

การปฏิบัติงานและคุณค่าของ “วิจัยการแสดง” สำหรับนักวิชาการด้านการละคร/การแสดง ในมหาวิทยาลัย

The Values and Practice of “Performance Research” for University Scholars

พรรัตน์ ดำรุง¹

บทคัดย่อ

บทความนี้เขียนขึ้นเพื่อตอบสนองข้อสงสัยกังวลของคณาจารย์ในสาขาการละคร ดนตรีและการแสดง หลังจาก มีการประชุมรายงานก้าวหน้าของโครงการวิจัยชื่อ **วิจัยการแสดง : สร้างสรรค์งานวิจัยในสาขาศิลปะการแสดงไทยร่วมสมัย** ในปีแรก (สิงหาคม 2559-กรกฎาคม 2560) ซึ่งผู้เขียนได้รับทุนจากฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว)โครงการทั้ง 8 โครงการภายใต้ชื่อ **โครงการวิจัยการแสดง** นี้มีลักษณะร่วมกันคือ เป็นงานวิจัยแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่ต้องมีการลงมือปฏิบัติ สร้างผลงานสร้างสรรค์ และมีการเก็บบันทึกการปฏิบัติงานที่ละเอียด ด้วยหลากหลายกลวิธี

ผู้เขียนพัฒนาบทความนี้เพื่ออธิบายถึง โจทย์วิจัย และระเบียบวิธีวิจัยของการทำงานวิจัยลักษณะนี้ ที่ศิลปิน-ผู้ทำวิจัยต้องตั้งโจทย์วิจัย และออกแบบ-วางแผนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ช่วยให้สามารถสร้างสรรค์ ผลงานการแสดง เพื่อตอบโจทย์วิจัยของตนได้ การวิจัยแบบปฏิบัติยังต้องการการออกแบบกระบวนการบันทึกข้อมูล ระหว่างการปฏิบัติการในห้องซ้อมที่เป็นระบบระเบียบ ผู้วิจัยต้องออกแบบคู่มือกันไปกับระเบียบวิธีวิจัย

การเขียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการทำงานผู้เขียนควรเลือกอภิปรายเฉพาะช่วงที่เกิดการปัญหา และการปรับเปลี่ยนกระบวนการ หรือเป็นช่วงที่สำคัญทำให้เกิดการเรียนรู้สู่การตอบโจทย์วิจัย หรือการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติการปฏิบัติงานวิจัย ผลงานวิจัยของการวิจัยแบบปฏิบัติการ มี 3 รูปแบบ ได้แก่ ผลงานการแสดงที่เป็นการแสดงสด หรือคลิปการแสดง สารคดีภาพหรือคลิปขั้นตอนการพัฒนางานวิจัย และบทความวิจัยขนาดยาว น่าจะช่วยสื่อสาร บันทึกองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น ในระหว่างการสร้างสรรค์

¹ศาสตราจารย์ ประจำคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เขียนคาดหวังว่า ผลงานวิจัยของครู-ศิลปินที่เป็นนักวิจัยในโครงการนี้จะช่วยให้ เกิดความเข้าใจ ในการค้นหา ค้นพบความรู้ใหม่ที่เป็นพื้นฐานทางการแสดง และเป็นรากฐานสำคัญในการต่อยอดการทำวิจัย ลักษณะนี้ในอนาคตได้ต่อไป

คำสำคัญ: การวิจัยสร้างสรรค์ / วิจัยการแสดง / วิจัยแบบปฏิบัติการ / การแสดง

Abstract

This article examines background concerns and issues that are important to understanding Performance Research. These concerns arose at our annual seminar to discuss the progress of our research project called “Doing Creative Research in Thai Contemporary Theatre” which was funded by Thailand Research Fund. The eight projects sponsored under this performance research program all use the ideas of “practice as research” to focus on doing creative performance as a form of research -- collecting data through different methods to analyze the work they do in designing, rehearsing and performing their creative performance work.

The article explains “practice as research” as a systematic way for performing artists to analyze the creative work that they do in order to gain new insights about their working process, along with the goals and results of their work. Before beginning any performance project, the artist-researchers need to pose a question that they aim to answer through analyzing the process they use to create their performance. They then need to link their question to a set of research methods and materials which they will use to answer this question as they create their performance. Analyzing the creative process they use to create the performing is the way that that will answer their research question. During the process of creating the performance, the researchers are asked to pay close attention to the process by recording each phase of its evolution in detail and collect data on the different stages of the creative process. They should pay special attention to the reasons that the performance evolves in the way that it does and how it is performed. Beyond these activities, the artist’s research also needs to design

the collective methods of data in the studio, rehearsals, and other stages in the design and creative process. By analyzing the data and information derived from the creative process in making the performance and in relationship to the research question, the artist researcher will not the important moments that the performance changed, adjustments that affected the development of the piece, all in a way to help answer the basic research question. The research results may take various forms. So in our case one took the form of a clip of the live performance, another as a documentary of how to develop the process and research performance, and a third as a longer research article that reflects the new knowledge and insights that the artist researcher has learned.

The goal of this type of research is to provide diverse examples of how artists can turn their creative work into important pieces of research on performance. This will allow the artists to become researchers and to discover new knowledge based on doing performance research.

Keyword: Creative Research; Performance Research; Practice as Research;
Performance

บทความสั้น ๆ นี้เขียนขึ้นหลังจากการประชุมเพื่อรายงานความก้าวหน้า ของโครงการวิจัย ชื่อ *วิจัยการแสดง : สร้างสรรค์งานวิจัยในสาขาศิลปะการแสดงไทยร่วมสมัย* ในปีแรก (สิงหาคม 2559 - กรกฎาคม 2560) ซึ่งผู้เขียนได้รับทุนจากฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว) ทุน “เมธีวิจัยอาวุโส สกว” ที่ผู้เขียนได้รับนี้ ถือว่าสำคัญเพราะเป็นทุนสร้างกลุ่มวิจัยทุนแรกที่ให้แก่ นักการละคร ผู้เขียนจึงได้คิดออกแบบ และสร้างโครงการวิจัย 8 โครงการร่วมกับคณาจารย์ที่เป็นศิลปิน- นักวิชาการที่สอนศิลปะการแสดง และศิลปินในท้องถิ่นที่มีความรู้ความสามารถทางด้านการแสดง โครงการ ทั้ง 8 โครงการนี้มีลักษณะร่วมกันคือ เป็นงานวิจัยที่ต้องมีการลงมือปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์และมีการเก็บ บันทึกรูปการปฏิบัติงานที่ละเอียด ด้วยหลากหลายกลวิธี การจัดประชุมประจำปีในครั้งนี้เป็นการนำเสนอ “ความก้าวหน้าของโครงการวิจัย 8 โครงการและการนำเสนอ “ผลงานการแสดงวิจัย” ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว 3 โครงการ ใช้ชื่อการแสดงว่า “ข้ามศาสตร์ ข้ามเวลา” ที่ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล คณะอักษร ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันที่ 24 สิงหาคม 2560

ในวันที่สรุปงาน (25 สิงหาคม 2560) ได้มีนักวิชาการทางศิลปะการละคร-การแสดง ตั้งคำถาม เกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัย แนวทางและขั้นตอนในการเขียนอภิปรายผล การเรียนรู้ในสิ่งใหม่ทั้งของผู้ทำ วิจัยเอง และการแบ่งปันองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติกับชุมชนวิชาการทั้งสาขาการละคร การแสดง และสาขาที่เกี่ยวข้องว่า *จะมีแบบแผนอย่างไร และในกระบวนการที่แตกต่างนี้ จะมีวิธีการเขียนอย่างไร ให้เป็นผลงานทางวิชาการ* มีการอภิปรายอย่างกว้างขวางในประเด็นนี้ และทุกท่านมีความห่วงใยเรื่องภาษาที่ ใช้จะไม่เป็นที่ยอมรับทางวิชาการ คำถามหลักที่หลายคนต้องการรู้คือ นักวิจัยในโครงการนี้จำเป็นต้องสื่อสาร ด้านการใช้ภาษาอย่างไร

ผู้เขียนเชื่อมั่นว่าโครงการวิจัยนี้จะมีคำตอบ เพราะโครงการวิจัยนี้ มีการออกแบบกระบวนการทำงาน ที่เป็นขั้นเป็นตอน ตั้งโจทย์วิจัยและสร้างเงื่อนไขให้ผู้วิจัยต้องแก้ปัญหา และต้องออกแบบกลวิธีรวบรวมข้อมูล ที่เหมาะสม คาดหวังว่าขั้นตอนต่าง ๆ ที่วางไว้จะช่วยให้ นักวิจัยสามารถพัฒนาการทำงาน การรวบรวมข้อมูล นำสู่การเขียนสังเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทความนี้ผู้เขียนจึงเขียนขึ้นเพื่อตอบข้อสงสัยกังวลของคณาจารย์ในสาขาการละคร ดนตรีและ การแสดง ข้อมูลที่ใช้บางส่วนนำมาจาก การทำวิจัยเอกสารของผู้เขียนเองที่ทำให้กับคณะอักษรศาสตร์² ในปี 2558-59 และบางส่วนมาจาก *ขั้นตอนในการทำวิจัย* ที่ได้เสนอแนะให้แก่ นักวิจัยในโครงการให้ใช้เป็น แนวทางปฏิบัติ จึงขอนำรายละเอียดบางส่วนเกี่ยวกับกรอบความคิด เรื่องการทำวิจัยแบบปฏิบัติการ ที่ถือว่าเป็น กลวิธี (method) สำคัญลักษณะหนึ่งในการวิจัยแบบสร้างสรรค์

ในบทความนี้ผู้เขียนจะนำเสนอใน 4 หัวข้อ

1. กระบวนทัศน์ของการวิจัยที่เน้นการลงมือปฏิบัติ
2. โจทย์วิจัย และระเบียบวิธีวิจัย
3. การรวบรวมข้อมูล ระหว่างการปฏิบัติการในห้องซ้อม
4. การเขียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการทำงาน และการบันทึกลักษณะอื่น

²รายงานการวิจัย วิจัยสร้างสรรค์ทางศิลปการแสดง: แนวคิดและกลวิธีวิจัยแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) 2560

กระบวนการค้นคว้าวิจัยที่เน้นการลงมือปฏิบัติ

ขอเกริ่นที่มาของ กระบวนการค้นคว้าวิจัยในการทำวิจัยแบบลงมือปฏิบัติ โดยสังเขป การเปลี่ยนแปลงกระบวนการค้นคว้าเกิดขึ้นในช่วงเมื่อปลายศตวรรษที่ 20 คณาจารย์ที่สอนด้านศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย พยายามค้นหาวิธีการในการสืบค้นความรู้ในสายศิลปะที่ไม่ใช่แต่เพียงการค้นคว้าศึกษาในเชิงประวัติ ทฤษฎี หรือปรัชญา ความคิดทางการศิลปะ หรือเทคนิควิธีเท่านั้น นักวิชาการทางศิลปะต้องการให้มีการยอมรับ การทำวิจัยที่สัมพันธ์กับแบบแผนการเรียนการสอนของการศึกษาศิลปะ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงในสตูดิโอ ทำงานเดี่ยว แบบจิตรกรรม ปฏิมากรรม หรือการทำงานเป็นกลุ่มในห้องซ้อมตามแบบศิลปะการแสดง เพื่อให้สามารถนำการเรียนรู้จากการนำทฤษฎีทางศิลปะในศาสตร์ตนมาประยุกต์เป็นขั้นตอน ให้ฝึกฝนนั้น เป็นที่ยอมรับในการทำปริญญาขั้นสูงในระดับอุดมศึกษา (Nelson, 2013; Barrette & Bolt, 2010; Smith & Dean, 2009)

ข้อตกลงด้านการศึกษาศิลปะในสัญญาโบโลญญา ทำให้สหราชอาณาจักร และสหภาพยุโรปพยายามปรับระบบการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยให้มี 3 ระดับในลักษณะเดียวกัน เพื่อให้นักศึกษาในกลุ่มประเทศเหล่านี้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และศึกษาข้ามพรมแดนได้อย่างทั่วถึง นอกจากนั้นในสหราชอาณาจักร มีการปรับยกระดับให้วิทยาลัยอาชีวศึกษามีสถานะเทียบเท่ากับมหาวิทยาลัยและสามารถให้ปริญญาขั้นสูงในระดับดุซันบัณฑิตได้ โดยส่งผลงานสุดท้ายในรูปของสิ่งประดิษฐ์ หรือ ผลงานในลักษณะอื่นที่ไม่จำเป็นต้องเป็นงานเขียนทางวิชาการตามแบบแผน นับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่สำคัญทางนโยบายการศึกษาแห่งรัฐ (Kalvemark อ้างถึงใน Biggs & Karlsson, 2011, น.3-23) และเป็นจุดเริ่มต้นที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาที่มุ่งเน้นกับการลงมือปฏิบัติ

ถ้าเราศึกษา หนังสือหลายเล่มที่อ้างถึงการวิจัยที่เรียกว่า Practice as Research หรือ การวิจัยแบบปฏิบัติการ ซึ่งนักวิจัยทางศิลปะเริ่มให้ความสำคัญนับตั้งแต่ปี 1990 จะพบว่า การวิจัยแบบปฏิบัติการ ในระยะเริ่มต้นนั้น ยังมีกระบวนการวิจัยที่ไม่ชัดเจนนัก กระทั่งเกิดโครงการวิจัยชื่อ Practice as Research in Performance (PaRiP) 2001-2005 เป็นโครงการวิจัย 5 ปีที่ได้รับทุนจาก Arts and Humanities Research Board ของประเทศอังกฤษ โดยร่วมมือกับสถาบันการศึกษาหลายแห่ง ทั้งในประเทศอังกฤษ และในสหภาพยุโรป ที่มีการเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษาขั้นสูง เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานด้านศิลปะและขยายความรู้ทางศิลปะทุกด้านรวมถึงการแสดง (performance) ไม่ว่าจะเป็น ดนตรี การละคร (ทั้ง drama และ theatre) การเต้นรำบนเวทีไปสู่การแสดงผ่านสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ ภาพยนตร์ วิดีโอโทรทัศน์และมีเดียดิจิทัล โครงการวิจัยนี้สร้างการเชื่อมต่อของข้อมูลทางศิลปะ การออกแบบ และการแสดง เพื่อให้นักวิจัยทางศิลปะที่เกิดขึ้นช่วยเพิ่มคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจตามแนวคิดเศรษฐกิจแบบสร้างสรรค์ (Creative Economy) (Arts and Humanities Research Board, 2006)

หนังสือรวมบทความ ของครู-ศิลปิน และนักวิชาการทางศิลปะในมหาวิทยาลัยของยุโรปหลายเล่ม (Nelson, 2013; Barrette & Bolt, 2010; Smith & Dean, 2009) เป็นผลงานสืบเนื่องจากโครงการ

วิจัยนี้ นำเสนอแนวทางการวิจัย สร้างลำดับขั้นตอนในกระบวนการวิจัยและวิธีการบันทึก กระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานทางศิลปะของศิลปิน-นักวิชาการทางศิลปะในขณะนั้น ให้เป็นผลงานวิจัย

ในสาขาศิลปะการแสดง เกิดทฤษฎีใหม่ ในช่วงท้ายของศตวรรษที่ 20 ที่ทำให้ความหมาย ของคำว่า การแสดง นั้นแตกต่างไปจากที่มีอยู่ในแวดวงของ การละคร และศิลปะการแสดง คำว่า *การแสดง Acting* ที่หมายถึง *การกระทำ Doing* ยังเพิ่มคำว่า *การแสดง Performance* (ซึ่งหมายถึงการแสดง การกระทำ เช่นกันในภาษาอังกฤษ) กลายเป็นนิยามที่สำคัญในการศึกษา ทั้ง *การละครศึกษา (Theatre Studies)* และ *การแสดงศึกษา (Performance Studies)*³ คำว่า การแสดง ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ได้หมายถึง *การแสดง Acting* บนเวที หรือ *ฉากตื่นเต้น Action* ในฟิล์มเท่านั้น ในเวลานี้ *การแสดง – การปฏิบัติ-การลงมือทำ* หรือ *Performance* นั้นหมายรวมถึงการกระทำ-การปฏิบัติตน-การแสดงของบุคคลในชีวิตประจำวัน หรือ การสวมบทบาทอื่น หรือ แสดงบทบาทที่มีสถานะแตกต่างจากปกติ ในช่วงเวลาพิเศษทั้งในเวลาปัจจุบัน และในช่วงเวลาที่เป็นอดีต เช่น ในพิธีกรรมที่สัมพันธ์กับอดีตของชุมชน ชาติพันธุ์ ที่จัดสร้างขึ้น เพื่อการเฉลิมฉลอง หรือเป้าหมายสำคัญของชุมชน

คำจำกัดความและแนวคิดทฤษฎีที่เกิดขึ้นใหม่ ทำให้เกิดการศึกษา เรื่องการแสดง มีวงกว้างขึ้น อีกทั้งสัมพันธ์กับบุคคลธรรมดา ชุมชนและสังคมมากขึ้น ทั้งในการใช้ กิจกรรมในการฝึกการแสดง มาปรับใช้ในการทำงานทางการศึกษา จิตวิทยา และพัฒนาชุมชน จึงเกิดการบูรณาการความรู้ทาง ละครและการแสดง อีกทั้งปรับใช้แนวคิดทฤษฎีที่แตกต่าง เพื่อบันทึกความคิดความเห็นผู้ร่วมงาน บันทึกการสังเกตการณ์ บันทึกผลเรียนรู้พัฒนาการของผู้มีส่วนร่วมในโครงการ หยบยืมกลวิธีรวบรวมข้อมูลในการทำงานในการลงพื้นที่ แบบวิจัยทางสังคมศาสตร์ ของสาขาชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) และการศึกษา (Education) มาใช้ เพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูล และความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ปรับแนวทางที่เกิดขึ้นระหว่างการฝึกซ้อม หรือปฏิบัติงานการแสดงต่อหน้าผู้ชม

เมื่อการวิจัยทางศิลปะ โดยเฉพาะศิลปะการแสดงเริ่มแพร่หลาย และกลายเป็นพื้นที่ใหม่ ในการศึกษา และการได้รับทุนวิจัยเพื่อสร้างผลงานที่ต่อเนื่องกับการสร้างสรรค์จึงสร้างสรรค์ จึงเกิดคำถามว่า *ผลงานศิลปะทุกชิ้นเป็นผลงานวิจัยหรือไม่* นักวิชาการทางศิลปะนำเสนอความเห็นที่แตกต่าง เพราะในวิถีปฏิบัติ ศิลปินก็ต้องทำการวิจัยสืบค้นข้อมูลของตนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในหัวข้อ ในเรื่องราว ที่ต้องการจะนำมาสร้างสรรค์ (Bolt, 2007, น. 33-34 อ้างถึงใน Smith & Dean, 2009, น.7)

เนลสันได้ให้ทัศนะที่ชัดเจนในหนังสือ *Practice as Research in the Arts* ไว้ว่า ศิลปินและนักวิชาการทางศิลปะทำการค้นคว้าวิจัยสืบค้นข้อมูลทุกวัน แต่การทำวิจัยที่เป็นวิชาการนั้น แตกต่างจากการสืบค้นข้อมูลแบบอื่น ๆ ดังนี้

- **วิจัยส่วนบุคคล (personal research)** เป็นการวิจัยค้นคว้าข้อมูล คัดกรองสิ่งที่รู้อยู่ก่อนแล้ว ให้ชัดเจนขึ้น

³เกิดขึ้นใหม่ในปี 1980 โดย Prof. Dr. Richrad Schechner ที่มหาวิทยาลัย นิวยอร์ก

- **วิจัยมืออาชีพ (professional research)** เป็นการค้นคว้าเกี่ยวข้องกับการสร้างเครือข่าย ค้นหาข้อมูลแหล่งอ้างอิง และเรียบเรียงข้อมูล เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับงาน

- **วิจัยวิชาการ (Academic research)** เป็นการค้นคว้าเกี่ยวข้องกับการลงมือสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีคำถามวิจัย เพื่อสืบค้นหาคำตอบ-และผลงานที่เกิดขึ้น-ทำให้เกิดการเรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ /สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางการแสดงที่เชื่อมต่อกับทฤษฎี หลักคิดที่เป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ (Nelson: 2013 น.13)

การทำวิจัยทางศิลปะ เป็นการทำวิจัยที่มีความคิดสร้างสรรค์ และใช้กระบวนการในการสร้างงาน ศิลปะมาใช้ในการสร้างผลงาน และรวบรวมข้อมูล เปลี่ยน “กระบวนการทัศน์” ในการทำวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ใช้เวลาค้นคว้าเอกสาร หรือการทำงานกับประวัติ หรือเรื่องราว และวรรณกรรมในอดีต มาสู่การออกแบบ โครงการที่ต้องลงมือปฏิบัติ ซึ่งกลวิธีในการทำงานวิจัยนั้น ขึ้นอยู่กับผู้วิจัยและโจทย์วิจัยซึ่งสัมพันธ์ กับภูมิรู้ ภูมิหลัง องค์ความรู้ทางศิลปะของผู้วิจัย และความสนใจที่จะสืบค้น ค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งใน เชิงลึก ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่เป็น ผลงานสร้างสรรค์ และผลงานวิจัยนั่นเอง กระบวน ทัศน์ของงานวิจัยลักษณะนี้จึงมีความเป็นปัจจุบัน ไม่ได้ทำงานย้อนอดีตเข้าไปในประวัติวิวัฒนาการเท่านั้น แต่การวิจัย เรียนรู้สืบค้นอยู่ใน **ปัจจุบันขณะ** ที่ทำงานกับผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ ในขณะที่ฝึกซ้อม การบันทึกข้อมูล อาจเป็นการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้น การคิดในขณะที่ปฏิบัติ เพื่อแก้ปัญหา ลองปรับเปลี่ยน ปฏิบัติ และเลือกสรรตัดสินใจ การบันทึกจึงเป็นการบันทึกความทรงจำที่ผ่านการไตร่ตรองย้อนคิด หรือ มองเห็นว่า จะเกิดอะไรขึ้นบ้างในวันต่อ ๆ ไป

โจทย์วิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

การสร้างงานวิจัยจาก “ผลงานงานสร้างสรรค์” นั้น ในวงวิชาการจัดไว้ในร่มของ “การวิจัยแบบ สร้างสรรค์” (Creative Research) ที่ถือว่าเป็นการทำวิจัยที่แตกต่างจากที่วงวิชาการสายมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์คุ้นเคย อย่างไรก็ตามครู-ศิลปิน และนักวิชาการที่สอนศิลปะที่ต้องการพัฒนานในสายวิจัย ก็ต้องตั้งกรอบในการวิจัยของตนนั้นคือ **การตั้งคำถามหรือ โจทย์วิจัย** เพื่อใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนา ผลงานสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจที่ช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะวิจัย น่าจะเป็นแรงบันดาลใจประเภทที่ช่วยขับเคลื่อน นักวิจัยออกจาก “พื้นที่สบาย-ความรู้สึกปลอดภัย” ไปสู่ความไม่รู้ การทดลองทำ”ผลงาน” ที่มีความเสี่ยง แต่ถ้าทำสำเร็จจะเป็นประโยชน์แก่ตน และวงวิชาการ ศิลปิน-นักวิจัยต้องเชื่อว่าความรู้ ความสามารถ ที่ตนมีอยู่จะช่วยนำพาตนและทีมสร้างสรรค์ให้สามารถทำงานได้ลุล่วง แก้ไขปัญหาที่จะต้องพบเจอระหว่าง ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ อีกทั้งพอจะหยั่งรู้ คาดการณ์ได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานนี้ มีความเป็นไปได้ และ อาจต้องปรับเปลี่ยนกลวิธี ระหว่างการทำงาน เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจน

คำถามหรือโจทย์วิจัยจะเกิดขึ้นเมื่อเราไม่ได้สร้างผลงานที่เป็นการผลิตซ้ำ และตัวศิลปิน นักวิจัยเองก็เกิดความตื่นเต้นในการพัฒนาผลงานที่แตกต่าง ขอยกตัวอย่างจาก โครงการวิจัยการแสดงที่มีครู-ศิลปิน ที่เป็นนักวิจัยหลายท่านที่มีภูมิรู้แบบประเพณี (ครูโนรา ธรรมนิธย์ นิคมรัตน์⁴ และครูภูมิปัญญาฟ้อนเจิง ศรีณ สุวรรณโชติ)⁵ ผู้เขียนได้เสนอให้ ศิลปิน-นักวิจัยในโครงการนี้ได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานวิจัย ในเงื่อนไข *ข้ามศาสตร์ ข้ามเวลา* คือให้ ครู-ศิลปิน ใช้ความรู้ ภูมิรู้ ในการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นใหม่ที่ต้องทำงาน กับศิลปินที่มีความรู้แตกต่างไปจากตน ในพื้นที่ (Space) และเงื่อนไขของการสร้างงาน ที่อยู่ในเวลาปัจจุบัน ที่มีความร่วมสมัยกับผู้ชม แต่ก็ยังใช้ *ความรู้แบบเก่า* หรือแบบประเพณีที่ศิลปินเชี่ยวชาญในการทำงาน ผลงานสร้างสรรค์ที่ออกมาจะเป็นอย่างไร ผู้คนจะชอบไหม จะสื่อสาร สาระความคิด ตามที่ศิลปินคาดหวังตั้งใจไว้ได้จริงหรือไม่ เป็นโจทย์วิจัยที่ศิลปิน-นักวิจัยจะต้องแสวงหา

การตั้งโจทย์วิจัย หรือคำถามวิจัยเป็น สิ่งสำคัญ ในการสร้างงานวิจัยลักษณะนี้ เพราะ เมื่อได้โจทย์วิจัยแล้ว ผู้วิจัยก็ต้องออกแบบ-กระบวนการสร้างสรรค์งาน ซึ่งหมายถึงระเบียบวิธีวิจัยเพื่อให้สามารถสร้าง “ผลงานสร้างสรรค์ ที่เป็นผลงานวิจัย” ที่ตอบโจทย์ของตนได้ และ สามารถตรวจสอบ สอบทาน ปรับเปลี่ยนกระบวนการได้ ถ้าการปรับเปลี่ยนนั้นจะนำพาผู้วิจัย ไปสู่เป้าหมาย ตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ และเกิดประโยชน์ที่คาดหวังได้ชัดเจน

สำหรับโครงการ **วิจัยการแสดง : สร้างสรรค์งานวิจัยในสาขาศิลปะการแสดงไทยร่วมสมัย** ในปีแรก ศิลปิน-นักวิจัยได้สร้างผลงานการแสดงที่เป็นผลงานวิจัยแบบ *ข้ามศาสตร์* และ *ข้ามเวลา* ใช้ นักวิจัยที่มีความรู้ต่างศาสตร์ 2 คนมาร่วมกันออกแบบกระบวนการวิจัย การสร้างสรรค์ผลงาน พื้นที่การแสดง และนำเสนอ ในช่วงเวลาที่เป็นเทศกาลสำคัญของชุมชน และในเวทีที่เป็นวงวิชาการ

ผลงานที่นำเสนอเป็นผลงานที่ได้จากการปฏิบัติ มีการออกแบบ กระบวนการวิจัยที่แตกต่างกัน เป็นกระบวนการ-ระเบียบวิธีวิจัยเฉพาะ ของ ศิลปิน-นักวิจัย ที่เห็นว่า เหมาะสม และจะเกิดการทำงานที่ดีสามารถสร้างสรรค์ ผลงานการแสดงได้สัมฤทธิ์ผล

เมื่อใช้กลวิธี ในการทำวิจัยที่ข้ามศาสตร์ ศิลปิน-นักวิจัยต้องปฏิบัติงานร่วมกับศิลปินที่มีภูมิรู้ต่างสาขา ในกรณีนี้ใช้หลักคิดแบบสากลมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานวิจัยที่เกิดขึ้นจึงเป็นงานลูกผสม (Hybrid) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในตำนาน วรรณกรรมท้องถิ่น และศรัทธาของชาติพันธุ์ มีกระบวนการสร้างงานที่ได้จากการระดมสมอง การร่วมใจกันของศิลปินต่างวัย มีกลวิธีบันทึกการเรียนรู้ การประเมินที่หลากหลาย บางงานเป็นงานที่ต้องรับฟังผู้มีส่วนร่วม (Participants) ในการพัฒนาชิ้นงานหรือกระบวนการเป็นการทำงานที่มุ่งวัดประเมินการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมและผู้ชมผลงาน

เมื่อใช้กลวิธี ในการทำวิจัยที่ข้ามศาสตร์ ศิลปิน-นักวิจัยต้องปฏิบัติงานร่วมกับศิลปินที่มีภูมิรู้ต่างสาขา ในกรณีนี้ ใช้หลักคิดแบบสากลมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานวิจัยที่เกิดขึ้นจึงเป็นงานลูกผสม

⁴โครงการ โหมโรงสามประสาน: ดนตรีสามวัฒนธรรมในชุมชน ภาคใต้ ศิลปิน นักวิจัย ผศ ธรรมนิธย์ นิคมรัตน์ อ. สันนภา สารสาส

⁵โครงการ คีตนาฏการล้ำนา : สร้างสรรค์ศิลปะการแสดงภายใต้กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาล้ำนา ศิลปิน-นักวิจัย ศรีณ สุวรรณโชติ ศ.พรรัตน์ ดำรุง

(Hybrid) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในตำนาน วรรณกรรมท้องถิ่น และศรัทธาของชาติพันธุ์ มีกระบวนการสร้างงานที่ได้จากการระดมสมอง การร่วมใจกันของศิลปินต่างวัย มีกลวิธีบันทึกการเรียนรู้ การประเมินที่หลากหลาย บางงานเป็นงานที่ต้องรับฟังผู้มีส่วนร่วม (Participants) ในการพัฒนาชิ้นงานหรือกระบวนการเป็นการทำงานที่มุ่งวัดประเมินการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงของผู้เข้าร่วมและผู้ชมผลงาน

อย่างไรก็ตาม-การตั้งคำถาม หรือโจทย์วิจัยโดย ศิลปิน-นักวิจัยนั้น ทำให้งานวิจัยในแนวทางนี้ เป็นงานวิจัยเชิงอัตวิสัย (Subjective) คือมาจากความสนใจ ใส่ใจ ภูมิหลังของศิลปิน-นักวิจัย บริบททางสังคม ความรู้ทักษะทางศิลปะของผู้วิจัยเอง กระบวนการวิจัย หรือวิธีวิจัยก็เช่นเดียวกัน ออกแบบ กำหนดโดยศิลปิน-นักวิจัย โดยพัฒนาแนวคิด ตัดสินใจ กำหนดทิศทางแก้ปัญหา ของสิ่งที่ตน ออกแบบ หรือตั้งสมมติฐานไว้ เพื่อค้นหาคำตอบ หรือ แนวทางที่ต้องการสืบค้น เพื่อให้สามารถตอบโจทย์วิจัยของตนได้

การรวบรวมข้อมูล ระหว่างการปฏิบัติการในห้องซ้อม

ในการสร้างสรรค์ ผลงานการแสดง นั้น ศิลปิน-นักวิชาการสาขาการแสดง จะมีกรอบ-แนวทางการปฏิบัติ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ชัดเจน มีลำดับขั้นตอน เพราะเป็นธรรมชาติหลักของการเรียนการสอน การถ่ายทอดในสาขาการแสดง เน้นการลงมือปฏิบัติ (ที่ย่อยเป็นขั้นตอน จากหลักทฤษฎี)⁶ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ ผลงานด้วยตนเอง มีครู-ศิลปินเข้าไปตรวจสอบกระบวนการคิด วิพากษ์-วิจารณ์ การตีความ ปัญหาและการแก้ปัญหา มีการสะท้อนความคิดเห็นผ่านการบันทึกทัศนะ (Journal) ดังนั้น บุคคลากรในสาขา การแสดง จึงมีระบบ ระเบียบการทำงานที่ชัดเจน และยังมีระบบ การจัดการบันทึก การทำงาน สำหรับทีมงานระหว่างการซ้อมที่เรียกว่า การกำกับเวที ควบคุมไปด้วย ผู้กำกับเวทีและทีมงาน จะทำการบันทึก การเปลี่ยนแปลง ตารางการทำงาน การจัดประชุมระหว่างทีมงานต่าง ๆ จนจบสิ้นการแสดง การสร้าง ผลงานสร้างสรรค์ ของศิลปิน –นักวิชาการทางศิลปะการแสดง จึงมีระบบ ระเบียบที่เป็นขั้นตอน คร่าว ๆ ดังนี้

⁶การปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอนศิลปะ หมายถึงกระบวนการฝึกฝนให้คิดเป็น ทำเป็น สื่อสารได้ หลักคิดเช่นนี้ได้รับการออกแบบเป็นกิจกรรม ที่ฝึกให้ผู้ร่วมกิจกรรมต้องใช้ร่างกาย จิตใจอย่างมีสติ มีสมาธิในสิ่งที่ทำ สื่อสารกับผู้ที่ทำงานด้วยกัน รับ-ส่ง ฟัง และได้ตอบหลักคิดถูกพัฒนาเป็น กระบวนการฝึกฝนที่เรียกว่า เกมที่มีแบบแผน ขั้นตอน และเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคคลให้ รู้จักตน เครื่องมือในการสื่อสาร ร่างกาย เสียง ใจ มีสติและควบคุม มีวินัยในการทำงาน

1. การศึกษาบท (Text) เรื่อง (Story) แรงบันดาลใจ (Inspiration) โดยสืบค้นข้อมูลที่สัมพันธ์กัน หัวหน้าโครงการ (ผู้กำกับการแสดง) มีสาระหลักที่ต้องการนำเสนอ มองเห็นคุณค่าในสาระ ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม

2. หัวหน้าโครงการ (ผู้กำกับการแสดง) ตีความและพัฒนา Director's concept หรือแนวคิดผู้กำกับการแสดง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำงานสื่อสารกับฝ่ายออกแบบต่าง ๆ

3. อ่าน-ตีความบท แบ่งย่อยหน่วยต่าง ๆ เลือกสัญญาณที่นำสู่ สาระที่ต้องการ โครงหลัก การเชื่อมร้อยหน่วยต่าง ๆ ทำงานกับนักแสดง ศิลปะ ที่สัมพันธ์กับการแสดง

4. คัดเลือกทีมงาน กำหนดทุนภาพที่จะเกิดขึ้นจากการใช้เวที วัสดุอุปกรณ์ พลังงาน ดนตรี มีเดียเทคโนโลยี

5. กำหนดตารางการทำงานการฝึกซ้อมที่เป็นขั้นเป็นตอน ให้ทุกฝ่ายได้ปฏิบัติงาน จนถึงกำหนดการทำงานกับฝ่ายต่าง ๆ

6. กำหนดการเปิดแสดงผลงาน การประชาสัมพันธ์ และการจัดเสวนาหลังการแสดง การประเมินผู้ชม

กระบวนการสร้างสรรค์ ที่มีลำดับขั้นตอนตามที่นำเสนอไว้ด้านบนนี้ ในการวิจัยการแสดง ก็คือ *กระบวนการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย* นั่นเอง ที่แม้จะมีลำดับขั้นตอนคล้าย ๆ กันแต่จะมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน ตามแต่ศิลปิน/นักวิจัยในแต่ละโครงการ มองเห็นว่าการวิจัยของตน หัวข้อและโจทย์วิจัยที่ตั้งขึ้นมานั้นต้องการกระบวนการทำงานอย่างไร จึงจะสอดคล้องกับเวลา สถานที่และทีมงานหลายฝ่ายของตนในโครงการวิจัย ที่พัฒนาผลงานวิจัยเสร็จสิ้นแล้ว กระบวนการวิจัย ที่เกิดขึ้นเป็น การปฏิบัติการช่วงสุดสัปดาห์ เพราะศิลปิน-นักวิจัยอยู่ต่างถิ่นกัน หรือบางโครงการ ต้องมีการทำเป็นค่ายพักแรมครั้งละ 1 สัปดาห์ เป็นต้น กระบวนการระดมสมองฝึกซ้อม หรือ จัดตารางซ้อม ล้วนเป็นขั้นตอนที่นักวิจัยต้องออกแบบ และจัดตารางการทำงานเหล่านี้เองให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน และกระบวนการพัฒนาผลงาน

สิ่งที่ ศิลปิน-นักวิจัยจะต้องออกแบบเพิ่มเติม และสร้างความแตกต่างในวิธีคิดจากศิลปินที่ทำ *ผลงานการแสดง* เพียงอย่างเดียวก็คือ *โจทย์วิจัย* และ *การออกแบบกระบวนการเก็บข้อมูล* ในระหว่างการลงมือปฏิบัติ ซึ่งอาจมีกลวิธีที่หลากหลาย ในบทความนี้ ขอเสนอแนะดังต่อไปนี้คือ

ขั้นตอนที่ 1 โจทย์วิจัย จะทำวิจัยเรื่องอะไรดี

• มีหัวข้อในการทำวิจัยที่น่าสนใจ (เป็นการทำงานที่ไม่เคยทำมาก่อน) เป็นแรงบันดาลใจที่อยากสร้างสรรค์ผลงาน และมองเห็นว่า ถ้าทำงานชิ้นนี้สำเร็จ จะเกิดประโยชน์ แก่ตน และวงวิชาการทางการแสดง

• มีโจทย์วิจัย และสมมติฐาน (ที่ทำหาคำความสามารถ ของผู้วิจัย)

• ค้นหา-รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ ผลงานลักษณะเดียวกัน สืบค้นแนวทางนำเสนอที่สัมพันธ์กับโครงการสร้างสรรค์ของตน

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบ การรวบรวมข้อมูล ขณะปฏิบัติการ เพิ่มเติมจากกระบวนการวิจัย

- จะเก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ อย่างไร เก็บจากใครบ้าง
- มีกระบวนการเก็บข้อมูลแบบไหน (เฝ้าสังเกต - สัมภาษณ์ - เขียนบันทึก บันทึกภาพวิดีโอทัศนในแต่ละขั้นตอน) มีการประเมินในช่วงการทำงานกับทีมงาน ในช่วงใดบ้าง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างการทำงาน และสิ้นสุดการทำงาน จัดช่วงเวลาที่ต้องมีกระบวนการวิพากษ์ /สื่อสารความคิดสะท้อน จากผู้คนที่เกี่ยวข้อง

- ใครจะบันทึกปัญหา การปรับเปลี่ยน การแก้ไข ปรับเปลี่ยนอย่างไร นำมาปรับแผนในการทำงาน แก้ปัญหา กำหนดทิศทางให้ชัดเจน

- บันทึกด้วยวิธีทัศน ในช่วงใดบ้าง และเมื่อทำงานก็เปอร์เซ็นต์
- มีการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญกี่ครั้ง จัดการประเมินอย่างไร เมื่องานผ่านไปก็เปอร์เซ็นต์
- เปิดการแสดงต่อผู้ชมมีกี่ครั้ง มีแบบสอบถาม มีเสวนาหลังการแสดงหรือไม่ จะบันทึกอย่างไร

ขั้นตอนที่ 3 นำข้อมูลในช่วงต่าง ๆ ปัญหา การเรียนรู้ ระหว่างการทำงานมาสังเคราะห์

เมื่อผลงานการแสดงเสร็จสิ้น ผู้วิจัยต้องกลับไปทบทวนข้อมูลต่าง ๆ ทั้งที่เป็น

- กระบวนการผลิตที่บันทึกไว้ใน สมุดคู่มือของตนเอง รวมทั้งคลิปวีดิทัศน์การแสดง
- บันทึก ข้อมูลหลากหลายที่ได้บันทึกไว้ของทีมงาน ผู้มีส่วนร่วม และของผู้ชม
- คลิปการซ้อม คลิปปฏิกิริยาของผู้ชม คลิปการเสวนา
- การประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
- บันทึกส่วนตัวในแต่ละขั้นตอน การแก้ปัญหา และการปรับเปลี่ยน จุดเริ่มต้นกระบวนการใหม่ (ถ้ามีแต่ละครั้ง) วิเคราะห์ การปรับเปลี่ยน ทำไม และผลลัพธ์ เป็นอย่างไร

การทบทวนข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ ก็เพื่อสรุปกระบวนการ เพื่อสังเคราะห์ข้อมูล และตรวจสอบพัฒนาการ ช่วงต่าง ๆ ระหว่างการปฏิบัติการ สกัดความรู้ เหตุปัจจัย ในการตัดสินใจระหว่างทำงานในช่วงเวลานั้น ย่อยเป็น ลำดับขั้นตอนและอภิปรายผล จากแนวทางที่ตั้งคำถามวิจัยไว้ ข้อค้นพบระหว่างการซ้อม การแก้ปัญหา สิ่งที่ปรับเปลี่ยนไป และผลการเรียนรู้ทั้งที่คาดหวังไว้ และที่ไม่ได้คาดหวังไว้แต่เกิดขึ้น ระหว่างการทำงาน มีผลต่อการปรับเปลี่ยน กระบวนการสืบค้น ทำให้มีคำตอบวิจัยที่ชัดเจนกว่าหรือไม่ อย่างไร

ในโครงการวิจัยการแสดง ศิลปิน-นักวิจัยแต่ละโครงการมีความตระหนักรู้ในเรื่องเหล่านี้ตามข้อเสนอแนะของผู้เขียนที่ให้ไว้ตั้งแต่การเริ่มต้นวิจัย และให้ความสำคัญกับ กระบวนการบันทึกขั้นตอนที่มีกลวิธีที่หลากหลาย มีการบันทึกที่เป็นการเขียน เป็นภาพนิ่ง เป็นคลิปวิดีโอ อีกทั้งต้องวางแผนเป็นการทำสารคดี มีถ่ายภาพนิ่ง หรือคลิปวิดีโอสาร เพื่อนำมาใช้ในการสังเคราะห์เป็นความรู้

การเขียน จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการทำงาน และการบันทึกลักษณะอื่น

การเขียน เป็น การลงมือปฏิบัติ ลักษณะหนึ่ง และในช่วงเวลานี้ ศิลปิน-ผู้วิจัยในโครงการวิจัย *การแสดง* กำลังลงมือเขียน สังเคราะห์ การทำงานของตนในปีที่ผ่านมา

ข้อมูลจากการบันทึกขณะทำงาน บันทึกทัศนะของผู้ร่วมงาน ปัญหาในการตีความที่แตกต่าง การปรับ-ความคิด ความรู้ เข้าหากันเพื่อการสื่อสารระหว่างการทำงาน ความเข้าใจ ยอมรับนับถือกัน การขัดจังหวะ และปรับเปลี่ยน ล้วนเกิดขึ้นในห้องซ้อม การบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ นี้ด้วย การสนทนาหลังการซ้อม ภาพนิ่ง คลิปถ่าย ๆ จากโทรศัพท์ ทำให้ ศิลปิน-นักวิจัยมีข้อมูลและได้ทบทวน ตกผลึกกระบวนการต่าง ๆ ที่ตนออกแบบไว้ ปรับทาง มองเห็นเหตุแห่งปัญหา และคิดแก้ปัญหา เพื่อให้สามารถพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ต่อไปได้ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

ผู้วิจัยคาดหวังว่า เมื่อโครงการวิจัยย่อยสิ้นสุดลง ศิลปิน-ผู้วิจัยในโครงการจะสามารถสังเคราะห์ สกัดองค์ความรู้ของศิลปิน-นักวิจัยสาขานี้ ให้เป็นงานเขียนที่เป็นประโยชน์ในวงวิชาการ สร้างบรรทัดฐาน ในการเขียนสังเคราะห์ความรู้จากการทำงานศิลปะการแสดงที่มีคุณภาพได้ การเขียนลักษณะนี้ก็ต้องการ พื้นที่-สนามฝึกฝน เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นเช่นกัน

อนึ่ง ผลลัพธ์หรือผลผลิตของ*โครงการวิจัยการแสดง*นี้ ไม่ได้อยู่รูปแบบของงานเขียนเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนได้ทดลองนำเอา แนวคิดที่ปรากฏอยู่ใน งานเขียนของหนังสือที่เขียนเกี่ยวกับ Practice as Research หลายเล่ม ที่เสนอแนะให้มี ผลลัพธ์วิจัยที่แตกต่างรูปแบบ นอกเหนือไปจากบทความวิจัยขนาดยาว มาใช้ ทำให้ ผลงานวิจัยมี 3 ลักษณะดังนี้

- ผลงานการแสดง ที่เป็น การแสดงสดบนเวที และมีคลิปการแสดงทั้งเรื่องและการเสวนาระหว่างผู้สร้างงาน กับ ผู้วิพากษ์-นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญ และผู้ชมสาธารณะ
- สารคดีสั้น อันเกี่ยวข้องกับกระบวนการ และการประเมินผลงานวิจัย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ ผู้ชมลักษณะต่าง ๆ

- ## ข้อสรุป

- ถ้ามีการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ แนะนำให้เป็นการประเมินแบบปิด อันเป็นประโยชน์ ต่อผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมอยู่ในกระบวนการวิจัย

- รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ไตร่ตรองย้อนคิด สกัดเฉพาะช่วงเวลาที่สำคัญ เกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดการเรียนรู้ที่ขัดแย้งต่อผู้วิจัย และอภิปรายผล ตามที่ได้ตั้งโจทย์วิจัยไว้ ผลงานสร้างสรรค์ ที่เกิดขึ้น

- ตอบโจทย์วิจัยหรือไม่

- ผู้สร้างสรรค์ เรียนรู้อะไรจากกระบวนการทำงานบ้าง (ตามที่รวบรวมข้อมูลไว้ ทั้งที่เป็นคำตอบที่เกี่ยวข้องกับโจทย์วิจัย และสิ่งที่ได้เรียนรู้เพิ่มเติมหรือเกิดขึ้นระหว่างวิจัย)

- เมื่อคิดบทวนการเรียนรู้จากข้อมูลที่รวบรวมไว้แล้ว เรียนรู้อะไรบ้าง ที่เป็นประโยชน์ในการทำงานในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์ และในการแบ่งปัน ความรู้ที่ได้รับให้กับศิลปินและวงวิชาการที่ต้องทำงานในลักษณะใกล้เคียงกัน

ในโครงการวิจัยนี้ผู้เขียนได้กำหนด ลักษณะของผลลัพธ์ของโครงการวิจัยการแสดงให้มี 3 รูปแบบ เพราะผู้เขียนตระหนักว่า การทำวิจัยในลักษณะนี้มีความละเอียดอ่อน ที่หลายช่วงเหตุการณ์ไม่สามารถ เขียนอธิบายเป็นถ้อยคำ ภาษาได้ด้นก เพราะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หลายครั้งเกี่ยวข้องกับความรู้สึก อารมณ์ ที่เกิดขึ้น ความประทับใจ หรือการสื่อสารจากภาพ พลังงานแสง เสียงที่ปรากฏ ณ เวลาช่วงขณะที่มีการแสดง ต้องรับรู้ด้วยผัสสะ ตาหู ฟัง ใจเปิดรับความรู้สึกที่มากกระทบ พลังงานแสง-เสียง การขับร้อง เสียงพูด เสียงดนตรีที่เกิดขึ้น ภาพตำแหน่งนักแสดง การจัดเวที มวลของนักแสดง ล้วนเป็น ศิลปะการสร้างสรรค์ ที่มีองค์ประกอบของศิลปะหลากหลายรูปแบบที่ร้อยเรียงกัน เกิดขึ้นจากการทำงานของบุคคลากรทั้งนักแสดงและบุคคลากรฝ่ายสนับสนุนในช่วงขณะของการแสดง ดังนั้นผลลัพธ์ของการวิจัยลักษณะนี้จึงน่าจะมีหลากหลายลักษณะคือ

1. ผลงานการแสดง ที่เป็นการแสดงสด และในคลิปวีดิทัศน์

2. สารคดีภาพ - คลิปในขณะปฏิบัติงาน กระบวนการที่ได้เรียนรู้ จากการลงมือทำ จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ความรู้สึกนึกคิดของผู้วิจัย และผู้ร่วมงาน สิ่งเหล่านี้ รับรู้ได้ เข้าใจได้ดีกว่า ตัวหนังสือ และควรจัดเป็นสารคดีสั้น ๆ ที่ให้เห็นการเปลี่ยนแปลง ความก้าวหน้าของกระบวนการคิด กระบวนการทำงาน

3. บทความวิจัยขนาดยาวที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ และพหุปัญญา จากการทำวิจัยแบบปฏิบัติการ ที่ได้สกัดเป็นขั้นตอน สื่อสารอธิบายได้

ผลงานวิจัยทั้ง 3 ลักษณะนี้ น่าจะช่วยสื่อสาร บันทึกองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น ในระหว่างการสร้างสรรค์ ผลงานวิจัยของครู-ศิลปินที่เป็นนักวิจัย นักวิชาการที่สอนศิลปะ นักปฏิบัติงานการแสดง และนิสิต นักศึกษา ในสาขานี้ อีกทั้งนักวิชาการในแวดวงศิลปะอื่น ๆ ให้ **เกิดความเข้าใจ ในการค้นหา ค้นพบ และเกิดความรู้ใหม่ที่เป็นพื้นฐานทาง การแสดง และเป็นรากฐานสำคัญในการต่อยอดการทำวิจัยลักษณะนี้ในอนาคต** ต่อไป

บรรณานุกรม

- เจตนา นาควิธระ. (2538). *ทางไปสู่วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- ปรีชา เกาทอง. (ม.ป.ป.). *การเขียนเนื้อหาสาระทางวิชาการ จากการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย การวิจัยศิลปะ*. สืบค้นจาก <http://www.mua.go.th/users/he-commission/t-visit%20project/t-visit%20book%202/00—5.pdf>
- Arts and Humanities Research Board. (2006). *Practice as Research in Performance*. สืบค้นเมื่อมกราคม 2560 สืบค้นจาก <http://www.bris.ac.uk/parip/>
- Auslander, P. (2008). *Theory for Performance Studies*. London: Routledge.
- Barrett, E. & Bolt, B. (eds). (2010). *Practice as Research*. New York: Palgrave Macmillan.
- Barrett, E. & Bolt, B. (eds). (2010). *Practice as Research Approaches to Creative Arts Enquiry*. New York: I.B. Tauris & Co.
- Biggs, M. & Karlsson, H. (eds). (2011). *Research in the Arts*. London: Routledge.
- Borgdorff, H. (2007). The Debate on Research in the Arts. *Dutch Journal of Music Theory*, 12(1).
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. (เอกสารเฉพาะเรื่อง). สืบค้นได้จาก <https://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf>
- Fortier, M. (1997). *Theory/Theatre*. London: Routledge.
- Kara, H. (2015). *Creative research Methods in the Social Sciences*. United Kingdom: Bristol Press.
- Kendall, A. & Perkins, H. (2014). *Creative research methods in a college-based higher education setting*. (n.p.): The Higher Education Academy
- Kershaw, B. & Nicholson, H. (eds). (2010). *Research Methods in Theatre and Performance*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Mcniff, J., (2016). *Writing Up Your Action Research Project*. New York: Routledge
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts*. London: Palgrave Macmillan.
- Schwandt, T. A. (2001). *Dictionary of qualitative inquiry* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA
- Shepherd, S. & Wallis M. (2004). *Drama Theatre/Performance*. London: Routledge.
- Smith, H. & Dean, R. T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburg: Edinburg University press.