

แนวคิดและกระบวนการออกแบบทำต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน :

กรณีศึกษา: อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดงศึกษา:

มิถุนายน 2559

แนวคิดและกระบวนการออกแบบทำต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน :

กรณีศึกษา: อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดงศึกษา:

มิถุนายน 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แนวคิดและกระบวนการออกแบบทำต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน :

กรณีศึกษา: อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดงศึกษา:

มิถุนายน 2559

พินิจภา วิชาศิลป์. (2559). แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้าง ภาพลักษณ์

ศิลปิน: กรณีศึกษา: อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง. ปริญญาโท กศ.ม (ศิลปะการแสดงศึกษา).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้าง ภาพลักษณ์ศิลปิน และ 2) การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่ได้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นที่ยอดนิยม ถือเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มได้แก่ 1) นักออกแบบท่าเต้นคือ นางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง 2) กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบท่าเต้น แดนเซอร์ รวมถึงศิลปินเจ้าของผลงาน กำหนดศึกษา 5 บทเพลง ได้แก่ เพลงรักต้องเปิดโดยศิลปินทิววัน (3.2.1) ร่วมกับศิลปินสุวิวัน ทวีสิน เพลงอย่ามโน โดยศิลปินวนิดา เต็มธนาภรณ์ ร่วมกับศิลปินสุวิวัน ทวีสิน เพลง แต่งก็ว่า ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) โดยศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่ เพลงถามผิดมั้ง โดยศิลปิน ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์และ เพลงรู้ทางไลน์ โดยศิลปินธามไท เพลงศิลปิน ร่วมกับศิลปิน นิภาพร แปงอ้วน ศิลปินที่ขับร้องเพลงและผู้ที่ทำงานร่วมกันกับนักออกแบบท่าเต้น ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเชิงลึกและการเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการ รวมถึงศึกษาค้นคว้าเอกสารและสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่า ในด้านแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง เกิดจาก 1) แรงบันดาลใจที่ได้จากการด้นสด (Improvisation) 2) สิ่งเร้ามาจากการได้ยินเสียงจังหวะของดนตรี 3) การวิเคราะห์ลักษณะของศิลปิน 4) การตีความจากเนื้อร้องของเพลง 5) ออกแบบภายใต้ความต้องการจากผู้ประกอบการ ซึ่งมีขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้าง ภาพลักษณ์ศิลปินดังต่อไปนี้ 1) ประชุมกับค่ายเพลงถึงขอบเขตในการสร้างงาน 2) นักออกแบบท่าเต้น ฟังเพลงและวิเคราะห์ลักษณะศิลปิน 3) ทดลองการออกแบบท่าเต้นด้วยการด้นสดและประมวลท่าเต้น 4) จัดการวางแผนการฝึกซ้อม 5) กำกับการแสดงในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ ในส่วนการถ่ายทอด กระบวนการออกแบบท่าเต้น พบว่าอภิสราฐ์ เพชรเรืองรองมีวิธีการถ่ายทอดดังนี้ 1) ใช้การสาธิตและให้ ปฏิบัติตาม พร้อมกับอธิบายความหมาย อารมณ์ของท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับศิลปินและนักแสดง 2) ใช้วิธีการยกตัวอย่างและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ยังใช้วิธียกตัวอย่าง 3) ใช้เทคนิคการสร้างความคุ้นเคย ให้กับศิลปิน

THE CONCEPT AND PROCESS OF CHOREOGRAPHIC FOR CREATION IMAGE IN
ARTIST: A CASE STUDY OF APISSARA PHETRUENGRONG



AN ABSTRACT
BY
PHITCHAYAPHA WISITSIN

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Arts degree in Art Education
at Srinakharinwirot University

June 2016

Phitchayapha Wisitsin. (2016). The Concept and Process of Choreographic for Creation

Image in Artist: A Case Study of Apissara Phetruengrong. The Faculty of Fine Arts,
Srinakharinwirot University, Thailand Adviser: Assis. Prof. Dr.Rawiwan Wanwichai.

This study is conducted on Ms. Apisara Petchruengrong, A well known choreographer who has created movements that enhance the image of the musical artists. Mainly qualitative, the research aims to gather data from 2 sample groups. The Choreographer, Ms. Apisara Petchruengrong, Key persons in choreography, including dancers, and musical. 5 songs were selected for study Data collection methods include in-depth interviews, participant observation, document and electronic media / secondary research. Findings show that the choreography concepts and processes is inspired by Improvisation, Stimuli in terms of musical rhythms, Artist image analysis, Lyric interpretation, and Customized concepts based on the artist requirements.

The Choreography processes are as follows; Conduct meeting with music companies regarding scope of expected performance. Choreographer listens to the songs and analyzes artists' characteristics Design movements by applying improvisation. Arrange training plan, Direct performance of music video shooting. Apisara Petchruengrong has conveyed the choreography process by Demonstrate, encourage practices, and interpret emotions expressed from movements to artists and actors. Provide examples and use understandable communication. Apply various techniques to ensure that artists are familiar with the process.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย และคณะอาจารย์จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ทุกท่านได้ ให้คำแนะนำในการศึกษาค้นคว้า ให้ความช่วยเหลือในการตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขปริญญานิพนธ์จน สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการทุกท่านที่ช่วยตรวจสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์ไว้ ณ ที่นี้ ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะसारิ ครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิประสาทวิชา ความรู้และความคิดให้ผู้วิจัยได้สามารถนำมาใช้เป็นแนวปฏิบัติในการศึกษาค้นคว้า

ขอขอบพระคุณนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองจากบริษัทฮาเล็มเชค ศิลปิน นักร้อง รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องในการให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือในการทำงานวิจัยนี้จนสำเร็จลุล่วงมา ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อให้ เป็นแนวทางการออกแบบท่าเต้นเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ศิลปินในอนาคตต่อไป

พิชญภา วิศิษฎ์ศิลป์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิด	6
2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	8
นิยามและแนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน	8
ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น	9
แนวคิดและหลักการออกแบบท่าเต้น	15
แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์สำหรับศิลปิน	32
การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น	33
แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร	35
แนวคิดเรื่องการสื่อสารเชิงสุนทรีย์	35
แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาด	37
ทฤษฎีสื่อสารในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42
3 วิธีดำเนินการวิจัย	45
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง	45
การเก็บรวบรวมข้อมูล	46
การวิเคราะห์ข้อมูล	47

สารบัญ

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	48
ประวัตินักออกแบบท่าเต้น อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง	48
การวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ ศิลปิน	57
การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้น	106
5 การอภิปรายผล	115
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	115
วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	115
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง	115
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	116
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
อภิปรายผล	132
ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้	133
บรรณานุกรม	135
ภาคผนวก	141
ภาคผนวก ก	142
ภาคผนวก ข	155
ประวัติย่อผู้วิจัย	170

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | วิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน | 91 |
|---|---|----|



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิด	7
2 ขั้นตอนการออกแบบท่าเต้น	21
3 แบบจำลองศิลปะในฐานะการสื่อสาร	36
4 ศิลปินกลุ่ม 3.2.1 ได้รับรางวัลได้รับรางวัล Mstar	59
5 ศิลปินกลุ่ม 3.2.1 ได้รับรางวัล Best of 2013 form iTunes	60
6 ศิลปิน3.2.1งาน The Guitar Mag Awards 2014	61
7 ศิลปิน3.2.1 และศิลปินสุธีวัน ทวีสิน เข้าร่วมงานปิดตัว	62
8 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “มันแน่นอก ก็ยกออก”	63
9 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจถลอก”	64
10 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “มันแน่นอก ก็ยกออก”	64
11 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงี้ ก็ยิ่งกระฉอก”	64
12 ภาพประกอบเพลงรักต้องเปิด (แน่นอก)	65
13 การนำเอาเพลงอย่ามโนไปใช้ในระบบเกม	67
14 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามโนม อย่ามโน ทองนะโมไว้เลย”	69
15 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามโนม อย่ามโน เก็บอาการมั่งน้า”	69
16 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามโนม อย่ามโน ทองนะโมไว้เลย”	70
17 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามโน แต่ช่วยไขว่ข้างในว่าคิดอะไรอะ”	70
18 ท่าเต้นประกอบเพลงอย่ามโน	71
19 การจัดลำดับเพลง Deezer (Best KamiKaze Song of 2013)	72
20 การจัดลำดับเพลง YouTube (Best KamiKaze Song of 2013)	73
21 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “Thank You For Your Post”	75
22 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “For Your Like For Your Click”	75
23 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ทำให้ฉันได้เจอเธอๆ ที่ดี”	75
24 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “Thank You For Your love”	76
25 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “For Your Care For Your Kind”	76
26 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม”	76
27 ท่าเต้นประกอบเพลง Thank you for your love	77

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
28 การประกาศผลรางวัล MV of The Year	78
29 การประกาศผลรางวัล Dance of The Year	79
30 การประกาศผลรางวัล Dance of The Year	81
31 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั้ง”	81
32 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน”	82
33 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอแล้ว”	82
34 ทำเดินประกอบจังหวะดนตรีเพลงถามผิดมั้ง	83
35 ทำเดินประกอบเพลงถามผิดมั้ง	83
36 การประกาศผลรางวัล Music of the year	85
37 ภาพประกอบการจัดลำดับเพลงสู่ทางไลน์	86
38 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “ไหนว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซัด”	87
39 ทำเดินประกอบเนื้อ “ร้องอะนี่ฉันซัด..ดังไปซะใหม่”	88
40 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “ไหนว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้”	88
41 ทำเดินประกอบเนื้อร้อง “ก็หนูไม่รู้..แค่สู่ทางไลน์”	89
42 ทำเดินประกอบจังหวะดนตรีเพลงสู่ทางไลน์	89
43 ภาพประกอบเพลงสู่ทางไลน์	89
44 ภาพเบื้องหลังบรรยากาศการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน)	97
45 การโปรโมทเพลง	98
46 ตัวอย่างการสอนเต้นจากศิลปิน	99
47 การโปรโมทเพลง ซัดตอน “ล้วงคู่แซ่ซิงเกิ้ล อายามโน”	100
48 ตัวอย่างการสอนเต้นจากศิลปิน	101
49 ภาพเบื้องหลังบรรยากาศการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ เพลงแต่งกั๊ว ฟอ ยัวร์เลิฟ	102
50 ตัวอย่างการสอนเต้นจากศิลปิน	103
51 การโปรโมทเพลงถามผิดมั้ง	104
52 การโปรโมทเพลงสู่ทางไลน์	105
53 ขั้นตอนการออกแบบทำเดินเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน	126
54 การสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน	129

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
55 ศิลปินกลุ่มทรีทิววัน (3.2.1)	157
56 ศิลปินสุธีวัน ทวีสิน	158
57 ศิลปินวนิดา เต็มธนาภรณ์	159
58 ศิลปินศิลป์ชนก คล้ายแต่	160
59 ศิลปินปัญญวิสา เขียรประสิทธิ์	161
60 ศิลปินธามไท แพลงศิลป์	162
61 ศิลปินนิภาพร แปงอ้วน	163



บทที่ 1 ภูมิหลัง

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมได้เปลี่ยนแปลงและดำเนินอยู่ท่ามกลางยุคหลังสมัยใหม่ ที่ไม่มีแบบแผนหรือรูปแบบที่แน่นอน กระแสของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์สากลในแวดวงธุรกิจบันเทิงได้เกิดขึ้นและพัฒนาไปพร้อม ๆ กับการเปิดรับเอาวัฒนธรรมของต่างชาติเข้ามาสู่สังคมไทย ทำให้วงการเพลงไทยสากลในประเทศไทยนำเสนอผลงานที่มีความหลากหลายมากขึ้น เป็นที่สนใจและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจากผู้ประกอบการทางด้านธุรกิจบันเทิง และค่ายเพลงต่าง ๆ ที่ผลิตผลงานเพลงของศิลปิน ซึ่งศิลปินที่ถูกสร้างขึ้นย่อมมีภาพลักษณ์ในตัวตนที่แตกต่างกันออกไป ภาพลักษณ์ของศิลปินนั้นมีความสำคัญต่อภาพลักษณ์ที่จะนำเสนอออกผ่านสื่อต่าง ๆ การเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปินจึงถูกให้ความสำคัญไม่น้อยไปกว่าผลงานเพลง และนอกจากผลงานเพลงที่เป็นที่นิยม ทำเดินต่าง ๆ ที่เป็นจุดเด่นของเพลงนั้น ๆ นักออกแบบทำเดินผู้ที่ทำงานอยู่เบื้องหลังความสำเร็จก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ ซึ่งในปัจจุบันนักออกแบบทำเดินได้รับการกล่าวถึงและถูกให้ความสำคัญเพิ่มขึ้น เนื่องจากกระแสตอบรับจากทำเดินที่สามารถเดินตามกันได้ สังเกตได้จากการเข้าชมในอินเทอร์เน็ตและการจัดลำดับเพลงในคลื่นวิทยุ จากการลอกเลียนแบบทำเดินหรือการเดินตามทำเดินของศิลปินที่เรียกว่าการเดินโคฟเลอร์ ทำให้ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ถูกให้ความสำคัญมากขึ้น

พฤติกรรมกรรมการบริโภคผลงานเพลงในประเทศไทย การฟังเพลงของผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงไป โดยเปลี่ยนจากการบริโภคเพลงในรูปแบบเทปคาสเซต แผ่นบันทึกดีซีดี (CD) มาเป็นการบริโภคในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เข้าถึงข้อมูลออนไลน์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งส่งผลให้อุตสาหกรรมเพลงทั่วโลกเกิดการปรับตัว เพราะแนวโน้มที่เกิดจากยอดขายเทป และยอดขายซีดีตกต่ำนั้น ได้ส่งสัญญาณให้เห็นถึงกระแสวิถีเพลงกำลังเดินทางมาถึงช่วงขาลง มีผลกระทบทำให้สองค่ายเพลงที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้บริโภคผลงานเพลง นั่นคือบริษัทแกรมมี่ และบริษัทอาร์เอส ต้องปรับธุรกิจเพลงให้มีความทันสมัยเพื่อจะก้าวไปสู่ตลาดใหม่ โดยเฉพาะธุรกิจในด้านอีบิสซิเนส หรือการพัฒนาแอปพลิเคชันบนช่องทางเทคโนโลยีผ่านช่องทางโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายสะดวกและรวดเร็ว (บุญชัย ใจเย็น. 2554:

บทนำ)

กล่าวถึงทำเดินที่ได้รับความนิยมสามารถเดินตามได้ ที่เรียกว่าท่าขาย หรือท่าจำในเพลงนั้น เช่น ท่าควมบ้า จากเพลงกังนัมสไตส์ของศิลปินไฮหรือปาร์กแจซัง ศิลปินชาวเกาหลีที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก และทำเดินได้รับความนิยมในการนำเอาไปลอกเลียนแบบ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เดินเลียนแบบ

ของศิลปินว่าการเต้นโคฟเวอร์ เมื่อปี พ.ศ. 2556 ที่ผ่านมาระแผลผลงานเพลงที่ถูกกล่าวถึงเป็นอย่างมาก นั่นคือ เพลง รักต้องเปิด (แน่นอก) ผลงานของกลุ่มศิลปิน 3.2. ัับร้องร่วมกับ ไบเตย อาร์สยาม โดยธันยวัชร ไซยตระกูลชัย นักการตลาดจากรายการ “เอสเอ็มอีดีแตก” ได้กล่าวว่า “ในมุมมองเรื่องผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน่นอก) เป็นเรื่องของความลงตัวทั้งในของแง่เพลงที่ผสมผสานระหว่างลูกทุ่งและฮิพฮอปเข้าด้วยกัน ในแง่การตลาด เป็นการเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน” (พื้นที่สำหรับคนแน่นอก. 2556: 24) ท่าเต้นแน่นอก เป็นท่าฮิตที่เต้นกันได้ทุกเพศทุกวัย และเพียงเวลาไม่ถึง 1 เดือน มิวสิควีดีโอที่ลงทางเว็บไซต์ยูทูบ มียอดผู้เข้าชมทะลุ 27 ล้านวิว และมีผู้เข้าชมจาก 188 ประเทศทั่วโลก อย่างเช่น บราซิล สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น ไต้หวัน เวียดนาม สิงคโปร์ มาเลเซีย ฯลฯ (วิศิษฐ์ แถมเงิน. 2556: ออนไลน์) ทำให้สังคมถกถึงนักออกแบบท่าเต้นที่ทำให้ท่าแน่นอกเป็นท่าที่ยอดนิยมและเต้นตามกันได้ โดยนักออกแบบท่าเต้นคนนั้นคือ นางสาวอภิษฐา เพชรเรืองรอง (ครูเจต้า) แห่งบริษัทฮาเล็มเซค นางสาวอภิษฐา เพชรเรืองรอง ได้รับฉายา “เจ้าแม่แน่นอก” อีกด้วย (ไทยรัฐ. 2556: ออนไลน์) ได้ออกแบบท่าเต้นยอดนิยมให้กับศิลปินนักร้องได้แก่ ใจละลาย ของโฟร์มด ท่าเต้นสุดเซ็กซี่โกอินเตอร์ของทาตา ยัง ในอัลบั้มสากล เช่น เพลง Ei Nin Yo และเพลง Sexy Naughty Bitchy ศิลปินจากบริษัทต่าง ๆ (วิศิษฐ์ แถมเงิน. 2556: ออนไลน์) นักออกแบบท่าเต้นยังทำงานร่วมกับค่ายเพลงต่าง ๆ เช่น บริษัทแกรมมี่ บริษัทอาร์เอส บริษัททรีมิวสิค โซนี่มิวสิค เคพีเอ็น เป็นต้น

เนื่องจากการออกแบบท่าเต้นมีความสำคัญในการนำเสนอผลงานแต่ละชิ้น จากการที่ในประเทศไทยได้รับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาหลายแขนง ทั้งดนตรีและนาฏศิลป์ จึงทำให้เกิดการผสมผสานผลงานชิ้นใหม่ขึ้น ทั้งทางดนตรีและนาฏศิลป์ เช่น การร้องเพลงสตริงที่มีการใช้การเต้นและนักเต้นประกอบศิลปิน หรือเรียกว่า “หางเครื่อง” นายสิรภพ ใจสุภาพ ได้กล่าวไว้ว่า ปรากฏการณ์ในเพลงลูกทุ่งได้มีการแข่งขันกันสูง ทำให้ศิลปินหาเอกลักษณ์ประจำตัวทำให้เกิดการประชันเพลงลูกทุ่งทั้งในการเต้นและเครื่องแต่งกายของหางเครื่อง (นายสิรภพ ใจสุภาพ. 2553: ออนไลน์) นักเต้นประกอบหรือหางเครื่องพัฒนาจนกลายเป็นอาชีพแดนเซอร์ในปัจจุบัน ที่มีการเต้นให้กับศิลปินในการเต้นโปรโมทเพลง และอาชีพแดนเซอร์อิสระที่ไม่ขึ้นตรงกับหน่วยงานใด และแน่นอนว่าท่าทางที่นำเสนอออกมาต้องมีผู้ที่คิดและออกแบบการแสดง ซึ่งจะเรียกบุคคลเหล่านี้ว่า นักออกแบบท่าเต้น หรือโคโรกราฟเฟอร์ (Choreographer) ที่เป็นคนดำเนินงานในการคิดสร้างสรรค์ท่าทางเข้ากับจังหวะเพลงที่ได้กำหนดให้ หรือถูกว่าจ้าง กรมส่งเสริมการมีงานทำ ได้กล่าวว่า

“อาชีพนักออกแบบท่าแสดง หรือท่าเต้น ผู้ประกอบอาชีพนี้จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญและสามารถในการออกแบบและพัฒนาท่าเต้นจนเป็นแบบอย่างมีเอกลักษณ์ของตนเอง และสามารถถ่ายทอด การสอน การประดิษฐ์ลีลาหรือ อธิบายลีลาท่าเต้นแต่ละท่าได้ว่าพัฒนามาจากพื้นฐาน

ท่าใด นำเสนอแง่มุมของลีลาท่าเต้นต่าง ๆ ผ่านศิลปะการใช้เรื่อนร่างและการเคลื่อนไหวโดยอาจเลือกใช้เทคนิคการเต้นจากบัลเล่ต์ แจ๊สดานซ์ ป๊อบแดนซ์ หรืออาจ สร้างสรรค์ท่าเต้น จากการนำประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่นและภูมิปัญญาชาวบ้านมาผสมผสานผ่านการเล่าเรื่องราวด้วยลีลา

ท่าทางหรือการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในรูปแบบของละครเพลง ลีลาเต้นประกอบ การร้องเพลงให้กับนักร้องและนักเต้นได้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

นักออกแบบท่าแสดงหรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่านักออกแบบท่าเต้น ซึ่งในปัจจุบันศิลปะการเต้นได้ขยายจากวงการบันเทิง ออกไปสู่กิจกรรมโฆษณาประชาสัมพันธ์และการตลาด เพื่อสนับสนุน

ยอดการขายของสินค้าและการสร้างภาพลักษณ์ขององค์กรต่าง ๆ ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้น นอกจากจะเป็นที่ต้องการของค่ายเพลงแล้ว ยังเป็นที่ต้องการของธุรกิจโฆษณาเจ้าของสถานประกอบการ กิจการ และบริษัท เนื่องจากนักออกแบบท่าเต้น เป็นวิชาชีพเฉพาะที่มีการพัฒนามาจากอาชีพการเป็นนักเต้น (Dancer) เท่านั้น ดังนั้นนักเต้นที่ศึกษาพื้นฐานการเต้น และทักษะวิชาชีพนี้อย่างถูกต้อง และสั่งสมประสบการณ์ จนมีความชำนาญและเชี่ยวชาญ มีความสามารถมองภาพรวมได้ดีมีแรงบันดาลใจจากดนตรีและมีความสามารถตามคุณสมบัติดังกล่าวมาแล้วก็จะได้รับการว่าจ้างอย่างต่อเนื่อง

(กรมส่งเสริมการมืองานทำ. 2557: ออนไลน์)

ในการออกแบบท่าเต้นที่มาจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบท่าเต้นเป็นที่จดจำได้ถูกให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้วิจัยสนใจในแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์การออกแบบท่าเต้นของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่ออกแบบท่าเต้นยอดเยี่ยมและทำขาย ทำจำต่างๆ และเป็นทีกล่าวถึงในแวดวงการบินถึง เพื่อนำความรู้ที่ได้และจากการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ให้เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์และเนื่องจากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า การศึกษาและค้นคว้าในแง่มุมของนาฏศิลป์ตะวันตกที่ปรากฏในประเทศไทยมีให้ศึกษาและค้นคว้าอย่างจริงจังเป็นจำนวนน้อย การศึกษาวิจัยถึงประเด็นของการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินที่สอดคล้องกับเพลงซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกในประเทศไทยจึงยังไม่มีปรากฏมาก่อน อาจเนื่องมาจากนาฏศิลป์ตะวันตกมิได้เป็นนาฏศิลป์หรือศิลปะการแสดงประจำชาติไทย แม้เป็นผลงานศิลปะการแสดงที่ใกล้ชิด ซึ่งในปัจจุบันวิทยาการทางด้านระบบการสื่อสารได้เป็นไปอย่างรวดเร็วจำกัด เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถทำให้ค้นคว้าถึงผลงานศิลปะการแสดงและศึกษางานนาฏศิลป์จากทั่วทุกมุมโลกซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาผลงานทางด้านนาฏศิลป์ของประเทศไทย เช่น การนำเสนอผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นคิดค้นผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ นาฏศิลป์แต่ละคนก็ย่อมมีความเป็นปัจเจกชนที่แตกต่างกันออกไปตามความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในการออกแบบผลงาน ความสามารถในการจินตนาการภาพจากแรงบันดาลใจการฟังเพลง จากผลงานที่กล่าวมาในข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานว่ามีแนวคิดและกระบวนการคิดอย่างไรถึง ทำให้ท่าเต้นที่ออกแบบมานั้นเป็นท่าจำและทำยอดนิยมที่สามารถเต้นตาม

กันได้ ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์การออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง และศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง
2. ศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง

ขอบเขตของการวิจัย

เนื่องจากวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาหลักแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน และศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง โดยผู้วิจัยศึกษาจากประวัติและการทำงานของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง ตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้าสู่วงการเต้น และเริ่มออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน ศึกษาผลงานของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรองออกแบบ และคัดสรรผลงานที่ยอดนิยม ซึ่งเป็นผลงานที่มีกระแสตอบรับจากการเข้าชมในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอ (YouTube) ผลของการจัดลำดับเพลงในคลื่นวิทยุต่าง ๆ และผลงานที่ได้รับรางวัล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเสริมสร้างภาพลักษณ์ของศิลปิน เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาศิลปินในอนาคต และเป็นการนำร่องการศึกษาในลักษณะรูปแบบงานวิจัยทางนาฏศิลป์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไป
2. การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น เพื่อเป็นองค์ความรู้ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการออกแบบท่าเต้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ในศิลปิน หมายถึง การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวและการเต้นสำหรับศิลปินนักร้อง เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน โดยการออกแบบจากนักออกแบบท่าเต้นที่มีความรู้ความสามารถ ประสิทธิภาพในการออกแบบท่าเต้นการคิดการออกแบบและสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายทำให้เกิดท่าเต้นที่สวยงามที่สอดคล้องเข้ากับจังหวะ

และเสียงร้องหรือทำนองเสียงเพลง เป็นกระบวนการทำงานที่ครอบคลุมถึงปรัชญาเนื้อหาความหมายท่ารำ ทำเนียบการแปรแถวการกำหนดดนตรีจังหวะเพลงเครื่องแต่งกายอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบท่าเต้นยังเป็นการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการสื่อสารจากการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงส่งผ่านไปยังผู้ชม และเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่ได้รับการยอมรับและวางใจจากผู้จ้างงาน การวิจัยในครั้งนี้กล่าวถึง นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ที่มีผลงานการออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินอย่างเด่นชัด

นักออกแบบท่าเต้น หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่คิดและออกแบบการแสดงท่าเต้นต่าง ๆ รวมถึงองค์ประกอบส่วนอื่น ๆ ของการแสดงที่ทำให้การแสดงออกมาได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งมีความหมายเดียวกันกับคำว่านักออกแบบท่าเต้นรำหรือผู้กำกับลีลา ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นในงานวิจัยครั้งนี้จึงหมายถึงนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

ผลงานการออกแบบท่าเต้น หมายถึง กิจกรรม หรือการนำเสนอผลที่เกิดได้จากการกระบวนการต่าง ๆ จนได้เป็นผลงานทางนาฏศิลป์ รวมถึงผลงานที่ได้ทำการออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปิน และในงานวิจัยครั้งนี้ได้หมายถึงการออกแบบท่าเต้นจนเกิดเป็นการแสดงในแต่ละชุดซึ่งเป็นการนำเสนอกระบวนการออกแบบท่าเต้นจากนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองและเป็นผลงานที่ถูกจัดว่าเป็นผลงานที่ได้รับการยกย่องในความสำเร็จ

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น หมายถึง วิธีหรือทักษะในการสอน หรือการถ่ายทอดท่าเต้น จากนักออกแบบท่าเต้น เนื่องจากในการออกแบบท่าเต้นนั้น นักออกแบบจำเป็นต้องถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหว หรือท่าเต้นต่าง ๆ ไปยังผู้เรียน ในที่นี้คือศิลปินนักร้องที่ได้รับการถ่ายทอด

ท่าชาย หรือ ท่าจำ หมายถึง ท่าทางการเคลื่อนไหวที่บุคคลทั่วไปรับรู้และเข้าใจได้ทั่วกัน สามารถลอกเลียนแบบและเดินตามได้ ปฏิบัติในลักษณะเดียวกัน ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวและเป็นท่าเต้นในแต่ละเพลงของศิลปินที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์ จึงนิยมเรียกว่าท่าชายหรือท่าจำ

การเต้นลอกเลียนแบบศิลปิน หรือการเต้น โคฟเวอร์ (Cover Dance) หมายถึง คำว่า "Cover" ในวงการดนตรี นั้นหมายถึงการนำดนตรี หรือ เพลงต้นฉบับมาเลียนแบบ อาจจะมีการนำมาดัดแปลง หรืออาจจะลอกมาทั้งหมด ส่วนคำว่า "Dance" คือ การเต้น (2556: ออนไลน์) Cover Dance" หรือ "การเต้นโคฟเวอร์" คือ การนำเพลงและการเต้นของศิลปิน ที่เราชื่นชอบมา COVER ใหม่ หรือจะพูดแบบง่าย ๆ ก็คือ "การเต้นเลียนแบบศิลปินที่เราชื่นชอบ" ... การเต้นโคฟเวอร์ถือเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของการเต้น โดยลักษณะการเต้นจะเน้นให้เหมือนกับศิลปินต้นฉบับ พยายามเต้นออกมาให้ใกล้เคียงที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งโดยส่วนมากแล้ว นักเต้นโคฟเวอร์ จะมีความสนใจ ความชื่นชอบ ในตัว

ของศิลปินที่ตนเองเลียนแบบ ในวิจัยเล่มนี้ การเดินโคฟเวอร์ จึงหมายถึง กลุ่มคนที่นำบทเพลงและท่าเต้นของศิลปินไปลอกเลียนแบบและเต้นตามศิลปินนั้น ๆ

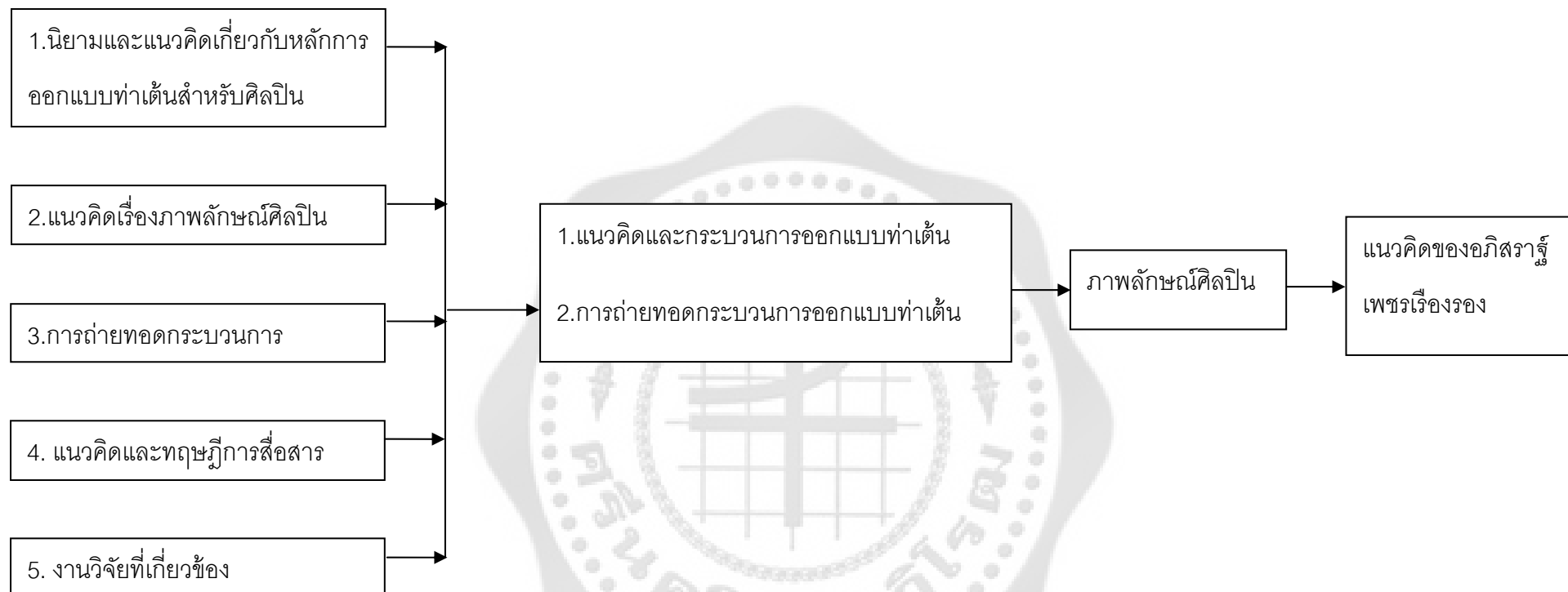
กรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษา อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเล็งเห็นถึงความสอดคล้องกัน ประกอบด้วย

1. แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร
2. กระบวนการถ่ายทอด
3. นิยามและแนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน
4. แนวคิดหลังสมัยใหม่
5. แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์ศิลปิน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเพิ่มเติมโดยศึกษาจากตำรา เอกสาร วารสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ต่างๆ ผสมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้แสดงเป็นแผนภูมิ ดังต่อไปนี้

กรอบแนวคิด



บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน และการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น ของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง โดยผู้วิจัยค้นคว้าจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้น ครูอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ชำนาญทางด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ เพื่อรวบรวม และสรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยจำแนกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. นิยามและแนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน
 - 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น
 - 1.2 แนวคิดและหลักการออกแบบท่าเต้น
 - 1.3 การออกแบบบทบาทนักแสดงในการออกแบบท่าเต้น
 - 1.4 แนวความคิดหลังสมัยใหม่เกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น
2. แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์สำหรับศิลปิน
3. การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น
4. แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร
 - 4.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารเชิงสุนทรีย์
 - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาด
 - 4.3 ทฤษฎีสื่อสารในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. นิยามและแนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปิน

จากการรวบรวมและศึกษาหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร หนังสือ และตำราต่างๆ รวมทั้งสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้น รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้ชำนาญการด้านศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ ผู้วิจัยขออธิบายถึงนิยามหลักการออกแบบท่าเต้น โดยจำแนกออกได้ดังนี้

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น

หนังสือพจนานุกรมแห่งมหาวิทยาลัย อ็อกซ์ฟอร์ด (The Oxford University Dictionary 2000 อ้างอิงใน สุรินทร์ เมทะนี. 2553: 13) ได้ให้คำจำกัดความหมายของคำว่า “Choreography” ไว้ว่า

Choreograph หมายถึง การออกแบบจังหวะลีลาท่าเต้นรำ

Choreography หมายถึง การคิดท่าและลีลาในการเต้นรำ

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 225) ได้ให้ความหมายไว้ว่า

“...การออกแบบท่าเต้น หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิดรูปแบบกลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่ง ที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏศิลป์จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุม ปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปรแถว การตั้งซุ่ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนด ดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่นๆ....”

สุพรรณิ บุญเพ็ง (ม.ป.ป.: 9) ได้กล่าวถึง

“...การออกแบบท่าเต้น เป็นการนำเอาศิลปะแบบประเภทต่าง ๆ เข้ามาประกอบกันเป็นการแสดงชุดหนึ่ง ๆ ความหมายของการออกแบบท่าเต้น คือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบองค์ประกอบของการเต้นรำ มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และพัฒนาเป็นรูปแบบการเต้นรำประเภทต่าง ๆ ที่มีความคิดรวบยอด (Concept) ที่หลากหลาย และสามารถนำมาใช้ในการออกแบบท่าเต้นประเภทต่าง ๆ อาทิ การเต้นสมัยใหม่ (Modern Dance) การเต้นบัลเลต์ (Ballet) การเต้นแจ๊ส (Jazz Dance) แท็ป (Tap Dance) เป็นต้น การคิดสร้างท่าทางการเคลื่อนไหวโดยอิสระ ไม่มีข้อจำกัด และการเคลื่อนไหวที่เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกที่เป็นศิลปะของศิลปิน ประกอบกันเป็นผลงานศิลปะการเต้นรำ....”

สุรินทร์ เมทะนี (2553: 13) ให้ความหมายของการออกแบบท่าเต้น ไว้ว่า

“...การออกแบบท่าเต้น คือ กระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยการทำทาง การเคลื่อนไหว หรือรูปแบบการเคลื่อนไหวที่มีแบบแผนและการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ นำมาสร้างสรรค์ ออกแบบด้วยจินตนาการ จังหวะเพลงและองค์ประกอบอื่นควบคุมกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ ผลงานที่สามารถนำมาถ่ายทอดให้กับนักเต้น สื่อสารออกมา เป็นผลงานทางรูปธรรมให้ผู้ชมได้เกิด ทางเลือกในการเปิดรับสุนทรียภาพที่หลากหลาย....”

ดารีกา สังข์นาค (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงการออกแบบท่าเต้นไว้ว่า

“...การออกแบบท่าเต้นแบ่งเป็นงานพาดิษศิลป์และงานศิลป์ โดยการออกแบบท่าเต้นนั้นขึ้นอยู่กับผู้จ้างงานและการนำเสนองาน ในงานศิลป์การออกแบบท่าเต้นอยู่กับโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการจะสื่อสารอะไรออกไปให้ผู้ชม ส่วนงานพาดิษศิลป์จะถูกจำกัดด้วยความต้องการของผู้จ้างงานหรือความต้องการของลูกค้า ซึ่งลูกค้าอยากได้อะไรก็ต้องออกแบบท่าเต้นให้ได้ความต้องการของลูกค้า ในการคิดท่าเต้นนั้นจะคิดอย่างไรเพื่อให้สอดคล้องกับธีมงานหรือผลิตภัณฑ์ ในการออกแบบท่าเต้นเพื่องานพาดิษศิลป์และการออกแบบท่าเต้นเพื่องานศิลป์ ทั้งสองมีความคล้ายเคียงกัน จะแตกต่างกันตรงที่การนำเสนอตัวตนของการสร้างสรรค์การออกแบบท่าเต้นเข้าไปในผลงาน....”

(ดารีกา สังข์นาค. 2557: สัมภาษณ์)

ผู้วิจัยขอสรุปการออกแบบท่าเต้น (Choreography) มีความหมายโดยรวมว่า เป็นกระบวนการความคิด ในการนำเสนอผลงานที่ประกอบด้วยท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นไปอย่างอิสระ ผ่านพื้นฐานกระบวนการความคิดทางนาฏศิลป์ นำมาคิดและพัฒนาออกแบบให้มีรูปแบบการเคลื่อนไหวท่าทางต่าง ๆ ด้วยจินตนาการ และการออกแบบท่าเต้นขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ได้รับในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมีจังหวะเพลงและเครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบและสามารถถ่ายทอดให้กับนักเต้นได้ เพื่อให้ผู้ชมได้รับสุนทรีภาพผ่านการสื่อสารทางการเคลื่อนไหวร่างกาย

ความหมายของนักออกแบบท่าเต้น หรือ Choreographer

จากการค้นคว้าเอกสารข้อมูลผู้วิจัยได้ข้อสรุปความหมายที่เกี่ยวข้องกับนักออกแบบท่าเต้น ดังนี้

ไมค์ ฮัลสัน และคณะ (Mike Halson; et al. 1990: 22 อ้างอิงใน สุรินทร์ เมทะนี. 2553: 14) ได้ให้คำจำกัดความของนักออกแบบท่าเต้นว่า

“...นักออกแบบท่าเต้น คือ ผู้ที่เคยเป็นนักเต้นมาก่อนและตัดสินใจที่จะพัฒนาตัวเองไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน เขาหรือเธอเหล่านั้นจะต้องเป็นผู้ที่ทุ่มเทและใส่ใจกับการสร้างสรรค์งานในทุกฉากและส่วนที่เกี่ยวข้องกับการแสดงทั้งหมด เช่น การดูแลเครื่องแต่งกาย หรือการเลือกฉากเด่นที่จะนำมาแสดงในการแสดงที่เป็นเรื่องราวอย่างบัลเลต์....”

พีรพงศ์ เสนไสย (2546: 2) ให้ความหมาย Choreographer หรือนักออกแบบท่าเต้นไว้ว่า

“...เป็นอัจฉริยะบุคคลหนึ่ง เพราะเป็นผู้ที่อุดมด้วยความสามารถหลายหลาย อาทิ เขียนบท แต่ง กลอน รู้จักเครื่องดนตรี ทำนองเพลง รวมถึงองค์ประกอบศิลปะอื่นๆ และต้องเข้าใจถึงสรีระของมนุษย์ อย่างลึกซึ้ง รู้จักสังเกตพฤติกรรม การแสดงออกตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของคนอย่างละเอียดอ่อน เพื่อจะนำมาประกอบเป็นท่าทาง ท่าเต้นรำ...”

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 225) อธิบายถึงนักออกแบบท่าเต้นว่า

“เป็นผู้ที่ทำให้ผลงานนาฏศิลป์ชุดหนึ่งนั้นสมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้ ผู้ออกแบบนาฏศิลป์ เรียกกัน โดยทั่วไปว่า ผู้อำนวยการฝึกซ้อม หรือผู้ประดิษฐ์ท่ารำ หรือ นักออกแบบท่าเต้น ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Choreographer ”

นราพงษ์ จรัสศรี (อ้างอิงใน สุรินทร์ เมทะนี. 2553: 14) ได้อธิบายไว้ว่า

“นักออกแบบท่าเต้นทำหน้าที่เหมือนผู้กำกับ ต้องรู้รอบในเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ไม่ใช่รู้แค่ เพียงแต่นำท่าเต้นมาเรียง ๆ กัน ก็เรียกว่าเป็นนักออกแบบท่าเต้น”

ดาริณี ชำนาญหม่อ (2545: 59) ได้ให้ความหมายของนักออกแบบท่าเต้นว่า

“คือผู้ที่มองถึงส่วนประกอบการแสดงให้ครอบคลุมด้วย อาทิ ฉาก แสง ดนตรีและเครื่องแต่งกายให้ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งถือว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่ต้องใช้ความสามารถและประสบการณ์มาปรับใช้ในการแสดง เพื่อให้เกิดงานอันเป็นที่พึงใจต่อผู้ชม ผู้ออกแบบและควบคุมทั้งหมดนี้สามารถเรียกได้ว่าเป็นผู้ควบคุมการแสดง หรือผู้กำกับลีลา”

กรมส่งเสริมการมืองานท่า (2556: online) ได้กล่าวถึงความหมายของนักออกแบบท่าเต้นไว้ว่า

“นักออกแบบท่าเต้น จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญและสามารถในการออกแบบและพัฒนาท่าเต้น จนเป็นแบบอย่างมีเอกลักษณ์ของตนเองและสามารถถ่ายทอดการสอน การประดิษฐ์ลีลาหรือสามารถ อธิบายลีลาท่าเต้นแต่ละท่าได้ว่าพัฒนามาจากพื้นฐานท่าใด นำเสนอแง่มุมของลีลาท่าเต้นต่างๆ ผ่าน ศิลปะการใช้เรือนร่างและการเคลื่อนไหว (Movement) โดยอาจเลือกใช้เทคนิคการเดินจากบัลเล่ต์ แจ๊ส

ดนตรี ป๊อปแดนซ์ หรืออาจสร้างสรรค์ทำขึ้นจากการนำประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นและภูมิปัญญาชาวบ้านมาผสมผสานผ่านการเล่าเรื่องราว ด้วยลีลาท่าทาง และหรือการแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ในรูปแบบของละครเพลง ลีลาเต้นประกอบกรรือเพลงให้กับนักกรรือและนักเต้นได้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

(กรมส่งเสริมการมืงงานทำ. 2557: ออนไลน์)

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า นักออกแบบท่าเต้น (Choreographer) จึงหมายถึง นักคิดหรือนักประดิษฐ์ท่าทางที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในตัวขงศิลปินหรือนักออกแบบท่าเต้นแต่ละบุคคล ในการนำเสนอผลงานที่ประกอบด้วยท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นจะทำหน้าที่ควบคุมการแสดงและประสานงานกับทีมงานทุกฝ่ายมีหน้าที่คล้ายกับผู้กำกับการแสดง เพื่อให้การแสดงออกมาได้ตามกำหนดวัตถุประสงค์ด้วยกระบวนการความคิด รูปแบบการเคลื่อนไหวหรือท่าทางต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับการสังสมประสบการณ์และการเรียนรู้ในการเต้น และนำมาประกอบเป็นผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ และจะต้องเป็นผู้ที่มองโลกในแง่ดี เปิดใจกว้างรับฟังความคิดเห็นขงผู้อื่น เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

คุณสมบัติขงนักออกแบบท่าเต้น (Choreographer)

คุณสมบัติขงนักออกแบบท่าเต้น ได้มีผู้เชี่ยวชาญหลายท่านกล่าวถึงผู้วิจัยจึงขอรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

พิรพงศ์ เสนไสย (2546: 3) นักออกแบบท่าเต้น คือ ผู้มีพลังในกระบวนการคิดและการกระทำ อีกทั้งเป็นผู้ที่มีบทบาทสูงต่อการกำหนดขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์งานให้เป็นไปตามความต้องการขงตนเอง และควรตระหนัก คือ เรียนรู้กระบวนการเคลื่อนไหวขงมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการนั่ง นอน เดิน วิ่ง ล้มลุก คดุกคลาน รวมถึงศึกษาอารมณ์ ความรู้สึกภายในขงคนพร้อมกับจดบันทึกถึงสิ่งที่ตนได้เห็นได้สัมผัสโดยอาศัยจินตนาการ แรงบันดาลใจ และต้องเป็นผู้ที่มีอุดมการณ์ มีความเป็นตัวเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าได้กล้าเสียกับงานสร้างสรรค์ขงตนเอง มองโลกในแง่ดีและพร้อมเสมอที่จะยอมรับฟังความคิดเห็นขงผู้อื่น หมั่นศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ทุกรูปแบบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานขงตน เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดทั้งตนเองและเคารพในข้อผิดพลาดขงผู้อื่น

ดาริณี ชำนาญหมอได้กล่าวถึงคุณสมบัติขงนักออกแบบท่าเต้นที่ดีควรมีคุณสมบัติหลักดังนี้

1. รู้จักสังเกตสิ่งรอบตัว และสามารถนำสิ่งนั้นๆ ไม่ปรับใช้ในการแสดงขงตน

2. เป็นผู้ที่ต้องฝึกฝนหาความรู้ใหม่ๆให้ตนเองเสมอ ทันท่วงทีเหตุการณ์ รู้จักที่จะศึกษา ศิลปวัฒนธรรมด้านต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อจะได้ทราบถึงความเป็นไปต่างๆ และสร้างงาน ออกมาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ

3. ผู้กำกับลีลาควรมีความรู้พื้นฐานด้านสรีระพอสสมควร เพื่อให้ง่ายต่อการกำกับและทราบ ถึงปัญหาด้านการเคลื่อนไหวของนักแสดง หากผู้กำกับได้แสดงหรือเป็นต้นแบบให้นักแสดงของตนดู การทำงานก็จะง่ายขึ้น

4. ต้องมีความยืดหยุ่น ว่องไวต่อการแก้ปัญหาต่างๆ เพราะการสร้างสรรคงานออกมาแต่ละ ครั้งย่อมมีปัญหา หากผู้กำกับมีไหวพริบก็จะสามารถควบคุมสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างสติสัมปชัญญะ

5. ผู้กำกับลีลาควรมีความรู้ด้านการแสดงอย่างครอบคลุมเช่น

5.1 ทางด้านดนตรี เพื่อทราบถึงอารมณ์และความรู้สึกของเพลงที่นำมาประกอบการ แสดงและควรรู้จักแนวเพลงหลาย ๆ แบบเพื่อนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมกับรูปแบบของงานที่กำหนดไว้

5.2 ทางด้านงานฉาก แสง เสียง เพื่อที่จะทราบถึงความเป็นไปได้ของพื้นที่ที่ใช้แสดง ซึ่ง 3 สิ่งนี้สำคัญมากต่อนักแสดง เพราะบางพื้นที่การแสดงก็เป็นจุดควรระมัดระวังเพราะเป็นฉากหลอก หรือในทางด้านแสง ควรสามารถบอกถึงความต้องการของตัวเองว่าควรใช้แสงสีใดให้เหมาะกับงาน และในเรื่องของเสียง ก็ควรตรวจสอบสภาพของการได้ยินบนเวทีให้เป็นอย่างดี เพราะเสียงเป็นส่วน สำคัญต่ออารมณ์ในการแสดงทั้งของนักแสดงและผู้ชม

6. ควรเป็นผู้ที่เปิดใจกว้าง สามารถรับฟังปัญหาต่าง ๆ จากแต่ละฝ่ายที่ร่วมงาน ไม่ว่าจะเป็น จากตัวนักแสดงหรือทีมงานทั้งหมด เพื่อจะได้พัฒนางานให้ดีขึ้น

7. ควรสร้างงานออกมาให้มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่ง ใหม่ๆต่อวงการ อนึ่ง การสร้างงานตามที่ตลาดต้องการ (trend) อาจทำได้ในบางโอกาส แต่งานที่ดีไม่ ควรเกิดจากการเลียนแบบหรือทำตามแบบ หรือ ทำตามแบบเดิม อย่างน้อยควรมีการปรับปรุงเพื่อให้มี งานที่ดียิ่งขึ้น (คาริณี ชำนาญหมอ. 2545: 59-61)

นักออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีควรมีลักษณะที่มีความคิดทันสมัย ศึกษาค้นคว้า หาความรู้ต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ต้องศึกษาบุคลิกลักษณะของศิลปิน รู้จักแก้ไขหรือนำเอาความสามารถ ของศิลปินมาใช้ในการออกแบบ ต้องมีความรู้ในการจัดองค์ประกอบในการแสดง และต้องมีความเป็น ตัวตนที่ชัดเจน

การออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

สัทธวิท แก้วมรกต และวิรุทย์ ชินารักษ์ (2546) ได้กล่าวไว้ว่า สังคมไทยในปัจจุบันมี การละเล่นดนตรีกับการเต้นรำเป็นของคู่กัน เมื่อมีการเล่นดนตรี การเต้นรำก็เกิดตามมา การเต้น

ประกอบดนตรีทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ฉะนั้นการเดินแต่ละรูปแบบก็คือการเดินตามจังหวะดนตรีแต่ละสไตล์

บุญชัย ใจเย็น (2556: คำนำ) ได้กล่าวว่า

“ เนื่องด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ธุรกิจเพลงจากแต่เดิมที่ผู้บริโภคนิยมซื้อขายเทป แผ่นซีดี หรือดีวีดีเสียง แต่ในปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีจำพวกอินเทอร์เน็ตเข้ามาทำให้ผู้บริโภคหันมาดาวน์โหลดเพลงฟังและจัดเก็บในเครื่องคอมพิวเตอร์จึงทำให้ยอดขายเทปและซีดีต่าง ๆ ลดลงตามลำดับ บริษัทค่ายเพลงต่าง ๆ จึงต้องปรับกลยุทธ์ทางการขายเพื่อตอบสนองตามความต้องการของผู้บริโภค และในธุรกิจเพลงสิ่งสำคัญคือตัวศิลปิน ซึ่งจะเป็นที่ยอมรับหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลาย ๆ อย่าง เช่น เสียงร้อง เนื้อหาของเพลง แนวเพลง การนำเสนอ และความสามารถเฉพาะตัวของศิลปิน ดังนั้นการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับตัวศิลปิน”

พีรพันธุ์ กุมมารศิริ (2546: 7) กล่าวถึงการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า

“การออกแบบท่าเต้น ก่อนอื่นเราต้องมองคาแรคเตอร์ของศิลปินที่เราจะสอนก่อน เราจะต้องมีมุมมอง มีวิสัยทัศน์ที่จะมองคนให้เป็น เมื่อเราได้เพลงมาแล้ว เราจะต้องมองสร้างคาแรคเตอร์ให้กับศิลปินของเราที่กำหนดให้เค้าเป็นแบบไหน พอกำหนดคาแรคเตอร์ของศิลปินได้แล้ว เราก็ลองเอาเพลงมาเปิดฟัง พยายามเอาคอนเซปต์ที่ได้มาตีโจทย์ให้แตก พยายามทำให้เข้ากับเพลง แล้วจึงออกแบบท่าเต้นให้เข้ากับโจทย์และเพลงที่เรากำหนด”

ปราวรรณ กฤษณามระ (2546: 94) กล่าวถึงวิธีการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า

“ในการทำงานต้องตีโจทย์จากที่โปรดิวเซอร์หรือครีเอทีฟให้มาว่าแนวเพลงของศิลปินคนนั้นเป็นอย่างไร เครื่องแต่งกายของศิลปินเป็นแบบไหน สิ่งที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นอย่างไร แล้วให้ศิลปินฟังเพลงของเขา และให้ศิลปินดูท่าเต้น ถามศิลปินว่ารู้สึกอย่างไรกับเพลงของเขา แล้วดูคาแรคเตอร์ของศิลปิน ว่าจุดไหนควรกลบ จุดไหนควรส่งเสริม ธรรมชาติในตัวศิลปินมีอะไรบ้างที่น่าสนใจที่สามารถเอามาใช้ได้ อาจมีสิ่งที่ดีอยู่แล้วเป็นตัวของตัวเองที่ศิลปินซึ่งสามารถนำออกมาใช้ได้ ถ้าเอาสไตล์ของเขามาใช้กับเพลงของเขา ตัวศิลปินก็จะทำงานง่ายขึ้น เข้าใจง่ายขึ้น”

ัญญ์ ศุภกุล (2546: 71) กล่าวถึงการทำงานของนักออกแบบท่าเต้นในวงการธุรกิจ ไว้ว่า

“นักออกแบบท่าเต้น ไม่ได้ทำหน้าที่ออกแบบท่าเต้น หรือสอนเต้นให้กับแดนเซอร์เพียงอย่างเดียว จะต้องรู้เรื่องธุรกิจด้วย นักออกแบบท่าเต้นก็เหมือนคนรับจ้าง ต้องตามใจผู้จ้างด้วยมันไม่ใช่งาน ศิลป์โดยพิศว มันทมีเรื่องธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง ลูกค้าต้องการแบบนี้ เราต้องทำตามลูกค้า เพราะเขาเป็นคนจ่ายเงิน เพราะมันเป็นงานศิลป์เชิงธุรกิจ”

ผู้วิจัยขอสรุปได้ว่า การออกแบบท่าเต้นของศิลปิน หมายถึง การจัดระเบียบร่างกายให้กับศิลปิน การออกแบบท่าทางกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับศิลปินขณะทำการแสดงบนเวที เพื่อให้ศิลปินมีภาพลักษณ์ที่สง่างาม และการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินยังเป็นการช่วยเพิ่มความสามารถให้กับศิลปินในการทำการแสดงอีกด้วย ซึ่งหน้าที่นี้เป็นของผู้กำกับการแสดงหรือนักออกแบบท่าเต้นในการช่วยขัดเกลาศิลปิน

1.2 แนวคิดและหลักการออกแบบท่าเต้น

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิด หลักการ และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบท่าเต้น เพื่อนำมาประกอบในการศึกษาผลงานนาฏศิลป์ของนักออกแบบท่าเต้นสามารถแบ่งข้อมูลได้ดังนี้

แนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบท่าเต้น

การด้นสด (Improvisation) การด้นสดทางนาฏศิลป์เป็นการปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ที่นักเต้นได้รับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม ความดั้งเดิม ประสบการณ์ที่มีอยู่ในตัวเอง รวมถึงการแสดงการเคลื่อนไหวโดยปราศจากการเตรียมการ ถือเป็นการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง หมายความว่า การด้นสดที่ไม่ได้มีการวางแผน ผู้ที่ด้นสดจะทำการ ปลดปล่อยสัญชาตญาณของตนเองเพื่อค้นหา สร้างสรรค์ และแสดงภาพ แนวความคิด และความรู้สึกที่ถูกกระตุ้น แสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากภายในจิตใจ การด้นสดถือเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถใช้สำหรับค้นหาการเคลื่อนไหว แนวคิดการด้นสด หากได้มีการทดลองจะเห็นได้ว่านักเต้นสามารถใช้สัญชาตญาณ ของตนเองในการบิดรูปแบบการเต้นที่มีอยู่เดิมไปสู่การสร้างสรรค์ในรูปแบบของตนเอง ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า การด้นสดเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถใช้ค้นหาการเต้น จิตวิญญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ ระดับในภาพ จนถึงการเรียนรู้แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง (Using Improvisation, 1982: P.6)

แนวคิดในการเคลื่อนไหวร่างกาย “อะไร” (What?) เพื่อให้เกิดแนวความคิดหลัก ในการสร้าง การเคลื่อนไหวโดยให้ตั้งคำถามกับตนเองว่าต้องการสื่อสารอะไร และเคลื่อนไหวอะไร ในหนังสือ The Intimate Act of Choreography โดย Lynne Anne Blom and L. Tarin Chaplin (Theme, p.12) ได้ เขียนไว้ว่า

“ไม่ว่าความคิดหลักจะเป็นอะไรก็ตามสิ่งสำคัญของสิ่งนั้นจำเป็นต้องสามารถขยายความออกมาสู่ การเคลื่อนไหวแต่ก็มีอยู่บางประเด็นที่ผู้เขียนเห็นว่าไม่เหมาะที่จะนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างการ เคลื่อนไหว เช่น ปัญหาที่เลื่อนลอย ทฤษฎีระบบทางการเมือง กระบวนการทางเศรษฐกิจและสังคม เป็น ต้น ผู้เขียนเห็นว่าควร ปลดปล่อยเหล่านี้เป็นเรื่องของนักวิชาการเฉพาะและนักปรัชญาที่มีความสามารถ ในการวิเคราะห์และมีความถนัดในเรื่องนั้น ๆ ”

นอกจากนั้นการสร้างการเคลื่อนไหวเพื่อให้สื่อสารกับผู้ชมได้นักสร้างสรรค์ต้องการที่จะสื่อ อะไรนั้น ไม่จำเป็นต้องมีความซับซ้อนของการออกแบบท่าทางเพราะในการเริ่มต้นนั้นควรเริ่มจากสิ่งที่ เรียบง่ายก่อน จากนั้นนักสร้างสรรค์สามารถพัฒนาให้การเคลื่อนไหวที่เรียบง่ายนั้นมีความซับซ้อนมาก ยิ่งขึ้น โดยเป็นไปตาม วัตถุประสงค์ที่ออกมาจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ (Simplicity. 1982: 14)

ธนกร สรรยัรวราภิภู (2558: สัมภาษณ์) ได้กล่าวไว้ว่า

“นักเต้นหรือนักสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์จำเป็นต้องเรียนรู้และฝึกฝนในการเข้าใจการ เคลื่อนไหวชิ้นส่วนของร่างกายทุก ๆ ส่วนให้ได้เสียก่อนที่จะ นำเครื่องมือต่างๆเข้ามาประยุกต์ใช้และ กลุ่มตัวอย่างจำเป็นต้องตอบคำถามกับตนเองให้ได้ว่าอะไรคือการเคลื่อนไหวที่นอกเหนือจากการ เคลื่อนไหวในขณะที่ร่างกายเคลื่อนไหว”

Building Trust and Sensitivity (1982: 18) แสดงความเห็นไว้ว่า

“ความสนุกในการเต้นและการเรียนการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์นั้นบ่อยครั้งที่ จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น ๆ การเคลื่อนไหวรูปแบบอื่น ๆ เหล่านี้จึงจำเป็นต้องมีความอ่อนไหว ในการสัมผัสขั้นสูงเพื่อตัว ของผู้ทดลอง เครื่องมือ คู่เต้น และความสัมพันธ์ในการสร้างสรรค์ผลงานทาง นาฏศิลป์”

Merce Cunningham คือ นักออกแบบท่าเต้นคนแรกในนาฏศิลป์ร่วมสมัยเนื่องจากได้ทำการต่อต้านแนวความคิดของนาฏศิลป์สมัยใหม่และพัฒนาให้นาฏศิลป์ร่วมสมัยมีความอิสระมากยิ่งขึ้นตามแต่มุมมองนาฏศิลป์ของนักออกแบบท่าเต้นร่วมสมัยซึ่ง Merce Cunningham ได้สร้างหลักการ ในช่วงก่อนถึงหลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยไว้ดังต่อไปนี้

1. นามธรรม Merce Cunningham เชื่อว่าการเคลื่อนไหวคือการขยายความที่เพียงพอแล้ว ไม่มีความ จำเป็นต้องบอกเรื่องราวหรือสะท้อนอะไร
2. ไม่มีเงื่อนไขทางอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัย
3. ถูกรูปแบบในพื้นที่และเวลาโดยไม่มีเป้าหมายของการสร้างสรรค์เพราะเป้าหมายนั้น อาจจะเป็น กรอบในการบีบบังคับผลงานทำให้ไม่สามารถเกิดสิ่งใหม่ได้
4. ความนิ่งหรือความเจียบคืออีกหนึ่งสุนทรีภาพ
5. สร้างสุนทรีภาพโดยมองหาโอกาสโดยการสุ่มไม่ได้กำหนดเป้าหมายไว้ เช่น การโยน เหรียญ หรือการทอยลูกเต๋า เป็นต้น
6. ใช้การกระทำหรือแรงกระตุ้นที่หลากหลาย
7. มิติของเพลง
8. ความอิสระไม่กำหนดกรอบซึ่งกันและกันระหว่างเพลงกับนาฏศิลป์
9. มิติของภาพที่เกิดขึ้น
10. ไม่พยายามที่จะกำหนดโครงสร้างที่มีพื้นฐานมาจากบัลเลต์ เน้นความหลุดกรอบเพื่อ สร้าง ความสวยงามในนิยามใหม่ ค้นหาพื้นที่ใหม่มากกว่าการแสดงหน้าเวที ตรงกลางเวทีหรือ การใช้ พื้นที่ที่เท่ากัน
11. ไม่มีลำดับชั้นของนักเต้น
12. ผู้ชมมีอิสระในการชม
13. ไม่อยู่แต่ภายในโรงละคร สามารถแสดงได้ทุกที่
14. ลำดับของการเต้นจะอยู่บนโครงสร้างที่ไม่สามารถคาดเดา เนื้อหาที่ไม่มั่นคง ไม่จำเป็นต้องมีตรรกะ
15. เทคนิคของการตีความ ความคิดเชิงปรัชญาที่มีมิติ
16. ความคิดอิสระ เหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ Merce Cunningham ได้สร้างหลักการขึ้นมา ทั้งก่อนและหลังจากที่เขา สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย งานนาฏศิลป์ร่วมสมัยของ Merce Cunningham ถือเป็นงานสร้างสรรค์ ในรูปแบบใหม่เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์แบบ เทียบเท่างานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบอื่นๆ (The handy e-book of Contemporary Dance History. 2011. Merce Cunningham)

สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ

นราพงษ์ จรัสศรี (ม.ป.ป.: 72-73) ได้กล่าวถึงสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจไว้ว่า แรงบันดาลใจคือสิ่งแรกที่ทำให้ศิลปินลุกขึ้นมาสร้างงาน สิ่งที่เร้าจิตใจหรือจิตวิญญาณที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่จะทำกิจกรรมต่อไปได้ ซึ่งแบ่งเป็น

1. สิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) เป็นสิ่งที่คุ้นเคยใกล้ชิดกับการแสดงอยู่แล้ว โดยเฉพาะการเต้นรำ นักออกแบบท่าเต้นหลายคนได้สร้างผลงานภายหลังจากที่ได้ประทับใจกับบทเพลง
2. สิ่งเร้าด้านภาพ (Visual Stimuli) คือ สิ่งเร้าที่มาจากภาพหรือรูปที่เห็น
3. สิ่งเร้าด้านลีลาการเคลื่อนไหว (Kinesthetic Stimuli) การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลีลาการเคลื่อนไหวล้วน ๆ
4. สิ่งเร้าด้านคุณภาพของลีลาท่าเต้น (Tactile Stimuli) เช่น ลักษณะการเต้นรำของชายหญิงในรูปแบบตัว S ของการแสดงชุดจิตวิญญาณนุรพามีความนุ่มนวล อ่อน
5. สิ่งเร้าด้านความคิด, เรื่องราว (Ideational Stimuli) เป็นการแสดงที่สามารถชักนำให้เข้าใจในเรื่องราว ความคิด

กระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบท่าเต้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นจากตำราและเอกสารทางวิชาการ สรุปได้ว่า นาฏยศิลป์เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ต้องผ่านกระบวนการทางความคิดและการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ ซึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆส่วนที่จะทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ในการสร้างงานนาฏยศิลป์มีทั้งในรูปแบบวิธีตามจารีต การนำเอางานดั้งเดิมมาปรับปรุงใหม่ หรือทดลองสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ โดยการแสดงอาจสอดแทรกความหมายปรัชญา แนวความคิด อุดมคติ ลงไปในการออกแบบท่าเต้นในผลงานชิ้นนั้น ทำให้ผลงานมีความหลากหลายรวมทุกศาสตร์เข้าด้วยกัน

การสร้างสรรค์ผลงานนอกจากจะมีองค์ประกอบหลายๆส่วนที่ทำให้เกิดเป็นผลงานการแสดง เช่น ดนตรี เครื่องแต่งกาย แสง เสียง และฉาก เพื่อให้งานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ในการสร้างงาน จัดการแสดงขึ้นเพื่อจุดประสงค์ใด เพื่ออะไร เช่น เพื่อนำเสนอการแสดงแนวใหม่ เพื่อความบันเทิง เพื่อแนะนำสินค้า ฯลฯ และประสบการณ์ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะประสบการณ์ชีวิตของนักออกแบบท่าเต้นนั้นจะกระตุ้นให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ ดังนั้นประสบการณ์ที่เคยประสบเข้ามาในชีวิตจะถูกนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

จากที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นต่อศิลปะการออกแบบและกำกับลีลา รวมถึง ศิลปะแห่งหลักการออกแบบท่าเต้น พิจารณาจากผลงานที่เกิดขึ้นโดยกลุ่มคนหรือบุคคลใด บุคคลหนึ่ง โดยผู้ชื่นชมผลงานจะสามารถประเมินค่าได้ และในผลงานการออกแบบท่าเต้นจะต้อง สอดแทรกและผสมผสานความกลมกลืนอย่างเป็นเอกภาพ เพื่อให้มีความสมบูรณ์และบรรลุใน วัตถุประสงค์ตามที่นักออกแบบท่าเต้นตั้งไว้ โดยผู้วิจัยขอจำแนกออกเป็นหัวข้อได้ดังนี้

องค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เมื่อได้วัตถุดิบและเครื่องมือในการ สร้างสรรค์ผลงานของตนเองแล้วคำถามต่อมาของนักออกแบบท่าเต้น (Choreographer) โดยทั่วไปที่ มักจะเกิดขึ้นเสมอคือ “จะสร้างสรรค์งานเต้นออกมาได้อย่างไร” ในหนังสือ Contemporary Choreography A Critical Reader (The creative operations of dance making: IDEA, P.72-73, 2009) ได้เสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์การเต้นขึ้นมาไว้ว่า “ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 อย่างคือ การด้นสด การพัฒนา การประเมินและความคล้ายคลึง สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาเป็นตัวช่วยที่ทำให้นัก ออกแบบท่าเต้น หรือนักออกแบบการเต้นค้นพบจุดประสงค์ที่ตนเองต้องการสร้างหรือเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งที่ ตนเองไม่ต้องการโดยองค์ประกอบทั้ง 4 นี้จะเสมือนตัวช่วยที่ทำให้นักออกแบบการเต้นรวบรวมหรือ เจาะจงไปในสิ่งที่ตนเองต้องการมุ่งให้ตนเอง มีความเข้าใจในการสร้างสรรค์งานของตนเองได้อย่าง รวดเร็วและสามารถฟันฝ่าทางเมื่อเกิดอาการหลงทางในช่วง การสร้างสรรค์ องค์ประกอบทั้ง 4 อย่าง ได้แก่

1. การด้นสด (Improvisation) ภายในรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ นั้น การด้นสด หมายถึง วิธีการใดๆก็ตามในการสร้างหรือทดสอบการเคลื่อนไหวเพื่อให้ได้คุณค่าทาง ศิลปะของการเคลื่อนไหวที่เกิด ขึ้นหรือแนวคิดของโครงสร้างงานนาฏศิลป์ที่ต้องการสร้างสรรค์ในทุก ช่วงขณะนักออกแบบการเต้นทำการด้นสดนั้นนักออกแบบการเต้นอาจจะต้องตัดสินใจในการประดิษฐ์ หรือกำหนดค่าวัตถุดิบใหม่หรือมุ่งสนใจไปที่ร่างกายของตนเองในการทดลองเพื่อตัด วางและคัดสรร ห่วงของการเคลื่อนไหวที่ได้ทำการด้นสด

2. การพัฒนา โดยปกตินักออกแบบการเต้นมักจะมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดการแสดง และหรือสร้างรูปร่างของการออกแบบอยู่เสมอ โดยนักออกแบบจะพัฒนาการเคลื่อนไหวและกรอบ โครงสร้าง สำหรับการเคลื่อนไหวผ่านหลักองค์ประกอบในกระบวนการออกแบบเช่น พัฒนาให้ยาวขึ้น ตัดทอนให้สั้นลง ขยายการเคลื่อนไหว ทำให้การเคลื่อนไหวมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นหรือเปลี่ยน ความเร็วและ ทิศทาง นอกจากนี้นักออกแบบบางคนอาจจะมองถึงการพลังงานเข้าไปในคุณภาพของ การเคลื่อนไหว ซึ่งพลังประกอบไปด้วยหรือการสลับหัว-ท้าย และอื่นๆ นักออกแบบมือใหม่อาจจะยังไม่ เข้าใจว่า “พลัง” คืออะไร มีนักวิชาการให้คำนิยามไว้ว่า “พลัง คือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงสมรรถภาพและ

ความแข็งแรงของนักเต้น ศาสตราจารย์ ดร.สุพล วิรุฬห์รักษ์ จำแนกพลังในการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ออกได้ 3 ประเภทดังนี้

2.1 ความแรงของพลัง จะปรากฏในขณะที่นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยเริ่มจากการใช้ปริมาณของพลังที่มีปริมาณน้อยมากจนแทบสัมผัสถึงความแรงของพลังไม่ได้จนถึงการใช้พลังงานมากๆจนแทบควบคุมไม่ได้และแสดงออกด้วยท่าทางกระปรี้กระเปร่า แข็งแรง ดุดัน ในทางตรงกันข้ามการเคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้พลังงานน้อยในขณะทำ การแสดงจะให้ความรู้สึกที่นุ่มนวลอ่อนโยนหรือแผ่ความลึกซึ้งซ่อนเร้นความรู้สึกบางอย่างภายใน จิตใจ

2.2 การเน้นพลัง เป็นการใช้พลังอีกลักษณะหนึ่งที่สามารถใช้เรียกความสนใจจากผู้ชม การแสดงได้ โดยการใช้พลังกระทบจังหวะการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งหรือ การยักขาปฏิบัติท่าใดท่าหนึ่ง ด้วยน้ำหนักที่รุนแรงและรวดเร็วจะทำให้การปฏิบัติท่า เต้นนั้นปรากฏเด่นชัดแก่สายตาผู้ชม

2.3 ลักษณะของการใช้พลัง แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ

2.3.1 การแกว่งไกว หมายถึง การเคลื่อนไหว แขน ขาของนักเต้นไปมาคล้ายการแกว่งชิงช้า

2.3.2 การระเบิด หมายถึง การที่นักเต้นใช้พลังอย่างรุนแรงปฏิบัติออกมาอย่างกะทันหันสามารถเห็นจุดเริ่มต้นและจุดจบของการปฏิบัติท่าเต้นได้อย่าง ชัดเจน

2.3.3 การสืบเนื่อง หมายถึง การที่นักเต้นปฏิบัติท่าเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องจนไม่สามารถสังเกตเห็นจุดเริ่มต้นและจุดจบของพลังในการเต้นได้

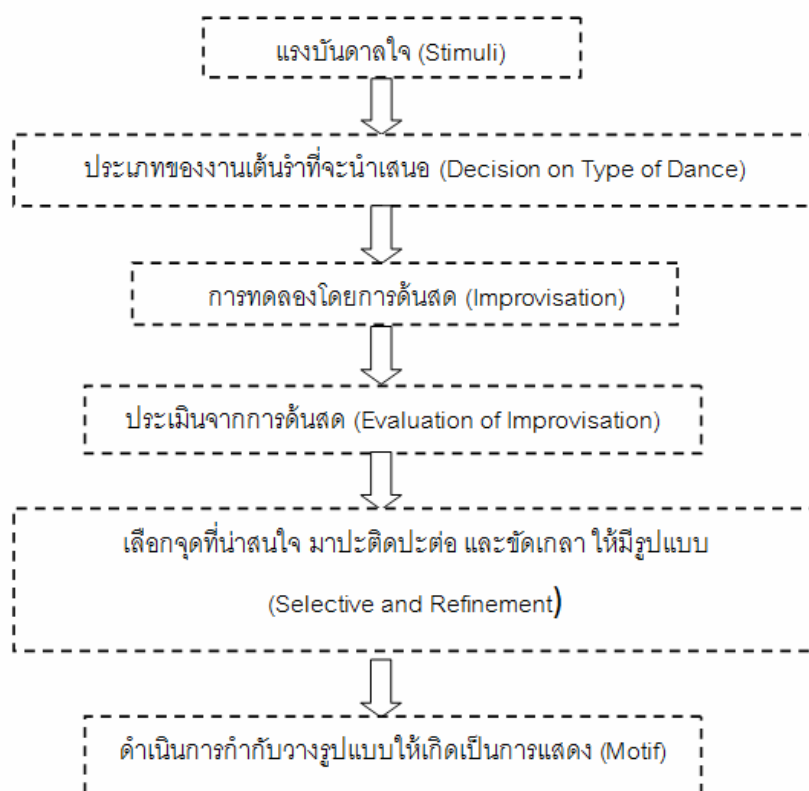
2.3.4 การสั่นพลิ้ว หมายถึง การใช้พลังในลักษณะของการระเบิดพลังในการปฏิบัติท่าใดท่าหนึ่งจนทำให้เกิดอาการสั่นสะเทือนของการปฏิบัติท่าอย่างต่อเนื่อง

2.3.5 การลอยตัว หมายถึง การใช้พลังในการถีบตัวให้นักเต้นลอยตัวขึ้นในอากาศและตกลงสู่พื้นด้วยแรงดึงดูดของโลก" (ศิริมงคล นาฏยกุล. 2557: 56-57)

3. การประเมิน นักออกแบบการเต้นจำเป็นต้องประเมินผลงานของตนเองอย่างเสมอทั้งในการ ประเมินอย่างทันทีทันใดเมื่ออยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์หรือผลกระทบของผลงานที่สร้างขึ้นในแง่ของการกระทำและผลผลิตที่ได้สร้างออกมา โดยเฉพาะเมื่อผลงานสร้างเสร็จสมบูรณ์แต่ไม่ได้ผลลัพธ์อย่างที่ต้องการ นักออกแบบการเต้นจำเป็นต้องหาช่องทาง ตัวเลือกอื่นๆเข้ามาแก้ไขหรือหยุดปัญหาเหล่านั้น ในทุก ๆ งานสร้างสรรค์ จำเป็นต้องเดินต่อไปข้างหน้าซึ่งในที่นี้อาจหมายถึงการหยุดเพื่อทำใหม่โดยนักออกแบบการเต้นต้องประเมิน ผลที่ตามมาของตัวเลือกก่อนหน้านี้ เพื่อหาตัวเลือกใหม่ที่สามารถสร้างภาพวาดในจินตนาการได้อย่างพอใจที่สุด

4. ความคล้ายคลึง สามารถเกิดได้จากการนำสิ่งที่มีความคล้ายคลึงกันทั้งในรูปแบบของท่าทาง การเคลื่อนไหว ความรู้สึกในการเคลื่อนไหว ความรู้สึกที่ได้รับจากการเคลื่อนไหวมารวมกันเป็นสิ่งที่เรียกว่า “การเต้น” ความคล้ายคลึงถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เพื่อวางแผนสำหรับ การแสดงที่นักออกแบบได้สร้างสรรค์ขึ้นมา

ในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้นใหม่ออกมาเหมาะสมนั้น นักออกแบบท่าเต้นควรมีการกำหนดความคิดหลักก่อนว่าเป้าหมายในการสร้างงานนั้น เพื่ออะไร เพื่อใคร เช่น เพื่อเป็นพิธีเปิดกีฬา มหาวิทยาลัย เพื่อเปิดตัวสินค้า หรือการนำบทประพันธ์ เรื่องโรมิโอและจูเลียต ของวิลเลียม เชกสเปียร์ มาทดลองทำเป็นศิลปะร่วมสมัย ฯลฯ เมื่อกำหนดเป้าหมายแล้วก็ต้องกำหนดวัตถุประสงค์และผลที่คาดว่าจะได้รับ สำหรับการสร้างสรรค์งานแต่ละครั้งนี้นักออกแบบท่าเต้น โดยส่วนใหญ่จะสามารถลำดับขั้นตอนการทำงานได้ตามแผนผังได้ดังนี้ (ดาริณี ชำนาญหมอ. 2545: 61-65)



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการออกแบบท่าเต้น

ที่มา: ดาริณี ชำนาญหมอ. (2545). *โครงการจัดตั้งคณะนาฏศิลป์ร่วมสมัย Creative Dance Studio*. หน้า 61.

1. แรงบันดาลใจ (Stimuli) แรงบันดาลใจหรือปัจจัยกระตุ้น เกิดได้จากหลายสิ่งรอบกายทั้งจากการได้ยิน การมองเห็น บาทที่อาจเกิดจากความรู้สึกส่วนตัวหรือส่วนรวม แรงกระตุ้นนี้อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของนักออกแบบท่าเต้นเองหรือจากวิถีชีวิต สภาพสังคม สิ่งแวดล้อม ศาสนา ฯลฯ เป็นสิ่งเริ่มต้นที่จะจุดประกายให้สร้างงานออกมาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ทั้งนี้ควรคำนึงถึงจุดประสงค์หลักของการแสดงดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น และการริเริ่มการคิดงานก็ควรทราบถึงภาวะ และศักยภาพของนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญ

2. ประเภทของงานเต้นรำที่จะนำเสนอ (Decision on Type of Dance) หลังจากทราบถึงแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจหรือสาเหตุในการสร้างงานแล้ว ก็มาถึงการเลือกวิถีที่จะนำเสนอ (Presentation)ว่าจะออกมาในรูปแบบใด ซึ่งโดยปกติผู้กำกับลีลามักสร้างสรรคงานจากความถนัดของตน หรืออาจจะเป็นการ ทดลองงานแนวใหม่ (Experimental Dance) ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถสรุปได้เป็นแนวทาง คือ

2.1 การแสดงตามแบบดั้งเดิม คือ การแสดงที่มีรูปแบบค่อนข้างตายตัวตามจารีตเดิม เพียงแต่นำมาปรับให้เหมาะสมกับองค์ประกอบที่จะต้องเกิดขึ้นใหม่ เช่น เวลา สถานที่

2.2 การประยุกต์จากงานแบบดั้งเดิมให้เกิดงานใหม่ เป็นการสร้างสรรค์โดยนำเพียงเอกลักษณ์ท่าทาง ลักษณะเด่นจากงานดั้งเดิมมาเป็นหลัก เช่น ลักษณะมือของนาฏยศิลป์ไทย การเดินบนปลายเท้าของบัลเลต์ มาออกแบบท่าทางขึ้นใหม่ให้เกิดลักษณะเฉพาะและร้อยเรียงให้กลมกลืนจนเกิดงานใหม่ที่น่าสนใจแตกต่างจากเดิม เช่น นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Dance)

2.3 การผสมผสานงานนาฏยศิลป์หลายแขนงให้เกิดงานขึ้นใหม่ เช่น การนำบัลเลต์มาผสมกับการเต้นรำแบบแจ๊ส การนำนาฏยศิลป์อินเดียมาผสมกับโมเดิร์นแดนซ์ ฯลฯ แต่โดยพื้นฐานแล้วจะสามารถแยกกันให้เห็นได้ชัดว่าส่วนไหนใช้รูปแบบดั้งเดิมอะไร

2.4 การทดลองสร้างสรรค์งานขึ้นใหม่ โดยไม่ได้อยู่บนพื้นฐานเดิม

3. การทดลองโดยการด้นสด (Improvisation) เป็นส่วนช่วยที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการสร้างงาน โดยสามารถทำได้ทั้งนักออกแบบท่าเต้นและนักแสดง โดยการตั้งโจทย์ขึ้นมาแล้วลองปลดปล่อยความคิดกับร่างกายให้สอดคล้องกับเพลงหรือสถานการณ์ที่กำหนดโดยมิได้เตรียมการไว้ก่อน ซึ่งนักแสดงต้องอาศัย ความสามารถและไหวพริบในการสร้างสรรค์ท่าทาง การด้นสดอาจทำได้หลายครั้งซึ่งแต่ละครั้งอาจทำให้นักออกแบบท่าเต้นเห็นถึงศักยภาพของนักแสดงแต่ละคนรวมถึงได้แนวคิดและมุมมองที่กว้างขึ้น

4. ประเมินจากการด้นสด และ เลือกจุดที่น่าสนใจ มาปะติดปะต่อ และขัดเกลา (Evaluation of Improvisation, Selective and Refinement) หลักจากที่ได้รวบรวมข้อมูลโดยการด้นสดแล้ว ก็ต้อง

มีการประเมินผลที่ได้รับว่าส่วนใดดีหรือไม่ อย่างไร หรือน่าจะสอดคล้องแนวคิด (Idea) เพิ่มที่ตรงไหน เพื่อให้การแสดงถูกสื่อออกมาอย่างสมบูรณ์ การเลือกจุดที่น่าสนใจจากการด้นสดมาขัดเกลานั้น ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมทำโดยเฉพาะในงานทดลอง เพราะลีลาที่เกิดขึ้นจากตัวนักแสดงเอง เวลาแสดงก็จะสบายตัวไม่รู้สึกกังวล เนื่องจากนักแสดงแต่ละคนมีความสามารถ ความชำนาญ และความถนัดในเทคนิคที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ก็ออกแบบท่าเต้นควรมีการขัดเกลาก่อนให้เคลื่อนไหวดูเป็นไปได้อย่างดี ไม่ติดขัด ต้องให้ราบเรียบและกลมกลืน หลักจากนั้นก็ปะติดปะต่องานให้เป็นรูปร่างมากขึ้น

5. ดำเนินการกำกับวางรูปแบบให้เกิดเป็นการแสดง (Motif) เมื่อได้ลักษณะการเคลื่อนไหวเป็นโครงแบบคร่าว ๆ แล้ว ก็ร้อยเรียงให้ลงตัวและจัดวางระเบียบของการแสดงว่าช่วงไหนมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น โดย อาจแบ่งลำดับการสร้างงานจริงได้อีก ดังนี้

5.1 กำหนดโครงสร้างรวม เป็นการลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น โดยอาจเริ่มจากการทำงานในแผ่นกระดาษก่อน เพื่อให้เห็นภาพรวมได้อย่างชัดเจนขึ้น ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาในการทำงานและการฝึกซ้อมได้

5.2 การแบ่งช่วงอารมณ์ ในแต่ละการแสดงย่อมมีการแบ่งช่วงของการแสดงว่าช่วงใดต้องการ ให้เกิดอารมณ์แบบใด ต้องการสื่ออะไร ต้องการเน้นช่วงไหน โดยอาจสั้นหรือยาวตามความเหมาะสม

5.3 ท่าทางและทิศทาง แต่ละการแสดงมักจะมีท่าทางที่ออกแบบเพื่อการแสดงนั้นๆ ซึ่งได้มาจากการคิดค้นใหม่ของนักออกแบบท่าเต้นหรือได้จากการด้นสดดังที่กล่าวมา ดังนั้นต้องมีการปรับแต่ละช่วงให้เข้าที่ กลมกลืน และมีความเหมาะสม ส่วนทิศทาง หมายถึง การเดินทางของนักแสดงในแต่ละฉาก ซึ่งรวมถึงการเข้าและออกจากเวทีด้วย

5.4 การลงรายละเอียด คือ ฝึกซ้อมให้นักแสดงพิถีพิถันในความถูกต้องมากขึ้น ซ้อมให้เกิดความเคยชินเพื่อที่จะได้ไม่เกิดความผิดพลาดในขณะที่แสดง ซึ่งในระหว่างการซ้อมอาจมีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงบางอย่างตามความเหมาะสม แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะไม่มีเปลี่ยนแปลงเค้าโครงเดิมมากนัก ซึ่งมักจะปรับเพื่อการเข้าที่เพียงเท่านั้น (Clean Up) และเป็นช่วงสุดท้ายที่ทำงานร่วมกับทุกฝ่ายพร้อมกัน เช่น ทำงานกับฝ่ายแสง แจ้งจุดที่นักแสดงต้องอยู่ เพื่อจะได้ไม่ตกไฟ หรือทำงานกับฝ่ายฉาก เพื่อที่จะได้ทราบตำแหน่งที่ควรระวังบนเวที และสุดท้ายคือการซ้อมแบบเหมือนจริง (Run Through) เพื่อตรวจสอบภาพรวมและปัญหาอีกครั้ง (ดาวิณี ชำนาญหมอ. 2545: 61)

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 225-235) กล่าวถึงหลักการออกแบบท่าเต้นว่ามีการทำงานเป็นขั้นตอนดังนี้ คือ

1. การคิดให้มีนาฏยศิลป์ สามารถสรุปให้เป็นเหตุผลใหญ่ 5 ประการ คือ
 - 1.1 พิธีกรรม และพิธีการ
 - 1.2 ส่งเสริมกิจกรรม
 - 1.3 เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม
 - 1.4 ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลป์
 - 1.5 เพื่อพัฒนาอาชีพ
 2. การกำหนดความคิดหลัก เพื่อให้ผลงานการออกแบบเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ การกำหนดความคิดหลักมี 2 ระดับ คือ
 - 2.1 ระดับเป้าหมาย
 - 2.2 ระดับวัตถุประสงค์
 3. การประมวลข้อมูล เป็นกระบวนการที่นำเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์หรือปรับเปลี่ยน ทั้งในระดับนามธรรมและรูปธรรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ
 - 3.1 ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง
 - 3.2 ข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ
 4. การกำหนดขอบเขต เป็นการกำหนดขอบเขตและเรื่องราวการแสดง
 5. กำหนดรูปแบบ นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีกำหนดได้มากมายหลายแนวทาง แต่อาจสรุปเป็นแนวทางหลัก ได้ 4 แนวทาง คือ
 - 5.1 กำหนดให้อยู่ในหนึ่งนาฏยจารีต นักออกแบบท่าเต้นโดยทั่วไปนิยมสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี้นี้ เพราะเป็นแนวที่ทำได้ง่าย เพราะมีกฎเกณฑ์ หรือข้อกำหนดในลักษณะของไวยากรณ์ หรือฉันทลักษณ์ทางนาฏยศิลป์ให้หยิบใช้ในการสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบระเบียบ ตัวอย่างเช่น การรำอวยพรวันเกิด หรือเปิดงานสำคัญ การประดิษฐ์นาฏยศิลป์เช่นนี้มีให้เห็นอยู่ในงานมงคลต่าง ๆ
 - 5.2 กำหนดให้เป็นการผสมหลายนาฏยจารีต นักออกแบบท่าเต้นที่มุ่งแหวกแนวออกไปจากจารีตเดิม โดยการนำเอานาฏยจารีตตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นพันธุ์ผสม ตัวอย่างเช่น การผสมการรำไทยกับบัลเลต์ การฟอนนิสกับการรำญี่ปุ่น ฯลฯ
- การผสมการรำไทยกับบัลเลต์ มีเป็นตัวอย่างเด่นชัดคือ บัลเลต์เรื่องมโนห์ราซึ่งคุณหญิงเจนีเวียฟ เลบันยอล เดมอน (Khunying Genevieve L'Espagnol Damon) เป็นนักออกแบบท่าเต้นโดยใช้บัลเลต์เป็นจารีตหลัก แล้วสอดแทรกการรำไทยลงไปในที่ ๆ เหมาะสม เช่น การตั้งวง การจิบ การกระดกหลัง ผลก็คือ ประเทศไทยมีบัลเลต์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวเกิดขึ้น ในขณะเดียวกัน การผสมระหว่างการรำไทยกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) ออกจะเป็นสิ่งที่นักนาฏย

ประดิษฐ์ คิดทำมากกว่า เพราะจารีตของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยง่ายกว่าบัลเลต์ และมีข้อจำกัดน้อยกว่า อีกทั้งมีรูปแบบคล้ายคลึงกับท่าพื้นฐานบางอย่างของรำไทย จึงทำให้การผสมผสานกันเป็นไปได้ค่อนข้างจะแนบเนียน

5.3 กำหนดให้ประจักษ์จากนาฏยจารีตเดิม การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ มักอาศัยเพียงเอกลักษณ์หรือลักษณะเด่น เช่น โครงสร้าง หรือท่าทาง หรือท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก นอกนั้นนักออกแบบท่าเต้นก็พยายามบุกเบิกแสวงหาท่าทางใหม่ ๆ มาใช้ในการออกแบบตัวอย่างเช่น โมเดิร์นบัลเลต์ ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นจะใช้หลักของบัลเลต์ อาทิ การขึ้นปลายเท้า การเตะสูง การเต้นคู่ชายหญิงที่เกี่ยวกัน และการยกลอย นอกจากหลักดังกล่าว นักออกแบบท่าเต้นจะออกแบบท่าที่มีได้อยู่ในนาฏยจารีตของบัลเลต์คลาสสิก เพื่อให้ผลงานดูแปลกและทันสมัย เพื่อให้ได้ความหมายใหม่ตามที่คนต้องการ การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้แม้จะมีการนำท่าทางใหม่เข้ามาใช้ แต่นักออกแบบท่าเต้นก็จะปรับให้ดูกลมกลืนกับนาฏยจารีตเดิม เพื่อความมีเอกภาพ โดยที่ผลงานใหม่มีความต่อเนื่องกับอดีต

5.4 กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจารีต นักออกแบบท่าเต้นในปัจจุบันได้พยายามค้นคว้าหารูปแบบนาฏยศิลป์ใหม่ ๆ ที่จะสะท้อนวิถีชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน โดยไม่นำเอาอดีตมาปะปน ซึ่งเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของอดีตมาใช้และจะไม่สะท้อนความเป็นศิลปะปัจจุบันได้ดีพอ ตัวอย่างเช่น บูดี้ ซึ่งเป็นการออกแบบท่าเต้นสมัยใหม่ของญี่ปุ่นที่แพร่หลายไปในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ก็เป็นมิติใหม่ทางนาฏยศิลป์ที่นักออกแบบท่าเต้นและนาฏยศิลป์ของญี่ปุ่นพยายามคิดค้นขึ้นใหม่ โดยไม่อาศัยรูปแบบนาฏยศิลป์ทั้งหลายที่มีอยู่ก่อนนี้แต่อย่างใด

อย่างไรก็ตามการคิดค้นรูปแบบใหม่ ๆ ของนาฏยศิลป์ เมื่อรูปแบบนั้นเป็นที่ยอมรับกันในวงกว้างและมีการการสืบทอดแล้ว รูปแบบของนาฏยศิลป์นั้นก็จะตกเป็นนาฏยจารีตเดิมขึ้นอีกชนิดหนึ่งในที่สุด เพราะนักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่ทำให้รูปแบบนาฏยศิลป์เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอยู่ตลอดเวลา

6. การกำหนดองค์ประกอบอื่นๆ นอกจากรูปแบบนาฏยศิลป์ที่สร้างขึ้นใหม่แล้ว นักออกแบบท่าเต้นต้องกำหนดแนวคิด หรือรูปแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ในการแสดง เช่น ผู้แสดง รูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก แสง เสียง ฯลฯ การกำหนดสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญในเบื้องต้น และในขณะเดียวกันนักออกแบบท่าเต้นต้องรับฟังเงื่อนไข ปัญหา และข้อเสนอแนะ เพื่อให้การทำงานมีอุปสรรคซึ่งขัดขวางการสร้างงานน้อยที่สุด และผลงานจะมีเอกภาพ เพราะเกิดจากการร่วมกันจากหลายฝ่ายที่มีรูปแบบเข้ากันได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงนักออกแบบท่าเต้นต้องกำหนดรูปร่าง หน้าตา บุคลิก และความสามารถของผู้แสดง เพื่อเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แสดงให้เหมาะสม และต้องกำหนด

รูปแบบ ชนิดและแนวเพลงของดนตรี เพื่อให้สามารถคัดเลือก หรือแต่งเพลง ทำเสียงต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับงานนาฏศิลป์

7. การออกแบบนาฏศิลป์ นักออกแบบท่าเต้นมีหน้าที่ออกแบบ โดยกำหนดให้ผู้แสดงออกท่าทาง ทิศทางการเคลื่อนไหว การจับกลุ่ม ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องคำนึงถึงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทฤษฎีการเคลื่อนไหวที่จะนำมาประยุกต์ในการออกแบบของตน

หลักการบริหารจัดการออกแบบท่าเต้น

นักวิชาการด้านการจัดการไม่นิยมให้คำจำกัดความการจัดการหรือการบริหารเนื่องจากมีขอบข่ายและความหมายเกินกว่าจะนิยามด้วยประโยคสั้น ๆ เพียงไม่กี่ประโยคได้ คำนิยามที่นักวิชาการในสมัยก่อนนิยามได้แก่ความหมายองค์ประกอบ (บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมาร่วมแรงร่วมใจกันปฏิบัติเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน) โดยดูว่ากิจกรรมใดบ้างที่เข้าข่ายลักษณะงามตามภารกิจของการจัดการ อย่างไรก็ตามนักวิชาการด้านการจัดการในปัจจุบันมีความเห็นไปในทางเดียวกันว่าควรให้คำนิยามความหมายของการจัดการหรือการบริหารเพื่อใช้เป็นแนวทางร่วมกันในการอธิบายขอบข่ายของลักษณะการจัดการ แม้จะไม่สามารถอธิบายได้ครอบคลุม หรืออธิบายได้เพียงบางส่วนเท่านั้นก็ตาม ก็เป็นสิ่งที่ควรกระทำเพื่อให้เกิดความกระจ่างชัดเจนขึ้น

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (นริศร์ พินิจนสาร. 2553; อ้างอิงจาก ศิริวรรณ เสรีรัตน์; และคณะ. 2541: 83 – 85) ได้ให้ความหมายการจัดการ คือ กระบวนการนำทรัพยากรการบริหารมาใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามขั้นตอนการบริหารคือ

1. การวางแผน (Planning)
2. การจัดการองค์การ (Organizing)
3. การชี้นำ (Leading)
4. การควบคุม (Controlling)

กระบวนการจัดการ แบ่งออกได้ดังนี้

1. INPUT คือ ทรัพยากรการบริหาร (Management resources) อันได้แก่ 4 M's ประกอบด้วย คน (Man) เงิน (Money) วัสดุดิบ (Material) และวิธีการ / จัดการ (Method / Management) ถูกนำเข้าไปในระบบเพื่อการผลิตหรือการบริการที่เติบโตและพัฒนาก้าวหน้าไปพร้อมกับอุตสาหกรรมการผลิตและการบริการที่เติบโตและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้ทรัพยากรเพียง 4 ประการเริ่มไม่เพียงพอสำหรับเป้าหมาย จึงได้เพิ่มขึ้นอีก 2 M's เป็น 6 M's ได้แก่ เครื่องจักรกล (Machine) และการตลาด (Market)

2. PROCESS คือ หน้าที่หรือกิจกรรมขั้นพื้นฐานที่ผู้บริหารต้องกระทำ ในปัจจุบันยึดถือ หน้าที่ 4 ประการได้แก่ POLC คือการวางแผน (Planning), การจัดองค์การ (Organizing), การชี้นำ (Leading), การควบคุม (Controlling)

3. OUTPUT คือเป้าหมาย (Goals) หรือวัตถุประสงค์ (Objectives) ขององค์การ ที่นำออกมาจากกระบวนการแปรรูปในขั้นตอนที่สอง เป้าหมายขององค์การสามารถแบ่งแยกได้เป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ องค์การที่มีเป้าหมายที่มุ่งแสวงหากำไร (Profit) และองค์การที่มีเป้าหมายไม่มุ่งแสวงหากำไร (Non –profit) หรืออาจแบ่งเป็นองค์การที่วัตถุประสงค์เพื่อการผลิตสินค้า กับองค์การที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการ (Services) ก็ได้

วิมลศรี อุปรมัย (นิริวัตร พินิจนสาร. 2553; อ้างอิงจาก วิมลศรี อุปรมัย. 2524: 214) การบริหารงานการแสดงโดยใช้หลักการบริหารด้าน 4 M's องค์ประกอบของงานบริหาร 4 M's ที่นำมาใช้ในการจัดแสดง คือ คน (Man), เงิน (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Material), การจัดการ (Management) โดยจะต้องคำนึงถึงบุคคล 3 ฝ่ายเสมอ คือ ผู้สร้าง ผู้แสดง และผู้ชม

กระบวนการจัดการแสดง

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 225-235) กล่าวได้ว่า การออกแบบท่าเต้น เป็นปัจจัยต่างๆของการแสดงในการสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์ การออกแบบท่าเต้น แม้จะเป็นศิลปะที่ต้องการความแปลกใหม่ แต่ก็ยังต้องอาศัยปัจจัยนาฏยจารีตที่มีจากอดีตเป็นฐานคิด วิธีการ การศึกษาและเรียนรู้ตัวอย่างจากอดีต และทำให้นักออกแบบท่าเต้นค้นพบสิ่งใหม่ที่ได้เห็นมาใช้ในงานออกแบบของตนได้ และสามารถหลีกเลี่ยงไม่ออกแบบซ้ำกับผลงานที่มีอยู่ ซึ่งจะทำให้ผลงานสร้างสรรค์ของนักประดิษฐ์มีความแปลกใหม่และโดดเด่น

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 274) ยังได้กล่าวถึงขั้นตอนในการผลิตการแสดง ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความรู้ถึงเรื่องขั้นตอนและกระบวนการในการออกแบบ นักวิชาการ ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตการแสดง โดยแบ่งระยะการผลิตออกเป็นตอน คือ

1. ระยะเตรียมการ หมายถึง ช่วงเวลาที่คณะผู้ริเริ่มโครงการจัดการแสดงต้องแสวงหาความพร้อมต่าง ๆ หรือความเป็นไปได้ในเบื้องต้น เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจ ปัจจัยในการสนับสนุน 6 ประการที่ควรนำมาตัดสินใจ คือ มีเงิน มีคน มีของ มีเวลา มีวิธีการ และมีโอกาส

2. ระยะดำเนินการ เป็นการนำสิ่งที่จำเป็นสำหรับการแสดงในส่วนการสร้างและส่วนการแสดงมาจัดขึ้นตอน คือ การเตรียมวัตถุดิบ, การจัดสร้าง จัดซ้อม, การร่วมงานในฝ่าย, การร่วมงานกับทุกฝ่าย

3. ระยะแสดงจริง คือ ช่วงเวลาที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งผู้ร่วมงานทุกคนต้องทำหน้าที่เหมือนทหารที่เข้าประจำการ พร้อมจะปฏิบัติการตามที่ได้รับมอบหมายทั้งส่วนการสร้างและส่วนการแสดง การลาป่วยของบุคคลใดบุคคลหนึ่งต้องมีแผนทดแทนอย่างชัดเจน

4. ระยะประเมินผล การจัดการแสดงนาฏยศิลป์มีวัตถุประสงค์ในการแสดงกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มงาน จึงควรมีการวัดผล

จากการค้นคว้าศึกษาข้อมูลสามารถเขียนกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง สามารถเขียนดังนี้

1. ประเภทของการแสดง
2. ทดลองการออกแบบท่าเต้น
3. ประเมินการออกแบบท่าเต้น
4. การจัดการ
5. การจัดการแสดง
3. การออกแบบบทบาทนักแสดงในการออกแบบท่าเต้น

สทาศัย พงศ์หิรัญ (2557: สัมภาษณ์) ได้อธิบายเกี่ยวกับบทบาทนักแสดงไว้ว่า เป็นวิธีการคัดเลือกนักแสดง ได้พิจารณาถึงทักษะและความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์เป็นอันดับแรก นักแสดงควรมีทักษะทางด้านร่างกายรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น บัลเลต์ แจ๊ส สตรีท ยิมนาสติก ฯลฯ อย่างไรก็ตามนักแสดงที่ปราศจากความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ องค์ประกอบเรื่องการออกแบบบทบาทนักแสดง มีวิธีดังนี้

1. การคัดเลือกที่เรียกว่า ออดิชัน (audition) หมายถึง การคัดเลือกจากคนหมู่มาก ไม่จำกัดจำนวน ไม่เห็นความสามารถของนักแสดงมาก่อน ใจทย์สำหรับผู้คัดเลือกด้วยวิธีนี้มีความแตกต่างกันออกไป สุดท้ายมีทั้งนักแสดงที่ได้รับการคัดเลือก บางส่วนและบางส่วนถูกปฏิเสธ

2. การคัดเลือกที่เรียกว่า แคสติ้ง (casting) หมายถึง การคัดเลือกจากคนกลุ่มเล็กลง มีการจำกัดจำนวน และพิจารณานักแสดงไว้ก่อนแล้ว และให้นักแสดงมาแสดงความสามารถต่าง ๆ ตามที่ผู้คัดเลือกต้องการ ซึ่งการคัดเลือกด้วยวิธีการนี้มีทั้งนักแสดงแสดงที่ได้รับการคัดเลือกและถูกปฏิเสธเช่นกัน

3. การคัดเลือกที่เรียกว่า ทรายเอาท์ (try out) หมายถึง การคัดเลือกนักแสดงในจำนวนกลุ่มที่จำกัด โดยผู้คัดเลือกได้พิจารณานักแสดงไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เพราะรู้ถึงศักยภาพและความสามารถของนักแสดงเรียบร้อยแล้ว โดยให้นักแสดงเหล่านั้นมาแสดงความสามารถต่าง ๆ ให้ผู้คัดเลือกได้สังเกตเพิ่มเติม ซึ่งการคัดเลือกวิธีการนี้ส่วนใหญ่ใช้กับงานนาฏยศิลป์ ขณะที่การคัดเลือก 2 แบบแรกนิยมใช้กับงานละครมากกว่า

ผู้วิจัยขอสรุปการออกแบบบทบาทนักแสดง มีความหมายว่า ในการคัดเลือกนักแสดงผู้คัดเลือกต้องมีความรู้ในลักษณะงานที่ต้องการจะนำเสนอ และเข้าใจในลักษณะของความต้องการเพื่อให้ได้นักแสดงที่สามารถแสดงได้ตามบทบาทหรือตามลักษณะงานที่ได้วางแผนไว้ ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความเข้าใจในผลงานที่จะออกแบบสร้างสรรค์ และคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ภาพลักษณ์ของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นจึงจะสามารถคัดเลือกนักแสดงที่มีศักยภาพตรงตามลักษณะงาน และช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินให้มีจุดเด่นมากขึ้น การคัดเลือกนักแสดงจึงมีความสำคัญ

แนวความคิดหลังสมัยใหม่เกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้น

ปัจจุบันคำว่า โพสต์โมเดิร์น หรือยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ในภาษาอังกฤษคือ post-modern หรือบ้างก็เขียนว่า postmodern หรือ ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism, โพสต์โมเดิร์นนิสม์)

สมเกียรติ ตังมโน (2551: 113) แสดงทัศนะว่า ลัทธิหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ไม่ได้แสดงความเชื่อมั่นในเรื่องของ อดีตคือความแน่นอนที่อยู่ข้างใต้ ซึ่งเหตุผลได้ให้ความมั่นใจ และยังกล่าวอีกว่า Postmodern ไม่มีวิธีการทางเหตุผลที่จะประเมินความชื่นชอบอันหนึ่งในความสัมพันธ์เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับความจริง ความมีศีลธรรม ประสพการณ์ทางสุนทรีย์ หรือความเป็นวัตถุวิสัย ขณะที่ลำดับความคิดได้รับการฉีกขาดทำลาย ความคิดใหม่ที่ชัดเจนได้รับการก่อตัวขึ้นบนพรหมแดนของความเข้าใจ ในลักษณะผสมผสานความคิดจะเปลี่ยนแปลงรูปแบบหรือธรรมชาติและการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง

การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดของการเคลื่อนไหวในนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (postmodern dance) อันเนื่องมาจากเหตุผลสนับสนุนจากนักวิชาการทางด้านนาฏศิลป์ได้กล่าวไว้ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี (2557: สัมภาษณ์)

“นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) เป็นการสลัดทิ้งซึ่งความเป็นอุดมคติของนิยามในนาฏศิลป์สมัยใหม่หรือนาฏศิลป์ร่วมสมัย ไม่มุ่งเน้นการแสดงออกของทักษะในศิลปิน กล่าวคือการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในนาฏศิลป์หลังสมัย ใหม่จะมีลักษณะที่เรียกว่า อันทรอน (un-train) ซึ่งหมายถึง การไม่นำเสนอหรือเลือกใช้ทักษะการเคลื่อนไหวที่มาจากนาฏศิลป์รูปแบบใด ๆ เช่น บัลเลต์ โมเดิร์นแดนซ์ แจ๊สด้านซ์ เป็นการใช้ท่าทางจากอากัปกริยาในชีวิตประจำวันทั่วไป (everyday movement) นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการจัดแสดงผลงานนาฏศิลป์นอกสถานที่ เช่น ในสวนสาธารณะ พื้นที่ว่างหน้าพิพิธภัณฑ์ หรือแม้กระทั่งการแสดงที่ไม่อาศัยดนตรีหรือเสียงประกอบจังหวะ สิ่งสำคัญคือ

ในการอธิบายสาระสำคัญในนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่มักกระทำโดยตรงไปตรงมาและเรียบง่าย และเน้นที่การนำเสนอมุมมองหรือการถอดความที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งเร้าทางแนวคิด (ideational stimuli) ของนาฏยศิลป์”

กรรณารัตน์ พรหมเพ็ญ (2555: ออนไลน์) กล่าวถึงยุคหลังสมัยใหม่ว่า

“นักทฤษฎีทั้งหลายเชื่อว่าการเปลี่ยนจากลัทธิสมัยใหม่ไปสู่ หลังสมัยใหม่ นั้นบ่งบอกถึง “สำนึก” ที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมและระเบียบใหม่ทางเศรษฐกิจ บริษัทข้ามชาติขนาดมหึมาได้ก้าวเข้ามาควบคุมวิถีชีวิตด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อมหาชนที่ทรงพลัง ซึ่งได้เข้ามาทำให้เขตแดนของประเทศชาติหมดความหมาย (ในแง่ของการถ่ายทอดทางข่าวสารข้อมูล อิทธิพลทางศิลปะและวัฒนธรรม) ตัวอย่างเช่น ภาพงานศิลปะในนิตยสารศิลปะที่สามารถเข้าถึงคนดูคนอ่านในระดับนานาชาติได้อย่างรวดเร็ว”

และยังได้กล่าวถึง

“...ลัทธิทุนนิยมในยุคหลังสมัยใหม่และหลังอุตสาหกรรมนั้นได้ทำให้ผู้บริโภคเกิดวิสัยทัศน์ใหม่ต่อประเด็นต่าง ๆ ในโลก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพรมแดนของโลกตะวันออกและตะวันตกที่ถูกกำหนดขึ้นหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 และเรื่องการปฏิวัติในด้านสิ่งแวดล้อมโลก ที่เริ่มขึ้นระหว่างคริสต์ทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นตัวที่ทำให้การเส้นแบ่งแยกระหว่างลัทธิ “สมัยใหม่” กับ “หลังสมัยใหม่” ชัดเจนขึ้น “หลังสมัยใหม่” เป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึงความเสื่อมศรัทธาใน “ความเป็นสมัยใหม่” หรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี หลังสมัยใหม่ ไม่ได้ปฏิเสธเทคโนโลยีอย่างสุดขั้ว แต่ต่อต้าน “ความเจริญ” หรือ “ความก้าวหน้า” แบบลัทธิสมัยใหม่ที่ไม่สนใจผลกระทบที่รุนแรงต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม...”

ความคิดเกี่ยวกับลัทธิ “สมัยใหม่” ต้องการขับเคลื่อนสังคมให้ก้าวไปสู่ความเป็นสังคมยุคอุตสาหกรรม แต่ “หลังสมัยใหม่” มีความปรารถนาที่จะก้าวไปสู่ยุคอิเล็กทรอนิกส์มากกว่า หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การทำงานศิลปะสมัยใหม่และทฤษฎีศิลปะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์มากขึ้น มีกรอบที่ชัดเจนและแคบลงเกือบจะเหลือแค่ “ศิลปะกระแสหลัก” ที่เป็นแนวนามธรรมกระแสเดียว จากแนวคิดและรูปแบบของศิลปะลัทธิ มินิมอลลิสม์ (Minimalism) ที่ทำให้ศิลปินในช่วงนั้นกลับไปสู่ความเรียบง่ายอย่างถึงที่สุด จนเปรียบได้ว่ากลับไปที่เลขศูนย์เลยทีเดียว รูปทรงในศิลปะถูกลดทอนจนเปลือยเปล่า แทบจะไม่มีอะไรให้ดูการมองโลกในแง่ดีและความคิดในเชิงอุดมคติแบบลัทธิสมัยใหม่ต้องหลีกเลี่ยงให้แก่ความรู้สึกที่ความหยาบกร้านและข้นดำของลัทธิหลังสมัยใหม่

แนวความคิดเกี่ยวกับลัทธิหลังสมัยใหม่ มีหลากหลายและได้เริ่มก่อตัวขึ้นครั้งแรกในสาขาศิลปะและวรรณคดีวิจารณ์ ก่อนจะแพร่เข้าสู่สาขาปรัชญาและสังคมศาสตร์ในที่สุดนักคิดที่สำคัญในยุคนี้ได้แก่ โบ德里อาร์ เลียวทาร์และเจมสัน ซึ่งต่างให้ความหมายมโนทัศน์แบบหลังสมัยใหม่ต่างไปยุคหลังสมัยใหม่มีทั้งผู้มองเป็นยุคประวัติศาสตร์ที่แยกตัวออกจากยุคสมัยใหม่และมองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงอารมณ์หรือสภาวะจิตใจ โดยยุคหลังสมัยใหม่มีความหมายในเชิงกระบวนการมากกว่าปรากฏการณ์

ณัฐนันท์ สิบปากากุล (2554: 21-24) ศิลปะการเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ จะเน้นในเรื่องความเป็นตัวของตัวเองโดยเฉพาะ (Originality) ที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นของตัวเอง และไม่เหมือนใคร ความเป็นเอกภาพ จึงจะถือว่าเป็นงานที่ดี เน้นรูปแบบศิลปะต้องเป็น "สากล" (Universal) ที่มีความเป็นนานาชาติหรือเป็นสากล และศิลปะในกลุ่มหลังสมัยใหม่ได้ปฏิเสธทั้งหมด พวกเขาเชื่อว่า ศิลปะที่สร้างขึ้นนั้นสามารถที่จะลอก (Copy) ผู้อื่นมาได้ ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องความเป็นตัวของตัวเองโดยเฉพาะ อีกทั้งไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ เพราะสามารถจะผสมผสานปนเปกันได้อย่างเต็มที่ ศิลปะในยุคนี้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในพิภพภรณ์อย่างเดียวยังไม่ต้องมีรูปแบบเป็นสากลก็ได้ รูปแบบท้องถิ่นหรือภาษาท้องถิ่น มีคุณค่าได้เช่นกัน

รูปแบบการสร้างสรรคศิลปะสมัยใหม่คือศิลปะหลังสมัยใหม่มุ่งให้ความสำคัญกับการแสดงออกที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมและสังคม สร้างสรรคความรู้แบบบูรณาการสื่อและการแสดงเข้าด้วยกัน

นิคม มุสิกคามะ (2547: อ้างอิงในปิยวดี มากพา. 2556: 14 - 15) อธิบายเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยไว้ในสุนทรียศาสตร์ทฤษฎีแห่งจิตตรศิลปะการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง คือ ศิลปะการแสดง (Performing Art) การแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ผลงานเกิดจากการกระทำหรือท่าทางการ ใช้ศิลปะร่างกายปรากฏการณ์จับพละและเหตุการณ์เข้ามาผสมผสาน

สรุปได้ว่า ยุคหลังสมัยใหม่เป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ โดยไม่มีข้อจำกัดหรือกฎเกณฑ์ ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญและชำนาญในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับหลังสมัยใหม่ผู้วิจัยจึงใช้เป็นแนวความคิดในการนำมาเป็นแนวทางของการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของศิลปิน เพราะไม่มีรูปแบบในการสร้างสรรค์ที่ตายตัว นักออกแบบท่าเต้นสามารถเอาแนวทางเต้นที่หลากหลายมาผสมผสานเข้าเป็นผลงานทางนาฏศิลป์ เน้นการตอบสนองธุรกิจนาฏศิลป์เชิงพาณิชย์ สร้างสรรคผลงานตามความต้องการของผู้ประกอบการ

2. แนวคิดเรื่องภาพลักษณ์สำหรับศิลปิน

“ภาพลักษณ์” ตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายไว้ว่า ภาพที่เห็นในกระจกเงา ภาพที่ผ่านจากกล้องส่องหรือภาพที่อยู่ในความนึกคิด

Danniel J. Boorstin (ดวงสมร จักรพันธ์. 2549: 37; อ้างอิงจาก Danniel J. Boorstin. 1973) กล่าวว่า ภาพลักษณ์เป็นภาพที่มนุษย์รับรู้ด้วยการสร้างเหตุการณ์เทียม (Pseudo-Events) ซึ่งเป็นสิ่งที่จำลองเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดตามธรรมชาติ เป็นการสร้างให้เข้าใจง่าย และสามารถเข้าใจได้หลายความหมายและต้องมีความน่าเชื่อถือด้วยในสายตาของผู้รับสาร ซึ่งเขาได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ในแง่ต่าง ๆ ไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกจำลองขึ้นมา (An Image is synthetic) หรือสังเคราะห์ขึ้นมา มิได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เพื่อสนองวัตถุประสงค์บางอย่างภายใต้การวางแผนที่กำหนดไว้
 2. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่เชื่อถือได้ (An Image is believable) ไม่เกินความเป็นจริง เพราะความน่าเชื่อถือเป็นหัวใจของการสร้างภาพลักษณ์
 3. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่อยู่นิ่งและรับรู้ได้ (An Image is passive) และต้องไม่ขัดแย้งกับความเป็นจริง แม้ในบางครั้งจะเป็นภาพที่สร้างขึ้นก็ตาม แต่ต้องถูกเสนอให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริงจึงจะได้รับความเชื่อถือ
 4. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน (An Image is vivid and concrete) คือพยายามสร้างการรับรู้จากนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นการสร้างจินตนาการรูปธรรม เพื่อให้ตอบสนอง ดึงดูดใจ และดึงดูดความรู้สึกทางอารมณ์ สร้างความสนใจและความน่าเชื่อถือ
 5. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกทำให้ดูง่าย (An Image is simplified) ภาพลักษณ์จะต้องชัดเจนง่ายต่อการเข้าใจและจดจำ มีความแตกต่างโดดเด่น และสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามความต้องการ เพื่อป้องกันภาพอันไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากความไม่ชัดเจน
 6. ภาพลักษณ์มีความหมายหลายแง่มุม (An Image is ambiguous) ภาพลักษณ์ในบางครั้งอาจดูเหมือนกำกวมตีความหมายตามความคาดหวังของตัวเอง
- ดวงสมร จักรพันธ์ (2549: 37) ได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ไว้ว่า

“ภาพที่เกิดขึ้นในใจของคนเรา ซึ่งอาจจะเป็นภาพที่มีต่อสิ่งมีชีวิต หรือไม่มีชีวิตก็ได้ ภาพลักษณ์มีทั้งด้านบวกและด้านลบ ภาพที่เกิดขึ้นอาจจะไม่ใช่ความจริงเสมอไปขึ้นอยู่กับการศึกษาของแต่ละคน”

สรุปได้ว่า ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นจากการตีความของมนุษย์ อาจเป็นความจริงหรือไม่เป็นความจริงก็ได้ ภาพลักษณ์สามารถสร้างความเชื่อถือให้กับบุคคลและสามารถทำให้เกิดการจดจำ

รวมถึงสามารถกล่าวถึงได้ ภาพลักษณ์ในศิลปินจึงต้องเกิดการสร้างขึ้นให้เหมาะสมอาจเกิดจากความ ต้องการที่จะนำเสนอให้กับศิลปินมีลักษณะในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ ประเภทของภาพลักษณ์ สามารถจำแนกออกเป็นประเภทสำคัญได้ 4 ประเภทดังนี้

1. ภาพลักษณ์ของบริษัท (corporate Image) คือภาพลักษณ์ขององค์กรใดองค์กรหนึ่ง โดย เน้นภาพรวมทั้งหมดขององค์กร รวมถึงสินค้าและบริการที่จัดจำหน่าย ระบบการบริหารจัดการของ บริษัท การมีบุคลากรที่มีคุณภาพ การมีความรับผิดชอบต่อสังคม

2. ภาพลักษณ์สถาบันหรือองค์กร (Institutional Image) คล้ายกับภาพลักษณ์องค์กรดัง ข้างต้น เพียงแต่มุ่งมองเฉพาะที่ตัวบริษัท หรือตัวสถาบัน ความรับผิดชอบต่อสถาบันที่มีต่อสังคมความ เป็นสถาบันที่มีความมั่นคงเจริญก้าวหน้า แต่ทั้งนี้จะไม่มองในเชิงธุรกิจการค้า หรือการตลาดหรือตรา สินค้าอะไรทั้งสิ้น นอกจากบทบาทหรือพฤติกรรมของสถาบันเพียงอย่างเดียว

3. ภาพลักษณ์ของสินค้าหรือบริการ (Product/Service Image) คือภาพในใจของประชาชน ที่มีต่อสินค้าหรือบริการของบริษัทเพียงอย่างเดียว ไม่รวมไปถึงองค์กรหรือบริษัท

4. ภาพลักษณ์ตราสินค้า (Brand Image) เป็นภาพลักษณ์ที่มีลักษณะคล้ายภาพลักษณ์ สินค้าเพียงแต่เป็น ตราสินค้าหรือตราสัญลักษณ์ (logo) เช่น ดาว ดอกบัวคู่ หรือคอลเกต

ดังนั้น ประเภทของภาพลักษณ์จึงถูกแบ่งตามลักษณะของงานเพื่อให้เหมาะสมกับการ นำเสนอและให้เกิดการจดจำ

สามารถสรุปภาพลักษณ์สำหรับศิลปิน โดยมีความหมายว่า ภาพลักษณ์ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ เป็นที่จดจำภาพลักษณ์ศิลปินเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ศิลปินมีจุดเด่นในผลงานที่น่าจดจำ ภาพลักษณ์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน นักออกแบบท่าเต้นหลังจากที่ได้รับโจทย์ในการ สร้างงานนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ที่ทำให้ภาพลักษณ์ของศิลปินมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

3. การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับศาสตร์ด้านการ สอน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง โดยให้ นิยามการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น ว่าหมายถึง วิธีและขั้นตอนการสอนท่าทางการ เคลื่อนไหวร่างกาย จากนักออกแบบท่าเต้นไปยังศิลปิน นอกจากนี้ในการศึกษาแนวคิดและ กระบวนการออกแบบท่าเต้น การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบนั้นจำเป็นต้องมีความรู้ ทักษะ ความ เข้าใจใน ศาสตร์การสอนอย่างถูกต้องจึงจะสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ตนไปยังผู้อื่นได้ ผู้วิจัยได้รวบรวม รายละเอียดไว้ดังนี้

3.1 ความหมายของการถ่ายทอดกระบวนการความรู้

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการถ่ายทอดความรู้ หรือการสอน ซึ่งค่อนข้างสอดคล้องกัน ซึ่งการสอนเป็นการถ่ายทอดอย่างหนึ่งเป็นการนำทักษะและความรู้เผยแพร่ด้วยวิธีต่าง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมได้ดังนี้

ทิสนา เขมมณี (อุทัย ศาสตรา. 2533: 25; อ้างอิงจาก ทิสนา เขมมณี. ม.ป.ป.) กล่าวว่า

“การสอนเป็นการบอกกล่าว ชี้แจง หรือแสดงให้เห็น ซึ่งการสอนเป็นการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และเจตคติต่าง ๆ โดยผู้สอนและผู้รับ หรือ ครูและศิษย์ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในกระบวนการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นบทบาทสำคัญ เป็นผู้จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นตามความคิดเห็นและความสามารถของตน ผู้เรียนหรือศิษย์เป็นผู้รับการถ่ายทอดตามแต่ครูจะให้ การสอนโดยครูนี้เกิดขึ้นทุกแห่ง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่แล้วแต่สถานการณ์”

อุทัย ศาสตรา (2533: 26) กล่าวว่า การสอน คือ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ เจตคติจากผู้สอนหรือครูไปสู่ผู้เรียน หรือศิษย์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การบอกเล่า อธิบาย แนะนำ ชี้แจง แสดงให้ดู หรือช่วยเหลือการเรียนรู้ เป็นต้น สรุปได้ว่า การถ่ายทอดความรู้ หมายถึง การนำกระบวนการความรู้ และทักษะต่าง ๆ จากผู้สอนไปยังผู้เรียน ด้วยวิธีการบอกเล่า อธิบาย แนะนำ หรือแสดงให้ดู

3.2 องค์ประกอบในการถ่ายทอดความรู้

ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดความรู้ หรือการสอนในแขนงวิชาใด จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวกับการสอน และมีส่วนช่วยให้การสอนนั้นประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีองค์ประกอบดังนี้

อุทัย ศาสตรา (2553: 27) ได้จัดองค์ประกอบการสอนนั้นแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. องค์ประกอบการสอน ซึ่งประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตร หรือเนื้อหาสาระ และการเรียนการสอน
2. องค์ประกอบเสริม หรือ สิ่งสนับสนุนให้การสอนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน การประเมินผลและบริบทต่าง ๆ ของการสอน เช่น บรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน อาคารสถานที่ เป็นต้น

ในการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นนั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ อาจถูกปรับเปลี่ยนชื่อเรียก ผู้วิจัยจึงขอเทียบเคียงองค์ประกอบเหล่านี้เข้ากับกระบวนการออกแบบท่าเต้นซึ่งได้ออกมาดังนี้

1. ผู้สอน หมายถึง นักออกแบบท่าเต้น
 2. ผู้เรียน หมายถึง ศิลปินหรือแดนเซอร์
 3. หลักสูตรหรือสาระการเรียนรู้ หมายถึง ท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ หรือท่าเต้น ที่ผ่านการออกแบบจากนักออกแบบท่าเต้น
 4. การเรียนการสอนนั้น หมายถึง วิธีการหรือขั้นตอนการถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหว
- สรุปการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของนักออกแบบท่าเต้นนั้นจำเป็นต้องมีองค์ประกอบเหล่านี้ ใช้ในการถ่ายทอดท่าเต้น ความรู้ ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์จากการทำงานจะมีส่วนช่วยให้นักออกแบบท่าเต้นได้เข้าใจในการถ่ายทอดมากขึ้น เพื่อให้ได้ผลสำเร็จในการออกแบบผลงาน และนักออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องมีทักษะในการถ่ายทอดเฉพาะตัว

4. แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร

การออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินสื่อดนตรีและสัมพันธ์กับวงการธุรกิจเพลงและการติดต่อสื่อสาร เนื่องจากปัจจุบันนาฏยศิลป์ได้มีบทบาทมากขึ้นเชิงพาณิชย์ในสังคมไทย มีการใช้ผลงานนาฏยศิลป์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด ไม่ว่าจะเป็นการเปิดกัฟ หรือเปิดตัวผลิตภัณฑ์ หรือแม้กระทั่งเปิดตัวศิลปิน สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้โดยผ่านกระบวนการเชิงพาณิชย์ ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าศึกษาเพิ่มเติมจึงขอจำแนกได้ดังนี้

4.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic Communication)

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ (ภาวิณี สมรรคบุตร. 2548: 7; อ้างอิงจาก ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์; และคณะ. 2447) กล่าวถึง“การสื่อสารเชิงสุนทรีย์”ว่า เป็นการอธิบายถึงศิลปะในแง่ของกระบวนการสื่อสาร โดยอิงกับหลักสุนทรียศาสตร์ หรือ ปรัชญาแห่งศิลปะ (Aesthetics or Philosophy of Arts) ซึ่งเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามว่า “ศิลปะคืออะไร”

ภาวิณี สมรรคบุตร (2548: 8) กล่าวว่า ศิลปะคือการแสดงของความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยผ่านงานศิลปะ ดังความคิดของ ลีโอ ตอลสตอย ที่กล่าวว่า การสร้างสรรค์ศิลปะเป็นกิจกรรมทางใจ อันนำอารมณ์ความรู้สึกที่รับรู้ เข้าใจอย่างเลือนรางมาสู่ความแจ่มชัดในระดับซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ถ่ายทอดไปยังคนอื่นได้ การผลิตกิจกรรมทางใจโดยทั่วไปของมนุษย์ หรือสิ่งที่เราเรียกว่างานศิลปะ ซึ่งขยายขอบเขตความรู้ เข้าใจ ของมนุษย์และทำให้มองเห็นสิ่งที่ไม่เคยเป็นที่รู้ที่เข้าใจมาก่อน“ และได้แสดงความเห็นถึง เงื่อนไขอันจำเป็นอย่างยิ่ง ที่สิ่งที่เรียกว่า ศิลปะ จำเป็นต้องมีไว้ดังนี้

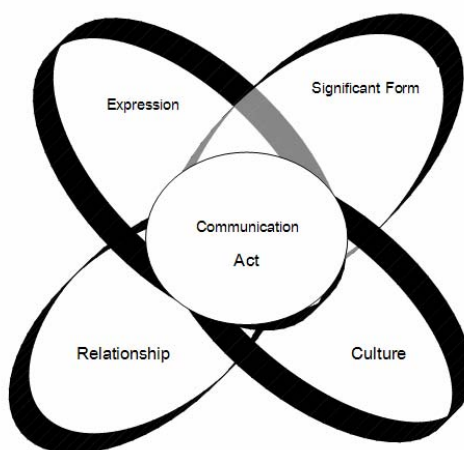
1. ความคิดใหม่อันเป็นเนื้อหาของศิลปะ (New idea the content of the work) และ ความคิดใหม่อันเป็นเนื้อหาของศิลปะนั้น จักต้องมีความสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ (of importance to mankind)

2. ความชัดเจน (Clarity) เนื้อหาที่สอดใส่ลงไปในศิลปะนั้นจักต้องมีการสำแดงอย่างแจ่มชัดเพียงพอที่ประชาชนเข้าใจได้

3. ความปรารถนาจากภายใน (Inner need) คือ สิ่งที่เป็นปัจจัยยั่วยุให้ศิลปินผลิตศิลปะ ออกมานั้น ต้องเป็นความรู้สึกปรารถนาจากภายใน มิใช่ความเย้ายวนจากภายนอก

อาจสรุปได้ว่าการสื่อสารเชิงสุนทรียะในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนั้น เป็นศิลปะการแสดงประเภทหนึ่ง que แสดงความรู้สึกหรืออารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งผลงาน การแสดงท่าทางนาฏศิลป์นั้นเป็นการสื่อสารระหว่างนักแสดงหรือศิลปินที่ถ่ายทอดไปยังผู้ร่วมทำการ แสดงหรือผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมการแสดงได้รับสารที่นักแสดงต้องการจะสื่อ โดยการสื่อสารจะเป็นการใช้ ร่างกายในการถ่ายทอด

ศิลปะในฐานะการสื่อสาร ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ที่เชื่อมโยงกันให้การ สื่อสารนั้นเป็นการสื่อสารด้านศิลปะ ได้แก่ การแสดงออก (expression) รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (significant form) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (relationship) ผ่านสื่อประเภทใด ผู้รับ สารในลักษณะใด และวัฒนธรรม (Culture) ซึ่งหมายรวมความเข้าใจในภาษาหรือสัญลักษณ์ของศิลปะ นั้น ๆ การออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินจัดว่าเป็นศิลปะในฐานะการสื่อสาร ซึ่งสามารถเขียน แบบจำลองได้ (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคณะ. 2547: 12) ดังนี้



ภาพประกอบ 3 แบบจำลองศิลปะในฐานะการสื่อสาร

ที่มา: ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์; และคณะ. (2547). หน้า 12.

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ (2547: 13) องค์ประกอบด้านการแสดงออก (อารมณ์) และองค์ประกอบด้านรูปแบบหรือประเภทของงาน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในงานศิลปะ ส่วนองค์ประกอบด้านลักษณะความสัมพันธ์ของผู้รับสารกับผู้ส่งสารและองค์ประกอบด้านวัฒนธรรม ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสาร ศิลปะในพื้นฐานการสื่อสารและการออกแบบทำเช่นนั้น มีความสัมพันธ์เนื่องจากนักออกแบบทำต้นใช้ความรู้ ความสามารถในการออกแบบทำต้น เพื่อสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย และยังคงคำนึงถึงวัฒนธรรมของสังคมไทย เพื่อให้ผลงานนั้นไม่ถูกการปิดกั้นความคิดในการสร้างสรรค์ทำต้นต่าง ๆ

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาด

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมความหมายของการสื่อสารการตลาดและองค์ประกอบของการสื่อสาร รวมถึงประเภทของการสื่อสาร แบ่งข้อมูลได้ดังนี้

ความเป็นมาของการสื่อสารการตลาด

การตลาดมีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดมาอย่างต่อเนื่อง ในปัจจุบันมีรูปแบบ วิธีการ การแข่งขันมากขึ้น รวมทั้งพฤติกรรมผู้บริโภคที่ซับซ้อน ทำให้มีการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคมีความซับซ้อนมากขึ้น การดำเนินกิจกรรมด้านการสื่อสารต้องมีการปรับวิธีการสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมาซื้อหรือใช้สินค้าของตน (เอกสารการสอนชุดการสื่อสารการตลาด. 2548)

“การสื่อสาร” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Communication ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้อย่างต่าง ๆ ดังนี้

จอร์จ เอ มิลเลอร์ (George A. Miller) กล่าวว่า การสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดข่าวสารจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง

ศุภรศม์ จิตกุลเจริญ (2550: 3-4) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารไว้ว่า “การสื่อสาร คือ กระบวนการของการถ่ายทอดสาร (Message) จากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่า ผู้ส่งสาร (Source) ไปยังอีกบุคคลหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า ผู้รับสาร (Receiver) โดยผ่านสื่อ (Channel)”

ยุพา สุภากุล (อ้างอิงใน งามทัศน สุทธิประภา. 2546) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ซึ่งสามารถประมวลได้ดังนี้ วัตถุประสงค์พื้นฐานในการทำการสื่อสารก็เพื่อที่จะเป็นหน่วยที่มีอิทธิพล (Affecting agent) กล่าวคือ เราทำการสื่อสารเพื่อมีอิทธิพลต่อผู้อื่น ต่อสิ่งแวดล้อมและต่อตัวเอง กล่าวคือ เราทำการสื่อสารเพื่ออิทธิพล ตั้งใจที่จะมีอิทธิพล เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้จักทัศนคติ พฤติกรรมหรือการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม เนื่องจากการสื่อสารเป็นกระบวนการที่ต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ซึ่งประกอบด้วยบุคคลสองฝ่าย คือผู้สื่อสารและผู้รับสาร ดังนั้นในการ

พิจารณาเรื่องวัตถุประสงค์จึงต้องพิจารณาวัตถุประสงค์ของทั้งสองฝ่ายควบคู่กัน นั่นคือ การวิเคราะห์ วัตถุประสงค์ของการสื่อสารโดยใช้ความต้องการของผู้ส่งสารและผู้รับสาร เป็นเกณฑ์ได้ว่า ในการสื่อสารนั้นผู้ส่งสารมีความต้องการอะไร และผู้รับสารมีความต้องการอะไร ซึ่งอาจไม่เหมือนกันก็ได้ ทำให้ผลของการสื่อสารไม่บรรลุเป้าหมาย เกิดความล้มเหลวของการสื่อสาร (Communication breakdown)

องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ส่วน คือ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ และผู้รับสาร

1. ผู้ส่งสาร (Sender) หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการจะกระทำการสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ข่าวสาร และวัตถุประสงค์ของตน ดังนั้นผู้ส่งสารจึงอาจเป็นคน ๆ เดียว คนหลายคน เช่น กลุ่มนักเรียน หรืออาจเป็นสถาบัน เช่น พรรคการเมือง บริษัท รัฐบาล หรือหน่วยงานราชการ
2. สาร (Message) หมายถึง ผลผลิตของผู้ส่งสารที่ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการข่าวสาร และวัตถุประสงค์ของตนที่ปรากฏออกมาในรูปของรหัส เช่น เมื่อเราพูดเสร็จ สารก็คือ ถ้อยคำที่พูด เมื่อเราเขียน สารที่สื่อออกมาคือตัวหนังสือที่เราเขียนเป็นประโยค เมื่อเราแสดงกิริยา (ท่าเต้น) สารก็ปรากฏท่าทางที่เราแสดงออกมา เมื่อเราอ่านหนังสือ สารก็คือ ข่าว หรือข้อความและภาพที่ปรากฏอยู่บนหนังสือพิมพ์
3. สื่อ (Channel) หมายถึง สิ่งที่น่าหรือถ่ายทอดสารของผู้สื่อสาร เช่น เมื่อเราพูด สื่อก็คือ คลื่นเสียงในอากาศ เมื่อเราอ่านหนังสือพิมพ์ คลื่นแสงในอากาศและกระดาษหนังสือพิมพ์เป็นสื่อ และเมื่อเราดูโทรทัศน์ สื่อก็คือคลื่นเสียง และจอวิทยุโทรทัศน์
4. ผู้รับสาร (Receiver) หมายถึง บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่รับสารของผู้ส่งสาร ดังนั้นผู้รับสารอาจเป็นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ เช่นกลุ่มผู้ฟังการอภิปราย มวลชน หรืออาจเป็นสถาบัน เช่น บริษัท องค์การ พรรคการเมือง เป็นต้น

เสนาะ ดิยาวี (งามทัศน์ สุทธิประภา. 2546; อ้างอิงจาก เสนาะ ดิยาวี. ม.ป.ป.) กล่าวว่า ทั้งนี้การสื่อสารอาจถูกรบกวนและถูกบิดเบือนไปจากเดิมที่ส่งไปจากผู้ส่งสารเพราะมีสิ่งรบกวน (Noise) เป็นตัวการที่ทำให้ข่าวสารของผู้ส่งสารแตกต่างไปจากข่าวของผู้รับซึ่งอาจเป็นสภาพทางวัตถุ จิตวิทยาหรือความรู้สึกใด ๆ ที่ทำให้เกิดข่าวสารแปรเปลี่ยน เช่น เสียงรถที่วิ่งผ่านมา ทำให้การออกเสียง หรือการพูดไม่ชัด การเกิดสะท้อน ตลอดจนพฤติกรรมทางวัฒนธรรม การเมือง การศึกษา เป็นต้น โดยทั่วไปแล้วเรามักคิดว่า สิ่งที่มากรบกวนนั้นเกิดขึ้นในระหว่างช่องทางการสื่อสารเท่านั้นแต่จริง ๆ แล้ว สิ่งรบกวนอาจเกิดจากผู้ส่งสาร แหล่งข่าว หรือปลายทางของผู้รับข่าวก็ได้ ส่วนการตอบสนองของผู้รับ

ข่าวสารที่เรียกว่า ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) นับว่ามีความสำคัญสำหรับผู้ส่งข่าวสาร เพราะเป็นเครื่องมือในการประเมินประสิทธิภาพของข่าวสารที่ส่งออกไป กล่าวคือ ขณะที่เราพูดกับคนอื่น เราได้ทำหน้าที่ส่งข่าวสารและรับข่าวสารด้วยในเวลาเดียวกัน และผู้รับข่าวสารก็ทำหน้าที่ส่งข่าวสารด้วย ข้อมูลย้อนกลับอาจเกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ส่งสารรู้สึกได้ จับต้องได้ ลิ้มรสได้ หรือได้ยินได้ เช่น การขมวดคิ้ว การพยักหน้า การเขียน การปรบมือ เป็นต้น นอกจากนั้นข้อมูลย้อนกลับจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าการสื่อสารนั้นสำเร็จหรือไม่ ตรงตามเป้าหมายของเราเพียงใด อีกทั้งยังเป็นการเตือนผู้ส่งข่าวว่าจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขอะไรบ้าง ในกรณีที่เกิดการสื่อสารล้มเหลว

4.3 ทฤษฎีสื่อสารในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีการสื่อสารในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และเทียบเคียงทฤษฎีให้เข้ากับงานวิจัย เนื่องจากการออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องใช้ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักออกแบบท่าเต้น และในการถ่ายทอดกระบวนการหรือท่าเต้นต่าง ๆ ต้องมีการสื่อสารและส่งสารนั้นไปยังผู้รับสาร หรือผู้ชม ดังนั้นสัญลักษณ์ที่เกิดจากภาษากายย่อมมีความสำคัญในการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงเลือกทฤษฎีสำหรับการวิจัยดังนี้

ทฤษฎีการสื่อสารด้านเอกลักษณ์

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2556: 91 -92) ได้กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีการสื่อสารด้านเอกลักษณ์ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับผู้สื่อสารที่เป็นปัจเจกชนมักจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ (Identity) ในระดับหนึ่งเสมอ เอกลักษณ์เป็นเรื่องที่วัดด้วยหลักเกณฑ์ทางวัฒนธรรมและมนุษย์บนโลกที่สรุปความหมายในการเป็นตัวตนของตนเอง Michael Hecht เป็นผู้ศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ โดยพบว่า ทฤษฎีเอกลักษณ์เกี่ยวพันกับบริบททางวัฒนธรรมใน 3 ระดับ คือ ความเป็นปัจเจก ความเป็นกลุ่ม และความเป็นสังคม ปัจเจกชนจะใช้ความเป็นตัวตนในการติดต่อกับผู้อื่น กลุ่มคน และสังคมโดยอาศัยการสื่อสารเป็นตัวเชื่อมโยง เอกลักษณ์จึงเปรียบเสมือนเป็นระบบรหัสที่ระบุสมาชิกในประชาคมต่าง ๆ ระบบรหัสประกอบด้วยสัญลักษณ์ ถ้อยคำ ถ้อยความ และความหมายเพื่อใช้สื่อตัวตน คนแต่ละคนจึงมีระบบรหัสที่แสดงตัวตนไม่เหมือนกัน หรือมีมิติของเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน มิติของเอกลักษณ์ประกอบด้วยความรู้สึก ความคิด การกระทำ และความสัมพันธ์ที่ประมวลอยู่ในจิต (Transcendental) ดังนั้นโดยรวมเอกลักษณ์จึงเป็นแรงจูงใจและคาดหวังในชีวิต เพื่อดำรงไว้ซึ่งอำนาจแห่งตน คน ๆ หนึ่งจึงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การเข้าถึงผู้อื่นยากหรือง่ายจึงขึ้นอยู่กับเอกลักษณ์ด้วย แต่หากคนเข้าใจเอกลักษณ์ของผู้ส่งสารนั้นแล้ว กลับเป็นการง่ายที่จะเข้าถึงผู้ส่งสารอย่างคุ้นเคย

การสื่อสารจึงเป็นหนทางที่เอกลักษณ์จะดำรงอยู่และเปลี่ยนแปลงตามกาลไคโดยเฉพาะ มิติอัตวิสัยของตัวตนที่ขับเคลื่อนผัสสะของบุคคลในเรื่องตัวตน ในขณะที่มิติในแง่คุณลักษณะ เป็นสิ่งที่ทำให้คนอื่นเห็นตัวเรา ผัสสะในเรื่องเอกลักษณ์จึงประกอบด้วยความหมายที่ได้รับการเรียนรู้และกลายเป็นโลกภายในที่ทำให้เราถูกคาดหวังจากคนอื่น ๆ เมื่อใดก็ตามที่เราสื่อสารออกไป

เอกลักษณ์ของมนุษย์สามารถแยกได้เป็น 4 ระดับ ได้แก่

ระดับแรก เป็นระดับส่วนบุคคล อันเป็นผัสสะเกี่ยวกับตนเองที่อยู่ในสถานการณ์ทางสังคม

ระดับที่สอง มิติการรับบทบาทเป็นสิ่งที่ผู้อื่นใช้วิจารณ์ญาณในการมองดูการแสดงออกของเรา

ระดับที่สาม ความสัมพันธ์ ซึ่งเอกลักษณ์จะเกิดขึ้นเมื่อเราได้มีอันตรกิริยากับผู้อื่น ซึ่งเรารู้ได้ว่าผู้อื่นมองเห็นเราอย่างไร

ระดับที่สี่ คือ ความเป็นกลุ่ม ซึ่งขึ้นอยู่กับสังคมหรือวัฒนธรรม อันเป็นการกระทำที่ต้องคอยพะวงว่าสังคมจะยอมรับได้หรือไม่ หรือจะถูกปฏิเสธจากกลุ่ม ทั้งนี้ เพื่อดำรงรักษาเอกลักษณ์ความเป็นกลุ่มไว้

ระดับทั้งสี่ทำให้คนไม่สามารถอยู่โดยลำพัง มนุษย์ต้องกลายเป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง กลุ่ม และสังคม ทฤษฎีนี้มองคนติดอยู่ในกับดักของตัวเอง กลุ่มและสังคมตามลำดับ

ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นนั้นท่าทางการเคลื่อนไหวจึงเป็นต้องมีการสื่อสารให้ผู้ชมได้เข้าถึงเนื้อหาและบทเพลง นักออกแบบท่าเต้นต้องสร้างสรรค์งานให้มีความครอบคลุมการสื่อสาร ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นจึงนำเอกลักษณ์ของตนเองเข้าไปผสมในความเป็นตัวตนของศิลปิน เพื่อให้ศิลปินแต่ละคนได้มีภาพลักษณ์ในภาพการจดจำที่ต่างกัน ทั้งนี้ภาพลักษณ์ของศิลปินจะถูกกำหนดโดยผู้จ้างงานหรือผู้ประกอบการว่า ในขณะช่วงเวลานั้นต้องการศิลปินให้มีภาพลักษณ์ในการนำเสนอเป็นไปในทิศทางใด นักออกแบบจะมีหน้าที่เป็นผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน

ทฤษฎีสัญลักษณ์ (Symbol Theory)

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2556: 257- 261) ได้ศึกษา Susanne Langer 1982 พบว่า เป็นผู้ทรงอิทธิพลทางการศึกษาเรื่องสัญลักษณ์นิยม (Symbolism Langer) เห็นว่าสัตว์ซึ่งรวมถึงมนุษย์ถูกครอบงำด้วยความรู้สึก ซึ่งความรู้สึกสามารถสื่อออกมาด้วยกระบวนการความคิด สัญลักษณ์ และภาษา เขาเห็นว่าสัตว์สามารถสื่อได้เพียงสัญญาณ หากมนุษย์ไปไกลกว่าเพราะสามารถใช้สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่เป็นสิ่งเร้าส่งสัญญาณถึงสิ่งที่อยู่ตรงหน้า สัญลักษณ์จึงตอบสนองต่อการกระทำที่ต้องการส่งสัญญาณ เช่น สุนัขเห่าเพราะต้องการปกป้องพื้นที่ หรือคนหัวเราะเพราะสื่อความสุข ส่วนสัญลักษณ์

มีความซับซ้อนมากกว่าสัญลักษณ์ เพราะสัญลักษณ์ต้องผ่านความคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น แม้ว่าสิ่งนั้นจะไม่ได้ อยู่ตรงหน้าและเคลือบด้วยบริบท สัญลักษณ์จึงเป็นกระบวนการที่เป็นกรอบความคิดของมนุษย์ที่ใช้ เป็นตัวแทนของสิ่งนั้นในที่ต่าง ๆ เช่น สีแดงหมายถึงสิ่งมงคล สัญลักษณ์จราจร สัญลักษณ์หรือชุดของ สัญลักษณ์จึงใช้เพื่อการสื่อสารความคิด มโนทัศน์ กระสวน หรือรูปแบบใด ๆ เพื่อการแบ่งปัน ความหมายร่วมกันระหว่างผู้สื่อสาร

ความหมายที่สื่อถึงกันมี 2 ลักษณะ คือ ความหมายตามรูปศัพท์ (Denotative) และ ความหมายตามนัยยะ (Connotative) ความหมายตามรูปศัพท์เป็นความหมายตามพจนานุกรมซึ่งไม่สามารถค้นได้ ต้องแปลตามความหมายไปตามศัพท์แสงที่ปรากฏ เช่น น้ำ หมายถึง สัตว์สี่เท้าประเภท หนึ่งซึ่งมนุษย์ใช้เป็นพาหนะ ส่วนความหมายนัยยะเป็นความหมายที่เกิดขึ้นเพราะสังคมกำหนดหรือ เกิดขึ้นตามกระแสจนกลายเป็นความหมายที่ยอมรับโดยทั่วไปซึ่งอาจถาวรหรือชั่วคราวก็ได้ เช่น น้ำ มักใช้ในความหมายนัยยะว่าเป็นตัวแทนของความเร็ว ด้วยเหตุนี้สัญลักษณ์จึงมีความเป็นนามธรรม ควบคู่ไปกับความเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ เช่น ในรูปของภาษา ศิลปะ ดนตรี และ แม้กระทั่งอวัจนภาษา เป็นต้น

สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ ภาษา เนื่องจากภาษามีอิทธิพลต่อสัญลักษณ์วิทยา ทั้ง สองต้องมีพื้นฐานจากการใช้ภาษาและความเข้าใจภาษาในการแจกแจงรายละเอียด (Saussure) แสดงให้เห็นว่าการใช้ภาษา ความเข้าใจภาษา รวมทั้งสัญลักษณ์วิทยาจะต้องมีเกณฑ์ไม่ใช่แค่สนับสนุน กระบวนความคิด ซึ่งต้องมีโครงสร้างของภาษารองรับ แต่ภาษายังต้องมีระบบโครงสร้างเพื่อใช้แทน ความจริงอีกด้วย ดังนั้นภาษาจึงมีโครงสร้างเพื่อใช้ระบุความจริง

ภาษาและสารมีความคาบเกี่ยวกัน สารที่สื่อออกไปอาศัยภาษานำไป ความรู้ในเรื่องภาษา จะทำให้เข้าใจในเรื่องสารได้ดียิ่งขึ้น โชซูร์ เชื่อว่านักวิจัยภาษาศาสตร์ให้ความสนใจในเรื่องรูปแบบของ ภาษา อาทิ เสียง คำ และไวยากรณ์ โครงสร้างภาษาดังกล่าวถูกกำหนดขึ้น มีบรรทัดฐานที่เป็น มาตรฐานตายตัว โครงสร้างจึงเป็นการแสดงความเป็นระบบก่อนเนื้อหา ดังนั้นความหมายจึงผูกอยู่กับ ลักษณะโครงสร้างของภาษา หากโครงสร้างเปลี่ยนไปความหมายก็เปลี่ยนไปด้วยความแตกต่าง ระหว่างภาษาที่รูปแบบเป็นทางการ (Formal Language) ทำให้เกิดความเป็นภาษาแม่ (Langue) กลายเป็นเงื่อนไขในการสื่อสารระหว่างคนละภาษา หัวใจของทฤษฎีสัญลักษณ์อยู่ที่ภาษาทั้งวัจน และอวัจนภาษา ซึ่งผู้คนแบ่งปันข่าวสารเพื่อผู้ส่งสารจะได้ถ่ายทอดความหมายไปยังผู้รับสาร

สรุป ในงานวิจัยครั้งนี้ การออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องใช้การสื่อสาร เข้ามาเป็นตัวถ่ายทอดสารที่ต้องการสื่อ สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่นักออกแบบท่าเต้นได้คิดผ่านกระบวนการ ความคิด ความสามารถและประสบการณ์ และสื่อออกมาในลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกาย

เป็นการสื่อสารตามสิ่งที่นักออกแบบท่าเต้นต้องการสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจ การสื่อสารอาจแสดงออกผ่านภาษากาย สีหน้า และการเคลื่อนไหวร่างกาย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากงานวิจัยศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ศิลปิน ยังไม่มีผู้ใดค้นคว้าหรือวิจัยมาก่อน ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและเล็งเห็นว่ามีความสัมพันธ์ ซึ่งน่าจะเป็นแนวทางต่อการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยพิจารณาจากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องทางด้านนาฏยศิลป์ ดังต่อไปนี้

ธรากร จันทนะสาโร (2553) ได้ศึกษา หลักนาฏยประดิษฐ์สำหรับการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้ง: กรณีศึกษาการออกแบบท่าเต้นของสรวุฒิ สำเนียงดี โดยศึกษาด้านองค์ประกอบ โครงสร้าง กลวิธี กลไก กระบวนการคิด และเจตคติจากผลงานการแสดงเชียร์ลีดเดอร์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ พบว่า องค์ประกอบของหลักการออกแบบท่าเต้นคือ คุณลักษณะทางสรีระของนักแสดงต้องมีส่วนสูงที่ใกล้เคียงกันในแต่ละกลุ่มนักแสดงชาย-หญิง มีความยืดหยุ่นของแขน ขา และแผ่นหลังในระดับสูง การใช้กล้ามเนื้อสำคัญในการเคลื่อนไหวร่างกายมีทั้งหมด 7 กลุ่ม ในการเต้นรำจะใช้อวัยวะแทบทุกส่วนของร่างกาย แขนและมือมีการเคลื่อนไหวมากที่สุดรองลงมาคือขาและเท้า สัมพันธภาพระหว่างการแสดงคือการเต้นรำแบบคู่ระหว่างชาย-หญิง ในองค์ประกอบส่วนเสริมต่อภาพรวมของการแสดงมี 3 ส่วนคือ ดนตรี เสื้อผ้า และอุปกรณ์ประกอบการแสดง

งามทัศนีย์ สุทธิประภา (2546) ได้ศึกษา "กระบวนการสื่อสารการเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม" พบว่า การก้าวเข้าสู่อาชีพการเป็นนักออกแบบท่าเต้นของแต่ละคนนั้น เริ่มจากการเรียนเต้น และเป็นนักเต้นอาชีพมาก่อน จึงก้าวเข้ามาเป็นนักออกแบบท่าเต้นอย่างเต็มตัว สำหรับขั้นตอนในการทำงานของนักออกแบบท่าเต้น สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ 1) การรับแนวคิด (Concept) และเพลงที่จะใช้ในการเต้น 2) ตีความ ออกแบบท่าเต้นและเครื่องแต่งกาย 3) นำเสนอความคิดและตีความกับลูกค้า 4) แบ่งฝ่ายในการทำงาน 5) เลือกและติดต่อนักเต้นเพื่อนัดหมายในการฝึกซ้อม 6) ถ่ายทอดกระบวนการเต้นแก่นักเต้น 7) การซ้อมและการจัดวางตำแหน่ง (Blocking) บนเวทีจริง 8) การซ้อมใหญ่พร้อมเครื่องแต่งกาย โดยทีมควบคุมการสร้างสรวงศ์งานและลูกค้าสามารถเข้ามาตรวจแก้ไขงานให้เป็นไปตามแนวคิดที่ได้ตกลงร่วมกัน 9) แสดงจริง 10) ประเมินผลการทำงานร่วมกับทีมควบคุมสร้างสรวงศ์งานและลูกค้า ส่วนวิธีคิดสร้างสรวงศ์งานนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทำงาน จินตนาการ และความรู้ความสามารถของนักออกแบบท่าเต้นแต่ละคน โดยส่วนมากนิยมใช้แนวการเต้นที่ผสมผสานกันหลายรูปแบบ เน้นการแปรแถว การวางตำแหน่งและการจัดองค์ประกอบ

นฤมล บุณนิม (2544) ได้ศึกษา การศึกษาคุณลักษณะและกระบวนการถ่ายทอดของครูไทย ในอดีตและปัจจุบัน พบว่า กระบวนการถ่ายทอดที่มีลักษณะสำคัญ 15 ประการ ครูไทยทั้งในอดีตและปัจจุบันซึ่งสมความเป็นครูมาตั้งแต่วัยเด็ก ได้หล่อหลอมจากครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อมจนมีภูมิแห่งครูที่เป็นพื้นฐานไปสู่ครูที่ดี ภูมิแห่งครูนั้นได้แก่ 1) การนำวิชาหนังสือกับวิชาชีวิตมาสอนรวมกันได้ เป็นวิชาสอนวิชาการและสอนมนุษย์ 2) ครูแต่ละคนนำนิสัยที่ดีของตัวเองมาใส่ในนักเรียน 3) นักเรียนหนึ่งคนได้รับการหล่อหลอมบุคลิกภาพจากครูหลายคน 4) ครูดีต้องเก่งและมีปัญญา 5) ครูดียอมรับการเรียนรู้ร่วมกัน 6) ครูคือผู้ให้สิ่งดี ๆ 7) ครูดีต้องสอนคนให้คิดต่าง ๆ ได้ 8) ครูสมัยก่อนมีแล้วค่อยสอนแต่ครูสมัยนี้ไม่มีก็ต้องสอน 9) ครูต้องมองในสายตาเด็กและปฏิบัติในสายตาของเด็ก 10) ครูต้องมีเมตตาและเข้าใจผู้อื่น 11) ครูดีต้องเป็นแบบอย่างที่ดีและมีความสามารถทำให้ทำให้คนอื่นเป็นคนดีได้ 12) ครูสมัยก่อนไม่ได้เรียนรู้วิชาครูมากเพราะถูกหล่อหลอมขึ้นมาเอง 13) ครูดีไม่ใช้วิธีการถ่ายทอดเพียงอย่างเดียว แต่ใช้วิธีการอย่างอื่นอีก 14) ครูดี ครูที่เยี่ยมยอดคือครูที่ปฏิบัติได้แล้ว ปฏิบัติจนเป็นนิสัย เป็นบุคลิกภาพแล้วจึงมาถ่ายทอด 15) ครูดีต้องมีความรู้ มีหลักการ ความคิดรวบยอดและรู้วิธีการเข้าถึง

ภาวิณี สมรรคบุตร (2548) ได้ศึกษาการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ – สังคม ของนักวิชาการละคร โดยศึกษาแนวคิดเชิงสังคมในช่วงทศวรรษที่ 2510 และการเมืองในงานสื่อสารการแสดงประเภทละครสมัยใหม่และงานสื่อสารการแสดงของนักวิชาชีพการละครในช่วงปี พ.ศ. 2544-2548 ผลการวิจัยพบว่า ผลงานสื่อสารการแสดงประเภทละครเวทีสมัยใหม่ที่สะท้อนแนวคิดเชิงสังคมและการเมืองในช่วงทศวรรษที่ 2510 มีประเด็นทางสังคมและการเมืองอันมีวัตถุประสงค์เพื่อการขับเคลื่อนทางสังคม โดยเนื้อหามุ่งเน้นการกระตุ้นจิตสำนึกเพื่อมวลชน และการรับใช้สังคม โดยแรงผลักดันของบริบทสังคมและการเมือง และอิทธิพลของแนวคิดศิลปะเพื่อชีวิต

ดวงสมร จักรพันธ์ (2549) ศึกษาเกี่ยวกับ กลยุทธ์การบริหารภาพลักษณ์ นักร้องไทยกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า หลังจากที่ได้ศิลปินได้ผ่านกระบวนการในการสร้างภาพลักษณ์และสร้างสรรค์แนวคิดหลักของอัลบั้มจากฝ่ายครีเอทีฟมาแล้ว ฝ่ายประชาสัมพันธ์จะทำการศึกษาเอกสารที่สรุปแนวคิดหลัก (Concept) ของอัลบั้ม เพื่อให้ทราบถึงทิศทางโปรโมทศิลปิน รวมทั้งภาพลักษณ์ของศิลปินที่ได้กำหนดไว้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนงานประชาสัมพันธ์เผยแพร่ภาพลักษณ์ของศิลปินออกไปยังกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการรับรู้ได้ตรงตามแนวคิดหลักของอัลบั้มที่ได้วางไว้ ในส่วนของการรับรู้ทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพลักษณ์ของศิลปิน พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีการรับรู้ถึงภาพลักษณ์ของศิลปินในระดับสูง คือมีภาพลักษณ์ของศิลปินสอดคล้องกับที่ได้ประชาสัมพันธ์ออกไป และมีทัศนคติเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่ดีของศิลปินว่ามีส่วนเกี่ยวข้องที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความนิยมและชื่นชอบในตัวศิลปิน

สุรินทร์ เมทะนี (2553) การศึกษาวิเคราะห์ผลงานนาฏศิลป์สากลในรายการโทรทัศน์ ของ สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 พบว่า ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการสร้างงานนาฏศิลป์สากลในรายการโทรทัศน์ของสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ได้แก่ 1) สไตล์ของการดำเนินนิมใช้สไตล์ป๊อบแจ๊ส 2) การสร้างงานนาฏศิลป์สากลในรายการกำหนดโดยผู้ออกแบบท่าเต้น 3) องค์ประกอบในการสร้างงาน ได้แก่ เครื่องแต่งกายนิมใช้ชุดแบบผสมผสาน เพลงนิมใช้เพลงไทยสากล อุปกรณ์ประกอบการแสดงใช้เป็นส่วนน้อย ฉากเป็นฉากมาตรฐานของรายการ การแต่งหน้า-ทำผมนิมใช้รูปแบบปกปิดจุดบกพร่อง เทคนิคการถ่ายทำ ใช้กล้องมากกว่า 3 ตัว 4) ทักษะของนักออกแบบท่าเต้น คือการทำงานมีข้อจำกัดของเวลาและงบประมาณ ทักษะของนักเต้นคือการทำงานมีข้อจำกัดของเวลาและใช้ทักษะที่หลากหลาย นอกจากนี้พบว่า การสร้างงานนาฏศิลป์สากลในรายการโทรทัศน์เป็นการแสดงเสริมในช่วงสั้น เพื่อขยายเนื้อหาและรูปแบบของรายการโทรทัศน์ให้น่าสนใจมากขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และ ศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลทางวิชาการ จากเอกสารงานวิจัย หนังสือทางวิชาการ เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นบันทึกเสียง วีดิทัศน์ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา แล้วอภิปราย ผลการวิจัยในเชิงพรรณนา เพื่อให้การวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงดำเนินการศึกษาโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. กลุ่มตัวอย่างหลัก คือ นักออกแบบท่าเต้นอาชีพ 3 คน เพชรเรือรอง
2. กลุ่มตัวอย่างรอง

2.1 ผลงานการออกแบบท่าเต้น ได้แก่

- 2.1.1 ผลงานเพลงรักต้องเปิดของศิลปิน 3.2.1 ขับร้องร่วมกับสุวิวัน ทวีสิน
- 2.1.2 ผลงานเพลงอย่ามโน ของศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์ ขับร้องร่วมกับสุวิวัน

ทวีสิน

- 2.1.3 ผลงานเพลง Thank you for your love ของศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่
- 2.1.4 ผลงานเพลงถามผิดมั้ง ของศิลปิน ปัญญริสา เรียรประสิทธิ์
- 2.1.5 ผลงานเพลงชู้ทางไลน์ ของศิลปินธามไท แพลงศิลป์ขับร้องร่วมกับนิภาพร

แปงอ้วน

2.2 กลุ่มนักแสดงหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกันกับนักออกแบบท่าเต้นอาชีพ 3 คน เพชรเรือรอง ไม่น้อยกว่า 5 ปีขึ้นไป

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น ซึ่งมีขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาประวัติของนักออกแบบท่าเต้น
2. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นและการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นทั้ง 5 ผลงานที่ได้คัดเลือก

3. เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

4. สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้น ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางวิชาการจากเอกสารงานวิจัย หนังสือทางวิชาการ เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นบันทึกเสียง วีดิทัศน์ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา แล้วอภิปรายผลการวิจัยในเชิงพรรณนา เพื่อให้การวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงดำเนินการศึกษาโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คือ นักออกแบบท่าเต้นอาชีพพรเชอร์ เพชรเรืองรอง และกลุ่มตัวอย่างรอง ได้แก่ กลุ่มนักแสดงหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกันกับนักออกแบบท่าเต้นอาชีพพรเชอร์ เพชรเรืองรอง ไม่น้อยกว่า 5 ปีขึ้นไป และกลุ่มศิลปินนักร้องที่ร่วมงานกับนักออกแบบท่าเต้นอาชีพพรเชอร์ เพชรเรืองรอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยจำแนกเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้คือ

2.1 การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก โดยตั้งวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ให้ครอบคลุมในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

2.2 แบบสังเกต โดยใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

2.3 กล้องบันทึกภาพหรือกล้องถ่ายรูป เพื่อใช้ภาพบันทึกการแสดงสดในการแสดงผลงาน

2.4 เครื่องบันทึกเสียง เพื่อบันทึกข้อมูล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

3.1 การเก็บข้อมูลจากเอกสาร (Document Story) ได้แก่ เอกสารและตำราเกี่ยวกับ หลักการออกแบบท่าเต้น หนังสือพิมพ์ ข่าวสารเกี่ยวกับนักออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง, รายการทีวี, เว็บไซต์ออนไลน์ ต่าง ๆ เป็นต้น

3.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Work) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะจงและใช้ วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

3.3 การบันทึกข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการบันทึกข้อมูลในขณะสังเกตการณ์สัมภาษณ์ การ บันทึกข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.3.1 การบันทึกข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษร

3.3.2 การบันทึกด้วยเครื่องบันทึกเสียง

3.3.3 การบันทึกโดยใช้กล้องถ่ายรูป เพื่อบันทึกภาพขณะการออกแบบท่าเต้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์ ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 วิเคราะห์ผลงานของนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง

4.2 วิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลจริงโดยวิธีการวิจัยเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต (Observation Analysis) โดยผู้วิจัยออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตัวผู้วิจัยเอง แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. วิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน
2. วิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้น

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและศึกษาประวัติของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง เพื่อนำไปวิเคราะห์ถึงแนวคิดในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน โดยจะขอนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยตรงจากอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง และจากเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมถึงอิทธิพลสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประวัตินักออกแบบท่าเต้น อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง



รูปนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

ระยะที่ 1 ชีวิตในวัยเด็ก

นางอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง เกิดเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ.2521 ณ โรงพยาบาลศิริราช กรุงเทพมหานคร เป็นบุตรสาวของนายธงชัย เพชรเรืองรอง และนางรัตนนา ขำหุ่น เนื่องจากสภาพครอบครัวที่บิดาและมารดาหย่าร้างกัน ทำให้ชีวิตในวัยเด็กของนางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองต้องย้ายที่อยู่บ่อย ๆ และอยู่ภายใต้การดูแลจากญาติพี่น้องหลายคน และส่งผลให้เกิดการย้ายโรงเรียนเป็นจำนวนบ่อยครั้ง โรงเรียนอนุบาลและประถมที่เข้ารับการศึกษามีขนาดใหญ่จะเป็นโรงเรียนวัดอยู่แถวชานเมืองในกรุงเทพมหานคร และที่สุดท้ายที่เข้ารับการศึกษในระดับประถมศึกษา คือโรงเรียนวัดทอง

(อุดมศิลป์พิทยาคาร) ตั้งอยู่แขวงฉิมพลี เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร ปีพ.ศ. 2533 หลังจากสำเร็จ การศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา ได้สอบเข้าศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษา โดยเลือกสอบเข้าวิทยาลัย นาฏยศิลป์ นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองเป็นเด็กผู้หญิงที่มีรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ สวยงาม และ เมื่อจับแต่งองค์ทรงเครื่องสวมชุดออกมาแล้วสวยงาม และมีลักษณะรูปร่างตามแบบนางรำไทย จึง ถูกจับให้เป็นนางรำตั้งแต่ยังเด็ก ถือได้ว่าเป็นเด็กกิจกรรมช่วยเหลืองานภายในของโรงเรียนอยู่เสมอ ๆ และด้วยพรสวรรค์ที่มีนั้นนางสาวอภิสรารัฐ จึงเลือกที่จะใช้การรำไทยเข้ามาสอบในวิทยาลัยนาฏยศิลป์ โดยมีคุณป้ามาเป็นผู้ปกครองในวันที่มาสมัครสอบเข้าวิทยาลัยนาฏยศิลป์ เมื่อเดินทางไปถึงวิทยาลัย นาฏยศิลป์กรุงเทพมหานคร นั้น นางสาวอภิสรารัฐได้เห็นสาขาวิชาที่สามารถเลือกเรียนได้อย่างหลากหลาย และ เกิดสะดุดตาในสาขาวิชานาฏยศิลป์สากล (บัลเลต์) แต่ไม่ได้ทราบถึงรายละเอียดเกี่ยวกับวิชานั้นว่า เรียนอย่างไร นางสาวอภิสรารัฐเปลี่ยนจากความตั้งใจที่จะมาสอบเข้าวิทยาลัยนาฏยศิลป์ ใน สาขาวิชา นาฏยศิลป์ไทย เป็นเลือกสอบวิชานาฏยศิลป์สากล โดยสอบถามรายละเอียดของวิชา นาฏยศิลป์สากลจากอาจารย์และบุคคลแถวนั้นจึงทำให้ทราบถึงรายละเอียดในสาขาวิชานาฏยศิลป์ สากล เป็นวิชาที่เรียนเกี่ยวกับเต้น เรียนบัลเลต์ที่เต้นบนปลายเท้า และด้วยความชอบในชื่อวิชา นางสาวอภิสรารัฐจึงมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนในสาขานี้ ในการสอบปฏิบัติข้อตกลงของทางวิทยาลัย นาฏยศิลป์จะต้องเตรียมความพร้อมและเครื่องแต่งกายในการสอบ โดยจะต้องเตรียมชุดว่ายน้ำหรือชุด ที่เห็นสัดส่วนของร่างกายชัดเจน เนื่องด้วยเป็นบุตรสาวที่บิดาหวงมากและฐานะทางบ้านของนางสาว อภิสรารัฐ ไม่ได้ร่ำรวยมากนัก นางสาวอภิสรารัฐจึงขอใส่เสื้อกล้ามและกางเกงขาสั้นในการสอบปฏิบัติ ผล การสอบเข้าเรียนต่อในระดับชั้นมัธยมศึกษาในสถานบันวิทยาลัยนาฏยศิลป์นั้น นางสาวอภิสรารัฐ เพชร เรืองรองได้เข้าเรียนในวิทยาลัยนาฏยศิลป์ กรุงเทพมหานคร ในสาขาวิชานาฏยศิลป์สากล (2557: สัมภาษณ์)

สรุปผลการวิเคราะห์ประวัติชีวิต ระยะที่ 1 ชีวิตในวัยเด็ก

ในช่วงชีวิตที่ได้รับการเข้าศึกษาในโรงเรียนวัดตั้งแต่อายุ ๖ ขวบจนจบการศึกษาในระดับชั้น ประถมศึกษาความชื่นชอบในการแสดงออกทางด้านนาฏยศิลป์ของนางอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ได้เริ่ม มาตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็ก ที่ได้รับโอกาสในการแสดงการรำไทยในบทบาทต่าง ๆ เป็นเด็กกิจกรรมของทาง โรงเรียน เนื่องจากเป็นเด็กที่มีรูปร่างหน้าตาดี สวยงามและกล้าแสดงออก ครูสั่งให้ทำอะไรก็ทำ จึงทำ ให้นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง มีความสนใจในงานของนาฏยศิลป์ตั้งแต่วัยเยาว์ และชื่นชอบใน การรำรำ และเป็นผู้ที่มีความคิดในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง กล้าที่จะลองอะไรใหม่ ๆ ผู้วิจัยสามารถ วิเคราะห์คุณลักษณะการเป็นนักออกแบบท่าเต้นในระยะที่ 1 ออกมาได้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. เป็นผู้ที่กล้าแสดงออก
3. กล้าที่เปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่

อย่างไรก็ตามสิ่งเหล่านี้เป็นเหมือนสัญญาณในการเริ่มต้นการเป็นนักออกแบบท่าเต้นในการคิดค้นและออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนั้น นักออกแบบท่าเต้นทุกคนจะต้องผ่านการเป็นนักทดลอง และนักแสดงมาก่อน จึงจะเป็นผู้ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ โดยให้ร่างกายเป็นสื่อในการสื่อสาร หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่นักออกแบบท่าเต้นต้องการจะสื่อสารออกมาผ่านผลงานนาฏศิลป์

ระยะที่ 2 จุดเปลี่ยนของชีวิต

ช่วงอายุ 11 ปีของนางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง หลังจากที่ได้เข้ารับการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ เป็นเด็กที่ได้เข้ารับการศึกษารวดเร็วกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทำให้มีอายุน้อยที่สุดในรุ่น และเกิดการพลิกผันชีวิตจากเด็กที่เรียนรำไทยมาโดยตลอด เปลี่ยนมาเป็นเด็กเรียนเต้นในแบบตะวันตก และรู้จักคำว่าเต้นบัลเลต์จริงจังก็ตอนที่ได้เข้าเรียน โดยทางวิทยาลัยนาฏศิลป์จะเน้นเรียนในสายปฏิบัติเป็นส่วนมากทำให้ได้พัฒนาตนเองได้มากขึ้น

นางสาวอภิสรารัฐได้เรียนรู้และฝึกฝนตนเองอยู่เรื่อย ๆ จนมีรุ่นพี่ได้เห็นแวว จึงชักชวนให้นางสาวอภิสรารัฐไปเต้นให้กับศิลปินยู๊ ยู๊ ญาติเยอะ ซึ่งเป็นศิลปินลูกทุ่งชื่อดัง วงการแดนเซอร์ในสมัยนั้น ส่วนมากเป็นเด็กมาจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ ซึ่งรุ่นพี่นาฏศิลป์สากลจะรวมตัวกันแข่งเต้นในงานต่าง ๆ และแข่งขันได้รางวัลแทบทุกครั้งที่มีการลงแข่ง จึงทำให้มีคนเห็นในความสามารถและเรียกใช้งานโดยหากลุ่มแดนเซอร์มาเต้นประกอบเพลงให้กับยู๊ ยู๊ ญาติเยอะ ซึ่งเป็นแนวเพลงลูกทุ่งในเพลงเร็วต่าง ๆ และเห็นแววการเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองจึงชักชวนให้มาทำงานร่วมกัน

ในอายุ 13 ปี นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ได้ร่วมงานอย่างใกล้ชิดกับหม่อมหลวงวัฒนวิศิษฐ์ สวัสดิวัฒน์ หรือ หม่อมหลวงปี่ ซึ่งเป็นนักออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินเบิร์ด ธงไชย แมคอินไตย์ ในขณะนั้น ซึ่งท่านเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่มีชื่อเสียงในวงการเต้น เป็นผู้ที่ทำให้วงการเต้นในประเทศไทยเป็นที่โดดเด่น ทำให้การติดต่อสื่อสารในแวดวงของนักออกแบบท่าเต้นใกล้ชิดกันมากขึ้น เป็นโอกาสดีของนางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ที่ได้รู้จักนักออกแบบท่าเต้นที่มีชื่อเสียงในระดับต้น ๆ ของเมืองไทย หลังจากทำงานให้ยู๊ ยู๊ ญาติเยอะได้ระยะหนึ่ง ทางค่ายเพลงได้ผลิตศิลปินหน้าใหม่ออกมาให้ชื่อยู๊ ยู๊ ปัทมวรรณ เป็นแนวเพลงไทยสากล ซึ่งมีความทันสมัยขึ้นมาเป็นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ จึงเกิดการประชุมในการเลือกนักเต้นที่จะเต้นประจำให้กับศิลปิน นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ตัดสินใจเลือกในสิ่งที่คิดว่าจะส่งผลดีให้แก่ตัวเองในอนาคต โดยเลือกเต้นให้กับศิลปิน ยู๊ ยู๊ ปัทมวรรณ แทนที่จะเลือกเต้นให้กับยู๊ ยู๊ ญาติเยอะ ซึ่งทีมงานของ

หม่อมหลวงวัฒนวิศิษฐ์ สวัสดิวัฒน์ หรือ หม่อมหลวงปี เป็นผู้ควบคุมการการงาน โดยมีแดนเซอร์แนวหน้าของประเทศไทยได้เดินประกบศิลปินด้วย

ในช่วงชีวิตของนางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองนั้นได้มีการคลุกคลีกับนักออกแบบท่าเต้นชื่อดังและรุ่นพี่ที่เป็นแดนเซอร์ อาจทำให้การเป็นนักออกแบบท่าเต้นเริ่มต้นขึ้นที่จุดนี้ นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองได้ทำงานเต้นให้กับสายศิลปินมาโดยตลอด โดยทำงานควบคู่ไปพร้อม ๆ กับการเรียนที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ และช่วงจังหวะของชีวิต โปรดิิวเซอร์ของบริษัทแกรมมี่ได้เข้ามาเห็นขณะที่นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองนั้นซ้อมเต้นให้กับยุ้ย ปัทมวรรณ ทางค่ายแกรมมี่ต้องการแดนเซอร์ไปเต้นในคอนเสิร์ตของศิลปินมอส ปฏิภาณ ในอัลบั้ม Mos เอ้อ...เฮอ ด้วยลักษณะหน่วยก้านของร่างกายที่สูงผอมและมีรูปร่างหน้าตาที่ดี ทางค่ายจึงเรียกตัวให้ไปเต้นในคอนเสิร์ต โดยให้บทเป็นนักแสดงตัวเด่น 4 คน สวมชุดไก่อ่ เต้นบนปลายเท้าของบัลเลต์ ซึ่งนางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองได้เป็นหนึ่งในสี่คนนั้นที่ได้ร่วมแสดงในคอนเสิร์ตของมอส ปฏิภาณ ซึ่งเป็นแดนเซอร์ที่มีอายุน้อยที่สุดที่ได้ทำงานกับแดนเซอร์รุ่นพี่ที่เป็นแถวหน้าของเมืองไทย นับว่าเป็นการได้รับโอกาสที่

นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ใช้ชีวิตเหมือนเด็ก ๆ ทั่วไป ติดเพื่อนตามเพื่อน เพื่อนชักชวนไปไหนก็จะไป โดยเพื่อนนั้นได้ชักชวนให้ไปแคสหน้ากล้องเล่นละคร สรุปว่าถูกรับเลือกโดยได้รับรับเป็นโอ้ ในละครสารคดีที่ ฐาปกรณ์เป็นผู้กำกับการแสดง เป็นละครอิงชีวิตจริง เนื้อหากล่าวถึงพี่น้องสามคนที่โดนข่มขืน โดยนางสาวอภิสรารัฐ ได้รับบทเด่นหนึ่งในพี่น้องสามคนนั้น และในช่วงนั้นของนางสาวอภิสรารัฐ ได้ถูกไ้จากรุ่นพี่ให้คิดการแสดงของเชียร์ลีดเดอร์ที่จัดแข่งในวิทยาลัยนาฏศิลป์ โดยให้นางสาวอภิสรารัฐ เป็นผู้คุมการแสดงและออกแบบท่าเต้นทั้งหมด และในการแข่งขันครั้งนั้นได้รับรางวัลในการส่งเชียร์ลีดเดอร์เข้าประกวด เป็นการเริ่มต้นในการประดิษฐ์ท่าเต้น ซึ่งนางสาวอภิสรารัฐ ชอบและรักในการเต้น"...ไม่เคยมองเห็นตัวเองว่าเป็นคนมีพรสวรรค์ในการออกแบบท่าเต้น แต่ถ้ามานั่งนึกย้อนดูก็เป็นคนที่คิดท่าเต้นได้รวดเร็ว แสดงว่าข้างในไม่มีความกลัวกับงานนั้นๆ ที่เราจะทำ และมีความรับผิดชอบ แต่เราไม่รู้ตัว..." (2557: สัมภาษณ์) นางสาวอภิสรารัฐได้คิดท่าเต้นให้กับเชียร์ลีดเดอร์หลายรุ่น และได้ลงมือเต้นเดี่ยว ผลงานออกมาถือว่าได้ดีและเป็นที่ชื่นชม

สรุปผลการวิเคราะห์ประวัติชีวิตระยะที่ 2 จุดเปลี่ยนของชีวิต

ผู้วิจัยเห็นถึงจุดเปลี่ยนในตัวของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองที่เปลี่ยนจากการรำไทยมาเป็นการเต้นขณะเรียนที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์สากล ด้วยความขยันและตั้งใจในการฝึกฝนและประกอบกับบุคลิกรูปร่าง หน้าตาที่ดีด้วยแล้ว ทำให้นางสาวอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองได้รับโอกาสในการแสดงออกจากผู้ใหญ่ และได้เข้ารับการการทำงานกับรุ่นพี่ ที่เต้นให้กับศิลปินชื่อดังและได้ร่วมงานกับนักออกแบบท่าเต้นชื่อดังอีกมากมาย ทำให้เกิดการฝึกฝนทักษะและเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในการทำงาน

เป็นนักออกแบบท่าเต้นไปในตัว ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์คุณลักษณะการเป็นนักออกแบบท่าเต้นและการเป็นศิลปินโดยผ่านการศึกษาประวัติในระยะที่ 2 ออกมาได้ดังนี้

1. รูปแบบในการทำงาน โดยมีความกล้าที่จะคิดงานจากความตั้งใจและจากพื้นฐานที่มีในเรื่องของการเต้น
2. มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย

ระยะที่ 3 จุดเริ่มต้นและจุดเปลี่ยนในการไปสู่ักออกแบบท่าเต้น

หลังจากที่ได้เข้ามาทำงานกับบริษัทแกรมมี่ ในช่วงอายุ 16 ปี นางสาวอภิสรฐ์ ได้เข้าถูกเลือกให้เป็นแดนเซอร์ตัวหลักที่เต้นประกบคู่กับศิลปิน โดยเต้นให้กับศิลปินเจ เจตริน และเบิร์ด ธงชัย คริสติน่า อากีเระว่า นัท มีเรีย โจ้บอยและทาทยัง ในขณะนั้นหม่อมหลวงวัฒนวิศิษฐ์ สวัสดิวัฒน์ ได้เกิดเสียชีวิตอย่างกะทันหัน ผลงานที่สร้างไว้ในขณะนั้นคือการเต้นเปิดซีเกมส์ซึ่งศิลปินเบิร์ด ธงชัยเป็นตัวแทนในการเปิดการแสดง ทำให้ต้องหาคนมาเป็นผู้ควบคุมและออกแบบท่าเต้นแทนวัฒนวิศิษฐ์ สวัสดิวัฒน์ หรือ หม่อมหลวงปี โดยมีเปรมจิตต์ อำรรพหมณี ได้รับช่วงต่อในการทำการแสดง แต่ในขณะเดียวกันช่วงที่วัฒนวิศิษฐ์ สวัสดิวัฒน์เสียชีวิต งานที่เคยได้รับจากท่านก็น้อยลง แต่ด้วยนางสาวอภิสรฐ์ไม่ได้ขึ้นตรงกับสังกัดใคร จึงทำให้มีนักออกแบบท่าเต้นที่เป็นการแสดงในงานต่างๆ มาเรียกใช้งาน เนื่องจากแดนเซอร์จำเป็นต้องเต้นได้หลายแนวการเต้น นางสาวอภิสรฐ์ได้ถูกฝึกให้ทำงานในสายศิลปินจึงเลือกที่จะทำงานให้กับศิลปินเสียส่วนใหญ่ ประจวบเหมาะกับทางแกรมมี่ที่มี เปรมจิตต์ อำรรพหมณีเป็นผู้คุมและจัดหาแดนเซอร์ จึงได้เรียกให้นางสาวอภิสรฐ์ มาทำงานร่วมกัน

ในช่วงอายุ 18 ปี ทางค่ายแกรมมี่ได้ผลิตมีศิลปินกลุ่มใหม่ขึ้น ภายใต้ชื่อ Teen 8 Grade A โดยได้รับความไว้วางใจจากเปรมจิตต์ อำรรพหมณี ให้ได้รับหน้าที่ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปิน นับว่าเป็นผลงานการประติษฐ์ท่าเต้นชิ้นแรกที่ได้ออกแบบเองทั้งหมด หลังจากนั้น ได้รับการไว้วางใจและให้ออกแบบผลงานเพลงให้กับศิลปินอย่างต่อเนื่อง อาทิ เช่น ญาญ่าหญิง, มอส ปฏิภาณ, โจ้ บอย, และศิลปินจากค่าย AF 1 ชื่อ วิท นอกจากผลงานที่เป็นงานเพลงแล้วยังได้ออกแบบท่าเต้นในคอนเสิร์ตของโจ้ บอย และ แคลช ซึ่งผลงานที่นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรอง เริ่มในการประติษฐ์ท่าเต้นจริงจังนั้น จะเป็นศิลปินใหม่ที่ยังไม่ได้เป็นที่ยอมรับหรือมีชื่อเสียงในขณะนั้น เป็นเหมือนการฝึกฝนในการคิดประติษฐ์ท่าเต้น

การได้รับมอบหมายให้ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินนั้นนางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรองจะให้ความสำคัญกับท่อนเนื้อร้องซ้ำของเพลงก่อน ซึ่งเป็นท่อนที่ศิลปินจะร้องซ้ำไปซ้ำมา เมื่อได้ในท่าที่พแล้ว ก็จะไปคิดท่าเต้นในเนื้อร้องท่อนอื่น ๆ การฟังเพลงเป็นสิ่งสำคัญ การออกแบบท่าเต้นจะอยู่ภายใต้

ความดูแลของเปรมจิตต์ อำนวยรมณี ที่จะเป็นผู้ช่วยแนะนำ และแก้ไขในบางส่วนเพื่อให้งานออกมาดีที่สุด

ขณะเดียวกันหลังจากสำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ ช่วงประมาณอายุ 19 ปี นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรองได้หยุดพักในการเรียนไปหนึ่งปี เพื่อค้นหาตัวตนของตัวเอง เนื่องจากในช่วงนี้รับงานเต้นเป็นจำนวนมาก และทำให้มีความเป็นตัวตนชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากทางวิทยาลัยนาฏศิลป์ในระดับอนุปริญา หรือชั้นสูงของทางวิทยาลัยมากด้วย กฎเกณฑ์และข้อปฏิบัติที่เคร่งครัดทำให้นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรอง ลังเลในการที่จะศึกษาต่อ ประจวบเหมาะที่มีเพื่อนชักชวนให้เข้ามาสอบที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในสาขาศิลปะการแสดง นาฏศิลป์สากล ศึกษาเกี่ยวกับประวัตินาฏศิลป์สากลจึงทำให้นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรองเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และเลือกที่จะทำงานควบคู่ไปกับการเรียนหนังสือ และเพื่อต้องการสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีพร้อมกับได้ทำในสิ่งที่รักคือการรับงานเต้นไปพร้อมกับการเรียน จึงทำให้สำเร็จการศึกษา 5 ปี ไม่ได้สำเร็จตามหลักสูตรที่กำหนด เป็นเด็กกิจกรรม

หลังจากสำเร็จการศึกษานางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรอง ได้เป็นครูสอนเต้นในสถาบัน D Dance School อีกด้วย สอนเบสิคฮิปฮอป ชื่อคลาส Girl's New Style สอนเป็นเวลาทั้งหมด 4 ปี และทางค่ายแกรมมี่ได้รับรองให้ไปเรียนเต้นเพิ่มที่ประเทศญี่ปุ่น เรียนการเต้นตัวต่อตัวกับนักเต้นที่มีชื่อเสียงและเชี่ยวชาญในญี่ปุ่น สถานที่เรียนคือค่ายเพลงชื่อดังและใหญ่ที่สุดในประเทศญี่ปุ่น ที่ชื่อว่า Avex เป็นแหล่งรวมรูปแบบการเต้นในแนวต่าง ๆ นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรอง ใช้เวลาในการศึกษาสไตล์การเต้นแนวใหม่ที่เรียนว่า “สตรีท” ซึ่งเป็นแนวการเต้นที่ไม่ถนัด เนื่องจากเป็นคนที่ยืนเต้นบัลเล่ต์มาก่อน จึงเกิดการปรับตัวอย่างมาก แต่ด้วยความชอบ ทำให้ศึกษาการเต้นอย่างหนัก หลังจากที่ถูกกลับมาจึงเกิดการเปลี่ยนสไตล์การเต้นของตัวเอง และได้ถ่ายทอดความรู้การเต้นฮิปฮอป (HipHop) ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นผู้บุกเบิกการเต้นฮิปฮอปรูปแบบของผู้หญิงคนแรกของประเทศไทยก็ได้ นางสาวอภิสรฐ์ เพชรเรืองรองได้พัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาและจะบินไปญี่ปุ่น เพื่อทำการเรียนเต้นในรูปแบบใหม่ ๆ ทุก ๆ ปี เพื่อรับเอาความรู้มาถ่ายทอด และประมวลออกมาให้อยู่ในรูปแบบการสอนที่เป็นตัวของตัวเอง คิดหลักสูตรขึ้นมาเรียงจากการพื้นฐาน หรือการร้อยเป็นท่าเต้นต่าง ๆ ที่ได้เรียน จนเกิดเป็น Girl HipHop การนำเสนอท่าเต้นจากความรู้สึกภายในสู่ท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายได้เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดจากการเต้นบัลเล่ต์แบบสาวหวานเป็นการเต้นฮิปฮอปอย่างแข็งแรง จึงเกิดการถ่ายทอดการเต้นฮิปฮอปรูปแบบของผู้หญิงที่มีความเท่ ความแข็งแรง ผสมผสานเทคนิคและทักษะการเต้นฮิปฮอป ทำให้มีนักเรียนที่เข้ามาเรียนมีเป็นจำนวนมาก

สรุปผลการวิเคราะห์ประวัติชีวิตระยะที่ 3 จุดเริ่มต้นและจุดเปลี่ยนในการไปสู่ นักออกแบบท่าเต้น

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์คุณลักษณะการเป็นนักออกแบบท่าเต้นและการถ่ายทอดความรู้ การศึกษาประวัติในระยะเวลาที่ 3 ออกมาได้ดังนี้

1. ในการเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่ดีนั้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองเริ่มจากการเป็นนักเต้นมาก่อน และเกิดจากการฝึกฝนอยู่เสมอ
2. โอกาสและประสบการณ์ในการทำงานของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองทำให้เกิดการสะสมข้อมูล ความรู้ และวิธีการต่าง ๆ เพื่อมาปรับใช้ในงานของตน
3. อภิสิทธิ์ เพชรเรืองเป็นผู้ที่หมั่นหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อนำสิ่งที่ได้มาปรับใช้ให้เข้ากับงาน ของตัวเองเสมอ
4. อภิสิทธิ์ เพชรเรืองเป็นผู้หมั่นฝึกฝนการรวบรวมทักษะกระบวนการความรู้ความเข้าใจใน สไตล์การเต้นต่าง ๆ จนสามารถพัฒนาเป็นหลักสูตรการเต้นของตนเองและถ่ายทอดให้กับผู้ที่สนใจ

ระยะที่ 4 ผลงานการออกแบบท่าเต้นและความสำเร็จในเส้นทางนักออกแบบท่าเต้น

การทำงานของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองในเรื่องของการเต้นนั้นเป็นที่รู้จักในวงการเต้น มีแฟนคลับที่คอยติดตามถ่ายรูปและตามไปยังทุกที่ที่มีการแสดง เพราะนางสาวอภิสิทธิ์เป็นแดนเซอร์แถวหน้า ที่เต้นประกบคู่กับศิลปินตลอดในขณะที่เป็นแดนเซอร์ให้กับศิลปินแล้ว ยังได้รับโอกาสในการออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินอย่างต่อเนื่อง ช่วงอายุ 29 ปี ออกแบบท่าเต้นจริงจัง โดยนางสาวอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง ได้ให้สัมภาษณ์ในรายการชัตทันข่าว โดยรัชตวรรณ โพชนุกูล สัมภาษณ์ถึงแรงบันดาลใจ ในการออกแบบท่าเต้น

นางสาวอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “โดยส่วนตัวเป็นคนชอบออกแบบท่าเต้น เวลาว่างเข้ามาให้ออกแบบ มีเพลงมาเข้ามาก็จะเปิดเพลงฟังจนเพลงนั้นเข้าไปในความรู้สึกจนสามารถจำออกมาเป็นทำนองเพลงนั้นได้” จึงทำให้มีผลงานการออกแบบท่าเต้นที่เป็นท่า ขายท่ายอดเยี่ยมให้ชมอยู่เรื่อย ๆ และได้รับความไว้วางใจจากนายจ้างในการออกแบบท่าเต้นและได้รับโอกาสให้ผลิตงานท่าเต้นออกส่งสายตาประชาชน

การออกแบบท่าเต้นของนางสาวอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง สามารถแบ่งออกเป็นสองค่ายเพลงใหญ่อย่างค่ายเพลงแกรมมี่และค่ายเพลงอาร์เอส โดยเริ่มต้นการออกแบบท่าเต้นจากการเข้าไปทำงานกับทางค่ายเพลงแกรมมี่และเต้นให้กับศิลปิน ในปีพ.ศ. 2535 เป็นต้นมา นางสาวอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองได้ขึ้นเต้นคอนเสิร์ตให้กับศิลปินที่ชื่อเสียงระดับแนวหน้าของประเทศคือ ธงชัย แมคอินไตย์ เป็นแดนเซอร์หลักที่เต้นปะคับข้างศิลปินในทุกงานคอนเสิร์ต นอกจากนี้ยังขึ้นเต้นคอนเสิร์ตโดยเต้น

ให้กับศิลปินเจ เจตริน และ คริสติน่า อากีเรรา นัท มีเรีย โจอี้บอยและทาต่าย และจะเห็นนางสาว อภิสราฐ์ เพชรเรืองรองในมิวสิกวิดีโอของศิลปินที่มีชื่อเสียง ด้วยรูปร่างและหน้าตาที่สวยงามจะถูกจับ ในปี พ.ศ. 2540 ได้ออกแบบท่าเต้นอย่างจริงจัง ผลงานเพลงแรกๆที่ออกแบบคือศิลปินกลุ่ม Teen 8 Grade A ต่อมาเป็นเพลง เจ็บชนิดนี้ ของศิลปินเดี่ยวชื่อ ญา ญา หญิง ทำให้เพลงแรกที่เปิดตัวศิลปิน เป็นที่รู้จักเพราะชื่อเพลงและท่าเต้นของเธอ ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินมอส ปฏิภาณ ในอัลบั้มสลัด สบัด และเพลงเดี่ยวของศิลปินที่ได้รับการประกวดจาก True Academy Fantasia season 1 ศิลปิน วิท และออกแบบท่าเต้นให้กับกลุ่มศิลปินเจ้าพ่อฮิพฮอปแห่งวงการเพลง อย่างโจอี้ บอย และยังได้รับ โอกาสออกแบบท่าเต้นในคอนเสิร์ต ครบรอบ 10 ปีของโจอี้บอย ในชื่อ คอนเสิร์ต JoeyBoy 10th years anniversary concert และในปี พ.ศ. 2549 ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินกลุ่มวงดนตรีเพลงร็อคอย่าง แครช ในชื่อคอนเสิร์ต Clash concert for Clash

พ.ศ.2555 นางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ได้ออกแบบและกำกับการแสดงในมิวสิกวิดีโอ ให้กับศิลปินโบว์ลิง มานิดา ในเพลง ไม่ยอม และศิลปินชายเดี่ยวมีชื่อว่า เป็ก ผลิตโชค ในบทเพลง ถูก คนแล้ว ภายใต้สังกัด Humbrella Grammy และกำกับการแสดงให้กับศิลปินปี พีระพัฒน์ และเบลล์ สุกผล และในปีเดียวกันนอกจากเป็นเป็นผู้ออกแบบกำกับการแสดงให้กับศิลปินยังได้ออกแบบท่าเต้น ให้กับศิลปินในมิวสิกวิดีโอของ พีพี เบลดในบทเพลง What is your name? และออกแบบท่าเต้นเพลง ประกอบภาพยนตร์คุณนาย ไฮ ในเพลงจ้อจ้อจ้อ ของศิลปิน ละอองฟอง ต่อมาในปี พ.ศ. 2556 นางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรองได้ทำงานร่วมกับบริษัทแกรมมี่อย่างต่อเนื่อง โดยถูกไว้วางใจให้ ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินหน้าใหม่ของค่ายอย่างเช่น สวาน้อยมากพรสวรรค์อย่างตาตัน ในเพลง Good boy เป็นเพลงเปิดตัวซึ่งศิลปินตาตันมีลักษณะเด่นในเรื่องเสียงร้องอันไพเราะและลักษณะความเป็นสาวลูกครึ่งผิวสีแทน ทำให้งานเพลงและท่าเต้นที่ออกแบบให้มีการผสมผสานความเป็นสากลใน เครื่องแต่งกายและท่าเต้นที่ออกแบบความแข็งแรงและเช็กๆ ออกแบบท่าเต้นเพลงช่วยมาทำให้หาย คิดถึงที ของศิลปินสาวคู่ชื่อ Jlis และศิลปินสาวกลุ่ม Olives เพลง สวย สวย

สรุปผลการวิเคราะห์ประวัติชีวิตระยะที่ 4 ผลงานการออกแบบท่าเต้นและความสำเร็จในเส้นทางนักออกแบบท่าเต้น

ผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นอภิสราฐ์ เพชรเรืองรองได้ออกแบบล้วนเป็นผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง และได้รับโอกาสในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างสรรค์ท่าทางส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ศิลปิน ส่งผลให้นักออกแบบท่าเต้นอภิสราฐ์ เพชรเรืองรองได้มีการว่าจ้างจากผู้ประกอบการในการออกแบบ ท่าเต้นให้กับศิลปินอยู่เสมอ ๆ ทำให้ตัวนักออกแบบท่าเต้นมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากขึ้น

เนื่องจากผลงานการออกแบบท่าเต้นของนางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ที่ถูกเผยแพร่ออกไปยังสื่อต่าง ๆ แนววงการเพลงเริ่มเป็นที่รู้จักนางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ในฐานะนักออกแบบท่าเต้นทางบริษัทอาร์เอสมหาชนจำกัดต้องการนักออกแบบท่าเต้น เพื่อออกแบบให้กับศิลปินในค่ายกามิกาเซ่ที่กำลังจะต่อตั้งขึ้นใหม่ นางหทัย ศรีไพบุลย์ ผู้ก่อตั้งค่ายกามิกาเซ่ ได้กล่าวถึงนางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ว่า

“ทางเรามีนักออกแบบท่าเต้นอยู่แล้ว แต่ได้ยินชื่อเสียงจากหลายคนคลั่งไถ้ถึงนางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรองว่าเป็นนักออกแบบท่าเต้น ที่แรกไม่ได้กะจะเรียกใช้ แต่ได้ดูจากการทำงานและผลงานที่ได้ออกแบบมันน่าสนใจ ผสมกับสไตล์ความคิดการออกแบบคล้ายกัน แล้วพอได้ลองทำงานร่วมกัน ก็รู้สึกที่งานร่วมกันได้ดี จึงเลือกนางสาวอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ให้เป็นผู้ดูแลศิลปินของค่ายกามิกาเซ่” ...
(2557:สัมภาษณ์)

จากการศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษาอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สื่อออนไลน์ หนังสือพิมพ์และวารสารต่างๆ เกี่ยวกับประวัติการทำงานและผลงานของนักออกแบบท่าเต้นอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง และได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้น และสัมภาษณ์ศิลปินที่เคยร่วมทำงานกับอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง และได้ลงภาคสนามสังเกตการทำงานของอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง โดยคัดเลือกผลงานเพลงที่ได้รับความนิยมจำนวน 5 รายการ ได้แก่

1. ผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน้นอก) (Splash Out) โดย ศิลปินทริทูวัน(3.2.1) ร่วมกับศิลปินสุธีวัน ทวีสิน
2. ผลงานเพลงอย่ามโน (Don't Cha) โดย ศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์ ร่วมกับศิลปิน สุธีวัน ทวีสิน
3. ผลงานเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) โดยศิลปินศิลปินคนคล้ายแต่
4. ผลงานเพลงถามผิดมั้ง (What Da Heck) โดย ศิลปิน ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์
5. ผลงานเพลงซู้ทางไลน์ (Hidden Line) โดยศิลปินธามไท เพลงศิลป์ร่วมกับศิลปินนิภาพร แปงอ้วน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นสร้างสรรค์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน โดยนำเสนอเป็นลำดับดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง
2. การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง

การวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานที่ได้รับความนิยม 5 ผลงาน เป็นผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองเป็นผู้ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปิน และในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นมีความจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจจุดประสงค์และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากการทำงานภายใต้ค่ายเพลงนักออกแบบท่าเต้นจึงต้องได้รับกรอบแนวคิด เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้จ้างงานและกลุ่มคนวัยรุ่น ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า สัมภาษณ์ ตลอดจนรวบรวมแนวคิดการออกแบบท่าเต้นของนักวิชาการหลายท่าน และนำมาพัฒนาเป็นเครื่องมือใช้ในการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ผู้วิจัยจึงแบ่งเป็นตารางการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น
2. การวิเคราะห์กระบวนการการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานที่ได้รับความนิยม 5 ผลงานล้วนเป็นผลงานที่อภิสรารัฐ เพชรเรืองรองเป็นผู้ออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปิน บทสัมภาษณ์ของนักออกแบบอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2556: ออนไลน์) ด้วนักออกแบบท่าเต้นได้ความไว้วางใจจากทางค่ายเพลง ในการออกแบบท่าเต้น ทำให้ไม่ต้องมีข้อจำกัดในการออกแบบท่าเต้นอะไรเลยอะ ขอแค่ทำตามโจทย์

ศิริชัย กาญจนสุภคร (2557: สัมภาษณ์) เป็นครูผู้ช่วยให้กับนักออกแบบท่าเต้น ได้กล่าวถึงขอบเขตการออกแบบท่าเต้นไว้ว่า “ค่ายอาร์เอส ค่อนข้างได้อิสระจากค่ายเพลงอื่น เปรียบได้ว่านักออกแบบท่าเต้นสามารถระเหิงสีได้ทุกอย่าง ทำให้มีมุมนในการถ่ายทอดความคิดที่ไม่อยู่ในกรอบ. ผลการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองสามารถเขียนได้ดังนี้

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงรักต้องเปิด (แน้นอก)

บทเพลงรักต้องเปิด (แน้นอก) เป็นผลงานเพลงของศิลปินกลุ่มทีรทูวัน (3.2.1) มีสมาชิกทั้งหมด สามคน ได้แก่ นายกวินท์ ฑูวาล (กวิน), นายจิรายุทธ ฝโลประการ (ทีเจ) และ นางสาวรัชชญา ส่งเจริญ (ป๊อบบี้) ขับร้องร่วมกับศิลปินสุธีวัน ทวีสิน (ไบเตย อาร์สยาม) ซึ่งเป็นนักร้องลูกทุ่ง ผลงานเพลงชิ้นนี้เป็นการรวมตัวกันของสองแนวเพลง คมชัดลึก บันเทิง (2556: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงกระแส

ของเพลงไว้ว่า “29,146,363 วิว (วัดเมื่อเวลา 12.39 น. ของวันที่ 7 มิถุนายน 2556) คือยอดคนเข้าไปดูมิวสิกวิดีโอเพลง “รักต้องเปิด (แน่นอก) ในเว็บไซต์ยูทูบ ความแรงของเพลงนี้ระบอบถึงขั้นที่มีคนไทยและคนต่างชาติเอามาคัฟเวอร์มากมาย”

บทสัมภาษณ์ของกวินท์ ดูวาล (กวิน) (2556: ออนไลน์) กล่าวว่า

“ผมเองเป็นคนที่ฟังเพลง แล้วจะมีความรู้สึกเรื่องการฟังเพลงว่าเพลงไหนจะดัง สำหรับเพลงนี้ผมรู้สึกเลยว่า ทุกคนจะต้องเดินกับเพลงนี้ ความพีคเวอร์ของเพลงนี้ มันไม่ใช่แค่เมืองไทย แต่มันไปไกลขนาดที่ว่าเพื่อนผมที่ต่างประเทศอีเมลมาหาผม คนได้วันก็หันมาฟังเพลงเรา ทั้งที่เขาฟังภาษาไทยไม่รู้เรื่อง แต่เพราะทำนองและเมโลดี้เพลงนี้นั้นมาก...”

บทสัมภาษณ์ของซัชชญา ส่งเจริญ (ป๊อบบี้) (2556: ออนไลน์) กล่าวว่า

“...ในเพลงนี้ จะต้องมีการประชันกันกับพี่ไบเตย เราสู้ได้อยู่แล้ว ล้อเล่น จริงๆ ส่วนตัวป๊อบบี้กับพี่ไบเตยเรารู้จักกันอยู่แล้ว เพราะเราเป็นศิลปินฝึกหัดมาด้วยกัน ในส่วนตัวเราไม่ได้คิดว่าจะเป็นการประชันกันเรารู้สึกว่าทุกคนทำเต็มที่ ทำเต็มความสามารถของแต่ละคน เพื่อแฟนคลับของตัวเอง ไม่ได้รู้สึกว่าจะแข่งกันเด่นอะไรเลย...”

บทสัมภาษณ์ของจิรายุทธ ฝิโลประการ (ทีเจ) (2556: ออนไลน์) กล่าวว่า

“...เราอยากทำเพลงฮิพฮอปที่ผสมผสานความเป็นไทย ซึ่งหากพูดถึงแนวเพลงที่บอกความเป็นไทย เพลงลูกทุ่งคือแนวเพลงหนึ่งที่ทุกคนคิดถึง ผมเองก็คิดแบบนั้น เลยอยากลองเอาเพลงฮิพฮอปมาผสมกับเพลงลูกทุ่งขึ้นมา ผมเป็นคนแต่งเพลงนี้มาเอง ผมเองบอกไม่ถูกว่าทำไมเพลงนี้ถึงดัง แต่ในฐานะของคนที่ทำเพลงนี้ขึ้นมา มันไม่ได้มีอะไรมาก มันเหมือนการปั้นรูปปั้นมา เรามีโครงของรูปปั้นของเรามาอยู่แล้ว เราใส่ความรู้สึกของเราลงไป เพื่อให้รูปปั้นนี้ออกมาสมบูรณ์ตามที่เราคิดเท่านั้น คือในฐานะของคนฟังเพลง ถ้าฟังเพลงนั้นไปนานๆ จะเกิดอาการเบื่อ และเพลงนั้นจะเพี้ยนไปจากความคิด...”

และยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า

“ผมเลือกเพลงนี้คนที่มาร่วมขับร้องกับพวกเราคือไบเตย เลือกมาตั้งแต่แรกที่เราคิดจะทำเพลงฮิพฮอปผสมลูกทุ่ง ซึ่งตอนที่แต่งเพลงนี้ ผมคิดแล้วว่าต้องเป็นเขา เลยเอาเพลงรอกกของเขามาฟัง และแต่งเพลงที่ไปในทิศทางเดียวกัน เพราะอยากให้การทำงานร่วมกันของเราเป็นการผสมผสานความเป็นตัวตนของทริทูวันและไบเตยจริงๆ...” (2556: ออนไลน์)

ค่ายเพลงกามิกาเซ่ (2556: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงรางวัลที่ได้จากการลงคะแนนเสียงไว้ว่า
“Club Mster Thailand Music Award 2013 หรือมีชื่อว่า

“มันส์ เป๊ะ มว้าก” เป็นคลับเกมเส้นทางช่องทางสื่อออนไลน์ (Online) จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้ที่สนใจ
ทางด้านการเต้น (Dance) สามารถร่วมลงคะแนนเสียง (Vote) ให้กับศิลปินที่ชื่นชอบในแต่ละสาขา
ตั้งแต่วันที่ 16 พฤศจิกายน 2556 (เวลา 12.00 น.) ถึงวันที่ 1 ธันวาคม 2556 (เวลา 23.59 น.) เพลง รัก
ต้องเปิด(แน่นอน) ได้รับรางวัลเพลงไทยน่าเต้น”

ศิลปินกลุ่มทรีทิววัน (3.2.1) (2556: ออนไลน์) ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า

“ขอขอบคุณชาว Mstar ทุกคนที่โหวตให้เพลง รักต้องเปิด(แน่นอน) เป็นเพลงไทยน่าเต้น สัญญาว่า
3.2.1 จะมีเพลงมัน ๆ ให้ชาว Mstar ได้ Dance กันอย่างนี้อีกแน่นอน”

ผลงานของกลุ่มศิลปิน 3.2.1 ในบทเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) ได้สร้างกระแสอย่างต่อเนื่อง
และได้รับรางวัลอีกมากมาย นอกจากเพลงจะเป็นที่กล่าวถึงท่าเต้นที่เป็นท่าประจำยังถูกหยิบยกขึ้นมา
กล่าวถึงเช่นกัน



ภาพประกอบ 4 ศิลปินกลุ่ม 3.2.1 ได้รับรางวัล Mstar

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/7FFZYGIK>

วันที่ 23 ธันวาคม 2556 ค่ายเพลงกามิกาเซ่ (2556: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงการได้รับรางวัลของกลุ่มศิลปินวงทรีทูวัน (3.2.1) ใจความว่า รักต้องเปิด (แน่อนอก) คว่า Best of 2013 จาก iTunes จากทาง Apple บริษัทยักษ์ใหญ่ระดับโลกได้จัดทำหน้าประกาศ Best of 2013 ในหมวดต่างๆ ซึ่งในหมวดเพลงนั้น KAMIKAZE เราก็ไม่พลาดติด Top 10 และเพลงนั้นก็คือ รักต้องเปิด (แน่อนอก) ศิลปินวงทรีทูวัน (3.2.1) ร่วมกับศิลปินโบเตย อาร์สยาม แม้ว่าจะเป็นปีแรกแต่ก็เป็นเครื่องพิสูจน์ได้ว่า เพลง KamiKaze เป็นเพลงที่ครองใจคนไทยหัวใจวัยรุ่นจริงๆ ขอขอบคุณทุกคนที่ช่วยกันโหลดของแท้อย่างถูกต้องลิขสิทธิ์



ภาพประกอบ 5 ศิลปินกลุ่ม 3.2.1 ได้รับรางวัล Best of 2013 form iTunes

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/7FFZYGIK>

เพลงรักต้องเปิด (แน่อนอก) ได้รับรางวัลจากความนิยมและชื่นชมของผู้ฟังจากหลายสาขา และหลายหน่วยงานทำให้เป็นที่ยอมรับว่าผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน่อนอก) เป็นบทเพลงที่ได้รับความนิยม และศิลปินวงทรีทูวัน (3.2.1) ได้เดินทางไปเข้าร่วมงานประกาศผลรางวัลในวันที่ 18 มีนาคม 2557 ที่งาน The Guitar Mag Awards 2014 จัดขึ้น ณ โรงภาพยนตร์ SCALA ภายในงานได้ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล สมกับเป็นผู้ทำชิงในรางวัล Best Boy Band & Girl Group 2014 พร้อมกับศิลปินร่วมค่าย ได้แก่ Neko Jump, Four-Mod และศิลปินวงทรีทูวัน (3.2.1) ได้รับรางวัล Best Boy Band & Girl Group 2014 เจ้าของเพลงยอดนิยมแห่งปี “รักต้องเปิด(แน่อนอก)”

ศิลปินวงทรีทิววัน (3.2.1) ได้ให้สัมภาษณ์ถึงการได้รับรางวัลใจความว่า (2557: ออนไลน์)

“...ขอบคุณ The guitar mag มากๆ สำหรับรางวัลครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้ที่อยู่ทั้งเบื้องหลังและเบื้องหน้าทุกๆ คนที่คอยสนับสนุนและผลักดันพวกเรา 3.2.1 มาตลอด 4 ปี ขอขอบคุณแฟนคลับทุกๆ คนที่คอยติดตามและให้กำลังใจพวกเราเสมอ ทุกคนคือกำลังใจและแรงผลักดันสำคัญให้เราตั้งใจ มุ่งเท และพัฒนาตัวเองต่อไป ความสำเร็จครั้งนี้ถือเป็นก้าวแรกที่เกินความคาดหมายของพวกเรามากๆ สัญญาว่าจะไม่ทำให้ทุกคนผิดหวังในตัวเราแน่นอน...”



ภาพประกอบ 6 ศิลปิน 3.2.1 งาน The Guitar Mag Awards 2014

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/WSNS8EBN>

ปัจจุบันช่องทางการสื่อสารเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอีกช่องทางที่มีการติดต่อสื่อสารกันเป็นอย่างมาก เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอหรือเป็นที่รู้จักในนามยูทูบ (YouTube) เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2557 Youtube ได้เปิดตัว Youtube Thailand อย่างเป็นทางการ ณ สถานที่ชั้น 5 Royal Paragon Hall Siam Paragon ทาง Youtube จัดตั้งโล่รางวัลเกียรติคุณ Gold Play Button สำหรับ We love kamikaze Channel ที่มียอดสมาชิก (Subscribe) ทะลุล้านคนและยังยอดการเข้าชมรวมติดเป็นอันดับ 3 ของประเทศอีกด้วย ค่ายกามิกาเซ่ (2557: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงรางวัลไว้ว่า “ศิลปินสุดฮอตที่ทำให้ Youtube เคยสะเทือนมาแล้วอย่าง 3.2.1 กับเพลงรักต้องเปิด(แน่นอน) ด้วยยอดวิวที่พุ่ง

เร็ว 2 วัน 1,000,000 วิว มีคลิป Cover ออกมานับหมื่นคลิป และตอนนี้ยอดวิวก็กำลังทะยานขึ้นแต่ละร้อยล้านอีกด้วย สร้างปรากฏการณ์ขนาดนี้ 3.2.1 จึงแท็กทีมกับนักร้องสั้นเสมอ บอยเตย อาร์สยาม”



ภาพประกอบ 7 ศิลปิน 3.2.1 และศิลปินสุธีวัน ทวีสิน เข้าร่วมงานเปิดตัว Youtube Thailand

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/WSNS8EBN>

การวิเคราะห์แนวความคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงรักต้องเปิด (แน่นอน)

1. ขอบเขตในการออกแบบท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้รับจากผู้จ้าง โดยผู้จ้างได้กำหนดความต้องการในเรื่องของท่าเต้น ผอ.กลุ่มงานกามิกาเซ่-ธุรกิจเพลง บริษัท อาร์เอส จำกัดมหาชนคุณ หทัย ศราวุฒิไพบูลย์ (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวไว้ว่า สำหรับเพลงนี้ต้องการท่าเต้นที่สนุก ๆ ออกแบบโจ๊ะ ๆ แว๊น ๆ โดยที่ให้ผู้ดูรู้สึกสนุก หัวเราะออกมากับท่าเต้น และอยากให้เพลงนี้เป็นเพลงประจำสิ้นปี ที่ทุกการเฉลิมฉลองจะต้องเปิดเพลงนี้และลุกขึ้นมาเต้น นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบท่าเต้นให้มีความง่าย ไม่ซับซ้อนเพื่อให้ง่ายกับผู้ชมในการลอกเลียนแบบและสามารถเต้นตามได้

2. นักออกแบบท่าเต้นได้ทำงานออกแบบท่าเต้นให้กับศิลปินกลุ่ม 3.2.1 ตั้งแต่เริ่มมีผลงานเพลง รู้จักลักษณะนิสัยใจคอ รวมถึงศักยภาพในการทำงานและการเต้นของกับศิลปินกลุ่มนี้ ในผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) ของศิลปิน 3.2.1 ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวี ซึ่งเป็นนักร้องลูกทุ่งของค่ายเพลงอาร์สยามที่อยู่ในสังกัดอาร์เอส นักออกแบบท่าเต้นอภิสรฐ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) มีแนวคิดที่ “เอาความซนซ่าและความกวนของวัยรุ่นที่มีอยู่ในความเป็นตัวตนของศิลปิน 3.2.1 ส่วนสุธีวัน ทวีสินเป็นนักร้องหญิงของค่ายอาร์สยามที่มีความสามารถด้านการร้องอย่างเด่น ความเป็นลูกทุ่ง” นักออกแบบท่าเต้นจึงนำเอาความแตกต่างของสองกลุ่มศิลปินมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบท่าเต้น รวมถึงแนวเพลงไทยสากลที่มีจังหวะสนุกสนาน มาผสมเข้ากับแนวเพลงไทยลูกทุ่งท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นออกแบบมา จึงมีกลิ่นอาย ความเป็นท่าเต้นของภาคอีสาน

3. การออกแบบท่าเต้นเพลงรักต้องเปิด (แน่นอก) จากบทสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้น อภิสราฐ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า ใช้ความรู้สึกร่วมเข้าไปในบทเพลง โดยการเปิดเพลงท่อนที่มีเนื้อร้องซ้ำๆ เปิดวนซ้ำๆ หลายๆ รอบ และปล่อยให้ร่างกายเคลื่อนไหวตามเสียงจังหวะของเพลงที่ได้ยิน นักออกแบบท่าเต้นปล่อยความคิดไปตามความรู้สึกขณะออกแบบท่าเต้น โดยปล่อยให้ร่างกายให้เคลื่อนไหวตามจังหวะของเสียงดนตรีในบทเพลง ในส่วนของอวัยวะนักออกแบบท่าเต้นใช้อวัยวะท่อนบนตั้งแต่เอวขึ้นมาจนถึงศีรษะ เป็นหลักในการเคลื่อนไหว โดยออกแบบท่าเต้นที่เน้นการทำซ้ำเพื่อให้ง่ายต่อการจำ ท่าเต้นส่วนมาก เป็นการใช้น้ำอกและแขน ท่าเต้นที่ถูกออกแบบมีการเคลื่อนไหวเร็วเพื่อสอดคล้องกับจังหวะของเพลง และเน้นความสนุกสนาน

4. ท่าเต้นที่เป็นท่าจำในเพลงรักต้องเปิด (แน่นอก) เป็นท่าเต้นในเนื้อร้องซ้ำมี เพลงรักต้องเปิดแน่นอก มี 8 ห้องเพลง นับได้ 8 แปร เนื้อร้อง 4 แปร และท่อนดนตรีอีก 4 แปร ในเนื้อร้องต่อไปนี้

“มันแน่นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!) ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจลอกมันแน่นอก (Yeh!) ต้องยกออก (Yeh!) เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงี้ ก็ยิ่งกระฉอกเซ็คเรตติ้งหน่อย baby ถ้าไม่เฟิร์มนะ honey เซ็คแล้วทิ้งเลย baby”



ภาพประกอบ 8 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง มันแน่นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!)

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นใช้ข้อมือทั้งสองข้างปิดที่หน้าอกและเปิดออกพร้อมกับเคลื่อนไหวไปทางซ้ายและทางขวาในเนื้อร้องที่ร้องว่า มันแน่นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!)”



ภาพประกอบ 9 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจถลอก”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นโดยใช้แขนทั้งสองข้างกว้างอยู่ระดับหน้าอกและขยับขึ้นลงในเนื้อร้องที่ร้องว่า “แบกเอาไว้ นานไปเดี๋ยวใจถลอก”



ภาพประกอบ 10 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “มันแน่นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!)”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>

นักออกแบบท่าเต้นทำซ้ำในท่าเต้นเดียวกับที่ในเนื้อร้องที่ร้องว่า “มันแน่นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!)”



ภาพประกอบ 11 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงัย ก็ยกกระฉอก”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นโดยตั้งข้อมือขึ้นและหงายมือวางไว้ระดับหน้าอก ในเนื้อร้องที่ร้องว่า “เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงั กั ยิงกระฉอก”



ภาพประกอบ 12 ภาพประกอบเพลงรักต้องเปิด(แนวนอก)

ที่มา <https://i.ytimg.com/vi/oCtsuMsf-qY/hqdefault.jpg>

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ลักษณะและความสามารถของศิลปิน ในการออกแบบท่าเต้นใช้การฟังเพลงและอารมณ์ร่วมเข้าไปในเพลง โดยนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการเปิดเพลงซ้ำๆหลาย ๆ รอบ จนร่างกายขยับตามจังหวะของดนตรี นักออกแบบท่าเต้นเน้นท่าทางการเคลื่อนไหวที่สนุกสนาน ท่าเต้นใช้การเคลื่อนไหววัยะก เน้นการขยับแขนและข้อมือเป็นท่าทางบ่งบอกถึงความอึดอัดและถูกเปิดอก ท่าเต้นที่เป็นท่าจำที่นักออกแบบท่าเต้นอภิสรฐ์ เพชรเรืองรองได้ออกแบบเป็นการเคลื่อนไหวที่เน้นอวัยวะช่วงหน้าอกและข้อมือ โดยเต้นตามคำร้องของเพลง ท่าเต้นออกแบบให้ทุกคนสามารถเต้นตามได้และนำเอาภาพลักษณ์ของทั้งสองกลุ่มศิลปินมาปรับให้มีความชัดเจนมากขึ้นและใส่ความสนุกสนานลงไปกับท่าเต้นของเพลง

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงอย่ามโน

ผลงานเพลงอย่ามโนเป็นรวมตัวของสองศิลปินได้แก่ศิลปินวนิดา เต็มธนาภรณ์ ของค่าย เอสมิวสิก (Yes Music) ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน จากค่าย อาร์สยาม (R Siam) จากการเก็บรวบรวมข้อมูลบทเพลงอย่ามโนได้กระแสจากผลการลงคะแนนให้กับความนิยม สื่อเทคโนโลยี รวมทั้งวงการ

เพลงที่จะมีการจัดอันดับความยอดเยี่ยมของเพลงในแต่ละปี ซึ่งปี 2557 เว็บไซต์ที่ชื่อกระทู้กระทู้คอม ได้จัดอันดับ 10 เพลงยอดเยี่ยมประจำปี 2557 ได้แก่ (กระทู้กระทู้คอม. 2557: ออนไลน์)

1. Gyby - Baitoey MV เพลง ออย่ามโน โฟสต์โดยคุณ rsfriends2
2. LOMOSONIC MV เพลง ขอ โฟสต์โดยคุณ SmallroomOfficial
3. นิ่ว จีว MV เพลง ฉันก็รักของฉัน โฟสต์โดยคุณ GMM GRAMMY OFFICIAL
4. STAMP MV เพลง ให้ตายสิพี่ฆ่า โฟสต์โดยคุณ LOVEiS+
5. ชีวิตยังคงสวยงาม MV เพลง bodyslam โฟสต์โดยคุณ Genierock
6. สงกรานต์ MV เพลง คงไม่ทัน โฟสต์โดยคุณ i am official channel
7. COCKTAIL MV เพลง เธอ โฟสต์โดยคุณ Genierock
8. จ๊ะ อาร์ สยาม MV เพลง เห็นนางเงียบ ๆ ฟาดเรียบนะคะ โฟสต์โดยคุณ RsiamMusic
9. S.D.F MV เพลง เกิดมาเพื่อรักเธอ โฟสต์โดยคุณ werecordsgmm
10. Yes'sir Days feat.ฟิล์ม บงกช MV เพลง เจ็บแค่ไหนก็ยังรักอยู่ โฟสต์โดยคุณ GMM

GRAMMY OFFICIAL

และทางเว็บไซต์กระทู้กระทู้คอมยังได้กล่าวไว้อีกว่า

“ก็ทั้งสองสาวทั้งร้องทั้งเต้นและออกลีลาเช็กชีแบบสุดเหวี่ยงจนยอดผู้เข้าชมในยูทูปถล่มหลายถึง 37 ล้านวิว ที่สำคัญเพลงออย่ามโน ยังถูกโคฟเวอร์ลงยูทูปแบบนับไม่ถ้วน จึงการันตีได้ว่าเพลงนี้มาแรงจริง ๆ”	
---	--

ปัจจุบัน หลังจากที่กระแสความโด่งดังของเพลง ออย่ามโน ที่ได้ศิลปินนักร้องสาวน้ำเสียงดีมีคุณภาพ ซึ่งเป็นศิลปินสาวที่ถูกจับตามองเป็นอย่างมาก มาทำหน้าที่ในการขับร้องบทเพลงนี้ แถมทำเต้นที่ทั้งสองสาว ได้สร้างตำนานเอาไว้ ก็เป็นเหตุให้เกิดกระแสการลอกเลียนแบบศิลปิน หรือการเต้นโคฟเวอร์ (Cover) บทเพลงนี้กันอย่างกว้างขวาง และไม่ใช่แค่การขับร้องเลียนแบบเสียงเท่านั้น ยังคงเน้นหนักในส่วนของการเต้นที่มีสไตล์ตามบทเพลง ออย่ามโน กันแบบมากมาย จนกระทั่งทำให้เกิดกระแสการเกาะติดรับชมโคฟเวอร์ ในบทเพลงนี้กันอย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นว่าบทเพลงไทยจำนวนมากในปัจจุบัน ก็ยังคงได้รับการสนับสนุนพร้อมทั้งติดตามเป็นอย่างสูง และมีประสิทธิภาพไม่น้อยหน้าไปกว่าบทเพลงสากล

บทความชื่อแนวทางความโด่งดังในบทเพลง ออย่ามโน ที่ทำเอาเกิดกระแส Cover เพลงนี้ (2557: ออนไลน์) กล่าวถึงกระแสของเพลงออย่ามโน มีใจความว่า

“...จากช่วงเวลาที่ผ่านมานับได้ว่า กระแสความโด่งดังมาแรงของบทเพลง ย่อมโน ของศิลปินสาวเสียงดีมีคุณภาพ ที่นับได้ว่าเป็น 2 สาวตัวแม่แห่งวงการชาแดนซ์ พร้อมกับเป็นศิลปินนักร้องที่ถูกจับตามองมากที่สุดอยู่ในขณะนี้ อย่าง กิ๊บซี่ พร้อมกับ โบเตย ซึ่งทั้ง 2 สาว ได้ปฏิบัติหน้าที่ในการร้องบทเพลง ย่อมโน กันอย่างเต็มความสามารถ จนกระทั่งทำให้บทเพลงนี้เป็นที่โดนใจของแฟน ๆ เพลงโดยตรง และล่าสุดกระแสความดังมาแรงของบทเพลง ย่อมโน ก็ยังคงมีรูปร่างที่สูงขึ้นสูงขึ้นเรื่อย ๆ พร้อมทั้งถึงแม้จะมีการปล่อยบทเพลงนี้มาได้สักระยะหนึ่งแล้ว แต่ก็เห็นได้ว่าแฟน ๆ เพลงส่วนใหญ่ก็ยังคงติดตามรับฟังบทเพลงนี้อยู่กันอย่างต่อเนื่อง...”

และกระแสทำเต๋นที่ถูกกล่าวถึงเป็นจำนวนมาก ทำให้เกมเต๋นอันดับ1 ในประเทศไทยที่มีชื่อเกมว่าอดิชั่น (Audition) เป็นเกมเต๋นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้นำเพลงย่อมโนมาเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นเกมน Audition Song Recommend



ภาพประกอบ 13 การนำเอาเพลงย่อมโนไปใช้ในระบบเกม

ที่มา: <http://news.playpark.com/th/21181>

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบทำเต๋นเพลงย่อมโน

1. ขอบเขตของการออกแบบทำเต๋นเพลงย่อมโน จากบทสัมภาษณ์ ผอ.กลุ่มงานกามิกาเซ่-ธุรกิจเพลง บริษัท อาร์เอส จำกัดมหาชน หทัย ศราวุฒิไพบูลย์ (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวไว้ว่า “ ในเพลงนี้เป็นการรวมตัวกันของสองศิลปิน ต้องการทำเต๋นที่เป็นที่จำและติดตาม ไม่ต้องเป็นทำเต๋นที่ดูมีทักษะความสามารถมาก แต่เมื่อเห็นทำเต๋นแล้ว ผู้ชมสามารถเต๋นตามได้” และจากการลงพื้นที่

สัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้พูดถึงลักษณะของศิลปินทั้งสองที่มาขับร้องเพลงร่วมกัน "ศิลปินมีความเช็กชีในตัว และไม่ได้เป็นคนเด่นเก่งทั้งคู่ จะต้องคิดท่าเต้นที่ทำให้เขาดูเด่นเก่งและต้องเช็กชี และท่าเต้นนั้นต้องเป็นท่าที่คนต้องจดจำและอยากเต้นตาม และด้วยเนื้อเพลงทำให้นึกถึงเพศที่สาม จึงคิดว่าการคิดท่าให้ดูหล่อเหลา น่าจะเป็นที่ถูกใจบรรดาสาวประเภทสอง" ในการออกแบบท่าเต้นในบทเพลงนี้นักออกแบบท่าเต้นจึงใช้การเต้นที่ง่ายไม่ซับซ้อน สามารถเต้นตามได้ และเป็นท่าที่เต้นตามคำร้อง

2. เพลงอย่ามโนขับร้องโดยวนิดา เตมธนาภรณ์ ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน จากบุคลิกภาพและลักษณะของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นได้วิเคราะห์และประเมินจากความสามารถของศิลปิน จากบทสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า "สองศิลปินมีลักษณะของรูปร่างที่เท่ากัน มีความดึงดูดในแบบผู้หญิงเหมือนกัน จะต้องเอามาเป็นจุดเด่นให้กับศิลปิน" นักออกแบบท่าเต้นจึงออกแบบท่าเต้นให้ศิลปินเต้นได้สะดวกและสามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้โดยไม่มีผลต่อการร้องเพลง

วนิดา เตมธนาภรณ์ (2557: ออนไลน์) มีใจความว่า "เพลงนี้ท่าเต้นแน่นเอียดเลย มีหลายท่า คือท่าเต้นเราออกแบบ ตั้งใจทำให้คนเต้นตามได้ มันจะมีท่าที่ก๊ิบซึ่กนัด และท่าที่โบเตยถนัด ไม่เหมือนกัน แล้วเอามารวมกันไว้ อันนี้ให้ลองไปติดตามดูกันในมิวสิกวิดีโอ"

3. จากการวิเคราะห์ท่าทางเคลื่อนไหวในเพลงนักออกแบบท่าเต้นเน้นอวัยวะในส่วนของข้อมือ แขนและส่วนหน้าอกเป็นหลัก ใช้ท่าเต้นแทนความหมายแบบมีนัยยะ โดยนำสัญลักษณ์มาใช้เป็นท่าเต้นให้เป็นจุดเด่นและภาพจำของเพลง

จากบทสัมภาษณ์อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักออกแบบท่าเต้นอย่ามโนได้กล่าวว่า "การออกแบบท่าเต้นเพลงนี้ ต้องการสื่อให้เห็นถึงผู้หญิงที่ถูกการจ้องมอง ในการจ้องมองนั้นเป็นการมองหน้าอกของผู้หญิง จึงให้การออกแบบส่วนของหน้าอกเป็นจุดเด่น ชื่อท่ายั๊นนม และท่ายั๊นนมมือ ท่ายั๊น ชื่อท่ายั๊นน้ำชู๊ไคล และท่ายั๊นกระจก ให้คิดว่า อย่าคิดไปไกล "

สุธีวัน ทวีสิน ได้ให้สัมภาษณ์ (2557: ออนไลน์) กล่าวว่า "เนื้อหาก็จะเป็นเนื้อหาสไตล์แบบจิกกัดผู้ชาย ในส่วนของชื่อเพลงแปลได้ง่ายๆ คำว่า อย่ามโน คือคำที่จะพูดกับหนุ่มๆ ว่า อย่ามโน อย่าเพ้อเจ้อ อย่าคิดไปเอง ให้ท่องนะโมไว้วันละ เราสองคนก็แช่บอยู่แล้ว ไม่ต้องคิดเยอะ" นักออกแบบท่าเต้นเน้นอวัยวะส่วนบนในการเคลื่อนไหว เพื่อให้ง่ายต่อการเคลื่อนไหวของศิลปิน

4. นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นในบทเพลงที่ศิลปินขับร้องมีเนื้อร้อง ท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นออกแบบ เป็นลักษณะการหมุนของข้อมือ ในตำแหน่งมือข้างอยู่ระดับอก และท่าทางการเต้นคล้ายกับการพนมมือ โดยขยับข้อมือขึ้นลง เป็นสัญลักษณ์แทนการไหว้ ซึ่งในการออกแบบท่าเต้นการสื่อสารเป็นสิ่งที่สำคัญ ท่าเต้นที่เป็นท่าจำในเพลงนี้มีทั้งหมด 4 แปร ในเนื้อร้องที่ดังต่อไปนี้

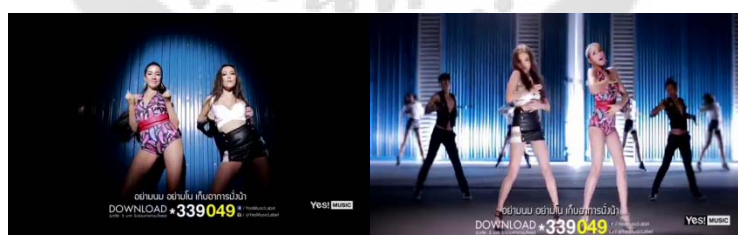
“อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย
 อย่ามนม อย่ามโน เก็บอาการมั่งน้ำ
 อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย
 อย่ามโน แต่ช่วยโห่ข้างใน...ว่าคิดอะไรอะ ”



ภาพประกอบ 14 ทำเต็มประกอบเนื้อร้อง “อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

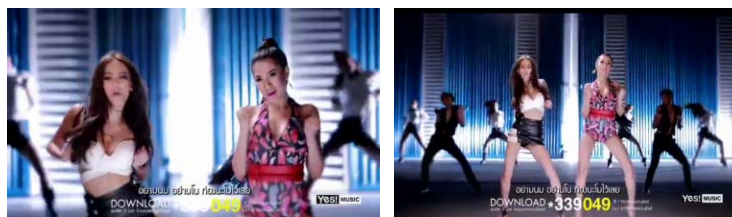
นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าโดยกำช่อมือ วางไว้ข้างหน้าอกพร้อมกับหมุนข้อมือ และพนมมือขึ้นเหมือนท่าไหว้แต่วางไว้ระดับไหล่ ในเนื้อร้องที่ร้องว่า “อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย



ภาพประกอบ 15 ทำเต็มประกอบเนื้อร้อง “อย่ามนม อย่ามโน เก็บอาการมั่งน้ำ”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นซ้ำในเนื้อร้องร้องอย่ามนม อย่ามโน และเปลี่ยนมือจากไหว้เป็นท่าที่ใช้แขนทั้งสองข้างอุ้งตัว ในเนื้อร้องที่ร้องว่า “อย่ามนม อย่ามโน เก็บอาการมั่งน้ำ”



ภาพประกอบ 16 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

นักออกแบบทำเต้นในท่าซ้ำกับเนื้อร้องที่ร้องว่า “อย่ามนม อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย”



ภาพประกอบ 17 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “อย่ามโน แต่ช่วยไขว้ข้างใน...ว่าคิดอะไรอะ

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

นักออกแบบทำเต้นออกแบบโดยใช้ยกข้อมือกางออกระดับอก และกางแขนออกข้างลำตัว พร้อมกับชูแขนทั้งสองข้างขึ้น ในเนื้อร้องที่ร้องว่า



ภาพประกอบ 18 ทำเต้นประกอบเพลงอย่ามโน

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

ผลการวิเคราะห์

ในการออกแบบท่าเต้นต้องการภาพจำของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ลักษณะและความสามารถของศิลปิน โดยดึงเอาความสวย มีเสน่ห์ดึงดูดนำมาใช้ในการออกแบบท่าเต้น เนื่องจากศิลปินไม่มีทักษะทางการเต้นมากนัก ท่าเต้นจึงต้องคำนึงถึงภาพลักษณ์ของสองศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงและออกแบบท่าเต้นจากขอบเขตที่ได้รับ เน้นท่าง่ายแต่สามารถเต้นได้ ให้ความสำคัญและความคิดร่วมเข้าไปในเพลง โดยการเปิดเพลงซ้ำ ๆ หลาย ๆ รอบ นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นตามคำร้องในเนื้อเพลง ท่าเต้นที่ถูกออกแบบจึงเป็นท่าง่าย เน้นการขยับข้อมือและแขน ศิลปินสามารถเต้นได้ ขยับร่างกายได้โดยไม่มีผลต่อการร้องเพลง ท่าจำที่ทำให้จำได้มีทั้งหมด 4 แปร เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้นเพลง แต่งกัฟ ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love)

ผลงานเพลง แต่งกัฟ ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) โดยศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่ทางค่ายเพลงกามิกาเซ่ ได้จัดลำดับมิวสิกวิดีโอที่ได้รับผลการคัดเลือกจากการเข้าชม ในรายการ Best KamiKaze Song of 2013 บทเพลงแต่งกัฟ ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) ถูกจัดลำดับอยู่ในบทเพลงที่ได้รับความนิยม 10 ลำดับในช่องทางสื่อเทคโนโลยีชื่อ Deezer เป็นช่องทางการฟังเพลงอีกช่องทางหนึ่ง (ilovekamikaze. 2556: ออนไลน์)

1. รักต้องเปิด (แน่นอน) ศิลปิน 3.2.1 ขับร้องร่วมกับสุรวิทย์ ทวีสิน
2. ทำใจไม่ได้ (I Can't) ศิลปินขนมจีน
3. เธอมีเขา (White Flag) ศิลปิน 3.2.1
4. Thank You for Your Love ศิลปินศิลปินคน ค่ายแต่
5. ฟรุ้งฟริ้งฉันจะเป็นแฟนเธอ (Yours) ศิลปินขนมจีน
6. เสียใจแต่ไม่แคร์ (Whatever) ศิลปิน ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์
7. แคที่รัก (My Boo) ศิลปิน 3.2.1
8. มีอีกมัย (Want More Shawty) ศิลปิน 3.2.1
9. ฟรุ้งฟริ้งมีเหมือนเดิม (Tomorrow) ศิลปินขนมจีนขับร้องร่วมกับศิลปินทนาย
10. แฟนพันธุ์ท้อ (Spy) ศิลปินทนาย



ภาพประกอบ 19 การจัดลำดับเพลงDeezer (Best KamiKaze Song of 2013)

ที่มา:<http://ilovekamikaze.com/news/TQBSVVSJ>

และอีกหนึ่งช่องทางที่ได้มีการจัดลำดับเพลงทางช่องทางยูทูป บทเพลง Thank You for Your Love ถูกจัดให้อยู่ในลำดับที่3 ในผลงานเพลงที่ได้รับความนิยมในการจัดลำดับเกิดจากการเข้าไปกดฟังเพลงจึงทำให้ยอดการเข้าชมเพิ่มขึ้น ลำดับการจัดรายการบทเพลงที่ได้รับความนิยมมีดังต่อไปนี้ (ilovekamikaze. 2556: ออนไลน์)

1. รักต้องเปิด (แน่นอน) 3.2.1 feat.ไบเตย อาร์สยาม
2. เธอมีเขา (White Flag) 3.2.1

3. Thank You for Your Love Thank You
4. ทำใจไม่ได้ (I Can't) Knomjean
5. แฟนพันธุ์ท่อ (Spy) Timethai
6. อยากได้แฟนเก่าเพิ่มมัย Four-Mod
7. พรุ่งนี้ฉันจะเป็นแฟนเธอ (Yours) Knomjean
8. แฟนคั่นแรก Four-Mod
9. ตัดใจไม่ลงและคงไม่ยอม (Refuse) WAii
10. Look สิ! Neko Jump”



ภาพประกอบ 20 การจัดลำดับเพลง YouTube (Best KamiKaze Song of 2013)

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/TQBSVVSJ>

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบทำเดินเพลง แต่งกีว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love)

1. ขอบเขตการออกแบบทำเดินของนักออกแบบทำเดิน บทสัมภาษณ์นักออกแบบทำเดิน อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักได้กล่าวว่า “ศิลปินมีความสามารถทางด้านการเดิน จึงต้องการให้ทำเดินในเพลงมีจุดจำ ภาพจำ และต้องเข้ากับเพลงเพื่อเน้นความสามารถของศิลปิน เพลง

นี้ภาพในการแสดงจึงเป็นการโชว์ความสามารถของศิลปิน” จึงเป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบท่าเต้น

2. นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นจากการวิเคราะห์ลักษณะของศิลปิน ศิลปินก คล้ายแต่เป็นเด็กที่อยู่ในวัยเรียน มีความร่าเริงสดใส และมีความสามารถทางด้านการเต้นที่หลากหลาย ได้แก่ แจ๊ส ฮิปฮอป บทสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) กล่าวว่า”จากโจทย์ที่ได้รับจากผู้จ้างซึ่งในบทเพลงนี้เป็นเพลงเปิดตัวเพลงแรกของศิลปินทางค่ายเพลงจึงต้องการให้ศิลปินศิลปินก คล้ายแต่ได้มีภาพที่น่าเสนอให้ผู้ชมจำได้”

3. นักออกแบบท่าเต้นจึงนำเอาความสามารถมาใช้ในการออกแบบท่าเต้น เพื่อช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของศิลปิน จากการสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์)มีแนวคิดที่ “ เมื่อได้ฟังเพลงจึงมีแรงบันดาลใจในการดึงเอาความสามารถของศิลปินมาใช้ในออกแบบเป็นท่าเต้น โดยนำเสนอเป็นภาพของการแสดงทักษะความสามารถทางการเต้น” นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นพร้อมกับนำอุปกรณ์ประกอบการเต้นมาช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน

4. การออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงและหาจุด ขายของเพลง นักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญกับท่อนเนื้อร้องซ้ำของเพลง โดยออกแบบท่าเต้นตามคำร้องของเพลง นักออกแบบท่าเต้นใช้สัญลักษณ์ตัวอักษรภาษาอังกฤษในการเคลื่อนไหวการเต้นแทนในเนื้อร้อง แต่งิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You For Your Love) คำว่า Thank You นักออกแบบท่าเต้นใช้สัญลักษณ์ตัวที (T) โดยการคว่ำมือซ้ายลงและใช้นิ้วชี้ของมือขวาแตะตรงกลางใต้ฝ่ามือซ้าย และสัญลักษณ์การกดถูกใจ (Like) มาใช้ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างจุดเด่นและภาพจำในเนื้อร้องต่อไปนี้

“Thank You For Your Post

For Your Like

For Your Click

ทำให้ฉันได้เจอเธอๆ ที่ดีดี

Thank You For Your Love

For Your Care

For Your Kind

ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม”



ภาพประกอบ 21 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “Thank You For Your Post”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบทำเต้นใช้สัญลักษณ์ตัวอักษรตัวที (T) เป็นภาษาอังกฤษในการเคลื่อนไหว ซึ่งตัวอักษรที่ใช้แทนคำว่าแตงกั่ว



ภาพประกอบ 22 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “For Your Like For Your Click”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบทำเต้นใช้การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อร้อง



ภาพประกอบ 23 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “ทำให้ฉันได้เจอเธอ ที่ดีดี”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบท่าเต้นใช้การทำท่าทางการเคลื่อนไหวด้วยการทำซ้ำทางด้วยท่าทางในลักษณะขอการดึงเข้าหาลำตัว และบิดไปทางซ้ายและทางขวา



ภาพประกอบ 24 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “Thank You For Your love”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบท่าเต้นใช้ท่าเต้นซ้ำในเนื้อร้องเดียวกันเป็นการทำซ้ำเพื่อให้เกิดภาพจำ



ภาพประกอบ 25 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “For Your Care For Your Kind”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบท่าเต้นใช้การเคลื่อนไหวด้วยการแทนสัญลักษณ์ในเนื้อเพลง ด้วยการใช้แขนและข้อมือทั้งสองข้าง



ภาพประกอบ 26 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

นักออกแบบท่าเต้นใช้การวาดแขนในลักษณะวงกลม พร้อมกับการโยกตัวไปทางด้านซ้าย และด้านขวาและการใช้การหมุนตัวในท่าเต้นที่มีเนื้อร้องว่าทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม



ภาพประกอบ 27 ท่าเต้นประกอบเพลง Thank you for your love

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นักออกแบบท่าเต้นได้รับโจทย์จากผู้จ้างและออกแบบท่าเต้นตามขอบเขตที่ได้ นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ความสามารถของศิลปิน ซึ่งศิลปินมีพื้นฐานทางการเต้นเป็นอย่างดี นักออกแบบท่าเต้นใช้การฟังเพลงเพื่อหาจุดเด่นในเพลงเพื่อจะสร้างภาพจำให้กับศิลปินด้วยการออกแบบท่าเต้นตามเนื้อเพลง ด้วยวิธีการอารมณ์ร่วมในการฟังเพลง โดยนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการเปิดเพลงซ้ำๆ หลายรอบ จนร่างกายขยับตามจังหวะของดนตรี และเกิดภาพของการแสดงขึ้นโดยนำเอาความสามารถของศิลปินมาเพิ่มทักษะและเทคนิคทางการเต้นเข้าไปให้ศิลปินดูมีความสามารถและดูเก่งขึ้น

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงถามผิดมั่ง

บทเพลงถามผิดมั่ง (What Da Heck) โดย ศิลปิน ปัญญริสา เขียรประสิทธิ์ เป็นอีกหนึ่งผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นอภิสรวิฐ เพชรเรืองรองเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้น บทเพลงนี้ได้เป็นที่กล่าวถึงความยอดเยี่ยมวัดจากการจัดลำดับรายการเพลงของทางค่ายกามิกาเซ่ในหัวข้อ KamiKaze Music Awards 2014 สาขา MV of the year (มิวสิกวิดีโอที่ดีที่สุดแห่งปี ดูก็ทีกี่ไม่มีเบื่อ) ผลการจัดลำดับมีดังต่อไปนี้

อันดับที่ 3. ได้แก่ มิวสิควิดีโอเพลง ที่ระลึก (Reminder) ของศิลปิน Third ที่มีหน้าตาและเสียงร้อง ต้องบอกว่าตกหลุมรักตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็น แถมยังได้ศิลปินสาว Thank you มาเล่นเป็นนางเอกให้อีกด้วย

อันดับที่ 2. ได้แก่ มิวสิควิดีโอ เพลง รักกันอย่าบังคับ (Dictator) ของศิลปิน KAMIKAZE ที่รวมตัวกันมาแยกค่ายเพื่อสร้างปรากฏการณ์ครั้งใหญ่ฉลองครบ 7 ปี ของ KAMIKAZE ต้องบอกว่ามิวสิควิดีโอนี้ทุกคนต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่ายิ่งใหญ่ สมเป็นค่ายเพลงวัยรุ่นอันดับ 1

อันดับที่ 1. ได้แก่ มิวสิควิดีโอเพลง ถามผิดมั่ง (What Da Heck) ของศิลปินปัญญริสา เขียวประสิทธิ์ แฟนเพลงต่างบอกว่าให้ดูเท่าไรก็ไม่เบื่อ เพราะที่การกลับมาของเธอในอัลบั้มที่ 5 "Waii V" นี้ไม่ทำให้ผิดหวังจริง ๆ แซ่บ แรง ไม่แคร์โลก โดยเฉพาะฉากที่ศิลปินปัญญริสา เขียวประสิทธิ์ต่อยกับพระเอกบนเวทีมวยเรียกว่าโดนใจคนดูสุดๆ และในมิวสิควิดีโอยังมีท่าเต้น "V แหก" อีก แรงถึงขีดสุดแบบนี้ต้องยกที่ 1 ให้เธอจริงๆ " (ilovekamikaze.com. 2557: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 28 การประกาศผลรางวัล MV of The Year

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/DZM94UF6>

ผลงานเพลงถามผิดมั่งได้ถูกเข้ารับการจัดลำดับรายการเพลงอย่างต่อเนื่องและการประกาศผลรางวัลของทางค่ายกามิกาเซ่ KamiKaze Music Awards 2014 สาขาต่อมาเป็นรางวัล Dance of The Year (ทำเต้นแห่งปี เห็นเป็นต้องเต้นตาม) ซึ่ง 3 อันดับก็ได้แก่

อันดับที่ 3. ชูทางไลน์ (Hidden Line) ศิลปินธามไท เพลงศิลป์ขับร้องร่วมกับนิภาพร แสงอ้วน การ โคจรมาพบกันครั้งแรก สำหรับหนุ่มชาแดนซ์ขวัญใจวัยรุ่น Timethai และสาวลูกทุ่งเอวพริ้ว

กระแตอาร์ทสยาม กับบทเพลงพิเศษ ชู้ทางไลน์ (Hidden Line) อย่างที่บอกว่าสองเทพด้านการเต้นมาเจอกันงานนี้แฟนเพลงจึงโหวตให้มาเป็นอันดับ 3

อันดับที่ 2. ไชโย (Cheers!) ศิลปิน 3.2.1 เรื่องราวความสนุก พร้อมท่าเต้นสะบัด ขอให้ออกเพราะศิลปิน 3.2.1 ผู้นำความมันระดับประเทศไม่เคยทำให้ใครผิดหวัง และสำหรับบทเพลงไชโย (Cheers!) เป็นอีกเพลงที่เรียกว่าแดนซ์กันตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้ใหญ่ก็พร้อมใจไชโย

อันดับที่ 1. ถามผิดมั่ง (What Da Heck) ศิลปินปัญญวิสา เจริญประสิทธิ์ ได้รับอันดับที่ 1 Dance of The Year ในปีนี้ ต้องยกให้กับสาวสวยสุดแซ่บ ฉายา แรงไม่แคร์ World การกลับมาในอัลบั้มที่ 5 "Waii V" เพลง เปิดตัว ถามผิดมั่ง (What Da Heck) ทำเอาแฟนเพลงทุกเพศทุกวัยต่างลุกฮือสุดดีให้ตัวแม่ พร้อมแดนซ์ท่า Waii V การันตีความแรงด้วยคลิป Cover มากกว่าพันคลิปเลยทีเดียว" (ilovekamikaze.com. 2557: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 29 การประกาศผลรางวัล Dance of The Year

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/DZM94UF6>

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้นเพลง เพลงถามผิดมั่ง

1. ขอบเขตการออกแบบท่าเต้น จากบทสัมภาษณ์ศิลปินปัญญวิสา เจริญประสิทธิ์ จากรายการ (2557:ออนไลน์) ได้กล่าวถึง "เนื้อเพลงที่ศิลปินร้องเป็นเรื่องราวจากชีวิตจริง และศิลปินต้องการเป็นตัวเอง อยากให้เป็นอัลบั้มที่เข้าถึงทุกคน"

จากบทสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรวิฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) มีแนวคิดที่ "ฟังเพลงครั้งแรกแล้วรู้สึกอยากออกแบบการเต้นในลักษณะการแสดง ฟังเพลงแล้วนึกถึง

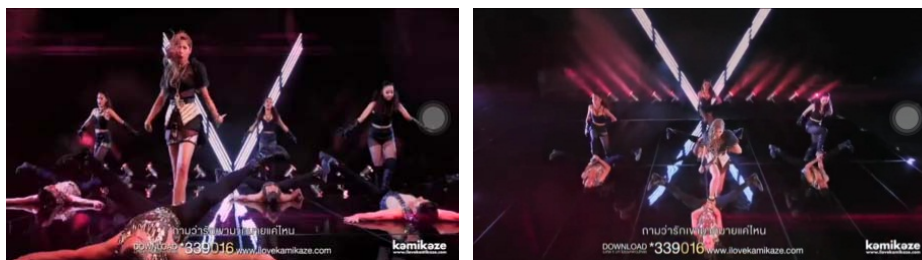
เรื่องราวจึงเกิดอยากออกแบบท่าเต้นโดยสื่อถึงเรื่องเพศชายเพศหญิงและการทะเลาะ” นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นโดยมีการผสมผสานการเต้นเข้ากับการแสดง ผลงานเพลงนี้จึงเป็นภาพการแสดงในรูปแบบใหม่ที่มีการผสมผสานหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน

2. นักออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์จากลักษณะของศิลปินและผู้ฟัง จากบทสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักออกแบบท่าเต้นกล่าวว่า “ต้องการให้เพลงนี้เป็นจุดเปลี่ยนของศิลปิน จากภาพเดิมศิลปินเป็นภาพเด็กน่ารัก จากเพลงนี้ต้องการเปลี่ยนให้ดูเติบโตขึ้น มีความแข็งแรงผสมกับความเซ็กซี่เนื่องจากศิลปินมีความมั่นใจในตัวเองสูง และศิลปินพอมีพื้นฐานทางด้านเต้น อยู่บ้างจึงนำเอาความสามารถมาใช้ในการออกแบบท่าเต้น เพื่อช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของศิลปิน “ จากที่นักออกแบบท่าเต้นได้รับโจทย์จากผู้ฟังให้ออกแบบท่าเต้นเพลงถามผิดมั่ง นักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงและเกิดความคิดที่จะนำเสนอผลงานเพลงในรูปแบบการแสดงแบบเล่าเรื่องราวผ่านการเคลื่อนไหว

3. การออกแบบท่าเต้นในเพลงถามผิดมั่ง นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์และออกแบบการแสดงให้มีที่ใช้อุปกรณ์ในการประกอบการแสดง นักออกแบบท่าเต้นตีโจทย์ของงานให้มีความแข็งแรง ดุดัน และการทะเลาะวิวาท โดยนักออกแบบท่าเต้นเลือกใช้ نرمชกมวยเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ออกแบบให้ศิลปินและแดนเซอร์เต้นกับ نرمชกมวย ท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะการต่อสู้ และมีการออกแบบการเต้นเข้าคู่ระหว่างชายและหญิงในลักษณะการเคลื่อนไหวที่กำลังทะเลาะกัน ใช้การสะบัด การผลัก ระวังกัน มีการออกแบบท่าเต้นให้ยกศิลปินขึ้นเหลือศีรษะเป็นการเต้นผสมผสานการเต้นหลากหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน

4. ท่าเต้นที่เป็นท่าจดจำของเพลงถามผิดมั่ง นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบให้ให้เป็นภาพจำ มีทั้งหมด 8 แปร 4 ห้องเพลง 1 แปร นับได้ 8 จังหวะ โดยออกแบบตามเนื้อร้องต่อไปนี้

“ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน
ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง
ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน
รู้แต่ไม่รักเธออีกแล้วก็พอมั่ง”



ภาพประกอบ 30 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง“ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

นักออกแบบทำเต้นใช้การเดินเข้าคู่ระหว่างชายและหญิง โดยผู้ชายจะนอนอยู่ที่พื้น พร้อมกับกางขาเป็นรูปตัววี ผู้หญิงจะยืนตรงกลางระหว่างตัวผู้ชาย ในเนื้อร้องว่า“ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน”



ภาพประกอบ 31 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

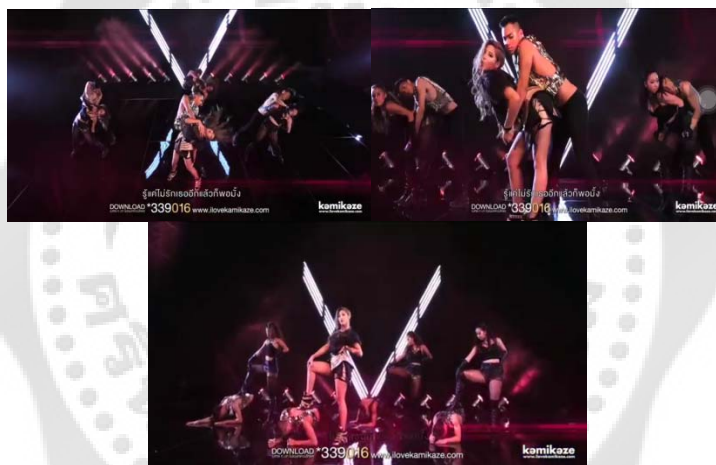
นักออกแบบทำเต้นออกแบบทำเต้นโดยผู้หญิงจะเดินไปยืนระหว่างลำตัวของผู้ชายพร้อมกับเคลื่อนไหวสะโพกไปหมุนวนทางซ้ายขวาและใช้ระดับสูงต่ำ ในเนื้อร้องว่า “ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง”



ภาพประกอบ 32 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

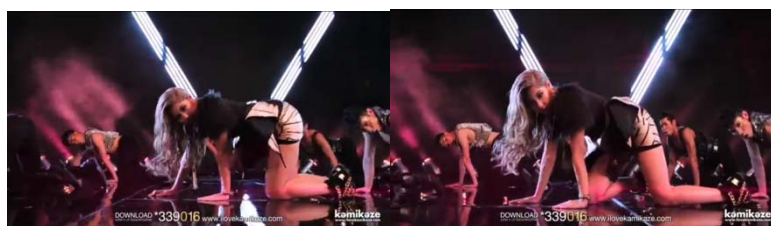
นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นเข้าสู่ระหว่างชายหญิง โดยผู้หญิงยกขาขึ้นวางที่ไหล่ผู้ชาย ขณะที่นั่งอยู่ และจับศีรษะผู้ชายหันไปทางซ้ายและทางขวา



ภาพประกอบ 33 ทำเต้นประกอบเนื้อร้อง “รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอ”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นโดยให้ผู้ชายจับที่คอของฝ่ายหญิงและผลักลงไปยังหลัง หลังจากนั้นผู้หญิงก้มตัวลงพร้อมกับสะบัดมือผู้ชายในขณะเดียวกันผู้ชายจะกระโดดขึ้นในเนื้อร้องที่ว่า “รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอ”



ภาพประกอบ 34 ท่าเต้นประกอบจังหวะดนตรีเพลงถามผิดมั้ง

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

ในส่วนดนตรีหลังจากเนื้อร้องซ้ำนักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นที่เต้นในระดับล่าง เป็นที่คลานลงบนพื้นแน่นทำท่าเดิมซ้ำ



ภาพประกอบ 35 ท่าเต้นประกอบเพลงถามผิดมั้ง

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นจากขอบเขตที่ได้รับที่ต้องการเปลี่ยนภาพลักษณ์ศิลปินที่เป็นเด็กให้มีความโตขึ้นและแข็งแกร่งมากขึ้น วิเคราะห์จากลักษณะและความสามารถของศิลปินจากการทำงานร่วมกัน นักออกแบบท่าเต้นฟังเสียงเพลงและเกิดจินตนาการในหัวที่จะนำเสนอการท่าเต้นผ่านการแสดงเป็นเรื่องราว โดยนักออกแบบท่าเต้นตีความท่าเต้นจากเนื้อเพลงและจังหวะดนตรีที่ได้

ยีน นักออกแบบทำได้นำเสนอการเคลื่อนไหวของชายหญิงที่แสดงถึงความขัดแย้งในเรื่องของการต่อสู้ การทะเลาะกันระหว่างเพศชายและเพศหญิง สื่อสารผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวที่แข็งแรง และเน้นอารมณ์ในการสื่อสารรวมถึงนำเอาศิลปะทางการเต้นที่หลายศาสตร์มาผสมผสานเป็นการแสดงในบทเพลงนี้ ท่าเต้นที่เป็นภาพจำและเป็นทีกล่าวถึง เป็นท่าเต้นในเนื้อร้องช้าและดนตรีท้ายเนื้อร้อง โดยเป็นการเต้นเข้าคู่ระหว่างผู้ชายและผู้หญิง เพื่อเสริมสร้างให้ศิลปินมีความเติบโตทางด้านการร้องและการแสดงยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงซู้ทางไลน์

บทเพลงซู้ทางไลน์ (Hidden Line) โดยศิลปินธามไท เพลงศิลป์ขับร้องร่วมกับนิภาพร แบ่งออกเป็นผลงานเพลงที่ได้รับกระแสการตอบรับเป็นจำนวนมาก สองศิลปินที่มีความสามารถทางการเต้นมาทำงานร่วมกัน การประกาศผล Music of the year รางวัลที่สุดแห่งปีที่คุณเป็นคนตัดสิน ของทางค่ายเพลงกามิกาเซ่เป็นผู้จัดขึ้น เพลงซู้ทางไลน์ได้รับรางวัลในสาขาเพลงที่สุดแห่งปี โดยมีการจัดลำดับต่อไปนี้

อันดับที่ 3.หยิ่ง (Peacock) ศิลปินเฟิร์ - ฟาง - แก้ว

เพลงที่ทำเอาทั้งประเทศพร้อมใจกันสับสนบ๊อบบี้เลยทีเดียวน สำหรับบทเพลง ที่ 3 หยิ่ง

(Peacock) อัลบั้ม Girl's topic

อันดับที่ 2. Me Too ศิลปิน 3.2.1

บทเพลง น่ารักชวนโยกตามจากศิลปิน 3.2.1 ฟังก็ครั้งก็ไม่เบื่อ แถมชวนยิ้มและพร้อมที่จะร้องตาม

อันดับที่ 1. ซู้ทางไลน์ (Hidden Line) ศิลปินธามไท เพลงศิลป์ขับร้องร่วมกับนิภาพร แบ่ง

สำหรับปีนี้ต้องยกแชมป์ให้กับเพลง ซู้ทางไลน์ (Hidden Line) ของหนุ่ม Timethai เลยจริงๆ เพราะติดอันดับเกือบทุกสาขา เนื้อเพลงและจังหวะกวน ๆ ชวนเีปะเ่งเีปะ

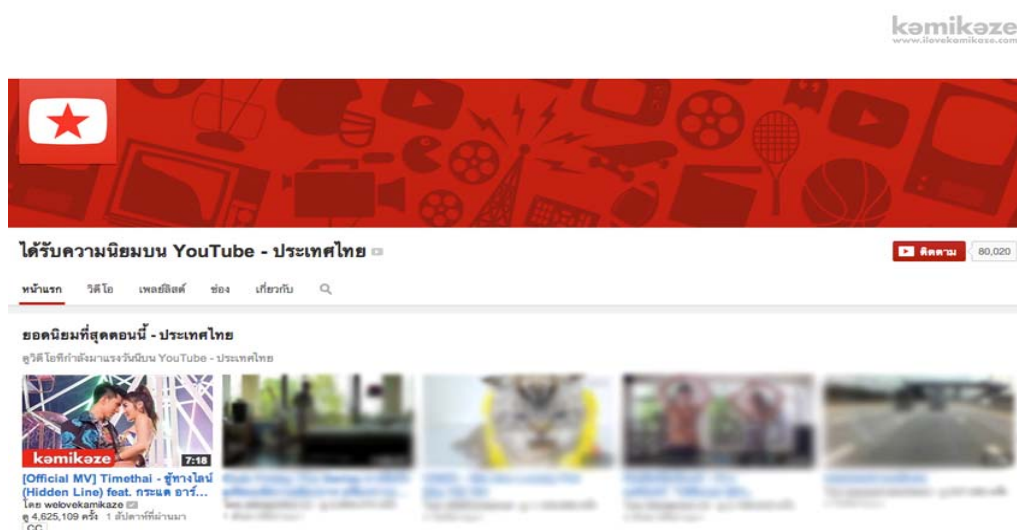


ภาพประกอบ 36 การประกาศผลรางวัล Music of the year

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/news/DZM94UF6>

ในวันที่ 5 สิงหาคม 2557 เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอหรือเป็นที่รู้จักในนามยูทูบ (YouTube) ได้จัด มิวสิควิดีโอซู่ทางไลน์ (Hidden Line) ขึ้นอันดับ 1 วิดีโอมาแรงที่สุดในไทย

ช่องทางการให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอ (youtube.com/welovekamikaze) ค่ายเพลงกามิกาเซ่ได้กล่าวถึงเพลงซู่ทางไลน์โดยมีใจความว่า (2557: ออนไลน์) “แค่สัปดาห์เดียวยอดการเข้าชมพุ่งทะยานสูง 5 ล้านวิวแล้ว และเมื่อวานนี้ทาง Youtube ได้จัดอันดับวิดีโอยอดนิยมที่สุดตอนนี้องประเทศไทยให้กับ MV ซู่ทางไลน์ (Hidden Line)ที่กำลังแรงปรอทแตก พุ่งไปอยู่อันดับ 1 ของวิดีโอที่มาแรงที่สุด ณ ขณะนี้ (ilovekamikaze.com. 2557: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 37 ภาพประกอบการจัดลำดับเพลงซู่ทางไลน์

ที่มา: <http://www.youtube.com/channel/UCBLGfSeyU52VOqZLhIm0xm>

การวิเคราะห์แนวความคิดการออกแบบท่าเต้น เพลงซู่ทางไลน์ (Hidden Line)

1. ขอบเขตการออกแบบท่าเต้น จากบทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงแนวความคิดการออกแบบท่าเต้น

“พอได้ฟังเพลงหลาย ๆ รอบจึงเกิดแรงบันดาลใจจากการละเล่นมอญซ่อนผ้าของไทย เพราะในเนื้อเพลงได้ระบุไว้ จึงหยิบการละเล่นมานำเสนอ และเพลงนี้มีจังหวะที่สนุกสนาน มีดนตรีจังหวะความเป็นไทย จึงลอกเลียนแบบท่าเต้นของเด็กวัยรุ่นไทยที่มีความกวน ๆ มาเป็นแนวในการออกแบบท่าเต้น”

และจากบทสัมภาษณ์ศิลปินนิภาพร แบ่งอ้วน (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงขอบเขตการออกแบบท่าเต้นไว้ว่า

“เพลงเป็นเพลงที่ขับร้องด้วยกันชายหญิง จึงจำลองเรื่องราวขึ้นมาเรื่องหนึ่งให้ผู้หญิงกับผู้ชายเล่นกัน” นักออกแบบท่าเต้นจึงออกแบบการแสดงให้มีความสนุกสนาน เป็นการเกี้ยวพาราสีกันระหว่างชายหญิง”

2. นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์จากลักษณะของศิลปิน บทสัมภาษณ์อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557, 16 ตุลาคม: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “ศิลปินทั้งสองคนมีพื้นฐานทางด้านการเต้นและสามารถเต้นออกมาได้ดี มีความเป็นตัวอง ภาพของศิลปินค่อนข้างชัดเจน การมารวมตัวกันจึงทำให้เพลงนี้เกิดเป็นความสนุกสนาน” นักออกแบบท่าเต้นจึงออกแบบท่าเต้นให้ศิลปินได้แสดงความสามารถได้อย่างเต็มที่ และนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองยังกล่าวอีกว่า

“ในเพลงมีจังหวะที่เป็นท่อนด้วยตรีเปลา่ จะให้ศิลปินได้ออกมาแสดงความสามารถ โดยการให้ศิลปินไปทำการบ้านออกแบบท่าเต้นที่ตัวเองถนัด เพื่อให้ศิลปินได้ใช้ความเป็นตัวเองและได้แสดงความสามารถนอกเหนือจากการท่าเต้นที่คิดให้”

นักออกแบบท่าเต้นให้อิสระทางการแสดงออกของศิลปิน แต่ได้ปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมเพื่อให้ภาพลักษณ์ของศิลปินได้ออกมาดูดีที่สุด

3. ท่าทางการเคลื่อนไหวที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบ จากบทสัมภาษณ์อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า “เพลงมีคำร้องที่สามารถเล่นตามคำได้และสามารถเข้าใจได้ง่าย” นักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงตีความหมายของเพลงเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวและใช้การออกแบบท่าเต้นตามคำร้องของเนื้อเพลง ในรูปแบบการแสดง และแทนสัญลักษณ์ Line ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนา ที่แทนด้วยตัวอักษรในภาษาอังกฤษ ตัวแอล (L) มาใช้ในการเคลื่อนไหว นักออกแบบท่าเต้นใช้การออกแบบท่าเต้นตามเนื้อร้องของเพลง

4. ท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบและเป็นที่จดจำเป็นท่าเต้นที่อยู่ในเนื้อร้องซ้ำแลท่อนดนตรีมีทั้งหมด 8 แปร 4 ห้องเพลง มีเนื้อร้องดังต่อไปนี้

“ไหนว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซีด

อะนี่ฉันซีด..ดังไปไซ้ไหม

ไหนว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้

ก็หนูไม่รู้..แค่รู้ทางไลน์”



ภาพประกอบ 38 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ไหนว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซีด

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

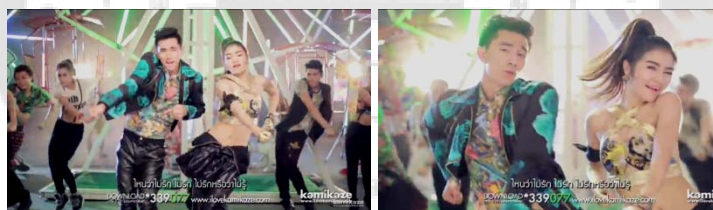
นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นโดยใช้อวัยวะช่วงขาและแขนเคลื่อนไหวสลับกันในเนื้อร้อง “ไหนว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซี้ด”



ภาพประกอบ 39 ท่าเต้นประกอบเนื้อ “ร้องอะนี่ฉันซี้ด..ดังไปไซ้ไหม”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นให้ศิลปินเคลื่อนไหวสะโพกและเอวโดยหมุนไปรอบ ๆ และหยุดนิ่ง พร้อมกับพยักหน้า ในเนื้อร้อง “ร้องอะนี่ฉันซี้ด..ดังไปไซ้ไหม”



ภาพประกอบ 40 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง “ไหนว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้”

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

นักออกแบบท่าเต้นทำซ้ำในส่วนของจังหวะการเคลื่อนไหวขาเป็นท่าเต้นเดิม แต่เปลี่ยนจากมือที่แกว่งไปมา เป็นดึงมือเข้าหาลำดับ ในเนื้อร้องที่ร้องว่า “ไหนว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้”



ภาพประกอบ 41 ท่าเต้นประกอบเนื้อร้อง "ก็หนูไม่รู้..แค่รู้ทางไลน์"

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

นักออกแบบท่าเต้นใช้สัญลักษณ์ตัวแอล (L) มาใส่ในท่าเต้น ในเนื้อร้องที่ร้องว่า"ก็หนูไม่รู้..แค่รู้ทางไลน์"



ภาพประกอบ 42 ท่าเต้นประกอบจังหวะดนตรีเพลงรู้ทางไลน์

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นในส่วนดนตรีหลังจากเนื้อร้อง เป็นท่าทางการเคลื่อนไหวในส่วนของสะโพกขยับขึ้นลง พร้อมกับปรบมือและเปิดมือออก



ภาพประกอบ 43 ภาพประกอบเพลงรู้ทางไลน์

ที่มา: <http://ilovekamikaze.com/public/uploads/photos/24072014161540Roe>

Wwamr2cmRy VuibE.jpg

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นักออกแบบท่าเต้นได้เฝ้าติดตามการนำเสนองานให้เป็นไปในรูปแบบของความสนุกสนาน ใช้ความสามารถของสองศิลปินมาเป็นหลักในการออกแบบ นักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงและออกแบบท่าเต้นตามอารมณ์ที่ได้จากการฟังเพลง โดยนักออกแบบท่าเต้นตีความและออกแบบท่าเต้นออกมาในรูปแบบทิว เป็นการแสดงที่สามารถชักนำให้เข้าใจถึงเรื่องราว ความคิด การเต้นกับคำร้อง ใช้การเกี่ยวพาราสีของชายหญิงมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ออกแบบให้มีความสนุกสนานและใส่ความกวนของวัยรุ่นเข้าไป และในการออกแบบท่าเต้นได้นำเอาสัญลักษณ์ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ตัวแอล (L) มาใช้ในท่าทางการเคลื่อนไหว ใช้มือแทนสัญลักษณ์ เพื่อให้เกิดเป็นภาพจำ

การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

ในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง มีกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน ผู้วิจัยจึงใช้หลักการนี้เขียนเป็นตารางเพื่อให้ง่ายต่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการลงภาคสนามโดยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึก และใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเข้าไปเก็บกับนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีของนราพงษ์ จรัสศรีที่ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการเริ่มการออกแบบทางด้านนาฏยศิลป์ ลำดับขั้นตอนการสร้างงานของดารีณี ชำนาญหมอ, หลักการจัดการแสดงของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์, รวมถึงกระบวนการจัดการของศิริวรรณ เสรีรัตน์ จึงได้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน ได้ดังนี้

1. ประเภทของการแสดง (Types of Dance)
2. ทดลองออกแบบท่าเต้นโดยการด้นสดและประเมินผลจากการด้นสด (Improvisation & Evaluation of Improvisation)
3. การจัดการ (Management)
4. การจัดการแสดงเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน (Performing)

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลสามารถเขียนเป็นตารางได้ ดังนี้

ตาราง 1 วิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

บทเพลง	กระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน			
	ประเภทของงาน	ทดลองการเต้นและประเมินผลจากการเต้น	การจัดการ	การจัดการแสดง
รักต้องเปิด (แน่นอก)	เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์	มีการเต้นโดยมีครูผู้ช่วยและการประเมินผลจากการเต้นในท่าเต้นทั้งเพลง	-ออกแบบท่าเต้น -ส่งท่าเต้น -ฝึกซ้อมท่าเต้นหน้ากองถ่าย	โปรโมทเพลง, ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ
อย่ามโน	เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์	มีการเต้นโดยมีครูผู้ช่วยและการประเมินจากการเต้น นำท่าเต้นมาปรับก่อนซ้อมจริง	-ออกแบบท่าเต้น -ส่งท่าเต้น -ฝึกซ้อมแดนเซอร์และซ้อมศิลปิน	โปรโมทเพลง, ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ
Thank You For Your Love	เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์	มีการเต้นโดยมีครูผู้ช่วยในการออกแบบท่าเต้นประเมินจากการเต้น ในท่าเต้นทั้งเพลงและขณะการฝึกซ้อม	-ออกแบบท่าเต้น -ส่งท่าเต้น -ฝึกซ้อมแดนเซอร์และซ้อมศิลปิน	โปรโมทเพลง, ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ
ถามผิดมั้ง	เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์	มีการเต้น ใช้วิธีวาดภาพและจดลงในสมุดรวมถึงมีประเมินการเต้นด้วยการลองทำภาพจริง	-ออกแบบท่าเต้น -ส่งท่าเต้น -ฝึกซ้อมแดนเซอร์โดยใช้ครูผู้ช่วยแทนศิลปินและฝึกซ้อมศิลปิน	โปรโมทเพลง, ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ
รู้ทางไลน์	เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์	มีการเต้น มีครูผู้ช่วยในการออกแบบท่าเต้นและมีการประเมินท่าเต้นจากการเต้นและปรับให้เข้ากับศิลปิน	-ออกแบบท่าเต้น -ส่งท่าเต้น -ฝึกซ้อมแดนเซอร์และซ้อมศิลปิน	โปรโมทเพลง, ถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

ประเภทของแสดง

จากการลงภาคสนามเพื่อเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ได้กล่าวถึงประเภทของการแสดงในแต่ละบทเพลง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์บทเพลงดังนี้

1. เพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) (Splash Out) บทสัมภาษณ์อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักออกแบบท่าเต้นได้กล่าวถึงประเภทของงานในเพลงรักต้องเปิด(แน่นอน)ว่า “ เป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่ได้ออกแบบขึ้นเพื่อศิลปินเพื่อเพลงนี้ รูปแบบการแสดงมีการผสมผสานการเต้นหลายอย่างเข้าด้วยกัน อาจเรียกได้ว่าเป็นการเต้นแจ๊สเพราะใช้การแยกสัดส่วนของร่างกาย แต่เนื่องจากดนตรีที่มีความหลากหลายอาจเรียกได้ว่าท่าเต้นถูกผสมกับรูปแบบการเต้นของตะวันตก”

จากลักษณะของศิลปินการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น เป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์ตะวันตกที่ประกอบด้วย การเต้นในรูปแบบแจ๊ส ที่เน้นการเต้นแยกสัดส่วนต่างๆของร่างกาย (Isolation) และท่ารำของไทยที่ใช้การเชิงของภาคอีสานเข้ามาเป็นท่าเต้นของเพลง

แนวเพลงของเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) เป็นการผสมผสานความเป็นตะวันตกเข้ากับความเป็นลูกทุ่งของไทย เรียกได้ว่าเป็นกระแสเพลง “ไทยฮอป” เพลงไทยสากล (Thai Pop Music) คือเพลงที่แต่งและร้องเป็นภาษาไทย ทำนองเป็นแบบไทยหรือเลียนแบบฝรั่ง ใช้เครื่องดนตรีตะวันตกหลายชิ้นร่วมบรรเลงเป็นวง

หทัย ศราวุฒิไพบูลย์ (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงทางค่ายเพลงที่ดึงเอาความสำหรับเพลง รักต้องเปิด (แน่นอน) ไว้ว่า “เป็นเพลงจังหวะมันส์ ๆ ที่ผสมระหว่างความเป็นที่ฮอปกับลูกทุ่ง ในจังหวะดี ๆ โดน ๆ ที่ฟังแล้วติดหู “

สรุปได้ว่าแนวเพลงรักต้องเปิด(แน่นอน) เป็นดนตรีที่ผสมผสานความเป็นตะวันตกเข้ากับความเป็นจังหวะดนตรีไทย และสอดคล้องเข้ากับเนื้อหาของเพลง

2. เพลงอย่ามโน

บทสัมภาษณ์อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักออกแบบท่าเต้นได้กล่าวถึง

“อาจสังเกตได้ว่า ในบทเพลงจะออกแบบท่าเต้นโดยใช้อวัยวะในส่วนของท่านแขน เพื่อให้คนสามารถเต้นตามได้ง่าย ถ้าเค้าหยิบสองแขนขึ้นมาทำ มันง่ายกว่าการที่จะยืนเดินทั้งขา ทั้งตัว ประเภทของงานในเพลงเป็นประเภทป๊อปแจ๊ส เน้นการใช้ข้อมือและแขน”

การออกแบบท่าเต้นในบทเพลงนี้ นักออกแบบท่าเต้นใช้การออกแบบท่าที่ใช้แขนเป็นองค์ประกอบหลัก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเต้นตามกันได้ นักออกแบบท่าเต้นยังกล่าวอีกว่า การออกแบบท่าที่ใช้สองแขน มันง่ายกับการทำตามได้มากกว่าการเต้นทั้งร่างกาย

แนวเพลงของอ๋อยามโนเป็นการใช้ดนตรีป๊อปที่มีจังหวะสนุกสนาน ผสมความเป็นแจ๊สแดนซ์ ที่มีจังหวะเร็วและสนุกสนาน

จากความสามารถของทั้งสองศิลปินนักร้องแบบทำเต้นจึงใช้รูปแบบการเต้นแจ๊ส ที่เน้นการเต้นแยกสัดส่วนต่างๆของร่างกาย (Isolation) โดยกระทบกับจังหวะที่หนักหน่วงกับดนตรีที่มีจังหวะเร็ว ประเภทของการแสดงในเพลงอ๋อยามโน เป็นการในรูปแบบการเต้นแจ๊ส ที่เน้นใช้อวัยวะแขนเป็นหลัก

3. เพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You For Your Love)

บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักร้องแบบทำเต้นได้กล่าวถึงประเภทของงานในเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You For Your Love) ว่า “เป็นการโชว์ภาพเต้น” จากบทสัมภาษณ์ศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่ (2557: สัมภาษณ์) ถึงรูปแบบการเต้น ศิลปินได้กล่าวว่า

“...ทำเต้นเป็นการเต้นแนวสตรีท แต๊งกิ้วเรียนเต้นมาหลายสไตส์มากและชอบเต้นทุกรูปแบบไปหมด จึงเอามาผสมกัน” เทคนิคของนาฏยศิลป์ตะวันตกที่เป็นการเต้นรูปแบบสตรีท การใช้เท้า การใช้ความแข็งแรงในลักษณะท่าทางของผู้ชายแต่ผู้หญิงนำมาเต้น เป็นการผสมผสานหลายรูปแบบการเต้นจนเป็นเพลง Thank You For Your Love...”

แนวเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ(Thank You For Your Love) เป็นแนวเพลงในรูปแบบป๊อปแดนซ์ ที่มีจังหวะเร็วเน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย นักร้องแบบทำเต้นออกแบบทำเต้นโดยผสมผสานการเต้นรูปแบบฮิพฮอปเข้าไปในการแสดง เพื่อเน้นศักยภาพของศิลปิน

จากลักษณะและความสามารถทางการเต้นของศิลปิน ทำให้นักร้องแบบทำเต้นนำเสนอการออกแบบทำเต้นเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You For Your Love) ในรูปแบบของโชว์ ซึ่งเป็นการผสมผสานงานนาฏยศิลป์หลายแขนง ที่เป็นการนำเอาการเต้นนาฏยศิลป์ตะวันตกหลายรูปแบบมารวมกัน ได้แก่การเต้นแจ๊ส, การเต้นฮิพฮอป

4. เพลงถามผิดมั้ง

บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักร้องแบบทำเต้นได้กล่าวถึงประเภทของงานในเพลงถามผิดมั้งว่า “เป็นการแสดงเป็นเต้นกึ่งละคร” เป็นการนำเอานาฏยศิลป์ตะวันตกหลายรูปแบบมาผสมผสานกับศิลปะป้องกันตัวอย่างมวยไทย การใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นกับพื้น การจับกลุ่มยกตัว สอดคล้องศิริมงคล นาฏยกุล (2557: 27) ได้กล่าวไว้ว่า

“...คอนเทมโพรารีแดนซ์ รูปแบบที่เกิดขึ้นช่วงศตวรรษที่ 20 พัฒนาต่อจากโมเดิร์นแดนซ์ที่มีการพัฒนาควบคู่ไปกับ New Dance ในประเทศอังกฤษ เกิดเทคนิคหลากหลายและกว้างขวางสามารถนำ

การเดินโมเดิร์นแดนซ์ การแสดงสด (improvisation) การเดินคู่หรือกลุ่มเข้ามาประกอบ หรือการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนประกอบในการแสดง ผู้ชมจะได้รับชมความสามารถของผู้แสดงและนักออกแบบ ทำเดินผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทำเดินที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน...”

จากลักษณะและความสามารถทางการเดินของศิลปิน นักออกแบบทำเดินนำเสนอการออกแบบทำเดินเพลงถามผิดมั่งในรูปแบบของโชว์ ซึ่งเป็นการผสมผสานงานนาฏศิลป์หลายแขนง ที่เป็นการนำเอาการเต้นนาฏศิลป์ตะวันตกหลายรูปแบบมารวมกัน หรือเรียกได้ว่า เป็นการเต้นในรูปแบบคอนเทมโพรารีแดนซ์ (Contemporary Dance)

5. เพลงซู่ทางไลน์

บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) นักออกแบบทำเดินได้กล่าวถึงประเภทของงานในเพลง ไว้ว่า เป็นการออกแบบทำเดินในรูปแบบของโชว์ และจากการสัมภาษณ์ศิลปินนิภาพร แป้งอ้วน (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเต้นว่า “เป็นรูปแบบการเต้นแบบป๊อปแจ๊สผสมกับการเต้นแฮร์รี่ โดยมีจังหวะดนตรีในเพลงไทย มีจังหวะสามช่า”

ในบทเพลงซู่ทางไลน์ประเภทของงานนักออกแบบทำเดินใช้การผสมผสานงานนาฏศิลป์หลายแขนงโดยนำเอาความเป็นตะวันตกและความเป็นไทยดนตรีจังหวะสามช่า รวมถึงการละเล่นของไทยมาออกแบบเป็นผลงานการแสดงของเพลงซู่ทางไลน์

ทดลองออกแบบทำเดินโดยการเดินสดและประเมินผลจากการเดินสด

จากตารางวิเคราะห์กระบวนการออกแบบทำเดินเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน ผู้วิจัยการวิเคราะห์การออกแบบทำเดินโดยการเดินสดของนักออกแบบทำเดินจากทั้ง 5 เพลง ในทุกบทเพลงของการออกแบบทำเดินของนักออกแบบอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองมีการเดินสนในบทเพลง เพื่อให้ได้ทำเดินที่เหมาะสมกับเพลงและเหมาะสมกับศิลปิน โดยนักออกแบบทำเดินจะคำนึงถึงความสามารถของศิลปิน เพื่อให้การเคลื่อนไหวไม่ขัดกับการแสดง

บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) กล่าวว่า

“บางที่การเดินสนก็ไม่จำเป็นแต่ต้องขึ้นอยู่กับเพลง แต่เพลงส่วนมากจะมีการเดินสด เพราะเราเป็นคนออกแบบทำเดิน เราต้องทำการบ้านมาก่อนที่จะเจอกับนักแสดง และนักแสดงต้องพร้อมก่อนจะฝึกซ้อมกับศิลปิน”

ศิริชัย กาญจนสุภคร (2557: สัมภาษณ์) ครูผู้ช่วย มีส่วนช่วยในการออกแบบได้กล่าวถึงเพลงรักต้องเปิดแน่นอกไว้ว่า

“เพลงรักต้องเปิด(แน่นอก)เป็นเพลงสนุก ก็เลยลองทำทำแบบสนุก ๆ แบบทะลึ่งๆ แต่พอนักออกแบบทำเต้นเห็น ชอบในทำก็ไปปรับ จนกลายมาเป็นทำเต้นแน่นอก” และยังคงกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า “มีส่วนช่วยในการออกแบบทำเต้นแทบทุกเพลง แต่ละเพลงจะมีทำที่เป็นของตัวเองเป็นผู้ออกแบบและนักออกแบบทำเต้นอภิสรารู้ เพชรเรื่องรองออกแบบด้วยแล้วมาปรับแก้ไขทำด้วยกัน เพราะส่วนมากเวลาคิดก็จะคิดด้วยกัน”

ดังนั้นการทดลองออกแบบทำเต้นโดยการด้นสด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการสร้างงานของคาริณี ขำนาญหมอที่ได้กล่าวไว้ว่า “การด้นสด(Improvisation) เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการสร้างงาน ซึ่งการทดลองอาจมีหลายครั้ง” และในการออกแบบทำเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนักออกแบบทำเต้นอภิสรารู้ เพชรเรื่องรองใช้การด้นสดกับทุกเพลง โดยใช้วิธีการฟังเพลงและหาเนื้อร้องเพลง หลังจากนั้นใช้วิธีการเปิดเพลงซ้ำๆ หลายรอบและนักออกแบบทำเต้นจะลองขยับร่างกายไปตามความรู้สึกที่ได้จากเพลงนั้น

การจัดการ (Management)

ศิริชัย กาญจนสุภคร (2557: สัมภาษณ์) งานส่วนมากซ้อม 2 ครั้งต้องเจอศิลปินละ และฝึกซ้อมกับศิลปิน 2 ครั้ง เป็นเหมือนจิตวิทยา ในวันที่เจอศิลปิน นักเต้นก็จะพร้อมแล้ว

1. เพลงรักต้องเปิด (แน่นอก) บทสัมภาษณ์อภิสรารู้ เพชรเรื่องรอง (2557: สัมภาษณ์) ในส่วนของทำเต้นทั้งเพลงมีการทดลองการด้นสด เพลงนี้ฟังเพลงและลองให้ครูในสถาบันได้ทดลองออกแบบทำเต้น แต่รู้สึกว่ามันก็ยังไม่ใช่ เลยเอามาปรับให้รู้สึกสนุกมากขึ้น นักออกแบบทำเต้นนำเอาท่าทางการเคลื่อนไหวที่ได้ออกแบบนำมาประมวลผลและนำมาดำเนินการแสดง

2. เพลงอย่ามโน บทสัมภาษณ์อภิสรารู้ เพชรเรื่องรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า ฟังเพลงและนึกถึงคำร้องขณะที่ปล่อยให้ร่างกายเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง นักออกแบบทำเต้นมีการด้นสดและประเมินทำเต้นมาปรับก่อนซ้อมจริง เพื่อให้ทำเต้นสื่อสารถึงคนดูได้มากที่สุด 3. เพลง Thank You For Your Love บทสัมภาษณ์อภิสรารู้ เพชรเรื่องรอง (2557: สัมภาษณ์) ประเมินจากการด้นสดและในตอนกลางเพลง ออกแบบทำเต้น

3. เพลงถามผิดมั่ง นักออกแบบทำเต้นถ่ายทอดทำเต้นได้ทดลองออกแบบทำเต้นคู่กับครูผู้ช่วย ประเมินการด้นสดด้วยการลองทำภาพจึงนักออกแบบทำเต้นต้องการออกทำเต้นที่เป็นการเต้นเข้าคู่ระหว่างชายหญิง การออกแบบทำเต้นจึงเป็นการร่างภาพจากความคิดก่อน และลองฝึกซ้อมกับนักแสดง เพื่อให้รู้ถึงความยากง่ายของท่า

4. เพลงขี้ทางไลน์ นักออกแบบทำเต้นประเมินทำเต้นจากการด้นสด บทสัมภาษณ์นักออกแบบทำเต้นอภิสรารู้ เพชรเรื่องรอง (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวว่า จริงๆแล้วในการออกแบบทำ

เต้นทุกเพลงที่เป็นผู้ออกแบบเอง จะมีการด้นสดขณะออกแบบท่าเต้นทุกครั้ง เนื่องจากจะใช้การฟังเพลงและปล่อยร่างกายเคลื่อนไหวไปตามเสียงเพลง การประเมินท่าเต้นของเพลงชุดทางไลน์ นักออกแบบท่าเต้นต้องการท่าที่สนุกสนาน ท่าเต้นที่ออกแบบต้องช่วยเสริมภาพลักษณ์ในความเป็นตัวของศิลปินให้ชัดขึ้น

จากการวิเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลนักออกแบบท่าเต้นมีกระบวนการออกแบบท่าเต้นทั้ง 5 เพลง โดยการออกแบบท่าเต้นแต่ละบทเพลงนักออกแบบท่าเต้นจะออกแบบท่าเต้นในตอนเพลงที่มีการขับร้องซ้ำ นักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการเปิดเพลงและนับจังหวะของห้องเพลงจดลงกระดาษ แล้วทดลองออกแบบท่าเต้นด้วยการด้นสด หลังจากที่นักออกแบบท่าเต้นได้ท่าทางการเคลื่อนไหวในจังหวะที่ฟังพอใจแล้ว นักออกแบบท่าเต้นจะถ่ายวิดีโอและส่งวิดีโอนั้นไปยังผู้จ้างหรือผู้ประกอบการค่ายเพลง เพื่อให้ตรวจงาน นักออกแบบท่าเต้นจะประเมินการด้นสดแล้วนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของศิลปิน

การจัดการเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน(Performing)

ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมข้อมูล ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินในการทำแสดงบทเพลงหรือการโปรโมทเพลงเป็นสิ่งที่สำคัญ นักออกแบบท่าเต้นเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน วิเคราะห์เป็นผลงานเพลงโดยผู้วิจัยจะขอแบ่งเป็น การจัดแสดง และการแสดงเพื่อการตลาด ได้ดังนี้

1. เพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) (Splash Out)บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557, 16 ตุลาคม: สัมภาษณ์) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ส่งทำให้กับทางค่ายเพลง และให้ทางค่ายเป็นผู้เลือก โดยได้ทำการปรึกษากันแล้ว” การโปรโมทศิลปินจะเป็นหน้าที่ของทางค่ายเพลงที่จะเป็นผู้ดำเนินการ ทางค่ายเพลงจะออก รักต้องเปิด (แน่นอน) ในวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2557 ซึ่งจะมีรายละเอียดของผู้จัดทำ ชื่อศิลปิน เนื้อหาของเพลง ท่าเต้นบางส่วน และช่องทางการติดตาม ในการจัดการแสดงนักออกแบบท่าเต้นจะทำหน้าที่ฝึกซ้อมศิลปินโดยออกแบบท่าทั้งหมดของเพลง เพื่อให้ศิลปินได้ใช้ท่าเต้นในการแสดงเพลงในงานต่าง ๆ

บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง (2557, 16 ตุลาคม: สัมภาษณ์) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า โดยปกติแล้วทางค่ายจะเป็นจะมาถ่ายเก็บภาพการฝึกซ้อม บรรยากาศในการซ้อม นักออกแบบท่าเต้นจึงเป็นผู้ที่คอยควบคุมการเคลื่อนไหวในการร้องเพลง เพื่อให้ภาพลักษณ์ของศิลปินออกมาดูดีที่สุด

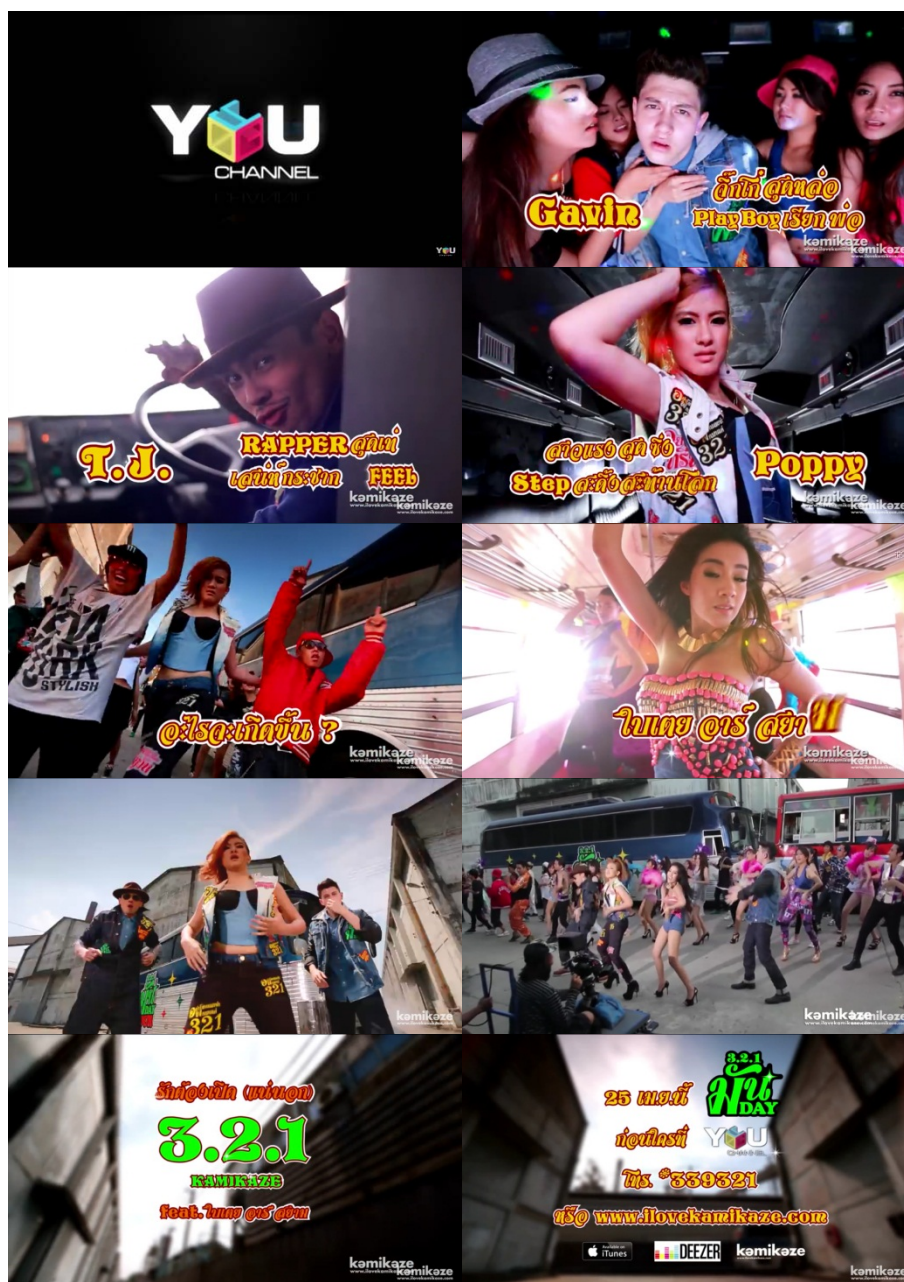
นักออกแบบท่าเต้น จะเป็นผู้กำหนดท่าเต้นที่ใช้ในการถ่ายทำ เนื่องจากทางค่ายไว้วางใจให้เป็นผู้ตัดสินใจในการมองภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมการนำเสนอผลงานเพลงของศิลปิน ก่อนที่จะมีการปล่อยมิวสิกวิดีโอฉบับเต็มให้ได้ดูกันทั่วประเทศ



ภาพประกอบ 44 ภาพเบื้องหลังบรรยากาศการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ เพลงรักต้องเปิด (แน่อนอก)

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=My6iFGwyPgk&spfreload=10>

การถ่ายทำมิวสิกวิดีโอของเพลง รักต้องเปิดแน่อนอกทางค่ายเพลงได้มีการนำเสนอตัวอย่างของเพลง หรือเรียกว่า Teaser ได้ปล่อยออกเพื่อให้เป็นที่น่าสนใจ ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมเพื่อใช้ในการวิธีการแสดงเพื่อการตลาด ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 45 การโปรโมทเพลง

ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=BS3qeS6_rHw&spfreload=10

จากการศึกษาข้อมูล สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ในการตลาดทางค่ายเพลงจะเป็นผู้กำหนดในสิ่งที่จะนำเสนอ เนื้อหาหรือใจความในคลิปวิดีโอก็จะเป็นเรื่องราวของศิลปิน ชื่อของศิลปินที่ขับร้องเพลงนี้ ผลงานเพลงรักต้องเปิดของศิลปิน 3.2.1 ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน ทำเดินประจำบทเพลง การใส่เนื้อหาและทำเดินเพื่อให้ผู้ชมได้ติดตามผลงานเพลง

และเนื่องจากความต้องการของทางค่ายเพลงอยากให้เพลงนี้เป็นเพลงที่ยอดนิยม การโปรโมท ทำเดินเพื่อให้ผู้ชมสามารถคัดลอกและเดินตามได้ จึงนำศิลปินมาจัดทำคลิบสอนทำเดิน ในลักษณะที่ง่ายต่อการเข้าใจ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 46 ตัวอย่างการสอนเดินจากศิลปิน

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=IY2waKQSEoI>

2. เพลง ออย่ามโน (Don't Cha)

ภาพลักษณ์ศิลปิน บทสัมภาษณ์อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ (2557, 16 ตุลาคม: สัมภาษณ์) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ทางค่ายเพลงได้โปรโมทศิลปินโดยการปล่อยบรรยากาศการซ้อมเต้น” และได้ให้สัมภาษณ์ในบทสัมภาษณ์ของนักออกแบบท่าเต้นในตอนที่ทำขึ้นเป็นพิเศษ ชื่อว่า ล้วงคู่แซ่บซิ่งเกิล

อ๋ามโน ได้กล่าวถึงที่มาของท่าเต้นในเพลง และกล่าวถึงศิลปิน มีใจความว่า "ศิลปินทั้งคู่มีความตั้งใจมาก มีความสนใจในการทำงาน ถ้าทำไหนไม่ได้ก็จะฝึกซ้อมจนกว่าจะได้ ให้ความร่วมมือสูง ซึ่งมันดีมาก เพราะศิลปินอยากให้งานมันออกมาดี " ในคลิปยังมีบทสัมภาษณ์ของศิลปินในการกล่าวถึงท่าเต้นในเพลงนี้ โดยภาพที่นำเสนอออกมาเป็นบรรยากาศการฝึกซ้อมเต้น ผู้วิจัยคัดลอกรูปภาพมาจากคลิบวิดีโอ โดยมีภาพของนักออกแบบท่าเต้นและแดนเซอร์ฝึกซ้อมกันกับศิลปิน ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 47 การโปรโมทเพลง ชื่อตอน"ล้วงคู่แซ่บซิงเกิ้ล อ๋ามโน"

ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=tPpuEIV3_9A

ทางด้านศิลปินได้มีการถ่ายโปรโมทท่าเต้นที่ใช้ในมิวสิกวิดีโอ โดยศิลปินได้ออกมาสาธิตท่าเต้นในแต่ละสเต็ป ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 48 ตัวอย่างการสอนเต้นจากศิลปิน

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=daBWLILapMw>

เป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้ผู้ชมได้ติดตามท่าเต้นได้ง่ายบนทวิตเตอร์ เพชร เรืองรอง (2557, 16 ตุลาคม: สัมภาษณ์) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ออกแบบท่าเต้นโดยใช้สองแขนจะง่ายกว่าการเคลื่อนไหวทั้งร่างกาย ออกแบบให้ไม่ยากจนเกินไปและไม่อยากจนคนไม่ยอมทำตาม”

3. เพลงแต่งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love)

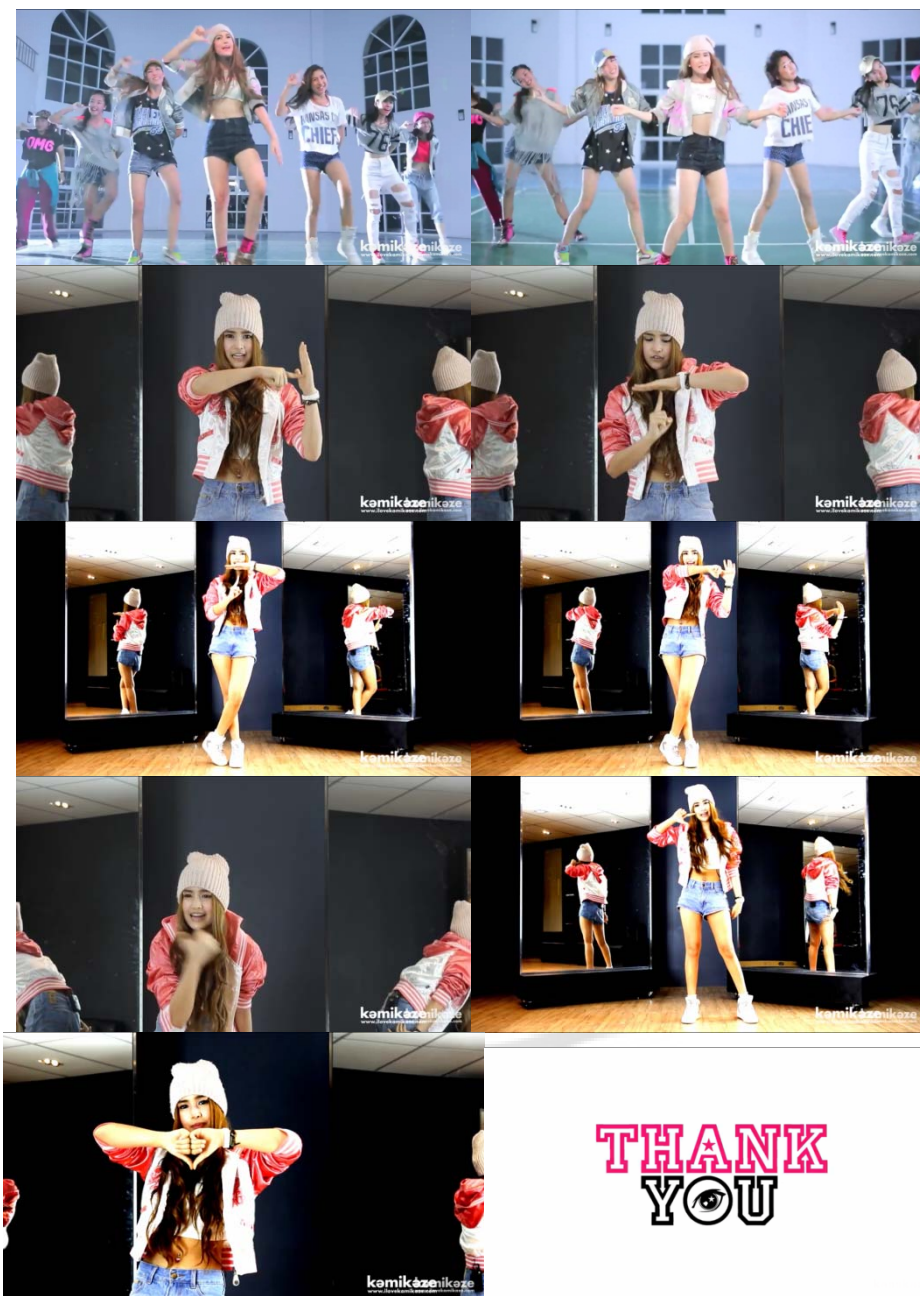
ภาพลักษณ์ที่ทางค่ายเพลงวางไว้ให้ศิลปินเป็นแนววัยรุ่น น่ารัก ใส ๆ เต็มแก้ม สมวัย ทางค่ายได้ ภาพที่โปรโมทศิลปินเป็นเบื้องหลัง บรรยากาศการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ โดยมีศิลปินเป็นผู้บอกเล่าและอธิบายเรื่องราวขั้นตอนต่าง ๆ ของการถ่ายทำ บรรยากาศ ผู้ร่วมแสดง ผู้วิจัยได้รวบรวมดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 49 ภาพเบื้องหลังบรรยากาศการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ เพลงThank you for your love

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=3WKUMUoaxmc>

ทางด้านศิลปินได้มีการถ่ายโปรโมททำเต้นที่ใช้ในมิวสิกวิดีโอ โดยศิลปินได้ออกมาสาธิต
ท่าเต้นในแต่ละสเต็ป ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 50 ตัวอย่างการสอนเต้นจากศิลปิน

ที่มา: <https://www.ilovekamakaze.com>

4. เพลงถามผิดมั้ง (What Da Heck)

การออกแบบท่าเต้นในเพลงถามผิดมั้ง นักออกแบบท่าเต้นตีโจทย์ของงานให้มีความแข็งแรง ดุดัน และการทะเลาะวิวาท โดยนักออกแบบท่าเต้นเลือกใช้นวมชกมวยเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงออกแบบให้ศิลปินและแดนเซอร์เต้นกับนวมชกมวย ทำทางการเคลื่อนไหวในภาพลักษณ์ที่นักออกแบบสร้างขึ้นทางค่ายได้เลือกเอาเรื่องราวนั้นมานำเสนอให้ผู้ชมได้ เนื้อหาในคลิปมี ค่ายเพลง ภาพเปิดตัวเพลง ท่าเต้นในช่วงท่อนขับร้องซ้ำ ในเพลงถามผิดมั้งเป็นคลิปการเต้นเข้าคู่กันระหว่างชาย หญิง และช่องทางการติดตาม เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้าไปดูรายละเอียดเพิ่มเติม ผู้วิจัยรวบรวมภาพไว้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 51 การโปรโมทเพลงถามผิดมั้ง

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=WDkh6z8SkEg>

5. เพลงซู่ทางไลน์ (Hidden Line)

การออกแบบท่าเต้นเพลงซู่ทางไลน์ นักออกแบบท่าเต้นวางภาพลักษณ์ศิลปินตามโจทย์ที่ได้รับ เน้นท่าเต้นที่สนุกสนาน นักออกแบบท่าเต้นดึงเอาความเป็นศิลปินออกมาผ่านท่าเต้นที่ใช้ทักษะการเต้นที่ผสมผสานการเต้นหลากหลาย การโปรโมทศิลปินทางค่ายเพลงจัดทำคลิปขึ้นมา โดยเนื้อหาภายในคลิป ประกอบด้วย ชื่อศิลปิน ที่ขับร้องเพลง ชื่อเพลง และท่าเต้นท่อนขับร้องกลางเพลง ท่าเต้นที่ถูกนำมาเผยแพร่ เป็นท่าเต้นที่สามารถเต้นตามได้ และภายในคลิปยังบอกข้อมูลช่องทางการติดต่อ



ภาพประกอบ 52 การโปรโมทเพลงซู่ทางไลน์

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=WDkh6z8SkEg>

นักออกแบบท่าเต้นใช้หลักการและขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นตามทฤษฎีทางนาฏศิลป์ที่แสดงความเป็นตัวตนของนักออกแบบท่าเต้นออกผ่านการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน ในแต่ละบทเพลงที่นักออกแบบท่าเต้นที่คิดและสร้างสรรค์ขึ้น มีการนำเอารูปแบบและความสามารถทางการเต้นที่อยู่ภายในของนักออกแบบท่าเต้น เนื่องด้วยการสร้างแบรนด์บุคคลเป็นกระบวนการที่ บุคคล หรือผู้ประกอบการใช้ในการแยกความแตกต่างตัวเองออกจากคู่แข่งชั้นหรือบุคคลอื่นด้วยการกำหนดคุณค่าที่โดดเด่น ไม่ซ้ำหรือเหมือนคนอื่นจากนั้นพยายามสื่อสารหรือถ่ายทอดความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นให้มีความสอดคล้องกับคุณค่าที่กำหนดไว้ นักออกแบบท่าเต้นเน้นใช้อารมณ์และความรู้สึกเป็นหลัก และใช้การผสมผสานของอากัปอาการเข้าไปในท่าเต้น การออกแบบท่าเต้นและถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นจึงเป็นการสื่อสารเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจในสารที่ต้องการสื่อ

การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดท่าเต้น

ในการถ่ายทอดการออกแบบท่าเต้น ผู้ที่ถ่ายทอดต้องมีความรู้ความสามารถและชำนาญในเรื่องนั้น นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง นอกจากจะเป็นนักออกแบบท่าเต้นแล้ว ยังเป็นคุณครูสอนเต้นที่สถาบันฮาเร็มเชค ประสบการณ์ในการสอนมากกว่า 10 ปี ทำให้มีประสบการณ์ทางด้านการถ่ายทอดความรู้เป็นอย่างมากหลังผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล

การถ่ายทอดความรู้ในการออกแบบท่าเต้นเพลงรักต้องเปิด(แน่นอก) (Splash Out)

ในการถ่ายทอดท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นเมื่อได้แนวคิดในการออกแบบท่าเต้นแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการคัดเลือกแดนเซอร์ นักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงจากคนภายในองค์กรเพื่อเป็นหัวหน้าแกนนำ ภายในเพลงนี้ไม่มีแดนเซอร์หลัก เนื่องจากศิลปินเป็นศิลปินกลุ่ม และศิลปินที่มาช่วยร้องร่วมเป็นเดี่ยวจึงต้องการแดนเซอร์ที่เป็นเพศที่สามประกบคู่กับศิลปินเดี่ยว มีวิธีดังนี้

1. วิธีการสอน

นักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ศิลปินมาก การคัดเลือกนักแสดงผู้ที่เข้าฉากและแดนเซอร์ต้องมีความเหมาะสม ดังนั้นนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) จึงแบ่งนักแสดงประกบคู่ศิลปินสองกลุ่มโดยคัดเลือกจากหน้าตาและผิวพรรณ เป็นการคัดเลือกนักแสดงโดยวิธีการคัดเลือกที่เรียกว่า แคสติ้ง (casting) และวิธีทราายเอาท์ (try out) นักออกแบบท่าเต้นจะแสดงให้เห็นตัวอย่างก่อน และจะถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยหรือเรียกว่า “การต่อท่า” ครูผู้ช่วยจะเป็นคนจดจำท่าทางการเคลื่อนไหว และนักออกแบบท่าเต้นจะให้วิธีพูดเพื่ออธิบาย

รายละเอียดของท่ารวมถึงความรู้สึกและอารมณ์ในการเต้นทำนั้น เพื่อให้การเคลื่อนไหวของร่างกายได้เป็นเป็นสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อ

นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง (2557: สัมภาษณ์) “ฝึกซ้อมกับผู้ช่วยซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้นำก่อนในการนับซ้อมก่อนถ่ายทำมิวสิกวิดีโอหนึ่งอาทิตย์ในช่วงเวลา 14:00 - 17:00 และนัดศิลปินเข้ามาฝึกซ้อม” นักออกแบบท่าเต้นจะเตรียมการแสดงโดยการออกแบบท่าเต้นให้จบเพลงเพื่อไม่เป็นการเสียเวลาในการฝึกซ้อม นักออกแบบท่าเต้นดำเนินการแสดงโดยใช้การออกแบบที่มีความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหวต่างๆ และความความสัมพันธ์เกี่ยวกับเวลา นักออกแบบท่าเต้นใช้การแสดงความพร้อมเพียงในเวลาเดียวกัน (Simultaneous unison) คือ ทุกคนในกลุ่มกระทำสิ่งเดียวกันในเวลาพร้อมกัน และแสดงอย่างเป็นลำดับ

2. บรรยายภาคในการสอน

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

การฝึกซ้อม: ครูผู้ช่วยจะเป็นผู้รับท่าและมาฝึกให้กับแดนเซอร์ของทางสถาบันสอนเต้นฮาลิเทียมที่นักออกแบบท่าเต้นได้คัดเลือกไว้ นักออกแบบท่าเต้นอธิบายให้ทำทางการเคลื่อนไหวที่เน้นความสนุกสนาน นักออกแบบท่าเต้นเน้นย้ำถึงอารมณ์และการสื่อสารของเพลงนี้เป็นอย่างมาก ในการฝึกซ้อมจะฝึกให้แดนเซอร์เข้าใจและรู้สึกกับสิ่งที่กำลังจะสื่อสาร ท่าเต้นไม่ยากแต่การเคลื่อนไหวที่ให้ความพร้อม ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญของน้ำหนักของท่าเต้นและการเคลื่อนไหวในจังหวะที่ถูกต้องเป็นอย่างมาก ในการฝึกซ้อมท่าเต้นเพลงแน่นอนฝึกซ้อมทั้งหมดเป็นเวลา 2 อาทิตย์ เนื่องจากเพลงนี้จะใช้เป็นเพลงโปรโมทนักออกแบบท่าเต้นจึงต้องออกแบบท่าเต้นให้ครบทั้งเพลง เพื่อให้ศิลปินได้นำไปใช้ในการแสดงต่าง ๆ เช่น การโปรโมทเพลง การแสดงคอนเสิร์ต เป็นต้น

การแสดงจริง: ท่าเต้นรักต้องเปิด (แน่นอน) เป็นท่าง่ายและใช้คนเข้าร่วมการแสดงจำนวนมากจึงไม่มีการฝึกซ้อมกันล่วงหน้าจะมีคนที่รู้ท่าเต้นเพียงไม่กี่คน ในวันถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ ครูผู้ช่วยและแดนเซอร์ที่ถูกคัดเลือกเป็นผู้ที่ถ่ายทอดท่าเต้นที่ถูกออกแบบโดยนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ให้กับผู้ที่มาร่วมเข้าฉากการแสดงการทำงานภายใต้การทำงานนักออกแบบท่าเต้นปล่อยท่าเต้นอย่างสนุกสนาน อธิบายถึงความรู้สึกของท่าไม่เน้นท่าสวยแต่เน้นความสนุกสนาน

3. วิธีการถ่ายทอดความรู้สามารถแยกได้ดังนี้

การสอนนักออกแบบท่าเต้นจะให้วิธีการต่อท่าเต้นหรือการสาธิตให้ดูแล้วทำตามโดยแยกเป็นการสอนดังนี้

3.1 การสอนแบบเดี่ยว เป็นการสอนแบบตัวต่อตัว ท่าเต้นที่ผ่านการตรวจแล้วที่เหมาะสมนักออกแบบท่าเต้นจะถ่ายทอดให้กับครูผู้ช่วยแบบตัวต่อตัว โดยนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการ

ถ่ายทอดท่าเต้นให้ผู้ช่วยที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยจำ และผู้ช่วยจะทำหน้าที่ในการต่อท่าให้กับนักแสดงที่มาร่วมแสดง ส่วนตัวนักแสดงออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ถ่ายทอดท่าเต้นให้กับศิลปิน

3.2 การสอนแบบปฏิบัติจริงในงาน ในเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) ไม่มีแดนเซอร์หลัก มีเพียงแดนเซอร์ที่ใช้ประกบกับศิลปิน เป็นการสอนด้วยการต่อท่าเต้น ณ ขณะนั้นไม่ผ่านการฝึกซ้อมมาก่อนหน้า นักออกแบบท่าเต้นให้หน้าที่ผู้ช่วยเป็นผู้ถ่ายทอดท่าเต้น แต่นักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้อธิบายความรู้สึกของท่า ในท่าเต้นเพลงนี้เน้นความสนุกสนาน ท่าที่เต้นจะต้องสื่อความสนุกสนานออกมาให้ผู้ชมได้เห็น

การถ่ายทอดความรู้ในการออกแบบท่าเต้นเพลงอย่ามโน (Don't Cha)

ท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบและผ่านการตรวจงานจากผู้จ้าง นักออกแบบท่าเต้นจึงเลือกแดนเซอร์เพื่อช่วยเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน โดยใช้แดนเซอร์ทั้งหมด แปดคน เป็นเพศหญิงสี่คน เพศชายจำนวนสี่คน จำนวนเพศชายในนั้นเป็นเพศที่สามจำนวน สามคน เนื่องจากเนื้อเพลงนี้เป็นเพลงที่มีความหมายแบบนัยยะ จะช่วยส่งภาพศิลปินให้ดูมีความแรงแมกยิ่งขึ้น นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีการดังนี้

1. วิธีการสอน

วนิดา เต็มธนาภรณ์ ให้สัมภาษณ์ในรายการล้วงคู่แสบจากทาง Yes Music (2557: ออนไลน์) ไว้ว่า ท่าเต้นของเพลงอย่ามโนไม่ถือว่ายาก เป็นท่าเต้นที่สามารถเต้นตามกันได้ แต่มันจะยากในเรื่องของความรู้สึก เนื่องจากท่าเต้นไม่ยากแต่เราจะต้องเต้นยังไงให้ดูสุดฤทธิ์ อันนี้เป็นเรื่องยากและสุริวัน ทวีสินได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “หนักใจ แต่พยายามฝึกซ้อมเพื่อให้งานออกมาดีที่สุด”

นักออกแบบท่าเต้นถ่ายทอดท่าเต้นใช้วิธีการสอนแบบสาธิตและให้ทำตาม โดยสาธิตให้กับแดนเซอร์หลัก และให้เคลื่อนไหวตาม หรือเรียกว่า “การต่อท่า” นักออกแบบท่าเต้นจะอธิบายรายละเอียดการเคลื่อนไหวในท่านั้น ๆ พร้อมทั้งอธิบายความรู้สึกให้แดนเซอร์เข้าใจ เพื่อที่จะได้นำเสนอออกมาได้อย่างถูกต้อง ท่าเต้นได้ผ่านการออกแบบท่าเต้นจบครบทั้งเพลงแล้ว นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบรูปแบบการแสดงที่มีการให้ความสำคัญกับศิลปินมีการใช้ความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหวต่างๆ และความความสัมพันธ์เกี่ยวกับเวลา นักออกแบบท่าใช้การแสดงความพร้อมเพียงในเวลาเดียวกัน (Simultaneous unison) คือ ทุกคนในกลุ่มกระทำสิ่งเดียวกันในเวลาพร้อมกัน และแสดงอย่างเป็นลำดับ

2. บรรยายภาคในการสอน

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องประมาณ แปดคนที่เป็นแดนเซอร์หลักและแดนเซอร์รอง ในบทเพลงนี้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าไปมีส่วนร่วมในการถ่ายทำมิวสิควิดีโอ บรรยายภาคในการสอน สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

การฝึกซ้อม: ชนิกันต์ นัศมานธิ์ แดนเซอร์ที่เด่นในเพลง (2557: สัมภาษณ์) "การซ้อมเป็นไปอย่างสนุกสนาน นักออกแบบท่าเต้นอธิบายรายละเอียดของท่าให้เข้าใจ" บทเพลงอย่างโน้มนำนักแสดงเป็นจำนวนมาก มีทั้งแดนเซอร์หลักที่เด่นประกบคู่กับศิลปิน และแดนเซอร์รองที่ทำหน้าที่ช่วยเสริมภาพให้ดูสมบูรณ์มากขึ้น ในการฝึกซ้อมจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่หนึ่ง ฝึกซ้อมแดนเซอร์หลัก และส่วนที่สองคือฝึกซ้อมกับแดนเซอร์รอง ในส่วนของแดนเซอร์หลักนักออกแบบท่าเต้นจะฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญและมีความพร้อมเพรียงในรายละเอียดของท่าเต้น แดนเซอร์ทุกคนจะต้องเคลื่อนไหวเป็นไปในลักษณะเดียวกัน จังหวะเดียวกัน องค์และน้ำหนักของท่าเต้นจะต้องมีความเหมือนกันแลเท่ากัน นักออกแบบท่าเต้นจะให้ความสำคัญในเรื่องนี้มาก และในส่วนของแดนเซอร์รอง นักออกแบบท่าเต้นนัดฝึกซ้อมเพียงหนึ่งครั้งก่อนถ่ายทำ และปล่อยให้ไปทบทวนและฝึกซ้อมเจอกันอีกทีคือวันที่บันทึกเทปไปโรไมทแดนเซอร์รองมีทั้งหมด 12 คน เป็นเพศชาย 6 คน เพศหญิง 6 การฝึกซ้อมของแดนเซอร์รองนักออกแบบท่าเต้นจะให้ครูผู้ช่วยและแดนเซอร์หลักเป็นผู้ต่อท่าให้ และนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ดูแลและปรับให้ท่าทางที่ถูกต้อง พร้อมกับอธิบายถึงการเต้นในบทเพลงนี้ที่ต้องการจะนำเสนออะไร สื่อสารอะไรให้ผู้ชมได้รับในความรู้สึกนั้น ท่าเต้นในเพลงนี้นั้นความสนุกสนานและท่าเต้นต้องมีความแข็งแรงและคมชัด นักออกแบบท่าเต้นจะคอยเข้มงวดและชี้ในจุดอ่อนของนักแสดงเพื่อปรับแก้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นจะไม่ยอมให้ปล่อยผ่าน

การแสดงจริง: ชนิกันต์ นัศมานธิ์ แดนเซอร์ที่เด่นในเพลง (2557: สัมภาษณ์) กล่าวว่า ในวันถ่ายทำมิวสิควิดีโอนักออกแบบท่าเต้นจะประจำอยู่ที่หน้าจอร์ับสัญญาณ จะทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมและกำกับการแสดง จะคอยออกคำสั่งและกำหนดจุดยืนในตำแหน่งต่าง ๆ ของศิลปินและแดนเซอร์ ผู้ที่ดูแลการเคลื่อนไหวจะเป็นครูผู้ช่วย นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้อธิบายความรู้สึกให้กับศิลปินทั้งสอง กำหนดตำแหน่งให้ยืนคู่กันตลอดการแสดง และกำหนดตำแหน่งแดนเซอร์หลัก ให้ยืนประกบกับศิลปิน กำหนดให้แดนเซอร์รองอยู่รอบ ๆ ศิลปิน การกำหนดตำแหน่งเพื่อไม่ให้มีการบดบังกันเกิดขึ้น และจะคัดเลือกคนที่มึบุคลิกและหน้าตาที่ดีอยู่ข้างหน้าเพื่อให้ได้ภาพออกมาน่าชม

3. วิธีการถ่ายทอดความรู้สามารถแยกได้ดังนี้

การสอนนักออกแบบท่าเต้นจะให้วิธีการต่อท่าเต้นหรือหารสาริตให้ดูแล้วทำตามโดยแยกเป็นการสอนดังนี้

3.1 การสอนแบบเดี่ยว นักออกแบบท่าเต้นถ่ายทอดท่าเต้นให้ครูผู้ช่วยเป็นผู้จำ และถ่ายทอดวิธีโอตัวต่อตัว ครูผู้ช่วยนอกจากจะมีหน้าที่คอยช่วยจำท่าเต้นแล้ว ยังเป็นผู้ที่สามารถเสนอท่าเต้นให้นักออกแบบท่าเต้นนำไปใช้ในงานได้ ในการถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหวในเพลงนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ถ่ายทอดให้กับนักแสดงทั้งหมด

3.2 การสอนแบบหมู่ นักออกแบบท่าเต้นฝึกซ้อมแดนเซอร์ทั้งหมดให้เกิดความชำนาญ เพื่อใช้ในการซ้อมรวมกันระหว่างศิลปินและแดนเซอร์ ในการฝึกซ้อมแดนเซอร์ เพลงนี้ใช้แดนเซอร์หลักจำนวน 8 คน เป็นเพศชาย 4 เพศหญิง 4 แดนเซอร์รองเพศชาย 6 เพศหญิง 6 รวมทั้งหมด 20 คน

การถ่ายทอดความรู้ในการออกแบบท่าเต้นเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You for Your Love)

1. วิธีการสอน

นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ความสามารถของศิลปินและได้นำเอาความสามารถท่าการเต้นของศิลปินมาใช้ในการแสดงโดยศิลปินได้มีส่วนร่วมในการออกแบบท่าเต้น ศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่ให้สัมภาษณ์ (2557: สัมภาษณ์) มีข้อความว่า "มีส่วนร่วมบ้างคะ พี่เจต้าจะสอบถามความเป็นตัวเราว่าปกติแล้วเป็นคนเต้นแนวไหน ชอบหรือถนัดกับการเต้นแนวไหน ส่วนตัวแต๊งกิ้วเป็นคนชอบเต้นกับหมวก พี่เจต้าจึงเลือกการเต้นกับหมวกมาใส่ไว้ในมิวสิกวิดีโอ " นักออกแบบท่าเต้นใช้การพูดคุยถึงความต้องการที่ศิลปินอยากได้ให้มีอยู่ในการแสดง และนำสิ่งนั้นมาออกแบบเป็นท่าเต้น ในการสอนนักออกแบบท่าเต้นจะให้ศิลปินและแดนเซอร์ได้ทำความเข้าใจกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง และใช้วิธีการต่อท่าให้กับศิลปินและแดนเซอร์ได้ลองทำ และปรับแก้ตามที่ศิลปินสามารถทำได้ กระบวนการออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นใช้การเคลื่อนไหวที่มีความสัมพันธ์กับเวลาเข้ามาช่วยในการเคลื่อนไหวในตำแหน่งของนักแสดง วิธีการสอนถึงเป็นการต่อท่าเป็นกลุ่ม ๆ โดยนักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้คัดเลือกในการแบ่งกลุ่มการเต้นด้วยตนเอง

2. บรรยายภาคในการสอน

จากการเก็บข้อมูลสามารถสรุปประเด็นในการสอนได้ดังนี้

การฝึกซ้อม: จากการสัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานร่วมกับนักออกแบบท่าเต้น

ศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่ให้สัมภาษณ์ (2557: สัมภาษณ์) มีข้อความว่า

"...สนุกมากคะ นักออกแบบท่าเต้นค่อนข้างเป็นมืออาชีพ ตัวแต๊งกิ้วเคยได้ร่วมงานกับนักออกแบบท่าเต้นตั้งแต่ตอนเด็ก ๆ และในเวลาเรียนเต้นจะมีโอกาสได้แสดงความสามารถ นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ที่มากออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวให้ และพอเติบโตขึ้น ได้มาเป็นศิลปินและได้นักออกแบบท่าเต้นมาเป็นนักออกแบบท่าเต้นให้ในเพลงเปิดตัว และเป็นศิลปินต้นแบบที่ชื่นชอบอยู่แล้ว การร่วมงานกับนัก

ออกแบบท่าเต้นจะค่อนข้างดู เก็บรายละเอียด และค่อนข้างชัดเจน แต่ถ้าคุยเรื่องอื่น หรือเรื่องการออกแบบท่าเต้น จะรับฟังความคิดเห็นของเราด้วย...”

ทิพย์สุดา โชติวรรณ แดนเซอร์ที่ร่วมเต้น (2557: สัมภาษณ์) กล่าวว่า “ตอนซ้อมคือหนักมาก เพราะเป็นเพลงแรกเปิดตัวศิลปินใหม่ของกามิกาเซ่ที่ขึ้นชื่อว่าเต้นเก่งมาก” นักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อม ศิลปินต้องออกมาดูสมบูรณ์ไม่มีข้อติ ดังนั้นระยะเวลาในการฝึกซ้อมแต่ละวันจะอยู่ที่ 2 ชั่วโมง สำหรับการฝึกซ้อมกับศิลปิน เพื่อให้ศิลปินและแดนเซอร์ฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญ

การแสดงจริง: ทิพย์สุดา โชติวรรณ แดนเซอร์ที่ร่วมเต้น (2557: สัมภาษณ์) กล่าวว่า “การถ่ายทำมิวสิกวิดีโอเป็นวันที่หนักมาก เข้ายืนเย็น แดดเยอะมากหลายรอบ ถ่ายทำในโรงยิมไม่มีแอร์ เต็มเป็นสิบลรอบ สิบมูม นักออกแบบท่าเต้นต้องการสิ่งที่ดีที่สุด ทีมงานมีอาชีพ ทำให้งานเดินเร็ว และศิลปินก็มีอาชีพ ”

ชนิกานต์ นัศมานิธิ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลง (2557: สัมภาษณ์) “ในวันถ่ายเหนื่อยแต่สนุกสนาน ”

นักออกแบบท่าเต้นจะทำหน้าที่เป็นผู้กำกับในส่วนของการแสดงของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นจะดูในเรื่องตำแหน่งในการยืน การแสดงออกท่าทางเคลื่อนไหว การแสดงออกทางอารมณ์สีหน้าและความรู้สึกของศิลปินรวมถึงแดนเซอร์ เพื่อให้ภาพที่ออกมาสมบูรณ์มากที่สุด ศิลปินต้องทำการบ้านเรื่องการฝึกซ้อมเต้นเพื่อไม่ให้งานเป็นไปอย่างล่าช้า

3. วิธีการถ่ายทอดความรู้สามารถแยกได้ดังนี้

3.1 การสอนแบบเดี่ยว นักออกแบบท่าเต้นถ่ายทอดท่าเต้นได้ทดลองออกแบบท่าเต้นคู่กับครูผู้ช่วย โดยถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยแบบตัวต่อตัวให้วิธีการทดลองพร้อมกับสาธิตให้ดู ในเพลง Thank You for Yours Love เป็นการแสดงความสามารถของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการฝึกทักษะการเต้นของศิลปินให้มีระดับเพิ่มมากขึ้น โดยครูผู้ช่วยจะทำหน้าที่เป็นผู้ทดลองเต้นท่าที่นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ออกแบบ เพื่อประเมินถึงตัวศิลปินว่าสามารถทำได้ออกแบบในระดับเท่าใด การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองถ่ายทอดให้กับครูผู้ช่วยก่อนที่ครูผู้ช่วยจะทำหน้าที่ช่วยต่อให้กับแดนเซอร์และศิลปิน

3.2 การสอนแบบหมู่ นักออกแบบท่าเต้นใช้เวลากับการถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยหน้าที่ของครูผู้ช่วยจะเป็นผู้สามารถท่าทางการเคลื่อนไหวในบางท่า แต่การต่อท่าจะเป็นนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ถ่ายทอดด้วยตัวนักออกแบบท่าเต้นเอง

การถ่ายทอดความรู้ในการออกแบบท่าเต้นเพลง ถามผิดมั่ง (What Da Heck)

1. วิธีการสอน

จากบทการให้สัมภาษณ์ของศิลปินในช่วงต้น นักออกแบบท่าเต้นได้นำมาเป็นส่วนในการออกแบบท่าเต้น และได้วิเคราะห์ความสามารถของศิลปิน ด้วยเนื้อหาของเพลงและด้วยการเติบโตของศิลปินเพื่อสร้างความแปลกใหม่ในภาพลักษณ์ของศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นจึงออกแบบท่าเต้นเพลงให้มีความแข็งแรงโดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของโชว์ ในการสอนนักออกแบบท่าเต้นถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วย และจัดตารางซ้อมให้กับแดนเซอร์ก่อนที่จะซ้อมพร้อมศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการสาธิตและทดลองการออกแบบท่าเต้น โดยที่ลองทำกับแดนเซอร์จริง และให้การเคลื่อนไหวที่มีความสัมพันธ์กับเวลาเข้ามาเพิ่มจุดเด่นให้กับภาพของการแสดง

2. บรรยากาศในการสอน

จากการสัมภาษณ์บุคคลที่ทำงานร่วมกับนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองในเพลงถามผิดมั่ง สามารถสรุปได้ว่า

การฝึกซ้อม: ภัทรนันท์ มานะพิทักษ์พงศ์ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลงถามผิดมั่ง (2557: สัมภาษณ์) “ ฝึกซ้อมเยอะมากเพราะเป็นท่าคู่และต้องใช้อารมณ์ร่วมมาก การเต้นเป็นคู่มีความยากกว่าการเต้นคนเดียว” ปัญชานิตา จรัสวงศ์ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลง (2557: สัมภาษณ์) “เป็นเพลงที่มีท่าเต้นแรง เข้มแข็ง และดูแพง ในเพลงนี้ใช้อารมณ์ในการเต้นอย่างมาก” นักออกแบบท่าเต้นนัดแดนเซอร์ทั้งหมดฝึกซ้อม และได้อธิบายรายละเอียดของเนื้อเพลง การตีความที่ต้องการสื่อสารแสดงออกให้กับแดนเซอร์ได้ฟังและให้ทำความเข้าใจพร้อมกับเก็บรายละเอียดในความพร้อมของแดนเซอร์รวมถึงความพร้อมเมื่อเต้นกับศิลปิน

การแสดงจริง: ภัทรนันท์ มานะพิทักษ์พงศ์(2557: สัมภาษณ์) แดนเซอร์ที่เต้นในเพลงถามผิดมั่งได้กล่าวถึงบรรยากาศในการถ่าย “ในการถ่ายทำเน้นแดนเซอร์ชายเป็นหลัก เนื่องจากซ้อมหนักเวลาถ่ายก็เลยสบาย ๆ จะโดนนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นกังวลเรื่องมือ เพราะเป็นคนมือเล็กนิ้วไม่กาง”

ปัญชานิตา จรัสวงศ์ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลง(2557: สัมภาษณ์) “ นักออกแบบท่าเต้นค่อนข้างใจดีไม่กดดัน ถ่ายทำไม่กั๊กก็ผ่าน”

ชนิกานต์ นัศมานิธิ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลง (2557: สัมภาษณ์) “ในการถ่ายทำนักออกแบบท่าเต้นจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของศิลปินเพื่อให้ภาพออกมาได้สมบูรณ์ที่สุด”

3. วิธีการถ่ายทอดความรู้สามารถแยกได้ดังนี้

3.1 การสอนแบบเดี่ยว นักออกแบบท่าเต้นมีภาพในหัวและได้วาดลงใส่สมุดเพื่อบันทึกป้องกันการตกหล่น นักออกแบบท่าเต้นถ่ายทอดท่าเต้นได้ทดลองออกแบบท่าเต้นคู่กับครูผู้ช่วย โดย

ถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยแบบตัวต่อตัวให้วิธีการทดลองพร้อมกับสาธิตให้ดู นักออกแบบท่าเต้นไม่สามารถเห็นภาพได้ถ้าไม่เกิดการทดลองออกแบบ เนื่องจากเพลงถามผิดมั้งนักออกแบบท่าเต้นตั้งใจนำเสนอเป็นการเดินเข้าคู่กันระหว่างเพศชายและเพศหญิง การเดินกับคู่ การเคลื่อนไหวต่าง ๆ จึงมีส่วนสำคัญ ทดลองออกแบบเพื่อป้องกันการการผิดพลาดในการฝึกซ้อมจริง

3.2 การสอนแบบหมู่ หลังจากนักออกแบบท่าเต้นได้ถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยแล้ว จึงจัดตารางการฝึกซ้อมแดนเซอร์ เมื่อแดนเซอร์ฝึกซ้อมจนพร้อมเพียงแล้วจึงจัดตารางฝึกซ้อมแดนเซอร์พร้อมกับศิลปิน เนื่องจากเพลงถามผิดมั้งในท่าเต้นมีการยกศิลปิน การฝึกซ้อมคนจำนวนมากเพื่อป้องกันการผิดพลาดจึงเป็นสิ่งสำคัญ

การถ่ายทอดความรู้ในการออกแบบท่าเต้นเพลง ชู้ทางไลน์ (Hidden Line)

1. วิธีการสอน

ศิลปินทั้งสองมีความสามารถทางการเต้นนักออกแบบท่าเต้นจึงใช้ความสามารถของศิลปินนำมาเพิ่มในศักยภาพของศิลปิน วิธีการสอนนักออกแบบท่าเต้นได้เล่าถึงเรื่องราวและรายละเอียด โดยในการออกแบบท่าเต้นเพลงชู้ทางไลน์นักออกแบบท่าเต้นออกแบบในรูปแบบการผสมผสานการแสดงหลายอย่างเข้าด้วยกันพร้อมกับเอาวัฒนธรรมการละเล่นมอญของไทยมาผสมผสานเป็นท่าเต้นที่ร่วมสมัย

2. บรรยากาศในการสอน

เนื่องจากเพลงชู้ทางไลน์เป็นบทเพลงใหม่ที่เพิ่งถูกการเผยแพร่ ผู้วิจัยได้มีโอกาสในการเข้าไปเก็บข้อมูลสามารถแยกได้ดังนี้

การฝึกซ้อม: ภัทรนันท์ มานะพิทักษ์พงศ์ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลงชู้ทางไลน์ (2557: สัมภาษณ์) “ได้คู่เต้นที่เป็นเพื่อนสนิทกันในการฝึกซ้อมค่อนข้างสบายใจ มีการฝึกซ้อมเยอะเพราะเป็นงานใหญ่ที่รวมตัวกันของศิลปิน” บรรยากาศในการถ่ายทอดท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการสาธิตให้ดูและอธิบายให้เห็นว่าท่าทางการเคลื่อนไหวแบบนี้ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวอย่างไร รวมถึงน้ำหนักของท่าเต้น และมีครูผู้ช่วยเป็นผู้คอยอธิบายกับศิลปินแบบตัวต่อตัว

นักออกแบบท่าเต้นจะไม่ปล่อยผ่านจนกว่าศิลปินจะเต้นได้

การแสดงจริง: ภัทรนันท์ มานะพิทักษ์พงศ์ แดนเซอร์ที่เต้นในเพลงชู้ทางไลน์ (2557: สัมภาษณ์) “ได้บทแสดงเป็นเพื่อนกับศิลปิน สถานที่ถ่ายเป็นโกดังมีฝุ่นถ่ายจากเต้น โดยนักออกแบบท่าเต้นดูเรื่องความแข็งแรง เพราะศิลปินเต้นแรงกว่าแดนเซอร์ ”

3. วิธีการถ่ายทอดความรู้สามารถแยกได้ดังนี้

3.1 การสอนแบบเดี่ยว นักออกแบบท่าเต้นได้รวบรวมท่าเต้นที่ใช้จริงในบทเพลงถ่ายทอดไปยังครูผู้ช่วยเพื่อช่วยในการจดจำท่าทางการเคลื่อนไหว รวมถึงรับฟังความคิดเห็นจากครู

ผู้ช่วยในการปรับท่าทางการเคลื่อนไหวให้เหมาะสมกับตัวศิลปินและตัวแดนเซอร์เพื่อให้ภาพลักษณ์ของศิลปินออกมาดูสวยงามและมีคุณภาพ

3.2 การสอนแบบหมู่ หลังจากนักออกแบบท่าเต้นใช้เวลากับการถ่ายทอดท่าเต้นให้กับครูผู้ช่วยแล้ว จากนั้นได้จัดตารางฝึกซ้อมแดนเซอร์ เมื่อแดนเซอร์ฝึกซ้อมจนเกิดความพร้อมในเวลาที่กำหนดจึงได้จัดตารางซ้อมให้กับศิลปิน และนักออกแบบท่าเต้นได้ปรับท่าทางให้กับศิลปิน โดยให้ศิลปินมีส่วนร่วมในการเสนอความคิดในท่าทางการเคลื่อนไหว

ดังนั้นกระบวนการถ่ายทอดการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนักออกแบบท่าเต้นต้องมีความเชี่ยวชาญและมีความรู้ในเรื่องของการออกแบบอย่างชัดเจน นอกจากนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้สร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับศิลปินแล้ว นักออกแบบท่าเต้นต้องมีความสามารถอธิบายให้ศิลปินเข้าใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอผ่านออกมาเป็นท่าเต้น กระบวนการต่าง ๆ นักออกแบบท่าเต้นจะต้องปรับเปลี่ยนไปตามความสามารถและศักยภาพของผู้แสดง รวมถึงวิธีการสอนนักออกแบบท่าเต้นจะเน้นใช้วิธีการอธิบาย หรือยกตัวอย่างให้ฟังในภาษาพูดที่สามารถเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้ศิลปินเกิดความเข้าใจและเกิดจินตนาการจะส่งผลให้ง่ายกับการสร้างสรรค์ผลงาน

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลนักออกแบบท่าเต้นมีแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นจากแนวคิดได้จากโจทย์ที่ได้รับจากทางค่ายเพลง นักออกแบบท่าเต้นจะเกิดจินตนาการในการฟังเพลง บางครั้งเกิดเป็นท่าเต้น หรือบางครั้งเห็นเป็นภาพคร่าว ๆ เป็นวิธีการฟังเพลงและขึ้นอยู่กับการรูปแบบและแนวของเพลงที่ได้รับ รวมถึงความต้องการของค่ายเพลง นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นตามความต้องการของลูกค้า ในส่วนของยอดหรือกระแสผลงานเพลงเป็นตัวตัดสิน นักออกแบบท่าเต้นเน้นใช้วิธีวิเคราะห์ส่วนบนเพราะ นักร้องต้องถือไมค์ร้องเพลง และกลิ้งจะจับแค่ส่วนครึ่งบนเป็นหลัก และการออกแบบท่าเต้นง่าย ๆ สามารถทำให้คนอยากทำตามได้ด้วย การออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองส่วนใหญ่จะเป็นท่าเต้นที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย

การออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินมีหลายแบบ สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ ออกแบบท่าเต้นแบบให้คนทำตามได้ง่าย 2. ออกแบบท่าเต้นให้ดูศิลปินเด่นเก่ง แต่จำท่าขายไม่ได้ ขึ้นอยู่กับทางค่ายเพลงอยากได้อะไร และนักออกแบบท่าเต้นต้องการอะไร วิธีการถ่ายทอด นักออกแบบท่าเต้นจะเตรียมการแสดงและจะคิดมาเสร็จแล้ว ถึงวันฝึกซ้อมก็ต้องทำเลย และจะบอกรายละเอียดของท่าเช่นบอกว่า ท่านี้ต้องการอารมณ์แบบไหน เน้นความแข็งแรง จะใช้ภาษาที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและยกตัวอย่างประกอบ และนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการสร้างความคุ้นเคยให้กับศิลปิน ด้วยการเปิดเพลงซ้ำ ๆ หากเกิดปัญหาจะใช้วิธีการแก้ปัญหาด้วยการสอนแบบเจาะจงลงไปรายบุคคล

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากข้อมูลที่ได้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลงานการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และจากทฤษฎีที่นักวิจัยได้สังเคราะห์โดยยึดหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักวิชาการหลายท่าน ในการสร้างท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินเพื่อวิเคราะห์ผลงานการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง
2. ศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินกรณีศึกษาอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง โดยคัดเลือกบทเพลงที่นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ออกแบบและได้ผลตอบรับจากสื่อต่างๆ ได้แก่

1. ผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) (Splash Out) โดย ศิลปินวงทรีทูวัน (3.2.1) ร่วมกับศิลปินสุธีวัน ทวีสิน
2. ผลงานเพลงอย่ามโน (Don't Cha) โดย ศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์ ร่วมกับศิลปิน สุธีวัน ทวีสิน
3. ผลงานเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) โดยศิลปินศิลปินชนก คล้ายแต่้
4. ผลงานเพลงถามผิดมั้ง (What Da Heck) โดย ศิลปิน ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์
5. ผลงานเพลงซู้ทางไลน์ (Hidden Line) โดยศิลปินธามไท เพลงศิลปินร่วมกับศิลปินนิภาพร แปงอ้วน

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าโดยเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

1. นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

2. ศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่
3. ศิลปินนิภาพร แบ่งอ้วน
4. ผอ.กลุ่มงานกามิกาเซ่-ธุรกิจเพลง บริษัท อาร์เอส จำกัดมหาชน คุณหทัย ศราวุฒิไพบูลย์
5. ครูผู้ช่วยสอนเต้นในสถาบันฮาเล็มซค จำนวน 4 คน
6. ผู้ที่ทำงานร่วมกับนักออกแบบท่าเต้นจำนวน 10 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษาอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (In-dept Interview) โดยตั้งประเด็นคำถามให้ครอบคลุมในหัวข้อที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลที่เกี่ยวกับแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้น รวมไปถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดการออกแบบท่าเต้นเพื่อบันทึกและรายละเอียดที่ใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลการสัมภาษณ์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน และการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์เรียบเรียงและนำเสนอผลการวิเคราะห์แบ่งเป็นหัวข้อตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง
2. การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาผลงานการออกแบบท่าเต้นและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองที่ได้รับกระแสตอบรับจากการเข้าชมจากสื่อออนไลน์และทำให้ภาพลักษณ์ของศิลปินได้รับความนิยม จากการศึกษาดูการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ในการออกแบบคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล และใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง ได้ผลการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน โดยแนวคิดในการออกแบบท่าเต้นของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง ที่ใช้ในการออกแบบท่าเต้นสำหรับสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นใช้สุนทรียะในการกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหว ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายและอาภรณ์ปฏิกิริยาเป็นการสื่อสาร เพื่อให้ศิลปินสามารถเดินไปพร้อมกับการร้องเพลงของศิลปินได้ จึงทำให้การออกแบบท่าเต้นของอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรองไม่มีแบบแผนที่

แน่ชัดจะสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่ไม่สามารถใช้กฎเกณฑ์ใดๆ ในการตัดสินผลงาน และแนวคิดที่ได้จากสิ่งเร้าต่างๆ ส่งผลให้การออกแบบท่าเต้นและท่าเต้นถูกถ่ายทอดออกมาอย่างมีเรื่องราว โดยแนวคิดต่างๆ เหล่านี้เป็นตัวช่วยให้ภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นที่น่าจดจำและได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น พร้อมกับเป็นตัวช่วยในการพัฒนานุคลิกภาพของศิลปินเวลาขึ้นแสดง

ผลจากการรวบรวมข้อมูล เพื่อศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นในการสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน โดยการเลือกแบบเจาะจงผลงานเพลงที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบไว้ทั้งหมด 5 เพลง ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

1.1 แนวคิดการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินผลการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ดังนี้

เพลงรักต้องเปิด (แน่นอน)

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นตามขอบเขตของโจทย์ที่ได้รับจากผู้จ้างที่เน้นท่าเต้นให้มีความสนุกสนานและสามารถเต้นตามได้ นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ลักษณะของศิลปิน สอดคล้องกับการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินของ ปรวรรณ กฤษณามระ (2546: 94) กล่าวถึงวิธีการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า “ในการทำงานต้องตีโจทย์จากที่โปรดิวเซอร์หรือครีเอทีฟให้มาว่า แนวเพลงของศิลปินคนนั้นเป็นอย่างไร เครื่องแต่งกายของศิลปินเป็นแบบไหน สิ่งที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นอย่างไร แล้วให้ศิลปินฟังเพลงของเขา และให้ศิลปินดูท่าเต้น ถามศิลปินว่ารู้สึกอย่างไรกับเพลงของเขา แล้วดูลักษณะเฉพาะของศิลปิน คำนึงถึงจุดบกพร่องและควรปรับแก้หรือส่งเสริมอย่างไร ธรรมชาติในตัวศิลปินมีอะไรบ้างที่น่าสนใจที่สามารถเอามาใช้ได้ อาจมีสิ่งที่ติดอยู่แล้วเป็นตัวของตัวเอง ศิลปินซึ่งสามารถนำออกมาใช้ได้ ถ้าเอาสไตล์ของเขามาใช้กับเพลงของเขา ตัวศิลปินก็จะทำงานง่ายขึ้น เข้าใจง่ายขึ้น” นักออกแบบท่าเต้นใช้การฟังเพลงและอารมณ์ร่วมเข้าไปในเพลง โดยนักออกแบบท่าเต้นใช้เทคนิคสร้างความคุ้นเคยให้กับศิลปินและแดนเซอร์ ด้วยวิธีการเปิดเพลงซ้ำๆ หลายๆ รอบ จังหวะกายขยับตามจังหวะของดนตรี สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) ในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองใช้วิธีวางภายในร่างกายส่วนบนในการออกแบบท่าเต้นซึ่งสอดคล้องทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึง สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ (Stimuli) นั่นคือสิ่งเร้าด้านลีลาการเคลื่อนไหว (Kinesthetic Stimuli) เช่น การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเคลื่อนไหวล้วน และในการออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้น เน้นการสื่อสารโดยผ่านสัญลักษณ์ ท่าเต้นใช้การเคลื่อนไหวส่วนกลางของลำตัว การเคลื่อนไหวข้อมือและนิ้วมือเป็นท่าทางบ่ง

บอกถึงความอัดอั้นและถูกเปิดออก เป็นการสื่อสารเอกลักษณ์ของมนุษย์ในกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นนั้น จะต้องใช้ความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองเข้าไปผสมในความเป็นตัวตนของศิลปิน เพื่อสื่อสารถ่ายทอดออกไปให้กับผู้ชม การสร้างบรรณบุคคลของนักออกแบบท่าเต้นในเพลงนี้ นักออกแบบท่าเต้นใช้ความเป็นตัวตนของศิลปินผสมกับความสามารถของนักออกแบบท่าเต้น ทำให้ผลงานเพลงรักต้องเปิด(แน่นอก) มีความสนุกสนานและทักษะทางการสื่อสารที่ผสมผสานออกมาได้อย่างลงตัว

เพลงอย่ามโน

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นตามขอบเขตของโจทย์ที่ได้รับในการอยากได้ท่ายาที่ทุกคนสามารถเต้นตามได้ สอดคล้องกับการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินของ พีรพันธุ์ กุมารศิริ (2546: 7) กล่าวถึงการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า “การออกแบบท่าเต้น ก่อนอื่นเราต้องมองคาแรคเตอร์ของศิลปินที่เราจะสอนก่อน เราจะต้องมีมุมมอง มีวิสัยทัศน์ที่จะมองคนให้เป็น เมื่อเราได้เพลงมาแล้ว เราจะต้องสร้างคาแรคเตอร์ให้กับศิลปินของเราที่กำหนดให้ศิลปินเป็นแบบไหน พอกำหนดคาแรคเตอร์ของศิลปินได้แล้ว เราก็ลองเอาเพลงมาเปิดฟัง พยายามเอาคอนเซปต์ที่ได้มาตีโจทย์ให้แตก พยายามทำให้เข้ากับเพลง แล้วจึงออกแบบท่าเต้นให้เข้ากับโจทย์และเพลงที่กำหนด” นักออกแบบท่าเต้นฟังเพลงวิเคราะห์ความสามารถและลักษณะบุคลภาพของศิลปินทั้งสอง นักออกแบบท่าเต้นปลดปล่อยอารมณ์และความคิดร่วมเข้าไปในเพลง ใช้การเปิดเพลงซ้ำๆ หลายๆ รอบ นักออกแบบท่าเต้นนึกถึงคำร้องในเนื้อเพลง ท่าเต้นที่ถูกออกแบบจึงเป็นการแสดงออกตามรูปศัพท์ สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) ออกแบบท่าเต้นให้ศิลปินสามารถขยับร่างกายได้โดยไม่มีผลต่อการร้องเพลงทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึง สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ (Stimuli) นั่นคือสิ่งเร้าด้านลึกลับ การเคลื่อนไหว (Kinesthetic Stimuli) เช่น การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเคลื่อนไหวล้วนๆ ท่าเต้นที่ถูกออกแบบโดยนักออกแบบท่าเต้นมีการสื่อความหมายถึงกันมี 2 ลักษณะ คือ ความหมายตามรูปศัพท์ (Denotative) ความหมายตามรูปศัพท์เป็นความหมายตามพจนานุกรมซึ่งไม่สามารถค้นได้ ต้องแปลตามความหมายไปตามศัพท์ที่ปรากฏส่วนความหมายนัยยะเป็นความหมายที่เกิดขึ้นเพราะสังคมกำหนดหรือเกิดขึ้นตามกระแสจนกลายเป็นความหมายที่ยอมรับโดยทั่วไปซึ่งอาจถาวรหรือชั่วคราวก็ได้

1.3 เพลง Thank you for love

นักออกแบบท่าเต้นได้รับโจทย์ที่ชัดเจนในการสร้างภาพจำให้กับศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ความสามารถของศิลปิน ตามการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินของพีรพันธุ์ กุมารศิริ

มาร์คิทธิ (2546: 7) กล่าวถึงการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า “การออกแบบท่าเต้น ก่อนอื่นเราต้องมองคาแรคเตอร์ของศิลปินที่เราจะสอนก่อน เราจะต้องมีมุมมอง มีวิสัยทัศน์ที่จะมองคนให้เป็น เมื่อเราได้เพลงมาแล้ว เราจะต้องมองสร้างคาแรคเตอร์ให้กับศิลปินของเราที่กำหนดให้เค้าเป็นแบบไหน พอกำหนดคาแรคเตอร์ของศิลปินได้แล้ว เราก็ลองเอาเพลงมาเปิดฟัง พยายามเอาคอนเซ็ปต์ที่ได้มาตีโจทย์ให้แตก พยายามทำให้เข้ากับเพลง แล้วจึงออกแบบท่าเต้นให้เข้ากับโจทย์และเพลงที่เรากำหนด” นักออกแบบท่าเต้นใช้การฟังเพลงเพื่อหารูปแบบการนำเสนอ สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) และผสมกับความสามารถทางการเต้นของศิลปินทำให้การออกแบบท่าเต้นนำเอาจุดเด่นของศิลปินออกมานำเสนอทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึง สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ (Stimuli) นั่นคือสิ่งเร้าด้านลีลาการเคลื่อนไหว (Kinesthetic Stimuli) เช่น การแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการเคลื่อนไหวล้วนๆ ซึ่งแทนสัญลักษณ์ Thank You สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์

เพลงถามผิดมั่ง

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบผลงานตามขอบเขตที่ได้จากผู้จ้างในการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน สอดคล้องกับหลักการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินที่กล่าวไว้ในข้างต้น นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกของศิลปินที่เคยผ่านการนำเสนอ และตีความจากการฟังเพลง สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) นักออกแบบท่าเต้นตีความจากเสียงและเนื้อเพลงที่ได้ยิน ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำเสนอผลงานที่มีการผสมผสานงานนาฏศิลป์หลายแขนงให้เกิิดงานชิ้นใหม่ สอดคล้องกับหลักการออกแบบท่าเต้นของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 226-234) ที่กล่าวถึงการกำหนดรูปแบบ ที่ว่าด้วยการกำหนดให้อยู่บนนาฏจารีต ผลงานการออกแบบท่าเต้นจึงเป็นเหมือนการแสดงที่ถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ของนักแสดง และสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ของณัฐนันต์ สิปปภากุล (2554: 21-24) ศิลปะการเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ จะเน้นในเรื่องความเป็นตัวของตัวเองโดยเฉพาะ (Originality) ที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นของตัวเอง และไม่เหมือนใคร มีความเป็นเอกภาพ จึงจะถือว่าเป็นงานที่ดี เน้นรูปแบบศิลปะต้องเป็น”สากล” (Universal) ที่มีความเป็นนานาชาติหรือเป็นสากล ผลงานการออกแบบจึงเป็นที่ชื่นชอบเนื่องจากนักออกแบบท่าเต้นดึงเอาความเป็นตัวตนของศิลปินออกมานำเสนอได้อย่างชัดเจน และถูกผสมความเป็นตัวตนของนักออกแบบท่าเต้นที่ความสามารถทางด้านสื่อสารทางการเคลื่อนไหวทำให้ภาพลักษณ์ของศิลปินจึงเปลี่ยนไปจากเดิม

เพลงชู้ทางไลน์

นักออกแบบท่าเต้นออกแบบท่าเต้นภายใต้ขอบเขตของโจทย์ที่อยากให้เกิดการผสมผสานของลูกทุ่งและลูกกรุงในสองศิลปินที่มีความสามารถทางการเต้น สอดคล้องกับการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินที่กล่าวไว้ในข้างต้น นักออกแบบท่าเต้นวิเคราะห์ความสามารถและลักษณะบุคลิกของศิลปินและฟังเพลงเพื่อหาจุดเด่นของภาพจำในเพลงนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีวิธีการสร้างงานทางด้านนาฏศิลป์ (Methods of Construction) ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่ได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจเกิดจากสิ่งเร้าทางด้านเสียง (Auditory Stimuli) การออกแบบท่าเต้นเพลงชู้ทางไลน์ นักออกแบบท่าเต้นตีความและออกแบบท่าเต้นออกมาในรูปแบบโชว์ เป็นการแสดงที่สามารถชักนำให้เข้าใจถึงเรื่องราวความคิด” เป็นการสร้างเรื่องราวให้กับชายหญิงได้มีการเกี่ยวพาราสีกัน สอดคล้องกับหลักการออกแบบท่าเต้นของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: 226-234) ที่กล่าวถึงการกำหนดรูปแบบ ที่ว่าด้วยการกำหนดให้อยู่ในหนึ่งจารีต นักออกแบบท่าเต้นผสมผสานความเป็นไทยเข้ากับความเป็นตะวันตก และในการออกแบบท่าเต้นโดยเอาสัญลักษณ์ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ตัวแอล (L) มาใช้ในท่าทางการเคลื่อนไหว เพื่อนำเสนอถึงเนื้อหาของเพลง มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารเชิงสุนทรียะ ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นนำทฤษฎีสัญลักษณ์มาใช้ในการออกแบบท่าเต้น โดยใช้การออกแบบความหมายตามรูปศัพท์ (Denotative) ใช้มือแทนสัญลักษณ์ เพื่อให้เกิดเป็นภาพจำ

จากการศึกษาผลงานการออกแบบท่าเต้นและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรองที่ได้รับกระแสตอบรับจากการเข้าชมจากสื่อออนไลน์และทำให้ภาพลักษณ์ของศิลปินได้รับความนิยม จากการศึกษาโดยการสัมภาษณ์เจาะจง ผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ในการออกแบบคำถามที่ใช้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล และใช้หลักการและแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรอง ได้ผลการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน นักออกแบบท่าเต้นสร้างสรรค์ผลงานตามโจทย์ที่ได้รับ มีการวิเคราะห์ความสามารถและลักษณะบุคลิกภาพของศิลปินเพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้จ้างและเพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบท่าเต้น นักออกแบบท่าเต้นดึงเอาความเป็นตัวตนของศิลปินแต่ละคนออกมานำเสนอและใส่ความคิด ความสร้างสรรค์ ความรู้ทักษะประสบการณ์ของนักออกแบบท่าเต้นเข้าไปในผลงาน นักออกแบบท่าเต้น ใช้สุนทรียะในการกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหว ใช้ร่างกายและภาษากายเป็นตัวแทนของการสื่อสาร เพื่อให้ศิลปินสามารถเต้นไปพร้อมๆ กับการร้องเพลงของศิลปินได้โดยไม่ติดขัด จึงทำให้การออกแบบท่าเต้นของอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรองไม่มีแบบแผนที่แน่ชัดจะสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่ไม่สามารถใช้กฎเกณฑ์ใดๆ ในการตัดสินผลงาน และแนวคิดที่ได้จากสิ่งเร้าต่างๆ ส่งผล

ให้การออกแบบท่าเต้นและท่าเต้นถูกถ่ายทอดออกมาอย่างมีเรื่องราว โดยแนวคิดต่างๆ เหล่านี้เป็นตัวช่วยให้ภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นที่น่าจดจำและได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น พร้อมกับเป็นตัวช่วยในการพัฒนาบุคลิกภาพของศิลปินเวลาขึ้นแสดง

1.2 กระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน
สามารถสรุปตามหัวข้อได้ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี (2557: สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของการออกแบบท่าเต้นสำหรับศิลปินไว้ว่า

“นักออกแบบท่าเต้นต้องศึกษาศิลปิน ศึกษาเนื้อหาเพลง และจะต้องพยายามอย่าเลียนแบบศิลปินอื่น ความจะต้องมาจากตัวศิลปินเองกับเรื่องของเนื้อเพลง เนื้อหาของเนื้อเพลง และขึ้นอยู่กับผู้กำกับการแสดงว่าจะกำหนดให้ออกมาเป็นอย่างไร ในการใส่กรอบจึงส่งผลให้นักออกแบบท่าเต้นทำอะไรได้ไม่เต็มที่ ความคิดสร้างสรรค์ก็ถูกกดลงไป”

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการลงภาคสนามโดยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึก และใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมเข้าไปเก็บกับนักออกแบบท่าเต้นอิสระราย เพชรเรืองรอง โดยพัฒนาจากแนวคิดและทฤษฎีของนราพงษ์ จรัสศรีที่ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการเริ่มการออกแบบทางด้านนาฏศิลป์ ลำดับขั้นตอนการสร้างงานของดาริณี ชำนาญหมอ, หลักการจัดการแสดงของ สุรพล วิรุฬักษ์, รวมถึงกระบวนการจัดการของศิริวรรณ เสรีรัตน์ จึงได้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน ได้ดังนี้

1. ประเภทของการแสดง (Types of Dance)
2. ทดลองออกแบบท่าเต้นโดยการด้นสดและประเมินผลจากการด้นสด (Improvisation & Evaluation of Improvisation)

3. การจัดการ (Management)
4. การจัดการแสดงเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน (Performing)

ประเภทของการแสดง (Types of Dance)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า

ประเภทของงานที่นักออกแบบท่าเต้นได้สร้างสรรค์ขึ้น การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละขั้นนักออกแบบท่าเต้นใช้ความรู้ความสามารถที่มีในการคิด อารมณ์ความรู้สึกและออกแบบท่าเต้น งานที่ออกมาจึงเป็นงานที่มีหลายรูปแบบการเต้นรวมอยู่ในหนึ่งเพลง ประเภทของการแสดงขึ้นเรียกได้ว่าเป็น

การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของนักออกแบบท่าเต้น สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบท่าเต้นของ
สุพรรณิ บุญเพ็ง (ม.ป.ป: 9) กล่าวถึง

“การออกแบบท่าเต้นว่า เป็นการนำเอาศิลปะแบบประเภทต่างๆเข้ามาประกอบกันเป็นการแสดง
ชุดหนึ่งๆ ความหมายของการออกแบบท่าเต้น คือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
องค์ประกอบของการเต้นรำ มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และพัฒนาเป็นรูปแบบการเต้นรำประเภทต่างๆ
ที่มีความคิดรวบยอด (Concept) ที่หลากหลาย และสามารถนำมาใช้ในการออกแบบท่าเต้นประเภท
ต่างๆ อาทิ การเต้นสมัยใหม่ (Modern Dance) การเต้นบัลเลต์ (Ballet) การเต้นแจ๊ส (Jazz Dance)
แท็ป (Tap Dance) เป็นต้น การคิดสร้างท่าทางการเคลื่อนไหวโดยอิสระ ไม่มีข้อจำกัด และการ
เคลื่อนไหวที่เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกที่เป็นศิลปะของศิลปิน ประกอบกันเป็นผลงานศิลปะการ
เต้นรำ”

และสอดคล้องกับหลักการออกแบบท่าเต้นของ ดาริกา สังข์นาค (2557: สัมภาษณ์)
กล่าวถึง

“การออกแบบท่าเต้นแบ่งเป็นงานพาณิชยศิลป์และงานศิลป์ โดยการออกแบบท่าเต้นนั้นขึ้นอยู่กับ
ผู้จ้างงานและการนำเสนอในงาน ศิลปะการออกแบบท่าเต้นอยู่กับโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ
จะสื่อสารอะไรออกไปให้ผู้ชม ส่วนงานพาณิชยศิลป์จะถูกจำกัดด้วยความต้องการของผู้จ้างงานหรือ
ความต้องการของลูกค้า ซึ่งลูกค้าอยากได้อะไรก็ต้องออกแบบท่าเต้นให้ได้ความต้องการของลูกค้า ใน
การคิดท่าเต้นนั้นจะคิดอย่างไรเพื่อให้สอดคล้องกับธีมงานหรือผลิตภัณฑ์ ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อ
งานพาณิชยศิลป์และการออกแบบท่าเต้นเพื่องานศิลป์ ทั้งสองมีความคล้ายเคียงกัน จะแตกต่างกัน
ตรงที่การนำเสนอตัวตนของการสร้างสรรค์การออกแบบท่าเต้นเข้าไปในผลงาน”

และสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของดาริณี ชำนาญหมอ ที่กล่าวถึง

“ประเภทของงานเต้นรำที่จะนำเสนอ (Decision on Type of Dance) หลังจากทราบถึงแรง
กระตุ้นหรือแรงบันดาลใจหรือสาเหตุในการสร้างงานแล้ว ก็มาถึงการเลือกวิธีที่จะนำเสนอ
(Presentation) ว่าจะออกมาในรูปแบบใด ซึ่งโดยปกติผู้กำกับลีลามักสร้างสรรคงานจากความถนัดของ
ตน หรืออาจจะเป็นการทดลองงานแนวใหม่ (Experimental Dance)”

งานของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรวิทย์ เพชรเรืองรองเป็นผลงานที่ผสมผสานศาสตร์การเต้น
หลายแขนงเข้าด้วยกัน ผลงานการออกแบบท่าเต้นที่มีรูปแบบการเต้นที่หลากหลาย อันสอดคล้องกับ
นราพงษ์ จรัสศรี (2557: สัมภาษณ์) ที่ได้กล่าวไว้

“นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (post-modern dance) เป็นการสลัดทิ้งซึ่งความเป็นอุดมคติของนิยามในนาฏศิลป์สมัยใหม่หรือนาฏศิลป์ร่วมสมัย ไม่มุ่งเน้นการแสดงออกของทักษะในศิลปะ กล่าวคือการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่จะมีลักษณะที่เรียกว่า อันเทรน (un-trend) ซึ่งหมายถึง การไม่นำเสนอหรือเลือกใช้ทักษะการเคลื่อนไหวที่มาจากนาฏศิลป์รูปแบบใดๆ เช่น บัลเลต์ โมเดิร์นแดนซ์ แจ๊สด้านซ์ เป็นการใช้ท่าทางจากอากัปกริยาในชีวิตประจำวันทั่วไป (everyday movement) นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการจัดแสดงผลงานนาฏศิลป์นอกสถานที่ เช่น ในสวนสาธารณะ พื้นที่ว่างหน้าพิพิธภัณฑ์ หรือแม้กระทั่งการแสดงที่ไม่อาศัยดนตรีหรือเสียงประกอบจังหวะ สิ่งสำคัญคือในการอธิบายสาระสำคัญในนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่มักกระทำอย่างตรงไปตรงมาและเรียบง่าย และเน้นที่การนำเสนอมุมมองหรือการถอดความที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งเร้าทางแนวคิด (ideational stimuli) ของนาฏศิลป์”

แนวเพลงที่ใช้เป็นการผสมผสานดนตรีนาฏศิลป์ตะวันตกเข้ากับนาฏศิลป์ไทยสอดคล้องกับดนตรีวิทยา ของทางห้องสมุดดนตรีสมเด็จพระเทพรัตน์ ได้กล่าวถึง เพลงไทยสากล (Thai Pop Music) ไว้ว่า

“คือเพลงที่แต่งและร้องเป็นภาษาไทย ทำนองเป็นแบบไทยหรือเลียนแบบฝรั่ง ใช้เครื่องดนตรีตะวันตกหลายชิ้นร่วมบรรเลงเป็นวง ปละมีการแยกเสียงประสานแบบฝรั่ง” และยังได้กล่าวถึงเพลงไทยสากลทำนองต่างชาติ(Thai Pop Song with Foreign Melody) ไว้ว่า “คือเพลงไทยสากลที่มีทำนองเป็นของต่างชาติ ผู้แต่งได้นำทำนองเพลงนั้นทั้งเพลง หรือบางส่วนมาบรรจุเนื้อร้องภาษาไทย เกิดเป็นเพลงใหม่ขึ้นในสังคมวัฒนธรรมไทย”

ประเภทของผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง เป็นการออกแบบท่าเต้นจึงเรียกได้ว่าเป็นผลงานนาฏศิลป์ที่เป็นการผสมผสานการเต้นที่หลากหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน โดยการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น ออกแบบตามท่อนเพลง และความเป็นตัวตนของนักออกแบบท่าเต้น คำนึงถึงว่าใครเป็นคนร้องในช่วงนั้นของเพลง

ทดลองการออกแบบท่าเต้นโดยการด้นสดและประเมินจากการด้นสด

(Improvisation & Evaluation of Improvisation)

การทดลองออกแบบท่าเต้นโดยการด้นสด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการสร้างงานของ ดาริณี ชำนาญหมอ. (2545: 59-61) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การด้นสด (Improvisation) เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการสร้างงาน ซึ่งการทดลองอาจมีหลายครั้ง และสอดคล้องกับคุณสมบัติของนักออกแบบ

ท่าเต้น ดาริณี ชำนาญหมอ. (2545: 59-61) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของนักออกแบบท่าเต้นที่ดีควรมีคุณสมบัติหลักดังนี้

1. รู้จักสังเกตสิ่งรอบตัว และสามารถนำสิ่งนั้นๆ ไม่ปรับใช้ในการแสดงของตน
2. เป็นผู้ที่ต้องไปหาความรู้ใหม่ๆ ให้ตนเองเสมอ ทันต่อเหตุการณ์ รู้จักที่จะศึกษาศิลปวัฒนธรรมด้านต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อจะได้ทราบถึงความเป็นไปต่างๆ และสร้างงานออกมาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ
3. ผู้กำกับลีลาควรมีความรู้พื้นฐานด้านสรีระพอสสมควร เพื่อให้ง่ายต่อการกำกับและทราบถึงปัญหาด้านการเคลื่อนไหวของนักแสดง หากผู้กำกับได้แสดงหรือเป็นต้นแบบให้นักแสดงของตนดูการทำงานก็จะง่ายยิ่งขึ้น
4. ต้องมีความละเอียดรอบคอบ ระวังไวต่อการแก้ปัญหาต่างๆ เพราะการสร้างสรรผลงานออกมาแต่ละครั้งย่อมมีปัญหา หากผู้กำกับมีไหวพริบก็จะสามารถควบคุมสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. ผู้กำกับลีลาควรมีความรู้ด้านการแสดงอย่างครอบคลุมเช่น
 - 5.1 ทางด้านดนตรี เพื่อทราบถึงอารมณ์และความรู้สึกของเพลงที่นำมาประกอบการแสดงและ ควรรู้จักแนวเพลงหลายๆ แบบเพื่อนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมกับรูปแบบของงานที่กำหนดไว้
 - 5.2 ทางด้านงานฉาก แสง เสียง เพื่อที่จะทราบถึงความเป็นไปได้ของพื้นที่ที่ใช้แสดง
6. ควรเป็นผู้ที่เปิดใจกว้าง สามารถรับฟังปัญหาต่างๆ จากแต่ละฝ่ายที่ร่วมงาน ไม่ว่าจะเป็นจากตัวนักแสดงหรือทีมงานทั้งหมด เพื่อจะได้พัฒนางานให้ดีขึ้น
7. ควรสร้างงานออกมาให้มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ ต่อวงการ อนึ่ง การสร้างงานตามทีตลาดต้องการ (trend) อาจทำได้ในบางโอกาส แต่งานที่ดีไม่ควรเกิดจากการเลียนแบบหรือทำตามแบบ หรือ ทำตามแบบเดิม อย่างน้อยควรมีการปรับปรุงเพื่อให้มีงานที่ดียิ่งขึ้น

ในการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนักออกแบบท่าเต้นอภิสิทธิ์ เพชรเรืองรอง ใช้การค้นสดกับทุกบทเพลงที่มีการออกแบบท่าเต้น คือการฟังเพลงและหาเนื้อร้องเพลง ปลดปล่อยอารมณ์ขณะการฟังเสียงเพลง นักออกแบบท่าเต้นใช้เทคนิคการสร้างความคิดค้นด้วยวิธีการเปิดเพลงซ้ำๆ หลายรอบให้ร่างกายได้ขยับตามจังหวะและนักออกแบบท่าเต้นจะลองออกแบบท่าเต้นตามความรู้สึกที่ได้จากเพลงนั้น และยังเป็นนักออกแบบท่าเต้นที่นำความรู้ความสามารถที่มีสร้างสรรค์ทำให้เกิดผลงานที่เป็นที่ยอดนิยม

การประเมินจากการค้นสดของนักออกแบบท่าเต้นมีการนำท่าเต้นที่ได้จากการค้นสด นักออกแบบท่าเต้นจะมีสมุดจดบันทึกในสิ่งที่ได้และจะมีผู้ช่วยในการช่วยจดจำ การเลือกจุดที่น่าสนใจจากการค้นสดมาขัดเกลานั้น ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นิยมทำโดยเฉพาะในงานทดลอง เพราะลีลาที่เกิดขึ้น

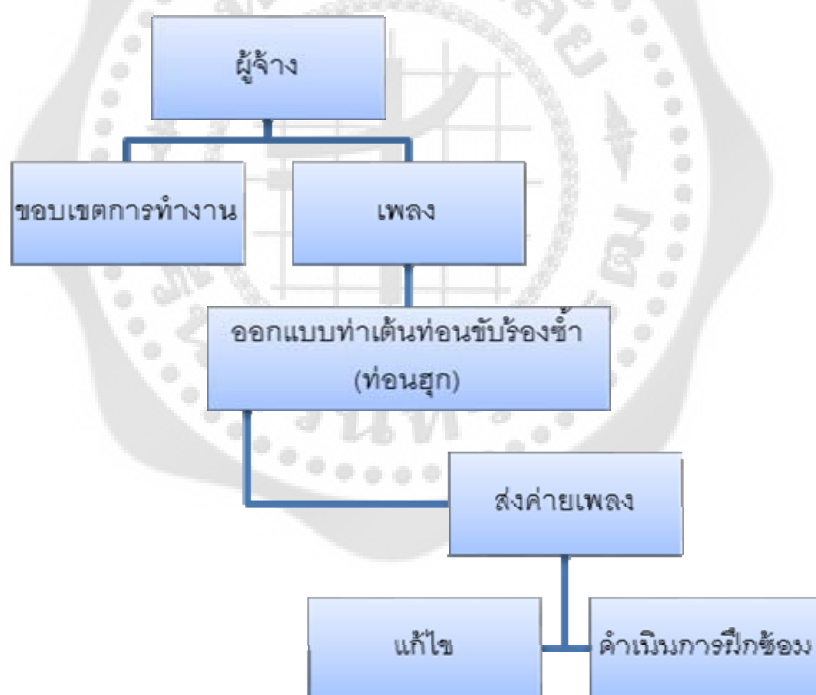
จากตัวนักแสดงเอง เวลาแสดงก็จะสบายตัวไม่รู้สึกกังวล เนื่องจากนักแสดงแต่ละคนมีความสามารถ ความชำนาญ และความถนัดในเทคนิคที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้นักออกแบบท่าเต้นควรมีการขัดเกลาให้การเคลื่อนไหวดูเป็นไปได้อย่างดี ไม่ติดขัดต้องให้ราบเรียบและกลมกลื่น หลักจากนั้นก็ปะติดปะต่องานให้เป็นรูปร่างมากขึ้น สอดคล้องกับ คุณสมบัติของนักออกแบบท่าเต้นที่พีรพงศ์ เสนไสย (2546: 3) ได้กล่าวไว้ว่า “นักออกแบบท่าเต้น คือ ผู้มีพลังในกระบวนการคิดและการกระทำ อีกทั้งเป็นผู้ที่มีบทบาทต่อการกำหนดขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์งานให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง และควรตระหนัก คือ เรียนรู้กระบวนการเคลื่อนไหวของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการนั่ง นอน เดิน วิ่ง ล้มลุก คลุกคลาน รวมถึงศึกษาอารมณ์ ความรู้สึกภายในของคนพร้อมกับจดบันทึกถึงสิ่งที่ตนได้เห็นได้สัมผัส โดยอาศัยจินตนาการ แรงบันดาลใจ และต้องเป็นผู้ที่มีอุดมการณ์ ความเป็นตัวเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าได้กล้าเสียกับงานสร้างสรรค์ของตนเอง มองโลกในแง่ดีและพร้อมเสมอที่จะยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น หมั่นศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์ทุกรูปแบบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานของตน เรียนรู้ถึงข้อผิดพลาดทั้งตนเองและเคารพในข้อผิดพลาดของผู้อื่น “ การประมวลจากการค้นคว้าของนักออกแบบท่าเต้นจะทำให้ผลงานที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบมีความสมบูรณ์มากขึ้น

การจัดการ (Management)

การวิเคราะห์ผลการเก็บรวบรวมข้อมูล นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีการทำงานที่เป็นไปในขั้นตอนเดียวกันและเหมือนกันทุกบทเพลงที่นักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้ออกแบบและควบคุมการทำงานต่างๆ ขั้นตอนและกระบวนการที่นักออกแบบท่าเต้นใช้ในการออกแบบท่าเต้นที่ได้รับความนิยม นักออกแบบท่าเต้นจะได้รับคำสั่งหรือโจทย์ความต้องการของผู้จ้างหรือผู้ประกอบการ นักออกแบบท่าเต้นจะพูดคุยถึงรายละเอียดในคำสั่งหรือความต้องการในบทเพลงในผลงานที่จะนำเสนอ นักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ดำเนินการควบคุมขั้นตอนการทำงาน นักออกแบบจะหาแนวคิดที่จะนำเสนอการแสดงและฟังเพลงเพื่อให้เข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ของเพลง นักออกแบบท่าเต้นจะฟังเพลงและเลือกออกแบบท่าเต้นในท่อนร้องซ้ำของเพลงก่อนจะใช้วิธีการด้นสดเพื่อให้ได้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมและไม่ขัดกับการขยับอวัยวะในร่างกาย นักออกแบบท่าเต้นจะรวบรวมและถ่ายทอดท่าเต้นที่ได้จากการประมวลจากการด้นสดเป็นวิดีโอและส่งให้กับผู้จ้างหรือผู้ประกอบการ เนื่องจากเทคโนโลยีในสมัยนี้ทำให้การรับชมไม่จำเป็นต้องเดินทางให้เสียเวลา ในการส่งวิดีโอท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบไว้ เพื่อเป็นการตรวจงาน ในขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นจะสามารถดำเนินต่อไปได้ท่าทางการเคลื่อนไหวก็ต่อเมื่อท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้ผ่านการส่งให้กับผู้จ้างหรือผู้ประกอบการค่ายเพลงเห็นชอบแล้ว นักออกแบบท่าเต้นจะสามารถดำเนินการออกแบบการแสดงทั้งหมดได้ แต่ถ้าไม่ถูกพิจารณาให้ผ่านนักออกแบบท่าเต้นจะต้องปรับแก้ท่าเต้นให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นแล้วส่งกลับไป

ใหม่ เนื่องจากในท้องเพลงที่ศิลปินขับร้องซ้ำเป็นท่อนร้องที่จะเป็นจุดเด่นให้ผู้ชมหรือผู้ได้ยินได้จำแลงนึกถึงบทเพลงนั้นๆ และในหนึ่งบทเพลงที่ศิลปินขับร้องเพื่อเสริมสร้างภาพการแสดงให้กับศิลปิน ทำทางการเคลื่อนไหวต่างๆ จึงมีความสำคัญมาก นักออกแบบท่าเต้นจะต้องออกแบบท่าเต้นเพื่อให้ศิลปินได้นำไปถ่ายทำมิวสิกวิดีโอรวมไปจนถึงการแสดงโปรโมทเพลงและคอนเสิร์ตต่างๆ การร้องและการแสดงจึงมีความสำคัญกับภาพลักษณ์ของศิลปินเป็นอย่างมาก นักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองจึงเป็นผู้ที่คอยควบคุมการแสดง การเคลื่อนไหวต่างๆ ให้กับศิลปิน ท่าเต้นทั้งหมดนักออกแบบท่าเต้นจะถ่ายทอดไปให้กับครูผู้ช่วยที่ทำหน้าที่เป็นผู้รับท่าและเป็นผู้ช่วยคอยจดจำรายละเอียดของท่าเต้น รวมถึงเป็นผู้ช่วยในการถ่ายทอดท่าเต้นไปยังนักแสดงและศิลปิน

ผลการวิเคราะห์ในการออกแบบท่าเต้นผู้วิจัยจึงขอสรุปการรวบรวมข้อมูลขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองใน 5 บทเพลง ซึ่งมีขั้นตอนในการทำงานที่สามารถเขียนเป็นแผนผังการทำงานได้ดังนี้



ภาพประกอบ 53 ขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

ในการดำเนินการแสดงนักออกแบบท่าเต้นออกแบบการแสดงให้มีความเหมาะสมกับความสามารถและลักษณะบุคคลของศิลปิน สอดคล้องกับหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกายของลาบาน (Labanotation) ของชมนาด กิจจันทร์ (2547) มี 8 ประการ ได้แก่ ทิศจุดหมายปลายทาง

(Direction Destination), อิริยาบถ (Motion), การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ (Anatomical Change), การวาดเป็นภาพ (Visual Design), สัมพันธภาพ (Relationship), จุดกึ่งกลางของน้ำหนักการทรงตัว (Center or Weight Balance), พลวัต (Dynamics), การกำหนดจังหวะ (Rhythmic Pattern) และองค์ประกอบที่เป็นส่วนสำคัญของการเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์ที่สัมพันธ์กับเวลา ได้แก่ ส่วนของร่างกาย (Body Part), อวกาศวิถี (Space), เวลาหรือจังหวะ (Time), รูปแบบ (Style) และในการดำเนินการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นสอดคล้องกับแนวคิดของเจคควิลิน (Jacqueline M. Smith) การนำเสนอในหัวข้อทางด้านเวลาที่มี 2 ลักษณะได้แก่ การแสดงตัวอย่างพร้อมเพรียงกัน (Unison) และ การแสดงอย่างเป็นลำดับ (Cannon) รวมถึงสอดคล้องกับขั้นตอนการออกแบบท่าเต้นของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547: หน้า 226-234) กล่าวได้ว่า " การออกแบบท่าเต้น เป็นปัจจัยต่างๆของการแสดงในการสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์ การออกแบบท่าเต้น แม้จะเป็นศิลปะที่ต้องการความแปลกใหม่แต่ก็ยังต้องอาศัยปัจจัยนาฏยจารีตที่มีจากอดีตเป็นฐานคิด วิธีการ การศึกษา และเรียนรู้ตัวอย่างจากอดีต และทำให้นักออกแบบท่าเต้นค้นพบสิ่งใหม่ที่ได้เห็นมาใช้งานออกแบบของตนได้ และสามารถหลีกเลี่ยงไม่ออกแบบซ้ำกับผลงานที่มีอยู่ ซึ่งจะทำให้ผลงานสร้างสรรค์ของนาฏยศาสตร์มีความแปลกใหม่และโดดเด่น " นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีการออกแบบที่นำขั้นตอนต่างๆ มาผสมผสานสร้างสรรค์เป็นผลงานเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน

การจัดการแสดงเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน (Performing)

ในการจัดการของศิลปินผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

จากการวิเคราะห์ทั้ง 5 ผลงานเพลง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า

1. เพลงรักต้องเปิด (แน้นอก) (Splash Out) นักออกแบบท่าเต้นกำหนดแผนการเตรียมงานจัดการฝึกซ้อมศิลปินและแดนเซอร์หลัก นักออกแบบท่าเต้นสอบถามตารางฝึกซ้อม และเตรียมการหานักแสดงที่ใช้ในการเข้าฉาก และใช้การต่อท่าก่อนถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ นักออกแบบท่าเต้นได้ออกแบบท่าเต้นทั้งเพลงเพื่อใช้งานแสดงเปิดตัวเพลง และใช้สำหรับการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ ท่าเต้นนั้นจะช่วยในเรื่องโปรโมทเพลงของศิลปิน

2. เพลงอย่ามโน (Don't Cha) นักออกแบบท่าเต้นกำหนดวันและเวลาฝึกซ้อม สอบถามตารางงานของศิลปินและแดนเซอร์ รวมถึงทำหน้าที่ในการออกแบบท่าเต้นทั้งเพลง เพื่องานแสดงเปิดตัวเพลงต่างๆ และการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ โดยการถ่ายมิวสิกวิดีโอท่าเต้นจะเห็นเพียงบางส่วนโดยนักออกแบบท่าเต้นเป็นผู้คัดเลือกท่าเต้นที่ใช้ในการถ่ายทำ ขั้นตอนการซ้อมนักออกแบบท่าเต้นฝึกซ้อมแดนเซอร์ก่อน เพื่อให้เกิดความชำนาญและไม่เป็นการเสียเวลาเมื่อศิลปินมาฝึกซ้อมด้วย การฝึกซ้อมมีการเก็บภาพถ่ายบรรยากาศของศิลปินในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ มาเผยแพร่ให้ผู้ชมได้เห็นความ

เคลื่อนไหวของศิลปิน ให้เห็นว่าศิลปินกำลังดำเนินการร้องและเต้นในลักษณะใด และเพื่อให้ท่าเต้นที่เป็นท่าชายหรือท่าจำ ได้แพร่สู่สายตาผู้ชมก่อนท่าเต้นทั้งหมดจะถูกเผยแพร่

3. เพลงแต่งกั๊ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank you for your love) นักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อม โดยกำหนดวันและเวลาฝึกซ้อมศิลปินหลายชั่วโมงและรวมถึงการซ้อมร่วมกันกับแดนเซอร์ เพื่อให้ผลงานเพลงออกมามีความพร้อมเพรียงกันมากที่สุด เพื่อเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปิน โดยสอบถามตารางงานของศิลปินและแดนเซอร์รวมถึงทำหน้าที่ในการออกแบบท่าเต้นให้เป็นการเต้นตลอดทั้งเพลง เพื่อใช้ในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอและงานแสดงเปิดตัวเพลงของศิลปิน ที่เน้นศักยภาพทางด้านการเต้นของศิลปิน ขั้นตอนการซ้อมนักออกแบบท่าเต้นฝึกซ้อมแดนเซอร์ก่อน และเก็บรายละเอียดของท่า พร้อมกับฝึกซ้อมศิลปิน การฝึกซ้อมมีการเก็บภาพถ่ายบรรยากาศของศิลปิน เพื่อตรวจสอบรายละเอียดของการเต้น

4. ถามผิดมั้ง (What Da Heck) นักออกแบบท่าเต้นกำหนดระยะเวลาและวันในการฝึกซ้อม พร้อมทำภาพการแสดงกับเหล่าแดนเซอร์ ก่อนที่จะนัดศิลปินเพื่อฝึกซ้อม เนื่องจากเพลงนี้นักออกแบบท่าเต้นออกแบบการเคลื่อนไหวให้มีการเต้นเข้าคู่และมีการยกตัวขึ้น พร้อมกับใช้อุปกรณ์ในการแสดง ฝึกซ้อมแดนเซอร์ที่ร่วมแสดงให้มีความพร้อมและความแม่นยำในจังหวะของการเต้น เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นกับการผิดจังหวะ เมื่อแดนเซอร์มีความพร้อมแล้ว จึงฝึกซ้อมร่วมกับศิลปิน ท่าเต้นที่ออกแบบจะมีบางส่วนที่ใช้ในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอ

5. เพลงซู้ทางไลน์ (Hidden Line) นักออกแบบท่าเต้นกำหนดระยะเวลาในการฝึกซ้อม สอบถามตารางงานของสองศิลปินและแดนเซอร์ ในการออกแบบท่าเต้นให้เป็นการเต้นตลอดทั้งเพลง โดยท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นเพื่อใช้ในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอและงานแสดงเปิดตัวเพลงของศิลปิน เน้นความเข้มแข็งและพร้อมเพรียงกันระหว่างสองศิลปินและแดนเซอร์

การจัดการแสดงในแต่ละบทเพลงของศิลปินมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น ซึ่งภายใต้การออกแบบท่าเต้นนั้น นักออกแบบท่าเต้นได้ทำการศึกษาในลักษณะของศิลปิน โดยรู้จักและเคยทำงานร่วมกันมาก่อน การทำงานจึงเป็นสิ่งที่งาน แต่สิ่งที่ยากสำหรับนักออกแบบท่าเต้นคือ การที่โจทย์และขอบเขตในการออกแบบท่าเต้น การจัดการแสดงผู้วิจัยขอสรุปการจัดการแสดงเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินไว้ดังต่อไปนี้

1. การจัดการแสดงเพื่อการแสดงบนเวที
2. การจัดการแสดงเพื่อการตลาด

นอกจากภาพลักษณ์ของศิลปินที่ถูกกำหนดมาจากทางค่ายเพลงแล้ว นักออกแบบท่าเต้นยังเป็นผู้ช่วยกำหนดให้ศิลปินมีลักษณะอย่างไร Dannie J. Boorstin (1973 อ้างถึงในดวงสมร จักรพันธ์ (2549) กล่าวว่า ภาพลักษณ์เป็นภาพที่มนุษย์รับรู้ด้วยการสร้างเหตุการณ์เทียม (Pseudo-Events) ซึ่ง

เป็นสิ่งที่จำลองเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดตามธรรมชาติ เป็นการสร้างให้เข้าใจง่าย และสามารถเข้าใจได้หลายความหมายและต้องมีความน่าเชื่อถือด้วยในสายตาของผู้รับสาร ซึ่งเขาได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ในแง่ต่างๆ ไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกจำลองขึ้นมา (An Image is synthetic) หรือสังเคราะห์ขึ้นมา มิได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เพื่อสนองวัตถุประสงค์บางอย่างภายใต้การวางแผนที่กำหนดไว้สอดคล้องกับการตลาดวิมลศรี อุปรมัย, (2524, น. 214) (อ้างอิงในนริวัตร พินิจนสาร 2553) การบริหารงานการ แสดงโดยใช้หลักการบริหารด้าน 4 M's องค์ประกอบของงานบริหาร 4 M's ที่นำมาใช้ในการจัดแสดง คือ คน (Man), เงิน (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Material), การจัดการ (Management) โดยจะต้องคำนึงถึงบุคคล 3 ฝ่ายเสมอ คือ ผู้สร้าง ผู้แสดง และผู้ชม

การสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน ก่อนที่จะถูกปล่อยให้ผู้ชมได้รับชมมีวิสัยทัศน์ที่ออกแบบเพิ่มเติมในแต่ ละบทเพลง ทางค่ายเพลงมีวิธีการนำเสนอภาพลักษณ์ของศิลปินที่แตกต่างกัน เป็นเพราะ ลักษณะ ศิลปิน ลักษณะเพลง รวมไปถึงจังหวะหรือภาพลักษณ์ของศิลปินที่ได้ถูกวางเอาไว้ จากที่ศึกษาและ วิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 54 การสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

การสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน สามารถเขียนองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ผลงานเพลง
2. ช่องทางการติดตาม
3. ท่าเต้นประกอบ
4. ชื่อศิลปิน

การออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินนั้น นอกจากนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้ออกแบบและควบคุมการเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆ ของศิลปินแล้ว ท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้สร้างสรรค์ขึ้น เป็นตัวช่วยให้ศิลปินมีภาพลักษณ์ที่จดจำง่ายขึ้น สอดคล้องกับ แนวความคิดด้านการตลาด (marketing concept) หมายถึง "การที่องค์การใช้ความพยายามทั้งสิ้นเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า เพื่อมุ่งให้เกิดยอดขายและกำไรในที่สุด" (โมเดล.2554: ออนไลน์) ในการผลิตผลงานเพลงศิลปิน จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับศิลปินและค่ายเพลง

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

1. ผลงานเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน) ของศิลปินทรีทูน (3.2.1) ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน การออกแบบท่าเต้นที่นักออกแบบท่าเต้นได้สร้างสรรค์ขึ้นมีการถ่ายทอดสู่ครูผู้ช่วยเป็นหลัก โดยวิธีการสาธิตให้ดูและให้ทำตามหรือเรียกว่าการต่อท่า เพื่อทำหน้าที่ในการจดจำและช่วยในการถ่ายทอดให้กับศิลปินและนักแสดง การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยให้นักแสดงได้ทำความเข้าใจในความหมายของเนื้อเพลง และการตีความต่างๆ เมื่อศิลปินและนักแสดงเข้าใจจะสามารถนำเสนอผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวได้อย่างง่ายและผู้ชมจะเข้าใจในสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอ

2. ผลงานเพลงอย่ามโน ของศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์ ขับร้องร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง เน้นสื่อสารทางความหมายของเพลง นัยยะทางเนื้อเพลงที่นักออกแบบท่าเต้นได้คิดให้ผู้ชมได้เข้าใจและรู้สึกไปกับมัน การถ่ายทอดท่าเต้นนักออกแบบใช้วิธีการต่อท่าให้กับครูผู้ช่วยในการจำ โดยรายละเอียดนักออกแบบท่าเต้นจะเป็นผู้อธิบายและปรับแก้ในส่วนที่ศิลปินหรือนักแสดงทำออกมาผิดไม่ตรงตามที่นักออกแบบท่าเต้นต้องการ

3. ผลงานเพลงแต๊งกิ้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ Thank you for your love ของศิลปินศิลปินคัลลายแต่

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นใช้การสาธิตร่างกายเป็น การแสดงให้ดูเป็นตัวอย่าง และให้ศิลปินรวมถึงนักแสดงได้ทำตาม การสอนนักออกแบบท่าเต้นจะใช้

วิธีการต่อท่าแบบตัวต่อตัว และการต่อท่าแบบหมู่ ในการอธิบายนักออกแบบท่าเต้นจะบอกถึงรายละเอียดของท่าทางการเคลื่อนไหว น้ำหนักของท่าเต้น ความรู้สึก รวมถึงสิ่งที่นักออกแบบท่าเต้นต้องการ

4. ผลงานเพลงถามผิดมั่ง ของศิลปิน ปัญญริสา เขียรประสิทธิ์

นักออกแบบท่าเต้นทดลองออกแบบท่าเต้นกับครูผู้ช่วย เนื่องจากนักออกแบบท่าเต้นเพียงคนเดียวไม่สามารถมองเห็นภาพในการเคลื่อนไหวระหว่างการเต้นเข้าคู่กันระหว่างชายหญิงจึงต้องให้ครูผู้ช่วยเป็นหุ่นทดลอง การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นให้การสาธิตและให้ศิลปิน รวมถึงแดนเซอร์ได้ทำตาม นักออกแบบท่าเต้นอธิบายความต้องการในการนำเสนอการสื่อสารผ่านร่างกายให้กับนักแสดงให้เข้าใจ เพื่อให้ศิลปินและแดนเซอร์ได้สื่อสารออกมาอย่างถูกต้อง

การถ่ายทอดกระบวนการของนักออกแบบท่าเต้นได้ทดลองออกแบบท่าเต้นกับครูผู้ช่วย เนื่องจากนักออกแบบท่าเต้นเพียงคนเดียวไม่สามารถมองเห็นภาพในการเคลื่อนไหวระหว่างการเต้นเข้าคู่กันระหว่างชายหญิงจึงต้องให้ครูผู้ช่วยเป็นหุ่นทดลอง การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นให้การสาธิตและให้ศิลปินรวมถึงแดนเซอร์ได้ปฏิบัติตาม นักออกแบบท่าเต้นอธิบายความต้องการในการนำเสนอการสื่อสารผ่านร่างกายให้กับนักแสดงให้เข้าใจ เพื่อให้ศิลปินและแดนเซอร์ได้สื่อสารออกมาอย่างถูกต้อง

5. ผลงานเพลงชู้ทางไลน์ ของศิลปินธามไท เพลงศิลป์ขับร้องร่วมกับนิภาพร แปงอ้วน การถ่ายทอดท่าเต้นนักออกแบบท่าเต้นให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวเป็นคู่ จะเป็นผู้สาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง ให้ศิลปินได้ทำตาม นักออกแบบท่าเต้นใช้การสื่อสารผ่านทางเคลื่อนไหวร่างกาย นำเอาวัฒนธรรมการเล่นของไทยมาใช้ในการเต้น ในการสื่อสารจึงง่ายในการทำความเข้าใจ

การถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นทั้ง 5 บทเพลง นักออกแบบท่าเต้นใช้วิธีการสอนที่มีความสอดคล้องกับการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอุทัย ศาสตรา (2553: 26) กล่าวว่า การสอน คือ กระบวนการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ เจตคติจากผู้สอนหรือครูไปสู่ผู้เรียน หรือศิษย์ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การบอกเล่า อธิบาย แนะนำ ชี้แจง แสดงให้ดู หรือช่วยเหลือการเรียนรู้ และองค์ประกอบในการถ่ายทอดความรู้ได้แก่

1. องค์ประกอบการสอน ซึ่งประกอบด้วย ผู้สอน ผู้เรียน หลักสูตร หรือเนื้อหาสาระ และการเรียนการสอน

2. องค์ประกอบเสริม หรือ สิ่งสนับสนุนให้การสอนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการสอน วิธีการสอน สื่อการสอน การประเมินผลและบริบทต่างๆ ของการสอน เช่น บรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน อาคารสถานที่ เป็นต้น

อภิปรายผล

1. ศึกษาแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง ในการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองนักออกแบบท่าเต้นมีความคิดความสามารถในการสร้างลักษณะเฉพาะตัวตนของแต่ละศิลปินทั้งหมดให้มีลักษณะที่โดดเด่นออกมาได้อย่างชัดเจนทั้ง 5 บทเพลง แรงบันดาลใจของนักออกแบบท่าเต้นที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานตรงกับทฤษฎีการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งภายในตัวตนของนักออกแบบท่าเต้นมีความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ทางด้านการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน สามารถดึงเอาความเป็นตัวตนใส่ไปในผลงานและสามารถออกแบบท่าเต้นให้ศิลปินดูโดดเด่นและไม่ขัดกับตัวตนของศิลปินเอง โดยผลงานจะเน้นการสื่อสารผ่านท่าเต้นเป็นหลัก ท่าเต้นที่มีการเคลื่อนไหวง่าย ๆ ผู้ชมสามารถนำไปเต้นตามได้และท่าเต้นนั้นยังแสดงให้เห็นว่าท่าเต้นประจำตัวของศิลปินท่านไหนอีกด้วย ผู้วิจัยจึงขอสรุปแนวคิดการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง มีปัจจัยดังนี้

1. เกิดจากขอบเขตที่ได้จากความต้องการของผู้จ้างหรือผู้ประกอบการ
2. เกิดจากการวิเคราะห์จากลักษณะบุคลิกและความสามารถของศิลปิน
3. เกิดจากการสิ่งเร้าต่างๆ เช่น สิ่งเร้าด้านเสียง สิ่งเร้าด้านลีลาการเคลื่อนไหว เป็นต้น ทำให้เกิดสุนทรียะทางนาฏศิลป์และดนตรี จึงทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์
4. เกิดจากความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถ รวมไปถึงทักษะ ประสบการณ์ในการทำงานของนักออกแบบท่าเต้น

กระบวนการคิดงานของนักออกแบบท่าเต้น นักออกแบบท่าเต้นเน้นใช้ช่วยวะในส่วนของการ แขน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเต้นตามกันได้ การเคลื่อนไหวทั้งร่างกาย ออกแบบให้ไม่ยากจนเกินไป สามารถลอกเลียนแบบได้ และออกแบบบนพื้นฐานของความสุขที่ผู้ชมสามารถจับต้องได้ทำให้ผู้ชมเต้นตามได้ นักออกแบบท่าเต้นออกแบบให้เข้ากับศิลปินและตรงตามโจทย์เพลงที่ได้ทำเต้นของนักออกแบบท่าเต้นมีส่วนช่วยสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

ศึกษาการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

ในการถ่ายทอดกระบวนการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองนั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้

1. ผู้สอน หมายถึง นักออกแบบท่าเต้น
2. ผู้เรียน หมายถึง ศิลปินหรือแดนเซอร์

3. หลักสูตรหรือสาระการเรียนรู้ หมายถึง ท่าทางการเคลื่อนไหวต่างๆ หรือท่าเต้น ที่ผ่านการออกแบบจากนักออกแบบท่าเต้น

4. การเรียนการสอนนั้น หมายถึง วิธีการหรือขั้นตอนการถ่ายทอดท่าทางการเคลื่อนไหว

นักออกแบบท่าเต้นใช้เทคนิคการสอนด้วยวิธีการทำความเข้าใจกับศิลปินและแดนเซอร์ โดยการเปิดเพลงซ้ำๆ เปิดวนหลายๆ รอบ เพื่อให้ศิลปินและแดนเซอร์คุ้นชินกับเสียงเพลงและจังหวะของดนตรี เพื่อเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาของเพลง ซึ่งนักออกแบบท่าเต้นใช้สุนทรียะทางภาษาที่สามารถเข้าใจได้ง่ายในการสื่อสารให้ศิลปินได้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด รวมถึงองค์ประกอบด้านการแสดงออก (อารมณ์) และองค์ประกอบด้านรูปแบบหรือประเภทของงาน ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในผลงานเพลงของศิลปิน

แนวคิดของนักออกแบบท่าเต้นอภิสราฐ เพชรเรืองรองที่นักออกแบบท่าเต้นได้ศึกษาจนพบว่าแนวคิดที่ทำให้นักออกแบบท่าเต้นได้สร้างสรรค์ผลงานเป็นที่ยอดนิยมเป็นเป็นที่กล่าวถึงนั้น นักออกแบบท่าเต้นมีวิสัยทัศน์ในการมองเห็นงาน เป็นผู้ที่ศึกษาผลงานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงของนาฏยศิลป์ตะวันตก และตะวันออก ส่งผลทำให้นักออกแบบท่าเต้นมีความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการศึกษาดูงาน รวมถึงประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักออกแบบท่าเต้นได้รับการไว้วางใจให้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่วัยเด็กซึ่งทำให้เกิดความเชื่อมั่นในความคิดและประสบการณ์ทางด้านการเต้นในรูปแบบต่างๆ ทำให้นักออกแบบท่าเต้นสามารถออกแบบท่าเต้นได้หลากหลายรูปแบบ เป็นการผสมผสานสิ่งต่างๆ จนกลายเป็นแนวคิดของอภิสราฐ เพชรเรืองรองสามารถเขียนได้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดจากความปรารถนาในการใช้ชิ้นส่วนเพลง หรือเครื่องดนตรีในการออกแบบท่าเต้น
2. แนวคิดจากด้านทัศนวิสัยได้รับอิทธิพลจากการมองเห็นผลงานนาฏยศิลป์ต่างๆ
3. แนวคิดจากการเคลื่อนไหวที่เป็นไปตามปกติธรรมชาติที่ก่อให้เกิดอารมณ์และรูปแบบใช้ในการสื่อสาร
4. แนวคิดจากความคิดนึกถึงที่เกิดขึ้นจากความตั้งใจที่จะถ่ายทอดความรู้สึกในห้วงอารมณ์ของนักออกแบบท่าเต้น เนื่องจากเรื่องราวต่างๆ หรือเหตุการณ์

ข้อเสนอแนะจากวิจัยครั้งนี้

1. การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการวิจัยที่ใช้กระบวนการเก็บข้อมูลที่ลึกซึ้ง เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ อาจเป็นการมุ่งตรวจสอบความรู้ การสร้างแนวคิดใหม่ๆ นักวิจัยถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคสนามต้องมีความสามารถในการสังเกต การใช้ความจำ การรับฟังข้อมูลที่ลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงและได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์มากที่สุด การ

เก็บข้อมูลในเชิงปฏิบัติ หรือเชิงบอกเล่าถึงการปฏิบัติ นักวิจัยต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัยที่ศึกษาเป็นอย่างมาก เป็นข้อมูลที่นักวิจัยใช้ความสามารถของนักวิจัยในการเก็บรวบรวม เพื่อให้สามารถเรียบเรียงและสรุปข้อมูลออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือ

2. การศึกษาการออกแบบท่าเต้นนักวิจัยอาจศึกษานักออกแบบท่าเต้นเพศชายเพิ่มเติม เนื่องจากการศึกษานักออกแบบท่าเต้นเพศหญิงจะได้ลักษณะการออกแบบท่าเต้นที่มีความเป็นผู้หญิงในงานมาก และเนื่องจากนักออกแบบท่าเต้นได้มีการออกแบบผลงานจำนวนมากทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีปัญหาในเรื่องของการลืมนายละเอียดของการสร้างสรรค์ผลงาน

3. ความต้องการของผู้ประกอบและกระแสแนวเพลง การถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผลงานเพลง แนวเพลงและทิศทางปัจจัยรอบข้างหรือ โอกาสในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบท่าเต้นจึงถูกเปลี่ยนไปตามกระแสนิยมในช่วงเวลานั้น

4. ไม่มีพบการบันทึกท่าเต้นที่เป็นทำนองนิยมเนื่องจากท่าเต้นที่ได้รับความนิยมเป็นท่าเต้นที่ได้รับกระแสในการถูกกล่าวถึงในระยะเวลาหนึ่ง เมื่อเวลาผ่านไปท่าเต้นอาจถูกลบเลือน ยังไม่ได้มีการจดบันทึกในลักษณะของท่าเต้นเชิงวิชาการ การจดบันทึกท่าเต้นเพื่อนำไปศึกษาต่อในอนาคต รวมถึงในระดับสากล



บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2556). *สุนทรียศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กวรรณรัตน์ พรรณเพ็ญ. (2555). สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2557, จาก <http://kanyaratpunpain.blogspot.com/2012/11/post-modern.html>
- กรมการมีงานทำ. (2557). สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2557, จาก <http://www.vgnew.com/Home/PISystemDetail-1.aspx?ID=3&SubID=115>
- คมชัดลึก บันทึกลง. (2556). *บันทึกในประเทศ*. วันอาทิตย์ที่ 9 มิถุนายน 2556.
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2545). *ระบำ รำ เต้น (DANCE)*. กรุงเทพฯ: ไอลีเดียสแควร์.
- โคฟเวอร์ แดนซ์ (Cover dance) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2557, จาก www.v-cov.com
- งามทัศน์ สุทธิประภา. (2546). กระบวนการสื่อสารการเต้นในการตลาดเชิงกิจกรรม. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ชนนาค กิจจันทร์. (2547). *นาฏยลักษณ์ตัวละครแบบหลวง*. ค.ด. (นาฏยศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ชนิกานต์ นัศมานิธิ. (2557, 24 มิถุนายน). สัมภาษณ์โดย พิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์. ที่บริษัทอาร์เอส มหาชน จำกัด"
- แซ่บเวอร์! MV รักต้องเปิด (แน่นอน) 3.2.1. feat.ไบเตย อาร์สยาม. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2557, จาก <http://www.ballsure.com/Board/viewtopic.php?f=&t=10816>
- ณัฐนันท์ สิปปภากุล. (2554). *ทัศนศิลป์เพื่อชีวิต : กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของศิลปินอีสาน*. ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงสมร จักรพันธ์. (2549). *ศึกษาเกี่ยวกับ กลยุทธ์การบริหารภาพลักษณ์ นักร้องไทยกับการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประชาสัมพันธ์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดาริณี ชำนาญหมอ. (2551). *โครงการจัดตั้งคณะนาฏศิลป์ร่วมสมัย Creative Dance Studio*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ดาริกา สังข์นาค. (2557, 3 มีนาคม). สัมภาษณ์โดย พิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์. ที่สตูดิโอดาริกา.

- ธรากร จันทนะสาโร. (2553). *หลักนาฏยประดิษฐ์สำหรับการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้ง : กรณีศึกษาการออกแบบท่าเต้นรำของสราวุฒิ สำเนียงดี*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ศิลปศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา. ถ่ายเอกสาร
- ธนกร สรรยวราภิภู. (2558, 29 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้า.
- นกขุนทอง. (2557). *The Idol : อกิสรารู้ เพชรเรืองรอง นักออกแบบท่าเต้นปล่อยชีวิตตามเมโลดี้*. D กรุงเทพฯ: โพสต์ทูเดย์.
- ทิพย์สุดา ไชติวรรณ. (2557, 24 มิถุนายน). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่บริษัทอาร์เอสมหาชนจำกัด.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2550). *การสร้างสรรคงานและออกแบบลีลาของผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์สำหรับการแสดงมหานาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์และวิจิตรนาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติพระมหากษัตริย์*. กรุงเทพฯ: ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (ม.ป.ป). *การศึกษากการแสดงชุดจิตวิญญาณบูรพาภิธานธร และบูรพาภิธาน ในงานพิธีเปิด – ปิดการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13 เพื่อพัฒนากการออกแบบกลางแจ้งในระดับชาติและนานาชาติ*.
- (2557, 24 สิงหาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิภาพร แบ่งอ้วน. (2557, 17 มีนาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- (2557). สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2557, จาก <http://news.sanook.com/1858574/>
- เนื้อเพลงรักต้องเปิด (แน่นอน). (2557). สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2557, จาก [http://musicstation.kapook.com/รักต้องเปิด\(แน่นอน\).html](http://musicstation.kapook.com/รักต้องเปิด(แน่นอน).html)
- แนวทางความโด่งดังในบทเพลง อย่างโน ที่ทำเอาเกิดกระแส Cover. สืบค้นวันที่ 20 มกราคม 2557, จาก <http://www.sgvdnet.org>
- บุญชัย ใจเย็น. (2554). *สองคนสองคม แกรมมี่ & อาร์เอส*. กรุงเทพฯ: ปราชญ์.
- ปวิญดา มากพา. (2556). *รางวัลศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง*. วิทยานิพนธ์ ศ.ด. (ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2555). *กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พีรพงศ์ เสนไสย. (2546). *นาฏยประดิษฐ์*. มหาสารคาม: ประสานการพิมพ์.

- พื้นที่สำหรับคนแน่นอก. (2556, 14 พฤษภาคม). บันเทิง. หน้า 24.
- รัชตวรรณ โพชนุกูล. (2557). สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนายน: ชัด ทัน ขาว เสาร์-อาทิตย์ สถานีโทรทัศน์ ช่องไทยรัฐทีวี 10:00-10:40.
- ภาวินี สมรรถบุตร. (2548). การสื่อสารเชิงสุนทรีย์ – สังคม ของนักวิชาชีพการละคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ภทรนันท์ มานะพิทักษ์พงศ์. (2557, 24 มิถุนายน). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฐ์ศิลป์. ที่บริษัท อาร์เอส มหาชนจำกัด
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2548). เอกสารการสอนชุดวิชาการสื่อสารการตลาด หน่วยที่ 1-7. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- (2548). เอกสารการสอนชุดวิชาการสื่อสารการตลาด หน่วยที่ 8-15. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ศุภรศม์ จิตติกุลเจริญ. (2550). *ทฤษฎีการสื่อสาร Communication Theory*. พิมพ์ครั้งที่ 5 สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศิลป์ชนก คล้ายแต่. (2557, 4 กรกฎาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฐ์ศิลป์. ที่บริษัทอาร์เอส มหาชนจำกัด.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2551). *แนวความคิดหลังสมัยใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สกันท์ วิแก้วมรกต; วิรุทัย ชินารักษ์. (2545). *On The Stage ชีวิตการทำงานของคนเวที Dancer*. กรุงเทพฯ: Editor 1999.
- สุพรรณิ บุญเพ็ง. (ม.ป.ป.) *เอกสารประกอบการสอนวิชานาฏยประดิษฐ์ 1*.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ ไสธนะเสถียร. (2556). *ทฤษฎีการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ระเบียงทอง.
- สุรินทร์ เมทะนี. (2553). *การศึกษาวิเคราะห์ผลงานนาฏศิลป์สากลในรายการโทรทัศน์ ของ สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- (2557, 9 ตุลาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฐ์ศิลป์. ที่ประสาธมิตรพลาซ่า
- วิศิษฐ์ แถมเงิน. (2556). *ท่าเต้นฮิต คิดยังไง...?* โพสต์ทูเดย์, สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก http://m.posttoday.com/article.php?id=228370&channel_id=3000
- วิชณู บุญมาร์ตัน. (2556). สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2557, จาก <http://www.wiszanu.com/index.php?option=comcontent&task=view&id=930&Itemid=42>

- ศิริมงคล นาฏกุล. (2557). *นาฏยศิลป์ตะวันตกปริทัศน์*. มหาสารคาม: คลังนันทวิทยา.
- ทรีทูน(3.2.1). (2557). *ประวัติ*. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2557, จาก <http://vignette2.wikia.nocookie.net/kamikaze/images/>
- ปัญญาธิสา เถียรประสิทธิ์. (2557). *ประวัติ*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://scoop.mthai.com/scoop/5516.html>
- สุธีวัน ทวีสิน. (2557). *ประวัติ*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://campus.sanook.com/1371368>
- วนิดา เตมธนาภรณ์. (2557). *ประวัติ*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2557, จาก http://club.zubzip.com/?giftzy_vanida
- อดิชั่น (Audition Song Recommend). สืบค้นเมื่อ 27 ธันวาคม 2557, จาก <http://news.playpark.com/th/21181>
- อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง. (2557, 22 มกราคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่ฮาร์เลมเชคสตูดิโอ
- . (2557, 4 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่ฮาร์เลมเชคสตูดิโอ.
- . (2557, 16 ตุลาคม). สัมภาษณ์โดย พิษณุภา วิศิษฎ์ศิลป์. ที่ฮาร์เลมเชคสตูดิโอ.
- ไอเลิฟคามิกาเซ่ (ilovekamikaze). (2556). *การจัดลำดับเพลง (Best KamiKaze Song of 2013)*. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <http://ilovekamikaze.com/news/TQBSVVSJ>
- . (2556) สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>
- ไอเลิฟคามิกาเซ่ (ilovekamikaze). (2556). *การประกาศผลรางวัล MV of The Year*. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, <http://ilovekamikaze.com/news/DZM94UF6>
- . (2556) . *การประกาศผลรางวัล Dance of The Year*. สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <http://ilovekamikaze.com/news/DZM94UF6>
- เพลงรักต้องเปิด (แน่นอน). (2556) . สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <https://i.ytimg.com/vi/oCtsuMsf-qY/hqdefault.jpg>
- . (2556) . สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=ahkGRFhyxx4>
- เพลงอย่ามโน. (2556) . สืบค้นเมื่อ 21 พฤษภาคม 2557, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=zK0vgFHzfEI>

เพลงแต่งก๊ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ. (2557). (*Thank You For Love*). สืบค้นเมื่อ 21 มกราคม 2557, จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=Xq4afhe5o3o>

เพลงถามผิดมั่ง. (2557). สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนายน 2557 จาก, <https://www.youtube.com/watch?v=OKx1RRVtuV0>

เพลงซู่ทางไลน์. (2557). มิวสิควิดีโอซู่ทางไลน์ (*Hidden Line*) " ขึ้นอันดับ 1 วิดีโอมาแรงที่สุดในไทย!! สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนายน 2557 จาก <http://www.youtube.com/channel/UCBLGfSeyU52VOqZLhIm0xm>

----- (2557) สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2557, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=c51l8vOu0n0>

Building Trust and Sensitivity. (P. 18)

Lynne Anne Blom; & L. Tarin Chaplin, *The Intimate Act of Choreography* (Theme, p.12)

Merce Cunningham. (2011). *The handy e-book of Contemporary Dance History*.

Smith, Jacqueline M. (1985). *Dance Composition – A Practical Guide for Teachers*.
 London : A & C Black (Publishers).

The creative operations of dance making: IDEA. (2009). *Contemporary Choreography A Critical Reader*.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์



แบบสัมภาษณ์ นักออกแบบทำเต็นท์
แนวคิดและกระบวนการออกแบบทำเต็นท์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน: กรณีศึกษา
อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

๒๕-สกุล เกิดเมื่อวันที่.....

อายุ.....ปี สถานภาพ.....

ท่อยุ่ติดต่อ

เบอร์โทรศัพท์..... e-mail.....

ประวัติการศึกษา

.....

ประวัติการทำงาน

.....

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับแรงบันดาลใจ

1. นักออกแบบท่าเต้นมีวิธีการออกแบบท่าเต้นอย่างไร

.....

2. การสร้างท่าทางการเคลื่อนไหวขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนใดบ้าง

.....

3.แรงบันดาลใจในการออกแบบท่าเต้นส่วนมากได้จากอะไร

.....

.....

4. มีข้อกำหนดหรือกฎเกณฑ์ในการออกแบบท่าเต้นอย่างไร

.....

.....

5. มีปัจจัยใดบ้างนอกเหนือแรงบันดาลใจที่ส่งผลต่อการออกแบบทำเดิน

.....

.....

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

1. มีการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวศิลปินเพื่อใช้ในการออกแบบทำเดินหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

2. วิธีการและขั้นตอนการออกแบบทำเดินเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินเป็นอย่างไร

.....

.....

3. การฝึกซ้อมทำเดินและท่าทางการเคลื่อนไหว และใช้ระยะเวลาในการออกแบบทำเดินเป็นอย่างไร

.....

.....

4. อะไรเป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวในสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน

.....

.....

5. การออกแบบทำเดินเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปินแตกต่างอย่างไรกับการออกแบบทำเดินทั่วไป

.....

.....

ตอนที่ 4 คำถามที่เกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้

1. ใช้วิธีการอธิบายหรือการสอนอย่างไร

.....

.....

2. ในการอธิบายหรือสาธิตท่าทางมีวิธีการอย่างไร

.....

.....

3. ในการสอนใช้ระยะเวลาอย่างไร

.....

.....

4. ครูผู้ช่วยจำเป็นต่อผู้สอนหลักหรือไม่อย่างไร

.....

.....

5. บรรยายภาคในการสอนเป็นอย่างไร

.....

.....



แบบสัมภาษณ์ ผู้ที่เกี่ยวข้องในการทำงาน
แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน: กรณีศึกษา
อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล เกิดเมื่อวันที่.....

อายุปี สถานภาพ.....

ที่อยู่ติดต่อ

เบอร์โทรศัพท์..... e-mail.....

ประวัติการศึกษา

.....

.....

ประวัติการทำงาน

.....

.....

ตอนที่ 2 คำถามในการเก็บข้อมูล

1. รู้จักกับนักออกแบบท่าเต้นและผลงานของนักออกแบบท่าเต้นอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองได้อย่างไร

.....

.....

2. ทำงานร่วมกับอภิสรารัฐ เพชรเรืองรองเป็นระยะเวลากี่ปี

.....

.....

3. รู้สึกอย่างไรในการทำงานร่วมกับอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง

.....

.....

4. ผลงานการออกแบบท่าเต้นของอภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง และ รู้จักผลงานเพลงใดบ้างที่ได้รับกระแสตอบรับเป็นที่นิยม

.....

.....

5. กระบวนการทำงานของอภิสภาฯ เพชรเรื่องรองในการออกแบบท่าเต้นเป็นอย่างไร

.....

.....

6. การสื่อสารของนักออกแบบท่าเต้นอภิสภาฯ เพชรเรื่องรองเพื่อการออกแบบท่าเต้นเป็นอย่างไร และสามารถสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์หรือไม่

.....

.....

7. วิธีการแก้ไขปัญหาขณะการทำงานของอภิสภาฯ เพชรเรื่องรองเป็นอย่างไร

.....

.....

8. การถ่ายทอดขั้นตอนการทำงาน กระบวนการออกแบบท่าเต้นจากตัวนักออกแบบท่าเต้นไปยังศิลปิน (ต่อท่า) โดยสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ของ อภิสภาฯ เพชรเรื่องรองเป็นอย่างไรบ้าง

.....

.....

9. ในการให้โจทย์งานหรือขอบเขตอภิสภาฯ เพชรเรื่องรองสามารถนำเสนองานออกมาได้อย่างถูกต้อง ตรงตามความต้องการหรือไม่

.....

.....

10. รู้สึกอย่างไรกับท่าเต้นที่อภิสภาฯ เพชรเรื่องรองเป็นผู้ออกแบบ

.....

.....

11. เวลาและขั้นตอนการออกแบบของอภิสภาฯ เพชรเรื่องรองเป็นอย่างไร

.....

.....

12. การออกแบบท่าเต้นใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะใด

.....

.....

13. คิดว่าท่าเต้นที่อภิสภาฯ เพชรเรื่องรองออกแบบให้กับศิลปินมีส่วนช่วยให้การตลาดเพิ่มขึ้นหรือไม่

.....

.....

14. ทำเต๋นจากผลงานเพลงที่ได้รับความนิยมวัดจากอะไร ใช้อะไรเป็นตัววัด

.....

.....

15. นักออกแบบทำเต๋นอภิสรารู้ เพชรเรื่องรองมีการออกแบบทำเต๋นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กับศิลปินอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ที่ ศธ ๐๕๑๙.๙ / 0903



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา
กทม.๑๐๑๑๐

26 มิถุนายน ๒๕๕๗

เรื่อง ขออนุมัติขอความเห็นชอบเพื่อการจัดทำ

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มงานกานักวิชาการและศิลปกรรม บริษัท อาร์ เอส จำกัด (มหาชน)

ด้วย นางสาวสุภาภรณ์ วิเศษศิลป์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา กลุ่มวิชาศิลปะการแสดงศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้รับอนุมัติจัดทำปริญญา นิพนธ์ในหัวข้อ “แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษา : อภิสราฐ เพชรเรืองรอง” นั้น

คณะศิลปกรรมศาสตร์พิจารณาเห็นว่าหน่วยงานของท่านมีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำปริญญา นิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น จึงขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวสุภาภรณ์ วิเศษศิลป์ เข้าสัมภาษณ์ศิลปินในสังกัดของท่านจำนวน ๓ คน ประกอบด้วย

- | | |
|----------------|----------------|
| ๑) คุณชัชชญา | สงเจริญ |
| ๒) คุณปัญญริสา | เจียรประสิทธิ์ |
| ๓) คุณศิลป์ชนก | คล้ายแต่ |

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

ที่ ศธ ๐๕๑๙.๙ /

0746



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท ๒๓ เขตวัฒนา กทม.
๑๐๑๑๐

๕ พฤษภาคม ๒๕๕๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มงานกามิกาเซ่-ธุรกิจเพลง บริษัท อาร์เอส จำกัด (มหาชน)

ด้วย นางสาวสุภาภรณ์ วิศิษฐ์ศิลป์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา แขนงวิชาศิลปะการแสดงศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้รับอนุมัติจัดทำปริญญานิพนธ์ในหัวข้อ “แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษา : อภิสราฐ เพชรเรือง” นั้น

เพื่อให้การจัดทำปริญญานิพนธ์ของนิสิตบรรลุผลสำเร็จ คณะศิลปกรรมศาสตร์พิจารณาเห็นว่า หน่วยงานของท่านเป็นแหล่งความรู้ด้านแนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน จึงขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวสุภาภรณ์ วิศิษฐ์ศิลป์ เข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยในหน่วยงานท่าน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

ที่ ศธ 0519.12/ ๑๕๕



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุรวงศ์ 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๕ กุมภาพันธ์ 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.กัญพร ตันทอง

เนื่องด้วย นางสาวพิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรมศึกษา อภิสรราช เพชรเรืองรอง" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสัมภาษณ์

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.กัญญา โยเหลา)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ: สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัพท 099 264 9915

ที่ ศธ 0519.12/ 434



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุมนวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

[๙] กุมภาพันธ์ 2559

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์นายทอง ทองใบ

เนื่องด้วย นางสาวพิชญภา วิเศษศิริศิลป์ บัณฑิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปการแสดงศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง "แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษา อภิสรารัฐ เพชรเรืองรอง" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญควรขอแบบสัมภาษณ์

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพิชญภา วิเศษศิริศิลป์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย โยธธา)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัทพ์ 099 264 9915



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานบริหารและธุรการ โทร. 15664

ที่ ศธ 0519.12/ ๑๕๐

วันที่ ๑๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.ดาวิณี ชำนาญหมอ

เนื่องด้วย นางสาวพิชญภา วัชรภูศิลป์ นิติระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปการและการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “แนวคิดและกระบวนการออกแบบท่าเต้นเพื่อสร้างภาพลักษณ์ศิลปิน กรณีศึกษา เอกสราฐ์ เพชรเรืองรอง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรงแบบสัมภาษณ์ ทั้งนี้ สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 099 264 9915

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพิชญภา วัชรภูศิลป์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.คุชฎี โยเหลา)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

ศึกษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่ 318/2559
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

เพื่อให้การทำปริญญานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงอาศัยอำนาจตามความใน มาตรา 19 และมาตรา 22 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2541 และคำสั่งมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒที่ 3457/2558 ลงวันที่ 30 กันยายน พ.ศ.2558 เรื่อง การมอบอำนาจของอธิการบดีให้ผู้บริหาร ปฏิบัติราชการแทน แต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ (สอบปากเปล่า) ของ นางสาวพิชญภา วัชรวิทย์ศิลป์ รหัสประจำตัว 55299130190 หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา ศิลปศึกษา(ศิลปะการแสดงศึกษา) ดังนี้

- | | | |
|-----------------------------------|--------------|---|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล | นาฏยกุล | ประธาน (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ | วรรณวิไชย | กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก) |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล | อินทร์จันทร์ | กรรมการ (กรรมการบริหารหลักสูตร) |

กำหนดวันสอบปริญญานิพนธ์วันที่ 30 มีนาคม 2559 เวลา 13.00 น. สถานที่สอบ ห้อง 502 อาคารคณะ ศิลปกรรมศาสตร์

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์มีหน้าที่ดังนี้

1. พิจารณาความรู้ความสามารถของนิสิตในการทำปริญญานิพนธ์ โดยประเมินความรู้พื้นฐานในสาขาวิชา ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนการนำเสนอและตอบคำถาม
2. ประธานกรรมการทำหน้าที่ควบคุมการสอบให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2554 และสรุปผลการสอบตามมติของคณะกรรมการสอบ พร้อมส่ง รายงานผลการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์ (บว.432) ให้กับบัณฑิตวิทยาลัยภายใน 30 วัน หลังสอบ แต่ทั้งนี้ต้องอยู่ภายในวันสุดท้ายของการส่งเล่มปริญญานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ ตามปฏิทินการศึกษา ที่ประกาศโดยบัณฑิตวิทยาลัย
3. ประธานกรรมการ และกรรมการ ติดตามการแก้ไขปริญญานิพนธ์ตามคำแนะนำของกรรมการสอบ (ถ้ามี) และควบคุมการจัดทำรูปเล่มปริญญานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ให้เป็นไปตามรูปแบบที่บัณฑิตวิทยาลัยกำหนด

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 12 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ.2559 เป็นต้นไปจนเสร็จสิ้นหน้าที่กรรมการเมื่อนิสิตสำเร็จการศึกษา

สั่ง ณ วันที่ 2 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2559

(รองศาสตราจารย์ ดร.คุชฎี โยเหลา)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ข

ผลงานการออกแบบทำเต็นของนักออกแบบทำเต็น



ผลงานการออกแบบท่าเต้นของนักออกแบบท่าเต้น

นางสาวอภิษฐา เพชรเรืองรอง ได้ออกแบบท่าเต้นและควบคุมการแสดงของศิลปินในค่าย กามิกาเซ่ ผลงานการออกแบบท่าเต้นทางค่ายอาร์เอสและค่ายกามิกาเซ่ ได้แก่ รัฐภูมิ โตคงทรัพย์ (ฟิล์ม), ศรัณย์รัชต์ วิสุธิตา (ลิเดีย), วงเกอร์ลี่เบอรี่ มีสมาชิกจำนวน 4 คน คือ ปิยา พงศ์กุลภา (กิ๊ฟซ่า), วณิดา เตมธนาภรณ์ (กิ๊ฟซ่า) ภัทรนันท์ ติรัศมี (แนนนี่) และ มณัญญา ลิมเสถียร (เบลล์), วงซีควินท์ (C-Quint) มีสมาชิก จำนวน 4 คนคือ จิระ ด่านบวรเกียรติ (ฟลุค), นัฐพล วีระอนันต์วัฒน์ (เบสท์), วีระชัย ลิ้นหาทร (เบงค์), พิชญ์ กาไชย (พิชญ์) และ โยชิ มนัสพล (โยชิ), จารุพงศ์ กล้วยไฉ่ (แบล็ค แจ๊ส), วง Rookie BB มีสมาชิกจำนวน 3 คน คือ วีรยุทธ จันทร์สุข (อาร์ม), สิทธา สภานุชาติ (เอี้ยง), ศุภสิทธิ์ ชินวินิจกุล (ป๊อบ), พรพรา สิริประศาสน์ (พ้อย), ธนา ลิมปายาระ (เซน), วง เค – โอติก ด้วยสมาชิก 5 คน คือ ภาณุ จิระคุณ (ป๊อบปี้), ภัทรดนัย เสตสุวรรณ (เชื่อน), วิศว ไทยานนท์ (โทโมะ), เคนตะ ชีทิจยะ (เคนตะ) และ จงเบ พาร์ค (จงเบ), ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์ (หวาย), วง เนโกะ จัมพ์ มีสมาชิก 2 คน คือ วรรษุสา อิมราพร (เนย), วรรษุสา อิมราพร (แจม), วง ทรี ทุ วัน 3.2.1 มีสมาชิก 3 คน คือ Gavin Duval, ชัชชญา ส่งเจริญ (ป๊อบปี้), จิรายุทธ ฝอยประกาย (T.J.), วง เฟ ฟาง แก้ว เฟย์ มีสมาชิก 3 คน คือ พรปวีณ์ นีระสิงห์ ฟาง - ธนันต์ธรณ์ นีระสิงห์ และ แก้ว - จริญญา ศิริมงคลสกุล วงไฟร์ มด Four-Mod มีสมาชิก 2 คน คือ ศกกรรัตน์ วรอุไร (ไฟร์) และณปภัช วัฒนากมลวุฒิ (มด), เซเวนเดย์ 7 Day มีสมาชิก 7 คน คือ ปัญญริสา เขียวประสิทธิ์ (หวาย), ผุสชา โชติวิจิตร (จินนี่), พิมประภา ตั้งประภาพร (พิม), มีนาพร วงศ์โสมสุวรรณ (มีน), จามิลา พันธุ์พินิจ (มีลา), พรปวีณ์ นีระสิงห์ (เฟย์), วรรษุสา อิมราพร (แจม)

ผลงานที่ได้รับความนิยม ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจากยอดการเข้าชมทางอินเทอร์เน็ต ช่องทางการฟังเพลงคุณ หทัย ศราวุฒิไพบูรณ์ ผู้ก่อตั้งค่ายเพลงกามิกาเซ่ กล่าวได้ว่า “กระแสตอบรับว่าผลงานชิ้นนี้ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับ iva การเข้าชมจากในยูทูบ หรือการนำไปต้นลอกเลียนแบบศิลปิน” (11 มิถุนายน 2557: สัมภาษณ์)

ทางบริษัท Dtac ได้ประกาศยอดใช้งานเพลงออนไลน์ Deezer เป็นช่องทางการทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการฟังเพลงจากหลายค่ายเพลงทั้งประเทศและต่างประเทศ วันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2556 โดยผู้ประกอบการ ได้เปิดเผยสถิติยอดผู้เข้าใช้บริการ Dtac Deezer สูงกว่า 300,000 รายการ โดยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็น 1 ล้านรายในสิ้นปี พ.ศ. 2556

นายวัลลภ เลิศมงคล ผู้จัดการฝ่ายการตลาดอาวุโส (ดิจิทัล) บริษัท อาร์เอส จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า “เมื่อก่อนค่ายเพลงมีข้อมูลที่จะนำมาวิเคราะห์แบบชัด ๆ น้อยมาก ส่วนใหญ่ที่ได้มามากเป็นข้อมูลกว้าง ๆ สิ่งที่ได้ก็คือใช้วิธีประเมินเทรนของเพลงหรือศิลปินนั้น ๆ เอาเองจากที่

ต่าง ๆ เช่น รายการวิทยุ เป็นต้น ซึ่งแน่นอนว่าไม่ใช่เทรนด์ที่แท้จริง แต่ฟังก์ชันDeezer4Artists ที่เพิ่มเข้ามานั้นทำให้เราเห็นความเคลื่อนไหวเห็นอุปสรรคที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในหลายมิติ เช่น จำนวนการฟังเพลงเห็นหน้าตากลุ่มลูกค้าน่าเข้าคือใคร รู้ว่าฐานลูกค้าจริง ๆ อยู่ที่ไหนทำให้เราสามารถวิเคราะห์กำหนดกลยุทธ์การตลาดได้อย่างแม่นยำและเข้าถึงฐานแฟนเพลงจริง ๆ ของแต่ละศิลปินได้มากยิ่งขึ้น”

1. ประวัติของศิลปินทรีทิววัน (3.2.1)

ศิลปินกลุ่มทรีทิววัน (3.2.1) เป็นศิลปินรุ่นที่ 2 จากค่ายกามิกาเซ่ โดยได้เปิดตัวพร้อมกันกับกลุ่มศิลปินรุ่น 2 กลุ่มอื่นๆ ในเดือน มี.ค. 2553 ในเพลง “Kamikaze Wave” ผลงานเพลงแรกเปิดตัวใช้ชื่ออัลบั้มคือชื่อ วง “เขย่า (3.2.1 Shake it ah!)” ผลงานเพลงขึ้นที่สองคือเพลง “แค่ที่รัก (My boo)” ทำให้เป็นที่รู้จักในนามศิลปิน 3.2.1 มากขึ้น มีสมาชิกทั้งหมด 3 คนได้แก่



ภาพประกอบ 55 ศิลปินกลุ่มทรีทิววัน (3.2.1)

ที่มา: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/kamikaze/images/>

ศิลปินสาวหนึ่งเดียวในวงทรีทิววัน (3.2.1) มีชื่อ่านางสาว: ชัชชญา ส่งเจริญ ชื่อเรียกป๊อปปีเกิดวันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2537 นับถือศาสนาไทย ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่โรงเรียนเอกมัยอินเตอร์เนชันแนล (EIS: Ekamai International School ชัชชญา ส่งเจริญมีรูปร่างลักษณะค่อนข้างสูงเป็นผู้หญิงมีแก้มค่อนข้างอวบ ชอบการเต้นที่รูปแบบไม่ว่าจะเป็นการเต้นบัลเลต์ การเต้นแจ๊ส และการเต้นฮิพฮอป ชอบร้องเพลงเป็นศิลปินรุ่นที่ 2 จากค่ายกามิกาเซ่ศิลปินชายมีชื่อว่า จิรายุทธ ฝอยประกาย

หรือมีชื่อเรียกว่าทีเจ (TJ) เกิดวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2535 นับถือศาสนาพุทธ มีอายุ 24 ปี มีรูปร่าง ค่อยข้างผอมสูง ชอบการแต่งเพลงและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ศิลปินชายอีกท่านมีชื่อว่า กวิน ดูเวล (Gavin Duval) วันเกิดวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2535 มีอายุ 24 ปี เป็นลูกครึ่งไทย- อังกฤษ

2. ประวัติศิลปิน สุธีวัน ทวีสิน



ภาพประกอบ 56 ศิลปินสุธีวัน ทวีสิน

ที่มา: <http://campus.sanook.com/1371368/>

ศิลปิน สุธีวัน ทวีสิน (ไบเตย) เกิดวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2531 เป็นลูกสาวของนายสุรศักดิ์ และนางวันเพ็ญ ทวีสิน เกิดที่หาดใหญ่ จ.สงขลา ไบเตยจบศึกษาระดับมัธยมจาก โรงเรียนหาดใหญ่ วิทยาลัย 2 จังหวัดสงขลา และหลังจากเข้าวงการบันเทิงจึงย้ายเข้ามาศึกษามัธยม 5-6 ที่โรงเรียนสตรีวิทยา 2 กรุงเทพมหานคร ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ที่คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

“...สำหรับเส้นทางในวงการบันเทิง: ไบเตยเข้าสู่วงการเพลงโดยเริ่มจากคุณพ่อและคุณแม่ ทำธุรกิจส่วนตัวเกี่ยวกับวงดนตรีลูกทุ่ง คุณแม่จึงส่งเสริมให้ลูกร้องเพลงเพื่อสานฝันต่อ เริ่มเข้าประกวดร้องเพลงตามเวทีต่างๆ ตั้งแต่อายุ 7 ขวบ โดยร้องประกวดเพลงแนวสตริง จนถึงอายุ 9-10 ขวบ ก็เริ่มร้องเพลงลูกทุ่ง โดยเพลงลูกทุ่งเพลงแรกที่ใช้ในการประกวดคือเพลง "เลิกแล้วค่ะ" ของ อาภาพร

นครสวรรค์ พออายุ 15 ปีก็คว้ารางวัลระดับจังหวัดมาได้ จากนั้นจึงเข้าร่วมประกวดร้องเพลงระดับประเทศในโครงการ "พานาโซนิค สตาร์ ชาเลนจ์" ปี พ.ศ. 2545 โดยได้รับรางวัลนักร้องยอดเยี่ยมระดับภาค จนกระทั่ง พ.ศ. 2547 ใบเตยคว้ารางวัลนักร้องดีเด่นระดับประเทศ จากนั้นได้มาเป็นศิลปินฝึกหัดของค่ายอาร์เอส..." (2556: ออนไลน์)

3. ประวัติศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์



ภาพประกอบ 57 ศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์

ที่มา:http://club.zubzip.com/?giftzy_vanida

ศิลปิน วนิดา เตมธนาภรณ์ (กิ๊ฟซี่) เกิดวันที่ 26 ตุลาคม พ.ศ. 2526 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจากโรงเรียนวัดนวลนรดิศ ลงทะเบียนเรียนคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ก่อนย้ายมาเข้ามหาวิทยาลัยกรุงเทพ ภาควิชาภาษาอังกฤษ ศิลปินได้รับรางวัลมากมายได้แก่

1. GreetZ Sexy (Virgin GreetZ Awards 2009)
2. รางวัลอินทิล ในพิธีปิดเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติกรุงเทพฯ และเทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชันกรุงเทพฯ ปี 2009 เรื่อง นางไม้ ทุนระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญาสิริวัฒนาพรรณวดี เสด็จเป็นองค์ประธาน
3. รางวัลภาพยนตร์ขวัญใจกรรมการ เรื่อง นางไม้

4. สาขาหนังน่าจับตามอง Un Certain Regard เรื่อง นางไม้ จากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เมืองคานส์ ครั้งที่ 62 ประเทศฝรั่งเศส
5. รางวัล รางวัลแดงกวางอะวอร์ดส์ สาขานักร้อง อันดับที่ 4 ครั้งที่ 1 ของ Hamburger (2009)
6. รางวัล Sexiest Girl group in Thailand 2009
7. รางวัล Yong & Smart Band: ศิลปินกลุ่มยอดนิยม อันดับที่ 13 จากนิตยสาร สดส์ปดาร์ (2009)
8. รางวัล Yong & Smart Thai Film: ภาพยนตร์ไทยยอดนิยม อันดับที่ 15 จากนิตยสาร สดส์ปดาร์ (2009)
9. รางวัลกลุ่มศิลปินกับผลงานเพลงที่โดนใจที่สุดในรอบปี ได้แก่ กอล์ฟ-ไมค์ และเกิร์ลลี่ เบอร์รี่ นิตยสารเซเวนทีน ฉลองครบรอบ 7 ปี (2009)
10. รางวัลกลุ่มศิลปินหญิงที่เซ็กซี่ที่สุดในประเทศไทยปี2010 จากFHM (2010)

4. ประวัติศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่



ภาพประกอบ 58 ศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่

ที่มา: <http://picpost.postjung.com/229376.html>

ศิลปินชื่อ: ศิลปินก ค่ายแต่ ชื่อเล่น แท็งกั้ว (Thank you) เกิดวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2540 อายุ: 19 ปี ศิลปินมีความสามารถทางการเต้น เนื่องจากศิลปินได้เข้าเรียนฝึกฝนตั้งแต่วัยเด็กจึงทำให้มีความสามารถทางการเต้นเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการเต้นแจ๊ส การเต้นฮิพฮอป ศิลปินได้เข้ารับการฝึกฝนให้เป็นศิลปินในสังกัดค่ายกามิกาเซ่ และได้เปิดตัวผลงานเพลงแรกในเพลง Thank You For Your Love)

5. ประวัติศิลปินปัญญาวิสา เจริญประสิทธิ์



ภาพประกอบ 50 ศิลปินปัญญาวิสา เจริญประสิทธิ์

ที่มา: <http://scoop.mthai.com/scoop/5516.html>

ปัญญาวิสา เจริญประสิทธิ์ เกิดเมื่อวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2536 เป็นหลานของชินทร์ นันทนาคร และสบัน เจริญประสิทธิ์ นักร้องลูกกรุง ปัจจุบันศึกษาอยู่ที่วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สาขางานธุรกิจ ปัญญาวิสาได้รับเลือกจากค่ายกามิกาเซ่หลังจากผ่านการแสดงความสามารถในด้านการร้องและเต้นแบบฮิพฮอป ผลงานแรกคือเพลง "ตกหลุมรัก" ในอัลบั้ม ลิปซัปรอเจกต์ (LIPZ Project) ร่วมกับเพื่อนศิลปินค่ายเดียวกัน ต่อมาอัลบั้มแรกของตัวเอง ชื่อ เค.ซี.วาย (K.C.Y) มีเพลงที่ได้รับความนิยมคือ "ถามไม่ตรงคำตอบ" และในปี 2552 ได้เข้าร่วมกลุ่มเซเวนเดส์ ออกอัลบั้มเดี่ยวชุดที่สอง เพลย์เกิร์ล (Playgirl) เพลงที่ได้รับความนิยมคือ "ไม่รักเธอ" และ "ห่างกันสัก

พัก" และมีอัลบั้มชุดที่สามชื่อ จัสต์วาย (Just Y) เพลงเด่นคือ "รักฉันทำไม" ที่ได้ วงทรี.ทู.วัน มาร่วมแสดงในมิวสิกวิดีโอ และเพลง "เสียใจแต่ไม่แคร์" ตลอดจนเพลง "ตัดใจไม่ลงและคงไม่ยอม" และปี 2556 มีผลงานพิเศษกับศิลปินเดี่ยวหญิงในค่ายกามิกาเซ่ และปัจจุบันหวายได้เริ่มทำอัลบั้มที่ 5 ซึ่งจะมีการทำเป็นสารคดีเกี่ยวกับการทำเพลง, เลือกชุดชอบเซตการทำงานต่างๆ

6. ประวัติศิลปินธามไท แพลงศิลป์



ภาพประกอบ 60 ศิลปินธามไท แพลงศิลป์

ที่มา: <http://music.mthai.com/news/newsmusic/117578.html>

ศิลปินธามไท แพลงศิลป์ ชื่อเล่น ธาม เป็นนักร้องเชื้อชาติไทย สัญชาติไทย ในสังกัด Yes Music (ค่ายเพลง) ในเครืออาร์เอส เริ่มเข้าสู่วงการบันเทิงจากการที่ทางทีมงานของค่ายกามิกาเซ่ไปพบคลิปวิดีโอที่ธามไทเป็นผู้ออกแบบทำเต้นประกอบเพลงต่าง ๆ ใน Youtube Channel ส่วนตัวที่มีชื่อว่าแดมไท (Dharmthai) ทีมงานแคสติ้งของกามิกาเซ่จึงสนใจในความสามารถด้านการเต้นของธามไท และได้ติดต่อให้มาคัดเลือกและรับเข้าสู่สังกัดกามิกาเซ่เพื่อรับการฝึกฝนทักษะการร้องและการเต้นเพิ่มเติมเป็นเวลา 1 ปีเต็ม จนได้บรรจุเป็นศิลปินของค่ายกามิกาเซ่ในที่สุด โดยเริ่มเปิดตัวศิลปินหน้า

ใหม่ “Timethai (ตามไท)” ในปลายปี พ.ศ. 2554 ด้วยผลงานเพลงชิ้นแรกแรกคือ “รักกว่านี้ไม่มีอีกละ (No More)” กับการเต้น Hip-hop New Style ซึ่งในเวลาต่อมาได้ออกผลงานเพลงใหม่ ๆ มากมายจนถึง เพลง ซู้ทางไลน์ (Hidden Line)

6. ประวัติศิลปินนิภาพร แปงอ้วน



ภาพประกอบ 61 ศิลปิน นิภาพร แปงอ้วน

ที่มา: <http://news.sanook.com/1858574/>

ศิลปิน นิภาพร แปงอ้วน ชื่อเล่น กระแต หรือที่รู้จักในชื่อ กระแต อาร์สยาม เกิดวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2530 (29 ปี) เป็นนักร้องหญิงที่มีชื่อเสียงของไทย และเป็นนักมวยไทยหญิงที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับในประเทศญี่ปุ่น ศิลปิน นิภาพร แปงอ้วน มีผลงานด้านการร้องเพลง โดยมีผลงานชุดแรก ที่ร่วมกับเพื่อนใช้ชื่อกลุ่มว่า “ลูกทุ่งไฟร์ทีน” โดยค่ายอาร์สยาม ซึ่งอยู่ในเครือของบริษัท อาร์เอส โปรโมชัน จำกัด (มหาชน) ด้วยอัลบั้มที่มีชื่อว่า “ยัมแล้วรวย” ซึ่งเพลงที่ทำให้ผู้คนรู้จักเธอคือ “ไม่ได้ตั้งใจดำ” สองปีต่อมาเธอได้ออกอัลบั้มเดี่ยวชุดแรกโดยใช้ชื่อว่า “เปิดใจสาวแต” ส่งผลให้เธอได้รับรางวัลนักร้องหน้าใหม่ยอดเยี่ยมหลายรายการ อัลบั้มชุดที่สองซึ่งมีชื่อว่า “ของขวัญจากสาวแต” ซึ่งมี

พัฒนาการทางการร้องเพลงและเต้นมากขึ้น ส่งผลให้เธอได้รับเลือกเป็นศิลปินทูตกีฬา ประเภทมวยสากล จากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา^[6] และผลงานเดี่ยวชุดต่อมาคือ "สาวกาดแลง" ซึ่งเพลงโปรมโทแรกของอัลบั้มชุดนี้ซึ่งมีชื่อว่า "จ๋างมันเต๊ะอะ" ได้รับความนิยมอย่างสูง จนกลายเป็นเพลงที่อยู่ในอันดับต้นของรายการวิทยุทั่วประเทศ ปัจจุบันศิลปิน นิกภาพร แปงอ้วน มีผลงานเป็นเป็นที่ยอดนิยม ได้แก่ เพลง เมรี เพลงยิ่งถูกทิ้งยิ่งต้องสวຍ ผลงานงานล่าสุดเพลงสะบัด ผลงานเพลงที่ได้รับความนิยมทั้ง 5 ผลงานเพลง มีเนื้อร้องดังต่อไปนี้

เนื้อเพลงรักต้องเปิด (แน้นอก) โดยศิลปินทริทวัน (3.2.1) ร่วมกับสุธีวัน ทวีสิน

“ลิตธิผู้ชายสมัยนี้ อยู่ไหนก็ไม่ทราบ ไม่ว่าเรื่อง จะเปิดจะปิดนะ เสรีผู้หญิงเค้าราบคาบ
ผู้หญิงเปิดเผยเนี่ยะดูดี ใครๆ ก็พูดว่าดูดี ผู้ชายลองเปิดมั่งเซ ได้โดน ปาม ปาม ปาม
แค่เธอขยับ ฉันก็ เขี่ยอน แค่ว่ากระทบ ใจก็ กระเทือน
เธอมาที่ไร อะไร กระเพือม (oh ตุ่ม ตุ่ม Girl)
แค่เธอขยับ ฉันก็ เขี่ยอน แค่ว่ากระทบ ใจก็ กระเทือน
เธอมาที่ไร อะไร อะไร ก็ ตุ่มตุ่มตุ่มตุ่มตุ่มตุ่ม
ขอเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ ใจเธอยังไม่เปิด oh oh oh
ขอใจเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ แล้วเธอจะเปิดมัย แล้วเธอจะเปิดมัย แล้วเธอจะเปิดมัย”
มันแน้นอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!) ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจถลอก
มันแน้นอก (Yeh!) ต้องยกออก (Yeh!) เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงี้ ก็ยิ่งกระฉอก
“เซ็คเรตติ้งหน่อย baby ถ้าไม่เฟิร์มนะ honey เซ็คแล้วทิ้งเลย baby
“เย็นหน่อยนะน้อง ค่อยๆเปิด นิดนึงพอ ดีกว่ามัย
นี่เธอเล่นมาหมดเปลือก น้ำใจเธอ มากไปไหน
เห็นหมด เห็นหมด เห็นหมด เห็นทีไรแล้วมัน
หลับตาก็ยังจะ ตุ่มตุ่มตุ่มตุ่ม”
แค่เธอขยับ ฉันก็ เขี่ยอน แค่ว่ากระทบ ใจก็ กระเทือน
เธอมาที่ไร อะไร กระเพือม (oh ตุ่ม ตุ่ม Girl)
แค่เธอขยับ ฉันก็ เขี่ยอน แค่ว่ากระทบ ใจก็ กระเทือน
เธอมาที่ไร อะไร อะไร ก็ ตุ่มตุ่มตุ่มตุ่มตุ่มตุ่ม”
“ขอเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ ใจเธอยังไม่เปิด oh oh oh

เนื้อเพลงรักต้องเปิด (แนนนอก)ต่อ

ขอใจเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ แล้วเธอจะเปิดมัย แล้วเธอจะเปิดมัย แล้วเธอจะเปิดมัย

“มันแนนนอก (Yeh!) ก็ยกออก (Yeh!) ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจถลอก

มันแนนนอก (Yeh!) ต้องยกออก (Yeh!) เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงัย ก็ยิ่งกระฉอก”

“เซ็คเรตติ้งหน่อย baby ถ้าไม่เฟิร์มนะ honey เซ็คแล้วทิ้งเลย baby (Yeh,Yeh)”

“เซ็คเรตติ้งหน่อย baby ถ้าไม่เฟิร์มนะ honey เซ็คแล้วทิ้งเลย baby (Pam Pam Pam Pam)”

“ขอใจเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ ใจเธอยังไม่เปิด oh oh oh

ขอใจเธอหน่อย ฉันเองอะเปิดละ แล้วเธอจะเปิดมัย”

“มันแนนนอก ก็ยกออก ให้แบกเอาไว้ นานไป เดี่ยวใจถลอก

มันแนนนอก ต้องยกออก เรื่องใหญ่อย่างนี้ บังยังงัย ก็ยิ่งกระฉอก

เซ็คเรตติ้งหน่อยbaby ถ้าไม่เฟิร์มนะhoney เซ็คแล้วทิ้งเลยbaby (Yeh,Yeh)”(2557: ออนไลน์)

เนื้อเพลง อย่ามโน (Don't Cha) โดยศิลปินวนิดา เตมธนาภรณ์ ร่วมกับสุธิวัณ ทวีสิน

“ก็แบบว่าพยายามจะมองตา ก็ไม่มอง

พยายามจะมองเธอ ก็ไม่มอง

แต่งตัวอะไรมา เธอไม่มองเลย ได้แต่มองเลย

อะไรที่ฉันจะปิด เธอก็คิดก็คิดจะเปิด ฉันกลัวเธอจนเตลิด เธอก็มากี่มาตลอด ควบคุมตัวเองหน่อยใหม่

ในตาเธอจ้องจะกอด ข้างนอกเธอจ้องจะใส่ ข้างในเธอจ้องจะ

ถอด ถอด ถอด ถอดอะ...เดี๋ยวกว๊าววาย

อย่ามโน อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลยอย่ามโน อย่ามโน เก็บอาการมั้งน้ำ

อย่ามโน อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลยอย่ามโน แต่ช่วยโซว์ข้างใน...ว่าคิดอะไรอะ

อะ...คิดอะไรอะ Baitoey อะ...คิดอะไรอะ

ไม่อยากจะให้มีอารมณ์จนเกินไป ใจเย็นๆ

มีเวลามากูใจ ใจเย็นๆ

อ๊ะ...เธอทำรุนแรงไป ทำกันเกินไป ทำกันเกินไป”

อะไรที่ฉันจะปิด เธอก็คิดก็คิดจะเปิด ฉันกลัวเธอจนเตลิด เธอก็มากี่มาตลอด

ควบคุมตัวเองหน่อยใหม่ ในตาเธอจ้องจะกอด ข้างนอกเธอจ้องจะใส่

ข้างในเธอจ้องจะถอด ถอด ถอด ถอดอะ...เดี๋ยวกว๊าววาย

อย่ามโน อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลย อย่ามโน อย่ามโน เก็บอาการมั้งน้ำ

อย่ามโน อย่ามโน ท่องนะโมไว้เลยอย่ามโน แต่ช่วยโซว์ข้างใน...ว่าคิดอะไรอะ

อะ...คิดอะไรอะ อะ...คิดอะไรอะอย่ามโน แต่ช่วยโซว์ข้างใน...ว่าคิดอะไรอะ(2557: ออนไลน์)

เพลงแต่งกั้ว ฟอ ยัวร์ เลิฟ (Thank You For Your Love) โดยศิลปินศิลปินคน คล้ายแต่

Thank You For Your Post

For Your Like For Your Click

ทำให้ฉันได้เจอเธอๆ ที่ดีดี

Thank You For Your Love

For Your Care For Your Kind

ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม

ไม่เคยจะนึกเลย ไม่เคยจะฝันเลย ว่าจะมีใครที่น่ารักได้อย่างนี้

ไม่เคยจะนึกเลย ไม่เคยจะฝันเลย ว่าจะมีใครที่ให้ฉันมากเท่านี้

เธอรับฉันไว้ในใจ ฉันก็ตื่นต้น ตื่นต้น ตื่นต้น

(ตื่นต้น ตื่นต้น ตื่นต้น)

Comment ฉันกันกระจาย ฉันต้องร้อง โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ

(โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ)

Thank You For Your Post

For Your Like For Your Click

ทำให้ฉันได้เจอเธอๆ ที่ดีดี

Thank You For Your Love

For Your Care For Your Kind

ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม

ไม่เคยจะคิดเลย ไม่เคยจะฝันเลย ว่าจะมีใครที่น่ารักได้อย่างนี้

ไม่เคยจะคิดเลย ไม่เคยจะฝันเลย ว่าจะมีใครที่จะ Love มากเท่านี้

เธอรับฉันไว้ในใจ ฉันก็ตื่นต้น ตื่นต้น ตื่นต้น

(ตื่นต้น ตื่นต้น ตื่นต้น)

Comment ฉันกันกระจาย ฉันต้องร้อง โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ

(โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ)

Thank You For Your Post

For Your Like For Your Click

ทำให้ฉันได้เจอเธอๆ ที่ดีดี

Thank You For Your Love

For Your Care For Your Kind

ทำให้ฉันได้มี Time Line ที่สวยงาม

เพลง ถามผิดมั่ง โดยศิลปิน

“ไม่ตั้งใจให้เห็น มันไม่จำเป็นต้องทำอย่างนั้น
อย่ามามองอย่างนั้น ฉันไม่ได้ทำอะไร
อยากจะทำมือเขา ถามจริงเธอเกี่ยวอะไรตรงไหน
ก็ยังแอบสงสัย ว่าเธอทำไ้มยงแคร์

อย่าอย่าอย่ามาหวง มีสิทธิ์ทวงด้วยเหวอ
แล้วเธอเป็นอะไร ไม่จำเป็นต้องรู้
ดูไม่ออกใช่ไหม เลิกวนวายเหอะนะ

ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน
ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง
ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน
รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอมั่ง

ตอนที่ไม่มีเขา ฉันแค่แฟนเก่าคนหนึ่งเท่านั้น
ตอนที่ไม่มีฉัน ไม่เห็นเธอเป็นอะไร
พอจะมีคนรัก แล้วมันไปหนักใจเธอตรงไหน
ไม่ได้เรียกใจร้าย เขาเรียกไม่แคร์เธอเลย”

“อย่าอย่าอย่ามาหวง มีสิทธิ์ทวงด้วยเหวอ
แล้วเธอเป็นอะไร ไม่จำเป็นต้องรู้
ดูไม่ออกใช่ไหม เลิกวนวายเหอะนะ

ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน
ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง
ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน
รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอมั่ง

ถามว่ารักเขา มากมายแค่ไหน
ถามว่าเกลียดเธอมากแค่ไหนดีกว่ามั่ง
ถามว่าเรารัก กันมากแค่ไหน
รู้แค่ว่าไม่รักเธออีกแล้วก็พอมั่ง”

เนื้อเพลง ชู้ทางไลน์โดยศิลปินชาวไทย เพลงศิลปินร่วมกับศิลปินนิภาพร แปงอ้วน

“ตั้ง..เข้ามา ว่าสถานะโสด ขอโทษ..ขอโทษ แต่หนูมีแฟนแล้ว
เออแล้วะ พี่แค่มาต่อแถว เธอจะมีแฟนแล้ว
(แล้วรักแฟนเธอที่ไหน)
ตั้ง..เข้ามา ว่าจะชวนไปผับ เย็นๆ..มารับ อะที่หน้าเมเจอร์
หยอดตุ๊กตา จะไปฝากเธอ (ฝากไม่ทัน มันดันมาเจอ)
ไอบ้าดูเสะ ไอบ้าดูเสะ ก็อยู่ดีๆแฟนเธอดันมา
มีแฟนบังหน้า ช่อนบางคนอยู่ข้างหลัง
ไวนั้น..ไวนี่ ฉันจะตีกันเธอ
เล่นไลน์ช่อนรัก รักได้เลยถ้าเขาเพลอ
ยังงี้ก็คั่นไม่เจอ ยังงี้เขาก็ไม่เจอ
ได้เป็นแฟนเธอ แค่ตอนออนไลน์ เป็นโสดแฟนเพลอ แค่ตอนออนไลน์
อะได้เป็นแฟนเธอ แค่ตอนออนไลน์ ก็โสดแฟนเพลอ แค่ตอนออนไลน์
อะจริงเธอ.. จริงคร่าาาา
ไหนดว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซีด อะนี่ฉันซีด..ดังไปใช้ไหม
ไหนดว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้ ก็หนูไม่รู้..แค่ชู้ทางไลน์
อะ เป๊ะเวอร์ อะ เป๊ะเวอร์
ทุกข้อความ ที่เธอเข้ามาชม มันเหมือนสละสลม อะสแตมป์เซเว่น
อยากได้ของ ก็ต้องใจเย็น แล้วต้องคอยไปเ็นต์
(ตอนเธอกำลังหวั่นไหว)
เหงาเรื่อยเปื่อยไม่มีใครจ้องตา ขึ้นรถไฟฟ้า อะที่BTS
แอบหาทาง ต้องพาไปเซ็ท (แอบนัดกัน จะไปพิตเนส)
ไอบ้าดูเสะ ไอบ้าดูเสะ จังหวะอย่างงี้แฟนเราดันมา
ไหนดว่าไม่คิด ไม่คิด ไม่คิดแล้วไม่ต้องซีด อะนี่ฉันซีด..ดังไปใช้ไหม
ไหนดว่าไม่รัก ไม่รัก ไม่รักหรือว่าไม่รู้ ก็หนูไม่รู้..แค่ชู้ทางไลน์
ก็ผมไม่รู้..แค่ชู้ทางไลน์
อะ เป๊ะเวอร์ อะ เป๊ะเวอร์.”

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	พิชญภา วิศิษฐ์ศิลป์
วันเดือนปีเกิด	13 เมษายน พ.ศ. 2533
สถานที่เกิด	จังหวัดบุรีรัมย์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	20/28 สุเวทแมนชั้น B802 ถนนประชาราษฎร์ บำเพ็ญ 11 แยก 6 ห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำสาขาศิลปการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จาก โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม
พ.ศ. 2554	ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาศิลปการแสดง-นาฏศิลป์สากล จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2558	ปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ