

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE FROM LEARNING LOSS



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

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย
โดย	น.ส.ณัฐนิช ธรณธรรมกุล
สาขาวิชา	ศิลปกรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เป่าสวัสดิ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิษชุดา วุฒาทิตย์)

ณัฐนิช ธรรมธรรมกุล : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย. (THE CREATION OF A DANCE FROM LEARNING LOSS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัย ได้ศึกษาสาเหตุและผลกระทบของการเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอยและนำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ ที่มีการศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ สื่อสารสนเทศ เกณฑ์การนำมาตราฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) บทการแสดง ได้มาจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 4 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป 2) ลีลา นาฏศิลป์ มีการใช้ลีลานาฏศิลป์ตะวันตกในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก นาฏศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ นาฏศิลป์สมัยใหม่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ที่ใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน และการเคลื่อนไหวลีลา ทำท่างแบบท่าช้า การเต้นสดและการใช้ศิลปะการแสดง 3) คัดเลือกนักแสดง คัดเลือกจากทักษะความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก การเต้นสดและศิลปะการละคร ประสบการณ์ของผู้แสดง และมีคุณลักษณะของผู้แสดงอันพึงประสงค์ โดยไม่คำนึงถึงเรื่องเพศและรูปร่าง จำนวนทั้งสิ้น 7 คน 4) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้แนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม อีกทั้งการคำนึงถึงความเหมาะสมในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ แก้ว อี สมุด ชั้นวางของ ขนมหอม กระเป๋า 5) เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ใช้เสียงระฆังโรงเรียน เสียงเข็มนาฬิกา เสียงข่าวที่เกี่ยวข้องกับปัญหาทางการเรียนรู้ถดถอย และปัญหาทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง และเสียงดนตรีบรรเลง 6) เครื่องแต่งกาย ใช้แนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายตามบทบาทของตัวละคร โดยการเลือกใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันและเครื่องแบบนักเรียน 7) พื้นที่การแสดง ใช้พื้นที่ห้องสตูดิโอ ในการถ่ายทำการแสดง 8) แสง ใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ในการออกแบบแสงที่สื่อถึงบรรยากาศและอารมณ์ของการแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยคำนึงถึงแนวคิดสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ 1) การคำนึงถึงแนวคิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย 2) การคำนึงถึงแนวคิดการสะท้อนปัญหาสังคมไทย 3) การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ 4) การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 5) การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม และ 6) การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งผลการวิจัยทั้งหมดนี้มีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทุกประการ

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6381018935 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORD: THE CREATION OF A DANCE, LEARNING LOSS

Nattanich Toranatungul : THE CREATION OF A DANCE FROM LEARNING LOSS. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

This thesis, the researcher has studied the causes and effects of Learning Loss and collected the data to create the dances. By the objective of finding the forms and concepts after creating the dance from Learning Loss, Researcher used qualitative research and experiment and creative research in performing art which were applied as the research design by studying data from document researches interviews observations seminars medias artist benchmarks and researcher's experience to be guideline for analyzing synthesizing and creating the dance works.

The result of the research, this creative form is divided into 8 components as 1) the script is come from the study about the causes and effects from Learning Loss. The script divided 4 acts as act 1 Prologue act 2 the causes of Learning Loss act 3 the effects of Learning Loss and act 4 Epilogue 2) Choreography; using the western dances are Classical ballet Modern jazz dance Contemporary dance Post modern dance are Everyday movement Repetitive movement Improvisation and performing art 3) Casting; cast by the skill and ability in Western dance Improvisation and performing art, actors' experience and the good actor's attitudes without gender and shape amount 7 persons 4) Properties; use concept of symbolic to tell audience both direct and indirect 5) Sound and music; use school bell, clock tick sound, the news sound about the performing of learning loss and concerning education and instrumental music. 6) Costume; the costume design concept is up to the character role by choosing the daily clothes and student uniform. 7) Performing space; use the studio to perform 8) Light; use theory of fine arts to design the light that shows the atmosphere and mood of the performance. Besides, after created the dance, the researcher also think about 6 importance concepts are 1) the concept of Learning Loss; 2) the concept of reflection on Thai social problems; 3) the concept of creative of dance; 4) the concept of using symbolic in performing art; 5) the concept of the communication to the audience; 6) the concept of using theory of fine arts. All of these results are accorded and meet the purpose of the research in all respects.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความเมตตาและความกรุณาจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยทุกท่าน ที่คอยให้ความรู้ คำแนะนำและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย รวมไปถึงการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินงานวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยสละเวลาอันมีค่าในการมอบองค์ความรู้ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์และวิทยานิพนธ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลอันเป็นประโยชน์มาใช้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์และวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องและความสมบูรณ์ อีกทั้งบรรลุล่วงวัตถุประสงค์ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรากร จันทนะสาโร รองศาสตราจารย์ ดร. พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พชรินทร์ สันตือชวรรณและอาจารย์ ดร. วิชชุดา วุฑูชาติย์ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้ข้อแก้ไขและคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัย ทำให้งานวิจัยมีความถูกต้องและความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์ ที่สนับสนุนผู้วิจัยในด้านนักแสดงและสถานที่ฝึกซ้อมการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย และขอขอบคุณนักแสดงทุกท่านที่สละเวลามาร่วมสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยให้สำเร็จอย่างสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว ธรณธรรมกุล ที่คอยสนับสนุน ช่วยเหลือและคอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยในทุกด้าน ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในด้านการศึกษาและด้านการงานเสมอมา

ณัฐนิช ธรณธรรมกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 คำถามในงานวิจัย.....	2
1.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	2
1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	4
1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.8. การรายงานผลการวิจัย.....	6
1.9 สรุปบท.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8

2.1	อาร์มภบท.....	8
2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ	8
2.2.1	ภาวะการเรียนรู้ถดถอย	8
2.2.2	นาฏยศิลป์	9
2.2.3	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย.....	10
2.2.4	นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่.....	12
2.2.5	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	14
2.2.6	ความคิดสร้างสรรค์.....	15
2.3	ภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	17
2.3.1	ความหมายภาวะการเรียนรู้ถดถอย	17
2.3.2	สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	20
2.3.3	ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	31
2.4	ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	40
2.4.1	การออกแบบบทการแสดง.....	40
2.4.2	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์.....	44
2.4.4	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	52
2.4.5	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	56
2.4.6	การออกแบบเครื่องแต่งกาย	59
2.4.7	การออกแบบพื้นที่การแสดง	62
2.4.8	การออกแบบแสง.....	66
2.5	ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	69
2.5.1	การออกแบบบทการแสดง.....	69
2.5.2	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	71
2.5.3	การคัดเลือกนักแสดง	72

2.5.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	73
2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	74
2.5.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย	75
2.5.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง	77
2.5.8 การออกแบบแสง.....	78
2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์	79
2.7 สรุปบท	95
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	96
3.1 อารัมภบท.....	96
3.2 รูปแบบของงานวิจัย	96
3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research).....	96
3.2.2 ทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ (Experiment and Creative Research in Performing art)	98
3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์.....	100
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	100
3.3.2 คำถามงานวิจัย	101
3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์	101
3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย .	115
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	124
3.4.1 เอกสาร (Review data).....	124
3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)	125
3.4.3 สื่อสารสนเทศ (Information media).....	125
3.4.4 การสังเกตการณ์ (Observation).....	126
3.4.4.1 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (participatory observation).....	126

3.4.4.2 การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation).....	128
3.4.5 การสัมมนา (Seminar).....	130
3.4.5.1 โครงการส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาทักษะวิชาชีพแก่ศิษย์เก่า.....	130
3.4.5.2 โครงการนำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย ระดับชาติครั้งที่ 1 (The 1 st National Contemporary Creative Performance Arts Conference 2021).....	131
3.4.5.3 การจัดประชุมนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 2 (The 2 nd International Symposium on Creative Fine Arts 2022).....	132
3.4.5.4 โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรวิวัฒนาการนาฏศิลป์ตะวันตก: สู่การ สร้างสรรค์งานด้านศิลปะการแสดงมืออาชีพ.....	133
3.4.5.5 โครงการนำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัย ระดับชาติครั้งที่ 2 (The 2 nd National Contemporary Creative Performance Arts Conference 2022).....	133
3.4.6 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Researcher’s experience).....	134
3.4.7 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์.....	135
3.5 ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย.....	137
3.5.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	137
3.5.2 แผนการดำเนินงานวิจัย.....	139
3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	141
3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	141
3.6.2 รายชื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	142
3.7 สรุปบท.....	155
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	156
4.1 อารัมภบท.....	156
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	156

4.2.1	รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย.....	156
4.2.1.1	การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1	156
4.2.1.2	การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2	177
4.2.1.3	การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3	239
4.2.2	แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ...	395
4.2.2.1	การคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย	396
4.2.2.2	การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย	398
4.2.2.3	การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์	400
4.2.2.4	การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์	402
4.2.2.5	การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม	405
4.2.2.6	การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์	407
4.3	การอภิปรายผล.....	409
4.3.1	รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	409
4.3.1.1	การออกแบบบทการแสดง.....	409
4.3.1.2	การออกแบบลีลานาฏศิลป์.....	410
4.3.1.3	การคัดเลือกนักแสดง.....	411
4.3.1.4	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	412
4.3.1.5	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	413
4.3.1.6	การออกแบบเครื่องแต่งกาย	413
4.3.1.7	การออกแบบพื้นที่การแสดง	414
4.3.1.8	การออกแบบแสง	415
4.3.2	แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ...	416

4.3.2.1 การคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย	416
4.3.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย	417
4.3.2.3 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์	419
4.3.2.4 การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์	419
4.3.2.5 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม	421
4.3.2.6 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์	421
4.4 สรุปบท	423
บทที่ 5 บทสรุป	424
5.1 อารัมภบท	424
5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	424
5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	424
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	446
5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม	450
บรรณานุกรม	451
ภาคผนวก	457
ภาคผนวก ก เอกสารการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	458
ภาคผนวก ข บรรยากาศการบันทึกวีดิโอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	473
ประวัติผู้เขียน	476

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แผนการดำเนินงานวิจัย	139
ตารางที่ 3.2 ปฏิทินแสดงระยะเวลาแผนการดำเนินงานวิจัย	140
ตารางที่ 3.3 การดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	144
ตารางที่ 4.1 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1.....	161
ตารางที่ 4.2 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1.....	165
ตารางที่ 4.3 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1.....	176
ตารางที่ 4.4 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2.....	181
ตารางที่ 4.5 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2.....	190
ตารางที่ 4.6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2.....	236
ตารางที่ 4.7 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3.....	243
ตารางที่ 4.8 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย	256
ตารางที่ 4.9 การออกแบบแสง	264
ตารางที่ 4.10 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3.....	267

ตารางที่ 4.11 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการสร้างสรรค์
 นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย 395

ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย..... 429



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในผลงานนาฏศิลป์ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for The Head).....	44
ภาพที่ 2.2 การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์.....	52
ภาพที่ 2.3 และ 2.4 การออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี.....	63
ภาพที่ 2.5 และ 2.6 การออกแบบแสงในการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเทคนิคมายากล... 67	
ภาพที่ 2.7 และ 2.8 การออกแบบแสงในการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย.....	68
ภาพที่ 3.1 และ 3.2 การเข้าร่วมการแสดงผลงานศิลปะการแสดงชุด อัน อะคาเดมิก (Un-Academic) และการจัดพื้นที่การแสดงในการแสดงชุด อัน อะคาเดมิก (Un-Academic).....	126
ภาพที่ 3.3 ประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ร่วมแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด เดอะ บิ๊กเจอร์ พิกเจอร์ (The Bigger Picture) ณ โรงละครเพลย์เฮาส์ (Playhouse Theatre) กรุงแคนเบอร์รา ประเทศออสเตรเลีย.....	134
ภาพที่ 4.1 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้สตูล”.....	184
ภาพที่ 4.2 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “สมุดโน้ต”.....	185
ภาพที่ 4.3 ชุดเครื่องแบบนักเรียนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2.....	188
ภาพที่ 4.4 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “สมุดโน้ต”.....	246
ภาพที่ 4.5 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้มีพนักพิงสีขาว”.....	247
ภาพที่ 4.6 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้บาร์สีดำ”.....	248
ภาพที่ 4.7 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “ชั้นวางของ”.....	248

ภาพที่ 4.8 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “หมอน”	249
ภาพที่ 4.9 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “ขนม”	249
ภาพที่ 4.10 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “กระดาษสี”	250
ภาพที่ 4.11 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “หนังสือเรียน”	250
ภาพที่ 4.12 ชุดเครื่องแบบนักเรียนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3.....	260
ภาพที่ 4.13 ชุดครูผู้สอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3.....	261
ภาพที่ 4.14 ภาพพื้นที่การแสดง.....	262
ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เก้าอี้.....	262
ภาพที่ 4.16 การแสดงการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์ 396	
ภาพที่ 4.17 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์งานของ ศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ในสังคมอุดมคติ.....	397
ภาพที่ 4.18 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการ์ตูนความ “บาป 7 ประการ” ในบริบท สังคมไทย	399
ภาพที่ 4.19 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจาก เหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย.....	400
ภาพที่ 4.20 การใช้ผ้าสักหลาดในการออกแบบพื้นที่การแสดงผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จาก คำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏยศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี.....	401
ภาพที่ 4.21 การใช้วงล้อของสีในการออกแบบพื้นที่การแสดงการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ จากความหมายของสี	402
ภาพที่ 4.22 การใช้มุ้งในการแสดงชุด ความอ้างว้าง (Loneliness).....	403
ภาพที่ 4.23 การใช้ตราซึ่งจำลองโดยการเคลื่อนไหวลีลาประกอบแสงและเงาเป็นภาพตราซึ่งในการ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมกรในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงาน ด้าน นาฏยศิลป์.....	404

ภาพที่ 4.24 การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง โดยการยิงคำถามโต้ตอบในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์
ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์..... 405

ภาพที่ 4.25 การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง โดยการส่งผ่านลูกบอลลูกใหญ่ยักษ์ ในการแสดงชุด
จิตวิญญาณบูรพา 406

ภาพที่ 4.26 การใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เทคนิคปะติดในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ที่
สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย 407

ภาพที่ 4.27 การใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับ
การถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) 408



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นประเด็นปัญหาสำคัญที่เกิดข้อถกเถียงในแวดวงนักวิชาการและบุคลากรด้านการศึกษาทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ทางวิชาการ และทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็กลดลง โดยมีสาเหตุต่าง ๆ ได้แก่ การลาเรียน การหยุดเรียนในช่วงปิดภาคเรียนการศึกษา หรือเกิดสถานการณ์ที่รุนแรงส่งผลกระทบต่อผู้คนจำนวนมาก เช่น โรคระบาด ภัยพิบัติ เหตุการณ์บ้านเมือง รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ไม่เหมาะสมและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ไม่ดี ทำให้เด็กไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้ได้ความรู้ลดลง คะแนนผลการเรียนของเด็กลดลง อีกทั้งการแสดงออกทางความคิด และพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม ให้กลับมาพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง สามารถนำทักษะความรู้ศาสตร์ต่าง ๆ มาผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ ในการคิดค้นสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์และองค์ความรู้ใหม่แก่สังคม ควบคู่กับฝึกฝน และขัดเกลาคุณธรรมจริยธรรมอันดีงาม จะทำให้เด็กมีความประพฤติที่ดี มีศักยภาพในการทำงาน สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ อีกทั้งนำพาประเทศชาติในการขับเคลื่อนทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม ให้เจริญก้าวหน้าได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

จากการศึกษาประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยส่วนใหญ่มีการนำเสนอประเด็นดังกล่าวผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ อย่าง หนังสือ เอกสาร บทความ งานวิจัย ข่าวบนสื่ออินเทอร์เน็ต การจัดสัมมนาทางวิชาการ ผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ แต่กลับไม่มีศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ท่านใดนำประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ อันเป็นศาสตร์ที่สื่อสารเรื่องราวในประเด็นดังกล่าวได้อย่างลึกซึ้ง สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ ประกอบกับประสบการณ์ของผู้วิจัย ที่มีทักษะทางการแสดง การออกแบบผลงานทางด้านนาฏยศิลป์และประสบการณ์ทำงานด้านการสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก อีกทั้งการพูดคุยกับลูกศิษย์ถึงปัญหาทางการเรียนรู้ถดถอย จึงทำให้ผู้วิจัยได้พบเห็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งสามารถใช้องค์ความรู้ และประสบการณ์การทำงานมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผ่านกระบวนการศึกษาและทำความเข้าใจในข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง รวมไปถึงการอธิบายขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในเชิงวิชาการได้อย่างมีเหตุผล ทำให้

เกิดผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์จากประเด็นใหม่ของงานวิจัย อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ต่อไป

ด้วยเหตุดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์เกี่ยวกับประเด็นปัญหาสังคมทางการศึกษา ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้ เป็นสื่อศิลปะที่สะท้อนให้เห็นถึงสาเหตุและผลกระทบของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งเป็นแนวทางในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่มีการบูรณาการองค์ความรู้ศาสตร์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งในเชิงทฤษฎี และเชิงปฏิบัติอย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนากระบวนการศึกษาทางการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้กับผู้ที่สนใจต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อหาคำตอบจากการวิจัย ดังนี้

- 1.2.1 เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย
- 1.2.2 เพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

1.3 คำถามในงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ ดังนี้

1.3.1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามตามองค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ดังนี้

- 1.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง
- 1.3.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์
- 1.3.1.3 การคัดเลือกนักแสดง
- 1.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 1.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง
- 1.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.3.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

1.3.1.8 การออกแบบแสง

1.3.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้พิจารณาตั้งคำถามงานวิจัย โดยคำนึงถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยควรคำนึง ตามประเด็นที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.3.2.1 ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

1.3.2.2 การสะท้อนปัญหาสังคมไทย

1.3.2.3 ความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์

1.3.2.4 การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์

1.3.2.5 การสื่อสารกับผู้ชม

1.3.2.6 ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยจะได้อธิบายอย่างละเอียดเพิ่มเติมไว้ในบทต่อไป

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยโดยการศึกษาข้อมูลที่น่าสนใจในงานวิจัยจากเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตัวอย่างผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์ในประเทศไทยและต่างประเทศ อีกทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในช่วงระยะเวลาปีพ.ศ. 2537-2566

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรคผลงานศิลปะเพื่อศิลปะ มิได้มีเจตนาในการใช้ผลการประเมินมาสร้างเป็นมาตรฐานหรือให้คุณค่าของผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์และแนวคิดทางศิลปะอื่น ๆ

1.6 วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ และการทดลองและการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1.6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองด้วยวิธีการเก็บข้อมูลด้านเอกสาร (Review Data) และการเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Data) โดยการใช้เครื่องมือดังต่อไปนี้

1.6.1.1 การรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสาร (Review Data): ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารจากแหล่งต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ อีกทั้งนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

1.6.1.2 สื่อสารสนเทศ (Information Media): ผู้วิจัยใช้สื่อสารสนเทศในการสืบค้น และศึกษาข้อมูลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย อีกทั้งใช้ในการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในรูปแบบวีดิทัศน์ ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ

1.6.1.3 การสัมมนา (Seminar): ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสัมมนาวิชาการทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อศึกษาความรู้เชิงทฤษฎีและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ทำให้ผู้วิจัยได้องค์ความรู้ที่สามารถนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ต่อไป

1.6.1.4 การสังเกตการณ์ (Observation): ผู้วิจัยเข้าร่วมสังเกตการณ์จากการเข้าร่วมชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และไม่มีส่วนร่วม (Non-participatory Observation) เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.6.1.5 การสัมภาษณ์ (Interview) : เนื่องจาก ประเด็นหัวข้องานวิจัยเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาทางการศึกษา ผู้วิจัยจึงใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในงานวิจัยทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ที่ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบโควตา (Quota Selection) เพื่อไม่เป็นการเจาะจงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัย เนื่องจากกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ถือเป็นบุคคลกลุ่มเปราะบางและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection)

เพื่อให้ได้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยโดยตรง นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้คำถามสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ที่ผ่านกระบวนการตรวจสอบโดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1.6.1.6 ประสบการณ์ผู้วิจัย (Experience): ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ และประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก การสร้างสรรค์ผลงานและการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานในฐานะผู้ออกแบบ และนักแสดง มาเป็นแนวทางในการบริหารจัดการทางศิลปะในด้านการดำเนินงานวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

1.6.1.7 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์: ผู้วิจัยได้นำหลักเกณฑ์ของ วิชชุตา วุธาพิศัย มาใช้ในการประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยเป็นหลัก

1.6.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและภาคสนามมารวบรวม เรียบเรียงข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ โดยในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการประมวลเนื้อหาของงานวิจัยที่ได้ศึกษาและการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ นำมาเทียบเคียงกับข้อคิดเห็นของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ควบคู่กับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ด้วยประสบการณ์ของผู้วิจัย อันทำให้เกิดงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่มีคุณภาพ สามารถเป็นต้นแบบในการศึกษาให้กับผู้ที่สนใจต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดแบ่งวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.6.2.1 การวิเคราะห์เนื้อหา: ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา ผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ จากการประมวลและสังเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือบทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สื่อสารสนเทศ เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ตลอดจนการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสังเกตการณ์และการเข้าร่วมสัมมนาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับหลักการ แนวคิดและทฤษฎี มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นจึงนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์นำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

1.6.2.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์: ผู้วิจัยวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผ่านกระบวนการทดลองและการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยการนำข้อมูลที่ค้นพบจากการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ มาวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ นอกจากนี้ในการอภิปรายผล ผู้วิจัยได้นำผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีดังต่อไปนี้

1.7.1 ได้รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงปัญหาการศึกษาอย่างภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่นอกจากผู้ชมสามารถรับชมเพื่อความบันเทิงแล้ว ผู้ชมจะเกิดความตระหนักถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย

1.7.2 ได้แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

1.7.3 ได้องค์ความรู้จากกระบวนการดำเนินงานวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์อย่างเป็นระบบ อีกทั้งเพื่อผู้ที่กำลังศึกษา หรือผู้ที่สนใจทางด้านนาฏศิลป์ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษางานวิจัยฉบับนี้ไปใช้ในการอ้างอิง หรือเป็นต้นแบบในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการศึกษาด้านนาฏศิลป์ต่อไป

1.8. การรายงานผลการวิจัย

การนำเสนองานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยจำแนกรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ การรายงานผลการวิจัยและสรุปบท

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ นิยามศัพท์เฉพาะ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความ

คิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและเกณฑ์การสร้างมาตรฐานบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ และสรุปบท

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย อารัมภบท รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัยและสรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ประกอบด้วย อารัมภบท การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปรายผลและสรุปบท

บทที่ 5 บทสรุป ประกอบด้วย อารัมภบท ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยและข้อเสนอแนะ

1.9 สรุปบท

จากที่กล่าวมาในบทที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย คำถามในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น วิธีดำเนินการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและการรายงานผลการวิจัย โดยในบทต่อไปผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย นิยามศัพท์เฉพาะ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ผู้วิจัยจะกล่าวรายละเอียดต่อไปในบทที่ 2

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

จากบทที่ 1 ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดในเรื่องความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ในการวิจัย ของเขตของการวิจัย กรอบแนวคิดของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบไปด้วย วิธีการเก็บข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อตกลงเบื้องต้นและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผ่านหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ อารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ และสรุปบท โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

2.2.1 ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ความหมายของคำว่า ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง ปัญหาทางด้านการเรียนรู้หรือการพัฒนาทางด้านทักษะต่าง ๆ ของเด็กที่ลดลง อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า ภาวะการเรียนรู้ถดถอย จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ ทาริกา คัดชา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย ไว้ว่า

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เกิดขึ้นหลังสถานการณ์การ เรียนออนไลน์ในยุคโควิด-19 เป็นการแสดงพฤติกรรม ความสนใจ การเอาใจใส่ ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น และการ เรียนรู้ลดลง ซึ่งส่งผลกระทบต่อทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะ การเข้าสังคม ทักษะการสื่อสารและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทาริกา คัดชา, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

ในขณะที่ ณัฐดนัย นุชโสภา ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย ว่า เด็กไม่ได้รับการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนจะต้องเรียนรู้ที่เหมาะสมตามเนื้อหาหลักสูตรใน

ระดับชั้นของตนเอง ไว้ว่า “ภาวะการเรียนรู้ถดถอย คือ ภาวะที่เด็กควรจะเรียนรู้สิ่งที่ตนเองจะต้องรู้ให้เหมาะสมตามเนื้อหาหลักสูตรในระดับชั้นของตนเอง แต่เด็กกลับไม่ได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนจะต้องเรียนรู้” (ณัฐคนย์ นุชโสภา, **สัมภาษณ์**, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

อีกทั้ง ธนายุทธ คงจันทร์ ได้อธิบายถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอยส่งผลเสียต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไว้ว่า

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นผลของการเสียโอกาสในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนจำนวนมากหลุดออกจากระบบการศึกษาในเรื่องการเรียนรู้ทางด้านทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาตามช่วงวัย เช่น ปัญหาการพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ถดถอย ขาดระเบียบวินัยความรับผิดชอบ ขาดการพัฒนาบุคลิกภาพ การเรียนรู้ซ้ำซึ่งผู้เรียนเสียโอกาสพัฒนาบุคลิกภาพของตนไม่ว่าจะเป็น การเข้าสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี หรือความมั่นใจในตนเอง (ธนายุทธ คงจันทร์, **สัมภาษณ์**, 25 กุมภาพันธ์ 2566)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ไว้ว่า ภาวะการเรียนรู้ถดถอยหมายถึง ปัญหาทางการเรียนรู้หรือการพัฒนาทางด้านทักษะต่าง ๆ ของเด็กที่ลดลง ไม่เป็นไปตามช่วงวัย ส่งผลให้สูญเสียโอกาสในการเรียนรู้ และการพัฒนาทักษะ รวมไปถึงการพัฒนาบุคลิกภาพที่ดี ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนในด้านการเรียนและการดำเนินชีวิต

2.2.2 นาฏยศิลป์

ความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง ศิลปะการใช้ลีลาท่าทางในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก ผ่านการร้อยเรียงอย่างมีแบบแผน ที่ทำให้ภาพที่ปรากฏออกมาดูสวยงาม น่าชม อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ ลักษณะ แสงแดง ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับคำว่า นาฏยศิลป์ ไว้ว่า “นาฏยศิลป์ หมายถึง ศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีรูปแบบและการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นแบบแผน เป็นการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์

โดยเลียนแบบมาจากธรรมชาติหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์” (ลักขณา แสงแดง, 2561: 10)

ในขณะที่ ธีรกร จันทนะสาโร ได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ หมายถึง รูปแบบและวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายที่เลียนแบบมาจากธรรมชาติอย่างมีระบบแบบแผน มีความประณีตในการเคลื่อนไหวท่าทางเหล่านั้นให้สอดคล้องและกลมกลืนไปกับจังหวะเสียงร้องหรือเพลงดนตรี มีขั้นตอนการฝึกหัดขัดเกลานาฏยศิลป์ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หนึ่ง ๆ นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญไปที่ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นเรื่องวิธีการและรูปแบบมากกว่าเรื่องราวของความหมายหรืออารมณ์ที่เจือปน (ธีรกร จันทนะสาโร, 2557:13)

นอกจากนี้ พรพนพัชร เกษประยูร ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ ไว้ว่า “นาฏยศิลป์ หมายถึง ศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ในการเคลื่อนไหวที่สื่อสารในรูปแบบไม่อาศัยคำพูด แต่ต้องให้ความสำคัญกับความหมาย” (พรพนพัชร เกษประยูร, 2563: 13)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า นาฏยศิลป์ ไว้ว่า นาฏยศิลป์ หมายถึง ศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในท่วงท่าที่สวยงามแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก อย่างมีกระบวนการ ระเบียบแบบแผน ที่สะท้อนผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ซึ่งช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราวและสื่อความหมายของการแสดงที่ต้องการนำเสนอไปยังผู้ชม

2.2.3 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง การผสมผสานลีลาท่าทางการเต้นรำในรูปแบบต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความเป็นตัวของตนเอง หรือแม้แต่การนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีต รวมไปถึงการนำลีลาท่าทางการเต้นรูปแบบดั้งเดิม มาสร้างสรรค์ผลงานให้มีความเป็นปัจจุบัน อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมาย

ของคำว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ ธนกร สรรยัรวราภิภู ได้ อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย เป็นนาฏยศิลป์ที่มีการพัฒนาตาม ช่วงเวลา ทั้งในแง่ของการนำเสนอประเด็นเรื่องราวในอดีตผ่านวิธี หรือรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ต่างไปจากเดิม รวมถึงการหยิบ ประเด็นอันเป็นที่สนใจในปัจจุบันมาสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ โดยใช้ความสนใจส่วนตัว เข้าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ทั้ง ในแง่ของการค้นหากระบวนการสร้างสรรค์ การทดลองการ เคลื่อนไหว ผสมผสานปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ แต่ จำเป็นต้องใช้ความเป็นกลางของข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ ที่กำกับ ความสนใจส่วนตัวเพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ชัดเจน ต่อประเด็น (ธนกร สรรยัรวราภิภู, 2560: 13)

ในขณะที่ จินตนา อนุวัฒน์ ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือ ศิลปะการแสดงที่มีการพัฒนา ตามช่วงเวลาและยุคสมัย โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิด ประวัติศาสตร์ ปรัชญา รวมถึงสัญลักษณ์ การตีความ มา ผสมผสานให้มีความหลากหลายจากกระบวนการศึกษาด้วยการ ทดลองและพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในมิติใหม่ ที่มีความแตกต่างไปจากเดิม จนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะและอัต ลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ในช่วงเวลานั้น (จินตนา อนุวัฒน์, 2564: 17)

นอกจากนี้ ภูวนัย กาพวงค์ ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย หมายถึง รูปแบบการแสดงที่มี ความคิดหลากหลายของนาฏยศิลป์สกุลต่างๆที่มีแนวคิดทาง วัฒนธรรมที่หลากหลาย มีการนำนาฏยศิลป์ต่างยุคสมัยเข้ามา

ผสมผสานเข้าด้วยกัน รวมทั้งการนำผลงานนาฏศิลป์ในอดีตกลับมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยรวมไปถึงการนำประเด็นต่าง ๆ ในปัจจุบันมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ (ภวนัย กาพวงษ์, 2564: 20)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า นาฏศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า นาฏศิลป์ร่วมสมัย หมายถึง เป็นรูปแบบการแสดงที่นำแนวคิด ทฤษฎีและเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วในอดีตหรือปัจจุบันมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่มีรูปแบบใหม่ ผ่านกระบวนการทดลองเคลื่อนไหวในทักษะทางด้านนาฏศิลป์ที่มีความชำนาญของผู้สร้างสรรค์สะท้อนถึงเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล

2.2.4 นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่

ความหมายของคำว่า นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง นาฏศิลป์ที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1960 และไม่มีรูปแบบนาฏศิลป์ที่เฉพาะเจาะจง ไม่มีแบบแผนที่ชัดเจน สามารถนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ทางด้านนาฏศิลป์ ไว้ว่า

แนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ (Post modern) ทางด้านนาฏศิลป์จะต่อต้านยุคสมัยของนาฏศิลป์ก่อนหน้านี้ ฉะนั้นในบริบทของความกลมกลืนที่อยู่ในแนวคิดของนาฏศิลป์แบบสมัยใหม่ (Modern dance) เมื่อถึงยุคนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post modern dance) ก็จะต่อต้านแนวคิดของความกลมกลืนกลายเป็นความขัดแย้ง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

ในขณะที่ ธีรากร จันทนะสาโร ที่ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ หมายถึง ผลงานนาฏยศิลป์ที่ไม่ได้ยึดเอากรอบ หรือจารีตของนาฏยศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่งเป็นที่ตั้ง แต่เป็นนาฏยศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะและมีความแตกต่างตามความถนัดของนาฏยศิลปิน โดยปราศจากรูปแบบที่แน่นอนตายตัว องค์ประกอบในนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่จะขัดแย้งไปจากคติความเชื่อของนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิง ทั้งในด้านลีลาการเคลื่อนไหว เพลงดนตรี เครื่องแต่งกาย สถานที่จัดแสดง ฯลฯ เหล่านี้จึงสามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาดและมีความเป็นอิสระที่สุด โดยเฉพาะในแง่การออกแบบลีลานาฏยศิลป์หรือเป็นการแสดงทักษะปฏิบัติขั้นสูงและในด้านการถ่ายทอดสาระสำคัญก็มีการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา มักมีการทำภาพการเคลื่อนไหวที่เข้าไปเข้ามาด้วย (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 20)

นอกจากนี้ สิริธร ศรีชลาคม ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ เป็นนาฏยศิลป์ที่อยู่บนพื้นฐานของการปฏิบัติความคิดเก่าของนาฏยศิลป์ในอดีต นำเสนอเรื่องของชีวิตประจำวันในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง สร้างให้เกิดความสงสัย แต่ไม่นำเสนอคำตอบและต้องการให้ผู้ชมตีความการแสดงด้วยตนเอง รวมไปถึงการแสดงแนวทดลอง และสามารถจัดแสดงในสถานที่ที่ไม่ใช่โรงละคร (สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 17)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ หมายถึง นาฏยศิลป์ที่ปฏิวัตินาฏยศิลป์รูปแบบดั้งเดิม สะท้อนถึงความไม่กลมกลืน ไม่มีแบบแผน ไม่มีเทคนิคการเต้นที่เฉพาะเจาะจง ไม่เข้ากันของการใช้ลีลาทางนาฏยศิลป์และองค์ประกอบทางนาฏยศิลป์ ในแง่ของการนำเสนอลีลานาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ จะมุ่งเน้นไปที่ความเรียบง่ายและตรงไปตรงมา สามารถใช้ท่าทางในชีวิตประจำวันและท่าทางเคลื่อนไหวเข้าไปเข้ามาในการแสดง

2.2.5 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

ความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ โดยการใช้ศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลัก อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ นริรัตน์ พินิจนสาร ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยความคิด จินตนาการและกระบวนการทำงานอย่างมีเหตุผลของศิลปิน ซึ่งศิลปินต้องมีทักษะและพื้นฐานความรู้ในเรื่องนั้นเป็นอย่างดี ประกอบกับการเป็นผู้นำในด้านความคิดสร้างสรรค์และลงมือปฏิบัติเพื่อทดลองจนกว่าจะได้ผลงานที่มีความสมบูรณ์ มีคุณภาพ (นริรัตน์ พินิจนสาร, 2561: 11)

ในขณะที่ ธนกร สรรยัวรวิภา ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับ นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การสร้างการแสดงผลงานนาฏยศิลป์ ทั้งทางด้านการเต้น บทโครงสร้างการแสดง เสื้อผ้า ฉาก หรือพื้นที่การแสดง แสง เสียง ในรูปแบบการนำเสนอใหม่ ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน มาสร้างประโยชน์ใช้สอยเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดพลังหรือแรงบันดาลใจและขึ้นอยู่กับความตั้งใจ รวมทั้งวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบเป็นหลักสำคัญ (ธนกร สรรยัวรวิภา, 2560: 17)

อีกทั้ง ลักษณะ แสงแดด ได้อธิบายความหมายของคำว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่ศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยมิได้คำนึงถึงกรอบเวลา ยุคสมัย สถานที่และทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ของผู้แสดง ซึ่งอาจเป็นงานสร้างสรรค์ใหม่ที่ยังไม่เคย

ปรากฏมาก่อนหรือเป็นงานสร้างสรรค์จากสิ่งที่เคยมีอยู่แล้วในอดีต แต่ศิลปินได้นำมาพัฒนาและสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ด้วยการนำเสนอประเด็นใหม่ที่แตกต่างออกไป (ลักขณา แสงแดง, 2561: 15)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ไว้ว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ขึ้นมาใหม่หรือนำเสนอประเด็นที่เคยทำมาแล้วในอดีต แต่มีรูปแบบการสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากผลงานเดิมที่เคยปรากฏ ที่ผ่านกระบวนการเตรียมข้อมูล วางแผนและออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อให้เกิดผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่บรรลุไปตามวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้สร้างสรรค์

2.2.6 ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัย หมายถึง การคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์หรือพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ เพื่อให้เกิดผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ขึ้นมา อีกทั้งผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ จากนักวิชาการท่านอื่น ๆ ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอ่อนกนัย นำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันกับสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังประโยชน์ต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน ,2559: 6)

ในขณะที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านกระบวนการความคิดที่ผสมผสานกับความสามารถและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นในการนำเสนอสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและให้แง่คิด โดยการสร้างสรรค์ผลงานควรมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ สามารถใช้สัญลักษณ์แทนความหมายโดยตรงได้ แต่ในทางเดียวกันระดับความคิดสร้างสรรค์ควรมีความละเอียดและลึกซึ้งที่เพิ่มมากขึ้น รวมถึงควรให้ผู้ชมสามารถตีความได้ด้วยตนเองและเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ (ขนิษฐา บุตรเจริญ, 2564: 22)

อีกทั้ง กนกโณม สุนทรสีมะ ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีการพัฒนารูปแบบงานจากรูปแบบเดิมให้เป็นผลงานรูปแบบใหม่ ที่มีการนำแนวคิดทฤษฎีที่มีอยู่ก่อนหน้ามาผสมผสานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือนำประเด็นใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่ทำให้ผลงานมีความโดดเด่น แปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงการนำเสนอเรื่องราวของการแสดงที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม (กนกโณม สุนทรสีมะ, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2566)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปใจความของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากความคิดและประสบการณ์ ในการคิดค้นสิ่งแปลกใหม่จากการดัดแปลง พัฒนา ผสมผสานองค์ความรู้ แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ จนเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันเป็นประโยชน์ต่อสังคม สำหรับในด้านนาฏยศิลป์ นอกเหนือจากความคิด

สร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์แล้ว ผู้ชมสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการตีความเรื่องราวของผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ

2.3 ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นปัญหาทางด้านการศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อทุกมิติทั้งในระดับบุคคลและสังคม ที่บุคลากรทางด้านการศึกษากำลังหาแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข พัฒนาให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ดังนั้นในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อตามวงจรของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลก ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงวงจรไว้ว่า “ทุกสิ่งในโลกนี้จะหนีไม่พ้นวงจรของการเกิดปัญหาและการเกิดผลกระทบที่ได้จากปัญหานั้น เช่น การเกิดและดับในศาสนาพุทธ” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 16 กุมภาพันธ์ 2566) จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้องานวิจัยออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความหมายของภาวะการเรียนรู้ถดถอย สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลกระทบภาวะการเรียนรู้ถดถอยและบรรยากาศการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในลำดับต่อไป โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.3.1 ความหมายภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย คือ ปัญหาทางด้านการศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะทางด้านความรู้ทักษะปฏิบัติ ที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ อีกทั้งส่งผลกระทบต่อทักษะการเข้าสังคมและด้านพฤติกรรมของผู้เรียนลดน้อยลง ดังที่ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้อธิบายถึงภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของตนเองที่ลดลง ในเชิงวิชาการและในเชิงคุณลักษณะการเรียนรู้ ไว้ว่า

ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ หมายถึง การรับรู้ตนเองของผู้เรียนเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ของตนเองในทิศทางที่มีแนวโน้มลดลงและจากลักษณะของภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ที่มีการถดถอยทั้งในเชิงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การรู้หนังสือและคุณลักษณะต่าง ๆ ของผู้เรียน โดยได้กำหนดออกเป็น 2 องค์ประกอบ ประกอบด้วย ภาวะถดถอยเชิงสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ หมายถึง การรับรู้ตนเองของผู้เรียนในทิศทางที่มี

แนวโน้มลดลงในด้านการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและภาวะถดถอยเชิงคุณลักษณะของการเรียนรู้ หมายถึง การรับรู้ตนเองของผู้เรียนในทิศทางที่ลดลงเกี่ยวกับความยึดมั่นผูกพันในการเรียน ความพร้อม ความพยายามทุ่มเท การปรับตัว แรงจูงใจในการเรียนรู้ การเกิดความเครียด ความวิตกกังวลในการเรียนรู้ ทักษะการปฏิบัติและทักษะสังคม รวมไปถึงการเสี่ยงต่อการออกกลางคัน และโอกาสในการศึกษาต่อ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ม.ป.ป: 15)

จากการศึกษาความหมายของคำว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลของสถาบันทดสอบความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ อีเอฟ อิงลิช (EF English) ได้ทำการประเมินทักษะทางด้านภาษาอังกฤษจากผู้เรียนทั่วโลกเป็นประจำทุกปี โดยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

มากกว่า 600	คะแนน มีความสามารถในระดับสูงมาก
550-599	คะแนน มีความสามารถในระดับสูง
500-549	คะแนน มีความสามารถในระดับปานกลาง
450-499	คะแนน มีความสามารถในระดับต่ำ
น้อยกว่า 450	คะแนน มีความสามารถในระดับต่ำมาก

จากการศึกษาข้อมูลรายงานประจำปีของสถาบันสถาบันทดสอบความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษ อีเอฟ อิงลิช (EF English) ระยะเวลา 3 ปี ย้อนหลังพบว่า ในปี พ.ศ. 2565 ผลการสอบทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 97 ด้วยคะแนน 423 คะแนน จาก 111 ประเทศทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2564 ผลการสอบทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 100 ด้วยคะแนน 419 คะแนน จาก 112 ประเทศทั่วโลก และในปี พ.ศ. 2563 ผลการสอบทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 89 ด้วยคะแนน 419 คะแนน จาก 100 ประเทศทั่วโลก (EF English, 2022: 7; EF English, 2021: 7; EF English 2020: 7)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ทักษะความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศไทยอยู่ในระดับที่ “ต่ำมาก” มาอย่างต่อเนื่อง เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความถดถอยทางการศึกษาในเชิงสัมฤทธิ์ผลทางวิชาการ

นอกจากนี้ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านจิตวิทยาของผู้เรียนที่ส่งผลทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอยในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ของ วายัน มาบา (Wayan Maba) ไอดา आयู มาเด ศรี วิเดียสตูตี (Ida Ayu Made Sri Widiastuti) ไอดา บากัส เนียวแมน มันตรา (Ida Bagus Nyoman Mantra) ไอ คาเด็ค ซูว์รทามา (I Kadek Suartama) และนิ ลุส สุคานาดี (Ni Luh Sukanadi) ได้อธิบายไว้ว่า

ผลกระทบจากความวิตกกังวลในเรื่องสุขภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพตามเนื้อหาที่เรียนไม่ทัน อันเป็นผลทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทำให้ผู้เรียนขาดความตั้งใจ ขาดสมาธิในการเรียน และการให้คำแนะนำ คำปรึกษาโดยตรงจากครูผู้สอน ซึ่งมีส่วนทำให้ความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนลดลง หลังจากช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ภาวะการเรียนรู้ถดถอยยังคงเกิดขึ้นอยู่ โดยมีปัญหาที่เกิดขึ้นเพิ่มเติม คือ การที่ผู้เรียนไม่ยอมกลับไปเรียนที่โรงเรียน เนื่องจาก ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ที่ทางโรงเรียนดำเนินการเรียนการสอนมาเป็นระยะเวลา 2 ปี ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการมาเรียนหนังสือที่ห้องเรียน ที่อาจทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจความหมายของการเรียนได้อย่างแท้จริง (Wayan Maba et al., 2023: 211-212)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ความวิตกกังวล ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดลง อันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความถดถอยทางการศึกษาในเชิงคุณลักษณะของการเรียนรู้

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทั้งความหมายของภาวะการเรียนรู้ถดถอย รายงานผลการทดสอบทักษะภาษาอังกฤษประจำปีและงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย พบว่า ปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นปัญหาทางการศึกษาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในทั่วทุกมุมโลก ที่ส่งผลกระทบทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ รวมไปถึงพฤติกรรมของผู้เรียนลดน้อยลง โดยสะท้อนผ่านทางผลการทดสอบและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนการสอน ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนต้องหาหนทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ในงานวิจัยการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยเพื่อนำเสนอเรื่องราวของการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจในประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

2.3.2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในประเด็นสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นโดยอิงหัวข้อที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ถึงสาเหตุของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยตามที่ปรากฏในรายงานผลการศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19: สภาพการณ์ บทเรียนและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกนำเสนอประเด็นที่เด่นชัดใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยจำนวนทั้งสิ้น 3 ประเด็น ดังกล่าวต่อไปนี้

1) **ผู้เรียน** สาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ส่วนหนึ่งมาจากผู้เรียนโดยตรง สาเหตุดังกล่าวมาจากแรงจูงใจและความพร้อมในการเรียนที่ลดน้อยลง ขาดความมุ่งมั่นพยายามในการเรียนและประสบกับภาวะความเหนื่อยล้าทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียน โดยมีสาเหตุมาจากการขาดความสามารถในการกำกับตัวเองในการเรียนรู้ (Self-regulated learning) โดย สาลีณี จงใจสุธรรม นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุลและวินัย คำสุวรรณ ได้อธิบายความหมายของ คำว่า การกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไว้ว่า

การกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนในการตั้งเป้าหมายใช้กลวิธีในการสังเกต จัดการ และควบคุมการกระทำของตนเอง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและการรู้คิดในการเรียนรู้ประกอบด้วยกลวิธีทางปัญญาและอภิปัญญา และกลวิธีการจัดการแหล่งเรียนรู้ (สาลินี จงใจสุธรรม, นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุลและวินัย ตำสุวรรณ, 2558: 22)

ในขณะที่ กาญจนา รักษ์วงศ์ ได้อธิบายการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเองมาจากแรงจูงใจในการเลือกกลวิธีในการเรียน ไว้ว่า



การกำกับตัวเองในการเรียน (Self-regulated Learning) หมายถึง การที่ให้นักเรียนมีการดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และทักษะต่าง ๆ โดยมีแรงจูงใจ (Motivation) ที่กระทำด้วยตนเองและมีการเลือกใช้กลวิธีในการเรียน (Learning strategies) ซึ่งประกอบด้วยกลวิธีทางปัญญาและกระบวนการรู้คิดทางปัญญา (Cognitive and metacognitive strategies) ต่าง ๆ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม (กาญจนา รักษ์วงศ์, 2554: 13)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CH อีกทั้ง เบญจวรรณ ตันประดิษฐ์และสุปภาณี สนธิรัตน์ ได้ให้ความหมายของคำว่า การกำกับตัวเอง ไว้ว่า “การกำกับตัวเอง หมายความว่า กระบวนการที่ช่วยให้นิสัยจัดการกับความคิด พฤติกรรมและอารมณ์ เพื่อให้เกิดความสำเร็จในการเรียน” (เบญจวรรณ ตันประดิษฐ์และสุปภาณี สนธิรัตน์, 2558: 124)

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า การกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การจัดการ ควบคุมความคิด พฤติกรรมและอารมณ์ของผู้เรียน เพื่อให้ได้รับความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่ส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการกำกับกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-regulated learning) พบว่า การกำกับกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการเรียนของตนเอง ดังที่ นฤวรรณ สระคำ จิตตินันท์ บุญสถิรกุลและกรรณา นักคัม ได้ อธิบายผลการวิจัยในหัวข้อ ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชินี จังหวัดกรุงเทพมหานคร ไว้ว่า

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองมีวินัยในการเรียนสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการกำกับตัวเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียน 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีวินัยในการเรียนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม 3) จากกิจกรรมที่ได้ทำส่งผลให้นักเรียนมีวินัยในการเรียนสามารถควบคุมตนเองทั้งด้านอารมณ์และพฤติกรรมมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความอดทนและมีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น (นฤวรรณ สระคำ จิตตินันท์ บุญสถิรกุลและกรรณา นักคัม 2565: 36)

อีกทั้ง ทาริกา สมพงษ์ วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์และอุษา ปราบพงษ์ ได้ อธิบายผลการวิจัยในหัวข้อ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง เรื่องชนิดและหน้าที่ของคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไว้ว่า

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง เรื่องชนิดและหน้าที่ของกลุ่มคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง เรื่องชนิดและหน้าที่ของคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง เรื่องชนิดและหน้าที่

ของคำอยู่ในระดับมาก 4) ความสามารถในการกำกับตนเอง
 ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการกำกับ
 ตนเอง เรื่องชนิดและหน้าที่ของคำอยู่ในระดับมาก (ทาริกา
 สมพงษ์ วิจิตรรา วงศ์อนุสิทธิ์และอุษา ปราบพงษ์, 2563: 33)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับ การกำกับ
 การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-regulated learning) พบว่า การกำกับการเรียนรู้
 ด้วยตนเอง มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ความรู้ต่าง ๆ ที่
 ดีขึ้น ผู้เรียนมีความสามารถในการควบคุมตนเองทางด้านอารมณ์และ
 พฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น รวมไปถึงการมีวินัย ความอดทนและความ
 รับผิดชอบในการเรียน มีเพิ่มมากขึ้น จากข้อดีของการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในการออกแบบบทการแสดง โดยนำเสนอ
 เรื่องราวในด้านตรงกันข้ามว่า ถ้าผู้เรียนขาดการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะทำ
 ให้ผู้เรียนขาดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และ
 พฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่ลดลง รวมไปถึงการมีระเบียบวินัย ความอดทน ความ
 รับผิดชอบที่ลดลง จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการ
 ออกแบบบทการแสดงและออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองก์ที่ 2 ตอนที่ 1 การขาด
 สมาธิในการเรียนและการแสดงในองก์ที่ 4 ตอนที่ 4 การเกิดพฤติกรรมที่รุนแรง
 ผ่านการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของผู้เรียนในการแสดง

2) **ครูผู้สอน** มาจากการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบที่เคร่งครัด มอบหมาย
 งานให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจัดทำรายงานมาส่งให้กับครูผู้สอน อีกทั้งให้ผู้เรียนจด
 บันทึกรหรือเขียนในสิ่งที่ครูสอนในคาบนั้นและนำสิ่งที่ได้จากการจดบันทึกส่งคืนแก่
 ครูผู้สอน ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดังกล่าวทำให้ผู้เรียนในระดับ
 มัธยมศึกษาเกิดความเครียด ขาดความสนใจและนำไปสู่ภาวะการเรียนรู้ถดถอย
 ตามมา จากสาเหตุดังกล่าวข้างต้น มาจากการที่ครูผู้สอนจัดรูปแบบชั้นเรียนที่นิยม
 ในการเรียนการสอนของประเทศไทยในปัจจุบัน โดยเป็นรูปแบบชั้นเรียนที่เน้นครู
 เป็นสำคัญ (Teacher Centered) ดังที่ วินัส ภัคตินรธา ได้อธิบายถึงลักษณะ
 รูปแบบชั้นเรียนที่เน้นครูเป็นสำคัญ ไว้ว่า

การจัดรูปแบบชั้นเรียนที่เน้นครูเป็นสำคัญ (Teacher Centered) การทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชั้นเรียนจึงเกิดจากครูเป็นส่วนใหญ่ นักเรียนไม่ค่อยได้มีโอกาสได้พูด ได้คิด ได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน โดยวิธีการจัดการสอนครูมาขึ้นบรรยายอธิบายความรู้อยู่หน้าห้องและให้นักเรียนอ่านตามหนังสือไปพร้อม ๆ กันทั้งชั้นเรียน สื่อการสอน คือ ซอล์ก กระดานดำและหนังสือแบบเรียน ลักษณะการจัดโต๊ะครูจึงมักจะจัดอยู่หน้าห้องเรียนและมีโต๊ะนักเรียนวางเรียนกันเป็นแถว (วินัส ภัคดีนรา, 2564: 12)

ในขณะที่ ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน ได้อธิบายถึงรูปแบบการสอนของครูไทยที่นิยมใช้ ไว้ว่า

ครูไทยถนัดและนิยมการสอนแบบการสื่อสารทางเดียว (Direct Teaching) เนื่องจาก มีความสะดวก เตรียมเนื้อหาที่เรียนมาบรรยายให้ผู้เรียนได้ง่าย ควบคุมชั้นเรียนง่าย ควบคุมการสอนง่าย ชั้นเรียนเป็นไปตามระบบขั้นตอนและการวางแผนตามที่ครูกำหนด รูปแบบการสอนแบบการสื่อสารทางเดียว (Direct Teaching) เป็นการสอนที่ครูเตรียมมาทั้งหมดแล้วก็นำมาบอกเด็กเอง จะเน้นในรายละเอียดและขั้นตอนต่าง ๆ ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติตามที่ครูสอน โดยการสอนที่เป็นที่นิยมและชัดเจน คือ การสอนแบบบรรยาย แบบฝึกปฏิบัติ แบบฝึกตามครู ซึ่งการสอนรูปแบบนี้ผู้เรียนจะมีบทบาทน้อย (ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน, 2564: 6-7)

อีกทั้ง ศิริพันธ์ ศิริพันธ์ วิชัย วงศ์สุวรรณและอัญรัตน์ นาเมือง ได้ อธิบายถึงรูปแบบการสอนแบบบรรยาย ไว้ว่า

วิธีสอนแบบบรรยาย (Lecture Method) เป็นวิธีการสอนที่ครูผู้สอนทุกคนเคยชิน เพราะ ใช้อายุเสมอ โดยครูเป็นผู้เตรียมศึกษาหาความรู้และนำมาบรรยายให้ผู้เรียนฟัง หากมีสื่อ

การเรียนการสอน เช่น แผนภูมิ รูปภาพ แผนที่ ฯลฯ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ อาจมีการซักถามตอบคำถามตามโอกาสที่เหมาะสม จุดมุ่งหมายของการสอนแบบบรรยาย มุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างกว้างขวางในเวลาที่กำหนดและสามารถสอนผู้เรียนในจำนวนมาก ๆ ได้ ประหยัดค่าใช้จ่าย ดังนั้นผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการพูด การอธิบายที่เรียบเรียงให้เข้าใจง่ายชัดเจน (ศิริพันธุ์ ศิริพันธุ์ วิชัย วงศ์สุวรรณและอัญรัตน์ นาเมือง, 2557: 13)

ดังนั้น รูปแบบชั้นเรียนที่เน้นครูเป็นสำคัญ (Teacher Centered) คือวิธีการสอนที่ผู้สอนเป็นผู้เตรียมความรู้มาบรรยายให้ผู้เรียนฟัง โดยเน้นบรรยายเนื้อหารายละเอียดและขั้นตอนต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนจำนวนมากในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามเวลาที่กำหนด รูปแบบชั้นเรียนในลักษณะดังกล่าวไม่ค่อยได้มีโอกาสได้พูด ได้คิด ได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน ดังนั้นการที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความเข้าใจ ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการพูด การอธิบายที่เรียบเรียงให้เข้าใจง่ายชัดเจน

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับรูปแบบชั้นเรียนที่เน้นครูเป็นสำคัญ (Teacher centered) พบว่า การเรียนการสอนในชั้นเรียนที่เน้นครูเป็นสำคัญ จะเป็นรูปแบบการเรียนการสอน ที่ครูผู้สอนในประเทศไทยนิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวมีการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนเพียงผู้เดียว ถ้าในกรณีที่ผู้เรียนพบครูผู้สอนที่ไม่มีความสามารถในการอธิบาย เรียบเรียงเนื้อหาที่นำมาสอนให้ผู้เรียนเข้าใจได้ชัดเจนและไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นในระหว่างการเรียน จะทำให้ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น ไม่มีโอกาสได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีโอกาสได้ลงมือปฏิบัติทดลองด้วยตนเองหรือการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาหรือองค์ความรู้ที่เรียน จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงและออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในองก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองก์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย

นอกจากนี้ เรื่อง อำนาจนิยมของการถ่ายทอดองค์ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน มีส่วนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอยด้วยเช่นกัน ดังที่ วสันต์ ปวนปันวงศ์ และภาณุวัฒน์ พุจักรคำ ได้อธิบายถึงลักษณะและผลกระทบของความสัมพันธ์แบบอำนาจนิยมระหว่างครูและลูกศิษย์ ไว้ว่า

ความสัมพันธ์ของครูกับลูกศิษย์ในสถาบันการศึกษาของไทยมีการจัดวางอำนาจสูง-ต่ำ ในลักษณะที่ครูเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์และได้รับสิทธิพิเศษบางอย่างเหมือนนักเรียน ได้แก่ การแบ่งแยกพื้นที่ใช้สอยออกจากกันระหว่างครูกับนักเรียน และส่งเสริมให้ครูมีสิทธิพิเศษเหมือนนักเรียน ทั้งในด้านที่เป็นรูปธรรมและพิธีกรรม ฉะนั้นแล้วครูจึงมีอำนาจในการบังคับหรือชี้แนะทางให้ศิษย์ปฏิบัติตามได้อย่างชอบธรรม ความสัมพันธ์เชิงอำนาจในลักษณะนี้ถูกผลิตซ้ำผ่านกลไกทางวัฒนธรรมและกลไกทางการเมืองอย่างแยกกาย ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ของครูกับศิษย์ในบริบทของอำนาจนิยมนี้ นำมาซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ได้ส่งเสริมปัจเจกบุคคลของผู้เรียน โดยครูจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ไปตามนโยบายของรัฐและผู้เรียนก็ยากที่จะตั้งคำถามต่อการจัดการเรียนรู้ของครู อันนำมาซึ่งพฤติกรรมการเพิกเฉยต่ออำนาจนิยม (วสันต์ ปวนปันวงศ์ และภาณุวัฒน์ พุจักรคำ, 2563: 258)

อีกทั้ง วิธีการทำให้กลัว คือวิธีการควบคุมผู้เรียนให้อยู่ภายใต้อำนาจของครูผู้สอนที่ง่ายที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีระเบียบวินัยและเป็นเด็กดี ดังที่ ธนวรรณ สุวรรณपाल ได้อธิบายถึงวิธีการใช้อำนาจนิยม โดยวิธีการทำให้กลัว ไว้ว่า

...การใช้อำนาจนิยมหรือการเรียกร้องหาไม้เรียว ๆ เพื่อให้เด็กมีวินัย ให้เด็กเป็นเด็กดี มันเกิดจากการที่เราต้องควบคุม หมายความว่าตัวครูเอง ตัวโรงเรียนเองหรือแม้แต่สังคมไทยเราเอง เราไม่มีวิธีการอื่นในการขัดเกลาหรือเลี้ยงดูเขา เราใช้วิธีที่ง่ายที่สุดก็คือ ทำให้กลัว ทำให้เซ็ดหลาบ ทำให้จำ

ว่าถ้าไม่ทำอย่างนี้เธอเจ็บนะ เธอจะโดนตี พอทำไปซ้ำ ๆ มันก็จะเกิดกระบวนการเรียนรู้ว่า อ้อฉันจะต้องทำแบบนี้ละ ถึงจะไม่โดนตี (ธนวรรณ สุวรรณपाल อ้างถึงในเวิร์กพ้อย ทูเดย์, 2563: ออนไลน์)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับการใช้อำนาจนิยมระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน พบว่า การใช้อำนาจนิยมในสถานศึกษานอกเหนือจากการประพฤติปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าแสดงออก เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถควบคุมความประพฤติของผู้เรียนให้ปฏิบัติตนอยู่ในภายใต้กฎระเบียบของโรงเรียนและข้อตกลงระหว่างครูผู้สอนแล้ว ยังถูกสะท้อนผ่านพิธีกรรม การสิทธิพิเศษเหนือผู้เรียน และการใช้สอยพื้นที่และอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในโรงเรียน จากประเด็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงและออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการแสดงครั้งที่ 3 ตอนที่ 2 พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของครูผู้สอน ผ่านการใช้อำนาจที่เหนือกว่าของครูผู้สอนในการสั่งให้ผู้เรียนส่งงานที่มอบหมายภายในคาบเรียนและการใช้พฤติกรรมที่รุนแรงและไม่เหมาะสมในการตรวจงานของผู้เรียน ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ชอบ หวาดกลัวและเสียใจ อีกทั้ง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ แก้วอัมพันกสิขาว และแก้วอัมบาร์สีด้า ที่มีระดับความสูงที่แตกต่างกันสื่อถึงสถานะระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน

3) โรงเรียน นโยบายและการบริหารจัดการ มาจากการเปลี่ยนแปลงนโยบาย บ่อยจนเกินไป ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน ไม่สามารถวางแผนการเรียนและชีวิตของผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนไม่มีสมาธิเพียงพอที่จะจดจ่อกับการเรียนได้ดีเท่าที่ควร ดังที่ สมพร หลิมเจริญ ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่มีการใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยปรับตามความเหมาะสมของสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ไว้ว่า

จากสภาพปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 2019 ทำให้ประเทศไทยมีผู้ติดเชื้อโควิด 2019 เป็นจำนวนมาก ส่งผลให้โรงเรียนทั่วประเทศไม่สามารถจะจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ แต่โรงเรียนก็ต้องเปิดการเรียนการสอนตามปกติวิธีใหม่ในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแบบ On-line, On-hand, On-air, On-demand หรือรูปแบบอื่น ๆ ตามความเหมาะสมกับสภาพความพร้อมของโรงเรียน ของครูผู้สอนและของนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนมีคุณภาพเป็นไปตามหลักสูตรสถานศึกษาเต็มตามศักยภาพของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียนได้นั้น โรงเรียนจะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับสภาพความพร้อมของโรงเรียน ครูผู้สอนและนักเรียน (สมพร หลิมเจริญ, ม.ป.ป: ออนไลน์)

รวมถึงการบริหารจัดการที่เข้มงวดเกินไปของโรงเรียน ขาดความยืดหยุ่นหรือนโยบายเกี่ยวกับการประเมินบุคลากรครูในโรงเรียน การประกันคุณภาพของโรงเรียน ดังที่ คมชัดลึก ได้อธิบายถึงภาระงานครูที่ต้องรับผิดชอบ นอกเหนือจากงานสอนหนังสือเด็กเป็นจำนวนมาก ไว้ว่า

ข้าราชการครู มีความรับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนก็จริง แต่นั่นไม่ใช่งานทั้งหมดที่ครูต้องแบกรับ การจัดการเรียนการสอนเป็นงานที่ต้องปฏิบัติเพื่อความก้าวหน้าในหน้าที่การงานและวิทยฐานะที่สูงขึ้น ครูยังต้องแบกรับการประเมินทั้งในระดับโรงเรียน สำนักเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศ... นอกเหนือจากการประเมินแล้ว ยังมีงานประจำที่ต้องปฏิบัติอีกมากมายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น รายงานต่าง ๆ ในรอบปี งานที่เกี่ยวข้องกับองค์กรภายนอกโรงเรียนและงานที่สำคัญที่สุด ที่ครูต้องทำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คือ งานอื่น ๆ ที่ผู้บังคับบัญชามอบหมายเป็นงานที่ไม่มีเวลา ไม่มีขอบเขตที่ชัดเจน ปฏิเสธไม่ได้ ต้องก้มหน้าปฏิบัติโดยไม่ปริปาก (คมชัดลึกออนไลน์, 2564: ออนไลน์)

อีกทั้ง การบริหารจัดการงานด้านการจัดตารางเรียนที่บางโรงเรียนมีการกำหนดให้ลดคาบเรียนลงโดยให้ผู้เรียนเรียนแต่รายวิชาหลัก จึงทำให้บางรายวิชาต้องงดการจัดการเรียนการสอน ทำให้เกิดผลกระทบกับผู้เรียนที่ไม่ได้เรียนรู้ในรายวิชาอื่น โดยมีสาเหตุมาจากรูปแบบหลักสูตรการศึกษาพื้นฐานของประเทศไทยที่เน้นเนื้อหาการเรียนมาก ดังที่ ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์ ได้ อธิบายถึงรูปแบบหลักสูตรของไทย ไว้ว่า

หลักสูตรการศึกษาพื้นฐานของไทยในปัจจุบัน เน้นเนื้อหา
มาก ครูจำเป็นต้องใช้เวลาเยอะเพื่อสอนได้ครบถ้วนและไม่เอื้อให้
นักเรียนมีส่วนร่วม (Active learning) เท่าที่ควรและหากยังใช้
หลักสูตรเดิมในการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์โควิด-19 ครู
จะต้องใช้เวลาสอนมากขึ้นเพื่อสอนให้ครบถ้วน (ภูษิมา ภิญโญ
สินวัฒน์, 2563: ออนไลน์)

นอกจากนี้ ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์ ได้ อธิบายเพิ่มเติมว่า หลักสูตร
การศึกษาพื้นฐานของประเทศไทย มีข้อจำกัดเกี่ยวกับโครงสร้างเวลาเรียนที่
ค่อนข้างแข็งตัว ไว้ว่า

ในกรณีของไทย แม้หลักสูตรแกนกลางของไทยจะเปิดให้มี
ความยืดหยุ่นในการกำหนดชั่วโมงเรียน แต่ก็ยังมีข้อกำหนดเกี่ยวกับ
โครงสร้างเวลาเรียนที่ค่อนข้างแข็งตัว ดังนั้นหากกระทรวงศึกษาธิการ
ช่วยผ่อนคลายโครงสร้างเวลาเรียนลงและเปิดช่องทางทางการ
สื่อสารให้ครูได้สอบถามข้อสงสัย ก็จะช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ครู
ออกแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น (ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์, 2563:
ออนไลน์)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและข่าวสารเกี่ยวกับสาเหตุ
ภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่มาจากโรงเรียน พบว่า การเปลี่ยนแปลงนโยบาย
การบริหารจัดการของโรงเรียนและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอน
ของครูผู้สอนบ่อยครั้ง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสับสน ไม่สามารถวางแผนการ
เรียนและไม่สมาธิเพียงพอที่จะจดจ่อกับการเรียนการสอน นอกจากนี้การ

บริหารจัดการของทางโรงเรียนที่มอบหมายภาระงานให้ครูผู้สอนมากเกินไป จนทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถเตรียมแผนการสอนหรือการเตรียมเนื้อหาที่จะนำมาสอนในชั้นเรียนได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งรูปแบบหลักสูตรการศึกษาพื้นฐานของไทยที่เน้นเนื้อหาในการเรียนที่มากจนเกินไป ประกอบกับโครงสร้างเวลาเรียนที่ค่อนข้างแข็งตัว ทำให้ครูผู้สอนต้องใช้เวลาสอนเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาได้อย่างครบถ้วน จึงทำให้ต้องมีการลดเวลาคาบเรียน และงดการเรียนการสอนในบางรายวิชาในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อีกทั้งทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถออกแบบการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงและออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 2 ตอนที่ 4 การเรียนการสอนในรูปแบบเดิม ที่สะท้อนการผ่านการทำอากัปกิริยาต่าง ๆ เช่น ทำเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือ ที่ทำท่าซุดซ้ำจำนวน 2 รอบ องค์ที่ 3 ตอนที่ 2 ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ที่ครูผู้สอนได้ใช้รูปแบบวิธีการสอนที่หลากหลายภายในหนึ่งคาบเรียน ที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่ครูผู้สอนที่ครูผู้สอนรายวิชา แต่สุดท้ายผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียนและการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 1 ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ผ่านการใช้กระดาษสีจำนวนมากและมีสีสันทันทีที่หลากหลาย เพื่อสื่อถึงการเรียนเนื้อหาในหลากหลายวิชาจำนวนมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงจำนวนทั้งหมด 3 ประเด็น ได้แก่ สาเหตุที่มาจากผู้เรียน สาเหตุที่มาจากครูผู้สอนและสาเหตุที่มาจากโรงเรียน แต่ในการแสดงการสร้างสรรคมนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้ประเด็นสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่มาจากผู้เรียนและครูผู้สอนเป็นหลัก ในการนำเสนอเรื่องราวของการแสดง เนื่องจาก ผู้เรียนและครูผู้สอนถือเป็นกลุ่มบุคคลสำคัญที่ช่วยสะท้อนสภาพของการศึกษาที่เกิดขึ้นของประเทศได้อย่างชัดเจน ผ่านการนำเสนอข้อมูลผ่านทางเอกสาร บทความ งานวิจัยและข่าวในประเด็นต่าง ๆ ที่

เกี่ยวข้องกับการศึกษา ดังนั้น การที่ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่มาจากผู้เรียนและครูผู้สอน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงสาเหตุของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อันนำมาไปสู่การเกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยของผู้เรียนและครูผู้สอน

2.3.3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในประเด็นผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อโดยอิงประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เกี่ยวกับผลกระทบจากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลเป็นหลัก เนื่องจาก ผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยได้โดยตรง และเป็นผลกระทบที่พบเห็นได้อย่างชัดเจนจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องจำนวนทั้งสิ้น 4 ประเด็น โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

3) ผลกระทบต่อสุขภาพกาย: มีสาเหตุมาจากการนอนหลับพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ เนื่องจาก การเข้านอนดึกจากการอ่านหนังสือ การทำการบ้านหรือรายงานและการเตรียมสอบ ความเครียดและวิตกกังวลจากเหตุการณ์ต่างๆ และสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการนอนหลับ ทำให้คุณภาพการนอนของผู้เรียนที่ไม่ได้คุณภาพ ส่งผลกระทบทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียน นอกจากนี้การนอนหลับพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ส่งผลทำให้เกิดอาการไม่สบายทางร่างกายต่าง ๆ ดังที่ ผาณิตา ชนะมณี สุนุตตรา ตะบูนพงศ์และณอมศรี อินทนนท์ ได้อธิบายถึงผลการวิจัยในด้านอาการไม่สบายทางร่างกาย ไว้ว่า “ร้อยละ 65.3 มีอาการไม่สบายทางร่างกาย โดยอาการไม่สบายที่พบบ่อย ได้แก่ อาการปวดศีรษะ คัดจมูก น้ำมูกไหล ไข้ ตัวร้อน เวียนศีรษะ หน้ามืด วิงเวียนและปวดท้อง” (ผาณิตา ชนะมณี สุนุตตรา ตะบูนพงศ์และณอมศรี อินทนนท์, 2549: 168)

ในขณะที่ ขวัญธิดา พิมพการ พจนารถ เกื้อสกุลและกิตติ เกื้อสกุล ได้อธิบายถึงระดับความเครียดส่งผลกระทบต่อคุณภาพการนอนของนักเรียนสายอาชีพ รวมไปถึงการกล่าวถึงผลกระทบต่อสุขภาพจากการนอนหลับไม่เพียงพอ ไว้ว่า

นักศึกษาสายอาชีพอาจจะมีการจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ไม่ดีหรืออาจจะเลือกใช้วิธีการจัดการความเครียดที่ไม่ถูกต้อง เช่น จึงอาจจะส่งผลกระทบต่ออาการนอนหลับในแต่ละวันได้ โดยภาวะเครียดในระดับต่าง ๆ ทำให้วงจรการนอนหลับเกิดความแปรปรวนและระยะเวลาการนอนหลับทั้งหมดลดลง ปัจจุบันปัญหาการนอนหลับและการนอนไม่เพียงพอของวัยรุ่นส่งผลกระทบต่อสุขภาพวัยรุ่นในทางลบหลายด้าน อาทิ สุขภาพกาย ภาวะการทำงาน รวมถึงสุขภาพจิตหรือจิตสังคม ความสามารถในการเรียนและพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ (ขวัญธิดา พิมพการ พจนารถ เกื้อสกุลและกิตติ เกื้อสกุล, 2564: 269)

ผลกระทบต่อทางด้านสุขภาพกายจากปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอย ส่งผลทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายช้าลง ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 9 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ไว้ว่า “สมรรถภาพทางร่างกายเริ่มตอบสนองช้าลงหรือสิ่งที่ร่างกายทำเป็นกิจวัตรเริ่มถดถอย” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 9, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2566)

อีกทั้ง จากปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอย ทำให้รับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายในด้านอื่น ๆ ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 8 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ไว้ว่า “ทานอาหารไม่ค่อยเป็นเวลา ร่างกายอ่อนเพลีย ร่างกายเฉื่อยชา ไม่มีความกระตือรือร้น” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 8, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยและบทสัมภาษณ์ เกี่ยวกับผลกระทบต่อสุขภาพกายจากภาวะการเรื้อรังถดถอย พบว่า จากปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอยส่งผลกระทบต่อสุขภาพ โดยส่วนใหญ่เกิดจาก

การนอนหลับพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้เกิดอาการเจ็บป่วย ภาวะการทำงานที่ลดลง การเคลื่อนไหวร่างกายที่ช้าลง อีกทั้งส่งผลกระทบต่อ การรับประทานอาหารที่ไม่เป็นเวลา จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบลีลนาฏศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 3 ตอนที่ 4 ผลกระทบที่ต้องเผชิญ ที่กล่าวถึงปัญหาสุขภาพจากการรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา เนื่องจาก ความกังวลเรื่องการอ่านหนังสือสอบและการทำการบ้านให้ทันเวลาตามที่ครูมอบหมาย จนนำไปสู่ความไม่ยอมอาหารและเกิดอาการปวดท้อง อีกทั้งการนอนหลับพักผ่อนไม่เพียงพอ

2) ผลกระทบต่อสุขภาพจิต: มีสาเหตุมาจากปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนและเนื้อหาวิชาที่ไม่เหมาะสม ที่ส่งผลต่อความตั้งใจและสมาธิของผู้เรียนลดน้อยลง การมอบหมายภาระงานของครูผู้สอนที่เพิ่มมากขึ้น ส่งผลทำให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพจิต ได้แก่ ความเครียด ดังที่สุภาภรณ์ ทนเถื่อน ได้อธิบายถึงลักษณะของความเครียด ไว้ว่า

ความเครียด เป็นภาวะของร่างกายและจิตใจตอบสนองต่อสิ่งที่มาคุกคามทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล รวมทั้งเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความกดดัน ความทุกข์และไม่สบายใจ ทำให้เกิดการปรับตัวต่อสิ่งคุกคามนั้น ๆ เพื่อรักษาสมาดุลของตนไว้ โดยแสดงออกมาทางร่างกาย จิตใจและพฤติกรรม ซึ่งมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล (สุภาภรณ์ ทนเถื่อน, 2553: 11)

ต่อมา ในเรื่องอาการของความเครียดที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล จะแสดงออกผ่านทางร่างกาย จิตใจและพฤติกรรม ดังที่ กรมสุขภาพจิต ได้อธิบายถึงลักษณะของอาการต่าง ๆ ที่เกิดจากความเครียด ไว้ว่า

ตามปกติความเครียดภายในจิตใจจะส่งผลให้เกิดอาการทางกายที่สังเกตได้อย่างชัดเจน ได้แก่ ปวดศีรษะ หลับยากหรือหลับไม่สนิท เหนื่อยง่ายกว่าปกติ กินมากกว่าปกติ หรือเบื่ออาหาร ท้องผูกหรือท้องเสียบ่อย ๆ ท้องอืดท้องเฟ้อ

รู้สึกตื่นเต้นหรือตกใจง่าย ฝันร้าย หายใจไม่เต็มที่หรือถอนหายใจบ่อยๆ ประจำเดือนมาไม่ปกติหรือสมรรถภาพทางเพศลดลง หงุดหงิดกับคนรอบข้าง ปวดต้นคอและไหล่ มือเท้าเย็น ใจสั่น ไม่มีสมาธิ (กรมสุขภาพจิต, 2540: 7)

ผลกระทบทางด้านสุขภาพจิตจากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ส่งผลทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นใจและความประหม่า ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยหมายเลข 3 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ไว้ว่า “รู้สึกได้ถึงความไม่มั่นใจในตัวเองในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ หรือการกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องเกิดจากความรู้ในตอนนั้น รวมถึงความประหม่าที่จะทำอะไรต่าง ๆ ในช่วงเวลานั้น” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 3, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

นอกเหนือจากความเครียดที่ผลกระทบทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ยังมีภาวะต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ ภาวะสมองเต็ม ดังที่ Kalyaga et al. และ Sweller ได้อธิบายถึงความหมายของภาวะสมองเต็ม ไว้ว่า

ภาวะสมองเต็ม หรือ ภาวะข้อมูลมากเกินไปจนความจำเป็น (Cognitive Overload) คือ ความสามารถของสมองที่สามารถเก็บข้อมูลใหม่ที่ได้รับเข้ามาในระบบความจำระยะสั้นได้อย่างจำกัดในแต่ละครั้ง หากระบบความจำได้รับข้อมูลเข้ามาในระบบความจำเป็นจำนวนมาก ประสิทธิภาพของระบบความจำระยะสั้นลดลง ส่งผลให้ความสามารถในการรับข้อมูลของผู้เรียนเป็นไปอย่างจำกัดหรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนถูกแทรกแซงได้ด้วยเช่นกัน (Kalyaga et al., Sweller อ้างถึงใน รอสดี จะปะกียา และชลลดา เลหาทวีรียนนท์, 2560: 62)

ภาวะการเรียนรู้ถดถอยส่งผลทำให้เกิดภาวะหมดไฟด้วยเช่นกัน ดังที่ ศรีสกุล ฉะยบแหลมและเพ็ญนภา แดงด้อมยุทธ์ อธิบายถึงความหมายของภาวะหมดไฟ ไว้ว่า

ภาวะหมดไฟ (Burnout Syndrome) คือ ภาวะที่บุคคลมีความรู้สึกหดหู่ ท้อแท้ เบื่อหน่าย อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย นอนไม่หลับ หงุดหงิดง่าย มองโลกในแง่ลบ รู้สึกว่าตนไร้ความสามารถ เริ่มมาทำงานสายบ่อยขึ้น หรือมีความรู้สึกไม่อยากเรียน ไม่มีความสุขในการเรียน การบริหารจัดการเวลาแย่ลง อันมาจากสาเหตุต่าง ๆ ดังนี้ การได้รับภาระงานที่หนักหรือมีปริมาณมากอย่างต่อเนื่องยาวนาน การได้รับความไม่ยุติธรรม ขาดอำนาจการตัดสินใจ รู้สึกไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม ได้รับแต่คำตำหนิไม่เคยได้รับคำชื่นชมจากครูผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน ปัญหาความไม่สมดุลระหว่างงานกับชีวิตส่วนตัวและความเข้มแข็งทางอารมณ์ในระดับต่ำ (ศรีสกุล ฉียบแหลมและเพ็ญภา แดงด้อมยุทธ, 2562: 46)

อีกทั้ง ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 4 ที่ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบทางด้านสุขภาพจิตจากปัญหาภาวะการเรียนรู้อุดถ้อย ไว้ว่า “ความเครียดจากการที่นึกถึงการเรียนในอนาคตแล้วมีความรู้สึกว่าตัวเองยังมีความรู้ไม่มากพอและไม่เพียงพอที่จะไปแข่งขันกับคนอื่น ซึ่งความเครียดนี้ก็นำไปสู่ความท้อและทำให้หมดไฟในการเรียน นอกจากนี้ยังทำให้ใจร้อนขึ้นด้วย” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 4, สัมภาษณ์, 29 มกราคม 2566)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยและบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบทางด้านสุขภาพจิตจากภาวะการเรียนรู้อุดถ้อย พบว่า จากปัญหาภาวะการเรียนรู้อุดถ้อยส่งผลกระทบต่อสุขภาพ โดยส่วนใหญ่เกิดจากความเครียด ที่ส่งผลกระทบทำให้เกิดอาการไม่สบาย การดำเนินงานที่ไม่สามารถดำเนินได้บรรลุตามเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้และประสิทธิภาพในการจดจำลดลง นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทำให้เกิดภาวะสมองเต็มและภาวะหมดไฟอีกด้วยเช่นกัน จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 3 ตอนที่ 1 บทนำและองค์ที่ 3 ตอนที่ 2 ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ผ่านการนำเสนอความเครียดของครูผู้สอนที่ได้เห็นผลการเรียนจากการตรวจแบบฝึกหัดและความพยายามของครูผู้สอนในการหาวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนในชั้นเรียน องค์ที่ 3 ตอนที่ 4 ผลกระทบที่ต้องเผชิญ ที่ผู้เรียนเกิดความเครียดหลังจากการที่เผชิญหน้ากับ

ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนและองค์ที่ 4 ตอนที่ 4 การเกิดพฤติกรรมที่รุนแรง ที่กล่าวถึงผู้เรียนเกิดความเครียด พัฒนาไปสู่ความคับคั่ง จนนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่รุนแรง

3) ผลกระทบด้านการเรียนรู้: ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้เรื่องใหม่ หรือบทเรียนใหม่ได้ช้าลง และไม่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เดิมที่เคยสอนไปในครั้งก่อนมาประยุกต์ใช้หรือต่อยอดจากการเรียนการสอนในครั้งต่อไปได้ ตลอดจนการมีความคงทนของความรู้ความเข้าใจในบทเรียนที่ลดลง ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 6 ที่ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบทางการเรียนรู้จากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ไว้ว่า “เรียนรู้ได้ช้า ต้องใช้เวลามากกว่าคนอื่น คล้ายกับต้องย่ำคิดย่ำทำในสิ่งที่ไม่เข้าใจไปเรื่อย ๆ เหมือนคนอื่นก้าวไปข้างหน้าได้ทีสามแต่เรากลับย่ำอยู่ที่ขั้นแรก” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 6, **สัมภาษณ์**, 24 กุมภาพันธ์ 2566)

ผลกระทบด้านการเรียนรู้จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิในการเรียนลดลง อันเกิดจากสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งการที่ไม่ได้ลงมือปฏิบัติในรายวิชาที่เรียนปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 3 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ไว้ว่า

แน่นอนว่าในช่วงภาวะการเรียนรู้ถดถอยนั้น ก็จะส่งผลกระทบต่อทางด้านการเรียนรู้โดยตรง โดยในภาวะการเรียนรู้ถดถอยของฉัน เกิดขึ้นในช่วงการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งการที่ไม่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนร่วมกับผู้อื่นนั้น ก็ส่งผลกระทบต่อสมาธิในการสนใจเรียนที่ลดลง อาจเป็นเพราะส่วนหนึ่งของพฤติกรรมมนุษย์ ที่ไม่สามารถจดจ่ออยู่กับสิ่ง ๆ หนึ่งได้ในระยะเวลาอันยาวนาน จึงทำให้เมื่อต้องนั่งเรียนออนไลน์คนเดียวในห้องส่วนตัวก็ทำให้เราหลุดโฟกัสได้ง่ายกว่าเดิม รวมถึงสภาพแวดล้อมในการเรียนที่ไม่เหมาะสมกับการเรียน เช่น มีเสียงรบกวนจากบ้านข้าง ๆ เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลทำให้การเรียนรู้ไม่มีประสิทธิภาพมากพอที่จะทำให้เราเข้าใจได้อย่างถ่องแท้และอีกปัจจัยหนึ่งคือการเรียนรู้โดยที่ไม่ได้เห็นของจริงหรือไม่ได้ปฏิบัติจริง จะทำให้

เราไม่ได้เข้าใจด้วยภาพแต่จะเข้าใจจากการท่องจำแทน ซึ่งการท่องจำนั้นสามารถเลื่อนหายได้ไปตามเวลา จึงกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่ผ่านมานั้นไม่ได้มีประสิทธิภาพมากพอที่จะทำให้ฉันได้รับความรู้ที่เข้าใจอย่างถ่องแท้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างสมบูรณ์ (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 3, **สัมภาษณ์**, 27 เมษายน 2566)

อีกทั้ง ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนลดลง มีความรับผิดชอบและระเบียบวินัยที่ลดลง เนื่องจาก มีทัศนคติต่อการเรียนและวิชาที่เรียนเปลี่ยนไป ที่สะท้อนผ่านทางพฤติกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การไม่เข้าห้องเรียน การไม่สนใจตั้งใจเรียน จนนำไปสู่การออกจากระบบการศึกษา อีกทั้งทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่มั่นใจในการถามครูผู้สอนในชั้นเรียน ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 7 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ ไว้ว่า “ปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ ได้แก่ เรียนไม่รู้เรื่อง ความวิตกกังวล คะแนนไม่ดีและไม่อยากทำงานหรือไปเรียน” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 7, **สัมภาษณ์**, 6 พฤษภาคม 2566)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยและบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบทางด้านการเรียนรู้จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย พบว่า จากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้เรื่องใหม่หรือบทเรียนใหม่ได้ช้าลง ใช้เวลาในการจดจำเนื้อหาที่เรียนแล้วไม่เข้าใจเป็นระยะเวลาานาน ไม่ได้เรียนรู้ทักษะทางด้านปฏิบัติ สมารถในการเรียนลดลง เนื่องจาก สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบและระเบียบวินัยในการเรียนลดลง จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงและออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 2 ตอนที่ 1 การขาดสมาธิในการเรียน ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิในการเรียน องค์ที่ 3 ตอนที่ 2 ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ผ่านการนำเสนอพฤติกรรมของผู้เรียนที่เรียนแล้วเกิดความไม่เข้าใจทั้งในการเรียนรู้แบบทฤษฎีและปฏิบัติ และองค์ที่ 3 ตอนที่ 3 พฤติกรรมไม่ฟังประสงค์ของครูผู้สอน ผ่านพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงถึงความไม่มีระเบียบในห้องเรียน

4) **ผลกระทบด้านการเข้าสังคม:** จากภาวะการเรียนรู้อดถอย มีส่วนทำให้เกิดผลกระทบทางการเข้าสังคม จากการที่เด็กเก็บตัวอยู่ในบ้านเป็นระยะเวลานาน เมื่อถึงช่วงเวลาที่ต้องกลับไปโรงเรียนหรือเข้าสังคมใหม่ ๆ จะเกิดความรู้สึกกระแวง ไม่กล้าทักทายผู้คน ไม่รู้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไรเมื่ออยู่ในสังคม จนนำไปสู่การถอยห่างไปโรงเรียน นอกจากผลกระทบที่เกิดขึ้นในด้านการเข้าสังคมแล้ว ยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง ที่ชอบอยู่ตัวคนเดียว ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 4 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ไว้ว่า “ในช่วงเกิดภาวะการเรียนรู้อดถอย เป็นช่วงที่เตรียมตัวสอบเข้ามหาลัย ทำให้ในช่วงนั้นไม่อยากเข้าสังคมและเลือกที่จะเก็บตัว เพื่อที่พยายามเรียนหนังสือให้ได้มากที่สุด” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 4, สัมภาษณ์, 29 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ ผลกระทบด้านการเข้าสังคม ส่งผลให้ชุดความคิดของเด็กบางคนในการประพฤตินั้นเปลี่ยนแปลงไป ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ดังที่ ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 1 ได้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ไว้ว่า “เกิดความไม่คุ้นชินกับการปรับตัวเข้าหาคนใหม่ ๆ ติดมือถือมากขึ้น ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับว่าเป็นช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่กินเวลาไปประมาณ 2-3 ปี ทำให้ชุดความคิดของคนเรานั้นเปลี่ยนไป อาจจะเนื่องจาก 2-3 ปี นั้นอยู่ในช่วงการเจริญเติบโตของเด็กบางวัย” (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 1, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2566)

อีกทั้ง ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 3 ได้อธิบายถึงผลกระทบจากการเข้าสังคมในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ผ่านทางระบบออนไลน์ ไว้ว่า

เนื่องจาก ในสังคมปัจจุบันมีการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตในการช่วยในเรื่องของการสื่อสารกันมากขึ้น ทำให้การเข้าสังคมในช่วงนั้นจะเป็นการเข้าสังคมแบบออนไลน์ รู้จักกันผ่านทางรูปภาพและวิดีโอ แต่ข้อเสียก็คือทำให้รู้สึกที่เราไม่ได้สนิทกันเท่าที่เราเคยเจอหน้ากัน จริง ๆ และในบางครั้งตอนเจอกันในชีวิตจริงก็จำหน้ากันไม่ได้ ทำให้การเข้าสังคมในช่วงนั้นรู้สึกไร้ประสิทธิภาพ

มากับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ เพราะถึงแม้เราจะได้อ่านจากผู้อื่นมากขึ้น แต่ก็จะเป็นการรู้จักแค่เพียงเวลาสั้น ๆ สุดท้ายแล้วก็ลืมหน้ากันไปได้ง่ายกว่าตอนที่ทำกิจกรรมที่ได้พบปะกันจริง ๆ (ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย หมายเลข 3, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2566)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลกระทบทางด้านการเข้าถึงจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย พบว่า จากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยส่งผลกระทบต่อด้านการเข้าถึงในเรื่องการปรับตัวเข้าหาผู้อื่น การไม่กล้าพบเจอหรือทักทายผู้อื่นในที่สาธารณะ การวางตัวในสังคม หรือแม้แต่การเกิดพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น จากเมื่อก่อนการชอบเล่นกับเพื่อน กลับมาเป็นชอบเก็บตัวอยู่กับบ้าน จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงและการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงองค์ที่ 3 ตอนที่ 4 ผลกระทบที่ต้องเผชิญ ผ่านการนำเสนอเรื่องราวของการเข้าถึงคนพบเจอเพื่อน แต่มีความหวาดระแวง ไม่กล้าทักทาย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยมาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ในด้านการออกแบบบทการแสดงและการออกแบบลีลานาฏศิลป์จำนวนทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ ผลกระทบต่อสุขภาพกาย ผลกระทบต่อสุขภาพจิต ผลกระทบต่อการเรียนรู้ และผลกระทบด้านการเข้าถึง ดังนั้น การที่ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยทั้งหมด 4 ประเด็น มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมได้เห็นถึงผลกระทบของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อันนำมาไปสู่การเกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญที่จะศึกษาตัวอย่างผลงานวิจัย เฉพาะกรณีของรูปแบบที่ได้จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ รวมถึงองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัยต่อไป

2.4.1 การออกแบบบทการแสดง

บทการแสดงเปรียบเสมือนหัวใจสำคัญในการกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ทางด้านนาฏศิลป์ที่ปรากฏในการแสดงนาฏศิลป์ ให้เป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์จินตนาการไว้ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ จากความสำคัญของบทการแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบบทการแสดง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้

2.4.1.1 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ผลงานดุซงญอ นพรัตน์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ลักขณา แสงแดง จัดแสดงเมื่อวันจันทร์ที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอประเด็นปัญหาทางด้านจริยธรรมในสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนาฏศิลป์ จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจการแสดงองค์ที่ 1 ฉากที่ 2 สัมมนาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ที่มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการกระทำผิดจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ทั้ง 10 ประการ ดังที่ ลักขณา แสงแดง ได้อธิบายถึงการออกแบบบทการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดง ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับผลการวิจัยของงานวิจัยโครงการสนับสนุนยุทธศาสตร์ด้านการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปีงบประมาณ 2560 เรื่องจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ โดย

นราพงษ์ จรัสศรี ที่กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำผิดจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์ทั้ง 10 ประการ ได้แก่ ระบบอาวุโส ระบบพวกพ้อง ผลประโยชน์ส่วนตน การเกรงกลัวต่ออำนาจที่เหนือกว่า การกระทำผิดกระบวนการ การละเมิดการปิดบังซ่อนเร้นข้อมูลเพื่อประโยชน์อันมิชอบในงานวิจัย การเอื้อประโยชน์ให้กับผู้ที่มีอิทธิพล การใช้พื้นที่ในงานวิจัยเพื่อทำลายผู้อื่น และการละเว้นหน้าที่ของกรรมการ ทั้งนี้ปัจจัยดังกล่าวจึงเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ โดยนอกจากจะเป็นประเด็นสำคัญในงานวิจัยแล้วยังนำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดงตลอดทั้งเรื่องอีกด้วย

(ลักษณะ แสงแดง, 2561: 205-206)

จากการศึกษาการออกแบบบทการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบบทการแสดงโดยการนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในรูปแบบปะติด (Collage) มาใช้ในการออกแบบบทการแสดง เพื่อให้ผู้แสดงสื่อสารเรื่องราวการแสดงได้อย่างตรงไปตรงมา ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวการแสดงมากยิ่งขึ้น

2.4.1.2 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏยศิลป์ ผลงานดุซงกีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย พรรณพัชร์ เกษประยูร จัดแสดงเมื่อวันศุกร์ที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอประเด็นปัญหาในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏยศิลป์ โดยเริ่มจากการเปิดตัวคณะกรรมการพิจารณารางวัล จากนั้นนำเสนอคุณสมบัติของศิลปินที่มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ จบลงด้วยด้วยการนำเสนอวิกฤตของศิลปิน คือ ศิลปินที่มีผลงานไม่ได้ถูกยกย่องและหมกมุ่นใจ จากการศึกษาวิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องของการออกแบบบทการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์มาเป็นโครงบทการแสดงทั้ง 7 องก์ ดังที่ พรรณพัชร์ เกษ

ประยูร ได้อธิบายถึงการออกแบบบทการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์
ดังกล่าว ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์
นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในการคัดเลือกศิลปิน
ระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์นำเกณฑ์การสร้าง
มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ มา
เป็นโครงบทการแสดง ประกอบด้วย 7 องค์ ได้แก่ เกริ่น
นำเสนอ องค์ที่ 1 ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) องค์ที่
2 จรรยาบรรณ (Ethic) องค์ที่ 3 ความสามารถหลากหลาย
(Versatile) องค์ที่ 4 ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) องค์ที่ 5
ความหลงใหล (Passion) องค์ที่ 6 ถ่ายทอดองค์ความรู้
(Passing the Knowledge) และองค์ที่ 7 รสนิยม (Taste)
และบทสรุป (พรรณพิชร์ เกษประยูร, 2563:299-300)

จากการศึกษาการออกแบบบทการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์
ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบบทการแสดงโดยการนำ
ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในรูปแบบปะติด (Collage) มาใช้ในการออกแบบบท
แสดง เพื่อให้ผู้แสดงสื่อสารเรื่องราวการแสดงได้อย่างตรงไปตรงมา ที่ช่วยให้ผู้ชม
เข้าใจเรื่องราวการแสดงมากยิ่งขึ้น

2.4.1.3 บทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัว

ละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ผลงานดุष्ณีนิพนธ์ทางด้าน
นาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย นริรัตน์ พินิจนสาร จัดการแสดงเมื่อวันที่ 12 มกราคม
2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนออารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร
“ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส ที่ถูกตีความผ่านการแสดงพฤติกรรม
ของมนุษย์ จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่อง
ของการออกแบบบทการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ ใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่างการ
ปะติด (Collage) มาใช้ในการออกแบบบทการแสดงโดยผู้สร้างสรรค์ใช้ทฤษฎีภาวะ

และรส ในการแบ่งองค์การแสดงออกเป็น 9 องค์ ดังที่ นริรัตน์ พินิจจนสาร ได้ อธิบายถึงการออกแบบบทการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดง ในการสร้างสรรค์
นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะ
ผ่านทฤษฎีภาวะและรสผู้สร้างสรรค์ ออกแบบบทการแสดง
โดยแบ่งตามทฤษฎีภาวะและรส ของตัวละครรามในรา
มายณะ โดยแบ่งออกเป็น 9 ชุดการแสดง ได้แก่ ราม
ศฤงคาระรส (รสแห่งความรัก) รามเราทะรส (รสแห่งความ
โกรธ) รามทาสยะรส (รสคือเหตุให้เกิดการหัวเราะ) รามพี
ภัสสะรส (รสแห่งความเกลียดชัง) รามวีระรส (รสแห่งความ
กล้าหาญ) รามภยานกะรส (รสแห่งความกลัว) รามกรุณารส
(รสแห่งความกรุณา) รามอัทฤตระ (รสแห่งความอัศจรรย์
ใจ) และรามศานติรส (รสแห่งความสงบ) โดยใช้วิธีการ
นำเสนอแบบภาพประติต (Collage) ตามหลักทฤษฎีทาง
ทัศนศิลป์ ที่แสดงถึงความเป็นเอกภาพของการแสดงในแต่ละ
ละองค์ โดยจะเริ่มและจบในแต่ละบท ไม่มีการเชื่อมต่อ
เรื่องราวต่อกัน (นริรัตน์ พินิจจนสาร, 2561: 273-274)

จากการศึกษาการออกแบบบทการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด
ดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบบทการแสดงโดยการนำทฤษฎี
ทางด้านทัศนศิลป์ในรูปแบบปะติด (Collage) มาใช้ในการออกแบบบทการแสดง
เพื่อให้ผู้แสดงสื่อสารเรื่องราวการแสดงได้อย่างตรงไปตรงมา ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจ
เรื่องราวการแสดงมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบบทการแสดงที่ปรากฏในผลงาน
สร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ได้นำทฤษฎีทางด้าน
ทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะแบบปะติด (Collage) เข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ช่วงต่าง ๆ
ของการแสดงดำเนินภายใต้เรื่องราวเดียวกัน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการ
ใช้ศิลปะแบบปะติดในแนวทางของนาฏศิลป์ ไว้ว่า “ศิลปะแบบปะติด (Collage)
ถือว่าเป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่มีการแบ่งช่วง
ต่าง ๆ ของการแสดง ที่มีเนื้อหาไปในทิศทางเดียวกัน แต่ไม่ได้เรียงร้อย

ตามลำดับเรื่องราว อย่างเช่น การเล่าเรื่อง” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 13 ตุลาคม 2565)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดศิลปะแบบปะติด มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดงนาฏศิลป์ ผ่านการนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ มารวบรวมเพื่อร้อยเรียงออกมาเป็นเรื่องราวของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

นาฏศิลป์ เป็นอีกหนึ่งหัวใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่ใช้ลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวหลากหลายรูปแบบในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึก ให้สอดคล้องกับเรื่องราวของการแสดงนาฏศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ จากความสำคัญของลีลานาฏศิลป์ ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในผลงานนาฏศิลป์ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for The Head)

แหล่งที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

2.4.2.1 ลีลานาฏยศิลป์ในผลงานนาฏยศิลป์ชุด ซาลอเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for The Head) ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดการแสดงเมื่อวันที่ 17-19 ตุลาคม 2555 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากแนวคิดในพระคัมภีร์ไบเบิล ผ่านรูปแบบการแสดงแดนซ์ เจียเตอร์ (Dance Theatre) ที่ใช้ท่วงท่าลีลาโดยแฝงนัยยะเกี่ยวกับสัญลักษณ์และละครถึงเรื่องราวของหญิงสาวที่เต้นระบำจนทำให้พ่อเลี้ยงพอใจพร้อมยกทุกสิ่งทุกอย่างให้เป็นรางวัลกับเธอ แต่เธอกลับเรียกร้องขอเพียงสิ่งเดียว คือ ศีรษะของนักบุญจอห์น เดอะ แบพทิสต์ (รักรัชสินี อัครสวเมฆ, 2557: 27) จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่สอดคล้องกับฉากการแสดง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงลีลานาฏยศิลป์ที่ใช้ในการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า “ผู้แสดงเดินผ่านระเบียบตรงช่วงบนของเวทีในแนวระนาบ เมื่อผู้แสดงเดินทางมาถึงบริเวณบันไดผู้แสดงใช้ลีลาท่าทางที่มาจากการนั่งและขยับตัวลงตามขั้นบันไดโดยใช้มือ ขา และช่วงสะโพกสัมผัสกับขั้นบันได” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์ ,27 ตุลาคม 2565)

จากการศึกษาการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์เพื่อเป็นการสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2.4.2.2 ลีลานาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์สะท้อนความกดดันที่นำไปสู่การเป็นฆาตกรหญิง ผลงานดุซมิ้นิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ขวัญชนก โชติมุตะ จัดการแสดงเมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2560 ณ ห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่นำเสนอเรื่องราวการก่อคดีความผิดที่อันตรายถึงแก่ชีวิตของผู้ต้องขังหญิง จำนวน 3 คน ผ่านการแสดงจำนวน 4 องค์กร ได้แก่ ผู้หญิงที่ถูกบุคคลในครอบครัวบังคับให้ฆ่า ผู้หญิงถูกสามีทำร้ายทุบตี ผู้หญิงที่ถูกสามีนอกใจและความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจของผู้หญิงที่มีความรู้สึกเหมือนกัน จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่อง

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีการใช้เทคนิคและลีลาท่าทางที่หลากหลาย ดังที่
 ขวัญชนก โชติมุตตะ ได้อธิบายถึงการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในผลงานสร้างสรรค์
 นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในผลงานสร้างสรรค์
 นาฏศิลป์สะท้อนความกดดันที่นำไปสู่การเป็นฆาตรกรหญิง
 ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยการนำลีลาท่าทาง
 ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ท่าทางการ
 เต้นในรูปแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) โดยการ
 นำเทคนิคการออกแบบท่าเต้นของ มาร์ธา เกรแฮม (Martha
 Graham) ได้แก่ เทคนิคการหดตัวและการปล่อยออก
 (Contraction and Release) และการทำลีลาท่าทางให้เป็น
 รูปเหลี่ยมต่าง ๆ อีกทั้งการนำท่าทางการเต้นรูปแบบหลัง
 สมัยใหม่ (Post Modern Dance) โดยนำรูปแบบการ
 นำเสนอของ พินา เบาซ์ (Pina Bausch) ที่มีการแสดง
 อารมณ์สีหน้าให้สอดคล้องกับท่าทางการแสดงที่กำลังแสดง
 อยู่ การรับถ่ายน้ำหนักระหว่างนักแสดงหญิงและนักแสดงชาย
 การไล่ระดับการเคลื่อนไหวจากช้าไปเร็ว การเคลื่อนไหวที่
 คงที่และใช้สีหน้าที่นิ่งเฉยเย็นชา (Stillness) การใช้ท่าทาง
 การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement)
 และรูปแบบการนำเสนอของ นราพงษ์ จรัสศรี มาพัฒนาเป็น
 พื้นฐานความคิดในการออกแบบลีลาท่าทางการแสดง โดย
 การนำเอาเทคนิคการเคลื่อนไหวที่คงที่และสีหน้าที่เย็นชา
 (Stillness) เทคนิคการเต้นแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern
 Dance) เทคนิคการใช้พื้นที่ข้างหน้าและข้างหลัง
 (Foreground-Background) มาเป็นแรงบันดาลใจในการ
 ออกแบบลีลาของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ (ขวัญชนก โชติมุต
 ตะ, 2560: 510-511)

จากการศึกษาการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ผลงานสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในรูปแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) และรูปแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.2.3 ลีลานาฏยศิลป์ในผลงานการแสดงละครเวที เรื่อง มาทิลดา เดอะ มิวสิคเคิล จูเนียร์ (Matilda the Musical Jr.) เป็นละครเวทีที่สร้างจากวรรณกรรมแนวแฟนตาซี ผลงานการประพันธ์ของโรอาลด์ ดาห์ล (Roald Dahl) จัดทำโดย เดอะ คิงส์ อคาเดมี่ เธียเตอร์ คอมพานี (The King's Academy Theatre Company) และโรงเรียนสอนศิลปะการดนตรีตระกูลสมิทส์ (The Smith Family Conservatory of The Arts) กำกับการแสดงโดย เคล เซอแนค (Kyle Schnack) แสดงนำโดย เอมีลี โนเบล (Amilie Nobel), สกายลาร์ ปีเตอร์สัน (Skylar Peterson) และเอมมี โมดิก้า (Emme Modica) จัดการแสดงในวันที่ 6-7, 13-14 พฤษภาคม 2565 ณ โรงละคร เพจ แฟมิลี เซ็นเตอร์ ฟอว์ เพอร์ฟอร์มิง อาร์ตส (Page Family Center For Performing Arts) โรงเรียน เดอะ คิงส์ อคาเดมี่ (The King's Academy) เมืองเวสต์ ปาล์ม บีช รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่นำเสนอเรื่องราวของ มาทิลดา (Matilda) เด็กผู้หญิงผู้เต็มเปี่ยมไปด้วยความฉลาดสติปัญญา และพลังจิตที่นำมาห้ศจรรย ที่ไม่เคยได้รับความรัก และการสนับสนุนจากครอบครัวของเธอแต่กลับได้การยอมรับและแรงบันดาลใจมาจาก มิส ฮันนี่ (Miss Honey) คุณครูผู้คอยให้การสนับสนุนและชื่นชมมาทิลดาในความสามารถและพลังพิเศษที่เธอมีการใช้ชีวิตของมาทิลดาที่โรงเรียนครัชเช็ม ฮอลล์ (Crunchem Hall) ไม่ได้ราบรื่น เพราะว่าเธอต้องเผชิญหน้ากับครูใหญ่อย่าง มิส ทรันช์บูล (Miss Trunchbull) แสนใจร้ายที่คอยกดขี่ข่มเหงและพยายามปิดกั้นความคิดอิสระของเด็ก ๆ พร้อมจัดการคนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน แต่ด้วยความกล้าหาญและความฉลาดของมาทิลดาทำให้สามารถช่วยเหลือนักเรียนคนอื่นในโรงเรียนแห่งนี้ให้กลับมามีความสุข จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการแสดงละครเวทีดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ที่มีการใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ที่บ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ชัดเจน เช่น ครูใหญ่ จะเคลื่อนไหวด้วยลีลาทางที่สง่าและนิ่ง เป็นต้น

จากการศึกษาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยคำนึงถึง บุคลิก ท่าทาง ลักษณะของตัวละครมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อเป็นการ สื่อสารถึงลักษณะของตัวละครในการแสดงให้ผู้ชมเข้าใจในบทบาทของตัวละครที่ผู้ แสดงได้รับ

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ปรากฏในผลงาน สร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้วิจัยคาดว่าจะนำการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) และรูปแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern Dance) มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ อีกทั้งการคำนึงถึง บุคลิก ท่าทาง ลักษณะของตัวละคร เพื่อสื่อสารถึงบทบาทของตัวละครในการแสดงที่ ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวของการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการ เรียนรู้ที่ถดถอยได้อย่างชัดเจน

2.4.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง เป็นขั้นตอนในการค้หานักแสดงที่มี ความสามารถ บุคลิกลักษณะตรงตามบทบาทตัวละคร รวมไปถึงการค้หานักแสดงที่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้ เพื่อช่วยถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงนาฏศิลป์ ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ และความคล้อยตามเรื่องราวของการแสดง จากความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัยในเรื่องการคัดเลือกนักแสดง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย โดยมีตัวอย่าง ดังกล่าวต่อไปนี้

2.4.3.1 นักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความหมาย นามเต็มของ“กรุงเทพมหานคร” ผลงานดุซงญอ์นิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ สร้างสรรค์โดย ณีภรณ์พัฒน์ ผลพิกุล จัดการแสดงเมื่อวันที่ 6 มกราคม 2562 ณ ห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่นำเสนอ ความหมายของนามเต็มของกรุงเทพมหานครตามรูปประโยค คือ ประชาน กริยา กรรม ที่ว่า พระอินทร์บัญชาให้พระวิษณุกรรมสร้างกรุงเทพมหานคร จากการที่

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการคัดเลือกนักแสดงที่ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกนักแสดงจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับบทการแสดง มีประสบการณ์และความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ที่หลากหลาย อีกทั้งมีจิตวิญญาณความเป็นนักแสดง ดังที่ ณ์ภูริพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายถึงการคัดเลือกนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากความหมายเต็มของกรุงเทพมหานคร ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการคัดเลือกนักแสดงจากคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น วินัยที่ดี ที่มีความรับผิดชอบ ความอดทน เป็นต้น นอกจากนี้นักแสดงต้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับบทของการแสดงที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวนี้ ตลอดจนความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ที่หลากหลาย เช่น นาฏยศิลป์ตะวันตก นาฏยศิลป์ไทยนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ตลอดจนแนวคิดนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ นอกจากนี้ได้คัดเลือกจากประสบการณ์ความหลากหลายและจิตวิญญาณความเป็นนักแสดงที่สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน (ณ์ภูริพัฒน์ ผลพิกุล, 2561:242)

จากการศึกษาการคัดเลือกนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดง เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์มีรูปแบบตามที่คุณวิจัยได้วางรูปแบบเอาไว้ อีกทั้งสามารถถ่ายทอดสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี

2.4.3.2 นักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้

ระเบียบ ผลงานดุชฎินิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย วณิชชา ภราดร สุธรรม จัดการแสดงเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอทฤษฎีไร้ระเบียบที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เป็นข่าวที่มาจากพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐในช่วงวันที่ 1-31 ตุลาคม 2562 ทั้งหมด 8

เหตุการณ์ จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจ เรื่องการคัดเลือกนักแสดงที่ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกนักแสดงจากความสมัครใจของผู้แสดง โดยยังคงความสามารถทางด้านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและความกล้าแสดงออก ดังที่ วณิชชา ภราดรสุธรรม ได้อธิบายถึงการคัดเลือกนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานและการกล้าแสดงออกเป็นหลัก จากความสมัครใจของนักแสดง ทำให้ได้นักแสดงที่มีความหลากหลายทางด้านทักษะการเคลื่อนไหว รวมทั้งความหลากหลายทางด้านกายภาพ อาทิ รูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก เพศ อายุและสีผิวของนักแสดง โดยมีนักแสดงทั้งหมดจำนวน 19 คน (วณิชชา ภราดรสุธรรม, 2562 :295)

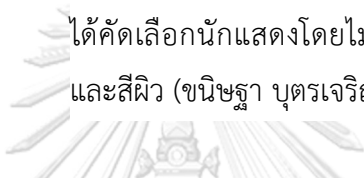
จากการศึกษาการคัดเลือกนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดง จากลักษณะทางกายภาพที่หลากหลาย ทำให้เกิดลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายแตกต่างกันตามความสามารถของผู้แสดง อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้แสดงที่มีความสนใจได้เข้าร่วมแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.4.3.3 นักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผลงานดุซงญนิต์พนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์โดย ขนิษฐา บุตรเจริญ จัดการแสดงเมื่อวันที่ 18 เมษายน 2565 เผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) ที่นำเสนอเรื่องราวของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทยผ่านหลักคำสอนของศาสนาคริสต์อย่าง บาป 7 ประการ ได้แก่ ราคะ (Lust) ตะกละ (Gluttony) โลภะ (Greed) เกียจคร้าน (Sloth) โทสะ (Wrath) ริษยา (Envy) และอหังการ (Pride) จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการคัดเลือกนักแสดงที่ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกนักแสดงจากนักแสดงที่มีองค์ความรู้และทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในหลากหลายรูปแบบ และมีลักษณะทางกายภาพที่

หลากหลาย ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายถึงการคัดเลือกนักแสดงในผลงาน
สร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ ”
บาบ 7 ประการ” ในบริบทของสังคมไทย ผู้สร้างสรรค์ได้
คัดเลือกนักแสดงที่มีองค์ความรู้และทักษะทางด้าน
นาฏศิลป์ตะวันตกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บัลเลต์คลาสสิก
นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สมัยใหม่นาฏศิลป์หลัง
สมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นระบำสเปน เทคนิคการ
เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน การเดินสวดและการละคร ทั้งนี้
ได้คัดเลือกนักแสดงโดยไม่จำกัดเพศ อายุ รูปร่างสัดส่วน
และสีผิว (ขนิษฐา บุตรเจริญ, 2564: 388)



จากการศึกษาการคัดเลือกนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด
ดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางในการคัดเลือกนักแสดง จากลักษณะทาง
กายภาพที่หลากหลาย ทำให้เกิดลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายแตกต่างกันตาม
ความสามารถของผู้แสดง และการคัดเลือกนักแสดงจากความสามารถและความรู้
ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก ซึ่งเป็นทักษะทางด้านนาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยมีความถนัด
จะทำให้ผลงานสร้างสรรค์สามารถสื่อถึงเอกลักษณ์ของผู้วิจัยได้ด้วยเช่นกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการศึกษาในเรื่องการคัดเลือกนักแสดงที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์
นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกนักแสดงจาก
ความสามารถและประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่หลากหลาย มีคุณลักษณะอัน
พึงประสงค์ มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทการแสดง และมีลักษณะทาง
กายภาพที่หลากหลาย อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการคัดเลือกนักแสดง
ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งที่ใช้สื่อความหมายของการแสดงทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้ข้อมูลของการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวการแสดงเพิ่มมากขึ้น แต่การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงความเหมาะสม ความจำเป็นและความเข้าใจวิธีการใช้อุปกรณ์การแสดงในการแสดงนาฏศิลป์ จากความสำคัญและข้อควรคำนึงของการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์

ที่มา: พรรณพัชร์ เกษประยูร, 2562: 245

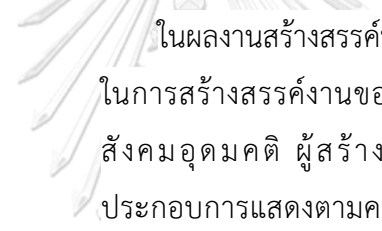
2.4.4.1 อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ ผลงานดุซงึนนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย พรรณพัชร์ เกษประยูร จัดแสดงเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพวิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอประเด็นปัญหาในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏศิลป์ โดยเริ่มจากการเปิดตัวคณะกรรมการพิจารณารางวัล จากนั้นนำเสนอคุณสมบัติของศิลปินที่มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ จบลงด้วยด้วยการนำเสนอวิกฤต

ของศิลปิน คือ ศิลปินที่มีผลงานไม่ได้ถูกยกย่องและหมกมุ่นใจ จากการที่ผู้วิจัย ได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยสนใจการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์ ดังที่ พรรณพัชร์ เกษประยูร ได้อธิบายถึงการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความไม่สมบูรณ์
 ในกระบวนการคัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้าน
 นาฏยศิลป์ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ
 แสดงโดยใช้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานนาฏยศิลป์
 ได้แก่ การใช้อุปกรณ์จากการจำลองภาพในห้องพิจารณา
 ผลรางวัลโดยผู้สร้างสรรค์เลือกใช้โต๊ะและเก้าอี้เป็น
 อุปกรณ์ประกอบการแสดงหลักตั้งแต่เริ่มการแสดงจนถึง
 จบการแสดง ใช้ผ้าสีขาวยาวขนาดใหญ่เพื่อให้นักแสดง
 สามารถวาดลายเส้นตัวหนังสือจีน ปรากฏในองค์ 1
 ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) การใช้แสงของไฟ
 ฉายเป็นสัญลักษณ์แทนการค้นหาผู้ที่มีความสามารถ
 หลากหลาย ดังปรากฏในองค์ 3 ความสามารถหลากหลาย
 (Versatile) การใช้ถ้วยรางวัลขนาดสูง 60 เซนติเมตรและ
 ออกแบบที่จับเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนไหวแทน
 ความหลงใหลที่ทุกคนปรารถนา ปรากฏในองค์ 5
 หลงใหล (Passion) การใช้ถุงมือแทนการถ่ายทอดความรู้
 สัมผัสฝีมือ ปรากฏในองค์ 6 การถ่ายทอดองค์ความรู้
 (Passing the Knowledge) (พรรณพัชร์ เกษประยูร,
 2563: 301)

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงาน
 สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบ
 อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อ
 ความหมายของเรื่องราวการแสดงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเรื่องราวของการ
 แสดงได้อย่างชัดเจน

2.4.4.2 อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์
เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์งานของศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ใน
สังคมอุดมคติ ผลงานดุชฎินิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ภูวนัย
 กาพวงศ์ จัดการแสดงเมื่อวันที่ 18 เมษายน 2565 เผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อ
 ออนไลน์ยูทูบ (YouTube) ที่นำเสนอเรื่องราวปัจจัยที่สามารถบั่นทอนขวัญ
 กำลังใจในการทำงานของศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ อันเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา
 ของศิลปินที่จะพบเจอ จากการที่ได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัย
 สนใจเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่มีความเหมาะสมของบทบาท
 แสดงที่ใช้สื่อความหมายทางตรงและทางอ้อม ดังที่ ภูวนัย กาพวงศ์ ได้อธิบายถึง
 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว
 ไว้ว่า



ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจ
 ในการสร้างสรรค์งานของศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ใน
 สังคมอุดมคติ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบอุปกรณ์
 ประกอบการแสดงตามความเหมาะสมของบทบาทแสดง
 เป็นหลัก โดยเน้นการสื่อความหมายทั้งทางตรงและ
 ทางอ้อม โดยในองก์ 1 ใช้ถ้วยรางวัลและโพเดียม เพื่อสื่อ
 ความหมายถึงการสนับสนุน องก์ 2 อัจฉริยา ได้ใช้การ
 หยิบยืมอุปกรณ์ในการทำขนมเบื่องจากละครเสภาเรื่อง
 ชุนช้างชุนแผน ตอนละเลงขนมเบื่อง และดาบจากการ
 แสดงบัลเลต์ เรื่องจีเซล (Giselle) เพื่อสื่อความหมายถึง
 การอิจฉริยา องก์ 3 ใส่ร้ายป้ายสี ใช้แปลงทาสีและพื้น
 ฟ้าไวไว เพื่อสื่อความหมายถึงการใส่ร้ายป้ายสีองก์ 4
 คัดลอกผลงาน ใช้เก้าอี้เลคเชอร์และรูปเล่มวิทยานิพนธ์
 เพื่อสื่อความหมายถึงการคัดลอกผลงาน องก์ 5 ใช้ขวด
 โหลขนาดใหญ่ โดยออกแบบขึ้นมาใหม่ เลียนแบบจาก
 ลักษณะของขวดโหลทั่วไป เพื่อสื่อความหมายถึงการถูก
 ดอง อีกทั้งใช้บันไดเพื่อสื่อความหมายถึงตำแหน่งหรือ
 ชั้นของผู้คนในสังคม (ภูวนัย กาพวงศ์, 2564:327)

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง จากการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เหมาะสมกับเรื่องราวการแสดง จะช่วยในการสื่อความหมายของการแสดงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งทำให้ภาพของการแสดงดูสมจริงเพิ่มมากขึ้น

2.4.4.3 อุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานนาฏศิลป์ชุด

โบเลโร (Bole'lo) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย มูราจ เบอจาร์ท (Murice Be'jart) จัดแสดงในปี พ.ศ. 2551 ณ โรงละคร โอเปรา เนชั่นแนล เดอ ปารีส (Ope'ra National de Paris) ที่นำเสนอการแสดงผ่านบทเพลง โบเลโร (Bole'lo) ที่ประพันธ์โดย มูราจ ราเวล (Murice Ravel) ที่จังหวะเพลงจะใช้จังหวะเดียวกันทั้งหมด แต่มีความแตกต่างที่เครื่องดนตรีที่ใช้ในการบรรเลงเพลงในแต่ละท่อน จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผันแปรจากอุปกรณ์ประกอบการแสดง มาเป็นพื้นที่การแสดงโดยใช้โต๊ะสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ เพื่อสร้างพื้นที่ในระดับที่แตกต่างกันของผู้แสดงบริเวณตรงกลางเวที ที่ช่วยสร้างจุดสนใจสายตาของผู้ชมให้สนใจผู้แสดงนำตลอดช่วงการแสดง

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง จากการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงมาผันแปรเป็นพื้นที่การแสดง เพื่อสร้างจุดสนใจ ทำให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้ชม มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบอุปกรณ์การแสดงที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ จากความเหมาะสมของบทบาทการแสดงที่ใช้สื่อความหมายทางตรงและทางอ้อม และการผันแปรจากอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาเป็นองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อีกรูปแบบหนึ่ง อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อใช้ในการอธิบาย หรือสื่อความหมายของการแสดงที่ทำให้

ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งกำหนดภาพการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้กับผู้ชมในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

เสียงและดนตรีประกอบการแสดง มีส่วนสำคัญที่ช่วยดำเนินเรื่องการแสดงตลอดทั้งเรื่องและในบางช่วงของการแสดงนาฏศิลป์ เช่น การสร้างบรรยากาศของการแสดง การใช้เพลงนำเข้าสู่การแสดง การใช้เพลงเชื่อมการแสดงจากองค์หนึ่งไปอีกองค์หนึ่ง หรือจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง เพิ่มสุนทรียะในการแสดง นอกจากนี้ใช้ในการบอกการกระทำบางอย่างของตัวละครและการประกอบลีลานาฏศิลป์ อีกทั้งช่วยในเรื่องการสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามในการแสดง จากความสำคัญของเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้

2.4.5.1 เสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานนาฏศิลป์

ชุด ซาโลเม นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว (Salome Dancing for The Head)
ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย นราพงษ์ จรัสศรี จัดการแสดงเมื่อวันที่ 17-19 ตุลาคม 2555 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากแนวคิดในพระคัมภีร์ไบเบิล ผ่านรูปแบบการแสดงแดนซ์ เธียเตอร์ (Dance Theatre) ที่ใช้ท่วงท่าลีลาโดยแฝงนัยยะเกี่ยวกับสัญลักษณ์และละครที่ได้ศึกษาข้อมูลจากคำภีร์ไบเบิล ที่กล่าวถึงเรื่องราวของหญิงสาวที่เต้นระบำจนทำให้พ่อเลี้ยงพอใจพร้อมยกทุกอย่างให้เป็นรางวัลกับเธอ แต่เธอกลับเรียกร้องขอเพียงสิ่งเดียว คือ ศีรษะของนักบุญจอห์น เดอะแบพทิส (รักษ์สินี อัครสวเมฆ, 2557: 27) จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการ

แสดง ที่มีการใช้เสียงที่ปรากฏจริงบนเวที ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึง เสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่ใช้ในการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เสียงที่ปรากฏจริงบนเวที เช่น เสียงใบไม้แห้งขยับ เสียงกระทืบเท้า ที่อยู่บริเวณข้อเท้าของผู้แสดง” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์** :27 ตุลาคม 2565)

จากการศึกษาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงใน ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการ ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง จากการเลือกใช้เสียงที่ปรากฏจริง บนเวที มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.5.2 เสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นศิลปินของ นราพงษ์ จรัสศรี
ผลงานดุชนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย อัมรงค์ บุญราช จัดแสดง เมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอเรื่องราวคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏยศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี ตามความเห็นของนักวิจารณ์ นักวิชาการและบุคคลผู้สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับ นราพงษ์ จรัสศรี ในบทบาทของศิลปิน โดยนำเสนอผ่าน 6 คุณสมบัติ ได้แก่ ลีกลับ หลงไหล แปลก ตะวันออก ตะวันตก สรีระและคุณธรรม (อัมรงค์ บุญราช, 2563: 390) จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุด ดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ที่ใช้ทำนองเพลงแบบต้นสด (Improvisation) โดยใช้เครื่องดนตรีที่หลากหลาย และการใช้เสียงของนักดนตรีเลียนแบบเสียงบรรยากาศตามธรรมชาติ เสียงร้อง ของสัตว์และบทสวด ดังที่ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงการ ออกแบบ เสียงและ ดนตรีประกอบการแสดง ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากคำวิจารณ์ คุณสมบัติการเป็นศิลปินของ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ สร้างสรรค์ทำนองเพลงแบบต้นสด (Improvisation) ใน การถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกตามบทบาทการแสดง ส่วน

เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงนั้น ได้ใช้เครื่องดนตรีที่มีความหลากหลาย ไม่จำกัดรูปแบบและประเภทของวงดนตรีว่าต้องมาจากเครื่องดนตรีในวัฒนธรรมเดียวกันตามแนวทางการบรรเลงดนตรีแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern Music) ซึ่งมีเครื่องดนตรีทั้งหมด 10 ชนิด ได้แก่ จะเข้ ซออู้ ปี่ใน ขลุ่ยเพียงออ กู่เจิง โปงกลาง ฉิ่ง กังสาด รำมะนาลำตัด โทน-รำมะนามโหรี นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงของนักดนตรีเลียนแบบเสียงบรรยากาศของธรรมชาติ เสียงร้องของสัตว์และเสียงบทสวดอีกด้วย (ธำรงค์ บุญราช, 2563: 405)

จากการศึกษาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง จากการเลือกใช้เสียงดนตรีทำนองต้นสด (Improvisation) การใช้เสียงเพลงจากเครื่องดนตรีที่หลากหลายและการใช้เสียงมนุษย์เลียนแบบเสียงธรรมชาติ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.5.3 เสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาพเด่นของนราพงษ์ จรัสศรี ผลงานดุซุญนิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ขวัญแก้ว กิจเจริญ จัดการแสดงเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2558 ณ เวทีห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่นำเสนอลีลานาฏศิลป์จากภาพถ่ายผลงานการแสดงเดี่ยวที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนราพงษ์ จรัสศรี จำนวน 20 ภาพ ที่ผู้สร้างสรรค์รู้สึกประทับใจผ่านการนำเสนอลีลานาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical Ballet) และนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้เสียงดนตรีบรรเลง โดยใช้แนวคิดเรื่องสิ่งเร้า เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ความคิดและจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ดังที่ ขวัญแก้ว กิจเจริญ ได้อธิบายถึงการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาพต้นของ นราพงษ์ จรัสศรี ได้สร้างสรรค์โดยเลือกใช้เสียงและดนตรี ประกอบการแสดงตามแนวคิดสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ และการเลือกใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่มีแต่การบรรเลง ปราศจากเนื้อร้อง เพื่อเป็นการ เปิดกว้างทางความคิดและจินตนาการทั้งผู้ชมและ นักออกแบบท่าเต้น (ขวัญแก้ว กิจเจริญ, 2558 :245)

จากการศึกษาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงใน ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางในการ ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง จากการเลือกใช้เสียงดนตรีบรรเลง โดยที่ใช้แนวคิดเรื่องสิ่งเร้า มาใช้กระตุ้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ความคิดและ จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย



จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการ แสดงที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้ สร้างสรรค์ได้ ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงจากการใช้เสียงที่ ปรากฏจริงบนเวที การใช้น้องเพลงแบบต้นสด การใช้เครื่องดนตรีที่ หลากหลายและการใช้เสียงเลียนแบบเสียงบรรยากาศตามธรรมชาติ เสียงสัตว์ และบทสวด อีกทั้ง การใช้เสียงดนตรีบรรเลงที่มีแนวคิดในเรื่องสิ่งเร้า อันเป็น แนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงใน ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย มีส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องราวหรือให้รายละเอียดเพิ่มเติมใน การแสดงนาฏศิลป์ ทำหน้าที่บอกเล่าช่วงเวลา สถานที่ สภาพแวดล้อมและสภาพ สังคมของการแสดงว่าเป็นอย่างไร และเรื่องลักษณะของตัวละคร เครื่องแต่งกาย ทำหน้าที่ในการบอกรายละเอียดของตัวละครในเรื่องของ เพศ อายุ อาชีพ บุคลิกลักษณะและภูมิหลัง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวของการแสดงได้ดี ยิ่งขึ้น จากความสำคัญของเครื่องแต่งกาย ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงาน

สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้

2.4.6.1 เครื่องแต่งกายในผลงานนาฏศิลป์ชุด อนาโตมี

ออฟ ไลท์ (Anatomy of Light) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย วูบเชย์ ครูนเดียชมาร์ (Wubkje Kuindersma) จัดการแสดงในวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2565 ณ โรงละคร มิวสิคเธียเตอร์ กรุงอัมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ที่นำเสนอการเต้นบัลเลต์ (Ballet) ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความหลงใหลในเรื่องแสงและความรักของผู้สร้างสรรค์ โดยแสงในความหมายของผู้สร้างสรรค์เปรียบเสมือนจิตวิญญาณ พลังชีวิต ความหวังและการเปลี่ยนแปลงจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ผู้สร้างสรรค์ให้ผู้แสดงใส่ชุดเสื้อรัดรูปที่ติดกับกางเกง โดยผู้แสดงแต่ละคนจะสวมใส่ชุดที่มีสีแตกต่างกันและใส่เสื้อแบบซีทรูที่สะท้อนประกายสีรุ้ง ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากการหักเหของแสงที่ตกกระทบบนปริซึม จนเกิดสีสันมากมาย แสดงถึงบุคลิกลักษณะของนักแสดงที่แตกต่างกันออกไป

จากการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อม โดยคำนึงถึงความสะดวกในการเคลื่อนไหวมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.6.2 เครื่องแต่งกายในผลงานนาฏศิลป์ชุด รุม วิท อะ

วิว (Room with A View) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย มิเชล ไรเนีย (Michal Rynia) และนาสท์จา เบรอแมค (Nastja Bremeč) จัดการแสดงในวันที่ 21 มีนาคม 2559 เผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) ที่นำเสนอลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างระหว่างผู้ชายและผู้หญิงที่สอดคล้องไปกับสถาปัตยกรรม จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ผู้สร้างสรรค์ให้ผู้แสดง

สวมใส่เครื่องแต่งกายแบบสำเร็จรูปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในการแสดงได้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากการเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในการแสดงได้ดียิ่งขึ้น มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.6.3 เครื่องแต่งกายในผลงานการแสดงละครเวที เรื่อง มาทิลดา เดอะ มิวสิคเคิล จูเนียร์ (Matilda the Musical Jr.) เป็นละครเวทีที่สร้างจากวรรณกรรมแนวแฟนตาซี ผลงานการประพันธ์ของโรอัลด์ ดาห์ล (Roald Dahl) จัดทำโดย เดอะ คิงส์ อคาเดมี่ เธียเตอร์ คอมพานี (The King's Academy Theatre Company) และโรงเรียนสอนศิลปะการดนตรีตระกูลสมิท (The Smith Family Conservatory of the Arts) กำกับการแสดงโดย เคล เซอแนค (Kyle Schnack) แสดงนำโดย เอมีลี โนเบล (Amilie Nobel) สกายลาร์ ปีเตอร์สัน (Skylar Peterson) และเอมมี โมดิก้า (Emme Modica) จัดการแสดงในวันที่ 6-7 และ 13-14 พฤษภาคม 2565 ณ โรงละคร เพจ แฟมิลี เซ็นเตอร์ ฟอว์ เพอร์ฟอร์มิง อาร์ตส (Page Family Center For Performing Arts) โรงเรียน เดอะ คิงส์ อคาเดมี่ (The King's Academy) เมืองเวสต์ ปาล์ม บีช รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่นำเสนอเรื่องราวของ มาทิลดา (Matilda) เด็กผู้หญิงผู้เต็มเปี่ยมไปด้วยความฉลาด สติปัญญา และพลังจิตที่นำมหัศจรรย์ ที่ไม่เคยได้รับความรักและการสนับสนุนจากครอบครัวของเธอแต่กลับได้รับการยอมรับและแรงบันดาลใจมาจาก มิส ฮันนี่ (Miss Honey) คุณครูผู้คอยให้การสนับสนุนและชื่นชมมาทิลดาในความสามารถและพลังวิเศษที่เธอมี การใช้ชีวิตของมาทิลดาที่โรงเรียนครัชเช็ม ฮอลล์ (Crunchem Hall) ไม่ได้ราบรื่นเพราะว่า เธอต้องเผชิญหน้ากับครูใหญ่อย่าง มิส ทรันช์บูล (Miss Trunchbull) แสใจร้ายที่คอยกดขี่ข่มเหงและพยายามปิดกั้นความคิดอิสระของเด็กๆ พร้อมจัดการคนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน แต่ด้วยความกล้าหาญและความฉลาดของมาทิลดาทำให้สามารถช่วยเหลือนักเรียนคนอื่นในโรงเรียนแห่งนี้ให้กลับมามีความสุข จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการแสดงละครเวทีดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจ

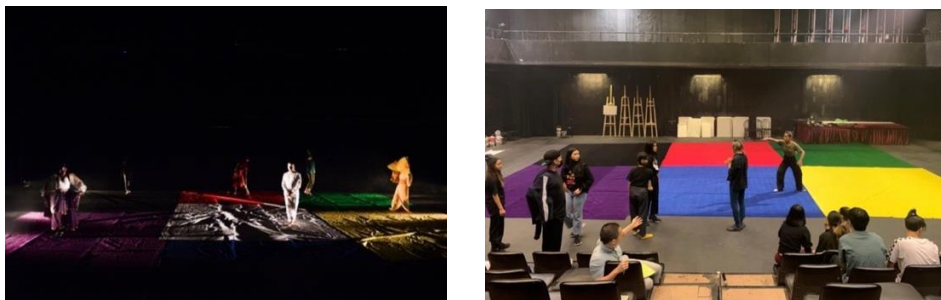
เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่มีการนำเครื่องแบบชุดนักเรียนและเครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการแสดง เพื่อเป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ในการบ่งบอกถึงบทบาทของผู้แสดง รวมไปถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะดวกต่อการเคลื่อนไหวของผู้แสดง

จากการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่นำเครื่องแบบชุดนักเรียนและเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน โดยคำนึงถึงความสะดวกในการเคลื่อนไหว มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยคาดว่าจะนำการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยการนำเครื่องแบบชุดนักเรียนและเครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยคำนึงถึงความสะดวกในการเคลื่อนไหว อีกทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกายจากแรงบันดาลใจที่ได้มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เพื่อให้ได้รูปแบบเครื่องแต่งกายที่แปลกใหม่ อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

พื้นที่การแสดง เป็นอีกสิ่งหนึ่งปัจจัยที่สำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังนั้นการคัดเลือกพื้นที่การแสดงที่ดีนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงการใช้งานได้จริง และความเหมาะสมของการแสดงนาฏศิลป์ นอกจากนี้การเลือกใช้พื้นที่การแสดงที่เหมาะสมนั้น สามารถสะท้อนความคิด ความรู้สึก ภาพและความหมายของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยเช่นกัน จากความสำคัญและข้อควรคำนึงในการออกแบบพื้นที่การแสดง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้



ภาพที่ 2.3 และ 2.4 การออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติ
การเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี
แหล่งที่มา: อัมรงค์ บุญราช, 2563: 415, 433

2.4.7.1 พื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี ผลงานดุขฎิ
นิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย อัมรงค์ บุญราช จัดแสดงเมื่อวัน
ศุกร์ที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black
Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต
นำเสนอเรื่องราวคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี
ตามความเห็นของนักวิจารณ์ นักวิชาการ และบุคคลผู้สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับ
นราพงษ์ จรัสศรี ในบทบาทของศิลปิน โดยนำเสนอผ่าน 6 คุณสมบัติ ได้แก่
ลึกลับ หลงใหล แปลก ตะวันออก ตะวันตก สรีระและคุณธรรม (อัมรงค์ บุญ
ราช, 2563: 390) จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด
ดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยใช้ผ้าสักหลาด
ขนาดกว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร จำนวน 7 สี ได้แก่ สีดำ แสดงถึงความลึกลับ
สีเขียว แสดงถึงความหลงใหล สีแดง แสดงถึงความแปลก สีเหลือง แสดงถึง
ความเป็นตะวันออก สีม่วง แสดงถึงความเป็นตะวันตก สีน้ำเงิน แสดงถึงสรีระ
และสีขาว แสดงถึงความมีคุณธรรม ที่ใช้สื่อความหมายคุณสมบัติของศิลปิน
อย่างนราพงษ์ จรัสศรี ดังที่ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงการออกแบบพื้นที่
การแสดง ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากคำวิจารณ์
คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ของนราพงษ์ จรัสศรี
ผู้สร้างสรรค์ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้วัสดุของพื้นที่ทำ
จากผ้าสักหลาดทั้งหมด 7 สี ตามคุณสมบัติของศิลปินทั้ง 6
คุณสมบัติ ซึ่งพื้นผ้าสักหลาดดังกล่าวสามารถยกและ
เคลื่อนย้ายได้ด้วยเหตุนี้จึงได้มีการเคลื่อนย้ายและยกพื้นที่
ผ้าสักหลาดจากบริเวณหนึ่งไปเติมพื้นที่อีกบริเวณหนึ่งส่งผล
ให้พื้นที่การแสดงขยายกว้างออกไปจากพื้นที่ขนาดความ
กว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร กลายเป็นขยายพื้นที่เต็มโรง
ละคร (อัมรงค์ บุญราช, 2563: 406)

จากการศึกษาการออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานสร้างสรรค์
นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางในการออกแบบพื้นที่การ
แสดงจากการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างผ้าสักหลาด ที่สามารถ
เคลื่อนย้ายไปยังสถานที่ต่างๆ ทำให้เกิดเปลี่ยนแปลงขนาดของพื้นที่การแสดง
อีกทั้งทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะ
นำเสนอได้ดี มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้
ถดถอย

2.4.7.2 พื้นที่การแสดงในผลงานนาฏศิลป์ชุด สุตรา (Sutra) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ซิดิ ลาร์บี เซอร์คาอูย (Sidi Larbi Cherkaoui) และแอนโทนี กอร์มเลย์ (Antony Gormley) จัดแสดงในวันที่ 27 พฤษภาคม 2551 ณ โรงละคร แซดเลอร์ เวลล์ (Sadler's Well) กรุงลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร ที่นำเสนอเรื่องราวความเป็นอิสระและความจำกัด ประเทศจีนในสมัยโบราณและสมัยใหม่ การตกลงเข้าร่วมเดินทาง การสร้างและการทำลาย และการเปลี่ยนแปลง จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจการออกแบบพื้นที่การแสดงในการแสดงองค์ที่ 11 เมืองและองค์ที่ 12 เจดีย์ ที่จัดวางตำแหน่งกล่องไม้เป็นแถวหน้ากระดาน 4 แถว และแถวตอนลึก 7 แถว โดยแต่ละแถวมีจำนวนกล่องไม้ที่ไม่เท่ากัน ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย

จากการศึกษาการออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยการจัดวางตำแหน่งกล่องไม้เป็นแถวหน้ากระดานและแถวตอนลึก มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.7.3 พื้นที่การแสดงในผลงานนาฏศิลป์ชุด เอชาด มิ โยเดีย (Echad Mi Yodea) ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย โอฮาด นาฮาริน (Ohad Naharin) จัดการแสดงในปี พ.ศ. 2558 ณ โรงละคร เจมส์ คาลส์ เซ็นเตอร์ (James Carle's Center) ที่นำเสนอเรื่องราวของเพลง เอชาด มิ โยเดีย (Echad Mi Yodea) ที่เล่าเรื่องราวของพระยะโฮวาท์ ที่ได้ช่วยเหลือชาวอิสราเอลให้พ้นจากความตายและเป็นอิสระจากการเป็นทาสของอียิปต์ และกล่าวถึงหลักคำสอนของชาวยิวที่พ่อแม่จะสอนให้เด็ก ๆ ทั้งหมด 13 ประการ จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ เก้าอี้ตั้งล้อมรอบ ในลักษณะครึ่งวงกลมรอบเวทีที่ให้ผู้แสดงทุกคนนั่งบนเวที อันเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการทำกิจกรรมร่วมกันหรือการรวมกลุ่มกันในพื้นที่เดียวกัน

จากการศึกษาการออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยการจัดวางเก้าอี้รอบเวทีในลักษณะครึ่งวงกลมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบพื้นที่การแสดงที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบพื้นที่การแสดงจากการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่สามารถเคลื่อนย้ายตำแหน่งได้ มาออกแบบพื้นที่การแสดงให้มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ตามเรื่องราวของการแสดงในแต่ละชุดการแสดง อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.4.8 การออกแบบแสง

แสง มีบทบาทที่สำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่นอกเหนือจากการให้ความสว่าง ทำให้ผู้ชมมองเห็นภาพบนเวที นอกจากนี้แสงมีบทบาทในการสร้างจุดสนใจบนเวที ทำให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอให้เห็น การเน้นจังหวะและโครงสร้างของการแสดงตามการเปลี่ยนแปลงของระดับความเข้ม ความสว่างของแสง และสี ทำให้ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศของการแสดง สร้างความเสมือนจริงที่บอกถึงสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นในการแสดง อีกทั้งแสงสร้างพื้นที่การแสดง จากความสำคัญของแสง ทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในเรื่องการออกแบบแสง เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีตัวอย่างดังกล่าวต่อไปนี้

2.4.8.1 แสงในผลงานนาฏศิลป์ ชุด เซลฟ์ พอร์ทเรตต์ (Self Portrait)

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย พอล โลท์ฟุต (Paul Lightfoot) จัดแสดงเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2565 ผ่านระบบออนไลน์ของคณะเต้น แกมเมอร์บัลเลตต์เดน (Kammerballetten) กรุงโคเพนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ความรักและความตายผ่านนักแสดง 3 คน โดยได้แรงบันดาลใจมาจากตำนานเทพกรีกโบราณอย่าง มอยไรย์ (Moirai) เทพีทั้ง 3 องค์ ผู้ปั่นเส้นด้ายแห่งโชคชะตา มีอำนาจในการกำหนดชะตาชีวิต รวมทั้งความดีความชั่วของมนุษย์ ได้แก่ โคลโธ (Clotho) เทพีผู้ปั่นเส้นด้ายแห่งโชคชะตา กำหนดชีวิตของมนุษย์ในช่วงแรกเกิด ลาคีซิส (Lachesis) เทพีผู้ทอด้ายแห่งชีวิตคอยกำหนดความซับซ้อนของชีวิตมนุษย์เหมือนดั่งเส้นด้ายที่พันกันและอะโทรพอส (Atropos) เทพีผู้ตัดเส้นด้ายแห่งชีวิต คอยกำหนดความตายของมนุษย์ มาใช้ในการเปรียบเปรยสะท้อนชีวิตของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แปลกและโดดเดี่ยว จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยสนใจในเรื่องการออกแบบแสง โดยใช้แสงไฟสปอตไลท์ (Spotlight) ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม ทำให้ผู้ชมมองเห็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอ โดยในการแสดงชุดดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ใช้แสงไฟสปอตไลท์ ในการสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง ผ่านการใช้ระดับความเข้มของแสง อีกทั้งใช้ในการกำหนดพื้นที่ในการแสดงของนักแสดง ผ่านการฉายไฟเป็นรูปวงกลมและสี่เหลี่ยมบนพื้น

จากการศึกษาการออกแบบแสงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางในการออกแบบแสง โดยการใช้ไฟสปอตไลท์ (Spotlight) ในการออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงมุมมองในการนำเสนอเรื่องราวของการแสดง การสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง การกำหนดพื้นที่การแสดงของผู้แสดงและสร้างบรรยากาศในการแสดง มาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย



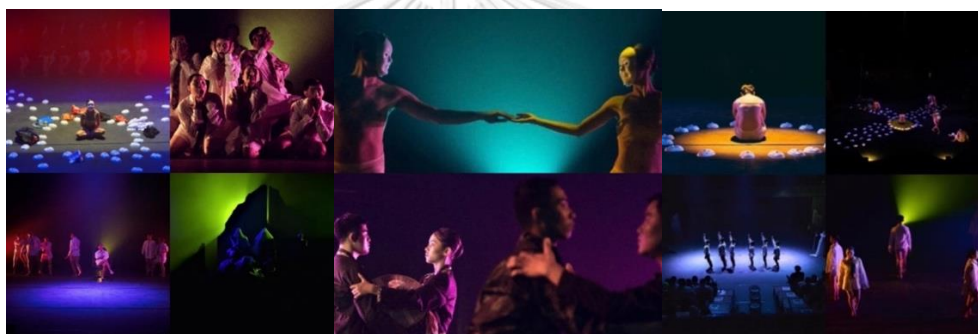
ภาพที่ 2.5 และ 2.6 การออกแบบแสงในการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเทคนิคมายากล
แหล่งที่มา: นัฏภรณ์ พูลภักดี, 2562: 285, 286, 289, 291, 292, 294, 299

2.4.8.2 แสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเทคนิคมายากล ผลงานดุษฎีนิพนธ์ ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย นัฏภรณ์ พูลภักดี จัดแสดงเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอเทคนิคมายากล จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจในการออกแบบแสงโดยใช้ทิศทางของแสงและทฤษฎี สีในการออกแบบแสง เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์และการสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันในการแสดงทั้ง 7 องก์ ดังที่ นัฏภรณ์ พูลภักดี ได้อธิบายถึงการออกแบบแสง ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเทคนิคมายากล ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบแสงให้สอดคล้องกับองค์การแสดงทั้ง 7 องก์ โดยออกแบบแสงให้สื่ออารมณ์ความรู้สึกตามเทคนิคมายากลให้มีความชัดเจนมากขึ้น ได้แก่ องก์ที่ 1 การปรากฏ ใช้แสงจากมุมบน เพื่อให้เกิดภาพปรากฏสร้างความมหัศจรรย์ องก์ที่ 2 การย้ายที่ใช้แสงเปิดและดับ เพื่อสื่อถึงการย้ายที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง องก์ที่ 3 การเปลี่ยนรูป ใช้แสงสีม่วง สีฟ้า สีชมพู ส่องไปที่ผืนผ้ายึด เพื่อเพิ่มมิติในการเคลื่อนไหว องก์ที่ 4 การคืนสภาพ ใช้แสงสื่ออารมณ์การแตกสลายโดยใช้การลดทอนแสงและใช้เทคนิคการเพิ่มแสงให้สว่าง เพื่อสื่อถึงการรวมตัว องก์ที่ 5 การทะลุทะลวง ใช้แสงส่องผ่านทะลุจาก

ผ้าเพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของผู้แสดงองค์ที่ 6 การด้านกฎธรรมชาติ ใช้แสงเน้นความรู้สึกมหัศจรรย์ และองค์ที่ 7 การอันตรายาน ใช้แสงที่สื่อถึงการปรากฏและการหายไปจากสายตาผู้ชม บทสรุปการแสดงมายากล ออกแบบแสงให้มีความสว่างเพื่อให้เห็นถึงเทคนิคในการแสดงมายากล อีกทั้งเพิ่มแสงสีฟ้าในความรู้สึกมหัศจรรย์ (นัฏภรณ์ พูลภักดี, 2562: 283)

จากการศึกษาการออกแบบแสงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะเป็น เทคนิคการใช้แสงได้ด้านต่าง ๆ ได้แก่ การใช้คุณสมบัติของแสง การใช้สีของแสง การจัดวางตำแหน่งของแสง การฉายแสงไปยังวัตถุ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย



ภาพที่ 2.7 และ 2.8

การออกแบบแสงในการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอก

ของคนในสังคมไทย

ที่มา: ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, 2561: 287-289, 291-292, 295-299

2.4.8.3 แสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ผลงานดุชฎินิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์โดย ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด จัดแสดงเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ที่นำเสนอประเด็นเปลือกนอกทางด้านสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ที่เกิดขึ้นกับคนในสังคมไทย จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจในการออกแบบแสงโดยใช้คุณสมบัติของแสง ดังที่ ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด ได้อธิบายถึงการออกแบบ แสง ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว ไว้ว่า

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้คุณสมบัติของแสงในการสื่อความหมายผ่านทิศทางการมาของแสง ระดับความเข้มของแสงและสีของแสง อีกทั้งใช้แสงในการเสริมอารมณ์ความรู้สึกและบรรยากาศ ตลอดจนใช้แสงสร้างพื้นที่การแสดงบนเวทีให้กับนักแสดง (ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, 2561: 286)

จากการศึกษาการออกแบบแสงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่า จะ เทคนิคการใช้คุณสมบัติของแสง การใช้สีของแสงและการใช้แสงในการสร้างพื้นที่การแสดง มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการศึกษาในเรื่องการออกแบบแสงที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 3 ชุด ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบแสงจากการใช้คุณสมบัติของแสง ในการกำหนดมุมมองที่ต้องการให้ผู้ชมได้ชมระหว่างการแสดงและสีของแสง ที่ใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์และสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง อันเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการออกแบบแสงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2.5 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย จากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องทางด้านนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสรุปประเด็นดังต่อไปนี้

2.5.1 การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดง เปรียบเสมือนหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เล่าเรื่องราวและละเอียดต่าง ๆ ของการแสดงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ ทางด้านนาฏศิลป์ โดยผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบบทการแสดงจากการศึกษา ค้นคว้า ประเด็นหรือเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ดังที่ ชนิตา จันทรงาม ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบบทการแสดง ไว้ว่า

บทการแสดงผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการเรียนรู้ถดถอย โดยหยิบนำประเด็นเรื่องคุณภาพการศึกษาและหลักสูตรการเรียนการสอนของการศึกษาไทย ที่พบ

เห็นได้อย่างเด่นชัดในโรงเรียนรัฐบาล หรือโรงเรียนสังกัดกทม.
นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอเรื่องราวการเรียนรู้ที่
เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนโดยตรง (ชนิดา จันทรงาม, **สัมภาษณ์**,
4 มกราคม 2566)

ในขณะที่ ณิชพร เพ็ชรเรือง ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบบทการแสดง
โดยให้ผู้สร้างสรรค์นำเสนอประเด็นในเรื่องหลักสูตรการศึกษาของไทยและบทบาท
ของบุคลากรทางการศึกษา ไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบบทการแสดงที่นำเสนอประเด็น
หลักสูตรการศึกษาของไทยและบทบาทของบุคลากรทางการศึกษา
ที่มีปัญหา ส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ถดถอย โดยภาพการแสดง
ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอภาพบนเวทีโดยแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง
เปรียบเทียบกันระหว่างรูปแบบการศึกษาที่ดี และรูปแบบ
การศึกษาที่ไม่ดี (ณิชพร เพ็ชรเรือง, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ สุนันทา เกตุเหล็ก ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบบทการแสดง
โดยให้ผู้สร้างสรรค์นำเสนอประเด็นในเรื่องครอบครัว ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์
สามารถนำเสนอในประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว ที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลทำให้เด็ก
เกิดภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอยได้อีกเช่นกัน” (สุนันทา เกตุเหล็ก, **สัมภาษณ์**, 4
มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า
จะนำแนวทางการออกแบบบทการแสดงไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะ
การเรียนรู้ที่ถดถอย โดยการออกแบบบทการแสดงที่นำเสนอในประเด็นสาเหตุที่
ก่อให้เกิดภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย ได้แก่ ครอบครัว หลักสูตรการศึกษาของไทยและ
บุคลากรทางการศึกษา

2.5.2 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เป็นหนึ่งปัจจัยที่สำคัญในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เนื่องจาก นาฏยศิลป์เป็นหนึ่งศาสตร์ทางด้านศิลปะที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในการสื่อสารเรื่องราวการแสดง ดังนั้นในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่เหมาะสมกับเรื่องราวของการแสดงและทักษะของผู้แสดงที่ช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวการแสดง ดังที่ ชนิตา จันทรงาม ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบลีลาท่าทางที่ดีความตามความหมายของคำว่า ถดถอย โดยตรง เช่น การเดินถอยหลัง การแสดงลีลาท่าทางที่สื่อถึงความหมดเรี่ยวแรง การแสดงลีลาท่าทางแบบย้อนกลับ ไม่มีชีวิตชีวา” (ชนิตา จันทรงาม , สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2566)

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) ดังที่ ณิชพร เพ็ชรเรือง ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบลีลาท่าทางโดยใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เช่น การนอนนิ่ง” (ณิชพร เพ็ชรเรือง, สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ สุนันทา เกตุเหล็ก ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลาที่สื่อถึงความไม่สมบูรณ์ ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบลีลาท่าทางที่สื่อถึงความไม่สมบูรณ์ ไม่สุด เช่น การฉีกขาที่สุด” (สุนันทา เกตุเหล็ก, สัมภาษณ์, 4 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยสามารถใช้ลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดีความตามความหมายของคำว่า ถดถอย การใช้ลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และการออกแบบลีลาที่สื่อถึงความไม่สมบูรณ์

2.5.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง คือ การคัดเลือกบุคคลที่มีบุคลิกลักษณะ มีทักษะและความสามารถตามคุณสมบัติที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้ เพื่อช่วยถ่ายทอดเรื่องราวความคิด อารมณ์และความรู้สึกของบทบาทตัวละครที่ได้รับ ถือเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งสารให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ดังที่ ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า “คัดเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกลักษณะ ทักษะคิดและประสบการณ์การใช้ชีวิตประจำวันในโรงเรียนที่แตกต่างกัน ช่วยให้ผู้ออกแบบลีลาการแสดงสามารถนำเสนอเรื่องราวของการแสดง รวมไปถึงลีลาการแสดงที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่” (ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

ในขณะที่ กิรติกา ตันรัตนกุล ได้แสดงทรรศนะเรื่องการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดง ควรคัดเลือกจากคนที่ทำงานได้ง่าย มีทักษะความสามารถในการแสดงและมีความเข้าใจในการทำงาน อีกทั้งความเหมาะสมของผู้แสดงต่อบทบาทการแสดงที่ผู้แสดงได้รับ เช่น ถ้าผู้แสดงอายุมารับบทเป็นนักเรียน จะทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่คล้อยตามกับการแสดง (กิรติกา ตันรัตนกุล, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

นอกจากนี้ การคัดเลือกนักแสดง ควรคัดเลือกผู้แสดงที่มีบุคลิกลักษณะและช่วงอายุที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร ดังที่ มาธจารย์ย์ เหมืองสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

อันดับแรกผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องกำหนดเรื่องราวหรือทิศทางการแสดงของตนเองให้ชัดเจนว่า ต้องการนำเสนอเรื่องราวไปในทิศทางใด เพื่อกำหนดตัวละครในการแสดง นอกจากนี้ ควรคัดเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกลักษณะและช่วงอายุที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละครที่ได้กำหนดไว้ (มาธจารย์ย์ เหมืองสุวรรณ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางการคัดเลือกนักแสดง ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการ เรียนรู้ถดถอย โดยการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกนักแสดงที่มี บุคลิกลักษณะและช่วงอายุที่เหมาะสมกับบทบาทตัวละคร คัดเลือกจากทัศนคติและ ประสบการณ์การใช้ชีวิตในโรงเรียนที่แตกต่างกัน การคัดเลือกคนที่มีความสามารถ มี ทักษะในการแสดง สามารถทำงานง่าย เข้าใจการทำงาน

2.5.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ สิ่งของที่ใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ใน การแสดง ที่เข้ามาเสริมให้การแสดงมีความสมบูรณ์ ช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจใน เรื่องราวของการแสดงเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ควรออกแบบและคัดเลือกอุปกรณ์ การแสดงที่เหมาะสม อีกทั้งสอดคล้องกับเรื่องราวของการแสดง ดังที่ ธนัทเมศร์ พชรธัญ วิทย์ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไว้ว่า “เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สื่อถึงบรรยากาศของห้องเรียน อีกทั้งบ่งบอกถึงเรื่องราวที่ผู้ แสดงต้องการสื่อสารให้กับผู้ชมการแสดงให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของการแสดง” (ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

ในขณะที่ กิริติกา ตันรัตนกุล ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดงที่สื่อถึงห้องเรียน ไว้ว่า

ออกแบบ หรือเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ให้ผู้ชมดู ออกจากเหมือนห้องเรียน เช่น การแสดงละครเวทีเรื่อง มาทิลดา (Matilda) มีการออกแบบบรรยากาศเวทีที่เป็นห้องเรียน โดย คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้แสดง เพื่อไม่ให้ผู้แสดงเกิดการบาดเจ็บ หรือเกิดอันตรายระหว่างการแสดง (กิริติกา ตันรัตนกุล, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ มาตรการี้ เหมืองสุวรรณา ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยให้คำนึงถึงความจำเป็นในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงและสามารถอธิบายถึงเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานดังกล่าว ไม่จำเป็นต้องมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้ลีลาท่าทางละครใบ้เข้ามาใช้ในการแสดง เพื่อสื่อสารเรื่องราวของการแสดง แต่ถ้าผู้สร้างสรรค์มีความจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงและอธิบายได้ว่า เพราะเหตุใดถึงความจำเป็นที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในแต่ละชิ้น (มาตรการี้ เหมืองสุวรรณา, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยนำเรื่องการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ต้องคำนึงถึงความจำเป็นและสามารถอธิบายถึงเหตุผลในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง หรือในกรณีที่ต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถสื่อถึงบรรยากาศของห้องเรียน

2.5.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

เสียงและดนตรีประกอบการแสดง เป็นองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ที่ช่วยบ่งบอกจังหวะในการเคลื่อนไหวร่างกาย การสร้างบรรยากาศของการแสดง ช่วยสื่อสารเรื่องราวของการแสดง อีกทั้งช่วยกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตามไปกับการแสดง ดังนั้นการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ ดังที่ ชนิดา จันทร์งาม ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงไว้ว่า “ในการรอกที่สุดท้ายที่สื่อถึง

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เสียงคนพูด ชุดคำพูดแบบกลอกกลับหลัง เช่น การท่องพยัญชนะ ก-ฮ มาเป็น ฮ-ก” (ชนิดา จันทรงาม, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

ในขณะที่ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ได้แสดงทรรคนะเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยใช้เสียงดนตรีกลอกกลับหรือการเล่นเพลงย้อนกลับ ไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เสียงดนตรีแบบกลอกกลับหรือการเล่นเพลงย้อนกลับ โดยในการแสดงองค์ที่ 1 และ 2 ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เพลงเดียวกัน แต่ในองค์ที่ 3 ผู้สร้างสรรค์ใช้เพลงแบบย้อนกลับ (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง สามารถใช้เสียงเครื่องดนตรีของเล่นเด็ก เล่นวนซ้ำอย่างต่อเนื่อง ดังที่ สุนันทา เกตุเหล็ก ได้แสดงทรรคนะเรื่องการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เสียงของเครื่องดนตรีของเล่นเด็ก เล่นวนซ้ำไปเรื่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง ที่สามารถสื่อถึงความ เป็นเด็ก ที่ทำสิ่งเดิม ๆ ซ้ำวนไปอย่างต่อเนื่อง” (สุนันทา เกตุเหล็ก, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยการ ใช้เสียงคนพูดชุดคำพูดแบบกลอกกลับหลัง การใช้เสียงดนตรีหรือการเล่นเพลงย้อนกลับ และ การใช้เสียงจากเครื่องดนตรีเด็ก

2.5.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะ เชื้อชาติ ฐานะของตัวละคร อีกทั้งบ่งบอกถึงยุคสมัยของเรื่องราวการแสดง ที่ช่วยเสริมในเรื่องการสื่อสารของ

การแสดงและทำให้ภาพของการแสดงเกิดความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ ดังที่ ธนัทเมศร์ พชรณัยวิทย์ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า “เป็นการแต่งกายชุดเครื่องแบบนักเรียน ที่เป็นเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน แต่ให้ผู้ที่แสดงเป็นนักเรียนแต่งกายผิดระเบียบ ไม่เรียบร้อย ที่สะท้อนถึงความถดถอยในแต่ละยุคสมัย” (ธนัทเมศร์ พชรณัยวิทย์, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2566)

การออกแบบเครื่องแต่งกายควรคำนึงถึงความสะดวกต่อการเคลื่อนไหว ความปลอดภัย สามารถสื่อถึงบทบาทตัวละคร ดังที่ กิริติกา ตันรัตนกุล ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรคำนึงถึงการเคลื่อนไหวที่สะดวก สามารถออกลีลาท่าทางได้อย่างมั่นใจ ที่สื่อถึงบทบาทที่ผู้แสดงได้รับ เช่น ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นนักเรียน ใส่ชุดนักเรียน อีกทั้งต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และไม่ดูโป๊จนเกินไป (กิริติกา ตันรัตนกุล, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ การออกแบบเครื่องแต่งกาย สามารถออกแบบได้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ การใช้เครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงลักษณะตัวละครโดยตรงและการใช้เครื่องแต่งกายที่ไม่บ่งบอกถึงลักษณะตัวละครโดยตรง โดยการใช้สื่อเชิงสัญลักษณ์ ดังที่ มารจารีย์ เหมือนสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์การแสดงสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายได้ 2 รูปแบบ คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงลักษณะตัวละครโดยตรง เช่น การใช้เครื่องแต่งกายที่สวมใส่ในชีวิตประจำวัน ตามเพศสภาพและบทบาทของผู้แสดง และการเลียนแบบชุดเครื่องแบบนักเรียน หรือการออกแบบที่ไม่บ่งบอกถึงลักษณะตัวละครโดยตรง เช่น การแต่งกายที่มีรูปแบบและสี

เดียวกัน (มาจารย์ย์ เหมืองสุวรรณ, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยสามารถออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้ 2 รูปแบบ คือ การใช้เครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงลักษณะของตัวละครโดยตรงและการใช้เครื่องแต่งกายที่ไม่บ่งบอกถึงลักษณะของตัวละครโดยตรง ที่ควรคำนึงถึงความสะดวกต่อการเคลื่อนไหว ความปลอดภัย อีกทั้งสามารถสื่อถึงบทบาทของตัวละคร

2.5.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

พื้นที่การแสดง คือ บริเวณที่ผู้แสดงใช้ในการดำเนินการแสดง เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นภาพของการแสดงในมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ สำหรับพื้นที่การแสดงสามารถจัดการแสดงได้ทั้งในพื้นที่โรงละครและการแสดงเฉพาะพื้นที่ (Site specific) ทั้งนี้ในการออกแบบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ควรคัดเลือกรูปแบบพื้นที่การแสดงที่เหมาะสมกับการแสดงที่สามารถสื่อสารเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน ดังนั้นการออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ ชนิตา จันทรงาม ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบพื้นที่การแสดง ไว้ว่า “การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้สร้างสรรค์การแสดงสามารถออกแบบพื้นที่ให้มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม บ่งบอกถึงความเป็นห้องเรียน สื่อถึงการถูกบังคับ การถูกจำกัดพื้นที่ ความคับแคบ ความกดดัน” (ชนิตา จันทรงาม, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

ในขณะที่ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เส้นวงกลม ไว้ว่า “การออกแบบพื้นที่การแสดง สามารถออกแบบโดยใช้เส้นวงกลม แล้วให้ผู้แสดงเดินถอยหลัง เพื่อสื่อถึงการถดถอย” (ญัฐพร เพ็ชรเรือง, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

การออกแบบพื้นที่การแสดง สามารถใช้ความแตกต่างของระดับพื้นที่และการใช้เส้นตรงแนวตั้ง ดังที่ สุนันทา เกตุเหล็ก ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบพื้นที่การแสดง ไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้สร้างสรรค์การแสดง สามารถใช้เรื่องระดับความสูงต่ำ มาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อถึงผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น การใช้กล่องรูปทรงสูง แล้วให้ผู้แสดงยืนบนกล่อง อีกทั้งการออกแบบพื้นที่เป็นเส้นตรง ในแนวตั้ง แล้วให้ผู้แสดงเดินเคลื่อนที่ขึ้นและลง ไปตามแนวเส้นตรง โดยเน้นการเดินลงมากกว่าเดินขึ้น เพื่อสื่อถึงความถดถอย (สุนันทา เกตุเหล็ก, **สัมภาษณ์**, 4 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะนำแนวทางการออกแบบพื้นที่การแสดง ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยสามารถออกแบบพื้นที่การแสดงในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบพื้นที่ลักษณะสี่เหลี่ยม วงกลม เส้นตรงแนวตั้งและการใช้ความแตกต่างของระดับพื้นที่การแสดง

2.5.8 การออกแบบแสง

แสง มีส่วนสำคัญที่ช่วยในการมองเห็นภาพการแสดงบนเวที อีกทั้งสามารถบ่งบอกถึงช่วงเวลาและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากการแสดงที่ทำให้การแสดงมีความสมจริงเพิ่มมากขึ้น ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง ดังนั้นการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ ดังที่ ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบแสง ไว้ว่า “เลือกใช้สีของแสงที่แสดงถึงบรรยากาศของการแสดงในแต่ละองค์ และลักษณะบุคลิกของผู้แสดงที่ถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดง ณ ขณะนั้น” (ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2566)

ในขณะที่ กิรติกา ตันรัตนกุล ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบแสง ควรใช้สีและรูปแบบของแสงที่เหมาะสม อีกทั้งคำนึงถึงข้อควรระวังในเรื่องการใช้แสงกระพริบถี่ ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ชมการแสดง ไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์การแสดงควรเลือกใช้สีและรูปแบบของแสงที่เหมาะสมต่อการแสดงในแต่ละฉาก อีกทั้งควรคำนึงถึงการเลือกใช้แสงที่กระทบไปถึงผู้ชมด้วย อาจจะทำให้ผู้ชมเกิดอาการผิดปกติทางร่างกายและจิตใจ ถ้าหากผู้ออกแบบการแสดงมีความต้องการใช้แสงที่มีลักษณะดังกล่าว ควรเขียน หรือกล่าวถึงคำเตือนก่อนเริ่มการแสดง (กิริติกา ตันรัตนกุล, **สัมภาษณ์**, 9 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ มาจารย์ย์ เหมือนสุวรรณ ได้แสดงทรรศนะเรื่องการออกแบบแสง ควรใช้แสงแบบเรียบง่ายและใช้แสงจากด้านข้างเวที ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์การแสดงควรเลือกใช้แสงแบบเรียบง่าย เห็นผู้แสดงได้อย่างชัดเจน และการเลือกใช้แสงไฟจากทางด้านข้างเวที ส่องออกมาให้เป็นเส้นแฉวตรง เพื่อสื่อถึงความเป็นระเบียบ” (มาจารย์ย์ เหมือนสุวรรณ, **สัมภาษณ์**, 11 มกราคม 2566)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่า จะนำแนวทางการออกแบบแสงไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยสามารถเลือกใช้สีและรูปแบบของแสงที่เหมาะสมต่อการแสดง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศและบุคลิกลักษณะของตัวละคร การใช้แสงแบบเรียบง่ายแสงจากด้านข้างเวที อีกทั้งควรคำนึงถึงเรื่องสุขภาพของผู้ชมการแสดง ในกรณีที่มีการใช้แสงกระทบไปถึง

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลความคิดเห็นด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่สามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนาและทดลองออกแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 8 ประการ เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมกับงานวิจัยต่อไป

2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยในครั้งนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำ “มาตรฐานการสร้างในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์” ของ วิชชุตา วุฑาทิตย์ มาเป็น

เกณฑ์เปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยของผู้วิจัยทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง และดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และการออกแบบพื้นที่การแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยจะได้นำไปใช้ในการอภิปรายผลต่อไป

ทั้งนี้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ของ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้ศึกษาและกำหนดเกณฑ์มาตรฐานเกณฑ์ผลงานของศิลปินที่มีคุณภาพ ดังนี้

1. **จิตวิญญาณ (Spirituality)** คือ การกระทำหรือลงมือทำสิ่งต่าง ๆ อันเกิดจากความรู้สึกอันแรงกล้า ลงมือทำด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจ จนสร้างสรรค์ผลงานหรือสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นได้อย่างประสบความสำเร็จ ดังที่ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านจิตวิญญาณ ไว้ว่า

ความเป็นศิลปินหรือผู้ที่สนใจทางด้านศิลปะ ทุกอย่าง หายใจเข้าออกเป็นศิลปะ มีความสนใจทางด้านศิลปะอยู่ตลอดเวลา มีพลังในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยความมุ่งมั่น ความผูกพันและความตั้งใจอย่างสุดความสามารถตลอดเวลา ไม่ว่าจะศิลปินตกอยู่ภายใต้แรงกดดันจากสถานการณ์ใดก็ตาม (วิชชุตา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงเนื้อหาที่ใช้ยึดถือเพื่อสร้างจิตวิญญาณให้เกิดขึ้นในงาน ซึ่งเป็นช่วงหนึ่งของการทำงานในครั้งนั้นว่า “จิตวิญญาณที่ศิลปินแต่ละคนยึดถือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน จะมีแตกต่างกันออกไป แต่ผลงาน สถานที่ และเวลา ก็จะมีเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไป” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 27 กุมภาพันธ์ 2566)

อีกทั้ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายต่อไปว่า “คุณสมบัติของศิลปินที่ดี ในด้านหนึ่งจะต้องเป็นผู้ที่มีความซื่อสัตย์และจริงใจต่อการแสดงการสร้างสรรค์ และถ่ายทอดจะทำให้ผลงานที่ออกมามีพลังและมีความสม่ำเสมออย่างมีคุณภาพในทุกผลงาน” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ฌ็อง-ฌัก อ็องรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านจิตวิญญาณไว้ว่า “การมีความรู้สึกที่เปี่ยมล้นด้วยความเชื่อมั่นและศรัทธาต่อบทบาททางการแสดง โดยปราศจากความเขินอาย” (ฌ็อง-ฌัก อ็องรี, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า จิตวิญญาณ เป็นคุณสมบัติของศิลปิน หรือผู้สนใจทางด้านศิลปะ ที่จะต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจในศิลปะ มีพลัง ความเชื่อมั่นและความศรัทธาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ ทำให้เกิดผลงานศิลปะที่มีคุณภาพ ทั้งนี้จิตวิญญาณในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นในแต่ละเวลานั้น จะมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละช่วงเวลา ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้าน “จิตวิญญาณ” มาเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ ถดถอย

2. **รสนิยม (Taste)** เกิดจากความชื่นชอบและความพอใจของศิลปินแต่ละบุคคล อันมาจากประสบการณ์ สถานะทางสังคม สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรมที่ต่างกัน นำมาใช้ในสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความงดงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ดังที่ วิชชุดา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านรสนิยม ไว้ว่า

รสนิยมของศิลปินเกิดจากความชื่นชอบในแบบอย่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ตัวเองสนใจ สามารถเกิดขึ้นจากปัจจัยหลายประการ ได้แก่ ปัจจัยสภาพสังคมและสภาพแวดล้อม ศิลปินจะถ่ายทอดรสนิยมและความชื่นชอบของตนเองผ่านผลงานศิลปะ โดยอาศัยประสบการณ์ทางด้านงานศิลปะอย่างหลากหลายและกว้างขวางมาพัฒนาทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตผลงานศิลปะที่งดงาม (วิชชุดา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

รสนิยมของศิลปิน เกิดจากการถูกหล่อหลอมของสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับศิลปิน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้อธิบายถึงการเกิดรสนิยมของศิลปิน ไว้ว่า

สิ่งต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์และมีความเกี่ยวข้องกับตัวศิลปิน เช่น ความรู้ ประสบการณ์ ความชอบส่วนตัว ความหลงใหล จะถูกหล่อหลอมกลายเป็นรสนิยมของศิลปินคนนั้น ที่ปรากฏผ่านผลงานสร้างสรรค์และการดำรงชีวิตในสายงาน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ภัณฑุ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายความหมายของคำว่า รสนิยม ไว้ว่า “การมีวิถีคิดต่อสิ่งต่าง ๆ ที่มีระดับ กล่าวคือ ความคิดที่โก้หรูดูดี” (ภัณฑุ์พัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า รสนิยม เป็นคุณสมบัติของศิลปิน หรือผู้สนใจทางด้านศิลปะ ที่เกิดจากความชอบในสิ่งที่ตนเองสนใจ ความรู้ ประสบการณ์และสภาพสังคม แวดล้อม หล่อหลอมจนเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสวยงามเป็นเอกลักษณ์ รวมไปถึงวิธีการคิดและการดำเนินชีวิตของศิลปินที่ติงาม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “รสนิยม” มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่มาจากความรู้และประสบการณ์ทางด้านนาฏยศิลป์ ตะวันตกของผู้วิจัยที่ได้สั่งสมมา รวมกับความชื่นชอบการแสดงรูปแบบนาฏยศิลป์ ตะวันตกและความสนใจในประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3. **ประสบการณ์ (Experience)** เกิดจากการสั่งสมองค์ความรู้ จากการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลและการลงมือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนเกิดความเชี่ยวชาญในศาสตร์ด้านนั้น ๆ สามารถนำองค์ความรู้ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้อื่น ดังที่ วิชชุดา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินที่มีประสบการณ์ ไว้ว่า

ศิลปินได้เก็บเกี่ยว สั่งสมความรู้ ทักษะ และการใช้ชีวิต อยู่ในวงการของตนเองมาอย่างต่อเนื่อง ไม่หยุดหย่อน รวมไปถึงการพบเจอเรื่องราว หรือองค์ความรู้ศาสตร์ต่าง ๆ ทำให้ศิลปินมีความชำนาญ เชี่ยวชาญจนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่แตกฉาน ที่ถ่ายทอดผ่านผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของศิลปิน อีกทั้งองค์

ความรู้เหล่านี้สามารถถ่ายทอดให้กับผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะ หรือผู้ที่มีความสนใจ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนิน ชีวิตหรือการสร้างสรรคผลงานได้อีกเช่นกัน (วิชชุตตา วุชาทิติย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงที่มาของประสบการณ์ของศิลปิน ไว้ว่า “ประสบการณ์มาจากหลายช่องทาง เช่น ประสบการณ์การสร้างสรรคผลงาน ประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมา และยังรวมไปถึงประสบการณ์ที่ได้จากการมุ่งมั่นฝึกซ้อมในด้านใดด้านหนึ่งเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ณิชฎฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินที่มีประสบการณ์ ไว้ว่า “การได้พบเห็นหรือกระทำการสิ่งต่าง ๆ ในหลากหลายด้านมาด้วยตนเองจนเกิดเป็นความรู้ และความชำนาญ” (ณิชฎฐพัฒน์ ผลพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ประสบการณ์ เป็นคุณสมบัติของศิลปิน ที่เกิดจากการสั่งสมความรู้ ทักษะ และการพบเจอเรื่องราวต่าง ๆ ในศาสตร์อื่น จากหลากหลายช่องทาง เช่น การสร้างสรรคผลงาน ประสบการณ์ชีวิต การฝึกซ้อม การเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เป็นต้น ด้วยตนเองจนเกิดความรู้และความชำนาญ สามารถนำองค์ความรู้มาใช้ในการสร้างสรรคงานของตนเอง การดำเนินชีวิต และการถ่ายทอดองค์ความรู้แก่คนรุ่นต่อไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “ประสบการณ์” เพื่อให้ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ของตนเองมาใช้ในการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

4. **ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy)** เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพล หรือส่งผลต่อการสร้างสรรคผลงานของศิลปิน เนื่องจาก เป็นกิจกรรมทางปัญญาหรือการสร้างระบบการคิดจากการศึกษาหาความรู้ และความจริงของมนุษย์ โลก ธรรมชาติและชีวิตอย่างลึกซึ้ง โดยใช้เหตุและผล เพื่อหาแนวทางในการดำเนินชีวิต อีกทั้งสามารถทำงานได้อย่างมีหลักการ กระบวนการและวิธีการ จนเกิดเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ ดังที่ วิชชุตตา วุชาทิติย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านปรัชญาในการทำงาน ไว้ว่า

การที่ศิลปินยึดมั่นศรัทธาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความคิด หรือ
อุดมการณ์ของตนเองอย่างไม่สั่นคลอน ไม่มีผู้ใดที่สามารถมา
เปลี่ยนแปลงความคิดนี้ได้ จากการศึกษาความรู้และมี
หลักในการดำเนินชีวิตอย่างมีเหตุผล แล้วถ่ายทอด เผยแพร่องค์
ความรู้ต่าง ๆ อันเป็นคุณประโยชน์ให้แก่สังคมและประเทศชาติ
เหล่านี้ไปยังคนรุ่นต่อไปโดยมิได้หวังแทน จนทำให้เกิดเป็นคุณ
ค่าที่ลึกซึ้งต่อสิ่ง ๆ นั้น ยกตัวอย่างเช่น นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผู้ที่
มีรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานที่เรียบง่าย แต่แฝงไปด้วยแง่
คิด คติสอนใจ รวมไปถึงองค์ความรู้ ที่สามารถนำไปใช้ได้
ในชีวิตประจำวัน (วิชชุตา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับปรัชญาในการทำงานของตนเอง
ไว้ว่า

ทุกคนจะมีแนวทางในการแสดงและการสร้างสรรค์
ผลงานซึ่งถือเป็นไบนารีทางไปสู่ความสำเร็จของศิลปินนั้น ๆ ไม่ว่าจะ
จะเป็นการดำรงชีวิต คุณธรรมประจำใจ ส่วนปรัชญาของตนเอง
จะยึดมั่นต่อความจริงใจในทุกขั้นตอนของการทำงานและการ
ดำรงชีวิตเป็นใหญ่ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28
พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายความหมายของคำว่า ปรัชญาในการทำงาน ไว้
ว่า “หลักการทางความคิดที่เป็นองค์ความรู้ สามารถเป็นต้นแบบในการนำไปใช้ได้
ต่อไป” (ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ปรัชญาในการทำงาน คือ หลักการทางความคิด
อุดมการณ์ และความศรัทธา อันเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ศิลปิน
ยึดถือปฏิบัติ อันนำไปสู่ความสำเร็จทางด้านการงานทางศิลปะและการดำเนินชีวิต อีกทั้ง
ศิลปินได้ถ่ายทอดองค์ความรู้และแนวทางการปฏิบัติอันเป็นคุณประโยชน์ให้กับคนรุ่น
ใหม่และสังคมต่อไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบ

ทางด้านนาฏศิลป์ในด้าน “ปรัชญาในการทำงาน” มาเป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5. **ความสามารถที่หลากหลาย (Versatile)** การที่ศิลปินมีความสามารถที่หลากหลาย อันเกิดจากการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม การฝึกฝนปฏิบัติ ประสบการณ์การทำงาน ที่ทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง ทำให้ศิลปินนำองค์ความรู้และความสามารถที่มีมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการบริหารจัดการทางด้านศิลปะ ที่ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น ดังที่ วิชชุตา วุธาทิตย์ ได้ อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านความสามารถที่หลากหลาย ไว้ว่า

คุณสมบัติของศิลปินที่มีความหลากหลาย ศิลปินคนนั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะทั้งในศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์และความสามารถทางด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น นราพงษ์ จรัสศรี นอกจากมีความสามารถเด่นได้ในหลาย ๆ ประเภทแล้ว ยังมี ความสามารถทางด้านการเล่นเพลงและเต้นรำ นักดนตรี นักบริหาร ซึ่งความสามารถที่หลากหลายเหล่านี้ ล้วนเกิดจากการฝึกฝนเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่หลากหลายของศิลปินด้วย นอกจากนี้ประสบการณ์ด้านการแสดง และประสบการณ์ในด้านอื่น ๆ ที่ศิลปินได้ปฏิบัติด้วยตนเอง ถือเป็นข้อดีอีกประการที่ช่วยเพิ่มความสามารถให้กับศิลปินรู้จักแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ดีกว่าศิลปินที่ไม่ค่อยประสบปัญหา เพราะ ศิลปินที่มีความสามารถที่หลากหลายจะช่วยเสริมในเรื่องของการได้โอกาสในการทำงานมากกว่าศิลปินท่านอื่น (วิชชุตา วุธาทิตย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้อธิบายถึงที่มาของความสามารถที่หลากหลาย ไว้ว่า “ที่มาของความหลากหลายส่วนหนึ่งมาจาก ความรู้หรือการฝึกฝนที่มีความแตกต่างและไม่ซ้ำกัน ซึ่งรวมไปถึงความสามารถในการทำการแสดงที่หลากหลายหรือออกแบบผลงานที่ไม่ซ้ำกันและมีผลงานอย่างต่อเนื่อง” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ฌ็อง-ฌัก กูแซ็ส ผู้คิดค้นคำนี้ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านความสามารถที่หลากหลาย ไว้ว่า “การมีประสบการณ์ทางวิชาชีพต่าง ๆ และสามารถปฏิบัติได้หลายสิ่งหลายอย่างได้อย่างชำนาญ” (ฌ็อง-ฌัก กูแซ็ส, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ความสามารถที่หลากหลาย หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถในหลากหลายด้าน ที่มาจากการเรียนรู้ การฝึกฝน และการพัฒนาทักษะจนเกิดความเชี่ยวชาญ รวมไปถึงประสบการณ์จากการปฏิบัติงาน จะช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น อีกทั้งสามารถบริหารจัดการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ศิลปินได้รับโอกาสในการทำงานมากกว่าศิลปินอื่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “ความสามารถที่หลากหลาย” มาเป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัย การบริหารจัดการทางศิลปะ และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

6. **การสร้างสรรค์ (Creativity)** การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกิดจากการใช้ความรู้และทักษะทางด้านศิลปะ ที่นำมาประยุกต์กับองค์ความรู้ทางด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับประเด็นของงานสร้างสรรค์ที่ศิลปินต้องการนำเสนอ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แสดงถึงการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ และทักษะที่ศิลปินมีอยู่มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยทัศนคติเชิงบวกและกระบวนการที่ดี ทำให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ สวยงามและมีความน่าสนใจที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ดังที่ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้อธิบายความหมายของคำว่า การสร้างสรรค์ ไว้ว่า

ศิลปินที่มีคุณสมบัติการสร้างสรรค์ต้องเป็นคนที่มีความจินตนาการ มีความคิดที่จะถ่ายทอดจินตนาการของตนสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร เพื่อความสวยงาม รับผิดชอบต่อสังคม สะท้อนแง่คิดกับสังคม โดยศิลปินสามารถพัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการฝึกฝนทักษะเพิ่มเติมตลอดเวลา จนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญในการคิดสร้างสรรค์ (วิชชุตา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านการสร้างสรรค์ไว้ว่า

แนวทางของความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้หลากหลายสถานการณ์ เช่นศิลปินได้นำเสนอประเด็นที่มีประโยชน์ต่อสังคม ออกแบบอย่างมีเอกลักษณ์และโดดเด่น สื่อความหมายอย่างละเอียดลึกซึ้งโดยใช้สัญลักษณ์และให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการตีความผ่านประสบการณ์ของผู้ชมเอง ทั้งหมดนี้เมื่อรวมกันแล้วเกิดเป็นประเด็นใหม่ที่ปรากฏในงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายถึงความหมายของคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “สิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นที่ไหนมาก่อน โดยใช้กระบวนการทางความคิดที่เชี่ยวชาญ” (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติหนึ่งของศิลปิน ที่เกิดจากกระบวนการทางความคิด ที่ผ่านการเรียนรู้ ฝึกฝน และหมั่นปฏิบัติเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลาจนเกิดความชำนาญ สามารถถ่ายทอดกระบวนการทางความคิดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ หรือเกิดเป็นประเด็นใหม่ที่หลากหลาย อันเป็นประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “ความคิดสร้างสรรค์” มาเป็นแนวทางในการค้นหาประเด็นของผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอและองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับหัวข้อการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

7. **ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer)** คือ ความเป็นผู้ที่กล้าคิด กล้าทำในสิ่งใหม่ โดยปราศจากความหวาดกลัว อีกทั้งมีความอดทนและความเพียรพยายามในการฝึกซ้อม หรือลงมือปฏิบัติ จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ ไม่เคยมีผู้ใดสร้างสรรค์ขึ้นมา ก่อนจนประสบความสำเร็จ ดังที่ วิชชุดา วุฑฒิตย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านผู้นำและผู้บุกเบิก ไว้ว่า

ศิลปินที่มีความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก ต้องเป็นผู้ริเริ่ม มีความกล้าคิดกล้าทำและลงมือทดลองประดิษฐ์สร้างสรรค์ ผลงานใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม โดยผลงานดังกล่าวเป็นได้ทั้ง การพัฒนาต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่เดิม หรือสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบใหม่ ทำให้เกิดอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ในผลงานของตนเองที่ไม่เหมือนใคร การเป็นผู้นำและบุกเบิกได้นั้นศิลปิน จะต้องมีความใฝ่รู้ มีความเพียรพยายาม และมุ่งมั่นฝึกซ้อมเพื่อ ค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานที่ สะท้อนถึงความเป็นตัวของตัวเอง (วิชชุตตา วุธาพิศัย, **สัมภาษณ์** , 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านความเป็นผู้นำ และผู้บุกเบิกไว้ว่า “ผู้นำในที่นี้ สังเกตได้จากผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ซ้ำแบบใคร กล้า คิดกล้านำเสนอประเด็นที่สังคมมองข้ามหรือไม่มีใครคาดคิดมาก่อน” (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความเป็นผู้นำและผู้ บุกเบิก ไว้ว่า “คิดก่อน ทำก่อน ความเป็นต้นแบบและความมีเอกลักษณ์” (ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก คือ คุณสมบัติของศิลปินที่ เป็นผู้ริเริ่ม มีความกล้าคิด กล้าลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เคยมีใครเคยทำมาก่อน พัฒนาสิ่ง ต่าง ๆ ที่มีอยู่ก่อนแล้วให้มีรูปแบบใหม่ที่ดียิ่งขึ้น หรือแม้แต่การนำเสนอผลงานในประเด็น ที่ไม่มีผู้ใดทำมาก่อน ที่สะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน จากกระบวนการทำงาน ผ่านผลงานศิลปะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน นาฏยศิลป์ในด้าน “ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก” มาเป็นแนวทางในการค้นหาประเด็นที่ จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์และรูปแบบขององค์ประกอบทางด้าน นาฏยศิลป์ของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถ้อยที่มีความแตกต่าง จากผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีการเผยแพร่ก่อนหน้านี้

8. **การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing The Knowledge)** การถ่ายทอดองค์ความรู้ เป็นการแบ่งปันองค์ความรู้ในเรื่องทฤษฎีและการปฏิบัติทางด้านศิลปะ จากการศึกษาในเรื่องแนวคิด กระบวนการและประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน โดยศิลปินจะต้องมีวิธีในการถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสมด้วยจิตวิญญาณและคุณธรรมของความเป็นครู ที่ต้องการให้ผู้เรียนและผู้สนใจสามารถนำองค์ความรู้ไปปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองให้มีคุณภาพ ดังที่ วิชชุตา วุธาพิศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ ไว้ว่า

ศิลปินผู้ถ่ายทอดผลงานศิลปะและองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองให้กับตัวแทนของศิลปินหรือผู้ที่สนใจในวงกว้าง เช่น ในฐานะที่ศิลปินท่านนี้สามารถเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง เค้าต้องอาศัยความร่วมมือจากหลาย ๆ คนด้วยแนวคิดที่เขาคิดขึ้นมาหรือค้นพบ ดังนั้นการเป็นศิลปินที่มีคุณสมบัติในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ศิลปินต้องเป็นผู้ที่มีความอดทนเสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม มีความรักความปรารถนาดีให้กับลูกศิษย์หวังเพียงลูกศิษย์มีความรู้และทักษะอันเกิดจากการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการทำงานจนนำไปสู่การเจริญเติบโตในหน้าที่การงาน (วิชชุตา วุธาพิศย์, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ ไว้ว่า

จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งถ้าศิลปินมีคุณสมบัติของนักวิชาการที่สามารถนำเสนอเนื้อหาจากแหล่งปฐมภูมิต่างมีหลักการและเป็นระบบ สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ รวมทั้งการปลูกฝังจริยธรรมให้แก่ผู้เรียน ทำให้เกิดการสืบทอดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเช่นกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ฌ็อง-ฌัก อ็องรี ได้อธิบายความหมายของคำว่า การถ่ายทอดองค์ความรู้ไว้ว่า “การคอยอบรมสั่งสอนทั้งภาคบรรยายและภาคปฏิบัติให้กับผู้เรียน” (ฌ็อง-ฌัก อ็องรี, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า การถ่ายทอดองค์ความรู้ คือ ผู้สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้งในเชิงทฤษฎีจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิรวมถึงการปฏิบัติทางด้านศิลปะ อีกทั้งการปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมให้กับผู้เรียนหรือผู้ที่สนใจทางด้านศิลปะด้วยความอดทนเสียสละ ความรักความปรารถนาดี และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ทำให้ได้รับความรู้และทักษะที่สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “การถ่ายทอดองค์ความรู้” มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์และการดำเนินงานวิจัยให้กับผู้ที่สนใจได้ศึกษาต่อไป

9. **จรรยาบรรณ (Ethical)** ศิลปินทุกคนต้องมีจรรยาบรรณในการทำงาน โดยยึดถือปฏิบัติในสิ่งที่ดีงามและประพฤติตนอยู่ในศีลธรรมและความถูกต้อง อันเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนให้เป็นที่ยอมรับและยกย่องของผู้คนในสังคม ดังที่ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านจรรยาบรรณ ไว้ว่า

ศิลปินย่อมต้องมีความประพฤติและการปฏิบัติที่มีความถูกต้องดีงาม มีศีลธรรมอันดี มีจิตใจที่ดี ทรงไว้เพื่อจริยธรรมของจรรยาบรรณวิชาชีพ ซึ่งเป็นระบบของการทำความดี ละเว้นความชั่ว จริยธรรมจะเกิดขึ้นเมื่อศิลปินเห็นคุณค่าประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน จึงมักเป็นบุคคลที่มีจริยธรรมสูง มีความให้เกียรติ และเคารพให้สิทธิ์ของตนเองและผู้อื่น ไม่เพิกเฉยกับสิ่งยุดติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม (วิชชุตา วุธาติศย์, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านจรรยาบรรณไว้ว่า

ศิลปินที่ดีมักจะสร้างสรรค์ผลงานให้อยู่บนพื้นฐานของการมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ เช่น การไม่ลอกเลียนแบบผลงานของผู้อื่นโดยมิได้มีการอ้างอิง หรือให้เครดิตกับผู้สร้างงานมาก่อนตนเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ณิชฎพัทธ์ ผลิตพิกุล ได้อธิบายความหมายของคำว่า จรรยาบรรณ ไว้ว่า “การมีความรู้สึกและการกระทำที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ด้วยความถูกต้องยึดมั่นในการทำ ความดี” (ณิชฎพัทธ์ ผลิตพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า จรรยาบรรณ คือ การดำรงตนอยู่บนหลักศีลธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาชีพ ทำให้ศิลปินแต่ละคนมีความประพฤติที่ดีงาม ดำรงอยู่บนความยุติธรรม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม รู้จักให้เกียรติผู้อื่น และดำเนินชีวิตอยู่บนความถูกต้อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้าน “จรรยาบรรณ” มาเป็นแนวทางในการดำเนินงานและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้อยู่บนหลักของความถูกต้องดีงาม

10. เป็นผู้หายาก (Rarity) คือ ศิลปินที่มีความรู้และทักษะทางด้านศิลปะเฉพาะตัว สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวจนไม่มีศิลปินอื่นใดสามารถมาเทียบเคียง หรือเลียนแบบผลงานได้ ดังที่ วิชชุตตา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านเป็นผู้หายาก ไว้ว่า

ศิลปินที่มีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว ที่ไม่มีใครเหมือนในวงการเป็นผู้ที่หาใครเปรียบได้ยาก ทำให้ศิลปินถ่ายทอดหรือนำเสนอผลงานศิลปะที่มีลักษณะเอกลักษณ์เฉพาะตนที่โดดเด่นไม่เหมือนใคร เป็นหนึ่งเดียวเท่านั้น (วิชชุตตา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้อธิบายถึงการเป็นผู้หายากท่ามกลางกระแสนิยมไว้ว่า

ความหายาก เป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่จะสร้างตัวตนของศิลปิน หรือแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่เหมือนใครหรือเท่ากับเป็นการสร้างประเด็นใหม่ให้เกิดขึ้นท่ามกลางความคิดแบบกระแสนิยม ซึ่งเต็มไปด้วยภาพของความซ้ำซ้อนและจำเจ เพราะฉะนั้น ท่ามกลางผลงานที่มีรูปแบบไปในทำนองเดียวกัน ถ้าศิลปินสร้างสรรค์ผลงานให้มีรูปแบบที่ผิดแผกแตกต่างออกไป ก็จะทำให้เกิดเป็นสิ่งที่หายากในสถานการณ์นั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ที่ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านเป็นผู้หายากไว้ว่า “ไม่เหมือนใครและไม่มีใครเหมือน ความเป็นหนึ่งเดียว” (ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า การเป็นผู้หายาก คือ ผู้ที่มีความสามารถและทักษะเฉพาะตนหรือผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยนำประเด็นใหม่หรือเรื่องราวใหม่ ท่ามกลางความคิดกระแสนิยม ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่เอกลักษณ์ โดดเด่น ไม่เหมือนผู้อื่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “เป็นผู้หายาก” มาเป็นแนวทางในการเลือกประเด็นในสังคมที่มีความน่าสนใจและไม่มีผู้ใดนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

11. **ความหลงใหล (Passion)** คือ ความรู้สึกที่เกิดจากความชื่นชอบหรือสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นอย่างมาก จนทำให้ศิลปินหยิบนำประเด็นที่ตนสนใจไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมไปถึงความชื่นชอบในผลงานสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปิน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงคุณสมบัติของศิลปินในด้านความหลงใหล ไว้ว่า

ความหลงใหลเป็นสิ่งที่เกิดจากความชื่นชอบของศิลปินที่มีความปรารถนาและตอบสนองความต้องการของตนเอง ศิลปินจึงใช้สิ่งนี้ไปเป็นส่วนหนึ่งของจินตนาการในการสร้างงานที่ตน

ด้วยความชื่นชอบด้วยความรักและศรัทธาในความหลงใหลต่อสิ่ง
นั้น (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 28 พฤศจิกายน 2565)

ความลุ่มหลง มีลักษณะต่าง ๆ คล้ายคลึงกับคุณสมบัติของศิลปินทางด้านจิต
วิญญาณ ดังที่ วิชชุตตา วุธาทิตย์ กล่าวไว้ว่า

ความลุ่มหลง มีลักษณะคล้าย ๆ กับคุณสมบัติของศิลปิน
ทางด้านจิตวิญญาณ อันเกิดจากศิลปินมีความชื่นชอบและความ
สนใจเป็นอย่างมาก มีความคลั่งไคล้ ความอยากแสดงออก ความ
อยากผดุง สืบทอดศิลปะให้กระจาย เผยแพร่ถึงผู้คนจำนวนมาก
(วิชชุตตา วุธาทิตย์, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

อีกทั้ง ญัฐพัฒน์ ผลพิกุล ได้อธิบายความหมายของคำว่า ความหลงใหล ไว้
ว่า “การชื่นชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความรู้สึที่มากแบบคลั่งไคล้” (ญัฐพัฒน์
ผลพิกุล, **สัมภาษณ์**, 8 ธันวาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ความหลงใหล เกิดจากความสนใจ ความชื่นชอบ
หรือความปรารถนาเป็นอย่างมากในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการนำประเด็นหรือ
สิ่งที่ศิลปินชื่นชอบมาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทั้งมีความ
ปรารถนาที่จะแสดงออก ถ่ายทอด เผยแพร่ผลงานศิลปะให้เป็นที่สนใจแก่คนหมู่มาก โดย
สิ่งเหล่านี้ศิลปินต้องทำด้วยความรักและศรัทธาด้วยเช่นกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์
มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “ความหลงใหล”
มาเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

นอกจากเกณฑ์การสร้างมาตรฐานการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ของ
วิชชุตตา วุธาทิตย์ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลดังที่กล่าวไว้ข้างต้น นราพงษ์ จรัสศรี ได้
เพิ่มเติมคุณสมบัติของศิลปินในเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบ
ทางด้านนาฏยศิลป์ คือ ความทันสมัย (Up to date) คือ การติดตามข่าวสาร ประเด็น
หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่กำลังเป็นกระแส หรือเป็นที่สนใจของผู้คนจำนวนมากที่เกิดขึ้น ณ
ขณะนั้นนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัส
ศรี ได้อธิบายคุณสมบัติของศิลปินในด้านความทันสมัย ไว้ว่า

ในงานศิลปะหลายชิ้น สามารถสะท้อนเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ณ ขณะนั้น มาถ่ายทอดเพื่อเล่า เรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา ณ ขณะนั้น แทรกอยู่ใน ผลงานศิลปะ เช่น การที่ศิลปินนักร่องวงเปเปอร์ เพลนส์ (Paper Planes) ได้ให้คำขวัญวันเด็กในวันที่ 14 มกราคม 2566 ซึ่งตรงกับระยะเวลาการสร้างสรรคผลงานของผู้วิจัย ที่นำเสนอใน ประเด็นที่มีความเป็นปัจจุบัน เพื่อให้เยาวชนรุ่นใหม่ให้ ความสำคัญในประเด็นความคิดสร้างสรรค์ การเลือกคบเพื่อน และการดำเนินชีวิตอย่างมั่นคงบนเส้นทางของตนเอง เพิ่มมากขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ วิชชุตตา วุธาติตย์ ได้อธิบายคุณสมบัติของศิลปินในด้านความ ทนสมัย ไว้ว่า

การตื่นตัว ติดตามและปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นในโลกยุคปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา เป็นผู้ที่มีความสามารถ พลิกแพลง คิดค้นและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่ก่อนหน้าด้วยความคิด สร้างสรรค์ จนทำให้เกิดของสิ่งใหม่ที่สามารถนำมาใช้ในสังคม ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมเข้ากับยุคสมัย (วิชชุตตา วุธาติตย์, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2566)

อีกทั้ง กนกโฉม สุนทรสีมะ ได้อธิบายคุณสมบัติของศิลปินในด้านความทนสมัย ไว้ว่า

ความทนสมัย คือ ความทันต่อเหตุการณ์ หรือกระแสที่ เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน การจะนำเรื่องราวที่เป็นกระแส หรือ เหตุการณ์ปัจจุบันมาสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ควรจะต้อง เป็นผู้ที่ช่างสังเกต สามารถหยิบนำประเด็นมาพัฒนาและ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ที่ สามารถให้ข้อคิดหรือข้อมูลแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงประเด็นที่ ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสาร (กนกโฉม สุนทรสีมะ, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2566)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า ความทันสมัย คือ การปรับตัว การติดตาม และการทันต่อเหตุการณ์หรือกระแสที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ที่ผู้สร้างสรรค์สามารถหยิบนำประเด็นมาพลิกแพลง พัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ ทำให้เกิดผลงานใหม่ ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้าน “ความทันสมัย” มาเป็นใช้ในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อค้นหาประเด็นในสังคมที่มีความน่าสนใจและค้นหาแนวคิดในการออกแบบบทการแสดง ที่มีการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์และการประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ ที่ปรากฏในผลงานการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อเปรียบเทียบว่าองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบมีความสอดคล้องกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านใด โดยปรากฏในขั้นตอนของการอภิปรายผลในบทที่ 4 เพื่อเป็นข้อมูลทางด้านวิชาการกับผู้ศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องต่อไป

2.7 สรุปบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยฉบับนี้ ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ โดยในบทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้กล่าวถึง รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย และผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ดังที่จะได้อธิบายรายละเอียดในบทที่ 3 ต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 อารัมภบท

จากบทที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดในเรื่อง นิยามศัพท์เฉพาะ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย แนวทางการพัฒนาการศึกษา ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และเกณฑ์การสร้างมาตรฐานบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในบทที่ 3 ผู้วิจัยจะอธิบายถึงวิธีการดำเนินงานวิจัย ผ่านหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสรุปบท ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูล และอธิบายรายละเอียดวิธีการดำเนินงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

3.2 รูปแบบของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยใช้การวิจัยในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยอธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ในการศึกษารวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องจาก เป็นรูปแบบการวิจัยที่มีความเหมาะสมกับการศึกษาข้อมูลด้านมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ดังนั้น การที่จะดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงศึกษา และรวบรวมความรู้คำนิยาม การวิจัยเชิงคุณภาพจากนักวิชาการ ดังที่ สุภางค์ จันทวานิช ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ คือ การแสวงหาความรู้โดยการพิจารณาปรากฏการณ์สังคมจากสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงในทุกมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมนั้น วิธีการนี้จะสนใจข้อมูลด้านความรู้สึกนึกคิด ความหมาย ค่านิยม หรือ

อุดมการณ์ของบุคคลนอกเหนือไปจากข้อมูลเชิงปริมาณ มักใช้เวลานานในการศึกษาติดตามระยะยาว ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเป็นวิธีการหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเน้นการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (สุภางค์ จันทวานิช, 2557: 13)

ในขณะที่ จรียา เสถบุตร ได้อธิบายถึงการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

การดำเนินงานวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ จากความรู้ย่อย ๆ ในระดับล่างหรือระดับรากเหง้า ซึ่งในการนี้ต้องศึกษาจากสภาพที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงและต้องใช้เวลาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างลุ่มลึก ผลที่ได้จากการวิจัยประเภทนี้ทำให้เราทราบสภาพความเป็นไปของบุคคลหรือองค์กรที่ถูกศึกษาอย่างลึกซึ้ง ความรู้ที่ได้จากการศึกษาเฉพาะกรณี เช่นนี้แม้ว่าจะไม่สามารถนำไปสรุปอ้างอิงยังกรณีอื่น ๆ ได้ดังเช่นความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณก็ตาม แต่ความรู้ใหม่ที่ได้นี้ก็ สามารถนำไปเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินงานหรือเป็นสมมติฐานชั่วคราว สำหรับการศึกษาวิจัยประเภทเดียวกันในภายภาคหน้าได้ (จรียา เสถบุตร, 2537 :55-56)

อีกทั้ง พิเชษฐ วงศ์เกียรติขจร ได้อธิบายถึงการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นศาสตร์ที่มีกระบวนการเพื่อการค้นหาหาข้อมูลที่มุ่งแสวงหาความรู้ ความจริงที่เชื่อถือได้ตามหลักวิชาการ อย่างเป็นระบบ โดยนักวิจัยเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยการสัมภาษณ์ เจาะลึก และการสังเกต หรือสนทนากลุ่ม เพื่อค้นหาข้อมูลที่เป็นจริง จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้มีประสบการณ์รู้สึก รู้จริง ครอบคลุมทุกประเด็นปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วนำมาทำการวิเคราะห์ตีความให้ความหมายของคำพูด และการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแบบบูรณาการ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลที่

ถูกต้องตามหลักระเบียบวิธีการวิจัย ทำให้ได้ข้อมูลที่มากเพียงพอต่อการสรุป เป็นข้อค้นพบความรู้ความจริงใหม่ในแต่ละเรื่องที่ได้ศึกษาวิจัย (พิเชษฐ์ วงศ์เกียรติขจร, 2559: 25)

ผู้วิจัยจึงสรุปว่า การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาข้อมูลองค์ความรู้ใหม่อย่างละเอียด เจาะลึก ในด้านสภาพแวดล้อม ปัญหา และเหตุการณ์ ที่ปรากฏขึ้นจริงในสังคม ด้วยวิธีการศึกษาข้อมูลที่ใช้เวลาระยะยาวในการรวบรวมข้อมูลจากนั้น ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อสัมภาษณ์ สังเกตการณ์ ฯลฯ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ วิเคราะห์ พิจารณา อย่างมีเหตุผล ผ่านตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล แล้วจึงสรุปเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา ดังนั้นการวิจัยเชิงคุณภาพ จึงสามารถประยุกต์ใช้ในงานวิจัยทางนาฏยศิลป์ ผ่านกระบวนการดำเนินงานตามระเบียบของการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์ต่อไป

3.2.2 ทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ (Experiment and Creative Research in Performing art)

ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ควบคู่กับการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ ค้นหา และพัฒนาผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ รูปแบบการแสดง และแนวคิดที่ผู้วิจัยวางไว้ได้อย่างเหมาะสม ดังนั้น การที่จะดำเนินการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะอย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงศึกษา และรวบรวมความรู้ค่านิยมการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ จากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงเรื่องการทดลองสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ไว้ว่า “ การทดลองจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ซึ่งการทดลองจะทำให้เกิดการแก้ไข ปรับปรุงในส่วนที่ยังมีความบกพร่องและจะพัฒนาไปสู่การแสดงสุดท้ายที่จะปรากฏกับผู้ชมในที่สุด ” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 ธันวาคม 2565)

ในขณะที่ วิชชุตตา วุฑฒาทิตย์ ได้อธิบายถึงกระบวนการทดลองและวิจัย
สร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านศิลปะ ไว้ว่า

การสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ หรืองานศิลปะ มาจาก
การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลงานวิจัยจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
กับงานของผู้วิจัย เช่น เอกสาร สัมภาษณ์ การสังเกตการณ์
ประสบการณ์ของผู้วิจัย มาเป็นข้อมูล จากนั้นทดลองสร้างสรรค
ผลงานและพัฒนาผลงานในหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้ผลงานสร้างสรรคมี
ความลงตัว สวยงาม มีความเหมาะสม กลมกลืน ไม่ขัดแย้งกัน ดึงดูด
และตรงประเด็นที่ผู้วิจัยตั้งไว้ (วิชชุตตา วุฑฒาทิตย์, สัมภาษณ์, 30
มกราคม 2566)

นอกจากนี้ ธรรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงการทดลองและการวิจัย
สร้างสรรค์ผลงานการแสดง ไว้ว่า

กระบวนการ ขั้นตอน วิธีการ การหาคำตอบ การลองผิดลอง
ถูก เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์หรือการละคร ต้อง
อาศัยกระบวนการเก็บข้อมูล การหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่
น่าเชื่อถือ ทั้งในด้านเอกสารหรือบุคคล แล้วนำข้อมูลนั้นมา
ประมวลผลด้วยการวิเคราะห์ ร่วมกับแนวคิดหรือประเด็นที่ผู้
สร้างสรรคตั้งวัตถุประสงค์เอาไว้ ซึ่งทั้งหมดต้องเป็นการทำงานที่เป็น
ระบบ ตรวจสอบได้ อธิบายได้อย่างมีหลักวิชา ผู้สร้างงานต้อง
สามารถให้ข้อคิดเห็น ได้แย้ง ไปจนถึงการอภิปรายจุดอ่อน จุดแข็ง
ความเหมือน ความต่าง ระหว่างผลงานของตนกับผลงานใกล้เคียง
หรืออาจเป็นผลงานแขนงอื่น ๆ แต่มีแนวคิดหรือประเด็นเดียวกัน
เป็นแรงบันดาลใจ และส่วนสุดท้าย คือ ต้องการมีเรียบเรียงเป็นลาย
ลักษณ์อักษร เผยแพร่ให้ผู้สนใจทั่วไปได้ค้นคว้าและศึกษา อาศัย
กระบวนการเรียบเรียงจากองค์ความรู้งานวิจัย ที่ประยุกต์และ
พัฒนาให้เหมาะสมกับศาสตร์ด้านนาฏยศิลป์หรือการละคร (ธรรากร
จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 16 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า กระบวนการทดลองและวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดง เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะผ่านกระบวนการทดลอง เพื่อค้นหารูปแบบของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่มาจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจะแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วนำข้อมูลที่ได้หลังจากการศึกษาค้นคว้า มาวิเคราะห์ ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน พัฒนาและปรับแก้ผลงาน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสวยงาม และตรงประเด็นกับหัวข้องานวิจัยก่อนที่จะนำเสนอสู่สายตาผู้ชม จากนั้นเรียบเรียงองค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อเผยแพร่ให้ผู้สนใจได้ศึกษาค้นคว้า และนำแนวทางในการสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้กับผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของตนเองในภายหลัง

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบงานวิจัย โดยมีรายละเอียดตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานในรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

3.3.1.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยแบ่งตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ดังนี้ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์การแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดงและการออกแบบแสง

3.3.1.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งแบ่งออกตามหัวข้อดังนี้ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย การสะท้อนปัญหาสังคมไทย ความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การสื่อสารกับผู้ชม ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

3.3.2 คำถามงานวิจัย

การตั้งคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามสำหรับการวิจัยการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล และค้นหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ ตลอดจนค้นพบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามถึงรูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยว่า มีความสำคัญต่อการสร้างสรรคานาฏศิลป์อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบของงานวิจัย ตรงกับที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย ไว้ว่า

องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จะประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ ที่มากกว่างานศิลปะแขนงอื่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทำให้ความสัมพันธ์ของผู้สร้างสรรคงานโดยทั่วไปจะประกอบด้วย บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 10 มกราคม 2566)

ในขณะที่ วิชชุดา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการตั้งประเด็นคำถามงานวิจัย ไว้ว่า

การตั้งประเด็นคำถามงานวิจัยมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจาก เป็นแนวทางในการค้นคว้าหาคำตอบในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษา เมื่อได้คำตอบผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาใช้ในการทดลองและการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ สิ่งที่สำคัญในการตั้งประเด็นคำถามงานวิจัย คือ การตั้งคำถามให้รอบด้าน เพราะ ถ้ายิ่งลงรายละเอียดในการตั้งคำถามมากเท่าไร ผู้วิจัยก็สามารถดำเนินงานวิจัยได้อย่างราบรื่น (วิชชุดา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ ธีรกร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงความสำคัญของการตั้งประเด็นคำถามงานวิจัยไว้ว่า

คำถามงานวิจัยเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้งานวิจัยสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะ เพราะว่าเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เกิดความแตกต่างในด้านองค์ประกอบการสร้างงานว่า การตั้งคำถามเหล่านั้น ช่วยให้เกิดความแตกต่างจากงานสร้างสรรค์ในอดีตอย่างไร การตั้งคำถามงานวิจัยจึงช่วยหลีกเลี่ยงการทำงานหรือสร้างงานที่ซ้ำซ้อน มุ่งเน้นให้ศิลปินหรือนักวิจัยมุ่งเน้นเรื่องการสร้างสรรคเป็นหลักและที่สำคัญช่วยให้ไม่หลงทางและมุ่งประเด็นในการผลิตงานสร้างสรรค์ในรูปแบบงานวิจัยอย่างมีคุณภาพ (ธีรกร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า ความสำคัญของการตั้งประเด็นคำถามในงานวิจัย คือแนวทางในการค้นหาคำตอบของงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ได้ตรงตามประเด็น จากการศึกษาข้อมูลในแต่ละหัวข้ออย่างละเอียด ช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์มีรูปแบบที่แปลกใหม่ สะท้อนเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ทั้งนี้จากข้อสรุปดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องตั้งคำถามถึงองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ ได้แก่

1) การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดง ถือเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ รวมไปถึงเป็นตัวกำหนดทิศทาง การออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ธีรกร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบบทการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดง ถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงเป็นสิ่งแรก เพราะว่าการแสดงเปรียบเสมือนเสาหลักของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ที่เป็นตัวกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์และกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ (ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

บทการแสดง ถือเป็นหัวใจหลักในการนำเสนอเรื่องราวและแนวคิดของการแสดง ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ที่ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงความสำคัญของการออกแบบบทการแสดง ไว้ว่า

บทการแสดงถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยถือเป็นการสร้างแนวทางและเป็นตัวกำหนดทิศทางในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ และถือเป็นหัวใจหลักในการนำเสนอเรื่องราวและแนวคิดจากผู้สร้างสรรค์ไปสู่ผู้ชม (ขนิษฐา บุตรเจริญ, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ การออกแบบบทการแสดง เป็นตัวช่วยกำหนดลำดับของการแสดง อีกทั้งทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทบทวนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ของตนเอง ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบบทการแสดง ไว้ว่า

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบบทการแสดง เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้โครงสร้างของงานสร้างสรรค์มีความชัดเจน เนื่องจาก การออกแบบบทการแสดงเป็นตัวกำหนดลำดับของการแสดง ให้อรรถาธิบายของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นในการแสดง อีกทั้งช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทบทวนความเป็นมาของงานตัวเองได้ดีอีกเช่นกัน (กุลนาถ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 31 ตุลาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบบทการแสดง มีความสำคัญที่ช่วยกำหนดแนวทางของโครงการแสดง โครงบทการแสดงและองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้เป็นไปตาม

แนวทางที่กำหนดไว้ อีกทั้งเป็นตัวช่วยทบทวนกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้ด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบบทการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบบทการแสดงในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ถือเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เนื่องจาก เป็นรูปแบบงานศิลปะหลักที่นำมาใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ โดยคำว่า นาฏศิลป์ คือ รูปแบบงานศิลปะที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย ถ่ายทอดเรื่องราวการแสดง ผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่หลากหลายมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ธีรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ เป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เนื่องจาก นาฏศิลป์เป็นการสื่อสารที่ใช้ร่างกายในการถ่ายทอดเรื่องราวการแสดง ที่ผู้แสดงมีเสรีภาพในการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยลีลาท่าทางที่หลากหลาย อีกทั้งผู้ชมมีเสรีภาพในการตีความเรื่องราวของการแสดงที่สามารถตีความเหมือนหรือแตกต่างจากความคิดของผู้แสดง หรือผู้สร้างสรรค์ได้ด้วยเช่นกัน (ธีรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ควรเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์โดยคำนึงถึงจุดประสงค์ของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า

ลีลานาฏศิลป์ถือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึกผ่านลีลาการเคลื่อนไหวที่แยบยล ซึ่งสามารถเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ได้ในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานว่าจะเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์แขนงใดเป็น

ตัวกลางในการสื่อสาร (ขนิษฐา บุตรเจริญ, สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ชัดเจน ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เป็นหัวใจสำคัญของการสร้างงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ เนื่องจาก เป็นส่วนที่ชัดเจนในจินตนาการและความรู้สึกของศิลปินนาฏยศิลป์มาเป็นอันดับแรก เช่น ลักษณะลีลาที่ใช้ในการแสดง การใช้ความเร็วที่เหมาะสมกับการแสดง อารมณ์ความรู้สึก เป็นต้น เมื่อศิลปินมีลีลานาฏยศิลป์ที่ชัดเจน จึงจะสามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดงในส่วนอื่น ๆ ที่ส่งเสริมลีลานาฏยศิลป์ให้ชัดเจนและการถ่ายทอดเนื้อหาของผลงานนาฏยศิลป์ได้ดีขึ้น (กุลนาถ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 31 ตุลาคม 2565)

จากข้อความที่กล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ มีความสำคัญที่ช่วยสื่อสารเรื่องราวของการแสดงผ่านลีลาท่าทางการเคลื่อนไหว อารมณ์และความรู้สึก ที่ผู้สร้างสรรค์สามารถมีอิสรภาพทางความคิดในการเลือกใช้ลีลานาฏยศิลป์ แต่ต้องควรคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ที่ได้กำหนดไว้ อีกทั้งการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ชัดเจน สามารถช่วยให้ผู้สร้างสรรค์พิจารณาการเลือกใช้องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงร่วมกันทำให้การแสดงสามารถสื่อสารเรื่องราวให้ผู้ชมได้เข้าใจเพิ่มมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ เนื่องจากการคัดเลือกนักแสดง จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้พบบุคคลที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์และบุคลิกลักษณะตรงตามบทบาทการแสดงที่ได้กำหนดไว้ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวการแสดงไปยังผู้ชม จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการคัดเลือก

นักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้ อธิบายถึงความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

นักแสดงมีความสำคัญอีกส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะนักแสดงถือเป็นสื่อกลางในการสื่อในการถ่ายทอดความหมาย และอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างงานส่งต่อไปยังผู้ชม การคัดเลือกนักแสดงจึงมีความสำคัญ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องคัดเลือกนักแสดงให้ตอบโจทย์กับสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ตีโจทย์ไว้ (ขนิษฐา บุตรเจริญ, สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2565)

ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์มาเล็กน้อย ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ไหวพริบของตนเองในการพัฒนาหรือปรับแก้ให้ผู้แสดงสามารถสื่อสารเรื่องราวของการแสดงได้ ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดง จะต้องเลือกคนที่สื่อสารผลงานนาฏศิลป์ของผู้สร้างสรรค์ หรือผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ไหวพริบของตนเองมาใช้พัฒนาผู้แสดง หรือปรับแก้ให้ผู้แสดงสามารถสื่อสารได้ เช่น หากผู้แสดงมีทักษะทางด้านนาฏศิลป์น้อย ผู้สร้างสรรค์อาจเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงหรือให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวร่างกายในท่าทางที่ง่ายและเหมาะสมที่สามารถสื่อสารบทบาทแสดงของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน (กุลนาถ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 31 ตุลาคม 2565)

นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์สามารถคัดเลือกผู้แสดงที่มีความสามารถหรือทักษะที่หลากหลาย นอกเหนือจากทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดงในความคิดหลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงในแง่ของความคิดหลังสมัยใหม่ ผู้สร้างสรรค์สามารถคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางศาสตร์อื่น ที่มีความหลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องผ่านการฝึกฝนทักษะ

ทางด้านนาฏยศิลป์หรือไม่จำเป็นต้องคัดเลือกผู้แสดงที่มีความชำนาญเฉพาะทางด้านนาฏยศิลป์เพียงด้านเดียว เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้แสดงความสามารถในศาสตร์ที่ผู้แสดงแต่ละคนมีความถนัดและชำนาญมาร่วมในผลงานการแสดงนาฏยศิลป์มากยิ่งขึ้น (ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าวสรุปได้ว่า การคัดเลือกนักแสดง ควรคัดเลือกผู้แสดงที่ทักษะความสามารถที่เหมาะสมหรือผู้สร้างสรรค์สามารถพัฒนาความสามารถของผู้แสดง ให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์สามารถคัดเลือกผู้แสดงที่มีความสามารถที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบรูปแบบการแสดงที่แปลกใหม่ สามารถนำมาปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการคัดเลือกนักแสดงในผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยเสริมในเรื่องการสื่อความหมายในการแสดง โดยอุปกรณ์ประกอบการแสดงสามารถสื่อความหมายได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบแสดง ไว้ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดงถือเป็นการช่วยส่งเสริมในเรื่องการสื่อสารและสื่อสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยที่ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา โดยสามารถใช้อุปกรณ์ในการแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้สามารถตีความด้วยตนเองได้ (ขนิษฐา บุตรเจริญ, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2565)

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรคำนึงถึงการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สามารถสื่อความหมายของการแสดงเป็นสำคัญ ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้ อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นสิ่งที่ช่วยในการสื่อความหมายของการแสดงเพื่อสื่อสารระหว่างผู้แสดงและอุปกรณ์ประกอบการแสดง อีกทั้งสื่อสารระหว่างอุปกรณ์และผู้ชม ซึ่งอาจจะมีหรือไม่มีในผลงานนาฏศิลป์ของผู้สร้างสรรค์ก็ได้ แต่ถ้าหากมีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสื่อความหมายของการแสดงเป็นสำคัญ เพราะ อุปกรณ์ประกอบการแสดงแต่ละชิ้นสามารถสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ได้ ส่งผลต่อการตีความหมายของการแสดงที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล (กุลนาถ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 3 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ธรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง อาจไม่มีความจำเป็นในผลงานการแสดงนาฏศิลป์ หากแต่ว่าการแสดงลีลาท่าทางบางท่าไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของการแสดงได้ดียิ่งขึ้น หรือหากไม่มีอุปกรณ์ขึ้นดังกล่าวผู้แสดงไม่สามารถทำการแสดงได้อย่างสมบูรณ์ โดยอุปกรณ์การแสดงลักษณะนี้โดยส่วนใหญ่จะเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่มีขนาดใหญ่ ที่ผู้แสดงต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

จากข้อความดังกล่าว การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ถือเป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เพื่อเป็นตัวช่วยในการสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวของการแสดง โดยสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึง คือ ความเหมาะสม และความจำเป็นของการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอด

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยในการกำหนดจังหวะของการเคลื่อนไหว ช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง อีกทั้งช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามบทบาทของผู้แสดง จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอด ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายความสำคัญของการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้แสดงและผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกและเข้าถึงการแสดง อีกทั้งบางครั้งสำคัญต่อการกำหนดจังหวะในการเดินและภาพรวมของการแสดง (กุลนาถ พุ่มอำภา, สัมภาษณ์, 31 ตุลาคม 2565)

อีกทั้ง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เสียงธรรมชาติหรือดนตรีสดในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ นอกเหนือจากการใช้เสียงดนตรีหรือเพลงที่มีอยู่ก่อนหน้า ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ถือเป็นสื่อกลางในการช่วยสะท้อนความรู้สึกและอารมณ์ของนักแสดงให้เข้าถึงตัวละครและบทบาทมากยิ่งขึ้น โดยการออกแบบเสียงและดนตรีไม่จำเป็นต้องตัดต่อหรือนำเพลงที่มีอยู่แล้วมาใช้ แต่ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เสียงธรรมชาติหรือ

ดนตรีสดเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงได้ เพื่อความแปลกใหม่และทำให้ผู้ชมเกิดการคาดเดาที่ยาก (ชนิษฐา บุตรเจริญ, สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2565)

อีกทั้ง ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงความสำคัญในการเลือกเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ดังที่ ธีรากร จันทนะสาโร ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรคมนาฏยศิลป์ไว้ว่า

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง มีความสำคัญต่อการแสดงหรือไม่ขึ้นอยู่กับบทการแสดง และการออกแบบการแสดงของผู้สร้างสรรค์ว่ามีความต้องการใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงมากหรือน้อยเพียงใด ถ้าผู้สร้างสรรค์มีความต้องการให้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงเป็นส่วนช่วยทำให้การสื่อสารเรื่องราวการแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญในเรื่องดังกล่าว แต่ถ้าผู้สร้างสรรค์ออกแบบการแสดงโดยไม่ใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงหรือการใช้เสียงเพื่อเปิดสร้างบรรยากาศ ผู้สร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์มากกว่าเรื่องเสียงและดนตรีประกอบการแสดง (ธีรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง มีความสำคัญในการช่วยกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหวลีลานาฏยศิลป์ ช่วยสร้างบรรยากาศในการแสดง รวมทั้งช่วยสื่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้แสดงในการสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้กับผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ ความรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง การเลือกใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดง จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปแบบการแสดง โดยการใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงผู้สร้างสรรค์สามารถเลือกใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การใช้เสียงดนตรีที่มีอยู่มาก่อนหน้า เสียงดนตรีสังเคราะห์ เสียงธรรมชาติ เสียงดนตรีสด หรือไม่ใช้เสียงและดนตรีในการแสดง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้ง

คำถามเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ในการบ่งบอกถึงลักษณะตัวละคร ช่วงเวลาของเรื่องราวการแสดงและรูปแบบของการแสดง จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ธีรากร จันทนะสาโร ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงลักษณะของตัวละคร ช่วงยุคสมัยของเรื่องราวการแสดงที่นำเสนอ อารมณ์และรูปแบบการแสดงที่ผู้สร้างสรรค้ใช้ในผลงานการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์ แต่ในปัจจุบันการออกแบบเครื่องแต่งกายจะใช้เรื่องของการตีความเข้ามามีส่วนร่วม (ธีรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้สร้างสรรค้ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับแนวคิดของผลงานการสร้างสรรค้และองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ รวมไปถึงความสะดวกต่อการเคลื่อนไหว ดังที่ กุลนาถ พุ่มอำภา ได้อธิบายถึงข้อคำนึงถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้สร้างสรรค้ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับแนวคิด ความสะดวกต่อการเคลื่อนไหวหรือการเต้นรำของผู้แสดง การเลือกสีสันทันที่เหมาะสมกับองค์ประกอบการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์อื่น ๆ อีกเช่นกัน (กุลนาถ พุ่มอำภา, **สัมภาษณ์**, 31 ตุลาคม 2565)

นอกจากนี้ ขนิษฐา บุตรเจริญ ที่ได้อธิบายข้อควรคำนึงถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

ส่วนสำคัญของเครื่องแต่งกายสำหรับนักแสดงคือ ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวและความสอดคล้องกับบทละครหรือตัวแสดงที่ถูกวางไว้ ทั้งนี้เพื่อที่จะทำให้ผู้ชมได้ดีความและรับสารได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ขนิษฐา บุตรเจริญ, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2565)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ ที่ช่วยบ่งบอกถึงบทบาทของผู้แสดง ลักษณะของตัวละคร ช่วงเวลาหรือยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์หรือเรื่องราวของการแสดง อีกทั้งรูปแบบของการแสดงนาฏยศิลป์ ที่ทำให้ผู้ชมสามารถตีความและเข้าใจ โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างแนวคิด เรื่องราว รูปแบบของการแสดงและองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ที่ต้องการนำเสนอ อีกทั้งความสะดวกต่อการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ณ มหาวิทยาลัย

การออกแบบพื้นที่การแสดง มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ของผู้สร้างสรรค์ ที่ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง และความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับสภาพแวดล้อมของสถานที่แสดง จนเกิดเป็นลีลานาฏยศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะที่ จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ธารากร จันทนะสาโร ได้ อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบพื้นที่การแสดง ไว้ว่า

การออกแบบพื้นที่การแสดง เป็นสิ่งที่ช่วยขยายความคิดให้กับผู้สร้างสรรค์ ทำให้เกิดการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ขึ้นมาใหม่ในพื้นที่จัดการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ หรือผู้แสดงคาดไม่ถึงว่าสามารถดำเนินการแสดง หรือแสดงลีลา

ท่าทางภายใต้สภาพแวดล้อมของพื้นที่การแสดงได้ ทำให้เกิดลีลานาฏยศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะในกรณีของการจัดการแสดงเฉพาะที่ (Site Specific) ในกรณีจัดการแสดงในโรงละคร พื้นที่การแสดง มีส่วนช่วยให้เกิดความสมจริงในแง่ของงานศิลปะ ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและผู้แสดงได้อย่างชัดเจน(ธรากร จันทนะสาโร, **สัมภาษณ์**, 27 ตุลาคม 2565)

ในขณะที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการใช้พื้นที่การแสดงในยุคโพสโมเดิร์น ดานซ์ ไว้ว่า

ในเวลาต่อมาช่วงราวศตวรรษที่ 19 ได้มีการพัฒนาการเกี่ยวกับการใช้พื้นที่แสดงโดยสามารถจัดการแสดงในพื้นที่เปิดตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น สะพาน ถนน พิพิธภัณฑสถาน ดังเช่นที่ปรากฏในยุคโพสโมเดิร์น ดานซ์ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 29 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากนี้ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่ในการแสดง ไว้ว่า

พื้นที่การแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง โดยพื้นที่การแสดงไม่จำเป็นต้องอยู่แค่ในโรงละครเพียงเท่านั้น แต่ ณ ปัจจุบัน พื้นที่สาธารณะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งบรรยากาศรอบข้างที่เป็นธรรมชาติจะสามารถช่วยให้การแสดงสามารถปรับเปลี่ยนตามบริบทรอบข้างและช่วยเพิ่มสีสันให้แก่งานแสดงมากยิ่งขึ้น (ขนิษฐา บุตรเจริญ, **สัมภาษณ์**, 21 พฤศจิกายน 2565)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบพื้นที่การแสดง มีส่วนช่วยในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ที่สอดคล้องไปกับสถานที่และสภาพแวดล้อมที่ใช้ในการแสดง จนทำให้เกิดลีลานาฏยศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะพื้นที่ โดยลีลานาฏยศิลป์ที่เกิดขึ้นจะมีรูปแบบที่

แตกต่างกันออกไปตามลักษณะของพื้นที่การแสดง ส่วนในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์พื้นที่ในโรงละคร จะช่วยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดงในผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

8) การออกแบบแสง

แสง เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏบนเวที เสริมสร้างอารมณ์และบรรยากาศในการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ที่คล้อยตามและความเข้าใจในเรื่องราวการแสดง จากข้อความดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามถึงความสำคัญของการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบแสงไว้ว่า

แสงช่วยให้ผู้ชมมองเห็นสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนเวที และช่วยเสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึก บ่งบอกเวลาและบรรยากาศ แสงจึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบการแสดงที่เติมเต็มทำให้ครบองค์ประกอบของการแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 29 พฤศจิกายน 2565)

แสง ช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดง ความรู้สึกของตัวละคร และความงามของการแสดงที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้นไปยังผู้ชม ดังที่ ธรากร จันทนะสาโร ได้ อธิบายเรื่องความสำคัญของการออกแบบแสงไว้ว่า

การออกแบบแสง เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศและอารมณ์ของการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น เข้าใจความรู้สึกของตัวละคร อีกทั้งทำให้เกิดความงามของการแสดง ที่ส่งถึงผู้ชมระหว่างชมการแสดง (ธรากร จันทนะสาโร, สัมภาษณ์, 27 ตุลาคม 2565)

นอกจากนี้ ขนิษฐา บุตรเจริญ ที่ได้อธิบายเรื่องความสำคัญของแสง ไว้ว่า

แสงถือเป็นส่วนช่วยทางด้านของอารมณ์และความสวยงามขององค์ประกอบในแต่ละด้านให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และช่วยส่งเสริมให้เกิดภาพที่มีมิติ แสงและเงายังสามารถทำให้การแสดงเกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้น (ขนิษฐา บุตรเจริญ, สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2565)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบแสง มีส่วนช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวของการแสดง ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก ที่คล้อยตามไปกับการแสดง ส่วนในแง่ของการออกแบบแสง แสงมีความสำคัญช่วยในการมองเห็นภาพรวมของฉลากลการแสดง หรือเฉพาะมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ การบ่งบอกถึงบรรยากาศ เวลาและอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ที่ทำให้เกิดความงามของการแสดงที่ปรากฏบนเวที ที่ช่วยให้องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ความสมบูรณ์ ทำให้การแสดงมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบแสง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการออกแบบแสงในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในประเด็นแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ หลังจากที่คุณวิจัยได้ทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อค้นหาคำตอบของแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยว่า ผู้วิจัยควรคำนึงถึงประเด็นสำคัญอะไรบ้าง ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

1) ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ประเด็นในเรื่องภาวะการเรียนรู้ถดถอย ถือเป็นประเด็นที่เป็นหัวใจสำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึง เนื่องจากเป็นหัวข้องานวิจัย อันเปรียบเสมือนเสาหลักในการทำงานวิจัย ที่เริ่มจากขั้นตอนการสืบค้นข้อมูล เพื่อนำไปวิเคราะห์และพัฒนาไปสู่การออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ วิชชุตา วุฑฒิตย ได้อธิบายถึงความสำคัญของภาวะการเรียนรู้ถดถอยในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัย จะต้องนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาทางการศึกษาอย่าง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นหัวข้อในการสร้างสรรคผลงาน ของผู้วิจัยโดยตรง ในการสื่อสารถึงปัจจัยที่ทำให้นักเรียนไม่ สามารถเรียนรู้ได้ตามเกณฑ์เป้าหมายที่ประเทศชาติกำหนด (วิชชุดา วุธาติตย์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2566)

ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ถือเป็นประเด็นสำคัญที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรคผลงาน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “เมื่อผู้สร้างสรรคงานได้รับประเด็นที่ถือเป็น จุดเริ่มต้น หรือแรงบันดาลใจที่กระตุ้นความสนใจแล้ว ผู้สร้างสรรคงานจำเป็นที่จะต้อง ศึกษาเพื่อหาข้อมูลทีลึกลงซึ่งเพื่อที่จะสร้างสรรคงานได้อย่างมีคุณภาพมากขึ้น” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2566)

นอกจากนี้ วีรสา โรจนวรรพร ได้อธิบายถึงความสำคัญของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

เพราะการศึกษาเป็นเรื่องสำคัญของประเทศ เป็นปัจจัยใน การสร้างและวางรากฐานเยาวชนให้เป็นคนของชาติที่มีคุณภาพ ต่อไปในอนาคต ดังนั้นการศึกษาหรือการสร้างควมตระหนักรู้ต่อ สังคมถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอยของเด็กไทย จึงเป็นประเด็นที่ น่าสนใจและในฐานะที่ผู้วิจัยจะเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การสร้างสรรค ดังนั้นในการสร้างสรรคงานที่เข้าใจยากให้เป็นเรื่อง ที่ทุกคนเข้าใจได้ง่ายขึ้นผ่านงานศิลปะ จึงเป็นอะไรที่น่าจะช่วยให้ คนอื่น ๆ เข้าใจถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอยได้ (วีรสา โรจนวรรพร, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงประเด็นภาวะการเรียนรู้ ถดถอย ในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เนื่องจาก ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย เป็นหัวข้อผลงานสร้างสรรคานาฏยศิลป์ของผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรง บันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรคผลงาน

ทางด้านนาฏศิลป์ ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงประเด็นปัญหาทางด้านภาวะการ เรียนรู้ถดถอย

2) การสะท้อนปัญหาสังคมไทย

ประเด็นในเรื่องการสะท้อนปัญหาสังคมไทย เป็นหนึ่งประเด็นที่ผู้วิจัยควรคำนึงถึง เมื่อนำประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคมไทย มานำเสนอในรูปแบบการสร้างสรรค่นาฏศิลป์ เพื่อค้นหารูปแบบการแสดง ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงใน สังคม ดังที่ วิชชุตา วุธาทิตย์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการนำประเด็นภาวะการ เรียนรู้ถดถอยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

สังคมไทยมีความคาดหวังในเรื่องคุณภาพการศึกษาที่สามารถผลิตบุคลากรทางการศึกษาและผู้เรียนที่มีคุณภาพ แต่สภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันพบว่า เด็กไม่รับการเรียนรู้ตาม เกณฑ์มาตรฐานที่ได้วางไว้ จนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็น ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมที่ควรหาหนทางแก้ไขที่ทำให้เกิดปัญหา ดังกล่าวน้อยลง (วิชชุตา วุธาทิตย์, สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2566)

การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาทางการศึกษา ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึง เรื่องสังคมด้วยเช่นกัน ดังที่ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้อธิบายไว้ว่า

เนื่องจาก สังคมและบุคลากรทางการศึกษาต้องการ เห็นการเปลี่ยนแปลงทิศทางการศึกษา เช่น การ เปลี่ยนแปลงหลักสูตรการเรียนการสอน ที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อ สังคมโดยตรง ฉะนั้นงานของผู้วิจัยนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ การศึกษา จึงต้องคำนึงถึงเรื่องสังคมด้วย (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 16 มกราคม 2566)

อีกทั้ง วิรสา โรจน์วรพร ได้แสดงทรรศนะถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทยโดยการใช้ศิลปะทางด้านนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

เพราะเราเป็นคนของประเทศนี้ ในฐานะประชาชนคนหนึ่ง เราก็มีสิทธิ์ในการเป็นเสียงสะท้อนจากประชาชนคนหนึ่งที่ต้องการให้สังคมของเราน่าอยู่มากขึ้น โดยเอาสิ่งที่เราชำนาญเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด สะท้อนความนึกคิดของเราออกไปและอย่างที่บอกว่า ผู้วิจัยมีความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านการสร้างสรรค์งาน ดังนั้นการนำสิ่งที่ตัวเองถนัดหรือมีความสามารถมาช่วยขับเคลื่อน มาสะท้อนปัญหา ก็อาจจะช่วยทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางอย่างขึ้นในสังคม (วิรสา โรจน์วรพร, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาคำตอบในการหากลวิธีในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ที่เป็นสื่อสะท้อนถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทำให้ผู้คนในสังคมเกิดความตระหนักรู้และเห็นถึงความสำคัญของประเด็นปัญหาดังกล่าว จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อหาหนทางในการแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยให้เกิดขึ้นน้อยลง

3) ความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์

ในประเด็นเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงประเด็นดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ได้ผลงานที่ถือว่าเป็นประเด็นใหม่ ๆ ถ้าผู้สร้างสรรค์จะทำให้เกิดการสัมฤทธิ์ผลในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ควรที่จะศึกษางานที่ได้มีมาในอดีต จะทำให้เห็นช่องทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำรูปแบบเดิม (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

นอกจากนี้ วิชชุตา วุธาติศย์ ได้อธิบายถึงการที่ผู้ชมเกิดความตระหนักและ
เข้าใจประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

เราต้องการที่จะนำเสนอสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้คิดสร้างสรรค์
ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ขึ้นมา เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ หรือ
เอาสิ่งที่มีอยู่แล้วหรือเคยพบเห็นมาก่อน มานำเสนอโดยวิธีการ
ต่าง ๆ ที่ทำให้บุคคลทั่วไปได้เกิดความตระหนักและเข้าใจถึง
ประเด็นสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ (วิชชุตา วุธาติศย์
, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2566)

อีกทั้ง จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้อธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ของ
คนรุ่นใหม่ ไว้ว่า

“ การสร้างสรรค์ที่ดี จะสร้างภาพที่ชวนค้นหาและ
ติดตามภายใต้ความต้องการของคนรุ่นใหม่ ฉะนั้นผลงาน
สร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในสมัยนี้ จึงมีความจำเป็นต้อง
แสวงหาความคิดสร้างสรรค์มาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์
งานสำหรับคนรุ่นใหม่” (จิรายุทธ พนมรักษ์, สัมภาษณ์, 27
กุมภาพันธ์ 2566)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงาน
นาฏศิลป์ ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหา
แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในรูปแบบใหม่จากการศึกษาค้นคว้าดู
ผลงานการสร้างสรรค์ที่มีอยู่ก่อนหน้า เพื่อให้เกิดแนวความคิดหรือการสร้างสรรค์
ผลงานนาฏศิลป์รูปแบบใหม่ ที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจและตระหนักถึงประเด็นสำคัญที่ผู้สร้าง
สรรค์ต้องการจะนำเสนอ

4) การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ถือเป็นหนึ่งหัวข้อที่ผู้วิจัยคำนึงถึงใน
การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อค้นหาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จาก
กระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้ได้สื่อเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อสาร

ความหมายและถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงความสำคัญของการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไว้ว่า

สัญลักษณ์นำมาใช้ในการสร้างความหมายที่ลึกซึ้งเกินกว่าภาพที่เห็น อีกทั้งสัญลักษณ์อาจจะนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาโดยมิได้พาดพิงโดยตรง เพราะฉะนั้นผู้สร้างสรรค์สามารถใช้สัญลักษณ์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในงานสร้างสรรค์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 ธันวาคม 2565)

ในขณะที่ วิชชุตา วุฑฒิตย์ กล่าวถึงการเลือกใช้อองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เป็นสื่อสัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

สัญลักษณ์มีปรากฏใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ในทุกการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์สามารถนำองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์มาสร้างสรรค์เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารเรื่องราวของการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงด้วยว่าถ้าผู้สร้างสรรค์เลือกใช้อองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์มีความต้องการที่จะสื่อถึงอะไร (วิชชุตา วุฑฒิตย์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2566)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ จิรายุทธ พนมรัักษ์ ได้อธิบายถึงสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบสัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบสัญลักษณ์ในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงการเลือกใช้อสัญลักษณ์ใดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยต้องคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ การเลือกองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ที่จะนำมาใช้ ช่วงเวลาในการใช้สัญลักษณ์ ตำแหน่งที่เหมาะสม เหตุผลในการเลือกใช้อองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์สามารถสื่อสารการแสดงในเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างไร แต่ทั้งนี้การตีความสัญลักษณ์ ผู้ชมสามารถ

ตีความได้หลากหลายแตกต่างจากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารหรือนำเสนอ ทำให้เกิดความเข้าใจไม่ตรงกัน โดยปัจจัยดังกล่าวเกิดจากประสบการณ์และการเรียนรู้ที่แตกต่างของผู้ชมแต่ละบุคคล (จิรายุทธ พนมรักษ์, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาคำตอบในการหาทวิวิธีในการออกแบบสื่อสัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่สามารถสื่อความหมายของการแสดงทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยปราศจากการกล่าวถึงหรือพาดพิงโดยตรง อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

5) การสื่อสารกับผู้ชม

ในประเด็นเรื่องการสื่อสารกับผู้ชม ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อค้นหากลวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจในการแสดง อีกทั้งผู้ชมได้รับประโยชน์จากการได้องค์ความรู้ที่ผู้วิจัยได้สอดแทรกไว้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

การแสดงจะมีผู้แสดงและผู้ชมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เพราะฉะนั้น ผู้สร้างงานจึงต้องใช้ผู้แสดงเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ใช้เพื่อสื่อสารข้อมูลให้กับผู้ชมในครรลองของสิ่งที่ผู้สร้างงานต้องการจะนำเสนอ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 19 ธันวาคม 2565)

การคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมการแสดง ถือเป็นเรื่องที่สำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึง เพื่อสื่อสารเรื่องราวของการแสดงเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ ดังที่ จิรายุทธ พนมรักษ์ ได้อธิบายไว้ว่า

ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมการแสดง เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถนำเสนอผลงานที่ทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักรู้ถึงความสำคัญในประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ที่อาจจะนำไปสู่การปฏิบัติตนตามแนวทางที่ถูกต้อง (จิรายุทธ พนมรักษ์, **สัมภาษณ์**, 16 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ การคำนึงถึงกลวิธีในการสื่อสารเรื่องราว ถือเป็นเรื่องที่สำคัญที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึง ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังที่ วิชชุตตา วุธาติศย์ ได้อธิบาย ไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์จะต้องสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้เกิดประโยชน์ ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ แต่ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จะสามารถสื่อสารเรื่องราวการแสดงที่ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ชมมากน้อยเพียงใด ผู้ชมสามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็วมากน้อยเพียงใด ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงกลวิธีในการสื่อสารเรื่องราวของการแสดง เช่น การออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ อีกด้วยเช่นกัน (วิชชุตตา วุธาติศย์, **สัมภาษณ์**, 16 มกราคม 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาคำตอบในการหากลวิธีในการออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้แสดง เพื่อให้ผู้ชมได้รับประโยชน์จากการรับชมการแสดงมากที่สุด

6) ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ในการค้นหาคำตอบของรูปแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ไว้ว่า

การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม นับเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์เพื่อที่จะหาคำตอบที่นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ เนื่องจาก ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จะมีองค์ประกอบที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลหรือทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนฤมิตศิลป์ (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 19 ธันวาคม 2565)

ในขณะที่ วิชชุตตา วุธาติตย์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการเลือกใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ไว้ว่า

เนื่องจาก ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ เป็นผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ ดังนั้นการสร้างสรรคทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรคจะต้องนำทฤษฎีทางด้านศิลปะในด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์และนฤมิตศิลป์ โดยเลือกใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเหมาะสมกับงานวิจัย ช่วยทำให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสวยงาม น่าติดตาม อีกทั้งสามารถสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในประเด็นหรือสิ่งที่ผู้สร้างสรรคต้องการจะนำเสนอ (วิชชุตตา วุธาติตย์, **สัมภาษณ์**, 30 มกราคม 2566)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ ธนาภรณ์ วีระเดช ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ไว้ว่า

ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรคออกแบบผลงานโดยการนำข้อมูลทางด้านทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อนำมาใช้หาคำตอบในการออกแบบองค์ประกอบทั้ง 8 ประการที่จะพัฒนาไปสู่การสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ (ธนาภรณ์ วีระเดช, **สัมภาษณ์**, 23 กุมภาพันธ์ 2566)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามถึงการคำนึงถึงการใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาคำตอบในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ที่ปรากฏผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ รวมไปถึงการค้นหาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทำให้ผลงานนาฏยศิลป์มีความแปลกใหม่ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงไปยังผู้ชม

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองในรูปแบบเชิงวิชาการและภาคสนาม ผ่านการใช้เครื่องมือในการวิจัยในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ จนเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.4.1 เอกสาร (Review data)

การรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ เอกสารงานวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย: ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอยจากเอกสารงานวิชาการ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลภาวะการเรียนรู้ถดถอย จากนั้นนำข้อมูลดังกล่าวไปสังเคราะห์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

3.4.1.2 ข้อมูลทางด้านศิลปกรรมศาสตร์: ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจากหนังสือ เอกสาร และตำราวิชาการ โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ มาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ และวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.1.3 ข้อมูลงานวิจัยสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย: ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ และวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มนักเรียนนักศึกษา 2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึก (In-depth interview) แบบรายบุคคล เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย รู้สึกถึงความเป็นส่วนตัว และสามารถให้ข้อมูลกับผู้วิจัยได้อย่างละเอียด ครบถ้วน ตรงประเด็น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความเข้าใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพิ่มมากขึ้น ผ่านการใช้ชุดคำถามสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ที่มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยสามารถให้ข้อมูล อธิบาย บอกเล่า แสดงความคิดเห็นของตนเอง หรือตอบคำถามได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ชุดคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ทั้ง 2 ชุด ได้แก่ ชุดคำถามสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และชุดคำถามสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผ่านกระบวนการขอรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นที่เรียบร้อยแล้วก่อนที่ผู้วิจัยจะนำไปใช้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.4.3 สื่อสารสนเทศ (Information media)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผ่านสื่อสารสนเทศในรูปแบบสื่อออนไลน์ และสื่อวีดิทัศน์ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอยและการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้มีรูปแบบการแสดงที่มีความน่าสนใจและมีความเหมาะสม

3.4.4 การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสังเกตการณ์กิจกรรมการแสดงผลงานนาฏศิลป์ของศิลปินทั้งในรูปแบบการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.4.1 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (participatory observation)

ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์การแสดงแบบมีส่วนร่วมในฐานะผู้แสดงและผู้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผ่านการลงปฏิบัติในรายวิชาเรียนและศึกษาผลงานของนิสิตระดับปริญญาเอก จำนวน 2 ชุดการแสดง ได้แก่



ภาพที่ 3.1 และ 3.2 การเข้าร่วมการแสดงผลงานศิลปะการแสดงชุด อัน อะคาเดมิก (Un-Academic) และการจัดพื้นที่การแสดงในการแสดงชุด อัน อะคาเดมิก (Un-Academic)

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1) การแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ชุด อัน อะคาเดมิก (Un-Academic) เป็นการนำเสนอผลงานในรายวิชาบริหารจัดการศิลปกรรมของนิสิตระดับปริญญาเอก รุ่นที่ 15 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุซงกีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดแสดงในวันที่ 24 กันยายน 2565 ณ ห้องโถง ชั้น 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นการนำเสนอผลงานการแสดงที่มีการใช้ทักษะทางด้านศิลปกรรมจากนิสิตทั้ง 3 สาขาวิชา ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ จำนวน 14 ผลงานนำเสนอผ่านแนวคิดจากซีรีส์ ฟลูซัส อีเว้นท์ สกอร์ (Fluxas Event Score) ของกลุ่มฟลูซัส (Fluxas) ที่ศิลปิน จอร์จ มาซิვნาส (George Maciunas) ที่นำรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะในหลากหลายรูปแบบมานำเสนอในพื้นที่เดียวกัน ที่กระตุ้นกระบวนการทางความคิดต่อเหตุการณ์ที่มองเห็น โดยเรื่องราวของการแสดงเกิดจาก

ความคิดที่ท้าทายต่อโครงสร้างแบบแผนและระบบกฎเกณฑ์ที่เข้ามาจัดระเบียบทางความคิดและการปฏิบัติ แนวคิดกฎเกณฑ์เชิงเอกพจน์ที่สร้างกำแพงในการยกย่องผู้ที่ปฏิบัติอย่างเคร่งครัดว่า “เป็นวิชาการ” แต่กลับผลักผู้ที่ไม่ปฏิบัติว่า “ไม่เป็นวิชาการ” หลังจบการแสดงมีวงเสวนาให้ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมได้ถ่ายทอดเรื่องราวของตนหลังจากที่ได้ร่วมการแสดง เพื่อถอดบทเรียน สะท้อนมุมมองและวิพากษ์การแสดงที่เกิดขึ้นหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต

จากการสังเกตการณ์ในฐานะที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการแสดงผลงานชุดดังกล่าว ผู้วิจัยได้แนวคิดการออกแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่มีการใช้อุปกรณ์การแสดงที่สมจริง มีความเหมาะสมกับการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่มีการใช้ท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) การออกแบบบทการแสดง ที่มีการกำหนดลำดับการเข้าออกของผู้แสดงในช่วงแรก และการใช้คำสั่งในการแสดงที่ปรากฏอยู่ตามตำแหน่งการจัดวางอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการบริหารจัดการทางด้านศิลปกรรม ในเรื่องของการทำงานและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ที่สามารถนำไปปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยต่อไป

2) การแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ชุด อาร์ท ฟอว์

อาร์ท เซค (Art for Art's Sake) เป็นการนำเสนอผลงานในรายวิชาการบริหารจัดการศิลปกรรมของนิสิตระดับปริญญาเอก รุ่นที่ 13 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ ดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ยูทูบ (YouTube) เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2563 และจัดนำเสนอในชั้นเรียนรายวิชาการจัดการศิลปกรรมในวันที่ 21 กันยายน 2563 เป็นการนำเสนอผลงานการแสดงที่มีการใช้ทักษะทางด้านศิลปกรรมจากนิสิตทั้ง 3 สาขาวิชา ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ จำนวน 9 ผลงานและ 1 ช่องทางการนำเสนอผลงาน นำเสนอเรื่องราวของศิลปินที่ประสบปัญหาจากการไม่ได้รับความสำคัญ การไม่เห็นคุณค่าของศิลปินและผลงานศิลปะ ทำให้ศิลปินไม่มีพื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อศิลปะ อีกทั้งไม่ได้รับการสนับสนุนและถูกมองข้ามด้วยเช่นกัน

จากการสังเกตการณ์ในฐานะที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ชุดดังกล่าว ผู้วิจัยได้แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ในหลากหลายรูปแบบและการบริหารจัดการทางด้านศิลปกรรม ในเรื่อง การทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมรุ่นต่างสาขาวิชาการแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงาน โดยแบ่งตามความถนัดของสมาชิกในกลุ่มและในรุ่น อีกทั้งการวางแผนการดำเนินงานอย่างมีระบบ ที่ทำให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ ที่สามารถนำไปปรับใช้หรือ เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยต่อไป

3.4.4.2 การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation)

ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์การแสดงแบบมีส่วนร่วมในฐานะผู้ชมการแสดง ผ่านการศึกษา ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของศิลปิน จำนวน 2 ชุดการแสดง ได้แก่

1) การแสดงผลงานนาฏยศิลป์ ชุด เมแลนโคลี ออฟ เดมอน (Melancholy of Demon) เป็นผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ของคณะเต้น เอกทีน มังกี้ส์ แดนซ์ เธียเตอร์ (18 Monkeys Dance Theatre) สร้างสรรค์โดย จิตติ ชมพี จัดการแสดงที่ โรงภาพยนตร์ ลิโด้ คอนเน็คท (Lido Connect) เมื่อวันที่ 18-22 มีนาคม 2564 เป็นการ นำเสนอผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการรับชมการแสดงโขน ที่ ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงโขน ได้แก่ หัวโขน เครื่องแต่งกายและลีลานาฏยศิลป์ ที่ช่วยเสริมส่งเสริมให้การแสดงโขนมีลีลาท่าทางที่สอดคล้องไปด้วยกัน ทำให้ เห็นถึงความอ่อนช้อย สวยงาม แรงบันดาลใจดังกล่าวทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึง เส้นขอบของร่างกายและโครงสร้างทางกายวิภาค จึงได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการให้ผู้แสดงทั้ง 2 คน เคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ทำให้ผู้ชมมองเห็นเป็นผู้แสดง คนเดียว โดยผู้แสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยคำนึงถึงจุดเชื่อมโยงของร่างกายและการ เคลื่อนไหวของข้อต่อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ที่มีการยืดเข้าและหดออกจากร่างกาย ในลีลาท่าทางรูปแบบเดียวกัน หรือลีลาท่าทางในรูปแบบหลากหลาย บริเวณ ด้านหลังฉากสีขาว

จากการสังเกตการณ์ในฐานะที่ผู้วิจัยไม่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานชุดดังกล่าว ผู้วิจัยได้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ โดยการนำเรื่องราวจากการแสดงโขน ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษา ค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโขน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและถูกต้อง สามารถนำไปพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในรูปแบบใหม่ อีกทั้งต้องยออดองค์ความรู้เกี่ยวกับการแสดงโขน ให้ผู้ที่สนใจในการแสดงและเยาวชนรุ่นใหม่ นอกจากนี้การนำเกร็ดความรู้ในการแสดงโขนมาใช้ในการแสดง เช่น การคาบเชือกของผู้แสดงโขนระหว่างการแสดง เพื่อควบคุมศีรษะโขนให้เคลื่อนไหวตามทิศทางของผู้แสดง เป็นต้น

2) การแสดงผลงานนาฏยศิลป์ ชุด สตุล ออฟ กานesh (School of Ganesh) เป็นผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ของคณะเต้น เอกทิน มังกีส แดนซ์ เธียเตอร์ (18 Monkeys Dance Theatre) สร้างสรรค์โดย จิตติ ชมพี จัดการแสดงที่ โรงภาพยนตร์ ลิโด คอนเนท (Lido Connect) เมื่อวันที่ 12-15 พฤศจิกายน 2564 เป็นการนำเสนอผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตีความการเล่าเรื่องของโขนในรูปแบบใหม่ โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องโดยการคัดเลือกเรื่องราวบางตอนมานำเสนอและการสอดแทรกความตลกขบขันในแบบฉบับของผู้สร้างสรรค์ สำหรับการแสดงชุดดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกการแสดงโขนในบางตอน ได้แก่ ฉากการแก้แค้นของนางศุรปณา ที่ได้สื่อเรื่องราวถึงความเป็นผู้หญิงผ่านตัวละครนางศุรปณา และฉากพระรามจองถนน ที่ได้สื่อถึงภาพของการแสดงโขนในฉากดังกล่าว ผ่านการเคลื่อนไหวของผู้แสดงเป็นกลุ่ม สำหรับองค์ประกอบการแสดงในเรื่องของเสียงและภาพของการแสดงชุดดังกล่าวได้รวบรวมเสน่ห์ของพิธีกรรมและเรื่องราวปกรณัมของไทยไว้อย่างลงตัว

จากการสังเกตการณ์ในฐานะที่ผู้วิจัยไม่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานชุดดังกล่าว ผู้วิจัยได้แนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ อย่างเช่น การใช้ลูกโป่งแทนศีรษะโขน และการนำการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน พระรามจองถนน มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวท่าทางของลิง พร้อมกับเคลื่อนไหวที่กันไปเป็นกลุ่มไปโดยรอบเวที เหมือนดังพลท้าวานร รวมไปถึงลีลาท่าทางของสัตว์ป่าหิมพานต์และเทพปกรณัมของไทย และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ที่มีการใช้เสียงบรรยากาศในโรงละคร เสียงเครื่องดนตรีไทยและเสียงดนตรีที่มีการประพันธ์ขึ้นมาใหม่

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลผ่านกระบวนการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ กระบวนการดำเนินงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เพื่อให้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยได้มีการนำเสนอประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ มีการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ที่เหมาะสมและปลอดภัยต่อการนำมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ อีกทั้งการนำไปใช้เป็นแนวทางกระบวนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ภายในระยะเวลาที่กำหนด

3.4.5 การสัมมนา (Seminar)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสัมมนาทางวิชาการและการบรรยาย ในประเด็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.5.1 โครงการส่งเสริมศักยภาพและพัฒนาทักษะวิชาชีพแก่ศิษย์เก่า
จัดขึ้นโดย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 29 มิถุนายน 2564 เป็นการฟังบรรยายวิชาการออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชันห้องประชุม Zoom (Zoom meeting) ในหัวข้อ แนวคิดการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ร่วมสมัย ในการบรรยายในครั้งนี้ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี เป็นวิทยากรในการบรรยาย

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการฟังบรรยายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้และแนวคิดในการออกแบบองค์ประกอบสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง รวมทั้งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการศึกษาผลงานของวิทยากร เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.5.2 โครงการนำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยระดับชาติครั้งที่ 1 (The 1st National Contemporary Creative Performance Arts Conference 2021)

จัดขึ้นโดย สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 14 สิงหาคม 2564 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในรูปแบบออนไลน์ ถ่ายทอดสดผ่านทางช่องทางสื่อออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการจัดงานครั้งนี้ ช่วงพิธีเปิด มีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ถอดรหัสเลนซ์ไตรลักษณ์ ที่สร้างสรรค์โดย ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านสื่อออนไลน์ ที่นำเสนอหลักสัจธรรมเรื่องไตรลักษณ์ของศาสนาพุทธร่วมกับการใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์ (Ballet) โดยนำเสนอผ่านการแสดงจำนวน 3 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 อนิจลักษณะ คือ ลักษณะไม่ทน ไม่เป็นเช่นนี้ตลอดไป ที่ใช้แนวคิดของมินิมอลลิสม์ (Minimalism) ควบคู่กับการใช้เทคนิคท่าแขน (Port de bras) และการใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) องก์ที่ 2 ทุกขลักษณะ คือ ลักษณะไม่เที่ยง อยู่ตลอดไปไม่ได้ จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความกดดันจากสภาพแวดล้อมและสังคม ที่ใช้เทคนิคของการยืดแขนและขา (Extension) ควบคู่กับการควบคุม ทรงตัวและการเคลื่อนไหวแบบช้า (Adagio) ประกอบกับการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวแบบช้า (Slow motion) และองก์ที่ 3 อนัตตลักษณะ คือ ลักษณะที่ไม่แท้ สุดท้ายต้องจากไป ดับไป ที่ใช้เทคนิคของการยืดแขนและขาเป็นแนวเส้นราบ (Allonge') ควบคู่กับการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวที่ปรับความเร็ว สะท้อนถึงช่วงสุดท้ายของการเคลื่อนไหว อีกทั้งมีการนำเสนอผลงานวิชาการทางด้านนาฏศิลป์โดยคณาจารย์จากสถาบันระดับอุดมศึกษาจำนวน 16 ชุดการแสดง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Center for Cultural Studies

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานวิชาการนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้หลักการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ต้องมีการอธิบายถึงการนำข้อมูลมาใช้และการออกแบบองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม สามารถสื่อถึงเรื่องราวของการแสดงได้อย่างชัดเจน รวมถึงได้แนวคิดที่หลากหลายจากการรับชมผลงานนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์ตะวันตก อันสามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.5.3 การจัดประชุมนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมศาสตร์ ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 2 (The 2nd International Symposium on Creative Fine Arts 2022)

จัดขึ้นโดย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2565 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในรูปแบบออนไลน์ ถ่ายทอดสดผ่านทางช่องทางสื่อออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการจัดงานครั้งนี้ ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี ดร. ชีรเดช กลิ่นจันทร์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรากร จันทนะसार เป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินผลงานวิชาการด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ อีกทั้งมีการนำเสนอผลงานวิชาการทางด้านนาฏยศิลป์โดยคณาจารย์จากสถาบันระดับอุดมศึกษาและนักวิชาการ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ จำนวน 28 ชุดการแสดง

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานวิชาการนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำแนะนำเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ 8 ประการ เช่น การนำเสนอที่ใหม่ ไม่เคยมีศิลปินผู้ใดนำเรื่องราวดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ โดยการนำเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ผู้สร้างสรรค์จะต้องทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลอย่างลึกซึ้ง ทำให้เกิดผลงานนาฏยศิลป์รูปแบบใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์, การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เพื่อให้เกิดลีลาการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่ ผู้สร้างสรรค์ควรมองหามุมมองในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ใหม่ โดยการนำศาสตร์แขนงอื่นมาใช้ประกอบร่วมด้วย, การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง จะต้องสามารถสื่อความหมายของการแสดงและใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ในการแสดง นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ควรใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างคุ้มค่าและประหยัด, การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย เนื่องจาก เครื่องแต่งกายสามารถสื่อถึงเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอและช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงหลัก 6Cs ที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ได้แก่ Content (เนื้อหาหรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอ), Connect (การเชื่อมต่อ), Communicate (การสื่อสาร), Creative (ความคิดสร้างสรรค์), Charisma (ความมีเสน่ห์, ความน่าสนใจ) และ Collaborate (ความร่วมมือ) รวมถึงได้แนวคิดที่หลากหลายจากการรับชมผลงานนาฏยศิลป์ไทยและนาฏยศิลป์ตะวันตก อันสามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.5.4 โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรพัฒนาศิลปะการนาฏศิลป์

ตะวันตก: ผู้การสร้างสรรค์งานด้านศิลปะการแสดงมืออาชีพ

จัดขึ้นโดย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ในวันที่ 20 มีนาคม 2565 เป็นการฟังบรรยายวิชาการออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชันห้องประชุม Zoom (Zoom meeting) ในการบรรยายครั้งนี้ ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี เป็นวิทยากรในการบรรยาย

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการฟังบรรยายในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นทางด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ตะวันตกและพัฒนาศิลปะการนาฏศิลป์ตะวันตก ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ อีกทั้งการวิเคราะห์และอภิปรายผลงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.4.5.5 โครงการนำเสนอผลงานวิชาการด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยระดับชาติครั้งที่ 2 (The 2nd National Contemporary Creative Performance Arts Conference 2022)

จัดขึ้นโดย สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 19-20 พฤษภาคม 2565 เป็นการนำเสนอผลงานวิชาการด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในรูปแบบออนไลน์ ถ่ายทอดสดผ่านทางช่องทางสื่อออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการจัดงานครั้งนี้ ช่วงพีธีเปิด มีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด พิลาร์ อะดาจิโอ (Pillar Adagio) ที่สร้างสรรค์โดย ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี เป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผ่านสื่อออนไลน์ ที่นำเสนอเรื่องราวของเสาหลักที่แข็งแรง เปรียบเสมือนสิ่งหนึ่งที่สิ่งมีชีวิตได้สรรสร้างขึ้นมาจนเริ่มคุ้นเคยกับเสาหลัก แต่ในขณะที่เดียวกันสิ่งมีชีวิตยังต้องหาหนทางใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ สังคมใหม่ ๆ จึงต้องจากเสาหลักที่เคยสร้างขึ้นมาร่วมกับการใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์ (Ballet) ควบคู่กับแนวคิดมินิมอลลิสม์ (Minimalism) และแนวคิดความเรียบง่าย (Simplicity) โดยนำเสนอผ่านการแสดงที่มีเรื่องราวเริ่มต้นจากสิ่งมีชีวิตอยู่กับเสาหลัก จากนั้นสิ่งมีชีวิตจึงค่อยๆ เคลื่อนไหวออกจากเสาหลัก เริ่มมีความแข็งแรงสามารถยืนด้วยขาของตนเอง จบลงด้วยการเคลื่อนไหวจากเสาหลัก โดยด้านหลังมีแสงเรืองอยู่ที่สื่อถึง แสงแห่งความหวัง ที่ส่องให้เห็นถึงหนทางใหม่ อีกทั้งมีการนำเสนอผลงานวิชาการทางด้านนาฏศิลป์โดยคณาจารย์จากสถาบันระดับอุดมศึกษาจำนวน 13 ชุดการแสดง

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมชมการนำเสนอผลงานวิชาการนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แนวคิดที่หลากหลายจากการรับชมผลงานนาฏยศิลป์ไทยและนาฏยศิลป์ตะวันตก อันสามารถนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสัมมนา ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับคำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ อีกทั้งแนวคิดและรูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ มาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

3.4.6 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Researcher's experience)



ภาพที่ 3.3 ประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ร่วมแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย
ชุด เดอะ บิ๊กเพกเจอร์ พิกเจอร์ (The Bigger Picture) ณ โรงละครเพลย์เฮาส์
(Playhouse Theatre) กรุงแคนเบอร์รา ประเทศออสเตรเลีย

แหล่งที่มา: ผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้และทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก และศิลปะการแสดง ประสบการณ์การทำงานจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในฐานะผู้ออกแบบ ผู้ช่วยผู้ออกแบบและนักแสดง ตลอดจนประสบการณ์ทางการสอนนาฏยศิลป์ตะวันตก มาใช้ในการบริหารจัดการทางด้านศิลปะ เพื่อนำมาใช้ในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ของผู้วิจัย โดยประสบการณ์ส่วนตัว สามารถบ่งบอกถึงตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินมีรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ไว้ว่า “ประสบการณ์ของผู้วิจัย จะเป็นเครื่องบ่งบอกถึงเอกภาพและตัวตน ซึ่งจะทำให้ผลงานที่ปรากฏแตกต่างไปจากงานของผู้อื่นที่มีประสบการณ์ของแต่ละคนที่แตกต่างกันไป” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2565) และนราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเพิ่มเติม ไว้ว่า “นอกจากนั้น

ประสบการณ์ของผู้วิจัย ยังแสดงถึงความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงที่ถือว่าเป็นข้อมูลทางด้านปฐมภูมิ จึงนับได้ว่าเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะและนาฏยศิลป์” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 5 ธันวาคม 2565)

นอกจากนี้ จินตนา อนุวัฒน์ ได้อธิบายถึงการใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยไว้ว่า

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย อันเกิดจากการศึกษาเล่าเรียนและประสบการณ์ทำงานในสาขาวิชาชีพนานาฏยศิลป์ ที่สั่งสมมาจนถึงปัจจุบัน เกิดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่น่าเสนอความแปลกใหม่ ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์เฉพาะตน อีกทั้งเกิดองค์ความรู้ใหม่หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ นอกจากนี้ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยที่ได้ประสบในระหว่างการเดินทางดำเนินชีวิตประจำวัน สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ (จินตนา อนุวัฒน์, 2564: 145)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย จัดได้ว่าเป็นข้อมูลปฐมภูมิ ที่เกิดจากการศึกษาและประสบการณ์การทำงาน จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนง รวมไปถึงนาฏยศิลป์ ทำให้ผลงานสร้างสรรค์มีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร อีกทั้งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ดังนั้น ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้วิจัยนำประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์และการบริหารจัดการทางด้านศิลปะ

3.4.7 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์

เกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ คือ สิ่งที่สะท้อนถึงคุณลักษณะและคุณสมบัติของศิลปิน อีกทั้งผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่มีคุณภาพ อันเป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของสังคม สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีในการประพฤติตนของศิลปินและการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ให้กับคนรุ่นหลังต่อไป ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึง

การนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ มาใช้ในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย ไว้ว่า

เกณฑ์มาตรฐานของศิลปิน คือ ประสบการณ์ที่ศิลปินได้นำไปเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานหรือนำไปใช้ในการแสดงในฐานะนักแสดง หรือแม้แต่นำไปสืบทอดในกรณีการเผยแพร่องค์ความรู้ ที่กล่าวมาทั้ง 3 รูปแบบของเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน จึงเท่ากับเป็นการประกาศสิ่งที่ศิลปินนั้น ๆ ได้พัฒนาผลงานในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา สำหรับคนรุ่นหลังจึงเท่ากับเป็นการนำเกณฑ์มาตรฐานมาใช้ในการต่อยอดองค์ความรู้และในขณะเดียวกันเป็นเหมือนกระจกที่สะท้อนถึงคุณสมบัติที่พึงมี ที่ผู้สร้างสรรค์งานรุ่นใหม่จะนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนางานของตัวเองให้ดียิ่งขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, **สัมภาษณ์**, 23 มกราคม 2566)

เกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ สามารถนำไปใช้ในการเปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ดังที่ ภูวนัย กาหวงศ์ ได้อธิบายถึงการนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการเปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ที่ปรากฏในองค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ (ภูวนัย กาหวงศ์, 2564: 119)

นอกจากนี้ อัมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงการนำเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ไว้ว่า

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ มาใช้ในการเปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏในองค์ประกอบในการแสดงนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ นอกจากนี้ผู้วิจัยนำหลักเกณฑ์ดังกล่าวมาใช้ในการอภิปรายและตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ (อัมรงค์ บุญราช, 2563: 147)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น เกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการอภิปรายผลการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การเปรียบเทียบคุณภาพ และตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยนำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์มาใช้ในการอภิปรายผลการดำเนินการสร้างสรรค์ การประเมินและตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ช่วยทำให้ผู้วิจัยทราบถึงคุณภาพที่พึงปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของผู้วิจัยว่า ในแต่ละองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย จะต้องประกอบด้วยคุณภาพในด้านใด เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยเป็นผลงานที่มีคุณภาพ

3.5 ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

3.5.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัยตามระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนดังกล่าวต่อไปนี้

3.5.1.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารเชิงวิชาการ งานวิจัย สื่อสารสนเทศ ตลอดจนการศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากสื่อวีดิทัศน์ และช่องทางออนไลน์ ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.5.1.2 ศึกษาองค์ความรู้และประสบการณ์จากการเข้าร่วมอบรม และการสัมมนาทางวิชาการในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่จัดขึ้นโดยสถาบันการศึกษา และหน่วยงานภาคเอกชนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.5.1.3 ศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ที่ปรากฏผ่านกิจกรรมการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของศิลปินในโอกาสต่าง ๆ การนำเสนอผลการศึกษา และการนำเสนอผลงานทางวิชาการ ตลอดจนการศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ผ่านสื่อสารสนเทศ เพื่อค้นหารูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

3.5.1.4 ดำเนินการยื่นขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ต่อคณะกรรมการพิจารณาการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รูปแบบพิจารณาทบทวนเต็มขั้นตอน โดยใช้ระยะเวลา

ดำเนินการ 1 เดือน 20 วัน โดยเริ่มตั้งแต่วันที่ 28 มีนาคม 2565 ถึงวันที่ 18 พฤษภาคม 2565 ได้รับการอนุมัติใบรับรองโครงการวิจัย เลขที่ COA 140/65 วันที่รับรอง 24 พฤษภาคม 2565 วันหมดอายุ 23 พฤษภาคม 2566 เอกสารที่คณะกรรมการรับรองประกอบด้วย 1) เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย 2) หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย 3) หนังสือยินยอมสำหรับผู้ปกครอง (ถ้ามี) 4) ประวัติผู้วิจัย (CV) 5) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ก่อนผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์

3.5.1.5 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยใช้ชุดคำถามสัมภาษณ์ ที่ผ่านกระบวนการขอรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2565 อย่างถูกต้องก่อนที่ผู้วิจัยจะดำเนินการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้วิจัยใช้เอกสารที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการสัมภาษณ์ ดังนี้ 1) เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัย เพื่อเชิญมาเป็นผู้ให้ข้อมูล และชี้แจงรายละเอียดของงานวิจัย กระบวนการสัมภาษณ์ ตลอดจนการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้ให้ข้อมูล 2) หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย และหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยสำหรับบิดา มารดา หรือผู้ปกครองของผู้ที่มีส่วนร่วมในการวิจัย สำหรับกรณีที่ผู้ให้ข้อมูลมีอายุต่ำกว่า 18 ปี 3) ชุดคำถามสัมภาษณ์

3.5.1.6 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร สื่อสารสนเทศ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย เพื่อให้ได้เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

3.5.1.7 ดำเนินการทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จำนวน 5 ครั้ง เพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยในระหว่างการทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้นำผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ตรวจสอบคุณภาพของผลงาน เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขผลงานสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสมบูรณ์

3.5.1.8 เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ต่อสาธารณชน โดยจัดให้มีการประเมินคุณภาพผลงานจากคำวิจารณ์ของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ชมหลังจากชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อประเมินผลและรายงานผลการวิจัย

3.5.1.9 สรุปและอภิปรายผลการดำเนินงานวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ จากนั้นเผยแพร่ข้อมูลรูปเล่มวิทยานิพนธ์ ในรูปแบบการตีพิมพ์รูปเล่มงานวิจัยและเผยแพร่ข้อมูลในระบบ I-Thesis สำหรับการสืบค้นข้อมูลทางระบบออนไลน์ พร้อมทั้งตีพิมพ์บทความวิจัยลงในวารสารทางวิชาการที่มีมาตรฐานตามเกณฑ์การประเมินของฐานข้อมูลระดับชาติ (Thai Journal Citation Index Centre หรือ TCI)

3.5.2 แผนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

3.5.2.1 ระยะเวลาดำเนินการวิจัยตลอดโครงการ เริ่มตั้งแต่เดือน สิงหาคม 2564 ถึง เดือน พฤษภาคม 2566 รวมระยะเวลา 1 ปี 10 เดือน โดยกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการในช่วงระยะเวลาดังกล่าว ได้แก่ การสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ ได้รับการอนุมัติหัวข้อวิทยานิพนธ์ การศึกษาและรวบรวมข้อมูลเอกสารเชิงวิชาการ สื่อสารสนเทศ การเข้าร่วมการอบรมและการสัมมนาทางวิชาการ การศึกษาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และการขอรับรองโครงการจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จนเสร็จสิ้นโครงการวิจัย

3.5.2.2 ระยะเวลาดำเนินการหลังจากได้รับการอนุมัติโครงการจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เริ่มตั้งแต่เดือน เมษายน 2565 ถึง เดือน พฤษภาคม 2566 รวมระยะเวลา 1 ปี 2 เดือน โดยกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการในช่วงระยะเวลาดังกล่าว ได้แก่ การเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จนเสร็จสิ้นโครงการวิจัย

ตารางที่ 3.1 แผนการดำเนินงานวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอน	เริ่มทำวิทยานิพนธ์เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564	
1	การเก็บรวบรวมข้อมูล (เชิงเอกสารและภาคสนาม)	สิงหาคม 2564 - พฤษภาคม 2565
2	การขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์	มกราคม 2565 - เมษายน 2565
3	วิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิด ทฤษฎี	เมษายน 2565 - กรกฎาคม 2565
4	ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ (ทดลอง/พัฒนา)	สิงหาคม 2565 - ธันวาคม 2565

3.6 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย คือ กลุ่มบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูล องค์ความรู้ที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ โดยในงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ เพื่อหาคำตอบของแนวทางและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือก และรายชื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.6.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือก 2 รูปแบบ ได้แก่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบโควตา (Quota Selection) เพื่อให้ได้ข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยตามเกณฑ์อายุ และระดับชั้นเรียนที่ผู้วิจัยกำหนด และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยใช้ประสบการณ์การศึกษา และด้านการสอนทางด้านนาฏยศิลป์ของผู้วิจัย รวมไปถึงการศึกษาข้อมูลด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งนี้เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกในแต่ละกลุ่มไว้ดังนี้

3.6.1.1 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียน นักศึกษา จำนวน 10 คน โดยมีคุณสมบัติที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- 1) เป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 13-25 ปี
- 2) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเรียนในชั้นเรียนปกติ และการเรียนผ่านระบบออนไลน์
- 3) เป็นผู้ที่มีความยินดีที่เข้าร่วมการวิจัยด้วยความสมัครใจ มีความเต็มใจให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูล และเล่าเรื่องราวประสบการณ์ของตนเอง ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีการลงนามยินยอมเข้าร่วมการวิจัยเป็นลายลักษณ์อักษร
- 4) ผู้เข้าร่วมการวิจัยที่มีอายุระหว่าง 13-17 ปี ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง พร้อมทั้งผู้ปกครองต้องลงนามยินยอมให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง

หรือในความดูแลของผู้ปกครอง เข้าร่วมการวิจัยเป็นลายลักษณ์อักษร โดยปราศจากการถูกชักชวน บังคับ ช่มชู้ จากครู รุ่นพี่รุ่นน้องที่เรียน โรงเรียนเดียวกัน และเพื่อน

3.6.1.2 เกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จำนวน คน โดยมีคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้มีประสบการณ์ทำงาน หรือมีประสบการณ์ด้านการสอนทางด้านนาฏศิลป์ หรือองค์ประกอบทางศิลปกรรม ไม่ต่ำกว่า 5 ปี หรือมีผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์อย่างน้อย 5 ชิ้น
- 2) เป็นผู้มีความยินดีที่จะเข้าร่วมการวิจัยด้วยความสมัครใจ มีความเต็มใจให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยมีการลงนามยินยอมเข้าร่วมการวิจัยเป็นลายลักษณ์อักษร

3.6.2 รายชื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยมีรายชื่อดังกล่าวต่อไปนี้

3.6.2.1 รายชื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา จำนวน 10 คน

ผู้วิจัยขอสงวนข้อมูลของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เนื่องจาก ผู้วิจัยต้องดำเนินการเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มดังกล่าวโดยปฏิบัติตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เพื่อป้องกันการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล และรักษาความปลอดภัยของผู้ให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในงานวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ในประเด็นผลกระทบจากการเรียนรู้ที่ด้อยจากการดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ที่เป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ได้แก่ บทการแสดงและลีลานาฏศิลป์

3.6.2.2 รายชื่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จำนวน 19 คน

ผู้วิจัยได้คัดเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 19 คน ได้แก่

- 1) ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี ตำแหน่ง คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุธาติตย์ ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ อดีตหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรากร จันทนะสาโร ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 4) อาจารย์ ดร. กุลนาถ พุ่มอำภา ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
- 5) อาจารย์ ดร. ชนิษฐา บุตรเจริญ ตำแหน่ง ผู้ออกแบบทำหุ่นและศิลป์ในอิสระ
- 6) อาจารย์ ดร. ณ์ภูฏพัฒน์ ผลพิกุล ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 7) อาจารย์ ดร. ชนิตา จันทรงาม ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- 8) อาจารย์ ดร. ณ์ฐพร เพ็ชรเรือง ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- 9) อาจารย์ ดร. สุนันทา เกตุเหล็ก ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- 10) อาจารย์ ดร. จิรายุทธ พนมรักษ์ ตำแหน่ง นักวิชาการอิสระ
- 11) อาจารย์ ธนัทเมศร์ พชรธัญวิทย์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถาบันธนัทเมศร์ สตูดิโอ
- 12) อาจารย์ กิรติกา ตันรัตนกุล ตำแหน่ง ครูสอนเต้น และนักแสดงอิสระ
- 13) อาจารย์ มารจารีย์ เหมือนสุวรรณ ตำแหน่ง ครูสอนเต้น
- 14) อาจารย์ ทาริกา คัดชา ตำแหน่ง ครูประจำวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

- 15) อาจารย์ ภัทรคุณย์ นุชโสภา ตำแหน่ง ครูผู้ช่วยวิทยาลัยนาฏศิลป์
อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
- 16) อาจารย์ กนกโณม สุนทรสีมะ ตำแหน่ง อาจารย์สาขานาฏศิลป์ไทย
วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
- 17) อาจารย์ ธนายุทธ คงจันทร์ ตำแหน่ง ครูประจำโรงเรียนสหวิทย์
- 18) อาจารย์ วีรสา โรจนวรรพร ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์และ
การแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- 19) อาจารย์ ธนาภรณ์ วีระเดช ตำแหน่ง ครูสอนเต้น

โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏศิลป์ในประเด็นต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดตามที่ระบุในตารางที่ 3.3 การดำเนินการ
สัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏศิลป์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.3 การดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการ
สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์
แหล่งที่มา: ผู้วิจัย

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
1.	ศาสตราจารย์. ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	13 ตุลาคม 2565	นิยาม “ ศิลปะแบบปะติด (Collage)”
		27 ตุลาคม 2566	ลีลานาฏศิลป์ของการแสดงชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอหัว เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ชุด ซาโลเม่ นางผู้เต้นระบำเพื่อขอ หัว

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
1.	ศาสตราจารย์. ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	28 พฤศจิกายน 2565	<p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “จิตวิญญาณ (Spirituality)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “รสนิยม (Taste)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ประสบการณ์ (Experience)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความสามารถที่หลากหลาย (Versatile)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “การเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the knowledge)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “จรรยาบรรณ (Ethical)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “เป็นผู้หายาก (Rarity)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความหลงใหล (Passion)”</p>

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
1.	ศาสตราจารย์. ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	29 พฤษภาคม 2565	ความสำคัญของ “การออกแบบ พื้นที่การแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบ แสง”
		5 ธันวาคม 2565	ความสำคัญ “ประสบการณ์ส่วนตัว ของผู้วิจัย”
		13 ธันวาคม 2566	การทดลองสร้างสรรค์ผลงานการ แสดง
		19 ธันวาคม 2565	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ “ความคิดสร้างสรรค์ในงาน นาฏศิลป์” แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ “การใช้ สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์” แนวคิดหลังการ สร้างสรรค์ “การสื่อสารกับผู้ชม” แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ “ทฤษฎี ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์”
		10 มกราคม 2566	ความสำคัญของ “การตั้งประเด็น คำถามในงานวิจัย”
		23 มกราคม 2566	การนำเกณฑ์มาตรฐานในการยก ย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน นาฏศิลป์มาใช้ในงานสร้างสรรค์ ของผู้วิจัย คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความ ทันสมัย (Up to date)”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
1.	ศาสตราจารย์. ดร. นราพงษ์ จรัสศรี	16 กุมภาพันธ์ 2566	ทรรศนะเกี่ยวกับการแบ่งหัวข้อใน การศึกษางานวิจัยการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถด ถอย
2.	อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุธาติตย์	27 ตุลาคม 2565	คุณสมบัติของศิลปินด้าน “รสนิยม (Taste)” คุณสมบัตินี้ของศิลปินด้าน “ประสบการณ์ (Experience)” คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ปรัชญา ในการทำงาน (Philosophy)” คุณสมบัตินี้ของศิลปินด้าน “ความสามารถที่หลากหลาย (Versatile)” คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความคิด สร้างสรรค์ (Creativity)” คุณสมบัติของศิลปินด้าน “การเป็น ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer)” คุณสมบัตินี้ของศิลปินด้าน “การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the knowledge)” คุณสมบัตินี้ของศิลปินด้าน “จรรยาบรรณ (Ethical)” คุณสมบัติของศิลปินด้าน “เป็นผู้หา ยาก (Rarity)” คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความ หลงใหล (Passion)”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
2.	อาจารย์ ดร. วิชชุดา วุธาทิตย์	16 มกราคม 2566	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ “การสะท้อนปัญหา สังคมไทย”
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธรากร จันทนะสาโร	27 ตุลาคม 2565	ความสำคัญของการออกแบบบท การแสดง”
		27 ตุลาคม 2565	ความสำคัญของการออกแบบลีลา นาฏยศิลป์” ความสำคัญของการคัดเลือก นักแสดง” ความสำคัญของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย” ความสำคัญของการออกแบบ เสียงและดนตรีประกอบการแสดง” ความสำคัญของการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบการแสดง” ความสำคัญของการออกแบบ พื้นที่การแสดง” ความสำคัญของการออกแบบ แสง”
4.	อาจารย์ ดร. กุลนาถ พุ่มอำภา	31 ตุลาคม 2565	ความสำคัญของการออกแบบบท การแสดง” ความสำคัญของการออกแบบลีลา นาฏยศิลป์” ความสำคัญของการคัดเลือก นักแสดง”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
4.	อาจารย์ ดร. กุณนาถ พุ่มอำภา	31 ตุลาคม 2565	ความสำคัญของ “การออกแบบ เครื่องแต่งกาย” ความสำคัญของ “การออกแบบ เสียงและดนตรีประกอบการแสดง”
		3 พฤศจิกายน 2565	ความสำคัญของ “การออกแบบ อุปกรณ์ประกอบการแสดง”
5.	อาจารย์ ดร. ขนิษฐา บุตรเจริญ	21 พฤศจิกายน 2565	ความสำคัญของ “การออกแบบบท การแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์” ความสำคัญของ “การคัดเลือก นักแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบ เครื่องแต่งกาย” ความสำคัญของ “การออกแบบ เสียงและดนตรีประกอบการแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบ อุปกรณ์ประกอบการแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบ พื้นที่การแสดง” ความสำคัญของ “การออกแบบ แสง”
6.	อาจารย์ ดร. ณิชฎฐ์พัฒน์ ผลพิกุล	8 ธันวาคม 2565	คุณสมบัติของศิลปินด้าน “จิต วิญญาณ (Spirituality)”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
6.	อาจารย์ ดร. ณิชฎพัทธ์พัฒน์ ผลพิกุล	8 ธันวาคม 2565	<p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “รสนิยม (Taste)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ประสบการณ์ (Experience)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความสามารถที่หลากหลาย (Versatile)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “การเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “การถ่ายทอดองค์ความรู้ (Passing the knowledge)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “จรรยาบรรณ (Ethical)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “เป็นผู้หายาก (Rarity)”</p> <p>คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความหลงใหล (Passion)”</p>
7.	อาจารย์ ดร. ชนิตา จันทรงาม	4 มกราคม 2566	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบบทการแสดง”</p>

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
7.	อาจารย์ ดร. ชนิตา จันทร์งาม	4 มกราคม 2566	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบลีลานาฏยศิลป์”</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง”</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบพื้นที่การแสดง”</p>
8.	อาจารย์ ดร. ญัฐพร เพ็ชรเรือง	4 มกราคม 2566	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบบทการแสดง”</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบลีลานาฏยศิลป์”</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง”</p> <p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบพื้นที่การแสดง”</p>
9.	อาจารย์ ดร. สุนันทา เกตุเหล็ก	4 มกราคม 2566	<p>ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย “การออกแบบบทการแสดง”</p>

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
9.	อาจารย์ ดร. สุนันทา เกตุเหล็ก	4 มกราคม 2566	ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบลีลา นาฏยศิลป์” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบเสียง และดนตรีประกอบการแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบพื้นที่ การแสดง”
10.	อาจารย์ ดร. จิรายุทธ พนมรัักษ์	16 มกราคม 2566	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ “การสะท้อนปัญหา สังคมไทย”
11.	อาจารย์ ธนัทเมศร์ พชรณัยวิทย์	9 มกราคม 2566	ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การคัดเลือก นักแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบเครื่อง แต่งกาย” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบแสง”
12.	อาจารย์ กิรติกา ตันรัตนกุล	9 มกราคม 2566	ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การคัดเลือก นักแสดง”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
12.	อาจารย์ กীরติกา ตันรัตนกุล	9 มกราคม 2566	ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบแสง”
13.	อาจารย์ มารจารย์ เหมืองสุวรรณ	11 มกราคม 2566	ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การคัดเลือก นักแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบเครื่อง แต่งกาย” ความคิดเห็นของผู้ที่ส่วนเกี่ยวข้องกับ กับงานวิจัย “การออกแบบแสง” ความสำคัญของ “การคัดเลือก นักแสดง”
14.	อาจารย์ ทาริกา คัดชา	23 กุมภาพันธ์ 2566	นิยามศัพท์ “ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย”
15.	อาจารย์ ภัทรธดนย์ นุชโสภา	23 กุมภาพันธ์ 2566	นิยามศัพท์ “ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย”

ที่	ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่ สัมภาษณ์	ประเด็นในการสัมภาษณ์
16.	อาจารย์ ธนายุทธ คงจันทร์	25 กุมภาพันธ์ 2566	นิยามศัพท์ “ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย”
17.	อาจารย์ วิรสา โรจน์วรพร	27 กุมภาพันธ์ 2566	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ “ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย” แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ “การสะท้อนปัญหา สังคมไทย”
18.	อาจารย์ กนกโฉม สุนทรสีมะ	30 มกราคม 2566	คุณสมบัติของศิลปินด้าน “ความ ทันสมัย (Up to date)”
		22 กุมภาพันธ์ 2566	นิยามศัพท์ “ความคิดสร้างสรรค์”
19.	อาจารย์ ธนาภรณ์ วีระเดช	23 กุมภาพันธ์ 2566	แนวคิดหลังการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ “ทฤษฎีทางด้าน ศิลปกรรมศาสตร์”

จากการดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ วันที่ดำเนินการสัมภาษณ์ และประเด็นคำถาม ผู้วิจัยได้
ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อเป็นองค์ความรู้ในการดำเนินงานวิจัยและการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก
ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงวิธีการดำเนินวิจัย อันประกอบด้วย รูปแบบของงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในงานวิจัย โดยบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ อันประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูลและการอภิปรายผล ดังที่จะได้อธิบายรายละเอียดในบทที่ 4 ต่อไป



บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

จากบทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้กล่าวถึง รูปแบบวิธีการวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย คำถามในงานวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนและแผนการในการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย สำหรับบทที่ 4 ผู้วิจัยจะกล่าวถึง กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ อันประกอบด้วย การวิเคราะห์ข้อมูล และการอภิปรายผลการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ออกเป็นหัวข้อตามคำถามในงานวิจัย มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อค้นหาคำตอบ โดยมีรายละเอียดดังกล่าวดังนี้

4.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 8 ประการ โดยผู้วิจัยแบ่งการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามขั้นตอนการพัฒนาผลงานจำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง ดังนี้

4.2.1.1 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการค้นหารูปแบบการแสดงจากการพัฒนาตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งอธิบายดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

1.1) แรงแบบตาลใจที่ได้รับก่อนการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์

การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงานจากประสบการณ์การสอนของผู้วิจัยที่ได้ดำเนินการสอนนาฏศิลป์ผ่านทางระบบออนไลน์ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ทำให้สถานศึกษาต้องปิดตามมาตรการควบคุมโรคจากทางภาครัฐ เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สิ่งทีผู้วิจัยพบเห็นจากการดำเนินการสอนในช่วงเวลาดังกล่าว คือ ผู้เรียนขาดความเข้าใจในบทเรียน, ความสามารถในการจดจำบทเรียนน้อยลงและความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ประสบการณ์จากการการรับฟังปัญหาทางด้านการเรียนรู้ของลูกศิษย์ทีถดถอย ทีส่งผลทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดน้อยลง รวมถึงการศึกษาข้อมูลทีเกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอย จากประสบการณ์และการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวดังกล่าวของ ผู้วิจัย จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจนำเสนองานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย อันเป็นข้อมูลทีมีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษางานวิจัย ได้เห็นถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย หนึ่งในปัญหาการศึกษาทีเยาวชนกำลังเผชิญอยู่ตอนนี้ ทีควรเร่งหาวิธีการแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว เพื่อให้คุณภาพการศึกษาเป็นไปในทิศทางทีดียิ่งขึ้น ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนของผู้เรียนด้วยเช่นกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกเหนือจากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ประเด็นเรื่องภาวะการเรียนรู้ถดถอยเป็นประเด็นใหม่และยังไม่มีผู้ใดนำประเด็นดังกล่าวมาสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์มาก่อน ดังที นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงความสำคัญของแรงแบบตาลใจ ไว้ว่า “แรงแบบตาลใจคือจุดเริ่มต้นทีจะนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปะ ส่วนศิลปะการแสดงสร้างสรรค แรงแบบตาลใจสามารถเกิดขึ้นจากสิ่งทีมองข้าม หรือสิ่งทีมีอยู่แล้วแต่มองในประเด็นใหม่ ๆ ทีลึกซึ้ง” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 29 พฤศจิกายน 2565)

ดังนั้นในการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากประเด็นภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง เพื่อวางโครงเรื่องของการแสดงและโครงบทการแสดง ดังทีจะได้อธิบายรายละเอียดในลำดับต่อไป

1.2) การวางโครงเรื่องการแสดง

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีการวางโครงเรื่องการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้ เป็นไปตามประเด็นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จากการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนร่วม ในการวิจัย ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการ เรียนรู้ถดถอย มาใช้เป็นโครงเรื่องการแสดง ที่จะนำไปสู่การพัฒนาการ ออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการวาง โครงเรื่องการแสดงโดยนำข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การขาดสมาธิในการเรียน พฤติกรรมไม่ใส่ใจในการสอนของครูผู้สอน และการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม และผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ ถดถอย ได้แก่ ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของ ครูผู้สอนและผลกระทบที่ต้องเผชิญ มาใช้เป็นข้อมูลในการวางโครงบทการ แสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

1.3) บทการแสดง

การออกแบบบทการแสดงถือเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงเป็นสิ่งแรก เนื่องจาก บทการแสดง เปรียบเสมือนตัวกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ในการ ออกแบบบทการแสดงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ ถดถอย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการ เรียนรู้ ถดถอย มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 องก์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 บทนำ นำเสนอถึงการแนะนำตัวละครผู้เรียน ที่มีพฤติกรรมที่ แตกต่างกันออกไป

องก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอถึงสาเหตุต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การขาดสมาธิในการเรียน

องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอถึงผลกระทบจากความเครียดของผู้เรียนส่งผลทำให้ ผู้เรียนเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนหนังสือจนไปสู่การเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ความถดถอย

จากการออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบบทการแสดงจากแรงบันดาลใจ การวางโครงเรื่องการแสดงและโครงบทการแสดง ที่ผู้วิจัยนำข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาเป็นแนวทางในการออกแบบบทการแสดง เพื่อนำไปใช้ในการค้นหารูปแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านอื่น ๆ ต่อไป

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้เริ่มต้นการค้นหารูปแบบลีลานาฏศิลป์ของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว จากการที่ผู้วิจัยเตรียมลีลานาฏศิลป์โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในลีลาท่าทางที่ใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการแสดง โดยเริ่มจากการอธิบายถึงประเด็นหัวข้องานวิจัยและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย เพื่อให้ผู้แสดงเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอ

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้กำหนดลีลานาฏศิลป์โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการแสดง มาเป็นแนวทางในการหารูปแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในครั้งต่อไป

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1

การคัดเลือกนักแสดงของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการ เรียนรู้ถอดถอยครั้งที่ 1 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาจากผู้ที่ มีทักษะ พื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก ที่สามารถแสดงลีลาท่าทางและถ่ายทอด อารมณ์ความรู้สึก เพื่อสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความสนใจและ เข้าใจในประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอ อีกทั้งผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ความมีระเบียบวินัยในตนเอง ความ รับผิดชอบต่อหน้าที่ มีความมุ่งมั่นตั้งใจพร้อมเปิดใจรับความรู้หรือสิ่งใหม่ ๆ และความขยันฝึกซ้อมการแสดง เพื่อช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของ ผู้วิจัยมีคุณภาพ สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวการแสดงที่ผู้วิจัย ต้องการนำเสนอ ดังที่ มารจารย์ เหมือนสุวรรณ ได้อธิบายถึงความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดง มีความสำคัญที่ทำให้ผู้สร้าง สรรค์ได้นักแสดงที่มีทักษะทางการแสดงและด้านนาฏศิลป์ ตามที่ต้องการ อีกทั้งการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับ บทบาทการแสดง จะทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวการ แสดงได้เป็นอย่างดี (มารจารย์ เหมือนสุวรรณ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2566)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจากความรู้ ทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก การเต้นสดและศิลปะการแสดง อีกทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่ใช้ ในการส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง เนื่องจาก ผู้เรียนในสถาบันสอนเต้นรันทเมศร์ สตุติโอ ที่มีความสนใจเรียนนาฏศิลป์ในหลากหลายแขนง โดยส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง จึงกล่าวได้ว่าผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดง โดยไม่ได้จำกัดเรื่องเพศและ รูปลักษณะภายนอก เช่น สีผิวและรูปร่าง ทำให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก ภาวะการเรียนรู้ถอดถอยเป็นผลงานที่มีคุณภาพ สามารถดำเนินงานได้อย่าง ลุล่วงด้วยดี โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงในการปฏิบัติทดลองสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์ ดังมีรายนามและคุณสมบัติของผู้แสดงที่ปรากฏในตารางที่ 4.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์

จากภาวะการเรียนรู้ตลอดย ครั้งที่ 1

ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	<p>ภาณุมาตร์ สุทธิโยค</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>แพรวา สืบชมภู</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>ณัฐวิภา แสงศรี</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	<p>ออร์ทัมน์ เซอร์เรลโล่</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก</p> <p>ศิลปะการละคร</p>
	<p>ญาดาวิ แสงอ่อน</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก</p> <p>ศิลปะการละคร</p>
	<p>วริษฐา ประพตติดี</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก</p> <p>ศิลปะการละคร</p>

จากตารางที่ 4.1 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จาก
ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้แสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก
ทักษะทางด้านศิลปะการละครและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง โดยมีนักเรียนจาก
สถาบันรันทเมศร์ สตูดิโอ รวมทั้งสิ้น 6 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนของการพิจารณาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เหมาะสมกับการแสดงในแต่ละองค์ ให้สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอ เพื่อหาข้อสรุปในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบเสียงและดนตรีประกอบที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 1

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบพื้นที่การแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบพื้นที่การแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบพื้นที่การแสดงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อันนำไปสู่ขั้นตอนการกำหนดสถานที่จัดการแสดงและวันที่จัดการแสดงในลำดับต่อไป

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 1

การออกแบบแสงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสงที่สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบของแสงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งนี้ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการคัดเลือกนักแสดง โดยในส่วนขององค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ที่เหลือทั้ง 5 องค์ประกอบ ผู้สร้างสรรค์จะดำเนินการทดลองเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

ผู้วิจัยได้อธิบายข้อสรุปการพัฒนาเพื่อค้นหารูปแบบการแสดง ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.2 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยครั้งที่ 1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1



ที่มาภาพและตาราง: ผู้วิจัย

*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือด้านขวาของผู้ชม




บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
องค์ที่ 1 บทนำ	 <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 1 เดินออกมาทางด้านขวา เพื่อเดินมาบริเวณตรงกลางห้อง ด้วยลีลาท่าทางที่แสดงถึงอาการง่วงนอน จากนั้นเมื่อมาถึงบริเวณตรงกลางเวที ให้ผู้แสดงหันหน้าตรงหันหาคนดู พร้อมกับทำท่าบิดขี้เกียจ</p>	<p>ผู้ วิ จั ย นำ เสน อ บุคลิกลักษณะของตัวละคร “นักเรียน” ที่แตกต่างกัน</p> <p>การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้ วิ จั ย ใช้ อุปกรณ์ ประกอบการแสดง ได้แก่ เก้าอี้ เพื่อสื่อความหมายครูผู้สอน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ</p>	<div data-bbox="628 405 970 595" data-label="Image"> </div> <p>หลังจากที่ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 1 ได้ทำท่าทางบิดขี้เกียจแล้ว ผู้แสดงจึงหันไปทางด้านซ้ายแล้วเดินทางไปยังเก้าอี้ จากนั้นหยุดยืนนิ่งที่บริเวณเก้าอี้ พร้อมกับหันหน้าเข้าหาเก้าอี้ แล้วทำท่าสวัสดิ์เพื่อทักทายครูผู้สอนและเดินออกจากเวทีไปทางด้านซ้าย</p> <div data-bbox="628 1048 970 1238" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 2 และคนที่ 3 เดินออกมาทางด้านขวาพร้อมกับทำท่าเดินพูดคุยกัน</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ</p>	<div data-bbox="628 405 970 595" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="571 600 1027 920">ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 2 และคนที่ 3 เดินทางไปยังเก้าอี้ จากนั้นหยุดยืนนิ่งที่บริเวณเก้าอี้ พร้อมกับหันหน้าเข้าหาเก้าอี้ แล้วทำท่าสวัสดี เพื่อทักทายครูผู้สอนและเดินออกจากเวทีไปทางด้านซ้าย</p> <div data-bbox="628 987 970 1178" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="571 1182 1027 1397">ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 4 และคนที่ 5 เดินออกมาทางด้านขวาพร้อมกับทำท่าเดินจับสายสะพายกระเป๋า เพื่อเดินมาบริเวณตรงกลางห้อง</p>	<p data-bbox="1050 412 1347 732">การออกแบบบลิลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
องก์ที่ 1 บทนำ	 <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 6 วิ่งออกมาจากทางด้านขวา ไปหาผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนคนที่ 4 และคนที่ 5 ที่ยืนอยู่บริเวณตรงกลางห้อง โดยใช้ท่าวิ่ง จากนั้นผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 6 ได้แสดงลีลาท่าทางท่าเหนื่อย พร้อมกับสะกิดหัวไหล่เพื่อนทั้ง 2 คน และแสดงลีลาท่าทางที่ว่า การขอโทษที่มาช้ากว่าเวลาที่กำหนด เมื่อเพื่อนผู้เรียนเห็นดังนั้น จึงให้อภัยกับผู้เรียนคนที่ 6 จากนั้นเดินทางด้านซ้าย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนคนที่ 4 คนที่ 5 และคนที่ 6 เดินทางไปยังเก้าอี้ จากนั้นหยุดยืนนิ่งที่บริเวณเก้าอี้ พร้อมกับหันหน้าเข้าหาเก้าอี้ แล้วทำท่าสวัสดี เพื่อทักทายครูผู้สอนและเดินออกจากเวทีทางด้านขวา</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุ ของภาวะการ เรียนรู้ถดถอย</p>	<div data-bbox="628 405 970 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนจำนวน 6 คน เดินทางออกจากด้านซ้าย เพื่อเดินมา บริเวณตรงกลางห้อง เมื่อถึงบริเวณกลาง ห้องให้ยื่นหันหน้าตรงหาผู้ชม</p> <div data-bbox="628 875 970 1066" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนจำนวน 6 คน นั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง เรียงแถวหน้ากระดาน จากนั้นให้ผู้แสดง ที่รับบทเป็นผู้เรียน ได้แสดงลีลาท่าทาง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ได้แก่ จับกลุ่มลอกการบ้าน ถ่ายรูปโดย หันกล้องเข้าหาตนเอง (Selfie) และการ นอนหลับ</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ ลีลาการเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) แล ะ ศิลปะการแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2 สาเหตุ ของภาวะการ เรียนรู้ถดถอย</p>	 <p>เมื่อครูผู้สอนเดินเข้ามาในห้องเรียน ผู้แสดงที่รับบทผู้เรียนจำนวน 6 คน นั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้นทำท่าสวัสดี เพื่อสื่อถึงการทักทาย</p>  <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ</p>  <p>ผู้แสดงทำท่าอ่านหนังสือ โดยแขนทั้งสองข้างงอตั้งฉากหน้าลำตัว ฝ่ามือหงายขึ้น จากนั้นทำท่าจดจำ โดยยกแขนทั้งสองข้างมาทางด้านหน้าลำตัวขึ้นเหนือศีรษะแล้วค่อยลดแขนลงทางด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการออกแบบบลิลานาฏศิลป์ เพื่อใช้สื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ ท่าการจดจำ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุ ของภาวะการ เรียนรู้ถดถอย</p>	<div data-bbox="628 405 970 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าไปทางซ้าย จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือและท่าจดจำ ซ้ำ 1 รอบ แต่มีผู้แสดง 1 คนหันหน้าตรงพร้อมกับท่าท่าแต่งหน้าตนเอง</p> <div data-bbox="628 987 970 1178" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหลัง จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือและท่าจดจำ ซ้ำ 1 รอบ แต่มีผู้แสดง 1 คนหันหน้าตรงพร้อมกับท่าท่าหิวข้าวและแอบกินขนมให้ห้องเรียน</p>	<p>ผู้แสดงที่หันหน้าไปทางด้านซ้าย ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการมีสมาธิในการเรียน และใช้สื่อแทนคาบเรียนวิชาต่อไป ส่วนผู้แสดงที่หันหน้าตรงหาผู้ชม สื่อถึงนักเรียนที่ไม่มีสมาธิในการเรียน</p> <p>ผู้แสดงที่หันหน้าไปในทิศทางต่าง ๆ ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการมีสมาธิในการเรียน และใช้สื่อแทนคาบเรียนวิชาต่อไป ส่วนผู้แสดงที่หันหน้าตรงหาผู้ชม สื่อถึง นักเรียนที่ไม่มีสมาธิในการเรียน</p> <p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุ ของภาวะการ เรียนรู้ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันทางขวา จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือและทำจดจำ ซ้ำ 1 รอบ แต่มีผู้แสดง 1 คน ทำท่าทางที่แตกต่างจากผู้อื่น ด้วยท่าปากระดาศ เพื่อสื่อถึงการกลั่นแกล้งผู้อื่นในเวลาเรียน</p>  <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้น ทำอ่านหนังสือ</p>	<p>ผู้แสดงที่หันหน้าไปในทิศทางต่าง ๆ ผู้วิจัยต้องการสื่อถึงการมีสมาธิในการเรียน และใช้สื่อแทนคาบเรียนวิชาต่อไป ส่วนผู้แสดงทำท่าทางปากระดาศ สื่อถึง นักเรียนที่ไม่มีสมาธิในการเรียน</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>
<p>องค์ที่ 3 ผลกระทบของ ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้นให้ผู้แสดง ทำท่าทางที่สื่อถึงความเครียด</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด (Improvisation)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้นให้มือทั้งสองข้างของผู้แสดงทำท่าตบพื้นพร้อมกับก้มศีรษะลงมองไปที่พื้น</p>  <p>ผู้แสดงนั่งขัดสมาธิลงที่พื้นบริเวณตรงกลางห้อง นั่งหันหน้าตรง จากนั้นให้ผู้แสดงกลับมานั่งหลังตรง จากนั้นให้ผู้แสดง ทำท่าทางที่สื่อถึงความเครียด และทำมือทำอ่านหนังสือ ด้วยลีลาการเคลื่อนไหวที่ช้า เพื่อสื่อถึงความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียนหนังสือ</p>  <p>ผู้แสดงลุกขึ้นยืนตรง แกว่งหน้ากระดาน พร้อมกับทำมือทำอ่านหนังสือ ศีรษะก้มลงมองไปที่มือ เพื่อสื่อถึงการอ่านหนังสือ</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด (Improvisation)</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและ การอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงยืนตรง ตั้งแถวหน้ากระดาน จากนั้นให้ผู้แสดงเดินถอยหลัง พร้อมกับทำมือทำอ่านหนังสือ ศีรษะก้มลงมองไปที่มือ เพื่อสื่อถึงการอ่านหนังสือ ไปทางด้านหลังเวที</p>  <p>ผู้แสดงยืนตรง ตั้งแถวหน้ากระดาน หันไปทางด้านขวา จากนั้นให้ผู้แสดงเดินถอยหลังไปในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา มาทางด้านหน้า แล้วให้ผู้แสดงเดินถอยหลังไปทางด้านขวา เพื่อออกจากพื้นที่แสดง พร้อมกับทำมือทำอ่านหนังสือ ศีรษะก้มลงมองไปที่มือ เพื่อสื่อถึงการอ่านหนังสือ</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การเดินถอยหลัง ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึงความถดถอยทางการเรียนรู้</p>

จากตารางที่ 4.2 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยสรุปกระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ตามประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) **แรงบันดาลใจ:** ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอยจากประสบการณ์สอนของผู้วิจัย ที่พบเห็นปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียนในระหว่างการเรียนการสอนและการรับฟังปัญหาของลูกศิษย์เกี่ยวกับปัญหาทางการเรียนที่ถดถอย นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ นอกจากนี้ประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย เป็นประเด็นปัญหาสังคมที่ไม่เคยมีผู้นำสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จึงทำให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มีการนำเสนอในประเด็นใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม
- 2) **การออกแบบโครงการแสดงและบทการแสดง:** หลังจากที่ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิจัย เพื่อให้ได้ประเด็นที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยประเด็นหลักที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ คือ “สาเหตุและผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย” มาออกแบบโครงการแสดงและบทการแสดงประกอบไปด้วย 3 องค์กรแสดง ได้แก่ องค์กรที่ 1 บทนำ องค์กรที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย และองค์กรที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย โดยในกระบวนการดังกล่าว ถือเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านอื่น ๆ ต่อไป
- 3) **การออกแบบลีลานาฏศิลป์:** ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) การเต้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการแสดง เพื่อค้นหารูปลีลานาฏศิลป์ในการสื่อสารเรื่องราวของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องดังกล่าว
- 4) **การคัดเลือกนักแสดง:** ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงจำนวน 6 คน เป็นผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นรันทเมตร์ สตูดิโอ ที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตก ทักษะการเต้นสดและทักษะทางด้านศิลปะการแสดง รวมถึงการมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง

ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ เช่น การมีความรับผิดชอบในการซ้อมการแสดง การสามารถร่วมงานกับผู้อื่น เป็นต้น

จากผลการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ในระหว่างการดำเนินการผู้วิจัยได้พบเห็นปัญหาในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ จึงได้สรุปปัญหาที่พบจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ 2 ต่อไป ดังปรากฏในตารางที่ 4.3 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1

ตารางที่ 4.3 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1

ที่มาตาราง: ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทรการแสดง	การออกแบบบทรการแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยนำเสนอถึงประเด็นของสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยยังขาดความชัดเจน	ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะการเรียนรู้ถดถอยเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบบทรการแสดงให้มีเนื้อหาที่ครบถ้วนมากขึ้น
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา
การคัดเลือกนักแสดง	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา

จากตารางที่ 4.3 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อค้นหา รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์และการคัดเลือกนักแสดง แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา 1 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวทางดังกล่าวมาใช้ในการวางแผนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยใน ครั้งที่ 2 ต่อไป

4.2.1.2 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จาก ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำปัญหาที่ค้นพบมาดำเนินการ ปรับปรุง แก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการแสดงของการสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับ การค้นหารูปแบบการแสดงจากการพัฒนาตามองค์ประกอบทางด้าน นาฏยศิลป์ ซึ่งอธิบายดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบบทการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงาน สร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึง รูปแบบของบทการแสดง เหมือนดังการออกแบบบทการแสดงในการพัฒนา ผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 ที่ผ่านมา แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนบทการแสดงโดยการศึกษาค้นคว้า หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาวะการเรียนรู้ถดถอยและได้มีการแบ่งองค์การ แสดงเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถนำเสนอเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมเกิดความ เข้าใจมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 4 องค์การแสดง โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 บทนำ นำเสนอถึงการแนะนำตัวละครผู้เรียน ที่มีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ได้แก่ ผู้เรียนที่ง่วงนอนและกลุ่มผู้เรียนที่รอเพื่อนที่มาโรงเรียนสาย

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอถึง สาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การขาดสมาธิในการเรียน ผ่านการนำเสนอพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิในการเรียน ได้แก่ เสียงรบกวน สภาพทางร่างกายของบุคคล การรับประทานขนมในห้องเรียนและการนอนหลับ อีกทั้งการเรียนหลักสูตรรูปแบบเดิม ผ่านการนำเสนอการเรียนในรูปแบบเดิมซ้ำไปมา

องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอถึงผลกระทบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิตและทักษะการเข้าสังคม

องค์ที่ 4 บทสรุป นำเสนอถึง ภาวะความถดถอยที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ได้แก่ การเรียนรู้ถดถอย ความไม่ต้องการเรียนหนังสือ

จากการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบการแสดงโดยยังคงนำเสนอประเด็นสาเหตุและผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอยมาสร้างเป็นโครงร่างของบทการแสดง แต่ได้มีการเพิ่มเติมเรื่องราวและองค์การแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป

2) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังคงใช้รูปแบบลีลานาฏยศิลป์ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ของผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในครั้งที่ 1 ที่ผ่านมา ได้แก่ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การใช้การเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการแสดง นอกจากนี้การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการ

พัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้นมาใช้ในกระบวนการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

องค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) ได้แก่ ท่ากระโดดยกขาข้างเดียว (Skip) เพื่อสื่อถึงความสดใส ความร่าเริง

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหว ทำทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) เพื่อสื่อถึงท่าที่เป็นกิจกรรมที่ทำซ้ำในช่วงเวลาหนึ่ง ได้แก่ ทำอ่านหนังสือและทำเขียนหนังสือ ในช่วงเวลาเรียนในห้องเรียน อีกทั้งใช้ในการทำท่าชุดซ้ำ เพื่อสื่อถึงพฤติกรรมที่กระทำอยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ ได้แก่ การเรียนการสอนในรูปแบบเดิม

องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหวทำทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) เพื่อสื่อถึงท่าที่เป็นกิจกรรมที่ทำซ้ำในช่วงเวลาหนึ่ง เช่น ทำอ่านหนังสือ และนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อ และผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham) เช่น ท่าดมกลิ่นอาหารและท่าทักทายเพื่อนและเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าการล้มลงสู่พื้นและการพยุงตัวขึ้น (Fall and recovery) ของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey)

องค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) ได้แก่ ท่ากระโดดแบบฟลาย เบิร์ด (Fire bird) เพื่อสื่อให้เห็นถึงระดับการโยนกระดาศที่สูงขึ้น นาฏศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) ในท่าหมุนขาคู่ (Turning in 1st parallel) เพื่อสื่อถึงอารมณ์หงุดหงิดของผู้แสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นคู่ (Duo) เช่น การยกผู้แสดง เพื่อสื่อให้เห็นถึงมีผู้เรียนจำนวนมาก ที่มีความอึดอัดกับการเรียนรูปแบบเดิม โดยผู้แสดงทั้งสองคน ทำท่าดังกล่าวบริเวณตรงกลางพื้นที่แสดงที่ล้อมรอบไปด้วยกระดาศที่ถูกฉีกขาด และการใช้เทคนิคยมนาสดิตลีลา (Gymnastic) ในท่าหมุนบาลานซ์ (Balance turn) และท่าตีลังกาไปทางด้านหลัง (Back walk)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดลีลานาฏยศิลป์โดยยังคงรูปแบบลีลานาฏยศิลป์ที่ใช้ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 และได้เพิ่มเติมรูปแบบนาฏยศิลป์ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ได้แก่ นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์ คลาสสิก (Classical ballet) นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) การใช้เทคนิค ยิมนาสติกลีลา (Gymnastic) การเคลื่อนไหวท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) นาฏยศิลป์ในรูปแบบการเต้นคู่ (Duo) มาเป็นแนวทางในการหารูปแบบลีลานาฏยศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในครั้งต่อไป

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

การคัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยยังคงคัดเลือกผู้แสดงโดยพิจารณาจากผู้ที่มีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกและทางด้านศิลปะการแสดง อีกทั้งมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง ได้แก่ ความมีระเบียบวินัยในตนเอง ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ มีความมุ่งมั่นตั้งใจ พร้อมเปิดใจรับความรู้หรือสิ่งใหม่ ๆ และความขยันฝึกซ้อมการแสดง เหมือนดังการคัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยครั้งที่ 1 ที่ผ่านมา เพื่อช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของผู้วิจัยมีคุณภาพ สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ


ในระหว่างการการคัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้มีการปรับเปลี่ยนผู้แสดงที่มีบุคลิกลักษณะของตัวละครตรงตามบทการแสดง ซึ่งเป็นคุณสมบัติของผู้แสดงที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมขึ้นมา อีกทั้งมีความรู้ทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ทักษะศิลปะการแสดง มีบุคลิกลักษณะตรงตามตัวละครและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง โดย

ไม่ได้จำกัดเรื่องเพศและรูปลักษณ์ภายนอก เช่น สีผิวและรูปร่าง ทำให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยเป็นผลงานที่มีคุณภาพสามารถดำเนินงานได้อย่างลุล่วงด้วยดี โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้แสดงในการปฏิบัติทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ดังมีรายนามและคุณสมบัติของผู้แสดงที่ปรากฏในตารางที่ 4.4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคนาฏศิลป์
จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	ณัฐนิช ธรรมธรรมกุล ครูผู้สอนนาฏศิลป์ตะวันตก จากสถาบันบางกอกแดนซ์	นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดง
	ภาณุมาตร์ สุทธิโยค ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ	นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	<p>แพรวา สืบขมภู</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>ออร์ทัมน์ เซอร์เรลโล่</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>ญาดาวิ แสงอ่อน</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>รัตนมณี เหมือนทองแท้</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	วริษฐา ประพตติดี ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร

จากตารางที่ 4.4 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ทักษะทางด้านศิลปะการละครและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง โดยมีครูผู้สอนนาฏยศิลป์ตะวันตก จากสถาบันบางกอกแดนซ์ จำนวน 1 คน และผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ จำนวน 6 คน รวมทั้งสิ้น 7 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดง เพื่อสื่อความหมายของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารและนำเสนอต่อผู้ชม โดยการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย จำนวนทั้งสิ้น 2 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) **เก้าอี้สตูล** ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้สตูลมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงทั้ง 3 องค์กร เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศในห้องเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้เก้าอี้สตูลเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสื่อความหมายของการแสดงที่แตกต่างกันออกไปตามบทการแสดงในแต่ละองก์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ คือในการแสดงองก์ที่ 2 สาเหตุ

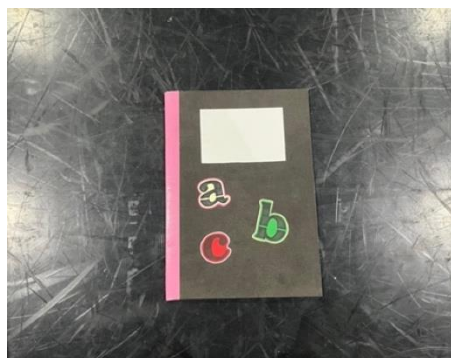
ของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้เก้าอี้สตูลเพื่อสื่อถึงที่นั่งเรียนหนังสือ ส่วนในองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้สตูลมาใช้ในการออกแบบพื้นที่การ



ภาพที่ 4.1 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้สตูล”

ที่มา: ผู้วิจัย

- 2) **สมุดโน้ต** ผู้วิจัยได้นำสมุดโน้ตมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงทั้ง 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้สมุดโน้ตเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายโดยตรงไปยังผู้ชม คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนหนังสือ อีกทั้งในองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยใช้สมุดโน้ตเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง องค์ความรู้ที่ได้จากศึกษาเล่าเรียน



ภาพที่ 4.2 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “สมุดโน้ต”

ที่มา: ผู้วิจัย

จากการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยใช้เก้าอี้สตูลและสมุดโน้ต มาใช้ในการแสดงผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย แต่ยังคงต้องศึกษาและพัฒนาอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีความเหมาะสม สามารถสื่อความหมายของการแสดงให้กับผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่าง ทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) มาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศของการแสดง ที่ช่วยสร้างจินตนาการและสร้างความเข้าใจเรื่องราวของการแสดงให้กับผู้ชมตลอดการรับชมการแสดง อีกทั้งช่วยกำกับจังหวะการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดง ดังที่ รสลิน กาสต์ ได้อธิบายลักษณะของศิลปะแห่งการหยิบยืม (Appropriation) ไว้ว่า

ศิลปะแห่งการหยิบยืม (Appropriation) คือ การหยิบยืมภาพผลงานสำคัญที่มีชื่อเสียงจากประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกมาสร้างสรรค์และนำเสนอใหม่ด้วยแนวคิดและวิธีการอันหลากหลายต่างไปจากผลงานต้นแบบที่หยิบมา กลายเป็นการต่อยอดความคิดที่พลิกอารมณ์สู่การรับรู้ศิลปะในแง่มุมใหม่ถึงแม้ว่าภาพต้นแบบที่ศิลปินรุ่นหลังหลายคนนำมาสร้างสรรค์จะเป็นภาพ ๆ เดียวกัน แต่ด้วยความคิดและการนำเสนอที่แยบยลจึงก่อให้เกิดบริบทใหม่ที่ไต่เหมือนเดิมและยังสร้างคุณค่าใหม่อันหลากหลายที่น่าสนใจต่อวงการศิลปะ (รสลิน กาสต์, 2558: 403)

จากการศึกษาความหมายของคำว่า ศิลปะการหยิบยืม (Appropriation) ผู้วิจัยได้นำกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการหยิบยืม (Appropriation) ในการหยิบยืมภาพผลงานศิลปะมาสร้างสรรค์และนำเสนอใหม่ด้วยแนวคิดและวิธีการอันหลากหลายต่างไปจากผลงานต้นแบบที่หยิบยืมมา ใช้กับการนำเสียงดนตรีในรูปแบบที่หลากหลายมาเรียบเรียงเป็นดนตรีใหม่ที่ใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสียงของวัตถุทั้ง 2 เสียง มาใช้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยมีรายละเอียดดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- 1) **เข็มนาฬิกา** ผู้วิจัยได้นำเสียงเข็มนาฬิกา นำมาเป็นเสียงและดนตรีประกอบการแสดงทั้ง 4 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 4 บทสรุป ที่มีลักษณะจังหวะเพลงที่ดำเนินไปเรื่อย ๆ อย่างสม่ำเสมอ มาใช้ในการสื่อความหมายถึงการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในโรงเรียน อยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ อีกทั้งนำมาใช้ในการกำกับจังหวะการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดง โดยผู้วิจัยปรับความเร็วเพิ่มขึ้นจากระดับปกติ 25% เพื่อให้การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดงมีความกระชับและชัดเจน

2) **เสียงระฆังของโรงเรียน** ผู้วิจัยได้นำเสียงระฆังของโรงเรียน นำมาเป็นเสียงและดนตรีประกอบการแสดงทั้ง 3 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้อดถอย และองค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้อดถอยมาใช้เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของโรงเรียน อีกทั้งในการแบ่งช่วงของการแสดง เพื่อเรียกความสนใจให้กับผู้ชมการแสดง

จากการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้อดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสียงวัตถุอย่าง เสียงเข็มนาฬิกาและเสียงระฆังโรงเรียน มาใช้ในการแสดงผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้อดถอย แต่ยังคงต้องศึกษาและพัฒนาการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาเสียงและดนตรีประกอบการแสดงให้มีความเหมาะสม สามารถสื่อความหมายของการแสดงให้กับผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้อดถอย

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้อดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อป้องกันถึงลักษณะและบทบาทของตัวละครได้อย่างชัดเจน ที่ช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 4.3 ชุดเครื่องแบบนักเรียนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น การออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยนำมาใช้ในการออกแบบชุดเครื่องแบบนักเรียน โดยคำนึงถึงชุดที่มีรูปแบบและสีที่เหมือนกันในลักษณะกึ่งทางการ นอกจากนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงเรื่องความสะดวกต่อการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางต่าง ๆ และความปลอดภัยของผู้แสดง เพื่อให้ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวลีลาท่าทางต่าง ๆ ได้อย่างมั่นใจ ปราศจากความวิตกกังวล โดยเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในออกแบบการแต่งกายชุดเครื่องแบบนักเรียน ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว โบว์ผูกผมสีดำ กระโปรงเทนนีสีดำและถุงเท้าความยาวระดับข้อเท้าสีขาว

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะต้องศึกษาและพัฒนาเครื่องแต่งกายเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาเครื่องแต่งกายให้มีความเหมาะสม สามารถบ่งบอกให้ผู้ชมทราบถึงบทบาทตัวละครที่ผู้แสดงได้รับได้ด้วยเช่นกัน

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบพื้นที่การแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบพื้นที่การแสดงที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบพื้นที่การแสดงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อันนำไปสู่ขั้นตอนการกำหนดสถานที่จัดการแสดงและวันที่จัดการแสดงในลำดับต่อไป

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 2

การออกแบบแสงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการในขั้นตอนการพิจารณาการออกแบบแสงที่สอดคล้องกับรูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อค้นหาข้อสรุปในเรื่องรูปแบบของแสงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ต่อไป

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงและการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยในส่วนองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ที่เหลือทั้ง 2 องค์ประกอบ ผู้สร้างสรรค์จะดำเนินการทดลองเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในครั้งต่อไป

ผู้วิจัยได้อธิบายข้อสรุปการพัฒนาเพื่อค้นหารูปแบบการแสดงดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.5 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยครั้งที่ 2 ดังต่อไปนี้




ตารางที่ 4.5 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์



จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2

ที่มาภาพและตาราง: ผู้วิจัย


*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือด้านขวาของผู้ชม

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน ทำท่าเดินเข้ามาจากทางด้านขวาของพื้นที่แสดง ด้วยลีลาการเคลื่อนไหวที่ช้า และรู้สึกกำลังง่วงนอน มายังบริเวณตรงกลางพื้นที่แสดง ยืนหันไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน ก้มลำตัวลงไปทางด้านหน้า พร้อมกับให้ศีรษะ โดยให้มือทั้งสองข้างสัมผัสกับพื้น เพื่อแสดงถึง อาการง่วงนอน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน เอนตัวลงนอนที่พื้นทางด้านซ้าย เพื่อแสดงถึง อาการง่วงนอน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน พลิกตัวให้อยู่ในท่านอนหงาย จากนั้นค่อยเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้าย จนกระทั่งออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่มาเป็นกลุ่มเพื่อน เริ่มต้นจากผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 2 คน ทำท่ากระโดดยกขาที่ละข้าง (Skip) เข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดง จากทางด้านซ้าย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 2 คน เมื่อเดินทางมาบริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง เป็นที่เรียบร้อย จากนั้นทำท่ากระโดดยกขาที่ละข้าง (Skip) โดยเคลื่อนที่เป็นวงกลม</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 2 คน ทำท่ามองหาเพื่อนของตน โดยผู้แสดงหันหน้าไปในทิศทางที่ต่างกัน จากนั้นผู้แสดงทั้งสองคนกลับมาหันหน้าตรงหาผู้ชม พร้อมกับยกแขนขึ้นมาตั้งฉากด้านหน้าลำตัวทั้งสองข้าง โดยหงายฝ่ามือ พร้อมกับยกหัวไหล่ทั้งสองข้างขึ้น แสดงความหมายถึง ไม่เจอเพื่อน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 2 คน จับมือพร้อมกับเดินไปทางด้านขวาของพื้นที่แสดง สื่อความหมายถึง การไม่รอเพื่อนที่มาโรงเรียนสาย</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ในขณะที่ ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 2 คน กำลังเดินออกจากพื้นที่การแสดงไปทางด้านขวา ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 ทำท่ากระโดดยกขาทีละข้าง (Skip) เข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดง จากทางด้านซ้าย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 ร้องหาผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคนที่อยู่ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง พร้อมกับดึงตัวของผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน กลับมายืนบริเวณทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	<div data-bbox="584 405 927 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 ทำท่าไหว้ เพื่อสื่อความหมายถึง การขอโทษที่มาสายกับผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ได้ต่อว่าเพื่อนว่า เพราะเหตุใดถึงมาสาย?</p> <div data-bbox="584 987 927 1178" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้ง 3 คนจับมือเดินไปทางด้านขวา เพื่อออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การขาด</p> <p>สมาธิในการ</p> <p>เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้ จากนั้นก้มตัวลงไปทางด้านซ้าย เพื่อหีบสมุทรโน้ต</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนนั่งบนเก้าอี้ เป็นแถวหน้ากระดาน บริเวณตรงกลางห้อง จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน คนที่ 2 จากทางด้านซ้าย ทำท่าหยุดนิ่งแล้วหันศีรษะไปทางด้านซ้าย เพื่อสื่อถึงการตกใจในเสียงวัตถุตกกระทบกับพื้น ในขณะที่ผู้แสดงคนอื่น ทำท่านั่งเขียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ ท่าเขียนหนังสือ โดยให้นิ้วชี้และนิ้วโป้งมือขวา สัมผัสกัน จากนั้นให้มือขวา ทำท่าขีดเส้นตรงจากทางด้านซ้ายไปด้านขวา</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การขาด</p> <p>สมาธิในการ</p> <p>เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน คนที่ 3 จากทางด้านซ้าย ทำท่าขยับขาตลอด เพื่อสื่อถึงอาการปวดท้องน้ำ อันเกิดจากสภาวะทางด้านร่างกายของผู้เรียน ในขณะที่ผู้แสดงคนอื่น ทำท่านั่งเขียนหนังสือ</p>  <p>จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน คนที่ 3 จากทางด้านซ้าย ลุกขึ้นจากเก้าอี้ แล้วเดินมาหาคุณครูเพื่อขออนุญาตเข้าห้องน้ำ ผ่านการยื่นทำท่าไหว้ ที่แสดงถึงการขออนุญาตบุคคลที่เป็นผู้อาวุโส ในขณะที่ผู้แสดงคนอื่น ทำท่านั่งเขียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>เพื่อใช้สื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์และศิลปะการ</p> <p>ละคร</p>

บทการ แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การขาด</p> <p>สมาธิในการ</p> <p>เรียน)</p>	<div data-bbox="584 405 927 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ปวด</p> <p>ห้องน้ำ วิ่งออกไปทางด้านซ้ายของพื้นที่</p> <p>แสดง ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่</p> <p>นั่งอยู่ทางด้านขวาสุด เมื่อเห็นเพื่อนกำลัง</p> <p>วิ่งเข้าห้องน้ำ จึงนั่งชะเง้อหน้าไปมองเพื่อน</p> <p>ที่วิ่งออกทางด้านซ้าย ในขณะที่ผู้แสดงคน</p> <p>อื่น ทำท่างเขียนหนังสือ</p> <div data-bbox="584 1048 927 1238" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ปวด</p> <p>ห้องน้ำ วิ่งเข้ามาทางด้านซ้ายของพื้นที่</p> <p>แสดง เข้ามานั่งที่เก้าอี้ของตนเอง ในขณะที่</p> <p>ผู้แสดงที่อยู่ทางด้านขวาสุด ทำท่าหิวข้าว</p> <p>พร้อมกันหันศีรษะมองทางด้านซ้ายและ</p> <p>ขวา เพื่อแอบครู่ผู้สอนทางขนม ในขณะที่ผู้</p> <p>แสดงคนอื่น ทำท่างเขียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การขาด</p> <p>สมาธิในการ</p> <p>เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงรับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่นั่งอยู่ทางด้านขวาสุด ทำท่ารับประทานขนม แสดงถึงอาการหิวข้าว ในขณะที่ผู้แสดงคนอื่น ทำท่านั่งเขียนหนังสือ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่นั่งอยู่ทางด้านซ้ายสุด ทำท่านอนที่พื้นไปทางด้านซ้าย แสดงถึงอาการง่วงนอน ในขณะที่ผู้แสดงคนอื่น ทำท่านั่งเขียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p>
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียน</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินออกจากทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง เป็นแถวเรียงหน้ากระดานมาบริเวณเก้าอี้ ที่ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่แสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรง เท้าชิด หันตัวหาผู้ชม มือทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินออกมาจากทางด้านซ้าย แล้วยืนเท้าชิดจบที่บริเวณทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง ลำตัวหันไปทางมุมด้านขวา เพื่อหันตัวหาผู้เรียน มือถือสมุดโน้ตทั้งสองข้างบริเวณตรงกลางหน้าอก</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ในการทดลองในครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอนถือเอกสาร แทนสมุดโน้ต</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าไหว้ สวัสดี เพื่อสื่อถึงการแสดงความเคารพต่อผู้อาวุโส โดยยืนเท้าชิด หันตัวไปหาผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน จากนั้นค่อยๆ กลับมายืนตัวตรง แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว ศีรษะมองตรงหาคนดู</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน หันตัวไปทางด้านขวา จากนั้นเดินเรียงแถวตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยังบริเวณด้านหน้าพื้นที่แสดง แแถวเดียวกันกับผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนเท้าชิด แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว หันตัวไปทางผู้ชม</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย (การเรียนการสอนในรูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินแจกสมุดโน้ต โดยเริ่มแจกสมุดโน้ตให้กับผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางด้านซ้าย ไปทีละคน จนกระทั่งถึงผู้แสดงคนสุดท้ายที่อยู่ทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อได้รับสมุดโน้ตจากครูผู้สอน ให้ทำท่าพนมมือไหว้ เพื่อแสดงถึงความขอบคุณ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินจากทางด้านขวา กลับมายืนบริเวณทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ให้ยืนเท้าชิด มือทั้งสองข้างถือสมุดโน้ต โดยหันทางหน้าปกมาทางผู้ชม จากนั้นให้ผู้แสดงยึดแขนทั้งสองข้างออกมาทางด้านหน้า เพื่อแสดงถึง ราววิชาที่กำลังจะเรียน</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>



บทการ แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน หันตัวไปทางด้านซ้าย พร้อมกับเดินเรียงแถวตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยังบริเวณด้านหน้าเก้าอี้สตูล เมื่อผู้แสดงเดินทางถึงเก้าอี้สตูลแล้ว ให้ผู้แสดงนั่งลง โดยหันหน้าตรงหาผู้ชม</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาษอยู่ทางด้านซ้าย เพื่อสื่อถึงการสอน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ให้นั่งตัวตรง ศีรษะหันตรงมองไปทางผู้ชม สื่อความหมายถึง การมองไปที่กระดาษที่คุณครูกำลังจดเนื้อหาการสอน โดยใช้จังหวะในการเคลื่อนไหว 8 จังหวะ เมื่อมองคุณครูจดกระดาษเรียบร้อยครบ 8 จังหวะ ผู้เรียนจึงทำท่าเขียนหนังสือ โดยเขียนจากทางด้านซ้ายไปทางด้านขวา ศีรษะหันตามทิศทางที่เขียน</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ ทำเขียนหนังสือ โดยเริ่มจากการวาดรูปทรงระฆังคว่ำรูปใหญ่ ที่ใช้จังหวะในการเต้น 2 จังหวะ และวาดรูประฆังคว่ำรูปเล็ก จำนวน 2 รูป ที่ใช้จังหวะในการเต้น รูปละ 1 จังหวะ</p>





บทบาท แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน หันหน้าไปหาผู้เรียน จากนั้นพยักหน้าให้กับผู้เรียน เพื่อสื่อความหมายถึง การถามความเข้าใจ ในเนื้อหาที่เรียนของผู้เรียน หลังจากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน พยักหน้าตอบกลับครูผู้สอน เพื่อสื่อความหมายถึง ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ครูผู้สอนได้สอนในชั้นเรียน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนลุกขึ้นยืนพร้อมกับมือทั้งสองข้างถือสมุดโน้ต จากนั้นหันตัวไปทางด้านขวา เดินเรียงแถวตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยังบริเวณด้านหน้าพื้นที่แสดง แถวเดียวกันกับผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์</p> <p>ในการสื่อความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p>




บทการ แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	<div data-bbox="584 405 927 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินเก็บสมุดโน้ต โดยเริ่มเก็บสมุดโน้ตจากผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางด้านซ้ายไปทีละคน จนกระทั่งถึงผู้แสดงคนสุดท้ายที่อยู่ทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อได้ส่งสมุดโน้ตจากครูผู้สอนให้ทำท่าพนมมือไหว้ เพื่อแสดงถึงความเคารพผู้อาวุโส</p> <div data-bbox="584 1104 927 1294" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินจากทางด้านขวา กลับมายืนบริเวณทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง จากนั้นหยิบสมุดโน้ตอีก 1 ชุด เพื่อสื่อถึงวิชาเรียนใหม่</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p> <p>ผู้วิจัยมีการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยให้ทำท่าชุดดังกล่าวซ้ำอีก 1 ครั้ง เพื่อสื่อความหมายถึง การเรียนในชั่วโมงเรียนวิชาใหม่</p>




บทการ แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>การสอนใน</p> <p>รูปแบบเดิม)</p>	 <p>หลังจากที่ผู้แสดงได้แสดงท่าชุดซ้ำอีก 1 ครั้ง ที่สื่อความหมายถึง รายวิชาใหม่ ให้ผู้แสดงหันตัวไปทางด้านซ้าย จากนั้นเดินตรงออกจากพื้นที่การแสดงไปทางด้านซ้าย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินจากทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง เข้ามายังบริเวณ ตรงกลางของพื้นที่การแสดง จากนั้นให้ผู้แสดงเดินวนสลับที่กับ เพื่อสื่อความหมายถึง การเรียนหนังสือในวันถัดไป</p>  <p>จากนั้นผู้แสดงแสดงท่าชุดซ้ำอีก 4 ครั้ง ที่สื่อความหมายถึง การเรียนหนังสือทั้ง 2 วิชาในวันถัดไป ซึ่งแสดงถึงกิจกรรมการเรียนที่ทำเป็นประจำสม่ำเสมอ จบลงด้วยผู้แสดงทุกคนเดินออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์</p> <p>ในการสื่อความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>ผู้วิจัยมีการออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยให้ทำท่าชุดดังกล่าวซ้ำอีก 4 ครั้ง</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านั่งขัดสมาธิเป็นแถวหน้ากระดานบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง ศีรษะหันตรงไปทางผู้ชม</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่เครียด โดยยกแขนขวาขึ้นมาทางด้านหน้า จากนั้นให้มือขวาลูบศีรษะ ผ่านไปทางด้านหลัง ผ่านมาบริเวณคอ หัวไหล่ด้านขวาและลงมาทางด้านข้าง ลำตัว</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าอ่านหนังสือ โดยพลิกหน้าหนังสือ ในท่าทางที่ดูแข็งแรง แสดงถึงความหงุดหงิด กระทำด้วยความไม่เต็มใจ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบ</p> <p>ของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าปิดหนังสือ โดยให้มือทั้งสองข้างประกบกัน ในระดับหน้าอก จากนั้นให้มือขวา ทำท่าโยนหนังสือออกไปในทิศทางต่าง ๆ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าหายใจเข้า หายใจออกลึก ๆ เพื่อสื่อถึงความพยายามที่จะผ่อนคลายความเครียดของตนเอง จากนั้นอารมณ์ของผู้แสดงก็กลับมาหงุดหงิด ผ่านการทำท่าทางเหวี่ยงแขนขวา และแขนซ้ายไปทางด้านหลัง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบ</p> <p>ของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าลุกขึ้นยืน จากนั้นหันตัวไปทางด้านหลัง พร้อมกับผลักเก้าอี้ไปทางด้านหลัง</p>    <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าโน้มหัวไหล่ทางด้านขวาและด้านซ้าย ยึดแขนขวาและแขนซ้ายไปทางด้านข้างและยึดขาขวาซ้ายไปทางด้านข้าง เป็นอากัปกริยาแสดงถึงการยึดเส้น ยึดสายหลังจากที่นั่งเรียนหนังสือ เป็นระยะเวลา</p> <p>นาน</p>	<p>ในการทดลองในครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียน ทำท่าผลัก เพื่อสื่อถึงการผลักเก้าอี้</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินไปทิศทางโดยรอบพื้นที่การแสดง ด้วยลีลาการเคลื่อนไหวที่ช้า ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านสุขภาพกายที่เกิดขึ้นจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งลงที่พื้นในท่าเทพธิดา โดยหันตัวไปในทิศทางที่แตกต่างกัน จากนั้นให้ยกมือทั้งสองข้างขึ้นมาบริเวณปาก พร้อมกับกระดิกนิ้ว เพื่อสื่อความหมายถึง หิวข้าว จากนั้นให้ก้มตัวลงแล้วค่อยดันตัวขึ้น โดยเริ่มจากให้ศีรษะขึ้นมาก่อน ตามด้วยคอ หน้าอกและเอว ให้กลับมาตัวตรง เพื่อสื่อความหมายถึงการดมกลิ่นอาหาร</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้นาฏศิลป์ รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham) และลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบ</p> <p>ของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าเอื้อมมือซ้ายมาทางด้านหน้าลำตัว พร้อมกับโน้มตัวไปทางด้านหน้า เพื่อสื่อความหมายถึงความต้องการที่จะรับประทานอาหารที่วางไว้อยู่ตรงหน้า จากนั้นผู้แสดงหันตัวไปทางด้านหลัง ไปในทิศทางที่ผู้แสดงโยนหนังสือเพื่อสื่อความหมายถึง ความกังวลเรื่องการบ้านที่ทำไม่เสร็จหรือการอ่านหนังสือสอบไม่ทัน</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>
	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าหยิบอาหารเข้ามารับประทาน พร้อมกับให้ผู้แสดงก้มตัวลงแล้วค่อยดันตัวขึ้น โดยเริ่มจากให้ศีรษะขึ้นมาตามด้วยคอ หน้าอกและเอว ให้กลับมาตัวตรง เพื่อสื่อความหมายถึงการกิน</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) และลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านอนขดตัวไปทางด้านขวา จากนั้นให้หมุนตัวไปในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา เพื่อสื่อความหมายถึง อาการปวดท้องจากการรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านสุขภาพกายที่เกิดขึ้นจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านอนเอนตัวไปทางด้านขวา จากนั้นให้มือทั้งสองข้างดันตัวขึ้นไปทางด้านขวา แล้วกลับมาเอนตัวนอนไปทางด้านขวา เพื่อสื่อความหมายถึง การนอนหลับพักผ่อนไม่เพียงพอ</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้นาฏศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าการล้มลงสู่พื้นและการพุ่งตัวขึ้น (Fall and recovery) ของ ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) และลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเคลื่อนที่ไปโดยรอบพื้นที่การแสดง ด้วยการเคลื่อนไหวที่ช้า จนกระทั่งผู้แสดงเดินมาเจอเพื่อนของตนเอง เกิดอาการตกใจ จากนั้นให้ผู้แสดงนั่งลงกับพื้น โดดไปทางด้านหลัง จบทำนั่งกอดหัวเข้า พร้อมกับก้มศีรษะลงไปที่หัวเข้า เพื่อสื่อความหมายถึงการตกใจเมื่อพบกับคนแปลกหน้า</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนสันเท้า หันตัวเข้าหากัน จากนั้นค่อยยืดแขนตรงมาด้านหน้า จากนั้นให้รีบอแขนเก็บเข้ามาทันที เพื่อสื่อความหมายถึงการไม่กล้าทักทายผู้อื่น สื่อถึงผลกระทบทางด้านการเข้าสังคม จากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้นาฏศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) และลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ล่าช้า</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนเดินเคลื่อนที่ไปโดยรอบพื้นที่การแสดง ด้วยการเคลื่อนไหวที่ช้า จนกระทั่งอยู่ในท่าจบ</p>	<p>ท่าจบ คือ ท่าเริ่มของการแสดงองก์ที่ 4 บทนำ</p>
<p>องก์ที่ 4</p> <p>บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>เริ่มต้นจาก ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านั่งบนเก้าอี้ ทำนั่งบนพื้น และทำยืนบนเก้าอี้ ที่ผู้วิจัยใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ายืนก้มตัวบนเก้าอี้ นั่งก้มตัวลงและเอนตัวลงไปในนอน ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ต่ำกว่า”</p>	

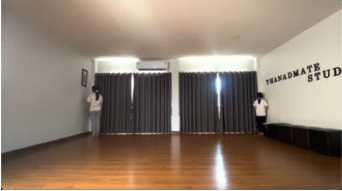

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กลับมายืนตัวตรงและนั่งตัวตรง ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “Learning Loss ที่หายไป”</p>    <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ค่อย ๆ เลื้อยตัวลงไปนอนกับพื้น ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ลอย ๆ มาเรียน” จากนั้นให้ผู้แสดงนอนกลิ้งตัวไปทางด้านขวา โดยให้งอหัวเข้า งอแขนทั้งสองข้างเก็บเข้ามาบริเวณตรงกลางลำตัว แล้วกลับมานั่งบนเก้าอี้ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ไม่อยากจะไปโรงเรียนแล้ว”</p>	

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งหลังตรงหันตัวไปในทิศทางที่แตกต่างกัน พร้อมกับทำท่าเข้มนาฬิกา โดยให้แขนซ้ายชูขึ้นด้านบน แขนขวาให้ปลายนิ้วชี้ลงด้านล่าง จากนั้นยกแขนขวาขึ้นมาทางด้านข้างลำตัว และมือทั้งสองข้างประกบกันเหนือศีรษะ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “จะใช้เวลาในการปรับตัวนานกว่าเดิม”</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งหลังตรงพร้อมกับเอนตัวไปทางด้านหลัง โดยให้แขนขวาเปิดออกทางด้านข้างลำตัว ศีรษะหันมองไปทางด้านหลังตามทิศทางของมือ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ระยะยาว”</p>	

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ชูแขนขาขึ้นทางด้านบน จากนั้นให้ลดแขนขาลงมาที่พื้นอย่างรวดเร็ว พร้อมกับเอนตัวไปทางขวา ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ทักษะลดลง”</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ขึ้นไปยืนบนเก้าอี้ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ต่อยอด”</p>	<p>ผู้แสดงจะหันตัวไปในทิศทางที่แตกต่างกัน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ค่อยก้าวลง มาที่พื้น พร้อมดันตัวไปทางด้านหลัง โดย ให้ขาทั้งสองข้างตรงทางด้านหน้าลำตัว แขนทั้งสองข้างอยู่ทางด้านข้างลำตัว จากนั้นค่อยลุกขึ้นยืนตรง ตามเสียงของข่าว ที่กล่าวคำว่า “ไม่สนุก”</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินมายืน ตัวตรงหันหาผู้ชมทางด้านหลังเก้าอี้ จากนั้นก้มตัวลงบนพนักพิงเก้าอี้ ตามเสียง ของข่าวที่กล่าวคำว่า “ก็ได้แค่นี้”</p>	<p>ผู้แสดงจะหันตัวไปในทิศทาง ที่แตกต่างกัน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตัวตรงตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “เห็นเหตุการณ์” จนกระทั่งเสียงข่าวจบลง จึงเคลื่อนเก้าอี้ถอยหลัง ไปทางด้านหลังของพื้นที่การแสดง ตอบจบผู้แสดงยืนตรงแถวหน้ากระดาน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตัวตรงหันหน้าเข้าหากัน โดยแบ่งเป็นผู้แสดงที่ยืนอยู่ฝั่งซ้าย ให้หันไปทางฝั่งขวา จำนวน 3 คนและ ผู้แสดงที่ยืนอยู่ฝั่งขวา ให้หันไปทางฝั่งซ้าย จำนวน 3 คน จากนั้นให้เดินถอยหลังออกจากพื้นที่การแสดง</p>	

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ยืนตัวตรง เท้าชิด แขนทั้งสองข้างอยู่ทางด้านข้างลำตัว หันหลังให้กับผู้ชมทางด้าน มุมซ้าย จำนวน 1 คนและทางด้านมุมขวา จำนวน 1 คน</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางฝั่งซ้ายเดินถอยหลัง มาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ให้ผู้แสดงนั่งลงพร้อมกับเคลื่อนตัวไปทางด้านหลัง จากนั้นค่อยเคลื่อนที่ถอยหลังไปทางมุมขวา จนกระทั่งออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางฝั่งขวา ทำท่าทางเช่นเดียวกับ ผู้แสดงที่ยืนอยู่ทางฝั่งซ้าย แต่เคลื่อนที่ถอยหลังออกมาไปทางมุมซ้ายของพื้นที่แสดง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน จะยืนอยู่คนละฝั่ง โดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะยืนทางมุมซ้ายด้านหน้าของพื้นที่แสดง ส่วนผู้แสดงอีกหนึ่งคน จะยืนทางมุมขวาด้านหลังของพื้นที่แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงทั้งสองคนเดินถอยหลัง มาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ให้ผู้แสดงทั้งสองคนก้มตัวลง พร้อมกับเคลื่อนที่วนถอยหลังเป็นวงกลมทิศทางตามเข็มนาฬิกา 1 รอบ แล้วจึงเดินถอยหลังไปคนละฝั่ง จนกระทั่งออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน จะยืนอยู่คนละฝั่ง โดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะยืนทางด้านซ้าย ส่วนผู้แสดงอีกหนึ่งคน จะยืนทางด้านขวา จากนั้นผู้แสดงเดินถอยหลังมาเจอกันบริเวณตรงกลางเวที เมื่อผู้แสดงเดินถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ให้หันตัวไปทางด้านหลัง แล้วค่อยเดินถอยหลังมาทางด้านหน้าของพื้นที่แสดง จบลงด้วยผู้แสดงทั้งสองคนหันหน้าเข้าหากัน แล้วเดินถอยหลังออกจากกันคนละฝั่งของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้ง 3 คน จะยืนอยู่ตำแหน่งที่แตกต่างกัน โดยผู้แสดงคนที่ 1 จะยืนทางด้านซ้ายด้านหลังพื้นที่การแสดง ผู้แสดงคนที่ 2 จะยืนทางด้านขวาด้านหลังพื้นที่การแสดงและผู้แสดงคนที่ 3 จะยืนทางด้านขวาด้านหน้าพื้นที่การแสดง จากนั้นให้ผู้แสดงทั้ง 3 คน เดินถอยหลังมาบริเวณตรงกลางของเวที เมื่อผู้แสดงทั้ง 3 คน เดินถอยหลังมาถึงบริเวณตรงกลางเวที ให้ผู้แสดงคนที่ 1 และ 2 ยืนตัวตรง เฝ้าชิดหันหลังให้ผู้ชม ส่วนผู้แสดงคนที่ 3 ให้ยืนตัวตรง เฝ้าชิด หันหน้าหาผู้ชม</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>จากนั้น ให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคนที่ยืนหันหลังให้ผู้ชม เดินถอยหลังมาทางด้านหน้าของพื้นที่แสดง จบลงด้วยผู้แสดงทั้งสองคนหันหน้าเข้าหากัน แล้วเดินถอยหลังออกจากกันคนละฝั่งของพื้นที่การแสดง ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ยืนหันหน้าให้ผู้ชม ทำท่าตีสองขาไปทางด้านหลัง (Back walk) เคลื่อนที่ไปทางด้านหลังพื้นที่การแสดง จากนั้นหันตัวทางด้านขวา แล้วเดินถอยหลังไปทางด้านซ้าย เพื่อออกจากพื้นที่การแสดง</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตัวตรง เข้าชิดตามมุมของพื้นที่แสดง โดยหันหลังให้กับพื้นที่แสดง แขนทั้งสองข้างอยู่ทางด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และเทคนิคทำยิมนาสติกลีลา (Gymnastic)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) ในท่าเดิน</p>

บทการ แสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอย หลังเข้ายืนรวมกันเป็นวงกลมบริเวณตรง กลางของพื้นที่แสดง โดยให้แขนทั้งสองอยู่ ด้านข้างลำตัว ลำตัวหันตามทิศทางที่ผู้ แสดงยืน จากนั้นให้นั่งลงในท่าชันหัวเข้า แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว ศีรษะหันตรงออกไปตามทิศทางที่ผู้แสดง เดินออกมา แล้วจึงนอนกลิ้งไปทางด้านซ้าย ขณะที่นอนกลิ้งให้อุ้งเท้าทั้งสองข้าง โดย ให้ปลายเท้าทั้งสองข้างชี้ขึ้นไปทางด้านบน ลง แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว ศีรษะหันตรงเข้ามาในวงกลม</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) ในท่าเดิน</p> <p>ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลา นาฏศิลป์ โดยให้ผู้แสดง เคลื่อนที่ถอยหลัง เพื่อสื่อ ความหมายถึงความถดถอย</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(การเรียนรู้</p> <p>ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กลับมานั่ง</p> <p>ชั้นหัวเข่า แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณ</p> <p>ด้านข้างลำตัว โดยให้ศีรษะหันตรงออกไป</p> <p>ตามทิศทางของผู้แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงที่</p> <p>รับบทบาทเป็นผู้เรียน หมุนตัวไปทาง</p> <p>ด้านขวาของผู้แสดง เพื่อจับนั่งชั้นหัวเข่า</p> <p>เข้าหาผู้แสดงด้วยกัน แขนทั้งสองข้างอยู่</p> <p>ทางด้านข้างลำตัว ศีรษะหันมองตรงเข้าหา</p> <p>ผู้แสดงด้วยกัน แล้วจึงนั่งเคลื่อนตัวถอยไป</p> <p>ทางด้านหลัง กระจายออกเป็นพื้นที่วงกลม</p> <p>จนกระทั่งออกจากบริเวณพื้นที่แสดง โดย</p> <p>ให้แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการ</p> <p>เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p> <p>(Everyday movement)</p> <p>ในท่าเดิน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้ามาจากทางด้านมุขซ้ายของพื้นที่แสดง พร้อมกับมือขวาจับบริเวณศีรษะ มือซ้ายถือสมุดโน้ต ที่สื่อถึงการเกิดความเครียด มาจนถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง เมื่อมาถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ผู้แสดงยืนทำท่าฉีกกระดาษจากสมุดโน้ต พร้อมกับโยนกระดาษขึ้นไปทางด้านบน หลังจากนั้นเดินออกพื้นที่แสดงไปทางมุขขวาของพื้นที่แสดง ในขณะที่มือขวาจับบริเวณศีรษะ ที่สื่อถึงการเกิดความเครียด</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) ในท่าเดิน และเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) โดยให้ผู้แสดง แสดงลีลาที่สื่อถึงความเครียด</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ดันสมุดโน้ตให้มาอยู่บริเวณตรงกลางจากทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง จากนั้นค่อยเคลื่อนตัวทำนั่งมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง โดยให้ขาซ้ายงอเข้าหาลำตัว ส่วนขาขวานั่งชันหัวเข้าขึ้นมาทางด้านหน้าลำตัว พร้อมกับทำท่าฉีกกระดาษ เมื่อทำท่าฉีกกระดาษเรียบร้อยแล้วจึงโยนกระดาษที่ฉีกไว้แล้วขึ้นไปด้านบนอากาศ หลังจากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนลุกขึ้นยืน พร้อมกับวิ่งออกไปทางมุมขวาบนของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน วิ่งในทิศทางเฉียงเข้ามาจากทางด้านมุมขวาของพื้นที่การแสดง เพื่อย้ายหันตัวตรงไปทางผู้ชมทางด้านซ้าย จากนั้นให้ผู้แสดงทำท่าฉีกกระดาศ พร้อมกับโยนกระดาศขึ้นไปด้านบนอากาศ หลังจากนั้น ให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน วิ่งทิศทางเฉียงไปทางด้านขวา เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง ผู้แสดงทำท่าหมุนเท้าชิด (Turning in 1st parallel) พร้อมกับโยนกระดาศขึ้นไปด้านบนอากาศ แล้ววิ่งออกทางด้านมุมขวาของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้นาฏศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) และลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน วิ่งในทิศทางเฉียงเข้ามาจากทางด้านมุมขวาของพื้นที่การแสดง มาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง พร้อมกับทำท่าฉีกกระดาศจากสมุดโน้ต เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง ผู้แสดงทำท่าโยนกระดาศที่ฉีกแล้วขึ้นไปด้านบนอากาศ แล้วโยนสมุดโน้ตออกไปทางมุมซ้ายของพื้นที่แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงทำท่าหมุนบาลานซ์ (Balance turn) 1 รอบ โดยยกขาขวาเพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่รุนแรง ฉุนเฉียว</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และเทคนิคยิมนาสติกลีลา (Gymnastic)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน วิ่งออกมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดงคนละฝั่ง โดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะยืนทางมุมซ้ายด้านหน้าของพื้นที่แสดง ส่วนผู้แสดงอีกคนหนึ่ง จะยืนทางมุมขวาด้านหลังของพื้นที่แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงทั้งสองคน โยนสมุดโน้ตออกไปคนละทิศทาง (มุมซ้ายด้านหน้าและมุมขวาด้านหลัง) จากนั้นให้ผู้แสดงคนหนึ่ง อุ้มผู้แสดงอีกคนหนึ่งขึ้น โดยหมุนในทิศทางตามเข็มนาฬิกา จำนวน 1 รอบ เมื่ออุ้มหมุนครบ 1 รอบ ให้ผู้แสดงทั้งสองคน วิ่งออกจากพื้นที่การแสดง ในทิศทางที่ผู้แสดงได้โยนสมุดออกไป</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์แบบการเต้นคู่ (Duo) ที่สื่อความหมายถึง การมองภาพผลกระทบของปัญหาการศึกษาที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ถดถอย ที่สื่อผ่านอุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างกระดาษที่อยู่บนพื้นที่การแสดง</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 1 วิ่งออกมาจากทางด้านขวามายังบริเวณตรงกลางเวที เพื่อโยนสมุดโน้ตลงกับพื้น เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่พอใจ ต่อมาผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 2 วิ่งตามผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 1 ออกมาจากทางด้านขวามายังบริเวณตรงกลางเวที เพื่อโยนสมุดโน้ตลงบนพื้น จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 2 ทำท่าเตะแบบพัด (Fan kick) บนหลังของผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 1 เพื่อแสดงถึงอารมณ์ที่รุนแรง หงุดหงิด ไม่อยากเรียนหนังสือ สุดท้ายผู้แสดงทั้งสองคนวิ่งออกจากพื้นที่การแสดงไปทางด้านขวา</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์</p> <p>ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์</p> <p>แบบการเต้นคู่ (Duo) ที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึง ความ</p> <p>หงุดหงิด โมโห</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดงและการอธิบายภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป</p> <p>(ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	<div data-bbox="584 405 927 595" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นนักเรียน วิ่งถือสมุด โน้ตจากทางมุมขวาบน มายังบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ในขณะที่กำลังฉีกกระดาษออกจากสมุดโน้ต จากนั้นผู้แสดงทำท่ากระโดดฟายเบิร์ด (Fire bird) เพื่อโยนกระดาษที่ฉีกเรียบร้อยแล้ว ขึ้นไปบนอากาศ และวิ่งออกจากพื้นที่การแสดงทางมุมซ้ายด้านล่าง</p> <div data-bbox="584 1104 927 1294" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นนักเรียน วิ่งถือสมุด โน้ตจากทางมุมซ้ายบน มายังบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ในขณะที่กำลังฉีกกระดาษออกจากสมุดโน้ต จากนั้นผู้แสดงทำท่าหมุนเท้าชิด (Turning in 1st parallel) เพื่อโยนกระดาษที่ฉีกเรียบร้อยแล้ว ขึ้นไปบนอากาศ และวิ่งออกจากพื้นที่การแสดงทางมุมขวาล่าง</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์แบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์แบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance)</p>

จากตารางที่ 4.5 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยสรุปกระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 1) **การออกแบบการแสดง:** ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงรูปแบบการออกแบบ
 บทการแสดงในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์
 จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนบทการ
 แสดงโดยแบ่งองค์การแสดงจาก 3 องค์การแสดงมาเป็น 4 องค์การ
 แสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้
 ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 4
 บทสรุป เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวของการแสดงผลงาน
 สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยได้ง่ายขึ้น
- 2) **การออกแบบลีลานาฏศิลป์:** ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์ที่
 หลากหลายเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก
 (Classical ballet) นาฏศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz
 dance) นาฏศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) การ
 ใช้เทคนิคยิมนาสติกลีลา (Gymnastic) การเคลื่อนไหวท่าทางแบบซ้ำ
 ไปซ้ำมา (Repetitive movement) และนาฏศิลป์รูปแบบการเต้นคู่
 (Duo) อีกทั้งยังคงใช้รูปแบบนาฏศิลป์จากการพัฒนาเพื่อหารูปแบบ
 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1
 ได้แก่ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การ
 ด้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิง
 สัญลักษณ์และศิลปะการแสดง
- 3) **การคัดเลือกนักแสดง:** ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงลักษณะและคุณสมบัติของ
 ผู้แสดงในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
 ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 1 แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนผู้แสดงโดย
 เพิ่มเติมคุณสมบัติของผู้แสดง คือ มีบุคลิกที่ตรงตามลักษณะของตัว
 ละคร จึงทำให้ผู้วิจัยได้ผู้แสดงจำนวน 7 คน โดยเป็นครูผู้สอน
 นาฏศิลป์ตะวันตกจากสถาบันบางกอกแดนซ์ จำนวน 1 คน และ
 ผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นชนันทเมศร์ สตูดิโอ จำนวน 6 คน
- 4) **การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง:** ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์
 ประกอบการแสดงให้สอดคล้องกับบทการแสดง โดยคำนึงถึงเรื่องการใช้
 สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ มาใช้ในการแสดงในการสื่อ
 ความหมายของการแสดงโดยตรงตามรูปแบบการใช้งานและการ

นำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง จำนวน 2 ชั้นได้แก่ แก้อัศจรรย์
และสมุดโน้ต

- 5) **การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง:** ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ให้มีความสอดคล้องกับเรื่องราวของการแสดง โดยการนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ คือ ศิลปะการหยิบยืม (Appropriation) มาใช้ในการนำเสียงวัตถุที่มีอยู่มาเรียบเรียงเป็นเพลงที่ใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยเสียงวัตถุที่ผู้วิจัยนำมาใช้มี 2 เสียง ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกาและเสียงระฆังโรงเรียน
- 6) **การออกแบบเครื่องแต่งกาย:** ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์มาใช้ในการสื่อถึงลักษณะและบทบาทของตัวละครผู้เรียน ผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกายที่เหมือนกัน ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องแต่งกายรูปแบบกึ่งทางการ ที่มีความสะดวกและความปลอดภัยในระหว่างการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว กระโปรงเทรนนิสสีดำ โบว์ผูกผมสีดำและถุงเท้าความยาวระดับข้อเท้าสีขาว

จากผลการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยพบว่า การออกแบบบทการแสดงถือเป็นหัวใจสำคัญ ที่มีผลต่อการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ในระหว่างการดำเนินการผู้วิจัยได้พบเห็นปัญหาในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ จึงได้สรุปปัญหาที่พบจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ 3 ต่อไป ดังปรากฏในตารางที่ 4.6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2

ตารางที่ 4.6 ปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน
นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2

แหล่งที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยนองค์ การแสดงเพื่อสื่อสารเรื่องราว ของการแสดงได้ชัดเจน แต่ หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพิ่มเติมพบว่าในการแสดง บางองค์ สามารถนำเสนอ ข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้การ แสดงมีเรื่องราวที่สมบูรณ์	ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดง เพิ่มเติมและจัดเรียงลำดับ เรื่องราวของบทการแสดง เพื่อให้การแสดงดูมีความ ต่อเนื่องและมีเนื้อหาที่ ครบถ้วน
การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ลีลาการเคลื่อนไหวของผู้ แสดง ในการสื่อถึงอารมณ์ ต่าง ๆ ยังไม่ชัดเจน อันเกิด จากความกังวลในการแสดง ของผู้แสดง เช่น การแสดง ท่าทางที่สื่อถึงความรู้สึก เครียดและความรู้สึกอึดอัด นอกจากนี้ ผู้วิจัยออกแบบ ลีลานาฏยศิลป์ ที่มีความ ซับซ้อนจนเกินไป ทำให้ผู้ แสดงไม่สามารถทำท่าทางที่ ผู้วิจัยเตรียมมาถ่ายทอดได้	ผู้วิจัยปรับรูปแบบลีลา นาฏยศิลป์ในท่าที่ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งสื่อความหมายเรื่องราว ของการแสดงให้ผู้ชมเข้าใจได้ อย่างชัดเจน

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การคัดเลือกนักแสดง	การคัดเลือกนักแสดง ผู้แสดง มีทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกายที่ดี แต่ขาดการ ถ่ายทอดอารมณ์ และ ความรู้สึกของการแสดง ผ่าน การใช้สีหน้าและลีลาท่าทาง ที่ส่งผลต่อความเข้าใจใน เรื่องราวการแสดงของผู้ชม ด้วยเช่นกัน	ผู้วิจัยจะฝึกซ้อมเรื่องการ ถ่ายทอดอารมณ์ และ ความรู้สึก เพิ่มเติมให้กับผู้ แสดง โดยการอธิบายเรื่องราว ของการแสดงในแต่ละฉากที่ ได้ซ้อมการแสดงอย่างละเอียด จากนั้นผู้วิจัยจะให้คำแนะนำ แก่ผู้แสดงเพิ่มเติมหลังจากที่ เห็นผู้แสดงตีความในเรื่องของ อารมณ์และความรู้สึกของการ แสดงในแต่ละฉาก
การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง	การออกแบบอุปกรณ์ ประกอบการแสดง ผู้วิจัย พบว่า เก้าอี้สตูลมีลักษณะที่ ไม่เหมาะสมต่อการแสดง ใน เรื่องของความปลอดภัย อาจ ทำให้ผู้แสดงเกิดอุบัติเหตุ ระหว่างการแสดง นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบอุปกรณ์ใน ระหว่างการพัฒนาารูปแบบ ผลงานนาฏยศิลป์ที่เหมาะสม จึงทำให้การสื่อความหมาย ของการแสดงในการพัฒนา รูปแบบผลงานนาฏยศิลป์ใน ครั้งนี้ ไม่ชัดเจน	ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยน รูปแบบเก้าอี้ที่ใช้ในการแสดง ให้มีความแข็งแรง คงทนและ เหมาะสมกับการแสดง อีกทั้ง จัดหาอุปกรณ์ประกอบการ แสดงเพิ่มเติมที่มีความ เหมาะสม สอดคล้องกับ เรื่องราวของการแสดง เพิ่มเติมอย่างรวดเร็ว เพื่อนำ อุปกรณ์ประกอบการแสดง มา ทดลองในการพัฒนาารูปแบบ ผลงานนาฏยศิลป์ เพื่อหา รูปแบบที่เหมาะสมสอดคล้อง กับเรื่องราวของการแสดง

องค์ประกอบในการ สร้างสรรค์ผลงานทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการปรับปรุง
การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดง	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา	ผู้วิจัยยังไม่พบประเด็นปัญหา
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่ง กาย จำนวน 1 ชุด ได้แก่ ชุด เครื่องแบบนักเรียน ที่มี รูปแบบที่สื่อความหมายหรือ บ่งบอกลักษณะของตัวละคร ยังไม่ชัดเจน อาจทำให้ผู้ชม เกิดความไม่เข้าใจเรื่องราว ของการแสดงของผู้วิจัยได้	ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ชุดเครื่องแบบนักเรียน ให้มี รูปแบบที่สามารถสื่อ ความหมายหรือบ่งบอก ลักษณะของตัวละครได้อย่าง ชัดเจนและศึกษาข้อมูลในการ ออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุด ครูผู้สอนเพิ่มเติม

จากตารางที่ 4.6 ตารางสรุปปัญหาและแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานเพื่อค้นหา
รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ซึ่งประกอบไปด้วย 6
องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงและการ
ออกแบบเครื่องแต่งกาย แต่หลังจากที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะ
สภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยพบประเด็นปัญหา 5 ประการ ได้แก่ การออกแบบการแสดง การ
ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงและการ
ออกแบบเครื่องแต่งกาย จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวทางดังกล่าวมาใช้ในการวางแผน
เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยใน
ครั้งที่ 3 ต่อไป

4.2.1.3 การพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้นำปัญหาที่ค้นพบมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการแสดงของการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการค้นหารูปแบบการแสดงจากการพัฒนาตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ซึ่งอธิบายดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทรการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบบทรการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบบทรการแสดงโดยยังคงรูปแบบของบทรการแสดงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 ที่มีการแบ่งองค์การแสดง ออกเป็น 4 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป โดยมีการเพิ่มเติมประเด็นเรื่องราวของสาเหตุและผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในการแสดงแต่ละองค์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวของการแสดงได้อย่างครบถ้วน ผ่านการใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะภาพปะติด (Collage) มาใช้ในการร้อยเรียงเรื่องราวของการแสดงให้มีความต่อเนื่องกัน ดังที่ จิระศักดิ์ ทองหยวก ได้อธิบายความหมายของคำว่า ศิลปะภาพปะติด (Collage) ไว้ว่า “ศิลปะภาพปะติด (Collage) หมายถึง การปะติดวัสดุลงบนผลงานศิลปะ เพื่อต้องการสร้างเรื่องราว พื้นผิว น้ำหนักและทำให้ผลงานศิลปะเกิดลักษณะ 2 มิติ” (จิระศักดิ์ ทองหยวก, 2548: 8) จากการศึกษาความหมายของคำว่า ศิลปะภาพปะติด (Collage) ผู้วิจัยได้นำกระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปะภาพปะติด (Collage) อย่างการติดวัสดุหลากหลายชนิดลงบนผลงานศิลปะ มาใช้กับการร้อยเรียงประเด็นสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ให้การแสดงมีความต่อเนื่องกัน โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

องค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราว โดยเริ่มต้นจากการแนะนำตัวละครผู้เรียน และการนำเสนอพฤติกรรมและการเรียนรู้ โดยเป็นการนำเสนอกิจกรรมในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ได้แก่ การเขียนหนังสือ

การอ่าน การจดจำ ข้อมูลความรู้ในรายวิชาต่าง ๆ และการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้ในวิชาอื่น ๆ

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยต้องการนำเสนอสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ อย่าง ศิลปะภาพติด (Collage) มาร้อยเรียงเรื่องราวของการแสดง ได้แก่ การขาดสมาธิในการเรียน ผ่านการนำเสนอพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิในการเรียน ได้แก่ เสียงรบกวน สภาวะทางร่างกายของบุคคล การรับประทานขนมในห้องเรียนและการนอนหลับ พฤติกรรมของครูผู้สอนที่ไม่ใส่ใจการสอน ผ่านการแสดงพฤติกรรมของครูผู้สอนที่ติดสื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนหลักสูตรรูปแบบเดิม ผ่านการนำเสนอการเรียนในรูปแบบเดิมซ้ำไปมา

องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราว โดยเริ่มต้นจากครูผู้สอนตรวจงานของผู้เรียนแล้วพบว่าผู้เรียนตอบคำถามไม่ถูกต้องเป็นจำนวนมาก จึงทำให้คุณครูเกิดความกังวลและความเครียด จึงพยายามที่จะหาวิธีในการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยการสืบค้นข้อมูลจากทางโทรศัพท์และคอมพิวเตอร์ และครูผู้สอนมีความหวังว่าวิธีการที่ตนเองได้ศึกษา หาข้อมูลมาจะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ต่อมาผู้วิจัยจึงได้แบ่งช่วงการแสดงออกเป็น 3 ตอน เพื่ออธิบายถึงผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของครูผู้สอน เริ่มจากการเล่าเรื่องที่คุณครูเกิดความเครียดที่ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่สอน ต่อมาเมื่อคุณครูเข้ามาสอนในห้องเรียนพบว่าผู้เรียนไม่มีระเบียบตั้งแต่เริ่มการสอน ทำให้ครูผู้สอนเกิดอารมณ์หงุดหงิด โมโห จนนำไปสู่การใช้ความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนไม่ยอมมาเรียน และผลกระทบที่ต้องเผชิญ นำเสนอเรื่องราวผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ได้แก่ สุขภาพกาย สุขภาพจิตและทักษะการเข้าสังคม

องค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราว โดยเริ่มต้นจากการเคลื่อนไหวของผู้แสดงตามเสียงข่าวที่นำเสนอเกี่ยวกับผลกระทบจากปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบปัญหาการเรียนการสอน ต่อมาผู้วิจัยจึงได้แบ่งช่วงการแสดงออกเป็น 3 ตอน เพื่ออธิบายถึงบทสรุปของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การเรียนรู้ถดถอย ความไม่ต้องการเรียนหนังสือ และนำไปสู่การแสดงตอนสุดท้าย คือ การเกิดพฤติกรรมที่รุนแรง

จากการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบการแสดงโดยยังคงรูปแบบบทการแสดงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 มาสร้างเป็นโครงร่างของบทการแสดง โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป แต่ได้มีการเพิ่มเติมเรื่องราวในแต่ละองค์การแสดง เพื่อให้เรื่องราวของการแสดงมีความสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น โดยการนำทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่าง ศิลปะการปะติด มาใช้ในการออกแบบร้อยเรียงบทการแสดงให้มีความต่อเนื่อง

2) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงใช้รูปแบบลีลานาฏศิลป์ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในครั้งที่ 2 ที่ผ่านมา ได้แก่ นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) การใช้เทคนิคยิมนาสติกลีลา (Gymnastic) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การใช้การเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) การออกแบบลีลาท่าทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ออกแบบลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบการเต้นคู่ (Duo) และศิลปะการแสดง อีกทั้งในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการปรับแก้ลีลานาฏศิลป์ เพื่อสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้กับผู้ชมได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดของรูปแบบลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวท่าทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และศิลปะการละคร

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวทำทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และศิลปะการละคร เพื่อสื่อถึงการทำกิจกรรมการเรียนการสอนระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนในชั้นเรียน

องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham) เทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าล้มลงสู่พื้นและพุ่งตัวขึ้น (Fall and recovery) ของดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris Humphrey) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวทำทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และศิลปะการละคร

องค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz) รูปแบบนาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham) การใช้เทคนิคยิมนาสติกลีลา (Gymnastic) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวทำทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) นาฏยศิลป์รูปแบบการเต้นคู่ (Duo) ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ และศิลปะการละคร

จากการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบการแสดงโดยยังคงรูปแบบลีลานาฏยศิลป์จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 2 มาใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งได้มีการปรับแก้ลีลานาฏยศิลป์ ให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวการแสดง สามารถสื่อสารเรื่องราวของการแสดงให้ผู้ชมได้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

3) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3


การคัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกนักแสดงโดยยังคงจำนวนผู้แสดงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 จำนวนทั้งหมด 7 คน โดยแบ่งออกเป็น ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนจำนวน 1 คน และผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นนักเรียน จำนวน 6 คน ทั้งนี้ในการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงทักษะและความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ ตะวันตกและศิลปะการละคร เป็นผู้ที่มีการประสบการณ์หรือประสบปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีบุคลิกลักษณะตรงตามตัวละครในบทการแสดง อีกทั้งเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะของผู้แสดงที่พึงประสงค์ เพื่อช่วยในการดำเนินงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยให้เป็นไปตามรูปแบบและแผนการดำเนินงานที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.7 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7 นักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการ

เรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3

ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	ณัฐนิช วรรณธรรมกุล ครูผู้สอนนาฏศิลป์ตะวันตก จากสถาบันบางกอกแดนซ์	นาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดง

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	<p>ภาณุมาตร์ สุทธิโยค</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>แพรวา สืบชมภู</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>
	<p>ออร์ทัมน์ เซอร์เรลโล่</p> <p>ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ</p>	<p>นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ-นามสกุล	ความสามารถ
	ญาตาวี แสงอ่อน ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร
	รัตน์มณี เหมือนทองแท้ ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร
	วริษฐา ประพตติดี ผู้เรียนจากสถาบัน สอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ	นาฏยศิลป์ตะวันตก ศิลปะการละคร

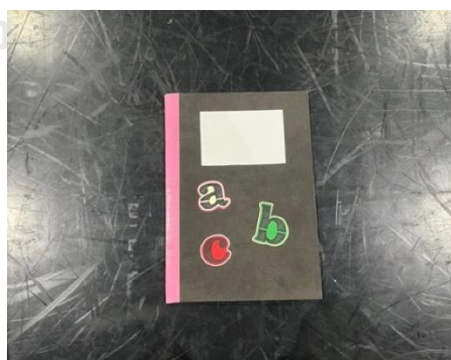
จากตารางที่ 4.7 สรุปได้ว่านักแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกและศิลปะการแสดง เป็นผู้ที่มีความประสพการณ์หรือประสบปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย บุคลิกลักษณะตรงตามตัวละครในบทบาทการแสดง อีกทั้งเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะของผู้แสดงที่พึงประสงค์ โดยผู้แสดงทั้ง 7 คน เป็นครูผู้สอนนาฏยศิลป์ตะวันตก จากสถาบันบางกอกแดนซ์ จำนวน 1 คน และผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นรันทเมศร์ สตูดิโอ จำนวน 6 คน รวมทั้งสิ้น 7 คน

4) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัย

ยังคงคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เหมือนดังการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ที่ผ่านมา นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้แสดงและความสะดวกในการขนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดง เพื่อสื่อความหมายของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารและนำเสนอต่อผู้ชม โดยการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยจำนวนทั้งสิ้น 8 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) **สมุดโน้ต** ผู้วิจัยยังคงรูปแบบของสมุดโน้ต เหมือนดังในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ผ่านมา นำมาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงทั้ง 3 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองก์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้สมุดโน้ตเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายโดยตรงไปยังผู้ชม คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนหนังสือ อีกทั้งในองก์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยใช้สมุดโน้ตเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง องค์ความรู้ที่ได้ศึกษาเล่าเรียน



ภาพที่ 4.4 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “สมุดโน้ต”

ที่มา: ผู้วิจัย

- 2) **เก้าอี้** ผู้วิจัยได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเก้าอี้จาก เก้าอี้สตูล มาเป็น เก้าอี้มีพนักพิงสีขาว เนื่องจาก ผู้วิจัยได้นำปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 มาปรับแก้ไขโดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้แสดง อีกทั้งคำนึงความสะดวกในการขนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่ช่วยให้การดำเนินงานสามารถดำเนินงานได้อย่างราบรื่น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้มาเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงทั้ง 3 องค์กร ได้แก่ การแสดงองค์กรที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์กรที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้เก้าอี้เพื่อสื่อถึงที่นั่งเรียนหนังสือ ส่วนในองค์กรที่ 4 บทสรุปผู้วิจัย ได้นำเก้าอี้มาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง



ภาพที่ 4.5 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้มีพนักพิงสีขาว”

ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้บาร์สีดำ มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์กรที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์กรที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของตำแหน่งหน้าที่การงาน โดยผู้วิจัยเลือกใช้เก้าอี้บาร์สีดำเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสื่อความหมายถึงที่นั่งของครูผู้สอน ซึ่งมีสถานะสูงกว่านักเรียน



ภาพที่ 4.6 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “เก้าอี้บาร์สีดำ”
ที่มา: ผู้วิจัย

- 3) **ชั้นวางของ** ผู้วิจัยได้นำชั้นวางของ มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศในชั้นเรียน อีกทั้งใช้วางอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่จะ



ภาพที่ 4.7 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “ชั้นวางของ”
ที่มา: ผู้วิจัย

- 4) **หมอน** ผู้วิจัยได้นำหมอน มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อใช้ในการบ่งบอกพฤติกรรมของผู้แสดงที่รับบทเป็นนักเรียนที่ขาดสมาธิในการเรียน เนื่องจาก การนอนหลับพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ



ภาพที่ 4.8 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “หมอน”

ที่มา: ผู้วิจัย

- 5) **ขนม** ผู้วิจัยได้นำขนม มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อใช้ในการบ่งบอกพฤติกรรมของผู้แสดงที่รับบทเป็นนักเรียนที่แอบรับประทานขนมในห้องเรียน



ภาพที่ 4.9 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “ขนม”

ที่มา: ผู้วิจัย

- 6) **กระดาษสี** ผู้วิจัยได้นำกระดาษสีขนาด A4 มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 1 บทนำ เพื่อสื่อความหมายโดยตรง หมายถึง เอกสารประกอบการเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้กระดาษสีที่หลากหลาย ได้แก่ สีม่วง สีชมพู สีแดง สีเหลือง และสีครีม ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง รายวิชาเรียน



ภาพที่ 4.10 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “กระดาษสี”

ที่มา: ผู้วิจัย

- 7) **หนังสือเรียน** ผู้วิจัยได้นำหนังสือเรียน มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อสื่อความหมายโดยตรง คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนหนังสือ โดยผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวการแสดง ในช่วงที่ครูผู้สอนได้มอบหมายงานให้ผู้เรียนทำในชั้นเรียน โดยการสรุปเนื้อหาที่เรียนจากในหนังสือ มาส่งให้ครูผู้สอนก่อนหมดคาบเรียน



ภาพที่ 4.11 ภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง “หนังสือเรียน”

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัย ได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงโดยยังคงรูปแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 และได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพิ่มเติม เพื่อให้การสื่อสารเรื่องราวของการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยมีความสมบูรณ์ โดยอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่นำมาใช้ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ประกอบด้วย สมุดโน้ต แก้วอีมี พนักพิงสีขาว แก้วอีบาร์สีดำ ชั้นวางของ หมอน ขนมหอม กระดาษสีและหนังสือเรียน

5) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงการใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่าง ทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) มาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เหมือนดังการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ที่ผ่านมา สำหรับการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ในการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงใช้เสียงของวัตถุทั้ง 2 ชนิด ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกาและเสียงระฆังของโรงเรียน และได้เพิ่มเสียงวัตถุ 1 ชนิด ได้แก่ เสียงกริ่งโรงเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้หยิบยืมเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาต่าง ๆ ทางด้านการศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย นำมาเป็นเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในองค์ที่ 4 บทสรุป เพื่อนำเสนอถึงความสำคัญของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย รวมไปถึงปัญหาทางการศึกษาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลดลง โดยเสียงข่าวที่ผู้วิจัยนำมาใช้นั้น มีรายละเอียดดังกล่าวดังต่อไปนี้

1) หัวข้อข่าว หมดเวลา “การศึกษาไทย” ล้าหลัง ยุคทองจำ ไม่เหมาะกับเด็กรุ่นใหม่ ของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 โดยผู้วิจัยได้หยิบยืมข้อความข้างดังกล่าว เพื่อสื่อความหมายถึง วิธีการสอนรูปแบบการบรรยาย เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้แต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีส่วนทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย เนื่องจากผู้เรียนเกิดการจดจำการเรียนรู้ชั่วคราวเพื่อนำไปใช้ในการสอบ ไม่ได้การจดจำความรู้แบบถาวร โดยข้อความของข่าว ได้กล่าวไว้ว่า

“หลักสูตรการเรียนการสอนของไทยล้าหลังเป็นอย่างมาก ไม่สอดคล้องกับผู้เรียนยุคใหม่ โดยเนื้อหาการเรียน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้เนี้ย ใช้มาตั้งแต่ปี 2542 หรือว่า 24 ปีแล้วนะคะ ซึ่งคุณครูส่วนใหญ่เน้นการบรรยายในห้องเรียน มีเพียง 20% เท่านั้น ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันส่วนที่เหลือเป็นการท่องจำ นำไปสอบกลายเป็นการสอนแบบยัดเยียด ไม่เหมาะกับเด็กยุคใหม่ ที่ต้องกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงความคิดเห็นค่ะ ”
(สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7, 2566: ออนไลน์)

2) หัวข้อข่าว “ภาวะการเรียนรู้ถดถอย” ภัยเงียบที่กำลังกัดเซาะสังคม ของเว็บไซต์ข่าวสนุกดอตคอม (Sanook.com) ที่ได้สัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์ ดร. วีระชาติ กิเลนทอง คณบดี คณะการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และคุณปานตา ปัสสา ครูอนุบาลโรงเรียนบ้านดอนทับช้าง จังหวัดอุบลราชธานี เกี่ยวกับผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยจากการลงพื้นที่ศึกษางานวิจัยและการสังเกตการณ์พฤติกรรมของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้หยิบยืมข้อความข้างดังกล่าว เพื่อสื่อให้เห็นถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียน โดยข้อความของข่าว ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้มีข้อความดังกล่าวต่อไปนี้

“เด็กในรุ่นที่โดนโควิด ถ้าเราไม่ทำอะไรเลย เขาก็จะมีทักษะที่ต่ำกว่ารุ่นอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด เด็กเกิดความคิดที่ว่า ไม่อยากไปโรงเรียนแล้ว ไม่อยากเรียนแล้ว อยากออกมาเล่นไปวันๆ learning loss ที่หายไปเนี่ย มากกว่า 90 % ขึ้นไป เด็กแทบจะไม่ได้ทำอะไรเลยในช่วงที่หยุดเรียน” (สนุกดอทคอม, 2565: ออนไลน์)

“สิ่งที่เกิดขึ้นเลย 1) เด็กๆ จะสูญเสียแรงจูงใจในการเรียน สูญเสียตรงนั้นไปเลย เหมือนกับลอย ๆ มาเรียน เบลอ ๆ แบลก ๆ มาเรียน ไม่อยากทำอะไรเลย ใช้คำนี้ได้เลย ใช้ชีวิตไปวันๆ เกิดคำนี้ขึ้นเลยแหละ เพราะมันแบบไม่อยากเรียนแล้ว เด็กๆ เกิดความคิดไม่อยากไปโรงเรียนแล้ว อยากออกมาเล่นไปวันๆ ตั้งแต่ชั้นประถมอย่างเนี่ยก็มีความคิดอย่างนั้นแล้ว” (สนุกดอทคอม, 2565: ออนไลน์)

“เท่าที่คุยกับคุณครูหลายคน คุณครูจะรู้สึก ว่า เด็กรุ่นนี้ที่จะกลับเข้ามาเรียนรอบที่เนี่ย เร็วๆ นี้ จะใช้เวลาในการปรับตัวนานกว่าเดิม สำหรับผมคงถามว่า เขาอาจจะใช้เวลาเพิ่มขึ้น แต่จะมีผลระยะยาวมัย เรายังไม่แน่ใจ แต่ตัวที่หนักกว่าก็คือ การที่ทักษะเค้าลดลงตั้งแต่ต้น มันอาจจะส่งผลในระยะยาว 1. เพราะเราเชื่อว่า การเรียนรู้ของคนมันเริ่มจากฐาน แล้วก็ค่อยๆ เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ถ้าฐานไม่ดี การต่อยอดก็จะน้อยลง 2. คนเราถ้าเรียนได้ไม่ดี เวลาไปเรียนต่อ มันก็จะทำไม่ได้ พอทำไม่ได้ สิ่งที่น่ากลัวกว่านั้น ก็คือ เด็กก็จะเกิดความรู้สึกว่า การเรียนก็จะไม่สนุก” (สนุกดอทคอม, 2565: ออนไลน์)

“มีสิ่งหนึ่งที่มันต่อให้เราพยายามแค่นั้น มันก็สับสนไม่ออก ก็คือ คำก็ความรู้สึกว่า คำทำได้แค่นี้แหละ ซึ่งมันเศร้ามากนะ กับการที่อนาคตของชาติของเราคิดว่า คำก็ได้แค่นี้แหละ จาก การที่ได้เห็นสถานการณ์ทุกอย่างที่มันเกิดขึ้นในช่วงโควิดว่าแบบ เรียนไปทำไม เรียนไปมันก็คงไม่ช่วยอะไรคำได้ และคำก็คงไม่มีศักยภาพที่จะเรียนต่อไปได้ จะให้พยายามมากกว่านี้ก็ได้แล้ว มันก็สุด ๆ ที่คำจะทำได้แล้ว แล้วเราก็รู้สึกว่า คำนี้มันเกิดขึ้นเร็วเกินไปหรือเปล่า” (สนุกตอทคอม, 2565: ออนไลน์)

3) หัวข้อข่าว **ข้อกังวลภาวะการเรียนรู้ถดถอย อ่าน-เขียนไม่ได้** จากรายการตรงประเด็น ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS) ที่ได้กล่าวถึงผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ส่งผลกระทบต่อทักษะการอ่านและการเขียน โดยข้อความของข่าว ได้กล่าวไว้ว่า

“แต่มิติหนึ่งที่ค่อนข้างสำคัญอย่างมาก และอยากจะชวนดูวันนี้ คือ มิติการศึกษา ถ้าคุณผู้ชมยังจำกันได้นะคะ ช่วงโควิด 19 ที่ผ่านมา เด็กๆต้องหยุดเรียนคะ ช่วงเวลานี้ ทำให้เด็กหลายคนการเรียนรู้ถดถอย เกิดปัญหา “อ่านไม่ออก และเขียนไม่ได้” (สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส, 2565: ออนไลน์)

4) หัวข้อข่าว **การศึกษาที่หายไปจากหลักสูตร** จากรายการพลิกปมข่าว ของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS) โดยข้อความของข่าว ได้กล่าวไว้ว่า

“แม้จะพยายามปรับรูปแบบการศึกษาช่วงโควิด 19 แต่ ก็ยังเป็นปีแห่งความสูญเสียเล่าเรื่องการปรับตัวคะ จะโทษการเกิดขึ้นของโรคระบาด ก็พูดได้ไม่เต็มปาก เพราะปัญหาเรื่องคุณภาพการศึกษาเรื้อรังมาเกิน 20 ปี” (สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส, 2564: ออนไลน์)

อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเสียงดนตรีบรรเลง ที่มีผู้ประพันธ์บรรเลงไว้ก่อนหน้า เพื่อใช้การสื่อถึงอารมณ์ของการแสดง โดยผู้วิจัยได้ใช้ผลงานเสียงดนตรีบรรเลงของ ไมเคิล วอลล์ (Michael Wall) จำนวน 2 เพลง ได้แก่ เพลง ทูว เกิดเตอร์ อะโลน บี (Together Alone B) ในการแสดงองค์ที่ 3 เพื่อสื่อถึงเหตุการณ์การเกิดผลกระทบภาวะการเรียนรู้ถดถอยต่อผู้เรียนและการนำเพลง 43214 (Remix 2016) บางส่วนมาใช้ในการแสดงองค์ที่ 4 เพื่อสื่อถึงเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงจนส่งผลต่อการใช้ความรุนแรงของผู้เรียน อันเกิดจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบของเสียงและดนตรีประกอบการแสดง จนได้รูปแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ อีกทั้งมีความเหมาะสมกับการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่จะอธิบายตามตารางที่ 4.8 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ตารางที่ 4.8 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์การแสดง	ลักษณะของทำนองเพลง	ความหมาย
องค์ที่ 1 บทนำ	<p>ตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้เสียงเข้มนาฬิกา</p>	<p>เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของโรงเรียน</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของในห้องเรียน</p>
องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	<p>ตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้เสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 3 ผู้วิจัยใช้เสียงเข้มนาฬิกา</p>	<p>เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของในห้องเรียน</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของในห้องเรียน และใช้เสียงระฆังโรงเรียนเพื่อเป็นการแบ่งตอนการแสดง</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศของในห้องเรียน</p>

องค์การแสดง	ลักษณะของทำนองเพลง	ความหมาย
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการเรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>	<p>เกริ่นนำ ผู้วิจัยใช้เสียงกริ่ง</p> <p>โรงเรียนและเสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้เสียงระฆัง</p> <p>โรงเรียนและเสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้เสียงเข้มนาฬิกาและเสียงกริ่งโรงเรียน</p> <p>ตอนที่ 3 เสียงดนตรีบรรเลง</p>	<p>เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>บรรยากาศของใน</p> <p>ห้องเรียน และใช้</p> <p>เสียงกริ่งโรงเรียนเพื่อ</p> <p>ระยะเวลาพักทาน</p> <p>อาหารกลางวัน</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>บรรยากาศของใน</p> <p>ห้องเรียน และใช้</p> <p>เสียงระฆังโรงเรียน</p> <p>เพื่อเป็นบ่งบอกถึง</p> <p>เวลาเรียน</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>บรรยากาศของใน</p> <p>ห้องเรียน และการใช้</p> <p>เสียงกริ่งโรงเรียน สื่อ</p> <p>ถึงช่วงเวลาหมดเวลา</p> <p>เรียน</p> <p>เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>ความเครียดของ</p> <p>ผู้เรียน และการ</p> <p>เผชิญกับผลกระทบ</p> <p>จากภาวะการเรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>

องค์การแสดง	ลักษณะของทำนองเพลง	ความหมาย
องค์ที่ 4 บทสรูป	<p>เกริ่นนำ ผู้วิจัยใช้เสียงข่าว ปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย และเสียงเข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้ข่าวปัญหา คุณภาพการศึกษาและเสียง เข้มนาฬิกา</p> <p>ตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้ข่าวปัญหา รูปแบบการเรียนการสอนและ เสียงเข้มนาฬิกา</p>	<p>เพื่ อ สื่ อ สาร ถึง ผล กระทบ จาก ภาวะ การ เรียน รู้ ถดถอย และใช้เสียง เข้มนาฬิกาในการ กำหนด จังหวะ การ เคลื่อนไหว</p> <p>เพื่ อ สื่ อ สาร ถึง คุณภาพการศึกษา มี ส่วนทำให้ผู้เรียนเกิด ภาวะ การ เรียน รู้ ถดถอย และใช้เสียง เข้มนาฬิกาในการ กำหนด จังหวะ การ เคลื่อนไหว</p> <p>เพื่ อ สื่ อ สาร ถึงรูปแบบ การเรียนการสอนรูปแบบเดิม อย่างการ ท่องจำ มีส่วนทำให้ ผู้เรียนเกิดภาวะการ เรียนรู้ถดถอย และใช้ เสียงเข้มนาฬิกาใน การกำหนด จังหวะ การเคลื่อนไหว</p>

องค์การแสดง	ลักษณะของทำนองเพลง	ความหมาย
องค์ที่ 4 บทสรุป	ตอนที่ 3 เสียงดนตรีบรรเลง	เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่รุนแรง จากการที่ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ที่สะท้อนผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกาย รวมทั้งความสะดวกและความปลอดภัยในการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดง เช่นเดียวกันกับการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ที่ผ่านมา สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบของชุดเครื่องแบบนักเรียน ให้มีรูปแบบที่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะและบทบาทของตัวละคร ที่ช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ต้องการนำเสนอ โดยเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในออกแบบการแต่งกายชุดเครื่องแบบนักเรียน ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว เสื้อกันหนาวไหมพรม ไม่มีแขนสีดำ กระโปรงเทนนีสีดำ ถุงเท้าความยาวระดับหน้าแข้งสีดำและโบว์ติดผมสีดำ



ภาพที่ 4.12 ชุดเครื่องแบบนักเรียนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์
 นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3
 ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดครูผู้สอน ให้มีรูปแบบลักษณะกึ่งทางการ สามารถบ่งบอกถึงลักษณะและบทบาทของตัวละคร อีกทั้งยังคงคำนึงถึงเรื่องความสะดวกและความปลอดภัยในการเคลื่อนไหวลีลาท่าทาง จากข้อความดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับครูผู้สอน โดยเครื่องแต่งกายที่นำมาใช้ในออกแบบการแต่งกายชุดครูผู้สอน ประกอบด้วย เสื้อแขนยาวสีครีม ที่มีการปักไหม้บริเวณลำคอ กางเกงขายาวทรงเอวสูงสีดำ และรองเท้าคาแลคเตอร์สีดำ (Character shoes)



ภาพที่ 4.13 ชุดครูผู้สอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

จากการออกแบบเครื่องแต่งกายในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้พัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จนได้รูปแบบเครื่องแต่งกายตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ อีกทั้งมีความเหมาะสมกับการแสดงผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย สามารถบ่งบอกให้ผู้ชมทราบถึงบทบาทตัวละครที่ผู้แสดงได้รับได้ด้วยเช่นกัน

7) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบพื้นที่การแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกพื้นที่การแสดง โดยคำนึงถึงความสะดวกต่อการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดง ความสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงและอุปกรณ์ด้านแสงและเสียง ความสะดวกต่อการเดินทางของผู้แสดงและที่สำคัญคำนึงถึงความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ด้วยปัจจัยดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่การแสดง คือ ห้องสตูดิโอ 1 อาคารปฏิบัติการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต ที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ห้องสี่เหลี่ยมโถง ไม่

มีพื้นที่เวทีและพื้นที่นั่งสำหรับรับชมการแสดงมาแบ่งกัน ขนาดพื้นที่ทั้งหมด ความกว้าง 18 เมตร ความยาว 18 เมตร ความสูงจากพื้นถึงระดับเพดาน 8 เมตร แต่ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เสื่อน้ำมันสีดำ ขนาดความ กว้าง 5 เมตร ความยาว 8 เมตร เป็นตัวกำหนดพื้นที่การแสดง เพื่อความ สะดวกต่อการรับชมการแสดงและใช้ม่านสีดำกันเป็นฉากหลังของพื้นที่การ แสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นรายละเอียดของการแสดงได้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 4.14 ภาพพื้นที่การแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

นอกจากนี้ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ผู้วิจัย ได้ออกแบบพื้นที่ โดยใช้เก้าอี้สีขาวเป็นตัวกำหนดพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อความ หมายถึงห้องเรียน



ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เก้าอี้

ที่มา: ผู้วิจัย

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการออกแบบพื้นที่การแสดงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยออกแบบพื้นที่การแสดงโดยเลือกใช้พื้นที่ห้องสี่เหลี่ยมโถงเป็นพื้นที่การแสดง ไม่มีพื้นที่เวทีและพื้นที่นั่งสำหรับรับชมการแสดงมาแบ่งกัน ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เสื่อน้ำมันและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ เก้าอี้สีขาว เก้าอี้บาร์สีดำและชั้นวางของ เพื่อสื่อความหมายถึงห้องเรียน

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

การออกแบบแสงในการพัฒนาผลงานเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแสงโดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในเรื่องของสี เพื่อใช้ในการสื่ออารมณ์และสร้างบรรยากาศของการแสดงในแต่ละองค์ ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของแสงที่ใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถนัดถอยที่ปรากฏในแต่ละองค์การแสดง โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดของการออกแบบแสง ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.9 การออกแบบแสง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9 การออกแบบแสง
ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพการออกแบบแสง	คำอธิบาย
องก์ที่ 1 บทนำ		<p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีขาว ที่ส่องจากทางด้านบน เพื่อให้เน้นที่การนำเสนอตัวละครของการแสดง</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีขาว ที่ส่องจากทางด้านบน มาที่ผู้แสดง และแสงสีม่วง ที่ส่องจากที่พื้น เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน</p>
องก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย		<p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีขาว ที่ส่องจากทางด้านบน เพื่อให้เน้นที่การนำเสนอถึงบรรยากาศในห้องเรียน</p>
องก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย		<p>นอกจากนี้ ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีขาวส่องมาที่ผู้แสดง ที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เพื่อเน้นถึงตัวละคร ที่เป็นตัวละครหลักในการนำเสนอเรื่องราวของการแสดง นอกจากนี้</p>

บทการแสดง	ภาพการออกแบบแสง	คำอธิบาย
		ผู้ออกแบบโดยเลือกใช้ไฟสีเหลืองนวล ส่องจากที่พื้นเพื่อเพิ่มความสว่างของพื้นที่แสดง
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการเรียนรู้</p> <p>ถดถอย</p>		<p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้ไฟสีขาว ส่องมาจากทางด้านบน และไฟสีเหลืองนวลที่ส่องจากที่พื้น เพื่อใช้ในการเปลี่ยนบรรยากาศของฉากห้องเรียน</p>
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป</p>		<p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีเหลืองนวล ที่ส่องจากทางด้านบน เพื่อให้เน้นการแสดงลีลาท่าทางของผู้แสดง</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีแดง และแสงสีส้ม ที่ส่องจากทางด้านบน และแสงสีส้มที่ส่องมาจากพื้น เพื่อให้สื่อถึงการเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่มีความรุนแรงที่เพิ่มมากขึ้น</p>

บทการแสดง	ภาพการออกแบบแสง	คำอธิบาย
		<p>ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้แสงสีน้ำเงิน ที่ส่องจากทางด้านบน และไฟกระพริบสีแดง และไฟสีเหลือง ที่ส่องมาจากพื้น เพื่อให้สื่อถึงการเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่มีความรุนแรงมากที่สุด</p>

จากการพัฒนาเพื่อค้นหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครบทั้ง 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดงและการออกแบบแสง โดยผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดของการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.10 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยในครั้งที่ 3 ดังนี้


ตารางที่ 4.10 สรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้

ถดถอย ครั้งที่ 3


ที่มาของภาพและตาราง: ผู้วิจัย

*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือด้านขวาของผู้ชม



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน เข้ามาทางขวาของพื้นที่แสดง จากนั้นทำท่าก้มตัวไปทางด้านหน้า และทำท่ายึดเส้น ที่สื่อความหมายกำจัดความขี้เกียจ จากนั้น จึงค่อยเอนตัวลงไปนอนทางด้านซ้าย</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ต่อมาให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน พลิกตัวนอนหงายชันหัวเข่าทั้งสองข้างขึ้นมาทางด้านหน้า แล้วค่อยเคลื่อนที่ถอยหลังออกจากพื้นที่แสดง</p> 	<p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ผู้ที่มีความร่าเริงแจ่มใส จะยืนอยู่คนละฝั่งทางด้านซ้ายและด้านขวา ทำท่ากระโดดหมุน เข้ามาหากันบริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง โดยแขนทั้งสองข้างเปิดออกทางด้านข้างลำตัว เพื่อมายืนคู่กันบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง</p>	<p>โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่สดใส</p>
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน หันตัวไปทางด้านมุขขวา ให้วางเนินปลายเท้าไว้ด้านหน้า จากนั้นให้ถ่าน้ำหนักสลับด้านหลัง ด้านหน้า โดยให้มือข้างซ้ายจับไว้ที่เอว ส่วนมือข้างขวาให้หลังมือขวาวางไว้ที่แก้ม จากนั้นให้ผู้แสดงก้าวขาขวาไปทางด้านข้าง พร้อมกับทำท่าหมุนโดยชี้เท้าไปทางด้านข้างลำตัว (Skimmimg Rond de jambe') ต่อด้วยท่าทำท่าหมุนก้าวหมุนรวบขาเข้า</p>	<p>การออกแบบบัลเลตนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบัลเลตนาฏยศิลป์โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่สดใส</p>

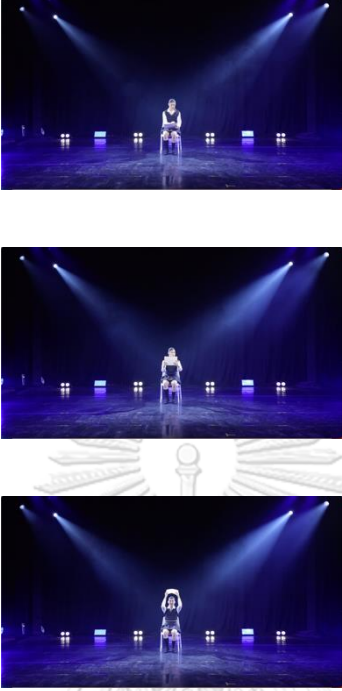
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	<p>ด้วย กัน (Soutrenue) ไปทางขวา 3 ครั้ง เขย่งยกขาขึ้นมาที่ละข้าง เดินมาทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง ปิดท้ายด้วยผู้แสดงทั้งสองจับมือกัน แล้ววิ่งออกทางด้านซ้าย</p>	
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	<div data-bbox="608 797 954 987" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ทำท่ากระโดดยกขาที่ละข้าง (Skip) เข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดงจากทางด้านซ้าย เพื่อเดินทางไปทางด้านขวา ต่อมาให้ผู้แสดงทั้งสองคน ทำท่ากระโดดยกขาที่ละข้าง (Skip) วนเป็นวงกลมในทิศทางตามเข็มนาฬิกา 1 รอบ ตอนจบให้ผู้แสดงทั้งสองคน หันตัวมาหาผู้ชม</p> <div data-bbox="608 1666 954 1859" data-label="Image"> </div> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ทำท่ามองหาเพื่อนของตน โดยผู้แสดงหันหน้าไป</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่สดใส</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	ในทิศทางที่ต่างกัน	movement) และ ศิลปะการแสดง
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคนหันมาหาผู้ชม พร้อมกับยกแขนทั้งสองข้างขึ้นมาตั้งฉากด้านหน้าลำตัว ในลักษณะหงายฝ่ามือ จากนั้นยกหัวไหล่ทั้งสองข้างขึ้น สื่อความหมายถึง ไม่เจอเพื่อน ต่อมาผู้แสดงจึงจับมือพร้อมกับเดินไปทางด้านขวาของพื้นที่แสดง เพื่อสื่อความหมายถึง การไม่รอเพื่อนที่มาโรงเรียนสาย</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และ ศิลปะการแสดง</p>

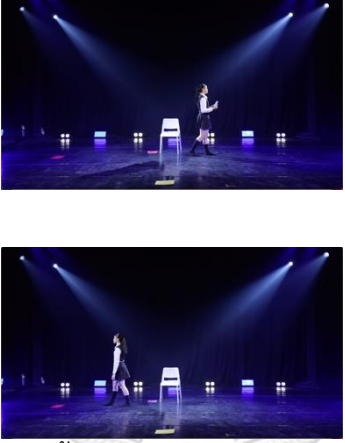
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	  <p>ในขณะที่ ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน กำลังเดินออกจากพื้นที่การแสดง ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 วิ่งเข้ามาหาเพื่อนทั้งสองคน จากทางด้านซ้าย จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 ดึงตัวผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน กลับมายืนบริเวณทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง ต่อมาผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนคนที่ 3 ทำท่าไหว้ เพื่อสื่อความหมายถึงการขอโทษที่มาสาย ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้ง 2 คน ได้ต่อว่าเพื่อนว่า เพราะเหตุใดถึงมาสาย?</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง</p>

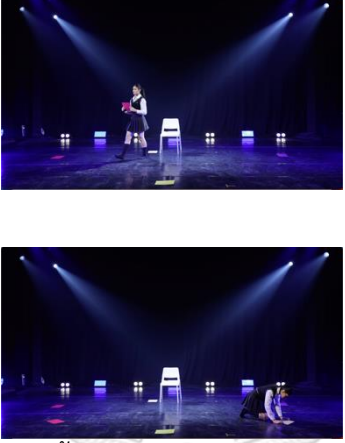
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (แนะนำตัวละคร)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ากระโดดยกขาที่ละข้าง (Skip) ไปทางด้านขวา เพื่อเดินทางออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่สดใส</p>
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้ามาในพื้นที่การแสดง ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึงห้องเรียน โดยเดินออกมาจากทางฝั่งซ้ายของพื้นที่การแสดง ในทิศทางตามเข็มนาฬิกา แขนทั้งสองข้างอยู่ด้านข้างลำตัว เพื่อมานั่งเก้าอี้มีพนักพิงสีขาวที่ตั้งอยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	  <p>เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอยหลัง เพื่อไปนั่งบนเก้าอี้ที่อยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อถึงการเคารพผู้อาวุโส หรือในการแสดงช่วงนี้ผู้วิจัยหมายถึง การแสดงความเคารพกับครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

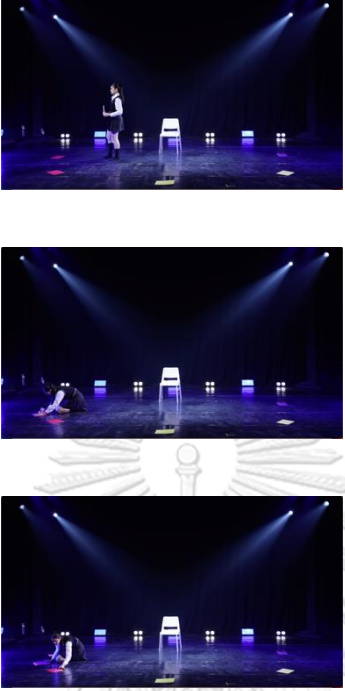
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าเขียนหนังสือ โดยให้นิ้วชี้ และนิ้วกลางมือขวาสัมผัสกัน ทำอ่านหนังสือ โดยให้มือทั้ง สองข้างจับบริเวณด้านข้าง ขอบกระดาษสีและทำจดจำ ความรู้ โดยให้ยกกระดาษสี ขึ้นมาด้านบนเหนือศีรษะ จากนั้นค่อยนำแผ่นกระดาษสี ลูบผ่านศีรษะมาทางด้านข้าง ลำตัว แล้วจึงค่อยนำ แผ่นกระดาษสีมาวางไว้ที่พื้น ทางด้านซ้าย</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน หยิบกระดาษสีขึ้นมา 1 แผ่น จากนั้นลุกขึ้นยืน พร้อมกับเดิน ถือกระดาษสี มาทางด้านหน้า นั่งลงวางแผ่นกระดาษสีลงกับ พื้น แล้วจึงลุกขึ้นยืนเท้าชิด เดินถอยหลังกลับไปนั่งที่เก้าอี้ ที่ตั้งบริเวณตรงกลางพื้นที่การ แสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือ และทำจดจำความรู้ แล้วจึงค่อยนำแผ่นกระดาษสีมาวางไว้ที่พื้นทางด้านซ้ายซ้ำ 4 รอบ จากนั้นให้ผู้แสดงหยิบกระดาษสีขึ้นมา 1 แผ่น ลูกชิ้นยื่น พร้อมกับเดินถือกระดาษสี มาทางด้านขวาทางด้านซ้าย ทางมุมซ้ายด้านบนและทางมุมขวาด้านบน จากนั้นนั่งลงวางแผ่นกระดาษสีลงกับพื้น แล้วจึงลูกชิ้นยื่นเข้าชิด เดินถอยหลังกลับไปนั่งที่เก้าอี้ ที่ตั้งบริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลาการเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

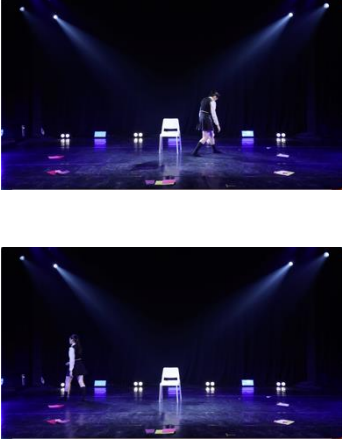

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมกร เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าเขียนหนังสือ ทำอ่านหนังสือ และทำจดจำความรู้ แล้วจึงค่อยนำแผ่นกระดาษสีมาวางไว้ที่พื้นทางด้านซ้ายซ้ำ 4 รอบ จากนั้นให้ผู้แสดงหยิบกระดาษสีขึ้นมา 1 แผ่น ลูกขี้ยืน พร้อมกับเดินถือกระดาษสี มาทางด้านขวาทางด้านซ้าย ทางมุมซ้ายด้านบนและทางมุมขวาด้านบน จากนั้นนั่งลงวางแผ่นกระดาษสีลงกับพื้น แล้วจึงลูกขี้ยืนเข้าชิด เดินถอยหลังกลับไปนั่งที่เก้าอี้ ที่ตั้งบริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลาการเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมกรเรียนรู้อใน ห้องเรียน)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนหยิบกระดาษสีขึ้นมา ทำท่าอ่านหนังสือ โดยให้ถือกระดาษสีบริเวณขอบกระดาษทั้งสองข้าง ระดับสายตา จากนั้นให้หันศีรษะจากทางด้านซ้ายไปทางด้านขวา แล้วค่อยสลับแผ่นกระดาษ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนยกกระดาษสีขึ้นมาด้านบนเหนือศีรษะจากนั้นค่อยนำแผ่นกระดาษสี ลูบผ่านศีรษะมาทางด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลาการเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

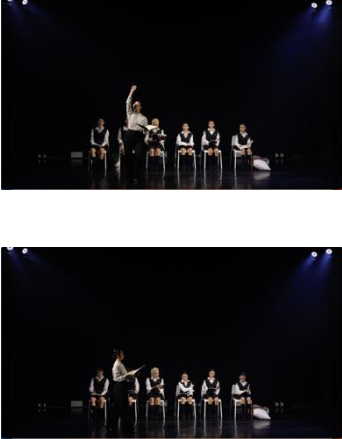
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลุกขึ้นยืนจากเก้าอี้ เดินมา ทางด้านซ้าย ระหว่าง แผ่นกระดาษสีที่วางไว้อยู่ที่พื้น 2 แผ่น จากนั้นทำท่านั่งลงบน ส้นเท้า พร้อมกับก้มตัวลงเพื่อ ทำท่าฉีกกระดาษ แล้วนำ แผ่นกระดาษที่ฉีกแบ่งครึ่งมา วางไว้บนกระดาษสีทั้ง 2 แผ่น เพื่อสื่อความหมายถึง การนำ องค์ความรู้วิชาหนึ่งมา ประยุกต์ใช้กับองค์ความรู้ รายวิชาอื่น</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าหนึ่งลงบนส้นเท้า จากนั้น ให้แขนทั้งสองข้าง งอตั้งฉาก ทางด้านหน้าระดับสายตา จากนั้นค่อย ๆ ยกแขนสลับกัน ขึ้นไปอีก 3 ครั้ง แล้วค่อย วางมือทั้งสองบน ศีรษะ ข้อศอกเปิดออกด้านข้างลำตัว ทั้งสองข้าง มือทั้งสองลูบศีรษะ ลงมาทางด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลุกขึ้นยืนพร้อมกับถือกระดาษ สี แล้วเดินถอยหลัง ไปที่ บริเวณเก้าอี้ จากนั้นค่อยเดิน ขึ้นหน้ามาตรงบริเวณช่องว่าง ระหว่างกระดาษสีที่วางอยู่กับ พื้น โดยผู้แสดงจะต้องทำท่าชูด ที่สื่อถึงการประยุกต์องค์ความรู้ ซ้ำ 4 ชูด ในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 1 บทนำ (พฤติกรรมการณ์ เรียนรู้ใน ห้องเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอยหลังกลับมาที่บริเวณ เก้าอี้ ที่ตั้งตรงกลางพื้นที่การ แสดง จากนั้นผู้แสดงหันตัวไป ทางด้านซ้าย พร้อมกับเดินไป ทางด้านซ้าย ออกจากพื้นที่ การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และบลิลา การเคลื่อนไหวเพื่อใช้สื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การขาดสมาธิ ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้ เดินเข้ามาบริเวณ พื้นที่แสดง ที่สื่อความหมายถึง ห้องเรียนจากทางด้านซ้าย ลักษณะแถวตอนลึก เพื่อมานั่ง เก้าอี้ที่ตั้งไว้บริเวณตรงกลาง ของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การขาดสมาธิ ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งอยู่บนเก้าอี้มีพนักงานฟิงส์ชาว ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ยืนหันหน้าหาผู้เรียน ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง ต่อมา ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ผู้เรียน ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อ ถึงการแสดงความเคารพต่อผู้ อาวุโส โดยนั่งตัวตรงหันไปหาผู้ แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน จากนั้นค่อยยกกลับมานั่งตัวตรง มือทั้งสองข้างอยู่บริเวณหน้า ตัก ศีรษะมองตรงหาคนดู ใน ขณะเดียวกัน ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนตรง พยักหน้ารับไหว้จากผู้เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การขาดสมาธิ ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน จากทางด้านขวาไปทางด้าน ซ้าย เพื่อสื่อถึงการสอน จากนั้นครูผู้สอนเดินจากทาง ด้านซ้ายกลับมาทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ผู้เรียน ให้นักหลังตรง ศีรษะหัน ตรงมองไปทางผู้ชม สื่อความ หมายถึง การมองไปที่กระดาน ที่ครูผู้สอนกำลังจดเนื้อหาการ สอน โดยใช้จังหวะในการ เคลื่อนไหว 8 จังหวะ เมื่อมอง ครูผู้สอนจดกระดานเรียบร้อย ครบ 8 จังหวะ ผู้เรียนจึงทำท่า เขียนหนังสือ โดยเขียนจากทาง ด้านซ้ายไปทางด้านขวา ศีรษะ หันตามทิศทางที่เขียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบทำเขียนหนังสือ โดยเริ่มต้นจากการวาด รูปทรงระฆังคว่ำรูปใหญ่ ที่ ใช้จังหวะในการเต้น 2 จังหวะ และวาดรูประฆัง คว่ำรูปเล็กจำนวน 2 รูป ที่ ใช้จังหวะในการเต้น รูปละ 1 จังหวะ</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การขาดสมาธิ</p> <p>ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำสมุดโน้ตตกลงกับ</p> <p>พื้น จากนั้นครูผู้สอนจึงย่อตัว</p> <p>ลงไปเก็บสมุดโน้ต ขึ้นมาถือไว้ใน</p> <p>มืออีกครั้ง ส่วนผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อได้ยิน</p> <p>เสียงสมุดโน้ตของครูผู้สอน</p> <p>หล่น จึงให้ความสนใจมองไปที่</p> <p>ครูผู้สอน เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>การขาดสมาธิในการเรียน</p> <p>ชั่วขณะ</p>	<p>การออกแบบบลิลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การขาดสมาธิ</p> <p>ในการเรียน)</p>	 <p>ในขณะที่ ครูผู้สอนกำลังทำ</p> <p>การสอน มีผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน วิ่งมาหาผู้แสดงที่</p> <p>รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เพื่อ</p> <p>ขออนุญาตเข้าห้องน้ำ เมื่อ</p> <p>ครูผู้สอนอนุญาตให้ผู้เรียนได้</p> <p>เข้าห้องน้ำ ผู้เรียนคนอื่นทำท่า</p> <p>หันหน้ามองไปทางด้านซ้าย ซึ่ง</p> <p>เป็นทิศทางที่ผู้แสดง วิ่งออก</p> <p>จากบริเวณพื้นที่การแสดง เพื่อ</p> <p>เข้าห้องน้ำ เพื่อสื่อความ</p> <p>หมายถึงการขาดสมาธิในการ</p> <p>เรียนชั่วขณะ</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p> <p>ผู้แสดงคนอื่น ให้ทำท่า</p> <p>อ่านหนังสือและทำเขียน</p> <p>หนังสือ ระหว่างที่ผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทเป็นผู้เรียนขอ</p> <p>ครูผู้สอนเข้าห้องน้ำ และ</p> <p>ผู้เรียนที่หันหน้ามองตาม</p> <p>ผู้เรียนที่วิ่งเข้าห้องน้ำ</p> <p>กำลังแสดงลีลาท่าทางตาม</p> <p>บทบาทที่ตนได้รับ</p>

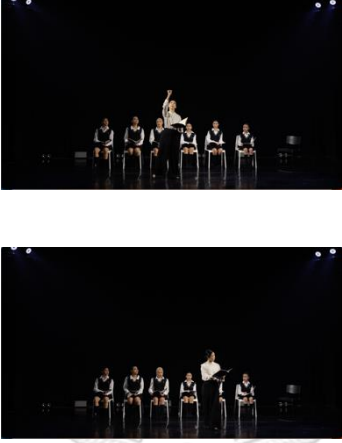
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การขาดสมาธิ</p> <p>ในการเรียน)</p>	 <p>ในขณะที่ ครูผู้สอนกำลังทำ</p> <p>การสอน มีผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน ทำท่าทางที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึง อาการหิวข้าว</p> <p>จึงได้แอบหยิบขนมขึ้นมา</p> <p>รับประทานในห้องเรียน</p> <p>จากนั้นมีการแบ่งขนมให้เพื่อน</p> <p>ที่นั่งอยู่บริเวณใกล้เคียงกับ</p> <p>ผู้เรียนที่ถือถุงขนม ในช่วง</p> <p>ระหว่าง ที่เกิดเหตุการณ์ผู้เรียน</p> <p>แอบ หยิบ ขน ม ชั้ น มา</p> <p>รับประทานในห้องเรียน</p> <p>ผู้เรียนที่ขออนุญาตไปเข้าห้องน้ำ</p> <p>วิ่งกลับมายังพื้นที่การแสดง</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p> <p>ผู้แสดงคนอื่น ให้ทำท่า</p> <p>อ่านหนังสือและทำเขียน</p> <p>หนังสือ ระหว่างที่ผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทเป็นผู้เรียนขอ</p> <p>ครูผู้สอนเข้าห้องน้ำ วิ่ง</p> <p>กลับเข้ามาในห้องเรียน</p> <p>และ ผู้ เรี ย น ที่ แอบ</p> <p>รับ ปร ะ ทาน ขน ม ให้</p> <p>ห้ อ ง เรี ย น ก ำ ลั ง</p> <p>รับ ปร ะ ทาน ขน ม</p>

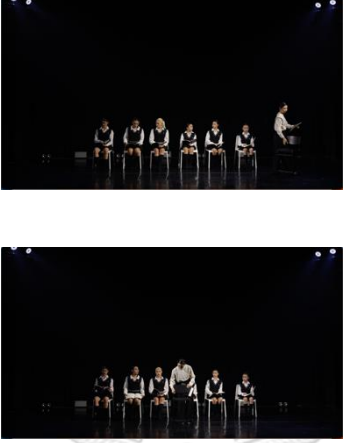
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การขาดสมาธิ</p> <p>ในการเรียน)</p>	 <p>ในขณะที่ ครูผู้สอนกำลังทำ</p> <p>การสอน มีผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน เกิดอาการง่วงนอน</p> <p>จึงหยิบหม้อ พร้อมเอนตัวลง</p> <p>นอน ไปทางด้านขวา ส่วนผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>คนอื่น ให้ทำทำอ่านหนังสือ</p> <p>และทำเขียนหนังสือ หลังจาก</p> <p>นั้น เมื่อผู้เรียนเห็นว่าครูผู้สอน</p> <p>ยังคงสอนหนังสือ โดยไม่ได้หัน</p> <p>มามองผู้เรียน ผู้เรียนจึงได้ทำ</p> <p>กิจกรรมต่าง ๆ ที่สื่อความ</p> <p>หมายถึงการขาดสมาธิในการ</p> <p>เรียน ได้แก่ การรับประทาน</p> <p>ขนมในห้องเรียน การพูดคุยใน</p> <p>ห้องเรียน การนั่งเล่นกันและ</p> <p>การนอนหลับ</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>านาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>

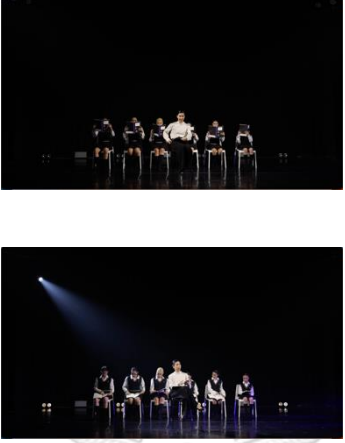
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การขาดสมาธิ</p> <p>ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน เมื่อเห็นว่าผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน จึงเกิดอารมณ์โมโห จึงทำท่า กระทืบเท้าขวา ในขณะที่เมื่อผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อเห็นครูผู้สอนทำท่ากระทืบเท้า จึงเกิดอาการสะดุ้ง ตกใจ จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าชี้นิ้วชี้มือขวาไปทางผู้เรียน เพื่อสื่อความหมายถึง การดุว่า ว่ากล่าว พร้อมกับเดินไปทางด้านซ้าย เพื่อออกจากบริเวณพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การขาดสมาธิ ในการเรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน แสดงอาการปฏิกิริยา ที่สื่อถึงความ ดีใจ เมื่อถึงเวลาเลิกเรียน จากนั้นผู้แสดงลุกขึ้นยืนบริเวณ ด้านหน้าเก้าอี้ หันตัวไปทาง ด้านซ้าย พร้อมกับเดินไป ทางด้านซ้าย เพื่อออกจาก พื้นที่การแสดง</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะ การละคร</p>
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (พฤติกรรมไม่ ใส่ใจในการ สอนของ ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน หันตัวไปทางด้านขวา เพื่อเดิน ทางเข้ามาบริเวณเก้าอี้ ที่ตั้ง บริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง จากนั้นให้ผู้แสดงนั่งบนเก้าอี้ หันตัวตรงไปทางผู้ชม</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (พฤติกรรมไม่ ใส่ใจในการ สอนของ ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งอยู่บนเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ยืนหันหน้าหาผู้เรียน ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง ต่อมา ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ผู้เรียน ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อ ถึงการแสดงความเคารพต่อผู้ อาวุโส โดยนั่งตัวตรงหันไปหาผู้ แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน จากนั้นค่อยยกกลับมานั่งตัวตรง มือทั้งสองข้างอยู่บริเวณหน้า ตัก ศีรษะมองตรงหาคนดู ใน ขณะเดียวกัน ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนตรง พยักหน้ารับไหว้จากผู้เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (พฤติกรรมไม่ ใส่ใจในการ สอนของ ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน จากทางด้านขวาไปทางด้าน ซ้าย เพื่อสื่อถึงการสอน จากนั้นครูผู้สอนเดินจากทาง ด้านซ้ายกลับมาทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ผู้เรียน ให้นักหลังตรง ศีรษะหัน ตรงมองไปทางผู้ชม สื่อความ หมายถึง การมองไปที่กระดาน ที่ครูผู้สอนกำลังจดเนื้อหาการ สอน โดยใช้จังหวะในการ เคลื่อนไหว 8 จังหวะ เมื่อมอง ครูผู้สอนจดกระดานเรียบร้อย ครบ 8 จังหวะ ผู้เรียนจึงทำท่า เขียนหนังสือ โดยเขียนจากทาง ด้านซ้ายไปทางด้านขวา ศีรษะ หันตามทิศทางที่เขียน</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบ ทำเขียนหนังสือ โดยเริ่มต้นจากการวาด รูปทรงระฆังคว่ำรูปใหญ่ ที่ ใช้จังหวะในการเต้น 2 จังหวะ และวาดรูประฆัง คว่ำรูปเล็กจำนวน 2 รูป ที่ ใช้จังหวะในการเต้น รูปละ 1 จังหวะ</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (พฤติกรรมไม่ ใส่ใจในการ สอนของ ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน เดินไปทางด้านขวา เพื่อหยิบเก้าอี้บาร์สีดำ มาวาง บริเวณตรงกลางของพื้นที่การ แสดง หลังจากผู้แสดงวาง เก้าอี้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้แสดงจึงค่อยนั่งบนเก้าอี้บาร์สี ดำ</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>ใส่ใจในการ</p> <p>สอนของ</p> <p>ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน แสดงลีลาท่าทางที่</p> <p>สื่อถึงการไม่ใส่ใจในการสอน</p> <p>โดยการททำท่าเล่น</p> <p>โทรศัพท์มือถือ ส่วนผู้แสดงที่</p> <p>รับบทบาทเป็นผู้เรียน ให้ทำท่า</p> <p>อ่านหนังสือ โดยให้ถือสมุดโน้ต</p> <p>ขึ้นมาบริเวณใบหน้า ใช้จังหวะ</p> <p>ในการเคลื่อนไหว 4 จังหวะ</p> <p>จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ โดย</p> <p>วางสมุดโน้ตบริเวณหน้าอก</p> <p>จากนั้นให้นิ้วชี้และนิ้วกลางมือ</p> <p>ขวา สัมผัสกัน จากนั้นทำท่าขีด</p> <p>เส้นจากทางด้านซ้ายไป</p> <p>ทางด้านขวา ศีรษะหันตาม</p> <p>ทิศทางที่เขียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) ลีลาท่าทาง</p> <p>เพื่อให้เป็นสื่อเชิง</p> <p>สัญลักษณ์และศิลปะการ</p> <p>ละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>ใส่ใจในการ</p> <p>สอนของ</p> <p>ครูผู้สอน)</p>	 <p>เมื่อถึงช่วงท้ายคาบเรียน ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนลุกขึ้นยืน แล้วเดินไปทางด้านซ้าย เพื่อออกจากบริเวณพื้นที่การแสดง แต่ว่าผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าทางที่สื่อความหมายถึง การเรียกครูผู้สอนให้กลับมาอธิบายเนื้อหาที่เรียนเพิ่มเติม เพราะไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ได้แสดงท่าทางที่สื่อความหมายถึงความไม่สนใจในการสอน ผ่านลีลาท่าทางการโบกมืออำลา แล้วหันลำตัวออกไปทางด้านซ้าย พร้อมกับเดินออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ศิลปะการละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>ใส่ใจในการ</p> <p>สอนของ</p> <p>ครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าทางที่แสดงถึง ความไม่</p> <p>เข้าใจในเนื้อหาที่ครูผู้สอนได้</p> <p>สอนก่อนหน้านี้ ผ่านลีลา</p> <p>ท่าทางการพูดคุย จากนั้นให้ผู้</p> <p>แสดงลุกขึ้นยืนจากเก้าอี้</p> <p>จากนั้นหันตัวไปทางด้านซ้าย</p> <p>แล้วเดินไปทางด้านซ้ายเพื่อ</p> <p>ออกพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การเรียนรู้การ สอนในรูปแบบ แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งอยู่บนเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ยืนหันหน้าหาผู้เรียน ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง ต่อมา ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ผู้เรียน ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อ ถึงการแสดงความเคารพต่อผู้ อาวุโส โดยนั่งตัวตรงหันไปหาผู้ แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน จากนั้นค่อยยกกลับมา นั่งตัวตรง มือทั้งสองข้างอยู่บริเวณหน้า ตัก ศีรษะมองตรงหาคนดู ใน ขณะเดียวกัน ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนตรง พยักหน้ารับไหว้จากผู้เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้การ</p> <p>สอนในรูปแบบ</p> <p>แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินจากทางด้านขวา</p> <p>มายืนเท้าชิด ตรงบริเวณทาง</p> <p>ด้านซ้ายของพื้นที่แสดง</p> <p>ด้านหน้าชั้นวางของ ส่วนผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>นั่งหลังตรงหันหน้ามองตาม</p> <p>ครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>านาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)</p>
	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>หันตัวไปทางด้านขวา จากนั้น</p> <p>เดินเรียงแถวตอนลึกในทิศทาง</p> <p>ตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยืน</p> <p>บริเวณด้านหน้าของพื้นที่การ</p> <p>แสดง แถวเดียวกับกับครูผู้สอน</p> <p>โดยที่ผู้เรียนยืนเท้าชิด แขนทั้งสอง</p> <p>ข้างอยู่บริเวณด้านข้าง</p> <p>ลำตัว ตัวหันตรงหาผู้ชม</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>านาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)</p>

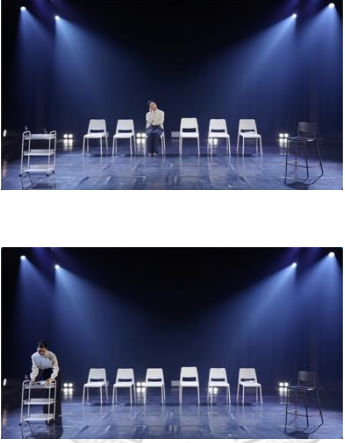
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้การ</p> <p>สอนในรูปแบบ</p> <p>แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินแจกสมุดโน้ต</p> <p>โดยเริ่มจากแจกสมุดโน้ตให้กับ</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ที่ยืนอยู่ทางด้านซ้ายไปทีละคน</p> <p>จนกระทั่งถึงผู้แสดงรับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางด้าน</p> <p>ขวา ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน เมื่อได้รับสมุดโน้ต</p> <p>จากครูผู้สอน ให้ทำท่าพนมมือ</p> <p>ไหว้ เพื่อแสดงถึงความขอบคุณ</p> <p>จากนั้น ผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน ยืนเท้าชิด มือทั้งสอง</p> <p>ข้างถือสมุดโน้ต โดยหันปก</p> <p>มาทางผู้ชม จากนั้นให้ผู้แสดง</p> <p>ยียดแขนทั้งสองข้างมาทาง</p> <p>ด้านหน้า เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>รายวิชาที่กำลังเรียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และการใช้</p> <p>ลีสานาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>

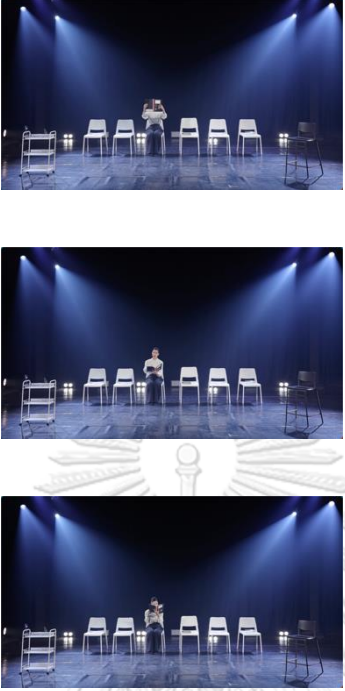
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้การ</p> <p>สอนในรูปแบบ</p> <p>แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนหันตัวไปทางด้านซ้าย จากนั้นเดินเรียงแถวตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยังบริเวณด้านหน้าเก้าอี้ เมื่อผู้แสดงเดินถึงเก้าอี้แล้ว ให้ผู้แสดงนั่งลงโดยหันหน้าตรงหาผู้ชม</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้การ</p> <p>สอนในรูปแบบ</p> <p>แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน</p> <p>อยู่ทางด้านขวา เพื่อสื่อถึงการ</p> <p>สอน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน ให้นั่งหลังตรง</p> <p>ศีรษะหันตรงมองไปทางผู้ชม</p> <p>สื่อความหมายถึง การมองไปที่</p> <p>กระดานที่ครูผู้สอนกำลังจด</p> <p>เนื้อหาการสอน โดยใช้จังหวะ</p> <p>ในการเคลื่อนไหว 8 จังหวะ</p> <p>เมื่อมองครูผู้สอนจดกระดาน</p> <p>เรียบร้อยครบ 8 จังหวะ</p> <p>ผู้เรียนจึงทำท่าเขียนหนังสือ</p> <p>โดยเขียนจากทางด้านซ้ายไป</p> <p>ทางด้านขวา ศีรษะหันตาม</p> <p>ทิศทางที่เขียน จากนั้น</p> <p>ครูผู้สอนเดินจากทางด้านขวา</p> <p>มาทางด้านซ้ายของพื้นที่การ</p> <p>แสดง ตรงบริเวณหน้าชั้นวาง</p> <p>ของ</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบ ทำเขียนหนังสือ</p> <p>โดยเริ่มต้นจากการวาด</p> <p>รูปทรงระฆังคว่ำรูปใหญ่ ที่</p> <p>ใช้จังหวะในการเต้น 2</p> <p>จังหวะ และวาดรูประฆัง</p> <p>คว่ำรูปเล็กจำนวน 2 รูป ที่</p> <p>ใช้จังหวะในการเต้น รูปละ</p> <p>1 จังหวะ</p>

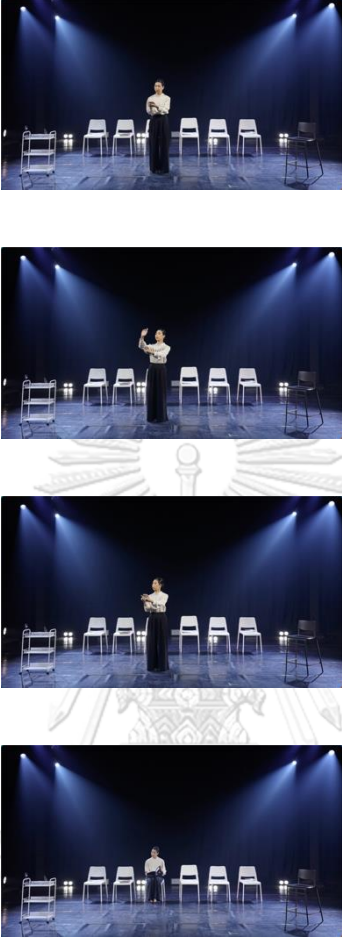
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 2 สาเหตุของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (การเรียนรู้การ สอนในรูปแบบ แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลุกขึ้นยืน พร้อมกับมือทั้งสอง ข้างถือสมุดโน้ต เดินเรียงแถว ตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อไปยังยังบริเวณ ด้านหน้าพื้นที่การแสดง แล้ว เดียวกับผู้แสดงที่รับบทบาท เป็นครูผู้สอน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน เดินเก็บสมุดโน้ต โดย เริ่มเก็บสมุดโน้ตจากผู้เรียน ที่ ยืนอยู่ทางด้านซ้ายไปทีละคน จนกระทั่งถึงผู้เรียนทาง ด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อได้ส่ง สมุดโน้ตให้ครูผู้สอน ให้ทำท่า พนมมือไหว้ เพื่อแสดงถึงความ การเคารพผู้อาวุโส</p>	<p>การออกแบบบลิล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลนาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบบลิล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลนาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)และการใช้ บลิลนาฏยศิลป์ในการสื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>

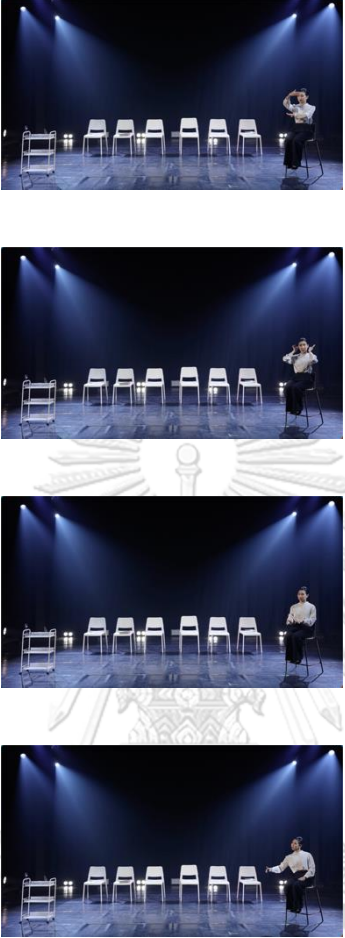
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 2</p> <p>สาเหตุของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(การเรียนรู้การ</p> <p>สอนในรูปแบบ</p> <p>แบบเดิม)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนหันตัวไปทางด้านซ้าย เพื่อเดินทางออกไปทางด้านซ้าย จากพื้นที่การแสดง จากนั้นผู้แสดง แสดงท่าชูดังกล่าวเพิ่มอีก 1 รอบ ที่สื่อความหมายถึงการเรียนรายวิชาเดิม รูปแบบเดิมอีกครั้งในวันถัดไป จบลงด้วยผู้แสดงทุกคนเดินออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยให้ผู้แสดงท่าชูดังกล่าว โดยทำเพิ่มอีก 1 รอบ</p>
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินเข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดงจากทางด้านซ้าย เพื่อมานั่งเก้าอี้ที่เรียงเป็นแถวหน้ากระดาน ตั้งอยู่ตรงกลางของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

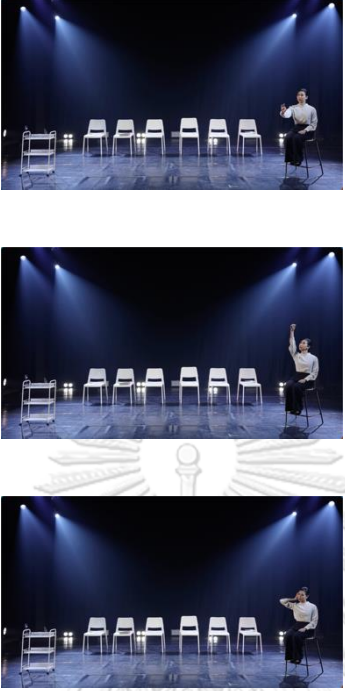
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน นั่งทำท่านี้คิดว่า</p> <p>จะทำอะไรดี โดยแขนซ้ายกอด</p> <p>บริเวณเอว ส่วนแขนขวาให้วาง</p> <p>ตั้งฉาก นิ้วชี้ข้างขวาจิ้มบริเวณ</p> <p>ขมับทางด้านขวา ต่อมาผู้แสดง</p> <p>นึกออกว่า จะต้องตรวจงานให้</p> <p>ผู้เรียน จึงเดินมาทางมุมซ้าย</p> <p>ด้านหน้า เพื่อหยิบสมุดโน้ตที่</p> <p>ชั้นวางของ เมื่อหยิบสมุดโน้ต</p> <p>เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนเดิน</p> <p>กลับมานั่งบริเวณเก้าอี้สีขาว ที่</p> <p>อยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่</p> <p>การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>





บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าตรวจงาน</p> <p>ผู้เรียน ประกอบด้วยท่าทาง</p> <p>ต่าง ๆ ดังนี้ ทำอ่านหนังสือ</p> <p>โดยให้ผู้แสดงถือหนังสือใน</p> <p>ระดับสายตา ท่าตรวจงาน</p> <p>โดยผ่านการใช้ลีลาทำเขียน</p> <p>หนังสือ แต่ทำเครื่องหมายถูก</p> <p>1 ครั้ง และทำเครื่องหมายผิด</p> <p>4 ครั้ง เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่สอน</p> <p>จากนั้นถือสมุดโน้ตเข้ามาใกล้</p> <p>ใบหน้า เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>ความประหลาดใจ ความสงสัย</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน แสดงท่าทางที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึงความเครียด โดย</p> <p>ให้มือทั้งสองข้างจับบริเวณ</p> <p>ด้านข้างศีรษะ จากนั้นให้ทำท่า</p> <p>เกาศีรษะ และทำท่าหนักคิด</p> <p>เพื่อหาวิธีการสอนที่ช่วยให้</p> <p>ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน</p> <p>ได้ดีขึ้น โดยทำแขนซ้ายกอด</p> <p>บริเวณเอว ส่วนแขนขวาให้วาง</p> <p>ตั้งฉาก นิ้วชี้ข้างขวาจิ้มบริเวณ</p> <p>ขมับทางด้านขวา ในทำนอง ทำ</p> <p>ยีนและทำเดิน โดยเคลื่อนที่ใน</p> <p>บริเวณพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าการใช้</p> <p>โทรศัพท์มือถือ ผ่านท่าทางการ</p> <p>พิมพ์ การเลื่อนหน้าจอและการ</p> <p>กดหน้าจอ เพื่อสื่อความ</p> <p>หมายถึง การสืบค้นข้อมูลผ่าน</p> <p>ทางโทรศัพท์มือถือ จากนั้น</p> <p>ครูผู้สอนเดินกลับมาที่เก้าอี้</p> <p>เพื่อทำท่าเขียนหนังสือ เพื่อสื่อ</p> <p>ความหมายถึง การจดข้อมูล</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีสานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินมาบริเวณมุมขวา</p> <p>ที่ตั้งเก้าอี้บาร์สีดำ แล้วให้ผู้</p> <p>แสดงทำท่าการใช้คอมพิวเตอร์</p> <p>ผ่านท่าทางการเปิดหน้าจอ</p> <p>คอมพิวเตอร์ การใส่หูฟัง การ</p> <p>พิมพ์ การกดเมาส์ เพื่อสื่อ</p> <p>ความหมายถึง การสืบค้น</p> <p>ข้อมูลผ่านทางคอมพิวเตอร์</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีสานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าทางที่สื่อถึงการ</p> <p>ได้รับความรู้จากการฟัง ดังนี้</p> <p>ให้ยืมือขวาไปทางด้านหน้า</p> <p>ทำท่าหยิบ จากนั้นงอแขนขวา</p> <p>เข้ามาทางด้านหน้าลำตัว ชู</p> <p>แขนขวาขึ้นทางด้านบนเหนือ</p> <p>ศีรษะ แล้ววางมือขวาไว้ทาง</p> <p>ด้านบนศีรษะ จากนั้นให้มือลูบ</p> <p>จากศีรษะลงมาทางด้านข้าง</p> <p>ลำตัว</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีนานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>ผู้แสดงทำท่าชูดังกล่าวซ้ำ</p> <p>เพิ่ม อีก 3 ชุด โดยเริ่มต้น</p> <p>จาก ยืดมือซ้ายไปทางด้าน</p> <p>หน้า ยืดมือขวาไปทางด้าน</p> <p>ข้างและยืดมือซ้ายไป</p> <p>ทางด้านข้าง จากนั้นงอ</p> <p>แขนขวาเข้ามาทางด้าน</p> <p>หน้าลำตัว ชูแขนขวาขึ้น</p> <p>ทางด้านบนเหนือศีรษะ</p> <p>แล้ววางมือขวาไว้ทาง</p> <p>ด้านบนศีรษะ จากนั้นให้</p> <p>มือลูบจากศีรษะลงมา</p> <p>ทางด้านข้างลำตัว</p> <p>เหมือนกันกับท่าชุดที่ 1</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(เกริ่นนำ)</p>	    <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ทำท่าทำปี ด คอมพิวเตอร์ จากนั้นให้ ครูผู้สอนเดินกลับมาที่เก้าอี้ เพื่อทำท่าเขียนหนังสือ เพื่อสื่อ ความหมายถึง การจดข้อมูล จบลงด้วยผู้แสดงที่รับบทบาท เป็นครูผู้สอน เดินออกไปทาง ด้านซ้ายเพื่อออกจากพื้นที่การ แสดง</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และบลีลานา นาฏยศิลป์ในการสื่อ ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เดินเข้ามาบริเวณพื้นที่การ</p> <p>แสดงจากทางด้านซ้าย เป็น</p> <p>แถวตอนลึก เพื่อเข้ามานั่งที่</p> <p>เก้าอี้ ที่ตั้งเป็นแถวหน้า</p> <p>กระดาน อยู่บริเวณตรงกลาง</p> <p>ของพื้นที่การแสดง ที่ผู้วิจัยมี</p> <p>การใช้อุปกรณ์ประกอบการ</p> <p>แสดงที่สื่อความหมายถึง</p> <p>ห้องเรียน เมื่อผู้เรียนนั่ง</p> <p>เรียบร้อยแล้ว ผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นครูผู้สอน เดินเข้า</p> <p>มาบริเวณพื้นที่แสดงทาง</p> <p>ด้านซ้าย จากนั้นเดินไป</p> <p>ทางด้านขวา จบยื่นเท้าชิด โดย</p> <p>หันตัวเข้าหาผู้เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>นั่งอยู่บนเก้าอี้มีพนักงานฟิงส์ชาว</p> <p>ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ยืนหันหน้าหาผู้เรียน</p> <p>ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง</p> <p>ต่อมา ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ผู้เรียน ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อ</p> <p>ถึงการแสดงความเคารพต่อผู้</p> <p>อาวุโส โดยนั่งตัวตรงหันไปหาผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน</p> <p>จากนั้นค่อยกลับมา นั่งตัวตรง</p> <p>มือทั้งสองข้างอยู่บริเวณหน้า</p> <p>ตัก ศีรษะมองตรงหาคนดู ใน</p> <p>ขณะเดียวกัน ผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนตรง</p> <p>พยักหน้ารับไหว้จากผู้เรียน</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิสถานนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ในการสื่อ</p> <p>ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน สังเกตเห็นว่าผู้เรียน</p> <p>บางคนขาดเรียน จึงได้</p> <p>สอบถามกับผู้เรียนว่า ทำไม</p> <p>วันนี้เพื่อนไม่มาเรียน? ผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน จึงได้</p> <p>แสดงลีลาท่าทาง ที่สื่อความ</p> <p>หมายถึง ไม่รู้ไม่ทราบ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน</p> <p>อยู่ทางด้านขวา เพื่อสื่อถึงการ</p> <p>สอน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน แสดงลีลาท่าทาง ที่</p> <p>สื่อความหมายถึง การค้นหา</p> <p>คำตอบว่า ทำไมวันนี้เพื่อนไม่</p> <p>มาเรียน? ผ่านการพูดคุยกัน</p> <p>เป็นกลุ่ม</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ศิลปะการละคร</p> <p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์และศิลปะการ</p> <p>ละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่ากระตือรือร้น</p> <p>เพื่อให้ผู้เรียนหยุดพูด หยุด</p> <p>ถกเถียงกัน ส่วนผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าสะดุ้ง</p> <p>ตกใจ แล้วกลับมานั่งตัวตรง</p> <p>ศีรษะหันมองมาทางครูผู้สอน</p> <p>ระหว่างนั้น มีผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียนคนหนึ่ง</p> <p>ทำท่าหยิบโทรศัพท์มือถือ</p> <p>ขึ้นมาปรากฏว่า เพื่อนคนที่ไม่</p> <p>มาเรียนบอกว่า ไม่สบาย เมื่อผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน</p> <p>เห็นจึงรีบเดินไปที่ผู้เรียนที่ถือ</p> <p>โทรศัพท์มือถือ เพื่อดูข้อมูลที่</p> <p>เพื่อนนักเรียนส่งมา</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินไปทางด้านซ้าย</p> <p>ตรงบริเวณชั้นวางของ จากนั้น</p> <p>หยิบสมุดโน้ตขึ้นมา แล้วเดินไป</p> <p>ที่ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ผู้เรียน ที่นั่งอยู่ทางด้านซ้ายสุด</p> <p>ต่อมาครูผู้สอนเดินแจกสมุด</p> <p>โน้ต โดยเริ่มจากแจกสมุดโน้ต</p> <p>ให้กับผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางด้านซ้ายไป</p> <p>ทีละคน จนกระทั่งถึงผู้แสดง</p> <p>รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่</p> <p>ทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อได้รับ</p> <p>สมุดโน้ตจากครูผู้สอน ให้ทำท่า</p> <p>พนมมือไหว้ เพื่อแสดงถึงความ</p> <p>ขอบคุณ</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และ บลีล</p> <p>านาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3 ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผู้เรียนไม่ เข้าใจใน เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน อยู่ทางด้านขวา เพื่อสื่อถึงการ สอน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาท เป็นผู้เรียน ให้นั่งหลังตรง ศีรษะหันตรงมองไปทางผู้ชม สื่อความหมายถึง การมองไปที่ กระดานที่ครูผู้สอนกำลังจด เนื้อหาการสอน โดยใช้จังหวะ ในการเคลื่อนไหว 8 จังหวะ เมื่อมองครูผู้สอนจดกระดาน เรียวร้อยครบ 8 จังหวะ ผู้เรียนจึงทำท่าเขียนหนังสือ โดยเขียนจากทางด้านซ้ายไป ทางด้านขวา ศีรษะหันตาม ทิศทางที่เขียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และ บลีล านาฏยศิลป์ในการสื่อ ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินมาทางด้านขวา</p> <p>ของพื้นที่การแสดง ยืนทำชิต</p> <p>หันตัวไปทางผู้เรียน จากนั้นทำ</p> <p>ท่าทางที่สื่อความหมายถึง การ</p> <p>ถามถึงความเข้าใจในเนื้อหาใน</p> <p>การเรียนของผู้เรียน ส่วนผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ได้แสดงลีลาท่าทางตอบโต้</p> <p>ครูผู้สอน ที่สื่อความหมายถึง</p> <p>ความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>านาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>หลังจากที่ครูผู้สอนได้อธิบาย</p> <p>เนื้อหาที่เรียนให้กับผู้เรียน</p> <p>ด้วยวิธีการเขียนบนกระดาน</p> <p>แล้ว ผู้เรียนยังคงไม่เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน ผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นครูผู้สอน แสดงสี</p> <p>หน้าท่าทาง ที่สื่อความหมายถึง</p> <p>ความเครียด ที่พยายามจะหา</p> <p>หนทางเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความ</p> <p>เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ส่วนผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าทาง ที่สื่อความหมายถึง</p> <p>ความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน</p> <p>ผ่านการทำท่าทางที่พูดคุยกับ</p> <p>เพื่อน ในระหว่างนั้นผู้แสดงที่</p> <p>รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่า</p> <p>ติดนิ้วโป้งมือขวา สื่อความ</p> <p>หมายถึง การเกิดความคิด</p>	<p>การออกแบบบลูนา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลูนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินเข้ามานั่งเก้าอี้</p> <p>ที่ตั้งอยู่บริเวณตรงกลางของ</p> <p>พื้นที่การแสดงกับผู้เรียน เพื่อ</p> <p>สอนผู้เรียนเรื่องการบวกเลข</p> <p>คณิตอย่างใกล้ชิด โดยเริ่มจาก</p> <p>ชุนิวชี้มือขวาขึ้นมาทำท่าเลข 1</p> <p>จากนั้นให้ชุนิวชี้มือซ้ายขึ้นมา</p> <p>ทำท่าเลข 1 จากนั้นให้มือทั้ง</p> <p>สองข้างแตะกัน แล้วมือขวาชู</p> <p>นิ้วชี้และนิ้วกลางทำท่าเลข 2</p> <p>ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ผู้เรียน ทำท่าตามครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลิลานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>จากนั้นท่าชุดดังกล่าว</p> <p>ผู้วิจัยให้ผู้แสดงทำท่าซ้ำ</p> <p>เพิ่มอีก 3 ครั้ง</p> <p>ตัวอย่างเช่น ชุนิวชี้มือขวา</p> <p>ขึ้นมาทำท่าเลข 2 จากนั้น</p> <p>ให้ชุนิวชี้มือซ้ายขึ้นมา</p> <p>ทำท่าเลข 2 จากนั้นให้มือ</p> <p>ทั้งสองข้างแตะกัน แล้วมือ</p> <p>ขวาชูนิ้วชี้นิ้วกลาง นิ้วนาง</p> <p>และนิ้วก้อยทำท่าเลข 4</p> <p>ชุนิวชี้มือขวาขึ้นมาทำท่า</p> <p>เลข 2 จากนั้นให้ชุนิวชี้มือ</p> <p>ซ้ายขึ้นมาทำท่าเลข 2</p> <p>จากนั้นให้มือทั้งสองข้าง</p> <p>แตะกัน แล้วมือขวาชูนิ้วชี้</p> <p>นิ้วกลาง นิ้วนางและ</p> <p>นิ้วก้อยทำท่าเลข 4</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ได้ทำท่าทางที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึง การให้ผู้เรียนได้</p> <p>ทดลองทำวิธีการที่ครูผู้สอนได้</p> <p>สอน จากนั้นผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน จึงได้ทำ</p> <p>ท่าทางที่แสดงถึง ความไม่</p> <p>เข้าใจวิธีการเรียนแบบดังกล่าว</p> <p>ต่อมาผู้แสดงที่ได้รับบทบาท</p> <p>เป็นครูผู้สอน ได้ทำท่าทางที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึง การถามความ</p> <p>เข้าใจของผู้เรียนว่า เรียน</p> <p>วิธีการดังกล่าว ช่วยให้เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียนหรือไม่? โดยผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>จึงได้ทำท่าทาง ที่สื่อความ</p> <p>หมายถึงความไม่เข้าใจ</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ศิลปะการละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ลุกขึ้นยืน บริเวณด้านหน้าเก้าอี้</p> <p>ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน นั่งบนเก้าอี้ ต่อมา ผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าไหว้สวัสดี เพื่อสื่อถึงการ</p> <p>แสดงความเคารพต่อผู้อาวุโส</p> <p>โดยยืนตัวตรงหันไปหาผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน</p> <p>จากนั้นค่อยกลับมายืนตัวตรง</p> <p>หันตรงไปทางด้านซ้าย และ</p> <p>เดินไปทางด้านซ้าย เพื่อออก</p> <p>จากพื้นที่การแสดง ใน</p> <p>ขณะเดียวกันผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นครูผู้สอน นั่งตัว</p> <p>ตรง ทำท่าพนมมือ พร้อมกับ</p> <p>พยักหน้ารับไหว้จากผู้เรียน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผู้เรียนไม่</p> <p>เข้าใจใน</p> <p>เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าทางที่แสดงถึง</p> <p>ความเครียด โดยให้มือทั้งสอง</p> <p>ข้างจับบริเวณด้านข้างของ</p> <p>ศีรษะ พร้อมกับก้มตัวลงมา</p> <p>ทางด้านหน้า เพื่อสื่อความ</p> <p>หมายถึงความเครียดที่ผู้เรียน</p> <p>ไม่เข้าใจเนื้อหาที่ครูผู้สอน</p> <p>พยายามหาวิธีการสอนใน</p> <p>รูปแบบต่าง ๆ</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ลุกขึ้นยืนและเดินไป</p> <p>ทางด้านขวา เพื่อเก็บสมุดโน้ต</p> <p>ของผู้เรียน จากเก้าอี้ตัวที่ตั้งอยู่</p> <p>ทางด้านขวาสุด มาถึงเก้าอี้ตัว</p> <p>ที่อยู่ทางด้านซ้ายสุด</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผู้เรียนไม่ เข้าใจใน เนื้อหาที่เรียน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น ครูผู้สอน เดินมาวางสมุดโน้ต ของผู้เรียนที่เก็บมา ไว้บริเวณ ชั้นวางของ ต่อมาให้ผู้แสดง ทำท่าถอนหายใจ โดยการยื่น เท้าชิด หายใจเข้าลึก ๆ พร้อม กับหายใจออกยาว ๆ เพื่อสื่อ ความหมายถึงความรู้สึกไม่ดี จากนั้นให้สายศิระชะไปทาง ด้านซ้ายและทางด้านขวา เล็กน้อย มือทั้งสองข้างถือสมุด โน้ต ไว้ด้านหน้าลำตัว จากนั้น เดินไปทางด้านซ้าย เพื่อออก จากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะ การละคร</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เดินเข้ามาบริเวณพื้นที่การ</p> <p>แสดงจากทางด้านซ้าย เป็น</p> <p>แถวตอนลึก เพื่อเข้ามานั่งที่</p> <p>เก้าอี้ ที่ตั้งเป็นแถวหน้า</p> <p>กระดาน อยู่บริเวณตรงกลาง</p> <p>ของพื้นที่การแสดง ที่ผู้วิจัยมี</p> <p>การใช้อุปกรณ์ประกอบการ</p> <p>แสดงที่สื่อความหมายถึง</p> <p>ห้องเรียน จากนั้นผู้แสดงทำ</p> <p>กิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การ</p> <p>รับประทานขนมในห้องเรียน</p> <p>การเล่นโทรศัพท์มือถือและการ</p> <p>นอนหลับ</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินเข้ามาบริเวณ</p> <p>พื้นที่การแสดงจากทางด้าน</p> <p>ซ้าย ไปทางด้านขวาของ</p> <p>พื้นที่การแสดง พร้อมกับมือทั้งสอง</p> <p>ข้างถือสมุดโน้ตอยู่ทางด้าน</p> <p>ซ้าย จากนั้น เมื่อครูผู้สอน</p> <p>ยืนตรงด้านขวาของพื้นที่การ</p> <p>แสดง หันตัวไปทางผู้เรียน</p> <p>เรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอน ทำท่า</p> <p>ปรบมือเรียกผู้เรียนให้หันมา</p> <p>สนใจ แต่ไม่มีผู้เรียนคนใดสนใจ</p> <p>ครูผู้สอนเลย</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่ากระทืบเท้าขวา</p> <p>เพื่อเรียกผู้เรียน หลังจากผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เกิดอาการสะดุ้ง ตกใจ จึง</p> <p>กลับมานั่งหลังตรง หันหน้า</p> <p>มองทางครูผู้สอน และทำท่า</p> <p>ไหว้สวัสดี เพื่อสื่อถึงการแสดง</p> <p>ความเคารพต่อผู้อาวุโส</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p> <p>และศิลปะการละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน</p> <p>จากทางด้านซ้ายไปทางด้าน</p> <p>ขวา โดยใช้จังหวะในการ</p> <p>เคลื่อนไหว 8 จังหวะ จากนั้น</p> <p>ครูผู้สอนเดินจากทางด้านขวา</p> <p>มาทางด้านซ้ายของพื้นที่การ</p> <p>แสดง เพื่อสื่อถึงการสอน ส่วน</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่างงพิศมัยด้วยกัน ว่าหา</p> <p>สมุดโน้ตไม่เจอ เพื่อสื่อความ</p> <p>หมายถึงการไม่ตั้งใจเรียน</p>	<p>การออกแบบบลีลล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) ลี ล ล</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายเชิงสัญลักษณ์</p> <p>และศิลปะการละคร</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ในขณะที่ ผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นครูผู้สอน กำลังทำการสอน</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>วิ่งมาหาคุณครู พร้อมกับทำท่า</p> <p>ไหว้ เพื่อขออนุญาตครูผู้สอน</p> <p>ไปหยิบสมุดโน้ตที่วางไว้อยู่บน</p> <p>ชั้นวางของ จากนั้นผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็น ครูผู้สอน จึง</p> <p>อนุญาตให้ผู้เรียน ไปหยิบสมุด</p> <p>โน้ต แต่อนุญาตด้วยอารมณ์ที่</p> <p>หงุดหงิด ผ่านท่าปัดมือขวาไป</p> <p>ทางด้านหน้าลำตัว</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดาน</p> <p>จากทางด้านซ้ายไปทางด้าน</p> <p>ขวา โดยใช้จังหวะในการ</p> <p>เคลื่อนไหว 8 จังหวะ จากนั้น</p> <p>ครูผู้สอนเดินจากทางด้านขวา</p> <p>มาทางด้านซ้ายของพื้นที่การ</p> <p>แสดง เพื่อสื่อถึงการสอน ส่วน</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่างงพิศมัยด้วยกัน ว่าหา</p> <p>สมุดโน้ตไม่เจอ เพื่อสื่อความ</p> <p>หมายถึง การไม่ตั้งใจเรียน</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่าลบกระดาน</p> <p>จากทางด้านซ้ายไปทางด้าน</p> <p>ขวา ขณะที่ผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียนทำท่าทาง ที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึงความขี้ใจ</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ในขณะที่ ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทำท่าทาง ที่สื่อความหมายถึงความข้องใจว่า เพราะเหตุครูผู้สอนถึงลบกะดาน ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน จึงทำท่าทางที่สื่อความหมายถึง ไม่สนใจ โดยการยกแขนทั้งสองขึ้นมาทางตั้งฉากด้านข้างลำตัว หันตัวไปทางผู้เรียน จากนั้นจึงเดินไปทางด้านซ้าย เพื่อไปหยิบหนังสือที่วางอยู่ที่ชั้นวางของ</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน หยิบหนังสือเรียน</p> <p>ขึ้นมา แล้วเดินไปหาผู้แสดงที่</p> <p>รับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่นั่งอยู่</p> <p>ทางด้านซ้ายสุด ต่อมา</p> <p>ครูผู้สอนเดินแจกหนังสือเรียน</p> <p>โดยเริ่มจากโยนหนังสือเรียนลง</p> <p>พื้นให้กับผู้แสดงที่รับบทบาท</p> <p>เป็นผู้เรียน ที่ยืนอยู่ทางด้าน</p> <p>ซ้ายไปที่ละคน จนกระทั่งถึงผู้</p> <p>แสดงรับบทบาทเป็นผู้เรียน ที่</p> <p>ยืนอยู่ทางด้านขวา ส่วนผู้แสดง</p> <p>ที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อ</p> <p>เห็นครูผู้สอนโยนหนังสือเรียน</p> <p>จึงได้แสดงลีลาท่าทางที่สื่อ</p> <p>ความหมายถึง ความตกใจ</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน เดินกลับมาบริเวณ</p> <p>ทางด้านมุมขวาด้านหน้าของ</p> <p>พื้นที่การแสดง จากนั้น</p> <p>ครูผู้สอนได้สั่งงานให้ผู้เรียนทำ</p> <p>ในชั้นเรียน ผ่านลีลาละครใบ้</p> <p>(Mime) ในท่าทางมือขวาชี้</p> <p>นิ้วชี้ไปที่ผู้เรียน ท่าเขียน</p> <p>หนังสือ ท่ามือทั้งสองข้างแตะ</p> <p>บริเวณหน้าอกและท่ามือขวาชี้</p> <p>นิ้วชี้ที่พื้น ส่วนผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน นั่งหลังตรง</p> <p>หันหน้าไปทางครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบบลีลานา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ศิลปะการละคร</p> <p>เพื่อสื่อเรื่องราวที่ว่า “ให้</p> <p>ผู้เรียนทุกคน สรุบนี้อา</p> <p>ในหนังสือให้ไว้ แล้วนำมา</p> <p>ส่งให้ครูผู้สอนในช่วงท้าย</p> <p>ชั่วโมงเรียนวันนี้”</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็น</p> <p>ครูผู้สอน ทำท่านั่งไขว่ห้างบน</p> <p>เก้าอี้บาร์สีดำ พร้อมกับทำท่า</p> <p>อ่านหนังสือ โดยไม่สนใจมอง</p> <p>ผู้เรียนที่กำลังทำภาระงานที่</p> <p>ครูผู้สอนได้มอบหมายให้ ส่วน</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เปลี่ยนอิริยาบถการทำงาน</p> <p>โดยลงมาทำท่านอนและทำนั่ง</p> <p>กับพื้น</p>  <p>เมื่อถึงช่วงหมดชั่วโมงเรียน ผู้</p> <p>แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เดินมาต่อแถวส่งงานที่</p> <p>ครูผู้สอนได้มอบหมายไว้ โดย</p> <p>ต่อแถวต่อนลิค หันตัวไปทาง</p> <p>ด้านขวา เพื่อหันหน้ามาหา</p> <p>ครูผู้สอน มือทั้งสองข้างถือสมุด</p> <p>โน้ตไว้ด้านหน้าลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ในขณะที่ผู้เรียนได้ส่งงานที่ ได้รับมอบหมายให้ครูผู้สอน ผู้ แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำทำอ่านหนังสือ เพื่อสื่อความ หมายถึงการตรวจงานของ ผู้เรียน จากนั้นครูผู้สอนจึง แสดงลีลาท่าทาง ที่สื่อความ หมายถึงพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสมของครูผู้สอน ได้แก่ การตำหนอ ต่อว่า การปาสิ่งของ ใส่ผู้เรียน การโยนสมุดโน้ตของ ผู้เรียนไปที่อื่น และการทำร้าย ร่างกาย ด้วยอารมณ์ที่ไม่โห</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(พฤติกรรมไม่</p> <p>พึงประสงค์</p> <p>ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน</p> <p>ลุกขึ้นยืนจากเก้าอี้ จากนั้นผู้</p> <p>แสดงทำท่าที่สื่อความหมายถึง</p> <p>การดูดำ ต่อว่า ผ่านการที่ผู้</p> <p>แสดงชี้นิ้วชี้ข้างขวาไปทางด้าน</p> <p>หน้าหาผู้เรียน เมื่อผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นครูผู้สอน เดินมาถึง</p> <p>ชั้นวางของ จึงได้ผลักชั้นวาง</p> <p>ของลงกับพื้น ที่สื่อความ</p> <p>หมายถึงอารมณ์โมโหของ</p> <p>ครูผู้สอน จากนั้นเดินออกไป</p> <p>ทางด้านซ้าย เพื่อออกจาก</p> <p>พื้นที่แสดง ส่วนผู้แสดงที่รับ</p> <p>บทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่างั่ง</p> <p>หลังตรง หน้าหันมองไปตาม</p> <p>ครูผู้สอน</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และศิลปะ</p> <p>การละคร</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (พฤติกรรมไม่ พึงประสงค์ ของครูผู้สอน)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน แสดงอาการที่สื่อความ หมายถึง ความเสียใจ ความเครียด ที่ถูกครูผู้สอน กระทำใส่ จนเกิดความรู้สึกไม่ อยากเรียนกับครูผู้สอนคนนี้ จากนั้นผู้แสดงหันไปทางซ้าย พร้อมกับเดินออกจากไปทาง ด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผลกระทบที่ ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้ หันตัวตรงหาผู้ชม เรียงเป็นแถวตรงหน้ากระดาน บริเวณตรงกลางของพื้นที่ของ การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลาการเคลื่อนไหว ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก</p> <p>เครียด โดยการยกแขนทั้งสอง</p> <p>ข้างขึ้นมาทางด้านหน้า จากนั้น</p> <p>ให้มือทั้งสองข้างลูบศีรษะ ผ่าน</p> <p>มาทางด้านหลังศีรษะ คอ</p> <p>หัวไหล่ทั้งสองข้างและลงมา</p> <p>ทางด้านข้างลำตัว</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าอ่านหนังสือ โดยพลิก</p> <p>หน้าหนังสือ ในท่าทางที่ดู</p> <p>แข็งแรง แสดงถึงความ</p> <p>หงุดหงิด กระทำด้วยความไม่</p> <p>เต็มใจ</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และการใช้</p> <p>บลิลานาฏยศิลป์ในการ</p> <p>สื่อสารความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดย</p> <p>ใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement)และการใช้</p> <p>บลิลานาฏยศิลป์ในการ</p> <p>สื่อสารความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าหน้าหนังสือเคาะศีรษะ โดยให้ผู้แสดงทำท่าเปิดสมุด โน้ตแล้วนำมาวางไว้บนศีรษะ มือทั้งสองข้างจับบริเวณขอบสมุดโน้ต จากนั้นค่อยนำสมุดโน้ตเคาะศีรษะ เพื่อสื่อความหมายความเครียดที่เกิดระหว่างการเรียนหนังสือ จากนั้นผู้แสดงทำท่าปิดหนังสือ โดยให้มือทั้งสองข้างประกบกันในระดับหน้าอก จากนั้นให้มือขวา ทำท่าโยนหนังสือออกไป ในทิศทางต่าง ๆ</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้บลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อสารความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าหายใจเข้า หายใจออกลึก ๆ เพื่อสื่อความหมายถึง ความพยายามที่จะผ่อนคลาย ความเครียดของตนเอง จากนั้นอารมณ์ของผู้แสดงก็ กลับมาหดหู่ใจ ผ่านการทำ ท่าทางเหวี่ยงแขนขวาและแขน ซ้ายไปทางด้านหลัง</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าลุกขึ้นยืน จากนั้นหันตัว ไปด้านหลัง พร้อมกับผลักเก้าอี้ ไปทางด้านหลัง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และบลิลา นาฏยศิลป์ในการสื่อสาร ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบโดยการใช้การ เคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ามวดหัวไหล่ทางด้านซ้าย และหัวไหล่ทางด้านขวา ยืดแขนข้างซ้ายและแขนข้างขวา ไปทางด้านข้างและยืดขาขวา และขาซ้ายไปทางด้านข้าง เป็นการแสดงอากัปกริยาแสดงถึงการยืดเส้น ยืดสายหลังจากที่ นั่งเรียนหนังสือ เป็นระยะเวลา นาน</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้บลิลานาฏยศิลป์ในการสื่อสารความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผลกระทบที่ ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินไปในทิศทางโดยรอบพื้นที่ การแสดง ด้วยลีลาการ เคลื่อนไหวที่ช้า ซึ่งเป็น ผลกระทบทางด้านสุขภาพกาย ที่เกิดขึ้นจากภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เมื่อเดินถึงตำแหน่งของตนเอง ให้ก้มพร้อมกับย่อหัวเข้าทั้ง สองข้างลงมา จากนั้นให้ทำท่า แพลงก์ (Planking) เก็บขาทั้ง สองข้างงอเข้ามาอยู่ใต้ลำตัว พร้อมกับก้มตัวลงมาด้านหน้า</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ ร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหว ในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและ ผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham)</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผลกระทบที่ ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าที่นั่งบนส้นเท้า โดยหันตัวไปในทิศทางที่แตกต่างกัน จากนั้นให้ยกมือทั้งสองข้างขึ้น มาบริเวณปาก พร้อมกับกระดิกนิ้ว เพื่อสื่อความหมายถึง หิวข้าว จากนั้นให้ก้มตัวลงแล้วค่อยดันตัวขึ้น โดยเริ่มจากศีรษะขึ้นมาก่อน ตามด้วยคอ หน้าอกและเอว ให้กลับมาตัวตรง เพื่อสื่อความหมายถึงการดมอาหาร</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ ร ู ว ม ส ม ั ย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหว ในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและ ผ่อนคลาย (Contraction and release) ของ มาธา เกรแฮม (Martha Graham) และ บลิลา นาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

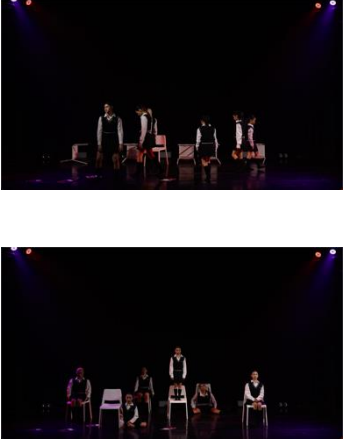

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผลกระทบที่ ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าเอื้อมมือซ้ายมาทางด้าน หน้าลำตัว พร้อมกับโน้มตัวมา ทางด้านหน้า เพื่อสื่อความ หมายถึงความต้องการที่จะ รับประทานอาหารที่วางไว้อยู่ ตรงหน้า จากนั้นผู้แสดงหันตัว ไปทางด้านหลัง ไปในทิศทางที่ ผู้แสดงโยนหนังสือ เพื่อสื่อ ความหมายถึง ความกังวลเรื่อง การบ้านที่ทำไม่เสร็จหรือการ อ่านหนังสือสอบไม่ทัน</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ใน การสื่อสารความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าเหยียบอาหารเข้ามา</p> <p>รับประทาน โดยให้ผู้แสดงยึด</p> <p>แขนทั้งสองตรงมาทาง</p> <p>ด้านหน้า พร้อมกับให้ผู้แสดง</p> <p>ก้มตัวลงแล้วค่อยดันตัวขึ้น โดย</p> <p>เริ่มจากให้ศีรษะขึ้นมาตามด้วย</p> <p>คอ หน้าอกและเอว ให้กลับมา</p> <p>ตัวตรง เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>การกิน จบลงด้วยผู้แสดง ยึด</p> <p>แขนทั้งสองข้างไปทางด้านหน้า</p> <p>ลำตัว เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>ความไม่ยอมรับประทาน</p> <p>อาหาร</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ</p> <p>ร่วมสมัย</p> <p>(Contemporary dance)</p> <p>ในเทคนิคการเคลื่อนไหว</p> <p>ในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและ</p> <p>ผ่อนคลาย (Contraction</p> <p>and release) ของ มาธา</p> <p>เกรแฮม (Martha</p> <p>Graham) เทคนิคการ</p> <p>เคลื่อนไหวแบบต้นสด</p> <p>(Improvisation) และบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่า นอน ขด ตัว ไป ทาง</p> <p>ด้านขวา จากนั้นให้หมุนตัวไป</p> <p>ทางทิศทวนเข็มนาฬิกา เพื่อสื่อ</p> <p>ความหมายถึง อาการปวดท้อง</p> <p>จากการรับประทานอาหารไม่</p> <p>เป็นเวลา</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่า นอน เอน ตัว ไป ทาง</p> <p>ด้านขวา จากนั้นให้มือทั้งสอง</p> <p>ข้างดันตัวขึ้นไปทางขวา แล้ว</p> <p>กลับมาเอนตัวนอนไปทางด้าน</p> <p>ขวา เพื่อสื่อความหมายถึง การ</p> <p>นอนหลับพักผ่อนไม่เพียงพอ</p>	<p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีสานาฏยศิลป์ใน</p> <p>การสื่อความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p> <p>การ ออก แบบ บ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ</p> <p>ร ู ่ว ม ส มั ย</p> <p>(Contemporary dance)</p> <p>ในเทคนิคการล้มลงสู่พื้น</p> <p>และการพยุงตัวขึ้น (Fall</p> <p>and recovery) ข อ ง</p> <p>ดอริส ฮัมเฟรย์ (Doris</p> <p>Humphrey) แ ล ะ ลี ล า</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ค ว า ม ห ม า ย ใน เชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>เดินเคลื่อนที่ไปโดยรอบพื้นที่</p> <p>การแสดง ด้วยการเคลื่อนไหว</p> <p>ที่ซ้ำ จนกระทั่งผู้แสดงเดินมา</p> <p>เจอเพื่อนของตนเอง เกิด</p> <p>อาการตกใจ จากนั้นให้ผู้แสดง</p> <p>นั่งลงกับพื้น โดดตัวไปทาง</p> <p>ด้านหลัง จบนั่งท่ากอดหัวเข้า</p> <p>พร้อมกับก้มศีรษะลงไปที่หัว</p> <p>เข้า เพื่อสื่อความหมายถึง</p> <p>อาการตกใจเมื่อพบกับคน</p> <p>แปลกหน้า</p>	<p>การออกแบบบลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้การเคลื่อนไหวใน</p> <p>ชีวิตประจำวัน (Everyday</p> <p>movement) และ บลีล</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ</p> <p>ภาวะการ</p> <p>เรียนรู้ถดถอย</p> <p>(ผลกระทบที่</p> <p>ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน</p> <p>ทำท่าหนึ่งบนส้นเท้า หันตัวเข้า</p> <p>หากัน จากนั้นค่อยยืดแขนตรง</p> <p>มาด้านหน้า จากนั้นให้รีบงอ</p> <p>แขนเก็บเข้ามาทันที เพื่อสื่อ</p> <p>ความหมายถึง การไม่กล้า</p> <p>ทักทายผู้อื่น สื่อถึงผลกระทบ</p> <p>ทางด้านการเข้าสังคม จาก</p> <p>ปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	<p>การออกแบบบลิลา</p> <p>นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้</p> <p>ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์</p> <p>โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์</p> <p>รูปแบบร่วมสมัย</p> <p>(Contemporary dance)</p> <p>ในเทคนิคการเคลื่อนไหว</p> <p>ในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและ</p> <p>ผ่อนคลาย (Contraction</p> <p>and release) ของมาธา</p> <p>เกรแฮม (Martha</p> <p>Graham) และ ลีลา</p> <p>นาฏยศิลป์ในการสื่อ</p> <p>ความหมายในเชิง</p> <p>สัญลักษณ์</p>




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 3</p> <p>ผลกระทบของ ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย (ผลกระทบที่ ต้องเผชิญ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเคลื่อนที่ไปโดนรอบพื้นที่ ของการแสดงด้วยการเดินรอบ พื้นที่ของการแสดงซ้ำ ๆ จนกระทั่งผู้แสดงทำท่านั่งบน เก้าอี้ ทำนั่งบนพื้นและทำยืน บนเก้าอี้ ที่ผู้วิจัยใช้ในการ ออกแบบพื้นที่การแสดง จากนั้นไฟที่ปรากฏบนพื้นที่ การแสดงดับลง</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
<p>องค์ที่ 4</p> <p>บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านั่งบนเก้าอี้ ทำนั่งบนพื้น และทำยืนบนเก้าอี้ ที่ผู้วิจัยใช้ ในการออกแบบพื้นที่การแสดง</p>	




บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ายืนก้มตัวบนเก้าอี้ นั่งก้มตัวลงและเอนตัวลงไปนอนตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ต่ำกว่า” และกลับมายืนตัวตรงและนั่งตัวตรงตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “Learning Loss ที่หายไป”</p>	<p>การออกแบบแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

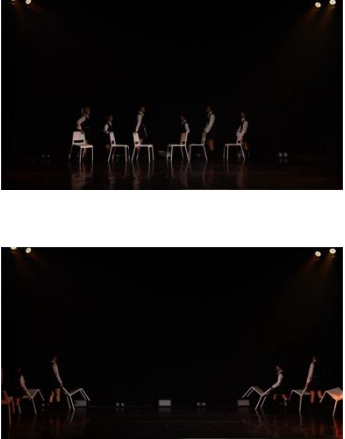
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนค่อย ๆ เลื้อยตัวลงไปนอนกับพื้น ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ล่อย ๆ มาเรียน” จากนั้นให้ผู้แสดงนอนกิ้งตัวไปทางด้านขวา โดยให้งอหัวเข้า งอแขนทั้งสองข้างเก็บเข้ามาบริเวณตรงกลางลำตัว แล้วกลับมา นั่งบนเก้าอี้ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ไม่ยากไปโรงเรียนแล้ว”</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) ในเทคนิคการเคลื่อนไหวในท่าเกร็งกล้ามเนื้อและผ่อนคลาย (Contraction and release) ของมาธาเกรแฮม (Martha Graham) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องค์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งหลังตรง หันไปในทิศทางหา ผู้ชม และมีผู้แสดงคนหนึ่งที่หัน แตกต่างจากผู้แสดงอื่น โดยหัน ไปทางด้านขวา เพื่อสื่อความ หมายถึง ความผิดพลาด อัน เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึง ความถดถอย พร้อมกับทำท่า เข้มนาฬิกา โดยให้แขนซ้ายชู ขึ้นด้านบน แขนขวาให้ปลาย นิ้วชี้ลงด้านล่าง จากนั้นยก แขนขวาขึ้นมาด้านข้างลำตัว และมือทั้งสองข้างประกบกัน เหนือศีรษะ ตามเสียงของข่าว ที่กล่าวคำว่า “ จะใช้เวลาใน การปรับตัวนานกว่าเดิม”</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ใน การสื่อความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>

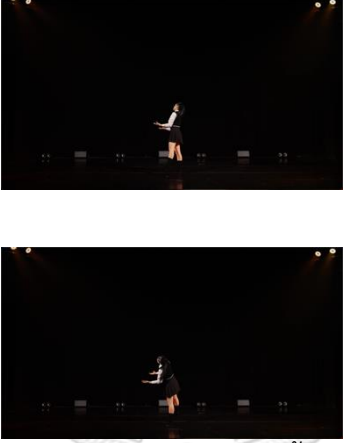
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนนั่งหลังตรงพร้อมกับเอนตัวไปทางด้านหลัง โดยให้แขนขวาเปิดออกทางด้านข้างลำตัว ศีรษะหันมองไปทางด้านหลัง ตามทิศทางของมือ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ระยะยาว”</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนชูแขนขวาขึ้นไปทางด้านบน จากนั้นให้ลดแขนขวาลงมาที่พื้นอย่างรวดเร็ว พร้อมกับก้มตัวไปทางด้านหน้า ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ทักษะลดลง”</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ขึ้นไปยืนบนเก้าอี้ ตามเสียง ของข่าวที่กล่าวคำว่า “ต่อ ยอด”</p>   <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ค่อยก้าวขาลงมาที่พื้น พร้อม กับเคลื่อนตัวไปทางด้านหลัง โดยให้ขาทั้งสองข้างตรงมาทาง ด้านหน้าลำตัว แขนทั้งสองข้าง อยู่ทางด้านข้างลำตัว จากนั้น ค่อยลุกขึ้นยืนตรง ตามเสียง ของข่าวคำว่า “ไม่สนุก”</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ใน การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการสื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>

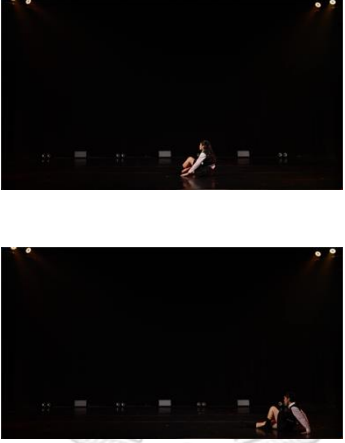
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนเดินมายืนตัวตรงหันมาทางผู้ชม ทางด้านหลังเก้าอี้ จากนั้นให้ก้มตัวลงบนพนักพิงเก้าอี้ ตามเสียงของข่าวที่กล่าวคำว่า “ก็ได้แค่นี้”</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนยืนตัวตรงตามเสียงของข่าวที่กล่าวว่า “เห็นเหตุการณ์” จนกระทั่งเสียงข่าวจบลง จึงเคลื่อนเก้าอี้ถอยหลังไปทางด้านหลังของพื้นที่แสดง ตอนจบผู้แสดงยืนตรงแถวหน้ากระดาน</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์ในการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

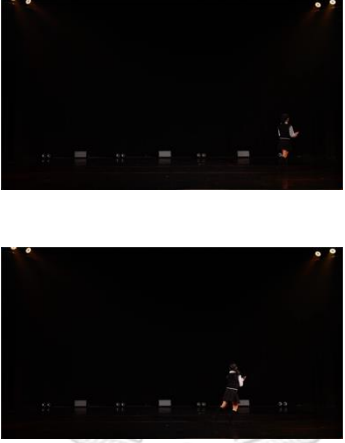
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>องก์ที่ 4 บทสรุป (เกริ่นนำ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตัวตรงหันหน้าเข้าหากัน โดยแบ่งผู้แสดงที่ยืนอยู่ทางฝั่ง ซ้าย ให้หันไปทางฝั่งขวา จำนวน 3 คนและผู้แสดงที่ยืน อยู่ทางฝั่งขวา ให้หันไปทางฝั่ง ซ้าย จำนวน 3 คน จากนั้นเดิน ถอยหลังออกจากพื้นที่การ แสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลิลานาฏยศิลป์ใน การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

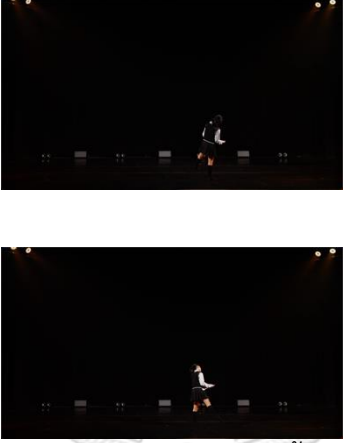
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนเดินถอยหลังออกมาทางด้านมุมซ้ายด้านบน พร้อมกับทำท่าอ่านหนังสือ โดยให้แขนทั้งสองข้างงอตั้งฉากด้านหน้าลำตัว ยกแขนทั้งสองข้างขึ้นมาตั้งฉากระดับเดียวกับใบหน้า</p>  <p>จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำมือทั้งสองข้างไขว้กัน เป็นเครื่องหมายกากบาท พร้อมกับศีรษะหันไปทางด้านขวาและกลับมาหน้าตรง 2 ครั้ง เดินทางโดยการเดินทางกระโดดถอยหลังมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง สื่อความหมายถึง ความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่อ่าน</p>	การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์

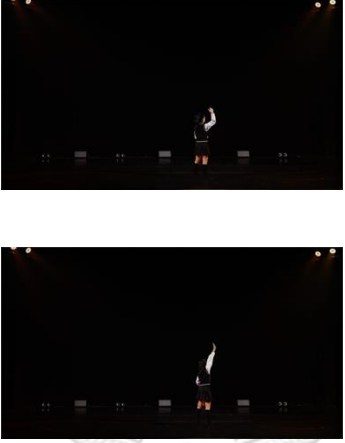
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>เมื่อถึงบริเวณตรงกลางพื้นที่ การแสดงให้ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นผู้เรียนยืนตรงทำ ขนาน ความกว้างเท่ากับช่วง ส ะ โ พ ก (2nd parallel position) พร้อมกับเอนตัวไป ทางด้านขวาและด้านซ้าย มือ ทั้งสองข้างทำท่าตั้งฉากบริเวณ ด้านหน้าลำตัว จากนั้นค่อย กลับมายืนตัวตรง สื่อความ หมายถึง ความมีนิงง</p>	การออกแบบบลีล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลนาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์

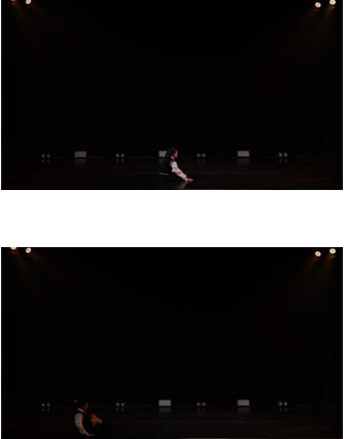
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรงเท้าขนาน ความกว้างเท่ากับช่วงสะโพก (2nd parallel position) โดยให้แขนซ้ายงอตั้งฉากทางด้านหน้าลำตัว มือขวาค่อย ๆ ใต้ขึ้นไปทางด้านบน จากนั้นให้หักข้อมือตั้งฉาก เพื่อสื่อถึงองค์ความรู้ที่ได้เรียนมา เมื่อผู้แสดงได้มือแล้วแขนขวาอยู่ในท่าเหยียดตรง ให้ผู้แสดงทำท่าเขย่งปลายเท้า พร้อมกับชูแขนขวาขึ้นด้านบนเหนือศีรษะ แขนซ้ายอยู่ทางด้านข้างลำตัว เพื่อสื่อความหมายถึง องค์ความรู้ที่ได้เรียนสั่งสมมาเป็นจำนวนมาก</p>	การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งลง สื่อความหมายถึง ความรู้ ที่ได้สั่งสมมา หายไปหมด พร้อมกับเคลื่อนตัวไปทาง ด้านหลัง จากนั้นค่อยเคลื่อนที่ ถอยหลังไปทางมุมขวา จนกระทั่งออกจากพื้นที่การ แสดง เพื่อสื่อความหมายถึง ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>	การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนเดินถอยหลังออกมาทางด้านมุมขวาด้านบน พร้อมกับทำท่าอ่านหนังสือ โดยให้แขนทั้งสองข้างงอตั้งฉากด้านหน้าลำตัว ยกแขนทั้งสองข้างขึ้นมาตั้งฉากระดับเดียวกับใบหน้า จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำมือทั้งสองข้างไขว้กันเป็นเครื่องหมายกากบาท พร้อมกับศีรษะหันไปทางด้านขวาและกลับมาหน้าตรง 2 ครั้ง เดินทางโดยการเดินทางกระโดดถอยหลังมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง สื่อความหมายถึง ความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่อ่าน</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 2 ทำท่าทางเช่นเดียวกันกับผู้แสดงคนที่ 1 แต่ว่าเริ่มทางด้านมุมขวาล่างของพื้นที่แสดง</p> <p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีสลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>เมื่อถึงบริเวณตรงกลางพื้นที่ การแสดงให้ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นผู้เรียนยืนตรงทำ ขนาน ความกว้างเท่ากับช่วง สะโพก (2nd parallel position) พร้อมกับเอนตัวไป ทางด้านขวาและด้านซ้าย มือ ทั้งสองข้างทำท่าตั้งฉากบริเวณ ด้านหน้าลำตัว จากนั้นค่อย กลับมายืนตัวตรง สื่อความ หมายถึง ความมีนิงง</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 2 ทำท่าทาง เช่นเดียวกันกับผู้แสดงคน ที่ 1 แต่ว่าเริ่มทางด้านมุม ขวาล่างของพื้นที่แสดง</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลิลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p>

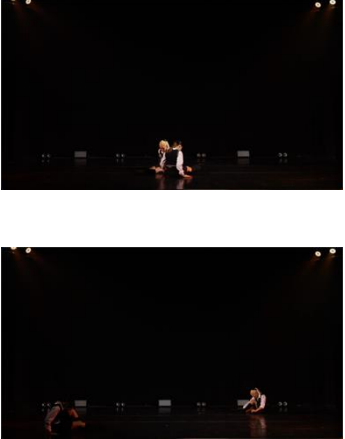
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรงเท้าขนาน ความกว้างเท่ากับช่วงสะโพก (2nd parallel position) โดยให้แขนซ้ายอยู่ตั้งฉากทางด้านหน้าลำตัว มือขวาค่อย ๆ ใต้ขึ้นไปทางด้านบน จากนั้นให้หักข้อมือตั้งฉาก เพื่อสื่อถึงองค์ความรู้ที่ได้เรียนมา เมื่อผู้แสดง ใต้มือแล้วแขนขวาอยู่ในท่าเหยียดตรง ให้ผู้แสดงทำท่าเขย่งปลายเท้า พร้อมกับชูแขนขวาขึ้นด้านบนเหนือศีรษะ แขนซ้ายอยู่ทางด้านข้างลำตัว เพื่อสื่อความหมายถึง องค์ความรู้ที่ได้เรียนสั่งสมมาเป็นจำนวนมาก</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 2 ทำท่าทางเช่นเดียวกันกับผู้แสดงคนที่ 1 แต่ว่าเริ่มทางด้านมุมขวาของพื้นที่แสดง</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งลง สื่อความหมายถึง ความรู้ ที่ได้สั่งสมมา หายไปหมด พร้อมกับเคลื่อนตัวไปทาง ด้านหลัง จากนั้นค่อยเคลื่อนที่ ถอยหลังไปทางมุมซ้าย จนกระทั่งออกจากพื้นที่การ แสดง เพื่อสื่อความหมายถึง ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ ถดถอย</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 2 ทำท่าทาง เช่นเดียวกันกับผู้แสดงคน ที่ 1 แต่ว่าเริ่มทางด้านมุม ขวาล่างของพื้นที่แสดง</p> <p>การออกแบบบลีล นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลนาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลนาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p>

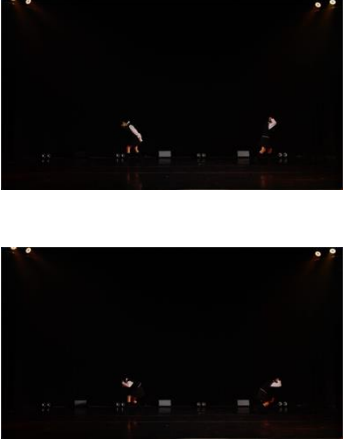
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคน จะยืนอยู่คนละฝั่ง โดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะยืนทาง มุมซ้ายด้านหน้าของพื้นที่แสดง ส่วนผู้แสดงอีกหนึ่งคน จะยืน ทางมุมขวาด้านหลังของพื้นที่ แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงทั้งสอง คนเดินถอยหลัง มาบริเวณตรง กลางของพื้นที่การแสดง พร้อม กับทำท่าอ่านหนังสือ โดยให้ แขนทั้งสองข้างงอตั้งฉาก ด้านหน้าลำตัว ยกแขนทั้งสอง ข้างขึ้นมาตั้งฉากระดับเดียวกับ ไบหน้า จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับ บทบาทเป็นผู้เรียน ทำมือทั้งสองข้างไขว้กันเป็นเครื่องหมาย กากบาท พร้อมกับศีรษะหันไป ทางด้านขวาและกลับมา หน้าตรง 2 ครั้ง เดินทางโดยการ เดินทางกระโดดถอยหลังวน ถอยหลังเป็นวงกลมทิศทาง ตามเข็มนาฬิกา 1 รอบ บริเวณตรง กลางของพื้นที่การแสดง สื่อความหมายถึงถึง ความไม่ เข้าใจในเนื้อหาที่อ่าน</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 3 และ 4 ทำท่าทางเช่นเดียวกันกับผู้แสดงคนที่ 1 แต่ว่าเริ่มทาง มุมซ้ายด้านหน้าและทาง มุมขวาด้านหลังของพื้นที่ แสดง</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลิลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p> <p>ท่ามือทั้งสองข้างไขว้กัน เป็นเครื่องหมายกากบาท พร้อมกับศีรษะหันไป ทางด้านขวาและกลับมา หน้าตรง 2 ครั้ง เดินทาง โดยการเดินทางกระโดด ถอยหลังวนถอยหลังเป็น วงกลมทิศทางตามเข็มนาฬิกา 1 รอบ บริเวณตรง กลางของพื้นที่การแสดง สื่อความหมายถึงถึง ความไม่ เข้าใจในเนื้อหาที่อ่าน</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ภาวะการ เรียนรู้ถดถอย)	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรงเท้าขนาน ความกว้าง เท่ากับช่วงสะโพก (2nd parallel position) พร้อมกับ เอนตัวไปทางด้านขวาและ ด้านซ้าย มือทั้งสองข้างทำท่า ตั้งฉากบริเวณด้านหน้าลำตัว จากนั้นค่อยกลับมายืนตัวตรง โดยที่ผู้แสดงคนหนึ่งจะยืนหัน มาทางผู้ชม ส่วนผู้แสดงอีกคน หนึ่งจะยืนหันหลังให้ผู้ชม สื่อ ความหมายถึง ความมีนง</p>	การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรงเท้าขนาน ความกว้างเท่ากับช่วงสะโพก (2nd parallel position) โดยให้แขนซ้ายงอตั้งฉากทางด้านหน้าลำตัว มือขวาค่อย ๆ ใต้ขึ้นไปทางด้านบน จากนั้นให้หักข้อมือตั้งฉาก เพื่อสื่อถึงองค์ความรู้ที่ได้เรียนมา เมื่อผู้แสดงได้มือแล้วแขนขวาอยู่ในท่าเหยียดตรง ให้ผู้แสดงทำท่าเขย่งปลายเท้า พร้อมกับชูแขนขวาขึ้นด้านบนเหนือศีรษะ แขนซ้ายอยู่ทางด้านข้างลำตัว เพื่อสื่อความหมายถึง องค์ความรู้ที่ได้เรียนสั่งสมมาเป็นจำนวนมาก</p>	การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์


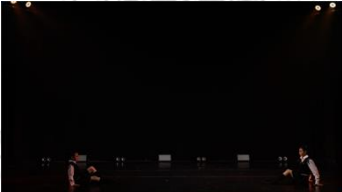
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งลงกับพื้น สื่อความหมายถึง ความรู้ที่ได้สั่งสมมา หายไป หมด พร้อมกับเคลื่อนตัวไป ทางด้านหลัง คนละฝั่งโดยผู้ สองคนหนึ่ง จะเคลื่อนตัวถอย หลังไป ทางด้านมุมขวา ด้านหน้า ส่วนผู้แสดงอีกคน หนึ่ง จะเคลื่อนตัวไปทางมุม ขวาด้านหลัง จากนั้นค่อย เคลื่อนที่ถอยหลังออกไปคนละ มุม จนกระทั่งออกจากพื้นที่ การแสดง เพื่อสื่อความ หมายถึง ผู้เรียนเกิดภาวะการ เรียนรู้ถดถอย</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีสลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p> <p>ผู้แสดงคนที่ 3 และ 4 ตอนเคลื่อนที่ถอยหลังออก จากพื้นที่การแสดง ให้ผู้ แสดง แต่ละคนออกคนละ ฝั่ง โดยให้ออกทางด้าน มุมซ้ายด้านหน้าและทาง มุมขวาด้านหลังของพื้นที่ แสดง</p>

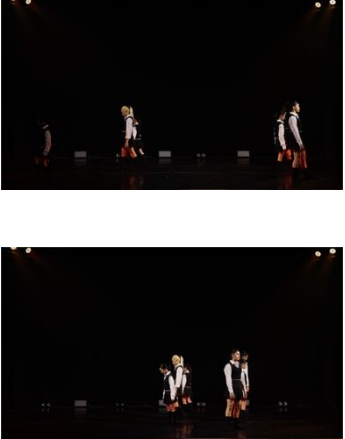
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน เข้ามาริเวณพื้นที่การแสดงคนละฝั่ง โดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะเดินทางออกมาทางด้านซ้าย ส่วนผู้แสดงอีกคนหนึ่งจะเดินทางออกมาทางด้านขวา จากนั้นให้ผู้แสดงทำท่าอ่านหนังสือ โดยให้มือทั้งสองทำท่าปิด-เปิดหนังสือ แขนทั้งสองข้างงอตั้งฉากด้านหน้าลำตัว พร้อมกับศีรษะหันเข้ามาทางด้านในและกลับมาหน้าตรง 2 ครั้ง เดินทางโดยการเดินทางกระโดดถอยหลังมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง</p>	<p>ผู้แสดงคนที่ 5 และ 6 ตอนเคลื่อนที่ถอยหลังเข้ามาในพื้นที่การแสดง ให้ผู้แสดง แต่ละคนออกคนละฝั่ง โดยให้ออกทางด้านซ้ายและทางด้านขวาของพื้นที่แสดง</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้บลิลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคน ค่อย ๆ ย่อตัวลง โดยให้ขาขวาอยู่บริเวณด้านหน้า ส่วนขาซ้ายให้งอหัวเข่าตั้งฉากบริเวณด้านหลัง พร้อมกับให้มือขวา วางไว้บนศีรษะ แล้วกดศีรษะลง เพื่อสื่อความหมายถึง องค์ความรู้ที่ได้เรียนสั่งสมมาเป็นจำนวนมาก ส่วนแขนซ้าย ให้แขนตรงอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว</p>	การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ให้ทำท่าย่อเปิดหัวเข้าทั้งสองข้าง แล้วรวบขามารวมกัน (Chase' turn) โดยผู้แสดงที่อยู่ทางด้านซ้าย ให้ทำท่าดังกล่าวไปทางด้านขวา ส่วนผู้แสดงที่อยู่ทางด้านขวา ให้ทำท่าดังกล่าวไปทางด้านซ้าย โดยให้แขนซ้ายเปิดออกทางด้านข้างลำตัว คว่ำฝ่ามือลง ส่วนแขนขวาให้เปิดแขนออกไปทางด้านข้าง จากนั้นยกแขนขึ้นมาโดยให้มือขวาวางไว้บนศีรษะ จบยีนหันหลังให้ผู้ชม คู่กันบริเวณตรงกลางพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อถึงการเรียนอย่างหนัก จนปวดศีรษะ</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) และ บลิลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

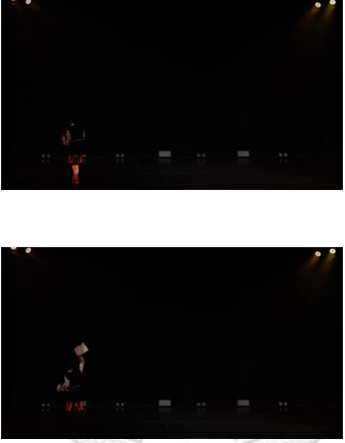
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอยหลังมาบริเวณตรง กลางของพื้นที่การแสดง โดย แขนซ้ายเปิดออกทางด้านข้าง ลำตัว คว่าฝ่ามือลง ส่วน แขนขวาให้เปิดแขนออกไปทาง ด้านข้าง เพื่อสื่อความหมายถึง ความถดถอย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าย่อหัวเข้าลึก ในท่า 1st (Grand plie' in 1st position) พร้อมกับให้มือขวา กดที่บริเวณศีรษะ โดยทำสลับ กับมือซ้าย เพื่อสื่อความ หมายถึง องค์ความรู้ที่ได้เรียน สั่งสมมาเป็นจำนวนมาก</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อ ใช้ในการสื่อความหมายใน เชิงสัญลักษณ์</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) และ ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ใน การสื่อความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>จากนั้นเคลื่อนตัวไปทางด้าน ต่อด้วยท่าม้วนหลัง แล้วจบลง ด้วยท่านั่งชันหัวเข่า พร้อมกับ หมุนเพื่อจบหันหน้าเข้าหากัน สื่อความหมายถึง หมายถึง ความรู้ที่ได้สั่งสมมา หายไป หมด จนทำให้ผู้เรียนเกิด ภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคน นั่งลงพร้อมกับ เคลื่อนตัวไปทางด้านหลัง คน ละฝั่งโดยผู้แสดงคนหนึ่ง จะ เคลื่อนตัวถอยหลังไปทางด้าน ขวา ส่วนผู้แสดงอีกคนหนึ่ง จะ เคลื่อนตัวไปทางด้านซ้าย จากนั้นค่อยเคลื่อนที่ถอยหลัง ออกไป จนกระทั่งออกจาก พื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้เทคนิคยมนาสดิก ลีลา (Gymnastic) และ ลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการ สื่อความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p> <p>การทำท่าม้วนลงพร้อมกับ เคลื่อนตัวไปทางด้านหลัง สื่อความหมายถึง การเกิด ภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>

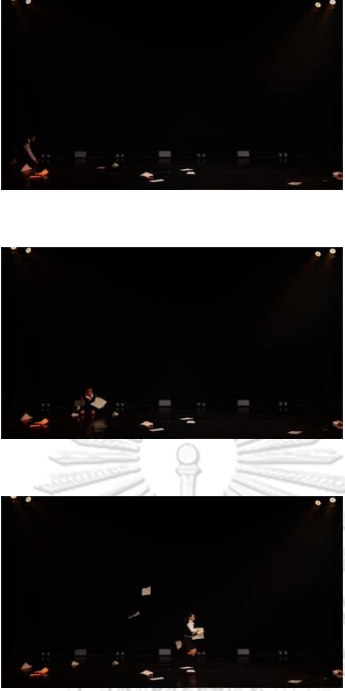
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตัวตรงเท้าชิดตามมุมของพื้นที่แสดง โดยหันหลังให้กับพื้นที่แสดง แขนทั้งสองข้างอยู่ทางด้านข้างลำตัว จากนั้นให้เดินถอยหลังมายืนรูปแบบแถวรูปวงกลมบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง ด้วยท่าทางที่สื่อถึงความล่องลอย ไม่มีสมาธิ โดยให้แขนทั้งสองอยู่ด้านข้างลำตัว ลำตัวหันตามทิศทางที่ผู้แสดงยืน เพื่อสื่อความหมายถึงผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>	การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และบลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์

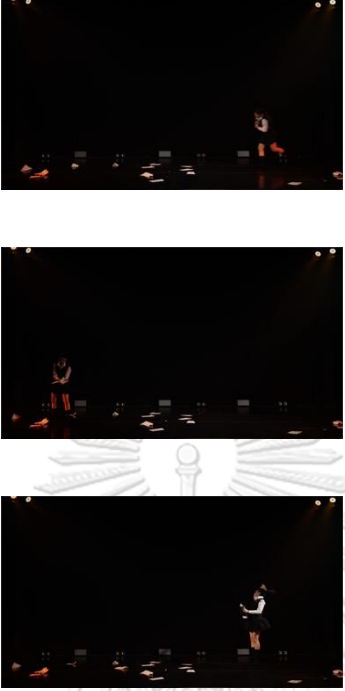
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	  <p>จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งลงในท่าชันหัวเข่า แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว ศีรษะหันตรงออกไปตามทิศทางที่ผู้แสดงเดินออกมา แล้วจึงนอนกลิ้งไปทางด้านซ้าย ขณะที่นอนกลิ้งไปในทิศทางตามเข็มนาฬิกา ให้งอหัวเข่าทั้งสองข้าง โดยให้ปลายเท้าทั้งสองข้างชี้ขึ้นไปทางด้านบนลง แขนทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้างลำตัว ศีรษะหันตรงเข้ามาในวงกลม เพื่อสื่อความหมายถึง ภาวะการเรียนรู้ถดถอยยังคงปรากฏอยู่ในสังคมทุกช่วงเวลา</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และบลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเรียนรู้ ถดถอย)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กลับมานั่งชั้นหัวเสา แขนทั้งสอง ข้างอยู่บริเวณด้านข้าง ลำตัว โดยให้ศีรษะหันตรง ออกไปตามทิศทางของผู้แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงที่รับบทบาท เป็นผู้เรียน หมุนตัวไปทาง ด้านขวาของผู้แสดง เพื่อจับนั่ง ชั้นหัวเสาเข้าหาผู้แสดงด้วยกัน แขนทั้งสองข้างอยู่ทางด้านข้าง ลำตัว ศีรษะหันมองตรงเข้าหา ผู้แสดงด้วยกัน แล้วจึงนั่ง เคลื่อนตัวถอยไปทางด้านหลัง กระจายออกเป็นพื้นที่วงกลม จนกระทั่งออกจากบริเวณพื้นที่ แสดง โดยให้แขนทั้งสองข้าง อยู่บริเวณด้านข้างลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลีลานา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และลีสลานา ฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อ ความหมายในเชิง สัญลักษณ์</p> <p>การเคลื่อนที่ถอยไปทาง ด้านหลัง กระจายออกเป็น พื้นที่วงกลม จนกระทั่ง ออกจากบริเวณพื้นที่แสดง สื่อความหมายถึง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย</p>

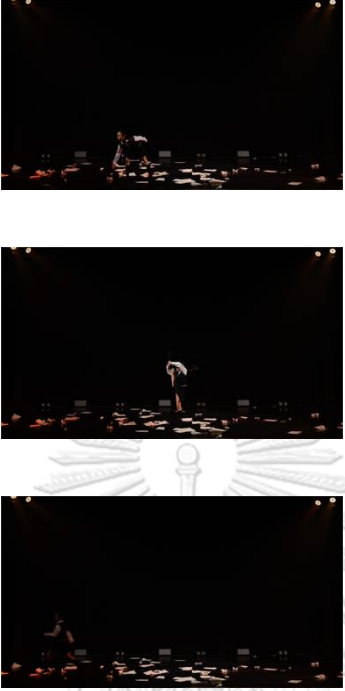

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนเดินถอยหลังออกมาจากทางมุมซ้ายด้านหลังของพื้นที่แสดงพร้อมกับทำท่าอ่านหนังสือ โดยการพลิกหน้าหนังสือจากนั้นให้ผู้แสดงทำท่าฉีกกระดาษ และวางกระดาษที่ฉีกเรียบร้อยลงบนพื้น สื่อความหมายถึง ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)</p>	 <p>เมื่อผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอยหลังมาถึงบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง ให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กระโดดยกขาขึ้นมาทีละข้าง (Picked up gallop) ถอยหลัง พร้อมกับโยนกระดาษที่ฉีกจากสมุดโน้ต จนกระทั่งออกจากบริเวณพื้นที่การแสดงทางด้านมุมขวา</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินถอยหลังออกมาจากทางด้านขวา พร้อมกับทำท่าอ่านหนังสือ 3 ครั้ง จากนั้นทำท่าฉีกกระดาษ และวางกระดาษที่ฉีกโยนลงบนพื้น ทำท่าดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งออกจากพื้นที่การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p> <p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน โยนสมุดโน้ตเข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดงทางด้านมุมซ้าย แล้วผู้แสดงเคลื่อนตัวตามสมุดโน้ตที่โยนเข้ามา ต่อมาทำท่าฉีกกระดาษ โยนลงที่พื้น 1 แผ่น จากนั้นผู้แสดงทำท่าฉีกกระดาษ 4 แผ่น ลูกขึ้นยืนแล้วค่อยๆ ทำท่ากระโดดดยกขาขึ้นมาทีละข้าง (Picked up gallop) เดินทางไปด้านหน้าพร้อมกับโยนกระดาษที่ฉีกจากสมุดโน้ต จนกระทั่งออกจากบริเวณพื้นที่การแสดงทางด้านมุมขวา</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p>

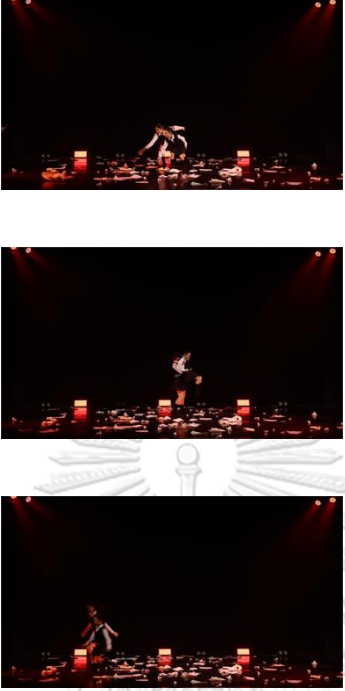
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน วิ่งออกมาจากทางมุมขวาบน ของพื้นที่แสดง มาทางด้านซ้าย ของพื้นที่แสดง ยืนหันตัวไป ทางผู้ชม ต่อมาทำท่าฉีก กระดาษ แล้วเดินทางมา ทางด้านมุมขวา ทำท่าหมุนขา คู่ (Turning in 1st parallel) พร้อมกับโยนกระดาษและ กระโดดหมุน (Tour en l'air) พร้อมกับโยนกระดาษ จากนั้น ค่อยเดินออกจากพื้นที่แสดง ทางด้านขวา</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊ส สมัยใหม่ (Modern jazz dance) และ การ เคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้ แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อ ความหมายถึงความไม่ ต้องการเรียนหนังสือ ผ่าน การทำลายวัตถุ</p>

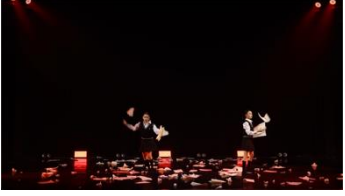

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคน เดินออกมาบริเวณ พื้นที่ การแสดงจากทาง ด้านซ้ายและทางด้านขวา จากนั้นทำท่าโยนกระดาษ โดยรอบบริเวณพื้นที่แสดง</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ากระโดดกรองเจ็ทเท่ (Grand jete) เข้ามาบริเวณ พื้นที่การแสดงทางด้านมุมขวา พร้อมกับมือทั้งสองข้างถือสมุด เมื่อถึงบริเวณตรงกลางของ พื้นที่การแสดง ให้ผู้แสดงนั่ง ก้มตัวไปทางด้านซ้าย จบท่า นั่งบนसनเก้า โดยหันตัวไปทาง ด้านซ้าย ทำท่าฉีกกระดาษ แล้วโยนขึ้นไปบนอากาศ</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้ แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อ ความหมายถึงความไม่ ต้องการเรียนหนังสือ ผ่าน การทำลายวัตถุ</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ บัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) และ การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)	 <p>ต่อมาให้ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลูกชั้นยืน พร้อมโยนสมุดโน้ตไปทางด้านซ้าย แล้วจึงทำท่าหมุนยกขาข้างขวาข้างเดียว (Balance turn) ทำท่าหมุนขาคู่ (Turning in 1st parallel) จากนั้นให้ผู้แสดง วิ่งออกจากพื้นที่การแสดงทางด้านซ้าย</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้ นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) เทคนิค ยิม นาสติกลีลา (Gymnastic) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p>
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)		<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก</p>

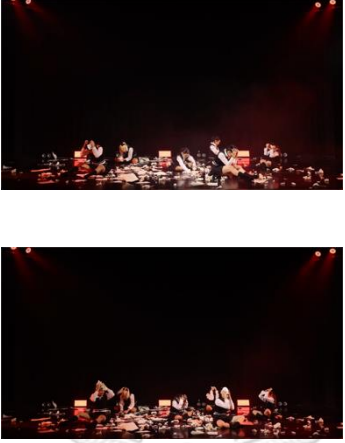
บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน ทำท่ากระโดดยกขาขึ้นมาที่ละข้าง (Picked up galop) ออกมาจากทางด้านซ้ายและด้านขวาของพื้นที่การแสดง เดินทางไปโดยรอบพื้นที่การแสดง พร้อมกับทำท่าฉีกกระดาศและโยนกระดาศ จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนอีก 2 คน เดินเข้ามาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง เพื่อทำท่าฉีกกระดาศและโยนกระดาศ ผ่านลีลาทำนั่งกับพื้นและการยืน มีการเคลื่อนที่ไปโดยรอบพื้นที่การแสดง</p>	<p>(Classical ballet) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาศ เพื่อสื่อความหมายถึงความต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p>
<p>บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน วิ่งมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง จากทางด้านมุมขวาบนและมุมซ้าย</p>	<p>การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ลีลาแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏยศิลป์รูปแบบการเต้น</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
	<p>ด้านหลัง มือทั้งสองข้างถือสมุดโน้ตบริเวณตรงกลางหน้าอก มาบริเวณมุมขวาบนและมุมซ้ายด้านหน้า จากนั้นทำท่าหมุนโดยชี้ขาออกไปทางด้านข้างลำตัว (Skimming rond de jambe) พร้อมกับเปิดแขนทั้งสองข้างออกไปทางด้านข้างลำตัว ในขณะที่ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนอีก 1 คนวิ่งเข้ามาบริเวณพื้นที่การแสดงจากทางด้านซ้าย มาทำท่าโยนกระดาษ บริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง จากนั้นวิ่งออกไปทางด้านขวา</p>	<p>คู่ (Duo) และ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ</p>


บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทั้งสองคน วิ่งกลับมาบริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดง โดยยืนต่อหลังซ้อนกัน ต่อมาให้ผู้แสดงทั้งสองคนโยนสมุดโน้ตไปทางด้านซ้าย จากนั้นผู้แสดงที่ยืนอยู่ทางด้านหลัง ทำอ้อมผู้แสดงที่อยู่ทางด้านหน้า หมุนไปในทิศทางตามเข็มนาฬิกา โดยผู้แสดงที่ถูกอ้อม ให้ทำท่างอหัวเข้าทั้งสองข้าง ตั้งฉากด้านหน้าลำตัว จากนั้นวิ่งออกจากพื้นที่การแสดงไปทางด้านซ้าย</p>	<p>การออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบการเต้นคู่ (Duo) และการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่ต้องการเรียนหนังสือ ผ่านการทำลายวัตถุ และการอ้อมผู้แสดงหมุนไปในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่ฉุนเฉียว หงุดหงิดของผู้เรียน</p>



บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)</p>	  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทั้งสองคน วิ่งมาบริเวณตรง กลางของพื้นที่การแสดง จาก ทางด้านมุมขวาบนและมุมซ้าย ด้านหลัง ต่อมา ให้ผู้แสดงเดิน ถอยหลังพร้อมทำท่าทำฉาก กระดาศและโยนกระดาศ มา บริเวณตรงกลางของพื้นที่การ แสดง โดยยืนต่อหลังซ้อนกัน จากนั้นให้ผู้แสดงทั้งสองคน โยนสมุดโน้ตไปทางด้านขวา และด้านซ้าย แล้วจึงทำท่าเตะ เป็นรูปพัด (Fan kick) แล้ววิ่ง ออกจากพื้นที่การแสดงคนละ ฝั่งทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวา</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้นาฏยศิลป์รูปแบบ การเต้นคู่ (Duo) และการ เคลื่อนไหว ใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้ แสดงฉีกกระดาศ เพื่อสื่อ ความหมายถึงความไม่ ต้องการเรียนหนังสือ ผ่าน การทำลายวัตถุ และการ การยกผู้แสดงให้ทำท่าเตะ เป็นรูปพัด (Fan kick) เพื่อ สื่อถึงอารมณ์ที่ฉุนเฉียว หงุดหงิดของผู้เรียน</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (ความไม่ ต้องการที่จะ เรียนหนังสือ)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินออกมาจากบริเวณโดยรอบ พื้นที่การแสดง เพื่อฉีกกระดาษ และโยนกระดาษ เพื่อสื่อถึง ความไม่ต้องการที่จะเรียน หนังสือ ในรูปแบบการเรียน การสอนเดิม อีกต่อไป</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวแบบ ต้นสด (Improvisation) และการเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p> <p>ผู้วิจัยออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ โดยการให้ผู้ แสดงฉีกกระดาษ เพื่อสื่อ ความหมายถึงความไม่ ต้องการเรียนหนังสือ ผ่าน การทำลายวัตถุ</p>
บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พุทธิกรรมที่ รุนแรง)	 <p>ผู้แสดง เดินออกมาจากพื้นที่ โดยรอบการแสดง ทีละ 1 คน เพื่อเข้ามานั่งในพื้นที่การแสดง ในทำนองชันห้าวเข้าทั้งสองข้าง ด้านหน้าลำตัว โดยหันลำตัวไป ในทิศทางที่แตกต่างกัน แขน ทั้งสองข้างอยู่บริเวณด้านข้าง ลำตัว</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พฤติกรรมที่ รุนแรง)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยกแขนทั้งสองข้างขึ้นมาจับ บริเวณด้านข้างของศีรษะ และแสดงสีหน้า อารมณ์ที่สะท้อนถึงการเผชิญกับความเครียด หลังจากนั้นให้ผู้แสดงรับบทบาทเป็นผู้เรียน หยิบกระดาษที่ถูกฉีกไว้บนพื้นขึ้นมาไว้บริเวณศีรษะ ที่สื่อถึงการเกิดความเครียดจากการเรียนหนังสือ</p>	<p>การออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พุทธิกรรมที่ รุนแรง)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลูกขึ้นยืนพร้อมกับเดินไป โดยรอบพื้นที่การแสดง เพื่อ เปลี่ยนตำแหน่งที่นั่งบนพื้นที่ การแสดง โดยที่มือทั้งสองข้าง ยังคงถือกระดาษที่ฉีกไว้บริเวณ ศีรษะ สื่อความหมายถึง ความเครียด จากนั้นเมื่อถึง ตำแหน่งที่ผู้แสดงจะต้องนั่ง ให้ ผู้แสดงค่อย ๆ ย่อตัวลงไปนั่ง ในท่านั่งขัดสมาธิ</p>	การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวแบบ ดันสด (Improvisation) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะ การละคร

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พฤติกรรมที่ รุนแรง)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าฉีกกระดาษ เพื่อสื่อถึง ความอัดอั้น ไม่อยากเรียน หนังสือ ยิ่งเรียนยิ่งทำให้เจอ เรื่องที่ทำให้รู้สึกแย่ จากนั้นให้ ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลุกขึ้นยืนพร้อมกับเดินไป โดยรอบพื้นที่การแสดง เพื่อ เปลี่ยนตำแหน่งบนพื้นที่การ แสดง โดยที่มือทั้งสองข้าง ยังคงถือกระดาษที่ฉีกไว้บริเวณ ศีรษะ</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวแบบ ต้นสด (Improvisation) การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะ การละคร</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
<p>บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พฤติกรรมที่ รุนแรง)</p>	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้าหาผู้แสดง จากนั้นให้ ทำท่าทางที่แสดงถึงความโมโห ผู้แสดงที่มายืนขวางทาง เพื่อ สื่อถึงการทำร้ายร่างกาย ที่ แสดงถึงผลกระทบจาก ความเครียดทางด้านจิตใจและ อารมณ์</p>  <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินไปโดยรอบพื้นที่การแสดง เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งบนพื้นที่ การแสดง</p>	<p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement) นาฏยศิลป์ รูปแบบการเดินคู่ (Duo) และศิลปะการละคร</p> <p>การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวใน ชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

บทการแสดง	ภาพการแสดง และการอธิบายภาพ	คำอธิบายภาพเพิ่มเติม
บทที่ 4 บทสรุป (การเกิด พุทธิกรรมที่ รุนแรง)	 <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ค่อย ๆ นั่งลงกับพื้น จากนั้นให้ ผู้แสดง แสดงสีหน้า อารมณ์ที่ สะท้อนถึงการเผชิญกับ ความเครียด ในระดับที่รุนแรง ขึ้นจนทำให้เกิดอาการเป็นลม ลงไปนอนกับพื้น เพื่อสื่อถึง ผลกระทบทางด้านร่างกายจาก การเกิดความเครียด</p>	การออกแบบบลิลา นาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ ออกแบบบลิลานาฏยศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวแบบ ดันสด (Improvisation) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะ การละคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 4.10 ตารางสรุปการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรีนรู้ดถอย ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยสรุปกระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์ ตามประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) การออกแบบบทการแสดง: ผู้วิจัยยังคงรูปแบบการออกแบบบทการแสดงในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรีนรู้ดถอย ครั้งที่ 2 ได้แก่ องค์กรที่ 1 บทหน้า องค์กรที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรีนรู้ดถอย องค์กรที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรีนรู้ดถอยและองค์กรที่ 4 บทสรุป แต่ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ คือ ศิลปะการปะติด (Collage) ในการเพิ่มเติมประเด็นสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรีนรู้ดถอย ให้มีความต่อเนื่อง

และครบถ้วนเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวของการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยได้ง่ายขึ้น

- 2) **การออกแบบลีลานาฏยศิลป์:** ผู้วิจัยยังคงใช้นาฏยศิลป์ในรูปแบบต่างๆ ในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ได้แก่ นาฏยศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏยศิลป์รูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) นาฏยศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวทำทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) การใช้เทคนิคยิมนาสติกลีลา (Gymnastic) การออกแบบลีลาทำทางเพื่อใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวแบบต้นสด (Improvisation) นาฏยศิลป์รูปแบบการเต้นคู่ (Duo) และศิลปะการแสดง
- 3) **การคัดเลือกนักแสดง:** ผู้วิจัยยังคงใช้ผู้แสดงในการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 เพื่อรับบทบาทเป็นครูผู้สอนและผู้เรียน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ มีทักษะและความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก ทักษะการต้นสด (Improvisation) และศิลปะการละคร เป็นผู้ที่มีประสบการณ์หรือประสบปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีบุคลิกลักษณะตรงตามตัวละครและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง จึงทำให้ผู้วิจัยได้ผู้แสดงจำนวน 7 คน โดยเป็นครูผู้สอนนาฏยศิลป์ตะวันตกจากสถาบันบางกอกแดนซ์ จำนวน 1 คน และผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นรันทเมตร์ สตูดิโอ จำนวน 6 คน
- 4) **การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง:** ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงเรื่องการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เช่นเดียวกับการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 มาใช้ในการแสดงในการสื่อความหมายของการแสดง โดยตรงตามรูปแบบการใช้งานและสื่อความหมายทางอ้อม อีกทั้งนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงความปลอดภัยในระหว่างการใช้งาน ความสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดงและมีความสอดคล้องกับบทการแสดง โดย

มีจำนวนทั้งสิ้น 8 ชิ้น ได้แก่ สมุดโน้ต เก้าอี้มีพนักพิงสีขาวย เก้าอี้บาร์สีดำ ชั้นวางของ หมอน ขนมห กระดาษสีและหนังสือเรียน

- 5) **การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง:** ผู้วิจัยยังคงใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดง เช่นเดียวการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 ที่ใช้เสียงวัตถุ 2 ชนิด ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกาและเสียงระฆังของโรงเรียน หลังจากที่ผู้วิจัยมีการปรับแก้บทการแสดง ผู้วิจัยจึงนำเสียงวัตถุมาใช้เพิ่มอีก 1 ชนิด ได้แก่ เสียงกริ่งโรงเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้เสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ข่าวปัญหาเกี่ยวกับรูปแบบการจัดเรียนการสอนและข่าวเกี่ยวกับปัญหาคุณภาพการศึกษา จำนวน 4 ข่าวและเสียงดนตรีบรรเลงจำนวน 2 เพลง ให้มีความสอดคล้องกับเรื่องราวของการแสดง โดยการนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ คือ ศิลปะการหยิบยืม (Appropriation) มาใช้ในการนำเสียงวัตถุที่มีอยู่มาเรียบเรียงเป็นเพลงที่ใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย
- 6) **การออกแบบเครื่องแต่งกาย:** ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์มาใช้ในการสื่อถึงลักษณะและบทบาทของตัวละครผู้เรียน อีกทั้งในเรื่องความสะดวกและความปลอดภัยในการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางต่าง ๆ ของผู้แสดง เช่นเดียวกับการพัฒนาเพื่อหารูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ครั้งที่ 2 แต่ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเครื่องแต่งกายชุดเครื่องแบบนักเรียน ผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกายที่เหมือนกัน ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องแต่งกายรูปแบบกึ่งทางการ ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาว เสื้อกันหนาวไหมพรม ไม่มีแขนสีดำ กระโปรงเทนนีสีสีดำ โบว์ผูกผมสีดำและถุงเท้าความยาวระดับหน้าแข้งสีดำ อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบชุดครูผู้สอน โดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายรูปแบบกึ่งทางการ ประกอบด้วย เสื้อแขนยาวสีครีม ที่ปักไข่มุกบริเวณลำคอ กางเกงขายาวทรงเอวสูงสีดำและรองเท้าคาลเซเตอร์สีดำ (Character shoes)
- 7) **การออกแบบพื้นที่การแสดง:** ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นที่การแสดง คือ ห้องสตูดิโอ 1 อาคารปฏิบัติการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และ

สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต มีลักษณะเป็นพื้นที่ห้องสี่เหลี่ยมโล่งขนาดความกว้าง 18 เมตร ความยาว 18 เมตร แต่ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยใช้เสื่อน้ำมัน ขนาดความกว้าง 5 เมตร ความยาว 8 เมตร นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่าง แก้วอีมันักพิงสีขาว เป็นตัวกำหนดพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อความหมายถึงห้องเรียน ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งการใช้แก้วอีมันักพิงสีขาว แก้วอีมันักดำและชั้นวางของในการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศห้องเรียน

- 8) **การออกแบบแสง:** ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงโดยคำนึงถึงทฤษฎีเรื่องของสี มาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงอารมณ์และสร้างบรรยากาศของการแสดงในแต่ละองค์ที่แตกต่างกัน

จากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยครั้งที่ 3 ผู้วิจัยถือว่าเป็นการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ครั้งสุดท้าย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ โดยผู้วิจัยได้สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ปรากฏในตารางที่ 4.11 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังนี้

ตารางที่ 4.11 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์จากการสร้างสรรค์

นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ที่มาของตาราง: ผู้วิจัย

องค์ประกอบการแสดง	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3
1.การออกแบบบทการแสดง	✓	✓	✓
2.การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	✓	✓	✓
3.การคัดเลือกนักแสดง	✓	✓	✓
4.การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง		✓	✓
5.การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง		✓	✓
6.การออกแบบเครื่องแต่งกาย		✓	✓
7.การออกแบบพื้นที่การแสดง			✓
8.การออกแบบแสง			✓

จากตารางที่ 4.11 สรุปการพัฒนาการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์จากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ทั้งหมดจำนวน 3 ครั้ง และสามารถดำเนินการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งหมด 8 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดงและการออกแบบแสง

4.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

การศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้หลังจากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จำนวน 3 ครั้ง มาวิเคราะห์เพื่อค้นหาคำตอบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดตามประเด็นหัวข้อดังกล่าวต่อไปนี้

4.2.2.1 การคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นปัญหาสังคมทางด้านการศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อ การพัฒนาการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะทางด้านวิชาการ ทักษะด้านการปฏิบัติและทักษะด้าน การดำเนินชีวิต รวมไปถึงพฤติกรรมของผู้เรียนลดลง จากผลกระทบดังกล่าวจึงทำให้บุคลากร และนักวิชาการทางด้านการศึกษา ต้องเร่งหาแนวทางและวิธีการในการแก้ไขปัญหา ภาวะการเรียนรู้ถดถอยของผู้เรียนให้กลับมาพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้น และเนื่องจากประเด็น ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นประเด็นหัวข้อของงานวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ของผู้วิจัย จึงทำ ให้ผลงานการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ต้องคำนึงถึงประเด็นดังกล่าว เป็นสำคัญในการพัฒนาองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลงาน ทางด้านนาฏศิลป์ที่มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความถดถอยที่เกิดขึ้นในวงการการศึกษา โดยผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัย นาฏศิลป์ โดย ลักษณะ แสงแดง ที่นำเสนอประเด็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำผิดจริยธรรม ทางการวิจัยนาฏศิลป์ ดังที่ ลักษณะ แสงแดง ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

งานวิจัยการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรม ทางการวิจัยนาฏศิลป์ ได้คำนึงถึงจริยธรรมทางการวิจัย นาฏศิลป์ โดยกล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระทำผิดจริยธรรม ทางการวิจัยนาฏศิลป์ทั้ง 10 ประการ ได้แก่ ระบบอาวุโส ระบบ พวกพ้อง ผลประโยชน์ส่วนตน การเกรงกลัวต่ออำนาจที่เหนือกว่า การทำผิดกระบวนการ การละเมิด การปิดบังซ่อนเร้นข้อมูลเพื่อ ผลประโยชน์อันมิชอบในงานวิจัย การเอื้อประโยชน์ให้กับผู้ที่มี อิทธิพล การใช้พื้นที่ในงานวิจัยเพื่อทำลายผู้อื่นและการละเว้น หน้าที่ของกรรมการ (ลักษณะ แสงแดง, 2561: 189)



ภาพที่ 4.16 การแสดงการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัย นาฏศิลป์

ที่มา: ลักษณะ แสงแดง, 2561: 223

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้เห็นถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาทางการวิจัยนาฏศิลป์ ที่มีผลกระทบต่อวงการนาฏศิลป์ในการพัฒนาผลงานทางวิชาการทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์งานของศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ในสังคมอุดมคติ โดย ภูวนัย กาพวงศ์ ที่นำเสนอปัจจัยตรงข้ามของสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์บทการแสดงผลงานนาฏศิลป์ ดังที่ ภูวนัย กาพวงศ์ ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การแสดงชุดดังกล่าว ได้นำปัจจัยตรงกันข้ามกับปัจจัยที่สร้างขวัญกำลังใจมาสร้างเป็นบทการแสดง เพื่อสะท้อนให้เห็นภาพของขวัญกำลังใจในการทำงานได้อย่างชัดเจน ทั้งปัจจัยดังกล่าวยังเป็นสิ่งที่ศิลปินไม่ปรารถนาจะพบเจอ แต่ก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ โดยแบ่งออกเป็น 6 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 การสนับสนุน องค์ที่ 2 อัจฉริยภาพ องค์ที่ 3 ใส่ร้ายป้ายสี องค์ที่ 4 คัดลอกผลงาน องค์ที่ 5 ดองผลงาน และองค์ที่ 6 ขัดแย้งขัดขาน (ภูวนัย กาพวงศ์, 2564: 325-326)



ภาพที่ 4.17 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์งานของ

ศิลปินทางด้านนาฏศิลป์ในสังคมอุดมคติ

ที่มา: ภูวนัย กาพวงศ์, 2564: 282

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในการนำเสนอถึงผลกระทบในเชิงลบที่เกิดขึ้นในวงการการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้ พัฒนาการทางทักษะและพฤติกรรมของผู้เรียนลดลง ผู้วิจัยจึงได้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อนำเสนอปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่ให้ผู้ชมได้เห็นความสำคัญของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งทราบถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการ

เรียนรู้ถดถอย โดยผ่านการออกแบบบทการแสดงในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัย ที่มีการแบ่งองค์การแสดงออกเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้ลีลานาฏศิลป์ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อสื่อให้เห็นถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย ยกตัวอย่างเช่น การแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอนกำลังตรวจงานที่ผู้เรียนได้ทำไว้ด้วยการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางในเชิงสัญลักษณ์เป็นรูปเครื่องหมายกากบาท เพื่อสื่อให้เห็นถึงผู้เรียนเขียนคำตอบไม่ถูกต้อง อีกทั้งการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงโดยการนำเสียงข่าวปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและข่าวปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน มาใช้ในการแสดงองค์ที่ 4 ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย

4.2.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย

ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ถือเป็นเครื่องมือรูปแบบหนึ่งที่ใช้สะท้อนถึงปัญหาสังคม เนื่องจาก นาฏศิลป์เป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะที่สามารถสื่อสารเรื่องราวในประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง จากการใช้ภาพการแสดง ได้ฟังเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง ทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ นำไปสู่การเกิดอารมณ์และความรู้สึกที่คล้อยตามไปกับการแสดง อีกทั้งสามารถทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม โดยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย โดยนำเสนอสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย อันเป็นปัญหาทางการศึกษาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศไทยในอนาคต โดยใช้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงประเด็นดังกล่าว ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทสังคมไทย โดย ขนิษฐา บุตรเจริญ ที่นำเสนอปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยผ่านการตีความบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์ ดังที่ ขนิษฐา บุตรเจริญ ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทสังคมไทย ได้คำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ได้แก่ ปัญหาความหลงใหลในอำนาจของผู้บังคับบัญชา ปัญหาจากความอิจฉาริษยา

ที่เห็นผู้อื่นดีกว่าตนเอง ปัญหาจากความเกียจคร้าน เหมินเฉยต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ปัญหาการขาดจิตสำนึกต่อส่วนรวมและขาดระเบียบวินัยในการดำเนินชีวิต ปัญหาการขาดจิตสำนึกและการขาดการยับยั้งชั่งใจต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ของมนุษย์ และปัญหาการขาดการยับยั้งชั่งใจต่อความโกรธ อันเกิดจากการที่มนุษย์ขาดการมีจิตสำนึก (ชนิษฐา บุตรเจริญ, 2564: 400)



ภาพที่ 4.18 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ”

ในบริบทสังคมไทย

ที่มา: ชนิษฐา บุตรเจริญ, 2564: 339

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากการตีความ “บาป 7 ประการ” ในบริบทสังคมไทย ผู้วิจัยได้เห็นถึงการออกแบบบทการแสดงที่นำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย ผ่านการตีความบาป 7 ประการขอศาสนาคริสต์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย โดย ธนภรณ์ แสนอ้าย ที่นำเสนอวิถีชีวิตของสตรีและผู้คนที่ย้ายอยู่ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ผ่านการออกแบบบทการแสดง ดังที่ ธนภรณ์ แสนอ้าย ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การสร้างสรรคนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย ได้นำเสนอประเด็นทางสังคมในเหตุการณ์ของสตรีที่สูญเสียสามีจากการถูกลอบยิง การถูกจู่ยิง การถูกไฟเผา สถานการณ์ในการรับรู้ข่าวการเสียชีวิตของสามีตนเองและวิถีชีวิตของกลุ่มสตรีในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมถึงการสะท้อนสังคมของกลุ่มคนไทยนับถือศาสนาพุทธและอาศัยอยู่ในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นต้น ที่สะท้อนผ่านการออกแบบบทการแสดงลีลานาฏยศิลป์(ธนภรณ์ แสนอ้าย, 2559: 286-287)



ภาพที่ 4.19 การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย
ที่มา: ธนภรณ์ แสนอายุ, 2559: 295

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยนำเสนอถึงประเด็นปัญหาสังคมทางการศึกษา โดยการนำเรื่องราวของสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนรุ่นใหม่ทีลดลง อันจะส่งผลต่อการสร้างกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงการสะท้อนสังคมไทย โดยการใช้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เป็นเครื่องมือในการนำเสนอเรื่องราวสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งผู้วิจัยคำนึงถึงประเด็นดังกล่าวผ่านการออกแบบบทการแสดง โดยผู้วิจัยอ้างอิงข้อมูลจากการศึกษา ค้นคว้า เกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย นำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง อีกทั้ง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ที่ผู้วิจัยนำเสนอเสียงข่าวปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและข่าวปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน เพื่อสะท้อนถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัย

4.2.2.3 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ความคิดสร้างสรรค์ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญในกระบวนการสร้างงานศิลปะ อันเกิดจากกระบวนการทางความคิดจากการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลที่ต้องการ การฝึกฝนทักษะจนเกิดความชำนาญ การได้แรงบันดาลใจจากการสังเกตสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวและประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมหรืออยู่ในเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จนทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบใหม่ขึ้นมา โดยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัตินาฏศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี โดย อัมรงค์ บุญราช ที่นำเสนอการผันแปรจากองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์

รูปแบบหนึ่งไปเป็นองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อีกรูปแบบหนึ่งและการเลือกใช้ผู้แสดงที่ไม่ได้รับการฝึกฝนทางด้านนาฏศิลป์ ดังที่ อำมรงค์ บุญราช ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ใช้ผ้าสักหลาดขนาดความกว้าง 4 เมตร ยาว 4 เมตร มาปูที่พื้นที่การแสดงที่สามารถยกและเคลื่อนย้ายได้ นำมาสวมใส่เป็นเครื่องแต่งกาย ส่งผลให้พื้นที่การแสดงนาฏศิลป์มีความแตกต่างจากผลงานการแสดงนาฏศิลป์ที่ผ่านมา อีกทั้งการใช้นักแสดงที่ไม่ได้รับการฝึกฝนทางด้านนาฏศิลป์ (Untrained Dancer) มาใช้ในการแสดงเพื่อให้เกิดความแตกต่างจากแนวคิดนาฏศิลป์แบบจารีตที่ต้องใช้นักแสดงแบบที่ได้รับการฝึกฝน (อำมรงค์ บุญราช, 2563: 416-417)



ภาพที่ 4.20 การใช้ผ้าสักหลาดในการออกแบบพื้นที่การแสดงผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของนราพงษ์ จรัสศรี

ที่มา: อำมรงค์ บุญราช, 2563: 415

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏศิลป์ป็นของ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้วิจัยได้เห็นถึงการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากความหมายของสี ญัฐพร เพ็ชรเรือง นำเสนอการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์โดยใช้ความหมายของสีและทฤษฎีสีทางด้านทัศนศิลป์ ดังที่ ญัฐพร เพ็ชรเรือง ที่ได้อธิบายถึงการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การสร้างสรรคนาฏศิลป์จากความหมายของสี ได้มีการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์รูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ความหมายของสีและทฤษฎีสีทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทรการแสดง ที่มีการผสมผสาน

เรื่องความหมายของสีและทฤษฎีสีทางด้านทัศนศิลป์ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการบูรณาการเรื่องความหมายของสีกับลีลานาฏยศิลป์ไทย และการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยออกแบบตามวงล้อของสี (ณัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: 316-317)



ภาพที่ 4.21 การใช้วงล้อของสีในการออกแบบพื้นที่การแสดงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

จากความหมายของสี

ที่มา: ณัฐพร เพ็ชรเรือง, 2562: 309

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์โดยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยการนำประเด็นภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นประเด็นปัญหาสังคมทางการศึกษาที่มีความทันสมัย ไม่มีศิลปินท่านใดนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ผ่านการออกแบบบทการแสดง นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ตามบทละคร ผ่านการใช้ลีลานาฏยศิลป์ในหลากหลายรูปแบบ อีกทั้ง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำเสียงของวัตถุ ได้แก่ เสียงระฆังโรงเรียน เสียงกริ่งโรงเรียนและเสียงเข็มนาฬิกา ที่มีการปรับความเร็วของเสียงเพิ่มขึ้น 25% เสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน อีกทั้งเสียงดนตรีบรรเลง มาเรียบเรียงสร้างสรรค์เป็นเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

4.2.2.4 การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

สัญลักษณ์ คือ สิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อใช้สื่อความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรืออากัปกริยาใด ๆ ได้หลากหลายรูปแบบทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ดังนั้นการใช้สัญลักษณ์ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ถือเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจาก นาฏยศิลป์เป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีการใช้ลีลาท่าทางในการสื่อความหมายหรือเรื่องราวของการ

แสดงเป็นหลัก ดังนั้นการที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวของการแสดง จะต้องมีการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์เพิ่มเติม เพื่อใช้ในการสื่อสารความหมายของการแสดงผ่านการใช้ องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงได้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด ความอ้างว้าง (Loneliness) โดย นราพงษ์ จรัสศรี ที่นำเสนอการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ผ่านอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้ อธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานโดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า “ในการแสดงชุด ความอ้างว้าง (Loneliness) มีการใช้มุ้งเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายแทนความสงบ และความอ่อนไหวในใจคน” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2566)



ภาพที่ 4.22 การใช้มุ้งในการแสดงชุด ความอ้างว้าง (Loneliness)
ที่มา: ปิยะ เอียเตอร์ คอมพานี (BU theatre company)

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ความอ้างว้าง (Loneliness) ผู้วิจัยได้เห็นถึงการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ มุ้ง นำมาใช้ในการสื่อความหมายของการแสดงในเชิงสัญลักษณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์ โดย จินตนา อนุวัฒน์ ได้อธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานโดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงชุดดังกล่าว ไว้ว่า

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏศิลป์ มีการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยปรากฏผ่านการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ รูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์เช่น การทำท่าทาง ล้วงกระเป๋าผู้อื่น สื่อถึงความไม่ซื่อสัตย์ และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น การใช้ตราซึ่งจำลองการเคลื่อนไหวลีลาประกอบแสงและเงาเป็น

ภาพตราซึ่งสัญลักษณ์แห่งความยุติธรรม และการใช้คานหาบ เพื่อสื่อถึง
คุณลักษณะแห่งความสมดุลและเที่ยงธรรม (จินตนา อนุวัฒน์, 2564: 448)



ภาพที่ 4.23 การใช้ตราซึ่งจำลองโดยการเคลื่อนไหวลีลาประกอบแสงและเงาเป็นภาพตราซึ่ง
ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณา

ผลงาน

ด้านนาฏศิลป์

ที่มา: จินตนา อนุวัฒน์, 2564:339

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์
นาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ใน
ออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่ใช้ในการสื่อความหมายโดยตรงให้กับผู้ชม ได้แก่ ทำอ่านหนังสือ ทำเขียน
หนังสือ ทำพลิกหน้าหนังสือ อีกทั้งการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์
เช่น ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยให้ผู้แสดงค่อยๆ ชูแขนขวาพร้อมกับมือทำท่ากำลังไต่ขึ้น
ด้านบน จากนั้นค่อยกดข้อมือขวาลง ทำท่าซ้ำในท่าเดียวกันโดยการเพิ่มระดับความสูงของแขน เพื่อ
สื่อถึงความรู้ที่ได้เรียนรู้ สิ่งสมมา การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อใช้
ในการบ่งบอกอาชีพ หน้าที่การงานของตัวละคร เช่น การออกแบบเครื่องแบบชุดนักเรียน ผู้วิจัยได้
ออกแบบโดยเลือกเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะที่เหมือนกัน เพื่อแสดงถึงความเป็นกลุ่มคณะ หรืออยู่ใน
สถานศึกษาเดียวกัน การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ
แสดงเพื่อใช้ในการสื่อความหมายโดยตรง เช่น แก้วอีมี่พนักพิงสีขาว แก้วอีมี่บาร์สีดำ เพื่อสื่อถึงที่นั่งของ
ผู้เรียนและครูผู้สอน และการออกแบบเพื่อใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น กระดาษสี สื่อ
ความหมายถึง รายวิชาที่หลากหลาย การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยนำเสียง
ระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน เพื่อสื่อความหมายถึง โรงเรียน อีกทั้ง การออกแบบแสง โดยใช้สี
ของแสงในการสื่อความหมายของการแสดงในแต่ละฉาก

4.2.2.5 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม

การสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมถือเป็นสิ่งที่คุณสร้างสรรคควรคำนึงถึง เนื่องจาก การสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรคมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรคเพื่อสื่อสารเรื่องราวที่ต้องการจะนำเสนอไปให้ผู้ชมและได้รับการตอบกลับจากผู้ชมผ่านอารมณ์และความรู้สึกที่คล้ายตามไปกับการแสดง จนไปถึงการสร้างควมตระหนักรู้ เห็นถึงความสำคัญของเรื่องราวที่คุณสร้างสรรคต้องการจะนำเสนอและลงมือปฏิบัติ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าผู้ชมมีความสำคัญต่อการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรคควรคำนึงถึง เพื่อสามารถออกแบบผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่คุณสร้างสรรคต้องการนำเสนอผลงานเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในการสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์ โดย ลักษณะ แสงแดง ที่นำเสนอการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการขนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง ดังที่ ลักษณะ แสงแดง ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในผลงานสร้างสรรคนาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ไว้ว่า

ในการแสดงองค์ที่ 1 ฉากที่ 2 นางงามจริยธรรม แสดงการประกวดนางงาม มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง โดยผู้แสดงให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการขนย้ายอุปกรณ์ประกอบการแสดง เปรียบเสมือนกับผู้ชมมีส่วนร่วมในการชมการแสดง มีการยิงคำถามโต้ตอบ (ลักษณะ แสงแดง, สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2566)



ภาพที่ 4.24 การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง โดยการยิงคำถามโต้ตอบในการสร้างสรรคนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์

ที่มา: ลักษณะ แสงแดง, 2561:229

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคงานนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้เห็นว่าผู้สร้างสรรคนำเสนอผลงานโดยคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม ที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง ผ่านการยิงคำถามโต้ตอบ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการแสดงผลงานการแสดงชุด จิตวิญญาณบูรพา โดย นราพงษ์ จรัสศรี ที่คำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมโดยให้ผู้ชมมีส่วน

ร่วมในการขนย้ายอุปกรณ์การแสดงมายังบริเวณพื้นที่จัดการแสดง ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดดังกล่าว ไว้ว่า

ในการแสดงชุด จิตวิญญาณบูรพา มีการใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง โดยการส่งผ่านลูกบอลลูกใหญ่ยักษ์ที่เป็นสัญลักษณ์ของส่วนต่าง ๆ ของทวีปเอเชีย เช่น สีแดง หมายถึง เอเชียตะวันออก สีเหลือง หมายถึง เอเชียใต้ สีน้ำเงิน หมายถึง เอเชียกลาง สีขาว หมายถึง เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จากบริเวณที่ผู้ชมนั่งบนอัฒจันทร์ลงมายังพื้นที่การแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2566)



ภาพที่ 4.25 การให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง โดยการส่งผ่านลูกบอลลูกใหญ่ยักษ์ในการแสดงชุด จิตวิญญาณบูรพา
ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์โดยคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้นำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในห้องเรียน มาใช้ในการออกแบบบทการแสดง เพื่อสื่อสารให้กับผู้ชมที่เป็นบุคคลทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัย ได้เข้าใจถึงประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในหลากหลายรูปแบบในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ที่สื่อถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวท่าทางที่ทำซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) เทคนิคการแสดงแบบด้นสด (Improvisation) และ การใช้ลีลานาฏยศิลป์เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ อีกทั้ง การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีประสบการณ์หรือเผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่มีทักษะทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตกและศิลปะการละคร มาถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดง เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม

4.2.2.6 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่คุณสร้างสรรค์ควรคำนึงถึง เนื่องจาก ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์มีการใช้ศิลปะในหลากหลายแขนง มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผ่านการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดูน่าสนใจและสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ได้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้นทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ถือเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยควรคำนึงถึงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิตนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย โดย ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด ที่อธิบายการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ดังที่ ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ไว้ว่า

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ได้คำนึงถึงทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในด้านการออกแบบบทการแสดงด้วยวิธีการบูรณาการใช้เทคนิคปะติด หรือ คอลลาจ (Collage) มาใช้ในการแบ่งการแสดงออกเป็นฉาก ๆ มิได้มีการเรียงร้อย แต่ละฉากไม่ได้สอดคล้องกันทางเรื่องราวและเนื้อหา แต่อยู่ภายใต้แนวคิดเดียวกัน และการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยการเลือกใช้หน้าฉาก นำมาสร้างแบบรูป (Pattern) เพื่อกำหนดพื้นที่การแสดง (ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, 2561 :300)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

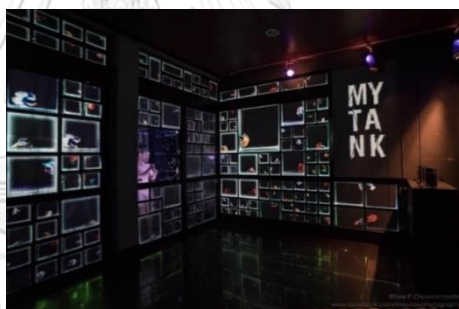


ภาพที่ 4.26 การใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เทคนิคปะติดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย
ที่มา: ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด, 2561:266

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย ผู้วิจัยได้เห็นการนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่างการใช้เทคนิคปะติด (Collage) มาใช้ใน

การออกแบบบทการแสดงและการออกแบบพื้นที่การแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการสร้างสรรคานาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) โดย สิริธร ศรีชลาคม ที่คำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการขนย้ายอุปกรณ์การแสดงมายังบริเวณพื้นที่จัดการแสดง ดังที่ สิริธร ศรีชลาคม ได้อธิบายถึงการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดดังกล่าว ไว้ว่า

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank) ได้คำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์การแสดง นำเสนอผ่านความเป็น “เหลี่ยม” ในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดง เพื่อหมายถึงอาณาเขตของปลาเก็ด รวมไปถึงการคำนึงถึงความสมดุลกันในการนำเสนอดนตรีและเสียงประกอบการแสดง เพื่อที่จะส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เกิดเอกภาพและสมบูรณ์แบบมากที่สุด (สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 315)



ภาพที่ 4.27 การใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)

ที่มา: สิริธร ศรีชลาคม, 2559:254

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะภาพปะติด (Collage) มาใช้ในการร้อยเรียงเรื่องราวของการแสดงให้มีความต่อเนื่อง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะการหยิบยืม (Appropriation art) โดยการนำเสียงวัตถุ ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกา เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน อีกทั้งเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน มาใช้ในการ

ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง อีกทั้ง การออกแบบแสง ผู้วิจัยนำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่างเรื่องของสี มาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงอารมณ์และบรรยากาศของการแสดงที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก

4.3 การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลที่ได้จากการอภิปรายผล โดยอธิบายจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ที่มีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

4.3.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จำนวน 3 ครั้ง เพื่อให้ได้มาซึ่งผลการวิจัยในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้จากการวิจัยมาเทียบเคียงกับคุณสมบัติของผลงานที่ได้มาตรฐานและมีคุณภาพ โดยใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ตามที่ วิชชุตตา วุธาติศย์ ได้อธิบายไว้ มาใช้ในการประเมินคุณภาพของผลงาน โดยผู้วิจัยได้อภิปรายผลเกี่ยวกับรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่คำนึงถึงองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ โดยมีรายละเอียดดังกล่าวต่อไปนี้

4.3.1.1 การออกแบบทการแสดง

การออกแบบทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากรับฟังปัญหาทางการเรียนรู้ของลูกศิษย์ที่ถดถอย ส่งผลทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดน้อยลง โดยประเด็นดังกล่าวไม่เคยมีศิลปินผู้ใดนำประเด็นปัญหาดังกล่าวนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านการเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก

ด้านความทันสมัย ผู้วิจัยได้นำประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นประเด็นปัญหาทางการศึกษาที่เกิดขึ้นจริงอยู่ในปัจจุบันขณะที่ผู้วิจัยกำลังดำเนินการทำวิจัย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้าน ความทันสมัย

อีกทั้งด้านจริยธรรม ในเรื่องของการคำนึงถึงสังคม ผู้วิจัยมีความรับผิดชอบต่อปัญหาสังคม โดยใช้บทการแสดงมาแบ่งออกตามเนื้อหาของปัญหาที่เกิดขึ้นทางการศึกษา โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 4 บทสรุป มาอภิปรายในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านจริยธรรม

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบบทการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านการเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก ความทันสมัยและจริยธรรม

4.3.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในรูปแบบการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเฉพาะของผู้วิจัย ได้แก่ การเคลื่อนไหวลีลานาฏศิลป์ที่มีจังหวะในการหยุดที่ชัดเจน เพื่อให้การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางดูแข็งแรงและชัดเจน แสดงถึงความพร้อมเพรียง เช่น ทำอ่านหนังสือ ผู้วิจัยได้กำหนดจังหวะในการเคลื่อนไหวโดยเริ่มต้นจากผู้แสดงหันศีรษะไปทางด้านซ้ายในจังหวะที่ 1 จากนั้นค่อยหันศีรษะมาทางด้านขวาพร้อมกับหยุดนิ่งในจังหวะที่ 2 เป็นต้น ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านรสนิยม

ด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการที่หลากหลายในการถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ให้กับผู้แสดง ได้แก่ การอธิบายถึงเรื่องราวของการแสดงในแต่ละฉาก เพื่อให้ผู้แสดงเข้าใจเรื่องราวของการแสดง ต่อมาผู้วิจัยจึงเปิดเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่ใช้ในการแสดงให้ผู้แสดงฟัง เพื่อให้ผู้แสดงได้เข้าใจถึงจังหวะในการเคลื่อนไหวลีลานาฏศิลป์ จากนั้นจึงค่อยถ่ายทอดลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงให้กับผู้แสดง สำหรับการค้นหาลีลานาฏศิลป์รูปแบบใหม่ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวลีลานาฏศิลป์ตามคำศัพท์หรือเรื่องราวของการแสดงที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เพื่อให้ลีลานาฏศิลป์ที่เป็นแบบเฉพาะของผู้แสดง หรือการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงแต่ละฉากตามความเข้าใจของผู้แสดง โดยหลังจากการทดลอง ผู้วิจัยได้ให้คำแนะนำในการเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่เหมาะสมกับเรื่องราวของการแสดงในแต่ละฉากผ่านลีลานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง ซึ่งตรงกับ

คุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้

ด้านหลงไหล ผู้วิจัยมีความหลงไหล เนื่องจาก ผู้วิจัยมีความชื่นชอบทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในรูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) ผู้วิจัยจึงได้นำนาฏศิลป์รูปแบบดังกล่าว มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดง ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 1 บทนา ที่ผู้แสดงที่รับบทเป็นนักเรียนทั้ง 2 คน ออกมาจากทางด้านข้างของเวทีทั้ง 2 ฝั่ง เพื่อเข้ามาแสดงบริเวณตรงกลางเวทีด้วยท่าซุเทอนูว (Soutrenue) เป็นต้น ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านความหลงไหล

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านรสนิยม การถ่ายทอดองค์ความรู้และความหลงไหล

4.3.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยการคัดเลือกนักแสดง โดยคำนึงถึงเรื่องทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก ศิลปะการแสดงและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดงเป็นหลัก โดยไม่จำกัดขนาด เพศ ผิวสี รูปร่าง ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ในด้านความหลากหลาย

ด้านประสบการณ์ ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากประสบการณ์ที่ได้สอนหรือได้ร่วมงานผู้เรียนมาก่อน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงโดยคำนึงถึงเรื่องประสบการณ์เป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติที่ตรงตามบทการแสดง คือ เป็นนักเรียน ที่มีประสบการณ์หรือเผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อให้ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ในด้านประสบการณ์

ด้านความหลงไหล ผู้แสดงมีความหลงไหลและสนใจในศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก อีกทั้งมีความชื่นชอบในการแสดงและการแข่งขันการเต้นในเวทีระดับประเทศและนานาชาติ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยได้ผู้แสดงจำนวนทั้งสิ้น 7 คน ที่มีความชื่นชอบและหลงไหลในสิ่งเดียวกันมาร่วมงานในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ด้วยความยินดีและสมัครใจ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลงใหล

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลากหลาย ด้านประสบการณ์และด้านความหลงใหล

4.3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่หลากหลายและความเหมาะสมสอดคล้องไปกับบทการแสดง เพื่อใช้ในการสื่อความหมายได้โดยตรงและในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ เก้าอี้มีพนักพิงสีขาว เก้าอี้บาร์สีดำ ชั้นวางของ สมุดโน้ต หนังสือเรียน ขนมและหมอน ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลากหลาย

ด้านความหลงใหล ผู้วิจัยมีความชื่นชอบในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มาใช้ประกอบลีลาท่าทางนาฏยศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบใหม่ ที่สามารถสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้กระดาษสี ในการแสดงองก์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงถือกระดาษสี จากนั้นค่อยยกแขนขึ้นเพื่อวางกระดาษสีไว้บนศีรษะของผู้แสดง จากนั้นให้ผู้แสดงนำกระดาษสีลูบจากศีรษะผ่านมาทางด้านข้างลำตัว เพื่อสื่อความหมายถึงการจดจำในวิชาที่เรียน ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลงใหล

ด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อนำมาใช้ในงานนี้ได้หลายรูปแบบอย่างเช่น เก้าอี้พนักพิงสีขาว นอกจากที่ผู้วิจัยจะนำเก้าอี้พนักพิงสีขาวมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อใช้เป็นที่นั่งของผู้เรียน ผู้วิจัยนำเก้าอี้พนักพิงสีขาวมาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศห้องเรียน ดังที่ปรากฏในการแสดงองก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองก์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความคิดสร้างสรรค์

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลากหลาย ความหลงใหลและด้านความคิดสร้างสรรค์

4.3.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีความชื่นชอบในการเลือกเสียงหรือดนตรี ที่กำหนดจังหวะที่ชัดเจน ที่ช่วยให้ผู้แสดงสามารถเคลื่อนไหวท่าทางได้ตรงตามจังหวะเสียงดนตรี ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านรสนิยม

ด้านความหลากหลาย ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่มีความหลากหลาย ได้แก่ การใช้เสียงวัตถุอย่าง เสียงเข็มนาฬิกา เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน ใช้เสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอนและการใช้เสียงดนตรีบรรเลง มาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในผลงานสร้างสรรค์การแสดงซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านความหลากหลาย

ด้านความทันสมัย ผู้วิจัยได้หยิบนำเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นปัญหาทางการศึกษาที่เป็นเหตุการณ์ปัจจุบัน เกิดขึ้นในระหว่างช่วงที่ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย มาประกอบใช้ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านความทันสมัย

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านรสนิยม ความหลากหลายและความทันสมัย

4.3.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน รูปแบบกึ่งทางการ ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบเครื่องแต่งกายให้มีความเหมาะสมตามสมัยนิยม ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความทันสมัย

ด้านจริยธรรม การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงในเรื่องความปลอดภัยในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยเลือกเครื่องแต่งกายที่ดูเรียบร้อย ไม่นั้นสร้อยรูปร่างของผู้แสดง เช่น เครื่องแบบชุดนักเรียน ผู้วิจัยเลือกใช้กระโปรงเทนนิส ที่มีลักษณะความ

ยาวของกระโปรงที่สั้น แต่มีกางเกงด้านใน ทำให้ผู้แสดงรู้สึกปลอดภัยและไม่เกิดความกังวลในระหว่างการแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยไม่เลือกใช้เครื่องแบบชุดนักเรียนของโรงเรียน เพื่อเป็นการเคารพถึงสถาบันการศึกษา ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านจริยธรรม

ด้านความหลงใหล เนื่องจาก ผู้วิจัยมีความชื่นชอบเครื่องแบบชุดนักเรียนของโรงเรียนนานาชาติและโรงเรียนในประเทศแถบเอเชีย ได้แก่ ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ดังนั้นในการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบเครื่องแบบชุดนักเรียนที่ผู้วิจัยชื่นชอบ มาออกแบบเครื่องแต่งกายชุดนักเรียนในผลงานสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความหลงใหล

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านความทันสมัย จริยธรรมและความหลงใหล

4.3.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีความชื่นชอบพื้นที่การแสดงในรูปแบบโรงละคร หรือห้องสตูดิโอ ที่มีลักษณะเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมโถง สามารถเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและควบคุมแสง ให้มีรูปแบบตามที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ในด้านรสนิยม

ด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการเลือกสถานที่ใช้ในการจัดการการแสดง ที่มีความเหมาะสมในการจัดการแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดง โดยการจัดวางเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว ตั้งเรียงกันเป็นแถวหน้ากระดาน และเก้าอี้บาร์สีดามาวางไว้บริเวณทางด้านมุมขวาของเวที เพื่อสื่อความหมายถึงห้องเรียน และในการแสดงองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว นำมาจัดกระจายบนเวที เพื่อใช้เป็นพื้นที่การแสดงของผู้แสดงแต่ละคน ที่สื่อถึงผู้เรียนทุกคนไม่ว่าจะอยู่พื้นที่ใด ทุกคนก็จะต้องเผชิญหน้ากับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านความคิดสร้างสรรค์

ด้านประสบการณ์ ผู้วิจัยมีประสบการณ์จากการแสดงและออกแบบการแสดงในพื้นที่การแสดงรูปแบบห้องสตูดิโอ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงลักษณะของพื้นที่การแสดงรูปแบบดังกล่าว ที่ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวางแผน เตรียมงาน ให้การดำเนินการแสดงเป็นไปตามรูปแบบที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านประสบการณ์

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบพื้นที่การแสดงในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านรสนิยม ด้านความคิดสร้างสรรค์และด้านประสบการณ์

4.3.1.8 การออกแบบแสง

ในผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยมีความชื่นชอบในเรื่องออกแบบแสง โดยการใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เรื่องของสี มาใช้ในการออกแบบแสง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้การออกแบบแสงโดยการกำหนดระดับความเข้มของแสง ตำแหน่งของแสง ในการสร้างบรรยากาศของการแสดงที่แตกต่างกันในแต่ละฉาก ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านความหลงใหล

ด้านความหลากหลาย ผู้วิจัยออกแบบแสงที่มีความหลากหลาย สอดคล้องไปกับเรื่องราวของการแสดง เพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศและอารมณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดงแต่ละฉาก เช่น ในการแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงโดยใช้แสงสว่างสีขาว เพื่อสื่อความหมายถึงห้องเรียน และการใช้แสงสีแดงและสีม่วง เพื่อสื่อความหมายถึงการเผชิญกับผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย การแสดงในองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงโดยใช้สีแดงและสีส้ม และการใช้ไฟสีแดงและสีน้ำเงิน ในการสื่อความหมายถึงความรุนแรงของพฤติกรรมที่ได้รับผลกระทบมาจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านความหลากหลาย

ด้านประสบการณ์ ผู้วิจัยมีประสบการณ์จากการออกแบบแสง ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ของผู้วิจัยในระดับปริญญาตรี และการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ในรายวิชาบริหารจัดการศิลปกรรมของนิสิตระดับปริญญาเอก รุ่นที่ 13 ทำให้ผู้วิจัยมีประสบการณ์ที่สามารถนำมาใช้ในการแสดงออกแบบแสงในผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งตรงกับคุณสมบัติเกณฑ์การสร้างมาตรฐานศิลปินในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ในด้านประสบการณ์

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้าน นาฏศิลป์ในด้านความหลงใหล ด้านความหลากหลายและด้านประสบการณ์

จากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีคุณสมบัติและ คุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ 9 ด้าน ดังนี้ ด้านรสนิยม ด้านประสบการณ์ ด้านความหลากหลาย ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านผู้นำและผู้ บุกเบิก ด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้านจรรยาบรรณ ด้านความหลงใหลและด้านความทันสมัย

4.3.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทดลองและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการ เรียนรู้ถดถอยแล้ว ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตามที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ซึ่งผู้วิจัยจะได้ อภิปรายผลตามประเด็นหัวข้อที่ควรคำนึงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ดังต่อไปนี้

4.3.2.1 การคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ คำตอบในการคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอยในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ การออกแบบบท การแสดง โดยการสร้างโครงเรื่องเพื่อการออกแบบบทการแสดง ที่ได้มาจากการคำนึงถึง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งแบ่งการแสดงออกเป็น 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบโดยใช้ลีลานาฏศิลป์ในหลากหลาย รูปแบบ เพื่อสื่อให้เห็นถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย ยกตัวอย่างเช่น การแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบ ของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอนกำลังตรวจงานที่ผู้เรียนได้ทำไว้ด้วยการ เคลื่อนไหวลีลาท่าทางในเชิงสัญลักษณ์เป็นรูปเครื่องหมายกากบาท เพื่อสื่อให้เห็นถึงผู้เรียนเขียน คำตอบไม่ถูกต้องและการใช้การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) และศิลปะการ ละครของผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียน เพื่อสื่อความหมายถึงความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ในองค์ ที่ 4 บทสรุป ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนได้ใช้การเคลื่อนไหวท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) เช่น การเดิน การนอน การนั่ง การกระโดด เพื่อเดินทางไปทางด้านหลัง เพื่อสื่อ ความหมายถึงความถดถอย

นอกจากนี้ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบโดยการเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยเลือกใช้เสียงวัตถุ ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกา มาใช้ประกอบการเคลื่อนไหวลีลา นาฏศิลป์กลุ่มท่าชุดที่มีการเคลื่อนไหวท่าทางที่ซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ต่อเนื่องกันเป็นจำนวนมากในระยะเวลานาน ทำให้ผู้แสดงเกิดอาการหลงลืมท่าที่ใช้ในการแสดง อันเป็นการสื่อให้เห็นถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอยและการนำเสียงข่าวปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและข่าวปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน มาใช้ในการแสดงองค์ที่ 4 ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยนำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง ออกแบบลีลา นาฏศิลป์และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

4.3.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทยในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง โดยผู้วิจัยอ้างอิงข้อมูลจากการศึกษา ค้นคว้า เกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่นำเสนอถึงสาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การขาดสมาธิ ผ่านการนำเสนอพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ได้แก่ การถูกเสียงรบกวน การพูดคุยและการนั่งเล่นกับเพื่อน อาการปวดท้อง น้ำระหว่างที่เรียนและอาการง่วงนอน ต่อมาพฤติกรรมของครูที่ไม่ใส่ใจในการสอน ที่นำเสนอเรื่องราวของครูผู้สอนที่ติดเล่นโทรศัพท์มือถือในระหว่างการสอน และการเรียนรู้ในหลักสูตรรูปแบบเดิม ผ่านการนำเสนอการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมซ้ำไปซ้ำมา ในองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอเรื่องราวโดยเริ่มต้นจากเหตุการณ์ที่คุณครูตรวจงานนักเรียน แล้วพบว่านักเรียนตอบคำถามผิด คุณครูเห็นดังนั้นจึงเกิดความเครียดและความกังวลกับการเรียนของผู้เรียน จึงได้ศึกษาหาวิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้นักเรียนเข้าใจ จากนั้นจึงนำเสนอเรื่องราวผลกระทบที่เกิดจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ที่นำเสนอเรื่องราวที่ครูผู้สอนทำการสอนโดยใช้รูปแบบวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ แต่นักเรียนยังไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน พฤติกรรมที่รุนแรง นำเสนอเรื่องราวการใช้ความรุนแรงของครูผู้สอนที่มีความเครียดจากการที่ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่สอน เมื่อต้องมาสอนผู้เรียนที่ไม่ตั้งใจเรียนหนังสือ จึงทำให้ครูเกิดอารมณ์โมโหและใช้ความรุนแรงกับเด็ก ไม่

ยอมรับฟังเด็ก ๆ ถือว่าตนเองเป็นใหญ่ จนทำให้เด็กรู้สึกเสียใจและไม่อยากเรียน และผลกระทบที่ต้องเผชิญ นำเสนอเรื่องราวของผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียน ได้แก่ ปัญหาสุขภาพกาย ปัญหาสุขภาพจิตและพฤติกรรม

นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการนำเสนอประเด็นปัญหาทางด้านพฤติกรรมของผู้เรียนที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่เกิดขึ้นในสถาบันการศึกษาของไทย ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง มาใช้ในการถ่ายทอดพฤติกรรมของผู้เรียน ที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนขาดสมาธิในการเรียนหรือแม้แต่การไม่ตั้งใจเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ได้แก่ การแอบรับประทานขนมในห้องเรียน การนอนหลับในชั้นเรียน การพูดคุยและการนั่งเล่น ในส่วนประเด็นพฤติกรรมของครูผู้สอน ผู้วิจัยได้นำเสนอพฤติกรรมที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 3 ตอนที่ 3 พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของครูผู้สอน ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการแสดง มาใช้ในการถ่ายทอดพฤติกรรมของครูผู้สอน ที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย เนื่องจากการเกิดความเครียด ความเสียใจจากการกระทำของครูผู้สอน ได้แก่ การปาวัดดูใส่ผู้เรียน การทำร้ายร่างกายด้วยการทุบตี การทำลายผลงานหรืองานของผู้เรียน นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอปัญหาเกี่ยวกับหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียนไทย ที่ใช้ยังคงหลักสูตรรูปแบบเดิมมาเป็นระยะเวลาหลายปี โดยผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏยศิลป์ในรูปแบบการเคลื่อนไหวในท่าทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ที่ให้ผู้แสดงทำชุดท่าการแสดงซ้ำจำนวน 2 รอบ ดังที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 ตอนที่ 3 การเรียนการสอนในรูปแบบเดิม

อีกทั้ง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน เพื่อนำเสนอถึงปัญหาทางการศึกษา เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคมวงกว้างในการพัฒนาเยาวชนรุ่นใหม่ ที่ถือเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย โดยนำมาใช้ในการออกแบบการแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

4.3.2.3 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้นำประเด็นภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นประเด็นที่ไม่มีศิลปินท่านใดนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยปกติประเด็นในเรื่องภาวะการเรียนรู้ถดถอย จะถูกนำเสนอผ่านผลงานเชิงวิชาการ ได้แก่ หนังสือ งานวิจัย บทความวิชาการ การจัดงานเสวนาและข่าวสารที่เผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อต่าง ๆ จากข้อความดังกล่าวสามารถสื่อได้ว่า ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการนำประเด็นใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายตามบทละคร ด้วยการใช้ลีลาท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร เช่น ทำอ่านหนังสือ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงถือกระดาษหรือถือสมุดโน้ตไว้ระดับหน้าอก จากนั้นให้นักแสดงหันหน้าจากทางด้านซ้ายของผู้แสดง ไปทางด้านขวาของผู้แสดง ทำจดจำ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงถือกระดาษสีกขึ้นมาไว้บนศีรษะ จากนั้นค่อยใช้มือทั้งสองข้างลูบกระดาษสีจากศีรษะลงมาทางด้านข้างลำตัว เป็นต้น

อีกทั้ง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำเสียงของวัตถุ ได้แก่ เสียงระฆังโรงเรียน เสียงกริ่งโรงเรียนและเสียงเข็มนาฬิกา ที่มีการปรับความเร็วของเสียงเพิ่มขึ้น 25% เสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน อีกทั้งเสียงดนตรีบรรเลง ที่สื่อถึงอารมณ์ที่สอดคล้องกับการแสดงในแต่ละฉาก มาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ โดยนำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

4.3.2.4 การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

โดยตรงให้กับผู้ชม ได้แก่ ทำอ่านหนังสือ ทำเขียนหนังสือ ทำพลิกหน้าหนังสือ ผ่านการเคลื่อนไหวท่าทางในชีวิตประจำวันและศิลปะการละคร ซึ่งปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งการออกแบบลีลานาฏยศิลป์เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ดังที่ปรากฏในองค์ที่ 4 บทสรุป ที่ผู้แสดงค่อยๆ ชูแขนขวาพร้อมกับมือทำท่ากำลังไต่ขึ้นด้านบน จากนั้นค่อยกดข้อมือขวาลงจากนั้นให้ทำท่าซ้ำในท่าเดียวกันโดยการเพิ่มระดับความสูงของแขน เพื่อสื่อถึงความรู้ที่ได้เรียนรู้สั่งสมมา เป็นต้น

การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อใช้ในการบ่งบอกอาชีพ หน้าที่การงานของตัวละคร โดยการใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน ในรูปแบบกึ่งทางการ มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้ การออกแบบเครื่องแบบชุดนักเรียน ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยเลือกเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะที่เหมือนกัน เพื่อแสดงถึงความเป็นกลุ่มคณะ หรืออยู่ในสถานศึกษาเดียวกัน

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยเลือกอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สื่อความหมายโดยตรง เช่น ฉากบรรยากาศในห้องเรียน ที่ปรากฏในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ เก้าอี้มีพนักพิงสีขาว เก้าอี้บาร์สีดำ ชั้นวางของ สมุดโน้ตและหนังสือเรียน อีกทั้งผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น ในองค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยเลือกใช้กระดาษสี เพื่อสื่อความหมายถึงวิชาเรียนที่หลากหลาย

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยใช้เสียงของวัตถุ ได้แก่ เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน เพื่อสื่อความหมายถึงโรงเรียน

การออกแบบแสง ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้สีของแสงในการสื่อความหมายของการแสดงในแต่ละฉาก เช่น การแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟสีเหลืองนวล และในการแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ใช้ไฟสว่างเพื่อสื่อความหมายถึงบรรยากาศห้องเรียน นอกจากนี้ในการแสดงองค์ที่ 3 ผู้วิจัยเลือกใช้ไฟสีแดงและสีม่วง เพื่อสื่อความหมายถึงความเครียดของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยนำมาใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงและการออกแบบแสง

4.3.2.5 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชมในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง เนื่องจาก ผู้วิจัยต้องการนำเสนอประเด็นปัญหาทางสังคมทางการศึกษาอย่าง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนจำนวนมาก ให้กลุ่มผู้ชมที่เป็นบุคคลทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัย ได้ทราบถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ดังนั้นการที่ผู้ชมเข้าใจถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยจึงต้องออกแบบบทการแสดง ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในระหว่างการรับชมการแสดง โดยการนำเสนอถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในห้องเรียน มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอ ผู้วิจัยเลือกใช้ลีลานาฏศิลป์ที่สามารถสื่อสารเรื่องราวของภาวะการเรียนรู้ถดถอยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ได้แก่ การใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวทำท่างที่ทำซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive) เทคนิคการแสดงแบบต้นสด (Improvisation) และศิลปะการละคร

การคัดเลือกนักแสดง นอกเหนือจากผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและศิลปะการละครแล้ว ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีประสบการณ์หรือเผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยด้วยเช่นกัน ที่เข้าใจในเรื่องราวของการแสดง สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกเพื่อให้กับผู้ชมเกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตามไปกับผู้แสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวของการแสดงได้ดีเช่นกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม โดยนำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์และการคัดเลือกนักแสดง

4.3.2.6 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้คำตอบในการคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะภาพปะติด (Collage) มาใช้ในการร้อยเรียงเรื่องราวของการแสดงที่นำเสนอเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ให้มีความต่อเนื่องในการแสดงชุดเดียวกัน

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่าง ศิลปะการหยิบยืม (Appropriation art) ในการนำเสียงวัตถุ ได้แก่ เสียงเข็มนาฬิกา เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน อีกทั้งเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอยและปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน นำมาเรียบเรียงเป็นดนตรีที่ใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรื้อรังถดถอย

อีกทั้งการออกแบบแสง ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์อย่างสี มาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงอารมณ์และบรรยากาศของการแสดงที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก เช่น ในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรื้อรังถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบไฟสีเหลืองนวล เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรื้อรังถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยนำมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงและการออกแบบแสง

จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรื้อรังถดถอย ผู้วิจัยได้นำเสนอประเด็นปัญหาสังคมทางการศึกษาที่มีมาตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็กลดน้อยลง โดยสาเหตุของภาวะการเรื้อรังถดถอย เกิดจากการขาดสมาธิในการเรียนของผู้เรียนและพฤติกรรมการสอนของครูผู้สอน ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต ด้านการเรียนรู้และด้านการเข้าสังคม อันเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการแสดง ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรื้อรังถดถอย ผ่านการแสดงรูปแบบนาฏศิลป์ อันเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่สามารถสื่อสารเรื่องราวประเด็นปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอยได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ที่มีการออกแบบโดยการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาภาวะการเรื้อรังถดถอยและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดงและการออกแบบแสง ทำให้ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรื้อรังถดถอย ดูน่าสนใจ น่าติดตามผู้ชมสามารถชมการแสดงได้อย่างเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งเป็นการสื่อสารเพื่อสะท้อนถึงปัญหาสังคมเกี่ยวกับภาวะการเรื้อรังถดถอย เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรื้อรังถดถอยได้ง่ายขึ้น และเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อสังคมในการพัฒนาบุคคลรุ่นใหม่ ที่ถือเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต หลังจากการรับชมผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรื้อรังถดถอย ผู้ชมสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้

จากการรับชมการแสดงไปเป็นแนวทางในการวิธีการแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยในกรณีของผู้ปกครอง สามารถนำข้อมูลที่ได้หลังจากการรับชมการแสดง มาใช้ในการสังเกตบุตรหลาน เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาบุตรหลานให้มีการพัฒนาความรู้และทักษะได้อย่างต่อเนื่อง หรือแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นกับบุตรหลาน นอกจากนี้กลุ่มครูผู้สอนและนักวิชาการทางการศึกษาก็สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้หลังจากการรับชมการแสดง นำมาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผ่านกระบวนการออกแบบการจัดรูปแบบการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาไปในทิศทางที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้งในด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ผู้ชมสามารถศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อนำองค์ความรู้มาปรับใช้หรือนำมาต่อยอดผลงานนาฏศิลป์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกเหนือจากประโยชน์ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังกล่าว สร้างองค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นกับวงการนาฏศิลป์ โดยได้ใช้บรรยากาศของห้องเรียน ประกอบด้วย บทบาทที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาโดยตรง คือครูผู้สอนและผู้เรียน มาเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยมีเวลาเป็นเงื่อนไขของการถดถอยทางการศึกษาด้านการศึกษา

4.4 สรุปบท

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ประกอบด้วย ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์และแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงบทสรุปประกอบด้วย ผลที่ได้จากการวิจัยและข้อเสนอแนะ ดังที่จะได้อธิบายรายละเอียดในบทที่ 5 ต่อไป

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

จากบทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้กล่าวถึง การวิเคราะห์ข้อมูลและการอภิปรายผล สำหรับบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงบทสรุป อันประกอบด้วย ผลที่ได้จากการวิจัยและข้อเสนอแนะ โดยผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการทดลองและการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางดก้านศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปผลที่ได้จากการวิจัยตามหัวข้อดังกล่าวต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบบทละคร โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการรับฟังปัญหาทางด้านการเรียนรู้ของลูกศิษย์ที่ถดถอย ส่งผลทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดน้อยลงและประสบการณ์การทำงานด้านการสอน ที่ทำให้เห็นถึงประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย มาใช้ในการออกแบบบทการแสดง โดยในการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้นำประเด็นของสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ประกอบกับการใช้ทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่าง ศิลปะการปะติด (Collage) มาใช้ออกแบบบทการแสดง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 4 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 บทนำ นำเสนอการเปิดตัวตัวละครนักเรียนและพฤติกรรมการเรียนในห้องเรียน องก์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การขาดสมาธิในการเรียน พฤติกรรมไม่ใส่ใจในการสอนของครูผู้สอนและการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม องก์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย นำเสนอผลกระทบที่เกิดจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ ผู้เรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของครูผู้สอนและผลกระทบที่

ต้องเผชิญและองค์ที่ 4 บทสรุป นำเสนอบทสรุปของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ได้แก่ การเรียนรู้ถดถอย ความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือและการเกิดพฤติกรรมที่รุนแรง

5.2.1.2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยใช้นาฏศิลป์ในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏศิลป์ในรูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) นาฏศิลป์รูปแบบหลังสมัยใหม่ (Post modern dance) โดยการนำรูปแบบการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ยิมนาสติก (Gymnastic) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) และศิลปะการละคร โดยในองค์ที่ 1 บทนำ ใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) และศิลปะการแสดง องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ใช้การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) และศิลปะการแสดง องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ใช้นาฏศิลป์รูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) และศิลปะการแสดง และองค์ที่ 4 บทสรุป ใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) นาฏศิลป์ในรูปแบบแจ๊สสมัยใหม่ (Modern jazz dance) นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary dance) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การเคลื่อนไหวลีลาท่าทางแบบซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ยิมนาสติก (Gymnastic) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) และศิลปะการละคร

5.2.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะที่หลากหลาย ได้แก่ นาฏศิลป์ตะวันตก ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบด้นสด (Improvisation) และศิลปะการละคร นอกจากนี้ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่มีประสบการณ์หรือเผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย อีกทั้งมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้แสดง เช่น มีความรับผิดชอบในการฝึกซ้อม เปิดใจพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ได้จำกัดเรื่องเพศและรูปลักษณ์ภายนอก ทั้งนี้ผู้แสดงในการ

แสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ประกอบด้วย ครูผู้สอนนาฏศิลป์ตะวันตก จากสถาบันบางกอกแดนซ์ จำนวน 1 คนและผู้เรียนจากสถาบันสอนเต้นรณรงค์เมย์ สตูดิโอ จำนวน 6 คน รวมทั้งสิ้น 7 คน

5.2.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยในองค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยใช้กระดาษสี เพื่อสื่อความหมายถึงวิชาเรียนที่หลากหลาย องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่หลากหลาย เพื่อสื่อถึงบรรยากาศห้องเรียน ผ่านการออกแบบพื้นที่การแสดง โดยใช้เก้าอี้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ เก้าอี้มีพนักพิงสีขาและเก้าอี้บาร์สีดำ นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ต่อไปนี้ในการสื่อความหมายของการแสดง ได้แก่ เก้าอี้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ เก้าอี้มีพนักพิงสีขาและเก้าอี้บาร์สีดำ เพื่อสื่อความหมายถึงตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานะทางสังคม ที่ครูอยู่ในสถานะทางสังคมที่เหนือกว่านักเรียน อีกทั้งยังใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการสื่อความหมายโดยตรงตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ สมุดโน้ต ชั้นวางของ หมอน โทรศัพท์มือถือและขนม องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเหมือนกับการแสดงในองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ยกเว้นหมอน แต่ได้ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงเพิ่มเติม เพื่อสื่อความหมายตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ หนังสือและองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการสื่อความหมายโดยตรงตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ เก้าอี้ นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ต่อไปนี้ในการสื่อความหมายของการแสดง ได้แก่ สมุดโน้ต เพื่อสื่อความหมายถึงองค์ความรู้ที่ได้เรียนรู้สั่งสมมา

5.2.1.5 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์และทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่าง ทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation art) มาใช้ในการเลือกใช้เสียงดนตรีที่หลากหลายในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยในองค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยหยิบยืมเสียงระฆังโรงเรียนและเสียงเข็มนาฬิกา เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้หยิบยืมเสียงเข็มนาฬิกาและเสียงระฆังโรงเรียน เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้หยิบยืมเสียงกริ่งโรงเรียน เสียงเข็มนาฬิกา เสียงระฆังโรงเรียน เพื่อสื่อ

ถึงบรรยากาศในห้องเรียน และใช้เสียงดนตรีบรรเลง ที่มีจังหวะในระนาบเดียวกัน ความถี่ในการเน้นจังหวะเท่ากันแล้วค่อยเพิ่มความถี่ในการเน้นจังหวะมากขึ้น ช่วงทำเพลงเสียงดนตรีจะค่อยๆ เจียบหายไป เพื่อสื่อถึงความเครียดของผู้เรียนที่เผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยได้หยิบยืมเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เสียงข่าวปัญหาคุณภาพการศึกษา เสียงข่าวปัญหารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อสื่อถึงปัญหาทางการศึกษาที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดภาวะการเรียนรู้ถดถอย เสียงเข้มนาฬิกาใช้ในการกำหนดจังหวะการเต้นและใช้เสียงดนตรีบรรเลง ที่มีทำนองที่เร็วและมีความถี่ในการเน้นจังหวะที่สม่ำเสมอ เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่รุนแรงในการเผชิญปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5.2.1.6 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน รูปแบบกึ่งทางการ ที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความปลอดภัยและความสะดวกต่อการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางของผู้แสดง อีกทั้งคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในการเลือกเครื่องแต่งกายในรูปแบบที่เหมือนกัน เพื่อสื่อถึงเครื่องแบบนักเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายตามบทบาทที่ผู้แสดงได้รับ มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของครูผู้สอนในผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5.2.1.7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ผู้วิจัยออกแบบพื้นที่การแสดงโดยเลือกใช้สถานที่ คือ ห้องสตูดิโอ 1 คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต เป็นห้องลักษณะสี่เหลี่ยมขนาดความกว้าง 18 เมตร ความยาว 18 เมตร ไม่มีพื้นที่แบ่งกั้นระหว่างผู้ชมและผู้แสดง มาใช้เป็นพื้นที่จัดการแสดง โดยขนาดพื้นที่ใช้ในการแสดงจริง ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดง โดยใช้เสื่อน้ำมันสีดำ ที่มีขนาดความกว้าง 5 เมตร ความยาว 8 เมตร มาใช้ในการกำหนดพื้นที่การแสดง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาใช้ในการจัดพื้นที่การแสดง ดังในการแสดงองค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอยและองค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้ออกแบบพื้นที่การแสดงโดยนำเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว นำมาวางเรียงต่อกันเป็นแถวหน้ากระดาน และเก้าอี้บาร์สีดามาวางไว้บริเวณทางด้านมุมขวาของเวที เพื่อสื่อความหมายถึงห้องเรียน และในการแสดงองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยได้นำเก้าอี้มีพนักพิงสีขาว นำมาจัดกระจายบนเวที เพื่อใช้เป็นพื้นที่การแสดงของผู้แสดงแต่ละคน ที่สื่อถึงผู้เรียนทุกคนที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย




5.2.1.8 การออกแบบแสง



ผู้วิจัยได้ออกแบบแสงโดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ ทฤษฎีเรื่องของสี มาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อสร้างบรรยากาศของการแสดงและสื่อความหมายของการแสดงด้วยเช่นกัน โดยการแสดงองค์ที่ 1 บทนำ ผู้วิจัยเลือกใช้แสงสีขาว ในตอนที่ 1 เพื่อเน้นให้เห็นตัวละครผู้เรียนและการใช้แสดงสีขาวและแสงสีม่วง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยเลือกใช้แสงสีขาวและแสงสีเหลืองนวล เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยเลือกใช้แสงสีขาวและสีเหลืองนวล ในตอนที่ 1-3 เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน อีกทั้งแสงสีส้มและแสงสีม่วง ในตอนที่ 4 เพื่อสื่อถึงความเครียดของผู้เรียนที่เผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป ผู้วิจัยเลือกใช้แสงสีขาวและแสงสีเหลืองนวล ในตอนที่ 1 และ 2 เพื่อให้เห็นลีลาท่าทางนาฏศิลป์ที่สื่อถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย แสงสีส้มในการแสดงตอนที่ 3 และแสงสีน้ำเงิน สีแดงและสีเหลือง ในการแสดงตอนที่ 4 เพื่อสื่อถึงการเพิ่มระดับความรุนแรงจากพฤติกรรมของผู้เรียน



จากการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย จำนวนทั้งสิ้น 3 ครั้ง ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ประจำปีการศึกษา 2565 ให้คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษาในวันจันทร์ที่ 19 มิถุนายน 2566 ผ่านทางลิงก์บนแพลตฟอร์มยูทิวบ์ ส่วนตัวของผู้วิจัย (Google drive) ผู้วิจัยจึงประมวลภาพการแสดงและได้อธิบายการแสดงไว้ในบทที่ 5 ส่วนรายละเอียดในการบรรยายภาพนั้น ผู้วิจัยได้บรรยายภาพประกอบการแสดงอย่างละเอียดไว้ในบทที่ 4 ดังนั้นผู้วิจัยจึงขออธิบายภาพการแสดง ดังตารางต่อไปนี้




ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย
ที่มาภาพและตาราง: ผู้วิจัย




*ข้อมูลที่จะกล่าวต่อไปนี้ผู้วิจัยได้กำหนดด้านซ้ายหรือด้านขวาของผู้ชม

องค์ที่ 1 บทนำ	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	เปิดฉากด้วยการเปิดตัวของผู้แสดงบทบาทผู้เรียนโดยเริ่มต้นจากผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนที่ง่วงนอน เข้ามาจากทางด้านขวาของเวที โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)
	ต่อด้วยผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนที่ความร่าเริงแจ่มใส ที่ออกมาจากทั้งสองฝั่งของเวที โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet)
	ผู้เรียนที่มากขึ้นเป็นกลุ่ม รอเพื่อนที่มาโรงเรียนสาย ที่ออกมาจากทางฝั่งขวาของเวที จากนั้นผู้เรียนที่มาสายจึงขอโทษเพื่อนๆ ที่ตนเองมาสาย จากนั้นทุกคนเดินเข้าโรงเรียนด้วยกัน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้นาฏศิลป์รูปแบบบัลเลต์คลาสสิก (Classical ballet) การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันและศิลปะการละคร




องค์ที่ 1 บทนำ	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน 1 คน เดินเข้ามาในพื้นที่การแสดง ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายถึง ห้องเรียน โดยเดินออกมาจากทางฝั่งซ้ายของพื้นที่การแสดง เดินวนในทิศทางตามเข็มนาฬิกา เพื่อมานั่งเก้าอี้มีพนักพิงสีขาวที่ตั้งอยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียน 1 คน นั่งบนเก้าอี้ จากนั้นทำท่าอ่านหนังสือ โดยผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยใช้กระดาษสี เพื่อสื่อความหมายถึง วิชาเรียนที่หลากหลาย จากนั้นผู้วิจัยเดินมาวางกระดาษสีไว้ที่พื้นที่ละแผ่น เพื่อสื่อความหมายถึงรายวิชาที่ได้เรียนแล้ว ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>

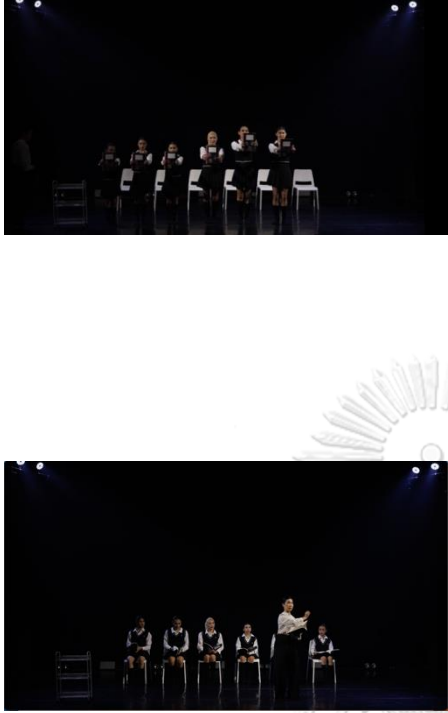
องค์ที่ 1 บทนำ	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียน 1 คน กำลังฉีกกระดาษสีออกเป็น 2 แผ่น แล้วนำมาวางบนกระดาษสีที่ตั้งอยู่บนพื้นที่แสดง เพื่อสื่อความหมายถึง การนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้กับรายวิชาต่าง ๆ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p>
องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้าเวทีเป็นแถวตอนลึกจากทางด้านซ้าย เพื่อมานั่งบนเก้าอี้ ที่ตั้งเป็นแถวหน้ากระดาน บริเวณตรงกลางเวทีของพื้นที่แสดง ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการวางอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนเดินเข้าเวทีจากทางด้านซ้าย มายืนทางด้านขวาของเวที ยืนเท้าชิด หันตัวไปหาผู้เรียน เพื่อรับไหว้จากผู้เรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้และทำท่าไหว้สวัสดิ์ ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าเดินเขียนกระดาน เพื่อสื่อความหมายถึงการสอนหนังสือ ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่สื่อถึงการไม่ตั้งใจเรียน ได้แก่ การพูดคุยในชั้นเรียน การรับประทานขนมในห้องเรียน การนั่งเล่นกับเพื่อนและการนอนหลับ ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการละคร</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนกระทับทำข้างขวา เพื่อสื่อถึงอารมณ์โมโห ที่ผู้เรียนไม่ตั้งใจเรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าสะดุ้งตกใจและหยุดนิ่ง</p>




องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินออกจากพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้าย เป็นแถวตอนลึก เมื่อผู้แสดงเดินออกจากเวทีหมด ไฟดับลง</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้าเวทีเป็นแถวตอนลึกจากทางด้านซ้าย เพื่อมานั่งบนเก้าอี้ ที่ตั้งเป็นแถวหน้ากระดาน บริเวณตรงกลางเวทีของพื้นที่แสดง ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยการวางอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียน ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดานจากทางด้านขวาของพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง เพื่อสื่อความหมายถึงการสอนหนังสือ ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่างมองไปด้านหลัง จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ เพื่อสื่อความหมายถึงการเรียนหนังสือ ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์</p>

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินไปทางด้านขวาของเวที เพื่อหยิบเก้าอี้บาร์สตัมมาตั้งบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนนั่งเล่นโทรศัพท์มือถือ ที่สื่อความหมายถึงความไม่สนใจในการสอน ในขณะที่ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำทำอ่านหนังสือและเขียนหนังสือ เพื่อสื่อความหมายถึงการเรียนหนังสือ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดย ใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการละคร</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง ในขณะที่ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนแสดงท่าทางเพื่อเรียกให้ครูผู้สอนกลับมาสอน แต่ว่าผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ได้แสดงท่าทางที่สื่อถึงความไม่สนใจที่จะสอน พร้อมกับเดินออกไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง</p>




องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินออกจากพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้าย เป็นแถวตอนลึก เมื่อผู้แสดงเดินออกจากเวทีหมด ไฟดับลง</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนเดินเข้าเวทีจากทางด้านซ้าย มายืนทางด้านขวาของเวที ยืนเท้าชิด หันตัวไปหาผู้เรียน เพื่อรับไหว้จากผู้เรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้และทำท่าไหว้สวัสดิ์ ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง ในขณะที่ผู้แสดงที่ได้รับบทบาทเป็นผู้เรียน หันตัวไปทางด้านขวา จากนั้นเดินเป็นแถวตอนลึกในทิศทางตามเข็มนาฬิกา มายืนบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง พร้อมกับยืนเท้าชิดหันหน้าตรงหาผู้ชม เพื่อรอรับสมุดโน้ตจากครูผู้สอน ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ถือสมุดด้วยมือทั้งสองข้าง พร้อมกับยึดแขนตรงไปทางด้านหน้า เพื่อสื่อความหมายถึงวิชาที่เรียน ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์</p> <p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าเขียนกระดานจากทางด้านขวาของพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง เพื่อสื่อความหมายถึงการสอนหนังสือ ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่ายืนมองไปด้านหน้า จากนั้นทำท่าเขียนหนังสือ เพื่อสื่อความหมายถึงการเรียนหนังสือ ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ยืนตรงแถวหน้ากระดาน บริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง มือทั้งสองข้างถือสมุดโน้ต เพื่อเตรียมส่งงานครูผู้สอน จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินเก็บสมุดโน้ตของผู้เรียนจากทางด้านซ้ายมาทางด้านขวา หลังจากนั้นครูผู้สอนเดินกลับไปทางด้านซ้าย เพื่อวางสมุดโน้ตบนชั้นวางของ ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินออกจากพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้าย เป็นแถวตอนลึก แล้วผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนเดินต่อหลังผู้เรียนเดินออกจากพื้นที่แสดงไปทางด้านซ้ายเป็นคนสุดท้าย เมื่อผู้แสดงเดินออกจากเวทีหมด ไฟดับลง ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการณ์เรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน เดินเข้ามาทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง เพื่อนั่งเก้าอี้ที่มีพนักพิงสีขาว ที่ตั้งบริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง จากนั้นทำท่านึกคิด ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวถึงการนึกถึงสิ่งที่ต้องการจะทำ โดยผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้ศิลปะการแสดง</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน ทำท่าทางที่สื่อความหมายถึง การตรวจงานของผู้เรียน โดยผ่านท่าทางดังกล่าว ดังนี้ ทำอ่านหนังสือ ทำเขียนหนังสือ ทำทำเครื่องหมายถูกและเครื่องหมายผิด ทำอ่านหนังสือด้วยลีลาที่แสดงถึงความสงสัยว่าทำไมผู้เรียนถึงตอบคำถามผิด โดยผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน แสดงท่าทางที่สื่อถึงความเครียดและทำท่านึกคิด เพื่อหาวิธีการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ดีขึ้น ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้ศิลปะการแสดง</p>



องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน ทำท่าพิมพ์คอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายถึง การสืบค้นข้อมูล ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน เดินกลับมาตรงเก้าอี้ที่มีพนักงานพิงสีขาที่ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่การแสดง เพื่อทำท่าเขียนหนังสือลงสมุดโน้ต เพื่อสื่อความหมายถึงการจดองค์ความรู้ที่ครูผู้สอนได้สืบค้นมาประยุกต์ใช้กับการสอนของตนเอง ที่ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และการใช้ลีลานาฏยศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทเป็นครูผู้สอน เดินออกจากพื้นที่การแสดงไปทางด้านซ้าย ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>




องก์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนเดินเข้าเวทีจากทางด้านซ้าย มายืนทางด้านขวาของเวที ยืนทักทาย หันตัวไปหาผู้เรียนเพื่อรับไหว้จากผู้เรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งบนเก้าอี้และทำท่าไหว้สวัสดี ผู้วิจัยใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอนสังเกตเห็นว่ามีผู้เรียนขาดเรียน 1 คน จึงได้สอบถามเพื่อนผู้เรียน ถึงเหตุผลที่เด็กนักเรียนขาดเรียน ในขณะเดียวกัน ผู้แสดงที่รับบทเป็นผู้เรียนแสดงท่าทางที่สื่อว่าตนเองไม่ทราบถึงการขาดเรียนของเพื่อนตนเอง ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ศิลปะการแสดง</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ยืนทางด้านขวาของพื้นที่การแสดง หันตัวไปทางผู้เรียน จากนั้น ทำท่าทางที่สื่อความหมายถึง การถามถึงความเข้าใจในการเรียนของผู้เรียน ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ได้โต้ตอบครูผู้สอน ด้วยลีลาท่าทางที่สื่อถึงความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้ศิลปะการละคร</p>

องก์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน เดินเข้ามา นั่งเก้าอี้ที่มีพนักงานพิงสีขาว ที่ตั้งอยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่การแสดงกับผู้เรียน เพื่อสอนผู้เรียนเรื่องการบวกเลขคณิตอย่างใกล้ชิด โดยผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในท่าทางที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ โดยให้เริ่มจากชูนิ้วชี้มือขวาขึ้นมาทำท่าเลข 1 จากนั้นให้ชูนิ้วชี้มือซ้ายขึ้นมา ทำท่าเลข 1 จากนั้นให้มือทั้งสองข้างแตะกัน แล้วมือขวาชูนิ้วชี้และนิ้วกลาง ทำท่าเลข 2 ในขณะที่ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าตามครูผู้สอนด้วยเช่นกัน เพื่อสื่อความหมายถึงการเรียนเรื่องการบวกเลขคณิต</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าทางที่แสดงถึงความเครียด โดยให้มือทั้งสองข้างจับบริเวณด้านข้างของศีรษะ พร้อมกับก้มตัวลงมาทางด้านหน้า เพื่อสื่อถึงความเครียดที่ผู้เรียนไม่เข้าใจที่ครูผู้สอนพยายามสอนผ่านวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยออกแบบบอออกแบบลีลานาฏยศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน</p>

องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินเข้ามาเวทีเป็นแถวตอนลึกจากทางด้านซ้าย เพื่อมานั่งบนเก้าอี้ ที่ตั้งเป็นแถวหน้ากระดาน อยู่บริเวณตรงกลางของพื้นที่แสดง จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การรับประทานขนมในห้องเรียน การเล่นเกมไพ่ที่มีถือ และการนอนหลับ ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน อยู่ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง จากนั้นทำท่ากระชับท่าขวา เพื่อเรียกผู้เรียนให้หันมาสนใจตนเอง จากนั้นผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กลับมานั่งตัวตรงบนเก้าอี้ และทำท่าไหว้สวัสดี ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>

องก์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าต่อว่าผู้เรียน จากนั้นจึงได้สั่งให้ทำงานที่ต้องทำส่งท้ายชั่วโมงเรียนว่า “ให้สรุปเนื้อหาในหนังสือและส่งให้ครูผู้สอนตอนท้ายชั่วโมง” ส่วนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน กลับมานั่งตัวตรงบนเก้าอี้ ฟังครูผู้สอน ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) และศิลปะการละคร</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน เดินต่อแถวมาส่งงานเป็นแถวตอนลึก หันมาทางด้านขวาของพื้นที่แสดง จากนั้น ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นครูผู้สอน ทำท่าอ่านหนังสือ เพื่อสื่อความหมายถึงการตรวจงานผู้เรียน และได้พบถึงจุดที่ผิดพลาดในงานของผู้เรียน จึงได้ต่อว่าและโยนสมุดโน้ตของผู้เรียน แสดงถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของครูผู้สอน ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) การใช้ลีลานาฏศิลป์ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และศิลปะการละคร</p>

องค์ที่ 3 ผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ลูกชิ้นยืน บริเวณด้านหน้าเก้าอี้มีนักฟิสิกส์ขาว จากนั้นทำท่าทุกบริเวณหัวไหล่ของตนเอง ทั้งสองข้าง แสดงถึงการได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพกาย ในเรื่องของการปวดเมื่อยร่างกาย ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน นั่งท่าเทพธิดาโดยหันหน้าเข้าหากัน จากนั้นให้ผู้เรียนทั้งสองคน ทำท่ายืดแขนตรง และเก็บแขนงอกกลับเข้ามาสื่อความหมายถึงความระแวง ไม่กล้าทักทายผู้อื่น แสดงให้เห็นถึงทักษะทางการเข้าสังคมลดลง ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้นาฏศิลป์รูปแบบร่วมสมัย (Contemporary dance)</p>

องค์กรที่ 4 บทสรุป	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านั่งบนเก้าอี้ ทำนั่งบนพื้น และทำยืนบนเก้าอี้ ที่ผู้วิจัยใช้ในการ ออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ตามคำศัพท์จากเสียงข่าว
	ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน จำนวน 2 คน เดินถอยหลังออกมาจากทางมุมซ้ายล่าง และมุมขวาบนของพื้นที่แสดง โดยทำท่าทางที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เกี่ยวกับการเรียนรู้ถดถอย โดยผู้แสดงทำท่าอ่านหนังสือ โดยการยกแขนทั้งสองข้างขึ้นในท่าตั้งฉากด้านหน้าลำตัว
	ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่านั่งฉีกกระดาษ เพื่อสื่อถึงความไม่ต้องการที่จะเรียนหนังสือ ในรูปแบบเดิม ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ด้วยอารมณ์ที่หงุดหงิด ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)

องค์กรที่ 4 บทสรุป	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นผู้เรียน ทำท่าที่แสดงถึงความเครียดที่รุนแรง ผู้แสดงทำท่าทางโดยเอามือทั้งสองข้างจับที่บริเวณด้านข้างศีรษะ จากนั้นค่อย ๆ ทรวดตงลงไปนั่งบนพื้น ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏยศิลป์ โดยใช้ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement)</p>

จากตารางที่ 5.1 สรุปการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยผลงานวิจัยฉบับนี้มีความสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทุกประการ

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยพบแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ที่โดดเด่นผ่านแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยทั้ง 6 แนวคิด ดังนี้

5.2.2.1 การคำนึงถึงภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ผู้วิจัยได้สร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์โดยนำประเด็นปัญหาทางการศึกษา อย่าง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่งเป็นหัวข้อหลักของงานวิจัย มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงานนาฏยศิลป์ ในการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดง โดยนำสาเหตุและผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางการศึกษาที่ส่งผลกระทบทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ลดลง ประกอบด้วย 4 องค์การแสดง ได้แก่ องค์ที่ 1 บทนำ องค์ที่ 2 สาเหตุของภาวะการเรียนรู้ถดถอย องค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย และองค์ที่ 4 บทสรุป การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday movement) เช่น การเดินถอยหลัง การย่อและเคลื่อนตัวไปทางด้านหลังนั่งลงกับพื้น เพื่อสื่อความหมายถึงความถดถอยและศิลปะการละคร ผ่านการถ่ายทอดสีหน้าอารมณ์และความรู้สึกของการแสดงในแต่ละตอน ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเรื่องราวของการแสดงผ่านสีหน้าท่าทางของผู้แสดง อีกทั้งเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงวัตถุอย่าง เสียงซึ่มนาฬิกา เป็นเสียงหลักในการกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหว ที่มีลักษณะเพลงเป็นจังหวะระนาดเดียว ประกอบกับการใช้การเคลื่อนไหวท่าทางซ้ำไปซ้ำมา (Repetitive movement) ทำให้ผู้แสดงบางคนเกิดท่าทางก่อนจังหวะหรือท่าที่ใช้ในการแสดงหายไป ในช่วง สະท่อนให้เห็นถึงการหลงลืมหรือการจดจำได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ เพื่อสื่อความหมายถึงการเรียนรู้ถดถอยได้อีกด้วยเช่นกัน

5.2.2.2 การคำนึงถึงการสะท้อนปัญหาสังคมไทย

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นสื่อที่ใช้ในการสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ที่ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผ่านการออกแบบบทการแสดง ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยจากการศึกษาข้อมูลเอกสารและสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้เรียนโดยตรง ช่วยให้เกิดความเข้าใจในปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นในสังคมไทย อันส่งผลกระทบต่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ โดยการใช้ศิลปะการแสดง เข้ามาช่วยในการถ่ายทอดเรื่องราวของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผ่านการแสดงท่าทางการแสดงต่าง ๆ เช่น การแสดงสีหน้าอง สงสัย ของผู้เรียน เพื่อสื่อถึงความไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน อีกทั้งการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงโดยการนำเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอนและปัญหาด้านคุณภาพการศึกษา มาใช้เพื่อสื่อให้เห็นถึงผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งเป็นปัญหาทางด้านการศึกษาที่นอกจากจะส่งผลกระทบต่อผู้เรียนโดยตรงแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างอีกด้วยเช่นกัน

5.2.2.3 การคำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงาน โดยคำนึงความคิดสร้างสรรค์ในงานนาฏศิลป์ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ดังนี้ การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยนำประเด็นเรื่องภาวะการเรียนรู้ถดถอย ซึ่ง

เป็นประเด็นปัญหาสังคมทางด้านการศึกษาที่มีความแปลกใหม่ ไม่เคยมีศิลปินคนใดหยิบนำประเด็นดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำมาใช้ออกแบบบทการแสดง ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยการออกแบบลีลาท่าทางเพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ทำอ่านหนังสือ โดยการนำลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน นำมาออกแบบเพื่อให้เกิดลีลาท่าทางรูปแบบใหม่ ประกอบกับการใช้ศิลปะการละคร ในการสื่อความหมายตามบทการแสดงร่วมกัน เพื่อให้การแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำเสียงของวัตถุและเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน ปัญหาด้านคุณภาพการศึกษาและเสียงวัตถุ นำมาตัดต่อ เรียบเรียงเพลง เพื่อใช้ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

5.2.2.4 การคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยโดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน เช่น การเขียน การอ่าน การจดจำ เป็นต้น การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยเลือกออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้รูปแบบเครื่องแต่งกายที่เหมือนกัน เพื่อสื่อถึงเครื่องแบบนักเรียน ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ที่สื่อความหมายถึงบรรยากาศห้องเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยออกแบบอุปกรณ์การแสดงเพื่อใช้ในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในทางอ้อม เช่น กระดาษสี สื่อถึงวิชาเรียน สมุดโน้ต สื่อถึงองค์ความรู้ที่ได้ศึกษาเล่าเรียน การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เสียงระฆังโรงเรียนและเสียงกริ่งโรงเรียน เพื่อสื่อถึงบรรยากาศของโรงเรียน อีกทั้งการออกแบบแสง ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้สีของแสงเพื่อสื่อความหมายของบทการแสดง เช่น การใช้ไฟสีแดงและสีม่วง ในการแสดงองค์ที่ 3 ผลกระทบจากภาวะการเรียนรู้ถดถอย สื่อความหมายถึงความเครียดของผู้เรียน

5.2.2.5 การคำนึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยคำนึงถึงเรื่องการสื่อสารกับผู้ชมในการออกแบบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้ การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ออกแบบการแสดง เพื่อต้องการนำเสนอเรื่องราวของประเด็นปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ให้กับผู้ชมกลุ่มบุคคลทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัย ได้เห็นถึงความสำคัญและเข้าถึงสาเหตุและผลกระทบของภาวะการเรียนรู้ถดถอย โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและบทสัมภาษณ์จากผู้เรียนโดยตรง เพื่อให้ได้ข้อมูลของปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยที่เกิดขึ้นจริงในสังคม การออกแบบลีลานาฏศิลป์ นอกเหนือจากการเลือกใช้นาฏศิลป์รูปแบบตะวันตกในหลากหลายรูปแบบ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยการใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เทคนิคการแสดงแบบต้นสดและศิลปะการละคร มาใช้ในการออกแบบการแสดง ซึ่งเป็นลีลาท่าทางที่ผู้คนมักใช้จริงในชีวิตประจำวัน ผู้คนเข้าใจในความหมายของท่าทางต่าง ๆ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวเนื้อหาของการแสดง อีกทั้งการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงที่เป็นผู้มีประสบการณ์หรือผู้ที่เผชิญกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ที่เข้าใจในปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอยได้เป็นอย่างดี มาถ่ายทอดเรื่องราวการแสดงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง

5.2.2.6 การคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

ผู้วิจัยได้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอยโดยคำนึงถึงทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้ การออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงโดยใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ เทคนิคศิลปะการปะติด (Collage) ในการร้อยเรียงเรื่องราวการแสดงดำเนินไปอย่างต่อเนื่องในทิศทางเดียวกัน ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงโดยใช้ทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ได้แก่ เทคนิคศิลปะการหยิบยืม (Appropriation art) โดยการนำเสียงข่าวเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย ปัญหาทางด้านรูปแบบการเรียนการสอน ปัญหาด้านคุณภาพการศึกษาและเสียงของวัตถุ มาใช้ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในครั้งนี้ อีกทั้งในการออกแบบแสง ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ในเรื่องของสี มาใช้ในการออกแบบแสง เพื่อสื่อถึงบรรยากาศในห้องเรียนและอารมณ์และความรู้สึกของการแสดงในแต่ละตอน

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งถัดไปเพิ่มเติม

จากการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่ตอบสนองกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยทุกประการ ทั้งนี้ จากผลการวิจัยที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะของงานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ทางด้านการศึกษาทางด้านวิชาการและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในอนาคตต่อไป ดังนี้

5.3.1 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย สามารถเป็นแหล่งข้อมูลเบื้องต้นให้กับผู้ที่สนใจได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย เพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุและผลกระทบของปัญหาดังกล่าวได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น อันนำไปสู่การหาแนวทางในการพัฒนาและแก้ไขปัญหภาวะการเรียนรู้ถดถอยของผู้เรียน ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.3.2 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่มีการนำประเด็นใหม่ ไม่เคยปรากฏมาก่อน สามารถเป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าให้กับผู้ที่สนใจได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ที่มีการบูรณาการองค์ความรู้กับศาสตร์ด้านต่าง ๆ ผ่านกระบวนการออกแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ เพื่อให้ได้แนวคิดและองค์ความรู้สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป อีกทั้งกระบวนการดำเนินงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดแผนการดำเนินงานให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2555). *คู่มือคลายเครียด (ฉบับปรับปรุงใหม่)*. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
- กาญจนา รัชวงศ์. (2554). *การใช้กลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รายวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง, มหาวิทยาลัยนเรศวร]. Education Researches.
http://www.edu.nu.ac.th/researches/view_is.php?id=551
- ชนิษฐา บุตรเจริญ. (2564). *การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากการตีความ "บาป 7 ประการ" ในบริบทของสังคมไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/79368>
- ขวัญแก้ว กิจเจริญ. (2558). *การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากภาพท่าเต้นของนราพงษ์ จรัสศรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/50425>
- ขวัญชนก โชติมุตะ. (2560). *การสร้างสรรค่นาฏศิลป์สะท้อนความกดดันที่นำไปสู่การเป็นฆาตกรหญิง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/60118>
- ขวัญธิดา พิมพการ, พจนารถ เกื้อสกุล, และกิตติ เกื้อสกุล. (2564). การเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพการนอนหลับของนักศึกษามหาวิทยาลัยสายสุขภาพและสายอาชีพ. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 38(104), 258-271.
- คมชัดลึกออนไลน์. (2564, 12 กรกฎาคม). ส่อง “ภาระงานครู” เมื่อครูไม่ได้มีหน้าที่แค่การสอนหนังสือเพียงอย่างเดียว. คมชัดลึกออนไลน์. https://www.komchadluek.net/kom-lifestyle/474002?fbclid=IwAR2L_SQ7LlEifvaM1WqpJzxYelFZ5E53jUnbNX6Rbs4qrVMTG0Hop5AncyE

- จิระศักดิ์ ทองหยวก. (2548). ศิลปะสื่อผสม: กรณีศึกษาแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะสื่อผสมของ ริชาร์ด แฮมิลตันและโรเบิร์ต แรตส์เทนเบิร์ก. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. Central Library Srinakharinwirot University. http://ils.swu.ac.th:8991/exlibris/aleph/a22_1/apache_media/FJ4I2NFFFRRECYIK8T34HB2D33ACUK.pdf
- จินตนา อนุวัฒน์. (2564). การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงคุณสมบัติของกรรมการในอุดมคติที่ใช้พิจารณาผลงานด้านนาฏยศิลป์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/79370>
- ณัฐพัชร์ ผลิตพิกุล. (2561). การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63168>
- ณัฐพร เพ็ชรเรือง. (2562). การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/69688>
- ทานิกา สมพงษ์, วิจิตรา วงศ์อนุสิทธิ์, และอุษา ปราบพงษ์. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการกำกับตนเอง เรื่อง ชนิดและหน้าที่ของคำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]. NSRU e-Thesis. https://gsmis.snru.ac.th/e-thesis/file_att1/2020080758421228116_fulltext.pdf
- ธนกร สรรยวราภิญ. (2560). การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/59719>
- ธนภรณ์ แสนอ้าย. (2559). การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/55184>
- ธรากร จันทนะสาโร. (2557). นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/45637>

- อำมรงค์ บุญราช. (2563). *การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากคำวิจารณ์คุณสมบัติการเป็นนาฏยศิลป์ของ นราพงษ์ จรัสศรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/76029>
- นริรัตน์ พินิจนสาร. (2561). *การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากการตีความตัวละคร"ราม"ในรามายณะ ผ่านทฤษฎีภาวะและรส* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63179>
- นฤวรรณ สารคำ, จิตตินันท์ บุญสถิรกุล, และกรกฏา นักคิม. (2565). ผลของกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวทางการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมความมีวินัยในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 5(2), 36-46
- ณัฐภรณ์ พูลภักดี. (2562). *การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากเทคนิคมายากล* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/69689>
- เบญจวรรณ ต้นประดิษฐ์, และสุภาณี สนธิรัตน์. (2558). การกำกับตนเอง ความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฝ่าอุปสรรคแรงจูงใจภายใน และความสำเร็จในการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 41(1), 121-134
- ผานิตา ชนมะณี, สุนุดตรา ตะบูนพงษ์, และถนอมศรี อินทนนท์. (2549). คุณภาพการนอนหลับของ นักศึกษามหาวิทยาลัย. *สงขลานครินทร์เวชสาร*, 24(3), 163-173
- พรรณพัชร์ เกษประยูร. (2563). *การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากความไม่สมบูรณ์ในกระบวนการ คัดเลือกศิลปินระดับชาติทางด้านนาฏยศิลป์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/76031>
- พิกุล เอกวางกุล, ชานนท์ จันทรา, และกรกฏา นักคิม. (2558). *แนวทางการส่งเสริมพฤติกรรมการ สอนของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน* [เอกสารที่ไม่มี การตีพิมพ์]. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2564). *การศึกษาไทยในปัจจุบัน: ถึงเวลาของการคิดใหม่ คิดใหญ่ และทำทันที*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ภูวนัย กาพวงศ์. (2564). *การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เพื่อสร้างขวัญกำลังใจในการสร้างสรรค์งานของศิลปินทางด้านนาฏยศิลป์ในสังคมอุดมคติ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/79376>
- ภูษิมา ภูญโญสินวัฒน์. (2563, 7 พฤษภาคม). *จัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19: จากบทเรียนต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทย*. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ). https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/?fbclid=IwAR1Cd_qXw9IsRqu3vqHNs52fcWPrkO_4oQMK3Uz6gJ6Fg7gW9uu3oBa9SQk
- รักษิณี อัครสวะเมฆ. (2557). *นาฏยศิลป์สร้างสรรค์สำหรับการแข่งขันยิมนาสติกลีลาในระดับนานาชาติ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/45641>
- รสลิน กาสต์. (2558). *แอ็พโพรพริเอชัน อาร์ต: ศิลปะแห่งการหีบยืม*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รอสดี จะปะกียา, และชลลดา เลหาวิริยานนท์. (2560). ผลของการใช้รูปแบบการสอนฟังควบคู่กับการอ่านบรรยายและการฟังอย่างเดียวที่มีต่อความสามารถในการฟังของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่*, 9(2), 57-87
- ลักขณา แสงแดง. (2561). *การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63169>
- วณิชชา ภราดรสุธรรม. (2562). *การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/69691>
- วสันต์ ปวนปิ่นวงศ์, และภาณุวัฒน์ พุจักรคำ. (2563). ครู-ศิษย์: ความสัมพันธ์แบบอำนาจนิยมความมีขอบเขตของการถ่ายทอดความรู้. *วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 9(3), 246-259
- วินัส ภัคตินรา. (2564). *การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้*. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 15(1), 8-19


- เวิร์กพ้อย ทูเดย์. (2563, 19 มกราคม). *คุยกับครูทิว ปัญหาอำนาจนิยมในโรงเรียนและการสร้างความเข้าใจระหว่างครู นักเรียนและผู้ปกครอง*. เวิร์กพ้อย ทูเดย์ (Workpoint Today).
<https://workpointtoday.com/thai-education-workpoint-today/>
- ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด. (2561). *การสร้างสรรคณาภยศิลป์ที่สะท้อนเปลือกนอกของคนในสังคมไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63171>
- ศิริพันธุ์ ศิริพันธุ์, วิชัย วงศ์สุวรรณ, และอัฐรัตน์ นาเมือง. (2557). *วิธีการสอนแบบบรรยายร่วมกับเทคนิคกราฟิก และสารสนเทศร่วมสมัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 1(1), 12-20
- ศรีสกุล ฉียบแหลม, และเพ็ญญา แดงด้อมยุทธ์. (2562). *ภาวะหมดไฟในการทำงาน*. *แพทยสารทหารอากาศ*, 65(2), 44-52
- สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส. (2564, 22 มกราคม). *การศึกษาที่หายไปจากหลักสูตร*.
<https://www.youtube.com/watch?v=YfJ2v92f-WA>
- สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส. (2565, 4 กรกฎาคม). *ข้อกังวลภาวะการเรียนรู้อัตถด้อย อ่าน-เขียนไม่ได้*.
<https://www.youtube.com/watch?v=q9yS93EU8rM&t=653s>
- สถานีโทรทัศน์สีทองทัพบทช่อง 7. (2566, 26 กุมภาพันธ์). *หมดเวลา “การศึกษาไทย” ล้าหลัง ยุคทองจำ ไม่เหมาะกับเด็กยุคใหม่*. <https://www.youtube.com/watch?v=KJBxYQacN2E>
- สนุกดอทคอม. (2565, 27 สิงหาคม). *“ภาวะการเรียนรู้อัตถด้อย” ภัยเงียบที่กำลังกัดเซาะสังคม*.
https://www.youtube.com/watch?v=saP2_npvAJs&t=93s
- สมพร หลิมเจริญ. (ม.ป.ป.). *การจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์การแพร่ระบาดไวรัสโควิด 2019 (กรณี: ไม่ได้เรียนที่โรงเรียน)*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 1.
https://www.sakonarea1.go.th/news_file/p60033381016.pdf?fbclid=IwAR2hqJeauxkCl7s69SVjLzplPAiQS1Xbph1ZNLhHVk_ogGds-oeWSMNwF9Q
- สาลินี จงใจสุธรรม, นำชัย ศุภฤทธิ์ชัยสกุล, และวินัย ดำสุวรรณ. (2558). *กลวิธีการกำกับตนเองในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 7(1), 15-26
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). *รายงานผล การศึกษาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์โควิด-19: สภาพการณ์ บทเรียน และแนวทางการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้*. Anyflip. <https://online.anyflip.com/eyylq/yfdi/mobile/>

- สิริธร ศรีชลาคม. (2559). *การสร้างสรรคณาญาติปร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)* [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/55185>
- สุภาภัทร ทนเถื่อน. (2553). *การศึกษาคความเครียดและวิธีเผชิญความเครียดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย* [สารนิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. Srinakharinwirot University Institutional Repository (SWU IR).
https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1121/1/Supapat_T.pdf
- Education First. (2020). *EF EPI EF English Proficiency Index A Ranking of 100 Countries and Regions by English Skills*. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2020/ef-epi-2020-english.pdf>
- Education First. (2021). *EF EPI EF English Proficiency Index A Ranking of 112 Countries and Regions by English Skills*. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2021/ef-epi-2021-english.pdf>
- Education First. (2022). *EF EPI EF English Proficiency Index A Ranking of 111 Countries and Regions by English Skills*. EF English Proficiency Index.
<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-english.pdf>
- Maba, W., Widiastuti, I. A. M. S., Mantra, I. B. N., Suartama, I. K., & Sukanadi, N. L. (2023). Learning loss: Impact of the COVID-19 pandemic on the students' psychosocial condition. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 209– 214. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4543>



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก เอกสารการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
ในผลงานสร้างสรรค์นฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถ้อย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

AF 04-07

เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
(สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา)

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้รุดตอย

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิช ธรรมธรรมกุล ตำแหน่ง นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่บ้าน) 380 ซอย สุวิชาญดำรง ถนน อรุณอมรินทร์ แขวง บางยี่ขัน เขต บางพลัด กทม. 10700

โทรศัพท์มือถือ 0855041701 อีเมล mieng-baby@hotmail.com

1. ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัย ก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย มีความจำเป็นที่ควรที่ท่านทำความเข้าใจว่า งานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใด และเกี่ยวข้องกับอะไร กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างละเอียดรอบคอบ ท่านสามารถสอบถามได้ หากถ้อยความใดไม่ชัดเจน หรือขอข้อมูลเพิ่มเติมได้

2. โครงการวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาสาระสำคัญของปัญหาทางการศึกษาเรื่อง ภาวะการเรียนรู้รุดตอย ในการอธิบายสาเหตุและแนวทางการแก้ไขปัญหาทางการเรียนรู้ของเด็กที่ลดลง จากการขาดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้รุดตอย และเพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้รุดตอย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือ ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้รุดตอย สามารถเป็นต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ชมเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้รุดตอย และเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้ศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาระบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ระยะเวลาที่จะทำวิจัยทั้งสิ้น 1 ปี 6 เดือน จากเดือนมีนาคม 2565 ถึงเดือนกรกฎาคม 2566

3. ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจาก ท่านเป็นนักเรียน หรือนักศึกษาจากโรงเรียนบางกอกแดนซ์ สาขา เซ็นทรัล ปิ่นเกล้า ที่มีอายุระหว่าง 13 ถึง 25 ปี มีประสบการณ์ในการเรียนในชั้นเรียนปกติ และการเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยในงานวิจัยครั้งนี้มีจำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 10 คน

4. การเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ ท่านอาจได้รับความเสี่ยงที่มีผลกระทบทางด้านจิตใจจากบางคำถามของงานวิจัย เช่น เกิดความรู้สึกอึดอัด ความรู้สึกไม่สบายใจ ในระหว่างการเข้าร่วมการวิจัย หากท่านได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ ผู้วิจัยจะยุติบทบาทนักวิจัย และยุติการสัมภาษณ์โดยทันที และดำเนินการช่วยเหลือเบื้องต้นโดยการแนะนำ และให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานที่ หรือหน่วยงานที่ปรึกษาทางจิตวิทยา เช่น สายด่วนสุขภาพจิต เพื่อให้ท่านได้ดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ส่วนในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการวิจัย มีอายุระหว่าง 13-17 ปี ท่านต้องแจ้งให้บิดา มารดา ผู้ปกครองของท่านทราบเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านจิตใจที่เกิดขึ้นกับท่าน เพื่อให้บิดา มารดา ผู้ปกครองของท่านได้ช่วยพิจารณาถึงการดำเนินการในขั้นตอนต่อไปที่เหมาะสมที่สุดสำหรับท่าน หลังจากที่ได้ดำเนินการช่วยเหลือเบื้องต้นโดยการแนะนำ และให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานที่ หรือหน่วยงานที่ปรึกษาทางจิตวิทยา



เลขที่โครงการวิจัย 630101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 1 : เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

(สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 04-07

ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 19 มีการประกาศใช้ พรก. ฉุกเฉิน ผู้วิจัยจะปฏิบัติตาม มาตรการของกระทรวงสาธารณสุข และปฏิบัติตามประกาศของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID 19) รวมถึงข้อกำหนด หรือกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด

9. ข้อมูลส่วนตัวของท่านที่ต้องการให้เปิดเผย จะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะ รายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการ จริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

10. ผู้ที่เข้าร่วมการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ท่านจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ และท่านจะได้รับ ปากกา 1 ด้าม และสมุด บันทึกราย 1 เล่ม เป็นของที่ระลึกแทนค่าขอบคุณที่ท่านสละเวลาอันมีค่าในการเข้าร่วมให้ข้อมูลสัมภาษณ์ในงานวิจัยครั้งนี้

11. หากท่านมีข้อสงสัยใด ๆ โปรดสอบถามเพิ่มเติม โดยติดต่อกับผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูล เพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็ว

12. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ท่านสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณา จริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th

ลงชื่อ *ณัฐวิจิตร ธีรธรรมกุล*

(นางสาวณัฐวิจิตร ธีรธรรมกุล)

ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ..... *ดร. นราพงษ์ จรัสศรี*

(ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี)

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 2 : เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

(สำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 04-07

5. ในกรณีที่ท่านมีอายุระหว่าง 13-17 ปี ถือเป็นบุคคลที่ไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอในการทำความเข้าใจกับข้อมูล และตัดสินใจได้อย่างอิสระ อาจมีความเสี่ยงที่จะถูกชักชวน ถูกละเมิด คุกคาม เอารัดเอาเปรียบได้ง่าย ดังนั้นหากท่านมีความสนใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยนี้ ท่านต้องนำเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย สำหรับนักเรียน นักศึกษา ให้ผู้ปกครองของท่านได้อ่านเพื่อทำความเข้าใจรายละเอียดข้อมูลที่ปรากฏบนเอกสาร ในกรณีที่ผู้ปกครองของท่านอนุญาตให้ท่านเข้าร่วมการวิจัย ขอให้ท่านผู้ปกครองเซ็นชื่อบนเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย อีกทั้งท่านต้องทำความเข้าใจรายละเอียดข้อมูลที่ปรากฏบนเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย สำหรับนักเรียน นักศึกษา และเซ็นชื่อบนเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย ด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีการบังคับจากครู ผู้ปกครอง รุ่นพี่รุ่นน้องที่เรียนโรงเรียนเดียวกัน และเพื่อน

ในกรณีที่ท่านมีอายุระหว่าง 18-25 ปี หากท่านมีความสนใจที่จะเข้าร่วมการวิจัยขอให้ท่านทำความเข้าใจรายละเอียดข้อมูลที่ปรากฏบนเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย สำหรับนักเรียน นักศึกษา ด้วยตนเอง และเซ็นชื่อบนเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยด้วยความสมัครใจ

6. หากท่านตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์ข้อมูลจากท่านโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัว ในประเด็นประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ และการเรียนผ่านระบบออนไลน์ ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ จำนวน 1 ครั้ง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 45 นาที

7. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะขออนุญาตบันทึกเสียง และถอดเทปบันทึกเสียง โดยผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับท่านภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเดือนกันยายน 2566 โดยวิธีการลบไฟล์บันทึกเสียงสัมภาษณ์ และทำลายข้อมูลเอกสารด้วยเครื่องทำลายเอกสาร ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะแจ้งและระบุไว้ในหนังสือยินยอม ซึ่งผู้วิจัยจะขออนุญาตท่านก่อนทุกครั้งที่มีการสัมภาษณ์ เมื่อได้รับการยินยอมแล้วจึงทำการบันทึกข้อมูลเป็นไฟล์เสียง เพื่อนำไปใช้ในการเขียนวิจัยต่อไป

8. ระหว่างการสัมภาษณ์ หลังจากที่ท่านตอบรับที่จะเข้าร่วมการวิจัยแล้ว หากมีเหตุเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียน หรือเรื่องอื่นใด สามารถพักการให้ข้อมูล และเมื่อท่านมีความพร้อม สามารถแจ้งผู้วิจัยในการให้ข้อมูลต่อไป

ในกรณีที่ท่านต้องการถอนตัว และไม่ให้ข้อมูลการวิจัยต่อไป ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลนั้นมาใช้ในการดำเนินงานวิจัย และจะทำลายข้อมูลทิ้งโดยทันที

หากท่านอาจรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้าง กับบางคำถาม ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงท่านมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา และต่อการดำเนินชีวิตของท่านแต่อย่างใด

หากท่านเกิดอาการเมื่อยล้าจากการสัมภาษณ์ สามารถพักผ่อนอริยาบถได้ และในช่วงเวลาที่สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามแนวปฏิบัติมาตรฐานการป้องกันการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID 19)



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 3 : เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

(สำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 04-07

**เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
(สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์)**

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิช ธรรมธรรมกุล ตำแหน่ง นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่บ้าน) 380 ซอย สุวิชาญดำริ ถนน อรุณอมรินทร์ แขวง บางยี่ขัน เขต บางพลัด กทม. 10700

โทรศัพท์มือถือ 0855041701 อีเมล mieng-baby@hotmail.com

1. ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัย ก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย มีความจำเป็นที่ควรท่านทำความเข้าใจว่า งานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใด และเกี่ยวข้องกับอะไร กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างละเอียดรอบคอบ ท่านสามารถสอบถามได้ หากถ้อยความใดไม่ชัดเจน หรือขอข้อมูลเพิ่มเติมได้

2. โครงการวิจัยนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาสาระสำคัญของปัญหาทางด้านการศึกษารื่อง ภาวะการเรียนรู้ถดถอย ในการอธิบายสาเหตุและแนวทางการแก้ไขปัญหาทางด้านการเรียนรู้ของเด็กที่ลดลง จากการขาดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย และเพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือ ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย สามารถเป็นต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ให้ความรู้ ความเข้าใจกับผู้ชมเกี่ยวกับปัญหาภาวะการเรียนรู้ถดถอย และเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้ศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ระยะเวลาที่จะทำวิจัยทั้งสิ้น 1 ปี 6 เดือน จากเดือนมีนาคม 2565 ถึงเดือนกรกฎาคม 2566

3. ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัยนี้ เนื่องจาก ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ทำงาน หรือมีประสบการณ์การสอนทางด้านนาฏศิลป์ หรือองค์ประกอบทางศิลปกรรม ไม่นต่ำกว่า 5 ปี หรือมีผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์อย่างน้อย 5 ชิ้น โดยในงานวิจัยครั้งนี้มีจำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น 15 คน

4. หากท่านตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะขอความกรุณาสัมภาษณ์ข้อมูลจากท่านใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัว ในประเด็นทฤษฎีทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ และองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ใช้เวลาในการสัมภาษณ์จำนวน 3 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 60 นาที

5. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะขอความกรุณาอนุญาตบันทึกเสียง บันทึกภาพนิ่ง บันทึกวีดีโอ และถอดเทปบันทึกเสียง โดยผู้วิจัยจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับท่านภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเดือนกันยายน 2566 โดยวิธีการลบไฟล์บันทึกเสียงสัมภาษณ์ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์วีดีโอ และทำลายเอกสารด้วยเครื่องทำลายเอกสาร ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะแจ้งและระบุไว้ในหนังสือยินยอม ซึ่งผู้วิจัยจะขออนุญาตท่านก่อนทุกครั้งที่มีการ



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

**รูปภาพที่ 4 : ภาพเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
(สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์)**

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 04-07

สัมภาษณ์ เมื่อได้รับการยินยอมแล้วจึงทำการบันทึกข้อมูลเป็นไฟล์บันทึกเสียงสัมภาษณ์ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์วิดีโอ เพื่อนำไปใช้ในการเขียนวิจัยต่อไป

6. ระหว่างการสัมภาษณ์ หลังจากที่ท่านตอบรับที่จะเข้าร่วมการวิจัยแล้ว หากมีเหตุเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการงาน หรือเรื่องอื่นใด สามารถพักการให้ข้อมูล และเมื่อท่านมีความพร้อม สามารถแจ้งผู้วิจัยในการให้ข้อมูลต่อไป

ในกรณีที่ท่านต้องการถอนตัว และไม่ให้ข้อมูลการวิจัยต่อไป ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลนั้นมาใช้ในการดำเนินงานวิจัย และจะทำลายข้อมูลทิ้งโดยทันที

หากท่านอาจรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงท่านมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อการทำงาน และต่อการดำเนินชีวิตของท่านแต่อย่างใด

หากท่านเกิดอาการเมื่อยล้าจากการสัมภาษณ์ สามารถพักผ่อนอิริยาบถได้ และในช่วงเวลาที่สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามแนวปฏิบัติมาตรฐานการป้องกันการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID 19)

ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนา 19 มีการประกาศใช้ พรก. ฉุกเฉิน ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามมาตรการของกระทรวงสาธารณสุข และปฏิบัติตามประกาศของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID 19) รวมถึงข้อกำหนด หรือกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด

7. ข้อมูลส่วนตัวของท่านที่ไม่ต้องการเปิดเผย จะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

8. ผู้ที่เข้าร่วมการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ท่านจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ และท่านจะได้รับ แก้วน้ำเซรามิก 1 ใบ เป็นของที่ระลึกแทนค่าขอบคุณที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการเข้าร่วมให้ข้อมูลสัมภาษณ์ในงานวิจัยครั้งนี้

9. หากท่านมีข้อสงสัยใด ๆ โปรดสอบถามเพิ่มเติม โดยติดต่อกับผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็ว

10. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ท่านสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.chi@chula.ac.th

ลงชื่อ ณัฐวิจิตร ธีรธรรมกุล

(นางสาวณัฐวิจิตร ธีรธรรมกุล)

ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ..... ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี

(ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี)



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 5 : ภาพเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

(สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 05-07

**หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา)**

สถานที่

วันที่ เดือน พ.ศ.

เลขที่ ตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้ ขอแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิช ธรรมธรมกุล

ที่อยู่ติดต่อ 380 ซอย สุวิชาญดาริ ถนน อรุณอมรินทร์ แขวง บางยี่ขัน เขต บางพลัด กรุงเทพฯ 10700

โทรศัพท์ 0855041701

ข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้า **เต็มใจ** เข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ผู้วิจัยบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ข้อมูลของข้าพเจ้า ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวในประเด็นเกี่ยวกับ ประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ และการเรียนผ่านระบบออนไลน์ และวิธีการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และเพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ซึ่งใช้เวลาในการสัมภาษณ์ จำนวน 1 ครั้ง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 45 นาที และภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยแล้วข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยได้ทำลายข้อมูล โดยวิธีการลบไฟล์บันทึกเสียงสัมภาษณ์ และทำลายข้อมูลเอกสารด้วยเครื่องทำลายเอกสารในเดือนกันยายน 2566

ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบต่อการเรียน และต่อการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้าพเจ้าตามเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวข้าพเจ้า

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ได้ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 4 ห้อง 114 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th



ห้อง 114 แขวงวังใหม่
เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 6 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (สำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 05-07

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจง
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสำเนาหนังสือยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ *ณัฐนิช วัฒนธรรมกุล*

(นางสาวณัฐนิช วัฒนธรรมกุล)

ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ *ดร. นราพงษ์ จรัสศรี*

(ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี)

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....

(.....)

พยาน



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 7 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (สำหรับกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 05-07

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์)

สถานที่

วันที่ เดือน พ.ศ.

เลขที่ ตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้ ขอแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิช ธรรมธรรมกุล ที่อยู่ติดต่อ 380 ซอย สุวีชาญดาริ ถนน อรุณอมรินทร์ แขวง บางยี่ขัน เขต บางพลัด กรุงเทพฯ 10700 โทรศัพท์ 0855041701

ข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย และประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่องนี้ โดยได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอด และได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัย จนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้าจึงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ตามที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย โดยข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ผู้วิจัยบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ข้อมูลของข้าพเจ้า ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวในประเด็นเกี่ยวกับทฤษฎีทางศิลปกรรมศาสตร์ ด้านองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และเพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัย ซึ่งใช้เวลาในการสัมภาษณ์ จำนวน 3 ครั้ง ระยะเวลาครั้งละ 60 นาที

ในระหว่างที่ข้าพเจ้าให้สัมภาษณ์ข้อมูลกับผู้วิจัย ข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ผู้วิจัยถ่ายภาพการสัมภาษณ์ข้อมูลของข้าพเจ้า เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบงานวิจัยของผู้วิจัย

ข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ผู้วิจัยบันทึกวิดีโอการสัมภาษณ์ข้อมูลของข้าพเจ้า ในระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบงานวิจัยของผู้วิจัย

และภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยแล้วข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยได้ทำลายข้อมูล โดยวิธีการลบไฟล์ บันทึกเสียงสัมภาษณ์ ไฟล์รูปภาพ ไฟล์วิดีโอ และทำลายข้อมูลเอกสารด้วยเครื่องทำลายเอกสารในเดือนกันยายน 2566

ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบต่อการทำงาน และต่อการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าทั้งสิ้น



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 8 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์)
ที่มา: ผู้วิจัย

AF 05-07

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองและคำยืนยันว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติต่อข้าพเจ้าตามเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และข้อมูลใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวข้าพเจ้า

หากข้าพเจ้าไม่ได้รับการปฏิบัติตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th

ข้าพเจ้าได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และสำเนาหนังสือยินยอมไว้แล้ว

ลงชื่อ
(นางสาวณัฐนิช ธรณธรรมกุล)
ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ.....
(.....)
ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ
(ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี)
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....
(.....)
พยาน



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 9 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้าน
การสร้างสรรค้ นานุยกยศิลป์)
ที่มา: ผู้วิจัย

AF 06-07

หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

(สำหรับบิดา มารดา ผู้ปกครอง ของผู้มีส่วนร่วมการวิจัยในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา)

สถานที่

วันที่ เดือน พ.ศ.

เลขที่ ตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ข้าพเจ้า ซึ่งได้ลงนามท้ายหนังสือนี้เกี่ยวข้องกับ บิดา มารดา ผู้ปกครอง ผู้ดูแล ของ
..... ขอแสดงความยินยอมให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมใน
โครงการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย การสร้างสรรค์นฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ชื่อผู้วิจัยหลัก นางสาวณัฐนิช ธรรมธรรมกุล

ที่อยู่ติดต่อ 380 ซอยสุวิชาญดำริ ถนนอรุณอมรินทร์ แขวงบางยี่ขัน เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700

โทรศัพท์ 0855041701

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้รับทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย รวมทั้งประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัย ข้าพเจ้าได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอดและรอบคอบแล้ว รวมทั้งได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัยจนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว

ข้าพเจ้า ยินยอม ไม่ยินยอม ให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าเข้าร่วมในการวิจัยนี้ภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวในประเด็น ประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ และการเรียนผ่านระบบออนไลน์ ใช้เวลาในการสัมภาษณ์ จำนวน 1 ครั้ง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 45 นาที เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้วข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้าพเจ้าจะถูกทำลายภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยในเดือนกันยายน 2566 โดยวิธีการลบไฟล์บันทึกเสียงสัมภาษณ์ และทำลายข้อมูลเอกสารด้วยเครื่องทำลายเอกสาร

ข้าพเจ้ามีสิทธิให้ผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าหรือเป็นความประสงค์ของผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยนั้น จะไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา ต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้าทั้งสิ้น



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ศ. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ศ. 2566

รูปภาพที่ 10 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

(สำหรับบิดา มารดา ผู้ปกครองของผู้มีส่วนร่วมการวิจัยในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

AF 06-07

ข้าพเจ้าได้รับคำรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยซึ่งเป็นคำชี้แจงผู้เข้าร่วมในการวิจัย และข้อมูลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้าและตัวข้าพเจ้า

หากผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ไม่ได้รับการปฏิบัติตามที่ได้ระบุไว้ในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ข้าพเจ้าสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์ 0 2218 3210-11 อีเมล curec2.ch1@chula.ac.th

ข้าพเจ้าและผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแลของข้าพเจ้า ได้อ่านรายละเอียดอย่างรอบคอบและเข้าใจข้อความในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยโดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐานต่อหน้าพยาน นอกจากนี้ ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและสำเนาหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยไว้แล้ว

ลงชื่อ *ณัฐวิจิตร ธรรมธรรมกุล*

(นางสาวณัฐวิจิตร ธรรมธรรมกุล)

ผู้วิจัยหลัก

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เข้าร่วมในการวิจัย

ลงชื่อ *อาภาพร ธรรมธรรมกุล*

(ศาสตราจารย์ ดร. นราพงษ์ จรัสศรี)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....

(.....)

บิดา/มารดา/ผู้ปกครอง/ผู้ดูแล

ลงชื่อ.....

(.....)

พยาน



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 11 : ภาพเอกสารยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

(สำหรับบิดา มารดา ผู้ปกครองของผู้มีส่วนร่วมการวิจัยในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา)

ที่มา: ผู้วิจัย

คำถามสัมภาษณ์ ชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา

1. การเรียนออนไลน์ในปีการศึกษาที่ผ่านมา ท่านรู้สึกอย่างไรบ้าง?
2. ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ระหว่างการเรียนในรูปแบบออนไลน์ และการเรียนในชั้นเรียนปกติ ส่งผลต่อการเรียนรู้ของท่านมากน้อยเพียงใด?
 - บรรยากาศในชั้นเรียน
 - อุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอน
 - การปฏิบัติตนของครูผู้สอน
 - ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน
 - ระเบียบ ข้อบังคับในชั้นเรียน
3. ในช่วงเวลาที่เรียนออนไลน์ ท่านได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพกาย และสุขภาพจิต อย่างไร?
4. ท่านมีวิธีการพัฒนาการเรียนด้วยตนเองอย่างไร เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาที่เรียนทั้งการเรียนในชั้นเรียนปกติ และชั้นเรียนออนไลน์?
5. ท่านมีตัวช่วยในการเรียน ที่ทำให้ท่านสามารถอ่านหนังสือ หรือทำการบ้านได้อย่างต่อเนื่องคืออะไร?



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 12 : ภาพเอกสารคำถามสัมภาษณ์ สำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา

ที่มา: ผู้วิจัย

คำถามสัมภาษณ์ ชุดที่ 2 สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

1. นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ คืออะไร?
2. นาฏศิลป์สร้างสรรค์ คืออะไร?
3. เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ประกอบด้วยอะไรบ้าง และในหลักเกณฑ์แต่ละหัวข้อมีความสำคัญอย่างไร?
4. ความสำคัญขององค์ประกอบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ คืออะไร?
 - การออกแบบบทการแสดง
 - การคัดเลือกนักแสดง
 - การออกแบบอุปกรณ์การแสดง
 - การออกแบบลีลาทางด้านนาฏศิลป์
 - การออกแบบเสียง และดนตรีที่ใช้ในการแสดง
 - การออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - การออกแบบพื้นที่การแสดง
 - การออกแบบแสง
5. ข้อควรคำนึงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย มีอะไร?
6. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ในคำนิยามของท่านคืออะไร?
7. ข้อควรคำนึงในการใช้สัญลักษณ์ในผลงานนาฏศิลป์ คืออะไร?



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

รูปภาพที่ 13 : ภาพเอกสารคำถามสัมภาษณ์ สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์ผลงาน

นาฏศิลป์
ที่มา: ผู้วิจัย



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 140/65

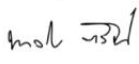
ใบรับรองโครงการวิจัย


โครงการวิจัยที่ 650101 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ด้อย

ผู้วิจัยหลัก นางสาว ณัฐนิช ธรณธรรมกุล

หน่วยงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ตรีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
(อาจารย์ ดร. ชัยยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 24 พฤษภาคม 2565

วันหมดอายุ: 23 พฤษภาคม 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
3. หนังสือยินยอมสำหรับผู้ปกครอง (ถ้ามี)
4. ประวัติผู้วิจัย (CV)
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยทราบว่าเป็นการวิจัยจริยธรรม หากดำเนินการกับข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประเทศและกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลต้องขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งเบรจรายงานสัมฤทธิ์โครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้ต้องเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีข้อยกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



เลขที่โครงการวิจัย 650101
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2565
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2566

Digital Certificate

รูปภาพที่ 14 : ภาพเอกสารใบรับรองโครงการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาคผนวก ข บรรยายภาพการบันทึกวีดิโอผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากภาวะการเรียนรู้ถดถอย
ณ ห้องสตูดิโอ 1 คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ศูนย์รังสิต)

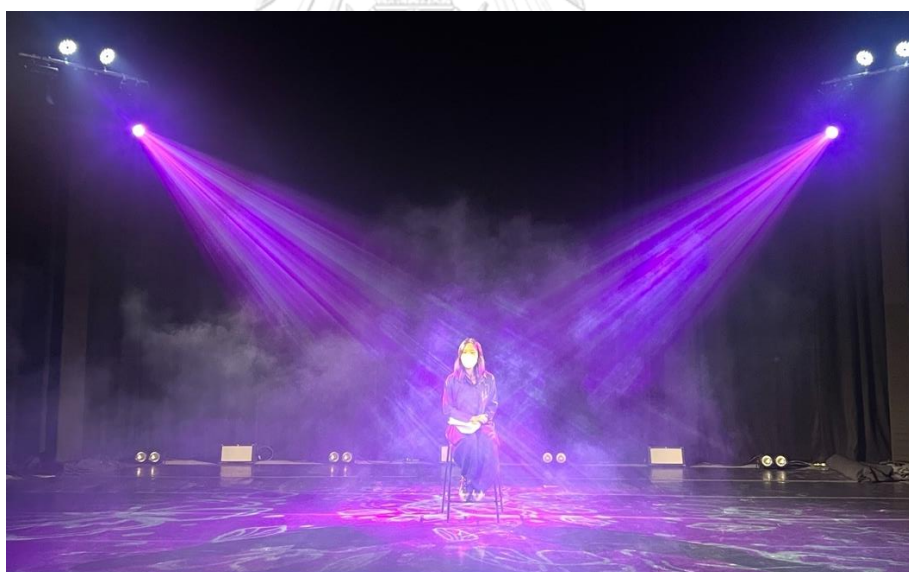


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพทีมช่างแสงกำลังกำหนดตำแหน่งแสงไฟ

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพทีมช่างแสงเลือกรูปแบบแสงสำหรับการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพผู้แสดงกำลังบันทึกวีดิโอการแสดงองค์ที่ 4 บทสรุป กับแสงไฟ
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพผู้วิจัยและผู้แสดงถ่ายภาพร่วมกันหลังจากบันทึกวีดิโอการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณัฐนิช ธรรมธรรมกุล
วัน เดือน ปี เกิด	29 ธันวาคม 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) สาขาวิชานาฏยศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2561 สำเร็จการศึกษาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการทางวัฒนธรรม (หลักสูตรภาษาไทย) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2563 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขานาฏยศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	380 ซอย สุวิชาญดำริ ถนน อรุณอมรินทร์ แขวง บางยี่ขัน เขต บางพลัด กรุงเทพฯ 10700