นหันหน้าไปในทิศทางเดียวกัน ทำท่าที่สื่อ ถึงความสวยงาม ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมา จากท่าทางของนาฏศิลป์ไทย จากนั้นจึง เคลื่อนที่เป็นกลุ่มไปยังเก้าอี้และโต๊ะสูง พร้อมกับค่อยๆ ลดมือลง แล้วหมุนรอบตัว เพื่อเปลี่ยนเข้าสู่ช่วงต่อไป

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดผลัดกันค่อยๆ เคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงไป ตรงกลางเวที โดยที่ยังคงใช้ท่าทางการ เคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ ไปด้วย ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงแต่ละคนทำท่าเคลื่อนไหวสลับกับหยุดนิ่ง โดยเน้นจังหวะที่สัมพันธ์กับท่วงทำนองเพลง (Melody) มากกว่าจังหวะ (Tempo) คงที่ของเครื่องกำกับจังหวะ และกำหนดให้นักแสดงแต่ละคนเริ่มต้นท่าทำของตัวเองในจังหวะที่ไม่ซ้ำกับนักแสดงคนอื่นๆ จนกระทั่งถึงตำแหน่งที่กำหนดแล้วจึงหยุด ค้างท่าหนึ่งที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ ดังภาพสุดท้าย

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่ต่อไปภายใต้แนวคิดเดิม เพื่อนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงไปจัดวางในตำแหน่งที่กำหนดตรงกลางเวที
	- นักแสดงคนที่ 1 แสดงท่านิ่งที่สื่อถึงการจัดวางเครื่องลายครามบนเครื่องเรือนเพื่อถ่ายภาพ - นักแสดงคนที่ 4 แสดงท่านิ่งที่สื่อให้เห็นถึงการมีอยู่ของเครื่องลายคราม ทั้งๆที่ไม่มีเครื่องลายครามประกอบอยู่ในการแสดงแต่อย่างใด - นักแสดงคนที่ 2 และ 3 ยืนหันหลังชูมือขึ้นเหนือศีรษะปรบมือถี่ๆ สื่อให้เห็นถึงความยอดเยี่ยม เลอค่า ของเครื่องลายคราม

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนที่วนรอบโต๊ะสูงและเก้าอี้เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลาและเปลี่ยนตำแหน่งนักแสดงทั้งหมดวางท่าหนึ่งเป็นกลุ่มด้วยท่าทางและสีหน้าเรียบเฉย สื่อถึงการถ่ายภาพหมู่ของบุคคลในอดีต จากนั้นทำท่าทั้งตัวลงเพื่อสื่อถึงความเหนื่อยล้าจากการเกร็งร่างกายเพื่อถ่ายภาพ แล้วจึงลุกขึ้นเดินกระจายออกไปจากกลางเวทีช้าๆ เพื่อสื่อถึงเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป และให้สร้างจุดสนใจไปยังอุปกรณ์การแสดงที่วางเปล่าอยู่ตรงกลางเวที เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการถึงภาพของเครื่องลายครามที่ประดับอยู่บนเครื่องเรือน

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ภาพ/แผนผังประกอบ	แนวทางในการ จัดวางองค์ประกอบ
	- นักแสดงทั้งหมดย้อนกลับมา กลางเวที แล้วทำท่าหนึ่งคล้ายการถ่ายแบบ โฆษณาหรือการถ่ายแบบแฟชั่นในปัจจุบัน สื่อถึงการเดินทางข้ามกาลเวลาของเครื่อง ลายครามจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน และยังคง ดำรงอยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบันต่อเนื่องไปถึง อนาคต

ที่มา : ผู้วิจัย

หลังจากที่ผู้วิจัยออกแบบลีลาจนเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นัดหมายนักแสดงสำหรับ
ฝึกซ้อมพร้อมกับอุปกรณ์การแสดงและเครื่องแต่งกายเพื่อให้เกิดความชำนาญ รวมทั้งเก็บรายละเอียด
เพิ่มเติมเพื่อให้การแสดงมีความคล่องตัวและราบรื่นจนเป็นที่น่าพอใจ จำนวน 2 ครั้ง ในวันที่ 10 และ
12 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 จากนั้นจึงนัดหมายเพื่อจัดแสงและฝึกซ้อมการแสดงเต็มรูปแบบกับเวทีจริง
ในวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์ และจัดการแสดงผลงานในวันศุกร์ที่
14 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 เวลา 13.00 น. ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

การออกแบบพื้นที่เวที

แนวคิดในการออกแบบพื้นที่เวทีสำหรับการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ผู้วิจัยเลือกจัด
แสดงผลงาน ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เนื่องจากมีขนาดของพื้นที่เหมาะสมกับ
จำนวนนักแสดง และสะดวกต่อการจัดแสดงผลงานของผู้วิจัย ผู้วิจัยกำหนดให้ฉากหลังของเวทีเป็นม่าน
สีดำสนิท เพื่อส่งเสริมให้เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีโทนสีขาวและน้ำเงินเป็นสีหลักดูโดดเด่นขึ้น

การออกแบบแสง

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้ต้องการใช้แสงเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ถึงเครื่องลายครามแต่อย่างใด ดังนั้น แนวคิดในการออกแบบแสงสำหรับการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน จึงเป็นการใช้แสงอย่างเรียบง่ายโดยไม่มุ่งเน้นความหมายของแสงมากนัก แต่จะใช้แสงเข้ามาช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตาม หรือใช้เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนผ่านไปยังการแสดงช่วงต่อไป สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาหรือสถานที่ ตลอดจนใช้แสงเพื่อสร้างความสนใจในจุดที่ผู้วิจัยต้องการ เป็นต้น นอกจากนี้อาจมีการใช้แสงเพื่อช่วยเสริมความหมายบ้างเล็กน้อย เช่น การใช้ไฟส่องสว่างจากด้านข้าง (Side Light) ให้เกิดลำแสงเป็นเส้นตรง เพื่อสื่อถึงการเดินทางจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง



ภาพที่ 27 ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้แสงไฟด้านข้าง (Side Light) ร่วมกับแสงไฟด้านบน (Top Light) ในการแสดงช่วงที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 28 ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านหลัง (Back Light) ฉายแสงสีน้ำเงินลงบนพื้นม่านสีดำ
ในการแสดงช่วงที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 29 ตัวอย่างการใช้แสงไฟด้านบน (Top Light) เพื่อเน้นความสนใจเฉพาะจุด
ในการแสดงช่วงที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 30 ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านหลัง (Back Light) ฉายแสงสีแดงลงบนพื้นม่านสีดำ
ในการแสดงช่วงที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 31 ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านบน (Top Light) ส่องสว่างทั่วทั้งเวที
ในการแสดงช่วงที่ 4
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 32 ตัวอย่างการจัดแสงโดยใช้ไฟด้านบน (Top Light) เพื่อสร้างจุดสนใจตรงกลางเวทีในช่วงสุดท้ายของการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

จากขั้นตอนการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดง ผู้วิจัยได้พบปัญหาและแก้ไขปัญหาดังสรุปได้ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 19 สรุปผลกระทบจากการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน

องค์ประกอบ	ปัญหาที่พบ	วิธีแก้ไข
เค้าโครงเรื่อง	ไม่พบปัญหา	ไม่มีการแก้ไข
เพลงประกอบการแสดง	- เพลงประกอบการแสดงที่ออกแบบในครั้งแรกไม่มีเสียงที่สื่อถึงเครื่องลายคราม - การเชื่อมโยงจากการแสดงช่วงที่ 1 ซึ่งไม่มีดนตรีประกอบ เข้าสู่การแสดงช่วงที่ 2 ยังไม่แนบเนียน เนื่องจากผู้ควบคุมเสียงไม่ทราบว่าการแสดงในช่วงแรกจะสิ้นสุดลงเมื่อใด	- แนะนำผู้ออกแบบดนตรีให้เพิ่มเสียงกระทบของกระเบื้องเคลือบ (Ceramics) ในช่วงแรกของเพลงก่อนที่จะเข้าสู่ทำนองดนตรี - อธิบายจุดสิ้นสุดของการแสดงช่วงที่ 1 ให้ผู้ควบคุมเสียงเข้าใจ และให้นักแสดงฝึกซ้อมการแสดงในช่วงที่ 1 ต่อเนื่องไปสู่ช่วงต้นของการแสดงช่วงที่ 2 หลายครั้ง เพื่อให้ผู้ควบคุมเสียงจดจำได้

ตารางที่ 19 (ต่อ)

องค์ประกอบ	ปัญหาที่พบ	วิธีแก้ไข
ลีลาการเคลื่อนไหว	- นักแสดงมักสับสนในการแสดงในช่วงที่ 4 เนื่องจากผู้วิจัยจัดวางองค์ประกอบการเคลื่อนไหวในช่วงนี้อย่างซับซ้อน ทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายโดยขนย้ายอุปกรณ์ไปด้วย การใช้จังหวะการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันแต่เป็นเอกภาพ อีกทั้งยังต้องแสดงท่าทางเพื่อสื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ	- แนะนำนักแสดงให้มีสมาธิจดจ่ออยู่กับจังหวะและท่าทางการเคลื่อนไหวของตนเอง ไม่ให้สนใจจังหวะของนักแสดงคนอื่นๆ ที่แตกต่างกัน - ให้นักแสดงแต่ละคนฝึกซ้อมจังหวะการเคลื่อนไหวของตนเองจนแม่นยำ จากนั้นจึงค่อยมาฝึกซ้อมร่วมกันเพื่อสร้างภาพแบบองค์รวม - ฝึกซ้อมการแสดงในช่วงที่ 4 ซ้ำกันหลายครั้ง เพื่อให้ให้นักแสดงมีความชำนาญ
เครื่องแต่งกาย	- เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิงสื่อถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวจีนอย่างชัดเจน ซึ่งไม่เหมาะสมกับการแสดงในช่วงหลังที่กล่าวถึงเหตุการณ์ในประเทศไทย	- ทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายให้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมการแต่งกายแบบไทยได้โดยง่าย
อุปกรณ์ประกอบการแสดง	- นักแสดงมีโอกาสฝึกซ้อมกับโต๊ะสูงที่ใช้ในการแสดงจริงน้อยมาก เนื่องจากเป็นของสะสมส่วนบุคคลที่ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์มาใช้ได้ในวันซ้อมใหญ่และจัดแสดงเท่านั้น	- พยายามหาอุปกรณ์ที่มีขนาดและน้ำหนักใกล้เคียงกันมาใช้ในการฝึกซ้อม
เวทีและฉาก	ไม่พบปัญหา	ไม่มีการแก้ไข
แสง	- ระบบแสงในโรงละครวังหน้าเป็นระบบแสงแบบพื้นฐาน จึงไม่สามารถจัดแสงได้อย่างซับซ้อนและหลากหลายมากนัก	- จัดแสงอย่างเรียบง่ายตามที่ระบบแสงเอื้ออำนวย เน้นการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมคล้อยตาม รวมทั้งสร้างจุดสนใจ และสื่อความหมายบางอย่างที่ผู้วิจัยต้องการ

ที่มา : ผู้วิจัย

บทที่ 5

บทสรุป

จากการศึกษาวิจัยตามระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย เพื่อทดลองสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย ชุด ลายครามสยามจีน สามารถสรุปสาระสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานโดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบการแสดง ซึ่งจำแนกออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน

1. การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

การกำหนดเค้าโครงเรื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องลายครามที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาล่วงหน้า แล้วนำมากำหนดแนวคิดในการลำดับเรื่องราวในการแสดงขึ้นใหม่ ให้แตกต่างไปจากการสร้างสรรค์ระบำแนวศิลปาชีพที่เคยมีมาก่อน ผู้วิจัยได้แบ่งเค้าโครงเรื่องในการแสดงออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม นำเสนอให้ทราบความเป็นมาของเครื่องลายครามว่ามีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม กล่าวถึงการแพร่หลายของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต กล่าวถึงบทบาทของเครื่องลายครามในวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทย และ ช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา กล่าวถึงการดำรงอยู่ของเครื่องลายคราม ซึ่งได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และมีแนวโน้มต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต

2. การออกแบบเพลงประกอบการแสดง

ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดในการออกแบบเพลงประกอบการแสดง โดยกำหนดให้การแสดงในช่วงแรกไม่มีเสียงดนตรีประกอบ เพื่อเป็นการทดลองนำเสนอวิธีการแสดงร่วมสมัยอย่างที่ทำกัน ในต่างประเทศสู่สายตาของผู้ชมชาวไทย หลังจากนั้นจึงมีดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งออกแบบโดยนายศุภฤกษ์ พุดสโร นักออกแบบเพลงอิสระ ผู้วิจัยกำหนดให้เริ่มต้นจากเสียงกระทบของกระเบื้องเคลือบ (Ceramics) เพื่อสื่อให้ผู้ชมนึกถึงเครื่องลายครามเป็นลำดับแรก ก่อนจะเข้าสู่ทำนองเพลงที่มีท่วงทำนองแบบวัฒนธรรมจีนเป็นหลัก แล้วจึงค่อยๆ คลี่คลายไปสู่ท่วงทำนองแบบผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทย และท่วงทำนองเพลงที่แสดงถึงความรู้สึกยิ่งใหญ่ในช่วงท้ายของการแสดง

3. การคัดเลือกนักแสดง

เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ลายครามสยามจีน มีแนวคิดในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวโดยการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้วิจัยกับนักแสดง เพื่อทดลองเคลื่อนไหวร่างกายด้วยวิธีการด้นสด (Improvisation) และคัดเลือกท่าทางที่สื่อความหมายตามที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้วิจัยจึงกำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดง โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงร่วมสมัย หรือศิลปะการแสดงประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากนาฏศิลป์ไทยแบบอนุรักษ์นิยม นอกจากนี้ยังต้องมีความสนิทสนมและพร้อมที่จะให้ความร่วมมือกับผู้วิจัย รวมทั้งมีวัยวุฒิที่เหมาะสม ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจำนวนทั้งสิ้น 4 คน ประกอบด้วยนักแสดงชาย 2 คน และนักแสดงหญิงอีก 2 คน

4. การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม

สำหรับแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก นายยุทธนา อัมระรงค์ ซึ่งออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอาศัยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายคราม ร่วมกับข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมการแต่งกายของจีนและไทย นำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ตลอดจนการแต่งหน้า ทรงผม และเครื่องประดับต่างๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่าง วัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมไทย แต่มีความทันสมัยเหมาะสมกับผู้ชมในยุคปัจจุบัน ดังมีลักษณะต่อไปนี้

4.1 เครื่องแต่งกายของนักแสดงหญิง ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ชุด “ฉีผาว” (Cheongsam) หรือที่ชาวไทยเรียกกันว่า ชุด “กิ๊พ๊าว” แต่ออกแบบให้มีความคล่องตัวขึ้น มีลักษณะเป็นเสื้อแขนกุดสีน้ำเงิน คอตั้ง ยาวกรอมเท้า ตะเข็บด้านข้างผ่าสูงถึงช่วงเอว เนื้อผ้ามีลวดลายทั้งโปร่งแสงและทึบแสง ตัวเสื้อด้านในเป็นสีขาว นุ่งผ้าจีบหน้านางสีขาว คาดด้วยเข็มขัดและหัวเข็มขัดสีทองประดับพลอยสีน้ำเงิน สวมรองเท้าคล้ายรองเท้ากังฟู (Kung-Fu) ทรงผมแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ แบบที่ 1 เก๋าลมวยสูง ประดับด้วยเครื่องประดับสีทองในตำแหน่งของจอนหูและเกี้ยว ส่วนแบบที่ 2 ประดับด้วยเครื่องประดับสีทองในตำแหน่งของจอนหูและซ็องผม การแต่งหน้าระบายสีบนเปลือกตาด้วยสีน้ำเงินเป็นรูปร่างชัดเจน โดยระบายเป็นเส้นเฉียงขึ้นคล้ายการแสดงงิ้วของจีน

4.2 เครื่องแต่งกายของนักแสดงชาย ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูงในราชสำนักจีน และเครื่องแต่งกายของนักสู้ที่พบเห็นได้ทั่วไปในละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์จีนกำลังภายในและแนวประวัติศาสตร์ แต่ออกแบบให้มีความคล่องตัวขึ้น เสื้อตัวนอกมีลักษณะคล้ายเครื่องแต่งกายของสตรี เป็นเสื้อแขนกุด คอตั้ง สีน้ำเงิน ชายด้านหน้ายาวประมาณครึ่งน่อง ชายด้านหลังยาวถึงข้อเท้า เสื้อตัวในเป็นสีขาว สวมกางเกงสีขาวที่ออกแบบตัดเย็บให้มีลักษณะคล้ายโจงกระเบนของไทยผสมผสานกับกางเกงนักสู้ของจีน คาดเข็มขัดและหัวเข็มขัดสีทองประดับพลอยสีน้ำเงิน สวมรองเท้าหุ้มข้อเท้าเกือบถึงกลางน่อง ศีรษะสวมหมวกยอดแหลม มี 2 ลักษณะ คือ หมวกสานแบบวัฒนธรรมจีนและหมวกสานแบบวัฒนธรรมไทย การแต่งหน้าระบายสีบนเปลือกตาด้วยสีน้ำเงินเป็นรูปร่างชัดเจน โดยระบายเป็นเส้นเฉียงขึ้นคล้ายการแสดงงิ้วของจีน

5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ในการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายในอดีตของชนชาติไทยและชนชาติจีน ซึ่งมักมีเก้าอี้สำหรับนั่ง และมีโต๊ะสูงสำหรับตั้งเครื่องลายคราม เพื่อเสริมให้องค์ประกอบของภาพมีความสวยงามขึ้น ผู้วิจัยจึงนำเอาเก้าอี้และโต๊ะสูงมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง

6. การออกแบบลีลา

ผู้วิจัยกำหนดตารางการฝึกซ้อมทั้งหมด 8 ครั้ง แบ่งออกเป็นการออกแบบลีลา 5 ครั้ง และการฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดความชำนาญอีก 3 ครั้ง ผู้วิจัยใช้วิธีการให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว โดยการทดลองให้นักแสดงต้นสด (Improvisation) เพื่อค้นหาท่าทางที่สามารถสื่อสารความหมายตามโจทย์ที่ผู้วิจัยมอบให้แก่นักแสดงในกิจกรรมการออกแบบลีลาแต่ละครั้ง จากนั้นจึงคัดเลือกท่าทางที่ต้องการมาขัดเกลา (Refinement) และดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง

(Motiff) โดยอาศัยแนวทางจากทฤษฎีทัศนศิลป์ การจัดวางทางทัศนศิลป์ และองค์ประกอบสำคัญของการเคลื่อนไหว เพื่อให้การแสดงมีความน่าสนใจ

7. การออกแบบพื้นที่เวที

ผู้วิจัยเลือกจัดแสดงผลงาน ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เนื่องจากมีขนาดของพื้นที่เหมาะสมกับจำนวนนักแสดง และสะดวกต่อการจัดแสดงผลงาน ผู้วิจัยกำหนดให้ฉากหลังของเวทีเป็นม่านสีดำสนิท เพื่อส่งเสริมให้เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีโทนสีขาวและน้ำเงินเป็นสีหลักดูโดดเด่นขึ้น

8. การออกแบบแสง

แนวคิดในการออกแบบแสงสำหรับการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน เน้นการใช้แสงอย่างเรียบง่ายเพื่อช่วยในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตาม หรือใช้เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนฉากไปยังการแสดงช่วงต่อไป สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาหรือสถานที่ ตลอดจนใช้แสงเพื่อสร้างความสนใจในจุดที่ผู้วิจัยต้องการ

การนำเสนอผลงานการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน

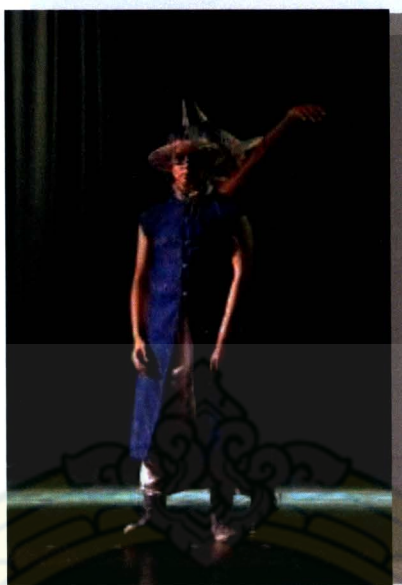
จากการนำเสนอผลงานการแสดงในวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ณ โรงละครวังหน้า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เวลา 13.00 น. ผู้วิจัยสามารถสรุปการนำเสนอผลงานการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ดังนี้

การนำเสนอผลงานเป็นไปตามลำดับเค้าโครงเรื่อง 4 ช่วง ได้แก่

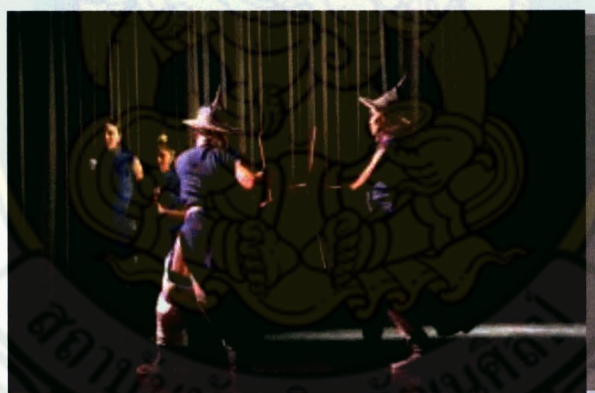
ช่วงที่ 1 กำเนิดลายคราม นำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) 4 คำ คือ ตัวละครเอกฝ่ายหญิงในวรรณกรรมจีนที่ชื่อ บู่เซ็กเทียน การเซ็ดมังกร ตัวอักษรจีน และการบูชาเทพเจ้า โดยสร้างจุดสนใจให้กับนักแสดงทีละคน ท่าทางต่างๆ เหล่านี้เน้นอารมณ์ความรู้สึกแบบวัฒนธรรมจีน เพื่อสื่อให้ผู้ชมเห็นถึงความเป็นมาของเครื่องลายครามว่ามีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีน จากนั้นจึงมีการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นคู่ และการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์การแสดงมาจัดกลุ่มรวมกับนักแสดง เพื่อสื่อถึงลักษณะของเรือสำเภา ซึ่งจะนำเข้าสู่การแสดงช่วงที่ 2



ภาพที่ 33 สีสากลแสดงเดี่ยวเพื่อสื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ของนักแสดงแต่ละคน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 34 ลีลาการแสดงคู่เพื่อสื่อถึงการเซิมังกร
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 35 ลีลาการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์การแสดงไปจัดกลุ่มเพื่อสื่อถึงเรือสำเภา
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 36 การจัดกลุ่มนักแสดงเป็นท่ารำที่สื่อถึงเรือสำเภา
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงที่ 2 เดินทางสู่สยาม นำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหวพร้อมกันทั้งกลุ่มเพื่อสื่อถึงเรือสำเภาที่เริ่มเคลื่อนที่ จากนั้นจึงเดินทางเป็นเส้นตรงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอย่างช้าๆ พร้อมกับเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงไปด้วย สื่อถึงการเดินทางของเครื่องลายครามจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย เมื่อนักแสดงเคลื่อนที่มาหยุดนิ่งเป็นกลุ่มตรงกลางเวทีแล้ว จึงสลับคู่กันเคลื่อนไหวและเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงด้วยจังหวะเร็วขึ้น ก่อนที่จะกระจายตัวออกไปจบเป็นภาพนิ่งเพื่อนำเข้าสู่การแสดงช่วงที่ 3



ภาพที่ 37 ลีลาการเคลื่อนไหวพร้อมกันเป็นกลุ่ม สื่อถึงเรือสำเภาที่เริ่มเคลื่อนที่ไปข้างหน้า
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 38 สื่การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์การแสดงเคลื่อนที่พร้อมกันทั้งกลุ่มเป็นเส้นตรง
สื่อถึงการเดินทางของเครื่องลายครามจากประเทศจีนสู่ประเทศไทย
ที่มา : ผู้วิจัย



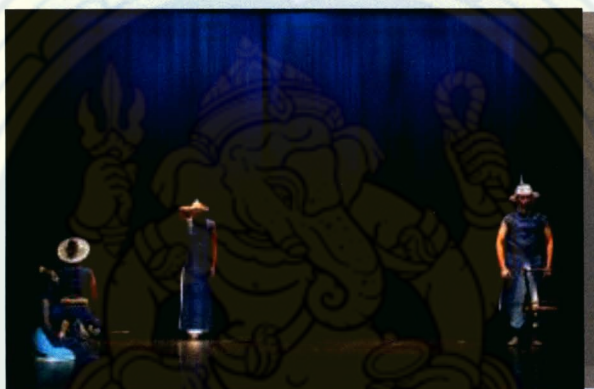
ภาพที่ 39 การจัดวางท่าหนึ่งเพื่อสื่อให้เห็นการเดินทางมาถึงจุดหมาย
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 40 สื่การสลับคู่เพื่อเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ในจังหวะที่รวดเร็ว
ที่มา : ผู้วิจัย

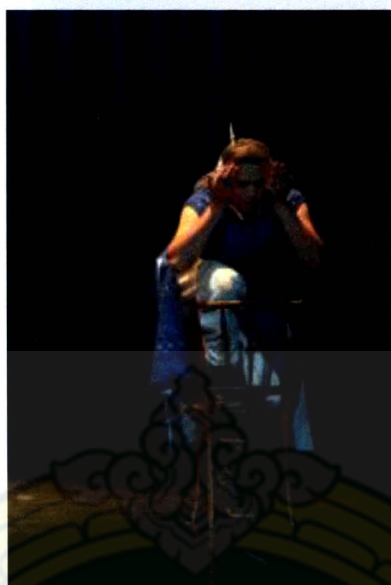


ภาพที่ 41 ลีลาการสลับลู่เพื่อเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ในระดับที่หลากหลาย
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 42 การกระจายตัวออกไปจบเป็นภาพนิ่ง เพื่อนำเข้าสู่การแสดงช่วงที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงที่ 3 วิถีชีวิต นำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสิ่งของเครื่องใช้ 5 ชนิด คือ อ่างล้างหน้า กระจุกเครื่องหอมลายคราม แจกันลายคราม โต๊ะตั้งเครื่องบูชาลายคราม และชุดกาน้ำชาลายคราม ทั้งที่เป็นอากัปกริยาการใช้สอยเครื่องใช้ และการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงเส้นสาย ลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของสิ่งของทั้ง 4 ชนิดดังกล่าว เพื่อสื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงบทบาทของเครื่องลายคราม ที่แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของคนไทยอย่างแนบเนียน การแสดงในช่วงที่ 3 จะมีลักษณะของวัฒนธรรมไทยชัดเจนขึ้น นักแสดงจะเคลื่อนไหวด้วยลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยมากขึ้น นักแสดงชายลดหมวกลงด้านหลัง นักแสดงหญิงนำชายเสื้อตัวนอกด้านหน้าขึ้นมาพาดไหล่ด้านซ้ายเพื่อสื่อถึงการห่มสไบ และเป็นการเผยให้เห็นลักษณะการนุ่งผ้าแบบจีบหน้านาง พร้อมทั้งเครื่องประดับแบบวัฒนธรรมไทย



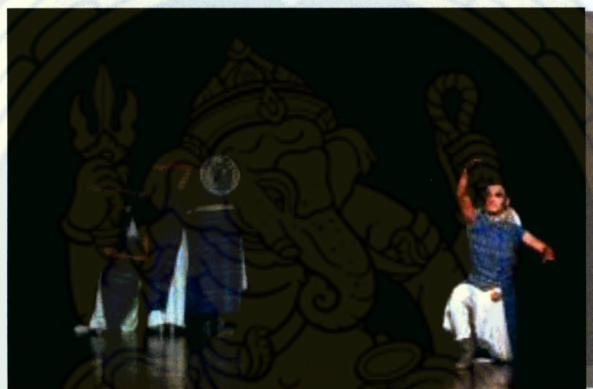
ภาพที่ 43 ลีลาการแสดงเดี่ยวเพื่อสื่อถึงอ่างล้างหน้าลายคราม
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 44 ลีลาการแสดงกลุ่มเพื่อสื่อถึงกระปุกเครื่องหอมลายคราม
ที่มา : ผู้วิจัย



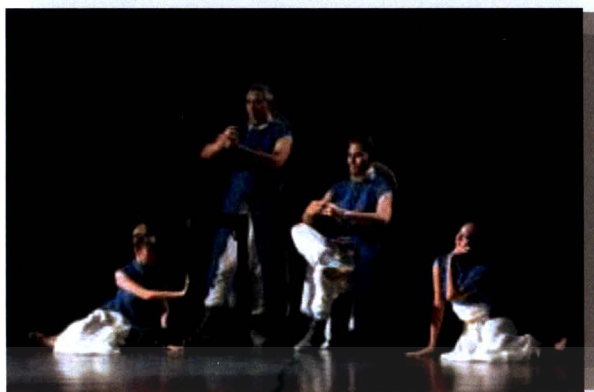
ภาพที่ 45 สีลาการแสดงกลุ่มเพื่อสื่อถึงแจกันลายคราม
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 46 สีลาการแสดงเดี่ยวและกลุ่มเพื่อสื่อถึงโต๊ะตั้งเครื่องลายคราม
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 47 นักแสดงหญิงนำชายเสื้อตัวนอกด้านหน้าขึ้นมาพาดไหล่ด้านซ้าย
และเคลื่อนไหวด้วยลีลาแบบนาฏศิลป์ไทย เพื่อสื่อให้วัฒนธรรมไทยเด่นชัดขึ้น
ที่มา : ผู้วิจัย

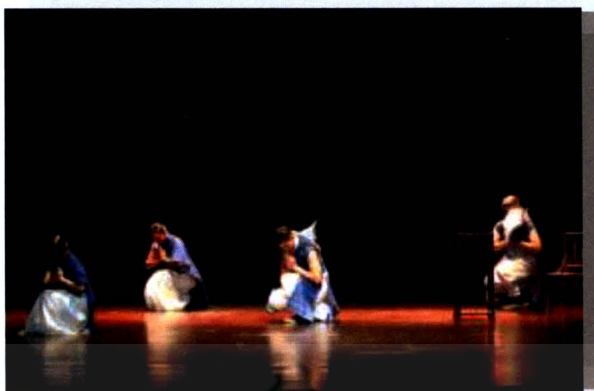


ภาพที่ 48 สีลาการแสดงเดี่ยวที่ถูกจัดวางเป็นกลุ่ม เพื่อสื่อถึงชุดกาน้ำชาลายคราม
ที่มา : ผู้วิจัย

ช่วงที่ 4 พิชิตกาลเวลา เริ่มต้นด้วยนักแสดงทั้งหมดนำเสนอท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นท่าง่ายๆ พร้อมกัน เพื่อสื่อถึงจุดเด่นของเครื่องลายคราม ตามคำสำคัญ (Keyword) ของนักแสดงทั้ง 4 คำ คือ ศูนย์รวมสรรพสิ่งบนโลก ผลงานชิ้นโบว์แดง อันดับหนึ่ง และความงามของลวดลาย จากนั้นจึงนำมาร้อยเรียงต่อเนื่องกันให้มีวิธีการเคลื่อนไหวและจังหวะที่ซับซ้อนมากขึ้น พร้อมทั้งเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงไปตรงกลางเวที เพื่อจัดกลุ่มแสดงท่าหนึ่งที่สื่อถึงภาพถ่ายในอดีต ซึ่งนิยมใช้เก้าอี้และโต๊ะสูงสำหรับตั้งเครื่องลายครามประกอบฉาก จากนั้นนักแสดงลูกเดินกระจายออกไปแล้วจึงกลับมาแสดงท่าหนึ่งที่สื่อถึงภาพถ่ายโฆษณาหรือภาพถ่ายแฟชั่นในปัจจุบันที่มีลักษณะนำสมัย สื่อให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของเครื่องลายครามนับตั้งแต่อดีต เชื่อมโยงมาจนถึงปัจจุบัน และมีแนวโน้มต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต



ภาพที่ 49 สีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ศูนย์รวมสรรพสิ่งบนโลก”
ที่มา : ผู้วิจัย



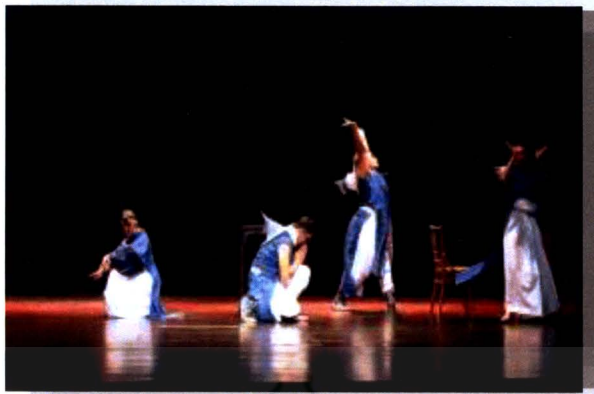
ภาพที่ 50 สีสากการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ผลงานชิ้นโบว์แดง”
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 51 สีสากการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “อันดับหนึ่ง”
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 52 สีสากการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำว่า “ความงามของลวดลาย”
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 53 ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ
โดยใช้ลีลา ทิศทาง ระดับ และจังหวะที่ซับซ้อน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 54 การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงคำสำคัญ (Keyword) ทั้ง 4 คำ
และสื่อถึงการจัดวางเครื่องลายครามบนเครื่องเรือนต่างๆ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 55 การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงภาพถ่ายในอดีต
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 56 การจัดกลุ่มท่าเต้นที่สื่อถึงภาพถ่ายในปัจจุบัน
ที่มา : ผู้วิจัย

การสรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ชมหลังการแสดง

จากการนำเสนอผลงานการแสดง ชุด ละครสามสยามจีน ในวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ผู้วิจัยได้ประเมินผลการแสดงจากการสัมภาษณ์และพูดคุยกับผู้ชม ทั้งที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เพื่อสอบถามความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลที่ได้รับ โดยแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจสารที่นักแสดงและผู้วิจัยต้องการสื่อผ่านลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายและการจัดวางองค์ประกอบได้เป็นอย่างดี ทั้งที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวนำเสนอแนวคิดหรือแจ้งข้อมูลผ่านเอกสารประกอบการแสดงให้ผู้ชมได้ทราบก่อนล่วงหน้า ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้เข้าใจโดยละเอียดหรือมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนไปบ้าง แต่ก็พบว่ายังอยู่ในขอบเขตเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับเครื่องลายคราม ดังเช่น ศุภชัย จันทรสุวรรณ (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ซึ่งกล่าวว่า เข้าใจว่าผู้วิจัยเริ่มเล่าเรื่องจากต้นกำเนิดของเครื่องลายครามในประเทศจีน ถึงแม้ว่าจะไม่เข้าใจท่าทางของ

นักแสดงบางท่า แต่พอได้ยืนับทสวด ได้เห็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงวัฒนธรรมจีน องค์ประกอบอื่นๆ เช่น เครื่องแต่งกาย ทำให้พอเดาออก ในช่วงต่อมาเห็นถึงการเดินทาง การเคลื่อนย้ายจากสถานที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง ก็เข้าใจว่าเป็นการเคลื่อนย้ายจากประเทศจีนมาสู่ประเทศไทย เนื่องจากในช่วงหลังเห็นว่าการสื่อถึงวัฒนธรรมไทยมากขึ้น โดยการใช้ท่าทางที่เป็นนาฏศิลป์ไทย ผสมกับลีลาการเคลื่อนไหวและจังหวะได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ยังเข้าใจท่าทางการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ แต่มีอยู่สิ่งหนึ่งที่ตีความผิดพลาดไป คือท่าทางของกลุ่มนักแสดงที่แสดงลายเส้นเพื่อสื่อถึงรูปร่างหรือรูปทรงของโต๊ะตั้งเครื่องลายคราม (ดูภาพที่ 45 ประกอบ) ซึ่งเข้าใจว่าเป็นภาพลวดลายสีเหลี่ยมหรือลวดลายตัวอักษรจีนที่ปรากฏอยู่บนเครื่องลายคราม อย่างไรก็ตาม ภูษงค์ จันทวิช (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงส่วนใหญ่มีลักษณะใกล้เคียงกับลวดลาย รูปร่าง หรือรูปทรงของเครื่องลายคราม มีสาระชัดเจนพอที่จะสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว และรับรู้ถึงลักษณะของเครื่องลายครามผ่านทางสรีระร่างกายของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี ในขณะเดียวกัน สุรัตน์ จงดา (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ได้แสดงความคิดเห็นว่า ท่าทางการเคลื่อนไหวที่ผู้วิจัยและนักแสดงร่วมกันออกแบบมีลักษณะเฉพาะตัวมากเกินไป ซึ่งอาจเป็นปัญหาในการถ่ายทอดสู่นักแสดงรุ่นหลัง หรือการนำกลับมาแสดงซ้ำเพื่อเผยแพร่

2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้รับคำชื่นชมเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายว่ามีแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่สวยงาม ตอบโจทย์ในการสื่อสารถึงเครื่องลายคราม แต่มีความทันสมัย โดยเฉพาะในเรื่องของสีนั้นมีความเด่นชัดมาก ภูษงค์ จันทวิช (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ได้แสดงความคิดเห็นว่า เพียงได้เห็นเครื่องแต่งกายก็ทำให้นึกถึงเครื่องลายครามทันที ภาพของหมวกยอดแหลม หรือแม้แต่ทรงผมของนักแสดงหญิง ทำให้ผู้ชมนึกถึงลักษณะของฝ่าปิดภาชนะ รูปร่างของนักแสดงที่มีส่วนโค้งก็ทำให้นึกถึงรูปทรงของภาชนะต่างๆ เนื้อผ้าของเสื้อตัวนอกสีน้ำเงินที่มีลวดลายฉลุโปร่งแสงจนมองเห็นเครื่องแต่งกายด้านในที่เป็นสีขาว ทำให้นึกถึงลวดลายบนเครื่องลายครามและผิวภาชนะดินปั้นที่เป็นกระเบื้องเคลือบ เครื่องแต่งกายถูกออกแบบมาให้มีลักษณะใกล้เคียงกับเครื่องลายครามได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ศุภชัย จันทรสุวรรณ์ (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ยังกล่าวเสริมว่า ชื่นชมแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานกันระหว่างสองวัฒนธรรมอย่างลงตัว และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของเครื่องแต่งกายให้สื่อถึงวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนในช่วงหลัง โดยที่ไม่จำเป็นต้องให้นักแสดงเข้าไปเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย ถอดออก หรือใส่เพิ่ม ด้านหลังเวที นับว่าเป็นวิธีการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่ดีมาก

3. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ศุภชัย จันทรสุวรรณ์ (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) กล่าวชื่นชมว่าผู้วิจัยมีแนวคิดในการเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ดี ตลอดจนมีวิธีการนำเอาอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้เพื่อเสริมให้การเคลื่อนไหวของนักแสดงมีความน่าสนใจ และนำมาใช้อย่างหลากหลาย นอกจากจะสื่อความหมายถึงการเป็นโต๊ะและเก้าอี้แล้ว ยังสื่อให้เห็นถึงความหมายอื่นๆ เช่น การเคลื่อนย้าย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะว่า ผู้วิจัยควรเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สื่อความหมายถึงวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมจีนด้วย เพื่อความสมบูรณ์ของการแสดง ในขณะเดียวกัน สุรัตน์ จงดา (เสวนา. 14 กรกฎาคม 2560) ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ผู้วิจัยควรเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ที่มีลักษณะสอดคล้องกัน เนื่องจากการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เก้าอี้ที่มีลวดลายเรียบง่าย แต่ใช้โต๊ะสูงที่มีลวดลายละเอียดแบบวัฒนธรรมจีนชัดเจน จึงทำให้เกิดภาพที่ขัดแย้งกัน

4. การกำหนดเค้าโครงเรื่อง

การกำหนดเค้าโครงเรื่องของผู้วิจัยเป็น 4 ช่วง ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมและทำความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนตามข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ จึงทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ไม่ยากนัก (ศุภชัย จันทรสุวรรณ์, เสวนา, 14 กรกฎาคม 2560) อย่างไรก็ตาม ภูซงค์ จันทวิช และ ปณณทัต โพธิเวชกุล (เสวนา, 14 กรกฎาคม 2560) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ข้อมูลเกี่ยวกับลายครามนั้นเป็นจำนวนมาก การที่ผู้วิจัยนำเอาข้อมูลขนาดใหญ่มาอัดยอลงเพื่อแสดงภายในเวลาประมาณ 10 นาทีนั้นอาจทำให้การแสดงมีลักษณะกระจัดกระจายและไม่เป็นเอกภาพเท่าที่ควร จากการชมการแสดงอาจทำให้ทราบเรื่องราวตามลำดับที่ผู้วิจัยต้องการได้ แต่ผู้ชมกลับพบว่าเนื้อหาสาระนั้นมีความแตกต่างกันคนละทิศคนละทาง ทั้งแง่ประวัติศาสตร์ วิธีชีวิตของผู้คน และตัวศิลปวัตถุคือเครื่องลายคราม สารที่ผู้ชมได้รับจึงกระจัดกระจายไม่ชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงควรพิจารณาและนำเสนอเพียงแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งเพื่อให้สารที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมมีความชัดเจนขึ้น

5. การคัดเลือกนักแสดง

ศุภชัย จันทรสุวรรณ์ และ ภูซงค์ จันทวิช (เสวนา, 14 กรกฎาคม 2560) กล่าวว่าชื่นชมว่านักแสดงมีความสามารถมาก สามารถถ่ายทอดท่าทางที่สื่อถึงเครื่องลายครามออกมาได้เป็นอย่างดี และมีพลังดึงดูดให้ผู้ชมสนใจชมการแสดงตลอดระยะเวลาประมาณ 10 นาที ได้โดยไม่เบื่อหน่าย ในขณะที่ สุรัตน์ จงดา (เสวนา, 14 กรกฎาคม 2560) แสดงความเป็นห่วงว่า การที่ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถมาก อาจทำให้การแสดงในครั้งนี้อาจมีความสมบูรณ์ แต่ถ้าหากในการแสดงครั้งต่อไปมีเหตุให้จำเป็นต้องเปลี่ยนตัวนักแสดง ก็อาจทำให้การแสดงในครั้งนั้นขาดความสมบูรณ์ได้

6. การออกแบบเพลงประกอบการแสดง

ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่ไม่คุ้นเคยกับการแสดงที่ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ ผลการตอบรับในการแสดงช่วงที่ 1 จึงไม่ดีเท่าที่ควร ภูซงค์ จันทวิช และ ปณณทัต โพธิเวชกุล (เสวนา, 14 กรกฎาคม 2560) ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้สอดคล้องกันว่า หากผู้วิจัยตั้งใจจะสื่อถึงวัฒนธรรมจีน ผู้ชมมีความเห็นว่าความเงียบไม่น่าใช้คำตอบ เนื่องจากวัฒนธรรมของจีนส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยเสียงอีกทีก เช่น การพูดจาเสียงดัง เสียงของกลองและฉาบในการเซิมังกร เสียงประทัด เป็นต้น หากผู้วิจัยนำเสียงต่างๆ เหล่านี้เข้ามาสอดแทรกอยู่ในการแสดงช่วงแรก อาจจะช่วยให้การแสดงสื่อถึงวัฒนธรรมจีนได้ดียิ่งขึ้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน” เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงขึ้นใหม่ โดยมีแนวคิดในการนำเอาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่าง 2 ชาติ ได้แก่ จีนและไทย มาผสมผสานและนำเสนอในรูปแบบศิลปะการแสดงที่มีความแปลกใหม่ไปจากการแสดงแบบดั้งเดิม ซึ่งมีประเด็นที่ควรอภิปราย ดังนี้

1. การแสดง ชุด “ลายครามสยามจีน” มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ผู้วิจัยได้พบเห็นเครื่องลายครามซึ่งมีความสวยงามโดดเด่นในสถานที่ต่างๆ ทั้งพระบรมมหาราชวัง วัดวาอาราม

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และของสะสมส่วนบุคคลของผู้ใกล้ชิดอยู่บ่อยครั้ง นอกจากผู้วิจัยจะรับรู้ถึงคุณค่าในเชิงสุนทรียะของเครื่องลายครามแล้ว ผู้วิจัยยังเกิดคำถามขึ้นในใจว่า เหตุใดเครื่องลายครามจึงยังคงเป็นที่นิยมอยู่ ยังคงความงดงามเป็นที่ประทับใจของผู้พบเห็นอยู่ ในขณะที่กาลเวลาล่วงเลยมาแล้วนับพันปี ในขณะที่โลกปัจจุบันได้ก้าวผ่านมาสู่ยุคของเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า เครื่องลายครามมิได้ด้อยคุณค่าลงแต่อย่างใด แต่กลับทวีคุณค่ามากขึ้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด จากคำถามในใจข้อนี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องลายครามเพิ่มเติม และคิดที่จะสร้างสรรค์การแสดงเพื่อสื่อสารถึงความน่าอัศจรรย์ของเครื่องลายครามขึ้นมาสักชุดหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาใหม่สำหรับนำเสนอต่อผู้ชมในยุคปัจจุบันนั้น จำเป็นต้องมีความแปลกใหม่เพื่อสร้างความน่าสนใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะไม่ใช้วิธีการเล่าเรื่องราว รูปแบบการแสดง และกระบวนการสร้างงานตามแบบแผนดั้งเดิม แต่หันมาทดลองสร้างงานด้วยวิธีการใหม่ๆ โดยอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวของนักแสดงในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวผ่านวิธีการด้นสด (Improvisation) เพื่อค้นหาท่าทางและลีลาการเคลื่อนไหวใหม่ๆ ที่น่าสนใจ และนำไปร้อยเรียงให้ต่อเนื่องกลมกลืนจนเกิดเป็นการแสดงที่สามารถสื่อสารถึงเครื่องลายครามได้

การสร้างสรรค์การแสดง ชุด “ลายครามสยามจีน” จึงเกิดขึ้นภายใต้กระบวนการที่สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีด้านการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ของ ดาริณี ชำนาญหมอ (2551 : 31-33) ซึ่งกล่าวไว้ว่า แรงบันดาลใจเป็นปัจจัยสำคัญประการแรกที่ถูกสร้างสรรค์งานได้รับจากประสบการณ์บางอย่าง เช่น การได้ยิน การมองเห็น หรือความรู้สึกส่วนตัวภายในจิตใจ ซึ่งเป็นตัวจุดประกายความคิดให้สร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เป็นความคิดแรกเริ่มก่อนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ หลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์จึงวางแผนต่อไปเป็นลำดับขั้นตอนว่าจะนำเสนอการแสดงออกมาในรูปแบบใด ตลอดจนใช้กระบวนการอย่างไรในการสร้างสรรค์การแสดง การทดลองโดยการด้นสด (Improvisation) นั้น เป็นวิธีที่มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่เป็นอย่างมาก และอาจทำให้ผู้สร้างสรรค์ตลอดจนนักแสดงได้ค้นพบวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความแปลกใหม่ไปจากเดิม ผู้สร้างสรรค์มีหน้าที่คัดเลือกจุดที่น่าสนใจมาขัดเกลาและเชื่อมโยงกัน รวมทั้งดำเนินการกำกับให้มีรูปแบบทางการแสดง (Motiff) ในลำดับต่อไป

2. การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวด้วยวิธีการด้นสด (Improvisation) โดยให้นักแสดงได้มีส่วนร่วมในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวจากประสบการณ์ ความคิด ความเชื่อส่วนบุคคล ภายใต้โจทย์หรือกิจกรรมที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดนั้น สามารถสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวใหม่ๆ ที่น่าสนใจได้มาก แต่บางครั้งก็ยากในการร้อยเรียงเชื่อมโยงให้เป็นเรื่องเดียวกัน ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะพยายามกำหนดโจทย์ให้ตรงตามเค้าโครงเรื่องที่วางแผนไว้อย่างรัดกุมเท่าใด แต่ด้วยประสบการณ์ ความคิด หรือความเชื่อที่แตกต่างกันของนักแสดงแต่ละคน ย่อมทำให้ท่าทางการเคลื่อนไหวนั้นสื่อสารออกมาแตกต่าง ถึงแม้ว่าจะยังอยู่ในโจทย์ที่กำหนด แต่บางครั้งก็อาจไม่เข้าพวกกับนักแสดงคนอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจำเป็นต้องให้อิสระทางความคิดแก่นักแสดงทุกคน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความประหม่าหรือไม่เป็นธรรมชาติในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องจัดวางองค์ประกอบที่แตกต่างกันนั้นให้อยู่ร่วมในฉากเดียวกันได้อย่างกลมกลืนสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการจัดวางทางทัศนศิลป์ ของ ดาริณี ชำนาญหมอ (2551 : 34-36) ซึ่งกล่าวว่า ความแตกต่างสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดงได้ แต่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงการ

จัดวางให้มีเอกภาพ กลมกลืน ไม่แยกขาดจากกันอย่างสิ้นเชิง และควรคำนึงถึงจังหวะในการใช้แต่พอดี

3. การออกแบบองค์ประกอบการแสดงต่างๆ ในการแสดง ชุด “ลายครามสยามจีน” ล้วนแต่ผ่านการวิเคราะห์และคัดเลือกเพื่อผสมผสานข้ามวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยกำหนดให้ส่วนผสมขององค์ประกอบต่างๆ หนักไปทางวัฒนธรรมจีนประมาณร้อยละ 70 วัฒนธรรมไทยร้อยละ 30 เนื่องจากผู้วิจัยมีความเห็นว่า ถึงแม้ว่าเครื่องลายครามจะแพร่หลายเข้ามาสู่ประเทศไทยผ่านระยะเวลาอันยาวนาน จนกระทั่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและสังคมไทยอย่างกลมกลืน แต่เครื่องลายครามก็มิได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือผสมผสานลวดลายอย่างไทยลงไปแต่อย่างใด เครื่องลายครามยังคงเป็นเครื่องถ้วยที่ผลิตจากประเทศจีน มีรูปแบบและลวดลายอย่างวัฒนธรรมจีนเช่นเดิมอยู่อย่างนั้น แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพของการแสดง ดังนั้น การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหว ตลอดจนองค์ประกอบการแสดงต่างๆ จึงถูกออกแบบขึ้นโดยไม่ให้น้ำหนักไปทางวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งอย่างชัดเจน แต่ต้องผสมกลมกลืนกันอย่างลงตัว ในขณะที่เดียวกันก็ต้องสามารถแยกแยะออกได้ด้วยว่าองค์ประกอบใดสื่อสารถึงหรือมีที่มาจากวัฒนธรรมใด สอดคล้องกับ วิปีศยา อยู่พูล (2557 : 238-240) ซึ่งกล่าวว่า การผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ ระหว่างวัฒนธรรมการแสดงที่ต่างวัฒนธรรมกัน นอกจากจะต้องทำให้เกิดความลงตัวและสุนทริภาพร่วมกันแล้ว ในบางครั้งหรือบางองค์ประกอบอาจมีการผสมผสานในสัดส่วนที่วัฒนธรรมหนึ่งปรากฏอยู่เด่นชัดมากกว่าอีกวัฒนธรรมหนึ่งจนขาดสมดุล เพื่อรักษาวัตถุประสงค์หลักหรือหน้าที่ขององค์ประกอบนั้น หรือเพื่อรักษาสมดุลโดยรวมของการแสดง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ชุด ลายครามสยามจีน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยในอนาคต ดังนี้

1. ควรมีการศึกษาวิจัยการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัยเกี่ยวกับเครื่องลายคราม โดยมุ่งเน้นสื่อสารประเด็นใดประเด็นหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจง เช่น ประวัติศาสตร์ของเครื่องลายคราม หมวดยุคสมัยของเครื่องลายคราม พัฒนาการของเครื่องลายคราม หรือมุ่งสื่อสารถึงลักษณะของเครื่องลายครามในสมัยใดสมัยหนึ่งโดยเฉพาะ เพื่อเป็นการให้ข้อมูลเชิงลึกแก่ผู้ชมได้มากกว่า

2. ควรมีการศึกษาวิจัยการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย เกี่ยวกับงานศิลปหัตถกรรม หรือโบราณวัตถุประเภทอื่นๆ โดยอาจนำเอากระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยไปทดลองใช้เพื่อทำกิจกรรมร่วมกับนักแสดง เป็นการทดลองค้นหากลวิธีและมุมมองใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย

3. ควรมีการศึกษาวิจัยการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย โดยทดลองใช้กระบวนการที่แตกต่างกัน ภายใต้หัวข้อวิจัยเดียวกัน ผลงานการแสดงที่กำหนดโจทย์ให้นักแสดงออกแบบท่าทางได้อย่างอิสระ ย่อมได้ผลงานการแสดงที่แตกต่างจากการแสดงที่กำหนดเงื่อนไขหรือตัวแปรเพิ่มเติมลงไป การทดลองทำวิจัยเพื่อเปรียบเทียบในลักษณะดังกล่าว อาจได้ข้อสรุปที่น่าสนใจอันเป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการ

รายการอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. เมื่อสื่อส่องและสร้างวัฒนธรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศาลาแดง, 2545.
- กีเพ้า. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <https://th.wikipedia.org/wiki/กีเพ้า>.
- จุติกา โกศลเหมมณี. รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของ **นราพงษ์ จรัสศรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต นาฏศิลป์ไทย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- ณัฐภัทร จันทวิช. เครื่องถ้วยจีนที่พบจากแหล่งโบราณคดีในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2529.
- ดาริณี ชำนาญหมอ. โครงการจัดตั้งคณะนาฏศิลป์ร่วมสมัย Creative Dance Studio. โครงการทางวัฒนธรรมปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551.
- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระยา. ตำนานเรื่องเครื่องโต๊ะและถ้วยปั้น. พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพพระยาปฏิภาณพิเศษ (อาเล็กแซนเดอร์ อมาตยกุล) ณ สุสานหลวง วัดเทพศิรินทราวาส วันที่ 30 มีนาคม 2507. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2507.
- เตรียมเผยแพร่ภาพโบราณ 'สยาม ยุค ร.4' จากกล้องของจอห์น ทอมสัน. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/360499145147343694>.
- ปวิรรต ธรรมาปรีชากร. เครื่องถ้วยวัดโพธิ์. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2545.
- ภุชงค์ จันทวิช และ ณัฐภัทร จันทวิช. “เครื่องถ้วยจีนในประเทศไทย.” ในเครื่องถ้วยในประเทศไทย. จัดพิมพ์เนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษาสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ครบสิ่รอบ วันที่ 12 สิงหาคม 2523, หน้า 155-166. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2523.
- ภุชงค์ จันทวิช. “เครื่องถ้วยจีน.” ในเครื่องถ้วยในประเทศไทย. จัดพิมพ์เนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษาสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ครบสิ่รอบ วันที่ 12 สิงหาคม 2523, หน้า 133-147. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2523.
- รวมภาพดาราแต่งชุดไทยสวยเลอค่างามอย่างไทย. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/288441551125009979>.
- ลอดพระแท่นล้างอาถรรพ์ ชมพระปรารักษ์ ไหว้พระ ยลงานศิลปะล้ำค่าที่วัดอรุณฯ. 20 มีนาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.manager.co.th/travel/viewnews.aspx?NewsID=9570000069319>.
- วิปศยา อยู่พูล. กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อสื่อสารเจตจำนงอิสระของสตรี จากการผสมผสานเรื่องรามเกียรติ์และเรื่องเดอะริงโซเคิล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
- สามารถ เวสุวรรณ. เครื่องโต๊ะสยาม. นนทบุรี : เนอไม้, 2556.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. นาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

- สุรสิทธิ์ วิเศษสิงห์. “อรรถรสในนาฏศิลป์ผ่านนาฏกรรมแนวใหม่ เรื่อง นารายณ์อวตาร.” วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. 15 (2) : 135-140 ; มกราคม-มิถุนายน 2557.
- หม่อมเจ้าหญิงพูนพิศมัย จากสายสกุลดิศกุล ในปี ค.ศ. 1900 ในชุดเจ้านายชั้นสูงแบบสุโขทัย. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/259660734735650049>.
- 1860 thai garments. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/242350023676819330>.
- 1867-rameur. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/504895808198959305>.
- 5 Breathtaking Beauty Looks With Glitter. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/200691727121448710>.
- About chinese qipao. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/325033298077167277>.
- Blue and White Porcelain Dance Costume. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/798755683882504930>.
- Chinese folk dance blue/white porcelain choral costume. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/816277501182553601>.
- Chinese Opera Female Makeup Peking opera. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/247979523210285044>.
- Fabulous fashion for my artwork. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/177118197820145154>.
- Holoong. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/150941024987784126>.
- Scarlet Heart (TV 2011). 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/370984088028883441>.
- Sweet Yellow Lace Qipao/Cheongsam Evening Dress. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/218213544427381867>.
- Thai dress. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/540994973971510261>.
- The Empress of China 2015 TV drama. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/400890804308178481>.
- Two Chinese women, one with bound feet c. 1885. 24 สิงหาคม 2560. จากข้อมูล - ความรู้ website : <http://www.pinterest.com/pin/237776055298264707>.



ภาคผนวก

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย
แบบสัมภาษณ์ (แบบมีโครงสร้าง)

ในการวิจัย เรื่อง กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ลายครามสยามจีน

ตอนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์

- 1. ชื่อ-นามสกุล.....
- 2. อายุ (วัน/เดือน/ปีเกิด).....
- 3. ตำแหน่ง.....
- 4. สถานที่สัมภาษณ์.....
- 5. วัน/เวลา ที่สัมภาษณ์.....

บันทึกเพิ่มเติม

ตอนที่ 2 : แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่

- 1. มีวิธีการอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจและสามารถเข้าถึงผู้ชมสมัยใหม่
- 2. มีวิธีอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงานให้สื่อสารได้ตรงประเด็น
- 3. มีแนวคิดอย่างไรในการกำหนดรูปแบบการแสดง และวิธีการดำเนินเรื่อง
- 4. มีแนวคิดอย่างไรในการออกแบบเครื่องแต่งกาย
- 5. มีแนวคิดอย่างไรในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ
- 6. มีลำดับขั้นตอนในการสร้างสร้งงานอย่างไร
- 7. ใช้เกณฑ์อะไรในการคัดเลือกนักแสดง
- 8. วิธีการออกแบบการแสดงทำอย่างไรบ้าง

ตอนที่ 3 : มุมมองและข้อคิดเห็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย

- 1. การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยในปัจจุบันมีความจำเป็นหรือไม่
- 2. การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน มีข้อควรปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร
- 3. ข้อคิดเห็นอื่นๆ.....

แบบสังเกตการณ์ (แบบไม่มีส่วนร่วม)

ในการวิจัย เรื่อง กระบวนการสร้างงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ละครสามจีน

ตอนที่ 1 : ข้อมูลเบื้องต้น

- 1. วัตถุที่สังเกตการณ์.....
- 2. แหล่งข้อมูล.....
- 3. วัน/เวลา ที่สังเกตการณ์.....

บันทึกเพิ่มเติม

.....

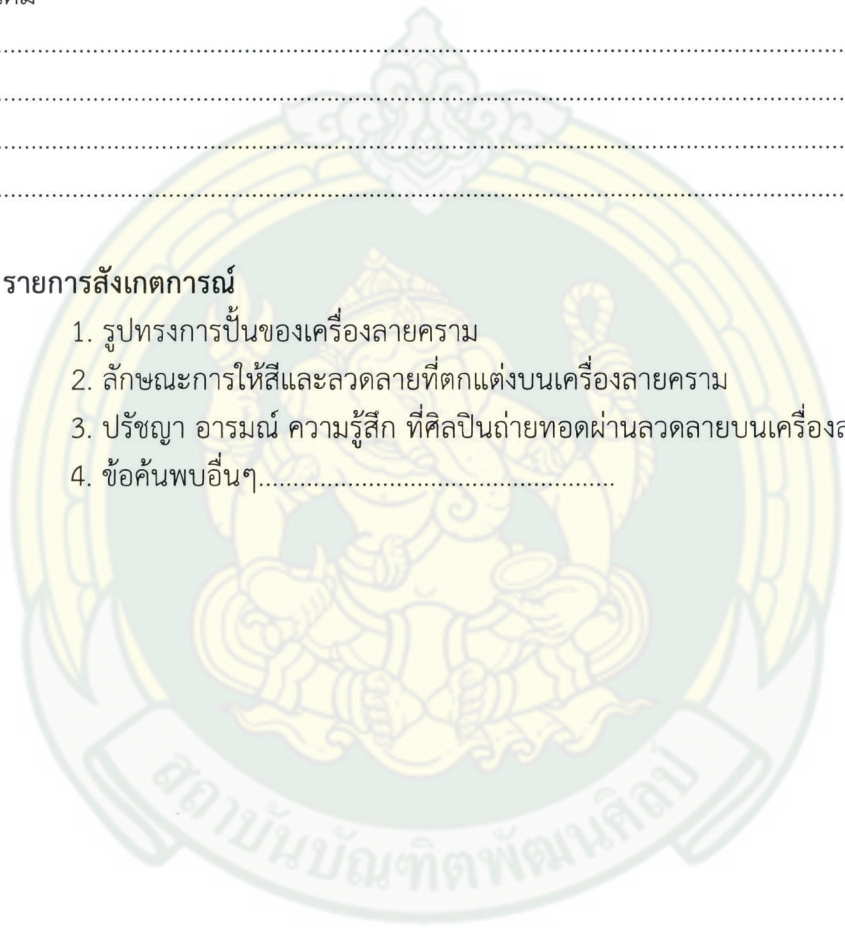
.....

.....

.....

ตอนที่ 2 : รายการสังเกตการณ์

- 1. รูปทรงการบินของเครื่องลายคราม
- 2. ลักษณะการให้สีและลวดลายที่ตกแต่งบนเครื่องลายคราม
- 3. ประโยชน์ อารมณ์ ความรู้สึก ที่ศิลปินถ่ายทอดผ่านลวดลายบนเครื่องลายคราม
- 4. ข้อค้นพบอื่นๆ.....



ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์การแสดง



LAKEHRAM SLAM CHINE

พบกับ
นักแสดงมากความสามารถ

ออกแบบการแสดงโดย
อ. วีระพงษ์ ตรีละคร

ศักราชที่ 14 ก.ค 60
(13.00น เป็นต้นไป)

ผลงานวิจัยการแสดงสร้างสรรค์
ชุด ลายครามสยามจีน
และ ร่วมเสนา หลังการแสดง

สถานที่ โรงละคร วังหน้า
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

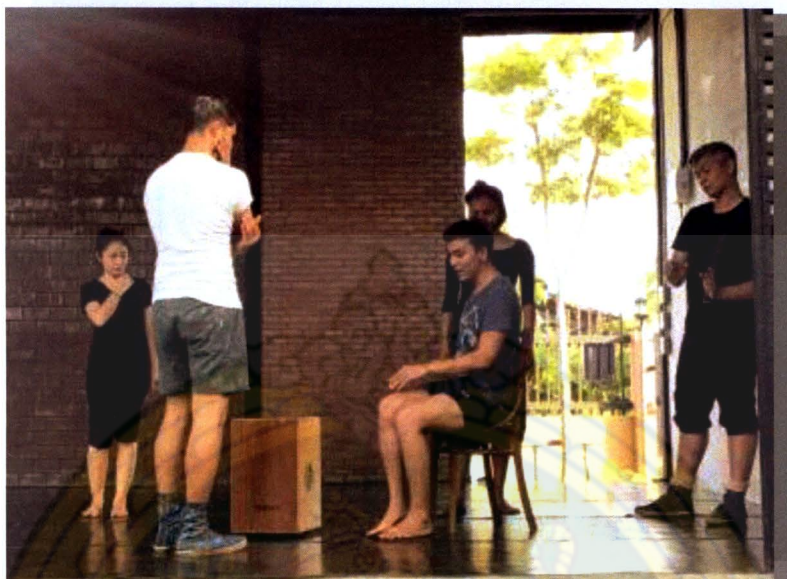
ภาพบรรยากาศการเสวนาหลังการแสดง



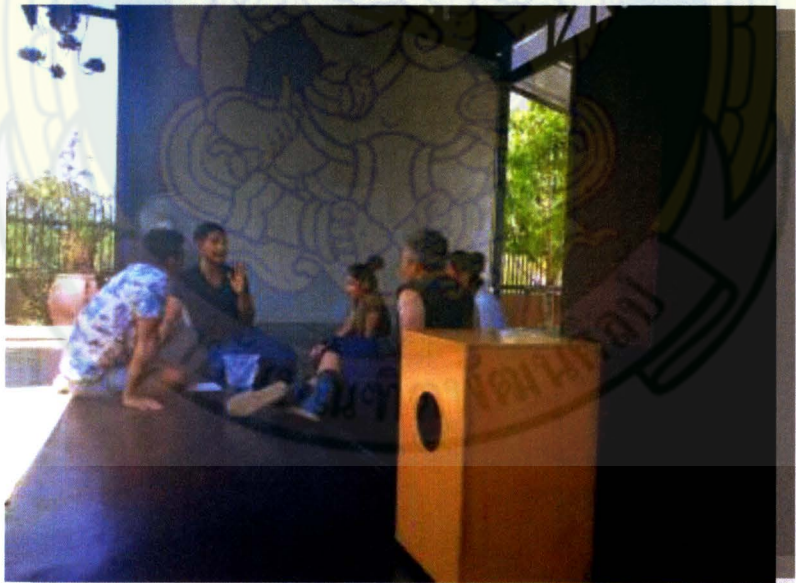
ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้เกียรติร่วมเสวนาหลังการแสดง



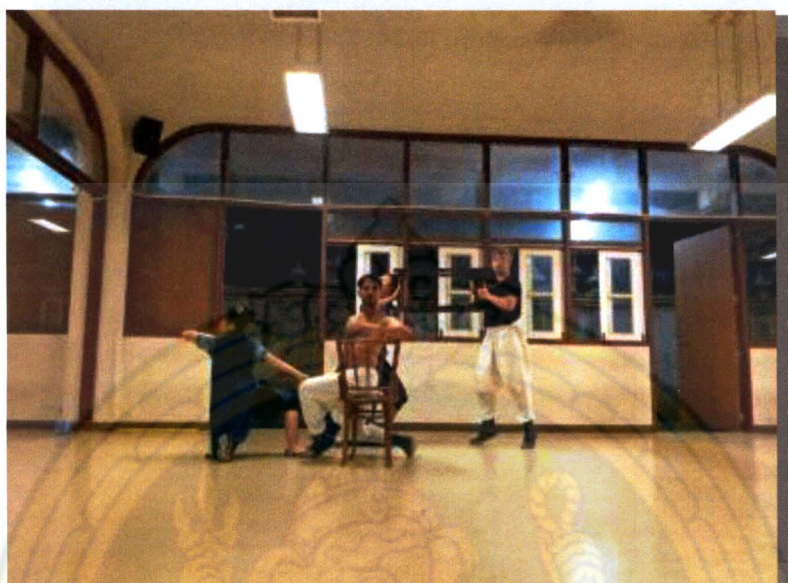
ภาพบรรยากาศการฝึกซ้อมการแสดง ณ สตูดิโอคิดบวกศิลป์



ภาพบรรยากาศการพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหลังฝึกซ้อมการแสดง
ณ สตูดิโอคิดบวกศิลป์



ภาพบรรยากาศการฝึกซ้อมการแสดง ณ ห้องปฏิบัตินาฏศิลป์โขน ชั้น 1
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย)	นายวีระพงษ์ ดรละคร
ชื่อ-สกุล (ภาษาอังกฤษ)	Mr. Weerapong Donlakhon
คุณวุฒิ	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย (โขน) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ Master of Fine Arts, Korea National University of Arts, Korea
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
ที่อยู่ปัจจุบัน	69/103 หมู่บ้านโฮมเพลส ตำบลบางแม่นาง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี 14000
E-mail	aunloa@hotmail.com

