

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ “มายากล กับมายาคติในสังคมไทย” เป็นการวิเคราะห์ความหมายเชิงมายาคติของ “มายากล” เพื่อดูว่าสถาบันในสังคมไทยได้สร้างความหมายของมายากลให้เกิดเป็นอุดมการณ์และคติความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสถาบันมายากลและสถาบันที่ใช้มายากลในสังคมไทยอย่างไร โดยใช้แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาดังนี้

- 2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ มายากล (Magic Trick)
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ สัญลักษณ์ (Semiotics)
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ มายาคติ (Myth)
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ สัมพันธบท (Intertextual)
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา (Related Research)

#### 2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ มายากล (Magic Trick)

“มายากล” ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Magic Trick” พจนานุกรมแปลอังกฤษเป็นไทยของ สอ เสถบุตร ให้ความหมายเป็นสองส่วนคือ เวทมนตร์คาถาอันน่าอัศจรรย์ (Magic) และการใช้กลอุบายเพื่อตบตา (Trick) ซึ่งความหมายของคำดังกล่าวได้สะท้อนแง่มุมของอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่ผูกพันกับตำนานของศาสนาหรือผู้นำในลัทธิความเชื่อต่างๆ โดยบุคคลเหล่านั้นกลายเป็นผู้มีอำนาจ (Authority) ในการควบคุมสิ่งต่างๆ อาทิ กฎเกณฑ์การอยู่ร่วม พิธีกรรม การรักษาโรคด้วยเวทมนตร์ หรือการใช้ของวิเศษในการแก้ไขปัญหา

ทั้งนี้สำหรับผู้คนทั่วไป “มายากล” อาจเป็นสิ่งที่ลึกลับและทำความเข้าใจในศาสตร์นี้ที่ค่อนข้างจำกัด อาจเป็นด้วยศาสตร์แขนงนี้เป็นศาสตร์ปิดสำหรับบุคคลทั่วไป ทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้ค่อนข้างยากลำบาก ดังนั้นการศึกษาวิจัยในหัวข้อ “มายากล กับมายาคติในสังคมไทย” จึงจำเป็นต้องมีองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับมายากล ดังนี้

##### 2.1.1 คติความเชื่อเกี่ยวอำนาจเหนือธรรมชาติ

จากงานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติในศิลปะการแสดงมายากล” ที่ผลการวิจัยระบุว่าเนื้อหาเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติได้รับการถ่ายทอดผ่าน

ศิลปะการแสดงมายากล (คมกริช ลิปภานนท์, 2551) ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติในสาขาต่างๆที่เกี่ยวข้องกับมายากลดังต่อไปนี้

2.1.1.1 ไสยศาสตร์ (Magic หรือ Superstition) ไสยศาสตร์ หรือเรียกว่า “มายา” หรือที่งามพิศ สัตย์สงวน (2543, น.212 - 213) เรียกว่า “มายาการ” คือ ความพยายามของมนุษย์ที่จะควบคุมพลังอำนาจเหนือธรรมชาติในการใช้มายาการ มนุษย์กำลังแสดงออกถึงความเชื่อที่ว่าพวกเขาจะมีอิทธิพลต่อธรรมชาติโดยตรงไม่ว่าในทางดีหรือทางร้ายก็ตาม ซึ่งถ้าทำอย่างถูกต้องจะให้ผลตามต้องการและที่คาดการณไว้ล่วงหน้าได้ ขนิษฐา จิตชินะกุล (2545, น.43 – 44) กล่าวว่า ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เป็นความเชื่อที่เร้นลับยากแก่การพิสูจน์และผู้ที่มีความรู้ทางไสยศาสตร์ก็คือผู้ที่รู้เวทมนตร์ คาถาอาคม มีเครื่องรางของขลังที่มีอำนาจลึกลับสามารถนำมาใช้ประโยชน์ตามที่ต้องการโดยสรุปว่า “ไสยศาสตร์” หมายถึงเวทมนตร์คาถาอาคมที่ใช้เพื่อป้องกันตัวเองและใช้เพื่อทำร้ายผู้อื่น และได้จำแนกความเชื่อทางไสยศาสตร์ตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ได้ 3 ลักษณะ 1) คือ การกระทำเพื่อให้เกิดรักใคร่หรือให้ผู้อื่นมีความพอใจ 2) การกระทำเพื่อทำร้ายผู้อื่นหรือให้เกิดอันตรายแก่ผู้อื่น 3) การกระทำเพื่อป้องกันตนเอง และอมรา พงศาพิชญ์ (2541, น.37 – 38) ได้กล่าวถึงไสยศาสตร์ว่า โดยทั่วไปแล้วหมายถึงความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างเป็นต้นว่า ผีसाทเทวดา นางไม้ ฯลฯ ความเชื่อทางไสยศาสตร์เกิดขึ้นในระยะแรกๆเมื่อมนุษย์พยายามค้นหาคำตอบเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ไม่สามารถหาคำตอบจากความรู้เดิมที่มีอยู่เกี่ยวกับธรรมชาติได้ ความเชื่อทางไสยศาสตร์จึงเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ ซึ่งเกิดขึ้นในสมัยโบราณและไม่มี การจดบันทึกเกี่ยวกับความเชื่อแต่ละชนิด ไม่มีศาสดาผู้เป็นผู้ริเริ่มความเชื่อนั้นๆ ขึ้นมา การติดต่อกับผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติทำได้โดยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์เป็นต้นว่า การใช้เวทมนตร์คาถาจะมีผู้ประกอบพิธีกรรมคือ แม่มด หมอผี คนทรง หรือเจ้าแล้วแต่กรณี พิธีกรรมเหล่านั้นอาจได้แก่ การสวดอ้อนวอนและการถวายของ โดย “การสวดอ้อนวอน” คือการพุดจาหรือสนทนากับอำนาจเหนือธรรมชาติอาจเกี่ยวกับคำขอ ร้องบางประการ เป็นการต่อรองหรืออาจเป็นการสรรเสริญกตติยปิศาจเทพเจ้าต่างๆในศาสนาต่างๆ มักเป็นเรื่องธรรมดาที่ปัจเจกชนจะสัญญากับกตติยปิศาจต่างๆจะทำอะไรบางอย่าง ถ้ากตติยเหล่านั้นจะบันดาลให้เป็นไปตามที่ขอ หรืออาจเป็นการสั่งให้กตติยปิศาจเหล่านั้นทำอะไรๆตามความปรารถนาของตน หรืออาจเป็นการแสดงอารมณ์ข่มขู่เอาอกกับกตติยเหล่านั้นก็ได้ ส่วน “การถวายของและเครื่องบูชา” แก่กตติยเทพเจ้า เป็นการปฏิบัติทางศาสนาที่พบเห็นกันอยู่ทั่วไปบางครั้งจะถวายของที่เก็บเกี่ยวได้ในตอนแรกๆ เช่นพืช ปลา หรือสัตว์ที่จับได้ตัวแรก บางสังคมเมื่อเทพเจ้าสวอาหารที่ถวายแก่เทพเจ้าแล้ว อาหารจะถูกแจกจ่ายให้ในหมู่พวกที่มาร่วมพิธีและในบางสังคมมีการบูชายัญด้วยมนุษย์หรือสัตว์ต่างๆ สัตว์ประเภทที่เฉพาะเจาะจงเท่านั้นจะถูกใช้ในพิธีบูชายัญ โดยสรุปแล้ว “ไสยศาสตร์” หรือ “มายา” หรือ “มายา

การ” นี้ก็คือ วิชาความรู้เพื่อบังคับหรือป้องกันสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ ให้เป็นไปตามประสงค์ที่ตนต้องการ หรืออาจกล่าวอย่างง่าย ๆ ว่า มายาเป็นเรื่องไม่ปกติ อันไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปตามธรรมชาติ หากแต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการทำให้สิ่งที่ไม่เป็นไปโดยธรรมชาติ ให้เกิดขึ้น แนวคิดของ “มายา” หรือ “ไสยศาสตร์” จึงถือเป็นสิ่งที่เป็นแนวสำคัญที่สุดในการกำหนดรูปแบบของมายากล

2.1.1.2 เวทมนต์คาถา (Spell) อาจเรียกว่า เวทมนต์ คาถา หรืออาคม โดย สิงห์คำไต้ะงาม(2521, น.113) กล่าวว่า หมายถึงคำศักดิ์สิทธิ์ คำสำหรับสวด และหรือคำสำหรับเป่า และขนิษฐาจิตชินะกุล (2545, น.44 ) ได้สรุปไว้ว่า “คาถาอาคม” หมายถึง ข้อความอันศักดิ์สิทธิ์ที่ผูกขึ้นสำหรับสวดเพื่อนำไปใช้อำนวยผลตามที่ตนต้องการ โดยแบ่งตามจุดประสงค์ได้ 7 ประเภท คือ 1) ป้องกันตัว ใช้ในการกระทำพิธีปลุกเสกสิ่งของต่างๆเพื่อการอยู่คงกระพัน 2)ทำร้ายผู้อื่นเป็นอาคมให้เครื่องคิดขัดหลุดออกจากที่ 3) แสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เป็นการแสดงฤทธิ์ต่างๆ เช่น ล่องหน หายตัว 4)ประสานเป็นคาถาอาคมที่ใช้ประสานบาดแผลให้สนิทเป็นเนื้อเดียวกัน 5)แก้โรคต่างๆ ใช้ในการรักษาโรค 6)กันและแก้ภูตผี เป็นคาถาอาคมป้องกันผีหลอกหรือขับไล่ภูตผีที่เข้าสิง 7) ทำเสน่ห์เป็นคาถาอาคมทำให้คนรัก ปลุกเสกสิ่งของให้ผู้อื่นหลงรัก ซึ่งส่วนนี้ตรงกับจุดเด่นของมายากลอย่างยิ่ง จากการพยายามของพ่อมดหมอผีในสมัยโบราณที่จะแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ที่เหนือกว่าคนธรรมดา เพื่อผลของการยอมรับในกลุ่มหรือเผ่าอันจะส่งผลให้พ่อมดหมอผีผู้นั้นกลายเป็นบุคคลผู้ทรงอำนาจในเผ่าหรือกลุ่มทันที และเทคนิคต่างๆของศาสตร์แขนงนี้ก็ถือกำเนิดจากจุดความเชื่อนี้เอง เพราะแม้แต่ในการแสดงเพื่อความบันเทิงในปัจจุบันก็ยังคงมีธรรมเนียมปฏิบัติที่อิงความเชื่อเรื่อง “คาถา” ในสมัยโบราณให้เห็นอยู่ตลอด เช่น เวลานักมายากลจะทำการเพื่อให้เกิดผลใดๆในการแสดง (Effect) ก็มักมีการทำท่าเหมือนเป่าเสก หรือการท่องคาถาที่เด็กและคนทั่วไปรู้จักกันดี เช่นถ้าเป็นในประเทศไทยก็เป็นคำว่า “โอมเพี้ยง” ถ้าเป็นทางยุโรปหรืออเมริกาก็เป็นคำว่า “อาดาคาดาบรา” (Abracadabra) หรือ “โฮคัส - โปคัส” (Hocus - Pocus) หรือแม้แต่การโบกมือไปมาเหนือสิ่งทีถืออยู่ก่อนจะทำให้เกิดผลในการแสดงต่างๆ เป็นต้น

2.1.1.3 ผู้วิเศษ (Magician) นับเป็นผู้ที่มีอำนาจมหาศาลตั้งแต่ในยุคโบราณสังคมบางเผ่า ผู้วิเศษก็เป็นหัวหน้าเผ่าด้วย และจะมีอำนาจสิทธิ์ขาดทุกอย่างในเผ่า และที่มีชื่อเสียงที่สุดในโลกก็คือ “เมอร์ลิน” พ่อมดแห่งกษัตริย์อาเธอร์ผู้รวมประเทศอังกฤษ ไม่ว่าเมอร์ลินจะมีตัวตนจริงหรือไม่ก็ไม่สำคัญ เพราะการที่เขาปรากฏตัวอยู่อย่างต่อเนื่องมานับพันปีผ่านวรรณกรรมมากมายก็เป็นการยืนยันความคิดของคนในยุคโบราณว่า “ผู้วิเศษ” นั้นมีความสำคัญมากขนาดไหนหรือในอารยธรรมกรีก และโรมัน บรรดานักบวชก็มีอำนาจวาสนามากมายจากการใช้ “มายากล” ในการทำให้ประตูดินเปิดเองและรูปสลักเทพรินเหล้าร้อนดับไฟ แม้แต่ในอารยธรรมอียิปต์ ที่ถือว่า “ฟาโรห์” เป็นเทพมาจุติและไม่มีใครยิ่งใหญ่ทัดเทียมพระองค์ แต่เหล่าฟาโรห์ก็ยังคงพึ่งคำแนะนำ

หรือคำคัดค้านของเหล่านักบวชของพระองค์ ดังเช่นกรณี “เดดิ” (Dedi) ตัดคอห่านหรือการทำนายฝันของ “โจเซฟ” (Joseph) ตลอดจน “อิมโฮเทป” นักบวชผู้เป็นตำนานหรือแม่แต่กรณีของ “โมเสส” (Moses) ผู้นำชาวยิว ก็ยังใช้ “มายากล” เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์หลายครั้งดังที่ปรากฏในพระคัมภีร์ไบเบิล ในอินเดียซึ่งอยู่ห่างกันคนละซีกโลก บรรดานักบวชหรือฤาษีต่างๆ ที่เรียกว่า “สวามิ” (Swami) หรือ “กูรู” (Guru) หรือ “ฟาห์เคีย” (Fakir) ก็ล้วนแต่เป็นที่เคารพยกย่องและก็มีหลักฐานที่ปรากฏอย่างเด่นชัดว่า เมื่อหลังการทำอิทธิฤทธิ์ต่างๆ เหล่านี้ล้วนมีการใช้เทคนิคของ “มายากล” มาช่วยอยู่มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเดินบนน้ำ การจุดไฟเผาหัวขณะนั่งสมาธิ เดินลุยไฟ การผ่าตัดโดยใช้เพียงมือเปล่าหรือการทำสมาธิลอยตัวด้วยปลายขนนก และอื่นๆ อีกมากมาย

2.1.1.4 ผีสางเทวดาหรือวิญญาณ (Animism) เป็นสิ่งที่มนุษย์เชื่อกันมานานหลายพันปี ถึงสภาพลึกลับที่มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏตัวให้เห็นเสมือนมีตัวตนจริงได้ และมีอำนาจที่จะบันดาลทั้งคุณ หรือโทษ ให้แก่มนุษย์ได้ แม้แต่ในปัจจุบันก็ยังมีคนเชื่อเช่นนี้อยู่ไม่น้อย ลิงค์คำ โต๊ะงาม (2540, น.79) กล่าวว่า อารยธรรมยุคต้นๆ นั้นมีความใกล้ชิดกับธรรมชาติมาก มนุษย์สำแดงออกถึงการพึ่งพาอาศัยเช่นนี้ด้วยการพัฒนาความเชื่อในจิตวิญญาณพวกที่อยู่ในปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือควบคุม หรือเกี่ยวข้องกับ แม้ว่าจะคนไทยส่วนใหญ่จะนับถือพุทธศาสนา แต่ความเชื่อเรื่องผีสางเทวดาก็ยังคงได้รับการยอมรับนับถือมาช้านาน สังเกตได้จากการประกอบพิธีกรรมใดจะต้องมีการเช่นสรวงบูชาผีสางเทวดาร่วมด้วยเสมอ ซึ่งคนโบราณเชื่อว่าผีมีหลายชนิด มีทั้งให้คุณและให้โทษ (ขนิษฐา จิตชินะกุล, 2545, น.41) เช่น ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 สองพี่น้องจากเมือง บัฟฟาโลว์ Ira Eratus กับ William Henry Davenport ภายใต้อิทธิพลการแสดงว่า “Davenport Brothers” ได้นำความเชื่อของผู้คนเกี่ยวกับในเรื่องวิญญาณมารวมเข้ากับเทคนิคของมายากลจนเกิดเป็นการแสดงที่ประทับใจคนทั่วโลกในชุด “ห้องแห่งวิญญาณ” โดยทั้งคู่จะนั่งอยู่ในห้องที่ถูกยกให้ลอยจากพื้นในสภาพที่ถูกมัดมือและเท้าอย่างแน่นหนา หลังจากประตูห้องถูกปิดลง ก็กลับเกิดเสียงลึกลับน่าขนลุก เป็นเสียงกитарบ้าง เสียงระฆังบ้าง นอกจากนั้นเมื่อประตูถูกเปิดออก ยังปรากฏให้เห็นว่าสิ่งของต่างๆ ที่อยู่ในห้องลอยอยู่กลางอากาศประหนึ่งว่าถูกทำให้เคลื่อนไหวโดยวิญญาณที่ลึกลับและทั้งสองคนก็ยังคงถูกมัดมือและเท้าไว้เช่นเดิม การแสดงนี้ทำให้เขาทั้งสองมีชื่อเสียงโด่งดังและร่ำรวยมหาศาล พวกเขาได้เดินทางไปแสดงทั่วทั้งอเมริกา อังกฤษและยุโรป จนกลายเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จสูงสุดในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงกับเคยได้รับเกียรติแสดงต่อหน้าพระราชินีอังกฤษที่ “Queen’s Concert Rooms” ในลอนดอนเมื่อปี ค.ศ. 1864 และที่สำคัญทั้งคู่ไม่ออกตัวว่าเป็นการแสดง “กล” แต่ออกตัวว่าเป็นผู้ที่มีพลังวิญญาณและการแสดงของทั้งคู่ก็น่าเชื่อถือมากและได้แสดงซ้ำแล้วซ้ำเล่าต่อหน้าคนมากมายและไม่มีใครจับเคล็ดลับของทั้งคู่ได้เลย ไม่ใช่เพียงแค่แสดงต่อ

หน้านักมายากลเท่านั้น ทั้งคู่ยังแสดงต่อหน้านักวิทยาศาสตร์และนักศึกษามหาวิทยาลัยจำนวนมาก อีกด้วย

2.1.1.5 พ่อมดหมอผี (Witch & Wizard) ในภาษาอังกฤษ คำว่า Witch พ่อมดและแม่มด นั้นสืบย้อนไปได้ถึงต้นกำเนิดคือคำว่า Weik ในภาษาอินโดยุโรปและทำให้เกิดศัพท์ตามมาอีก เช่นคำว่า Wik (ศักดิ์สิทธิ์) ของชาวเหนือ (Norse) โบราณ และคำว่า Wigly หรือ คุณไสย (Sorcery) ในภาษาอังกฤษโบราณ คำว่า วิคา (Wicca : ชุมนุมน่อมดและแม่มด) เป็นคำที่ยังใช้กันอยู่ในวงการพ่อมด – แม่มดสมัยใหม่ และคำว่า วิคาเซียน (Wiccan) ที่หมายถึง การสร้างคุณไสย หรือ การสะกดด้วยมนตร์ (สิงห์คำ โต๊ะงาม, 2540, น.216) บรรดาพ่อมดและแม่มดแห่งยุโรปโบราณนั้นมีความสัมพันธ์กับธรรมชาติและฤดูกาลอย่างใกล้ชิดและในความเป็นจริงแล้ว พ่อมด – แม่มด มักจะเป็นคนรักษาโรคประจำหมู่บ้านและยังเป็นนักร่ายมนตรา ซึ่งทำตามคำร้องขอจากคนในท้องถิ่นนั้นๆ เพราะเขาหรือเธอเป็นผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดวิทยาการความรู้ต่างๆที่บรรพบุรุษสั่งสมมานับชั่วรุ่น จึงถือได้ว่าเป็น “ปัญญาชน” ประจำชุมชน เพราะมีความรู้ในเรื่องต่างๆอย่างมาก และด้วยความว่ามีประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเวลาช้านาน ทำให้การแสดงประเภทนี้ไม่สามารถถูกแยกจากความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอำนาจลึกลับได้ ดังนั้นเมื่อผ่านยุคมีดไป แม้รูปแบบการแสดงจะเปลี่ยนไปในลักษณะที่ลดความลึกลับลง แต่ก็ยังมีกลิ่นอายของความลึกลับอยู่ ด้วยเหตุนี้ทำให้นักมายากลรุ่นหลังจำนวนมากจะตั้งฉายาการแสดงของตนหรือชื่อการแสดงของตนให้มีความเกี่ยวข้องกับ อำนาจลึกลับ เวทมนตร์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ภูตผี ปีศาจ วิญญาณ พลังวิเศษ หรือแม้กระทั่งการตัดชุดแสดงให้เป็นเหมือนพ่อมดในสมัยโบราณ และอื่นๆอีกต่างๆนานาที่ล้วนเกี่ยวข้องกับความรู้ลึกลับดังกล่าว

2.1.1.6 รสายนเวท (Alchemy) คือวิชาที่ว่าด้วยการประสมแร่แปรธาตุ โดยที่จุดประสงค์ของนักรสาณเวทก็คือ การเปลี่ยนโลหะจากสภาพมูลฐาน ให้เป็น “ทองคำ” แม้จะเป็นจุดประสงค์สำคัญ แต่ก็มีอีกเป้าหมายหนึ่งซึ่งนับว่าเป็นเป้าหมายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของนักรสาณเวทก็คือ เพื่อเอาชนะความเจ็บป่วยและ โรคภัยทั้งหมด ซึ่งจะทำให้มนุษย์มีชีวิตอยู่ได้ยืนยาวแข็งแรง และความทะเยอทะยานอย่างที่สุดก็คือ การสร้างชีวิตขึ้นมาได้เอง ซึ่งก็คือการสร้างมนุษย์ สิงห์คำ โต๊ะงาม (2540, น.297) กล่าวถึงประวัติของวิชารสาณเวทว่า นักบวชบางคนยืนยันว่า นักรสาณเวทมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ บางคนก็อ้างว่าศิลปะนี้มีต้นกำเนิดในพุทธศตวรรษที่สามก่อนคริสตกาล ในหมู่ลัทธิเต๋าของจีน และหลังจากนั้นก็แพร่มาทางตะวันตก นักรสาณเวทในยุคกลางหลายคนเชื่อว่า ความเกี่ยวข้องระหว่าง “โมเสส” กับ “รูปปั้นวัวทองคำ” (The Golden Calf) แสดงถึงการมีความรู้ในเรื่องของ “แม่แร่” (Philosopher’s Stone : หินแห่งปัญญา) และศาสตร์แห่งรสาณเวทนี้เป็นที่มาของ “เคมีวิทยาสมัยใหม่” จากแนวคิดที่น่าสนใจและเป็นความใฝ่ฝันของมนุษย์ชาติมา

นานหลายพันปีที่จะสามารถเปลี่ยนสิ่งไร้ค่าให้เป็นทองคำ ทำให้นักมายากลได้นำแนวคิดนี้มาปรับเป็นการแสดงประเภท เปลี่ยนของธรรมดาให้กลายเป็นทอง เป็นเงิน หรือเป็นธนบัตรในยุคปัจจุบัน ซึ่งการแสดงประเภทนี้เป็นการแสดงที่ผู้ชมชื่นชอบมาตลอดนับร้อยนับพันปีตั้งแต่ศิลปะการแสดงแขนงนี้ถือกำเนิดขึ้นในโลกและการแสดงแบบนี้ก็จะยังคงเป็นที่นิยมต่อไป เพราะมันเปรียบเสมือนการทำฝันของเหล่ามนุษย์ชาติที่มีมาหลายพันปีให้เป็นจริงได้ ถึงแม้ว่าจะถูกปลดปล่อยจากความลึกลับลึกลับพันปีในแบบชั่วคราวก็ตาม

2.1.1.7 อภิจิตวิทยา (Parapsychology) อภิจิตวิทยาก็คือศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับสัมผัสพิเศษของมนุษย์ จอช แม็คคาว และ ดอน สจ๊วต (1997, น.63) กล่าวว่า “การรับรู้พิเศษ” (Extra Sensory Perception : E.S.P.) หมายถึงการรับรู้ในบางสิ่งบางอย่างได้โดยไม่ต้องพึ่งพาประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่ง E.S.P. นี้หมายรวมถึงสิ่งต่างๆเหล่านี้ด้วย 1) การรู้ล่วงหน้า (Precognition) หรือบางครั้งเป็นที่รู้จักกันว่า “การล่วงรู้เรื่องราวในอนาคต” 2) โทโรจิต (Telepathy) ก็คือการล่วงรู้ถึงความคิดของบุคคลอื่น โดยไม่ต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า 3) ประสาททิพย์ (Clairvoyance) คือการรับรู้ถึงสิ่งของหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยไม่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า 4) จิตกลศาสตร์ (Psychokinesis) คือ การที่จิตใจมีอิทธิพลเหนือร่างกายและวัตถุ E.S.P. เป็นเพียงสาขาหนึ่งของอภิจิตวิทยาเท่านั้น การศึกษาอีกสาขาหนึ่งที่รวมอยู่ใน “อภิจิตวิทยา” ด้วยก็คือ “การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางวิญญาณ” ซึ่งก็คือการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นระบบเกี่ยวกับข้อเท็จจริงลักษณะธรรมชาติและสาเหตุของปรากฏการณ์ที่ผ่านตัวกลางซึ่งเป็นบุคคลหรือที่เรียกว่า “การเข้าทรง” จากแนวคิดของศาสตร์แขนงใหม่นี้นับเป็นพื้นที่ในอุดมคติที่เหมาะสมที่สุดสำหรับคนที่ต้องการนำเสนอการแสดงมายากลให้ดูน่าเชื่อถือเหมือนกับมีพลังเหนือธรรมชาติจริงๆ จึงได้เกิดการแสดงมายากล “แนวพลังจิต” (Mentalism) และเหล่านักแสดงแนวนี้มักเรียกตัวเองว่าเป็น “นักพลังจิต” (Psychic Or Mentalist) และบางคนถึงกับปฏิเสธว่าสิ่งที่ตนกำลังแสดงอยู่เป็นเพียงการแสดงมายากลที่จิตใจให้คล้ายกับมีพลังจิต แต่กลับจงใจประกาศตนให้ผู้คนสับสนว่าตนเป็น “ผู้มีพลังจิต” จริงๆ กรณีตัวอย่างที่น่าสนใจก็คือกรณีของ “ยูริ เกลเลอร์” ที่อ้างตนว่าเป็นผู้มีพลังจิตและสามารถขอช้อน ส้อมได้เพียงสัมผัสแว่เบา หรือสามารถทำให้นาฬิกาข้อมือของผู้อื่นหยุดเดินหรือเดินไปข้างหน้าหรือถอยหลังได้ตามต้องการ จนเป็นที่รู้จักโด่งดังไปทั่วโลกในฐานะผู้มีพลังจิตอันน่าพิศวง การแสดงของเขาสามารถหลอกนักวิทยาศาสตร์ชั้นนำของโลกหลายคนที่ตรวจสอบเขาได้สำเร็จหลายครั้ง จนกระทั่งถูกนักมายากลผู้หนึ่งลุกขึ้นมาประกาศความจริงว่าสิ่งที่ “ยูริ เกลเลอร์” ทำทั้งหมดเป็นเพียงการแสดงกลประเภทหนึ่งเท่านั้น โดยที่เขาผู้นั้นก็สามารถแสดงสิ่งเดียวกันกับที่ ยูริ เกลเลอร์ แสดงมาก่อน ได้อย่างไม่ผิดเพี้ยน และหลังจากการฟ้องร้องกันนานนับปี ยูริ เกลเลอร์ ก็ออกมาประกาศตัวยอมรับว่า สิ่งที่เขาทำทั้งหมดเป็นเพียงการแสดงมายากลประเภทหนึ่ง

2.1.1.8 การพยากรณ์ (Divination) การพยากรณ์ หรือที่ งามพิศ สัตย์สงวน (2543, น. 213) “เรียกว่า การทำนาย” คือการใช้มายาการเพื่อให้ได้ข้อมูลที่จำเป็นจากอำนาจเหนือธรรมชาติ การทำนายทำให้คนรู้สึกมั่นใจในสิ่งที่ตัวเองเลือก เมื่อไม่มีข้อมูลที่จำเป็นต้องทราบทั้งหมด หรือเมื่อตัวเลือกต่างๆจะให้ผลเท่าๆกัน ในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของศาสนา แบบ “นับถือพระเจ้าองค์เดียว” มักจะมีคนอ้างว่าเป็น “ศาสดาพยากรณ์” หรือไม่มี “ตาทิพย์” หรือความสามารถภายในที่จะทำนาย คาดการณ์เหตุการณ์อนาคตได้และแนวคิดในเรื่องของการบอกอนาคตหรือที่เรียกว่า “คำทำนาย” (Soothsaying) หรือ “คำพยากรณ์” (Prophecy) นั้นอาจจะเริ่มต้นขึ้นพร้อมกับมายากลแบบต่างๆ โดยเริ่มมีฐานะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของศาสนา ซึ่งในยุคกรีกนั้นมี “ศาสดาพยากรณ์” (Prophet) ที่ทำการทำนายผ่านเสียงของ “เทพพยากรณ์” (Oracle) ผ่านทางร่างทรงที่จะพูดด้วยน้ำเสียงที่ผิดเพี้ยนจนเกินกว่าคนทั่วไปจะเข้าใจได้ เช่นที่เกิดขึ้นที่สถานเทพพยากรณ์ “เดลฟี” เชิงเขาพาร์นัสซุสในกรีก ที่พวก “พิเธีย” ซึ่งมักจะเป็นหญิงพรหมจรรย์อัปลักษณ์ที่แก่ชราและนั่งอยู่บนม้านั่งสามขาเหนือรอยที่แตกกลางวิหารเทพพยากรณ์และพิธีกรรมจะทำการเข้าสู่สภาวะการถอดจิตโดยการสูดดมไอระเหยที่ลอยขึ้นมาจากรอยดังกล่าวพร้อมกับเคียวใบดั้นเบย์ เมื่อมีคนถามคำถาม เธอก็จะเปล่งคำแปลกๆออกมาหลังจากนั้นผู้ดูแลวิหารก็จะแปลคำพูดของเธอออกมาอีกทอดหนึ่งและการพยากรณ์แบบนี้เป็นที่นิยมอย่างยาวนานกว่า 800 ปี สามารถสร้างความมั่งคั่งได้อย่างมากมายมหาศาล (สิงห์คำ โต๊ะงาม, 2540, น.323 – 326) นักพยากรณ์ชื่อดังจำนวนมากนิยมใช้การเข้าทรงและการเคลิ้มจิตในการทำนาย ซึ่งรวมถึง “นอส ตราดามุส” ด้วย นอกจากวิธีนี้แล้วยังมีอีกหลายวิธี เช่นในอียิปต์จะมีวิธีการฝันบอกเหตุ โดยนักฝันมืออาชีพจะใช้หลุมศพเป็นเตียงนอนเพื่อที่จะได้สามารถติดต่อกับคนตายได้ง่ายขึ้น เพราะคนตายเป็นแหล่งของคำทำนายหรือพวก “ฮารุสพิเซส” (Haruspices) ในโรมจะนิยมวิธีการตรวจสอบตับของสัตว์ บางคนก็ใช้การสังเกต “กลาง” (Omen) หรือ “นิมิต” ต่างๆที่ปรากฏว่าจะโชคดีหรือร้าย และบางคนใช้ “ลูกแก้ว” (Crystals) หรือ “อ่างน้ำ” เพื่อจะเพ่งภาพ ซึ่งปรากฏว่า ดร.จอห์น ดี และนอสตราดามุส ก็เคยทำ อีกวิธีที่เป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบันนี้ก็คือ การทำนายด้วยไฟ ที่เรียกว่า “ไฟพยากรณ์” ซึ่งเป็นการทำนายโดยการผสมผสานหลักของ “เลขศาสตร์ (Numerology) ผสมกับความรู้เรื่อง “ดาราศาสตร์ (Astronomy) ช่วยในการทำนาย ซึ่งกำเนิดของไฟนี้ไม่แน่ชัดว่าเกิดขึ้นเมื่อไหร่ แต่คาดว่าน่าจะมีกำเนิดมาจากประเทศตะวันออกและอาจเป็นไปได้ว่า ไฟได้เดินทางไปถึงโลกตะวันตกโดยผ่านพวก “ยิบซี” เผ่าพันธุ์พเนจร ซึ่ง “ไฟทาโรท์” ของพวกยิบซีนี้มีชื่อเสียงในด้านการพยากรณ์มานาน โดยที่ไฟทาโรท์นั้นจะแบ่งเป็น 2 ชุด คือชุดที่ใช้ในการทำนายโชคชะตาอย่างเดียว 22 ใบ และอีกชุดมีจำนวน 56 ใบ คือไฟที่สัญลักษณ์แบ่งเป็น 4 แบบ และมีจำนวนกำกับ ตั้งแต่ 1 – 10 แด้ม ซึ่งคาดว่าไฟชุดนี้ภายหลังได้ถูกคัดแปลงไปเป็นไฟแบบตะวันตกที่มี 54 ใบ (ไฟที่มีแด้ม 52 ใบและ

รวมตัว Joker อีก 2 ใบด้วย) ที่ภายหลังใช้เพื่อการเล่นเป็นเกมจนเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายต่อมา จนถึงในปัจจุบัน (ซาฟาเรียล, 2534, น.11 -12) จากความนิยมอย่างแพร่หลาย ยังมีนัยยะสื่อถึงการ ทำนายและศาสตร์โหราศาสตร์ทำให้ “ไพ่” กลายเป็นอุปกรณ์ในการแสดงมายากลอย่างขาดไม่ได้ไม่ว่า จะเป็นการแสดงบนเวทีที่นักมายากลจะทำการเสกไฟจากกลางอากาศ หรือการแสดงระยะใกล้ที่ผู้ แสดงทำการแสดงต่อหน้าผู้ชมแบบตัวต่อตัว ซึ่งการแสดงแบบนี้ ไพ่จะเป็นอุปกรณ์สำคัญที่สุด และ การแสดงก็มักเป็นการให้ผู้ชมเลือกไพ่ไปดูแล้วผู้แสดงสามารถทายไพ่ที่ผู้ชมเลือกได้อย่างถูกต้องที่ เรียกว่า “การทายใจ” (Prediction) หรือ “การทายไพ่” หรือการเสกไฟให้ไฟย้ายที่หรือเปลี่ยนรูปเป็นใบ อื่นต่อหน้าผู้ชม ซึ่งการแสดงระยะใกล้แบบนี้จะช่วยเน้นความรู้สึกขลังและรู้สึกถึงพลังที่มีอยู่ในไพ่ ได้อย่างเด่นชัดและจากความรู้สึกที่มีพลังของการแสดงในระยะใกล้ดังกล่าวทำให้เกิดการแสดง เฉพาะทางที่เรียกว่า “พลังจิต” (Mentalism) ที่เน้นการทายใจผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งนอกจากจะใช้ไพ่แล้ว ยังมีการทายตัวเลข หรือข้อความที่อยู่ในซองปิดผนึก หรือทำนายที่ผู้ชมเลือกจากในหนังสือและ อื่นๆอีกมากมาย การแสดงแนวนี้ เป็นพื้นที่สำหรับการตอกย้ำความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติ เช่นเรื่องการมีพลัง E.S.P. ได้อย่างทรงพลังที่สุด ซึ่งอาจเป็นเพราะเส้นแบ่งของความเป็นการแสดง กับชีวิตจริงของผู้ชมถูกทำให้บางมากที่สุดเมื่อเทียบกับแนวอื่นๆ

2.1.1.9 ตำนานเทพปกรณัม (Mythology) งามพิศ สัตย์สงวน (2543, น.209) กล่าวว่า ความคิดทางศาสนามักถูกแสดงออกโดยผ่านระบบ “สัญลักษณ์” ต่างๆ โดยสัญลักษณ์ทางศาสนา อาจเป็นคำพูด เช่น ชื่อของพระเจ้า เทพเจ้า ภูตผีปิศาจ หรืออาจเป็นวลีบางอันหรือเพลงต่างๆ ที่เชื่อกันว่ามีอำนาจเหนือธรรมชาติอยู่ในนั้น และที่นิยมอย่างมากในแทบทุกศาสนาก็คือการใช้ “นิยาย ปรัมปรา” หรือเรื่องเล่าศักดิ์สิทธิ์ที่บอกถึงเรื่องราวว่าโลกถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร อาจเป็นบทกวี หรือวรรณคดีก็ได้ นอกจากนั้นสัญลักษณ์ทางศาสนายังแสดงออกเป็นวัตถุสิ่งของต่างๆ เช่น หน้ากาก รูปปั้น ภาวนาด เสื้อผ้าการตกแต่งร่างกาย หรือสิ่งของต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ นอกจากนี้ความคิดต่างๆทางศาสนายังแสดงออกให้เห็นได้ในการเดินรำและการเคลื่อนไหวทาง กายภาพในพิธีกรรมทางศาสนา สัญลักษณ์ต่างๆเหล่านั้นถูกใช้เพื่อแสดงออกถึงความคิดทางศาสนา เพราะความคิดต่างๆเกี่ยวกับศาสนามักซับซ้อน ลึกลับ ไม่มีตัวตน และยากจะเข้าใจได้จึงต้องมี ตัวแทนคือสัญลักษณ์ต่างๆเพื่อให้คนธรรมดาเข้าใจได้ ซึ่งคู่มือจากนักมายากลในสมัยโบราณก็ มักมีคทาวิเศษประจำตัวกันทุกคน และเวลาจะทำการทางเวทมนตร์ใดๆก็มักใช้คทານี้ช่วยในการทำ พิธี เช่น โบกหรือวนไปเหนือสิ่งต่างๆ บางครั้งก็ชี้ด้วยคทาแล้วท่องคาถา หรืออย่างกรณีของโมเสส ซึ่งเปลี่ยนร่างคทาที่ถือมาให้กลายเป็นงู ดังนั้น คทาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจวิเศษนี้ภายหลังจึง ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของนักมายากลในการแสดงมายากลสมัยใหม่ไปด้วย เราจึงมักเห็นภาพนัก มายากลถือ คทาวิเศษ (Magic Wand) หรือไม้เท้ายาว (Cane) ในการแสดงเสมอๆ และในการแสดง

ถึงอำนาจทางไสยศาสตร์ของนักมายากลในยุคโบราณ หรือนักมายากลในปัจจุบันก็มักแสดงมายากลเกี่ยวกับ “ไฟ” ไม่ว่าจะเป็นการ “ควบคุมไฟ” หรือการ “เรียกไฟ” ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงอำนาจที่แตกต่างจากคนธรรมดาอย่างชัดเจน ด้วยเหตุที่ว่าในสมัยโบราณก่อนที่มนุษย์จะค้นพบวิธีการจุดไฟด้วยตัวเอง การประกอบอาหารและการให้ความอบอุ่นย่อมเป็นเรื่องที่แทบเป็นไปได้ แต่พอมนุษย์สามารถค้นพบวิธีการจุดไฟจึงถือเป็นการปฏิวัติความเป็นอยู่ให้สุขสบายขึ้น และไฟจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจที่ยิ่งใหญ่ของเทพเจ้าและได้ถูกนำไปเป็นสัญลักษณ์ทางศาสนาในยุคโบราณ ดังเรื่องปกรณัมของกรีก กล่าวถึงไฟว่า เดิมที “ไฟ” นั้นถือเป็นสมบัติของเทพในสรวงสวรรค์ แต่ถูก “โพรเมธุส” มาขโมยไปจาก สวรรค์ แล้วนำมามอบให้มนุษย์ และต่อมาภายหลัง “โพรเมธุส” นี้ได้รับความนับถือกันว่าเป็นสมมติเทพ เพราะมีบุญคุณกับมนุษย์ในการสอนมนุษย์ให้รู้จักใช้ไฟ ปลุกพืช และเลี้ยงปศุสัตว์ (นายตำรา ณ เมืองใต้, 2547, น.72) นอกจากปกรณัมของกรีกและโรมันแล้ว ทางตะวันออกก็มีเรื่องราวที่น่าสนใจ เช่น ตำนานเกี่ยวกับ “ลูตงปิ่น” ผู้เป็นเทพองค์หนึ่งใน “โป๊ยเซียน” หรือ “เทพทั้งแปด” ที่คนจีนให้ความเคารพนับถือกันอย่างมาก โดยถือว่า “ลูตงปิ่น” เป็นปรมาจารย์ประจำวิชาชีพการแสดงมายากลชาวจีน “ลูตงปิ่น” เป็นบุคคลแรกที่ประดิษฐ์คิดวิธีการแสดงกลขึ้น โดยได้จดบันทึกเรื่องราวที่ว่าด้วยมายากลเอาไว้ในหนังสือ แต่หนังสือเล่มนี้ได้สูญหายไปในแผ่นดินในขณะที่ลูตงปิ่นรีบหะกลับขึ้นสวรรค์พร้อมเทพอันจงหลี่หนึ่งในโป๊ยเซียนผู้เป็นสหายนิตเพราะลูตงปิ่นกลัวเง็กเซียนฮ่องเต้จะลงโทษที่แอบมาก่อกวนเทพธิดาโบตัน และหนังสือเล่มนี้ก็ถูกเก็บได้โดยเด็กชายคนหนึ่ง โดยที่ในหนังสือเล่มนั้นมีเรื่องราวเกี่ยวกับมายากลนับพันนับหมื่นข้อและยังมีคาถาวิเศษต่างๆ ตั้งแต่การเสกถั่วให้เป็นชายฉกรรจ์ เสกเหรียญเงินให้กลายเป็นสะพาน และเสกผ้าแพรพรรณให้กลายเป็นดอกไม้ เสกดอกไม้ให้กลายเป็นนกเป็นกระต่ายเป็นต้น นับจากนั้นเด็กน้อยผู้นี้จึงได้ร่ำเรียนวิชามายากลจากหนังสือของเทพลูตงปิ่น แล้วก็เที่ยวเร่แสดงเป็นอาชีพจนกระทั่งเติบโตใหญ่ (มงคล ไพศาลวานิช, 2543, น.73 - 77) เรื่องราวในศาสนาต่างๆ ในบางครั้ง ก็ถือเป็นปกรณัมได้เช่นกัน เพราะมีเนื้อหาแบบนิยายปรัมปราที่ต้องการถ่ายทอดคำสอนและความเชื่อผ่านเนื้อเรื่องที่มีการกระทำแบบสัญลักษณ์ เช่น เรื่องราวของโมเสสจากพระคัมภีร์ไบเบิลที่กระทำการสำแดงปาฏิหาริย์ไว้มากมาย ซึ่งในการเล่าเรื่องนั้นมีการใช้สัญลักษณ์สอดแทรกตลอด ไม่ว่าจะเป็นการกระทำต่างๆ หรือนิมิตที่โมเสสได้พบ หรือแม้แต่การแทรกสัญลักษณ์ทางตัวเลขที่มีความหมายพิเศษลงไปด้วย เช่น กรณีของ “โจซัว” ใน “พระคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเก่า” ที่สามารถทำลายกำแพงเมืองเยรีโคที่แข็งแรงแน่นหนาด้วยการใช้เพียงนักบวช 7 คน เดินรอบกำแพงเมือง 7 ครั้ง และในวันที่ 7 นักบวชทั้ง 7 ก็เป่าแตร 7 อัน (คนละอัน) เป็นจำนวน 7 ครั้ง แล้วกำแพงเมืองก็พังทลายลงมา หรือเรื่องที่ว่า พระเจ้าสร้างโลกภายในเวลา 6 วัน และวันที่ 7 ก็ทรงพักผ่อน เป็นต้น (สิงห์คำ โต้ะงาม, 2540, น.131)

## 2.1.2 ประวัติความเป็นมาของมายากลในต่างประเทศ

มายากลได้ปรากฏขึ้นมาในประวัติศาสตร์โลกเป็นเวลานานพอๆกับประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติโดยที่ในแต่ละยุคแต่ละสมัยได้มีบทบาททางสังคมแตกต่างกันไปหากแยกเป็นยุคหลักๆแล้วสามารถแบ่งได้เป็น 5 ยุคดังต่อไปนี้ (ไพรัตน์ ยิ้มวิสัย, 2552)

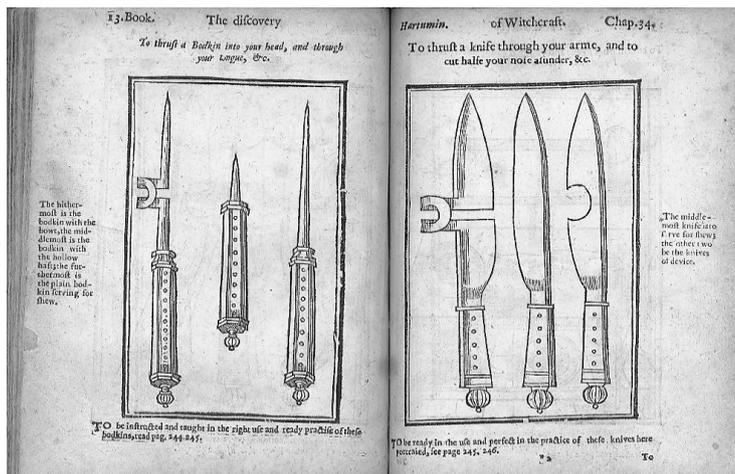
2.1.2.1 ยุคโบราณ มายากลเป็นศาสตร์ลับที่อยู่คู่กับมนุษย์มานานหลายพันปีไม่มีใครทราบได้ว่าได้เริ่มมาจากเมื่อใดแน่ แต่หากจะยึดตามหลักฐานแรกของมนุษยชาติที่บันทึกไว้ก็คงจะเป็นในสมัยอียิปต์ราวกว่า 4,500 ปี เป็นอย่างน้อยโดยการขุดค้นสำรวจบริเวณหลุมศพโบราณที่ประเทศอียิปต์ของนักโบราณคดีที่ชื่อ Henry Westcar ในปี ค.ศ.1823 เขาได้ค้นพบม้วนกระดาษปาปิรุสที่น่าสนใจและหลังจากที่ได้ทำการแปลและศึกษาอย่างละเอียดก็พบว่ามันเป็นบันทึกเกี่ยวกับนักมายากลผู้ยิ่งใหญ่แห่งอาณาจักรอียิปต์โบราณเมื่อราว 4,500 ปีก่อน นามว่า“Dedi”ประจำราชสำนักแห่งกษัตริย์คูฟู (King Khufu) ฟาโรห์ ผู้ยิ่งใหญ่ซึ่งเป็นผู้สร้างมหาปิรามิดที่เมือง “Gizah” โดยในบันทึกกล่าวว่า “Dedi” เข้าเฝ้ากษัตริย์คูฟูตามคำบัญชาของพระองค์เพื่อทำการแสดงอำนาจวิเศษของเขา โดยในครั้งนั้นเขาได้ทำการใช้มีดตัดหัวห่านให้ขาดออกจากตัวแล้วสามารถต่อกลับอย่างเดิม ได้โดยห่านกลับมามีชีวิตดั้งเดิมและยังได้แสดงซ้ำอีกหลายครั้ง โดยที่ครั้งสุดท้ายตัดหัวลูกวัวแล้วต่อกลับได้ดังเดิมหลังจากการแสดงในครั้งนั้น“Dedi”ได้รางวัลอย่างมากมายพร้อมทั้งได้รับการเลื่อนยศถาบรรดาศักดิ์อีกด้วย (Wendy, 1976, p.35 - 39) ซึ่งในกรณีนี้เป็นการค้นพบหลักฐานที่ระบุเกี่ยวกับอายุและลักษณะของศาสตร์แขนงนี้อย่างเป็นลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจนที่สุดแต่ที่ว่า “Dedi” นั้นก็ยังไม่ใช่ยุคแรกของมายากล เพราะแม้แต่ในยุคของ “Dedi” เองก็มีการกล่าวถึงการแสดงมายากลอยู่ชนิดหนึ่งที่น่าจะเป็นการแสดงที่เก่าแก่มาก่อนหน้านั้นแล้วนั่นก็คือการแสดงชุด “Cups And Balls” ที่ในขณะนั้นเป็นที่นิยมแพร่หลายมานานแล้ว โดยที่ชาวโรมันนามว่า “เซเนกา” ได้เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับมายากล โดยเขาได้เขียนบรรยายถึงกลเกี่ยวกับถ้วยและลูกบอล ซึ่งลูกบอลจะหายไปและปรากฏขึ้นอีกครั้งภายใต้การคว่ำแล้วหงายของถ้วยขนาดใหญ่ 3 ใบซึ่งมันยังคงเป็นที่นิยมใช้ในการแสดงกันอย่างแพร่หลายจวบจนทุกวันนี้และยังมีการนำไปแสดงตามที่ต่างๆแทบจะทั่วโลก นับว่าเป็นมายากลที่เก่าแก่ที่สุดในโลกซึ่งอาจประมาณอายุได้ถึงกว่า 5,000 ปี (สืบ คำแก้ว ไชยชวน,1994, น.71) จากนั้นมายากลก็มีพัฒนาการมาตามลำดับเวลา ดังเช่น เรื่องราวของ ม้าโทรจันในสงครามเมืองทรอย หรือพิธีกรรมทางศาสนาเพื่อสร้างความเกรงกลัวให้แก่ประชาชน ด้วยการแสดงมายากลที่ไม่เคยเปิดเผยก็อาจเป็นส่วนหนึ่งของการใช้แนวคิดมายากลในเชิงกลยุทธ์ อีกด้วย



ภาพที่ 2.1 มายากลชุดถ้วยและลูกบอล โดย Hieronymus Bosch: The Conjurer, 1475-1480

ที่มา : <http://numamagic.com/history.htm> (21 February 2010)

2.1.2.2 ยุคมืด ช่วงยุโรปสมัยกลาง (ราวปี ค.ศ. 795-816) ถือเป็นยุคตกต่ำที่สุดของมายากล เนื่องด้วยเป็นยุคที่มีการใช้ความรุนแรงในการกำจัดบุคคลที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นพ่อมด แม่มดหรือหมอผี โดยการจับประหารชีวิตและทำให้เหล่านักมายากลต้องอยู่อย่างหลบๆ ซ่อนๆ ไม่กล้าออกแสดงหาเลี้ยงปากท้อง บ้างต้องเผาทำลายอุปกรณ์ในการแสดงต่างๆ เพราะถูกกล่าวหาว่าเป็นพวกนอกศาสนา จึงทำให้เสี่ยงต่อการถูกประหารชีวิต จนกระทั่งปี พ.ศ. 2127 ชาวอังกฤษนามว่า “เรจินัลด์ สกอตต์” ได้เขียนหนังสือชื่อว่า “การค้นพบเวทมนต์คาถา” (The Discoverie of Witchcraft) เพื่อเปิดโปงว่า พ่อมด แม่มดหรือหมอผีไม่มีอำนาจเหนือธรรมชาติใดๆ เพียงแต่ใช้เทคนิคกลลวงต่างๆ เท่านั้นเอง หนังสือเล่มนี้ถือเป็นหนังสือเกี่ยวกับมายากลเล่มที่การแสดงให้เห็นแก่ศาสนจักรได้เข้าใจว่า มายากลเป็นเพียงการแสดงด้วยเทคนิคและกลไกต่างๆ มิได้เป็นการกระทำที่ได้รับการช่วยเหลือจากปีศาจร้ายแต่อย่างใด นับว่าเป็นตำราที่มีคุณูปการต่อวงการมายากลเป็นอย่างมาก เพราะทำให้ศาสตร์และวิทยาการต่างๆ ในแขนงนี้ไม่ถูกทำลายไปจนสิ้นในยุคมืดแห่งการล่าแม่มด (Scott , 1665)



ภาพที่ 2.2 หนังสือการค้นพบเวทมนต์คาถา Reginald Scott, The Discovery of Witchcraft 1665

ที่มา : [http://www.cornellpsychiatry.org...die\\_lib/](http://www.cornellpsychiatry.org...die_lib/) ( 21 February 2010)

2.1.2.3 ยุครุ่งเรือง เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปมายากลที่เคยอยู่ร่วมกันก็ค่อยๆแยกตัวออกจากกันเนื่องจากต้องการความเป็นตัวของตัวเองและมีนักแสดงประเภทอื่นๆเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่น พวกกายกรรมผาดโผนและพวกควบคุมสัตว์ตามคำสั่งก็ไปตั้งเป็น “Circus” (คณะละครสัตว์) การแสดงดนตรีก็แยกออกไปแสดงในที่ของตนหรือรวมกับการแสดงอย่างอื่น ละครก็มีการแสดงบนเวทีทั้งเล็กและใหญ่รวมถึงละครใบ้ (Mime) ก็มีการแสดงเดี่ยว (Solo) และแสดงร่วมกับดนตรีไม่เว้นแม้แต่การแสดงมายากลก็มีการเปิดการแสดงในเวทีของตน มีการสร้างสรรค์จากการแสดงขนาดเล็กๆให้เป็นการแสดงเต็มรูปแบบ ทั้งดนตรี ผู้ช่วย แสงสี นับเป็นยุคที่ศิลปะวิทยาการและการแสดงต่างๆเฟื่องฟูอย่างมากที่สุด ต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 1840 (พ.ศ. 2383-2392) ยูจีน โรแบร์-สตูดินช่างทำนาฬิกา ได้เปิดโรงแสดงกลขึ้นในปารีส ตัวสตูดินเองมีความเชี่ยวชาญในการสร้างหุ่นกลที่เคลื่อนไหวได้ราวกับมันมีชีวิตซึ่งนักแสดงมายากลในช่วงนั้นได้ประโยชน์จากการบุกเบิกของสตูดิน และยังมีนักมายากลที่เชี่ยวชาญการหลบหนีจากสถานการณ์เฉียดตายเขาผู้นี้คือ “แฮร์รี สตูดิน” ซึ่งชื่อของเขาได้อิทธิพลมาจากโรแบร์-สตูดินนั่นเอง มายากลของสตูดินมีหลายอย่างแต่ที่โดดเด่นคือ กลหลบหนี เขาสามารถหนีจากถ้ำขนาดใหญ่ว่าน้ำเต็มและปิดฝาด้วยกุญแจ ในขณะที่ตัวเองก็มีพันธนาการด้วยการมัดมือมัดขา จนกระทั่ง “แฮร์รี สตูดิน” ได้กลายเป็นบรรทัดฐานของการแสดงประเภทหลบหนีและเสียงความตายมาจนถึงปัจจุบัน

2.1.2.4 ยุคทันสมัย ในช่วงทศวรรษที่ 1950 เป็นยุคแห่งความรุ่งเรืองของมายากลได้มีทนายความผู้หนึ่งที่มีความชื่นชอบการแสดงมายากลได้ตั้งสมาคมสำหรับผู้รักมายากลขึ้นมา ที่ California, Hollywood America ชื่อว่า “Magic Castle” และที่แห่งนี้มีนักมายากล ที่เป็นนักคิด

นักสร้าง และนักเขียนสลับกันมาให้ความรู้แก่คนรุ่นใหม่ หนึ่งในนั้นคือนักมายากลที่ถือว่าเป็นผู้เชี่ยวชาญในการใช้มือมากที่สุดในโลกและตำราที่บุคคลผู้นี้แต่งไว้ก็คือเป็นคัมภีร์ที่นักมายากลทั้งหลายให้ความเคารพนับถือจนปัจจุบัน บุคคลผู้นี้คือ “ไดเวอร์นอน” (Dai Vernon) ผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ของนักมายากลระดับโลกยุคปัจจุบันมากมาย อาทิ ซิกฟรีดและรอย, คีค เฮนนิ่ง, เดวิด คอปเปอร์ฟิลด์, ไมเคิล แอมมาร์ เป็นต้น เขาได้รับการยกย่องจากนักมายากลจากทั่วโลกและถูกมอบตำแหน่ง “Professor” ซึ่งไม่เคยมีนักมายากลคนใดได้รับการยกย่องเช่นนี้มาก่อนและผลงานหรือแนวคิดของบุคคลผู้นี้ก็ถือได้ว่าเป็นบรรทัดฐานของการแสดงมายากลในยุคปัจจุบันอย่างแท้จริง กล่าวกันว่าหากพระเจ้ามอบ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ให้กับวงการฟิสิกส์พระเจ้าก็มอบ “ไดเวอร์นอน” (Dai Vernon) ให้กับวงการมายากลเช่นเดียวกัน

2.1.2.5 ยุคปัจจุบัน มายากลกลายเป็นศิลปะการแสดงที่ถูกยอมรับและถือเป็นการสื่อสารการแสดงในรูปแบบศิลปะแขนงหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในการสร้างความบันเทิงในแบบสากล ปัจจุบันมีนักมายากลที่มีชื่อเสียงระดับโลกเกิดขึ้นมากมายทั้งในและต่างประเทศ เช่น นักมายากล เดวิด คอปเปอร์ฟิลด์ ที่สามารถแสดงความสามารถที่พิสดารได้หลายๆ อย่างเช่น การเดินทะลุกำแพงเมืองจีน การทำให้เทพีแห่งเสรีภาพที่อเมริกาหายไปชั่วขณะได้ การแสดงของเขาหลายอย่างสร้างความสนใจให้กับผู้ชมทั่วโลก นอกจากนี้มายากลไม่เพียงจะเป็นการแสดงเพื่อความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่มายากลยังมีบทบาทหลายด้านในสังคมและกลายเป็นศิลปะการแสดงที่มีประโยชน์ในด้านการบำบัดรักษาอีกด้วย ดังเช่น งานวิจัยเรื่อง การใช้มายากลในเด็กที่มีพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและเปลี่ยนพฤติกรรมแสดงออกไปในทางที่เหมาะสมโดยผลการวิจัยระบุว่า การแทรกแซงการสอนด้วยการใช้มายากลสามารถเพิ่มประสิทธิภาพทางพฤติกรรมแสดงออกได้เพิ่มขึ้นและการพัฒนาการแสดงออกทางพฤติกรรมภายนอกสถานที่ โดยไม่ต้องใช้การบำบัดรักษาทางยา (Earl, 2004) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ระบุว่า การสอนเคล็ดลับการเล่นกลเล็กๆ น้อยๆ ในโรงเรียน จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและการรักษาระเบียบวินัยของเด็ก และยังพบว่า การสอนมายากลสัปดาห์ละชั่วโมงจะเป็นประโยชน์กับเด็กอายุ 10-12 ขวบ มากกว่าวิชาเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตอีกด้วย (Wiseman, 2008)

### 2.1.3 ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของมายากลในประเทศไทย

มายากลมีบทบาทต่อสังคมไทย ตามประวัติศาสตร์เชื่อได้ว่าประเทศไทยทำการค้าขายกับต่างประเทศทั้งหลายที่เข้ามาติดต่อทำการค้าจากทางทะเล เช่น จีน อินเดีย ฝรั่งเศส ฮอลันดา หรือ โปรตุเกส จนทำให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรมต่างๆ รวมทั้งการแสดงมายากลด้วยและใน พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) เรื่อง “นิทราชาคริข” ซึ่งทรงนิพนธ์ขึ้นในช่วง พ.ศ.2420 ระบุว่าในประเทศไทยเคยมีสมาคมมายากลมาก่อนชื่อว่า “Royal

Magical Society” เรียกทับศัพท์ว่า “รอแยล มายิกัล โซไซเอตี” ซึ่งต่อมาในหนังสือระเบียบตำนานละครพระนิพนธ์สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ฉบับ พ.ศ.2465 ได้ระบุชื่อเป็นภาษาไทยว่า “สมาคมนักกลหลวง” (Royal Magical Society) ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ.2419 ประธานสมาคมคือ “สมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงภานุพันธุ์จรัสเดช” (ต้นสกุล ภานุพันธุ์) ซึ่งทรงเป็นพระอนุชาของรัชกาลที่ 5 ในช่วงนั้นพบว่ามึนักเล่นกล (ในบันทึกใช้คำว่า นักเล่นกล) หลายท่านคือพระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นเจริญผลพลสวัสดิ์ พระองค์เจ้าประดิษฐวรการ (ต้นตระกูลชมพูช) และพระองค์เจ้าปฤษฎางค์ และกรมพระราชวังบวรวิไชยชาญและหม่อมเจ้าประวิฬร ชุมสาย



กรมหมื่นเจริญผลพลสวัสดิ์  
เล่นกลได้รับพระราชทาน  
รางวัลชั้นที่หนึ่ง

ภาพที่ 2.3 ภาพถ่ายกรมหมื่นเจริญผลพลสวัสดิ์ เล่นกลได้รับพระราชทานรางวัลที่หนึ่ง

ที่มา : โรงเรียนสอนมายากลฟิลิป [www.philipschool.com](http://www.philipschool.com)

แม้กระทั่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเองก็ทรงโปรดเช่นกัน อ้างจากหลักฐานการบันทึกในหนังสือจดหมายเหตุ พระราชกิจรายวัน ภาค 6 ที่บันทึกเขียนว่า “วันแรม 13 ค่ำ เดือน 4 ค.ศ.1239 (พ.ศ.2421) สวดมนต์จบแล้ว (รัชกาลที่ 5) ทรงซ้อมเล่นกล จนเวลา 8 ทุ่ม จึงเสด็จขึ้น”ในหนังสือบันทึกไว้ว่าทรงซ้อมเล่นกล แต่จะแสดงด้วยหรือไม่ นั้น ไม่มีการบันทึก นอกจากนี้ยังมีหลักฐานในหนังสือพิมพ์บางกอกกรีคอร์เดอร์เล่ม 2 หน้า130 ของหมอบรัดเลย์ ซึ่งตีพิมพ์ในสมัยรัชกาลที่ 4 บันทึกว่า ปี พ.ศ. 2409 กรมพระราชวังบวร วิไชยชาญทรงกำลังหัดเล่นกลด้วยน้ำยาเคมีต่างๆ เป็นการประหลาดและท่านยังทรงจ้างล่ามมาแปลหนังสือตำราภาษาอังกฤษ ออกเป็นภาษาไทย ดังนั้นจึงสันนิษฐาน ได้ว่าการแสดงมายากลมีตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 แต่มารวมตัวก่อตั้งเป็นรูปเป็นร่างในนามสมาคมนักกลหลวงในรัชกาลที่ 5 (อ้างใน ชาลี ประจักษ์กุล, 2549)



ภาพที่ 2.4 ภาพวาด ม.จ.ประวิช ชุมสาย ขณะทำการฝึกซ้อมการแสดงมายากล

ที่มา : โรงเรียนสอนมายากลฟิลิป [www.philipschool.com](http://www.philipschool.com)

นอกจากนี้ประวัติศาสตร์ของมายากลในสังคมไทยยังมีที่มาที่หลากหลาย อาทิ การสอบถามผู้สูงอายุหลายท่านถึงความเป็นมาของมายากลในสังคมไทยแต่ก็ไม่ได้คำตอบที่แจ่มชัดนัก และมีคำบอกเล่าบางอย่างที่ว่า “เคยดูกลตั้งแต่เด็กพอจำความได้ เป็นการแสดงกลของชาว อินเดียเสียเป็นส่วนใหญ่ เป็นการแสดงชุดปลุกมะม่วง และแทงคนในตะกร้า” หรือในบันทึกต่างในสมัยรัตนโกสินทร์ ไปกรุงธนบุรี กรุงศรีอยุธยา กรุงสุโขทัย ระบุว่า การแสดงมายากล มักจะเป็นเรื่อง อภินิหาร คาถาอาคม เช่น แทงลั่น ล่องหนหายตัว ดาตพิทย์ หูทิพย์ ซึ่งเป็นเรื่องที่สรุปไม่ได้ว่าเป็นวิทย์ากลหรือไสยศาสตร์ เพราะในสมัยโบราณการปกครองยังเป็นระบบศักดินา เจ้าขุนมูลนายระบบทาสและไพร่ ซึ่งการจะให้บริวารอยู่ในอาณัติ ง่ายต่อการปกครอง ต้องทำให้คนเหล่านั้นเชื่อถือและเกรงกลัวในเรื่อง อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์เป็นเบื้องแรก คล้ายกับบันทึกในประวัติศาสตร์ที่เรียนสมัยเด็ก ๆ ยังกล่าวถึงเรื่องราวสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชช่วงที่ทรงแต่งตั้งให้เจ้าพระยาโกษาธิบดี เป็นทูตเดินทางไปเจริญสัมพันธไมตรีกับฝรั่งเศสว่า เมื่อเดินทางไปถึงได้ใช้มือเปล่ารดใบมะขามมาเสกเป่าให้กลายเป็นตัวต่อตัวแทน บินไล่ต่อชาวฝรั่งเศสจนกระจัดกระเจิง ซึ่งออกจะฟังดูเหนือจริง แต่ด้วยเหตุผลทางการเมืองจึงต้อง บันทึกไว้เช่นนั้น หรือการระบุในหนังสือนิทานเรื่องศรีธนญชัย ฉบับของ พ. ณ บางพลี เขียนไว้ว่ามีหม่อมสาวเดินทางเข้ามาเมืองไทยเปิดการแสดง

กล แต่ถูกศรัทธาจนทำให้แสดงกลแข่งกันว่าใครสามารถปีศาจเวใส่ขวดได้โดยไม่เลอะเทอะ คนนั้นเป็นผู้ชนะท้ายสุดแหล่มก็ต้องแพ้กกลับไป

ต่อมายังมีคัมภีร์ ตำรา เล่นกล ในสมัยรัชกาลที่ 6 จำนวน 12 เล่ม ซึ่งบันทึกการเล่นกลสมัย โบราณ ทั้งการหุงข้าวให้สุกด้วยรูปเพียงก้านเดียว และเปลี่ยนเหล้าให้เป็นน้ำ ซึ่งให้เห็นว่า มายากลในประเทศไทยเคยรุ่งเรืองอย่างมากในอดีต โดยหนังสือเหล่านี้นายธนัท ฤพลทอง โชติ วัย 60 ปี ซึ่งเป็นนักมายากลอาวุโสจากศูนย์ฝึกการแสดง เมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี เป็นผู้เก็บสะสมไว้ (ธนัท ฤพลทอง โชติ, 2552)



ภาพที่ 2.5 ภาพถ่ายตำรามายากลอายุเกือบ 100 ปี

ที่มา : ธนัท ฤพลทอง โชติ ไทยรัฐออนไลน์ <http://www.thairath.co.th> 27 ตุลาคม พ.ศ. 2552

#### 2.1.4 ระดับการสื่อสารของการแสดงมายากล

การแสดงมายากลมีเรื่องของระดับการสื่อสารกับผู้รับชมที่เป็นตัวแบ่งวิธีการแสดงมายากลในอีกมิติหนึ่ง ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึกและความหมายในการแสดงที่แตกต่างกันไปตามแต่ละระดับการสื่อสาร โดยแบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้ (ภวัต พลิษฐ์สกุล, 2547)

2.1.4.1 มายากลระยะใกล้ (Close Up Magic) คือ การแสดงมายากลที่ผู้ชมและนักมายากลมีระยะห่างกันน้อยมาก ซึ่งอาจเป็นระยะที่น้อยกว่า 1 เมตรลงมานประชิดตัวติดกันหรืออาจปฏิสัมพันธ์กันแบบตัวต่อตัว หรือกับผู้ชมกลุ่มเล็กๆ ซึ่งประเภทของอุปกรณ์ในการแสดงจะต้องเป็นอุปกรณ์ชิ้นเล็กที่สามารถถือได้ในมือโดยสะดวกไม่ใหญ่มาก และมักเป็นสิ่งที่สามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ธนบัตร เหรียญ ไพ่ บุหรี่ ลูกบอล ฟองน้ำ ผ้า เป็นต้น แต่ก็ยังมีบางครั้งที่มีการใช้อุปกรณ์พิเศษที่สร้างขึ้นเพื่อการแสดงกลชุดนั้นๆ โดยเฉพาะ แต่ก็ยังต้องมีขนาดเล็กเช่นกัน ในเรื่องของพื้นที่ในการแสดงจะเป็นการเดินเข้าไปหาผู้ชมตามสถานที่ต่างๆ เช่น โต๊ะอาหาร เก้าอี้ หรือผู้ชม

ที่ยืนหรือกำลังเดินอยู่ก็ได้ ดังนั้นจึงไม่ถือว่ามีเวทีการแสดง หรืออาจกล่าวว่ามีเวทีที่เล็กที่สุดซึ่งนั่นก็คือพื้นที่ที่ทั้งสองฝ่ายกำลังปฏิสัมพันธ์กันเท่านั้น มีบางครั้งนี้นักมายากลจะนำมายากลประเภทมายากลระยะใกล้ (Close Up Magic) มาแสดงให้ผู้ชมจำนวนมากชมแต่ก็ต้องผ่านการถ่ายทอดจากกล้องวิดีโอ ซึ่งไม่ใช่ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยตรง แต่อาจกล่าวว่าเป็นปฏิสัมพันธ์กับกล้องวิดีโอแบบสองต่อสอง แล้วผู้ชมต้องปฏิสัมพันธ์กับภาพในจอ ไม่ใช่กับนักมายากล ซึ่งการแสดงมายากลประเภทนี้เป็นที่นิยมอย่างมาก เป็นการแสดงที่เป็นธรรมชาติมากที่สุดและที่สำคัญเป็นการแสดงที่ถือว่ายากและท้าทายมากที่สุดสำหรับนักมายากลทุกคน เพราะระยะห่างจากนักมายากลและผู้ชมที่น้อยมากทำให้มีโอกาสพลาดและถูกจับผิดได้สูงที่สุด อีกทั้งนักแสดงประเภทนี้ยังต้องเป็นคนที่มีความคล่องแคล่วว่องไว มีจิตวิทยาที่ดีในการเข้าหาผู้ชมและทำให้ผู้ชมเป็นมิตร ต้องมีไหวพริบในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่ดี และต้องเป็นคนที่มีความซื่อสัตย์สุจริตที่ดี พูดเก่ง สามารถพูดชักจูงให้ผู้ชมคล้อยตามได้ ต้องมีความสามารถในการเบี่ยงเบนความสนใจผู้ชมด้วยเทคนิคต่างๆอย่างดีเยี่ยม และที่สำคัญต้องเป็นผู้มีหัวใจของนักบริการและเป็นผู้ให้ความบันเทิงอย่างมาก การแสดงประเภทดังกล่าวจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมอย่างใกล้ชิดและผู้ชมก็มีหลายประเภท อาจมีโอกาจอให้ผู้ชมที่ไม่มีความสุภาพหรืออาจไม่ให้ความร่วมมือได้ จึงต้องอาศัยหัวใจของนักบริการคือความอดทนต่อผู้ชมเหล่านั้นและพยายามรับมือกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างดีที่สุดเพื่อความบันเทิงของผู้ชม

2.1.4.2 มายากลกึ่งเวที (Platform Magic) หรือบางครั้งอาจเรียกว่า “Stand Up Magic” ก็คือการแสดงที่มีระยะห่างกว่าประเภท มายากลระยะใกล้ (Close Up Magic) คืออาจห่างจากผู้ชมประมาณ 1 เมตรขึ้นไปจนไม่เกิน 3 หรือ 5 เมตร จะเป็นการแสดงประกอบเพลงหรือดำเนินเรื่องด้วยการพูดก็ได้ ซึ่งจะเป็นการเล่นให้ผู้ชมจำนวนไม่มากนัก (ประมาณ 20 – 50 คน) และอาจจะมีเวทีที่สร้างขึ้นเฉพาะยกสูงจากพื้นหรือเป็นเพียงการกั้นขอบเขตพื้นที่สำหรับการแสดงอย่างคร่าวๆก็ได้ มักพบเห็นได้ในงานประเภทงานเลี้ยงสังสรรค์ หรืองานฉลองวันเกิด (Birthday Party) ที่จัดกันเองในพื้นที่จำกัด เช่น ห้องหรือในบริเวณบ้าน หรือหากการแสดงเกิดขึ้นที่พื้นที่สาธารณะ เช่น ริมนนหรือในสวนสาธารณะก็อาจเรียกว่า Street Magic หรือ Street Performance ซึ่งอาจมีการหยายหมวกวางไว้ด้านหน้าเพื่อขอรับเงินจากผู้ชมแบบสมัครใจก็อาจเรียกว่า เป็นการแสดงประเภท “เปิดหมวก”

2.1.4.3 มายากลเวที (Stage Magic) คือ การแสดงมายากลที่มีระยะห่างระหว่างผู้แสดงกับผู้ชมมากกว่า 3 – 5 เมตรขึ้นไป และจะต้องเป็นการแสดงบนเวทีที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นเฉพาะ มีขอบเขตของเวทีที่แน่นอน ถ้าเป็นไปได้ควรมีระบบแสงและเสียงที่ดีเพื่อช่วยเสริมให้การแสดงดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น บางครั้งอาจแสดงในโรงละครหรือห้องประชุมใหญ่ๆ หรืออาจเป็นสถานที่ที่สร้างขึ้นสำหรับการแสดงมายากลบนเวทีโดยเฉพาะที่เรียกว่า Magic Theater จำนวนผู้ชมมักจะมี

จำนวน 50 คนขึ้นไปจนเป็นร้อยๆคนแล้วแต่ขนาดของเวที และระยะห่างจากเวที แต่จะไม่เหมาะกับผู้ชมที่มีจำนวนมากกว่า 500 คนขึ้นไป เพราะอุปกรณ์และชุดการแสดงจะมีขนาดใหญ่ไม่พอสำหรับผู้ชมในแถวหลังสุด ตัวอย่างของการแสดงประเภทนี้ได้แก่ มายากลเสกนกพิราบ (Dove Magic) มายากลกล่องแห้ว มายากลตักนกกลางอากาศ เป็นต้น ในประเทศไทยการแสดงประเภทนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง อาจเนื่องมาจากคนไทยชอบชมการแสดงเวที สืบเนื่องจากการจัดงานต่างๆที่เล็กใหญ่มักมีเวทีสำหรับการแสดงและการร้อง การแสดงประเภทนี้จึงได้รับความนิยมตามไปด้วย

2.1.4.4 มายากลภาพลวงตาขนาดใหญ่ (Illusion) คือ การแสดงมายากลบนเวทีประเภทหนึ่งที่ถูกออกแบบมาสำหรับผู้ชมจำนวนมากๆ คือมากกว่า 500 คนขึ้นไป เพราะเป็นการแสดงด้วยอุปกรณ์ขนาดใหญ่ที่ต้องใช้การลากหรือเข็นเข้าออกเวที เนื้อหาของการแสดงมักเป็นการทำให้คนหรือสัตว์ขนาดกลางจนถึงขนาดใหญ่ปรากฏหรืออันตรธานหายไป หรือการทำให้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนแปลง เช่นเปลี่ยนผู้ช่วยให้กลายเป็นเสือ หรือตัดคนเป็นหลายๆส่วนแล้วต่อกลับ เป็นต้น การแสดงประเภทนี้นับเป็นการแสดงที่ซับซ้อนที่สุดของการแสดงมายากลทุกประเภท เพราะต้องมีการจัดการที่สมบูรณ์ทั้งในเรื่องแสง เสียง เทคนิค วิศวกรรมแสดง ความพร้อมเพรียงของนักมายากล ผู้ช่วย และทีมงานทั้งทีม และยังเป็นการแสดงที่สิ้นเปลืองงบประมาณมากที่สุดอีกด้วย หากขาดองค์ประกอบที่สำคัญดังกล่าวเพียงข้อใดข้อหนึ่งจะทำให้การแสดงชุดนั้นๆด้อยคุณค่าหรือความงามและความน่าทึ่งไปเป็นอันมาก ดังนั้นนักมายากลที่จะแสดงได้ดีต้องมีความพร้อมเป็นอย่างมาก และต้องมีทุนสำรองเป็นจำนวนมากพอสมควรอีกด้วย ซึ่งหากการแสดงเป็นไปตามที่วางแผนและซักซ้อมทั้งหมด ก็จะเกิดผลของการแสดงที่น่าทึ่งและตระการตามากที่สุดเมื่อเทียบกับการแสดงมายากลทุกประเภท

2.1.4.5 มายากลผ่านสื่อ (Media Illusion) คือการแสดงมายากลผ่านทางสื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็นทางรายการโทรทัศน์ หรือเคเบิล ดาวเทียมรวมไปถึงสื่อบันทึกต่างๆ โดยมายากลดังกล่าวเป็นการแสดงที่อาศัยการถ่ายทำโดยเฉพาะและเน้นเทคนิคพิเศษ โดยเป้าหมายในการแสดงคือผู้รับชมผ่านสื่อนั่นเอง ทั้งนี้จำเป็นจะต้องมีการจัดทำบทและมีการเตรียมทีมงานคล้ายกับการถ่ายทำภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์นั่นเอง

#### 2.1.5 ประเภท (Type) ของการแสดงมายากล

มายากลกำเนิดมานานนับพันปีมีผู้พบภาพบนผนังถ้ำเป็นการแสดงกลด้วยถ้วย 3 ใบ และยังมีพบบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับมายากลเป็นจำนวนมากกระจัดกระจายตามประเทศต่างๆ ทั่วโลกและรูปแบบในการนำเสนอการแสดงมายากลสามารถแบ่งประเภทในการแสดงเป็น 7 ประเภทดังต่อไปนี้ (ฟิลิป ไพนูลพันธ์, 2545)

2.1.5.1 มายากลคลาสสิก (Classic Magic) ก็คือการแสดงมายากลที่นำชุดการแสดงที่เป็นที่นิยมในยุครุ่งเรือง(ยุควิกตอเรีย) มาแสดงด้วยท่วงท่าลีลาการแสดงที่นุ่มนวลสวยงามแบบดั้งเดิม รวมถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ในการเล่นก็เป็นแบบดั้งเดิมทั้งหมด ลักษณะที่เห็นได้ชัดของการแสดงประเภทนี้ได้แก่ การที่นักมายากลสวมสูทที่มีหางยาวทางด้านหลัง (Tail Coat) สวมหมวกทรงสูง (Top Hat) มักมีอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นไม้เท้ายาว (Cane) เป็นต้น ชุดการแสดงที่เป็นที่นิยมและเป็นอมตะของการแสดงประเภทนี้ เช่น กลเสกกระต่ายจากหมวก (Rabbit from Hat) กลเสกนกพิราบ (Dove Magic) กลลูกบอลทวีคูณ (Multiplying Ball) หรือกลเสกไฟกลางอากาศ (Card Manipulation) เป็นต้น

2.1.5.2 มายากลตลก (Comedy Magic) คือ การแสดงที่เน้นการนำเสนอเทคนิคของการแสดงมายากลไปพร้อมกับมุขตลกขำขัน โดยไม่จำกัดว่าจะใช้เทคนิคในการแสดงจากยุคใด แต่ต้องมีการนำเสนอความขำขันที่อยู่ในเนื้อหาของชุดการแสดงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ใช่ความขำขันจากคำพูดหรือภาษาท่าทางเท่านั้น สิ่งที่เห็นได้ชัดคือนักแสดงประเภทนี้มักจะนิยมสวมชุดตัวตลก (Clown) และอาจแต่งหน้าตาให้เป็นตัวตลกด้วยบางครั้ง การแสดงประเภทตลก (Comedy) นี้อาจเป็นการแสดงแบบการล้อเลียนประเภทอื่นๆ เช่น ล้อเลียนประเภทคลาสสิก (Classic) เป็นต้น โดยอาจแสดงท่าทางแบบงุ่มง่าม ชุ่มช้ำ หรือทำท่าทางเหมือนเมาเพื่อให้เกิดความตลกด้วย

2.1.5.3 มายากลทั่วไป (General Magic) เป็นประเภทที่มักพบเห็นบ่อยที่สุด คือ นักมายากลประเภทนี้อาจใส่เครื่องแต่งกายและใช้อุปกรณ์การแสดงเหมือนประเภทคลาสสิก (Classic) แต่ลักษณะในการนำเสนอไม่เข้มงวดในเรื่องของลีลาการแสดงว่าต้องนุ่มนวลอ่อนช้อยสวยงาม บางครั้งอาจผสมผสานมายากลตลก (Comedy Magic) ในการแสดงด้วยเพื่อให้การแสดงมีรสชาติมากขึ้น และหากเป็นการแสดงสำหรับเด็กเป็นสิ่งสำคัญ เช่นในงานวันเกิดเด็กๆหรืองานวันเด็กก็จะเรียกว่าเป็นมายากลสำหรับเด็ก (Children Magic) โดยจะนิยมใช้อุปกรณ์และแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีฉูดฉาด มีลวดลายประดับประดาให้สวยงามเป็นพิเศษ เพราะจะเป็นที่สนใจของเด็กๆได้อย่างดี บางครั้งอาจแต่งกายเป็นแบบตัวตลก ก็ได้ แต่จุดสำคัญของการแสดงมายากลกับเด็กต้องพยายามให้เด็กๆได้มีส่วนร่วมกับการแสดงให้มากกว่าแบบอื่น เพราะเด็กๆจะเบื่อง่ายถ้าต้องนั่งมองการแสดงนานๆ และเด็กๆจะรู้สึกภูมิใจมากหากได้รับเลือกให้ขึ้นมามีส่วนร่วมกับการแสดง

2.1.5.4 มายากลเพื่อการค้า (Commercial Magic) เป็นประเภทการแสดงมายากลที่เพิ่งเกิดภายหลังจากการที่มีสินค้าหรือบริการจำนวนมากนิยมใช้การแสดงมายากลในการเปิดตัวสินค้าและบริการ นักมายากลจึงได้พัฒนาคัดแปลงชุดการแสดงและอุปกรณ์ของตนให้เหมาะกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้านั้นๆ เช่นการติดตราสัญลักษณ์ (Logo) ของสินค้า หรือการสร้างเนื้อเรื่องการแสดงทั้งหมดให้เกี่ยวกับสินค้านั้นๆ เช่น การเสกหรือกระทำการใดๆเกี่ยวกับตัวสินค้า

โดยตรง ทั้งนี้อาจแทรกการประกาศคุณสมบัติของสินค้าในการแสดงด้วย เช่นหากสินค้าเป็นผงซักฟอกขาว ก็อาจนำเสนอผ้าเลอะๆหนึ่งผืนขยำใส่ในมือแล้วเอาผงซักฟอกโรยเหนือมือข้างนั้น เมื่อเปิดผ้าอีกครั้งความสกปรกหายไปทันที ที่สำคัญการนำเสนอคุณสมบัติของสินค้าใดๆต้องไม่ใช่การนำเสนอแบบปกติ เช่นต้องไม่มีการนำผ้าไปซักจริงๆ แต่ต้องสะอาดด้วยมายากลเท่านั้นเป็นต้น

2.1.5.5 มายากลริมทาง (Street Magic) คือนักแสดงที่มักจัดการแสดงของคนตามบริเวณที่สาธารณะทั่วไป เช่นบริเวณทางเท้าหรือบนถนนในวันที่มีการปิดถนนในโอกาสพิเศษให้คนเดิน จุดเด่นของนักมายากลประเภทนี้คือจะแสดงด้วยเทคนิคหลากหลายมากกว่าจะนำเสนอมายากลเพียงอย่างเดียวแต่ก็มีการแสดงกายกรรม เช่น การโยน (Juggling) บอล กล้อง หรือแม้แต่ มิดหรือไฟซึ่งมักสอดแทรกความตลกขำขันในการแสดง ที่น่าสนใจและค่อนข้างเป็นกฏตายตัวของนักแสดงประเภทนี้คือจะต้องเชิญอาสาสมัครจากกลุ่มคนดูเข้าร่วมในการแสดงด้วยเพื่อความรู้สึกใกล้ชิดและเป็นกันเองระหว่างนักแสดงกับผู้ชม เพราะนักแสดงประเภทนี้ต้องการความเป็นมิตรจากผู้ชมมากที่สุด ในบางครั้งเป็นการแสดงที่ไม่มีผู้ว่าจ้าง จึงมีการวางหมวกหงายขึ้นเพื่อเป็นเครื่องหมายในการขอค่าตอบแทนจากผู้ชมแบบสมัครใจ ซึ่งไม่อาจกำหนดจำนวนที่แน่นอนได้จากลักษณะดังกล่าวทำให้มีชื่อเรียกการแสดงประเภทนี้ว่าเป็นการแสดงแบบ “เปิดหมวก”

2.1.5.6 มายากลแนวหวาดเสียว (Bizarre Magic) เป็นการแสดงประเภทที่เน้นความแปลกแบบน่ากลัว หวาดเสียว ตะลึงจากการแสดงด้วยความรุนแรง มีต้นกำเนิดมาจากการแสดงประเภท Side Show หรือ Freak Show ในประเทศแถบยุโรปและสหรัฐอเมริกา ซึ่งมักเป็นการแสดงของกลุ่มนักแสดงเร่ร่อนที่ตระเวนแสดงตามที่ต่างๆ เช่น การใช้เข็มแทงทะลุแขนให้เห็นเลือดไหลแล้วใช้ผ้าเช็ดเลือดออกซึ่งปรากฏว่าแขนจะไร้รอยแผล หรือการแสดงการกลืนดาบ หรือการกินแก้วและเต็นบนเศษแก้ว กินไฟ เป็นต้น การแสดงดังกล่าวบางชุดเป็นการแสดงในเชิงกายกรรม แต่นำเสนอแบบการแสดงมายากล (เป็นความสามารถพิเศษที่ฝึกฝนมาให้ทำได้จริงแต่แสดงให้รู้สึกว่าเป็นการแสดง) หรือบางชุดเป็นการแสดงมายากลแต่นำเสนอให้นำเชือกถือแบบกายกรรมก็มีซึ่งเป็นการใช้เทคนิคของมายากลทำให้ดูเหมือนว่าทำได้ด้วยความสามารถพิเศษที่ฝึกฝนมา

2.1.5.7 มายากลดัดแปลงใหม่ (New Age) เป็นมายากลประเภทล่าสุดที่เกิดขึ้นจากความเบื่อหน่ายความซ้ำซากจำเจของประเภทอื่นๆที่พบเห็นทั่วไป ประกอบกับต้องการเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร จึงเกิดกลุ่ม มายากลดัดแปลงใหม่ (New Age) ขึ้น ลักษณะของกลุ่มนี้คือจะประยุกต์การแสดงจากทุกยุค โดยไม่จำกัดให้มีผลทางการแสดงหรือรูปแบบในการนำเสนอที่แตกต่างจากเดิมและนิยมนำเสนอให้ดูน่าตื่นเต้น ดูเด็ดกว่าทุกประเภท เช่น การประยุกต์เทคนิคเกี่ยวกับไฟ ระเบิด มาเพิ่มความน่าตื่นเต้นให้กับการแสดงแบบเก่าที่มีอยู่แล้วและทำการดัดแปลงหรือทำลายเงื่อนใจเก่าบางอย่างของการแสดงแบบเก่านั้นให้เป็นแบบมีเงื่อนใจน้อยที่สุดเช่น การ

แสดงชุดลึกลับเปลี่ยนตัว (Metamorphosis) ที่เดิมการจะเปลี่ยนตัวระหว่างนักมายากลที่ถูกมัดในลังกับ ผู้ช่วยที่ยืนอยู่บนลังต้องใช้ผ้าผืนใหญ่ในการอำพรางแต่กลุ่มนักมายากลดัดแปลงใหม่ (New Age Magician) ทำการดัดแปลงให้เงื่อนไขที่คือการบังตาด้วยผ้าผืนใหญ่หมดไปโดยใช้เพียงแสงจากการ ระเบิดของเครื่องยิงซึ่งทำการแสดงโดยนักมายากลที่ชื่อ คริสแอนเจิล (Chris Angle) การแสดง ดังกล่าวสามารถบรรลุจุดประสงค์ในการแสดงเช่นเดียวกันและสร้างความตื่นเต้นได้น่าสนใจกว่า มาก เพราะลดทั้งความคลุมเครือในการแสดงและใช้เวลาน้อยลงกว่าเดิมอย่างมาก อีกตัวอย่างที่ ชัดเจนก็คือกรณีการแสดงมายากลของนักมายากลที่ชื่อ เดวิดเบลน (David Blend) ที่เขาได้ดัดแปลง การแสดงที่ธรรมดาและเป็นของเก่ามาปิดฝุ่นใหม่โดยปรับปรุงด้วยเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันและ ความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดเป็นผลงานใหม่ที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เช่น มายากลเข้ร่างกายในก้อน น้ำแข็งโดยไม่หลับไม่กินเป็นเวลา 61 ชั่วโมง เป็นต้น

#### 2.1.6 เนื้อหา (Content) ในการนำเสนอมายากล

จากงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสื่อสารเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติในศิลปะการแสดง มายากล (คมกริช ลิปภานนท์, 2551) ได้ศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในศิลปะการแสดงมายากล โดยได้ วิเคราะห์สื่อบันทึกการแสดงมายากลของต่างประเทศ 7 ชุด ได้แก่ 1) The Great Magic of Lasvegas, 2) World Magic Award, 3) Master of Illusion 4) Magic Box, 5) Mind Freak 6) The Mask, Myth and Magic of McBride 7) Super Street Magic Cyril Takayama พบว่า เนื้อหา (Content) ที่เกี่ยวกับ อำนาจเหนือธรรมชาติ (Supernatural Power) ที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านศิลปะการแสดงมายากล มี 6 ประเภท อันได้แก่ 1) ความเชื่อปรัมปราเกี่ยวกับพระเจ้าและเทพเจ้า 2)ไสยศาสตร์ 3)ความเป็น ออมตะและการฟื้นคืนชีพ 4) การควบคุมธาตุสี่ 5) การเล่นแร่แปรธาตุ 6)พลังจิต โดยเนื้อหาดังกล่าว ได้มีอิทธิพลต่อการเกิดศิลปะการแสดงมายากลในรูปแบบต่างๆโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

2.1.6.1 ความเชื่อปรัมปราเกี่ยวกับพระเจ้าและเทพเจ้า (God) เป็นแนวความเชื่อที่สำคัญ ที่ทำให้เกิดการแสดงมายากลในหลายลักษณะ เช่นความเชื่อที่ว่าพระเจ้าสร้างโลกและมีอำนาจ สร้างสรรค์สรรพสิ่งทำให้เกิดมายากลประเภทการเนรมิตสิ่งต่างๆให้ปรากฏ (Apperance) แนวคิด เกี่ยวกับความสามารถในการล่องหนหายตัวได้ทำให้เกิดมายากลประเภทการเนรมิตสิ่งต่างๆให้ หายไป (Vanishing) แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอมตะของเทพเจ้าทำให้เกิดมายากลประเภทการ ทำลายและคือสภาพ (Transformation) และแนวคิดในความต้องการขึ้นสวรรค์และเหาะเหิน เเดินอากาศทำให้เกิดกลประเภทการลอยตัว (Levitation) และการแขวนตัว (Suspension)

2.1.6.2 ไสยศาสตร์ (Superstition) แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อ ศิลปะการแสดงมายากลมี 3 ประเภท อันได้แก่ 1) ภูตผี – ปีศาจ 2) เวทมนต์ – คาถา 3) ผู้วิเศษ โดย แต่ละประเภทมีอิทธิพลให้เกิดการแสดงประเภทต่างๆ และยังช่วยส่งเสริมความน่าเชื่อถือในการ

แสดงให้เห็นมากขึ้น โดยแนวคิดเกี่ยวกับภูตผี – ปีศาจ (Animism) ทำให้เกิดการแสดงเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารกับวิญญาณ (Spirit Effect) เช่นการแสดงชุดกระดานชนวนผีสิง (Spirit Slate) แนวคิดเกี่ยวกับเวทมนต์ – คาถา (Magical Spell) ทำให้เกิดคำที่เป็นคาถา (Magic Word) ที่นักมายากลนิยมนำมาเสกเป่าก่อนทำการแสดงตามจุดประสงค์ของการแสดงชุดนั้นต่อไป และบางครั้งก็ใช้เพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับผู้ชม โดยให้ผู้ชมกล่าวคาถาด้านตนเองและแนวคิดเกี่ยวกับผู้วิเศษ (Wizard) ทำให้เกิดการลอกเลียนบุคลิกลักษณะ (Character) ของเหล่าพ่อมดโดยผ่านทางการใช้รหัส (Code) ต่างๆที่เป็นวัตถุดิบของ เช่นไม้คทา (Product Code) และชุดเสื้อคลุมกับหมวก (Dress Code) เป็นต้น ซึ่งเป็นรหัสที่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับ (Intertext) กับภาพลักษณ์นั้น

2.1.6.3 ความเป็นอมตะและการฟื้นคืนชีพ (Invulnerability & Resurrection) เป็นแนวคิดที่ทำให้เกิดมายากลประเภทการตัดแยกร่างมนุษย์ และมายากลการตัดต่อคืนสภาพ (Restoration) ของสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นแนวคิดที่แปรสภาพ (Transform) มาจากการ บูชาขัณุมมนุษย์ต่อเทพเจ้าของคนในสมัยโบราณ

2.1.6.4 การควบคุมธาตุสี่ (Element Control) ซึ่งประกอบด้วยดิน, น้ำ, ลม, ไฟ, เป็นแนวคิดที่เน้นย้ำความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติที่สามารถควบคุมทุกสิ่งในโลกได้ และมีอิทธิพลในการสร้างสรรค์การแสดงมายากลในลักษณะของการมีความสามารถในการควบคุมสิ่งที่ตรงกับลักษณะทางกายภาพของธาตุนั้น โดยไฟเป็นสิ่งที่มีความอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์และออกแบบการแสดงมายากลมากที่สุด รองมาคือ น้ำ ดิน และลม

2.1.6.5 การเล่นแร่แปรธาตุ (Alchemy) เป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลให้เกิดการแสดงประเภทการเปลี่ยนสภาพของสิ่งต่างๆ อาทิเช่น ไฟ, ลูกบอล, ผ้า, และเหรียญเงิน เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะหมายถึงการเปลี่ยนสภาพของสิ่งของแล้ว ยังรวมไปถึงการเปลี่ยนสภาพของสัตว์หรือคนอีกด้วย เพื่อสร้างสิ่งไร้ค่าให้เป็นสิ่งมีค่ามากขึ้น

2.1.6.6 พลังจิต (Mental Phenomena) เป็นแนวคิดเดียวที่อิงกับหลักการทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ นั่นก็คือวิทยาศาสตร์ทางจิต โดยมีพลังจิต 4 ประเภท คือ ตาทิพย์ ไทรจิต การทำนายหรือพยากรณ์และการเคลื่อนย้ายสิ่งของด้วยจิต ซึ่งพลังจิตแต่ละประเภทก็ทำให้เกิดการแสดงมายากลที่ลอกเลียนความสามารถทางจิตของประเภทนั้นๆ โดยความสามารถทางตาทิพย์ (Clairvoyance) ทำให้เกิดการแสดงประเภทปิดตาแล้วทำกิจกรรมต่างๆ (X – Ray Eye) ตั้งแต่เลือกหยิบสิ่งของจนกระทั่งการขับรถในถนนความสามารถทางโทรจิตก็ทำให้เกิดกลประเภทการอ่านจิต (Telepathy) และทำในสิ่งที่ผู้ชมคิดได้ถูกต้อง ความสามารถในการทำนายและพยากรณ์ทำให้เกิดมายากลประเภทการทายเหตุการณ์หรือสิ่งที่ผู้ชมจะทำได้ล่วงหน้า (Precognition) และความสามารถในการ

เคลื่อนย้ายสิ่งของด้วยจิตทำให้เกิดการแสดงประเภทการงอสิ่งของเช่น ซ้อน ส้อม กุญแจ และมายากลหยุดนาฬิกา เป็นต้น

### 2.1.7 รูปแบบ (Form) การนำเสนอการแสดงมายากล

รูปแบบการนำเสนอของมายากลโดยส่วนใหญ่ผลของการแสดงมายากลมักจะเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับการกระทำใดๆกับวัตถุสิ่งของ สัตว์ หรือคนไม่ว่าจะเป็นนักมายากล ผู้ช่วยนักมายากล หรือกับอาสาสมัครก็ตาม ให้ “มา หาย ย้าย เปลี่ยน” (Come ,Gone ,Move ,Change) เป็นหลัก แต่นอกจากแม่บทสำคัญทั้ง 4 ที่ควรมีให้ครบในการแสดงแต่ละครั้งแล้วก็ยังมีเนื้อหาอื่นๆที่น่าสนใจอีกหลายอย่างโดยจะขอนำเสนอให้ชัดเจนดังต่อไปนี้ (ฟิลิป ไพบูลย์พันธ์, 2545:12)

2.1.7.1 การทำให้ปรากฏ (Appearance) หมายถึง การทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของปรากฏขึ้นในการแสดงโดยผู้ชมไม่สามารถคาดเดาที่มา หรือวิธีการที่ของสิ่งนั้นปรากฏได้ว่ามาได้อย่างไร มาตั้งแต่เมื่อไหร่ หรือมาจากไหน ในภาษามายากลจะเรียกว่า “Production” (การเสกหรือการเนรมิต) โดยสิ่งที่เสกมานี้สามารถเป็นได้ทุกอย่างทุกขนาด ตั้งแต่ของเล็กๆที่สามารถถือในมือได้เช่น มายากลเสกไฟ ลูกบอล การเสกนกพิราบในมือของนักมายากล หรือมายากลเสกอ่างปลาของจีน ที่นักมายากลสามารถเสกโหลแก้วที่มีน้ำอยู่เต็มพร้อมกับปลาทองตัวโตอยู่ด้วยนับสิบโหลจากผ้าธรรมดาๆ และในตอนจบนักมายากลได้โยนผ้าทิ้งแล้วกระโดดตบลังกาแล้วยังสามารถเสกโหลแก้วที่มีน้ำมาได้อีกโหลหนึ่ง ซึ่งนับเป็นมายากลเสกของที่น่าทึ่งและมีความคลาสสิกตลอดกาลชุดหนึ่ง หรือการเสกของขึ้นที่ใหญ่มากๆ เช่น มายากลกล่องแก้วใสเสกผู้หญิง มายากลทรงเปล่าเสกเสื้อ หรือ มายากลเสกรถยนต์ เป็นต้น

2.1.7.2 การอันตรธาน (Disappearance) หมายถึง การทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งให้อันตรธานหายไป ต่อหน้าต่อตาผู้ชม (Vanishing) ทั้งที่เพิ่งเห็นสิ่งนั้นๆอยู่ โดยผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้ว่าสิ่งนั้นหายไปไหน หายไปเมื่อไหร่ หายไปอย่างไร เช่น ของขึ้นเล็กๆ อย่างเหรียญ ฟองน้ำ บุหรี่ ลูกบอล หรือของขึ้นใหญ่อ่างการที่นักมายากลทำให้เทพีเสรีภาพหายไป ทั้งๆที่มีผู้ชมและประชาชนทั่วไปยืนดูอยู่บนพื้นที่

2.1.7.3 การเปลี่ยนสภาพ (Transformation) หมายถึง การที่นักมายากลเปลี่ยนสภาพของสิ่งหนึ่งที่ปรากฏอยู่ต่อหน้าผู้ชมให้กลายเป็นอีกอย่างหนึ่งหรืออีกสภาพหนึ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการผสาน Appear และ Disappear เข้าไว้ด้วยกัน เพราะการเปลี่ยนคือการที่สิ่งหนึ่งหายไปพร้อมกับปรากฏของอีกสิ่งหนึ่ง ทำให้ภาพออกมาเป็นเหมือนการเปลี่ยนสภาพของสิ่งนั้น เช่น การที่นักมายากลถือไม้เท้ายาว (Cane) ไว้ในมือ แล้วไม้เท้าก็หายไปกลายเป็นผ้าพันคอต่อหน้าผู้ชม ซึ่งก็คือการหายไปของไม้เท้าพร้อมๆกับการปรากฏของผืนผ้านั่นเอง เช่น มายากลเปลี่ยนหน้ากากของจีน หรือมายากลเปลี่ยนผู้หญิงให้กลายเป็นเสื้อ เป็นต้น

2.1.7.4 การเคลื่อนที่ (Transposition) หมายถึง การทำให้สิ่งหนึ่งอันตรธานจากที่หนึ่งแล้วไปปรากฏในที่หนึ่ง ซึ่งก็คือการผสาน Appear และ Disappear อีกแบบหนึ่ง ซึ่งก็คือ Disappear ในที่หนึ่ง และ Appear อีกครั้งในที่หนึ่ง โดยมีข้อจำกัดสำคัญคือสิ่งที่หายไป และสิ่งที่ปรากฏในต่างที่จะต้องเป็นสิ่งเดียวกันหรือมีลักษณะของความเป็นสิ่งเดียวกันเสมอ เช่น การแสดงชุด “The Metamorphosis” ที่เป็นชุดการแสดงที่น่าเชื่อถือเสียงให้กับคณะมายากลพาราگون (The Pendragons) โดยนักมายากลจะถูกผู้ช่วยสาวจับยึดด้วยกุญแจมือแล้วจับใส่ในถุงผ้าที่ผูกปากถุงอย่างแน่นหนา แล้วยังนำไปใส่ในหีบที่ถูกผนึกด้วยกุญแจตัวใหญ่ หลังจากนั้นผู้ช่วยก็ไปยื่นหีบดังกล่าวพร้อมผ้าหนึ่งผืน ทันทีที่เธอปล่อยผ้าให้ตกลงมาผ้าก็ถูกฉีกออกเป็นสองส่วนเผยให้เห็นนักมายากลที่ถูกขังในหีบแทนที่จะเป็นผู้ช่วย และผู้ช่วยก็เข้าไปอยู่ในหีบพร้อมลูกมือและอยู่ในถุงอีกด้วย โดยการแสดงการเปลี่ยนตัวดังกล่าวเป็นการแสดงการเคลื่อนที่พร้อมๆกันของคนสองคนคือนักมายากลและผู้ช่วยภายในเวลาสี่วินาที โดยมายากลดังกล่าวถูกบันทึกในหนังสือ “กินเนสบุ๊กเรคคอร์ด” ว่า มายากลคณะพาราگون (The Pendragons) เป็นผู้ที่แสดงการแสดงมายากลชุดนี้ได้อย่างรวดเร็วที่สุดในโลกด้วยเวลาเพียง 1.8 วินาทีเท่านั้น

ทั้งนี้รูปแบบการนำเสนอของมายากลทั้งสี่ข้างต้นถือเป็นแม่บทพื้นฐานของการแสดงมายากลที่จะสามารถพบเห็นได้ในแทบทุกการแสดง โดยเรียกเป็นคำย่อว่า “มา-หาย-ย้าย-เปลี่ยน” (Come-Gone-Move- Change) ซึ่งหากเรียงร้อยรูปแบบการนำเสนอทั้งสี่นี้เข้าด้วยกันอย่างลงตัวก็จะเป็นการแสดงที่ใกล้เคียงกับคำว่า “สมบูรณ” อย่างมากแล้ว (คมกริช ลิปะกานนท์, 2551)

2.1.7.5 การลอยตัว (Levitation) หมายถึงการทำให้สิ่งหนึ่งปรากฏภาพเสมือนลอยพ้นจากพื้นสัมผัสด้วยวิธีใดๆก็ตาม โดยที่สำคัญจะต้องไม่เห็นว่ามีสิ่งใดแตะ ดึง พุง หรือเกี่ยวไว้แต่อย่างใด ซึ่งการลอยตัวนี้สามารถทำได้กับของทุกประเภทตั้งแต่ของเบาๆเช่น ธนบัตร บุษวีร์ หรือดอกกุหลาบ หรือจนกระทั่งของที่มีขนาดใหญ่และน้ำหนักมากเช่น การแสดงหะเหินเดินอากาศของ เดวิดคอปเปอร์ฟิลด์ (David Copperfield) และการแสดงรถยนต์ลอยได้ของ ลันซ์ เบอร์ดัน (Lance Burton) เป็นต้น

2.1.7.6 การทะลุผ่าน (Penetration) หมายถึง การแสดงให้เห็นถึงวัตถุที่เป็นของแข็งสิ่งหนึ่งทะลุผ่านของแข็งอีกสิ่งหนึ่งโดยที่ไม่มีสิ่งใดได้รับความเสียหาย (Solid Through Solid) และดูแล้วไม่น่าเป็นไปได้ เช่น การที่นักมายากลเดินทะลุกำแพงเมืองจีนของ เดวิดคอปเปอร์ฟิลด์ (David Copperfield) มายากลบุหรี่ทะลุเหรียญ (Cigarette Through Coin) มายากลขวดทะลุลำตัวคน (Bottle Through Body) ของนักมายากลนามว่า โทนี่ คลาร์ก (Tony Clark) หรือมายากลห่วงเหล็กของจีน (Chinese Linking Ring) ที่มีประวัติมากกว่า 800 ปีแล้ว เป็นต้น

2.1.7.7 การคืนสภาพ (Restoration) หมายถึง การทำให้สิ่งหนึ่งที่ถูกทำลายแล้วสามารถคืนสภาพเดิมก่อนถูกทำลายได้อย่างไร้ร่องรอยของความเสียหายใดๆ โดยที่อาจเป็นของที่เห็นทั่วไปเช่น ธนบัตร เชือก หนังสือพิมพ์ หรือสิ่งที่ไม่ธรรมดา เช่นการใช้เลื่อยตัดร่างกายของนักมายากลหรือผู้ช่วยเป็นหลายๆท่อนได้โดยไม่เป็นอันตรายแล้วสามารถต่อกลับให้เป็นปกติดังเดิมเป็นต้น

2.1.7.8 การปลดพันธนาการ (Escape) หมายถึง การที่นักมายากลสามารถหลุดพ้นจากเครื่องพันธนาการใดๆก็ตามที่พันธนาการร่างของนักมายากลผู้นั้นอยู่ได้โดยไม่เกิดอันตรายใดๆ เครื่องพันธนาการในที่นี้หมายรวมถึงตั้งแต่เชือก โซ่ กุญแจต่างๆ จนกระทั่งกุญแจมือของตำรวจ (Handcuff) การถูกผูกในถุง (Mail Bag) ถูกใส่ในลังแล้วตอกตะปูปิด หรือเสื้อรัดคนบ้า (Strait Jacket) ก็ตาม ซึ่งความน่าสนใจที่เป็นลักษณะพิเศษของมายากลประเภทนี้จะอยู่ที่ การเพิ่มเงื่อนไขเกี่ยวกับเวลาเข้ามาบีบคั้นให้การแสดงดูเสี่ยงและอันตรายมากขึ้นเช่น การที่นักมายากลถูกมัดมือและเท้าแล้วถูกใส่ห้อยกลับหัวในตู้กระจกใสใส่น้ำเต็ม ที่แสดงโดยนักมายากล ฮูดินี (Houdini) ซึ่งนักแสดงจะต้องปลดพันธนาการด้วยท่าทางที่ลำบากในเวลาที่น้อยนิดเป็นต้น และนักแสดงประเภทนี้จำเป็นจะต้องฝึกฝนร่างกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ ซึ่งต้องซ้อมการแสดงเหล่านี้เป็นประจำตลอดเวลา เพราะในการแสดงประเภทนี้เป็นารแสดงประเภทที่เสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดกับผู้แสดงได้มากที่สุด เพราะที่ผ่านมามีนักมายากลผิดพลาดทางเทคนิคและเสียชีวิตมาแล้วหลายคน

2.1.7.9 การต่อต้านกฎธรรมชาติ (Defiance of Natural) หมายถึง การที่นักมายากลแสดงความสามารถที่จะฝ่าฝืนกฎของธรรมชาติหรือความสามารถพิเศษบางอย่างที่คนธรรมดาไม่สามารถทำได้ เช่น การแสดงชุดแทงลิ้น โดยที่นักมายากลสามารถใช้ของแหลมคมเช่นมีดหรือเข็มยาวแทงทะลุผ่านลิ้นของตนโดยที่ไม่ได้รับอันตรายใดๆ และเมื่อดึงเข็มนั้นออกจากลิ้นก็ไม่ปรากฏบาดแผลหรือเลือดให้เห็นเลยแม้แต่น้อย อีกตัวอย่างซึ่งเป็นการแสดงที่เราชาวไทยคุ้นเคยกันเป็นอย่างดีก็คือ “การแสดงการลุยไฟ” ที่นักมายากลสามารถแสดงการเดินฝ่าเปลวไฟที่ลุกอยู่บนกองถ่านร้อนระอุด้วยเท้าเปล่าโดยที่ไม่ได้รับอันตรายจากความร้อนหรือเปลวไฟเลยแม้แต่น้อย การแสดงนี้เป็นสิ่งที่นิยมเป็นอย่างมากในการนำไปออกอ้างเพื่อแสดงพลังหรืออำนาจวิเศษหรือการอ้างตนว่าเป็นร่างทรงของเทพต่างๆ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ส่วนใหญ่เป็นเพียงการนำเทคนิคของมายากลไปใช้ในการหลอกลวง หรืออีกอย่างที่เป็นที่นิยมอย่างสูงทั้งสำหรับผู้ชมและนักมายากลก็คือ “การลอยตัว” แต่ด้วยความนิยมดังกล่าวจึงได้แยกไว้เป็นอีกประเภทดังได้กล่าวไปแล้วข้างต้น

2.1.7.10 พลังจิต (Extra Sensory Perception หรือ EXP) หมายถึง การแสดงของนักมายากลที่แสดงเสมือนหนึ่งว่าตนมีอำนาจวิเศษ หรือประสาทสัมผัสพิเศษต่างๆที่เหนือคนธรรมดา วงการมายากลเรียกกันว่าการแสดง “มายากลพลังจิต” การแสดงประเภทนี้ได้แก่ ตาทิพย์, หูทิพย์

(Clairvoyance, Clairaudience) ก็คือการแสดงความสามารถที่จะสามารถมองเห็นหรือได้ยินต่างๆที่ไม่อยู่ในสภาพที่สามารถมองเห็นหรือได้ยินได้เช่น มีผ้าปิดตา ถูกขังในหีบหรือลัง หรือแม้แต่อยู่กับคนละสถานที่อันห่างไกล แต่นักมายากลก็ยังสามารถรับรู้หรือทายได้อย่างถูกต้องว่ามีการเลือกหรือการเขียนอะไรบ้าง หรือการปิดตาแล้วสามารถขับรถหรือใช้มีดฟันแทงกว่าที่ผู้ชมถือหรือคาบอยู่ได้อย่างแม่นยำซึ่งมายากลแนวพลังจิตดังกล่าวยังสามารถแยกย่อยออกเป็นดังนี้

การโทรจิต (Telepathy) คือการที่นักมายากลสามารถอ่านจิตใจของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องหรือการสามารถส่งข้อมูลในใจของตนไปยังผู้อื่นได้ หรือแม้กระทั่งการที่นักมายากลสามารถทำให้รูปภาพในใจไปปรากฏในฟิล์มถ่ายรูปได้

การพยากรณ์ล่วงหน้า (Precognition) คือการแสดงความสามารถที่จะล่วงรู้เหตุการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้นและสามารถพยากรณ์เรื่องราวต่างๆล่วงหน้าได้อย่างแม่นยำ เช่นการเขียนคำทำนายใส่ซองปิดผนึกไว้ก่อนการแสดงว่าผู้ชมจะเลือกไพ่ใบไหนและเมื่อผู้ชมเลือกไพ่นั้นตรงกับคำทำนายที่อยู่ในซองพอดี

การสะกดจิต (Hypnosis) บางครั้งเรียกว่า Mind Control คือการบังคับจิตใจผู้อื่นให้กระทำตามที่นักมายากลต้องการ

การแสดงพลังจิต (Psychokinesis หรือ PK) คือการที่นักมายากลสามารถใช้พลังจิตเพ่งให้วัตถุขยับเคลื่อนไหวโดยไม่ได้สัมผัสกับสิ่งนั้น หรือการทำให้ร้อน สัม หรือถูกแฉับโดยไม่ได้สัมผัส หรือแม้กระทั่งการทำให้นาฬิกาข้อมือหยุดเดินและกลับมาเดินอีกครั้งด้วยพลังจิต เช่นการแสดงความสามารถของ “ยูริ เกรเรอร์” ชาวอิสราเอล ผู้อ้างตัวเป็นนักพลังจิตที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก การสาธิตของเขาได้รับการพิสูจน์และยืนยัน โดยนักวิทยาศาสตร์และนักหนังสือพิมพ์ต่างๆว่าเป็นผู้มีพลังจิตจริง แต่ต่อมาได้ถูกกระชากหน้ากากโดยนักมายากลที่ชื่อ เจมส์ เรนดิ (James Randi) ซึ่งออกมาแล้วว่า การแสดงของเขาเป็นมายากลแขนงหนึ่ง โดย เจมส์ เรนดิ (James Randi) ได้เลียนแบบการแสดงทุกชุดของ “ยูริ เกรเรอร์” ได้อย่างไม่ผิดเพี้ยน เหตุการณ์ดังกล่าวนำไปสู่การฟ้องร้องกันอยู่นานจนในที่สุดท้าย “ยูริ เกรเรอร์” ก็ยอมรับตามที่ เจมส์ เรนดิ (James Randi) กล่าวหาและยอมประกาศตัวว่าเขาคือนักมายากลคนหนึ่ง ต่อมา “ยูริ เกรเรอร์” จึงได้รับการโหวตให้เป็น 1 ใน 100 ของนักมายากลโลกตลอดกาล โดยนิตยสาร “Magic Magazine” เมื่อปี ค.ศ. 2000

2.1.7.11 ทักษะพิเศษ (Special Skill) นอกจากการแสดงประเภทต่างๆที่กล่าวมาแล้ว ยังมี การแสดงอีกประเภทที่เป็นการแสดงให้เห็นเหมือนกับว่านักมายากลเป็นผู้ที่มีความสามารถพิเศษที่ได้รับการฝึกฝนมาอย่างดี เช่น การแสดงการปิดตาขว้างมีดที่ไม่เคยพลาดเป้าเลยแม้แต่บ่อยหรือการแสดงการใช้ฟันคาบลูกกระสุนปืนที่ถูกยิงออกมาจากกระบอกปืน เป็นต้น

2.1.7.12 การใช้ความคล่องแคล่วของมือ (Sleight of Hand) ก็คือ กลที่ใช้เทคนิคหลัก คือ การเคลื่อนไหวอันคล่องแคล่วว่องไวของมือในการทำให้สิ่งต่างๆปรากฏ อันตรธาน และเปลี่ยนสภาพซ้ำๆไปมาด้วยลีลาทำให้อุปกรณ์ที่นำมาแสดงจะเป็นของง่ายๆธรรมดาอันได้แก่ ลูกบอล เหรียญ ไพ่ บุหรี่ ปลูกนิ้ว เป็นต้น

#### 2.1.8 อุปกรณ์ร่วม (Props) ในการแสดงมายากล

อุปกรณ์ร่วม (Props) ที่นำมาใช้ในการแสดงมายากลนั้นมีมากมายหลากหลายประเภท และมีทั้งที่เป็นวจนะภาษา (Verbal) และมีทั้งที่เป็นอวจนะภาษา (Nonverbal) ด้วย โดยอวจนะภาษานั้นถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงมายากล เพราะเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความเชื่อในเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติได้ชัดเจนที่สุด สำหรับการแสดงมายากลสามารถแบ่งอุปกรณ์ (Props) เบื้องต้นเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆคือ

2.1.8.1 การใช้คำพูดประกอบ คือภาษาพูดที่ปรากฏในการแสดงมายากล โดยใช้คำที่เลียนแบบการร้ายเวทมนต์และคาถาอาคม (Magic Word) ก่อนจะทำการเนรมิตสิ่งต่างๆนั่นเอง โดย Magic Word นี้มีหลายคำ และใช้แตกต่างกันไปตามประเทศที่ทำการแสดงโดยคำนั้นจะผูกโยงกับความเชื่อในเรื่องเวทมนต์คาถาของคนในพื้นที่นั้นๆเป็นสำคัญ

2.1.8.2 การใช้กลอุปกรณ์ (Apparatus) ก็คือ การใช้อุปกรณ์ที่ออกแบบมาสำหรับการแสดงในชุดนั้นๆโดยเฉพาะ โดยจะมีผลของ Effect ของการแสดงที่ค่อนข้างคงที่แน่นอน ไม่สามารถดัดแปลงในส่วนของ Effect ได้มากนัก แต่สามารถดัดแปลงในเรื่องการนำเสนอได้มากกว่า เช่น กลเสกนกพิราบจากหม้อ (Dove Pan) ข้อกำหนดของชุดนี้คือใส่ของสิ่งหนึ่งในหม้อและเมื่อปิดฝาแล้วเปิดอีกครั้ง ของสิ่งนั้นจะหายไปหรือเปลี่ยนสภาพไป ซึ่งโดยทั่วไปมักจะเห็นนักมายากลใส่กระดาษเผาไฟ เมื่อปิดฝาแล้วเปิดมาจะเป็นนก แต่ก็สามารถดัดแปลงให้กลายเป็นขนม, เสื้อ, ดอกไม้, ของเล่นสำหรับเด็กในงานวันเกิด หรืออื่นๆได้แล้วแต่จะจินตนาการ หรือกลผู้ตัดผู้หญิงเป็นสามท่อน (Zigzag Lady) ที่ผู้หญิงจะถูกใส่เข้าไปในกล่องแล้วจะถูกตัดเป็นสามท่อนแล้วกลับมาต่อกันเหมือนเดิม ก็อาจดัดแปลงให้ตอนเดินออกมาสวมเสื้อผ้าอีกชุดหนึ่งด้วยก็ได้ หรือกลเสกไม้เท้าหาย (Vanishing Cane) แทนที่จะเสกไม้เท้าหายเฉยๆก็อาจดัดแปลงเป็นผ้า, เป็นร่ม, เป็นดอกไม้ หรือเป็นพวงไฟระย้าก็ได้แต่จินตนาการ เป็นต้น

2.1.8.3 การใช้สัญลักษณ์ นักมายากลเลือกใช้สิ่งที่ทำให้เกิดการเทียบ (Metaphor) กับอำนาจเหนือธรรมชาติต่างๆ อาทิ การใช้ปลวไฟ การใช้สี การใช้ท่าทาง การใช้วัตถุสิ่งของการใช้สัตว์ การใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การใช้ผู้ช่วยแสดง เป็นต้น

2.1.8.4 การใช้แสงและเสียง ในการแสดงมายากลนั้น แสงและเสียงถูกนำมาใช้ในสองลักษณะด้วยกัน นั่นคือ การใช้แสงในลักษณะของแสงสะท้อนวาวจากวัตถุที่เป็นโลหะ (Reflection)

เพื่อสื่อถึงความแข็ง หรือแหลมคมของโลหะเช่นดาบหรือมีด และอีกอย่างก็คือ การจัดแสงบนเวที (Stage Lighting) ในแบบ Low Key เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ลึกลับ ส่วนเสียงก็เป็นดนตรีที่มีความคลาสสิก ความตลก และน่าตื่นเต้นแตกต่างกันไปตามลักษณะของมายากล

เพราะฉะนั้นแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ มายากล ดังกล่าวสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาวิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายจาก เนื้อหา รูปแบบและอุปกรณ์ของมายากล ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบสร้างเครื่องมือและใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการวิเคราะห์ความหมาย

## 2.2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (Semiology) ประกอบไปด้วยคำว่า Semio คือ Sign และ Logy คือ Science ดังนั้น Semiology จึงหมายถึง ศาสตร์แห่งสัญยะ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สัญศาสตร์ (Semiotics) ซึ่งเป็นหลักวิชาการแขนงหนึ่งที่ศึกษากระบวนการสื่อความหมาย โดยพิจารณาธรรมชาติของหน่วยสื่อความหมายและขั้นตอนการทำงานของมัน เพื่อทำความเข้าใจว่าความหมายถูกสื่อความหมายออกมาได้อย่างไร สัญวิทยา (Semiology) หรือสัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นศาสตร์ที่เพิ่งได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีนักวิชาการหลายท่านเช่น ชาร์ล เพียร์ส (C. Peirce) ปี 1839-1914 นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน และ เฟร์ ดินันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) ปี 1857-1913 นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ซึ่งปัจจุบันทฤษฎีดังกล่าวได้รับความนิยมในการใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

### 2.2.1 สัญยะตามแนวคิดของเพียร์ส

การศึกษาของเพียร์ส (C. Peirce) ได้ให้ความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญยะกับวัตถุจริงที่จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น เมื่อเราขมมือพนมอยู่ระหว่างอกนั่นคือ (Signifier) แต่จะมีความหมายถึง การแสดงความเคารพ (Signified) และจากองค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้ เพียร์ส ได้นำเอาระยะห่างระหว่างของตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) มาจัดแบ่งประเภทของสัญยะ (Sign) ออกเป็น 3 แบบ (1) ไอคอน (Icon) เป็นสัญยะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับ วัตถุมากที่สุด เช่นภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของ Icon เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย (2) อินเด็กซ์ (Index) เป็นสัญยะที่มีความเกี่ยวพันแบบเป็น เหตุเป็นผล โดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริงเช่นควันไฟเป็น Index ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยงถึงสัตว์ การถอดรหัสของ Index จึงจำเป็นต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง Index กับวัตถุจริง (3) ซิมโบว์ (Symbol) เป็นสัญยะที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลยระหว่างตัวสัญยะกับวัตถุจริง หากแต่ความหมาย

เกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญญาณเช่น ตัวอักษร หรือ โลโก้ต่างๆที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญญาณ

| แสดงประเภทของสัญญาณตามทัศนะของเพียร์ซ (C. Peirce) |                                  |                              |                                 |
|---|----------------------------------|------------------------------|---------------------------------|
| ประเภทสัญญาณ /<br>เกณฑ์พิจารณา                    | ไอคอน (Icon)                     | อินเด็ก (Index)              | ซิมโบว์ (Symbol)                |
| ความสัมพันธ์                                      | มีความคล้ายคลึงกัน               | มีการเชื่อมโยงเชิง<br>เหตุผล | ความเชื่อมโยงเกิดจาก<br>ข้อตกลง |
| ตัวอย่าง  | รูปถ่าย<br>อนุสาวรีย์<br>รูปปั้น | ควันไฟ<br>อาการของโรค        | คำ<br>ตัวเลข<br>ชวเลข           |
| กระบวนการถอด<br>ความหมาย                          | มองเห็นได้                       | ต้องค้นหาเหตุผล              | ต้องเรียนรู้                    |

ภาพที่ 2.6 แสดงประเภทของสัญญาณตามทัศนะของเพียร์ซ (C. Peirce)

ที่มา : หนังสือการวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

การจะเข้าใจธรรมชาติของสัญญาณตามทัศนะของ เพียร์ซ (C. Peirce) ทำให้เราสามารถเลือกใช้สัญญาณแต่ละอย่างได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นตัวอย่างเช่น แต่ก่อนภาพโฆษณาบ้านจัดสรรในหน้าหนังสือพิมพ์ เมื่อต้องการจะบรรยายว่ามีบริการอะไรจัดวางไว้ให้บ้าง ก็จะใช้สัญญาณที่เป็นไอคอน (Icon) คือภาพถ่ายบริการทั้งหมดเช่น สวนสาธารณะ สระว่ายน้ำ สถานออกกำลังกาย โทรศัพท์ ศูนย์การค้า ฯลฯ ซึ่งทำให้กินพื้นที่เป็นอย่างมาก ในขั้นตอนต่อมานักออกแบบโฆษณาจึงเริ่มใช้สัญญาณแบบ อินเด็ก (Index) หรือ ซิมโบว์ (Symbol) เข้ามาใช้แทนเช่น การใช้รูปผู้หญิงสวมชุดว่ายน้ำแทนสระว่ายน้ำ หรือการออกแบบทำเป็นรูปวาดคนว่ายน้ำในกรอบเล็กๆ ถึงกระนั้นก็ตามการที่จะเปลี่ยนสัญญาณจาก ไอคอน (Icon) มาเป็น อินเด็ก (Index) หรือ ซิมโบว์ (Symbol) ใต้นั้นต้องมีเงื่อนไขว่าภายในบริบทสังคมต้องมีการรับรู้องค์ประกอบเกี่ยวกับบริการต่างๆของบ้านจัดสรรมาก่อนแล้ว จึงจะสามารถถอดรหัสดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

### 2.2.2 สัญญาณตามแนวคิดของ เดอ โซซูร์

เฟอ์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) ได้ชี้ให้เห็นว่า ความหมายของสรรพสิ่งมิได้ดำรงอยู่ในตัวของสิ่งนั้น แต่อยู่ที่ความสัมพันธ์ของสิ่งนั้นกับสิ่งอื่น ๆ ภายใต้ระบบเดียวกัน เขาได้สร้างความคิดที่ว่า ระบบสังคมต่างหากที่สร้างมนุษย์สร้างปัจเจกบุคคลขึ้นมาด้วยการต่อกันย่ำบรรดา

ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์และจารีตปฏิบัติต่าง ๆ ของสังคมไว้ในระดับของจิตไร้สำนึก (Unconscious) ของมนุษย์ ดังนั้น หากต้องการเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ ก็ต้องทำความเข้าใจระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ และจารีตปฏิบัติในสังคมนั้น ซึ่งเป็นตัวสร้างและกำหนดความหมายให้กับพฤติกรรมและการกระทำนั้น ๆ ดังคำกล่าวที่ระบุว่า “สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิต (การเกิด แก่ เจ็บ ตาย) ของสัญญาณภายในสังคมที่สัญญาณถือกำเนิดมา รวมไปถึงการแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (กาญจนา แก้วเทพ, 2548, น.343) เช่น ศิลปะการแสดงที่นักมายากลใช้มือโบกไปมาเพื่อสื่อความหมายถึงการร้ายมนต์วิเศษ หรือการเสกนกพิราบขาวที่หมายถึง อิศรภาพ หรือพระวิญญูณบริสุทธ์ ตามความเข้าใจของแต่ละกลุ่มความเชื่อในบริบทสังคมนั้นๆ

การศึกษาสัญญาณของ โชซูร์ ยังให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยระบุว่า สัญญาณทุกอย่างจะมี 2 มิติ มิติที่หนึ่งคือมิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า “Language” หรือหลักเกณฑ์ที่ใช้ และมิติที่สองเรียกว่า “Speech” หรือลีลาการใช้ โชซูร์ยังเสนอว่า สัญญาณย่อยตัวหนึ่งจะยังไม่มีความหมายในตัวเองจนกว่าจะไปเทียบเคียงกับสัญญาณย่อยตัวอื่นๆที่อาศัยการเปรียบเทียบแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น จะเข้าใจความหมายก็ต่อเมื่อรู้ว่าอะไรไม่ขาว ทั้งนี้การเปรียบเทียบสัญญาณย่อยยังสามารถเทียบกับสัญญาณอื่นๆในโครงสร้างทั้งหมดเพื่อเข้าใจความหมายเช่น สีขาว กับ ตาขาว ตกขาว จะมีความหมายที่แตกต่างกัน แต่ถ้า สีขาว กับ ผิวขาว ความขาว ขาวใส ก็จะทำให้เข้าใจความขาวไปในแบบเดียวกัน ตามการพิจารณาพร้อมกับสัญญาณย่อยอื่นๆ

เฟอริ ดินันด์ เดอ โชซูร์ ( F. de Saussure) ได้ทำการแยกแยะประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาณออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) อันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ตัวอย่างเช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมีเป็นสัตว์เลี้ยงที่เป็นต้น ส่วนประเภทที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เวลาพูดถึง “แม่” บางคนอาจนึกถึงความอบอุ่นบางคนอาจนึกถึงความเข้มงวด หรือบางคนอาจนึกไปถึงประสบการณ์อันขมขื่นเนื่องจากโดนแม่ตีในวัยเด็ก ต่อมา นักสัญวิทยาอย่างโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้สนใจศึกษาสัญญาณประเภท ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เนื่องจากมองว่าเป็นความหมายที่มีความสำคัญอย่างแท้จริงในแง่ของการรับรู้ การถอดรหัส และการตีความ และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถอธิบายไปได้อีกหลายแนวคิด ดังเช่นการนำแนวคิดของโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) มาศึกษาวิจัยเรื่อง “ช่วงระยะเวลาที่เป็นรอยต่อของการหยุดปรากฏภาพ” หรือภาพปรากฏที่ไม่มีภาพ และพบว่าการปล่อย

ให้มีช่วงเวลาของภาพว่างแบบปกติกับนานกว่าปกติได้แสดงความสัมพันธ์กับประเภทรายการด้วย คือรายการบันเทิงมักจะมีภาพว่างแบบปกติ แต่รายการสารคดีหรือรายการเกี่ยวกับการบ้านการเมือง จะมีภาพว่างนานกว่าปกติ หรืองานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการแปรเปลี่ยนความหมาย โดยนัยโดยเปลี่ยนบริบท (Context) แต่ด้วยท่วงคงเดิม เมื่อโทรทัศน์เผยแพร่ภาพข่าวของยานอวกาศแซนแดนเจอร์ระเบิดนั้น ความหมายโดยอรรถก็คงเป็นความหมายตามเนื้อหาข่าว แต่หากเป็นยานอวกาศของรัสเซียเราก็อาจได้ยินเนื้อหาข่าวที่ระบุว่า “นี่คือการระเบิดอีกครั้งของการทดลอง” ซึ่งเนื้อหาข่าว ดังกล่าวได้สื่อความหมายโดยนัยว่าประเทศรัสเซีย ยังอ่อนด้อยในเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอวกาศ และอาจตีความไปถึงความละเอียดรอบคอบและความปลอดภัยต่อชีวิตพลเรือน แต่หากเป็นกรณียานอวกาศของประเทศสหรัฐอเมริการะเบิด เนื้อหาข่าวอาจไม่เป็นเช่นนั้นแต่อาจถูกเสนอ ในมุมที่ระบุถึงความเป็นวีรบุรุษและวีรสตรีของชาวอเมริกันเนื่องจากมองว่าเป็นการเสี่ยงภัยเพื่อทำประโยชน์โดยรวมให้แก่มนุษยชาติ ซึ่งมีผลต่อความหมายโดยนัยเช่นเดียวกัน (อ้างใน กาญจนนา แก้วเทพ, 2552)

การนำแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สัญวิทยา (Semiology) มาใช้ในการศึกษาวิจัยในหัวข้อ “มายาคติ ต่อมายากลในสังคมไทย” จึงเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานที่ต้องใช้องค์ความรู้ดังกล่าวมาวิเคราะห์หน่วยของความหมายในการแสดงมายากลเพื่อหาความหมายทั้ง ตัวหมาย (Signifier) ตัวหมายถึง (Signified) รวมไปถึงการสื่อความหมายโดยนัย (Denotative) ซึ่งล้วนเป็นเทคนิคการวิเคราะห์ความหมายทั้งสิ้น ทั้งนี้เพื่อหาความหมายในระดับเบื้องต้น ไปจนถึงความหมายที่แฝงเร้นและวิเคราะห์ร่วมกับตัวบ่งชี้ทางสังคม-วัฒนธรรมเพื่อหาความหมายในระดับมายาคติต่อไป

### 2.3 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ มายาคติ (Myth)

มายาคติ เป็นทฤษฎีที่ได้รับความนิยมในการศึกษาวิเคราะห์การสื่อความหมายของปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม โดยเฉพาะงานประเพณีวรรณกรรม ดังเช่น งานคุษฎีนิพนธ์ของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ปี 2010 ที่ศึกษามายาคติในการประพันธ์มหากาพย์ตำนานทางวิทยาศาสตร์กับทิศทางการจัดการสังคมและการปกครองในแต่ละยุคสมัย (Zakariya, 2010, p.335) หรืองานคุษฎีนิพนธ์ของมหาวิทยาลัย จอร์จ วอชิงตัน ปี 2008 ที่ได้ศึกษา เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ของชาติกับตำนานประวัติศาสตร์เพื่อตรวจสอบการทำงานของมายาคติการสร้างชาติ (Ozdek, 2008, p.220) โดยที่คุษฎีนิพนธ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงความนิยมในการนำทฤษฎีมายาคติมาใช้ในการศึกษางานประเภท วรรณกรรม ซึ่งเป็นสื่อที่มีการถ่ายทอดเรื่องราวที่แฝงคติความเชื่อและความหมายทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ทฤษฎีมายาคติยังถูกนำมาใช้ศึกษาสิ่งต่างๆ นอกเหนือไปจากงานวรรณกรรม

เช่นงานดุซมิ้นิพนธ์ของมหาวิทยาลัย เท็มเพอร์ ปี 2010 ที่มีกรนำทฤษฎีมายาคติมาศึกษาวงดนตรี ออเครสตรา (Orchestra) ที่มีเครื่องดนตรีที่เน้นการเคาะเพื่อหามาขาคติของความต้อองการในเครื่องดนตรีสำหรับชุมชน(McIntyre, 2010)

ในประเทศไทยพบว่า มีการนำทฤษฎีมายาคติมาใช้ในวิเคราะห์ความหมายในปรากฏการณ์ต่างๆเช่นเดียวกัน อาทิ งานวิจัยของเอกชัย เอื้อธารพิสิฐ (2545) ที่ได้ศึกษามายาคติของสวนสัตว์ หรืองานวิจัยของทยากร แซ่เต้ (2551)ที่ศึกษามายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลี ซึ่งสามารถวิเคราะห์หน่วยแห่งความหมายให้ปรากฏออกมาได้อย่างเด่นชัด เพราะฉะนั้นการอ้างถึงผลงานทางวิชาการข้างต้นจึงเป็นสิ่งที่ยืนยันถึงความนิยมในการนำทฤษฎีมายาคติมาศึกษาวิเคราะห์เพื่อการประกอบสร้างหรือถอดถอนความหมายให้กับปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งนี้การใช้ทฤษฎีในทัศนะของโรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส ผู้ซึ่งก่อวาทะแห่งมายาคติที่ว่า “ทุกอย่างกลายเป็นมายาคติได้หมดสิ้น” (นพพร ประชากุล, 2544, น.7) จึงจำเป็นต้องเข้าใจแนวคิดของมายาคติดังนี้

### 2.3.1 มายาคติ ในแบบโครงสร้างสัญวิทยา (Structural Semiology)

แนวคิด มายาคติ ในช่วงแรกถูกจัดให้เป็นทฤษฎีที่อยู่ในกลุ่ม โครงสร้างสัญวิทยา (Structural Semiology) ที่ว่าด้วยการประกอบสร้างความหมายทางวัฒนธรรม โดยระบุถึงความหมายอันกลบเกลื่อนผ่านความคุ้นชินในการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน โดยในช่วงปี ค.ศ. 1915-1980 โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้พิมพ์เผยแพร่บทความวิเคราะห์วัฒนธรรมเรื่อง “Lemonde ou I on catche” (โลกของมวยปล้ำ) ลงในวารสาร Esprit (สปิริต) โดยระบุว่า มวยปล้ำ เป็นสิ่งที่สังคมกระฎุมพี (Bourgeoisie) ตราหน้าว่าเป็นกีฬาชั้นต่ำของชาวบ้านธรรมดาคนทั่วไป เป็นการต่อสู้อันป่าเถื่อนที่ยั่วให้เกิดความรุนแรง โดยนำเอามวยปล้ำมาพิจารณาในแง่ของการสื่อความหมาย (Signification) ทั้งนี้เพื่อชี้ให้เห็นว่ามวยปล้ำไม่ใช่กีฬา ทว่าเป็นเสมือนละครชีวิตที่จำลองค่านิยมทางวัฒนธรรมเอาไว้ในตรรกะและกลไกของมันเป็นอย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะป็นร่างกายของนักมวยปล้ำ ตลอดจนอาชีพกิริยาและสีหน้าท่าทางล้วนถูกใช้เป็นหน่วยสื่อความหมายหรือสัญลักษณ์ (Sign) ซึ่งสื่อถึงแนวคิดที่ผูกติดอยู่กับคุณค่าทางสังคมไม่ว่าจะเป็นความคิด ความชั่ว ความหลงตน ความโหดเหี้ยม ดังเช่น มวยปล้ำทำหน้าที่แสดงออกซึ่งแนวคิดเหล่านี้อย่างโจ่งแจ้งจนล้นเกินเหมือนอย่างโศกนาฏกรรมกรีกโบราณ (นพพร ประชากุล, 2544)

ในผลงานช่วงแรกของ โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้เขียนบทความวิจารณ์ในทำนองเดียวกับ โลกของมวยปล้ำ แต่มีขนาดสั้นกว่าลงในวารสารรายเดือนชื่อ Les Lettres Nouvelles อย่างสม่ำเสมอเป็นเวลา 2 ปี ได้บทความรวมทั้งสิ้น 52 ชิ้นซึ่งเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมของฝรั่งเศสสมัยกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 การวิเคราะห์

มีตั้งแต่เรื่องอุปโลกนคติในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงเรื่องราวที่ไหลเวียนอยู่ตามสื่อมวลชนแขนงต่างๆ เช่น ภาพถ่ายดารา ข่าวนักเขียนไปพักร้อน โฆษณาผงซักฟอก มนุษย์ต่างดาว งานวิพากษ์ของบุคคลสำคัญของเด็กเล่น เหตุการณ์น้ำท่วม ไวน์ สเต็กกับเฟรนช์ฟรายด์ โฆษณาเครื่องสำอาง สมอของไอน์สไตน์ การแข่งจักรยานตุร์เดอฟรองซ์ หนังสือนันทิเยว ภาพถ่ายอาหารในนิตยสาร ระบายเปลือยผ้า รถยนต์ซีตรอง ภาพถ่ายของผู้สมัครส.ส. และอื่น ๆ อีกมาก จนกระทั่งบทความทั้งหมด ถูกนำมารวบรวมพิมพ์ขึ้นเป็นเล่มในชื่อ Mythologies (มายาคติ) และในปี ค.ศ. 1957

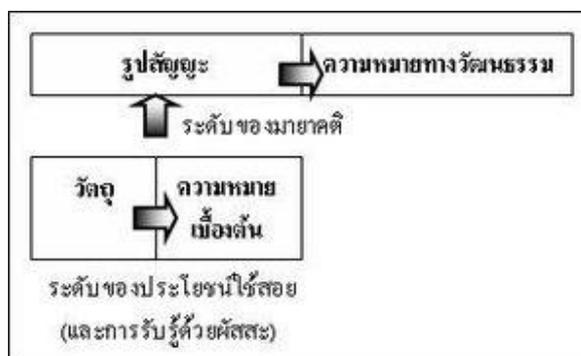
โดย โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้จัดวางแนวคิดสำคัญ ๆ เอาไว้ ซึ่งผูกโยงกันเข้าเป็นคำจำกัดความที่เรียกว่า “มายาคติ” ได้แก่ วัฒนธรรม ธรรมชาติและศิลปะการเสกสรรปั้นแต่ง ดังนั้นมายาคติ (Myth) จึงหมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ

โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เสนอว่าหน่วยสื่อความหมายแต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่ได้โดยลำพังโดดๆ แต่อาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกันซึ่งประกอบเป็น โครงสร้างขององค์รวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ ดังนั้นกระบวนการสื่อความหมายจึงอิงอยู่กับเครือข่ายความสัมพันธ์กันเองของหน่วยทั้งหมด ตามหลักการพื้นฐานของสัญวิทยา มายาคติมีลักษณะเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อความหมายประเภทอื่น ๆ เช่น สัญญาณจราจร กล่าวคือสิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่ของมันโดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย ซึ่งในภาษาวិชาการเรียกว่า สัญญะ (Sign) สัญญะประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส กับสิ่งที่เข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา ในกรณีของภาษาสัญญะก็คือ ถ้อยคำ ซึ่งมีรูปสัญญะเป็นเสียงหรือตัวเขียน และความหมายสัญญะก็คือ แนวคิดที่เข้าใจจากถ้อยคำนั้น เช่น สัญญาณจราจรก็ใช้เครื่องหมายแผ่นป้าย ดวงไฟ ฯลฯ เป็นรูปสัญญะ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ขับขี่เข้าใจถึงพฤติกรรมที่จะต้องกระทำและมายาคติก็ใช้สัญญะในทำนองเดียวกับที่กล่าวมา

อย่างไรก็ตาม ก่อนที่จะเข้าสู่การวิเคราะห์ทางสัญวิทยา โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) จะเตรียมพื้นที่ด้วยการชักชวนให้เราพิจารณาวัตถุแห่งมายาคติในแนวปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) นั่นได้แก่ รูปลักษณะ สันฐาน สี สัน น้ำหนัก ความแน่น ฯลฯ ของสิ่งเหล่านั้นว่าก่อผลกระทบต่อผัสสะและจิตสำนึกรับรู้ของผู้คนอย่างไร โดยมายาคติจึงเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครอง (Appropriation)

ดังนั้นมายาคติ จึงทำงานด้วยการเข้าไปครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย แล้วทำให้มันสื่อความหมายใหม่ในอีกระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ โดยบาร์ตส์ (Barthes) ได้อธิบายเชิงวิชาการเกี่ยวกับกระบวนการดังกล่าวไว้ ดังนี้ “มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแส

การสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติเป็นระบบสัญญาณในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญาณ ระบบที่สอง และไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้งเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญาณเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ (วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544, น.11)



ภาพที่ 2.7 แสดงการทำงานของมายาคติ

ที่มา : สรรนิพนธ์จาก Mythologies ของ Roland Barthes แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ (2544)

ทั้งนี้อิทธิพลจากแนวคิดโครงสร้างนิยมมีส่วนสำคัญที่ทำให้การวิเคราะห์ของโรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) มีความลุ่มลึกและนิยมนำเอาวัตถุหรือปรากฏการณ์หนึ่งไปเทียบแย้ง (Oppose) กับอีกวัตถุหรืออีกปรากฏการณ์หนึ่ง การเทียบแย้งนี้ทำหน้าที่ เปิดเผยคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยของการสื่อความหมายในสิ่งนั้น ๆ ให้ปรากฏออกมา โดยถ้าหากไม่มีการเทียบแย้งคุณลักษณะนั้น ๆ ก็อาจจะแฝงอยู่ในรูปของศักยภาพหรือไม่ เป็นที่สังเกตเห็นตามนิยามของมายาคติ

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2554) ยังได้อธิบายมายาคติไว้ว่า “หนังสือมายาคติของ Barthes ไม่ได้เขียนให้นักวิชาการอ่าน แต่เขียนลงหนังสือพิมพ์ เพราะ โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ต้องการต่อสู้เรื่องสัญญาณวิทยา โดยเขาคิดเรื่อง Denotative Meaning และ Connotative Meaning ต่อยอดจากเรื่อง Meaning ของ Saussure และหลายคนก็จะนำมาใช้แค่นี้ ซึ่งยังไม่ถึงแก่นของ Barthes เพราะแก่นของเขายู่ที่เรื่อง “Power” ซึ่งสามารถอธิบายเพิ่มเติมใน 2 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอำนาจ (Power) ดังนี้

(1) ถ้ามีอำนาจ (Power) ก็สามารถขยับความหมาย(Upgrade Connotative Meaning) ของบางคนให้กลายเป็นความหมายโดยตรง(Denotative Meaning)ได้ เพราะความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) คือความหมายที่ทุกคนยอมรับกัน เช่น แม่คืออะไร “แม่” คือผู้หญิงที่ให้

กำเนิดลูกแต่หากถามแต่ละคนก็จะให้ความหมายคำว่า “แม่” ที่แตกต่างกัน แต่ละคนก็จะมีหลายๆ ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) แต่ถ้าใครที่มีอำนาจมากกว่าก็สามารถจะย้ายความหมาย โดยนัยดังกล่าว (Connotative Meaning) ขึ้นไปเป็นความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) ได้ ดังตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมคือคำว่า “ยิว” คือ เชื้อชาติหนึ่งแต่คนส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้ในความหมายของ เชื้อชาติ แต่ใช้ในความหมายว่า “ยิว” คือ คนหน้าเลือด คนงก ซึ่งคำว่า หน้าเลือดเป็นเพียง ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ของพจนานุกรมหนึ่ง ดังนั้นคำว่า “ยิว” คนส่วนใหญ่ ไม่ได้ใช้ในความหมายเรื่องเชื้อชาติเลย แต่นำมาทำเป็นคำคุณศัพท์ (Adjective) ก็จะเป็นการฝังมา ยาคติเอาไว้

(2) การจำกัดความหมาย (Lock) ของความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) บางอย่างเอาไว้ในรูปแบบรหัส (Code) เช่น “ยิว” คนส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้ในความหมายของความ เป็นคนหน้าเลือดแต่หมายถึง คนงก เหมือนเวลาใช้คอมพิวเตอร์เวลาจะสั่งพิมพ์ (Print) เปิดเครื่อง มาจะขึ้นเลยว่า All หรือ Current page คือ lock ไว้แล้ว การให้ความหมายก็เหมือนกัน คำบางคำจะ ถูก lock ความหมายไว้แล้วและเราก็ไม่รู้จะไปแก้ไขอย่างไร ได้แก่ การเล่าเรื่อง (Narrative) และการ ให้ความหมาย (Definition) ซึ่งถือว่าเป็นเทคนิคที่ง่ายที่สุด แต่ก็เสี่ยง เพราะถ้าคนรับ ไม่ได้ก็ไม่ ได้ผลเลย แต่ถ้าได้ผล ก็จะได้ผลได้ระดับดีมาก เช่น เวลาเราลอกความหมายของคำบางคำมาอ้างอิง เช่น การสื่อสารคืออะไร เราก็หยิบความหมายของคำว่า การสื่อสารของ Lasswell มาลอกใส่ลงไป การกระทำเช่นนี้เป็นการปฏิบัติการซ้ำเพื่อจะยอมรับทำให้ตัวเองตกอยู่ในมายาคติ และเมื่อลอก ความหมาย (Definition) ก็จะเป็นการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อยอมรับมายาคตินั้น

นอกจากนี้ยังมีการให้ความหมายคู่ตรงข้าม + การให้คุณค่า (Binary Opposition+Value assignment) เช่น ละครรักไม่มีวันตาย แยก Vampire ออกเป็นสายเหยี่ยวกับสายพิราบ เสร็จแล้วก็ มอบบทบาท(คุณค่า)ให้สายพิราบเป็นพระเอก สายเหยี่ยวเป็นผู้ร้าย หรือการเอาไปใส่ในดัวบท ดั้งนั้นดัวบทในพจนานุกรม คือ สิ่งที่เรารับมาโดยไม่เคยตั้งคำถาม ดังความหมายว่า ผู้หญิง คือคนที่ ออกลูกได้ เราไม่เคยตั้งคำถามกับความหมายเหล่านี้ผลที่เกิดขึ้นตามมา หลังจากนั้นก็คือ ชีวิตผู้หญิง ก็ต้องอยู่กับลูก คูแผลูก ซึ่งสถาบันที่มีอำนาจก็จะสามารถทำให้ความคิดของคนกลุ่มเดียวกลายเป็น ความจริงได้ คล้ายกับนโยบายของนายกรัฐมนตรีนี่ที่อาจกลายเป็นแนวทางของคนทั้งชาติในระยะ ยาว

สรุปได้ว่ามายาคติของบาร์ตส์ (Barthes) เป็นการวิเคราะห์ความหมายที่ได้เข้าไปพัวพัน กับอำนาจ(Power) ของสถาบันต่างๆในสังคม โดยมองว่าสถาบันที่มีอำนาจจะสามารถสร้าง ความหมายและอุดมการณ์ จากสิ่งที่เป็นความหมายโดยตรง (Denotation) ให้กลายเป็นความหมาย โดยนัย (Connotation) และทำความหมายโดยนัย (Connotation) ให้กลายเป็นความหมายโดยตรง

(Denotation) อีกครั้งผ่านวาทะ ซึ่งจะถูกเพิ่มความหมายจาก สถาบันที่มีอำนาจขึ้นไปเป็นชั้นๆ (Upgrade) อย่างไม่ทันสังเกต และนี่จึงเป็นหัวใจหลักที่ บาร์ตส์ (Barthes) ให้ความสนใจศึกษาสิ่งๆ ที่เรียกว่า มายาคติอันเป็นความหมายที่ค้ำชูขึ้นเพราะสถาบันที่มีอำนาจ (Power) จะสามารถสร้างความหมายที่แฝงเร้นให้ดูเป็นเรื่องธรรมดา ให้ดูไร้เดียงสา เสมือนว่าไม่มีความหมายและอุดมการณ์ใดแฝงเร้น ซึ่งจะใช้อำนาจผ่านการวิธีการสร้างวาทะต่างๆ อาทิ การเล่าเรื่อง การให้นิยาม การให้คุณค่า การสร้างข้อเท็จจริง เป็นต้น

### 2.3.2 มายาคติ ในแบบหลังโครงสร้างสัญวิทยา (Post-Structural Semiology)

โครงสร้างนิยมได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบของการศึกษาวรรณกรรมตะวันตกอย่างถึงรากถึงโคนในการศึกษาวรรณกรรมใด ๆ โดยทั่วไปแล้ว นักวิจารณ์หรือผู้อ่านจะมุ่งสนใจที่เนื้อหาซึ่งงานเขียนชิ้นนั้นบอกเล่าหรือสื่อความหมายออกมา โดยมองที่เนื้อหา (Substance) และรูปแบบของงานเขียน (Form) เป็นหลัก หรือไม่ก็ให้ความสนใจต่อเหตุการณ์ในสมัยเดียวกับงานเขียนหรือชีวประวัติของผู้ประพันธ์ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ทำให้ การเข้าถึงความจริงหรือความหมายของงานเขียนชิ้นนั้นได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น

สกุลความคิดแบบโครงสร้างนิยมได้เสนอแนวทางใหม่ในการศึกษาวรรณกรรมด้วยวิธีการมุ่งแสวงหาระบบสากลของการสื่อสาร และศึกษาถึงโครงสร้าง (Structure) ของระบบ หรือกฎเกณฑ์ที่ซ่อนเร้นภายใต้ภาษาซึ่งทำให้เกิดความหมายขึ้นแทนที่จะมุ่งหาความหมาย โดยตรงจากวัตถุหรือการกระทำนั้น ๆ และเชื่อว่า โครงสร้างดังกล่าวจะทำให้เข้าถึงความจริง หรือความหมายของงานเขียนชิ้นนั้น ๆ ได้มากที่สุด โดยที่โครงสร้างนั้นจะอยู่ภายในงานเขียนชิ้นนั้น ๆ มิได้อ้างอิงไปยังโลกภายนอกหรือชีวประวัติของผู้ประพันธ์แต่อย่างใด โครงสร้างนิยมจึงปฏิเสธศาสตร์แห่งการตีความอย่างสิ้นเชิง

อย่างไรก็ตาม ต่อมานักคิดในยุคหลังนวมสมัย (Postmodernism) นักวิชาการหลายท่านได้หันมามองถึงปัญหาของโครงสร้างนิยมในช่วงทศวรรษที่ 1960 ว่ามีลักษณะของการลดทอน (Reduction) และพยายามค้นหาโครงสร้างสากลของภาษาซึ่งไม่มีอยู่ในความเป็นจริง นอกจากนี้ยังโจมตีว่าโครงสร้างนิยมปฏิเสธความสำคัญของเวลาหรือประวัติศาสตร์ในการวิเคราะห์สิ่งใดสิ่งหนึ่งมุ่งสนใจแต่ศูนย์กลาง (Centrality) ของโครงสร้างภาษาที่ปรับแต่งเป็นรูปร่างขึ้นมาเป็นหลัก ปัญหาทั้งหลายเหล่านี้ได้ทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านภาษาศาสตร์ขึ้นในเวลาต่อมา จนกลายเป็นสกุลทางความคิดใหม่ที่เรียกกันว่าหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism)

หลังโครงสร้างนิยม(Post-Structuralism)เป็นการพัฒนาโครงสร้างนิยมไปอีกระดับหนึ่ง โดยริเริ่มการวินิจฉัยระบบสัญลักษณ์ อีกทั้งตั้งคำถามว่าระบบสัญลักษณ์ประกอบด้วยสองส่วนคือรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เท่านั้นหรือและความหมายของรูปสัญลักษณ์หนึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับ

รูปสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกันหรือแตกต่างกันเลยหรือสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยม ได้พยายามเข้ามาแก้จุดบอดของโครงสร้างนิยมในประเด็นดังกล่าว

หลังโครงสร้างนิยม(Post-Structuralism)ให้ความสำคัญกับความหมายของคำและรูปของประโยคและเห็นว่าโน้ตทัศน์ตามความคิดของโครงสร้างนิยมเป็นเพียงกลุ่มคำเท่านั้น ดังนั้นรูปสัญลักษณ์จึงเป็นเพียงคำซึ่งอ้างอิงไปถึงคำอื่น ๆ และไม่ได้โยงออกไปถึงตัววัตถุอื่น ๆ เช่น คำว่า “dog” นั้น โครงสร้างนิยมจะมองว่า คำนี้ประกอบด้วยตัวอักษร d-o-g ทำหน้าที่ เสมือนรูปสัญลักษณ์ โดยสร้างมโนทัศน์ในสมองของผู้รับรู้ว่าเป็นสัตว์สี่ขาชนิดหนึ่งซึ่งเรียกว่า “dog” (สุนัข) นั่นก็คือความหมายเป็นความสัมพันธ์แบบตายตัวระหว่างคำหนึ่งคำกับมโนทัศน์ที่สัมพันธ์กันเท่านั้น แต่หลังโครงสร้างนิยมจะมองแตกต่างกันไป โดยมองว่า คำว่า “dog” คือกลุ่มคำหรือกลุ่มของรูปสัญลักษณ์ซึ่งประกอบไปด้วยพยัญชนะว่า ส-ด-ว-ล-ี่-ข-า-ช-น-ิ-ค-ห-นี้-ง มิใช่มโนทัศน์ในสมองอีกต่อไป หลังโครงสร้างนิยมจึงอธิบายได้ว่าทำไมคำว่า “dog” ในภาษาอังกฤษจึงมีความหมายเท่ากับ “สุนัข” ในภาษาไทย คำตอบสามารถอธิบายได้ด้วยความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์ในภาษาอังกฤษกับรูปสัญลักษณ์ในภาษาไทย ซึ่งโครงสร้างนิยมไม่สามารถให้คำตอบตรงนี้ได้ (อ้างถึงใน สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2005, น.136)

หลังโครงสร้างนิยมยังอธิบายว่า ความหมายของคำ ๆ หนึ่งนั้นมิได้อาศัยอย่างโดดเดี่ยวแต่ยังขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างคำ ๆ นั้นกับคำอื่น ๆ ด้วย ดังนั้นความหมายในกรอบของหลังโครงสร้างนิยมคือกระบวนการ “พลีว” ระหว่างความแตกต่างระหว่างรูปสัญลักษณ์และรูปสัญลักษณ์ (The play between the difference from signifier to signifier) ซึ่งไม่ใช่ ความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่งอีกต่อไป และเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ตายตัว เช่น การจะเข้าใจถึงความหมายของคำว่า “dog” เราจำเป็นต้องรู้ถึงความหมายของคำอื่น ๆ ที่แตกต่างจากคำว่า “dog” ด้วย หรือการที่จะเข้าใจความหมายของ “สีแดง” จะต้องเข้าใจถึงความหมายของสีอื่น ๆ ที่แตกต่างด้วย มิฉะนั้นสีแดงจะไม่มี ความหมายใด ๆ ต่อเราเลย ดังนั้นสกุลความคิดแบบหลัง โครงสร้างนิยมจึงวางอยู่บนตรรกะของความแตกต่าง (The logic of difference) ระหว่างรูปสัญลักษณ์หนึ่งกับรูปสัญลักษณ์อื่น ๆ

โรล็องด์ บาร์ตส์ ซึ่งเดิมเป็นนักสัตววิทยาเชิงโครงสร้างนิยมมาก่อนและต่อมาได้เปลี่ยนมาเป็นผู้คิดเชิงหลังโครงสร้างนิยมที่สำคัญในช่วงหลังของชีวิต โดยได้กล่าวอ้างถึงแก่นแท้ของหลังโครงสร้างนิยมในเชิงวรรณกรรมว่า นักเขียนเป็นเพียงผลพวงหรืออิทธิพลหนึ่งของวาทะ (Discourse) (อ้างถึงใน สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2005, น.137) มิใช่ผู้ริเริ่มในการคิดรูปแบบ (Genre) ของงานเขียน เพราะรูปแบบนั้นมีมาก่อนหน้านี้แล้ว นักเขียนเป็นเพียงแค่ผู้หยิบเอาแบบดังกล่าวมาใช้เท่านั้น ทั้งนี้บาร์ตส์ได้สร้างงานเขียนอมตะเพื่อตอบย้ำถึงการสูญสิ้นบทบาทของนักประพันธ์ ใน เชิงหลังโครงสร้างนิยมดังกล่าวที่ชื่อ The Death of the Author เมื่อปี ค.ศ. 1977 ซึ่งแสดงให้เห็น

ถึงการสิ้นสุดของสภาวะปัจเจกบุคคล (Individualism) หรือความตายของสถานะที่มนุษย์เป็นองค์ประธาน (The death of human subject) อันเคยเป็นคุณลักษณะสำคัญของสกุลความคิดแบบโมเดิร์นมาก่อน

บาร์ตส์ยังได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง ตัวบท (Text) ขึ้นซึ่งถือเป็นสารัตถะที่สำคัญของสกุลความคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมตัวบทมิใช่งานเขียนในเชิงรูปธรรมหรือเนื้อหาของงานเขียนที่รอคอยผู้อ่านเข้าไปค้นหาความหมายแต่อย่างใด แต่เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายแบบไม่รู้จบ (Significance) โดยตัวบท (Text) จะมีลักษณะเป็นพื้นที่ในพิกัดระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน โดยยังสร้างความหมายของการเปลี่ยนแปลง เลื่อนไหลและเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเป็นผู้สร้างความหมายจากการอ่านงานเขียนชิ้นนั้น ๆ ด้วยตนเอง

ตัวบท (Text) จึงถือเป็นการสลายความสำคัญของผู้เขียน หรือปฏิเสชนมนุษย์ในฐานะที่เป็นองค์ประธานนั่นเอง ดังนั้นการ โจมตีแนวคิดของโครงสร้างนิยมที่เชื่อว่าภาษานั้นมีโครงสร้างสากลอยู่เบื้องหลังและสามารถอธิบายทุกสิ่งทุกอย่างได้ ซึ่งในมุมมองหลังโครงสร้างนิยมกลับเชื่อว่า ภาษาเป็นสิ่งที่ไร้ระเบียบและไม่มีเสถียรภาพและความหมายสามารถชะลอ เลื่อน หรือผันแปรไปตามบริบท (Context) ที่เปลี่ยนไปโดยตลอดเวลา

โรลิ่ง บาร์ตส์ เรียกสิ่งนี้ว่า สัญญาที่ล่องลอย (Free - floating signifier) ซึ่งหมายถึงสภาวะที่รูปสัญญะไม่สามารถจับคู่กับความหมายสัญญะแบบหนึ่งต่อหนึ่ง เพื่อสร้างความหมายตามกรอบเดิมได้ รูปสัญญะนั้นจึงต้องล่องลอยไปเพื่อไปจับคู่กับความหมายสัญญะอื่น ๆ จนกว่าจะประสบความสำเร็จ โดยวิธีการมองความสัมพันธ์แบบนี้จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างตัวบทหนึ่งไปสู่ตัวบทอื่น ๆ ที่เรียกกันว่า สัมพันธบท (Intertextuality)

ดังนั้นการวิเคราะห์มายาคติในมายากล เป็นการหาความหมายที่ซุกซ่อนอยู่ในหลายตัวบท ทั้งที่สถาบันมายากลเป็นผู้สร้างความหมาย หรือสถาบันอื่นได้ใช้ความหมายของมายากลไปในทิศทางอื่น เป็นลักษณะของรูปสัญญะและรูปสัญญะ (The play between the difference from signifier to signifier) โดยสภาวะดังกล่าวคือ การเคลื่อนย้ายจากตัวมันเองออกไปสู่ภายนอก ซึ่งอาจไม่ได้อ้างอิงอยู่บน โครงสร้างภายในตัวเองแต่ประการใด และมีใจหมายถึง การรื้อทำลายโครงสร้างจนหมดสิ้นอีกด้วย (อ้างถึงใน สันติรักษ์ ประเสริฐสุข, 2005, น.138)

เพราะฉะนั้น การวิเคราะห์ความหมายเชิงมายาคติในมุมมองแบบหลังโครงสร้างนิยมจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์สัมพันธบท (Intertextuality) เพื่อหาความหมายที่ไม่เคยหยุดนิ่งตายตัว แต่กลับเลื่อนไหลและเคลื่อนที่แปรเปลี่ยนไปตามบริบทต่างๆ ที่อาจเหมือนหรือแตกต่างกัน จึงเป็นการหาความหมายที่ถูกกละเลยหรือบางสิ่งที่ถูกมองข้ามไปหรือบางส่วนที่ขาดหายไป

## 2.4 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สัมพันธบท (Intertextuality)

แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) กำลังเป็นที่กล่าวขานถึงของแวดวงวิชาการโลก ในช่วงเวลาหลายปีมานี้ โดยเฉพาะในแวดวงวรรณกรรมศึกษาที่แนวคิดนี้มีความเคลื่อนไหวมากเป็นพิเศษ มีคุณูปการทางด้านวรรณกรรมวิเคราะห์ในแง่ของการวิเคราะห์ความเชื่อมโยง ตลอดจนอิทธิพลที่ส่งทอดถึงกัน รวมไปถึงทำให้นักวิชาการด้านวรรณกรรมศึกษาเห็นความสำคัญของการศึกษาวรรณกรรมในฐานะการศึกษาแบบ "สหวิทยาการ" (พิเชฐ แสงทอง, 2555, น.261)

สำหรับในแวดวงวิชาการไทย จนถึงปัจจุบันมีนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องนี้อย่างจริงจังไม่มากนัก คนแรกๆ ได้แก่ ศศ.ดร.ตรีศิลป์ บุญขจรในวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกมหาวิทยาลัยมิชิแกน (The University of Michigan) เรื่อง Intertextuality in Thai Literary and Social Contexts :A Study of Contemporary Poets เมื่อปี พ.ศ.2535 โดยใช้กวีนิพนธ์ไทยร่วมสมัย เช่น ผลงานของกวีนิพนธ์ไทย เช่น อังคาร กัลยาณพงศ์ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ไพวรินทร์ ขาวงาม เป็นข้อมูลในการศึกษา ต่อมาบทความจากวิทยานิพนธ์บางประเด็นก็ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวรรณคดีเปรียบเทียบของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตลอดจนนักวิชาการด้านภาษาไทยอีกจำนวนหนึ่ง

ทั้งนี้ ควรกล่าวด้วยว่า ตรีศิลป์เป็นคนแรกที่ใช้คำว่า “สหบท” ในภาษาไทยแทนคำว่า Intertextuality จึงถือเป็นผู้ที่ทำให้คำนี้กลายเป็นที่นิยมกันในหมู่นักวรรณกรรมศึกษาที่จบการศึกษา สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในระยะเดียวกันกับตรีศิลป์ บุญขจร นักวิชาการที่เป็น ผู้ “แนะนำ” นักคิดนักเขียนโลกยุคหลังสมัยใหม่คนสำคัญอย่างไซริตัน เจริญสิน โอบารจากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ก็ได้กล่าวถึงแนวคิดนี้ไว้ในผลงานทางวิชาการเล่มแรกๆ เช่น รัฐศาสตร์ การบริหารรัฐกิจ หนึ่งทศวรรษรัฐศาสตร์แนววิพากษ์ (2542) ต่อมาได้กล่าวถึงแนวคิดนี้เป็นระยะๆ ในผลงานเรื่องอื่นๆ อีกหลายเรื่อง นพพร ประชากุล นักวิชาการด้านหลังสมัยใหม่อีกท่านหนึ่งก็เขียน แนะนำแนวคิดนี้ไว้ในบทความสั้นๆ เรื่อง “สัมพันธบท” ตีพิมพ์ที่วารสารสารคดี ต่อมาบทความนี้ได้รับการพิมพ์รวมไว้ในเล่ม “ขอกอักษร ย้อนความคิด” เล่ม 1 จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์อ่านและวิภาษา ปี พ.ศ.2552 ต่อจากนั้นก็เขียนบทความวิเคราะห์กวีนิพนธ์ของสิวกานท์ ปทุมสูติ โดยการใช้ทฤษฎีนี้ได้ที่น่าสนใจ แม้จะถูกคัดค้านขอจดจากบุคคลในวงการวรรณกรรมบ้างว่าเป็นการลากโยงที่ “เกิน”ไป อย่างไรก็ตาม นพพร ก็ถือเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งที่ทำให้แนวคิดนี้กระจ่างชัดขึ้นในหมู่ผู้สนใจชาวไทย ทั้งยังเป็นผู้บัญญัติคำศัพท์ “สัมพันธบท” ที่เป็นที่แพร่หลายในหมู่นักวิชาการรุ่นใหม่ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ในเวลาต่อมาดวงมน จิตรจันงค์ เป็นนักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่ใช้แนวคิดสัมพันธบทวิเคราะห์วรรณกรรมไทยแบบฉบับและวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ดังปรากฏในบทความเรื่อง “การศึกษาวรรณกรรมไทยในแง่สหบท” ตีพิมพ์ในวารสาร The Journal ของมหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ.2549 ทั้งนี้ สัมพันธบท (ดวงมนใช้ “สหบท”) ในนิยามของดวงมนไม่ใช่การพิจารณาอิทธิพลระหว่างผู้สร้างงานด้วยกัน แต่เป็นการมองหา “การพาดพิง” ด้านเนื้อหาหรือแนวคิดที่ผู้สร้างงานเขียนทั้งรู้ตัวและไม่รู้ตัว หรือเป็นผลจากวาทกรรมทางสังคมและวัฒนธรรมนั่นเอง

ดวงมน ศึกษาสัมพันธบทในด้านอิทธิพลด้านแนวคิดที่วรรณกรรมซึ่งเกิดก่อนส่งต่อวรรณกรรมรุ่น หลัง เช่น มหาเวสสันดรชาดก กับลำนำฎกระดิ่งของอังคาร กัลยาณพงศ์ หรือแนวคิดบางอย่างในลิลิตพระลอ ที่ไปปรากฏในบทเพลงร่วมสมัยอย่าง “เรียมมนุษย์” และนวนิยายเรื่อง เจ้าจันทร์ผมหอมของมาลา คำจันทร์ เป็นต้น

จำนวนข้อเขียนทางวิชาการที่เล็กน้อยเพียงนี้ ทำให้แนวคิดเรื่องสัมพันธบทไม่เป็นที่รู้จักหรือถูกหยิบใช้กันอย่างกว้างขวางนักในแวดวงวิชาการด้านวรรณกรรมไทย ขณะที่ในแวดวงวิชาการในโลกตะวันตกแนวคิดนี้ได้รับคำอธิบายเชื่อมโยง วิเคราะห์วิจารณ์อย่างกว้างขวางมากกว่า หนังสือเรื่อง Intertextuality ของแกรแฮม อัลเลน (Graham Allen) เป็นหนังสือที่นำเสนอแนวคิดเรื่องสัมพันธบทที่สำคัญเล่มหนึ่ง อัลเลนได้อ้างอิงไปถึงนักวิชาการหลายคน โดยเริ่มต้นที่นักวิชาการซึ่งได้ชื่อว่าเป็นกลุ่มโครงสร้างนิยม และหลังโครงสร้างนิยม เช่น โรล็องด์ บาร์ธ (Roland Barthes) เฟอ์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) มิกาอิล บาคห์ติน (Mikhail M. Bakhtin) เจอรัลด์ เจเน็ตต์ (Gérard Genette) มิกาเอล ริฟฟาเตร (Michael Riffaterre) และจูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) จากนั้นจึงถอยร่นไปพิจารณาแนวคิดที่มีลักษณะเข้าข่ายสัมพันธบทของนักวิชาการรุ่นก่อนหน้านั้นอีก เช่น ฮาโรลด์ บลูม (Harold Bloom) ในการศึกษาวินิพนธ์ยุคโรแมนติกชิ้นสำคัญๆ ของยุโรปในศตวรรษที่ 19 อัลเลน เริ่มต้นบทนำด้วยการกล่าวถึงสำนึกหรือความตระหนักเดิมของคนเราในการอ่านหนังสือว่า ในความหมายเดิมนั้น การอ่านเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากความตระหนักว่า ตัวบทวรรณกรรมครอบครองความหมายอยู่แล้ว กล่าวคือผู้อ่านเชื่ออยู่เป็นทุนเดิมว่ามีความหมายที่รอการค้นพบอยู่ในตัวงาน (works ไม่ใช่ Texts) วรรณกรรม การอ่านหรือการตีความจึงมีความหมายเป็นการ “แกะรอย” ความหมายจากตัวบทวรรณกรรมเท่านั้น (Graham Allen, 2000, p.262)

อย่างไรก็ดี สัมพันธบท (intertextuality) เป็นมโนทัศน์ที่นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ (Postmodern) นำมาใช้อธิบายเรื่องตัวบทวรรณกรรม หลังจากที่มีการขานรับทฤษฎีการวิจารณ์ที่มีชื่อเสียงของโรล็องด์ บาร์ธส์ นักปราชญ์ชาวฝรั่งเศส ซึ่งเขียนบทความเรื่อง “The Death of the Author” เมื่อค.ศ.1968 บทความนี้จุดประกายความคิดที่ว่านักประพันธ์มิได้อยู่ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมอีกต่อไป และตัวบทมิได้เป็นผลผลิตของอัจฉริยภาพของผู้แต่ง แต่เป็นพื้นที่หลากหลายมิติที่เปิดให้ข้อเขียนจากแหล่งต่างๆ ได้มาปะทะสังสรรค์กัน ทั้งนี้ ไม่มีข้อเขียนใดที่เป็นของแท้ดั้งเดิมแม้สักชิ้นเดียว ตัวบทคือผ้าถักทอด้วยสารพัดข้อความซึ่งมาจากแหล่งข้อมูล

วัฒนธรรมอันหลากหลาย [2] คำอธิบายนี้ ทำให้เห็นว่า "ตัวบท" (Text) มีความหมายกว้างมาก โดย นพพร ประชากุล (2544) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทในลักษณะของสัมพันธ์บทไว้ อย่างชัดเจนว่า "ตัวบทหนึ่งๆ มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับตัวบทอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ในยุคสมัย เดียวกันหรือ ในยุคสมัยก่อนหน้าไม่มากนักน้อย โดยที่ความสัมพันธ์เชื่อมโยงดังกล่าวมีหลักฐาน ยืนยันได้ในตัวบทชิ้นที่พิจารณาเป็นหลักอยู่" ด้วยเหตุนี้เอง ตัวบทจึงได้กลายเป็นสัมพันธ์บท

แนวคิดเรื่องสัมพันธ์บทนั้นเริ่มต้นจากโซซูร์ นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิสที่ให้ความสำคัญกับระบบของภาษา เขาเห็นว่าการดำรงอยู่ของภาษาในทุกช่วงเวลานั้นอ้างอิงถึงระบบของภาษาเองมากกว่าองค์ประกอบของภาษา เมื่อมนุษย์เขียนหรือพูด พวกเขามักจะเชื่อว่าพวกเขา กำลังอ้างอิงแต่ความจริงแล้วพวกเขากำลังผลิตกิจกรรมพิเศษทางด้านการสื่อสารผ่านภาษาอยู่เป็นการอ้างอิงสัญญาณในระบบภาษา ไม่ใช่อ้างอิงโดยตรงไปยังโลกนอกภาษา แก่นความคิดของโซซูร์ ที่มีฐานะเป็นพื้นฐานของสัมพันธ์บท คือการที่เขาเห็นว่าภาษาอยู่ในระบบสัญญาณที่แตกต่าง ถ้าทุกสัญญาณในโลกนี้ล้วนเป็นความแตกต่าง มันก็สามารถทำความเข้าใจได้ไม่เพียงแต่ในฐานะของการ "ไม่ถูกอ้างอิง" โดยธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังเข้าใจได้ในฐานะรูปเงาของความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้อันกว้างใหญ่ไพศาลความคิดหลังแนวคิดเรื่องภาษาศาสตร์เชิงสัญญาณของ โซซูร์คือแนวคิดแบบ โครงสร้างและหลังโครงสร้างนิยมที่พัฒนาต่อไปว่าสัญญาณทางภาษานั้น ไม่มีลักษณะที่เป็นเอกภาพ ไม่แน่นอนตายตัว แต่เป็นเครือข่ายของความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างอันหลากหลายที่หลอมตัวกันเข้ามา

ดังในกรณีของวรรณกรรม ที่นักเขียนไม่เพียงเลือกถ้อยคำต่างๆ จากระบบภาษา แต่พวกเขายังเลือกโครงเรื่อง แนวงาน ลักษณะตัวละคร ภาพ วิธีการเล่าเรื่อง วลีหรือประโยคต่างๆ จากตัวงานวรรณกรรมที่มีมาก่อน และจากวรรณกรรมแบบฉบับมีคาอิล บัคคิน เป็นนักคิดสำคัญอีกคนหนึ่งที่เป็นรากฐานให้กับทฤษฎีสัมพันธ์บท เขาให้ความสำคัญกับ "ถ้อยคำของสังคม" (Social Words) ที่มีอิทธิพลต่อ งานหรือการสร้างสรรควรรณกรรม ตลอดจนกลุ่มคนหรือสถาบันต่างๆ ทางสังคม สำหรับ บัคคิน ภาษานั้นอยู่ในกระบวนการกลายที่เลื่อนไหลไม่จบไม่สิ้น (Ceaseless flow of becoming) ภาษาสามารถเห็นได้ในมิติต่างๆ ทางสังคมที่มันสะท้อนการเปลี่ยนรูปทางชนชั้น สถาบัน ชาติ และกลุ่มผลประโยชน์ ด้วยเหตุนี้ตัวบทจึงไม่มีลักษณะเป็นปัจเจก หรือความเฉพาะตัว แต่จะเป็น "ตัวบททางสังคมวัฒนธรรม" ที่เกิดจากการสนทนาตอบโต้ ผสมผสานจากข้างต้น สามารถแยกออกจากการสร้างตัวบททางวัฒนธรรมหรือสังคม โดยภาพรวมที่เป็นแหล่งกำเนิดของตัวบทนั้นได้ ทุกตัวบทจึงเป็นเรื่องของอุดมคติ (Ideology) และแสดงออกถึงการต่อสู้ดิ้นรนในสังคมนั้นๆ ผ่านทางวาทกรรม ดังนั้นตัวบทจึงเป็นทั้งปฏิบัติการ (practice) และผลิตผล (productivity) คือเป็นทั้งวิธีการและเป้าหมายในตัวของมันเอง

การกล่าวอ้างข้างต้นนี้จึงเป็นรากฐานแนวคิดเรื่องสัมพันธบทของโรลิ่งด์ บาร์ธส์ ผู้ใช้คำว่า มายาคติ ที่ต่อมาแนวคิดเรื่อง “ความตายของนักเขียน” ในบทความเรื่อง The Death of the Author บาร์ธส์ เสนอในบทความว่า แนวการตีความตัวบทวรรณกรรมมุ่งแสวงหาความหมายที่เกิดจากเจตนาของผู้แต่งซึ่งเคยยึดถือกันมานั้นควรจะจบสิ้นได้แล้ว เพราะตัวบทวรรณกรรมหนึ่งๆ อาจมีได้หลากหลายความหมาย ขึ้นอยู่ประสบการณ์ของผู้อ่านในการเชื่อมโยงความหมายในตัวบทที่อ่านกับตัวบทอื่นๆ ที่เคยรับรู้หรืออยู่ในประสบการณ์ เขาเห็นว่าตัวบทหนึ่งๆ หาใช่สิ่งที่อยู่โดดเดี่ยวตามลำพัง ทว่าสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆ ดังนั้น ความหมายของตัวบทจึงเกิดขึ้นเพราะกระบวนการตีความที่ตัวบทหนึ่งไปสัมพันธ์กับตัวบทอื่นๆ และการนำแนวคิดสัมพันธบทมาใช้ในการศึกษามายาคติของมายากล จึงเป็นการข้ามพรมแดนของความหมายที่ลื่นไหลไปในหลายตัวบท

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จำเป็นต้องอาศัยผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการอภิปรายข้อมูลที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังเป็นการอ้างอิงแนวคิดทางวิชาการที่น่าเชื่อถือซึ่งได้ค้นคว้าจากงานวิจัยทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสรุปและอภิปรายผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.5.1 นพดล วศินสุนทร (2550) งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหา สัญลักษณ์และการรับรู้ความหมายในการแสดงมายากลของเดวิด คอปเปอร์ฟีลด์ ผลการวิจัยเบื้องต้นของหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการแสดงของเดวิด ที่ปรากฏทางสายตาของผู้ชมที่นำมาใช้มากที่สุดคือ การเนรมิต (Appearance) และการอันตรธาน (Disapperance) จะปรากฏพร้อมกัน รองลงมาคือ การย้ายที่/สลับที่ (Transposition) และการทะลุทะลวง/การสะเดาะ และการเสียดาย (Penetration) ตามลำดับ และความหมายที่ปรากฏขึ้นในการเล่าเรื่องผ่านภาษาได้แก่ ความมหัศจรรย์ จินตนาการ (Plot) และการรับรู้ความหมายของผู้รับชมการแสดงมายากลของ เดวิดคอปเปอร์ฟีลด์ ได้สร้างความขัดแย้งหรือข้อสงสัย ที่มีพื้นฐานเดิมกับความเป็นจริงในสังคม ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องมือเพื่อกำหนดเกณฑ์การวัด เนื้อหาและรูปแบบของความหมายแบบมายากลได้

2.5.2 คมกริช ลิปะกานนท์ (2551) เสนองานวิจัยเรื่อง การสื่อสารเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติ ศิลปะการแสดง มายากล ซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงมิติทางด้านเนื้อหาที่เกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่ถ่ายทอดผ่านศิลปะการแสดงมายากล และวิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติ ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติได้รับการถ่ายทอดผ่านศิลปะการแสดงมายากล มี 6 ประเภท ได้แก่ 1) ความเชื่อปรัมปราเกี่ยวกับพระเจ้าและเทพเจ้า 2) ไสยศาสตร์ 3) ความ

เป็นอมตะและการฟื้นคืนชีพ 4) การควบคุมธาตุสี่ 5) การเล่นแร่แปรธาตุ 6) พลังจิต ในส่วนของวิธีการสื่อความหมายเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในศิลปะการแสดงมายากลมี 3 ประการดังนี้ 1) การสื่อความหมายด้วยมายาคติ 2) การสร้างสัมพันธ์ท 3) การใช้รหัสภาพ

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องมือเพื่อกำหนดเกณฑ์การวัดเนื้อหาและรูปแบบของความหมายแบบมายากลได้

2.5.3 นพดล วศินสุนทร (2553) งานวิจัยเรื่อง จิตวิทยาการสื่อสารกับความต้องการเรียนรู้ในการแสดงมายากล ผลการวิจัยเบื้องต้นจากวารสารคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่ พบว่า แรงจูงใจเชิงจิตวิทยาเป็นส่วนสำคัญในการเลือกรับชมศิลปะการแสดงมายากล และผู้รับชมมีความเข้าใจการแสดงในมุมว่า นักแสดงมายากลเป็นบุคคลที่ได้ฝึกฝนมาเป็นอย่างดี มีความสามารถพิเศษ ซึ่งบุคคลทั่วไปไม่สามารถทำได้ และรูปแบบมายากลที่มีความน่าตื่นเต้นเร้าใจ จะดึงความสนใจให้รับรู้ที่สิ่งเร้า และความต้องการในการเรียนรู้ศิลปะการแสดงมายากลจะมีความต้องการที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นความต้องการทางสังคม (Social Needs) ที่ต้องการ มิตรภาพ ความใกล้ชิดผูกพัน ต้องการเพื่อน หรือความต้องการเกียรติยศชื่อเสียง (Esteem Needs) ที่จะสร้างความภูมิใจและสร้างการนับถือตนเอง รวมไปถึงความต้องการด้านปัญญา ความต้องการเชิงอารมณ์ ความต้องการสร้างอัตลักษณ์ ทั้งนี้ยังมีข้อค้นพบเพิ่มเติมอีกว่า แรงสนับสนุนจากผู้ปกครองมีส่วนในการเลือกเรียนมายากลเพื่อพัฒนาทักษะทางการสื่อสาร

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงมายาคติเชิงบวกที่เกิดขึ้นโดยสถาบันหนึ่งที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.4 John Earl (2004). Stage magic and the silent cinema: Melies, Houdin. Ph.D., Walden University, Minnesota, United States เป็นงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง มายากลเวทีก และภาพยนตร์เงียบจาก นักมายากล-ผู้ผลิตภาพยนตร์เงียบได้แก่ Georges Méliès, Harry Houdini, and Tod Browning. เป็นการศึกษาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการอย่างละเอียดของ นักมายากลระดับ Professional Magicians เพื่อศึกษาวิธีการผลิตงานภาพยนตร์ในฐานะนักแสดงมายากลเวทีกที่เป็นผู้กำกับถ่ายทำเป็นภาพยนตร์เอง ผลการศึกษา ค้นพบประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการนักมายากลในการผลิตงานภาพยนตร์โดยได้มีการจัดเตรียมและถูกวางแผนขึ้นเป็นระบบและมีทีมงานในการจัดสร้างโดยองค์ประกอบต่างๆในการจัดสร้าง รูปแบบของ การแสดง ภาพลวงตา และเรื่องราวของการใช้กลวิธีในการตบตาในการแสดง ล้วนอาศัยเรื่องราวและตำนานของผู้วิเศษในอดีตมาเป็นตัวสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างการรับรู้ให้หลงเชื่อในมายากลตามตำนานและเรื่องเล่าในอดีต โดยค้นพบว่าการแสดงมายากลทางภาพยนตร์เป็นจุดกำเนิดของ ไอเดียในการสร้างภาพยนตร์ให้มึเทคนิคพิเศษเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้ผู้รับชมสนใจ โดยแรงบันดาลใจและจินตนาการของ

นักแสดงมายากลเป็นตัวกำหนดบทบาทและยังได้รับอิทธิพลและแนวคิดจากตำนานและความเชื่อในเวทมนต์ในมุมมองที่แตกต่างจากผู้รับชม

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายของมายากลที่สถาบันความบันเทิงมีส่วนในการสวมใส่ความหมายให้

2.5.5 Richard Wiseman (2008). *Magic school: Learning tricks like Harry Potter*. Psychologist at Hertfordshire University, UK เป็นงานวิจัยของศาสตราจารย์ไวส์แมน ได้ทดสอบผลลัพธ์จากการสอนมายากลกับนักเรียนอายุ 10-12 ปี จำนวน 60 คนจากโรงเรียนสองแห่งในเฮิร์ตฟอร์ดเชอร์ โดยนักเรียน 30 คนแรกได้เรียนมายากล 1 ชั่วโมง และนักเรียนอีก 30 คนที่เหลือได้เรียนวิชาเสริมสร้างความเชื่อมั่นและความเคารพในตัวเองด้วยนิทาน การจัดให้นักเรียนเล่นละคร และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งนักเรียนทั้งสองกลุ่มจะทำแบบสอบถามก่อนเข้าเรียนและหลังเรียนเสร็จทันที พบการทดลองว่า การเรียนมายากลสัปดาห์ละชั่วโมง เป็นประโยชน์กับเด็กอายุ 10-12 ขวบมากกว่าวิชาเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต โดยให้เหตุผลว่า การเรียนรู้อะไรบางอย่างสามารถรักษาระเบียบวินัยและทำความเข้าใจความคิดของคนอื่น อีกทั้งยังสร้างความบันเทิงแก่ผู้อื่นซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำไปใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายของมายากลที่เกิดขึ้นโดยสถาบันหนึ่งที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.6 เอกชัย เอื้อธราพิสิฐ (2545) งานวิจัยเรื่อง มายาคติว่าด้วยธรรมชาติและสัตว์ป่า วิทยานิพนธ์คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่าภาพลักษณ์และความหมายของสวนสัตว์ที่เราคุ้นเคย ล้วนถูกสร้างขึ้นและผลิตซ้ำผ่านสื่อสาธารณะต่างๆจนราวกับเป็นความจริงชุดหนึ่งของสวนสัตว์ ที่เรียกว่า "ธรรมชาติ" และ "สัตว์ป่า" เมื่อเป็นเช่นนั้น ธรรมชาติและสัตว์ป่าในสวนสัตว์จึงไม่ได้มีอยู่จริง หากแต่ดำรงอยู่ในความนึกคิดของเราเท่านั้น และการหลงเข้าใจไปว่าธรรมชาติและสัตว์ป่านั้นเป็นโลกแห่งความเป็นจริง เราจึงได้ยินแต่เสียงของความปลอดภัยของเราและอิสรภาพของสัตว์ป่าจากสวนสัตว์ซัดอ้อยซัดค้ำกว่าสุนทรียภาพที่เราอยากสัมผัส หรือไม่ก็อยากพึงอุดมการณ์ในการอนุรักษ์สัตว์ป่ามากกว่าจะยอมรับในความอยากรู้อยากเห็นของตนเอง และที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะมายาคติปฏิบัติการอยู่ทั่วทุกหนแห่งรอบตัวเรานั้นเอง

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นซึ่งมีสถาบันที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.7 บทความเรื่อง มายาคติ “คำขวัญวันเด็ก” สไตส์ทักษิณ โดย บุญอยู่ ขอพรประเสริฐคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต พบว่า คำขวัญวันเด็ก ปี พ.ศ. 2549 ของ พ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร นายกรัฐมนตรี ซึ่งมีว่า “อยากฉลาด ต้องขยัน อ่าน ขยันคิด” หากพิจารณาจากความหมายใน

ระดับเบื้องต้นก็จะเห็นว่า เป็นความหมายที่ดี กระตุ้นให้เด็กรักการอ่าน เกิดความพยายามที่จะขบคิดเรื่องต่างๆ ให้มากขึ้นอันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาสติปัญญา อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาตามหลักการของมายาคติ (Myth) โดยค้นหาความหมายในระดับที่สอง อันเป็นความหมายทางวัฒนธรรมโดยอาศัยแนวคิดเรื่องมายาคติ (Myth) และสัญวิทยา (Semiology) นั้น พบว่า คำขวัญวันเด็ก ดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงการเป็นคนฉลาดเหนือคนอื่น เพราะอยู่ในโลกของการแข่งขันแบบมีมือใครยาวสาวได้สาวเอา แบบเศรษฐกิจเสรีทุนนิยม ความฉลาดกว่าเท่านั้นจึงจะเอาชนะเหนือคู่แข่งได้ตามคติของสังคมที่เลื่อมสอนต่อเนื่องกันมาว่า “คนโง่ย่อมตกเป็นเหยื่อของคนฉลาด” นั่นเอง นอกจากนี้ คำขวัญวันเด็กสไตน์ทักมิดทั้งในปัจจุบันและที่ผ่านมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 นั้น ได้ชี้ให้เห็นถึงการสร้างความแตกต่าง การถีกออกจากแนวทางของการให้คำขวัญแบบเดิมๆ ตามวิถีคิดแบบ “นักการตลาด” และประการสำคัญยิ่งก็คือคำขวัญวันเด็กสไตน์ทักมิดนั้นขาดมิติด้านคุณธรรมและจริยธรรมไปอย่างชัดเจน ส่วนนี้น่าจะมาจากพื้นฐานของความเป็นนักธุรกิจอันเกี่ยวกับสัมปทานของรัฐ ความเป็นนักการตลาด การให้ความสำคัญกับประเด็นทางเศรษฐกิจจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวด คุณธรรมและจริยธรรมจึงเป็นเรื่องรองๆ ลงมา

ทั้งนี้บทความข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์หามายาคติมาใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้น

2.5.8 ทยากร แซ่แต้ (2551) งานวิจัยเรื่อง มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลีและการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ วิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลีและการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ โดยเลือกศึกษาละครเกาหลี 3 เรื่อง ได้แก่ รักนี้ฉันวันรันดร์ (Autumn in my heart) สะดุดรักที่พักใจ (Full house) และแดจังกึม จอมนางแดจังกึม (Dae Jung Kum ..Jewel in the place) ซึ่งเป็นละครเกาหลีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด และสัมภาษณ์ผู้ชมละครเกาหลีที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ทั้งหมด 30 คน ซึ่งการสัมภาษณ์แบ่งเป็นละครเกาหลีเรื่องละ 10 คนศึกษาวิจัย พบว่า มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละคร จะแสดงออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ แสดงถึงการบ่งชี้ทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ซึ่งมีความหมายทั้งนัยตรงและนัยแฝงมีการนำเสนอออกมาในรูปแบบที่ซ้ำๆ เพื่อตอกย้ำรูปแบบสัญลักษณ์ในด้านต่างๆ ตามองค์ประกอบของละครโทรทัศน์ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องของละครเกาหลี ส่งผลให้เกิดการรับรู้ จนเกิดการเข้าถึง หรือเรียกว่า “อิน” ในเรื่องราวที่น่าเสนอ โดยผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายจากละครแต่ละเรื่องที่ผู้วิจัยทำการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในละครเกาหลี และการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจได้หลากหลายธุรกิจจากละครเกาหลี ได้แก่ ธุรกิจเกี่ยวกับอาหาร ธุรกิจเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ธุรกิจเกี่ยวกับบันเทิง ธุรกิจเกี่ยวกับสินค้าอุปโภค

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นซึ่งมีสถาบันที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.9 งานวิจัยเรื่อง มายาคติในโฆษณาครีมหน้าขาวสำหรับผู้หญิงของไทยปี 2550 (MYTH IN THAI WHITENING ADVERTISING FOR WOMEN IN 2007) โดย อุไรวรรณ รัตนพันธ์ มหาวิทยาลัยมหิดล เป็นการศึกษาลักษณะการก่อตัวทางความหมาย ประเภท และความแตกต่างของมายาคติในโฆษณาครีมหน้าขาวที่มีภาพลักษณ์ของสินค้าแตกต่างกัน อำนาจของมายาคติต่อผู้หญิงวัยทำงาน และศึกษาการรับรู้โฆษณาครีมหน้าขาวของผู้หญิงไทย การศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหาโฆษณาครีมหน้าขาว การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า มายาคติในโฆษณาครีมหน้าขาวถูกนำเสนอผ่านทุกองค์ประกอบของโฆษณา สัญลักษณ์ส่วนที่สื่อมายาคติได้มากที่สุดคือ เสียงพูดของตัวแสดง เสียงบรรยาย และตัวแสดง และพบว่ามายาคติในโฆษณาครีมหน้าขาวมีลักษณะเป็นพลวัต เป็นลักษณะของสายโซ่แห่งความหมาย มีมายาคติที่ถูกนำเสนอในโฆษณาทั้งหมด 5 ประเภท แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ มายาคติจากปัจจัยภายใน ได้แก่ ความขาวกับธรรมชาติและสีขาวกับนวัตกรรมและมายาคติจากปัจจัยภายนอก ได้แก่ ความขาวกับความรัก ความขาวกับการทำงาน และความขาวกับการประสบความสำเร็จในชีวิตลักษณะมายาคติในโฆษณาครีมหน้าขาวระดับมวลชนและครีมหน้าขาวระดับมวลชนกึ่งชนชั้นสูงแตกต่างจากครีมหน้าขาวระดับชนชั้นสูงและโฆษณาที่มีภาพลักษณ์แตกต่างกันทั้งหมดมีการใช้สัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน มายาคติความขาวมีอำนาจต่อความคิด ความเชื่อ และพฤติกรรมของผู้หญิงวัยทำงาน โดยกลุ่มที่มีผิวคล้ำทั้งหมดและมีผิวขาวส่วนใหญ่ต้องการมีผิวหน้าขาวและเชื่อว่าการมีผิวหน้าขาวส่งผลต่อการทำงาน ความรักและช่วยให้ประสบความสำเร็จในชีวิตได้ และทั้งสองกลุ่มได้รับอิทธิพลจากมายาคติความขาวกับธรรมชาติมากกว่าความขาวกับนวัตกรรม นอกจากนี้จากการศึกษาการรับรู้ภาพยนตร์โฆษณาของวัยรุ่นและผู้ใหญ่พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองช่วงวัยเข้าใจภาพยนตร์โฆษณาจดจำและถูกดึงดูดใจโดยสัญลักษณ์ประเภทเดียวกัน ผู้ใหญ่เชื่อถือในประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ในโฆษณามากกว่าวัยรุ่น แต่วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะซื้อผลิตภัณฑ์มากกว่า

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นซึ่งเกิดจากการประกอบสร้างจากสื่อโฆษณาผ่านหน่วยสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางอุดมคติในแง่มุมต่างๆ มาสวมใส่ความหมายให้

2.5.10 งานวิจัยเรื่อง การสื่อและการสร้างความหมายในสถาปัตยกรรม: จากโครงสร้างนิยมถึงหลังโครงสร้างนิยม ปี พ.ศ. 2548 (The Signification and Significance in Architecture: From Structuralism to Poststructuralism) โดย สันติรักษ์ ประเสริฐสุข คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ร่วมกันระหว่างสัญลักษณ์

กับวัตถุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อสื่อถึงความหมาย โนคติ หรือศรัทธาในศาสนาต่อสังคม ประวัติศาสตร์ของสถาปัตยกรรมตลอดสองพันกว่าปีที่ผ่านมา แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่าง หลีกเลียงไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ในตอนต้นศตวรรษที่ 20 ความหมายในสถาปัตยกรรมเริ่มสูญหายไป การเชิดชูสุนทรียภาพเชิงจักรกลตามแนวความคิดแบบ โมเดิร์นที่มองเห็นการประดับประดาราวกับ อาชญากรรมนั้น ได้นำสถาปัตยกรรมไปสู่รูปทรงบริสุทธิ์แบบเพด โดนิค และไร้ซึ่งความหมายใน ที่สุด การพัฒนาทฤษฎีทางด้านภาษาศาสตร์โดยเฉพาะทางด้านสัญศาสตร์หรือสัญวิทยา ได้ส่งผล ให้เกิดสกุลทางความคิดใหม่ในโลกตะวันตก ได้แก่ โครงสร้างนิยม และหลังโครงสร้างนิยม และ ยังส่งผลต่อศาสตร์แขนงอื่น ๆ อีกด้วย ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นสถาปนิกตะวันตกได้เริ่มหันมาสนใจ ถึงกระบวนการในการสื่อและการสร้างความหมายว่า ความหมายนั้นถูกนำเสนอและถ่ายทอดใน สถาปัตยกรรมอย่างไร ดังนั้น วาทกรรมทางสถาปัตยกรรมได้ถูกเคลื่อนย้ายไปสู่อีกสถานะหนึ่ง คือ สถาปัตยกรรมในสถานะที่เป็นภาษาที่สอง ตัวอย่างเช่น สถาปนิกกลุ่มโพสต์โมเดิร์นได้เริ่มทดลอง สื่อสารรหัสไปสู่สังคม โดยการนำเอาองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมจากอดีตมาใช้ประดับบน รูปทรงอาคาร ขณะที่สถาปนิกกลุ่มคิดคอนสตรัคชันในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 ได้พยายามสร้าง กลวิธีในการอ่านสถาปัตยกรรมราวกับตัวบททางวรรณกรรม

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ต่างๆที่เป็นวัตถุทาง วัฒนธรรมสู่การศึกษาภาษาคติที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ร่วมกันระหว่าง สัญลักษณ์กับวัตถุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น

2.5.11 งานวิจัยเรื่อง More on myth, magic and metaphor ของ Michelle Lynn Kaarst-Brown, Daniel Robey (1999) เป็นการศึกษาการวิจัยเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) ในด้านเหตุผลของ การใช้ไอที ตามการวิเคราะห์ความหมายทางวัฒนธรรม ซึ่งได้มีการพิจารณาไอทีเป็นถึงประติษฐ์ สัญลักษณ์ในการตีความทางสังคม จากการศึกษาพบว่า การจัดการด้านไอที อาศัยคำเปรียบเทียบ ของมายากลที่เป็นแนวทางในการตีความ เพื่อสร้างวัฒนธรรม การเคารพ การควบคุม และการบูรณาการวัฒนธรรมและหาวดกลัวของไอที ในแต่ละรูปแบบทางวัฒนธรรมคล้ายกับอำนาจวิเศษแบบ มายากล ที่เป็นตัวช่วยในการสร้างและควบคุมอำนาจ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมตั้งแต่ วัฒนธรรมของมนุษย์ในอดีตมานับร้อยปี

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ในการ อภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นผ่านการสร้างวาทกรรมใหม่ในแต่ละยุคสมัยที่ยังคง แฝงโครงสร้างความหมายที่ไม่ต่างกันนั้นคือการเชื่อถือในอำนาจแห่งการควบคุมและตอบสนอง ความสะดวกสบายอย่างไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์

2.5.12 งานวิจัยเรื่อง “เรื่องเล่าประวัติศาสตร์ของชาติ : ดำเนินประวัติศาสตร์และสภาพแห่งอดีต” ของ Ozdek, Almila (2008). heteroglossic narratives of national history: Mythified histories and the postcolonial condition. Ph.D., The George Washington University. งานวิจัยนี้เป็นตรวจสอบการทำงานและหน้าที่ของมายาคติการสร้างชาติและการเขียนประวัติศาสตร์ของชาติ โดยใช้แนวคิดมายาคติในการศึกษาในสองแนวทาง แนวทางแรกผู้วิจัยใช้เพื่อหาสิ่งยืนยันถึงสภาพความสอดคล้องที่พบในวัฒนธรรมของทุกชาติ และมายาคติของเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ของชาติ มีลักษณะตามวาทกรรมที่ถูกแต่งขึ้นให้กับความเป็นชาติ แนวทางที่สองเพื่อยืนยันถึงกระบวนการประกอบสร้างความหมายซึ่ง Barthes เรียกว่า การกลบเกลื่อนหรือมายาคติ การอภิปรายถกเถียงเกี่ยวกับกลยุทธ์สำหรับประเทศของรัฐ หรืออาณาจักรการกระตุ้นความหมายใหม่ให้เป็นจริงผ่านการผสมผสานด้วยวาทกรรม และมายาคติกลายเป็นเครื่องมือในการแสดงวัฒนธรรมและความเป็นชาติ พบว่า ประวัติศาสตร์จักรวรรดิแห่งชาติที่หลากหลายแสดงถึงศักยภาพของการสร้างมายาคติเพื่อครอบงำให้เกิดการยอมรับความแตกต่างและทำลายแนวคิดทั่วไปของการแข่งขันพื้นที่ในความเป็นชาติ

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นซึ่งมีสถาบันที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.13 งานวิจัยของ Richard A. McIntyre (2010) เรื่อง Myths ,a composition for orchestra . Doctor of Musical Arts Temple University เป็นงานวิจัยที่ศึกษา มายาคติที่ดำรงอยู่ในวงดนตรี Orchestra ที่มีเครื่องดนตรีที่เน้นการเคาะ ได้แก่ Marimba Vibraphone Celesta Xylophone Chimes และ Orchestra Bells ในส่วนของการศึกษามุ่งเน้นไปที่ความต้องการของชุมชน Orchestra ในขณะที่ยังคำนึงความเป็นไปได้ของแหล่งที่มา และระดับความพอใจของผู้รับชมที่อ้างอิงต่อมายาคติและประเพณีดั้งเดิม การหลอมรวมแห่งเครื่องดนตรี ได้วาดภาพแห่งความร่วมมือให้เกิดขึ้นและเข้าสู่อนาคต เพื่อสร้างความน่าสนใจขึ้นอีกชั้นผ่านองค์ประกอบของโครงสร้าง ที่อ้างอิงถึงเรื่องราว Metamorphoses Ovid ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางดนตรี

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาการวิเคราะห์มายาคติมาใช้ร่วมในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นกับวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ

2.5.14 งานวิจัยของ Zakariya, Nasser Basem (2010) เรื่อง Towards a final story: Time, myth and the origins of the universe. Ph.D., Harvard University เป็นคุษฎีนิพนธ์ที่ตรวจสอบการเกิดขึ้นของการประพันธ์ และกระจายของ"มหากาพย์ทางวิทยาศาสตร์"ประวัติศาสตร์สากลร่วมสมัยของเรื่องเล่าเกี่ยวกับ การกำเนิดของมนุษยชาติและชีวิตและสสารของโลก ในการศึกษาผู้วิจัยได้อธิบายแนวคิดของประวัติศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์ที่เรื่องเล่าถูกชักใช้ถึงความหมายที่คนทั่วไปมัก

สนใจกันได้แก่หลักความจริงเกี่ยวกับ เอกภพ และจุดจบ พบว่า หลักความจริงดังกล่าว เริ่มต้นในปลายศตวรรษที่สิบเก้า สมัยพระเจ้า หลอด เควิน เกิดข้อโต้แย้งและการสนับสนุน เกี่ยวกับหลักเวลาในจักรวาล กับการสถาปนาหลักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์ โดยความพยายามของนักวิทยาศาสตร์ อาทิ Georges Lemaitre และ George Gamow ที่ได้สังเคราะห์และอธิบายประวัติศาสตร์การเกิดของโลก จนกระทั่ง ปี 1960 ถึง 1970 ที่ความแตกต่างของหลักเวลาในจักรวาลกับหลักวิทยาศาสตร์มีจุดร่วมกันและเริ่มเป็นที่สนใจในการศึกษาและมีผลงานเขียนเผยแพร่และแสดงต่อสาธารณชนมากขึ้น จากนั้นตำนานทางวิทยาศาสตร์ กลายเป็นสิ่งสำคัญต่อวงการวิทยาศาสตร์ในการค้นหาถึงความสนใจ ความหมาย ทิศทางการจัดการสังคมและการปกครอง ที่สะท้อนในตำนานวิทยาศาสตร์ การสืบเสาะหาความเป็นจริงจากตำนานทางวิทยาศาสตร์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเพิ่มมุมมองภาพรวมของการดำเนินชีวิตของมนุษยชาติ ในรูปแบบที่แตกต่างกัน

ทั้งนี้งานวิจัยข้างต้นสามารถนำแนวทางการศึกษาวิเคราะห์มายาคติมาใช้ในการอภิปรายผลถึงความหมายเชิงมายาคติที่เกิดขึ้นและมีผลต่อวิถีชีวิตและความคิดของคนในสังคมอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว จากสถาบันที่มีอำนาจเป็นผู้สวมใส่ความหมายให้

2.5.15 งานวิจัยของอริชัย อรรคอุดม เรื่อง การพัฒนาแนวคิดและมาตราวัดต้นแบบตราสินค้าเพื่อประยุกต์ใช้เชิงการตลาด. คุยฎินิพนธ์ ของคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2552 ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษามาตราวัดของภาพต้นแบบ (Archetype) ที่ใช้ในการสื่อสารการตลาด โดยผลการวิจัยในส่วนของภาพต้นแบบประเภท มายากล ซึ่งเป็นเสื้อหนึ่งของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงนำมาใช้ร่วมอภิปรายผลถึงคติความเชื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับ มายากล

2.5.16 งานวิจัยเรื่อง มายาคติของผู้หญิงในภาพถ่ายของนิตยสารแนวอโรติกไทยของ วิโรจน์ สุทธิสีมา วิทยานิพนธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551 พบว่าเป็นงานวิจัยที่มุ่งศึกษามายาคติความหมายที่ชุกช่อนมากับภาพถ่ายต่างๆในนิตยสาร โดยได้ใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์มายาคติของ โรลองบาร์ต โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำวิธีวิทยาในการวิเคราะห์ดังกล่าวมาใช้