

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE FROM A FOLK TALE “HUA NAI RANG”



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

Common Course

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัว นายแรง
โดย	น.ส.รัชมกร พลพิพัฒนสาร
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ดวงใจ ทิวทอง)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติตย์)	

รัชมกร พลพิพัฒน์สาร : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนาย
แรง. (THE CREATION OF A DANCE FROM A FOLK TALE “HUA NAI RANG”) อ.
ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก
วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการสำรวจข้อมูล
เชิงเอกสาร การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การสนทนา สื่อสารสนเทศ เกณฑ์มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบ
ทางด้านนาฏศิลป์ และประสบการณ์ของผู้วิจัย จากนั้นนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบใน
การแสดง นำมาทดลองและพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ตามกระบวนการที่กำหนดไว้

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า องค์ประกอบของการแสดงทั้ง 7 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดง นำแนวคิดมาจก
การตีความวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง 2) ลีลา นาฏศิลป์ ใช้ลีลาของนาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย และ
นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ เน้นการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสายตา ร่างกาย และการกระทำ 3) การคัดเลือกนักแสดงใช้
นักแสดงที่มีทักษะที่หลากหลายด้าน 4) เสียงและดนตรี ใช้เสียง 4 ประเภท เสียงนักแสดงที่มีบทร้อง เสียงตามความรู้สึก
เสียงประกอบการแสดง และเสียงดนตรีประกอบการแสดง 5) ฉาก ใช้การฉายภาพผ่านอุปกรณ์เทคนิคการฉายภาพ คือ
ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว 6) เครื่องแต่งกาย ออกแบบตามแนวคิดเอกลักษณ์ของบริบทพื้นที่กำเนิดของวรรณกรรมทาง
ภาคใต้ รวมไปถึงขนบ (พิธีกรรม) ธรรมเนียมประเพณี 7) แสง ใช้การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ให้สอดคล้องกับการ
ฉายภาพประกอบการแสดง ฉาก อารมณ์และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง ผสมผสานกับหลักการหักเหของแสง ในการ
สร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 5 ประการ คือ 1) แนวคิดที่เกี่ยวกับการ
สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน 2) แนวคิดเกี่ยวกับสัญญาในการแสดงนาฏศิลป์ 3) แนวคิดเกี่ยวกับ
ศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ 4) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม 5) แนวคิดความ
หลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการรวบรวมและเชื่อมโยงองค์
ความรู้ เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ให้เกิดประโยชน์ต่อวงการวิชาการและวงการนาฏศิลป์ ตลอดจน
เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในอนาคต

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6086809335 : MAJOR COMMON

KEYWORD: CREATION, DANCE, FOLK TALE, HUA NAI RANG

Ratchakorn Ponpipatsarn : THE CREATION OF A DANCE FROM A FOLK TALE “HUA NAI RANG”

. Advisor: Prof. NARAPHONG CHARASSRI, Ph.D.

This study aims to investigate types and concepts from the creation of a dance based on a folk literature, entitled “Hua Nai Rang.” A qualitative method and creative research were applied as a research methodology. Data collection included a survey of related literature, an observation, an interview, a seminar, and related media. In addition, criteria for honoring a Thai classical dance role model and personal experiences of the researcher were applied. The data were analyzed and synthesized to investigate the types and elements of the performance. Eventually, the findings were employed in designing and creating the dance following a plan.

Results revealed 7 elements of the dance including 1) an acting script from an interpretation of “Nai Rang,” a folk literature, 2) choreography that integrating contemporary dance, Thai classical dance, and southern folk dance focusing on expressing emotions through eyes, body, and actions, 3) casting of multi-skilled performers, 4) sound and music consisting of 4 types: dialogue with singing lines, narrative of emotions, sound effect, and backing tracks, 5) scenes using a projector in presenting still and animated pictures, 6) costume integrating identities of the sites where southern literature originated, customs (rituals), and traditions, and 7) light conveying symbolic meanings which were consistent with pictures, scenes, emotions, and the events in the dance including refraction of light. The creation of the dance in this study confirms the significance of 5 concepts relating to its creation. These include 1) the concepts about creation of dance from folk literature, 2) the concepts about signs in dance performance, 3) the concepts about performing arts and dance creation, 4) the concepts about elements of fine and applied arts, and 5) the concepts about cultural diversity and creation of postmodern dance. Hence, this study is an effort in cooperating and connecting knowledge in order to develop creative dance to serve academic and dance fields. Moreover, this study can be a guideline for those who are interested in creation such creative dance in the future.

Field of Study: Common

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง” นี้ผู้วิจัยได้รับทุนอุดหนุนการศึกษาสำหรับนิสิตระดับปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย (Graduate Students in Thainess - related Programs) และ ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช [The 90th Anniversary Chulalongkorn University Fund (Ratchadaphiseksomphot Endowment Fund)] จากบัณฑิตวิทยาลัย ทุนอุดหนุนการศึกษาและการทำวิจัยในครั้งนี้นำมาสร้างคุณภาพภูมิปัญญาและเกียรติยศของผู้วิจัยในฐานะนิสิตปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตลอดระยะเวลาการศึกษา ผู้วิจัยได้รับความเมตตาและช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณาจารย์ คณะกรรมการประจำหลักสูตร ตลอดจนเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์และบัณฑิตวิทยาลัย

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง ครูผู้ซึ่งกรุณาเสียสละเวลา แรงกายแรงใจ รวมไปถึงการเปิดกว้างให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อย่างเต็มศักยภาพ อีกทั้งครูยังเป็นแบบอย่างของศิลปินต้นแบบในการใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างผลงานนาฏศิลป์เพื่อรับใช้สังคมไทยอย่างมีคุณค่า ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงสุนทรียะรสให้กับผู้ชม ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและรับรู้ถึงการอุทิศตนเพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับ

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดวงใจ ทิวทอง รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวิดี ภูชฎาภิรมย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันตือชวรธม และอาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติศย์ ผู้ทรงคุณวุฒิและคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่เสียสละเวลา ตรวจสอบ และให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นอย่างดี

ขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ และนายธนธร สนั่นพิทักษ์ ผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะรับฟัง ปลอบประโลมทั้งทุกข์และสุขตลอดมา เป็นทั้งน้อง เพื่อน และคู่คิดที่ดีมาก

สุดท้ายนี้ กราบขอบพระคุณครอบครัว “ปะสะกะวี” โดยเฉพาะบิดา มารดา และพี่สาวของผู้วิจัย คุณโสภณ คุณจารดี และคุณกฤตลักษณ์ ปะสะกะวี ที่ให้ความห่วงใยและสนับสนุนให้ประสบความสำเร็จในการศึกษาและชีวิตการทำงานของผู้วิจัยมาโดยตลอด

รัชมกร พลพิพัฒน์สาร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามในการวิจัย	3
1.2.1 รูปแบบของผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์.....	3
1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงในการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย	4
1.5.1 การเก็บข้อมูลและเครื่องมือในการวิจัย.....	4
1.5.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.7 การรายงานผลการวิจัย.....	6
1.8 สรุปบท.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 อารัมภบท	8

2.2	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2.2.1	นาฏยศิลป์สร้างสรรค์.....	8
2.2.2	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย.....	9
2.2.3	นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่.....	11
2.2.4	ศิลปะการละคร.....	12
2.2.5	วรรณกรรมพื้นบ้าน.....	13
2.2.6	คติชนวิทยา.....	14
2.2.7	คติชนสร้างสรรค์.....	15
2.2.8	นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้.....	15
2.3	วรรณกรรมพื้นบ้าน.....	16
2.3.1	วรรณกรรมพื้นบ้านสัมพันธ์กับคติชน.....	18
2.3.1.1	วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนประวัติศาสตร์.....	19
2.3.1.2	วรรณกรรมพื้นบ้านกับคติชนสร้างสรรค์.....	20
2.3.1.3	วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนสัญลักษณ์.....	22
2.3.1.4	วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนความเชื่อความศรัทธา.....	23
2.3.2	วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้.....	24
2.3.2.1	ตำนาน เรื่อง “นายแรง”.....	25
2.3.2.2	ตำนาน “นายแรง” สร้างความเชื่อและความศรัทธา.....	36
2.3.2.3	ตำนาน “นายแรง” สร้างขนบธรรมเนียม (พิธีกรรม).....	41
2.4	เกมส์บันไดงู.....	45
2.5	แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	47
2.5.1	แนวคิดสัญวิทยา (Semiology).....	47
2.5.2	แนวคิดศิลปะการละคร (Dramatic Arts).....	49
2.5.3	แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern).....	51

2.5.4 แนวคิดศิลปะแบบปะติด (Collage).....	52
2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์.....	54
2.7 ผลงานการสร้างสรรคที่เกี่ยวข้อกับวรรณกรรม	55
2.7.1 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยกับวรรณกรรม	55
2.7.2 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศกับวรรณกรรม	59
2.7.3 ผลงานที่นำเสนอด้ำนวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง.....	61
2.8 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อกับหัวข้องานวิจัย	63
2.8.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่ศึกษา	64
2.8.2 ข้อพึงระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงต่อการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่ศึกษา.....	67
2.9 สรุปบท.....	69
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	70
3.1 อารัมภบท	70
3.2 รูปแบบงานวิจัย	70
3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research).....	70
3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research).....	72
3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์	73
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	73
3.3.2 คำถามในงานวิจัย.....	73
3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์	74
3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคนาฏศิลป์.....	83
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	88
3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research).....	88
3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้อกับวรรณกรรมพื้นบ้าน และคติชนวิทยา	88
3.4.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้อกับการสร้างสรรค์งานหลังสมัยใหม่.....	89

3.4.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการละคร	89
3.4.1.4 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้	89
3.4.1.5 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับสัญญาะในการแสดงนาฏศิลป์	89
3.4.1.6 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม	89
3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)	90
3.4.2.1 การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย.....	91
3.4.2.2 การสัมภาษณ์ศิลปิน.....	91
3.4.3 สื่อสารสนเทศ (Information Technology)	92
3.4.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Survey).....	92
3.4.5 การสังเกตการณ์ (Observation) จากผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์	92
3.4.6 การสัมมนา (Seminar)	94
3.4.7 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ (Artistic Qualification).....	95
3.4.8 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience)	95
3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย	95
3.6 ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย	96
3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง	96
3.6.2 การสำรวจความคิดเห็น	103
3.7 สรุปบท.....	103
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	104
4.1 อารัมภบท	104
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	104
4.2.1 การพัฒนาเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง.....	104

4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1	105
4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2	119
4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 3	138
4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 4	157
4.2.1.5 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 5	201
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง.....	215
4.3 อภิปรายผล.....	233
4.3.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง	233
4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง	234
4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง	236
4.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์	237
4.3.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	237
4.3.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	238
4.3.1.6 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	238
4.3.1.7 การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง.....	239
4.3.1.8 การออกแบบแสง.....	240
4.3.2 อภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หั วนายแรง 240	
4.3.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน	241
4.3.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Sign) ในการแสดงนาฏศิลป์.....	241
4.3.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์.....	242
4.3.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม	243
4.3.2.5 แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลัง สมัยใหม่ (Post Modern).....	243

4.4	สรุปบท.....	244
บทที่ 5 สรุปบท..... 245		
5.1	อาร์มบท	245
5.2	ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง	245
5.2.1	รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง”	245
5.2.1.1	การออกแบบบทการแสดง	245
5.2.1.2	การคัดเลือกนักแสดง	246
5.2.1.3	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	246
5.2.1.4	การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	246
5.2.1.5	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	247
5.2.1.6	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	247
5.2.1.7	การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง	247
5.2.1.8	การออกแบบแสง.....	248
5.2.2	แนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติ “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง”	264
5.2.2.1	แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน	264
5.2.2.2	แนวคิดที่เกี่ยวกับสัญญาณ (Sign) ในการแสดงนาฏยศิลป์.....	264
5.2.2.3	แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์.....	265
5.2.2.4	แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม	265
5.2.2.5	แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern).....	265
5.3	ข้อเสนอแนะ.....	266
บรรณานุกรม..... 267		
ภาคผนวก..... 274		

ภาคผนวก ก แผ่นประกาศประชาสัมพันธ์ สุจิตร์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง	275
ภาคผนวก ข ตารางลำดับการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนาย แรง.....	280
ภาคผนวก ค บรรยากาศการแสดงผลงานดุซงึนินพณ์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง	284
ประวัติผู้เขียน.....	290



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 นักแสดง	109
ตารางที่ 4.2 ทิศทางการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของนักแสดง ครั้งที่ 1	112
ตารางที่ 4.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1	114
ตารางที่ 4.4 ปัญหาและแนวทางแก้ไขการทดลองปฏิบัติผลงานการแสดง ครั้งที่ 1	118
ตารางที่ 4.5 นักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2	122
ตารางที่ 4.6 การทดลองการออกแบบลีลาของปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2	125
ตารางที่ 4.7 การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2	133
ตารางที่ 4.8 การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 2	135
ตารางที่ 4.9 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 2	137
ตารางที่ 4.10 แนวทางการสร้างสรรค์บทบาทการแสดง	139
ตารางที่ 4.11 โครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนายแรง	141
ตารางที่ 4.12 นักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3	142
ตารางที่ 4.13 การทดลองการออกแบบลีลาของปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3	143
ตารางที่ 4.14 การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3	149
ตารางที่ 4.15 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 3	152
ตารางที่ 4.16 การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 3	153
ตารางที่ 4.17 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 3	156
ตารางที่ 4.18 นักแสดงการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 4	161
ตารางที่ 4.19 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง	164
ตารางที่ 4.20 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของตัวละครเอก “นายแรง”	165
ตารางที่ 4.21 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ปोंก 1	169
ตารางที่ 4.22 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ปोंก 2 ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง	172

ตารางที่ 4.23 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 2 ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้าย.....	175
ตารางที่ 4.24 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 2 ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์.....	180
ตารางที่ 4.25 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 2 ฉากที่ 4 การตัดสินใจ	182
ตารางที่ 4.26 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 3 การเฉลิมฉลอง และการบูชา.....	188
ตารางที่ 4.27 การออกแบบเสียงและดนตรีในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 4196	
ตารางที่ 4.28 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 4.....	200
ตารางที่ 4.29 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5.....	205
ตารางที่ 4.30 การออกแบบแสง ครั้งที่ 5.....	209



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพหนังสือชุดการสอนเรื่องเล่าแดนใต้ รายวิชา วรรณกรรมถิ่นใต้	21
ภาพที่ 2.2 นิทานพื้นบ้านภาคใต้ ของ สนิท บุญฤทธิ์	31
ภาพที่ 2.3 แผ่นป้ายเล่าตำนานห้วยนายแรง	32
ภาพที่ 2.4 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์วัดเขาแก้วแสน	34
ภาพที่ 2.5 หินห้วยนายแรง	36
ภาพที่ 2.6 มุมสูงพื้นที่บริเวณห้วยนายแรงในปัจจุบัน	37
ภาพที่ 2.7 รูปปั้นจำลองทวดนายแรงในปัจจุบัน	39
ภาพที่ 2.8 สถาปัตยกรรมหินห้วยนายแรง.....	41
ภาพที่ 2.9 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์งานสมโภชทวดตาแรง	42
ภาพที่ 2.10 ลอยสะเดาะเคราะห์.....	43
ภาพที่ 2.11 : ภาพอธิบายเรื่องสัญญาะ	48
ภาพที่ 2.12 การแสดงชุด ลิลิตพระลอ	57
ภาพที่ 2.13 การแสดงชุด เงาะป่า	58
ภาพที่ 2.14 การแสดงชุด นารายณ์อวตาร	59
ภาพที่ 2.15 การแสดงโอเนจิน (Onegin).....	60
ภาพที่ 2.16 การแสดง Sleeping Beauty	61
ภาพที่ 2.17 ผลงานการออกแบบตัวละคร “นายแรง” จากตำนานนายแรง	62
ภาพที่ 2.18 ระบุว่าตำนานห้วยนายแรง	63

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณกรรมพื้นบ้าน เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะ (Oral Literature) ที่เล่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น และจะเกิดขึ้นเฉพาะในแต่ละพื้นที่ ซึ่งอาจจะเกิดจากเรื่องจริงหรือเรื่องสมมุติก็ได้ วรรณกรรมพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งในการบอกเล่าประวัติศาสตร์ และเป็นเครื่องมือสะท้อนวิถีชีวิตเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างชัดเจน เพื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นผ่านเนื้อหา ตำนาน เรื่องราว นิทาน เป็นต้น วรรณกรรมพื้นบ้านจึงเปรียบเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนภาพสังคมในแต่ละยุคแต่ละสมัย ตลอดจนสุนทรียะทางด้านอารมณ์ของคนในพื้นที่นั้น ๆ เนื่องจากวรรณกรรมพื้นบ้าน รับผิดชอบต่อหลากหลายแง่มุมมาจากการเล่านิทาน ตำนาน แล้วเกิดการพัฒนา เป็นการเล่าแบบทำนองเสนาะ หรือขับเสภา ในบางเรื่องก็ให้คติธรรมและสาระที่เป็นประโยชน์ ทำให้ปฏิเสธไม่ได้ว่าวรรณกรรมพื้นบ้านเป็นเครื่องมือสะท้อนสภาพวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมนั้น ๆ อย่างมากทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งล้วนแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทั้งทางด้านภาษา ปัญญา จิตใจ สุนทรียภาพ สังคม และวัฒนธรรม ทั้งยังส่งผลให้สามารถเข้าใจอดีตและปัจจุบัน รวมไปถึงการวางแผนในอนาคตของแต่ละชุมชน ในการบอกเล่าเรื่องราวและแบ่งปันความทรงจำของคนในชุมชนได้อย่างชัดเจน เรื่องเล่าหรือวรรณกรรมพื้นบ้าน จึงเป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจสังคมและมองเห็นความหมายของวัฒนธรรมผ่านมุมมองแนวคิดทางคติชนวิทยา

วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนายแรง เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่เล่าขานกันจนเป็นนิทานที่บอกเล่าการสร้างพื้นที่ภาคใต้ ปรากฏในรูปแบบของนิทานบอกเล่าความเป็นมาของท้องถิ่นจังหวัดสงขลา แสดงสัญลักษณ์สถานที่ในพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัด อีกทั้งยังเชื่อมโยงถึงลักษณะภูมิประเทศและภูมินามทางภาคใต้ เพื่อให้คนในชุมชนได้เข้าใจ ศึกษาและเรียนรู้ อันจะก่อให้เกิดความรัก ห่วงแหน และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น โดยเฉพาะการเน้นย้ำคติธรรมในเรื่องความเสียสละ รู้จักการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่อ่อนแอกว่า ปลูกฝังความรักแผ่นดิน มีความกล้าหาญ ความมุ่งมั่นและความศรัทธา ในพระพุทธศาสนาเยี่ยงบรรพบุรุษ ชื่อ นายแรง ดังจะเห็นได้ชัดเจนจากแก่นของเรื่องดังกล่าว คือ การนำทรัพย์สินของมีค่าไปร่วมสร้างบรรพบุรุษบรมหาริธาตุ จังหวัดนครศรีธรรมราช หากแต่ไปไม่ทันเวลา ด้วยเหตุเรือสำเภาชำรุด จึงเกิดความเสียใจกระทำการตัดศีรษะของตนปิดทับทรัพย์สินทั้งหมดที่นำมา เป็นต้น อย่างไรก็ตามอิทธิพลของวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนี้ ยังคงส่งผลต่อวัฒนธรรม ความเชื่อ และวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น อาทิเช่น สัญลักษณ์ของหินริมหน้าผาที่สอดคล้องกับตำนาน ปรากฏเป็นสัญลักษณ์หินริมหน้าผา มีรูปทรงคล้ายศีรษะตามวรรณกรรม มีผู้คนจำนวนมากเข้ามาเคารพ สักการะ จนกลายเป็นพื้นที่แห่งความศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อความศรัทธาของคนในชุมชนว่านาย

แรงยังคงเป็นผู้ที่ปกป้องรักษาและดูแลพื้นที่ในเขตชุมชนเก่าแก่ จังหวัดสงขลาให้อยู่ดีมีสุข ในอีกมุมหนึ่งทนายแรงยังเป็นเหมือนสัญลักษณ์ให้กับชาวประมงในพื้นที่ในการสังเกตทิศทางของการเดินเรือและอาชีพประมงอีกด้วย วรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องดังกล่าวยังได้ถูกนำมาบอกเล่าและบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของวรรณกรรมพื้นบ้านส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น มีการศึกษาและวิจัยเพื่อนำไปสู่งานศิลปะในหลากหลายมิติ อันได้แก่ การสร้างสรรค์เป็นตัวละคร เรื่อง การออกแบบตัวละครนายแรง สำหรับสื่ออินโฟกราฟฟิก การแต่งเพลงบอกเล่าเรื่องราวของตำนานห้วยนายแรง และชุดการสอนเรื่องเล่าแดนใต้ รายวิชาวรรณกรรมถิ่นใต้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มที่ 2 เรื่องนายแรงไว้สำหรับให้นักเรียน เยาวชนได้ศึกษาเช่นกัน เป็นต้น อย่างไรก็ตามในรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อันเป็นศิลปะที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวบ่งบอกรสนิยม ความคิด จิตสำนึกที่มีต่อชุมชน รวมไปถึงจิตวิญญาณและความลึกซึ้งของจิตใจมนุษย์ สะท้อนผ่านอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ นั้น ยังคงมีปรากฏน้อย

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง” โดยการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้าน มาผสมผสานกับแนวคิดและรูปแบบของศิลปะการแสดง รวมไปถึงการพิจารณาประสบการณ์ความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยของผู้วิจัยอันเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ด้วย ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญการตีความหมายประเด็นใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ไทย โดยมีแก่นของเรื่องที่มีแก่นทางด้านความรู้สึกของบุคคลที่มีความมุ่งมั่นและศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาผ่านการเดินทาง จนกระทั่งมีการสั่งให้กระทำการวิบัติกรรมตัวเอง เพื่อสะท้อนความศรัทธาและความหวังแทนที่มีต่อพระพุทธศาสนา การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง จึงจะเป็นเหมือนภาพสะท้อนความคิดและมุมมอง รวมไปถึงการแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่และสังคมในท้องถิ่นของภาคใต้ ตลอดจนเป็นความก้าวหน้าทางวิชาการที่อธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์อย่างมีระบบซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอธิบายถึงขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้มีความชัดเจน ทั้งนี้ การตีความหมายและการบอกเล่าเรื่องราวของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ยังคงสร้างสรรค์บนพื้นฐานของวิถีชีวิต วัฒนธรรม และอัตลักษณ์พื้นบ้านอันทรงคุณค่าของภาคใต้

1.2 คำถามในการวิจัย

วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าของภาคใต้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้

1.2.1 รูปแบบของผลงานการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” มีรูปแบบในการสร้างสรรค์เป็นอย่างไร ผู้วิจัยจำแนกศึกษาตามรูปแบบขององค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังนี้

- 1.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง
- 1.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง
- 1.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์
- 1.2.1.4 ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในการแสดง
- 1.2.1.5 การออกแบบสถานที่และฉากในการแสดง
- 1.2.1.6 อุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 1.2.1.7 การออกแบบแสง
- 1.2.1.8 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ครั้งนี้ มีแนวคิดในการสร้างสรรค์เป็นอย่างไร ผู้วิจัยได้จำแนกถึงสิ่งที่ต้องคำนึงถึงออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 1.2.2.1 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน
- 1.2.2.2 สัญลักษณ์ (Sign) ในการแสดงนาฏศิลป์
- 1.2.2.3 ศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์
- 1.2.2.4 องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม
- 1.2.2.5 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern)
- 1.2.2.6 ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ในงานวิจัย เพื่อหาข้อมูล ดังต่อไปนี้

1.3.1 ศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

1.3.2 หาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1.4.1 วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแรง จะศึกษาเฉพาะเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นเฉพาะในพื้นที่จังหวัดสงขลาเท่านั้น

1.4.2 งานวิจัยชิ้นนี้ ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในช่วง 2553-2563 เท่านั้น

1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1.5.1 การเก็บข้อมูลและเครื่องมือในการวิจัย

การศึกษาวินิจฉัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ผู้วิจัยมีวิธีการเก็บข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.5.1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research)

การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารมีความสำคัญต่องานวิจัย เพราะการศึกษาข้อมูล เอกสาร หนังสือ ตำรา และบทความทางวิชาการต่าง ๆ นั้น ทำให้เราทราบข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้น เช่น ข้อมูลทางทฤษฎีต่าง ๆ งานวิจัยที่มีประเด็นใกล้เคียง หรือข้อเสนอแนะ เป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

1.5.1.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)

การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเก็บข้อมูลอย่างหนึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ เพราะเนื้อหาและโครงเรื่องหลักในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ มาจากการสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้านในชุมชน รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งทางด้านชุมชนและทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการพิจารณาเลือกลักษณะวิธีการสัมภาษณ์และให้ข้อมูลหลากหลายวิธี

1.5.1.3 สื่อสารสนเทศ (Media)

ผู้วิจัยพิจารณาเลือกศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นงานวิจัย เช่น บทสัมภาษณ์ สารคดี หรือรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับ วรรณกรรมพื้นบ้าน นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1.5.1.4 การสังเกตการณ์ (Observation)

ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อสังเกตการณ์ โดยแบ่งกิจกรรมเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การสำรวจข้อมูลจากการลงพื้นที่และสังเกตการณ์ทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เพื่อศึกษาองค์ประกอบหลักและเอกลักษณ์ของวรรณกรรมพื้นบ้าน ผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์และการละคร ศึกษาตัวอย่างการแสดงที่มีแนวทางในการนำเสนอใกล้เคียง สามารถใช้เทียบเคียงและเป็นตัวอย่งที่ดีได้ โดยการเลือกการศึกษาทั้งการแสดงนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่และศิลปะการละคร เพื่อใช้ในการศึกษาหารูปแบบและแนวคิดเชื่อมโยงกับประเด็นที่ศึกษา

1.5.1.5 การสัมมนา (Seminar)

ผู้วิจัยเข้าร่วมสัมมนาวิชาการที่เกี่ยวข้องงานทางด้านนาฏยศิลป์ ศึกษากระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และศึกษางานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เพื่อให้มีองค์ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์งานวิจัยครั้งนี้

1.5.1.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ (Artistic Qualification)

ผู้วิจัยยึดหลักเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ โดยคัดเลือกศิลปินที่มีความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก มีความสามารถในการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง มีรสนิยมที่ดี มีประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญ และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ได้ ที่สำคัญมีจรรยาบรรณในการทำงานและวิชาชีพ ซึ่งมีทั้งศิลปินในระดับท้องถิ่นและในระดับชาติ เพื่อศึกษาข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของผู้วิจัย

1.5.1.7 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience)

ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ทางด้านศิลปะการแสดง ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากการเป็นผู้สร้างสรรค์การแสดงทางด้านนาฏยศิลป์และการละคร การได้ชม ได้สัมผัส ได้เรียนรู้ และบอกเล่า โดยนำองค์ความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้

1.5.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยมีกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 วิธี ดังนี้

1.5.2.1 การวิเคราะห์เนื้อหา วิธีการวิเคราะห์เอกสารและบทสัมภาษณ์ ร่วมกับการสังเกตการณ์ทั้งภาคสนามและภาคปฏิบัติ

1.5.2.2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยพิจารณาในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์และการจัดองค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ดังนี้

1.6.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

1.6.2 แนวคิดหลังการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

1.6.3 ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ได้มาตรฐาน สะท้อนแนวคิดและคติชนของสังคมทางภาคใต้ อีกทั้งยังสามารถเป็นแหล่งข้อมูลและเอกสารทางวิชาการ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าสำหรับผู้สนใจศึกษาศึกษาการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

1.7 การรายงานผลการวิจัย

การรายงานผลการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ผู้วิจัยได้จำแนกรายละเอียดออกเป็น 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบไปด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวความคิดการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และการรายงานผลการวิจัย

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย นิยามศัพท์ วรรณกรรมพื้นบ้าน นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม หลักเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย ประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบการวิจัย เชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ประกอบไปด้วย การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และการวิเคราะห์แนวคิดหลัง การปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแยง” อภิปรายผล และสรุปผล

บทที่ 5 บทสรุป ประกอบไปด้วย สรุปผลที่ได้จากงานวิจัย ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ จากการศึกษางานวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแยง” และ ข้อเสนอแนะเพื่อศึกษาค้นคว้า และการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

1.8 สรุปบท

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวความคิดการวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ซึ่งเป็นภาพรวมของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำหรับ เนื้อหาในบทต่อไป ผู้วิจัยจะนำเสนอ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นิยามศัพท์ วรรณกรรม พื้นบ้าน คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง กับการสร้างสรรค์ ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับวรรณกรรม และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง กับหัวข้องานวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

ในบทที่ 1 ของวิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ผู้วิจัยได้นำเสนอ ความเป็นมา และความสำคัญของปัญหา คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย กรอบแนวคิดในการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ตารางแสดงระยะเวลาดำเนินการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และรายงานผลการวิจัย ส่วนในบทที่ 2 นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และจากสังเกตการณ์ ซึ่งประกอบไปด้วยหัวข้อดังนี้ นิยามศัพท์ วรรณกรรมพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ผลงาน การสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับวรรณกรรม และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

ในงานวิจัยฉบับนี้มีคำศัพท์ทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่ออธิบายสาระสำคัญต่าง ๆ ที่จะปรากฏ ในเนื้อหาของงานวิจัยให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน และความชัดเจนในการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอ นิยามศัพท์เฉพาะที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับงานวิจัยมาอธิบาย ประกอบด้วย นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ศิลปะการละคร คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ วรรณกรรมพื้นบ้าน โดยสามารถจำแนกอธิบายความหมายได้ ดังต่อไปนี้

2.2.1 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

คำว่า “นาฏยศิลป์” มาจากการผสมของ 2 คำ คือ นาฏย- และ ศิลป- นาฏยศิลป์ จึงหมายถึง การแสดงออกทางด้านศิลปะ โดยใช้ร่างกายในการสื่อสาร ซึ่งมีความวิจิตรงดงามและความเกี่ยวข้องกับการฟ้อนรำ การเต้น และการแสดงละคร ส่งผลให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก

นอกจากนี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึง “นาฏยศิลป์” ไว้ว่า

เป็นการนำเสนอหรือถ่ายทอด เรื่องราว (Story) ประเด็นหรือความคิด (Idea) โดยใช้สรีระของร่างกายเป็นสื่อหรือเป็นเครื่องมือ เช่น ถ้านึกถึงในเรื่องของวงกลมก็จะต้องทำสรีระร่างกายให้เป็นวงกลม หรือเรื่องนกก็ต้องคิดและกระทำร่างกายให้เป็นนก เป็นต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2562)

นาฏยศิลป์ จึงเป็นงานศิลปะชนิดหนึ่งที่ใช้การแสดงออกผ่านสรีระทางร่างกาย สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึกให้กับผู้แสดงและผู้ชม ซึ่งการแสดงออกนั้นจะออกมาในรูปแบบใด ขึ้นอยู่กับแนวคิด หรือ รูปแบบที่ต้องการนำเสนอแต่ในทางกลับกันนั้น นาฏยศิลป์สามารถนำมาพัฒนาและสร้างขึ้นมาใหม่ได้ เช่นกัน ดังนั้น จึงเกิดการผสมคำระหว่างคำว่า “นาฏยศิลป์” และ “สร้างสรรค์” ในศาสตร์ของ นาฏยศิลป์ ทำให้เกิดคำนิยามคำว่า “นาฏยศิลป์สร้างสรรค์” ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายไว้ว่า

เป็นการสร้างสรรค์ คิดค้น กระทำสิ่งใหม่ ๆ เช่น เรื่องราวใหม่ ท่าเต้น แบบใหม่ ซึ่งต้องมีความแตกต่างกับสิ่งที่เคยสร้างสรรค์มาแล้ว ทั้งนี้ มีวิธีการ ที่หลากหลาย โดยแต่ละวิธีนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่จะนำมาเป็นวัตถุประสงค์ หลัก อาทิเช่น การเอาคุณลักษณะ (Skill) นักเต้นหรือนักแสดง บทการแสดง การตลาด หรือองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์เป็นตัวนำ หรือจุดมุ่งหมายของ ผู้สร้างสรรค์ที่จะสร้างให้ผู้ชม เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ในสิ่งที่ได้รับชม เป็นต้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2562)

ลีเคอซาส (Lykesas) ได้อธิบายเพิ่มเติม นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ (Creative Dance) ไว้ว่า

นาฏยศิลป์เชิงสร้างสรรค์เป็นวิธีการหนึ่งที่น่ามาช่วยส่งเสริมทางการ สอนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบธรรมชาติรวมถึง ประสบการณ์แนวคิดและจังหวะ อีกทั้งยังสามารถนำมาช่วยพัฒนาความคิด สติปัญญา และการทำงานเป็นทีมที่เหมาะสมได้อีกด้วย (Georgios Lykesas et al., 2014 : 211-218)

ความสำคัญของนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์ คิดค้น ขึ้นมาใหม่ ๆ และ ใช้กระบวนการถ่ายทอดในรูปแบบที่ใช้สรีระร่างกายเป็นสื่อในการนำเสนอ ซึ่งจุดมุ่งหมายหลักต้อง สร้างความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้กับผู้ชม สร้างความเข้าใจในวิถีชีวิต อัตลักษณ์ และเชื่อมโยง คนในสังคมนั้น ๆ เข้าด้วยกันได้

2.2.2 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) เป็นการประกอบคำระหว่างคำว่า “นาฏยศิลป์” และ “ร่วมสมัย” เมื่อรวมกันเป็น “นาฏยศิลป์ร่วมสมัย” หมายถึง แสดงออก ทางด้านการพ็อรม่า การเต้นหรือละคร ที่สร้างขึ้นในสมัยปัจจุบัน โดยคนปัจจุบันและสะท้อนสังคม ปัจจุบัน โดยใช้ร่างกายในการสื่อสาร ซึ่งมีความวิจิตรงดงามส่งผลให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก

เบอดิงฮาร์ส (Bedinghuas) ได้แสดงทรรศนะ นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ไว้ว่า

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) เป็นสไตล์ของการเต้น ซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของการเต้นในหลากหลายประเภท ได้แก่ โมเดิร์น (Modern) บัลเลต์ (Ballet) และบัลเลต์คลาสสิก (Classic Ballet) โดยนักเต้นร่วมสมัยจะเชื่อมโยงจิตใจและร่างกายผ่านการเคลื่อนไหว (Bedinghuas, 2019 : ออนไลน์)

นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวถึง นาฏยศิลป์ร่วมสมัยเพิ่มเติม ไว้ว่า

คำว่า “นาฏยศิลป์” กับ “ร่วมสมัย” มารวมกัน สามารถมีความหมายได้สองนัยยะ นัยยะที่หนึ่ง คือ การนำงานนาฏยศิลป์ดั้งเดิม มาแสดงในสมัยปัจจุบัน เช่น โขน ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยแต่โบราณ ได้มีการนำมาแสดงใหม่ ชื่อ โขนพระราชทาน เป็นต้น นัยที่สอง คือ การนำรูปแบบเชิงเทคนิคใหม่มาสร้างสรรค์หรือทำใหม่ เช่น โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) เป็นการเต้นที่พัฒนามาจากนักเต้นสมัยใหม่ที่ต่อต้านรูปแบบการเต้นที่มีรูปแบบอย่างเคร่งครัดอย่างบัลเลต์ (Ballet) และให้ความสำคัญกับการแสดงความรู้สึกนึกคิดของนักเต้น โดยไม่คำนึงถึงมาตรฐาน จึงเป็นการแสดงออกถึงความเป็นลักษณะเฉพาะบุคคล (Individual) (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

นอกจากนี้ ธนกร สรรยวราภิภู ได้อธิบาย คำว่า “นาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือ รูปแบบนาฏยศิลป์ที่มีความอิสระมากขึ้น โดยมุ่งสู่การแสดง บริบททางสังคม เป็นนาฏยศิลป์ที่ถูกพัฒนามาจากแนวคิดของนาฏยศิลป์สมัยใหม่ ปราศจากลำดับขั้นของนักเต้น สามารถแสดงได้ทุกที่ และควรเกิดจากการทดลองเพื่อเกิดสิ่งใหม่” (ธนกร สรรยวราภิภู, 2558 : 17)

จะเห็นได้ว่า “นาฏยศิลป์ร่วมสมัย” เป็นการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ มีการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ และให้ความเป็นอิสระหรือความเป็นประชาธิปไตยกับผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเทคนิค รูปแบบ และวิธีการนำเสนอ สามารถแสดงได้ทุกที่ ไม่มีข้อจำกัดใด ๆ ไม่มีความแน่นอนทางความหมาย แต่มีลักษณะของการผสมผสานถ่ายทอด ไปสู่การรับรู้ของผู้ชม ทำให้เกิดประสบการณ์หรือปฏิสัมพันธ์ร่วมในหลากหลายมิติ อาทิ เช่น วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง ประวัติศาสตร์ สังคม เป็นต้น ระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้ชม

ส่งผลให้เกิดการสร้างคุณค่าซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ กระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องอาศัยทักษะ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายมิติอีกด้วยเช่นกัน

2.2.3 นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่

แนวความคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) เกิดขึ้นในช่วงยุคทองของสังคมที่มีความเจริญ พัฒนาถึงขั้นสูงสุด มีความสมบูรณ์เพียบพร้อมไปด้วยวัตถุ เทคโนโลยี และวิทยาศาสตร์ ผู้คน ในยุคนี้จะเน้นหนักไปในการบริโภคใช้สอย ที่เรียกกันว่า สังคมบริโภค (Consumer Society) ถึงแม้ว่าสังคมจะเจริญพัฒนาถึงขั้นสูงสุด แต่กลับผิดหวังหาคคุณค่าความหมายของชีวิตไม่ได้ สร้างปัญหาความเดือดร้อนให้กับสังคมมากกว่าเดิม เพราะขาดความพึงพอใจพิจารณา หรือวัฒนธรรม ทางจิตเกิดความสับสนไม่เข้าใจในความจริงของชีวิต และหลักการดำเนินชีวิตอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น แนวความคิดหลังสมัยใหม่จึงเป็นแนวความคิดที่มีความหลากหลาย ซับซ้อนของกฎเกณฑ์หรือ แขนงวิชาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สังคมวิทยา วรรณคดี สื่อสารมวลชน แพชั่น สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี รวมไปถึงศิลปะทุกแขนงด้วย ในศาสตร์ของศิลปะ วิจารณ์ ตั้งเจริญ กล่าวถึงศิลปะหลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

ศิลปะหลังสมัยใหม่ นำเสนอและดูดซับความคิด การปฏิบัติทางศิลปะ ที่หลากหลาย แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่มีฐานปัญญาและทฤษฎีหรือ แนวคิด (Intellectual and Theoretical basis) เป็นด้านหลัก โดยที่มีได้ คำนี้ถึงกระบวนการแบบ (Style) ดังเช่น ศิลปะสมัยใหม่ (วิจารณ์ ตั้งเจริญ, 2547 : 41)

ส่วน เว็นดี้ เพอร์รอน (Wendy Perron) ได้กล่าวถึง การพัฒนาและจุดเริ่มต้นของนาฏยศิลป์ หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ หรือ Postmodern Dance เริ่มต้นในช่วงต้น ทศวรรษ 1960 ด้วยการทดลองของกลุ่มกบฏที่เรียกว่า Judson Dance Theatre ใน Greenwich Village ซึ่งได้ทำลายแนวคิดของ มาร์ธา เกรแฮม (Martha Graham) และโครงสร้างรูปแบบ การเปลี่ยนแปลง ของ ดอริส ฮัมฟรีย์ (Doris Humphrey) พวกเขาเริ่มต้นด้วยการเดิน วิ่ง ตะแคงกับพื้น และก้มตัวลง ประสานกับศิลปินและนักดนตรีที่มีความเรียบง่าย ลดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป และสร้างการเต้นของตัวเอง พัฒนารูปแบบของตัวเอง แสดงบนชายหาดใน

สวนสาธารณะ ในห้องใต้ดินของโบสถ์ และนั่นคือวิธีการเดินสมัยใหม่ที่
แปรเปลี่ยนไปสู่การเดินรำหลังสมัยใหม่ (Wendy Perron, 2017 : ออนไลน์)

นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ในงานวิจัยครั้งนี้ จึงหมายถึง การสร้างสรรค์ที่นำเสนอความคิด
วิธีการ รูปแบบ และสถานที่แตกต่างจากกรอบ ระเบียบ โครงสร้าง รูปแบบเดิม ๆ ซึ่งการสร้างสรรค์
ผลงานทางด้านนาฏศิลป์มีส่วนสัมพันธ์กับสังคม มนุษย์ บริบทอื่น ๆ และมีคุณประโยชน์ในแง่
สุนทรียะอีกด้วย

2.2.4 ศิลปะการละคร

“ศิลปะการละคร” (Dramatic Arts) เป็นการรวมความหมายของคำว่า “ศิลปะ” และ
“ละคร” หรือ “ละครคอน” รวมกัน ศิลปะการละคร คือ การนำเอาจินตนาการและประสบการณ์
มาสร้างสรรค์ โดยอาศัยศิลปะหลากหลายสาขาเข้าด้วยกัน แล้วผูกเป็นเรื่องราว โดยมีผู้แสดง
เป็นผู้สื่อความหมาย เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านสุนทรียะของผู้ชม ซึ่ง โรลันด์ บาร์ตส์
(Roland Barthes) ได้กล่าวไว้ว่า

ละคร เป็นเครื่องจักรแห่งของสื่อสารอย่างหนึ่ง ในระหว่างที่ไม่ได้ทำงาน
เครื่องจักรชิ้นนี้จะซ่อนอยู่หลังม่าน แต่หากมีการเปิดเครื่องจักรชิ้นนี้
มันจะทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับโดยทันที ซึ่งสารที่ส่งนั้นจะมีลักษณะพิเศษเฉพาะ
คือ มันจะถูกส่งมาพร้อม ๆ กัน แต่ด้วยจังหวะที่แตกต่างกันในการแสดง ผู้รับสาร
จะได้รับสารที่แตกต่างกัน สารบางประเภทคงที่ บางประเภทเปลี่ยนแปลงไป และ
นี่คือลักษณะความเป็นละคร (Roland Barthes อ้างถึงใน ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์,
2547 : 11-12)

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ได้กล่าวเพิ่มเติมถึง ศิลปะการละคร ไว้ว่า

การเก็บข้อมูลเรื่องราว วิถีชีวิตของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสังคม
เศรษฐกิจ วัฒนธรรม หรืออะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ของมนุษย์ และ
การดำรงอยู่ ที่อาจจะเป็นปัญหา หรือคำถามที่ต้องการหาคำตอบ โดยนำเสนอ
ผ่านศิลปะในการบอกเล่าเรื่องราว ด้วยองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้ โครงเรื่อง (Plot),
ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (Character and
Characterization), ความคิด (Thought), การใช้ภาษา (Diction), เพลง (Song)
และภาพ (Spectacle) โดยสิ่งเหล่านี้สามารถบอกยุคสมัย สะท้อนเรื่องราว

ข้างต้น คุณค่าของความเป็นมนุษย์ได้ดีอีกด้วย (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์,
28 มีนาคม 2562)

ศิลปะการละครในการวิจัยชิ้นนี้ คือ การนำเสนอเรื่องราววิถีชีวิตการดำรงอยู่ของมนุษย์
ที่เป็นคำถาม ผ่านเรื่องราวที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม ซึ่งมาจากความเชื่อ ความศรัทธา วิถีความคิด
และมีตัวละครหลักซึ่งเป็นที่รู้จักของชุมชน โดยใช้องค์ประกอบตามของศิลปะการละคร อันได้แก่
โครงเรื่อง (Plot), ตัวละคร (Character), ความคิด (Thought), การใช้ภาษา (Diction), เพลง
(Song) และภาพ (Spectacle)

2.2.5 วรรณกรรมพื้นบ้าน

คำว่า “วรรณกรรมพื้นบ้าน” (Folk Literature) ตามเกณฑ์การขึ้นทะเบียนวรรณกรรมพื้นบ้าน
ในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม พ.ศ.2559 หมายถึง
วรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชาวบ้าน โดยครอบคลุมทั้งวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธี
การบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร อันได้แก่ นิทานพื้นบ้าน บทสวดหรือบทกล่าว
ในพิธีกรรม บทร้องพื้นบ้าน สำนวน ปริศนาคำทาย และตำรา ซึ่ง สืบพงศ์ ธรรมชาติ ได้อธิบาย
วรรณกรรมพื้นบ้าน ไว้ว่า

วรรณกรรมพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมท้องถิ่น เป็นวรรณกรรมในท้องถิ่น
หรือชุมชนใดชุมชนหนึ่ง ซึ่งเป็นระดับภาค จังหวัด อำเภอ ตำบลหรือหมู่บ้าน และ
คนในท้องถิ่นหรือพื้นที่นั้น ๆ แต่งขึ้นโดยใช้ภาษาถิ่น เนื้อหาเกี่ยวกับท้องถิ่น และ
ใช้ประโยชน์ในท้องถิ่น (สืบพงศ์ ธรรมชาติ, 2540 : 1)

และ กิ่งแก้ว อรรถการ ยังได้อธิบาย วรรณกรรมพื้นบ้าน เพิ่มเติม ไว้ว่า

วรรณกรรมพื้นบ้านเป็นสาขาหนึ่งของคติชน เป็นสมบัติของคนธรรมดา
ตามพื้นเมืองทั่ว ๆ ไป เป็นวิถีชีวิตตามประเพณีของกลุ่มชน เป็นเครื่องบอก
ลักษณะของสภาพชีวิตและสังคมของคนในถิ่นต่าง ๆ เป็นเรื่องเล่าสู่กันมาช้านาน
ก่อนประวัติศาสตร์ และเป็นที่ยอมรับแพร่หลายทั่วไป เนื้อเรื่องอาจแตกต่างกันไป
บ้างตามเวลาและสถานที่ ทั้งนี้เพราะการถ่ายทอดทางมุขปาฐะนั้น ผู้เล่าอาจต่อ
เติมเอาเองบ้าง ทั้งขนบธรรมเนียมที่แตกต่างกันของท้องถิ่นก็เป็นส่วนทำให้เรื่อง
ต่างกันได้ (กิ่งแก้ว อรรถการ, 2518 : 11-14)

ดังนั้น งานวิจัยครั้งนี้ วรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง ผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ผ่านวรรณกรรมที่ถ่ายทอดในกลุ่มชนใดกลุ่มชนหนึ่งในภาคใต้มาเป็นเวลานาน มีทั้งที่เขียนเป็นลายลักษณ์ เช่น นิทาน ตำนานและบันทึก และมีทั้งที่ไม่ได้เขียนเป็นลายลักษณ์ หรือมุขปาฐะ เช่น เพลงพื้นบ้าน นาฏยศิลป์พื้นบ้าน บทกล่อมเด็ก ปริศนาคำทาย เป็นต้น วรรณกรรมพื้นบ้านจึงมีลักษณะเฉพาะ ไม่ว่าจะผ่านทางด้านภาษา เนื้อหา และการใช้ประโยชน์ ส่งผลให้สามารถมองเห็นและเข้าใจวิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ค่านิยมของคนในสังคมกลุ่มชนนั้นได้ในหลากหลายแง่มุมอีกด้วย

2.2.6 คติชนวิทยา

คำว่า “คติชน” หรือ Folklore ในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการรวมคำระหว่าง “Folk” หมายถึง กลุ่มคนที่ร่วมกันอย่างน้อยหนึ่งอย่าง เช่น มีเชื้อชาติ หรืออาชีพ หรือศาสนาที่เหมือนกัน และคำว่า “Lore” หมายถึง ความรู้ ศาสตร์ เรื่องราว รวมกันว่า “Folklore” หมายถึง ความรู้เกี่ยวกับกลุ่มคน มีนักวิชาการได้ให้นิยามและความหมาย ดังนี้

มัลลิกา คณานุรักษ์ ได้นิยามคติชนวิทยา ไว้ว่า

คติชนวิทยา เป็นการศึกษาความรู้ที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งซึ่งต้องมีลักษณะมรดกทางวัฒนธรรมที่มีกระบวนการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นโดยใช้ถ้อยคำ (Verbal) ที่เรียกว่า “มุขปาฐะ” ไม่ทราบว่าเป็นผู้ประดิษฐ์ หรือผู้แต่ง แต่มีการแพร่กระจาย การเปลี่ยนแปลง และถ่ายทอดข้ามวัฒนธรรมได้ (มัลลิกา คณานุรักษ์, 2550 : 1-4)

ศิราพร ฐิตะฐาน ฦ กลาง ได้กล่าวถึงคติชนวิทยา ไว้ว่า

คติชนวิทยา (Folklore) เกิดขึ้นในประเทศตะวันตกในยุคล่าอาณานิคม เกิดการครอบครองประเทศที่มีความต่างทางด้านวัฒนธรรม ทำให้เกิดการตระหนักว่าในสังคมที่มีได้ใช้ตัวอักษรเป็นหลักในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ใช้การถ่ายทอดผ่านการบอกเล่า (Oral Tradition) เพื่ออธิบายการกำเนิดของบรรพบุรุษ และชุมชน ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องยึดเหนี่ยวที่สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนในชุมชนไว้ด้วยกัน และเป็นกุญแจนำไปสู่ความเข้าใจวัฒนธรรมในระบบของแต่ละกลุ่มชน (ศิราพร ฐิตะฐาน ฦ กลาง, 2539 : 4)

คติชนวิทยา จึงเป็นการศึกษาที่ว่าด้วยข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ กลไกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน หรือกลุ่มคน ที่อาศัยอยู่ในสังคมโดยผ่านกระบวนการถ่ายทอดด้วยวิธี ต่าง ๆ จากรุ่นสู่รุ่น มีลักษณะสำคัญ คือ การถ่ายทอดจากปากต่อปาก การไม่ทราบถึงชื่อผู้แต่ง หรือมีผู้แต่งที่เด่นชัด และการใช้หลากหลายสำนวนขึ้นอยู่กับว่าจังหวัดใด อำเภอใด ไม่มีสำนวนตายตัวแน่นอน

2.2.7 คติชนสร้างสรรค์

คติชนสร้างสรรค์ (Creative Folklore) มาจากการประกอบคำระหว่างคำว่า “คติชน” และ “สร้างสรรค์” เมื่อรวมกันเป็น “คติชนสร้างสรรค์” หมายถึง การนำเอาคติชน ความคิด ความเชื่อ หรือวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมในสังคมหรือชุมชนมาปรับใช้ โดยมีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ หรือเนื้อหาใหม่ ด้วยวัตถุประสงค์ใหม่ ซึ่ง ศีราพร ณ ถลาง ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

คติชนสร้างสรรค์ ในสังคมไทยร่วมสมัยเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม ที่เป็นการนำเอาคติชนในสังคมประเพณีมาปรับใช้ด้วยวัตถุประสงค์ใหม่ ๆ ในบริบทสังคมโลกาภิวัตน์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวและบริบทสังคมข้ามพรมแดน ปรากฏการณ์คติชนสร้างสรรค์ ในลักษณะใหม่ ๆ ผลจากการปรับใช้คติชนอันเป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ผนวกกับวิถีคิดในการผลิตซ้ำประยุกต์ ผสมผสานใหม่ หรือสร้างความหมายใหม่ในบริบทใหม่ ทำให้คติชนที่สืบทอดมาในสังคมประเพณีมีพลวัตที่ต้องอธิบายด้วยบริบทใหม่ในสังคมปัจจุบัน (ศีราพรณ ถลาง, 2559 : 121)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แสดงให้เห็นว่าคติชนสร้างสรรค์นั้น เป็นการนำเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วเดิมนั้น ทั้งในชุมชนหรือสังคมมาสร้างสรรค์ ประยุกต์ หรือสร้างความหมายใหม่ ในบริบทแบบใหม่ ๆ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์เอง

2.2.8 นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้

ภาคใต้ในอดีตเป็นแหล่งการค้าขายระหว่างประเทศที่สำคัญ เนื่องจากภูมิศาสตร์ล้อมรอบด้วยทะเลและมีพรมแดนติดกับประเทศมาเลเซีย ส่งผลทำให้วัฒนธรรมต่าง ๆ มีความผสมผสาน และความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม ดังนั้น นาฏยศิลป์พื้นบ้านของภาคใต้ จึงมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีความโดดเด่น ที่สะท้อนวิถีชีวิตทางสังคม ยังเป็นเครื่องมือสื่อสารทางด้านความเชื่อ พิธีกรรม และความบันเทิงด้านสุนทรียะ ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ ได้อธิบายนาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ไว้ว่า

นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ เป็นศิลปะการแสดงหนึ่งที่เปรียบเสมือนเครื่องมือในการสื่อสารทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ พิธีกรรม สร้างความสัมพันธ์ และสามารถบ่งบอกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ชุมชนภาคใต้ ผ่านลีลา ท่าทาง ทำนอง ดนตรี สามารถปรับเปลี่ยน ผสมผสาน เพื่อให้เกิดการสืบทอดหรือดำรงคงอยู่ และตอบสนองในสังคมปัจจุบันได้ด้วย (ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562)

ซึ่ง วงศ์ศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ยังได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติมไว้อีกว่า

นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ หมายถึง การเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่มีรูปแบบขนบธรรมเนียม และวิธีการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. นาฏยศิลป์เชิงพิธีกรรม เป็นการแสดงที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อรับใช้ชุมชนปักษ์ใต้เพื่อปัดเป่าหรือขจัดปัญหาตามบริบทสภาพแวดล้อมนั้น ๆ 2. นาฏยศิลป์เพื่อความบันเทิง สร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้รับชม ทั้งนี้ นาฏยศิลป์ทั้งสองประเภทนั้น ต้องถ่ายทอดวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของท้องถิ่นปักษ์ใต้อย่างเป็นรูปธรรมด้วยองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ (วงศ์ศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2562)

นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ จึงหมายถึง การฟ้อนรำประกอบการขับร้องและบรรเลงที่ชาวบ้านหรือคนในภาคใต้รังสรรค์ขึ้นด้วยความประณีต เพื่อสื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกทางด้านสุนทรีย์ และเป็นที่ยอมรับในพื้นที่ สะท้อนให้เห็นถึงความหมาย ภูมิปัญญา คติธรรม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี และอัตลักษณ์ของภาคใต้

2.3 วรรณกรรมพื้นบ้าน

วรรณกรรม (Literature) เป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ มีอารมณ์ ความรู้สึก รวมไปถึงประสบการณ์ของผู้รังสรรค์ เพื่อถ่ายทอดทัศนะความคิด รวมไปถึงความรู้สึกที่มีต่อสังคมในแต่ละแง่มุมตามยุคสมัยนั้น ๆ เพราะผู้รังสรรค์วรรณกรรมเป็นหนึ่งสมาชิกในสังคม ที่มองเห็นเข้าใจ และรับรู้ ถึงความเป็นไปในสังคม ชัยศิริ สมุทวนิช กล่าวไว้ว่า

วรรณกรรมในทุกประเภทเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์ต่อเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมของสังคม การเติบโตทางด้านความคิดเกิดจากความก้าวหน้าของเทคนิคมาปรุงแต่งให้พัฒนาไปตามยุคตามสมัย (ชัยศิริ สมุทวณิช, 2518 : 34 - 39)

ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ ดวงมน จิตรจำนงค ด้วยคำกล่าวที่ว่า

วรรณกรรมสะท้อนสภาพวิถีชีวิตและสังคม เพราะสังคมมีอิทธิพลต่อการสร้างจินตนาการและความรู้สึกของผู้รังสรรค์วรรณกรรม ซึ่งความคิดเห็นของผู้รังสรรค์อาจเป็นเสมือนตัวแทนความคิดของคนในสังคม อาจจะเป็นความคิดที่คล้อยตามหรือความคิดที่คัดค้านสังคมของผู้รังสรรค์เองก็ได้ หรือผู้รังสรรค์อาจสร้างสรรค์ความคิดใหม่จากความคิดหรือประสบการณ์ของผู้รังสรรค์เอง หรือได้รับอิทธิพลทางด้านความคิดจากสังคมหรือวัฒนธรรมอื่นก็ได้เช่นกัน (ดวงมน จิตรจำนงค, 2523 : 56)

เมื่อวรรณกรรมเกิดขึ้นจากการรังสรรค์ของผู้แต่ง ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยทั้งทางด้านสังคมและจินตนาการ วรรณกรรมจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ได้สะท้อนวิถีชีวิตเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างชัดเจน เพื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมที่เกิดขึ้นผ่านเนื้อหาเรื่องราว วรรณกรรมจึงเปรียบเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนภาพสังคมในแต่ละยุคแต่ละสมัย ดังนั้น วรรณกรรมจึงมีความสัมพันธ์กับสังคมเรื่อยมา ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เจตนา นาควิชระที่ว่า

ถ้าเราไม่รู้จักรักรวรรณกรรมแล้ว เราก็ไม่อาจที่จะรู้จักลักษณะที่แท้จริงของสังคม เพราะวรรณกรรมชี้ให้เห็นถึงสังคมทั้งในสวนกว้างและสวนลึก แสดงให้เห็นถึงชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ และในขณะที่เดียวกันก็สามารถที่จะสกัดเอาแก่นแท้ของสังคมนั้นออกมาให้เห็นได้อีกด้วย (เจตนา นาควิชระ, 2514 : 15)

จากคำกล่าวข้างต้นทั้งหมดนั้น เห็นได้ว่า วรรณกรรมนอกจากจะให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านแล้วยังสะท้อนสภาพสังคมในแง่มุมต่าง ๆ โดยผ่านการแสดงทัศนะของผู้รังสรรค์ที่สอดแทรกเข้าไปในผลงาน ซึ่งภาพสะท้อนของสังคมที่ปรากฏนั้นจะมีจุดเน้น หรือประเด็นที่น่าเสนอแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมหรือความสนใจของผู้ประพันธ์ ดังนั้น วรรณกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่มีลักษณะเฉพาะในแต่ละเรื่อง และพื้นที่ หรือที่เรียกว่า วรรณกรรมพื้นบ้าน ถือว่าเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่นั้น ๆ บางเรื่องอาจเป็นเรื่องจริงหรือเหตุการณ์สมมุติขึ้นก็ได้ วรรณกรรมพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมท้องถิ่น ได้ทำหน้าที่เป็นกระจกเงาสะท้อนสภาพความเป็นอยู่ ความเชื่อ คตินิยม ตลอดจนอารมณ์ขันของคนในสังคมที่เป็นเจ้าของวรรณกรรมท้องถิ่นหรือผู้รังสรรค์ ด้วยเหตุที่ว่า วรรณกรรมพื้นบ้านจึงรับใช้ชีวิตในหลากหลายแง่มุมซึ่งมาจากการเล่านิทาน ตำนาน แล้วเกิดการพัฒนามากขึ้น มีการเล่าเป็นทำนองเสนาะ หรือขับเสภา บางเรื่องให้คติธรรมและให้สาระที่เป็นประโยชน์ ทำให้มีผู้นำนิทาน ตำนานต่าง ๆ มาร้อยเรียงเป็นร้อยกรอง หรือร้อยแก้ว จนเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านขึ้นมา จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า วรรณกรรมพื้นบ้านเปรียบเสมือนเครื่องมือสะท้อนสภาพวิถีชีวิต ค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมนั้น ๆ

2.3.1 วรรณกรรมพื้นบ้านสัมพันธ์กับคติชน

คติชน (Folklore) เป็นวิวัฒนาการของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของกลุ่มชน มุ่งเน้นไปยังกลุ่มชนที่มีวิถีชีวิตที่คล้าย ๆ กัน มีความสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่นแบบญาติพี่น้อง มีความคิด ความเชื่อ และความสัมพันธ์ที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกัน และมักจะมีแตกต่างจากสังคมที่มีความเจริญทางวัตถุ ดังนั้น การศึกษาด้านคติชนจึงเป็นการศึกษาถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิตพื้นบ้านที่ได้รับการถ่ายทอดจากกรบอกเล่า โดยมีวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่ช่วยสะท้อนและสร้างเข้าใจของกลุ่มชนเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง ดังนั้น คติชนจึงมีบทบาทที่สำคัญต่อสังคมในฐานะที่เป็นข้อมูลทางวัฒนธรรม โดย ศิราพร ณ ถลาง (2552 : 362-414) นำเสนอบทบาทของคติชนไว้ ดังนี้

- 1) บทบาทคติชนในการอธิบายการกำเนิดและอัตลักษณ์ของกลุ่มชนและพิธีกรรม
- 2) บทบาทคติชนในการให้ศึกษา อบรมระเบียบสังคม และรักษามาตรฐานพฤติกรรมสังคม
- 3) บทบาทคติชนในการเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคลอันเกิดจากเกณฑ์ทางสังคม

นอกจากบทบาทดังที่กล่าวข้างต้นนั้น คติชนยังมีบทบาทหน้าที่เป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น โดยข้อมูลทางด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน สามารถอธิบายการกำเนิดกลุ่มชนว่าเป็นใคร มีกำเนิดอย่างไร ประวัติที่มาของชื่อสถานที่ต่าง ๆ ดังนั้น วรรณกรรมพื้นบ้านจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือที่สะท้อนคติชนในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.3.1.1 วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนประวัติศาสตร์

วรรณกรรมพื้นบ้านมีความใกล้ชิดกับประวัติศาสตร์อย่างมาก อาจเพราะวรรณกรรมพื้นบ้านเปรียบเสมือนพงศาวดาร หรือหลักฐานลายลักษณ์ต่าง ๆ ที่บอกเล่าเรื่องราวในอดีตผ่านตัวอักษรหรือคำบอกเล่าจากรุ่นสู่รุ่น แล้วค่อย ๆ กลายมาเป็นข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นก็เช่นกัน มีการศึกษาผ่านเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับความเป็นมาหมู่บ้าน ตำบล หรือสถานที่สำคัญของท้องถิ่นผ่านชื่อ หรือที่เรียกว่า ภูมินามพื้นบ้าน (Place Name) หรือชื่อบ้านนามเมือง เป็นระบบวิธีคิดทางวัฒนธรรมของชาวบ้านที่มีความหมายและสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับการตั้งถิ่นฐานที่อยู่อาศัย มีความเกี่ยวข้องผูกพันทางด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วรรณกรรมท้องถิ่น สะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ของชาวบ้าน ที่ใช้เป็นฐานคิดในการตั้งชื่อหมู่บ้านหรือสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เช่น วัด ภูเขา หมู่บ้าน ห้วย หนอง คลอง บึง ฯลฯ บางครั้งก็ใช้เป็นการรำลึกถึงเรื่องราว เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น เรื่องเล่าอันเป็นประวัติของวีรบุรุษประจำท้องถิ่น ผู้นำทางจิตวิญญาณ หรือเหตุการณ์ที่เป็นกระบวนการต่อสู้ เคลื่อนไหวทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของท้องถิ่น ตลอดจนระบบความเชื่อหรือความศรัทธาต่ออำนาจเหนือธรรมชาติ ที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี (รังสรรค์ จันต๊ะ, 2557 : 99)

ตัวอย่างเช่น ตำนานเรื่อง ตาม่องล่าย ประจำท้องถิ่นของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นเรื่องของตาม่องล่ายและยายรำพึงทะเลาะกันเรื่องจะยกลูกสาวให้กับเจ้ากรุงจีนกับเจ้าลาย ซึ่งทั้งคู่ได้ยกขันหมากมาสู่ขอลูกสาวในวันเดียวกัน เกิดการโยนข้าวของในขันหมากไปยังทิศต่าง ๆ ในทะเล เช่น ขว้างซากทำให้เกิดเขาทะเลลู เป็นต้น รวมไปถึงสถานที่ เขาตาม่องล่ายของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ (दनัย วินัยรัตน์, 2551) อีกหนึ่งเรื่องที่บ่งบอกประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น ตำนานเมืองปัตตานี เป็นเนื้อหาที่อธิบายประวัติดินแดนแหลมมลายู อิทธิพลของอาณาจักรศรีวิชัย การสร้างเมือง และการสืบทอดอำนาจของราชวงศ์ที่ปกครองเมืองปัตตานี รวมไปถึงการเผยแพร่ศาสนาอิสลามในเมืองปัตตานี ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการอยู่ร่วมกันชาวมลายู ชาวจีน และชาวสยาม ทั้งยังบ่งบอกถึงเศรษฐกิจและวิถีชีวิตอีกด้วย

ดังนั้น การศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านประเภทตำนานที่ถูกสร้างขึ้นจากบริบททางวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่น จึงเป็นข้อมูลทางประวัติศาสตร์อันเป็นผลผลิตของสังคมในท้องถิ่น เรื่องราวต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกไว้นั้น ล้วนสะท้อนภาพวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในท้องถิ่นทั้งสิ้น

2.3.1.2 วรรณกรรมพื้นบ้านกับคติชนสร้างสรรค์

ในปัจจุบันสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการพัฒนาเชิงนโยบายเศรษฐกิจระดับโลกและระดับประเทศ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ในเรื่องของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy) ซึ่งเป็นแนวคิดในเรื่องของการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added) โดยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ รวมถึงการนำเอาระบบสร้างคุณค่า ความเชื่อ และคติชนที่มีอยู่เดิมในสังคมมาสร้างสรรค์ใหม่ให้เป็นที่ไปตามสังคมปัจจุบันหรือสังคมร่วมสมัย

ตามนัยของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดกระบวนการทัศน์ของทุนวัฒนธรรมในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการสืบทอด ผลิตซ้ำ ประยุกต์ สร้างสรรค์ ผสมผสาน วัฒนธรรมประชานิยม เป็นต้น รวมไปถึงการนำข้อมูลคติชน ที่มีทั้งเรื่องเล่า ตำนาน ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรม มาสร้างใหม่หรือผลิตซ้ำในสังคมร่วมสมัยหรือสังคมปัจจุบัน ที่เรียกว่า “คติชนสร้างสรรค์” (Creative Folklore) ซึ่งเป็นศัพท์ที่ ศิราพร ณ ถลาง ประดิษฐ์ขึ้น

คติชนที่มีการสร้างใหม่หรือผลิตซ้ำในบริบททางสังคมไทยปัจจุบัน ในลักษณะของการสืบทอดคติชนในบริบทใหม่ การประยุกต์คติชน การ “ต่อยอด” คติชน, การตีความใหม่และการสร้างความหมายใหม่ หรือการนำคติชนไปใช้เพื่อ “สร้างมูลค่าเพิ่ม” หรือ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของท้องถิ่น หรืออัตลักษณ์ชาติพันธุ์ (ศิราพร ณ ถลาง, 2559 : 19)

จากแนวคิดทฤษฎีคติชนสร้างสรรค์ข้างต้น จึงเป็นผลให้เกิดกระบวนการปรับใช้คติชนอันเป็นรากเหง้าทางทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีอยู่เดิมมาสร้างสรรค์ หากแต่ไม่ใช่การสร้างสรรคใหม่ทั้งหมด แต่เป็นการนำมาปรับใช้ในบริบทใหม่ กล่าวถึงคติชนสร้างสรรค์ที่ให้เห็นวิธีคิดในรูปแบบของคนไทยได้ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ การนำเอาคติชนประเภทวรรณกรรมพื้นบ้าน นิทาน เรื่องเล่า มาปรับใช้ด้วยวัตถุประสงค์ใหม่ ในบริบทของสังคมร่วมสมัย ทั้งนี้ ศิราพร ณ ถลาง (2558 : 224-231) ยังได้อธิบายถึง วิธีในการใช้คติชนประเภทวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องเล่าพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน ตามวิธีคิดของคนไทย ดังนี้

- 1) ใช้ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ในวรรณกรรมพื้นบ้านที่คนรู้จักดีมาใช้ในสินค้าหลากหลายรูปแบบ
- 2) ใช้นุภาคในวรรณกรรมพื้นบ้านที่มีลักษณะเด่นเป็นที่รู้จัก เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ อาทิเช่น ทางด้านความเชื่อ ทางด้านสัญลักษณ์ เป็นต้น
- 3) ใช้บางตอนในวรรณกรรมพื้นบ้านในบริบทใหม่ เพื่อวัตถุประสงค์ทางด้านเศรษฐกิจ

4) ใช้วรรณกรรมพื้นบ้านทั้งเรื่องในเรื่องของการสอนภาษา จริยธรรม ธรรมมะ หรือ ประวัติศาสตร์ เป็นการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้านมาใช้ในเนื้อหาของการศึกษา หรือ สั่งสอนเยาวชน และมีการเพิ่มเนื้อหาประเภทอื่นเข้าไปด้วย ซึ่งเป็นการผสมผสานศาสตร์อื่นเข้าไป

วรรณกรรมพื้นบ้านหลากหลายเรื่องได้นำไปสร้างสรรค์ใหม่ อาทิเช่น โขนสด คณะประยูทธ ดาวใต้ : การสืบทอดและการสร้างสรรค์เรื่องรามเกียรติ์ในสังคมไทยร่วมสมัย ของ ชวพันธ์ เพชรไกร (2559) ไว้ว่า “ในช่วงที่โขนสดซบเซา เนื่องมาจากภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ โขนสด จึงมีการจ้างงานที่ลดน้อยลง ครูบุญเหลือ แซ่คู จึงคิดสร้างสรรค์เนื้อหาโดยการบูรณาการรามเกียรติ์ ตอนใหม่ให้เชื่อมโยงกับโครงเรื่องเดิมที่มีอยู่ จนเป็นเรื่อง รามเก็น ผนวกองค์ประกอบให้เกิด เป็นแนวแฟนตาซี ของเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้เป็นจุดขาย” และ สังศิลป์ชัย : การใช้วรรณกรรมพื้นบ้านในกระบวนการสร้างสรรค์งานละครฐานชุมชน ของ พชญา อคพราหมณ์ (2561 : 125) มีการใช้เนื้อเรื่อง และตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้านเทียบเคียง หรือเป็นภาพแทน ของบุคคล ครอบครัว และชุมชนดงบัง ผ่านกระบวนการการสื่อสารในรูปแบบของละคร เพื่อสะท้อน ประเด็นปัญหาร่วมสมัยและแก่นความคิดไปสู่ผู้ชมและผู้มีส่วนร่วม ได้เรียนรู้ เข้าใจ และตระหนัก ถึงปัญหาของชุมชน นำไปสู่การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ซึ่งชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการ ดังกล่าวด้วย



ภาพที่ 2.1 ภาพหนังสือชุดการสอนเรื่องเล่าแดนใต้ รายวิชา วรรณกรรมถิ่นใต้

ที่มา : ชนาธิป มณีโชติ

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ในบริบทของสังคมร่วมสมัย คติชนประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้าน และเรื่องเล่าพื้นบ้าน เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญ มีการนำมาประยุกต์ต่อยอด ในวัตถุประสงค์ที่หลากหลายซึ่งแตกต่างจากสังคมในอดีต จึงสะท้อนให้เห็นว่า “คติชนสร้างสรรค์” เป็นผลลัพธ์จากวิถีคิดของคนไทยในการประยุกต์ของเก่าเดิมมาใช้ในบริบทของสังคมร่วมสมัยแบบใหม่ โดยการอาศัยรากฐานของวัฒนธรรม เพื่อสร้างวัตถุประสงค์ใหม่

2.3.1.3 วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนสัญลักษณ์

การแสดงตนต่อสังคมว่าเราเป็นใครนั้น เป็นกระบวนการการเลือกใช้และแสดงออก ซึ่งจะทำให้รู้ว่าเรามีความเหมือนหรือความแตกต่างอย่างไรจากคนอื่น โดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นสิ่งที่ประกอบกันทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึก และระบบคุณค่าที่ติดตัวมา ทำให้เราเรียนรู้และเลือกที่จะนิยามตนเองให้เหมาะสมในสังคม และมีการเลื่อนไหลปรับเปลี่ยนไปตามบริบท ตำแหน่งอาจซ้อนทับกันสัญลักษณ์ที่เราเลือกหยิบมาใช้ในการนิยามตนเอง ทั้งต่อสังคมและต่อตัวเองนั้นเกิดขึ้นได้โดยผ่านระบบการสร้างภาพแทนความจริง (Representation) เพราะการแสดงออกซึ่งความสัมพันธ์ต่าง ๆ จะกระทำโดยผ่านระบบสัญลักษณ์ที่หลากหลายรูปแบบ เช่นเดียวกับวรรณกรรมพื้นบ้าน ที่ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อบอกความหมายของเนื้อเรื่อง

ในตำนานราหูอมจันทร์ที่เล่าถึงความขัดแย้งของพี่น้อง ซึ่ง วัชรภรณ์ ดิษฐปาน กล่าวไว้ว่า

หากใครดวงชะตาอยู่ใต้อิทธิพลของราหูที่จะทำให้โชคร้าย จะต้องทำพิธีการสะเดาะเคราะห์ ทำให้เป็นสัญลักษณ์ของพลังทางลบที่มีผลต่อชะตาชีวิต ทำให้เกิดเคราะห์ร้าย จึงเกิดการบูชาราหูเพื่อให้ราหูเกิดความพอใจ แล้วก็จะเกิดโชคดี (วัชรภรณ์ ดิษฐปาน, 2550 : 65)

และในวรรณกรรมเรื่องเจ้าสุธนนางมโนห์รา ของ สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ ได้วิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในอนุภาคของตัวละครในวรรณกรรม ไว้ว่า

ตัวละครเอก ฝ่ายชาย คือ เจ้าสุธน มีคุณสมบัติพิเศษที่เกิดมาพร้อมกับทองคำ เครื่องทิพย์ และรูปร่างงดงามราวกับทองคำปลั่ง เสมือนเป็นพระโพธิสัตว์ ครั้นพอขึ้นปกครองเมืองก็ปกครองตามแบบทศพิธราชธรรม เจ้าสุธนจึงเป็นสัญลักษณ์ของการเป็นแบบอย่าง และสื่อสัมพันธ์สองแผ่นดิน เมื่อเจ้าสุธนไปปรากฏในสังคมของชาวไทลื้อและชาวยุ่่น (สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ, 2554 : 167-168)

ดังนั้น สัญลักษณ์จึงเป็นการใช้แนวความคิดหนึ่งเพื่อแทนความคิดอื่น และเนื้อหาบางประเภทอาจจะไม่สามารถจะกล่าวออกมาตรง ๆ ได้จึงต้องใช้สัญลักษณ์ วรรณกรรมจึงเสมือนความต้องการสื่อความหมายของสัญลักษณ์ที่ชาวบ้านใช้ เพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิด อารมณ์และจิตใจของชาวบ้าน และเพื่อให้เข้าใจถึงสัญลักษณ์ที่แท้จริงของสังคมสัญลักษณ์ ซึ่ง ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์ (2525 : 74-75) กล่าวว่า เพลงพื้นบ้าน ความฝัน นิทาน เรื่องเล่า ตำนาน เรื่องตลก ตัวอย่างเหล่านี้เป็นสื่อความหมายสัญลักษณ์ของคนในสังคมนั้น ๆ ผ่านหลักฐานทางด้านวัฒนธรรม ด้วยเหตุผลที่ว่าสังคมทุกสังคมย่อมมีกฎระเบียบให้ยึดถือปฏิบัติ นอกจากนี้ ภิมลพรรณ อุ่่นแก้ว (2547 : 16) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า ความหมายหรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์วรรณกรรมแต่ละเรื่องนั้น อาจจะมีการตีความสัญลักษณ์ที่เป็นสากล หรือมีความหมายพ้องกับความคิดเห็นของคนอื่นได้ ทั้งนี้ การตีความหมายของวรรณกรรมเชิงสัญลักษณ์ทุกประเภทนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแล้วยังช่วยให้ผู้อ่านได้คิดอย่างลึกซึ้ง เข้าใจตัวเองและคนอื่นมากขึ้น ที่สำคัญยังเป็นเข็มทิศนำทางให้แก่งคิดที่ดีในการใช้ชีวิต

2.3.1.4 วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนความเชื่อความศรัทธา

ผู้สร้างวรรณกรรมในอดีตล้วนแต่มีพุทธศาสนาเป็นแหล่งบ่มเพาะ โดยล้วนแล้วแต่ศึกษาเล่าเรียนมาจากวัด พุทธศาสนาจึงซึมซับและมีอิทธิพลต่อผู้สร้างวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวรรณกรรมพื้นบ้านไม่ว่าจะเป็นรูปแบบมุขปาฐะหรือลายลักษณ์อักษร ล้วนสอดแทรกและสร้างมาจากความเชื่อความศรัทธาภายในบริบทของพื้นที่ หากเพราะในอดีตวิถีชีวิตของคนในสังคมอ่อนด้อยความเจริญทางด้านวิชาการ ความเชื่อจึงเกิดขึ้นตามการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติที่มนุษย์เชื่อว่า เป็นการบันดาลให้เกิดขึ้นจากอำนาจของเทวดา พระเจ้า หรือภูตผีปีศาจ ดังนั้นเมื่อเกิดปรากฏการณ์ตามธรรมชาติขึ้น เช่น ฝนตก พายุพัด ไฟป่า อุทกภัย ฯลฯ ล้วนเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อชีวิตหรือความเป็นอยู่ของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะป้องกันหรือแก้ไขได้ด้วยตนเอง มนุษย์จึงคิดหาวิธีการที่จะให้เกิดผลที่ดี ทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติ ที่เรียกว่า พิธีกรรม เกิดขึ้น และเพื่อบูชาธรรมชาติเหล่านี้ มนุษย์จึงก่อสร้างรูปแบบความเชื่อความศรัทธาที่สามารถบันดาลความสุขขึ้นมา เช่น

พระภูมิเจ้าที่ แม่นางเรือ และเทพารักษ์ เป็นต้น และมีความเชื่อว่าวิญญาณเหล่านั้น มีอำนาจไป แต่ละอย่างต่างกัน อาจจะเป็นบันดาลความดี ความชั่ว ความสุข และความทุกข์ให้แก่มนุษย์ได้ตามแต่อำนาจและความกรุณาที่มีอยู่

ตัวอย่างวรรณกรรมพื้นบ้านหลายเรื่องที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธา อาทิเช่น ตำนานหลวงพ่อดำวัดช้างให้ บอกเล่าถึงพระเถระที่บำเพ็ญบุญบารมีจนเกิดเป็นปาฏิหาริย์ และสามารถเหยบนน้ำทะเลให้เป็นน้ำจืด อีกทั้งมีการประพรมน้ำมันดีในการรักษาคนให้หายป่วย จนเกิดเป็นที่ศรัทธาของคนในท้องถิ่น ทำให้มีการสร้างรูปเหมือนในหลากหลายพื้นที่ทางภาคใต้ และแพร่กระจายไปสู่ภูมิภาคอื่น ๆ ของประเทศไทย ตำนานเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว เรื่องราวของสาวพื้นเมืองนับถือศาสนาอิสลามที่แต่งงานกับเจ้าเมืองปัตตานี และได้ผูกคอตายเพื่อแสดงความซื่อสัตย์กับความรัก ซึ่งปัจจุบันมีโบราณสถาน หลุมฝังศพ และศาลเจ้าเป็นหลักฐานแสดงอยู่ในปัจจุบัน เป็นต้น

ดังนั้น ความเชื่อจึงเป็นสิ่งที่เกิดจากการยึดมั่นถือมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจในการดำเนินชีวิต ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าก็ตาม แต่ยังคงพบว่ามีมนุษย์มีความเชื่อในสิ่งที่ไม่มีเหตุผล (สุนันท์ อุดมเวช, 2524 : 114) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมนอกเมืองที่มีความเชื่อในเรื่องต่าง ๆ จนมีอิทธิพลในการกำหนดพฤติกรรมของคนในสังคมขนบธรรมเนียม ประเพณีต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ ความเชื่อจึงเปรียบเสมือนเป็นผู้กำหนดให้เกิดคติชนในแขนงต่าง ๆ ผ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน เพราะเมื่อใดที่มนุษย์มีความเชื่อในเรื่องใดมนุษย์ก็จะแสดงออกให้สอดคล้องกับความเชื่อของตนด้วยเช่นกัน

2.3.2 วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีการสั่งสมทางวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี และศิลปะสืบต่อกันมายาวนาน มีอิทธิพลต่อคนได้อย่างมากทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากการนำไปใช้ในรูปแบบของศิลปะการแสดงของภาคใต้ เช่น โนราหนังตะลุง การละเล่น เพลงบอก เป็นต้น วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ จึงเป็นลักษณะที่สะท้อนและแสดงให้เห็นถึงความเป็นท้องถิ่น อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตชาวใต้ที่โดดเด่นชัดเจน เช่น ใช้ขนบนิยมทางฉันทลักษณ์อันเป็นอัตลักษณ์ของวรรณกรรมท้องถิ่นที่ส่วนใหญ่ใช้คำ สำนวน และภาษาถิ่นใต้ มีการกล่าวถึงวัฒนธรรมพื้นบ้านที่เป็นลักษณะเฉพาะ (อร่ามรัศมี ดั่งวงษะ, 2558 : 50-51)

ตำนานเองก็เป็นวรรณกรรมพื้นบ้านประเภทหนึ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมมีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น สามารถบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาในอดีต โดยเชื่อว่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้นเคยเกิดขึ้นจริง หรืออาจจะปรุงแต่งเพื่อสนองวัตถุประสงค์ของชุมชน เช่น ตำนานบุคคลสำคัญของตำนานโบราณสถาน ตำนานสถานที่ นับว่าเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมในทุกระดับ ตามคำกล่าวของ ประคอง นิมมานเหมินท์ ที่ว่า

ในทุกสังคมนั้นมีการเล่า มีตำนาน และมีผู้กระหายอยากฟังนิทาน ตำนาน อยู่เสมอ เรื่องที่เล่าสู่กันฟังอาจจะมีลักษณะเป็นเรื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่นานนัก หรืออาจมีลักษณะเป็นตำนานเรื่องราวดึกดำบรรพ์ ผู้ฟังต่างพอใจที่จะฟังเรื่องเล่าทุกชนิด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินชื่นชมในวีรกรรมของตัวละคร อาจจะเป็นการปฏิบัติทางศาสนา หรือกำจัดความเบื่อหน่ายในชีวิตประจำวัน (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2543 : 1)

ตำนานและนิทานพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อม ๆ กัน ดังนั้น ตำนานและนิทานพื้นบ้านจึงเป็นภูมิปัญญาอย่างหนึ่งของคนในอดีตที่จะเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และการปฏิสัมพันธ์กันของคนในสังคม ตำนานและนิทานพื้นบ้านยังบ่งบอกอัตลักษณ์ของสังคมนั้น ๆ ได้อีกด้วย เฉกเช่นเดียวกับ ตำนานของภาคใต้ มักจะปรากฏในทุกจังหวัดของภาคใต้ ซึ่งมีลักษณะผูกโยงกับวิถีชีวิต สภาพภูมิศาสตร์ของชุมชนหรือท้องถิ่นของภาคใต้ และสอดแทรกศีลธรรม จริยธรรม เพื่อให้ตระหนักถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม โดยจะสอนให้เป็นคนดี ไม่ทำบาป ไม่รังแกผู้อื่น ทั้งยังนิยมนำมาเล่าต่อกัน เพื่อขัดเกลาคนในสังคม และความผูกพันกับถิ่นฐานบ้านเกิด ซึ่งตำนานนายแรง ก็เป็นหนึ่งในตำนานของจังหวัดสงขลาที่สะท้อนสัญลักษณ์ และวิถีชีวิตของคนในสังคมทางภาคใต้อีกด้วย

2.3.2.1 ตำนาน เรื่อง “นายแรง”

ตำนานเรื่องนายแรง หรือหัวหน้านายแรง เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา ซึ่งปรากฏทั้งในรูปแบบของลายลักษณ์อักษร และไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ไม่สามารถระบุแน่ชัดได้ว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงหรือไม่ และเกิดขึ้นในช่วงรัชสมัยใด หากแต่มีหลักฐานการบอกเล่าเรื่องราวถึงสถานที่ที่เชื่อมโยงกับนามเมืองของจังหวัดสงขลาและพัทลุงอยู่หลากหลายพื้นที่ ทั้งนี้ปัจจุบันตำนานเรื่องนายแรง ได้นำมารังสรรค์ขึ้นมาในหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบหนังสือวรรณกรรมท้องถิ่น ของ สนิท บุญฤทธิ์

สนิท บุญฤทธิ์ (2544 : 84-96) ได้รังสรรค์หนังสือวรรณกรรมท้องถิ่นที่รวบรวมวรรณกรรมท้องถิ่นพื้นที่ภาคใต้ไว้ในรูปแบบนิทานร้อยกรอง มีการใส่เรื่องราวสำนวนภาษาท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินกับผู้อ่านหรือผู้ที่นำไปเผยแพร่ในลักษณะของนิทานบอกเล่าตำนานของวีรบุรุษ ซึ่งได้เล่าถึงตำนานเรื่อง “นายแรง” ไว้ในหนังสือวรรณกรรมท้องถิ่น ไว้ว่า

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว หมู่บ้านแห่งหนึ่งในเขตเมืองพัทลุง มีฝัวเมียคู่หนึ่ง อยู่กินกันถูกต้องตามประเพณีมานาน ก็ยังไม่มีลูกไว้เซยชม สองฝัวเมียพยายาม ทุกทางที่จะมีลูกกับเขาให้ได้ แม้กระทั่งบนบานสิ่งศักดิ์สิทธิ์แล้วก็ยังไม่ได้ ที่สุดสองฝัวเมียจึงพากันไปหาหลวงพ่อบุญที่วัดแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นที่เคารพนับถือ ของคนทั่วไป หลวงพ่อบุญบอกสองฝัวเมียให้ไปเก็บก้อนหินที่ริมบ่อน้ำมาก่อน หนึ่ง พอได้ก้อนหินมาแล้ว หลวงพ่อบุญก็นำมาเสก เสกเสร็จจึงมอบให้สองฝัว เมียเอากลับบ้าน หาผ้าขาวม้าห่อวางไว้ใต้หมอน ก่อนนอนก็ให้อธิษฐานขอลูก

“พ้อธิษฐานขอลูกแล้วไม่ละคีนี่” เมียถามฝัวก่อนนอนเป็นประจำ
“น้องอธิษฐานแล้วนะ”

“เมื่อใดละ” ฝัวแกล้งหยอก

“แรกเดี๋ยวนี” เมียว่า “พี่ยังไม่ได้อธิษฐาน กะแขบ ๆ เข้าตำ”

“พ้อธิษฐานแล้ว น้องเหอ อธิษฐานก่อนน้องเล่า” ฝัวตอบยิ้ม ๆ
“อธิษฐานตั้งแต่ หวันยังไม่มุ้งมิ้งนะ”

“แขบแรง” เมียค้อน

จากนั้นไม่นานเมียก็ตั้งท้อง ตอนก่อนตั้งท้องนางเมียบอกกินข้าวปลาได้ตามธรรมดาที่ผู้หญิงทั่วไปจะพึงกินได้แต่พอตั้งท้องกลับกินข้าวปลาอาหารได้มากกว่าปกติ นับวันยิ่งกินได้มากขึ้น ๆ ทำให้เป็นที่รำลือกันในหมู่บ้าน จนกระทั่งถึงกำหนดคลอด นางก็คลอดลูกออกมาเป็นเด็กชายหน้าตาน่ารักน่าซัง ตัวโตแข็งแรงเหมือนเด็กอายุสักหนึ่งขวบ กินเก่ง ทั้งกินนมแม่และกินข้าวปลาอาหารสารพัด

“เด็กไอ้ไหนพ้งเกิดได้ไม่ทันปี กินข้าวตั้งเป็นทะ” ชาวบ้านพูดกันปากต่อปาก

“เอ้อ กล้วยหมันกะกินทีหนึ่งตั้ง 10 หวี ภูเห็นมากับตา” ชาวบ้านอีกคนเสริม “แม่เหย ตั้งแต่เกิดมาไม่ห่อนพบห่อนเห็น เด็กไอ้ไหนพ้งนี้”

“กินพ้งนี้กว่าพ้อแม่หมันน่าเห็นดู”

“ใช่ละ” เพื่อนบ้านสงสัย

“จนแท้” ชาวบ้านคนเดิมตอบ “ไม่จนอยู่พ้อหรือเหลยคั้นกินพ้งนี้”

ดังนั้นเมื่อลูกชายยิ่งเติบโตขึ้น พ่อกับแม่ก็ยิ่งยากจนลง ๆ จนไม่สามารถเลี้ยงดูลูกได้อีกต่อไป พ่อจึงคิดที่จะกำจัดลูกเสียด้วยอุบายอันแยบยลเพื่อตัดปัญหา วันหนึ่งพ่อจึงชวนลูกไปตัดไม้ในป่า เห็นต้นยางใหญ่ต้นหนึ่ง พ่อก็ลงมือโค่นพอดันยางจะล้มก็เรียกลูกให้วิ่งเข้าไปคอยรับไว้ เมื่อต้นยางล้มทับจมหายไปในดิน พ่อคิดว่าลูกตายแน่แล้วก็กลับบ้าน

ฝ่ายลูกชายถูกต้นยางที่พ่อตั้งใจโค่นให้ล้มลงทับจมดิน ครั้นตกเย็นรู้สึกตัวลุกขึ้นแบกต้นยางทั้งต้นกลับไปให้พ่อที่บ้านพ่อเห็นเข้าก็ตกใจ ชาวบ้านต่างแตกตื่นพากันมาดูด้วยความมหัศจรรย์ จึงพากันเรียกชายชื่อเด็กจอมพลังนั้นว่า

“นายแรง”

นายแรงยิ่งกินจุมากขึ้นทุกวัน คราวนั้นมีเรือสำเภาลำหนึ่งบรรทุกสินค้ามาขายอยู่แถบนั้น ฝ่ายพ่อก็คิดอุบายใหม่ที่จะกำจัดลูกอีกครั้ง จึงได้แกล้งฝากนายแรงไปกับเรือสำเภานั้น เรือสำเภานั้นแล่นจากท่าออกสู่ทะเลลึก เรือแล่นอยู่หลายวัน นายแรงกินจุจนอาหารในเรือสำเภาทำท่าจะหมด นายสำเภาจึงแกล้งหลอกให้นายแรงช่วยจับปลาโลมาให้ พอนายแรงโหมลงทะเลเพื่อที่จะช่วยไล่จับปลาโลมา นายสำเภาก็ชักใบเรือสำเภาหนีไปทันที แต่บังเอิญโชคดีตอนที่นายแรงโหมลงไปจับปลาโลมานั้นเขาเกิดโหมลงตรงที่เรือสำเภาลำหนึ่งจมอยู่นายแรงจึงพยายามกู้ขึ้นมา แล้วพาเรือสำเภานั้นเดินทางกลับบ้าน พ่อเห็นนายแรงกลับมาคราวนี้ก็เกิดสำนึกบาปที่คิดอุบายฆ่าลูกในไส้ จึงตั้งใจที่จะเลี้ยงนายแรงเพื่อไถ่โทษผิดที่ทำไว้ แม้จะต้องลำบากจนลงไปอีกเพียงใดก็ตาม

นายแรงเมื่อโตเป็นหนุ่มก็รู้ว่าตนเองเป็นต้นเหตุความลำบากยากจนพ่อแม่ ก็ให้เกิดความเห็นใจพ่อแม่เป็นยิ่งนักที่ต้องทำท่ามาหาเลี้ยงตนด้วยความทุกข์เขเวทนา คิดที่จะทำงานช่วยพ่อแม่ทุกทาง นายแรงจึงเริ่มทำงานทุกอย่างเท่าที่สามารถจะช่วยให้ได้ เมื่อไม่มีงานของพ่อไม่ก็เที่ยวอาสาชาวบ้านทำงานเพื่อแลกกับอาหารและสิ่งของมาเลี้ยงดูพ่อแม่ ครอบครัวนายแรงสามคนพ่อแม่ลูกก็เริ่มอยู่กันมาด้วยความสุขตั้งแต่นั้น

วันหนึ่งมีโจรจากท้องถิ่นเข้ามาปล้นหมู่บ้าน นายแรงช่วยไล่จับโจรได้ถึง 4 คน ยังความปลาบปลื้มให้ชาวบ้านเป็นอย่างยิ่ง ชาวบ้านก็ยิ่งรักเอ็นดูและเชื่อมั่นในความสามารถของนายแรงมากขึ้น ผลจากที่นายแรงช่วยจับโจรได้ ทำให้ชาวบ้านอยู่กันต่อมาด้วยความสงบสุข เพราะไม่มีโจรกล้าเข้ามาปล้นหมู่บ้านนี้อีกเลย ดังนั้น ชาวบ้านจึงพากันนำวัวควายและไถมาให้ นายแรงช่วยเลี้ยง นายแรงก็

พาฝูงวัวไปเลี้ยงที่เขาลูกหนึ่ง ควายนั้นพาไปเลี้ยงที่เกาะใหญ่ ส่วนไก่เอาไปเลี้ยงที่เขาอีกลูกหนึ่งไม่ห่างจากที่เลี้ยงวัวมากนัก ดังที่ยังปรากฏสถานที่คือคอกควายนายแรง อยู่ที่เกาะใหญ่ อำเภอกระแสดินธุ์ จังหวัดสงขลา อยู่จนทุกวันนี้

ครั้งหนึ่งมีโจลงช้างป่าลงมาจากเขาบรรทัด เข้ามาทำลายเพื่อกินสวนไร่นาของชาวบ้าน นายแรงรู้เข้าจึงไปจับไล่ช้างป่า จำโจลงช้างป่าดุร้ายมาก มันหันมาจะทำร้ายนายแรง นายแรงจึงจับช้างจำโจลงตัวนั้นพุ่มไปตกที่เมืองสงขลา กลายเป็นเขาลูกช้าง ภายหลังคนเรียกเป็นเขารูปช้าง ดังที่รู้ ๆ กัน

ต่อมาเมื่อพ่อแม่สิ้นชีวิตลง นายแรงจึงย้ายไปอยู่ที่เขาหลักโค อาหารอย่างหนึ่งที่นายแรงชอบคือ เนื้อแล่น นายแรงจะต้องออกไปหาแล่นกินทุกวัน วันละนับสิบตัว นายแรงเที่ยวหาแล่นจากเขาหลักโค นานวันเข้าแล่นที่เขาหลักโคก็หายากขึ้นจึงหาไกลออกไปถึงบ้านตะพาน เขาปู่ เขาย่า จนไปพบแล่นใหญ่ตัวหนึ่ง นายแรงไม่เคยพบแล่นใหญ่ขนาดนี้มาก่อน ไล่จับไม่ทันจึงขว้างด้วยมีดอีโต้แต่ไม่ถูก ตรงที่มีดอีโต้ นายแรงไปปักจึงเรียกว่า พุ่งอีโต้ มาจนทุกวันนี้ ฝ่ายแล่นวิ่งหนีนายแรงสุดชีวิต ทางวิ่งของแล่นจึงเกิดเป็นคลองผ่านบ้านลานเยะ บ้านพังดานบ้านปากเลน เขาโต๊ะบุญ บ้านพังโย ชาวบ้านเลยเรียกว่า คลองห้วยแล่น แล่นหนีนายแรงต่อไปอีก ไปหลบอยู่ในโพรงหินซึ่งอยู่ทางปละออกของเขาเมือง นายแรงก็ใช้จอบขุดแล่น โดยมีหมาตัวหนึ่งมาช่วยตะกุกหิน หินตรงนั้นจึงเหลือรอยให้ชาวบ้านเรียกว่า หินรอยหมากัด นายแรงขุดหินหาจับแล่นต่อไปอย่างไม่ลดละ กระทั่งเที่ยงจึงให้หมาไปเอาข้าวห่อจากที่บ้านมากิน โดยที่ตนเองขุดหินหาแล่นต่อไป ขณะขุดมีหินก้อนหนึ่งขวางด้ามจอบนายแรงอยู่ ทำให้ขุดได้ไม่สะดวก นายแรงผลึกออกไปจึงกลายเป็นเขารุ่น ส่วนหินก้อนเล็กก้อนน้อยที่นายแรงขุดขึ้นมากองไว้เป็นพะเนินนั้น ก็กลายเป็นสิ่งที่ชาวบ้านพากันเรียกว่า จี้ออบนายแรง นายแรงใช้ความพยายามจนสำเร็จ จับแล่นใหญ่ตัวนั้นได้จึงพาดกับเขาลูกหนึ่งเลือดแล่นก็ติดเต็มหน้าผาเขาลูกนั้นจนเป็นสีแดงเลือด กลายเป็นเขาแดง อยู่ในอำเภอเมืองพัทลุงนั่นเอง เมื่อพาดแล่นตายแล้วนางแรงก็ใช้มีดอีโต้เล่มเดิมชำแหละ มีดินนายแรงก็เปื้อนเลือดแล่น นายแรงจึงเอามีดอีโต้ไปล้างในคลองใกล้ ๆ คลองนั้นจึงกลายมาเป็น คลองอ้ายโต้ นายแรงล้างมีดอีโต้เสร็จก็เอาหนังแล่นไปชิงตากไว้กลางทุ่งทางปละตกของเขาพนมวังก็ ตั้งแต่นั้นมาทุ่งนั้นจึงเรียกขานกันว่า ทุ่งชิงหนัง พอชิงหนังแล่นตากเสร็จนายแรงก็ไปเก็บตะไคร้ที่เขาลูกหนึ่งในเขตอำเภอกงหรา เพื่อมาต้มแล่น เขาลูกนั้นจึงถูกเรียกว่า เขาไคร้ วันนั้นนายแรงจึงกินแล่นต้มตะไคร้อย่างเอร็ดอร่อย

แล่นตัวใหญ่มาก นายแรงกินไม่หมด ที่เหลือส่วนหนึ่งนายแรงจึงตั้งใจจะเอาไปฝากหมาที่ไปเอาข้าวห่อมาให้แต่ขณะที่เอาข้าวห่อวิ่งกลับมานั้นหมาเกิดเหนื่อยขาดใจตายเสียก่อน ภายหลังจากห้วหมาก็กลายมาเป็นหินเรียก เขาห้วหมา นายแรงจึงเอาเนื้อแล่นส่วนที่เหลือเดินทางไปอำเภอบางปะยูง ไปถึงก็ตำน้ำพริกที่ปากบาง เขาจึงเรียกว่า บางน้ำซุบ ก่อนที่จะเอาเนื้อแล่นไปจิ้มน้ำซุบกินที่เขา อีกลูกหนึ่งคือที่ต่อมาคนเขาเรียกว่าเขาจุ่มโจ้ แล้วภายหลังก็เรียกเพี้ยนไปเป็นเขาจิ้งโจ้ อีกทีจากนั้นนายแรงก็ไปต้มไก่กินที่ แหลมไก่อ่ฟู ครั้นต้มไก่อ่เสร็จจะหุงข้าวก็เกิดลมพัดแรง จึงย้ายไปหุงที่ริมเนิน กินเสร็จก็ทิ้งหม้อข้าวหม้อแกงไว้ที่ริมเนินนั้น เนินตรงนั้นจึงถูกเรียกว่า ควนตั้งหม้อ จนเท่าทุกวันนี้

ครั้งหนึ่งที่หัวเมืองภาคใต้เกิดสงคราม ด้วยว่าหัวเมืองมลายูเป็นขบถทางราชการส่งกองทัพไปปราบ นายแรงอาสาออกไปรบในคราวนั้นด้วย นายแรงสู้ศึกด้วยความองอาจกล้าหาญเด็ดเดี่ยว นายแรงอยู่กองหน้าฆ่าศัตรูตายเป็นจำนวนมาก สงครามจึงผ่านไปโดยกองทัพมลายูแตกพ่าย เสร็จศึกนายแรงจึงได้รับการปูนบำเหน็จให้เป็นเจ้าเมืองเมืองหนึ่ง ฐานะความเป็นอยู่ของนายแรงก็ดีขึ้นทันทีทั้งอำนาจวาสนา ร่ำรวยทั้งทรัพย์สินสมบัติ ข้าทาส บริวารตั้งแต่บัดนั้น

นายแรงเป็นคนดีมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาเป็นอย่างนักจิตใจใฝ่แต่ในทางกุศล ชอบทำบุญให้ทานแก่คนตกทุกข์ได้ยาก ครั้งนั้นทางเมืองนครศรีธรรมราชได้ก่อสร้างพระบรมธาตุเจดีย์บนฝั่งหาดทรายแก้ว สร้างเสร็จกำหนดมีการสมโภชเฉลิมฉลอง พุทธศาสนิกชนเป็นจำนวนมากบรรดาผู้ที่รู้ข่าวต่างพากันไปร่วมสร้างองค์พระเจดีย์พระบรมธาตุและฉลองสมโภช ครั้นนายแรงทราบข่าวก็บังเกิดความปีติยินดีเป็นที่สุดจึงชวนสมบัติเงินทองเท่าที่บรรดามี รวมทั้งสิ้นถึงเก้าแสนลงเรือสำเภาร่วมบริวารไพร่พลออกเดินทางไปยังเมืองนครศรีธรรมราชแต่นายแรงโชคไม่ดีเลย ระหว่างทางเรือสำเภากฎกพายุคลื่นลมโหมอย่างหนัก ทำให้เรือเสียหายต้องเสียเวลาจอดซ่อมเรือที่หาดทรายแห่งหนึ่ง

ขณะที่นายแรงหยุดซ่อมเรืออยู่ที่หาดทรายแห่งนั้นก็ได้ข่าวจากผู้ที่เดินทางไปสมโภชพระบรมธาตุเจดีย์มาว่าพระบรมธาตุเจดีย์ได้สร้างเสร็จแล้วและได้มีการสมโภชเฉลิมฉลองกันอย่างมโหฬารอย่างไม่เคยเห็นการสมโภชอะไรที่ไหนใหญ่โตอย่างนี้มาก่อนเลย นายแรงได้ข่าวดังนั้นก็ให้บังเกิดความเสียใจเป็นอันมาก ด้วยไม่สมความตั้งใจปรารถนาที่จะได้ร่วมสร้างพระบรมธาตุเจดีย์ จึงเกณฑ์

บริวารให้ขนบรรดาเงินทองสมบัติทรัพย์สินเก่าแสนที่โชดหินปลายเนินเขาแห่งหนึ่งใกล้ ๆ กับที่ซ่อมเรือสำเภาบริวารก็จัดการให้ตามประสงค์

ครั้นแล้วนายแรงก็ขนทรัพย์สินทั้งเก่าแสนเข้าไปเก็บไว้ในถ้ำเล็ก ๆ ที่โชดหินปลายเนิน พนางสั่งบริวารลูกเรือที่มาด้วยกันว่า

“เราตั้งใจเอาสมบัติทรัพย์สินทั้งหมดไปช่วยสร้างพระธาตุ เมื่อไม่สมหวัง พระธาตุสร้างเสร็จเสียก่อน เราจะไม่ขอเอาสมบัติทรัพย์สินนี้กลับบ้านแล้ว เราอึ้งสมบัติของเราไว้ตรงนี้แหละ” นายแรงพูดอย่างตั้งใจ “เสร็จแล้วโหมสูที่หลายกะพาเรือกลับบ้านหลบเมืองนะ ไม่ต้องห่วงเรา”

“ฮา แล้วนายแรงอึ้งไปไหนละ” ลูกน้องคนสนิทนายแรงถามด้วยความเป็นห่วง

“เราอึ้งอยู่ตรงนี้แหละ” นายแรงพูดเป็นนัย “เราอึ้งอยู่ใฝ่สมบัติเก่าแสนของเราอยู่ตรงนี้แหละ”

“แล้วนายแรงอึ้งอยู่พรีอีน” ลูกน้องอีกคนถาม “บ้านกะหาไม่”

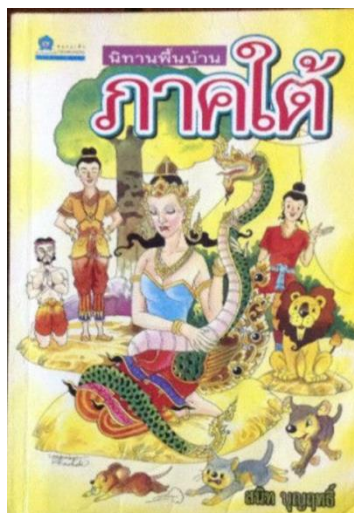
“หาไม่บ้านเรากะอยู่ได้” หากเราตายไป โหมสูช่วยตัดหัวของเราเอาไปปิดปากถ้ำไว้เสียกะแล้วกัน” นายแรงสั่งซ้ำ

“ครั้นนายแรง” ลูกน้องคนเดิมรับคำ

“เออ นั่นแหละ อย่าลืมหาตามที่เราสั่ง” นายแรงย้ำคำ “เราอึ้งได้อยู่ใฝ่สมบัติไว้ให้ลูกหลานของเรา วันหน้าใครเป็นลูกหลานเรา กะอึ้งมาปล้ำหัวเราออกได้ แล้วกะอึ้งได้สมบัติเอาไปแหละ”

นายแรงพูดจบก็ตั้งจิตอธิษฐานเหมือนดั่งที่พูดไว้กับบริวาร แล้วนายแรงก็กลืนใจตาย พวกบริวารลูกน้องนายแรงก็ตัดหัวนายแรง ช่วยกันยกมาปิดปากถ้ำสมบัติเก่าแสนเอาไว้แล้วพากันแล่นเรือสำเภากลับบ้าน

ภายหลังหัวนายแรงก็กลายเป็นหิน ชาวบ้านเรียกกันว่า หินหัวนายแรง ปิดหากถ้ำสมบัติเก่าแสนของนายแรงอยู่ ที่ตรงนั้นจึงเรียกว่า ถ้ำแสน แต่ด้วยเวลาผ่านไป คนรุ่นลูกหลานก็เรียกเพี้ยนไปเป็น ถ้ำแสน อยู่ที่ปลายเนินเขาเล็ก ๆ ที่ยื่นออกไปในทะเลถัดจากหาดสมิหลาลงไปทางใต้ กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวอีกแห่งหนึ่งของจังหวัดสงขลามาชจนกระทั่งทุกวันนี้



ภาพที่ 2.2 นิทานพื้นบ้านภาคใต้ ของ สนธิ บุญญฤทธิ์
ที่มา : สนธิ บุญญฤทธิ์

จากเรื่องราวข้างต้น ผู้วิจัย เห็นถึงตัวเรื่องของวรรณกรรมในการเล่าแบบจัดลำดับเหตุการณ์ตามช่วงเวลา ในลักษณะที่เป็นเอกภาพ (Unity) คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย มีสิ่งสำคัญของเรื่อง คือ การผูกปม อันได้แก่ ความขัดแย้ง ทั้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม มนุษย์กับสภาพแวดล้อมหรือสังคม และมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งภายในและภายนอก เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมมาผูกปมเข้าด้วยกัน ดังเช่น ความอยากมีลูก ลูกมีความแตกต่างจากคนอื่น พ่อแม่ยากจนเพราะลูก พ่อแม่ทิ้งลูก ลูกรู้สึกไม่มีคุณค่า เป็นต้น การผูกปมของผู้รังสรรค์วรรณกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นของเรื่องนำไปจนถึงจุดเปลี่ยนของเรื่องสู่ความโชคดีหรือโชคร้าย ทำให้เกิดการแก้ปมเหตุการณ์จากจุดเปลี่ยนของเรื่องไปจนจุดจบของเรื่อง ทั้งยังทำให้เห็นถึงตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องอีกด้วย

2) รูปแบบทร้อยแก้ว ของ กิตติรัช มณีโชติ

กิตติรัช มณีโชติ ซึ่งประกอบอาชีพนายทหารเรือ สังกัด ฐานทัพเรือจังหวัดสงขลา ได้รังสรรค์บทร้อยแก้ว ประเภทกลอนแปด ครั้นเมื่อปี 2545 เพื่อใช้ในพิธีกรรมบางสรวงประจำปี สร้างไว้ด้านข้างตำหนักรูปปั้นจำลองของตำหนักทวดนายแรง ซึ่งจัดพิมพ์เป็นแผ่นป้ายไว้นิลขนาดประมาณ 150 x 230 เมตร มีกล่าวถึงประวัติหรือบอกเล่าเรื่องราวของนายแรง ไว้ว่า



ภาพที่ 2.3 แผ่นป้ายเล่าตำนานหัวหน้านายแรง

ที่มา : ผู้วิจัย

เป็นตำนาน”ขานกล่าว”เล่าบอกต่อ
 เป็นหินใหญ่ตั้งเด่นที่เห็นแล
 เขาเก้าเส้งที่มาของคำว่าเก้าแสน
 เป็นที่ตั้งหินใหญ่คล้ายหัวคน
 ไม่ปรากฏหลักฐานบ้านอยู่ไหน
 บางคนบอกกล่าวเล่าชี้แจง
 สร้างเจดีย์บรรจุธาตุองค์ศาสดา
 นายแรงเกิดจังหวัดพัทลุง
 พ่อแม่ยากจนคนถากถาง
 นายแรงเป็นคนขยันขันฉลาด
 เรื่องนายแรงไม่มีในตำราเรียน
 พัทลุงขึ้นตรงนครศรี
 ได้เป็นที่พอใจเจ้าพารา
 ต่อมานครศรีมีประกาศ
 พัทลุง หัวเมือง จัดขุนทัพ
 ลงสำเภาล่องเลมาทะเลใน
 ทั้งแก้วแหวนเงินทองคำมากมี
 ถึงสงขลาเข้าคลองล่องสำโรง

ตั้งแต่พ่อของพ่อแม่ของแม่
 มองแค่แค่บอกได้คล้ายหัวคน
 คือถิ่นแคว้นที่ใครใครยังสับสน
 จัดเริ่มต้นที่จะกล่าวเล่านายแรง
 ไกลหรือไกลก็ยังเคลือบคลาแคลง
 ว่านายแรงท่านเป็นชาวชวา
 บางท่านว่าบอกกล่าวเล่าอีกอย่าง
 ชักให้ยุ่งเพราะกินจุเป็นคอม่าง
 ออกรับจ้างด้วยขยันและหมั่นเพียร
 ความกล้าฉลาดไม่มีในหัวเศียร
 ที่ได้เขียนเพราะผู้เฒ่าเล่าบอกมา
 เมื่อภัยมีนายแรงขันอาสา
 ตั้งยศฐาให้เป็นเช่นขุนทัพ
 สร้างเจดีย์บรรจุธาตุให้เสร็จสรรพ
 บรรณาการค่านับเจ้านครศรี
 เรือชักใบแล่นตามลมสมฤดี
 เอาไปนครศรีธรรมราช
 คือคลองโหม่งข้างโรงบาลประสาท

หลุดปากล่องโตนคลิ่นลมโถมใบขาด	เรือสำเภาพินาศหมดทางไป
เก็บข้างของขึ้นตั้งลานตากเบ็ญ	วางรายเรียงสุดที่จะขานไซ
ตัวนายแรงร้อนรุ่มกลุ่มอกใจ	ให้แก่ไซซ่อมเรือลำสำเภา
ความเสียหายมีมากใช้เวลานาน	หลายทิวกาลนายแรงก็ซึมเศร้า
ที่แยะแยะทั้งซ่อมแก้เรือสำเภา	วันแล้ววันเล่าไม่ทันกาลเวลา
ข่าวพระเจดีย์บรรจุธาตุได้เสร็จแล้ว	ไอ้แหวนแก้วเงินทองของเราหนา
ด้วยอำนาจศรัทธาอันแรงกล้า	ทรัพย์ร่ำการาวราวตั้งเก้าแสน
นายแรงเสียอกเสียใจตั้งไฟสุ่ม	เราร้อนรุ่มเรื่องทรัพย์ก็หวงแหน
ทรัพย์มากมายหาไม่มีผู้รับแทน	ตั้งเก้าแสนยกให้ใครมิได้เลย
ผลสุดท้ายมาตายเพราะกระอักเลือด	ต้องตาลเดือดเพราะทรัพย์อยู่เฉยเฉย
ได้บอกกล่าวเล่าขานขุนทหารเอ๋ย	อย่าเฉยเมยเมื่อตอนสิ้นใจตาย
ให้ตัดหัวของตนวางบนทรัพย์	ฝังปิดทับดินไว้มิให้หาย
ห้ามผู้ใดเอาแม่เท้าเม็ตทราย	จะโชคร้ายหมดสุขทุกขันธ์นรินทร์
ผู้เอาได้ต้องเป็นเช่นทายาท	มิสามารถให้เห็นเป็นอัศจรรย์
ไปปลักหินหัวเราหินก้อนนั้น	ตกเขาพลันมีทรัพย์ให้ตั้งเก้าแสน
ผู้ใดคิดว่าตนเป็นทายาท	เชิญมาที่หาดบ้านเราเขาเก้าแสน
ปลักหินหัวให้หล่นลงจากแท่น	มีเก้าแสนทรัพย์ให้ได้รางวัล
จากอดีตจนบัดนี้หาไม่มี	ผู้ทำได้ให้เห็นเป็นมิ่งขวัญ
ปลักหินหัวหินใหญ่หินก้อนนั้น	ตกเขาพลันได้เห็นเป็นบุญตา
ขอจบนิทานตำนานทวดนายแรง	ใครเคลือบแครงเชิญท่านไปค้นคว้า
มีที่ไหนบอกมั่งจะไปหา	กราบวันทางามสักสามที (กิตติธัช มณี

โชติ, 2545)

จากบทร้อยแก้วข้างต้น ผู้วิจัย พบว่า ผู้รังสรรค์แสดงให้เห็นในด้านการสื่อความหมายผ่านบริบททางด้านภาษา มีการอุปมาอุปไมย เปรียบเทียบให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ พร้อมทั้งสร้างอรรถรส และพรรณณาอารมณ์ความรู้สึก เพื่อให้สามารถเข้าถึงตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวละครหลักของเรื่อง คือ นายแรง และสร้างจินตภาพของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน อีกทั้ง ทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ดีอีกด้วย อาทิเช่น ตัวนายแรงร้อนรุ่มกลุ่มอกใจ ผลสุดท้ายมาตายเพราะกระอักเลือด ต้องตาลเดือดเพราะทรัพย์อยู่เฉยเฉย หลายทิวกาลนายแรงก็ซึมเศร้า นายแรงเสียอกเสียใจตั้งไฟสุ่ม ห้ามผู้ใดเอาแม่เท้าเม็ตทราย เป็นต้น

3) รูปแบบจากปราชญ์ชาวบ้าน ของ เปี้ยน สุวรรณทวี

จากบทสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน ของ นายเปี้ยน สุวรรณทวี หรือที่คนในพื้นที่เรียกกันว่า ลุงเปี้ยน ผู้จัดและประกอบพิธีกรรม การบวงสรวง และผู้นำด้านการพัฒนาพื้นที่ของเก้าเส้ง บอกเล่าเรื่องราว ความเป็นมา หรือตำนานห้วยนายแรง ไว้ว่า

“ทวดนายแรงร่างกายกำยำ สูงใหญ่ แข็งแรง มีพื้นเพเชื้อสายมาจากชวา ดูจากลักษณะรูปร่างที่เล่าสืบต่อกันมา ล่องเรือสำเภามาตามทางคลองสำโรง เพื่อจะนำทรัพย์สินจำนวนเก้าแสนไปร่วมสมทบทุนในการสร้างเจดีย์บรรจุพระธาตุที่หัวเมืองนครศรีธรรมราช แล้วเกิดเหตุการณ์พายุพัด ทำให้เรือเกิดพัง จึงต้องพักซ่อมเรือที่บริเวณคลองโหมง หรือเก้าเส้งในปัจจุบัน เรือพังหนักมา ต้องใช้เวลานานในการซ่อมนาน จนกระทั่งมีคนมาบอกข่าวว่าเขาสร้างเจดีย์เสร็จแล้ว ทวดนายแรงเสียใจอย่างแรง จนล้มป่วย ก่อนสิ้นใจบอกให้คนที่ดูแลชุดหลุมให้นำทรัพย์สินของมีค่าทั้งหมดมาฝังไว้ จากนั้นให้ตัดหัวของตนเองไปปิดปากหลุมที่ฝังไว้ ซึ่งตนจะเผ่าทรัพย์สินเหล่านี้ไว้จนกว่าจะมีผู้มีบุญใหญ่ หรือลูกหลาน มาปลุกหินดังกล่าวลงทะเล แล้วเอาทรัพย์สินเหล่านั้นไปได้” (เปี้ยน สุวรรณทวี, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

4) รูปแบบป้ายสถานที่ท่องเที่ยว ของชมรมคนรักบ้านนอกเขา

จากข้อความลายลักษณ์อักษรผ่านแผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ของบริเวณพื้นที่วัดเขาเก้าแสน ของชมรมคนรักบ้านนอกเขา บอกเล่าความเป็นมาของพื้นที่ ไว้ว่า



ภาพที่ 2.4 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์วัดเขาเก้าแสน

ที่มา : ผู้วิจัย

ตำนานที่เล่าขานบอกต่อ ๆ กันมาสมัยใดไม่ปรากฏแน่ชัด แต่ตำนานหัวหน้านายแรงได้เชื่อมโยงการสร้างพระบรมธาตุของจังหวัดนครศรีธรรมราช “เก้าแสน” ชื่อที่เรียกมาแต่ยุคโบราณกาล คือ เขาธรรมดาลูกหนึ่งซึ่งยกขึ้นไปในทะเล หรือเกิดการแข็งตัวของลาวา นี่คือความคิดของนักวิทยาศาสตร์ ส่วนความเชื่อทางศาสนา พระเจ้าเป็นผู้ชี้หรือกำหนดให้เกิดภูเขา ฉะนั้นเราไม่พูดถึงที่มาของเขาลูกนี้ เพราะหาจุดจบไม่ได้ เราจะมาพูดถึงที่มาของคำว่า “เก้าแสน” คือชื่อของเขาลูกนี้ ตามประวัติศาสตร์และการเล่าขานต่อกันมาว่า ได้มี นายแรง ซึ่งไม่ปรากฏหลักฐานใด ๆ ว่าเป็นคนที่ไหน บางตำราบอกว่าเป็นชาวชวาเดินทางมาจากจังหวัดปัตตานีมุ่งหน้าสู่ นครศรีธรรมราช เพื่อไปทำบุญร่วมบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ วัดพระธาตุนครศรีธรรมราช พอเรือสำเภามาถึงบริเวณปากอ่าว นายแรงทราบข่าวว่า วัดพระธาตุได้บรรจุเสร็จแล้วเลยเกิดความน้อยใจว่าเดินทางไม่สมดังหมาย เลยให้ไพร่พลขนทรัพย์สิน แก้วแหวนเงินทอง ไปวางไว้บนภูเขาลูกนี้ และสั่งให้ตัดหัวตัวเองไปวางทับสมบัติเหล่านั้น และกลายเป็นปูโสมเผ่าทรัพย์มาจนทุกวันนี้ ทรัพย์สมบัติ “เก้าแสน” ในสมัยนั้นไปวางไว้ภูเขาลูกนี้ และให้ตัดศีรษะของตนวางทับสมบัติเหล่านั้น ก่อนตัดศีรษะได้กล่าวสาปแช่งต่อหน้าไพร่พลว่า “ใครยกยกออกทรัพย์สมบัติกูแม้แต่นิดเดียวให้มีอันเป็นไป นอกจากลูกหลานกูเท่านั้นที่จะมาเอาสมบัติกูได้” สิ้นคำสาป นายแรงออกคำสั่งให้ตัดศีรษะไปวางทับสมบัติแล้วไพร่พลได้นำห่อข้าวไปสักการะด้านทางขึ้นของหัวหน้านายแรง เลยกลายเป็นหิน ต่อมาชาวบ้านเรียก “หินข้าวห่อ” มาจนถึงวันนี้ ชาวนายแรงตัดศีรษะทับสมบัติไว้บนเขาลูกนี้ได้แพร่กระจัดไปตามหัวเมืองต่าง ๆ ชาวบ้านทั้งไทยและจีนในสมัยนั้น ได้แห่กันขึ้นเขาลูกนี้เพื่อแสดงความปิติยินดีทูลเกล้าถวายแด่พระมหากษัตริย์ เพื่อผลึกหินก้อนนี้ แต่ไม่เป็นผลสำเร็จแม้แต่รายเดียว เขาลูกนี้จึงได้ชื่อว่า “เขาเก้าแสน” และต่อมาชาวบ้านในย่านดังกล่าวได้เรียกเพี้ยนว่า “เก้าเส้ง” และได้เรียกมาตราบทุกวันนี้ ต่อมาทางเมืองสงขลาได้ย้ายชุมชนดังกล่าวว่า “ชุมชนเก้าเส้ง” (ชมรมอนุรักษ์บ้านออกเขา, มปป.)

จากบทสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านและแผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ของพื้นที่ส่งผลให้เกิดการสร้างประสบการณ์ให้กับเยาวชน นักท่องเที่ยว และคนในชุมชนเป็นที่รู้จัก ซึ่งอาจจะทำให้เรื่องราวดังกล่าวนี้ สามารถทำให้ผู้ชมการสร้างสรรคณาฏศิลป์ขึ้นนี้มีความเข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.3.2.2 ตำนาน “นายแรง” สร้างความเชื่อและความศรัทธา

จากเรื่องราววรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง ซึ่งเป็นการระลึกถึงของวีรบุรุษของชุมชนผ่านการบอกเล่า และเป็นหลักฐานที่สอดคล้องกันพื้นที่ในปัจจุบัน ในมุมมองสะท้อนความเชื่อและความศรัทธา ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.5 หินหัวนายแรง

ที่มา : ผู้วิจัย

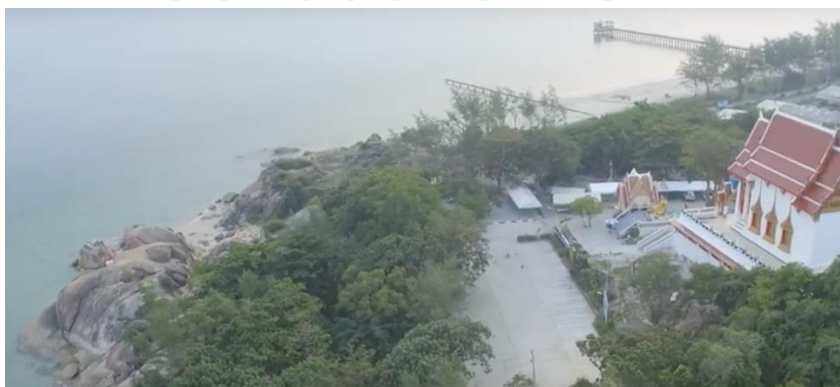
1) พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Space)

หากจัดองค์ประกอบของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อทางด้านศาสนา สามารถจัดได้สองรูปแบบ คือ ทางโลกสามัญ (Profane World) และทางโลกศักดิ์สิทธิ์ (Sacred World) เพื่อสัมผัสหรือเข้าถึงมนุษย์จึงสร้างพื้นที่เฉพาะสำหรับเชื่อมโยงระหว่างโลกสามัญของผู้คนกับโลกความเชื่อของอำนาจเหนือธรรมชาติหรือวิญญาณ เพื่อประกอบพิธีกรรม หรือที่เรียกว่าพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ โดย ศรีศกร วัลลิโถม (2544) ได้กล่าวถึงวิธีการสังเกตลักษณะของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ อันได้แก่ ลักษณะเชิงพื้นที่มักอยู่ในตำแหน่งภูมิประเทศที่โดดเด่น มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าของชุมชน สร้างความหมายหรือความสำคัญให้กับพื้นที่ในชุมชนจนถึงปัจจุบัน และมีร่องรอยกิจกรรมทางศาสนาที่ถูกทำให้เชื่อว่า เป็น ร่องรอยศักดิ์สิทธิ์ปรากฏอยู่ โดยมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าในพื้นที่ชุมชน จากการประกอบสร้างพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์หัวนายแรง จะประกอบสร้าง ผ่านตำนาน และเรื่องเล่า ดังจะเห็นได้จากพื้นที่หัวนายแรง เป็นสถาปัตยกรรมทางธรรมชาติ ตามหลักฐานที่ปรากฏอยู่ในตำนานพื้นบ้านจากวรรณกรรมพื้นบ้าน คำบอกเล่า หรือหลักฐานจากป้ายประชาสัมพันธ์ในพื้นที่สามารถสรุปได้ว่าหินหัวนายแรงเป็นศิระชะของนายแรงที่สั่งให้ลูกน้องตัดและให้ปิดปากถ้าเพื่อคอยเฝ้าทรัพย์สินของตนเองที่จะนำไปร่วมสร้างพระบรมธาตุเจดีย์ตามความเชื่อของชาวบ้าน และมีการทำพิธีกรรมบูชาบวงสรวงทุกปี อีกทั้ง ชาวบ้านยังให้ความเคารพ เลื่อมใส และเป็นที่พักทางจิตใจ เพราะต่างมีความเชื่อว่า นายแรงยังคงปกป้องพื้นที่นี้ ทำให้พื้นที่หินหัวนายแรงกลายเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ยิ่งขึ้น และจากการสัมภาษณ์คนในชุมชน พบว่า

“ช่วงที่พายูปาบึกเข้ามาในภาคใต้ กรมอุตุนิยมวิทยาประกาศเตือนให้อพยพ เพราะจะเข้าแก้มลิงเต็ม ๆ ผมดูแลพื้นที่ที่หัวหน้าแรง วันนั้นผมก็อยู่ที่นี้ เชื่อไหมว่า พายุพัดผ่านแก้มลิงไปอย่างไม่น่าเชื่อ บริเวณพื้นที่ใกล้ ๆ เขาโดนกันหมด แก้มลิงรอดอยู่ที่เดียว ผมเชื่อว่า นายแรงช่วยพวกเราไว้” (เป็ยน สุวรรณทวี, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

“ปกติผมเป็นคนดูแลพื้นที่นี้ เพราะเมื่อก่อนผมมาดูแลแค่เจ้าอาวาส แล้วขึ้นไป ทาสีโบสถ์ พลาดปลั้งตกลงมาเกือบตาย อยู่โรงพยาบาลหมอบอกว่าอาจจะ เป็นอัมพฤกษ์ ระหว่างที่ผมอยู่โรงพยาบาลผมนึกถึงนายแรง กล่าวขอโทษที่ อาจจะไปปลุกโดยไม่รู้ตัว และไหว้ขอให้ท่านช่วยให้หายด้วย คือนั้นผมฝันถึงนายแรง ท่านมาบอกว่าถ้าช่วยจะทำอะไรให้ ผมตอบไปว่าจะดูแลพื้นที่ให้ตลอดชีวิต ประมาณสามสัปดาห์ผมเริ่มเดินได้ และหายเป็นปกติเหมือนปัจจุบัน ใครไม่เชื่อ แต่ผมเชื่อแล้วผมก็ดูแลพื้นที่นี้มาตลอด ผมเล่าเรื่องราวที่ผมเจอให้กับคนที่มา เที่ยว แล้วก็หลายคนมาบนบาน ขอลูก ขอความสำเร็จทางด้านการทำงาน ขอ คู่ครอง แล้วได้กันเยอะ ก็กลับมาแก้บนกัน” (ศรายุทธ สุขศรีราช, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

จากคำสัมภาษณ์ข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า หัวหน้าแรงมีการประกอบสร้างพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ผ่านตำนานที่แตกต่างกันออกไป โดยชาวบ้านเชื่อว่านายแรงยังคงปกปักรักษาพื้นที่แก้มลิงให้คงอยู่ ด้วยปรากฏการณ์จากธรรมชาติหรือเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังมีการปลูกสร้างวัดเพื่อสนับสนุนและตอกย้ำพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ ให้กลายเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจของชาวบ้าน



ภาพที่ 2.6 มุมสูงพื้นที่บริเวณหัวหน้าแรงในปัจจุบัน

ที่มา : ผู้วิจัย

2) การสร้างสัญลักษณ์รูปปั้นจำลอง “ทวดนายแรง”

การสร้างรูปเคารพ (Object of Worship) เป็นวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวแทน (Representation) ของความเชื่อทางศาสนา เป็นเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ ในการถูกนำมาแสดงออก ซึ่งความเชื่อและความศรัทธาของคนในชุมชนหรือสังคม มีการร่วมกันคิดร่วมกันทำ สร้างให้มีรูปร่าง ลักษณะตามความเชื่อ หลักฐาน และรสนิยมของท้องถิ่น ผสมผสานกับประวัติ ตำนาน เรื่องเล่า เพื่อให้การสร้างรูปเคารพมีเหตุผลมากพอให้สังคมยอมรับว่าจะเกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งตำนานเหล่านั้นล้วนมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกดีดีสิทธิ์ และปาฏิหาริย์เกินความเป็นปกติ ของมนุษย์ ปรากฏในรูปแบบเหนือธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นว่าสังคมไทยยังคงเชื่อในตำนาน ประวัติความเป็นมา ว่าเป็นความจริง และเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ยังมีอิทธิพลเท่าไรก็ยังคงมีความรู้สึกดีดีสิทธิ์ มากเท่านั้น ซึ่ง นุสรรา จิตตเกษม อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

ตำนานสร้างความศักดิ์สิทธิ์ อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ให้กับรูปเคารพ จึงเป็นเหตุให้เกิดการเลือกสร้างรูปปั้น ๆ เพื่อให้เป็นขวัญและกำลังใจ กับคนที่มากราบไหว้บูชา และมีการยำเฒ่าเฒ่าถึงตำนานด้วยการจัด พิธีกรรมให้สอดคล้องกับรูปเคารพ (นุสรรา จิตตเกษม, 2558 : 217)

การสร้างความเชื่อในการสร้างรูปเคารพจากตำนานนั้น ก่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล ความเจริญรุ่งเรืองแก่คนในชุมชน และเกิดการผูกเรื่องเชื่อมโยงเรื่องราวกับตำนานที่สร้างความรู้สึกค้างคาใจของคนในพื้นที่ให้มีทางออกให้กับความคับข้องใจในสังคมหรือชุมชนนั้น โดยอาจจะมีการสร้างเติมแต่งเพิ่มเติมขึ้นมาตามเหตุผลอื่นมาประกอบได้อีกด้วย



ภาพที่ 2.7 รูปปั้นจำลองทวดนายแรงในปัจจุบัน
ที่มา : ผู้วิจัย

“เราให้ช่างมาปั้นทวดตามที่เขาเล่ากันมาและความฝันของลุงเปี่ยม
แปกบอกว่าทวดเป็นคนชวาทที่รูปร่างกำยำ แข็งแรง สูงใหญ่ มีหนวดเครา
ยาวเหมือนถาชี แล้วแกเป็นนายหัวเรือ จึงต้องมีไม้พายประจำตัวเสมือน
เป็นผู้นำ ใส่กางเกงแบบชาวเล และที่สำคัญทวดชอบสีแดง การแต่งกาย
หรือสีผิวเลยเป็นสีตามที่ทวดชอบ รูปปั้นทวดเลยมีหน้าตาตามที่เห็น
(ศรายุทธ สุขศรีราช, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

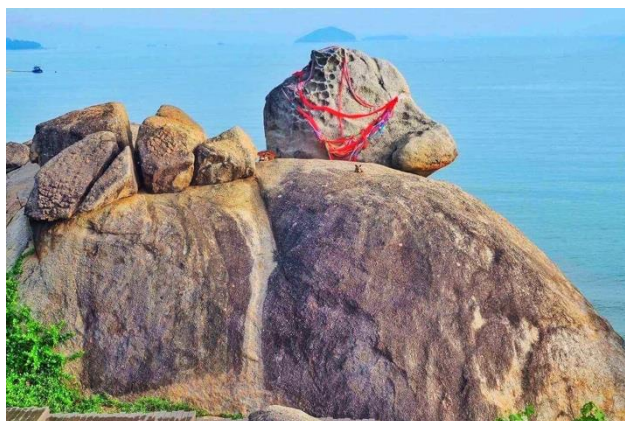
การสร้างสัญลักษณ์ปะติมากรรมจำลอง “ทวดนายแรง” จึงอาจกล่าวได้ว่า
เป็นการแสดงออกถึงสัญลักษณ์แทนบุคคลในตำนานตามจินตนาการที่สร้างขึ้นของคนในชุมชน
ในการเคารพและประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อ เป็นสัญลักษณ์สื่อแสดงความปรารถนา ความเชื่อ
ความศรัทธาต่อบุคคลที่นำเสนอมาเพื่อกล่าวซ้ำ ๆ ยืนยันประวัติความเป็นมา อีกทั้งยังช่วยเติมพลัง
ความศักดิ์สิทธิ์ให้กับบุคคลในตำนานอย่างนายแรงได้อีกด้วย

3) การสร้างอนุสรณ์ในทางสถาปัตยกรรม “หินห้วยนางแรง”

สถาปัตยกรรม เป็นตัวสะท้อนให้เราเข้าใจในเนื้อหาสาระหรือแก่นที่มาของงาน ผ่านสิ่งที่เรามองเห็นหรือกายภาพของสถาปัตยกรรม ซึ่งอาจจะเกิดจากปัจจัยแวดล้อมหลายอย่าง ที่ผลักดันและกำหนดลักษณะการแสดงออกในแบบที่มองเห็นและมองไม่เห็น ให้เราสามารถตีความ รับรู้และเข้าใจได้ ทั้งนี้ สถาปัตยกรรมจะแสดงออกมามากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับลักษณะแนวคิดในการสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ ตามความต้องการ และความเหมาะสม ตลอดจนการยอมรับในกลุ่มผู้สร้างสรรค์เองว่าจะให้เป็นไปในทิศทางใด อะไรคือปัจจัยสำคัญและเงื่อนไข สถาปัตยกรรมในช่วงแรกนั้น ถูกสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์เป็นหลัก และมักจะสัมพันธ์กับบริบท (Context) หรือกิจกรรมในพื้นที่ เน้นสะท้อนออกมาในตัววัสดุ (Materials) และ รูปลักษณ์ (Form) จนถึงลักษณะโครงสร้าง เทคนิค วิธีการก่อสร้างในการสร้างสรรค์ ต่อมาในยุคแห่งความเชื่อ ความศรัทธา มนุษย์เชื่อในเรื่องของวิญญาณจึงเกิดการผสมผสานกับแนวคิดของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ มีการถ่ายทอดสื่อสารผ่านการแสดงออกให้เห็นแบบสัมผัสได้ อาจเกิดจากเพียงแค่ว่าความคิด จินตนาการ หรือความกลัวแฝงอยู่ในใจ ความเชื่อเหล่านั้นสะท้อนออกมาให้เห็นในเชิงสถาปัตยกรรม ซึ่งรูปแบบก็จะแตกต่างกันออกไปตามแนวคิด หรือเรื่องราวของชุมชนหรือสังคมนั้น ๆ ที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์เคารพนับถือบูชา ทั้งนี้ บริบทแวดล้อมก็จะผลักดันให้เกิดรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปด้วย

“หินห้วยนางแรงน่าจะเกิดมาตามธรรมชาติของการกัศกร่อนลม ฝน หรือ อาจจะเป็นการเคลื่อนที่ของวัตถุผนวกกับธรรมชาติรังสรรค์ ผนวกกับเรื่องเล่าของชุมชนลักษณะของหินที่คล้ายกับหัวของนายแรง จึงเกิดเป็นสัญลักษณ์ของตำนาน ถึงจะยังไงก็แล้วแต่มันก็ทำให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวใหม่ในชุมชนเก่าแก่ ประจวบเหมาะกับพื้นที่ห้วยนางแรงอยู่บนเขามันเด่นเป็นสง่าอยู่ตรงแหลมเล็ก ๆ สามารถมองเห็นความสวยงามของทะเลได้ ทำให้เป็นสถานที่สำคัญ (Landmark) ของจังหวัดได้อีกด้วย” (มนัสสวาส กุลวงศ์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562)

“บางครั้งตำนานก็แต่งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับท้องถิ่น หรือสภาพ ภูมิประเทศพื้นที่นั้น หรือบางครั้งสร้างเพื่อให้คนในท้องถิ่นรู้จัก ให้เกิดความภาคภูมิใจกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตัวเอง ดังนั้น ไม่อาจจะ ตอบได้ว่าตำนานนี้มีจริงหรือไม่จริง (ธรรมนิത്യ นิยมรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)



ภาพที่ 2.8 สถาปัตยกรรมหินหัวนายแรง
ที่มา : ผู้วิจัย

จะเห็นได้ว่า สถาปัตยกรรมมีลักษณะสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นภูมิอากาศ ภูมิประเทศ และบริบทที่เป็นนามธรรมอย่างความเชื่อความศรัทธา ผนวกกับ กระบวนการสร้างตำนาน ให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จึงเกิดการประกอบสร้าง และก่อรูป ของสถาปัตยกรรมที่เชื่อมโยงกับตำนานของชุมชน

2.3.2.3 ตำนาน “นายแรง” สร้างขนบธรรมเนียม (พิธีกรรม)

ตำนานนายแรงสร้างความเชื่อความศรัทธาให้กับชุมชน จนก่อให้เกิดขนบธรรมเนียม ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนเรียกว่า “พิธีกรรม” ซึ่งมีลักษณะของการผสมผสานระหว่างความเชื่อ เรื่องผี และความเชื่อของพระพุทธศาสนาดำรงอยู่ด้วยกัน สร้างความคาดหวัง สัญลักษณ์ และพลัง ในเชิงบวกให้กับชุมชน หากแต่กระทำไม่ดีหรือขาดซึ่งการประกอบพิธีกรรม อาจส่งผลเป็นพลัง ในเชิงลบได้อีกด้วย ซึ่งพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อความศรัทธาของตำนานนายแรงมี ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.9 แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์งานสมโภชทวดตาแรง

ที่มา : ผู้วิจัย

1) การบนบาน ด้วยความเชื่อที่ว่า นายแรงยังคงสิ่งสถิตย์ ปกป้อง ดูแลรักษา อยู่ ณ สถานที่แห่งเขาแก้วแสน ตำบลแก้วใส้ง จังหวัดสงขลา ทำให้มีผู้ที่มีความเชื่อและความศรัทธาเข้ามากราบขอพรและบนบาน เพื่อบันดาลใจตามปรารถนาของผู้เข้ามา เช่น ขอบุตรธิดา ขอให้สำเร็จ ทางด้านการงาน ขอเรื่องสุขภาพที่แข็งแรงสมบูรณ์ หายจากโรคร้ายไข้เจ็บ เป็นต้น ซึ่ง ศรายุทธ สุขศรีราช เล่าว่า

“ครั้งหนึ่งตักจากทางลาดของวัดเขาแก้วแสน แขนหัก เลือดคั่งในสมอง หมอบอกอาจจะเดินไม่ได้ ตนจึงตั้งจิตอธิษฐานบนบานให้หาย แล้วจะอยู่ดูแลวัดไปตลอดจนชีวิตจะหาไม่ หลังจากนั้นเกิดปาฏิหาริย์ อยู่ ๆ ก็หายดี เดินได้ พุดได้ จึงเอาผ้าแดง น้ำตาลเมา มาถวายและ บอกกับทวดนายแรงในการจะมาดูเขาแก้วแสน ภายในพื้นที่แก้วใส้งนี้ละ” (ศรายุทธ สุขศรีราช, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

จากเหตุการณ์ปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้น และความสมหวังจากการบนบานของแต่ละ ความศรัทธาของผู้คนที่เข้ามากราบไหว้ ก่อให้เกิดการเดินทางกลับมา หรือการแก้บน ซึ่งสิ่งของ ที่นำมาแก้บนนั้น ล้วนแต่มีสีแดงเป็นสำคัญ อันเนื่องมากคำบอกเล่าของคนในพื้นที่ว่าทวดนายแรง หรือนายแรงมีความเชื่อว่า ท่านขึ้นชอบสีแดง ของที่มาแก้บน จึงเป็นสีแดง เช่น น้ำแดง ผ้าสีแดง เป็นต้น ซึ่งในพิธีกรรมทางภาคใต้มักปรากฏผ้าแดงในการประกอบพิธีกรรมอยู่เสมอ ผ้าแดง มีความเชื่ออยู่หลากหลาย หากแต่เป็นความเชื่อในสมัยก่อนนั้นเห็นว่าเลือดเป็นกำลังของมนุษย์ ถ้าเลือกตกก็จะอ่อนกำลัง และถ้าออกไม่หยุดก็จะตายได้ เมื่อเห็นเลือดมีลักษณะคล้ายสีแดง จึงเชื่อว่า สีแดงอาจจะทำให้เกิดกำลังจึงมักเอาดินแดงทาตัวเพื่อเป็นเครื่องป้องกันอันตรายและ เหมือนทายาบำรุงกำลัง ชาวฮินดูเชื่อว่าสีแดงเป็นสีสวรรค์ ความเชื่อชาวจีนใช้ผ้าแดงหรือด้ายแดง

แจกแขกในงานศพ หรือผ้าแดงขึ้นเหลี่ยมเล็กผูกกับเครื่องดนตรีไทยในพิธีไหว้ครูเพื่อความเป็นสิริมงคล ชาวไทใหญ่เรียกผ้าแดงตามภาษาพื้นเมืองว่า หมั่นคง หมั่น หรือ ผ้า หมายถึงความมั่นคง สีแดงยังสื่อถึงสีชาติ มีศิลปินหลากหลายท่าน ก็เชื่อว่าสีแดงเป็นสีของพลังแสงอาทิตย์ เมื่อใช้ในพิธีกรรมจะทำให้เกิดความขลัง มีพลัง มีกำลังแรงกล้า (บุษกร บิณฑสันต์, 2554 : 381) ทั้งนี้ สีแดงของการแก้บนนายแรงหรือทวดนายแรง จึงอาจจะเปรียบเสมือนสีสัญลักษณ์ของการมีอำนาจในการปกป้องดูแลพื้นที่ และความมั่นคง เฉกเช่นหินนายแรงริมหน้าผา เขาแก้วแสนได้เช่นกัน

2) การบวงสรวง เกิดเป็นพิธีกรรมประจำปี ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องมีเพื่อบูชา นายแรง อันได้แก่ เครื่องสังเวทประเภทของหวาน ที่ไม่เจอปนด้วยไข่ คือ ขนมโค มีลักษณะคล้ายขนมต้มแดง ขนมต้มขาว ในพิธีกรรมอื่น ๆ แต่ขนมโคของภาคใต้ นั้น มีไส้เป็นมะพร้าวฉีก หรือน้ำตาลก้อน มีลักษณะปั้นเป็นทรงกลมเรียบ คลุกด้วยมะพร้าวฝอย การแผ่ขนยของขนมโคในภาคใต้ อาจหมายถึง ความกลมเกลียว เป็นปึกแผ่นตั้งเช่นรูปทรงกลม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงอีกอย่างคือ จำนวนของขนมโค ต้องมีจำนวนตามปีที่กระทำการบวงสรวงภายในปี และเพิ่มขึ้นตามจำนวนปีนั้น ๆ เช่น ปี 2562 จำนวน 2562 ลูก ฯลฯ โดยพิธีบวงสรวง มีกระบวนการคล้ายกับพิธีบวงสรวงทั่วไป กล่าวคือ มีบทธวดชุมชนเทวดา สวดสรรเสริญ และพิธีการลอยสเดาะเคราะห์ ซึ่งในวันที่ 19-20 มีนาคม 2562 ที่ผ่านมา สิ่งของที่บวงสรวงก็จะเป็นสิ่งที่คาดว่านายแรงจะชื่นชอบ ได้แก่ ขนมโค อาหารทะเล (กุ้ง หอย ปู ปลา) น้ำตาลเมา โนรา หนังกะลึง ฯลฯ



ภาพที่ 2.10 ลอยสเดาะเคราะห์

ที่มา : ผู้วิจัย

“เครื่องบวงสรวงแต่ละปีเป็นแบบบวงสรวงทั่วไป ไม่มีอะไรพิเศษ มีสิ่งเดียวที่จะขาดไม่ได้ คือ ขนมโคจำนวนลูกตามปีนะ แบ่งใส่จานสามที่ คือ ที่หน้าผาหินนายแรง ที่ศาลทวดนายแรง และในโบสถ์ของวัดเก่าแสน แบ่งไปเฉลี่ยเท่า ๆ กัน ปีไหนมีเงินทำบุญเยอะก็จ้างโนรามารำ แต่ปีที่แล้วเงินน้อยก็จ้างหนังกลางแปลงมาฉายโนราแทน” (เปี่ยม สุวรรณทวี, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

“ครั้งหนึ่งประมาณปี พ.ศ. 2545 เคยไปรำโนราถวายบุงทวดนายแรง อยู่ 2-3 ปี ในช่วงวันพิธีกรรมบวงสรวง เพราะโนราถือว่าเป็นมหรสพ ทางพิธีกรรมมานาน ยุคแรก ๆ ที่ไม่มีถนนเข้าไปก็รำโนราอยู่ที่ตีนเขา เพราะทางขึ้นรกร้างและลำบาก ไม่มีอะไรเลย ตอนนี้มีวัดชัดเจน พิธีกรรมก็ชัดเจนตามสถานที่ที่ประกอบสร้างกันขึ้นมาเพิ่มเติมด้วย” (ธรรม นิตย์ นิยมรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

มูลเหตุของความเชื่อความศรัทธาจึงเป็นที่มาของพิธีกรรมดังกล่าวสืบต่อกันมาจนปัจจุบัน อาจสืบเนื่องคนในชุมชนส่วนปรารถนาเพื่อให้อยู่รอดปลอดภัย มีความเป็นอยู่ที่ดี ห่างไกลจากความเจ็บป่วยหรือความตาย ดังนั้น หากมีเหตุที่เกิดจากสิ่งที่เหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถสัมผัสได้ ย่อมทำให้คนในชุมชนรู้สึกให้ความสำคัญกับความเชื่อ โดยเฉพาะพิธีกรรมมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้ พิธีกรรมยังส่งผลให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ และความสามัคคีกันชุมชนได้อีกด้วย

จากข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อความศรัทธาจากตำนานนายแรง จะเห็นได้ชัดเจนว่า ตำนานเรื่องนี้มีความเข้มแข็งทางด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตกับชุมชน รวมไปถึงการแสดงสัญลักษณ์ และอัตลักษณ์ของความเป็นภาคใต้อย่างชัดเจน นอกเหนือจากสถาปัตยกรรม รูปปั้นจำลอง หรือพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ ตำนานนายแรงยังคงมุ่งสอนคตินิยม ที่จะสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของสังคมปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะเกิดการปรับเปลี่ยนทางด้านสภาพสังคม และการเข้ามาของเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น ดังนั้น การประกอบสร้างและการสร้างความหมายของพื้นที่ตามตำนานนายแรงย่อมช่วยส่งเสริมให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของผู้วิจัยมีรากฐานมาจากนาฏศิลป์พื้นบ้าน และศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคใต้ที่งดงาม อีกทั้งยังมีตำนานที่สามารถสร้างความเชื่อมโยงและความสอดคล้องในพื้นที่ เพื่อรองรับความเชื่อความศรัทธา การสร้างความหมาย และการสร้างประสบการณ์รับรู้ถึงตำนานนายแรง ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถนำความรู้ข้างต้นนี้ไปสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้สื่อความหมายอันลึกซึ้งและยังคงอัตลักษณ์ความเป็นพื้นบ้านทางภาคใต้ พร้อมทั้งสอดแทรกคตินิยมจากตำนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

ในด้านการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ในขณะเดียวกันนั้นก็สามารถบูรณาการ และประยุกต์ให้เข้ากับบริบทของสังคมร่วมสมัย เพื่อสื่อสารให้กับชุมชนต้นกำเนิดของวรรณกรรมพื้นบ้าน กับนักท่องเที่ยว หรือเยาวชนภายในชุมชนได้อีกด้วย

2.4 เกมส์บันไดงู

เกมส์ จัดว่าเป็นกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนาน เพื่อความบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ หรือเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเกมส์จะต้องประกอบไปด้วย เป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ ทำให้เกมส์มักจะนำไปใช้ในการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย บางครั้งเกมส์ยังแฝงไปด้วยมิติทางด้านปรัชญาศาสนาอีกด้วย

เกมส์บันไดงู (Snack and Ladder) เป็นเกมส์ที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก ซึ่งแต่เดิมนั้นเกมส์บันไดงูเริ่มต้นมาจากสิ่งประดิษฐ์ของอินเดียโบราณที่ใช้ชื่อว่า กิยานชัวพาร์ (Gyan Chaupar) มาจากภาษาฮินดี แปลว่า ความรู้ ต่อมาได้พัฒนามาเป็นเกมส์โดยใช้ชื่อว่า มอกซา พาตามา (Moksha Patama) นับว่าเป็นต้นฉบับของเกมส์บันไดงู โดยมีการออกแบบและนำมาใช้สะท้อนทางด้านปรัชญา การกระทำที่ดีและไม่ดีของชาวฮินดู (Jim Thompson, 2558 : 2) ซึ่งแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตารางเกมส์ เช่น งู สื่อความหมายของกรรมที่มีอำนาจและพลังที่สูงของกรรมแต่ละบุคคล บันไดแสดงถึงเส้นทางที่จะเดินทางไปสู่พระเจ้าจะสั้นหรือยาวก็ขึ้นอยู่กับกรรมของแต่ละบุคคลเช่นกัน และช่องตาราง คือ เส้นทางเดินทางที่มีจำนวนไม่เท่ากันในแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับโชคชะตา เกมส์นี้จึงเป็นเกมส์หนึ่งที่ไม่มีการมีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว ซึ่ง วู ไมค์เกรท (Wu Mingren) กล่าวว่า

เกมส์นี้ได้รับความนิยมอย่างมากจนเป็นที่ยอมรับ ทำให้เริ่มมีการดัดแปลงไปใช้กับศาสนาอื่นที่มีอยู่ในทวีปอินเดีย คือ เช่น พุทธ และมุสลิม สำหรับผู้ที่ศรัทธาในศาสนาเหล่านี้ เกมส์อาจจะเป็นการนำมาเล่นเพื่อฝึกทำสมาธิ หรือเป็นแบบฝึกหัดของคำสอน รวมไปถึงการนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาทางศาสนาโดยที่ไม่ต้องใช้หนังสือหรือคำเทศนาทั่วไป ทั้งนี้ เกมส์บันไดงูที่หลงเหลืออยู่ในหลายงานอาจจะเป็นงานศิลปะตามลัทธิของแต่ละผู้คิดค้นก็ได้ เนื่องจากว่ามีภาพประกอบที่แสดงความซับซ้อนของมนุษย์ สถาปัตยกรรมพืชและสัตว์ ฯลฯ (Wu Mingren, 2018 : 25)

วีเวทกะตะ เร้าท์ (V Venkata Rao) ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า

เกมส์บันไดงูสิ้นสุดในอินเดียช่วงศตวรรษที่ 19 เมื่อสหราชอาณาจักรได้ล่าอาณานิคมของอินเดียไป เกมส์บันไดงูจึงมีการปรับเปลี่ยนทางด้านภาพในเกมส์เกิดการแทนที่ของภาพเดิม แต่จุดมุ่งหมายยังคงเดิมหากแต่ถูกลดบทบาทของปรัชญาทางศาสนาลง เช่น มีการนำภาพของพระศิวะออกไป แทนที่ด้วยภาพการ์ตูน เชื่อมต่อด้วยงูและบันไดในรูปแบบของการ์ตูนมากขึ้น ปรับเปลี่ยนจำนวนของงูและบันไดในจำนวนที่เท่ากัน ซึ่งของดั้งเดิมจะมีจำนวนงูมากกว่าบันได อันเป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อที่ว่ากระทำความดีได้ง่ายกว่าการกระทำความดี (V Venkata Rao, 2008 : 39)

การแพร่หลายของเกมส์บันไดงูจากอินเดียสู่ยุโรป ส่งผลให้กลวิธีในการเล่นเกมส์บันไดงู เริ่มมีรูปแบบที่คงที่มากขึ้น โดยมีอุปกรณ์ในการเล่นเกมส์นี้ คือ ลูกเต๋า ตารางเกมส์บันไดงู และตัวผู้เล่นไม่จำกัดจำนวน ซึ่งกลวิธีในการเล่นผู้เล่นทุกคนจะต้องไปเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้น โดยจำนวนของช่องตารางที่จะเดินจะใช้ลูกเต๋ากำหนดจำนวน 1-2 ลูก ทอยลงแล้วนับแต้ม เดินตามแต้มที่ได้ ผู้เล่นไปตกช่องตารางใดก็ปฏิบัติตามกติกาหรือข้อกำหนดของช่องนั้น ๆ เช่น ผู้เล่น 2 เดินไปตกตรงช่องที่มีงูตัวใหญ่แม่แม่บี๊ ความหมายของช่องนั้น อาจหมายถึงต้องหยุดเล่น 3 ครั้ง ผู้เล่นคนที่ 3 เดินไปตรงช่องที่มีบันได ได้นำทางขึ้นสูงช่องด้านบนของตารางที่สูงกว่า อาจจะเป็นจุดสุดท้าย เป็นต้น ทั้งนี้ในกลวิธีการเล่นนั้น สะท้อนให้เห็นถึงโชคชะตาที่ผู้เล่นไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะได้จำนวนแต้มจากลูกเต๋าเท่าไรต่อครั้ง แล้วเดินต่อไปจะอยู่ตรงช่องตารางไหน หากแต่ผู้เล่นคนใดถึงจุดสุดท้ายของตารางเกมส์บันไดงูผู้นั้นจะเป็นผู้ชนะโดยทันที ดังนั้นผู้คิดค้นเกมส์บันไดงูในแต่ละเกมส์นั้นจะมีกลยุทธ์ในการออกแบบที่จะต้องแฝงไปด้วยปรัชญา คุณธรรมจริยธรรม หรือโชคชะตา รวมไปถึงสุนทรียภาพในการการออกแบบ เดจ เบเรนด์ (Doug Bierend) กล่าวไว้ว่า

เกมส์บันไดงูมีศิลปะและความสวยงามเป็นสำคัญ มีการเชื่อมโยงกับพิธีกรรม เช่น ศาสนาคริสต์ใช้เกมส์บันไดงูมาร่วมในพิธีพุดถึงการสูญสลายของพระเจ้า สะท้อนคำสอนของซูฟี (Sufi) เรื่องความตายก่อนตาย วัฏจักรแห่งชีวิต และความตายในจตุรัสเทอร์มินัล (Terminal squares) (Doug Bierend, 2015 : 60)

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเกมส์บันไดงูมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำ เกมส์บันไดงูจึงเป็นเสมือนเครื่องมือทางการศึกษาที่สำคัญ มีการใช้การออกแบบที่เรียบง่าย สะท้อนหลักคำสอนทางศาสนาและเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรม ตลอดจนมีการพัฒนาและปรับให้เข้ากับธีมและสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับแต่ละวัฒนธรรมตั้งแต่อินเดียโบราณไปจนถึงวิกตอเรีย อังกฤษสหรัฐอเมริกาและอีกหลากหลายประเทศ

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวนั้น จะเห็นว่าเกมส์บันไดงูมีการเชื่อมโยงกับเราของปรัชญาทางศาสนา ผลที่เกิดจากการกระทำทั้งดีและไม่ดี รวมไปถึงการเชื่อมโยงไปถึงสัญลักษณ์ทางด้านศีลธรรม จรรยา บาปบุญคุณโทษ ผู้วิจัยจะนำไปเชื่อมโยงเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในองค์ประกอบทางการออกแบบบทการแสดง การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

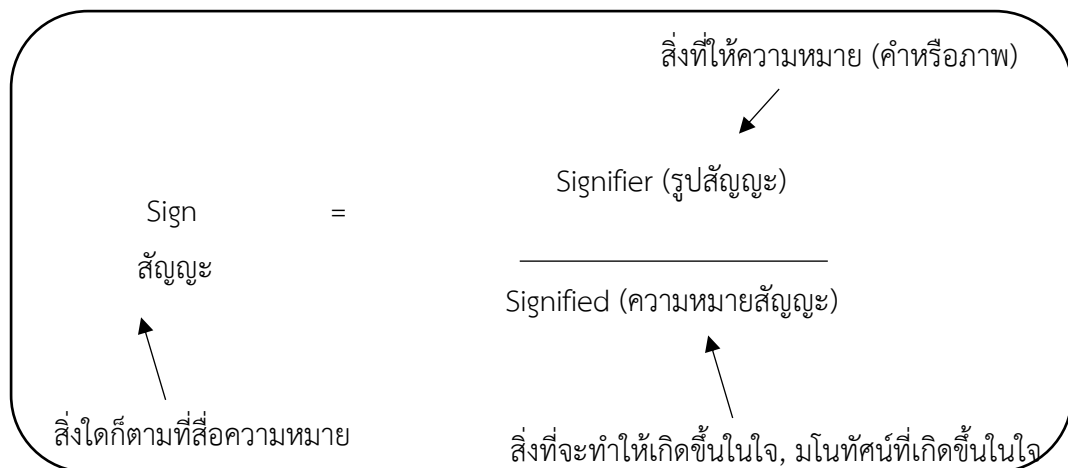
2.5 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.5.1 แนวคิดสัญวิทยา (Semiology)

สัญศาสตร์ (Semiology) เป็นสาระสำคัญอย่างหนึ่งในการศึกษาภาษาของโซซูร์ (Saussure) ซึ่งแนวคิดของโซซูร์มีจุดประสงค์ เพื่ออธิบายและวิเคราะห์เรื่องภาษา กล่าวได้ว่า ภาษาเป็นระบบของสัญญาณแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถสื่อสารความคิดต่าง ๆ ภาษาจึงเป็นอะไรบางอย่างที่อยู่ในระบบเครื่องหมายสัญญาณที่หลากหลาย ธัญญา สังขพันธานนท์ ได้อธิบาย สัญญวิทยา ไว้ว่า

สัญญาณ เป็นเครื่องหมายที่สามารถใช้สื่อความหมายได้ สัญญาณจึงประกอบด้วยสองส่วน คือ รูปสัญญาณ (Signifier) หมายถึง สิ่งที่ทำให้ความหมาย ซึ่งอาจจะปรากฏในรูปแบบถ้อยคำที่พูดและเขียน หรือภาพต่าง ๆ กับความหมายสัญญาณ (Signified) หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นในใจ หรือมโนทัศน์อันเป็นความหมายที่เกิดจากรูปสัญญาณ ดังนั้น สัญญาณเป็นการสื่อสารบางสิ่งบางอย่างกับเรา ดังแผนภาพที่ 1 (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2559 : 58-59)



ภาพที่ 2.11 : ภาพอธิบายเรื่องสัญลักษณ์
ที่มา : ธีัญญา สังขพันธ์านนท์, 2559 : 58

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ยังได้ยกตัวอย่างของสัญลักษณ์ ไว้ด้วยว่า

บาร์ตยกมัดดอกกุหลาบกับความหลงใหล โดยที่มัดดอกกุหลาบในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ สื่อถึงความชอบ ความหลงใหล ต่อคนที่มอบดอกกุหลาบให้ ในกรณีที่มีมัดดอกกุหลาบทำหน้าที่เป็นรูปสัญลักษณ์ ความหลงใหล คือ ความหมายของสัญลักษณ์ และทั้งคู่ประกอบกันขึ้นเป็นสัญลักษณ์ ความหมายของสัญลักษณ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ รูปสัญลักษณ์ ความหมายสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545 : 138)

ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดสัญศาสตร์ มาศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ อันได้แก่ การออกแบบลีลاناฏยศิลป์ ซึ่งเป็นการสื่อสารในรูปแบบอวัจนะภาษา โดยการใช้ร่างกายในการเล่าเรื่อง การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และนำแนวคิดสัญศาสตร์เป็นแนวทางในการสื่อความหมายของประเด็นหรือเรื่องราวที่นำเสนอให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยมีแนวคิดความหมายแฝงในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้อีกด้วย

2.5.2 แนวคิดศิลปะการละคร (Dramatic Arts)

ศิลปะการละคร คือ การนำจินตนาการ และประสบการณ์ของมนุษย์มาเล่าเรื่องราวผ่านวิज्ञะและอวิज्ञะภาษา โดยใช้กระบวนการถ่ายทอดของศิลปะร่วมจากหลากหลายแขนงรวมเข้าด้วยกัน และมีการจัดแสดงในรูปแบบการแสดง มีนักแสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวให้แก่ผู้ชม สดใส พันธุมโกมล ได้อธิบายถึง ศิลปะการละคร ไว้ว่า

ละคร เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง สร้างสรรค์ขึ้นจากการเลียนแบบชีวิต เพื่อแสดงออกถึงเรื่องราวความรู้สึกและแสวงหาความเข้าใจของชีวิตที่จะได้รับจากการชมละครที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยมีผู้แสดงเป็นตัวละคร ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกที่มีอยู่ในบทละครมายังผู้ชมหน้าที่ที่สมบูรณ์ของศิลปะการละคร คือ สามารถให้ความบันเทิงที่มีคุณค่าทางด้านศิลปะ ความคิด และจิตใจแก่มนุษย์ (สดใส พันธุมโกมล, 2542 : คำนำ)

นอกจากนี้ ภัทรภร รักเรียน ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของละครตามแบบของอริสโตเติล (Aristotle) ไว้ว่า

องค์ประกอบของละครจำแนกและลำดับความสำคัญไว้ 6 ส่วนใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1) โครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง โดยโครงเรื่องที่ดีต้องมีความสมบูรณ์ในตัวมันเอง มีความยาวเหมาะสม มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ทุกเหตุการณ์สัมพันธ์กันอย่างมีเหตุมีผล

2) ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (Character and Characterization) คือ การกำหนดให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยอย่างไรตามความเหมาะสมของเรื่อง และมีพัฒนาการนิสัยตัวละครอย่างไร

3) ความคิด (Thought) หรือ แก่น (Theme) คือ จุดมุ่งหมายหรือความหมาย (Premise) ของบทละครเรื่องนั้น

4) การใช้ภาษา (Diction) คือ ศิลปะการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้เขียนออกมาทางคำพูดของตัวละคร ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่การเขียนบทละครที่ดี

5) เพลง (Song) คือ ศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางบทเพลง ทำนอง ทำให้เกิดบรรยากาศ อารมณ์ และปฏิกริยาโต้ตอบจากคนดู

6) ภาพ (Spectacle) คือ การตีความหมายและการแสดงออกบนเวทีอย่างมีศิลปะ ผ่านนักแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ทางด้านต่าง ๆ

จากองค์ประกอบทั้ง 6 ข้างต้นนี้ จะเห็นว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น ขาดส่วนหนึ่งส่วนใดก็จะทำให้บทละครนั้นไม่มีความสมบูรณ์ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในให้แยกแยะในการวิเคราะห์บทละคร เพื่อความเข้าใจและประเมินคุณค่าของบทละครในแต่ละเรื่องได้อีกด้วย (ภัทรภร รักเรียน, 2545 : 12)

การศึกษาเรื่องศิลปะการละครในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำมาศึกษาและนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บทการแสดง โดยวิธีการค้นหาโครงเรื่องจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง โดยสร้างบทการแสดงที่มีเนื้อเรื่อง ตัวละคร และบรรยากาศอย่างน่าสนใจ ซึ่ง รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558 : 115) กล่าวว่า “องค์ประกอบสำคัญของบทการแสดง คือ ความต้องการของตัวละคร เพราะความต้องการจะผลักดันให้ตัวละครมีการกระทำ (Action) และเรื่องราวก็จะดำเนินไปเพราะความต้องการเติมเต็มความปรารถนาของตัวละครนั้น ความต้องการจึงทำให้เรื่องราวดำเนินไปผ่านการกระทำและความนึกคิดของตัวละคร ดังนั้น การวางโครงสร้างบทการแสดงก็จะประกอบไปด้วย การเปลี่ยนแปลงก่อให้เกิดปัญหาและความขัดแย้ง นำไปสู่เหตุและผลที่เป็นจุดจบของเรื่อง” และ นพมาศ แวหงส์ (2558 : 4-10) ได้กล่าวเพิ่มเติมไว้อีกว่า การวางโครงสร้างเปรียบเสมือนชีวิตและวิญญานของบทการแสดง ซึ่งเราสามารถสร้างสรรค์โดยใช้ปัจจัยเหล่านี้ คือ 1) การกระทำในละคร (Dramatic Action) ที่เกิดจากความขัดแย้ง 2) การปูพื้น (Exposition) เป็นการเปิดเรื่อง เพื่อให้คนดูเข้าสู่เรื่องได้อย่างรวดเร็ว 3) การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing) เป็นการเกริ่นนำให้เห็นเค้าของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น 4) จุดเริ่มเรื่อง (Point of Attack) ตอนเริ่มต้นของการกระทำในละครก่อนที่จะพัฒนาเรื่องต่อไปตามทิศทางที่วางไว้ 5) เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting Incident) สิ่งที่จะเกิดขึ้นเพื่อผลักดัน หรือหักเหที่เป็นมาในตอนต้นเรื่อง 6) ความยุ่งยาก (Complication) เหตุการณ์กระตุ้นจากการสร้างความยุ่งยากในจุดแรกในละคร 7) การค้นพบ (Discovery) คือ สิ่งใหม่ ๆ ที่เปิดเผยให้ตัวละครรู้ นำไปสู่การตัดสินใจ 8) จุดสูงสุด (Climax) ความตึงเครียดที่จะไปถึงจุดสูงสุดของตัวละคร 9) จุดวิกฤติ (Crisis) จุดวิกฤติและจุดสูงสุดมักถูกใช้ปะปนกัน เนื่องจากบางครั้งอาจจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ จุดวิกฤติที่สำคัญที่สุดตอนท้าย

เรื่องจะนำไปสู่จุดจบของเรื่อง 10) การคลี่คลาย (Denouement) คือ ตอนลงเอยของละครต่อจาก ความตึงเครียดสูงสุดแล้ว 11) เอกภาพ (Unity) ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือลักษณะที่สามารถ เชื่อมโยงให้เห็นความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดทางด้านศิลปะการละครนี้ มาเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำมาใช้ในสร้างสรรค์โครงสร้างการแสดง การออกแบบบทการแสดง แบบฝึกหัดให้กับนักแสดงในการตีความตัวละคร และใช้พัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ของตัวละครหลักและนักแสดงให้ดูสมจริง และน่าเชื่อถือ รวมไปถึงการเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของนักแสดงที่จะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

2.5.3 แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern)

ศิลปะหลังสมัยใหม่เริ่มต้นในช่วงทศวรรษ 1970 เกิดขึ้นเพื่อแสดงความเป็นปฏิปักษ์ (Against) ต่อศิลปะสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สมัยนิยม (Modernism) ในศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ศิลปะหลัง สมัยใหม่มิได้เกิดขึ้นมาในฐานะการแทนที่หรือตัวบ่งชี้ว่าศิลปะสมัยใหม่จบสิ้นลงแล้ว เพราะศิลปะสมัยใหม่ยังมีบทบาทและมีพื้นที่ทางสังคมและวัฒนธรรมหลักมาจวบจนปัจจุบัน ดังนั้น ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงเป็นตั้งปฏิปักษ์ภายในกระแสสมัยใหม่ ซึ่งการแสดงปฏิปักษ์หรือคัดค้าน สมัยใหม่ โดยการล้มล้างข้อเคร่งครัด คือ ความบริสุทธิ์ของศิลปะ ออกจากตัวศิลปิน และเชิดชู การผสมผสานทางรูปแบบ ให้เกิดศิลปะประเภทใหม่ ที่มีความน่าสนใจ หรือมีลักษณะเป็นลูกผสม (Hybrid) แทนที่การบริสุทธิ์ของศิลปะ ซึ่ง วรเทพ อรรถบุตร ได้กล่าวไว้ว่า

ศิลปะหลังสมัยใหม่ล้มล้างในเรื่องมายาคติเกี่ยวกับความพิเศษเหลือเกิน ของญาณทัศน์และบุคลิกภาพอันแปลกแยกจากคนทั่ว ๆ ไปของศิลปิน ด้วยการสร้างสรรค์ศิลปะที่แสดงการหยอกเย้าล้อผู้ชมและตัวผู้สร้างเอง โดยการหยิบจับภาพชีวิตร่วมสมัยอันแสนธรรมดาามาแสดงออกในงานศิลปะ ศิลปินและศิลปะหลังสมัยใหม่นำภาพชีวิตร่วมสมัย หรือภาพลักษณะที่เป็นตัวแทน อุดมคติทางสังคมหรือประวัติศาสตร์ อาทิเช่น ตำนานวีรบุรุษ เทพปกรณัม กลับมาตีความและจัดวางขึ้นใหม่ด้วยกรรมวิธีการแสดงออกของศิลปะร่วมสมัย ศิลปะหลังสมัยใหม่นั้นไม่ได้เป็นเอกเทศ (Autonomous) หรือหลุดออกจาก กระบวนการประกอบสร้างทางสังคม หรือปราศจากความเชื่อมโยงกับศิลปะ สมัยใหม่แต่อย่างใด เพียงแต่สลายกรอบหรือเข้าไปละม้ายกับชีวิตประจำวัน อาทิ เช่น การหยิบยืม เป็นต้น (วรเทพ อรรถบุตร, 2548 : 272)

และ นราพงษ์ จรัสศรี ยังได้อธิบายเพิ่มเติม นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ ไว้ว่า

แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เป็นแนวคิดที่ไร้อุดมคติ ไม่มีสาระ และผสมผสานกับสิ่งต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างมารวมเข้าไว้ด้วยกัน ดังนั้นการแสดงนาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Postmodern Dance) เป็นการแสดงนาฏยศิลป์ที่ผสมผสานศิลปะในแต่ละยุคสมัยเข้าไว้ด้วยกัน ตั้งแต่ในเรื่องแนวความคิด เครื่องแต่งกาย การเคลื่อนไหว ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งการสร้างสรรค์นั้นจะเป็นไปตามแบบแนวคิดของศิลปินที่สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ และจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

สำหรับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดหลังสมัยใหม่เข้ามานำเสนอ การผสมผสานศิลปะในหลากหลายแขนงเข้าด้วยกัน ตั้งแต่แนวความคิด โครงสร้างการสร้างสรรค์ ตลอดจนองค์ประกอบนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการ และการใช้สัญลักษณ์ในการบอกเล่าเรื่องราวตามกรรมวิธีของผู้สร้างสรรค์

2.5.4 แนวคิดศิลปะแบบปะติด (Collage)

แนวคิดศิลปะคอลลาจ เป็นแนวคิดของการผสมผสาน หรือการนำข้อมูลต่าง ๆ มาประกอบกัน เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องเดียวกัน เพื่อให้เกิดความความหมายใหม่ หรือลดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่ ซึ่ง ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว ได้อธิบายแนวคิดคอลลาจ ไว้ว่า

คอลลาจ (Collage) เป็นคำในภาษาฝรั่งเศส ของคำว่า “Coller” ซึ่งหมายถึงการใช้กาวในการทำงานศิลปะด้วยเทคนิคต่าง ๆ โดยการเรียบเรียงภาพที่มีอยู่กับการใช้วัสดุใหม่ๆ ประกอบกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หรือลดทอนความหมายเดิมที่มีอยู่ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าภาพปะติด แนวคิดนี้ถือว่าเป็นวิธีการใหม่ในวงการศิลปะในช่วงศตวรรษที่ 20 มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ พาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) และ จอร์จ บราคว (Georges Braque) ได้เปลี่ยนรากฐานของภาพวาด ด้วยการทำภาพแบบคิวบิสม์ (Cubism) โดยเริ่มมีการใช้วัสดุอื่นนอกจากสีมาใช้ในชิ้นงาน อาทิ กระดาษปรี๊ฟ ภาพพิมพ์ ตัวหนังสือ แสตมป์ เศษผ้า หรือแม้แต่กระดาษที่ถูกทาสีลงไปแล้วปะติดลงบนชิ้นงานอีกที และงานคอลลาจ จึงเกิดเป็นมุมมองแบบสามมิติ จากความแบนราบของมิติเดิมบนผ้าใบ และได้เปลี่ยนแปลงการวาดภาพแบบเดิม ๆ คอลลาจจึงถือว่างายเป็น

เครื่องมือหลักของศิลปินหัวก้าวหน้า และ ในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ศิลปินเริ่มเลือกประเด็นพูดผ่านงานคอลลาจที่ใหญ่ขึ้น เช่น เชื้อชาติ ชนชั้น และการเมือง อีกทั้งแนวคิดของคอลลาจก็ถูกนำมาเป็นต้นทางของศิลปะดาดา (Dada) ในแง่ของการเอาวัสดุในชีวิตประจำวันมาจัดวางหรือตัดแปะเพื่อให้เกิดบริบทและความหมายใหม่ขึ้นมา ทุกวันนี้ งานคอลลาจได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า เพราะทำให้ศิลปินมีอิสระในการนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบใดก็ได้ โดยที่ไม่ต้องยึดติดอยู่กับวัสดุรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง คอลลาจไม่ได้มีสไตล์หรือแนวทางที่ตายตัว ในขณะที่งานศิลปะแขนงอื่น ๆ มักถูกควบคุมด้วยเทคนิคหรือวัสดุ คอลลาจจึงเป็นวิธีการที่ดีสำหรับทั้งศิลปินและผู้เริ่มต้นทำงานศิลปะ ที่ไม่จำเป็นต้องสั่งสมประสบการณ์ แต่ใช้แค่เพียงความต้องการที่จะทดลองสิ่งใหม่ให้ตรงตามความคิดและทัศนคติของตัวศิลปินเท่านั้น (ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว, สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2562)

โรเซนน์ เลอ กาลล์ (Rozenn Le Gall) ยังได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติม ไว้ว่า

คอลลาจเป็นความจริงที่ชัดเจน และสะดวก เพราะสามารถแสดงความเคลื่อนไหวทางด้านงานศิลปะที่แตกต่างกันได้อย่างลงตัว เสมือนคล้ายกับการจับแพะชนแกะ ทั้งยังช่วยให้มีอิสระในการสร้างสรรค์งานได้อย่างมาก และเกิดความหลากหลายด้วย เพื่อสร้างความจริงของโลกใหม่อย่างเป็นอิสระ เพื่อเบี่ยงเบนไปจากบริบทดั้งเดิม (Rozenn Le Gall, 2015 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ แอนเนเมียค แวน โบอิจิเยน (Annemiek van Boeijen, 2010 : ออนไลน์) ยังกล่าวไว้อีกว่า การใช้ศิลปะแบบภาพตัดปะ หรือ คอลลาจนั้นจะช่วยให้การจัดโครงสร้างการพัฒนาวิเคราะห์ และการนำเสนอปัญหาทางสายตาที่ยากต่อการแสดงออกด้วยคำพูด ซึ่งจุดประสงค์โดยรวมของการใช้คอลลาจในกระบวนการออกแบบ คือ การรวบรวมองค์ประกอบด้านภาพเพื่อค้นหาภาพทั่วไปได้ ดังนั้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดศิลปะคอลลาจ มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดง เพื่อเล่าเรื่องผ่านภาพการแสดงที่มีตัวละคร สถานที่ เหตุการณ์ และนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ซึ่งสามารถสื่อถึงความหมายตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย และมองเห็นภาพรวมของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวนนายแรง บนพื้นฐานของวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านตามบริบทของสังคมร่วมสมัย

2.6 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

ในการศึกษาวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ เป็นเกณฑ์ การคิดสรรและพิจารณาศิลปินผู้เป็นต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์และที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ในการให้ข้อมูล ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ผู้วิจัยนำข้อมูลมา ค้นหา วิเคราะห์รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ ประกอบการพิจารณา สำหรับเกณฑ์การสร้าง มาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ นั้น ผู้วิจัยได้อิงเกณฑ์ตามแบบของ วิชชุตตา วุธาทิตย์ (สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2562) ผู้วางแนวทางในการคัดเลือกเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ ทั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้ทำการปรับหัวข้อ 10 หัวข้อ เป็น 9 หัวข้อ โดยตัด 1 หัวข้อ คือ เป็นผู้ที่ยาก (Rarity) ด้วยสาเหตุ ในประเทศไทยนั้นยังคงมี คุณสมบัติข้อนี้อยู่เพียงผู้เดียว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าอาจจะเป็นส่วนที่จะบังคับให้ไม่สามารถศึกษาข้อมูล ได้ครบถ้วนตามประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยกำหนด สำหรับในส่วนเกณฑ์มาตรฐานศิลปินข้ออื่น ๆ ยังคงเดิม ดังนี้

1) เป็นผู้ที่มีจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spirituality) มีปณิธานแน่วแน่ในทาง นาฏศิลป์ อุทิศตนเพื่อการทำงานอย่างดีที่สุดตามแนวทางของตนเอง มีการแสดงผลงานด้วยใจอัน บริสุทธิ์โดยไม่อยู่ภายใต้แรงกดดันจากภายนอก

2) มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience) มี คุณวุฒิและวิวุฒิ ผ่านการฝึกฝน การศึกษา สัมผัสพบปะจนเกิดทักษะและมีความชำนาญเฉพาะ ทาง ทั้งยังศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ

3) เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatility) เป็นผู้ที่สามารถ นำประสบการณ์รอบตัวมาบูรณาการ และปรับเปลี่ยนอย่างเหมาะสมกับกาลเวลาและสถานที่ เป็นผู้รู้ เป็นพหุสูตรรอบด้าน เพื่อสามารถนำความรู้มาใช้ในการปรับปรุงสร้างสรรค์ผลงานของคนได้ อย่างเหมาะสมกลมกลืน

4) มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) ศิลปินแสดงให้เห็นว่ามีศรัทธา ยึดมั่นไม่ สั่นคลอนต่อเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจที่ว่าด้วยความรู้และความจริง นำไปสู่การดำเนินชีวิตทางคุณค่า เป็นประโยชน์แก่สาธารณะ

5) **มีการสร้างสรรค์ (Creativity)** สามารถสร้างสรรค์งานที่ประยุกต์ความรู้ เข้ากับความงาม โดยคำนึงถึงบริบทต่าง ๆ และนำองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องมาใช้ด้วยทัศนวิสัยที่ดี ถ่ายทอดความรู้ของตนเองไปสู่ผู้อื่น ๆ ได้

6) **มีรสนิยม (Taste)** มีความนิยมชมชอบทางศิลปะที่งามถึงระดับสุนทรีย์ะ รับรู้ ศิลปะรสผ่านอายตนะทั้ง 6 คือ หู คอ จมูก ลิ้น กาย และใจ

7) **เป็นผู้นำและบุกเบิก (Pioneer)** มีความเป็นผู้นำและบุกเบิก เพราะศิลปินต้อง มีความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหา ฝ่าฟันอุปสรรค เพื่อสร้างการรับรู้ และพิสูจน์สิ่งที่ตนเองกำลังทดลอง อยู่ ศิลปินต้องมีจิตใจที่มุ่งมั่น ตั้งคำถาม แสวงหาคำตอบใหม่ ๆ เพื่อเป็นผู้นำและบุกเบิกที่ยาก ที่จะเลียนแบบ

8) **มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication)** การเป็นครูผู้สร้างบุคลากรที่มี คุณภาพสูงให้แก่วงการนาฏศิลป์ด้วย วิธีการถ่ายทอดทางศิลปะอย่างเหมาะสม และมีกระบวนการ และเป็นระบบ

9) **มีจรรยาบรรณ (Ethical Consideration)** บำเพ็ญตนให้อยู่ในศีลธรรมจรรยา มี ทัศนคติและจุดยืนที่ชัดเจน ทางด้านศีลธรรม รักษา ส่งเสริมเกียรติคุณ ในฐานะศิลปิน เป็นแบบอย่างแก่สังคม

2.7 ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตำนาน เรื่องเล่าในท้องถิ่น ที่บอกเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้ผลงานของผู้วิจัยมี ความหลากหลาย จึงต้องมีการศึกษาผลงานที่ผ่านมาในประเด็นที่มีความใกล้เคียงกับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ที่ควรศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ พอสังเขปมีรายละเอียดดังนี้

2.7.1 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยกับวรรณกรรม

ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม ผู้วิจัยเลือกยกตัวอย่างผลงาน การสร้างสรรค์ของ นราภรณ์ จรัสศรี มาเป็นแนวทางในการศึกษา เนื่องจากเป็นศิลปิน นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และเป็นผู้ริเริ่มหลักสูตรนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระดับดุซมิบัณฑิต มีผลงานเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและต่างประเทศ ทั้งยังเป็นผู้มีผลงานสร้างสรรค์ทางด้าน นาฏศิลป์ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

พรรณศักดิ์ สุขี หัวหน้าภาควิชาศิลปะการแสดง และผู้อำนวยการศิลป์ คณะละคร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU Theatre Company) ได้กล่าวถึงผลงานของนราพงษ์ จรัสศรี ในงานเสวนาละครเวที Bu Playfest 2019 เรื่อง บัญญัติบาป 7 ประการ ในวันที่ 26 เมษายน 2562

เมื่อดูงานของอาจารย์นราพงษ์ จรัสศรี จะสังเกตเห็นลายเซ็นต์ (Stamp Auto) อย่างชัดเจน มีสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ในชิ้นงานเสมอ ซึ่งผู้ชมจะต้องตีความในทุก ๆ อิริยาบถการเคลื่อนไหวของนักแสดง มีสอดแทรกสัญลักษณ์ (Symbolism) และมีความเรียบง่าย (Simply) ในการสร้างสรรค์ แม้กระทั่งการเดินต่าง ๆ ของนักแสดง เช่น การเดินแล้วหยุด เป็นการสร้างภาพจำให้กับผู้ชม เป็นต้น (พรรณศักดิ์ สุขี, สัมภาษณ์, 26 เมษายน 2562)

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลงานการสร้างสรรค์ของ นราพงษ์ จรัสศรี มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ในประเด็นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่มีการใช้นาฏศิลป์หลากหลายรูปแบบ การจัดองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความเรียบง่าย และบทการแสดงที่ยังคงสอดแทรกแนวคิดและสัญลักษณ์ ยกตัวอย่างเช่นผลงานสร้างสรรค์ที่นำมาศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การแสดงชุด ลิลิตพระลอ ซึ่งมีการจัดแสดงสองครั้ง คือ ครั้งแรกในปี พ.ศ. 2548 และครั้งที่สองในปี พ.ศ. 2549 จัดแสดงบริเวณหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในรูปแบบวรรณคดีจินตภาพ เพื่ออนุรักษ์คุณค่าและถ่ายทอดสุนทรียะทางวรรณคดี มีการคงเนื้อหา ลิลิตพระลอ ตั้งแต่ต้นจนจบ ในแบบฉบับดั้งเดิม มีการนำเสนอปรัชญาและคำสอนให้เผยแพร่สู่สังคม ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับการแสดงไว้ว่า

การแสดงต้องมียุคประกอบศิลป์ที่ครบ โดยเฉพาะบทการแสดง ต้องมีความหมายในทุกช่วง ว่าทำไม ทำเพื่ออะไร และต้องมีอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ การแสดงลิลิตพระลอทั้งสองครั้ง มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้แต่ละครั้งก็ขึ้นอยู่กับทักษะ (Skill) ของนักแสดงด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2562)



ภาพที่ 2.12 การแสดงชุด ลิลิตพระลอ
ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ผู้วิจัยศึกษาการแสดงดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบบทการแสดง ที่เริ่มต้นการแสดงมาจากวรรณกรรม หรือวรรณคดี ที่มีเค้าโครงของเรื่องซึ่งมีตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราว เป็นต้น ซึ่งมีลำดับการเล่าเรื่องแบบเรียงลำดับเวลา ไม่มีการเล่าเรื่องย้อนหลัง นอกจากนี้ยังนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่เกี่ยวกับความหลากหลายของวัฒนธรรม

2) การแสดงชุด เงาะป่า จากบทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว สู่ การแสดงในรูปแบบวีดิทัศน์ ในปี พ.ศ. 2536 จุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีรูปแบบการแสดงเป็นพิเศษ เพื่อเป็นเกียรติให้กับผู้ทรงนิพนธ์ อันเนื่องมาจากเป็นวันคล้ายวันสวรรคตของทรงนิพนธ์บทละคร อีกทั้งเป็นการสดุดีพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรงพระราชทานพื้นที่ส่วนพระองค์ให้กับมหาวิทยาลัยอีกและทรงเป็นผู้สถาปนาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยขึ้น โดยรูปแบบการแสดงเรื่องเรื่องดังกล่าวนี้ ได้ใช้สถานที่ “จุฬานาลัย” ในการถ่ายทำ เพราะเป็นพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์และยังคงรักษาความเป็นพื้นที่ป่าในเมืองหลงใหลได้มากที่สุดในช่วงนั้น จึงเป็นเปรียบเสมือนดังว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นได้เห็นถึงคุณค่าของมหาวิทยาลัยและเป็นการตอบแทนพระคุณต่อมหาวิทยาลัย จึงเป็นสิ่งที่ให้ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสทำผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบวีดิทัศน์ เรื่องเงาะป่าชิ้นนี้ขึ้น ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายเกี่ยวกับการแสดง ไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์เริ่มจากพื้นที่ภายในจุฬาฯ มองเห็นถึง ปาวนาลัย ของ คณะครุศาสตร์ ซึ่งปัจจุบันไม่มีให้เห็นแล้ว จึงนำเรื่องของพื้นที่ เฉพาะ (Site Specific) เข้ามาผนวกกับการตีความในมุมมองที่ แตกต่างจากคนอื่น จึงเริ่มต้นจาก บทกลอนที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ คือ บทพาลีที่เกี่ยวกับผีเสื้อที่นางลำหับพาหลานไปให้ดูผีเสื้อ และมีเรื่อง ของรักสามเส้า ซึ่งตอนจบด้วยการทะเลาะกันจนกระทั่งสุดท้ายนอน ตายเรียงกัน และมีการแต่งงาน ผนวกกับแต่ผู้สร้างสรรค์เองก็ชื่นชอบเรื่องความสวยงามของการชมธรรมชาติ ที่จะพูดถึงการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม การแสดงมีข้อจำกัดเรื่องเป็นเวลา และสถานที่ที่จะ นำไปในรายการทีวี ทั้งจะนำไปใช้ในวันสถาปนาจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ทำให้มองเห็นลักษณะพิเศษเพิ่มในเรื่องของสีเครื่อง แต่ง ใช้เสื้อผ้าเป็นสีที่เป็นสัญลักษณ์ของจุฬาฯ คือสีชมพู (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2562)



ภาพที่ 2.13 การแสดงชุด เงาะป่า

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ผู้วิจัยศึกษาการแสดงดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบบทการแสดง ในการตีความหมายจากแก่นเรื่องหรือบางช่วงบางตอนของวรรณกรรม ซึ่งมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง มีการเล่าและแสดงออกให้เห็นถึงความรู้สึกอารมณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ยังนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

3) การแสดงชุด นารายณ์อวตาร จากบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) เรื่องรามเกียรติ์ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจกับผู้สร้างสรรค์ ในการนำเอาวรรณกรรมและภาพแกะสลักหินทราย จิตรกรรมฝาผนัง เอกลักษณ์ ความงดงามของโขน โดยคัดเลือกและตัดเฉพาะบางตอนของวรรณกรรมที่เกี่ยวกับกำเนิด (Avatara) ปฐมบทของการเกิดเรื่องราวในรามเกียรติ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 องก์ นารายณ์ปราบหนทุก นารายณ์อวตาร ลงกา และอโยธยา โดยรูปแบบการแสดงเป็นนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย มีการปรับวิธีการพากษ์ การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ฉาก แสง เสียง และอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อสร้างจินตนาการ ประกอบกับการใช้ดนตรีไทยและสากล ทำให้เกิดอรรถรสในการแสดง พร้อมทั้งให้คติธรรมในเรื่อง ธรรมย่อมชนะอธรรม ยกย่องความซื่อสัตย์และความกตัญญู



ภาพที่ 2.14 การแสดงชุด นารายณ์อวตาร

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ผู้วิจัยศึกษาการแสดงดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เช่น การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การสร้างอรรถรส และการใช้ศิลปะรูปแบบคอลลาจในการแสดง นอกจากนี้ยังนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในแนวคิดที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

2.7.2 นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศกับวรรณกรรม

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรม ที่มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาการแสดงร่วมสมัย ที่มีการใช้เรื่องราวจากวรรณกรรม และสะท้อนให้เห็นถึงตัวละคร เรื่องแรกที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างถึง ในงานวิจัยฉบับนี้ คือ โอเนจิน (Onegin) ของ จอร์จ แครนโก (John Cranko)

โอเนจิน (Onegin) มาจากวรรณกรรมของอเล็กซานเดอร์พุช (Alexander Pushkin) เรื่องยูจิน โอเนจิน (Euden Onegin) เป็นเรื่องราวขุนนางคนหนึ่งที่มีนิสัยหยิ่งผยอง และปฏิเสธความรักกับหญิงสาวชื่อ ตาเตียนา (Tatiana) ซึ่งหลงรักเขา หลังจากนั้น เขาเพิ่งจะรู้ว่าตัวเองตกหลุมรักตาเตียนาแล้ว แต่กว่าจะรู้หัวใจตัวเอง ตาเตียนาก็ได้แต่งงานกับเจ้าชายคนหนึ่งไปแล้ว จากวรรณกรรมเรื่องนี้ จอร์จ แครนโก ได้นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบของ บัลเลต์ Ballet) เมื่อปี 1965 ที่ โรงละคร Royal Opera House ซึ่งสร้างความท้าทายให้กับนักแสดง เพราะมีการเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่มีความขัดแย้งที่ซับซ้อน เช่น ฉากการเขียนจดหมายของตัวละครเอก ใช้การเดินรำที่บอกถึงความฝืนกับคนรักที่โหยหา ให้เห็นถึงความซับซ้อนของผู้หญิงที่มีต่อสังคม ดนตรีประกอบการแสดง เขาไม่ใช่โอเปร่า (Opera) แต่ใช้การสร้างสรรค์จังหวะผ่านเปียโน (John Cranko, 1967 : ออนไลน์)



ภาพที่ 2.15 การแสดงโอเนจิน (Onegin)

ที่มา : Stuttgarter Ballett

เรื่องที่สองเป็นตัวอย่างในการศึกษา คือ เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty) เป็นเรื่องราวของเจ้าหญิงออโรรา ที่ตกอยู่ในคำสาปของนางฟ้าชั่วร้าย ให้ตกอยู่ในภาวะง่วงหงาวหาวนอนอยู่ตลอดเวลา 100 ปี ซึ่งจะมีเพียงเจ้าชายที่รักจริงมาบรรจงรอยจูบให้กับเจ้าหญิงเท่านั้น ถึงจะหายจากคำสาปดังกล่าว ได้นำมาเป็นการแสดงในรูปแบบ บัลเลต์ เมื่อปี 1890 ของ บอลชอยด์บัลเลต์ (Bolshoi Ballet) ซึ่ง ลินเนทท์ เฮลวูด กล่าวว่า

เป็นการแสดงที่ไม่ทำให้ผิดหวัง ในการออกแบบท่าเต้นมีความโดดเด่น และใช้เทคนิคคลาสสิกที่สมบูรณ์แบบมาก นักเต้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่หลากหลายเพื่อดึงดูดผู้ชมเข้าสู่เสน่ห์ของโลกส่วนตัวเจ้าหญิงน้อย มีการทอนสี และแสงในการเปลี่ยนอารมณ์ให้ไปตามเนื้อเรื่องของการแสดง นักแสดงก็บ่งบอกอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจน (Lynette Halewood, ออนไลน์)



ภาพที่ 2.16 การแสดง Sleeping Beauty

ที่มา : Lynette Halewood

การแสดงทั้งสองเรื่องนี้ มีสิ่งที่เหมือนกัน คือ เริ่มต้นจากวรรณกรรม และมีตัวละครเอกที่มีความซับซ้อน ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทอดให้เห็นถึงอารมณ์ความซับซ้อนของตัวละครเอก ในการตัดสินใจหรือกระทำกิจกรรมอื่นใด ซึ่งมีผลต่อชีวิตของตัวละคร การแสดงทั้งสองสอดคล้องกับการศึกษาครั้งนี้ของผู้วิจัยที่เกี่ยวกับวรรณกรรม โดยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์

2.7.3 ผลงานที่นำเสนอด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง จำนวน 3 ชิ้นงาน ในรูปแบบที่แตกต่างกัน ได้แก่ ผลงานการออกแบบตัวละคร “นายแรง” ของ วงศ์วรุตม์ อินตะนัย เป็นผลงานที่ใช้เป็นสื่ออินโฟกราฟิก บทเพลงตำนานหัวนายแรง ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และระบำเล่าขานตำนานหัวนายแรง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) ผลงาน การออกแบบตัวละคร “นายแรง” จากตำนานหัวหน้านายแรง สำหรับใช้เป็นสื่อกราฟิกอินโฟ นำไปพัฒนาและใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สามารถเล่าเรื่องราวผ่านภาพ และช่วยเพิ่มความสวยงาม ทำให้ข้อมูลน่าประทับใจมีคุณค่าอย่างมีนัย เพื่อที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ และการนำภาพมาเล่าเรื่องราว แทนตัวอักษร โดยสื่อผ่านรูปร่าง หน้าตาและลักษณะของตัวละคร “นายแรง” กับเรื่องราวในตำนานหัวหน้านายแรง



ภาพที่ 2.17 ผลงานการออกแบบตัวละคร “นายแรง” จากตำนานนายแรง

ที่มา : วงศ์วรุตม์ อินตะนัย

2) ผลงานการออกแบบเพลง “เล่าขานตำนานหัวหน้านายแรง” แต่งโดย ทีมคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำหรับนำไปประกอบสื่อกราฟิกอินโฟ เพื่อนำไปเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว ในการบอกเล่าเรื่องราวที่มาของชุมชน และประวัติของบุคคลสำคัญ ทำให้นักท่องเที่ยวหรือคนในชุมชนรุ่นหลังมีความเข้าใจประวัติของชุมชนง่ายขึ้น ผ่านบทเพลง ช่วยเพิ่มสุนทรีย์ทางด้านอารมณ์และความเข้าใจ

3) ผลงานการสร้างสรรค์ระบำตำนานหัวหน้านายแรง สร้างสรรค์โดยสาขานาฏศิลป์และการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำหรับนำไปประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว สถานที่ท่องเที่ยวแห่งใหม่ของตำบลเขารูปช้าง ตามนโยบายของจังหวัดสงขลา เพื่อสร้างอัตลักษณ์ และบอกเล่าความเป็นมาของชุมชนผ่านการการแสดงระบำ และนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบพิธีกรรมบวงสรวงประจำปีของทวดหัวหน้านายแรง



ภาพที่ 2.18 ระบำตำนานหัวหน้าแยง

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการศึกษาผลงานข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแยง เช่น การตีความเพื่อสร้างบทการแสดง การออกแบบตัวละคร ฉากในการแสดง เป็นต้น ที่จะสามารถสื่อสารและถ่ายทอดความเข้าใจ และความรู้สึกของตัวละครหลักไปสู่ผู้ชมได้

2.8 ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแยง การสร้างสรรค์ผลงานจึงมีการศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอคำชี้แนะ ข้อพึงระมัดระวัง และสิ่งที่ต้องคำนึงถึง เป็นแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ได้มีผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ด้าน ดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตก และนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ได้แก่ นราพงษ์ จรัสศรี, นริรัตน์ พินิจนสาร 2) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการละคร ได้แก่ ธนภรณ์ แสนอ้าย 3) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ได้แก่ ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์, ทศนียา คัญทะชา 4) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ประภาศรี ศรีประดิษฐ์ 5) ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบศิลป์ ได้แก่ ภัคคพร พิมสาร 6) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ มนัสสवास กุลวงศ์ 7) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านคติชนวิทยา และคติชนสร้างสรรค์ ได้แก่ ไอยเรศ บุญฤทธิ์ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน ได้แสดงความคิดเห็น ข้อพึงระวัง และสิ่งที่ต้องคำนึงถึงต่อการสร้างสรรค์งานวิจัยครั้งนี้ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแยง โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.8.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่ศึกษา

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับงานวิจัย ไว้ว่า

การนำเสนอเรื่องราวต้องเป็นสิ่งใหม่ ตีความในมุมมองใหม่ที่คนอื่นมองข้ามไปหรือไม่ได้ให้ความสำคัญ และไม่จำเป็นต้องตอกย้ำแนวความคิดเดิม ควรสร้างการตีความในรูปแบบใหม่ของตัวเอง รวมไปถึงกระบวนการสร้างสรรค์ก็เช่นกัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2562)

เฉกเช่นเดียวกับ นริรัตน์ พิณีจรรย์สาร ก็ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ไว้ว่า

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องให้ความสำคัญในการค้นหาสิ่งใหม่ ๆ เช่น การตีความหมายให้เกิดความหมายใหม่ มุมมองใหม่ หรือแนวคิดใหม่ แล้วมองตัวละครและสิ่งที่เกิดขึ้นในวรรณกรรมให้รอบด้านทั้งด้านดีและด้านไม่ดี สาเหตุของการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ หลังจากนั้นก็ต้องมาสรุป เปรียบเทียบกับการถ่ายทอดของคนอื่นหรือรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการตีโจทย์และหาคำตอบของตนเอง ไม่ให้เกิดทับซ้อนสิ่งที่คนอื่นเคยคิดไว้ด้วย ซึ่งส่วนใหญ่การสร้างสรรค์ที่เริ่มต้นจากวรรณกรรมจะมีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง เราอาจจะเริ่มจากสิ่งนี้ได้เช่นกัน มองหาความน่าสนใจของตัวละครหลัก ดึงลักษณะนิสัย (Character) แล้วค่อยนำเนื้อเรื่องเข้าไปประกอบ สร้างลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์เองได้อีกด้วย ทั้งยังสามารถนำเรื่องเทคนิคเข้ามาช่วยประกอบการเล่าเรื่อง เช่น ใช้แสงเป็นสัญญาณบอกถึงการผ่านของเวลา สถานที่ หรือการนำเอาสื่อผสม (Multimedia) มาสร้างภาพช่วยส่งเสริมจินตนาการให้คนดู หรือการผสมผสานนาฏศิลป์พื้นบ้านบอกเอกลักษณ์ของเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือพื้นที่นั้นได้อีกด้วย (นริรัตน์ พิณีจรรย์สาร, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562)

นอกจากนี้ ธรรมนิติ์ นิคมรัตน์ ยังแสดงความคิดเห็น ไว้อีกว่า

การสร้างสรรคณาฎยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง ถือว่าเป็นสิ่งที่ดี เพราะจะช่วยสนับสนุนให้พื้นที่หรือชุมชน ได้แสดงความเป็นอัตลักษณ์และความภาคภูมิใจของตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อก่อนเขาต้องดิ้นรนด้วยกลุ่มคนเพียงกลุ่มหนึ่งหรือสองกลุ่ม แต่ปัจจุบันเริ่มมีความแข็งแกร่งมีกลุ่มที่รับผิดชอบชัดเจน ฉะนั้น การนำเอาเรื่อง หวานายแรง มาสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ ก็ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา ช่วยสนับสนุนให้เป็น อัตลักษณ์ที่โดดเด่น จากการเดิมที่เป็นเพียงแค่มุมมองเดียวในพื้นที่ จะเป็นมุมมองใหม่จากคนนอกพื้นที่บ้าง ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ จะน่าสนใจก็ขึ้นอยู่กับ การสร้างสรรค์บท และการเลือกองค์ประกอบ ต่าง ๆ ที่สอดคล้องและเหมาะสม เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ความน่าสนใจ ไปตามแบบร่วมสมัย (ธรรมนิติ์ นิคมรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562)

และ มนัสสวาส กุลวงศ์ ได้ให้ข้อคิดเห็นอธิบายเพิ่มเติม ไว้ว่า “การนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง มาทำในเชิงงานวิจัยสร้างสรรค์ ถือว่าเป็นคติชนสร้างสรรค์อย่างหนึ่ง ที่ผู้สร้างสรรค์จะนำมาตีความใหม่ แต่ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ให้ชัดว่าผลงานสร้างสรรค์นี้จะนำไปใช้ประโยชน์ หรือรับใช้สังคมปัจจุบันอย่างไร เช่น เรื่องการท่องเที่ยว สร้างการรับรู้ ใช้ในพิธีกรรม ความบันเทิง หรือสอนสังคม และสิ่งที่ต้องตอบคำถามให้ได้ คือ จะทำในกระบวนการแบบไหน ต่อยำ สร้างใหม่ ประกอบสร้าง หรือรื้อ ต้องให้ชัดเจน บวกกับพลังของงานสร้างสรรค์ที่จะอธิบายเรื่องราวหรือคำสอนว่าจะใส่ได้มากน้อยแค่ไหน แล้วงานสร้างสรรค์ของเราจะชัดเจนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น” (มนัสสวาส กุลวงศ์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562)

ไอยเรศ บุญฤทธิ์ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับงานวิจัย ไว้อีกว่า

ด้วยการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย บางครั้งการอ่านวรรณกรรม โดยเฉพาะวรรณกรรมพื้นบ้านอาจจะน้อยลง ดังนั้น การสื่อสารผ่านงานทางด้านศิลปกรรมหรืองานสร้างสรรค์นั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจอย่างหนึ่ง แล้วหากมีการสอดแทรกแนวคิด หรือการตีความใหม่ในมุมมองของผู้สร้างสรรค์เพิ่มเติมเข้าไป ทำให้เกิดสุนทรีย์ทางด้านอารมณ์ความรู้สึก จนอาจจะทำให้ผู้ชม

คิดต่อ หรือมีความสนใจที่จะติดตามหาความเป็นจริงของเรื่องราวเหล่านั้น ถือว่าเป็นหนึ่งในกระบวนการถ่ายทอดหรือสืบทอดนำไปสู่การคงอยู่ของวรรณกรรมได้ (ไอยเรศ บุญฤทธิ์, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562)

ธนภรณ์ แสนอ้าย ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับงานวิจัย ไว้ว่า “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วนนายแรง มีความน่าสนใจมากโดยเฉพาะประเด็นการนำวรรณกรรมพื้นบ้านมาเล่าเรื่องใหม่ ประเด็นใหม่ แต่ยังคงมีการอนุรักษ์ไปพร้อมกับการพัฒนา เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและสาระสำคัญต่อผู้ชมในรูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ (ธนภรณ์ แสนอ้าย, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2562)

ทัศนียา คัญทะชา ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับงานวิจัย ไว้ว่า

เรื่อง ห้วนนายแรง ของเก้าเส้ง มีความน่าสนใจ เพราะยังไม่ค่อยมีใครทำกัน ซึ่งการสร้างสรรคานั้น ควรมีการผสมผสานศาสตร์ศิลปะการแสดงหลัก ๆ สามด้าน คือ นาฏยศิลป์ การละคร และ พื้นบ้าน ซึ่ง นาฏยศิลป์สามารถนำเสนอผ่านลีลาท่าทาง การเคลื่อนไหว ส่วนการละครจะบอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ความรู้สึก ผ่านตัวละคร และพื้นบ้านจะส่งเสริมให้เกิดอัตลักษณ์ความเป็นพื้นที่เฉพาะที่ชัดเจน สร้างความเข้าใจ และสุนทรีย์ได้ง่ายยิ่งขึ้น (ทัศนียา คัญทะชา, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2562)

ประภาศรี ศรีประดิษฐ์ ได้แสดงความคิดเห็นในกระบวนการสร้างสรรค์ ไว้ว่า “การจะสร้างสรรค์งานใด ๆ กระบวนการสร้างแนวความคิดเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรกในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในเบื้องต้นต้องพิจารณาจากวัตถุประสงค์ และข้อมูลที่ได้รับเป็นพื้นฐาน แล้วจึงกำหนดวัตถุประสงค์ มองหาความใหม่ด้านต่าง ๆ แต่ยังคงคงเอกลักษณ์ของการสร้างสรรค์ไว้ด้วย เช่น หากทำงานด้านพื้นบ้าน อาจจะต้องทำบนพื้นฐานของบริบทพื้นที่ เป็นต้น” (ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562)

และ ภัคพร พิมสาร ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ไว้ว่า

ในด้านงานองค์ประกอบศิลป์ของการแสดง อันได้แก่ ฉากพื้นที่การแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง และแสง มีความคิดเห็น 2 ประการ คือ 1) ด้านมโนคติ ที่จะนำเสนอวรรณกรรมพื้นบ้านอย่างไรให้กลุ่มผู้ชมสมัยนี้ เข้าใจ และเห็นคุณค่าในเนื้อหาสาระของวรรณกรรม 2) ด้านมโนภาพ ด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ หรือทางกายภาพของสถานที่ อันได้แก่ สภาพแวดล้อม และบรรยากาศ ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ เสียงคลื่น หรือแม้กระทั่งผ้าแพรต่าง ๆ ที่ประชาชนนำมากราบไว้ เป็นสื่อสัญลักษณ์ให้คนได้สักการบูชา สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยเช่นกัน (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2562)

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแผ่ ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นในเรื่องแนวคิด การตีความ และรูปแบบของการนำเสนอผลงาน ตั้งแต่การวางโครงเรื่อง การสร้างบท การนำเสนอ ตลอดจนการสะท้อนมุมมอง สอดแทรก แนวความคิด ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการพิจารณา เพื่อนำไปปรับใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป

2.8.2 ข้อพึงระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่ศึกษา

ธนภรณ์ แสนอ้าย ได้แสดงความคิดเห็นข้อพึงระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแผ่ ไว้ว่า

สิ่งที่ต้องคำนึงหรือระมัดระวังในการสร้างสรรค์งานจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ การศึกษาข้อมูลพื้นฐานควรตรวจสอบให้ถูกต้อง เช่น ประวัติความเป็นมา ค่านิยม ความเชื่อของแต่ละท้องถิ่น เป็นต้น นอกจากนี้ ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานควรพึงระวังเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องมีความพอดี ความเหมาะสม ไม่ทำลายวรรณกรรมหรือดัดแปลงวรรณกรรม มากจนเกินไป เพราะอาจส่งผลต่อทัศนคติ ความเชื่อ ความศรัทธา และค่านิยมของคนในท้องถิ่นได้ (ธนภรณ์ แสนอ้าย, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2562)

ฉากเช่นเดียวกับ ภัคศพร พิมสาร ได้แสดงความคิดเห็น ไว้ว่า

สิ่งแรก คือ ความเป็นอนุรักษนิยม สิ่งใดคือสิ่งต้องห้าม แต่เชื่อว่า จะอนุรักษนิยมเพียงอย่างเดียว มันต้องน่าจะมีการต่อยอดเพื่อให้สามารถสืบต่อไปถึงคนรุ่นต่อไป (ภัคศพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2562)

ซึ่ง มนัสสวาส กุลวงศ์ ได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม กล่าวว่า “ผู้สร้างสรรค์ต้องมีจรรยาบรรณ และศึกษาขนบท้องถิ่นให้มาก เพราะเรื่องของท้องถิ่นจะอ่อนไหวและส่งผลกระทบต่อคนในท้องถิ่นอย่างมาก” (มนัสสวาส กุลวงศ์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562) นริรัตน์ พินิจธนสาร ยังแสดงความคิดเห็น ว่า “เรื่องราวไหนที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ พิธีกรรม หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ค่อนข้างมีความละเอียดอ่อน การเข้าไปศึกษาหรือหาข้อมูล จนไปถึงการสร้างสรรค์ผลงาน ต้องพิจารณาในการนำเสนอว่าจะเป็นไปได้ในเชิงบวกหรือลบ ถ้าบวกจะทำให้เกิดประโยชน์กับสังคมมากกว่าไหม ซึ่งต้องศึกษาให้หลากหลาย มุมมองและใช้ความละเอียดละออ เพื่อที่จะได้ไม่ไปทำลายของเดิมที่มีอยู่แล้ว” (นริรัตน์ พินิจธนสาร, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงความคิดเห็นในเรื่องข้อควรระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ให้มุ่งเน้นในเรื่องการศึกษาหาข้อมูลที่ให้ถูกต้อง และผลงานการสร้างสรรค์นั้นควร จะอยู่ในขนบท้องถิ่น ไม่ทำลายวรรณกรรมเดิม อีกทั้งยังคงนำเสนอในมุมมองเชิงบวก หรือเป็นประโยชน์กับสังคม ซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้

2.9 สรุปบท

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อทราบข้อมูลพื้นฐานองค์ความรู้และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญสรุปสาระและประเด็นที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม โดยแบ่งเนื้อหาประกอบด้วย วรรณกรรมพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย ในบทต่อไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึง วิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงรายละเอียดการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบไปด้วย นิยามศัพท์ วรรณกรรมพื้นบ้าน คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ นาฏยศิลป์พื้นบ้าน ภาคใต้ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ผลงานการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับวรรณกรรม และความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย สำหรับในบทที่ 3 ผู้วิจัยจะอธิบายถึง วิธีการดำเนินวิจัยของงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนนายแรง ซึ่งประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงและอธิบายรายละเอียดของวิธีการดำเนินวิจัย ดังนี้

3.2 รูปแบบงานวิจัย

วิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “ห้วนนายแรง” เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methodology) เป็นการนำระเบียบวิธีวิจัยมาผสมกัน เพื่อให้ผลในการวิเคราะห์ข้อมูลมีความครบถ้วนมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยใช้การวิจัยสองแบบ คือ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ และการวิจัยเชิงคุณภาพในการวิจัยชิ้นนี้ มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research)

งานวิจัยนี้เป็น “การวิจัยเชิงสร้างสรรค์” (Creative Research) เป็นสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ซึ่งมีรูปแบบและกระบวนการตามหลักการวิจัย ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ เป็นการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ซึ่งต้องมีการศึกษาทั้งทางด้านเอกสารและผลงานการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ได้มีนักวิชาการให้คำจำกัดความและความหมายแตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมและสรุปความหมายพอสังเขป ดังต่อไปนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า

การสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีกระบวนการแบบระเบียบวิธีวิจัยและสามารถอธิบาย เป็นองค์ความรู้ต่องานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น และสิ่งสำคัญของการวิจัยสร้างสรรค์ต้องมีกระบวนการทดลองที่มีคุณภาพ ซึ่งการวิจัยสร้างสรรค์นั้นจะได้แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค่อีกด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

ฉันทนา เอี่ยมสกุล ได้อธิบายลักษณะของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยที่ต้องอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์ วิธีการ ทฤษฎี ผลการประดิษฐ์ คิดค้น เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ค้นหาคำตอบ และเป็นข้อมูลสำหรับอนาคต ให้เกิดเป็นผลผลิตจากการวิจัยทางด้านศิลปะ (ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2550 : 10)

มัมฟอร์ด (Mumford) กล่าวถึงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) เป็นวิธีการทางด้านศิลปะ ที่ประกอบไปด้วยทัศนศิลป์ และศิลปะการแสดง มีการเขียนเชิงสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงความคิดและกระบวนการทางด้านวิจัย ซึ่งเป็นการผสมผสานวิธีการและกรอบการวิจัยเชิงปฏิรูปงานศิลปะและการวิจัยมีการเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการตัดสินใจเชิงจริยธรรมและความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งมีศิลปินหลายคนใช้การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพผนวกรวมกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนงานศิลปะของตนให้มีคุณค่าและความน่าเชื่อถือด้วย (Mumford, 2010 : 74-89)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้นิยาม การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ คือ การศึกษาค้นคว้าเพื่อหาข้อมูลอย่างละเอียดตามหลักวิชาการ โดยอาศัยกระบวนการทางด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวแปรของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไป อาทิเช่น ทักษะสติ ประสิทธิภาพ ความเชี่ยวชาญ ความรู้สึก เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องมีกระบวนการศึกษาตามระเบียบขั้นตอนที่เรียกว่า ระเบียบวิธีวิจัย ซึ่งจะนำมาสู่ผลงานสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าจะต้องออกมาในรูปแบบที่แตกต่างจากบุคคลอื่น และผลลัพธ์จะต้องมีทั้งผลงานสร้างสรรค์และองค์ความรู้จากการวิจัยผลงานนั้น ๆ ด้วย

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

การวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ส่วนใหญ่แล้วเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพราะเป็นการวิจัยที่เน้นการหาความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในรายละเอียด และมีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกและสภาพแวดล้อมของแต่ละสังคมนั้น ซึ่งมีนักวิชาการได้อธิบายการวิจัยเชิงคุณภาพ ไว้ดังต่อไปนี้

วรัญญา ภัทรสุข ได้อธิบายลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการวิจัยโดยการใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่รวบรวมได้มาจากแหล่งต่าง ๆ มาบรรยายหรือพรรณาสถานการณ์ (Situation) สภาพแวดล้อม (Phenomenon) ปัญหา (Problem) หรือเหตุการณ์ (Event) ที่เกิดขึ้น การนำเสนอและการวิเคราะห์ข้อมูลจะทำในลักษณะเชิงพรรณนาความ (Descriptive) หรือการวิเคราะห์ด้านคำพูด เช่น สัมภาษณ์ รูปภาพ หรือจากสิ่งของ (วรัญญา ภัทรสุข, 2557 : 17)

เวียร์สม่า (Wiersma) ได้อธิบายเพิ่มเติมลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ในภาพรวม ซึ่งนักวิจัยต้องเข้าไปอยู่ในสนาม และสังเกตสิ่งที่ศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่มีการจัดกระทำใหม่ ต้องเป็นไปอย่างธรรมชาติ การรับรู้ของความหมายต้องเป็นจริงที่สุด ซึ่งลักษณะของรูปแบบโครงสร้างเป็นแบบหลวม ๆ มีความยืดหยุ่นในการคาดการณ์ ไม่เฉพาะตายตัว สามารถล้มล้างหรือเปลี่ยนแปลงได้หากมีข้อตกลงใหม่หรือมีข้อสรุปที่ค้นพบได้ใหม่ (Wiersma, 2008 : 198-199)

จากข้อมูลข้างต้น การวิจัยเชิงคุณภาพ หมายถึง การวิจัยที่ไม่มุ่งเน้นข้อมูลทางด้านตัวเลข มุ่งเน้นการศึกษาข้อเท็จจริงของกลุ่มตัวอย่าง (Sample) เท่านั้น ซึ่งมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลได้หลากหลายวิธี อาทิเช่น การสัมภาษณ์ (Interviews) การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participation Observation) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นต้น นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ข้อมูล ให้ตรงกับวัตถุประสงค์หลักของการทำวิจัยประเภทนี้ และนำเสนอข้อมูลในลักษณะเชิงบรรยายหรือพรรณนา ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเข้ามาเป็นแนวทางในการศึกษาการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดกระบวนการทำงานอย่างมีระบบ และมีความละเอียดลึกซึ้งมากที่สุด

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

กระบวนการศึกษาการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของวิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ผู้วิจัยได้มีการออกแบบกระบวนการศึกษาในงานวิจัยโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์และคำถามในงานวิจัยมาเป็นหลักตั้งต้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานดังต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methodology) คือ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์ 2 ประเด็น ดังนี้

3.3.1.1 เพื่อศึกษาและค้นหารูปแบบการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

3.3.1.2 เพื่อหาแนวคิดหลังจากการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง”

3.3.2 คำถามในงานวิจัย

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ผู้วิจัยมีการตั้งคำถามในงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล หา รูปแบบ และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ในประเด็นของวรรณกรรมพื้นบ้าน ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบคำถามในงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังต่อไปนี้

3.3.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์

ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อค้นหาและพัฒนาของรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ จากวรรณกรรมพื้นฐาน เรื่อง “หัวหน้าแยง” โดยศึกษาตามองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การออกแบบบทรการแสดง

บทรการแสดง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ เพราะจะเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางของการแสดงให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ หรือแก่นหลักของผู้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ซึ่งบทรการแสดงสามารถช่วยให้นักแสดงเข้าใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้อีกด้วย นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบบทรการแสดง ไว้ว่า

การออกแบบบทรการแสดง เป็นการทำเพื่อสื่อสารให้คนเข้าใจง่ายขึ้น ซึ่งจัดทำภายใต้คำถามของผู้ออกแบบบทรการแสดงว่าต้องการสร้างสรรค์ขนาดไหน มีเรื่องเล่าอย่างไร กระบวนการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราวนั้น ๆ หรือเป็นเรื่องนามธรรม (Abstract) ทำอย่างไรให้เข้าใจ รู้แจ้งเห็นจริง มีอารมณ์ร่วม มีความคิดสร้างสรรค์ส่งไปให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับนักแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

กิตติพงษ์ อินทร์ศรี ยังให้ทรรศนะความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบบทรการแสดง ไว้ด้วยว่า

การออกแบบบทรการแสดงสามารถช่วยในการกำหนดทิศทางของการแสดงนั้น ๆ ให้ออกมาตามความต้องการของผู้กำกับ ขึ้นอยู่กับว่าการแสดงนั้นต้องการจะบอกเรื่องราว (Message) อะไรกับผู้ชม ทั้งนี้ ต้องอยู่บนพื้นฐานของความต้องการหลัก ภายใต้ความต้องการหลักย่อมมีความขัดแย้ง อันเกิดมาจากการกระทำของตัวละครที่สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการนั้น เพื่อส่งไปยังเป้าหมายสูงสุด (Goal) อันนำไปสู่ความคิดหลักของการแสดง ผู้ออกแบบบทรการแสดง จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับการแสดง ละคร หรือ เรื่องราว ที่จะออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์นั้นเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของผู้กำกับการแสดง

ดังนั้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ว่า การออกแบบการแสดงไปสู่เป้าหมายสูงสุด (Goal) ของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแม่ มีกระบวนการอย่างไร และจะอย่างไรเพื่อให้นักแสดงเข้าใจบทบาทการแสดง เพื่อนำไปสู่เป้าหมายสูงสุดของการสร้างสรรค์งานครั้งนี้

2) การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงที่ดี และเหมาะสม ต้องมีทักษะพื้นฐานตามแบบของการสร้างสรรค์ และแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ด้วย ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงของผู้วิจัยในครั้งนี้ จึงมุ่งเรื่องความเข้าใจพื้นฐานของนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ และยังคงคำนึงถึงสรีระสัดส่วนที่สวยงาม ความสามารถเฉพาะบุคคลเป็นประเด็นหลักในการคัดเลือกนักแสดงอีกด้วย ซึ่ง กอร์ดอน (Gordon) ได้แสดงทรรศนะการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

นักแสดงที่ดีจะต้องมีจิตใจที่อยู่ในสภาวะสร้างสรรค์ (Creative State of Mind) และต้องมีความสามารถดัดศักยภาพของการสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ด้วยหากมีความต้องการ ทั้งนี้ การจะให้เข้าถึงนั้น มีวิธีการ คือ ต้องพัฒนาฝึกหัดทางกายภาพและทางจิตวิทยา เพื่อจะปลุกเร้าให้สภาวะสร้างสรรค์ของจิตใจตื่นขึ้นมา ให้เกิดจินตนาการ (Gordon, 1987 : 29)

เช่นเดียวกับ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงความคิดเห็นถึงการคัดเลือกนักแสดงไว้อีกว่า

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงจะใช้วิธีใดหรือรูปแบบใด ขึ้นอยู่กับบทบาทการแสดงเป็นสำคัญว่ามุ่งเน้น หรือมีความต้องการเป็นรูปแบบไหน อันได้แก่ สัญลักษณ์ (Symbol) นามธรรม (Abstract) หรือเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งแต่ละรูปแบบจะส่งผลต่อกระบวนการคัดเลือกนักแสดงว่าจะใช้วิธีใด และมุ่งเน้นเรื่องใดเป็นสำคัญ เช่น เน้นทักษะ (Skill) เฉพาะของนักแสดง, เน้นเทคนิคเฉพาะ เป็นต้น ทั้งนี้ การคัดเลือกนักแสดงอาจจะส่งผลต่อจำนวนนักแสดง ซึ่งสามารถนำทฤษฎีมินิมอล (Minimalistic) และทฤษฎีสัญลักษณ์ (Symbol) มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดหรือลดทอนจำนวนนักแสดง เพื่อให้เกิดสมบูรณ์ของงานสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2562)

นักแสดงจึงถือว่าเป็นผู้ถ่ายทอดตามแนวคิดหรือแนวทางของผู้สร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ซึ่งมีความสำคัญไม่ต่างจากบทการแสดง ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามไว้ว่า การคัดเลือกนักแสดงหรือผู้ถ่ายทอดที่ดีและเหมาะสม ควรมีลักษณะเช่นไร เพื่อช่วยส่งเสริมทางด้านการสื่อสารและถ่ายทอดแนวคิด รูปแบบ หรือลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ไปสู่ผู้ชมให้มีประสิทธิภาพ

3) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ เป็นสิ่งที่ช่วยให้การสร้างสรรค์เกิดความสวยงาม และกระตุ้นจินตนาการของผู้ชม ดังนั้น การออกแบบลีลานาฏยศิลป์จึงเป็นสื่อหนึ่งที่นักแสดงหรือผู้ถ่ายทอดสามารถใช้นำเสนอแนวคิดของตนเองให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์และนักแสดง ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ไว้ว่า

หัวใจหลักของการสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย จะแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว (Movement) เพราะการเคลื่อนไหวเป็นสื่อและสัญลักษณ์หนึ่งในการบ่งบอกสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงให้ผู้ชมเห็น โดยเฉพาะหากนำเอาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เข้ามาร่วมพัฒนาในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ จะส่งผลให้ตรงกับความต้องการของผู้ออกแบบ (Choreography) ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการออกแบบลีลา (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ยังได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ไว้อีกว่า

การออกแบบนาฏยศิลป์ ควรคำนึงถึงจุดประสงค์ในการสื่อสารว่าต้องการสื่อสารเรื่องอะไร เป้าหมายของผู้ชมคือใคร เพื่อให้มีความชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีทักษะและความรู้ที่กว้างขวางหลากหลาย แล้วนำประสบการณ์เหล่านั้นมาบูรณาการสร้างผลงานชิ้นใหม่ที่สร้างความแปลกใหม่และแตกต่างเข้ากับยุคสมัย โดยเฉพาะหากสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาหรือเรื่องเล่าของไทยนั้น ผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาให้ละเอียด เพราะอาจมีเรื่องขนบธรรมเนียม ความเชื่อ และวิธีการแสดงที่เฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ดังนั้นการหยิบยกละเอียดมาศึกษาต้องพึงตระหนัก ทั้งนี้ ควรนำผลงานที่

เสรีจลิน์เสนอต่อสาธารณชนเพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และนำข้อสรุปที่ได้มาพัฒนาผลงานต่อไปให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2562)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามของการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า การออกแบบลีลามีความสำคัญและมีส่วนช่วยส่งเสริมการสร้างสรรคานาฏศิลป์เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงความหมายของลีลาได้อย่างไร รวมถึงจะสื่อสารผ่านลีลาอย่างไร เพื่อให้เข้าใจถึงความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

4) ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในการแสดง

การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบใช้ในการแสดงกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” นี้ ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความของ คำว่า “เสียง” หมายถึงรวม ดนตรี เอฟเฟค เสียงธรรมชาติ เสียงนักแสดง ที่กล่าวมานั้นล้วนมีการออกแบบทั้งสิ้น เสียงเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและแสดงออกเชิงอารมณ์ในการแสดงเป็นอย่างดี ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในการแสดง จึงสามารถช่วยส่งเสริมทางการสื่อสารและการแสดงออกเชิงอารมณ์ให้กับผู้ชมและนักแสดงได้เป็นอย่างดี ซึ่ง บุษกร บิณฑสันต์ ได้อธิบายถึงบทบาทความสำคัญของดนตรี ไว้ว่า

ดนตรีถูกสร้างขึ้นมาจากมนุษย์ ซึ่งมีการสร้างสรรค์ขึ้นมาในทุกชนเผ่า โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการในการดำเนินชีวิตของสมาชิกในสังคม มีบทบาทสำคัญที่ปรากฏโดยทั่วไป คือ การให้ความบันเทิง ผ่อนคลาย ทั้งยัง การทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ให้เป็นที่รับรู้ของคนในสังคมนั้น ๆ รวมไปถึงหน้าที่ในการประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อต่าง ๆ และรับใช้สังคมในด้านประชาสัมพันธ์งานบุญ ดังนั้น ดนตรีจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม (บุษกร บิณฑสันต์, 2554 : 386-387)

เช่นเดียวกับ ยุคล เพียรเสมอ ได้กล่าวถึง ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในการแสดง ไว้ว่า

ดนตรีเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความอารมณ์ และ ความรู้สึกให้กับผู้ชมและนักแสดง ซึ่งดนตรีแต่ละชิ้น หรือเสียงแต่ละประเภทก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวละคร หรือแม้กระทั่งบุคลิกลักษณะ (Character) ของนักแสดง เช่น ระเบิดหรือซอด้วง เป็นสัญลักษณ์นิยมนำมาใช้กับนักแสดงที่เป็นตัวเอก ระเบิดทุ้มหรือซออู้ นำมาใช้กับตัวตลก เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้ที่จะออกแบบดนตรี หรือเสียงประกอบที่ใช้การแสดงจะต้องมีความรู้และมีประสบการณ์ในการออกแบบ เพื่อความเหมาะสมในการเลือกใช้ให้ถูกต้องด้วย (ยุคล เพียรเสมอ, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2562)

ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวทางข้างต้นในการตั้งคำถามการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแจ้วว่า ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในการแสดงมีความสำคัญอย่างไร เอกลักษณะเฉพาะของเครื่องดนตรีพื้นบ้านแต่ละชิ้นที่นำมาใช้เพื่อบ่งบอกลักษณะตัวละครได้อย่างไร เสียงและดนตรีประกอบอะไรที่จะช่วยสร้างบรรยากาศ ความรู้สึกของผู้ชมและนักแสดง เพื่อให้เข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์

5) การออกแบบสถานที่และฉากในการแสดง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามของการออกแบบสถานที่และฉากในการแสดงไว้ว่า ทำไมจึงต้องมีการออกแบบและมีความสำคัญอย่างไรต่อการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง รวมถึงการออกแบบสถานที่และฉากในการแสดงครั้งนี้มีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร ซึ่ง ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ได้อธิบายถึงความสำคัญของสถานที่และฉากในการแสดง ไว้ว่า

ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในการแสดงนั้นย่อมมีวัตถุประสงค์ ได้รับการคัดสรรและมีการวางแผนอย่างละเอียด ความสำคัญของภาพรวมบนเวที จึงเป็นปัจจัยหลักของการแสดง ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้เกิดรูปแบบ (Form) ที่สวยงาม ซึ่งทั้งสองส่วนจะต้องผสมผสานกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ สร้างความเสมือนจริงของสิ่งแวดล้อม สถานที่ และบรรยากาศของการแสดง รวมไปถึงข้อมูลที่จะทำให้เราเข้าใจในบทบาทของนักแสดงได้มากยิ่งขึ้น ดังนั้น สถานที่และฉากในการแสดงแต่ละเรื่องจะมีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และตีความอย่างรอบคอบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับแนวทางในการนำเสนอการแสดง และสิ่งที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมให้ได้ความหมายที่ชัดเจน (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2558 : 153-156)

ซึ่งสอดคล้องกับ ภัคพร พิมสาร แสดงทรรศนะความคิดเห็น ไว้ว่า

การออกแบบเป็นแก้ไขปัญหาของมนุษย์ แก้ไขปัญหาเรื่องกิเลส ความอยากมี อยากได้ของมนุษย์ซึ่งรวมไปถึงแก้ไขปัญหาความซึ่เกียจของมนุษย์ ทำให้ชีวิตดำเนินไปได้อย่างสะดวกสบาย เข้าใจง่าย สื่อสารได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งกระบวนการของการแก้ไขปัญหานั้น คือ การกระบวนการคิดเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไม่มีที่สิ้นสุด ฉะนั้นในการสร้างสรรค์การแสดงการออกแบบจึงเข้ามาช่วยให้สิ่งที่เป็นวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ นั้นสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ การออกแบบไม่ได้จำกัดอยู่แค่การออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง หรืองานด้านการกำกับศิลป์ เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่การออกแบบผลงานการแสดงนั้นรวมถึง การออกแบบรูปแบบ ทิศทางการนำเสนอ ผลงานอย่างไรให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ (ภัคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 23 กรกฎาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการตั้งคำถามในเรื่องการออกแบบ สถานที่และฉากในการแสดงมีความสำคัญในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อหาคำตอบของการออกแบบสถานที่ และฉากในการแสดงที่สามารถช่วยในด้านการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและเข้าใจสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่กำลังเผชิญอยู่ และสามารถเข้าถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษาในครั้งนี้

6) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ความสำคัญในการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและความสำคัญของอุปกรณ์ประกอบการแสดง ว่าสามารถช่วยส่งเสริมในการแสดง รวมไปถึงการสื่อสารความหมายโดยตรงหรือความหมายแฝงได้ชัดเจนยิ่งขึ้นหรือไม่ ดังนั้นการตั้งคำถามในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งนี้จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ซึ่ง ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ได้อธิบายความหมายและความสำคัญของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ไว้ว่า

เครื่องประกอบการแสดง หรือ Properties หรือ Prop ที่นักแสดงใช้ในการแสดง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างฉากและเหตุการณ์ กับวัตถุต่าง ๆ ที่นักแสดงเคลื่อนย้ายบนเวทีได้ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างภาพรวมบนเวที ดังนั้น เครื่องประกอบการแสดงจึงมีส่วนสำคัญในการสื่อสารความหมาย และให้ข้อมูลเกี่ยวกับการแสดง โดยเฉพาะการทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่เห็นบนเวที ทั้งนี้เครื่องประกอบการแสดงยังเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในการแสดง เช่น มงกุฎของพระราชินีและพระราชินี แสดงถึงความมีอำนาจอันยิ่งใหญ่ เป็นต้น (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2558 : 158)

ณรงค์ คຸ້มมณี ยังได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ไว้ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นอุปกรณ์จะใช้สื่อความหมายของการแสดง โดยสื่อเหล่านั้นอาจจะเป็นส่วนที่ช่วยสนับสนุนหรือบ่งบอกสัญลักษณ์บางอย่างของผู้สร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการทดลอง ซึ่งในบางครั้ง อุปกรณ์ประกอบการแสดงอาจจะเป็นสิ่งที่นำมาใช้ลดทอนหรือหลีกเลี่ยงในภาพที่ไม่สามารถนำมาเสนอได้ กระบวนการเลือกหรือคัดสรรอุปกรณ์การแสดงแต่ละชิ้นนั้น ขึ้นอยู่กับแนวคิดหรือจุดมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้สื่อความหมายที่ชัดเจนและมีความคุ้มค่าที่สุด โดยไม่มีข้อจำกัด (ณรงค์ คຸ້มมณี, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศูนย์วิจัยและพัฒนาศิลปะการแสดง

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามไว้ว่า ทำไมจึงต้องมีการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง และการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดงใช้อะไรบ้าง เพื่อช่วยส่งเสริมการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวันนายแรง ในด้านการสื่อความหมายให้มีความน่าสนใจ และสนับสนุนการกระทำของตัวละครให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่ช่วยเพิ่มจินตนาการให้กับผู้ชมและนักแสดงมากยิ่งขึ้น

7) การออกแบบแสง

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามของการออกแบบแสงในการแสดง ไว้ว่า การออกแบบแสงมีความสำคัญและสามารถสร้างจุดเด่นได้อย่างไรต่อการสร้างสรรค์การแสดง การสื่อความหมายของการออกแบบแสงมีบทบาทอย่างไรในการส่งเสริมต่อการสร้างสรรค์การแสดง

ศิริมงคล นาฏยกุล กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบแสง ดังนี้

การออกแบบแสงในการสร้างสรรค์การแสดงมักมีลักษณะที่แตกต่างกันตามรูปแบบการแสดง และบทบาทของผู้แสดงที่ประกอบกันขึ้นบนเวที แสงจึงถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยถ่ายทอดความงดงามของการเคลื่อนไหวร่างกาย และรูปร่างของนักแสดง รวมไปถึงการถ่ายทอดอารมณ์ในการแสดงเป็นอันดับต้น ๆ โดยเฉพาะศิลปะการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ จะเน้นทิศทางของแสงจากด้านข้าง (Side Light) เพื่อช่วยเสริมสร้างมิติและเงาให้เกิดรูปร่างของนักแสดงเด่นชัด (ศิริมงคล นาฏยกุล, 2549 : 139-142)

กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภุริชา ยังอธิบายเพิ่มเติม ไว้ว่า

แสงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการแสดง เพราะการสร้างสรรค์การแสดงต้องการให้ผู้ชมและเห็นภาพที่เกิดขึ้น ดังนั้นการออกแบบและจัดแสงบนเวทีนั้นถือว่าเป็นการใช้แสงในทางสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและชื่นชมการแสดงอย่างมีความหมาย ทั้งยังเสริมสร้างบรรยากาศ พร้อมทั้งเสริมสร้างสภาพแวดล้อมให้นักแสดงหรือตัวละครให้เหมาะสมกับลำดับเหตุการณ์ของเรื่องอีกด้วย ทั้งนี้ ผู้ที่จะออกแบบและควบคุมแสง จะต้องมีความรู้เรื่องคุณสมบัติของแสง อิทธิพลของแสงต่อสายตาของมนุษย์ และปริมาณของแสงที่จะสามารถสร้างบรรยากาศต่าง ๆ ได้ (กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภุริชา, 2548 : 1-3)

ธนธร สนุ่นพิทักษ์ ยังได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบแสง ไว้ว่า

การออกแบบแสงเปรียบเสมือนการสร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นบนเวที เพราะสามารถสร้างจุดรวมสายตาและตอกย้ำกับความรู้สึก บรรยากาศให้กับผู้ชม อีกทั้งสามารถช่วยในการบดบังภาพบนเวทีหรือส่งเสริมการแสดงให้มีมิติได้ดี การออกแบบแสงจึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีการนำเอาเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกัน ทั้งนี้ ผู้ออกแบบแสงจะต้องมีประสบการณ์ ความรู้ และจะต้องคำนึงถึงประโยชน์และลักษณะเฉพาะของอุปกรณ์ได้เป็นอย่างดีด้วย (ธนธร สนุ่นพิทักษ์, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2562)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญต่อการออกแบบแสงอย่างมาก เนื่องจากแสงจะเป็นส่วนที่ส่งเสริมทางด้านการศึกษา อันได้แก่ สร้างบรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึก จินตนาการของผู้ชมและนักแสดง อีกทั้งยังสามารถอำพรางสายตาของผู้ชมกับนักแสดงได้ดีอีกด้วย ทั้งนี้การออกแบบแสงนั้นต้องคำนึงถึงประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญของผู้ออกแบบแสงเป็นสำคัญ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้มุ่งเน้นในเรื่องการออกแบบแสงอย่างไรเพื่อเป็นสื่อสัญญาณในการเดินทางของตัวละครและช่วงเวลา รวมไปถึงการออกแบบแสงเพื่อสื่อสารเรื่องราวและสถานที่สำคัญในการแสดงของเรื่อง หัวนายแรง

8) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามของการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญอย่างไรบ้างต่อการสร้างสรรค์การแสดง และจะต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายถึงความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ ดังนี้

ฤทธิรงค์ จิวานนท์ อธิบายถึงความสำคัญและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ไว้ว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume) เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความสำคัญในการสร้างโลกของละครทั้งหมดให้เป็นจริงบนเวที เครื่องแต่งกายจึงเป็นสิ่งที่บ่งบอกเกี่ยวกับตัวละคร สีสัน บรรยากาศ ธรรมชาติและรูปแบบของละคร ดังนั้น เครื่องแต่งกายจึงเป็นสิ่งที่นักแสดงให้ความสำคัญมากที่สุด เพราะต่างก็สร้างตัวละครมีชีวิตขึ้นมาโลดแล่นบนเวที นักแสดงและเครื่องแต่งกายจึงเปรียบเสมือนเป็นหนึ่งเดียว และสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การเคลื่อนไหวของนักแสดง การตัดเย็บอย่างดีจากวัสดุที่แข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน และความสมจริง เพื่อสร้างความเชื่อให้แก่คนดู ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายละครจะต้องบ่งบอกความเป็นตัวละครตั้งแต่เริ่มปรากฏสู่สายตาของคนดู (ฤทธิรงค์ จิวานนท์, 2557 : 1-4)

โรวเดิน (Bowden) ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายไว้ว่า

เป้าหมายหลักของการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อสนับสนุนทางด้านร่างกายและอารมณ์ให้แก่นักแสดงทุกคน ผ่านเสื้อผ้าที่เขาจะสวมใส่ เครื่องแต่งกายจะต้องทำงานบนเวที ซึ่งหมายความว่า จะต้องให้ความสะดวกสบาย มีความยืดหยุ่น และความทนทาน ในขณะเดียวกันการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องสนับสนุนเรื่องราว แนวคิด และบริบทของการแสดงโดยรวม เครื่องแต่งกายที่นักแสดงสวมใส่นั้นจะสะท้อนบทบาทของตัวละครด้วย (Bowden, 2019 : ออนไลน์)

ดังนั้น การออกแบบเครื่องแต่งกายในมุมมองของผู้วิจัย เล็งเห็นถึงเครื่องแต่งกายจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงบทบาทของนักแสดง สนับสนุนทั้งทางร่างกายและอารมณ์ของนักแสดงและผู้ชม โดยที่นักแสดงและเครื่องแต่งกายจะต้องรวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ทั้งนี้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น จะต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวของนักแสดงเป็นสำคัญอีกด้วย

3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏศิลป์

คำถามในเรื่องแนวคิดของการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง นั้น ผู้วิจัยจะต้องทำการรวบรวมหลังจากที่ได้ปฏิบัติการเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรคงานทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ในข้อ 2 ของการวิจัยครั้งนี้ ดังนั้น การสร้างสรรคผลงานในประเภทเดียวกันกับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรคผลงานจะต้องคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ อันมีเหตุผลในการตั้งคำถามในงานวิจัยไว้ ดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1) แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรม

พื้นบ้าน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษา รวบรวม และลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง เป็นหลัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคติชนของชุมชน “นาฏศิลป์และวรรณกรรมเองถือว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนได้ในมุมมองหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพเศรษฐกิจและสังคม ทักษะคุณค่านิยม รวมไปถึงความเชื่อ ซึ่งล้วนเป็นพื้นฐานความคิดและพฤติกรรมของคนในชุมชนผนวกกับองค์ประกอบทางด้านศิลปะ เพื่อให้เกิดสุนทรียะกับผู้เสพ” (ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 16 มิถุนายน 2562) และ “การนำวรรณกรรมพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบต่าง ๆ ของศิลปะการแสดงย่อมพิสูจน์ความเป็นสากล ความงาม หรือคุณค่าของวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนั้น นับว่าเป็นการสืบสานสมบัติทางศิลปวัฒนธรรมของมนุษยชาติให้ดำรงคงอยู่” (กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี, 2552 : 260)

จากความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาถึงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโครงเรื่องที่ตีความมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง มาผสมผสานกับแนวคิด และรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และจะนำไปสู่การตั้งคำถามในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในครั้งนี้

2) แนวคิดที่เกี่ยวกับสัญญาณ (Sign) ในการแสดงนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดสัญญาณ เพื่อศึกษาแนวทางในการสื่อความหมายระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร ซึ่งมีระดับของการสื่อความหมายทั้งความหมายตรง (Denotation) กับความหมายนัยแฝง (Connotation) วีรพล เจียมวิสุทธิ (2560 : 2091) ได้อธิบายถึง สัญญาณ ไว้ว่า “สัญญาณ” มีลักษณะเป็นตัวแทนของสาร โดยผ่านการแปรความตีความหมายและทำการส่งผ่านด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ เสมือนการส่งผ่านความว่างเปล่าของผู้ส่งสารที่รอคอยการตีความโดยผู้รับสาร ซึ่งมักเกิดจากการสะสมความรู้ ประสบการณ์ และการแสวงหาแทนค่าความหมายของลักษณะรูปร่าง รูปทรง สี ตัวอักษร หรือหลอมรวมทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อสร้างความหมายใหม่ทั้งโดยความหมายแบบโดยตรงและความหมายโดยอ้อม และนอกจากนี้ ภัคคพร พิมสาร ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดในการแสดงนาฏศิลป์ ไว้อีกว่า

สัญญาณในที่นี้ขึ้นอยู่กับตีความของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการตีความหมายตรง คือ สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในภาพออกให้ปรากฏเป็นภาพที่เกิดขึ้นบนเวที และมีโนคติที่อยู่ในพื้นที่โล่งทางความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรเปิดพื้นที่ทางมโนคติให้ผู้ชมได้ใช้ความคิดเข้าไปมีส่วนร่วมกับผลงานสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ผลงานการแสดงที่สะท้อนสัญญาณ จะสามารถช่วยให้ผลงานมีมิติได้ ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และทิศทางในการออกแบบการแสดงของผู้สร้างสรรค์ ในบางครั้งสื่อสัญญาณอาจจะไม่มีความจำเป็นต่อผลงานการแสดงนั้น ๆ หรือบางครั้งการแสดงที่เป็นสัญญาณ ต้องอาศัยวัตถุ เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สัญญาณจะสามารถเข้าถึงความรู้สึกของผู้ชมได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละบุคคลด้วยเช่นกัน (ภัคคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 23 กรกฎาคม 2562)

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสัญญาในบทที่ 2 นั้น ทำให้ผู้วิจัยคำนึงถึงการนำสัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ จึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับสัญญาในการสร้างสรรค์แสดงนาฏศิลป์ ว่าจะสามารถนำสัญญาเพื่อการสื่อความหมายในทางตรงและนัยแฝงในการสร้างสรรค์การแสดงผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ได้อย่างไร และแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์การแสดงนี้มีมิติ และสื่อสารกับผู้รับสารหรือผู้ชมในขณะที่ชมการแสดงได้อย่างไร อีกทั้งสามารถส่งผลต่อสังคมอย่างไร

3) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการผสมผสานแนวคิดศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อนำมาทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ซึ่ง มัทนี รัตติน ได้อธิบายเกี่ยวกับหลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อมศิลปะการแสดงละคร ว่าจะ

นักแสดงละคร (Actor) เป็นผู้ถ่ายทอดตีบท และความหมายของบทละครออกมาเป็นท่าทาง การกระทำด้วยร่างกาย (Physical Actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal Actions) ด้วยคำพูดหรือบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชมได้เห็นภาพบนเวที ซึ่งนักแสดงจะต้องฝึกความชำนาญในการแสดง และพัฒนาด้านการศึกษาทางด้านศิลปวัฒนธรรมในทุกด้าน รวมไปถึง ดนตรี ศิลปะนาฏศิลป์ (มัทนี รัตติน, 2559 : 3-4)

นอกจากนี้ จารุณี หงส์จาร์ ยังได้อธิบายถึงการเคลื่อนไหวในศิลปะการละคร ว่าจะ

การเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกที่มีพลังมากที่สุดในการสร้างสรรค์งานละคร เพราะการเคลื่อนไหวสามารถดึงดูดสายตาผู้ชม โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวที่ไร้จุดหมายของนักแสดงบนเวที ทั้งนี้ การเคลื่อนไหวมีลีลาที่หลากหลายไปตามลักษณะนิสัยของตัวละคร ยุคสมัย และตามสไตล์ ไม่ว่าจะเป็นการนั่ง การยืน การเดิน การมอง การหมุนตัว ล้วนเป็นการเคลื่อนไหวบนเวทีที่ล้วนแตกต่างกันไป นักแสดงจึงต้องสามารถนำเอาทัศนคติและความต้องการของตัวละครนั้น ๆ มาแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหวได้เช่นกัน (นพมาส แว่วหงส์ อ้างถึงใน จารุณี หงส์จาร์, 2558 : 138-142)

จากการศึกษาขั้นต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดศิลปะการละครสามารถนำมาใช้ร่วมกันกับการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ ในครั้งนี้ได้หรือไม่ อย่างไร และแนวคิดดังกล่าวนี้จะปรากฏในการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในองค์ประกอบด้านใดได้บ้าง รวมไปถึงจะสามารถสร้างความสมบูรณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขั้นนี้ได้มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

4) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

แนวคิดองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม มีความสำคัญต่อการศึกษางานวิจัยครั้งนี้โดยตรง เพราะศิลปกรรมมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ทั้งทางด้านนาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ซึ่ง ชลูด นิรมเสมอ ได้กล่าวไว้ว่า

การจะเกิดผลงานดี ๆ สักชิ้นนั้น ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการที่หลากหลายมาประกอบกัน ได้แก่ องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ และการจัดองค์ประกอบของศิลปะ มาถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงานนั้น ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจ อันเป็นจุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องไม่ขาดความรู้พื้นฐานทางศิลปะเบื้องต้น หากขาดความรู้พื้นฐานทางศิลปกรรม งานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นอาจจะไม่น่าสนใจ และขาดความสมบูรณ์ในที่สุด (ชลูด นิรมเสมอ, 2557 : 30-31)

นอกจากนี้ ศิริชัย พุ่มมาก ได้อธิบายเพิ่มเติม ไว้ว่า

เมื่อเราทราบถึงองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมแล้วนั้น สิ่งสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงด้วย คือ การจัดองค์ประกอบทางศิลปกรรม เนื่องจากว่าผลงานทางด้านศิลปกรรมนั้นล้วนมีคุณค่าอยู่สองด้าน ด้านแรก คือ รูปทรง อันได้แก่ เส้น สี แสง เงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น นำมาจัดเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดสุนทรียะ และด้านที่สอง คือ ด้านเรื่องราว ถือว่าเป็นสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ ทั้งนี้ หากการจัดองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมไม่สัมพันธ์กันทั้งสองด้าน คุณค่าของงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นก็ขาดสุนทรียะอย่างสมบูรณ์ หลักสำคัญในการจัดองค์ประกอบต้องคำนึงถึง 5 อย่าง ดังนี้ สัดส่วน (Proportion) ความสมดุล

(Balance) จังหวะลีลา (Rhythm) การเน้น (Emphasis) และเอกภาพ (Unity)
(ศิริชัย พุ่มมาก, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2562)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวคิดและการจัดวางองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้อย่างไร จะสามารถปรากฏในส่วนใดของการสร้างสรรค์ครั้งนี้ รวมไปถึงสามารถนำมาประยุกต์หรือบูรณาการให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้อย่างไรบ้าง

5) แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern)

แนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นกระแสที่แสดงถึงปฏิกิริยาที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของการเติบโตของเศรษฐกิจและสังคม เน้นการวิพากษ์และตั้งคำถามต่อแนวคิดของความทันสมัยที่เป็นกระแสหลักในการพัฒนาโดยมีมุมมองสะท้อนถึงแนวคิดสมัยใหม่ “นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่ เป็นการแสดงที่ไร้อุดมคติ เป็นศิลปะการแสดงที่ผสมผสาน ศิลปะในแต่ละยุคสมัย ทั้งในเรื่องของแนวคิด เครื่องแต่งกาย การเคลื่อนไหว อุปกรณ์ประกอบการแสดงตามประสบการณ์และจินตนาการของตัวผู้สร้างสรรค์” (ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562) ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้มีการลงพื้นที่เก็บข้อมูลของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง มีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายในพื้นที่ ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ ได้กล่าวว่า “ภาคใต้มีความหลากหลายของวัฒนธรรม โดยเฉพาะพื้นที่เก่าแก่มาก มีการอพยพมาจากหลากหลายพื้นที่ ปัจจุบันเป็นพื้นที่ที่มีการอยู่ร่วมกันระหว่างไทย-พุทธ ไทย-มุสลิม การสร้างสรรค์งานจึงควรคำนึงถึงวิถีชีวิตในพื้นที่ และความหลากหลายผสมผสานทางด้านวัฒนธรรม” (ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562)

นอกจากนี้ มนัสสวาส กุลวงศ์ ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกไว้ว่า

วรรณกรรมท้องถิ่นนั้น ๆ จะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่สามารถให้เราเข้าใจในวิถีชีวิต สภาพสังคมในพื้นที่นั้น ๆ จะทำให้สามารถเข้าใจแก่นแท้ของวัฒนธรรม เพราะสังคมแต่ละสังคมมักจะมีการรวมและผสมผสานลักษณะที่โดดเด่นจนกลายเป็นอัตลักษณ์ที่มีความสมดุลอยู่ในตัว ทำให้เราเห็นถึงความหลากหลายของวัฒนธรรม ผ่านศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน เช่น ภาคใต้แสดงผ่าน โนรา หนังตะลุง มะโย่ง เป็นต้น

ดังนั้นความหลากหลายทางวัฒนธรรมจึงเป็นแนวคิดที่สำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ที่ต้องการเข้าใจในวิถีชีวิต อัตลักษณ์ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ประวัติศาสตร์ ความเชื่อความศรัทธา และศาสนา ของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ว่า แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมจะถูกนำไปใช้อย่างไร และปรากฏอยู่ในส่วนใดของการผลงานการแสดงใน ครั้งนี้ เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมทางภาคใต้

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือในการวิจัย มีความสำคัญกับการวิจัยอย่างมาก เพราะจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยรวบรวม และจัดเตรียมข้อมูลอย่างมีขั้นตอน และเป็นระบบระเบียบ ตรงประเด็น ตรงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้ถูกต้อง อีกทั้งยังช่วยให้ง่ายต่อการศึกษามากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดอคติระหว่างที่ดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยจึงทำการคัดเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร อันได้แก่ หนังสือ ตำรา งานวิจัย บทความ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ เป็นต้น โดยทำการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แยกประเภทข้อมูลออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกประเด็นที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลแล้วจัดเก็บในเชิงเอกสารเพื่อทำการศึกษา ดังนี้

3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน และคติชนวิทยา

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน ในประเด็นเรื่องเล่า ความเป็นมา ตำนาน ของเรื่องนายแรง คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ ในประเด็นที่สะท้อนประวัติศาสตร์ วิถีคิด สัจยณะ วิถีชีวิต ความเชื่อความศรัทธา และอัตลักษณ์ของพื้นที่ ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ จากนั้นนำไปสู่แนวความคิดและการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์

3.4.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานหลังสมัยใหม่

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานหลังสมัยใหม่ ในประเด็นของนิยามและลักษณะของงานสร้างสรรค์หลังสมัยใหม่ แนวคิดและกลวิธีการสร้างสรรค์ งานของศิลปินต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แนวคิด และรูปแบบในการสร้างสรรค์ การแสดงนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

3.4.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการละคร

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการละคร เพื่อนำมาศึกษา ทางด้านโครงสร้างบทการแสดง การสร้างบทการแสดง กระบวนการกำกับการแสดง การออกแบบ ลีลาทางด้านนาฏศิลป์ และการออกแบบการแสดง โดยผู้วิจัยนำมาศึกษาค้นคว้า เพื่อหาแนวทางใน การสร้างสรรค์ ทดลอง และพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ทั้งในด้านการออกแบบบทการแสดง การ ออกแบบการแสดง และการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการวิจัยครั้งนี้

3.4.1.4 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ เพื่อ นำมาศึกษาทางด้านเอกลักษณ์ โครงสร้าง รูปแบบ องค์ประกอบ ท่าทาง และบทบาท เพื่อหา แนวทางและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

3.4.1.5 ข้อมูลเกี่ยวกับสัญญาะในการแสดงนาฏศิลป์

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัญญาะในการแสดงนาฏศิลป์ เพื่อศึกษาแนวความคิด หลักการนำไปใช้ กระบวนการรับรู้ของผู้รับสาร นำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิด ในการนำมาประยุกต์ใช้กับงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ เช่น อุปกรณ์การแสดง เครื่องแต่ง กาย การออกแบบลีลาทางด้านนาฏศิลป์ เป็นต้น ที่สามารถสื่อสารการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จาก วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ได้

3.4.1.6 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีทางด้านศิลปกรรม

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีทางด้าน ศิลปกรรมศาสตร์ในประเด็นต่าง ๆ เช่น สุนทรียศาสตร์ เทคนิค วิธีการที่เกี่ยวกับภาพและเสียง องค์ประกอบศิลป์ การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น แล้วนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อมา เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (Interview)

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือหนึ่งในการหาคำตอบของการวิจัย การสัมภาษณ์นั้น จะเป็นการตั้งคำถามแบบปลายเปิดที่มีการยืดหยุ่น ซักถามไปเรื่อย ๆ ติดต่อกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงประเด็นและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1) ขั้นตอนการเตรียมสัมภาษณ์

การเตรียมงานขั้นต้น โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ ต้องเตรียมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง อาทิเช่น รายชื่อ ที่อยู่ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง เป็นต้น ทั้งนี้ควรมีการซักซ้อมการสัมภาษณ์กับบุคคลอื่น และมีคำถามที่หลากหลาย เพื่อใช้ในการปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม พร้อมทั้งเตรียมอุปกรณ์ในการอำนวยความสะดวก การเก็บข้อมูล และการติดต่อควรมีการนัดหมายล่วงหน้ากับผู้ให้สัมภาษณ์ด้วย

2) ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ผู้สัมภาษณ์ต้องมีการแนะนำตัว และบอกวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ ในระหว่างสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์ควรสร้างบรรยากาศให้รู้สึกเป็นกันเอง ทั้งนี้ในระหว่างสัมภาษณ์ควรมีการจดบันทึก หรือ หากมีการใช้เครื่องบันทึกเสียง ผู้สัมภาษณ์จะต้องแจ้งให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบก่อน

3) ขั้นสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์จะต้องมีการเตรียมคำถามล่วงหน้า เพื่อเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ ในการสัมภาษณ์ควรจะใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ผู้สัมภาษณ์ควรจะเป็นนักฟังและติดตามที่ดี ในการติดต่อสัมภาษณ์ ควรจะผ่านผู้ที่รู้จักกับผู้ให้สัมภาษณ์ เพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์มีความเป็นกันเองและความไว้วางใจกับผู้สัมภาษณ์

4) ขั้นบันทึกข้อมูลและสิ้นสุดการสัมภาษณ์

การจดบันทึกข้อมูลให้จดเฉพาะใจความสำคัญและตามความเป็นจริง ทำการรวบรวมเอกสาร แนบไว้กับการบันทึกการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ หากพิจารณาเห็นว่าผู้ให้สัมภาษณ์มีปฏิริยาไม่ดี ให้เลิกจดบันทึกหรือบันทึกเสียงทันที แล้วให้ใช้การจดจำทดแทน

การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” มีการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในการวิจัย โดยแบ่งการสัมภาษณ์เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย และการสัมภาษณ์ศิลปิน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.4.2.1 การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การสัมภาษณ์ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทางด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน (Folk Tale) โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นด้านคติชนวิทยา เรื่องเล่าพื้นบ้าน นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ นาฏศิลป์ งานสร้างสรรค์และศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ข้อมูลที่มีความหลากหลายของแง่มุม ความสำคัญ และนัยยะของความหมายที่ซ่อนอยู่ในวรรณกรรมพื้นบ้าน

การสัมภาษณ์แบบเดี่ยวนั้น ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์อื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำวิชาศิลปะการแสดงพื้นบ้าน จำนวน 2 คน อาจารย์ประจำวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำทางด้านคติชนวิทยา และคติชนสร้างสรรค์ จำนวน 1 คน และปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 2 คน

ในการคัดเลือกบุคคลผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกจากผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความเกี่ยวข้องในศาสตร์นั้น ๆ ในประเด็นต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ นอกจากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของผู้ให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความสนิทสนมใกล้ชิด อันจะนำไปสู่การเข้าสัมภาษณ์และการได้มาของข้อมูลอย่างราบรื่น มีความไว้วางใจ เชื่อใจ กล่าวตอบได้ และตอบในประเด็นที่ไม่ชัดเจน ทั้งในส่วนของผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งถือว่าเป็นจุดสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.4.2.2 การสัมภาษณ์ศิลปิน

การสัมภาษณ์ศิลปิน เป็นการสัมภาษณ์ในลักษณะเชิงลึกกับศิลปินและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งนี้ จะต้องมีการเตรียมคำถามในการสัมภาษณ์และนัดหมายล่วงหน้า ประเด็นในการสัมภาษณ์มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย กระบวนการในการสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งจะนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยครั้งนี้

3.4.3 สื่อสารสนเทศ (Information Technology)

สื่อสารสนเทศอื่น ๆ คือ เทคโนโลยีอื่น ๆ อันได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบการบันทึกงาน การแก้ไข และการจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ รวมไปถึงเทคโนโลยีเครือข่ายที่สามารถอำนวยความสะดวกในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพิจารณาเลือกผลงานจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง และข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณกรรม และศิลปกรรมศาสตร์ ทั้งผลงานในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์งานวิจัยครั้งนี้ได้อย่างเหมาะสม

3.4.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Survey)

การสำรวจข้อมูลภาคสนามของการวิจัยครั้งนี้ เป็นการสำรวจข้อมูลและเก็บข้อมูลจากพื้นที่จังหวัดสงขลา เพื่อนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ แล้วนำไปทดลองผลงานการสร้างสรรค์งานวิจัยต่อไป

3.4.5 การสังเกตการณ์ (Observation) จากผลงานการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์

ผู้วิจัยเข้าร่วมชมการแสดงการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เพื่อสังเกตการณ์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ของศิลปินต่าง ๆ นำไปใช้เป็นแนวทางหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในการนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์การสร้างสรรค์งานการแสดงนาฏยศิลป์ ยกตัวอย่างพอสังเขป ดังนี้

1) การแสดงชุด “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีสัมัยใหม่และหลังสมัยใหม่” โดย ภัทธฤทัย กันตะกนิษฐ ในวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

2) การแสดงชุด “การสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์ที่สะท้อนถึงจริยธรรมทางการวิจัยนาฏยศิลป์” โดย ลักขณา แสงแดง ในวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

3) การแสดงชุด “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายนามเต็มของ “กรุงเทพมหานคร” โดย ณิชฎพัฒน์ ผลพิกุล ในวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

4) การแสดงชุด “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” โดย วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ในวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

5) การแสดงชุด “การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ใน หมายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส โดย นริรัตน์ พิณจจนสาร ในวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

6) การแสดงชุด “การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ของ นราพงษ์ จรัสศรี” ในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

7) การแสดงชุด ละครเวที “นาง(ร้าย)” Siamese Femme Fatales I A Melodrama Documentary ในวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2562 ณ ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแสงอรุณ ชั้น 6 แพลนเนรมิต สาทรซอย 10

8) การแสดง Bu Playback 2019 เรื่อง “บัญญัติบาป 7 ประการ” ในวันที่ 26 เมษายน 2562 ณ โรงละคร Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

9) การแสดงชุด ละครเวที “บุษบาชาติรี” ในวันที่ 27 เมษายน 2562 ณ ศูนย์ศิลปะการละครสดใส พันธุมโกมล ชั้น 6 อาคารมหาจักรีสิรินธร อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

10) การแสดงชุด ละครเพลง “Long live Jit Puumisak : ชุมนุมเรื่องเล่าวีรกรรมวีรชนปฎิวัติ” ในวันที่ 29 พฤษภาคม 2562 ณ ศูนย์ศิลปะการละครสดใส พันธุมโกมล ชั้น 6 อาคารมหาจักรีสิรินธร อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

11) การแสดงชุด ละครเวที “Tran I-Am” ในวันที่ 2 มิถุนายน 2562 ณ ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมแสงอรุณ ชั้น 6 แพลนเนรมิต สาทรซอย 10

จากการสังเกตการณ์ข้างต้น ผู้วิจัย ได้ศึกษาจากตัวอย่างที่มีแนวความคิดในเรื่องต่าง ๆ อาทิ เช่น พื้นที่การแสดง การเคลื่อนไหว เทคนิค วิธีการ เป็นต้น รวมไปถึงแนวความคิดที่ใกล้เคียงหรือตรงแนวความคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค่นาฏศิลป์การแสดงที่เป็นคำถามในการวิจัยครั้งนี้ 6 ประการ เพื่อนำไปใช้เทียบเคียง และเป็นตัวอย่างที่ดีในการนำไปสร้างสรรค์และวิเคราะห์การสร้างสรรค์การแสดงในบทที่ 4 ต่อไป

3.4.6 การสัมมนา (Seminar)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสัมมนาวิชาการที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ อาทิ

1) การประชุมวิชาการระดับชาติ “ประคองขวัญวรรณกรรม พินิจวรรณกรรม ท้องถิ่นภาคกลาง นิยาม พรมแดน อัตลักษณ์ และความหลากหลาย” โดย สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันที่ 23 สิงหาคม 2562 ณ โรงแรม เลอ เมอริเดียน กรุงเทพฯ

2) โครงการเครือข่ายศิลปวัฒนธรรม การอบรมเชิงปฏิบัติการ และมหกรรมศิลปะ ดนตรี และการแสดง ครั้งที่ 9 “The 9th International Festival of Arts and Culture 2019” โดย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในวันที่ 13 – 14 มิถุนายน 2562 ณ หอ ดนตรีและการแสดงโอโศกมนตรี 1 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร)

3) โครงการ “SSRU Dance Festival 2019” โดย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในวันที่ 29 เมษายน 2562 ณ โรงละครชั้น 2 คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

4) โครงการอบรม “หลักจริยธรรมพื้นฐานและการทบทวนพิจารณาโครงการวิจัย ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์” โดย สำนักบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์ ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และชมรม จริยธรรมการวิจัยในคนในประเทศไทย ในวันที่ 27 พฤศจิกายน 2561 ณ หอประชุมคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการสัมมนา ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางและตัวอย่างในการสร้างสรรค์และพัฒนาตามแบบ องค์กรประกอบของนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ อันได้แก่ บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง ลีลา ดนตรี และเสียงประกอบ สถานที่และฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง แสง และเครื่องแต่งกาย ตลอดจน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้

3.4.7 เกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ (Artistic Qualification)

ในการศึกษาวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “หัวหน้าแรง” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน เป็นเกณฑ์ข้อชี้วัด การคัดสรรและ คัดกรองตัวอย่างผลงานการแสดงที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดสรรเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 ซึ่งเป็นคุณสมบัติกำหนดการสร้างองค์ประกอบผลงานนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีจิตวิญญาณและเป็นศิลปิน (Spirituality) 2) มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน (Experience) 3) เป็นผู้มีความสามารถหลากหลายแบบ (Versatility) 4) มีปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) 5) มีการสร้างสรรค์ (Creativity) 6) มีรสนิยม (Taste) 7) มีการถ่ายทอดความรู้ (Communication) 8) มีจรรยาบรรณ (Ethical Consideration)

3.4.8 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย (Personal Experience)

ในงานวิจัยครั้งนี้ ประสบการณ์ หมายถึง ประสบการณ์ผู้วิจัยที่เกิดจากการศึกษาและการทำงาน รวมไปถึงการได้พบเห็นงานในด้านการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ด้านการละคร ด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ และงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง ทั้งแบบจากประสบการณ์โดยตรง คือ ผู้วิจัยได้พบเห็น สัมผัส กระทำเรียนรู้ด้วยตนเอง และจากประสบการณ์ทางอ้อม คือ การรับฟังเรียนรู้ ถ่ายทอดจากบุคคลอื่น ทั้งนี้ประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมล้วนมีประโยชน์กับการพัฒนา และต่อยอดงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ทั้งสิ้น รวมไปถึงการอาศัยอยู่ และภูมิปัญญาดั้งเดิมของผู้วิจัย และความสัมพันธ์กับคนในชุมชน ผลงานการสร้างสรรค์งานจะสะท้อนตัวตน ทัศนคติ รสนิยม ประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะโดยอัตโนมัติ

3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

3.5.1 ขั้นตอนศึกษาและค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารวิชาการ อันได้แก่ ตำรา งานวิจัย บทความ วารสาร และสื่อสารสนเทศอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3.5.2 ขั้นตอนศึกษาข้อมูลและสังเกตการณ์ลักษณะและรูปแบบการสร้างสรรค์การแสดงทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3.5.3 ขั้นตอนสัมภาษณ์ครูอาจารย์ ศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงวุฒิและผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

- 3.5.4 ขั้นตอนลงพื้นที่ ได้แก่ จังหวัดสงขลา เพื่อทำการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย
- 3.5.5 ขั้นตอนวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้
- 3.5.6 ขั้นตอนทดลอง ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง
- 3.5.7 ขั้นตอนตรวจสอบผลงาน ให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงวุฒิทางด้านนาฏศิลป์เป็นผู้ตรวจสอบและประเมิน พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุง แก้ไข พัฒนา ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- 3.5.8 ขั้นตอนจัดแสดงผลงานและนิทรรศการการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยใช้กระบวนการประเมินผ่านการสัมภาษณ์ ชักถาม และแบบสอบถาม
- 3.5.9 ขั้นตอนสรุปผล นำข้อมูลจากการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มาประเมินวิเคราะห์และสังเคราะห์ มาถอดองค์ความรู้ และสรุปผล
- 3.5.10 ขั้นตอนเอกสารการวิจัย นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาจัดทำเอกสารการวิจัย ซึ่งผ่านกระบวนการตรวจสอบและประเมินจากคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงวุฒิที่เกี่ยวข้อง และจัดพิมพ์เป็นลักษณะรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

3.6 ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย

ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักวิชาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้และคติชนวิทยา ประชาชนชาวบ้าน และผู้ดูแลพื้นที่ห้วยนายแรง และกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้อง

ในกระบวนการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์ในการคัดเลือก โดยได้อธิบายรายละเอียดของการคัดเลือกในแต่ละกลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยมีกระบวนการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ นั่นก็คือ ผู้นำชมรมนักวิชาการ ประชาชนชาวบ้าน ผู้ดูแลพื้นที่ รวมไปถึงผู้ที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง เพื่อศึกษา และเชื่อมโยงข้อมูล ให้ผู้วิจัยนำข้อมูลเข้ามาเชื่อมโยงกับงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้

**กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์และ
องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย**

ผู้วิจัยมีกระบวนการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยใน
ครั้งนี้ โดยมีการคัดเลือกจากบุคคลที่มีการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องในแต่ละสาขา มีผลงาน
เผยแพร่ในระดับชาติและนานาชาติ มีความรอบรู้ อีกทั้งสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในสาขาที่ตน
เชี่ยวชาญได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ให้ข้อมูล ดังมีรายนามต่อไปนี้

1) **ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์วิจัย
สถาบันบริหารวิจัย กรรมการหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมดุष्ฎิบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย และเป็นผู้บุกเบิกการวิจัย
สร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

2) **รองศาสตราจารย์ประภาศรี ศรีประดิษฐ์** อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และ
การละคร คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และการวิจัย
สร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

3) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ** อาจารย์ประจำสาขา
ศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัย ศิลปะการละครและการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้าน
ศิลปะการแสดง

4) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาส กุลวงศ์** อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัยสงขลา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

5) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง
(ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน
นาฏศิลป์ร่วมสมัย และศิลปะการละคร

6) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง
(ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย
ศิลปะการละครและการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย

7) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง วิชาเอกโนรา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา ศิลปินดีเด่นจังหวัดสงขลา ศิลปินแห่งชาติวัฒนธรรมศึกษากัลยาณิวัฒนา ปราชญ์ไทยภาคใต้ และบุคคลตัวอย่างด้านศิลปวัฒนธรรม

8) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนียา คัญทะชา** ประธานและอาจารย์โปรแกรมวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ศิลปินและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านรองเง็ง

9) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว** อาจารย์ประจำสาขาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ และการสร้างสรรค์ศิลปะพื้นบ้านภาคใต้ตอนล่าง

10) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริชัย พุ่มมาก** อาจารย์ประจำแขนงวิชาออกแบบประยุกต์ศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประยุกต์ศิลป์ และการสร้างสรรค์ศิลปะพื้นบ้านภาคใต้ตอนล่าง

11) **อาจารย์ ดร.วิษชุดา วุธาพิทย** ข้าราชการบำนาญ สังกัดภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ และการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์

12) **อาจารย์ ดร.ณรงค์ คุ่มมณี** อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย

13) **อาจารย์ ดร.ภาคพร พิมสาร** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ละครเวที และการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ

14) **อาจารย์ ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ์** อาจารย์ประจำคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมศึกษา คติชนวิทยา คติชนสร้างสรรค์ มานุษยวิทยาดนตรี และชาติพันธุ์ศึกษา

15) **อาจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจนสาร** อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ไทย และการวิจัยทางด้านนาฏยศิลป์

16) **อาจารย์กิตติพงศ์ อินทร์ศรี** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และประยุกต์ศิลป์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการละคร นักแสดงละครเวที และการวิจัยทางด้านละครร่วมสมัย

17) **คุณยุคล เพียรเสมอ ยุคลธรรพ์เพอร์ฟอร์มิ่งอาร์ต** ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสร้างสรรค์การแสดงประกอบแสง สี เสียง ศิลปะพื้นบ้านภาคกลาง และดนตรีศึกษา

18) **คุณธนธร สนั่นพิทักษ์** เจ้าหน้าที่กำกับแสงอาวุโส บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) มีผลงานการออกแบบแสงรายการโทรทัศน์ และการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ มากกว่า 9 ปี

19) **คุณเป็ยน สุวรรณทวี** ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญและประกอบพิธีกรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีห้วยน้ำแรง ผู้ก่อตั้งชมรมบ้านเขาออก

20) **คุณศรายุทธ สุขศรีราช** หัวหน้าชมรมบ้านเขาออก ผู้มีประสบการณ์กับปาฏิหาริย์ของนายแรง ผู้ดูแลพื้นที่ห้วยน้ำแรง ประธานชมรมบ้านเขาออก และผู้ประสานงานระหว่างชุมชน วัด องค์กรภาครัฐ และภาคเอกชน

21) **คุณมุฮัมหมัด อูมะ** ผู้เชี่ยวชาญและก่อตั้งชมรมศิลปะการต่อสู้ศิลปะกายงปูยุดจังหวัดปัตตานี

ผู้วิจัยได้จัดทำตารางการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องและมีประสบการณ์ในงานวิจัยครั้งนี้ทั้งสองกลุ่ม อันได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักวิชาการทางด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้และคติชนวิทยา ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้ดูแลพื้นที่ห้วยน้ำแรง และกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีการแบ่งออกเป็นรูปแบบตารางซึ่งประกอบไปด้วย ข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์ วันที่สัมภาษณ์ และประเด็นหัวข้อสัมภาษณ์ มีรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องและมีประสบการณ์ในงานวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	8 กุมภาพันธ์ 2562	<p>นิยามของคำว่า “นาฏยศิลป์”</p> <p>นิยามของคำว่า “นาฏยศิลป์สร้างสรรค์”</p> <p>ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานที่ผ่านมาของ ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี</p> <p>นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน</p>
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	18 กุมภาพันธ์ 2562	<p>นาฏยศิลป์ร่วมสมัย</p> <p>นาฏยศิลป์หลังสมัยใหม่</p> <p>การวิจัยเชิงสร้างสรรค์</p> <p>การออกแบบบทการแสดง</p> <p>การออกแบบลีลานาฏยศิลป์</p> <p>การแสดงชุด ลิลิตพระลอ</p>
	13 กรกฎาคม 2562	<p>การคัดเลือกนักแสดง</p> <p>นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม และแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>การแสดงชุด เงาะป่า</p>
	19 กรกฎาคม 2562	<p>แนวคิดสัญญาะในงานนาฏยศิลป์</p> <p>งานสร้างสรรค์ชุด นารายณ์อวตาร</p>
	6 สิงหาคม 2562	<p>การแสดงชุด คนดีศรีอยุธยา</p>
	16 สิงหาคม 2562	<p>ข้อเสนอแนะการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 1</p>

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
	28 สิงหาคม 2562	ข้อเสนอแนะการทดลองปฏิบัติการ สร้างสรรค์ครั้งที่ 2
	4 พฤศจิกายน 2562	ข้อเสนอแนะการทดลองปฏิบัติการ สร้างสรรค์ครั้งที่ 4
	13 กันยายน 2562	การแสดงชุด บลันด์ ดูบลัวซ์ การแสดงชุด วินาสวีราดรอฟ
	3 มกราคม 2563	การแสดงชุด บลูเบิร์ด
รศ.ประภาศรี ศรีประดิษฐ์	16 สิงหาคม 2562	แนวความคิดสร้างสรรค์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง แนวความคิดสร้างสรรค์หลังสมัยใหม่
ผศ.ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ	28 มีนาคม 2562	นิยาม “ศิลปะการละคร”
	21 กรกฎาคม 2562	นิยาม “นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้”
	22 กรกฎาคม 2562	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
ผศ.ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ	4 กันยายน 2562	ข้อเสนอแนะการทดลองปฏิบัติการ สร้างสรรค์ครั้งที่ 2
ผศ.ดร.มนัสवास กุลวงศ์	14 มิถุนายน 2562	แนวความคิดสร้างสรรค์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของภาคใต้ วรรณกรรมพื้นบ้านสะท้อนแนวคิดคติ ชน
ผศ.ดร.ธนภรณ์ แสงอ้าย	10 มิถุนายน 2562	แนวความคิดสร้างสรรค์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง ข้อควรพึงระมัดระวัง
ผศ.ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี		ข้อเสนอแนะการทดลองปฏิบัติการ สร้างสรรค์ครั้งที่ 3
ผศ.ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์	12 มิถุนายน 2562	แนวความคิดสร้างสรรค์จากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ผศ.ทัศนียา คัญทะชา	21 กุมภาพันธ์ 2562	แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน
ผศ.ศุภชัย ศรีขวิญแก้ว	21 สิงหาคม 2562	แนวคิดศิลปะคอลลาจ
ผศ.ศิริชัย พุ่มมาก	23 สิงหาคม 2562	องค์ประกอบศิลปกรรม
อ.ดร.วิษุตา วุธาติตย์	17 กันยายน 2562	เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน
อ.ดร.ณรงค์ คุ่มมณี	13 กรกฎาคม 2562	การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง
อ.ดร.ภักคพร พิมสาร	23 กรกฎาคม 2562	การออกแบบสถานที่และฉาก แนวคิดทางสัญลักษณ์
	16 กันยายน 2562	แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ข้อควรพึงระมัดระวังในการสร้างสรรค จากวรรณกรรมพื้นบ้าน
อ.ดร.ไอยเรศ บุญฤทธิ์	16 สิงหาคม 2562	แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง คติชนสร้างสรรคกับสังคมร่วมสมัย
อ.ดร.นริรัตน์ พินิจนสาร	16 สิงหาคม 2562	แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ข้อควรพึงระมัดระวัง
อ.กิตติพงศ์ อินทร์ศรี	18 กุมภาพันธ์ 2562	การออกแบบบพการแสดง
คุณยุคล เพียรเสมอ	4 สิงหาคม 2562	ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง แนวคิดการสร้างสรรคจากวรรณกรรม พื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง
คุณธนธร สุ่นพิทักษ์	14 กุมภาพันธ์ 2562	การออกแบบแสง
คุณเป็ยน สุวรรณทวี	12 มิถุนายน 2562	ตำนานห้วยนายแรง พิธีกรรมบูชาห้วยนายแรง ความเชื่อความศรัทธาของห้วยนายแรง

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
คุณศรายุทธ สุขศรีราช	12 มิถุนายน 2562	ความเชื่อความศรัทธาของหัวหน้าแรง ปาฏิหาริย์ทวดนายแรง
คุณมุขัมหมัด อูมะ	26 กันยายน 2562	ศิลปะการต่อสู้ศิลปะ

3.6.2 การสำรวจความคิดเห็น

การสำรวจความคิดเห็นในงานวิจัยชิ้นนี้ เพื่อประเมินผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยการตอบแบบสอบถาม และการซักถาม ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด คือ ผู้ตอบสามารถตอบคำถามในประเด็นใดก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับคำถาม และแบบปลายปิด ผู้ตอบคำถามต้องเลือกจากตัวเลือกที่ผู้วิจัยได้ถามไว้ หลังจากนั้นความเห็นที่ได้จากการประเมินในครั้งนี้ ไปวิเคราะห์และสรุปผลในขั้นตอนต่อไป

3.7 สรุปบท

ในบทที่ 3 เป็นการอธิบายวิธีการดำเนินการวิจัยในการศึกษา การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแรง ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายอย่างละเอียดในการศึกษา แนวทางกระบวนการศึกษา และวิธีในการดำเนินการวิจัยต่าง ๆ ประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้งานวิจัยในครั้งนี้มีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สำหรับในบทต่อไป ผู้วิจัยจะได้อธิบายถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย การวิเคราะห์รูปแบบของผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน และวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน อภิปรายผลและสรุปผลกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวหน้าแรง

บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

4.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้อธิบายสาระสำคัญของกระบวนการทำงานวิจัย การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง มาเป็นข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ในครั้งนี้ ประกอบไปด้วย รูปแบบงานวิจัย การออกแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ส่วนในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะอธิบายถึงกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ อันได้แก่ การวิเคราะห์รูปแบบผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน ตามหลักองค์ประกอบของนาฏศิลป์ 8 องค์ประกอบ ประกอบไปด้วย การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบสถานที่และฉากในการแสดง และการออกแบบแสง การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และการอภิปรายผล การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง” นั้น ผู้วิจัยได้นำคำถามในงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีการแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้ ประเด็นที่ 1 คือ รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งแยกการศึกษาตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ 8 องค์ประกอบ และประเด็นที่ 2 คือ แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ออกมาได้ 5 แนวคิด ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังต่อไปนี้

4.2.1 การพัฒนาเพื่อหารูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน

เรื่อง ห้วนายแรง

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดเรียงลำดับขั้นตอนของกระบวนการในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็นจำนวน 5 ครั้ง ซึ่งในแต่ละครั้งนั้น มีขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาผลงาน โดยทำการยึดหลักของการออกแบบตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ 8 องค์ประกอบ เป็นกรอบของแนวคิดในการสร้าง “รูปแบบ” ดังต่อไปนี้

4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งแรกนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบของนาฏศิลป์ 4 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเสียง ผู้วิจัยค้นหาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง นำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบบทการแสดงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เพราะบทการแสดงเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการแสดง เนื้อหา และการจัดลำดับของเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน โดยกำหนดโครงเรื่องของการแสดงนี้มาจากประเด็นเรื่องการเดินทางสู่เป้าหมายแห่งความศรัทธาของนายแรง มาออกแบบโครงสร้างบทการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1) แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายตนเองกับหินห้วยนายแรงสมัยวัยเด็ก และการเรียนวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ เรื่อง ห้วยนายแรง ซึ่งบอกเล่าความเป็นมาของปูโสเมเผ่าทรัพย์ทางภาคใต้ ที่สร้างความเชื่อและความศรัทธาของคนในชุมชนผ่านพื้นที่หินห้วยนายแรง รวมไปถึงการมีส่วนร่วมในพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ในการสักการะบวงสรวงประจำปี สิ่งเหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยซึ่งมีภูมิสำเนาเดิมใกล้เคียงกับพื้นที่ดังกล่าว เกิดความเชื่อความศรัทธาร่วมกับคนในพื้นที่ รวมถึงยังมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมกับพื้นที่หินห้วยนายแรง เช่น การเข้าร่วมพิธีกรรม การทดลองผลึกหินห้วยนายแรง เป็นต้น จากที่กล่าวมาจึงเกิดแรงบันดาลใจอยากศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ผ่านการศึกษา ตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ในหลากหลายรูปแบบ อีกทั้ง มุมมองที่สะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ ตำนาน ความเชื่อความศรัทธาศิลปวัฒนธรรม และความหลากหลายทางวัฒนธรรม ของตำนานที่มีต่อชุมชนในท้องถิ่นนั้น ซึ่งข้อมูลดังกล่าวมานี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมไว้ในบทที่ 2 ดังนั้น ความตั้งใจในการออกแบบบทการแสดงในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจตีความประเด็นใหม่จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง แล้วนำมาออกแบบบทแสดงในมุมมองที่ต่างออกไปจากคนอื่น ที่มองเพียงแค่ว่าในเรื่องของความมุ่งมั่น ความเชื่อและความศรัทธาที่ตัวละครเอกมีต่อพระพุทธศาสนา หากแต่ผู้วิจัยเล็งเห็นเส้นทางการเดินทางของตัวละครที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ แต่ยังคงสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ความหลากหลายของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ยังคงอยู่อีกด้วย

1.2) การวางโครงเรื่องของบทการแสดง การวางโครงเรื่อง (Plot) เป็นอีกสิ่งสำคัญในงานวิจัยครั้งนี้ เพราะเป็นการจัดลำดับเหตุการณ์ การดำเนินเรื่อง ตัวละคร และการกระทำที่เกิดขึ้นในการแสดง โดยคัดสรรและตัดตอนเฉพาะส่วนสำคัญเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่ง นพมาศ แววงษ์ (2558 : 4) กล่าวว่า “โครงเรื่องเปรียบเสมือนชีวิตและวิญญาณของบทการแสดง ซึ่งโครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ภายในกรอบของบทการแสดงเรื่องหนึ่ง ๆ ตั้งแต่จุดเริ่มต้น การพัฒนาเรื่อง ไปจนถึงจุดลงเอย” การวางโครงเรื่องในการแสดงครั้งนี้จึงเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 2 อันได้แก่ ตำนานนายแรงในรูปแบบต่าง ๆ ข้อมูลขนบธรรมเนียม (พิธีกรรม) ข้อมูลความเชื่อความศรัทธา ข้อมูลนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ รวมไปถึงข้อมูลอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงนำมาสู่การวางโครงเรื่องของการแสดง ทั้งนี้การวางโครงเรื่องของการแสดง มี 2 ลักษณะคือ

1) การวางโครงเรื่องแบบบทละครสมัยใหม่ ที่มีลำดับของเหตุการณ์ คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย มีจุดสำคัญของเรื่อง “มีปมขัดแย้ง” ในการดำเนินเรื่อง ดังที่ มัทนิรัตน์ (2559 : 6) “ละครสมัยใหม่ส่วนใหญ่จะมีสามองค์ คือ ต้น กลาง จบ และมีจุดคลี่คลาย (Climax) ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในตอนสุดท้ายก็กลับ ไม่จำเป็นต้องอยู่ในตอนกลาง เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิกฤติการณ์ไปเรื่อย ๆ หรือที่คาดไม่ถึง (Surprise Ending)”

2) การวางโครงเรื่องที่น่าเสนอแนวคิดศิลปะปะติดปะตภาพ (Collage Art) ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายลักษณะไว้ในบทที่ 2

จากการศึกษา ค้นคว้า ในประเด็นการวางโครงเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนนายแรง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการวางโครงเรื่องของบทการแสดงเป็นแบบการเล่าเรื่องเชิงศิลปะการละคร และการสร้างสรรค์การแสดงเป็นแบบปะติดปะตภาพ ซึ่งการแสดงนั้นจะไม่ได้เรียงลำดับเหตุการณ์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามรูปแบบวรรณกรรมพื้นบ้าน แต่จะเล่าถึงเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครทั้งจากภายในและภายนอก สลับสับเปลี่ยนกันไปตามความรู้สึกของอารมณ์ตัวละคร โดยวิธีการเหล่านี้จะสามารถสื่อสารประเด็นที่สำคัญตามความเหมาะสมตามแบบที่ผู้วิจัยต้องการได้

1.3) โครงสร้างบทการแสดง ในการสร้างสรรค์ผลการแสดงนาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนนายแรง ซึ่งผู้วิจัยทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ และสรุปจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 โดยการใช้ตัวละครหลัก คือ นายแรง เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างโครงสร้างบทการแสดง แล้วกำหนดให้นักแสดงลองจินตนาการว่า หากตนเองรับบทบาทเป็นนายแรง ผู้ซึ่งมีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาแล้วออกเดินทางไปตามหา แต่ระหว่างการเดินทางนั้นจะต้องเผชิญกับปัญหาหลากหลายรูปแบบ ดังนั้น จึงเกิดการกระทำมี

ความรู้สึกอย่างไร ในระหว่างการเดินทาง ทำให้ความคิด อารมณ์ความรู้สึกของนายแรงมีความซับซ้อนยิ่งขึ้น ทั้งนี้มีการกำหนดเงื่อนไขให้กับนักแสดง เพื่อหาลีลาการเคลื่อนไหว การแสดงออกทางอารมณ์ผ่านทางท่าทาง หลังจากนั้น ผู้วิจัยทำการคัดเลือก ปรับเปลี่ยน ให้ตรงตามแนวความคิดหลัก (Theme) และความต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ในการปฏิบัติการครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้วางโครงสร้างการแสดงออกเป็น 2 องค์กร โดยแบ่งตามประเด็นสำคัญของเรื่อง ดังนี้

ช่วงที่ 1 การเดินทาง นำเสนอเหตุการณ์ และความรู้สึกการให้ เห็นถึงความยากลำบาก การเผชิญกับปัญหา ผ่านช่วงเวลาในแต่ละวันของตัวละครหลัก ที่มีต่อการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง โดยเค้าโครงเรื่องราวทั้งหมดมาจากการตีความจากช่วงหนึ่งของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้าวนายแรง ในองค์ 1 นี้ ผู้วิจัยได้แต่งบทกลอนนิราศ เพื่อพรรณนาบอกเล่าถึงการเดินทาง สิ่งที่พบเจอ ความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางของตัวละครหลัก (Main Character) ซึ่งนักแสดงจะร้องบทกลอนนิราศและแสดงลีลาการเคลื่อนไหวไปด้วย บทกลอนนิราศที่นำมาแสดงนี้ แต่งบทโดย ยุคล เพียรเสมอ บทกลอนมีดังนี้

บทกลอนนิราศ

เดินทางผ่านกาลเวลา	ตระหง่านเหนือแผ่นดินภูผา
ผ่านร้อนผ่านฝนผ่านหนาว	หลอมรวมศรัทธาบารมี
ผ่านวันเวียนวารผ่านปี	ผ่านเดือนผ่านดาวราศี
คลื่นโถมลมซัดทรายสาด	ผ่านเรื่องร้ายดีดำเนิน
สองเท้าก้าวอย่างทางเดิน	น้ำค้างหยดหยาดหาดเหิร
ปลายทางอย่างไรไม่รู้	เผชิญอุปสรรคนานา
สุดแต่บุญนำกรรมพา	ไปสู่จุดหมายใดหนา
เอกเช่นดั่งเอกบุรุษ	หอนรู้เวลาอาลัย
เดินทางผ่านกาลยาวไกล	พิสุทธีวิเศษผ่องใส
	ตำนานยิ่งใหญ่นี้เอย

ช่วงที่ 2 ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการเดินทาง
นำเสนอเหตุการณ์ ปัญหาและอุปสรรคในการเดินทางในป่า เช่น สิ่งกีดขวางของกิ่งไม้ พบเจอกับสัตว์ร้าย ภูมิอากาศที่ไม่เอื้ออำนวย เป็นต้น รวมไปถึงการเลือกทางเดินแล้วเกิดความรู้สึกสับสนในตัวเอง เพื่อให้เห็นถึงความขัดแย้งของตัวละคร

1.4) การกำหนดเครื่องมือก่อนการปฏิบัติสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบทการแสดงให้กับนักแสดง ได้แก่ จินตนาการ (Imagination) และ การรู้จักตัวละคร (Character Interview) ถือว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดที่นักแสดงจะต้องสมมุติสถานการณ์ (Situation) บทบาท อุปนิสัย และสิ่งแวดล้อมของตัวละครอย่างละเอียด โดยผู้วิจัยให้นักแสดงอ่านวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง เป็นเบื้องต้น เพื่อให้ทำความเข้าใจตัวละคร เช่น ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะภายในจิตใจ กิจกรรมประจำวัน หรือสภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร ทำการตั้งคำถามและสร้างจินตนาการให้กับนักแสดง ซึ่ง นพมาศ แวหงส์ (2558 : 11-12) ได้กล่าวไว้ว่า “เราวิเคราะห์ลักษณะตัวละครโดยพิจารณาในด้านต่าง ๆ อันได้แก่ รูปลักษณ์ภายนอก สถานะทางสังคม จิตวิทยา และคุณธรรม โดยเราจะเห็นบุคลิกลักษณะและตีความของตัวละครผ่านการนำเสนอ 4 วิธี คือ คำบรรยายของนักเขียน คำพูดของตัวละครตัวนั้น คำพูดของตัวละครตัวอื่น และการกระทำของตัวละคร” ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มการกำหนดสถานการณ์ให้นักแสดงต้นสด (Improvisation) จากความเข้าใจของตัวเองผ่านตัวละครนายแรง และมีการตั้งคำถามถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบเจอ เกิดความรู้สึกอย่างไร เป็นต้น ซึ่งนักแสดงใช้จินตนาการ ผสมผสานกับการสังเกตการณ์ (Observation) ชีวิตจริง และความรู้สึกของตนเองที่ชอบการท่องเที่ยวเดินทางโดยลำพัง เข้าไปอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น ทำให้นักแสดงเกิดการเชื่อมโยงความรู้สึก และความเชื่อในการรับบทบาทเป็นตัวละครนั้น การเคลื่อนไหวและอารมณ์ความรู้สึกจึงดูน่าเชื่อถือ ซึ่ง มัทนี รัตนิน กล่าวถึงจินตนาการและพลังของความเชื่อไว้ว่า

เมื่อมาเป็นนักแสดงต้องฝึกจินตนาการให้มีชีวิตชีวาอยู่เสมอ ให้สามารถจินตนาการไปได้ไม่รู้จบ ความเชื่อสามารถมีพลังให้คนเป็นไปได้ทุกอย่างที่ตนต้องการ จินตนาการจะสมมุติเหตุการณ์ และบทบาทของตัวละครให้กับเรา เพราะการสมมุตินั้นเปรียบเสมือนเวทมนตร์ที่จะเสกให้เราเป็นอะไรไปต่าง ๆ (มัทนี รัตนิน, 2559 : 37)

ผู้วิจัยนำแนวความคิดเกี่ยวกับจินตนาการ ความเชื่อ และการรู้จักตัวละครดังกล่าวข้างต้น เป็นเครื่องมือสำคัญขั้นพื้นฐานก่อนการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ซึ่งผู้วิจัยเริ่มจากแรงบันดาลใจ ไปสู่กระบวนการตามขั้นตอนต่าง ๆ อันได้แก่ การวางโครงเรื่องของการแสดง การกำหนดโครงสร้างบทการแสดง การกำหนดตัวละคร และการคัดเลือกนักแสดง ทั้งนี้จะต้องให้สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 1


หลังจากผู้วิจัยได้สร้างสรรค์บทการแสดงแล้วนั้น ผู้วิจัยได้อ้างอิงจากตัวละครหลักของบทการแสดง คือ นายแรง ซึ่งเป็นตัวละครที่มีการกล่าวถึงเป็นสำคัญในวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง ห้าวนายแรง ดังนั้น ลักษณะตัวละคร จึงเป็นสิ่งที่ระบุถึงความสามารถและลักษณะทางกายภาพ และจิตใจที่มีความคล้ายคลึงมากที่สุด ซึ่ง ธนกร สรรยัรวราภิกู ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงต้องคำนึงถึงบริบทและโครงสร้างของการแสดง เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน และในงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์นั้น จำเป็นต้องคัดเลือกพิจารณาจากผู้แสดงที่มีคุณสมบัติทั้งในด้านการแสดง และการเคลื่อนไหวร่างกายที่สามารถสื่อสารทางด้านอารมณ์และความรู้สึก (ธนกร สรรยัรวราภิกู อ้างถึงใน ธนภรณ์ แสนอายุ, 2559 : 114)

ดังนั้น ในการปฏิบัติการทดลองครั้งที่ 1 ผู้วิจัย จึงได้กำหนดนักแสดงจากตัวละครหลัก คือ นายแรง จำนวน 1 คน คือ นายภาสกร ขวัญสังข์ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งมีความสามารถตรงตามเป้าหมายและลักษณะทางกายภาพภายนอกและภายในของตัวละคร การสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้ อันได้แก่ รูปร่างกำยำ แข็งแรง มีหนวดเคราได้คางเสมียนคนชวาชั้นชอบการเดินทาง มีแนวคิดเป้าหมายที่ชัดเจน และมีความสามารถทางการแสดงละครเวทีที่สามารถแสดงความรู้สึกทางด้านอารมณ์ได้ และนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 นักแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นายภาสกร ขวัญสังข์ นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดง ครั้งที่ 1

การทดลองและการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับโครงสร้างบทการแสดงที่ได้ประเด็นมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ซึ่งมีสาระสำคัญถึงการเดินทางไปสู่เป้าหมาย ผู้วิจัยจึงทำการทดลองออกแบบลีลาในการแสดงเฉพาะองค์ 2 เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย ท่าทาง และลีลาที่แสดงให้เห็นถึงการเดินทางในรูปแบบต่าง ๆ โดยการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองและพัฒนาลีลาของนักแสดงจำนวน 1 คน คือ นักแสดงหลัก ซึ่งมีความสามารถทางด้านละครและนาฏศิลป์ร่วมสมัย

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้เริ่มให้นักแสดงเข้าใจลักษณะของตัวละคร (Characterization) นายแรงให้ได้มากที่สุด โดยให้โจทย์กับนักแสดง ทั้งหมด 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนแรก ให้ค้นหาข้อมูล ของนายแรง ว่าเขาเป็นใคร นิสัยใจคอเป็นอย่างไร ลักษณะทางกายภาพและภายในของตัวละครนี้ ขั้นตอนที่สอง ให้เลือกภาพ สี เพลงที่บ่งบอกและอธิบายถึงลักษณะตัวละครนายแรงให้มากที่สุด พร้อมอธิบายถึงเหตุผล ขั้นตอนที่สาม ให้เปรียบเทียบความคล้ายคลึงของตัวละครนายแรงกับสัตว์ พร้อมอธิบายเหตุผล จากสามขั้นตอนข้างต้นเพื่อช่วยให้นักแสดงได้เข้าใจหรือสามารถเชื่อมโยงสื่อถึงบทบาทตัวละครดังกล่าวได้

3.1) การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง

ผู้วิจัยได้ออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย ให้มีความเชื่อมโยงกับบทการแสดง และสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกภายในของนักแสดงตามบทบาทของตัวละครที่ได้รับ ซึ่งมีกระบวนการดังต่อไปนี้

3.1.1) การเคลื่อนไหวของนักแสดง ผู้วิจัยได้เลือกสรรข้อมูลที่เป็นประเด็นสำคัญเพื่อเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึกให้ใกล้เคียงกับตัวละครให้ได้มากที่สุด และได้นำเทคนิคทางด้านการเทียบเคียง (Substitute) ในการนึกย้อนไปถึงเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับความรู้สึกของนายแรง ในการเดินทางอย่างโดดเดี่ยวของตัวเอง สอดคล้องกับนักแสดงที่คัดเลือกซึ่งมีประสบการณ์และความชื่นชอบในการเดินทาง โดยเฉพาะการเดินทางคนเดียวกับผ่านเส้นทางรถไฟ เพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของสถานการณ์ในขณะที่เดินทาง ในขั้นตอนดังกล่าวนี้ เป็นการทำงานทางด้านความรู้สึกจริงของนักแสดงเชื่อมโยงกับตัวละคร จึงต้องใช้เวลาและความไว้วางใจระหว่างผู้สร้างสรรค์และนักแสดง เมื่อนักแสดงเข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยให้นักแสดงเริ่มแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวตามรูปแบบของความรู้สึกในตอนนั้น โดยการแสดงสด (Improvisation) การทดลองในครั้งนี้เป็นการทดลองเพื่อให้นักแสดงค้นหาการเคลื่อนไหวของร่างกายที่แสดงถึงการเดินทาง และอารมณ์ความรู้สึกในขณะที่เดินทาง

3.1.2) ต่อเนื่องจากข้อ 3.1.2 สำหรับการทดลองปฏิบัติในการเคลื่อนไหว ยังคงเป็นแบบเดิม แต่ปรับเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหว ให้เป็นวงกลม สีเหลี่ยม หกเหลี่ยม แล้วสอบถามถึงอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง ว่ารู้สึกอย่างไรบ้าง หลังจากนั้นเพิ่มเพลงที่แสดงถึงเอกลักษณ์นาฏศิลป์ภาคใต้ ที่ผสมผสานระหว่างบทร้องโนราห์กับดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้นักถึงสถานที่ต้นกำเนิดวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องนี้ รวมไปถึงการเพิ่มบทร้องขึ้นต้นกลอนโนราห์ให้กับนักแสดง ทั้งนี้ ผู้วิจัยเพิ่มโจทย์ให้กับนักแสดง โดยให้ใช้เมื่อจะเปลี่ยนสถานที่เดินทาง และการร้องเรียกหาสิ่งที่ต้องการ เพื่อให้นักแสดงเห็นภาพและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละคร จนสามารถถ่ายทอดออกมาได้มากยิ่งขึ้น

3.1.3) หลังจากนักแสดงได้ทำการทดลองกระบวนการพัฒนาตัวละคร จากข้อ 3.1.1 และ 3.1.2 ไปแล้วนั้น ในองก์ 2 ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเรื่องราวของของปัญหาและอุปสรรคของการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง ผลการทดลองโดยเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยเพิ่มกระบวนการเทคนิคของละครที่เรียกว่า การสมมุติ (Magic If) โดยให้นักแสดงสมมุติว่าตนเองอยู่ในพื้นที่ของป่าบนเขาที่รกร้าง ลำบาก เต็มไปด้วยสัตว์ร้ายมากมาย

การทดลองการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงในการวิจัยครั้งนี้ สิ่งสำคัญของนักแสดงที่จะต้อง มี คือ สมาธิ และการจดจ่อ กับสิ่งที่ทำกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

3.2) ทิศทางการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของนักแสดง

การกำหนดทิศทางของนักแสดง ผู้วิจัยได้ทดลองกำหนดทิศทางของตัวละคร เป็นลักษณะรูปทรงเรขาคณิตที่แตกต่างกัน โดยคำนึงถึงความสอดคล้องในการออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยไม่มีการกำหนดจุดเริ่มต้น และจุดจบของทิศทาง ดังตารางที่ 4.2 นี้

ตารางที่ 4.2 ทิศทางการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของนักแสดง ครั้งที่ 1

ที่มา : ผู้วิจัย

ทิศทางการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของนักแสดง	ภาพประกอบ
นักแสดงจะเคลื่อนที่โดยใช้รูปแบบของ “วงกลม” จากวงกลมใหญ่ ไปสู่วงกลมเล็ก เดินจากพื้นที่กว้างเข้าสู่พื้นที่ค่อย ๆ แคบ เพื่อให้ให้นักแสดงเข้าใจความรู้สึกของตัวละครในการเชื่อมต่อความคิดของความสัมพันธ์ครบวงจร ความรู้สึกววนในการต้องทำซ้ำแล้วซ้ำอีก และการเริ่มใหม่อีกครั้ง	
นักแสดงจะเคลื่อนที่โดยใช้รูปแบบของ “สามเหลี่ยม” ให้นักแสดงเข้าใจความรู้สึกของความยิ่งใหญ่ การเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทางหรือจุดของความสำเร็จ เพราะสามเหลี่ยมจะสามารถเป็นตัวที่กำหนดทิศทางได้ดีที่สุด ทั้งนี้ ยังบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างได้อีกด้วย	
นักแสดงจะเคลื่อนที่โดยใช้รูปแบบของ “หกเหลี่ยม” เพื่อให้ให้นักแสดงเข้าใจความรู้สึกของตัวละครในการตัดสินใจที่มีต่อทางเลือกที่หลากหลาย ทำให้เกิดความสับสน	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การออกแบบลีลาในการแสดง ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกาย ผ่านการเทียบเคียงและการสมมุติบทบาทระหว่างนักแสดงกับตัวละคร ซึ่งเป็นวิธีการทำให้นักแสดงสามารถเชื่อมโยงตัวเองกับตัวละครได้มากที่สุด และการออกแบบทิศทางการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของนักแสดงตามรูปทรงเรขาคณิต เพื่อให้นักแสดงเข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในครั้งต่อไป

4) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 1

การออกแบบเสียง ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบเสียงประกอบการแสดงของนักแสดงตัวละครหลัก ผู้วิจัยให้นักแสดงเปล่งเสียงบทร้องขึ้นต้น เพื่อเป็นการเริ่มต้นการแสดงบ่งบอกว่า จะเริ่มเดินทาง โดยมีเนื้อร้องว่า “อ อ หอ ออ รัก” ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์ ได้อธิบายถึงการร้องบทโนรา ไว้ว่า “อ อ หอ ออ รัก หรือ ว่าอ อ ออ อ้อ เป็นเสียงบทร้องขึ้นต้น เพื่อให้เป็นการเทียบเสียงการขับร้องกับเสียงของดนตรีโนรา ให้ปรับเสียงร้องกับดนตรีอยู่ในระดับเดียวกัน คล้ายกับดนตรีตะวันตกที่มีการร้อง โด เร มี ฟา ซอล เทียบกับเครื่องดนตรีให้อยู่ในระดับของอารมณ์ (Key) เดียวกัน” (ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) และ มัทนี รัตน์ (2559 : 55-56) กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า “จุดมุ่งหมายสูงสุดของตัวละครเราจะทราบว่ามีสีสันทัน (Tone) บรรยากาศ และน้ำเสียง (Tonality) ของเรื่องหรือตัวละครที่ปรากฏแก่ผู้ชมนั้นจะแฝงเจตนารมณ์ ความรู้สึก ที่ต่างกัน”

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงพิจารณาการออกแบบเสียงในครั้งนี้นำเข้ากับบริบทชุมชนหรือพื้นที่เกิดวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้เรื่องนี้ขึ้น ซึ่งผู้วิจัยใช้บทร้องขึ้นต้นของกลอนโนรา และการเปล่งเสียงเน้นจังหวะหนัก-เบาของน้ำเสียง ซึ่งช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครหลักได้มากยิ่งขึ้น และเพื่อให้การสื่อสารออกมาชัดเจนถึงความรู้สึกและความเข้าใจของนักแสดงที่มีต่อตัวละคร หากเพราะเรื่องของการเปล่งน้ำเสียงนั้น จะสามารถช่วยให้นักแสดงพรรณนาความรู้สึกตามแรงผลักดันหรือเจตนารมณ์การกระทำของตัวละครได้อย่างดี



สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลและแนวคิดจากการทดลองมารวบรวมและวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยมีการออกแบบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเสียง แล้วนำข้อมูลมาสรุปปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ดังตารางที่ 4.3 นี้

ตารางที่ 4.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
ช่วงที่ 2 ปัญหาและอุปสรรค ที่พบเจอระหว่าง การเดินทาง	 <p>เริ่มต้นจากนักแสดงมองไปยังเป้าหมาย ข้างหน้า และก้าวเท้าเดินไปข้างหน้า</p>	<p>สื่อความหมายถึงจุดเริ่มต้น ของการเดินทางที่มีเป้าหมาย ซึ่งทำให้เห็นว่า การเดินทางแต่ ละครั้งต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน</p>
	 <p>นักแสดงก้าวเดินพร้อมสายตามองหา เป้าหมายเป็นรูปวงกลมจากวงใหญ่แล้ว ค่อย ๆ ให้เป็นวงกลมที่เล็กลง</p>	<p>สื่อถึงการเดินตามหาเป้าหมาย จากพื้นที่กว้างเข้าสู่พื้นที่แคบ ลงเรื่อย ๆ เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึง การเปลี่ยนแปลงของเส้นทาง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงยังคงเดินวนเป็นรูปวงกลม แล้วค่อย ๆ ปรับมาเป็นการเดินแบบหกเหลี่ยม ซึ่งในแต่ละเหลี่ยมให้นักแสดงหยุดและมองเสมือนกังวลกับสัตว์ร้ายรอบตัวเอง</p>	<p>สื่อถึงการต้องระมัดระวังตัวในระหว่างการเดินทาง แสดงถึงอาการปฏิกิริยาของความกังวลของตัวละคร</p>
	 <p>นักแสดงเดินเร็วขึ้นและหยุดมองหาหรือมองอย่างสงสัยตามจุดของพื้นที่หกเหลี่ยม</p>	<p>สื่อถึงการเดินทางอย่างเร่งรีบพร้อมกับทางเลือกข้างหน้าที่จะต้องเลือกซึ่งไม่รู้ว่าจะดีหรือไม่</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหยุดตามจุดสามเหลี่ยม และเปลี่ยนเสียง “อ ออ ออ รัก” แล้วก้าวเดิน</p>	<p>สื่อถึงการจะเริ่มต้นตามหาเป้าหมาย เปลี่ยนเสียงประกาศหาเส้นทาง</p>
	 <p>นักแสดงเริ่มเดินกึ่งวิ่งเร็วขึ้น สลับขาไปมา</p>	<p>สื่อถึงการเดินทางที่ไม่เจอจุดหมายปลายทาง จนต้องวิ่งตามหาไปเรื่อย ๆ</p>
	 <p>นักแสดงเดินจนล้มลง ขาสั้นอยากจะเดินอีก พร้อมด้วยมือที่จะพยายามจับขา</p>	<p>สื่อถึงสภาพร่างกายที่เหน็ดเหนื่อย ไม่พร้อมที่จะเดินต่อ แต่ก็อยากจะไปต่อให้ได้</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่างการเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงล้มตัวลงนอน แต่ขายังคงสั่นสลับไปมาระหว่างขาซ้ายและขวา</p>	<p>สื่อถึงอาการหมดเรี่ยวแรงที่จะเดินทางต่อไปต่อ แต่สติและจิตใจยังอยากจะไปต่อ ทำให้เห็นถึงความมุ่งมั่นและความพยายามของตัวละคร</p>
	 <p>นักแสดงพยายามใช้ทุกส่วนของร่างกายในการขยับตัวและเคลื่อนไหวที่ และยังคงเปล่งเสียง “อ ออ ออ ออ รัก” แผ่วลงตามลมหายใจที่ระหวย</p>	<p>สื่อให้เห็นถึงความเหน็ดเหนื่อยขั้นสุด แต่นายแรงยังคงมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ พยายามจะนำตัวเองไปยังจุดหมายปลายทาง</p>

จากตารางที่ 4.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ข้างต้น ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามโครงเรื่องบทการแสดงที่รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง หัวนายแรง ช่วงที่ 2 ผู้วิจัยมุ่งเน้นลีลาที่สื่อไปถึงการเดินทางในรูปแบบอารมณ์ต่าง ๆ และบทร้องเพื่อส่งเสียงบ่งบอกการเริ่มต้นเดินทาง และตามหาเป้าหมาย หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำวิถีทัศน์ของการทดลองครั้งที่ 1 ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์เสนอแนะ เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงในครั้งต่อไป ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางแก้ไขตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ดังตารางที่ 4.4 ข้างล่างนี้

ตารางที่ 4.4 ปัญหาและแนวทางแก้ไขการทดลองปฏิบัติผลงานการแสดง ครั้งที่ 1
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางแก้ไข
1. การออกแบบบท การแสดง	การนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง เป็นจุดเริ่มต้นของการ ออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้ ออกแบบบทการแสดงจากการ ตีความเพียงแค่ส่วนหนึ่งของ วรรณกรรมพื้นบ้าน ในมุมมองของผู้ สร้างสรรค์ ทำให้บทการแสดง มีความชัดเจนในระดับหนึ่ง แต่ยังมี ขาดจุดความน่าสนใจ	ผู้วิจัยพัฒนาบทการแสดงให้มี ความชัดเจนขึ้นโดยเลือก สถานการณ์ของปัญหาและ อุปสรรคที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร พร้อมทั้งเหตุและผล เพื่อให้ นักแสดงเห็นเรื่องราวที่ชัดเจน และมีเป้าหมายมากขึ้น ทั้งยังหา แนวทางของแต่ละช่วงให้เกิด ความน่าสนใจและน่าติดตามในแต่ละ ช่วง
2. การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงมีบุคลิกภาพ และรูปร่างที่ ไม่คล่องแคล่วมากนัก ซึ่งมีผลทำให้ ไม่สามารถจัดการกับร่างกายตัวเอง อีกทั้ง ไม่คุ้นเคยกับการเคลื่อนไหว ร่างกายไปพร้อมกับการแสดงออก ทางสีหน้า และแววตา เพื่อสื่อสาร อารมณ์ความรู้สึกที่จะต้องแสดง ออกมาให้ผู้ชมเห็นเป็นรูปธรรม ชัดเจน	ผู้วิจัยสอนและให้นักแสดงฝึกหัด วิธีการจัดการกับร่างกาย ตัวเองไปที่ละส่วน พร้อมทั้งให้ แบบฝึกหัดไปฝึกฝนและทดลอง ทำ
3. การออกแบบลีลา นาฏศิลป์	นักแสดงยังถ่ายทอดลีลาออกมา ยังไม่ชัดเจน เพราะการเคลื่อนไหวยัง เป็นรูปแบบสมจริงในชีวิตประจำวัน ทำให้การสื่อสารไม่เห็นชัดเจนมาก พอ	ผู้วิจัยแสดงตัวอย่างการแสดง อารมณ์ความรู้สึกให้กับนักแสดง และลงรายละเอียดของการ เคลื่อนไหวร่างกาย พร้อมทั้งเพิ่ม การสื่อสารให้นักแสดงเข้าใจเหตุ และผลในการเคลื่อนไหว

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางแก้ไข
4. การออกแบบเสียง	ผู้วิจัยเลือกให้นักแสดงสื่อสารไปสู่ผู้ชม โดยการเปล่งเสียง ซึ่งมีจังหวะและเสียงหนัก เบา ตามอารมณ์ ความรู้สึกการเคลื่อนไหวของนักแสดง แต่นักแสดงไม่สามารถเปล่งเสียงตามที่กำหนดได้	ให้นักแสดงดูตัวอย่าง และพัฒนาการเปล่งน้ำเสียงให้ไปครั้งละหนึ่งคำ แล้วค่อย ๆ เพิ่มคำจนเป็นจังหวะและทำนอง แล้วให้แบบฝึกหัดเพิ่มไปกับนักแสดง

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ครั้งที่ 1 ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ นี้ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงความคิดเห็นถึงการพัฒนาในครั้งต่อไป ไว้ว่า

การสร้างสรรคยังขาดจุดความน่าสนใจที่จะนำไปเชื่อมโยงกับอุปสรรคปัญหาในการเดินทางของตัวละคร ซึ่งการเดินทางของแต่ละคนบางครั้งก็เปรียบเสมือนเกมส์ เช่น เกมส์บันไดงู ซึ่งสามารถนำมาช่วยในการเล่าเรื่องในประเด็นการพบเจอปัญหา และอุปสรรค ของตัวละครที่ไม่สามารถคาดเดาได้ เสมือนประสบพบเจอกับชะตากรรม หรือความบังเอิญที่จะเกิดขึ้นในแต่ละครั้ง ซึ่งจะให้มีเหตุผล แล้วยังสะท้อนพฤติกรรมของตัวละครได้อีกด้วย (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562)

ดังนั้น จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าการแสดงยังขาดความน่าสนใจ และยังมีข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข ทั้งทางด้านบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบกลีลา นาฏศิลป์ และการออกแบบเสียง ซึ่งผู้วิจัยจะนำปัญหา ข้อเสนอแนะ ไปพัฒนาแก้ไขในการพัฒนาการทดลองในครั้งที่ 2 ต่อไป

4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

หลังจากผู้วิจัยได้ทำการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์และการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ไปแล้วนั้น ผู้วิจัยได้นำปัญหา ข้อผิดพลาด และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ มาใช้เป็นแนวทางเพื่อการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ซึ่งแต่ละองค์ประกอบผู้วิจัยยังคงไว้และต้องพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อให้การแสดงสมบูรณ์ยิ่งขึ้นตามคำแนะนำ ผู้วิจัยได้ทดลองและพัฒนาผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่อง ห้วยนายแรง โดยได้แยกอธิบายตามองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 2

จากการออกแบบบทการแสดงในครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบจุดบกพร่องของการสร้างสรรค์บทการแสดงที่ยังขาดความน่าสนใจ และความชัดเจนในเนื้อหา คือ การขยายเหตุการณ์ และการปูพื้นเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยยังคงใช้แนวคิดในการออกแบบแบบเดิม ดังที่อธิบายไว้ในบททดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ในหัวข้อการออกแบบบทการแสดง แต่ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้เพิ่มและพัฒนาบทการแสดง โดยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม เรื่อง นายแรง ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อค้นหาแรงบันดาลใจ การกำหนดโครงเรื่อง การสร้างตัวละครอื่น และการออกแบบโครงสร้างการแสดง ดังต่อไปนี้

1.1) แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจเพิ่มขึ้น จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ “เราสามารถสร้างความน่าสนใจ ด้วยการเปรียบเทียบการเดินทางของตัวละครเสมือนเกมส์บันไดงู ที่จะต้องผ่านปัญหา และอุปสรรคที่ตัวละครสร้างขึ้นเอง หรืออาจจะเกิดจากเหตุการณ์ไม่คาดคิด” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2562) ผู้วิจัยจึงนำมาพัฒนาบทการแสดง โดยการตีความและสร้างเรื่องราวให้สอดคล้องกับวรรณกรรมพื้นบ้าน รวมไปถึงการเพิ่มประเด็นในการเล่าเรื่องให้มีความชัดเจนมากขึ้น

1.2) การวางโครงเรื่องของการแสดง ผู้วิจัยยังวางโครงเรื่องเดิมไว้ แต่จะเพิ่มประเด็นแนวคิดเกมส์บันไดงู ผ่านการนำเสนอของการออกแบบฉาก และสร้างตัวละครอื่น กล่าวคือ ผู้วิจัยให้ตัวละครเดินทางบนแผนภาพเกมส์บันไดงู พร้อมทั้งสร้างตัวละครงูแต่ละชนิดตามเอกลักษณ์ ที่สื่อถึงสัญลักษณ์ของปัญหา และอุปสรรคของตัวละคร ซึ่งการวางโครงเรื่องด้วยแนวคิดสัญลักษณ์มาประกอบบทการแสดงให้ผู้ชมได้รู้สึกร่วม และสร้างจินตนาการกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้อย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 4.1 ภาพเกมส์บันไดงู

ที่มา : ผู้วิจัย

1.3) **โครงสร้างของบทการแสดง** ผู้วิจัยยังคงยึดโครงสร้างบทการแสดงเดิมไว้ แต่มีการปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมแต่ละองค์ให้มีความชัดเจนและน่าสนใจยิ่งขึ้น ทั้งนี้ให้มีความสอดคล้องกับเกมส์บันไดงูด้วย ดังต่อไปนี้

องค์ 1 การเดินทาง เกริ่นนำในเรื่องการเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทาง โดยในองค์ที่ 1 นี้ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนจากกลอนนิราศเป็นบทกลอนโนรา เพื่อให้มีกลิ่นอายของความเป็นพื้นบ้านภาคใต้ อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ โดยเฉพาะในเรื่องของภาษาพื้นบ้าน และฉันทลักษณ์ของบทกลอนโนรา พรรณนาถึงการเดินทางของตัวละครหลักเช่นเดียวกับการทดลองสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 ซึ่งจะมีผู้เล่าเรื่อง (Narrator) เป็นตัวแทนร้องบทกลอนโนรา ปรับแต่งบทโดย ธนภัทร ศรีสะอาด บทกลอนโนราดังนี้

บทกลอนโนรา

เวลาการเดินทางผ่านกาลเวลา	ตระหง่านเหนือหนักแน่นดั่งแผ่นงูผา
ผ่านฤดูที่ร้อนรนอีกทั้งฝนหนาว	หลอมเลื่อมใสศรัทธาบารมี
ผ่านวันเดือนไปตามกาลผ่านแรมปี	ผ่านหมู่ดาวเมฆเมฆาจักราศี
ดั่งคลื่นโถมทำลายซัดทรายสาด	ผ่านเรื่องดีเรื่องร้ายที่ได้ดำเนิน
ด้วยสองเท้าต้องก้าวอย่างเส้นทางเดิน	น้ำค้างย้อยหยอดหยาดลงหาดเหิร
มีอาจรู้ว่าปลายทางจะเป็นอย่างไร	อุปสรรคที่เผชิญเกินพรรณนา
สุดแต่บุญ แต่กรรม ที่ได้นำพา	จุดเส้นชัยจะคว้าได้หรือม่ายนา
ยกตัวอย่างที่สรรเสริญเอกบุรุษ	วันข้างหน้ามิรู้ได้ ให้อาลัย
บรรพชนคนโบราณตำนานไทย	ด้วยวิเศษความพิสุทธ์ผุดผ่องใส
	ความตั้งใจด้วยพลังสุดยั่งยืน

องค์ 2 ปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอระหว่าง

การเดินทาง ผู้วิจัยใช้ตารางเกมส์แสดงถึงปัญหาและอุปสรรคแต่ละเรื่องที่จะอยู่ในตารางแต่ละช่อง โดยมุ่งเน้นไปยังปัญหาทั้งหมด 4 เรื่อง คือ ปัญหาที่หนึ่ง ตัวละครหลักกับสัตว์ป่า เช่น งู ตัวแลน เสือ เป็นต้น ปัญหาที่สอง ตัวละครหลักกับภัยธรรมชาติ คือ พายุถล่มจนทำให้เรือซำรุด ปัญหาที่สาม ตัวละครมีความขัดแย้งในอารมณ์ของตัวเอง คือ ความกลัว ความว่าเหว ความมุ่งมั่น ในขณะที่เดินทาง และปัญหาที่สี่ การตัดสินใจในการเลือกเมื่อถึงทางแยกที่มีสองทาง โดยที่ไม่รู้ว่าทางไหนจะเป็นทางที่ดี ที่สุด หรือทางไหนจะนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการของตัวละคร

องค์ 3 สิ้นสุดการเดินทาง นำเสนอจุดสิ้นสุดของการเดินทางตัวละครหลัก รวมถึงการตัดสินใจของตัวละครหลักในการเสียสละตัดศีรษะตัวเอง เพื่อแสดงเจตนาความผิดหวังจากความมุ่งมั่นตั้งใจไปสู่เป้าหมายของตนเอง และด้วยผ่านกาลเวลาศีรษะนี้จึงเป็นเสมือนอนุสรณ์เพื่อให้คนรุ่นหลังได้รำลึกไว้ พร้อมทั้งสร้างความเชื่อความศรัทธาให้เกิดขึ้น

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

การคัดเลือกนักแสดงตามที่ได้กล่าวไว้ในบททดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ยังคงไว้ตามเดิม และเพิ่มนักแสดงที่มีทักษะหลากหลายขึ้น อาทิ นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ นาฏศิลป์ไทยคลาสสิก นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์ตะวันตก เป็นต้น เพื่อนำรูปแบบของการเคลื่อนไหวท่าทางการแสดงที่แตกต่างกัน ซึ่งจะนำมาใช้เพื่อสะท้อนลักษณะภายในจิตใจของตัวละครแต่ละตัวให้สอดคล้องกับเอกลักษณ์อันโดดเด่นของประเภทการแสดงนาฏศิลป์ในแต่ละนักแสดง ซึ่งในการคัดเลือกนักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมนักแสดงจำนวน 3 คน ดังนี้

ตารางที่ 4.5 นักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นายธนภัทร ศรีสะอาด นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขา นาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	มีความสามารถทางด้าน นาฏศิลป์พื้นบ้าน ภาคใต้ และนาฏศิลป์ ไทย

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นายเชาว์วัฒน์ ตันเจริญกุล จบการศึกษาปริญญาตรี แขนงวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา	มีความสามารถทางด้าน การเต้นร่วมสมัย อาทิ Street Dance, Hiphop Dance, Lyrical Dance, Cover Dance, Gymnastic, Rap และ ศิลปะการละคร
	นางสาวรสิกา ทองอร่าม นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	มีความสามารถทางด้าน นาฏศิลป์พื้นบ้าน ภาคใต้ และนาฏศิลป์ ไทย

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2



การทดลองและพัฒนาการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยยังคงเล็งเห็นถึงความสำคัญของแนวคิดเส้นเรื่องจากรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง โดยแบ่งองค์ประกอบเป็น 3 องค์ตามรายละเอียดที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อการออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการให้โจทย์สถานการณ์ หรือความรู้สึกของตัวละครกับนักแสดง แล้วกำหนดให้นักแสดงใช้วิธีการด้นสด จากจินตนาการให้เห็นเป็นรูปธรรม นำมาพัฒนา สู่ความเป็นไปได้ของการกระทำ และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องเชื่อมโยงในแต่ละช่วงอย่างมีเหตุและผลของการทดลองสร้างสรรค์ครั้งนี้ ซึ่ง สมพร พูราจ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า

นักแสดงต้องใช้เวลาเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับการสร้างภาพใน
รูปธรรมที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน จะทำให้คนดูตั้งใจติดตาม และใช้
จินตนาการไปพร้อม ๆ กับนักแสดง เพื่อให้ความคิดและภาพที่เห็น
ประสานเกิดความเข้าใจเชิงนามธรรม ด้วยกระบวนการนี้ จะทำให้
นักแสดงและผู้ชมสามารถเปิดมิติไปสู่จินตนาการอีกชั้นหนึ่ง เพราะ
จินตนาการไม่มีจุดสิ้นสุด (สมพร พูراج, 2554 : 168)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังใช้ความชำนาญและความเชี่ยวชาญของรูปแบบนาฏศิลป์แต่ละ
ประเภทที่นักแสดงมีอยู่แล้วนั้น มาเชื่อมโยงเพื่อให้นักแสดงสามารถนำเทคนิคมาใช้ได้มากขึ้น โดย
อาศัยกระบวนการตั้งประสบการณ์ของนักแสดงผ่านการเทียบเคียง หรือยกตัวอย่างกับสถานการณ์ที่
ตนเองเคยประสบพบเจอ นำไปสู่ความเชื่อ (Believe) และสมมุติ (Magic If) ว่าเป็นตัวละครนั้นจริง
ก่อให้เกิดจินตนาการ (Imagination) นำไปสู่การออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกายให้สอดคล้องกับ
ความรู้สึกภายใน และแสดงออกมาในรูปแบบต้นสด (Improvisation) ซึ่งต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบ
ในลักษณะต่าง ๆ ของนักแสดง จากนั้นผู้วิจัยทำการคัดเลือก นำมาสู่การพัฒนา ต่อยอด เพื่อประกอบ
สร้างให้ผลงานตรงตามวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยเห็นว่า แนวคิดและวิธีการข้างต้นสามารถนำมาช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้
การออกแบบลีลานาฏศิลป์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และกำหนดทิศทางในการทดลองการออกแบบ
ลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้ โดยผู้วิจัยพัฒนาท่าทางการเคลื่อนไหวอันเป็นลักษณะเด่นของรูปแบบ
นาฏศิลป์แต่ละประเภทให้มีความสัมพันธ์สื่อออกมาให้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น การทดลองการออกแบบ
ลีลาของปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 การทดลองการออกแบบลีลาของปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 1 การเดินทาง</p>	 <p>นักแสดงหลัก นั่งชันเข่าพร้อมวางมือ ลงข้างล่างข้างลำตัว สายตามองที่พื้น</p>	<p>สื่อถึงความสิ้นหวังของตัวละคร การ นั่งชันเข่าขึ้นหนึ่งข้าง และสงบนิ่ง นั้น เป็นการรวบรวมกำลังที่จะลุก ขึ้นมาใหม่อีกครั้ง</p>
	 <p>นักแสดงลุกขึ้นยืนกางขาตามความ สมดุลของร่างกายตัวเอง งอแขนและ ฝ่ามือแบบกางเข้าหาหน้าอก คล้าย ตัวที่ สายตามองตรงไปยังเป้าหมาย ข้างหน้าอย่างแน่วแน่</p>	<p>สื่อถึงการลุกขึ้นสู้ด้วยความหวัง ใหม่ ด้วยจิตใจที่เข้มแข็งกว่าเดิม การยืนที่หนักแน่นขึ้น สายตามอง ไปยังเป้าหมาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง</p>	 <p>นักแสดงนั่งในท่าเตรียมชั้นเขาหนึ่ง ข้างจะออกเล่า สายตามองไปข้างหน้า เป้าหมาย มือซ้ายค้ำกับพื้น มือขวากระดบหน้าอกเตรียมจะต่อสู้ ฟาดฟันกับสัตว์ร้ายข้างหน้า</p>	<p>สื่อถึงการเตรียมความพร้อมที่จะไป ยังเป้าหมาย ต่อเนื่องกับการประสบพบเจอสัตว์ร้ายระหว่างการเดินทาง จึงต้องมองเพื่อสะกด และหลอกสายตาของสัตว์ร้าย ข้างหน้าตัวเอง</p>
	 <p>นักแสดงก้าวขาซ้ายไปข้างหน้า ย่อตัวลงเล็กน้อย พับข้อศอกด้านขวา และมือข้างซ้ายมาจับศอกข้างขวา</p>	<p>สื่อถึงการป้องกันตัวเองจากการต่อสู้กับสัตว์ร้าย และความพร้อมจะตอบโต้กลับ</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงฝ่ายรุก ทำท่าเขาควาย ยกแขนตั้งวงเหลี่ยมด้านบน ฝ่ายรับถอยมือทั้งสองก้ำอยู่ระดับหน้าอก</p>	<p>สื่อถึงการต่อสู้กันระหว่างสัตว์ร้ายทั้งสองตัว ได้แก่ เสือและตัวแตน ซึ่งฝ่ายเสือทำการรุกก่อน แล้วฝ่ายตัวแตนถอยเพื่อตั้งหลัก และป้องกัน</p>
	 <p>นักแสดงฝ่ายรุก หงายมือทั้งสองข้าง ยกแขนขึ้นระดับบอก เท้าซ้ายก้าวไปข้างหน้า ฝ่ายรับถอยสลับขาซ้ายขวา</p>	
	 <p>นักแสดงฝ่ายรุก ทำจันทร์ทรงกลด ฝ่ายรับยังคงถอยอยู่</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>ฝ่ายรุกยกแขนขวาฟันศอก ฝ่ายรับตั้งวงพร้อมถอย ตั้งรับ</p>	<p>สื่อถึงการต่อสู้กันระหว่างสัตว์ร้ายทั้งสองตัว ฝ่ายตัวแลนกำลังบุกเข้าสู่และฝ่ายเสือกำลังถอยเพื่อตั้งหลักและป้องกัน</p>
	 <p>ฝ่ายรุกใช้แขนซ้ายและแขนขวาฟาดฟันไปที่ฝ่ายรับ ฝ่ายรับหันหลัง มือซ้อนจิบส่งหลัง มือขวาตั้งวงป้องกัน</p>	
	 <p>ฝ่ายรุกทำซ้ำทำเดิม ฝ่ายรับเอามือทั้งสองมาป้องกันยกสูง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องก์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงทั้งสองปะทะกัน คนหนึ่งใช้มือรองรับศอก อีกคนหนึ่งใช้ศอกทั้งสองข้างวางลงที่มือของคู่ต่อสู้</p>	<p>สื่อถึงการต่อสู้ การปะทะกันของสัตว์ทั้งสองตัว คือ เสือ และตัวแลนต่างฝ่ายต่างออกอาวุธรับของตนเองที่จะพาดฟันคู่ต่อสู้</p>
	 <p>นักแสดงฝ่ายหนึ่งพลาดท่าหันหลัง อีกฝ่ายหนึ่งยกขาเตะไปด้านข้าง และยกมืออีกข้างตั้งวง</p>	
	 <p>ต่อเนื่องจากท่าที่แล้ว นักแสดงฝ่ายตรงข้ามถีบกลับ อีกฝ่ายหันหลังหนี</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงใช้มือตั้งวงป้องกัน วิ่งเข้าตัวละครหลัก เข้าไปอย่างช้า ๆ โดยหมุนตัวเข้าหา ตัวละครหลักยืนนิ่งมือตั้งรับและสายตามองไปยังเหตุการณ์ที่เกิดข้างหน้า</p>	<p>สื่อถึงตัวละครหลักนายแรงเจอกับตัวละครสื่อสัญญาณแทนภัยธรรมชาติ คือ พายุ ที่เข้ามาอย่างช้า ๆ และเกิดปะทะเข้ากับตัวละครหลัก</p>
	 <p>ตัวละครหลักยังยืนดูเหตุการณ์ข้างหน้า นักแสดงตัวแทนพายุเปลี่ยนท่าทางเป็นผลาและยังคงหมุนรอบตัวเอง</p>	
	 <p>นักแสดงทั้งคู่ เดินหมุนรอบเป็นวงกลม เพื่อสังเกตการณ์</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p data-bbox="319 353 502 560">องค์ 2 ปัญหาและ อุปสรรคระหว่าง เดินทาง (ต่อ)</p>	 <p data-bbox="539 658 949 808">นักแสดงหญิงทำท่าพาลา นักแสดงชายนั่งชันเข่าหันหลัง หลบหน้าไปฝั่งตรงข้าม</p>	<p data-bbox="981 353 1348 448">สื่อถึงการต่อต้าน และต่อสู้กับภัยธรรมชาติของตัวละครหลัก</p>
	 <p data-bbox="539 1151 949 1413">นักแสดงหญิงมือซ้ายจับส่งหลัง และมือขวาตั้งวงล่าง ใช้การหลบขา นักแสดงชายใช้ขาขวาเตะไปยังขาซ้ายของนักแสดงหญิง มือทั้งสองข้างกำมือ</p>	
	 <p data-bbox="539 1756 949 2018">นักแสดงหญิงยกมือทั้งสองข้างป้องหน้า เท้าทั้งสองก้าวไขว้ นักแสดงชายหันหลังพร้อมยกขาซ้าย และมือเหมือนกำลังถือดาบจะแทงไปยังนักแสดงหญิง</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องก์ 2</p> <p>ปัญหาและอุปสรรคระหว่างเดินทาง (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าทำบัวบานหันหน้าไปทางนักแสดงชาย และยกขาขวาไปข้างหลัง นักแสดงชายก้าวขาและย่อตัวลงพร้อมมือยกขึ้นเพื่อเตรียมสู้</p>  <p>นักแสดงทั้งสองนำข้อมือมาชนกัน</p>	<p>สื่อถึงการลุกขึ้นสู้ของตัวละคร ไม่ยอมแพ้กับภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้น จึงเกิดการปะทะกัน</p>
<p>องก์ 3</p> <p>จุดสิ้นสุดการเดินทาง</p>	 <p>นักแสดงผายมือทั้งสองข้าง และนั่งคุกเข่าลงกับพื้น</p>	<p>สื่อถึงอารมณ์สิ้นหวัง ยอมแพ้กับโชคชะตา แต่ยังคงมีความตั้งใจอยากเอาชนะ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 3</p> <p>จุดสิ้นสุด</p> <p>การเดินทาง</p> <p>(ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงล้มตัวลงนอน แล้วนำมือมาประกบกันบนศีรษะ จนเป็นท่าไหว้</p>	<p>สื่อถึงการยอมจำนนของนายแรง เพราะร่างกายหมดสิ้นพลัง แต่จิตใจยังมุ่งมั่นจึงใช้มือประนมอยู่เหนือศีรษะ</p>

3) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 2

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงเปล่งเสียงบทร้องขึ้นต้นกลอนโนรา เป็นตัวกำหนดจังหวะ อารมณ์ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวของนักแสดง ในการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้นำออกแบบเสียงเพิ่มเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ เสียงของนักแสดง และเสียงเครื่องดนตรี ดังตารางข้างล่างนี้

ตารางที่ 4.7 การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	เสียงนักแสดง	เสียงดนตรี
องค์ 1		เสียงโพนรัว ปลุกผู้ชมให้รู้สึกฮึกเหิมพร้อมที่จะเดินทางไปกับตัวละครหรือนักแสดง
	ผู้เล่าเรื่องร้องบทกลอนโนรา	
องค์ 2	นักแสดงเปล่งเสียงบทร้องขึ้นต้นกลอนโนรา “อ อ หอ อ อ รัก”	เสียงทับตีหลังจากจบเสียงที่นักแสดงเปล่งออกมาทุกครั้ง เพื่อให้นักแสดงและผู้ชมเห็นถึงพลังของตัวละคร
		เสียงปี่เป่าเมื่อตัวละครเจอกับงู และต่อสู้กับงู
	เสียงนักแสดงร้องบทกลอนโนราในเงามืด	เสียงดนตรีโนราประกอบการร้องบทกลอนโนรา
องค์ 3	เสียงนักแสดงร่วมฉลอง สังสรรค์	เสียงดนตรีในงานรื่นเริง
	เสียงนักแสดงร้องไห้	เสียงดนตรีเศร้า

จากการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงข้างต้น ผู้วิจัยเน้นใช้ดนตรีประกอบ มาจากเครื่องดนตรีพื้นบ้านทางภาคใต้ เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของพื้นบ้านให้ชัดเจน และใช้เสียงและดนตรีประกอบบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึก กับสถานการณ์ที่ตัวละครประสบพบเจอแต่ละช่วงขณะ โดยเน้นใช้เครื่องดนตรีประกอบการแสดงโนรา 6 ชิ้น คือ กลอง ทับ โหม่ง ปี่ ฉิ่ง และแตระเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชิ้นจะบ่งบอกถึงลักษณะของตัวละครได้ด้วย ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์ (สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2562) ได้กล่าวว่า “การร้องบทกลอนโนราจะเป็นการบ่งบอกความรู้สึกของโนรา และการมีเสียงดนตรีประกอบจะส่งเสริมให้การแสดงออกและสร้างจินตนาการของนักแสดงและผู้ชมให้ชัดเจนได้ เช่น เมื่อได้ยินเสียงปี่ก็ทำให้รู้ได้ว่าเป็นการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ เสียงทับเองก็ให้ความรู้สึกมีพลัง ความแข็งแรงและส่งเสริมเอกลักษณ์การเคลื่อนไหวท่าทางของนักแสดงโนรา”



ภาพที่ 4.2 เครื่องดนตรีประกอบการแสดงโนรา

ที่มา : ธรรมนิตย์ นิยมรัตน์

4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองปฏิบัติการนาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งคำนึงถึง 5 ประเด็น ที่จะนำมาเชื่อมโยง คือ

- ประเด็นที่ 1 เรื่องการแสดงออกของเอกลักษณ์พื้นบ้านทางภาคใต้
- ประเด็นที่ 2 เรื่องบริบทพื้นที่ที่มาของวรรณกรรมพื้นบ้าน
- ประเด็นที่ 3 ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร
- ประเด็นที่ 4 ข้อสันนิษฐานภูมิหลังของตัวละคร
- ประเด็นที่ 5 เรื่องความสะดวกสบายของการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง

ผู้วิจัยนำข้อคำนึงถึงทั้ง 5 ประเด็นนี้มาเป็นโครงสร้างแนวคิดของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ตามที่ ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2557, 79) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายต้องรู้จักนำความรู้ด้านการวิเคราะห์ตีความจากวรรณกรรมมาใช้ให้กลมกลืนกับความรู้เกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้การแสดงได้สื่อสารใจความสำคัญต่อคนดูได้ผลสำเร็จ” ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายดังนี้

ตารางที่ 4.8 การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

เครื่องแต่งกาย	อธิบายประกอบ
<p data-bbox="438 766 534 801">ด้านหน้า</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - ผ้าโพกศีรษะ ใช้ลายผ้าปาเต๊ะของทางภาคใต้ มีการเย็บดินและเลื่อมสีทองที่บนแถบของผ้า เพื่อบอกถึงตำแหน่งและฐานะของตัวละครหลัก ใช้วิธีการผูกชายพับขวาสองรอบ โดยให้ชายผ้าไม่เท่ากัน แสดงถึงความซับซ้อนและเน้นย้ำของความคิดตัวละคร - เสื้อกล้ามสีขาว มุ่งเน้นความหมายของสีขาว ในเรื่องความบริสุทธิ์ของจิตใจตัวละครที่มีต่อความศรัทธาของพระพุทธศาสนา ปลอยเปลือยช่วงแขน เพื่อให้เห็นกล้ามเนื้อหรือสัดส่วนของนักแสดง ให้สอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่มีความแข็งแรง กำยำ
<p data-bbox="438 1388 534 1424">ด้านหลัง</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - กางเกงสีดำ ทรงกระบอก ขาสวมส่วน ปลายกางเกงมีเย็บดินสีทอง เพื่อยังคงบ่งบอกตำแหน่งและฐานะของผู้ปกครองเมืองและเป็นการลดทอนมาจากชีวิตชาวเล บริบทของพื้นที่บอกเล่า และการเดินทางของตัวละครในวรรณกรรม - ผ้านุ่ง ลายผ้าเป็นแบบปาเต๊ะ ซึ่งเป็นลายเดียวกับผ้าโพกหัว เพื่อแสดงความสัมพันธ์กันของตำแหน่งและฐานะ ทั้งนี้ ใช้วิธีการนุ่งแบบผู้ชายขวามลายู มีการปลอยชายด้านหลังระดับเขา ด้านหน้านำมาผูกเป็นช่อ เพื่อไว้สำหรับเก็บกริช - ผ้าผูกเอว ใช้ลายผ้าแบบขวามลายู ตามข้อสันนิษฐานของบทร้อยแก้ว ว่า นายแรงน่าจะเป็นคนที่มีเชื้อสายมาจากทางขวามลายู เน้นสีน้ำเงินและสีแดงนำมาจากผ้าแถบที่ชาวบ้านหรือผู้สักการะบูชานำมาถวายและผูกกับหินหัวนายแรง

สรุปประเด็นปัญหาและแนวทางในการพัฒนาผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 2

จากการทดลองปฏิบัติผลงานการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำส่วนหนึ่งของผลงานเสนอในงานแสดงมุทิตาจิต “จามจุรีศรีสภาฯ” ประจำปี 2562 ในวันที่ 28 สิงหาคม 2562 ณ ห้องศรีสุริยวงศ์ ชั้น 11 โรงแรมวันนา สุรวงศ์ กรุงเทพฯ ซึ่งมีนายกสภามหาวิทยาลัย อธิการบดี รองอธิการบดี สมาชิก และอดีตสมาชิกสภาคณาจารย์ที่เกษียณอายุของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเข้าร่วมชม ได้มีการชี้แนะแนวทางการแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป ดังนี้



ภาพที่ 4. 3 งานแสดงมุทิตาจิต “จามจุรีศรีสภาฯ” ประจำปี 2562
ที่มา : ผู้วิจัย

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ข้อเสนอแนะการนำไปพัฒนาในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ต่อไป กล่าวว่

การเดินทางของนักแสดงควรมีพลัง (Dynamic) ของความมุ่งมั่นตัวละคร ให้ชัดเจน การเคลื่อนไหวท่าทางต้องมีจุดหมายปลายทาง หรือเหตุและผล และให้กำหนดช่วงของบทการแสดงให้ชัดเจนก่อนลงมือทดลองปฏิบัติจริง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 28 สิงหาคม 2562)

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ได้แสดงข้อคิดเห็นที่เพิ่มเติมของการทดลองสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 ไว้ว่า

การเคลื่อนไหวของนักแสดงยังขาดความชัดเจนในแสดงออกผ่านท่าทางที่จะให้เห็นถึงความรู้สึกของตัวละคร อาจจะนำแนวคิดทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ อันได้แก่ เส้น จุด ลวดลาย เป็นต้น มาเป็นแนวทางออกแบบให้สื่อถึงอารมณ์ ณ ช่วงนั้นของตัวละคร (วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2562)

จากการพัฒนาทดลองปฏิบัติผลงานการสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 และการรับข้อเสนอแนะความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไข ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ดังตารางที่ 4.9 นี้

ตารางที่ 4.9 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทการแสดง	การออกแบบบทการแสดงยังขาดความชัดเจนของสถานการณ์ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น	ปรับแก้ไขบทการแสดงให้ชัดเจนและระบุเหตุการณ์ของปัญหาและอุปสรรคให้เป็นฉาก ๆ
2. การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงมีเวลาฝึกซ้อมที่ไม่ตรงกัน ทำให้เป็นอุปสรรคในการบริหารเรื่องเวลาและนักแสดง อีกทั้งนักแสดงบางคนยังติดในเรื่องขนบธรรมเนียมของรูปแบบนาฏยศิลป์คลาสสิก ขาดทักษะของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย	เปลี่ยนตัวนักแสดง และทำการคัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติและเวลาตรงตามที่ผู้วิจัยกำหนด พร้อมทั้งจัดตารางการฝึกซ้อมเพื่อปรับพื้นฐานและเพิ่มทักษะอื่น ๆ ให้กับนักแสดง
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	นักแสดงยังถ่ายทอดลีลาและความรู้สึกขาดความสัมพันธ์กันและยังไม่ชัดเจนเพียงพอ ทั้งนี้ การเต้นสด ยังมีลักษณะไม่ชัดเจนและยังคงมีความคล้ายคลึงกัน นักแสดงที่มีความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์มีการออกแบบลีลาที่ยังขาดความสอดคล้องกับความรู้สึกของตัวละคร	ให้นักแสดงฝึกซ้อมให้เกิดความชำนาญในด้านการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เกิดความสัมพันธ์กับความรู้สึก ไม่ให้มีการลอกเลียนแบบกัน พร้อมทั้งปรับ เปลี่ยนท่าทางให้มีความชัดเจนในการสื่อความหมายมากขึ้น

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
4. การออกแบบเสียง และดนตรี ประกอบการแสดง	เสียงยังใช้สื่อด้านอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครใน เรื่องไม่ชัดเจน น้ำเสียงของ นักแสดงยังขาดพลัง	ให้นักแสดงฝึกซ้อมการเปล่งเสียง และ ออกเสียงเพิ่มเติม โดยการใช้เสียงแทนการ พูดบอกอารมณ์ความรู้สึก พร้อมทั้งพูดคุย กับนักดนตรีเพื่อค้นหาลักษณะเฉพาะใน การแสดงออกของตัวละครแต่ละตัว
5. การออกแบบ เครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายที่เลือกใช้ ถึงแม้จะแสดงอัตลักษณ์ ของตัวละครและเอกลักษณ์ พื้นบ้าน ยังขาดการสื่อใน ด้านสังคมร่วมสมัย อีกทั้ง ยังขาดความสะดวกสบาย ในการเคลื่อนไหวของ นักแสดง	ปรับเปลี่ยนและลดทอนรูปแบบ ชนิดของ เนื้อผ้า ให้สอดคล้องกับแนวคิด และเพิ่ม สัญลักษณ์ให้เกิดความร่วมมือ อาจจะมี สอดแทรกเทคนิคพิเศษเพิ่มเติมเพื่อให้ เครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจ

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 นั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่ายังมีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงและแก้ไข รวมไปถึงข้อพึงระมัดระวังและสิ่งที่ต้องคำนึงถึงตามรูปแบบองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ อันได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ในครั้งที่ 3 ต่อไป

4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3

หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 2 ไปแล้วนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อผิดพลาดและข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ประกอบการทดลอง และพัฒนาผลงานการปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 เพื่อให้เกิดรูปแบบและแนวคิดจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นด้านการถ่ายทอดการตีความหมายจากรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง อันยังคงอัตลักษณ์ของภาคใต้ โดยใช้องค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ด้าน คือ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเสียง

และดนตรีประกอบ การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบแสง ทั้งนี้ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับสาระสำคัญที่ต้องการจะสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีกระบวนการสร้างสรรค์ในแต่ละองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3

จากการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 และ 2 ที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ และปัญหาในการออกแบบบทการแสดง มาพัฒนาให้มีเนื้อหาที่ชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง เพื่อเน้นย้ำในประเด็นของการกระทำ ความรู้สึก และสถานการณ์ของตัวละครหลัก คือ นายแรง ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังทำการคัดสรรข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้ในบทที่ 2 เอกสารและงานที่เกี่ยวข้อง นำมาตีความให้ลึกซึ้งมากขึ้น เพื่อค้นหาเหตุและผลมาสนับสนุนความคิดในการออกแบบบทการแสดง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 แนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่นำไปพัฒนา บทการแสดง	การออกแบบองค์ประกอบ บทการแสดง
ตำนานนายแรง	- ตำนานนายแรง - ภูมิหลังของนายแรง	ออกแบบตัวละคร และโครง เรื่องให้มีลำดับการเล่าเรื่องให้ ชัดเจนตามโครงสร้างการสร้าง บทการแสดง
ความเชื่อ ความศรัทธา และ วัฒนธรรม	- ขนบธรรมเนียม พิธีกรรม และการ แสดงออกความเชื่อและความศรัทธา ที่มีต่อนายแรง - วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม และการ แสดงของชาวเล และชาวภาคใต้	- ออกแบบบทการแสดง ออกแบบเครื่องแต่งกาย และ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดงให้สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ศิลปวัฒนธรรม ความ เชื่อ และขนบธรรมเนียม ประเพณีของภายในพื้นที่
อัตลักษณ์พื้นบ้าน ภาคใต้	- การแสดงอัตลักษณ์ของชาวเล และ ภาคใต้ ผ่านนาฏศิลป์พื้นบ้าน ภาคใต้	- ออกแบบตัวละคร และเครื่อง แต่งกายให้มีลักษณะชาวใต้และ เชื้อสายชวา

ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่นำไปพัฒนา บทการแสดง	การออกแบบองค์ประกอบ บทการแสดง
สัญวิทยา กับ ศิลปะการแสดง	- สัญญาในรูปแบบสถาปัตยกรรม รูปปั้น พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ กิจกรรม และ ภาพ เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมที่ เกี่ยวข้องกับนายแรง	- ออกแบบตัวละคร ฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง และบทการแสดง โดยมีสัญญา ให้กับผู้วิจัยและนักแสดงได้ ตีความเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน นาฏยศิลป์
ศิลปะการละคร	- การใช้วิธีการเล่าเรื่อง สร้างสรรค์ ตัวละครและเนื้อหาในบทการแสดง	- ออกแบบตัวละครและบทการแสดง ให้เกิดมิติ ความน่าสนใจ และความชัดเจนมากขึ้น

ผู้วิจัยเริ่มต้นการสร้างสรรค์บทการแสดงด้วยการนำโครงเรื่องตามแนวคิดของศิลปะการละคร ที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 หัวข้อ 2.4.2 ข้างต้นมาประยุกต์ใช้ในการวางโครงเรื่อง สร้างสรรค์บทการแสดง และออกแบบตัวละคร โดยใช้ตำนานนายแรงเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญที่กำหนดให้ผู้วิจัยเป็นนายแรงที่ออกเดินทางเพื่อนำความศรัทธาไปสู่พระพุทธศาสนา แต่กลับต้องผิดหวัง อันเนื่องมาจากปัญหาและอุปสรรคที่พบเจอ จึงกระทำการตัดศีรษะตัวเองเพื่อถวายพระพุทธศาสนาจนกระทั่งเวลาผ่านไปก็ได้ก่อสร้างความศรัทธามาจบจบจนปัจจุบัน จากตำนานดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยเห็นที่มาของโครงเรื่อง การออกแบบตัวละคร ตลอดจนการนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ การออกแบบลีลาเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดโครงสร้างการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ ดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 โครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนายแรง

ที่มา : ผู้วิจัย

โครงสร้างการแสดง	รายละเอียด
ตอนต้น (Beginning)	การดำเนินชีวิตของคนเราที่จะมีเป้าหมายเพื่อให้เป็นแรงผลักดันให้เราตามหา หรือกระทำไปสู่เป้าหมาย เสมือนจุดเริ่มต้นของการเดินทาง คล้ายกับตัวละครหลักที่กำลังเดินทางไปตามหาเป้าหมายของตนเอง
ตอนกลาง (Middle)	การเดินทางในแต่ละครั้งมักจะมีปัญหาและอุปสรรคเสมอ ซึ่งหลักไม่พ้นกับ 4 เรื่อง ดังนี้ ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ ลักษณะภูมิอากาศที่ไม่เอื้ออำนวย ความขัดแย้งในตัวเองของความรู้สึกของตัวเอง และการเลือกทางเดินเมื่อถึงทางแยก
ตอนปลาย (End)	จุดจบของตัวละครที่ไม่ไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ด้วยปัญหาและอุปสรรคจนเกิดความระทมใจ กระทำการตัดศีรษะตนเองเพียงเพื่อสนองหรือจารึกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจ ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา จนเวลาผ่านไป กลายเป็นอนุสรณ์สถานแห่งการหลอมรวมศรัทธาให้เกิดขึ้นมาใหม่



ทั้งนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าตำนานนายแรงมีการบอกเล่าในจังหวัดสงขลาซึ่งอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทย ทำให้ผู้วิจัยคำนึงถึงอัตลักษณ์ของพื้นบ้านภาคใต้ จึงเลือกใช้เพลงพื้นบ้านภาคใต้ คือ บทร้องกลอนโนรา เพลงบอก และเพลงเรือ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง เนื่องจากเพลงพื้นบ้านสามารถใช้แทนการพากย์ในการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชม และช่วยสร้างบรรยากาศสภาวะวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชาวเลในภาคใต้ได้ดีอีกด้วย

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3

ในการคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ใช้นักแสดงคนเดิมจากการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 และ 2 โดยแต่ละคนมีทักษะทางด้านศิลปะการแสดง ได้แก่ นักแสดงหญิง จำนวน 1 คน นักแสดงชาย จำนวน 3 คน ซึ่งแต่ละคนมีคุณสมบัติ ดังนี้ นาฏศิลป์ไทย 1 คน นาฏศิลป์พื้นบ้าน 1 คน ศิลปะการละคร จำนวน 1 คน นาฏศิลป์ร่วมสมัย จำนวน 1 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงปัญหาและอุปสรรคการเดินทางของนายแรงให้สามารถสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น จึงได้เพิ่มนักแสดงชาย จำนวน 1 คน และนักแสดงหญิง จำนวน 1 คน โดยมีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยทั้งสองคน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 นักแสดงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3



ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นายธนัท ไวยพจน์ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาศิลปการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา	มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย
	นางสาววรรัตน์ เจตคุณ จบการศึกษาปริญญาตรี แขนงวิชาศิลปการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา	มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร นาฏศิลป์ไทย และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ทั้ง 2 ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการกระทำ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 3 นี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงสัญชาตญาณของตัวละครที่เปรียบเสมือนงูในรูปแบบต่าง ๆ และเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร พร้อมทั้งวิธีการแก้ปัญหาและตัดสินใจ นำมาสู่ผลของตัวละคร เปรียบดังเช่นกับการเล่นเกมสับไต๋ ซึ่งไม่อาจจะคาดเดาหรือกำหนดได้ ล้วนขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ ผลกรรม และโชคชะตาจะนำพาไป ดังนั้น ในบทการแสดงขององค์ที่ 1 ผู้วิจัยจึงเน้นการแนะนำและนำเสนอตัวละครถึงลักษณะเฉพาะเพื่อสื่อความหมายที่จะส่งผลการกระทำต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การกระทำในแต่ละเหตุการณ์ของตัวละคร ทั้งนี้ ขั้นตอนการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการแสดงครั้งที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.13 การทดลองการออกแบบลีลาของปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 1</p> <p>การเดินทาง</p>	 <p>นักแสดงหลัก นั่งชันเข่าหนึ่งพร้อมกางมือลงข้างล่างข้างลำตัว สายตามองต่ำที่พื้น</p>	<p>สื่อถึงความสิ้นหวังของตัวละคร การนั่งชันเข่าขึ้นหนึ่งข้าง และสงบนิ่งนั้นเป็นการแสดงสร้างความพร้อมรวบรวมกำลังที่จะลุกขึ้นมาใหม่อีกครั้ง</p>
	 <p>นักแสดงลุกขึ้นยืนกางขาตามความสมดุลขอร่างกายตัวเอง งอแขนและฝ่ามือแบบกางเข้าหาหน้าอก คล้ายตัวที่ สายตามองตรงไปยังเป้าหมายข้างหน้า อย่างแน่วแน่</p>	<p>สื่อถึงการลุกขึ้นสู้ด้วยความหวังใหม่ ด้วยจิตใจที่เข้มแข็งมากกว่าเดิม การยืนที่หนักแน่นขึ้น สายตามองไปยังเป้าหมาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p data-bbox="331 353 462 443">องก์ 1 การเดินทาง</p>	 <p data-bbox="513 667 928 813">1. นักแสดงคุกเข่า มือทั้งสองดันพื้น ข้างลำตัว พร้อมทั้งคุกเข่าหนึ่งข้าง และยกขาหนึ่งข้างไปด้านหลัง</p>	<p data-bbox="960 353 1390 667">สื่อถึงการเคลื่อนไหวของงูเหลือม มีการเคลื่อนไหวที่ช้า แต่ดูตามสัญชาตญาณ ไม่มีพิช อาศัยอยู่ได้ทุกสภาพป่า ชอบดักข่มรอเหยื่อ มีสีและลวดลายกลืนไปกับธรรมชาติ ซึ่งเปรียบเสมือนการกระทำตัวละครในแต่ละเหตุการณ์</p>
	 <p data-bbox="513 1149 928 1294">2. นักแสดงวางอกแนบกับพื้น มือทั้งสองดันพื้น ยกขาทั้งสองขึ้นด้านบน ปลายเท้าชี้ขึ้นบนเพดาน</p>	
	 <p data-bbox="513 1641 928 1787">3. นักแสดงคุกเข่ามือทั้งสองดันพื้น และทำซ้ำเดิมจากข้อ 1,2 และ 3 เพื่อเคลื่อนไหวไปส่วนกลางเวที</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p data-bbox="336 353 475 443">องก์ 1 การเดินทาง</p>	 <p data-bbox="528 618 954 768">4. นักแสดงนอนตะแคงขวา มือไขว้ หลัง ขาขวาก้าวมาด้านหน้า ขาซ้ายงอพับ</p>	<p data-bbox="975 353 1382 555">สื่อถึงการเคลื่อนไหวของงูทะเล ที่มีความคล่องแคล่วว่องไว แต่มีพิษร้ายแรง ซึ่งเปรียบเสมือนการกระทำตัวละครในแต่ละเหตุการณ์</p>
	 <p data-bbox="528 1032 954 1182">5. นักแสดงพลิกตัวตะแคงขวา มือไขว้ หลัง ขาซ้ายก้าวมาด้านหน้า ขาขวา งอพับ</p>	
	 <p data-bbox="528 1424 954 1518">6. นักแสดงนอนคว่ำ ยกอกและหัวขึ้น ขาทั้งสองงอพับ มือทั้งสองไขว้หลัง</p>	
	 <p data-bbox="528 1805 954 2011">7. นักแสดงนั่งคุกเข่า มือทั้งสองไขว้ หลังคอและตามองด้านหน้า สายตามอง เคลื่อนไหวท่าที่ 4,5,6 และ 7 เคลื่อนไหวไปส่วนกลางของเวที</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 1</p> <p>การเดินทาง</p>	 <p>8. นักแสดงนั่งคุกเข่า มือทั้งสองแบบ และยกระดับหน้าและหัวเคลื่อนไหว ข้อมืออย่างช้า ๆ</p>	<p>สื่อถึงการเคลื่อนไหวของงูบ้องหล้า (ภาคใต้) หรืองูจงอาง งูพิษร้ายแรง ขนาดใหญ่ ลำตัวเรียวยาว ว่ายน้ำ เก่ง และแผ่แม่เบี้ย มีนิสัยดุร้าย และ กินงูอื่นเป็นอาหาร ซึ่งเปรียบเสมือน การกระทำตัวละครในแต่ละ เหตุการณ์</p>
	 <p>9. นักแสดงยกมือข้างหนึ่งสูงเลยศีรษะ นิ้วเรียงกัน มืออีกข้างอยู่ระดับเอว ยก ขาซ้ายขึ้นข้างหน้า และคุกเข่าขวา</p>	
	 <p>10. นักแสดงลุกขึ้นก้าวขวาขวาไขว้มา ด้านหน้า และงอขาซ้ายด้านหลัง มือ ขวายกตั้งสูงเหนือศีรษะ งอแขน เล็กน้อย แขนซ้ายงอเล็กน้อย ฝ่ามือ แบนหาเอว ทำซ้ำข้อ 8,9 และ 10 เคลื่อนไหวไปส่วนกลางของเวที</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p data-bbox="339 353 477 443">องค์ 1 การเดินทาง</p>	 <p data-bbox="531 611 954 757">10. นักแสดงนอนยืนขาไปด้านหลัง หนึ่งข้าง อีกข้างงอพับมวด้านหน้า มือทั้งสองวางแนบลำคอ</p>	<p data-bbox="978 353 1380 667">สื่อถึงการเคลื่อนไหวของงูเห่า มีนิสัยดุร้าย ชอบส่งเสียงขู่ มีพิษร้ายแรงและแม่แม่เปี้ย ชอบพันพิษเข้าตา มีสีสันทันที่หลากหลาย ซึ่งเปรียบเสมือนการกระทำตัวละครในแต่ละเหตุการณ์</p>
	 <p data-bbox="531 1108 954 1254">11. นักแสดงนั่งคุกเข่าหนึ่งด้าน อีกด้านยัดไปข้างหลัง มือทั้งสองข้างตั้งวงเหลี่ยมสูงระดับเลยศีรษะ</p>	
	 <p data-bbox="531 1675 954 1877">12. นักแสดง นั่งคุกเข่าทั้งสองข้างมือทั้งสองชูขึ้นเลยระดับศีรษะ ทำซ้ำข้อ 10,11 และ 12 เคลื่อนไหวไปส่วนกลางของเวที</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 1 การเดินทาง</p>	 <p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวจากข้อ 1-12 มาที่จุดกึ่งกลางและขยับตัวไปเรื่อย ๆ และประกอบสร้างเป็นรูปร่างใหญ่</p>	<p>สื่อถึงการเคลื่อนไหวของงูทุกชนิดมารวมตัวกันจนเป็นงูใหญ่</p>

4) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ยังคงใช้รูปแบบการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงครั้งที่ 2 ที่มี 2 ลักษณะ คือ เสียงนักแสดง และเสียงเครื่องดนตรี และได้ออกแบบเพิ่มเติม เพื่อให้สื่ออารมณ์ความรู้สึกตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยในการออกแบบ ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การบรรเลงดนตรีสด เพราะจะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกแก่นักแสดงและผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งได้กำหนดเสียงที่ใช้ตามตารางที่ 4.14 นี้

ตารางที่ 4.14 การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

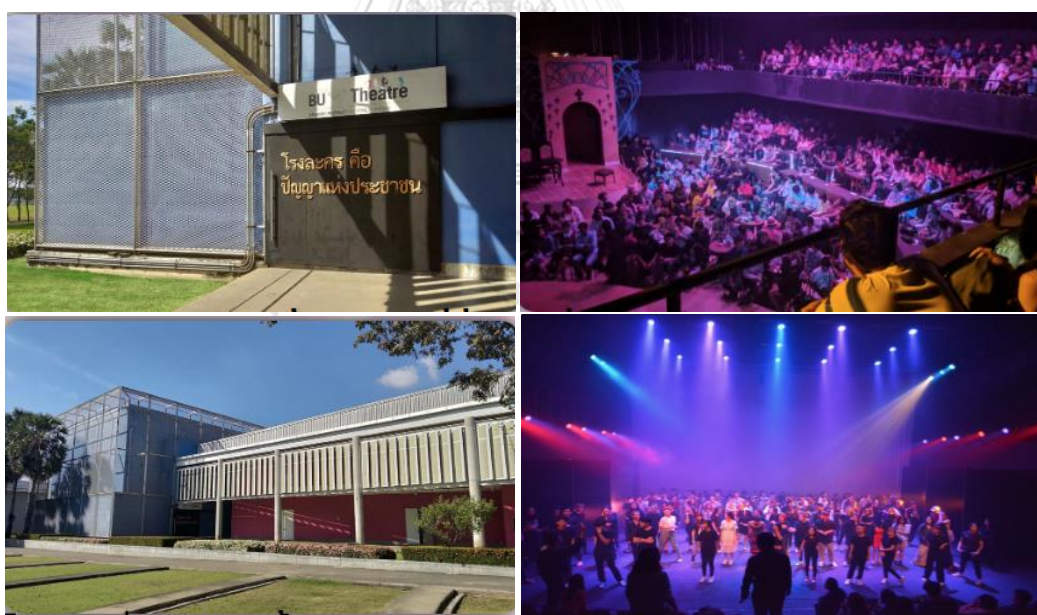
บทการแสดง	เสียงนักแสดง	เสียงดนตรี
องค์ 1		เสียงโพนร่ำ ปลูกผู้ชมให้รู้สึกฮึกเหิมพร้อมที่จะเดินทางไปกับตัวละครหรือนักแสดง
	ผู้เล่าเรื่องร้องบทกลอนโนรา	
	นักแสดงร้องเสียง “พ่อ พ่อ พ่อ” ตามลักษณะของประเภทงู	เสียงปี่ บรรเลงตามจังหวะ ซ้ำ เร็ว ขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละคร
องค์ 2	นักแสดงเปล่งเสียงบทร้องขึ้นต้นกลอนโนรา “อ อ หอ อ อ รัก”	เสียงทับตีหลังจากจบเสียงที่นักแสดงเปล่งออกมาทุกครั้ง เพื่อให้นักแสดงและผู้ชมเห็นถึงพลังของตัวละคร
		เสียงปี่เป่าเมื่อตัวละครเจอกับงู และต่อสู้กับงู แต่ละชนิด
	เสียงนักแสดงร้องบทกลอนโนราในเงามืด	เสียงดนตรีโนราประกอบการร้องบทกลอนโนรา
	นักแสดงส่งเสียงตามอารมณ์ คือ ร้องไห้ หัวเราะ ครวญคราง สะอื้น โวยวาย	
		เสียงโพนร่ำปลูกอารมณ์ฮึกเหิมของตัวละคร
	เสียงนักแสดงพูดบท	
		เสียงฉิ่ง ฉับ ตีตามจังหวะการเดินทางของตัวละคร
	เสียงนักแสดงร้องเพลงเรือแหลมโพธิ์	
องค์ 3	เสียงนักแสดงร่วมฉลอง สังสรรค์	เสียงประโคมดนตรีในงานรื่นเริง
	เสียงนักแสดงร้องไห้	เสียงดนตรีเศร้า
	เสียงนักแสดงทั้งหมดสวดมนต์	เสียงดนตรีประกอบการแสดงโนรา
	เสียงผู้เล่าเรื่องขับร้องเพลงบอก	

5) การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยเลือกสถานที่ในการแสดง ให้มีความสอดคล้องและมีคุณภาพเหมาะสมกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ดังต่อไปนี้

5.1 การออกแบบฉาก ผู้วิจัยใช้การออกแบบฉากตามแบบแนวคิดของเกมสไลด์ (Snake and Ladder) ผสมผสานกับการฉายภาพประกอบลงพื้น และฉากหลังของการแสดง พร้อมทั้งสร้างบันไดในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อช่วยสร้างจินตนาการให้สมจริงมากขึ้น

5.2 การออกแบบสถานที่ในการแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงคุณสมบัติ ความเพียบพร้อม และความทันสมัยของเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการนำเสนอให้มีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงละคร BU Theater ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งมีคุณสมบัติตรงตามความต้องการและวัตถุประสงค์ของผลงานสร้างสรรค์ เช่น ทุกพื้นที่ของโรงละครสามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ มีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ทันสมัย พร้อมทั้งมีทีมงานที่มีคุณภาพและความรู้เฉพาะทางในการดูแลจัดการอย่างมีระบบ



ภาพที่ 4.4 โรงละคร BU Theatre, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ที่มา : <https://butheatrecompany.com/facilities.html>

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นถึงการกำหนดฉากและสถานที่ในการแสดงนั้น เพื่อเป็นการสร้างความชัดเจนให้กับการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ อีกทั้งยังสามารถช่วยสร้างจินตภาพให้นักแสดงเข้าใจถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ก่อให้เกิดการแสดงได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ นำไปสู่การสร้างความหมายของการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ให้เกิดความเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยได้ดี

6) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรคในครั้งนี เพราะเป็นการสื่อสัญลักษณ์ในการแทนความหมายอย่างหนึ่งของการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ ดังที่ กราเดส ฟิเซอร์ (Grades Fixer) ได้แสดงความคิดเห็น ไว้ว่า

วัตถุ หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดง สามารถสร้างความเข้าใจ และใช้เป็นสื่อสัญลักษณ์ในการแสดง วัตถุกลายเป็นสัญลักษณ์เมื่อเราให้บริบทผ่านการเล่าเรื่อง ตัวละครและแก่นของเรื่อง อุปกรณ์ประกอบการแสดงง่าย ๆ ก็สามารถกลายเป็นสิ่งสำคัญและเป็นตัวแทนของสิ่งแสดง ความหมายตามจากบทสนทนาหรือคำพูด (Grades Fixer, 2018, ออนไลน์)

การทดลองสร้างสรรคผลการแสดงนาฏศิลป์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยคำนึงถึงแนวคิดสัญลักษณ์ ในการสื่อความหมาย ดังตารางที่ 4.15 นี้

ตารางที่ 4.15 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งที่ 3

ที่มา : ผู้วิจัย





รูปภาพและแนวคิด	คำอธิบาย/ตีความ	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง
	<p>ผ้า 5 สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สำน้าเงิน สีฟ้า สีส้ม คนนิยมนำมาผูกกับหินห้วยนายแรงทำการแก้บน ผู้วิจัยเลือกใช้สีแดงเป็นหลักซึ่งนำมาจากคำบอกเล่าของคนในพื้นที่ว่า นายแรงชอบสีแดง อีกทั้งสีแดงในความเชื่อของภาคใต้ เป็นสีที่บ่งบอกความมีพลัง</p>	 <p>ใช้ผ้าไหมพรมสีแดง เส้นไหมพรมที่ถักทอจนเป็นเส้น เห็นถึงพลังของความสามัคคี กลมเกลียวกัน</p>
	<p>รูปปั้นจำลองทวดนายแรงตามข้อสันนิษฐานจากวรรณกรรมในการเดินทางของนายแรงซึ่งมีตำแหน่งเป็นหนึ่งในเจ้าครองหัวเมือง ดังนั้น มีการเดินทางทางเรือ นายแรงจึงเปรียบเสมือนกับต้น หรือ นายท้ายเรือ เพื่อจะสั่งการและบังคับทิศทางของเรือ ทำให้การสร้างรูปปั้นจึงมีไม้พายให้กับนายแรง</p>	 <p>ใช้ไม้ดาด เหมือนไม้พายเรือของนายแรง หากแต่ลดทอนอุปกรณ์ให้เป็นอาวุธเพื่อการต่อสู้กับสิ่งร้ายที่จะพบเจอข้างหน้า</p>




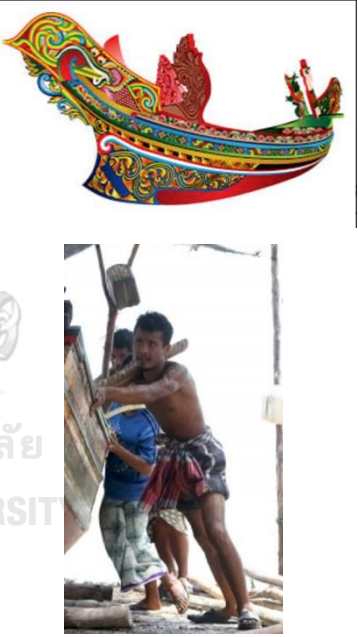
7) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากบทที่ 2 เพื่อหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเครื่องแต่งกาย โดยผู้วิจัยใช้แนวความคิดการลดทอนและความเรียบง่าย เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้คล่องตัว และสะดวกสบาย ซึ่งเครื่องแต่งกายของนักแสดงแต่ละคนนั้น จะยังคงมีอัตลักษณ์พื้นบ้านทางภาคใต้ และความเฉพาะตัวในเวลาเดียวกัน ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงสื่อสัญลักษณ์ทางด้านความเชื่อและความศรัทธาที่มีต่อตำนานนายแรง รวมไปถึงวิถีชีวิตวัฒนธรรมของบริบทชุมชนในพื้นที่เข้าไปผสมผสาน ดังนี้

ตารางที่ 4.16 การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 3

ที่มา : ผู้วิจัย

ตัวละคร	รูปภาพ	วิธีการออกแบบ
นายแรง		 ใช้การแต่งกายแบบคนชวา ผสมผสานกับการแต่งกายของชาวเลทางภาคใต้
ผู้เล่าเรื่อง และขับบท กลอนโนรา		 ใช้การแต่งกายแบบชวาตอนใต้ และชาวเล ผู้บอกเล่าเรื่องผ่านนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา

ตัวละคร	รูปภาพ	วิธีการออกแบบ
ตัวละครหญิง 1		 <p data-bbox="911 808 1374 904">ใช้การแต่งกายของหญิงชาวเล ผสมผสานกับนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา</p>
ตัวละครชาย 2		 <p data-bbox="911 1585 1374 1800">ใช้การแต่งกายแบบชาวเล แต่ลายเสื้อจะเป็นลายเรือกอลและ การนุ่งผ้าแบบทรงกางเกงเล มีการโพกศีรษะ เป็นการเก็บผมให้สะดวกกับการมองเห็นแบบวิถีชาวเล</p>

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร ผู้วิจัยกำหนดใช้ลายผ้าปาเต๊ะ หรือผ้าถุงแบบภาคใต้และชาวตอนใต้ของประเทศอินโดนีเซีย และสร้างสรรค์ลายจากเรือกอลและ เพื่อให้คงอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของภาคใต้ มีการกำหนดโทนสีให้เป็น 5 สี คือ แดง น้ำเงิน เหลือง ฟ้ำ และม่วง เป็นสีสัญลักษณ์ของลายเรือกอลและ และผ้า 5 สีในการบูชาหินทวนายแรง รวมไปถึงการผสมผสานกับเครื่องแต่งกายของนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา ทั้งนี้ ผู้วิจัยออกแบบสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ประจำตัวของตัวละคร และมีความเป็นเอกภาพบนเวที

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

สำหรับการออกแบบแสงในการทดลองปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงหน้าที่ของแสงในการช่วยเน้นการแสดงให้ชัดเจนและมีมิติ ดังนั้นการจัดตำแหน่งของแสงบนเวทีจึงมีความสำคัญต่อการสร้างสร้งงานวิจัยชิ้นนี้

สำหรับการสร้างจุดสนใจบนพื้นที่เวทีการแสดง ผู้วิจัยได้ให้ความเข้มของแสงโดยกำหนดไฟให้แคบและสว่างให้เด่นชัดกับนายแรงที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไปที่จุดนั้น และใช้ความสว่างของแสงน้อยสำหรับตัวละครประกอบอื่น



ภาพที่ 4.5 การใช้แสงสร้างจุดสนใจ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากการทดลองและพัฒนาผลงานปฏิบัตินาฏศิลป์ครั้งที่ 3 จากข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้ดังตารางที่ 4.17 นี้

ตารางที่ 4.17 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 3
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทการแสดง	บทการแสดงยังขาดความชัดเจนและความละเอียด	พัฒนาบทการแสดงให้ละเอียดและชัดเจนขึ้น และสร้างความน่าสนใจให้มากกว่านี้
2. การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงบางคนยังขาดความรู้และประสบการณ์ในการแสดงละครและการเคลื่อนไหวที่เชื่อมโยงกัน	สร้างเครื่องมือให้กับนักแสดงและเพิ่มแบบฝึกหัดให้กับนักแสดงมากขึ้น
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ท่าทางบางส่วนยังไม่สัมพันธ์กันและสื่อสารยังไม่ชัดเจน	ฝึกซ้อมการแสดงบ่อย ๆ และปรับเปลี่ยนการเคลื่อนไหว รวมไปถึงเพิ่มท่าทางที่มีความสอดคล้องกับอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร
4. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	การออกแบบเสียงและเครื่องดนตรีควรมีความหลากหลายในการสื่อสารและความรู้สึกของตัวละคร	เพื่อเครื่องดนตรีสากลบางชนิดที่เหมาะสมกับการแสดงในแต่ละช่วง
5. การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง	การออกแบบฉากยังไม่ชัดเจน และขาดรายละเอียดในแต่ละองก์	ระบุดฉากในแต่ละองก์ให้ชัดเจนและทำโครงร่างของแต่ละฉากพร้อมลงรายละเอียดเพื่อจะได้เห็นภาพมากยิ่งขึ้น
6. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	ผู้วิจัยควรนำอุปกรณ์ประกอบการแสดงมาซักซ้อมกับนักแสดงเพื่อให้เห็นภาพและสร้างความคุ้นเคยกับอุปกรณ์	ควรนำอุปกรณ์ใช้จริงมาฝึกซ้อมทุกครั้ง จะทำให้เห็นภาพการแสดงที่ชัดเจนขึ้น และสร้างความชำนาญให้กับนักแสดงด้วย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
7. การออกแบบเครื่อง แต่งกาย	การออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัย ใช้กระดาษวางโครงร่างของเสื้อผ้า แต่ยังขาดความชัดเจนในเรื่องของ เนื้อผ้า และสี ว่าเป็นแบบใด	ผู้วิจัยควรสร้างต้นแบบโครงร่าง ของเสื้อผ้า หรืออธิบายให้ ชัดเจนว่าเป็นเนื้อผ้าแบบใด และใช้สีใดตรงส่วนไหนของ เครื่องแต่งกาย
8. การออกแบบแสง	การออกแบบแสงยังขาดความ ชัดเจนในแต่ละส่วน	ผู้วิจัยควรกำหนดพื้นที่ในแต่ละ ส่วนให้ชัดเจนและอธิบาย รายละเอียดให้มากขึ้น

จากการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การแสดงมีการพัฒนาระดับหนึ่ง แต่ยังคงมีข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไขอยู่หลายองค์ประกอบ ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวทางจากข้อเสนอแนะไปปรับปรุงพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ไปปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป

4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4

เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ครั้งที่ 3 ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ข้อผิดพลาด และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นแนวทางและพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 เพื่อให้สามารถสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกับผู้ชมเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้หลักการขององค์ประกอบนาฏยศิลป์ดังที่ได้ทำการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่ผ่านมาแล้วทั้ง 3 ครั้ง ซึ่งในครั้งนี้นี้ผู้วิจัยทำการแก้ไข ปรับปรุง ได้แก่ การพัฒนาบทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายดังต่อไปนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ การพัฒนาบทการแสดง เพื่อให้สามารถสื่อสารได้ชัดเจน ลึกซึ้ง และมีมิติยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ปรับโครงสร้างบทการแสดง และวางลำดับการแสดงให้มีความเหมาะสม ทั้งยังสามารถช่วยสร้างความเข้าใจและสื่อสารไปยังผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้นไป ดังนี้

องค์ 1 เริ่มต้น (Intro) ผู้วิจยนำเสนอโครงเรื่องในองค์แรก ภายใต้แนวคิดเรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดกับตัวละครหลัก ในองค์แรกนี้ ผู้วิจยนำเสนอบทเชิญครูของโนรา เพื่อเป็นไหว้ครูและสร้างสมาธิให้กับผู้ชมและนักแสดง โดยมีบทกลอนเชิญครูโนรา ดังต่อไปนี้

บทกลอนเชิญครูโนรา

(อ) คุณเอ๋ยแม่เหี้ยคุณครูนั่นเหมือนผิงน้ำพระคงคา
 คิ่นคิ่นจะแห้งแล้วนงจะไหลมายังไม่รู้สิ้นไม่รู้สุด
 สิบนีจะยกลูกจะยกขึ้นดำเนินแล้วสรรเสริญจะไหว้คุณพระพุท
 แล้วจำศีลอยู่ที่ไม่รู้สิ้นสุดไหว้พระเสีกก่อนต่อสวดมนต์
 จะไหว้พระพุทพระธรรมเจ้าก็ยกไว้ใส่เกล้าไว้ใส่ผม
 จะเล่นไหนให้ตีให้มีคนรักแล้วหยุดพักให้ตีมีคนชม
 จะยกไว้ใส่เกล้าแล้วใส่ผมจะยอไหว้บังคมทุกราตรี
 ออว่ายอเอ๋ยลูกยอไหว้คุณครูท่านได้มาปราณี
 แล้วขอศัพท์ขอเสียงลูกเกลี้ยงดีลูกร้องกล่าวทานรำกล่าวจิตร
 กลางคินจะไหว้พระจันทร์เจ้าแต่เข้าเข้าจะไหว้พระอาทิตย์
 จะบทจะบาทจะพลาตจะพลังลูกก็ยงร้องผิดผิดน้อยจะขอความสมา
 จะขอไปด้วยความปัญญาแล้วสะสมไปด้วยความปัญญา
 บทบาทพลาตพลังขอเสียบางหนาปัญญาลูกมาเหมือนน้ำไหล
 แล้วขอศัพท์ขอเสียงให้ดังก้องเหมือนฆ้องชวาหล่อใหม่
 แล้วขอศัพท์ขอเสียงให้เกลี้ยงใสไหลมาเหมือนท่อธารา
 ออว่าพระโษษฐ์ลูกวาดไว้นั่งรำถวายพระเทวดา
 แล้วว่า ออ อ้อ อ้อ ออ ออ รำไปหล่าวเถิดงามเอ๋ย

หลังจากนี้ เปิดตัวละครเอกทั้งสองคน โดยมีคนที่หนึ่งเป็นนายแรง คนที่สองเป็นเสมือนเงาและตัวแทนของความคิดนายแรง จากนั้นตัวอย่างของปัญหาและอุปสรรคที่จะพบเจออันได้แก่ การต่อสู้กับสัตว์ร้ายในป่า การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง และการต่อสู้กับการตัดสินใจของตัวเอง

องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ในองค์นี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นเส้นทางการเดินทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง โดยผ่านเหตุการณ์อันเป็นปัญหาและอุปสรรคที่ตัวละครเอกจะได้พบเจอ บอกเล่าผ่านการเดินทางในเกมส์บันไดงู ซึ่งในเกมส์จะมีสิ่งเปรียบเทียบตัวแทนของปัญหาและอุปสรรคที่จะต้องเจอในแต่ละครั้ง ทั้งนี้ในแต่ละประเภทจะส่งผลให้เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นก็แตกต่างกัน ซึ่งในองค์นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาและอุปสรรค จำนวน 3 ประเด็น โดยแบ่งออกเป็น 4 ฉาก ดังต่อไปนี้

ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง ในฉากนี้ตัวละครทุกตัวจะออกเดินทางไปด้วยกัน แสดงให้เห็นถึงการเดินทางหลายหลายรูปแบบ ทั้งแบบมีผู้นำ การเดินทางที่ต่างคนต่างมีแนวความคิดคนละแบบหรือแบบเดียวกัน รวมไปถึงการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่ายในการเดินทางในทิศทางที่แตกต่างกัน

ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้ายภายในป่า ในฉากนี้ตัวละครหลักเริ่มเดินทางเข้าสู่เกมส์บันไดงูไปจนพบเจอองตัวที่ 1 มีลวดลายของใบไม้ ดอกไม้หลากหลายชนิด แสดงสัญลักษณ์ของป่า เป็นการเดินทางเข้าป่าของตัวละครที่ในป่าอาจจะต้องพบกับสัตว์หลากหลายชนิด อันได้แก่ นกอินทรี ลิง ช้าง เสือ และอสูรกาย ซึ่งตัวละครเอกเกิดการต่อสู้กับสัตว์

ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู พบเจอกับองตัวที่ 2 มีลวดลายของเส้นสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม สื่อสัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึกหลากหลายรูปแบบ เป็นการเดินทางที่ต้องต่อสู้กับความรู้สึกของตัวเอง อันได้แก่ ดีใจ เสียใจ มีความสุข ร่าเริง สับสน สนุกสนาน

ฉากที่ 4 การต่อสู้กับการตัดสินใจของตัวเอง ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู ข้ามผ่านองตัวที่ 3 ไปสู่อองตัวที่ 4 และ 5 ซึ่งมีลักษณะพัลวันกันอยู่ มีลวดลายของเส้นสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม สีของงูแสดงความตรงกันข้ามระหว่างสีดำและสีทอง สื่อสัญลักษณ์ของการตัดสินใจ เป็นการเดินทางเมื่อไปถึงจุดเส้นทางที่จะต้องเลือกและตัดสินใจกับสิ่งขวางกั้นอยู่ อันได้แก่ ความคิดในการแย่งชิง ความคิดในการช่วยเหลือ การปิ่นปายเพื่อไปให้ถึงจุดหมาย การทลายกำแพงที่ขวางกั้น การโดนฉุดรั้งจากคนอื่น และสิ้นสุดการเดินทางและชีวิตของตัวละครเอก

องค์ 3 การเฉลิมฉลอง (Celebration) การบูชา (Worship) ในองค์ 3 ผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่า ความมุ่งมั่น และความศรัทธาจากตัวละครเอก กลายเป็นพื้นที่หลอมรวมให้เกิดเป็นแหล่งศรัทธาแห่งใหม่ จนกระทั่งแสดงถึงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และสัญลักษณ์ของความศรัทธาของคนในพื้นที่ชุมชนและคนนอกพื้นที่ ส่งผลให้เกิดเป็นชนบ (พิธีกรรม) ของการบูชาทุก ๆ ปี มีหิ้งไหลเข้ามาเพื่อความมุ่งหวังของคนอื่น ๆ อีกทั้งมีการกล่าวถึงบทสวดวิีรบุรุษนายแรงไว้ดังกลอนโนรา ดังนี้

บทกลอนโนรา

เวลาการเดินทางผ่านกาลเวลา	ตระหง่านเหนือหนักแน่นดั่งแผ่นภูผา
ผ่านฤดูที่ร้อนรนอีกทั้งฝนหนาว	หลอมเลื่อมใสศรัทธาบารมี
ผ่านวันเดือนไปตามกาลผ่านแรมปี	ผ่านหมู่ดาวเมฆเมฆาจักราศรี
ดั่งคลื่นโถมทำลายซัดทรายสาด	ผ่านเรื่องดีเรื่องร้ายที่ได้ดำเนิน
ด้วยสองเท้าต้องก้าวอย่างเส้นทางเดิน	น้ำค้างย่อยหยอดหยาดลงหาดเหิร
มีอจรู้ว่าปลายทางจะเป็นอย่างไร	อุปสรรคที่เผชิญเกินพรรณนา
สุดแต่บุญ แต่กรรม ที่ได้นำพา	จุดเส้นชัยจะคว้าได้หรือม่ายหนา
ยกตัวอย่างที่สรรเสริญเอกบุรุษ	วันข้างหน้ามิรู้ได้ ให้อาลัย
บรรพชนคนโบราณตำนานไทย	ด้วยวิเศษความพิสุทธ์ผุดผ่องใส
	ความตั้งใจด้วยพลังสุดยั่งยืน

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 4

การคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีนักแสดงทั้งหมด 7 คน ได้แก่ นักแสดงหญิง 2 คน และนักแสดงชาย 5 คน โดยแต่ละคนมีคุณสมบัติที่หลากหลายและแตกต่างกัน ทั้งนี้ ยังเพิ่มนักแสดงชายอีก 1 คน โดยมีความสามารถทางด้านศิลปะการละคร และมีรูปร่างที่แข็งแรง กำยำ มีลักษณะโดดเด่นเฉกเช่นเดียวกับนายแรง ซึ่งรับบทบาทเป็นตัวละครเอกคนที่ 1 และมีการเปลี่ยนแปลงนักแสดงหญิงจำนวน 1 คน เนื่องจากผู้วิจัยคำนึงถึงคุณสมบัติของนักแสดงที่ต้องมีความสามารถเฉพาะทางเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยจำแนกรายละเอียดของนักแสดงและคุณสมบัติไว้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 นักแสดงการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 4
ที่มา : ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นายภาสกร ขวัญสังข์ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาควิชาศิลปะการแสดง ศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน การแสดงละครเวที</p>
	<p>นายธนภัทร ศรีสะอาด นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ และนาฏศิลป์ไทย</p>
	<p>นายเชาว์วัฒน์ ต้นเจริญกุล จบการศึกษาปริญญาตรี แขนงวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน การเต้นร่วมสมัย อาทิเช่น Street Hiphop Dance, Lyrical Dance, Cover Dance, Gymnastic, Rap และศิลปะการละคร</p>

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	<p>นางสาวรสีกา ทองอร่าม นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ และนาฏศิลป์ไทย</p>
	<p>นายธนนท์ ไวยพจน์ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุรนันทา</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นางสาวรวีภา ประเสริฐผล นักศึกษาชั้นปีที่ 3 แขนงวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุรนันทา</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นายธนากรณ์ นาคสวัสดิ์ นักแสดงอิสระ และ นายแบบ</p>	<p>มีความสามารถทางด้าน ศิลปะการละคร นาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 4



สำหรับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญทางด้านการสร้างสรรค์ท่าทางที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการกระทำ อารมณ์ความรู้สึก และเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงตัวละครเอกให้เด่นชัดขึ้นกับการเดินทางในเกมสับสนใญ่ที่ต้องเจอปัญหาและอุปสรรค ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเน้นการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์ในรูปแบบของการต่อสู้ (Fighting) กับการกระทำ (Action) ที่ส่งผลให้เกิดกับเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน ซึ่งขั้นตอนการออกแบบลีลาในการแสดงครั้งที่ 4 มีดังต่อไปนี้

3.1) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง

ผู้วิจัยได้กำหนดให้มีผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ปรากฏอยู่ในการแสดงช่วงเริ่มต้นขององก์ 1 และองก์ 3 โดยทำหน้าที่ เกริ่นนำของเรื่อง และสรุปเรื่องราวเนื้อหาทั้งหมด นอกจากนี้ตัวละครยังสลับบทบาทระหว่างผู้เล่าเรื่องไปเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง ทั้งนี้ ผู้เล่าเรื่องจึงไม่ได้ทำหน้าที่เล่าเรื่องเพียงอย่างเดียวแต่ยังเข้าไปเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่องคล้ายกับคอรัสในละครของกรีกที่คอรัสไม่ได้มีหน้าที่ในการขับร้องเพียงอย่างเดียว แต่มีการขยายบทบาทของผู้ขับร้อง ให้เข้ามามีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการแสดง โดยเป็นผู้แสดงร่วมด้วย และมีบทบาทแทนบทขับร้อง มีบทโต้ตอบกับกลุ่มนักร้องเกิดขึ้นมาด้วยเช่นกัน ถือว่าเป็นผู้ที่สร้างจุดน่าสนใจ (Focus Point) ที่สื่อสารกับผู้ชมให้สามารถติดตามเรื่องราวไปตลอดและสร้างสมาธิในช่วงจุดเริ่มต้นของเรื่องได้ดีอีกด้วย ซึ่งสรุปผลการออกแบบได้ดังตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.19 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง

ที่มา : ผู้วิจัย




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 1 เริ่มต้น</p>		<p>ผู้เล่าเรื่องปรากฏนั่งอยู่ตรงกลางเวที ชับกลอนโนรา โดยกล่าวบทเชิญครู โนราว่า “(อ) คุณเฮ้ยแม่เหี้ยคุณครู นั้นเหมือนฝั่งน้ำพระคงคา คิ่น คิ่น จะแห้งแล้วนะน้องจะไหลมายังไม่รู้สิ้น ไม่รู้สุด สิบนิ้วจะยกลูกจะยกขึ้น ดำเนินแล้วสรรเสริญจะไหว้คุณพระ พุทธ ฯลฯ” การเคลื่อนไหวก็จะเป็น การรำรำโนราตีทำตามเนื้อหาของ บทกลอนโนรา เป็นการเลือกเพียง อัญเชิญครูบาอาจารย์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์มา ให้พร รวมไปถึงการกราบไหว้ สักการะด้วย</p>
<p>องค์ 3 การเฉลิมฉลอง และการบูชา</p>		<p>ผู้เล่าเรื่องกล่าวสรุปเรื่องเล่าถึงการ เดินทางที่จะต้องผ่านอุปสรรค ตาม กาลเวลา โดยที่ไม่ว่าจะถึงเป้าหมาย หรือไม่ เช่น ผ่านฤดูที่ร้อนรนอีกทั้ง ฝนหนา ผ่านหมู่ดาวเมฆเมฆาจก ราศรี ผ่านวันเดือนไปตามกาลผ่าน แรมปี ผ่านเรื่องดีเรื่องร้ายที่ได้ดำเนิน ดั้งคลื่นโถมทำลายชีวิตทรายเป็น และ ยังกล่าวเปรียบเทียบยกย่องตัวละคร เอกที่จะต้องฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย กว่าจะได้มาซึ่งศรัทธาหรือความ มุ่งมั่นตั้งใจ ซึ่งการเคลื่อนไหวตรง ส่วนนี้ มีการออกแบบให้นักแสดง หยุดนิ่งและมองไปยังตัวละครเอก เพื่อเป็นการยกย่องให้ความสำคัญ</p>





3.2) การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครเอก “นายแรง”

ตัวละครเอก “นายแรง” เป็นตัวละครหลักที่อยู่ในเส้นเรื่อง ทำหน้าที่หลักในการดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งตัวละครเอกนี้ใช้นักแสดง 2 คน โดยสื่อสัญญาณเป็นตัวละครเอก “นายแรง” เหมือนกัน แต่มีหน้าที่และบทบาทที่แตกต่างกัน คือ นักแสดงคนที่ 1 จะสื่อสารถึงตัวละครเอกที่จะเป็นตัวนำเรื่อง และนักแสดงที่ 2 จะอยู่ข้างหลังของนักแสดงคนที่ 1 สื่อสารถึงความคิดและเงาของนายแรงที่จะต้องไปประสบพบเจอกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นจริง ทั้งนี้ การเคลื่อนไหวแต่ละครั้งที่เกิดขึ้นนั้นอยู่กับเหตุการณ์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.20 การออกแบบลีลา นาฏศิลป์ของตัวละครเอก “นายแรง”

ที่มา : ผู้วิจัย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
องก์ 1 เริ่มต้น		นายแรงทั้งสองคนเดินเข้าโดยที่นักแสดง 1 เดินนำ นักแสดง 2 เดินตาม สวนทางกับผู้เล่าเรื่อง และไปหยุดด้านบนซ้ายของเวที ผู้เล่าเรื่องไปหยุดที่ด้านล่างขวาของเวที แล้วเดินหายไป ทั้งนี้ นายแรงทั้งสองคนจะยังคงยืนอยู่ที่เดิมไปจนจบองก์ 1
องก์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 1		นายแรงคนที่ 1 ยังคงอยู่ที่เดิม แต่ นายแรงคนที่ 2 เข้าร่วมเดินทางไปกับนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อแสดงถึงการเตรียมตัวเดินทาง และการเดินทางที่นายแรงเป็นผู้นำ และการเดินทางในแบบความคิดต่างกัน
องก์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 2		นายแรงทั้งสองคนเริ่มเดินทางโดยใช้การเคลื่อนไหวรูปแบบชีวิตประจำวัน ไปตามช่องเกมส์บันไดงู จนเจอหัวงูตัวที่ 1 นายแรงทั้งสองคนหยุดมองรูปแบบลักษณะของงู และนายแรงคนที่ 2 จะต้องออกไปเจอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องก์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 3</p>		<p>นายแรง 2 กลับเข้ามายืนซ้อนข้างหลังนายแรง 1 แล้วทั้งสองคนเดินต่อไปในเกมส์บันไดงู เจองูตัวที่ 2 มองงู นายแรง 2 เดินขึ้นมาข้างหน้า ไปสู่เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น นายแรงทั้งสองคน แสดงการกระทำที่มีความสับสน กับอารมณ์ความรู้สึกที่กรอบข้างและตัวเอง</p>
<p>องก์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 4</p>		<p>นายแรง 2 กลับไปยืนข้างหลังนายแรง 1 แล้วเดินไปตามช่องเกมส์บันไดงูต่อไปจนหยุดระหว่างช่องที่เจองูสองตัวพันกัน และมองงูทั้งสองตัว แล้วนายแรง 2 ก็เดินขึ้นมาข้างหน้านายแรง 1 แล้วเข้าสู่เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ในขณะที่นายแรง 2 กำลังเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ นายแรง 1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกเดียวกันกับนายแรง 2</p>
<p>องก์ 3 การเฉลิมฉลอง และการบูชา</p>	 	<p>นายแรงทั้งสองคนยืนตรงกลางเวที เสมือนเป็นรูปเคารพ</p> <p>นายแรงทั้งสองเดินมาข้างหน้า พร้อมกับบทกลอนโนรากล่าวยกย่อง สรรเสริญ นายแรงว่า “ยกตัวอย่างเอกบุรุษ” จนกระทั่งจบคำกลอน</p>

3.3) การเตรียมนักแสดงสำหรับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 4

จากการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในการทดลองครั้งที่ 1-3 นั้น ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงการเพิ่มเครื่องมือให้กับนักแสดงในการทดลองพัฒนาสร้างสรรค์การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งที่ 4 นี้ เพื่อเพิ่มทักษะการแสดงให้นักแสดงสามารถสร้างภาพบนพื้นที่การแสดง การสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ผู้วิจัยนำศิลปะพื้นบ้านภาคใต้มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบลีลานาฏศิลป์เพิ่มเติมจากทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่นักแสดงมีอยู่แล้ว ทั้งนี้ ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจ ทันสมัย รวมไปถึงเอกลักษณ์ของวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ ส่งผลไปสู่ภาพการนำเสนอเอกลักษณ์ของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุดนี้อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ และพบศิลปะการแสดงที่น่าสนใจนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลีลาครั้งนี้ คือ สีละ (Silat) ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ของภาคใต้ตอนล่าง โดย สมปราชญ์ อัมมพันธ์ ได้กล่าวถึงศิลปะการต่อสู้สีละ ไว้ว่า

สีละ เป็นศิลปะการต่อสู้อย่างหนึ่ง ที่เป็นได้ทั้งการแสดงที่มีการร่ายรำ ด้วยท่าทางของการต่อสู้และการป้องกันตัว และเป็นศิลปะป้องกันตัวของชาวไทยมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้ หรือภาคใต้ตอนล่าง มีรูปแบบการต่อสู้ป้องกันตัวหลายแบบ มีทั้งการต่อสู้คล้ายมวยไทยที่ใช้อาวุธต่าง ๆ ของร่างกาย มีหมัด เท้า เข่า ศอก เป็นอาวุธ บางอย่างก็คล้ายคาราเต้และยูโดของญี่ปุ่น บางอย่างก็คล้ายกังฟูของจีน ที่สามารถจับพืดเหยียดต่อสู้ได้ด้วย เรียกได้ว่า สีละ เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวลูกผสมนานาชาติก็ว่าได้ (สมปราชญ์ อัมมพันธ์, 2553 : 82-83)

และ มุฮัมหมัด อูมะ ยังได้กล่าวเพิ่มเติมถึงสีละไว้อีกว่า

สีละ ไม่ใช่เพียงแค่ว่าเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวเพียงเท่านั้น แต่มันยังเป็นปรัชญา แนวทางการดำเนินชีวิตที่นำมาใช้ เพื่อสร้างคุณค่าความเป็นมนุษย์ให้ตัวเองและชุมชน ที่สำคัญสีละสามารถสร้างสมาธิ เมื่อสมาธิจิตแน่วแน่ จะสามารถนำพลังต่าง ๆ มาใช้อย่างได้ผล ทั้งนี้พลังต่าง ๆ ต้องใช้สมาธิในการกำหนด และควบคุม จะเห็นได้ว่าพลังต่าง ๆ นั้นมีอยู่ในตัวของคนทุกคน หากแต่ถ้าจะมีสมาธิพอที่จะนำออกมาใช้ได้หรือไม่เท่านั้น ในศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวเอง จะสามารถใช้สมาธิในการกำหนดท่าร่ายรำที่เราได้ฝึกฝนมา โดยที่เราไม่จำเป็นต้องขึ้นมาร่ายรำ เพียงแต่กำหนดมโนภาพเป็นท่า ๆ อย่างต่อเนื่องจนจบชุด เพื่อให้เกิดความชำนาญในท่าการต่อสู้ นั้น ๆ (มุฮัมหมัด อูมะ, สัมภาษณ์ 26 กันยายน 2562)

หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลศิลปะการต่อสู้สืลแล้วนั้น ผู้วิจัยได้เลือก ศิลปะการต่อสู้สืล มาเป็นหนึ่งในเครื่องมือให้กับนักแสดงได้เรียนรู้และทำการฝึกหัด เพื่อนำมาประยุกต์และผสมผสานกับการเคลื่อนไหวตามทักษะหรือความถนัดของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญมาถ่ายทอดความรู้ศิลปะการต่อสู้สืล และทำการฝึกซ้อมท่าทางการเคลื่อนไหว รวมไปถึงจุดเด่น เอกลักษณ์ และหัวใจของศิลปะการต่อสู้สืล ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ศิลปะการแสดงประเภทนี้เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของภาคใต้ตอนล่างที่มีการผสมผสานศิลปะการต่อสู้หลากหลายแขนง มีการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล อ่อนไหว ดั่งสายน้ำ แต่แฝงไปด้วยความแข็งแกร่งและเฉียบคม และสามารถสร้างสมาธิที่แน่วแน่ให้กับนักแสดงได้ดีอีกด้วย ดังนั้น เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าจะเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ขึ้นนี้ ในด้านการต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่นักแสดงต้องพบเจอ นอกจากนี้การใช้ “ศิลปะการต่อสู้สืล” มาประยุกต์ใช้กับลีลาการรำร่า ยังเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการต่อสู้และการป้องกันตัวเชิงวัฒนธรรมในการสร้างและปกป้องพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของเรื่องราวตามวรรณกรรม รวมไปถึงขนบธรรมเนียมวิถีทางพระพุทธศาสนาให้คงอยู่ในบริบทสังคมปัจจุบัน ไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลาอีกด้วย







ภาพที่ 4.6 การฝึกหัดศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวพื้นบ้านภาคใต้ “สืล” ให้กับนักแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย






3.4) การออกแบบลีลานาฏศิลป์บ๊องก์ 1 เป็นตัวอย่างเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดกับตัวละครหลักในเรื่อง ซึ่งถือว่าการสรุปรอยอดของเรื่องราวทั้งหมด ผู้วิจัยจึงทำการคัดเลือกจากองค์ 2 ปัญหาและอุปสรรคที่มีการเคลื่อนไหวเด่นชัด เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้ชม โดยให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม และทดลองปะติดปะต่อกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในองค์นี้ ดังนั้นการเคลื่อนไหวในองค์นี้ จึงเป็นการแสดงการเคลื่อนไหวท่าทางเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์ รวมไปถึงการแสดงที่สื่ออารมณ์ทั้งทางด้านท่าทางและคำพูด โดยให้ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มของนักแสดงออกเป็น 3 กลุ่ม แล้วให้โจทย์แก่นักแสดง เพื่อให้นักแสดงทดลองเคลื่อนไหวด้วยกลวิธีนี้แล้ว ผู้วิจัยดำเนินการคัดสรรท่าทาง จากนั้นจึงค่อยลดทอนท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้เหลือเพียงแค่การเคลื่อนไหวที่มีลีลาสื่อสารชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายการออกแบบลีลานาฏศิลป์บ๊องก์ 1 ไว้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.21 การออกแบบลีลานาฏศิลป์บ๊องก์ 1

ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงชาย 1 แสดงท่าทางของการเริ่มแปลงร่างกายตัวเองเป็นอสุรกาย</p>
	<p>นักแสดงชาย 1 แสดงท่าทางของการเลียนแบบอสุรกายที่กำลังแปลงร่างของตัวเองออกมาทีละส่วน เช่น ปีก ขา แขน เป็นต้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงชาย 1 เปลี่ยนแปลงร่างกายโดยใช้การเคลื่อนไหวลอกเลียนแบบพฤติกรรมของเสือ ในการมองล่าเหยื่อ การเคลื่อนไหวเมื่อจะโดนจู่โจม</p>
	<p>นักแสดงชาย 1 แสดงท่าทางของการเลียนแบบพฤติกรรมของลิง มีความสนุกสนาน และเคลื่อนไหวตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงชาย 1 ยังคงแสดงท่าทางพฤติกรรมของลิงอยู่กับที่ นักแสดงหญิง 1 ออกมาจากด้านข้างซ้าย พร้อมการตีท่าทางแบบนาฏศิลป์คลาสสิก คำว่า “ดีใจ” และนักแสดงชาย 2 ออกมาจากด้านขวา แสดงท่าทางแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา คำว่า “เสียใจ”</p>
	<p>นักแสดงหญิง 1 ตีท่าทางแบบนาฏศิลป์คลาสสิก คำว่า “มีความสุข” และนักแสดงชาย 2 แสดงท่าทางแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา คำว่า “แน่นอน”</p>
	<p>นักแสดงหญิง 1 ตีท่าทางแบบนาฏศิลป์คลาสสิก คำว่า “ร้ายแรง” และนักแสดงชาย 2 แสดงท่าทางแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา คำว่า “สร้อยเศร้า”</p>





รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงหญิง 1 และนักแสดงชาย 1 หยุดนิ่ง นักแสดงหญิง 2 และนักแสดงชาย 2 ออกจากด้านข้างเวทีซ้ายขวา มาหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 กระโดดข้าม และนักแสดงชาย 2 ที่นอนกิ้งกับพื้น</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 ถอยหลังล้มตัวลง โดยมีนักแสดงชาย 2 รองรับ</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 นักแสดงชาย 2 มุ่งหน้าเดินไปด้านข้างขวาของเวที</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดนิ่งแล้วเดินเข้ามาหานายแรงแสดงท่าทางเหมือนหัวงูอยู่บริเวณล้อมรอบนายแรง</p>

3.5) การออกแบบลีลานาฏศิลป์บ่วงก์ 2 เส้นทางการเดินตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง เสมือนการเล่นเกมส์บันไดงู โดยผู้เล่นจะต้องประสบพบเจอกับปัญหาและอุปสรรค ซึ่งเมื่อเจอก็คือตัวแทนสัญญาณของปัญหาและอุปสรรคในเกมส์ ซึ่งในองก์นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดปัญหาและอุปสรรค จำนวน 3 รูปแบบ อันได้แก่ รูปแบบแรก คือ ภัยร้ายในป่าและสัตว์ร้าย รูปแบบที่สองและสาม คือ อุปสรรคจากภายในจิตใจของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องทางด้านอารมณ์ความรู้สึกและเรื่องการตัดสินใจ ผู้วิจัยได้อธิบายไว้ดังต่อไปนี้

องก์ 2 ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง เป็นสื่อสารการเดินทาง แต่ละรูปแบบทั้งเดินแบบกลุ่ม คนเดียว มีผู้นำ ไม่มีผู้นำ การเดินเป็นแถว หรือแตกแถว รวมไปถึงการเดินทางที่ต่างคนต่างมีแนวความคิดคนละแบบหรือแบบเดียวกัน จึงเกิดการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่ายในการเดินทาง ซึ่งการเคลื่อนไหวและท่าทางในฉากนี้เน้นการเคลื่อนที่บนเวทีเป็นสำคัญ มีการกำหนดทิศทางไปสู่เป้าหมายของนักแสดง

ตารางที่ 4.22 การออกแบบลีลานาฏศิลป์บ่วงก์ 2 ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง
ที่มา : ผู้วิจัย






รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรง 1 ยืนอยู่ตำแหน่งด้านซ้ายบนของเวที นักแสดงทั้งหมดเดินออกมาจากด้านซ้ายล่างของเวที เดินออกมาเรียงหน้ากระดาน หันหน้าไปทางด้านขวาของเวที</p>
	<p>นักแสดงแตกแถวจากหน้ากระดาน เป็นแถวฟันปลา โดยหันหน้าไปทางด้านขวาล่างของเวที</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินไปยังแถวเป็นสองแถวหน้ากระดาน โดยยังคงหันหน้าไปทางด้านขวาล่างของเวที</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินไปเป็นแถวหน้ากระดานแถวเดียวหันหน้าไปทางด้านขวาล่างของเวที</p>
	<p>นักแสดงแตกแถวจากหน้ากระดาน เป็นแถวฟันปลา โดยหันหน้าไปทางด้านขวาล่างของเวที</p>
	<p>นักแสดงทีละคนลงไปนั่งชันเข่า โดยหันหน้าไปหานักแสดงที่อยู่ข้างหน้า จนครบทั้ง 6 คน</p>
	<p>นักแสดงทั้งสามคนช่วงปลายแถว คนที่ 1 กางขา กว้างลงนั่งกับพื้น คนที่ 2 ตั้งวงเขาควยแบบโนราอยู่ด้านหลังคนที่ 1 และคนที่ 3 เอามือดันพื้นลำตัว ยกขึ้นขนานกับขาของคนี่ 1</p>






รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดลุกขึ้น คล้องแขนต่อกันเป็นแถว โดยหันหน้าสลับกันหน้าและหลัง เดินตามนายแรง 2 ซึ่งเดินเป็นรูปวงกลม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดเป็นเป็นเส้นขนานกับเวที ยกขา ด้านหน้า แล้วสลับหันหน้าและหลังจำนวน 2 ครั้ง</p>

องค์ 2 ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้าย เริ่มเกมส์บันไดงู พบเจอภูตตัวที่ 1 เป็นสื่อสัญลักษณ์ของการเดินทางในป่า ซึ่งต้องพบกับนกอินทรี ลิง ช้าง เสือ และอสูรกาย แล้วเกิดการต่อสู้ เพื่อป้องกันตัวเองให้รอดพ้นซึ่งกันและกัน ซึ่งการเคลื่อนไหวในฉากนี้ เน้นการเคลื่อนไหวเลียนแบบพฤติกรรมท่าทางของสัตว์ โดยใช้เอกลักษณ์ของนาฏศิลป์แต่ละประเภท เช่น นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย และศิลปะละคร ประกอบกับการสื่อสารทางด้านอารมณ์ และเปล่งเสียงร้องตามเอกลักษณ์ของสัตว์แต่ละชนิด ทั้งนี้ เพื่อเป็นการตอกย้ำลักษณะที่เด่นชัดของสัตว์ ในส่วนของกระบวนการต่อสู้นั้น มีการนำเอาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวพื้นบ้านภาคใต้ “สี่ละ” เข้ามาช่วยส่งเสริมให้ตัวละครเอก ซึ่งมีลักษณะของความแข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจได้ดีด้วย




ตารางที่ 4.23 การออกแบบลีลานาฏศิลป์บ๊องก์ 2 ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้าย
ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรง 1 ยืนอยู่ด้านขวาของเวที นักแสดงอื่นเดินมาเป็นสองแถวแนวตั้ง แถวละ 3 คน หันหน้าไปด้านหน้าเวที</p>
	<p>นักแสดงสองแถวเดินมาตรงกลางเวที โดยแถวที่ 1 หันหน้าไปด้านหน้าเวที และแถวที่ 2 หันหน้าไปด้านหลังเวที</p>
	<p>ทั้งสองแถวของนักแสดงเดินมุ่งหน้าไปด้านหน้าของตนเองจำนวน 5 ก้าว แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงตรงกลางทั้งสองแถวออกด้านข้างซ้ายและขวา โดยคนที่ 1 แสดงท่าทางตั้งวงล่างเขาควยแบบโนรา และคนที่ 2 ท่าทางตั้งวงบนแบบนาฏศิลป์ไทยคลาสสิก</p>
	<p>นักแสดงคนที่ 1 แสดงท่าทางสอดสร้อยและนั่งชันเขานักแสดงคนที่ 2 มือซ้ายตั้งวงล่าง มือขวาจับระดับสะตือ จมูกเท่าแตะกับพื้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงคนที่ 1 มือซ้ายตั้งวง มือขวาจับส่งหลัง ชั้นเขาเตรียมลุกขึ้น นักแสดงคนที่ 2 มือขวาตั้งวง มือซ้ายจับระดับเอว สอดสร้อยมาลา</p>
	<p>นักแสดงคนที่ 1 ลุกขึ้นวิ่งเป็นวงกลมเข้าสู่จุดเดิมตรงกลางแถว นักแสดงคนที่ 2 เดินเข้าสู่จุดเดิมเช่นกัน</p>
	<p>นักแสดงแถวที่ 1 คนหน้าสุดและหลังสุด แยกตัวออกจากแถวไปด้านซ้ายและขวา แสดงท่าทางเหมือนกัน</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองคนที่ออกจากแถว แสดงท่าทางแบกของโดยยกมือประสานกันทั้งสองข้าง เท้าแตะข้างหน้าซ้ายและขวา</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองคนลงนั่งชันขา โดยหันหลังให้เวที มือทั้งสองประสานเสมือนแบกของอยู่บนหลัง</p>




รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งสองคนลุกขึ้น หันหน้าเข้าหากัน แขนทั้งสองข้างยังคงแบกของอยู่</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองคนย่อตัวลง และยื่นแขนขึ้นเหนือศีรษะ ทั้งสองข้าง แบกของขึ้นสูง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองคนเข้าไปยังจุดเดิมในแถวของตัวเอง และนักแสดงคนแรกของแถวที่ 2 ใช้มือดันพื้นยกตัวเอง ทั้งตัวโดยปลายเท้าชี้ขึ้นข้างบน และย่อเข้าเหมือนสปริง 3 ครั้ง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดรวมตัวเข้าเป็นแถวเดียวกัน โดยแถวที่ 1 หันหน้าไปด้านขวาของเวที และแทรกตัวเข้าระหว่างนักแสดงแถวที่ 2 ล้าย</p>
	<p>นักแสดงแถวที่ 1 ล้มตัวลงไปด้านหน้า และนักแสดงแถวที่ 2 ยกขาขวาขึ้น และกำหมัดมือซ้ายยื่นออกไป ด้านข้าง ชกไปด้านข้างร่างกาย</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงแถวที่ 1 กลิ้งไปด้านซ้ายมือของตัวเอง นักแสดงแถวที่ 2 วางขาลง ปิดตัวและม้วนมือที่กำมัด แล้วคลายมือออกไปด้านซ้ายของตัวเอง</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองแถวล้มตัวลงไปกับพื้นแล้วใช้มือทั้งสองข้างดันตัวเข้าหากัน ประสานเป็นแถวเดียวกัน</p>
	<p>นายแรง 2 ลุกขึ้นยืน มองไปข้างหน้า ค่อย ๆ เดินข้าม นักแสดงข้างหน้าของตัวเอง ทั้งสองคน</p>
	<p>นักแสดงแรกที่นายแรง 2 ข้ามผ่านไป ค่อยๆกลายร่าง ตัวเองเลียนแบบท่าทางพฤติกรรมของลิง ในรูปแบบ ของนาฏยศิลป์ไทยคลาสสิก</p>
	<p>นักแสดงทุกคนที่อยู่กับพื้นค่อย ๆ กลายร่างเป็นสัตว์ คือ คนที่ 1 เป็นลิง คนที่ 2 เป็นช้าง โดยใช้มือเป็น งวงช้าง คนที่ 3 เป็นนกอินทรี ใช้แขนทั้งสองข้างกางปีก บิน คนที่ 4 เป็นอสุรกาย ใช้ร่างกายแสดงท่าทางแปลก คนที่ 5 เป็นเสือ โดยใช้มือทั้งสองข้างเป็นขาของเสือ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดค่อย ๆ หายไปด้านซ้ายและขวาของ เวที นายแรง 2 เดินเป็นวงกลม เจอกับนักแสดงคนที่ 5 เสือ นายแรงหันไปมอง นักแสดงคนที่ 5 มุ่งเข้าไปหาจะ ทำร้ายนายแรง 2 แต่นายแรง 2 หลบได้ วิ่งหนีเป็น วงกลม</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรง 2 ไปเจอกับนักแสดงคนที่ 2 ช้าง พุงเข้าหาจะ กระที่บนายแรง 2 แต่นายแรง 2 กลิ้งหลบช้าง แล้ววิ่งหนีเป็นวงกลม</p>
	<p>นายแรง 2 ไปเจอกับนักแสดงคนที่ 1 ลิง เกิดการต่อสู้กัน โดยใช้กระบวณท่าของลีละ นายแรง 2 จ้างแขนลับแขนลิง ลิงเซไปตั้งหลัก</p>
	<p>นักแสดงคนที่ 1 ลิง กระโดดขึ้นเหยียบขานายแรง 2 แต่นายแรง 2 ใช้ฝ่ามือฟันไปที่เอวของลิง ลิงเจ็บและโซเซไปด้านซ้ายเวที และหายไป</p>

องค์ 2 ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์ เดินทางต่อในเกมส์บันไดงู พบเจอกับงูตัวที่ 2 สื่อสัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึก เป็นการเดินทางที่ต้องต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ที่มีทั้งดีใจ เสียใจ มีความสุข ร่าเริง สับสน สนุกสนาน ซึ่งมีอารมณ์เหล่านี้เกิดจากทั้งตัวเองสร้างขึ้นมาจาก และจากผู้คนรอบข้างสร้างเพื่อเร้าอารมณ์ด้วย ดังนั้น การเคลื่อนไหวท่าทางในฉากนี้ จึงเน้นแบบการทำซ้ำ (Repeat) เพื่อตอกย้ำอารมณ์ ทั้งด้านการกระทำที่เป็นท่าทางการเคลื่อนไหว และการเปล่งเสียงของนักแสดง รวมไปถึงการเคลื่อนไหวเลียนแบบการกระทำของมนุษย์ที่มีการเปรียบเทียบกับอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ

ตารางที่ 4.24 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์บ๊องก์ 2 ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์
ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรงทั้งสอง ได้ยินเสียง “ดีใจ” “เสียใจ” “มีความสุข” “ร่าเริง” “แน่นอน” “เศร้าสร้อย” แสดงท่าทางกุมขมับ ปิดหู ไม่ต้องการรับฟัง</p>
	<p>นายแรงทั้งสองค่อย ๆ เอามือออกจากหูแล้วแหงนหน้าคอยฟังเสียงเดิน นักแสดงคนที่ 3 นักอินทรี เดินเข้าไปด้านซ้ายล่างเวที ตะโกนเรียกเพื่อนสัตว์ ด้วยน้ำเสียงหนักแน่น</p>
	<p>นักแสดงที่กลายเป็นสัตว์ทุกคนเดินตามหาไปที่เสียงจับมือกันเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน ขยับมือเป็นคลื่นเสมือนคลื่นทะเล รุนแรงตามเสียงของนักแสดงคนที่ 3 นักอินทรี</p>
	<p>นักแสดงทุกคนเริ่มผูกตัวเองเป็นเชือก โดยการเริ่มผูกและพันกันเป็นปม หรือเป็นก้อนมากยิ่งขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทุกคนยังคงเป็นเชือกที่คลายเชือกออกกางแขนเดินไปข้างหน้าตัวเองทุกคน</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทุกคนเริ่มผูกตัวเองเป็นเชือกอีกครั้ง โดยการเริ่มผูกและพันกันเป็นปม หรือเป็นก้อนใหญ่ขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทุกคนวิ่งเข้าหานายแรง 2 วิ่งสลับพันตัวนายแรง 2 เสมือนเชือกรัดตัวนายแรง 2</p>
	<p>นักแสดงทุกคนล้อมและใช้มือรัดนายแรง 2 โดยนายแรง 1 แสดงท่าทางอึดอัด และนายแรง 2 แสดงท่าทางอึดอัดและพยายามสลัดออก</p>
	<p>นายแรง 2 เปล่งเสียงดัง และสลัดนักแสดงที่รัดอยู่ ออก นอนลงไปกับพื้น นายแรง 1 แสดงท่าทางโล่งใจ และไม่รู้สึกอึดอัดอีก</p>







องค์ 2 ฉากที่ 4 การตัดสินใจ เดินทางต่อในเกมสับันโดงู ตัวที่ 3 สื่อสัญลักษณ์ของการตัดสินใจ เมื่อไปถึงทางแยกที่จะต้องเลือกและการตัดสินใจกับสิ่งเร้าภายนอกมากมาย เกิดความคิดที่สับสน ทั้งการแย่งชิง การช่วยเหลือ และการทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มากับสิ่งที่ต้องการ จนกระทั่งสิ้นสุดการเดินทางและชีวิตของตัวเอง การเคลื่อนไหวของนักแสดงในฉากนี้ จึงเน้นการเคลื่อนไหวในเรื่องของการเคลื่อนที่บนเวที มีการกำหนดสร้างทิศทางที่ชัดเจน รวมไปถึงการสร้างรูปร่างต่าง ๆ บนพื้นที่การแสดง เพื่อให้เห็นจุดเปลี่ยนของการตัดสินใจที่จำลนั้นไปสู่การพลิกผันของชีวิต ทั้งยังนำเอาการเคลื่อนไหวแบบในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) และการทำซ้ำของ

สถานการณ์ต่าง ๆ แสดงออกของความรู้สึกจากภายใน เพื่อให้เห็นถึงการปฏิพากย์ (Paradox) กัน
ระหว่างการตัดสินใจของชั่วตรงกันข้าม

ตารางที่ 4.25 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ป้องกัน 2 ฉากที่ 4 การตัดสินใจ

ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรง 2 ยืนข้างหน้านายแรง 1 มองตามไปกับนักแสดง 1 คนเดินออกมามุ่งไปด้านหน้าของเวที</p>
	<p>นักแสดงทุกคนเดินออกมาจากด้านข้างซ้าย และขวา ในทิศทางที่ต่างกัน นายแรงทั้งสองคนมองไปยังนักแสดงหลายคนจนสับสน นายแรง 2 แสดงพลังความสับสนจิตใจ</p>
	<p>นักแสดงทุกคนหยุดนิ่ง นักแสดงหญิง 1 แสดงท่าทางเคลื่อนไหวเฉกเช่นคลื่นลม ยกแขนทั้งสองข้างขึ้น เคลื่อนไหวพลิ้วดังสายน้ำแล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 และนักแสดงชาย 1 เคลื่อนไหวพร้อมกัน โดยนักแสดงชาย 1 ยกแขนพร้อมก้าวขาไปข้างหน้า เคลื่อนไหวแบบรวดเร็วสลับไปมา ส่วนนักแสดงหญิง 2 กางแขนทั้งสองข้างไปทางข้างลำตัวพร้อมกับขา เคลื่อนไหวนุ่มนวล สวยงาม มีความสุข</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงชาย 2 เคลื่อนที่ไปยังด้านหน้าเวที ลงนั่ง มือทั้งสองกำ หน้าตาแสดงท่าทางเสียใจ เศร้าใจ แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงชาย 3 เอาหัวลงพื้นยกขาขึ้นด้านบน แล้วสลับขาไปมา แสดงความสับสน ปั่นป่วน แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแสดงท่าทางเดิมอีกครั้งพร้อมกันในแถวหน้ากระดาน แล้วหยุดนิ่งในท่าสุดท้าย</p>
	<p>นายแรงแจ้ง 2 เดินมาตรงกลางของแถวหน้ากระดาน มองด้านซ้ายและด้านขวา ด้วยอาการสับสน ครุ่นคิด</p>
	<p>นายแรงแจ้ง 2 เดินเป็นครึ่งวงกลมใหญ่ มองนักแสดงคนอื่น นักแสดงทั้งหมดแบ่ง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 จำนวน 3 คน และกลุ่มที่ 2 จำนวน 2 คน และเคลื่อนไหวพร้อมกัน</p>
	<p>นักแสดงทุกคนใช้มือซ้ายสลับกับมือขวาแหวกข้างหน้าตัวเอง ขาซ้ายขวาย่อยืดสลับกัน</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดใช้มือซ้ายขวาสลับกันคว่ำของข้างหน้าตัวเอง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดล้มตัวลงนอนกับพื้น นักแสดงชาย 1 ลูกขึ้นพยุงนักแสดงหญิง 1 และ 2</p>
	<p>นักแสดงสามคนกลุ่มที่ 1 ลูกขึ้น จับมือกันก้าวขาวิ่งกับที่จำนวน 5 ครั้ง แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงชาย 2 คน กลุ่มที่ ลูกขึ้นมาคนที่ 1 วิ่งไปข้างหน้า คนที่ 2 คว่ำมือตั้งรั้งไว้ พร้อมทั้งกระชากตัวคนที่ 1 ไปด้านหลัง</p>
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 1 ตรงกลางเดินไปข้างหน้า แต่นักแสดงด้านข้างซ้ายขวาดึงมือไว้ แล้วทั้งหมดก็ล้มลงกับพื้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 2 แย่งชิงกัน โดยคนที่ 2 วิ่งจะไปคว้าของข้างหน้า คนที่ 1 วิ่งไปกอดรัดดึงกลับมา</p>
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 2 แย่งชิงกัน ทั้งสองคนล้มตัวลงไป ลูกขึ้นมามองหน้ากัน แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 1 จับมือช่วยยกคนที่ 1 ช่วยยกคนที่ 2 ช่วยยกคนที่ 3 จับมือเดินถอยหลัง สายตามองรอบตัว แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 2 วิ่งไปพร้อมกัน ฟุ้งตัวลงไปแย่งชิงของกันด้านล่างที่พื้น ใช้มือทั้งสองคว้ามา</p>
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 2 ลูกขึ้นมองหน้ากัน เริ่มต่อสู้ด้วยการจับมือทั้งสองด้วยกันแล้วใช้เท้าที่ตัวเองถนัดถีบคู่ต่อสู้กระเด็นออกไป</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงกลุ่มที่ 2 เกิดการต่อสู้กันด้วยท่าทางของศิลปะการต่อสู้สืลละ โดยทั้งสองคนย่อตัวลง ตั้งฝ่ามือ 45 องศาระดับปลายคาง มองหน้ากัน แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงทุกคนหยุดนิ่งและหันไปมองนายแรงทั้งสองคน แล้วเดินมุ่งหน้าโดยแสดงท่าทางสับสนมุ่งไปหานายแรงทั้งสองคน</p>
	<p>นักแสดงชายขวาด้านข้างนายแรงยื่นมือทั้งสองข้างสลับไปมาด้านหน้าและด้านหลังนายแรง และนักแสดงคนอื่นแสดงท่าทางสับสน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดตั้งแถวตรงเฉียง 45 องศา ด้านขวาของเวที แล้วล้มตัวลงไปนอน โดยยื่นมือทั้งสองไปข้างหน้า ลำตัวเฉียง 45 องศา งอขาเล็กน้อย เรียงรายเป็นบันได</p>
	<p>นายแรง 2 มองไปข้างหน้า ย่อตัวลง ข้ามนักแสดงที่ละคน จนถึงคนสุดท้าย เสมือนกำลังไต่ขึ้นบันได</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรง 2 ปีนไปปลายสุดบันได ลูกขึ้นยืน มองไปข้างหน้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดลูกขึ้นยืนกางมือไปแตะไหล่คนด้านหน้าเสมือนเป็นกำแพงขวางกั้นนายแรง 2 และทำซ้ำอย่างนี้ 3 รอบ ซึ่งนายแรง 2 พยายามจะทำลายกำแพงตลอดเวลา</p>
	<p>นายแรง 2 มองกำแพงที่ขวางกั้นตรงหน้า ครุ่นคิดและทำลายกำแพงลง นักแสดงทุกคนล้มลง แล้วมองไปยังนายแรง 2</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 คน ลูกขึ้นวิ่งตามไปกระชาก ลากนายแรง 2 ไปตรงกลางเวที แล้วนายแรง 2 สะบัดจนหลุดเดินต่อไป นักแสดงหญิง 2 ลูกขึ้นดึงตัวนายแรง 2 อีกครั้ง นักแสดงคนอื่น ๆ ลูกขึ้นมาช่วยลากนายแรง 2 ยังมุมขวาล่างของเวที</p>
	<p>นักแสดง 4 คน ดุดนายแรงไปมุมขวาล่างเวที นักแสดงชาย 1 คน ใช้มือกระโดดสับตรงคอนายแรง 2</p>






รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทุกคนแบกนายแรง 2 ขึ้นบนบ่า เดินมุ่งหน้า มาตรงกลางเวที</p>

3.6) การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 3 การเฉลิมฉลอง และการบูชา ในองค์ ที่ 3 ผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่า ความมุ่งมั่น และความศรัทธาจากตัวละครเอก กลายเป็นพื้นที่หลอมรวมให้ เกิดเป็นแหล่งศรัทธาแห่งใหม่ จนกระทั่งแสดงถึงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และสัญลักษณ์ของความศรัทธาของ คนในพื้นที่ชุมชนและคนนอกพื้นที่ ส่งผลให้เกิดเป็นชนบ (พิธีกรรม) ของการบูชาทุก ๆ ปี มีหลังไหล เข้ามาเพื่อความมุ่งหวังของคนอื่น ๆ อีกทั้งมีการกล่าวถึงบทสวดดีวีรบุรุษนายแรง






ตารางที่ 4.26 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์องค์ 3 การเฉลิมฉลอง และการบูชา






ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นายแรงทั้งสองคนยืนตรงกลางเวที นายแรง 1 ยืน ข้างหน้านายแรง 2 นักแสดงหญิง 1 ออกมาจาก ด้านข้างเวที ทำทางรำรายนาฏยศิลป์ไทย มือซ้ายตั้งวง เหนือศีรษะ มือขวาลีบด้านข้าง ซอยเท้าออกมา</p>
	<p>นักแสดงหญิง 1 มาหยุดตรงด้านหน้านายแรง 1 ฝ่ามือ ขวาทั้งตรงวางบนฝ่ามือซ้าย ด้านหน้า ระดับเอว ปลาย เท้าจรดด้านหน้าเท้าขวา ทำซ้ำสลับกันเท้าขวาและซ้าย</p>





รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงหญิง 1 แขนงขวาตรงมือตั้งวง เบี่ยงตัว 45 องศา มือขวาตั้งวงวางระดับเอว เท้าขวาจรดด้านหน้า เท้าซ้าย ย่อตัวลงนิดหน่อย แล้วหยุดนิ่ง นักแสดงชาย 1 ออกจากด้านข้างเวที กางแขนทั้งสองข้าง งอข้อศอก ตั้งฉาก ปลายมือลงข้างล่าง เท้าสลับไขว้สลับซ้ายขวา</p>
	<p>นักแสดงชาย 1 หันตัวไปด้านนายแรง แล้วยกมือขึ้นตั้งฉากระดับหน้าตัวเอง สลับซ้ายขวา เท้าก้าวไปด้านข้าง สลับซ้ายขวาเช่นกัน แสดงลีลาคล้ายหนังตะลุง แล้วหยุดนิ่ง นักแสดงหญิง 2 ออกจากด้านข้างเวที มือทั้งสองข้างกวัดไกวไปซ้ายขวา ตั้งสายน้ำ เดินเข้ามาที่จุด</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 ตีลังกา 2 ครั้ง แบบอะโครแบท (Acrobat)</p>
	<p>นักแสดงหญิง 2 หยุดนิ่งด้วยท่าทางพามือออกซ้ายขวา และปลายเท้าซ้ายจรดพื้นด้านข้าง นักแสดงชาย 2 ออกจากเวทีด้านข้าง เดินด้วยมือมาถึงจัดดานข้างนายแรง เท้าชี้เพดาน สลับเท้าซ้ายขวา</p>
	<p>นักแสดงชาย 2 ยกขาขวาไปด้านหลัง ใช้มือทั้งสองจับขาขวาไว้ แล้วหยุดนิ่ง นักแสดงชาย 3 เดินออกมาจากด้านซ้ายเวที ด้วยท่าทางนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา มือขวาตั้งวงเหลี่ยม มือซ้ายจับด้านข้างระดับเอว ซอยเท้าเข้ามาถึงจุด</p>



รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกัน โดยตั้งวงเขาขวา ด้านหน้าระดับเอว เดินมาด้านหน้าตัวเอง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่องจิบคว่ำ ด้านหน้าระดับเหนือศีรษะ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันตั้งวงเขาควาย ทุกคนหันหน้าเข้าหา นายแรง เป็นวงกลม นักแสดงชาย 3 เดินมาด้านหน้า นายแรง หมุนตัว 8 รอบ แล้วคุกเข่า นั่งลงด้านหน้า นายแรง หันหน้าเข้าหาผู้ชม</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดลุกขึ้นเดินเป็นวงกลม แล้วนักแสดงหญิง 1 และนักแสดงชาย 3 ร่ายรำ โดยมีมือข้างหนึ่งตั้งวงสูงเหนือศีรษะ มืออีกข้างตั้งวงกลาง แขนระดับเอว ปลายนิ้วชี้ลงล่างพื้น ก้าวขาซ้ายไปข้างหน้าไขว้กับขาขวา</p>
	<p>นักแสดงหญิง 1 และนักแสดงชาย 3 ร่ายรำหันหน้าไปด้านหลัง โดยมีมือข้างหนึ่งตั้งวงเหนือศีรษะ และหงายฝ่ามือขึ้น มืออีกข้างตั้งวงกลางระดับเอว ยกขาไปด้านหลัง ด้านเดียวกับตั้งวงกลาง ทำท่างี้สลับด้านหน้าและด้านหลัง</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงหญิง 1 และนักแสดงชาย 3 หยุดนึ่ง นักแสดงคนอื่น ยกมือประกบไหว้เหนือศีรษะ หันหน้าเข้าหานายแรง เดินเข้าไปตรงกลาง แล้วถอยออกมา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกัน โดยกำมือทั้งสองข้างหันไปด้านข้างตัวเอง แล้วตะหวัดมือไปด้านหน้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง ยกมือไหว้บูชานายแรงระดับเหนือศีรษะ เดินเข้าไปหานายแรง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง มือข้างซ้ายยกมาป้องกันตัวเอง เอียงตัวไปด้านขวา เท้าซ้ายจรดปลายเท้าด้านหน้าเท้าขวา ทำอย่างนี้สลับกันซ้ายและขวา จำนวน 2 ครั้ง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ยืนตรงเงยหน้ามองด้านบน หายตัวไปด้านหลัง มือแนบลำตัว</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง แขนงหน้ามองมือ ยื่นมือไปด้านหน้าเหมือนกำลังคว้าสิ่งของด้านหน้า พร้อมยกขาเดียวกับมือที่คว้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง วางเท้าข้างหน้า โนมด้วยกมือคว้าด้านหน้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง นักแสดงสลับกัน 3 คนเดินเข้าไปในวงกลมทหานายแรง พร้อมกางมือทั้งสองข้าง ด้านลำตัว อีก 2 คน ถอยหลัง มือแนบลำตัว</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ออกท่าทางของศิลปะการต่อสู้ญี่ปุ่นจ๊ากสึละ หันหน้าทางเวที ล้อมนายแรงเป็นวงกลม ยกมือขวามาด้านหน้าระดับสายตา กางขาระยะห่างพอดีตัวเอง มือซ้ายมากุมระดับท้อง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ยกขาขวาขึ้นด้านหน้า มือขวากำหมัดข้างลำตัว มือซ้ายแนบลำตัว ระดับหน้าอกตัวเอง</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง บิดลำตัวทางด้านขวา เท้าไขว้โดยเท้าขวายู่ด้านหน้า มือขวาแนบลำตัว มือซ้าย กางฝ่ามือออกยื่นไปด้านหน้า</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ยกขาซ้ายตั้งฉากขึ้น มือซ้ายตีหัวเข่าซ้าย มือขวากำหมดยื่นไปด้านข้าง สายตามองมือขวา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ยังคงยกขาซ้ายตั้งฉากขึ้น มือซ้ายกางฝ่ามือตั้งฉากระดับอก มือขวากางฝ่ามือออกยกกบังบนหน้าผาก</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง วางขาซ้ายไปด้านหลัง บิดลำตัวไปทางด้านซ้าย สายตามองมือขวา ซึ่งยื่นไปด้านหน้า มือซ้ายยังคงอยู่ระดับหน้าอกเช่นเดิม แล้วดึงลำตัวมาทางด้านหลัง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าทางพร้อมกัน โดยกำมือทั้งสองข้างหันไปด้านข้างตัวเอง แล้วตะหวัดมือไปด้านหน้า</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง ยกมือไหว้บูชา นายแรงระดับเหนือศีรษะ โดยสลับนักแสดง 3 คนเดินเข้าไปหานายแรง อีก 2 คนถอยหลังออกจากนายแรง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง ยกมือทั้งสองข้างไขว้กันด้านหน้าอกตัวเอง กางขาทั้งสองข้างกว้างหนึ่งก้าว แล้วย่อตัวลง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง ยกขาขวา และกางแขนออกด้านข้างพับข้อศอกเข้าหาตัวเอง ยกระดับอก</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง วางขาขวาลงไปข้างหน้า มือทั้งสองข้างแนบลำตัว</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดทำท่าพร้อมกันต่อเนื่อง นั่งลง หันหน้าเข้าหานายแรง ยกมือขึ้นระดับไหล่ ทั้งสองข้าง</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง มือขวา กวาดลากไปกับพื้น มือซ้ายจับจรงข้อมือขวา นั่งชันเข่า หนึ่งข้าง สายตามองไปตามมือขวา ทำสลับมือซ้ายและขวา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่อง ยกมือข้างขวาขึ้นสุดแล้วมือซ้ายยันพื้นไว้ ขาข้างซ้ายยื่นไปด้านข้าง ขาข้างขวางอพับไปด้านหลัง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดออกท่าทางพร้อมกันต่อเนื่องตีลังกา แล้วลุกขึ้นยืน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดนิ่ง แล้วค่อย ๆ มองไปทางนายแรง ทีละคน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดนิ่ง มองตามนายแรงทั้งสองคนไป นายแรงทั้งสองคนเดินไปข้างหน้า นักแสดงคนอื่น ๆ ค่อย ๆ เดินถอยหลังไปทีละคน</p>

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงขึ้นนี้ ตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง นำมาตีความสะท้อนปรัชญาชีวิตและพุทธปรัชญา แล้วนำมาออกแบบบทร้องแสดง ซึ่งผู้วิจัยใช้การสื่อสารที่มุ่งเน้นทางด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย นำไปสู่อารมณ์ความรู้สึกของนักแสดงและผู้ชม

4) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับเสียงของนักแสดงและเสียงดนตรีพื้นบ้าน แต่ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เสียงประกอบของบรรยากาศสถานที่จริง และเสียงอุปกรณ์ประกอบของเครื่องดนตรี เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสร้างจินตนาการให้กับนักแสดงและผู้ชมมากยิ่งขึ้น ซึ่งการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบที่ใช้ในผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ ดังตารางที่ 4.27

ตารางที่ 4.27 การออกแบบเสียงและดนตรีในการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 4
ที่มา : ผู้วิจัย

บทร้องแสดง	เสียงนักแสดง	เสียงดนตรี
องค์ 1	ผู้เล่าเรื่องร้องบทกลอนโนรา พร้อมลูกคู่ร้องรับ	เสียงดนตรีประกอบโนรา มีเครื่องดนตรี ฆ้อง กลอง ฉิ่ง ปี่
	เสียงนักแสดงร้องเป็นสัตรีแต่ละชนิด	เสียงเคาะด้านข้างกลอง และเสียงฉิ่ง
	เสียงนักแสดง “อ อ แล้วเสียใจเอ๋ย” “ดีใจ” “แล้วแน่นอกเอ๋ย” “มีความสุข” “แล้วสร้อยเศร้เอ๋ย” “ร่าเริง”	เสียงปรบมือ
		เสียงร่ำกลอง และเคาะไม้กลอง
		เสียงปี่ และเสียงกลองตีจังหวะเร้าอารมณ์
องค์ 2 ฉากที่ 1		เสียงกลองร่ำ และเคาะจังหวะการหยุดตามจุด “ป๊บ ปั้ง”
		เสียงกลองเคาะจังหวะ “ป๊บ ป๊บ ปั้ง” ตามการปรับเปลี่ยนท่าทาง
		เสียงกลองเคาะจังหวะเดิน “ตั่ง ตั่ง ตั่ง โปะะ” แล้วให้จังหวะหยุด “ป๊บ ปั้ง”

บทการแสดง	เสียงนักแสดง	เสียงดนตรี
องก์ 2 ฉากที่ 2		เสียงกลองสลับกับเสียงไม้ตีกลองเคาะ จังหวะเดิน “ตึ้ง ตึ้ง ตึ้ง โปะะ”
		เสียงกลองเคาะจังหวะการหยุดตามจุด “ป๊บ ปั้ง”
		เสียงกลองเคาะจังหวะ “ป๊บ ป๊บ ปั้ง” ตามการปรับเปลี่ยนท่าทาง
		เสียงกลองเคาะจังหวะ “ป๊บ ป๊บ ปั้ง” ตามการปรับเปลี่ยนท่าทางสลับกับ เสียงรัวของกลอง
	เสียงนักแสดงเป็นสัตว์แต่ละชนิด ได้แก่ ลิง ช้าง นกอินทรี อสุรกาย	เสียงบรรยากาศในป่า
		เสียงรัวของกลองเมื่อปะทะกับสัตว์
	เสียงนักแสดงวิ่งรัว	เสียงฉิ่ง เมื่อเจอสัตว์
องก์ 2 ฉากที่ 3	เสียงนักแสดงพูด “อ ออ แล้ว เสียใจ เอ๋ย” “ดีใจ” “แล้วแน่นอกเอ๋ย” “มี ความสุข” “แล้วสร้อยเศร้าเอ๋ย” “ร่า เริง”	เสียงฉิ่งตีตามจังหวะของนักแสดง และ ตีรัว
	เสียงนักแสดงเอกร้องโอยครวญและ ตะโกนเสียงอืดอืดออกมา	
	เสียงนักแสดงตะโกนเรียก “ออ”	
	เสียงนักแสดงร้องรับตามเสียงสัตว์แต่ ละชนิดของตัวเอง	
	เสียงนักแสดงร้อง “อ ออ ออ อ้อ” วนซ้ำกันหลายรอบ	
		เสียงปี่ และเสียงกลองรัว
	เสียงนักแสดงตะโกนแสดงการ ปลดปล่อย	

บทการแสดง	เสียงนักแสดง	เสียงดนตรี
องก์ 2 ฉากที่ 4	เสียงวิ่งของนักแสดง และเสียงเดิน	เสียงฉิ่ง และเสียงไม้เคาะที่ฉิ่ง รัว สลับกันไป
	เสียงนักแสดงตะโกนออกมา “โอย”	เสียงฉิ่ง และเสียงไม้เคาะที่ฉิ่ง รัว สลับกันไป
		เสียงฆ้อง “โหม่ง โหม่ง โหม่ง” ค่อย ๆ เบา และดั่งขึ้น
	เสียงนักแสดงตะโกนตีใจ	เสียงฉิ่งสลับกับโหม่ง
		เสียงฉิ่งสลับกับโหม่งสลับกับกลอง
		เสียงทับ ฉิ่ง กลอง โหม่ง สลับกัน เริ่ม จาก เบา และ ดั่งขึ้น
		เสียงเคาะไม้ตีกลอง ค่อย ๆ เบา และ ค่อย ๆ ดั่งขึ้น
		เสียงเคาะไม้ตีกลอง และฉิ่ง ค่อย ๆ เบา และค่อย ๆ ดั่งขึ้น ตามจังหวะ อารมณ์ของนักแสดง
		เสียงทับ “ปับ ป้าง” และเสียงกรีดสาย ดนตรีหน้าทับ
		เสียงนักแสดงตะโกน อารมณ์ ปลดปล่อย
		เสียงปี่ อารมณ์เสียใจ
องก์ 3		เสียงดนตรีประกอบโนรา จังหวะบูชา ของสูง
		เสียงกลองตามจังหวะการเดิน แล้วรัว
		เสียงดนตรีจังหวะ “ปับ ปับ ตึง ตึง”
		เสียงเคาะฉิ่ง กลอง และทับ “ตึง ตึง ตึง ตึง”
	เสียงบทกลอนโนรา	เสียงเคาะฉิ่งเบา ๆ
		เสียงปี่ และฉิ่ง

จากการปฏิบัติทดลองการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏยศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านผสมผสานกับเสียงนักแสดงและดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เสมือนจริง ในการสื่อสารเหตุการณ์ อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศ และความคิดของตัวละครอย่างมีจุดหมาย ทั้งนี้ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับนักแสดงและผู้ชม ผู้วิจัยยังใช้การสร้างเสียงดนตรีประกอบจากอุปกรณ์ประกอบของเครื่องดนตรีและการสัมผัสกับเครื่องดนตรีในบริเวณด้านข้างของเครื่องดนตรีอีกด้วย

5) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

จากการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้พบปัญหาของอุปกรณ์ในการนำมาทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์การแสดง คือ นักแสดงขาดความชำนาญในการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง และอุปกรณ์ยังขาดความยืดหยุ่น ทำให้เกิดการลדתทอนลีลานาฏยศิลป์ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจตัดอุปกรณ์ประกอบการแสดงออกไปทั้งหมด ทั้งนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ร่างกายของนักแสดงเมื่อมีการเคลื่อนไหว ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงแทน

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ในวันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ.2562 ณ ลานอเนกประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์เข้าร่วมชม ได้มีแนวทางการปรับปรุง เพื่อพัฒนาผลงานการแสดงสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งต่อไป โดยได้รับข้อชี้แนะและการวิจารณ์จาก นราพงษ์ จรัสศรี ไว้ว่า

นักแสดงที่เลือกมามีความสามารถที่หลากหลาย แต่การสื่อสารในการเล่าเรื่องของบทการแสดงยังสลับไปมาอาจจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน ทั้งนี้ สามารถสลับบางช่วงบางตอนให้สามารถเล่าเรื่องต่อเนื่องได้ดี (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2562)

จากการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 สู่การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 5 และการรับข้อเสนอนแนะ ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางแก้ไข ดังตารางที่ 4.28 ด้านล่างนี้

ตารางที่ 4.28 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการทดลองปฏิบัตินาฏยศิลป์ครั้งที่ 4
ที่มา : ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบทการแสดง	บทการแสดงยังขาดความละเอียดและการเล่าเรื่องยังมีการลำดับเรื่องที่สับสน	พัฒนาบทการแสดงให้ละเอียดและชัดเจน สลับการเล่าเรื่องให้มีเข้าใจมากขึ้น
2. การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงแต่ละคนมีความสามารถที่หลากหลายทำให้ขาดความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน	สร้างความสัมพันธ์ให้กับนักแสดงมากขึ้น
3. การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	ท่าทางบางส่วนยังสื่อสารไม่ชัดเจน	ฝึกซ้อมการแสดงบ่อย ๆ และปรับเปลี่ยนการเคลื่อนไหวรวมถึงการสื่อสารทางด้านอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร
4. การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง	เสียงและเครื่องดนตรียังขาดความสัมพันธ์กัน	ปรับโทนเสียงและความหนักเบาของจังหวะดนตรีให้สัมพันธ์กัน
5. การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	นักแสดงไม่มีความชำนาญกับอุปกรณ์ ส่งผลให้ลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงขาดความคล่องตัวและสวยงาม	ยกเลิกการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 4 พบว่า มีประเด็นปัญหา และข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไขในหลายองค์ประกอบของการแสดง ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อเสนอแนะที่ได้รับการปรับปรุงพัฒนาไปสู่การทดลองสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งที่ 5 ต่อไป

4.2.1.5 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 5

การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ครั้งที่ 4 และการสอบความก้าวหน้าวิทยานิพนธ์ ในวันที่ 9 ตุลาคม 2562 ณ ห้องหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาแก้ไขและพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น กล่าวโดยสรุป ดังต่อไปนี้

1) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 5

ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในครั้งนี้ 5 นี้ เป็นการนำผลงานนาฏศิลป์ตั้งแต่ต้นจนจบมาปฏิบัติการซ้อมใหญ่ (Run Through) ณ สถานที่จริง พบว่าการแสดงบางช่วงควรมีการปรับเปลี่ยนทิศทาง และบทการแสดงให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดงจริง ซึ่งผู้วิจัยได้มีการปรับเปลี่ยน ดังต่อไปนี้

1.1) ผู้วิจัยได้กำหนดใช้ตารางเกมส์บันไดงูแคใน ช่วงตอนต้นเรื่องและท้ายเรื่อง แต่เมื่อทำการแสดงการสื่อสารกับผู้ชมทำให้เกิดการตีความที่สับสน ผู้วิจัยจึงทำการปรับเปลี่ยนสลับ นำเอาตารางเกมส์บันไดงู มาคั่นระหว่างเหตุการณ์ ปัญหาและอุปสรรคที่ตัวละครจะต้องเจอทุกครั้ง โดยนายแรงทั้งสองคนจะต้องเดินบนตารางเกมส์บันไดงูแล้วหยุดนิ่งเมื่อเจอหัวงูแต่ละตัว หลังจากนั้นนำเข้าสู่สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ การเรียงลำดับสถานการณ์ยังคงเป็นเช่นเดิม

1.2) ผู้วิจัยสำรวจพื้นที่การแสดงก่อนนำเสนอผลงานการแสดงปฏิบัติการซ้อมใหญ่ พบว่า ทางเข้าออกของนักแสดงมีหลากหลายทาง ส่งผลให้การเปิดตัวของนักแสดงจึงต้องมาจาก 2 ทาง คือ ทางด้านข้างเวที ในการเปิดตัวครั้งแรก โดยนักแสดงหลักทั้งสองคน เดินมุ่งหน้าไปยังด้านขวาของเวที หรือพื้นที่จุดเริ่มต้นของเกมส์บันไดงู ซึ่งในตอนจบ ใช้ทางเข้าด้านหน้าของเวที โดยให้นักแสดงหลักทั้งสองคนเดินทางมุ่งหน้าเดินออกไปด้านหน้าเวที และหายไปจากทางออก ดังภาพที่ 4.7 นี้



ภาพที่ 4.7 การเดินของนักแสดงจากประตูด้านข้างและประตูด้านหน้าของพื้นที่การแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

2) การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง ครั้งที่ 5

การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง ในการทดลองและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบตารางเกมส์บันไดงู (ภาพที่ 4.8) ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่เรียกว่า อะโดบี โฟโตช้อป (ADOBE PHOTOSHOP) ภายใต้แนวคิดการสื่อสารตามแนวทางของบทการแสดง และคงมีเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมของภาคใต้ ซึ่ง กิดานันท์ มลิทอง ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบหน้าจอภาพ ไว้ดังต่อไปนี้

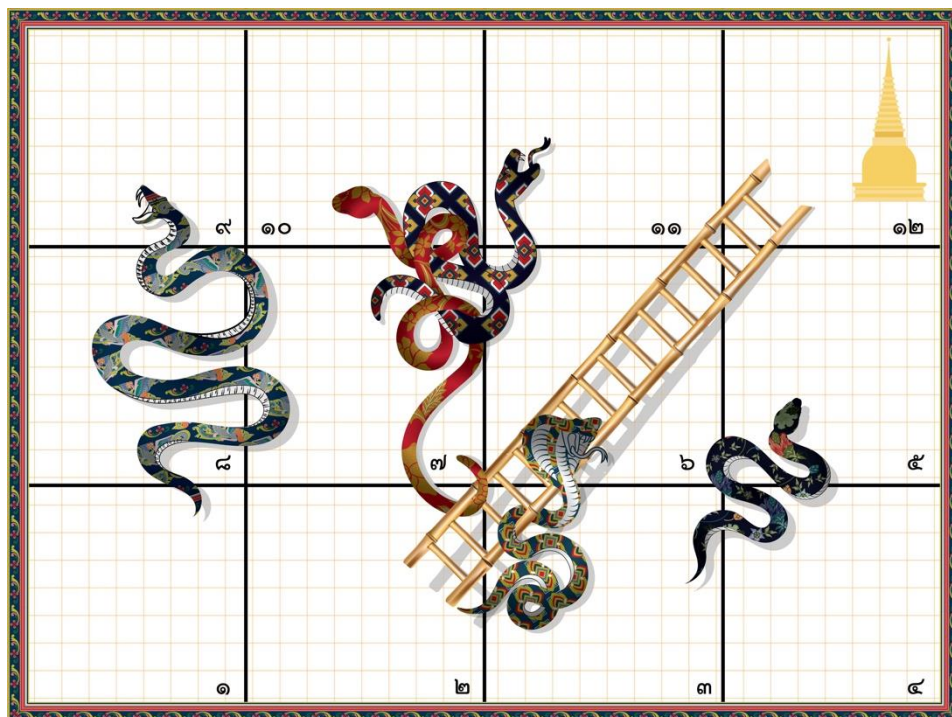
การออกแบบหน้าจอภาพมีส่วนประกอบมากมายในการออกแบบ แต่โดยปกติแล้วไม่จำเป็นที่จะนำทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่มาใช้ในการออกแบบเพื่อเสนอบนจอภาพเสมอไป ควรจะเลือกสิ่งที่เหมาะสมและสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ มีคำแนะนำในเรื่องการออกแบบให้คำนึงถึงความเรียบง่ายที่สามารถทำให้เห็นสิ่งที่จะสื่อสารได้ชัดเจน และแสดงความโดดเด่นของเนื้อหา ความสมดุลที่มีแบบแผนหรือไม่มีแบบแผนก็ได้ ทั้งสองสิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบบนจอภาพ (กิดานันท์ มลิทอง, 2544 : 206)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดของเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ในการออกแบบเกมส์บันไดงู เพื่อสื่อความหมายด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน นำไปประกอบการฉายภาพนิ่งลงพื้น และฉากหลังของการแสดง เช่น ลวดลายของงู (ภาพที่ 4.8) ขอบของตารางเกมส์บันไดงู เป็นต้น และผู้วิจัยยังใช้แนวคิดของสัญญาะมาออกแบบการฉายภาพเคลื่อนไหว ทางด้านอารมณ์ภายใน และความรู้สึกนึกคิดในขณะนั้นของนายแรง แสดงให้เห็นความเหมือนจริง (Realism) ทั้งนี้ กระบวนการถ่ายทำมีการนำเอาเทคนิคของการย่นระยะเวลา (Time Lapse) ให้เร็วขึ้น เพื่อให้เกิดภาพในระยะเวลาย่นสั้นตัวละครจะเกิดการเปลี่ยนแปลงในทันทีและเห็นภาพที่ชัดเจน ทั้งนี้ การออกแบบฉากประกอบการแสดงเหล่านี้ จะสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายและสร้างจินตนาการให้กับนักแสดงและผู้ชม ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังเลือกสถานที่ในการแสดง คือ โรงละครแบล็คบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่มีคุณสมบัติทางด้านเทคนิคในการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถสนับสนุนการแสดงให้มีมิติและสมบูรณ์ได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.8 ลวดลายของงูแต่ละชนิด

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.9 ตารางเกมส์บันไดงู

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.10 ความรู้สึกทางอารมณ์ที่หลากหลายของนักแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

3) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงเอกลักษณ์ของพื้นที่ กำเนิดวรรณกรรมพื้นบ้าน และศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ จึงนำมาสอดแทรกสัญลักษณ์ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย อีกทั้ง เครื่องแต่งกายต้องออกแบบอยู่บนพื้นฐานของการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้ดีอีกด้วย เพื่อคู่มือผลิตพลาตของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยจึงนำเครื่องแต่งกายที่ตัดเย็บเรียบร้อยแล้ว นำมาให้นักแสดงได้สวมใส่ประกอบการซ้อมใหญ่ เพื่อหาข้อบกพร่อง แก้ไขก่อนการปฏิบัติการแสดงจริง ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในผลงานการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุป ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.29 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 5

ที่มา : ผู้วิจัย

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	คำอธิบาย
	<p>ชุดที่ 1 นายแรง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตชาวเลทางภาคใต้ ที่นิยมนุ่งผ้าพื้นเมือง และเน้นความสะดุ้งสบาย เบาบาง และการนำผ้ามาโพกหัวเพื่อไม่ให้เส้นผมบดบังใบหน้า ชัดขวางการทำงานของตัวเอง ผู้วิจัยจึงนำเค้าโครงดังกล่าวนี้ มาออกแบบโดยการออกแบบลายผ้าจากลวดลายของเรือกอกและแล้วจับจีบผ้าโพกศีรษะ และใช้การนุ่งผ้าแบบผ้าโสร่ง มีความโดดเด่นตัดผ้าเป็นรูปงูแม่เบี้ย แสดงถึงอำนาจความเป็นผู้นำ สีที่ใช้เป็นสีจากผ้า 5 สีของกรมหลวง</p>
	<p>ชุดที่ 2 เจานายแรง การออกแบบเงาของนายแรง ยังคงเอกลักษณ์ของชาวเล ใช้แนวคิดของผ้าโพกหัวชาวเล ผสมผสานกับความเป็นมุสลิม และชาวชวา การตัดเย็บผ้าแบบผ้าขาวม้าที่มีการซ้อนลาย ผสมผสานกับรูปทรงโครงสร้างที่มีความทันสมัย มีการจับจีบด้านหน้าแสดงถึงความเป็นผู้นำ และรูปทรงเสื้อนั้นได้สื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่น นักสู้ นักรบ และคู่มืออิทธิพล การใช้สีของผ้าเน้นใช้สีน้ำเงินและเขียว เพื่อให้ความรู้สึกเข้มแข็ง และสง่างาม ลวดลายผ้าได้นำมาจากลายของเรือกอกและของภาคใต้</p>

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	คำอธิบาย
	<p>ชุดที่ 3 ผู้เล่าเรื่อง การออกแบบชุดนี้ โครงสร้างของเสื้อมาจากวิถีชีวิตชาวเลผสมผสานกับชุดโนราทางภาคใต้ เพื่อให้ดูมีความอ่อนช้อยขึ้น มีการตัดเย็บกางเกง โดยนำเอาการนุ่งโจงกระเบนแบบโนราผสมผสานกับรูปทรงโครงสร้างที่มีความทันสมัย และรูปทรงเสื้อนั้นได้สื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่น นักสู้ นักติดตาม มีความคล่องแคล่ว ผ้าโพกหัวนำมาจาก การพันผ้าโพกหัวของชาวเล โดยใช้การจับทรงผ้า (Draping) บนหัว การใช้สีได้นำมาจากลายของเรือกอกและและสีของชุดโนราของภาคใต้ ซึ่งเน้นสีม่วง แสดงถึงความรุนแรง ความลึกลับ และสีเหลือง แสดงถึงความระมัดระวัง ความสุข ความอบอุ่น ร่าเริง</p>
	<p>ชุดที่ 4 นักแสดงชาย 1 การออกแบบชุดนี้ โครงสร้างของเสื้อมาจากวิถีชีวิตชาวเลผสมผสานกับชุดโนราทางภาคใต้ เพื่อให้ดูมีความอ่อนช้อยขึ้น มีการตัดเย็บกางเกง โดยนำเอาการนุ่งโจงกระเบนแบบโนราผสมผสานกับรูปทรงโครงสร้างที่มีความทันสมัย และรูปทรงเสื้อนั้นได้สื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่น นักสู้ นักติดตาม มีความคล่องแคล่ว การใช้สีได้นำมาจากลายของเรือกอกและและสีของชุดโนราของภาคใต้ ผ้าโพกศีรษะได้นำรูปทรงมาจากโพกผ้าของชาวเล จับเดรปผ้าบนหัว มีสีและลายที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรือกอกและชุดโนราเช่นกัน ซึ่งเน้นใช้สีม่วง แสดงถึงความรุนแรง ความลึกลับ ตัดกับสีน้ำเงิน แสดงถึงความเข้มแข็ง แข็งแรง มุ่งมั่น</p>

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	คำอธิบาย
	<p>ชุดที่ 5 นักแสดงชาย 2 การออกแบบชุดนี้ โครงสร้างของเสื้อมาจากวิถีชีวิตชาวเลผสมผสานกับชุดโนราทางภาคใต้ เพื่อให้ดูมีความอ่อนช้อยขึ้น มีการตัดเย็บกางเกง โดยนำเอาการนุ่งโจงกระเบนแบบโนราผสมผสานกับรูปทรงโครงสร้างที่มีความทันสมัย และรูปทรงเสื้อนั้นได้สื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่น นักสู้ นักติดตาม มีความคล่องแคล่ว การใช้สีได้นำมาจากลายของเรือกอลและและสีของชุดโนราของภาคใต้ เครื่องหัวได้นำรูปทรงมาจากการโพกผ้าของชาวเล จับทรงผ้าบนหัว มีสีและลายที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรือกอลและชุดโนราเช่นกัน ซึ่งเน้นใช้สีม่วง แสดงถึงความรุนแรง ความลึกกลับ ตัดกับสีเขียว แสดงถึงการอ่อนคลาย ปลอดภัย และอุดมสมบูรณ์</p>
	<p>ชุดที่ 6 นักแสดงหญิง 1 ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแต่งตัวของนางรำชาวใต้ผสมผสานกับชุดโนราและรูปทรงของชาวเลผู้หญิง ซึ่งลักษณะมีความแข็งแรงและดูอ่อนช้อยกว่าผู้ชาย ทำให้รูปทรงการตัดเย็บที่มีความอ่อนช้อยมากขึ้น การตัดเย็บกางเกงนำมาจาก การนุ่งโจงกระเบนแบบโนราผสมผสานกับรูปทรงโครงสร้างที่มีความทันสมัย และการซ้อนของหน้านางของกระโปรงนางรำชาวใต้ และรูปทรงเสื้อนั้นสื่อให้เห็นถึงความมุ่งมั่น นักสู้ นักติดตาม มีความคล่องแคล่ว และอ่อนช้อยตามสรีระของผู้หญิง ผ้าโพกศีรษะได้นำรูปทรงมาจากการใส่ผ้าโพกศีรษะของชาวเล จับทรงพันเกลียวบนศีรษะ การใช้สีนำมาจากลายของเรือกอลและและสีของชุดโนราทางภาคใต้ มีสีเน้นสีชมพู แสดงถึงความบริสุทธิ์ เบิกบาน และอ่อนเยาว์ ตัดกับสีฟ้าสัญลักษณ์ของทะเล แสดงถึงความจงรักภักดี สงบ</p>

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	คำอธิบาย
	<p>ชุดที่ 7 นักแสดงหญิง 2 ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการแต่งตัวของนางรำชาวใต้ผสมผสานกับชุดโนราและรูปทรงของชาวเลผู้หญิง ซึ่งลักษณะมีความแข็งแรงและดูอ่อนช้อยกว่าผู้ชาย ทำให้รูปทรงการตัดเย็บที่มีความอ่อนช้อยมากขึ้น การตัดเย็บกางเกงนำมาจากทรงนุ่งโจงกระเบนแบบโนราผสมผสานกับโครงสร้างที่มีความทันสมัย และการซ้อนจีบหน้านางของกระโปรง และรูปทรงเสื้อนั้นสื่อให้เห็นถึงความมั่งมี นักสู้ นักติดตาม มีความคล่องแคล่ว และอ่อนช้อยตามสรีระของผู้หญิง ผ้าโพกศีรษะนำรูปทรงมาจากการใส่ผ้าโพกศีรษะของชาวเล จับทรงเกลิยผ้าบนหัว การใช้สีนำมาจากลายของเรือกอลและลวดลายของชุดโนราทางภาคใต้ มีซึ่งเน้นสีชมพู แสดงถึงความบริสุทธิ์ เบิกบาน และอ่อนเยาว์ ตัดกับสีเขียวอ่อน แสดงถึงความสดชื่น</p>

4) การออกแบบแสง ครั้งที่ 5

การออกแบบแสงในการทดลองครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแนวคิดที่ได้จากการออกแบบบทรการแสดง ครั้งที่ 4 เพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้ผลงานการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์สวยงามมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการออกแบบแสงด้วยเช่นกัน เฉกเช่นที่ ศุภเดช เวศยาภรณ์ กล่าวไว้ว่า

แสงสว่างเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งของการผลิตการแสดง เพราะการผลิตการแสดงจำเป็นต้องให้ผู้ชมแลเห็น และการจะแลเห็นนั้น ก็เนื่องมาจากแสงสว่างบนเวทีตามปริมาณที่ผู้กำกับการแสดงต้องการ ทั้งยังทำหน้าที่เสริมอีก เช่น ให้แลเห็นรูปร่างที่เด่นชัด สร้างอารมณ์ จัดภาพบนเวที และเล่าเหตุการณ์ตามลำดับก่อนหลัง และที่สำคัญ แสงยังสามารถช่วยขยายแนวความคิดสร้างสรรค์แห่งจินตนาการของการออกแบบไปได้อย่างล้ำลึกอีกด้วย (ศุภเดช เวศยาภรณ์, 2544 : 2-3)




จากแนวทางข้างต้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นสอดคล้องว่า การออกแบบแสงถือว่าเป็นการใช้แสงอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ จะช่วยให้ผู้ชมมีความเข้าใจและมีอารมณ์ในการชมการแสดงได้อย่างมีความหมายและมีจุดหมาย อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมของการแสดงและตัวละครนั้นได้อย่างมีคุณค่า เหมาะสมกับลำดับสถานการณ์ของเรื่อง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีการออกแบบแสงให้เหมาะสมกับสถานที่โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) และพื้นที่การแสดง ดังต่อไปนี้




ตารางที่ 4.30 การออกแบบแสง ครั้งที่ 5

ที่มา : ผู้วิจัย



บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
องก์ 1 เริ่มต้น	 <p>การเปิดตัวนักแสดง เพื่อเรียกสมาธิของผู้ชมด้วยบทไหว้ครู</p>	ใช้แสงสีขาวยกจากด้านข้างซ้ายและขวา และแสงไฟติดตาม (Follow Spot) สีขาว ของความบริสุทธิ์ เพื่อเน้นนักแสดงบนเวที ให้เห็นลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวที่ชัดเจน
	 <p>การเปิดตัวละครนายแรงทั้งสองคน</p>	ใช้แสงสีขาวยกจากด้านหลังนักแสดง เพื่อให้โครงร่างของนักแสดง ไม่ให้เห็นหน้าที่เด่นชัดมาก ให้ความรู้สึกลึกลับ และน่าค้นหา
	 <p>การเปิดตัวนักแสดงทั้งหมด</p>	ใช้แสงจากมุมบนและด้านข้างของนักแสดง โดยใช้สีน้ำเงิน สีม่วง และสีขาว ผสมผสานกัน ให้ความรู้สึกเยือกเย็น และแสงสีส้มจากด้านหน้าเพื่อเน้นนักแสดงนายแรง และให้ความรู้สึกเร้าใจ

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
องค์ 1 เริ่มต้น (ต่อ)	 <p>การรวมตัวของนักแสดงทุกคน</p>	แสงสีขาวจากด้านหน้า (Front Light) เพื่อให้เห็นหน้าและท่าทางของนักแสดงชัดเท่า ๆ กันทุกคน สื่อถึงความเปิดเผย ไม่ลึกลับ
องค์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 1	 <p>การเตรียมตัวเดินทางของตัวละคร</p>	ใช้แสงสีแดงและสีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกตื่นเต้น และหนักแน่นมั่นคง โดยใช้ไฟจากด้านบน และด้านข้าง ให้เห็นเป็นเงา ที่แฝงการสะท้อนความลึกลับไปด้วย
องค์ 2 การเดินทาง ฉากที่ 2	 <p>การเดินทางของนักแสดงในตาราง เกมส์บันไดงู</p>	ใช้แสงขาวจากด้านข้างส่องไปยังนักแสดงทั้งสองคน และแสงส่องของเครื่องประกอบการฉายภาพ (Projector) เพื่อมุ่งเน้นการฉายภาพประกอบการแสดงให้เห็นชัดเจนทั้งบนพื้นและฉาก
	 <p>การเดินทางเป็นกลุ่มที่มีคนแตกต่างกัน และการเดินที่หลากหลายรูปแบบเดินทางไปด้วยกัน</p>	ใช้แสงจากด้านข้าง และการผสมสีของแสงอันได้แก่ สีน้ำเงิน สีม่วง สีขาว สีส้ม และสีแดง เพื่อบ่งบอกอารมณ์ที่หลากหลาย

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>การเดินทาง ฉากที่ 2 (ต่อ)</p>	 <p>ตัวละครหลักเดินทางข้ามผ่านเพื่อนร่วมเดินทาง</p>  <p>นายแรงต่อสู้กับสัตว์ในป่า</p>	<p>การใช้แสงสีจากม่วงและสีส้มด้านข้างที่มีระดับที่ต่างกัน เพื่อเน้นเฉพาะบางส่วนของ การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง บางจังหวะมีการใช้โคมไฟกะพริบ (Strobe Light) เข้ามาสร้างความรู้สึกตื่นเต้น ไร่ใจให้กับนักแสดงและผู้ชมด้วย</p> <p>เน้นใช้ไฟเคลื่อนที่ (Moving Head) ซึ่งเคลื่อนที่ได้ 360 องศา จะสามารถเคลื่อนที่ไปตามนักแสดงได้ และยังเทคนิคการส่องลวดลายของใบไม้และรูปทรงเรขาคณิต คือ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมคางหมู วงกลม และเส้นตรง ที่เรียกว่า โกโบ (Gobo) เพื่อให้เกิดลวดลายที่หลากหลายรูปแบบที่พื้นการแสดง เน้นใช้สีของแสงที่เป็นเสมือนตัวแทนธรรมชาติ คือ สีเขียว และการเจือสีขาวเพื่อช่วยเน้นพื้นที่บางส่วนของ การแสดง</p>
<p>องค์ 2</p> <p>การเดินทาง ฉากที่ 3</p>	 <p>นายแรงต่อสู้กับความอารมณ์ความรู้สึก</p>	<p>เน้นใช้สีของแสงสีเขียวและสีแดง จากด้านหน้าของนักแสดง เพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง และสามารถสร้างความคมชัดให้กับภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดงกับฉากหลัง บางจังหวะมีการใช้โคมไฟกะพริบ (Strobe Light) เข้ามาสร้างความรู้สึกตื่นเต้น ไร่ใจ ให้กับนักแสดงและผู้ชมด้วย</p>

บทการ แสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>การเดินทาง ฉากที่ 3 (ต่อ)</p>	 <p>นายแรงแพยายามดิ้นรนที่จะหลุดพ้น จากเชือกที่รัดตัวเอง</p>  <p>นายแรงแปลดปล่อยตัวเองจากเชือก</p>	<p>การผสมผสานของสีของแสง โดยเฉพาะสี วรรณะร้อน เพื่อสื่อสารอารมณ์เชิงลบ เช่น ความเจ็บปวด อึดอัด ส่องมาจากด้านข้าง ทั้งสองข้างเวที เน้นการกระจายของแสง ให้กับพื้นที่ในการแสดงทั้งหมด</p> <p>มีการใช้แสงจากระดับของพื้นที่การแสดง โดยใช้แสงสีส้มจากด้านข้างล่างของเวที ซ้ายและขวา เพื่อให้เกิดความรู้สึกมีความ ลึกลับน่าค้นหาในบางพื้นที่ และแสงจาก ด้านข้างบนของเวทีกระจายแสงโดยรอบ ไม่เน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งช่วงกลางของเวทีจะ เห็นค่าของแสงแบบรำไร ไม่ชัดเจนมากนัก</p>
<p>องค์ 2</p> <p>การเดินทาง ฉากที่ 4</p>	 <p>ความสับสนและการตัดสินใจในการ เลือกของนายแรงแ</p>	<p>การใช้แสงในฉากนี้ มีการผสมผสานและ การตัดกันสีของแสงที่มีความสัมพันธ์แปร ผันไปตามสีของเครื่องแต่งกายนักแสดง โดยการตัดกันของสีเป็นการตัดกันของสี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีขาว และสีม่วง ทำให้เกิด ความหลากหลาย ดึงจุดสนใจให้มีความ สว่างหรือมืดลงในเวลาเดียวกันเกิดการนำ ติดตามอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ยังทำให้เกิด ความลึก และประสานกันอย่างกลมกลืน ส่งผลให้ไม่ซ้ำซากจำเจเกินไป การควบคุม ระดับแสงด้วยการหรี่ไฟให้มีความนุ่มนวล</p>

บทการ แสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 2</p> <p>การเดินทาง ฉากที่ 4 (ต่อ)</p>	 <p>นายแรงแห่งกำลังตกอยู่ในภาวะความ สับสนของตนเองและสิ่งเร้า ภายนอก</p>	<p>การสร้างแสงและเงาที่ฉากสีขาวด้านหลัง ด้วยการส่องไฟสีขาวด้านข้างล่างเวที แล้ว ใช้ไฟด้านข้างสีม่วงและสีน้ำเงินย้อมพื้นที่ การแสดง เพื่อสร้างความรู้สึกสับสนที่แฝง ไว้ด้วยความมุ่งมั่น</p>
	 <p>นายแรงแห่งกำลังปั่นป่วนบันไดข้างหน้า ที่มีทั้งสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์</p>	<p>ใช้แสงสีขาวจากด้านหน้าเวที และการเน้น แสงเงาให้กับฉากสีขาวสำหรับฉายภาพ (Cyclorama) และเน้นจุดตัวละครหลัก ด้วยไฟติดตามใส่แผ่นกรองแสงสีน้ำเงิน เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความแข็งแกร่ง มุ่งมั่นของ ตัวละคร</p>
	 <p>นายแรงแห่งหลายกำแพงที่ขวางกั้นและ เดินทางไปยังเป้าหมายต่อ</p>	<p>การใช้แสงในฉากนี้ การตัดกันสีของแสง จากด้านข้างเวที ด้วยสี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สี ส้ม และสีม่วง ทำให้เกิดความหลากหลาย ดึงดูดสนใจให้มีความสว่างหรือมืดในแต่ละ พื้นที่ที่แตกต่างกัน ช่วยทำให้เกิดความลึก และประสานกันอย่างกลมกลืน</p>
	 <p>นายแรงแห่งสิ้นลมหายใจ</p>	<p>ใช้แสงสีแดง แสดงความร้อนแรง ตื่นเต้น กับการสิ้นลมหายใจของนักแสดงหลัก และใช้แสงไฟติดตาม(Follow Spot) สี ขาว เพื่อเน้นนักแสดงหลักอีกคนบนเวที</p>

บทการ แสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>องค์ 3</p> <p>การเฉลิมฉลอง และบูชา</p>	 <p>การบูชานายแรง สิ่งศักดิ์สิทธิ์แห่งใหม่ของพื้นที่ชุมชน</p>	<p>ตัวละครเอก คือ นายแรง ใช้แสงจากด้านบน เพื่อเน้นรูปร่างลักษณะของนายแรง เสมือนเป็นสัญลักษณ์รูปเคารพอย่างหนึ่ง ส่วนนักแสดงคนอื่นใช้แสงจากสองทิศทาง คือ ด้านบน ใช้เน้นนักแสดงแต่ละคน และแสงจากด้านข้าง เพื่อให้เห็นพื้นที่โดยรอบของการแสดง สีของแสง ใช้สีน้ำเงินที่แสดงถึงการเคารพอันน่าเกรงขาม และสีส้ม เปรียบเสมือนแสงของเทียนในการส่องนำทาง</p>
	 <p>การสวดุตินายแรงวีรบุรุษของพื้นที่</p>	<p>เน้นใช้แสงสีขาว จากทิศทางด้านข้างแนวระนาบ และมุม 45 องศา ด้านหน้าแนวระนาบของเวที และใช้กล่องแสงที่พื้น (Soft Box) เพื่อเน้นย้ำเส้นทางเดิน สื่อให้เห็นถึงการเดินของนักแสดง โดยเฉพาะนายแรงทั้งสองคน ที่มีการใช้แสงจากด้านหน้าส่องมาจากประตูตรงกลางเวที ให้เห็นสีหน้าความรู้สึกชัดเจน ทั้งนี้ ยังใช้แสงและเงาที่ฉากหลังสีขาว ให้เห็นเงาของนักแสดงที่มีขนาดแตกต่างกันตามระยะใกล้ ไกล ของนักแสดงกับฉากหลัง เพื่อต้องการสร้างมิติให้กับการแสดง</p>

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแรง

จากการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแรงครั้งนี้ จำนวน 5 ครั้ง ซึ่งในแต่ละครั้งนั้นถูกพัฒนาขึ้นอย่างเป็นลำดับจนกระทั่งผลงานมีความสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้รับประเด็นปัญหา แนวทางแก้ไข ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีความเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดหลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแรงนี้ในประเด็นต่าง ๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การคำนึงถึงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน

วรรณกรรมพื้นบ้าน (Folk Tale) ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดจินตนาการและการแสดงออกซึ่งศิลปะอันประณีตงดงาม สะท้อนให้เห็นถึงคติชนของสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจผ่านมุมมองของผู้เขียน โดยการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบทางด้านงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ก่อให้เกิดคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องนั้น ทั้งยังสามารถสืบสานศิลปวัฒนธรรมให้ดำรงคงอยู่ต่อไป ดังนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและสร้างสรรค์นาฏศิลป์มาจากโครงเรื่องที่ตีความมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านที่มาสผสมผสานพร้อมด้วยสอดแทรกกับแนวคิด และรูปแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ซึ่งถือเป็นกลวิธีหนึ่งในการเพิ่มมูลค่าให้กับวรรณกรรมพื้นบ้านให้เกิดการศึกษาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาการแสดงชุด “เดอะ บลูเบิร์ด (The Blue Bird)” โดย นราพงษ์ จรัสศรี เป็นการแสดงที่ใช้วรรณกรรมพื้นบ้านของประเทศเบลเยียมเรื่อง The Betrothal หรือ The Blue Bird Chooses ของ Maurice Maeterlinck’s นำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ในแง่ของปรัชญาชีวิตสำหรับเด็ก สะท้อนไปถึงปรัชญาของผู้ใหญ่ ในการไขว่คว้าตามหาความสุขผ่านการกระทำของตัวละครระหว่างนกสีฟ้าที่พาเด็ก ๆ ไปสู่เหตุการณ์ในอดีตทำให้พบเจอกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งผลสุดท้ายทำให้ตระหนักรู้ว่าความสุขไม่ได้อยู่ห่างไกล แต่อยู่รอบตัวของเราเองทั้งในอดีตและปัจจุบัน ซึ่งการแสดงชุดนี้เน้นย้ำสาระ (Message) ด้านเนื้อหาและตัวละคร “นกสีฟ้า” และ “เด็ก” ที่สื่อสารเรื่อง “ความสุขและอิสระ” ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการแสดงชุดนี้ไว้ว่า

เรื่องราวนี้สามารถสร้างปัญญาให้ความรู้กับผู้ชมทั้งวัยเด็กและผู้ใหญ่ ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ที่สะท้อนปรัชญาชีวิตกับทุกคน โดยใช้การแสดงผ่านมุมมองสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็กคนหนึ่งที่ยยายามตามหาความสุข เช่น เมื่อโดนแม่เด็กก็จะมองว่าแม่คือแม่มด หากเมื่อแม่ชื่นชม แสดงความรักเด็กก็จะมองว่าแม่เหมือนนางฟ้า เป็นต้น ส่งผลให้เด็กคนหนึ่งติดตามหานกสีน้ำเงินที่สร้างมุมมองว่าเป็นนกที่สามารถสร้างความสุขได้ ซึ่งหาเท่าไรก็ไม่เจอ เพราะว่าคุณสุขอยู่ที่ตัวเราเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2562)

อีกหนึ่งการแสดงชุด “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” ของ วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นสาระ (Message) ของรากดั้งเดิมในตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ผ่านการออกแบบบทการแสดงทางด้านเนื้อหาและเรื่องราวของการเสด็จนิวัติของพระพุทธเจ้าเมื่อกลับจากการโปรดพระมารดาบนสวรรค์มายังป่าหิมพานต์ โดยมีนกกิ้งก่าไปเข้าเฝ้าถวายการต้อนรับ ด้านตัวละครที่สร้างสรรค์สะท้อนความเชื่อความศรัทธาที่แฝงอยู่ในนกกิ้งก่า และด้านความเชื่อความศรัทธาผนวกกับธรรมเนียมปฏิบัติในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา



ภาพที่ 4.11 การแสดงชุด “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่”

ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเพิ่มเติมการแสดงชุด “อุสา บารส ตอนท้าวบารสพบรักนางอุสา” โดย นริศรา ศรีสุพล ซึ่งมีลักษณะเด่นทางด้านเนื้อหา ในการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้านของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่มีแก่นสาระ (Message) ด้านความเชื่อความศรัทธาของคนในท้องถิ่น กล่าวถึงการยกย่องความรักของท้าวบารสกับนางอุสา ที่จะต้องเจอปัญหาและอุปสรรคทางด้านความรัก แต่ทั้งสองยังคงยึดมั่นความรักที่มีต่อกัน จึงยอมสละชีวิตให้แก่กัน ซึ่งการแสดงชุดนี้นำเสนอในรูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์พื้นเมืองในบริบทวัฒนธรรม โดยการสร้างสรรค์ท่าฟ้อน และองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ขึ้นมาใหม่ การสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของวรรณกรรมพื้นบ้านในมิติที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 4.12 การแสดงชุด “อุสา บารส ตอนท้าวบารสพบรักนางอุสา”

ที่มา : นริศรา ศรีสุพล

จากการศึกษาผลงานการสร้างสรรคข้างต้นนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญวรรณกรรมพื้นบ้านที่มีความเชื่อความศรัทธาที่ถูกส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่นสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ที่สะท้อนความหมาย และปรัชญาในแง่มุมต่าง ๆ ผ่านเรื่องราวตามสถานการณ์ และการกระทำของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นและตีความในมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งกรณีศึกษาการแสดงทั้ง 3 ชุด ดังกล่าวเบื้องต้นนั้น เป็นต้นแบบให้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงสาระ (Message) สำคัญของวรรณกรรมพื้นบ้านที่แตกต่างจากเดิม ในเรื่องความเชื่อความศรัทธาของวีรบุรุษ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตีความจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องนายแรงใหม่ โดยเน้นประเด็นความสำคัญเกี่ยวกับการเดินทางของตัวละครต้องผ่านปัญหาและอุปสรรคมากมาย กว่าจะได้มาซึ่งผลการกระทำความดี เสมือนกับการเล่นเกมที่ต้องก้าวข้ามอุปสรรคมาข้างหน้า และต่อสู้กับศัตรูที่จะ

เข้ามาทำร้าย ส่งผลทำให้ไม่สามารถถึงเส้นชัยได้โดยง่าย อีกทั้งยังสะท้อนปรัชญาชีวิตสำหรับมนุษย์ทุกคนที่มักจะมีเป้าหมายที่ต้องการเดินทางไปให้ถึงเป้าหมายของตนเอง ไม่ว่าจะต้องผ่านปัญหาและอุปสรรคใดใด ก็ต้องเดินทางต่อสู้อ และดิ้นรน เพื่อให้ได้มาถึงเป้าหมายที่ตัวเองตั้งไว้เช่นกัน



ภาพที่ 4.13 การแสดงชุด “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วยนางแรง”
ที่มา : ผู้วิจัย

2) การคำนึงถึงสัญลักษณ์ (Sign) ในการแสดงนาฏยศิลป์

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์ โดยเริ่มจากการตั้งคำถามจากบทที่ 3 ถึงการนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการทดลองและพัฒนาผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ เพื่อสร้างผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่สามารถสื่อความหมายในแง่ทางตรงและนัยแฝงกับสิ่งที่ปรากฏบนเวทีต่อผู้ชม อีกทั้งยังส่งผลให้ผลงานมีความน่าสนใจและมีมิติทางด้านความหมายที่หลากหลายในการสื่อสาร ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ ไว้ดังนี้

การนำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันเป็นไปตามหลักการเลือกสรรของแต่ละบุคคล ทำให้การใช้สัญลักษณ์สามารถผลิตซ้ำได้ ซึ่งจะสามารถผลิตสายโซ่แห่งความหมายยืดยาวต่อไปได้ไม่สิ้นสุด ในตัวบทหนึ่ง ๆ นั้นไม่เคยมีความหมายเดียว แต่อาจจะมีหลายความหมาย ดังนั้น จึงต้องมีการตีความในการสื่อสาร จึงไม่เคยมีความชัดเจนหรือแน่นอน ถือได้ว่า ตัวบทจะเป็นแบบเปิด เปิดปลายกว้างให้มีการเติมความหมายต่าง ๆ ลงไปได้อยู่เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557 : 98)

ผู้วิจัยได้ศึกษางานที่ใช้แนวคิดสัญลักษณ์ในการแสดงนาฏยศิลป์ เพื่อสื่อความหมายในแง่ต่าง ๆ โดยจะขอยกตัวอย่างการแสดงชุด “บลานด์ ดูบลัวซ์ (Blanche Dubois' Fantasy)” ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่มีการใช้สัญลักษณ์ในเชิงสัญลักษณ์มาใช้ในการแสดงมากกว่าจะพูดถึงแบบตรง ๆ อันจะทำให้การแสดงสวยงามแล้วสื่อความหมายนัยแฝงได้ด้วย นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์อีกมากมายที่การแสดงชุดนี้นำเสนอเพื่อสื่อแบบตรงไปตรงมาหรือขัดแย้งกันเองเช่นชื่อของบลานด์ที่เป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่าสีขาว ดูจะขัดแย้งกับปมอดีตที่ทำขึ้นของเธอ และเธอมักจะชอบอยู่ในความมืด อันสื่อให้เห็นว่าเธอชอบซ่อนเร้นตัวจากภาพลักษณ์อันเลวร้ายที่เมือง เป็นต้น

การแสดงชุด “บลานด์ ดูบลัวซ์ (Blanche Dubois' Fantasy)” เน้นย้ำเรื่องการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งนัยตรง และนัยแฝง เพื่อให้ผู้ชมสามารถตีความหมายได้หลากหลายแง่มุม แต่ที่จะเห็นได้ชัดเจนในเชิงนามธรรมคือ ฉากประกอบการแสดงและเครื่องแต่งกายของนักแสดง เช่น การใช้ม่าน การใช้โคมไฟ หรือแม้กระทั่งการมีฉากกันห้อง เพื่อสื่อให้เห็นว่าตัวละครกำลังบดบัง และแสดงความคลุมเครือ ไม่ให้เห็นหน้าตาหรือภาพลักษณ์ที่ชัดเจน หรือแม้กระทั่งการแต่งกายของตัวละครในตอนจบเอง เป็นชุดแต่งงานที่มีความพลิ้วไหวของผ้า แสดงสัญลักษณ์เสมือนตัวเองเป็นผีเสื้อหรือแมลงซีปะขาวที่ชอบโบยบิน มีความฝัน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2562)



ภาพที่ 4.14 การแสดงชุด “บลานด์ ดูบลัวซ์ (Blanche Dubois' Fantasy)”
ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ในขณะเดียวกันกับ การแสดงชุด “แอ็กซิบิตัม (Exibitum)” ของ ภัคคพร พิมสาร ได้นำแนวคิดสัญญาะมาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เห็นเด่นชัด คือ “รองเท้าบัลเลต์” ในการตีความสื่อความหมายถึงศิลปินนักเต้นผู้มีชื่อเสียง และผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยของประเทศไทย ชื่อ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้มีความหลงใหลและจิตวิญญาณในการเต้น ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากบัลเลต์นำไปสู่การประกอบอาชีพเป็นนักเต้นในต่างประเทศเป็นเวลามากกว่า 10 ปี และต่อมาได้กลายเป็นศิลปินต้นแบบ ผู้บุกเบิกนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย รวมไปถึงเป็นผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาและผลิตบัณฑิตคุณภาพทางด้านนาฏยศิลป์สร้างสรรค์มากกว่า 10 ปี เพื่อออกไปรับใช้สังคมไทย



ภาพที่ 4.15 การแสดงชุด “Exibitum”

ที่มา : ภัคคพร พิมสาร

และอีกหนึ่งการสร้างสรรค์เต้นร่วมสมัย (Contemporary Dance) ผสมผสานกับผลงานออกแบบสถาปัตยกรรม (Installation Performance) ชุด “ฮูแมน (Human)” ของ นวินดา ปัจฉิมสวัสดิ์ จัดแสดงในเทศกาลฟรีฟอร์มเฟสติวัล 2017 (Free Form Festival 2017) ในงาน Bangkok Design Festival เมื่อวันที่ 30 มิถุนายน – 2 กรกฎาคม 2560 ณ ช่างชุ่ย กรุงเทพฯ ภายใต้แนวคิดการเดินทางของเวลา เป็นการแสดงที่เรียบเรียงชีวิตของคุณยาย ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งการแสดงชิ้นนี้ใช้สัญลักษณ์ของกระจกนำมาสื่อสารหลากหลายความหมาย ตั้งแต่พื้นที่ของชีวิต ภาระที่แบกรับ ความสวยงาม และการสะท้อนภาพผ่านกระจกเงาที่จะสามารถบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตของแต่ละคนมาแขวนไว้ในกาลอริแห่งชีวิต ทำให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและความตายที่หนักหน่วงได้อย่างมีความสุข ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้ชมสามารถตีความได้หลากหลายตามประสบการณ์ที่แต่ละคนเคยพบเจอ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องการสื่อสารแบบ

ตรงไปตรงมาเพื่อเชื่อมโยงความรู้สึกของนักแสดงที่ส่งมายังผู้ชมให้กลับไปคิดทบทวนถึงฉากต่าง ๆ ในแต่ละช่วงชีวิตของตัวเองที่ยังไม่จบสิ้น



ภาพที่ 4. 16 การแสดงชุด “Human”

ที่มา : นวินดา ปังฉิมสวัสดิ์

จะเห็นได้ว่า การแสดงทั้ง 3 ชุดข้างต้นนี้ ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้ศึกษางานที่ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์ เพื่อให้เกิดการตีความในแง่สื่อความหมายทั้ง “การตีความหมายทางตรง” และ “การตีความหมายโดยนัยแฝง” สอดแทรกในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ด้านการสร้างบทการแสดงสื่อสารของตัวละครหลักและตัวละครรองผ่านการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร กับการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่าง ๆ การออกแบบฉากประกอบการแสดง โดยการกำหนดสัญลักษณ์ของชุดตามรูปแบบลักษณะหรือลวดลาย และท่าทางในเกมส์บันไดงู แทนความหมายของปัญหาและอุปสรรคของเหตุการณ์ที่จะพบเจอเมื่อเดินทางมาถึง ทั้งยังนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้สื่อถึงเอกลักษณ์ภาคใต้ มีการสอดแทรกอัตลักษณ์อันโดดเด่นของภาคใต้ อันได้แก่ โนรา เรือกอและ วิถีชีวิตชาวเล และการอยู่ร่วมกันของชุมชนที่ต่างศาสนาในบริบทของพื้นที่ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักแสดงทุกชุด ยกตัวอย่างเช่น เครื่องแต่งกายของนายแรงคนที่ 2 ผู้วิจัยใช้การออกแบบเน้นใช้สีน้ำเงินที่แสดงถึงความแข็งแรงและมีจิตใจที่เข้มแข็ง มุ่งมั่น ใช้ผ้าโพกศีรษะเช่นเดียวกับผู้ชายที่นับถือศาสนาอิสลาม รวมไปถึงลายผ้าโพกหัวเป็นลายเรือกอและ ดังภาพที่ 4.17 หรือตัวละครเครื่องแต่งกายของนายแรงคนที่ 1 ผู้วิจัยใช้การออกแบบที่ลายผ้ารุ่งเป็นลายเรือกอและแบบสีจางเป็นพื้น และนางูที่มีลวดลายของเรือกอและในเกมส์บันไดงูมาผสมผสานให้เด่นชัด เพื่อสื่อให้เห็นถึงการเดินทางที่จะต้องเจอปัญหา

และอุปสรรคซึ่งงูเหล่านี้เป็นตัวแทนในเชิงนามธรรม แม้กระทั่งผ้าโพกหัวของแต่ละคราก็เป็นลวดลายเดียวกันกับผ้านุ่ง ดังภาพที่ 4.18 เป็นต้น



ภาพที่ 4. 17 การออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดงนายแรง 2
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.18 การออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดงนายแรง 1
ที่มา : ผู้วิจัย

3) การคำนึงถึงศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงแนวคิดทางด้านศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ จากการตั้งคำถามในบทที่ 3 ซึ่งหลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นนี้ ผู้วิจัยจึงได้คำตอบเกี่ยวกับแนวคิดดังกล่าวที่ปรากฏในผลงานการแสดงในครั้งนี้ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานของผู้เชี่ยวชาญที่ได้นำเอาศิลปะการละครมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ดังเช่นผลงานการสร้างสรรค์ แสง เสียง ประกอบจินตภาพ เรื่อง “คนตีศรีอยุธยา” เป็นเรื่องราวมาจากประวัติศาสตร์ ทำการแสดงกลางแจ้งเฉพาะสถานที่ (Site Specific Location) ประกอบปูชนียสถาน ซึ่งการเล่าเรื่องราวในการแสดงชุดนี้ได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครมาใช้ในการสื่อสารถึงวีรกรรมอันกล้าหาญและดีงามของพระมหากษัตริย์ วีรบุรุษ วีรสตรี ในสมัยกรุงศรีอยุธยา บูรณาการประกอบไปกับการจัดแสง เสียง และดนตรี ประกอบการแสดง ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการสร้างสรรค์การแสดงชุดนี้ ไว้ว่า

การแสดงชุด “คนตีศรีอยุธยา” เมื่อปี 2538 นั้น สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อสดุดีวีรบุรุษในสมัยอยุธยา ซึ่งการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ มุ่งเน้นการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจและซาบซึ้งถึงคุณงามความดีของวีรบุรุษของคนไทย จึงต้องใช้การผสมผสานกับหลากหลายศาสตร์ โดยด้านการละครมีการนำมาเล่าอย่างเป็นขั้นตอน คือ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลายของเรื่อง เพื่อพรรณนาความเป็นมา สถานที่สำคัญ และคุณงามความดีของวีรบุรุษในสมัยอยุธยา ซึ่งจะสามารถช่วยให้สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม รวมไปถึงสร้างความรู้ความเข้าใจ และสามารถเข้าใจอดีตมากยิ่งขึ้น (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2562)



ภาพที่ 4.19 การแสดงแสง เสียง ประกอบจินตภาพ เรื่อง “คนตีศรีอยุธยา”

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

ในขณะลักษณะเดียวกัน ผู้วิจัยยังพบว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง “สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย ของ ธนภรณ์ แสนอ้าย ได้นำเอาศิลปะการละคร มาใช้ในการออกแบบบทการแสดง ในรูปแบบนาฏศิลป์การแสดง (Dance Theatre) นำเสนอเรื่องราวของสตรีในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีการจัดวางบทการแสดง ซึ่งประกอบไปด้วย บทสนทนา (Dialogue) บทละครเดี่ยว (Monologue) บทการกระทำ (Action) บทนาฏศิลป์ (Dance) และบทหัวข้อ (Topic) มาผสมผสานกัน เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเพิ่มเติม การสร้างสรรค์การแสดงละครล้านนา ร่วมสมัย เรื่อง “ศศิวิภา ริชาร์ดสัน” ของ วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ ที่นำแนวคิดการแสดงมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการขับชอของช่างขับชอ ซึ่งการขับร้องบทชอมาจากการตีความจากบทร้อง และการสร้างจินตนาการของตัวเองว่าเป็นตัวละครนั้น ๆ เมื่อเกิดความเชื่อในตัวละครนั้น ก็จะส่งผลให้การกระทำ น้ำเสียง บุคลิกภาพ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนดูน่าเชื่อถือและสมจริงมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การสื่อสารทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมีความลึกซึ้ง



ภาพที่ 4.20 การแสดงละครล้านนา ร่วมสมัย เรื่อง ศศิวิภา ริชาร์ดสัน
ที่มา : วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

จากการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้ง 3 ชุดนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดศิลปะการละครในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในการออกแบบบทการแสดง ในรูปแบบเช่นเดียวกับตัวอย่างการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ข้างต้น ซึ่งมีการวางจัดวางบทที่มีลักษณะประกอบไปด้วย บทการกระทำ (Action) และ บทนาฏศิลป์ (Dance) นอกจากนี้ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ มีการนำเอาเทคนิคการเข้าถึงบทบาทของตัวละครที่แสดง โดยใช้เทคนิคของศิลปะการละคร เป็นการฝึกปฏิบัติการค้นหาจากประสบการณ์ของนักแสดงเพื่อเชื่อมโยงและเทียบเคียง หรือยกตัวอย่างกับสถานการณ์ที่ตนเองเคยประสบพบเจอ นำไปสู่ความเชื่อ (Believe) และสมมุติ (Magic If) ว่าเป็นตัวละครนั้นจริง ก่อให้เกิดจินตนาการ (Imagination) นำไปสู่การออกแบบการเคลื่อนไหวของร่างกายให้สอดคล้องกับความรู้สึกภายใน และแสดงออกมาในรูปแบบต้นสด (Improvisation) พร้อมทั้งการปรับเปลี่ยนอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ให้ใกล้เคียงกับตัวละครเพื่อให้นักแสดงสามารถตีความให้ได้เร็วที่สุด



ภาพที่ 4.21 การนำเทคนิคศิลปะการละครเข้ามาผสมผสานกับการออกแบบลีลานาฏศิลป์

ที่มา : ผู้วิจัย

4) การคำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

ศิลปกรรม ถือว่าเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ผ่านกระบวนการทางความคิด ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจของศิลปิน เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน โดยการบูรณาการโครงสร้าง ส่วนประกอบของศิลปะ วัสดุ และเทคนิค กลวิธี ในการถ่ายทอดรูปแบบต้องคำนึงถึงหลักของการจัดองค์ประกอบศิลปกรรม เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทางความงาม และความเป็นเอกภาพ ซึ่ง กำจร สุนพงษ์ศรี ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า

คือการจัดวาง จัดแสง จัดระเบียบ ด้วยการนำเอาทัศนศิลป์ธาตุต่าง ๆ เช่น สี เส้น รูปทรง รูปร่าง แสงเงา ช่องว่างช่องไฟ พื้นระนาบ ให้เข้าประสานกับเนื้อเรื่อง เนื้อหา วัตถุประสงค์ และเจตนารมณ์ เป็นวิธีการนำเอาทัศนธาตุต่าง ๆ นำมาใช้เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยอาจจะนำเอาทัศนธาตุมาใช้ร่วมกันหลายอย่างหรือเพียงไม่กี่ชนิดก็ได้ตามแต่เจตนาของศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ ทั้งนี้ หากออกแบบ (Design) ได้เพิ่มทั้งด้านจัดความงาม ความเหมาะสมในหน้าที่ใช้สอย ก็จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกภาพทั้งในแง่ของสุนทรียศาสตร์และแง่ของการตลาดทางด้านธุรกิจได้ด้วย (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555 : 232)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตัวอย่างการแสดงที่คำนึงถึงองค์ประกอบศิลปกรรมอย่างมีเอกภาพทั้งทางด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เช่น ผลงานการสร้างสรรค์ชุด มายแท้งก์ (My Tank) ของ สิริธร ศรีชลาคม ให้ความสำคัญกับรูปทรงเหลี่ยม อันเป็นรูปทรงของตู้กระจกที่ใช้เลี้ยงปลากัด ซึ่งได้นำรูปทรงเหลี่ยมมาแสดงให้เห็นถึงการครอบครองพื้นที่ของปลากัดหรือนักแสดงในแต่ละช่วง ทั้งยังมีการออกแบบพื้นที่การแสดง และองค์ประกอบในการออกแบบการแสดงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง การแสดงชุดนี้ยังมีการใช้เครื่องมือที่แตกต่างกันนำมาผสมกันอย่างกลมกลืน เช่น การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงที่มีการนำเอาดนตรีไทยร่วมสมัยผสมผสานกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่เรียบเรียงจากดนตรีไทย เป็นต้น เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพให้กับผลงานร่วมกับการถ่ายภาพสำหรับการแสดงชุดนี้ด้วย



ภาพที่ 4.22 การสร้างสรรค์การแสดงชุด มายแท้งก์ (My Tank)

ที่มา : สิริธร ศรีชลาคม

เช่นเดียวกับการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงชุด เดอะ วิทรูเวียนแมน ของ ธนกร สรรยั วราภิกู ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญด้านการจัดวางลวดลายในลักษณะสมมาตร ทั้งในเรื่องสัดส่วน เส้น รูปร่างหรือรูปทรงเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น เพื่อให้เกิดลายเส้นหรือความ สมดุลบนพื้นที่ว่างเปล่าในการแสดง รวมไปถึงการใช้สีของเครื่องแต่งกาย และพื้นที่การแสดง ก่อให้เกิดสุนทรียภาพในการรับชมผ่านทางความคิดเห็นของผู้ชม



ภาพที่ 4.23 การสร้างสรรค์การแสดงชุด เดอะ วิทรูเวียนแมน

ที่มา : ธนกร สรรยัวราภิกู

อีกหนึ่งการแสดงกายกรรมร่วมสมัย ชุด ลาเวอร์ลิต้า (La Verita) ของ คณะแคมเปญ ฟินซีพาสคา (Compagnia Finzi Pasca) ได้ทำการแสดงในมหกรรมศิลปะการแสดงและดนตรี นานาชาติ ครั้งที่ 21 ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งชาติ กรุงเทพฯ ที่ถ่ายทอดความมหัศจรรย์ของการแสดง กายกรรมร่วมสมัยจาก 11 ศิลปิน ที่นำความหมายสู่โลกของความเหนือจริง (Surrealism) มีการ สร้างสรรค์ความงดงามจากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่นำการ ผสมผสานของท่าทางกายกรรม ดนตรี และการเต้นเข้าด้วยกัน การออกแบบเครื่องแต่งกาย แสง ฉาก และเทคนิคพิเศษที่นำมาใช้ให้ลงตัวกับการแสดงกายกรรม เพื่อให้คงเอกลักษณ์ได้อย่างพิถีพิถัน ซึ่ง การแสดงชุดนี้ยังต้องคำนึงและให้สำคัญกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นอย่างมาก เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในการแสดงได้เป็นอย่างดีอีกด้วย



ภาพที่ 4.24 การแสดงกายกรรมร่วมสมัย ชุด ลาเวอร์ลิต้า (La Verita)

ที่มา : วิเวียนนา แคนเกียโลซี (Viviana Cangialosi)

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้ง 3 ชุดนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่ประกอบไปด้วยศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ และวรรณศิลป์ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดทั้ง 5 ศาสตร์มาบูรณาการและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงตามหลักการสร้างงานทั้ง 8 องค์ประกอบ อันได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบสถานที่และฉากในการแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบแสง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ยกตัวอย่าง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ในองค์ที่ 1 เริ่มต้น (Intro) เรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวละคร ในองค์นี้มีการออกแบบที่ใช้ในเรื่องกำหนดจุดของการเคลื่อนไหว และเคลื่อนที่ของนักแสดง รวมไปถึงการจัดวางตำแหน่งระหว่างนักแสดงแต่ละคนให้มีความสอดคล้องประสานกัน เป็นต้น ด้านการออกแบบฉากประกอบการแสดง ที่มุ่งเน้นในเรื่องสัดส่วนและความสมดุลขององค์ประกอบในฉากเกมส์บันไดงูระหว่างงู บันได และช่องสี่เหลี่ยม รวมไปถึงภาพโดยรวมให้มีความสมบูรณ์โดดเด่น สวยงาม ดึงดูดความน่าสนใจให้กับผู้ชม รวมไปถึงการออกแบบแสงและสีของแสงให้เข้ากับอารมณ์และความรู้สึกของแต่ละฉากเพื่อให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมกับฉากนั้นได้อย่างมีเอกภาพยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.25 องค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมที่ปรากฏในผลงานการแสดง

ที่มา : ผู้วิจัย

5) การคำนึงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern)

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์การแสดงขึ้นนี้ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง ซึ่งเกิดขึ้นและบอกเล่าในพื้นที่เก้าเส้งที่มีการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาอยู่ในพื้นที่ ทำให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมทั้งทางด้านศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม และบริบททางสังคม ทำให้เห็นถึงความแตกต่างกัน เมื่อวิเจียนำวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรงมาสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจึงต้องคำนึงถึงแนวคิดดังกล่าวนี้ สำหรับแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานการแสดงตัวอย่างจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผลงานที่มีแนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern) อย่างครบถ้วน ดังต่อไปนี้

การแสดงชุด วินัสวีราดอร์ฟ (Venus of Willendorf free spirit, free the world) โดย นราพงษ์ จรัสศรี ที่จัดแสดงที่โรงละคร BU Theater มหาวิทยาลัยกรุงเทพ แสดงให้เห็นได้ชัดในเรื่องการผสมผสานความหลากหลายทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยการใช้เทคนิคลีลาการเคลื่อนไหวแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern) แจ๊ส (Jazz) บัลเลตต์ (Ballet) และศิลปะการละคร (Drama) ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้อธิบายถึงการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงขึ้นนี้ ไว้ดังต่อไปนี้

การแสดงชุดนี้มุ่งเน้นสะท้อนสังคมในเรื่องรักซ์โลก ด้านสิ่งแวดล้อม โดยสื่อสารผ่านสื่อเชิงนามธรรมวัตถุโบราณประเภทเครื่องรางของขลังในการประกอบพิธีกรรมของคนโบราณ มีการนำแนวคิดความหลากหลายมาใช้ในหลายด้าน เช่น ด้านลีลาในการแสดงของหงส์ให้เห็นภาพของความสวยงามของหงส์ในทุกอิริยาบถ ทั้งการเดิน การมอง หรือสะบัดขน เป็นต้น จึงคัดสรรเลือกการเคลื่อนไหวในท่าคลาสสิกบัลเลต์เลียนแบบท่าทางของสัตว์ ด้านสีของเสื้อผ้าของหงส์นั้นใช้สีความกลมกลืน (Harmony) คือ สีชมพู เป็นสียืนเพียงสีเดียว ซึ่งในฉากอื่น ๆ เป็นสีแนวเอิร์ธโทน (Earth Tones) หรือในปัจจุบันเรียกว่า มาสคัลเลอร์ (Muted Colors) สีที่หยุดความเจิดจ้าความเข้มของสีสันเป็นส่วนใหญ่ การสร้างสรรค์งานชิ้นนี้ถือว่าเป็นงานสมัยใหม่ที่ตอบโจทย์ทางด้านการสร้างสรรค์ แต่ยังคงต้องการสื่อสารให้ผู้ชมสามารถตีความและศึกษาได้ด้วยตัวเอง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2562)



ภาพที่ 4.26 การแสดงชุด วนัสวีราดอร์ฟ (Venus of Willendorf free spirit, free the world)

ที่มา : นราพงษ์ จรัสศรี

การแสดงร่วมสมัย ชุด “ครู” (The Master) โดย ภัทราวดี มีชูชน เป็นการรวมเอา ศิลปินที่มีความโดดเด่นในด้านต่าง ๆ มาออกแบบการแสดงร่วมกัน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรม นิตย์ นิคมรัตน์ ศิลปินพื้นบ้านอาวุโส ผู้เชี่ยวชาญโนรา อาจารย์อานันท์ นาคคง จากคณะดุริยางค ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญงานดนตรีในอุษาคเนย์ มานพ มีจำรัส ศิลปินรางวัลศิลปาธร นักแสดงร่วมสมัย และแซมมวล หว่อง ศิลปินผู้เชี่ยวชาญการเล่นพิฆาของจีน มีแนวคิดการสื่อสารถึง การเคารพบูชาครูและสืบสานความรู้จากครูมาสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัย ผสมผสานระหว่างดนตรี ภาควงกลาง ภาควงใต้ของไทยและเครื่องดนตรีจีนคือพิฆา เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของสองประเทศ มา บรรเลงร่วมกัน โดยมีการแสดงผสมผสานระหว่างลีลาของโนรากับการแสดงลีลาสาธิตการนุ่งโจง กระเบน ซึ่ง ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ ได้อธิบายเกี่ยวกับผลงานการสร้างสรรค์ ไว้ว่า

งานแสดงร่วมสมัยในการแสดงชุดครูนี้ แสดงในงานคอนเสิร์ต สานสัมพันธ์ไทย – จีน ครั้งที่ 6 ที่ประเทศจีน เน้นสร้างเอกลักษณ์สื่อถึง ความสัมพันธ์ไทยกับจีน สามารถเห็นได้เด่นชัด คือ การใช้กลองจีน ขนาด 3 ใบ บรรเลงโดยคนไทย การใช้นักดนตรีสิงคโปร์บรรเลงดนตรีพิฆาของจีนสอดคล้องกับกระบวนการรำโนรา การแต่งกายของนักแสดงร่วม สมัยและนักดนตรี ใช้ลวดลายเสื้อผ้ารูปมังกรสีแดง รวมไปถึงนักแสดง เป็นผู้ชายทั้งหมดที่สามารถสร้างความมั่นใจ อ่อนหวาน แข็งแรง ตื่นเต้น ครอบคลุมอยู่ในการแสดงได้อย่างลงตัว ภายในเวลา 4 นาที (ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์, 2557 : 25)



ภาพที่ 4.27 การแสดงร่วมสมัย ชุด ครู (The Master)

ที่มา : พรเลิศ พิพัฒน์รุ่งเรือง

อีกหนึ่งการผลงงานการแสดงที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกันกับการแสดงร่วมสมัยชุด “ครู” คือ การแสดง “โหมโรงสามประสาน สามวัฒนธรรมชุมชนภาคใต้” ของ ธรรมนิธย์ นิยมรัตน์ เป็นการแสดงร่วมสมัยที่ต้องการสื่อสารผ่านสามวัฒนธรรมแบบลูกผสม (Hybrid) ของดนตรีพื้นบ้านทางภาคใต้ 3 ประเภท 3 ศาสนา คือ เครื่องดนตรีโนรา ศาสนาพุทธ เครื่องดนตรีกลองจิ้ง และเครื่องดนตรีรองเง็ง ศาสนาอิสลาม ที่สามารถออกแบบจังหวะประสานกับการเคลื่อนไหวลีลาท่าทางโนราได้อย่างกลมกล่อมและมีความเป็นเอกภาพ (Unity) อย่างลงตัว



ภาพที่ 4.28 การแสดง “โหมโรงสามประสาน สามวัฒนธรรมชุมชนภาคใต้”

ที่มา : ธรรมนิธย์ นิยมรัตน์

สำหรับการสร้างสรรค์ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมต่อการสร้างสรรค์ผลงานหลังสมัยใหม่ ตั้งแต่กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลในพื้นที่ที่มีการอพยพย้ายถิ่นฐาน ส่งผลให้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทั้ง ไทยพุทธ ไทยมุสลิม ความเชื่อ ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของบริบททางสังคม เฉกเช่นเดียวกับผลงานการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงข้างต้นที่กล่าวมานี้ ในด้านความแตกต่างที่เด่นชัดสามารถแบ่งได้ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านทักษะการแสดง นักแสดงในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้นักแสดงที่มีเทคนิคทางด้านการแสดงที่หลากหลายแตกต่างกัน อันได้แก่ นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์สากล นาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา และศิลปะการละคร 2) ด้านศาสนา ผลงานการแสดงชิ้นนี้เริ่มต้นมาจากรรณกรรมพื้นบ้าน อันเกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีการอพยพถิ่นฐานจากหลากหลายพื้นที่ ทำให้เกิดความแตกต่างในหลากหลายประเด็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องด้านศาสนา ซึ่งเป็นการอยู่ร่วมกันของศาสนาพุทธ และศาสนาอิสลาม นำมาสร้างสรรค์ให้มีความกลมกลืนและเกิดความเป็นเอกภาพอย่างสมดุล ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวนี้มาประยุกต์ใช้สะท้อนผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบ

เครื่องแต่งกาย และการออกแบบฉากประกอบการแสดง เพื่อยังคงอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมทางภาคใต้ให้ดำรงคงอยู่ต่อไป



ภาพที่ 4.29 แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่สะท้อนออกมาจากผลงานการแสดง
ที่มา : ผู้วิจัย

4.3 อภิปรายผล

การวิจัยสร้างสรรค์ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง” ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ และเพื่อหาแนวคิดหลังจากการสร้างงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ เป็นการอภิปรายผลถึงประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์และคำถามในการวิจัยครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

4.3.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

ในงานวิจัยสร้างสรรค์ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง” ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นในการอภิปรายผลตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ คือ การออกแบบการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง และการออกแบบแสง ผู้วิจัยจะอภิปรายการสร้างสรรคองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบต่าง ๆ รวมทั้งเกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ดังต่อไปนี้

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงปรัชญาอันจะนำไปสู่การดำเนินชีวิตเป็นสำคัญ โดยแนวคิดทางปรัชญานี้ เป็นการอธิบายสถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุและผล ซึ่งศิลปินต้นแบบทางนาฏศิลป์จำเป็นจะต้องมีปรัชญาในการทำงาน ให้เห็นว่ามีศรัทธา ยึดมั่น ไม่สั่นคลอนต่อปัจจัยกระทบทั้งจากภายนอกและภายใน เพื่อให้เกิดกระบวนการอย่างมีระบบ และทรงคุณค่า รวมไปถึงก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ทั้งนี้ คุณสมบัติดังที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ด้านการออกแบบบทการแสดง เป็นเรื่องของปรัชญาของการดำเนินชีวิตและพระพุทธศาสนา มุ่งเน้นเรื่องการเดินทางของชีวิตไปสู่เป้าหมายของตนเอง อันจะต้องก้าวผ่านอุปสรรคปัญหาขวากัน หรือผลกระทบที่เคยกระทำมาในอดีตส่งผลให้เจอกับปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นแตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งบทการแสดงออกเป็น 3 องก์ โดยสรุปได้ ดังนี้

องก์ 1 เริ่มต้น (Intro) เรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดกับตัวละครหลัก

องก์ 2 การเดินทาง (Travel) ในองก์นี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นเส้นทางการเดินทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง โดยผ่านเหตุการณ์อันเป็นปัญหาและอุปสรรคที่ตัวละครเอกจะได้พบเจอ บอกเล่าผ่านการเดินทางในเกมส์บันไดงู ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอเหตุการณ์ออกเป็น 4 เหตุการณ์ ได้แก่

ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง แสดงให้เห็นถึงการเดินทางหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบมีผู้นำ การเดินทางที่ต่างคนต่างมีแนวความคิดคนละแบบหรือแบบเดียวกัน รวมไปถึงการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่ายในการเดินทางในทิศทางที่แตกต่างกัน

ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้ายภายในป่า ตัวละครหลักเริ่มเดินทางเข้าสู่เกมส์บันไดงูไปจนพบเจอตัวที่ 1 เป็นการเดินทางเข้าป่าของตัวละครที่ในป่าอาจจะต้องพบเจอกับสัตว์หลากหลายชนิด ได้แก่ นกอินทรี ลิง ช้าง เสือ และอสูรกาย ซึ่งตัวละครเอกเกิดการต่อสู้กับสัตว์

ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู พบเจอกับตัวที่ 2 เป็นการเดินทางที่ต้องต่อสู้กับความรู้สึกของตัวเองอันได้แก่ ดีใจ เสียใจ มีความสุข ร่าเริง สับสน สนุกสนาน

ฉากที่ 4 การต่อสู้กับการตัดสินใจของตัวเอง ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู ข้ามผ่านงูตัวที่ 3 ไปสู่ตัวที่ 4 และ 5 การเดินทางเมื่อไปถึงจุดเส้นทางที่จะต้องเลือกและตัดสินใจกับสิ่งขวางกั้นอยู่ ได้แก่ ความคิดในการแย่งชิง ความคิดในการช่วยเหลือ การปิ่นปายเพื่อไปให้ถึงจุดหมาย การทลายกำแพงที่ขวางกั้น การโดนฉุครั้งจากคนอื่น และสิ้นสุดการเดินทางและชีวิตของตัวละครเอก

องค์ 3 การเฉลิมฉลอง (Celebration) การบูชา (Worship) ความมุ่งมั่น และความศรัทธาจากตัวละครเอกจนกลายเป็นพื้นที่หลอมรวมให้เกิดเป็นแหล่งศรัทธาแห่งใหม่

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาปรัชญาในการดำเนินชีวิตและพุทธปรัชญามากำหนดลงในบทการแสดง กำหนดให้นักแสดงเป็นตัวละครของเหตุการณ์ สิ่งของ หรือความคิดที่ตัวละครเอกจะต้องเผชิญ การตัดสินใจของตัวละครในแต่ละครั้งจะนำไปสู่ผลที่จะตามมา สะท้อนปรัชญาการดำเนินชีวิต ผลกรรม หรือการเลือกการกระทำต่าง ๆ ดังนั้น การออกแบบบทการแสดงเช่นนี้ ทำให้ผู้ชมสามารถตระหนักหรือได้ข้อคิดบางอย่างกลับไป รวมไปถึงการเข้าใจในหลักปรัชญาที่นำเสนอมาได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ในการออกแบบบทการแสดงนี้ ผู้วิจัยยังมุ่งเน้นประเด็นความคิดสร้างสรรค์ของการตีความทั้งทางตรงและนัยแฝงที่แตกต่างจากคนอื่นที่มองเห็นเพียงแค่ความเชื่อและศรัทธาของนายแรงที่มีต่อพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยได้สร้างมุมมองใหม่ให้กับผู้ชมและการสร้างสรรค์ในเรื่องออกแบบการแสดงผสมผสานกับการเล่นเกมส์ คือ เกมส์บันไดงู ภายใต้ตัวละครหลัก คือ นายแรง เพื่อไปสู่ปลายทางของความเชื่อและความศรัทธา โดยการนำเอาเกมส์บันไดงูมาผนวกกับการแสดง สะท้อนสัญลักษณ์ทางด้านปรัชญาทางพระพุทธศาสนาในเรื่องบาป บุญ และโทษชะตาของตัวละครหลัก รวมไปถึงสวดสายและลักษณะท่าทางของงูในแต่ละตัวบ่งบอกสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นแต่ละรูปแบบ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้คุณสมบัติในเรื่องของความหลงใหลมาประกอบการสร้างสรรค์ออกแบบบทการแสดงเรื่องนี้ เนื่องจากผู้วิจัยมีภูมิลำเนาเดิมอยู่ใกล้เคียงกับชุมชนเก่าแก่อำเภอสองขลา อีกทั้งยังซึมซับการบอกเล่าถึงวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องนายแรง จากการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนมาตลอดระยะเวลาที่ศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงชั้นมัธยมศึกษา ทำให้ผู้วิจัยมีความหลงใหลอยากศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องนายแรง อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยนำวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องนายแรง มาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้

สรุปได้ว่าบทการแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านมีปรัชญาในการทำงาน ความคิดสร้างสรรค์ และความหลงใหล ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติของนักแสดงที่ผู้มีความหลากหลายแบบเป็นสำคัญ เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ผู้วิจัยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดหลากหลายด้าน ได้แก่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์พื้นบ้าน และศิลปะการละคร จึงทำให้ผู้วิจัยต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถที่หลากหลาย เพื่อบูรณาการองค์ความรู้ของแต่ละศาสตร์มาสร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกนักแสดง จำนวน 7 คน ผู้ชายจำนวน 5 คน และผู้หญิงจำนวน 2 คน โดยคำนึงถึงทักษะและความสามารถของนักแสดงทางที่หลากหลายแตกต่างกันไป คุณสมบัติของนักแสดงที่จะต้องมียังสองด้าน คือ ด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย ด้านศิลปะการละคร และนักแสดงที่มีคุณสมบัติพิเศษทางด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้านโนรา ซึ่งนักแสดงดังกล่าวมานี้จะส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายในด้านต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น

จากการคัดเลือกนักแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยยังพิจารณาจากแนวทางการคัดเลือกในเรื่องจิตวิญญาณและความเป็นศิลปินของนักแสดง เพราะการสร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องทำการทดลอง ปรับเปลี่ยน และแก้ไข เพื่อพัฒนาผลงานอยู่ตลอดเวลา ทำให้นักแสดงจะต้องมีวินัย และช่วงเวลาฝึกซ้อมมากเพียงพอ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมิใช่คัดเลือกนักแสดงเพียงแต่ความสามารถที่หลากหลายเท่านั้น ยังต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีวินัย ความรับผิดชอบ และความทุ่มเทรวมไปถึงการมีใจรักกับการทำงานมากที่สุด ทั้งนี้ เพื่อให้ผลงานการแสดงประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ประสบการณ์ของผู้วิจัยจากการเรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน อันผ่านการฝึกฝน การศึกษาในแต่ละด้านจนเกิดทักษะและความชำนาญ นำมาซึ่งการคัดเลือกนักแสดงมีความสามารถและเทคนิคหลากหลายแบบมาสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน ให้มีความเหมาะสมกับบทการแสดงในแต่ละองค์ เช่น องค์ 1 เริ่มต้น ผู้วิจัยใช้การคัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ทั้งด้านการร้องและโนรา เพื่อเป็นการเกริ่นนำและสร้างสมาธิให้กับผู้ชมผ่านบทกลอน เป็นต้น

สรุปได้ว่าการคัดเลือกนักแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านมีความสามารถหลากหลายแบบ จิตวิญญาณและความเป็นศิลปิน และมีประสบการณ์การเรียนและการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้ มุ่งเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสายตา ร่างกาย และการกระทำ ดังนั้นทุกลีลาการเคลื่อนไหวจึงมีความหมาย การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในทุกครั้ง ผู้วิจัยจึงใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคัดเลือก ปรับเปลี่ยน แก้ไข และเพิ่มเติมรายละเอียด รวมไปถึงการสื่อสารกับนักแสดงตลอดเวลา เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก ซึ่งจะนำไปสู่การถ่ายทอดอารมณ์และการกระทำของนักแสดงอย่างมีความหมายให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ชิ้นนี้ มีการผสมผสาน สอดแทรกศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ อันเป็นเอกลักษณ์ของบริบทพื้นที่วรรณกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาประสบการณ์จากการเรียนรู้ ผูกฝน นาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา และปัญจักสีละ มาถ่ายทอดความรู้ เพื่อออกแบบลีลานาฏศิลป์ร่วมกับนักแสดง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้คุณสมบัติของความสามารถหลากหลายในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ ใช้นักแสดงที่มีคุณสมบัติที่หลากหลาย เช่น นาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ศิลปะการต่อสู้ปัญจักสีละ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์คลาสสิก และศิลปะการละคร ทำให้สามารถนำเอาทักษะหรือลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงมาคัดเลือก และบูรณาการ นำไปสู่การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดการผสมผสานความหลากหลายเข้าด้วยกัน ส่งผลให้เกิดความแปลกใหม่ต่อการสร้างสรรค์ได้ดีอีกด้วย

สรุปได้ว่าลีลานาฏศิลป์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์ มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงาน และความสามารถหลากหลายแบบ ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยใช้หลักในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ ความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่ยึดติดกับขนบธรรมเนียมประเพณี (พิธีกรรม) และไม่ทำลายขนบธรรมเนียมประเพณีเช่นกัน หากแต่สร้างสรรค์ต่อยอดความคิดจากแนวคิดของศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน ภาคใต้ และมุ่งเน้นการสื่อสาร ตีความมาจากรากฐานของวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง นำมาลดทอน ปรับเปลี่ยน และเพิ่มเติมรายละเอียดอย่างมีความหมายให้เหมาะสม เช่น สีของชุดโนรา ลวดลายเรือกอและ เป็นต้น ผนวกกับรสนิยมส่วนตัวของผู้วิจัยในการออกแบบให้มีความน่าสนใจ เก๋ สวยงาม และสามารถทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้สะดวก ส่งผลให้นักแสดงแต่ละคนมีลักษณะเฉพาะ มีเอกลักษณ์ และไม่มีลักษณะตายตัว (Stereotype) ซึ่งจะช่วยให้ตัวละครหรือนักแสดงแต่ละตัวดูมีมิติและมีความแปลกใหม่กับการแสดง ทั้งนี้ การออกแบบที่มีรสนิยมที่ดี เกิดจากการสร้างสรรค์ผ่านความงามองค์ประกอบทางด้าน

ศิลปกรรม ซึ่งประกอบเข้าด้วยกัน คือ ลายเส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว เครื่องแต่งกายนั้นจึงต้องมีความเหมาะสมกับการเคลื่อนไหว บทบาทของนักแสดง และความสัมพันธ์กันกับนักแสดงคนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้นักแสดงและผู้ชมสามารถเข้าใจ เข้าถึงความสมจริงของนักแสดงแต่ละคน อีกทั้งยังสร้างความ เป็นเอกภาพให้เห็นทิศทางของการแสดงได้ดีอีกด้วยเช่นกัน

สรุปได้ว่าเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์ มีรสนิยม และเป็นผู้นำและบุกเบิก ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ขึ้นนี้ ผู้วิจัยมองเห็นถึงอุปสรรคที่มีต่อการแสดง จึงกำหนดให้ผู้แสดงไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ทั้งนี้ มุ่งเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายทางด้านของลีลานาฏศิลป์ของนักแสดงในการสื่อสาร (Message) ให้ชัดเจน เพราะสิ่งสำคัญของการสร้างสรรค์ครั้งนี้อยู่ที่อารมณ์ความรู้สึก และการกระทำของตัวละคร ดังนั้น อุปกรณ์ประกอบการแสดงบางอย่างจึงใช้จินตนาการสร้างขึ้นมาเอง และการใช้นักแสดงอื่น ๆ มาประกอบสร้าง จำลองเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น ๆ แล้วถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การต่อสู้ การไขว่คว้า เส้นทาง บันได ในการเดินทาง ซึ่งถือว่าเป็นแนวคิดของการริเริ่มผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ อันแตกต่างจากการแสดงชุดอื่น ๆ เฉกเช่นเดียวกับ ศิลปินที่ที่จะต้องมีความ สมบัติเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถคิดค้น พัฒนา และสร้างสรรค์งานที่ประยุกต์ความรู้เข้ากับความงาม ให้มีรูปแบบที่หลากหลาย โดยการคำนึงถึงบริบทต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ

สรุปได้ว่าอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก ความคิดสร้างสรรค์ ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.6 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้เป็นสำคัญ และใช้การขับร้องเพลงพื้นบ้านโนรา มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์นี้ ผู้วิจัยมีความหลงใหลในการขับกล่อมดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ เนื่องจากภูมิลำเนาเดิม และซึมซับมาตั้งแต่เด็ก ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังมองเห็นว่าการขับร้องเพลงพื้นบ้านโนรา สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น และสร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชม และสะท้อนเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตภาคใต้ได้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยยังใช้คุณสมบัติของความสามารถหลากหลาย ในการออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดงในครั้งนี้ด้วย โดยการนำเอาดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ เสียงสังเคราะห์โดยเครื่อง อิเล็กทรอนิกส์ การใช้เสียงเงียบ และการใช้เสียงจากอุปกรณ์ประกอบของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน รวมไปถึงเสียงสดของนักแสดง ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ช่วยให้สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการออกไปสู่ ผู้ชมได้อย่างมีสุนทรียศาสตร์ในแง่อารมณ์และความงามได้

สรุปได้ว่าเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ใน ครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านความหลงใหล ความสามารถหลากหลายแบบ ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.7 การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง

การออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดงนั้น ผู้วิจัยได้ใช้คุณสมบัติเรื่องความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์และความสามารถหลากหลายแบบ ในการสร้างสรรค์ออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง โดยผ่านอุปกรณ์เทคนิคการฉายภาพ 2 ประเภท คือ

1. ภาพนิ่งด้วยระบบฉายภาพประกอบการแสดง (Mapping) ช่วยให้นักแสดงมีปฏิริยาโต้ตอบกับภาพนั้น ๆ และทำให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศของการแสดงได้ดี การสร้างพื้นที่ให้เปรียบเสมือนตารางการเล่นเกมส์บนโดงูผ่านสื่อผสมของการฉายภาพประกอบการแสดงสลับกับการใช้พื้นที่ว่างเปล่ากำหนดสถานที่และความรู้สึกของบรรยากาศในแต่ละฉาก ผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกายและอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง รวมไปถึงการเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน

2. ภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพประกอบการแสดง ที่ช่วยสร้างความเข้าใจ อารมณ์ความรู้สึกให้กับนักแสดงและผู้ชม โดยไม่จำเป็นต้องสร้างฉาก อันมีมูลค่าที่สูงหรือสลับซับซ้อน เฉากเช่นการแสดงอื่น ๆ ซึ่งการออกแบบฉากและสถานที่การแสดงเช่นนี้ ยังสามารถเปิดโอกาสให้ผู้ชม เกิดการตีความที่หลากหลาย ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมแต่ละคน

ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้จึงถือว่าใช้แนวทางความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถหลากหลายอีกด้วย

สรุปได้ว่าฉากและสถานที่การแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มี คุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถหลากหลายแบบ ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐาน ในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

4.3.1.8 การออกแบบแสง

จากการทดลองพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้ง 5 ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การแนวความคิดการสร้างสรรค์ในการออกแบบแสง ที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมเห็นถึงการเคลื่อนไหวร่างกาย และการถ่ายทอดอารมณ์ของนักแสดง จึงมีการกำหนดทิศทางของแสงที่จะส่งเข้าหาผู้แสดงเป็นหลัก ทั้งแสงจากด้านข้างเวที (Side Light) ด้านหน้าเวที (Front Light) และด้านหลังเวที (Back Light) รวมไปถึงการใช้ทิศทางเฉพาะจุดของแสง (Focus Light) เช่น การใช้แสงไฟจากทิศทางด้านข้างของเวทีทั้งสองข้าง เพื่อเป็นเส้นนำให้เกิดรูปร่าง และเงาที่เด่นชัดต่อสายตาผู้ชม การใช้ไฟส่องจากทิศทางด้านหน้าเข้าหานักแสดง เพื่อส่องให้เห็นใบหน้าเห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดง เป็นต้น ทั้งนี้การออกแบบแสงในครั้งนี้ ผู้วิจัยยังใช้สีของแสงในการช่วยสร้างบรรยากาศและสถานที่ในพื้นที่การแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการไปกับนักแสดงและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การใช้แสงสีเขียวบ่งบอกถึงสถานที่ของป่า หรือการใช้แสงสีแดงบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกที่ร้อนแรง และความโกรธแค้น เป็นต้น การออกแบบแสงของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ยังใช้ค่าของแสง หลักการมองเห็น หลักการสะท้อนของแสงและเลนส์ที่เอื้อและสนับสนุนการแสดงในการการออกแบบฉากของการฉายภาพประกอบการแสดง (Mapping) ให้ชัดเจนได้อีกด้วย

สรุปได้ว่าแสงที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้มีคุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์ มีรสนิยม และมีประสบการณ์การทำงานในฐานะศิลปิน ตามเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์

ดังนั้น ผลจากการพัฒนาผลงานเพื่อหารูปแบบการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง ชิ้นนี้ ได้นำเอาเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์มาเป็นตัวชี้วัดคุณภาพและมาตรฐานของผลงาน โดยผลงานชิ้นนี้ได้สะท้อนเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์ดังกล่าว ทั้งสิ้น 9 ข้อ คือ ความคิดสร้างสรรค์ ความหลงใหล ผู้นำและผู้บุกเบิก รสนิยม ความสามารถหลากหลายแบบ จิตวิญญาณและความเป็นศิลปิน มีประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานในฐานะที่เป็นศิลปิน มีปรัชญาในการทำงาน และการถ่ายทอดความรู้

4.3.2 อภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง” ผู้วิจัยได้ทดลองและพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จำนวน 5 ครั้ง พร้อมทั้งวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ซึ่งสามารถอภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง ดังต่อไปนี้

4.3.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ ใช้แหล่งข้อมูลสำคัญมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ประเภทตำนาน เรื่อง นายแรง ผู้วิจัยจึงใช้เรื่องราวในตำนานมาออกแบบการแสดง โดยการตีความจากแก่นของเรื่องในมิติของคุณค่า ปรัชญา และอัตลักษณ์ของบริบทพื้นที่ของวรรณกรรม และการใช้ตัวละครและสถานการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรม โดยมุ่งเน้นในช่วงของการเดินทางของตัวละคร ที่จะต้องผ่านปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อไปถึงเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ มาสร้างสรรค์เป็นโครงเรื่องสำหรับการแสดงชุดนี้ และต่อยอดการลำดับเรื่องตามองค์ของการแสดง คือ องค์ 1 เริ่มต้นเรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมด องค์ 2 การเดินทาง เส้นทางเดินทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง โดยผ่านเหตุการณ์อันเป็นปัญหาและอุปสรรคจะได้พบเจอ ได้แก่ การเตรียมตัวเดินทาง การต่อสู้กับสัตว์ร้ายภายในป่า การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง การต่อสู้กับการตัดสินใจของตัวเอง บอกเล่าผ่านการเดินทางในเกมส์บันไดงู และองค์ 3 การเฉลิมฉลอง การบูชา ความมุ่งมั่น และความศรัทธา ที่หลอมรวมให้เกิดเป็นแหล่งศรัทธาแห่งใหม่ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาบทการแสดงมาผสมผสานกับความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา และศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ในเกือบทุกองค์ประกอบของการสร้างสรรค์อีกด้วย

4.3.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Sign) ในการแสดงนาฏศิลป์

การใช้สัญลักษณ์ในการแสดงนาฏศิลป์นั้นเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถบอกเล่า และถ่ายทอดแนวความคิดนามธรรมให้ปรากฏเป็นรูปธรรม โดยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบที่สอดแทรกสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการตีความในแง่ความหมายทั้ง “การตีความหมายทางตรง” และ “การตีความหมายโดยนัยแฝง” ได้แก่ เกมส์บันไดงู ซึ่งการตีความทางตรง ในเรื่องของการเดินทางตามช่องตารางของเกมส์ และการตีความโดยนัยแฝง ในเรื่องของการเดินทางที่ไม่สามารถจะคาดเดาหรือกำหนดเส้นทางได้ว่าจะไปอยู่ในช่องใด หรือสถานการณ์ใด ทั้งนี้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นก็อาจจะเกิดจากโชคชะตาของตนเอง รวมไปถึงลวดลายของงูในเกมส์สะท้อนเหตุการณ์ที่จะเกิดในแต่ละรูปแบบ ซึ่งจะทำให้ผลงานการสร้างสรรค์มีความมิติที่ซับซ้อน น่าค้นหามากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์บนพื้นฐานพื้นที่พหุวัฒนธรรมของภาคใต้กับองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่นำเอาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวภาคใต้ตอนล่าง คือ ปัญจักสีละ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลีลาการรำรำ เพื่อแสดงออกความแข็งแกร่งในการต่อสู้ของตัวละคร และยังเป็นสื่อสัญลักษณ์ของการต่อสู้เชิงพหุวัฒนธรรมของภาคใต้ตอนล่างในการสืบทอด ให้ดำรงคงอยู่ในบริบทสังคมปัจจุบัน การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีการลดทอน ปรับเปลี่ยน และเพิ่มเติมรายละเอียด โดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมภาคใต้ อันได้แก่ โนรา เรือกอและ มาออกแบบในเรื่องของสี ลวดลายของผ้า และโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย มาการ

ออกแบบให้มีความน่าสนใจ สวยงาม และสามารถทำให้นักแสดงเคลื่อนไหวได้สะดวก ซึ่งจะช่วยให้ตัวละครคู่มิมีติและมีความแปลกใหม่กับการแสดง การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง เน้นการใช้ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ โดยเฉพาะเครื่องดนตรีประกอบการแสดงโนรา ซึ่งสามารถเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของวิถีชีวิตภาคใต้ได้อย่างชัดเจน จะเห็นได้ว่าวรรณกรรม เรื่อง หวนนายแรงนั้นเกิดขึ้นในพื้นที่หลอมรวมของ 2 ศาสนา คือ ศาสนาพุทธที่ร้อยล้อมด้วยวิถีชีวิตของศาสนาอิสลาม ทำให้การสร้างสรรคงานชิ้นนี้ สะท้อนพหุวัฒนธรรมอย่างชัดเจนในส่วนของ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ในส่วนของการออกแบบแสงยังคงมีการใช้สื่อสัญลักษณ์ทางด้านการใช้สีของแสงหลัก และการผสมผสานสีของแสงเพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมือนจริงเพื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการไปกับนักแสดงและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การใช้แสงสีเขียวบ่งบอกถึงสถานที่ของป่า หรือการใช้แสงสีแดงบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกที่ร้อนแรงและความโกรธแค้น เป็นต้น

4.3.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

การใช้แนวคิดศิลปะการละครในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยนำมาเป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบบทการแสดง ที่มีการเล่าเรื่องแบบละครในการวางโครงเรื่อง อันได้แก่ตอนต้น คือ การดำเนินชีวิตของคนที่จะมีเป้าหมายเพื่อให้เป็นแรงผลักดันให้เราตามหา หรือกระทำไปสู่เป้าหมาย เสมือนจุดเริ่มต้นของการเดินทาง คล้ายกับตัวละครหลักที่กำลังเดินทางไปตามหาเป้าหมายของตนเอง ตอนกลาง คือ การเดินทางในแต่ละครั้งมักจะมีปัญหาและอุปสรรคเสมอ ซึ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ 4 เรื่อง ดังนี้ ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ ลักษณะภูมิอากาศที่ไม่เอื้ออำนวย ความขัดแย้งในตัวเองของความรู้สึกของตัวเอง และการเลือกทางเดินเมื่อถึงทางแยก และตอนปลาย คือ จุดจบของตัวละครที่ไม่ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ ด้วยปัญหาและอุปสรรค จนเกิดความระทมใจ กระทำการตัดศีรษะตนเองเพื่อสนองหรือจารึกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจที่มีต่อหมายศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาของตนเอง จนเวลาผ่านไป กลายเป็นอนุสรณ์สถานแห่งการหลอมรวมศรัทธาให้เกิดขึ้นมาใหม่ การสร้างตัวละครและการวางลักษณะนิสัยตัวละคร รวมไปถึงเครื่องมือที่ทำให้นักแสดงเข้าสู่บทบาท โดยการสร้างจินตนาการ และความเชื่อตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสดง ผู้วิจัยยังนำแนวคิดการใช้มนต์สมมุติ และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับนักแสดงมาเทียบเคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้สอดคล้องกับบทบาทการแสดง ทั้งยังช่วยให้การแสดงมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นอีกด้วย

4.3.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมนี้ ผู้วิจัยนำมาบูรณาการองค์ความรู้ทั้งทางด้านนาฏศิลป์ และทัศนศิลป์ ซึ่งนำเสนอผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเคลื่อนที่ของนักแสดงออกมาเป็นเส้นและรูปร่างต่าง ๆ และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ในเชิงโครงสร้าง สี ลวดลาย ของรูปแบบเครื่องแต่งกาย ด้านนฤมิตศิลป์ ตามกระบวนการออกแบบฉากและสถานที่ในการแสดง ที่ต้องคำนึงถึงสัดส่วน ความสมดุลของภาพที่สร้างสรรค์ ออกแบบมาเพื่อประกอบการแสดง รวมไปถึงการวางตำแหน่งของภาพในฉาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมได้หลากหลายระดับทั้งมุมบน และมุมขนานกับพื้นที่เวที ด้านดุริยางคศิลป์ และด้านวรรณศิลป์ ประกอบการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การประพันธ์บทกลอนโนราห์หรือการใช้เสียงเจียบ และการใช้เสียงจากอุปกรณ์ประกอบของเครื่องดนตรีพื้นบ้าน รวมไปถึงเสียงสดของนักแสดงผสมผสานกันอย่างกลมกลืน จะช่วยให้สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการออกไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดหรือในแง่อารมณ์และความงามได้ ทั้งนี้ การนำองค์ประกอบทั้งหมดเหล่านี้มาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเพื่อให้เกิดความงามทางด้านสุนทรียศาสตร์และด้านเรื่องราวอันเป็นสาระของการสร้างสรรค์ที่ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้อย่างมีเอกภาพและสัมพันธภาพที่ดี

4.3.2.5 แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ หลังสมัยใหม่ (Post Modern)

ผู้วิจัยนำแนวคิดความหลากหลายที่สามารถแยกประเด็นในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ทักษะทางด้านการแสดง โดยกระบวนการคัดเลือกนักแสดง ที่มีความสามารถและเทคนิคทางด้านการแสดงที่หลากหลาย ได้แก่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สากล นาฏศิลป์พื้นบ้าน และศิลปะการละคร เพื่อสามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวของร่างกายในด้านต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น 2) ศาสนา วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง ปัจจุบันอยู่ในพื้นที่ชุมชนเก่าแก่วัดที่มีการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชนต่างศาสนา ได้แก่ ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ทั้งนี้ การนำเอาความหลากหลายทางวัฒนธรรม มาคัดเลือก ปรับเปลี่ยน แก้ไข และเพิ่มเติมรายละเอียด ให้งานสร้างสรรค์ขึ้นนี้เกิดความแปลกใหม่ถูกสร้างสรรค์ให้ผสมผสานกลมกลืน เพื่อให้เกิดความสมดุลและเอกภาพสะท้อนผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

4.4 สรุปบท

บทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 1 – 5 โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้ กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน 8 ประการ และการวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ทั้งนี้ ได้ทำการอภิปรายผลจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ พร้อมทั้งอภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ด้วยรูปแบบพรรณนาเป็นความเรียงสรุปผลการทำงานออกเป็นช่วง ๆ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการอย่างมีระบบระเบียบ ซึ่งในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวสรุปผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษางานวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนายแรง” ทั้งรูปแบบของการแสดง แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป



บทที่ 5

สรุปบท

5.1 อารัมภบท

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงรายละเอียดหัวข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง และการอภิปรายผล ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และเพื่อศึกษาแนวความคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง จากการตั้งคำถามเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาและค้นหารูปแบบรวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงหัวข้อผลที่ได้จากการวิจัย ผลงานการแสดง รูปแบบและแนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง และข้อเสนอแนะ

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง

จากการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์ในการวิจัยนั้น ผู้วิจัยพบว่าวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสรุปสาระตามวัตถุประสงค์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรก คือ รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง และส่วนที่สอง คือ แนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติ “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง” ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง”

ในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของการวิจัยครั้งนี้ สามารถจำแนกองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ไว้ 8 ประการ ดังต่อไปนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง โดยให้ความสำคัญของการเดินทางของตัวละครหลักในเรื่อง มุ่งเน้นการเล่าเรื่องให้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์ที่มีความสอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง และมีความเป็นเอกภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดงโดยใช้หลักของการเขียนบทละครเวทีร่วมสมัย ซึ่งมีการวางโครงเรื่อง (Plot) เป็นตอน แล้วแนวคิดแบบคอลลาจในการจัดวางบท ผสมผสานกันระหว่างบทของนาฏศิลป์ (Dance) และบทการกระทำ (Action) ดังนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดโครงสร้างรูปแบบการแสดงออกเป็น 3 องก์ มีลำดับการเล่าเรื่องตามประเด็นสำคัญ ได้แก่ องก์ 1 เริ่มต้น (Intro) เรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดกับตัวละครหลัก

องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ในองค์นี้ ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นเส้นทางการเดินทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุดการเดินทาง โดยผ่านเหตุการณ์อันเป็นปัญหาและอุปสรรคที่ตัวละครเอกจะได้พบเจอ บอกเล่าผ่านการเดินทางในเกมส์บันไดงู และองค์ 3 การเฉลิมฉลอง (Celebration) การบูชา (Worship) ความมุ่งมั่นและความศรัทธาจากตัวละครเอกจนกลายเป็นพื้นที่หลอมรวมให้เกิดเป็นแหล่งศรัทธาแห่งใหม่

5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ประกอบไปด้วยนักแสดงจำนวน 7 คน เป็นผู้ชายจำนวน 5 คน และผู้หญิงจำนวน 2 คน ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงโดยคำนึงถึงทักษะและความสามารถที่หลากหลายแตกต่างกันไป โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับคุณสมบัติของนักแสดงที่จะต้องมิตั้งสองด้าน คือ ด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยและด้านศิลปะการละคร อีกทั้งยังมีนักแสดงที่มีคุณสมบัติพิเศษทางด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้านโนรา จำนวน 2 คนอีกด้วย

5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามบทการแสดง ซึ่งเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านสายตา ร่างกาย และการกระทำ ดังนั้นทุกลีลาการเคลื่อนไหวจึงมีความหมาย ทั้งนี้ การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในทุกครั้งผู้วิจัยมีการสื่อสารกับนักแสดงตลอดเวลา เพื่อให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก ซึ่งจะนำไปสู่การถ่ายทอดอารมณ์และการกระทำของนักแสดงให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย ในส่วนของการออกแบบลีลานาฏยศิลป์และการเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้วิจัยได้ออกแบบการนำเสนอที่มีลักษณะการนำเอาเทคนิคการเต้นแบบผสมผสาน อันได้แก่นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์พื้นบ้านภาคใต้ ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวประกอบกับการแสดงละครเข้ามาช่วยเล่าเรื่อง ทำให้การสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ครั้งนี้มีมิติที่น่าสนใจ แสดงถึงเอกลักษณ์ของวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ได้มากยิ่งขึ้น

5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดเอกลักษณ์ของพื้นที่ของวรรณกรรมทางภาคใต้ รวมไปถึงขนบ (พิธีกรรม) ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นข้อมูลพื้นฐานการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับบริบทสภาพพื้นที่ของวรรณกรรม ดังนี้ นายแรงคนที่ 1 สื่อสัญลักษณ์ของลายผ้าภาคใต้ อันได้แก่ ผ้าปาเต๊ะ เรือกอและ นายแรงคนที่ 2 ใช้การออกแบบสีที่แสดงถึงความเข้มแข็ง มุ่งมั่น และรูปแบบของเสื้อผ้าเน้นไปทางด้านนายหัวเรือของภาคใต้ตอนล่าง และนักแสดงอื่น ๆ ใช้การออกแบบสื่อสัญลักษณ์ของสีจากขนบ (พิธีกรรม) ประจำปี และมีลักษณะเชื่อมโยงของนักแสดงทุกคนด้วยกัน อีกทั้งยังนำเสนอแนวคิดของชาวเลภาคใต้ ซึ่งเป็นวิถีชีวิตอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคใต้ที่มีภูมิศาสตร์ติดกับทะเล จึงมีความผูกพันและกลมกลืนไปกับภูมิศาสตร์ทางด้านพื้นที่

5.2.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างข้อกำหนดในการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงเป็นสำคัญ ดังนั้น การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงของวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ คือ การเคลื่อนไหวโดยใช้ร่างกายและการแสดงออกทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดงในการสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพของการแสดงด้วยความสมจริง และความน่าเชื่อถือ

5.2.1.6 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

ในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงครั้งนี้ จะต้องสอดคล้องกับบทการแสดง ซึ่งผู้วิจัยใช้เสียง 3 ประเภท คือ 1) เสียงของนักแสดงที่มีบทร้อง และเสียงตามความรู้สึก 2) เสียงประกอบการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึก บอกสถานที่ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 3) เสียงดนตรีประกอบการแสดง มีเครื่องดนตรีจำนวน 5 ชิ้น คือ กลอง ทับ โหม่ง ปี่ และฉิ่ง ซึ่งจะสร้างบรรยากาศเรื่องราวที่เกิดขึ้น และอารมณ์ความรู้สึกให้กับนักแสดง และผู้ชม

5.2.1.7 การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง

ผู้วิจัยสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ร่วมกับการถ่ายภาพประกอบการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศการแสดง และภาพในรูปแบบของเกมส์ ตามแนวคิดของการสร้างสรรค์ โดยผ่านอุปกรณ์เทคนิคการถ่ายภาพ 2 ประเภท คือ 1. ภาพนิ่งด้วยระบบถ่ายภาพประกอบการแสดง (Mapping) ช่วยให้นักแสดงมีปฏิริยาโต้ตอบกับภาพนั้น ๆ และทำให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศของการแสดงได้ดีอีกด้วย 2. ภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพประกอบการแสดง ที่ช่วยสร้างความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกให้กับนักแสดงและผู้ชม ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้จัดแสดง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เนื่องจากว่าผู้วิจัยมีความต้องการใช้เทคนิคการถ่ายภาพประกอบการแสดง (Mapping) และสถานที่แบบปิดที่มีอุปกรณ์เทคนิคทางด้านเสียงและแสงอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชิ้นนี้ให้สมบูรณ์ได้ อีกทั้ง มีทีมงานที่มีคุณภาพในการควบคุมและดูแล รวมไปถึงสามารถหาทางแก้ไขได้อย่างทันท่วงทีหากเกิดปัญหาระหว่างการแสดงเกิดขึ้น

5.2.1.8 การออกแบบแสง





ผู้วิจัยออกแบบแสงให้สอดคล้องกับการฉายภาพประกอบการแสดง ฉาก อารมณ์และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง ผสมผสานกับหลักการหักเหของแสง ซึ่งทำให้เห็นการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง และสร้างบรรยากาศที่สื่อสารเรื่องราวตามโครงสร้างของบทการแสดง ดังนั้นการออกแบบแสงในแต่ละองค์จึงต้องคำนึงถึงการออกแบบการฉายภาพประกอบการแสดง บรรยากาศ และอารมณ์ความรู้สึกขององค์นั้น ๆ เป็นหลัก แสงจึงมาจากทิศทางที่ต่างกัน เพื่อให้เกิดแสงสว่างที่ตกกระทบกับนักแสดงและพื้นที่จะทำให้เกิดแสงและเงาที่จะช่วยเน้นความสำคัญและปกปิดบางส่วนที่ไม่ต้องการ ทั้งยังช่วยให้การแสดงมีมิติมากยิ่งขึ้นด้วย





ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง ผู้วิจัยได้ทำการเผยแพร่ผลงานการแสดงทางด้านนาฏยศิลป์ ในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2562 เวลา 10.00–11.00 น. ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต












ภาพที่ 5.1 แผ่นประชาสัมพันธ์ผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ของวิทยานิพนธ์
ที่มา : ผู้วิจัย





ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง
ที่มา : ผู้วิจัย





องก์ 1 เริ่มต้น (Intro) เรื่องราวภาพโดยรวมของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นทั้งหมดกับตัวละครหลัก	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	นักแสดงรับบทเป็นผู้เล่าเรื่อง นั่งตรงกลางเวที ร้องบทเชิญครุโนรา และเคลื่อนไหวร่างกายตามบทร้องกลอนโนรา
	ผู้เล่าเรื่องลุกขึ้นเดินไปทางด้านขวา สวนทางกับนักแสดงเอก “นายแรง” ทั้งสองคน โดยนายแรงคนที่ 1 เดินนำข้างหน้านายแรงคนที่ 2 เดินมุ่งหน้าไปทางมุมซ้าย หลังจากนั้นผู้เล่าเรื่องเดินยังมุมขวา แล้วหายเข้าไปทางปีกซ้ายล่างของเวที
	ตัวละครเอก “นายแรง” ทั้งสองคงยังยืนอยู่ที่จุดเดิม นักแสดงชาย 1 เดินออกมาจากปีกซ้ายล่างมาหยุดตรงกลางเวที มีการเคลื่อนไหวลอกเลียนแบบสัตว์ 3 ตัว คือ อสุรกาย เสือและลิง
	นักแสดงชาย 2 เดินออกมาจากซ้ายเวทีโดยมือปิดตาและนักแสดงหญิง 1 เดินออกมาจากปีกขวาของเวที ไปยังตรงกลางเวที เคลื่อนไหวตามอารมณ์ เสียใจ - ดีใจ, แนนอก - มีความสุข และ สร้อยเศร้า - ร่าเริง การเคลื่อนที่ของนักแสดงชาย 1 ค่อย ๆ นั่งลงกับพื้น นักแสดงหญิง 1 วิ่งกลับไปซ้ายขวาของนักแสดงชาย 1 แล้วทั้งสองหยุดนิ่ง


ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงชาย 3 เดินมาจากซ้ายล่างและนักแสดงหญิง 2 เดินออกมาจากขวาล่างของเวที แสดงท่าทางการตัดสินใจ ช่วยเหลือกัน ใช้การเคลื่อนที่แบบเส้นตรง แล้วหยุดนิ่ง</p>
	<p>นักแสดงทุกคนเคลื่อนที่มุ่งหน้าไปหาตัวละครเอก “นายแรง” โดยล้อมรอบเป็นครึ่งวงกลม แสดงท่าทางไขว่มีลักษณะคล้ายห้วง หันไปตามทิศทางซ้ายขวาและข้างบนของตัวละครเอกทั้งสองคน แล้วหยุดนิ่ง สื่อสารในด้านปัญหาหรืออุปสรรคที่เข้ามาล้อมตัวละครเอกอย่างนายแรงทั้งสองคน</p>
<p style="text-align: center;">องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ฉากที่ 1 การเตรียมตัวเดินทาง</p> <p style="text-align: center;">แสดงให้เห็นถึงการเดินทางหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบมีผู้นำ การเดินทางที่ต่างคนต่างมีแนวความคิดคนละแบบหรือแบบเดียวกัน รวมไปถึงการแบ่งกลุ่ม แบ่งฝ่ายในการเดินทางในทิศทางที่แตกต่างกัน</p>	
	<p>นายแรง 1 ยังอยู่ที่เดิม นักแสดงทั้ง 6 คน เดินเรียงแถวแนวนอนออกจากด้านข้างเวที สื่อสารในเรื่องความเป็นระเบียบ</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 6 คน แบ่งแถวเป็นสองแถวหน้ากระดาน หันหน้าไปมุมด้านหนึ่งของเวที นักแสดงยืนสลับฟันปลา ให้เห็นถึงการเดินทางที่หลากหลายรูปแบบ</p>


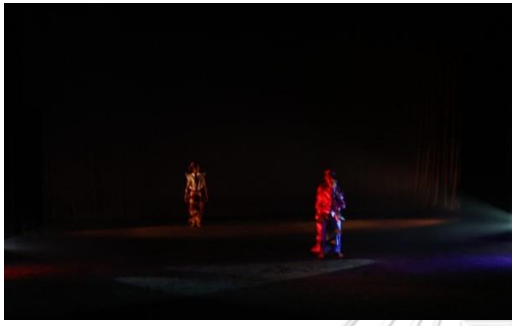

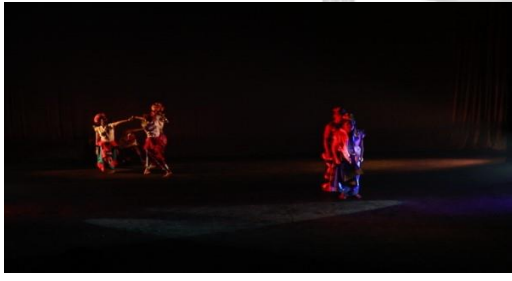

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้ง 6 คน แบ่งแถวเป็นสองแถว แนวนอน หันหน้าไปมุดด้านหนึ่งของเวที ให้เห็นถึงการเดินทางที่หลากหลายรูปแบบ</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 6 คน แบ่งแถวเป็นสองแถว แนวนอน หันหน้าไปมุดด้านหนึ่งของเวที ให้เห็นถึงการเดินทางที่หลากหลายรูปแบบ</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 6 คน เรียงแถวแนวนอนโดยสลับฟันปลา และมีนักแสดง 3 คน ปลายแถวตั้งซุ่ม เพื่อให้เห็นว่าการเดินทางจะมีปมปัญหาที่จะเกิดขึ้น</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 6 คน ควงแขนเดินเป็นแถว โดยแต่ละคนหันหน้าสลับฟันปลา ให้เห็นถึงการเดินทางร่วมกัน ในความต่างของความคิดที่หลากหลายความคิดของคน</p>
	<p>นักแสดงทั้ง 6 หยุดเดิน แล้วสลับด้าน เพื่อให้เห็นภาพบางครั้งคิดเหมือนกัน แต่อีกคนกลับคิดต่างกัน หรือเหมือนจะคิดเดินไปด้วยกัน แต่กลับไม่เดินไปด้วยกัน ให้เห็นถึงความแตกต่าง ทั้งทางด้านความคิดและการเลือกเส้นทางเดินที่อาจจะมีเพียงเส้นทางเดียวแต่กลับเลือกต่างกัน</p>


ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรงทั้งสองคนยืนอยู่ด้านข้างเวที เพื่อป้องกันความพร้อมที่จะเดินทางเข้าสู่เกมส์ข้างหน้า</p>
<p style="text-align: center;">องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ฉากที่ 2 การต่อสู้กับสัตว์ร้ายภายในป่า</p> <p>ตัวละครหลักเริ่มเดินทางเข้าสู่เกมส์บันไดงู ไปจนถึงตัวที่ 1 เป็นการเดินทางเข้าป่าของตัวละครในป่าอาจจะต้องพบกับสัตว์หลากหลายชนิด ได้แก่ นกอินทรี ลิง ช้าง เสือ และอสูรกาย ซึ่งตัวละครเอกเกิดการต่อสู้กับสัตว์</p>	
	<p>นายแรงทั้งสองก้าวเดินตามตารางเกมส์บันไดงูไปยังตัวที่ 1 เพื่อเข้าสู่สถานการณ์ของปัญหาและอุปสรรคเรื่องของการต่อสู้</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแบ่งออกเป็นสองแถว ออกมาจากเวที โดยมีนายแรง 1 ยืนมองให้เห็นถึงเรื่องราวที่ตัวเองจะต้องเจอ</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมดที่แบ่งออกเป็นสองแถวโดยหันหน้าในทิศตรงกันข้ามกัน แล้วเดินไปข้างหน้าตัวเอง แสดงให้เห็นถึงการเลือกเดินที่แตกต่างกันตามผู้นำแต่ละแถว</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงในแต่ละแถวแยกตัวออกมา แสดงการเคลื่อนไหวต่างกัน สื่อถึงในการเดินทางนั้นจะต้องมีคนที่แตกต่างกัน และต้องการทำอะไรตามความคิดของตนเอง</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงสองคนในแถวหนึ่งออกจากแถวมาแสดงท่าทางเคลื่อนไหว สื่อให้เห็นถึงบางครั้งมีกลุ่มคนที่คิดเหมือนกันและอยากออกนอกกรอบของแถว</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงหนึ่งคนในแถวที่ 2 แสดงท่าทางเคลื่อนไหว ต้องการสื่อถึงความคิดที่แตกต่างจากกลุ่ม</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงแถวที่ 1 เข้าไปรวมกับแถวที่ 2 แต่หันหน้าไปทางนายแรง 1 เพื่อให้เห็นถึงการรวมตัวกันของการร่วมเดินทาง แต่ความคิดเห็นแตกต่างกัน</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงแถวที่ 1 ล้มตัวลงไปนอนแล้วกลิ้งไปกับพื้น และนักแสดงแถวที่ 2 ใช้สรีรภาพท่าทางของสรีระ ให้เห็นถึงการเข้ากันไม่ได้ในการเดินทางร่วมกัน จนเกิดการข่มขู่กันด้วยการออกท่าทางการต่อสู้</p>






ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงทั้งสองแฉล้มตัวลงไปกับพื้น แต่ยังคงเป็นแถวสองแถว เพื่อให้เห็นถึงความเท่าเทียมกันหลังจากต่อสู้กัน</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 ลุกขึ้นยืนเพื่อมองไปยังเพื่อนร่วมเดินทางทั้งหมด</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 เดินก้าวผ่านนักแสดงสองคนเพื่อสื่อสารในเรื่องบางครั้งคนเราก็เดินผ่านเพื่อให้เกิดปัญหาตามหลังมา</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นักแสดงทั้งหมดสื่อสัญลักษณ์กลายเป็นสัตว์หลากหลายชนิด ให้เห็นถึงการเดินทางในป่าที่อาจจะต้องเจอกับสัตว์ร้าย</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 เดินไปเป็นวงกลมให้เห็นถึงการเดินที่อาจจะต้องเดินกลับมาที่เดิมแบบวัฏจักร แล้วพบเจอกับเสือ ที่มีความดุร้ายในป่าใหญ่ ให้เห็นถึงพลังอำนาจ ความกล้าหาญ และความแข็งแกร่งทั้งภายนอกและภายในตัวของคน</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 เดินไปเป็นวงกลมให้เห็นถึงการเดินที่อาจจะต้องเดินกลับมาที่เดิมแบบวัฏจักร แล้วพบเจอกับช่าง สัตว์ใหญ่ที่เป็นเจ้าป่า มีพลังกำลังมหาศาล</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 เดินไปเป็นวงกลมให้เห็นถึงการเดินที่อาจจะต้องเดินกลับมาที่เดิมแบบวัฏจักร</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองไปยังนักแสดงทั้งหมด ต่อเนื่อง นายแรง 2 เดินไปเป็นวงกลมให้เห็นถึงการเดินที่อาจจะต้องเดินกลับมาที่เดิมแบบวัฏจักร แล้วพบเจอกับลิง ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับมนุษย์มากที่สุด มีวิถีชีวิตที่สามารถปรับตัวกับสภาพแวดล้อมได้ง่าย และมีความซุกซน อยากรเรียนรู้อย่างมาก</p>
<p style="text-align: center;"> องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ฉากที่ 3 การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู พบเจอกับงูตัวที่ 2 เป็นการเดินทางที่ต้องต่อสู้กับความรู้สึกของตัวเอง อันได้แก่ ดีใจ เสียใจ มีความสุข ร่าเริง สับสน สนุกสนาน </p>	
	<p>นายแรงทั้งสองคนเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู ไปตามช่องที่เรียงลำดับ จนไปเจอองูตัวที่ 2 เพื่อเป็นสื่อให้รู้ถึงปัญหาและอุปสรรคต่อไปที่จะเจอ</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรงแจ้ง 2 เดินขึ้นมาด้านหน้านายแรงแจ้ง 1 แสดงสีหน้าท่าทางครุ่นคิด สับสน พร้อมกับภาพเคลื่อนไหวสีหน้าอารมณ์ความรู้สึกของนักแสดงทั้งหมด ภายใต้กรอบความคิดของนายแรงแจ้ง สื่อให้เห็นถึงความคิด ความสับสนของนายแรงแจ้ง ณ ขณะนั้น</p>
	<p>นักแสดงชาย 1 คนเดินออกมาจากด้านหลังเวที มายืนชนากับนายแรงแจ้ง แล้วเปล่งเสียงด้วยอารมณ์ที่โกรธ ค่อย ๆ ดังขึ้น นายแรงแจ้งทั้งสองแสดงอาการสับสนและต่อสู้กับเสียงและอารมณ์ของตัวเอง เพื่อสื่อสารกับตัวละครที่ต้องต่อสู้กับอารมณ์ต่าง ๆ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดค่อย ๆ ออกมาประสานมือกันทั้งหมด แล้วเคลื่อนไหวเป็นคลื่นทะเลที่แปรปรวน เช่นเดียวกับการแสดงอารมณ์ของนายแรงแจ้งทั้งสองคน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดจับมือประสานกันเสมือนเป็นเชือก ค่อย ๆ เคลื่อนไหวเหมือนเชือกที่กำลังผู้ปม เรื่อย ๆ เช่นเดียวกับนายแรงแจ้งที่ผู้ปมอารมณ์ของตัวเองขึ้นเรื่อย ๆ</p>
	<p>นักแสดงเป็นสื่อสัญลักษณ์แทนเชือกที่มาค่อย ๆ รัดตัวนายแรงแจ้งจนนายแรงแจ้งอึดอัด แน่นอกเสมือนอารมณ์ที่เข้ามาในจิตใจสะสมเข้าเรื่อย ๆ และพยายามหาทางออกหรือสลัดออก</p>






ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรงแสดงสลัดนักแสดงทุกคนออกด้วยแรงทั้งหมดที่มี สื่อสารการปลดปล่อยความรู้สึกที่จะต้องต่อสู้กับความรู้สึกต่าง ๆ</p>
<p>องค์ 2 การเดินทาง (Travel) ฉากที่ 4 การต่อสู้กับการตัดสินใจของตัวเอง</p> <p>ตัวละครเอกออกเดินทางต่อไปตามเกมส์บันไดงู ข้ามผ่านงูตัวที่ 3 ไปสู่ตัวที่ 4 และ 5 การเดินทางเมื่อไปถึงจุดเส้นทางที่จะต้องเลือกและตัดสินใจกับสิ่งขวางกั้นอยู่ ได้แก่ ความคิดในการแย่งชิง ความคิดในการช่วยเหลือ การป็นปายเพื่อไปให้ถึงจุดหมาย การทลายกำแพงที่ขวางกั้น การโดนฉุดรั้งจากคนอื่น และสิ้นสุดการเดินทางด้วยชีวิตของตัวละครเอก</p>	
	<p>นายแรงแริ่เดินในตารางเกมส์บันไดงู โดยเดินผ่านงูตัวที่ 3 ไปหยุดตัวที่ 4 และ 5 ที่มีลักษณะพัลวัน เพื่อเข้าสู่ปัญหาและอุปสรรคที่หนักขึ้นกว่าเดิม</p>
	<p>นายแรงแห่งสองคน โดยนายแรงแรง 2 มายืนข้างหน้านายแรงแรง 1 ยืนมอง นักแสดงหญิง 1 คน เดินออกมาแล้วหยุดมองซ้าย ขวา เปลี่ยนทิศทางเดินต่อ สื่อให้เห็นถึงการตัดสินใจเลือกทางเดินเมื่อถึงทางแยก</p>
	<p>นายแรงแห่งสองคนยังคงยืนมองนักแสดงอยู่ ซึ่งนักแสดงทั้งหมดค่อย ๆ ออกมาจากข้างหลังเวที แล้วเดินไปในทิศทางที่ต่างกัน เดิน หยุด คิด และเดินต่อ สื่อสารในการตัดสินใจเลือกทางเดิน</p>




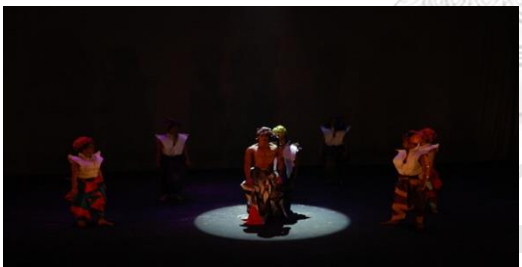

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดนิ่งตามจุดสุดท้ายแล้ว แสดงท่าทางทีละคน เป็นสื่อสัญลักษณ์ของความคิดหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ สับสน สนุกสนาน เสียใจ ฯลฯ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแสดงท่าทางของความคิดหลากหลายรูปแบบพร้อมกัน โดยมีนายแรงยืนมอง แล้วเดินผ่านไป เพื่อให้เห็นภาพของการก้าวข้ามผ่านความคิดของตัวเองทั้งหมด</p>
	<p>นายแรง 1 ยืนมองตามนายแรง 2 ที่เดินเป็นครึ่งวงกลม ซึ่งนายแรง 2 มองไปยังนักแสดงที่แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม ต้องการสื่อสารในเรื่องของการแบ่งแยกความคิด</p>
	<p>นายแรง 2 เดินไปเรื่อย ๆ มองไปยังนักแสดงกลุ่มที่ 1 ที่จับมือเดินไปด้วยกัน ให้เห็นภาพของการพร้อมจะเดินทางไปด้วยกันอย่างพร้อมเพรียง</p>
	<p>นายแรง 2 เดินไปเรื่อย ๆ มองไปยังนักแสดงกลุ่มที่ 2 ที่กำลังแย่งชิงกัน เพื่อให้เห็นภาพถึงการแย่งชิงของกัน</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นายแรง 2 เดินไปเรื่อย ๆ หยุดมองไปยังนักแสดงกลุ่มที่ 1 ยื่นมือช่วยกัน เดินข้ามผ่านทาง สื่อสัญลักษณ์ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</p>
	<p>นายแรง 2 เดินไปเรื่อย ๆ มองไปยังนักแสดงกลุ่มที่ 2 ที่กำลังแย่งชิงกัน เพื่อให้เห็นภาพถึงการแย่งชิงของกันจนกระทั่งเกิดการต่อสู้กันด้วยท่าทางของสีละ</p>
	<p>นักแสดงทั้งสองกลุ่ม หันไปมองนายแรงทั้งสองคน เพื่อส่งสัญญาณให้นายแรงเลือกว่าจะกระทำแบบไหน อย่างไร</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแสดงท่าทางครุ่นคิด และสองคนใช้มือเป็นเสมือนกรงขังนายแรง สื่อสารความสับสนกับนายแรง</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดลงไปนอนกับพื้นเรียงกันเป็นบันได นายแรงมองและปีนป่ายบันไดที่สมบูรณ์และชั้นไม่สมบูรณ์ เป็นสื่อสัญลักษณ์ของการก้าวข้ามผ่านทางที่ซับซ้อนสูงแฉกเช่นบันได</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดเรียงแถวเป็นกำแพง ขวางกั้น นายแรง เพื่อไม่ให้นายแรงเดินผ่านไปได้อย่างง่าย ซึ่งนายแรงพยายามจะทำลายกำแพงออกไปตลอดเวลา</p>
	<p>นายแรง 1 ยังคงยืนมองนายแรง 2 ซึ่งนายแรง 2 รวบรวมพลังกำลังทั้งหมดทำลายกำแพงที่ขวางกั้นออกมาได้ สื่อถึงการก้าวข้ามผ่านสิ่งขวางกั้น</p>
	<p>นายแรง 2 มุ่งเดินไปข้างหน้า โดยมีนักแสดงทั้งหมดไปอุดรั้ง ดึง กระจกนายแรงเข้าไปยังมุมของเวที สื่อสัญลักษณ์ของการถูกระงับทุกอย่าง เพื่อไม่ให้นายแรงเดินไปยังจุดหมายปลายทาง</p>
	<p>นายแรง 2 โดนนักแสดงชายหนึ่งคนใช้มือพันคอ แล้วสิ้นลมหายใจลง สื่อให้เห็นถึงการต่อสู้ทุกอย่างจนกระทั่งหมดสิ้นลมหายใจ</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแบกนายแรงขึ้นป่าแล้วเดินมาด้านหน้าเวที ต้องการสดุดีนายแรงถึงความมุ่งมั่น และความกล้าหาญต่อสู้กับอุปสรรคเพื่อไปสู่เป้าหมายของตนเอง</p>

องค์ 3 การเฉลิมฉลอง (Celebration) การบูชา (Worship) ความมุ่งมั่น และความศรัทธาจากตัวละครเอก กลายเป็นพื้นที่หลอมรวมให้เกิดเป็นแหล่งศรัทธา แห่งใหม่ จนกระทั่งแสดงถึงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และสัญลักษณ์ของความศรัทธาของคนในพื้นที่ชุมชน และคนนอกพื้นที่ ส่งผลให้เกิดเป็นขนบ (พิธีกรรม) ของการบูชาทุก ๆ ปี มีหลังไหลเข้ามา เพื่อความมั่งหวังของคนอื่น ๆ	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	นายแรงทั้งสองคนยืนอยู่ตรงกลางเวที มองไป ข้างหน้า เหมือนเป็นภาพที่หล่อหลอมเป็นรูป ปั้น
	นักแสดงหญิง 1 ร่ายรำรูปแบบนาฏศิลป์ไทย คลาสสิกหน้านายแรงทั้งสองคน เสมือนเป็น การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์
	นักแสดงชาย เข้ามาด้านข้างนายแรงทั้งสอง แสดงท่าทางเลียนแบบการเชิดหนังตะลุง เสมือนการนำเอาหนังตะลุงมาบูชาให้กับสิ่ง ศักดิ์สิทธิ์
	นักแสดงหญิง 2 ร่ายรำด้วยการเคลื่อนไหว ท่าทางพลิ้วไหวสวยงาม หน้านายแรงทั้งสอง คน เสมือนเป็นการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดค่อย ๆ ออกมาทีละคน ล้อมรอบนายแรงทั้งสองคน แสดงท่าทางการ เคลื่อนไหวเพื่อเป็นการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเดินเป็นวงกลม และมองไปยัง นายแรงทั้งสองคน แสดงท่าทางการรำรำนานาฤยศิลป์พื้นบ้านโนรา เป็นการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดยกมือสูงเหนือศีรษะ เดินเข้าไปหานายแรงทั้งสองคน เป็นการบูชา และมีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>
	<p>นักแสดงทุกคนแสดงท่าทางเคลื่อนไหวเหมือนกัน เพื่อสื่อถึงความหวัง ความศรัทธาที่มาบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตน</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดเคลื่อนไหวสละ สื่อสัญลักษณ์การต่อสู้กับสิ่งที่มุ่งหวัง บนบาน ต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่นับถือ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักแสดงทั้งหมดยกมือไหว้เหนือศีรษะ โดยมีนักแสดง 3 คนเข้าไปตรงกลาง และ 2 คนออก เห็นถึงการหมุนเวียนเข้ามากราบไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดยืนรำล้อมนายแรงทั้งสองคน นำมือมาวางระดับหน้าอก ต้องการสื่อสารในประเด็นของการเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ในใจของคนในพื้นที่ และคนนอกพื้นที่ รวมไปถึงการเป็นแหล่งรวมใจแห่งใหม่อีกด้วย</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดแสดงการเคารพ สักการะนายแรงทั้งสองคน โดยการนั่งลงแล้วยกมือเพื่อให้เห็นถึงการนอบน้อมของผู้มาบูชา</p>
	<p>นักแสดงทั้งหมดหยุดนิ่ง แล้วมองไปยังนายแรงทั้งสองคน สื่อให้เห็นถึงแหล่งหลอมรวมศรัทธาใหม่ของทุกคนในพื้นที่</p>
	<p>นายแรงทั้งสองคนเดินมาข้างหน้า ให้เห็นถึงการกล่าวสวดตินายแรงวีรบุรุษพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์แห่งใหม่ของชุมชน</p>

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง”

จากการศึกษาแนวคิดที่ได้หลังการปฏิบัติการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรง และพิจารณาคำถามงานวิจัย เพื่อกำหนดทิศทางและหาคำตอบอย่างมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ โดยจำแนกประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

5.2.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับการสร้างสรรคานาฏศิลป์ที่มาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน

การออกแบบผลงานการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หวานายแรงนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงวรรณกรรมเรื่องนายแรงที่ปรากฏในบริบทพื้นที่ภาคใต้ภายใต้สังคัมร่วมสมัย ดังนั้น ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงมุ่งเน้นให้ความสำคัญในการตีความประเด็นใหม่จากการศึกษาวรรณกรรมประเภทตำนานในมิติของคุณค่า ปรัชญา และอัตลักษณ์ของบริบทพื้นที่ กำหนดวรรณกรรมในภาคใต้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้ในการออกแบบบทการแสดงให้มีเนื้อหา ตัวละคร และสถานการณ์ที่มีความสอดคล้องกับเค้าโครงเรื่องดั้งเดิมของวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ ซึ่งได้ปรากฏอยู่ในทุกองค์ของการแสดง

5.2.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Sign) ในการแสดงนาฏศิลป์

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ในการออกแบบนาฏศิลป์ โดยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและสอดแทรกสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการตีความในแง่ความหมายทั้ง “การตีความหมายทางตรง” และ “การตีความหมายโดยนัยแฝง” ในองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองค์ 2 และ 3 ที่นำเอาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวภาคใต้ คือ สีละ เป็นลีลาท่าทางที่แสดงออกถึงการต่อสู้ของตัวละคร นอกจากนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาคัดสรรศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้มาสอดแทรกไว้ในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง และการออกแบบแสงในทุกองค์ เพื่อให้การสร้างสรรคขึ้นนี้มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งการรับรู้ความหมายก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมในการรับสารที่สื่อความหมายผ่านผลงานการสร้างสรรคในครั้งนี้

5.2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการละครกับการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

การใช้แนวคิดศิลปะการละครในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยนำมาเป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบบทการแสดง ที่มีการเล่าเรื่องแบบละครในการวางโครงเรื่อง (Plot) ตามรูปแบบตอนต้น ตอนกลาง ตอนปลาย ตัวละครและการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (Character) รวมไปถึงเครื่องมือที่ทำให้นักแสดงเข้าสู่บทบาท การจินตนาการ และสร้างความเชื่อตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในการแสดง ผู้วิจัยยังนำแนวคิดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้สอดคล้องกับบทบาทการแสดง อีกทั้งยังช่วยให้การแสดงมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นอีกด้วย

5.2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางด้านศิลปกรรมนี้ ผู้วิจัยนำมาบูรณาการองค์ความรู้ทั้งทางด้านนาฏศิลป์ ทศนศิลป์ นฤมิตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์ โดยการนำมาสร้างสรรค์ผลงานการแสดงให้เกิดความงามทางด้านสุนทรียศาสตร์และด้านเรื่องราวอันเป็นสาระของการสร้างสรรค์ที่ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสและรับรู้ ซึ่งปรากฏอยู่ในองค์ประกอบนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ อันได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบฉากและสถานที่การแสดง และการออกแบบแสง

5.2.2.5 แนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (Post Modern)

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดความหลากหลายที่สามารถแยกประเด็นในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ทักษะทางด้านการแสดง นักแสดงมีเทคนิคทางด้านการแสดงที่หลากหลาย อันได้แก่ นาฏศิลป์ร่วมสมัย นาฏศิลป์สากล นาฏศิลป์พื้นบ้าน และศิลปะการละคร 2) ศาสนา วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง นายแรง ปัจจุบันอยู่ในพื้นที่ชุมชนเก่าแก่ที่มีการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชนต่างศาสนา อันได้แก่ ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ทั้งนี้ ความหลากหลายทางวัฒนธรรมถูกสร้างสรรค์ให้ผสมผสานกลมกลืน เพื่อให้เกิดความสมดุลและเอกภาพ สะท้อนผ่านการออกแบบลีลานาฏศิลป์ และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแ” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ เพื่อผู้ที่ต้องการศึกษาและนำไปพัฒนาต่อยอด ดังต่อไปนี้

5.3.1 การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรงแ ขึ้นนี้ เป็นการนำเอาวรรณกรรมพื้นบ้านอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น มาศึกษาวิจัย และสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ ผู้สร้างสรรค์ต้องมีจรรยาบรรณ และศึกษาขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างละเอียดและลึกซึ้ง เนื่องจากเรื่องของท้องถิ่น จะมีความอ่อนไหวและอาจจะส่งผลกระทบต่อคนในท้องถิ่นอีกด้วย ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ผลงาน ต้องพิจารณาในการนำเสนอว่าจะเป็นไปได้ในเชิงบวกหรือลบ ถ้าหากในเชิงบวกอาจจะทำให้เกิดประโยชน์และคุณค่า รวมไปถึงการซึมซับวัฒนธรรมไปกับท้องถิ่นนั้น และเผยแพร่ในวงกว้างต่อไป ได้ดีอีกด้วย

5.3.2 การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ที่ควบคู่กับองค์ประกอบทางด้านเทคนิคของสื่อผสม (Multimedia) ต้องมีความรู้ความเข้าใจทั้งทางด้านการสร้างสรรคานาฏยศิลป์และเทคนิคสื่อผสม ที่นำมาใช้เป็นอย่างดี เพื่อให้ผลงานสร้างสรรคานาฏยศิลป์เกิดผลงานที่เป็นเอกภาพ (Unity) และสามารถดึงดูดความน่าสนใจ รวมไปถึงการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยได้ดีอีกด้วย

บรรณานุกรม

- กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภริษา. (2548). การจัดแสงสำหรับเวที. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์
- กิดานันท์ มลิทอง. (2544). สื่อการสอนและฝึกอบรม จากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- กิ่งแก้ว อัดถากร. (2518). คติชาวบ้าน. วารสารรามคำแหง มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 11-14.
- กิตติธัช มณีโชติ. (2545). ตำนานหัวหน้าวง. ป้ายประชาสัมพันธ์. สงขลา.
- กิตติพงษ์ อินทร์ศรี, อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง, สัมภาษณ์ 18 กุมภาพันธ์ 2562.
- กิตติศักดิ์ เกิดอรุณศรี. (2552). จากวรรณคดีสู่ละครเวทีร่วมสมัย กรณีศึกษาเรื่องพระมหาชนก ใน ๓๓๓ เวทีภาค (บรรณาธิการ). รวมบทความทางวิชาการ อยู่คู่กาลกับโลก การศึกษาวรรณคดีวรรณกรรม และสื่อร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2555). สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จารุณี หงส์จารุ. เสียงในละคร ใน นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ). (2558). ปริทัศน์ศิลปการละคร. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจตนา นาควิชะระ. (2514). วรรณคดีวิจารณ์และการศึกษาวรรณคดี ใน วรรณไวทยาการ. กรุงเทพฯ : โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2550). นาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ (จินตนาการ) : งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่องไทยศึกษาในงานประชุมนานาชาติ ไทยศึกษา ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนาธิป มณีโชติ. (มปป). ชุดการสอนเรื่องเล่าแดนใต้ รายวิชา วรรณกรรมถิ่นใต้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เล่มที่ 2 เรื่องนายแรง. สำนักการศึกษาเทศบาลสงขลา.
- ชมรมคนรักบ้านนอกเขา. (มปป). แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์วัดเขาแก้วแสน.
- ชวพันธ์ เพชรไกร. (2559). โฉมหน้าคณะประยูรธ ดาวใต้ : การสืบทอดและการสร้างสรรค์เรื่องรามเกียรติ์ในสังคมไทยร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลูด นิมเสมอ. (2557). องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 9 กรุงเทพฯ : อมรินทร์พลับพลึง.
- ชัยศิริ สมทวนิช. (2518). การเข้าถึงวรรณกรรม. ภาษาและหนังสือ 4(1), 34-39.

- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). สัณฺหวิตทยา โคร่งสร้างนียม หลังโคร่งสร้างนียมกัับการศีกษาธัฐศาสตร์.
 กร่งเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ณรงค์ คุ่มมณี, อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์, สัมภาษณ์ 13 กรกฏาคม 2562.
- ดวงมน จิตรจ่านงค์. (2523). สุนทรียภาพในภาษาไทย. กร่งเทพฯ : เกล็ดไทย.
- ดนัย วินัยรัตน์. (2551). การสร่งความหมายภูมิลักษณะที่องถันผ่านนิทานพื้นบ้านเร่องตามองถ่าย.
 วิทยานินพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวัฒนธรรมศีกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงค์. (2547). สุนทรียนิเทศศาสตร์ : การศีกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ.
 กร่งเทพฯ : โครงการพัฒนาองคความรู้นิเทศศาสตร์ตะวันออก ภาควิชาวาพิทยาและสื่อสาร
 การแสดง ร่วมกัับ โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.
- ทัศนียา คัญทะษา, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์การละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา,
 สัมภาษณ์ 21 กุมภาพันธ์ 2562.
- ธนกร สรรยวราภิกู. (2558). กระบวนการสร่งสรรค่นาฏศิลป์ร่วมสมัย. วารสารมนุษยศาสตร์และ
 สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสมเด็จพระเจ้าพระยา. 9(2), 17-29.
- ธนธร สนุ่นพิทักษ์, เจ้าหน้าที่กำกับแสงอาวุโส บริษัท อสมท. จำกัด (มหาชน), สัมภาษณ์ 14 กุมภาพันธ์
 2562.
- ธนภรณ์ แสนอ้าย, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปะการการแสดง มหาวิทยาลัยทักษิณ, สัมภาษณ์ 10
 มิถุนายน 2562.
- ธรรมนิตย์ นียมรัตน์, (2557). โนราร่วมสมัยในการแสดง ชุด ครู. สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณะ
 มหาวิทยาลัยวลัยลักษณะ. 15(1), 25-52.
- ธรรมนิตย์ นียมรัตน์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิชาเอกโนร่า สาขาศิลปะการการแสดง มหาวิทยาลัยทักษิณ,
 สัมภาษณ์ 12 มิถุนายน 2562.
- ธรรมนิตย์ นียมรัตน์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิชาเอกโนร่า สาขาศิลปะการการแสดง มหาวิทยาลัยทักษิณ,
 สัมภาษณ์ 14 มิถุนายน 2562.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. (2559). แ่วนวนรรณคติ ทฤษฏีร่วมสมัย. กร่งเทพฯ : สำนักพิมพ์นาคร.
- นพมาส แวงหงส์ (บรรณาธิการ). (2558). องคประกอบของบทละคร ใน ปริทัศน์ศิลปการละคร.
 กร่งเทพฯ : โครงการเผยแพรผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.
- นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 8 กุมภาพันธ์ 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 13 กุมภาพันธ์ 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 18 กุมภาพันธ์ 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 13 กรกฏาคม 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 19 กรกฏาคม 2562.

นราพงษ์ จรัสศรี, ศาสตราจารย์วิจัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สัมภาษณ์ 28 สิงหาคม 2562.

นริศรา ศรีสุพล. (2558). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองจากวรรณกรรมเรื่องอุสาวารสในบริบทวัฒนธรรม. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 7(1), 76-83.

นริรัตน์ พินิจนสาร, อาจารย์ประจำวิชาการละครคอน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, สัมภาษณ์ 16 สิงหาคม 2562.

นุสรรา จิตตเกษม. (2558). กระบวนการสร้างความหมายให้กับรูปเคารพขนาดใหญ่มาทางศาสนา ระหว่างปี พ.ศ. 2534-2557. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

บุษกร บิณฑสันต์. (2554). ดนตรีภาคใต้ ศิลปิน การถ่ายทอดความรู้ พิธีกรรมและความเชื่อ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประคอง นิมมานเหมินท์. (2543). นิทานพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภาศรี ศรีประดิษฐ์, รองศาสตราจารย์ สาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร มหาวิทยาลัยนเรศวร, สัมภาษณ์ 16 สิงหาคม 2562.

เป็ียน สุวรรณทวี, ปราชญ์ชาวบ้าน, สัมภาษณ์ 12 มิถุนายน 2562.

ผ่องพันธุ์ มณีรัตน์. (2525). มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พรรณศักดิ์ สุขี, อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง, สัมภาษณ์ 26 เมษายน 2562.

พชญ อคพรหมณ์. (2561). สังศิลป์ชัย : การใช้วรรณกรรมพื้นบ้านในกระบวนการสร้างสรรค์งานละคร ฐานชุมชน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 10(2), 124-142.

ภัทรภร รักเรียน. (2545). ทฤษฎีละครแนวโคกนาฏกรรม ตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัคคพร พิมสาร, อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 23 กรกฎาคม 2562.

ภัคคพร พิมสาร, อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 18 กันยายน 2562.

ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว. (2547). ภาษาสัญลักษณ์ในวรรณกรรมประเภทนิทาน. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 26(1), 1-17.

มนัสवास กุลวงศ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิชัย, สัมภาษณ์ 14 มิถุนายน 2562.

มุฮัมหมัด อูมะ, ผู้เชี่ยวชาญและก่อตั้งชมรมศิลปะการต่อสู้ศิลปะกายงบูยูต สัมภาษณ์ 26 กันยายน 2562.

- มัทนี รัตนิน. (2559). ศิลปะการแสดงละครคอน : หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มัลลิกา คณานุรักษ์. (2550). คติชนวิทยา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วงศ์วรุฒม์ อินตะนัย. (2561). การออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิก จากตำนานหัว นายแรง. รายงานการประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 41-50.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปะการละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 28 มีนาคม 2562.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปะการละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 21 กรกฎาคม 2562.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปะการละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 22 กรกฎาคม 2562.
- วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาศิลปะการละคร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, สัมภาษณ์ 4 กันยายน 2562.
- วรเทพ อรรถบุตร. (2548). รวมบทสัมภาษณ์และบทความศิลปะร่วมสมัย (พ.ศ. 2546-48) เข้านอก/ ออกใน. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนไอคอนพริ้นติ้ง จำกัด.
- วรัญญา ภัทรสุข. (2557). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วัชรภรณ์ ดิษฐปาน. (2550). วรรณกรรมเสียดาย “ศาสตร์” ภูมิปัญญาภาคใต้. วารสารวรรณวิทัศน์ ปี เล่ม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 39-86
- วิชชุดา ภูธาทิตย์, ข้าราชการบำนาญ, สัมภาษณ์ 17 กันยายน 2562.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). ศิลปะหลังสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : สันติศิริการพิมพ์.
- วีรพล เจียมวิสุทธิ์. (2560). สัญญะกับการสื่อสารอัตลักษณ์ในตราเครื่องหมายสัญลักษณ์การจัดการ แข่งขันกีฬาโอลิมปิก. Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(1), 2077-2092.
- ยุคล เพียรเสมอ, ยุคฉรรพ์เพอร์ฟอร์มมิ่งอาร์ต, สัมภาษณ์ 4 สิงหาคม 2562.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงาน วิชาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รังสรรค์ จันตะ. (2557). เรื่องภูมินามพื้นบ้าน : ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับวรรณกรรมพื้นบ้านในเขต ภาคเหนือตอนบน. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้. 2(2), 97-11.
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2557). ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ :

- โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์. ภาพบนเวที ใน นพมาศ แวหวงส์ (บรรณาธิการ). (2558). ปริทัศน์ศิลปการละคร. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรายุทธ สุขศรีราช, ผู้ก่อตั้งชมรมบ้านเขาออก, สัมภาษณ์ 12 มิถุนายน 2562.
- ศุภเดช เวศยาภรณ์. (2544). สำเนาต้นฉบับพิมพ์หนังสือการจัดแสงสำหรับเวที. ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิชัย, สัมภาษณ์ 13 สิงหาคม 2562.
- ศิริมงคล นาฎยกุล. (2549). การจัดแสงในงานศิลปะการแสดง. มหาสารคาม : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริชัย พุ่มมาก, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์, สัมภาษณ์ 23 สิงหาคม 2562.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร จิตะฐาน ณ ถลาง ใน สุพจน์ แจ่มเร็ว. (บรรณาธิการ). (2539). ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น...การศึกษาคติชนในบริบททางสังคมไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2558). วิธีคิดในการนำนิทานพื้นบ้านไทยมาปรับใช้ในโลกทุนนิยมวัตถุนิยมในปัจจุบัน ใน เรื่องเล่าพื้นบ้านไทย ในโลกที่เปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศิริพร ณ ถลาง. (บรรณาธิการ). (2559). คติชนสร้างสรรค์ : บทสังเคราะห์และทฤษฎี. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2544). พัฒนาการทางสังคม-วัฒนธรรมและพิธีกรรม. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์พรินต์ติ้ง.
- สนิท บุญฤทธิ์. (2544). นิทานพื้นบ้านภาคใต้. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมปราชญ์ อัมมพันธ์. (2553). ปัญญาจักสีลัต. วารสารรัฐสมิแล (แหล่งใต้) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 31(1), 81-86.
- สมพร พูราจ. (2554). Mine : ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุนันท์ อุดมเวช. (2524). คติชนวิทยา. เพชรบุรี : วิทยาลัยครูเพชรบุรี.
- สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ. (2554). สามลอนางอุเปียมและเจ้าสุชนางมโนห์รา : ความหมายและการดำรงอยู่ในบริบททางสังคมของชนชาติไท. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภูมิภาคกลุ่มน้ำโขงและ

- สาละวินศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สีบพงศ์ ธรรมชาติ. (2540). วรรณกรรมเฉพาะท้องถิ่น. สงขลา : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- อร่ามรัศมี ดั่งขณะ. (2558). สืบรอยสายงานงานวิจัยวัฒนธรรมภาคใต้. เชียงใหม่ : ภาควิชาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไอยเรศ บุญฤทธิ์. อาจารย์ประจำคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, สัมภาษณ์ 16 สิงหาคม 2562.
- Annemiek van Boeijen and Jaap Daalhuizen. (2010). Delft Design Guide : Part 2 Creating a Design Goal Collage Techniques. Retrieved 2010, from : https://arl.human.cornell.edu/PAGES_Delft/Collage_deeper.pdf.
- Bedinghuas, T. (2019). What Is Contemporary Dance ? A Combination of Several Dance Genres. Retrieved January 10, 2019, from : <https://www.thoughtco.com/what-is-contemporary-dance-1007423> [2019, January].
- Bowden, J. (2019). The Costume Designer's Role. Retrieved 2019 from : http://artsalive.ca/collections/costumes/designer_role.php?lang=en.
- Doug Bierend, (2015). The Timelessness of Snake and Ladders : How a common children's game has survived for centuries as a moral teaching tool. Re : Fro Retrieved February 17, 2015, from : <https://medium.com/re-form/the-timelessness-of-snakes-and-ladders-4ae7d205a4e7>.
- Georgios Lykesas, A. T. (2014). Creative Dance as a Means of Growth and Development of Fundamental Motor Skills for Children in First Grades of Primary Schools in Greece. Asian Journal of Humanities and Social Studies, 02(01), 211-218.
- Gordon, M. (1987). The Stanislavski Technique : A Workbook for Actors. Applause.
- Grades Fixer. (2018) The Crucial Symbolism of Props and Directions in the Play "Hedda Gabler". Retrieved September 20, 2019, from : <https://gradesfixer.com/free-essay-examples/props-stage-directions-and-their-symbolism-in-hedda-gabler/>
- Jin Thomson, (2015). The Museum of Gaming. Retrieved February 2, 2015 from : <http://www.museumofgaming.org.uk/documents/Newsletter2.pdf>
- John Cranko, (1967). Onegin. Retrieved October 27, 1967, from : <https://www.stuttgart-ballet.de/schedule/a-z/onegin/>.
- Lynette Halewood, (2013). Bolshoi Ballet – The Sleeping Beauty – London. Retrieved

August 7, 2013, from : <https://dancetabs.com/2013/08/bolshoi-ballet-the-sleeping-beauty-london/>.

Mumford, D. e. (2010). Creativity and Ethics: The Relationship of Creative and Ethical Problem-Solving. *Creativity Research Journal*, 22(1), 74-89.

Rozenn Le Gall. (2015). Interview Participants of 2nd Collagistas Festival. Retrieved 2015, from : <https://collagistas.weebly.com/artists---thessaloniki.html>.

Rao, V. V., (2008). Who invented the board game Snakes and Ladders?. Retrieved October, 12, 2008, from : <https://timesofindia.indiatimes.com/Who-invented-the-board-game-Snakes-and-Ladders/articleshow/3585003.cms>.

William Wiersma, S. G. (2008). Research Method in Education: An Introduction. USA.

Wu Mingren, (2018). The Origin of Snakes and Ladders : Moral Guide of Vice and Virtue. Ancient Origins Reconstructing The Story of Humanity's Past.

Wendy Perron, W. (2017). Celebrating Postmodern Dance from Coast to Coast. Retrieved January 24, 2017, from : <https://www.dancemagazine.com/celebrating-postmodern-dance-coast-coast-2307055952.html>.





ภาคผนวก ก

แผ่นประกาศประชาสัมพันธ์ สุจิตร์

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง หัวนายแรง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

DFA¹⁰
DANCE THESIS

10

การแสดงงานศุภฤกษ์นิพนธ์ทางด้านนาฏศิลป์
นิพนธ์ศุภฤกษ์นิพนธ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประจำปีการศึกษา 2562

BU Theatre
BANGKOK UNIVERSITY THEATRE COMPANY

ลงทะเบียน 9.30 น.
9 พฤศจิกายน 2562
เริ่มการแสดง 10.00 - 18.00 น.

ณ โรงละคร Black Box Theatre
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต

DANCE

CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์ชุดุชฎีบัณฑิต
การสร้างสรรคณาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้าวนายแรง

HUA NAI RANG

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง "ห้วนายแรง"
THE CREATION OF A DANCE FROM A FOLK TALE, NAMELY "HUA NAI RANG"

9 พฤศจิกายน 2562 เวลา 10.00-11.00 น.
ณ BU Theatre มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ออกแบบสร้างสรรค์
รัชกอร์ พลพิพัฒนสาร
Ratchakorn Ponpipatsarn

ส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา 2562



แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์ขุขฎีบัณฑิตทางสื่อออนไลน์ แบบที่ 1
การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วนายแรง

ส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปีการศึกษา 2562

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง "หวนนายแรง"



ออกแบบสร้างสรรค์
รัชฎกร พลพิพัฒนสาร
Ratchakorn Ponpipatsarn



แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์คู่มือบัณฑิตทางสื่อออนไลน์ แบบที่ 2
การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหวนนายแรง

กำหนดการ

การนำเสนอผลงานดุซงกีนิพนธ์ทางด้านนาฏยศิลป์ รุ่นที่10

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุซงกีนิพนธ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



09.30 – 10.00 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 1
10.00 – 11.00 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 1 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาวรัชชนกร พลพิพัฒน์สาร (ป๋อ)
11.00 – 11.10 น.	พักเบรก 10 นาที
10.40 – 11.10 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 2
11.10 – 12.10 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 2 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากคตินิยมชาตนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาวณัฐกรรณ์ พูลศักดิ์ (ตุ๊กตา)
12.10 – 12.30 น.	มอบรางวัลระดับค่าตอบแทนกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
13.00 – 13.00 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 3
13.30 – 14.30 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 3 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากทฤษฎีระเบียบ ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาววณิชชา ภาคราศสุธรรณ (หยก)
14.30 – 14.40 น.	พักเบรก 10 นาที
14.10 – 14.40 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 4
14.40 – 15.40 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 4 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากกระบวนการทำร่างกายทางคาบพระบารโศก ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาวจิตติรายย์ คำกักร์ (ป๊อป)
15.40 – 15.50 น.	พักเบรก 10 นาที
15.20 – 15.50 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 5
15.50 – 16.50 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 5 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากความหมายของสี ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาวณัฐพร เพ็ชรเรือง (ณัฐ)
16.50 – 17.00 น.	พักเบรก 10 นาที
16.30 – 17.00 น.	ลงทะเบียนชุดที่ 6
17.00 – 18.00 น.	นำเสนอการแสดงชุดที่ 6 การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเพลงยาวพยางค์กรกฎหรือยุธา ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางรัชชุลลา ดินประเสริฐ (จ)

การแสดงชุดที่ 1

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง

ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : นางสาวรัชชนกร พลพิพัฒน์สาร



แนวความคิด

เส้นทางที่เดินไปสู่เป้าหมายของชีวิต เปรียบเสมือน วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง ที่ออกเดินทางมุ่งไปสู่เป้าหมาย ซึ่งในระหว่างทางต้องพบเจอกับปัญหาและอุปสรรค อันได้แก่ การต่อสู้กับสัตว์ร้าย การต่อสู้กับอารมณ์ความรู้สึก และการตัดสินใจ หากเมื่อถึงจุดสิ้นสุดของการเดินทางไปพร้อมกับชีวิตของตัวเอง เป้าหมายที่ตั้งใจจึงจับคู่กันไปพร้อมกัน แต่ความมุ่งมั่นยังคงก่อสร้างเป็นอนุสรณ์สถานแห่งการหลอมรวมความศรัทธาให้เกิดขึ้นมาใหม่

องก์ 1 การเดินทาง
องก์ 2 ปัญหาและอุปสรรค
องก์ 3 จุดจบการเดินทาง

กราบขอขอบคุณ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ศาสตราจารย์ ดร.บรรพต จรัสศรี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
ศาสตราจารย์คงใจ กิ่งทอง
รองศาสตราจารย์ ดร.กักรังษิ์ กุชฎากิรินมัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพิศร์ ฝ่ำสวีสดี
อาจารย์ ดร.พิชิตนรินทร์ สนิตอิศวรธรรณ

คณะกรรมการภายนอก
อาจารย์ ดร.วิษชุดา วุฒากิตย
อาจารย์ ดร.ธรรการ จันทนะสาโร

อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ
อาจารย์ ดร.จิรายุทธ พนมบริกย์

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรพรรณคึกคิ์ สุวิ ห้วยน้าภาควิชาศิลปะการแสดง
อาจารย์กิตติ ศรีสิญญา
อาจารย์ชาติศรี ตั้งวงษ์พิณ
อาจารย์สุเมธ ป้อมป้องภัย

ทีมงานคุณภาพแห่ง Black Box Theatre
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สูจิบัตรการแสดงผลงานดุซงกีนิพนธ์
การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วยนายแรง



ภาคผนวก ข

ตารางลำดับการแสดงผลการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน

เรื่อง หัวนายแรง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

Sheet1

SEQUENCE	หัวข้อ	หัวหน้า	DATE / TIME	วัน	VENUE	Que	Description	Performers	VDO	Sound	CG	Remark
			Saturday 9, November 2020 / 10.00 - 11.00		BU Theatre							
1	Opening						พ่นตรงกลาง ร้องบทกลอนโบราณ			ดนตรีสด (ครบวง)		
							พู่กัน เดินไปทางซ้าย ไปที่จุด			ดนตรีสด (ปี)		
							ข้างเดินเปิดตัวทางประตูทางเข้า เดินหมุนขวา					
2	Intro						ข้างเดินเปิดตัวทางประตูทางเข้า เดินหมุนขวา					๗ Silhouette
							เนตรเป็นสัตว์ตรงกลาง			ดนตรีสด (ทับ โหม่ง ฉิ่ง)		
							จับ ออกซ้าย-พู ออกขวา					ร้องสด
							แก้ม และ นิวอร์น ซ้ายเวที			ดนตรีสด (กลองรัว)		
							ทุกคนเคลื่อนย้ายมาหาข้าง ตั้งซุ่ม			ดนตรีสด (ครบวง)		
3	การเดินทาง						เตรียมตัวเดิน				Snake Game White 1	
							ทุกคนตั้งแถวตามมุมขวา เดินไปทางตรง				Snake Game White 1	
							ค้อมฯ นั่งลง และไปตั้งแถว				Snake Game White 1	
							ทุกคนควงแขนเดินไปด้วยกัน ถึงจุดกลางเวที แยกตัวออก				Snake Game White 1	๗ Fade
							ข้างและนายแรงแรง เดินตามตาราง ไปที่ Block 5				Snake Game White 2	๗ Silhouette

Que	Description	Performers	VDO	Sound	CG	Remark
	<u>เข้าป่า</u>					
	ทุกคนเดินสองแถวออกมาชุมนุมขวา ซึ่งเดินเข้าไปหาแถว			ดนตรีสด (ปะบึง)		
	ทุกคนนอนเรียง ซึ่งลุกขึ้นเดินเข้ามา				Sound Forest	
	ทุกคนกลายร่างเป็นสัตว์ แล้วค่อยๆหายไป					
	ซึ่งปะทะกับ เสือ - ช้าง - ลิง			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		ไฟ Fade
	ซึ่งและนายแรงแรง เดินจาก Block 5 ไป 6				Snake Game White 2	ไฟ Silhouette
	<u>อารมณ์</u>					
	ซึ่งต่อสู้กับความรู้สึก		Feeling (Loop)	ดนตรีสด (กลอง ทับ)		เสียงสด ตีใจ - เสียใจ
	พูดออกมาจากมุมซ้าย รวมตัวเป็น wave ผู้เชือก			ดนตรีสด (กลอง ทับ)	Total Snake	เสียงสด (00 00 00)
	เชือกไปพันตัวซ้าย และสลัดออก			ดนตรีสด (ปี่)		ไฟ Fade
	ซึ่งเดินต่อไป จาก Block 6 ไป ระหว่าง 10 กับ 11				Snake Game White 2	ไฟ Silhouette
	<u>ตัดสินใจ</u>					
	ออกมาทีละคนเดินสับสน จนหยุดทีละคน มองซ้าย			ดนตรีสด (ถึง โหม่ง)	Total Snake	
	เดินทีละคนบอกอารมณ์ แล้วเดินพร้อมกัน			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		
	ซึ่งเดินเข้ามา แล้วเดินออกไป พร้อมสองแถวสวนทาง			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		
	ซึ่งเดินออกไปทางขวาเรื่อยๆ ทุกคนเดินพร้อมกัน			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		
	ทุกคนแบ่งสองฝ่าย สลับเดินทีละฝ่าย			ดนตรีสด (กลอง ทับ)	Snake 1 + 4	
	ทุกคนมองซ้าย แล้วทำกรงขัง			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		
	ซึ่งปีนบันได และกำแพงกัน 2 รอบ			ดนตรีสด (กลอง ทับ)		

Que	Description	Performers	VDO	Sound	CG	Remark
		ช่างหลายกำแพง		ดนตรีสด (กลอง ทัป)		
		ช่างเดินไปยิงเป้าหมาย มุมขวา เดินลากกลับมา 2 คน		ดนตรีสด (กลอง ทัป)		
		ช่างเดินไปยิงเป้าหมาย มุมขวา เดินลากกลับมามุมทุกคน		ดนตรีสด (กลอง ทัป)		
		ช่างตายและทุกคนแบกช่าง เดินหนี		ดนตรีสด (เป่า)		๓๗ Silhouette/ Fade
4	บทฯ/ศัพท์ฯ	ช่างและนายแรง ยืนตรงกลางเวที				
		นักแสดงออกมาทีละคน ระเบิดำเพื่อน		ดนตรีสด (ครบวง)		
		นักแสดงระวังบ้างกลมล้อมรอบนายแรง		ดนตรีสด (ครบวง)		
		ทำตัวทุกคนกลับและลุกขึ้นยืนมองช่าง แล้วค่อยๆ ถอยออก		บทกลอนโนรา		
		ช่างเดินมาข้างหน้า เริ่มเดิน "ยกตัวอย่าง"				๓๗ Silhouette/ Fade
		ทุกคนยืนนิ่ง		ดนตรีสด (ครบวง)		๓๗ Fade
End						



ภาคผนวก ค

บรรยายภาคการแสดงผลงานคุณูปพันธ์

การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วนนายแรง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ผู้วิจัยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องท้าวชายแรงก่อนเริ่มการแสดง



ภาพการเตรียมตัวของนักดนตรีก่อนเริ่มการแสดง



ภาพการแสดงผลงานดุซมิ์นิพนธ์การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วยนายแรง ณ โรงละครแบล็ค บ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



ภาพศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี, คณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, ผู้วิจัย
ทีมนักแสดงและดนตรีการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องท้าวนายแรง



ภาพคณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, คณาจารย์สาขาศิลปะการแสดง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และนิสิต DFA (สาขานาฏยศิลป์) รุ่น 10



ภาพบรรยากาศหลังจบการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหัวนายแรง



ภาพผู้วิจัย, ทีมนักแสดง, ทีมนักดนตรี และทีมเบื้องหลัง
การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องหัวนายแรง

เบื้องหลังกระบวนการผลงานการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่องห้วยนายแรง



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวรัชฌกร พลพิพัฒน์สาร
วัน เดือน ปี เกิด	28 ธันวาคม 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดสงขลา
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปริญญาโท สาขาการจัดการทางวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	102/289 หมู่บ้านเสนาวิลล่า 3 ถนนรามอินทรา แขวงท่าแร้ง เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220
ผลงานตีพิมพ์	- บทความวิจัย เรื่อง กระบวนการปรับเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมของ ประเพณีท้องถิ่นไทย (The Procession of culture change of Thai Local Tradition) วารสารปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปี 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2560) - รายงานการประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 “การวิจัยเพื่อ การพัฒนาอย่างยั่งยืน” (Oral Present) เรื่อง “องค์บาก live show” การ สร้างมูลค่าเพิ่มทุนทางวัฒนธรรม (“Ong Bak Live show ” The Added- value of Culture Capital) ในวันที่ 22-23 มิถุนายน 2560 - 16th Urban Research Plaza’s Forum “Education for Creative and Responsive Citizenship” (Oral Present) บทความวิจัย เรื่อง Tourism as An Art Form In Pak Khlong Talad to Attract Foreign Visitors. ณ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วันที่ 7-8 มีนาคม 2560 - Tokyo 30th International Conference on “Business, Economics, Social Sciences & Humanitied”(BESSH-2018) (Oral Present) บทความวิจัย เรื่อง Management of Nora Rongkru A Thai Local Ritual Ceremony ณ ประเทศญี่ปุ่น ในวันที่ 21-22 กรกฎาคม 2560 - บทความวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง ห้วยนายแรง (THE CREATION FROM FOLK TALE NAMELY, HUA NAI RANG) วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีที่ 14 ฉบับที่

2 (เมษายน-มิถุนายน 2563)

- บทความวิจัย เรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงจากวรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ กรณีศึกษาเรื่อง หัวนายแรง (The Creation of A Script Developing from A Southern Folk Tale : Case Study of Hua Nai Rang) วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2563)

รางวัลที่ได้รับ

- ทุน Darmasiswa ปี 2002-2003 ประเทศอินโดนีเซีย

- ทุนการศึกษาโครงการ "The 2005 Indonesia Art and Culture Scholarship Program" for countries of the Southwest Pacific Dialogue, the Association of Southeast Asian Nations, ASEAN Dialogue Partners and Pacific Island Forum ประเทศอินโดนีเซีย

- รางวัลศิษย์เก่าดีเด่น ประเภทศิษย์เก่าดีเด่นรุ่นใหม่ พ.ศ. 2558

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

- ทุนอุดหนุนการศึกษาสำหรับนิสิตปริญญาเอกที่เข้าศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ทุนอุดหนุนวิจัย "90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช" บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย