

กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม



นางสาวงามทัศนีย์ สุทธิประภา

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาวาริชวิทยา ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2546

ISBN 974-17-5651-8

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE PROCESS OF COMMUNICATION BY PRESENTING DANCE  
FOR EVENT MARKETING

MISS NGAMTHAT SUTTHIPRAPHA



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Speech Communication

Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2003

ISBN 974-17-5651-8

หัวข้อวิทยานิพนธ์

กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม

โดย

นางสาวงามทัศน์ สุทธิประภา

สาขา

วาริชวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
( ศาสตราจารย์ ดร. สุรพล วิรุฬห์รักษ์ )

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
( รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ )

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
( รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช )

..... กรรมการ  
( อาจารย์ วรารมย์ ปัจฉิมสวัสดิ์ )

..... กรรมการ  
( อาจารย์ สุกัญญา สมไพบูลย์ )

งามทัศน์ สุทธิประภา : กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม.  
( THE PROCESS OF COMMUNICATION BY PRESENTING DANCE FOR EVENT  
MARKETING) อ. ที่ปรึกษา : รศ. อวยพร พานิช, 164 หน้า.ISBN 974-17-5651-8.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง ที่มา การก้าวเข้าสู่วงการเต้น ขั้นตอนการในการดำเนินงาน และวิธีคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเต้น ตลอดจนปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งเสริมและเป็นอุปสรรคในการสร้างงานเต้น โดยมุ่งศึกษางานการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมในรูปแบบการนำเสนอที่มีการเต้นเข้าร่วม ที่จัดขึ้นระหว่าง วันที่ 1 ต.ค. 2546 ถึง วันที่ 29 ก.พ. 2547 เลือกศึกษา 5 กรณีศึกษา โดยมีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบสหวิธี ( MULTIPLE METHODOLOGY ) โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงานในฐานะผู้เข้าร่วมงานอิสระ ( FREELANCE ) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก ( DEPTH INTERVIEW ) นักออกแบบท่าเต้นจำนวน 6 คน นักเต้นจำนวน 5 คน นักวิชาการเกี่ยวกับการเต้นจำนวน 2 คน ผู้ที่ทำงานในบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์จำนวน 3 คนและการวิจัยเชิงเอกสาร ( DOCUMENTARY RESEARCH )

ผลการวิจัยพบว่าการก้าวเข้าสู่อาชีพการเป็นนักออกแบบเต้นของแต่ละคนนั้นเริ่มจากการเรียนเต้นและเป็นนักเต้นอาชีพมาก่อน จึงก้าวเข้ามาเป็นนักออกแบบท่าเต้นอย่างเต็มตัว สำหรับขั้นตอนในการทำงานของนักออกแบบท่าเต้นสามารถสรุปได้ดังนี้คือ 1) การรับแนวคิด ( CONCEPT ) และเพลงที่จะใช้ในการเต้น 2) ศึกษาค้นคว้า ออกแบบท่าเต้นและเครื่องแต่งกาย 3) นำเสนอความคิดและการตีความกับลูกค้า 4) แบ่งฝ่ายในการทำงาน 5) เลือกและติดต่อนักเต้นเพื่อนัดหมายในการฝึกซ้อม 6) ถ่ายถอดกระบวนการเต้นแก่นักเต้น 7) การซ้อมและการจัดวางตำแหน่ง ( BLOCKING ) บนเวทีจริง 8) การซ้อมใหญ่พร้อมเครื่องแต่งกาย โดยทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานและลูกค้าสามารถเข้ามาตรวจ แก้ไขงานให้เป็นไปตามแนวคิดที่ได้ตกลงร่วมกัน 9) แสดงจริง 10) ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานและลูกค้า ส่วนวิธีคิดสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์การทำงาน จินตนาการและความรู้ความสามารถของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคน โดยส่วนมากนิยมใช้แนวการเต้นที่ผสมผสานกันหลายรูปแบบ เน้นการแปรแถว การวางตำแหน่งและการจัดองค์ประกอบ

ภาควิชา ..... วทิตวิทยาและสื่อสารการแสดง .....ลายมือชื่อผู้คิด .....  
สาขาวิชา.....ดนตรี.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....  
ปีการศึกษา...2546.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

# # 4585065428 MAJOR: SPEECH COMMUNICATION

KEYWORD: COMMUNICATION / PRESENTING DANCE / EVENT MARKETING

NGAMTHAT SUTTHIPRAPHA : THE PROCESS OF COMMUNICATION BY  
PRESENTING DANCE FOR EVENT MARKETING. THESIS ADVISOR: ASSOC.  
PROF.UAYPORN PANICH, 164 pp. ISBN 974-17-5651-8.

The objective of the research was to study the background, rationale, steps to enter the world of choreography, concept and working process as well as factors which could be both supportive and negative to the dancing producing. The research was dominantly focused on event marketing management involved with dancing presentation during 1st October, 2003 to 29th February, 2004 with 5 case studies. This study utilized the method of multiple methodology and the researcher had been observed and participated in the event as a freelance also. The research instruments were as the followings: 1) Depth interview with 6 choreographers, 5 dancers, 2 dancing scholars and 3 organizers. 2) Documentary collection (Documentary Research)

The results of the study 1) Steps to enter the world of choreography of each choreographer started from his or her own interests studying the arts of dancing to professionals as dancers and finally to choreographers. 2) Working process of each choreographer 2.1) Study the concept of the song 2.2) Interpret and design the performance and costumes 2.3) Present the concept and also interpret to the customers 2.4) Manage the whole team into small sections 2.5) Chose and contact the dancers for rehearsal 2.6) Discuss the concept with dancers 2.7) Rehearsal and blocking 2.8) Grand rehearsal with costumes which the customers could check, control and modify by the agreement 2.9) Show the performance 2.10) Jointly evaluate the working process with organizers and customers.

The choreography of each work depends much on experiences, knowledge and creativity of each choreographer. However, one thing in common is the dancing producing combined in styles as pattern, direction, blocking and composition.

Department. Speech Communication and performing arts. Student's signature.....

Field of Study. Speech Communication ..... Advisor's signature.....

Academic year. ....2003..... Co-advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยบุคคลหลายฝ่าย อันได้แก่ รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์จิรยุทธ สินธุพันธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษาตลอดมา รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์ อาจารย์วราภรณ์ ปัจฉิมสวัสดิ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาเพิ่มเติมในการเก็บข้อมูลและแก้ไขงาน อาจารย์สุกัญญา สมไพบุลย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่มอบให้ทั้งความรู้และกำลังใจ รวมถึงคณาจารย์ในภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดงที่ประสิทธิ์ ประสาทวิชา คอยสอบถามความเป็นไปของวิทยานิพนธ์เล่มนี้อยู่เสมอ

ขอขอบพระคุณอาจารย์นราพงษ์ จรัสศรี คุณสุทธิศักดิ์ ภักดีเทวา คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์ คุณพีรเมณฑท์ ชมธวัช คุณรับขวัญ สาธอาด คุณมนัสชัย บุญซัง และคุณประยุทธ ศิริกุล ที่ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงข้อมูล ประวัติความเป็นมาและขั้นตอนวิธีการทำงานเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณคุณชิตพล เปลี่ยนศิริ สำหรับความช่วยเหลือทุกอย่างที่ทำให้การวิจัยในครั้งนี้ลุล่วงไปด้วยดี อีกทั้งอาจารย์พีรพงษ์ เสนไสย ที่คอยให้คำปรึกษาตลอดมา

ขอขอบคุณ คุณณัฐ ชื่นเชย คุณวรา ชาญสินธุ์ ที่ช่วยเหลือในส่วนของขั้นตอนการดำเนินการวิจัย และขอบคุณมิตรภาพระหว่างเพื่อนนิสิตปริญญาโท ภาควิชาวาทวิทยาฯ รุ่น 5 ที่ห่วงใยช่วยเหลือกันตลอดมา

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวที่เป็นดั่งแรงบันดาลใจ และกำลังใจที่คอยสนับสนุนเรื่อยมา

งามทัศน์ สุทธิประภา

เมษายน 2547

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ณ
สารบัญแผนภาพ.....	ญ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	4
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
3. ปัญหาคำถามวิจัย.....	4
4. ขอบเขตการวิจัย.....	4
5. คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. แนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างการเดิน.....	7
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร.....	34
3. แนวคิดเรื่องการตลาดเชิงกิจกรรม.....	41
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	54
1. รูปแบบการวิจัย.....	54
2. กลุ่มตัวอย่าง.....	54
3. วิธีการเก็บข้อมูลในการวิจัย.....	55
4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	56
5. แหล่งเก็บรวบรวมข้อมูล.....	56
6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
7. การนำเสนอข้อมูล.....	57

## สารบัญ ( ต่อ )

	หน้า
4. ผลการวิจัย.....	58
ส่วนที่ 1 ความเป็นมา พัฒนาการของการเดินและวิวัฒนาการการ... เดินในประเทศไทย.....	59
ส่วนที่ 2 กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม.....	65
1.งานประกวด Miss Thailand World 2003.....	69
2.งานชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต ในฝันมหัศจรรย์แห่งรัก.....	92
3.งานการแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 5 “พระคู่พระบารมี”..	105
4.งานพิธีเปิดกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งประเทศไทย..... ครั้งที่ 25 “แคนเกมส์” 2004.....	117
5.งานเปิดตัวสินค้า Photo World สนุกง่ายๆ..... ได้เพื่อนนับพันของโทรศัพท์มือถือ Orange.....	135
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	143
1. สรุปผลการวิจัย.....	144
2. อภิปรายผล.....	151
3. ข้อเสนอแนะ.....	159
รายการอ้างอิง.....	160
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	164

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4.1 การแต่งกายชุด THE PROFESSIONAL .....	74
ภาพที่ 4.2 การแต่งกายของนักเทควันโดและนักบิลเลียดชาย.....	74
ภาพที่ 4.3 การแต่งหน้าของนักบิลเลียดหญิง.....	75
ภาพที่ 4.4 รูปแบบจำลองของเวทีที่ใช้ในการแสดง.....	76
ภาพที่ 4.5 เวทีจริงที่ใช้ในการแสดง.....	76
ภาพที่ 4.6 การแสดงชุด The Professional.....	77
ภาพที่ 4.7 ท่ามีมันสมอง.....	78
ภาพที่ 4.8 ท่ามีพลัง.....	78
ภาพที่ 4.9 การแต่งกายชุด Inner Beauty of Their Mind.....	85
ภาพที่ 4.10 การแสดงชุด Inner Beauty of Their Mind.....	86
ภาพที่ 4.11 การจัด Composition ด้วยท่าเต้นซึ่งวางตำแหน่งนักเต้นให้ต่อ..... เนื่องกัน.....	87
ภาพที่ 4.12 ท่าที่ดัดแปลงมาจากกายกรรม.....	88
ภาพที่ 4.13 การแต่งกายเพลงตะวันยอแสง.....	95
ภาพที่ 4.14 การแต่งกายเพลงจำกันบ่ได้ก่า.....	100
ภาพที่ 4.15 การแสดงช่วงระบำศิลปะอาชีพ.....	112
ภาพที่ 4.16 การแสดงช่วงร่วมแรงร่วมใจ.....	113
ภาพที่ 4.17 เครื่องแต่งกายนางฟ้า.....	124
ภาพที่ 4.18 เครื่องแต่งกายนางไม้.....	124
ภาพที่ 4.19 เครื่องแต่งกายเทวดา.....	125
ภาพที่ 4.20 เครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง.....	125
ภาพที่ 4.21 เครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย.....	125
ภาพที่ 4.22 เครื่องแต่งกายชุดสายน้ำ.....	126
ภาพที่ 4.23 เครื่องแต่งกายชุดดอกคุณ.....	127
ภาพที่ 4.24 เครื่องแต่งกายชายหนุ่มคนที่หนึ่ง.....	138
ภาพที่ 4.25 เครื่องแต่งกายชายหนุ่มคนที่สอง.....	138
ภาพที่ 4.26 เครื่องแต่งกายหญิงสาว.....	138
ภาพที่ 4.27 เครื่องแต่งกายปาปารัชชีหญิง.....	139

## สารบัญญภาพ ( ต่อ )

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 4.28 เครื่องแต่งกายปาปาร์ซี่ชาย.....	139
ภาพที่ 4.29 ท่าการกดชุดเตอร์.....	140



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ	หน้า
แผนภาพที่ 2.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ดนตรีสำหรับการเต้นและศิลปะการแสดง..	20
แผนภาพที่ 5.1 ขั้นตอนในการดำเนินงานของนักออกแบบท่าเต้น.....	149
แผนภาพที่ 5.2 ขั้นตอนในการปฏิบัติงานของบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์.....	152



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 1

### บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเคลื่อนไหว ( Movement ) เป็นสื่อของการแสดงออกทางอารมณ์ ในแบบของการแสดงความรู้สึก และปฏิกิริยาตอบโต้ อีกทั้งยังเป็นภาษากายที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความงามในการแสดงศิลปะแขนงหนึ่ง นั่นคือ การเต้นรำ แม้การเต้นรำจะมีอยู่ในทุกสังคม มนุษย์แต่บทบาทของการเต้นรำในแต่ละสังคมนั้นมีความแตกต่างกัน การเต้นรำจะมีการพัฒนาต่อเนื่องกันมาตามลำดับ มีทั้งการเปลี่ยนแปลงการปรับปรุง หยิบยืมเอาไปใช้จากสังคมนึงไปยังอีกสังคมนึง หรือจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในวงการเต้นรำ สร้างความตื่นเต้นชวนให้น่าติดตามตลอดเวลา ความถี่ของการเปลี่ยนแปลงจะเปลี่ยนไปเป็นไปตามตัวของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนั้นการเต้นรำยังเป็นกระบวนการหนึ่งที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารและได้รับการพัฒนาต่อมาสร้างสรรค์เป็นท่าทางต่างๆ และภาษาท่าเต้นยังแสดงออกซึ่งอารมณ์ของมนุษย์อีกด้วย

นักเต้นอาชีพหรือแดนซ์เซอร์ ( Dancer ) หมายถึง นักเต้นรำ หรือนักเต้นระบำ หมายถึงถึงผู้ที่ใช้ศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับท่วงทำนองและจังหวะของดนตรี เพื่อให้เกิดความหมายและสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจความหมายของเพลงนั้นๆ

อาชีพนักเต้นในเมืองไทยเริ่มได้รับความนิยมอย่างมาก เมื่อประมาณ 10 กว่าปี นี้ และนับวันก็ยิ่งจะได้รับความนิยมและได้รับความยอมรับมากขึ้น เนื่องมาจากการได้รับชมบทบาทของนักเต้นตามสื่อต่างๆ อาทิ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ และนิตยสารต่างๆ รวมถึงรายการบันเทิงมากมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยที่นักเต้นทำหน้าที่เสมือนเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งดังที่ปรากฏในงานคอนเสิร์ตที่มีนักเต้นเป็นตัวชูรสให้งานสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดังนั้นเมื่อมีนักร้องใหม่ๆ เกิดขึ้น ก็จะมีนักเต้นหน้าใหม่เกิดขึ้นมาควบคู่กันไป แม้แต่ในละคร มิวสิควีดีโอหรือรายการเกมโชว์ต่างๆ ก็มักจะใช้นักเต้นในการเต้นประกอบเพื่อเปิดรายการเปิดตัวแขกรับเชิญหรือเป็นการสื่อสารที่สร้างสีสัน และเรียกความสนใจจากผู้ชม นอกจากนั้นการเต้นยังเป็นรูปแบบสื่อสารการแสดงที่ใช้ทั้งในเชิงศิลปะและเชิงพาณิชย์เห็นได้ชัดเจนในอุตสาหกรรมคอนเสิร์ตและการเต้นในงานนำเสนอสินค้า ( Presentation ) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน

การเดินในงานนำเสนอสินค้า ( Presentation ) นั้น ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่คนในโลกทุนนิยมหรือบริโภคนิยมให้ความนิยมและความสนใจมาก จนกลายเป็นธรรมเนียมของการเปิดตัวสินค้าใหม่ๆ เลยก็ว่าได้ เพราะนอกจากการเดินและความสวยงาม สดใสของนักเดินแล้ว การที่ใช้ท่าทางในการเดินสื่อสารนำเสนอสินค้าให้แก่ผู้ชมนั้นสามารถเข้าใจและสนใจคุณสมบัติของสินค้านั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

อีกทั้งการเดินได้เข้าไปมีบทบาทในการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม ( Event Marketing ) ดังจะเห็นได้จากการจัดงานมอเตอร์โชว์, งานเปิดตัวสินค้า, งานประชุมหรือแม้แต่งานสังสรรค์ต่างๆ ซึ่งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการจัดกิจกรรมพิเศษ ( Special Event ) ซึ่งถือเป็นเครื่องมือที่เป็นดาวเด่นเป็นดาวจรัสแสงที่มาแรงที่สุด เพราะสามารถดึงคนที่เป็กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรมได้โดยตรง ได้สัมผัสและทดลองสินค้าด้วยตัวเอง บริษัทหลายแห่งตั้งงบประมาณซื้อสื่อในช่วงสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำลงและเริ่มหันมาจัดกิจกรรมพิเศษแทน เพราะเมื่อเปรียบเทียบกับต้นทุนแล้วการจัดกิจกรรมมีค่าใช้จ่ายที่ต่ำกว่าและคุ้มค่ามากกว่าในจำนวนเม็ดเงินที่เท่ากัน อีกทั้งการจัดกิจกรรมพิเศษยังสามารถช่วยกระตุ้นยอดขายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากรูปแบบที่สร้างสรรค์งาน โดดเด่นและแปลกใหม่ทำให้กิจกรรมพิเศษน่าสนใจและมีความเฉพาะเจาะจงขึ้น และอาจสามารถแทรกกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นด้วยและยังสามารถเป็นเครื่องมือที่ใช้สนับสนุนสื่ออื่นได้เช่นการเปิดตัวสินค้าของแคมเปญดีแทค ( DTAC ) ที่สร้างความสนใจจากสื่อมวลชน ( Mass Media ) ว่า “ เร็วๆ นี้บางสิ่ง บางอย่างในเมืองไทยจะ D ขึ้น ” และมาเฉลยคำตอบจากการใช้การตลาดเชิงกิจกรรมโดยจัดขึ้นเพื่อเปิดตัวโทรศัพท์เคลื่อนที่ “ DTAC “ เป็นต้น ( เสรี วงษ์มณฑา, 2540 )

กระบวนการในการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมนั้น ผู้ที่ต้องการจัดงานมักจะเลือกให้บริษัทที่ดำเนินธุรกิจในการจัดงานซึ่งมีชื่อเรียกต่างกันไป เช่นบริษัทออร์กาไนเซอร์ ( Organizer ) หรือบริษัทพรีเซนต์ชัน ( Presentation Organizer ) มาเป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์ ผลิตและบริหารงานจัดกิจกรรมพิเศษในฐานะผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ตั้งแต่กระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์กลยุทธ์ในการนำเสนอ อันประกอบไปด้วย แนวความคิดในการจัดงาน รูปแบบการนำเสนอ การออกแบบตกแต่งสถานที่ อุปกรณ์และสื่อที่จะใช้ในภายในงาน รวมถึงขั้นตอนของการบริหารการผลิตและการดำเนินการ ณ วันงาน จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ออกมาเป็นกิจกรรมหนึ่งกิจกรรม หรือในบางครั้งก็เป็นการเอาแนวความคิดและรูปแบบที่ทางฝ่ายการตลาดหรือบริษัทตัวแทนโฆษณา คิดไว้แล้วมาพัฒนาต่อและสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นการจัดกิจกรรมพิเศษหรือการตลาดเชิงกิจกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งในอดีตการจัดงานพรีเซนต์ชันจะมีการใช้สื่อเพียงไม่กี่ชนิด เช่น เครื่องฉายภาพข้าม

คีรีระ ( Overhead Projector ) สไลด์มัลติวิชั่น และวิดีโอทัศน์ ( VDO ) แล้วมีบุคคลขึ้นไปกล่าวหรืออธิบายประกอบ ลักษณะของการนำเสนอแทบทุกงานจะเป็นเช่นนี้

ในปัจจุบันโครงสร้างของการจัดงานงานมีความสลับซับซ้อนและมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยให้การสื่อสารข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งการจัดงานฟรีเซ็นเตชันในการตลาดเชิงกิจกรรมนั้นยังถูกจัดให้เป็นส่วนหนึ่งในการโฆษณาประชาสัมพันธ์อีกด้วย ด้วยเหตุที่การนำเสนอได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับงานในหลายรูปแบบ จึงมีการใช้สื่อในการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ซึ่งนอกจากสื่อจำพวกภาพและเสียงแล้ว ยังมีการใช้แสง เสียง รูปแบบเวทีเทคนิคกลไกต่างๆ ( Special Effect ) เช่น จอหมุน ฉากเลื่อน การปล่อยหมอกควันและกระดาษสี ( Paper Shooter ) การยิงเลเซอร์เป็นรูปต่างๆ และสื่อที่กำลังได้รับความนิยมที่ถือว่าเป็นนวัตกรรมในการจัดงานฟรีเซ็นเตชันก็คือ การนำการเดินเข้ามาสร้างสีสัน บรรยากาศในงานเพื่อเรียกความสนใจของผู้ชมที่มาร่วมงานและยังช่วยสร้างเนื้อหา (Content) ของงานที่สามารถสื่อออกมาได้เป็นอย่างดีในรูปแบบของการเดิน

ด้วยองค์ประกอบดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการเดินในลักษณะเชิงพาณิชย์ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในรูปแบบของงานนำเสนอ ซึ่งบุคคลสำคัญที่มีบทบาททำหน้าที่สร้างสรรค์งานเดินให้ออกมามีความสวยงามสมบูรณ์ ดำเนินการถ่ายทอดศิลปะการแสดงของตนให้คนชมทั้งหลายเข้าใจและติดตามต้องใจและจดจำเท่านั้น นั่นคือ **นักออกแบบท่าเต้น ( Choreographer )**

นักออกแบบท่าเต้น คือผู้คิด ออกแบบ และสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ กลวิธีของการแสดงการเดินชุดหนึ่ง หรือเป็นผู้สร้างภาษากายให้มีความหมาย การที่นักออกแบบท่าเต้นจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านการเดินให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมได้นั้น ต้องอาศัยทั้งประสบการณ์และความรู้อย่างกว้างขวางเกี่ยวกับศาสตร์หลายแขนง อาทิ ความรู้เกี่ยวกับดนตรี หลักการเคลื่อนไหวร่างกาย หลักแรงโน้มถ่วง หลักความงามทางทัศนศิลป์และความรู้ด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างการเดิน

จะเห็นว่าการแสดงการเดินในครั้งหนึ่งๆ นักออกแบบท่าเต้นต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลายด้านมาผสมผสานให้เกิดความเหมาะสมจนเป็นการแสดงที่มีคุณค่า นอกจากนั้นยังต้องอาศัยประสบการณ์ในการทำงานที่สั่งสมมาของนักออกแบบท่าเต้นในการควบคุมและดำเนินงานให้เป็นไปตามขั้นตอนอย่างราบรื่น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษากระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม โดยวิเคราะห์ ภูมิหลัง ที่มา การเข้าสู่วงการเดินของนักออกแบบท่าเดิน ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบท่าเดิน และวิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม ในหัวข้อดังต่อไปนี้

- 1.1 เพื่อศึกษาภูมิหลัง ที่มา และการเข้าสู่วงการเดินของนักออกแบบท่าเดิน
- 1.2 เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบท่าเดิน
- 1.3 เพื่อศึกษาวิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน

### ปัญหานำวิจัย

กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม เป็นอย่างไร

- 1.1 ภูมิหลัง ที่มา และการเข้าสู่วงการเดินของนักออกแบบท่าเดิน เป็นอย่างไร
- 1.2 ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบท่าเดิน เป็นอย่างไร
- 1.3 วิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน เป็นอย่างไร

### ขอบเขตการวิจัย

1. ผู้วิจัยต้องการศึกษางานฟรีเซ็นเตชันในรูปแบบการนำเสนอที่มีการเดินเข้าร่วม ที่จัดขึ้นระหว่าง วันที่ 1 ตุลาคม 2546 ถึง วันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2547 เลือกศึกษา 5 กรณีศึกษา
2. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการสังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงาน ในลักษณะเป็นผู้ร่วมงานอิสระ ( Freelance ) รวมถึงการสัมภาษณ์และศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

## คำนิยามศัพท์เฉพาะ

กระบวนการสร้างการเต้น	ขั้นตอนและวิธีการในการคิดสร้างสรรค์งานเต้นตั้งแต่การกำหนดแนวคิด และรูปแบบของการเต้น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบท่าเต้นแล้วนำเสนองานแก่ลูกค้า รวมถึงการฝึกซ้อม การถ่ายทอดแนวคิดและท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นให้แก่ผู้เต้น จนกระทั่งแสดงจริง
การตลาดเชิงกิจกรรม	การจัดกิจกรรมพิเศษขึ้นมาเพื่อเป็นการสนับสนุนสินค้าหรือกิจกรรมต่างๆ ให้มีความน่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายแบ่งย่อยตามกิจกรรมที่มีการจัดขึ้นในประเทศไทยได้ เช่น การจัดการประกวด-แข่งขัน, การเปิดตัวสินค้า, การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับกีฬา, การเปิดงาน, การจัดงานฉลอง เป็นต้น
ผู้เต้น (Dancer)	ผู้เต้นที่สามารถเต้นได้หลายรูปแบบมีความสามารถระดับมืออาชีพ เป็นคำเรียกรวมๆ ผู้เต้น โดยไม่ระบุว่า จะเต้นในลักษณะงานใดลักษณะงานหนึ่ง
นักออกแบบท่าเต้น (Choreographer)	ผู้สร้างงานเต้นโดยการนำเสนอรูปแบบ แนวคิดจินตนาการมาเป็นท่าเต้นแล้วถ่ายทอดท่าเต้นให้แก่ผู้เต้นและบางครั้งเป็นผู้ที่ทำการว่าจ้างผู้เต้น
บริษัทออร์กาไนเซอร์	กลุ่มคนที่ทำดำเนินธุรกิจให้บริการทางด้านการจัดงาน มีหน้าที่วางรูปแบบและดำเนินการจัดการ ติดต่อประสานจัดกิจกรรมพิเศษให้เป็นไปตามความต้องการของลูกค้า

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลจากการวิจัยทำให้ทราบถึงกระบวนการสื่อสารการเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม เพื่อเป็นประโยชน์ ในการพัฒนา ปรับปรุงกระบวนการสร้างสรรค์งานเต้น และกลยุทธ์ในการนำเสนอ
2. ผลจากการวิจัยเป็นประโยชน์ในทางวิชาการและการศึกษาทางด้านสื่อสารการแสดง



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม ” ใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### 1. แนวคิดและทฤษฎี

- 1.1 แนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างการเดิน
- 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร
- 1.3 แนวคิดเรื่องการตลาดเชิงกิจกรรม

#### 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเดิน
- 2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพิเศษและการตลาดเชิงกิจกรรม

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.1 แนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างการเต้น

### 1.1.1 ความหมาย คุณสมบัติและความรับผิดชอบของนักออกแบบท่าเต้น

Webster Noah ( 1957 ) ชาวอเมริกันผู้รวบรวมพจนานุกรมที่ขึ้นชื่อที่สุดของอเมริกา ได้ให้ความหมายของคำว่า “ Choreography “ ไว้ถึง 3 ความหมาย ดังนี้

- |            |         |           |
|------------|---------|-----------|
| 1. Dancing | หมายถึง | ระบำ      |
| 2. Arrange | หมายถึง | การจัดการ |
| 3. Design  | หมายถึง | การออกแบบ |

ซึ่งสามารถประมวลความหมายของคำว่า “ Choreography “ ไว้ดังนี้

“ Choreography “ หมายถึง ศิลปะแห่งการออกแบบและการจัดการงานเต้น โดยการนำแนวคิด เนื้อหาต่างๆ มาออกแบบสร้างสรรค์งานเต้นไปพร้อมกับเสียงดนตรี หรือบางครั้งอาจไม่ใช้ดนตรีประกอบก็ได้ “

พีรพงศ์ เสนไสย ( 2546 ) ได้ให้ความหมายของคำว่า Choreograph ว่าคือ การจัดระเบียบท่าทางร่างกายให้เกิดเป็นระบำ โดยกระบวนการเรียงร้อยท่าทางอย่างเป็นระบบ โดยมีเจตนารมณ์และวัตถุประสงค์ชัดเจน ส่วนนักคิด นักออกแบบท่าทาง หรือผู้ประดิษฐ์ท่าทางการเต้นรำ หรือนักนาฏยประดิษฐ์ เรียกว่า Choreographer ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ ดำเนินการถ่ายทอดศิลปะการแสดงของตนให้คนชมทั้งหลายเข้าใจในผลงาน และนักนาฏยประดิษฐ์ ถือว่าเป็นอัจฉริยภาพของคนหนึ่งเพราะเป็นผู้ที่อุดมด้วยความสามารถหลากหลายด้าน อาทิ การเขียนบท แต่งกลอน รู้จักเครื่องดนตรี ทำนองเพลง รวมถึงองค์ประกอบศิลปะอื่นๆ และต้องเข้าใจสรีระของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง รู้จักสังเกตการณ์พฤติกรรม การแสดงออกตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของคนอย่างละเอียดอ่อน เพื่อจะต้องนำสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้นมาประกอบเป็นท่าทาง ท่าเต้นรำ

นอกจากนั้น ผู้ออกแบบท่าเต้น จะต้องเป็นผู้มีอุดมการณ์ มีความเป็นตัวของตัวเอง กล้าคิด กล้าทำกับการสร้างสรรค์งานของตนเอง มองโลกในแง่ดีและพร้อมเสมอที่จะยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เปิดใจให้กว้างเพื่อน้อมรับคำวิจารณ์ หมั่นศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการเต้น

หรือนาฏศิลป์ทุกรูปแบบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานของตน เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดทั้งตนเองและ  
 เคารพในข้อผิดพลาดของผู้อื่นจะเป็นแนวทางหรือประโยชน์แก่ตนเองในอนาคต

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) ได้ให้นิยามเกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น ไว้ว่า หมายถึง การ  
 คิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ กลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่ง ที่แสดงโดยผู้  
 แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต การออกแบบท่าเต้น จึงเป็น  
 การทำงานที่ควบคุม ปรึชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งขุ้ม การแสดง  
 เดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญใน  
 การทำให้นาฏศิลป์ชุดหนึ่งสมบูรณ์

ทุกกระบวนการในขณะลงมือสร้างสรรค์ผลงาน นักออกแบบท่าเต้น ต้องเป็นผู้ที่สามารถ  
 สื่อสาร อธิบายสิ่งที่ต้องการให้แก่ผู้ร่วมงานฝ่ายอื่นๆ โดยเฉพาะนักเต้นได้อย่างชัดเจน จนเกิดเห็น  
 ภาพได้และพวกเขาสามารถปฏิบัติได้ตามที่อธิบาย

นักออกแบบท่าเต้น คือ ผู้มีพลังในกระบวนการคิดและการกระทำ อีกทั้งเป็นผู้ที่มีบทบาท  
 สูงต่อการกำหนดขั้นตอนการประดิษฐ์สร้างสรรค์งานให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง แต่สิ่ง  
 แรกที่นักออกแบบท่าเต้นควรตระหนักคือ เรียนรู้กระบวนการเคลื่อนไหวของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็น นั่ง  
 นอน เดิน วิ่ง ล้มลุก รวมถึงศึกษาอารมณ์ ความรู้สึกภายในของคนพร้อมกับจดบันทึกสิ่งที่ตนได้  
 เห็นได้สัมผัสโดยอาศัยจินตนาการและแรงบันดาลใจ

### คุณสมบัติของนักออกแบบท่าเต้น

พีรพงศ์ เสนไสย ( 2546 ) กล่าวว่า นักออกแบบท่าเต้น ต้องเป็นผู้ที่รอบรู้ในศาสตร์หลาย  
 ด้าน เพื่อให้สามารถนำความรู้ในด้านต่างๆ มาสร้างสรรค์ผลงานของตนให้สมบูรณ์และน่าสนใจ  
 ไม่ว่าจะเป็นาศาสตร์ทางด้านปรัชญาที่นักปรัชญาต้องพยายามเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ค้นคว้าในแต่  
 ละเรื่องไม่มีที่สิ้นสุดมีความอยากรู้ในทุกเรื่อง คิดค้นอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบเพื่อแสวงหาคำ  
 ตอบ นักออกแบบท่าเต้นในฐานะที่เป็นนักปรัชญาต้องเป็นผู้อุดมด้วยปัญญา ฉลาดรู้ในการนำ  
 เสนอเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจ ไม่ว่าจะด้วยการพูดการอ่าน การเขียนแม้แต่การฟัง มีความร่อง  
 ลึกในศาสตร์ของตนเอง ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ตลอดจนทฤษฎีและหลักการ  
 ต่างๆ อีกทั้งสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ผู้อื่นเกิดความรู้ความเข้าใจได้อย่างถ่องแท้และเกิด

ความคล้อยตามโดยไม่ปฏิเสธ เป็นคนที่มีเหตุผล มีความเข้าใจในความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ด้วยกัน เพื่อโน้มน้าวนำให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตาม หรือเกิดอารมณ์ร่วมในงานสร้างสรรค์ของตน ปัจจุบันการสร้างการเดินปรากฏในหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบนั้นก็ขึ้นอยู่กับความผันและจินตนาการของนักออกแบบทำเดิน หากศึกษาดูให้กว้างทั่วทุกมุมโลกจะเห็นว่า " การเดิน " ในรูปลักษณะปัจจุบันแตกแขนงออกไปหลายหลากลักษณะ มีกระบวนการทำ การเคลื่อนไหว และมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไปตามกาลเวลา ตามสภาพภูมิหลังของศิลปินแต่ละคน หรือแรงบันดาลใจที่ฝังลึกลงไปใใจเขาเหล่านั้น ก่อนสะท้อนออกมาเป็นงานให้ผู้คนได้ชื่นชม

โดยธรรมชาติของนักออกแบบทำเดินนั้นมีความคล้ายคลึงกับนักวิทยาศาสตร์ เช่น เป็นคนช่างสังเกต ช่างถามช่างสืบค้น เพื่อหาคำตอบที่เที่ยงแท้หรือใกล้เคียงมากที่สุด กล่าวทดลอง กล่าวได้ กล่าวเสีย ถึงแม้การทดลองนั้นอาจจะไม่พบกับสิ่งที่ตนเองต้องการแต่ก็ทำให้เราหลีกเลี่ยงที่จะไม่ลงมือกระทำอย่างนั้นอีกกับการออกแบบการแสดงในชุดหนึ่งๆ นักออกแบบทำเดินจะต้องค้นหาความสามารถของนักเต้นรำให้ได้ว่าสรีระร่างกายของเขาเหล่านั้นสามารถเคลื่อนไหวได้มากน้อยเพียงใด อีกทั้งให้เขาแสดงออกให้เต็มที่ๆ สุดเพราะนักเต้นแต่ละคนมีความสามารถและพรสวรรค์ที่ต่างกัน ดังนั้น นักออกแบบทำเดิน จึงมีโอกาสดึงเอาเอกลักษณ์พิเศษในตัวของนักเต้นเหล่านั้นออกมาใช้ในงานให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันก็ต้องจดจำการแสดงออกของนักเต้นให้ได้ ลองให้นักเต้นแสดงออกมาให้มากที่สุด หากว่านักเต้นไม่สามารถทำตามที่ต้องการได้ก็ต้องอธิบายจินตนาการ ความต้องการหรือจุดประสงค์ของตนให้นักเต้นฟังเสียก่อนเพื่อเป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเต้นรำเกิดการตีความเป็นภาษาท่าทางด้วยตัวเอง การทดลองดังกล่าว นักออกแบบทำเดิน มีโอกาสเลือกทำที่เหมาะสม ทั้งความต้องการของตนเองและเหมาะสมกับความต้องการของนักเต้นรำอีกด้วย

นักออกแบบทำเดินบางครั้งก็ถูกมองว่าเป็นช่างฝีมือซึ่งนำศิลปะทุกแขนงมาผสมผสานเข้ากันจนเป็นศาสตร์เฉพาะไม่ว่าจะเป็นการแสดง ทำกิริยาอารมณ์ หรือท่าทางการเคลื่อนไหวต่างๆ บทละครจากวรรณกรรม อุปกรณ์การแสดง เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าจากทัศนศิลป์ เสียงขับร้อง การพากย์ – เจรจา จากคีตศิลป์ เสียงดนตรีจากดุริยางคศิลป์ ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่นักออกแบบทำเดิน ควรศึกษาและแสวงหาความรู้ทั้งมวลในศาสตร์ที่จะก่อเกิดประโยชน์แก่การสร้างสรรค์งานให้มากที่สุด อีกทั้งต้องใส่ใจในรายละเอียดกับองค์ประกอบศิลป์เหล่านั้นจนเกิดความเข้าใจและความชำนาญ รู้ประวัติ ที่มา คุณสมบัติ รู้วิธีการนำไปประยุกต์ใช้ อีกทั้งต้องกระจ่างเกี่ยวกับทฤษฎีศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นหลักจัดองค์ประกอบศิลป์ รูปร่างรูปทรง สี

ขนาด น้ำหนัก การใช้พื้นที่ว่างและอีกหลายหลากทฤษฎี หากเป็นไปได้ควรฝึกปฏิบัติจริงทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการปั้น หลอม สร้างแบบ หรือตัดต่อ เป็นต้น

อีกอย่างหนึ่งที่สำคัญกว่าอื่นใด นักออกแบบทำเต็นในฐานะศิลปินต้องสามารถถ่ายทอดแรงบันดาลใจจากธรรมชาติแวดล้อมที่ตนเห็นหรือสัมผัส กล่าวคือ ศิลปินต้องเข้าใจธรรมชาติเป็นอย่างดี และต้องรู้จักเลือกสรรความบังเอิญส่วนเกินอันล้นเหลือตามธรรมชาติให้เข้าสู่ความพอดี นักออกแบบทำเต็น ต้องรู้จักเลือกใช้วัสดุตีบประกอบขึ้นเป็นรูปแบบของศิลปะนิยม ตามแนวคิดและอารมณ์ของตนเนื่องจากการสร้างการเต็นที่ดีมักจะออกมาจากความรู้สึกและแรงผลักดันอย่างแรงกล้าของ นักออกแบบทำเต็น ด้วยความมานะ บากบั่นและอุทิศตนอย่างหมดสิ้นในงานของตน

เพื่อเป็นการมองสะท้อนให้เห็นถึงการสร้างสรรค์งานของตนเอง นักออกแบบทำเต็นต้องสามารถวางตนให้อยู่ในฐานะนักวิจารณ์ด้วยส่วนหนึ่ง กล่าวคือ นักออกแบบทำเต็น ต้องสามารถอธิบายความพอใจในตัวเอง และการวิจารณ์งานเต็นของคนอื่นได้อย่างมีเหตุผล นักออกแบบทำเต็น ในฐานะนักวิจารณ์ควรตระหนักถึง การตีความ และการประเมินคุณค่าของการแสดงการเต็นนั้นๆ จึงจะสามารถเข้าถึงแนวความคิดหรือวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงานคนอื่นได้ ฉะนั้น นักออกแบบทำเต็น ควรมีสสมบัติการวิจารณ์คือ มีความรู้ในศาสตร์แห่งการเต็นอย่างลึกซึ้ง ทั้งประวัติศาสตร์ ทฤษฎีหลักการ โดยเฉพาะหลักการในการประดิษฐ์ทำทาง ด้านสรีระ เช่น การจัดวางร่างกาย การสื่อความหมาย ภาวะอารมณ์ ความรู้สึก การใช้พื้นที่ของร่างกายในที่ว่าง การแสดงพลังขณะเคลื่อนไหว ส่วนการจะประเมินคุณค่าและประโยชน์ของการแสดงการเต็นนั้น ผู้วิจารณ์ต้องเข้าใจ เป้าหมาย วัตถุประสงค์ หรือความต้องการต่อการสร้างงานของผู้สร้างว่า ต้องการสร้างงานขึ้นมาเพื่ออะไร เนื่องจากจุดประสงค์ของการสร้างงานของแต่ละบุคคลนั้นย่อมมีความแตกต่างกัน นอกจากนั้นการเต็นในแต่ละยุคสมัยก็มีการเปลี่ยนแปลงตามกระแสค่านิยมและรสนิยมของคนในสังคม ดังนั้น นักออกแบบทำเต็น จึงต้องเป็นผู้เลือกสรรสิ่งที่เหมาะสมและสอดคล้องกับยุคสมัย หากสามารถสร้างงานให้ได้ตรงตามกระแสความต้องการของผู้ชมยุคนั้น ก็จะได้รับเสียงตอบรับอย่างดีเยี่ยม เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม

### 1.1.2 กระบวนการสร้างงานเต้น ( Choreograph )

กระบวนการคิด การถ่ายทอดและสื่อสารออกมาเป็นท่าทางการเต้น ตลอดจนองค์ประกอบสำคัญอื่นๆ เช่น การออกแบบฉาก แสง ดนตรี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและอุปกรณ์การแสดง จะต้องผสมผสานกลมกลืนกันอย่างเป็นเอกภาพ เนื้อหาและรายละเอียดของการแสดงหรือผลงานนั้นๆ ต้องมีความพร้อมพร้อมสมบูรณ์ ซึ่งจากการประมวลองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานเต้นของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) และ พีรพงศ์ เสนไสย ( 2546 ) มีกระบวนการสร้างงานเต้น ซึ่งต้องคำนึงถึงขั้นตอนด้านต่างๆ คือ การพิจารณาถึงโอกาสที่จัดแสดง การกำหนดความคิดหลักในการเต้น การค้นหาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบท่าเต้น การกำหนดขอบเขตของการเต้น การกำหนดรูปแบบของการเต้น และการกำหนดองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานเต้น แต่ละขั้นตอนมีลักษณะการทำงานซึ่งสามารถจะดัดแปลงให้เข้ากับการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้ดังนี้

#### การพิจารณาถึงโอกาสที่จัดแสดง

การเต้นมีบทบาทมากในสังคมมนุษย์ ฉะนั้นความต้องการให้มีการเต้นรำขึ้นในโอกาสใดนั้นย่อมมีเหตุผลมากมาย พอสรุปได้เป็นเหตุผลใหญ่ 4 ประการ คือ

#### 1. เพื่อพิธีกรรม และพิธีการ

การเต้นเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม ( การบูชา ) และพิธีการ อาจเป็นการปรับปรุงการแสดงชุดเดิมที่เคยมีมาก่อนให้เหมาะสมกับโอกาสมากขึ้น เนื่องจากมีข้อกำหนดใหม่ที่ต้องการปรับปรุง เช่น ขนาดของเวที เวลาการแสดง และงบประมาณ เป็นต้น ในกิจการครั้งนั้นต้องมีการคิดการแสดงขึ้นมาใหม่ การปรับปรุงชุดเดิมให้เหมาะสมมักเกิดขึ้นกับพิธีกรรม เช่น การแสดงมหรสพในงานพระเมรุสมเด็จพระศรีนครินทร์ราชบรมราชชนนี ซึ่งงานนี้มีการจัดการแสดงนาฏศิลป์ของหลวงขึ้นหลายประเภท เช่น โขนและหนังใหญ่ การแสดงเหล่านี้ได้รับการปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับข้อกำหนดต่างๆ การคิดชุดการแสดงขึ้นมาใหม่มักเกิดขึ้นในพิธีการ เช่น การเปิดมหรสพกีฬาแห่งชาติ หรือ นานาชาติ ที่ต้องการความแปลกใหม่

## 2. เพื่อการส่งเสริมกิจกรรม

กิจกรรมนั้นต้องการให้สร้างการแสดงการเต้นขึ้นมาเพื่อสร้างความหรรษา หรือสีสันแก่งาน อาจกล่าวได้ว่าการเต้นรำเป็นสิ่งประดับให้งานมีความสนุกสนาน น่าติดตาม และก่อให้เกิดความเพลิดเพลินแก่ผู้ชม เช่น งานเปิดตัวนำเสนอสินค้า งานมอเตอร์โชว์ การประชุม ประกวดต่างๆ

## 3. เพื่อเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

กิจกรรมนั้นต้องการแสดงเอกลักษณ์ของคนในท้องถิ่น ซึ่งมักมีความสัมพันธ์กับการท่องเที่ยว ดังนั้นชุมชนที่ได้กำหนดเป็นแหล่งท่องเที่ยวก็ได้รับการกระตุ้น ให้ค้นหาหรือสร้างสรรค์นาฏศิลป์ท้องถิ่นที่แสดงหรือสะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น เพื่อนำมาเป็นความบันเทิงแก่นักท่องเที่ยว อาจเป็นการนำการแสดงนาฏศิลป์ที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงหรืออาจสร้างสรรค์ชุดการแสดงขึ้นมาใหม่

## 4. เพื่อความคิดสร้างสรรค์ทางงานศิลปะ

กิจกรรมที่คิดให้มีนาฏศิลป์หรือการเต้นชุดใหม่เพื่อความก้าวหน้าของศิลปะสาขานี้โดยตรง เช่น การสร้างสรรค์การเต้นรำ ซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการจบการศึกษาปริญญาตรีทางนาฏศิลป์ของสถาบันการศึกษานาฏศิลป์ระดับอุดมศึกษา การสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อร่วมในงานมหกรรมนาฏศิลป์ระดับนานาชาติที่มีการกำหนดหัวข้อใหม่ๆ เช่น งานมหกรรมนาฏศิลป์อาเซียนหรือการประกวดผลงานนาฏศิลป์ต่างๆหรืออาจเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์นาฏศิลป์ใหม่ๆขึ้นโดยตรง เพื่อแสดงเป็นอาชีพ ซึ่งจะพบมากในประเทศพัฒนาทางโลกตะวันตก เช่น ยุโรป และอเมริกาที่มีคณะเต้นรำหลายคณะ หาเลี้ยงชีพด้วยการแสดงนาฏศิลป์สมัยใหม่ หรือคอนเทมปอรารี่แดนซ์ ซึ่งมักมีการคิดระบำชุดใหม่เพื่อขึ้นในโปรแกรมของคณะเสมอ

### การกำหนดความคิดหลักในการเต้น

การกำหนดความคิดหลักเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับการสร้างสรรค์งานทางด้านการเต้น เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ การกำหนดความคิดหลักก็มี 2 ระดับ คือ ระดับเป้าหมายและระดับวัตถุประสงค์

#### - ระดับเป้าหมาย

การกำหนดให้ชัดเจนว่าการแสดงชุดนี้คิดขึ้นมาเพื่ออะไร หรือเพื่อใคร เช่น การแสดงในการเปิดตัวนำเสนอสินค้าใหม่

## - ระดับวัตถุประสงค์

เป็นการนำเอาเป้าหมายมากำหนดเป็นสิ่งที่ประสงค์จะให้เกิดขึ้นในรูปแบบของกิจกรรมต่างๆที่ชัดเจน เพื่อจะได้นำไปปฏิบัติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้ง่าย เช่น ในการตั้งเปิดตัวสินค้าเพื่อเป็นการนำเสนอ แนะนำลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้าและเรียกความสนใจจากผู้ชมที่มาร่วมงาน

### การค้นหาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบทำเต็น

เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์แล้วผู้สร้างสรรค์งานต้นต้องทำการรวบรวมข้อมูลมาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์งาน เพราะการสร้างสรรค์งานทางด้านศิลปะมิได้เกิดขึ้นมาจากความว่างเปล่าแต่เป็นกระบวนการที่นำเอาสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วมาประยุกต์ปรับเปลี่ยน ข้อมูลมี 2 ลักษณะ คือ ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง คือ ความรู้ต่างๆ ที่สืบค้นได้และนำมาพิจารณา เพื่อใช้ประกอบความคิดให้เป็นรูปเป็นร่าง และข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ คือ ข้อมูลที่กระตุ้น หรือเสริมให้ นักออกแบบทำเต็นคิดการแสดงชุดนั้นไปในแนวทางใดแนวทางหนึ่ง ข้อมูลแรงบันดาลใจมักเป็นผลงานศิลปะสาขาต่างๆ ทั้งนาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์และวรรณศิลป์ ผลงานเหล่านี้เมื่อได้สัมผัสอย่างจริงจัง ก็อาจเกิดความตื้นตัน เกิดเป็นแรงบันดาลใจขึ้นมา เช่น การอ่านวรรณคดี หรือดูภาพเขียนหรือฟังเพลงแล้วเกิดจินตนาการขึ้นแล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นการเดินตามจินตนาการ

### การกำหนดขอบเขตของการเต็น

การกำหนดขอบเขตหมายถึง การกำหนดว่าการแสดงชุดนั้นจะครอบคลุมเนื้อหา สารอะไรบ้าง และอย่างไรบ้าง การกำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์จะช่วยให้ไม่คิดอะไรเกินกว่าที่ทำได้จริง เพราะการสร้างสรรค์งานทุกอย่างมีข้อจำกัดมากมาย ทั้งด้านงบประมาณ สถานที่ เวลา และบุคลากร เป็นต้น หากไม่กำหนดขอบเขตแล้ว ผลงานก็มักจะเต็มไปด้วยสิ่งละอันพันละน้อยจนทำให้การแสดงขาดเอกภาพ และไม่ตอบสนองเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้ หรือมีฉะนั้นก็ทำออกมาไม่สำเร็จสมดังจินตนาการ

### การกำหนดรูปแบบของการเต็น

การกำหนดรูปแบบเป็นเรื่องสำคัญของ นักออกแบบทำเต็น ที่กล่าวมาข้างต้นว่าด้วยขั้นตอนตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย จนถึงการกำหนดขอบเขตนั้น นักออกแบบทำเต็นอาจเป็นผู้กำหนดหรือเป็นผู้ร่วมกำหนดหรือเป็นเพียงผู้รับคำสั่งมาก็ได้ โดยปกติ นักออกแบบทำเต็น มักมี



ความชำนาญในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเป็นพิเศษ และมักได้รับมอบหมายให้สร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบอย่างที่ตนเคยผลิตมาก่อน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มีผู้ชอบรูปแบบผลงานของนักออกแบบทำเต้น คนนี้ จึงมอบหมายให้ทำโดยหวังว่าจะได้รูปแบบใกล้เคียงกัน หรืออาจทดลองฝีมือในรูปแบบใหม่ๆ บ้าง

การกำหนดรูปแบบของการแสดงชุดใหม่ มีวิธีกำหนดอยู่มากมายหลายแนวทาง แต่อาจสรุปได้ 4 แนว ( สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2544 ) คือ

### 1. การกำหนดให้อยู่ในหนึ่งจารีตการเต้น

การคิดสร้างให้เป็นของเก่าแก่ โบราณ และดั้งเดิมตามแบบแผนของบรรพบุรุษ คือ การสร้างสรรค์งานโดยยึดหลัก และคงโครงสร้างตามแบบแผนโบราณ เช่น การรำไทย ยังปรากฏการตั้งวง จีบ ล่อแก้ว กระจดก ยกหน้า หรือปรากฏท่ารำในเพลงแม่บทเล็ก แม่บทใหญ่ เป็นต้น เช่น รำเปิดงานมงคลทั่วไป รำอวยพรวันเกิด

### 2. กำหนดให้เป็นการผสมหลายจารีต

คือการผสมจารีตการเต้นตั้งแต่สองจารีตขึ้นไป เช่น การผสมรำไทยกับบัลเลต์ ( Ballet ) การรำไทยกับคอนเทมโปอรรี่แดนซ์ ( Contemporary Dance ) เป็นต้น

การผสมรำไทยกับบัลเลต์ มีเป็นตัวอย่างเด่นชัด คือ บัลเลต์ เรื่อง มโนห์รา ซึ่งคุณหญิงเจนิเวียฟ เดมอน เป็นนักออกแบบทำเต้น ได้ใช้บัลเลต์เป็นหลักแล้วสอดแทรกการรำไทยลงไปในที่ๆเหมาะสม เช่น การตั้งวง การจีบ การกระจดกหลัง ผลก็คือประเทศไทยมีบัลเลต์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวเกิดขึ้น การผสมระหว่างรำไทยกับคอนเทมโปอรรี่แดนซ์ เป็นสิ่งที่ นักออกแบบทำเต้น นิยมคิดทำมากกว่า เพราะคอนเทมโปอรรี่แดนซ์ง่ายกว่าบัลเลต์ และมีข้อจำกัดน้อยกว่า อีกทั้งมีรูปแบบคล้ายคลึงกับท่าพื้นฐานของรำไทย จึงทำให้การผสมผสานกันเป็นไปได้ค่อนข้างจะแน่นอน ( สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2544 )

### 3. กำหนดให้ประยุกต์จากจารีตการเต้นเดิม

อาศัยเพียงการหยิบเอกลักษณะเด่นของจารีตการเต้นนั้นๆ เช่น ท่าทาง เทคนิค พิเศษบางอย่าง นอกจากนั้นยังเป็นการพยายามแสวงหากระบวนการทำใหม่ๆ การเคลื่อนไหวใหม่ๆ ให้แหวกแนวจากของเดิม และให้มีความหมายตามที่ผู้สร้างสรรค์งานต้องการ หรือตรงวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

#### 4. กำหนดให้อยู่นอกจารีตการเต้น

ปัจจุบันได้มีการพยายามค้นหารูปแบบจารีตการเต้นใหม่ๆ ที่จะสะท้อนวิถีชีวิตของมนุษย์ปัจจุบัน โดยไม่นำเอาอดีตมาปน เพราะเห็นว่าการนำปัจจัยต่างๆ เช่น ดนตรี ทำรำของจารีตใดก็ตามซึ่งเป็นวัฒนธรรมของอดีตมาใช้ ผลงานอาจไม่สะท้อนความเป็นศิลปะปัจจุบันได้ดีพอ อย่างไรก็ตาม การคิดค้นรูปแบบใหม่ซึ่งมีการยอมรับในวงกว้างและมีการสืบทอดกันมาอย่างเป็นระบบ รูปแบบใหม่นั้นก็จะกลายเป็นอีกจารีตการเต้นหนึ่งขึ้นมา เช่น เมื่อมีการคิดการเต้นใหม่ขึ้นที่เรียกว่า โมเดิร์นแดนซ์ ( Modern Dance ) เพื่อหนีไปจากบัลเลต์ราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ก็แพร่หลายและพัฒนาจนกลายเป็นรูปแบบที่มีมาตรฐาน ปัจจุบันเมื่อกล่าวถึงโมเดิร์นแดนซ์ นักออกแบบท่าเต้นทั้งหลาย มักพากันเห็นเป็นของล้าสมัย ไม่ควรจะใช้แม้แต่คำว่า “ โมเดิร์น “ ( Modern ) ซึ่งแปลว่าทันสมัย และหันไปใช้คำว่า “ คอนเทมปอรารี่ “ ( Contemporary ) ซึ่งแปลว่า ปัจจุบัน แทน

#### การกำหนดองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานเต้น

นอกจากรูปแบบของการแสดงแล้ว นักออกแบบท่าเต้น ต้องกำหนดแนวคิด หรือรูปแบบขององค์ประกอบอื่นๆ ที่จะใช้ในการแสดง เช่น รูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก รูปแบบดนตรี แสง เสียง เป็นต้น การกำหนดสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญในเบื้องต้น เพราะนักออกแบบท่าเต้น ต้องทำงานกับคนอื่นๆ ที่มีความชำนาญเฉพาะทาง และต้องทำให้คนเหล่านั้นเข้าใจแนวคิดและรูปแบบของการแสดงที่ตนคิดขึ้น ให้ชัดเจนที่สุดเท่าที่จะทำได้ และบอกความประสงค์ในด้านปริมาณและด้านคุณภาพให้ละเอียด เพื่อเขาเหล่านั้นจะได้ทำการออกแบบ และจัดทำทุกอย่างให้ได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่นักออกแบบท่าเต้น ต้องการให้มากที่สุด ในขณะเดียวกัน ต้องรับฟังเงื่อนไข ปัญหา และข้อเสนอของเขาเหล่านั้นตั้งแต่ต้น เพื่อให้การทำงานมีอุปสรรคซึ่งขัดขวางการสร้างสรรค์น้อยที่สุด และงานจะมีเอกภาพ เพราะเป็นผลงานร่วมกันของหลายฝ่ายที่มีรูปแบบเข้ากันได้เป็นอย่างดี

นักออกแบบท่าเต้น ต้องกำหนดรูปร่างหน้าตา บุคลิก และความสามารถของผู้แสดงเพื่อเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แสดงให้เหมาะสม เพราะการคัดเลือกนักแสดงได้ถูกต้อง ทำให้การแสดงสำเร็จไปครั้งหนึ่งแล้ว นักออกแบบท่าเต้น ต้องกำหนด รูปแบบ ชนิด และแนวทางของดนตรี เพื่อให้สามารถคัดเลือก หรือแต่งเพลง และทำเสียงต่างๆ ให้เหมาะสมกับการแสดง นอกจากนี้ ยังต้องกำหนดรูปแบบและแนวทางของฉาก และเครื่องแต่งกายให้ตอบสนองและส่งเสริมการแสดงอย่างเหมาะสม การที่ต้องทำเช่นนี้เนื่องจากการกำหนดแนวทาง และรูปแบบขององค์ประกอบ

เหล่านี้อย่างชัดเจนก็เพื่อให้ผู้ร่วมงานทุกคนเข้าใจ และสร้างผลงานสนองความต้องการด้านการแสดงได้ดีมีคุณภาพ และมีเอกภาพ

### ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับกระบวนการสร้างการเต้น

“ ดนตรี “ เป็นส่วนสำคัญในการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเต้นรำย้อมมีดนตรีเป็นของคู่กัน จะแยกจากกันมิได้ ดนตรีทำหน้าที่สื่อความหมายและอารมณ์ที่เป็นเสียงให้แก่การเต้นที่เป็นภาพ นักออกแบบท่าเต้นและนักเต้นย้อมใช้ประโยชน์จากเสียง จังหวะ ทำนอง และเสียงประสาน เพื่อให้การแสดงมีอรรถรสสมบูรณ์ เพราะคุณสมบัติของเสียง และวิธีบรรเลงเป็นพาหะให้อารมณ์และการออกท่าทางของการเต้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพลงขับร้อง และเพลงบรรเลงเป็นปัจจัยหลักของการพ็อรรำและการละคร เพลงมีโครงสร้างเฉพาะประกอบด้วยท่อนเพลงสั้นบ้าง ยาวบ้าง เรียงกันตั้งแต่ต้นจนจบ และทำหน้าที่ต่างๆ กัน ทั้งท่อนแนะนำ ท่อนหลัก เพื่อดำเนินทำนองหลักให้เกิดอรรถรส ตลอดจนท่อนแยก เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจออกไปจากแนวหลักชั่วคราว และจบท่อน เช่นเดียวกับการเรียงความ ดังนั้น การที่ นักออกแบบท่าเต้น และนักเต้นจะเข้าใจโครงสร้างและหน้าที่ของเพลงที่ตนจะใช้ได้อย่างลึกซึ้งซึ่งแตกต่างกันก็ย่อมทำให้การเรียงความทางการเต้นรำงดงามเป็นเอกภาพกับดนตรี จึงทำให้ได้อรรถรสตามความประสงค์ ทั้งนี้ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2544) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของดนตรี ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

### องค์ประกอบของดนตรี

ดนตรีมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

- เสียง
- จังหวะ
- ทำนอง
- เสียงประสาน

#### 1. เสียง

เสียงเกิดจากวัตถุสองสิ่งเสียดสีกันมีทั้งเสียงที่เกิดจากธรรมชาติและเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้น เสียงเหล่านี้เกิดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์หลายประการ เช่น การสื่อสาร การขับไล่ภัยร้าย ตลอดจนการใช้เสียงประกอบท่าทางการเต้นรำ ต่อมาได้พัฒนาแหล่งกำเนิดเสียงที่เรียกว่า “ เครื่องดนตรี “

เสียงมีคุณลักษณะต่างๆ ดังนี้

- Sound เสียงทั่วไป ได้แก่ เสียงที่เกิดจากธรรมชาติและเสียงดนตรี
- Voice เสียงมนุษย์ทั้งเสียงพูดและเสียงร้องเพลง
- Noise เสียงอึกทึก
- Volume ความดังของเสียง
- Pitch เสียงสูง เสียงต่ำ
- Tone ระดับเสียงสม่ำเสมอและจัดเป็นระดับได้ เช่น ระดับเสียงดนตรีสากล
- Quality ลักษณะเฉพาะของเสียงแต่ละเสียง เช่น เปียโน ขลุ่ย ไวโอลิน

## 2. จังหวะ

จังหวะเป็นตัวกำหนดความสม่ำเสมอของการดำเนินทำนองดนตรี จังหวะมีคุณสมบัติดังนี้

- Beat หมายถึง เสียงดนตรีที่ดังและเบาในท้องถิ่น หรือวลีหนึ่งของดนตรี ซึ่งเป็นการเน้นเสียงที่สม่ำเสมอ ทำให้นักเต้นและดนตรีได้เน้นจังหวะพร้อมกัน ภาพและเสียงจึงเคลื่อนไหวไปด้วยกันอย่างมีเอกภาพ
- Tempo หมายถึง ความเร็วของการดำเนินทำนองดนตรี ซึ่งมีลักษณะช้า ปานกลาง หรือเร็ว นักออกแบบท่าเต้น สามารถเลือกความเร็วให้เหมาะกับกระบวนการท่ารำและอารมณ์ที่ต้องการ
- Meter หมายถึง ห้องของดนตรีที่มีชุด Beat สม่ำเสมอ ทั่วไปมี 3 แบบ คือ แบบกลุ่มนับสอง แบบกลุ่มนับสาม และกลุ่มนับสี่ เช่น เพลงวอลซ์ นับสาม คือ 1-2-3 , 1-2-3 เป็นต้น การเต้นรำต้องทำท่าหนึ่งๆ โดยเริ่มต้นท่าพร้อมกันกับ Beat แรกและจบลงที่ Beat สุดท้ายของ Meter นั้นเอง
- Rhythm หมายถึง การลงจังหวะของดนตรี ซึ่งต้องสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของนักเต้น เช่น การโยกตัว

### 3. ทำนอง

ทำนองดนตรี หมายถึง Tone หรือโน้ตดนตรีที่เรียบเรียงเป็นลำดับ จึงเปรียบได้กับการเรียบเรียงคำเป็นรูปประโยค การจำความคิดของประโยคก็คือการจำคำต่างๆ ซึ่งเรียงกันได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นการจำ Melody ก็คือการจำ Tone เสียงที่เรียงกันเป็นลำดับได้ Melody มีปัจจัยหลักคือ

- Rhythm ได้กล่าวไว้แล้วในหัวข้อจังหวะ
- Dimension คือ มิติของ Melody มี 2 ชนิด คือ ความยาว ของ Melody หนึ่งชุดอาจสั้นหรือยาวก็ได้ และความกว้าง ของ Pitch หรือเสียงสูงสุด ต่ำสุดใน Melody ชุดนั้นๆ
- Direction คือ ทิศทางการเคลื่อนไหวของทำนอง เช่น ทำนองเคลื่อนจากเสียงต่ำไปเสียงสูง
- Progression คือ การไต่ระดับของ Tone เสียง หรือ Key ( กุญแจเสียง )

Melody เป็นปัจจัยสำคัญที่ นักออกแบบทำเต็น ต้องคำนึงพิจารณาเพื่อนำมาสร้างงานและสื่อความคิดของตน เช่น ความคิดที่รุนแรงและทำทางโลดโผน หยาบกระด้างก็ต้องใช้ Melody ที่มี Direction ในทิศทางขึ้น ใช้ชั้นคู่เสียงกระด้าง หรือมี Dimension ที่สั้นและกว้าง มี Direction ที่ปรับเปลี่ยนรวดเร็ว

### 4. เสียงประสาน

เสียงประสานคือเสียงที่ผสมกลมกลืนกันของ Melody ที่มีเสียงต่างกัน เช่น การบรรเลงด้วยเสียงชนิดหนึ่งเป็นหลักและมีเสียงอื่นประกอบหรือคลอไปด้วย การให้เสียงประสานเป็นการให้อารมณ์กับดนตรีได้อีกทางหนึ่งและกระบวนการทำของการเต็นในแต่ละช่วงอาจเปลี่ยนตามไปด้วย

ในการสร้างสรรค์การเต้นมีวิธีเลือกใช้ดนตรีอยู่ 2 วิธี

**วิธีที่ 1 เกิดจากดนตรีที่มีอยู่แล้ว** หมายถึง ผลงานการสร้างสรรค์ที่เหล่าศิลปินดนตรีทั้งหลายประพันธ์ดนตรี ทำนอง และบทร้องไว้ แล้ว นักออกแบบท่าเต้น นำเอาบทประพันธ์นั้นๆ มาประดิษฐ์เป็นท่าเต้นรำ

**วิธีที่ 2 เกิดจากดนตรีที่สร้างขึ้นใหม่** เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการออกแบบท่าเต้น หมายถึง ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดจากการถ่ายทอดแรงบันดาลใจของนักออกแบบท่าเต้นที่ต้องการจะถ่ายทอดจินตนาการ โดยผ่านการเล่าเนื้อหา เจตนา และแสดงท่าทางประกอบความต้องการให้แก่นักประพันธ์ฟัง หรือมีการแสดงท่าทาง อารมณ์ให้แก่ผู้ประพันธ์เพลงได้ชมเพื่อนำไปใช้ประพันธ์เพลงต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พืรพงศ์ เสนอไสย ( 2546 ) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์ดนตรีสำหรับนาฏยศิลป์และศิลปะการแสดง ดังนี้



แผนภาพที่ 2.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ดนตรีสำหรับการเต้นและศิลปะการแสดง

## ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับกระบวนการสร้างการเต้น

“ เครื่องแต่งกาย “ เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถทำให้การแสดงเกิดความสมบูรณ์ น่าสนใจ และทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบท่าเต้น นอกจากนี้ เครื่องแต่งกายยังสามารถบ่งบอกเอกลักษณ์ ลักษณะนิสัยใจคอของผู้แสดงหรือตัวละคร ซึ่งในที่นี้หมายถึงเครื่องประดับต่างๆด้วย

นักออกแบบท่าเต้น จำเป็นต้องรู้จักพื้นฐานของการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วย เพราะจะได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการแสดงของตน การออกแบบเครื่องแต่งกายมีหลายประเภท สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

### 1. เครื่องแต่งกายแนวอนุรักษ์จารีตนิยม หรือชนบประเพณี

หมายถึง เครื่องแต่งกายที่เป็นไปตามจารีตดั้งเดิมของศิลปะการแสดงของสังคมท้องถิ่นนั้นๆ เช่น โขน ละครใน ละครนอก เป็นต้น การออกแบบก็จำเป็นต้องใช้ให้เป็นไปตามครรลองเดิมทั้งสิ้น เครื่องประดับก็ต้องให้เป็นไปตามกรอบกำหนด ซึ่งเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลต่อไป

### 2. เครื่องแต่งกายแนวประยุกต์

หมายถึง การออกแบบให้เครื่องแต่งกายที่เคยเห็น และเป็นอยู่ทั่วไปให้เกิดมีการพัฒนารูปทรง สีสันทึ่แปลกตาขึ้นมาเพื่อความสะดุดและสอดคล้องเหมาะสมแก่การแสดง อาจจะมีออกแบบใหม่โดยอาศัยโครงสร้าง จากของเก่าดั้งเดิม

### 3. เครื่องแต่งกายแนวสร้างสรรค์

หมายถึง การออกแบบเครื่องแต่งกายแนวใหม่ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการแสดงเพื่อสื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์พิเศษอะไรบางอย่าง โดยการออกแบบดังกล่าวอาจไม่ต้องอาศัยจารีตดั้งเดิม

ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อการแสดงแนวใดก็ตาม นักออกแบบเครื่องแต่งกายควรมีโอกาสได้ปรึกษา กับนักออกแบบท่าเต้น หรือมีโอกาสได้ดูกระบวนการเต้นรำเพราะจะได้เห็นถึงลักษณะการเคลื่อนไหวในแต่ละท่วงท่าเพื่อมิให้เกิดความขัดแย้งกับผลงานนั้นๆ



การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับงานความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นเรื่องที่นักออกแบบสามารถปลดปล่อยจินตนาการของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่ แต่ผลงานดังกล่าวจะต้องมีที่มาที่ไป มีความกลมกลืนกับศิลปะการแสดง และที่สำคัญคือ นักเต้นสามารถสวมใส่แล้วเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว ไม่เป็นอุปสรรคในการแสดงนั้นๆ

การเลือกประเภทของผ้า และวัสดุอื่นๆ ก็ถือเป็นส่วนประกอบสำคัญต่องานแสดงเพราะนอกจากความพลิ้วไหว ความแข็งกระด้าง น้ำหนักของผ้านั้นๆ ล้วนแต่มีผลต่อรูปแบบการแสดงทั้งสิ้น รวมถึงมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวของนักเต้น ดังนั้น นักออกแบบควรจะต้องทดลองหรือศึกษาลักษณะพิเศษของผ้าหรือวัสดุที่ออกแบบ ด้วยเช่นกัน

### ความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับกระบวนการสร้างการเต้น

ซูโรมาน เวศยามภรณ์ ( 2541 ) กล่าวว่า หน้าที่หลักสำคัญของฉาก ( Scenery ) คือ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำหรับการแสดง สถานที่ที่ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำของนักแสดง ฉาก ( Setting ) จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในการแสดงในเวลาใดเวลาหนึ่ง และต้องแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของนักแสดงอย่างเห็นได้ชัด เช่น สภาพทางภูมิศาสตร์ สถานการณ์การเมืองและสังคม อีกทั้งฉากยังควรจะสามารถบอกความหมายผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของนักแสดงรวมถึงแนวการแสดง บรรยากาศและอารมณ์ สีเส้นและความสำเร็จของการแสดงอาจเกิดขึ้นได้จากการออกแบบฉากที่ดี ปฏิกริยาของผู้ชมต่อนักแสดงและการแสดงสามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก

นอกจากนั้นฉากต้องเกิดขึ้นมาจากความตั้งใจและความต้องการของผู้จัดการแสดง และจากการตีความหมายของผู้กำกับการแสดงรวมถึงนักออกแบบท่าเต้น เพราะฉากต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและนักเต้น ไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งหรือการเคลื่อนไหว มีความเรียบง่าย ช่วยเสริมเนื้อหาของการแสดง และสามารถเปลี่ยนฉากและย้ายฉากได้สะดวก

การออกแบบฉากที่ดีช่วยสร้างสีสันและชีวิตชีวาให้แก่การแสดง ช่วยทำให้การแสดงเป็นประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นและเร้าใจผู้ชม เสื้อผ้านักแสดงจะดูดียิ่งขึ้นและดูเหมาะสมกับแบ็กกราวนด์เบื้องหลัง การเลือกใช้เครื่องประดับฉากช่วยให้นักแสดงและนักแสดงดูมีความสมบูรณ์และถูกต้องด้วยความหมายและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังนั้นในการสร้างฉากสำหรับการแสดง

ทุกครั้งนักออกแบบท่าเต้นควรเข้าร่วมปรึกษารื้อกับทีมงานสร้างฉากเพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการ  
แสดงและรูปแบบฉากให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ ฉาก “ ไว้ 3 ประการแตกต่างกัน  
ดังนี้

1. ฉาก ที่หมายถึงสถานการณื คือ ช่วงหนึ่ง หรือตอนหนึ่งในการดำเนินเรื่องที่มีเนื้อหา  
มุ่งเน้นกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง เช่น ฉากไล่ล่า ซึ่งแสดงให้เห็นตำรวจไล่กวาดผู้ร้าย  
อย่างกระชั้นชิด โดยที่ทั้งตำรวจและผู้ร้ายต่างวิ่งผ่านสถานการณืต่างๆ มากมายต่อ  
เนื่องจนสามารถจับผู้ร้ายได้หรือ ผู้ร้ายหนีไปได้ ฉากในที่นี้หมายรวมถึงผู้แสดงด้วย
2. ฉากที่หมายถึงสถานที่ คือบริเวณของการแสดงที่หมายถึงเวทีในโรงละคร หรือสถาน  
ที่จริงที่ได้รับเลือกหมายรวมถึงอุปกรณ์ฉาก ฉากเช่นนี้มี 2 ประเภท คือ ฉากภายใน  
อันเป็นสถานที่ที่มีสิ่งห่อหุ้ม เช่น ฝา หรือเพดาน อันได้แก่ห้องต่างๆ ถ้า เป็นต้น  
ฉากภายนอก อันเป็นสถานที่เปิดโล่ง เช่น ไร่ นา ป่า สวน เป็นต้น
3. ฉากที่หมายถึงวัสดุและสิ่งก่อสร้าง คือชิ้นส่วนต่างๆ ทั้งหลายที่นำมาประกอบเป็นฝา  
ประตู่ หน้าต่าง นอกจากนี้ยังหมายถึงผ้า หรือแผงที่นำมาบังบังตาอีกด้วย

รูปแบบฉากที่ปรากฏต่อสายตาผู้ชมบนเวทีนั้นมีมากมายหลายรูปแบบ ตามแต่ประสพ  
การณืและความสามารถของผู้ออกแบบฉากซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบฉากอย่างง่ายๆ ออกเป็น  
กลุ่มย่อย 4 กลุ่ม โดยไม่เน้นรายละเอียดโครงสร้าง ตามลักษณะการใช้งานได้ดังนี้  
( ชูโรมาน เวศยาภรณ์,2541)

1. **แบบ Single set** เป็นฉากที่สมบูรณ์เพียงฉากเดียว สถานที่เดียว ใช้ดำเนินเรื่องราว  
ตลอดการแสดง
2. **แบบ Multiple ( individual ) sets** เป็นฉากหลายฉาก แต่ละฉากมีความสมบูรณ์ใน  
ตัวมันเอง ใช้พื้นที่บริเวณเดียวกัน เมื่อถึงคิวฉากใดก็ทำการเปลี่ยนฉากแรกแล้วเลื่อน  
ฉากถัดไปเข้ามาแทนที่อาจเลื่อนเข้ามาบนยกพื้นส่วนหนึ่ง ห้อยลงมาจากด้านบน

ส่วนหนึ่ง และเลื่อนขึ้นมาจากทางพื้นกลเบื้องล่างอีกส่วนหนึ่งเกิดขึ้นเรียงลำดับกันไปทีละฉาก

3. **แบบ Unit sets** เป็นฉากที่สร้างขึ้นเป็นเชิงสัญลักษณ์สื่อสถานที่ต่างๆอาจทำเป็นแผงชุดเดียวกัน แต่ใช้ประกอบได้เป็นหลายฉากบนพื้นที่เดียวกันนั้น คือ สับเปลี่ยนตำแหน่งของแผงไปมา พร้อมกับเปลี่ยนเครื่องประกอบการแสดงและเวทีไปตามต้องการ มักทำเป็นยกพื้นหลายระดับ
4. **แบบ Simultaneous scene settings** เป็นฉากหลายๆ ฉากที่จัดต่อกันไปในพื้นที่เดียวกัน อาจเป็นฉากสมจริงที่สมบุรณ์หรือเป็นฉากเชิงสัญลักษณ์ก็ได้ อาจมีระดับยกพื้นหลายระดับซึ่งเหตุการณ์อาจเกิดขึ้นพร้อมกัน หรือแยกกันตามลำดับฉาก สามารถใช้แสงเป็นตัวกำหนดฉาก ต้องการฉากไหนก็เปิดแสงฉากนั้น

#### **ความสัมพันธ์ระหว่างแสงกับกระบวนการสร้างการเดิน**

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) กล่าวว่า แสง หมายถึง การให้แสงในการแสดงเพื่อทำให้เกิดความงามและสร้างบรรยากาศตามที่ต้องการ ซึ่งมีหน้าที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. **ให้ความสว่าง** การแสดงต้องใช้แสงไฟเพื่อช่วยให้ผู้แสดงดูเด่น ใบหน้าของผู้แสดงที่แต่งด้วยแป้งและเครื่องสำอาง รวมถึงเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับเมื่อต้องไฟจะผุดผ่องงดงาม มีสีสันสดใส ฉากที่ให้แสงอย่างเหมาะสมจะเกิดแสงเงา เป็นความลึกกว่าปกติและทำให้ผิวของวัสดุดูสมจริงขึ้น
2. **บอกเวลา** แสงเป็นเครื่องบอกเวลาในการแสดงได้เป็นอย่างดี เช่น แสงอ่อนนวนในในตอนเช้า แสงสว่างจ้าตอนกลางวัน แสงสีส้มตอนเย็น เป็นต้น
3. **สร้างอารมณ์** แสงมีผลทางจิตวิทยาสูง เช่น สีแดง ทำให้รู้สึกตื่นเต้น รุนแรง สีเขียว ทำให้รู้สึกสดชื่น สีฟ้า ทำให้รู้สึกอ่อนโยน นอกจากนี้แสงที่ส่องไปยังผู้แสดงหรือฉากจากมุมที่ต่างกันก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่าง แสงที่ส่องมาจากด้านหลังของผู้แสดงทำให้มีรัศมีน่าเกรงขาม เป็นต้น

**การออกแบบแสง** มีหลักคำเนึง 4 ประการ คือ

1. **พื้นที่ให้แสง** การแสดงมักแบ่งพื้นที่เป็นส่วนต่างๆ การให้แสงควรมุ่งเน้นบริเวณเหล่านั้น มิฉะนั้นถ้าแสงสว่างเท่ากันหมดจะให้ความรู้สึกกระด้าง ไม่มีความลึก นอกจากนั้นยังจัดให้มีการให้แสงเฉพาะ เช่น แสงจันทร์ที่ส่องมาจากทางหน้าต่าง แสงจากกองไฟ เป็นต้น
2. **ความเข้มของแสง** การให้แสงสว่างมากหรือน้อยย่อมให้ผลต่อการดูที่ต่างกัน ความเข้มของแสงสัมพันธ์กับการสร้างเสริมอารมณ์ในการแสดง ฉากรักที่สว่างเกินไปก็ขาดความอ่อนหวานลึกซึ้ง ฉากรบที่มีตเกินไปก็ขาดความตื่นเต้น ความเข้มของแสงจึงควรจัดทำด้วยความรอบคอบ ซึ่งสามารถควบคุมโดยแผงบังคับความเข้มของหลอดแต่ละดวงได้
3. **ทิศทางของแสง** การให้แสงแก่ผู้แสดงและฉากเพื่อให้เกิดแสงและเงาแบบธรรมชาติ จะกำหนดให้แสงส่องจากต้นกำเนิดมายังวัตถุรับแสงเป็นมุม 45 องศากับแนวตั้ง ส่วนทิศทางของแสงที่ส่องมายังวัตถุไม่ว่าจะเป็นคนหรือฉากมาจาก 8 ทิศหลัก คือ ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้างซ้าย ขวา และด้านทแยงมุมทั้ง 4 ทิศ การส่องแสงไม่ควรส่องไปในทิศทางเดียวเพราะจะทำให้อีกด้านหนึ่งมืดและมีความเข้มของแสงมากน้อยกว่ากันเพื่เน้นให้เกิดภาพมิติที่มีแสงเงาสอดคล้องกัน
4. **สีของแสง** โดยปกติการแสดงที่สมจริงดูเป็นธรรมชาติ จะไม่ใช่สีของแสงมาก การแสดงประเภทการเต้นนิยมนำสีที่ส่องมาจากหลายทิศทางและมีการเปลี่ยนคิวการแสดงผลบ่อยๆ เพื่อขับให้การแสดงดูเด่น ได้อารมณ์ และแปลกตาอยู่ตลอดเวลา ข้อควรระวังในการใช้แสงสี คือสีของแสงสามารถเปลี่ยนสีจริงของวัตถุได้ โดยเฉพาะสีของผ้า หากใช้สีแสงมืด สีเสื้อผ้าจะมืดไป

## การออกแบบท่าเต้น

การออกแบบท่าเต้น คล้ายคลึงกับ การออกแบบทัศนศิลป์เพราะการเต้น เปรียบเสมือน ประติมากรรมการเคลื่อนไหวที่บนเวที อันมีผู้แสดงเป็นปัจจัยหลัก นักออกแบบท่าเต้นมีหน้าที่ ออกแบบ โดยกำหนดให้ผู้แสดงออกท่าทาง ทิศทางการเคลื่อนไหว การจับกลุ่ม ฯลฯ ให้เป็นไปตามการออกแบบทางท่าเต้นของตน ดังนั้น ในการออกแบบท่าเต้น นักออกแบบท่าเต้น จำเป็นต้องคำนึงถึงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวที่จะนำมาประยุกต์ในการ ออกแบบของตนอยู่เสมอ แต่ประการแรกที่จะขาดเสียมิได้ที่นักออกแบบท่าเต้นควรตระหนักถึง ก็ คือ ขั้นตอนในการออกแบบท่าเต้นเพื่อทำให้รูปแบบการดำเนินงานของตนเองมีระบบและสามารถ สร้างความเข้าใจแก่ตนเองและผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี

1. ขั้นตอนในการออกแบบท่าเต้น
2. ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว
3. ทฤษฎีทัศนศิลป์

### 1. ขั้นตอนในการออกแบบท่าเต้น

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการออกแบบท่าเต้น ดังนี้ นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีการทำงานการออกแบบการแสดงแตกต่างกันเป็นการเฉพาะของตน เมื่อถึง เวลาออกแบบจริงๆ การออกแบบทางการเต้นมีวิธี และขั้นตอนคล้ายคลึงกับศิลปะสาขาอื่นๆ คือ

- การกำหนดโครงร่างโดยรวม
- การแบ่งช่วงอารมณ์
- ท่าทางและทิศทาง
- การลงรายละเอียด

**การกำหนดโครงร่างโดยรวม** ต้องมีการร่างภาพให้เห็นองค์ประกอบต่างๆ ของ ภาพตามจินตนาการของ นักออกแบบท่าเต้นซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพจะเปลี่ยนไปเป็นระยะๆ จึงควรเห็นภาพของการแสดงในช่วงสำคัญๆ เป็นระยะๆ

**การแบ่งช่วงอารมณ์** โดยปกติการแสดงจะมีกระบวนการทำแบ่งเป็นช่วงๆ สั้นบ้างยาวบ้าง แต่แต่ละช่วงจะแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันเพื่อความหลากหลาย ดังนั้นการออกแบบในแต่ละช่วงอาจใช้จำนวนนักเต้น และการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันเพื่อสะท้อนอารมณ์ที่ต้องการในช่วงนั้นๆ

**ท่าทางและทิศทาง** การแสดงการเต้นชุดหนึ่งๆ มักมีท่าทางหลักปรากฏอยู่เป็นระยะๆ ตลอดเวลาของการแสดงเพื่อเชื่อมหรือแสดงความเป็นเอกภาพของการแสดงชุดนั้นและมี ท่าทางอื่นๆกำหนดให้เป็นไปเฉพาะในแต่ละช่วง ส่วนทิศทางทั้ง 8 ดังกล่าวแล้ว ก็มักจะนำมาใช้เพื่อกำหนดการเข้า การออก และการเคลื่อนที่ของผู้แสดงในแต่ละช่วงบนเวที เพื่อให้ได้ความหมายตามต้องการ

**การลงรายละเอียด** เมื่อการฝึกซ้อมเข้ารูปเข้ารอยพอสมควรตามกำหนดแล้ว นักออกแบบท่าเต้นจึงเริ่มพิถีพิถันกับรายละเอียด เอาใจใส่เป็นพิเศษในช่วงนั้นๆ เพื่อให้การแสดงสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การปรับระดับของอวัยวะต่างๆของนักเต้นให้เท่ากัน ปรับทิศทางของใบหน้า และดวงตาที่ต้องสัมพันธ์กับเสียงและแสงเป็นพิเศษ

ในการออกแบบการแสดงแม้จะดำเนินตามขั้นตอนดังกล่าว แต่บางครั้งความคิดของนักออกแบบท่าเต้นไม่แจ่มใส ไม่โลดแล่น จึงไม่สามารถเรียบเรียงออกมาให้เห็นเป็นภาพได้ ในกรณีเช่นนี้ นักออกแบบท่าเต้นต้องขอความร่วมมือจากนักเต้น และผู้เกี่ยวข้องให้ช่วยทดลองปฏิบัติ เช่น ลองตั้งซุ่ม ลองเกาะเกี่ยวกัน ลองแสดงท่าทางกับอุปกรณ์การแสดง ให้เกิดความแปลกใหม่ เหล่านี้เป็นต้น เมื่อได้ข้อยุติอันพึงพอใจแล้วก็บันทึกเอาไว้จะด้วยความจำ ด้วยภาพวาด หรือ ภาพถ่าย หรือ วิดีทัศน์ก็ได้

## 2. ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (Kenetology)

จากการประมวลองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวของ Laban ( 1975 ) และ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ( 2544 ) กล่าวได้ว่า ทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว (Kenetology) คือ หลักการที่มนุษย์ใช้ร่างกายเคลื่อนไหวให้เกิดอิริยาบถต่างๆ ซึ่งนับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักเต้นเพราะต้องเข้าใจถึงธรรมชาติของการใช้สรีระแต่ละส่วนทั้งภายนอกและภายใน ไม่ว่าจะเป็นการใช้กล้ามเนื้อ ข้อต่อ หรือการเคลื่อนที่ของกระดูก ประสาทสัมผัสตลอดจนการใช้สมอง หัวข้อสำคัญของทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหวที่ใช้เป็นพื้นฐานในสร้างสรรคงานเต้น คือ

2.1 การใช้พลัง (Energy)

2.2 การใช้ที่ว่าง (Space)

**2.1 การใช้พลัง** มนุษย์ต้องใช้พลังในการเคลื่อนไหวร่างกายต้านกับแรงโน้มถ่วงของโลก การใช้พลังเพื่อการแสดงการเต้น มี 3 ประเภท คือ

**ก. ความแรงของพลัง** ในขณะที่ผู้แสดงเคลื่อนไหว มีการใช้พลังเกิดขึ้น ปริมาณของพลังที่ใช้มีตั้งแต่น้อยจนแทบสัมผัสสัมผัสได้ไปจนถึงรุนแรงประหนึ่งเป็นร่างกายจะระเบิด การเต้นรำด้วยพลังแรงมากๆ ย่อมทำให้เห็นอาการที่กระปรี้กระเปร่า แข็งแรง รุกข์ การเคลื่อนไหวด้วยพลังน้อยให้ความรู้สึกที่ นุ่มนวล อ่อนโยน เชื่องช้า หนักแน่น เป็นความรู้สึกลึกๆ ที่ แผงเร้นอยู่ภายใน อย่างไรก็ตามมีข้อเตือนใจว่า การเคลื่อนไหวที่ใช้พลังมากไม่จำเป็นต้องใช้เนื้อที่มากไปกว่าการเคลื่อนไหวที่ใช้พลังน้อย แต่อย่างไร

**ข. การเน้นพลัง** หมายถึง การเร่งและการลดความแรงของการใช้พลังเพื่อการเคลื่อนไหวในขณะใดขณะหนึ่งอย่างกระทันหัน ซึ่งเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่างไปจากสิ่งที่กำลังกระทำอยู่ขณะนั้น การเน้นพลัง เป็นศิลปะในการเรียกร้องความสนใจจากคนดู การเน้นพลังเป็นวิธีจำแนกให้เห็นรูปลักษณะของการเต้นรำอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในเรื่องของจังหวะ การที่นักเต้นเน้นด้วยจังหวะที่สม่ำเสมอ ทำให้เกิดความรู้สึกสมดุล คงที่ และหนักแน่น การเน้นที่ไม่สม่ำเสมอ ด้วยพลังที่มีความแรงต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่คงที่ ตื่นเต้น สับสน

**ค. ลักษณะของการใช้พลัง** หมายถึง ลักษณะของการใช้พลังในการเคลื่อนไหว ซึ่ง แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ

1. **การแกว่งไกว** คือ การที่นักเต้นใช้พลังแกว่งลำตัว แขน ขาไปมา คล้าย การแกว่งชิงช้า หรือ การขยับเขยื้อนศีรษะ
2. **การระเบิด** คือ การที่นักเต้นระเบิดพลังออกมาอย่างกระทันหัน เห็นจุดเริ่มต้น และจุดจบชัดเจนคล้ายการตีกลอง
3. **การสืบเนื่อง** คือ การที่นักเต้นเคลื่อนไหวต่อเนื่องโดยไม่ปรากฏจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจน โดยไม่มีการเน้นพลัง เป็นการเคลื่อนไหวที่ราบเรียบ

4. **การสั่นพัว** คือ การเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของการระเบิด เมื่อการเคลื่อนไหวแบบระเบิดเกิดซ้ำๆ อย่างรวดเร็ว ก็เกิดเป็นการสั่นพัวเหมือนการรบกวนลงนั่นเอง
5. **การลอยตัว** เกิดขึ้นเมื่อนักเดินกระโดดลอยตัวขึ้นไปในอากาศ โดยอาศัยพลังส่งตัวให้ลอยไปในอากาศ และมีแรงโน้มถ่วงดึงดูดตัวนักเดินให้ตกลงมายังพื้น

การใช้พลังทั้ง 5 ประเภทนี้มีได้แยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด เพียงแต่ผู้แสดง และนักออกแบบท่าเต้นประสงค์จะใช้พลังแบบใด เมื่อใด หรือผสมผสานกันต่อเนื่องเป็นรูปแบบของการแสดงขึ้นมาก็ได้

**2.2 การใช้ที่ว่าง (Space)** การเคลื่อนไหวใดๆต้องอาศัยที่ว่างเป็นปริมาตร คือ มีทั้ง ความกว้าง ความยาว และระดับ ที่ว่างมีความสำคัญในการกำหนด

- ก. **ตำแหน่ง** คือ การจัดที่ให้นักเดินหยุดอยู่บนเวทีในขณะใดขณะหนึ่ง ก่อนที่จะเคลื่อนที่ไป
- ข. **ขนาด** หมายถึง การที่นักเดินสามารถเคลื่อนไหวร่างกายโดยการออกท่าทางให้กว้างหรือแคบ และเคลื่อนที่ไปยังจุดอื่นๆบนเวทีได้กว้างและไกลเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับที่ว่างที่อำนวยให้
- ค. **ทิศทาง** หมายถึง แนวที่นักเดินเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น การแปรแถว นักเดินสามารถเคลื่อนที่ไปบนเวทีได้ใน 8 ทิศ ซึ่งสัมพันธ์กับตำแหน่งของคนดู

ทิศทางที่แตกต่างกันของนักเดิน ย่อมให้ความรู้สึกแก่คนดูที่แตกต่างกันแล้วแต่การสื่อความหมายและการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคน อาทิ

1. การเดินเข้าหาคนดู เป็นการเรียกร้องความสนใจ การสร้างความน่าเกรงขาม การแสดงความยิ่งใหญ่



2. การถอยหนีคนดู เป็นการแสดงความอ้างว้าง สูญเสีย หวาดกลัว ลังเล
3. การเคลื่อนที่ขนานคนดู เป็นการเน้นให้คนดูในจุดต่างๆได้มีโอกาสเห็นนักเต้นในระยะเท่าๆกัน และเป็นการนำสายตาคนดูไปสู่อีกจุดหนึ่ง
4. การเคลื่อนที่ทแยงมุม เป็นการแสดงให้เห็นความลึกของการเรียงแถวได้ดีกว่าการซ้อนกันแบบแถวตอน และทำให้เห็นนักเต้นเป็นสามมิติมากขึ้น ขณะเดียวกันก็ไม่ให้ความรู้สึกเร่งเท่าการเดินเข้าหาตรงๆแบบตั้งฉาก
5. การวนเป็นวง เป็นการแสดงความผูกพัน ความอ่อนโยน ความสามัคคี
6. การฉวัดเฉวียน แสดงถึงความปราดเปรี้ยว หากเคลื่อนไหวเร็วมากไปในทิศทางต่างกัน จะแสดงความสับสนวุ่นวาย
7. การยกสูง แสดงความเบา ความสง่างาม ความยิ่งใหญ่
8. การกดต่ำ แสดงความหวาดกลัว ความอ่อนน้อม ความด้อยค่า

### 3. ทฤษฎีทัศนศิลป์

ดังที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นว่าการออกแบบท่าเต้นมีความคล้ายคลึงกันกับการออกแบบทัศนศิลป์ซึ่งเป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ และวิธีนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาบรรจุไว้ในภาพ ทำให้เกิดความงาม และมีความหมาย การเต้นต้องอาศัยหลักทัศนศิลป์เป็นส่วนหนึ่งในการแสดงออก เช่น ท่ารำ การแปรแถว การตั้งขุ่ม รูปแบบ สีเส้นของเครื่องแต่งกาย และแสงสี หากนักออกแบบท่าเต้นมีความรู้ความเข้าใจในทฤษฎีทัศนศิลป์ไม่เพียงพอ ผลงานที่สร้างสรรค์ ก็อาจด้วยคุณค่าทางศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

### 3.1 องค์ประกอบทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น รูปทรง สี พื้นผิว

**จุด** คือ หน่วยเล็กที่สุดที่ปรากฏบนพื้นผิว จุดที่ใกล้ ๆ กันจะให้ความรู้สึกว่าดึงดูดกันตั้ง ขั้วแม่เหล็ก หากจุดอยู่ห่างกันความรู้สึกดึงดูดกัน หรือความผูกพันจะลดลงเป็น ลำดับ จุดเป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้น บนเวทีได้และนักเต้นนับเป็นจุดๆหนึ่งบนเวที หากนักเต้นอยู่ห่างกันเกินไปทำให้เกิด ความรู้สึกว่าผู้แสดงไม่มีสิ่งหนึ่งสิ่งใดเกี่ยวข้องกับผูกพันกัน ทำให้ขาดเอกภาพ

**เส้น** คือ ทางเดินของจุดที่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบ เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของ มันเอง เส้นตรงให้ความรู้สึกที่แข็งแรง จริงจัง แน่นอน เข้มและเอาชนะ ส่วนเส้นโค้ง น้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย สุภาพ อ่อนไหว เลื่อนไหล แต่ถ้าใช้เส้นพวกนี้มากเกินไป จะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึก ของการเปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง เส้นโค้งวงกลมคือการเปลี่ยน ทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลายและเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจาก ภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว นอกจากนี้ ทั้งเส้นตรง และเส้นโค้ง ยังมีต่อออกไปเป็นเส้นฟันปลา และเส้นลูกคลื่น เส้นฟันปลา คือ การ นำเส้นตรงมาต่อกันในทิศทางที่หักเห ให้ความรู้สึกสับสน เส้นลูกคลื่น คือ การต่อ เส้นโค้งและเส้นเข้าเป็นลูกคลื่น เส้นลูกคลื่นให้ความรู้สึกกังวล หลีกเลียง นอก จากนี้ เส้นตั้งจะให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง และรุ่งเรือง เส้นนอนให้ความ ความรู้สึกสงบ เยียบ เฉย ผ่อนคลาย เส้นทแยงให้ความรู้สึกนุ่มรับและเปลี่ยนแปลง ( ชลูด นิยมเสมอ, 2538 )

นักเต้นที่ยืนตรงชูมือขึ้นสูง ย่อมแสดงความสง่า จริงจัง ราวเรียง เป็นผู้นำ นักเต้นที่โน้ม ตัวลงหรือเอนตัวตามผู้อื่นย่อมแสดงความเป็นผู้ตาม ความอ่อนน้อมถ่อมตน ตลอดจนถึงแสดง ความโศกเศร้า เส้นฟันปลา หรือ เส้นลูกคลื่น คือ ทิศทางที่นักเต้นเคลื่อนที่ไปในอารมณ์ต่างๆ บางครั้งสับสน วุ่นวาย หวาดกลัว แตกตื่น บางครั้งราวเรียง บางครั้งโศกเศร้า แล้วแต่กรณี

**รูปทรง** คือ บริเวณที่เส้นมาบรรจบกัน เกิดเป็นรูปทรงขึ้น รูปทรงมี 2 มิติ และ 3 มิติ รูปทรงแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงธรรมชาติ

**รูปทรงเรขาคณิต** คือ รูปทรงที่เกิดจากการประกอบกันของเส้นตรงและเส้นโค้ง อันเป็นส่วนหนึ่งของวงกลม เช่น รูปเหลี่ยมต่างๆ รูปกลม รูปรี รูปผสม ระหว่างเส้นตรงกับเส้นโค้ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับให้นำเส้นตรงและเส้นโค้งมาประกอบกัน รูปสามเหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมจัตุรัส และวงกลม ให้ความรู้สึกที่หนักแน่น เข้มแข็ง ไม่เปลี่ยนแปลง รูปวงกลมให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และเข้ากับสภาพแวดล้อมอื่นๆ หรือ ผสมผสานกับรูปทรงอื่นได้ง่ายกว่าสองรูปแรก รูปทรงเหล่านี้มักใช้ในการออกแบบ การแปรแถว หรือการตั้งซุ้ม ให้เกิดความงดงาม และความหมายต่างๆ ดังกล่าว

**รูปทรงธรรมชาติ** คือ รูปทรงที่เกิดจากการคดเคี้ยวของเส้นที่เป็นไปตามธรรมชาติทำนองเดียวกับเส้นโค้ง เส้นเว้าของชายหาด ทะเลสาบ ลำธาร เป็นต้น การแปรแถว และการตั้งซุ้มโดยอาศัยรูปทรงธรรมชาติ มักใช้กับการออกแบบที่ต้องการความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ ความรู้สึกที่ไม่ต้องการความมีระเบียบ หรือความรู้สึกเป็นอิสระ

**สี** สีเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของวัตถุที่จะมีสีเฉพาะตัว และเมื่อผสมผสานกันก็จะเกิดเป็นสีใหม่ขึ้น ดังนั้นจำนวนของสีในโลกจึงนับไม่ถ้วน แต่สีทั้งหมดนี้เกิดจากแม่สีเพียง 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีแดง จากนั้นเมื่อต้องการสีอื่นๆ ก็ผสมสีแม่สีเข้าด้วยกัน เช่น ผสมสีน้ำเงินกับสีเหลืองในปริมาณที่เท่ากัน ก็จะเกิดเป็นสีเขียว ผสมสีเหลืองกับสีแดงในปริมาณที่เท่ากัน ก็จะเกิดเป็นสีส้ม ผสมสีแดงกับสีน้ำเงินในปริมาณที่เท่ากัน ก็จะเกิดเป็นสีม่วง

### ความหมายของสีในทางจิตวิทยา

วุฒิ วัฒนสิน ( 2539 ) กล่าวว่า จิตวิทยาของสีหมายถึงคุณสมบัติภายในที่มีต่อความรู้สึกของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนมีปฏิกิริยาต่อสีในความรู้สึกที่คล้ายๆ กัน เช่น สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกก้าวร้าว ไม่หยุดนิ่ง แต่สีวรรณะเย็นให้ความรู้สึกสงบพักผ่อน เป็นต้น

สีวรรณะร้อน ได้แก่ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง จะให้ความรู้สึก  
ตื่นเต้น อบอุ่น รุนแรง อบอุ่น

สีวรรณะเย็น ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง ให้ความรู้สึกเยือกเย็น สงบเงียบ ชุ่มชื้น สบายตา เชื่องช้า

**พื้นผิว** วัตถุทุกชนิดจะมีพื้นผิวภายนอกที่แตกต่างกัน เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ผิวเรียบหรือผิวละเอียด และผิวหยาบหรือผิวขรุขระ ผิวเรียบให้ความรู้สึก นุ่มนวล น่าสัมผัส เบาสบาย ส่วนผิวขรุขระจะให้ความรู้สึก กระด้าง แข็งกร้าว น่าเกรงขาม คำว่าพื้นผิวในทางการเดินร่า หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวของนักเดินร่า ราบเรียบ เบา ต่อเนื่อง รุนแรง และอาจครอบคลุมไปถึงผิวพื้นของวัตถุที่นำมาทำฉาก และเครื่องแต่งกายที่ทำให้เกิดความรู้สึก นุ่มนวล หรือหยาบกระด้าง ตามอารมณ์ของการแสดงชุดนั้นๆ

### 3.2 การจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์

การจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์มีหลัก 4 ประการ คือ

#### 3.2.1 ความมีเอกภาพ

ในการนำองค์ประกอบต่างๆ มารวมกันขึ้นเป็นภาพ ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงความมีเอกภาพในผลงานทั้งหมด ไม่ว่าจะองค์ประกอบต่างๆ จะมีความหลากหลายเพียงใด แต่ทุกส่วนต้องเชื่อมโยงกันโดยไม่มีอะไรขาดอะไรเกิน ไม่มีอะไรแปลกปลอม กลวิธีในการสร้างเอกภาพให้แก่ผลงาน คือ ควรจะมีองค์ประกอบที่มีความคล้ายคลึงกันเป็นปริมาณมากพอ เพื่อสร้างพลังของความกลมกลืน ซึ่งเป็นการนำไปสู่เอกภาพ และให้อิสระแก่ส่วนที่เหลือที่จะมีความแปลกแตกต่างไปบ้าง แต่ไม่ควรสร้างผลงานด้วยองค์ประกอบที่แตกต่างกันอย่างมากมาย จนไม่สามารถจะเชื่อมประสานกันได้

#### 3.2.2 ความสมดุล

ความสมดุล เป็นความรู้สึกโดยปกติของมนุษย์ เกิดจากการจัดองค์ประกอบที่อยู่สองข้างของแกนกลางของลำตัว เป็นหลักในการพิจารณาและพิพากษาว่าสิ่งใดสมดุลหรือไม่เพียงใด ความสมดุลนี้มิใช่เกิดจากการชั่งน้ำหนักวัตถุหนักเท่ากันบนตราชั่ง แต่ความสมดุลนี้เป็นความรู้สึกที่ว่าสองข้างของแกนมีองค์ประกอบต่างๆ จัดวางไว้มีน้ำหนักที่ดึงดูดความสนใจพอๆ กัน

การจัดองค์ประกอบเพื่อความสมดุล มี 2 ชนิด คือ

1. ชนิดสองข้างเหมือนกัน คือ การจัดองค์ประกอบทั้ง 2 ข้างของแกนให้เหมือนกันทุกประการ แบบเดียวกับร่างกายของมนุษย์ปกติ
2. ชนิดสองข้างไม่เหมือนกัน คือ การจัดองค์ประกอบทั้ง 2 ข้างของแกนแตกต่างกัน แต่เมื่อดูแล้วมีแรงดึงดูดความสนใจของผู้ดูเท่ากันทั้งสองด้าน

เมื่อนำหลักแห่งความสมดุลมาใช้ในกระบวนการสร้างการเดิน ก็จะใช้แนวกลางเวทีเป็นแกนแบ่งสองข้างซ้ายและขวา นักเต้นที่อยู่ในตำแหน่งต่างๆ บนเวที จะถูกแบ่งด้วยแกนสมมุตินี้ ดังนั้น การวางตำแหน่งนักเต้นในแต่ละช่วงควรพิจารณา มิให้นักเดินไปรวมตัวอยู่ข้างใดข้างหนึ่งของเวทีมากเกินไปจนดูไม่สมดุล และในส่วนของกาตั้งซุ่ม หรือการที่นักเดินมารวมตัวกันเพื่อจัดเป็นกลุ่มในช่วงใดช่วงหนึ่งของการเดิน ก็ต้องคำนึงถึงการจัดนักเต้นทุกคนให้เข้ามาเป็นภาพหมู่ที่ดูสมดุล แม้ว่าจะทำท่าต่างๆ กัน

### 3.2.3 ความกลมกลืน

ในที่นี้ไม่ใช่ความเหมือนแต่เป็นความคล้ายคลึงขององค์ประกอบที่นำมาใช้ เช่น การใช้สีกลุ่มเดียวกัน หรือ การใช้รูปทรงคล้ายกัน หรือ การใช้เส้นโค้งเป็นหลัก เป็นต้น ความกลมกลืนเช่นนี้จะช่วยให้การสร้างเอกภาพเป็นไปได้โดยง่าย ความกลมกลืนเป็นการสร้างพลังแห่งความน่าสนใจจากการมีลักษณะความเป็นกลุ่มเป็นก้อน แต่ความกลมกลืนหากใช้มากเกินไป อาจทำให้ขาดจุดเด่น เช่น นักเต้นนำอาจถูกกลืนหายไปในกลุ่มนักเต้นประกอบ แต่ถ้าให้นักเต้นนำแปลกไปจากกลุ่มมากนัก นักเต้นนำนั้นก็อาจเหมือนตัวละครหลงโรง

### 3.2.4 ความแตกต่าง

มีความหมายตรงข้ามกับความกลมกลืนก็คือ องค์ประกอบที่นำมาใช้ในที่เดียวกัน มีความแตกต่างกัน แต่เป็นที่ทราบกันดีว่าทั้งความคล้ายคลึง ความแตกต่างนั้นอยู่ที่ปริมาณของความเหมือนและความไม่เหมือน เจตนาในการนำองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปมาประมวลเข้าให้เป็นหนึ่งเดียว ก็เพื่อให้เกิดความหลากหลายอันเป็นมูลเหตุแห่งความตื่นเต้น เร้าใจ ชวนติดตาม ดังนั้นการสร้าง ความแตกต่างจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกชนิด

หลักในการให้เกิดความแตกต่างก็คือ องค์ประกอบแต่ละหน่วย ย่อมมีลักษณะเฉพาะตัว อยู่ไม่มากนักน้อย ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะพึงใช้ประโยชน์จากความแตกต่างเหล่านี้มาเป็นปัจจัยในการสร้างความหลากหลาย อันนำไปสู่ความมหรรศจรรย์ความตระการตาของผลงาน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ จำต้องกำหนดว่า เมื่อใดควรจะทำให้เกิดความแตกต่างขึ้นด้วยองค์ประกอบหน่วยใด เวลาใด มากหรือน้อยเพียงใด การกำหนดนี้มาจากประสบการณ์และวิสัยทัศน์ ซึ่งในที่สุดจะปรากฏเป็นรูปแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์คนนั้น

หากนักออกแบบทำต้นกำหนดให้นักเดินได้แสดงความแตกต่างกันบ้าง หรือนำความสามารถพิเศษเฉพาะตัว มาใช้เสริมอย่างเหมาะสมเพื่อให้เกิดความแตกต่างกันบ้าง การแสดงก็จะตื่นตาตื่นใจมากขึ้นและชวนดูมากขึ้น

นอกจากการประยุกต์ทฤษฎีทัศนศิลป์ดังกล่าวแล้ว นักออกแบบทำต้นต้องนำหลักการทางทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว มาเป็นหลักสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์งานต้น และการลงมือปฏิบัติอีกด้วย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

### วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

ยุพา สุภากุล ( 2540 ) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ซึ่งสามารถประมวลได้ดังนี้ วัตถุประสงค์พื้นฐานในการทำการสื่อสารก็เพื่อที่จะเป็นหน่วยที่มีอิทธิพล (affecting agent) กล่าวคือ เราทำการสื่อสารเพื่อมีอิทธิพลต่อผู้อื่น ต่อสิ่งแวดล้อมและต่อตัวเอง กล่าวสั้นๆ ก็คือเราทำการสื่อสารเพื่อมีอิทธิพล-ตั้งใจที่จะมีอิทธิพล เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้, ทักษะ, พฤติกรรม หรือการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมและเนื่องจากการสื่อสารเป็นกระบวนการที่ต้องอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ซึ่งประกอบด้วยบุคคลสองฝ่าย คือผู้ส่งสารและผู้รับสาร ดังนั้นในการพิจารณาเรื่องวัตถุประสงค์จึงต้องพิจารณาวัตถุประสงค์ของทั้งสองฝ่ายควบคู่กันไปด้วยกล่าวคือ การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของการสื่อสารโดยใช้ความต้องการของผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นเกณฑ์ว่า ในการสื่อสารนั้นผู้ส่งสารมีความต้องการอะไร และผู้รับสารมีความต้องการอะไร ซึ่งอาจไม่เหมือนกันก็ได้ ทำให้ผลของการสื่อสารไม่บรรลุเป้าหมาย เกิดความล้มเหลวของการสื่อสาร (Communication breakdown)

### องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญๆ 4 องค์ประกอบ คือ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ และผู้รับสาร

⇒ **ผู้ส่งสาร** หมายถึงบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการจะทำการสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ข่าวสาร และวัตถุประสงค์ของตน ดังนั้นผู้ส่งสารจึงอาจเป็นคนๆ เดียว คนหลายคน เช่น กลุ่มนักเรียน หรืออาจเป็นสถาบัน เช่น พรรคการเมือง บริษัท รัฐบาล หน่วยงานราชการก็ได้

⇒ **สาร** หมายถึง ผลผลิตของผู้ส่งสารที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการข่าวสาร ข่าวสาร และ วัตถุประสงค์ของตนที่ปรากฏออกมาในรูปของรหัส เช่น เมื่อเราพูดเสร็จ สารก็คือ ถ้อยคำที่เราพูด เมื่อเราเขียน สารก็คือตัวหนังสือที่เราเขียนเป็นคำเป็นประโยค เมื่อ

เราแสดงกิริยาท่าทาง ( ท่าเต้น ) สารก็ปรากฏอยู่ในกิริยาท่าทางที่เราแสดงออกมา เมื่อเราอ่านหนังสือพิมพ์ สารก็คือ ข่าว ข้อความ และภาพ ที่ปรากฏอยู่บนหนังสือพิมพ์

⇒ **สื่อ** หมายถึงสิ่งที่นำหรือถ่ายทอดสารของผู้ส่งสาร เช่น เมื่อเราพูด สื่อก็คือ คลื่นเสียงในอากาศเมื่อเราอ่านหนังสือพิมพ์ คลื่นแสงในอากาศและกระดาษหนังสือพิมพ์เป็นสื่อเมื่อเราดูวิทยุโทรทัศน์ สื่อก็คือคลื่นแสง คลื่นเสียง และจอวิทยุโทรทัศน์

⇒ **ผู้รับสาร** หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่รับสารของผู้ส่งสาร ดังนั้นผู้รับสารจึงอาจเป็นคนๆ เดียว คนหลายคน เช่น กลุ่มผู้ฟังการอภิปราย มวลชน หรืออาจเป็นสถาบัน เช่น บริษัท องค์กร การพรรคการเมือง เป็นต้น

ทั้งนี้การสื่อสารจะถูกบดบังและบิดเบือนไปจากสารเดิมที่ส่งไปจากผู้ส่งสารได้ เพราะมีสิ่งรบกวน ( Noise ) เป็นตัวการที่ทำให้ข่าวสารของผู้ส่งแตกต่างไปจากข่าวของผู้รับซึ่งอาจเป็นสภาพทางวัตถุ จิตวิทยาหรือความรู้สึกใดๆที่ทำให้ข่าวสารแปรเปลี่ยน เช่น เสียงรถที่วิ่งผ่านมา การออกเสียงหรือการพูดไม่ชัด การเกิดเสียงสะท้อน ตลอดจนพฤติกรรมทางวัฒนธรรม การเมือง การศึกษา เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วเรามักคิดว่า สิ่งรบกวนเกิดขึ้นในระหว่างช่องทางการสื่อสารเท่านั้น แต่จริงๆแล้วสิ่งรบกวนอาจเกิดขึ้นได้ที่ผู้ส่งสาร แหล่งข่าว หรือปลายทางของผู้รับข่าวก็ได้ ส่วนการตอบสนองของผู้รับข่าวสาร ที่เรียกว่า ข้อมูลย้อนกลับ ( Feedback ) นั้นนับว่ามี ความสำคัญสำหรับผู้ส่งข่าวสารเพราะเป็นเครื่องมือประเมินประสิทธิภาพของข่าวสารที่เราส่งออกไป กล่าวคือ ขณะที่เราพูดกับคนอื่นนั้นเราทำหน้าที่ส่งข่าวสารและรับข่าวสารด้วยและผู้รับข่าวสารก็ทำหน้าที่ส่งข่าวด้วย ข้อมูลย้อนกลับอาจเกิดขึ้นในรูปแบบต่างๆที่ทำให้ผู้ส่งข่าวรู้สึกได้ จำต้องได้ ล้มรสได้ หรือได้ยินได้ เช่น ชมวดคิ้ว พยักหน้า การเขียน การตบมือ เป็นต้น นอกจากนี้ข้อมูลย้อนกลับจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าการสื่อสารนั้นสำเร็จหรือไม่ ตรงตามเป้าหมายของเราเพียงใด อีกทั้งยังเป็นการเตือนผู้ส่งข่าวว่าต้องปรับปรุงแก้ไขอะไรบ้างในกรณีที่เกิดการสื่อสารล้มเหลว ( เสนาะ ตีเยาว์, 2541 )



## ประเภทของการสื่อสาร

การสื่อสารสามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท สุดแท้แต่ว่าจะใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ในที่นี้จะขอกล่าวถึงการสื่อสารที่คำนึงถึงจำนวนของบุคคลที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับสถานการณ์การสื่อสารหนึ่งๆ ซึ่งอาจจำแนกได้ดังนี้ ( ยุภา สุภากุล, 2540 )

**การสื่อสารภายในบุคคล ( Intrapersonal Communication )** หมายถึง การสื่อสารของบุคคลเพียงคนเดียว บุคคลคนเดียวกันนั้นทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร ตัวอย่างการสื่อสารภายในบุคคล ได้แก่ การพูดกับตัวเอง การร้องเพลงฟังคนเดียว การเขียนจดหมายแล้วอ่านตรวจตราก่อน การคิดถึงงานที่จะทำ เป็นต้น

**การสื่อสารระหว่างบุคคล** หมายถึง การสื่อสารที่ประกอบด้วยบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ทำการสื่อสารกันในลักษณะที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารสามารถแลกเปลี่ยนสารกันได้โดยตรง และเป็น การสื่อสารแบบตัวต่อตัว

ดังนั้น การสื่อสารระหว่างบุคคลจึงเกิดขึ้นได้ทั้งในกรณีที่คนสองคนทำการสื่อสารกัน เช่น การสนทนากันระหว่างคนสองคน และการพูดโทรศัพท์กัน ในขณะที่เดียวกับการสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นประกอบด้วยคนจำนวนมากว่าสองคนก็ได้ เช่น การประชุมย่อย การเรียนในชั้นเรียน การถ่ายทอดเนื้อหา แนวคิด และท่าเต้นของ นักออกแบบท่าเต้น ให้แก่นักเต้น ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจและสามารถตอบโต้ ซักถามได้ทันที นอกจากนั้นนักออกแบบท่าเต้นยังต้องถ่ายทอดแสดงท่าทางการเต้นให้แก่นักเต้นได้ดูและปฏิบัติตาม ระหว่างการฝึกซ้อม เป็นต้น ซึ่งในขณะที่คนหนึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร คนอื่นๆ ก็จะทำหน้าที่เป็นผู้รับสาร และผู้ส่งสารสามารถแลกเปลี่ยนข่าวสารกันได้โดยตรงแบบตัวต่อตัว กล่าวได้ว่า การสื่อสารระหว่างบุคคลนี้มีองค์ประกอบการสื่อสารครบถ้วน ได้แก่ ผู้ส่งสาร ( Source ), สาร ( Message ), สื่อ ( Channel ), ผู้รับสาร ( Receiver ), ผล ( Effect ), และการสื่อสารกลับ ( Feedback )

**การสื่อสารกลุ่มใหญ่ ( Large Group Communication )** หมายถึงการสื่อสารระหว่างคนจำนวนมาก ซึ่งอยู่ในที่เดียวกันหรือใกล้เคียงกัน โอกาสที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนสารกันโดยตรงทันทีทันใดมีอยู่น้อย การสื่อสารนั้นอาจอาศัยสื่ออื่นช่วย เช่น การอภิปรายในห้องประชุม การปราศรัยในงานสังคม การพูดหาเสียงเลือกตั้ง เป็นต้น

**การสื่อสารในองค์กร** ( Organizational Communication ) หมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้ที่เป็นสมาชิกขององค์กรหรือหน่วยงาน เพื่อปฏิบัติการกิจของหน่วยงานให้บรรลุเป้าหมายเป็นการสื่อสารระหว่างผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา การสื่อสารระหว่างผู้ร่วมงานในระดับเดียวกัน ได้แก่ การสื่อสารในบริษัท และหน่วยงานราชการ เป็นต้น

**การสื่อสารมวลชน** ( Mass Communication ) เป็นการสื่อสารกับมวลชนในขณะเดียวกันพร้อมกัน โดยที่สมาชิกของมวลชนอยู่ในที่ต่างๆ กัน กระจัดกระจายกันอยู่ ข่าวสารไปถึงสื่อมวลชนได้พร้อมกันจึงต้องอาศัยสื่อมวลชนเข้าถึงประชาชนจำนวนมากได้ในเวลาอันรวดเร็ว สื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น

### วิชาภาษาในการสื่อสารระหว่างบุคคล

วิชาภาษา เป็นการสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดหรือภาษาเขียน เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสาร เช่นพูดภาษาไทย เขียนไทย พูดภาษาอังกฤษ เป็นต้น

### อวิชาภาษาในการสื่อสารระหว่างบุคคล

1. **ระยะทาง** การที่เราเย็นชิดหรือห่างจากกันในขณะที่พูด อาจก่อให้เกิดผลทางด้าน การสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น การจัดระยะห่างของโต๊ะเก้าอี้ในห้องเรียนก็เป็น ภาษาเชิงอวัจนะอย่างหนึ่งเหมือนกัน เราจะเห็นว่าห้องเรียนที่ถือเอาการสอนหรือเน้นที่ความ สำคัญของผู้สอน การจัดห้องอาจมีลักษณะแยกที่นั่งของผู้สอนกับผู้เรียนออกจากกันให้เห็นเด่นชัด โดยผู้สอนมักมีระยะห่างจากผู้เรียนมากกว่าระยะห่างจากผู้เรียนด้วยกัน สำหรับระยะห่างของ นักออกแบบท่าเต้นกับนักเต้นนั้นจะอยู่ในระยะใกล้กันเนื่องจากการสร้างการเต้นนั้นต้องอาศัย ความเข้าใจในการฝึกกระบวนท่าและอารมณ์ต่างๆของดนตรีซึ่งนักออกแบบท่าเต้นจะทำการ ฝึกซ้อมให้นักเต้นอย่างใกล้ชิด

นอกจากปัจจัยทางกายภาพที่สามารถก่อให้เกิดระยะห่างดังได้กล่าวมาแล้ว ปัจจัยที่มี ลักษณะเป็นนามธรรมอย่างเช่น ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาหรือปัจจัยอื่นที่นอกเหนือจากที่ได้กล่าว มาแล้วยังอาจเป็นที่มาของระยะห่างในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้เช่นกัน ปัจจัยเหล่านี้ได้แก่

- อายุและเพศของคู่สื่อสาร

- วัฒนธรรมและเชื้อชาติของผู้สื่อสาร
- เรื่องที่นำมาเป็นเรื่องสนทนาระหว่างกัน
- ลักษณะทางกายภาพของผู้สื่อสาร เช่น รูปร่าง ความสูงเตี้ย
- ทักษะและอารมณ์ของผู้สื่อสาร
- ลักษณะและความสัมพันธ์ระหว่างผู้สื่อสาร อย่างเช่น ความเป็นเพื่อน ความเป็นนาย ความเป็นลูกน้อง ความเป็นญาติ เป็นต้น
- ลักษณะทางบุคลิกภาพของผู้สื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารแต่ละครั้ง

๗๑

**2. การมองเห็น** การมองเห็นชัดเป็นเครื่องช่วยให้การสื่อสารระหว่างบุคคลมีความชัดเจนขึ้นได้ทางหนึ่ง การที่ผู้สื่อสารมองเห็นกันชัดเจนเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการรับส่งข่าวสารระหว่างกันเป็นอย่างมาก การมองเห็นหน้าค่าตากันทำให้เราสามารถพูดกันได้อย่างมีความตั้งใจในในระดับที่เหมาะสม ไม่ดังหรือค่อยจนเกินไปจนเป็นเหตุให้เกิดความบิดผันทางการสื่อสารขึ้น นอกจากนี้การเห็นหน้าค่าตากันยังเปิดโอกาสให้การสื่อสารเชิงอวัจนะที่จะควบคู่ไปกับการสื่อสารโดยคำพูดเป็นไปได้อย่างสะดวก ทำให้เราอาจสังเกตเห็นท่าทางของผู้พูดหรือปฏิกิริยาตอบรับของผู้สื่อสารได้อย่างทันทีทันใด อย่างถูกต้องและอย่างชัดเจน

**3. การแสดงสีหน้า** นักวิชาการสื่อสารระหว่างบุคคลบางท่านกล่าวว่า หน้าตาคนเราเป็นอวัยวะที่แสดงออกถึงความรู้สึกของบุคคลได้มากกว่าอวัยวะอย่างอื่น และเป็นอวัยวะที่ผู้สื่อสารตลอดจนผู้อื่นที่อยู่ในสายตาสามารถมองเห็นได้ชัดเจนกว่าอวัยวะส่วนอื่น หน้าตาเป็นอวัยวะที่แสดงออกถึงความรู้สึกได้หลายอย่าง เช่น แสดงความดีใจ เสียใจ สบายใจ วิตกกังวล เป็นสุข เป็นทุกข์ เป็นต้น หรืออาจแสดงถึงความรู้สึกหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน อย่างเช่น เสียใจ ผิดหวัง สงสาร หมัดหวังและเศร้าสร้อยระคนกัน เป็นต้น ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นสามารถสื่อแนวคิดและอารมณ์ของการแสดงถ่ายทอดให้แก่ผู้เห็นได้อย่างชัดเจน

**4. การสื่อสารทางสายตา** สายตาเป็นเครื่องบอกความรู้สึกต่าง ๆ ของคนเราได้มาก และเนื่องจากนัยน์ตาเป็นอวัยวะส่วนหนึ่งที่อยู่บนใบหน้า อันเป็นตำแหน่งในร่างกายนที่ผู้สนทนาสามารถจะมองเห็นได้ง่าย เมื่อเราดีใจ เสียใจ หรือวิตกกังวล ในบางครั้งแม้เราจะไม่ได้เอ่ยปากทำให้ผู้ใดทราบ แต่จากสายตา คนที่พบเห็นก็อาจบอกได้ทันทีว่าเรารู้สึกอย่างไร หรืออย่างไรในกรณีตรงกันข้าม คนที่กำลังมีความสุข เช่น กำลังมีความรัก กำลังได้รับสิ่งที่ตนปรารถนา ส่วน

มากมักสะท้อนความรู้สึกยินดี เป็นสุข หรือสมปรารถนาไว้ไม่มิด แม้จะไม่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนจากสีหน้าหรือคำพูด แต่ก็อาจเห็นได้ชัดจากสายตา นอกจากนี้สายตายังสามารถแสดงให้เห็นถึงสิ่งอื่นได้ อย่างเช่น แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันใกล้ชิดหรือห่างเหิน การมองเห็นความสำคัญของกันและกัน ตลอดจนความรู้สึกอย่างอื่นระหว่างกันได้อีกมาก

**5. ภาษาจากร่างกาย** ภาษาจากร่างกายช่วยย้ำความสำคัญจากอวัจนภาษาของใบหน้าได้มาก ภาษาจากร่างกาย เช่น ท่าทาง (gesture) การเคลื่อนไหวของร่างกาย ตลอดจนอากัปกริยาอย่างอื่นช่วยสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติได้ ส่วนใหญ่ภาษาจากร่างกายมักควบคู่ไปกับอวัจนภาษาอย่างอื่น เช่น เมื่อคนเรามีความโศกเศร้า ความโศกเศร้านั้นอาจสะท้อนให้เห็นได้จากการที่เจ้าของความรู้สึกมีสีหน้าและแววตาที่เศร้าหมอง เดินหรือเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้า แยกตัวเองออกไปอยู่คนเดียวหรือพยายามอยู่ให้ห่างจากฝูงชนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ไหล่ตก คอดก มักก้มหน้ามากกว่าเงยหน้า พูดน้อยกว่าปกติ เป็นต้น ในบางครั้งภาษาร่างกายก็เป็นเครื่องบอกอาชีพได้ คนที่ได้รับการฝึกหัดทางด้านทหารหรือตำรวจจะมีอากัปกริยาในการเดิน การหยุด การหยิบสิ่งของ ตลอดจนการเคลื่อนไหวอย่างอื่นที่มีลักษณะอยู่ในความควบคุม ผู้ที่อยู่ในอาชีพที่ต้องขึ้นอยู่ด้วยความแคล่วคล่องงดงาม อย่างเช่น นักแสดง นางแบบ นักเต้น พนักงานบนเครื่องบิน เลขานุการ พนักงานต้อนรับ นักโฆษณา นักประชาสัมพันธ์อาจมีอากัปกริยาในการเคลื่อนไหวที่แคล่วคล่อง กรีดกรายที่อาจฝืนธรรมชาติของคนทั่วไปในบางลักษณะแต่ก็อาจเป็นจุดเด่น นามอง เป็นต้น

**6. รูปร่างหน้าตาของบุคคล** เป็นเครื่องก่อให้เกิดภาพพจน์ต่าง ๆ แก่ผู้รับสารได้ เราอาจพบอยู่บ่อย ๆ ว่า เมื่อต้องการสื่อสารกับคนบางคน เราเกิดความรู้สึกอึดอัดใจ และเมื่อสังเกตให้ละเอียดลงไปอีก อาจพบว่าเราพูดจาติดต่อกับบุคคลผู้นั้นน้อยกว่าปกติ ทั้ง ๆ ที่โดยทั่วไปเราเป็นคนช่างพูด และไม่เคยก้าวที่จะต้องติดต่อกับคนแปลกหน้ามาก่อนและถ้าจะว่าไป เราเป็นคนชอบที่จะรู้จักและสังคมกับคนแปลกหน้าด้วยซ้ำไป แม้กระนั้นกับคนบางคน เราก็ยังรู้สึกอึดอัดใจที่จะต้องสื่อสารด้วยตั้งแต่แรกที่ได้พบหน้ากันและยังไม่เคยพูดจากันสักคำด้วยซ้ำไป

นอกจากรูปร่างหน้าตาของบุคคลแล้ว การแต่งกาย สีมม กลิ่นตัว กลิ่นลมหายใจก็เป็นองค์ประกอบที่อาจก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ กับผู้ที่จะมาสื่อสารกับเราได้มาก คนที่แต่งกายดีถ้าเหมาะสมกับหน้าที่การงาน เหมาะกับสถานภาพของตนเอง เหมาะกับสถานภาพแวดล้อม เหมาะกับกาลเทศะ อาจเป็นที่มาของความชื่นชอบและความประทับใจที่อาจชักนำให้บุคคลหัน

มาสนใจที่จะเปิดตนเองออกสู่การติดต่อสื่อสารก็ได้ ในทางตรงข้าม คนที่ชอบแต่งตัวสวย ใช้ของดีมีรสนิยมสูงอาจเป็นผลให้คนรอบ ๆ ตัว หรือบุคคลที่คนผู้นั้นติดต่อด้วยรู้สึกว่าเป็นคนละพวกกันไม่เป็นกันเอง วางตัวสูงกว่าพวกตน และอาจคิดเลยไปว่าเขาเป็นปฏิปักษ์กับเรา

7. **น้ำเสียง** น้ำเสียงที่ห้าวแหลม การพูดเร็วซ้ำ หนักเบา มีจังหวะสั้นยาว เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลที่ก่อให้เกิดบุคลิกภาพ อีกทั้งยังก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีต่อเจ้าของน้ำเสียงหรือบุคลิกภาพอย่างอื่นที่แตกต่างกันออกไป คนมีน้ำเสียงห้าวแต่มีกังวานชัดเจน พูดได้จังหวะเหมาะสม อาจทำให้ผู้ที่ได้ยินรู้สึกว่าคุณพูดเป็นคนมีความรู้ น่าเลื่อมใส น่าฟัง ไม่ขัดหู ไม่ขัดความรู้สึก หรือน้ำเสียงที่นุ่มนวล จังหวะการพูดค่อนข้างช้า ประกอบกับอากัปกริยาที่มั่นคง สีหน้าไม่แสดงถึงอารมณ์หรือความรู้สึกที่ผันแปรมากจนเกินไป อาจทำให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความเมตตากรุณาอันอาจเป็นที่พึงที่ระลึกได้ในยามทุกข์ เป็นต้น น้ำเสียงหรือจังหวะสั้นยาวของเสียงการหยุดหายใจ ความหนักเบาของเสียง ตลอดจนองค์ประกอบอย่างอื่นที่นอกเหนือไปจากคำพูดนี้เราเรียกว่า “ ภาษาร่าง ” (paralanguage)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 1.3 แนวคิดเรื่องการตลาดเชิงกิจกรรม

#### การแบ่งประเภทของการตลาดเชิงกิจกรรม

เสรี วงษ์มณฑา (2540) ได้แบ่งประเภทของการตลาดเชิงกิจกรรมออกเป็น 4 รูปแบบหลักๆ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมพิเศษขึ้นมาเอง (Special Event Organization) เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นด้วยความริเริ่มของบริษัทเจ้าของตราสินค้าเพื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัท หรือต่อย้ำจุดขายของสินค้า ยกตัวอย่างเช่น การที่ C.M. Organizer Co., Ltd. ริเริ่มจัดงานเทศกาลวัดอรุณขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2543 ซึ่งเป็นกิจกรรมต่อเนื่องที่จะจัดขึ้นเป็นประจำทุกๆ ปี โดยที่กิจกรรมนี้สามารถช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของบริษัทในการเป็นบริษัทที่ทำความดีตอบแทนสังคมและประเทศชาติด้วยการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมให้คงอยู่คู่กับประเทศไทยสืบไป

2. เป็นผู้ให้การสนับสนุนกิจกรรมพิเศษที่ผู้อื่นจัดขึ้นพิเศษ (Special Event Sponsorship) ซึ่งอาจเป็นการแข่งขันกีฬา, การแสดงคอนเสิร์ต, การจัดนิทรรศการ หรือกิจกรรมพิเศษอย่างใดอย่างหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายของสินค้า ยกตัวอย่าง เช่น การที่บริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน), บริษัท เครื่องดื่มกระทิงแดง จำกัด และกลุ่มบริษัท United Broadcasting Corporation (UBC) ให้การสนับสนุนการจัดงานเทศกาลวัดอรุณที่ C.M. Organizer Co., Ltd. จัดขึ้น ในระหว่างวันที่ 1 – 4 พฤศจิกายน พ.ศ.2544

3. การเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ผู้อื่นทำอยู่ก่อน ซึ่งมีความน่าสนใจและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย การทำการตลาดเชิงกิจกรรมในลักษณะนี้มีข้อดีคือช่วยลดงบประมาณค่าใช้จ่ายได้ เนื่องจากมีหลายสินค้าร่วมกันออกค่าใช้จ่าย ทำให้มีงบประมาณที่ใช้ในการเผยแพร่กิจกรรมมากขึ้นจนสามารถทำให้งานยิ่งใหญ่ได้ เช่น การที่ตราสินค้าหลายตราให้การสนับสนุนการแข่งขันฟุตบอลโลก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถสื่อสารตราสินค้าและสร้างภาพลักษณ์ให้กับตราสินค้าได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นการแข่งขันกีฬาที่คนทั่วโลกให้ความสนใจและติดตามชม ดังเช่นที่ตราสินค้า Coca-Cola, ฟิล์มสี Fuji, Hyundai, JVC, Mastercard, McDonald's, Philips, Toshiba, ฯลฯ ให้การสนับสนุนการแข่งขันฟุตบอลโลก ปี ค.ศ.2002 ที่ประเทศเกาหลีใต้และญี่ปุ่น ในระหว่างวันที่ 31 พฤษภาคม – 30 มิถุนายน พ.ศ.2545

4. การสนับสนุนกิจกรรมพิเศษอย่างใดอย่างหนึ่งหรือช่วงใดช่วงหนึ่งที่มีอยู่เป็นกิจกรรมถาวร อาจมีลักษณะเป็นรายวัน รายสัปดาห์ รายเดือน หรือรายปี ทุกครั้งที่มีการจัดกิจกรรมดังกล่าวจะมีการประกาศให้เป็นที่ยอมรับว่าตราสินค้าใดเป็นผู้อุปถัมภ์กิจกรรมช่วงนั้น เป็นวิธีการสร้างความถี่ในการพบเห็นให้กับตราสินค้าโดยใช้เงินไม่มากนักแต่มีความต่อเนื่องและช่วยตอกย้ำจุดขายของสินค้า เช่น การที่สบู่ Palmolive เคยเป็นผู้มอบรางวัลให้กับนางงามผิวนิยมนในเวทีการประกวดนางสาวไทยมาโดยตลอดทุกปีและสำหรับในประเทศไทยนั้น อาจแบ่งประเภทของการดำเนินธุรกิจให้บริการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม ออกเป็น 5 รูปแบบหลักๆ ดังนี้

- บริษัทผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม และมีการให้บริการในลักษณะครบวงจร ซึ่งส่วนใหญ่จะดำเนินธุรกิจลักษณะของกลุ่มบริษัทที่ให้บริการที่หลากหลายนอกเหนือไปจากให้บริการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม เช่น ให้บริการด้านการออกแบบจัดสร้างเวทีและฉากและให้เช่าอุปกรณ์ด้านโครงสร้าง, ให้บริการด้านผลิตเทคนิคพิเศษ, ให้บริการด้านเช่าอุปกรณ์แสงและเสียงสำหรับจัดงาน, ให้บริการเช่าอุปกรณ์จัดฉายภาพ, ให้บริการเชิญสื่อมวลชนเนื่องจากในปัจจุบันลูกค้าที่ใช้บริการมีความต้องการให้การจัดงานนั้นได้รับการเผยแพร่ไปในวงกว้าง ดังนั้น ข้อเสนอที่สามารถสร้างข้อได้เปรียบทางการแข่งขันก็คือ การให้บริการเชิญสื่อมวลชนหรือติดต่อให้มีการถ่ายทอดสดบรรยากาศในงานหรือบันทึกเทปเพื่อนำไปออกอากาศในภายหลัง ซึ่งในแต่ละบริษัทจะมีลักษณะการให้บริการที่ครอบคลุมมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับศักยภาพในการบริหารงานของแต่ละบริษัท ยกตัวอย่างของบริษัทที่จัดอยู่ในประเภทนี้ ได้แก่ C.M Organizer Co., Ltd., บริษัท Index Promotion Group Ltd., บริษัท AV Group Ltd. เป็นต้น

- เป็นแผนหนึ่งในบริษัทตัวแทนโฆษณาที่ให้บริการแบบครบวงจร (Full Service Advertising Agency) ซึ่งจะให้บริการด้านการตลาดเชิงกิจกรรมด้วย เช่น แผนกส่งเสริมกิจกรรมการตลาดและประชาสัมพันธ์ ของบริษัท Leo Burnett Ltd., บริษัท Dentsu, Young & Rubicam Ltd., บริษัท Ogilvy & Mather (Thailand) Ltd. เป็นต้น ซึ่งหากเป็นงานที่สามารถดำเนินการได้เองภายในบริษัท ก็ไม่จำเป็นต้องใช้บริการของออร์กาไนเซอร์ แต่ถ้าหากเป็นงานขนาดใหญ่ที่มีความยุ่งยากซับซ้อนจนไม่สามารถดำเนินงานเองได้ ก็จะมีการว่าจ้างออร์กาไนเซอร์ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านให้มางานอีกต่อหนึ่ง โดยอยู่ภายใต้การควบคุมของบริษัทตัวแทนโฆษณา

- เป็นแผนหนึ่งของสถานที่ให้เช่าจัดงาน เช่น ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์, ศูนย์แสดงสินค้านานาชาติ อิมแพ็ค เมืองทองธานี, ศูนย์แสดงสินค้านานาชาติ กรุงเทพมหานคร

(BITEC) หรือโรงแรมต่างๆ ซึ่งนอกจากจะให้เช่าพื้นที่จัดงานแล้วยังมีแผนที่จะให้บริการจัดงานแก่ลูกค้าที่มาใช้บริการเช่าสถานที่อีกด้วย ซึ่งในบางกรณีอาจจะมีการว่าจ้างบริษัทออร์กาไนเซอริให้มาดำเนินการแทนเช่นเดียวกับกรณีของบริษัทตัวแทนโฆษณา

- เป็นการขายธุรกิจของบริษัทเจ้าของสื่อ ซึ่งได้ขยายธุรกิจมาจัดการตลาดเชิงกิจกรรมให้แก่ลูกค้าของตนหรือเสนอขายสื่อโฆษณาควบคู่ไปกับการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมในลักษณะเหมารวมให้แก่ลูกค้าหรือผู้สนับสนุนรายการ (Sponsor) เช่น A-time Media Co., Ltd. บริษัทผู้ผลิตรายการวิทยุ, Poly Plus Co., Ltd. บริษัทผู้ผลิตรายการโทรทัศน์, Future Publishing Co., Ltd. ผู้ผลิตนิตยสารผู้หญิงวันนี้ โดยมีข้อได้เปรียบในเรื่องของการเป็นเจ้าของสื่อ จึงทำให้มีช่องทางในการประชาสัมพันธ์งานให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้ ตลอดจนมีอำนาจในการต่อรองด้านค่าตัวของศิลปิน นักแสดง หรือนางแบบที่อยู่ในสังกัดได้มากกว่า

- ผู้รับจัดงานอิสระ (Freelance) ซึ่งอาจหมายถึง คนเพียงหนึ่งคนหรือกลุ่มคนที่มีจำนวนไม่มากนัก ซึ่งรับจ้างจัดการตลาดเชิงกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เช่นเดียวกับบริษัทออร์กาไนเซอริเพียงแต่ไม่ได้อยู่ในรูปของบริษัท ซึ่งจะมีข้อได้เปรียบทางด้านราคา เนื่องจากลูกค้าสามารถว่าจ้างผู้รับจัดงานอิสระได้ในราคาที่ต่ำกว่าการว่าจ้างในรูปแบบบริษัท แต่ก็มีข้อเสียในเรื่องของความน่าเชื่อถือและความเสี่ยงในการทำสัญญาจ้างปฏิบัติงาน

นอกจากลักษณะกว้างๆ ทั้ง 4 ประการของการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม ยังสามารถแบ่งย่อยไปตามประเภทของกิจกรรมที่มีการจัดขึ้นในประเทศไทย ดังนี้

1. การเป็นผู้อุปถัมภ์กิจกรรมพิเศษ (Special Event Sponsorship) โดยบริษัทหรือบริการจะให้การอุปถัมภ์เป็นเงิน อาจเป็นผู้อุปถัมภ์หลักรายเดียวหรือร่วมกันหลายๆ รายก็ได้ เช่น การเป็นผู้อุปถัมภ์ในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก พาวเวอร์ คัพ (Ovaitine Power Cup) ของเครื่องดื่มโอลิมปิก การเป็นผู้อุปถัมภ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2000 ทางช่อง 3 ของเป๊ปซี่ อาติดาส และผลิตภัณฑ์อื่นๆ

2. การจัดรายการประเภทบันเทิง (Entertainment) อาจจัดเป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมประเภทบันเทิงหรือเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของสินค้าหรือบริการผ่านรายการบันเทิง โดยนิยมจัดผ่านรูปแบบของดนตรีและภาพยนตร์ อาทิ โครงการดูหนังดั่งกับมาม่า (Mama Movie for Free) โดยการนำเอาของเปล่ามาม่ารสใดก็ได้ 10 ซอง มารับบัตรดูหนัง และรับรางวัล หรือนำ



กระป๋องของเป๊ปซี่ 6 กระป๋อง 12 กระป๋อง เพื่อเป็นบัตรส่วนลด 50 ในการชมคอนเสิร์ต ซึ่งการจัดกิจกรรมประเภทนี้เป็นที่นิยมมากกับสินค้าที่เจาะกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นมีความภักดีต่อตราสินค้า น้อย จึงสามารถสร้างกระแสได้ง่าย และเป็นที่สังเกตว่านอกจากจะเป็นสินค้าที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นแล้ว ยังเป็นสินค้าประเภทที่มีความเกี่ยวพันต่ำ (Low Involvement Product) อีกด้วย

3. การจัดการกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับกีฬา (Sports Event Marketing) โดยการเป็นผู้จัดการตลาดเชิงกิจกรรมแบบกีฬา การเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา หรือการจัดการกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทั้งในแนวกว้างและแนวลึก โดยจะใช้กีฬาเข้ามาช่วยสร้างเสริมการรับรู้ต่อกลุ่มเป้าหมาย อาจจะเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาเลยก็ได้ เช่น แอนตาซิลกับรายการมวย โดยแอนตาซิลจะเป็นผู้อุปถัมภ์หลักให้รางวัลกับนักมวยหมัดหนัก ถ้าชกคู่ต่อสู้มีบาดแผลก็จะได้รางวัลจากแอนตาซิล จากตัวอย่างนี้จะเป็นว่าผลิตภัณฑ์ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาเลย แต่สามารถจัดการกิจกรรมเพื่อให้ผู้บริโภคเชื่อมโยงความคิดเห็น ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา อาทิ ในกีฬาสีจัดการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ ที่ลานข้างสยามดิสคัฟเวอร์ โดยการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ชุดรองเท้าและอุปกรณ์กีฬาต่างๆ เข้ามาเสริมในกิจกรรมที่จัด

4. การจัดการประกวด-การแข่งขัน (Contest-Competitions) โดยการจัดการประกวดกิจกรรมต่างๆ โดยอาจใช้จุดเด่นหรือลักษณะของผลิตภัณฑ์เป็นแกนหลักของการประกวด เช่น การประกวดหาสาวงามเพื่อเป็นพรีเซ็นเตอร์คนต่อไปของผลิตภัณฑ์แพนทีน ภายใต้โครงการ Pantene Model Search 2000 การประกวดสาวผิวสวยของซิตต้า โลชั่น เพื่อชิงรางวัลและถ่ายหนังสือแฟชั่น หรืออาจเป็นการประกวดหรือการแข่งขันที่มีความเกี่ยวข้องกับสินค้าเลยก็ได้ เช่น การค้นหากร้องนักแสดงและนักเต้นในการโครงการ RVS Contest ของคลื่นวิทยุ FM 93.5 Radio Vote Satellite การประกวดเขียนเรียงความถึงแม่ของธนาकरแสดงดนตรี ชาร์เตอร์ ในรายการสัญญามหาชน

5. การจัดงานฉลอง (Celebration) เป็นการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมในการฉลองเนื่องในโอกาสต่างๆ เช่น ฉลองได้รางวัลบริษัทดีเด่น ฉลองยอดขายทะลุเป้า เช่น บางระจันได้ยอดขายอันดับหนึ่ง ฉลองครบรอบปี (Anniversary) เช่น บริษัท อาร์เอส โปรโมชัน 1992 ฉลองครบรอบ 20 ปี โดยการจัดเลี้ยงขอบคุณและมีเพลงชุดพิเศษเพื่อฉลองครบรอบ 20 ปี ซึ่งการจัดงานฉลองนี้ทำให้ผู้บริโภคได้รับทราบถึงความมั่นคงของบริษัท ทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อบริษัทและสินค้า

6. การเปิดงาน (Grand Opening) เป็นการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมในวันเปิดกิจการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ เช่น การเปิดโรงงานผลิตแห่งใหม่ก็จะจัดให้มีการเยี่ยมชม นักข่าวสามารถนำข่าวไปประชาสัมพันธ์ต่อได้ การเปิดร้านอาหารแห่งใหม่ เช่น โออิชิเปิดสาขาใหม่ที่สยาม ดิสคัฟเวอรีจัดให้มีส่วนลดพิเศษ 15% สำหรับช่วงที่เปิดร้านใหม่ในอาทิตย์แรก ส่วนใหญ่ในกิจกรรมที่จัดในลักษณะการเปิดงานก็จะมีเสริมการขายไม่ว่าจะเป็นลด แลก แจก หรือแถมเข้าไปประกอบอยู่ด้วยเสมอ

7. การจัดเปิดตัวสินค้าใหม่ (Launching Presentation) เป็นการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมเพื่อนำผลิตภัณฑ์ใหม่ออกสู่ตลาด กิจกรรมเหล่านี้จะต้องจัดให้แปลกไปกว่ากิจกรรมที่ผ่านมาเพราะสามารถนำไปขยายความต่อในข่าวหรือการประชาสัมพันธ์ได้ และยังสามารทำให้ข้อมูลได้มากเนื่องจากมักจะให้มีการสาธิต ทดลองใช้ผลิตภัณฑ์นั้นจริงๆ รวมทั้งกิจกรรมประเภทนี้มักจะแจกของที่ระลึกที่มีความสอดคล้องไปกับลักษณะงานที่จัดสินค้านั้นๆ อีกด้วย อาทิ รถยนต์โฟล์คได้มีการจัดงานเปิดตัวที่ทางด่วนรามอินทราซึ่งเน้นความแปลกที่ไม่เคยมีใครจัดมาก่อน ในงานก็มีการแนะนำสินค้าให้ทดลองขับ แจกข้อมูลการตลาดให้เต็มที่ หลังจากจัดงานแล้วก็จะมีภาพข่าวในข่าวสังคมและธุรกิจผ่านสื่อที่มาร่วมงาน

8. การจัดนิทรรศการและแสดงสินค้า (Exhibition and Trade Show) เป็นการแสดงสินค้าที่รวบรวมเอาสินค้าชนิดเดียวกันหรือหลายชนิดแสดงไว้ในที่เดียว เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมาชมการแสดงสินค้าและนิทรรศการ โดยงานที่จัดนอกจากจะมีการขายสินค้าแล้วมักจะมีกิจกรรมอื่นๆ ประกอบไปด้วยเพื่อเรียกความสนใจจากผู้บริโภค สถานที่ที่นิยมจัดคือ ศูนย์การค้าต่างๆ เพราะเป็นที่ที่คนไทยนิยมไปเที่ยวและซื้อของมากที่สุด ทำเลที่เลือกมาจัดการตลาดเชิงกิจกรรมก็ต้องเลือกให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมนั้นๆ ด้วย เช่น การแสดงสินค้าเพชรและมีแฟชั่นโชว์ก็ควรจัดที่ผู้บริโภคมีกำลังซื้อ เช่น ดิเอ็มโพเรียม นิทรรศการภาพถ่ายและกิจกรรมบนเวทีเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับเยาวชนก็อาจจัดที่สยามเซ็นเตอร์

9. การเดินสายเพื่อแสดงผลงาน (Road Show) เป็นการนำเอาสินค้าต่างๆ นำไปเผยแพร่พร้อมกับงานอื่นประกอบ เพื่อให้ผู้บริโภคได้รู้จักสินค้า ไม่ว่าจะเป็นวีดิทัศน์หรือเอกสารต่างๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเข้าถึงผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของสินค้าได้ดีวิธีหนึ่ง อาทิ โครงการรณรงค์ของยาจุดกันยุงไบกอนที่ได้นำผลิตภัณฑ์ไปแจกผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในเขตชนบททั่วประเทศไทยพร้อมกับให้ความรู้เกี่ยวกับโรคร้ายที่เกิดจากยุงเพื่อให้มีความรู้ในการดูแลอนามัยของครอบครัวที่ดีขึ้น และยังสามารถขยายผลิตภัณฑ์ได้ในราคาถูกให้กับผู้บริโภค

10. การเข้าร่วมขบวนพาเหรด (Parade Participation) เป็นการจัดกิจกรรมโดยการร่วมขบวนแห่หรือให้การสนับสนุนต่อกิจกรรมหลักอื่นๆ ที่ได้มีอยู่แล้ว เช่น จัดขบวนแห่สงกรานต์ในประเพณีสงกรานต์พระประแดงโดยใช้โลโก้หรือชื่อของบริษัทประทับบนขบวนแห่นั้นๆ สาเหตุที่ไม่ใช่ชื่อผลิตภัณฑ์ลงไปเนื่องจากกฎหมายของประเทศไทยได้ระบุว่าชื่อของขบวนแห่จะต้องเป็นชื่อของบริษัทผู้ผลิต หรือโลโก้เท่านั้น ไม่สามารถใช้ชื่อผลิตภัณฑ์โดยตรงได้

11. การจัดงานแถลงข่าว (Press Conference) เพื่อแถลงข่าวให้สื่อมวลชนได้รับทราบเพื่อทำให้เกิดความครอบคลุมจากสื่อมวลชนที่เข้ามาร่วมงานโดยจะนำความไปขยายผลต่อให้ผู้บริโภคได้รับทราบ อาทิ แถลงข่าวภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสร้างความแข็งแกร่งของสินค้าในปัจจุบันนอกจากจะทำการแถลงข่าวกับสื่อมวลชนโดยใช้สถานที่ตามโรงแรมหรือบริษัทต่างๆ แล้ว ยังมีความนิยมจัดเป็น Press Tour โดยการพานักข่าวไปท่องเที่ยวและแถลงข่าวพร้อมกันไปด้วย เพื่อให้ นักข่าวมีความประทับใจในบริษัท และเขียนสนับสนุนข่าวให้ได้ในทางบวก

12. การจัดงานขอบคุณ (Thank You Party) โดยจัดงานขอบคุณลูกค้า สื่อมวลชน เพื่อประสานความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเจ้าของสินค้ากับลูกค้าหรือสื่อมวลชนผู้เผยแพร่ข่าวสารแก่ประชาชน เช่น เอ-ไทม์มีเดียจัดขอบคุณสื่อมวลชนและลูกค้า แล้วมีการแจกของที่ระลึกให้กับผู้ที่มาร่วมงาน

13. การจัดโครงการพิเศษ (Special Camping) เป็นการจัดกิจกรรมพิเศษต่างๆ เพื่อให้ ความรู้ ความบันเทิงแก่ผู้ที่เข้าร่วมโครงการ โดยเชื่อมโยงโครงการกับสินค้านั้นๆ เช่น แบรินด์ซัมเมอร์แคมป์ จัดติวก่อนสอบเข้ามหาวิทยาลัย โดยมีการจัดต่อเนื่องกันหลายปีแล้ว ทำให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรมท่ามกลางผู้บริโภคเป้าหมายการจัดค่ายอบรมนักเรียนเยาวชนแห่งประเทศไทย (KPN Junior Award) โดยให้มีทักษะในการขับร้องและการแสดงที่ดี ระหว่างการประกวดนักเรียนเยาวชนแห่งประเทศไทย

14. การจัดสัมมนา (Seminar) โดยการจัดให้ความรู้กับผู้บริโภค อาจจะมี ความเกี่ยวข้องกับสินค้าหรือไม่ก็ได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ประโยชน์ทางตรงที่เกิดกับตัวสินค้าก็เช่นการจัดสัมมนาที่มีความเกี่ยวข้องกับประโยชน์การใช้สินค้านั้น เช่น จัดสัมมนาให้ความรู้เพิ่มกับทันตแพทย์โดยยาสีฟันคอลเกต ส่วนประโยชน์ตรงอ้อมที่จะเกิดขึ้นกับสินค้ามักจะเป็นการสัมมนาที่สาระสำคัญไม่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ผลิตภัณฑ์หรือประโยชน์

ของผลิตภัณฑ์ แต่ทำให้ผู้บริโภคมีภาพลักษณ์ที่ดีต่อตัวสินค้า เช่น ผลิตภัณฑ์เด็กแคร่จัดสัมมนา สำหรับคุณแม่เรื่องการเตรียมตัวและดูแลตัวเองในการมีบุตรคนแรก ซึ่งเมื่อคุณแม่มีภาพลักษณ์ที่ดีก็อาจซื้อสินค้ามาใช้ในภายหลังได้

15. การจัดกิจกรรมการส่งเสริมการตลาด (Promotional Activities) เช่นการจัดกิจกรรมลด แลก แจก แถม และมีกิจกรรมบันเทิงเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมในงานได้ชมอีกด้วย สินค้าที่นิยมจัดมักจะเป็นสินค้าประเภทเครื่องอุปโภคบริโภค (Consumer Product) อาทิ ผลิตภัณฑ์ของบริษัทยูนิลีเวอร์มักจะมีการจัดการขายในราคาพิเศษโดยจัดเป็นงานในห้างสรรพสินค้าและมีการแสดงบนเวที เพื่อเรียกร้องไห้คนเข้ามาชม โดยใช้ดารานักร้องมาเป็นตัวกระตุ้น

16. การให้บริการสังคม (Service) โดยการจัดบริการสังคมในวิธีการที่ต่างๆ กัน เช่น นิติสารแพรวจัดให้มีโครงการยามวิเศษเพื่อแจกยามและหนังสือให้เด็กในต่างจังหวัด การสร้างสวนสาธารณะให้กับชุมชนของบริษัท ยูนิลีเวอร์เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีต่อองค์กร

17. การจัดการประมูล (Auction) เพื่อการนำเงินที่ได้จากการประมูลไปใช้ในกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมหรือช่วยการกุศล เช่น การประมูลของรักของดารานำรายการ แสบคุณสอง แมคโดนัลด์มีการประมูลของเล่นเพื่อนำเงินที่ได้ไปทำบุญ

18. การจัดกิจกรรมเชื่อมโยงเทศกาลต่างๆ (Festival) เพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกว่าเราเป็นพวกเดียวกัน เข้าใจวัฒนธรรมและท้องถิ่นนั้นๆ อาทิ ได้จัดงานฉลองเทศกาลสงกรานต์ที่บริเวณท้องสนามหลวง โดยมีการให้บริการน้ำเพื่อเล่นสงกรานต์ และขายของในบริเวณนั้นด้วย

ในการทำการตลาดเชิงกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จนั้น จะต้องอาศัยหลายปัจจัยเข้ามาประกอบกัน ที่สำคัญคือต้องให้ประชาชนผู้บริโภคทั่วไปรู้ว่านี่คือกิจกรรมของเรา นั่นคือทำในสิ่งที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์ของตราสินค้า บุคลิกภาพของตราสินค้า เพื่อให้เกิดการเปิดรับ (Exposure) สูงสุด และกิจกรรมนั้น จะต้องมาสามารถสร้างพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ต้องการให้เกิดให้ได้นอกจากนี้ ยังมีข้อสรุปของการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม (เสรี วงษ์มณฑา, 2540) โดยหลัก 4 ประการ นั่นคือ แผลก ใหม่ ใหญ่ ดัง

- แปลก* เป็นกิจกรรมที่จะต้องมึลักษณะพิเศษไม่ซ้ำใคร
- ใหม่* เป็นกิจกรรมที่ทำเป็นครั้งแรก เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นครั้งแรก เป็นการริเริ่มก่อนคนอื่น
- ใหญ่* ควรเป็นกิจกรรมที่ยิ่งใหญ่ มีความสำคัญ มีคนร่วมงานมากมาย นอกจากนี้อาจมีบุคคล หรือคนที่มีตำแหน่งระดับสูงร่วมงานด้วย
- ดัง* เป็นกิจกรรมที่มีคนดังมาร่วมงานด้วย เพราะสร้างกระแสข่าว เช่น เท้ากับการเชิญชวนให้คนที่เข้ามาในบริเวณที่เราจัด กิจกรรมสนใจ อยากเข้ามาร่วมงาน และดังอาจหมายถึงการเป็นที่กล่าวถึงหรือพูดกันสนั่นเมือง (Talk of the Town)



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยเกี่ยวกับการเต้น

1. **สุพรรณิ บุญเพ็ง ( 2534 )** วิจัยเรื่อง “ การนำศิลปะการเต้นรำเข้ามาใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต” พบว่า การเต้นรำในงานคอนเสิร์ตเป็นเรื่องของการนำเสนอการแสดงในรูปแบบต่างๆ เริ่มจากการดูคอนเสิร์ตในแต่ละครั้งผู้ชมไม่ได้คาดหวังว่าจะมีการเต้นรำของนักเต้นเป็น Back – Up ให้ศิลปิน ขึ้นอยู่กับแนวเพลงของศิลปิน ซึ่งถ้าเป็นเพลงในแนว Dance Music ผู้ชมย่อมรู้ว่าจะมีการเต้นรำประกอบด้วยแน่นอน และควรพิจารณาว่าเพลงใดควรเต้นและรูปแบบน่าจะเป็นอย่างไร มิใช่เต้นแต่ทำที่ซ้ำๆ กัน โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม การแสดงคอนเสิร์ต จะมุ่งเน้นแสดงดนตรีและเสียงร้องเป็นสำคัญ ต้องการผลตอบรับ ( Feed Back ) ของผู้ชมนักดนตรีและนักร้องโดยให้นักเต้นเป็นส่วนที่ช่วยทำให้สนุกสนานขึ้น การเลียนแบบท่าเต้นจากในคอนเสิร์ตและมิวสิควีดีโอ ของต่างชาติต้องพิจารณา แนวความคิด ( Concept ) ของงานและตัวศิลปินพิจารณา ดูว่าเข้ากับเพลงที่ใช้หรือไม่เพื่อต้องการอะไรที่ดูสวยงามอย่างลงตัว

2. **สาธิตา เขียวขุ่ม ( 2539 )** วิจัยเรื่อง“ความสำคัญของนักเต้นบนเวทีคอนเสิร์ต” พบว่า บทบาทของนักเต้นในปัจจุบันในฐานะที่เป็นนักเต้นว่า หลายๆ คนมองอาชีพนี้ในปัจจุบันแตกต่างจากมุมมองในอดีตมาก ในปัจจุบันอาชีพนักเต้นเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางและยอมรับว่าอาชีพนักเต้นเป็นอาชีพที่สามารถทำเงินให้กับผู้ที่ประกอบอาชีพได้อย่างมากมาย แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆ อย่าง เช่น การรู้จักฝึกฝนตัวเองอยู่เสมออดทนรูปร่างหน้าตา การเต้นรำที่นำมาใช้ในการแสดงคอนเสิร์ตนั้นได้รับอิทธิพลมาจากต่างประเทศทำให้ ค่ายเพลงบ้านเราเห็นความสำคัญและนำนักเต้นมาประกอบบนเวทีคอนเสิร์ตในแนวเพลงเต้นรำและปัจจุบันได้ขยายตัวกว้างขึ้น ทำให้นักเต้นมีบทบาทมากขึ้น ผู้ชมส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับนักเต้นบนเวทีคอนเสิร์ต โดยให้ความคิดเห็นว่า นักเต้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของการแสดงคอนเสิร์ตที่ทำให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

3. **ดาริกา สังข์นาค ( 2539 )** วิจัยเรื่อง “ การออกแบบท่าเต้นกับงานคอนเสิร์ตในประเทศไทย “ พบว่า ในการแสดงคอนเสิร์ตแต่ละครั้ง ท่าเต้นที่ใช้ในการแสดงจะถูกออกแบบโดยการนำแนวความคิดของผู้ที่ออกแบบคอนเสิร์ต นำมาออกแบบแนวความคิดของการแสดงและท่าเต้นของแต่ละเพลง ซึ่งการวางแผนแนวความคิดและท่าเต้นจะต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับเนื้อร้องและทำนองของเพลงแต่ละเพลง เมื่อได้แนวความคิดแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการออกแบบท่าเต้นโดยนำแนวคิดของแต่ละเพลงบวกกับเนื้อหาและทำนองของเพลงนั้นๆ นำมาออกแบบท่าเต้น เมื่อทำการ

ออกแบบท่าเต้นแล้วขั้นต่อไปคือการนำเสนอผลงานของนักออกแบบท่าเต้นแก่ผู้ออกแบบคอนเสิร์ต โดยใช้กล้องวีดีโอบันทึกท่าเต้นลงไปเพื่อให้หัวหน้าฝ่ายผลิตคอนเสิร์ต ( Executive Producer ) เป็นคนตัดสินใจว่าได้ทำเต้นตามที่ต้องการแล้ว เมื่อการนำเสนอผ่านแล้วจึงนำท่าเต้นนั้นมาซ้อมอย่างจริงจัง เพื่อเตรียมตัวในการแสดงคอนเสิร์ต

**4. ธรรมรัตน์ โถวสกุล ( 2543 )** วิจัยเรื่อง “ นาฏยประดิษฐ์ในงานโครงการนาฏศิลป์ของภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ.2534 – 2541 “ ได้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ไทยประยุกต์ แล้วพบว่า นาฏยประดิษฐ์ในงานโครงการปริญญาโทมีรูปแบบเป็นงานนาฏศิลป์ไทยประยุกต์เป็นส่วนมาก โดยการนำท่ารำจากนาฏศิลป์ไทยมาเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ยังมีการนำท่าเต้นในนาฏศิลป์ตะวันตก ทำธรรมชาติของคน ท่าที่เลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์ มาผสมผสานกับท่าของนาฏศิลป์ไทย การจักรูปแถว การแปรแถว และการตั้งซุ่ม มักเป็นรูปทรงเรขาคณิต โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน เริ่มจากผู้สร้างสรรค์กำหนดหัวข้อ จากนั้นจึงดำเนินการหาข้อมูล หาเพลงประกอบ คัดเลือกนักแสดง ประดิษฐ์ท่ารำ ออกแบบเครื่องแต่งกาย จนถึงขั้นตอนการฝึกซ้อมและนำเสนอผลงานสู่สาธารณะ

#### งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพิเศษและการตลาดเชิงกิจกรรม

**ธাত্রี ใต้ฟ้าพูล ( 2541 )** วิจัยเรื่อง “ กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของธุรกิจให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบเซลลูลาร์ 900 และ ดิจิตอล จีเอสเอ็ม ระหว่าง พ.ศ.2537-2540 “ พบว่า กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อสร้างความแตกต่างในสินค้าและบริการให้เหนือคู่แข่งขั้นนั้น เครื่องมือที่สำคัญที่สุดคือ การสื่อสาร โดยเฉพาะการสื่อสารที่มีการวางแผนและกำหนดวิธีการสื่อสารเชิงกลยุทธ์แบบบูรณาการ ( Intergrated Marketing Communication ) และเครื่องมืออีกชิ้นหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการเรียกร้องความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้มาก โดยกิจกรรมทางการตลาดที่ AIS ใช้ประกอบด้วยกิจกรรมใน 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมทางการตลาดเพื่อสร้างยอดขายหรือการเปิดตัวบริการใหม่ One Two Call ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สาธารณชนได้ทราบถึงผลิตภัณฑ์ใหม่ของบริษัท เป็นต้น

**เพ็ญสุดา ประถมกรีก ( 2545 )** วิจัยเรื่อง “ ระดับการเชื่อมโยงการตลาดเชิงกิจกรรมและตราสินค้ากับทัศนคติ ภาพลักษณ์ต่อการตลาดเชิงกิจกรรม พบว่า ทัศนคติของผู้บริโภคและภาพลักษณ์ต่อการตลาดเชิงกิจกรรมมีความสัมพันธ์กับทัศนคติของผู้บริโภคและภาพลักษณ์ต่อ

ตราสินค้าที่สนับสนุนกิจกรรมในเชิงบวกของตลาดเชิงกิจกรรมที่นำมาศึกษาคือ การตลาดเชิงกิจกรรมประเภทกีฬาและดนตรี และจากการศึกษาเพิ่มเติมพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชม / ชม การตลาดเชิงกิจกรรมมีทัศนคติและภาพลักษณ์ที่ดีต่อการตลาดเชิงกิจกรรมและตราสินค้ามากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เข้าร่วม / ชม กิจกรรม



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

#### 1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ กระบวนการสื่อสารการเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม ” เป็นการศึกษาแบบสหวิธี ( Multiple Methodology ) โดยผู้วิจัยเป็นทั้งผู้สังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงานในฐานะผู้ร่วมงานอิสระ (Freelance) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) และการวิจัยเชิงเอกสาร ( Documentary Research)

#### 2. กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มนักออกแบบท่าเต้น ( Choreographers ) จำนวน 6 คน คือ

1. นายสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา
2. นายไพรมณท์ ชมธวัช
3. นายประยุทธ์ ศิริกุล
4. นายนิพนธ์ วรณมรินทร์
5. นางรัชชวัญ สาสอาด
6. นายมนัสชัย บุญซัง

2. กลุ่มผู้มีอาชีพเป็นนักเต้น จำนวน 5 คน คือ

1. นายสมศักดิ์ ฉ้ออินโหม
2. นายณรงค์ศักดิ์ ชัยพันธุ์
3. นายณัฐสิงห์ สังคัทสน์
4. นางสาวสิวิกากาญจน์ กะหมายสม
5. นายชิตพล เปลียนศิริ

3. กลุ่มนักวิชาการเกี่ยวกับการเต้น จำนวน 2 คน คือ

1. นายนราพงษ์ จรัสศรี
2. นางวรารมย์ บัจฉิมสวัสดิ์

4. กลุ่มผู้ทำงานในบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์ จำนวน 3 คน คือ
  1. นางสาวศิริวิมล ห่องศิลป์ กรรมการผู้จัดการบริษัท OUT MAN ORGANIZER CO.,Ltd.
  2. นายอดิศักดิ์ หมดนุรักษ์ โปรดิวเซอร์ บริษัท EXTRAORGANIZER CO.,Ltd.
  3. นายนโรตม์ อภิมุขวรสกุล ผู้อำนวยการฝ่ายคอนเสิร์ตและกิจกรรม บริษัท EXTRAORGANIZER CO.,Ltd.
5. กลุ่มผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนี้ ได้แก่ ผู้ว่าจ้าง คนจัดเสื้อผ้า ผู้ทำงานเบื้องหลังต่างๆ

### 3. วิธีการเก็บข้อมูลในการวิจัย

1. ข้อมูลจากการสังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงานในฐานะผู้ร่วมงานอิสระ( Freelance ) โดยใช้การบันทึกเทป บันทึกภาพและการจดบันทึกเพื่อนำมาวิเคราะห์อย่างละเอียด
2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์
  - 2.1 การสัมภาษณ์เบื้องต้น เพื่อทราบกระบวนการทำงานรวมทั้งการสร้างงานของ นักออกแบบท่าเต้นและนักเต้น
  - 2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างงานทุกด้าน เนื่องจากเอกสารที่เกี่ยวกับงานวิจัยนี้ในประเทศไทยนั้น มีอยู่อย่างจำกัด ผู้วิจัยเลือกใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกประกอบเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ ต้องการและเพื่อเป็นการตรวจสอบกับข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์
3. วีดีโอบันทึกบรรยากาศงานที่ได้ถ่ายทำไว้ และตัดต่อบรรยากาศตั้งแต่เริ่มงานจนเสร็จสิ้น

4. ข้อมูลจากการเข้าชมงานและการสัมภาษณ์ผู้สร้างงานในบริษัทฟรีเซ็นเตชันอื่น ๆ ที่ได้ไปสังเกตการณ์
5. ข้อมูลประเภทเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 เอกสารเกี่ยวกับรูปแบบ แนวทางการจัดงานและรายงานการประชุม ที่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอกลยุทธ์และกระบวนการทำงาน
  - 5.2 บทความ หนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

เริ่มทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2546 - วันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2547 เป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 5 เดือน

#### 5. แหล่งเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นเอกสารที่เกี่ยวกับหัวข้อที่ทำการวิจัย จากแหล่งข้อมูลดังนี้
  - 1.1 ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
  - 1.2 สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
  - 1.3 ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
  - 1.4 เอกสารจากแหล่งอื่นๆ
2. แหล่งข้อมูลบุคคล
  - 2.1 กลุ่มนักออกแบบท่าเต้น
  - 2.2 กลุ่มผู้มีอาชีพเป็นนักเต้น
  - 2.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางวิชาการเกี่ยวกับการเต้น
  - 2.4 กลุ่มผู้ทำงานในบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์
  - 2.5 กลุ่มผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพนี้ ได้แก่ ผู้ว่าจ้าง คนจัดเสื้อผ้า ผู้ที่ทำงานเบื้องหลังต่างๆ

## 6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง “ กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม ” ผู้วิจัยได้นำข้อมูลประเภทเอกสารประกอบกับข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ สังเกตการณ์และการเข้าร่วมปฏิบัติงานมาสรุป วิเคราะห์และรวบรวมเป็นหมวดหมู่ โดยมีประเด็นหลักดังต่อไปนี้

1. ภูมิหลัง ที่มา และการเข้าสู่วงการเดินของนักออกแบบท่าเดิน
2. ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบท่าเดิน
3. วิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน

## 7. การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลการวิจัยด้วยการพรรณนาความ เริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงภูมิหลัง ที่มา และการเข้าสู่วงการเดินของนักออกแบบท่าเดิน ขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบท่าเดิน และวิธีการคิดสร้างสรรค์งานของ นักออกแบบท่าเดิน จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ แล้วสรุปอภิปรายผล

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง ที่มา การเข้าสู่วงการ ขั้นตอนการทำงานและวิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเต้น ตลอดจนปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งเสริมและเป็นอุปสรรคในการสร้างงานเต้น โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่กำหนดมาเป็นกรอบในการศึกษา ด้วยวิธีการวิจัยแบบสหวิธี (Multiple Methodology) โดยผู้วิจัยเป็นทั้งผู้สังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงานในฐานะผู้ร่วมงานอิสระ (Freelance) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) และการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ซึ่งแบ่งผลการวิจัยและการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ความเป็นมา พัฒนาการของการเดินและวิวัฒนาการการเดินในประเทศไทย

ส่วนที่ 2 กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ส่วนที่ 1 ความเป็นมา พัฒนาการของการเต้นและวิวัฒนาการการเต้นในประเทศไทย

### ความเป็นมาและ พัฒนาการของการเต้น

มนุษย์เรามีความละม้ายคล้ายคลึงกับสัตว์ ในเรื่องของการใช้ความเคลื่อนไหว (Movement) เป็นสื่อของการแสดงออกของอารมณ์ เช่น งอตัวเมื่อเจ็บ หรือสวมกอดคนที่เรารัก แต่สิ่งหนึ่งที่มนุษย์แตกต่างจากสัตว์อย่างเห็นได้ชัด คือ การเต้นรำ ภาษาอังกฤษว่า Dance หมายถึง การเต้นรำที่มีการผูกทำและประดิษฐ์ทำเต้น พัฒนาไปจนเกิดความหมายและน่าติดตาม

การเต้น เป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดแขนงหนึ่งของโลก พัฒนาคั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ใน รูปแบบของการแสดงความรู้สึกและปฏิกิริยาตอบโต้ มนุษย์ดึกดำบรรพ์แสดงท่าล้อเลียนสัตว์และ ปრაกฏการณ์ต่างๆ ตามธรรมชาติ กระโดดเป็นจังหวะเพื่อเป็นการเอาใจ หรือ บวงสรวงบูชาหรือพิธีกรรมต่อพลังอำนาจของธรรมชาติ การเต้นรำในสมัยนั้นมักจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสงคราม การต่อสู้ หรือญาติพี่น้อง กล่าวได้ว่า ได้พัฒนาควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงอารยธรรมของโลก แม้แต่ใน คัมภีร์ "Bible" ยังมีหลายบทกลอนที่กล่าวถึงการเต้นรำ (Dance) และเช่นเดียวกัน อารยธรรมกรีกโบราณได้ใช้การเต้นรำเป็นสื่อแสดงออกของจิตใจและร่างกายอย่างสมดุล การเต้นได้กลายมาเป็น ส่วนสำคัญในการฉลองงานแต่งงาน พิธีทางศาสนา กองทัพ หรือแม้กระทั่งงานศพ เป็นสิ่ง ที่ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นศูนย์รวมที่สำคัญของมนุษย์

การเต้นสามารถบอกเรื่องราว แสดงอารมณ์หรือเป็นเพียงการแสดงลีลา แปรขบวนแถว อย่างประณีต การเต้นรำมีอยู่ทั่วทุกมุมโลก และการแสดงความหมายด้วยลีลาของการเต้นก็จะแตกต่างกันไป เช่น คำสั่งให้หยุด เข้ามา ไปได้ หรือสันติภาพในแต่ละแห่งจะกำหนดลีลาที่หลากหลายแต่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการตามแต่นักออกแบบท่าเต้น (Choreographer)

มนุษย์มีความทรงจำเกี่ยวกับการเต้นรำในอดีตของตนแตกต่างกันออกไป สังคมไทยได้มอง รูปแบบการเต้นรำ หรือ การเต้นมนุษย์มีร่างกายเป็นเครื่องมือที่ใช้แสดงความหมายออกมาให้มีพลัง และความรู้สึกนึกคิดธรรมชาติของมนุษย์ลักษณะนิสัยใจคอและลักษณะสังคมของมนุษย์เห็นได้โดย คึกษาจาก การเต้นแต่ก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายเหมือนการอ่านหนังสือเพราะต้องอาศัยกระบวนการ วิเคราะห์และวิจัยโดยอาศัยข้อมูลที่เชื่อถือได้

ตัวอย่างเช่น ความแตกต่างกันในเรื่องเพศ คือ ผู้ชายจะเคลื่อนไหวได้อย่างเปิดเผยมากกว่าผู้หญิง ในรำไทย ตัวพระจะนั่งเปิดเข่า ตัวนางนั่งบีบเข่าเข้าหากัน หรือในระบำพื้นเมืองตะวันตก ผู้ชายจะยกขาได้สูงและเปิดเผยกว่าฝ่ายหญิง ในบัลเลต์ ผู้หญิงมักจะถูกพยุงไว้โดยผู้ชาย เมื่อสังเกตจากการเต้นทั่วโลกจะเห็นได้ว่า บัลเลต์มีความอ่อนนุ่มล่อมตนน้อยกว่าระบำอย่างอื่นเช่น ผู้หญิงสามารถยกเข่าสูงได้ หรือผู้ชาย สามารถอุ้มผู้หญิงและยกให้สูงลอยขึ้นในอากาศได้โดยจะเน้นเรื่องการใช้สอยส่วนต่างๆ ของร่างกาย และพลังด้านเพศ มากกว่าระบำชนิดอื่นๆ ทั้งยังแสดงให้เห็นการเหนือความจริง ไม่ติดดิน เหมือนกับจะลอยหนีไปจากโลกในระหว่างการแสดง นอกจากนี้การแตะต้องระหว่างเพศชายและเพศหญิงก็เป็นไปโดยไม่มีข้อจำกัด การที่จะทำความเข้าใจในเรื่องการเต้น นั้น ทุกคนควรจะเปิดกว้างและเข้าใจถึงวัฒนธรรมที่อยู่เบื้องหลัง อันเป็นจุดกำเนิด

ปัจจุบันการเรียนรู้ในเรื่อง การเต้น มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ถึงกับแบ่งเป็นวิชาย่อยๆ แยกจากกันโดยเด็ดขาด เช่น ประวัตินาฏยศิลป์ การวิจารณ์นาฏยศิลป์ การออกแบบท่าเต้น ฯลฯ ทำให้มุมมองของการเต้น ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ต้องเข้าใจว่า การเต้นแม้มีอยู่ในทุกสังคมมนุษย์ แต่บทบาทของการเต้น ในแต่ละสังคมนั้นไม่เหมือนกันเลย การเต้นจะมีการพัฒนาต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ มีทั้งการเปลี่ยนแปลง การปรับปรุง หยิบยืมเอาไปใช้จากอีกสังคมหนึ่งไปอีกสังคมหนึ่ง หรือจากอดีตไปจนถึงปัจจุบัน สุดท้ายจะคาดเดาได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในวงการสร้างความตื่นตัวของคนติดตามอยู่ตลอดเวลา ความถี่ของการเปลี่ยนแปลงในวงการเต้น เปลี่ยนไปเป็นเงาตามตัวของการเปลี่ยนแปลงในหมู่มวลมนุษยชาติ เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ตามประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ โดยไม่มีจุดจบ

ในกาลเวลาต่อมาการเต้นได้ถูกนำมาใช้ในกิจกรรมเพื่อตัวมนุษย์เอง แทนที่จะใช้เพื่อศาสนาหรืออำนาจต่างๆ ตามความเชื่อของมนุษย์ การเต้นนอกจากจะเป็นที่นิยมในหมู่ชนชั้นราชสำนักแล้ว ยังเป็นประโยชน์ในทางกายภาพของมนุษย์อีกด้วย

สำหรับ Classical Ballet มีแบบฉบับที่แน่นอนตายตัว ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ สำหรับกาจัดสรรระเพื่อความสะดวก และการเคลื่อนไหว การนำเอาการเคลื่อนไหว การจัดสรรระ และท่าเต้น มาประกอบกันเป็นแม่บทของการเต้น วางรากฐานกันมานานถึง 400 ปี โดยนักเต้น นักออกแบบท่าเต้นและครูฝึก เช่นเดียวกับแม่บททางการละคร ภาษาของการเต้นได้ถูกเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงอยู่เสมอ นับตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน

Modern Dance มีแบบฉบับที่ใหม่กว่า สดชื่นประเพณีและระเบียบแบบแผนของบัลเลต์มาสนใจในความเป็นตัวของตัวเอง ลีลาและเทคนิคการเต้น เกิดขึ้นจากความต้องการของนักเต้นและนักออกแบบท่าเต้น ซึ่งนำรสนิยมส่วนตัวมาจัดสร้างเป็นแบบฉบับ แม้จะเกิดขึ้นไม่ถึงหนึ่งศตวรรษ แต่ Modern Dance สามารถเลียนแบบได้อย่างรวดเร็วและยังคงดำเนินต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง

ถึงแม้ว่าบัลเลต์จะดูเหมือนเครื่องกล หรือดูเย็นชา แต่ได้มีผู้คำนวณพบว่าบัลเลต์ที่ปรากฏอยู่ในโลกนี้มีจำนวนถึง 39,550 ท่า และรวมท่าพลิกแพลงต่างๆ นับได้ราว 1.5 พันล้านท่า พัฒนาการของบัลเลต์ดำเนินไปได้ในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านฉาก แสง เสียง เครื่องแต่งกาย และที่สำคัญก็คือ สภาพความสามารถของนักเต้น เช่น เมื่อ 150 ปีมาแล้ว Marie Taglioni สามารถยกขาของเธอได้แค่ 90 องศา ในท่า Arabesque แต่ในปัจจุบัน แม้เด็กชั้นกลาง (Intermediate) สามารถยกขาได้สูงกว่าระดับ 100 องศา เป็นต้น Modern Dancer แสดงท่าที่สะท้อนถึงอารมณ์ ในขณะที่ Ballet Dancer ใส่อารมณ์เข้าไปในลีลา เพื่อยกตัวให้เกิดความหมายอย่างลึกซึ้ง ต่างกับ Gymnastic ซึ่งเป็นกีฬาประเภทหนึ่งเท่านั้น

ทั้ง Ballet และ Modern Dance เป็นการแสดงที่รวมเอาลีลา เพลง ความยืดหยุ่นโดยใช้นักเต้น นักออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย คีตกวี มาเป็นผู้สร้างสรรค์ชิ้นงานสมบูรณ์ มีแนวทางของตนเอง มีจังหวะท่าทาง สัญลักษณ์ที่มีความหมายเพื่อประกอบให้เกิดผลงานที่น่าสนใจ

ในสมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ( ค.ศ. 1643 – 1715 ) พระองค์เป็นนักเต้นรำที่มีความสามารถและกระตือรือร้นในการแสดงออก รูปแบบของการแสดงในสมัยนี้เปลี่ยนแปลงไปมาก ที่สำคัญคือเปลี่ยนเวทีจากห้อง Ballroom มาเป็นเวทียกพื้นแบบอิตาเลียน แทนที่คนดูจะอยู่รอบๆ และมองการแสดงด้านมุมต่ำ กลับเปลี่ยนเป็นคนดูอยู่ด้านหน้านักแสดงและมองดูการแสดงที่อยู่สูงกว่าบนเวทียกพื้น สิ่งนี้ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงโดยสิ้นเชิง ขบวนการตรงไปตรงมาเหมือนรูปเรขาคณิตไม่สามารถใช้ได้อีกต่อไปบนเวทีพื้นแบบใหม่ กลายเป็นการเน้นจุดสนใจในตัวนักเต้นโดยเฉพาะ นักเต้นมีเทคนิคการเต้นดีขึ้น ยากขึ้น และมีนักเต้นเพิ่มมากขึ้น ในปี ค.ศ. 1861 นักเต้นอาชีพหญิงคนแรกก็ปรากฏขึ้นบนเวทีในประเทศฝรั่งเศส

ปัจจุบันชีวิตของนักเต้น ทั่วโลก ผิดกับเมื่อ 200 ปีที่แล้ว มีการยอมรับมากขึ้นในสังคม ไม่ถือว่าเป็นอาชีพสกปรกหรือออกนอกอีกต่อไป นักเต้นหญิงไม่ต้องอาศัยบารมีของผู้มีอันจะกินมาเป็นคู่รัก นักเต้นชายยังถูกกล่าวหาว่ามีลักษณะเหมือนผู้หญิง แต่ก็ต้องขอบคุณผู้บุกเบิกทางวงการเต้น เช่น Ted Shawn และ Charles Weliman ซึ่งสร้างงานให้ประจักษ์ถึงความเป็นผู้ชายเต็มตัวของนักเต้นชาย เช่น Nureyev และ Baryshnikov ต่างก็ประกาศให้โลกเห็นถึงศักดิ์ศรีของนักเต้นชาย



## วิวัฒนาการการเต้นในประเทศไทย

หากจะกล่าวถึงวิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงจากอดีตจนถึงปัจจุบันของวงการเต้นในเมืองไทย อาจพบหลักฐานได้น้อยมาก จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากบุคคลผู้ที่อยู่ในวงการเต้น อีกทั้งต้องเป็นบุคคลที่ได้รับความเชื่อถือ เคารพและรู้จักกันโดยทั่วไประหว่างวงการเต้นในเมืองไทย จึงสามารถที่จะรวบรวมและลำดับ ถึงความเป็นมาและวิวัฒนาการของวงการเต้นในเมืองไทยได้ จากข้อมูลที่ถูกวิจัยได้ศึกษาถึงความเป็นมาของการเต้นในเมืองไทยของ Tim Doling ( 2002 ) และสืบค้นเรื่องราวจากการสัมภาษณ์ สามารถสรุปได้ ดังนี้คือ

ช่วงเริ่มแรกของรูปแบบการเต้นทางตะวันตกในเมืองไทย จะปรากฏอยู่ในกลุ่มชนสังคมชั้นสูงเป็นส่วนใหญ่ การออกแสดงมักจะ ปรากฏในลักษณะงานการกุศล ซึ่งจะไม่พบได้โดยง่ายนัก การเต้นเชิงพาณิชย์แทบจะไม่ปรากฏ ด้วยเหตุที่ว่าผลตอบแทนไม่ใช่ปัจจัยสำคัญ ดังนั้นในช่วงยุคดังกล่าวนี้จึงเป็นเสมือนการประกาศให้ สาธารณชนได้รู้และสัมผัสถึงศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบใหม่ของทางตะวันตกที่เรียกว่า บัลเลต์

โดยผู้ที่นำศิลปะการเต้นบัลเลต์เข้ามาสู่เมืองไทยในครั้งแรก คือ Madame Gaulstein ครูสอนเต้นชาวอิตาลี ซึ่งเริ่มทำการสอนบัลเลต์ที่โรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานคร เมื่อปี พ.ศ. 2494 หลังจากนั้นในปี พ.ศ.2497 คุณหญิงเจนิเวียฟ เดมอน นักเต้นบัลเลต์ชาวฝรั่งเศส ได้เข้ามาเปิดโรงเรียนสอนเต้นบัลเลต์ และจัดทำการแสดงออกสู่สายตาสาธารณชนเป็นครั้งแรก ในบัลเลต์เรื่อง มโนราห์ ซึ่งประพันธ์ดนตรีโดย พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ภายหลังในช่วงต้นทศวรรษ 2500 วิทยาลัยนาฏศิลป์ได้เพิ่มศิลปะการเต้นบัลเลต์เข้าไปในหลักสูตรการเรียนการสอนของวิทยาลัย ทำให้เกิดผู้สนใจในศิลปะประเภทนี้มากขึ้นตามลำดับ

ซึ่งนักเรียนบัลเลต์รุ่นแรก ของ คุณหญิงเจนิเวียฟ เดมอน คือ วราพร ปราโมช, พรพิมล กัณฑ์ธรรม และ หม่อมหลวงสุชีรา วิเศษฐิติกุล ได้เดินทางไปสู่ประเทศอังกฤษเพื่อเรียนบัลเลต์ก่อนที่จะกลับมาเปิดโรงเรียนสอนบัลเลต์ของพวกเขาเองในประเทศไทยและได้สร้างนักเต้นรุ่นใหม่ขึ้นมา อาทิ วราภรณ์ ปัจฉิมสวัสดิ์, นุชวดี บำรุงตระกูล, บัญชา สุวรรณานนท์, นราพงษ์ จรัสศรี, สุธีศักดิ์ ภักดีเทวา, อารีย์ สหเวชภักดิ์ และวัลลภา ปัจฉิมสวัสดิ์ เป็นต้น โดยประเทศไทยได้มีการนำเอาหลักสูตรการเรียนบัลเลต์ของ Royal Academy of Dance มาใช้และมีการจัดสอบการเต้นบัลเลต์ครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2515 โดย Mrs.Shielda Pavitt

หลังจากนั้น ในช่วงทศวรรษ 2510 ได้เกิดคณะนักเต้นในเชิงพาณิชย์ขึ้น คณะที่มีชื่อเสียง คือ คณะอินทราดา จัดการแสดง ณ โรงแรมอินทรา ในรูปแบบการแสดงที่เป็น Dinner Theatre ซึ่งได้รับความนิยมในยุคสมัยนั้นเป็นอย่างมากด้วยการแต่งกายที่งดงามตระการตา อีกทั้งยังมีคณะ นักเต้นซึ่งก่อตั้งโดย พรพิมล กัณทาธรรม คือ คณะโมเดิร์น แนร์ และในปี พ.ศ. 2516 นี้เองได้เกิดกลุ่ม ที่มีการรับงานการแสดงโดยอาศัยลักษณะรูปแบบการเต้นทางตะวันตก คือกลุ่มที่เรียกตนเองว่า FUNNY BOY โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งหลักคือ นราพงษ์ จรัสศรี, มล.วัดนวิศิษฎ์ สวัสดิวัฒน์, สุธีศักดิ์ ภักดีเทวา และคุณวรายุทธ มิลินทจิรดา ดังนั้นในช่วงยุคนี้จึงปรากฏนักเต้นที่รวมตัวกันก่อตั้งกลุ่ม เพื่อรับงานในเชิงพาณิชย์เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งอาจมีกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันอีกหลายกลุ่ม ก็เป็นไปได้ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2547 )

ในขณะเดียวกัน ช่วงทศวรรษ 2520 นี้เอง ถือว่าเป็นยุคทองของการเต้นอีกรูปแบบหนึ่ง นั่นคือ ยุคทองของหางเครื่องและคอนเสิร์ตของเพลงลูกทุ่ง ซึ่งมีนักร้องที่โด่งดังเป็นจำนวนมาก เช่น ผ่องศรี วรนุช( 2482 ), พุ่มพวง ดวงจันทร์( 2507 ), เพลิน พรหมแดน( 2482 ) และ สายันต์ สัญญา ( 2495 ) เป็นต้น ในยุคนี้วงดนตรีลูกทุ่งต้องใช้เงินลงทุนมหาศาล มีการใช้เครื่องเสียงและเทคนิคแสง สี ทันสมัย มีการเต้นเข้ามาประกอบของหางเครื่อง ซึ่งนับวันจะยิ่งวิจิตรตระการตามากขึ้น มีการใช้ ขนนกเข้ามาประกอบการเต้นและประดับตกแต่งชุด ( นันดา วีวิทยานุกูล, 2541 )

ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2532 ได้มีการก่อตั้งสมาคมบัลเล่ต์ขึ้นมา โดยคณะครูบัลเล่ต์ในเมือง ไทยในยุคนั้น อีกทั้ง ได้เชิญนักออกแบบท่าเต้นชาวอังกฤษชื่อ William Mogan และนักออกแบบ ท่าเต้นชาวต่างชาติเข้ามานำเสนอผลงานการแสดงบัลเล่ต์ ซึ่งมีเด่น ๆ หลายเรื่อง เช่น ศรีปราษฎ์ และ จันทกีนรี เป็นต้น

การเต้นในเชิงพาณิชย์ เริ่มมีบทบาทมากขึ้นตามลำดับ เนื่องจากการเต้นในรูปแบบลักษณะ ทางตะวันตกเป็นที่นิยมในหมู่คนสมัยใหม่และสังคมสมัยใหม่ด้วย ซึ่งสามารถสังเกตสาเหตุของการ เปลี่ยนแปลงอีกประการหนึ่ง ที่ทำให้วงการเต้นเริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ไม่อยู่ในวงจำกัดเฉพาะ กลุ่ม นั่นคือ วงการโทรทัศน์และวงการดนตรี ซึ่งทั้งสองวงการดังกล่าวได้ช่วยส่งเสริม ให้วงการเต้น เป็นที่รู้จักแพร่หลายสู่สาธารณชน ในช่วงนี้เองได้เกิดมีโครงการที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์ต่อต้าน ยาเสพติดเกิดขึ้น ซึ่งมีผลต่อวงการเต้นในเมืองไทย ด้วยเหตุที่ว่ารูปแบบของโครงการนั้นใช้การเต้น เข้าไปมีส่วนประกอบด้วย โดยใช้ชื่อโครงการว่า โครงการเส้นสีขาว ได้จัดขึ้นในช่วงประมาณปีพ.ศ. 2526-2527 ซึ่งโครงการดังกล่าวนี้ได้สร้างนักเต้นให้เกิดขึ้นในวงการเต้นอีกมากมาย ( สมศักดิ์ ฉ้ออนใหม่, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547 ) อีกทั้งสถาบันสอนเต้นก็ได้เกิดขึ้นตามความเปลี่ยนแปลง

อีกดังกล่าวด้วย เพื่อรองรับความต้องการของผู้ที่สนใจ ซึ่งสถาบันสอนเต้นที่เกิดขึ้นในช่วงนี้คือ DANCE CENTRE ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ.2528 และ ภัทราวดี เธียเตอร์ ก่อตั้งเมื่อพ.ศ. 2530 และยังคงเปิดสอนมาจนถึงปัจจุบัน พร้อมทั้งผลิตผลงานสู่สาธารณชนอย่างต่อเนื่อง เมื่ออย่างเข้าสู่ปี พ.ศ.2530 เป็นต้นมา สิ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการเต้นในเมืองไทย ยังมีปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การเปลี่ยนแปลงทางวงการดนตรีในเมืองไทย เนื่องจากรูปแบบทางดนตรีที่มีความนิยมในลักษณะเป็นวงดนตรีนั้น ค่อยๆเริ่มลดความนิยมลง โดยหันมานิยมชื่นชมในลักษณะศิลปินที่นำร้องเดี่ยวตามสมัยนิยมจากอิทธิพลของทางตะวันตก ซึ่งในการแสดงมักจะมีนักเต้นเข้ามาเต้นประกอบด้วยเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม ( นโรตม์ อภิมุขวนสกุล, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2547 ) ด้วยอิทธิพลดังกล่าวนี้เองทำให้รูปแบบทางดนตรีของไทยเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย และส่งผลกระทบต่อวงการเต้นในเมืองไทยเช่นกัน ความนิยมแนวดนตรีที่เพิ่มขึ้น ประกอบกับการเต้นที่สนุกสนาน ร่าเริงและตื่นตาในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทำให้การเต้นได้รับการยอมรับและเป็นที่รู้จักซึ่งเราจะเห็นได้อย่างชัดเจนคือ ในแนวดนตรีที่เป็นลูกทุ่งหรือลูกกรุงก็จะมีปรากฏในคอนเสิร์ตของบริษัทนิธิทัศน์ โปรโมชั่น หรือ ในแนวดนตรีป๊อปก็จะมีปรากฏในคอนเสิร์ตของ เบิร์ด ธงไชย แมคอินไตย์ เป็นต้น

เห็นได้ว่า วงการเต้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยนิยม จนปัจจุบัน มีการเต้นหลากหลายรูปแบบแพร่ขยายและเกิดขึ้นมาในเมืองไทย คนรุ่นใหม่นิยมหาความรู้ และให้ความสำคัญกับการเต้นมากขึ้น จึงทำให้เกิดสถาบันสอนเต้นขึ้นมาจากทั่วประเทศ มีการจัดประกวด แข่งขันทางการเต้นเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กรุ่นใหม่เข้ามาแสดงความสามารถและก้าวเข้าสู่วงการเต้นต่อไป อีกทั้งโอกาสในการเต้นยังมีปรากฏมากขึ้น ทั้งในการเต้นเพื่อศิลปะและการเต้นในเชิงพาณิชย์ โดยมูลเหตุเหล่านี้เองเป็นตัวแปรสำคัญที่ผลักดันให้วงการเต้นเกิดความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง และถือได้ว่าวงการเต้นเจริญรุ่งเรืองถึงขีดสูงสุด มีนักออกแบบท่าเต้นมา นักเต้น และมีการนำเสนอการแสดงออกมาสู่ผู้คนอย่างมากมาย

สถาบันนวัตยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ส่วนที่ 2 กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม

ปัจจุบัน นักออกแบบท่าเต้นได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการตลาดเชิงกิจกรรม (Event Marketing) เนื่องจากนักออกแบบท่าเต้นเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่สร้างสรรค์งานเดินให้ออกมา มีความหมายและสวยงามสมบูรณ์ สามารถตอบสนองแนวคิดและความต้องการของลูกค้าได้ เพื่อให้การจัดการตลาดเชิงกิจกรรมนั้นบรรลุเป้าหมาย ในการสร้างสรรค์การเดิน นักออกแบบท่าเต้นต้องอาศัยข้อมูลความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และวิธีคิดอย่างเป็นระบบ ผลิตผลงานนั้นออกมา นำเสนอต่อสาธารณชนให้ตรงตามจินตนาการของตนเองให้มากที่สุด

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกการเดินที่จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมมาเป็นกรณีศึกษา โดยมีหลักในการคัดเลือก คือ

1. เป็นการเดินที่ออกแบบโดยนักออกแบบท่าเต้นที่มีประสบการณ์ การสร้างสรรค์ การเดินขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง และเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับจากสาธารณชน
2. คัดเลือกการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรมที่จัดขึ้นในระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2546 ถึง วันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2547 เลือกรับชม 5 กรณีศึกษา

จากหลักในการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกศึกษางานเดิน 5 กรณีศึกษา ดังต่อไปนี้

1. งาน ประกวด Miss Thailand World 2003  
ออกแบบท่าเต้น โดย คุณพีรภรณ์ ชมธวัช
2. งาน ชรินทร์ อีน คอนเสิร์ต ในฝันอัจฉรรย์แห่งรัก  
ออกแบบท่าเต้น โดย คุณรับขวัญ สาสอาด และคุณ มนต์ชัย บุญซึ้ง
3. งาน การแสดงแม่น้ำของแผ่นดิน ปีที่ 5 ชุด “พระ...คู่บารมี”  
ออกแบบท่าเต้น โดย คุณสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา
4. งาน พิธีเปิดกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 25 “แคนเกมส์” 2004  
ออกแบบท่าเต้น โดย คุณประยูทธ ศิริกุล

5. งาน เปิดตัวสินค้า Photo World สนุกง่าย ๆ ได้เพื่อนนับพัน ของโทรศัพท์มือถือ Orange ออกแบบทำเต็น โดย คุณนิพนธ์ วรณมรินทร์

โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ ตามหัวข้อต่อไปนี้

ประวัติและผลงานของนักออกแบบทำเต็น ที่สร้างสรรค์การแสดงในแต่ละชุด แล้ววิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์งานเต็น
2. รูปแบบการนำเสนอ
3. การตีความและการนำเสนอ
4. ดนตรี เพลงและเสียงประกอบการเต็น
5. เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า
6. เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง
7. ความเด่นของทำเต็นที่ใช้ในการแสดง
8. วิธีดำเนินงาน
9. สรุปและวิเคราะห์
10. การประเมินผลการทำงาน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณพิรมณท์ ชมธวัช

เป็นผู้ที่มีความสนใจในด้านการเต้นมาตั้งแต่วัยเด็ก ได้เรียนการเต้นแจ๊สกับอาจารย์ อารีย์ สหเวชภัณฑ์ การเต้นบัลเลต์กับอาจารย์พรพิมล กัณทาธรรม และยังมีความสามารถในการเต้นอีกหลายรูปแบบ เช่น รำไทย โขน ยิมนาสติก และเชียร์ลีดเดอร์ เริ่มก้าวเข้าสู่การเป็นนักเต้นในช่วงอายุ 16 ปี และเข้าศึกษาที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานาฏยศิลป์ตะวันตก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ก่อนสำเร็จการศึกษาได้รับทุนเข้ารับการฝึกงานในคณะบัลเลต์ที่ประเทศฝรั่งเศส ชื่อคณะ Le Jeune Ballet de France เป็นเวลา 1 ปี ถือได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีคุณค่าในการเก็บเกี่ยวความรู้ ได้รับประสบการณ์การเต้นในรูปแบบต่างๆ อีกทั้งยังได้รับการฝึกงานกับนักออกแบบท่าเต้นชาวต่างชาติหลายคน และตระเวนแสดงตามเมืองต่างๆ ในฝรั่งเศสเป็นเวลา 3 เดือน จากนั้นกลับมาศึกษาต่อจนสำเร็จการศึกษา

จากนั้นเริ่มออกแบบท่าเต้นตามงานต่างๆ ในฐานะนักออกแบบท่าเต้นอย่างเต็มตัวและมีผลงานการสร้างสรรค์ออกมาอย่างสม่ำเสมอ รูปแบบของการออกแบบท่าเต้นของคุณพิรมณท์ ชมธวัชค่อนข้างมีความทันสมัย โดยใช้ความรู้ความสามารถพื้นฐานในการเต้นรูปแบบต่างๆ ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดความเหมาะสม

ในปัจจุบัน คุณพิรมณท์ ยังทำงานด้านการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงการเต้นต่างๆ ทั้งรูปแบบไทย ตะวันตกและนานาชาติที่ศูนย์สปัน อารยวัฒนธรรมศิลป์ โดยมีผลงานการออกแบบและตัดเย็บออกมาให้กับกลุ่มนักเต้น นักแสดงชาวไทยและต่างประเทศอย่างสม่ำเสมอ

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

ผลงานการออกแบบท่าเต้นทั้งในเชิงศิลปะและพานิชย์ที่ผ่านมามีหลายชุด อาทิ

- การออกแบบท่าเต้นและแสดงเดี่ยวในการแสดงชุด Homage ในการแสดงเปิดเทศกาล HongKong in Berlin 2000 เทศกาลศิลปะการแสดงเอเชีย – ยุโรป ณ กรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน

- ออกแบบทำเต็นเปิดงานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติครั้งที่ 10 ในวันที่ 4 เมษายน 2542 ณ หอประชุมกรมประชาสัมพันธ์
- ออกแบบทำเต็นงานประกวด Miss Thailand World 2003 ในวันที่ 25 ตุลาคม 2546 ณ BEC – TERO HALL สวนลุมไนท์ บาร์ชาร์
- ออกแบบทำเต็นงานประกวด Miss Thailand Universe 2004 ในวันที่ 27 มีนาคม 2547 ณ ห้องบางกอกคอนเวนชัน เซ็นทรัลพลาซ่า ลาดพร้าว



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1. งานประกวด Miss Thailand World 2003

ออกแบบท่าเต้น โดย คุณพีรเมณฑน์ ชมธวัช

กำกับการแสดง โดย คุณพีรเมณฑน์ ชมธวัช

ควบคุมการสร้างสรรค์ โดย BEC - TERO ENTERTAINMENT

วันที่จัดแสดง 25 ตุลาคม 2546

สถานที่ BEC – TERO HALL สวนลุมไนท์บาร์ซาร์

จำนวนนักเต้น 24 คน แบ่งเป็น นักเต้นชาย 14 คน นักเต้นหญิง 10 คน

ในงานประกวด Miss Thailand World 2003 ครั้งนี้ ฝ่ายควบคุมการสร้างสรรค์ คือ BEC - TERO ENTERTAINMENT ได้กำหนดแนวคิดหลักและชุดการแสดงการเต้นออกเป็น 2 ชุด คือ

ชุดที่ 1 Opening Show : The Professional เป็นการดำเนินงานและเปิดตัวผู้เข้าประกวด

ชุดที่ 2 Inner Beauty of their mind เป็นการเต้นเพื่อนำเสนอผู้เข้าประกวด

จากนั้นคุณพีรเมณฑน์ ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้น ได้นำเอาความคิดหลักที่ได้มาตีความจินตนาการและสร้างสรรค์การแสดงการเต้น ได้ดังต่อไปนี้

### ชุดที่ 1 Opening Show : The Professional

#### 1.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์การเต้น

เป็นการแสดงเปิดตัวผู้เข้าประกวดทั้ง 18 คน ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้หญิงทำงาน ผู้หญิงยุคใหม่ ที่ต่างก็มีความฝันและความหวังรวมกันเป็นหนึ่งเดียว คือ ต้องทำชีวิตวันนี้และพัฒนาโลกนี้ให้ดีขึ้น



## 1.2 รูปแบบการนำเสนอ

กำหนดให้เป็น Musical Show ที่เน้นความสนุกสนาน มั่นใจ และความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของผู้แสดง เพื่อให้ทั้งผู้เข้าประกวดและนักเต้นได้แสดงความสามารถและอารมณ์ ออกมาอย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการแสดงที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำรูปแบบของการแสดงในแต่ละปีที่ผ่านมา

## 1.3 การตีความและการนำเสนอ

คุณพีรภรณ์ ได้สร้างบรรยากาศในการเดินไว้อย่างชัดเจน กำหนดสถานการณ์ว่าเป็นตอนเช้าในวันทำงาน อยู่ในสถานีขนส่งมวลชน (Central Station) คือ รถไฟฟ้า ที่ที่คนหนุ่มมากจากสังคมอันหลากหลายเข้ามารวมตัวกัน บอกกล่าวความฝันและนำเสนอความเป็นอาชีพของตนเอง และสุดท้ายทุกคนก็มีความคิดร่วมกันเป็นหนึ่งเดียว คือ ต้องทำวันนี้ให้ดีที่สุด เพื่อชีวิตที่ดีกว่าเดิมและเพื่อให้โลกนี้ดีขึ้น

โดยให้นักเต้นทั้ง 24 คน เป็นตัวแทนของแต่ละอาชีพ ดังต่อไปนี้

- |              |                 |                      |
|--------------|-----------------|----------------------|
| - วิศวกร     | - ทหารชาย       | - นักมวย             |
| - สถาปนิก    | - ทหารหญิง      | - นักกีฬาฟันดาบ      |
| - ครู        | - นางแบบ        | - นักเต้นบัลเลต์ชาย  |
| - หมอ/แพทย์  | - จิตรกร        | - นักเต้นบัลเลต์หญิง |
| - พยาบาล     | - ช่างภาพ       | - นักกีฬาเทควันโด    |
| - นักบิน     | - พ่อครัว       | - เซียร์ลีดเดอร์     |
| - แอร์โฮสเตส | - นักกีฬาเทนนิส | - นักแสดง            |
| - นักธุรกิจ  | - นักแข่งรถ     | - นักกีฬาขี่ม้าหญิง  |

สำหรับผู้เข้าประกวดทั้ง 18 คนนั้น ไม่ได้ระบุว่าเป็นผู้ประกอบอาชีพใด เพียงต้องการให้เป็นตัวแทนของผู้หญิงทำงาน (Working Women) ที่มีความฉลาด เก่ง และเป็นผู้หญิงยุคใหม่

ในการนำเสนอ นั้น ใช้แนวการเต้นแบบแจ๊ส ด๊านซ์ เป็นหลัก เน้นความกระชับ พร้อมเพรียงและชัดเจนเนื่องจากในการแสดง การเต้นชุดนี้มีนางงามผู้เข้าประกวดเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงด้วย แต่ในบางช่วงได้นำแนวการเต้นอื่น ๆ เช่น บัลเลต์ และ Street Dance มาใช้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการสื่อถึงอาชีพนั้น ๆ อาทิ นักเต้นบัลเลต์

ชาย-หญิง ที่ได้นำแนวการเต้นบัลเลย์มานำเสนอ และนักซัปรดแข่ง ซึ่งได้นำเอาการเต้น Street Dance มานำเสนอ เพื่อสื่อถึงความท้าทายและความมั่นใจ ส่วนนักเต้นที่เป็นตัวแทนของอาชีพอื่น ๆ ก็นำลักษณะเด่นของอาชีพนั้น ๆ สื่อออกมาทางท่าเต้น โดยการแสดงการเต้นชุดนี้ เป็นการเต้นประกอบเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่สำหรับการประกวดในครั้งนี้ โดยเฉพาะเน้นความมีสีสัน สนุกสนาน และความมีชีวิตชีวา ซึ่งนักเต้นและผู้เข้าประกวดทุกคนต้องร้องเพลงนี้ไปพร้อมกับการเต้นทั้งเพลง

การแสดงการเต้นทั้งหมด แบ่งได้เป็น 6 ช่วง โดยค่านึงถึง จังหวะ ท่อนเพลงและการเปิดตัวของผู้เข้าประกวดเป็นหลัก ดังต่อไปนี้

### ช่วงที่ 1

เสียงเพลงค่อยๆดังขึ้น มีเสียง Voice Over นำเข้าการเต้นเป็นภาษาอังกฤษ นักเต้นทยอยกันออกมาทีละกลุ่มจากคนละทิศทาง ซึ่งแต่ละกลุ่มมีท่าเต้นที่แตกต่างกัน สลับเวียนตำแหน่งกันอย่างต่อเนื่อง ในช่วงกลางมีการทำท่าซ้ำๆกัน ตามลักษณะที่เรียกว่า Canon คือให้นักเต้นหลายกลุ่มทำท่าเดียวกันแต่จังหวะเริ่มต้นการเคลื่อนไหวของแต่ละกลุ่มไม่พร้อมกัน เลื่อมกันเล็กน้อย เมื่อเข้าถึงท่อนที่มีเนื้อเพลงนักเต้นร้องเพลงไปพร้อมกับการเต้น โดยใช้ท่าที่ปรับมาจากพื้นฐานของอาชีพที่ตนเองได้รับบทบาท เริ่มแปรแถวให้มีความชัดเจนมากขึ้น เช่น แปรแถวเป็นแถวตอน 4 แถว แถวละ 6 คน เดินท่าฟรีสไตล์ แล้วเดินแปรแถวมาจัดเป็น Composition ด้านหน้าเวที นักเต้นกระจายกันทั่วเวทีก่อนที่จะแยกตัวออกรอบนอกของเวทีเพื่อเปิดทางให้แก่การปรากฏผู้เข้าประกวด

### ช่วงที่ 2

จังหวะเพลงเปลี่ยน ผู้เข้าประกวดทั้ง 18 คน เดินแถวตอนเรียง 3 ออกมาพร้อมกับร้องเพลงจากด้านขวาของเวที เน้นการแปรแถวของผู้เข้าประกวดรวมถึงการโพสต์ท่าเพื่อนำเสนอตนเองของผู้เข้าประกวด โดยมีนักเต้นยืนอยู่ด้านข้างซ้าย ขวาและด้านหลัง

### ช่วงที่ 3

จังหวะของเพลงเปลี่ยน ยังคงเหลือนักเต้นบางกลุ่มบนเวทีด้านล่างข้างซ้าย ขวา และด้านหลังเพื่อเต้นเสริมขณะที่ผู้เข้าประกวดหมายเลข 1 ถึง 6 นำเสนอตนเอง ผู้เข้าประกวดที่เหลือกลับเข้าเวที เมื่อนำเสนอครบทั้ง 6 คน นักเต้นที่อยู่ด้านข้างเคลื่อนมาที่ด้าน

หน้าของเวที พร้อมทั้งการออกมาอีกครั้งของผู้เข้าประกวดที่เหลือ ผู้เข้าประกวดทั้งหมดแปรแถวอยู่บนเวทีที่ยกสูงขึ้น ทั้งนักเต้นและผู้เข้าประกวดทั้งหมดเดินพร้อมกัน เพื่อปิดช่วง

#### ช่วงที่ 4

จังหวะของเพลงเปลี่ยน ยังคงเหลือนักเต้นบางกลุ่มบนเวทีด้านล่างข้างซ้าย ขวา และด้านหลังเพื่อเดินเสริมขณะที่ผู้เข้าประกวดหมายเลข 7 ถึง 12 นำเสนอตนเอง ผู้เข้าประกวดที่เหลือกลับเข้าเวที เมื่อนำเสนอครบทั้ง 6 คน นักเต้นที่อยู่ด้านข้างเคลื่อนมาที่ด้านหน้าของเวที พร้อมทั้งการออกมาอีกครั้งของผู้เข้าประกวดที่เหลือ ผู้เข้าประกวดทั้งหมดแปรแถวอยู่บนเวทีที่ถูกยกสูงขึ้น ทั้งนักเต้นและผู้เข้าประกวดทั้งหมดเดินพร้อมกัน เพื่อปิดช่วง

#### ช่วงที่ 5

จังหวะของเพลงเปลี่ยน ยังคงเหลือนักเต้นบางกลุ่มบนเวทีด้านล่างข้างซ้าย ขวา และด้านหลังเพื่อเดินเสริมขณะที่ผู้เข้าประกวดหมายเลข 13 ถึง 18 นำเสนอตนเอง ผู้เข้าประกวดที่เหลือยืนจัดตำแหน่งอยู่ด้านบนข้างซ้ายและขวา เมื่อนำเสนอครบทั้ง 6 คน ผู้เข้าประกวดทั้งหมดลงมาแปรแถวและเดินอยู่ด้านหน้าเวที เพื่อปิดช่วง

#### ช่วงที่ 6

จังหวะของเพลงเปลี่ยนนักเต้นทั้งหมดเข้ามาในเวทีโดยวางตำแหน่งอยู่ด้านข้างซ้าย ขวา ทั้งข้างบนข้างล่าง และด้านหลัง พื้นที่เวทีส่วนกลางเป็นตำแหน่งของนางงาม เป็นการแปรแถวแถวหน้ากระดานที่สลับพื้นปลา ทั้งหมดเดินพร้อมกัน จบการเต้น

### 1.4 ดนตรี เพลงและเสียงประกอบการเต้น

ในการแสดงการเต้นชุดนี้ คุณพิธีภรณ์และทีมสร้างสรรค์งานของบริษัท

BEC - TERO ENTERTAINMENT ต้องการให้เกิดความแปลกใหม่ในการประกวด จึงได้จัดให้มีการแต่งเพลงขึ้นมาใหม่สำหรับการเต้นชุดนี้ และได้ร่วมกันตกลงอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหา จังหวะ อารมณ์ และความยาวของเพลงแก่นักประพันธ์เพลง เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดของการแสดงการเต้นชุดนี้ที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

ในฐานะที่เป็นนักออกแบบท่าเต้น คุณพิธีภรณ์ได้ร่วมทำงานกับนักประพันธ์เพลง และนักประพันธ์ดนตรีอย่างใกล้ชิด เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการนำเสนอการเต้น

ในแต่ละช่วง ช่วงแรกของเพลงจะได้ยินเสียงพูดบรรยาย (Voice Over) นำเข้าการแสดง และมีเนื้อเพลง ดังต่อไปนี้

เมื่อฉันและเธอ มีคนละใจ เมื่อฉันและเธอ ผันกันคนละอย่าง  
 ผันคนละมุม ผันคนละทาง และทุกความผันวั้นนั้นยังคงยิ่งใหญ่  
 แม้ฉันและเธอไม่เหมือนกันเลย แต่มีสิ่งหนึ่งเหมือนกันในหัวใจ  
 นั่นคือพลัง จะก้าวเดินไป มุ่งไปสู่วันที่ดีกว่า

\* เราต่างก็ฝัน เราต่างก็หวัง เราต่างก็มีปลายทางร่วมกัน  
 จะเปลี่ยนพรุ่งนี้เป็นอย่างไรที่ฝัน ให้เป็นวันที่ดีกว่า  
 เราต่างก็ฝัน เราต่างก็หวัง ให้วันพรุ่งนี้ไม่ธรรมดา  
 จะเปลี่ยนโลกนี้ให้หมุนช้า ๆ ให้เป็นโลกที่ดีกว่า

ฉันไม่ได้เป็นแค่เพียงดอกไม้ ที่แค่ประดับให้โลกชื่นใจ  
 ฉันไม่ได้เป็นแค่เพียงสี่ส้นบนโลกใบใหญ่  
 ฉันไม่ได้มีแค่ความอ่อนหวาน ให้โลกได้จืดชืดจนเฉาไป  
 ฉันไม่ได้มีแค่ความอ่อนไหว ไม่อ่อนแอ

\*\* ฉันคือผู้หญิงวันนี้ ฉันคือผู้หญิง ผู้หญิงยุคใหม่  
 มีมันสมอง และมีพลังไม่แพ้ใคร  
 และฉันจะหมุน หมุนโลกใบนี้ ให้มีแต่วันที่ดียิ่งขึ้นไป  
 ด้วยสองมือฉันและด้วยหัวใจ ผู้หญิงวันนี้

ซ้ำ \* (2 ครั้ง)

ซ้ำ \*\* (2 ครั้ง)

### 1.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

คุณพีรภรณ์ ได้บอกแนวคิดและกำหนดให้เครื่องแต่งกายของนักเต้นที่เป็นตัวแทนของแต่ละอาชีพมีพื้นฐานที่มาจากความเป็นจริง แต่ทั้งนี้ นักออกแบบเครื่องแต่งกายสามารถเติมเต็มเครื่องแต่งกายได้ตามจินตนาการของตนเอง ดังนั้นความหลากหลายทางด้านเครื่องแต่งกายจึงมีอยู่มาก ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายของการแสดงได้มากขึ้นจากการสื่อความหมายของเครื่องแต่งกาย ส่วนเครื่องแต่งกายของผู้เข้า

ประกวดทั้ง 18 คนนั้น เป็นรูปแบบของชุดทำงานที่ทันสมัย ไม่ว่าจะเป็นชุดกระโปรงสั้นหรือยาว



ภาพที่ 4.1 การแต่งกายชุด THE PROFESSIONAL



ภาพที่ 4.2 การแต่งกายของนักเทควันโดและนักบัลเล่ต์ชาย

การแต่งหน้าและทำผมของนักเต้น เป็นอิสระขึ้นกับแต่ละบุคคล เพราะนักเต้นสามารถรับผิดชอบหน้าที่ส่วนนี้ได้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 4.3 การแต่งหน้าของนักบัลเลต์หญิง

#### 1.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

คุณพีรเมษฐ์ มีส่วนร่วมในการออกแบบและแสดงความคิดเห็น เนื่องจากเวทีและฉากมีส่วนสำคัญในการออกแบบท่าเต้นเป็นอย่างมาก เวทีถูกยกขึ้นมาให้มีหลายระดับเพื่อสร้างมิติให้กับการแสดง มีบันไดโล่จากระดับหนึ่งไปสู่อีกระดับหนึ่ง และมีบันไดทอดยาวออกมาจากเวทีด้านซ้ายเกือบถึงกึ่งกลางของเวที ด้านหลังเป็นจอ VTR ขนาดใหญ่ มีฉากที่ทำด้วยผ้าโปร่งสีขาวหลายอัน ตกแต่งขอบด้วยกระดาษเงิน และฉากรูปทรงเดียวกันที่ทำด้วยไม้ยาวซ้อนกันเป็นเหมือนตาราง

อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงมีผู้ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเต้นของนักเต้นที่สวมบทบาทเป็นเซียร์ลีดเดอร์



ภาพที่ 4.4 รูปแบบจำลองของเวทีที่ใช้ในการแสดง



ภาพที่ 4.5 เวทีจริงที่ใช้ในการแสดง

### 1.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

การเต้นหลักเป็นแบบแจ๊ส ดีนซ์ โดยมีการเต้นแบบอื่นเข้ามาปะปนอยู่ในบางช่วง มีความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดงดังนี้

- 1.7.1 การออกแบบท่าเต้นที่มีเสียงเพลง จังหวะและห้องเพลงเป็นตัวกำหนด การเคลื่อนไหวจึงต้องลงจังหวะได้อย่างแม่นยำ เพื่อความคึกคักและสนุกสนาน
- 1.7.2 การจัดวางตำแหน่งของนักเต้น มีความหลากหลาย มีความซับซ้อนในการแปรขบวน และทิศทางการเข้าออกที่ชัดเจน รวมถึง Composition ที่นักเต้นต้องมารวมตัวกันด้านหน้า มีมิติไม่เรียบแบน



ภาพที่ 4.6 การแสดงชุด The Professional

- 1.7.3 ท่าที่ใช้มีความหลากหลาย ไม่ซ้ำไปซ้ำมา ในบางท่าเป็นการสื่อความหมาย โดยตรงตามเนื้อหาของเพลง หรือให้อิสระในการเต้นบางช่วงแก่นักเต้น (Improvisation) เพื่อถ่ายทอดการสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ





ภาพที่ 4.7 ท่ามีมันสมอง



ภาพที่ 4.8 ท่ามีพลัง

- 1.7.4 การเต้นทุกช่วงจะเน้นอารมณ์ตามเนื้อเพลง ทั้งทางท่าทาง การเคลื่อนไหว และสีหน้า จนสามารถทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์ที่นักเต้นต้องการสื่อออกไป และนักเต้นยังต้องร้องเพลงไปพร้อมด้วยในขณะที่เต้น

#### 1.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

ในการจัดการประกวดครั้งนี้ คุณพิธีมณฑล มีเวลาในการเตรียมงานและดำเนินงานทั้งสิ้นเกือบ 4 เดือน ทั้งในฐานะผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบท่าเต้น จึงต้องทำงานทุกขั้นตอนอย่างละเอียดและร่วมงานกับอีกหลายฝ่าย การศึกษาในครั้งนี้ เน้นที่กระบวนการสร้างการเต้น ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

- 1.8.1 รับแนวความคิดจากลูกค้าคือบริษัท BEC - TERO ENTERTAINMENT และร่วมแสดงความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งาน

- 1.8.2 นำแนวความคิดที่ได้มาตีความ สร้างเป็นเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจแนวคิดอย่างชัดเจน วางรูปแบบ จังหวะ และช่วงของการเดิน กำหนดอารมณ์ของการเดินว่าควรมีความคึกคัก สนุกสนาน เป็นการเริ่มต้นวันทำงานวันใหม่ วางรูปแบบของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการเดิน
- 1.8.3 นำเสนอเรื่องราว การตีความ รายละเอียดของการเดินแก่ลูกค้าอีกครั้ง
- 1.8.4 เนื่องจากการทำงานเดินในครั้งนี้เป็นงานใหญ่ นักออกแบบท่าเดินต้องรับผิดชอบและดูแลในหลายด้าน ดังนั้นเพื่อให้ได้งานที่มีประสิทธิภาพ นักออกแบบท่าเดินจึงได้จัดหาผู้ช่วยและทีมในการทำงานขึ้นมาดังนี้
- ผู้ช่วยในการออกแบบท่าเดิน 1 คน ช่วยดูแลเรื่องรายละเอียดของท่าที่นักออกแบบท่าเดินได้ให้ไว้แล้ว และยังคงต้องช่วยจดจำการวางตำแหน่ง และเรื่องราวต่าง ๆ ในการเดิน
  - ผู้ช่วยในการติดต่อประสานงาน 1 คน ดูแลในเรื่องการประสานงานกับทีมงานฝ่ายอื่น ๆ เช่น ประสานงานกับกองประกวด นางงาม และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็นต้น
- 1.8.5 เลือกและติดต่อนักเดิน ผ่านทาง ตัวแทนจัดหานักเดิน คือคุณรับขวัญ สาสอาด โดยคัดเลือกนักเดินที่มีพื้นฐานทางการเดินแจ๊ส มีระเบียบวินัย มีฝีมือและมีความตั้งใจในการฝึกซ้อม ผู้ชาย 14 คน และเป็นผู้หญิง 10 คน ฝ่ายตัวแทนจัดหานักเดิน จะเสนอนักเดินที่มีคุณสมบัติตามที่นักออกแบบท่าเดินต้องการมาให้ แล้วให้นักออกแบบท่าเดินเลือกนักเดินเอง แต่ในการแสดงบางช่วงต้องใช้นักเดินที่มีความสามารถเป็นพิเศษ นักออกแบบท่าเดินก็จะระบุว่าต้องการร่วมงานกับนักเดินคนใด จากนั้นให้ตัวแทนจัดหานักเดินเป็นผู้ติดต่อ นัดหมายวันเวลาและสถานที่ในการซ้อม
- 1.8.6 กระบวนการถ่ายทอดท่าเดินแก่นักเดิน โดยเริ่มจากการแนะนำของนักออกแบบท่าเดิน อธิบายแนวคิด รูปแบบ จังหวะ ช่วงของการเดิน และอารมณ์ในการเดิน จากนั้นนักออกแบบท่าเดินจะปล่อยให้ให้นักเดินได้อบอุ่นร่างกาย

เพื่อเตรียมความพร้อมในการเต้น และเริ่มต่อท่าเต้นดิบไปที่ละช่วง เมื่อแม่นยำแล้วจึงทำการซ้อมเต้นพร้อมเพลงเป็นช่วง ๆ ไป จนจบเพลง ในการต่อท่าเต้นนั้น นักออกแบบท่าเต้นจะทำท่าที่ต้องการให้นักเต้นดูก่อน และให้นักเต้นทำตาม ในบางครั้งนักออกแบบท่าเต้นเพียงแค่ออกชื่อเฉพาะของท่าต่าง ๆ ที่นักเต้นคุ้นเคย หรือบางช่วงต้องใช้การ Improvisation ของนักเต้น นักออกแบบท่าเต้นเพียงแค่ออกอารมณ์ แล้วค่อยมาแก้ทำให้ทีหลัง

- 1.8.7 การซ้อมทิศทางการเข้า – ออก และตำแหน่งบนเวทีจริง (Blocking) เพื่อปรับการเต้นให้เหมาะสมกับการมองในระยะที่ผู้ชมสามารถเห็นได้จริง อีกทั้งการประกวดเป็นการถ่ายทอดสดทางไทยทีวีสีช่อง 3 การ Blocking การเต้นจึงเป็นโอกาสที่จะทำให้ทีมกล้าลองได้รู้ตำแหน่งว่าควรวางกล้องไว้ที่ตำแหน่งใด และการเต้นในแต่ละช่วงมีลักษณะเด่นที่ควรถ่ายออกอากาศ
- 1.8.8 การซ้อมใหญ่ พร้อมเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของทุกฝ่าย และแก้ไขงานในส่วนที่ผิดพลาด
- 1.8.9 แสดงจริง
- 1.8.10 ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมงานทุกฝ่าย ซึ่งผลในการทำงานครั้งนี้เป็นที่พอใจของลูกค้าและทีมงานทุกฝ่าย

## 1.9 สรุปและวิเคราะห์

- 1.9.1 การสร้างภาพ บนเวทีที่มีมิติด้วยการจัดวางตำแหน่งและการจัดระดับของนักเต้น การแปรแถว และทิศทางการเข้า – ออก ซึ่งทำให้ภาพที่ปรากฏไม่หยุดนิ่ง มีการเคลื่อนไหวเป็นช่วง ๆ เพิ่มความตื่นตาตื่นใจให้ผู้ชมด้วยท่าเต้นที่หลากหลายตรงตามจังหวะ เนื้อหาของเพลง อีกทั้งนักเต้นและผู้เข้าประกวดทุกคนยังแสดงออกด้านอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ทั้งการร้องและการเต้น

- 1.9.2 การแสดงการเต้นชุดนี้ มีจุดประสงค์เพื่อเปิดงานและเปิดตัวผู้เข้าประกวด ทั้ง 18 คน ดังนั้น นักออกแบบท่าเต้นจึงต้องวางแผนการเต้นและสัดส่วนของการนำเสนอให้เหมาะสม อีกทั้งการออกแบบท่าเต้นให้กับผู้เข้าประกวดยังเพิ่มความยากให้กับการทำงาน เพราะผู้เข้าประกวดส่วนมากไม่มีพื้นฐานทางการเต้นมาก่อน นักออกแบบท่าเต้นจึงต้องเริ่มสอนตั้งแต่พื้นฐานการเต้นที่จำเป็น และต่อทำให้อย่างละเอียด เมื่อมาซ้อมรวมกับนักเต้น จึงไม่ทำให้เกิดปัญหา ความผิดพลาดและความล่าช้าในการซ้อม
- 1.9.3 การทำงานเต้นที่ต้องถ่ายทอดทางโทรทัศน์ นักออกแบบท่าเต้นต้องทำความเข้าใจกับทีมกล้อง เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดวางตำแหน่งกล้องในแต่ละมุม และทำให้การถ่ายทำได้ภาพที่เหมาะสมและดีที่สุดในการออกอากาศ สื่อให้ผู้ชมที่บ้านสามารถสัมผัสถึงบรรยากาศของงานได้

## ชุดที่ 2 Inner Beauty of Their Mind

เป็นการแสดงการเต้นในเบรคที่ 3 ของการถ่ายทอดทางโทรทัศน์ ซึ่งทางทีมสร้างสรรค์งานของ BEC - TERO ENTERTAINMENT ได้กำหนดแนวคิดหลักและตั้งชื่อการแสดงไว้ก่อนแล้ว ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นต้องตีความต่อไป

### 2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์การเต้น

ความงามที่แท้จริงของผู้หญิง คือ ความสวยงามที่ออกมาจากภายในจิตใจ

### 2.2 รูปแบบการนำเสนอ

เป็น Symbolic Dance นำเสนอความหมายที่สื่อผ่านมาจากท่าทางการเคลื่อนไหวในการเต้น เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

### 2.3 การตีความและการนำเสนอ

เป็นการตีความต่อเนื่องมาจากการเต้นชุดที่ 1 ที่กล่าวถึงสมัยใหม่ ผู้หญิงที่เป็นคนทำงาน (Working women) ที่ต้องทำงานตั้งแต่เช้าจรดเย็น ทำให้เกิดความรู้สึกเหนื่อยล้า ดังนั้นจึงต้องมีการพักผ่อน เมื่อจิตใจได้ผ่อนคลาย สบาย และสงบ จึงจะทำให้เกิดความงามที่ออกมาจากข้างในจิตใจ คือ ความมีจิตใจดี ไม่เครียด และอารมณ์ดี

เมื่อนักถึงสถานที่ที่จะทำให้รู้สึกผ่อนคลายและพักผ่อน นักออกแบบท่าเต้นจึงต้องการสร้างภาพและบรรยากาศบนเวทีให้เป็นเสมือนสปาที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในกระแสการบริโภคปัจจุบัน แต่ด้วยข้อจำกัดทางด้านงบประมาณ จึงไม่สามารถสร้างบรรยากาศของสปาออกมาให้มีความเหมือนจริง (Realistic) จึงได้ภาพบรรยากาศของการเต้นออกมาเป็นแบบเหนือจริง (Surrealistic) ตามจินตนาการของนักออกแบบท่าเต้น ในขณะที่เดียวกันผู้ชมก็สามารถตีความภาพที่เห็นบนเวทีได้ด้วยตนเอง ซึ่งนอกเหนือจากความสำคัญของการออกแบบท่าเต้นแล้ว นักออกแบบท่าเต้นยังได้ให้ความสำคัญกับเครื่องแต่งกาย ฉาก และอุปกรณ์ประกอบการแสดงในชุดนี้เป็นพิเศษ

ด้านการนำเสนอ ใช้แนวการเต้นแบบโมเดิร์น ดานซ์ (Modern Dance) ซึ่งมีความเหมาะสมกับการเต้นในชุดนี้ นักเต้นต้องเต้นและเคลื่อนไหวโดยเน้นที่ Quality และจังหวะช่วงของท่าต่อเนื่องที่มีการเคลื่อนไหวค่อนข้างช้าแต่ชัดเจน และนำความสามารถพิเศษของนักเต้นมาใช้สร้างความตื่นตาให้แก่การเต้น

เนื่องจากการเต้นชุดนี้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าประกวดทั้ง 18 คน ได้ออกมานำเสนอตนเอง ก่อนที่จะประกาศรายชื่อผู้เข้ารอบ 6 คนสุดท้าย นักออกแบบท่าเต้นจึงต้องแบ่งช่วงการนำเสนอระหว่างการเต้นและการออกมานำเสนอตนเองของผู้เข้าประกวดให้มีความเหมาะสม ซึ่งต้องคำนวณเวลาและห้องเพลงให้ลงตัว

ดังนั้น การแสดงการเต้นชุดนี้แบ่งออกเป็น 4 ช่วง ตามห้องเพลง ความยาว และความเหมาะสมในการปล่อยตัวผู้เข้าประกวดออกมาเป็นกลุ่ม ๆ ในแต่ละช่วง ดังต่อไปนี้

### ช่วงที่ 1

เสียงเพลงค่อยๆ ดังขึ้นพร้อมกับการค่อยๆ ปรับไฟให้สว่างขึ้น เห็นภาพของขวดครีมที่มีนักเต้นอยู่ข้างในกำลังเคลื่อนไหวอย่างช้าๆ นักเต้นออกมาจากทุกด้านด้วยการกลิ้งออกมาหรือเดินออกมาอย่างช้าๆ บางกลุ่มถือลูกโป่งยกขึ้นด้านข้างในระดับใบหน้าด้านที่หันสู่เวที การเคลื่อนไหวหรือการเต้นเป็นไปอย่างช้าๆ กระจายทั่วเวที แล้วนักเต้นบางส่วนเคลื่อนมาจัด Composition ตรงกลางของเวทีที่เป็นชั้นบันไดเพื่อเป็นจุดปล่อยตัวให้ผู้เข้าประกวด หมายเลข 1 ถึง 4 ออกมาเพื่อนำเสนอตนเองแล้วเดินกลับเข้าไปในเวทีเมื่อนำเสนอเสร็จนักเต้นเดินย่อเข้าอย่างรวดเร็วเพื่อเตรียมจัด Composition ช่วงต่อไป

### ช่วงที่ 2

จังหวัดดนตรีเปลี่ยน นักเต้นแบ่งไปจัด Composition ที่บันไดด้านข้างของเวที ทั้งสองด้านเพื่อเป็นจุดปล่อยตัวให้ผู้เข้าประกวดหมายเลข 5 ถึง 10 ออกมาเพื่อนำเสนอตนเองโดยสลัปจุดออกมา ซ้ายแล้วเดินกลับเข้าไปในเวที นักเต้นเดินย่อเข้าอย่างรวดเร็ว เพื่อเตรียมจัด Composition ช่วงต่อไป

### ช่วงที่ 3

จังหวัดดนตรีเปลี่ยน นักเต้นส่วนหนึ่งออกจากเวที ส่วนที่เหลือเคลื่อนมาจัด composition เป็นกลุ่มด้านขวาของเวทีเป็นการจัดตำแหน่งด้วยท่าเต้นซึ่งวางตำแหน่งของนักเต้นไว้ให้ต่อเนื่องเกี่ยวพันกัน มีนักเต้นชายอีก 3 คน ทำท่าที่ปรับมาจากพื้นฐานทางโยคะและกายกรรม ผู้เข้าประกวดหมายเลข 11 ถึง 16 ปรากฏตัวตรงกลางของเวที เพื่อนำเสนอตนเองแล้วเดินกลับเข้าไปในเวที นักเต้นวิ่งเข้ามารวมกันที่ตรงกลางของเวที

### ช่วงที่ 4

นักเต้นทั้งหมดเข้ามาที่ตรงกลางเวทียืนเป็นระดับตามแนวนันได แปรแถวแล้วจัดเป็น composition ผู้เข้าประกวดหมายเลข 17 และ 18 ออกมาจากด้านซ้ายและขวาของเวที เมื่อนำเสนอเสร็จ นักเต้นทั้งหมดวิ่งเข้าเวที ผู้เข้าประกวดทั้งหมดออกมายืนโชว์ตัวอีกครั้ง จบการเต้น

## 2.4 ดนตรี เพลงและเสียงประกอบการเต้น

คุณพีรภรณ์ ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการวางแผนแนวคิด จังหวัด อารมณ์และความยาวของดนตรี เนื่องจากดนตรีในการแสดงชุดนี้ต้องทำตามวิธีการนำเสนอการเต้นที่กล่าวมาแล้วในแต่ละช่วงข้างต้นเป็นหลัก มีการกำหนดเวลาว่าแต่ละช่วงต้องการความยาวกี่นาทีกี่วินาที นับเป็นจังหวัดห้องเพลงได้ก็ห้องหรือความเข้าใจตรงกันของทุกฝ่าย

แนวดนตรีมีความทันสมัย แปลกใหม่ แต่ฟังสบาย และมีเสียงเร้าและจังหวัดเร้าอยู่เป็นช่วง ๆ

## 2.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

จากแนวคิดและการตีความของนักออกแบบท่าเต้นที่ต้องการสร้างภาพบนเวทีให้มีลักษณะที่สื่อถึงบรรยากาศของสเปา ในส่วนของเครื่องแต่งกายจึงถูกกำหนดให้เป็นสีขาว ใช้ผ้ายัดเพื่อความสะดวกในการเคลื่อนไหวของนักเต้นและเพื่อสร้างความแปลกใหม่ตามรูปแบบ Modern Dance การตัดเย็บและรูปทรงของเครื่องแต่งกายจึงดูไม่ธรรมดา ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบ ดังต่อไปนี้

- แบบที่ 1 นักเต้นสวมเสื้อยัดรูป แขนยาว คอสูงมีหมวกใช้คลุมปิดศีรษะให้เห็นเฉพาะส่วนของใบหน้า แล้วสวมทับด้วยเสื้อแขนสั้นทำด้วยผ้ามันสีขาวเน้นเทคนิคการตัดเย็บและการเดินด้ายโดยการจับสม็อกขนาดเล็กเดินเส้นรอบตัว สื่อให้เห็นถึงความนุ่มนวลของสเปา มีความยาวประมาณต้นขา สวมถุงมือและถุงเท้าสีขาว
- แบบที่ 2 นักเต้นสวมเสื้อยัดรูป แขนยาว คอสูงมีหมวกใช้คลุมปิดศีรษะให้เห็นเฉพาะส่วนของใบหน้า แล้วสวมทับด้วยเสื้อกั๊กสีขาวผ้ายัดเสริมโครงพลาสติกให้มีลักษณะโค้งอย่างอิสระ ( Free form ) นำเสนอความทันสมัย



ภาพที่ 4.9 การแต่งกายชุด Inner Beauty of Their Mind

## 2.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

ใช้เวทีและฉากเดียวกันกับการเดินชุดที่ 1 แต่มีการวางตำแหน่งแท่น วงกลมสีขาวไว้บนเวที 8 จุด มีความสูงและเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 45 เซนติเมตร

อุปกรณ์ประกอบการเดินซึ่งนำออกแบบทำต้นได้จินตนาการเอาไว้ในขณะตีความ ได้ถูกถ่ายทอดออกมาดังนี้

### ขวดครีม

ทำด้วยผ้ายัดโปรงแสงเสริมโครงพลาสติกให้เป็นรูปทรงกระบอกยาวประมาณ 160 เซนติเมตร สามารถเปลี่ยนรูปทรงได้ด้วยการเคลื่อนไหวของนักเต้นที่อยู่ข้างในซึ่งมีตำแหน่งวางอยู่บนแท่นวงกลมสีขาว

### ลูกโป่ง

สีขาวขนาดใหญ่ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบและกำหนดท่าเต้น สื่อถึงความนุ่ม เบาสบายของฟองสบู่





ภาพที่ 4.10 การแสดงชุด Inner Beauty of Their Mind

นอกจากนั้นยังมีการใช้เทคนิคพิเศษในการฟุ้งฟองสบู่ตลอดเวลาซึ่งตั้งเครื่องผลิตไว้ด้านหน้าทั้งสองข้างของเวที สร้างบรรยากาศในการเต้นให้ใกล้เคียงกับความเป็นสปามากที่สุด

## 2.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

เป็นการเต้นที่เน้นรูปแบบ Modern Dance โดยมีการเต้นแบบอื่นเข้ามาปนอยู่ในบางช่วง มีความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดงดังนี้

2.7.1 ท่าเต้นและการเคลื่อนไหวในการเต้นชุดนี้เน้นที่ Quality คือคุณภาพของการเคลื่อนไหวและการยืดเหยียดสรีระของร่างกายในขณะที่เต้นหรือเคลื่อนไหว ให้มากที่สุด (Straight) จังหวะช่วงทำต่อเนื่อง เช่นการเคลื่อนไหวต่อเนื่องค่อนข้างช้าและปรับให้มีจังหวะการเคลื่อนไหวเร็วขึ้นในช่วงของการเข้า-ออกและการเปลี่ยนตำแหน่ง

2.7.2 การเต้นเน้นการเล่นระดับตามตำแหน่งของนักเต้น เช่น นักเต้นบางกลุ่มกลิ้ง หรือเดินออกมาเพื่อเป็นการเล่นระดับของการเข้าออกให้มีระดับสูงกลาง ต่ำ เพื่อสร้างมิติและเรียกความสนใจจากผู้ชม

- 2.7.3 การเต้นทั้ง 4 ช่วง เป็นการนำเสนอผู้เข้าประกวดทั้ง 18 คน ซึ่งในแต่ละช่วง ต้องให้ได้สัดส่วนที่สมดุลและมีความหลากหลาย อีกทั้ง Composition ในแต่ละช่วงยังมีส่วนสำคัญในการสื่อความหมายและแบ่งช่วงของการเต้น โดยใช้หลักเน้นความเหมาะสมของช่วงเวลา พื้นที่ และการวางน้ำหนักให้มีความสมดุล



ภาพที่ 4.11 การจัด composition ด้วยท่าเต้นซึ่งวางตำแหน่งนักเต้นให้ต่อเนื่องกัน

- 2.7.4 มีการใช้ท่าที่แสดงความสามารถพิเศษของนักเต้น เช่น ท่าที่ดัดแปลงมาจากท่าโยคะ โดยการนั่งให้ขาไขว้ วางสนเก้าอี้ชนกันขวา สันเท้าขวาชนกันซ้าย หัวเข่าทั้งสองอยู่ด้านหน้าในแนวตั้ง ยกมือขวาตั้งศอก เอื้อมมือไปข้างหลังจับนิ้วกับมือซ้ายที่เอื้อมไปข้างหลัง ยึดหลังตั้งตัวให้ตรง และยังมีการดัดแปลงใช้ท่าพื้นฐานทาง Acrobatic ( กายกรรม ) ในบางช่วง เช่นการถ่ายน้ำหนักลงมาที่ศรีษะ และมือทั้งสองข้าง ยกลำตัวขึ้นและหยุดค้างไว้ เป็นต้น



ภาพที่ 4.12 ท่าที่ดัดแปลงมาจากกายกรรม

- 2.7.5 การออกแบบท่าเต้นส่วนหนึ่งเกิดจากการใช้อุปกรณ์ประกอบการเต้น เช่น ลูกโป่งสื่อความหมายถึงฟองสบู่ มีท่าโยนขึ้นไปในอากาศหรือทุ่มไปมาระหว่างนักเต้น และการเคลื่อนไหวของนักเต้นที่อยู่ในอุปกรณ์ที่สื่อความหมายของขวดครีมี
- 2.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน  
มีขั้นตอนในการดำเนินงานเหมือนการแสดงชุดที่ 1 ทุกขั้นตอน
- 2.9 สรุปและวิเคราะห์
- 2.9.1 การจัดองค์ประกอบของการเต้นมีลักษณะแปลกใหม่ ประกอบกับเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ และเทคนิคพิเศษที่ใช้ในการเต้นยังเป็นส่วนช่วยเสริมและสื่อให้การเต้นมีความหมายตรงตามแนวคิดที่กำหนดไว้ได้มากยิ่งขึ้น
- 2.9.2 นอกจากการต้องคำนึงถึงภาพที่ผู้ชมภายในงานจะได้เห็นแล้วยังต้องคำนึงถึงภาพที่จะนำออกอากาศทางโทรทัศน์ด้วย ดังนั้นการที่จะถ่ายภาพและตัดต่อออกมาให้ได้ภาพที่ดี นักออกแบบท่าเต้นต้องประสานงานกันกับผู้กำกับภาพ ช่างกล้องซึ่งจำเป็นต้องมาดูการซ้อม เพื่อทดลองตัดต่อนำภาพมาดูปรับแก้แต่ละ Scene ไม่ให้เกิดที่ว่างในจอโทรทัศน์ เลือคมอง

มุมที่เหมาะสม ให้ได้ภาพที่สวยงามเหมาะสมไปออกอากาศเผยแพร่ต่อไป  
ทำให้ผู้ชมที่ดูผ่านทางโทรทัศน์ได้เห็นภาพใกล้เคียงกับผู้ชมภายในห้อง  
ประกวดและความหมายที่ต้องการสื่อจากการเต้นให้มากที่สุด

- 2.9.3 การเต้นเป็นที่พอใจของลูกค้า ถือว่าประสบผลสำเร็จในการออกแบบ  
ทำเต้นแล้วส่วนหนึ่ง เนื่องจากนักออกแบบทำเต้นมีประสบการณ์ในการ  
ทำงานเกี่ยวกับการประกวดนางงามมาแล้วหลายปีต่อเนื่องกัน จึงทำให้  
ลูกค้าเกิดความไว้วางใจ เชื่อใจให้นำเสนอความคิดและสร้างสรรค์งานได้  
เต็มที่ ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือการเข้าใจตรงกันของลูกค้า นักออกแบบ  
ทำเต้นและผู้ทำงานทุกฝ่าย การทำงานจึงดำเนินไปในแนวทางเดียวกัน มี  
การปรึกษาตรวจงานอย่างสม่ำเสมอ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณรับขวัญ สาสอาด

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ตะวันตก คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เข้าสู่งานเป็นนักเต้นอาชีพเมื่อ 18 ปีที่ผ่านมา มีความรักและศรัทธาในอาชีพของตนเอง จนสามารถพัฒนาการเต้นได้หลายรูปแบบ เช่น บัลเลต์ รำไทย แจ๊สด้านซ์ โมเดิร์นด้านซ์ เป็นต้น เคยเป็นครูสอนบัลเลต์มากกว่า 10 ปี แต่ด้วยบุคลิกที่ชอบคิดสร้างสรรค์งาน อีกทั้งลูกค้าได้ให้โอกาสในการออกแบบท่าเต้น จึงได้ก้าวเข้ามาสู่อาชีพการเป็นนักออกแบบท่าเต้นอย่างเต็มตัว โดยในระยะแรกผู้ใหญ่ในวงการเต้นเช่น คุณนราพงษ์ จรัสศรี คุณสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา ได้ให้คำแนะนำและมอบโอกาสในการออกแบบท่าเต้นส่งมาให้เป็นประจำ ส่วนหนึ่งคุณรับขวัญมีความสามารถในการติดต่อประสานงานกับลูกค้า จนทำให้ลูกค้าเกิดความพอใจในการสร้างสรรค์งานและให้งานการออกแบบท่าเต้นมาอย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบัน คุณรับขวัญ เป็นนักเต้นอิสระ นักออกแบบท่าเต้นอิสระและออกแบบท่าเต้นประจำที่ปรึกษา คอกเทลเล้าจ์ สุขุมวิท 23 และรายการ 07 Show

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

- ออกแบบท่าเต้นและควบคุมการแสดงในงานพิธีเปิดและพิธีปิดกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 18 ประจำปี พ.ศ. 2546 ณ จังหวัดเพชรบุรี
- ออกแบบท่าเต้นและควบคุมการแสดงในงานพิธีเปิดและพิธีปิดกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 19 ประจำปี พ.ศ. 2546 ณ จังหวัดสุโขทัย
- ออกแบบท่าเต้น งานชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต “ในฝัน...อัศจรรย์แห่งรัก” ในวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน 2546 ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณมนัสชัย บุญซึ้ง

นักเต้นอาชีพอิสระ นักออกแบบท่าเต้น และครูสอนเต้นแจ๊สประจำสถาบัน Bangkok Dance เริ่มเข้าสู่วงการเต้นโดยการชักนำของเพื่อนและเริ่มเรียนเต้นโดยเริ่มจากการเต้นแจ๊สก่อน เพื่อพัฒนาพื้นฐานในการเต้น จนมีความรู้และความถนัดในการเต้นแจ๊สเป็นพิเศษ ได้รับเชิญให้ร่วมออกแบบท่าเต้นร่วมกับนักออกแบบท่าเต้นท่านอื่นๆ อยู่เสมอ เช่น ออกแบบท่าเต้นในงานแสดงประจำปีของสถาบัน Bangkok Dance ด้วยคุณลักษณะของนักออกแบบท่าเต้นที่ชอบคิด ช่างสังเกต จึงทำให้คุณมนัสชัย ได้มีโอกาสดูงานของนักออกแบบท่าเต้นคนอื่นๆ เป็นจำนวนมากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อนำมาเพิ่มพูนประสบการณ์และคู่มือทางการเต้น

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

- ได้รับเชิญเพื่อออกแบบท่าเต้นในงานแสดงประจำปีของสถาบัน Bangkok Dance ประจำปี พ.ศ. 2546
- ออกแบบท่าเต้นและควบคุมการแสดงในงานพิธีเปิดและพิธีปิดกีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 19 ประจำปี พ.ศ. 2546 ณ จังหวัดเพชรบุรี
- ออกแบบท่าเต้น งานชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต “ในฝัน... อัจฉริยะแห่งรัก” ในวันที่ 31 ตุลาคม ถึง 2 พฤศจิกายน 2546 ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 2. งาน ชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต “ในฝัน...อัศจรรย์แห่งรัก”

ออกแบบท่าเต้น โดย คุณรัชชวีญ สาสอาด และ คุณมนัสชัย บุญซึ้ง

ความคุมการสร้างสรรค์ โดย บริษัท เอ็กซ์ทรอกาไนซ์เซอร์ จำกัด

อำนวยการแสดง โดย แกรมมีโกลด์

วันที่จัดแสดง 31 ตุลาคม ถึง 1 พฤศจิกายน 2546 เวลา 19.00 น.

2 พฤศจิกายน 2546 เวลา 14.00 น.

สถานที่ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

จำนวนนักเต้น 24 คน แบ่งเป็นนักเต้นชาย 13 คน นักเต้นหญิง 11 คน

งานชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต “ในฝัน...อัศจรรย์แห่งรัก” เป็นคอนเสิร์ตเปิดอัลบั้มใหม่ของคุณชรินทร์ นันทนาคร ชื่ออัลบั้ม ในฝัน เป็นการรวบรวมบทเพลงเก่าที่โด่งดังในอดีตของคุณชรินทร์ มาเรียบเรียงและขับร้องใหม่ โดยแนวคิดหลักของคอนเสิร์ตในครั้งนี้ได้มาจากการคิดฝันของคุณชรินทร์ ว่าอยากให้คอนเสิร์ตในฝันของตนเองมีรูปแบบการแสดงแบบเป็นเช่นใด ซึ่งภาพในฝันของคุณชรินทร์นั้นเน้นอารมณ์ของเพลงที่จะนำมาร้อง โดยส่วนมากเป็นเพลงรัก ไพเราะ มีภาพการแสดงที่สวยงาม อบอุ่น และยังต้องการร่วมร้องเพลงกับศิลปินนักร้องรุ่นหลังที่ตนชื่นชอบ ทีมงานควบคุมการสร้างสรรค์จึงได้นำความฝันของคุณชรินทร์มาเรียงร้อยต่อให้เป็นการแสดงคอนเสิร์ตในครั้งนี้ แบ่งการแสดงออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

### ช่วงที่ 1 ในฝัน

เป็นช่วงการแสดงคอนเสิร์ตในบทเพลงอันไพเราะ ล้ำค่าในอดีตของคุณชรินทร์ นันทนาคร และศิลปินรับเชิญได้แก่ คุณอรวิ สัจจานนท์ คุณกนิษฐพร ยิ้มละม้าย (นางเอกลิเก) คุณกล้วย เขียวยิ้ม และคุณดอกดิน กัญญาบาลย์

### ช่วงที่ 2 อัศจรรย์แห่งรัก

เป็นการแสดงละครเพลง เรื่อง กามนิต ซึ่งดัดแปลงมาจาก “กามนิต – วาสิวสุ” โดยเสถียรโกเศศและนาคะประทีป

ทั้งนี้ผู้วิจัย มุ่งศึกษากระบวนการสื่อสารการเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม จึงกำหนดการศึกษาไว้ในการแสดงช่วงที่ 1 ที่เป็นการขับร้องบทเพลงต่างๆ ถึง 17 เพลง โดยมีเพลงที่ทีมควบคุมการสร้างสรรค์กำหนดให้มีการเต้นเข้ามาประกอบอยู่ถึง 7 เพลง เนื่องจากเพลงส่วนใหญ่เป็นเพลงรัก

หวานซึ่งและสนุกสนานที่จำเป็นต้องมีภาพประกอบการร้องให้นำสนใจขึ้น จึงต้องมีการเดินเข้ามาประกอบเพื่อไม่ให้การแสดงดูจืดชืด ซึ่งต้องคำนึงถึงอารมณ์และจังหวะของเพลงว่าควรใช้การเดินรูปแบบใด สำหรับการแสดงคอนเสิร์ตในครั้งนี้ บทเพลงส่วนใหญ่เป็นเพลงรักที่ต้องใช้การเดินคู่ในรูปแบบของบัลเล่ต์มาช่วยในการนำเสนอ ( อติศักดิ์ หมดนุรักษ์, สัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2546)

เมื่อนักออกแบบท่าเต้น คือ คุณรัชชวัญ สาสอาด ได้รับแนวคิดและรายละเอียดของงานแล้วเห็นว่าเพลงที่ต้องออกแบบท่าเต้นในการแสดงนั้นมีอยู่หลายเพลง จึงได้เลือกนักออกแบบท่าเต้นเพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งคนเพื่อช่วยในการออกแบบท่าเต้น คือ คุณมนัสชัย บุญซึ้ง โดยได้แบ่งเพลงที่จะออกแบบท่าเต้นตามความถนัดของแต่ละคน โดยผู้วิจัยได้เลือกการสร้างงานเต้นของนักออกแบบท่าเต้นทั้งสองคนนี้มานำเสนอคนละ 1 เพลง ดังต่อไปนี้

#### เพลงที่ 1 ตะวันยอแสง

ออกแบบท่าเต้น โดย คุณรัชชวัญ สาสอาด

#### เพลงที่ 2 จำกันไม่ได้ก่า

ออกแบบท่าเต้น โดย คุณมนัสชัย บุญซึ้ง

จากนั้นนักออกแบบท่าเต้น ได้นำเอาแนวคิดและข้อมูลรายละเอียดมาตีความ สร้างสรรค์การเต้น ดังต่อไปนี้

#### **เพลงที่ 1 ตะวันยอแสง**

##### 1.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์

เป็นการเดินประกอบเพลงตะวันยอแสง แสดงให้เห็นถึงความหวังหา คิดถึงเมื่อยามต้องห่างไกลจากคนรัก และความมั่นคง ซื่อสัตย์ในความรักของชายหนุ่ม

##### 1.2 รูปแบบการนำเสนอ

กำหนดให้เป็นการเดินคู่ ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของการเต้นออกมาให้ผู้ชมสัมผัสได้



### 1.3 การตีความและการนำเสนอ

เพลงตะวันยอแสง เป็นเพลงที่แสดงถึงความรักความห่วงหา อาลัย เมื่อยามที่ต้องอยู่ห่างไกลจากคนรัก และความมั่นคง ซื่อสัตย์ของชายหนุ่มที่จะไม่มีวันเปลี่ยนแปลงไป

การนำเสนอใช้แนวการเต้นแบบผสมผสานกันระหว่างการเต้นบัลเล่ต์และลีลาซึ่งเพลงนี้มีดนตรีเป็นจังหวะวอลซ์ โดยใช้การเต้นคู่ระหว่างชาย – หญิง เป็นจำนวน 2 คู่ โดยจะกล่าวถึงลำดับของการเต้นโดยรวมเนื่องจากเพลงนี้มีความยาวไม่มากนัก ดังต่อไปนี้

ดนตรีเริ่มบรรเลงเพลง นักเต้นจะออกมาจากเวทีด้านบนหนึ่งคู่ ด้านล่างหนึ่งคู่ โดยนักเต้นชายจะยกนักเต้นหญิงซึ่งโพสตัวนิ่งในท่าบัลเล่ต์ เมื่อนักร้องเริ่มร้องเพลงนักเต้นชายวางนักเต้นหญิงลงแล้วเต้นตามจังหวะเพลงโดยเน้นท่าบัลเล่ต์และการเต้นแบบวอลซ์ ช่วงสุดท้ายของเพลงนักเต้นที่เต้นอยู่ด้านล่างเคลื่อนไปเต้นบนเวทีด้านบน และเข้าเวทีทางด้านซ้าย

### 1.4 ดนตรี เพลง และเสียงประกอบการเต้น

เพลงตะวันยอแสง ขับร้องโดยคุณชรินทร์ นันทนาคร คำร้องโดย คุณชาติ อินทรวิจิตร ทำนองโดย คุณประสิทธิ์ พยอมยงค์ ซึ่งเป็นการร้องเพลงประกอบ ดนตรีสด ควบคุมวงดนตรีโดย คุณปราจีน ทรงเผ่า เรียบเรียงเสียงประสานใหม่ ให้ความไพเราะและเพิ่มเติมรายละเอียดของเพลงมากขึ้น

### 1.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

นักเต้นหญิงสวมเกาะอกสีเหลืองแดง กระโปรงป้ายหน้าผ้ากำมะหยี่สีแดงประดับด้วยขนนกสีเหลืองแดง ประดับด้วยสร้อยคอลูกปัดสีแดง ผมยารวบผมครึ่งหัวประดับด้วยดอกไม้สีแดง สวมรองเท้า Soft Shoes

นักเต้นชายสวมเสื้อคอจีนแขนยาวสีแดงผ้าโปร่งจับระบายที่سابเสื้อ รัดข้อแขนทั้งชายเป็นระบาย สวมกางเกงขายาวผ้ากำมะหยี่สีแดง คาดด้วยเข็มขัดสีเงิน จัดผมให้เข้ารูป รองเท้าหนังหุ้มส้นสีดำ

การแต่งหน้าเน้นความสวยงามและชัดเจน กล่าวคือ ในการแสดงคอนเสิร์ตแต่ละครั้งนั้นต้องใช้แสงและไฟมากเป็นพิเศษยิ่งกว่าการแสดงเนื่องในโอกาสอื่นๆ ดังนั้นการแต่งหน้าในแต่ละส่วนของใบหน้าต้องชัดเจน แต่งสีเข้มเป็นพิเศษ เช่น การเขียนคิ้ว เขียนตา และปาก โดยห้ามทาปากด้วยลิปสติกสีน้ำตาลโดยเด็ดขาดเพราะจะทำให้ปากดูเป็นสีดำเมื่อโดนแสงไฟ



ภาพที่ 4.13 การแต่งกายเพลงตะวันยอแสง

#### 1.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

เวทียกพื้น 3 ระดับ โดยพื้นที่เวทีส่วนล่างมีความกว้างและยาวมากที่สุดเพราะต้องเป็นที่ตั้งของวงดนตรีและการแสดงส่วนมากจะเกิดขึ้นที่เวทีส่วนนี้ มีบันไดจากมุมด้านซ้ายของเวทีเชื่อมต่อไปยังเวทีระดับที่สองมีความสูงประมาณ 2 เมตร และมีบันไดไปสู่เวทีระดับที่สาม มีการใช้แสงและไฟสีแดงเพื่อสื่อความหมายของดวงตะวันตลอดทั้งเพลง

## 1.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

เป็นการผสมผสานการเต้นหลายรูปแบบทั้งบัลเล่ต์ แจ๊ส และลีลาศ ซึ่งความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดงมีดังต่อไปนี้

1.7.1 การจัดวางตำแหน่ง การเปิดตัวของนักเต้นแต่ละคู่มีความน่าสนใจ โดยให้นักเต้นคู่หนึ่งออกมาจากด้านบนซ้ายของเวที และนักเต้นอีกคู่ออกมาจากด้านล่างขวาของเวที โดยนักเต้นชายยกนักเต้นหญิงออกมาในท่าโพสท์นิ่งแบบบัลเล่ต์ เป็นการจัดระดับพื้นที่เวทีด้านบนไม่ให้เกิดจุดว่าง และไม่ทำให้นักร้องเกิดจุดด้อย หากแต่เป็นส่วนช่วยเสริมให้ภาพการแสดงออกมาดูมีสีสัน สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

1.7.2 ใช้การเต้นแนวลีลาศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการเต้น เนื่องจากเพลงที่ใช้มีจังหวะการเล่นแบบวอลซ์ นักออกแบบท่าเต้นจึงนำการเต้นแบบวอลซ์มาประยุกต์ให้เข้ากับการเต้นแบบตะวันตก เช่น การเดินก้าวชิดก้าวเป็นรูปสี่เหลี่ยม เมื่อครบหนึ่งรอบแล้วทรงตัวอยู่เหนือเท้าข้างเดียว ยกขาอีกข้างหนึ่งเหยียดตรงไปข้างหลัง ( Arabesque) โดยให้ได้ลักษณะที่ได้สัดส่วนของแนวร่างกายเหยียดยาว ตั้งแต่ปลายนิ้วมือจนจรดถึงปลายสะโพก

1.7.3 นำการเต้นบัลเล่ต์เข้ามาสร้างความตระการตาให้แก่ผู้ชม โดยเฉพาะเต้นคู่ ( Pas de duex ) ที่มีการหมุนตัว การเตะขาสูง การกระโดด และการยกขา ซึ่งต้องอาศัยความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของนักเต้นในแต่ละคู่ จึงจะทำให้การเต้นไม่ติดขัด ซึ่งถือว่ามีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ( Unity )

1.7.4 อารมณ์ของนักเต้นต้องเหมาะสมกับท่าทางและเนื้อหาของเพลงที่มีความรักปนกับความเศร้า

## 1.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

นักออกแบบท่าเต้นมีเวลาในการเตรียมงานประมาณ 1 เดือน ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

- 1.8.1 รับแนวคิดและเพลงที่ต้องออกแบบท่าเต้นจากทีมงานควบคุมการ  
สร้างสรรค์บริษัทเอ็กทรอกาโนซ์เซอร์ พุดคุยถึงรายละเอียดและงบประมาณในการเต้น
- 1.8.2 นำแนวคิดและรายละเอียดต่างๆ มาตีความ วางรูปแบบการเต้นในแต่ละ  
เพลงรวมถึงเครื่องแต่งกาย
- 1.8.3 นำเสนอรูปแบบการเต้นแต่ละเพลงพร้อมแนวคิดเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย  
แก่ทีมควบคุมการสร้างสรรค์งาน บริษัทแกรมมี่โกลด์ และคุณชินรินทร์  
นันทนาคร รวมถึงการวางแผนการซ้อมร่วมกัน
- 1.8.4 ติดต่อคุณมนัสชัย บุญซึ้ง เพื่อช่วยในการออกแบบท่าเต้น เนื่องจากเพลงที่  
ต้องใช้การเต้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบมีหลายเพลง
- 1.8.5 เลือกและติดต่อนักเต้นที่เคยร่วมงานกันทั้งหมด 24 คน นักเต้นชาย 13 คน  
นักเต้นหญิง 11 คน โดยพิจารณาจากนักเต้นที่มีพื้นฐานหรือเทคนิคในการ  
เต้นบัลเล่ต์เพราะการเต้นส่วนมากเป็นการเต้นคู่ที่มีพื้นฐานมาจากการเต้น  
บัลเล่ต์ จากนั้นเลือกเพลงให้นักเต้นตามความสามารถของแต่ละคน แล้ว  
นัดหมายวันเวลาในการฝึกซ้อม
- 1.8.6 กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้นให้นักเต้น โดยการเล่าแนวคิดและอารมณ์  
ของเพลงนั้นๆ ให้ฟังก่อนแล้วจึงสาธิตท่าให้ดู ต่อท่าเต้นให้เป็นชุดๆ แล้ว  
ค่อยนำท่าเต้นในแต่ละชุดมาเรียงต่อกันจนจบเพลง แล้วซ้อมจนเกิดความ  
แม่นยำ ทั้งท่าเต้น จังหวะ และอารมณ์ของนักเต้น
- 1.8.7 กำหนดตำแหน่งและการซ้อมบนเวทีจริง ( Blocking ) เพื่อให้ทีมควบคุม  
การสร้างสรรค์ได้ตรวจงานเต้นให้ตรงตามแนวคิดโดยรวมของคอนเสิร์ต
- 1.8.8 การซ้อมใหญ่ พร้อมเครื่องแต่งกายเพื่อตรวจสอบความพร้อมของทุกฝ่าย  
หาข้อผิดพลาดและแก้ไขงาน

### 1.8.9 แสดงจริง

### 1.8.10 ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานและลูกค้า

## 1.9 สรุปและวิเคราะห์

1.9.1 การออกแบบท่าเต้นในการเต้นประเภทคอนเสิร์ต นอกจากต้องดูแลท่าทางท่าและตำแหน่งของนักเต้นให้มีความสวยงามพร้อมเพียงแล้ว นักออกแบบท่าเต้นยังต้องวางตำแหน่ง ( Blocking ) ให้แก่นักร้องอีกด้วย เพื่อจะทำให้เกิดภาพรวมที่ลงตัวระหว่างนักร้องและนักเต้น นักเต้นต้องไม่โดดเด่นเกินกว่านักร้อง หากแต่ช่วยทำให้ภาพบนเวทีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.9.2 ในการเต้นครั้งนี้ต้องอาศัยความสามารถพิเศษของนักเต้นเป็นอย่างมาก เพราะต้องเต้นในท่าที่มีพื้นฐานมาจากบัลเล่ต์ ดังนั้นนักเต้นที่ถูกคัดเลือกส่วนใหญ่จึงเป็นนักเต้นที่ผ่านการเรียนทักษะด้านบัลเล่ต์มาแล้ว นักออกแบบท่าเต้นต้องเลือกเพลงให้นักเต้นตามความสามารถของแต่ละคน ทั้งในการเต้นในจังหวะเพลงช้าหรือเร็ว การเต้นเดี่ยว การเต้นคู่ หรือการเต้นกลุ่ม

1.9.3 การออกแบบท่าเต้นสำหรับงานคอนเสิร์ต ซึ่งต้องมีการเต้นประกอบหลายเพลง นักออกแบบท่าเต้นจะต้องฟังเพลงทวนซ้ำหลายๆ ครั้ง แล้วจินตนาการว่าเพลงใดควรมีรูปแบบเช่นใดตามเนื้อหาและอารมณ์ของเพลง เนื่องจากแต่ละเพลงต้องทำให้เกิดความแตกต่างกัน มีลีลาการเต้น ลูกเล่นหลากหลายรูปแบบ จึงจะทำให้งานคอนเสิร์ตนั้นมีความแปลกใหม่ไปด้วย

1.9.4 ในส่วนเครื่องแต่งกายของนักเต้น ครั้งนี้ถือว่าใช้เวลาในการจัดเตรียมน้อย เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงฝ่ายจัดหาเครื่องแต่งกายโดยฉับพลัน จึงทำให้เครื่องแต่งกายออกมาในรูปแบบไม่ค่อยตรงกับแนวคิดที่วางไว้ และเครื่องแต่งกายบางชุดก็ไม่สามารถเอื้อให้นักเต้นเคลื่อนไหวได้โดยสะดวก จึงทำให้เกิดปัญหาในการเต้น ดังนั้น ทีมงานควบคุมการสร้างสรรค์ บริษัทแกรมมี่โกลด์ นักออกแบบท่าเต้นและฝ่ายจัดหาเครื่องแต่งกาย จึงได้

ประชุมให้แก่ไขเครื่องแต่งกายบางส่วนให้ออกมาตรงตามแนวคิดมากยิ่งขึ้นและทำให้นักเต้นสามารถเคลื่อนไหวได้โดยสะดวก

## เพลงที่ 2 จำกันไปได้ก่า

### 2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์

เป็นการเดินประกอบเพลง จำกันไปได้ก่า แสดงให้เห็นถึงการตัดพ้อต่อว่าชายหนุ่มที่ตนเองรักแต่เป็นบรรยากาศที่สนุกสนานและคึกคัก

### 2.2 รูปแบบการนำเสนอ

เป็นการเดินประกอบเพลงที่นักร้องมีส่วนร่วมในการเดินบางช่วง เน้นบรรยากาศสนุกสนานใช้นักเต้นเป็นกลุ่มชาย – หญิง

### 2.3 การตีความและการนำเสนอ

เพลงจำกันไปได้ก่า เป็นเพลงจังหวะดีสโก้ สนุกสนาน ซึ่งเป็นแนวเพลงที่นิยมกันในยุค Sixty ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นจึงต้องการสร้างภาพบรรยากาศบนเวทีให้ดูเป็นยุค Sixty เน้นความคึกคัก สนุกสนาน โดยใช้ทักษะพื้นฐานในการเต้นแจ๊ส สร้างสีสันด้วยการแปรแถว และเพื่อเป็นการนำเสนอความสามารถของนักร้องในบางช่วงจึงเป็นการให้นักร้องและนักเต้นได้เต้นไปพร้อมกันอย่างสนุกสนาน โดยจะกล่าวถึงลำดับของการเต้นโดยรวมดังต่อไปนี้

ช่วงแรกของเพลง เมื่อดนตรีค่อยๆดังขึ้น นักร้องอยู่ตรงกลางเวทีด้านล่าง นักเต้นชาย – หญิง 4 คน ออกมาจากเวทีด้านบนขวา และนักเต้นชาย – หญิง อีก 6 คน ออกมาจากเวทีด้านล่างซ้าย โดยมีตำแหน่งการยืนเป็นคู่ชาย – หญิง

ช่วงกลางนักเต้นที่อยู่บนเวทีด้านบน ลงมาร่วมแปรแถวในเวทีด้านล่าง ในการเต้นช่วงนี้ มีการแบ่งฝ่ายชายหญิงเต้นสลับกัน

ช่วงสุดท้าย นักร้องและนักเต้นร่วมกันเต้นและแปรแถวอยู่ตลอดเวลา และมีการจัดองค์ประกอบ ( Composition ) ของการเต้นในช่วงสุดท้ายเป็นรูปตัววี ( V ) โดยให้นักร้องอยู่แถวหน้าและโพสตีในท่าจบ

## 2.4 ดนตรี เพลง และเสียงประกอบในการเต้น

เพลงจำกันบ่ได้ก่า ขับร้องโดย คุณนันทิดา แก้วบัวสาย คำร้องและทำนองโดย คุณฉลอง ภู่ว่าง เป็นการร้องประกอบดนตรีสด ควบคุมวงดนตรีโดย คุณปราจีน ทรงแผ่ เป็นการเรียบเรียงเสียงประสานใหม่ ให้มีความสนุกสนานและเพิ่มรายละเอียดของดนตรีมากยิ่งขึ้น

## 2.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

เครื่องแต่งกายเป็นแนวชุดในสมัย Sixty ที่นิยมใส่กางเกงขาบาน โปกศรีษะ ใส่ววนตากันแดดอันใหญ่ สวมเสื้อผ่าที่มีลวดลาย สีสดใส ฤดูหนาว ซึ่งในการเต้นเพลงนี้ปรากฏอยู่หลายแบบ นักเต้นหญิงบางคนใส่วิกผมสั้นหยิกสีทอง นักเต้นชายใส่วิกผมหยิกสั้นและฟูสีดำ

การแต่งหน้าเน้นความชัดเจนของคิ้ว ตา และปาก ซึ่งต้องมีการทดลองกับแสงไฟบนเวทีในรอบซ้อมใหญ่ซึ่งมีความแรงกว่าแสงธรรมชาติ จึงต้องแต่งสีเข้มกว่าปกติและไม่ใช้เครื่องสำอางที่มีความมันสะท้อนแสง



ภาพที่ 4.14 การแต่งกายเพลงจำกันบ่ได้ก่า

## 2.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

ใช้เวทีเดียวกันกับเพลงตะวันตกแสดง เน้นแสงสีที่มีความสดใสสนุกสนาน

## 2.7 ความเด่นของท่าที่ใช้ในการแสดง

นักออกแบบท่าเต้นมีความชอบและความถนัดในการเต้นแจ๊สมากเป็นพิเศษ จึงเป็นแรงบันดาลใจที่จะสร้างสรรค์ท่าเต้นให้ออกมาเป็นแนวการเต้นแจ๊ส ซึ่งมีความเด่นของท่าเต้นดังต่อไปนี้

2.7.1 จังหวะ ทำนองและเนื้อหาของเพลง เป็นตัวกำหนดการเต้นและการเคลื่อนไหวให้เป็นไปอย่างแม่นยำ เพื่อให้การแสดงดูมีความน่าสนใจและสร้างภาพความสนุกสนาน ถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศออกไปให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้

2.7.2 มีการออกแบบท่าเต้นไว้หนึ่งชุดเพื่อใช้ในช่วงการทวนซ้ำของเนื้อเพลงและดนตรี ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำภาพบรรยากาศของเพลงได้

2.7.3 บางช่วงของการเต้นมีการใช้ทักษะ Contraction ซึ่งคือการโค้งหรือการหดลำตัวให้ลำตัวดูสั้นลง ซึ่งมีความเร็วตามจังหวะของเพลง โดยใช้การหายใจเข้าออกสั้นๆเป็นแรงผลักดันร่างกายให้เกิดการเคลื่อนไหว

2.7.4 การใช้ท่าพื้นฐานการเต้นแจ๊สในการเคลื่อนที่ของนักเต้น เช่น STEP BALLCHANGE ซึ่งเป็นการเคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ต้องการ โดยการเตะเท้าไปข้างหน้าซ้ายขวาสลับกัน ให้ตรงตามจังหวะของเพลง

## 2.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

เป็นการรับงานมาจากคุณรับขวัญ สาสอาด กระบวนการแรกจึงไม่ได้มีความสัมพันธ์กันกับลูกค้าและทีมควบคุมการสร้างสรรค์งาน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

2.8.1 รับเพลงและแนวคิดจากคุณรับขวัญ สาสอาด หรือเรื่องราวละเอียดของแต่ละส่วน



- 2.8.2 ทัศนคติและออกแบบท่าเต้น รวมถึงรูปแบบของการแต่งกาย
- 2.8.3 กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้นให้นักเต้นซึ่ง คุณรัชชวัญ สาสอาด ได้คัดเลือกไว้ให้แล้ว ต่อมาโดยการสาธิตทำให้ดูและใช้ศัพท์เฉพาะที่นักเต้นรู้จักกันดีในการต่อท่าเต้น เช่น STEP BALLCHANGE ซึ่งเป็นการเคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ต้องการ โดยการแตะเท้าไปข้างหน้าซ้ายขวาสลับกัน ให้ตรงตามจังหวะของเพลง รวมถึงบอกแนวคิดและอารมณ์ของเพลงให้นักเต้น
- 2.8.4 การกำหนดตำแหน่งและการข้อมบนเวทีจริง ( Blocking ) เพื่อแก้ไขและตัดทอนท่าบางท่าออกเนื่องจากมีปัจจัยทางด้านเวทีและนักร้องเข้ามาเกี่ยวข้อง ในช่วงนี้ได้มีการข้อมบนเวทีกับนักร้องด้วย
- 2.8.5 การข้อมใหญ่ พร้อมเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของทุกฝ่าย
- 2.8.6 แสดงจริง
- 2.9 สรุปและวิเคราะห์
- 2.9.1 เมื่อต้องออกแบบท่าเต้นในทุกครั้งคุณมนัสชัย บุญซึ้ง ได้ออกแบบท่าเต้นแบ่งห้องดนตรี และแบ่งช่วงการเต้นไว้ล่วงหน้าหมดแล้ว ดังนั้นเมื่อมาถึงกระบวนการถ่ายทอดการเต้นให้นักเต้นจึงมีความชัดเจนและรวดเร็ว
- 2.9.2 มีการให้ความสำคัญแก่นักเต้นเท่าเทียมกันทุกคน กล่าวคือ การจัดวางตำแหน่งหรือการแปรแถวไม่เน้นให้นักเต้นคนใดคนหนึ่งเด่นขึ้นมา แต่เมื่อการแปรแถวเปลี่ยนนักเต้นก็เปลี่ยนตำแหน่งกันให้มีความเด่นและเท่าเทียมกันทุกคน

## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา

เริ่มเข้าสู่วงการเต้นด้วยความรักและสนใจในศิลปะการเต้น ในช่วงเวลาที่มีนักเต้นและผู้ที่สนใจในการเต้นน้อย ซึ่งการเต้นส่วนมากมักมีขึ้นในงานการกุศลหรืองานกาชาดเท่านั้น ได้รับการฝึกฝนการเต้นบัลเล่ต์จาก ท่านผู้หญิงวราพร ปราโมช ซึ่งเรียนรุ่นเดียวกับคุณนราพงษ์ จรัสศรี และคุณบัญชา สุวรรณานนท์ และมีการพัฒนาการเรียนเต้นมาตลอด โดยให้ความสำคัญกับการเต้นบัลเล่ต์มากเพราะถือว่าบัลเล่ต์เป็นพื้นฐานการเต้นสำคัญที่จะนำไปสู่การเต้นในรูปแบบอื่น

เริ่มต้นการออกแบบท่าเต้นจากงานละครเพลง เรื่อง มนต์รักขนมครก ของ บริษัท แด้สซ์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ และมีผลงานการออกแบบท่าเต้นปรากฏแก่สายตาสาธารณชนอย่างสม่ำเสมอ ทั้งงานออกแบบท่าเต้นสำหรับการเต้นในเชิงพาณิชย์ที่เน้นศิลปะการเต้นเป็นสำคัญ ละครเพลง และการแสดงแสง สี สื่อดีผสมต่างๆ โดยสร้างแนวความคิดและรูปแบบการเคลื่อนไหวของตนเองขึ้นจากพื้นฐานการศึกษารูปแบบบัลเล่ต์ นอกจากนี้ ปัจจุบันยังเป็นอาจารย์สอนวิชาการขับร้องที่มหาวิทยาลัยเซ็นจอห์น

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

ผลงานในการออกแบบท่าเต้นของคุณสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา มีอย่างต่อเนื่อง อาทิ

- ออกแบบท่าเต้นประกอบละครเพลง เรื่อง บัลลังก์เมฆ ในปี พ.ศ.2544 ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย
- ออกแบบท่าเต้นในการแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 3 ชุด องค์มหाराชจอมราชัน ในปี พ.ศ.2545 ณ ทำราชวรดิฐ ถนนมหाराช กรุงเทพมหานคร

- ออกแบบทำต้นในการแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 4 ชุด มหาบุรุษแห่งหิมพานต์  
ในปี พ.ศ. 2546 ณ ท่ารราชวรดิฐ ถนนมหาราช กรุงเทพมหานคร
- ออกแบบทำต้นในการแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 5 ชุด พระ...คู่พระบารมี  
ในปี พ.ศ.2547 ณ ท่ารราชวรดิฐ ถนนมหาราช กรุงเทพมหานคร
- ออกแบบทำต้นประกอบละครเพลง เรื่อง บางกอก 2499 ในปี พ.ศ.2547  
ณ หอประชุมใหญ่ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3. งานการแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 5 ชุด “พระ...คู่พระบารมี”

ออกแบบท่าเต้น โดย คุณสุธีศักดิ์ ภักดีเทวา

กำกับการแสดง โดย คุณสุวรรณี จักราวรรุช

อำนวยการผลิต โดย คุณเสริมคุณ คุณาวงศ์

ควบคุมการสร้างสรรค์ โดย บริษัท ซี เอ็ม ออร์กาไนซ์เซอร์ จำกัด

วันที่จัดแสดง 23 มกราคม ถึง 5 กุมภาพันธ์ 2547

วันละ 2 รอบ เวลา 19.00 น. และ 21.00 น.

สถานที่ ท่าราชวรดิฐ ถนนมหาราช กรุงเทพมหานคร

จำนวนนักเต้น นักเต้นอาชีพชาย 10 คน และนักแสดงประกอบกว่า 70 คน

การแสดงแม่น้ำของแผ่นดินปีที่ 5 ชุด “พระ...คู่พระบารมี” จัดขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เนื่องในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 72 พรรษา โดยทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี องค์ประธานจัดงานแสดง ทงประทานชื่อการแสดงเป็นภาษาอังกฤษว่า “Always Beside You, Your Majesty” การแสดงแม่น้ำของแผ่นดินเป็นการสะท้อนภาพแห่งอารยธรรมอันยิ่งใหญ่ อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมทั้งของไทยและโลกที่สืบทอดกันยาวนานต่อไป ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน แม้ชาวต่างชาติก็สามารถรับความเพลิดเพลินกับเรื่องราวจินตนาการนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะมีการจัดเตรียมระบบแปลภาษาอังกฤษผ่านหูฟังไว้บริการ

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษากระบวนการสื่อสารการเต้นซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญในการแสดงโดยจะกล่าวถึงกระบวนการสร้างงานเต้นโดยละเอียดในหัวข้อการตีความและการนำเสนอ ดังต่อไปนี้

#### 3.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์งานเต้น

ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนฯ องค์ประธานจัดการแสดงทรงวางแนวคิดในการจัดการแสดงเฉลิมพระเกียรติให้แตกต่างออกไปจากทุกปี ในฐานะลูกที่ประทับใจในการทรงเคียงข้างพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในการฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ เพื่อดูแลทุกข์สุขของราษฎรมาตลอดระยะเวลาอันยาวนานตามพระราชปณิธาน ที่ทรงมุ่งหวังให้ประชาชนชาวไทยมีความสุข โดยทรงเป็นกำลังพระทัยและทรงมีบทบาทในการสนับสนุน พร้อมทั้งแบ่งเบาพระราชภารกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในทุกๆ เรื่อง

### 3.2 รูปแบบการนำเสนอ

เป็นการแสดงแสง เสียง สื่อผสม ในรูปแบบของละครเพลงแนวจินตนาการ โรแมนติก แฟนตาซี ของความรักความศรัทธาซึ่งไม่ใช่พระราชประวัติ แต่เป็นแนวที่แปลกออกไปจากที่เคยสร้างมา

### 3.3 การตีความและการนำเสนอ

การตีความผ่านออกมาทางเรื่องราวของชายหนึ่ง หญิงหนึ่ง ที่เป็นคู่บุญบารมี ยึดมั่นในศรัทธาแห่งความดีงาม และความรัก จนเกิดเป็นพลัง ให้ทั้งสองร่วมฟันฝ่าอุปสรรคขวากหนาม จนเกิดเป็นตำนานที่เล่าขานในใจปวงชนตลอดกาล ซึ่งมีเนื้อเรื่องโดยย่อ ดังต่อไปนี้

ณ อนันตนคร เมื่อกว่าสองพันปีก่อน กษัตริย์ชราและสุริเยนทรา องค์รัชทายาท ทรงปกครองบ้านเมืองอย่างสงบสุขมาเป็นเวลานาน จนวันหนึ่ง ปราภูกองทัพปีศาจจุกมาทำลายบ้านเมือง สุริเยนทรานำเหล่าทหารออกต่อสู้ แต่ก็ไม่สามารถปราบกองทัพปีศาจลงได้ ท่ามกลางความตื่นตระหนกของชาวเมือง พลันนักบวชชาวก็ปรากฏกายขึ้นและขับไล่ฝูงกองทัพปีศาจจากไป

ชาวเมืองพากันศรัทธาในตัวนักบวชชาว เว้นเพียงกษัตริย์และองค์รัชทายาทที่เคลือบแคลงการปรากฏกายของนักบวช ที่สุด กษัตริย์ชราที่สิ้นพระชนม์ ปล่อยให้สุริเยนทรา องค์รัชทายาท เสด็จชะตากรรมเพียงลำพัง นักบวชชาวเข้าครอบครองเมืองด้วยหวังค้นหาจักรวรรดิอมณี ที่แม่ผู้ใดได้ครอบครองผู้นั้นก็จะเป็นผู้ยิ่งใหญ่ในโลกา

สุริเยนทรารู้ถึงเจตนาร้ายของนักบวชแต่มีอาจด้าน ท่ามกลางความท้อแท้สิ้นหวังของกษัตริย์หนุ่ม พลัน ดร.มินตรา หญิงสาวผู้เปี่ยมไปด้วยศรัทธาในความรักและความดีงาม ได้เดินทางข้ามผ่านมิติแห่งกาลเวลา มาร่วมต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคนานับการร่วมมือกับพระองค์ วันเวลาและวิกฤตการณ์ที่ทั้งสองฝ่าฟันร่วมกัน ก็ถักทอสายใยแห่งความรักและความผูกพันให้ก่อตัวขึ้น มินตราได้อภิเษกกับสุริเยนทราเป็นจักรพรรดิ ราชนีแห่งอนันตนครและช่วยเหลือสุริเยนทราในการบำบัดทุกข์บำรุงสุขของชาวเมือง

ด้วยพลังศรัทธาในความรักและความดีของสุริเยนทราและจันทราเทวี ทำให้ทั้งสองพระองค์ปราบกองทัพปีศาจและนักบวชชาวได้สำเร็จ แต่ชะตากรรมไม่สิ้นสุดแต่เพียงแค่นั้น สุริเยนทราถูกลิขิตให้สิ้นพระชนม์ท่ามกลางภยร้าย แต่ด้วยศรัทธาในความรัก ความดีงามของจันทราเทวี ตลอดจนชาวเมืองที่ภักดี ได้ช่วยให้สุริเยนทราผ่านพ้นชะตากรรม สามารถเอาชนะความตายมาได้ ทั้งสองพระองค์ปกครองอนันตนครเป็นนครแห่งความสุขอันเป็นนิรันดร์มาเนิ่นนานนับพันปี

ซึ่งมีนักแสดงดังต่อไปนี้

สุริเยนทรา	รับบทโดย	คุณธีรภัทร์ สัจจกุล
มินตรา,จันทราเทวี	รับบทโดย	คุณนาเดีย นิมิตรวานิช
นักบวชชาว	รับบทโดย	คุณภาณุเดช วัฒนสุชาติ
นรกานต์	รับบทโดย	คุณวสันต์ อุตมะโยธิน
กษัตริย์ชรา	รับบทโดย	คุณบุญชัย จักราวรรุช

ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษากระบวนการสร้างงานต้นของนักออกแบบท่าเต้น จึงได้แบ่งช่วงการแสดงที่มีการเดินเข้ามาเกี่ยวข้องเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงเมามาย ช่วงระบำศิลาสีฟ และช่วงร่วมแรงร่วมใจ ซึ่งมีวิธีการนำเสนอดังต่อไปนี้

#### ช่วงที่ 1 เมามาย

เมื่อกษัตริย์ชราสิ้นพระชนม์ นักบวชชาวเข้าครอบครองเมืองและแต่งตั้งสุริเยนทราขึ้นเป็นกษัตริย์องค์ใหม่พร้อมทั้งให้จัดงานเฉลิมฉลอง ปรมปรอสุรา นารี และดนตรีให้กับชาวเมืองอนันตนคร

นำเสนอในแนวการเต้นบัลเลต์ผสมกับการเต้นแจ๊ส ใช้นักเต้นชาย 8 คน นักเต้นหญิง 8 คน ซึ่งเป็นผู้นำสุรามาปรมปรอให้แก่ชาวเมือง โดยนักเต้นชายออกมาก่อนพร้อมไหสุราจากทางด้านซ้ายของเวที แล้วแปรแถวถอยลงด้านหลัง ให้นักเต้นหญิงออกมาจากทางด้านหลังพร้อมกับถือแก้วสุราและจัดรูปแถวเป็นหน้ากระดานฟันปลา นักเต้นชายเดินแถวตอนเดียวหนึ่งออกมาตรงกลางระหว่างแถวของนักเต้นหญิง แล้วทั้งหมด ก็เคลื่อนมาปรมปรอสุราแก่ชาวเมือง ซึ่งนั่งล้อมกันเป็นวงขนาดใหญ่ 3 วง นักเต้นจับคู่ชายหญิงเข้าไป

ต้นคูกกลางวงสุรารวงละ 2 คู่ จากนั้นนักเต้นชายออกมาเต้นฟรีสไตล์นอกวงล้อมของชาวบ้าน นักเต้นหญิงเต้นฟรีสไตล์แต่เน้นสื่ออารมณ์ยั่วชวนให้ชาวเมืองดื่มสุรากันอย่างสำราญ

## ช่วงที่ 2 ระบายศิลปะ

เมื่อ ดร.มินตรา หรือจันทราเทวีได้อภิเษกกับสุริเยนทราแล้ว นางได้ช่วยเหลือสุริเยนทราในการบำบัดทุกข์บำรุงสุขของชาวเมือง ในการสร้างอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถศิลป์ หัตถกรรม และเครื่องทอง ระบายศิลปะในครั้งนี้จึงมุ่งนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างอาชีพและฝึกหัดงานให้แก่ชาวเมืองอนันตนคร

ในระบายศิลปะนักเต้นคือนักแสดงที่เป็นชาวบ้าน นักออกแบบท่าเต้นจึงมีการออกแบบท่าเต้นในท่าที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ส่วนมากเป็นการเคลื่อนไหว (Movement) การจัดองค์ประกอบ การวางตำแหน่งและอารมณ์ของชาวบ้านแต่ละกลุ่ม ซึ่งทั้งหมดต้องร้องเพลงประกอบไปด้วย การแสดงมีลำดับดังต่อไปนี้

ชาวบ้านเปิดตัวพร้อมด้วยอุปกรณ์การแสดงต่างๆ จัดตำแหน่งกระจายเต็มเวที เริ่มการนำเสนอตามเนื้อเพลง ดังนี้

- เพลงนำเข้างานหัตถกรรม มีหญิงชราเป็นนักแสดงนำ เมื่อร้องเพลงจบในแต่ละท่อน ทุกคนเต้นพร้อมกันและร้องเพลงพร้อมกันเมื่อนักแสดงนำร้องจบ แล้วเปลี่ยนตำแหน่ง
- เพลงนำเข้าการทำเครื่องทอง มีชายชราเป็นนักแสดงนำ เมื่อร้องเพลงจบในแต่ละท่อน ทุกคนเต้นพร้อมกันและร้องเพลงพร้อมกันเมื่อนักแสดงนำร้องจบ แล้วเปลี่ยนตำแหน่ง
- เพลงนำเข้างานหัตถศิลป์ มีหญิงสาวชาวบ้านเป็นนักแสดงนำ เมื่อร้องเพลงจบในแต่ละท่อน ทุกคนเต้นพร้อมกันและร้องเพลงพร้อมกันเมื่อนักแสดงนำร้องจบ แล้วเปลี่ยนตำแหน่ง และแปรแถวเพื่อเตรียมแสดงฉากต่อไป

### ช่วงที่ 3 ร่วมแรงร่วมใจ

เมื่อเมืองอนันตนครจะต้องเผชิญกับวิกฤตพายุร้ายและอุทกภัย ชาวเมืองจึงพร้อมใจร่วมแรงปกป้องเมืองของตน โดยการสร้างเขื่อน ปลูกป่า เก็บถนอมอาหารและเสื้อผ้า ตามคำแนะนำของจันทราเทวี เมื่อชาวเมืองทำหน้าที่ของตนเองเสร็จสิ้น จึงออกมาเดินรำด้วยความฮึกเหิม ซึ่งมีภาพการแสดงโดยรวมดังต่อไปนี้

ชาวบ้านแปรแถวเป็นแถวตอนหลายแถวกระจายทั่วเวที โดยมีนักเต้นชาย 10 คน เป็นหัวแถว การออกแบบท่าเต้นส่วนมากเน้นลีลาของมือและแขน ในท่าที่ง่าย ๆ เพื่อความพร้อมเพียง ในช่วงท้ายมีการขีดแถวมารวมกันด้านหน้าตามเนื้อหาของเพลงแล้วกระจายออกไปในทิศทางตำแหน่งเดิม

#### 3.4 ดนตรี เพลง และเสียงประกอบการเต้น

ด้วยรูปแบบของการแสดงซึ่งเป็นละครเพลง การเต้นในแต่ละช่วงจึงเป็นการเต้นประกอบเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละช่วง

#### 3.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

ในการเต้นทั้ง 3 ช่วง มีการแต่งกายที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

##### ช่วงที่ 1 เมามาย

นักเต้นหญิง	สวมเกาะอกสีเนื้อ นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ มวยผมต่ำ
นักเต้นชาย	สวมเสื้อแขนยาวสีเขียวเหลือง นุ่งโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว สวม รองเท้าแตะ จัดผมให้เข้าทรง

ทั้งหมดแต่งหน้าให้สวยงาม

##### ช่วงที่ 2 ระบำศิลป์ชีพ

เด็กผู้หญิง	สวมเกาะอกสีเนื้อ นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ เกล้าผมสูงประดับด้วยมาลัยดอกกรักรอบมวยผม
-------------	--

นักแสดงหญิง	สวมเกาะอกหลากสี นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ มวยผมต่ำ
-------------	---



หญิงชรา	สวมเสื้อคอกลมแขนยาว ห่มสไบทับ นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ มวยผมต่ำ
เด็กผู้ชาย	สวมเสื้อคอกลมแขนยาวสีเข้ม กางเกงสีเดียวกัน มีผ้าผูกทับที่เอวคล้ายกระโปรงยาวคลุมสะโพก มีผ้าโพกหัว สวมรองเท้าแตะ
นักแสดงชาย	สวมเสื้อคอกลมแขนยาวและแขนสั้นสีเข้ม นุ่งโจงกระเบน มีผ้าคาดเอว สวมรองเท้าแตะ จัดผมให้เข้าทรง

ทั้งหมดแต่งหน้าให้สวยงาม

### ช่วงที่ 3 ร่วมแรงร่วมใจ

นักแสดงหญิง	สวมเกาะอกหลากสี นุ่งผ้าถุง สวมรองเท้าแตะ มวยผมต่ำ
นักแสดงชาย	สวมเสื้อคอกลมแขนยาวและแขนสั้นสีเข้ม นุ่งโจงกระเบน มีผ้าคาดเอวสวมรองเท้าแตะ จัดผมให้เข้าทรง

ทั้งหมดแต่งหน้าให้สวยงาม

### 3.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

เป็นเวทีขนาดใหญ่ ที่สร้างขึ้นกลางแม่น้ำเจ้าพระยา แบ่งเวทีออกเป็น 3 ส่วน ด้านขวาเป็นส่วนของพระราชวังของสุริเยนทราเมืองอนันตนคร ส่วนกลางเป็นม่านน้ำมีฉากหลังเป็นพระบรมหาราชวัง ด้านซ้ายเป็นบรรพตของนักบวชชาว ซึ่งมิงงานศิลปกรรมที่สวยงาม โดยคุณเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ มีเทคนิคพิเศษเช่น ภูเขาไฟระเบิด ทะเลเพลิง ม่านน้ำ และน้ำพุตระการตาด้วยแสงและไฟที่สวยงาม

ส่วนอุปกรณ์ในการเดินแบ่งตามช่วงของการเดินได้ดังนี้

- ช่วงที่ 1 เมามาย มีโหลสุราและแก้วน้ำที่นักแสดงนำไปปรนเปรอแก่ชาวเมือง
- ช่วงที่ 2 ระบายศิลปะ มีการใช้อุปกรณ์หลายชนิดที่สื่อถึงงานหัตถกรรมและหัตถศิลป์ เช่น เครื่องจักรสาน ผ้าไหม เครื่องทอง ถ้วย จาน เป็นต้น
- ช่วงที่ 3 ร่วมแรงร่วมใจ มีการใช้อุปกรณ์ เช่น กระบุง ตะกร้า เป็นต้น

### 3.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

ในการเต้นครั้งนี้มีการนำเอานักแสดงละครมาเป็นนักเต้นในทุกช่วง ดังนั้นด้วยข้อจำกัดนี้ จึงทำให้นักออกแบบท่าเต้นสร้างสรรค์งานขึ้นมา ให้มีความเหมาะสมกับนักเต้นและการแสดงโดยรวม ซึ่งการเต้นถือว่าเป็นสีสันที่ทำให้การแสดงละครเพลงมีความสวยงามมากยิ่งขึ้นจะกล่าวถึงความเด่นของท่าเต้นในแต่ละช่วง ดังต่อไปนี้

#### ช่วงที่ 1 เมามาย

- มีการใช้ท่าพื้นฐานทางบัลเลต์ เช่น การกระโดดหมุนตัวกลางอากาศหนึ่งรอบ
- มีการเต้นคู่ระหว่างชายหญิงเพื่อนำเสนออารมณ์แห่งความสำราญ และการปรนเปรอความสุขให้แก่ชาวเมือง
- การเต้นและการเคลื่อนไหวในช่วงฟรีสไตล์เป็นการเต้นกึ่งการ improvisation ของนักเต้น ซึ่งมีข้อจำกัดทางด้านทิศทางและอารมณ์ของการเต้น โดยนักออกแบบท่าเต้น

#### ช่วงที่ 2 ระบายศิลปะชีพ

- ออกแบบท่าเต้นเพื่อให้นักแสดงที่ไม่ใช่นักเต้นอาชีพสามารถเต้นได้ ซึ่งมีการออกแบบท่าเต้นไว้สองชุด ทำซ้ำกันในแต่ละช่วงของการแสดง คือ การเคลื่อนไหวตาม step เท้า โดยก้าวเท้าขวาก่อนแล้วเดินหน้า 3 ก้าว แล้วกระโดดย่องเข้าหนึ่งข้างตามจังหวะการก้าวเท้า จากนั้นถอยหลังด้วยเท้าซ้ายก่อน 3 ก้าว แล้วกระโดดย่องเข้าหนึ่งข้างตามจังหวะการก้าวเท้าและเพลง และการโยกตัวซ้ายขวาตามจังหวะเพลง เพื่อให้นักแสดงสามารถจำท่าเต้นได้อย่างแม่นยำและเกิดความพร้อมเพียงในการเต้น
- มีการสร้างภาพบนเวทีโดยการจัดวางตำแหน่ง ( Blocking ) ของนักแสดง การแปรแถวและการจัดองค์ประกอบ ( Composition ) ของนักแสดงบนเวที ประกอบกับการจัดวางฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงในระยะเวลาที่เหมาะสม



ภาพที่ 4.15 การแสดงช่วงระบำศิลปาชีพ

### ช่วงที่ 3 ร่วมแรงร่วมใจ

- เป็นท่าที่ได้มาจากการตีบทตามเนื้อหาของเพลง เช่น ความเข้มแข็ง ออกแบบท่าเต้นให้กำมือทั้งสองข้างยกขึ้นในระดับศรียะ แขนตั้งฉาก ความร่วมใจร่วมแรง ออกแบบท่าเต้นให้วางมือทั้งสองข้างไขว้กันได้ตรงหน้าอก เป็นต้น
- ทิศทางการเคลื่อนไหวและการแปรแถวเสนอความหมายของการแสดงตามเนื้อเพลง เช่น การร่วมแรงร่วมใจ เป็นการขีดแถวมารวมกันเป็นกลุ่มเดียวกันหน้าและกระจายออกไปเมื่อเนื้อเพลงบอกถึงความกระจายแผ่ไพศาลของแผ่นดิน
- เน้นการใช้ลีลาของแขนและมือเพื่อความพร้อมเพรียง สร้างจังหวะด้วยการย่อท่าอยู่กับที่ไปตามจังหวะเพลง



ภาพที่ 4.16 การแสดงช่วงร่วมแรงร่วมใจ

### 3.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

การแสดงในครั้งนี้คุณสุธีศักดิ์ ภัคดิเทวา ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้นต้องทำงานร่วมกันกับหลายฝ่าย ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

3.8.1 รับแนวคิด เนื้อเรื่องย่อและรายละเอียดของงาน ร่วมประชุมและแสดงความคิดเห็น

3.8.2 นำแนวคิดและเนื้อเรื่องย่อมาตีความและหาช่วงที่เหมาะสมที่จะนำเสนอการเต้น วางรูปแบบ ท่าเต้น ในแต่ละช่วง

3.8.3 ประชุมและนำเสนอรูปแบบการเต้นร่วมกับทีมงานทุกฝ่ายอีกครั้ง

- 3.8.4 ในการทำงานใหญ่ที่ต้องมีความรับผิดชอบมาก และร่วมงานกับบุคคลอีกหลายฝ่าย นักออกแบบท่าเต้นจึงได้จัดหาผู้ช่วยมาคอยติดต่อประสานงานและดูแลเรื่องรายละเอียดของการเต้นแก่นักแสดงซึ่งมีเป็นจำนวนมาก
- 3.8.5 เลือกลงและติดต่อนักเต้น โดยให้เป็นหน้าที่ของผู้ช่วยที่จะทำการวางแผนการซ้อมนัดหมายและตกลงรายละเอียดเบื้องต้นกับนักเต้น โดยการแสดงในครั้งนี้ใช้เพียงนักเต้นอาชีพชายจำนวน 10 คน และนักเต้นอีกส่วนหนึ่งเป็นนักแสดงที่ทางทีมควบคุมการสร้างสรรคดีได้คัดเลือกมาแล้ว
- 3.8.6 กระบวนการถ่ายทอท่าเต้น เริ่มจากการการบอกแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และอารมณ์ของการเต้นในแต่ละช่วง ต่อมาโดยการสาธิตท่าให้ดูอย่างชัดเจนเนื่องจากนักแสดงส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานด้านการเต้นมาก่อนจึงไม่อาจใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มของนักเต้นได้ การต่อท่าแบ่งออกเป็นชุดๆ ทวนซ้ำเมื่อเม่นยำแล้วจึงนำท่าแต่ละชุดมาเรียงร้อยกันให้การเต้นเกิดความสมบูรณ์
- 3.8.7 การซ้อมบนเวทีจริงก่อนการแสดงเป็นเวลาเกือบหนึ่งเดือน เพื่อปรับทิศทางการเข้าออก วางตำแหน่งและจัดองค์ประกอบให้เหมาะสมกับการแสดงในแต่ละช่วง และให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับเรื่องราวในส่วนของละคร โดยมีการแก้ไขและร่วมกันทำงานตลอดกับผู้กำกับการแสดง
- 3.8.8 การซ้อมใหญ่ พร้อมเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดงเพื่อเป็นการเตรียมพร้อมก่อนการแสดงจริง
- 3.8.9 แสดงจริง
- 3.8.10 ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมงานทุกฝ่าย เพื่อหาจุดบกพร่องและเป็นประโยชน์ในการแสดงครั้งต่อไป

### 3.9 สรุปและวิเคราะห์

- 3.9.1 การสร้างภาพบนเวทีเน้นการจัดวางตำแหน่ง การแปรแถว อารมณ์และการจัดองค์ประกอบของการแสดงมากกว่าการเน้นในเรื่องของเทคนิคและความซับซ้อนในการเต้น
- 3.9.2 การกำหนดสัดส่วนและช่วงจังหวะของการเต้นในละครมีความสำคัญมาก เพราะเป็นการเพิ่มอรรถรสให้ผู้ชมได้สัมผัสเรื่องราวมากยิ่งขึ้น แต่หากนำการเต้นเข้าไปใช้ไม่ถูกจังหวะก็จะทำให้ความน่าสนใจของละครลดน้อยลง ดังนั้นในการเตรียมงานการแสดงในครั้งนี้ นักออกแบบท่าเต้นและผู้กำกับการแสดง จึงต้องทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด
- 3.9.3 เทคนิคพิเศษในการแสดงเป็นข้อจำกัดในการออกแบบท่าเต้น การจัดวางตำแหน่ง และการจัดองค์ประกอบในการเต้นของนักออกแบบท่าเต้น เนื่องจากตำแหน่งที่ตั้งของเทคนิคพิเศษต่างๆมีกระจายอยู่รอบเวที ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่นักเต้นและนักแสดงได้โดยง่าย เช่น ความลื่นของเวทีที่เกิดมาจากการใช้ม่านน้ำ สะเก็ดไฟจากฉากภูเขาไฟระเบิดและทะเลเพลิง ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นจึงต้องคำนึงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นเหล่านี้ในการออกแบบท่าเต้น และการจัดองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อไม่ให้เกิดการบาดเจ็บแก่นักเต้นและนักแสดง

## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณประยุทธ ศิริกุล

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ตะวันตก มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เข้าสู่วงการเต้นตั้งแต่ครั้งเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้รับการฝึกฝนการเต้นหลายรูปแบบ เช่น รำไทย รำพื้นบ้านอีสาน แจ๊สด้านซ์ โมเดิร์น ด้านซ์ และคอนเทมโพรารี ด้านซ์ โดยเฉพาะพื้นฐานในการเต้นบัลเล่ต์จากอาจารย์ เอกชัย ไก่แก้ว ซึ่งมีอิทธิพลในการออกแบบท่าเต้นของคุณประยุทธ เป็นอย่างมาก เมื่อสำเร็จการศึกษาได้เริ่มออกแบบท่าเต้นอย่างเต็มตัวโดยเข้าทำงานที่ บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ในตำแหน่ง Creative และมีผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบันเป็นนักออกแบบท่าเต้นอิสระ และยังมีความสามารถเรื่องการออกแบบ ตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับทั้งในรูปแบบไทยและตะวันตก

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

- ออกแบบท่าเต้นและกำกับการแสดงในพิธีเปิดกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดภาคใต้ ครั้งที่ 5 ประจำปี พ.ศ. 2546 ณ สนามกีฬา จังหวัดตรัง
- ออกแบบท่าเต้นและกำกับการแสดง แสง เสียง ประกอบจินตภาพ เรื่อง พระมหาพุทธานุภาพ ปฐมกาลแห่งแผ่นดิน ในวันที่ 10 ตุลาคม 2546 ณ จังหวัดอุทัยธานี
- ออกแบบท่าเต้นและกำกับการแสดง แสง เสียง ประกอบจินตภาพ เรื่อง แสงดาวจรัสฟ้า แสงใจสถิตหล้า ประจำปี พ.ศ.2546 ณ กองบิน 53 จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

#### 4. งานพิธีเปิดกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 25 “แคนเกมส์” 2004

**ออกแบบท่าเต้น โดย คุณประยุทธ ศิริกุล**

กำกับการแสดง โดย คุณเอกชัย ไก่แก้ว

อำนวยการผลิต โดย ผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่น

วันที่จัดแสดง 7 กุมภาพันธ์ 2547 เวลา 18.00 น.

สถานที่ สนามกีฬาจังหวัดขอนแก่น อ.เมือง จ.ขอนแก่น

จำนวนนักเต้น เป็นนักเรียน จากสถาบันการศึกษา ในจังหวัดขอนแก่น

ซึ่งทางจังหวัดขอนแก่นกำหนดมาให้จำนวน 2,900 คน

งานพิธีเปิดกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 25 “แคนเกมส์” 2004 ถือเป็นงานที่เปิดโอกาสให้จังหวัดขอนแก่นได้แสดงศักยภาพในการจัดการแข่งขันกีฬาที่มีความพร้อมในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะความสามารถในการจัดการแสดงพิธีเปิด และพิธีปิด ที่ทางจังหวัดขอนแก่นได้ให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดการศึกษาไว้ในการแสดงพิธีเปิดกีฬาเท่านั้น

งานแสดงพิธีเปิดถูกวางแนวคิดให้นำเสนอเรื่องราว ความเป็นมาและประวัติของจังหวัดขอนแก่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ตั้งชื่อการแสดงไว้ว่า “ขอนแก่นแดนมหัศจรรย์” โดยได้รับความร่วมมือจากโรงเรียนในเขตอำเภอเมืองในเรื่องการจัดหานักแสดง ซึ่งเป็นนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาจำนวนประมาณ 2,900 คน

คุณประยุทธ ศิริกุล ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้นจึงได้นำเอาแนวความคิดหลักดังกล่าวมาตีความและสร้างสรรค์การแสดงในพิธีเปิดดังนี้

##### **การแสดงชุด “ขอนแก่นแดนมหัศจรรย์”**

#### 4.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์การเต้น

เป็นการบอกเล่าเรื่องราว ความเป็นมาและประวัติของจังหวัดขอนแก่น จากอดีต  
จวบจนปัจจุบัน



#### 4.2 รูปแบบการนำเสนอ

กำหนดให้เป็นการแสดงกลางแจ้งกิ่งแสง เสียง ( Light and Sound ) นำเสนอประวัติของจังหวัดขอนแก่นให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงความมหัศจรรย์ของการตั้งหลักปักฐานของชาวขอนแก่น

#### 4.3 การตีความและการนำเสนอ

นักออกแบบท่าเต้นได้ศึกษาประวัติและความเป็นมาของเมืองขอนแก่น ตั้งแต่การเริ่มหลังไหลเข้ามาตั้งหลักปักฐานจนเกิดเป็นนครขอนแก่น ซึ่งก่อตั้งมากกว่า 200 ปี การที่จะสามารถเล่าเรื่องราวต่างๆได้ทั้งหมดนั้นเป็นสิ่งที่ยาก เนื่องจากประวัติศาสตร์เป็นเรื่องที่มีมาช้านาน นักออกแบบท่าเต้นจึงได้ศึกษา ค้นคว้า หาข้อมูลของจังหวัดขอนแก่นโดยละเอียดแล้วนำมาเรียบเรียงเพื่อสร้างความเข้าใจให้ทั้งแก่ตนเองและผู้ร่วมงานทุกฝ่าย โดยนักออกแบบท่าเต้นได้แบ่งการแสดงออกเป็น 7 องก์ ดังต่อไปนี้

- |           |   |
|-----------|---|
| องก์ที่ 1 | องค์อรหันต์เสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุผ่านมา, ปวงเทวา นางฟ้า อวยชัย |
| องก์ที่ 2 | ประชาขานไช นาม “ขามแก่น”  |
| องก์ที่ 3 | รวมปึกแผ่นเป็น “ขอนแก่น” ณ ปัจจุบัน                                   |
| องก์ที่ 4 | มหัศจรรย์แห่งลำน้ำพอง   |
| องก์ที่ 5 | มवलผองพลังเยาวชน  |
| องก์ที่ 6 | ศรัทธา สุข สงบ เหลือล้น ในเหลือดอกคุณและเสียงแคน                      |
| องก์ที่ 7 | ร่วมใจเหนียวแน่น ต้อนรับ “แคนเกมส์”                                   |

ซึ่งในแต่ละองก์มีการตีความและนำเสนอดังต่อไปนี้

## องค์ที่ 1 องค์อรหันต์เสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุผ่านมา, ปวงทเวา นางฟ้า

### อวยชัย

เป็นการเล่าประวัติของจังหวัดขอนแก่นในช่วงก่อนที่จะมีการสร้างเมือง ซึ่งมีเรื่องราวดังนี้

เมื่อครั้งอดีตมีพระอรหันต์รูปหนึ่งเสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าโดยมุ่งหน้าไปยังเมืองนครพนม เพื่อจะนำพระบรมสารีริกธาตุไปบรรจุที่พระธาตุพนมซึ่งกำลังทำการสร้างอยู่ เมื่อเดินทางได้สักระยะหนึ่งพระอรหันต์ได้หยุดพักแรมใกล้ตอมะขามที่ตายแล้วและวางพระบรมสารีริกธาตุนั้นไว้บนตอมะขาม จนรุ่งเช้าจึงออกเดินทางต่อไป ด้วยความล่าช้าในการเดินทางด้วยเท้าในสมัยก่อน ทำให้พระอรหันต์รูปนี้เสด็จไปไม่ทันบรรจุพระบรมสารีริกธาตุที่พระธาตุพนม จึงเสด็จกลับด้วยเส้นทางเดิมเพื่อมุ่งหน้านำพระบรมสารีริกธาตุไปบรรจุที่อื่นต่อไป เมื่อเสด็จมาถึงตอมะขามตายที่เคยหยุดพักแรม ก็ได้พบความมหัศจรรย์ ตอมะขามที่เคยตายกลับเจริญเติบโตมีกิ่งก้านงอกขึ้นมาใหม่ จึงเชื่อว่าเป็นการแสดงปาฏิหาริย์ขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า พระอรหันต์จึงสร้างพระธาตุครอบตอมะขาม โดยนำพระบรมสารีริกธาตุที่นำมาบรรจุไว้ที่นั่นแทน

นำเสนอด้วยการเต้นบัลเลต์ โดยใช้นักแสดงที่มีพื้นฐานการเต้นบัลเลต์จากโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยจำนวน 28 คนและ Stunt man 1 คน โดยแบ่งให้เต้นตามบทบาทดังนี้

พระอรหันต์ 1 องค์

Stunt man พระอรหันต์ 1 คน

เทวดา 3 องค์

นางฟ้า 20 องค์

นางไม้ผู้ทรงศีล 20 องค์

คนตีกลองเพลชาย 4 คน

โดยเริ่มจากการตีกลองเพลอีสานขนาดใหญ่ 4 ลูก ที่ตั้งอยู่บนอัมมจันทร์ตำแหน่งใกล้คบเพลิง ตี 3 ลา ( การตี 1 ชุด ) โดยเริ่มจาก เสียงต่ำไปเสียงสูง โดยมีเสียงฆ้องระฆัง ตีห่างๆ เป็นเสียงพื้น

เริ่มกลองลาที่ 1 พระอรหันต์เสด็จเหาะ ( Stunt man) จากซ้ายสนามฟุตบอล ไป  
หยุดที่ตอมะขาม วางพระบรมสารีริกธาตุบนตอมะขาม

เริ่มกลองลาที่ 2 พระอรหันต์ คารวะ – ไหว้ นั่งสมาธิพักผ่อน

เริ่มกลองลาที่ 3 คารวะ – ไหว้ อันเชิญพระบรมสารีริกธาตุแล้วเสด็จเหาะต่อไปทาง  
ขวา

เมื่อพระอรหันต์เสด็จผ่านไปลับตา ตอมะขามก็แผ้วศรีเมื่แห่งศรัทธา กิ่ง ก้าน ใบ ของ  
ตอมะขาม แทงยอด งอกออกมา รุกขเทวดา 3 องค์ ออกมาจากตอไม้ประจำ สักการะ  
อานุภาพแห่งพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ที่ปกแผ่ ณ ตอมะขาม นางฟ้าและนางไม้ผู้ทรงศีล  
หมอบกราบ สักการะ รุกขเทวดากลับไปประจำที่ตอไม้ แล้วนางฟ้าและนางไม้ผู้ทรงศีลจัด  
ระบำถวาย เพื่อเป็นการสักการะ อวยชัย ด้วยการเต้นในรูปแบบบัลเลต์

ในช่วงท้าย มีเสียงเพลงสาธุการ รุกขเทวดา นางฟ้า และนางไม้ผู้ทรงศีล ถวาย  
บังคมสักการะพร้อมกัน ทันทีที่ยกมือ เเงยหน้าขึ้นท่าถวายบังคม ครั้งที่ 1 ไฟค่อยๆ  
Fade out

## องก์ที่ 2 ประชาชนไข นาม “ขามแก่น”

เมื่อเกิดพระธาตุขึ้น ด้วยบารมี ความเจริญรุ่งเย็นของศาสนา ก็เกิดการหลั่งไหล  
อพยพของผู้คนจากทั่วทุกสารทิศมารวมตัวกันและร่วมกันสร้างเจดีย์ครอบพระธาตุ เพื่อ  
เป็นที่สักการะ บูชา ของประชาชน โดยมีนักแสดงเป็นชาวบ้าน จำนวน 1,000 คน เป็น  
การนำเสนอด้วย Movement ของนักแสดง และการรำพื้นบ้านของหญิงที่ป่วย

เริ่มองก์ที่ 2 ด้วยการที่ชาวบ้านทั้งหมดถือคบเพลิงวิ่งเข้ามาในสนามเป็นสายไหลต่อ  
เนื่องกัน 4 ทิศทางจาก 4 มุมสนาม ทิศทางละ 250 คน สี่ถึงการอพยพ เคลื่อนย้าย  
แต่ละสายแตกตัวแยกเป็นกลุ่ม 2 กลุ่มบ้าง 3 – 5 กลุ่มบ้าง แล้วมีนักแสดงบางส่วน  
แยกตัวออกมาจากแต่ละกลุ่ม ไปยังบริเวณที่ตั้งของพระธาตุ คล้ายกับว่าเป็นการพบ  
โดยบังเอิญ ทันใดนั้นมีหญิงคนหนึ่งป่วย จึงได้พบกับความศักดิ์สิทธิ์ มหัศจรรย์ของพระ  
ธาตุ ที่ทำให้หายป่วย ไฟจับที่ผู้หญิง นักแสดงที่เห็นเหตุการณ์บางส่วนจึงเดินทางไป  
บอกกล่าวกับเพื่อนๆในกลุ่มเดิมของตน มี Movement ที่แสดงให้เห็นถึงความสนใจ

ความศรัทธา ที่ค่อยๆ เกิดขึ้น แล้วทุกคนไปรวมตัวกันที่พระธาตุ รวมใจกันคาราวะหญิงที่ป่วยรำบวงสรวง แล้วทุกคนช่วยกันสร้างเจดีย์พระธาตุครอบตอมะขาม โดยมีนักแสดงชายนำส่วนของพระธาตุจำลองออกมาประกอบกันที่บริเวณตอมะขาม นักแสดงอัดแน่นที่พระธาตุ ก่อนที่จะกระจายตัวออกไปประจำตำแหน่งให้เป็นแผนที่จังหวัดขอนแก่น

### องค์ที่ 3 รวมปีกแผ่นเป็น “ขอนแก่น” ณ ปัจจุบัน

เป็นการแปรแถวให้เป็นแผนที่จังหวัดขอนแก่น นักแสดงถือคบไฟเพื่อให้เห็นเป็นขอบแผนที่ ซึ่งให้ความเหมือนจริงที่สุด โดยใช้นักแสดงต่อเนื่องจากองค์ที่ 2

### องค์ที่ 4 มหัศจรรย์แห่งลำน้ำพอง

แม่น้ำพองเป็นเสมือนสายโลหิตที่หล่อเลี้ยงทุกอณูของจังหวัดขอนแก่นให้มีความอุดมสมบูรณ์ และเป็นแหล่งสร้างวิถีชีวิต อารยธรรมให้แก่ชนชาวขอนแก่น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยใช้นักแสดงต่อเนื่อง และเพิ่มนักแสดงที่เป็นสายน้ำอีก 300 คน

เริ่มองค์ที่ 4 โดยนักแสดงที่แสดงเป็นสายน้ำเคลื่อนเข้ามาสู่แผนที่จังหวัดขอนแก่นไปจนสุดเขตจังหวัด เมื่อนักแสดงที่เป็นสายน้ำเคลื่อนที่เข้ามาสู่แผนที่จังหวัดในจุดใด นักแสดงที่แสดงเป็นแผนที่จะมีการเคลื่อนไหวจากคนที่อยู่ติดริมฝั่งน้ำค่อยๆ แผ่ขยายออกไปจนสุดเขตจังหวัด จากนั้น นักแสดงเป็นสายน้ำทำการเคลื่อนไหวสื่อถึงการไหลของกระแส น้ำ นักแสดงที่เป็นแผนที่ ทำการเคลื่อนไหวที่มีพื้นฐานมาจากการท่ามาหา กิน การดำเนินชีวิต

ดนตรีเปลี่ยน ทุกคนวิ่งขยายออกไปเป็นกรอบจังหวัดขอนแก่นหรือกรอบสนามเตรียมแสดงในองค์ต่อไป

### องค์ที่ 5 มวลผองพลังเยาวชน

เป็นการแสดงที่แสดงให้เห็นถึงความสดใสของเด็กที่เป็นอนาคต เป็นกำลังสำคัญของจังหวัดขอนแก่นในภายภาคหน้า เริ่มเข้าสู่เหตุการณ์ที่เป็นปัจจุบัน โดยใช้นักแสดงต่อเนื่องจากองค์ที่ 4 และเพิ่มนักแสดงเด็ก จากโรงเรียนประถมศึกษา จำนวน 800 คน เป็นชาย 400 คน หญิง 400 คน

เริ่มการแสดงองค์ที่ 5 ด้วยเสียงดนตรีที่มีความสดใส ร่าเริง สนุกสนาน โดยนักแสดงเด็กวิ่งเข้ามาจัดแถวภายในกรอบจังหวัด การเน้นเน้นความสนุกสนานของเด็ก เช่น การกระโดด การวิ่ง การเล่น เป็นต้น ช่วงท้ายของการแสดง นักแสดงเด็กทั้งหมดจะวิ่งออกไปสู่บริเวณสนามนอกรอบจังหวัด จัดเป็นกลุ่ม เพื่อเตรียมแสดงในช่วงต่อไป

#### องค์ที่ 6 ศรีราชา สุขสงบ เหลือล้น ในเหลืองดอกคูนและเสียงแคน

ดอกคูน เสียงแคน ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีของประชาชนภาคอีสาน อีกทั้งสีเหลืองของดอกคูนยังเป็นสีประจำการแข่งขันกีฬาในครั้งนี้อีกด้วย นักออกแบบท่าเต้นได้ประยุกต์การรำแบบพื้นบ้านผสมกับการเต้นทางตะวันตกที่เน้นลีลามือ โดยใช้นักแสดงต่อเนื่องจากองค์ที่ 5 และเพิ่มนักแสดงหญิงเป็นดอกคูนจำนวน 680 คน นักแสดงชาย 120 คน

เริ่มการแสดงองค์ที่ 6 นักแสดง 800 คน วิ่งเข้ามาสนามในกรอบแผนที่จังหวัดเข้าแท่นที่นักแสดงเด็ก โดยนักแสดงหญิงจัดแถวอยู่ติดกรอบจังหวัดด้านหน้า ส่วนนักแสดงชายจัดแถวอยู่ติดกรอบจังหวัดด้านหลัง แสงไฟสว่างสดใสทั่วสนาม

#### องค์ที่ 7 ร่วมใจเหนียวแน่น ต้อนรับ แคนเกมส์

เป็นการรวมพลังของทุกคนในสนามอีกครั้งหนึ่ง โดยดนตรีเปลี่ยนจังหวะเป็นเพลงเร็ว นักแสดงกระจายทั่วสนาม ก้มลงกราบในตอนจบตามวัฒนธรรมของชาวอีสาน ทางฝั่งอัฒจันทร์ที่ประทับ ปิดท้ายด้วยการแสดงพลุจำนวน 52 นัด

#### 4.4 ดนตรี เพลง และเสียงประกอบการเต้น

นักออกแบบท่าเต้นร่วมแสดงความคิดเห็นของอารมณ์เพลง ในแต่ละองค์มีการใช้ดนตรี เพลง และเสียงในการเต้นที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะแบ่งให้เห็นเป็นองค์ ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 เป็นเสียงตีกลองเพลอีสาน มีเสียงฆ้องและระฆังตีห่างๆ เป็นเสียงพื้น และเปลี่ยนเป็นเพลงที่เล่นโดยดนตรีไทยในขณะที่มีการเต้นบัลเล่ต์ของเหล่า รุกขเทวา นางฟ้า และนางไม้ผู้ทรงศีล

องค์ที่ 2 เป็นการกล่าวถึงการอพยพในยามค่ำคืนของผู้คนเข้ามายังเมืองขามแก่น ดนตรียังคง เน้นเสียงกลอง แทรกเสียงร้องไห้งอแงของเด็ก เสียงร้องของสัตว์ แมลง ต่างๆ และเสียงลมพายุ ช่วงกลางประกอบด้วยเสียงที่เศร้า โหยหวนเนื่องจากเป็น ตอนที่หญิงชาวบ้านป่วย ช่วงท้ายดนตรีให้ความรู้สึกมหัศจรรย์และตื่นเต้น

องค์ที่ 3 และองค์ที่ 4 ใช้ดนตรีต่อเนื่องจากองค์ที่ 2 แต่เน้นเสียงกลองมากขึ้น

องค์ที่ 5 ดนตรีเน้นความสดใส สนุกสนาน ร่าเริง

องค์ที่ 6 เป็นการนำเพลงพื้นบ้านอีสานมาเรียบเรียงและบรรเลงใหม่ด้วยวงเครื่องสาย ให้ความรู้สึกอบอุ่น สวยงาม มีความเป็นธรรมชาติ มีเสียง Solo เครื่องดนตรีอีสานแว่วประสานมาเป็นระยะ

องค์ที่ 7 ดนตรีต่อเนื่องจากองค์ที่ 6 ดนตรีประกอบจะค่อยๆ ไล่เปลี่ยนอารมณ์ เป็น Overture ให้ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ ตระการตา ความพร้อม มั่นใจ เต็มใจ

#### 4.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

นักออกแบบทำต้นเป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายด้วยตนเอง ตามแนวคิดที่ได้วางไว้ ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 องค์อรหันต์เสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุผ่านมา, ปวงเทวา นางฟ้า

อวยชัย

เทวดา สวม Leotard แขนยาว และ Tights ขาวาวสีขา นุ่งโจงกระเบน สั้นห้อยหน้า ตัดเย็บด้วยผ้าไหมพัสดร์พื้นขาว พิมพ์ทอง เข้มแดงติดแถบดินทอง ติดหัวเข็มขัดสีทอง กรองคอสีแดงปักดินทอง ข้อมือสีแดงปักดินทอง สวมสังวาลตัวพระ ทับทรวง มีฐานรัดเกล้าติดมวยผมขนาดใหญ่และติดเข็มกลัดพลอย สวมรองเท้า Soft Shoes แต่งหน้าสีทอง ติดอุณาโลมสีทองที่หน้าผาก

นางฟ้า สวม Leotard สีเนื้อ Tights สีชมพูอ่อน สไบผ้าลูกไม้โปร่งสีขาว  
ติดกากเพชร กรองคอสีแดงติดแถบด้วยดินสีทอง ข้อมือสีแดงติด  
ขอบด้วยดินสีทอง ทับทรวงตัวนาง กระโปรงครึ่งวงกลมผ้าชีฟอง  
สีขาวสองชั้น หัวเข็มขัดและสายเข็มขัดสีทอง มีฐานรัดเกล้าแต่ง  
ด้วยดอกบัวสีทอง สวมรองเท้า Soft Shoes แต่งหน้าสีน้ำตาลทอง

นางไม้ผู้ทรงศีล สวม Leotard สีเขียว Tights สีชมพูอ่อน ผ้าพาดไหล่  
สีเขียว ทับทรวงตัวนาง กระโปรงครึ่งวงกลมผ้าชีฟอง  
สีเขียวสองชั้น หัวเข็มขัดและสายเข็มขัดสีทอง ตกแต่ง  
ศีรษะด้วยยอดบายศรี คล้องพวงมาลัย ติดอุบะดอกไม้ทัด  
สวมรองเท้า Soft Shoes แต่งหน้าโทนสีเขียวทอง

คนตีกลองเพล นุ่งโจงกระเบนสีน้ำตาล คาดเอวด้วยผ้าสีน้ำตาล โปก  
ศีรษะด้วยผ้าสีน้ำตาล

พระอรหันต์ สวมจีวรตามรูปแบบของพระสงฆ์



ภาพที่ 4.17 เครื่องแต่งกายนางฟ้า



ภาพที่ 4.18 เครื่องแต่งกายนางไม้



ภาพที่ 4.19 เครื่องแต่งกายเทวดา

องค์ที่ 2 ประชาชนไซ นาม “ขามแก่น”

ชาวบ้านชาย สวมกางเกงขาก๊วยผ้าฝ้ายสีเขียวครึ่งแข้ง ผ้าผูกเอวสีน้ำตาล ประดับด้วยสร้อยคอทำด้วยรังไหม ผ้าโพกหัวสีเขียว

ชาวบ้านหญิง ผ้าพันอกสีน้ำตาล สวมกางเกงขาก๊วยผ้าฝ้ายสีเขียวครึ่งแข้ง ผ้าผูกเอวสีน้ำตาล ประดับด้วยสร้อยคอทำด้วยรังไหม ผ้าโพกหัวสีเขียว



ภาพที่ 4.20 เครื่องแต่งกายชาวบ้านหญิง ภาพที่ 4.21 เครื่องแต่งกายชาวบ้านชาย



องค์ที่ 3 รวมปักแผ่นเป็น “ซอนแก่น” ณ ปัจจุบัน  
เครื่องแต่งกายต่อเนื่องจากองค์ที่ 2

องค์ที่ 4 มหัทศจรรย์แห่งลำน้ำพอง

ชุดสายน้ำ เกาะอกทำด้วยปิ่นกาวสีลิโคนสีขาว ติดดอกไม้สีน้ำเงิน  
โรยกากเพชร กระโปรงครึ่งวงกลมสองชั้นสีฟ้าขาว ติด  
ดอกไม้สีน้ำเงินโรยกากเพชร ผ้าผูกคอสีฟ้า ติดดอกไม้  
สีฟ้าที่ผม แต่งหน้าสวยงาม



ภาพที่ 4.22 เครื่องแต่งกายชุดสายน้ำ

องค์ที่ 5 มวลผองพลังเยาวชน

นักแสดงเด็กชาย ชุดกางเกงเอี๊ยมสีน้ำเงิน เสื้อข้างในสีขาวแขน  
ยาวรองเท้าผ้าใบสีขาว

นักแสดงเด็กหญิง ชุดกระโปรงเอี๊ยมสีชมพู เสื้อข้างในสีขาวแขน  
ยาวรองเท้าผ้าใบสีขาว

องค์ที่ 6 ศรีธธา สุขสงบ เหลือล้น ในเหลืองดอกคูนและเสียดแคน

ชุดดอกคูน ผ้าพันอกสีเหลืองดอกคูน ปลอยชายยาวด้านข้าง สวม  
กระโปรงครึ่งวงกลมสีเหลืองสองชั้น ตกแต่งด้วยลูกปัด  
สีเขียว ติดผมด้วยดอกคูนสีเหลือง แต่งหน้าสวยงาม

ชุดนักแสดงชาย ซึ่งเป็นคนเป่าแคน สวมเสื้อม่อฮ่อมแขนสั้น กางเกง  
ม่อฮ่อมขาสั้น ผ้าขาวม้าคาดเอว



ภาพที่ 4.23 เครื่องแต่งกายชุดดอกคูน

องค์ที่ 7 ร่วมใจเหนียวแน่น ต้อนรับ “แคนเกมส์”

เครื่องแต่งกายต่อเนื่องจากการแสดงองค์ที่ 6

4.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

เป็นการแสดงกลางสนามกีฬาจังหวัดขอนแก่น โดยมีฉากหลังเป็นอัฒจันทร์เขียว  
ซึ่งมีการเปลี่ยนอักษรและแสดงอุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยในการแสดง โดยจะกล่าวถึงหัวข้อนี้  
ตามลำดับในแต่ละองค์ดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 องค์อรหันต์เสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุผ่านมา,ปวงเทวา นางฟ้า

อวยชัย

- อุปกรณ์
- กลองเพลอีสาน 4 ลูก
  - อัฒจันทร์เขียว ไฟแสงหึ่งห้อย

- ตอมะขามพร้อมที่จะงอกหนึ่งต่อ
- ตอไม้ ที่ประทับของรุกขเทวดา 3 ตอ สูง ครึ่งหนึ่ง  
ของความสูงตอมะขาม
- Sling สำหรับ Stunt man

- เทคนิคพิเศษ
- มีการใช้ Dry ice และ Smoke ตลอดการแสดง
  - ใช้เทคนิคพิเศษการเหาะ ของ Stunt man
  - ใช้แสง Laser เพื่อเพิ่มบรรยากาศในการแสดง

### องค์ที่ 2 ประชาชนไซ นาม “ขามแก่น”

- อุปกรณ์
- ไฟฉายเล็ก 1000 อัน แทนความหมายของคบเพลิง
  - อัมจันทร์ไฟฉายกระพริบ
  - พระธาตุจำลอง

- เทคนิคพิเศษ
- มีการใช้ Dry ice และ Smoke
  - ใช้ Laser แสดงบรรยากาศตอนกลางคืน

### องค์ที่ 3 รวมนึกแผ่นเป็น “ขอนแก่น” ณ ปัจจุบัน

ต่อเนื่องจากองค์ที่ 2

### องค์ที่ 4 มหัทศวรรษแห่งลำน้ำพอง

อุปกรณ์ ต่อเนื่องจากองค์ที่ 3

- เทคนิคพิเศษ - ใช้ Smoke ที่หน้าอัมจันทร์ล้อมแสงให้เห็นเป็นวงน้ำ

### องค์ที่ 5 มวลผองพลังเยาวชน

ต่อเนื่องจากองค์ที่ 4

องก์ที่ 6 ศรัทธา สุขสงบ เหลือล้น ในเหลืองดอกคูนและเสียงแคน

อุปกรณ์ - แคนสำหรับนักแสดงชาย

เทคนิคพิเศษ - ใช้ Laser ฉายภาพลงอัฒจันทร์

องก์ที่ 7 ร่วมใจเหนียวแน่น ต้อนรับ “แคนเกมส์”

ต่อเนื่องจากองก์ที่ 6

4.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

ความเด่นของท่าเต้นในมีความหลากหลายในแต่ละองก์ ดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 องค์อรหันต์เสด็จอัญเชิญพระบรมสารีริกธาตุผ่านมา, ปวงเทวา นางฟ้า อวยชัย

- ลักษณะภาพเป็น Silhouette หรือการอยู่ในหมอกควัน คล้ายย้อนเวลา หรืออยู่อีกมิติหนึ่ง

- ในช่วงที่เป็นการเคารพสักการะ มีการใช้ท่าสามัญการไหว้ การบูชา เพื่อสื่อความหมายโดยตรง

- เป็นการใช้ท่าที่มีพื้นฐานมาจากการเต้นบัลเลต์ เช่น การหมุนตัว การเตะขาสูง การใช้มือ และการยืนโพสตีในท่านิ่งแบบบัลเลต์ มีการรวมเอาท่าหลายท่ามาเรียงต่อกันให้เป็นท่าที่ต่อเนื่องกัน

องก์ที่ 2 ประชาชนไซ นาม “ขามแก่น”

- เน้นการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้เป็นไปตามอารมณ์ของช่วง เช่น การเคลื่อนไหวที่แสดงถึงความสนใจ และศรัทธา

- สร้างภาพโดยคำนึงถึงการแปรงแถว การวางตำแหน่ง (Blocking) และการจัดองค์ประกอบ (Composition) การเคลื่อนไหวมีอุปกรณ์คือ ไฟฉาย เป็นตัวกำหนดให้เกิดการเคลื่อนไหวให้เหมือนกับว่าเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใช้ส่องดูทางในเวลากลางคืน

- ลักษณะการเคลื่อนไหวแต่ละกลุ่มจะมีทิศทางการเคลื่อนไหวไปคนละทิศทาง แต่นักแสดงทุกคนต้องฟังดนตรีให้เข้าใจและสามารถเริ่มและหยุดพร้อมกันได้

### องค์ที่ 3 รวมปีกแผ่นเป็น “ซอนแก่น” ณ ปัจจุบัน

- มีการสร้างภาพในสนาม โดยใช้การจัดวางตำแหน่งของนักแสดงให้เป็นรูปแบบที่จังหวัดขอนแก่นซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงที่สุด

### องค์ที่ 4 มหัทศวรรษแห่งลำน้ำพอง

- มีการเคลื่อนไหวให้ได้อารมณ์เหมือนสายน้ำ โดยการใช้มือโบกไปมาขึ้นลง พร้อมกับการถ่ายน้ำหนักไปทางด้านซ้ายขวา
- นำท่าที่เป็นพื้นฐานการทำมาหากินมาประยุกต์ในการออกแบบท่าเต้น เช่น การเดิน การสะบัดมือ การหันหน้าไปมา

### องค์ที่ 5 มวลของพลังเยาวชน

- เน้นความสนุกสนาน ร่าเริง และสดใสของนักแสดงเด็ก ดังนั้นท่าที่ใช้ในการเต้นจึงเป็นท่าที่เน้นการกระโดด การย่อตัว การปรบมือ และการสลับตำแหน่ง
- การเต้นบางส่วนดัดแปลงมาจากการเต้นแอโรบิก เช่น ท่ากระโดดตบมือ เพื่อทำให้เกิดความพร้อมเพรียง สนุกสนาน

### องค์ที่ 6 ศรัทธา สุขสงบ เหลือล้น ในเหลืองดอกคูนและเสียงแคน

- การออกแบบท่าเต้นส่วนมากเป็นการเน้นลีลามือ เพื่อสร้างให้เกิดความพร้อมเพรียงและพลิ้วไหวเหมือนดอกคูน
- การออกแบบท่าเต้น ถูกกำหนดมาจากเครื่องแต่งกายที่เป็นผ้าพันอกมีชายด้านข้าง เช่น จับชายผ้าโบกขึ้นลง หรือสะบัดผ้าตามจังหวะเพลง

องค์ที่ 7 ร่วมใจเหนียวแน่น ต้อนรับ “แคนเกมส์”

- สร้างภาพบนสนามให้ตระการตาด้วยการจัดตำแหน่งของนักแสดงทั้งหมดให้อยู่พร้อมกันในสนาม

4.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

ในการจัดงานแสดงในครั้งนี้นักออกแบบท่าเต้นมีเวลาในการเตรียมงานประมาณ 4 เดือน ซึ่งมีขั้นตอนในการทำงานดังต่อไปนี้

- 4.8.1 รับแนวคิดหลักจากผู้กำกับกับการแสดง และพูดคุยเกี่ยวกับรายละเอียดต่างๆ
- 4.8.2 นำแนวคิดที่ได้มาตีความสร้างเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจประวัติของจังหวัดขอนแก่นได้ แบ่งองค์การแสดง กำหนดดนตรี เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดงและเทคนิคพิเศษต่างๆ
- 4.8.3 นำเสนอเรื่องราว การตีความและรายละเอียดของการแสดงแก่ฝ่ายผู้อำนวยการผลิตและผู้กำกับการแสดง
- 4.8.4 การทำงานในครั้งนี้มีตัวแทนอาจารย์จากโรงเรียนต่างๆ ในเขตเทศบาลเมืองขอนแก่น มาช่วยในการดูแลความเรียบร้อยของนักแสดงและประสานงานกับฝ่ายต่างๆ นักออกแบบท่าเต้นจึงไม่จำเป็นต้องหาผู้ช่วยในการทำงาน
- 4.8.5 ถ่ายทอดกระบวนการเต้นให้แก่ักเต้นที่ทางจังหวัดได้จัดไว้ให้แล้ว โดยในเบื้องต้นเป็นการถ่ายทอดท่าเต้นให้แก่ตัวแทนครูและนักเรียนในแต่ละบทบาทจนแม่นยำ แล้วให้ครูและนักเรียนเหล่านั้นนำท่าเต้นไปสอนให้นักเรียนที่เหลืออีกที จากนั้น นักออกแบบท่าเต้นออกตรวจการฝึกซ้อมตามโรงเรียนต่างๆ ตรวจรายละเอียดของท่าและจัดองค์ประกอบของการแสดงให้สอดคล้องกับกลุ่มอื่นๆ ในช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดงนักแสดงทุกคนมารวมตัวกันที่สนามโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยเพื่อทำการฝึกซ้อมร่วมกัน
- 4.8.6 การสาธิตวิธีการแต่งกายแก่ตัวแทนครูและนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

- 4.8.7 ข้อผิดพลาด พร้อมอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและแก้ไขงานในส่วนที่ผิดพลาด
- 4.8.8 แสดงจริง
- 4.8.9 ประเมินผลการทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงและคณะครูที่รับผิดชอบในส่วนต่างๆ เพื่อนำผลการทำงานขึ้นเสนอต่อผู้ว่าราชการจังหวัดต่อไป

#### 4.9 สรุปและวิเคราะห์

- 4.9.1 กองเชียร์ในอัมจันท์เชียร์มีส่วนช่วยในการเพิ่มเติมเทคนิคพิเศษให้แก่การแสดง เช่น การกระพริบไฟ การแปลอักษร เป็นต้น ทำให้เห็นภาพที่มีมิติและมีฉากหลังที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ สร้างภาพให้เกิดความหลากหลาย
- 4.9.2 มีการแปรแถวให้เกิดภาพต่างๆ อย่างรวดเร็ว ทำให้เห็นการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาของการจัดองค์ประกอบของการแสดง
- 4.9.3 การแสดงในครั้งนี้ไม่มีการให้นักแสดงที่เข้ามาแล้ว ออกจากบริเวณสนาม แต่เป็นการจัดวางตำแหน่ง จัดกลุ่ม อยู่บริเวณขอบสนาม เนื่องจากจำนวนนักแสดงมีมากไม่เหมาะสมในการเข้าออกหลายครั้ง อีกทั้งสภาพของบริเวณสนามไม่เอื้ออำนวยเพราะมีบ่อน้ำ บ่อโคลน ที่เกิดจากฝน
- 4.9.4 สภาพภูมิอากาศที่มีฝนตกเกือบทั้งวันในช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดง ก่อให้เกิดปัญหาหลายด้าน เช่น การนัดหมายมีการล่งเวลาเนื่องจากฝนตกไม่สามารถทำการซ้อมได้ สภาพสนามจริงไม่เอื้ออำนวยให้ซ้อมได้หลายครั้ง เนื่องจากพื้นผิวของสนาม อีกทั้งยังมีการบาดเจ็บและป่วยของนักแสดงตามมา
- 4.9.5 การสร้างงานที่ขาดทีมงานควบคุมการสร้างสรรค์ที่เป็นมืออาชีพเข้ามาจัดการเรื่องการประสานงานและการเตรียมความพร้อมในการแสดง ทำให้เกิดปัญหาความล่าช้าในการติดต่องานระหว่างนักออกแบบท่าเต้นกับฝ่ายอื่นๆ ที่ควรทำงานร่วมกัน เนื่องจากไม่มีการแบ่งฝ่ายกันอย่างชัดเจนของ

ทางจังหวัด อีกทั้งการทำงานในระบบราชการยังเกิดความล่าช้า หัวหน้า  
ฝ่ายแต่ละฝ่ายไม่มีอำนาจในการตัดสินใจ จึงต้องใช้เวลาในการ  
ประสานงาน



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ประวัติและผลงานของนักออกแบบท่าเต้น

### คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์

เป็นผู้มีความชอบในศิลปะการเคลื่อนไหว และกิจกรรมเข้าจังหวะมาตั้งแต่อยู่ในวัยเด็ก ผ่านการประกวดการเต้นและสามารถคว้ารางวัลมาได้หลายครั้ง จนเริ่มยึดอาชีพการเป็นนักเต้นเรื่อยมา จากนั้นได้รับโอกาสให้เป็นครูสอนเต้นที่สถาบัน Dance Centre ในการสอนเต้นฟรีสไตล์ ในการสอนแต่ละครั้งได้มีการคิดออกแบบท่าเต้นใหม่ๆ เพื่อนำมาสอนแก่นักเรียนอยู่เสมอ จึงทำให้ได้มีโอกาสในการออกแบบท่าเต้นและสั่งสมประสบการณ์ของตนเอง อีกทั้งยังได้เรียนรู้การเต้นในหลายรูปแบบ จากอาจารย์ชาวต่างชาติที่เข้ามาสอนที่สถาบัน Dance Centre โดยเฉพาะการเรียนบัลเล่ต์กับ Miss HELEN ชาวอังกฤษ ทำให้สามารถพัฒนาการเต้นไปได้อีกรูปแบบหนึ่ง

คุณนิพนธ์ เริ่มเป็นที่รู้จักในฐานะนักออกแบบท่าเต้นมาเมื่อ 18 ปีก่อน ด้วยความสนใจในการเรียนรู้ทางการเต้นรูปแบบต่างๆ อย่างไม่หยุดนิ่ง จึงทำให้งานออกแบบท่าเต้นออกมามีความทันสมัยและเป็นที่สนใจของผู้ชม ด้วยบุคลิกที่เป็นคนชอบดู ช่างสังเกต ทำให้สามารถเก็บรายละเอียดงานของลูกค้ำได้ดี ทำให้ผลงานที่ออกมาตอบโจทย์และความต้องการของลูกค้ำได้ดี จนลูกค้ำเกิดความชื่นชอบในผลงานการออกแบบท่าเต้นเรื่อยมา

### ผลงานในการออกแบบท่าเต้น

- ออกแบบท่าเต้นในงานประกวดสาวเปรี้ยว 2003 ณ ห้องบางกอกคอนเวนชัน เซ็นทรัลพลาซ่าลาดพร้าว ในวันที่ 25 กรกฎาคม 2546
- กำกับและออกแบบท่าเต้นในงานเปิดตัวสายการบินใหม่ของบริษัทการบินไทย จำกัด ณ จังหวัดเชียงใหม่ ในวันที่ 27-29 พฤศจิกายน 2546
- ออกแบบท่าเต้นในงาน Bangkok Countdown 2004 ณ Central World Plaza ราชดำริ ในวันที่ 31 ธันวาคม 2546
- ออกแบบท่าเต้นในงานมอเตอร์โชว์ 2004 ให้แก่อรถยนต์ เบนซ์และฮอนด้า คาร์ ณ ศูนย์แสดงสินค้า BITEC บางนา ในวันที่ 26 มีนาคม ถึง 4 เมษายน 2547

## 5. งาน เปิดตัวสินค้า Photo World สนุกง่าย ๆ ได้เพื่อนนับพัน ของโทรศัพท์มือถือ Orange

**ออกแบบท่าเต้น โดย คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์**

ควบคุมการสร้างสรรค์ โดย บริษัท Index Promotion Group Ltd. จำกัด

อำนวยการผลิต โดย Orange

วันที่จัดแสดง 27 – 29 กุมภาพันธ์ 2547 เวลา 18.00 น.

สถานที่ ลานกลางแจ้ง สยามดิศพ์เวร์

จำนวนนักเต้น 9 คน แบ่งเป็น นักเต้นชาย 4 คน นักเต้นหญิง 5 คน

การจัดงานในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเป็นการเปิดตัวและนำเสนอบริการใหม่ของเครือข่ายโทรศัพท์มือถือระบบ Orange ภายใต้ชื่อ Photo World ซึ่งเป็นการให้บริการพื้นที่ในการจัดเก็บรูปภาพถึง 5 MB และร่วมกันแบ่งปันรูปภาพ ( Share Album ) ลงบนระบบเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตของ Orange ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเป้าหมายส่วนใหญ่คือ กลุ่มวัยรุ่น ที่นิยมการถ่ายรูปโดยโทรศัพท์มือถือ ทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานจึงได้วางแนวคิดและรูปแบบของการแสดงให้มีการเล่าเรื่องแบบละครแต่นำเสนอด้วยการเต้น

จากนั้น คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์ นักออกแบบท่าเต้นได้นำแนวความคิด รูปแบบการนำเสนอ และรายละเอียดที่เป็นความต้องการของลูกค้า มาสร้างสรรค์การเต้น ดังต่อไปนี้

### 5.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์การเต้น

วิถีชีวิตของคนยุคใหม่ที่มีความทันสมัย ด้วยเทคโนโลยีอันล้ำหน้าของระบบโทรศัพท์มือถือ Orange

### 5.2 รูปแบบการนำเสนอ

กำหนดให้เป็นการเล่าเรื่องแบบละคร ที่นำเสนอด้วยการเต้น โดยเชื่อมโยงจากการนำเสนอบางส่วนด้วยวิดีโอ ที่ได้ทำการถ่ายทำและตัดต่อเรียบร้อยแล้ว

### 5.3 การตีความและการนำเสนอ

นักออกแบบท่าเต้นได้นำแนวคิดหลักมาสร้างให้เกิดเป็นเรื่องราว โดยกำหนดให้มีตัวละครเอก 3 ตัว โดยเป็นเรื่องราวของชายหนุ่มและหญิงสาวทันสมัยซึ่งเป็นผู้รักที่เปรียบพร้อมในทุกด้าน ทั้งฐานะทางการเงินและสังคม จนวันหนึ่งฝ่ายชายเกิดเบื่อใน

ตัวหญิงสาว จึงหมางเมินและเลิกลากันไป จากนั้นฝ่ายหญิงก็ได้พบกับชายหนุ่มคนใหม่จึงเกิดความรักและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน เมื่อชายหนุ่มคนเก่ามาพบผู้หญิงที่เคยรักอยู่กับผู้ชายคนใหม่ ทำให้เกิดความไม่พอใจ จึงมีการต่อสู้เพื่อแย่งชิงหญิงสาวให้มาเป็นของตนเอง ชายหนุ่มคนเก่าเป็นฝ่ายชนะ แต่ก็ไม่สามารถทำให้หญิงสาวกลับไปคืนดีได้ อีกทั้งหญิงสาวยังปฏิเสธความสัมพันธ์ของชายคนใหม่อีกด้วย โดยเรื่องราวที่น่าเสนอทั้งหมดถูกติดตามและอยู่ในสายตาของนักข่าวปาปารัชชี่ตลอดเวลา

จากเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น ในระหว่างการต่อสู้ของชายหนุ่มทั้งสองคน หญิงสาวได้เก็บภาพเหตุการณ์ลงในโทรศัพท์ของตนเองและโหลดลงในระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการ Share Album กับผู้ใช้บริการคนอื่น เป็นการหักมุมในตอนจบว่าผู้หญิงก็สามารถทำในสิ่งที่คาดไม่ถึงได้เช่นกัน

เป็นการนำเสนอด้วยการเดินที่ผสมผสานระหว่างการเดินแจ๊สและบัลเล่ต์ โดยมีการใช้ศิลปะในการป้องกันตัว เช่น กังฟูมาใช้ในการแสดง อีกทั้งนักแสดงยังต้องแสดงออกทางด้านอารมณ์มากกว่าการเดินทั่วไป อีกทั้งยังมีการเชื่อมโยงเรื่องราวด้วยภาพวิดีโอ ที่ถ่ายทำและตัดต่อมาเรียบร้อยแล้ว ซึ่งสามารถนำเสนอรายละเอียดและลักษณะของตัวละครให้มีความชัดเจนมากขึ้นด้วย โดยสามารถแบ่งการแสดงได้เป็น 5 ช่วง ดังต่อไปนี้

### ช่วงที่ 1

วิดีโอนำเสนอภาพของเหล่าดารานักร้อง และศิลปินหลายคน นักเต้นที่แสดงเป็นปาปารัชชี่ ออกมาจากด้านหน้าและด้านข้างในกลุ่มของผู้ชม เดินจัดตำแหน่งกระจายทั่วเวที และเคลื่อนไหวตามลักษณะพื้นฐานของปาปารัชชี่ซึ่งมีการถ่ายรูปอยู่ตลอดเวลา แล้วแปรแถวไปที่หน้าจอ VTR ในท่าเตรียมถ่ายภาพแล้วกระจายออก

### ช่วงที่ 2

วิดีโอ นำเสนอภาพเปิดตัวของชายหนุ่มและหญิงสาว ซึ่งสื่อให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของทั้งสองคน ที่มีความทันสมัย มีฐานะ และความมั่นใจ

### ช่วงที่ 3

เปิดตัวชายหนุ่มและหญิงสาวที่ด้านขวาของเวที แล้วเคลื่อนมาเดินคู่ที่ตรงกลางเวที โดยมีปาร์ตีซี คอยติดตามและเคลื่อนไหวไปตามอารมณ์ของเนื้อหา ในตอนท้ายเป็น Movement ที่แสดงให้เห็นถึงการผลักไส หมางเมิงของชายหนุ่มที่มีต่อหญิงสาว ชายหนุ่มแยกไปทางด้านขวาของเวที หญิงสาวแยกไปทางด้านซ้ายของเวที

### ช่วงที่ 4

ดนตรีเปลี่ยน เปิดตัวชายหนุ่มอีกหนึ่งคนที่ออกมาจากทางด้านหน้าของเวที แล้วเจอกันกับหญิงสาว มีการเดินคู่บริเวณกลางเวที และเกิดการแย่งชิงตัวหญิงสาวภาพในจอ VTR สัมพันธ์ตรงกันกับภาพที่เห็นบนเวที หญิงสาวแยกตัวออกไปแล้วถ่ายรูปการต่อสู้ของชายทั้งสองคนเก็บไว้ ชายหนุ่มคนใหม่ถูกทำร้ายแล้วออกจากเวที

### ช่วงที่ 5

ดนตรีเปลี่ยน หญิงสาวแสดงอาการไม่สนใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วออกจากเวที ปิดท้ายด้วย VTR ที่นำเสนอพื้นที่การเก็บภาพของหญิงสาวที่มีรูปของชายทั้งสองคนอยู่ในอัลบั้ม

#### 5.4 ดนตรี เพลงและเสียงประกอบการเดิน

นักออกแบบท่าเต้นมีส่วนร่วมในการกำหนดอารมณ์ จังหวะ และความยาวของเพลงในแต่ละช่วง เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับเนื้อหาและแนวคิดของการแสดง โดยเน้นดนตรีที่มีจังหวะที่คึกคัก เร้าใจ มีเสียงประกอบที่ช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ และสัมผัสได้ เช่น เสียงการกดชัตเตอร์ การต๋อย การตบ เป็นต้น

#### 5.5 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า

นักออกแบบท่าเต้นได้กำหนดรูปแบบของเครื่องแต่งกายไว้ตั้งแต่แรก ให้แสดงถึงความปราดเปรี้ยว ทันสมัย และคล่องแคล่ว เหมาะสมกับวัยรุ่ม โดยเน้นการใช้โทนสีให้ใกล้เคียงกับที่ลูกค้าได้กำหนดมาให้มากที่สุด เช่น สีเขียวอ่อน ฟ้ายอ่อน ชมพูอ่อน เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

ชายหนุ่มคนที่หนึ่ง สวมเสื้อเชิ้ตสีขาวแขนยาว ทับด้วยเสื้อแจ็คเกตแขนยาวสีน้ำตาล และสวมกางเกงขายาวสีเดียวกัน สวมแว่นตาสีขำนำสมัย หมวกสีขาว สวมรองเท้าหนังหุ้มส้นสีดำ

หญิงสาว สวมเกาะอกสีชมพูประดับด้วยแผ่นพลาสติกวงกลมสีอ่อน ผ้าพันคอสีชมพู สวมถุงน่องสีชมพูทับด้วยกระโปรงสั้นมีระบายยาว ด้านข้าง ใส่กำไลแขนและตุ้มหูทันสมัย สวมรองเท้าส้นสูงสีดำ ทำผมและแต่งหน้าสวยงาม

ชายหนุ่มคนที่สอง สวมเสื้อแขนยาวเข้ารูปสีม่วง ประดับด้วยเข็มกลัดวงกลม กางเกงสีแดงประดับด้วยโซ่เงิน รองเท้าผ้าใบ จัดผมให้เข้าทรง



ภาพที่ 2.24 เครื่องแต่งกายชายหนุ่มคนที่หนึ่ง



ภาพที่ 4.25 เครื่องแต่งกายชายหนุ่มคนที่สอง ภาพที่ 4.26 เครื่องแต่งกายหญิงสาว

ปาปารัชชีหญิง สวมเสื้อรัดรูปคอเต่าสีอ่อน เช่น ชมพูอ่อน เขียวอ่อน ประดับด้วย  
แผ่นพลาสติกวงกลมสีอ่อน ทับด้วยเสื้อโค้ชยาวสีขาว สวมถุงน่อง  
ตามสีของเสื้อด้านใน ทับด้วยกางเกงขาสั้นสีขาว สวมหมวกสี  
ขาว รองเท้าบูชสั้นสูงสีขาว ผมยาว แต่งหน้าสวยงาม โทนสีอ่อน  
ตามสีเสื้อด้านใน

ปาปารัชชีชาย สวมเสื้อรัดรูปคอเต่าสีอ่อน เช่น ชมพูอ่อน เขียวอ่อน ประดับด้วย  
แผ่นพลาสติกวงกลมสีอ่อน ทับด้วยเสื้อโค้ชยาวสีขาว สวม  
กางเกงขายาวสีขาว หมวกสีขาว รองเท้าหนังหุ้มสั้นสีขาว จัดผม  
ให้เข้าทรง



ภาพที่ 4.27 เครื่องแต่งกายปาปารัชชีหญิง



ภาพที่ 4.28 เครื่องแต่งกายปาปารัชชีชาย

## 5.6 เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง

เวทีมีบันไดยกจากพื้นสู่เวทีสองระดับ เป็นรูปสี่เหลี่ยมที่ตรงกลางทำเป็นทางเดิน ยาวออกมาด้านหน้าประมาณ 3 เมตร มีจอ VTR ขนาดใหญ่ที่ฉากด้านหลัง อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเต้นบางช่วงคือ โทรศัพท์มือถือซึ่งนักแสดงหญิงใช้ในการเก็บภาพและมีการใช้เทคนิคพิเศษในการใช้วิดีโอมาเป็นส่วนร่วมในการเล่าเรื่องราว

## 5.7 ความเด่นของท่าเต้นที่ใช้ในการแสดง

เป็นการออกแบบท่าเต้นที่มีความกระชับ และน่าติดตาม การเคลื่อนไหวต้องให้เหมาะสมกับอารมณ์และเนื้อหาของเรื่องราว ซึ่งมีความเด่นของท่าเต้นดังนี้

- 5.7.1 เป็นการออกแบบท่าเต้นที่มีความหลากหลาย ท่าที่ใช้ไม่ซ้ำไปซ้ำมา โดยมีท่าหลักที่ใช้ในการสื่อความหมาย เช่น นักเต้นที่แสดงเป็นปาปารัชชี ได้มีการปรับปรุงท่าพื้นฐานในการถ่ายรูปมาใช้เป็นท่าหลัก โดยทำท่าเหมือนการกดชัตเตอร์ของกล้องถ่ายรูป เป็นการสื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในบทบาทได้มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.29 ท่าการกดชัตเตอร์

- 5.7.2 การใช้ความสามารถพิเศษในด้านการเต้นของนักเต้นมานำเสนอ เพื่อให้เกิดความเด่นและแตกต่างของนักเต้นที่แสดงเป็นชายหนุ่มคนหนึ่ง โดยมีการนำการเต้นที่เรียกว่า Street Dance มาใช้ เช่น การตีลังกา หรือการทรงตัวโดยทิ้งน้ำหนักลงมาที่มือเพียงข้างเดียว

- 5.7.3 มีการนำศิลปะการป้องกันตัวมาใช้ในช่วงของการต่อสู้ เช่น การเตะ ต่อย เป็นต้น ซึ่งต้องอาศัยความแม่นยำ และประสบการณ์ของผู้แสดง
- 5.7.4 การแสดงมีระยะใกล้กับผู้ชม ดังนั้น การใส่อารมณ์ของนักเต้นจึงต้องมีความพอดี ไม่มากจนเกินไป

## 5.8 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

- 5.8.1 รับแนวคิดและเพลงจากลูกค้า พูดคุยถึงรายละเอียดเบื้องต้น
- 5.8.2 นำแนวความคิดและข้อกำหนดที่ได้มาตีความ สร้างให้เกิดเรื่องราว ที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและลูกค้าพอใจ วางรูปแบบของเครื่องแต่งกาย และออกแบบท่าเต้นเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราว โดยมีการแบ่งสัดส่วนในแต่ละช่วงให้มีความพอดี
- 5.8.3 นำเสนอเรื่องราว วิธีการนำเสนอ และรายละเอียดของการแสดงแก่ลูกค้าอีกครั้ง
- 5.8.4 เลือกและติดต่อนักเต้น ภายในในกลุ่มที่คุณนิพนธ์ได้ก่อตั้งขึ้น ชื่อกลุ่ม Bangkok Variety Dance Group มีสมาชิกประมาณ 40 คน โดยเลือกนักเต้นตามความเหมาะสมและความสามารถในการเต้น ซึ่งหน้าที่ในการประสานงาน การนัดหมายการซ้อมและการถ่ายทำวิดีโอ จะเป็นหน้าที่ของเลขาส່วนตัวของคุณนิพนธ์
- 5.8.5 การถ่ายทำวิดีโอที่เน้นบุคลิกของตัวละครที่กำหนด เพื่อช่วยทำให้การสื่อสารกับผู้ชมมีความง่ายขึ้น ในส่วนนี้นักออกแบบท่าเต้นเป็นเสมือนผู้กำกับการแสดงที่กำหนดอารมณ์และการเคลื่อนไหวให้แก่นักแสดง
- 5.8.6 ถ่ายทอดท่าเต้นให้แก่นักเต้น โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจในเรื่องราวที่จะแสดง ต่อท่าเต้นโดยการสาธิตการเต้นและการใช้ศัพท์เฉพาะที่นักเต้นรู้จักกันดี



5.8.7 การซ่อมบนเวทีจริง พร้อมกับวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จแล้ว เพื่อแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาด อารมณ์ ตำแหน่งและการเข้า ออกของนักแสดง

5.8.8 แสดงจริง

5.8.9 ประเมินผลการทำงานร่วมกับบริษัท Index Promotion Group Ltd. และลูกค้าคือ บริษัท Orange เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดในการเปิดตัวบริการนี้ในครั้งต่อไป

## 5.9 สรุปและวิเคราะห์

5.9.1 การนำเสนอละครในรูปแบบที่ใช้การเดินในการเล่าเรื่องทำให้นักออกแบบท่าเต้นต้องตีความและเตรียมงานมากกว่าปกติ เนื่องจากต้องคำนึงในเรื่องของอารมณ์ที่ต้องให้ชัดเจนและเหมาะสมมากกว่าการเดินโดยทั่วไป

5.9.2 การเดินชุดนี้เป็นการเดินเพื่อเปิดตัวการให้บริการใหม่ของลูกค้า ดังนั้น นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความเข้าใจในรายละเอียดของการให้บริการ และศึกษาข้อมูลจากลูกค้ามาเป็นอย่างดี จึงจะสามารถสร้างงานออกมาให้ตรงกับความต้องการของลูกค้าให้ได้มากที่สุด

5.9.3 การสร้างภาพบนเวทีมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ยังเพิ่มความน่าสนใจและแปลกใหม่ด้วยการนำเอาภาพที่ได้ถ่ายทำไว้แล้วมาเชื่อมต่อให้เข้ากับการแสดง ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาและรายละเอียดของการให้บริการใหม่ of Orange ไปได้ในขณะเดียวกัน

## สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม “ เป็นการศึกษามิหลังที่มา การเข้าสู่วงการเดิน ขั้นตอนการทำและวิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน โดยศึกษาการเดินที่จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนการจัดการตลาดเชิงกิจกรรม 5 กรณีศึกษา คือ

1. งาน ประกวด Miss Thailand World 2003  
ออกแบบท่าเดิน โดย คุณพีรเมณฑท์ ชมธวัช
2. งาน ชรินทร์ อิน คอนเสิร์ต ในฝันอัจฉริยะแห่งรัก  
ออกแบบท่าเดิน โดย คุณรับขวัญ สาสอาด และคุณ มนต์ชัย บุญซึ้ง
3. งาน การแสดงแม่น้ำของแผ่นดิน ปีที่ 5 ชุด “พระ...คู่บารมี”  
ออกแบบท่าเดิน โดย คุณสุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา
4. งาน พิธีเปิดกีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 25 “แคนเกมส์” 2004  
ออกแบบท่าเดิน โดย คุณประยุทธ์ ศิริกุล
5. งาน เปิดตัวสินค้า Photo World สนุกง่าย ๆ ได้เพื่อนับพัน ของโทรศัพท์มือถือ Orange  
ออกแบบท่าเดิน โดย คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสหวิธี (Multiple Methodology) โดยผู้วิจัยเป็นทั้งผู้สังเกตการณ์และเข้าร่วมปฏิบัติงานในฐานะผู้ร่วมงานอิสระ (Freelance) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) และการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) สำหรับเนื้อหาในบทนี้จะเป็นการสรุปผลการวิจัยซึ่งผู้วิจัยจะสรุปตามลำดับภูมิหลัง ที่มา และการเข้าสู่วงการเดิน ขั้นตอนการทำงาน วิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเดิน จากนั้นจึงเป็นการอภิปรายผลเพิ่มเติมนอกเหนือจากการสรุปผลดังกล่าว รวมไปถึงข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในอนาคตต่อไป

## 1. สรุปผลการวิจัย

### การก้าวเข้าสู่อาชีพนักออกแบบท่าเต้น

จากการศึกษาพบว่า นักออกแบบท่าเต้นทุกคนได้เคยผ่านประสบการณ์การเป็นนักเต้นมาก่อน แล้วจึงพัฒนา ฝึกฝน เรียนรู้ สิ่งสมประสบการณ์การเต้นให้เกิดความเชี่ยวชาญกระทั่งสามารถออกแบบสร้างสรรค์งานเต้นได้ด้วยตนเอง จนได้รับการยอมรับว่าเป็น “นักออกแบบท่าเต้น”

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเส้นทางการก้าวเข้าสู่อาชีพการเป็นนักเต้นก่อน ซึ่งถือว่าเป็นก้าวแรกของนักออกแบบท่าเต้นทุกคน ที่มีความแตกต่างกันออกไปตามโอกาสชีวิตของแต่ละคน สามารถสรุปเหตุและที่มาของการก้าวเข้าสู่อาชีพนักเต้นได้เป็น 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. การก้าวเข้าสู่อาชีพนักเต้นด้วยการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องในระดับอุดมศึกษา เช่น จากวิทยาลัยนาฏศิลป์หรือมหาวิทยาลัยต่างๆ และมีโอกาสได้ทำงานเป็นบางครั้ง บางคราวหรือบางคนก็เต้นเป็นอาชีพเสริมระหว่างเรียน โดยได้รับการชักนำจากรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ในสถาบันเดียวกันนั่นเอง เมื่อสำเร็จการศึกษาก็ก้าวเข้าสู่วงการเต้นอย่างเต็มตัว
2. การก้าวเข้าสู่อาชีพนักเต้นด้วยความตั้งใจจริงแต่ไม่ได้ศึกษาในสาขาวิชานี้โดยตรง แต่มีการฝึกซ้อมฝึกฝนด้วยตนเองและอาจมีการเรียนในสถาบันการสอนเต้นต่างๆ หรือเข้ามาโดยผ่านการประกวดการเต้นในเวทีต่างๆ
3. การก้าวเข้าสู่อาชีพนักเต้นได้ด้วยความไม่ได้ตั้งใจ หรืออาจกล่าวได้ว่าโชคความนำพา โดยมีคนในวงการเต้นไม่ว่าจะเป็นนักเต้นรุ่นพี่หรือนักออกแบบท่าเต้นเห็นว่ามีความสามารถและมีพรสวรรค์ในการเต้น จึงได้ชักนำเข้าสู่วงการเต้น พอเข้ามาเฝ้าอาชีพนี้แล้ว จึงได้เรียนการเต้นอย่างจริงจังในสถาบันสอนเต้นต่างๆ

จะเห็นได้ว่าการก้าวเข้าสู่วงการเต้นนั้นมีหลายรูปแบบแล้วแต่เวลาและจังหวะชีวิตของแต่ละคน อีกทั้งในปัจจุบันอาชีพนักเต้นกำลังเป็นที่ต้องการมากในทางธุรกิจ จึงมีโอกาสมากที่จะมีนักเต้นหน้าใหม่เพิ่มมากขึ้น แต่เมื่อก้าวเข้ามาสู่การเป็นนักเต้นอาชีพแล้ว สิ่งสำคัญที่จะขาดเสียไม่

ได้เลยก็คือการพัฒนาการทำงานในอาชีพของตนเองให้ไปถึงจุดสูงสุดในสายงาน นั่นก็คือ การเป็น “ นักร้องแบบท่าเต้น ”

เมื่อก้าวเข้าสู่การเป็นนักเต้นแล้วก็ต้องพัฒนา ปรับปรุงทักษะและ ศักยภาพในการทำงานให้มีมากยิ่งขึ้นไป ซึ่งนักเต้นต้องปรับตัวอยู่ตลอดเวลาหรืออาจจะเป็นเกือบทุกครั้งที่ต้องปฏิบัติงาน เนื่องจากการเต้นต้องแปรไปตามแนวลักษณะของดนตรีที่ใช้ประกอบด้วย เช่นในยุคสมัยนี้แนวเพลงที่เป็นที่นิยมมีเข้ามาเยอะและเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งการเต้นยังต้องปรับไปตามข้อจำกัดหลายด้าน เช่น สถานที่ เสื้อผ้าที่ใช้ประกอบการแสดง เวลา เป็นต้น ดังนั้น นักเต้นต้องหมั่นฝึกฝนทักษะเทคนิคทางการเต้นเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลา และพยายามฝึกหรือศึกษาการเต้นเพื่อให้สามารถเต้นได้หลายรูปแบบมากยิ่งขึ้นเป็นการขยายโอกาสการทำงานให้กว้างขึ้นอีกด้วย

นอกจากการหมั่นฝึกฝนด้วยตนเองแล้ว สิ่งหนึ่งที่สำคัญมากสำหรับนักเต้นทุกคนก็คือการหาโอกาสเข้าฝึกฝนร่วมกับคนอื่น ( เข้า class ) เพราะในการเข้า class แต่ละครั้ง จะเป็นเหมือนการรวมกลุ่มคนที่อยู่ในอาชีพเดียว มาฝึกซ้อมร่วมกัน การที่ได้เจอคนมาก จะทำให้ตัวเราได้เห็นพัฒนาการทางด้านฝีมือของคนอื่นๆ เป็นการเปิดหูเปิดตารับความรู้และเทคนิคใหม่ๆ ที่เรายังไม่รู้แจ้ง อีกทั้งยังเป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการเต้นการทำงานอีกด้วย

เมื่อเริ่มมีความชำนาญในด้านการเต้นแล้ว ควรจะมีการคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นใหม่ๆ ขึ้นมาด้วยตัวเอง เริ่มหัดในทักษะหรือท่าที่ยากขึ้น ฝึกคิด concept ของการแสดงต่างๆ จนกระทั่งสามารถออกแบบการแสดงได้เอง ซึ่งถือว่าเป็นบันไดที่สำคัญที่จะก้าวขึ้นสู่การเป็นนักร้องแบบท่าเต้น ( Choreographer ) สิ่งที่ต้องตระหนักอยู่เสมอทุกครั้งที่มีการแสดงหรือทุกครั้งที่ทำงานคือต้องเต็มที่กับการเต้น ใช้พลังให้เต็มที่ ไม่เต้นแบบไม่ใส่ใจหรือเต้นไปตามเพลงเท่านั้น เพราะการเต็มที่กับงานในทุกๆ ครั้งถือได้ว่าเป็นการฝึกฝนและพัฒนาการเต้นได้เป็นอย่างดี

การปรากฏตัวบนเวทีในแต่ละครั้งมีความสำคัญมาก นอกจากความสามารถทางการเต้น การสื่อสาร และถ่ายทอดอารมณ์ต่างๆ แล้วนักเต้นต้องใช้สรีระ ความสวยงามของร่างกายเป็นสิ่งสำคัญควบคู่กันไป เพราะคนดูคาดหวังที่จะเห็นแต่สิ่งสวยงามๆ งามๆ อยู่แล้ว ฉะนั้น นักเต้นไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายต้องให้ความสำคัญกับน้ำหนักตัว ผิวพรรณและรูปร่างของตนเองเป็นอย่างมาก ควรมีวินัยในการรับประทานอาหารและการออกกำลังกาย เพราะเมื่อขึ้นแสดงบนเวทีแล้วจะมีองค์ประกอบอยู่หลายอย่างที่เราควรคำนึงถึงเช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ แสงสี ท่าทาง ลีลา ที่ต้องใช้รูปร่าง บุคลิก

เสริมเข้าไปเพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น อีกทั้งนักเต้นต้องมีความสดใส ร่าเริง มีชีวิตชีวาเพื่อให้การเต้นและการแสดงมีเสน่ห์สีสันมากขึ้น

นักเต้นที่จะก้าวเข้ามาเป็นนักออกแบบท่าเต้นนั้น ต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจินตนาการให้เห็นภาพที่ตนต้องการให้เกิดขึ้นบนเวทีได้อย่างชัดเจน มีความรู้พื้นฐานในด้านอื่นที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างการเต้น เช่น เครื่องแต่งกาย ดนตรี เวที และฉาก เป็นต้น นอกจากนี้ นักออกแบบท่าเต้นยังต้องเปิดโลกทัศน์ของตนเอง ศึกษาและดูงานของนักออกแบบท่าเต้นคนอื่นๆ โดยไม่มีอคติ และพร้อมที่จะเรียนรู้ ยอมรับแนวการเต้นรูปแบบใหม่ ที่เกิดขึ้นตามกระแสสังคม

อีกทั้งนักออกแบบท่าเต้นยังต้องมีความสามารถในการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจให้นักเต้นเห็นภาพของการแสดงไปในทิศทางเดียวกัน การออกแบบท่าเต้นสำหรับงานในเชิงพาณิชย์ เพื่อสนับสนุนการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมนั้น นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความสามารถในการติดต่อประสานงานกันกับลูกค้า เพื่อให้ได้รายละเอียดที่ลูกค้าต้องการมากที่สุด แล้วนำมาตีความเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าให้ได้

แม้ว่าในปัจจุบันจะมีนักเต้นและนักออกแบบท่าเต้นหน้าใหม่เกิดขึ้นมามาก แต่หากจะวัดถึงระดับความสำเร็จในอาชีพแล้ว ผู้มีประสบการณ์และรักในการเต้นอย่างจริงจังเท่านั้นที่จะสามารถพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้าในวงการเต้นได้

## ขั้นตอนในการดำเนินงานของนักออกแบบท่าเต้น

ในการสร้างงานเต้นแต่ละครั้ง นักออกแบบท่าเต้นต้องใช้เวลาในการเตรียมงานในทุกขั้นตอนอย่างละเอียดเพราะการสร้างงานเต้นเป็นการร่วมงานกับบุคคลอื่นอีกหลายฝ่าย เพื่อผลสำเร็จของงานทุกฝ่ายจึงต้องมีการสร้างความเข้าใจที่ตรงกันและมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานที่ชัดเจน ซึ่งขั้นตอนในการทำงานของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคนมีความคล้ายคลึงกัน สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. การประชุมเพื่อรับแนวคิดจากลูกค้า หรืออาจเป็นการประชุมเพื่อหาแนวคิดหลักร่วมกันในการสร้างสรรค์งาน โดยส่วนมากจะเป็นการพูดคุยกันระหว่างลูกค้า ทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานและนักออกแบบท่าเต้น

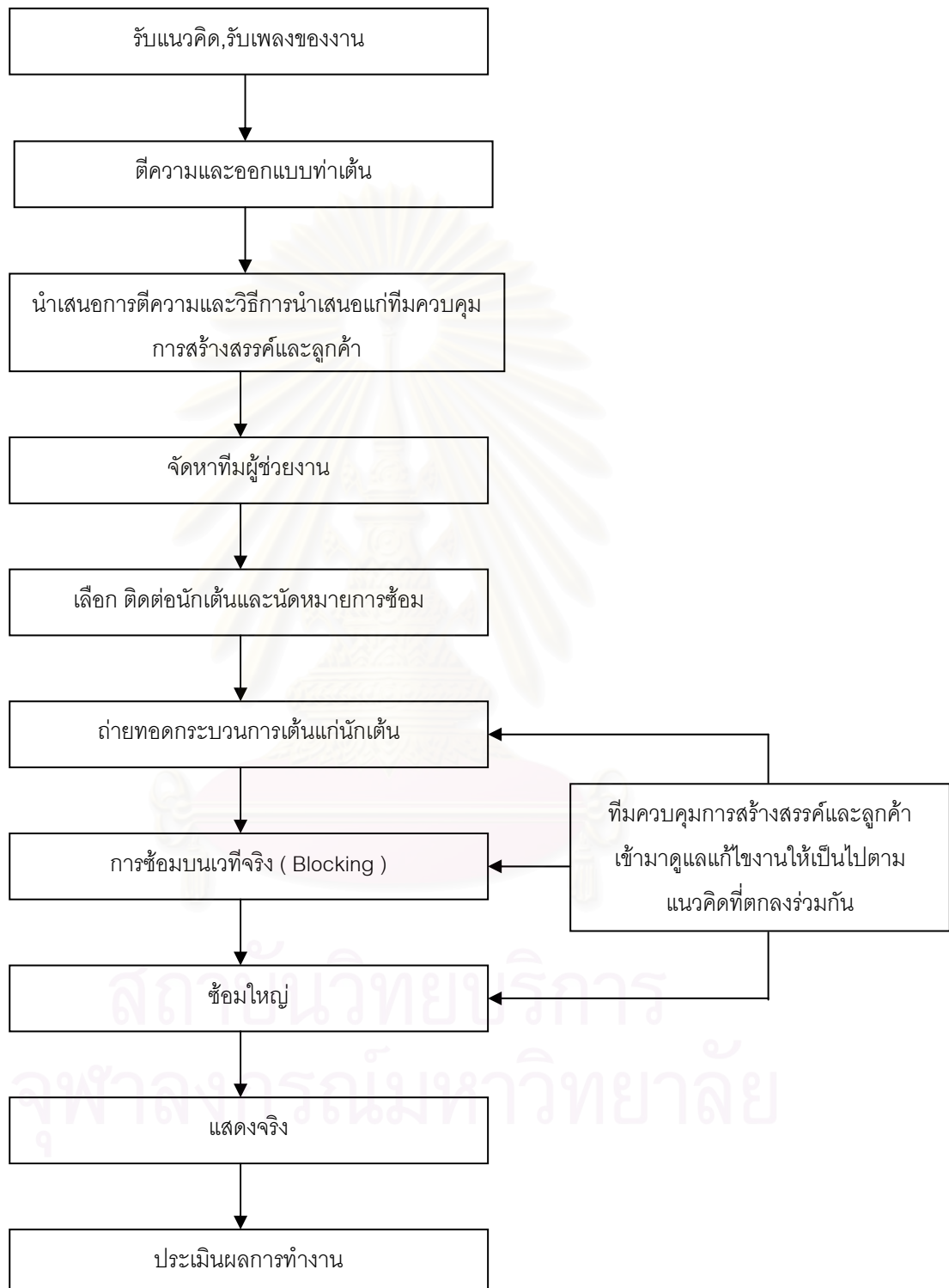
2. นำแนวความคิดที่ได้มาตีความ คิดวิธีการนำเสนอรูปแบบ อารมณ์ ช่วงจังหวะของการเต้น อีกทั้งวางรูปแบบของเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ เทคนิคพิเศษและรายละเอียดต่างๆ
3. นำเสนอการตีความ รูปแบบการนำเสนอแก่ลูกค้าและทีมควบคุมการสร้างสรรค์ อีกครั้ง ประชุมและอนุมัติการสร้างงาน
4. นักออกแบบท่าเต้นต้องดูแลรับผิดชอบงานในหลายๆ ด้าน ส่วนมากจึงได้จัดหาผู้ช่วยมาเป็นธุระในเรื่องการประสานงานติดต่อกับนักเต้น ในเรื่องของกรวางแผนและนัดหมาย วันเวลาในการซ้อม
5. เลือกและติดต่อนักเต้น โดยมี 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้
  - 5.1 การคัดเลือกนักเต้นโดยผ่านทางตัวแทนจัดหานักเต้น ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นได้กำหนดคุณลักษณะของนักเต้นที่ต้องการให้ทางตัวแทนจัดหานักเต้นไปคัดเลือกแล้วนำมาเสนอแก่นักออกแบบท่าเต้นอีกครั้งหนึ่ง หรืออาจเป็นการที่นักออกแบบท่าเต้นระบุชื่อนักเต้นที่ต้องการร่วมงานด้วยให้ตัวแทนจัดหานักเต้นเป็นผู้ติดต่อประสานงานแทน ทั้งนี้ตัวแทนจัดหานักเต้นเป็นผู้รับผิดชอบติดต่อและประสานงานกับนักเต้นจนเสร็จสิ้นการทำงาน
  - 5.2 การเลือกใช้นักเต้นอิสระที่นักออกแบบท่าเต้นติดต่อประสานงานด้วยตนเอง ทั้งหมด โดยส่วนมากเป็นการเลือกนักเต้นที่เคยร่วมงานกันมาก่อน
  - 5.3 การเลือกนักเต้นในกลุ่มของตนเอง เช่น คุณนิพนธ์ วรรณมรินทร์ นักออกแบบท่าเต้นที่เป็นผู้ก่อตั้ง กลุ่มที่มีชื่อว่า Bangkok Variety Dance Group ขึ้นมา โดยเป็นการคัดเลือกนักเต้นที่อยู่ภายในกลุ่ม ซึ่งมีจำนวนประมาณ 40 คน มาใช้ให้เหมาะสมกับงาน และให้ความเท่าเทียมในการให้งานแก่นักเต้นทุกคน โดยมีการตกลงร่วมกันว่าห้ามไม่ให้นักเต้นในกลุ่มรับงานเต้นจากบุคคลภายนอกเด็ดขาด กรณีที่จำเป็นต้องใช้นักเต้นเป็นจำนวนมากจึงจะมีการติดต่อไปยังนักเต้นอิสระให้เข้ามาร่วมงานเป็นครั้งคราว
  - 5.4 บางครั้งนักออกแบบท่าเต้นไม่มีโอกาสในการคัดเลือกนักเต้น เช่น งานพิธีเปิด กีฬาที่ต้องใช้นักเต้นเป็นจำนวนมาก ทางผู้อำนวยการผลิตจะจัดเตรียมนักเต้น

ไว้ให้เรียบร้อย โดยทั่วไปไม่ใช่ักแต่นักอาชีพและไม่มีพื้นฐานในด้านการเต้นมาก่อน เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือทหาร เป็นต้น

ซึ่งในส่วนของจำนวนและเพศของนักเต้นนั้น โดยทั่วไปลูกค้าจะเป็นผู้กำหนด เนื่องจากอาชีพนี้จัดจ้านทางด้านงบประมาณมาเกี่ยวข้อง

6. กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้นให้แก่ักเต้น โดยเริ่มจากการบอกเล่ารายละเอียดของงานที่จะแสดง แนวคิดหลัก และรูปแบบในการนำเสนอ โดยมีการต่อท่าเต้นด้วยการสาธิตท่าให้ดูทีละท่าแล้วนำมาเรียงร้อยให้เป็นท่าที่ต่อเนื่องกันทีละหนึ่งชุด จนจบการแสดงแล้วซ้อมให้เกิดความแม่นยำ บางครั้งเป็นการต่อท่าด้วยการบอกเพียงแค่ศัพท์เฉพาะที่ทราบกันในหมู่นักเต้น ซึ่งช่วยให้เกิดความรวดเร็วในการถ่ายทอดท่าเต้น เมื่อซ้อมจนเกิดความแม่นยำแล้ว นักออกแบบท่าเต้นตรวจสอบ เก็บรายละเอียดของการเต้นในแต่ละช่วงและเน้นอารมณ์ของการเต้นให้ชัดเจนมากขึ้น ลูกค้าสามารถเข้ามาตรวจงานได้เป็นระยะเพื่อให้ได้การเต้นที่ตรงตามแนวคิดมากยิ่งขึ้น
7. การซ้อมบนเวทีจริง ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการซ้อมในสตูดิโอมีข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่อยู่มากจึงไม่สามารถวางตำแหน่งการเต้นให้มีความเหมาะสมได้ การซ้อมครั้งนี้เป็นการวางตำแหน่ง ( Blocking ) ของักเต้นและ การเข้า – ออก ให้เหมาะสมกับการมองในระยะที่ผู้ชมสามารถเห็นได้ หรือเป็นการเปิดโอกาสให้ทีมกล้องได้จัดเตรียมวางกล้องในมุมที่เหมาะสม ในกรณีที่มีการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ลูกค้าเข้ามาตรวจงานและร่วมแสดงความคิดเห็นได้
8. การซ้อมใหญ่ พร้อมเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษประกอบการแสดง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและแก้ไขข้อบกพร่องของการแสดง ทุกฝ่ายทำงานร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาและสร้างความเข้าใจให้ตรงกัน
9. แสดงจริง
10. ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมควบคุมการสร้างสรรค์งานและลูกค้า ซึ่งเป็นการตรวจสอบข้อผิดพลาด ตลอดจนความพอใจของลูกค้าเพื่อเป็นประโยชน์ในการทำงานครั้งต่อไป

แผนภาพที่ 5.1 ขั้นตอนในการดำเนินงานของนักออกแบบทำต้นไม้





## วิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเต้น

วิธีการคิดสร้างสรรค์งานของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันออกไปตามความสามารถ ความถนัด และประสบการณ์ในการทำงานของแต่ละคน ซึ่งสามารถสรุปวิธีคิดสร้างสรรค์งานเต้น โดยต้องคำนึงถึงหลักในการสร้างงานที่สำคัญ คือ

- แนวคิดในการสร้างสรรค์งานซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์งานในส่วนต่างๆ ให้อยู่ในขอบเขตของงานเต้น โดยไม่หลุดออกไปจากโจทย์ที่ได้รับมาจากลูกค้า
- รูปแบบการนำเสนอต้องมีความเหมาะสมกับแนวคิดหลัก เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอเป็นการนำแนวคิดมาสร้างให้เกิดภาพจริงที่สามารถสัมผัสได้
- การตีความและการนำเสนอ เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชม อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอความหลากหลายขององค์ประกอบต่างๆในการแสดงให้เกิดความน่าสนใจและตระการตา
- ดนตรี เพลงและเสียงประกอบการเต้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากอย่างหนึ่งในการนำเสนอการเต้น อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมคล้อยตาม และบางครั้งดนตรีก็สามารถเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการเต้นตามแนวของดนตรี เช่น ดนตรีคลาสสิก ก็ต้องมีรูปแบบการเต้นที่เป็นลักษณะบัลเลต์คลาสสิก
- เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าเป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มอรรถรสให้แก่การแสดง
- เวที ฉาก อุปกรณ์และเทคนิคพิเศษในการแสดง เป็นส่วนหนึ่งที่ควบคุมการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น ในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบ การแปรแถวและการเคลื่อนไหวของนักเต้น
- ความเด่นของท่าที่ใช้ในการแสดงถือว่าเป็นเทคนิคส่วนตัวและเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคน

## 2. การอภิปรายผล

นอกจากผลการวิจัยที่นำเสนอไปแล้วข้างต้น ยังมีข้อมูลส่วนที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรมอยู่ ดังต่อไปนี้

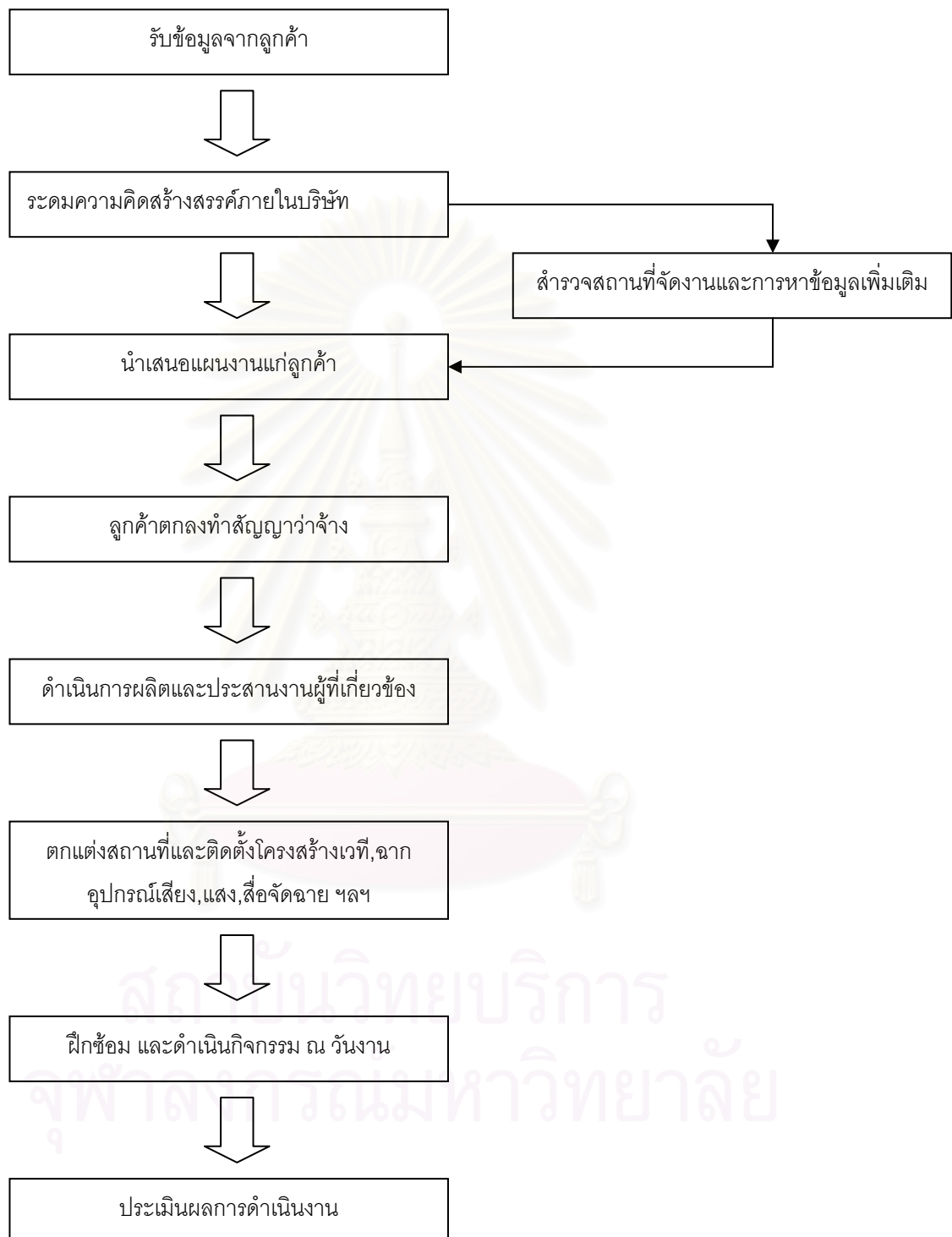
### กระบวนการสร้างงานของบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์

ในการจัดการตลาดเชิงกิจกรรมโดยทั่วไป ลูกค้านิยมมอบหมายให้บริษัทออร์กาไนซ์เซอร์เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการจัดงานรวมถึงการวางรูปแบบและแนวคิดของงานอีกด้วย ในการดำเนินงานของบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์ส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนในการทำงานใกล้เคียงกัน คือ รับข้อมูลจากลูกค้าแล้วแนวนามาระดมความคิดร่วมกันในที่สร้างสรรค์งานของบริษัท ในขั้นตอนนี้อาจมีการสำรวจสถานที่จัดงานและการหาข้อมูลเพิ่มเติม แล้วนำแผนงานมานำเสนอแก่ลูกค้า ตกลงทำสัญญาว่าจ้างกัน เริ่มดำเนินการผลิตงานและประสานกับผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจจะรวมนักออกแบบท่าเต้นด้วยในกรณีที่มีการเดินเป็นส่วนประกอบ จนกระทั่งการตกแต่งสถานที่ ติดตั้งโครงสร้าง ฉาก เวที อุปกรณ์แสง เสียง เป็นต้น ฝึกซ้อมและดำเนินกิจกรรมในวันงาน แล้วประเมินผลการดำเนินงาน

ทั้งนี้ลักษณะการเข้ามาของลูกค้า มีความน่าสนใจมาก เนื่องจากในยุคนี้อัตลักษณ์ของการจัดงานของลูกค้าเปลี่ยนไปเป็นให้บริษัทออร์กาไนซ์เซอร์เข้ามารับผิดชอบต่อเรื่องการจัดกาทั้งหมดแทน อีกทั้งการเติบโตของธุรกิจนี้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง สามารถสรุปลักษณะการเข้ามาของลูกค้าได้ดังนี้

1. ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าที่เคยร่วมงานหรือรู้จักกันมาก่อนและมีความพึงพอใจในการทำงานของบริษัท
2. การบอกต่อกันของลูกค้า โดยมีการสอบถามจากเพื่อนหรือบุคคลรอบข้างที่เคยใช้บริการมาก่อน
3. การรุกเข้าหาลูกค้า เมื่อรู้ว่าลูกค้าต้องการจัดงานกิจกรรมพิเศษ โดยมีการเสนอแผนการดำเนินงานและผลงานต่างๆ บางครั้งอาจมีการแข่งขันกันระหว่างบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์หลายบริษัท

แผนภาพที่ 5.2 ขั้นตอนในการปฏิบัติงานของบริษัทออร์กาไนเซอร์



## ลักษณะของงานเต้นในปัจจุบัน

จากข้อมูลสามารถวิเคราะห์ที่ลักษณะของงานเต้นในปัจจุบัน จำแนกได้ดังต่อไปนี้

1. กำกับและออกแบบท่าเต้น ( Choreographer)
2. การสอนเต้น เช่น แจ๊ส บัลเลต์ ฮิปฮอป เป็นต้น
3. การเต้นเพื่องานศิลปะ เช่น การแสดงบัลเลต์ของสถาบันที่มี  
การสอนบัลเลต์หรือของกลุ่มนักเต้นต่างๆ โดยมีใช้เชิงพาณิชย์
4. เต้นประกอบละคร ละครเวที และภาพยนตร์
5. เต้นนำเสนอการเปิดตัวสินค้า (Presentation) เช่น เปิดตัวหนังสือ  
เปิดตัวรถยนต์ เปิดตัวโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น
6. เต้นประกอบโฆษณา เช่น โคคาโคล่า, เทสโก โลตัส เป็นต้น
7. เต้นในงานโอกาสต่างๆ (Event) เช่น งานครบรอบหน่วยงานต่างๆหรือ  
งานเลี้ยง
8. เต้นในรายการโทรทัศน์ต่างๆ เช่น รายการเกมโชว์, รายการวาไรตี้โชว์  
 เป็นต้น
9. เต้นประจำสถานที่บันเทิง เช่น ปีกาซัส, นาซีซัส, แคนซี้ฟเวอร์ เป็นต้น
10. เต้นประกอบนักร้องในมิวสิควิดีโอ เช่น เพลงแฟนจ๋า (ธงไชย์ แมคอิน  
 ไตย์) เป็นต้น
11. เต้นประกอบนักร้องบนเวทีคอนเสิร์ต เช่น 7สีคอนเสิร์ต เป็นต้น

## ขั้นตอนการทำงานของนักเต้น

ขั้นตอนการทำงานของนักเต้นเป็นการทำงานอย่างมีระบบ เริ่มต้นจากการรับงาน และนัดหมายเพื่อทำการซ้อมกับนักออกแบบท่าเต้น รับแนวคิดของงานจากนักออกแบบท่าเต้น ทำการฝึกซ้อมรับการถ่ายทอดท่าเต้นจากนักออกแบบท่าเต้น ซ้อมบนเวทีจริงเพื่อจัดตำแหน่งการเต้น ( Blocking) ซ้อมใหญ่ เตรียมความพร้อมในการแต่งหน้าและเครื่องแต่งกาย จากนั้นแสดงจริง

นักเต้นมีหน้าที่เต้นตามที่นักออกแบบท่าเต้นได้กำหนดไว้ และต้องมีวินัยในการฝึกซ้อมงานจึงจะออกมาดี นอกจากนั้นแล้วสิ่งสำคัญในขณะทำการแสดง นักเต้นต้องสามารถนำเสนอท่าเต้นนั้นๆ ออกมาได้ยอดเยี่ยมยอด ทั้งด้าน ความรู้สึก สายตา ลีลา ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถสะกดผู้ชมให้ตรึงอยู่กับการแสดงนั้นได้

## การถ่ายทอดทำเต๋นจากนั้กออกแบบทำเต๋นมาสู่นั้กเต๋น

ภาษามีบทบาทเป็นอย่างมาก ในกระบวนการถ่ายทอดทำเต๋นจากนั้กออกแบบทำเต๋นมาสู่นั้กเต๋น เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนแรกที่มีการติดต่อประสานงานกับนั้กเต๋น จนกระทั่งการถ่ายทอดทำเต๋นที่ใช้วัจนภาษาที่เข้าใจง่ายเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและอธิบายกระบวนการทำเต๋นได้ชัดเจน และยังสร้างความสัมพันธ์ของนั้กออกแบบทำเต๋นและนั้กเต๋นให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น และที่เห็นเด่นชัดคือ การใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม ที่กลุ่มนั้กออกแบบทำเต๋นและนั้กเต๋น มีการใช้คำบางคำที่เป็นลักษณะพิเศษที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อเข้าใจถึงความหมายอย่างกระจ่างชัด ส่วนมากจะเป็นคำที่ใช้เรียกทำเต๋นต่างๆ ในการเต๋น การใช้คำที่เข้าใจตรงกันเป็นการสร้างความเป็นพวกเดียวกันในกลุ่ม และทำให้สื่อสารกันได้ง่ายขึ้น ทำงานได้เร็วขึ้น ( รัชชวัญ สาสอาด ,สัมภาษณ์,5 พฤศจิกายน 2546)

เมื่อต่อทำเต๋นในช่วงหนึ่ง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้ว นั้กออกแบบทำเต๋นจะพูดทวนซ้ำถึงรายละเอียดของทำเต๋นต่างๆ ในแต่ละช่วงเพื่อเพิ่มความเข้าใจในการต่อทำให้แก่นั้กเต๋น และเป็นการตรวจสอบความถูกต้องในใจของนั้กเต๋นให้ตรงกับสารที่นั้กออกแบบทำเต๋นส่งมาและยังเป็นการสร้างความมั่นใจในการแสดงได้อีกด้วย

นอกจากนั้น ยังมีการใช้คำสรรพนาม ซึ่งนั้กออกแบบทำเต๋นจะเรียกคำแทนตนเองว่าพี่เสมอ และเรียกชื่อเล่นของนั้กเต๋นทุกครั้ง สร้างความรู้สึกของความเป็นพี่เป็นน้องกัน จึงเกิดการมีสัมมาคารวะและสามารถพูดคุยกันอย่างเป็นกันเอง สามารถสอบถามถึงกระบวนการทำเต๋นสงสัยได้อย่างไม่เขินอาย

อีกทั้งยังมีการใช้วัจนภาษาในการสื่อสาร เช่น การใช้สีหน้า สายตา ทำท่าทาง สัมผัส เป็นต้น การสื่อสารที่เป็นมิตรทำให้การทำงานมีความราบรื่น นั้กออกแบบทำเต๋นสอนทำเต๋นต่างๆ ด้วยความจริงใจ มีการแสดงออกทางสีหน้าและแววตาเป็นตัวอย่างในการแสดงอารมณ์ในการเต๋นให้ชัดเจน ตรงตามรูปแบบของการเต๋น ในบางครั้งมีการจัดวางทำเต๋นให้นั้กเต๋นโดยการสัมผัส เช่น จัดลักษณะการวางแขนให้ดูสวยงาม เป็นต้น

## แนวคิดคุณสมบัติเด่นของ “นักเต้น” ที่ดี

จากการศึกษาและประมวลจากบทสัมภาษณ์ สามารถแบ่งแยกคุณสมบัติเด่นของ “นักเต้น” ที่ดีได้ ดังนี้

### คุณสมบัติเด่นด้านจิตใจ

- มีความขยันหมั่นเพียร มุ่งมั่น มานะ พยายาม รวมทั้งมีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ
- มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
- มีความสามารถทำงานภายใต้ความกดดันได้
- มีความสุภาพอ่อนน้อมรู้จักกาลเทศะ
- ไม่อวดอ้างว่าตนเป็นคนในวงการบันเทิง ดารา ศิลปิน

### คุณสมบัติด้านบุคลิกภาพ

- มีความเฉลียวฉลาด มีไหวพริบดี
- ช่างสังเกต มีจินตนาการและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- มีสุขภาพอนามัยดี
- มีมนุษยสัมพันธ์
- รูปร่าง หน้าตา บุคลิกดี

### คุณสมบัติด้านการแสดง

- มีพรสวรรค์ในด้านการเต้น มีลีลา ท่าทางดี
- รู้จังหวะของเพลง
- มีศิลปะสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความหมายของท่าเต้นต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้ง
- มีความจำและสมาธิดี
- มีความแม่นยำและเก็บรายละเอียดของท่าได้ถูกต้อง
- สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชม
- ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ

โดยส่วนใหญ่จะเห็นได้ว่าคุณสมบัติของ “นักเต้น” ที่ดีนั้นแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ ส่วนที่เรียกว่าพรสวรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีติดตัวมาแต่กำเนิดซึ่งแต่ละคนมีไม่เท่ากัน เห็นได้ในเรื่องของลีลา ท่วงท่าของการเต้น รูปร่าง หน้าตาและบุคลิก และอีกส่วนคือ เรื่องพรแสวง เป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนหาความรู้หรือสร้างให้เกิดขึ้นมาได้ ดังนั้นการจะเป็น “นักเต้น” ต้องมีทั้งพรสวรรค์และพรแสวงด้วย “ความจำเยี่ยม ร่างกายดีเลิศ “

## อุปสรรคและปัญหาในการทำงานในวงการเต้น

จากการศึกษาพบว่า การประกอบอาชีพเกี่ยวกับวงการเต้นไม่ว่าจะเป็นนักออกแบบท่าเต้นหรือนักเต้น ก็ล้วนแต่มีปัญหาและอุปสรรคในการทำงานทั้งสิ้น โดยสรุปเป็นหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

### ปัญหาในด้านรูปร่าง

ในยุคปัจจุบันที่นักเต้นมีบทบาทมากขึ้นในสังคมนอกจากจะเต้นเพื่อความบันเทิงแล้วยังเป็นเหมือน Presenter ไปในตัวด้วย เช่น ในงาน นำเสนอสินค้าต่างๆ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน จะต้องมีการคัดเลือกนักเต้นเพื่อให้เหมาะสมกับสินค้าและเพื่อให้ถูกใจผู้ชมด้วย การเลือกนักเต้นในทุกวันนี้จะเน้นที่รูปร่างเป็นหลักทั้งชายและหญิงเพราะรูปร่างเป็นสิ่งช่วยเสริมให้คนสนใจในการนำเข้าสู่สินค้าได้ดี ยิ่งเมื่อใส่เสื้อผ้า เครื่องประดับต่างๆแล้ว ก็ยิ่งชวนมองมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบันเสื้อผ้าที่ใช้จะเป็นลักษณะที่เน้นรูปร่างสัดส่วนและผิวพรรณ ส่วนเรื่องหน้าตาเป็นเรื่องที่รองลงมาเพราะว่าสามารถเสริม แต่ง ให้ดูดีขึ้นได้ด้วยสาเหตุนี้จึงทำให้นักเต้นที่มีรูปร่างเล็ก ไม่มีกล้ามเนื้อ มักจะหางานได้ลำบากถึงแม้ว่าจะมีฝีมือทางด้านงานเต้นก็ตาม นักเต้นที่มีรูปร่างเล็กแต่มีฝีมือส่วนมากจะได้งานแสดงการเต้นประเภทศิลปะ ถือว่าเป็นปัญหาที่การทำงานมีอยู่ในวงจำกัด ( มนัสชัย บุญซึ้ง, สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2546 )

### ปัญหาในการสนับสนุนนักเต้นในสังกัด

เนื่องจากในการว่าจ้างและคัดเลือกนักเต้นมาแสดงในงานต่างๆนั้น ผู้ที่พิจารณาว่าจ้างอาจเป็นบริษัทออร์กาไนซ์เซอร์ที่รับจัดงาน ตัวแมนจัดหานักเต้นหรือนักออกแบบท่าเต้น ( Choreographer ) ซึ่งสามารถเลือกนักเต้นได้โดยเสรี ปัญหาที่พบคือผู้ว่าจ้างบางรายมักเลือกใช้นักเต้นที่ตนเองรู้จักสนิทสนมที่ต้องการสนับสนุนกัน เรียกได้ว่าเป็นระบบอุปถัมภ์ ไม่ได้เลือกตามความสามารถและความเหมาะสมกับเนื้อหา งาน จึงทำให้งาน

ออกมาไม่ดีเท่าที่ควร เป็นเหมือนการย่ำเท้าอยู่กับที่และเป็นสาเหตุหลักอีกอย่างที่ทำให้วงการเต้นพัฒนาไปได้ไม่ดีเท่าที่ควร

### **ปัญหาในการออกแบบท่าเต้นและการถ่ายทอดท่าเต้น**

ปัญหาใหญ่ที่พบได้บ่อยๆ ในการออกแบบท่าเต้นและการถ่ายทอดท่าเต้น คือปัญหาเรื่องการสื่อสารกัน ระหว่าง นักออกแบบท่าเต้น ( Choreographer ) กับนักเต้น อาจเนื่องมาจากความชำนาญในรูปแบบการเต้นที่ต่างกันหรือได้รับการศึกษาหรือฝึกฝนมาจากคนละสถาบัน เช่น นักออกแบบท่าเต้น มีความชำนาญในรูปแบบการเต้นบัลเลต์ก็มักจะพูดท่าทาง คำศัพท์ที่ใช้ในการเต้นบัลเลต์ ในขณะที่ นักเต้นไม่มีทักษะทางด้านบัลเลต์ จึงทำให้เกิดการสื่อสารที่ล้มเหลว ทำท่าได้ไม่ถูกต้อง และใช้เวลานานกว่าจะสื่อสารกันได้เข้าใจ หรืออีกกรณีที่นักออกแบบท่าเต้น ไม่สามารถอธิบายท่าทางนั้นๆ ได้อย่างชัดเจน ทำให้ใช้เวลานานและรายละเอียดของท่านั้นอาจจะไม่ครบไม่ถูกต้อง ในส่วนของนักเต้นหน้าใหม่ก็มีปัญหามากในการสื่อสารทั้งกับนักเต้นด้วยกันเองและนักออกแบบท่าเต้น เพราะความที่ยังไม่มีประสบการณ์การทำงานจึงทำให้เข้าใจช้า และต้องใช้เวลาปรับตัวสักกระยะหนึ่ง

อีกประการหนึ่ง ปัจจุบันการเต้นเข้าไปมีบทบาทมากในวงการบันเทิง โดยเฉพาะทางโทรทัศน์ที่มีการเต้นเข้าไปเป็นส่วนสำคัญอยู่มาก เช่น ในละคร รายการเพลง มิวสิควิดีโอ และรายการเกมโชว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทุกวันนี้จะเห็นว่าในรายการเกมโชว์แทบทุกรายการจะมีการเต้นเข้าไปเป็นสีสันอยู่หลายช่วง ไม่ว่าจะเป็นการเปิดรายการ เปิดตัวผู้ร่วมรายการ เช่น ในรายการชิงร้อยชิงล้าน ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 นักเต้นและนักออกแบบท่าเต้นต้องทำงานแข่งกับเวลา เนื่องจากเมื่อมีคิวอัดรายการในวันใดก็คิดรูปแบบการแสดงและออกแบบท่าเต้นในวันนั้นภายในเวลาจำกัด ทำให้การสร้างสรรค้งานออกมาไม่เต็มที่และไม่ดีเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีข้อจำกัดในด้านรูปแบบรายการ, ทีมงาน, ผู้ควบคุมการผลิต ที่ต้องปรับการแสดงให้ตรงตามที่คนเหล่านี้ต้องการ เนื่องจากมีระยะเวลาในการทำงานน้อยท่าเต้นในแต่ละครั้งก็นำมาจากการดัดแปลงท่าเต้นเดิมๆ เน้นความพร้อมเพรียงทำให้ไม่สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ ไม่เหมือนการออกแบบท่าเต้นในงานอื่นที่มีเวลาค่อนข้างมาก

นอกจากนั้น ในการแสดงที่ต้องใช้นักเต้นเป็นจำนวนมาก บ่อยครั้งที่นักเต้นหน้าใหม่ที่ยังมีประสบการณ์ในการเต้นและการแสดงน้อย ได้สร้างความหนักใจให้กับผู้จ้างและผู้ร่วมงานเป็นอย่างมาก ปัญหาส่วนใหญ่ที่พบและสร้างความหนักใจให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง



ทุกฝ่าย มักจะเป็นเรื่องความมีระเบียบวินัยในการทำงาน และความสามารถในการเดินที่ยังไม่ได้มาตรฐานของนักเดินรุ่นใหม่บางคน ซึ่งมีสาเหตุต่างกัน เช่น ไม่เคยเรียนหรือมีทักษะด้านการเดินมาก่อน ทำให้การที่จะทำให้นักเดินเหล่านั้นสื่อในสิ่งที่นักออกแบบท่าเดินต้องการ กลายออกมาในรูปแบบของการเดินที่ไม่ได้ผลเท่าที่ควร หรืออีกกรณีที่พบคือนักเดินหน้าใหม่ที่มีการรับงานหลายๆ งานในช่วงเวลาเดียวกันควบคู่กันไป ทำให้มีเวลาในการฝึกซ้อมการเดินในแต่ละงานไม่เต็มที่ ไม่มีเวลาเตรียมความพร้อมและทำความเข้าใจกับงานนั้นๆ อย่างเต็มที่ มาซ้อมสายและมาในสภาพที่ไม่พร้อมจะทำงาน เป็นต้น ในประเด็นเหล่านี้ อาจเป็นเพราะว่า นักเดินหน้าใหม่เหล่านี้เข้าวงการมาด้วยเหตุผลอื่นๆ เช่น ต้องการหาประสบการณ์หรือเห็นว่าอาชีพนี้ได้ค่าตอบแทนสูงและมีชื่อเสียงมากกว่าที่จะคิดยึดการเดินเป็นอาชีพหลัก จึงทำให้ความรับผิดชอบและความเอาใจใส่ในการทำงานน้อย

ทั้งนี้ ปัญหาเหล่านี้จะไม่ที่เกิดขึ้น ถ้านักออกแบบท่าเดินและนักเดินมีประสบการณ์ในการทำงานและพัฒนาตนเองให้ก้าวขึ้นสู่การเป็นมืออาชีพในวงการเดิน โดยการฝึกฝนการเดินอยู่เสมอ มีวินัย และมีความรับผิดชอบ

### **ปัญหาการบาดเจ็บ**

ปัญหาสำคัญที่นักเดินไม่ต้องการให้เกิดขึ้น คือ การบาดเจ็บ ร่างกายไม่สมบูรณ์ เพราะหาปัญหานี้จะทำให้นักเดินไม่สามารถทำงานได้ อาจจะเป็นระยะเวลาอย่างน้อยต่างกันแล้วแต่อาการที่บาดเจ็บ ดังนั้น นักเดินจึงต้องมีการเตรียมพร้อมร่างกายอยู่เสมอ โดยเฉพาะก่อนที่จะเดิน ต้องอบอุ่นร่างกาย คลายและปรับกล้ามเนื้อก่อนเพื่อป้องกันการบาดเจ็บ อวัยวะที่สำคัญ ได้แก่ ข้อต่อ เข่า เท้าและหลัง เป็นต้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสื่อสารการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรม” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในโอกาสต่อไป ดังต่อไปนี้

1. การเดินเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยมาช้านาน ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาสืบถึงประวัติความเป็นมาของการเดินในรูปแบบต่างที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย รวมถึงวิวัฒนาการเกี่ยวกับการเดินในการตลาดเชิงกิจกรรมของไทย เพื่อจะทำให้เห็นภาพพัฒนาการเชื่อมโยงจากแต่ละยุคสมัยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2. ในกระบวนการถ่ายทอดท่าเดินของนักออกแบบท่าเดินมาสู่นักเดิน ถือว่าเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญในการสร้างงานให้ออกมา มีความสมบูรณ์ และยังมีกระบวนการทำงานที่ซับซ้อนตามแบบฉบับของนักออกแบบท่าเดินแต่ละคน จึงทำให้เกิดปัญหาทางด้านการสื่อสารระหว่างนักออกแบบท่าเดินและนักเดิน ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าจะมีการศึกษาต่อไป

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กิตติ กันภัย และคณะ. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม.

กรุงเทพมหานคร : โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

คณะศิลปกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เอกสารคำสอนประกอบรายวิชา 3500-

111 ศิลปกรรมปริทรรศน์ ( Introduction to Fine and Applied Arts ).

กรุงเทพมหานคร, 2539.

ชิตพล เปลียนศิริ. นักเดิน. สัมภาษณ์., 31 มกราคม 2547.

ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2538.

ชูโรมาน เวศยาภรณ์. งานฉากละคร 1. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ด่านสุทธาการพิมพ์, 2541.

ณัฐสิงห์ สังคัทศน์. นักเดิน. สัมภาษณ์., 1 พฤศจิกายน 2546.

ณรงค์ดี ชัยพันธุ์. นักเดิน. สัมภาษณ์., 1 พฤศจิกายน 2546.

ดาริกา สังข์นาค. การออกแบบท่าเต้นกับงานคอนเสิร์ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต

ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

“แดนเซอร์.” ดิฉัน. ( กันยายน 2544 ) : 84.

“แดนซ์เซอร์ธุรกิจเดินกินรำกิ้นที่มีอนาคตไกล.” คลังสมอง. ปีที่ 8 ฉบับที่ 96

( พฤศจิกายน 2533 ) : 21-23.

ทวีวัฒน์ ปุณทริภักดิ์. ทฤษฎีพึ่งพาและทฤษฎีแห่งการปลดปล่อย. กรุงเทพมหานคร :

อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2544.

ธাত্রี ใต้ฟ้าพูล. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของธุรกิจให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบ

เซลลูลาร์ 900 และ ดิจิตอล จีเอสเอ็ม ระหว่างปี พ.ศ. 2537 – 2540. วิทยานิพนธ์นิเทศ

ศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน สาขาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

“ธุรกิจแดนซ์เซอร์ภาพพจน์ที่เปลี่ยนไปของสังคมไทย.” ฝ่ายวิชาการ, ธนาคารกสิกรไทย, สิงหาคม

2535.

ธรรมรัตน์ ไถวสกุล. นาฏยประดิษฐ์ในงานโครงการนาฏศิลป์ของภาควิชานาฏศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ ปี พ.ศ. 2534 – 2541. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต

สาขานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2543.

นิตยสาร ระเด่นอาหมัด. ทฤษฎีจิตกรรม. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2543.

นิพนธ์ วรรณมรินทร์. นักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2547.

“นักเต้นปลายทางความฝันของคนหนุ่มสาว.” แพรว. ปีที่ 12 ฉบับที่ 264 ( สิงหาคม 2533 ) :76.

นันทา วีวิทยานุกุล. การวิเคราะห์ภาพของผู้หญิงที่ปรากฏในเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งระหว่างปี พ.ศ. 2525 – 2540. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2541.

นโรตม์ อภิมุขวรสกุล. ผู้อำนวยการฝ่ายคอนเสิร์ตและกิจกรรมบริษัท Extraorganizer จำกัด.

สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2547.

นราพงษ์ จรัสศรี. นักวิชาการที่เกี่ยวกับการเต้น. สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2547.

ประยุทธ์ ศิริกุล. นักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2547.

พาณี สีสวย. สุนทรียะทางนาฏศิลป์ไทย. กรุงเทพมหานคร : ธนะการพิมพ์,2539.

พีรพงศ์ เสนไสย. นาฏยประดิษฐ์ ร้อยเอ็ด : ประสานการพิมพ์ , 2546.

พีรณทัต ชมธวัช. นักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2546.

เพ็ญสุดา ประถมกรีก. ระดับการเชื่อมโยงการตลาดเชิงกิจกรรมและตราสินค้ากับ

ทัศนคติ ภาพลักษณ์ต่อการตลาดเชิงกิจกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ สาขาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2545.

มาลินี ดิลกวานิช. ระบำและละครในเอเชีย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,2543.

มนัสชัย บุญซึ้ง. นักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2546.

ยุพา สุภากุล. การสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์, 2540.

รับขวัญ สาสะอาด. นักออกแบบท่าเต้น. สัมภาษณ์, 5 พฤศจิกายน 2546.

วราภรณ์ ปัจฉิมสวัสดิ์. นักวิชาการที่เกี่ยวกับการเต้น. สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2547.

วุฒิ วัฒนสิน. องค์ประกอบศิลป์. ปัตตานี : ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,2539.

ศิริวิมล ห่องศิลป์. กรรมการผู้จัดการบริษัท Out Man Organizer จำกัด.

สัมภาษณ์, 19 มีนาคม2547.

สาธิตา เขียวชะอุ่ม. ความสำคัญของนักเต้นบนเวทีคอนเสิร์ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2539.

สีวิกากาญจน์ กะหมายสม. นักเต้น. สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2546.

สุจิตต์ วงษ์เทศ. ร้องรำทำเพลง : ดนตรีและนาฏศิลป์ชาวสยาม. กรุงเทพมหานคร : มติชน,2542.  
 สุธีศักดิ์ ภัคดีเทวา. นักร้องแบบท่าเต้น.สัมภาษณ์, 6 กุมภาพันธ์ 2547.

สุพรรณิ บุญเพ็ง. การนำศิลปะการเต้นรำเข้ามาใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต.

วิจัยนาฏยปริญาบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2534.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. วิวัฒนาการนาฏศิลป์ในกรุงรัตนโกสินทร์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2543.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. นาฏศิลป์ปริทรรศน์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2544.

เสรี วงษ์มณฑา. ครบเครื่องเรื่องการตลาด. กรุงเทพมหานคร : ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์,2540.

เสนาะ ดิยาวิว. การสื่อสารในองค์การ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,2541.

สมศักดิ์ ฉ้ออินโหม. นักเต้น.สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547.

อดิศักดิ์ หมดนุรักษ์. โปรดิวซ์เซอร์บริษัท Extraorganizer จำกัด. สัมภาษณ์. 8 เมษายน 2547.

อรุณีประภา หอมเศรษฐี. การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2539.

## ภาษาอังกฤษ

Allen, J.,Toole,W.O.,McDonnell,I.,and harris,R. Festival And Special Event Management. 2<sup>nd</sup> ed. Australia : John Wiley & sons Australia,2002.

Doling T. Thailand Arts Directory. London : Visiting Arts, 2002.

Hutchinson, A. Labanotation or Kinetography Laban. 3<sup>rd</sup> ed. New York : Theatre Arts Books, 1977.

InFante, D.A.Rancer,A.S.,and Womack, D.F. Building Communication Theory. Prospect Heights, ILL : Waveland Press, 1997.

Laban, R. Laban's Principles of Dance and Movement Notation. London : Macdonald & Evans,1975.

Minton, S. C. Choreography. 2<sup>nd</sup> ed. New York : United Graphics,1997.

Sorell, W. The Dance Has Many Face. 2<sup>nd</sup> ed. USA : Columbia University

Press,1968.

Webster, N. Webster's New World Dictionary of the American Language. New York :  
World Publishing,1975.

Wright, E. A. A primer for Playoers. USA : Prentice-hall, 1958.



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวงามทัศนีย์ สุทธิประภา เกิดวันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2521 ที่จังหวัดร้อยเอ็ด สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2544 ระหว่างการศึกษาในระดับปริญญาตรี ได้เข้ารับการฝึกงานที่บริษัท เอ็กทอรอกไนท์เซอร์ จำกัด ที่ฝ่ายคอนเสิร์ตและกิจกรรมพิเศษ จากนั้นได้ร่วมงานในฐานะผู้ร่วมงานอิสระ ( Freelance ) จึงทำให้เกิดความสนใจในการจัดกิจกรรมพิเศษต่างๆ ที่บริษัทได้รับมอบหมายงานมาจากลูกค้า และเล็งเห็นว่าการเดินได้เข้าไปมีบทบาทในการจัดกิจกรรมพิเศษหรือการตลาดเชิงกิจกรรมเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงมุ่งศึกษาต่อในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยานิพนธ์ ภาควิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2545



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย