

การสร้างสรรคณาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาไม่สังกัดการศึกษา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CREATION OF A DANCE FROM KEINNARA IN TAI YAI'S FOLK TALE



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 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกเงือกหว่าของชาว ไทใหญ่
โดย	นายวนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
สาขาวิชา	ไม่สังกัดการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิทร์ ฝ่ำสวัสต์)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูชฎาภิรมย์)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันตือชวธรรม)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วิชชุดา วุธาติตย์)	

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ : การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่. (

THE CREATION OF A DANCE FROM KEINNARA IN TAI YAI'S FOLK TALE) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.นราพงษ์
จรัสศรี

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อแสวงหารูปแบบนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่ และเพื่อค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ มีลักษณะเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และเชิงคุณภาพ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สื่อสารสนเทศ ข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์ ผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ การสัมมนา และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ และสรุปผล ตามลำดับ

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยใช้ตำนานนกกิ้งกะห่าเพื่อสื่อสารความเชื่อความศรัทธาของชาติพันธุ์ไทใหญ่กับพระพุทธศาสนา สามารถจำแนกตามองค์ประกอบการแสดงได้ 8 ประการ 1) บทการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยผสมผสานตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่ และเรื่องชาติภพทั้ง 5 ของพระพุทธเจ้าในการกำเนิดเป็นนกกิ้งกะห่า 2) นักแสดงมีคุณสมบัติในการเคลื่อนไหวร่างกายที่หลากหลายตามทักษะความชำนาญของตนเอง 3) ลีลาที่นำเสนอผ่านการฝึกปฏิบัติวิธีการแสดงแบบเดอะเมธอด (The Method of Acting) 4) เครื่องแต่งกายที่แสดงถึงบุคลิกภาพของนกกิ้งกะห่าทั้ง 5 ตัว ตามแนวคิดเรื่องศีล 5 ข้อ 5) ดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือต้นสดกับสถานการณ์ในการแสดง และการขับเพลงพื้นบ้านภาคเหนือเล่าเรื่องตำนานนกกิ้งกะห่า 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เน้นการใช้ร่างกายเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ ของนักแสดงเพื่อสื่อสารประเด็นสำคัญของเรื่อง 7) พื้นที่การแสดงที่กำหนดความหมายเป็นสถานที่ต่าง ๆ ในการแสดงได้แก่ สถานที่ไร่กาลและเวลา ป่าหิมพานต์ และท้องฟ้า 8) แสงที่ใช้แนวคิดทางทัศนศิลป์ และสัทวิทยาออกแบบเสียงให้ที่สามารถสื่อสารความคิดและสถานการณ์ของตัวละครให้เกิดความชัดเจน นอกจากนี้ ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ยังได้ให้ความสำคัญใน 6 ประเด็น 1) แนวคิดจากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่ 2) แนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์กับอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ 3) แนวคิดที่เกี่ยวกับรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม 4) แนวคิดสัทวิทยา 5) แนวคิด การแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting) และ 6) แนวคิดทางทัศนศิลป์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา ไม่สังกัดการศึกษา
ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5986857035 : MAJOR COMMON

KEYWORD: CREATION, DANCE, KEINNARA, TAI YAI

Wanasak Padungsestakit : THE CREATION OF A DANCE FROM KEINNARA IN TAI YAI'S FOLK TALE.

Advisor: Prof. Naraphong Charassri, Ph.D.

The thesis aimed to discover the dancing art patterns which were created from the Thai Yai's legend of the Kingkara bird, and to discover the concept gained after the operation of creating the dancing art performance. The thesis was a creative and qualitative research. The researching tools were examining documentary information, interviewing experts, information media, field data, observation of the dancing art creation, seminars, and the researcher's personal experiences. The studied data were analyzed, synthesized, operated in the form of the dancing art performance creation, and summarized respectively.

The result has found that, in creating the dancing art performance by using the legend of the Kingkara's bird to communicate the Thai Yai ethnic's belief and faith in Buddhism, the performing elements could be divided into 8 items as follows: 1) Performing script was recreated by integrating the Thai Yai's legend of the Kingkara bird and the 5 incarnations of Buddhist in being born as the Kingkara bird, 2) The performers possessed various body moving skills according to their own abilities and area of expertise, 3) The performing style was presented through the method of acting training workshop, 4) The costumes displayed the characteristics of the 5 Kingkara birds regarding to the 5 precepts concept, 5) Music and soundtracks were created using the Northern local music improvised with the performing situations, together with the singing of Northern local songs narrating the legend of the Kingkara bird, 6) The performing property was concentrated on using the performers' body movements in diverse patterns to communicate the key issues of the story, 7) The performing areas identified the meaning of each places in the performance namely the timeless place, the Himmaman forest, and the sky, and 8) The lighting was composed using the concept of visual art and semiology in creating sounds which were able to clearly communicate thoughts and situations of characters. In addition, in creating the dancing art performance, the significances were placed on 6 aspects; 1) The concept from the Thai Yai's legend of the Kingkara's bird, 2) The concept regarding Thai Yai's ethnicity and identity, 3) The concept of the foundation of thoughts, beliefs, art and culture, 4) The concept of semiology, 5) The concept of the Method of Acting, and 6) The concept of visual art.

Field of Study: Common

Student's Signature

Academic Year: 2018

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นสถาบันการศึกษาเสาหลักแห่งแผ่นดินที่ผลิตองค์ความรู้คู่อยู่กับประเทศไทย มาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะการสร้างคุณูปการให้ศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ เป็นที่ยอมรับในวงวิชาการ วิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากตำนานนกเงือกห่าของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยได้รับ “ทุนอุดหนุนการศึกษา สำหรับ นิสิตปริญญาเอกและโทที่เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย” และ ทุน “90 ปี จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช” จากบัณฑิตวิทยาลัย สนับสนุนในการทำวิจัย สร้างความภาคภูมิใจและเป็น เกียรติยศของผู้วิจัยในฐานะนิสิตปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตลอด ระยะเวลาของการศึกษา ผู้วิจัยได้รับความเมตตาและความช่วยเหลืออย่างดีจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณาจารย์ คณะกรรมการ ประจำหลักสูตร ตลอดจนเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอื้ออำนวยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง สำหรับการเปิดกว้างให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อย่างเต็มศักยภาพ ครูเป็นแบบอย่างของ “ศิลปินต้นแบบ” ในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เพื่อรับใช้สังคมไทยที่มีผลงานอย่างมากมาย ทั้งในเชิง วิชาการและการสร้างสุนทรียะรสให้กับผู้ชมผ่านผลงานนาฏศิลป์ ตลอดระยะเวลาการศึกษา ท่านได้ให้คำแนะนำที่ เป็นประโยชน์ให้การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและรับรู้ถึงการอุทิศตนเพื่อ ผลิตบัณฑิตทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับ

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรวดี ภูษฎาภิรมย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร์ เผ่า สวัสดิ์ อาจารย์ ดร.วิชุดา วุธาติตย์ และอาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิและการกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อเสนอแนะและตรวจสอบวิทยานิพนธ์ อันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการวิจัยและ พัฒนาผลงานสร้างสรรค์

กราบขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาที่เปิดโอกาสและสนับสนุน ให้ผู้วิจัยศึกษาต่อในระดับ ดุษฎีบัณฑิต ตลอดจนคณาจารย์และนักศึกษาศาสาศิลป์การละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา ที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ กราบขอบพระคุณครอบครัว “ผดุงเศรษฐกิจ” โดยเฉพาะบิดา มารดา ของผู้วิจัย คุณสมศักดิ์และ คุณวิจนา ผดุงเศรษฐกิจ ให้ความหวังใยและสนับสนุนให้ประสบความสำเร็จในการศึกษาและชีวิตการทำงานของผู้วิจัย มาโดยตลอด

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	2
1.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค้ นาฏยศิลป์.....	3
1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้ างสรรค้ การแสดงนาฏยศิลป์.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	4
1.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.5.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	5
1.5.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล.....	5
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.8 การรายงานผลการวิจัย.....	6
1.9 สรุปบท.....	7

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 อารัมภบท	8
2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
2.2.1 กิ่งกะหร่า	8
2.2.2 ตำนาน	11
2.2.3 ชาตัพันธ์ไทใหญ่	11
2.2.4 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์	13
2.2.5 นาฏยศิลป์พื้นบ้าน	15
2.2.6 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance)	16
2.3 แนวคิดเรื่องชาตัพันธ์กับเอกลักษณ์ของชาตัพันธ์ไทใหญ่	17
2.3.1 แนวคิดเรื่องชาตัพันธ์กับเอกลักษณ์ทางชาตัพันธ์	18
2.3.2 เอกลักษณ์ทางชาตัพันธ์ไทใหญ่	19
2.3.2.1 งานวัฒนธรรมประเพณีของชาวไทใหญ่	20
2.3.2.2 การฟ้อนนกกิ่งกะหร่าและงานออกพรรษา	21
2.3.2.3 ดนตรีประกอบการแสดงของไทใหญ่	23
2.3.2.4 ความเชื่อที่ยึดถือและปฏิบัติสืบต่อกันมา	25
2.4 ตำนานที่เป็นรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม	28
2.5 ตำนานที่เกี่ยวกับความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมของชาตัพันธ์ไทใหญ่	28
2.6 ความเชื่อด้านพุทธศาสนากับการแสดงเอกลักษณ์ชาตัพันธ์ของชาวไทใหญ่	34
2.7 แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย	38
2.7.1 หลักการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย	38
2.7.2 กระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย	39
2.8 แนวคิดสัญวิทยา	42
2.9 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)	45

2.10 แนวคิดทางทัศนศิลป์	48
2.11 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน	52
2.12 ทรรศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	54
2.13 ผลงานนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	58
2.13.1 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากแนวคิดทางพุทธศาสนา	59
2.13.2 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากสัญญาะในสังคมวัฒนธรรม	59
2.13.3 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในชุมชน	60
2.14 สรุปบท	61
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	62
3.1 อารัมภบท	62
3.2 รูปแบบงานวิจัย	62
3.2.1 งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์	62
3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ	64
3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์	65
3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	66
3.3.2 คำถามในการวิจัย	66
3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	66
3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์	77
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	82
3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research)	82
3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานนกกิงกะหราของชาวไทยใหญ่	83
3.4.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทยใหญ่	83
3.4.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม	84
3.4.1.4 แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย	84

3.4.1.5 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting).....	84
3.4.1.6 แนวคิดสัญวิทยา.....	84
3.4.1.7 แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์.....	85
3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	85
3.4.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม.....	87
3.4.4 ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย.....	90
3.4.5 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ.....	90
3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่ผู้วิจัยเลือกใช้.....	91
3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย.....	91
3.6 ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย.....	92
3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้อง.....	92
3.6.2 รายชื่อผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย.....	92
3.7 สรุปบท.....	98
บทที่ 4 กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.....	99
4.1 อารัมภบท.....	99
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	99
4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่.....	99
4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1.....	99
4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2.....	127
4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3.....	148
4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 4.....	234
4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์.....	280
4.3 อภิปรายผล.....	301

4.3.1	รูปแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่.....	301
4.3.1.1	การออกแบบบทการแสดง	302
4.3.1.2	การคัดเลือกนักแสดง.....	303
4.3.1.3	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์	304
4.3.1.4	การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	305
4.3.1.5	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง	306
4.3.1.6	การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง.....	306
4.3.1.7	การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง	307
4.3.1.8	การออกแบบแสง	308
4.3.2	อภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่.....	308
4.3.2.1	การคำนึงถึงเรื่องตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่.....	308
4.3.2.2	การคำนึงถึงแนวคิดชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่.....	310
4.3.2.3	การคำนึงถึงรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม	311
4.3.2.4	การคำนึงถึงแนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย.....	313
4.3.2.5	การคำนึงถึงแนวคิดสัญวิทยา.....	314
4.3.2.6	การคำนึงถึงแนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting).....	316
4.3.2.7	การคำนึงถึงแนวคิดทางทัศนศิลป์	318
4.4	สรุปบท.....	320
บทที่ 5	บทสรุป	321
5.1	อารัมภบท	321
5.2	ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่	321
5.2.1	รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่”	321

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง.....	321
5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง.....	322
5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์.....	322
5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	322
5.2.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง.....	323
5.2.1.6 การออกแบบพื้นที่แสดง.....	323
5.2.1.7 การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง.....	323
5.2.1.8 การออกแบบแสง.....	324
5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติ “การสร้างสรรค้ นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่”.....	335
5.2.2.1 ตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่.....	335
5.2.2.2 แนวคิดชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่.....	335
5.2.2.3 รากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม.....	335
5.2.2.5 แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย.....	336
5.2.2.4 แนวคิดการใช้สัญวิทยา.....	336
5.2.2.6 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting).....	336
5.2.2.7 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์.....	337
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	337
บรรณานุกรม.....	338
ภาคผนวก.....	344
ภาคผนวก ก แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์ สุจิตร์ และนิทรรศการข้อมูลการแสดงดุซงึนินพนธ์ การสร้างสรรค้ นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่.....	345
ภาคผนวก ข บรรยากาศการแสดงผลงานดุซงึนินพนธ์ การสร้างสรรค้ นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้ง กะห่าของชาวไทใหญ่.....	349
ประวัติผู้เขียน.....	355



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ธรรมเนียมการปฏิบัติและการพิจารณา.....	25
ตารางที่ 4.1 นักแสดง	104
ตารางที่ 4.2 การตีความรูปภาพนกกิ้งกะห่าในจินตนาการและปัจจุบัน	106
ตารางที่ 4.3 ลีลาการอวดร่างกายของนกยูง	107
ตารางที่ 4.4 ลีลาการหาอาหารของนกยูง.....	108
ตารางที่ 4.5 ลีลาการแสดงความรู้สึกของนกยูง.....	110
ตารางที่ 4.6 ลีลาการการต่อสู้ของนกยูง.....	111
ตารางที่ 4.7 ลีลาการแสดงการเล่นน้ำในสระของนกยูง	112
ตารางที่ 4.8 ลีลาการบินในห้วงอากาศของนกยูง.....	112
ตารางที่ 4.10 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1.....	117
ตารางที่ 4.11 ปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1	124
ตารางที่ 4.12 นักแสดงในการปฏิบัติทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2.....	131
ตารางที่ 4.13 การทดลองการสร้างการเคลื่อนไหวตั้งแต่ต้นจนจบของการแสดง ครั้งที่ 2 133	133
ตารางที่ 4.14 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2..	146
ตารางที่ 4.15 แนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	149
ตารางที่ 4.16 การลำดับเรื่อง	151
ตารางที่ 4.17 โครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่ที่พัฒนาจากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม	153
ตารางที่ 4.18 บุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะนิสัยตัวละคร จากการวิเคราะห์และตีความ	156
ตารางที่ 4.19 ชื่อนักแสดงและความสามารถ	158
ตารางที่ 4.20 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง.....	161
ตารางที่ 4.21 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวศิลป์ข้อ 1 ฆ่าสัตว์.....	165

ตารางที่ 4.22 การออกแบบการเคลื่อนไหว ศิลข้อ 2 ห้ามลักทรัพย์.....	167
ตารางที่ 4.23 การออกแบบการเคลื่อนไหว ศิลข้อ 3 ห้ามประพาศติผิดในกาม.....	169
ตารางที่ 4.24 การออกแบบการเคลื่อนไหว ศิลข้อ 4 ห้ามพุดเท็จ.....	170
ตารางที่ 4.25 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย ศิลข้อ 5 ห้ามสิ่งของมีนเมา.....	171
ตารางที่ 4.26 การทำบุญปล่อยนก ปล่อยปลา.....	173
ตารางที่ 4.27 การทำบุญ ทำทานถวายเป็นกุศล.....	174
ตารางที่ 4.28 การปฏิบัติต่อลูกเมียผู้อื่นด้วยความเคารพและให้เกียรติ.....	175
ตารางที่ 4.29 การพูดความจริงและรู้สึกผิดต่อคำพูดของตน.....	176
ตารางที่ 4.30 การละเว้นของมีนเมา.....	177
ตารางที่ 4.31 การออกแบบการเคลื่อนไหวในการเปลี่ยนหนทางชีวิตไปสู่เส้นทางบุญ.....	178
ตารางที่ 4.32 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหड़ा 1.....	185
ตารางที่ 4.33 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหड़ा 2.....	187
ตารางที่ 4.34 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหड़ा 3.....	189
ตารางที่ 4.35 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหड़ा 4.....	191
ตารางที่ 4.36 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหड़ा 5.....	192
ตารางที่ 4.37 การเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างนกกิ้งกะหड़ाกับผู้เล่าเรื่อง.....	194
ตารางที่ 4.38 การออกแบบลีลาหมุ่นนกกิ้งกะหड़ा.....	197
ตารางที่ 4.39 การเคลื่อนไหวร่างกายของนกกิ้งกะหड़ाกับโต.....	206
ตารางที่ 4.40 การเคลื่อนไหวร่างกายของหมุ่นนกกิ้งกะหड़ाเมื่อทราบข่าวเรื่องพระพุทธเจ้า.....	209
ตารางที่ 4.41 การออกแบบลีลาการบินถลาลมแสดงความปิติและเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า.....	216
ตารางที่ 4.42 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3.....	224
ตารางที่ 4.43 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3..	232
ตารางที่ 4.44 ตารางสรุปการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบการแสดง.....	239
ตารางที่ 4.45 การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 4.....	245

ตารางที่ 4.46 การออกแบบแสง ครั้งที่ 4	249
ตารางที่ 4.47 การทดลองพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 4	253
ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่	325



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ ก้านกกิ่งกะหล่ำ และกลองกันยาว เพื่ออนุรักษ์และสืบสาน ในโครงการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ณ ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน ต.จองคำ อ.เมืองแม่ฮ่องสอน.....	21
ภาพที่ 2.2 พ่อครูสำอางค์ จางยอดเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนจากโรงเรียนต่าง ๆ ใน จ. แม่ฮ่องสอน ในโครงการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ณ ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชน แม่ฮ่องสอน ต.จองคำ อ.เมืองแม่ฮ่องสอน	23
ภาพที่ 2.3 กลองกันยาวใช้ในการแสดงฟ้อนกิ่งกะหล่ำ.....	24
ภาพที่ 4.1 กระบะชนนิกในขบวนคานีวัล	114
ภาพที่ 4.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 1	115
ภาพที่ 4.3 เครื่องแต่งกายมโนราห์บุชายัญ.....	141
ภาพที่ 4.4 การออกแบบปีกนกกิ่งกะหล่ำด้วยการยึดแบบตามโครงสร้างเดิม.....	142
ภาพที่ 4.5 การปรากฏตัวของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 1 ในองก์ 1 ศิล 5	163
ภาพที่ 4.6 การปรากฏของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 2 การเดินทางสู่เส้นทางบุญของชาวไทใหญ่.....	164
ภาพที่ 4.7 การปรากฏตัวของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 3 องก์ 2 สรรเสริญ	164
ภาพที่ 4.8 การใช้แบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise).....	182
ภาพที่ 4.9 การฝึกหัดศิลปะการต่อสู้พื้นบ้านภาคเหนือ “การตบมะผาบ” ให้กับนักแสดง.....	184
ภาพที่ 4.10 การออกแบบพื้นที่การแสดงด้านหน้าในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต.....	220
ภาพที่ 4.11 การออกแบบพื้นที่ด้านหลังของโรงละครแบล็คบ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต	220
ภาพที่ 4.12 เครื่องแต่งกายนกกิ่งกะหล่ำรูปแบบดั้งเดิม.....	222
ภาพที่ 4.13 แบบร่างเครื่องแต่งกายของ “ผู้เล่าเรื่อง” และ “พระนางสิริมหามายา”	226
ภาพที่ 4.14 แบบร่างเครื่องแต่งกาย “โต”	226
ภาพที่ 4.15 การใช้แสงสร้างพื้นที่ไร้อาก ไร้อาณาที่ในองก์ 1	229

ภาพที่ 4.16 กำหนดวงไฟแคบเพื่อขั้บเน้นการกระทำของผู้แสดง	229
ภาพที่ 4.17 การใช้แสงสร้างบรรยากาศป่าหิมพานต์โดยใช้สีเขียว.....	230
ภาพที่ 4.18 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3 ต่อผู้ทรงคุณวุฒิ	231
ภาพที่ 4.19 การปรับเปลี่ยนทิศทางการเข้าสู่พื้นที่การแสดงของผู้เล่าเรื่องและทหารไทใหญ่.....	235
ภาพที่ 4.20 การปรากฏตัวบนเวทีของทหารชาวไทใหญ่ลำดับที่ 1-5.....	236
ภาพที่ 4.21 การปรับเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนที่ของทหารชาวไทใหญ่ในช่วงท้ายขององก์ 1	237
ภาพที่ 4.22 ผู้เล่าเรื่องนำทางทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน สู่อันที่ทางบุญ	237
ภาพที่ 4.23 การเดินของนักแสดงจากประตูหลังด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง	238
ภาพที่ 4.24 การเดินสอดและฝึกซ้อมของนักดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือประกอบการแสดง	239
ภาพที่ 4.25 การทาสีน้ำมันกลับด้านเป็นรูปท้อฟ้าเพื่อใช้สำหรับปูพื้นที่การแสดง.....	242
ภาพที่ 4.26 การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์	243
ภาพที่ 4.27 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายแก้ไขข้อบกพร่องและจัดเตรียมชุดให้นักแสดงสวมใส่ เพื่อ ปฏิบัติการซ้อมจริง ณ แบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.....	244
ภาพที่ 4.28 ภาพการแสดงนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย เรื่อง “พระลอ”	282
ภาพที่ 4.29 การแสดงองก์ 1 การทำความดีสิ่งสมบุญของผู้รับบทบาทเป็นนกกิ้งกะหड़ा	283
ภาพที่ 4.30 การแสดงองก์ 2 นกกิ้งกะหड़ाสรรเสริญพระพุทธเจ้าที่ได้นิวตีสต์จมายังโลกมนุษย์ ...	283
ภาพที่ 4.31 การเคลื่อนไหวร่างกายการเชิดหุ่นผีเสื้อของนักแสดงเยาวชนพม่า	285
ภาพที่ 4.32 ตัวละคร “ทหาร” ที่ให้อุปมานิทัศน์ของการ “ต่อสู้” ของชาวไทใหญ่.....	286
ภาพที่ 4.33 การประยุกต์ใช้ท่าตบมะผาบในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวการแปลงกาย	286
ภาพที่ 4.34 การแสดงร่วมสมัยชุด “Lanna Dream” โดย แวดดาว ศิริสุข.....	287
ภาพที่ 4.35 ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด “ความตาย” โดย กชกร ชิตท้วม.....	288
ภาพที่ 4.36 การเคลื่อนไหวร่างกายของศิลปิน 1 การฆ่าสัตว์	289
ภาพที่ 4.37 ท่าทางการปล่อยนก ปล่อยปลา ของทหารชาวไทใหญ่ 1.....	289
ภาพที่ 4.38 ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย “นารายณ์อวตาร” โดย นราพงษ์ จรัสศรี.....	290

ภาพที่ 4.39 ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด “สาว” โดย วงศ์ศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ.....	291
ภาพที่ 4.40 การใช้ศิลปะการตบมะผาบเป็นส่วนหนึ่งของลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა	292
ภาพที่ 4.41 นักแสดงขับเพลงพื้นบ้านในช่วงต่าง ๆ ของการแสดง	292
ภาพที่ 4.42 ภาพโปสเตอร์การแสดงที่สื่อให้เห็นถึงการนำนกพิราบมาเป็นสื่อสัญลักษณ์ในการแสดง..	293
ภาพที่ 4.43 การใช้รองเท้าบัลเลต์เพื่อสื่อสัญลักษณ์ถึงความหลงใหลในการเต้นของ นราพงษ์ จรัสศรี	294
ภาพที่ 4.44 การใช้ลายสักของชาวไทใหญ่ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของทหารชาวไทใหญ่ 1 (สีลข้อ 1)	295
ภาพที่ 4.45 การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้ผ้าที่พลิ้วไหวรู้สึกเหมือนตัวละคร	295
ภาพที่ 4.46 การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”	296
ภาพที่ 4.47 ช่างขับซอในบทบาทตัวละคร “ศศิวิภา ริชาร์ดสัน”	297
ภาพที่ 4.48 การใช้ท่าข่มร่างกายในอากาศเป็นส่วนหนึ่งของลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა	298
ภาพที่ 4.49 การแสดงนาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ “พระมหาชนก” โดย นราพงษ์ จรัสศรี.....	299
ภาพที่ 4.50 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายให้สัมพันธ์กับฉากประกอบการแสดง	299
ภาพที่ 4.51 การกำหนดจุดการเคลื่อนที่ของตัวละครให้ปรากฏตรงจุดต่าง ๆ	300
ภาพที่ 4.52 ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คนเดินจงกลมล้อมรอบผู้เล่าเรื่องเป็นวงกลมเพื่อกำหนดสมาธิ	301
ภาพที่ 5.1 แผ่นประชาสัมพันธ์ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของวิทยานิพนธ์	324

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“นกกิ่งกะหร่า” เป็นสัตว์ป่าศักดิ์สิทธิ์อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ ที่มีเรื่องเล่าตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ ถูกเล่าและส่งต่อเรื่องความเชื่อความศรัทธาของชาวไทยใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนาอย่างยาวนานกลายเป็นตำนานอันทรงคุณค่า ส่งผลก่อให้เกิดเป็นนาฏกรรมที่มักถูกนำมาแสดงในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ โดยเฉพาะวันออกพรรษา ตรงกับเดือน 11 ของชาวไทยใหญ่ที่เรียกกันว่า “ปอยเดือน” 11 หรือ “ออกหว่า” (หว่า แปลว่า ออกพรรษา) ซึ่งเป็นวันที่มีขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตยังโลกมนุษย์หลังจากการโปรดพุทธมารดา ณ ชั้นดาวดึงส์ ซึ่งเหล่าเทวดา มนุษย์ และสัตว์หิมพานต์ ต่างพากันไปรับเสด็จด้วยความปลื้มปิติ ณ ที่นั้น มีนกกิ่งกะหร่าปรากฏอยู่ในสถานการณ์ด้วย

เมื่อ “นกกิ่งกะหร่า” มีความเกี่ยวข้องกับพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า จึงถูกประกอบสร้าง (Construct) ให้เป็นตำนานที่มีเนื้อหา (Content) ตัวละคร (Character) และบรรยากาศ (Atmosphere) ทำให้ “นกกิ่งกะหร่า” นั้นเป็นสัตว์มีบุญญาธิการสูงส่ง จึงมีลักษณะพิเศษแตกต่างจากสัตว์อื่น ๆ ทั่วไป ความคิดความเชื่อนี้ไม่ได้ปรากฏเป็นเพียงรูปแบบของเรื่องเล่าหรือตำนานของชุมชนไทใหญ่เพียงอย่างเดียว แต่ได้กลายเป็นที่เชื่อมโยงความศรัทธาของคนในชุมชนให้เกิดความสามัคคี มีการปฏิบัติ พิธีกรรม และผลิตซ้ำ (Reproduction) อนุรักษ์จากรุ่นสู่รุ่นด้วยกลุ่มผู้สืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนาต่าง ๆ ทางภาคเหนือ ถือเป็น “เครื่องมือทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่” ใช้เพื่อขับเน้นคุณค่าความเชื่อให้เป็นรูปธรรมที่มีแบบแผนชัดเจน ช่วยสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกแห่งจินตนาการ มนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และมนุษย์กับมนุษย์ให้มาบรรจบในกาลเวลาที่เป็นปัจจุบัน การสร้างความเชื่อความศรัทธาให้กลายเป็นศิลปะของชุมชนและนำมาปฏิบัติสืบต่อเช่นนี้

ในขณะเดียวกัน นกกิ่งกะหร่ายังเป็นภาพตัวแทน (Representative Image) ทางชาติพันธุ์ไทใหญ่อย่างมีนัยยะสำคัญ กล่าวคือ ชาวไทใหญ่มีการอพยพและตั้งถิ่นฐานในหลากหลายพื้นที่ เช่น รัฐฉาน ประเทศเมียนมาร์ ในเขตปกครองตนเองไตคัง มณฑลยูนนาน ประเทศจีน และประเทศไทย ชาวไทใหญ่อพยพมาจากรัฐฉานเข้ามาอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอนและจังหวัดทางภาคเหนืออยู่เป็นระยะๆ ดังนั้น เมื่อชาวไทใหญ่เคลื่อนที่ไปอาศัยหรือตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ใด วัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ก็จะปรากฏในพื้นที่นั้นอย่างโดดเด่นชัดเจน แยกเช่นตำนานนกกิ่งกะหร่าก็จะถูกเผยแพร่ออกไปในวงกว้างด้วย จึงเป็นการทำนุบำรุงความเชื่อและเอกลักษณ์ชุมชนไทใหญ่ให้ดำรงอยู่ได้อย่างเป็นปัจเจก

โดยไม่อิงอยู่กับพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ในขณะเดียวกันก็สามารถสะท้อนความคิดความเชื่อของชาติพันธุ์ไทใหญ่ได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม แมื่อดำเนินงานกึ่งกะหฺร่าจะผนวกเรื่องความเชื่อและประเพณีอย่างเป็นรูปธรรมให้ภาพของประวัติศาสตร์การย้ายถิ่นฐานของกลุ่มชน ซึ่งเป็นการเก็บรักษาความเชื่อและศิลปะให้ข้ามกาลเวลาและสถานที่ เมื่อบริบททางสังคมเปลี่ยนแปลงไปศิลปะก็ย่อมปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเพื่อรับใช้สังคมตามจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาดำเนินงานกึ่งกะหฺร่าในปัจจุบันกลับพบว่า กึ่งกะหฺร่า นั้นได้ถูกผลิตซ้ำในสื่อบันเทิงหลากหลายประเภท ทำให้ความหมายของสัตว์ที่มีบุญญาธิการสูงนั้นแปรเปลี่ยนไป ส่งผลกระทบต่อรากเหง้าของวัฒนธรรมไทใหญ่อย่างน่าเสียดาย กล่าวคือในปัจจุบันเรามักเห็นกึ่งกะหฺร่าปรากฏในงานเชิงนาฏยพาณิชย์ (Commercial) แบบฉาบฉวยรูปแบบการแสดงถูกปรับให้ปฏิบัติได้ง่าย โดยที่นักแสดงไม่จำเป็นต้องเข้าใจภูมิปัญญาของกลุ่มชน แต่เน้นจุดขายเพียงความแปลกประหลาด (Exotic) และน่าตื่นเต้น ของเครื่องแต่งกายที่วิจิตรงดงาม ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการแสดงให้กับนักท่องเที่ยว หรือการนำเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันประกวดต่าง ๆ แม้ว่าการปรับตัวนี้จะให้กึ่งกะหฺร่ายังคงดำรงอยู่ได้ในปัจจุบัน หากแต่หลงเหลืออยู่เพียงแค่รูปแบบ (Form) เท่านั้น ความเชื่อความศรัทธาที่ยึดโยงอยู่กับกึ่งกะหฺร่า รวมถึงเป้าประสงค์ของกึ่งกะหฺร่าที่เป็นสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายถึงความผูกพันกับพระพุทธศาสนา และเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่นั้นกลับสูญหายไปและไม่ได้รับความสำคัญ

จากที่มาและปัญหาที่พบข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าดำเนินกึ่งกะหฺร่าของชาวไทใหญ่นี้ยังไม่มีผู้ใดนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์ในแง่มุมของพุทธปรัชญา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างผลงานทางด้านนาฏยศิลป์โดยใช้ดำเนินกึ่งกะหฺร่ามาประกอบสร้างใหม่ให้เหมาะกับสังคมสมัยปัจจุบัน โดยไม่ทิ้งรากเหง้าของความเชื่อ เอกลักษณ์ชาติพันธุ์ และวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ให้ดำรงอยู่ได้แม้ผ่านกาลและสถานที่ เพื่อสะท้อนคุณค่าของดำเนินกึ่งกะหฺร่าของชาวไทใหญ่ในมิติใหม่และสื่อสารกับผู้ชมยุคปัจจุบันในประเด็นสำคัญดังที่ผู้วิจัยต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 คำถามในการวิจัย

ในวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคินาฏยศิลป์จากดำเนินกึ่งกะหฺร่าของชาวไทใหญ่” มีวัตถุประสงค์ที่ค้นหาแนวทางในการออกแบบนาฏยศิลป์โดยใช้ดำเนินกึ่งกะหฺร่าของชาวไทใหญ่มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงได้ตั้งประเด็นคำถามสำคัญเพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ ดังนี้

1.2.1 รูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์

รูปแบบการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” จะมีลักษณะอย่างไร ผู้วิจัยจึงตั้งประเด็นคำถามเกี่ยวกับการออกแบบองค์ประกอบการแสดงผลงานนาฏยศิลป์

1.2.2 แนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรคานาฏยศิลป์

แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” นั้นเป็นอย่างไร ผู้วิจัยคำนึงถึงการตั้งประเด็นคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ในครั้งนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งคำถามด้วยการจำแนกเป็นประเด็นตามแนวคิดต่าง ๆ ที่ใช้บูรณาการสร้างสรรคานาฏยศิลป์ขึ้น

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์

3.1 เพื่อหารูปแบบนาฏยศิลป์ที่สร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่

3.2 เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังการปฏิบัติการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ซึ่งแยกย่อยเป็นประเด็นดังนี้

1.4.1 พื้นที่ใช้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชาวไทใหญ่ผู้วิจัยแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 2) สถาบันไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน

1.4.2 การสร้างสรรคานาฏยศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่เฉพาะตอนพระพุทเจ้าเสด็จนิวัตกลับมาয়ังโลกมนุษย์ ขบธรรมเนียมปฏิบัติของการเป็น “นกกิ้งก่า” ตำนานเรื่องภพชาติของพระพุทเจ้าที่กลับมากำเนิดเป็นนกกิ้งก่า โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งหวังให้เป็นประโยชน์และเป็นแนวทางแก่ผู้ที่ต้องการสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานพื้นบ้านต่าง ๆ

1.4.3 ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลผลงานนาฏยศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินงานวิจัยดังนี้

1.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังต่อไปนี้

1.5.1.1 การสำรวจเชิงข้อมูลเอกสาร

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำรา และบทความทางวิชาการต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยสร้างสรรค์นาฏศิลป์ โดยแบ่งกลุ่มข้อมูลออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ

1) การสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting) ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตำนานและชาติพันธุ์ เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) การสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ รากฐานเกี่ยวกับความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมแนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดทางทัศนศิลป์

1.5.1.2 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยพิจารณาคัดเลือกลักษณะวิธีการสัมภาษณ์และให้ข้อมูลหลากหลายวิธีจากแหล่งข้อมูล เช่น การสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์กลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกคือ กลุ่มผู้มีประสบการณ์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์และการแสดง กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มที่มีประสบการณ์และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยฉบับนี้ โดยมีประเด็นคำถามหลักในการสัมภาษณ์ ได้แก่ 1) ประเด็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ 2) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมชาวไทใหญ่

1.5.1.3 สื่อสารสนเทศอื่นๆ ผู้วิจัยได้พิจารณาคัดสรรผลงานสื่อสารสนเทศรูปแบบต่าง ๆ ในประเด็นที่นำเสนอการแสดงที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อความศรัทธาและตำนาน รวมถึงการศึกษาผลงานการแสดงนาฏศิลป์ของศิลปินทั้งในและต่างประเทศ

1.5.1.4 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) การสำรวจข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคเหนือ ได้แก่ โรงเรียนสืบสานศิลปวัฒนธรรมพื้นภาคเหนือวัดวชิรธรรมสาธิต และสถานที่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 2) สังเกตจากผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์

1.5.1.5 การสัมมนาและการประชุมวิชาการ ผู้วิจัยเข้าร่วมการสัมมนา และการประชุมเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์รวมถึงการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ ทั้งในเชิงวิชาการ และการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับจากการสัมมนามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อย่างถูกต้องและตรวจสอบได้

1.5.1.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ เป็นเกณฑ์ มาตรฐานศิลปินที่จัดทำเพื่อการคัดสรรศิลปินผู้เป็นต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ และเป็นเกณฑ์ที่ใช้ ตัวบ่งชี้คุณภาพของศิลปินและผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์มาใช้พิจารณาเพื่อค้นหารูปแบบ สร้างสรรค์นาฏยศิลป์อย่างมีคุณภาพ

1.5.1.7 ประสบการณ์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยใช้ประสบการณ์การศึกษาทางด้าน ศิลปะการแสดง นาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ร่วมสมัย และนาฏยศิลป์พื้นบ้าน รวมถึงประสบการณ์ ที่เป็นนักแสดงในการแสดงประเภทต่าง ๆ รวมถึงการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้าน ศิลปะการแสดงมาใช้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

1.5.2 วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งวิธีการออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเก็บข้อมูลจากเอกสาร และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.5.2.1 การเก็บและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร โดยศึกษาค้นคว้าจากการรวบรวม ข้อมูลจากเอกสารวิชาการ ได้แก่ ตำรา หนังสือ งานวิจัย บทความ และเอกสารที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือและตรวจสอบความถูกต้องได้

1.5.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

- 1) สังเกตการณ์การแสดงผลงานนาฏยศิลป์ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- 2) สังเกตการณ์ด้านศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่ และความเชื่อความศรัทธาที่ปรากฏ ในรูปแบบต่าง ๆ ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ในภูมิภาคตอนเหนือของประเทศไทย
- 3) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ศิลปินแขนงต่าง ๆ นักแสดง นักดนตรี และผู้ชม ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
- 4) ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์
- 5) การบันทึกวีดิทัศน์ ภาพนิ่ง และการจดบันทึกด้วยสื่อสมัยใหม่

1.5.3 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่นี้ ผู้วิจัยมีวิธีการ วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.5.3.1 ส่วนแรก คือการวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารทางวิชาการ ตำรา หนังสือ งานวิจัย บทความ และเอกสารที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ รวมไปถึงการเก็บข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

1.5.3.2 ส่วนที่ 2 คือการสังเคราะห์ข้อมูลสู่ปฏิบัติการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์และสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงตามองค์ประกอบทั้ง 8 ประการ และการวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ เป็นไปเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยไม่ได้มีจุดมุ่งหมายทำเพื่องานพิธีกรรมและทดแทนศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมของชาวไทใหญ่แต่อย่างใด แต่เป็นการสร้างเสริมคุณค่าของตำนานนกกิ้งก่าและศิลปวัฒนธรรมชาติพันธุ์ไทใหญ่ให้เผยแพร่ไปสู่กว้างมากขึ้น

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้รูปแบบการแสดงและผลงานนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่

1.7.2 เป็นแนวทางพัฒนารูปแบบการแสดงที่สร้างจากตำนานพื้นบ้านของไทย ซึ่งเป็นตัวอย่างสำหรับผู้ที่ต้องศึกษาและสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ทำให้ผู้ชมในปัจจุบันเข้าถึงง่ายขึ้น

1.8 การรายงานผลการวิจัย

รายงานผลการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากตำนานกิ้งก่าของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยได้จำแนกเนื้อหารายละเอียดของวิทยานิพนธ์ออกเป็น 5 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ประกอบด้วยการอธิบายภาพรวมของงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา งานวิจัยสร้างสรรค์ คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตกรอบแนวคิด ระเบียบขั้นตอนการวิจัย ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัยครั้งนี้

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยอารัมภบท นิยามศัพท์เฉพาะ ตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ รากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม ชาติพันธุ์ไทใหญ่และเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทใหญ่ แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดทางทัศนศิลป์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย เนื้อหาประกอบด้วยรูปแบบในการดำเนินการวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แผนการดำเนินงาน ขั้นตอนดำเนินการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้องงานวิจัย และสรุปบท

บทที่ 4 กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ เนื้อหาประกอบไปด้วย กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ และวิเคราะห์ข้อมูล ทั้งขั้นตอนการเตรียมการก่อนเข้ากระบวนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ (Creative Production Process) ขั้นตอนการแสดงผลงาน (Production Process) ส่วนประกอบสุดท้ายเป็นการอภิปรายผลแสดงความคิดเห็นหลังงานแสดง (Post-production discussion)

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล ประกอบไปด้วยผลที่ได้ในวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ รวมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า และการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

1.9 สรุปบท

ในบทนี้ผู้วิจัยได้อรรถาธิบาย นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของการวิจัย คำถามวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตและกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ระเบียบขั้นตอนในการดำเนินงาน ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากวิทยานิพนธ์นี้ โดยแสดงให้เห็นถึงทัศนคติของผู้วิจัยที่มีต่อด้านนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ ซึ่งจะกล่าวเพิ่มเติมในบทถัดไปในการค้นคว้าเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อันจะเป็นการประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลที่สำคัญ เพื่อเป็นวัตถุดิบในการเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานแสดงทางนาฏศิลป์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 อารัมภบท

ในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ้งก่าของไทใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่นำตำนานกิ้งก่าของไทใหญ่มาประยุกต์สร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์ร่วมสมัย ในบทที่ 1 ของวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยได้นำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา งานวิจัย คำถามในการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตและกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ระเบียบขั้นตอนในการดำเนินงาน ข้อตกลงเบื้องต้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมไปถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากวิทยานิพนธ์นี้ ในบทที่ 2 ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลที่รวบรวมมาจากตำรา หนังสือ งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ นิยามศัพท์เฉพาะ แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ ตำนานที่เป็นรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อด้านพุทธศานา กับการแสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดสัญวิทยา แนวคิดทางทัศนศิลป์ ความเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปบท ตามลำดับ

2.2 นิยามศัพท์เฉพาะ

งานวิจัยนี้นำศิลปะการแสดงของชาติพันธุ์ไทใหญ่คือกิ้งก่ามาประยุกต์ ตีความใหม่ และสร้างสรรค์จนเกิดเป็นนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สื่อความหมายต่อสังคมไทยปัจจุบัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอ กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อให้เกิดความเข้าใจชัดเจนในการสื่อสารตลอดงานวิจัยนี้ ดังนี้

2.2.1 กิ้งก่า

กิ้งก่าในงานวิจัยนี้หมายถึงศิลปะการแสดงชุดหนึ่งของชาวไทใหญ่ที่สืบทอดต่อเนื่องกันมา ตั้งแต่อดีต บ้างเรียกฟ้อนกิ้งก่าหรือฟ้อนนกกิ้งก่า ผู้แสดงต้องแต่งตัวเป็นนกกิ้งก่า ด้วยเสื้อผ้า เครื่องประดับ หัวนก หางนก และปีกนกที่ตัดเย็บขึ้นเป็นพิเศษที่ออกแบบจากผ้าลูกไม้ โปรงกับโครงไม้ทำให้มีกลไกขยับคลี่พับหรือกางออกได้ตามจังหวะการฟ้อน มีเครื่องดนตรี ประกอบการแสดงคือกลองกันยาว ฆ้อง ฉาบ โดยผู้แสดงจะต้องเคลื่อนไหวท่าทางตามจังหวะพอดีกับจังหวะกลอง (สายันต์ ไพรัชญาจิตร และคณะ, 2549)

การฟ้อนกิ่งกะหล่ำมักแสดงในงานมงคลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวไทยใหญ่ ดังที่ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ ศึกษาแล้วพบบทบาทหน้าที่ของการฟ้อนกิ่งกะหล่ำดังนี้

การแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำ จะนิยมในงานมงคลต่าง ๆ ของชาวไทยใหญ่ อาทิเช่น งานออกหว่า (ออกพรรษา) งานปีใหม่ไต งานหลู่ข้าวใหม่ งานปอยครู หมอ งานปอยส่องลอง งานปอยซอนน้ำ (สงกรานต์) นิยมแสดงในงานมงคลต่าง ๆ ยกเว้นงานแต่งงาน เนื่องจากถือเป็นงานที่มีความเกี่ยวข้องกับด้าน เพศสัมพันธ์ และไม่ทำการแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำในงานศพหรืองานอวมงคล การแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำถือเป็นการแสดงของชาวไทยใหญ่ ที่เป็นการรับใช้สังคม โดยเฉพาะงานที่เกี่ยวข้องด้านศาสนา (ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ, 2560: 151)

ด้วยเหตุที่เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านจึงปรากฏการถ่ายเสียงออกมาเป็นคำกั้นหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกิ่งกะหล่ำ กิ่งกะหล่ำ กิ่งกะหล่ำ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาและเลือกใช้การถอดเสียงตามหนังสือที่นับเป็นสารานุกรมทางวัฒนธรรมในด้านศิลปะการแสดงสำคัญคือ **ลักษณะไทย เล่ม 3 ว่าด้วยศิลปะการแสดง** ซึ่งมี ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมชเป็นบรรณาธิการ ในหนังสือดังกล่าวอธิบายคำว่า กิ่งกะหล่ำไว้ว่า

กิ่งกะหล่ำ (KEINNARA) หรือกิ่งนะราเป็นศิลปะการแสดงของชาวพื้นเมืองเหนือที่ได้รับอิทธิพลมาจากชนชาติไทยใหญ่เช่นเดียวกับโตและมีการแสดงคู่กันกับโตทุกครั้ง กิ่งกะหล่ำเป็นภาษาไทยใหญ่ พม่าเรียกกิ่งนะราหมายถึงกัณนรหรือกัณริซึ่งเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ตัวเป็นคนแต่มีปีกอย่างนกซึ่งแต่ละท้องถิ่นจะทำรูปร่างลักษณะแตกต่างกันออกไปและมีชื่อเรียกต่างกันไปอีกหลายอย่างเช่น นางนกกำบ้อคง (ผีเสื้อแห่งลุ่มน้ำคงหรือสาละวิน) ฯลฯ (ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมทย์, 2541: 355)

สง่าคำ จางยอด ศิลปินพื้นบ้านผู้เขียนหนังสือ **การฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำ (ฉบับ 3 ภาษา)** ได้บอกเล่าความเป็นมาเกี่ยวกับการฟ้อนกิ่งกะหล่ำหรือการฟ้อนนกไว้ดังนี้

การพ่อนกกิ้งกะหล่ำนี้ได้มีการฟื้นฟูพัฒนามาหลายยุคหลายสมัยตั้งแต่ในสมัยพระมหาจักรพรรดิ (เจ้าเสือชั้นฟ้า) ปกครองเมืองมาหลวงในปี ค.ศ. 1311 พระองค์ได้ฟื้นฟูพัฒนา ภาษาวัฒนธรรมประเพณี ให้สัมพันธ์กับยุคสมัยจนถึงสมัย ดร.ป่าหย่วนที่เมืองสีป้อ ได้วิเคราะห์วิจัยว่า การพ่อนกมีทั้งหมด 62 ท่า แต่ท่านได้ค้นพบ 32 ท่า และได้สืบทอดเรียนกันมา (สำอางค์ จางยอด, 2548: 6)

นอกจากนี้ สำงค้ำ จางยอดยังได้แบ่งการพ่อนกกิ้งกะหล่ำไว้ 2 ลักษณะคือ 1. การเล่นตามหลักความถูกต้อง 2. การเล่นเพื่อความบันเทิง ซึ่งทั้ง 2 แบบล้วนสืบทอดศิลปะการแสดงให้คงอยู่ได้ แต่การแสดงเพื่อความบันเทิงเท่านั้นอาจลดคุณค่าของการแสดงดั้งเดิมลงไป

นอกจากกิ้งกะหล่ำจะเป็นชื่อชุดการแสดงแล้วคำนี้ยังหมายถึงนกหรือกิ้งนรและกิ้งนรีในป่าหิมพานต์ด้วยซึ่งสอดคล้องกับเรื่องเล่าทางพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ที่ว่าด้วยการรื้อรับพระพุทธเจ้าที่เสด็จกลับจากการโปรดพระมารดาที่สวรรค์ชั้นดาวดึงส์ นอกจากกิ้งกะหล่ำแล้วชาวไทใหญ่ก็ยังมี การพ่อนโตที่เป็นสัตว์หิมพานต์ในงานประเพณีออกพรรษาด้วย (สำอางค์ จางยอด, 2548: 17)

ชาวไตเชื่อว่า “นกกิ้งกะหล่ำ” เป็นพระโพธิสัตว์ในการเสวยพระชาติก่อนมาอุบัติเป็นพระพุทธเจ้า ซึ่งพระองค์ได้เสวยพระชาติเป็นนกกิ้งกะหล่ำ 5 พระชาติด้วยกัน การพ่อนกกิ้งกะหล่ำสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและจิตวิญญาณของชาวไตที่มีศรัทธาแนบแน่นกับพระพุทธศาสนา ด้วยความเป็นมาของการพ่อนกกิ้งกะหล่ำเป็นการพ่อนเมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ภายหลังทรงเทศนาโปรดพระมารดา ดังนั้นการพ่อนกกิ้งกะหล่ำจึงเป็นการพ่อนเพื่อแสดงการบูชาพระพุทธองค์นั่นเอง (สายันต์ ไพรัชญจิตร และคณะ, 2549: 47)

หากกล่าวถึงกิ้งนรากินรี ชาวไทใหญ่ยังมีนิทานที่ว่าด้วยชะตากรรมของคู่กิ้งนรากินรีที่ถูกพรานจับมาแสดงต่อหน้าเจ้าเมืองเพื่อความบันเทิง เมื่อกิ้งนรากินรีไม่ร้องและร้ายรำตามที่พรานเคยได้เห็นในป่า เจ้าเมืองก็สั่งให้นำกิ้งนรากินรีไปประหารจนทั้งสองต้องเอ่ยคำวิงวอนและชี้แจงแก่เจ้าเมืองว่าเหตุใดตนจึงเลือกจะไม่ร้องรำ ทั้งยังบอกว่าทั้งสองต้องเผชิญทุกข์เพียงใดที่ถูกจับมา และจะทรมานเพียงใดหากคู่ของตนถูกประหาร จนเจ้าเมืองเข้าใจ สงสาร และสั่งให้พรานปล่อยกิ้งนรากินรีเข้าป่าตามเดิม

ดังนั้น กิ้งกะหล่ำในงานวิจัยนี้จึงหมายถึง การแสดงพ่อนกกิ้งกะหล่ำของชาวไทใหญ่อันเป็นศิลปะการแสดงที่แสดงเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ซึ่งมีความเป็นมาจากการตำนานและความเชื่อ จนก่อให้เกิดเป็นการแสดงในประเพณีประจำถิ่นอันเป็นมรดก

2.2.2 ตำนาน

เรื่องเล่าดำรงอยู่กับสังคมมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน เมื่อมนุษย์เริ่มรู้จักสื่อสาร เรื่องเล่าต่าง ๆ ก็ค่อย ๆ เกิดขึ้นทั้งในรูปแบบของนิทานหรือตำนาน ตำนานเป็นเรื่องเล่าประเภทหนึ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่ออธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้มนุษย์รู้สึกว่าคุณเองเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตำนานก่อให้เกิดความเชื่อในการดำรงอยู่ของมนุษย์ แต่ละชนชาติต่างก็มีตำนานของตนเองและแต่ละตำนานก็มีบางส่วนคล้ายคลึงกัน เนื่องจากล้วนเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับอารยธรรมมนุษย์เช่นเดียวกัน

ตัวอย่างตำนานที่เห็นได้ชัดเจนว่ากลุ่มชาติพันธุ์ไทยอกเล่าสืบทอดมาอย่างคล้ายคลึงกันคือตำนานที่อธิบายการสร้างโลก ดังที่ศิริพร ณ กลาง ได้ศึกษาไว้และพบว่าคนไทยทุกกลุ่มล้วนมีตำนานการสร้างโลกในแบบของตนเอง แสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะที่กลุ่มชาติพันธุ์ไทยล้วนมีโลกทรรศน์เรื่องการสร้างโลกที่คล้ายคลึงกัน และตำนานเหล่านี้ก็ได้สะท้อนวัฒนธรรมและความเป็นมาของชนชาติไทยแต่ละกลุ่ม ดังที่ศิริพร ณ กลาง ให้ความเห็นไว้ว่า

เนื้อหาของตำนานสร้างโลกของคนไทยที่แตกต่างจากวัฒนธรรมอื่นจะออกลักษณะเฉพาะของตำนานสร้างโลกของชนชาติไทย ซึ่งจะช่วยบ่งบ่งลักษณะร่วมของชนชาติไทยอันเป็นการหยั่งไปถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมไทยได้อีกทางหนึ่ง ในแง่นี้ตำนานการสร้างโลกจึงอาจนำไปใช้เป็นหลักฐานในการอธิบายประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และเป็นการขยายพรมแดนความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของชนชาติไทยให้กว้างขวางและลุ่มลึกยิ่งขึ้น (ศิริพร ณ กลาง, 2545: 53)

ตำนานจึงหมายถึงเรื่องเล่าที่อธิบายที่มา ความเชื่อ ธรรมเนียมประเพณีของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นที่ตำนานของชาวไทยใหญ่ที่เกี่ยวข้องและอธิบายถึงที่มาของการฟ้อนกิ่งกะหร่า

2.2.3 ชาติพันธุ์ไทใหญ่

“ไทใหญ่” คือคำที่คนไทยใช้เรียกชื่อชนชาติหนึ่งในเขตตอนเหนือของประเทศไทย คนไทยภาคกลางในเขตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาหรือที่เรียกว่า “คนสยาม” รู้จักไทใหญ่มาตั้งแต่สมัยอยุธยา รับรู้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างพวกตนกับพวกไทใหญ่ได้ดี สามารถบอกเล่าเรื่องราวของพวกไทใหญ่ต่อชาวตะวันตกที่เข้ามาเยือนกรุงศรีอยุธยาในขณะนั้นให้รับรู้ด้วยในบันทึกของเดอ ลา ลูร์แบร์ ราชทูตฝรั่งเศสจากราชสำนักพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งมาเยือนกรุงศรีอยุธยาระหว่าง พ.ศ. 2229-2231 ที่ระบุว่า “อนึ่ง ชาวสยามที่ข้าพเจ้ากล่าวถึงนี้ เรียกตนเองว่าไทน้อยหรือเซียมเล็ก ตามที่ข้าพเจ้าได้รับคำบอกเล่า ยังมีคนอีกพวกหนึ่งซึ่งป่าเถื่อนที่สุดที่เรียกกันว่าไทใหญ่ คือ เซียมใหญ่ อันเป็นพวก

ที่อาศัยอยู่ทางเขตเขาภาคเหนือ (จิตร ภูมิศักดิ์, 2524 อ้างถึงใน โครงการพิพิธภัณฑวัตถุวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ล้านนา, 2551: 1) ไทใหญ่เป็นชาติพันธุ์ที่มีความเชื่อ ธรรมเนียม ประเพณีที่แสดงออกซึ่งเอกลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตน นักคติชนวิทยาจึงสนใจศึกษาชาติพันธุ์ที่ยังดำรงรักษาวัฒนธรรมต่าง ๆ ของตนไว้

ทั้งนี้ เนื่องจากนักคติชนวิทยาจะต้องลงพื้นที่ศึกษากลุ่มคน จึงสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ภูมิหลังความเป็นมาของการตั้งถิ่นฐานของคนไทใหญ่ ศิราพร ณ ถลาง และสุพิณ ฤทธิ์เพ็ญ ผู้ศึกษางานปอຍไทใหญ่ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ได้อธิบายถึงชาติพันธุ์ไทใหญ่ไว้โดยเน้นที่พื้นที่ที่ชาวไทใหญ่อาศัยอยู่ ดังนี้

ชาติพันธุ์ “ไทใหญ่” (Shan) ซึ่งมักเรียกตัวเองว่า ไต หรือ ไตโหลง เป็นชาติพันธุ์ที่พูดภาษาตระกูลไท-กะไต (Tai-Kadai Languages) ปัจจุบันนี้ชาวไทใหญ่ส่วนใหญ่อยู่ในรัฐฉาน ประเทศเมียนมาร์ และในเขตปกครองตนเองได้คอง มณฑลยูนนาน ประเทศจีน, ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 13 มีชาวไทใหญ่ที่อพยพจากอาณาจักรหมอกขาวมาหลวง (เขตใต้คองในปัจจุบัน) ไปตั้งอาณาจักรอาหมในบริเวณที่เป็นรัฐอัสสัม ประเทศอินเดียในปัจจุบัน และในช่วงสองร้อยปีก่อนมีชาวไทใหญ่จำนวนหนึ่งอพยพจากทางตอนเหนือของรัฐฉาน เช่น ไทคำตี้ ไทอ่าย ตอน ไทพ่าเก เข้าไปตั้งถิ่นฐานในรัฐอัสสัม และ รัฐอรุณาจัลประเทศ ประเทศอินเดีย, สำหรับในประเทศไทยมีชาวไทใหญ่ที่อพยพจากรัฐฉานเข้ามาอาศัยอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอนและจังหวัดทางภาคเหนือหลายระลอก และใน 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมา มีชาวไทใหญ่หนีภัยการเมืองจากรัฐฉานเข้ามาเป็นแรงงานข้ามชาติในประเทศไทยโดยเฉพาะในจังหวัดแม่ฮ่องสอน เชียงราย เชียงใหม่ (ศิราพร ณ ถลางและสุพิณ ฤทธิ์เพ็ญ, 2559: 23)

นอกจากข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่แสดงถิ่นที่อยู่อาศัยของชาวไทใหญ่ในปัจจุบัน ในอดีตไทใหญ่เป็นรัฐอิสระที่เมืองมาหลวงต่อมาได้ถูกปกครองโดยพม่าก่อนที่พม่าจะตกอยู่ภายใต้อำนาจของอังกฤษในเวลาต่อมา แม้ว่าจะอยู่ภายใต้การปกครองของชนชาติอื่น แต่ชาติพันธุ์ไทใหญ่ก็ยังคงรักษาเอกลักษณ์ของตนและสืบทอดมาได้จนถึงปัจจุบัน ข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ชาติพันธุ์ไทใหญ่จะดำรงตนในสังคม ชาติพันธุ์ไทใหญ่ในปัจจุบันยังแสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นผ่านประเพณีพิธีกรรมประจำปี เช่น ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด ประเพณีการแต่งงาน ประเพณีการทำศพ ศิลปะการแสดง เช่น ฟ็อนกิงกะหระ่า ฟ็อนโต ฟ็อนลายมิด การตีกลองกันยาว

ดังนั้น ชาติพันธุ์ไทใหญ่ในงานวิจัยนี้จึงหมายถึงชาติพันธุ์ที่แม้จะมีถิ่นที่อยู่อาศัยในหลายพื้นที่ และอยู่ภายใต้การปกครองของชาติอื่น แต่กลับยังสามารถคงความเชื่อ ประเพณี และศิลปะการแสดงของตนได้ โดยเฉพาะการฟ้อนกิ่งกะหრაเป็นสิ่งแสดงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ตนอย่างชัดเจนและน่าสนใจยิ่ง

2.2.4 นาฏยศิลป์สร้างสรรค์

นาฏยศิลป์คือศิลปะการแสดงแขนงหนึ่งที่เน้นแสดงท่วงท่าลีลาทางกายเพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าต่าง ๆ และสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกสู่ผู้ชม ธีรกร จันทนะสาโร ได้ศึกษาและประมวลความหมายของคำว่านาฏยศิลป์ไว้ในงานวิทยานิพนธ์เรื่อง **นาฏยศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา** ว่า

นาฏยศิลป์ หมายถึง รูปแบบและวิธีการเคลื่อนไหวร่างกายที่เลียนแบบมาจากธรรมชาติอย่างมีระบบแบบแผน มีความประณีตในการเคลื่อนไหวท่าทางเหล่านั้นให้สอดคล้องและกลมกลืนไปกับจังหวะเสียงร้องหรือเพลงดนตรี มีขั้นตอนการฝึกหัดขัดเกลานาฏยศิลป์เป็นเวลานานและสืบทอดต่อ ๆ กันมาจากรุ่นสู่รุ่นที่ชัดเจน ทั้งนี้ก็เพื่อให้นาฏยศิลป์ให้เป็นเครื่องมือสำหรับการตอบสนองต่อวัตถุประสงค์หนึ่ง ๆ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญไปที่ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นเรื่องวิธีการและรูปแบบมากกว่าเรื่องราวของความหมายหรืออารมณ์ที่เจือปน (ธีรกร จันทนะสาโร, 2557: 13)

ปัจจุบันคำว่า “สร้างสรรค์” มักใช้เข้าคู่กับคำที่เป็นคำหลักของศาสตร์ต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ วรรณกรรมสร้างสรรค์ คติชนสร้างสรรค์ ในศาสตร์ศิลปะการแสดงก็ปรากฏคำว่า “นาฏยศิลป์สร้างสรรค์” ด้วย จึงจำเป็นจำต้องนิยามความหมายของคำว่า “นาฏยศิลป์สร้างสรรค์” ให้ชัดเจน

แมค โดแนล (Mac Donald) ผู้ศึกษานาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโรงเรียนประถมศึกษาได้ให้ความหมายคำนี้ไว้ว่า

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ (Creative Dance) เป็นการแสดงออกของร่างกายที่เล่าเรื่องราว ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจากภายใน ทั้งยังช่วยส่งเสริมความคิดเหล่านั้นด้วยอารมณ์และความรู้สึก นาฏศิลป์สร้างสรรค์มุ่งเน้นในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ด้านรูปแบบ รวมถึงเน้นที่การแก้ไขปัญหาการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกด้วย (Mac Donald, 1991: 434)

นอกจากนี้ ธรากร จันทนะสาโร ยังได้ศึกษาความหมายของคำนี้จากความคิดเห็นของนักวิชาการหลากหลายคนและประมวลจนได้นิยามของคำว่านาฏศิลป์สร้างสรรค์ดังนี้

นาฏศิลป์สร้างสรรค์จะมุ่งเน้นไปที่จุดกำเนิดอันได้มาจากสิ่งเร้าเป็นสำคัญ แล้วพัฒนาไปสู่กระบวนการออกแบบนาฏศิลป์เพื่อวัตถุประสงค์ที่สร้างสรรค์ความสุขหรือก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง นาฏศิลป์ที่มีจุดกำเนิดมาจากแรงบันดาลใจในสิ่งรอบตัวทุกอย่าง แล้วนำมาพัฒนาโดยผ่านกระบวนการของนาฏศิลป์ ไม่ยึดติดไปกับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งทางด้านนาฏศิลป์ หากแต่มุ่งเน้นไปที่กระบวนการที่เรียกว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ เพื่อก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากสิ่งเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้มีส่วนร่วมกับงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องมีทักษะหรือความชำนาญทางด้านนาฏศิลป์มาก่อน และที่สำคัญคือมิได้มุ่งเน้นเฉพาะไปที่ยุคสมัย กรอบเวลา สถานที่ หรือแม้กระทั่งกลุ่มผู้แสดง (ธรากร จันทนะสาโร, 2557: 15)

เมื่อพิจารณานิยามข้างต้นจะเห็นว่า นาฏศิลป์สร้างสรรค์ไม่ใช่กรอบเกณฑ์ตายตัวหรือระเบียบแบบแผนที่ชัดเจนตามกรอบเวลา พื้นที่ ผู้แสดง ผู้ชม หรือองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ หลักสำคัญของความเป็นนาฏศิลป์สร้างสรรค์คือการมีความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการออกแบบการแสดง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่าแนวคิด “คติชนสร้างสรรค์” ของศิริพร ญ กลาง (2559: 121) ก็สอดคล้องกับงานวิจัยนี้เพราะแนวคิดดังกล่าวอธิบายว่า คติชนสร้างสรรค์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิด

จากการปรับใช้ข้อมูลวัฒนธรรมในท้องถิ่นต่าง ๆ เพื่อผลิตซ้ำ ประยุกต์ ผสมผสานสร้างใหม่ หรือสร้างความหมายใหม่ในบริบทใหม่ ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา และวัตถุประสงค์

จากนิยามข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และมีความเห็นว่า นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้หมายถึงการแสดงที่ออกแบบขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้วยการนำข้อมูลทางวัฒนธรรมในอดีตมาสร้างสรรค์การแสดง ดังที่งานวิจัยนี้ได้นำตำนานและการฟ้อนกิ่งกะหร่ามาตีความและสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ขึ้นในบริบทของการแสดงปัจจุบัน

2.2.5 นาฏยศิลป์พื้นบ้าน

งานวิจัยส่วนใหญ่มักใช้คำว่า การแสดงพื้นบ้านเพื่อกล่าวถึงศิลปะการแสดงของแต่ละท้องถิ่นหรือกลุ่มชน ส่วนคำว่านาฏยศิลป์พื้นบ้านที่ผู้วิจัยกำหนดใช้ในงานวิจัยนี้มุ่งสื่อสารความหมายเกี่ยวกับรูปแบบการแสดงที่เน้นท่วงท่า ลีลา และการเคลื่อนไหวที่มีระบบระเบียบเพื่อสื่อสารกับผู้ชม อีกทั้งนาฏยศิลป์ยังเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่เก่าแก่และสัมพันธ์กับจิตวิญญาณมนุษย์อย่างยิ่งด้วย ดังที่นราพงษ์ จรัสศรี กล่าวถึงนาฏยศิลป์ไว้อย่างน่าสนใจว่า

นาฏยศิลป์ถือเป็นการแสดงออก (Express) ของอารมณ์ความรู้สึก (Feeling) ที่แสดงออกมาในรูปแบบของกิจกรรมมนุษย์ บรรพบุรุษของมนุษย์ในอดีตกาลเคยลอกเลียนท่าทางของสัตว์และธรรมชาติแล้วจัดแสดงขึ้นเพื่อการเอาใจหรือแสดงความเคารพต่ออำนาจทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถจะหาคำตอบได้ในสมัยนั้น ในนาฏยศิลป์จะมีความผูกพันซึ่งเกี่ยวกับจิตวิญญาณของมนุษย์เสมอ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2559: 2-3)

เนื่องจากนาฏยศิลป์ไม่ใช่เพียงการแสดงทั่วไป แต่บรรจุท่วงท่าอันเก่าแก่มาแต่โบราณทั้งยังสัมพันธ์กับจิตวิญญาณ ทำให้นาฏยศิลป์ไม่ใช่เพียงการแสดงออกภายนอกเท่านั้น แต่นาฏยศิลป์ยังเกี่ยวข้องกับจิตใจภายใน นาฏยศิลป์จึงสอดคล้องกับความเป็นพื้นบ้านอย่างยิ่ง เพราะในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีความเชื่อที่ส่งเสริมให้เกิดประเพณีและพิธีกรรมประจำชุมชนต่างๆ งานวิจัยนี้ใช้คำว่านาฏยศิลป์พื้นบ้านแทนคำว่า การแสดงพื้นบ้านเพื่อสื่อสารถึงความหมายในด้านจิตวิญญาณ

นอกจากนี้ คำว่าพื้นบ้านยังใช้เป็นคำขยายเพื่อบ่งบอกถึงความเฉพาะถิ่น นาฏยศิลป์พื้นบ้านจึงมีความหมายที่เน้นถึงลักษณะเฉพาะถิ่น แต่ละท้องถิ่นย่อมมีนาฏยศิลป์พื้นบ้านแตกต่างกันไป ในงานวิจัยนี้การฟ้อนกิ่งกะหร่านับเป็นนาฏยศิลป์พื้นบ้านของชาวไทยใหญ่ที่เก่าแก่และมีรากฐานมาจากความเชื่อของชาวไทยใหญ่

2.2.6 นาฏยศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance)

คำว่า “นาฏยศิลป์ร่วมสมัย” มีศิลปินและนักวิชาการนิยามความหมายไว้กันอย่างมากมาย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และมุมมองของแต่ละบุคคล เพราะนาฏยศิลป์ประเภทนี้มีอิสระทั้งในเชิงทฤษฎี และการปฏิบัติ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามบริบทและสภาพแวดล้อมของผู้ที่จะนำไปใช้ ดังที่ คูเปอร์ อัลไบรท์ (Cooper Albright, 1997: xiii) กล่าวว่า นาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือการใช้ร่างกายเพื่อแสดง ท่าทางตอบสนองเพื่อกล่าวถึงประเด็นต่าง ๆ เช่น เพศ เชื้อชาติ ความต้องการทางเพศ และการใช้ ความสามารถของร่างกาย

ในแง่หนึ่ง นาฏยศิลป์ร่วมสมัยก็มักถูกอธิบายในแง่ของเทคนิค ซึ่ง นอร์ท (Noth) อธิบาย ว่า

เป็นเทคนิคการเต้นและการออกแบบท่าเต้นที่ผสมผสานลักษณะการเต้นแบบ อเมริกันและยุโรปในสี่กระแสหลัก ซึ่งเป็นการเต้นที่ทันสมัยของศิลปินแต่ละคนที่มีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นาฏยศิลป์ร่วมสมัยแตกต่างจากเทคนิคการเต้น และการออกแบบท่าเต้นบัลเลต์แบบดั้งเดิม (Noth, 1998: 544)

ส่วนนราพงษ์ จรัสศรี ผู้บุกเบิกการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย มีประสบการณ์การแสดงทั้งในและต่างประเทศ และมีผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย หลากหลายรูปแบบ ได้ให้ทรรศนะกับนาฏยศิลป์ร่วมสมัย ว่า

หากพิจารณาคำว่า “นาฏยศิลป์” กับ “ร่วมสมัย” จะมีความหมายที่ชัดเจนอยู่ในตัวของรูปคำ แต่ในแง่ของการนำมาใช้ในเชิงปฏิบัตินี้นาฏยศิลป์ร่วมสมัยอาจแบ่งได้ 2 นัยยะ นัยยะแรก คือ การนำนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิมมาสร้างสรรค์หรือนำเสนอในเวลา ปัจจุบัน มีเนื้อหา ประเด็น และเหตุการณ์ ในสังคมสอดแทรกอยู่ในการแสดง นัยยะที่ 2 มีความหมายในเชิงเทคนิค คือการเต้นที่ค้นหารูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบใหม่ เน้นอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของผู้เต้นมากขึ้น ไม่สนใจหลักการเต้นแบบขนบนิยม เป็นการแสดงออกที่เป็นปัจเจกของศิลปินแต่ละคน (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2562)

ขณะเดียวกัน ชนกรรม์ แสนอ้าย ได้แบ่งระดับของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยออกเป็น 2 ระดับ ซึ่งแต่ละระดับนั้นมีความแตกต่างทั้งในแง่ของความหมายและวิธีการปฏิบัติ ดังนี้

ระดับที่ 1 การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในรูปแบบที่ไม่มีผู้ใดคิดค้นหรือเริ่มต้นทำมาก่อน เป็น “รูปแบบใหม่ (New Form)” ของลีลาการเคลื่อนไหวหรือเทคนิค รวมไปถึงวิธีการนำเสนอ ต้องเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยปรากฏที่ใดมาก่อน รวมถึงเกิดขึ้นในเวลา ณ ขณะปัจจุบัน

ระดับที่ 2 การสร้างสรรค์การแสดงที่ได้จำกัดแค่รูปแบบนาฏศิลป์หรือละคร อาจจะเป็นการผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นรูปแบบการแสดงใหม่ ทั้งที่เป็นเรื่องเล่าของชุมชน ประเด็นสำคัญ เหตุการณ์ในความสนใจ วิถีชีวิต ปัญหาสังคม ฯลฯ ซึ่งสามารถนำเสนอในรูปแบบเดิมก็ได้ เช่นรูปแบบอาจจะการแสดงโนรา แต่นำเสนอประเด็นปัญหาโลกร้อน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นการใช้วัตถุดิบดั้งเดิมคือ “โนรา” แต่ใช้เนื้อหาคือ “โลกร้อน” เพิ่มเติมทำให้การแสดงน่าสนใจเพิ่มขึ้น หรือเป็นการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาเป็นส่วนประกอบของการแสดงก็ได้ (ชนกรรม์ แสนอ้าย, 2559: 13-14)

จากการรวบรวมข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า “นาฏศิลป์ร่วมสมัย” มีลักษณะร่วม 2 ประการ ได้แก่ ประการแรกคือ การมุ่งความสำคัญของเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอผ่านองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตของมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ ประการที่สองคือ การมุ่งให้ความสนใจค้นหาเทคนิคหรือรูปแบบของนาฏศิลป์ในรูปแบบใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร แสดงถึงความ เป็นปัจเจกและเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงใช้นาฏศิลป์ร่วมสมัยเพื่อนำเสนอตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทยใหญ่ในรูปแบบใหม่ทั้งในแง่ประเด็นเรื่องคุณค่า บูรณาการรูปแบบนาฏศิลป์และศิลปะการละครหลากหลายประเภทนำมาผสมผสานสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

2.3 แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่

มนุษย์ในแต่ละพื้นที่มักมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เมื่อเวลาผ่านไปมนุษย์เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีการเดินทางย้ายถิ่นฐาน ส่งผลให้วัฒนธรรมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งแพร่กระจายไปยังดินแดนต่าง ๆ การศึกษากลุ่มชนหรือชาติพันธุ์ต่าง ๆ จึงไม่อาจทำได้โดยวิเคราะห์แค่เพียงข้อมูลทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ข้อมูลสำคัญที่ช่วยบ่งชี้ความเป็นกลุ่มเดียวกันคือข้อมูลทางวัฒนธรรม จึงเกิดเป็นแนวทางการศึกษาชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ขึ้น

2.3.1 แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์

นอกจากการจำแนกคนตามเชื้อชาติถิ่นกำเนิดในปัจจุบัน นักมานุษยวิทยายังได้กำหนดขอบเขตข้อมูลจำพวกกลุ่มคนผ่านภาษาที่กลุ่มคนเหล่านั้นใช้ ชาติพันธุ์ไทเป็นกลุ่มคนที่ใช้ภาษาในตระกูลไท-กะไต ประกอบด้วยชาติพันธุ์ไทที่หลากหลาย เช่น ไทลื้อ ไทยวน ไทใหญ่

การจำแนกกลุ่มคนตามวัฒนธรรมช่วยให้นักวิชาการศึกษาและเข้าใจแต่ละชาติพันธุ์ได้ละเอียดชัดเจน เห็นความแตกต่างจากชาติพันธุ์อื่นจนสามารถวิเคราะห์ถึงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์นั้นได้ ดังนั้นนักวิชาการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางสายมานุษยวิทยาจึงมีแนวทางการศึกษาชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ด้วยมุมมองการศึกษาที่แตกต่างจากการศึกษากลุ่มชนเผ่า เพราะการศึกษาเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์เน้นศึกษา วิเคราะห์ และนิยามเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์โดยเชื่อมโยงกับกลุ่มชนอื่น (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2546: 4)

นอกจากนี้ การศึกษาด้านชาติพันธุ์ไม่เพียงวิเคราะห์ว่าแต่ละชาติพันธุ์มีเอกลักษณ์อย่างไรบ้าง แต่ศึกษากระบวนการเกิดขึ้นหรือสูญเสียเอกลักษณ์ของแต่ละชาติพันธุ์ด้วยดังที่ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี ได้กล่าวถึงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ว่า

การศึกษาเรื่องเอกลักษณ์ (Identity) จึงเป็นสิ่งที่แยกออกได้จากการวิเคราะห์กระบวนการสร้าง รับเอา หรือถูกทำให้มีเอกลักษณ์ (Identification) ในแง่นี้เอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์จึงมีลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) มากกว่าคุณลักษณะที่ถาวรและตายตัว (Trait) (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2546: 8)

การศึกษาเรื่องเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ช่วยให้รู้และเข้าใจแต่ละชาติพันธุ์อย่างรอบด้าน และสามารถศึกษาเฉพาะเจาะจงลงไปทีข้อมูลทางวัฒนธรรมแต่ละประเภท ทั้งศิลปะการแสดง ดนตรี ความเชื่อ เครื่องแต่งกาย อาหารการกิน วิถีชีวิตด้านอื่น ๆ ตามความสนใจของผู้ศึกษาได้ด้วย

นอกจากการศึกษาทางชาติพันธุ์จะทำให้มองเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละชาติพันธุ์ได้ชัดเจนแล้ว ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2546: 12) ยังตระหนักด้วยว่าเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดขึ้นหรือกำหนดโดยรัฐเท่านั้น แต่กลุ่มชาติพันธุ์ที่มีภาวะหรือถิ่นที่อาศัยในพื้นที่ชายขอบมีส่วนร่วมผลิตและสร้างเอกลักษณ์ของตนเองขึ้นด้วย ในแง่นี้ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรีได้กล่าวถึงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไว้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ ดังนี้

เอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์จึงเป็นเอกลักษณ์กระทำการ (Active Identity) ที่พยายามขยับเขยื้อนกรอบเอกลักษณ์ ประดิษฐ์อันทรงอำนาจที่หยุดนิ่ง และตายตัวด้วยการปะทะสังสรรค์ การเลือกสรรและปฏิเสธ การตีความและนิยาม

ใหม่ เพื่อให้เอกลักษณ์แบบเดียว และเปลี่ยนแปลงไม่ได้ กลายเป็นกระบวนการที่เป็นเอกลักษณ์ (Multiple Identification) ที่พื้นที่ในการแสดงตัวตนมีขอบเขตที่กว้างและหลากหลายขึ้น ที่อนุญาตให้มีการเลือกใช้และผสมผสานเอกลักษณ์ในหลายลักษณะในสถานการณ์ต่าง ๆ กันได้ (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2546: 13)

กรณีศึกษาที่เป็นตัวอย่างชัดเจนของการที่กลุ่มชาติพันธุ์สร้างเอกลักษณ์ของตนเอง พบได้จากงานวิจัยของอัมพร จิรัฐติกร หัวข้อ พื้นที่สาธารณะข้ามชาติ การเมืองเรื่องพื้นที่ของแรงงานอพยพไทใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้แสดงให้เห็นว่า แรงงานอพยพไทใหญ่มีการจัดประเพณีปีใหม่ของชาวไทใหญ่และภายในงานประกอบด้วยกิจกรรมการแสดงต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ผ่านพื้นที่งานประเพณีเหล่านี้

ภายในงานประกอบตกแต่งด้วยภาษาไทใหญ่ มีการออกร้านขายสินค้าของชาวไทใหญ่ มีห้องนิทรรศการแสดงประวัติความเป็นมาของชาวไทใหญ่ และที่สำคัญคือมีเวทีการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่ เช่น การฟ้อนรำแบบไทใหญ่ การฟ้อนนกกิ่งกะหร่า การฟ้อนโต การร้องเพลง “จ๊าดไต” อันเป็นการร้องเพลงแบบโบราณของไทใหญ่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น “พื้นที่เพื่อสร้างภาพความเป็นไทใหญ่ (representation)” อัมพร จิรัฐติกร (2558: 86) ซึ่งชาวไทใหญ่สามารถสร้างเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อต่อรองและคานอำนาจกับเอกลักษณ์ที่รัฐไทยหยิบยื่นให้ ดังที่ อัมพร จิรัฐติกร สรุปว่า “จุดมุ่งหมายของพวกเขาในการจัดงานก็อาจจะเป็นทั้งการเชื่อมต่อกับรัฐไทยในอันที่จะประกาศตัวตนของคนไทใหญ่ในอีกแง่มุมหนึ่ง ที่นอกเหนือไปจากภาพของคนขายแรงงานขั้นต่ำที่รัฐไทยมองพวกเขาอยู่เพียงมุมเดียว” (อัมพร จิรัฐติกร, 2558: 111)

ดังนั้น นอกจากกรณีศึกษาดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยสนใจอย่างยิ่งว่าเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทใหญ่ สื่อแสดงได้จากสิ่งใดบ้าง อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจกลุ่มชาติพันธุ์นี้ก่อนการนำศิลปะการแสดงกิ่งกะหร่ามาสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์เพื่อสื่อสารถึงคนปัจจุบันต่อไป

2.3.2 เอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทใหญ่

ชาติพันธุ์ไทมีหลากหลายแยกย่อยต่างกันไป ชาติพันธุ์ไทใหญ่เป็นกลุ่มหนึ่งที่ยังคงสืบทอดขนบธรรมเนียมประเพณีและศิลปวัฒนธรรมของตนเองไว้ได้อย่างดี “ไทใหญ่” คือคำที่คนไทยใช้เรียกชื่อชนชาติหนึ่งในเขตตอนเหนือของประเทศไทย คนไทยภาคกลางในเขตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาหรือที่เรียกว่า “คนสยาม” รู้จักไทใหญ่มาดั้งแต่สมัยอยุธยา

ก่อนจะอยู่ในการปกครองของพม่า ชาวไทใหญ่ปกครองตนเองด้วยระบบการปกครองแบบเจ้าฟ้า มีชนชั้นปกครองและชนชั้นถูกปกครอง มีความคิดความเชื่อเรื่องความสูงส่งของเจ้าฟ้า ส่วนการค้าขายของชาวไทใหญ่ก็มีภาคหรือตลาดประจำชุมชนเพื่อค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างไทใหญ่ด้วยกันเองและบุคคลอื่น (จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์, 2547: 15-16)

นอกจากนี้ ศรีศักร วัลลิโภดม ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นยังได้กล่าวถึงลักษณะความยิ่งใหญ่ของชาวไทใหญ่ที่สะท้อนจากชื่อเรียกด้วยว่า

หากจะมองดูการรวมตัวกันเป็นกลุ่มทางการเมืองจนเป็นบ้านเมืองใหญ่โต และมีวัฒนธรรมเป็นของตนเองอย่างเป็นปึกแผ่นมั่นคงแล้ว ก็คงต้องยอมยกให้กับกลุ่มไต หรือไทใหญ่อย่างแน่นอน เพราะถ้าหากไม่เป็นปึกแผ่นและมีพลังจริงแล้ว ก็คงจะไม่มี การเรียกชื่อให้แตกต่างออกไปจากพวกคนไทยกลุ่มอื่น ๆ [...] การเรียกชื่อว่าไทใหญ่ก็ดี ไทหลวงก็ดี หรือแม้แต่เรียกว่า ชานและเงี้ยวจากกลุ่มชนที่อยู่ภายนอกนั้น ล้วนให้ความสำคัญในลักษณะเฉพาะและความยิ่งใหญ่ของชนชาติไตกลุ่มนี้เป็นอย่างดี (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2534: 94)

ไทใหญ่จึงเป็นกลุ่มที่มีชื่อเรียกชนชาติของตนอย่างชัดเจนแสดงออกถึงความภูมิใจในชาติพันธุ์ของตน และลักษณะดังกล่าวนี้ได้สะท้อนผ่านวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ โดยเฉพาะศิลปะการแสดงที่เกี่ยวข้องกับประเพณีพิธีกรรมและความคิดความเชื่อของชาวไทใหญ่

นอกจากข้อมูลเบื้องต้นดังกล่าว ผู้วิจัยยังได้ประมวลข้อมูลที่แสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นเรื่องประเพณีและการแสดงของไทใหญ่เพื่อให้เกิดความเข้าใจชาติพันธุ์นี้ยิ่งขึ้น ดังนี้

2.3.2.1 งานวัฒนธรรมประเพณีของชาวไทใหญ่

งานวัฒนธรรมประเพณีตลอดจนศิลปกรรมต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่มีเอกลักษณ์แตกต่างไปจากชุมชนในจังหวัดอื่น ๆ ทางภาคเหนือ อาจกล่าวได้ว่าเป็นจังหวัดที่มีเอกลักษณ์ไตหรือไทใหญ่ หรือเอกลักษณ์ไทใหญ่ผสมพม่า ด้วยเหตุเป็นเชื้อสายที่ใกล้ชิดกับชาวพม่าดังที่กล่าวมาข้างต้น เอกลักษณ์ดังกล่าวจึงแสดงออกทางสถาปัตยกรรมต่าง ๆ เช่น การก่อสร้างวัด โบสถ์ วิหาร อาคารบ้านเรือน ส่วนการแสดงออกทางวัฒนธรรมประเพณี เช่น วิถีชีวิต การแต่งกาย ภาษา โดยเฉพาะงานบุญที่สำคัญเช่น ปอยสงล่อง ปอยเหลินสิบเอ็ด เป็นต้น ด้านศิลปะการแสดงที่มีชื่อเสียงได้แก่ การรำนกกิ่งกะหრა การรำไต การรำหม่องส่วยยี ก้าแลว (ฟ้อนดาบ) ก้าลาย (ฟ้อนมือ)

การตีกลองกันยาว การตีกลองมอชิง เป็นต้น ดังที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนเป็นการแสดงออกของความ
เป็นไทใหญ่ (ข้าคม พระประสิทธิ์, 2553: 1)

2.3.2.2 การฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाและงานออกพรรษา

การฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाเป็นศิลปะการแสดงสำคัญในประเพณีพิธีกรรมที่สะท้อน
ความคิดความเชื่อของชาวไทใหญ่ กิ้งกะหड़ाเป็นนกในความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่
มีเรื่องเล่าที่เป็นตำนานอยู่ตอนหนึ่งว่า องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าเมื่อตรัสรู้และได้เสด็จกลับไป
โปรดพุทธมารดา ณ ชันดาวดึงส์ เมื่อเสร็จกิจแล้วพระองค์จึงกลับสู่โลกมนุษย์ เหล่าเทพดา นางฟ้า
และสัตว์ป่าหิมพานต์ ต่างพากันปีติยินดีจึงได้มารอรับ ณ ที่นั้น มีนกกิ้งกะหड़ाปรากฏอยู่ด้วย (สำอางค์
จางยอด, 2548: 17) จากตำนานดังกล่าว การฟ้อนกิ้งกะหड़ाจึงมักแสดงในงานประเพณีปอยหรืองาน
บุญต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่ โดยเฉพาะงานปอยออกพรรษา และนอกจากนกกิ้งกะหड़ाแล้ว
ในประเพณีของชาวไทใหญ่มักฟ้อนโตคู่กันด้วย ซึ่งโตเป็นสัตว์หิมพานต์ที่มาคอยรับเสด็จ
พระพุทธเจ้าเช่นเดียวกัน แต่นกกิ้งกะหड़ाได้รับความนิยมมากกว่า และนับเป็นศิลปะการแสดงสำคัญ
ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่



ภาพที่ 2.1 กิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ ก้านกิ้งกะหड़ा และกลองกันยาว เพื่ออนุรักษ์และสืบสาน
ในโครงการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ณ ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน

ต.จองคำ อ.เมืองแม่ฮ่องสอน

ที่มา: วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน

การพ็อนกิ้งกะหระ้าเป็นศิลปะการแสดงที่อยู่คู่กับความเชื่อความศรัทธาของคนไทใหญ่มาช้านาน และที่แสดงตัวตนของคนไทใหญ่ได้อย่างดีไม่ว่าคนไทใหญ่จะย้ายถิ่นที่อยู่ไปยังพื้นที่ใดก็ตาม ดังที่ สายันต์ ไพเราะชาญจิตร และคณะ ได้ศึกษาไว้และพบว่า

ศิลปวัฒนธรรม การพ็อนนกกิ้งกะหระ้า เป็นเอกลักษณ์สำคัญที่โดดเด่นอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงความเป็น “ไต” ที่ได้รับการยอมรับในหมู่ “คนลายอื่น” ทั้งชาวไทย (สยาม) และชาวโลกอีกไม่น้อย

ทุกคราวที่เสียงฆ้อง กลอง ฉาบประสานกันเป็นจังหวะเราโสดส่งกระแสมุมโมงจาบแจ้ให้เข้าสู่หัวใจของคนไตและคนอื่นที่ร่วมอยู่ร่วมอาศัยบนโลกใบนี้ ถูกชวนให้พากันหันไปดูท่วงท่ากรีดกรายของนักแสดงชายหญิงวัยหนุ่มสาวที่สวมชุดกินรี-กินราด้วยเสื้อผ้าสีสังดงาม ติดปีกติดหางที่ขยับพับคลี่เข้าออกได้ตามจังหวะฆ้องกลอง ปานประหนึ่งว่าผู้แสดงนั้นเป็นนกจริง ๆ ทุกคนยอมรับการร่ายรำที่มีชีวิตชีวาเร้าหัวใจให้คึกคัก ฮึกเหิม มีอารมณ์ร่วมไปกับท่วงท่าและลีลาหัวใจทุกดวงต่างปรับคลอจังหวะให้เดินไปตามจังหวะพ็อนของนกกิ้งกะหระ้าหนุ่มสาวที่ปรากฏต่อหน้าบนแผ่นดินกลางชุมชนบ้านเปียงหลวง...การพ็อนของหมูนกกิ้งกะหระ้ารุ่นใหม่ ๆ ที่กลับออกไปร่ายรำอย่างเสรีบนแผ่นดินถิ่นเกิดในรัฐฉาน... และด้วยความศรัทธามันเช่นนี้...จังหวะเดินของหัวใจใคร ๆ ในโลกนี้จะประสานคลอไปกับจังหวะพ็อนของนกกิ้งกะหระ้าตราบนิจันรันดร์ (สายันต์ ไพเราะชาญจิตร และคณะ, 2549: 46-47)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ ส่างคำ จางยอด ยังได้กล่าวไว้ในเอกสารบทสรุปโครงการสืบสานลายไตที่บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่ ว่าด้วยการพ็อนนกกิ้งกะหระ้าที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของคนไทใหญ่ ดังนี้

เป้าหมายสูงสุดในปัจจุบัน คือ อยากให้คนมองการพ็อนนกกิ้งกะหระ้าเป็นมากกว่าการแสดง มองอย่างลึกซึ้ง เข้าใจคุณค่าวัฒนธรรมของคนไทใหญ่ ศิลปะทำให้คนมีความสุขได้อย่างเท่าเทียมกันทั้งหมดไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นและชาติพันธุ์ ศิลปะการแสดงแต่ละอย่างที่มีมา จึงอยากให้ทุกคนรู้ว่าอะไรเป็นของใคร แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ปิดกั้นการเรียนรู้ของกลุ่มคนอื่น ๆ เช่น การพ็อนนกกิ้งกะหระ้าของคนไทใหญ่แต่ถ้าคนชาติอื่นจะเรียนรู้ก็ไม่ปิดกั้น

การพ่อนกมาจากไทใหญ่ ถ้าศิลปะการพ่อนกขยายออกสู่สังคมมากขึ้น
เท่าไร ความเป็นไทใหญ่ก็จะเด่นชัดในสังคมมากขึ้นเท่านั้น (สงคำ จางยอด,
2548: 12)

จากคำกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า การพ่อนกหรือกิ่งกะหระ้าเป็นศิลปะที่สงคำ
จางยอดพยายามจะอนุรักษ์และเผยแพร่โดยไม่จำกัดไว้แต่เพียงกลุ่มคนไทใหญ่เท่านั้น การแสดงนี้
ควรจะเผยแพร่สู่สังคมทั่วไปเพื่อแสดงความเป็นไทใหญ่ที่ยังคงเข้มข้นชัดเจนซึ่งสืบทอดความคิดความ
เชื่อผ่านศิลปะการแสดงกิ่งกะหระ้านี้



ภาพที่ 2.2 พ่อครูสงคำ จางยอดเป็นวิทยากรถ่ายทอดความรู้ให้แก่นักเรียนจากโรงเรียนต่าง ๆ ใน
จ.แม่ฮ่องสอน ในโครงการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ณ ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัย
ชุมชนแม่ฮ่องสอน ต.จองคำ อ.เมืองแม่ฮ่องสอน
ที่มา: โสภะเฮียนสืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

2.3.2.3 ดนตรีประกอบการแสดงของไทใหญ่

นอกจากการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ ไทใหญ่ยังมีเครื่องดนตรีสำคัญคือกลองกันยาว
ซึ่งเป็นกลองค้ำคี่ลีลที่ใช้ประกอบจังหวะและให้จังหวะในการแสดงต่าง ๆ ของไทใหญ่ ดังที่ข้าคม
พรประสิทธิ์ ศึกษาวัฒนธรรมการบรรเลงดนตรีไทใหญ่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน ไว้ดังนี้

จากการดำเนินวิจัยเรื่องวัฒนธรรมการบรรเลงดนตรีไทใหญ่ จังหวัด
แม่ฮ่องสอน ปรากฏเครื่องดนตรีชิ้นสำคัญได้แก่ กลองกันยาว ซึ่งถือเป็นกลอง
ค้ำคี่ลีลของชาวไทใหญ่ สามารถนำไปตีประกอบการพ่อนมือ พ่อนดาบ พ่อนโต

พ็อนนก ตีประกอบการแห่งานบุญต่าง ๆ นอกจากนี้ยังปรากฏการตีกลองมองเซิ่ง ซึ่งมีบทบาทในการพ็อนและการตีแท่เช่นเดียวกัน (ข้าคม พรประสิทธิ์, 2559: 228)



ภาพที่ 2.3 กลองกันยาวใช้ในการแสดงพ็อนกิ่งกะหระ

ที่มา: พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์

ข้าคม พรประสิทธิ์ ได้สัมภาษณ์นักดนตรีไทใหญ่ผู้เชี่ยวชาญกลองกันยาว และอธิบายการตีกลองกันยาวไว้ดังนี้

การตีกลองกันยาวสำหรับการพ็อนนกกิ่งกะหระ สามารถแจกแจง ออกเป็นลักษณะเฉพาะที่ปรากฏ ได้แก่ ประการแรกพบว่าการตีกลองกันยาว ประกอบการพ็อนนกกิ่งกะหระ จะมีสำนวนกลองที่มีความห่างประกอบกับสำนวน ที่ลตรูหรือทอนให้มีความถี่มากขึ้น โดยสำนวนทั้ง 2 ชุดนั้นเป็นสำนวนที่มี แนวทางการดำเนินทำนองเดียวกัน ประการที่สองพบว่าการตีกลองกันยาว ประกอบการพ็อนนกกิ่งกะหระ จะมีสำนวนกลองที่เป็นลักษณะถาม - ตอบ กล่าวคือส่วนหัวของวรรคนั้นเป็นสำนวนเดียวกัน หากแต่ส่วนท้ายของทั้ง 2 วรรค มีความแตกต่างกัน อาจารย์ประเสริฐประดิษฐ์ ครูภูมิปัญญาไทย จังหวัด แม่ฮ่องสอนอธิบายการเรียกชื่อการตีกลองกันยาวสำหรับการพ็อนนกและพ็อนโต ว่า “การตีกลองกันยาวประกอบการพ็อนนกและพ็อนโตเรียกเหมือนกันว่า “กลอง เป้งยุบ” (ข้าคม พรประสิทธิ์, 2559: 215)

ดังนั้นจะเห็นได้ชัดเจนว่าไทใหญ่เป็นชาติพันธุ์ที่มีความคิดความเชื่อผสมผสานอยู่ในวิถีชีวิต ประเพณีและการแสดงต่าง ๆ และสิ่งเหล่านี้ล้วนก่อร่างเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ให้ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่งานประเพณีประจำปีของไทใหญ่ดังที่จะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

2.3.2.4 ความเชื่อที่ยึดถือและปฏิบัติสืบต่อกันมา

ความเชื่อและการยึดถือปฏิบัติต่อธรรมเนียมการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นนั้น เป็นการให้ความสำคัญต่อคำสอนโดยมีธรรมเนียมเป็นส่วนเชื่อมโยงผ่านการกล่อมเกลาโดยชุมชนทำให้มีการปฏิบัติสืบต่อมาเป็นการกระทำซ้ำ (สุทัศน์ กันทะมา, 2542) เพื่อขับเน้นคุณค่าหรือประโยชน์ที่อยู่ในรูปของความเชื่อ ซึ่งมีการถ่ายทอดผ่านความเชื่อและการปฏิบัติสืบต่อกันมาจนกลายเป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติและมนุษย์กับมนุษย์ เป็นกลวิธีที่แยกย่อยอย่างหนึ่งทำให้วัฒนธรรมยังคงอยู่

นอกจากประเพณีปอยและประเพณีเกี่ยวกับชีวิตต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่แล้ว การฟ้อนกิ้งกะหრაเองก็มีขนบธรรมเนียมปฏิบัติที่เคร่งครัดไม่ต่างจากการแสดงในพิธีกรรมรูปแบบอื่น ๆ ส่างคำจางยอด (2548: 11-12) ได้สรุปขั้นตอนและขนบธรรมเนียมในการปฏิบัติสำหรับผู้รับบทบาทเป็น “นกกิ้งกะหრა” ที่ได้รับการยึดถือจากคนบางกลุ่มเอาไว้ และในขณะเดียวกัน หากพิจารณาตามเหตุและผลของการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมทั้งในแง่ของการคงอยู่และการสูญหายแล้ว บางความเชื่อก็มีผลต่อการสืบทอดวัฒนธรรมด้วย ผู้วิจัยจึงสรุปข้อมูลต่าง ๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 ธรรมเนียมการปฏิบัติและการพิจารณา

ที่มา: ส่างคำ จางยอด

ลำดับ	ธรรมเนียมการปฏิบัติ	การพิจารณา
1	ผู้ฟ้อนต้องเป็นลูกคนสุดท้อง	ผู้ฟ้อนต้องเป็นคนสุดท้องหรือลูกคนเดียววนั้นเพราะว่านกกิ้งกะหრაเป็นสัตว์ในวรรณคดีที่มีลักษณะร่างกายเป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์และได้รับการยอมรับนับถือว่าเป็นสัตว์มงคล ในบางครั้งเครื่องญาติหรือครอบครัวอาจมีเคราะห์หากแสดงเลียนแบบสัตว์อันเป็นมงคลนั้นจะเกิดความเสียหายแก่ผู้เล่นหรือครอบครัวของผู้เล่น
2	ผู้ฟ้อนต้องเป็นลูกคนเดียว	
3	ผู้ฟ้อนต้องมีอายุ 15 ปีขึ้นไป	ผู้ฟ้อนต้องมีอายุ 15 ปีขึ้นไป เหตุที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่า

ลำดับ	ธรรมเนียมการปฏิบัติ	การพิจารณา
		15 ปี แสดง เพราะอาจมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอขาดความรับผิดชอบและความเคร่งครัดอดทนในการถือปฏิบัติตามธรรมเนียม
4	ห้ามแสดงในงานแต่งงาน	การห้ามแสดงในงานมงคลสมรสบางกลุ่มเพราะคิดว่างานสมรสมีความหมายไปในทางเสพสม แต่แท้จริงแล้วงานแต่งงานนับเป็นงานมงคล จึงน่าจะแสดงได้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออวยพรให้บ่าวสาว
5	ห้ามแสดงในงานศพ	การห้ามแสดงในงานศพ เนื่องด้วยการตายนั้นไม่เป็นมงคล
6	ในการแสดงในงานต่าง ๆ ต้องได้รับเชิญก่อน ไม่เช่นนั้นจะไม่เข้าไปแสดง	เป็นการให้ความเคารพความรู้ภูมิปัญญาของการพ่อนกกิ้งกะหร่า
7	ผู้พ่อนต้องใส่หน้ากาก	ผู้พ่อนต้องใส่หน้ากาก ในข้อนี้ความเชื่อแตกต่างกันไป บางคนก็ว่าสัตว์ไม่ใช่มนุษย์ทำไมต้องหน้าเหมือนมนุษย์ แต่ในทหรณะของผู้เขียนนั้นเห็นวกกิ้งกะหร่าเป็นสัตว์ที่เป็นอมมนุษย์ตามวรรณคดีโบราณจารย์เขียนเอาไว้ว่าตัวอะไรหน้าเหมือนคนตัวเหมือนสัตว์สมัยก่อนผู้สวมบทบาทนกกิ้งกะหร่าจะเป็นผู้สูงอายุ จึงจำเป็นต้องใส่หน้ากาก หน้ากากถูกกำหนดมาให้มีตลอด ซึ่งตามธรรมชาติของสัตว์นั้นมีความรู้สึกแสดงอารมณ์ โศกเศร้าหรือสนุกสนานไปตามสถานการณ์ การแสดงโดยการเปลือยใบหน้าของผู้แสดงจึงน่าจะแสดงความรู้สึกได้ดีกว่า ทั้งนี้ไม่ว่าจะใช้วิธีการแสดงในรูปแบบใดเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกต้องขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้แสดงตามที่ผู้แสดงเห็นสมควร
8	เมื่อมีการซื้อขายและยืมต้องมี	ชุดนกและอุปกรณ์หรือเครื่องดนตรี ได้แก่ กลอง ฆ้อง ฉาบ ที่สั่งทำมาใหม่ต่าง ๆ นั้นต้องเอาข้าวตอกดอกไม้

ลำดับ	ธรรมเนียมการปฏิบัติ	การพิจารณา
	ข้าวตอกดอกไม้ไปบูชา	รับ จึงจะนำเข้าที่พักอาศัย
9	ห้ามข้ามชุดนกและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการแสดง	การห้ามข้ามชุดนกและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการแสดง จะไม่วางกับพื้นที่คนเดินไปมา เพราะถือเป็นสิ่งมงคล ทั้งแก่ตัวเอง สถานที่ และผู้ชม
10	ก่อนแสดงต้องไหว้ครู ชุดหรืออุปกรณ์และดนตรีประกอบการฟ้อน เช่น กลอง ฆ้อง ฉาบ	ก่อนการแสดงต้องไหว้ชุดหรือเครื่องดนตรีประกอบการฟ้อน กลอง ฆ้อง ฉาบ ทุกครั้งเพื่อแสดงว่าเรานั้นยังนับถือครูบาอาจารย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งปวง อย่าให้สิ่งอัปมงคลเข้ามารบกวนสมาธิตอนที่แสดง

จากข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์ไทใหญ่จะเห็นได้ชัดเจนว่า ไทใหญ่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ที่ชัดเจน นอกเหนือจากภาษาและการแต่งกายแล้ว ไทใหญ่ยังคงมุงสืบสานศิลปวัฒนธรรมของตนเองไว้ไม่ให้สูญหาย แม้กลุ่มชาติพันธุ์ของตนจะกระจัดกระจายย้ายถิ่น หรือถูกปกครองโดยชาติพันธุ์อื่น ชาวไทใหญ่ก็ยังคงสำนึกในเอกลักษณ์และพร้อมจะดูแลศิลปวัฒนธรรมทั้งหลายให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบัน รวมถึงพร้อมจะเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของตนไปสู่สายตาสังคมโลก

ดังนั้น ลักษณะความภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ที่ถ่ายทอดผ่านการดำรงรักษาและสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่อยอมช่วยส่งเสริมให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์นาฏศิลป์โดยมีรากฐานมาจากนาฏศิลป์พื้นบ้านที่งดงาม ซึ่งมีตำนานรองรับอันก่อให้เกิดความเชื่อและความหมาย การได้รับรู้ว่าชาวไทใหญ่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเช่นใด ย่อมช่วยให้ผู้วิจัยสามารถนำความรู้เหล่านี้ไปสร้างสรรค์นาฏศิลป์ให้เปี่ยมด้วยความหมายอันลึกซึ้งและคงเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ไว้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการออกแบบลีลา เครื่องแต่งกาย ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ขณะเดียวกันก็ปรับประยุกต์เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบันเพื่อให้ไทใหญ่ได้สื่อสารกับสังคมร่วมสมัยด้วย

2.4 ตำนานที่เป็นรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

เรื่องเล่าดำรงอยู่ร่วมกับมนุษย์ตั้งแต่ที่มนุษย์เริ่มสื่อสารระหว่างกัน ในอดีตไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ในภูมิภาคใด ชาติพันธุ์ใด ก็ล้วนมีนิทานและตำนานมากมายเล่าขานสืบต่อกันมาข้ามผ่านกาลเวลาก่อนเกิดเป็นความคิดความเชื่อและนำไปสู่การกระทำของผู้คนในแต่ละสังคม

การกระทำที่มีระเบียบแบบแผนอันเนื่องมาจากความเชื่อที่มีเรื่องเล่าหรือตำนานรองรับอยู่นั้นย่อมพัฒนาเป็นประเพณีพิธีกรรมต่าง ๆ ดังเช่นตำนานเรื่องพญาคันคากกับพญาแถนที่ก่อให้เกิดความเชื่อและนำไปสู่การสืบสานประเพณีประจำปีของชาวอีสานที่เรียกว่าบุญบั้งไฟเพื่อขอฝน ตำนานเรื่องพระแม่โพสพที่ดำรงอยู่ในความคิดความเชื่อของชาวนาทั้งหลาย ก่อให้เกิดพิธีกรรมทำขวัญข้าวหรือกระทั่งตำนานครุหมอนโนราที่มีส่วนช่วยให้การแสดงโนราดำรงอยู่คู่กับความเชื่อเรื่องครุหมอดังนั้น จึงเห็นได้ชัดเจนว่าเรื่องเล่าและตำนานต่าง ๆ เป็นรากฐานของความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมของมนุษย์

2.5 ตำนานที่เกี่ยวกับความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทใหญ่

เมื่อผู้วิจัยพิจารณาดำเนินการและความเชื่อของชาวไทใหญ่ พบว่าชาวไทใหญ่เป็นกลุ่มชนที่มีตำนานอธิบายการเกิดเมืองซึ่งแสดงให้เห็นว่าชาติพันธุ์ไทใหญ่เป็นกลุ่มชนที่มีความสำคัญกับความ เป็นมาของตนเอง และตำนานเมืองเหล่านี้ยังเน้นย้ำให้ชาวไทใหญ่มีทัศนคติที่ภาคภูมิใจต่อกลุ่มชน ไทใหญ่ด้วยนอกจากตำนานเมืองเมมา และตำนานเมืองแสนหวิที่เป็นตำนานอธิบายการเกิดเมืองแล้ว ชาวไทใหญ่ก็มีตำนานที่ข้องเกี่ยวกับความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน ดังเช่นที่ชาว ไทใหญ่บอกเล่าต่อกันด้วยความเชื่อเกี่ยวกับ “แม่พ่าย” ว่าเด็กทารกทุกคนมีแม่ในชาติก่อนที่จะ ตามมาเอาตัวเด็กแรกเกิดไป เมื่อมีความเชื่อเรื่องแม่พ่ายเช่นนี้ ชาวไทใหญ่จึงมีวิธีการดูแลเด็กแรกเกิด เพื่อป้องกันไม่ให้แม่พ่ายมาพาตัวเด็กไปคือการอาบน้ำเด็กให้สะอาด แล้ววางเด็กในกระดังฝัดข้าว ก่อนจะพาออกไปนอกเรือนในช่วงค่ำ พร้อมทั้งร้องตะโกนให้แม่พ่ายได้ยินว่า “สามวันลูกผี สี่วันลูกเรา ถ้าจะเอาก็เอาทันที หลังจากนั้นเอาไปไม่ได้” (ฉลาดชาย รมิตานนท์ และคณะ, 2541: 274)

เรื่องเล่าเกี่ยวกับแม่พ่ายจึงเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนประการหนึ่งของเรื่องเล่าที่ได้รับการบอกเล่า สืบต่อกันมาและส่งสมจนเกิดเป็นความเชื่อที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตเรื่องการดูแลเด็กแรกเกิดของชาวไทใหญ่

นอกจากนี้ ในประเพณีพิธีกรรมสำคัญของชาวไทใหญ่อย่างปอยส่างลองก็มีที่มาจากตำนาน อันเนื่องมาจากพุทธศาสนาด้วย ดังที่ปรากฏในการศึกษาของศิราพร ณ ถกลาง และ สุพิน ฤทธิ์เพ็ญ (2559: 30-32) เรื่องงานปอยไทใหญ่ “เวที” แห่งการแสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ ในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งอธิบายว่าประเพณีปอยส่างลองมีตำนานความเชื่อ 3 เรื่องที่ช่วยอธิบายความ

เป็นมาและสาเหตุที่ชาวไทใหญ่ต้องจัดประเพณีปอยส่างลอง โดยตำนานความเชื่อดังกล่าวสอดคล้อง และเกี่ยวข้องกับพุทธประวัติ 3 เหตุการณ์ ดังนี้

1. พุทธประวัติตอนเจ้าชายสิทธัตถะออกบวช ผู้เป็นส่างลองในประเพณีปอยส่างลอง จึงแต่งตัวแบบ “เจ้าชาย” จำลองให้คล้ายว่าเป็นเจ้าชายสิทธัตถะผู้สูงส่งและด้วยความสูงส่งเช่นนี้ จึงต้องมีคนแบกบ่าส่างลองหรือให้ส่างลองขี่ม้าเพื่อไม่ให้เท้าแตะพื้น
2. พุทธประวัติตอนที่พระพุทธเจ้าเสด็จไปยังกรุงกบิลพัสดุ์เพื่อโปรดพระประยูรญาติ เมื่อพระนางพิมพาทรงเครื่องให้พระราหุลกุมารไปเฝ้าเพื่อทูลขอราชสมบัติ แต่แทนที่จะพระราชทานราชสมบัติให้ พระพุทธองค์กลับทรงดำริว่าราชสมบัติอันเป็นโลกีย์ทรัพย์นี้ ไม่จีรัง แล้วทรงรับสั่งให้บรรพชาราหุลกุมารเป็นสามเณร ซึ่งนับเป็นการพระราชทาน อริยทรัพย์อันยั่งยืนให้แทน
3. พุทธประวัติตอนที่เจ้าชายอชาตศัตรูผู้กระทำให้บิดาฆาตชนข้าราชการและบุตร หลานจำนวนกว่า 500 คนมาบวชร่วมกัน โดยก่อนบวชนั้นได้ให้บุตรหลานแต่งกายด้วย เครื่องประดับงดงามนั่งบนหลังช้างและม้าตลอดการจัดงานบุญ 7 วัน 7 คืน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเรื่องเล่าพุทธประวัติได้มาส่งเสริมให้เกิดความเชื่อภายในกลุ่มชาติพันธุ์ ไทใหญ่และส่งผลให้เกิดเป็นประเพณีปอยส่างลองอันเป็นศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี เรื่องเล่าพุทธประวัติที่เอื้อให้เกิดประเพณีปอยส่างลองนี้ยังแสดงให้เห็นว่าชาติพันธุ์ ไทใหญ่มีคติความเชื่อในการนับถือพุทธศาสนาด้วย

นอกจากตัวอย่างข้างต้นแล้ว ชาติพันธุ์ไทใหญ่ก็มีความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ในตำนานก่อให้เกิด เป็นศิลปะการแสดงกึ่งกะหร่าดังที่ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช (2541: 355) ได้ระบุไว้ในลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดงว่า “พม่าเรียกกึ่งกะหร่าหมายถึงกึ่งนรหรือกึ่งนรีซึ่งเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ตัวเป็นคนแต่ มีปีกอย่างนก”

ตำนานที่เกี่ยวข้องกับนกก่อนข้างมีหลากหลายและแพร่หลายไปในทุกพื้นที่อารยธรรมมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นนกฟีนิกซ์ที่เป็นตัวแทนของชีวิตอมตะและการกำเนิดใหม่จากเถ้าถ่าน นกคีรีทาสีหรือนกดู ฟังในทางพุทธศาสนาที่เปรียบได้กับผู้รู้แจ้งและนำทางผู้คนให้พ้นจากมหาสมุทรอันเปรียบได้กับ สังสารวัฏไปสู่ความหลุดพ้นซึ่งก็คือฝั่งด้วย เมื่อพิจารณาตำนานเกี่ยวกับนกที่ชาวไทใหญ่รับรู้และเล่า ต่อกันมาก่อนจะถ่ายทอดลีลาสู่ศิลปะการแสดงกึ่งกะหร่า ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าตำนานและความเชื่อของชาวไทใหญ่เกี่ยวกับการแสดงนี้มีที่มาจากหลายสำนวน ทั้งความเห็นจากม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช และสำงคำ จางยอด

คึกฤทธิ์ ปราโมช ได้ให้ความเห็นเป็นเชิงอรรถไว้หากต้องการทราบเรื่องละเอียดเกี่ยวกับ กิณรีและกิณรีให้สืบค้นต่อที่ “กุณาลชาดก” เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษากุณาลชาดก จากพระไตรปิฎกขุททกนิกาย (2539: 75-88) พบว่า ชาดกเรื่องนี้เป็นเรื่องเมื่อครั้งพระพุทธองค์เสวยพระชาติเป็นนก เกี่ยวข้องกับพญานกและนกบรียารในป่าหิมพานต์

เรื่องย่อของกุณาลชาดกความว่า ในป่าหิมพานต์นั้น มีนกหลากหลายทั้งนกเขา นกโพระดก นกหัสดีลิงค์ นกยูง นกพิราบ นกพริก นกกระจาบ นกยาง นกแขกเต้า และนกการะเวก ซึ่งต่างก็ส่งเสียงร้องกึกก้องไพเราะ แต่ในชาดกเรื่องนี้มีตัวละครเอกคือนกคุดเหว่าชื่อกุณาลและนกคุดเหว่าขาวชื่อ ปุณณมุขะ ทั้งคู่ต่างเป็นพญานกคุดเหว่าและมีบรียารคอยปรนนิบัติดูแล แต่กุณาลเป็นนกคุดเหว่าที่หยาบคายตำท้อบรียารนางนงของตน ส่วนปุณณมุขะเป็นพญานกที่มีบรียารนางนงจำนวนน้อยกว่า แต่พูดจาไพเราะแก่บรียารนางนงทั้งหลาย ต่อมาพญานกปุณณมุขะเกิดไม่สบาย พญานกกุณาลจึงมาเยี่ยมและอธิบายว่าเหตุใดตนจึงกล่าวร้าย เสียสติ ให้โทษแก่บรียารนางนงทั้งหลาย เพราะว่าพญานกกุณาลระลึกชาติได้และเคยได้เห็นพฤติกรรมร้ายของบรียารหญิงต่าง ๆ ผู้เป็นภรรยา ผู้ไม่รู้จักพอ ด้วยเหตุนี้พญานกปุณณมุขะจึงเข้าใจความคิดของพญานกกุณาลผู้ว่าร้ายนางนงทั้งหลาย ชาดกเรื่องนี้พญานกกุณาลคือพระพุทธองค์

จากเนื้อเรื่องกุณาลชาดกจะเห็นว่านกเป็นตัวละครหลักสำคัญซึ่งเป็นชาติหนึ่งของพระพุทธองค์ก่อนจะมาตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า การพ้องกิ่งกะหร่านั้น หากเชื่อมโยงกับชาดกเรื่องนี้ก็อาจจะเป็นความหมายที่เกี่ยวข้องกับการบูชาพระพุทธเจ้าผ่านการรำรำของตัวละครนกในป่าหิมพานต์ ซึ่งตัวละครดังกล่าวก็อาจหมายถึงพญานกอันเป็นพระพุทธเจ้าในกาลต่อมาได้ด้วย คล้ายกับความเชื่อเกี่ยวกับประเพณีปอยส่างลองที่ให้ ส่างลอง มีฐานะคล้ายเจ้าชายผู้สูงศักดิ์ที่มีอาจจะเดินดินได้ จำต้องแต่งกายงดงามและเดินทางด้วยม้าเท่านั้น อันสอดคล้องกับเจ้าชายสิทธัตถะที่จะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าในกาลต่อมาเช่นกัน

นอกจากเรื่องกุณาลชาดกแล้ว ส่างคำ จางยอด ได้บันทึกนิทานไทใหญ่ที่ว่าด้วยชะตากรรมของคู่กิณรากิณรีไว้ในหนังสือการพ้องนกกิ่งกะหล่า เนื่องจากหนังสือนี้เป็นหนังสือที่พิมพ์จำนวนจำกัดและน่าจะหาได้ยากแล้วในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงนำเรื่องดังกล่าวมาบันทึกไว้ในงานวิจัยนี้ ดังนี้

กาลครั้งหนึ่งมีนายพรานคนหนึ่งเข้าป่าไปล่าสัตว์ในป่าเป็นประจำทุกวัน เมื่อได้สัตว์ป่าก็จะนำเอาสัตว์เหล่านั้นมาขายในเมือง มีวันหนึ่งเขาเข้าไปในป่าลึกเป็นป่าใหญ่ป่าสูง ที่ไม่เคยมีผู้คนเข้าไปถึงและนายพรานก็ได้เจอสิ่งแปลกประหลาด เป็นนกกิณรา กิณรี สองตัวผิวเมียบอนรำร้องเพลงอย่างสนุกสนาน เพลงอันไพเราะเพราะพริ้งเป็นเพลงที่ไม่เคยได้ยินได้ฟังและเป็นการพ้องรำอันน่ารักน่าชม แม้ว่าเคยได้เที่ยวงานในบ้านในเมืองอันผู้คนแสดงมากมาย

หลากหลายชนิดก็ไม่เคยมีความสุขเช่นนี้ นายพรานดูนกสองฟัวเมีย
อย่างเพลิดเพลินจนลืมทานข้าวทานน้ำไปเลย

อีกวันต่อมานายพรานก็มีความคิดเกิดขึ้นมาในใจว่าถ้าเอานกกินรากินรี
สองตัวนี้ ไปถวายเจ้าเมืองก็ต้องได้รับรางวัลมหาศาลอย่างแน่นอนจึงทางตาข่าย
ที่นกสองตัวเคยมาเล่นมาอาบเป็นประจำ พอรุ่งขึ้นอีกวันต่อมาถึงเวลาลงเล่นน้ำ
นกก็ได้ลงมาเล่นที่สระน้ำและไม่คิดว่าจะมีภัยอันตราย นกน้อยทั้งสองก็บินลงมาเล่น
กัน ตัวเมียร้องเพลงขึ้นว่า

หลงอุ่มไม้ไถ่ยอดปอดตอนเฮาอยู่ถึงสี่งาเฮาหลี
สังแก่นเป้หลีม่วนตอนท่นวันปี
มีน้ำพองล่องลงเลียบฮิมเอ็งหนองคำ
ปีและน้องมาก้องมี้ออนไปเลียบวางต้ม
กัมไนเฮายุกวางย่างจอมผั่งหนองน้ำตึงใส
กวกักไหวแขนลวยลวย ฮอยตีนต้มเทิง ตัวเกิงจ้างจู้ตึงนางฮักตอนใจ
แกว่งแขนซา ๆ ก้าวซ่า ๆ
ไหนไนเฮาว่ามันม่วนตอนต่างเสเมื่อฮีนวา
ยุกห่าง ๆ และก้ากย่าง ๆ หวนฮู้คีนมา
ไปฮ่วมวาง ย่างจอบแชบผาข้างเฮ็ดไหน

นางกินรีร้องเพลงให้ฟังแล้วตอนนี้กินรากินรีร่วมกันร้องเพลงขึ้นและเพื่อน
รำด้วยกัน

ตางแปงแสงเหลือสุดตอนปุ่นพอนปีและน้องมาก้องปายนี้วมี้ออน
ฮอมก้า จอมไป
ตางจ้อลอกี่ หลีหน้าแต่อำจ่านอานอำหลงน้อปอไหน
เฮาต่ออำให้กางพาดกาพากเสยาม
ซึบนี้งก็อำออก ศอกนึ่งก็อำพาก จัวอายุใหญ่มากตักแชบคางเอื่อมอิงคาง
ยามเมื่อเหลวไนเฮาไว้มันจ้อตอนเป็นเมืองกลาง

ฟัวมองหน้าเมีย เมียมองหน้าฟัวอย่างมีความสุข ฟ้อน ๆ รำ ๆ กัน
สนุกสนาน ไม่นึกถึงอันตรายรอบข้าง ก็ได้เหยียบกับดักตาข่ายของนายพราน
เสียงอันหวาน ทำรำที่สวยก็หายเข้าไปในเหตุอันเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กันในเวลานั้น

นายพรานออกมาจับนกทั้งสองมัดติดกันเอากลับไปถวายพระเจ้าอยู่หัวเจ้าเมือง
พาราณสี

เจ้าเมือง ถามนายพรานว่า

เจ้าเมือง---ที่นายพรานเอามาเนี่ยมันคืออะไร มีความสามารถเช่นไร?

นายพราน---ที่ข้าพเจ้าเอามาถวายนี่คือ สัตว์อันร้องรำทำเพลงที่มีเสียง
อันไพเราะที่พอรำที่ดังมาอาศัยอยู่ในป่าลึกป่าสูงพงนาครที่ไม่มีผู้คนเข้าไปถึงนั้น
พระเจ้าข้า

เจ้าเมืองก็ดีใจอย่างยิ่งที่เห็นสัตว์อันประเสริฐ และได้ให้รางวัล
แก่นายพรานนั้น เป็นเงินและทองอย่างมหาศาล

เจ้าเมืองก็แก้เชือกที่นายพรานมัดไว้ และให้ร้องเพลงให้พอรำ
หน้าพระที่นั่ง นกกินราก็ทั้งสองตัวเมียก็คิดในใจว่า ถ้าร้องเพลงพอรำให้ผู้ชม
แล้วถูกใจ กลัวว่าเจ้าเมืองจะไม่ให้กลับบ้าน ถ้าไม่ถูกใจก็จะถูกว่าร้ายป้ายสีอาจถึง
ฆ่าชีวิตได้ เพราะฉะนั้นการที่ไม่พูดไม่จาไม่ร้องไม่ทำอะไรมันจะดีที่สุด คิดเช่นนั้น
แล้วจึงได้เสียบไม้ไต้ร้องเพลงพอรำแต่อย่างใด

เจ้าเมืองให้รำก็ไม่รำไม่พอรำ ให้ร้องเพลงก็ไม่ร้อง สองตัวเมียไม่ทำอะไรได้
แต่นั่งเหงาเศร้าโศกอยู่ท่ามกลางผู้คน เจ้าเมืองก็ไม่พอพระทัยโมโหต่อว่า ของไม่ได้
เรื่องเช่นนี้เสียแรงเสียเงินเปล่าประโยชน์ สมควรที่จะเอาไปฆ่าต้มกิน เอาเนื้อเป็น
อาหารเสีย แล้วสั่งทหารจับเอาตัวเมียไปฆ่าก่อน เมื่อนั้นนางกินรี เกิดความกลัว
และรู้ว่าเจ้าเมืองไม่พอพระทัยจะสั่งฆ่าจริง ถึงเวลาสมควรพูด แล้วกราบทูลว่า
พระเจ้าอันสูงส่งท่านเจ้าคะ เรื่องที่เราสองตัวเมียไม่พูดไม่จาไม่ทำอะไรนั้นไม่ได้
หมายความว่าข้าทั้งสองไม่เกรงกลัวอำนาจเจ้าอยู่หัวแต่อย่างใดพระเจ้าคะ
เป็นเพราะโบราณว่าไว้คำดีแสนคำ ไม่เท่ากันคำไม่ดีหนึ่งคำ ถ้าพูดมากไปก็อาจมีคำ
ที่ผิดแผกไปด้วยไม่รู้ตัวและจะเกิดเป็นข้อหา ข้าเจ้าถึงไม่พูดไม่จาเช่นนี้เจ้าคะ

เมื่อเจ้าเมืองได้ยินนางกินรีกราบทูลแล้วก็เห็นว่าถูกต้องและยกโทษ
และสั่งเอากินรีตัวผู้ไปฆ่าเป็นอาหาร

ที่นี้กินราตัวผู้ก็ถ้าไม่พูดก็ภัยอันตรายใกล้ตัวและกราบทูลเจ้าเมืองว่า
ท่านเจ้าอันสูงศักดิ์ท่านเจ้าข้า ฝนหลวงนั้นเป็นที่พึ่งต้นไม้เล็กใหญ่ ภูเขานั้นเป็น
ที่พึ่งวัวม้าควาย วัวควายนั้นเป็นที่พึ่งมนุษย์เจ้าข้า ท่านเจ้าเมืองผู้มีบารมีนั้นเป็น
ที่พึ่งเหล่าประชาราษฎร์ ข้าพเจ้านั้นเป็นที่พึ่งของนางกินรีเจ้าข้า ไม่ใช่เพราะว่า
ไม่นับถือบารมีของท่านเจ้าเมืองและไม่พูด ทำดีแสนครั้งไม่เท่ากับทำไม่ดีหนึ่งครั้ง
กลัวทำอะไรไม่ถูกใจท่านผู้ชมจึงได้เสียบเช่นนี้เจ้าข้า ถ้าท่านเจ้าเมืองเห็นว่าข้าเจ้า

ได้ทำผิดและจะลงโทษประหารก็ขอให้ท่านเจ้า ฆ่าต่อหน้านางกินรีอันเป็นสุดที่รัก ด้วยพระเจ้าข้า เมื่อเจ้าเมืองได้ยินคำกราบทูล จึงคิดในพระทัยว่ากินรากินรีสองตัว นี้มีค่าพูดอันมีค่าและยังรักกันหนักแน่นหนา เช่นนี้ช่างน่าสงสารจริง ๆ จึงสั่งให้ ขาววังเอาของกินอันหวานเลิศรสมาให้กิน แล้วเอาไปส่งในป่าภูมิลำเนาเดิมและกิน รากินรีสองตัวเมียก็อยู่ด้วยกันมีความสุขสำราญเช่นเดิม (สังคำ จางยอด, 2548: 97-99)

จากเรื่องเล่าดังกล่าวนี้จะเห็นได้ว่าเกี่ยวข้องกับกินรากินรีคู่หนึ่งที่มีคุณธรรมความรักยกยอ เยี่ยม เป็นผู้มีความสามารถในการร้องรำอย่างยิ่ง และมีสติปัญญาเพียงพอจะครุ่นคิดไตร่ตรอง ถึงโอกาสและเหตุแห่งภัยอันตรายต่าง ๆ แล้วหลบเลี่ยงอันตรายที่จะเกิดขึ้นด้วยการพยายามไม่ทำเหตุ อันจะเปิดโอกาสให้อันตรายเข้ามาใกล้กรายตนและคู่ของตนได้

ทั้งเรื่องกุณาสกจากพระไตรปิฎกและเรื่องกินรากินรีที่สังคำ จางยอดเล่าไว้ล้วนเชื่อมโยง ได้กับการแสดงกึ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ ทั้งในแง่ที่เกี่ยวข้องกับบุญญาบารมีของพระพุทธเจ้าตั้งแต่ เมื่อครั้งที่เสวยพระชาติเป็นพญานกคู้เหว่า และการเทิดทูนคุณธรรมความรักและสติปัญญาของกินรากินรี การแสดงพ็อนกึ่งกะหร่าจึงไม่ใช่เพียงการพ็อนรำเพื่อความสวยงามเท่านั้นแต่ยังมีความหมายอัน เนื่องมาจากตำนานที่ชาวไทใหญ่บอกเล่าสืบต่อกันมาด้วย

ในกรณีการพ็อนกึ่งกะหร่าที่มีตำนานรองรับความเชื่อและการแสดงเช่นนี้จึงสอดคล้องกับ ที่ ศิราพร ณ ถลาง วิเคราะห์และสรุปเป็นแนวคิดไว้ใน “บทสังเคราะห์มองชาติพันธุ์ผ่านคติชน” ว่า

นอกจากนิทานจะใช้เป็น “เรื่องเล่าของชาติพันธุ์” แล้ว ในหลาย วัฒนธรรม เรื่องเล่า/วรรณกรรมของชาติพันธุ์ยังสัมพันธ์กับประเพณีทางพุทธ ศาสนา เช่น นำไปใช้ในการเทศน์ เช่น เทศน์สุขะวัณณะวิวัหลง เทศน์มหาชาติ ทานมหาปาง, ในบางวัฒนธรรมก็นำตัวละครจากนิทานไปสัมพันธ์กับการละเล่น การแสดง และศิลปะวัตถุ นิทานจึงเป็นคติชนประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญ อยู่ทั้ง “เบื้องหน้า” และ “เบื้องหลัง” การบ่งบอกเอกลักษณ์ของแต่ละชาติพันธุ์ (ศิราพร ณ ถลาง, 2559: 190)

จากข้อมูลข้างต้นจึงเห็นได้ชัดเจนว่าตำนานต่าง ๆ ที่ชาวไทใหญ่รับรู้และบอกเล่าสืบต่อกันมา ได้ส่งผลต่อศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และการแสดงของชาวไทใหญ่โดยตรง อันเป็นการส่งเสริม และดำรงอยู่ของเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ที่ชัดเจนสู่สายตาสังคมโลก

การศึกษาและสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ปรับประยุกต์มาจากนาฏศิลป์พื้นบ้านอย่าง การฟ้อนนก กิ่งกะหว่า ของชาวไทยใหญ่ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความคิดความเชื่อ รวมถึงศึกษาดำเนินงาน ที่คนไทใหญ่บอกเล่าสืบต่อกันมา เมื่อเข้าใจตำนานและความคิดความเชื่ออันเป็นต้นกำเนิดของ การฟ้อน กิ่งกะหว่า แล้ว ผู้วิจัยย่อมนำข้อมูลและความรู้ที่ได้ไปใช้สร้างสรรค์องค์ประกอบทางการแสดง ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการสร้างสรรค์บทการแสดงและบทขอ เพื่อสื่อสารความหมายที่ปรากฏ ในตำนานของชาวไทยใหญ่และสะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ประเพณี และวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ อันเป็นสิ่งชาวไทยใหญ่นับถือศรัทธาและดำรงรักษาสืบต่อมาจนปัจจุบัน

2.6 ความเชื่อด้านพุทธศาสนากับการแสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่

กลุ่มชนทั้งหลายล้วนดำรงอยู่ร่วมกันได้ด้วยการมีระบบความคิดความเชื่อร่วมกัน ในบรรดา ความเชื่อทั้งหลาย ความเชื่อทางศาสนาได้ทำให้แต่ละกลุ่มชนมีโลกทัศน์ที่ชัดเจนและนำไปสู่ การดำเนินชีวิตที่เป็นวิถีร่วมกัน จนกระทั่งกลายเป็นวัฒนธรรมและอารยธรรมโดยลำดับ จาก การพิจารณาตำนานของชาวไทยใหญ่ โดยเฉพาะตำนานที่เกี่ยวข้องกับนก กิ่งกะหว่า ซึ่งเป็นต้นเค้าที่ก่อให้เกิด การฟ้อนนก กิ่งกะหว่า ย่อมเห็นได้ชัดเจนว่าตำนานดังกล่าวมีที่มาจากคัมภีร์ทางพุทธศาสนา อย่างไร ก็ดีพุทธศาสนาก็มีกายแยกย่อยไป มีความหลากหลายทางด้านแนวคิด เรื่องเล่า การตีความ และวิถี ปฏิบัติของศาสนิกชน

เมื่อกล่าวถึงปรัชญาพุทธศาสนาในประเทศไทย คนไทยที่เคารพนับถือพุทธศาสนาส่วนใหญ่ จะศรัทธาและปฏิบัติตามหลักธรรมคำสอนของนิกายเถรวาท แต่ก็มีบางส่วนเช่นกันที่นับถือพุทธ ศาสนานิกายมหายานที่มักจะได้รับจากจีน อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะนับถือศาสนาใดก็ตาม แต่ปรัชญา พุทธศาสนาก็มุ่งเน้นที่การศึกษาวิเคราะห์เหตุและผลของคำสอนต่าง ๆ เหล่านี้ ดังที่สุนทร ฌ รั้งสี ให้นิยาม “พุทธปรัชญา” ไว้ดังนี้

พุทธปรัชญา ได้แก่ หลักคำสอนเกี่ยวกับความจริง (สัจธรรม) และหลัก ปฏิบัติ (จริยธรรม) บางประการของพระพุทธศาสนาที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ด้วย การใช้เหตุผลตามวิธีการของปรัชญา ตามคำนิยามนี้หมายความว่า พุทธปรัชญา จะจำกัดวงอยู่ในส่วนที่เป็นศาสนธรรมของพระพุทธศาสนาเท่านั้น จะไม่รวมไปถึง ส่วนที่เป็นศาสนา ศาสนบุคคล ศาสนพิธี และศาสนสถานด้วย เว้นเสียแต่ว่า ส่วนต่าง ๆ เหล่านี้จะไปเกี่ยวข้องกับศาสนธรรมที่จะต้องศึกษาวิเคราะห์ด้วยการใช้ เหตุผลเชิงปรัชญาด้วยเท่านั้น (สุนทร ฌ รั้งสี, 2541: 10)

จากนิยามดังกล่าวจะเห็นว่าพุทธปรัชญาจะเน้นที่แก่นความคิดของพุทธศาสนาเท่านั้นและตัดข้อมูลอื่นออกไปทั้งบุคคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณีพิธีกรรมต่าง ๆ แต่ในการศึกษาวิจัยนี้ ยังจำเป็นจะต้องพิจารณาบริบทต่าง ๆ ที่ร่ายล้อมเกี่ยวเนื่องกับความคิดความเชื่อของชาวไทใหญ่อยู่ จึงไม่อาจมุ่งศึกษาเพียงพุทธปรัชญาเท่านั้น แต่ยังต้องศึกษาให้เห็นและเข้าใจถึงความเชื่อของชาวไทใหญ่ด้วย ส่วนการคิดวิเคราะห์แบบพุทธปรัชญานั้นก็จะเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยอาจนำมาใช้เพื่อช่วยเสริมให้เกิดความหมาย เพิ่มเติมในภายหลัง

ชาติพันธุ์ไทใหญ่เป็นกลุ่มชนที่อยู่ในหลายประเทศ ทั้งส่วนที่อยู่ในรัฐฉานของพม่า และส่วนที่อยู่ในรัฐอัสสัมของอินเดีย จึงน่าสนใจว่ากลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่จะมีการนับถือศาสนาเช่นใดบ้าง จากการสืบค้นข้อมูลพบว่า ชาติพันธุ์ไทใหญ่ในปัจจุบันนับถือพุทธศาสนาเป็นหลัก แต่ในอดีตชาติพันธุ์ไทใหญ่น่าจะนับถือศาสนาดั้งเดิมคือการนับถือผีบรรพบุรุษ ก่อนจะค่อย ๆ เริ่มมานับถือพุทธศาสนา ในช่วงที่อยู่ภายใต้การปกครองของพม่า ดังที่พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ กล่าวไว้ในหนังสือพงศาวดารไทใหญ่ว่า

ในปัจจุบันนี้ มนุษย์ชาติไทไม่ว่าตั้งถิ่นฐานอยู่ในบ้านเมืองใด ๆ ย่อมนับถือพระพุทธรักษาทั้งสิ้น แต่ดูเหมือนพุทธศาสนาไม่น่าจะเป็นศาสนาของไทในราชอาณาจักรน่านเจ้าแต่ครั้งดึกดำบรรพ์โพ้นน่าจะไหว้นาคหรือมังกร ไหว้ผีหรือไหว้มฤตยู ซึ่งในกรุงจันทบูรกำหนดเพียงไหว้บิดามารดาหรือปู่ย่าตายาย บรรพบุรุษบรรพสตรีที่ทำกาลกิริยาจากกันไปสู่ปรโลกแล้วเท่านั้น ... การบูชาภาคก็เป็นศาสนาทั่วไปและจนมาภายหลังก็ยังคงมีคณนับถือและเชื่อถือกันอยู่มาก ศาสนานับถือสัตว์เดรัจฉานครั้งดึกดำบรรพ์นั้นยังฝังน้ำใจคนแข็งแรงมาก ... จะเห็นว่าพุทธศาสนาคงจะยังต้องไม่จากรักใจไทแน่นแฟ้นนัก เลือนลอยบ้างไม่มากก็น้อย เพิ่งจะจับหลักมั่นคงในปี พ.ศ. 2105 นี้เอง ด้วยครั้งพระเจ้าบุเรงนองกะยอদিনนรธา มหาราช อันเป็นกษัตริย์พม่าผ่านมหานครหงสาวดีผู้ทรงมหิทธานุภาพ ก็ยังมีจารึกมหาราชพงศาวดารพม่าปรากฏชัดอยู่ว่า พระองค์ได้ออกพระราชกฤษฎีกาบังคับให้แก้ไขการพระศาสนาในหัวเมืองไทใหญ่เวียงแม่น้ำอิรวดีตอนบนให้ดีขึ้น (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์, 2561: 333-334)

เมื่อนับถือพุทธศาสนาแล้ว ความเชื่อของชาวไทใหญ่จึงเป็นความเชื่อแบบผสมผสานระหว่างพุทธกับผีบรรพบุรุษ และนอกจากผีบรรพบุรุษแล้วก็ยังมีกรนับถือสัตว์พิเศษต่าง ๆ ด้วย เช่น นาค ความเชื่อถือศรัทธาแบบผสมผสานเช่นนี้ เห็นได้จากการที่ชาวไทใหญ่ยังคงมีตำนานต่าง ๆ ที่เล่าเกี่ยวกับผีบรรพบุรุษด้วย ดังที่เห็นได้ชัดเจนจากตำนานไทใหญ่ที่ศิราพร ณ ถลาง รวบรวมไว้

ทั้งตำนานการเกิดมนุษย์ และปูสาวสียาสางไส ซึ่งล้วนบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกำเนิดโลกและชาติพันธุ์ไทใหญ่ สะท้อนให้เห็นถึงความคิดความเชื่อที่ยังคงเกี่ยวข้องกับผีบรรพบุรุษ

แม้จะมีความศรัทธาแบบผสมผสานทั้งผีและพุทธ แต่ชาวไทใหญ่ในปัจจุบันก็แสดงออกชัดเจนถึงการนับถือพุทธศาสนาผ่านการประกอบพิธีกรรมในประเพณีสำคัญต่าง ๆ ของชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเพณีพิธีกรรมประจำปีอย่างประเพณีปอยยอกหว่า หรือประเพณีออกพรรษา ปอยปีใหม่ไต และที่ชัดเจนยิ่งว่าเกี่ยวข้องกับความคิดความเชื่อทางพุทธศาสนา คือ ประเพณีปอยล่างลอง ที่เป็นงานบรรพชากุลบุตรของชาวไทใหญ่

อีกข้อสันนิษฐานหนึ่งที่น่าสนใจคือความเป็นพุทธศานาฆาณานที่ผสมผสานกับการเชื่อในเรื่องผีบรรพบุรุษ ดังเช่นที่สมักร บวราวาศ กล่าวไว้ในหนังสือ**พุทธปรัชญา มองพุทธศาสนาด้วยทรรศนะทางวิทยาศาสตร์ว่า**

ในชั้นแรกเผ่าไทยมีรกรากอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของประเทศจีน ซึ่ง ณ บัดนี้เป็นมณฑลเซินสี ขณะนั้นเผ่าไทยจะนับถือศาสนาอย่างใดไม่ปรากฏ แต่เมื่อดูจากประวัติศาสตร์พุทธศาสนาแล้ว ก็น่าจะนับถือศาสนาพุทธนิกายมหายาน และน่าจะมีการไหว้ผีสังเทวดาและบรรพบุรุษประกอบด้วย กล่าวคือน่าจะมีความเลื่อมใสศรัทธาคล้ายกับจีนนั่นเอง (สมักร บวราวาศ, 2561: 213)

ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าปัจจุบัน ชาติพันธุ์ไทใหญ่นับถือพุทธศาสนาที่สันนิษฐานได้ว่าเป็นนิกายมหายาน รวมถึงยังคงมีการไหว้ผีสังเทวดาและบูชาผีบรรพบุรุษด้วย ซึ่งการผสมผสานความเชื่อเช่นนี้ได้ส่งผลต่อประเพณีพิธีกรรมและเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่

ผู้วิจัยเห็นว่าการนับถือพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่สะท้อนให้เห็นชัดเจนผ่านประเพณีพิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจพิจารณาได้ว่าประเพณี พิธีกรรม และการแสดงต่าง ๆ ที่ชาวไทใหญ่จัดขึ้นในแต่ละช่วงของทุกปีนั้นนับเป็น “พุทธศิลปะ” ที่สมักร บวราวาศ ให้ความหมายไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

เป็นที่แน่ได้ว่า พุทธศิลปะจะต้องนำทางประชาชนก่อนพุทธปรัชญาเสมอไป ผู้รู้ธรรมดีแล้วเท่านั้นจึงจะหลุดพ้นจากความติดข้องในพุทธศิลปะไปได้ การคิดทำลายหรือปฏิเสธพุทธศิลปะย่อมเป็นความคิดอันโง่เขลา เพราะมันย่อมเป็นการทำลายพระพุทธานุภาพ และเป็นการทำลายทางดำเนินเข้าสู่ พุทธธรรมโดยแท้ ฉะนั้น ในอนาคต แม้ว่าเราอาจไม่มีทุนทรัพย์พอสำหรับสร้างพุทธศิลปะให้มากขึ้นอีกก็ตาม เราก็ควรเจียดแรงงานและทุนทรัพย์ไปในทางซ่อมแซมมันให้อยู่ในสภาพที่ติดตลอดไป เพราะแม้จะมีทฤษฎีใหม่ ๆ ทำนายว่า ศาสนาอาจจืดจางไป

จากจิตใจประชาชนได้ก็ตาม แต่ศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งพุทธศิลปะนั้น ย่อมน่าจะเป็นที่นิยมโดยตลอดไป เพราะแม้จะมีศิลปะใหม่ ๆ ในยุคใหม่เข้ามาแทน ก็ตาม ศิลปะยุคเก่า ๆ ก็น่าจะคงเป็นที่นิยมกันอยู่ตลอดกาลสมัย คล้ายกับ ที่เรานิยมศิลปะพุทธะแต่โบราณฉนั้น (สมัคร บวรวิศ, 2561: 224-225)

จากความหมายข้างต้น ผู้วิจัยคิดว่า คำว่า “พุทธศิลปะ” อาจตีความหมายรวมถึง ศิลปะการแสดงที่มีคำอธิบายหรืออ้างอิงความหมายจากเรื่องเล่าและคำสอนทางพุทธศาสนา ดังเช่น การฟ้อนนกกิ่งกะหร่าที่เป็นการแสดงในงานบุญงานมงคลเพื่อเฉลิมฉลองบุญญาบารมี ของพระพุทธเจ้าโดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานปอยต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่

การฟ้อนนกกิ่งกะหร่าจึงไม่ได้เป็นแต่เพียงการแสดงเพื่อความสวยงามหรือบันเทิงใจ เท่านั้น แต่ยังเปี่ยมด้วยความหมายและสัญลักษณ์ที่ปรากฏและสะท้อนสู่ความคิดความเชื่อของผู้คน ในสังคม ทั้งยังมีบทบาทช่วยส่งเสริมและสืบสานให้ความคิดความเชื่ออันเป็นแก่นแห่งเอกลักษณ์ ของไทใหญ่ได้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบัน

แม้ชาวไทใหญ่จะนับถือพุทธศาสนาแต่ชาวไทใหญ่ได้รับและนำความเชื่อทางพุทธศาสนา มาใช้สร้างสรรค์เป็นศิลปะการแสดงอย่างการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าที่พิจารณาได้ว่าเป็นพุทธศิลปะ ศรัทธา ที่ชาวไทใหญ่มีต่อพุทธศาสนาได้กลายเป็นศิลปะบูชาที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นและใช้แสดงทุกครั้ง ที่มีประเพณีสำคัญของชาวไทใหญ่ ทั้งนี้ หากชาวไทใหญ่ต้องอพยพย้ายถิ่นไปที่ใด ชาวไทใหญ่ ก็สามารถนำการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าติดตัวไปด้วยได้ แม้ว่าจะต้องเปลี่ยนแผ่นดินไปอยู่ที่ใด แต่ก็ยังคง สืบสานทั้งท่วงท่าลีลา ความเชื่อศรัทธา และความหมายไว้อย่างเต็มเปี่ยม อีกทั้งยังสื่อสารความเชื่อ ของตนออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น จึงแสดงให้เห็นว่าชาวไทใหญ่ดำรงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ของตนไว้ได้ด้วยศิลปะการแสดงที่มีรากฐานมาจากความเชื่อทางศาสนา

การทำความเข้าใจความเชื่อทางพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่จะช่วยให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ องค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 ประการ ได้เหมาะสมสอดคล้องกับความเชื่อและเอกลักษณ์ของชาว ไทใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์ประกอบด้านบทการแสดง นักแสดง การออกแบบพื้นที่ และการ ออกแบบแสง ให้สามารถสื่อสารความหมายเกี่ยวกับความเชื่อทางพุทธศาสนาได้ ซึ่งในด้านบท การแสดงและนักแสดงนั้น ผู้วิจัยอาจใช้ทั้งเรื่องการนับถือศรัทธาพระบารมีของพระพุทธเจ้าและการ สร้างบุญกุศลด้วยการปฏิบัติอยู่ในศีลในธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักธรรมทางพุทธศาสนาที่ว่าด้วย การรักษาศีลห้า อันเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่วิถีทางแห่งการหลุดพ้นในทางพุทธศาสนาเป็นหลัก ในการสร้างสรรค์ได้

2.7 แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

นาฏยศิลป์ร่วมสมัย เป็นแนวคิดที่ก่อรูปขึ้นมาราวปี ค.ศ. 1980 ของนักเต้นใหม่ที่ไม่ต้องการยึดติดกับรูปแบบการเต้นบัลเลต์แบบคลาสสิกและการเต้นตามเนื้อเพลง แต่ต้องการศึกษาการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่ที่ผสมผสานรูปแบบการเต้นหลากหลายสกุลเข้าด้วยกัน ดังนั้น นาฏยศิลป์ร่วมสมัยจึงไม่มีรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ตายตัวและมักจะเกิดรูปแบบและการเคลื่อนไหวใหม่ ๆ เช่น การเคลื่อนไหวไปในทิศทางตรงข้ามอย่างรวดเร็ว การจัดตำแหน่ง (Shifting Alignment) การแสดงออกถึงอารมณ์ภายใน การหายใจอย่างเป็นระบบ การเต้นที่แสดงในรูปแบบที่ไม่ใช้การยืน และการพยายามหาขีดจำกัดแน่นอนของรูปร่างและร่างกายของมนุษย์ (เช่น นอนบนพื้น)

ต้นกำเนิดนาฏยศิลป์เกิดจากนักเต้นทรงอิทธิพล เช่น อิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan) มาธา เกรแฮม (Martha Graham) และ เมิร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) โดยนักเต้นเหล่านี้ เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นอิสระและไม่ใส่ใจระเบียบการเต้นแบบดั้งเดิม เพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดในการใช้ร่างกายและการแสดงความรู้สึก มาธา เกรแฮม (ค.ศ.1894 - 1991) เป็นผู้ที่ทำให้นาฏยศิลป์ร่วมสมัยได้รับความนิยมทั่วโลก จากนั้นเพื่อนของเมิร์ซ คันนิงแฮม ได้นำรูปแบบการเต้นมาพัฒนาในเรื่องท่าเต้นและเทคนิคการเต้นอวองการ์ด (Avant-Garde) เลสเตอร์ ฮอร์ตตัน (Lester Horton) เป็นผู้วิวัฒนาการเต้นร่วมสมัยที่มีอิทธิพลมาก เขาฝึกนักเต้นสมัยใหม่ที่มีชื่อเสียงมากมายและได้ผสมผสานรูปแบบการเต้นอเมริกันพื้นเมืองและการเต้นแจ๊สสมัยใหม่เข้ากับเทคนิคการเต้นของเขา

จะเห็นได้ว่า นักเต้นเหล่านี้พยายามคิดค้นเทคนิคและการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งวิธีการหลากหลายลักษณะนี้มีหลักการและกระบวนการที่ถูกบันทึกไว้ เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาอย่างมากมาย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและสรุปได้ ดังนี้

2.7.1 หลักการสร้างสรรค่านาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ถึงแม้ว่านาฏยศิลป์ร่วมสมัยจะไม่จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว และให้อิสระต่อการคิดค้นลีลาการเคลื่อนไหวแบบใหม่อยู่เสมอ ซึ่งศิลปินแต่ละท่านก็จะมีแนวทางพัฒนา ผู้วิจัยได้รวบรวมกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยของเมิร์ซ คันนิงแฮม ผู้ริเริ่มนาฏยศิลป์ร่วมสมัย จากบทความของ นาเรีย นารันโจ (Naria Naranjo) เพื่อใช้ศึกษาหลักการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลปะที่ควรคำนึงถึงได้แก่

- 1) **ด้านองค์ประกอบ** เน้นการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนและเป็นไปตามความตั้งใจของนักเต้น โดยไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องราวหรือสะท้อนสิ่งใด ๆ อาจจะมาในรูปแบบของนามธรรม ไม่มีการอ้างอิงถึงรูปร่างหรืออารมณ์ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดองค์ประกอบมาล่วงหน้าหรือเกิดจากแรงกระตุ้นภายใน สามารถเคลื่อนไหวโดยไม่ได้

จำกัดเรื่องพื้นที่และเวลา ให้ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์เป็นผู้กำหนดให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งการใช้ความเงียบสำหรับการเคลื่อนไหวในรูปแบบนี้ถือเป็นประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพที่เพียงพอ ศิลปินสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ตามความต้องการเพื่อใช้ประกอบการแสดง ให้นัยยะที่หลากหลาย ซึ่งทุกอย่างอาจเกิดขึ้นพร้อมกันขณะทำการแสดง

2) **ด้านดนตรี** เน้นการใช้ดนตรีที่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนักเต้น ซึ่งเพลงในที่นี้ต้องสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว แต่ไม่ได้จำกัดว่าเสียงที่นำมาใช้ในการแสดงนั้นจะมีลักษณะแบบไหน

3) **ด้านพื้นที่** การใช้พื้นที่ทุกสัดส่วนมีความเท่าเทียมกันหมด พื้นที่นี้ไม่ได้แค่หมายถึงพื้นที่ใช้แสดง แต่รวมถึงพื้นที่ผู้ชมที่มีอิสระในการรับชมในแบบของตนเอง สามารถจัดแสดงนอกโรงละครได้ และไม่มีลำดับขั้นระหว่างนักเต้น

4) **ด้านการตีความทางเทคนิค** นักเต้นมีความชำนาญของจังหวะและความยาวของการเคลื่อนไหวโดยการรับรู้ภายใน สามารถเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความเร็วที่สูง เปลี่ยนทิศทางในลักษณะที่คาดเดาไม่ได้ มีความสามารถในการจดจำการเคลื่อนไหวที่แม่นยำ และมีความหลากหลายเรื่องจังหวะ ใช้เทคนิคคลาสสิกสำหรับขา

5) **ด้านปรัชญา** การละทิ้งความคิดนักเต้นแบบดั้งเดิม ใช้การเคลื่อนไหวที่มีระเบียบภายในความไม่เป็นระเบียบ ไม่มีลักษณะที่ตายตัว และให้เห็นถึงความยืดหยุ่นในชีวิต สร้างอิสระ ซึ่งด้านปรัชญานี้ได้รับอิทธิพลมาจากลัทธิเซน (ZEN) เรื่องสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถอยู่ร่วมกันได้โดยไม่ต้องเบียดเบียนกันและกัน การเคลื่อนไหวนี้แสดงเพื่อให้เห็น ไม่ใช่เพื่อการวิเคราะห์ถึงสิ่งใด ๆ

6) **ด้านองค์ประกอบอื่น ๆ** คือภาพรวมบนเวที ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ฉาก และแสง มีการจัดองค์ประกอบให้เกิดความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับของแบบดั้งเดิมหรือศิลปินท่านใด (นาเรีย นารันโจ, 2010: online)

2.7.2 กระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

นอกจากผู้วิจัยศึกษาถึงหลักการของนาฏยศิลป์ร่วมสมัยแล้ว กระบวนการสร้างสรรค์ก็มีความสำคัญมากเช่นกัน ดังที่กล่าวในขั้นต้นว่านาฏยศิลป์ร่วมสมัยไม่ได้มีหลักการที่ตายตัวมากนัก และเกิดการปรับเปลี่ยนไปตามบริบทสภาพแวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ ที่จะนำไปตีความเพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของศิลปินแต่ละบุคคล ผู้วิจัยเห็นว่าในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ควรมี

แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ จึงได้ศึกษาบทความของchner สรรยวราภิกู เรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย” สรุปได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์

1.1) ประสบการณ์ เป็นตัวกระตุ้นในการสร้างวัตถุประสงค์ เกิดจากการที่ศิลปินนำสิ่งใกล้ตัวที่ไม่จำเป็นต้องชวนชวายให้ได้มา หากแต่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ความจริงแล้วทุกคนสามารถเดินได้ แต่การที่จะเดินให้ดีก็ต้องพัฒนาตนเองไปตามบริบทต่าง ๆ ที่ศิลปินพบเจอ ประสบการณ์จะขับเคลื่อนสิ่งที่สนใจหรือความหลงใหล ผนวกกับประสบการณ์ส่วนตัว สร้างสรรค์รูปแบบการเคลื่อนไหวที่สะท้อนเอกลักษณ์ของศิลปินนั้น ๆ ดังนั้น ประสบการณ์จะเป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการค้นหาวัตถุประสงค์

1.2) คนตรี การใช้ดนตรีเพื่อค้นหาการเคลื่อนไหว ศิลปินต้องมีความเข้าใจท่วงทำนอง จังหวะ และประเภทของดนตรีนั้น ๆ นำมาเลือกใช้อย่างเข้าใจลึกซึ้ง คนตรีจะเป็นตัวกระตุ้นให้การเคลื่อนไหวได้เต็มประสิทธิภาพ ในแง่ของนาฏศิลป์ร่วมสมัย คนตรีต้องไม่เป็นปัจจัยหลักในการกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหว คนตรีเป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างวัตถุประสงค์เท่านั้น

1.3) คำถาม การตั้งคำถามเป็นการกำหนดทิศทางไม่ให้ศิลปินหลงทาง ได้ตรวจสอบว่าสิ่งที่ตนเองกำลังสร้างสรรค์ผลงานอยู่สื่อสารกับผู้ชมหรือไม่ ด้วยคำถาม อะไร (What) ที่ไหน (Where) ทำเมื่อไหร่ (When) เมื่อไหร่ (Why) อย่างไร (How)

1.4) หนังสือ ใช้สำหรับค้นหาข้อเท็จจริง เข้าถึงแก่นแท้ในสิ่งที่ต้องการสร้างสรรค์ หนังสือจะเป็นวัตถุประสงค์ขั้นดีที่จะทำให้คำตอบบางอย่างที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรมแก่ศิลปินได้

1.5) รูปภาพ ไม่ได้แสดงออกถึงเฉพาะลายเส้นเท่านั้น แต่มีเรื่องของน้ำหนัก จังหวะ ระยะ ความสมดุล เอกภาพ ฯลฯ ซึ่งคล้ายกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ หากใช้รูปภาพเป็นวัตถุประสงค์ในการกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวสามารถทำให้รูปแบบงานมีความแปลกใหม่น่าสนใจ

2. เครื่องมือ

2.1) พื้นที เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่ศิลปินต้องใช้ในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับพื้นที่ ผลงานเกิดมิติในลักษณะต่าง ๆ ทั้งที่เป็นความ

ยาว ความกว้าง ความลึก ตลอดจนถึงเรื่องของทิศทางที่ศิลปินต้องคำนึงถึง เพื่อจัดวางตำแหน่งของนักแสดงและความสัมพันธ์อื่น ๆ ที่จะเกิดขึ้นบนเวที

2.2) เวลา คือสิ่งที่สามารถวิเคราะห์ถึงความแตกต่างของการเคลื่อนไหวร่างกายของนักเต้น ว่ามีลักษณะ ซ้ำ เร็ว ค้างนิ่ง หรือทำซ้ำ (Repetition) เวลาจะเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจให้ศิลปินเลือกใช้การเคลื่อนไหวนั้นในรูปแบบต่าง ๆ นำเสนอในกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

2.3) น้ำหนัก ในทางนาฏศิลป์มีความหมายรวมถึงน้ำหนักส่วนตัวของนักเต้น น้ำหนักในการเคลื่อนไหวร่างกาย น้ำหนักสามารถทำให้เกิดแรงเหวี่ยงหลากหลายลักษณะ คุณภาพของของความหนักและความเบาก็นำมาพัฒนาวัตถุดิบในการเคลื่อนไหวร่างกาย

2.4) ความสิ้นไหล คือการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด และสัญชาตญาณของศิลปินที่มีต่อสิ่งรอบตัว เป็นตัวกระตุ้นให้การเคลื่อนไหวนั้นสามารถหยุดนิ่งหรือต่อเนื่องไปได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงสิ่งใด ๆ ความสิ้นไหลนี้อาจจะทำให้ศิลปินค้นพบลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ ไม่ซ้ำกับแบบดั้งเดิมที่เคยมีมา (ธนกร สรรยัรวราภิญ, 2558: 17-25)

จากหลักการดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า นาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้นเน้นการให้อิสระทั้งความคิดและการเคลื่อนไหวร่างกาย ปฏิเสธต่อกฎเกณฑ์รูปแบบเดิม ๆ โดยเฉพาะรูปแบบการเต้นแบบคลาสสิก เน้นความเป็นปัจเจกเฉพาะบุคคล เน้นกระบวนการที่หลากหลายไม่ได้จำกัดอยู่เพียงวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยนี้จะเป็เครื่องมือที่ใช้เป็นแนวทางในการผนวกแนวคิด วัตถุดิบ เครื่องมือ และกระบวนการสร้างสรรค์หลากหลายวิธี สร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิงกะหราของชาวไทยใหญ่ให้มีความ “ร่วมสมัย” แสดงถึงเจตนารมณ์ของผู้วิจัยที่ต้องการนำเสนอถึงคุณค่าและความเชื่อศรัทธาที่ปรากฏในตำนานอันเป็นศิลปสมบัติของชุมชนชาวไทยใหญ่ที่ส่งต่อกันมาอย่างยาวนาน และอยู่คู่กับชุมชนชาวเหนือ หลักการนี้ผู้วิจัยจะนำมาปรับใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมกับนักแสดง นักดนตรี และผู้ขับเพลงพื้นบ้าน เพื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดความกลมกลืนและพอเหมาะลงตัว

2.8 แนวคิดสัญวิทยา

การศึกษาด้วยแนวคิดสัญวิทยาในงานวิจัยนี้จะอ้างอิงจากหนังสือของกาญจนา แก้วเทพเป็นสำคัญ เพราะกาญจนา แก้วเทพได้อธิบายแนวคิดสัญวิทยาเพื่อนักนิเทศศาสตร์ที่ต้องสื่อสารกับผู้คนจำนวนมากสอดคล้องกับผู้วิจัยที่ต้องการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์เพื่อสื่อสารสู่ผู้ชม

สัญวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษากระบวนการเกิดสัญญาณและความหมายของสัญญาณนั้น ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2553: 11) พิจารณาความคิดของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (1974) แล้วสรุปว่า สัญวิทยาคือ “การศึกษาการถือกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของสัญญาณตัวหนึ่งใดตัวหนึ่ง รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว”

สัญญาณอาจหมายถึงสิ่งใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นภาษา สิ่งของ หรือเหตุการณ์ทางธรรมชาติ แต่ตัวสัญญาณจะต้องมีคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการที่ขาดไม่ได้คือ

1. ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็น ภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุ หรืออื่นๆ
2. มีความหมายมากไปกว่าตนเอง
3. ผู้ใช้สัญญาณต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญญาณ

(กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 9)

สัญญาณต่าง ๆ พบได้ในชีวิตประจำวันและบางสัญญาณก็เกิดขึ้นจนผู้ใช้สัญญาณและผู้รับความหมายสัญญาณเกิดความคุ้นเคยจนไม่มีกว่าตนกำลังมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในกระบวนการเกิดสัญญาณในแง่ที่ผู้วิจัยคิดว่าคล้ายกับประเพณีและศิลปะการแสดงต่าง ๆ ที่ผู้คนปฏิบัติกันมาจนคุ้นเคยทำให้หลงลืมความหมายของสิ่งเหล่านั้นซึ่งเป็นสัญญาณในแต่ละวัฒนธรรม

แท้จริงแล้ว กาญจนา แก้วเทพ (2553: 12) สรุปกระแสการศึกษานัญวิทยาไว้ 3 กระแสหลักคือ 1. Theory of Evidential Sign ที่ว่าด้วยสัญญาณทางการแพทย์ เริ่มศึกษาตั้งแต่สมัยกรีก 2. Theory of Language มุ่งศึกษานัญวิทยาทางภาษา ที่ต่อมาโซซูร์ได้ขยายขอบเขตของสัญญาณแบบนี้ออกไปให้กว้างขึ้นคือการพิจารณาว่าวจนภาษาก็เป็นสัญญาณได้ด้วยเช่นกัน 3. Peirce's Conception of Semiotic ที่มุ่งศึกษานัญวิทยาที่ส่งสมผ่านประสบการณ์ของมนุษย์และมีเป้าหมายสำคัญเพื่อการสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

ผู้วิจัยเห็นว่าสัญวิทยาในแนวทางของโซซูร์และเพียร์สมิแนวทางที่น่าจะนำมาพิจารณาและประยุกต์ใช้กับการศึกษาวิเคราะห์สัญญาณในศิลปะการแสดงได้ เพราะศิลปะการแสดงเป็นการสื่อสารความหมายที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงบทการแสดง แต่ยังสื่อสารผ่านทางท่าทางและองค์ประกอบการแสดง ทั้งยังมุ่งเน้นแสดงประสบการณ์ของมนุษย์เพื่อสื่อสารความหมายสู่ผู้ชมด้วย การเข้าใจ

แนวคิดและกระบวนการทำงานหรือการเกิดขึ้นของสัญลักษณ์ย่อมจะช่วยให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์องค์ประกอบทางการแสดงต่าง ๆ ได้อย่างมีความหมาย

นอกจากประเด็นที่ว่าสัญลักษณ์คืออะไรและศึกษาอย่างไรแล้ว ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งของสัญลักษณ์วิทยาคือเรื่องความหมาย ความหมายที่นักสัญลักษณ์วิทยาศึกษาแบ่งได้ 2 ประเภทตามที่โรลิ่งด์ บาร์ตส์ เสนอไว้คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) และความหมายโดยนัย (Connotative meaning) ความหมายโดยอรรถคือความหมายตรงตามสิ่งที่เห็นหรือถ้อยคำที่ได้รับรู้ ส่วนความหมายโดยนัยคือความหมายแฝงที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างทางสังคม อาจเป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากค่านิยมของสังคม การเปรียบเทียบระหว่างสิ่งสองสิ่ง หรือการพิจารณาหลายสิ่งร่วมกันจนเกิดเป็นความหมายแฝงขึ้นในความเข้าใจของผู้รับสาร ทั้งนี้ บาร์ตส์ ให้ความเห็นว่าทุกการใช้สัญลักษณ์จะมีความหมายมากกว่าแค่เพียงความหมายโดยอรรถ กล่าวคือไม่มีสัญลักษณ์ใดที่มีแค่ความหมายตรง เพียงแต่ผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นเคยกับสัญลักษณ์นั้นมากจนไม่ตระหนักว่าสัญลักษณ์เหล่านั้นมีความหมายโดยนัยอยู่ด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 52)

นอกจากเรื่องสัญลักษณ์และความหมายที่นักสัญลักษณ์วิทยามุ่งศึกษาแล้ว รหัส (Code) หรือกฎที่ควบคุมการรวมตัวกันของสัญลักษณ์ย่อย ๆ ก็มีความสำคัญในการศึกษาด้วยแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาดังนี้

1. ทุกรหัสจะต้องระบุจำนวน Unit (สัญลักษณ์ย่อย) ที่จะถูกเลือกมาจาก Paradigm ทั้งหมด (ตามหลัก Paradigmatic) ตัวอย่างเช่น รหัสของสัญลักษณ์จรรยาบรรณ
2. ทุกรหัสจะต้องแสดงความหมายมากกว่าตัวเอง
3. การแสดงออกของรหัสแต่ละประเภทนั้นอาจแตกต่างกัน รหัสบางอย่างอาจจะแสดงออกอย่างเป็นทางการ ... รหัสบางอย่างอาจจะรับรู้กันเป็นนัย ๆ โดยอาศัยความเข้าใจร่วมกัน
4. ทุกรหัสจำเป็นต้องสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้ใช้รหัส
5. รหัสทุกรหัสที่สร้างขึ้นมานั้นจะมีหน้าที่ทางวัฒนธรรมโดยจะทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางร่วมกันของทุกวัฒนธรรม (Convention) ดังนั้นรหัสจึงเป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้สำหรับวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ รหัสเป็นเครื่องมือช่วยให้คนในสังคมเข้าใจการดำรงอยู่ทางสังคมของตนและสามารถมีที่ทางเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 63-65)

จากคำอธิบายดังกล่าวจะเห็นได้ว่าลักษณะที่ 5 เกี่ยวข้องและคล้ายคลึงกับข้อมูล ศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชนแต่ละกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นประเพณี ธรรมเนียมต่าง ๆ สิ่งของประกอบ พิธีกรรมที่ล้วนสื่อสารความหมายในแต่ละกลุ่มชน

นอกจากนี้ รหัสยังแบ่งออกได้หลากหลายแต่มีรหัส 3 ประเภทสำคัญที่กาญจนา แก้วเทพ ได้สรุปไว้ดังนี้

- Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ที่บ่งบอกความหมาย ที่แตกต่างกัน เมื่อเรามองดูจานอาหารที่แต่ละบ้านใช้ใส่อาหาร เราก็จะทราบ ความหมายของบ้านบ้านนั้น
- Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทย ไม่ถือว่าการที่ลูกจะตบหัวหรือตบไหล่เป็นการแสดงความรัก แต่รหัสของ อเมริกันจะอนุญาตการแสดงควมหมายเช่นนั้น
- Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ เช่นการยิ้ม ของคนไทยจะมีรหัสให้กระทำได้ในหลายวาระโอกาส หลายความหมายในขณะที่ สังคมตะวันตกจะมีรหัสที่มีความหมายน้อยกว่า (กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 91)

เมื่อพิจารณาประเภทของรหัส ผู้วิจัยพบว่านาฏศิลป์อันเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมุ่งสร้างสรรค์ขึ้น ในงานวิจัยนี้ น่าจะสัมพันธ์และสอดคล้องกับ Cultural codes มากที่สุด เพราะศิลปะการแสดง เป็นเครื่องมือหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ที่สื่อสารความหมายไปสู่ผู้ชม จึงน่าสนใจว่า ในการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์ครั้งนี้ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์สัญลักษณ์และรหัสเพื่อให้สื่อสารทั้งความหมายโดยตรงกับ ความหมายโดยนัยแก่ผู้ชมได้อย่างไร โดยความหมายต่าง ๆ เหล่านั้นจะช่วยสื่อสารและแสดงออก ถึงเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ให้ผู้ชมปัจจุบันได้เข้าใจนัยยะของเรื่องราวต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ใน การแสดงกึ่งกะเหรี่ยงที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น

นอกจากแนวคิดเรื่องสัญวิทยาจากนักภาษาศาสตร์และสังคมศาสตร์ อุมเบอร์โต เอโค (Umberto Eco) (1976: 30-65) นักวิชาการด้านวรรณคดียังได้อธิบายเรื่องการสร้างรหัสและสัญลักษณ์ ว่ารหัสมีสัญลักษณ์เป็นส่วนประกอบ สัญลักษณ์ต่างๆ จะก่อให้เกิดความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพจะต้อง มีทั้งการแสดงออก (Expression) และเนื้อหา (Content) ที่สัมพันธ์กัน

รหัสต่าง ๆ มีทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงที่เกิดขึ้นในระนาบเดียวกัน เมื่อผู้ศึกษา รหัสและสัญลักษณ์เข้าใจความหมายตรงจำต้องคำนึงถึงความหมายแฝงด้วย ทั้งนี้ความหมายแฝงอาจมีได้ มากกว่าหนึ่ง การวิเคราะห์ตีความวรรณกรรมย่อมต้องพิจารณาความหมายแฝงในตัวบทเพื่อให้เข้าใจ สารที่ผู้เขียนต้องการสื่อและสารที่ปรากฏอยู่ในตัวบทอย่างครบถ้วนที่สุด การศึกษาเชิงสัญวิทยา

จึงช่วยให้เข้าใจความหมายของสิ่งที่ปรากฏ ไม่เพียงเข้าใจตัวบทที่เป็นงานวรรณกรรมเท่านั้น แต่หมายรวมถึงงานศิลปะประเภทอื่น ทั้งทัศนศิลป์ คีตศิลป์ และนาฏยศิลป์ด้วย

ดังนั้นแนวคิดเรื่องสัญวิทยาจึงไม่เพียงจะช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาสาระของสิ่งต่าง ๆ ได้ชัดเจนและลึกซึ้งยิ่งขึ้นเท่านั้น แต่ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ ยังนำแนวคิดดังกล่าวไปประยุกต์เข้ากับวิธีคิดและการสร้างสรรค์ผลงานของตนได้ด้วย เมื่อผู้สร้างสรรค์ศิลปะเข้าใจเรื่องราวห้ส และสัญญาะยอมส่งเสริมให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความหมายที่ซับซ้อนและลุ่มลึกยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยนำแนวคิดสัญวิทยาไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางการแสดง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์และเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงให้เป็นสัญญาะที่สื่อความหมายอันลึกซึ้งของวิถีชีวิตไทใหญ่ในบริบทสังคมร่วมสมัย

2.9 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

วิธีการแสดงเดอะเมธอด เป็นแนวคิดที่ลี สตราสเบิร์ก (Lee Strasberg) นำระบบวิธีการแสดงของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski) มาปรับปรุงและต่อยอด โดยเน้นเทคนิคทางด้านจิตวิทยาอย่างมาก ตรงกันข้ามกับทฤษฎีของสตานิสลาฟสกีในองค์รวม ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาและสร้างสรรค์ตัวละครและการกระทำในละครทั้งจาก "ภายใน" และ "ภายนอก" เช่นเดียวกับการทำงานในช่วงต้นของสตานิสลาฟสกี หากนักแสดงใช้วิธีของลี สตราสเบิร์ก ตามความแตกต่างนี้ นักแสดงจะถามตัวเองว่า "ในฐานะนักแสดง อะไรจะกระตุ้นให้ฉันต้องประพฤติตามแบบที่ตัวละครทำ?" กล่าวโดยสรุป สตานิสลาฟสกีเน้นการ “สมมติ (Magic “IF”)” ว่าหากนักแสดงอยู่ในสถานะเหมือนตัวละคร เขาจะอย่างไร แต่ลี สตราสเบิร์ก จะดึงเอา “ประสบการณ์ (Experience)” ของนักแสดงมาเทียบกับประสบการณ์ของตัวละคร แล้วจึงแสดงออกไปอย่างนั้น

ผู้วิจัยได้รวบรวมวิธีในการเข้าถึงการแสดงของลี สตราสเบิร์ก แห่ง “ดิ แอคเตอร์ สตูดิโอ (The Actor Studio)” (Strasberg, 1985 บันทึกเสียงสัมภาษณ์) และเลือกกลวิธีที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เพื่อทำให้นักแสดงเข้าถึงตัวละครทหารไทใหญ่และนกกิ่งกะหร่าง่ายขึ้น โดย ชุตินา มณีวัฒนา (2550: 145-156) ได้สรุปแนวคิดดังกล่าวไว้ ดังนี้

1) การผ่อนคลาย (Relaxation)

การผ่อนคลาย คือ เป็นพื้นฐานสำคัญของการแสดงแบบเดอะเมธอด ที่จะเป็นจุดเริ่มต้นให้นักแสดงรู้จักร่างกายและความคิดของตนเอง ซึ่งหากนักแสดงมี “ความตึงเครียด” ก็จะทำให้การเคลื่อนไหวหรือสิ่งที่ตัวละครต้องกระทำบนเวทีดูไม่เป็นธรรมชาติ ลี สตราสเบิร์ก เชื่อว่าความตึงเครียดคือศัตรูที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของนักแสดง

“ความตึงเครียด” ในการแสดงนั้นเกิดขึ้นเมื่อนักแสดงเคลื่อนไหวร่างกาย ความคิด และพลังงานที่ไม่จำเป็นต่อการ “ปฏิบัติภารกิจ” ตามความต้องการของตัวละคร บนเวที เมื่อตัวละครมีเหตุจูงใจในการกำหนดความต้องการและการกระทำนำไปสู่ เป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่งแล้ว นักแสดงต้องเคลื่อนไหวร่างกาย ใช้ความคิด และพลังงานทั้งหมดเพื่อพุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น ดังนั้น หากนักแสดงใช้องค์ประกอบ เหล่านี้ผิดที่โดยไม่ได้อยู่ในเงื่อนไขของตัวละครถือเป็นความตึงเครียดของนักแสดงเอง ไม่ได้มาจากตัวละคร ซึ่งเป็นการเข้าสู่บทบาทของตัวละครที่ไม่มีประสิทธิภาพ เพราะนักแสดงไม่ได้ “กลายเป็นตัวละคร” ไม่ได้ใช้ “ชีวิตและประสบการณ์” อย่าง ตัวละคร การผ่อนคลายจึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักแสดงได้สำรวจร่างกาย ความคิด และพลังงานของตนเอง เตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทบาทของตัวละคร

2) วงสมาธิ (Circle of Concentration)

ความตื่นเต้น เป็นสิ่งที่นักแสดงมักพบเจออยู่เสมอบนเวทีเมื่อกระทำหรือมี ความคิดที่อยู่นอกเหนือความเป็นตัวละครก็ทำให้การแสดงของตัวละครนั้นไม่สมจริง ขาดความจริงใจเพราะนักแสดงไม่ได้ใช้สมาธินั้นอยู่ในวงความรู้สึกนึกคิดของตัว ละคร ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ เมื่อมีผู้ชมเข้ามาอยู่ในโรงละคร ถ้านักแสดงไม่มี สมาธิที่เข้มข้นมากพอ ไม่ได้จดจ่ออยู่กับความต้องการของตัวละครที่ต้องปฏิบัติ ภารกิจให้ลุล่วง ก็จะทำให้นักแสดงนั้นแบ่งสมาธิไปอยู่กับผู้ชม สภาพแวดล้อม ของโรงละคร และความวิตกกังวลของตนเอง ไม่ได้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่บทละครระบุมา แต่อย่างใด ลี สตราสเบิร์ก ได้ใช้แบบฝึกหัดเพื่อแก้ไขปัญหานี้โดยที่จะเริ่มจัดแสง ให้เป็นวงกลาง แล้วให้นักแสดงกำหนดสมาธิให้ความสนใจไปที่อุปกรณ์ประกอบการ แสดงชิ้นนั้น และเมื่อนักแสดงรู้สึกคุ้นเคยกับ “ขอบเขต” นี้ วงแสงนี้ก็ค่อย ๆ ลดลงเฉพาะพื้นที่ที่ยืนอยู่ นักแสดงจะถูกขอให้กำหนดสมาธิอยู่กับของที่เขาสามารถใช้ได้บนเวทีภายในพื้นที่จำกัด การทำเช่นนี้จะทำให้นักแสดงค่อย ๆ จำกัดวงสมาธิ ให้อยู่กับสิ่งที่เฉพาะเจาะจงได้มากขึ้น

3) การเทียบเคียง (Substitution)

การเทียบเคียงสามารถใช้ได้จริงสำหรับในกรณีที่นักแสดงไม่สามารถเข้าถึง ตัวละครที่อยู่ไกลตัวมาก ทั้งด้านบริบททางสังคม สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ฯลฯ ล้วนเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึง ข้อมูลที่ได้กล่าวไป เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ตนเองจะใช้เทียบเคียงด้วยการใช้ ประสบการณ์เบื้องหลัง หรือสำรวจข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละคร เชื่อมโยงเข้าสู่ ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของตัวละคร ซึ่งบางครั้งในบทละคร นักแสดง

อาจจะต้องใช้อุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างราวกับว่ามีเป็นของสำคัญพิเศษที่ไม่สามารถหาที่ไหนได้แล้ว เป็นสิ่งแน่นอนว่าสิ่งของที่อยู่กับนักแสดงนั้น เป็นของปลอมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับการแสดงเท่านั้น นักแสดงต้องลองเปลี่ยนสิ่งนั้นโดยการเทียบเคียงจากบางอย่างในชีวิตนักแสดงที่มีคุณค่าเป็นส่วนตัวมาเทียบกับสิ่งของนั้นแล้ว ผู้ชมก็เห็นได้ว่าอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นมีความหมายบางอย่างมากสำหรับนักแสดง นักแสดงจะรู้สึกผูกพันกับสิ่งนั้นอย่างเฉพาะเจาะจง ของสิ่งนั้นก็จะไม่ใช่ของปลอมอีกต่อไป

4) การสร้างความเชื่อ (Belief)

การสร้างความเชื่อในตัวละครและสถานการณ์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากสำหรับการแสดง เพราะความเชื่อจะนำไปสู่การแสดงออกของนักแสดงตามบทบาทของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งหากบทละครระบุสถานที่ สถานการณ์ และเวลาที่ห่างไกลจากความเป็นจริงของนักแสดงมาก การสร้างความเชื่อจึงเป็นปัจจัยหลักที่นักแสดงต้องทำให้เกิดขึ้นให้ได้ ด้วยการสมมติตนเองให้เข้าไปอยู่โลกของตัวละคร และเกิดความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมว่าอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด รูปลักษณ์ทางกายภาพ พฤติกรรม ลักษณะนิสัย เป็นอย่างตัวละคร เมื่อพบความขัดแย้งที่จะต้องทำภารกิจให้บรรลุไปได้จึงเป็นสิ่งที่มาจากความต้องการของตัวละครอย่างแท้จริง ไม่ใช่มาจากความคิดของนักแสดงเอง ฉะนั้น ถ้าหากนักแสดงเชื่อในทุกสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญอยู่จริง การกระทำหรืออากัปกริยาของตัวละครก็จะดูสมจริงและน่าเชื่อ โดยที่ไม่ต้องพยายามที่จะแสดงอย่างเสแสร้ง (Pretend) ออกมา

5) การสร้างจินตนาการ (Imagination)

จินตนาการและความเชื่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน และหากจะแยกออกจากกันก็ดูเป็นสิ่งที่ยาก เพราะความเชื่อจะเกิดขึ้นนั้นนักแสดงก็ต้องใช้จินตนาการให้ตนเองรู้สึกนึกคิดและมีพฤติกรรมอย่างตัวละครด้วย ซึ่งทุกการกระทำของนักแสดงบนเวทีต้องเกิดจากการที่จินตนาการตามบทละครที่ได้ระบุไว้อย่างถูกต้อง จึงทำให้การกระทำนั้นถูกแสดงออกมาอย่างมีเหตุผล อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ถึงแม้ว่าตัวละครจะมีลักษณะพิเศษเหนือความเป็นมนุษย์ แต่ในการฝึกฝนการสร้างจินตนาการให้กับนักแสดงนั้น ก็ต้องเริ่มสร้างจินตนาการจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวก่อนเสมอ และค่อย ๆ พาตัวเองเข้าไปใกล้ “ความเป็นตัวละคร” อย่างที่บทละครกำหนดไว้ ซึ่งนักแสดงต้องตระหนักรู้ว่า ตนเป็นใคร อยู่ในสถานที่ใด ต้องการจะทำอะไร เพื่ออะไร ซึ่งคำถามเหล่านี้จะช่วยให้นักแสดงกำหนดพฤติกรรมของตัวละครได้แม่นยำมากขึ้น จินตนาการจะช่วยให้นักแสดงแสดงออกมาได้

อย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการคิดที่ซับซ้อนจนเกิดเป็นความตึงเครียด อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเกิดขึ้นได้อย่างสมจริงโดยอิงอยู่กับสถานการณ์นั้น ๆ ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวร่างกายของตัวละครอย่างลื่นไหล

6) กระบวนการเข้าถึงตัวละคร (Characterization)

การแสดงส่วนใหญ่นักแสดงจะรับบทบาทตัวละครที่มีความแตกต่างจากตนเองโดยสิ้นเชิงทั้งพฤติกรรมและบุคลิกภาพ กระบวนการเข้าถึงตัวละครจึงเป็นกลไกหนึ่งที่ทำให้นักแสดงสร้างตัวละครขึ้นมาอย่างมีกระบวนการ และมีที่มาที่ไปอย่างเป็นรูปธรรมชัดเจนด้วยการปฏิบัติ “แบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise)” ที่เป็นกระบวนการเข้าสู่บทบาทของตัวละครโดยการเปลี่ยนตัวของนักแสดงเป็นสัตว์ในเรื่องเพื่อนำสัญชาตญาณของสัตว์ที่ใกล้เคียงกับตัวละครมาใช้ได้ ด้วยการปรับมุมมองของสัตว์ชนิดนั้นให้กลับมาอยู่ในร่างของมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครเป็นผู้ชายที่เกรี้ยวกราดมีอารมณ์ที่ฉุนเฉียว นักแสดงอาจจะค้นหาอารมณ์ความรู้สึกและบุคลิกจาก “เสือ” และนำความเป็นเสือนั้นกลับมาอยู่ในร่างของคนว่า จะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างไร มีลักษณะนิสัยอย่างไร ปรับมุมมองของเสือให้เป็นคนที่มีลักษณะที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ดังนั้น แบบฝึกหัดนี้จะส่งผลไปยังบุคลิกภาพการแสดงออกของนักแสดง (พันพิศสา ฐปเทียน, 2562: 155-164)

จากรายละเอียดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยนำแนวคิดการแสดงเดอะเมธอดโดยเลือกใช้การผ่อนคลาย วงสมาธิ การเทียบเคียง การสร้างความเชื่อ การสร้างจินตนาการ และกระบวนการเข้าถึงตัวละคร มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บทการแสดง ด้วยการนำวิธีการนี้ค้นหาโครงเรื่องจากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่สร้างบทการแสดงที่มีเนื้อเรื่อง ตัวละคร และบรรยากาศอย่างน่าสนใจแตกต่างจากเรื่องเล่าตำนานอื่น ๆ ซึ่งแนวคิดการแสดงเดอะเมธอดนี้จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้พัฒนาลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่าให้ดูน่าเชื่อถือและสมจริง นักแสดงสามารถสร้างลีลาท่าทางของนกกิ่งกะหร่าที่มาจากทักษะความเชี่ยวชาญของตนเอง ดูเป็นปัจเจกเป็นนกกิ่งกะหร่าที่อิสระต่อกฎเกณฑ์ทั้งปวง

2.10 แนวคิดทางทัศนศิลป์

ผู้วิจัยนำแนวคิดทัศนศิลป์มาตีความค้นหาจุดเชื่อมโยงแนวคิดต่างๆ เพื่อใช้วิเคราะห์และปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์แต่ละองค์ประกอบ ด้วยการจัดวางส่วนต่างอย่างเหมาะสม เกิดความลงตัว เกิดเป็นภาพรวมของการแสดงที่สามารถสื่อสารเรื่องราวของตำนาน

นกกิ่งกะหว่าของชาวไทใหญ่ได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและสรุปแนวคิดทางทัศนศิลป์ของ ฌักทรี รุ่งธนาภิรมย์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1) จุด (Dot, Point) คือ องค์ประกอบขนาดเล็กที่สุด เมื่อเทียบกับ องค์ประกอบทั้งหมด ซึ่งจุดนั้นไม่มีความยาว ไม่มีความกว้าง และความสูง ในที่นี้ จุดไม่ได้แค่หมายถึงจุดที่เป็นวงกลมขนาดเล็กสีดำ แต่หมายรวมถึงจุดสีแดง ม่วง ส้ม ฯลฯ เป็นตัวอักษร เครื่องหมาย หรือจะมีรูปทรง และมีมิติก็ได้

2) เส้น (Line) คือ องค์ประกอบทำให้เกิดทิศทางในความยาวมากกว่า ความกว้าง เส้นมีทั้ง 2 มิติ (กว้างxยาว) และ 3 มิติ (กว้างxยาวxสูง) เส้นสามารถมี สิ่งประกอบกันได้อย่างหลากหลาย ทั้งความกว้าง สีเส้น ผิวสัมผัส ฯลฯ ทั้งนี้ เส้น สามารถสร้างการรับรู้เรื่องทิศทางและอารมณ์ได้เป็นอย่างดีด้วย เช่น เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนโยน เส้นตรง สื่อความหมายถึง ความเรียบง่าย เป็นต้น

3) ระนาบ (Plane) คือ เป็นองค์ประกอบที่ลักษณะเป็นพื้นที่ คือมีทั้ง ความยาวและความกว้าง เมื่อความกว้างประกอบความยาวแล้วทำให้เกิดผืนหรือ แผ่น ซึ่งระนาบนี้ไม่ได้เป็นเพียงแผ่นสี่เหลี่ยม แต่รวมถึงวงกลม สามเหลี่ยม หรือรูปร่างอิสระอื่น ๆ ระนาบมักใช้ในกรณีของการกั้นขอบเขต หรือสร้างพื้นที่ว่าง (Space)

4) รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) คือ องค์ประกอบที่เน้น ความสำคัญในการใช้รูปร่างและรูปทรงในการแสดงออก ในอีกหนึ่งความหมาย อาจจะรวมถึงรูปร่าง หมายถึง 2 มิติ แต่รูปทรง มีลักษณะเป็น 3 มิติ ที่เรียกว่า ทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยม รูปร่างและรูปทรงทางทัศนศิลป์ มี 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ 1. แบบ เรขาคณิต (Geometrical) 2.แบบอ้างอิง (Referential) 3. แบบนามธรรม (Abstract) ประโยชน์ของรูปร่างและรูปทรงสามารถใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว เพราะรูปร่างมีลักษณะเป็นรูปภาพผู้ดูอาจจะเชื่อมโยงอะไรบางอย่างที่เคยเป็น ประสบการณ์เบื้องหลังได้

5) ขนาด ระยะ และสัดส่วน (Size, Distance & Proportion) คือ องค์ประกอบที่ใช้เปรียบเทียบ ขนาด ระยะ และสัดส่วน ซึ่งเป็นสิ่งที่แยกแยะได้ อย่างชัดเจน เพราะสายตาของคนเราในชีวิตประจำวันมักจะเปรียบเทียบสิ่งของว่ามี ขนาดใหญ่เล็กอยู่เสมอ ส่งผลไปสู่การเปรียบเทียบเรื่องระยะและสัดส่วน สร้างความ แตกต่างระหว่าง จุด เส้น และระนาบ

6) สี (Color) คือ องค์ประกอบที่สำคัญมากในงานศิลปะ สร้างความงดงามให้กับชิ้นงานได้ สีนั้นเป็นสิ่งที่สร้างการรับรู้ให้แยกแยะได้โดยง่าย และส่งผลอย่างมากต่อจิตวิทยา เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกที่ร่าเริง สีฟ้า จะนึกถึงความสบาย อยู่ในที่โล่ง หรือสีเขียว ทำให้รู้สึกสดชื่น รวากับอยู่ในป่าที่มีอากาศบริสุทธิ์ เป็นต้น นอกจากนี้ สียังทำให้เกิดจุดเด่นที่สามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้ที่ได้พบเห็นได้ อย่างดี จะเห็นได้จากเมื่อเวลาสินค้าลดราคาป้ายสีแดงที่เขียนคำว่าเซล (Sale) ส่งผลกระทบทำให้คนที่เดินผ่านไปมาสะดุดตา และหันกลับมามอง

7) พื้นผิว (Texture) คือ องค์ประกอบที่ใช้พื้นผิวในการแสดงออก เป็นสิ่งที่รับรู้ด้วยการมองเห็นหรือสัมผัสด้วยการจับต้อง ว่ามีลักษณะขรุขระ ด้าน ราบเรียบ สะท้อนแสง ฯลฯ แต่ละสัมผัสก็จะสร้างความรู้สึที่แตกต่างกันไป พื้นผิวสร้างระดับ ลุ่มลึก ความงาม และความแตกต่าง กับสิ่งที่เรามองเห็นหรือสัมผัส ให้มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร

8) ความโปร่งทึบ (Opacity) คือ องค์ประกอบที่ใช้ความโปร่งและความทึบในการแสดงออก แบ่งออกเป็น 3 ระดับใหญ่ ๆ ได้แก่ ความโปร่งใส (Transparent) คือคุณสมบัติที่ให้แสงผ่านได้เกือบทั้งหมดทำให้เห็นด้านหลังของวัตถุได้ ความโปร่งแสง (Translucent) คือคุณสมบัติที่ให้แสงทะลุผ่านได้บางส่วน ทำให้มองเห็นผ่านได้แต่เฉพาะบางส่วน ความทึบแสง (Opaque) คือคุณสมบัติที่ไม่ให้แสงทะลุผ่าน ทำให้มองไม่เห็นด้านหลังของวัตถุ ความโปร่งทึบนี้สร้างความน่าสนใจให้ผลงานนั้นมีมิติตื้นลึกและเชื่อมโยงกับวัตถุที่อยู่ด้านหลังก็จะทำให้องค์ประกอบอื่น ๆ นั้นน่าค้นหามากกว่าอยู่ในความทึบ ความโปร่งทึบสามารถสร้างบรรยากาศ เน้นสัดส่วน สร้างจุดเด่นให้กับวัตถุหรือผลงานได้ด้วย

10) แสงและเงา (Light & Shadow) คือ องค์ประกอบหลักที่ทำให้เรามองเห็นวัตถุทุกอย่างในโลกนี้ เมื่อแสงตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าดวงตา ทั้งนี้เมื่อแสงส่องไปยังวัตถุที่ไม่สามารถให้แสงลอดผ่านไปได้ จึงเกิดเงาตกทอดเมื่อแหล่งที่มา ทิศทาง และปริมาณ ของแสงเปลี่ยนไป รูปร่าง และน้ำหนักของเงาก็เปลี่ยนตาม เกิดเป็นบรรยากาศที่แตกต่างกันไป

11) เอกภาพ (Unity) คือ การจัดรวมองค์ประกอบทุกอย่างอันได้แก่ จุด เส้น ระบาย รูปร่าง รูปทรง ขนาด สี พื้นผิว แสงเงา ฯลฯ ให้เป็น “ภาพรวม” ของงานให้เป็นหนึ่งเดียว และต้องพอเหมาะพอดี ไม่ให้องค์ประกอบต่าง ๆ ไม่แข่งกันเด่นจนขาดเอกภาพ ดังนั้น การเลือกใช้องค์ประกอบจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงการจัดวางให้เกิดความสมดุล (Balance) จุดเด่น (Focal Point) นัยยะ (Conceptual) ความสัมพันธ์ (Relationship) ระหว่างกันแต่ละองค์ประกอบ

12) ความสมดุล (Balance) คือ การจัดองค์ประกอบโดยคำนึงถึงเรื่องน้ำหนัก โดยจัดเรียงวัตถุให้เกิดความสมมาตร (Symmetrical) มีความสมดุลแบบเท่ากัน เมื่อดูแล้วคล้ายกระจกที่สะท้อนภาพซึ่งกันและกัน ให้ความรู้สึกนิ่ง หรูหรา ศักดิ์สิทธิ์ และน่าเกรงขาม ในขณะที่การจัดวางแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical) คือความสมดุลที่ไม่เท่ากัน เมื่อดูแล้วมีความแตกต่างด้านน้ำหนักทั้ง 2 ฝ่าย

13) จุดเด่น (Focal Point) คือ การจัดวางตัวงานให้เกิดความโดดเด่น และสื่อสารเรื่องราวหลักที่ศิลปินต้องการ เสมือนเป็นตัวละครหลัก (Main Character) ที่ให้ข้อมูลว่าผู้ชมควรจะให้ลำดับความสำคัญแก่การรับรู้อย่างไร ช่วยให้งานมีจุดประสงค์เข้าใจได้ และมีความลงตัว

14) จังหวะ (Rhythm) คือ การจัดองค์ประกอบโดยคำนึงถึงจังหวะของส่วนประกอบต่าง ๆ ในงาน การนำองค์ประกอบพื้นฐานมาจัดวางทำให้เกิดจังหวะที่แตกต่างและหลากหลาย สร้างเอกภาพและความน่าสนใจให้กับผลงาน

15) นัยยะ (Conceptual) คือ การนำองค์ประกอบอย่างหนึ่งมาจัดวางเพื่อให้นึกถึงหรือสื่อความหมายถึงอีกองค์ประกอบหนึ่ง นั่นหมายความว่านัยยะนี้ทำให้เกิดการตีความและใช้ประสบการณ์บางอย่างเชื่อมโยงกับผลงานเพื่อถอดรหัส

16) ความสัมพันธ์ (Relationship) คือ การจัดวางองค์ประกอบโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง 2 องค์ประกอบขึ้นไป ซึ่งความสัมพันธ์นี้เกิดจากจุดเชื่อมโยงขององค์ประกอบพื้นฐานด้วยวิธีการจัดกลุ่ม (Clustering) การวางติด (Attaching) และการเกี่ยวคล้อง (Interlocking) (ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์, 2560: 32-100)

จากองค์ประกอบพื้นฐานและจัดการจัดวางองค์ประกอบข้างต้น จะเห็นได้ว่าทุกส่วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ถ้าหากแยกส่วนประกอบต่าง ๆ ออกจากกัน ก็จะส่งผลทำให้ผลงานนั้นไม่มีความเป็นเอกภาพ ในงานการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชั้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดทางทัศนศิลป์

มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง และการออกแบบแสง

2.11 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน

เกณฑ์มาตรฐานศิลปินนี้เป็นคุณสมบัติที่ใช้คัดสรรศิลปินต้นแบบทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อใช้ศึกษาค้นคว้าในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้ชีวิตคุณภาพผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์เป็นการสร้างมาตรฐานให้กับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการประเมินและตรวจสอบได้อย่างน่าเชื่อถือ ตามองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง 8 ประการต่อไป ซึ่ง วิชิตา วุฑูธาติศย์ ได้จำแนกเกณฑ์มาตรฐานศิลปินนี้ออกเป็น 10 ประการ แต่ผู้วิจัยคัดสรรเพียง 9 ประการที่สอดคล้องกับการดำเนินงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อประเมินและตรวจสอบว่าองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ในด้านต่าง ๆ นั้น มีคุณภาพและได้มาตรฐานหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์ นราพงษ์ จรัสศรี (สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2561) ผู้เป็นศิลปินต้นแบบการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ของประเทศไทย เพิ่มเติม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) **จิตวิญญาณ (Spiritual)** ศิลปินคือผู้ที่มีจิตมุ่งมั่น ศรัทธาในการกระทำของตนเองต่อศิลปะ หุ่นเททั้งร่างกายและจิตใจสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเฉพาะของตน ซึ่งจิตวิญญาณก็ไม่สามารถแยกออกจาก “ประสบการณ์” ได้ เพราะการสั่งสมความเชี่ยวชาญอย่างพอเพียงแล้ว จิตวิญญาณจะก่อเกิดขึ้นเป็นปณิธาน จะต้องกระทำให้สำเร็จด้วยจิตใจบริสุทธิ์ที่สามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกความคิดความเชื่อของศิลปิน

2) **ประสบการณ์ (Experience)** เป็นสิ่งสำคัญสำหรับศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ เพราะประสบการณ์เป็นความชัดเจนที่เกิดจากการปฏิบัติจริงหรือได้พบเห็นมา ซึ่งก่อเกิดเป็นความรู้สึก ความคิด ความรู้ หรือทักษะ จากการเรียนรู้ประสบการณ์นั้น ๆ ซึ่งประสบการณ์ที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จำแนกได้ 2 ลักษณะ คือ ประสบการณ์ตรง เป็นประสบการณ์ที่ศิลปินได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งที่เป็นการกระทำ การเห็น และการฟัง ประสบการณ์ทางอ้อม คือ ประสบการณ์ที่ศิลปินมิได้ลงมือกระทำเอง เป็นการเรียนรู้จากสิ่งบอกเล่าหรืออบรมสั่งสอนมาจากทอดหนึ่ง ดังนั้น การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ศิลปินจำเป็นต้องมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม สามารถหล่อหลอมให้ศิลปินเป็นผู้มีทักษะเฉพาะด้านที่แตกต่างไม่เหมือนใคร และมีปฏิภาณไหวพริบในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดีกว่า

3) **รสนิยม (Taste)** คือความนิยมชมชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งรสนิยมมีคุณสมบัติที่มีความเป็นปัจเจกสูงมาก โดยเฉพาะเรื่องความสวยงามและคุณสมบัติต่าง ๆ ซึ่งรสนิยมอาจจะเป็นสิ่งมั่นคงถาวรหรืออาจจะแปรเปลี่ยนไปบริบทและยุคสมัยก็ได้ ในแง่ของการสร้างสรรค์ผลงาน

นาฏยศิลป์ศิลปินต้องมีรสนิยมเข้ามาเป็นคุณสมบัติหนึ่งในการตัดสินใจการเลือกสรรสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่อยู่ในรูปธรรมหรือนามธรรมเพื่อประกอบสร้างผลงานนาฏยศิลป์ตามความพึงพอใจของศิลปิน

4) ปรัชญา (Philosophy) ศิลปินควรเป็นผู้มีปรัชญาในการทำงาน ยึดมั่นในความความจริง เชื่อสัจย์ต่อตนเองที่ต้องการแสวงหาความจริง โดยการใช้เหตุและผลในสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ แทรกความคิดความเชื่อที่เป็นประโยชน์ต่อเพื่อนมนุษย์ให้เกิดการตั้งคำถาม หาคำตอบ หรือตรวจสอบชุดความคิดต่าง ๆ อย่างถ่วงถ่วง ก้าวทันต่อความสมัยใหม่ หลักปรัชญานี้จะช่วยให้ศิลปินนั้นสร้างสรรค์ผลงานนั้นด้วยความเข้าใจที่ลุ่มลึกในสัจธรรมของชีวิตมนุษย์

5) ความสามารถหลากหลายแบบ (Versatile) เป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้ศิลปินมีความแตกต่างจากอาชีพอื่น ๆ เพราะศิลปินต้องเป็นผู้ที่มีทักษะรอบด้านไม่ได้เฉพาะสิ่งที่ตนเองสนใจหรือเชี่ยวชาญในสิ่งเดียวเท่านั้น หมายรวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์หากศิลปินมีความรู้เฉพาะเรื่องการเคลื่อนไหวร่างกายเพียงด้านเดียว แต่ไม่มีความรู้ด้านอื่น ๆ เลย ผลงานชิ้นนี้ก็ดูไม่มีมิติและไม่น่าสนใจ ซึ่งการที่ศิลปินมีความสามารถหลากหลายรอบด้านนอกจากจะทำให้ศิลปินมีเอกลักษณ์ของตนเองที่ชัดเจนแล้ว ยังส่งผลให้ผลงานนั้นมีความโดดเด่น มีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ที่หลากหลายมากขึ้นตามไปด้วย

6) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดริเริ่มที่มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิด และแตกต่างไม่เหมือนใคร ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นี้อาจจะเป็นการนำความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ สร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคมได้ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ศิลปินต้องเป็นผู้มีหูตากว้างไกล สามารถจับต้องสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมใกล้ตัวมาประดิษฐ์สร้างเป็นผลงานและสื่อสารประเด็นไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานชิ้นนั้นก็เต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นผู้มีความคิดที่บรรเจิดในการใช้จินตนาการในทางที่ถูกต้อง

7) มีจรรยาบรรณ (Ethic) คือความประพฤติของศิลปินที่ควรตระหนักถึงความถูกต้องทั้งด้านศีลธรรมและคุณธรรม ศิลปินควรมีความจริงใจและเชื่อสัจย์ต่อสิ่งที่ตนเองกระทำ โดยเฉพาะการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์นั้น ศิลปินต้องใช้องค์ความรู้และทักษะหลากหลายแขนงบูรณาการเพื่อสร้างผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง การให้เกียรติและมีสามัญสำนึกต่อเจ้าของภูมิปัญญาเดิมด้วยความเคารพ ไม่ว่าจะใช้วิธีการใด ๆ ก็ตาม ศิลปินผู้นั้นจะเป็นแบบอย่างที่ดี ควรได้รับการยกย่องเชิดชู

8) ผู้นำและบุกเบิก (Pioneer) ศิลปินมีความเป็นผู้นำและบุกเบิก เพราะการริเริ่มในสิ่งใหม่ ๆ นั้น ศิลปินต้องมีความกล้าที่จะเผชิญกับปัญหา ฝ่าฟันกับอุปสรรคเพื่อพิสูจน์และสร้างการรับรู้ใหม่ในสิ่งที่ตนเองกำลังค้นคว้าทดลองอยู่ การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ก็เช่นเดียวกัน ถ้าหากต้องการนำเสนอเรื่องเก่าในวิธีการแบบใหม่ ศิลปินควรมีจิตใจที่มุ่งมั่น ตั้งคำถามและแสวงหา

คำตอบใหม่ ๆ เพื่อเป็นผู้นำและบุกเบิกในสิ่งนั้น ๆ อย่างเชี่ยวชาญที่ใครก็ไม่สามารถกระทำเลียนแบบได้

9) ความหลงใหล (Passion) ศิลปินมักจะมี ความหลงใหลในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และนำความประทับใจนั้นมาเล่าสู่ผู้ชมผ่านองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ซึ่งความหลงใหลนี้ศิลปินต้องเต็มใจที่จะต้องเสี่ยงทั้งกายและใจ ท่วมเท เพื่อให้ผลงานชิ้นนั้นถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนั้น ๆ ไปสู่ผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะใช้วิธีการใดก็ตาม ความหลงใหลนี้จึงไม่สามารถแยกแยะระหว่าง “ศิลปิน” กับ “สิ่งที่หลงใหล” ออกจากกันได้ขาด เพราะอาจจะเป็นความรู้สึกเบื้องต้นของความประทับใจหรือเป็นปมปัญหาที่อยากสื่อสารกับผู้ชมอย่างปฏิเสธไม่ได้

จากคุณลักษณะของเกณฑ์มาตรฐานของศิลปินข้างต้น จะเห็นได้ว่า การเป็นต้นแบบของศิลปินนั้นต้องมีคุณลักษณะเหล่านี้ปรากฏอยู่ เพื่อยืนยันว่าตนเองนั้นสร้างสรรค์ผลงานอยู่บนความเที่ยงตรงและยึดมั่นในความจริงของชีวิตมนุษย์ ที่สามารถให้เหตุและผลของการเริ่มกระทำอะไรบางอย่างเพื่อค้นหาคำตอบที่แท้จริง ซึ่งเกณฑ์มาตรฐานศิลปินนี้ผู้วิจัยจะนำไปอภิปรายในหัวข้อรูปแบบผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่า” ต่อไปในปีที่ 4

2.12 ทรรศนะของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง **การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ้งก่าของไทใหญ่** เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่จำเป็นจะต้องศึกษาแนวคิดหรือหลักการต่าง ๆ จากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงขอเสนอทรรศนะของบุคคลที่ทำงานหรือเกี่ยวข้องกับงานด้านนาฏศิลป์ รวมถึงบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลในหัวข้อการศึกษาครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และช่วยส่งเสริมการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งนี้ รายละเอียดของการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

กฤษมา เทพรัักษ์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนา แสดงทรรศนะเรื่อง การนำความเชื่อความศรัทธาของชุมชนมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารประเด็นสำคัญอะไรบางอย่างแก่บุคคลภายนอก ว่า

การสร้างสรรค์การแสดงจากตำนาน ผู้วิจัยควรให้ความสำคัญกับความจริงและความเชื่อ การศึกษาข้อมูลด้วยเอกสาร ตำรา และวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นส่วนหนึ่ง ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นคลังความรู้เบื้องต้นก่อนการสร้างงาน ในขณะที่เดียวกัน ก็ต้องศึกษาจากถ้อยคำจากกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มคน “ใน” วัฒนธรรมนั้นด้วย ผลงานชิ้นนี้จึงไม่ได้สื่อสารแค่คนกลุ่มเดียว ให้ได้มองย้อนไปมองกลับไปพิจารณาในสิ่งที่

ตนเองเชื่อด้วย ในฐานะของ “ผู้สร้างงาน” เรากำลังสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ด้วย มุมมองที่ “แตกต่าง” แต่ไม่ได้สร้าง “ความตรงข้าม” เพื่อให้เกิดความขัดแย้งหรือ สนับสนุนความคิดใดที่เป็นผลกระทบต่อกลุ่มคนนั้น ๆ ผู้วิจัยต้องศึกษาข้อมูลให้ รอบด้านเพราะถ้าทำงานอยู่บนฐานของความจริง ยึดมั่นในความคิดของตนเอง ก็ส่งผลงานให้ชิ้นนี้เป็นเพียงผลงานที่มีแต่ข้อมูลแต่ไม่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกเลย หรือแม้แต่การกระโจนเข้าไปหาความเชื่อโดยไม่คำนึงถึงอะไรเลยก็จะเป็นเรื่อง อติวิสัยของผู้วิจัยเพียงด้านเดียว ฉะนั้น หากผู้วิจัยให้ความสำคัญอยู่กับความจริง ความเชื่อก็จะไม่สลักสำคัญอะไร แต่นั่นหมายรวมไปถึงการดูถูกดูแคลนในคุณค่า เหล่านั้นด้วย (กฤษมา เทพรัักษ์, สัมภาษณ์ 16 ธันวาคม 2561)

จากถ้อยคำสัมภาษณ์ มีความสอดคล้องกับความคิดของ มณิศา วศินารมณีย์ ที่แสดงทรรศนะ เกี่ยวกับการศึกษาข้อมูลก่อนเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ไว้ว่า

นาฏยศิลป์เป็นเครื่องแสดงตัวตนและเอกลักษณ์ของชุมชน นกกิ่งกะหร่า ถือเป็นสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ของชุมชน ดังนั้น การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จาก ตำนานนกกิ่งกะหร่าจึงมีความสัมพันธ์กับชาติไทใหญ่มาอย่างยาวนาน ซึ่งอาจมีความ เชื่อความศรัทธาสอดแทรกอยู่ในตำนานเรื่องเล่านั้นก็ได้อ สำหรับการนำตำนาน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏยศิลป์นั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลพื้นฐาน โดยเฉพาะความเชื่อของนกกิ่งกะหร่าที่ปรากฏในมิติต่าง ๆ ในชาติพันธุ์ไทใหญ่ เพื่อให้ประเด็นของการสร้างสรรค์มีความหลากหลาย น่าสนใจ และแสดงถึงตัวตน ของผู้สร้างสรรค์ที่มีเจตนาคิดถึงสิ่งที่ศึกษาค้นคว้าได้อย่างชัดเจน (มณิศา วศินารมณีย์, สัมภาษณ์, 8 พฤษภาคม 2562)

นอกจากนี้ สุทัตต์ สิ้นธพทอง ผู้มีความเชี่ยวชาญเรื่องศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่ ยังได้ให้ ทรรศนะเรื่องข้อระวังการนำภูมิปัญญาพื้นบ้านมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นนี้ ว่า

ความเชื่อความศรัทธาที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องคำนึง ถึงความเหมาะสมของการนำความเชื่อเหล่านั้นมาสอดแทรกอย่างแนบเนียนกับ องค์ประกอบการแสดง อาจจะเป็นบางส่วนหรือทุกส่วนก็ได้ การผนวกความเชื่อ ความศรัทธาลงไปในผลงานสร้างสรรค์ สามารถเลือกปรับใช้ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน เช่น การเดินสวด मुखตลก อาจแทรกในละคร บทพากย์สำเนียงเสียงต่าง ๆ อาจแทรก

ไปในระบํา การใช้สีเครื่องแต่งกายกับอารมณ์ และความเชื่อของการแสดง บางสีเป็นข้อห้าม บางสีจำเป็นต้องใช้ โดยเฉพาะความเชื่อความศรัทธาของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่มชน (สุทัศน์ สิ้นรพทอง, สัมภาษณ์, 24 มิถุนายน 2562)

ในขณะที่เดียวกัน ธิดินัดดา จินาจันทร์ นักวิจัยทางด้านศิลปวัฒนธรรมและกลุ่มชาติพันธุ์ในภาคเหนือ แสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ว่า

การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ เป็นแนวคิดที่น่าสนใจ เพราะตำนานของไทใหญ่นั้นไม่ค่อยถูกนำมาเสนอในแง่ของการแสดงและเกิดการตีความในรูปแบบใหม่ ซึ่งไทใหญ่เองก็มีพ็อนนกกิ้งกะหड़ाเป็นต้นทุนวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมายาวนานแล้ว แต่พ็อนชุดนี้ก็ไม่ได้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่สัมพันธ์กับความเชื่อของชาวไทใหญ่ได้ทั้งหมด ดังนั้นถ้าหากนำตำนานมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่ ควรให้ความสำคัญกับเนื้อหาความคิดความเชื่อ และเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ที่แท้จริงมาสื่อสารให้กลุ่มหรือชุมชนอื่นได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทใหญ่ในฐานะเพื่อนร่วมโลก สร้างความเท่าเทียมแก่กัน (ธิดินัดดา จินาจันทร์, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการนำแนวคิดต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อแตกต่างและแนวทางจากผู้เชี่ยวชาญในแนวคิดเหล่านี้ มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่ง ฟาริตา วิรุฬพล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้ทรรศนะเกี่ยวกับแนวคิดสัญวิทยา ว่า

การศึกษาหลักการของสัญวิทยาทำให้เข้าใจระหว่างความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ ความหมายและผู้รับสารที่ดีความหมายจากสื่อซึ่งนักสร้างสรรค์ออกแบบขึ้นมา รวมถึงการศึกษาจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาในเชิงนี้จะทำให้เห็นว่า การออกแบบนั้นไม่ได้เน้นเพียงกระบวนการทางการสื่อสารแบบดั้งเดิม แต่ต้องคำนึงถึงปัจจัยภายนอกซึ่งไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่แต่มีการเปลี่ยนแปลงตามบริบทต่าง ๆ เช่นการเคลื่อนไหวทางสังคม ทำให้ไม่มองข้ามระบบใหญ่ สำหรับการนำแนวคิดสัญวิทยาเข้าไปสร้างสรรค์ผลงานนั้นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือเรื่องของความหมายและความรู้สึกที่บุคคลมีต่อประสบการณ์ที่มีต่อวัตถุซึ่งถูกออกแบบขึ้นมา ดังนั้นงานออกแบบจะไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแต่การคำนึงถึงเทคนิค วัสดุ หรือกระบวนการในการออกแบบเท่านั้นแต่จะต้องเข้าใจถึงการตีความต่อสื่อของบุคคล โดยต้อง

คำนึงถึงปัจจัยสามประการได้แก่ ทำไมงานออกแบบนี้จึงต้องดำรงอยู่ คนคิดอย่างไร กับงานออกแบบชิ้นนี้ และงานออกแบบถูกสร้างมาอย่างไร (ฟาริดา วิรุฬพล, สัมภาษณ์, 9 พฤษภาคม 2562)

ภัคคพร พิมสาร ผู้มีประสบการณ์ใช้แนวคิดสัญวิทยาสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ให้ทรรศนะ โดยยกตัวอย่างเป็นกรณีศึกษา ดังนี้

การนำแนวคิดสัญวิทยาไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ สารที่ต้องการสื่อสาร ทั้งความหมายโดยตรง และความหมายแฝง อาทิ ผลงาน การกำกับศิลปะการแสดงร่วมสมัยชุด สาว ที่ผู้สร้างสรรค์นำวงกลมเข้ามาเป็นสัญลักษณ์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยวงกลมที่นำมาสื่อสัญลักษณ์ของ “จ่อ” ที่อยู่ของหนอน ใหม “วัฏจักร” วงจรชีวิตของหนอนใหม่ และ “วงล้อ” ที่สื่อสัญลักษณ์การเคลื่อนไหว ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า “วงกลม” ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้น สามารถสื่อสาร ความหมายได้อย่างชัดเจนและเรียบง่าย วิธีการสอดแทรกแนวคิดสัญวิทยาเข้าไปใน งานสร้างสรรค์ เกิดจากการศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลในหลาย ๆ ด้าน เพื่อหาจุดเชื่อมโยง แล้วนำจุดนั้นมาทำการสังเคราะห์ (ภัคคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม, 2562)

ทั้งนี้ เตชิต เฉยพ่วง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายแสดงทรรศนะที่เกี่ยวข้องกับการนำแนวคิดทางทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ว่า

การคำนึงถึงแนวคิดทางทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ต้องพิจารณา ว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารอะไรกับผู้ชม เน้นและให้ความสำคัญกับองค์ประกอบ การแสดงทางด้านใดบ้าง ในกรณีการนำแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์มาสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าหว่า สิ่งที่ต้องพิจารณา คือ รูปแบบและภาพ ที่จะปรากฏบนเวทีการแสดง ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ การจัดวาง องค์ประกอบของภาพที่ปรากฏบนเวทีนั้น ต้องมีความสัมพันธ์ในด้าน ของแนวความคิดที่ต้องการสื่อสารความสัมพันธ์ของพื้นที่กับการแสดง (เตชิต เฉยพ่วง, สัมภาษณ์, 8 พฤษภาคม 2562)

ชุตินา มณีวัฒนา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการละคร แสดงทรรศนะของการนำแนวคิด การแสดงเดอะเมธอดมาบูรณาการสร้างสรรค์การแสดง ดังนี้

แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด เป็นแนวคิดการแสดงของตะวันตกที่มี ส่วนช่วยให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทตัวละครอย่างมีกระบวนการ หากนำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานจากตำนานนกกิ่งกะหร่านั้นก็มีความเหมาะสม เพราะเป็น เครื่องมือหนึ่งที่สามารถช่วยให้นักแสดงสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่า ด้วยทักษะความชำนาญของตนเอง โดยมีผู้สร้างสรรค์คอยกำกับอยู่ หากนักแสดง เชื่อว่ามีร่างกายและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปไม่เหมือนเดิม มีความเป็นตัวละคร เพิ่มมากขึ้น การแสดงออกหรือการเคลื่อนไหวร่างกายแต่ละท่วงท่านั้นก็ดูน่าเชื่อ และสมจริง เป็นนกกิ่งกะหร่าที่สามารถพบเห็นในชีวิตจริงที่น่าอัศจรรย์ใจ (ชุตินา มณีวัฒนา, สัมภาษณ์ 16 ธันวาคม 2561)

กล่าวได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่นั้น ผู้วิจัย มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจน แต่ควรให้ความสำคัญกับเรื่องความคิดความเชื่อ ที่ปรากฏในตำนานนกกิ่งกะหร่า ซึ่งมีเรื่องของชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่มอยอยู่ด้วย อย่างระมัดระวัง และผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้จะเป็นการบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ ที่สามารถสะท้อนคุณค่าวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ให้ปรากฏเด่นชัดทุกแง่มุมในบริบทสมัยใหม่ เป็นการสื่อสาร “ความเป็นนกกิ่งกะหร่า” ของชาวไทยใหญ่โดยแท้จริงโดยผ่านกระบวนการวิจัย เชิงสร้างสรรค์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.13 ผลงานนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นไปเพื่อให้ผู้วิจัยสำรวจและวิเคราะห์งานวิจัยก่อนหน้า ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ ผู้วิจัยได้ค้นคว้า และคัดเลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมา 3 ประเด็น ได้แก่ งานวิจัยที่สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดทาง พุทธศาสนา งานวิจัยที่สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญญาะในสังคมวัฒนธรรม และงานวิจัยที่สร้างสรรค์ นาฏศิลป์จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในชุมชน

2.13.1 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดทางพุทธศาสนา

ผลงานสร้างสรรค์ที่นำแนวคิดทางพุทธศาสนามาใช้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ปรากฏอยู่จำนวนหนึ่ง แต่การสร้างสรรค์ผลงานได้นำสนใจและมีวิธีคิดเกี่ยวกับแนวคิดทางพุทธศาสนาอย่างละเอียดคือการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา ของธรากร จันทนะสาโร (2557) ซึ่งมุ่งนำแนวคิดไตรลักษณ์ที่ประกอบด้วย อนิจจัง ทุกขัง และอนัตตา มาสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์ที่เปี่ยมด้วยองค์ประกอบการแสดงสมัยใหม่เพื่อสื่อสารกับผู้ชมยุคปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมที่เป็นเยาวชน ธรากรได้ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดไตรลักษณ์ที่เป็นหลักธรรมสำคัญของพุทธศาสนาโดยอาศัยการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นงานวิจัยแบบสหสาขาวิชา โดยเฉพาะปรัชญาพุทธศาสนา สัญญาวิทยา และศิลปกรรมศาสตร์

การสร้างสรรค์การแสดงที่อิงพื้นฐานความรู้จากศาสตร์มาสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดนาฏศิลป์สร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีองค์ประกอบการแสดงน่าสนใจและสื่อสารกับผู้ชมยุคปัจจุบันได้ ไม่ว่าจะเป็นบทบาทการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยอิงจากหลักไตรลักษณ์ที่แบ่งออกเป็น 4 องค์ ได้แก่ องค์ที่ 1 โหมโรง (Overture) องค์ที่ 2 อนิจจตา (Anicca) องค์ที่ 3 ทุกขตา (Dukkha) องค์ที่ 4 อนัตตา (Anatta) การมีนักแสดงที่สื่อสารอารมณ์และความหมายได้ดี การใช้ลีลานาฏศิลป์สมัยใหม่ประกอบกับเสียงที่ก่อให้เกิดความสงบและสมาธิ รวมถึงเรื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดงอื่น ๆ ที่สื่อสารถึงการมีสมาธิและการลดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นซึ่งอิงกับแนวคิดมินิมอลลิสม์ (Minimalism)

การแสดงผลงานนาฏศิลป์ของธรากรได้แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ตีความแนวคิดทางพุทธศาสนาที่เป็นเชิงนามธรรมอย่างละเอียดก่อนจะนำไปสร้างสรรค์นาฏศิลป์อันเป็นรูปธรรมที่สื่อสารกับผู้ชมรุ่นใหม่ได้ ก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่และท้าทายต่อผู้ชมทั้งที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิ นอกจากนี้ ในบรรดาผู้ชมจำนวนทั้งสิ้น 249 คนยังให้ความเห็นว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในแนวทางการนี้ เป็นนับเป็นแนวทางที่ดียิ่งที่ควรเผยแพร่ให้สังคมได้รับรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเผยแพร่สู่พุทธศาสนิกชน

2.13.2 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญญาในสังคมวัฒนธรรม

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่นำเอาสัญญาที่ปรากฏเด่นในสังคมวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง มาวิเคราะห์ตีความและสร้างสรรค์นาฏศิลป์ได้อย่างน่าสนใจคือวิทยานิพนธ์ของธนกร สรรยวราภิภู (2560) การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทธุเวียนแมน ธนกรได้มุ่งศึกษาวิเคราะห์หารูปแบบและความหมายของภาพเดอะวิทธุเวียนแมนของเลโอนาร์โด ดา วินชี ซึ่งเป็นภาพที่สะท้อนความคิดสำคัญของปรัชญาตะวันตกในสายมนุษยนิยมผ่านสัดส่วนและรูปร่างของเดอะวิทธุเวียนแมน จากนั้นจึงนำ

ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ให้เกิดองค์ประกอบการแสดงด้านต่าง ๆ จนเกิดเป็นนาฏศิลป์ที่ใช้สื่อสารความหมายแก่ผู้ชมในยุคปัจจุบัน

ผลการศึกษาพบว่า นาฏศิลป์จากภาพเดอะวิทรูเวียนแมนสร้างสรรค์ขึ้นด้วยองค์ประกอบการแสดงหลายประการ ทั้งเรื่องบทบาทการแสดงที่มุ่งสื่อสารประเด็นเรื่องรูปร่าง สัดส่วนรูปร่างเรขาคณิตของภาพเดอะวิทรูเวียนแมน การเลือกใช้นักแสดงที่มีสรีระที่โดดเด่นและสามารถถ่ายทอดความหมายผ่านนาฏศิลป์ การมีลีลานำเสนอด้วยนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ การกำหนดเครื่องแต่งกายให้แสดงสรีระของนักแสดงอย่างชัดเจน รวมถึงการกำหนดเสียงดนตรี แสง พื้นที่ในการแสดง และองค์ประกอบอื่น ๆ ให้ส่งเสริมถึงลักษณะสำคัญของเดอะวิทรูเวียนแมนที่ว่าด้วยสัดส่วนร่างกายของมนุษย์

งานวิจัยของธนกรได้แสดงให้เห็นถึงแนวทางการนำสัญญาณในสังคมวัฒนธรรมตะวันตกอันได้แก่ภาพเดอะวิทรูเวียนแมนมาศึกษาวิเคราะห์และตีความแนวคิดสำคัญเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สื่อสารถึงสัญญาณของเดอะวิทรูเวียนแมน โดยเผยแพร่ นาฏศิลป์สร้างสรรค์นี้แก่ผู้ชมจำนวนทั้งสิ้น 158 คน ซึ่งแสดงความสนใจแนวคิดของวิทรูเวียนแมนมากขึ้นหลังจากการชม นาฏศิลป์นี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าวิทยานิพนธ์ของธนกรจึงสอดคล้องและเป็นแนวทางให้กับการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์หนักกึ่งกะหว่าในมิติต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

2.13.3 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในชุมชน

นอกจากแนวคิดต่าง ๆ ที่เป็นนามธรรม หรือสัญญาณที่เป็นรูปธรรมต่าง ๆ ดังที่กล่าวแล้ว ยังปรากฏการศึกษาเหตุการณ์สำคัญในชุมชนเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์ร่วมสมัยด้วย ดังเช่น การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทยของธนภรณ์ แสนอ้าย (2559) ที่มุ่งลงพื้นที่ศึกษาและเก็บข้อมูลจากสตรีที่ได้รับผลกระทบจากสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยบูรณาการความรู้ด้านต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการศึกษาทั้งนาฏศิลป์ ทศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการละคร รวมทั้งมานุษยวิทยา เพื่อนำข้อมูลที่ศึกษาวิเคราะห์ได้มาใช้สร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่สื่อสารคุณค่าและความหมายต่าง ๆ เกี่ยวกับผลกระทบเรื่องสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อมูลของสตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทยมีการใช้องค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น บทบาทการแสดงที่เลือกใช้โครงเรื่องจากเรื่องจริงของสตรีที่สูญเสียสามีในเหตุการณ์ความไม่สงบ การเลือกนักแสดงที่มีทักษะความสามารถหลากหลายและเน้นใช้นักแสดงที่อาศัยในพื้นที่ภาคใต้ การใช้ลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายทั้งแบบร่วมสมัย ไทยเดิม และพื้นบ้าน

ภาคใต้ รวมถึงเสียงประกอบการแสดงก็ไม่ได้ใช้เพียงเสียงดนตรีแต่ยังเลือกใช้เสียงบันทึทักข่าว เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงมาส่งเสริมเรื่องด้วย องค์ประกอบเหล่านี้เป็นไปเพื่อสื่อสารแนวคิด เรื่องสตรีที่ได้รับผลกระทบด้านจิตใจอันเนื่องมาจากการสูญเสียเป็นสำคัญ และยังสื่อสารถึงเรื่องความ หลากหลายทางวัฒนธรรม ความเรียบง่ายในงานนาฏศิลป์ และการผสมผสานศาสตร์ด้านศิลปะ การละครเข้ากับการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ด้วย

งานการแสดงนาฏศิลป์ของชนภรณ์จึงเป็นงานที่โดดเด่นในด้านการนำเหตุการณ์จากชุมชน หนึ่ง ๆ มาใช้เป็นข้อมูลสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ แม้งานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนาน กิ่งกะเหรี่ยงของไทยใหญ่ไม่ได้มุ่งลงพื้นที่เก็บข้อมูลศิลปะการแสดงในชุมชนไทยใหญ่ แต่ก็ได้เรียนรู้ และสัมภาษณ์ชาวไทใหญ่ผู้เชี่ยวชาญการฟ้อนกิ่งกะเหรี่ยงด้วย ในแง่งานของชนภรณ์จึงเป็นแนวทางให้ ผู้วิจัยได้เห็นระเบียบวิธีการศึกษา ประสบการณ์ต่าง ๆ รวมถึงผลการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่เกิดขึ้น จากกลุ่มข้อมูลของชุมชน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 ประเด็นนี้ได้มุ่งสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวัตถุดิบ และกลุ่มข้อมูลต่าง ๆ ทั้งที่เป็นนามธรรมอย่างหลักธรรมทางพุทธศาสนา รูปธรรมอันเป็นวัตถุที่ จับต้องและเห็นได้ชัดดังเช่นภาพเดอะวิทรูเวียนแมน ตลอดจนเหตุการณ์เฉพาะในกลุ่มชนใดกลุ่มชน หนึ่ง งานวิจัยแต่ละเรื่องดังที่กล่าวมานั้นสอดคล้องและเป็นแนวทางให้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาวิเคราะห์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนกกิ่งกะเหรี่ยงทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม นาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น ย่อมต้องสื่อสารความหมายทั้งนัยตรงและนัยแฝงไว้อย่างแยบคายโดยอิงและต่อยอดจากแนวทาง การศึกษาและสร้างสรรค์ของงานวิจัยก่อนหน้า

2.14 สรุปบท

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงขอบเขตความรู้ที่สามารถ ขยายกว้างและนำมาบูรณาการกันได้เพื่อให้เกิดแนวคิดและองค์ความรู้ที่จะนำไปต่อยอดในการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ่งกะเหรี่ยงของไทยใหญ่ ข้อมูลทั้งจากเอกสาร งานวิจัย และการ สัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ ไทยใหญ่ ตำนานที่เป็นรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อด้านพุทธศาสนา กับ การแสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดสัญวิทยา แนวคิด ทางทัศนศิลป์ รวมถึงการรับฟังและเรียนรู้จากความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ข้อมูลในประเด็นเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้การสร้างสรรค์องค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 8 ประการ ในงานวิจัยนี้เกิดขึ้นได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์และสื่อสารสู่โลกยุคปัจจุบันได้ดียิ่ง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 อารัมภบท

ในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงส่วนประกอบสำคัญในการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นิยามศัพท์เฉพาะ แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ ตำนานที่เป็นรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อด้านพุทธศาสนากับการแสดงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดสัณนิเวศวิทยา แนวคิดทางทัศนศิลป์ ความเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในบทที่ 3 นี้จะได้กล่าวถึงวิธีดำเนินงานวิจัย ได้แก่ รูปแบบงานวิจัย การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย และผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย มีรายละเอียดโดยลำดับดังนี้

3.2 รูปแบบงานวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่” ใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้มีรูปแบบงานวิจัยมุ่งเน้นทั้งการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน แรงแบบตาลใจในการสร้างงาน และการรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้เพื่ออธิบายผลงานการสร้างสรรคานาฏยศิลป์อย่างมีกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

ในประเทศไทยยังไม่พบผู้ให้คำจำกัดความหรือนิยามการวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ไว้อย่างชัดเจน เพื่อสร้างความเข้าใจตรงกันสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ในกรอบของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงรวบรวมข้อมูลจากเอกสารแล้วนำมาวิเคราะห์ประมวลผล จนกระทั่งนิยามคำจำกัดความของการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ จากการค้นคว้าข้อมูลทั้งเอกสารและการสัมภาษณ์ พบความเห็นที่ว่าด้วยงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เหมาะสมกับงานด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ศิลปกรรม โดยเฉพาะนาฏยศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะของการใช้ร่างกายของมนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญ ที่แต่ละคนก็จะมีร่างกายและคุณสมบัติในการเคลื่อนไหวไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยในด้านอื่น

อีกมาก จึงต้องใช้การสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในแต่ละปัจจัยด้วยกระบวนการที่ไม่เหมือนใคร
 วิทยาศาสตร์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล ทดลองปฏิบัติ หลีกหนีกฎเกณฑ์เดิม ๆ กล้าคิดกล้าทำใน
 สิ่งใหม่ เพื่อเป้าหมายของงานใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, อ้างถึงใน สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 57)

พรรณนะข้างต้นแสดงให้เห็นว่านราพงษ์ จรัสศรีพิจารณาถึงธรรมชาติกลุ่มข้อมูล ในมิติ
 ที่ว่าด้วยความเหมาะสมสอดคล้องกับวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และได้แสดงให้เห็นว่างานวิจัย
 เชิงสร้างสรรค์เหมาะแก่กลุ่มข้อมูลประเภทนาฏศิลป์ เพราะเป็นกลุ่มข้อมูลที่มีลักษณะเฉพาะ
 มีปัจจัยเกี่ยวเนื่องหลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวข้องกับร่างกายมนุษย์ ผู้วิจัยจึงเห็นว่างานวิจัย
 เชิงสร้างสรรค์จึงน่าจะเป็นระเบียบวิธีวิจัยที่ส่งเสริมให้การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยได้อย่างดี

นอกจากความเห็นของนราพงษ์ จรัสศรีแล้ว ชูติมา มณีวัฒนา ยังได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับ
 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า

งานวิจัยสร้างสรรค์ คือ ผลงานสร้างสรรค์ (เช่น งานศิลปะหรือสิ่งประดิษฐ์)
 ที่ผู้สร้างบันทึกการทำงานอย่างเป็นระบบ ด้วยระเบียบวิธีที่ชัดเจน และวิเคราะห์
 สรุปผลออกมาในรูปของงานวิจัยได้ พุดง่าย ๆ คือ เป็นการทำงานของศิลปินที่ทำ
 ตัวเป็นนักวิจัย คือ ใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบศิลปิน (มีการตั้งโจทย์ ลงมือทำ และจัด
 แสดงผล) แต่ระหว่างทำงานได้มีการบันทึกข้อมูลไว้ตลอดการทำงานและเรียบเรียง
 นำเสนอ พร้อมทั้งเขียนข้อสรุปและเสนอแนะได้อย่างมีระบบระเบียบ (ชูติมา
 มณีวัฒนา, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2561)

จากนิยามดังกล่าวเห็นได้ว่าชูติมา มณีวัฒนามุ่งเน้นที่ระเบียบวิธีวิจัยเป็นสำคัญ แม้จะเป็น
 การสร้างสรรค์ศิลปะโดยศิลปินที่ดูเหมือนจะไม่มีข้อกำหนดหรือแบบแผนตายตัวในการสร้างงาน
 แต่ละครั้ง แต่การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จะต้องมีหลักการ มีขั้นตอนการดำเนินงานชัดเจน มีการบันทึก
 ข้อมูลที่เป็นระบบและตรวจสอบได้

นอกจากนี้ ฮาซแมน แบริด (Haseman, Brad C.) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการแสดง
 และการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ได้อธิบายความหมายการวิจัยทางด้านศิลปกรรมสร้างสรรค์ ไว้ว่า

การวิจัยทางศิลปกรรมเป็นเพอร์ฟอร์แมนซ์ รีเสิร์ช (Performative Research)
 มีกระบวนการที่เป็นเอกเทศ มีวิธีการนำเสนอองค์ความรู้ที่สามารถแสดงได้โดยผ่าน

ระบบสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่วรรณกรรมเชิงวิชาการแต่เพียงอย่างเดียว และไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้ประเภทของการวิจัยเชิงปริมาณหรือคุณภาพ (Haseman, 2010 อ้างถึงใน ธนัชพร กิตติก้อง, 2559: 111)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าตามความเห็นของแบรดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะและระเบียบวิธีเฉพาะที่แตกต่างไปจากการวิจัยเชิงปริมาณหรือการวิจัยเชิงคุณภาพที่เป็นที่นิยมในการทำวิจัยทางสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างหน้า ผู้วิจัยจึงสรุปการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมที่มีรากฐานมาจากการค้นคว้าศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาแล้วอย่างถี่ถ้วน มีปัญหาและคำถามในการวิจัยเพื่อเป็นทิศทางในการหาคำตอบ แล้วต่อยอดพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ขึ้นมาใหม่ เชื่อมโยงเหตุและผลเพื่ออธิบายแนวคิดหลังจากการได้ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการ มีการบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ และตรวจสอบได้ตามระเบียบวิธีวิจัย

3.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นวิธีวิจัยที่ปรากฏใช้ในหลากหลายสาขา ทั้งวิทยาศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ในทางมนุษยศาสตร์มักใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเพราะธรรมชาติของข้อมูลทางมนุษยศาสตร์มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่ปรากฏในมิติต่าง ๆ ของวัฒนธรรม การศึกษานาฏศิลป์อันเป็นแขนงหนึ่งของศิลปกรรมศาสตร์จึงใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้สามารถศึกษาข้อมูลได้อย่างละเอียดลึกซึ้งซึ่งไม่อาจศึกษาหาคำตอบได้จากการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายการวิจัยเชิงคุณภาพไว้ดังนี้

จอห์น ดับเบิลยู เครสเวล (John W. Creswell) นักวิชาการอเมริกันผู้เชี่ยวชาญระเบียบวิธีวิจัยผสมผสาน (mixed methods research) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพไว้ว่า

การวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นกระบวนการค้นคว้าวิจัยเพื่อหาความเข้าใจบนพื้นฐานของระเบียบวิธีอันมีลักษณะเฉพาะที่มุ่งการค้นหาประเด็นปัญหาทางสังคมหรือปัญหาของมนุษย์ในการกระบวนการนี้ นักวิจัยสร้างภาพหรือข้อมูลที่ซับซ้อนเป็นองค์รวม วิเคราะห์ข้อความ รายงานพรรณนาของผู้ให้ข้อมูลอย่างละเอียดและดำเนินการศึกษาในสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติ (Creswell, 1988: 15 อ้างถึงใน ชาย โพรธิสิตา, 2559: 23)

สุภางค์ จันทวานิช กล่าวไว้ในหนังสือ **การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพว่า การวิจัยเชิงคุณภาพคือ**

การแสวงหาความรู้โดยการพิจารณาปรากฏการณ์สังคมจากสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงในทุกมิติ เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์กับสภาพแวดล้อมนั้น วิธีการนี้จะสนใจข้อมูลด้านความรู้สึกนึกคิด ความหมาย ค่านิยม หรืออุดมการณ์ของบุคคลนอกเหนือไปจากข้อมูลเชิงปริมาณ มักใช้เวลานานในการศึกษาติดตามระยะยาว ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ เป็นวิธีการหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (สุภางค์ จันทวานิช, 2556: 13)

คมชัชวร์ พสุริจันทร์แดง ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเห็นว่า เป็นการวิจัยที่มุ่งเน้นหาคำตอบจากเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม มีวิธีการวิจัยที่เน้นการมีส่วนร่วม แล้วนำมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์นั้น ๆ กับสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจต้องใช้ระยะเวลานานในการติดตามข้อมูล (คมชัชวร์ พสุริจันทร์แดง, 2558: 104)

ทั้งนี้วรรณวิภา มัชยมนันท์ได้แสดงทรรศนะที่สอดคล้องกับข้อมูลข้างต้น โดยเพิ่มเติมกระบวนการดำเนินงานไว้ว่า เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์มานุษยวิทยาและสังคมศาสตร์ เป็นรูปแบบงานวิจัยเชิงพรรณนาหรือเชิงบรรยาย เน้นเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการลงพื้นที่ภาคสนาม การสัมภาษณ์ การลงมือปฏิบัติ นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้มาซึ่งข้อเท็จจริง (วรรณวิภา มัชยมนันท์, 2558: 59)

ดังนั้น งานวิจัยเชิงคุณภาพ คือการวิจัยในรูปแบบเชิงพรรณนาที่ปรากฏใช้มากในสาขาวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพในเก็บรวบรวมข้อมูลได้หลากหลายมิติมาสังเคราะห์ วิเคราะห์ ตีความ และสรุปผล เพื่อหาความสัมพันธ์ประกอบ การสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าหระของชาวไทยใหญ่ที่สามารถตรวจสอบคุณภาพและความน่าเชื่อถือได้อย่างมีกระบวนการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

3.3 การออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าหระของชาวไทยใหญ่” เป็นการศึกษาตำนานนกกิ้งก่าหระของชาวไทยใหญ่ โดยผู้วิจัยได้นำประเด็นคำถามต่าง ๆ มาแสวงหา

แนวทางสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่แปลกใหม่และมีคุณลักษณะเฉพาะตัวขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ไว้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่ผนวกกระบวนการวิจัยทั้งสองลักษณะ ได้แก่ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์และการวิจัยเชิงคุณภาพเข้าไว้ด้วยกัน โดยผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ในการวิจัยไว้ ดังนี้

3.3.1.1 เพื่อหารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่

3.3.1.2 เพื่อหาแนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่

3.3.2 คำถามในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่” นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นคำถามทั้งด้านรูปแบบและแนวคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามวิจัยตามแต่ละประเด็นดังนี้

3.3.2.1 รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์

การกำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เป็นขั้นตอนเบื้องต้นก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยใช้การสร้างสรรค์องค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 8 ประการเป็นแนวทางอันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ดังต่อไปนี้

1) การวางโครงเรื่องและการออกแบบบทการแสดง

บทการแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดทิศทางของการแสดงให้เป็นที่ไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้การดำเนินการสร้างสรรค์ชัดเจน โดยอาจแบ่งเป็นช่วง หรือเป็นหัวข้อในการนำเสนอผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่ไม่ได้มุ่งเน้นการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกับละคร

ซึ่ง อนุรักษ์ รัตนชัยวงศ์ ได้ให้ทรรศนะเรื่องการออกแบบบทการแสดงไว้ว่า

บทการแสดงเป็นบันทึกฉบับแรกที่เก็บรายละเอียดสำคัญของภาพการแสดงที่ผู้เขียนบทจินตนาการไว้ จึงเป็นพื้นฐานให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้ยึดเป็นหลักสำหรับตีความและสร้างสรรค์งานของตนต่อไป

การเขียนบทการแสดงเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ภายใต้กรอบเงื่อนไขของการแสดงแต่ละครั้งซึ่งแตกต่างกันไป เงื่อนไขไม่ได้หลากหลาย เช่น เนื้อหาของต้นฉบับ (ในกรณีเขียนบทดัดแปลง) วัตถุประสงค์ของการแสดง ผู้ชม สถานที่แสดง งบประมาณ แนวการแสดง รูปแบบ และอื่น ๆ ข้อสำคัญคือผู้เขียนบทต้องมองภาพการแสดงให้ออกและถ่ายทอดความคิดของตนให้ชัดเจนเพื่ออำนวยความสะดวกการทำงานของฝ่ายต่างๆ อย่างไรก็ตาม แม้บทการแสดงจะเกิดขึ้นก่อน แต่ควรสามารถปรับเปลี่ยนได้ในระหว่างกระบวนการผลิตการแสดง (ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์, สัมภาษณ์, 6 กันยายน 2561)

นอกจากนี้ อภิรักษ์ ชัยปัญหา ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการวางโครงเรื่องสำหรับการแสดงไว้ว่า

การออกแบบบทการแสดงที่ดี คือตัวบทที่เปิดช่องให้ผู้สร้างสรรค์รู้สึกถึงอะไรบางอย่าง อาจเกิดจากโครงเรื่องที่แปลกใหม่หรือตัวละครที่มีชะตากรรมกระทบใจ หรือมีสีสันโดดเด่นจนอยากนำมาทำให้เป็นตัวตนขึ้นบนโลกจริง หรืออาจมีแก่นเรื่องที่สามารถบอกสัจธรรมของมนุษย์และโลกได้ เป็นบทที่ก่อให้เกิดจินตนาการสัมผัสถึงบรรยากาศหรืออารมณ์ความรู้สึกบางอย่างได้ ซึ่งมักจะไปพบกับประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์เคยประสบมาก่อน ตัวบทจึงทำงานกับตัวผู้สร้างสรรค์จนเก็บสิ่งที่เกิดขึ้นไว้มันไหว จึงปรารถนาที่จะนำภavnั้นถ่ายทอดออกมาเป็นการแสดงหรือการกำกับลีลา (อภิรักษ์ ชัยปัญหา, สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2561)

จากความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ข้างต้น จะเห็นได้ว่าบทการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ฝ่ายต่าง ๆ สามารถนำไปสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเฉพาะตน ส่วนบทการแสดงที่ดีควรมีเนื้อหาสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมรับรู้ความจริงแท้ของมนุษย์และโลกได้ ทั้งยังเป็นบทที่ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่อเรื่องราวเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับสรรพสิ่ง

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า การตั้งคำถามเรื่องบทการแสดงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางการทำงานของแต่ละฝ่ายตั้งแต่ต้น ก่อให้เกิดพื้นที่ให้ผู้สร้างสรรค์งาน

ได้จินตนาการตีความด้วยประสบการณ์ตรงจนเกิดเป็นอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างที่กระทบจิตใจแล้ว ต้องการที่สื่อสารกับผู้อื่นผ่านผลงานศิลปะ

ในงานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานนกกิ้งกะห่าที่สะท้อนแนวคิดปรัชญาทางพระพุทธศาสนา โดยกำหนดเป็นหัวข้อต่าง ๆ ในการสร้างสรรคานาฏศิลป์ซึ่งผู้วิจัยจะได้อธิบายโดยละเอียดในบทที่ 4

2) การคัดเลือกนักแสดง

นักแสดง คือ องค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของการแสดง ทำหน้าที่เป็นตัวกลางสื่อสารสาร (message) บทการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ตีความและวิเคราะห์ ซึ่งการแสดงจะสามารถสื่อสารออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ขึ้น ต้องคำนึงถึงการคัดเลือกนักแสดงให้สมกับบทบาท

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง ไว้ว่า

สำหรับงานแสดงที่ใช้แอคติ้งหรือการเคลื่อนไหวควรเลือกนักแสดงที่มีพื้นฐานมาบ้างแล้ว เข้าใจการใช้ร่างกาย เสียง และสติตัวเองเป็นอย่างดี ไม่ประหม่าตื่นคน เป็นตัวของตัวเอง และมีทัศนคติที่ดี ส่วนตัวจะเลือกคนที่เข้าใจบทของตัวเองในเบื้องต้น ตอบได้ว่าตัวละครต้องการอะไรได้จากการอ่านบทและวิเคราะห์บทภายในช่วงเวลาที่ให้เตรียมตัว ถ้าต้องเลือกระหว่างคนเก่งแต่ไม่เข้าใจตัวละครกับคนที่เข้าใจตัวละครแต่ไม่มีประสบการณ์ก็จะเลือกอย่างหลัง เพราะทักษะการแสดงฝึกได้ แต่ถ้าไม่มีอะไรที่เชื่อมโยงนักแสดงได้บ้าง ดูทัศนคติต่อการทำงานและพยายามรู้จักตัวตนของเขาว่าเหมาะกับทำงานของผู้สร้างสรรค์หรือไม่ การสัมภาษณ์พูดคุยกับนักแสดงถือว่าเป็นเรื่องสำคัญมาก (ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561)

พัชรินทร์ สันตอิศวรณ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยที่มีประสบการณ์ในการคัดเลือกนักแสดงจนชำนาญ ได้ให้ทรรศนะด้านความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า

การคัดเลือกนักแสดงเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากเพราะเป็นการเลือกผู้ที่จะสร้างให้บทเป็นจริงขึ้นมา หลักเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ต้องเป็นผู้ที่สามารถ

รับความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ อาจถูกครอบคลุมเรื่องเพศ บุคลิกภาพ ความเข้าใจในบทบาทอย่างที่บ่งต้องการและต้องมีความสามารถเปลี่ยนตัวเองไปตาม จุดประสงค์ของการแสดง เพราะนักแสดงจะเป็นสิ่งที่ผู้ชมสามารถตัดสินได้ว่าการแสดง ที่เกิดขึ้นสมบูรณ์หรือไม่ ชัดเจนหรือไม่ (พัชรินทร์ สันตือชวรรณ, อ้างถึงใน ธนกร สรรวารากัญญ์, 2560: 103)

ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงจึงถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนับได้ว่าเป็นกระบวนการค้นหาผู้ที่จะมาถ่ายทอดแนวความคิด รูปแบบ หรือลักษณะ ของผลงานสร้างสรรค์เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ผู้วิจัยจึงต้องตั้งคำถามเกี่ยวกับการ คัดเลือกนักแสดงให้ละเอียดครอบคลุมเนื้อหาการแสดงและทักษะความสามารถที่นักแสดงจำเป็นต้อง มีเพื่อส่งเสริมให้การแสดงสื่อสารกับผู้ชมได้เต็มประสิทธิภาพ

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์

ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ผู้ที่มีหน้าที่กำกับดูแลภาพรวมทั้งหมด ของการแสดงคือ “ผู้กำกับลีลา” (Choreographer) ตำแหน่งหน้าที่นี้เป็นผู้เรียงร้อยท่าทาง การเคลื่อนไหวหลากหลายแบบ ทั้งการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ และการเคลื่อนไหวที่ประกอบไป ด้วยเทคนิคตามหลักการรูปแบบของนาฏศิลป์ประเภทต่าง ๆ โดยต้องคำนึงถึงแนวคิดของการแสดง เพื่อสื่อสารไปสู่ผู้ชมผ่านร่างกายของนักแสดง

นราพงษ์ จรัสศรี ได้ให้ทรรศนะในประเด็นสำคัญของการออกแบบลีลา ที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงควรคำนึงว่า

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องสามารถมองเห็นถึงประเด็นสำคัญในสิ่งที่ ตนเองหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์และหาแนวทางใหม่ในการนำเสนอ โดยเฉพาะ การออกแบบลีลาหากนำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) เข้ามาพัฒนาในการออกแบบลีลาจะทำให้การเคลื่อนไหวนั้น ๆ ตรงกับสิ่งที่ผู้ออกแบบ ต้องการซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการออกแบบลีลาทางนาฏศิลป์ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 19 กันยายน 2561)

นอกจากการเลือกท่าทางที่เหมาะสมกับผลงานสร้างสรรค์ของตนเองจะทำให้ เกิดความงามอันเป็นต้นทางของสุนทรียภาพในการแสดงแล้ว ยังสามารถเป็นเครื่องกระตุ้น

จินตนาการของผู้ที่ได้รับชม ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเสริมถึงความสำคัญด้านการออกแบบลีลาว่า “การเลือกใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวอาจส่งผลให้ผู้ชมจินตนาการไปถึงประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ควบคุมไม่ได้” (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2561)

ในขณะที่ ธนกร สรรวรวิทย์ ได้แสดงทรรศนะต่อการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ไว้ว่า

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะนาฏศิลป์ถือศิลปะเชิงนามธรรมที่มีร่างกายของนักแสดง นักเต้นเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดที่ผู้ออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ (Choreographer) ต้องให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากลีลานาฏศิลป์ที่มีจำเป็นต้องสอดคล้องหรือสามารถถ่ายทอดประเด็นที่ผู้ออกแบบนาฏศิลป์ต้องการนำเสนอ ดังนั้นในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ในแต่ละครั้งผู้ออกแบบควรคำนึงถึงหัวข้อ รูปแบบ และประเด็นในการนำเสนอเป็นอันดับต้น เพื่อไม่ให้รูปแบบลีลาที่ออกมานั้นหลุดกรอบความคิดอันจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน เหล่านี้ผู้ออกแบบลีลาจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ องค์ความรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติทางนาฏศิลป์ ประสบการณ์ทั้งด้านการสร้างสรรค์และการรับชมการแสดงอื่น ๆ ความกล้าในการทดลองเพื่อให้เกิดรูปแบบลีลาเฉพาะตัว (ธนกร สรรวรวิทย์, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2561)

ทั้งนี้ ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ ได้แสดงทรรศนะถึงสิ่งสำคัญในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ว่า

วิธีสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่สำคัญที่สุดของผู้กำกับลีลาคือต้องเคารพและซื่อสัตย์กับบท ควรคำนึงเสมอว่าสาระสำคัญที่จะสื่อสารผู้ชมคืออะไรและพยายามสร้างสรรค์ผลงานให้ตอบเจตยานั้น ไม่ควรสร้างงานเพราะว่าพอใจหรือชื่นชอบโดยที่ขัดกับบทในการทำงาน จะต้องฟังนักแสดงอย่างมาก แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะอยู่ในฐานะผู้กำกับการแสดงและควบคุมทิศทางของเรื่อง แต่ก็ไม่ควรออกคำสั่งและกำหนดทุกสิ่งให้กับนักแสดงจนเกินไป ควรมีการพูดคุยกับนักแสดงตลอดเวลาว่าเห็นด้วยกับข้อเสนอที่ใช้พัฒนาผลงานกับนักแสดงหรือไม่ นักแสดงมองเห็นอย่างไร รู้สึกสบายใจที่จะแสดงตามที่ผู้กำกับลีลาออกแบบหรือไม่ นักแสดงให้ข้อเสนอแนะอะไรมา

ต้องฟังและตัดสินใจ เลือกให้เหมาะสมกับทิศทางที่ผู้กำกับลีลาต้องการแล้วก็ปรับข้อเสนอแนะเหล่านั้นเข้าหากัน เมื่อเสร็จขั้นตอนของการค้นหาต่าง ๆ แล้วต้องถอยตัวเองออกมาเป็นคนที่ไม่รู้เรื่องอะไรเลย แล้วนั่งดูงานของตัวเองพร้อมวิเคราะห์วิจารณ์ให้ได้ว่าเหมาะสมแล้วหรือยัง เพราะบางครั้งการทำงานโดยคิดว่าตนเป็นคนที่รู้เรื่องเกี่ยวกับงานเราทุกอย่าง อาจทำให้มองข้ามข้อผิดพลาดหรือจุดที่ยังไม่ชัดเจนไม่ควรระวังงานของตัวเองเกินไป เพราะจะทำให้คิดเข้าข้างตนเอง คิดปกป้องงานของตัวเองจนไม่สามารถพัฒนาปรับปรุงงานนั้น ๆ ได้ (ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์, สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2561)

จากความเห็นข้างต้น ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามกับการออกแบบลีลาว่าการเคลื่อนไหวแบบใดจะเหมาะสมกับนาฏยศิลป์ที่ผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันเข้ามาเป็นหลักในการพัฒนาการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการออกแบบลีลา เพื่อให้ได้มาซึ่งการเคลื่อนไหวหรือลีลาเฉพาะที่เกิดขึ้นจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่

4) การออกแบบพื้นที่การแสดง

พื้นที่การแสดงเป็นส่วนที่นักแสดงใช้ในการเคลื่อนที่ไปยังส่วนต่าง ๆ ของเวที เกิดเป็นความหมายหลากหลายมิติตามบริบทหรือเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ส่วนหน้าหรือส่วนหลัง หรือเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้หรือไม่ได้ แต่ทุกส่วนก็ล้วนต้องมีประโยชน์ต่อการใช้สอย

ธนกร สรรวรวิทย์ แสดงทรรศนะของการออกแบบพื้นที่การแสดง ว่า

พื้นที่การแสดงมีส่วนสำคัญทำให้ภาพรวมของการแสดงสมบูรณ์มากขึ้น ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงบทบาทการแสดงว่ามีการกำหนดสถานที่ บรรยากาศ หรือเนื้อเรื่องมาอย่างไร จากนั้นจึงตีความและค้นหาวิธีการออกแบบพื้นที่ให้เหมาะสมกับการแสดง ความคุ้มค่าและประโยชน์ใช้สอย ทั้งนี้ พื้นที่การแสดงนี้ต้องสื่อสารและให้ความหมายที่ผู้ชมสามารถตีความได้อย่างหลากหลาย (ธนกร สรรวรวิทย์, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2562)

ส่วน กุสุมา เทพรักษ์ ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับแนวทางในการออกแบบพื้นที่การแสดง ดังนี้

การออกแบบพื้นที่การแสดง ผู้สร้างสรรค์ควรจะต้องยึดหลักการแสดงเป็นอันดับแรกว่าถูกกำหนดมาอย่างไร ซึ่งพื้นที่นี้สามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะคือ 1) เป็นพื้นที่การแสดงที่ระบุมาอย่างชัดเจนว่าเป็นสถานที่หรือบรรยากาศแบบใด 2) เป็นพื้นที่การแสดงใช้สำหรับแสดง อาจจะเป็นพื้นที่โล่งแจ้งหรือสถานที่ปิดแบบโรงละครที่มีองค์ประกอบเทคนิคที่ช่วยสนับสนุนให้ภาพที่จะปรากฏบนเวทีสมบูรณ์แบบมากขึ้น การออกแบบพื้นที่การแสดงผู้สร้างสรรค์ต้องแยกแยะ 2 สิ่งนี้ให้ชัดเจน เพื่อสร้างพื้นที่การแสดงให้สื่อสารกับผู้ชมได้อย่างหลากหลาย และเป็นประโยชน์สูงสุดสำหรับนักแสดงที่ใช้ในการแสดง และผู้ชมที่อยู่ในฐานะของผู้เข้าร่วมสังเกตการณ์ในการแสดง (กุสุมา เทพรักษ์, สัมภาษณ์, 16 เมษายน 2562)

ในการออกแบบพื้นที่การแสดงในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเพื่อเป็นแนวทางในการหาคำตอบเพื่อสร้างสรรค์พื้นที่การแสดงที่สร้างสรรค์มาจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่ห่างไกลจากชีวิตประจำวันและไม่สามารถพบเห็นในชีวิตประจำวันได้ว่าพื้นที่การแสดงที่จะใช้สื่อสารเรื่องราวตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่จะมีลักษณะอย่างไร และควรออกแบบพื้นที่ในลักษณะไหนที่สนับสนุนให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างเต็มศักยภาพ

5) การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง

อุปกรณ์ประกอบการแสดงใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายของการแสดง อุปกรณ์ต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นจินตนาการของนักแสดงผู้ชมการแสดง ทำให้เกิดจินตภาพที่ชัดเจน อีกทั้งยังส่งเสริมลีลา ท่าทาง และการเคลื่อนไหว เพื่อให้การแสดงน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

ภาคพร พิมสาร ได้แสดงทรรศนะถึงการออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นหน่วยหนึ่งของการสร้างภาพ ให้เกิดขึ้นบนเวทีที่มีความใกล้ชิดกับนักแสดงรองลงมาจากเครื่องแต่งกาย ในการ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ชั้นแรกคือการอ่านบทละครหรือบทการแสดง เพื่อวิเคราะห์ถึงลักษณะการใช้งานของอุปกรณ์ประกอบการแสดงนั้น ๆ เช่น ถ้าอุปกรณ์ต้องอยู่ติดกับร่างกายของนักแสดง อุปกรณ์ในการแสดงนั้นต้องประกอบขึ้น จากวัสดุที่สร้างความปลอดภัยให้แก่นักแสดงเป็นสำคัญ โดยไม่ทำให้ระคายเคืองผิว หรือก่อความรำคาญต่อนักแสดง นักแสดงต้องรู้สึกมั่นใจที่จะใช้อุปกรณ์นั้น ๆ กระทำ ในการแสดง ทั้งนี้ ในกระบวนการซ้อมผู้ออกแบบควรมีอุปกรณ์ในการแสดงสำรอง เอาไว้เพื่อใช้ในการซ้อม เพื่อให้นักแสดงสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งต่าง ๆ ที่จะต้องมี การกระทำกับอุปกรณ์นั้น ๆ บนเวที (ภาคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 9 กันยายน 2561)

นอกจากนี้ อุปกรณ์ประกอบการแสดงอาจไม่จำเป็นจะต้องใช้สิ่งของเพื่อ สื่อความหมายแต่เพียงเท่านั้น อุปกรณ์ประกอบการแสดงอาจหมายถึงบางส่วนของร่างกายนักแสดง ได้ด้วย ดังที่สรร ถวัลย์วงศ์ศรีได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงไว้ว่า

อุปกรณ์ประกอบการแสดงหากมีจะทำให้ผลงานน่าสนใจ แต่หากไม่ นำมาใช้ก็เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ เพราะปกติการเต้นไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์มักใช้ ร่างกายตนเองเป็นอุปกรณ์เป็นสัญญาณอื่น นักเต้นสามารถใช้ร่างกายมาเป็นอุปกรณ์ และเทียบเคียงกับอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เหล่านี้เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้สร้าง สรรค์สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงได้ (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 12 กรกฎาคม 2561)

จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญข้างต้นเห็นได้ชัดเจนว่าการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นขั้นตอนที่สำคัญยิ่ง เพราะอุปกรณ์การแสดงมีคุณค่าสำคัญสองประการ คือเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจ ตื่นตาตื่นใจ และเข้าใจในการแสดงได้ง่าย ทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำมาใช้สื่อสารเชิงสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมายที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้อาจพิจารณาให้การใช้ร่างกายในการสื่อสารความหมายเปรียบเทียบ เป็นการออกแบบอุปกรณ์อีกลักษณะหนึ่งได้ด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเกี่ยวกับวิธีการสร้างสรรค์ร่างกายอันเป็นอุปกรณ์สำคัญนี้ ให้สอดคล้องกับตำนานกิงกะห่าของชาวไทยใหญ่เพื่อส่งเสริมและสื่อสารความคิดความเชื่อของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากที่สุด

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

นอกจากเครื่องแต่งกายจะเป็นเครื่องนุ่งห่มปกปิดร่างกายแล้ว ยังมีส่วนช่วยบ่งบอกลักษณะ สถานภาพทางสังคม รูปแบบของผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมา และสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรมหรือแสดงเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ได้ด้วย ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายจึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องวิเคราะห์ข้อมูลให้ละเอียดเพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้ตรงกับความต้องการในผลงานของตนเอง

นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายและการออกแบบ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Central University of Thailand

เครื่องแต่งกายประกอบการแสดงนาฏศิลป์โดยปกติเป็นองค์ประกอบที่มาพร้อมกับการเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ขึ้น มีหน้าที่การใช้งานแตกต่างจากงานแฟชั่น เครื่องแต่งกายต้องสร้างขึ้นจากแนวคิด และเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวในการแสดง แต่หากผลงานมีแนวคิดตั้งต้นจากเครื่องแต่งกาย ก็ควรมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนออะไร (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2561)

ทรรศนะดังกล่าวสอดคล้องกับทรรศนะของเตชิต เฉยฟุ้งที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับการแสดงว่า “เครื่องแต่งกายมีความสำคัญสำหรับการแสดงเป็นอย่างมาก เพราะมีหลายส่วนที่มีความสัมพันธ์กับการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ

ประวัติศาสตร์ บุคลิก เทคนิค การตัดเย็บต้องเอื้อและส่งเสริมกับรูปแบบของการแสดงนั้น ๆ (เดชาติ
เฉยพ่วง, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2561)

การออกแบบเครื่องแต่งกายในงานวิจัยนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ฉบับนี้ ผู้วิจัย
ได้ตั้งคำถามสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจ อันได้แก่ จะมี
วิธีการใดที่สามารถทำให้เน้นการนำเสนอสรีระร่างกายโดยไม่มองข้ามบริบททางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง
กับเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ อีกทั้ง ออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างไรที่สนับสนุนการเคลื่อนไหว
ของนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งสำคัญที่สอดคล้องกับขั้นตอนการออกแบบ
เครื่องแต่งกายที่ผู้วิจัยไม่สามารถละเลยได้

7) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

การออกแบบเสียงกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์เกี่ยวข้องกัน
เป็นอย่างมาก คำว่าเสียงในงานวิจัยนี้ตามความเห็นของผู้วิจัยคือเสียงต่าง ๆ ในการแสดง
หมายรวมถึงเสียงดนตรี เสียงเอฟเฟ็ค เสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และเสียงของนักแสดง เสียง
เหล่านี้ต้องผ่านการออกแบบทั้งสิ้น มีผู้กล่าวไว้ว่าเสียงเป็นสิ่งที่ยังสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสารและใช้
แสดงอารมณ์ในงานแสดงได้เป็นอย่างดี

นพิสี เรยเฮส ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบเสียงไว้ ดังนี้

ความสำคัญของการออกแบบเสียง/เพลงสำหรับการแสดงเป็นองค์ประกอบ
หนึ่งที่สำคัญในละครและการแสดง มีความสำคัญเท่ากับองค์ประกอบอื่น ๆ
เช่น แสง ฉาก เสื้อผ้า ฯลฯ บทบาทหน้าที่ของเสียงในการแสดงได้แก่ 1. ทำให้ผู้ชม
เกิดอารมณ์ความรู้สึกคล้อยตาม จะเห็นได้ชัดเจนจากละครประเภทเมโลดราม่า
(melodrama) ที่ดนตรีมีบทบาทสำคัญมีการใช้ดนตรีมาทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อย
ตาม ตัวอย่างเช่น เสียงไวโอลินทำนองเศร้า ๆ จะบีบคั้นอารมณ์ผู้ชมให้ร้องไห้ไปกับ
โชคชะตาของตัวละครได้ เสียงแซกโซโฟนถูกนำมาใช้ในฉากที่ต้องการสื่อความมีเสน่ห์
เร้าใจของตัวละคร 2. สร้างบรรยากาศ สถานที่ เวลา เช่นดนตรีแนวคาร์ิบเบียน
ให้ความรู้สึกรู้สึกว่าเป็นสถานที่ที่อยู่ใกล้ทะเล ดนตรีแนวบาโรคที่สง่างามให้ความรู้สึกรู้
ถึงความเป็นราชสำนักในยุโรป 3. บอกเล่าในสิ่งที่นอกเหนือไปจากบทพูด บางครั้ง
ดนตรีทำหน้าที่บ่งบอกในสิ่งที่ไม่มีในบทพูดของตัวละคร เช่น เสียงดนตรีนำกลั้วเพื่อให้
สัญญาณบอกกลางร้าย บอกว่าสิ่งที่น่ากลัวกำลังจะเกิดขึ้น ดนตรีที่มีธีมที่ประพันธ์ขึ้น

เป็นพิเศษให้กับตัวละครบางตัว เมื่อตัวละครปรากฏตัวก็จะได้ยินธึมนี่และเมื่อตัวละครอื่นคิดถึงตัวละครคนนี้ก็จะได้ยินธึมนี่เช่นกัน 4. สร้างความไพเราะ (นพิตี เรยเอส, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2561)

นอกจากบทบาทหน้าที่ของเสียงในการแสดงแล้ว การออกแบบเสียงประกอบการแสดงยังมีวิธีการที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากผลงานชิ้นนั้นเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดั้งเดิม ดังที่ ภัทระ คมขำ ได้อธิบายสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงว่า

การออกแบบเสียงโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ไม่ว่าจะผู้สร้างสรรค์จะออกแบบในรูปแบบของขนบนิยมหรือร่วมสมัยก็ตามควรจะคงเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมดั้งเดิม หากบรรจุเสียงอื่นเข้าไปเจือปนก็อาจทำให้ความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมนั้นเจือจาง การหยิบยืมเสียงจากเครื่องดนตรีอื่น ๆ มาประกอบสร้างเสียงใหม่นั้น ผู้สร้างสรรค์ต้องมีความรู้ด้านดนตรี กลวิธีการบรรเลง ทำนอง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบเสียงการแสดงที่มาจากวัฒนธรรมดั้งเดิม ทั้งนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์มีความรู้พื้นฐานในวัฒนธรรมนั้น (ภัทระ คมขำ, สัมภาษณ์, 4 กันยายน 2561)

การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงสำหรับการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยตั้งคำถามเกี่ยวกับออกแบบเสียงประกอบการแสดง โดยเลือกใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือมาบรรเลงสดประกอบการแสดง โดยจัดแบ่งสัดส่วนของเสียงดนตรีให้มีหน้าที่ที่แตกต่างกันเพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกตัวละครด้วยเครื่องดนตรีชิ้นใดบ้าง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมให้กับการแสดง อีกทั้งยังแสดงถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มคนผู้เป็นเจ้าของการฟ้อนกิ้งกะหრა

8) การออกแบบแสง

การออกแบบแสงในการแสดงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะแสงจะช่วยทำให้ภาพที่ปรากฏบนเวทีสมบูรณมากยิ่งขึ้น นอกจากแสงจะให้ความสว่างแล้วยังสามารถสร้างจุดเน้นเพื่อให้การแสดงนั้นสื่อสารถึงบรรยากาศ สถานที่ เวลา อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ฯลฯ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่ง ศลิษา รัตนไชย ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับข้อคำนึงการออกแบบแสง ว่า

การออกแบบแสงควรคำนึงถึงสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งการแสดง และการออกแบบแสงควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เชื่อมโยงกัน แสงเป็นส่วนช่วยให้ การเล่าเรื่องเข้าใจง่ายและเห็นภาพในการแสดงที่ชัดเจน อธิบายช่วงเวลา สถานที่ ความรู้สึก และห้วงความคิดของตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้กำกับการแสดงตีความออกมา ทั้งนี้การออกแบบแสงนั้นควรมีเอกภาพไปกับองค์ประกอบต่าง ๆ บนเวที เช่น ฉาก นักแสดง ดนตรี ฯลฯ (ศลิษา รัตนไชย, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2561)

ทั้งนี้ ภัคคพร พิมสาร ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบแสงเพิ่มเติม ว่า “1. ต้องสามารถสื่อสารสิ่งที่ผู้กำกับการแสดงบอกได้ 2. ต้องเข้าใจในธรรมชาติและรูปแบบของ การแสดงนั้น ๆ 3. ต้องช่วยเสริมให้การแสดงมีความน่าสนใจชวนติดตาม” (ภัคคพร พิมสาร, สัมภาษณ์, 9 กันยายน 2561)

ดังนั้น การออกแบบแสงเพื่อใช้ประกอบการแสดงการวิจัยเรื่อง “การสร้างนาฏศิลป์ จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่” ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการออกแบบแสงและสีเพื่อ สื่อสารถึงสถานที่ที่สำคัญในการแสดง ได้แก่ สถานที่ไร้กาลเวลา ป่าหิมพานต์ และท้องฟ้า ซึ่งแสงและ สีที่เกิดขึ้นบนเวทีนั้นต้องสะท้อนถึงเรื่องราวในตำนานนกกิ้งก่าและเอกลักษณ์ความเป็นไทยใหญ่ เพื่อให้ผู้ชมร่วมสมัยสัมผัส จินตวิสัยร่วมกับบรรยากาศ และเข้าถึงนาฏศิลป์สร้างสรรค์นี้ได้

3.3.2.2 แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคมนาฏศิลป์

ในเรื่องของแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคมนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามในงานวิจัยฉบับนี้ว่าแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง อย่างไร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ หลักการและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัย เพื่อนำสิ่งเหล่านี้มาวิเคราะห์หาแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ มี รายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่

ผู้วิจัยมีความสนใจในตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ ซึ่งเป็นเรื่องเล่า มุขปาฐะของชาวไทยใหญ่ที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงความเชื่อความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา และยังปรากฏ ในรูปแบบของนาฏกรรมในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่อยู่เสมอ ซึ่งในอดีตผู้ที่ จะได้รับบทบาทเป็นนกกิ้งก่าเหล่านั้นต้องครองตนให้อยู่ในขนบธรรมเนียมปฏิบัติอย่างเคร่งครัด เพื่อให้ เป็นผู้มีบุญญาธิการสูงส่งเหมาะสมกับการเป็นนกกิ้งก่าอันเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่อาศัยอยู่ในป่า

หิมพานต์ ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของความศรัทธาที่ชาวไทใหญ่แสดงออกผ่านนกกิ่งกะหระ่า เป็นคุณค่าที่ควรนำมาศึกษาต่อ จึงได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานนกกิ่งกะหระ่าจากหลายแหล่งทั้งที่เป็นการบันทึกด้วยลายลักษณ์อักษรและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่ คัดสรรข้อมูลที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ สรุปผล และนำมาเสนอในรูปแบบของนาฏยศิลป์ โดยผู้วิจัยมีประเด็นคำถามเป็นแนวทางศึกษาค้นคว้าหาคำตอบสิ่งที่ต้องการนำเสนอ กำหนดประเด็น รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ สู่การวิจัยและพัฒนาเป็นแนวคิดสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ขึ้นนี้ต่อไป

2) ขาดสัมพันธ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่

การฟ้อนนกกิ่งกะหระ่า เป็นวัฒนธรรมการแสดงที่ชาติพันธุ์ไทใหญ่ภาคภูมิใจสามารถสะท้อนวิถีชีวิต ถิ่นที่อยู่อาศัย ภาษา การแต่งกาย ความคิดความเชื่อ ฯลฯ ได้เป็นอย่างดีไม่ว่าชาวไทใหญ่จะตั้งถิ่นฐานอยู่ที่ใด ฟ้อนนกกิ่งกะหระ่านี้ถูกส่งต่อกันจากรุ่นสู่รุ่นอย่างมีกระบวนการ ดังที่สุทัศน์ สิทธิพทอง ได้แสดงทรรศนะว่า ชาวไทใหญ่มีการอพยพและตั้งถิ่นฐานในหลายพื้นที่ การมีกิจกรรมทางสังคมในรูปแบบของ “การแสดง” ก็เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้สร้างการรับรู้เรื่องเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ แสดงตัวตนกับสังคมโลก เห็นได้จากการฝึกปฏิบัติฟ้อนนกกิ่งกะหระ่าของครูช่างคำ จางยอดให้กับเยาวชนและบุคคลทั่วไปที่สนใจ ซึ่งมีรูปแบบและวิธีการแสดงแตกต่างจากผู้อื่น ทั้งนี้ท่านยังผลิตหนังสือการฟ้อนนกกิ่งกะหระ่า 3 ภาษา เพื่อเผยแพร่ประวัติ ขนบธรรมเนียม วิธีการฝึกปฏิบัติ และบันทึกทำรำ เป็นวิธีการหนึ่งทำให้ฟ้อนนกกิ่งกะหระ่าเป็นผลงานวิชาการที่แพร่หลายไปในวงกว้างมากขึ้น และดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัยอย่างมีพลวัต (สุทัศน์ สิทธิพทอง, สัมภาษณ์, 22 พฤษภาคม 2561) จากข้อมูลข้างต้นจะสังเกตได้ว่า การแพร่กระจายของฟ้อนนกกิ่งกะหระ่าไม่ได้จำกัดอยู่กับพื้นที่ของชาวไทใหญ่เท่านั้น แต่ยังสามารถสื่อสารไปสู่บุคคลอื่นที่อยู่นอกเหนือวัฒนธรรมของตนด้วย จึงทำให้ฟ้อนนกกิ่งกะหระ่าเป็นการประกอบสร้างเอกลักษณ์ “ความเป็นไทใหญ่” มีการปรับเปลี่ยน ต่อรอง และมีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคม ซึ่ง ฉัตรทิพย์ นาถสุภา และพรพีไล เลิศวิชา (2538: 179) กล่าวว่า เอกลักษณ์จะเกิดขึ้นได้นั้น เกิดจากการสร้างความเป็นท้องถิ่นและสากลขึ้นมาใหม่ในท่ามกลางการเรียนรู้โลกไร้พรมแดน มนุษย์ยังเกิดความตระหนักในการแสดงศักยภาพของกลุ่มสมาชิกภายในชุมชนเป็นอยู่ เมื่อเกิดการปะทะกับผู้อื่นหรืออยู่ท่ามกลางความเป็นอื่นก็ยิ่งทำให้เอกลักษณ์ท้องถิ่นตนเองชัดเจนขึ้นตามลำดับ ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า นกกิ่งกะหระ่าเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของชุมชนไทใหญ่ สร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทใหญ่ในสังคมโลกที่น่าศึกษาค้นคว้ารากฐานความคิดของชาวไทใหญ่ เพื่อใช้เป็นข้อมูลสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เพื่อให้สื่อสารเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการตั้งคำถามเป็นแนวทางเพื่อสอดแทรกเอกลักษณ์ผ่านองค์ประกอบของ

นาฏศิลป์ ได้แก่ บทการแสดง ลีลาการเคลื่อนไหว ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจตัวตน ความคิดความเชื่อ และซึมซับเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่กับนกกิ้งกะหრაได้ลึกซึ้งมากที่สุด

3) รากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

เรื่องเล่าดำรงอยู่ร่วมกับมนุษย์ตั้งแต่ที่มนุษย์เริ่มสื่อสารระหว่างกัน ในอดีตไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ในภูมิภาคใด ชาติพันธุ์ใด ก็ล้วนมีนิทานและตำนานมากมายเล่าขานสืบต่อกันมาข้ามผ่านกาลเวลา นิทานและตำนานต่าง ๆ เล่านี้บอกเล่าสืบต่อกันมา ก่อเกิดเป็นความคิดความเชื่อและการกระทำของผู้คนในแต่ละสังคม ซึ่งนกกิ้งกะหราค็เป็นตำนานหนึ่งที่สะท้อนความสัมพันธ์อันดีระหว่างชาวไทยใหญ่กับพลังเหนือธรรมชาติ โดยปรากฏออกมาในรูปแบบของขนบธรรมเนียมปฏิบัติ กล่าวคือ ผู้ที่จะรับบทบาทนกกิ้งกะหรานั้นจะต้องประพฤติตนอยู่ในศีลธรรมดังข้อมูลที่รวบรวมไว้ในบทที่ 2 จะเห็นได้ว่าตำนานมีความซับซ้อนทำให้ผู้วิจัยสามารถตีความได้หลากหลาย เป็นสื่อสัญลักษณ์อันทรงพลังของมิติแห่งศีลธรรมที่อยู่คู่ไปในวิถีสงสาร ซึ่ง ญัฐภัทร์ สุรินทร์วงศ์ (2552: 29) กล่าวว่า ในสังคมของชุมชนภาคเหนือพระพุทธศาสนามีลักษณะของการผสมผสานระหว่างพุทธ พราหมณ์ และผี ดังปรากฏให้เห็นในวัฒนธรรมประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ พระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่จึงมิใช่เป็นพระพุทธศาสนาแบบปรัชญา แต่เป็นพระพุทธศาสนาแบบชาวบ้าน จากข้อความดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดประเด็นคำถามที่จะประสานโลกแห่งจินตนาการในตำนานนกกิ้งกะหราค็กับพระพุทธศาสนาแบบไทใหญ่ด้วยวิธีการใด สื่อสารเรื่องความคิดความเชื่อของชาวไทยใหญ่ด้วยการสร้างตัวละคร “ชาวไทยใหญ่ผู้กระทำความดี” มีบุญญาธิการสูงส่งเหมาะสมกับการรับบทบาทเป็นนกกิ้งกะหระ ผสานแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกาย ชับเน้นสาระ (Message) สำคัญของการแปลงกายจากมนุษย์สู่การเป็นนกกิ้งกะหระซึ่งเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในป่าหิมพานต์ ก่อนไปเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าหลังจากที่พระองค์เสด็จนิวัติมายังโลกในวันออกพรรษา และการใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือพากย์การแสดงในช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ สนับสนุนให้ผู้ชมมีหลักยึดในการติดตามเรื่องได้หรือไม่ จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยพยายามผนวกตำนานและความคิดความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับนกกิ้งกะหระ เป็นหัวใจหลักในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งนี้ อย่างสมเหตุสมผล โดยไม่พาดพิงหรือสร้างความสั่นคลอนต่อวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่

4) แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดหนึ่ง มีวิธีการที่หลากหลาย ลักษณะขึ้นอยู่กับแนวทางของผู้สร้างสรรค์พึงพอใจ และหยิบเลือกวัตถุดิบที่อยู่รอบตัวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของนาฏศิลป์ ที่มีทั้งบทการแสดง นักแสดง

ลีลานาฏยศิลป์ เครื่องแต่งกาย เสียงและดนตรีประกอบการแสดง พื้นที่การแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และแสง ล้วนต้องสร้างความแปลกใหม่ที่ผู้ชมไม่คุ้นตามาก่อน ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์งานจะหยิบยกการแสดงแบบขนบนิยมมานำเสนอในรูปแบบใหม่ก็ตาม นาฏยศิลป์ร่วมสมัยจึงมีคุณลักษณะพิเศษที่เปิดกว้างสำหรับผู้ที่ต้องการทดลองสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสำรวจหรือมีประเด็นสำคัญอะไรบางอย่างที่ต้องการสื่อสารกับกลุ่มคน ในกระบวนการทำงานนั้นนาฏยศิลป์ร่วมสมัยมีหลักการที่จับต้องได้ มีระบบระเบียบที่ผู้สร้างสรรค์สามารถนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้กับแนวทางของตน ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาหลักการของ เมิร์ซ คันนิงแฮม (Merce Cunningham) ประกอบด้วย 1) ด้านองค์ประกอบ 2) ด้านดนตรี 3) ด้านพื้นที่ 4) ด้านการตีความทางเทคนิค 5) ด้านปรัชญา และ 6) ด้านองค์ประกอบอื่น ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากตำนานกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ด้วยการตั้งประเด็นคำถามถึงการเลือกวัตถุใดบ้างที่จะทำให้องค์ประกอบต่าง ๆ นั้นมีความลงตัวและพอดี โดยใช้ศิลปะแบบดั้งเดิมและองค์ความรู้สมัยใหม่ ปะทะสังสรรค์ในรูปแบบใดจึงส่งผลให้ผลงานนาฏยศิลป์มีความ “ร่วมสมัย” สามารถสื่อสารประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการกล่าวถึงคุณค่าและความเชื่อความศรัทธาของชาวไทใหญ่ผ่านตำนานกิ้งก่า

5) แนวคิดสัญวิทยา

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดสัญวิทยาเพื่อนำมาใช้ในขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ค้นหาหนทางสื่อความหมายสู่ผู้ชมทั้งทางตรงและทางอ้อม ในรูปแบบของรูปสัญลักษณ์และความหมาย โดยเฉพาะตำนานกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ที่ ผู้วิจัยได้นำเรื่องราวมาเป็นจุดตั้งต้นในการตีความถอดรหัสด้วยแนวคิดสัญวิทยาใช้เพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่ง เถกิง พัฒโนภาส (2540: 48) กล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์ว่า อาจจะมีความหมายที่ตายตัว เพียงหนึ่งความหมาย หรือมีความหมายเป็นสากล ความหมายของภาพหรือวัตถุที่เปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์เบื้องหลังของแต่ละบุคคล วิธีการหนึ่งที่อาจจะตระหนักรู้นัยสำคัญได้จากข้อเท็จจริง ๆ คือต้องศึกษาลึก ๆ ลงไป ก็จะพบว่ากระบวนการรับรู้ (Perception) หรือการอ่าน (Reading) ภาพหรือวัตถุใด ๆ ย่อมได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมทางสังคม ทั้งนี้ ศิโรรัตน์ ศิริเพ็ญ (2559: 13) ยังเห็นว่าแนวคิดสัญวิทยามีส่วนช่วยเสริมสร้างภาพแทนของวัตถุที่เป็น “ตัวกำหนดความหมาย (Signification)” เป็นสื่อกลางที่แสดงถึงสัญลักษณ์ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของคำพูด สีของภาพ วัตถุ หรือบุคคลต่าง ๆ ซึ่ง “ความหมายที่ถูกกำหนด (Signal)” นั้น จะเกิดขึ้นหลังจากการรับรู้ตัวกำหนดความหมาย ผู้รับจะเชื่อมโยงความคิดไปยังสิ่งใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เคยได้รับ ทำให้ตัวกำหนดความหมายหนึ่งตัวอาจมีความที่ถูกกำหนดแตกต่างกันออกไป จากการศึกษาผู้วิจัยเห็นว่าการใช้แนวคิดสัญวิทยาเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึง จึงได้ตั้งคำถามการใช้สัญลักษณ์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ด้วยวิธีการใดที่สื่อสารให้ผู้ชมสามารถตีความได้ทั้งความหมายตรงและความหมาย

แฝง แนวคิดดังกล่าวสร้างกระบวนการรับรู้ที่สัมพันธ์กับตำนานนกกิ้งก่าที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในมิติใหม่ได้อย่างไร และเมื่อนำสัญญาณมากำหนดความหมายให้กับองค์ประกอบของนาฏยศิลป์แล้ว สร้างประสบการณ์หรือผู้ชมได้รับความรู้สึกอย่างไรขณะรับชมการแสดง

6) แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

บทบาทการแสดงเรื่องหนึ่งไม่ได้บรรจุข้อมูลที่นักแสดงเข้าใจได้ทั้งหมด อาจจะต้องมีชุดข้อมูลบางอย่างที่นักแสดงต้องค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อประกอบสร้างให้ตัวละครมีชีวิตขึ้นจริงตามบริบทสังคมนั้น เช่น เรื่องราวเกิดขึ้นในสถานที่ใด ยุคสมัยไหน และมีวัฒนธรรมการเป็นอยู่อย่างไร สิ่งที่กำลังกล่าวถึงในบทบาทการแสดงหากไม่รู้จักหรือคุ้นเคย ห่างไกลตัวมาก นักแสดงก็จะต้องมีหน้าที่ค้นคว้าให้รู้จักและสร้างความเข้าใจโดยครบถ้วนด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง และจากตำนานนกกิ้งก่าที่มีเนื้อหา ตัวละคร และบรรยากาศอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงหลักวิธีการแสดงเดอะเมธอด เป็นเครื่องมือช่วยนักแสดงเข้าสู่บทบาทของตัวละครโดยใช้การผ่อนคลาย (Relaxation) วงสมาธิ (Circle of Concentration) การเทียบเคียง (Substitution) การสร้างความเชื่อ (Belief) จินตนาการ (Imagination) และกระบวนการเข้าถึงตัวละคร (Characterization) โดยกำหนดประเด็นคำถามถึงแนวคิดการแสดงเดอะเมธอดว่าสามารถนำมาประยุกต์การสร้างสรรคัลลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดงในบทบาทของมนุษย์ที่เปลี่ยนทั้งร่างกายและความคิดไปสู่การเป็นนกกิ้งก่าหรือนั้นมีคุณภาพและสมจริงได้หรือไม่ และแนวคิดนี้ช่วยเสริมสร้างการจัดวางตำแหน่งของนักแสดง การเคลื่อนที่ไปยังจุดต่าง ๆ ของเวทีอย่างมีจุดประสงค์ จนกลายเป็นภาพบนเวทีที่สมบูรณ์ได้อย่างไร

7) แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์

แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์เป็นศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมทุกประเภท ทั้งนาฏยศิลป์ คีตศิลป์ ทัศนศิลป์ ฯลฯ ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาแนวคิดและหลักการที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เพื่อนำมาผสมผสาน ค้นหาจุดสอดคล้องขององค์ประกอบพื้นฐานทางด้านทัศนศิลป์ (Basic Element) ได้แก่ จุด เส้น ระบาย รูปร่างและรูปทรง ขนาดและสัดส่วน สี พื้นผิว ความโปร่งทึบ แสงและเงา นำมาจัดวางองค์ประกอบ (Composition) ทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 8 ประการให้มีเอกภาพ สมดุล จุดเด่น พื้นที่บวกลบ จังหวะ นัยยะสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ไม่มีเหมือนผู้อื่น ผู้วิจัยได้พิจารณาประเด็นคำถามถึงการนำแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์มาใช้ว่ามีความสำคัญอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยยังคำนึงถึงเอกภาพหรือภาพรวมของผลงานให้เป็นหนึ่งเดียวกัน ผ่านกระบวนการหาข้อมูล วิเคราะห์ และคัดเลือกเฉพาะ

สิ่งที่จำเป็นเพื่อ สื่อสารเรื่องความเชื่อความศรัทธาชาวไทใหญ่กับพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในตำนาน นกกิ้งก่าหว่าได้ครบถ้วนสมบูรณ์แบบมากที่สุด

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

โดยทั่วไปการวิจัยจำเป็นต้องมีการสืบค้นโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลหลากหลายลักษณะ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและครอบคลุมกับทุกประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษา การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยเป็น กลไกขับเคลื่อนกระบวนการวิจัยให้ตรวจสอบความถูกต้องของแหล่งที่มาของข้อมูลได้อย่างแม่นยำ ข้อมูลจะถูกคัดกรองด้วยการจัดหมวดหมู่ ประเภท และความสำคัญ อย่างเป็นลำดับขั้นเพื่อให้เกิด ความสะดวกแก่การสังเคราะห์วิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเลือกพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยที่ใช้เพื่อ ดำเนินการวิจัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.4.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร (Related Research)

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ได้แก่ หนังสือ ตำรา รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ และบทความวิชาการด้านต่าง ๆ มีประเด็นเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าหว่าของชาวไทใหญ่ แต่ทั้งนี้ ในปัจจุบันประเทศไทยยังขาด เอกสารเชิงวิชาการที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยอย่างเพียงพอ แม้ผู้วิจัยพบว่าหนังสือ “ทำเนียบนามศิลปินร่วมสมัย สาขาศิลปะการแสดง พ.ศ.2561” จัดทำขึ้นโดย กองทุนส่งเสริมศิลปร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ “สร้างสื่อกลางทางด้านข้อมูล ให้ผู้ที่สนใจในศิลปะการแสดงร่วมสมัย ใช้เป็นจุดเริ่มต้นทำความรู้จักศิลปิน ผู้ทำงานเกี่ยวกับการ แสดงร่วมสมัย ทั้งในด้านการศึกษาและกิจกรรมทางวิชาชีพ” (เวลา อมตธรรมชาติ, ชนินาถ แสงระวี, ชาระที เมืองอยู่ และประภาพรณ สุธิราวุธ. [กองบรรณาธิการ]. 2561: คำนำ) แต่หนังสือเล่มนี้ได้ให้ ข้อสังเกตถึงวิธีการรวบรวมข้อมูลที่อาจจะไม่ครอบคลุมถึงศิลปินทั้งหมดอย่างเพียงพอ ดังที่ได้กล่าว เอาไว้ในคำนำ ความตอนหนึ่งว่า

ข้อมูลศิลปินภายในเล่ม เป็นการรวบรวมรายชื่อ ประวัติ และตัวอย่างผลงาน ของศิลปินร่วมสมัยสาขาศิลปะการแสดง ที่มีการสร้างสรรค์ผลงานต่อเนื่องถึงปัจจุบัน จากการสำรวจในช่วงเดือน มกราคม – เมษายน พ.ศ. 2561 ทำเนียบนามเล่มนี้ ไม่อาจ กล่าวได้ว่าเป็นทำเนียบนามที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วน ยังมีศิลปินอีกจำนวนหนึ่งที่ทางคณะผู้จัดทำ ยังไม่สามารถเก็บข้อมูลได้เสร็จสิ้น (เวลา อมตธรรมชาติ, ชนินาถ แสงระวี, ชาระที เมืองอยู่ และประภาพรณ สุธิราวุธ. [กองบรรณาธิการ]. 2561: คำนำ)

ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาข้อมูลจากศิลปินต้นแบบเป็นผู้บุกเบิกและมีความเชี่ยวชาญ ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยของประเทศไทย โดยมีผลงานอย่างหลากหลายมากมายทั้ง ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์และผลงานเชิงวิชาการ ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ คือ ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจำแนกออกเป็นกลุ่มข้อมูลเอกสารเชิง วิชาการที่มีการอ้างอิงถึงศิลปินท่านนี้ ภาพถ่าย ภาพวิดิทัศน์ ที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ รวมถึงการ สัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลโดยตรงกับศิลปินตามประเด็นที่ศึกษา ดังนี้

3.4.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานนกกิ่งกะหრაของชาวไทใหญ่

ผู้วิจัยค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล โดยเน้นการศึกษาตำนานที่มีความเกี่ยวข้องกับ นกกิ่งกะหრაของชาวไทใหญ่ ซึ่งแต่ละตำนานจะมีเนื้อหาแตกต่างกันไปตามบริบท สภาพแวดล้อม และสังคม ผู้วิจัยเห็นว่าการเลือกตำนานนกกิ่งกะหრაที่หลากหลายลักษณะมาศึกษาโดยวิเคราะห์ ตีความอย่างลึกซึ้ง คัดสรรประเด็นสำคัญอื่น ๆ เช่น ภาพชาติของพระพุทธรเจ้าในการประสูติเป็นน กิ่งกะหრა ขนบธรรมเนียมปฏิบัติของผู้รับบทบาทนกกิ่งกะหრა และตำนานนกกิ่งกะหრაของชาว ไทใหญ่ (ในวันออกพรรษา) ผสมผสานเนื้อหาให้เป็นโครงเรื่องเดียวกัน มีเรื่องราว ตัวละคร และสถานที่ อันจะพัฒนาเป็นบทรูปร่างแสดง นำไปสู่การสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อื่น ๆ ในงานวิจัยฉบับนี้

3.4.1.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่

เนื่องจากนกกิ่งกะหრაเป็นสัตว์ป่าศักดิ์สิทธิ์ในป่าหิมพานต์ที่ชาวไทใหญ่เล่าเป็นตำนาน สืบต่อกันมาอย่างยาวนาน กลายเป็นนาฏกรรมกึ่งพิธีกรรมในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา นกกิ่งกะหราจึงกลายเป็นภาพแทนของชาติพันธุ์ไทใหญ่อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน สามารถสื่อสาร ถึงความคิดความเชื่อ วิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ที่ยังดำรงอยู่ในโลกโลกาภิวัตน์ ผู้วิจัย จึงศึกษา วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ เพื่อค้นหา แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานจากเรื่องชาติพันธุ์ไทใหญ่ด้วยการสอดแทรกเอกลักษณ์ประกอบสร้าง องค์ประกอบผลงานทางด้านนาฏศิลป์ให้มีจินตนาการมากยิ่งขึ้น ได้แก่ บทรูปร่างแสดง เครื่องแต่งกาย ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ฯลฯ ซึ่งจะทำให้ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์จากตำนานน กิ่งกะหราแตกต่างจากผู้อื่นโดยสิ้นเชิง

3.4.1.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

ผู้วิจัยให้ความสนใจเรื่องความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ จึงรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาศึกษาด้วยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ตีความหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตำนาน ความคิดความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ผสมผสานจนก่อเกิดเป็นนาฏกรรมเฉพาะพื้นที่ใช้ปะทะสังสรรค์กับวัฒนธรรมอื่น ๆ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษารากฐานเรื่องความคิดความเชื่อในศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่เป็นประเด็นสำคัญนำมาใช้กำหนดเนื้อหาที่ปรากฏในบทการแสดง ท่วงท่าลีลาการเคลื่อนไหว และการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในผลงานครั้งนี้

3.4.1.4 แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยเข้ามาสร้างสรรค์ตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ให้สามารถสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบัน จึงได้ศึกษาแนวคิดนี้เพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตามแนวทางของศิลปะร่วมสมัย ที่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาและเทคนิคเชื่อมประสานองค์ความรู้แบบดั้งเดิมกับแนวทางการทำงานในลักษณะอื่น ๆ ประยุกต์และเลือกสรรสร้างความกลมกลืนให้ตำนานนกกิ่งกะหร่ามีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

3.4.1.5 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

ผู้วิจัยศึกษาความหมาย แนวคิด วิธีการปฏิบัติ ของแนวคิดการแสดงเดอะเมธอดจากเอกสารหลากหลายแหล่ง เพื่อศึกษาให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งก่อนนำไปทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในองค์ประกอบต่าง ๆ โดยเริ่มจากการคัดเลือกนักแสดงให้ตรงกับบุคลิกลักษณะของนกกิ่งกะหร่าตามศิลปะ 5 ข้อ การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความหลากหลาย สมจริงและน่าเชื่อ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ (ช่วงของการแสดง) อย่างเข้มข้น ดังนั้น การใช้แนวคิดการแสดงเดอะเมธอดมาร่วมทำงานกับนักแสดง ช่วยส่งเสริมให้ผลงานนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์จากตำนานนกกิ่งกะหร่านั้นสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

3.4.1.6 แนวคิดสัญวิทยา

ตัวกำหนดความหมายและความหมายที่ถูกกำหนด เป็นองค์ประกอบของแนวคิดสัญวิทยา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมเชิงเอกสาร เพื่อให้ได้ข้อมูลอันมีประโยชน์ต่อการนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยใช้ตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่เป็นหัวใจหลักสำคัญ ค้นหาวิธีการสร้างองค์ประกอบของผลงานให้เป็นตัวกำหนดความหมาย

ทั้งในกระบวนการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย พื้นที่ในการแสดง แสง เสียง ตลอดจน การเลือกสรรอุปกรณ์ประกอบการแสดง มีความหมายที่ถูกกำหนดโดยผู้วิจัย เพื่อให้สามารถสื่อสาร เรื่องราวของตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่ได้มีประสิทธิภาพ เกิดมิติที่ผู้ชมสามารถถอดรหัสได้ ทั้งความหมายตรงและความแฝงด้วยการใช้ประสบการณ์พิจารณาตามอัตวิสัย

3.4.1.7 แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อจัดวาง องค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงให้เกิดความงาม มีความลงตัว สร้างเอกภาพให้กับผลงาน ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของการแสดงให้เป็นที่เข้าใจตามที่ผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์ไว้ ทั้งนี้ ผู้วิจัย ใช้แนวคิดนี้เป็นแนวคิดหลักประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว การออกแบบ เครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง ประกอบสร้างภาพบนเวทีให้สื่อสารเรื่องราวของตำนานนก กิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่อย่างพอเหมาะพอดีตามเจตนารมณ์ของผู้วิจัย

3.4.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสัมภาษณ์เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่จะทำให้ผู้วิจัยได้รับข้อมูลปฐมภูมิ จากผู้เชี่ยวชาญในประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ โดยข้อมูลที่ได้รับจะมีความตรงต่อประเด็นที่ผู้วิจัย ต้องการหาข้อมูลและข้อมูลจะมีความทันสมัยจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การรวบรวมข้อมูล จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพของสุภางค์ จันทวานิช ที่ได้ อธิบายถึงขั้นตอนในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2555: 82-84)

ขั้นตอนการเตรียมสัมภาษณ์

เลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม และควรเตรียมงานขั้นต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง โดยเฉพาะการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการทั้งรายชื่อ ที่อยู่ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างทุกคน ควรมีการซ้อมสัมภาษณ์บุคคลอื่น มีการเตรียมคำถามหลายข้อเพื่อใช้สับเปลี่ยนตามความเหมาะสม จัดเตรียมอุปกรณ์จดและบันทึกให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และติดต่อนัดหมายเวลาล่วงหน้ากับผู้ถูก สัมภาษณ์

1) ขั้นเริ่มการสัมภาษณ์

ควรมีการแนะนำตนเอง บอกวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ สร้างบรรยากาศให้เกิด ความรู้สึกเป็นกันเองและต้องแจ้งให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบเมื่อมีการจดบันทึกหรือใช้เครื่องบันทึกต่าง ๆ

2) ชั้นสัมภาษณ์

เป็นนักฟังที่ดี ตั้งใจฟังและติดตาม การเลือกใช้ภาษาในการซักถามควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายแต่ดำเนินการถามตามคำถามที่เตรียมมาล่วงหน้าให้เกิดความสับสนไม่สะดุด

3) ชั้นบันทึกข้อมูลและสิ้นสุดการสัมภาษณ์

ผู้สัมภาษณ์ต้องเรียนรู้การสังเกตพฤติกรรมของผู้ถูกสัมภาษณ์หากพบเห็นว่เกิดปฏิกิริยาที่ไม่ดีควรเลิกจดบันทึกทันที และให้ใช้ความจำแทน ในการจดบันทึกควรบันทึกข้อมูลที่เป็นจริง บันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์หลังจากเสร็จการสัมภาษณ์ทันที

ทั้งนี้การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ได้แบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย และการสัมภาษณ์ศิลปิน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยฉบับนี้ คือ การสืบเสาะหาข้อมูลด้วยวิธีการตั้งคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งนี้ โดยเฉพาะเรื่องความคิดความเชื่อของชาวไทใหญ่นกกิ่งกะหร่า ชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ชาวไทใหญ่ รวมไปถึงการรวบรวมข้อมูลงานศิลปกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดแนวคิดและประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงาน การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเดี่ยวเป็นสำคัญ ค้นหากระบวนการ แนวคิด และรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์บทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ทั้งในฐานะที่เป็น “ศิลปิน” และ “นักวิจัย” ถึงประเด็นต่าง ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายแบบเดี่ยวในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีความเชี่ยวชาญในศิลปวัฒนธรรมชาวไทใหญ่ โดยเฉพาะการฟ้อนนกกิ่งกะหร่า และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่และการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าจำนวน 2 คน ศิลปินพื้นภาคเหนือ 1 คน และอาจารย์ประจำสาขาดนตรีไทยจำนวน 2 คน

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในศาสตร์นั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง นอกจากคุณสมบัติดังกล่าว ผู้วิจัยยังคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์ที่ควรมอบความเชื่อใจซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดความสนิทสนม ทำให้การเข้าสัมภาษณ์และการตั้งประเด็นคำถามให้ได้มาของข้อมูลเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

2) การสัมภาษณ์ศิลปิน

การสัมภาษณ์ศิลปินเป็นการตั้งประเด็นคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกจากศิลปินผู้เชี่ยวชาญผลงานนาฏศิลป์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อทราบถึงทรรศนะหรือมุมมองที่มีต่อ

หัวข้องานวิจัย ซึ่งมีประเด็นในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยต้องการรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์ ได้แก่ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ความสำคัญขององค์ประกอบในแง่มุมต่าง ๆ สิ่งที่ต้องพึงระวังและควรคำนึงถึงในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อสรุปผลเป็นข้อมูลเบื้องต้น นำไปสู่การพัฒนาแนวคิด รูปแบบ และการสร้างสรรค์องค์ประกอบในแง่มุมต่าง ๆ ของผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้

3.4.3 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม

การสำรวจข้อมูลภาคสนามในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวไทใหญ่ ในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดแม่ฮ่องสอน นอกจากนี้ ยังได้เข้าร่วมชมการแสดงและเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านนาฏศิลป์ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสังเกตการณ์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ได้รับการสร้างสรรค์จากศิลปินหลากหลายแขนง ทั้งในประเทศไทยและศิลปินจากต่างประเทศ และนำมาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบลีลาและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในงานวิจัย ดังนี้

1) การเก็บข้อมูลภาคสนาม

การสำรวจข้อมูลภาคสนามในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งพื้นที่ที่ใช้การศึกษาเพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับไทใหญ่ คือ 1. โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา จังหวัดเชียงใหม่ 2. สถาบันไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน ซึ่งทั้ง 2 แห่งนี้ เป็นศูนย์กลางสำคัญในการสืบสานและเผยแพร่องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่แถบภาคเหนือของประเทศไทยอย่างชัดเจน ทั้งในรูปแบบวิชาการและฝึกปฏิบัติการศิลปะพื้นบ้านภาคเหนือรูปแบบต่าง ๆ โดยมีศิลปินผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการเป็นผู้ดูแล ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิต ความเชื่อความศรัทธา และประเพณีของชาวไทใหญ่ที่สะท้อนเกี่ยวกับนกกิ่งกะหร่าในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งที่เป็นตำนาน รูปแบบการแสดง และเครื่องดนตรีสำคัญเช่น “กลองกันยาว” ที่ใช้ประกอบในการแสดงของชาวไทใหญ่ ซึ่งจากการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ในโฮงเฮียนและสถาบันไทใหญ่นั้น สร้างประสบการณ์ตรงให้กับผู้วิจัยมีความเข้าใจ รู้จักและซาบซึ้งในศิลปวัฒนธรรมไทใหญ่เพิ่มมากขึ้น เป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปสร้างสรรค์ผลงานให้สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ชาวไทใหญ่ได้อย่างแท้จริง

2) การเข้าร่วมชมการแสดง

1) การแสดงชุด “โนราชัตท่าภาษาดนตรี” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรม นิตย์ นิคมรัตน์ ในวันที่ 4 กันยายน พ.ศ.2558 ณ หอประชุมศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

- 2) การแสดงชุด “My Tank” โดย อาจารย์ ดร.สิริจร ศรีชลาคม ในวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ.2559 ณ ลานหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) การแสดงชุด “TRAN*” โดย อาจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ในวันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ.2559 ณ ลานอเนกประสงค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 4) การแสดงชุด “คีตนาฏการล่านนา” โดย นายศรีณ สุวรรณโชติ ในวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ.2560 ณ ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 5) การแสดงเดี่ยวเรื่อง “เดอะ ไซริงกา ทรี” โดย เพียงดาว จริยะพันธุ์ ในวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ.2561 ณ ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 6) การแสดงเดี่ยวชุด “แก้วกีนนรชมไพร” โดย อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัฐวรรณ ในวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ.2561 ณ หอศิลป์วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 7) การแสดงชุด “1Table2Chairs” โดย จำปา แสนพรม และวิฑูรา อัมระนันท์ ในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ.2561 ณ ชั้น 9 อาคารมหาจักรีสิรินธร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 8) การแสดงชุด “Savage” โดย นายสุทธิพงษ์ สุหัสโซ ในวันที่ 24 พฤศจิกายน พ.ศ.2561 ณ ลานคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 9) การแสดงชุด “Exibitum” โดย อาจารย์ภาคพร พิมสาร ในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2562 ณ Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขต รังสิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 10) การแสดงชุด “PATHWAY” โดย Asst. Jeffrey Rockland จาก Kent State University ในวันที่ 17 มกราคม พ.ศ.2562 ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 11) การแสดงชุด “นายใน” โดย นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ในวันที่ 17 มกราคม พ.ศ.2562 ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- 12) การแสดงชุด “บุษบาชาตรี” โดย นายธราธิป ธนารักษ์ ในวันที่ 27 เมษายน พ.ศ.2562 ณ ศูนย์ศิลปการละคร สดใส พันธุมโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

13) การแสดงชุด “บัญญัติ 7 ประการ” โดย ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ในวันที่ 28 เมษายน พ.ศ.2562 ณ Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต

จากการเข้าร่วมชมการแสดงทั้งหมดที่กล่าวมานั้น อันได้แก่ ละครเวที นาฏยศิลป์พื้นบ้าน นาฏยศิลป์ร่วมสมัย นาฏยศิลป์ไทย ฯลฯ ซึ่งแต่ละการแสดงนั้นมีวิธีการนำเสนอ เนื้อหา และรูปแบบของการแสดงที่แตกต่างกัน ล้วนสร้างประสบการณ์ให้ผู้วิจัยตระหนักรู้ถึงด้านการออกแบบองค์ประกอบของนาฏยศิลป์ที่ดีและถูกต้องว่าควรคำนึงถึงสิ่งใดบ้าง สิ่งใดที่ควรทำและไม่ควรทำ สิ่งสำคัญคือจะทำให้การแสดงของตนนั้นสามารถสื่อสารประเด็นสำคัญไปสู่กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร การรับชมการแสดงในแต่ละครั้งผู้วิจัยเกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป

3) การสัมมนา

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมสัมมนาทั้งในเชิงเสวนาและเชิงปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับนาฏยศิลป์อาทิ

1) “กิจกรรมเสวนาวิชาการ เรื่อง ‘การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษาไทย’” ในวันที่ 28 เมษายน พ.ศ.2560 โดย สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2) “โครงการอาศรมวิจัยมนุษยศาสตร์ ครั้งที่ 4” ในวันที่ 4-7 มิถุนายน พ.ศ.2561 ณ โรงแรมอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

3) “ค่ายละครเยาวชน ACT OUT LOUND x U-Report” ตอนเสียงของเยาวชน ในวันที่ 25-28 มิถุนายน พ.ศ.2561 ณ Black Box Theatre คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต

4) “กิจกรรมเสวนา เรื่อง “หลักนาฏยประดิษฐ์ไทยจากศิลปินต้นแบบตัวนางสู่นวัตกรรมการสร้างสรรคร์้าเดี่ยวมาตรฐาน” โดย อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ในวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ.2561 ณ หอศิลป์วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5) “โครงการเสวนาวิชาการแนวคิดและการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย” ในวันที่ 5 เมษายน พ.ศ.2561 ณ ห้อง Theatre Room หอสมุดป๋วย อึ๊งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

จากการเข้าร่วมสัมมนาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้รับทั้งประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ทางอ้อมที่จะนำมาปรับใช้ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ โดยเฉพาะการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย การใช้เครื่องมือในการวิจัยที่ช่วยสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้มีระบบระเบียบที่ตรวจสอบความถูกต้องได้ ซึ่งในแต่ละครั้งที่วิทยากรให้ความรู้ นั้น ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนหรือวิธีการอันหลากหลายในการทำวิจัยมาปรับใช้ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

3.4.4 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย

ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ หมายถึง ความชำนาญที่ได้เกิดขึ้นจากกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้วิจัยมีประสบการณ์ทางตรงและทางอ้อมทั้งในแง่ของการเรียน การสอน การเข้าร่วมประชุมสัมมนา การฝึกปฏิบัติทางด้านการแสดง การวิจัย การสร้างสรรค์การแสดง การนำเสนอผลงาน และการเข้าร่วมรับชมการแสดงทั้งที่เป็นผลงานด้านนาฏศิลป์และศิลปะการละคร ทั้งในและต่างประเทศ กล่าวคือ การมีประสบการณ์ทางตรง คือ การเข้าร่วมกระทำกับกิจกรรมนั้น ๆ โดยใช้ผัสสะทั้ง 6 เรียนรู้หรือรับสารด้วยการลงปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ประสบการณ์ทางอ้อม คือ การรับรู้หรือการได้รับการสั่งสอนหรือคำบอกเล่าจากผู้อื่นมาอีกทอดหนึ่ง ซึ่งไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ในลักษณะไหนล้วนส่งผลกระทบต่อผู้วิจัยให้มีโลกทัศน์เกี่ยวกับศิลปะการแสดงกว้างขวางมากยิ่งขึ้น เป็นต้นทุนหรือข้อมูลเบื้องหลังของผู้วิจัยใช้สำหรับพิจารณา วิพากษ์วิจารณ์ สะท้อนรสนิยม ความคิดความเชื่อ ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีความเป็นปัจเจก มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ เนื่องจากหัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมภาคเหนือ ผู้วิจัยมีความคาดหวังจะนำประสบการณ์ตรงในการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์มาตลอดระยะเวลา 12 ปี โดยใช้วัตถุดิบหรือองค์ประกอบของศิลปะการแสดงภาคเหนือ อันได้แก่ เพลงพื้นบ้าน ศิลปะการเคลื่อนไหว และดนตรี มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทยใหญ่ครั้งนี้ต่อไป

3.4.5 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ

สื่อสารสนเทศอื่น ๆ ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง แหล่งรวบรวมข้อมูลที่ทันสมัย มีการแก้ไข บันทึกลง และจัดเก็บข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ ในระบบเครือข่าย ผู้วิจัยใช้สื่อสารสนเทศเพื่อสืบเสาะหาข้อมูลทั้งที่เป็นรูปแบบของงานเขียนเชิงวิชาการและวิดิทัศน์การแสดงของต่างประเทศที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาหัวข้อในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยเข้าสู่ข้อมูลด้วยช่องทางยูทูป (Youtube) กูเกิล (Google) เฟสบุ๊ก (Facebook) ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (Digital Library) และงานวิจัยและบทความวิชาการออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ให้ได้มาตรฐาน ซึ่งสื่อสารสนเทศ

เหล่านี้สามารถทำให้ผู้วิจัยเข้าถึงและประมวลผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ตอบสนองต่อความต้องการในเวลาที่เป็นปัจจุบัน

3.4.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่ผู้วิจัยเลือกใช้

เกณฑ์มาตรฐานศิลปินเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ผู้วิจัยใช้เป็นข้อชี้วัดและคัดกรองตัวอย่างงานผลงานการแสดงที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษาเปรียบเทียบในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ เพื่อวิเคราะห์จุดต่างหรือจุดเหมือนในแง่มุมต่าง ๆ ใช้เป็นแนวทางพัฒนาองค์ประกอบแต่ละส่วนให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ตั้งแต่การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ นักแสดง และนักดนตรี โดยมีส่วนเกี่ยวข้องในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์นี้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดสรรเกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 เป็นคุณสมบัติกำหนดในการสร้างองค์ประกอบผลงานนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ดังนี้ ด้วย 1) จิตวิญญาณ (Spiritual) 2) ประสบการณ์ (Experience) 3) รสนิยม (Taste) 4) ปรัชญาในการทำงาน (Philosophy) 5) ความสามารถหลากหลายแบบ (Versatile) 6) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 7) ผู้นำและผู้บุกเบิก (Pioneer) 8) ความหลงใหล (Passion)

3.5 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

3.5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของไทยและต่างประเทศ

3.5.2 สัมภาษณ์นาฏศิลป์ป็น ครู อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์และการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ผู้เชี่ยวชาญด้านเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ และด้านอื่นๆ

3.5.3 ศึกษาผลงานทางด้านนาฏศิลป์ที่สร้างสรรค์เกี่ยวกับตำนานและปรัชญาทางพระพุทธศาสนา

3.5.4 ศึกษาการสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายของนาฏศิลป์สกุลต่าง ๆ

3.5.5 พิจารณาข้อมูลที่ได้จากข้อ 3.5.1-3.5.4 มาสร้างข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

3.5.6 ดำเนินการทดลองออกแบบการแสดงนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหระ้าของชาวไทใหญ่

3.5.7 ให้อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบผลงานเพื่อรับคำแนะนำข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป

3.5.8 จัดการแสดงนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหระ้าของชาวไทใหญ่ โดยมีการบรรยายถึงผลการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

3.5.9 สรุปผลการจัดการแสดง เพื่อจัดพิมพ์เป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

3.6 ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย

ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจำแนกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มเป้าหมาย เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และกลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่และพระพุทธศาสนา

3.6.1 เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เกี่ยวข้องกับการงานวิจัยฉบับนี้ โดยจะอธิบายรายละเอียดของการคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์กับการงานวิจัยครั้งนี้ โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีผลงานทางด้านนาฏยศิลป์อย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 10 ปี ขึ้นไป ทั้งที่เป็น การสร้างสรรค์ผลงานและงานเขียนเชิงวิชาการในระดับชาติและนานาชาติ มีองค์ความรู้เป็นที่ประจักษ์ในวงวิชาการและศิลปินทางด้านศิลปะการแสดง สามารถถ่ายทอดวิชาความรู้ได้อย่างครอบคลุมและลึกซึ้งในศาสตร์ที่ตนเองเชี่ยวชาญ

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่และพระพุทธศาสนา

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่ ซึ่งมีประสบการณ์การทำงานกับชุมชนชาวไทยใหญ่ในแง่ของการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปวัฒนธรรมชาติพันธุ์ไทยใหญ่เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 10 ปี ขึ้นไป สามารถอธิบายองค์ความรู้ที่ตนเชี่ยวชาญได้ทุกแง่มุมอย่างลึกซึ้ง เชื่อมโยงประสบการณ์ทั้งทางตรงทางอ้อมในศาสตร์ด้านอื่น ๆ ได้หลากหลายและเป็นรูปธรรมชัดเจน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ช่วยสนับสนุนให้ผู้วิจัยเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाได้

3.6.2 รายชื่อผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย

รายชื่อผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย ผู้วิจัยจำแนกรายชื่อตามกลุ่มที่จัดแบ่งไว้ในข้างต้น ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ทางด้านการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย มีรายนามดังต่อไปนี้

- 1) **ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย และเป็นผู้บุกเบิกสาขาวิชานาฏศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรระ คมขำ** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งหัวหน้าสาขาดุริยางคศิลป์ไทย ภาควิชาดุริยางคศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีความเชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย
- 3) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการละครในพระพุทธศาสนา
- 4) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์เตชิต เฉยพ่วง** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายและผ้าไทย
- 5) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์พันธ์ศักดิ์ วรรณดี** อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี (แขนงวิชาดนตรีไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีไทยและดนตรีพื้นบ้าน
- 6) **ผู้ช่วยศาสตราจารย์มณิศา วตินารมณ** หัวหน้าแขนงวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ไทย
- 7) **อาจารย์ ดร.วิชุดา ฐาภิฑย์** ข้าราชการบำนาญ สังกัดภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์
- 8) **อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางการดัดแปลงและเขียนบทละครสำหรับการแสดงและละครโทรทัศน์
- 9) **อาจารย์ ดร.กฤษมา เทพรักษ์** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางการแสดงละครเวทีและศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนา
- 10) **อาจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์สากลและทฤษฎีเคเวียร์ (ความหลากหลายทางเพศ)

- 11) **อาจารย์ ดร.ฟาริตา วิรุฬหพล** อาจารย์ประจำสาขาวิชานิทเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบนิเทศศิลป์
- 12) **อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งเลขานุการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยและการวิจัยทางด้านนาฏศิลป์
- 13) **อาจารย์ ดร.สิริธร ศรีชลาคม** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองคณบดีฝ่ายกิจการนิสิต และเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ตะวันตก ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและการออกแบบสื่อประกอบการแสดง
- 14) **อาจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร** อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์สากล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญทฤษฎีและการสร้างสรรค์นาฏศิลป์
- 15) **อาจารย์ ดร.ธนกร สรรวรวิทย์** ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสำนัก กิจการนักศึกษา และอาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เชี่ยวชาญในด้านการปฏิบัติและสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย และนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่
- 16) **อาจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย** อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัย
- 17) **อาจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ** อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี (แขนงวิชา ดนตรีสากล) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรี ตะวันตก
- 18) **อาจารย์ณพีลี เรเยส** อาจารย์ประจำสาขาละครเพลง วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ผู้เชี่ยวชาญด้านละครเพลงและการสร้างสรรค์เสียง/ดนตรีประกอบการแสดง
- 19) **อาจารย์อภิรักษ์ ชัยปัญญา** อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบทการแสดง/ละครโทรทัศน์ เป็นนัก วิจัยศิลปะการแสดง รวมทั้งเป็นผู้กำกับการแสดง นักแสดง และครูสอนการแสดง (Acting coach) ประจำคณะละคร Life Theatre
- 20) **อาจารย์ภัคพร พิมสาร** อาจารย์ประจำสาขาศิลปะการละคร คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การออกแบบเพื่อการแสดง
- 21) **นายภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์** ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง KAN SHOW บริษัท ปัญจลักษณ์พาสุข จำกัด ผู้เชี่ยวชาญด้านกำกับการแสดงละครเวที

22) นางสาวศลิษา รัตนไชย ผู้ออกแบบแสงประจำบริษัท ไลท์ซอร์ส จำกัด
เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแสงสำหรับงานแสดง ซึ่งมีประสบการณ์ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

23) นางสาวภคมน เหมะจันทร์ นักเต้นร่วมสมัย และอาจารย์พิเศษสาขาวิชาศิลปะ
การละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

24) นางสาวนภัค ไตรเจริญเดช นักเขียนบทละครโทรทัศน์ และละครเวที

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่
และพระพุทธศาสนา

1) นางจำปา แสนพรม ผู้อำนวยการโรงเรียนสืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนา
วัฒนธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ รวมทั้งเป็น
ศิลปินขับร้องเพลงซอ นักแสดงละครเวทีและละครโทรทัศน์

2) นายสง่าคำ จางยอด ผู้อำนวยการโฮงเฮียนศิลปวัฒนธรรมล้านนา จังหวัด
เชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดงของชาวไทยใหญ่ โดยเฉพาะ

3) นางสาวธิตินัดดา จินาจันทร์ นักวิจัยกลุ่มงานล้านนาคดี สถาบันวิจัยสังคม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผู้เชี่ยวชาญด้านคติชนล้านนา วัฒนธรรมล้านนา

4) นายสุทัศน์ สิ้นรพทอง พนักงานราชการ (ครูผู้สอน) ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำ
จังหวัดลำพูน ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและศิลปวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่

ตารางที่ 3.1 รายนามผู้ให้สัมภาษณ์ วันที่สัมภาษณ์ และประเด็นที่สัมภาษณ์

ที่มา: ผู้วิจัย

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
ศ.ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	7 กันยายน 2561	การออกแบบเครื่องแต่งกาย
	19 กันยายน 2561	การออกแบบลีลานาฏศิลป์
	12 กรกฎาคม 2561	การเลือกใช้ท่าทางการเคลื่อนไหว
	14 สิงหาคม 2561	การพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 1
	7 พฤศจิกายน 2561	ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาผลงาน นาฏศิลป์
	14 พฤศจิกายน 2561	การเพิ่มคุณค่าให้กับตำนานนก กะหร่าของชาวไทยใหญ่ การแสดงชุดอมโบ อิเลทริค

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
	22 พฤศจิกายน 2561	การปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3
	18 กุมภาพันธ์ 2562	ความหมายของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย
ผศ.ดร.ชุตินา มณีวัฒนา	10 กันยายน 2561	ค่านิยมของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์
	16 ธันวาคม 2561	แนวความคิดการแสดงเดอะเมธอด
ผศ.ดร.ภัทระ คมขำ	4 กันยายน 2561	การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พันธุ์ศักดิ์ วรณดี	12 มกราคม 2562	การเลือกเครื่องดนตรีที่บ้านเพื่อ ประกอบการแสดง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เตชิต เฉยพ่วง	8 สิงหาคม 2561	การออกแบบเครื่องแต่งกาย
	8 พฤษภาคม 2562	การใช้แนวคิดทางทัศนศิลป์กับการ สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์มณีนสา วศินา รมณ์	8 พฤษภาคม 2562	การศึกษาข้อมูลก่อนเริ่มการ สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์
อาจารย์ ดร.วิชุดา วุธาทิตย์	12 พฤศจิกายน 2561	การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 3
อาจารย์ ดร.กุสุมา เทพรักษ์	16 ธันวาคม 2561	การนำความเชื่อความศรัทธาของ ชุมชนมาสร้างสรรค์ผลงานการแสดง
	18 มีนาคม 2562	การตีความเพื่อใช้สร้างตัวละคร
	16 เมษายน 2562	การออกแบบพื้นที่การแสดง
อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์	6 กันยายน 2561	แนวทางการออกแบบบทการแสดง
	18 มีนาคม 2562	การเทียบเคียงตัวละคร
อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ สัน ตี้อัศวรณ	25 มีนาคม 2562	ทรรชนะต่อการเผยแพร่ผลงาน นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4
อาจารย์ ดร.ธนกร สรรวารากัญญ์	7 กันยายน 2561	การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
	4 มีนาคม 2562	ทรรชนะต่อการเผยแพร่ผลงาน นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4
	11 เมษายน 2562	การออกแบบพื้นที่การแสดง
	12 กรกฎาคม 2561	การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ

ผู้ให้สัมภาษณ์	วันที่สัมภาษณ์	ประเด็นที่สัมภาษณ์
		แสดง
	14 พฤศจิกายน 2561	การออกแบบเครื่องแต่งกาย
อาจารย์ ดร. พาริดา วิรุฬหพล	9 พฤษภาคม 2562	แนวคิดสัญวิทยา
อาจารย์ ดร. รุ่งเกียรติ สิริวงษ์ สุวรรณ	28 กันยายน 2561	การออกแบบเสียงให้สัมพันธ์กับการ เคลื่อนไหวร่างกาย
อาจารย์อภิรักษ์ ชัยปัญหา	24 กรกฎาคม 2561	การวางโครงเรื่องสำหรับบทการแสดง
อาจารย์ภาคพร พิมสาร	9 กันยายน 2561	การออกแบบอุปกรณ์ในการแสดง การออกแบบแสง
	10 พฤษภาคม 2562	แนวคิดสัญวิทยากับการสร้างสรรค์ ศิลปะการแสดง
อาจารย์นพิสี เรยเส	7 กันยายน 2561	การออกแบบเสียงและดนตรี ประกอบการแสดง
		การออกแบบเสียงครั้งที่ 1
นางจำปา แสนพรม	4 กุมภาพันธ์ 2561	ศิลปะการแสดงของไทยใหญ่
นายสุทัศน์ สิ้นทพทอง	24 มิถุนายน 2561	ข้อพึงระวังในการสร้างสรรค์ผลงาน นาฏยศิลป์จากวัฒนธรรม
	22 พฤศจิกายน 2561	การตบมะผาบ
นางสุวัฒนา ร็อคแลนด์	25 มกราคม 2562	การออกแบบเครื่องแต่งกาย
นางธิดินันดา จินาจันทร์	14 มิถุนายน 2562	การสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์
	14 สิงหาคม 2561	การพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 1
	25 กรกฎาคม 2561	ความสำคัญของเครื่องแต่งกาย
นางสาวภคมน เหมะจันทร์	27 กุมภาพันธ์ 2562	ทฤษฎีต่อการเผยแพร่ผลงาน นาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4
นางสาวนภัก ไตรเจริญเดช	13 มีนาคม 2562	โครงสร้างบทการแสดง
นายภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์	13 กรกฎาคม 2561	การคัดเลือกนักแสดง
		การออกแบบลีลานาฏยศิลป์
นางสาวศลิษา รัตนไชย	12 กันยายน 2561	การออกแบบแสง

3.7 สรุปบท

วิธีการดำเนินการวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่” เป็นงานวิจัยผสมผสานระหว่างรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่อย่างมีกระบวนการและตรวจสอบความแม่นยำของข้อมูลได้ มีขั้นตอนการดำเนินงานโดยสรุป ดังนี้ การออกแบบงานวิจัยโดยใช้ตำนานกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ จากแนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ แนวคิดเกี่ยวกับรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting) แนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยเชื่อมโยงแนวคิดดังกล่าวเพื่อการสร้างกรอบวิจัยโดยใช้เครื่องมือในงานวิจัยในการค้นหาข้อมูลด้วยการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสำรวจสื่อสารสนเทศอื่น ๆ การสำรวจข้อมูลภาคสนาม การสัมมนา เภณฑ์มาตรฐานศิลปิน และประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางชัดเจนในการกำหนดประเด็นคำถาม วัตถุประสงค์การวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย เพื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 8 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่ในการแสดง และการออกแบบแสง ที่สามารถสะท้อนเรื่องราวของตำนานกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ ด้วยหลักการ การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล อันนำไปสู่การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตลอดจนวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่และสรุปบท ซึ่งจะกล่าวในบทต่อไป

บทที่ 4

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์

4.1 อารัมภบท

ในบทที่ 3 ผู้วิจัยได้อธิบายถึงวิธีการดำเนินงานวิจัยในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยกล่าวถึงรูปแบบของการวิจัยเชิงคุณภาพและการออกแบบงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ผู้เกี่ยวข้องในงานวิจัย ส่วนในบทที่ 4 นี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดในหัวข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่ การอภิปรายผลและสรุปผลต่อไป ผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูล แสดงขั้นตอน และอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ไว้ดังนี้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยสร้างสรรค์ “การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่” ผู้วิจัยได้นำคำถามในงานวิจัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1. รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ซึ่งแยกศึกษาตามองค์ประกอบนาฏยศิลป์ 8 ประการ และประเด็นที่ 2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์อีก 8 ประการ ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูลและชี้แจงรายละเอียดตามลำดับดังต่อไปนี้

4.2.1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่

ผู้วิจัยได้คำนึงถึงขั้นตอนในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ตลอดจนการพัฒนาการออกแบบผลงานแต่ละครั้งตามลำดับ โดยผู้วิจัยได้แบ่งระยะเวลาของการทดลองและพัฒนาไปสู่การนำเสนอผลงานออกเป็น 4 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 1

สำหรับการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ในครั้งแรก ผู้วิจัยคำนึงถึงองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ 5 ประการ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบ

เสียง ผู้วิจัยค้นหากระบวนการสร้างสรรค์จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนาน นกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่สู่การดำเนินแนวทางการสร้างสรรค์โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 1

การออกแบบบทการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งที่ผู้วิจัยตั้งคำถาม ในงานวิจัยฉบับนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนาน นกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ โดยกำหนด โครงเรื่องของการแสดงนาฏศิลป์มาจากประเด็นเรื่องการแสดงความรักของชาวไทยใหญ่ที่มีต่อ พระพุทธศาสนาผ่านนกกิ้งก่ามาออกแบบโครงสร้างบทการแสดง มีรายละเอียดดังนี้

1.1) แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้จากการที่ได้ทำงานสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับแม่ครูจำปา แสนพรม ศิลปินขับเพลงซอและผู้อำนวยการโรงเรียนศิลปวัฒนธรรมล้านนาวัดวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร เป็นระยะยาวนานกว่า 12 ปี อาทิ การแสดงร่วมสมัยชุด “ใจเจ้าล่อ” ละครล้านนา ร่วมสมัยเรื่อง “ศศิวิภา ริชาร์ดสัน” การแสดงร่วมสมัยชุด “สาว” และงานฟ้อนรำชุดอื่น ๆ ทั้งที่เป็น แบบดั้งเดิมและร่วมสมัยอีกมากมาย นอกจากนี้ ผู้วิจัยมีโอกาสเข้าไปศึกษาศิลปวัฒนธรรมภาคเหนือ ในโรงเรียนฯ อาทิ ภาษาโบราณ การขับเพลงซอ การตีกลองสะบัดชัย เป็นต้น ทำให้เกิดการซึมซับ วัฒนธรรมอื่น ๆ ของชาวเหนือที่นอกเหนือจากการแสดง เช่น วิธีการดำรงชีวิต ความเชื่อและ ความศรัทธา อาหารพื้นเมือง เครื่องแต่งกายเฉพาะชนเผ่า ฯลฯ

สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้วิจัยหลงใหลอยากศึกษาวัฒนธรรมพื้นบ้าน ภาคเหนือเพิ่มขึ้น เพราะถึงแม้ชุมชนคนภาคเหนือที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครจะใช้ชีวิตแบบสังคม เมือง แต่ก็มี การแสดงออกผ่านกิจกรรมของโรงเรียนศิลปวัฒนธรรมล้านนาวัดวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของชุมชนชาวเหนือได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะ งานต่ายก้วยสลากของวัดวชิรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นงานบุญประจำปีที่บ้านในชุมชน บริเวณรอบวัดต่างมาทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาาร่วมกัน และก่อนถึงวันงานบุญก็มักมีกลุ่ม เยาวชนมาฝึกซ้อมการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือหลากหลายรูปแบบ แต่มีการฟ้อนรูปแบบหนึ่งที่ผู้วิจัย รู้สึกประทับใจในเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ “ฟ้อนนกกิ้งก่า” นอกจาก รูปแบบการแสดงที่น่าตื่นตาตื่นใจ ผู้แสดงต้องออกท่าทางให้สัมพันธ์กับปีกที่ตรึงไว้ด้านหลังราวกับเป็น ปีกนกที่กางบินถลาอยู่บนท้องฟ้า ในขณะเดียวกัน ผู้แสดงใช้ปฏิภาณไหวพริบในการฟ้อนให้เข้ากับ จังหวะของกลองกันยาวอย่างแม่นยำ เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการฟ้อนชนิดนี้

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าตนเองมีประสบการณ์ทั้ง ทางตรงและทางอ้อมกับการฟ้อนนกกิ้งก่า จึงเกิดแรงบันดาลใจที่อยากจะศึกษา

นกกิ่งกะหร่าให้หลากหลายมิติเพิ่มขึ้น โดยให้ความสนใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ตำนาน และความเชื่อ ความศรัทธาของชาวไทใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนาผ่านนกกิ่งกะหร่า ซึ่งข้อมูลนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ใน บทที่ 2 แล้ว จึงตั้งใจที่จะออกแบบบทการแสดงให้นกกิ่งกะหร่าเหมาะสมกับยุคสมัย ให้การดำเนินเรื่องอยู่คู่สังคมไทยได้ในบริบทของยุคปัจจุบัน โดยไม่ทิ้งรากเหง้าของความเชื่อ เอกลักษณ์ ชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ไป

1.2) การวางโครงเรื่องของการแสดง การวางโครงเรื่องของการแสดงในงานวิจัยนี้มีความสำคัญอย่างมาก เป็นการลำดับเหตุการณ์ภายในกรอบของข้อมูล ที่ผู้วิจัยรวบรวมไว้ ต้องมีการคัดสรรหรือตัดตอนเฉพาะส่วนที่สำคัญและตั้งใจมาเสนอต่อผู้ชมเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างเท่านั้น ดังที่ ปิยะนาถ มณฑา (2536: 3) กล่าวว่า “การวางโครงเรื่องควรลำดับเหตุการณ์อย่างมีจุดมุ่งหมายและสมเหตุสมผล ต้องมีความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เชื่อมโยงให้เห็นความต่อเนื่องของเนื้อหา โดยเริ่มจากจุดตั้งต้นไปถึงจุดจบด้วยความยาวในการแสดงที่พอเหมาะ ” การคำนึงถึงการวางโครงเรื่องของการแสดงในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงเน้นการวางโครงเรื่อง ที่ประกอบสร้างมาจากข้อมูลในบทที่ 2 ได้แก่ ข้อมูลตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ ข้อมูลขนบธรรมเนียมประเพณีปฏิบัติของผู้รับบทนกกิ่งกะหร่า ข้อมูลความเชื่อและความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ข้อมูลเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ รวมถึงข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาคัดสรรแล้ว เชื่อมโยงกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย จนเป็นเส้นเรื่อง (Spine) ที่เข้าใจง่าย นำมาสู่การวางโครงเรื่องของการแสดงที่พัฒนาจากตำนานของนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ สามารถสื่อสารประเด็นสำคัญอย่างที่ผู้วิจัยต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.3) โครงสร้างบทการแสดง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการสร้างสรรค์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 หัวข้อ 2.3.2.2 เรื่อง การพ่อนกกิ่งกะหร่าและงานออกพรรษา โดยใช้สถานที่ในตำนานของนกกิ่งกะหร่า คือ ป่าหิมพานต์เป็นจุดตั้งต้นพัฒนาโครงสร้างบทการแสดง แล้วกำหนดให้นักแสดงเป็นนกกิ่งกะหร่าอาศัยอยู่ในป่าอัศจรรย์แห่งนี้แล้วจินตนาการว่าตนเองจะใช้ชีวิตอย่างไร และเมื่อต้องรับบทบาทเป็นผู้พ่อนกกิ่งกะหร่าในยุคปัจจุบันจะมีความรู้สึกเช่นไร การกำหนดเงื่อนไขนี้ให้กับนักแสดง ก็เพื่อหาความแตกต่างระหว่างโลกจินตนาการกับสถานะของตำนานกิ่งกะหร่าในบริบทสมัยใหม่ จากนั้นผู้วิจัยคัดสรรเพียงเนื้อหาสำคัญที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม โดยแบ่งโครงสร้างบทการแสดงออกเป็นช่วง ๆ ซึ่งโครงสร้างบทการแสดงครั้งที่ 1 นี้ เน้นการใช้บทสนทนา (Dialogue) และการเคลื่อนไหวร่างกาย

(Movement) ที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องของนกกิ้งกะหრა โดยแบ่งเป็นประเด็นสำคัญตามที่ผู้วิจัยให้ความสนใจในการนำเสนอผลงานครั้งนี้

ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหრა การกล่าวถึงเรือนร่างของนกกิ้งกะหრაเพื่อแสดงถึงความสวยงามน่าอัศจรรย์ใจเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในป่าหิมพานต์ มีชีวิตความเป็นอยู่แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป ตัดสลับกับการพ่อนกกิ้งกะหრაที่ปรากฏอยู่ในโลกสมัยใหม่เพื่อเทียบเคียงสะท้อนให้เห็นบทบาทและสถานะที่สังคมให้คุณค่าแตกต่างกัน

ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ นำเสนอเหตุการณ์สำคัญในตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทยใหญ่ เป็นวันที่พระพุทธรูปเจ้าเสด็จลงมายังโลกมนุษย์หลังจากแสดงธรรมเทศนาโปรดพุทธมารดา ณ ชั้นดาวดึงส์วันออกพรรษา เหล่าสัตว์ป่าหิมพานต์ต่างพากันร่วมแสดงความปิติยินดี ซึ่งในนั้นมีนกกิ้งกะหრაพ่อนเพื่อเป็นพุทธบูชาปรากฏอยู่ด้วย

1.4) การกำหนดเครื่องมือก่อนการปฏิบัติสร้างสรรค์

จินตนาการ (Imagination) และความเชื่อ (Belief) เป็นเครื่องมือสำคัญของการแสดงละครตะวันตก ที่นำมาใช้ประยุกต์ในการออกแบบบทการแสดงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์ (Given circumstance) ให้นักแสดงต้นสด (Improvisation) จากความเข้าใจเรื่องตำนานนกกิ้งกะหრა และการตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานะและบทบาทของตำนานนกกิ้งกะหრაในสังคมสมัยใหม่ เป็นต้น ซึ่งนักแสดงใช้ข้อมูลพื้นหลัง (Background) หรือประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมสร้างจินตนาการว่าหากตนเป็นนกกิ้งกะหრაที่อยู่ในสังคมสมัยใหม่จะมีวิธีการดำรงชีวิตอย่างไร มีบุคลิกภาพแบบไหน การเคลื่อนไหวร่างกายและอากัปกริยาของนกจะมีลักษณะอย่างไร รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในบริบทต่าง ๆ เมื่อนักแสดงเกิดความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยม การเคลื่อนไหวที่แสดงออกมาก็จะดูสมจริงน่าเชื่อ เพราะเกิดจากนักแสดงมีจินตนาการที่เข้มข้น ซึ่งสอดคล้องกับชุดิมา มณีวัฒนา ที่กล่าวถึงการใช้จินตนาการและความเชื่อเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานว่า

จินตนาการ คือการการวาดภาพ ฟังเสียง ระลึกถึงกลิ่น รส การสัมผัสต่าง ๆ ได้ราวกับสิ่งนั้นมีอยู่จริง ๆ ตรงหน้า จินตนาการเป็นคุณสมบัติภายในที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ หากผู้สร้างงานมีจินตนาการที่ดีก็จะทำให้ผู้ชมมองเห็นภาพและรู้สึกตามผลงานนั้น ๆ ด้วย (ชุดิมา มณีวัฒนา, 2550: 117)

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการและความเชื่อข้างต้นเป็นอุปกรณ์ภายในที่เป็นพื้นฐานสำคัญก่อนการปฏิบัติสร้างสรรค์ โดยเริ่มตั้งแต่การวางโครงเรื่อง

ของการแสดง การกำหนดโครงสร้างบทการแสดง การกำหนดตัวละคร การคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องจากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ ซึ่งเครื่องมือนี้จะเป็นประโยชน์ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์และองค์ประกอบอื่น ๆ ต่อไปอีกด้วย

2) การคัดเลือกนักแสดงครั้งที่ 1

การคัดเลือกนักแสดงสำหรับการแสดงผลงานสร้างสรรค์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงจากบทการแสดงคือนกกิ่งกะหร่า ซึ่งเดิมนั้นเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอยู่ในบริบทของวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ เป็นสัตว์หิมพานต์ในตำนานที่ศักดิ์สิทธิ์ ฉะนั้นลักษณะที่ห่างไกลจากความเป็นมนุษย์เช่นนี้ จึงเป็นสิ่งระบุดูชัดเจนว่านักแสดงจะต้องมีความสามารถในการเลียนแบบพฤติกรรม เคลื่อนไหวร่างกายอย่างนก และสนทนาเป็นภาษาเหนือได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ ดังนั้นนักแสดงจึงเป็นตัวละครสำคัญที่ช่วยถ่ายทอดแรงบันดาลใจและเนื้อหาในบทการแสดงตามจินตนาการของผู้วิจัยนั้นไปสู่ผู้ชม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของเบิร์ช (Birch) ที่แสดงทัศนะของคุณสมบัติของนักแสดงไว้ว่า “ดิฉันชอบนักเต้นที่มีเอกลักษณ์ คนที่เข้าใจบุคลิกและลักษณะของตนเอง นักเต้นจำเป็นจะต้องมีเทคนิคที่ดีที่เหมาะสมกับการแสดงนั้น ๆ แต่นักเต้นที่ดีไม่ได้มีแค่เทคนิค แต่ต้องเป็นผู้ที่สามารถแสดงและถ่ายทอดได้ดี” (Birch ref. in Keen, 1998: 17 อ้างถึงใน สิริธร ศรีชลาคม, 2559: 99)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าการนักแสดงต้องมีทักษะหลากหลาย มีอุปกรณ์ทั้งในส่วนของร่างกายและความรู้สึกที่พร้อมจะถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างสมบูรณ์ นักแสดงจะต้องมีความมั่นใจในความสามารถทางการแสดงของตน มั่นใจกับวิธีแสดงและแนวทางการแสดงที่ผู้กำกับและตนได้ตกลงไว้ร่วมกันด้วย ดังที่ ตรีดาว อภัยวงศ์ (2556: 102-103) กล่าวว่า “หากนักแสดงขาดความมั่นใจก็จะรู้สึกประหม่า วิตกกังวล ไม่สามารถเป็นตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ เมื่อทำการแสดงหรือทำการซ้อม และอาจจะไขว้เขวไปตามคำวิจารณ์จนสับสนว่าควรแสดงอย่างไร หรือเปลี่ยนวิธีแสดงไป ซึ่งอาจกระทบต่อภาพรวมของการแสดงทั้งเรื่องได้”

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงด้วยวิธีการทราายเอาท์ (Tryout) ที่พิจารณาไว้ก่อนแล้วถึงทักษะและความสามารถของนักแสดงเฉพาะด้าน มีความพร้อมในการเคลื่อนไหวทั้งรูปแบบนาฏศิลป์ไทยและเทคนิคการแสดงละครเวที คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนภายใต้การสอนของศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี จำนวน 1 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์และพัฒนาบทการแสดงครั้งที่ 1

ตารางที่ 4.1 นักแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพนักแสดง	ชื่อ	ความสามารถ
	นางสาววรรษา คาฮิลล์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	มีความสามารถด้านการเคลื่อนไหว ในรูปแบบนาฏศิลป์ไทย และทักษะ การแสดงละครเวที

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการนำตำนานหรือเรื่องเล่าของนกกิ้งก่าหร่าของชาวไทยใหญ่ โดยมีสาระสำคัญที่แสดงคุณค่าของชาวไทยใหญ่ มีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา ด้วยการแต่งตัวเป็นนกกิ้งก่าหร่ามาฟ้อนเพื่อเป็นพุทธบูชาต้อนรับการกลับมาของพระพุทธเจ้าในวันออกพรรษา ผู้วิจัยได้กำหนดเอาไว้ในองค์ 1 ดังนั้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์ทั้งหมดของการแสดงได้ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดเป็นการเคลื่อนไหวที่เป็นรูปธรรม ดังที่ สมพร พูراج ได้กล่าวไว้ว่า

นักแสดงต้องสร้างภาพในเชิงรูปธรรมที่สามารถทำให้เกิดเคลื่อนไหวมองเห็นได้ชัด ส่งผลให้คนดูตั้งใจติดตาม พร้อมกับใช้จินตนาการไปกับนักแสดง เมื่อภาพที่เห็นประสานกับความคิดจึงเป็นความเข้าใจเชิงนามธรรม กระบวนการนี้สร้างมิติใหม่ให้ทั้งนักแสดงและผู้ชมก้าวผ่านเรื่องจินตนาการไปสู่อีกระดับหนึ่ง มีความเป็นสากลและไม่มีจุดสิ้นสุด (สมพร พูراج, 2554: 168)

การตีความทำให้นักแสดงเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและตัวละครที่ได้รับบทบาทว่าเขาคือใคร ลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรม ความต้องการคืออะไร กระทำสิ่งใดเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป็นต้น นักแสดงแต่ละคนก็จะใช้ประสบการณ์หรือชุดข้อมูลเบื้องหลังในชีวิต (Background) ที่ตนเองมีอยู่มาตีความเพื่อสร้างให้นกกิ้งก่าหร่ามีชีวิต

กุสุมา เทพรักษ์ ให้ทรศนะเกี่ยวกับการตีความเพื่อใช้สร้างตัวละครไว้ว่า

การตีความบทบาทแสดงให้ละเอียดถี่ถ้วน คือการค้นหาเหตุและผล เพื่อสนับสนุนในสิ่งที่ตัวละครกระทำในเรื่อง ด้วยการใช้ประสบการณ์ในชีวิตที่เป็นเสมือนลิ้นชักของนักแสดงมาเทียบเคียงหรือเชื่อมโยงกับข้อมูลของตัวละครให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ซึ่งบางเรื่องราวนักแสดงอาจจะไม่สามารถเข้าถึงบทบาทได้ เพราะตัวละครห่างไกลจากตนมาก เช่น กรณีของนกกิ้งกะหड़ाซึ่งเป็นสัตว์ที่ในอุดมคติ ไม่ได้มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน การค้นหาข้อมูลที่จะทำให้นักแสดงเข้าใจนกกิ้งกะหड़ा ในแง่กายภาพ ลักษณะพฤติกรรม วิถีชีวิต ฯลฯ ต้องมาจากการสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนกที่มีความใกล้เคียงกับนกกิ้งกะหड़ा อาจจะใช้วิธีการตีความจากรูปภาพนำไปสู่การสร้างบุคลิกภาพของนกกิ้งกะหड़ाในขั้นต้นก็ได้ (กุสุมา เทพรักษ์, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2562)

จากทรศนะดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำวิธีการตีความมาใช้ในการออกแบบลีลาภาพยนตร์ เพื่อทำให้นักแสดงเกิดความใกล้ชิดกับนกกิ้งกะหड़ाมากขึ้น ด้วยการค้นหารูปภาพที่เกี่ยวข้องกับนกกิ้งกะหड़ाที่ปรากฏในงานศิลปกรรมต่าง ๆ อาทิ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ การแสดงฟ้อนกิ้งกะหड़ा เป็นต้น นำมาตีความค้นหาลักษณะทั้งภายในและภายนอกของนกกิ้งกะหड़ा ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 การตีความรูปภาพนกกิ่งกะหร่าในจินตนาการและปัจจุบัน

ที่มา: ผู้วิจัย

	รูปภาพ	ผลการตีความ
นกกิ่งกะหร่าในจินตนาการ		นกกิ่งกะหร่าเพศหญิงที่มี ผิวพรรณผุดผ่องสีคล้าย หอยมุก อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ เมื่อใดตรงกับ วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา นกกิ่งกะหร่าจะมา เก็บดอกบัวในป่าไปบูชาพระพุทธเจ้าในสวรรค์ ทั้งนี้ ปีกาสวรรค์นี้ไม่สามารถเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ผู้มีบุญและประพฤติดีตั้งตนอยู่ในศีลธรรมเท่านั้น ที่จะได้พบเห็น
นกกิ่งกะหร่าในปัจจุบัน		นักแสดงกิ่งกะหร่าสวมเครื่องแต่งกายสีฉูดฉาด สิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์คือปีกที่ตรึงอยู่ด้านหลัง นักแสดง นักแสดงต้องจับปีกที่ตรึงไว้ด้านหลังขยับ ไปมาตามจังหวะของกลองกันยาวอย่างแม่นยำ พร้อมกับแสดงอากัปกิริยาของนกกิ่งกะหร่า เช่น ผงกหัว กระพือปีก บินโฉบเฉี่ยวไปมาระหว่าง กันบนท้องฟ้า เป็นการอวดความสวยงาม แก่นักท่องเที่ยวที่มาชื่นชมการแสดง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การตีความนกกิ่งกะหร่าจากรูปภาพทำให้นักแสดงเกิดความเข้าใจในบุคลิกภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละครลึกซึ้งมากขึ้น การจินตนาการจากรูปภาพทั้งสองนั้นนักแสดงสร้างจินตภาพของนกกิ่งกะหร่าในรูปแบบฉบับของตนเอง เลือกรสรข้อมูลที่เป็นประเด็นสำคัญเพื่อเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึกให้ใกล้ตัวละครได้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกัน ผู้วิจัยใช้วิธีการเทียบเคียง (Substitution) เลียนพฤติกรรมนกกิ่งกะหร่า สร้างความเชื่อ (Belief) ทำให้นักแสดงทดลองปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพให้เป็นนกกิ่งกะหร่าได้อย่างสมจริง ด้วยการชมวิดิทัศน์สารคดีศึกษาชีวิตความเป็นอยู่ของนกกิ่งกะหร่าตั้งแต่กำเนิดตลอดจน เจริญเติบโต การผสมพันธุ์ การต่อสู้ สัญชาตญาณของนกกิ่งกะหร่า ฯลฯ หลังจากนั้นนักแสดงเข้าใจวิถีชีวิตของ นกกิ่งกะหร่าลึกซึ้งแล้ว จากนั้นผู้วิจัยเลือกสถานการณ์สำคัญที่ปรากฏในวิดิทัศน์มาออกแบบลีลานาฏศิลป์ พร้อมบทสนทนาด้วยวิธีการค้นสดให้นักแสดงค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพให้เป็นอย่างนกกิ่งกะหร่า ดังนี้

1. การอดความสวยงามของร่างกาย ให้นักแสดงนำสัญญาณของนกยูงตัวผู้ที่ต้องการเกี่ยวพาราสีด้วยการสร้างจุดสนใจให้นกยูงเพศเมีย แสดงพฤติกรรมอดร่างกาย เช่น การเกร็งขนคลุมหางหรือรำแพนหางให้ขนานกับพื้นแล้วค่อย ๆ ยกหางให้ตั้งฉากกับพื้นพร้อมกับคลื่นหางออกเป็นรูปพัด ซึ่งพฤติกรรมนี้นักวิชาการด้านสัตว์ปีกได้กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมที่ใช้กำหนดพื้นที่ของนกยูงที่ต้องการเกี่ยวพาราสีไม่ให้นกยูงตัวผู้อื่นเข้าใกล้ ทำให้ตนเองนั้นเป็นจุดเด่นเพียงหนึ่งเดียวดึงดูดเพศเมียเข้ามา ดังตาราง 4.3

ตารางที่ 4.3 ลีลาการอดร่างกายของนกยูง

ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมนกยูงตามธรรมชาติ	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p>พฤติกรรมการกำหนดพื้นที่ของนกยูง</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางการรำแพนหางของนกยูงด้วยการหงายฝ่ามือไปทางด้านหน้า มือซ้ายประกบมือขวาอยู่เหนือศีรษะ เสมือนการรำแพนหางของนกยูงให้ตั้งฉากกับพื้น เกร็งศีรษะเข้ดหน้าตรงเหมือนพฤติกรรมของนกยูงที่กำลังอดร่างกายในพื้นที่ของตน</p>
	 <p>การอดเรือนร่างนกยูงด้วยการเน้นสัดส่วน</p>	<p>นักแสดงทำท่าทางการอดเรือนร่างของนกยูง ด้วยการยกมือขวาขึ้นเหนือศีรษะ จีบมือเป็นรูปเป็นสัญลักษณ์แทนศีรษะของนกยูง มือซ้ายหงายมือแตะข้างสะโพก บิดตัวเพื่อเน้นความสวยงามของสัดส่วนร่างกาย</p>

พฤติกรรมนกยูงตามธรรมชาติ	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p data-bbox="689 703 1050 797">การการปีกเหนือขึ้นศีรษะและเชิดหน้าของนก</p>	<p data-bbox="1070 353 1393 674">นักแสดงเลียนแบบการเคลื่อนไหวของปีกนกยูงในลักษณะที่ใช้ปีกและหางเรียพื้น และนั่งอยู่กับที่เพื่อล่อลอกให้คู่ตรงข้ามเข้ามาหา</p>

2. การหาอาหาร ในชีวิตประจำวันของนกยูงมักหากินตามพื้นดิน เป็นอาหารจำพวกธัญพืชและสัตว์ เช่น เมล็ดหญ้า เมล็ดของไม้ ผลไม้สุก แมลง ไข่เดือน และสัตว์ขนาดเล็ก นกยูงจึงเน้นใช้ศีรษะและช่วงลำคอก้มลงพื้นจิกกินอาหาร ผู้วิจัยใช้ลักษณะดังกล่าวให้นักแสดงใช้ลำตัว ช่วงคอ และศีรษะ ก้มต่ำในระดับพื้นเพื่อสื่อออกไปกิริยาของการมองหาอาหารกินด้วยความหิวโหย สรุปการออกแบบลีลาการหาอาหารได้ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ลีลาการหาอาหารของนกยูง

ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p data-bbox="689 1800 1050 1895">นกยูงก้มศีรษะลงมองพื้น กวาดสายตาเพื่อหาอาหาร</p>	<p data-bbox="1070 1424 1393 1854">นักแสดงนั่งคุกเข่าทั้งสองข้างบนพื้น เหยียดแขนตั้งทั้งสองข้างไปด้านหลังแล้วจับมือเป็นรูปใบพัดคล้ายปีกนกยูงที่แนบชิดลำตัว โนมตัวและศีรษะก้มลงพื้น แล้วผกศีรษะอย่างรวดเร็ว กวาดสายตหาอาหารเพราะหิวโหย</p>

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p data-bbox="687 757 1015 792">นกยูงกำลังมองหาสัตว์เล็กกิน</p>	<p data-bbox="1066 353 1393 730">นักแสดงกัมศิระชะเล็กน้อยมองไปที่พื้น มือตั้งวงและกางแขนตั้งทั้งสองข้างในระดับสะเอวคล้ายนกยูงที่กำลังตีปีกอยู่ ย่อเข้าเล็กน้อยพร้อมกัมศิระชะมองไปที่พื้นเพื่อหาสัตว์เล็กกิน</p>
	 <p data-bbox="687 1164 1043 1249">นกยูงต้อนเหยื่อให้จนมุม แล้วแสดงความดีใจด้วยการสะบัดปีก</p>	<p data-bbox="1066 813 1393 1189">นักแสดงกัมศิระชะมองพื้นในระดับต่ำ มือจับเป็นรูปใบพัดเหยียดแขนตั้งไปด้านหลังทั้งสองข้างคล้ายนกยูงสะบัดปีกไล่เหยื่อจนมุม ผงกศิระชะอย่างฉับไวแสดงความดีใจที่ได้กินเหยื่อ</p>

3. การแสดงความรู้สึก ผ่านเสียงร้องของนกยูงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะเสียงร้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของนกยูงว่าอยู่ในสถานการณ์อะไร เช่น อากาศตกใจ ดีใจ ชมชู่คู่ต่อสู้ หรือการผสมพันธุ์ ซึ่งในแต่ละสถานการณ์นั้นเสียงที่แผดออกมาจากลำคอ ก็จะมีความเข้มข้นของเสียงแตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยทดลองการใช้เสียงผสมผสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการกำหนดสถานการณ์จำลองให้นักแสดงอยู่ในสภาวะตึงเครียดที่นกยูงตัวอื่นจะมาแย่งอาหาร ตนจึงส่งเสียงชมชู่ฝ่ายตรงข้ามจนเกิดความกลัวไม่ให้เข้าไปใกล้เหยื่อ การออกแบบลีลาดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ลีลาการแสดงความรู้สึกของนกยูง

ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p data-bbox="691 891 1050 981">การแผดเสียงร้องของนกยูงเพื่อข่มขู่ฝ่ายตรงข้าม</p>	<p data-bbox="1074 488 1391 981">นักแสดง เกร็งต้นคอทำให้เกิดเสียงแผดออกมาจากลำคอ มีสายตาที่หวาดกลัว หงายมือซ้ายแตะหน้าผาก ระหว่างนิ้ว หงายมือขวาแตะคาง เพื่อเน้นการแสดงลีลาที่หวาดเกรงฝ่ายตรงข้ามที่มาแย่งอาหาร ลำตัวตรง ขาตั้งฉากกับพื้น</p>

4. การต่อสู้ การต่อสู้ นอกจากนกยูงจะต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงอาหารแล้ว นกยูงตัวผู้ยังต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงตัวเมียอีกด้วย โดยเริ่มต้นจากการอวดความสวยงามของร่างกาย ต่อมาจึงกำหนดพื้นที่ว่าตนเองเป็นเจ้าของถิ่นด้วยการส่งเสียงร้องเตือน บางครั้งก็รำแพนขนหางชูหากฝ่ายตรงข้าม หรือบางครั้งก็จะหยุดยืนนิ่งเพื่อหยั่งเชิง เมื่อฝ่ายตรงข้ามไม่ยอมออกไปจึงจะเริ่มต่อสู้ด้วยการกระโดดเตะ ดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 ลีลาการการต่อสู้ของนกยูง

ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 <p data-bbox="676 846 1034 898">การเหยียดขาเพื่อตะปบจิกคู่ต่อสู้</p>	<p data-bbox="1054 506 1391 987">นักแสดงผงกศิระษะ เกร็งคอแล้วแผดเสียงร้อง จีบมือทั้งสองข้างเป็นรูปใบพัดเหยียดแขนตั้งไปด้านหลังคล้ายนกกำลังคลี่ปีกบินกระโดดอยู่ในอากาศ ยกขาขวายื่นไปข้างหน้าในระดับที่พอเหมาะเพื่อใช้ตะปบจิกคู่ต่อสู้ที่อยู่ในระดับต่ำกว่า</p>
	 <p data-bbox="676 1384 1034 1496">การหยั่งเชิงคู่ต่อสู้ด้วยการตั้งท่าชมขวัญ</p>	<p data-bbox="1054 1014 1391 1615">นักแสดงหันศีรษะมาด้านหน้าด้วยสีหน้าเคร่งเครียด มือขวาดั้งวางเหยียด แขนตั้งชูไปด้านหลัง 45 องศา มือซ้ายจีบเป็นรูปใบพัดแล้วหักข้อศอกลงตั้งฉาก 90 องศา พร้อมตั้งเข่าซ้ายไปด้านหน้า เหยียดขาขวาตั้งไปด้านหลัง เหมือนนกยูงกำลังหยั่งเชิงเพื่อดูท่าที่คู่ต่อสู้ และพร้อมจะจู่โจมเมื่อมีโอกาส</p>

5. การลงเล่นน้ำในสระ เป็นอากัปกริยาของนกยูงที่อาบน้ำเพื่อชำระสิ่งสกปรกบนตัวหรือการผ่อนคลายจากสภาพอากาศที่ร้อน การได้ลงเล่นน้ำในสระทำให้รู้สึกสบายตัว อีกทั้งยังทำให้นกยูงรู้สึกสะอาดและสง่างามอยู่เสมออีกด้วย

ตารางที่ 4.7 ลีลาการแสดงการลงเล่นน้ำในสระของนกยูง


ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
		นักแสดงเอียงอย่างต่ำช้า ๆ รวมนกกลางขาเรี่ยน้ำ จากนั้น จีบมือยกขึ้นเหนือหัวทำมุม 45 องศากับพื้น แล้วค่อย ๆ ค้อมตัวลง ยืดเหยียดมือเรี่ยไปซ้ายขวา แทนหัวของนกยูง ก้มลงตม่น้ำในลำธาร

6. การบินในห้วงอากาศ นกยูงบินเพื่อหลีกเลี่ยงภัยอันตรายที่กำลังคุกคาม ตน จึงบินทะยานพุ่งจากต้นไม้สูงด้วยความเร็วและแรงไปยังพื้นที่ปลอดภัย ความงดงามของนกยูงที่บินในห้วงอากาศนั้นทำให้เกิดความพลิวไหวของลำตัวและขนที่ทะยานลู่ลม ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 ลีลาการบินในห้วงอากาศของนกยูง

ที่มา: ผู้วิจัย

พฤติกรรมของนกยูง	ลีลาการเลียนแบบนกยูง	คำอธิบาย
	 การเห็นไปในห้วงอากาศ	นักแสดงตั้งวงและกดข้อมือลง เหยียดแขนตั้งทั้งสองข้างไปด้านหลัง คล้ายนกยูงกางปีกบินอยู่ในห้วงอากาศ พร้อมกับกระโดดยกขาทั้งสองข้างให้เท่าประกบกัน เพื่อให้เกิดแรงพุ่งถลาออกจากกิ่งไม้ ให้บินไปได้ไกล ๆ

จากการทดลองให้นักแสดงตีความรูปร่างทั้งจิตรกรรมไทยและการฟ้อนกิ่งกะหว่าในยุคปัจจุบัน ค้นหาลักษณะทางกายภาพของนกกิ่งกะหว่า ด้วยการชมวิดีโอทัศนศาสตร์ใช้เทียบเคียงบุคลิกภาพ พฤติกรรม และให้นักแสดงเลียนแบบท่าทางตามธรรมชาติของนกยูงในสถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ประสบการณ์เบื้องหลังที่มีอยู่สร้างจินตนาการ (Imagination) ว่าตนเองเป็นนกยูงดำรงชีวิตอยู่ในป่าใหญ่ เช่น ต้องหาอาหาร มีที่อยู่อาศัย ต่อสู้เพื่อสืบพันธุ์ เมื่อนักแสดงเกิดความเชื่อ (Belief) อย่างเต็มเปี่ยมจึงถ่ายทอดความคิด อารมณ์ความรู้สึก และปรับเปลี่ยนร่างกายให้เป็นนกยูงได้อย่างสมจริง ซึ่ง อนุภรณ์ รัตนชัยวงศ์ ให้ทรรศนะการใช้วิธีการเทียบเคียงให้นักแสดงสร้างตัวละคร (Building Character) มีบุคลิกภาพและการเคลื่อนไหวตามบทบาทการแสดงที่ได้กำหนดไว้ ว่า

โดยปกติบทบาทการแสดงจะกำหนดตัวละคร สถานการณ์ และสถานที่ เป็นรูปธรรมผ่านตัวอักษร แต่ลักษณะทางกายภาพ ความคิด อารมณ์ความรู้สึก และการกระทำ ผู้สร้างงาน นักแสดง และฝ่ายต่าง ๆ ต้องตีความจากบทการแสดงเพื่อให้ตัวละครนั้นมีชีวิต ผู้ชมสัมผัสและรู้สึกได้กับสิ่งที่ตัวละครกระทำ เมื่อนักแสดงตีความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้งแล้ว การเทียบเคียงโดยลิ้นซึกประสบการณ์เบื้องหลังของนักแสดงเป็นจุดเชื่อมโยงให้เข้าใจลึซิดตัวละครมากขึ้น (อนุภรณ์ รัตนชัยวงศ์, สัมภาษณ์ 18 มีนาคม 2562)

จากทรรศนะข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่านักแสดงใช้การวิเคราะห์ตีความบทบาทการแสดงและเทียบเคียงตนเองเข้าสู่บทบาทการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นวิธีการที่ทำให้นักแสดงเข้าใจว่าตนเองคือใคร กระทำสิ่งใด เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ทั้งนี้ นกกิ่งกะหว่าเป็นสัตว์ป่าที่ไม่ได้พบเห็นได้ในชีวิตจริง การใช้นกยูงเป็นจุดตั้งต้นให้นักแสดงได้สำรวจทั้งลักษณะภายในและภายนอกเทียบเคียงตนเองเข้าสู่บทบาทตัวละคร จึงทำให้นักกิ่งกะหว่านั้นมีชีวิต พร้อมทั้งจะนำไปสู่การสร้างสรรคลีลาการเคลื่อนไหวตามบทบาทการแสดงได้กำหนดมาต่อไป

4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากปีกฟ้อนนกกิ่งกะหว่าแบบดั้งเดิม เนื่องจากความสวยงามและขนาดของปีกนกกิ่งกะหว่าที่มีขนาดใหญ่เป็นลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น ผู้สร้างงานมักนำรูปแบบ (Form) สวยงามนี้มาประยุกต์ใช้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้แปลกใหม่อยู่เสมอ แต่ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าปีกนกกิ่งกะหว่าที่มีขนาดใหญ่จริงอยู่บนหลังนักแสดงนั้นไม่ได้ให้อิสระกับการเคลื่อนไหวร่างกายมากนัก อันเกิดจากเชือกที่รั้งระหว่างปีกกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่ไม่สัมพันธ์กัน ซึ่ง สุวัฒน์ ร็อคแลนด์ ให้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะดวกต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงว่า

ข้อคำนึงของการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับนกกิ่งกะหრა ควรออกแบบเครื่องแต่งกายให้สะดวกต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ไม่เป็นอุปสรรคและทำให้นักแสดงได้รับอุบัติเหตุ ทั้งนี้ เครื่องแต่งกายต้องเหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร ดังเช่น นกกิ่งกะหრაที่มีลักษณะเด่นคือ “ปีก” หากขาดสิ่งนี้ไป ลักษณะทางกายภาพของนกกิ่งกะหราคงดูแปลกตา อาจจะทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนว่าตัวละครนี้คือใคร (สุวิธนา ร็อคแลนด์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2562)

จากทรศณะดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการลดทอนขนาดของปีกให้พอเหมาะกับรูปร่างของนักแสดง เพื่อลดข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการนำกระบะขนนกซึ่งเป็นเครื่องประดับของผู้ร่วมเดินในขบวนคานีวัล ซึ่งมีสีสันฉูดฉาด รูปร่างลักษณะคล้ายนกยูงที่กำลังรำแพนหางตั้งฉากกับพื้น มาให้นักแสดงสวมใส่แล้วจินตนาการว่าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย แล้วทดลองเคลื่อนไหวอย่างอิสระ พบว่า กระบะขนนกที่ติดตั้งอยู่ด้านหลังปลิวไหวทำให้อากัปกิริยาต่าง ๆ ของนกกิ่งกะหรานั้นมีความสวยงาม นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อิสระมากขึ้น ไม่ได้รู้สึกว่กระบะขนนกเป็นอุปสรรค แต่กลับทำให้ตนนั้นเชื่อว่ามีร่างกายเป็นนกกิ่งกะหราจริง ๆ



ภาพที่ 4.1 กระบะขนนกในขบวนคานีวัล

ที่มา: Rhian Lubin, (2017)



ภาพที่ 4.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

5) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 1 การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง

“การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานอยู่บนพื้นฐานวัฒนธรรมของภาคเหนือ การเลือกเครื่องดนตรีเพื่อสร้างสรรค์เสียงที่เหมาะสมกับการแสดง ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงได้คำนึงถึงการออกแบบเสียงถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยเน้นการสร้างความกลมกลืน (Harmony) กับการแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถรู้สึกคล้อยตามได้ ซึ่งนพิสี เรยเสส แสดงทรรศนะว่า

การสร้างเสียงดนตรีให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามได้นั้น ผู้สร้างงานต้องตีความ บทการแสดงหรือเนื้อเรื่องให้แตกฉานว่าแต่ละช่วงของการแสดงนั้นมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร จากนั้นจึงค่อยเลือกเสียงจากเครื่องดนตรีที่คิดว่าสามารถสร้างเสียงให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง เมื่อสองสิ่งนี้สอดรับประสานซึ่งกันและกัน จะทำให้การแสดงนั้น ๆ มีเสน่ห์และสื่อสารอารมณ์ไปสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน ถ้าหากเป็นงานแสดง วัฒนธรรมของไทยด้วยแล้ว ดนตรีของไทยก็มีเอกลักษณ์และวิธีการบรรเลงที่น่าสนใจอย่างยิ่ง (นพิสี เรยเสส, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2561)

นอกจากนี้พันธ์ศักดิ์ วรรณดี ได้แสดงทรรศนะที่เกี่ยวกับการเลือกเครื่องดนตรีพื้นบ้านมาประกอบการแสดงไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

เครื่องดนตรีไทยไม่ว่าจะเป็นแบบทางหลวงหรือพื้นบ้านล้วนมีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เมื่อนักดนตรีบรรเลงด้วยวิธีการใด ๆ ก็ตาม เสียงที่เกิดขึ้นก็จะมีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นการเลือกใช้เครื่องดนตรีเพื่อประกอบการสร้างงานใหม่ ผู้สร้างงานต้องมีความเข้าใจที่จะเลือกสรรเครื่องดนตรีชนิดนั้น สร้างความเข้มข้นของเสียงให้กับการแสดงได้อย่างน่าสนใจ หากสังเกตในการฟ้อนนกกิ่งกะหრაของชาวไทใหญ่ นั้นกลองกันยาวเป็นเครื่องดนตรีที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง การตีกลองถี่เร็วให้เกิดจังหวะเข้ากับการฟ้อนของนักแสดงอย่างแม่นยำ ปลูกเร้าโสตประสาทให้นักแสดงต้องกระโดดโลดเต้น คล้ายอากัปกริยาของนก (พันธ์ศักดิ์ วรรณดี, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2561)



จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพิจารณาแนวทางการออกแบบเสียงให้เข้ากับเนื้อเรื่องของการแสดง ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงส่วนใหญ่เป็นอากัปกริยาของนกกิ่งกะหრა ในเบื้องต้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้กลองกันยาวซึ่งเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือเป็นหลัก เพื่อทดลองสร้างสรรค์เสียงในการแสดงอย่างหลากหลายที่นอกเหนือไปจากจังหวะการบรรเลงตามแบบขนบนิยม เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศป่าพิมพานต์ และสถานการณ์ของเรื่อง

6) สรุปการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลและแนวคิดที่ได้รวบรวมแล้ววิเคราะห์ สังเคราะห์ นำผลสรุปมาออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวตามตารางด้านล่าง


ตารางที่ 4.9 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1</p> <p>นกกิ้งกะหრა</p>	 <p>เริ่มต้นจากนักแสดงหญิงนั่งอยู่ในท่าพับเพียบ พร้อมโน้มตัวและก้มศีรษะลงเล็กน้อย แล้วจบท่าด้วยการวางแขนทั้ง 2 ข้างให้ระนาบกับพื้น</p>	<p>สื่อถึงการเตรียมพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจของการเป็นนกกิ้งกะหრა ซึ่งทำให้เห็นว่า การเป็นนกที่มีบุญญาธิการสูงส่งนั้นต้องพียบพร้อมไปด้วยคุณสมบัติที่ดีงาม</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนั่งอยู่ในท่าพับเพียบหันศีรษะไปทางซ้าย ต่อเนื่องด้วยการเหยียดแขนตั้งไปด้านหน้า แขนมือคว่ำและประกบมือทั้ง 2 ข้างวางบนเข่าซ้าย</p>	<p>สื่อถึงร่างกายของนกกิ้งกะหრაโดยเน้นการอวดความสวยงามของร่างกายไปที่ละส่วน โดยเริ่มจากการนำแขนทั้งสองข้างขึ้นในระดับไหล่เสมือนยกปีกขึ้นสะบัด</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหระ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในท่านั่งย่อเข่า เบี่ยงตัวมาทางด้านขวา มือทั้งสองเหยียดตั้งแนบลำตัวและเปล่งเสียงว่า “เฮาเป็นนกที่ป่าหิมพานต์”</p>	<p>สื่อถึงการอวดสัดส่วนด้านหลังของลำตัว มีขนกรุยกรายหลากหลายสีสั่น นกกิ้งกะหระมีความภาคภูมิใจในตนเองเป็นอย่างมาก จึงเปล่งเสียงกล่าวแนะนำตนเองว่าเป็นใครและทำอะไรอยู่ในป่าหิมพานต์นี้</p>
	 <p>นักแสดงหญิงเมื่อลุกขึ้นเดินวนไปทางด้านซ้าย มือทั้ง 2 ปล่อยตรงแนบลำตัว และเปล่งเสียงว่า “เฮามีความสุข”</p>	<p>สื่อถึงเรือนร่างท้วมตัวของนกกิ้งกะหระด้วยการเริ่มวนไปทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง เพื่อให้ผู้ชมเห็นลำตัวตลอดทั้งหมด</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าอยู่ในลักษณะขาไขว้กัน ลำตัวโน้มลงเล็กน้อย พร้อมนำมือทั้ง 2 ข้างมาไว้ระดับสะเอว</p>	<p>สื่อถึงการเดินเขื่องอย่างของนกกิ้งกะหระอย่างสง่างามเป็นอากัปภิกิริยาที่สำรวม และใช้สมาธิอยู่กับร่างกายของตนเอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ่งกะหร่า (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงเริ่มก้มตัวลงเล็กน้อย พร้อมกับใช้มือทั้ง 2 ข้างลูบร่างกายตั้งแต่ปลายเท้ามาบรรจบที่สะเอว</p>	<p>สื่อถึงอากัปกริยาของนกกิ่งกะหร่าที่ชื่นชมกับร่างกายตนเอง โดยใช้วิธีลูบไปส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อเผยให้เห็นสัดส่วนที่ชัดเจน</p>
	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะขาไขว้กันขาซ้ายอยู่ด้านหลังย่อตัวเล็กน้อย แขนซ้ายยกชูขึ้นเหนือศีรษะ แขนขวาส่งไปทางด้านหลัง ศีรษะมองด้านตามมือที่ชูขึ้น</p>	<p>สื่อถึงอากัปกริยาการเชิดปีกชูหางของนกกิ่งกะหร่าที่หลงใหลในรูปร่างตนเองมีรูปร่างต่างจากสัตว์ป่าพิมพานต์ทั่วไป ซึ่งการมีร่างกายเช่นนี้ได้ เกิดจากความเพียร มุมนานะครองศีลธรรมตามคำสอนของพระพุทธเจ้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหระ</p> <p>(ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าอยู่ในลักษณะขาไขว้กัน ลำตัวตรงต้นหน้าอกขึ้น แขนทั้ง 2 ข้างกางออกข้างลำตัว พร้อมเปล่งเสียงว่า “เธอเป็นนกบุญที่จะไปสักการะพระพุทธรองค์”</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหระสัตว์อันมีบุญญาธิการที่ได้พบเจอการกลับมายังโลกมนุษย์ของพระพุทธเจ้า และตนเองก็จะเดินทางไปเข้าเฝ้าด้วยครั้งนี้</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนั่งอยู่ในท่าพับเพียบ ลำตัวอยู่ในท่าก้มกราบพื้นไม้แบบมือ และเปล่งเสียงว่า “ข้าขอก้มกราบพระพุทธรองค์ ผู้อยู่เหนือสิ่งทั้งปวง”</p>	<p>สื่อถึงการเหตุการณ์ที่เหล่าสัตว์ป่า พืช พานต์ พากันไปเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าในวันออกพรรษา ซึ่งวันนั้นนกกิ้งกะหระปรากฏตัว ณ ที่นั้นด้วย เมื่อเห็นพระพุทธรองค์ นกกิ้งกะหระจึงกล่าวคำสรรเสริญ</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2</p> <p>ป่าหิมพานต์</p>	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะท่าก้าวเท้าเดินตรงกลางพื้นที่การแสดง ลำตัวตรง มือทั้ง 2 ข้างแตะบริเวณหน้าอก</p>	<p>สื่อถึงความปลาบปลื้มใจที่ตนเองได้เห็นพระพุทธเจ้า จึงแสดงท่าทางและอากัปกริยานอบน้อม มองพระพุทธเจ้าด้วยความรู้สึกปิติ</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าอยู่ในลักษณะท่าก้าวเท้าเดิน ตรงกลางพื้นที่การแสดง ลำตัวตรง มือทั้ง 2 เหยียดตรงขึ้นเหนือศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงเหตุการณ์การกลับมาสู่ณกึ่งกะหรัที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งภาพนี้สะท้อนให้เห็นนกกึ่งกะหรัที่โดดเดี่ยว ไม่มีที่พึ่ง ความเป็น “นกกศักดิ์สิทธิ์” ที่อยู่ในป่าหิมพานต์สูญหายไป</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าอยู่ในลักษณะท่าก้าวเท้าเดินลงไปที่ด้านล่างของพื้นที่การแสดง มือทั้ง 2 ข้างกางออกให้ขนานกับช่วงลำตัว และสะบัดไปมาซ้ายขวา</p>	<p>สื่อถึงความเบื่อหน่ายของนกกึ่งกะหรัที่ตัวเองต้องโบยบินอยู่ในโลกปัจจุบันที่ไม่มีตัวตน แสดงความรู้สึกเบื่อหน่ายด้วยการสะบัดปีกไปมา และแสดงสีหน้าที่เศร้าหมอง</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงนั่งท่าย่อ เบี่ยงลำตัวมาทางด้านซ้าย 45 องศา มือทั้ง 2 หายขึ้นและกางออกข้างขนานกับลำตัว</p>	<p>สื่อถึงอากัปกริยาของนกกิ้งกะหร่าที่รู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจว่าตนเองอยู่ในสภาพที่ไร้คุณค่า ทุกคนมองข้ามความดีงามที่ซ่อนอยู่ในตนเอง นั่นคือความศรัทธา และมั่นคงต่อพระพุทธศาสนา</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนอนราบไปกับพื้นในแนวนอน แขนซ้ายวางราบไปกับพื้นด้านหน้าแขนขวาตั้งขึ้นเพื่อวางศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหร่าที่จินตนาการนึกย้อนไปว่าตัวเองเคยอยู่ในป่าหิมพานต์อย่างมีความสุข หวนคำนึงถึงบรรยากาศเก่าที่ลงไปเล่นน้ำในสระอโนดาต บินถลาเล่นลงรอบทั่วป่า</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนั่งในท่าย่อเข้ากับพื้น มือทั้ง 2 ตั้งงอจับเข้าหาลำตัววางไว้ระดับสะเอว</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหร่ากำลังนึกย้อนว่าตนเองเคยบินถลาไปในห้วงอากาศอย่างมีความสุขในป่าหิมพานต์</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงนั่งทำย่อเข้ากับพื้น เบี่ยงตัวหันออก 45 องศา แขนทั้ง 2 ข้างตั้งวงเหยียดตรง โดยตั้งแขนซ้ายขึ้นเหนือศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหร่าที่กำลังโอบบินอยู่ในสรวงสรรค์ กางปีกเห็นเวหาด้วยความสุขใจ</p>
	 <p>นักแสดงหญิงนั่งทำย่อเข้า เหยียดขาซ้ายไปทางด้านหลังเล็กน้อย แขนทั้ง 2 ข้างไขว้กันระดับหน้าอกลักษณะเหมือนท่ารำ “ปฐม” เชิดศีรษะมองบน</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหร่าที่กำลังใช้ปีกทำความเคารพแสดงความศรัทธาต่อพระพุทธเจ้า ตระหนักรู้และพร้อมน้อมรับคำสั่งสอนของพระพุทธองค์มาปฏิบัติ</p>
	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะท่าก้าวเท้าเดินตรงกลางพื้นที่การแสดง มือทั้ง 2 กางออกข้างลำตัวให้ขนานช่วงกลางของลำตัว และเปล่งเสียงว่า “ฉันยังคงอยู่ที่นี่ และยังเป็นแบบนี้ ใครยังสนใจในตัวฉันมั๊ย</p>	<p>ภาพตัดกลับมาเป็นสถานการณ์ปัจจุบันที่นกกิ้งกะหร่าเองก็ตกอยู่ในสภาวะของการตั้งคำถามว่าตนเองคือใคร และยังมีบทบาทกับสังคมมากน้อยแค่ไหน</p>

จากตารางภาพการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามข้อมูลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 ผู้วิจัยมุ่งเน้นลีลาที่สื่อสารไปที่ประเด็นของอากัปภิกิริยาของนกกิ้งก่าและบทบาทในบางช่วงเพื่อกล่าวแนะนำว่านกกิ้งก่าคืออะไร และเป็นใครในป่าหิมพานต์เท่านั้น ผู้วิจัยนำวีดิทัศน์การทดลองไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์เพื่อรับคำแนะนำและค้นหาแนวทางการนำเสนอที่ดียิ่งขึ้น ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้รับความเห็น ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาผลงานครั้งนี้ให้ดียิ่งขึ้น สามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขในองค์ประกอบนาฏศิลป์ในด้านต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้แสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.10 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 ปัญหาและแนวทางการปรับปรุงการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การออกแบบบทการแสดง	การนำตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ เป็นจุดตั้งต้นพัฒนาบทการแสดง ผู้วิจัยสร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้สะท้อนความแตกต่างของนกกิ้งก่าทั้งในแบบจินตนาการกับนกกิ้งก่าที่ปรากฏในยุคนสมัยปัจจุบัน สื่อสาร (Message) เรื่องความเชื่อความศรัทธาของชาวไทใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนา ซึ่งจะเห็นว่าผู้วิจัยนำเสนอให้เห็นภาพรวมของนกกิ้งก่าทั้งหมด ไม่ได้เลือกเฉพาะข้อมูลที่สำคัญ เส้นเรื่องจึงไม่ชัดเจน ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนได้ เพราะนกกิ้งก่าควรจะเน้นแสดงนัยยะทางพระพุทธศาสนาเป็นสำคัญ เพื่อให้แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป	คัดสรรข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานนกกิ้งก่า แล้วพัฒนาบทและแบ่งช่วงของการแสดงของทั้ง 2 องค์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น กำหนดเส้นเรื่องที่ต่อเนื่องเพื่อให้เห็นพัฒนาการของเรื่องและตัวละคร เช่น ช่วงที่ 1 นกกิ้งก่า เป็นการแนะนำนกกิ้งก่าว่าคืออะไร ลักษณะภายในและภายนอกเป็นอย่างไร ควรเน้นไปที่การกำหนดการเคลื่อนไหวหรือการกระทำที่สะท้อนถึงสถานการณ์ที่นกกิ้งก่าเผชิญอยู่ หากผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์ในเรื่องชัดเจนนักแสดงก็จะมีเส้นเรื่อง ให้สามารถแสดงได้อย่างมีเป้าหมาย และสามารถให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวได้เข้าใจมากขึ้น และสามารถได้รับสารสำคัญของเรื่องที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อได้ชัดเจนขึ้น

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การคัดเลือกนักแสดง	นักแสดงไม่คุ้นเคยกับการแสดงที่ต้องใช้ทักษะทั้งละครเวทีผสมผสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ้งกะหรีฯ ยังไม่เข้าใจว่าแต่ละช่วงของการแสดงต้องใช้ร่างกายรูปแบบไหน การสนทนาต้องกระทำไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวร่างกายช่วงไหน ในขณะเดียวกันการใช้ประสบการณ์เบื้องหลังเพื่อเข้าสู่บทบาทกิ้งกะหรีฯ ก็ยังเคอะเขิน ไม่กล้าแบ่งปันเรื่องราวเพื่อสร้างนกกิ้งกะหรีฯ ให้มีชีวิตตามบุคลิกภาพของนักแสดง	สร้างความเข้าใจกับนักแสดงว่า นกกิ้งกะหรีฯ เป็นสัตว์ที่ไม่ได้พบได้ในชีวิตจริง ถึงแม้นักแสดงเข้าสู่บทบาท นกกิ้งกะหรีฯ ที่เกิดจากการเทียบเคียงกับนกยูง แต่การกระทำก็ไม่จำเป็นต้องสมจริงมากก็ได้ ควรปรับให้เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่มาจาก การตีความบทการแสดงอย่างลึกซึ้ง ให้นักแสดงใช้ปฏิภาณไหวพริบ สร้างสรรค์ลีลาที่สัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึกของนกกิ้งกะหรีฯ ในแต่ละ ช่วงของการแสดง
การออกแบบลีลา นาฏศิลป์	ระหว่างการผลิตผลงานสร้างสรรค์ผลงาน นาฏศิลป์นักแสดงไม่ค่อยผ่อนคลาย มีความกังวลว่าสิ่งที่กำลังกระทำ เป็นไปตามที่ผู้วิจัยคาดหวังหรือไม่ ส่งผลให้การเข้าสู่บทบาทนกกิ้งกะหรีฯ ของนักแสดงไม่เสถียร การเคลื่อนไหว จึงดูแปลกตา ไม่ได้เป็นไปตาม ลักษณะที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ เช่น ช่วงที่ 1 ในช่วงยุคสมัยปัจจุบัน นักแสดงต้องแสดงอากัปกริยาของนกกิ้งกะหรีฯ ได้ อย่างหลากหลาย แต่นักแสดงยังยึดติดกับการเคลื่อนไหวการพ้อนกิ้งกะหรีฯ แบบดั้งเดิมอยู่	ผู้วิจัยนำแบบฝึกหัดการผ่อนคลาย (Relaxation) ให้นักแสดงปฏิบัติก่อน การซ้อมทุกครั้ง เพื่อตัดความกังวล และความเหนื่อยล้าจากการเรียน ทำงานมาตลอดทั้งวัน เน้นย้ำให้มีสมาธิระหว่างการฝึกซ้อม ทั้งนี้ ผู้วิจัย จะใช้เครื่องมือของละครที่หลากหลาย มากขึ้นเพื่อสร้างทางเลือกให้นักแสดง ให้เลือกใช้ เพื่อสร้างสรรค์ลีลา การเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหรีฯ ให้ แตกต่างตามความเข้าใจและทักษะที่ ตนเองมี

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การออกแบบเสียง	ผู้วิจัยเลือกใช้ให้นักแสดงเปล่งเสียงเป็นบทสนทนาเพื่อเล่าเรื่อง อารมณ์ความรู้สึกของนักกึ่งกะหว่าที่ใช้ชีวิตอยู่ในป่าหิมพานต์และสังคมเมือง มีเสียงของกลองกันยาวเข้ามาแทรกอยู่เป็นระยะ ๆ เพื่อสนับสนุนบรรยากาศของเรื่องทำให้น่าเบื่อ แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นสร้างการรบกวนซึ่งเสียงของนักแสดงและเสียงของกลองทับซ้อนกันอยู่ สารที่ส่งไปสู่ผู้ชมอาจจะผิดเพี้ยน ไม่เป็นไปตามที่ผู้วิจัยต้องการ	กำหนดช่วงของเสียงให้สอดคล้องกับสถานการณ์และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทุกครั้งที่นักแสดงพูดบทสนทนา ต้องลดเสียงกลองให้อยู่ในระดับพอเหมาะ ไม่รบกวนนักแสดง ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าบางช่วงควรปล่อยให้เป็นช่วงที่นักกึ่งกะหว่าได้สนทนากับผู้ชมโดยตรงไปตรงมาไม่มีเสียงใด ๆ มารบกวน ก็จะทำให้สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารเกิดประสิทธิภาพ
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	ถึงแม้กระบะขนนกที่นำมาใช้แทนปีกทดลองสวมใส่ให้สวมใส่เป็นส่วนหนึ่งของร่างกายแล้ว ทำให้การเคลื่อนไหวอิสระได้มากขึ้น แต่ด้วยลักษณะขนนกที่ยาวนั้นก็เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว เพราะนักแสดงกลัวลื่นล้ม รู้สึกไม่ปลอดภัย	ปรับเปลี่ยนวิธีการออกแบบปีกนักกึ่งกะหว่าจากวัสดุที่หาได้ง่ายในชีวิตประจำวัน ปีกนี้จะแยกส่วนออกจากร่างกาย เมื่อนักกึ่งกะหว่ามีอากัปกริยาที่จำเป็นต้องใช้ปีกจึงค่อยนำมาประกอบสร้างกับร่างกาย จะทำให้นักแสดงมีอิสระในการเคลื่อนไหวมากขึ้น ทำให้นักแสดงสามารถมีสมาธิอยู่กับบทบาทตัวละครได้ดีขึ้น โดยไม่ต้องกังวลว่าปีกนกจะหลุดออกจากร่างกายเมื่อไหร่ เหยียบขนนกแล้วจะได้รับอุบัติเหตุหรือไม่

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 นั้น นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะถึงรูปแบบในการพัฒนานาฏศิลป์ในครั้งต่อไปว่า

การสร้างสรรคโดยใช้วิธีการตีความและเทียบเคียงน้ำหนักงูมาเป็นจุดตั้งต้นที่จะให้นักแสดงเข้าสู่บทบาทนกกิ้งกะหระาเป็นวิธีการที่น่าสนใจ แต่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ว่าต้องการนำเสนอเรื่องความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ผ่านนกกิ้งกะหระา การสร้างนกกิ้งกะหระาให้แตกต่างจากแบบเดิมควรมีองค์ประกอบของศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ เช่น ใช้เพลงพื้นบ้าน มาช่วยในการเล่าเรื่องในการแสดง ซึ่งเหมาะสมกับเนื้อหาที่เป็นเรื่องภาคเหนือ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2561)

การสร้างผลงานนาฏศิลป์ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยยังพบข้อบกพร่องที่ยังต้องพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้ประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อความศรัทธาผ่านนกกิ้งกะหระาของชาวไทยใหญ่มีความชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้นอีก เพราะบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย ยังไม่มีความเป็นเอกภาพสะท้อนถึงตำนานนกกิ้งกะหระาซึ่งเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวไทยใหญ่ให้ความสำคัญ เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ ดังที่ธิดินัดดา จินาจันทร์ ให้ทรรศนะต่อการพัฒนาผลงานว่า “นอกจากตำนานที่เป็นเรื่องเล่าแบบมุขปาฐะแล้ว พิธีกรรมของการเป็นนกกิ้งกะหระาของชาวไทยใหญ่ก็เป็นกิจกรรมที่แสดงให้ถึงความศักดิ์สิทธิ์และเป็นสิ่งที่ไม่ว่าผู้ใดจะรับบทบาทนี้ได้ การสร้างผลงานควรจะสอดแทรกแนวคิดนี้เพื่อทำให้การแสดงมีมิติที่ซับซ้อนและน่าสนใจ” (ธิดินัดดา จินาจันทร์, สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2561) ซึ่งการสร้างสรรคผลงานสร้างสรรคนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจะนำปัญหา ข้อติชม และข้อเสนอ ไปพัฒนาแก้ไขผลงานให้สื่อสารประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4.2.1.2 การปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2

หลังจากผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรคและนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ยังพบปัญหา ข้อผิดพลาด และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านนาฏศิลป์และศิลปวัฒนธรรมชาวไทยใหญ่ จึงได้นำมาใช้เป็นแนวทางเพื่อการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะมีส่วนที่ผู้วิจัยยังคงไว้และต้องพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้การแสดงสมบูรณ์ยิ่งขึ้นตามคำแนะนำ ได้แก่ การพัฒนาบทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบเสียง

1) การออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 2

จากการออกแบบบทการแสดงครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบจุดบกพร่องของการสร้างสรรค์บทการแสดงที่ไม่มีความชัดเจนในเนื้อหาและประเด็นที่มาตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ คือการเน้นย้ำเรื่องความเชื่อความศรัทธา ทำอย่างไรสื่อสารเรื่องนี้จะสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมอย่างมีรูปธรรมชัดเจน ผู้วิจัยจึงกำหนดวิธีการพัฒนาบทการแสดงครั้งที่ 2 โดยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนกกิ่งกะหร่าให้กว้างขวางมากขึ้น อาทิ บริบทสังคม สภาพแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวไทยใหญ่ เป็นต้น เพื่อค้นหาแรงบันดาลใจ การกำหนดโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร และการออกแบบโครงสร้างการแสดงต่อไป ดังนี้

1.1) แรงบันดาลใจในการแสดง ผู้วิจัยค้นหาแรงบันดาลใจ

เพิ่มขึ้น เพื่อสร้างสรรค์นกกิ่งกะหร่าให้มีความแตกต่างไปจากแบบดั้งเดิม เพื่อให้ผู้ชมสมัยใหม่เข้าถึงได้ง่ายขึ้นมีชีวิต สัมผัสได้ และจะต้องนำเสนอความเป็นชาติพันธุ์ไทใหญ่ได้ชัดเจน ผู้วิจัยสร้างประสบการณ์โดยการเป็นนักแสดงในการแสดงชุด “ฟ้อนนกกิ่งกะหร่า” ของงานเย็นทั่วหล้า มหาสงกรานต์ อะเมซิง สงกรานต์ (Amazing Songkran) 2017 วันที่ 8 เมษายน 2560 ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 3 หัวข้อประสบการณ์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้สวมใส่ชุดนกกิ่งกะหร่าแบบดั้งเดิมเดินฟ้อนไปในขบวนการแสดงของกลุ่มภาคเหนือ ตั้งแต่หน้าศูนย์การค้าดิเอ็มโพเรียมจนถึงหน้ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตอุเทนถวาย พบว่า ผู้ชมให้ความสนใจกับความตระการตาของเครื่องแต่งกายของการฟ้อนนกกิ่งกะหร่า ปีที่ผู้วิจัยขยับเขยื้อนไปมาเกิดเป็นอากัปกริยาต่าง ๆ ดึงดูดผู้ชมให้มีสมาธิอยู่กับการแสดง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเคลื่อนไหวที่ดูแปลกตา สะท้อนให้เห็นว่าไม่ว่านกกิ่งกะหร่าอยู่ในบริบทใดก็ยังคงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชาวไทยใหญ่ได้ ความตระการตาอันได้แก่ ลีลาการเคลื่อนไหวและเครื่องแต่งกายในการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้ชมคาดหวัง คืออยากเห็นศิลปวัฒนธรรมของไทยที่อยู่ร่วมกับยุคสมัย ดังทรรศนะของ จำปา แสนพรม กล่าวถึงการฟ้อนนกกิ่งกะหร่าว่า “ส่วนใหญ่ผู้ชมจะประทับใจการฟ้อนจากปีกนกกิ่งกะหร่า เครื่องแต่งกายจะจุดประกายให้ผู้ชมค่อย ๆ เริ่มรู้จักศิลปวัฒนธรรมและคาดหวังจะเห็นศิลปะการแสดงของชาวไทยใหญ่ในรูปแบบอื่นต่อไป” (จำปา แสนพรม, สัมภาษณ์, 4 กุมภาพันธ์ 2561)

จากข้อความข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจเพิ่มขึ้นที่จะใช้ความตระการตาของปีกนกกิ่งกะหร่าทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ให้นักแสดงได้ตีความและสร้างเรื่องราวจากสิ่งของ คือปีกนกกิ่งกะหร่า

1.2) การวางโครงเรื่องของการแสดง ผู้วิจัยยังคงโครงเรื่องเดิมไว้

แต่จะเพิ่มประเด็นความสำคัญของนกกิ้งกะหრაที่มีต่อชาวไทใหญ่ผ่านการนำเสนอองค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย กล่าวคือ ผู้วิจัยจะใช้ปีกนกเป็นสัญลักษณ์หนึ่งประกอบการเล่าเรื่องที่ไม่ได้จำกัดไว้แค่แสดงอากัปภิกิริยาของนกกิ้งกะหრა แต่ยังหมายถึงพลังความเชื่อความศรัทธาของชาวไทใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนา ฉะนั้น ปีกกิ้งกะหრაในที่นี้ผู้ชมจะถอดรหัสด้วยการตีความตามประสบการณ์เบื้องหลังของตนว่าสิ่งที่พบเห็นอย่างเป็นรูปธรรมสื่อสารความหมายแบบใด คุณค่าที่เกิดขึ้นจึงแตกต่างกัน การวางโครงเรื่องด้วยแนวคิดสัญลักษณ์มาประกอบสร้างบทการแสดงให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่องราวในตำนานนกกิ้งกะหราของชาวไทใหญ่ คือการนำจินตนาการมาสร้างให้เป็นรูปธรรมผ่าน “ปีกนก”

1.3) โครงสร้างบทการแสดง

ผู้วิจัยยังคงยึดโครงสร้างบทการแสดงไว้ดังเดิมจากครั้งที่ 1 เพียงแต่เปลี่ยนสถานการณ์ในตำนานที่เป็นเรื่องอุดมคติ ให้มีความใกล้เคียงกับยุคสมัยปัจจุบันมากขึ้น ในแง่ของตัวละครและเนื้อเรื่องขบเน้นเรื่องความเชื่อความศรัทธาของนกกิ้งกะหราที่มีต่อพระพุทธเจ้ามากขึ้นโดยอ้างอิงจากตำนานเดิม ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์บทสนทนาให้นกกิ้งกะหราบอกเล่าเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึก และสถานการณ์ในเรื่องเพิ่มขึ้น เพราะบางช่วงของการแสดงไม่สามารถสื่อสารผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายเพียงมิติเดียว เพื่อสื่อสารประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการไปสู่ผู้ชมให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ นกัศ ไตรเจริญเดช ซึ่งได้กล่าวถึงการกำหนดโครงสร้างบทการแสดงเอาไว้ ดังนี้

หากโครงสร้างบทการแสดงได้แบ่งช่วงอารมณ์ของการแสดงไว้อย่างชัดเจน สิ่งที่ผู้สร้างงานต้องการสื่อสารประเด็นสำคัญไปสู่ผู้ชมก็จะมีประสิทธิภาพด้วยเช่นกัน เพราะเกิดจากการกำหนดบทสนทนาของตัวละครให้ตรงกับสาระ ที่จะนำเสนอในช่วงหรือช่วงอารมณ์นั้น เช่นหากตัวละครมีความเจ็บปวดท้อทางอาจจะไม่บอกความรู้สึกของตัวละครทั้งหมดว่าเจ็บปวดตรงไหน อากาถูกลามไปส่วนไหนแล้วบ้าง การใช้บทสนทนาบอกเล่าความรู้สึกของตัวละครอย่างตรงไปตรงมา ผู้ชมก็จะเกิดความเข้าใจได้ง่าย โดยไม่ต้องผ่านการตีความที่ซับซ้อนจนเกินไป (นกัศ ไตรเจริญเดช, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2562)

จากทรงระคะดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความเข้าใจในการกำหนดโครงสร้างบทการแสดงเพิ่มขึ้นในแง่ของการกำหนดบทสนทนาให้นักกึ่งกะหระ่ากล่าวถึงบรรยากาศในวันที่พระพุทธรเจ้าเสด็จนิวัตลงมายังโลกมนุษย์ในวันออกพรรษา ด้วยความรู้สึกรักปิตินดี สรรเสริญ โดยใช้ข้อมูลในบทที่ 2 หัวข้อที่ 2.4.1 เรื่องตำนานที่เกี่ยวกับความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทใหญ่ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับนักกึ่งกะหระ่า ทั้งนี้ผู้วิจัยยังคงกำหนดโครงสร้างบทการแสดงไว้ดังเดิม เพียงแต่ปรับเปลี่ยนบทสนทนาของนักกึ่งกะหระ่าให้บังชัดถึงสถานการณ์ในเรื่อง ดังนี้

ช่วงที่ 1 นักกึ่งกะหระ่า เป็นการแนะนำว่านักกึ่งกะหระ่าคือสัตว์ป่าที่ศักดิ์สิทธิ์อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ การปรากฏตัวของนักกึ่งกะหระ่าในวันออกพรรษาซึ่งเป็นวันสำคัญที่พระพุทธรเจ้าเสด็จนิวัตกลับมาจากการแสดงธรรมเทศนาโปรดพุทธมารดาในชั้นดาวดึงส์ นักกึ่งกะหระ่าจึงต่างพากันฟ้อนเพื่อเป็นพุทธบูชาด้วยความปิติ

ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ เป็นการแสดงให้เห็นบรรยากาศของป่าหิมพานต์ อันเป็นโลกแห่งจินตนาการ มีสัตว์ป่าและพืชพันธุ์น่าอัศจรรย์ และเป็นสถานที่ที่เหล่าสรรพสัตว์ออกมาเฉลิมฉลองวันที่พระพุทธรเจ้าเสด็จนิวัตมาสู่โลก จึงควรแสดงให้เห็นว่าสถานที่นี้มีความสงบร่มรื่น เหมาะแก่ผู้ที่ปฏิบัติตนอยู่ในศีลธรรมอันดี และเป็นสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์


2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 2

การคัดเลือกนักแสดงตามที่ได้กล่าวไว้ในบททดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1 นักแสดงเป็นนักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เนื่องจากที่พำนักของนักแสดงอยู่ห่างไกลจากห้องปฏิบัติการซ้อมตั้งอยู่ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา นักแสดงไม่สะดวกเดินทางมาฝึกซ้อมและร่วมพัฒนาผลงานพร้อมไปกับผู้วิจัย อาจทำให้ความต่อเนื่องของการทดลองสร้างสรรค์ไม่มีประสิทธิภาพ นักแสดงมีความกังวลหลายอย่างทั้งเรื่องการเดินทาง เวลาฝึกซ้อม งบประมาณ ฯลฯ ปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลกระทบต่อสมาธิของนักแสดงที่จดจ่ออยู่กับปัญหาอื่น ๆ แต่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับแสดง กอปรกับนักแสดงข้างต้นมีทักษะทางด้านการแสดงละครเวทีเพียงอย่างเดียว ไม่มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายลักษณะอื่น ๆ มาสนับสนุนให้เกิดการค้นคว้าทดลองที่แปลกใหม่ จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงเปลี่ยนและคัดเลือกนักแสดงใหม่เพื่อให้สะดวกต่อการดำเนินงานต่อไป โดยกำหนดคุณสมบัติ คือ นักแสดงต้องมีทักษะการแสดงที่หลากหลาย ไม่จำกัดเพียงรูปแบบการแสดงใดการแสดงหนึ่ง สามารถเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับความรู้สึกของตัวละครให้สัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดประเด็นสำคัญไปยังผู้ชมได้

การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 2 ใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงแบบปิด (Close Audition) หมายถึงการคัดเลือกนักแสดงโดยไม่ได้ประกาศรับสมัครบุคคลทั่วไป แต่ใช้วิธีพิจารณาผู้มีคุณสมบัติทางการแสดงที่จำเป็นต่องานสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการคัดกรองนักแสดงที่มีคุณภาพเพียงพออยู่แล้ว ผู้วิจัยเพียงต้องประเมินว่าเหมาะสมสำหรับการแสดงชิ้นนี้หรือไม่เท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยได้เข้าร่วมสังเกตการณ์สอนของศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ทำให้มีโอกาสสำรวจทักษะการเคลื่อนไหวของนิสิต และพบว่ามินิกสิตผู้หนึ่งที่มีคุณสมบัติตรงกับที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงชักชวนมาเป็นนักแสดงในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ คือ

ตารางที่ 4.11 นักแสดงในการปฏิบัติทดลองสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้วิจัย

นักแสดง	รายชื่อและข้อมูล	ความสามารถ
	นางสาวณัฐชยา กาญจนพิพัฒน์ นิสิตชั้นปีที่ 2 ภาควิชานาฏศิลป์ สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	มีความสามารถด้านการแสดง ละครเวที การเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบนาฏศิลป์ ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 2

ในการทดลองออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงให้ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ โดยแบ่งองค์การแสดงออกเป็น 2 องค์ตามรายละเอียดที่กล่าวได้ก่อนหน้านี้ แต่การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งนี้จะปรับปรุงลีลาด้วยการเน้นท่าทางที่ต้องการนำเสนอ โดยกำหนดให้นักแสดงใช้วิธีการเดินสวด จากนั้นพัฒนาท่าทาง ประเมินความคล้ายคลึงกัน ค้นหาความเป็นไปได้ในการกระทำ การเคลื่อนไหวต่าง ๆ และลดทอนในสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าอาจจะทำให้เกิดความสับสนในการนำเสนอดังเช่นคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย แยกหมวดหมู่เป็นช่วงของการแสดง อีกทั้งผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความต่อเนื่อง การเชื่อมโยงช่วงต่าง ๆ ในการทดลองสร้างสรรค์ครั้งนี้ด้วย

การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดถือความเห็นของ บัตเตอร์ วอร์ท และวิลด์ชัท (Butterworth and Wildschut) โดยอาศัยหลักการในหนังสือ การออกแบบการเต้นนาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่สำคัญของผู้อ่าน (Contemporary Choreography A Critical Reader) ที่ได้เสนอแนวคิดในการสร้างสรรค์ออกแบบลีลานาฏยศิลป์มีองค์ประกอบด้วย 4 ประการ คือ การต้นสน การพัฒนา การประเมิน และการหาความคล้ายคลึง (Butterworth and Wildschut, 2009: 72-73 อ้างถึงใน ธนกร สรรยวารานิกุล, 2560: 168-169) ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

การต้นสน คือการใช้ปฏิภาณไหวพริบสร้างหรือทดลองการเคลื่อนไหวร่างกาย ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ได้คุณค่าทางศิลปะ และเป็นโครงสร้างของงานนาฏยศิลป์ ที่ต้องการสร้างสรรค์ในแต่ละช่วง ผู้ออกแบบลีลาต้องคัดสรรวัตถุดิบใหม่หรือให้ความสนใจ กับร่างกายของตนเองในการทดลองใช้ไหวพริบปฏิภาณต้นสน แล้วพิจารณาท่วงท่า ที่เหมาะสมมาจัดเรียงตามโครงสร้างของงานนาฏยศิลป์ที่ได้กำหนดไว้

การพัฒนา เป็นขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลง ต่อยอด เพื่อประกอบสร้างให้ ผลงานสมบูรณ์แบบมากที่สุด นักออกแบบจะพัฒนาการเคลื่อนไหวและกรอบโครงสร้าง ของงานนาฏยศิลป์ในกระบวนการ เช่น ยืดให้ยาวขึ้น รวบให้สั้นลง ขยายกว้าง สร้างความ ชัดเจนมากขึ้น หรือเปลี่ยนทิศทาง จังหวะ และความเร็ว ตามความเหมาะสมของงาน




การประเมิน ผู้ออกแบบลีลาจำเป็นต้องสำรวจวิธีการทำงานของตนเองอยู่ เสมอ เพื่อประเมินผลงานอย่างทันท่วงท่าที่เมื่ออยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์ว่ามีปัญหา อุปสรรค หรือผลกระทบของผลงานที่สร้างขึ้นเป็นอย่างไร หาหนทางแก้ไขเพื่อผลลัพธ์ ที่ดีกว่า เป็นช่องทางที่เปิดกว้างและสร้างทางเลือกอื่น ๆ ให้กับวิธีการทำงานของตน ซึ่งหากผลงานนั้นไม่ได้เป็นไปตามประสงค์ก็อาจหมายถึงการหยุดเพื่อสร้างใหม่ก็ได้




การหาความคล้ายคลึง เกิดจากการที่นำลีลาการเคลื่อนไหวที่ได้ออกแบบไว้ว่า มีความคล้ายคลึงกันทั้งในแง่ของรูปแบบ ลีลาท่วงท่า ความรู้สึก และเมื่อรวมกันเรียกว่า “การเต้น” ความคล้ายคลึงเป็นขั้นตอนท้ายสุดของกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ใช้สำหรับการจัดระบบระเบียบการเต้นเข้าหมวดหมู่ให้ตรงกับประเด็นหรือสาระสำคัญ ที่ผู้กำกับลีลาต้องการสื่อสาร




ผู้วิจัยเห็นว่า สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาช่วยสนับสนุนให้การออกแบบ ให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในแต่ละช่วง เป็นตัวกำหนดทิศทางในการทดลองในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวผสมกับอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สัมพันธ์กันที่สามารถสื่อสาร ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น การทดลองสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในครั้งนี้ 2 มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้




ตารางที่ 4.12 การทดลองการสร้างการเคลื่อนไหวตั้งแต่ต้นจนจบของการแสดง ครั้งที่ 2
ที่มา : ผู้วิจัย




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหระ</p>	 <p>นักแสดงหญิงเริ่มต้นด้วยการยืนเอนลำตัวมาด้านหน้า หงายฝ่ามือทั้ง 2 เหยียดแขนตีสู่ระดับเหนือศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหระกำลังเตรียมพร้อมจะไปเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า โดยเปล่งเสียงว่า “ข้าเจ้านกกิ้งกะหระ จะไปเข้าเฝ้าพระพุทธองค์ ผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบาน”</p>
	 <p>นักแสดงหญิงก้าวเท้าขวาขึ้นหน้า เท้าซ้ายอยู่ทางด้านหลัง กำมือทั้ง 2 ข้างอยู่บริเวณหน้าอก</p>	<p>สื่อถึงความเคารพนบอบบูชาต่อพระพุทธเจ้า การแหงนหน้ามองดูฟ้าเป็นอากัปกิริยาที่สื่อให้เห็นถึงการกลับมาของพระพุทธองค์</p>
	 <p>นักแสดงหญิงแยกขาซ้ายและขาขวาออกจากกันโดยมีความกว้างเท่ากับช่วงไหล่ แขนทั้ง 2 ยกขึ้นสูงแล้วกางออกระดับไหล่</p>	<p>สื่อถึงการอวดความสวยงามของร่างกายนกกิ้งกะหระ สัตว์ป่าหิมพานต์ที่ดีพร้อมทั้งอากัปกิริยาและคุณงามความดี สมเป็นสัตว์แห่งบุญญาธิการ</p>




บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหრა (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงหมุนตัว 1 ครั้ง ลำตัวหันออกมาทางด้านขวาของพื้นที่แสดง แขนทั้งสองข้างยกขึ้นสูงระดับไหล่</p>  <p>นักแสดงหญิงยืนด้วยขาซ้าย ส่วนขาขวายกขึ้นสูง ลำตัวก้มลงเล็กน้อย แล้วเอื้อมมือซ้ายไปด้านหน้า</p>	<p>สื่อถึงอากัปกริยาของนกกิ้งกะหრაที่ปลื้มปิติเมื่อได้เห็นพระพุทธเจ้า และกำลังฟ้อนเพื่อเป็นพุทธบูชา ด้วยการบินโฉบเฉี่ยวเพื่อแสดงความรู้สึที่ดีใจ พร้อมทั้งค้อมตัวลงเพื่อรำแพนหาง แล้วเปล่งเสียงว่า “เฮาต่างปลื้มปิติในการกลับมาของพระพุทธองค์ ท่านมีความกตัญญูต่อพระพุทธมารดา ทรงโปรดเทศนา ตั้งขันดาวดึงส์ อีกทั้งยังปลื้มโปรดธรรมแก่สัตว์โลกอื่นนา”</p>
	 <p>นักแสดงหญิงย่อเข้าเล็กน้อย แขนขวางอยู่บริเวณใต้สะดือ แขนซ้ายชูขึ้นสูงระดับศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงความสุขของนกกิ้งกะหრაที่เห็นสัตว์ป่าหิมพานต์ต่างพากันตั้งขบวนมาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 1 นกกิ้งกะหრა (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงยืนด้วยขาซ้ายอยู่กับที่ ขาขวา ยกขึ้นสูง แขนทั้ง 2 ข้างกางออก ข้างลำตัวสูงระดับเหนือศีรษะ</p>  <p>นักแสดงหญิงไขว้ขาโดยให้ขาซ้ายอยู่หน้า ขาขวา แขนทั้ง 2 ข้างกางออกยกขึ้นสูง ระดับไหล่</p>	<p>สื่อถึงการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหราคำลึงโฉบบินจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งด้วยความเร็วสูง โฉบเฉี่ยวไปมา เพื่อประกาศว่าวันนี้เป็นวันมงคล เมื่อนกกิ้งกะหราบินไปเกาะกิ่งไม้กิ่งหนึ่งจึงแผดเสียงร้องเพราะอดกลั้นความรู้สึกดีใจไม่ไหว และเปล่งเสียงว่า “พระธรรมคำสั่งสอน เป็นพรใสสร้าง บัณฑิตธรรมใดแน่แท้จริง เสมือน สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม ขออัญญาสองทางนำ...”</p>
	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะทำยืนตรงด้วยปลายเท้า ยกขาซ้ายขึ้น แขนทั้ง 2 ข้างดึงเข้าหาหน้าอกแล้วคลายออกมาด้านหน้า</p>	<p>สื่อถึงอากัปภิกิริยาของนกกิ้งกะหრა แสดงถึงความสง่างามของร่างกาย</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2</p> <p>ป่าหิมพานต์</p>		<p>สื่อถึงนกกิ้งก่าที่ขึ้นชมแมงไม้เขียวชะอุ่ม สภาพแวดล้อมของป่าหิมพานต์ ว่าเป็นป่าที่สวยงาม เต็มไปด้วยสัตว์แปลกประหลาด แต่ทุกสรรพสิ่งก็อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข เมื่อนกกิ้งก่าบินถึงก็ลงเล่นน้ำในสระอโนดาต ใช้ปีกกวักน้ำลูบขนตนเองไปทางซ้ายและขวา</p>
	<p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะทำยืนตรงด้วยปลายเท้า ยกขาซ้ายขึ้นวางชิดเข้าขวา แขนทั้ง 2 ข้างยกขึ้นสูงเหนือศีรษะ</p>  <p>นักแสดงหญิงไขว้ขา ศีรษะก้มมองพื้น แขนทั้ง 2 ข้างดึงเข้าหาหน้าอกแล้วคลายมือออกมาทางด้านหน้า</p>	
	 <p>นักแสดงหญิงเอนลำตัวมาฝั่งเดียวกันกับขาขวา แขนทั้ง 2 ข้างกางขึ้นในระดับไหล่</p>	

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะทำยืนปลายเท้าไขว้ขาโดยให้ขาซ้ายก้าวมาทางข้างหน้า แขนทาง 2 ข้างกางออกระดับที่ไม่เท่ากัน</p>	<p>สื่อถึงความรู้สึกของนกกิ้งกะหრაที่ได้ถอดปีกถอดหาง แต่ก็ยังรู้สึกตัวตนเองนั้นยังบุญญาธิการ เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่มีความพิเศษไม่เหมือนสัตว์ชนิดอื่น ๆ</p>
	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในลักษณะท่ากระโดดสูง แขนขวาวาดแขนไปทางด้านซ้าย แขนซ้ายชูขึ้นสูงระดับเหนือศีรษะ</p>  <p>นักแสดงหญิงยืนด้วยปลายเท้า ขาซ้ายยกขึ้นสูงระดับเอว แขนทั้ง 2 ข้างกางออกข้างลำตัวสูงระดับเหนือศีรษะ</p>	<p>สื่อถึงพลังของนกกิ้งกะหრაที่มีแรงศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา โอบอ้อมโอบเฉี่ยว และตั้งจิตภาวนาบำเพ็ญเพียรในเส้นทางบุญ และกล่าวว่า “ตัวเฮานี้บำเพ็ญเพียรบุญ อยู่ในศีลในธรรม ยึดมั่นในพระธรรมคำสอน ชีวิตล้วนทุกข์ยาก แต่หากเฮารู้จักจ่ายชีวิต ก็จะมีแต่ความสงบ บ่ต้องดิ้นรนอยู่ในสังสารวัฏ แม้ตัวเฮานี้เป็นเพียงสัตว์ป่า แต่ก็มุ่งมั่นอยู่ในเส้นทางบุญ”</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงยืนไขว้ขา แขนทั้ง 2 ข้าง ปาดแขนออกมาจากหน้าอกแล้วคลายมือ ออกมาทางด้านหน้า</p>	<p>สื่อถึงอากัปกริยาของนกกิ้งกะหระ่า ฟ้อนรำอย่างสุขใจ</p>
	 <p>นักแสดงหญิงอยู่ในท่านั่งไขว้ขา แขนทั้ง 2 ข้าง ปาดแขนออกมาจากหน้าอกแล้วคลายมือ ออกมาทางด้านหน้า</p>	<p>สื่อถึงส่วนที่สำคัญที่สุดของความเป็น นกกิ้งกะหระ่าคือ “ปีกและหาง”</p>
	 <p>นักแสดงหญิงทำท่าในลักษณะนั่งท่า คล้ายท่าเทพบุตร แขนทั้ง 2 ข้างจับปีกนก กิ้งกะหระ่า</p>	<p>สื่อถึงการจับปีกถือหางของนกกิ้ง กะหระ่าหลังจากลงเล่นน้ำในสระ อโนดาต เมื่อสวมปีกแล้ว สามารถ สร้างความรู้สึกมั่นใจให้กับนกกิ้งกะ หระ่าได้</p>

บทการแสดง	ภาพประกอบ	รายละเอียด
<p>ช่วงที่ 2 ป่าหิมพานต์ (ต่อ)</p>	 <p>นักแสดงหญิงยกเท้าซ้าย แขนทั้ง 2 ข้าง จับปีกนกกิ้งกะหრა</p>  <p>นักแสดงหญิงยกเท้าขวา เดินเป็นวงกลม ออกมาด้านหน้าพื้นที่แสดง แขนทั้ง 2 ข้าง จับปีก</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหრაที่กำลังจับปีกถือหางสำรวจความพร้อมร่างกายตนเอง สยายปีกกลมอวดความสวยงาม เรือนร่าง ซึ่งปีกนี้หมายถึงคุณงามความดี นกกิ้งกะหრაได้สั่งสมมาจนเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการกว่าสัตว์อื่น ๆ ในป่าหิมพานต์</p>
	 <p>นักแสดงหญิงเดินเป็นวงกลมกลับไปทางด้านหลังพื้นที่การแสดง แขนทั้ง 2 ข้างจับปีกให้กลม</p>	<p>สื่อถึงนกกิ้งกะหრაที่ภูมิใจในร่างกายของตนเองที่ได้จับปีกถือหางบินธลาไปในห้วงอากาศ</p>

4) การออกแบบเสียง ครั้งที่ 2

การออกแบบเสียงในการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงเปล่งเสียงบทสนทนาผนวกกับเสียงกลองกันยาว เป็นตัวกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหวร่างกายในแต่ละช่วง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ให้ทรงเห็นว่า การให้นักแสดงเปล่งเสียงบทสนทนาออกมา ชวนผู้ชมติดตามเรื่องราวในการแสดงได้ง่ายและสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา แต่ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องเล่าอย่างละเอียดทั้งหมด ควรมีพื้นที่ให้ผู้ชมได้จินตนาการจากเสียงที่ได้ยินสื่อสารถึงอะไร การเคลื่อนไหวร่างกายที่สอดคล้องไปกับท่วงทำนองของเสียงนั้น ให้สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ้งกะหრაชัดเจนหรือไม่ ซึ่งการออกแบบเสียงควรให้สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ ให้ทรงเห็นว่า

เครื่องดนตรีทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นสากลหรือของไทยจะมีเสียงเอกลักษณ์เฉพาะแตกต่างกัน ดังนั้น การเลือกใช้เครื่องดนตรีสร้างเสียงให้สัมพันธ์กับอารมณ์ในแต่ละช่วงของการแสดง เพื่อนำไปสู่การเลือกเครื่องดนตรีบรรเลงให้เข้ากับบรรยากาศนั้น ๆ เช่น หากต้องการนำเสนอการบินโฉบเฉี่ยวของนกกิ้งกะหრა ตีกลองด้วยจังหวะถี่รัวสร้างเสียงที่มีความเข้มข้นเร้านักแสดงได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างนกที่กำลังกางปีกบินบนท้องฟ้า (รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ, สัมภาษณ์, 28 กันยายน 2561)

จากทรงทรงดังกล่าว ผู้วิจัยได้แนวทางการออกแบบเสียง ครั้งที่ 2 ด้วยการสร้างเสียงให้สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა โดยทดลองค้นหาเสียงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือให้สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เช่น ช่วงแรกที่กล่าวถึงลักษณะทางกายภาพของนกกิ้งกะหრა ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้สล้อสร้างเสียงคลอไปกับการเคลื่อนไหวร่างกายสลับกับบทสนทนาของนักแสดง เป็นการปูพื้นเรื่องค่อย ๆ พาผู้ชมเข้าไปสู่โลกของนกกิ้งกะหრა และบรรยากาศของป่าหิมพานต์

5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 2

การออกแบบเครื่องแต่งกายในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งคำนึงถึงความสะดวกสบายของการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง สามารถแสดงอากัปกริยาของนกกิ้งกะหრაได้อิสระมากขึ้น โดยที่นักแสดงไม่เกิดความกังวลว่าปีกนกที่เป็นส่วนหนึ่งของร่างกายนั้นจะต้องยึดตรึงอยู่บนหลังนักแสดงตลอดเวลาตามอย่างเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยจึงศึกษาลักษณะเฉพาะของตัวละครมนุษย์ที่ใกล้เคียงกับนกกิ้งกะหრაเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาเครื่องแต่งกายพบว่า ในแสดงนาฏศิลป์ไทยเรื่องพระสุธน-มโนราห์ ตอน มโนราห์บูชายัญ นั้น มีตัวละคร

นางมโนราห์ที่เป็นตัวละครที่มีลักษณะกึ่งมนุษย์กึ่งนกเป็นธิดาของท้าวทุมราชผู้เป็นพญาภินทร ในหลักการแสดงของนาฏศิลป์ไทย พัชรินทร์ สันตอิศวรณ กล่าวว่่า “นางมโนห์จะถอดปีกหางเพื่อ ทำกิจธุระในวาระที่แตกต่างกัน อาทิ นางมโนราห์ในฉาก 1 เล่นน้ำตั้งแต่ระบำกัณริร้อน ถอดปีกหาง ข้างสระโบกขรณี ฉากที่ 3 บุษายัญ นางมโนราห์รำเดี่ยวบุษายัญ รับปีกนางจากพระนางจันทา และ ฉากที่ 5 พระสุธนเลือกคู่” (พัชรินทร์ สันตอิศวรณ, 2551: 527)



ภาพที่ 4.3 เครื่องแต่งกายมโนราห์บุษายัญ
ที่มา: ธิพรัตน์ อิ่มสวัสดิ์

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยคำนึงถึงคุณลักษณะบางประการ ของนางมโนราห์ ถึงแม้จะถูกถอดปีกถอดหาง แต่การแสดงก็ยังถ่ายทอดบุคลิกภาพความเป็นนกได้ อย่างชัดเจนผ่านอากัปกริยาหรือลีลาท่ารำที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ว่าเครื่องแต่งกาย การออกแบบ เครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงชุดนี้จึงเน้นความเรียบง่ายด้วยการยึดโครงสร้างแบบเดิมของ นกกิ้งก่าแต่เปลี่ยนลวดลายปีกโดยใช้ฉลุพลาสติกหลากสีบุคั่นตามแกนของปีก เมื่อนักแสดงใช้ปีก เคลื่อนไหวประกอบลีลาท่าทาง ความเบาของฉลุพลาสติกปะทะกับลมก็จะพลิ้วไหวเหมือนปีกนก ที่ต้องลม ทั้งนี้ นักแสดงสามารถถอดหรือสวมใส่ปีกเฉพาะในช่วงที่ต้องการนำเสนอบุคลิกภาพของ นกกิ้งก่าได้



ภาพที่ 4.4 การออกแบบปีกนกกิ้งกะหรั่งด้วยการยึดแบบตามโครงสร้างเดิม

ที่มา: ผู้วิจัย

6) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 2

จากการศึกษาเกี่ยวกับป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของเหล่าสัตว์ป่า และพรรณไม้ที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ผู้แสดงและฝ่ายออกแบบ อาจมีภาพของป่าหิมพานต์ที่หลากหลายขึ้นอยู่กับจินตนาการของแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยต้องตัดสินใจให้รายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับป่าหิมพานต์ให้ชัดเจนที่สุด เพื่อออกแบบพื้นที่การแสดงให้ผู้แสดงและฝ่ายออกแบบต่าง ๆ เห็นภาพร่วมกัน โดยผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับป่าหิมพานต์ดังที่ วรรณีย์ พุฒนาค ได้อธิบายไว้ มาใช้สร้างสรรค์ในงานชิ้นนี้ ดังนี้

ป่าหิมพานต์ ไม่ได้มีลักษณะเชิงเป็นป่า แต่เป็นภูเขาที่เรียกว่าเขาพระหิมพานต์ที่ตั้งอยู่ในแผ่นดินชมพูทวีป

บนเขามีสระน้ำใหญ่ 7 สระ ในป่านี้มีสัตว์และพันธุ์ไม้ประหลาดรวมไปถึงสัตว์พิเศษพันธุ์ผสมทั้งหลายจากป่าหิมพานต์นี้ ซึ่งกนิริหรือกนิร (ไทใหญ่เรียกว่านกกิ้งกะหรั่ง) ร่างท่อนบนเป็นมนุษย์ ท่อนล่างเป็นนก อาศัยอยู่ในที่นี้ด้วยถิ่นที่อยู่ของกนิรอยู่ที่ภูเขาไกรลาส (สะกดตามต้นฉบับ) เป็นบริวารของพระอิศวร เขาไกรลาสนี้เป็นหนึ่งในภูเขา 5 ลูกที่ล้อมสระอโนดาตไว้

สระอโนดาตนี้เรียกได้ว่าดังที่สุดในพื้นที่หิมพานต์ ภูเขาห้าลูกที่ล้อมสระน้ำนี้เข้าหากัน น้ำในสระเลยไม่ต้องแสงพระอาทิตย์หรือพระจันทร์โดยตรง สระนี้จึงเย็นอยู่เสมอ (วรรณีย์ พุฒนาค, 2559: online)

จากความจริงดังกล่าว ป่าหิมพานต์จึงเป็นพื้นที่สำคัญให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลากหลายแขนงนำไปต่อยอดหรือจินตนาการเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อได้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกและกำหนดฉากและบรรยากาศของการแสดงเป็นป่าหิมพานต์อันเป็นที่อยู่อาศัยของนกกิ้งก่าที่มีความสวยงามตามตำนาน เพื่อให้การแสดงนั้นดูน่าสนใจและเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ต้องการนำเสนอ ในเชิงนาฏศิลป์ การออกแบบพื้นที่แสดงนั้นมีความสำคัญต่อการกำหนดสถานที่ในการแสดง ดังที่ พิชรินทร์ สันตือชวรณ กล่าวไว้

การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดงนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะพื้นที่สามารถบอกถึงสถานที่ เวลา และสถานการณ์ที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่ ฉะนั้นการที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ตัวละครเคลื่อนที่ไปสู่ตำแหน่งใดของพื้นที่ พื้นที่นั้นก็จะเกิดความหมายโดยนัยทันที เช่นในผลงานรำเดี่ยวชุด “แก้วกนิษฐมไพโร” กำหนดให้ตัวละครชมเริ่มชมดอกไม้คือต้นพิกุลจากด้านขวาของผู้แสดงเรื่อยไปเป็นวงกลมจนบรรจบการชมสระบัวด้านขวาของเวที แล้วกลับมาอยู่กึ่งกลางเวทีในตอนจบของบทร้อง (พิชรินทร์ สันตือชวรณ, 2561: 92)

จะเห็นได้ว่าการกำหนดฉาก และบรรยากาศในบทร้องการแสดงจะทำให้เกิดการสร้างภาพบนเวที (Spectacle) ได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น ฝ่ายต่าง ๆ สามารถใช้บรรยากาศที่สร้างจากข้อมูลข้างต้นนี้ในการออกแบบ เช่น การออกแบบแสง หรือแม้กระทั่ง การออกแบบท่ารำรำที่มุ่งให้จินตนาการกับนักแสดง ทำให้นักแสดงสามารถเชื่อจริง ๆ ว่าตนเป็นสัตว์หิมพานต์ นักแสดงควรพิจารณาตนเองอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบใด ควรมีลักษณะการเคลื่อนไหว และแสดงออกอย่างไรเมื่ออยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ความร่มรื่นของแมกไม้ ความเย็นสบายของสระน้ำ ช่วยทำให้สัตว์ทั้งหลายเหล่านี้ มีความสงบ เยือกเย็น จึงควรมีการแสดงออกที่เป็นสุข เป็นต้น

เมื่อนักแสดงสามารถสร้างจินตนาการของตนให้ชัดเจน และเชื่อในจินตนาการนั้น ๆ ได้อย่างเต็มเปี่ยมแล้ว ก็จะทำให้ผู้ชมสร้างจินตภาพของป่าหิมพานต์ไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้ชมเชื่อในลักษณะของตัวละคร และการกระทำของตัวละครต่าง ๆ ได้ หากนักแสดงไม่เข้าใจสภาพความเป็นอยู่รอบตัวของตัวละครที่ตนได้รับบทบาท ผู้ชมก็จะไม่เห็นบรรยากาศเหล่านั้น ไม่เชื่อว่านักแสดงคือตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามบท และกลายเป็นว่าผู้ชมเห็นเพียงนักแสดงที่ออกมารำรำตามแบบแผนเท่านั้น ไม่ช่วยให้เข้าใจเรื่องได้เลย กล่าวโดยสรุป การกำหนดฉากและบรรยากาศ ในบทร้องแสดงขึ้นนี้เป็นการสร้างความคิดที่ชัดเจนให้กับงานด้านการออกแบบ ช่วยสร้างจินตภาพให้นักแสดงเข้าใจสถานการณ์ และบรรยากาศที่รายล้อมตัวละครของตนอยู่ เพื่อให้แสดงออกมาได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ อันจะทำให้ผู้ชมร่วมสร้างความหมายของการกระทำต่าง ๆ บนเวที

ให้เข้าใจมากขึ้นได้อีกด้วย ในกระบวนการฝึกซ้อมและออกแบบท่าร่ายรำ ผู้วิจัยจำเป็นจะต้องจำลองบรรยากาศของป่าหิมพานต์ เพื่อช่วยให้ผู้แสดงสามารถเชื่อมโยงและจินตนาการต่อยอด สร้างฉากการแสดงในมโนทัศน์ของตัวเองได้ชัดเจนขึ้น

ผู้วิจัยจึงได้ค้นหาพื้นที่การแสดงที่มีบรรยากาศร่มเงาของแมกไม้ เสียงของนกร้อง น้ำตกที่ไหลผ่านหิน โดยใช้บริเวณลานด้านหน้าคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยให้นักแสดงสร้างเทียบเคียงเป็นป่าหิมพานต์และได้ทดลองเคลื่อนที่ไปยังจุดต่าง ๆ ทั้งนี้ยังให้เงื่อนไขแก่นักแสดงว่าจะเคลื่อนที่หรืออยู่ในการกระทำแบบใด แต่หากถึงช่วงที่ต้องพูดบทสนทนาให้เคลื่อนที่มายังจุดศูนย์กลางของเวที เพื่อให้กลายเป็นจุดสนใจ (Focal Point) ที่ชัดเจน กลวิธีนี้สอดคล้องกับการออกแบบพื้นที่ของพัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ทำให้นักกิ่งกะหร่าโดดเด่นอยู่ท่ามกลางบรรยากาศของป่าหิมพานต์ที่เต็มไปด้วยสัตว์นานาชนิด เห็นตัวละครได้รอบด้าน เป็นจุดสนใจให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

4.2.1.2.2 สรุปประเด็นปัญหาและแนวทางในการพัฒนาผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 2

จากการทดลองปฏิบัติการผลงานสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานในกลุ่มย่อยร่วมกับนิสิตปริญญาเอก ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยการฉายภาพวิดีโอทัศน์ในห้องประชุมบัณฑิต ชั้น 2 ตึกคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันที่ 11 กันยายน 2561 ซึ่งมีคณาจารย์ระดับปริญญาเอกและผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์เข้าร่วมชม ได้มีการชี้แนะแนวทางการแก้ไขและพัฒนาผลงานต่อไป ดังนี้

นราพงษ์ จรัสศรี ให้ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ดังนี้ เพิ่มเติมข้อมูลแนะนำเกี่ยวกับการพัฒนาลีลานาฏศิลป์ในครั้งต่อไปว่า

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ ยังดูไม่ออกว่าอากัปภิกิริยาเหล่านั้น นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายด้วยเหตุผลใด ท่าทางที่เกิดขึ้นจึงเป็นเพียงแค่รูปแบบการเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่า แต่ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่ออกมาจากความเข้าใจของนักแสดงจริง ๆ ผู้สร้างสรรค์ควรทำความเข้าใจถึงทิศทางในการออกแบบลีลาว่ามีจุดประสงค์เพื่ออะไร และกำหนดช่วงของบทการแสดงให้ชัดเจนก่อนนำลงมือปฏิบัติทดลองสร้างชิ้นงานกับนักแสดง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2561)

ในขณะที่เดียวกัน สรร ถวัลย์วงศ์ศรี ได้แสดงทรรศนะที่แตกต่างในองค์ประกอบด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายประกอบการแสดงนี้ว่า

นกกิ้งกะหระา มีเอกลักษณ์เฉพาะโดดเด่นคือปีกนก ดังนั้นการสร้างสรรค้ปีกให้ดูทันสมัยและแตกต่างจากเครื่องแต่งกายจากแบบดั้งเดิมเป็นเรื่องที่ทำท่าย จากการนำเสนอผลงานในครั้งนี้จะเห็นได้ว่า ผู้สร้างสรรค้กำลังทลายกรอบของรูปแบบปีกแล้ว แต่นักแสดงยังมีความพะวงกับการที่ใช้ปีกเพื่อประกอบอากัปกรณ์ของนกในช่วงต่าง ๆ อยู่อีก ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวร่างกายไม่สะดวก ดังนั้น อยากให้ผู้สร้างสรรค้ลองทบทวนหรือตีความเพิ่มเติมจากข้อมูลที่ค้นคว้าเพิ่มเติมว่า “ปีก” ในที่นี้คืออะไร ความจำเป็นที่ต้องมีปีกติดไว้กับนักแสดงมีประโยชน์ใช้สอยในแง่ใดบ้าง (สรร ถวัลย์วงศ์ศรี, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2561)

การพัฒนาจากการทดลองสร้างสรรค้ครั้งที่ 1 สู่อการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค้ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 และการรับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้ดังตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบบท การแสดง	เนื่องจากตำนานนกกิ้งกะห่อมมีเนื้อ เรื่องที่สั้น การเล่ารายละเอียดเล่าเรื่อง เกี่ยวกับร่างกายของนกกิ้งกะห่อมมี ลักษณะพิเศษ เพื่อเน้นย้ำว่าเป็นสัตว์ ศักดิ์สิทธิ์แตกต่างจากสัตว์ทั่วไป แต่บท การแสดงยังวกไปวนมากกล่าวซ้ำอยู่ เรื่องเดิม ๆ ไม่มีการดำเนินไปข้างหน้า ไม่มีความน่าสนใจและน่าเบื่อ	ศึกษาข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพิ่มเติมให้รอบด้านมากขึ้นทั้ง ข้อมูลเชิงเอกสารและการแสดงที่มี เนื้อเรื่องคล้ายคลึงกัน เปรียบเทียบ หาจุดแตกต่าง เพื่อประยุกต์ใช้ สร้างบทการแสดงให้มีมิติมาก ยิ่งขึ้น เน้นประเด็นเรื่องคุณค่า ความเชื่อและความศรัทธามากกว่า การเล่าแค่เรื่องลักษณะทาง กายภาพของนกกิ้งกะห่อม จัดช่วง ของการแสดงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
2. การคัดเลือก นักแสดง	นักแสดงไม่สามารถเข้ามาฝึกซ้อมได้ ตามกำหนด เพราะสถานที่ฝึกซ้อมอยู่ ไกล เป็นอุปสรรคในการบริหารเวลา และเดินทางและนักแสดงข้างต้นมี ทักษะทางด้านการแสดงละครเวทีเพียง อย่างเดียว ไม่มีทักษะการเคลื่อนไหว ร่างกายลักษณะอื่น ๆ มาช่วยสนับสนุน ให้เกิดการค้นคว้าทดลองที่แปลกใหม่	เปลี่ยนตัวนักแสดง และทำการ คัดเลือกนักแสดงที่มีคุณสมบัติ ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยมี คุณสมบัติหลัก คือ นักแสดงต้องมี ทักษะการแสดงที่หลากหลาย ไม่จำกัดเพียงรูปแบบการแสดงใด การแสดงหนึ่งและสามารถ เชื่อมโยงการเคลื่อนไหวกับความ รู้สึกของตัวละครได้ให้ สัมพันธ์กันจนสามารถสื่อสาร ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการไปยังผู้ชม ได้

องค์ประกอบ ทางด้านนาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
3. การออกแบบ ลีลานาฏยศิลป์	ถึงแม้ว่าการออกแบบลีลาจะมีความชัดเจนและน่าสนใจ แต่บางช่วงเวลาของการแสดงมีการใช้การเต้นสดทำให้เกิดความคล้ายคลึงกันทั้งในรูปแบบของท่าทาง การเคลื่อนไหว ความรู้สึกในการเคลื่อนไหวของนักแสดง	การออกแบบคุณภาพ การเคลื่อนไหวให้หลากหลายทั้งในแง่ของการใช้พื้นที่ น้ำหนัก ความเร็ว ความลื่นไหล ให้นักแสดงฝึกซ้อมจนเกิดความชำนาญมากขึ้น และไม่ลอกเลียนแบบท่าทางของนักแสดงคนอื่นเมื่อถึงช่วงที่ต้องเต้นสด
4. การออกแบบเสียง	บทสนทนามีรายละเอียดมากเกินไปทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ยากเพราะสื่อสารมากเกินไป ไม่มีพื้นที่ให้คนดูและนักแสดงได้จินตนาการต่อ	ปรับบทสนทนาเพื่อค้นหาแนวทางในการใช้บทสนทนา กับดนตรี พื้นบ้านให้เข้าใจง่ายขึ้น และจัดตารางฝึกซ้อมร่วมกับนักแสดง
5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกายที่เลือกใช้ถึงแม้ว่าจะเน้นการเป็นนกกิ่งกะหร่าของชาวไทย แต่ยังคงให้ความรู้สึกว่าเป็นคนมากกว่านกก ควรออกแบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิด โดยให้ความสำคัญไปที่รูปแบบที่เน้นปีกของนก การเลือกเนื้อผ้า และการใช้สีให้เหมาะสมผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเทคนิคพิเศษที่ควรมีในเครื่องแต่งกาย	ปรับเปลี่ยนรูปแบบ ชนิดของปีกนก และการใช้สี ให้มีความเหมาะสมกับนักแสดงแต่ละคน อาจสอดแทรกเทคนิคพิเศษเพิ่มเติมเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจ
6. การออกแบบพื้นที่ การแสดง	การจัดวางตำแหน่งผู้ชมให้สามารถชมการแสดงได้ทุกด้านและการจำกัดพื้นที่แสดงด้วยการออกแบบแสง	สำรวจพื้นที่ในการวางแผนการดำเนินงานการแสดง

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 2 นั้น ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นและแนะนำถึงข้อพึงระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนาน นกกิ้งกะหราของชาวไทยใหญ่ คำนี้ถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ได้แก่ การออกแบบ เครื่องแต่งกาย การออกแบบพื้นที่การแสดง และอื่น ๆ ให้สนับสนุนเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้ เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยจะนำข้อเสนอแนะที่ได้รับการปรับปรุงพัฒนาไปปฏิบัติการ สร้างสรรค์นาฏศิลป์ครั้งที่ 3 ต่อไป

4.2.1.3 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3

เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 2 ไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สังเคราะห์ ปัญหา และอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่าง การทำงาน รวมทั้งได้รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้งทางด้านนาฏศิลป์และศิลปวัฒนธรรม ชาวไทยใหญ่ ซึ่งกรุณาให้แนวคิดอันจะช่วยให้พัฒนางานให้สามารถสื่อสารได้ชัดเจนยิ่ง ๆ ขึ้นไป มาใช้ ประกอบเป็นแนวทางเพื่อการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 3

ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นประเด็นการถ่ายทอด ตำนานความเชื่อทางพุทธศาสนา และธรรมเนียมปฏิบัติเกี่ยวกับการฟ้อนนกกิ้งกะหราผ่านบท การแสดงเพื่อสื่อสารกับผู้ชมเป็นสำคัญ จากนั้นจึงกำหนดองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ทั้ง 8 ด้าน ให้ชัดเจน ซึ่งแต่ละองค์ประกอบจะต้องออกแบบให้สอดคล้องกับสาระสำคัญที่ต้องการจะสื่อ เพื่อให้ งานสมบูรณ์และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยจะทำการแก้ไข ปรับปรุงในครั้งนี ได้แก่ การพัฒนาบทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่ การแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบ แสง กระทบการสร้างสรรคในแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้

1) การออกแบบบทการแสดง ครั้งที่ 3

จากการนำเสนอการทดลองการปฏิบัติการสร้างสรรค์และได้รับคำแนะนำ จากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยพบปัญหาการออกแบบบทการแสดงที่ไม่ได้พัฒนาจากข้อมูลที่ได้รวบรวม จากหลากหลายแหล่ง ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาพัฒนาบทการแสดงให้เนื้อหาชัดเจน และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การออกแบบบทการแสดงในครั้งที่ 1-2 นั้น ผู้วิจัยเน้นย้ำเพียงประเด็นเกี่ยวกับ เรื่องร่างกาย อากัปกริยา และอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ้งกะหรา แต่ไม่ได้นำเสนอภายใต้กรอบ แนวคิดความเชื่อและความศรัทธาของชาวไทยใหญ่ที่มีต่อพระพุทธศาสนาตามตำนานนกกิ้งกะหรา อย่างแท้จริง

การออกแบบบทรการแสดงในครั้งที่ 3 นี้ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง คัดสรรเฉพาะประเด็นที่สำคัญ แล้วตีความเพื่อสร้างสรรค์บทรการแสดงให้มีมิติเพิ่มขึ้น โดยเนื้อหาที่ปรากฏในบทรการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยคัดสรรเฉพาะประเด็นสำคัญที่รวบรวมไว้ในบทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาตีความเพื่อค้นหาเหตุและผล สนับสนุนแนวคิดในการออกแบบบทรการแสดง โดยคำนึงถึงเรื่องความเชื่อความศรัทธาทั้งที่ปรากฏในตำนานทางพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ และบริบทการฟ้อนนกกิ่งกะหว่าแบบดั้งเดิม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.14 แนวทางการสร้างสรรค์บทรการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่จะนำไปพัฒนาบทรการแสดง	การออกแบบองค์ประกอบบทรการแสดง
1	ชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่	- การสำนักรักชาติพันธุ์ไทใหญ่และการแสดงเอกลักษณ์ผ่านการฟ้อนนกกิ่งกะหว่า	ออกแบบตัวละครให้มีลักษณะตามชาติพันธุ์ไทใหญ่ เช่น พฤติกรรมหรือเครื่องแต่งกาย
2	วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทยใหญ่	- การแสดงออกความศรัทธาและความเชื่อในพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ผ่านการฟ้อนนกกิ่งกะหว่า - วิถีชีวิต การแต่งกาย ภาษา การแสดงของชาวไทยใหญ่ ฯลฯ	ออกแบบบทรการแสดงให้สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด วัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของชาวไทยใหญ่
3	ตำนานนกกิ่งกะหว่า	- ตำนานนกกิ่งกะหว่าในวันออกพรรษาของชาวไทยใหญ่ - พระพุทธเจ้ากลับชาติกำเนิดมาเป็นนกกิ่งกะหว่า 5 ตัว - ขนบธรรมเนียมปฏิบัติในการรับทบาทเป็น “นกกิ่งกะหว่า”	ออกแบบตัวละคร และโครงเรื่อง ให้มีลำดับการเล่าเรื่องที่ชัดเจนตามโครงสร้างของบทรการแสดง

ลำดับ	ข้อมูลและแนวคิด	การตีความที่จะนำไปพัฒนา บทการแสดง	การออกแบบองค์ประกอบ บทการแสดง
4	สัญวิทยา กับ ศิลปะการแสดง	- สัญญาในรูปแบบของอักษร ภาพ วัตถุ กิจกรรม เกี่ยวกับ วัฒนธรรมประเพณีของชาวไทย ใหญ่	ออกแบบตัวละครและ บทการแสดง โดยมี สัญญา และรหัสให้ผู้วิจัย และ นักแสดงได้ตีความเพื่อ สร้างสรรค์ ผลงาน นาฏศิลป์
5	วิธีการแสดง “เดอะเมธ อด”	- การใช้วิธีการแสดงเดอะเมธอด สร้างสรรค์ตัวละครและเนื้อหา ในบทการแสดง	ออกแบบตัวละครและ บทการแสดงให้เกิดมิติที่ หลากหลาย แตกต่างกับ การแสดงฟอนกิงกะหร่า แบบดั้งเดิม ทั้งตัวละคร เนื้อหา โครงสร้างการแสดง ฯลฯ

ผู้วิจัยตั้งต้นสร้างสรรค์บทการแสดงด้วยการนำวิธีการแสดง
คือ “จินตนาการ” ที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 หัวข้อ 2.8 แนวคิดวิธีการแสดงเดอะเมธอด (The Method
of Acting) ข้างต้นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครและสร้างสรรค์บทการแสดง เมื่อใช้ตำนาน
นกกิงกะหร่าเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการกำหนดให้ผู้วิจัยเป็นชาวไทยใหญ่ที่กระทำความดีด้วยการ
ยึดมั่นในศีล 5 ตระหนักในบาปและบุญ สังสมบุญจนกลายเป็นนกกิงกะหร่า และในวันออกพรรษา
ที่พระพุทธเจ้าได้เสด็จนิวัติกลับมายังโลกมนุษย์หลังจากโปรดพุทธมารดา นกกิงกะหร่าจึงออกมาฟ้อน
เพื่อเฉลิมฉลองเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา จากการสมมติดังกล่าวเป็นจินตนาการ จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นที่มา
ของโครงเรื่อง การลำดับเรื่อง การออกแบบตัวละคร ตลอดจนการนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์
การเคลื่อนไหวในการแสดงได้อย่างชัดเจน การกำหนดโครงสร้างการแสดงออกเป็น 3 ช่วง
คือ ช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ สรุปรูปขั้นตอนวิธีการทำงานได้ดังนี้

1.1 การลำดับเรื่อง มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์

งานศิลปะการแสดง เป็นการสร้างแผนที่คร่าว ๆ ไว้ว่า ตัวละครจะเริ่มต้นเรื่องของตนอย่างไร เดินทางไปอย่างไร และจบเรื่องราวของตนอย่างไร การเลือกเล่าเรื่องอย่างมีลำดับขั้นตอนให้เหมาะสมกับการแสดงแต่ละเรื่อง จะทำให้การแสดงนั้นเข้าใจได้ง่าย ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์งานมีหลักให้ยึดในการสร้างเรื่องให้เป็นระบบระเบียบชัดเจน ไม่สะเปะสะปะ และไม่มีรายละเอียดที่ไม่จำเป็นต่อเรื่อง อันจะส่งผลให้นักแสดงสามารถแสดงต่อเนื่องจากต้นจนจบได้อย่างมีหลักการ และไม่ติดขัด สามารถทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องได้ตลอดเรื่องอย่างไม่สับสนด้วย

โครงเรื่องที่ดีจะลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมาย และสมเหตุสมผล ต้องมีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วย ตอนต้น ตอนกลาง ตอนจบ ทั้ง 3 ส่วนนี้ ต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างจงใจไม่ใช่ว่าบังเอิญ (ปิยะนาล มณฑา, 2536: 3) ซึ่งการลำดับเรื่องในบทการแสดงของงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แบ่งช่วงของการแสดงจากข้อมูลที่สรุปในตารางที่ 1 แนวทางการสร้างสรรค์บทการแสดงจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ช่วงของการแสดงนี้จะนำไปพัฒนาเป็นโครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ต่อไป ลำดับการเล่าเรื่องของผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 การลำดับเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

ช่วงต้น (Beginning)	มนุษย์ที่ประพาศติผีตศีล 5 มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมแตกต่างกันตามสถานการณ์ของตนเองที่เผชิญอยู่
ช่วงกลาง (Middle)	มนุษย์ตระหนักในการบาปและบุญ สิ่งสมบุญจนสามารถผลัดเปลี่ยนร่างกายเป็นนกกิ้งกะหड़ा
ช่วงจบ (End)	นกกิ้งกะหड़ा 5 ตัว และโต ที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ต่างพากันออกมาเฉลิมฉลองแสดงความดีใจต่อการเสด็จนิวัติมายังโลกมนุษย์ของพระพุทธเจ้าในวันออกพรรษา

1.2 การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในผู้วิจัยกำหนดวิธีการเล่าเรื่องแบบคู่ขนานระหว่าง บทการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ กับการใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อถัดไป เพื่อขบเน้นสาระสำคัญของเรื่อง และเป็นภาพสะท้อนให้เห็นซึ่งกันและกันทำให้การแสดงนั้นมีความชัดเจนและผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่สื่อสารง่ายขึ้น เช่น การใช้ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) เกริ่นถึงเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในการแสดง (Prologue) เป็นการให้ข้อมูลแก่คนดู เตรียมคนดูให้พร้อมรับชมเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไปอย่างมีสมาธิ หรือการให้ผู้เล่าเรื่องเปลี่ยนบทบาทเป็น “พระนางสิริมหามายา” เล่าถึงเหตุการณ์ที่พระพุทธเจ้าเสด็จมายังชั้นดาวดึงส์เพื่อแสดงธรรมแก่พระองค์ แล้วตอนจบตัวละครสลับบทบาทมาเป็น “ผู้เล่าเรื่อง” ดังเดิม เพื่อสรุปเรื่องราวและเหตุการณ์ทั้งหมด (Epilogue) วิธีการเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของโครงเรื่องทั้งหมดและมีความเป็นเอกภาพ มีเหตุมีผลร้อยเรียงกันตั้งแต่ต้นจนจบ การเล่าเรื่องนี้ผู้วิจัยยังได้สอดแทรกแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์ในแต่ละช่วงเพื่อเสนอให้เห็นถึง “กึ่งกะหร่า” ที่เป็นภาพแทน (Representation) ของชาวไทยใหญ่ใหญ่ที่สำนึกรักในชาติพันธุ์ของตนเองอีกด้วย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าตำนานนกกึ่งกะหร่ามีเอกลักษณ์ของพื้นถิ่นภาคเหนือ จึงเลือกใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนืออันได้แก่ คำว เพลงจ้อย และเพลงขอ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง กล่าวคือสามารถใช้เพลงแทนการพากย์ (Narrate) คือเล่าเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นในเรื่อง สร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ จึงกำหนดให้มีนักแสดงเพลงพื้นบ้านเพิ่มขึ้นเป็น “ผู้ขับขอ” แสดงบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมมีหลักให้ยึดกับเรื่องที่กำลังดำเนินไปในทิศทางใด นอกจากนี้ เพลงพื้นบ้านภาคเหนือยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศสภาพความเป็นอยู่ และสะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจนด้วย

ดังนั้น โครงสร้างบทการแสดงที่ผู้วิจัยจะนำไปสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกาย จึงสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในแต่ละองค์ได้ดังนี้

องค์ 1 ศิล 5 (Canon) สำนึก (Conscience) สั่งสม (Collecting)

ผู้วิจัยนำเสนอโครงเรื่องในองค์แรก ภายใต้แนวคิดการคัดเลือกผู้แสดงเป็นนกกึ่งกะหร่า ตามความเชื่อของชาวไทยใหญ่ว่า จะต้องเป็นผู้มีบุญญาธิการ ประพฤติตนอยู่ในศีลธรรม จึงเป็นผู้ที่มีความสะอาดและบริสุทธิ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมจะเป็นผู้ที่ร้ายรำฉลิม ฉลองต้อนรับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตกลับมายังโลก ในองค์แรกนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ตัวละครนำเสนอ ศิล 5 ว่ามีข้อใด มีลักษณะใดบ้าง จากนั้นจึงกำหนดให้ตัวละครทั้งหลายล้วนกระทำผิดศีล และได้รับผลกระทบจากการทำผิดบาปนั้น จากนั้นจึงให้ตัวละครมนุษย์ตระหนักถึงบาปที่ได้ทำไป พิจารณาบทพจนแล้วค้นพบว่า ควรประพฤติตนสั่งสมความดีไปสู่ทางบุญ นำเข้าช่วงสุดท้ายขององค์ ที่ตัวละครทั้งหลาย ต่างบำเพ็ญเพียรสั่งสมความดีในลักษณะต่าง ๆ

องค์ 2 สมภาติ (Contemplation) สรรเสริญ (Celebration)

ในองค์นี้ ผู้วิจัยจะแสดงผลให้เห็นว่า เมื่อมนุษย์ได้สั่งสมความดีแล้ว ก็จะเข้าสู่ช่วงกำหนดสมภาติ ทำให้จิตใจผ่องแผ้ว สะอาดบริสุทธิ์จึงสามารถแปลงกายเป็นนกกิ่งกะหร่า อันเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการสูงส่ง เตรียมพร้อมสรรเสริญต้อนรับการเสด็จนิวัติกลับสู่โลกของพระพุทธเจ้า เมื่อนำเสนอในแง่นี้ ก็จะสอดคล้องกับการคัดเลือกผู้แสดงเป็นนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ว่าเป็นผู้มีบุญ สั่งสมความดี และสามารถสะท้อนแนวคิดความเชื่อที่ว่า “นกกิ่งกะหร่าเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ได้”

ผู้วิจัยได้สรุปกลวิธีสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ไว้แล้วในตารางที่ 4.16 ด้านล่าง ดังนี้

ตารางที่ 4.16 โครงสร้างบทการแสดงจากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ที่พัฒนามาจากการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม
ที่มา: ผู้วิจัย

โครงเรื่อง	บทขอ
<p>องค์ 1 ช่วงที่ 1 ศิล 5 (Canon)</p> <p>- ประกอบด้วย</p> <p> ศิลปะข้อ 1 ปาณาติปาตาเวรมณี</p> <p> ศิลปะข้อ 2 อทินนาทานาเวรมณี</p> <p> ศิลปะข้อ 3 กามสุมิสฉาจาราเวรมณี</p> <p> ศิลปะข้อ 4 มุสาวาทาเวรมณี</p> <p> ศิลปะข้อ 5 สุราเมรยมัณชปมาทัตถาราเวรมณี</p>	<p>บทที่ 1 เกริ่นเรื่อง</p> <p>ฟ้าดินจะคุ้ม บุญจะฮักษา มนุษย์เกิดมา จีวาอยู่ได้ ผู้สงบใจ กิเลสบไกล้ ความภาคเพียรไป รอดโไปน การสร้างสมบุญ ลงทุนคิดค้น มีวาสนาบารมี ความดีประพฤติ ถูกต้องผ่องศรี ศิลธรรมกรรมดี จีวี ผ่องแผ้ว มีศีลมีธรรม อยู่ฮากแก้วฮากแก้ว ดีแล้ว สติปัญญา บุญกุศลก็โล่นเข้าหา สัตว์โลกโลกา เป็นนกกิ่งกะหร่าบินได้ เป็นผู้สร้างสม กุศลใจๆ เหมือนจาวไทใหญ่ เมินมา บุญดินฟ้า เป็นนกกิ่งกะหร่า ท่องโลกโลกา บินถลาบนเมฆผ้า</p>
<p>องค์ 1 ช่วงที่ 2 สำนึก (Conscience)</p> <p>- มนุษย์ตระหนักและรู้ซึ่งในบุญบาป เพราะทุกคนได้รับความทราบจากกรรมที่เคยกระทำผิดไว้ในโลกมนุษย์ นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการทำท่าทางแบบย้อนกลับของการแสดงในช่วงที่ 1 (retrograde) เป็นภาพของการกระทำดีในแต่ละรูปแบบของศิลปะทั้ง 5 อีกนัยยะหนึ่งสื่อให้เห็นถึงชาวไทยใหญ่ที่สำนึกรักในชาติพันธุ์ คนในชุมชนทำความดี อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข</p>	

โครงเรื่อง	บทขอ
องค์ 1 ช่วงที่ 3 สังสม (Collecting) - มนุษย์กระทำดีในรูปแบบต่างๆของศีล 5 เพื่อเดินทางไปสู่ทางบุญ	บทที่ 2 ขนขาวๆนอนนิ่งๆ เจ้าบว้างบ่หาย สายตาเจ้าเป็นประกาย ร่างกายเลียนไปกำน้อย ก่อยๆ ขยับแขนขา ทำท่า เอียงอายอ่อนอ้อย ผงกหัว ขึ้นมาก่อยๆ กางปีก โยกย้าย ส่ายไปมา
องค์ 2 ช่วงที่ 4 สมภาติ (Contemplation) - “สมภาติ” ในช่วงที่ 4 หมายถึง การผลัดเปลี่ยนร่างกายของมนุษย์ที่สังสมบุญอย่างเพียงพอแล้วในรูปแบบต่างๆ	บทที่ 3 บทสรุป ขอสักการะ เทิดทูล เกศา องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ตรัสรู้ธรรม น้อมนำขึ้นเกล้า เป็นสัพปัญญูฐู แต่ ตรัสสอนความจริง ธรรมะเป็นสิ่งแน้ว ชนนะปราบแป้ ภัยมาร เป็นตีเป็ง มนุษย์สงสาร ผู้ปฏิบัติธรรม น้อมนำใจสร้าง พระธรรมกำสอน เป็นพรใสสว่าง เป็นสัจจธรรม เตียงแต่ มีเมตตาธรรมงดงามแน้วแน้ว มีศีลบริสุทธิ์ดี จิตรตีสมบูรณั ใจจุ่มผ่องศรี จิตรเอื้ออารี ความดีแล่นเข้า พระธรรมกำสอน องค์สมเด็จพระผู้มีพระภาคเจ้า อยู่ในจิตรใจกาย ตีเป็งอันสมบูรณั บ่สูญบ่หาย สงบสุขสบาย ศรีทธาในแองเกล้า ฐูตี้นฐูเบิกบาน ธรรมะงามในโลกหล้า ดินฟ้า น้ำ ป่าหิมพานต์ ฟ้าเปิดฟ้า สามโลกสงสาร เริงร่าเต็นระบ่า สรรเสริญธรรมพระพุทเจ้า นกกิ่งกะหระ่า ก็มาเข้าเฝ้า ยืนหยัดในความดีงาม จิตรหลุดไปนแล้ว แก้วสามประการดวงตาได้หันธรรม ส่องงดงามในโลกหล้า บินไปมาชั่วนิรันดร์ เหาะเหิรฟ้า

1.3 การออกแบบตัวละคร การใช้กลวิธีการสร้างตัวละครไม่ให้เป็นแบบตายตัว (Type Character) ซึ่งโดยปกติแล้ว การพ่อนกกิ้งกะหรั่งแม้เป็นการสร้างนาฏกรรมขึ้นจากตำนานเรื่องพระพุทธรเจ้า แต่ก็เป็นการลดทอน “เรื่องราว” ในตำนานออกไปให้เหลือแต่เพียงท่าร้ายรำ การพ่อนกกิ้งกะหรั่ง จึงเป็นเพียงภาพแทนของนกในตำนานทางพุทธศาสนาที่ตายตัวเป็นแบบแผน ไม่เห็นมิติเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ตามความตั้งใจเดิมที่สร้างขึ้นผู้วิจัยมองว่าตัวละครที่เป็นแบบแผนตายตัวเช่นนี้ เข้ากับลักษณะของตัวละครในทางทฤษฎีละครตะวันตกที่เรียกว่า ตัวละครแบบแบนหรือตัวละครเข้าแบบ (Stock Character) ดังที่ ชูติมา มณีวัฒนา ได้วิเคราะห์ไว้คือ “ลักษณะของตัวละครที่ถูกใช้อย่างซ้ำซากจำเจในวรรณกรรมจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ และผู้แต่งต่างรับรูปแบบมาใช้กันต่อ ๆ มาจนถือเป็นธรรมเนียมนิยม ทำให้ผู้ชมไม่เห็นมิติอื่น ๆ ของตัวละครเหล่านั้น” (ชูติมา มณีวัฒนา, 2551: 35)

จากข้อสังเกตข้างต้น ผู้วิจัยต้องการสร้างตัวละครในงานชิ้นนี้ให้มีมิติมากขึ้น (Round Character) คือเป็นตัวละครที่มีการกระทำสมเหตุสมผล มีที่มาที่ไป ทำให้ผู้ชมสามารถวิเคราะห์ตีความตัวละครและอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้หลากหลายมิติ หลากหลายมุมมอง อันจะทำให้เกิดความเข้าใจต่อสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างตัวละครขึ้นมาโดยยึดหลักดังกล่าวข้างต้น ให้นกกิ้งกะหรั่งที่ร้ายรำในวันที่พระพุทธรเจ้าเสด็จนิวัตมายังโลกมนุษย์ 5 ตัว ตามข้อมูลตำนานนกกิ้งกะหรั่งนั้น มีตัวหนึ่งมีที่มาชัดเจนว่า เกิดจากตัวละครที่ประพฤติปฏิบัติตน โดยนำศีล 5 มากำหนดพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละคร (Character) จนสามารถกลายร่างเป็นกิ้งกะหรั่งที่มีความศักดิ์สิทธิ์ได้ ทั้งนี้เป็นการบูรณาการข้อมูลขนบนิยมของการปฏิบัติตนของผู้ร่าก่อนการพ่อนกกิ้งกะหรั่งตามข้อมูลของธิดินัดดา จินาจันทร์ มาสร้างเป็นเงื่อนไขของเรื่อง กล่าวคือ เพราะตัวละครหลักนี้มีการประพฤติดนที่ดี มีศีลธรรม เป็นมนุษย์ที่รู้รับผิดชอบชั่วดี จึงสามารถแปลงเป็นนกกิ้งกะหรั่งได้ พฤติกรรมที่มาร้ายรำต้อนรับพระพุทธรเจ้า จึงเกิดจากเหตุผลที่น้อมนำคำสอนของพระพุทธรองค์มาปฏิบัติจนกลายเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์

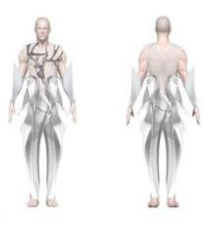

การสร้างตัวละครให้มีที่มาที่ไป มีเหตุมีผลรู้ผิดชอบชั่วดี ทำให้เกิดความหมายใหม่กับการร้ายรำกิ้งกะหรั่ง คือไม่ใช่เพียงแต่มีท่าทางการรำที่งดงาม แต่ยังมีภูมิหลังที่เข้าใจได้ง่าย มีมิติ และแฝงความเชื่อเรื่องตำนานนกกิ้งกะหรั่งผสมผสานอยู่ในเนื้อเรื่องและการร้ายรำได้อย่างลงตัว วิธีนี้จะทำให้การพ่อนกกิ้งกะหรั่งยังสามารถยึดความหมายเดิมตามรากเหง้าของชาวไทยใหญ่ เรื่องการรักษาและถ่ายทอดความเชื่อและศรัทธาในทางพระพุทธศาสนาให้คงอยู่กับการแสดงได้อย่างแนบเนียน






2.1 การใช้วิธีการแสดงเดอะเมธอด ในหัวข้อ “จินตนาการ” กำหนดให้ตัวละครมีบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และพฤติกรรม ที่แตกต่างกันไป ตัวละครรู้จักวิธี

การแสดงหรือการเคลื่อนไหวร่างกายไปตามสถานการณ์ที่กำหนดในบทการแสดง (Given Circumstance) จึงทำให้การแสดงของแต่ละตัวละครนั้นไม่เหมือนกัน มีความน่าสนใจ ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้หลักการจินตนาการให้ตัวละครทุกตัวสามารถปรับเปลี่ยน Character ไปตามสถานการณ์ที่กำหนดจากมนุษย์ไปสู่การผลัดเปลี่ยนตนเองไปเป็น “นกกิ้งกะหრა” ซึ่งเป็นตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ที่ค่อนข้างห่างไกลกับนักแสดงทั้งด้านความคิด พฤติกรรม และการแสดงออก ฉะนั้น การใช้จินตนาการมากำหนดในบทการแสดงทำให้นักแสดงเทียบเคียงใกล้ความคิดของตัวละครมากขึ้น รู้ว่าตนเองเป็นใคร กำลังทำอะไรอยู่ และต้องการสิ่งใด ผู้วิจัยจึงกำหนดความต่อเนื่องของการกระทำ(Dramatic Action) ของตัวละครทั้ง 5 คน ให้นักแสดงได้ดีความและใช้จินตนาการอย่างกว้างขวาง คือ ช่วงต้นเป็นการแสดงพฤติกรรมทำผิดศีล 5 --> ตระหนักในการกระทำ --> สัมผัสบุญ --> ช่วงกลาง คือการปรับเปลี่ยนตนเองไปสู่การเป็นนกกิ้งกะหრა --> และช่วงจบ คือการแสดง ความยินดีและสรรเสริญการเสด็จนิวัติของพระพุทธเจ้าสามารถสรุปตัวละครทั้งหมดตามลักษณะของศีล 5 ในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา ดังนี้

ตารางที่ 4.17 บุคลิกภาพ พฤติกรรม และลักษณะนิสัยตัวละคร จากการวิเคราะห์และตีความ

ที่มา: ผู้วิจัย

ลำดับ	ตัวละคร	การตีความ
1		ศีลข้อ 1 การละเว้นจากการฆ่าสัตว์ทุกชนิด - ตัวละครชอบฆ่าสัตว์ เบียดเบียนสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ แบบไม่เลือก ตัดจนเป็นนิสัย มีแววตาที่ดุร้าย การเคลื่อนไหวร่างกายมีลักษณะเส้นตรงและเฉียบคม เมื่อตระหนักในการกระทำชั่วจึงกลับมาเป็นคนดี ชอบทำบุญ รู้จักให้อภัย และเห็นใจความลำบากของเพื่อนมนุษย์และสิ่งมีชีวิตร่วมโลก
2		ศีลข้อ 2 การเว้นจากการลักทรัพย์หรือทรัพย์ที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ - ตัวละครเห็นแก่ตัว ไม่คำนึงว่าเงินหรือของชิ้นนั้นไม่ได้เป็นของตน มีความต้องการความอยากได้โดยไม่รู้จักคำว่าเพียงพอ เมื่อไหร่ที่ห่างจากสายตาผู้อื่น ตนจะใช้ความรวดเร็วด้วยการเอามือไปคว้าหยิบเงินหรือสิ่งของเสมอ เมื่อตระหนักในการกระทำ จึงหันกลับมาให้เป็นผู้ให้ทานแก่คนที่ตกทุกข์ได้ยากกว่า

ลำดับ	ตัวละคร	การตีความ
3		<p>ศิลปะข้อ 3 การละเว้นจากการประพาศติผิดในกาม</p> <p>- ตัวละครประพาศติผิดในกาม ลุ่มหลงในกามารมณ์ ในความคิด มีแต่การวางแผนครอบครองและเสพสังวาสคนที่ชอบ มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ชอบจุโจม โอบรัด เมื่อสำนึกในการกระทำ จึงหันมากำหนดจิตให้รู้ผิดชอบชั่วดี</p>
4		<p>ศิลปะข้อ 4 การละเว้นจากการพูดปดมดเท็จ</p> <p>- ตัวละครมักย้าคิดย้าทำ ชอบพูดโกหก สบถคำหยาบ แก้วพยายามหาเหตุผลมาอธิบายเพื่อให้ได้สิ่งที่ตนเองต้องการเสมอ มีลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่รวดเร็ว เมื่อสำนึกในบาปบุญ จึงมีสติ ทำให้มีสติก่อนพูด และจะพูดเฉพาะเรื่องที่เป็นประโยชน์</p>
5		<p>ศิลปะข้อ 5 การละเว้นจากเครื่องตีมีสุราหรือของมีนเมาทุกชนิด</p> <p>- ตัวละครเสพของมีนเมาทุกประเภท จิตใจล่องลอยไปกับจินตนาการที่สร้างขึ้น การเคลื่อนไหวร่างกายที่ไม่มั่นคง จะเดินนั่ง กิน พูด ก็ไม่สามารถควบคุมสติและร่างกายของตนเองได้ ใจจดจ่ออยู่กับสิ่งเสพติด เมื่อมีสติในการกระทำจึงละทิ้งของมีนเมาทุกประเภท</p>
6		<p>โต</p> <p>- ตัวละครในป่าหิมพานต์ มักปรากฏตัวคู่อยู่กับนกกิ้งก่าหรือผีเสื้อ ตัวละครมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือต้อนรับการกลับมาของพระพุทธเจ้า ทำให้เห็นความสัมพันธ์ตัวละครที่อยู่คู่กันมา โดยมีบุคลิกภาพที่สุขุม เคลื่อนไหวร่างกายหนักแน่นและกระฉับกระเฉง</p>
7		<p>ผู้เล่าเรื่อง (narrator) และพระนางสิริมหามายา</p> <p>- ตัวละครเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงทั้งหมด เป็นผู้ซึ่งเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ทั้งนี้ยังเป็นภาพแทนของพระนางสิริมหามายาซึ่งเป็นตัวละครที่ปรากฏในตำนานทอออกมาด้วยความรู้สึกที่พระพุทธเจ้าเสด็จมายังสวรรค์ชั้นดาวดึงส์</p>

2) การคัดเลือกนักแสดง ครั้งที่ 3

ในการพิจารณาคัดเลือกนักแสดงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยไม่ได้คำนึงถึงเรื่องเพศเป็นสำคัญ แต่มีวิธีการคัดเลือกนักแสดงโดยอ้างอิงจากจากพุทธประวัติของชาวไทใหญ่เรื่องพุทธชาดที่พระพุทธเจ้าเสวยชาติเป็นนกกิ้งก่าหว่า 5 ตัว จึงจำเป็นต้องใช้นักแสดงเพศชายมารับบทบาทเป็นนกกิ้งก่าหว่า ทั้งนี้ เพิ่มนักแสดงหญิง 1 คน โดยมีความสามารถทางด้าน การขับร้องเพลงพื้นบ้านภาคเหนือรับบทบาท “ผู้เล่าเรื่องและพระนางสิริมหามายา” นักแสดงชาย 1 คนรับบทบาท “ทหาร” สามารถจำแนกรายละเอียดได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.18 ชื่อนักแสดงและความสามารถ

ที่มา: ผู้วิจัย

นักแสดง	รายชื่อและข้อมูล	ความสามารถ
	นายกิตติศักดิ์ พรธรรังสี นักศึกษาศาสาวิชาศิลปการแสดง (ศิลปการแสดงละคร) ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	มีความสามารถด้านการแสดง ละครเวที การเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบเบรคแดนซ์ และนาฏศิลป์ร่วมสมัย
	นายเชาว์วัฒน์ ตันเจริญกุล นักศึกษาศาสาวิชาศิลปการแสดง (ศิลปการแสดงละคร) ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	มีความสามารถด้านการแสดง ละครเวที และการเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบฮิปฮอป และ นาฏศิลป์ร่วมสมัย

นักแสดง	รายชื่อและข้อมูล	ความสามารถ
	<p>นายธนัท ไวยพจน์ นักศึกษาศาขาวิชศิลป์การแสดง (ศิลปะการละคร) ชั้นปีที่ 1 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา</p>	<p>มีความสามารถด้านการแสดง ละครเวที การเคลื่อนไหว ร่างกายในรูปแบบนาฏศิลป์ ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย</p>
	<p>นายสุทธิพงษ์ สุหัสโซ นิสิตภาควิชานาฏศิลป์ สาขานาฏศิลป์สากล ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p>	<p>มีความสามารถด้านการ เคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบ บัลเลต์ และนาฏศิลป์ร่วม สมัย</p>
	<p>นายญาณวุฒิ ไตรสุวรรณ นักศึกษาศาขาศิลปศึกษา ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม</p>	<p>มีความสามารถด้านการ เคลื่อนไหวในรูปแบบ นาฏศิลป์ไทย</p>

นักแสดง	รายชื่อและข้อมูล	ความสามารถ
	นายวโอสถ วัฒนกุล นิสิตปริญญาโท คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	มีความสามารถด้านการแสดงละครเวที
	นางจำปา แสนพรม ศิลปินขับเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ และผู้อำนวยการโรงเรียนสืบสาน ศิลปวัฒนธรรมล้านนา วัดวชิรธรรมสาริต กรุงเทพมหานคร	มีความสามารถด้านการขับร้องเพลงพื้นบ้าน ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ และการแสดงละครเวที

3) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3

สำหรับการออกแบบลีลานาฏศิลป์ 2 ครั้งที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้เน้นหนักไปถึงการสร้างสรรค์ท่วงท่า ที่ได้รับแรงบันดาลใจมากจากการเลียนแบบพฤติกรรมสัตว์ ซึ่งในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงตัวละคร “มนุษย์” ที่สั่งสมความดีจนสามารถกลายร่างเป็นนกกิ้งก่าหว่าได้ ดังนั้น ในบทการแสดงองค์ที่ 1 เน้นการนำเสนอเกี่ยวกับศิลปะ 5 ผู้วิจัยจึงเน้นสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวในรูปแบบการกระทำ (Action) นำเสนอการกระทำของมนุษย์ที่ทำบาปจนได้รับผลกระทบ แล้วมีสติสำนึกรู้หันกลับมาทำคุณความดี สั่งสมบุญจนกระทั่งถึงองค์ที่ 2 จึงใช้ลีลาการเคลื่อนไหวแบบนก เพื่อนำเสนอว่ามนุษย์ชาวไทยใหญ่สามารถแปลงร่างไปเป็นนกกิ้งก่าหว่าได้ในที่สุด ขั้นตอนการออกแบบลีลาในการแสดงครั้งที่ 3 มีดังนี้

3.1 การออกแบบการลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง



ผู้วิจัยได้กำหนดให้มีผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ปรากฏสอดแทรก ระหว่างช่วงของการแสดงทั้ง 2 องค์ โดยจะทำหน้าที่เกริ่นเรื่อง บอกเล่าสิ่งที่ปรากฏบนเวที และสรุปเนื้อหาทั้งหมดของการแสดง นอกจากนี้ ตัวละครสลับบทบาทระหว่างผู้เล่าเรื่องไปเป็น

พระนางสิริมหามายา ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ตั้งข้อสังเกตกับเรื่องให้ผู้ชมได้ติดตามเรื่องและรู้สึกร่วมกับการแสดงได้ตลอดความยาวเรื่อง ในแง่นี้ ผู้เล่าเรื่องจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเหมือนเป็นผู้บรรยายแต่เข้าไปเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่องด้วยคล้าย ๆ กับคอรัสในละครกรีก

การเคลื่อนที่ของตัวละคร ผู้เล่าเรื่องนี้มักปรากฏอยู่ตรงจุดกึ่งกลางของเวทีเสมอเพื่อทำหน้าที่เป็นจุดสนใจหลัก (Focal Point) คอยเชื่อมโยงเรื่องราวและสื่อสารเรื่องไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน ทำให้โดดเด่นออกมา ไม่กลืนหายไปกับเรื่อง ซึ่งสรุปผลการออกแบบได้ดังตารางที่ 4.19

ตารางที่ 4.19 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ของผู้เล่าเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>องค์ 1 เปิดตัวการแสดง</p> <p>ผู้เล่าเรื่องปรากฏอยู่ตรงจุดกึ่งกลางของเวที คู่กับตัวละคร “ทหาร” ที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง และแวดล้อมด้วยตัวละครที่รับบทเป็นทหารชาวไทใหญ่ ความสำคัญของการจัดวางตำแหน่งบนเวทีนี้ จะทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ในทันทีว่าผู้เล่าเรื่องและทหารผู้นี้เป็นตัวละครหลัก สามารถนำผู้ชมเข้าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้ว่าควรติดตามเรื่องราวต่อไปโดยมุ่งความสนใจไปที่ตัวละครใดเป็นหลัก</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องนำทางมนุษย์สู่เส้นทางบุญ ในช่วงต่อมาของเรื่อง หลังจากที่ตัวละครต่าง ๆ ได้รับรู้แล้วว่าควรประพฤติตนตามศีล 5 กระทำความดี สั่งสมบุญไปสู่เส้นทางบุญ ผู้เล่าเรื่องจะเคลื่อนที่อยู่หน้าขอบของทหารชาวไทใหญ่ นำตัวละครทั้ง 5 เคลื่อนที่เป็นเส้นตรง ในรูปแบบของการท่าย่างจากมุมซ้ายหน้าเวที ไปมุมขวาหลังเวที การกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องอยู่หน้าสุดของขอบวนเป็นสัญลักษณ์ของการ “นำ” ตัวละครไปสู่คุณงามความดี และการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง ก็แสดงให้เห็นถึง “ทางบุญ” ได้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน</p>

รูปภาพ	คำอธิบายเพิ่มเติม
	<p>ผู้เล่าเรื่องขับซอเป็นบทสนทนากับนกกิ่งกะหร่า โดยกล่าวชม นกกิ่งกะหร่าว่า “ชนชาว ๆ นอนนิ่ง ๆ เจ้าบ่วงบ่หาย สายตาเจ้าเป็นประกาย ร่างกาย เลียนไปกำน่อย ก่อย ๆ ขยับ แขนขา ทำท่า เอียง อายอ่อนอ้อย ผงกหัว ขึ้นมา ก่อย ๆ กางปีก โยกย้าย สายไปมา” การเคลื่อนไหวตรงนี้ไม่ได้มีการออกแบบที่ชัดเจนนัก เป็นเพียงการเลือกการกระทำพูดคุยให้ชัดเจน อาจมีการร้ายรำต้นสด ประกอบคำพูดเล็กน้อย</p>
	<p>องค์ 2 สรรเสริญ</p> <p>ผู้เล่าเรื่องกล่าวสรรเสริญ คุณงามความดีต่าง ๆ ของพระพุทเจ้า เช่น “ขอสักการะ เทิดทูล เกศา องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ตรัสรู้ธรรม น้อมนำขึ้นเกล้า เป็นสัพปัญญู ผู้แต่ ตรัสสอนความจริง ธรรมะเป็นสิ่งแน่ ชนะปราบแป้ ภัยมาร เป็นตีเป็ง มนุษย์สงสาร ผู้ปฏิบัติธรรม น้อมนำใจสร้าง พระธรรมกำสอน เป็นพรใสสว่าง เป็นสัจจธรรม เตียงแต่” และจากนั้นจึงกล่าวสรุปเรื่องเพื่อเล่าว่า เหล่านกกิ่งกะหร่าซึ่งเป็นสัตว์ที่มีบุญญาธิการสูง ก็ได้มาเข้าเฝ้า ถวายการต้อนรับพระพุทองค์ด้วย เช่น “สรรเสริญธรรม พระพุทเจ้า นกกิ่งกะหร่า ก็มาเข้าเฝ้า ยืนหยัดในความดิงาม” และยังคงกล่าวว่านกกพวกนี้เป็นนกกที่มีบุญ เพราะจิตรหลุดโป้นแล้ว แก้วสามประการ ดวงตาได้หันธรรม ส่องงดงามในโลกหล้า บินไปมาชั่วนิรันดร์ เหาะเหินฟ้า” การเคลื่อนไหวตรงนี้ก็ไม่ได้มีการออกแบบที่ชัดเจนเช่นกัน เป็นเพียงการเลือกการกระทำพูดคุยให้ชัดเจน อาจมีการร้ายรำต้นสดประกอบ คำพูดเล็กน้อย</p>

3.2 การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร “ทหาร”

ตัวละคร “ทหาร” นี้ ไม่ใช่ตัวละครที่อยู่ในเส้นเรื่อง แต่จะทำหน้าที่เป็นเสมือน “สัญลักษณ์” เป็นอุปมาแทนที่ของ “การต่อสู้” ของชาวไทใหญ่ในเรื่อง ในแง่หนึ่งตัวละครนี้สื่อให้เห็นถึง การต่อสู้ของมนุษย์ต่อบาปและความเข้มแข็งยึดมั่นในการทำความดีตามศีลทั้ง 5 ข้อ เพื่อให้ได้กลายเป็นนกกิ้งกะหრაที่ศักดิ์สิทธิ์ในตอนท้ายของเรื่อง และอีกนัยหนึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของการแสดงนาฏศิลป์เรื่องนี้ทั้งหมด ก็คือ การต่อสู้ของชาวไทใหญ่ในการต่อสู้เพื่อรักษา “คุณค่า” ของการฟ้อนกิ้งกะหრაให้ดำรงสืบไปในยุคสมัยใหม่ การปรากฏตัวของทหารชาวไทใหญ่ 3 ครั้ง มีนัยยะที่ต้องการสื่อสารที่แตกต่างกัน และมีการเคลื่อนไหวในแต่ละครั้งที่ต่างกันดังนี้

ครั้งที่ 1 องก์ 1 ศิล 5

ตัวละคร “ทหาร” เดินเข้ามาที่จุดกึ่งกลางของพื้นที่การแสดงด้วยท่าทางขึงขัง เข้มแข็ง เดินหลังตรง แกว่งแขนไปมาคล้ายการเดินสวนสนามของทหาร เขายืนนิ่ง ๆ สายตามองไปเบื้องหน้าอย่างมาดมั่น ในขณะที่ผู้เล่าเรื่องเกริ่นเข้าเรื่อง และพูดเรื่องของ “บุญ-บาป” ที่จะติดตัวไปจนตาย ก่อนที่จะหมุนตัวกลับแล้วเดินลับออกไปจากเวทีการปรากฏตัวของ “ทหาร” ในตอนนี้แสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง มุ่งมั่นที่จะต่อสู้กับบาปและรักษาบุญไว้ให้ได้อย่างแน่วแน่



ภาพที่ 4.5 การปรากฏตัวของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 1 ในองก์ 1 ศิล 5
ที่มา: ผู้วิจัย

ครั้งที่ 2 การเดินทางสู่เส้นทางบุญของชาวไทใหญ่

ตัวละคร “ทหาร” นำ ตัวละครทหารชาวไทใหญ่เดินเข้ามาจากด้านซ้ายของพื้นที่แสดง โดยมีท่าทีเชิงซำแต่มั่นคง มีการเดินเรียงแถวเป็นขบวน เดินไปค้อมตัวไป ขำมจากฝั่งซ้ายของพื้นที่แสดงไปทางขวา บางช่วงมีการเอนหลัง ยกขาขึ้นเล็กน้อยแต่ก็ยังคงมุ่งหน้าเดินต่อไป ตัวละครที่กำหนดให้เป็น “ทหาร” นี้ ได้เดินนำอยู่ด้านหน้าของชาวไทใหญ่เสมอ ในแง่

หนึ่งจึงถือเป็นสัญญาณของการบำเพ็ญเพียรทางจิตที่ต้องแน่นแน่ เข้มแข็ง ต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคภายนอกและกิเลสภายในใจของตนเองให้ได้



ภาพที่ 4.6 การปรากฏของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 2 การเดินทางสู่เส้นทางบุญของชาวไทใหญ่
ที่มา: ผู้วิจัย

ครั้งที่ 3 องก์ 2 สรรเสริญ

ตัวละครทหารเดินเข้ามาในเวทีจากทางด้านหลัง แล้วหยุดยืนอยู่ทางซ้ายของผู้เล่าเรื่องในขณะที่ผู้ขับขอร้องสรุปเรื่อง เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเปรียบที่ต้องการสื่อว่า การแสดงตลอดทั้งเรื่องนี้เป็น การต่อสู้ของชาวไทใหญ่ใน “การดำรงรักษาวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อและศรัทธาของชาวไทใหญ่นานกึ่งกะหร่าไม่ให้ถูกกลืนโดยวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4.7 การปรากฏตัวของตัวละคร “ทหาร” ครั้งที่ 3 องก์ 2 สรรเสริญ
ที่มา: ผู้วิจัย


3.3 การให้นักแสดงค้นหาการกระทำที่สอดคล้องกับบท

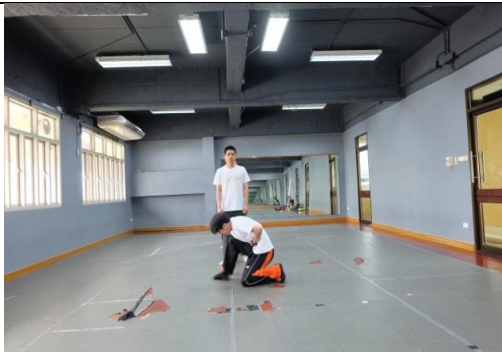
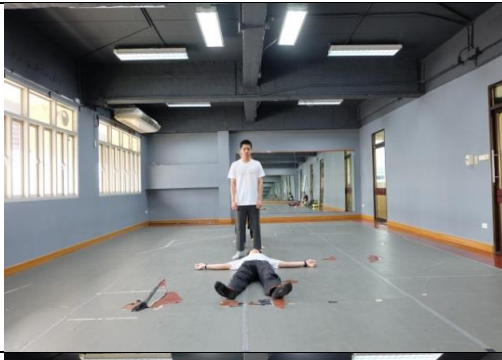


การแสดง ศิล 5 โดยสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวให้สะท้อนเรื่องราวของมนุษย์ที่ทำบาปตามความหมายของศิลปะ 5 ดังนั้นการเคลื่อนไหวของแต่ละตัวละครจะแตกต่างกันตามสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น การแสดงในช่วงแรกนี้จะไม่มีการกำหนดสถานที่ หรือเวลา แต่จะเน้นไปที่เนื้อหาของ การแสดงเพื่อนำเสนอถึงแนวคิดของการทำบาป และการทำบุญว่า ไม่ว่าจะเป็สถานที่ หรือเวลาใด มนุษย์ก็สามารถทำบาปและทำบุญได้


ศิลปะข้อ 1 เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะเส้นตรงและคม ให้ความรู้สึกอึดอัด ก้าวร้าว และรุนแรง โดยผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ให้ตัวละครทหารชาวไทใหญ่ รับผิดชอบต่อที่หยิบอาวุธขึ้นมาฆ่าผู้อื่น แล้วได้รับผลจากกรรมของตนโดยการถูกผู้อื่นฆ่าตาย เสียเอง อารมณ์ความรู้สึกก้าวร้าวโหดเหี้ยม

ตารางที่ 4.20 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวศิลปะข้อ 1 ฆ่าสัตว์

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ตัวละครทหารชาวไทใหญ่ 1 นั่งเพ่งมองอาวุธมีดดาบของตนบนพื้น หยิบขึ้นมาดูด้วยความรู้สึกเหี้ยมโหดพร้อมฆ่าศัตรู จากนั้นจึงร้ายรำเป็นท่าสู้รบ โหนกระโจน กระโดดฟันไปมา ท้ายที่สุดก็เข้าแทงศัตรูที่อยู่ทางด้านขวาของเวที</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ได้รับผลกระทบจากการถูกศัตรูเข้ามาแทงที่ท้องจนล้มทรุดลงไป</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 เจ็บปวด ตีตื้นทรนทรายอยู่ที่พื้น สะท้อนให้เห็นว่าเขาเองก็ได้รับความเจ็บปวดไม่ต่างจากคนที่เขาฆ่าตาย ทนพิษบาดแผลไม่ไหว จนต้องล้มตายในท่านอนหงายแน่นิ่ง</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 พ้นขึ้นอยู่ในสถานที่โล่งว่าง ไม่กำหนดชัดเจนว่าเป็นที่ใด เขาอยู่เหนือกาล อยู่เหนือสถานที่ คล้ายกับวงเวียนอยู่ในโลกหลังความตาย</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ยกมือขึ้นบีบคอตัวเองแสดงให้เห็นความอึดอัด เจ็บปวด ทรนทรายจากการได้รับผลกระทบที่เคยฆ่าคน</p>




รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ยังคงบีบคอตนเอง ดัดดินอย่างเจ็บปวด จนท้ายที่สุดขาดอากาศหายใจนอนตายแน่นิ่งไปกับพื้นกลางเวที วนเวียนอยู่ในโลกแห่งความตายอย่างทุกซ์ทรมาน</p>

ศิลปะข้อ 2 เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะบิดเบี้ยว กระตุกรวดเร็ว ให้ความรู้สึกเจ้าเล่ห์ คดโกง ไม่รู้จักพอ ฉวยเหยียบของของผู้อื่นอย่างเร่งรีบและร้อนรน ผู้วิจัยได้กำหนด สถานการณ์ให้ตัวละครทหารชาวไทใหญ่รับบทเป็นโจรที่ไปลักขโมยทรัพย์ของผู้อื่น แล้วได้รับผลจากกรรมของตนโดยการทรมานทรมาน ไม่สบายใจจากความโลภ และอยากได้อะไรอย่างไม่มีรู้จักพอของตนเอง

ตารางที่ 4.21 การออกแบบการเคลื่อนไหว ศิลปะข้อ 2 ห้ามลักทรัพย์

ที่มา: ผู้วิจัย


รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 (ฆ่าสัตว์) พยายามยืนสำนึกผิดในความผิดบาปของตน ขณะที่ทหารอีกสี่ 4 คนที่เหลือ เคลื่อนที่เอียงออกไปทางซ้ายมือ ทหารชาวไทใหญ่ 2 พบเห็นเงินทองของมีค่าหล่นอยู่ที่พื้น เขาก้มตัวลงติดพื้น ยื่นมือออกไปลักของจำนวนมากมาแบกไว้แนบตัว อย่างรวดเร็ว ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ แต่ทหารชาวไทใหญ่ 2 ยังคงเหยียบของรอบตัวในลักษณะที่เร่งรีบ และร้อนรนไปเรื่อย ๆ เริ่มเกิดความรู้สึกผิด และระแวง กลัวว่าเจ้าของทรัพย์สินนั้น ๆ จะจับได้</p> <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ยกมือขึ้นลูบหัวไปจรดด้านหลัง แสดงให้เห็นว่าเขาเอาของจำนวนมากไป</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>สวมใส่เป็นของตนเอง เขายิ้มพอใจให้กับตนเอง ก่อนจะเร่งหยิบของรอบตัวขึ้นมาสวมใส่ไปเรื่อยๆ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ขโมยของทั้งหมดมาได้ก็ออกวิ่ง แต่ก็กระตุก พร้อมเปล่งเสียงร้องเจ็บปวด เพราะถูกเจ้าของทรัพย์จับได้และทำร้าย เป็นการลงโทษ จึงล้มลงกรีดร้องทูลุทราญ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 พ้นขึ้นมาในโลกหลังความตาย ถูกลงโทษโดยการถูกจิกทิ้ง ดึงกระดูกอวัยวะแต่ละขึ้นไปเหมือนที่เขาขโมยแก้วแหวนเงินทองของคนอื่น ตัวละครติดดิน บิดเบี้ยวไปมาอย่างเจ็บปวด รวดเร็ว ท้ายที่สุดจึงจบชีวิตลงอย่างน่าอนาถ</p>

ศิลปะ 3 เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะรุนแรง ให้ความรู้สึกคุกคาม เป็นอันตรายอย่างมาก โดยผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ให้ตัวละครทหารชาวไทใหญ่รับบทเป็นชายที่ต้องการไปทำทารุณกรรมทางเพศกับผู้อื่น แล้วได้รับผลจากกรรมของตนโดยการต้องไปปีนต้นไม้ ถูกหนามแทง มีอิกาจิกตา ในนรกภูมิ

ตารางที่ 4.22 การออกแบบการเคลื่อนไหว ศิลข้อ 3 ห้ามประพุดตีผิดในกาม




ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 เอ็มมือไปกระชากเหยื่ออย่างรุนแรง และกระตุกรวดเร็ว จากนั้นจึงทุ่มเหยื่อลงพื้น แล้วขึ้นคร่อมด้านหลังบนทำการข่มขืนเหยื่ออย่างหื่นกระหายรุนแรง เมื่อเหยื่อสู้หรือดิ้น ก็ทำร้ายร่างกายเหยื่ออย่างทารุณ ต่อเนื่องด้วยแสดงอาการเจ็บปวดที่อวัยวะเพศ แสดงสัญญาณถึงการต้องได้รับผลกระทบจากการข่มขืน แล้วเสียชีวิตจากโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 พ้นขึ้นมาในนรก แสดงอาการหวาดกลัว เหลียวมองไปรอบ ๆ จากนั้นก็ถูกยมบาลใช้หอกแหลมแทงร่างกาย เขาวิ่งหนีด้วยความเจ็บปวดจึงปีนป้ายหนีไปบนต้นจ้าว ถูกหนามแหลมของต้นจ้าวแทงจนได้รับบาดเจ็บอย่างมาก ท้ายที่สุด ถูกนกกาบนยอดต้นจ้าวจิกลูกตา จนปล่อยมือออกจากต้นจ้าวตกลงมาแล้วนอนแน่นิ่ง ได้รับผลกระทบจากการกระทำของตน</p>

ศิลปข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ เน้นการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะวทวนเป็นเส้นโค้ง ในความรู้สึกคดโกง ไม่ซื่อตรง สับสนวุ่นวาย ในขณะที่ตะโกนพูดจาหยาบคาย และพูดเท็จ จากนั้นจึงกำหนดให้ได้รับผลจากกรรมของตนโดยการต้องไปตีมน้ำมนต์ร้อนในนรกภูมิ

ตารางที่ 4.23 การออกแบบการเคลื่อนไหวศิลปะข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ




ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1-3 ยืนรู้สึกผิดต่อการกระทำของตนในนรก ทหารชาวไทใหญ่ 4 เดินกวานไปมาเป็น เส้นโค้ง แสดงความรู้สึกโกรธและหงุดหงิด ตะโกนโพล่งคำหยาบคาย และพูดเท็จโกหก ไปเรื่อย ๆ</p>
	<p>ชาวไทใหญ่ 4 ตกนรก ได้รับผลกระทบจากการถูกน้ำมันร้อนกรอกปากโดยใช้การเคลื่อนไหวราวกับมีมือที่มองไม่เห็นบังคับให้เขาดักน้ำมันร้อนดื่ม จนสำรอกอาเจียนออกมา ตีตื้น กรีดร้องทรมานทรมานไปมา</p>
	<p>ท้ายที่สุดชาวไทใหญ่ 4 ต้องอาเจียนเอาน้ำมันร้อนออกมาอย่างเจ็บปวด แล้วแน่นิ่งไปในโลกหลังความตาย</p>

ศิลปะข้อ 5 ห้ามสิ่งของมีนเมา เน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย

ในลักษณะกวานโซซัดโซเซ หน่วงเนือย อ้อยอิ่ง เป็นเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกมีนเมาไม่มีสติสัมปชัญญะ โดยกำหนดสถานการณ์ในขณะที่ตัวละครตะโกนพูดจาหยาบคายและพูดเท็จ จากนั้นจึงกำหนดให้ได้รับผลจากกรรมของตนโดยการต้องไปดื่มน้ำมันร้อนในนรกภูมิ

ตารางที่ 4.24 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายศิลปะข้อ 5 ห้ามสิ่งของมีนเมา
ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 เดินไปมา จากนั้นก็หิบบแก้ว เหล้าขึ้นดื่มไปเรื่อย ๆ จากนั้นเริ่มเดินโซซัดโซเซไม่มีสติ ไม่สามารถประคองตนได้ การเคลื่อนไหวตรงนี้ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงเคลื่อนไหวอย่างไร้ทิศทาง ใช้พลังงานในการออกกลีตามากสลับน้อยอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ เพื่อแสดงถึงความเมาที่ไม่มีสติจนถึงขั้นสะดุดล้มบ้าง ไม่มีแรงเดินต่อบ้าง ฯลฯ</p>
	
	

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>เมื่อทหารชาวไทใหญ่ 5 ดื่มห้ำไปเรื่อย ๆ ก็รู้สึกถึงความร้อนท้องจากการโดนห้ำเผาหลอดอาหาร จนรู้สึกเจ็บคอสำลักและเสียชีวิต ต่อเนื่องด้วยการฟื้นขึ้นมาในโลกหลังความตายด้วยความรู้สึกสับสนและเกิดความเกรงกลัวเพราะไม่คุ้นเคยกับสถานที่ที่แปลกประหลาด</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 ถูกลงโทษด้วยการกรอกน้ำร้อนลงคอ จึงรู้สึกร้อนทรมานทรมานกับน้ำเดือดจัดในนรกที่เผาผลาญจากข้างใน</p>

CHULALONGKORN UNIVERSITY



3.4 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายองค์ 1 ในส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับสำนึก และการสั่งสมบุญนั้น ตัวละครทหารชาวไทใหญ่เกิดความตระหนักรู้ในกระทำบาปกรรมของตนจนกลับตัวมาประพฤติดี สั่งสมความดี และดำเนินชีวิตอยู่ในเส้นทางบุญ ดังนั้นการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในช่วงนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดให้นักแสดงแต่ละคนที่แสดงท่าทางในแต่ละศิลปะตามลักษณะและบุคลิกภาพของตนเอง เคลื่อนไหวร่างกายแบบย้อนกลับมายังการกระทำแรกเพื่อแสดงให้เห็นถึงการนึกทบทวนความผิดบาปที่ตนทำลงไป เป็นการแสดงการเคลื่อนไหวแบบย้อนกลับ (Flashback) และ ทำซ้ำ (Repeat) เพื่อให้แสดงให้เห็นถึงการปฏิพากย์ (Paradox) กันของความดีและความชั่ว เมื่อผู้ชมเห็นตัวละครกำลังทำผิดซ้ำ แต่ย้อนกลับไปแก้ไขโดยการทำความดีปฏิบัติตามศีล 5 แทน ก็จะเข้าใจประเด็นของการทำความดีละเว้นความชั่ว อันเป็นปรัชญาทางพุทธศาสนาได้อย่างชัดเจน

ในส่วนของการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายนักแสดงทุกคน จะเคลื่อนที่มาที่จุดเริ่มต้นใหม่ แล้วเคลื่อนไหวร่างกายแบบย้อนกลับมาถึงการกระทำแรก จากนั้น นักแสดงแต่ละคนจะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างต่อเนื่องที่แสดงให้เห็นถึงการประพุดิปฏิบัติดีหลังจาก ได้เรียนรู้แล้วว่าตนจะได้รับผลกระทบอย่างไรจากการทำผิดบาป ซึ่งจะส่งผลให้แต่ละตัวละครพร้อมจะ เข้าสู่เส้นทางบุญเพื่อกลายเป็นนกกิ้งกะห่วยในที่สุด ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงในช่วงนี้ ผู้วิจัยเน้นประเด็นไปที่การสังสมบุญ โดยคิดสรรท่าทางจากการค้นหาด้วยกลวิธีค้นสด (Improvisation) ให้นักแสดงปฏิบัติการทดลองแสดงตามสถานการณ์ที่กำหนด เช่น ปล่อยนกปล่อย ปลา ทำบุญถวายวัด ปฏิบัติกับลูกเมียผู้อื่นอย่างให้เกียรติ เป็นต้น จากนั้นจึงค่อยลดทอนท่าทางต่าง ๆ ให้เหลือแต่การกระทำที่เป็นการเคลื่อนไหวที่มีลีลาชัดเจน สื่อสารให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้ว่าตัวละคร กำลังรู้สึกอย่างไร และมีการกระทำได้อยู่ ผู้วิจัยจะขออภิปรายการออกแบบลีลาการประพุดิตนตาม หลักศีล 5 แต่ละข้อ ดังนี้

ศีลข้อ 1 ห้ามฆ่าสัตว์ การเคลื่อนไหวร่างกายในศีลข้อ 1 นักแสดง จะตั้งจิตอธิษฐานแสดงท่าทางของการทำบุญ ปล่อยนก ปล่อยปลา เพื่อทำให้จิตใจสงบร่มเย็น

ตารางที่ 4.25 การทำบุญปล่อยนก ปล่อยปลา

ที่มา: ผู้วิจัย


รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ได้ทบทวนความผิดที่ตนทำ จากการฆ่าสัตว์ และผลกระทบที่ต้องถูกฆ่าและตาย เข้าไปมาในโลกหลังความตาย จึงตั้งจิตอธิษฐาน สำนึกผิดและขอขมาสัตว์ที่ฆ่า</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ได้ทำบุญโดยการปล่อยปลา กลับสู่แม่น้ำลำคลอง โดยนั่งคุกเข่า แล้วใช้มือทำท่า เทปลาลงน้ำอย่างชดช้อยเยือกเย็น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารขาวไทใหญ่ 1 ยึดตัว ยกมือขึ้นเหนือศีรษะ ทำกิริยาเปิดกรงเพื่อปล่อยนกให้โบยบินไปบนท้องฟ้าอย่างเสรี เมื่อได้ทำความดีและรักษาศีลด้วยการไม่ฆ่าสัตว์ตัดชีวิตแล้ว ต่อเนื่องด้วยการยืนตรง กุมมือไว้ด้านหน้าช่วงต่ำกว่าเอว แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกสุขสงบที่ได้ทำความดี</p>

ศิลปะข้อ 2 ห้ามลักขโมย การเคลื่อนไหวร่างกายในศิลปะข้อ 2 นักแสดงจะตั้งจิตอธิษฐาน แสดงท่าทางของการทำบุญถวายวัด เพื่อให้จิตใจสงบร่มเย็น


ตารางที่ 4.26 การทำบุญ ทำทานถวายเป็นกุศล

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารขาวไทใหญ่ 2 ได้ทบทวนความผิดที่ตนทำจากการลักทรัพย์ และผลกรรมที่ต้องถูกฉีกดึงอวัยวะในโลกหลังความตาย จึงตั้งจิตอธิษฐานสำนึกผิด และตั้งจิตเป็นคนดี ต่อเนื่องด้วยทหารขาวไทใหญ่ 2 แสดงท่าทางคืนของที่ตนขโมยมาคืนไปให้เจ้าของด้วยความนอบน้อม และสำนึกในภาระทำดังกล่าว จึงเสียสละทรัพย์ส่วนตัวทำบุญถวายข้าวของแด่วัดเพื่อเป็นสิริมงคล</p>

ศีลข้อ 3 ห้ามผิดลูกผิดเมียผู้อื่น การเคลื่อนไหวร่างกายในศีลข้อ 3 นี้ นักแสดงจะตั้งจิตอธิษฐาน แสดงท่าทางไม่ผิดลูกผิดเมียผู้อื่น ปฏิบัติตนต่อภรรยาและลูกของผู้อื่นด้วยความเคารพและให้เกียรติ

ตารางที่ 4.27 การปฏิบัติต่อลูกเมียผู้อื่นด้วยความเคารพและให้เกียรติ
ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ได้สำนึกผิดที่ตนได้ข่มขืนเหยื่อ จึงลุกขึ้นในท่าหนึ่งชั้นเข่า เข้าไปประคองเหยื่อให้ลุกขึ้นมา</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ก็ได้ปล่อยให้เหยื่อไปตามทางของเขา ไม่ทำร้าย ไม่ล่วงเกิน พร้อมยื่นแขนส่งให้เขาจากไปอย่างเคารพ และให้เกียรติ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ได้ทำความดีแล้ว ทหารชาวไทใหญ่ก็ยื่นสงบนิ่งไตร่ตรองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และหาทางสงบอารมณ์ความรู้สึก อยากรับเป็นสุขสงบนิ่ง</p>

ศีลข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ การเคลื่อนไหวไหวจะคล้ายกับตอนทำบาป แต่ให้ตัวละครทหารชาวไทใหญ่ 4 พูดความจริง และเปล่งเสียงออกมาว่า “ขอโทษ” ในขณะที่เดินไปเดินมา อยากรู้สึกผิดต่อการกระทำของตนและสำนึกได้จากการถูกลงโทษ

ตารางที่ 4.28 การพูดความจริงและรู้สึกผิดต่อคำพูดของตน



ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 เดินไปมาทั่วบริเวณพื้นที่แสดง และพูดสิ่งที่เคยพูดในตอนแรกแต่พูดย้อนกลับ ย้อนกลับ เช่น “ไม่ใช่” เป็น “ใช่ไม่” “ไอ้เหี้ย” เป็น “เหี้ยไอ้” แสดงถึงการย้อนทวนนึกถึงความผิดของตน จากนั้นจึงค่อย ๆ พูดความจริงขณะเดินวนไปรอบ ๆ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 พูดความจริง สลับกับการพูดว่า “ขอโทษ” และ “ผิดไปแล้ว” แสดงให้เห็นถึงการยอมรับความจริงและรู้สึกผิดจากการพูดคำหยาบและพูดเท็จ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 ยืนประสานมืออยู่ในความสงบนิ่ง ตระรู้ในการกระทำของตนที่ได้ทำไปในอดีต</p>

ศีลข้อ 5 ห้ามดื่มของมึนเมา การเคลื่อนไหวและการกระทำต่าง ๆ เป็นไปในเชิง ปฏิเสธ ห้ามใจ และละเว้นจากของมึนเมา ทำให้มีจิตที่มั่นคงมีสมาธิรู้ตัวอยู่ตลอดเวลา

ตารางที่ 4.29 การละเว้นของมินเนมา


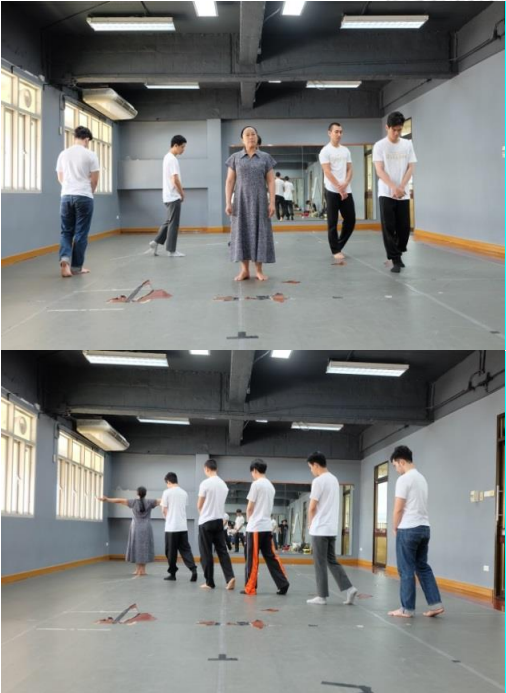
ที่มา: ผู้วิจัย


รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 ทวนการกระทำเมื่อครั้งที่ได้รับโทษจากการตีหมัดแล้ว เขาก็ออกเดินวนไปมา คราวนี้ เมื่อมีคนชวนไปตีหมัดก็เปล่งเสียงปฏิเสธเช่น “ไม่” “เลิกแล้ว” และ “ไม่กินแล้ว” เป็นต้น</p>
	<p>แม้มีคนบังคับให้เขาตีหมัด ชาวไทใหญ่ 5 ก็เอาแก้วเหล้านั้นวางทิ้งไปและไม่สนใจมัน ไม่กลับไปตีหมัดอีก</p>

3.5 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายและการเคลื่อนที่ในการ

เปลี่ยนหนทางชีวิตของเหล่าทหารชาวไทใหญ่ไปสู่เส้นทางบุญ หลังจากที่คุณวิจัยนำเสนอให้ตัวละครมนุษยธรรมะหนักรู้สำนึกถึงบาปที่ได้ทำไปและพิจารณาทบทวนแล้วค้นพบว่า ควรประพฤติตนสั่งสมความดีไปสู่ทางบุญ จนกระทั่งให้ตัวละครทั้งหลายต่างบำเพ็ญเพียรสั่งสมความดีในลักษณะต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยก็จะแสดงผลให้เห็นว่า เมื่อมนุษย์ได้สั่งสมความดีแล้วก็จะเข้าสู่ช่วงกำหนดสมาธิ ทำให้จิตใจผ่องแผ้ว สะอาดบริสุทธิ์ เดินทางไปตามทางสายบุญจนสามารถแปลงกายเป็นนกกิ้งกะหร่าเตรียมพร้อมสรรเสริญต้อนรับการเสด็จนิวัติกลับสู่โลกของพระพุทธเจ้าได้ การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในขั้นตอนนี้จะเน้นการเคลื่อนที่บนเวทีเป็นสำคัญ มีการกำหนดสร้างทิศทางและการเคลื่อนไหวที่ใช้ลีลำน้อย แต่เน้นการขับเคลื่อนไปพร้อม ๆ กัน สร้างรูปร่างต่าง ๆ (Form) บนพื้นที่แสดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพใหญ่ของจุดพลิกผันของชีวิต การเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตอันจะนำตนไปสู่การเปลี่ยนแปลงในองค์กรต่อไป

ตารางที่ 4.30 การออกแบบการเคลื่อนที่ในการเปลี่ยนหนทางชีวิตไปสู่เส้นทางบุญ
 ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ในช่วงของการนำเสนอศิลปะ 5 การสั่งสมบุญ ผู้วิจัยเน้นการเคลื่อนที่ของตัวละครเป็นรายบุคคล เพื่อนำเสนอศิลปะในข้อต่าง ๆ ด้วยลักษณะที่แตกต่างกัน ทว่าเมื่อตัวละครทั้งหมดได้หมั่นทำความดี นำจิตใจไปสู่ความสงบ ผ่องแผ้วแล้ว ตัวละครทั้งหมดก็จะปรับการเคลื่อนที่ไปพร้อม ๆ กัน ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 จะยืนรู้สึกสงบอยู่ตรงบริเวณที่ตนบำเพ็ญเพียรทำความดี จากนั้นจะค่อย ๆ เดินกุ่มมือ สายตามองต่ำ เดินวนไปเป็นวงกลม แสดงให้เห็นถึงการหมั่นสั่งสมความดีทำตามศิลปะ 5 ไปเรื่อย ๆ เป็นวัฏจักร อีกนัยหนึ่งก็เป็นสัญลักษณ์ที่จำลองรูปแบบของการเดินจงกลม ซึ่งสื่อให้เห็นถึงการมีสติรู้ตัว มีสำนึกถึงความผิดชอบชั่วดี</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องเดินเข้ามาเล่าเรื่องตรงกลาง และนำพาเหล่าทหารชาวไทใหญ่ไปสู่ทางบุญ ต่อเนื่องด้วยการนำทหารชาวไทใหญ่เดินเรียงกันเป็นแถวตอนเรียงหนึ่ง โดยมีทิศทางจากมุมซ้ายไปมุมขวาหลังพื้นที่แสดง โดยยังคงกุ่มมือไว้ด้านหน้า และสายตามองต่ำ ถือเป็นารแสดงเชิงสัญลักษณ์ สื่อให้เห็นถึงการเดินทางไปบนทางสายบุญ ที่เป็นทางแห่งความสงบ</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ตัวละครทหารชาวไทยใหญ่ได้เดินกลับเข้ามาอีกครั้งจากด้านซ้ายของพื้นที่แสดง โดยมีตัวละคร “ทหาร” นำออกมาด้วยท่าที่เชิงช้า มีการเดินเรียงแถวเป็นขบวน เดินไปค้อมตัวไป ช้ามจากฝั่งซ้ายของเวทีไปทางขวา บางช่วงมีการเอนหลัง ยกขาขึ้นเล็กน้อยแต่ก็ยังคงมุ่งหน้าเดินต่อไป โดยที่มีตัวละครที่กำหนดให้เป็น “ทหาร” นี้ เดินนำอยู่ด้านหน้าเสมอ ในแง่หนึ่งถือเป็นเรื่องของการบำเพ็ญเพียรทางจิตที่ต้องแน่วแน่ เข้มแข็ง ต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคภายนอก และกิเลสภายในใจของตนเองให้ได้</p>

3.6 การเตรียมนักแสดงสำหรับการออกแบบลีลาองค์ 2

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ในองค์ 1 ทั้ง 3 ช่วงนี้ ยังคงเป็นการเล่าเรื่องผ่านมนุษย์ การกระทำและวิธีการใช้ร่างกายทั้งหมด ก็ยังอยู่ในระดับของการใช้ร่างกายมนุษย์ทั่ว ๆ ไป เช่น นั่ง นอน เดิน จุดกระชาก ต้มเหล้า เปล่งเสียงพูดจา ฯลฯ เพียงแต่มีการเลือกการกระทำบางอย่างให้ชัดเจน ลดทอนรายละเอียดบางประการไม่ให้ดูรกจนเกินไป อาจขยายการกระทำบางอย่างให้ใหญ่ขึ้น ชัดขึ้น กำหนดน้ำหนัก ความเร็วช้า และทิศทางให้เหมาะสมกับแต่ละช่วง การทำงานจึงเน้นการต้นสด แล้วเพิ่มลดปรับท่าทางลีลาต่าง ๆ ทว่า ในองค์ 2 นี้ตัวละครต่าง ๆ ที่เป็นมนุษย์จะต้องกลายร่างไปเป็นนกกิ้งกะหร่า การออกแบบลีลาจะไม่สามารถต้นสดจากการกระทำของนักแสดงได้อีกต่อไป แต่จะต้องมีการเตรียมความพร้อมทั้งในแง่เครื่องมือการสร้างบุคลิกตัวละคร การเลียนท่าทางของสัตว์และการใช้ร่างกายด้วยนาฏยกรรมประเภทต่าง ๆ ทั้งที่มีติดตัวนักแสดงมาอยู่แล้ว และที่ต้องฝึกฝนเพิ่มเติม สร้างภาพบนพื้นที่แสดงที่มีสุนทรียะที่ดีขึ้นจนสามารถสื่อสารประเด็นสำคัญของเรื่องที่ต้องการบอกเล่ากับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้นตามไปด้วย

การเตรียมนักแสดงให้พร้อมสำหรับการออกแบบลีลาในองก์ 2 นั้น มีกระบวนการดังนี้

3.6.1 การสร้างตัวละคร (Building Character)

ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมของนักแสดงในแง่ของการสร้างตัวละคร ด้วยกลวิธีการแสดงแบบลีลา สตราสเบิร์ก (The Method Acting) ซึ่งมุ่งเน้นความใส่ใจของนักแสดงที่จะเปิดใช้งานด้านประสาทสัมผัส และอารมณ์ต่าง ๆ เป็นการเปิดประสบการณ์และดึงกระบวนการทางจิตวิทยาของนักแสดงกลับมาใช้ เช่น ประสบการณ์ทางอารมณ์ และพฤติกรรมต่าง ๆ จากจิตใต้สำนึก ในการช้อนนักแสดงจะค้นหาแรงจูงใจภายในเพื่อแสดงให้เห็นถึงการกระทำ และพยายามตีความหมาย นิยามสิ่งที่ตัวละครพยายามจะบรรลุในช่วงเวลาต่าง ๆ การใช้ประสบการณ์ของประสาทสัมผัส และอารมณ์ความรู้สึกเพื่อถ่ายทอดเป็นการแสดงนี้ คือการใช้ “ความจริงภายใน” (Inner Truth หรือที่ในประเทศไทยมักเรียกอย่างย่อว่า อินเนอร์) ซึ่งจะทำให้ผู้แสดงกลายเป็นตัวละครไม่ใช่แค่ “นักแสดง” ที่สร้างทำไปตามบทบาทต่าง ๆ โดยไม่รู้สึกรู้สีก่อน การฝึกความจริงภายในนี้ทำได้หลายวิธี เช่น การฝึกร่างกาย ฝึกเสียง ฝึกสมาธิ การผ่อนคลาย ฝึกความเชื่อ จินตนาการ การดึงเอาอารมณ์ความรู้สึกความทรงจำต่าง ๆ เข้ามาเทียบเคียงกับสิ่งที่ตัวละครรู้สึก เป็นต้น ในที่นี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้การฝึกการใช้ร่างกายและการใช้ความเชื่อและจินตนาการผ่านแบบฝึกหัด “แอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise)” มาให้นักแสดงใช้ค้นหาวิธีการเคลื่อนไหวของนกกิ้งก่าหว่า สร้างความเชื่อให้กับนักแสดงได้ว่าตน “กลายเป็น” เป็นนกจริง ๆ มิใช่เพียงแต่การทำท่าทางไปตามอำเภอใจเท่านั้น โดยแบบฝึกหัดสัตว์นี้ได้คิดค้นและพัฒนาโดย ลี สตราสเบิร์ก (Lee Strasberg) เจ้าของ เดอะแอ็คเตอร์ สตูดิโอ (The Actor's Studio) ที่มุ่งเน้นการฝึกสอนให้นักแสดงรู้จักกลวิธีการแสดงที่ขับเคลื่อนด้วยความจริงภายในเป็นสำคัญ การทำแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ มีวิธีการดังนี้

1. นักแสดงกำหนดสัตว์ที่มีบุคลิกภาพใกล้เคียงกับนกกิ้งก่าหว่าที่ได้แรงบันดาลใจจาก ศิล 5 ข้อที่ตนแสดง เช่น นกเหยี่ยว (ฆ่าสัตว์) นกพิราบ (ลักทรัพย์) นกยูง (ผิดลูกเมียผู้อื่น) นกกา (พูดเท็จ พูดหยาบคาย) หงส์ (ดื่มของมึนเมา) จากนั้น จึงให้นักแสดงไปศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับนกชนิดนั้น ๆ อย่างละเอียด หากสามารถไปสังเกตนกชนิดนั้น ๆ ได้ก็ควรทำเพื่อให้จดจำภาพ ลักษณะนิสัย และข้อมูลต่าง ๆ ได้โดยละเอียดแม่นยำ

2. นักแสดงนอนอยู่กับที่และทำสมาธิให้รู้สึกผ่อนคลายที่สุด จากนั้นให้นักแสดงจินตนาการถึงสัตว์ที่กำหนดให้ แล้วค่อยสร้างภาพของสัตว์นั้น ๆ ในจินตนาการอย่างชัดเจนที่สุดในทุกแง่มุม ทั้งรูปร่างหน้าตา นิสัย ลักษณะสภาพความเป็นอยู่ บุคลิกภาพต่าง ๆ รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ที่จะมีต่อสัตว์อื่น ๆ ได้ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ

3. นักแสดงค่อย ๆ ผลิตเปลี่ยนร่างกายของตัวเองเป็นสัตว์ชนิดนั้น โดยจินตนาการว่าแขนขาของตนเริ่มมีขนขึ้นมาปกคลุมเหมือนกับสัตว์ดังกล่าว ฟันของตนเริ่มงอกยาว ออกมากลายเป็นเขี้ยว เป็นต้น จากนั้นจึงให้นักแสดงลุกขึ้นและมีพฤติกรรมกลายเป็นสัตว์ชนิดนั้นโดยที่ยังไม่เปิดตา

4. ให้นักแสดงสำรวจพื้นที่อยู่อาศัยของสัตว์ชนิดนั้นให้ละเอียดที่สุด โดยยังไม่ลืมตา ให้สร้างถิ่นที่อยู่ในจินตนาการให้ชัดเจน ให้เชื่อให้ได้ว่าเป็นสัตว์ชนิดนั้น ๆ และมีชีวิตอยู่ในที่นั้น ๆ เสียก่อน จากนั้นจึงค่อย ๆ ลืมตาขึ้นมาพบกับสภาพแวดล้อมของตน โดยสมมติว่าตนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการเพียงคนเดียว ยังไม่เห็นและมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ชนิดอื่น ๆ

5. นักแสดงเคลื่อนที่ในห้องไปเรื่อย ๆ จากนั้นจึงกำหนดสถานการณ์เพื่อสำรวจดูว่าสัตว์ต่าง ๆ นั้น มีบุคลิกภาพเป็นอย่างไรเช่น หากดีใจมันจะแสดงออกอย่างไร หากเสียใจจะแสดงออกอย่างไร หากต้องการข่มขู่จะแสดงออกอย่างไร

6. เมื่อนักแสดงกลายเป็นสัตว์แต่ละชนิดได้ดีแล้ว ให้นักแสดงเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ตัวอื่นๆในห้องเรียน สังเกตว่าสัตว์แต่ละประเภทรู้สึกต่อกันอย่างไร มีปฏิริยาตามธรรมชาติต่อกันอย่างไร สัตว์เล็กกลัวสัตว์ใหญ่หรือไม่ สัตว์ประเภทไหนรู้สึกเป็นกลุ่มเดียวกัน สัตว์ประเภทไหนเป็นศัตรูของกันและกัน เป็นต้น

7. ทดลองให้นักแสดงค่อย ๆ กลายร่างกลับมาเป็นคนที่มีบุคลิกลักษณะ ทศนคติการมองโลก นิสัยใจคอคล้ายกับสัตว์ตัวเดิม ค่อย ๆ สำรวจจากตัวนักแสดงเอง สภาพแวดล้อม สถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งคนรอบข้าง ตามขั้นตอนที่ผ่านมา แต่คราวนี้ให้สำรวจเน้นว่า ความเป็นสัตว์มีอิทธิพลในการสร้างบุคลิกของคน ๆ นั้นอย่างไร เป็นต้น



ภาพที่ 4.8 การใช้แบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise)

ที่มา: ผู้วิจัย

นักแสดงค้นหาวิธีการเคลื่อนไหวของนก กิ้งก่า หูร่า สร้างความเชื่อให้กับนักแสดงได้ว่าตน “กลายเป็น” เป็นนกจริง ๆ มิใช่เพียงแต่การทำท่าทางไปตามอำเภอใจเท่านั้น เมื่อพยายามสังเกตและทำความเข้าใจกับพฤติกรรมบุคลิกภาพลักษณะนิสัยของสัตว์ รวมทั้งทัศนคติ การมองโลก และนำมาใช้โดยสมมติให้ตัวเองเป็นสัตว์ชนิดนั้น ๆ แล้ว บุคลิกภาพของสัตว์นั้นจะติดเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเรา นักแสดงจะได้ลองใช้ชีวิตและใช้ลักษณะนิสัยบางอย่างที่ต่างจากตนเองผ่านจินตนาการและความเข้าใจดังกล่าว การใช้แบบฝึกหัดนี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด นักแสดงจะต้องรู้จักวิเคราะห์และเทียบเคียงบุคลิกภาพของตัวเองให้เข้ากับบุคลิกภาพที่เห็นได้ชัดของสัตว์ชนิดต่าง ๆ หลังจากที่ได้สร้างบุคลิกภาพผ่านแบบฝึกหัดนี้แล้ว ควรลองนำไปแสดงในบทละครที่ตนจะต้องแสดง และลองสำรวจดูว่าบุคลิกภาพที่ได้มาจากสัตว์นั้น ใกล้เคียงกับบุคลิกภาพของตัวเองมากเพียงใด ครบทุกมิติหรือไม่ถ้าไม่ครบก็จะต้องลองหาบุคลิกภาพของสัตว์อื่น ๆ เข้ามาประยุกต์ด้วย หรือบางครั้งบุคลิกของสัตว์นั้นอาจไม่ตรงกับบุคลิกของตัวเองเสียทีเดียว ก็อาจต้องลองเปลี่ยนวิธีการไปใช้สัตว์อื่น ๆ ทดลองด้วยวิธีการเดิมไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะรู้สึกว่าจะใช้แล้วเหมาะสมแล้วจึงนำไปใช้กับการแสดงต่อไป หลังจากทดลองทำแบบฝึกหัดนี้แล้ว ผู้วิจัยก็ให้นักแสดงจดจำบุคลิกภาพของตัวเองละคร ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนกแต่ละชนิดที่มีลักษณะนิสัยคล้ายกับสี 5 แต่ละข้อที่นักแสดงได้รับบทบาทไว้ เพื่อนำไปใช้ในการแสดงต่อไป

3.6.2 การเพิ่มเครื่องมือให้กับนักแสดง

นอกจากทักษะการแสดงเพื่อการสร้างตัวละคร ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในขั้นตอนการเตรียมความพร้อมให้นักแสดงก่อนการออกแบบลีลาสำหรับองค์ 2 แล้ว ผู้วิจัยยังคำนึงถึงการนำศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบลีลาเพิ่มเติมจากทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่นักแสดงมีอยู่แล้ว เช่น การเต้นเบรคแดนซ์ การฟ้อนรำนาฏศิลป์ไทย และการเต้นบัลเลต์ เพื่อให้การสร้างสรรคผลงานชุดนี้เป็นนาฏศิลป์ประยุกต์ที่สร้างสรรค์ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทันสมัย โดยไม่ละทิ้งรากของวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อการแสดงชุดนี้มีแรงบันดาลใจจากความเชื่อของชาวไทใหญ่ นักแสดงก็ควรรู้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของทางเหนือด้วย เพื่อให้การแสดงมีความลุ่มลึก สามารถต่อยอดศิลปะพื้นบ้านไปสู่พื้นที่การแสดงร่วมสมัยได้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องศิลปะการแสดงพื้นบ้าน และพบประเภทการแสดงที่น่าสนใจนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลีลาครั้งนี้ คือ การ “ตบมะผาบ” ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ของภาคเหนือ ซึ่งสุทัศน์ สิ้นธพทอง ได้กล่าวถึงศิลปะการตบมะผาบ ว่า

“ตบมะผาบ” คือศิลปะการต่อสู้ของภาคเหนือ เป็นการออกท่าทางด้วยการใช้มือซ้ายและมือขวาตบไปที่ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เกิดเสียงดังเพียะพะพังแล้วคล้ายเสียงประทัดเล็ก ซึ่งขนบธรรมเนียมปฏิบัติและวิธีการแสดงนั้นถูกจัดระเบียบไว้เป็นโครงสร้างที่สามารถปฏิบัติสืบทอดกันมา ทั้งนี้ ลีลาการตบมะผาบมีหลายหลายรูปแบบมากขึ้นอยู่กับเอกลักษณ์เฉพาะของศิลปินท่านนั้น หากผู้ฟ้อนออกลีลาโดยการใช้มือตบส่วนต่างร่างกายให้มีเสียงอย่างต่อเนื่องและยาวนานมากขึ้นเหมือนเสียงไฟที่กำลังเผาไหม้ นั่นหมายถึง ศิลปินผู้นั้นมีชั้นเชิงในการต่อสู้ หยั่งเชิง และปฏิภาณไหวพริบที่เก่งกาจในการหาช่องทางหรือช่องว่างเข้าหาศัตรู (สุทัศน์ สิ้นธพทอง, สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2561)

หลังจากได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมอย่างถ่องแท้แล้ว ผู้วิจัยตัดสินใจเลือก “การตบมะผาบ” และมาเป็นเครื่องมือให้นักแสดงได้ฝึกหัด เพื่อนำมาผสมผสานกับการเคลื่อนไหวตามทักษะและความถนัดของตน โดยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญมาช่วยการถ่ายทอดศิลปะและฝึกซ้อมให้ผู้แสดงมีความชำนาญ มีความรู้ความเข้าใจในการแสดงพื้นบ้านตามขนบดั้งเดิมอย่างลึกซึ้งเสียก่อนนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นว่า ศิลปะการแสดงประเภทนี้เป็นศิลปะการต่อสู้ของชนพื้นถิ่นภาคเหนือ เป็นการแสดงความแข็งแกร่งและซ้ำของ เพื่อชมขวัญศัตรู น่าจะเหมาะสมที่จะให้ทหารชาวไทใหญ่ใช้เป็นส่วนหนึ่งของลีลาการกลายร่างเป็นนกกิ้งกะหว่า โดยจะมีการตบมะผาบเพื่อปลุกใจตนให้พร้อมกลายร่างเป็นนก และชมขวัญความพิศบาปที่ตนเองเคยทำให้

ออกไปจากร่างกาย เป็นการชำระกายใจให้บริสุทธิ์ก่อนกลายร่างเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้ การใช้ “ศิลปะการต่อสู้” มาประยุกต์กับลีลาการรำรำ ยังเป็นสัญญาณที่สื่อถึงการต่อสู้เชิงวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ในการสืบทอด และดำรงรักษาการฟ้อนกิ่งกะหრაให้คงอยู่ในบริบทสังคมปัจจุบัน ไม่สูญหายไปตามกาลเวลาอีกด้วย



ภาพที่ 4.9 การฝึกหัดศิลปะการต่อสู้พื้นบ้านภาคเหนือ “การตบมะผาบ” ให้กับนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

3.7 การออกแบบลีลาการแปลงกายเป็นนกกิ่งกะหრა

หลังจากทหารชาวไทใหญ่ ได้เดินตามตัวละคร “ทหาร” ไปสู่ทางเดินสายบุญแล้ว พวกเขาแต่ละคนก็จะแปลงกายให้กลายเป็นนกกิ่งกะหრა ในช่วงต้นขององก์ 2 นี้ ผู้วิจัยจะกำหนดให้เป็นการแสดงเดี่ยวของทหารชาวไทใหญ่แต่ละคน โดยมีกรอบคิดจากการสังสมบุญที่เพียงพอจึงทำให้สามารถปรับเปลี่ยนร่างกายไปเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ได้ ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยทดลองกำหนดให้นักแสดงต้นสดด้วยวิธีจินตนาการว่าหากตนจะแปลงกายเป็นสัตว์ได้นั้น ตนจะมีการปรับเปลี่ยนร่างกายอย่างไร คล้ายกับกลวิธีการทำแบบฝึกหัดแอนิเมชันเอ็กเซียโฮลด์ คือ จะต้องเห็นภาพนกในจินตนาการของตนให้ชัดเจนก่อน จากนั้นจึงค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนการใช้ร่างกายจากมนุษย์ไปเป็นสัตว์โดยเริ่มที่ละอวัยวะไปจนตลอดร่าง

จากการทดลองผู้วิจัยค้นพบว่า นักแสดงแต่ละคนจะมีจุดเริ่มต้นในการเปลี่ยนร่างกายที่แตกต่างกัน เช่น บางคนเริ่มจากแขน บางคนเริ่มจากช่วงขา ช่วงลำตัว ช่วงศีรษะ เป็นต้น เป็นการเน้นให้นักแสดงมีจุดเริ่มต้นที่ต่างกันนั้นทำให้การแสดงน่าสนใจ มีการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และให้ความแตกต่างกับนักแสดงแต่ละตัวที่นักแสดงกำลังจะแปลงกายไป สอดคล้องกับการบำเพ็ญศิลปะในแต่ละข้อของตนเองด้วย ผู้วิจัยจึงเริ่มกำหนด ลดทอน ท่าทางและ อากัปกิริยาต่าง ๆ ดึงบางส่วนมาขยาย ตัดบางการเคลื่อนไหวออก กลายเป็นลีลาการร่ายรำที่น่าสนใจขึ้น

อนึ่ง ในบทการแสดงช่วงนี้ ทหารชาวไทยใหญ่แต่ละคนจะกลายร่างไปเป็นนกกิ้งกะหრაจนครบในที่สุด ดังนั้น ตั้งแต่เข้าไปในเอกสารบทนี้ผู้วิจัยจะปรับชื่อเรียกทหารชาวไทยใหญ่ 1 เป็น “นกกิ้งกะหრა 1” เช่นนี้เรื่อยไปทุกคน การออกแบบลีลาการแปลงกายเป็นนกกิ้งกะหრა มีรายละเอียดดังนี้


นกกิ้งกะหრა 1 ได้รับแรงบันดาลใจจากนกเหยี่ยว ซึ่งเป็นนกนักล่า เหมาะสมกับตัวละครศิลปะข้อที่ 1 ห้ามฆ่าสัตว์ เมื่อทดลองให้ค่อย ๆ กลายร่างเป็นนกนักแสดงจินตนาการถึงขณะที่ละเอียดของนกเหยี่ยวที่มีขนคอเป็นสีขาวพัดไปด้านหลัง และปีกเป็นสีน้ำตาลแดง จึงเริ่มการเคลื่อนไหวจากหลัง จะรู้สึกว่ามีขนขึ้นด้านหลังของตน จึงใช้ร่างกายส่วนไหล่ขวาหลังถูไปกับพื้น แล้วค่อย ๆ แปลงกายไล่มาที่แขนซึ่งใช้แทนปีก นักแสดงผู้นี้มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเบรคแดนซ์ เน้นท่าหยุด (Freeze) การเขย่าลำตัว ท่าทางที่แข็งแรง (Power move) ท่าผาดโผนในอากาศ คล้ายกับนกเหยี่ยวที่เลือกมาใช้ในแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์




จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4.31 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดียวของนกกิ้งกะหრა 1

ที่มา: ผู้วิจัย





รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>มนุษย์รู้สึกถึงความแปลกประหลาดในร่างกายที่เริ่มผลัดเปลี่ยนเป็นนกกิ้งกะหราโดยก้มศีรษะลงแนบพื้น กลิ้งไปมาบนพื้น นักแสดงเริ่มต้นใช้หัวไหล่ขวาถูไปกับพื้นแล้วค่อย ๆ ขยับร่างกายไปในลักษณะ หัวไหล่ด้านขวาที่ชิดกับพื้น ในขณะที่ปีกกำลังงอกออกมาจากแผ่นหลัง</p>



รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ร่างกายของทหารชาวไทใหญ่ 1 ค่อย ๆ พัฒนาเป็นนกกิ่งกะหระ่า ช่วงของแขนมีขนงอกออก โครงสร้างค่อยปรับเปลี่ยนเป็นปีกนกกิ่งกะหระ่าที่สวยงาม โดยใช้วิธียึดเหยียดแขนออกคล้ายจะกางปีกแล้วสับด้น้อยๆ ให้รู้สึกเหมือนมีขนงอกออกมาจากแขน ร่างกายของนกกิ่งกะหระ่าเริ่มสมบูรณ์มากขึ้น เตรียมโฉบบิน โดยค่อย ๆ ยกขาขวาขึ้น</p>
	<p>นกกิ่งกะหระ่า 1 กระโดดสลับกับขาซ้ายเป็นการส่งแรงดันร่างกายให้ทรงตัวอยู่ได้ พร้อมกับกางแขนทั้งสองข้าง เหยียดกระพือขึ้นลง แล้วโฉบบินล่องไปในอากาศและทะยานขึ้นท้องฟ้า โฉบบินไปในอากาศ โดยลู่แขนทิ้งไปช่วงหลังของลำตัวค้างไว้ ศีรษะพุ่งไปด้านหน้า สายตาดูต้นไม้คัง คล้ายเป็นการถลาบิน ไปสู่อิสระเสรี สายตาจ้องมองเบื้องหน้าคล้ายกับนกเหยี่ยว</p>
	<p>มหาวิทยาลัย UNIVERSITY</p>

นกกิ่งกะหระ่า 2 ได้รับแรงบันดาลใจจากนกพิราบ ซึ่งเขามักพบเห็นเวลาเดินเล่นที่สวนลุมพินี นกพิราบพวกนั้นมีการกระโจน โฉบบิน แย่งกันจิกกินของที่คนโปรยปรายให้ จึงเหมาะสมกับตัวละครชื่อที่ 2 ห้ามลักทรัพย์ โดยมีการผงกหัวขณะเดินและกระโจนแย่งจิกอาหาร นกกิ่งกะหระ่าตัวนี้จึงเริ่มการเคลื่อนไหวจากส่วนของมือและแขน จากนั้นค่อยไปที่หัว ซึ่งนักแสดงมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบฮิปฮอป ซึ่งเป็นการเต้นที่ใช้แรง และมีความรวดเร็ว มีการแยกส่วนร่างกาย (Isolation) ผงกหัว ยกคอ เหมาะกับการเคลื่อนไหวของตัวละครนี้อย่างยิ่ง

ตารางที่ 4.32 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดี่ยวของนกกิ้งกะหრა 2

ที่มา: ผู้วิจัย





รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>เริ่มจากการตั้งมือบนพื้นเพื่อให้เห็นว่าร่างกายเริ่มเปลี่ยนไปเป็นสัตว์ เขารู้สึกถึงขนนกที่เริ่มแทง ออกจากรูขุมขน ตั้งแต่ปลายนิ้วมาที่ต้นแขน และลูกกลมมาถึงไหล่ นักแสดงกลิ้งวนบนพื้นไปมา จินตนาการถึงเศษอาหารที่โปรยปรายอยู่ในสวน พร้อมสร้างภาพของนกพิราบขึ้นมาในมโนทัศน์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 แปลงร่างเป็นนกกิ้งกะหრა โดยรู้สึกถึงขนที่พองต่อเนื่องมาจากช่วงไหล่ สู่ช่วงหัว ผู้วิจัยกำหนดการเคลื่อนไหวให้ชัดขึ้น ด้วยการให้นักแสดงนั่งในท่าชันเข่า คล้ายนกพิราบที่อยู่ติดพื้น ลูบแขนไล่ขึ้นมาจนถึงช่วงบ่า แล้วเลยขึ้นมาประสานไว้หลังคอ ค่อยๆ ปรับการเคลื่อนที่ของข้อต่อคอ ให้คล้ายกับนกพิราบในสวนสาธารณะ</p>
 	<p>เมื่อแปลงร่างแล้ว นกกิ้งกะหრა 2 กระโจนโผไปมา โดยสลับการลงน้ำหนักเท้าซ้าย ขวา กระโดดขึ้นลงอย่างรวดเร็ว คล่องแคล่ว เตะเท้าไปมา คล้ายการเดินฮิปฮอป สื่อถึงความกระฉับกระเฉงของนกกิ้งกะหრაตัวนี้</p>



รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักกึ่งกะหระ 2 ส่งแรงเหวี่ยงลำตัว กางปีกออก คล้ายการกระโจนโฉบในระยະสั้น ๆ เพื่อ จิกแย่งอาหารในหมูนกพิราบ</p>
	<p>จากนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดให้นักกึ่งกะหระ 2 ใช้วิธีการตบมะผาบ ปลุกแรงใจพร้อมกระโดดขึ้นสูง ในแนวตั้ง แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนไปเป็นนก ที่สมบูรณ์</p>

นักกึ่งกะหระ 3 ได้รับแรงบันดาลใจจากนกยูง ที่มีการรำแพนหางไอ้อวดความงดงาม จึงเหมาะสมกับตัวละครชื่อที่ 3 ห้ามประพฤติผิดในกาม จุดเด่นของนกยูงคือขนหางที่ยาวสวย และมีรำแพนหางเป็นแพด้านหลัง นักกึ่งกะหระตัวที่ 3 นี้ จึงแปลงร่างโดยเริ่มการเคลื่อนไหวจากส่วนหลังของร่างกาย ได้แก่ บั้นท้ายและน่องขา คล้ายนกยูงรำแพน นักแสดงมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบนาฏศิลป์ไทย จึงมีความชดช้อยอ่อนหวานเหมาะสมกับบทประเพณีนี้

ตารางที่ 4.33 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดี่ยวของนกกิ่งกะหระ 3

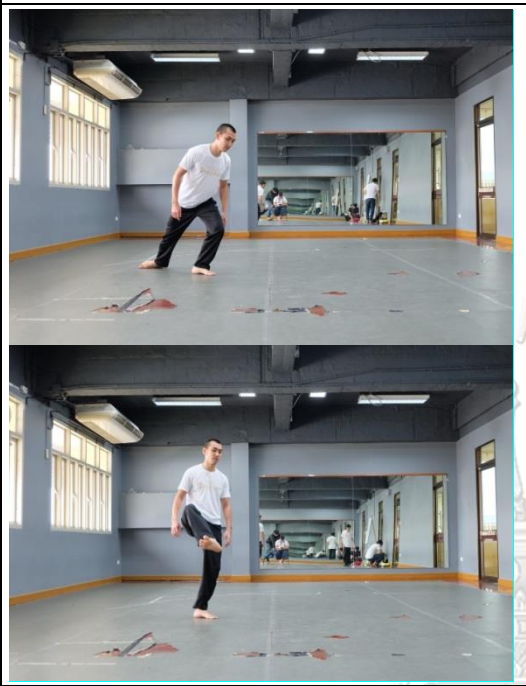
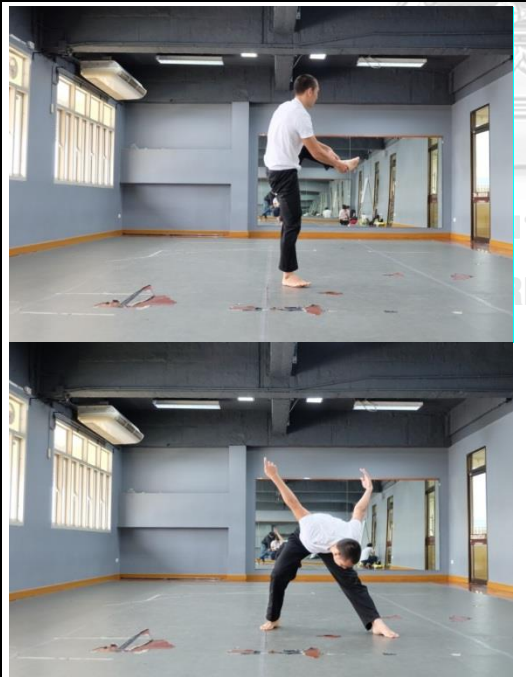
ที่มา: ผู้วิจัย


รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหระ 3 เริ่มการแปลงกายเป็น นกยูงจากการนั่งชันเข่าติดพื้นจากนั้นจึงยื่นมือไปด้านหลังงอนิ้วมือ เชิดขึ้นอย่างชดช้อยคล้ายการตั้งวงเพื่อสื่อให้เห็นว่ามีหางนกยูงงอกออกมาจากด้านหลัง</p>
	<p>นกกิ่งกะหระ 3 นั่งย่อเข้า ก้มศีรษะลง แล้ววางแขนทั้งข้างสองไว้หน้าตักขา เสมือนเป็นปีกนกหุ้มตัวแล้วค่อย ๆ สั่นแขนทั้งสอง คล้ายกับว่าปีกกำลังค่อย ๆ ปะทุออกมาจากด้านข้างของร่างกาย</p>
	<p>นกกิ่งกะหระ 3 นั่งบนปลายเท้า พร้อมเหยียดแขนพุ่งออกจากข้างลำตัว คล้ายการตั้งวง สื่อให้เห็นถึงการมีปีกปะทุพุ่งออกมาจากนั้นจึงหันข้างแล้วหุบแขนเข้ามาไว้กับตัวแล้วยืดเหยียดมือกางออกอีกครั้ง ท่าทางการเคลื่อนไหวนี้มีลักษณะคล้ายการหุบปีก และกางปีกไปมา</p>
	<p>เพื่ออวดความงามของนกกิ่งกะหระ</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักกึ่งกะหრა 3 หันหลังหุบและกางปีกได้สักพักแล้ว นักแสดงก็หันหลัง ก้มศีรษะพร้อมย่อเข่าลงเล็กน้อย มือทั้งสองข้างตั้งวางตามรูปแบบนาฏยศิลป์แต่ไว้ข้างข้างเสมือนปีกนกที่หุบลู่อยู่ข้างลำตัว แล้วออกเดินไปมา</p>
	<p>นักกึ่งกะหრა 3 ใช้วิธีตีบมะผาบจากช่วงอก ไปที่ข้อศอก เพื่อปลุกใจและสัญญาตญาณของนักกึ่งกะหრა แล้วกางมือออก พร้อมย่อตัวลงนั่งชันเข่า ศีรษะหันไปเบื้องซ้าย แสดงท่าทางของนกที่แปลงกายได้สมบูรณ์แล้ว</p>

นักกึ่งกะหრა 4 ได้รับแรงบันดาลใจจากนกกา ในขั้นตอนของแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ เพราะเขาเห็นว่านกกามีเสียงแหลมที่ไม่น่าฟัง ได้ยินแล้วเสียดหู คล้ายกับคนที่พูดจาหยาบคายนและชอบพูดเท็จ จึงเหมาะสมกับตัวละครสีลข้อที่ 4 ห้ามพูดหยาบคายน พูดเท็จ พูดส่อเสียด เขาเริ่มการเคลื่อนไหวจากส่วนล่างของร่างกาย ได้แก่ เท้า ต้นขา และน่องขา การเลือกใช้นกกาจะเป็นประโยชน์ต่อนักแสดงในการแสดงช่วงองก์ 1 เมื่อต้องใช้เสียงแสดง แต่ในส่วนองก์ 2 ที่เน้นเรื่องการเคลื่อนไหวร่างกายนี้ อาจทำให้ไม่คิดถึงนกมากนัก แต่ก็พอจะเชื่อมโยงการแปลงกายได้จากกรงเล็บที่แหลมคมของนกกา ซึ่งพ้องกับการที่นักแสดงมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบบัลเลต์

ตารางที่ 4.34 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดี่ยวของนกกิ้งกะหრა 4
ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 เริ่มการแปลงกายจากส่วนล่างของร่างกาย เริ่มทำทางการเคลื่อนไหวร่างกายจากเท้า และขา เช่น การลากขาไปมา ยกขาขึ้นลง และสะบัดขาไปซ้ายขวา รู้สึกว่าเท้าของตนเปลี่ยนเป็นกรงเล็บของกาที่แหลมคม</p>
	<p>เมื่อกลายร่างส่วนขาได้แล้ว นักแสดงก็ใช้วิธีก้มตัวลง เปลี่ยนเสียงร้อง และสะบัดมือยึดเหยียดไปด้านหลังคล้ายการสะบัดปีก ต่อเนื่องด้วยนักแสดงยึดเหยียดแขนแทนปีก ในขณะที่ยึดขาและกดปลายเท้า แทนกรงเล็บช่วงขาของนก เพื่อให้ นกกิ้งกะหราตัวนี้ เป็นนกที่มีช่วงขาที่มั่นคง</p>

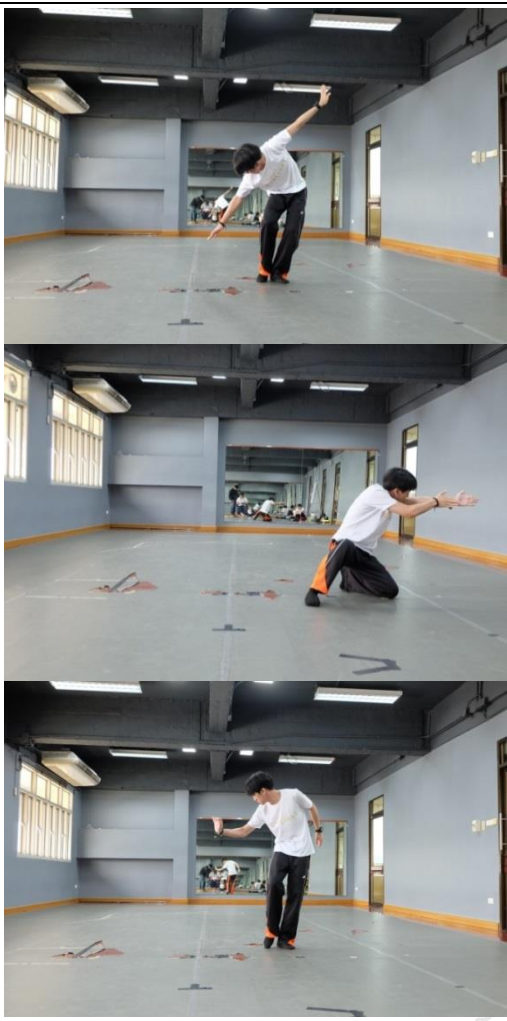

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นักแสดงกลับมาใช้สมาธิเพื่อเปลี่ยนแปลงร่างกายในส่วนขาอีกครั้ง โดยครั้งนี้ได้ใช้มือจับข้อเท้าซ้ายแล้วยืดเหยียดขาซ้ายขึ้นฟ้า เพื่ออวดขาเรียวสวย และกดปลายเท้าที่สื่อถึงกรงเล็บของนกกาท้ายที่สุดแล้ว นกกิ่งกะหრა 4 กระโดดขึ้นสูงในแนวตั้ง คล้ายการกระโจนโฉบและผสมผสานท่าตบมะผาบเพื่อปลุกสัญชาตญาณกิ้งกะหราคัลยา กับนกอีก 4 ตัวก่อนหน้า</p>

นกกิ่งกะหრა 5 ได้รับแรงบันดาลใจจากหงส์ ซึ่งมีการเคลื่อนไหวที่สง่างามเมื่อลอยตัวและไหลไปมาในน้ำ แต่เวลาที่หงส์ก้าวเดินไม่มั่นคง จึงเหมาะสมกับตัวละครสีลข้อที่ 5 ห้ามติ่มของมินเม่า ซึ่งคนเม่ามักมีอาการขาดสติ ไหลไปมาตามฤทธิ์แอลกอฮอล์และไม่สามารถประคองตนให้เคลื่อนไหวที่เป็นเส้นตรงได้ ดังนั้น จึงเริ่มการเคลื่อนไหวจากช่วงลำตัว โดยเฉพาะช่วงหน้าอกไปจนถึงสะเอว นักแสดงมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบนาฏยศิลป์ประยุกต์ซึ่งไม่ได้มีรูปแบบตายตัว เหมาะสมกับการเป็นตัวละครอย่างยิ่ง

ตารางที่ 4.35 การออกแบบการเคลื่อนไหวแบบเดี่ยวของนกกิ่งกะหრა 5

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหრა 5 เริ่มต้นการเคลื่อนไหวจึงเริ่มที่ช่วงอกของนักแสดง เน้นสัดส่วนยืดออกวาดเป็นเส้นโค้งเหมือนช่วงอกของหงส์ที่มีส่วนโค้งเว้าของช่วงลำตัวชัดเจน</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหร่า 5 เริ่มมุ่งสมาธิไปที่มือและแขน ทำการยก ยืด เหยียดไปมาก่อนกลายส่วนมือและแขนเป็นปีกนก โดยรู้สึกเหมือนมีขนนกขึ้นมา ปกคลุมแขน เคลื่อนไหวเชิงซ้าอ้อยอิง ล่องลอยเหมือนหงส์ลอยน้ำ ทำยสูติวิธีการตบมะผาบโดยใช้มือตบไปที่ข้อศอก แขนขวาเพื่อปลุกจิตวิญญาณนกกิ่งกะหร่าเช่นเดียวกันกับนกกิ่งกะหร่าตัวอื่น ๆ</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่า 5 กระโดดม้วนตัวกลาง อากาศ เมื่อกลับลงมายืนที่พื้นก็กางแขนออกแทนปีกแล้วค้อมตัวลงเล็กน้อย สื่อให้เห็นถึงการกลายเป็นนกกิ่งกะหร่าโดยสมบูรณ์แล้ว</p>

3.7 การเคลื่อนไหวร่างกายในช่วง “สรรเสริญ”


หลังจากที่ทท ทหารชาวไทใหญ่ แต่ละคนได้แปลงกายเป็นนกกิ่งกะหร่าครบทุกตัวแล้วในลักษณะของการแสดงเดี่ยว ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับการสรรเสริญ (Celebration) หลังจากการแปลงกายก็จะเน้นการระบำเป็นหมู่โดยพร้อมเพรียงกัน มีการเดินเรื่องโดยผู้เล่าเรื่อง พรรณนาความงดงามของนกกิ่งกะหร่า และประกาศข่าวพระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตกลับสู่โลก ผู้วิจัยได้แบ่งช่วงของการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายในส่วนสรรเสริญนี้เป็นหลายช่วงย่อยด้วยกันดังนี้


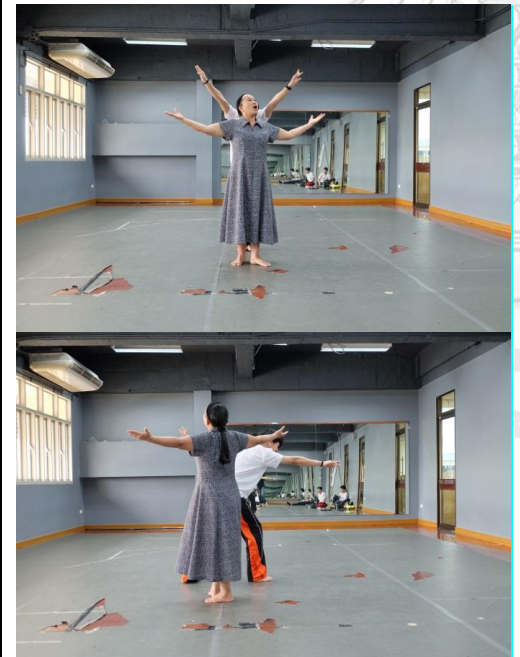
3.7.1 การเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างนกกิ่งกะหร่ากับ


ผู้เล่าเรื่อง ในช่วงต้นของการสรรเสริญ ผู้วิจัยให้ผู้เล่าเรื่องเข้ามาแสดงคู่กับนกกิ่งกะหร่าเพื่อพรรณนา ความสวยงามของนกกิ่งกะหร่าเสียก่อน เป็นการเน้นย้ำให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้โดยพร้อมเพรียงว่า ทหารชาวไทใหญ่มิได้แปลงกายเป็นนกธรรมดา ๆ เท่านั้น แต่เป็นนกกิ่งกะหร่าที่ผ่องแผ้วบริสุทธิ์ เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ถือกำเนิดขึ้นจากการบำเพ็ญเพียรสั่งสมบุญบารมี

ตารางที่ 4.36 การเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างนกกิ่งกะหร่ากับผู้เล่าเรื่อง

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ในขณะที่กิ่งกะหร่าอยู่ในอากัปกริยาเป็นขาชิดย่อเข้า เล็กน้อยอย่างผ่อนคลายเป็นการสยายและหุบปีกไปมา ผู้เล่าเรื่องก็พรรณนาถึงความสวยงามของนกกิ่งกะหร่า “ขนขาว ๆ นอนนิ่ง ๆ เจ้าบ่วงบ๋าย สายตาเจ้าเป็นประกาย ร่างกายเลียนไปกำน้อย ก้อยๆ ขยับ แขนขา ทำท่า เอียงอายอ่อนอ้อย ผงกหัว ขึ้นมา ก้อยๆ กางปีก โยกย้าย สายไปมา”</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ผู้เล่าเรื่องปฏิสัมพันธ์กับนักกึ่งกะหว่า โดยกำหนดให้เข้าไปพูดคุยด้วย มีท่าทางปฏิสนธารกันมิใช่เพียงแต่ยืนบรรยายอยู่ห่างไกล วิธีนี้ผู้วิจัยตั้งใจให้ผู้เล่าเรื่องมีส่วนร่วมกับตัวละครมากที่สุด เพื่อให้ผู้บรรยายมีส่วนร่วมอยู่กับเรื่อง ไม่ได้แยกจากเรื่องเป็นเอกเทศ</p>
	<p>นักกึ่งกะหว่าเข้ายื่นข้อหลังผู้เล่าเรื่องเพื่อทำให้เกิดภาพผสมผสานระหว่างตัวละครในเรื่องและผู้บรรยายให้กลายเป็นส่วนเดียวกัน แยกจากกันไม่ขาด ซึ่งในตอนท้ายของบทละคร เมื่อตัวละครผู้เล่าเรื่องกลายเป็นพระนางสิริมหามายา ผู้ชมก็จะเห็นว่าผู้วิจัยได้ให้ผู้เล่าเรื่องผูกร้อยรวมอยู่ในเรื่องราวของการแสดงอยู่แล้ว ไม่ได้แยกออกจากกันมาตั้งแต่แรก ก็ยังเข้าใจมากขึ้นว่าผู้เล่าเรื่องเข้ามาเล่าเรื่องอย่างที่ตนก็มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมอยู่กับตัวละครด้วย</p>





รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ท้ายที่สุด เมื่อผู้เล่าเรื่องกล่าวพรรณนา “สรรเสริญ” ความงามของนกกิ้งกะหड़ाแล้ว ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องทำท่าทางโอบยิบเลียนแบบนกกิ้งกะหड़ा เพื่อขับประเด็นยิ่งขึ้นว่า นกกิ้งกะหड़ाเป็นนกที่สวยงามศักดิ์สิทธิ์ได้ ก็เพราะมันทำคุณงามความดีสั่งสมบุญ การให้ผู้เล่าเรื่องเลียนแบบนกกิ้งกะหड़ाเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ สื่อให้เห็นว่านกกิ้งกะหड़ाนี้เอาเป็นเยี่ยงอย่าง</p>




3.7.2 อากัปกริยาของเหล่าหมูนกกิ้งกะหड़ा





เมื่อผู้วิจัยเกริ่นนำเรื่องโดยใช้กรอบคิดการทำคุณงามความดี สั่งสมบุญให้เป็นนกกิ้งกะหड़ाแล้ว ผู้วิจัยก็แสดงให้เห็นว่าทหารชาวไทใหญ่แต่ละคนได้กลายเป็นนกกิ้งกะหड़ाอย่างไรบ้าง และพรรณนาถึงความงดงามและบริสุทธิ์ผุดผ่องของนกกิ้งกะหड़ाผ่านตัวละครผู้เล่าเรื่อง เพื่อเน้นย้ำชัดเจนว่าต่อแต่นี้การแสดงจะเล่าถึงเหล่านกที่ออกมา “สรรเสริญ” เฉลิมฉลองต้อนรับการเสด็จนิวัตสู่โลกของพระพุทธเจ้า ในส่วนต่อไปนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งใจที่จะถ่ายทอดพฤติกรรมของหมูนกกิ้งกะหड़ाและเผยแพร่สถานที่ในเรื่องให้เปลี่ยนจากพื้นที่เหนือสถานที่ และกาลเวลามาเป็นในป่าหิมพานต์ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ให้นกกิ้งกะหड़ाทั้ง 5 ตัวแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของสัตว์และถิ่นที่อยู่เป็นหมู่คณะ มีการเคลื่อนไหวที่เหมือนกัน แสดงให้เป็นความเป็นพวกพ้อง เป็นปีกแผ่นของเหล่านก และมีการเคลื่อนไหวที่จับคู่ จับกลุ่ม แยกเดี่ยวเกิดขึ้นผสมผสานไปพร้อม ๆ กัน ให้เห็นภาพของนกที่มีเอกลักษณ์เป็นปัจเจกด้วย การแสดงในช่วงย่อยนี้จะมีลักษณะสวยงามชดช้อย บางครั้งก็หนักแน่นเข้มแข็ง เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมได้รู้จักกับเหล่านกกิ้งกะหड़ाและป่าหิมพานต์ ว่ามีชีวิต ความเป็นอยู่อย่างไร มีการเคลื่อนไหวและแสดงออกอย่างไร ก่อนจะค่อยพาผู้ชมเข้าเรื่องตอนที่เหล่านกออกมาเฉลิมฉลองต้อนรับพระพุทธเจ้าอีกครั้ง การออกแบบลีลาของหมูนกกิ้งกะหड़ाมีขั้นตอนและวิธีการดังที่จะอภิปรายในตารางด้านล่าง ดังต่อไปนี้


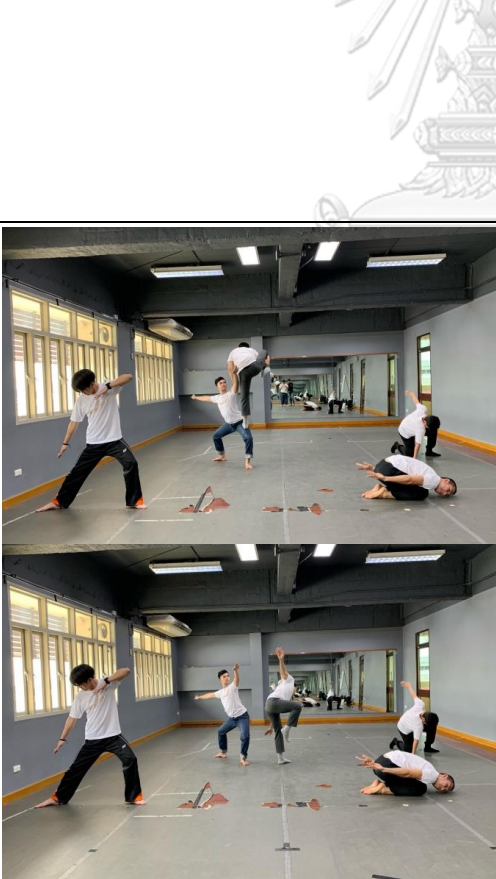
ตารางที่ 4.37 การออกแบบลีลาหมุ่นกึ่งกะหระ







ที่มา: ผู้วิจัย





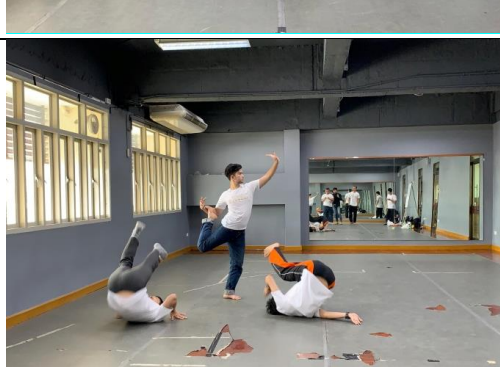
รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>เหล่านกึ่งกะหระเดินออกมาจากมุมขวาด้านหลังของเวที ในลักษณะย่อเข้า ค้อมตัวไปด้านหน้า สองมือเหยียดยึดไปด้านหลัง ออกมาในลักษณะที่พร้อมเพรียงกัน เรียงเป็นแถวเส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแกร่ง และเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน</p>
	<p>หมุ่นกึ่งกะหระเรียงเป็นแถวเฉียงพาดจากมุมซ้ายหน้าเวที ไปมุมขวาด้านหลังของเวที ทิ้งน้ำหนักที่ขาซ้ายผ่อนน้ำหนักที่ขาขวาเล็กน้อย พร้อมย่อลง จากนั้นจึงกางแขนออกคล้ายการกางปีก ต่อเนื่องด้วยเหวี่ยงตัวกลับหลังหัน ถ่ายน้ำหนักไปที่ขาขวา หมุ่นไปรอบเพื่ออวดรูปร่างให้สัตว์ในป่าหิมพานต์</p>
	<p>เห็นได้โดยรอบ จากนั้นค้อมตัวลง เหยียดยึดแขนทั้งสองข้างไปด้านหลัง คล้ายนกที่เตรียมตัวโฉบ แล้ว</p>
	<p>หุบแขนทั้งสองชิดลำตัวคล้ายการหุบปีกเตรียมทะยานบิน จากนั้นกระโดดยกขาขวาให้ต้นขาขนานพื้นท้ายที่สุดหมุ่นกึ่งกะหระเปลี่ยนน้ำหนักกระโดดยึดขาขวาลงพื้นในแนวตั้ง พร้อมเตะขาซ้ายออกด้านหลังเป็นแนวนอนขนานกับพื้น หน้ามองตรง แขนสองข้างเหยียดไปด้านหลัง ให้เห็นเป็นการกระโจนขึ้นโฉบของเหล่านกึ่งกะหระที่พร้อมเพรียงกัน</p>




รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหร่าด้านหลัง 3 ตัว ค่อยๆขยับตัวเข้ามาจับเป็นกลุ่ม ใช้ไหล่ดันตัวติดพื้น หันศีรษะต่ำ แสดงให้เห็นเป็นภาพของเหล่านกที่กำลังจิกกินอาหารที่พื้น โดยมี นกกิ่งกะหร่าที่อยู่ด้านหน้าสุดและหลังสุดค่อย ๆ เยื้องย่างเดินเคลื่อนที่เข้าหากัน ปีกกางสยายและหุบลงเป็นจังหวะ สายตาส่ายส่องมองหาหนอนแมลงกิน นกกิ่งกะหร่า 1 ค่อย ๆ เข้าไปหานกกิ่งกะหร่า 5 ต่อเนื่องไป พร้อมสยายปีกไปมา</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่า 1 เดินผ่านนกกิ่งกะหร่า 5 ไปในขณะที่หมูนกกิ่งกะหร่าอีก 3 ตัวยังคงจิกกินอาหารที่พื้น นกกิ่งกะหร่า 5 รั้งนกกิ่งกะหร่า 1 ไว้ แล้วส่งแรงกระโจนไผ่ขึ้น โดยมีนกกิ่งกะหร่า 1 ประคองตัวนกกิ่งกะหร่า 5 ไว้</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่า 5 ไผ่ขึ้นทรงตัวอยู่กลางอากาศ สยายปีกกางยกสูง แสดงถึงการ ไผ่บิน ในขณะที่นกกิ่งกะหร่า 2 นั่งชันเข่า เงยหน้าขึ้นมามอง ผู้วิจัยออกแบบลีลาตรงนี้ให้เหมือนเหล่านกกิ่งกะหร่าอยู่ทั้งเป็นคู่ ทั้งเป็นกลุ่ม แสดงให้เห็นถึงคู่หมูนกกิ่งกะหร่าที่มีปฏิสัมพันธ์เล่นหยอกล้อกัน</p>




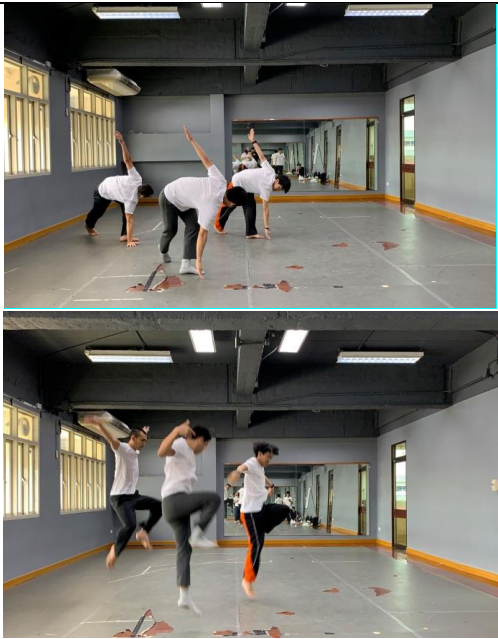
รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>หมุ่่นกกึ่งกะหระ่าเริ่มออกลีลาการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันไปในพื้นที่ของตนเอง เช่นนกกึ่งกะหระ่าตัวซ้ายสุด ค้อมตัวก้มต่ำ เหยียงแขนแทนปีกไปมา นกตัวขวาสุด ตบมะผาบยึดขาเหยียดถ่ายน้ำหนัก ขณะที่นกกึ่งกะหระ่า 3 ตัวตรงกลาง ค่อย ๆ ลุกขึ้น แล้วร่ายรำ นกกึ่งกะหระ่าแต่ละตัวเริ่มโผบินไปรอบ ๆ เป็นวงกลม โดยค้อมต่ำลงให้ออกขนานกับพื้น ยึดเหยียดแขนทั้งสองไปด้านหลังแทนปีกที่ลู่ลม แล้วถลาบินไปรอบ ๆ</p>
	<p>นกกึ่งกะหระ่าเริ่มจับคู่กัน โดยคู่หนึ่งเล่นหยอกล้อต่อตัวกันที่ฝั่งซ้ายของพื้นที่แสดง อีกสองตัวลิ่งเล่นไปมาที่ฝั่งตรงกลางด้านหลัง ขณะที่อีกตัวหนึ่งยังคงตบมะผาบต่อไป</p>
	<p>หลังจากต่อตัวกันเรียบร้อยแล้ว นกกึ่งกะหระ่าสองตัวทางฝั่งซ้ายของพื้นที่แสดง ก็มีการจับมือกัน ถ่ายน้ำหนักไปไว้ที่เท้าหลัง แล้วออกแรงดึงผสานกำลังกัน แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของเหล่านกกึ่งกะหระ่า</p>
	<p>หมุ่่นกกึ่งกะหระ่าใช้ลีลาต่างกันในการเคลื่อนไหว ให้เกิดภาพความเป็นปัจเจก เช่น นกตัวซ้ายสุดของพื้นที่การแสดง เอามือดันพื้น และยกเท้าลอยขึ้น คล้ายการเต้นเบรคแดนซ์ เพื่อแสดงความแข็งแรงและกระฉับกระเฉงของนก เป็นต้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>บางครั้งผู้วิจัยก็ออกแบบให้หมูนกกิ้งกะหड़ा มีการรำรำที่เหมือนกันด้วย เพื่อให้เกิดภาพของความพร้อมเพรียง โดยจับเป็นคู่เช่น นกกิ้งกะหड़ा 3 และ 4 ยึดตัวเหวี่ยงแขนคล้ายปีก โดยตั้งน้ำหนักไว้ที่เท้าขวา และยกเหยียดเท้าซ้าย หมุนไปรอบตัวเพื่ออวดโฉม เป็นต้น</p>
	<p>หลังจากที่นกกิ้งกะหड़ा 3 และ 4 หมุนตัวไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยท่าเดียวกันแล้ว ผู้วิจัยก็กำหนดให้หมุนแยกออกจากกัน เพื่อให้เกิดความแตกต่างในการใช้ทิศทาง สร้างภาพที่น่าสนใจขึ้นได้ ข้อสังเกต จะเห็นว่า เมื่อผู้วิจัยต้องการให้จุดสนใจอยู่ที่นกตัวใดตัวหนึ่ง หรือคู่ใดคู่หนึ่ง ตัวอื่น ๆ จะต้องไม่แย่งความสนใจไป โดยกำหนดให้ใช้การเคลื่อนไหว การใช้พื้นที่ การใช้ระดับ และทิศทาง ต่างจากตัวที่เป็นจุดสนใจหลัก ก็จะทำให้เกิดภาพที่มีมิติหลากหลายขึ้นบนเวทีได้</p>
	<p>นกกิ้งกะหड़ा 3 และ 4 ต่อตัวกันตรงกลางของพื้นที่แสดง ด้วยท่าที่พัฒนามาจากแรงบันดาลใจในท่าโขน เช่น ท่าลิงขึ้นยักษ์ เป็นต้น เพื่อแสดงให้เห็นความหมายใหม่ของการต่อตัวกันว่าไม่ใช่การสู้กันหรือขัดแย้งกัน แต่เป็นการละเล่นที่สร้างความสามัคคี เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้อสังเกต คือขณะที่ต้องการให้จุดสนใจอยู่ที่คู่กลางพื้นที่แสดง นกตัวอื่น ๆ จะหยุดนิ่ง กระจายแยกจากคู่กลางไม่มากระจุกกัน มีระยะ เพื่อสร้างให้จุดสนใจอยู่ที่คู่กลางเท่านั้น เป็นต้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ต่อมาผู้วิจัยกำหนดให้หมูนกกิ้งกะหระาเดินวนไปรอบพื้นที่แสดง แต่สร้างแถวเป็นรูปวงกลม เพื่อสร้างภาพในจินตนาการว่ามีสระอโนดาตอยู่กึ่งกลางเวที ซึ่งสระอโนดาตนี้ เป็นสถานที่สำคัญอย่างยิ่งในป่าหิมพานต์</p>
	<p>หมูนกกิ้งกะหระาเอามือไขว้ไว้ที่หลัง เท้าซ้ายยึดเหยียดออกโดยพร้อมเพรียงกัน สายตาจับจ้องอยู่ที่ปลายเท้า จากนั้นก็ยกเท้าสะกิด คล้ายการย่อลงเล่นน้ำ ต่อเนื่องด้วยการหมุนเหวี่ยงตัวไปรอบๆ ยึดแล้วย่อขาซ้าย เพื่อให้เกิดจังหวะและลีลา คล้ายย่น้ำเล่นในสระอโนดาต</p>
	
	<p>ผู้วิจัยแยกให้หมูนกกิ้งกะหระาเคลื่อนไหวไม่เหมือนกัน ทั้ง 5 ตัวอีกครั้ง โดยจับหมูนกกิ้งกะหระาไว้ที่มุมขวาของพื้นที่แสดงกลุ่มหนึ่ง กลุ่มละ 3 ตัว จากนั้นแยกอีกสองตัว ให้เดินเล่นอยู่ในสระอโนดาต ด้วยวิธีเคลื่อนไหวตัวคล้ายช่วงต้น</p>
	<p>หมูนกกิ้งกะหระาคู้ด้านซ้ายของเวที เดินเอามือไขว้หลังไปเรื่อย ๆ ในขณะที่หมูนก 3 ตัวทางด้านขวาของเวที ต่างทำความสะอาดขนของกันและกัน โดยใช้วิธีเอียงคอและพยักคอไปเรื่อย ๆ</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>หมุ่นก๊กกิ่งกะหระ่า 3 ตัวด้านขวาเตะขาพับตรงข้อต่อ เข้ายกขาให้หน้าแข้งขนานพื้น เหมือนตัวด้น้ำในสระ ขึ้น จากนั้นจึงกระโดดเตะด้วยปลายเท้าวนไปเป็น วงกลม ร่ายรำเล่น น้ำด้วยความเร็วสูง กระฉับกระเฉง รื่นเริงที่ได้เล่นน้ำ</p>
	<p>หมุ่นก๊กกิ่งกะหระ่า 3 ตัว จบด้วยท่ามือไขว้หลัง ยกปลายเท้าขวาขึ้น ถ่ายน้ำหนักไปทางขวา และหัน หน้ามองด้านขวา ข้อสังเกต ตลอดช่วงที่เล่นน้ำใน สระอนโณดาตนี้ หมุ่นก๊กกิ่งกะหระ่าจะเอามือไขว้หลังไว้ ไม่ใช่แขนทั้งสองข้างยึดเหยียดสยายอีก เป็นสัญลักษณ์ สื่อถึงการถอดปีกถอดหางพักไว้ก่อนลงเล่นน้ำ</p>
	<p>คูนก๊กกิ่งกะหระ่าที่อยู่ด้านซ้ายของเวที เก็บมือทั้งสอง ข้างไว้ด้านหลัง กระโดดสลับไขว้ขาทั้งสองข้างแล้ว หมุ่นสลับที่ระหว่างกัน เป็นการเริงรำเล่นน้ำอย่าง สนุกสนาน</p>
	<p>เมื่อนกตัวกลางในหมุ่นก๊กกิ่งกะหระ่า 3 ตัวด้านขวาของ พื้นี่การแสดง รู้สึกสะอาดสดชื่นแล้ว ก็ยกเท้าขวา ขึ้นจับไว้ ลงน้ำหนักที่ขาซ้าย ย่อเข่าเล็กน้อย กราย มือซ้ายออกเป็นการอวดโฉม อวดคนที่ชำระล้างท่า ความสะอาดจนสดชื่นแล้ว</p>
	<p>เมื่อนกตัวกลางในหมุ่นก๊กกิ่งกะหระ่า 3 ตัวด้านขวาของ พื้นี่การแสดง รู้สึกสะอาดสดชื่นแล้ว ก็ยกเท้าขวา ขึ้นจับไว้ ลงน้ำหนักที่ขาซ้าย ย่อเข่าเล็กน้อย กราย มือซ้ายออกเป็นการอวดโฉม อวดคนที่ชำระล้างท่า ความสะอาดจนสดชื่นแล้ว</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>เมื่อหมุ่นก๊กกิ่งกะหระ้าทั้ง 3 ตัวด้านขวาเล่นน้ำเสร็จ แล้วก็ยืนพักผ่อนกันอยู่ริมสระ ในท่าเอามือไขว้หลัง เอาหัววางพักบนไหล่ของนกตัวข้าง ๆ ยืนขาซ้ายออก ด้านหน้า แล้วย่อเข้าพักไว้ คล้ายท่าตามระเบียบพัก ในขณะที่หมุ่นก๊กกิ่งกะหระ้า 3 ตัวทางขวาพักผ่อน คู่ นกฝั่งซ้าย ก็นำปีกมาสวมอีกครั้งหลังเล่นน้ำเสร็จ พร้อมกางปีกสยายอวดโฉม</p>
	<p>คู่นกกิ่งกะหระ้า 2 ตัวซ้าย ยกขาขวาขึ้น เหยียดยึดไป ด้านหน้า มือทั้งสองจับปลายเท้า ตัว ตรง หน้ามอง เชิดไป แสดงให้เห็นถึงการอวดขาที่สะอาดหลังจากที่ ได้ลงทำความสะอาดตัวในน้ำแล้ว</p>
	<p>จากนั้น นกกิ่งกะหระ้าตัวซ้ายสุดก็กระโดดขึ้น เหมือน นกที่กำลังกระโดดถลาขึ้นฟ้า แต่ด้วยจมูกเท้าซ้าย ขวาสลับ และเคลื่อนที่ตามไปกันเป็นวงกลม การเคลื่อนไหวโดยการกระโดดเตะเท้าสลับซ้ายขวา โดยค้ำน้ำหนักตัวไว้โดยการยันแขนซ้ายไว้กับพื้น เป็นลีลาที่ใช้อวดขาของนก</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>หมุ่อกั้งกะหระ 3 ตัวด้านขวา พักผ่อนแล้วก็หันหน้าเข้าหากันค้อมตัวมาด้านหน้า มีขาหน้ายื่นห่างจากขาหลัง งอเข่าเล็กน้อย และถ่ายน้ำหนักมาด้านหน้า ในลักษณะคล้ายการสุมหัวสนทนากัน</p>
	<p>หมุ่อกั้งกะหระ 3 ตัวด้านซ้าย เตะขาตัวนี้ไปด้านหลัง ถ้าตัวยึดตรง ใบหน้ายังมองกันอยู่ เล่นน้ำร่วมกันอย่างมีความสุข</p>
	<p>หมุ่อกั้งกะหระ 3 ตัวด้านซ้ายยึดตัวบิดขี้เกียจด้วยท่าที่ต่างกัน ตัวขวาสุดบิดเอียงเอวไปทางซ้าย มือขวักน้ำลูบใบหน้า ตัวกลางเอนตัวไปด้านหลัง สองขาห่างกันเพื่อรับน้ำหนัก ตัวหลังสุดเอนไปทางซ้าย ทิ้งน้ำหนักที่ขาซ้าย เหยียดขาขวาออกยาว ยึดเอวช่วงข้างลำตัวซีกขวา เป็นการจบการเล่นน้ำ พักผ่อนที่สระอโนดาต</p>
	<p>หมุ่อกั้งกะหระ 3 ตัวขวาสวมปีกอีกครั้ง โดยย่อเข้าทั้ง 2 ข้าง เอนตัวลงด้านหน้า มือขวาแตะพื้น ยึดแขนขวาออกแทนการสวมปีก หมุ่อกั้งกะหระทั้ง 3 ตัวด้านขวากระโจนไต่บัน แขนสองข้างยึดออกแทนการสยายปีก เข้าขวางอ ส่งแรงไปที่เข้าซ้าย แล้วยึดเหยียดแนวตั้ง แสดงให้เห็นถึงการตั้งใจ สดชื่น กระปรี้กระเปร่า หลังจากที่ได้เล่นน้ำเสร็จเรียบร้อยแล้ว เมื่อลงเล่นน้ำที่สระอโนดาตเรียบร้อยแล้ว หมุ่อกั้งกะหระก็พากันไต่บันออกไปจากบริเวณนั้น</p>




จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ ในหลายลักษณะ ทั้งแบบเป็นกลุ่มทั้ง 5 ตัวทำท่าอภิปรายและกิจกรรมเดียวกัน แบบจับเป็นคู่ แบบจับกลุ่มย่อย 3 ตัว และแบบเดี่ยวที่ทั้ง 5 ตัวทำท่าร่ายคนละอย่าง แต่ทำในพื้นที่และเวลา เดียวกัน เพื่อสร้างพฤติกรรมของนกกิ้งกะหว่าที่มีทั้งพร้อมเพรียงเป็นกลุ่มเป็นก้อนเดียวกัน และแตกต่างกันเป็นปัจเจกที่น่าสนใจคือ ผู้วิจัยพยายามสร้างรูปแบบการเรียงแถว (Formation) ที่แตกต่างทั้งแบบเป็นแถวตรงเรียงเดียว ทะแยงพาดจากมุมหนึ่งไปอีกมุมของพื้นที่แสดง และแบบที่เป็นวงกลม ซึ่งช่วยสร้างสถานที่ในจินตนาการออกมาให้ผู้ชมเห็นและจินตนาการต่อยอดได้ชัดเจน การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวร่า และการเคลื่อนที่โดยใช้พื้นที่การแสดงที่แตกต่างหลากหลาย แบบนี้ ก็เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของนกกิ้งกะหว่าอันเป็นนกศักดิ์สิทธิ์ เป็นนก ในจินตนาการที่ไม่มีอยู่จริง บนพื้นที่ป่าในจินตนาการที่ไม่มีอยู่จริงเช่นกัน ให้ออกมาเป็นภาพบนเวที ที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมและจับต้องได้ง่ายขึ้น





3.7.3 การเคลื่อนไหวร่างกายของนกกิ้งกะหว่ากับโต





การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในช่วงองค์ 2 นก กิ้งกะหว่ากับโต ผู้วิจัยใช้รูปแบบ (Form) ของการแสดงทูลนางสุพรรณมัจฉาประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบลีลาให้ จับ ไล่ ล่อ และทำให้เหยื่อตายใจ โดยนำเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการแสดงชุด นี้มาประยุกต์ใช้ เช่น การไล่ต้อนจับของคู่ต่อสู้เป็นเลข 8 ในลักษณะแนวนอน (∞) การใช้มือคว่ำ ต้อนตะบปเหยื่อไปทางซ้ายและขวา แสดงให้เห็นถึงการเล่นหยอกล้อของนกกิ้งกะหว่ากับสัตว์หิม พานต์อื่น ๆ เพื่อช่วยสร้างภาพให้ผู้ชมเห็นสภาพความเป็นอยู่ของนกกิ้งกะหว่าได้ชัดเจนขึ้น

ตารางที่ 4.38 การเคลื่อนไหวร่างกายของนกกิ้งกะหะรำกับโต

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>การอวดเรือนร่างของนกกิ้งกะหะรำ นกกิ้งกะหะรำวิ่งเคลื่อนที่ด้วยการไต่เป็นเลข 8 ในลักษณะแนวนอน (∞) โดยเริ่มต้นจากด้านซ้ายวนไปมารอบเวทีจนมาหยุดตรงจุดเริ่มต้นอีกครั้งด้วยท่าทางการบินถลาร่อนลงสู่พื้น แขนทั้งสองขาเหยียดออก มีการจีบ และตั้งวงอย่างนาฏศิลป์ไทย ให้ภาพที่ชัดเจน งดงาม น่าหลงใหล น่าค้นหามากขึ้น นกกิ้งกะหะรำบินโฉบลงมาที่พื้นในลักษณะค้อมตัวลง มือเหยียดไปด้านหลังคล้ายปีกคู่ทั้งไว้ข้างลำตัว จากนั้น แสดงอาการลงสู่พื้นโดยการนั่งคุกเข่าที่มุมซ้ายหน้าของเวที มีการกรีดมือร้ายราวอดโถม โดยยกเท้าขวาขึ้น วางไว้บนแขนขวาที่กรีดออกคล้ายตั้งวง แขนซ้ายจีบและยึดเหยียดด้านหน้า แทนการอวดขนที่สวยงาม น่าสนใจ</p>
	<p>เมื่อโตเห็นนกกิ้งกะหะรำที่นั่งชันเข่าพักอยู่ที่มุมเวทีก็สนใจอยากจะจับนกกิ้งกะหะรำกิน โตค่อย ๆ คืบคลานเข้ามาจากทางมุมขวาด้านหลังพื้นที่แสดง สายตาจับจ้องนกกิ้งกะหะรำอย่างหิวกระหาย ค่อย ๆ ย่องเข้ามาใกล้ อย่างคุกคาม</p>
	<p>โตกระโจนเข้ามาจะจับนกกิ้งกะหะรำ มือสองข้างกางออกคล้ายกางกรงเล็บ เมื่อนกกิ้งกะหะรำรู้สึกได้ว่าโตจะเข้ามาใกล้ ก็ยืนขึ้นในท่าขอขาวยกขึ้น มือซ้ายและขวากรีดออกคล้ายปีกเตรียมพร้อมจะไต่บิน</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>โตเข้าเตะครบจับบนกึ่งกะหระ แต่บนกึ่งกะหระก็โฉบหนีไปอีกข้างอย่างรวดเร็ว แต่ชดช้อย ทำให้โตล้มลงอยู่ในท่าคลานตามนกกึ่งกะหระไป นกกึ่งกะหระบินหนีจากมุมซ้ายหน้าพื้นที่การแสดง หลบไปทางมุมขวาหลังพื้นที่แสดง โดยมีโตค่อย ๆ คืบคลานตามไปด้วย</p>
	<p>โตพยายามวิ่งไปตักบนกึ่งกะหระด้วยท่าทางคุกคาม นกกึ่งกะหระยังแข็ง แต่แล้วก็กระโจนหลบไปได้ทันท่วงที เพราะนกกึ่งกะหระกระโจนหนี โตจึงกระโดดไปเตะครบอีกครั้ง</p>
	<p>นกกึ่งกะหระบินหนีโต และโตก็กระโจนเตะครบไล่ตามไปอย่างนี้ทั่วบริเวณพื้นที่แสดง แต่ด้วยบุญญาธิการที่นกกึ่งกะหระสั่งสมมา ทำให้สามารถโฉบหนีโตไปได้ทุกครั้ง ทำให้จับไม่ได้ไล่ไม่ทันกันเสียที</p>
	<p>ท้ายที่สุด โตสามารถกระโจนเข้าไปจะจับนกกึ่งกะหระกินได้ โดยชันเขาค่อมตัวจนกว่า คราวนี้กึ่งกะหระไม่สามารถหนีการจับกุมได้อีก จึงทำได้เพียงนอนนิ่งเพื่อให้โตตายใจ</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>เมื่อโตยี่ตตัวขึ้น สองแขนทางคล้ายกรงเล็บจะจับนกกิ่งกะหรัากิน นกกิ่งกะหรัาก้อาศัยจังหวะที่โตเปลอ ส่งแรงถีบตนเองออกจากกรงเล็บของโตได้ในทันที โตถูกนกกิ่งกะหรั่าถีบ จนกระเด็นหงายหลังล้มไปไม่เป็นท่า สองแขนทางออกเหมือนกรงเล็บที่พร้อมมกลาเข้าตะครุบอีกครั้ง</p>
	<p>นกกิ่งกะหรั่าเห็นว่าอย่างไรโตก็ไม่รำมือจากการทำร้ายตน จึงตัดสินใจต่อสู้กับโตโดยไม่ใช้กำลัง ทำเพียงโฉบบินโฉบเฉี่ยวไปมา เพื่อให้โตวิ่งจนหมดแรงแล้ว ล้มเลิกการจับตนกินไปเสียเอง การเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหรั่าในช่วงนี้ จะเน้นการกระโดดสลับขาไปมา ทางปีกขึ้นระดับไหล่คล้ายการตั้งวง เพื่อเป็นสัญญาณสื่อให้เห็นการกระโจนบินขึ้นในแนวตั้ง ส่วนการบินหนีวัดเฉวียนจะกระทำได้โดยเหยียดมือไปด้านหลัง ค้อมตัวไปด้านหน้า แล้ววิ่งถลาไปมาด้วยความรวดเร็ว</p>
	
	<p>ท้ายที่สุด โตก็หมดกำลังและล้มเลิกความตั้งใจที่จะกินนกกิ่งกะหรั่าจึงบินขึ้นเกาะโต ยืนแขนตั้งวงเหนือหัว แสดงเป็นสัญญาณแทนการโฉบบินเข้าไปเกาะโต แล้วสยายปีกกางกว้างแทนการประกาศชัยชนะ</p>

จะเห็นว่า เพื่อรักษาแนวคิดที่นกกิ่งกะหระ้าเป็นสัตว์
ชั้นสูง มีการสั่งสมบุญมานานตั้งแต่ยังเป็นมนุษย์ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้นกกิ่งกะหระ้าไม่ต่อสู้ทำร้ายโต
โดยการใช้กำลัง เป็นเพียงการหยั่งเชิง วางแผนอย่างแยบยลให้โตแพ้ยัยตัวเองทั้งสิ้น ฉากนี้จึงเป็น
การย้ำกับผู้ชมอีกครั้งว่านกกิ่งกะหระ้าแม้จะเป็นสัตว์มีพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เล่นหยอกล้อกับสัตว์ในป่า
หิมพานต์ได้ แต่ก็ยังเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ที่มีบุญ ไม่ทำร้ายสัตว์ด้วยกัน เหมาะสมที่จะเป็นสัตว์ที่ได้เข้าเฝ้า
และถวายการต้อนรับพระพุทธองค์เมื่อเสด็จนิวัตจากการแสดงธรรมเทศนาโปรดพระมารดา



3.8. การเคลื่อนไหวของหมูนกกิ่งกะหระ้าเมื่อทราบว่





พระพุทธเจ้ากำลังเสด็จนิวัตลงมาจกสวรรค์




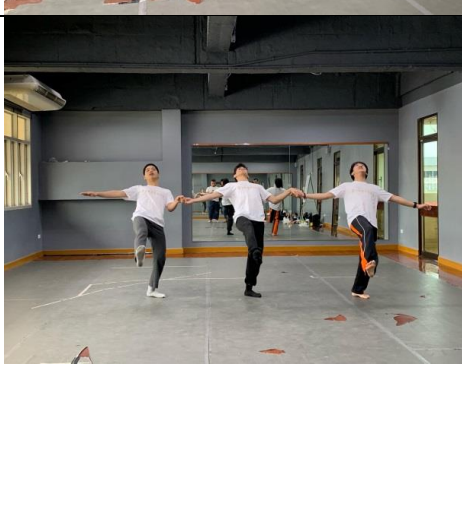
การออกแบบลีลาผู้วิจัยเน้นการเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่ว
ว่องไว กระฉับกระเฉง แต่ก็อ่อนช้อยงดงาม สลับกันระหว่างความแข็งแรงและเนิบนาบ ให้ตัว
ซันงานมีพลวัตที่แตกต่างหลากหลาย มีการแสดงออกที่เป็นทั้งกลุ่มใหญ่ 5 คน เป็นกลุ่มย่อย 3 คน
และเป็นคู่ ให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ่งกะหระ้าที่ปลื้มปิติ ตื่นเต้นยินดีที่จะได้เข้าพระพุทธเจ้า




ตารางที่ 4.39 การเคลื่อนไหวร่างกายของหมูนกกิ่งกะหระ้าเมื่อทราบข่าวเรื่องพระพุทธเจ้า

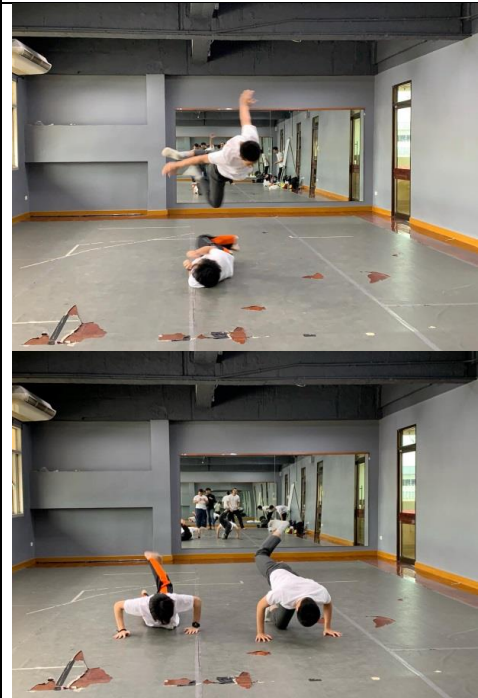


ที่มา: ผู้วิจัย




รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหระ้า 2 ตัวประสานมือซ้ายไขว้กัน ยกมือขวาขึ้น เหยียดไว้เหนือหัว แล้วเดินหมุนรอบกันทวนเข็มนาฬิกา การประสานมือนี้แสดงเป็นสัญลักษณ์ถึงการร่วมมือร่วมใจกัน พร้อมต้อนรับพระพุทธเจ้า</p>
	<p>นกกิ่งกะหระ้าตัวด้านหน้ากางขาย่อเข่า สยายปีกด้วยความ ดีใจ ในขณะที่นกตัวหลังทกสูง ลิงโลด รู้สึกยินดียิ่งที่ พระพุทธเจ้าจะเสด็จนิวัตมายังโลก</p>




รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหร่าตัวขวานั่งชันเข้ากับพื้น แขนขวาพับไว้หน้าลำตัว แขนซ้ายกางขึ้น ในขณะที่นกกิ่งกะหร่าตัวซ้ายของเวที กางปีกออกระดับไหล่ งอเข่าซ้าย ยกเข่าขวาเตรียมพร้อมกระโจน จากนั้นก็กระโดดไปอยู่ด้านหลังนกกิ่งกะหร่าตัวขวา ชูมือขึ้นเหนือหัว ให้ความรู้สึกเหมือนนกที่กระโดดตีปีกไปมาเวลาตื่นเต้นดีใจ</p>
	
	<p>นกกิ่งกะหร่าตัวขวาก็กระโดดโลดเต้นมาทางซ้าย กางขาออกสองข้างขนานกับพื้น ตีปีกสยายขึ้นด้วยความรู้สึกยินดีปรีดาเป็นอย่างยิ่ง</p>
	<p>หลังจากที่โฉบบินขึ้นไปบนอากาศแล้วนกกิ่งกะหร่าก็กลับมายืนที่พื้น ตัวซ้ายตีปีกสูงดีใจ ไช้खाไว้แล้วยึดตัวขึ้นขณะที่ตัวขวาค้อมตัวต่ำ ลำตัวขนานพื้น เหยียดแขนไปด้านหลังในท่าถลาลม</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ่งกะหร่าทั้งคู่กระโดดสลับขาไปมา กางแขนขึ้นต่าง การกระพือปีก โลดเต้นไปมาอย่างนกที่ตื่นเต้นดีใจ</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่าทั้งสองนั่งชันเข่ากับพื้น ขาขวาเหยียดยาวไป ด้านหลังยันพื้นไว้ ขาซ้ายตั้งเข่าขึ้น มือขวาเท้าพื้น ขณะที่ แขนซ้ายยืดเหยียดขึ้นสูง จากนั้นก็พลิกตัว เตชะขวายืด ออกพร้อมหันหลัง และถ่าน้ำหนักมาเท้าแขนขวาที่พื้น แทน ให้ความรู้สึกหมุนตัวเป็นเกลียวคล้ายนกที่บินหมุน คว้างกลางอากาศ</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่านั่งชันเข่าที่พื้น ค้อมตัวลงแนบเข่า ก้มหัวลง อีกตัวหนึ่งรำยรำกระพือปีกไปทางด้านหลัง จากนั้นก็เอน ตัวทับลงบนหลังของนกตัวแรก ยกขาขวาขึ้น เป็นลักษณะ ของการต่อตัวกันเพื่อรวมใจเป็นหนึ่งเดียวเตรียมรับ พระพุทธเจ้า</p>
	<p>หมูนกกิ่งกะหร่า 3 ตัว ประสานมือต่อกันเป็นแถว ยกขา ขวาขึ้น เอนตัวไปด้านหลัง หัวแขนขึ้นออกด้านบนเพื่อส่ง แรงเตรียมพร้อมในการพุ่งไปด้านหน้า ต่อเนื่องด้วยการส่ง แรงพุ่งตัวไปด้านหน้า หน้ามองตรงไปไกล สลับขาให้ขา ขาวางแตะพื้นแล้วถีบขาซ้ายไปด้านหลังในท่าส่งตัวถลา ลมไป คล้ายว่ากำลังออกไปไปต้อนรับพระพุทธเจ้าจากนั้น กลับมาที่ทำเอนหลังและยกขาขวาขึ้นอีกครั้งในลักษณะ เดิม แต่คราวนี้เข้ามาใกล้กันมากขึ้น สื่อเป็นสัญลักษณ์ว่าหมูน กิ่งกะหร่าผนวกกำลังเข้าด้วยกันมากขึ้น</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	
	
	<p>นกกิ่งกะหร่าตัวซ้ายขวาแยกออกจากตัวกลางลงไปนั่งชันเข่าที่พื้น ยกแขนออกป้องเหนือหัว ขณะนี้นกกิ่งกะหร่าตัวกลางดีลังกาแขนเดียว โดยใช้แขนซ้ายแตะพื้น สองขาเหยียดขึ้นเหนือหัว แสดงอาการตื่นเต้น ดีใจ ผู้วิจัยออกแบบลีลานี้จากทักษะที่ผู้แสดงมีติดตัว เพื่อสร้างศิลปะผสมให้งานน่าสนใจยิ่งขึ้น</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่าสองตัวซ้ายขวา ล้มตัวลงนอนโดยตั้งตัวบนไหล่ซ้าย สองเท้ายันพื้นและยกตัวขึ้นเล็กน้อย สองแขนเอื้อมไปด้านข้าง จากนั้นก็เหวี่ยงแขนโดยใช้แขนด้านที่หันเข้าคู่ยันพื้น ยกตัวขึ้นสูง แขนด้านนอกป้องหัวไว้</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>นกกิ้งกะหრაตัวซ้ายก็กลิ้งไปทางด้านขวา ขณะที่นกตัวขวา กระโจนโผขึ้นกลางอากาศจากด้านขวาไปด้านซ้ายกางแขนออก แสดงอาการโผบินอย่างตื่นเต้นดีใจ เมื่อต่างฝ่ายสลับตัวห่างกันแล้ว ก็ลงมาจับที่ท่าคล้ายเตรียมวิดพื้น ขาด้านที่หันเข้าหากันยกขึ้น จากนั้นจึงลุกขึ้นยืน การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในช่วงนี้ใช้ทักษะการเต้นแบบเบรคแดนซ์และฮิปฮอปที่ผู้แสดงมีติดตัวอยู่แล้ว มาประยุกต์ใช้ให้เกิดการเคลื่อนไหวที่กระฉับ กระเฉง ใช้แรงสูงให้ความรู้สึกตื่นตัวของนก</p>
	<p>หมูนกกิ้งกะหრაทั้ง 5 ร่ายรำเฉลิมฉลองการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตลงจากสวรรค์ด้วยท่วงท่าเดียวกันไปพร้อม ๆ กัน โดยเริ่มจากการย่อเข่าลงคล้ายการยืนเหลี่ยม กางแขนออกตั้งวงคล้ายการสยายปีก ตามองไปเบื้องบนสรรงสรรค์ เยื้องไปทางขวามือ รวากับจะต้อนรับเชื้อเชิญให้พระพุทธเจ้าเสด็จลงมาจากฟ้า</p>
	<p>หมูนกกิ้งกะหรายืดแขนขวาขึ้นเหนือศีรษะ ตายังคงมองไปเบื้องบน ยกขาซ้ายงอเข้าพักไว้ที่หน้าแข้งขวา แสดงการตื่นเต้น ยินดีที่จะได้เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>จากนั้นก็ลดแขนขวา ลง กางแขนซ้าย ออกมองด้านซ้าย พร้อมเตะขาขวา เข้าขึ้นด้านหน้า โดยพร้อมเพรียงกัน แล้วจึงกระโดดขึ้นในแนวตั้ง ให้ภาพคล้ายกับ หมูนก กิ่งกะหร่า กระโดด เร็ว ราว ด้วยความตั้งใจ</p>
	<p>หมูนก กิ่งกะหร่า ทั้ง 5 ออกแรง ไน้ม ตัว ไปทางซ้าย แขน สอง ข้าง กาง ออก เล็ก น้อย ศีรษะ หัน มอง ด้าน ซ้าย พร้อม เตะ ขา ขวา ไป ซ้าย หลัง ก่อน จะ วาง ขา ขวา แล้ว เตะ ขา ซ้าย เหวี่ยง เอว ไป ทาง ขวา คล้าย การ เต้น เบรค แด้นซ์ ให้ เห็น ภาพ คล้าย กับ ว่า หมูนก กิ่งกะหร่า กำลัง วิ่ง ไป ตาม พื้น โดย พร้อม เพรียง กัน</p>
	<p>หมูนก กิ่งกะหร่า สืบเท้า ขา ซ้าย ลง นอน กับ พื้น ขา ขวา ตั้ง ขึ้น มือ ขวา ชู เหยียด เหนือ หัว โดยมี มือ ซ้าย ยัน พื้น ยก ตัว เล็ก น้อย อยู่ใน ท่า ทาง ที่ คล้าย กับ พิธีกรรม สักการะ บูชา เทพ เจ้า</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>หมุ่นก๊กกั้งกะหระ้าต่างแสดงท่าทางตื่นตัว ดีใจต่างกัน บางตัวกระโดดโลดเต้น บางตัวดีลังกาแขนเดียว บางตัวลงไปค้ำยกตัววางบนไหล่เป็นท่าฟรีซ (Freeze) แบบเบรคแดนซ์ บางตัวนั่งมองกตัวอื่น เพื่อส่งจุดสนใจไปที่นกตัวอื่น ๆ ที่กำลังแสดงท่าที ดีใจอยู่ด้วย</p>
	<p>เมื่อหมุ่นก๊กกั้งกะหระ้า 3 ตัวด้านซ้ายแสดงอาการลิงโลดดีใจเสร็จแล้วก็ค้ำอยู่ในท่านิ่ง ให้นักกั้งกะหระ้าอีก 2 ตัวด้านขวากระโดดสลับขาขึ้น พร้อมสยายปีกสูง แสดงอาการดีใจที่จะได้ต้อนรับพระพุทธเจ้า</p>
	<p>เมื่อนกกั้งกะหระ้าทั้ง 5 แสดงความยินดี ตื่นเต้น ที่จะได้เข้าเฝ้าแล้ว ก็เรียงแถวพากันบินเป็นเป็นโค้งจากบริเวณหน้าเวทีไปสร้างรูปขบวน (Formation) วงกลม ในขณะที่ผู้เล่าเรื่องกลับเข้ามาในฉาก เพื่อประกาศการเสด็จนิวัติสู่โลกของพระพุทธเจ้า</p>





CHULALONGKORN UNIVERSITY




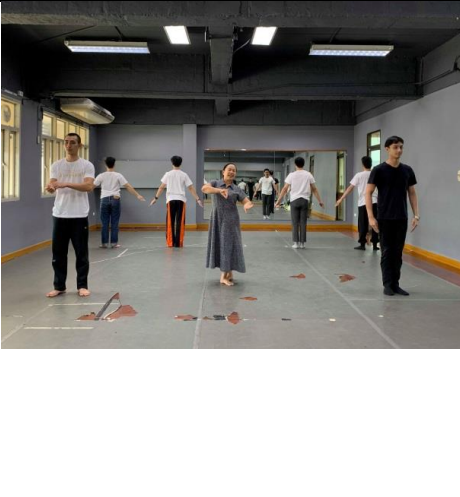
3.9 การบินกลลอมแสดงความปิติและเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า

สำหรับการออกแบบลีลาการแสดงความปิติและเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้านี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงความเรียบง่าย สุขสงบ อิ่มเอมใจของตัวละครนกกั้งกะหระ้าเป็นสำคัญ เพราะนกกั้งกะหระ้าได้แสดงความโลดแล่นยินดี ปรีดาไปแล้วในช่วงก่อนหน้า ในช่วงนี้จึงควรให้ความรู้สึกสงบ รู้สึกภาคภูมิใจและอิ่มเอมใจที่กระทำความดีสั่งสมบุญมาจนเป็นนกกั้งกะหระ้า ถึงขั้นที่ทั้งกายใจบริสุทธิ์ผ่องแผ้ว พร้อมจะเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าแล้ว การเคลื่อนไหวในส่วนนี้จะไม่ซับซ้อน ไม่รวดเร็วมากนัก เน้นการกระทำเชิงช้า ชดช้อย และพร้อมเพรียงกัน ไม่ขยับร่างกายมากนัก นกกั้งกะหระ้าจะเพียงเสริมการเล่าเรื่องข้อของผู้อ่านเรื่องเพียงเท่านั้น โดยมีรายละเอียดตามตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 4.40 การออกแบบลีลาการbinถาลมแสดงความปิติและเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ในขณะที่ผู้เล่าเรื่องพนมมือและพูดว่า “ขอสักการะ เทิดทูลเกศา องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ตรัสรู้ธรรม น้อมนำขึ้นเกล้า เป็นสัปปัญญ อุ้แต่” เพื่อเป็นการน้อมใจ เทิดทูน พระสัมมาสัมพุทธเจ้า หมุ่นกิ้งกะหฺร่าทั้ง 5 ก็ตั้งแถวเป็นวงล้อมผู้เล่าเรื่อง น้อมตัวลง ขาไขว้กัน ก้มลงต่ำ และสยายปีกออกเหนือลำตัว เป็นการแสดงความเคารพต่อพระพุทธเจ้าเช่นกัน ก่อนจะชูมือขึ้นเหนือศีรษะ ในลักษณะการเปิดมือต้อนรับพระพุทธเจ้า</p>
	<p>ในขณะที่ผู้เล่าเรื่องกล่าวว่า “ตรัสสอนความจริง ธรรมะ เป็นสิ่งแน่ชนะปราบแป้ ภัยมาร เป็นตีเป็ง มนุษย์สงสาร ผู้ปฏิบัติธรรม น้อมนำใจสร้าง” เหล่านกิ้งกะหฺร่าร้ายรำ แสดงความเคารพต่อพระธรรมคำสอน</p>
	<p>เมื่อผู้เล่าเรื่องกล่าวว่า “พระธรรมกำสอน เป็นพรใส สว่าง เป็นสัจธรรม เตียงแต่ มีเมตตาธรรม งดงามแนว แน่ มีศิลป์วิสุทธ์ดี จิตรตีสมบุรณ์ ใจจุ่มผ่องศรี จิตรเอื้อ อารี ความดีแล่นเข้า” นกิ้งกะหฺร่าทั้ง 5 ก็ น้อมตัวลง และสยายปีกออกเหนือลำตัวอีกครั้ง เป็นการแสดงความเคารพต่อพระธรรมคำสอน</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องกล่าวว่า “พระธรรมกำสอน องค์สมเด็จพระผู้มีพระภาคเจ้า อยู่ในจิตรใจกาย ตีเป็งอันสมบุรณ์ บ่สูญ บ่หาย สงบสุขสบาย ศรีทธาในแองกล้า อุ้ตื้นอุ้เบิกบาน ธรรมะงามใน โลกหล้า” นกิ้งกะหฺร่าสยายปีกไปมา อย่างสงบสุข เมื่อผู้เล่าเรื่องกล่าวว่า “ดินฟ้า น้ำ ป่าหิม ปานต์ ไฟเปิดฟ้า” ผู้เล่าเรื่องก็เปิดมือขึ้นแสดงสัญลักษณ์ถึงการเปิดฟ้าต้อนรับพระพุทธเจ้า “สามโลกสงสาร เริงร่า</p>

รูปภาพ	คำอธิบาย
	<p>ต้นระบำ สรรเสริญธรรม พระพุทธเจ้า” เหล่านกกิ้งกะ หระ่มองขึ้นเบื้องบนเพื่อต้อนรับพระพุทธเจ้า</p>
	<p>เมื่อผู้เล่าเรื่องกล่าวว่า ”นกกิ้งกะหระ่า ก็มาเข้าเฝ้า ยืน หยัดในความดีงาม จิตรหลุดไปนแล้ว แก้วสามประการ ดวงตาได้เห็นธรรม สองงดงามในโลกหล้า บินไปมาชั่วนิ รันตร์ เหาะเหินฟ้า” นกกิ้งกะหระ่าก็ไปตั้งแถวที่ด้านหลัง พร้อมเปิดมือออกชูขึ้นสูงเหนือหัว เพื่อต้อนรับ พระพุทธเจ้า</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องทำท่าพื่อนรำน้อย ๆ อย่างด้นสด เป็นการ เฉลิมฉลองร่วมกันไปกับเหล่านกกิ้งกะหระ่า โดยมีนกกิ้ง กะหระ่าที่เป็นตัวหลักยืนอยู่เบื้องหน้าด้วยความซาบซึ้งใน รสพระธรรม ขณะที่ตัวละคร ”ทหาร” เดินออกมาหยุด ยืนหนึ่ง</p>
	<p>ตัวละคร ”ทหาร” นี้ เป็นการแสดงสื่อให้เห็นใน เชิงสัญลักษณ์ว่าการพื่อนกิ้งกะหระ่าในครั้งนี้ มีนัยยะถึงการ ต่อสู้ของชาวไทใหญ่ เพื่อที่จะเก็บรักษา ดำรง ศิลปวัฒนธรรมที่ปฏิบัติกันมารุ่นสู่รุ่นให้ยังมีชีวิตอยู่อย่าง งดงาม และสมเกียรติในโลกยุคปัจจุบัน อีกทั้งยัง หมายความถึงการส่งต่อ ค่านิยม ความคิดความเชื่อ ทาง พุทธปรัชญา ในการหมั่นทำความดีสั่งสมบุญ เพื่อจะได้ กลายเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์สูงส่งเฉกเช่นตัวละครในเรื่อง สืบไป</p>

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลีลานาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าหระ
ของชาวไทยใหญ่ ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบบท ตามบทการแสดงที่ได้เขียนขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
ต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยค้นพบว่า หลาย ๆ ช่วงของการแสดง เป็นช่วงที่มีการสื่อสารด้วยการเคลื่อนไหว
ร่างกายเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีบทพูดกำกับ สถานที่ในเรื่องก็มีความเป็นนามธรรม ไม่ได้มีการ
บ่งบอกชัดเจนว่าคือที่ไหน มีรายละเอียดอย่างไร จึงจำเป็นต้องใช้องค์ประกอบอื่น ๆ
ของนาฏยศิลป์เข้าช่วยขยายให้ชัดเจน เช่น การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง
การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย
การออกแบบแสง เป็นต้น

4) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

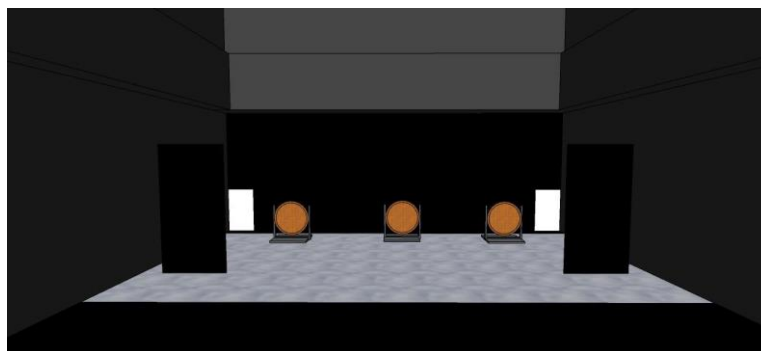
การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เพลง
พื้นบ้านภาคเหนือ ได้แก่ คำว เพลงจ้อย และเพลงซอ มาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การแสดง โดยเห็นว่า
มีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดงและเนื้อเรื่อง ในอดีตนั้นเพลงซอใช้ในการอ่านเรื่องราวละคร
นิทานพื้นบ้าน และนิทานธรรมะ ซึ่งการแสดงในครั้งนี้ก็เป็นการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์
จากตำนานนกกิ้งก่าหระ ซึ่งถือเป็นเรื่องราวที่มีความเป็นละครเพราะมีเนื้อเรื่อง มีตัวละคร มีความ
ขัดแย้ง บอกเล่าเป็นเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ มีความเป็นนิทานพื้นบ้านเพราะเป็นเรื่องที่เล่าต่อกันมา
ในชุมชนไทใหญ่ และยังมีลักษณะเป็นนิทานธรรมะ จากการที่ผู้วิจัยใช้ปรัชญาพุทธเรื่องศีล 5 ผนวก
เข้าไปอยู่ในเนื้อเรื่องด้วยการใช้เพลงซอให้การประกอบการแสดงนี้ ในทัศนะของผู้วิจัย การใช้เพลง
ซอเช่นนี้จึงมีความเหมาะสมมากเป็นอย่างยิ่ง จะเห็นได้ว่า การขับซอมีกระบวนการแสดงเป็นลำดับ
ขั้นตอน และ “ซ่างซอ” จะต้องสามารถปรับเปลี่ยนทั้งเนื้อหา วิธีการแสดงลีลาการซอให้น่าสนใจ
และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ฟัง

ผู้วิจัยได้กำหนดเงื่อนไขให้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือในที่นี้ ให้มีหน้าที่สื่อสาร
เหตุการณ์ บรรยากาศ บ่งบอกลักษณะนิสัยและความคิดของตัวละครอย่างมี จุดมุ่งหมาย เพื่อสร้าง
ประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมในการรับฟังเพลงซอที่แตกต่างไปจากงานแบบดั้งเดิม ซึ่งมักใช้เผยแพร่
คำสอนทางศาสนา ประกอบพิธีกรรม หรือใช้ในเทศกาลสำคัญต่างๆที่แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวและให้แง่
คิดเตือนสติแก่ผู้ฟัง แต่บทซอใหม่ในละครเรื่องนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายใช้เพื่อ 1) เป็นตัวแทนความคิด
ของตัวละคร 2) สร้างสถานการณ์และบรรยากาศของเรื่อง 3) เล่าเรื่องทุกอย่างที่เกิดขึ้นในการแสดง

5) การออกแบบพื้นที่การแสดง

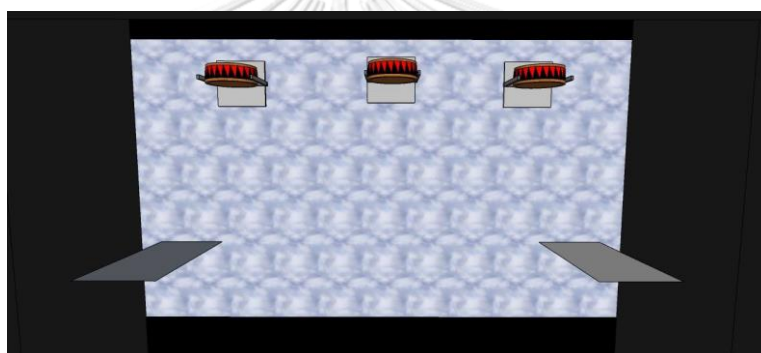
ผู้วิจัยกำหนดให้สถานที่ในการแสดงมี 2 ความหมาย คือ องค์กร 1 เป็นสถานที่ที่ไม่มีกาลเวลา เพื่อสื่อสารและขับเน้นให้เห็นพฤติกรรมเคลื่อนไหวของตัวละครชัดเจน องค์กร 2 เป็นบรรยากาศของป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่ของสัตว์นานาพันธุ์ และเป็นสถานที่ที่สัตว์ต่างๆ ได้มาเฉลิมฉลองยินดีให้กับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตยงโลกมนุษย์ โดยผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับป่าหิมพานต์มาสร้างสรรค์ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อการออกแบบพื้นที่การแสดงครั้งที่ 3 การกำหนดฉากและบรรยากาศในบทการแสดงจะทำให้เกิดการสร้างภาพบนเวที (Spectacle) ได้อย่างสมบูรณ์มากขึ้น ฝ่ายต่าง ๆ สามารถใช้บรรยากาศที่สร้างจากข้อมูลข้างต้นนี้ในการออกแบบ เช่น การออกแบบแสง หรือแม้กระทั่งการออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายที่มุ่งเน้นให้จินตนาการกับนักแสดง ที่จะสามารถเชื่อในสถานการณ์ได้จริง ๆ ว่าตนเป็นสัตว์หิมพานต์ที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน ควรมีลักษณะการเคลื่อนไหว และแสดงออกอย่างไรเมื่ออยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ความรุ่มร้อนของแมกไม้ ความเย็นสบายของสระน้ำ ช่วยทำให้สัตว์ทั้งหลายเหล่านี้มีความสงบเยือกเย็น และมีการแสดงออกที่เป็นสุข เป็นต้น เมื่อนักแสดงสามารถสร้างจินตนาการของตนให้ชัดเจน และเชื่อในจินตนาการนั้น ๆ ได้อย่างเต็มเปี่ยมแล้ว ก็จะทำให้ผู้ชมสร้างจินตภาพของป่าหิมพานต์ไปพร้อม ๆ กัน และสามารถเชื่อในลักษณะของตัวละครและการกระทำของตัวละครต่าง ๆ ได้ หากนักแสดงไม่เข้าใจสภาพความเป็นอยู่รอบตัวของตัวละครที่ตนได้รับบทบาท ผู้ชมก็จะไม่เห็นบรรยากาศเหล่านั้น ไม่เชื่อว่านักแสดงคือตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามบท และกลายเป็นว่าผู้ชมเห็นเพียงนักแสดงที่ออกมาบรรยายตามแบบแผนเท่านั้น ไม่ช่วยให้เข้าใจเรื่องได้เลย

กล่าวโดยสรุป การกำหนดฉากและบรรยากาศในบทการแสดงขึ้นนี้เป็น การสร้างความชัดเจนให้กับงานด้านการออกแบบ ช่วยสร้างจินตภาพให้นักแสดงเข้าใจสถานการณ์ และบรรยากาศที่รายล้อมตัวละครของตนอยู่ เพื่อให้แสดงออกมาได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อ อันจะทำให้ผู้ชมร่วมสร้างความหมายของการกระทำต่าง ๆ บนเวที ให้เข้าใจมากขึ้นได้อีกด้วย ผู้วิจัยจึงออกแบบพื้นที่การแสดงให้มีลักษณะเป็นท้องฟ้าทั่วเวทีเพื่อสร้างบรรยากาศและสถานที่ของนกกิ้งก่าจะใช้โฉบบินในช่วงต่าง ๆ ของการแสดง ซึ่งสามารถใช้แสงและสีล้อมเป็นสถานที่อื่น ๆ ได้ด้วย โดยกำหนดแบ่งออกเป็น 3 สถานที่ ได้แก่ 1) สถานที่ไร้กาลเวลา ไร้สถานที่ 2) ท้องฟ้า และ 3) ป่าหิมพานต์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบการจัดวางกล่องสะบัดชัยและกล่องชัยมังคลประดับไว้ด้านหลังสำหรับให้นักดนตรีตีกลองประโคมเสียงเพื่อเรียกนกกิ้งก่าออกมาในพื้นที่การแสดงใน องค์กร 2



ภาพที่ 4.10 การออกแบบพื้นที่การแสดงด้านหน้าในโรงละครแบล็กบ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต

ที่มา: การระเกด เวชกุล



ภาพที่ 4.11 การออกแบบพื้นที่ด้านหลังของโรงละครแบล็กบ็อกซ์ เจียเตอร์ (Black Box Theatre)

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต

ที่มา: การระเกด เวชกุล

6) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ครั้งที่ 3

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยยังคงยึดแนวคิดของการใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อสื่อสารเรื่องราวในตำนานนกกิ้งก่าหระ่า ซึ่งจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ครั้งที่ 1-2 ผู้วิจัยมักเน้นย้ำนักแสดงเรื่องการใช้ร่างกายให้เกิดประสิทธิผลและมีศักยภาพมากที่สุด เพราะในผลงานชิ้นนี้ไม่มีอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่จะช่วยสนับสนุนการเคลื่อนไหวของนักแสดงให้สื่อสารกับผู้ชมง่ายขึ้น หากแต่อุปกรณ์ที่ดีที่สุดคือร่างกายของนักแสดงเองที่จะบอกเล่าทุกอย่างในการแสดงทั้งความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่ง ชูติมา มณีวัฒนา (2550: 78) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของอุปกรณ์ของนักแสดงที่ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ว่า

อุปกรณ์ของนักแสดงเป็นส่วนสำคัญทำให้การแสดงนั้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ นักแสดงต้องเตรียมพร้อมร่างกายให้แข็งแรงอยู่เสมอ ได้แก่ อุปกรณ์ภายนอก อาทิ ร่างกาย (Body) สีหน้าของนักแสดง (Face Expression) เสียง (Voice) อุปกรณ์ภายใน อาทิ ความคิดและจินตนาการ (Imagination) ความรู้สึก (Feeling) และอารมณ์ (Emotion) สมาธิ (Concentration) ซึ่งสิ่งเหล่านี้นักแสดงต้องฝึกปฏิบัติและนำมาใช้อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ทำให้อุปกรณ์ที่ได้กล่าวข้างต้นพร้อมใช้เสมอ

ดังนั้น ในที่นี้ ผู้วิจัยไม่ได้กำหนดอุปกรณ์ประกอบการแสดงให้มีลักษณะเป็น สิ่งของหรือวัตถุที่เป็นรูปธรรมเพื่อมาเสริมสร้างให้การแสดงสมบูรณ์มากขึ้น แต่ใช้ร่างกายของนักแสดงในฐานะ “อุปกรณ์” เป็นองค์ประกอบหนึ่งทำให้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายของนักกึ่งกะหว่าสื่อสารถึง ประเด็นตามทีผู้วิจัยคาดหวัง

7) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยมีจุดตั้งต้นจาก เครื่องแต่งกายประกอบการพ็อนกึ่งกะหว่าแบบดั้งเดิม เป็นการนำรูปแบบมาศึกษาและลดทอนรูปแบบนั้น เพื่อให้เกิดความเรียบง่ายมากขึ้น ให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องตัวขึ้น ซึ่งเครื่องแต่งกายของนักกึ่งกะหว่าแต่ละตัวนั้น ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับพฤติกรรม และบุคลิกภาพของตัวละครที่ได้ตีความเกี่ยวกับศีล 5 ไว้ กล่าวคือ องค์ 1 นำเสนอผลของการกระทำชั่ว-ดีของมนุษย์ การตระหนักในบุญบาปนำไปสู่ทางบุญ และองค์ 2 นำเสนอมนุษย์ที่สั่งสมบุญอย่างเพียงพอปรับเปลี่ยนร่างกายไปเป็นนักกึ่งกะหว่าอันเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ในป่าหิมพานต์

จากเหตุดังกล่าว จะเห็นได้ว่าตัวละครมีพัฒนาการในการเปลี่ยนผ่านจากมนุษย์ไปสู่การเป็นนักกึ่งกะหว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงต้องสนับสนุนให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสะดวก และใช้เครื่องแต่งกายเพียงชุดเดียวตลอดการแสดง นั้นหมายความว่าเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องให้ทั้งภาพของมนุษย์ และภาพของมนุษย์ในร่างนกได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้น รายละเอียดบางประการก็จะต้องมีการปรับลดทอนลง และสร้างสรรค์รายละเอียดบางอย่างใหม่ เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ประจำตัวของตัวละครแต่ละตัว แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องสร้างภาพรวมให้เกิดความเป็นเอกภาพบนเวทีได้ด้วย ผู้วิจัยมีกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับ การแสดงในครั้งที่ 3 ดังนี้

7.1 การถอดโครงสร้างนกกิ้งกะหრაแบบดั้งเดิม

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงรูปแบบเครื่องแต่งกายที่พัฒนามาจากรูปแบบการแต่งกายพ็อนกิ้งกะหრაแบบดั้งเดิม ซึ่งเห็นว่าการใช้ต้นแบบที่มีการแต่งกายของผู้แสดงพ็อนกิ้งกะหრაของชาวไทใหญ่จำเป็นต้องสวมหน้ากากคล้ายเทวดาเพื่อบ่งบอกสถานะความมีบุญญาธิการและบริสุทธิ์ผุดผ่อง บนศีรษะสวมชฎา ช่วงลำคอประดับด้วยแผงคอรูปสามเหลี่ยมขนาดใหญ่คลุมตั้งแต่หน้าอกไปจนถึงหัวไหล่ทั้งสองข้าง สวมเสื้อแขนยาวและประดับด้วยปลอกแขนยาวฉลุลายสวยงามทับบนเสื้อตั้งแต่ข้อมือมาจนถึงข้อศอก ท่อนล่างสวมกางเกงยาวไว้ด้านในส่วนด้านนอกสวมทับด้วยส้อมที่ขึ้นรูปเป็นโครงสร้างเป็นปีกนกและนกยูงที่กำลังรำแพนหางตั้งฉากกับพื้น ทั้งนี้ ธิติรัตน์ดา จินาจันทร์ ได้กล่าวถึงความสำคัญของเครื่องแต่งกายของนกกิ้งกะหราว่า



ภาพที่ 4.12 เครื่องแต่งกายนกกิ้งกะหราแบบดั้งเดิม

ที่มา: สุทัศน์ สิ้นธพทอง

สำหรับการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครนกกิ้งกะหรา โดยแม้จะมีร่างกายเป็นนกแต่ก็ยังมีความเป็นมนุษย์ เพราะแปลงกายมาจากมนุษย์ที่สั่งสมบุญ ผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องแต่งกายโดยลดทอนรูปแบบเครื่องแต่งกายการพ็อนกิ้งกะหราแบบดั้งเดิมที่แสดงความเป็นนกกมากจนเกินไป ดังนี้ 1) ปลอกแขนใช้แทนความหมายของนกกิ้งกะหราที่มีลักษณะงุ้ม 2) แผงคอใช้แทนความหมายส่วนอกและช่วงลำตัวของนกกิ้งกะหรา 3) โครงสร้างที่ขึ้นรูปคล้ายลักษณะหางนกยูงรำแพนมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องแต่งกายส่วนล่าง ในลักษณะของชั้นผ้าเบาบางที่ครอบอยู่บนกางเกง ในเครื่องแต่งกายสำหรับการพ็อนกิ้งกะหรดั้งเดิมนั้น มีวิธีการตรึงโครงสร้างปีกไว้ด้านหลังของนักแสดงอยู่ตลอดเวลาของการแสดง ผู้วิจัยเห็นว่าลักษณะของนกกิ้งกะหราในผลงานชิ้นนี้ต้องการนำเสนอความเป็นมนุษย์ในร่างกายของนก ซึ่งไม่ได้มีอากัปภิกิริยาของ

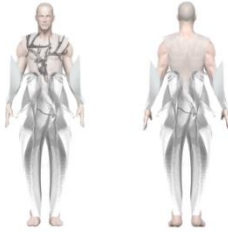



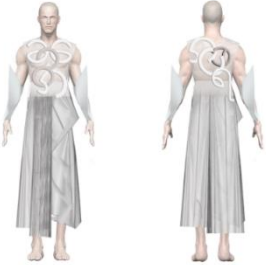
นทตลอดเวลา ยังคงมีการเคลื่อนไหวอย่างมนุษย์อยู่บ้าง และความเป็นนกกก็มิได้จำเป็นต้องแสดงออกผ่านโครงสร้างปีก แต่สื่อสารได้ด้วยลักษณะการใช้ร่างกายของนักแสดง นอกจากนี้ด้วยความที่โครงสร้างปีกนกมีขนาดใหญ่เทอะทะ อาจเป็นอุปสรรคของการแสดงซึ่งมิใช่การพ้อนรำตามขนบเท่านั้น แต่มีการประยุกต์บูรณาการการเคลื่อนไหวแบบอื่นๆ เช่น การเต้นเบรคแดนซ์ การเต้นบัลเลต์เข้าไปผสมผสานด้วย ผู้วิจัยจึงตัดสินใจลดทอนเครื่องแต่งกายชิ้นนี้ออกไป และใช้การเคลื่อนไหวร่างกายที่เลียนแบบนกมาทดแทน 4) รูปแบบหน้ากากเทวดาของนกกิ้งกะหრაที่ใช้เพื่อบ่งบอกสถานะตัวละครนั้น ผู้วิจัยได้ถอดหน้ากากดังกล่าวออกไป และนำไปประยุกต์ใช้เป็นการแต่งหน้าตัวละครแทน เนื่องจากการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้กลวิธีการแสดงแบบเดอะเมธอดมาผสมผสานอยู่ในการแสดงด้วย และบทของการแสดงก็ยังมีมิติตั้งแต่การกระทำบาป การสะสมบุญ การเฉลิมฉลอง เมื่อรู้ข่าวว่าพระพุทธเจ้าจะเสด็จนิวัตมายังโลก และการเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าด้วยจิตใจสงบบริสุทธิ์ จะเห็นได้ว่านักแสดงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้สีหน้าและแววตาในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ที่หลากหลาย การใส่หน้ากากอาจเป็นอุปสรรคที่บดบังการแสดงที่ละเอียด ลุ่มลึกของนักแสดงไปได้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องตัดสินใจลดการใช้หน้ากากไป และเพียงแต่แต่งหน้าให้นักแสดงผู้มีสถานะที่สูงส่ง เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ใช้สีหน้าท่าทางของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น


7.2 การประกอบสร้างเครื่องแต่งกายนกกิ้งกะหრაเพิ่มเติม

นอกจากจะใช้เครื่องแต่งกายสำหรับการพ้อนกิ้งกะหრაแบบดั้งเดิม มาลดทอนรายละเอียดแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาข้อมูลปรัชญาพุทธ โดยเฉพาะศีล 5 เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในบทบาทการแสดง ซึ่งระหว่างการออกแบบลีสานั้น ผู้วิจัยก็ค้นพบว่าผู้แสดงแต่ละคนสามารถสร้างบุคลิกภาพที่แตกต่างกันขึ้นมาได้จากแรงบันดาลใจของศีลแต่ละข้อ จึงก่อให้เกิดแนวคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมรายละเอียดลงไปเครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวให้แตกต่างกัน โดยคลุมความรู้สึกและสีสันทให้ใกล้เคียงกัน เพื่อให้ตัวละครนกกิ้งกะหრაทั้ง 5 มีความเป็นกลุ่มก้อน และความเป็นปัจเจกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในเวลาเดียวกัน ผู้วิจัยได้ใส่รายละเอียดที่ค้นคว้าเพิ่มเติมทั้งเรื่องของปรัชญาพุทธเรื่องศีล 5 และการคำนึงถึงเอกลักษณ์ชาติพันธุ์และประเพณีวัฒนธรรมไทใหญ่เข้าไปผสมผสานดังนี้

ตารางที่ 4.41 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 3

ที่มา: ผู้วิจัย

ศิลปะ	รูปภาพ	วิธีการออกแบบ
ข้อ 1 ไม่ฆ่าสัตว์		 <p>ใช้ภาพของลายสิกรูปสัตว์ของชาวไทยใหญ่ประดับไว้ที่แขนอกเป็นสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายถึงการฆ่าสัตว์</p>
ข้อ 2 ไม่ลักทรัพย์		<p>ออกแบบให้ตัวเสื้อโปร่งแสง เพื่อสื่อถึงการไม่มีทรัพย์สินสมบัติ จนต้องไปลักขโมยของผู้อื่น</p>
ข้อ 3 ไม่ผิดลูกเมีย ผู้อื่น		<p>ออกแบบให้ส่วนต่าง ๆ ของชุดมีหนามแหลมยึดยาวออกมาสื่อถึงหนามแหลมของต้นจ้าวที่มีไว้ใช้ลงโทษผู้ผิดศีลข้อที่ 3 ตามปรัชญาพุทธ</p>
ข้อ 4 ไม่พูดเท็จ		<p>สุวรรณดิถี เอลุณทรี</p> <p>ใช้ตัวอักษรไทใหญ่เขียนประโยคว่า “มฺุสวาทาเวระมณฺี” และใช้เครื่องแต่งกายโบราณของชาวไทยใหญ่ ฉลุลายตัดลายผ้าเป็นตัวอักษรจัดวางบนตัวเสื้อ</p>

ศิลปะ	รูปภาพ	วิธีการออกแบบ
ข้อ 5 ไม้ตี้มของ มินเมา		ศึกษาเครื่องแต่งกายของชาวไทใหญ่จากจิตรกรรมฝาผนัง และนำเพียงรูปแบบ (Form) ของเครื่องแต่งกายและลวดลายมาประยุกต์ใช้เท่านั้น เพื่อให้สะดวกต่อการเคลื่อนไหว

การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของนกกิ้งกะหระ้าทั้ง 5 ตัวนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้เนื้อผ้าตาข่ายโปร่งเย็บซ้อนกันหลายชั้น เพื่อให้ให้เห็นกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหระ้าที่พลิ้วไหว แข็งแกร่งได้สะดวก และกำหนดโทนสีให้เป็นสีขาวเป็นหลักเหมือนกันหมดทั้ง 5 ตัว สร้างความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน และเป็นสัญลักษณ์ถึงการเป็นผู้ประพฤติปฏิบัติดีอยู่ในทางบุญ และในเชิงทัศนศิลป์ยังเปรียบได้เหมือนผ้าใบที่ผู้วิจัยจะใช้แสง สาดย้อมให้กลายเป็นสีต่าง ๆ ได้ ตามอารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศของเรื่องต่อไป

องค์ประกอบเครื่องแต่งกายนกกิ้งกะหระ้าที่การประกอบสร้างผ่านการลดทอนเครื่องแต่งกายตามขนบของการฟ้อนกิ้งกะหระ้า และเพิ่มเติมรายละเอียดจากการศึกษาปรัชญาพุทธ และศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ สามารถสรุปตามตารางด้านล่างดังนี้

7.3 การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร “ผู้เล่าเรื่องและพระนางสิริมหามายา” และ “โต”

การออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้เล่าเรื่องนี้ ผู้วิจัยตั้งต้นแนวคิดให้ตัวละครนี้ดูเป็นเทพดานางฟ้า สื่อให้เห็นถึงผู้ประพาศิชอบ มีบุญญาธิการ และบริสุทธิ์ผุดผ่อง มีความดีงาม เพียบพร้อม และสามารถสื่อให้เห็นว่าเป็นพระนางสิริมหามายามารดาของพระพุทธเจ้าได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย ดังนั้นจึงออกแบบให้ใช้สีขาวเป็นโทนสีหลักในการออกแบบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ผุดผ่อง โดยลักษณะการแต่งกายนั้นจะคล้ายผ้าคลุม ที่คลุมตั้งแต่ไหล่ยาวลงไปจรดข้อเท้า ใช้ผ้าที่พลิ้วไหวบางเบา เมื่อเคลื่อนไหวแล้วรู้สึกเหมือนลอยอยู่บนสวรรค์ได้ ให้ความรู้สึกเหมือนนักบวชที่นุ่งขาวห่มขาว ไม่ตัดชุดออกมาเป็นเสื้อและกางเกงเหมือนหมูนกกิ้งกะหระ้า



ภาพที่ 4.13 แบบร่างเครื่องแต่งกายของ “ผู้เล่าเรื่อง” และ “พระนางสิริมหามายา”

ที่มา: นพนธ์ กิจรุ่งโรจน์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบเครื่องประดับศีรษะให้ผู้เล่าเรื่องเพิ่มเติม โดยกำหนดให้มีลักษณะเป็นวงแหวนซ้อนอยู่หลังศีรษะล้อมด้วยดาวให้คล้ายกับแสงรัศมี (Halo หรือ Circle of Stars) ของเทพดาทางตะวันตก อันเป็นสัญลักษณ์ถึงความบริสุทธิ์ และความเป็นอมตะ นอกจากนี้ยังให้ความรู้สึกคล้ายรัศมีที่ปรากฏเป็นวงแสงหลังเศียรของพระพุทธเจ้า และเทพดาฟ้าดินอีกด้วย โดยในชนบของจิตรกรรมไทยมักปรากฏภาพวาดของเทวดา และพระพุทธเจ้า เพื่อแสดงถึงพระปรีชาสามารถ และสติปัญญาอันหลักแหลม มีความรู้เท่าทันความเป็นไปของโลก ในที่นี้หมายถึง “ตระหนักรู้ในคุณความดี บาปบุญและผลของการกระทำดี” เพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้เห็นว่าผู้เล่าเรื่องนั้น เข้าอกเข้าใจปรัชญาพุทธเป็นอย่างดี จึงนำเรื่องของนกกิ้งกะหร่าที่สั่งสมบุญมาเล่าให้ผู้ชมฟัง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ส่วน การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร โต นั้น ผู้วิจัยได้ลดทอนเครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม โดยนำมาเฉพาะรูปแบบของหน้ากากและลายขนมาประยุกต์ใช้กับนักแสดง เพื่อให้เคลื่อนไหวได้สะดวก



ภาพที่ 4.14 แบบร่างเครื่องแต่งกาย “โต”

ที่มา: นพนธ์ กิจรุ่งโรจน์

8) การออกแบบแสง ครั้งที่ 3

สำหรับการออกแบบแสงในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ ครั้งที่ 3 นี้ ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงหน้าที่ของการใช้แสงบนเวทีที่หลากหลายมากไปกว่าเพียงสร้างความสวยงามบนเวทีเท่านั้น คือ แสงจะต้องช่วยขับเน้นให้การแสดงชัดเจนขึ้น ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยคำนึงถึงประกอบไปด้วยตำแหน่งบนพื้นที่แสดง จุดสนใจของแสง และการกำหนดสถานที่ในเรื่องด้วยการใช้แสงอันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การจัดตำแหน่งบนเวทีที่ผู้วิจัยคำนึงว่าในการแสดงนั้นผู้แสดงจะเคลื่อนที่ไปที่ใดบ้าง มีการกระทำและลีลาการเคลื่อนไหวในแต่ละอย่างไร จึงจะสามารถกำหนดวงของแสงให้พอเหมาะกับวัตถุที่ต้องการจะส่องไฟได้ เพราะถ้าไม่คำนึงถึงการวางตำแหน่งพื้นที่แสดงแล้วอาจจะไม่สามารถกำหนดวงไฟให้สว่างชัดเจน แสงก็อาจจะส่องไม่ถึงตัวนักแสดง ทำให้นักแสดงตกอยู่ในเงามืดอย่างที่เรียกว่า “ตกไฟ” ไม่สามารถมองเห็นลีลาการเคลื่อนไหวที่ออกแบบไว้ได้อย่างชัดเจนเพียงพอ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังจะใช้กฎของการมองเห็น กล่าวคือ วัตถุที่มีแสงตกกระทบจะมองเห็นได้ชัดกว่าวัตถุที่ไม่มีแสงตกกระทบ วิธีการนี้จะสามารถช่วยสร้างตำแหน่งบนเวทีที่ชัดเจนมากขึ้นได้ คือ ผู้วิจัยสามารถซ่อนตัวนักแสดงที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมเห็นเอาไว้ในเงามืด และส่องแสงไปเฉพาะบริเวณที่ต้องการให้เห็นตัวนักแสดง ทำให้สะดวกต่อการเปลี่ยนฉาก เปลี่ยนสถานที่ และเปลี่ยนจุดสนใจ เช่น ในฉากแรก การทำผิดศีล 5 ทหารชาวไทยใหญ่จะต้องออกมากระทำผิดทีละคน ผู้วิจัยกำหนดการใช้แสงส่องไปตกกระทบเฉพาะที่ร่างกายของทหารชาวไทยใหญ่ที่กำลังกระทำ ความผิดบาปคนหนึ่ง ในขณะที่ซ่อนคนอื่น ๆ เอาไว้ในความมืด แล้วส่องแสงให้เห็นทหารชาวไทยใหญ่ 2 ที่ต้องการให้เห็นในช่วงเวลาต่อไป วิธีการนี้จะทำให้เปลี่ยนฉาก เปลี่ยนตำแหน่งไปได้ง่าย โดยไม่ต้องเสียเวลายกฉากเข้าออกให้ขัดกับอารมณ์ผู้ชม

การใช้แสงกำหนดตำแหน่งบนเวทียังสามารถช่วยลดขนาดพื้นที่แสดงที่มีขนาดใหญ่ให้เล็กลงได้ด้วยการปิดวงไฟให้แคบลง หรือใช้จำนวนดวงไฟให้น้อยลง ทำให้ผู้ชมรู้ว่าจะต้องเพ่งมองที่ตำแหน่งใดบนเวที และตำแหน่งใดที่ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เห็น จะพบว่าหากเปิดไฟให้สว่างทั่วทั้งเวทีเหมือนกับการแสดงนาฏศิลป์โดยทั่วไปที่มักแสดงกลางแจ้ง (เหมือนการแสดงครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ของผู้วิจัยนั้น) ผู้ชมจะเห็นทุกรายละเอียดบนเวที รวมทั้งเห็นโครงสร้างเวที ฉากและผู้ชมด้วยตนเอง ทำให้สมาธิของผู้ชมต้องถูกแบ่งออกไปในหลายที่ อาจเกิดความสับสนได้ว่าจะต้องมองสิ่งใด เป็นต้น

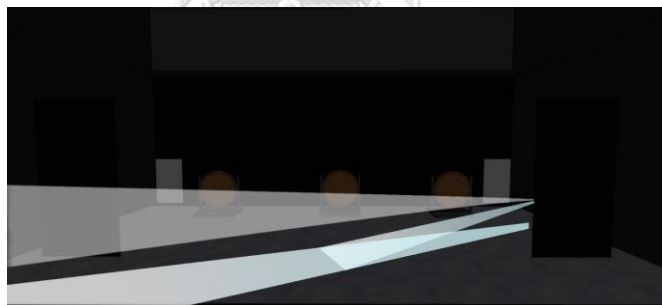
สำหรับการสร้างจุดสนใจบนพื้นที่แสดงนั้นนอกจากจะสามารถทำได้ด้วยการออกแบบลีลาทิวทัศน์และการเคลื่อนที่บนพื้นที่แสดงแล้ว (เช่น นำตัวละครหลักมายืนตรงกลางของเวที ในขณะที่ตัวละครประกอบรายรอบยืนหยุดนิ่ง และให้นักแสดงตรงกลางเคลื่อนไหวแต่เพียงผู้เดียว) ยังจะสามารถใช้แสงมาช่วยได้อีกด้วย โดยผู้วิจัยได้ให้ความเข้มของแสง (ความสว่าง) กับตัวละครที่ต้องการให้ผู้ชมสนใจมาก และใช้ความเข้มของแสงน้อยสำหรับตัวละครที่ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมสนใจน้อย ตามลำดับ วิธีการนี้จะสามารถทำให้ผู้ชมมองเห็นตัวละครครบทุกตัวแต่ในขณะเดียวกันก็รู้ว่าควรที่จะต้องให้ความสนใจกับผู้แสดงคนใดมากที่สุดเพราะมีความสำคัญ หรือเป็นตัวละครหลักของฉากนั้น ๆ มากที่สุดตามความต้องการของผู้วิจัย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการมองเห็นด้วยแสงด้วย นอกจากนี้ในการแสดงนั้นจะมีการกระทำและการเคลื่อนไหวของผู้แสดงบางอย่างที่กำหนดให้ทำท่าทางราวกับกำลังใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยที่ไม่จำเป็นจะต้องมีอุปกรณ์นั้นปรากฏ เช่น ทหารชาวไทยใหญ่ 1 ที่จะต้องมีขีปนาวุธ และหีบอาวุธของตนขึ้นจากพื้น ผู้วิจัยไม่จำเป็นจะต้องใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในฉากนี้ แต่ใช้วิธีกำหนดวงไฟแคบ ๆ ให้เด่นชัดปรากฏขึ้นบนพื้นที่วางหน้าทหารชาวไทยใหญ่ 1 ผู้ชมก็จะสามารถถึงความสนใจไปที่จุดนั้นได้ เมื่อนักแสดงทำท่าหีบมีดดาบขึ้นมา ผู้ชมจะสามารถใช้จินตนาการเชื่อมโยง หรือสร้างภาพในมโนทัศน์ของตนได้ว่านักแสดงกำลังหีบมีดดาบอยู่ เป็นต้น

การกำหนดสถานที่ในเรื่องด้วยการใช้แสงนั้น ผู้วิจัยกำหนดให้สถานที่ในการแสดงมี 2 ความหมาย คือ องค์กร 1 เป็นสถานที่ที่ไม่มีกาลเวลา เพื่อสื่อสารและขับเน้นให้เห็นพฤติกรรมและการเคลื่อนไหวของตัวละครชัดเจน องค์กร 2 เป็นบรรยากาศของท้องฟ้าและป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่ของสัตว์นานาชาติ และเป็นสถานที่ที่สัตว์ต่าง ๆ ได้มาเฉลิมฉลองยินดีให้กับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตยังโลกมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยต้องการให้ฉากมีความเรียบง่ายมากที่สุด ไม่มีโครงสร้างของฉากปรากฏอยู่บนเวทีเป็นเพียงพื้นที่โล่ง และกำหนดสถานที่ผ่านการเคลื่อนไหวแต่เพียงเท่านั้น จากการทดลองออกแบบการแสดงในครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ผ่านมาผู้วิจัยได้ทำการแสดงในพื้นที่โล่งโดยไม่มีการจัดแสง แสดงอยู่ในพื้นที่ที่มีแสงสว่างจ้าเต็มพื้นที่ตลอดการแสดง ผู้วิจัยได้รับคำติชมวิจารณ์จากผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้กรุณาแนะนำว่า ผู้ชมไม่สามารถเชื่อมโยงการกระทำและลีลาที่แสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพนัก เพราะพื้นที่การแสดงมีความสว่างขาวโพลนตลอดการแสดง ไม่สามารถสร้างบรรยากาศโดยรวมและระบุสถานที่ได้เฉพาะเจาะจง ผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะนี้มาปรับใช้กับการออกแบบการแสดงในครั้งนี้ โดยใช้แสงเป็นตัวแยกสถานที่ทั้งสาม ที่ได้ระบุไว้แล้วข้างต้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ 1 พื้นที่ไร้กาล ไร้อาณาที่

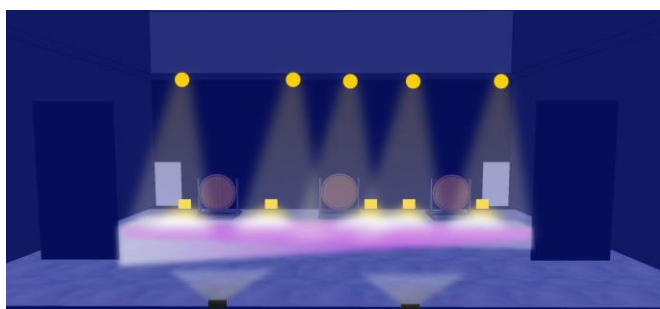
เป็นพื้นที่ที่ไม่มีการกำหนดสถานที่อย่างชัดเจนว่าเป็นที่ใด ไม่รู้ว่าเป็นที่กลางแจ้ง หรือในอาคาร หรืออยู่ที่ประเทศใดกันแน่ ไม่มีการกำหนดเวลา ผู้ชมจะไม่รู้ว่าเป็นตอนเช้า ตอนเย็น หรือฤดูกาลไหน สภาพอากาศเป็นเช่นไร เพื่อเน้นไปที่เนื้อหาของการแสดงที่นำเสนอ แนวคิดของการทำบาปและการทำบุญว่า ไม่ว่าจะเป็สถานที่หรือเวลาใด มนุษย์ก็สามารถทำบาป และทำบุญได้ ในขณะเดียวกัน ทั้งหมดนี้อาจเป็นเพียงภาพลวงของโลกหลังความตายให้ทหาร ชาวไทใหญ่พิจารณาใคร่ครวญถึงการทำบาป ผลที่ได้รับคือ การกลับใจเป็นคนดีและการเดินไปสู่ ทิศทางบุญด้วย

การใช้แสงในพื้นที่นี้จึงจะต้องออกแบบให้มีความว่างเปล่า โลงเปลือย ซีดเซียว ไร้สีสัน ไร้กาลเวลา ไร้อารมณ์ความรู้สึกที่ขึ้นว่าจะต้องเป็นไปในทิศทางใด แต่ให้ความรู้สึก ว่าทั้งหมดนั้นมาจากการกระทำของนักแสดงที่สื่อสารผ่านการใช้ร่างกาย การกระทำต่าง ๆ ซึ่งได้ตัด มาเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ คล้ายภาพมอนทาจ (Montage) ในสื่อภาพยนตร์ การใช้แสงจะใช้หลอดไฟ แอลอีดี(LED) สีขาว เจือพ้าน้อย ๆ ให้ความรู้สึกซีดเซียว แข็งกระด้าง ไร้อารมณ์ ไม่ใช่แสงเต็มบริเวณ แต่ใช้วงแสงแคบเจาะให้เห็นเฉพาะการกระทำ เพื่อให้ผู้ชมมีสมาธิอยู่กับการแสดงมากที่สุด ให้ความรู้สึกคล้ายการซูมแบบโคลสอัพ (Close up)



ภาพที่ 4.15 การใช้แสงสร้างพื้นที่ไร้กาล ไร้อาณาที่ในองค์ 1

ที่มา: ภัคคพร พิมสาร

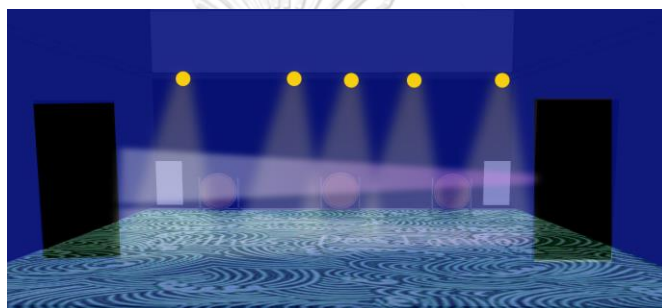


ภาพที่ 4.16 กำหนดวงไฟแคบเพื่อขั้บเน้นการกระทำของผู้แสดง

ที่มา: ภัคคพร พิมสาร

องค์ 2 ท้องฟ้า และพื้นที่ป่าหิมพานต์

ในการออกแบบพื้นที่นี้ แสงจะต้องช่วยจำลองสภาพของท้องฟ้าอันสว่างสดใสด้วยการย่อโมไฟสีฟ้าเจือด้วยสีเหลืองนวลเพื่อให้ลายพื้นท้องฟ้าบนเสื่อน้ำมันที่ได้ออกแบบไว้ลอยขึ้นมาดูมีมิติมากขึ้น ส่วนป่าหิมพานต์ที่เป็นแหล่งอาศัยของสัตว์และพันธุ์ไม้ประหลาดรวมไปถึงสัตว์พิเศษพันธุ์ผสมทั้งหลายจากป่าหิมพานต์นี้ได้จัดแสงเลียนแสงธรรมชาติ คือ แสงอาทิตย์ หรือแสงจันทร์ที่ส่องลงมาลอดผ่านกิ่งไม้ ผ่านหลอดไฟพาร์ที่เป็นสีเหลือง รวมทั้งย่อบรรยากาศผ่านการใช้ดวงไฟสีสร้างพื้นที่เป็นสีเขียวอันสื่อถึงต้นไม้ ใบหญ้า เนินเขา ฯลฯ สร้างความอัศจรรย์และเงาแมกไม้ด้วยการฉลุแสงด้วยเทคนิคโกโบ เป็นต้น นอกจากนี้ในบางช่วงยังใช้แสงสีน้ำเงินและใช้ริ้วเงาของโกโบให้ดูเป็นคลื่นเพื่อกำหนดเป็นสถานที่ “สระอโนดาต” ที่เหล่านกกิ้งกะหड़ाได้ลงเล่นน้ำด้วย



ภาพที่ 4.17 การใช้แสงสร้างบรรยากาศป่าหิมพานต์โดยใช้สีเขียวเหลืองและเงาโกโบแทนบรรยากาศป่าหิมพานต์และการใช้แสงสีน้ำเงิน และริ้วโกโบแทนสระอโนดาต
ที่มา: ภัคคพร พิมสาร

จากการทดลองปฏิบัติผลงานสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงาน ในวันที่ 14 พฤศจิกายน 2561 ณ ลานอเนกประสงค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์เข้าร่วมชม ได้มีการชี้แนะแนวทางการปรับปรุงเพื่อพัฒนาผลงานต่อไปในการทดลองปฏิบัติสร้างสรรค์ลีลาการเคลื่อนไหวในครั้งที่ 4 โดยได้รับข้อชี้แนะและการวิจารณ์ ดังนี้

ว่า

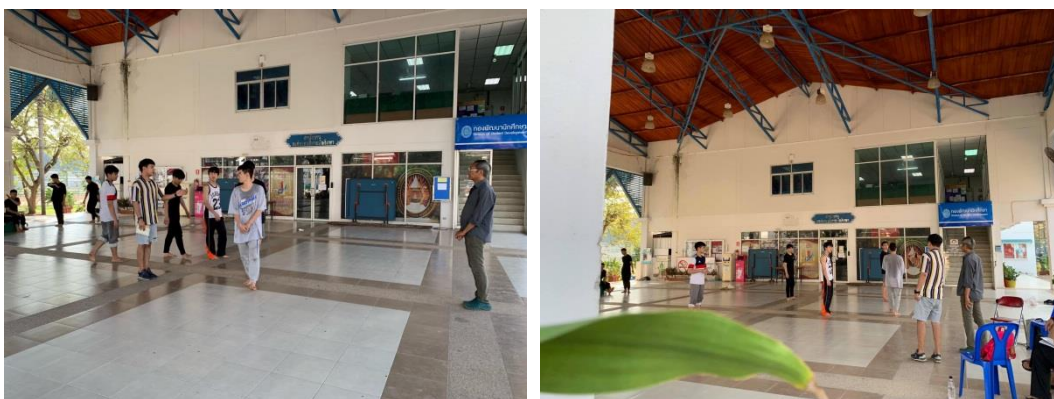
นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะต่อการปฏิบัติการสร้างสรรค์ ครั้งที่ 3 นี้

นักแสดงที่คัดเลือกมารับบทบาทของนกกิ้งกะห่อม้ามีความเหมาะสมดี เพราะแต่ละคนจะมีทักษะการเคลื่อนไหวแตกต่างกัน ทำให้ลีลาหรือการออกท่าทาง ของนักแสดงนั้นดูไม่ซ้ำจำเจ แปลกตา มีมิติที่น่าสนใจมากขึ้น อากัปกริยาของนกไม่จำกัด อยู่เพียงแค่การบิน แต่การแสดงชุดนี้สามารถทำให้นักแสดงสามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครด้วยลีลานาฏศิลป์ได้ โดยเฉพาะตอนที่นักแสดงทุกคนรับบทบาท เป็นทหารชาวไทใหญ่กระทำบาปและได้รับบทลงโทษ นักแสดงต้องมีความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมว่าตนเองคือตัวละครจึงทำให้ความคิดของตัวละครและการกระทำดูสมจริง (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2561)

ส่วน วิชิตา วุฒาติย์ ได้แสดงทรรศนะต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ว่า

การแสดงดูแปลกตาเพราะว่ามีรูปแบบที่แตกต่างไปจากการแสดงแบบดั้งเดิม อากัปกริยาของตัวละครหรือแม้แต่เครื่องแต่งกาย ทำให้รู้จักการที่จะผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของนาฏศิลป์ การออกท่าทางที่เป็นแบบสมัยใหม่ทำให้ผู้ชมที่เป็นคนรุ่นใหม่ได้สัมผัสวัฒนธรรมพื้นบ้านผ่านการแสดงชิ้นนี้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าตำนานหรือเรื่องเล่าที่เล่าผ่านข้ามกาลเวลามานำเสนอในรูปแบบใหม่ได้ (วิชิตา วุฒาติย์, สัมภาษณ์, 22 พฤศจิกายน 2561)

วิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 4.18 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 ต่อผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่มา: ผู้วิจัย

การพัฒนาจากการทดลองสร้างสรรค์ครั้งที่ 2 สู่การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ครั้งที่ 3 และการรับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไข ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ได้ดังตารางที่ 4.42 ด้านล่างนี้

ตารางที่ 4.42 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลงานการปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ครั้งที่ 3
ที่มา: ผู้วิจัย

องค์ประกอบ ทางด้าน นาฏศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
1. การออกแบบ บทการแสดง	ผู้วิจัยพึงพอใจในส่วนของบทการแสดง เพราะเนื้อหาสมบูรณ์ สามารถถ่ายทอด ตำนานนกกิงกะหระาของชาวไทใหญ่ เป็นอย่างดี และในส่วนของผู้ชม และผู้ทรงคุณวุฒิ นั้น ก็ชื่นชอบบทการแสดง ในครั้งนี้ แต่ยังมีประเด็นเรื่องการใช้ ภาษาถิ่นในการเล่าเรื่อง ซึ่งอาจทำให้ ผู้ชมที่ไม่เข้าใจภาษาถิ่นนั้น พลาด สำคัญสำคัญของเรื่องไป	คงบทการแสดงไว้เช่นเดิม แต่เน้น การวิเคราะห์ที่ความถ่ายทอดอารมณ์ ในส่วนของบทขับขอ ให้ละเอียด และสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น
2. การคัดเลือก นักแสดง	นักแสดงที่คัดเลือกมา 5 คนนี้ มีความ หลากหลายในแง่ทักษะ การเคลื่อนไหว ที่นำมาประยุกต์ใช้กับงานได้อย่าง สร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นผู้ที่มีวินัย และมีทัศนคติในการทำงานอย่างดี เพียงแต่ อาจจะยังไม่มีประสบการณ์ในการแสดง แบบเดอะเมธอดมากนัก ทำให้ไม่ สามารถควบคุมอารมณ์ของตนในแต่ละ ช่วงการแสดงให้มีความพอเหมาะ พอควรได้ดีพอ	- สร้างเครื่องมือให้ผู้แสดง เพิ่มเติม ด้วยการให้ทำแบบฝึกหัดทางการ แสดงเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถใช้ เครื่องมือทางการแสดงได้อย่าง ชำนาญมากขึ้น - กำหนดจังหวะการแสดงให้ มีความ กระชับ และเข้มข้นตามจังหวะของ เรื่อง เพื่อมิให้มีช่วงที่เงียบ หรือนิ่งงัน นานจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ชม ขาดสมาธิในการจดจ่อที่การแสดง

องค์ประกอบ ทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
3. การออกแบบ ลีลานาฏยศิลป์	<p>- ยังมีลีลาการเคลื่อนที่บางส่วนที่ควร จะพร้อมเพรียงกันแต่ยังไม่พร้อมกัน เท่าที่ควร</p> <p>- ท่าทางการเคลื่อนไหวกบางส่วน ยังมี ความเป็นนวมมากจนเกินไป อาจทำให้ ผู้ชมมองไม่ออกกว่า เป็นมนุษย์ในร่าง ของนกกิ้งก่าหร่า</p>	<p>- ฝึกซ้อมบ่อยขึ้น และในเมื่อผู้วิจัย ไม่ได้ตั้งใจจะทดลองค้นหาการ เคลื่อนไหวเพิ่มเติม ก็ควรใช้เวลากับ การเก็บรายละเอียด ให้มีความพร้อม เพรียงพอเหมาะสม</p> <p>- ปรับการเคลื่อนไหวกบางส่วน ให้มี การกระทำที่คล้ายมนุษย์ขึ้น เช่น การนั่ง การยืนเดิน ไม่จำเป็นต้อง เคลื่อนไหวแบบนกตลอดทั้งการ แสดง</p>
4. การออกแบบ เครื่องแต่งกาย	<p>ผู้วิจัยพึงพอใจกับการสร้างสรรค์และ ออกแบบเครื่องแต่งกายแล้ว พบว่า เหมาะกับเรื่อง และเหมาะกับการใช้ งานของผู้แสดง จึงไม่ถือว่ามีประเด็น ปัญหาใดในข้อนี้</p>	<p>คงเครื่องแต่งกายไว้เช่นเดิม และนำ เครื่องแต่งกายมาประกอบการ ฝึกซ้อมให้บ่อยขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงคุ้น ชินกับเครื่องแต่งกายมากขึ้น</p>
5. การออกแบบ พื้นที่การแสดง.	<p>พื้นที่ในการแสดงในครั้งที่ 3 มีขนาด เล็ก และพอเหมาะกับการแสดงที่ได้ ออกแบบไว้ในห้องซ้อม แต่สถานที่ แสดงในครั้งที่ 4 นี้ จะทำการแสดงที่ โรงละคร แบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่ามาก</p>	<p>ผู้วิจัยมีการปรับการใช้พื้นที่บางส่วน เมื่อถึงสถานที่จริง ขยายตำแหน่งของ นักแสดงบนเวที ปรับการใช้การ เคลื่อนที่บางช่วงให้มีเวลานานขึ้น เพราะต้องเดินทางไกลขึ้น ให้ พอเหมาะ กับสถานที่แสดง โดย กำหนดให้มีการซ้อมที่สถานที่จริงให้ บ่อยขึ้นด้วย</p>
6. การออกแบบ แสงสำหรับการ แสดง	<p>- การออกแบบแสงในครั้งนี้ ช่วยแยก พื้นที่และเสริมสร้างจินตนาการให้กับ ผู้ชมได้อย่างดีแล้ว แต่บางช่วงก็อาจใช้ แสงเพียงแบบเดิมในการสร้าง</p>	<p>- เพิ่ม การออกแบบ แสง ให้ มี รายละเอียดมากขึ้น มีการ ปรับเปลี่ยนทิศทางของแสง และ ตำแหน่งของแสง เพื่อเน้นตัวละครที่</p>

องค์ประกอบ ทางด้าน นาฏยศิลป์	ประเด็นปัญหา	แนวทางการแก้ไข
	บรรยากาศเป็นเวลานาน ทำให้รู้สึกวุ่นวาย ฉากนั้นๆยาวนานจนเกินไป - สามารถกำหนดสถานที่และบรรยากาศของเรื่องได้ละเอียดมากขึ้นกว่านี้ เพื่อให้การแสดงมีความชัดเจนขึ้นได้อีก	ต่างกัน ในแต่ละช่วงย่อย ๆ ของฉากให้ละเอียดขึ้น - ผู้วิจัยเพิ่มการออกแบบแสงเพื่อกำหนดสถานที่ให้ละเอียดขึ้น เช่น การใช้แสงสีแดงในฉากการรับบทลงโทษเมื่อผิดศีล การใช้แสงสร้างบรรยากาศของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เป็นต้น

จากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 3 นั้น พบว่ามี ประเด็นปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏยศิลป์ การออกแบบสถานที่การแสดง การออกแบบแสง และการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ซึ่งเป็นการปรับปรุงการแสดงในรายละเอียดปลีกย่อย ซึ่งผู้วิจัยก็นำข้อเสนอแนะที่ได้รับการปรับปรุงพัฒนาไปปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ครั้งที่ 4

4.2.1.4 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4

การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ ครั้งที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากการสอบความก้าวหน้าวิทยานิพนธ์ ในวันที่ 30 พฤศจิกายน 2561 ณ ห้องหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาแก้ไขพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ในการปฏิบัติการครั้งนี้เป็นการนำผลงานเข้าไปปฏิบัติการซ้อมจริงพร้อมองค์ประกอบต่าง ๆ ของนาฏยศิลป์ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการแสดงทั้งหมด ในวันที่ 11 มกราคม 2562 ณ โรงละครแบล็กบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ รังสิต ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบของนาฏยศิลป์ เช่น ลีลานาฏยศิลป์ เครื่องแต่งกาย เสียงและดนตรีประกอบการแสดง พื้นที่การแสดง และแสง ควรปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดงจริง ทั้งนี้ ข้อมูลการพัฒนาผลงานในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอรายละเอียดข้อมูลเพียงส่วนที่เป็นปัญหา

และได้แก้ไขข้อบกพร่องก่อนนำผลงานนาฏศิลป์จากตำนานกิ้งก่าหว่าชาวไทใหญ่เผยแพร่ต่อสาธารณชน กล่าวโดยสรุปได้ ดังนี้

1) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ ครั้งที่ 4

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ครั้งที่ 4 เป็นการนำผลงานนาฏศิลป์ที่จัดเรียงลำดับการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบมาปฏิบัติการซ้อมใหญ่ ณ สถานที่จริง พบว่าการแสดงบางช่วงควรมีการปรับเปลี่ยนทิศทางการเข้าออกของตัวละครให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดง ชับเน้นสาระ (Message) เรื่องขนบธรรมเนียมปฏิบัติของผู้รับบทบาทกิ้งก่าหว่า และความคิดความเชื่อในพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ ที่ผู้วิจัยสอดแทรกไว้ในการแสดงสื่อสารชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมี นราพงษ์ จรัสศรี ผู้บุกเบิกการสร้างสรรค่านาฏศิลป์ในประเทศไทยเป็นผู้ให้คำแนะนำเพื่อนำมาพัฒนาการแสดงสรุปได้ดังนี้

1.1) โดยปกติในช่วงเปิดของการแสดง ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงทุกคนจะเดินเข้ามาในเวทีพร้อมกันทั้งหมด แต่เมื่อนำการแสดงเข้าซ้อมในพื้นที่การแสดงจริง พบว่าถ้าหากนักแสดงปรากฏตัวบนเวทีพร้อมกันทั้งหมด โดยไม่ได้สร้างจุดเน้นหรือลำดับภาพในช่วงเปิดของการแสดงให้กับผู้ชมได้เตรียมพร้อมหรือสร้างสมาธิสำหรับการแสดง จะทำให้การแสดงจะไม่น่าสนใจ ควรปรับเปลี่ยนทิศทางการเข้าออกให้กับตัวละครได้เปิดเผยให้ผู้ชมเห็นตนเองในจังหวะที่ไม่ทับซ้อนกัน ชวนให้ติดตาม ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนให้ผู้เล่าเรื่องและทหารไทใหญ่เดินเข้ามาทั้งสองฝั่งของพื้นที่แสดงก่อน ดังภาพที่ 4.19 ต่อเนื่องด้วยทหารชาวไทใหญ่อื่น ๆ เดินออกมาจากทั้งสองข้างของพื้นที่แสดง คือ ทหารไทใหญ่ลำดับที่ 1 2 และ 5 ออกจากทางด้านขวาของพื้นที่แสดง ส่วนลำดับที่ 3 และ 4 ออกจากทางซ้ายของพื้นที่แสดง ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.19 การปรับเปลี่ยนทิศทางการเข้าสู่พื้นที่การแสดงของผู้เล่าเรื่องและทหารไทใหญ่
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.20 การปรากฏตัวบนเวทีของทหารชาวไทใหญ่ลำดับที่ 1-5

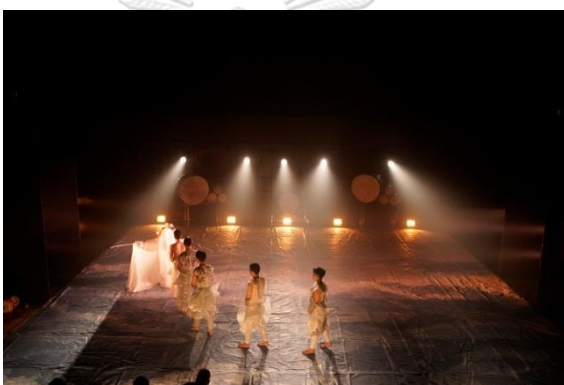
ที่มา: ผู้วิจัย

1.2) ช่วงสุดท้ายขององก์ 1 คือการสรุปเรื่องราวของการกระทำของชาวไทใหญ่ที่ตระหนักรู้ในความผิดของตน ที่ผู้เล่าเรื่องจะออกมาพากย์เพื่อสะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปในช่วงแรก จากนั้นผู้วิจัยได้กำหนดความต่อเนื่องด้วยการให้ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน เดินจงกรมด้วยจังหวะที่พอเหมาะ ซึ่งนักแสดงทุกคนจะต้องเดินเป็นวงกลมล้อมรอบผู้เล่าเรื่องโดยแถวต้องมีระยะห่างที่เท่า ๆ กัน แต่กระนั้น เมื่อทหารชาวไทใหญ่ทั้งห้าเดินล้อมรอบผู้เล่าเรื่องกลับทำให้ผู้เล่าเรื่องไม่มีสมาธิในการแสดง หลงลืมบทที่จะต้องพูด ทำให้แนวคิดเรื่องธรรมเนียมปฏิบัติของผู้ที่จะรับบทบาทของนกกิ่งกะหร่าต้องเป็นผู้ปฏิบัติดี สื่อสารไปยังคนดูไม่ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงแก้ไขโดยกำหนดทิศทางเดินของทหารชาวไทใหญ่ทั้งห้าให้เรียงแถวเดินติดกันในระยะใกล้ชิดแบบพอประมาณวนจากทางด้านขวาไปด้านซ้ายของเวที ดังภาพที่ 4.21 ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างจุดเน้นให้กับผู้เล่าเรื่องแล้ว ผู้ชมยังได้เห็นการกระทำของชาวไทใหญ่ที่ไม่ทับซ้อนกันอีกด้วย ลำดับต่อไป เมื่อผู้เล่าเรื่องเล่าเสร็จสิ้นก็จะนำทางทหารชาวไทใหญ่ออกไปทางประตูด้านขวาของพื้นที่การแสดงด้วยจังหวะที่ช้าเนิบ ทำให้รับรู้ความรู้สึกของชาวไทใหญ่ที่สงบนิ่งพร้อมที่จะแปลงกายไปเป็นนกกิ่งกะหร่าในองก์ 2 ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.21 การปรับเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนที่ของทหารชาวไทใหญ่ในช่วงท้ายขององก์ 1

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.22 ผู้เล่าเรื่องนำทางทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน สู่เส้นทางบุญ

ที่มา: ผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.3) ผู้วิจัยสำรวจพื้นที่การแสดงก่อนนำผลงานการแสดงปฏิบัติการซ้อมใหญ่ พบว่า ทางเข้าออกทั้งสองข้างของพื้นที่แสดง นักแสดงสามารถเดินผ่านด้านหลังไปมา ณ ขณะทำการแสดงได้อย่างสะดวก ในขณะเดียวกัน การออกแบบแสงให้แสงส่องลอดผ่านออกมาจากประตูซ้ายด้านหลังของเวที เป็นการให้สัญญาณถึงการเดินทางของทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน ซึ่งจากเดิมที่ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงเดินออกมาจากด้านข้าง โดยไม่ผ่านประตูใด ๆ เข้ามาในพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยจึงได้ปรับเปลี่ยนให้นักแสดงทั้งหมดเดินลอดแสงสีขาวนวลออกมาจากประตูซ้ายด้านหลังของพื้นที่แสดง ดังภาพที่ 4.23



ภาพที่ 4.23 การเดินของนักแสดงจากประตูหลังด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง
เพื่อสื่อสัญลักษณ์ของการเดินสู่เส้นทางบุญ

ที่มา: ผู้วิจัย

2) การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงในครั้งที่ผ่านมามีผู้วิจัยเน้นความสำคัญของการใช้เสียงของนักแสดงเพื่อสื่อสารเรื่องราวในการแสดง โดยใช้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือประกอบการแสดง แต่ในครั้งนี ผู้วิจัยได้ประสานนักดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือจากโรงเรียนศิลปวัฒนธรรมล้านนาวิจิตรธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร ร่วมค้นหาและฝึกซ้อมดนตรีใช้ประกอบการแสดง โดยปรับเปลี่ยนเสียงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างนักดนตรีกับนักแสดง ด้วยการเลือกเครื่องดนตรีน้อยชิ้นสร้างเสียงที่สอดคล้องกับสถานการณ์ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของการแสดงเป็นเอกภาพเดียวกัน ผู้วิจัยค้นหาคำพอดี ปรับ และลดทอนเสียงดนตรี ดังนี้

1. การกำหนดให้นักดนตรีสวมบทบาทเป็น “นกกิ้งกะหრა” ไปพร้อมกับนักแสดง มีการตีความเพื่อสร้างเสียงดนตรีให้เข้ากับสถานการณ์และความคิดของตัวละครในแต่ละช่วง
2. การกำหนดเสียงดนตรีของเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือเป็นบางชิ้น คือ สะล้อ ตันสอดสร้างเสียงดนตรีแปลกใหม่สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ้งกะหრა
3. การให้อิสระกับนักดนตรีสร้างสรรค์เสียงดนตรีที่มาจากทักษะความเชี่ยวชาญของตนเอง ชับเน้นเสียงในจังหวะช้าและเร็ว ทั้งนี้ นักดนตรีจะเข้ามาใช้ในพื้นที่การแสดง (Acting area) บรรเลงโหม่ง ฉาบ ร่วมกับการตีกลองสะบัดชัยและมหาชัย เพื่อเรียกขบวนหมู่นกกิ้งกะหრა ทำให้จังหวะการดำเนินเรื่องชวนติดตาม



ภาพที่ 4.24 การด้นสดและฝึกซ้อมของนักดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

วิธีการดั่งกล่าว สอดคล้องกับบทบาทของดนตรีที่ จารุณี หงส์จาร์ ใต้กล่าวไว้ว่า

บทบาทประกอบการแสดง (Incidental Music) เพื่อสร้างบรรยากาศภายในเรื่อง ดึงดูดให้มีอารมณ์คล้อยตามโดยเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของตัวละคร นำเข้าเรื่องให้ความต่อเนื่องจากฉากหนึ่งสู่อีกฉากหนึ่ง หรือเชื่อมจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง เพิ่มอรรถรสในการแสดง และประกอบการเต้นรำ (จารุณี หงส์จาร์, 2556: 136)

ผู้วิจัยกำหนดหน้าที่ของเครื่องดนตรี และการออกแบบเสียงที่จะใช้ในผลงานการแสดงนาฏศิลป์ ดังตารางที่ 4.43

ตารางที่ 4.43 ตารางสรุปการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย

บทการแสดง	เนื้อหา	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องก์ 1 ศิลป์ 5 สำนึก สังสม	การเปิดเรื่องด้วยการแนะนำถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดในการแสดงทั้งหมด	การเปล่งเสียงของนักแสดง	นักแสดงกล่าวบทพูดถึงตำนานนกกิ่งกะหร่า การประพุดติตนอยู่ในศิลป์ 5 ของชาวไทยใหญ่ก่อนรับบทบาทเป็นนกกิ่งกะหร่า

บทการแสดง	เนื้อหา	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องค์ 1 คีล 5 สำนึก สังสม (ต่อ)	การปฏิบัติตนอยู่ในศีล 5 และบทลงโทษเมื่อกระทำ ผิด	ความเงียบ	ความเงียบจะเน้นให้เห็น การกระทำหรือการ เคลื่อนไหวร่างกายของ ตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น
	การเดินทางของชาวไทใหญ่	เสียงกลอง	การตีกลองให้มีจังหวะที่ เท่า ๆ กันทีละ 1 จังหวะ เพื่อกำหนดการเดินทางของ ตัวละครจากฝั่งด้านซ้าย ไปสู่ด้านขวาของเวที
	การรวมตัวกันของทหารชาว ไทใหญ่และผู้เล่าเรื่อง มา สรุปเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทั้งหมด	การเปล่งเสียงของ นักแสดง	ผู้เล่าเรื่องกล่าวบทพูด สรุปเรื่องราวทั้งหมดที่ เกิดขึ้นในแต่ช่วงของการ แสดง
องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ	การแปลงกายของชาวไท ใหญ่สู่การเป็นนกกิ้งกะหรา	เสียงระลือ	การใช้ระลือบรรเลงเดี่ยว ด้วยการดันสด และจับคัน ชักในบรรเลงเพลงใน จังหวะที่ช้าและเร็วจะสื่อ ถึงความประหลาดใจของ ตัวละคร และส่งไปยังผู้ชม
	การเฉลิมฉลองการกลับมา ของพระพุทธเจ้า	เสียงกลองสะบัดชัย และ กลองมหาชัย	นักดนตรีตีกลองสะบัดชัย กับกลองมหาชัย ด้วยการ ตี ประกอบ จังหวะให้ ความรู้สึกที่เข้มแข็ง อีก เหิม
	การพอรำเป็นพุทธบูชา พระพุทธเจ้าในการเสด็จนิ วัติกลับมาโลก	การบรรเลงเครื่องดนตรี พื้นบ้านภาคเหนือแบบ ประสมวง	นักดนตรีบรรเลงเครื่อง ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ในจังหวะที่เร่งเร้า เน้น การใช้กลองกันยาวดันสด ให้จังหวะที่สอดคล้องกับ การเคลื่อนไหวของ นกกิ้งกะหรา

บทการแสดง	เนื้อหา	รูปแบบของเสียง	วิธีการนำเสนอ
องก์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)	การกล่าวสรุบทิดเรื่องราวใน การแสดง	การเปล่งเสียงขับของ ผู้เล่าเรื่อง ประกอบกับ การบรรเลงดนตรีพื้นบ้าน ภาคเหนือประกอบการ แสดง	ผู้เล่าเรื่องขับร้องเพลงขอ สรุปรื่องราวทั้งหมดของ ตำนานกิ้งกะห่วยของ ชาวไทใหญ่

จากการปฏิบัติการฝึกซ้อมบรรเลงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือกับการแสดง ระหว่างนักดนตรีกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงทั้งหมด ในวันที่ 11 มกราคม 2562 เวลา 11.00-12.00 น. ณ แบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต การใช้เสียงในการแสดงที่แตกต่างกันในแต่ละช่วง สามารถขับเน้นอารมณ์ของสถานการณ์และความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะนักดนตรีมีสมาธิที่เข้มข้นกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงมากพอ และจากการนำเสนอดนตรีและเสียงประกอบการแสดงในการแสดงครั้งนี้ต่อผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้รับข้อคิดชมว่าเสียงที่เกิดในแต่ละช่วงของการแสดงแปลกใหม่ เสียงของเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือทุกชิ้นที่เลือกใช้มีบทบาทกับการแสดงแต่ละช่วง แต่ในช่วงของการตีกลองสะบัดชัยและกลองมหาชัย นักดนตรีสามารถออกกำลังตีในการตีกลองมากขึ้นอีกเพื่อสร้างพลังของเสียงปลุกเร้าร่างกาย จิตวิญญาณ กระตุ้นความรู้สึกของนักกิ้งกะห่วยที่กำลังเคลื่อนไหวขบวนไปเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จากนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวไปปรับปรุงเสียงและดนตรีในครั้งต่อไป

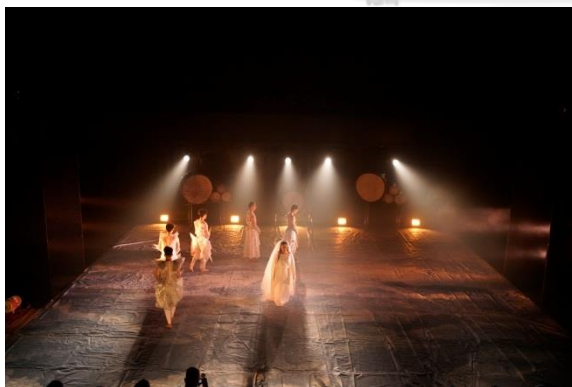
3) การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4

การออกแบบสถานที่การแสดง ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่กล่าวไว้ในครั้งที่ 3 พัฒนาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้นเพื่อสร้างพื้นที่การแสดงที่สื่อถึงสถานที่ที่กำหนดไว้ในบทการแสดง คือ สถานที่ไร่กาลเวลา ท้องฟ้า และป่าหิมพานต์ ด้วยการนำรูปที่ได้ค้นคว้าจากสื่อสารสนเทศมาเป็นข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้ออกแบบพื้นที่การแสดง คือ นางสาวนัชพร มณีรัตน์ ร่างขนาดเสื่อน้ำมันให้มีความพอดีกับพื้นที่ของโรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ซึ่งมีขนาด 19.80 เมตร จากนั้นจึงนำเสื่อน้ำมันมาตัดแบ่งตามแนวขวางเป็นชั้น ๆ ได้ทั้งหมด 6 ชั้น กลับด้านแล้วทาดด้วยสีอะคริลิกเป็นท้องฟ้า โดยกำหนดโทนสีฟ้าแทรกด้วยสีขาวเพื่อให้เกิดมิติของเมฆ เมื่อเสร็จแล้วจึงประกอบสร้างเป็นรูปเหลี่ยมจัตุรัสให้มีขนาดพอเหมาะกับพื้นที่ของโรงละคร

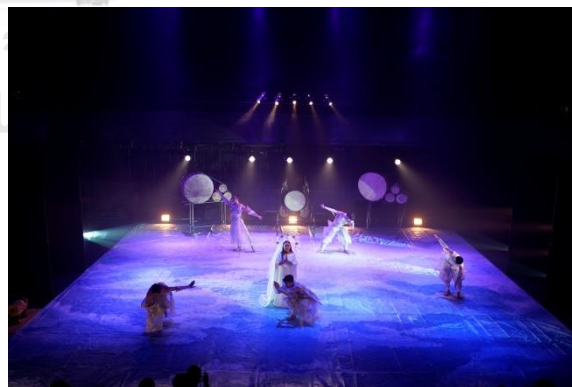


ภาพที่ 4.25 การทาสีผ้าน้ำมันกลับด้านเป็นรูปท้องฟ้าเพื่อใช้สำหรับปูพื้นที่การแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อทาสีบนเสื่อน้ำมันเสร็จสิ้นทุกผืนแล้ว ผู้วิจัยจึงเคลื่อนย้ายเข้าโรงละครเพื่อจัดวางกับสถานที่จริงโดยปูเสื่อให้ราบไปกับพื้นที่การแสดง ใช้เทปกาวติดเชื่อมเสื่อน้ำมันทุกผืนเข้ารวมกัน จากนั้นนำกล่องสับด้ายและกล่องมหาชัยมาตั้งเป็นฉากประกอบด้านหลังเพื่อสร้างเป็นพื้นที่ที่นักดนตรีจะเข้ามาตีกลองใช้เรียกขบวนนกกิ้งกะหร่าออกมาจากป่าหิมพานต์ ทั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดให้มีการทดลองใช้แสงปรับเปลี่ยนผืนผ้าให้เกิดความหมายเป็นสถานที่อื่น ๆ ที่กล่าวไว้ข้างต้นซึ่งจะอธิบายอย่างละเอียดในหัวข้อการออกแบบแสง ครั้งที่ 4 ต่อไป ดังนั้น เมื่อตัวละครปรากฏบนเวที ผู้ชมสามารถจินตนาการและสัมผัสบรรยากาศในแต่ละช่วงของการแสดงไปพร้อมกับนักแสดงได้ ดังรูปที่ 4.26



สถานที่ไร้กาลเวลา



ท้องฟ้า



ป่าหิมพานต์

ภาพที่ 4.26 การออกแบบพื้นที่การแสดง ครั้งที่ 4 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์
เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ รังสิต
ที่มา: ผู้วิจัย

4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 4

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงการประกอบสร้างเครื่องแต่งกายของนกกิ่งกะหრა ผู้เล่าเรื่อง และทหารไทใหญ่ ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละคร แต่ตัวละครไม่ซ้ำกัน เพื่อสื่อสารถึงแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์ไทใหญ่ที่สอดแทรกสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกาย อีกทั้งเครื่องแต่งกายนี้ยังสะดวกต่อการเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหრაให้มีอิสระเพิ่มมากขึ้น เพื่อลดข้อผิดพลาดเรื่องเครื่องแต่งกาย และสร้างความสมบูรณ์แบบให้กับการแสดง ผู้วิจัยจึงได้นัดผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้นำชุดการแสดงที่ได้ตัดเย็บเสร็จเรียบร้อยแล้วมานักแสดงสวมใส่ เพื่อทดลองว่ามีจุดบกพร่องหรือสร้างข้อจำกัดให้การเคลื่อนไหวร่างกายหรือไม่ ก่อนการปฏิบัติการซ้อมจริงในวันที่ 11 มกราคม 2562 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต พบปัญหา ดังนี้

5.1) ปกอกแขนที่ใช้สวมใส่แทนปีกนกกิ่งกะหრაทั้งสองข้างมีขนาดใหญ่ผิดจากสัดส่วนที่ปกติของนักแสดง ซิปที่ใช้สำหรับยึดปกอกแขนให้ติดอยู่กับแขนของนักแสดงตลอดเวลาหลุดขึ้นลงไม่ได้ ผู้วิจัยจึงให้ช่างตัดชุดแก้ไขขนาดของปกอกแขนให้พอเหมาะกับขนาดของแขนนักแสดง เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคแก่นักแสดงขณะเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้แขนแทนปีก เพื่อแสดงอาการปฏิกิริยาต่าง ๆ ของนก

5.2) กางเกงของนักกึ่งกะหว่า 2 ฉีกขาดหลังจากการปฏิบัติการซ้อมจริง นักแสดงเกิดความกังวลว่าชุดจะเกิดความเสียหาย เพราะลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายหรือท่าทางของตนเองนั้นค่อนข้างโลดโผนในอากาศบ่อยครั้ง กางเกงไม่ยืดหยุ่นเพียงพอต่อการเคลื่อนไหวร่างกายลักษณะนี้ ช่างตัดชุดจึงแก้ไขด้วยการเพิ่มสัดส่วนของขนาดกางเกงให้ใหญ่กว่าสัดส่วนปกติและเย็บตรึงในส่วนที่ขาด เมื่อนำมาสวมใส่และให้นักแสดงทดลองออกท่าทางอีกครั้ง ปรากฏว่าทำให้นักแสดงมั่นใจในการเคลื่อนไหวร่างกายเพิ่มมากขึ้น

5.3) เครื่องประดับศีรษะของผู้เล่าเรื่องมีขนาดใหญ่กว่าศีรษะของนักแสดง เมื่อเคลื่อนไหวร่างกายจึงทำให้เครื่องประดับห้อยมาบังหน้าของนักแสดง ผู้วิจัยจึงกำชับให้ช่างทำเครื่องประดับลดขนาดสัดส่วนที่ใช้คาดศีรษะให้พอเหมาะกับศีรษะนักแสดง ไม่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดขณะทำการแสดง

5.4) เครื่องประดับศีรษะของตัวละคร “โต” มีลักษณะเป็นเรซินแบบคลุมทั้งศีรษะ ไม่สามารถยึดตรึงกับศีรษะของนักแสดงได้อย่างพอดี เมื่อมีการเคลื่อนไหวร่างกายที่หนักหน่วงก็จะขยับเขยื้อนไปตามแรงโน้มถ่วงของร่างกาย ส่งผลต่อการมองเห็นของนักแสดงผ่านศีรษะนี้ การเคลื่อนไหวของนักแสดงจึงดูโซซัดโซเซเพราะมองไม่เห็นทิศทาง ช่างแก้ไขด้วยการติดตีนตุ๊กแก (Velcro) เป็นสายรัดรอบศีรษะให้นักแสดงรู้สึกกระชับมากขึ้น



ภาพที่ 4.27 ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายแก้ไขข้อบกพร่องและจัดเตรียมชุดให้นักแสดงสวมใส่เพื่อปฏิบัติการซ้อมจริง ณ แบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อผู้วิจัยและผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายแก้ไขข้อบกพร่องและปัญหาที่เกิดขึ้นสำเร็จแล้ว จึงให้นักแสดงสวมใส่เพื่อปฏิบัติการซ้อมกับองค์ประกอบของเวที ได้แก่ แสง และพื้นที่ในการแสดงอีกครั้ง เพื่อสำรวจปัญหาและสร้างความมั่นใจให้กับนักแสดง พบว่า นักแสดง

สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้สะดวกสบาย ไม่รู้สึกกังวลกับเครื่องแต่งกายอย่างครั้งแรก ภาพที่ปรากฏบนเวทีจึงดูสมบูรณ์แบบดั่งที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงสรุปการออกแบบเครื่องแต่งกาย ครั้งที่ 4 ที่สมบูรณ์แบบแล้วได้ดังนี้

ตารางที่ 4.44 การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งที่ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	อธิบายรายละเอียด
	<p>ชุดที่ 1 ศิลข้อ 1 ไม่ฆ่าสัตว์ ในการออกแบบชุดผู้วิจัยได้คำนึงถึงลักษณะของโครงสร้างเส้นที่ได้รับความนิยมบนตลาดใจบางส่วนมาจากโครงเส้นชาวไทยใหญ่ที่ยังมีความเป็นชาวพื้นเมือง รวมกับกางเกงที่มีความรู้สึกเหมือนโจงกระเบนโบราณ กับโครงสร้างของลักษณะนกที่มีการสร้างฟอร์มขึ้นมาจากการนำโครงสร้างต่าง ๆ มาดัดแปลงรวมกันเพื่อให้เกิดลักษณะกางเกงที่มีความแปลกใหม่ วัสดุในการตัดเย็บจะใช้ผ้าตาข่ายโปร่งวางทับซ้อนกัน โดยมีการแทรกแผ่นตาข่ายสีเงินสะท้อนแสงเพื่อให้ดูมีมิติมากขึ้น ส่วนตัวเสื้อได้นำรูปสัตว์ของชาวไทยใหญ่ที่ได้นำมาจากการค้นหาข้อมูลปฐมภูมิ มาสร้างเป็นรูปกราฟฟิก ด้วยการนำไปเลเซอร์คัทบนผ้าสักหลาด แล้วนำชิ้นงานวางตามโครงสร้างเส้น เพื่อสะท้อนถึงศิลปะข้อที่ 1 โดยการนำรูปสัตว์ของชาวไทยใหญ่มาใช้ประกอบสร้าง และมีปกอกแขนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นปีกของนก</p>
	<p>ชุดที่ 2 ศิลข้อ 2 ไม่ลักทรัพย์ ในการออกแบบชุด โครงสร้างของเส้น ได้ออกแบบโดยการแทรกชิ้นส่วนบนเส้นให้มีลักษณะแหลมคม คล้ายส่วนโครงของปีกที่งอกขึ้นบนตัวมนุษย์ โดยใช้ผ้าที่มีความโปร่งแสงถึงความโปร่งใส ไม่มีสมบัติติดกาย นำเชือกถัก ส่วนกางเกงออกแบบโครงสร้างโดยการนำรูปแบบ (Form) กางเกงโจงกระเบนของชาวไทยใหญ่มารวมกับชิ้นส่วนของโครงสร้างของปีกนกที่มีการซ้อนกันให้เกิดความรู้สึกที่แปลกใหม่ ทั้งนี้มีปกอกแขนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นปีกของนกกิ่งกะหร่าด้วย</p>

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	อธิบายรายละเอียด
	<p>ชุดที่ 3 ศิลข้อ 3 ไม่ผิดลูกเมียผู้อื่น ในการออกแบบชุด ผู้วิจัยนำเอาโครงสร้างของเครื่องแต่งการท่อนบนตามชุดนกกิ้งกะหრაแบบดั้งเดิม มาประยุกต์จัดวางบนโครงสร้างเสื้อและกางเกงใหม่ เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความแหลมคม สื่อถึงให้เห็นถึงการลงโทษของศีลข้อนี้ที่โดนทิ่มแทงร่างกาย ไม่มีใครรู้สึกอยากเข้าใกล้ มีปกอกแขนที่แสดงให้เห็นถึงความเปิ่นปีกของนก และความแหลมคมที่อยู่รอบร่างกาย</p>
	<p>ชุดที่ 4 ศิลข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ ผู้วิจัยได้นำตัวอักษรของชาวไทใหญ่ มาเลเซอร์ทับบนผ้าสักหลาดแล้วนำมาจัดวางบนโครงสร้างของเสื้อ มีการซ้อนคำพูด (ภาษาไทใหญ่) บนร่างกายเพื่อให้เกิดมิติของเสื้อผ้า ส่วนของกระโปรงได้นำรูปแบบการแต่งการชายไทใหญ่โบราณส่วนท่อนล่างคือ ผ้าถุง ที่มีลักษณะการเดรปซ้อนและการพับผ้าผืนเดียว มาออกแบบโดยการแยกชิ้นส่วนต่าง ๆ ออกจากกัน มาสร้างรูปร่าง (Pattern) ของกระโปรงใหม่ด้วยการซ้อนผ้าตาข่าย โปร่งสีเงินและขาวมาทับซ้อนกันอีกครั้ง ให้เกิดจังหวะการซ้อนของชิ้นส่วนของผ้าถุงมีลักษณะแปลกใหม่ ให้ความรู้สึกพลิ้วไหวไปกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง มีปกอกแขนที่แสดงให้เห็นถึงความเปิ่นปีกของนกกิ้งกะหრა</p>
	<p>ชุดที่ 5 ศิลข้อ 5 ห้ามดื่มของมึนเมา กำหนดให้นักแสดงเปลือยร่างกายท่อนบน ให้ความรู้สึกที่ตัวละครลุ่มหลงดื่มของมึนเมาจนสิ้นเนื้อประดาตัว ไม่มีทรัพย์สินที่ติดมากับตัว ส่วนท่อนล่างใช้วิธีการออกแบบเช่นเดียวกับเครื่องแต่งกายชุดที่ 4 เพราะการเคลื่อนไหวร่างกายของศีลข้อนี้มีลักษณะที่ผาดโผน เน้นการใช้ท่าหยุด ท่าการเขย่าตัวเพื่อเคลื่อนไหวที่ การใช้รูปแบบผ้าถุงให้มีการแยกชิ้นส่วน สนับสนุนให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างสะดวกสบาย ทั้งนี้ มีปกอกแขนที่แสดงให้เห็นถึงความเปิ่นปีกของนกกิ้งกะหราด้วย</p>

รูปภาพเครื่องแต่งกาย	อธิบายรายละเอียด
	<p>ชุดที่ 6 ตัวละคร “โต” ผู้วิจัยออกแบบด้วยการนำเครื่องแต่งกาย “โต” มาลดทอนสัดส่วนอันได้แก่ 1. ศีรษะโต ใช้การหล่อเรซินให้มีขนาดใหญ่คลุมทั้งศีรษะของนักแสดง ทั้งนี้ได้เจาะส่วนตาเพื่อให้นักแสดงมองเห็นด้วย 2. ส่วนลำตัวของโต ออกแบบด้วยการย่อสัดส่วนซึ่งแต่เดิมจะต้องใช้นักแสดง 2 คน เพื่อคนหนึ่งเซดศีรษะและอีกคนหนึ่งอยู่ช่วงของลำตัว ให้ทั้งสองส่วนนี้ผนวกเข้ามาอยู่ด้วยกันจึงออกแบบด้วยเป็นเสื้อคลุมขนสัตว์สีขาวแขนยาวให้มีขนาดใหญ่กว่าสัดส่วนปกติของนักแสดง</p>
	<p>ชุดที่ 7 ผู้เล่าเรื่อง และพระนางสิริมหามายา ออกแบบด้วยการตัดเย็บผ้าสีขาวให้ผ้าคลุมตั้งแต่หัวไหล่ไปจรดปลายเท้า ผ้าสีขาวนี้จะถูกนำมาเข้ารูปให้เหมาะสมกับร่างกายของนักแสดง สะดวกต่อการเคลื่อนไหว ทั้งนี้ผ้ายังให้ความรู้สึกที่พลิ้วไหวเหมือนตัวละคร ล่องลอยอยู่ในสรวงสวรรค์ ดูสง่าสมกับเป็นเทพยดาที่คอยปกป้องรักษาเหล่าหมั่นกึ่งกะหระ่า ส่วนศีรษะประดับด้วยโครงเหล็กรูปวงกลมตกแต่งด้วยกากเพชร และอัญมณีสีขาว เป็นดวงดาว 5 ดวง รอบวงกลม คล้ายแสงรัศมีของผู้มีปัญญาและหลุดพ้นจากทุกข์ทั้งปวง</p>
	<p>ชุดที่ 8 ตัวละคร “ทหาร” กำหนดให้สวมชุดทหารสมัยใหม่สีเขียว ล้วน ประดับด้วยเครื่องยศตรงหน้าอก บ่า และหมวกบนศีรษะ เป็นสีเทา สวมรองเท้าคอมแบทสีดำ ซึ่งจะสังเกตได้ว่าชุดทหารนี้ไม่สามารถระบุได้ว่าชนชาติใด เพราะ ผู้วิจัยเพียงต้องการนำเสนอว่าสัญลักษณ์ของ “ทหาร” คือการต่อสู้ การธำรงรักษาความดีงาม เป็นตัวละครที่นำพาทหารชาวไทยใหญ่ทุกคนไปสู่เส้นทางแห่งบุญ</p>

5) การออกแบบแสง ครั้งที่ 4

การออกแบบแสงในครั้ง นี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดที่ได้กล่าวใน การออกแบบแสง ครั้งที่ 3 เพื่อสนับสนุนให้ผลงานนั้นมีภาพบนเวทีที่สวยงามและสมบูรณ์แบบ มากยิ่งขึ้น โดยใช้แนวทางการออกแบบแสงของ กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภูชิรา คือ

1. ทำให้แลเห็น (Providing Desired Illumination หรือ Visibility หรือ Positive หรือ Selective) เป็นหน้าที่หลักสำคัญของแสงอย่างแรกที่ผู้สร้างสรรค์ควร ตระหนักว่าการกระทำหรือการเคลื่อนไหวของตัวละครส่วนใดที่อยากนำเสนอต่อผู้ชม และต้องการให้ผู้ชมได้รับความรู้ในแต่ละช่วงอย่างไร การออกแบบแสงทำให้ผู้ชมแลเห็น องค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงด้วยการส่องแสงให้กระทบวัตถุอย่างมีจุดประสงค์ และสนับสนุนให้การแสดงสื่อสารอย่างที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ

2. การเน้นหรือนำสายตาไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการให้แลเห็น (Focus Attention หรือ Selective Focus) การสร้างจุดสนใจแก่ผู้ชม เป็นการสร้างความสว่าง ให้กับพื้นที่การแสดงให้แคบลงโดยการใช้คอมแพบโฟลโล่ สปอท (Follow Spot) ส่องบริเวณที่นักแสดงเคลื่อนที่ไป หรือถ้าหากต้องการเน้นการแสดงให้มีความลึกลับ น่าฉงน ก็ต้องใช้โทนสีและแสงให้ตัวละครอยู่ในความมืดสลัว

3. ทำให้เกิดความลึกลับบนเวทีและแสดงให้เห็นรูปร่างของวัตถุ (Dimension หรือ Revelation of Form) แสงสว่างเป็นเครื่องมือสำคัญที่ให้ผู้ชมแลเห็น รูปร่างของวัตถุได้ว่ามีลักษณะหรือรูปแบบอย่างไร มีความตื้นลึกหนาบางหรือไม่ เกิดจาก แสงและเงาที่ตัดกันกับวัตถุเมื่อโดนแสง เปิดเผยให้เห็นลักษณะของวัตถุทำให้ภาพบนเวทีมี มิติที่น่าสนใจมากขึ้น


4. การสร้างบรรยากาศและสร้างปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ เหมาะสมกับสถานการณ์ (Conveying Information หรือ Establishing Atmosphere) การออกแบบแสงต้องคำนึงเรื่องราวในการแสดงว่าสถานที่ เวลา และบรรยากาศของเหตุการณ์ เป็นอย่างไร การสร้างบรรยากาศด้วยแสงและสีสามารถให้ข้อมูลเบื้องหลังและความเป็น ปัจจุบันให้แก่นักแสดงและผู้ชม ถึงแม้ว่าการแสดงนั้นจะเป็นเรื่องจินตนาการ แต่การ ค้นหาข้อมูลพื้นฐานจากความเป็นจริง ก็จะทำให้ผู้สร้างสรรค์มีหลักยึดที่เป็นรูปธรรมใน การใช้พัฒนาแนวคิดในการออกแบบแสงที่เหมาะสมกับการแสดงมากขึ้น




5. สร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมกันแก่นักแสดงและผู้ชม (Establishing and Controlling Mood) การออกแบบแสงเพื่อสร้างอารมณ์ให้กับการแสดง ผู้สร้างสรรค์ต้องตีความบทการแสดงให้แตกฉาน เพื่อจัดวางแสงและสีที่ปรากฏบนเวทีให้สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของสถานการณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยการเลือกระดับความเข้มข้นของแสงสีแต่งแต้มบรรยากาศในการแสดงอย่างพอดี ก็จะช่วยเสริมสร้างให้การแสดงนั้นสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมกันแก่นักแสดงผู้ชมได้ (กฤษรา [ชูโรมาน] วริศราภูชิรา, 2548: 3-8)




จากแนวทางดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าการออกแบบแสงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพราะแสงสามารถสะท้อนเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึก บรรยากาศของการแสดง ช่วยสนับสนุนให้นักแสดงเกิดความเชื่อในสถานการณ์ สถานที่ และเวลาที่ตัวละครดำเนินชีวิตอยู่ในเรื่อง ในขณะที่แว่นกันแสงยังทำให้การแสดงบนเวทีดูสมจริงและน่าเชื่อ ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกมีอารมณ์ในการรับชมการแสดงเพิ่มมากขึ้น เมื่อผู้วิจัยได้นำผลงานการแสดงนาฏศิลป์เข้าซ้อมกับพื้นที่การแสดง ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต จึงปรับเปลี่ยนวิธีการออกแบบแสงให้เหมาะสมกับการแสดงและพื้นที่ในการแสดง ดังนี้


ตารางที่ 4.45 การออกแบบแสง ครั้งที่ 4

ที่มา: ผู้วิจัย

บท การแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 1 ศิลป์ 5 สำนึก สั่งสม	 <p>การเปิดให้ผู้ชมเห็นตัวละครทั้งหมด</p>	ใช้แสงสีขาวที่ตกกระทบจากด้านบนและด้านหลังมากกว่าแสงจากด้านหน้า เพื่อให้ผู้ชมเห็นเพียงโครงร่างของตัวละครวาง ๆ ยังไม่เห็นสีหน้าท่าทางของตัวละครชัดเจน ให้ความรู้สึกลึกลับเหนือจริง และน่าค้นหา

บท การแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)	 <p data-bbox="429 741 967 797">การกระทำเนื้อหาของศิลปะทั้ง 5 ข้อ</p>	<p data-bbox="976 405 1423 734">ใช้ความเข้มของแสงน้อย เพื่อให้รู้สึกมืดมืด ชั่วร้าย ประกอบการกระทำบาปของตัวละคร ใช้แสงสีขาวให้รู้สึกซีดเซียว เป็นพื้นที่เหนือกาลเวลาและใช้วงแสงแคบเพื่อสร้างจุดสนใจเฉพาะทหารชาวไทใหญ่</p>
	 <p data-bbox="429 1133 967 1227">การได้รับทุกข์ทรมานของทหารชาวไทใหญ่จากโลกหลังความตาย</p>	<p data-bbox="976 804 1423 1077">ใช้แสงสีน้ำเงินเพื่อสื่อถึงโลกหลังความตาย แสดงให้เห็นว่าตัวละครได้รับบทลงโทษจากการผิดศีลอย่างทุกข์ทรมานอยู่ในนรก และยังคงใช้วงไฟแคบ เพื่อเป็นจุดสนใจแก่ผู้ชม</p>
		<p data-bbox="976 1240 1423 1989">ใช้แสงจากด้านข้าง และมีจุดกำเนิดแสงในระดับต่ำใกล้พื้น โดยไม่ใช้แสงจากด้านหน้าเลย เพื่อให้ผู้ชมเห็นนักแสดงสว่างด้านหนึ่ง มืดด้านหนึ่ง สร้างภาพการกระทำผิดบาปให้น่ากลัวมากขึ้น โดยใช้สีน้ำเงินเข้ามาสร้างบรรยากาศของโลกหลังความตายด้วย นอกจากนี้การใช้แสงที่มีจุดกำเนิดแสงต่ำ ทำให้แสงไม่ตกกระทบลงบนใบหน้าของนักแสดงมากนัก ทำให้สีหน้าของนักแสดงดูบิดเบี้ยว ดูเป็นอมมนุษย์ น่ากลัวและอันตราย แต่เมื่อผู้แสดงล้มลงไปนอนกับพื้น จะเห็นตัวของนักแสดงชัดขึ้น สื่อเป็นสัญลักษณ์เพื่อนำการได้รับบทลงโทษเพราะกระทำผิดศีล</p>

บท การแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 1 ศิลปะ สำนัก สังฆม (ต่อ)	 <p>การได้รับบทลงโทษของทหารชาวไทใหญ่ในลักษณะต่างๆ</p>	<p>การเจือสีน้ำเงินและสีแดงเข้ามาในเวที โดยให้แสงสีแดงตกกระทบเฉพาะที่ ทหารชาวไทใหญ่ 4 เพื่อขับเน้นการ ได้รับบทลงโทษที่ทำผิดศีลอยู่ในนรก ขณะที่แสงสีน้ำเงินกระทบเฉพาะที่นักแสดงอีก 4 คนด้านหลัง และมีความเข้มของแสงน้อยเพื่อไม่ให้ทหารชาวไทใหญ่ที่เหลือโดดเด่นจนเกินไป</p>
	 <p>บรรยากาศของสรวงสวรรค์</p>	<p>ใช้แสงสีขาวสื่อถึงความบริสุทธิ์ของการ สังฆมบุญ โดยออกแบบให้ลำแสงส่องตรงเข้าหาผู้ชมจากด้านหลังด้วย เพื่อแสดงสัญญาณถึงการลอยไปสู่สรวงสวรรค์</p>
	 <p>การแปลงกายของหมูนกกิ้งกะหड़ा</p>	<p>ออกแบบให้มีแสงสีเขียวล้อมทั้งเวทีสื่อถึงการเปลี่ยนสถานที่จากพื้นที่ไร่กาล ไร่สถานที่ กลายเป็นป่าหิมพานต์อัน เป็นถิ่นที่อยู่ของนกกิ้งกะหड़ा</p>



บท การแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ	 <p>ผู้เล่าเรื่องพบกับนกกิ้งกะหรี</p>	<p>ปีบวงแสงให้แคบลงและใช้จุดกำเนิดแสงจากด้านข้าง เพื่อให้ดูเป็นภาพเหมือนฝัน เกินจริงและน่าอัศจรรย์ใจ</p>
	 <p>บรรยากาศของป่าหิมพานต์</p>	<p>การออกแบบแสงช่วยจำลองสภาพของป่าหิมพานต์ มีสัตว์ และพันธุ์ไม้ประหลาดรวมไปถึงสัตว์พิเศษพันธุ์ผสมทั้งหลายเลียนแสงธรรมชาติ คือแสงอาทิตย์ และ แสงจันทร์ที่ส่องลงมาลอดกิ่งไม้ ผ่านหลอดไฟฟาร์ที่เป็นสีเหลืองรวมทั้งย้อมบรรยากาศผ่านการใช้ดวงไฟสี สร้างพื้นที่เป็นสีเขียวสื่อถึงต้นไม้ใหญ่ เนินเขา ฯลฯ สร้างความอัศจรรย์และเงาแมกไม้ด้วยการฉลุแสงด้วยเทคนิค โกว โดยเริ่มการใช้แสงที่มีความเข้มของแสงน้อย ให้ความรู้สึกเป็นเวลาใกล้รุ่ง แล้วค่อยเร่งความสว่างขึ้น</p>
	 <p>การเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>	<p>การออกแบบแสงสำหรับฉากปิดเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้ลดความสว่างลง เหลือแต่แสงสีฟ้า ที่มาจากด้านหลัง ด้านข้าง และด้านบน ไม่มีแสงจากด้านหน้า เพื่อให้เห็นเพียงโครงร่าง ไม่เห็นใบหน้าผู้แสดง ประกอบบทบรรยายว่า “จิตหลุดไปนแล้ว แก้วสามประการ ดวงตา</p>

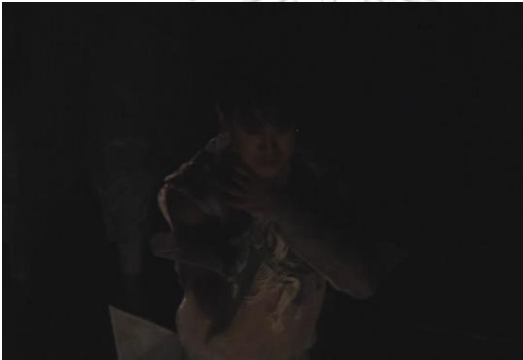

บท การแสดง	เนื้อหาในการนำเสนอ	รูปแบบของแสง
องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)		ได้เห็นธรรมส่องงดงามในโลกหล้า บิน ไปมาชั่วนิรันดร์ เหาะเหินฟ้า” เป็นสัญลักษณ์ของจิตที่หลุดพ้นไปสู่สวรรค์ ชั้นดาวดึงส์




ผู้วิจัยได้สรุปปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4 โดยจัดเป็นตาราง เรียง
การเคลื่อนไหวตั้งแต่ต้นจนจบตามบทการแสดง เป็นองค์ต่าง ๆ ช่วงต่าง ๆ ซึ่งจะอภิปรายข้อสังเกตที่
ได้พัฒนาปรับปรุงผลงานกำกับเอาไว้ ตามตารางที่ 4.46 ด้านล่างนี้




ตารางที่ 4.46 การทดลองพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ครั้งที่ 4




ที่มา: ผู้วิจัย


บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ที่ 1 ศีล 5 สำนึก สังฆ	 <p>ผู้เล่าเรื่องและทหารชาวไทใหญ่ปรากฏอยู่ตรง กลาง</p>  <p>พื้นที่ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน ปรากฏอยู่ตาม จุดต่าง ๆ ของพื้นที่การแสดง</p>	ผู้เล่าเรื่องกล่าวบทสนทนาเพื่อเปิด การแสดงโดยกล่าวถึงตำนานนกกิ่ง กะหრაของชาวไทใหญ่ เป็นเรื่อง ของ ความ คิด ความ เชื่อ ใน พระพุทธรูปศานากับนกกิ่งกะหრაซึ่ง เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงชาวไทใหญ่ ภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ตนเอง ต่อเนื่องด้วยการเคลื่อนที่ของทหาร ชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน ออกมายืนตาม จุดต่าง ๆ ของเวที เพื่อสื่อให้เห็นถึง การเตรียมพร้อมของชาวไทใหญ่ที่ จะรับบทบาทเป็นนกกิ่งกะหรา ต่อไป




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>		<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 แสดงการกระทำที่แสดงให้เห็นถึงการทำบาปคือการฆ่าสัตว์ โดยการแทงเหยื่อในระดับต่าง ๆ ทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายที่หลากหลาย ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในลักษณะพุ่งตรงและเฉียบคม</p>
		<p>สะท้อนอารมณ์ที่รุนแรงของตัวละคร แต่การกระทำนั้นได้ย้อนกลับมาทำร้ายด้วยการบีบคอ ทิ่มแทงตนเอง มีเพียงเสียงจากนักแสดงเองที่เปล่งออกมาด้วยความเจ็บปวดเมื่อได้รับบทลงโทษจากการทำผิดบาป จนเสียชีวิตนอนแน่นิ่งอยู่ตรงกลางพื้นที่การแสดง</p>
		<p>ทหารชาวไทใหญ่ทั้งหมดเคลื่อนที่ไปยังด้านซ้ายของพื้นที่แสดง โดยให้ทหารชาวไทใหญ่ 2 ยืนอยู่ข้างหน้าแสดงอากัปกริยาที่สะท้อนเรื่องศิลปะข้อ 2 ห้ามลักทรัพย์ ทหารชาวไทใหญ่ 2 ทำท่าทางการหยิบ เอื้อมกระโจน เข้าหาสิ่งของที่ต้องการด้วยความรวดเร็ว ท่าทางที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะเป็นเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกถึงวังวนของสร้างผลกรรมให้กับตนเองที่จะได้รับบทลงโทษหลังความตาย</p>


บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ทำท่าทางลักขโมยของ</p>	
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 โดนลงโทษจากความผิดบาป</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 นอนตายแน่นิ่งอยู่ด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ได้รับบทลงโทษจากการกระทำในอดีต โดยการตัดแขนตัดมือ นักแสดงทำท่าทางให้เห็นความทุกข์ทรมาน ดิ้นทุรนทุราย เพื่อหาทางรอด การเคลื่อนไหวไหวร่างกายมักอยู่ในระดับพื้น (Ground) เพื่อแสดงความรู้สึกที่ไม่หลุดพ้นต่อสิ่งชั่วร้ายที่ตนเองกระทำลงไปจนหมดสิ้นลมหายใจ</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 หันหน้าไปทางด้านซ้ายเพื่อ มองเหยื่อ</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ใช้มือขวากุมไว้ตรงกลาง ระหว่างขา</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ได้รับโทษจากความผิดบาป</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 เริ่มต้นการ กระทำที่สื่อถึงศิลปะ 3 ห้ามผิดลูก เมียผู้อื่น ด้วยการยื่นหันหน้าไป ทางซ้ายของพื้นที่การแสดง เมื่อเห็น บุคคลที่ตนเองชอบ เกิดความ ต้องการทารุณกรรมทางเพศ นักแสดงใช้จินตนาการสร้างเหยื่อที่ ถูกกระทำขึ้นมาให้ชัดเจน จากนั้น จึงผลักเหยื่อด้วยมือทั้งสองข้างตรง ไว้กับพื้น แล้วทำการล้วงละเมียดทาง เพศ แต่ผู้ถูกกระทำก็ได้ตอบด้วย การเตะไปที่อวัยวะเพศของทหาร ชาวไทใหญ่ 3 ทำให้สีหน้าของ นักแสดงดูบิดเบี้ยว ดูเป็นอมมนุษย์ น่ากลัวและอันตราย แต่เมื่อผู้แสดง ล้มลงนอนกับพื้น จะเห็นตัวของ นักแสดงชัดเจน สื่อเป็นสัญลักษณ์เพื่อ เน้นย้ำการได้รับบทลงโทษเพราะ กระทำผิดศิลปะ</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 เดินไปมาเป็นรูปวงกลม ด้านหน้าพื้นที่การแสดง</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 ใช้มือทั้งสองข้างบีบคอ ตนเอง</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 ใช้มือขัดขึ้นบถลงโทษจาก ความผิดบาป</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ทั้งหมดที่เหลือ เคลื่อนที่ไปด้านซ้ายของพื้นที่แสดง แต่ทหารชาวไทใหญ่ 4 ยืนอยู่ ด้านหน้าเพื่อเตรียมแสดงการ กระทำที่สื่อถึงศิลปะข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ ทหารชาวไทใหญ่ 4 เริ่มต้น เคลื่อนไหวด้วยการเดินไปมาเป็น รอบวงกลม และสบถคำหยาบคาย เป็นช่วง ๆ ระหว่างที่เดินเคลื่อนที่ว่า “เหี้ยเอ๊ย” สื่อถึงการกระทำของตัว ละครที่ชอบพูดโกหก คำหยาบคาย และไม่ได้เลือกใช้คำพูดให้เหมาะสม กับแต่ละสถานการณ์ จนตนเอง ได้รับผลแห่งกรรม จนมีบางอย่าง ดลใจบังคับใช้มือบีบรัดคอ เอน้ำ ร้อนกรอกปากตนเองอย่างฝืนทนจน ในที่สุดทนความเจ็บปวดไม่ไหว จึง สิ้นชีวิต</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนึก สังคม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 ถือแก้วตี้มเหล่า</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 ชัดขึ้นการลงโทษโดยใช้มือ ยื้อเพราะไม่อยากให้น้ำร้อนเข้าไปในปากของตน</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 เคลื่อนที่ไป ทางด้านซ้ายของเวที และเริ่มต้น การกระทำที่สื่อถึงศิลปะข้อ 5 ห้ามตี้ม ของมีนเมา ซึ่งทหารชาวไทใหญ่เดิน ไปหยิบขวดเหล้ามาจากพื้น แล้ว ยกกรอกปากตนเองจนเมาไม่ได้สติ เดินโซซัดโซเซไปทะเลาะกับผู้อื่น จนเกิดการต่อสู้ อีกฝ่ายใช้มือปิดคอ จนทหารชาวไทใหญ่ 4 ลื่นล้ม หายใจคามี</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ใช้มีดแทงเหยื่อในระดับพื้น</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ทุกคนเข้าแถวตอน เรียง โดยให้ทหารชาวไทใหญ่ 1 อยู่ เป็นลำดับแรก และแสดงท่าทาง ย้อนกลับไปสู่การกระทำแรกที่เป็น การใช้มีดฆ่าเหยื่อในระดับที่ต่างกัน เพื่อนำเรื่องการทำบาป</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องก์ 1 ศิล 5 สำนึก สังคม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 ทำอากัปกิริยาปล่อยปลา</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 1 เคลื่อนที่มาจุดกึ่งกลางของพื้นที่การแสดง แสดงความรู้สึกสำนึกในความผิด จึงหันกลับมากระทำดี สังสมบุญ ด้วยการอภัยทาน ปล่อยนก ปล่อยปลา ตั้งจิตภาวนาเพื่อเข้าสู่เส้นทางบุญ</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 แสดงความทุกข์ทรมาน</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 เคลื่อนไหวร่างกายแบบย้อนกลับไปสู่การกระทำเดิมของศิลปะข้อ 2 ที่เป็นการลักทรัพย์และถูกลงโทษได้รับความทรมาน โดนทุบตี จากความผิดบาปที่ตัวเองได้ทำไว้ ทั้งนี้ ตัวละครส่งเสียงโอดครวญ แสดงถึงความเจ็บปวด</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ใช้มือทั้งสองข้างเอาของที่ขโมยมาจากตัว</p>	

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 ยื่นสิ่งของไปให้ผู้ยากไร้ใน ระดับพื้น</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 สำนึกใน ความผิดบาปของตนเอง จึงหัน กลับมากระทำด้วยการให้ทานแก่ผู้ ยากไร้ หมั่นทำบุญเพื่อสั่งสม หนุ นนำให้ตนเองไปสู่เส้นทางบุญ</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 โอบกอดรัดเหยื่อที่จะทารุณ กรรมทางเพศ</p>	<p>ชาวทหารไทใหญ่ 3 เดินเคลื่อนที่ไป ทางด้านขวาของพื้นที่แสดง เริ่มต้น การเคลื่อนไหวร่างกายย้อนกลับไปสู่ การกระทำเริ่มต้นของศิลปะ 3 ที่ เป็นการทารุณกรรมทางเพศ และ หลังความตายได้บทลงโทษให้ปีนต้น จี่จวนทนความเจ็บปวดไม่ไหว จึงส่ง เสียงร้องขอความช่วยเหลือ</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 ก้มศีรษะลงเล็กน้อย และ โค้งตัวเป็นการขอโทษเหยื่อที่โดนทารุณกรรม ทางเพศ</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 3 สำนึกใน ความผิดบาปของตนเองจึงกลับตัว ช่วยเหลือเหยื่อที่ตนเองทำร้าย กล่าวขอโทษและต้องการให้ผู้ที่ถูก ทำร้ายกล่าวอภัยต่อสิ่งที่ทหารชาว ไทใหญ่ 3 ได้กระทำต่อร่างกายของ เขา</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 เดินเป็นวงกลมตามเข็มนาฬิกา</p>  <p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 โอบกอดคนรักด้วยการกุมมือทั้งสองข้างในระดับไหล่ และโค้งตัวเข้าหาเล็กน้อย</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 เริ่มเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการเดินวนเป็นวงกลมด้านหน้าเวที พร้อมเปล่งเสียงว่า “เหย๊ยอ้อ” “เอ๊ยท่า” ย้อนกลับไป การกระทำแรกของศิลปะข้อ 4 จากนั้นโลกหลังความตายจึงถูกลงโทษด้วยการกรอกน้ำร้อนลงปาก เมื่อฟื้นขึ้นมา จึงสำนักผิดในบาป กลับมาทำความดีด้วยการพุดจาไพเราะ ในขณะที่นักแสดงเดินเคลื่อนที่เป็นวงกลมพร้อมเปล่งเสียงว่า “ขอโทษ” และวิ่งเข้าไปโอบกอดคนรักของตนเอง เพื่อแสดงความรัก</p>
	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 ถือแก้วกรอกเหล้าเข้าปากตนเอง</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 เดินเคลื่อนที่ไปทางขวาของพื้นที่แสดง เริ่มต้นการกระทำแบบย้อนกลับไปศิลปะข้อ 5 ห้ามดื่มของมึนเมา แสดงท่าทางการทุกข์ทรมานที่ได้ดื่มน้ำจากกระทะทองแดงลงไป ลงไปดินพลา้นทั่วพื้นที่การแสดง ทำให้รู้สึกความทุกข์ทรมานที่ตัวละครได้รับ</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ 5 สำนึก สังคม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 แสดงท่าทางปฏิเสธจาก สิ่งของมีเงินมา</p>	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 กระทำดีด้วย การปฏิเสธและหันกลับมาดูแล ร่างกายของตน ใช้แสงสีเหลือง เพื่อให้บรรยากาศอบอุ่นเพราะหมั่น ทำความดี รักษาศีล</p>
	 <p>ผู้เล่าเรื่องอยู่จุดกึ่งกลางพื้นที่การแสดง เหล่า ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 เข้าแถวตอนเดินเรียง ล้อมรอบเป็นวงกลม</p>  <p>ผู้เล่าเรื่องนำทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน เดินเข้า ไปทางประตูด้านขวาของพื้นที่การแสดง</p>	<p>ผู้เล่าเรื่องนำทางมนุษย์สู่เส้นทาง บุญ ในช่วงต่อมาของเรื่อง หลังจาก ที่ตัวละครต่าง ๆ ได้รับรู้แล้วว่าควร ประพฤติตนตามศีล 5 กระทำความ ดี สังคมบุญ ไปสู่เส้นทางบุญ เคลื่อนที่เป็นเส้นตรง ในรูปแบบของ การทะแยงจากมุมซ้ายหน้าเวที ไป มุมขวาหลังพื้นที่แสดง เป็นสัญลักษณ์ ของการ “นำ” ตัวละครไปสู่คุณงาม ความดี</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 1 ศิลปะ สำนัก สังฆม (ต่อ)</p>	 <p>ทหารนำทหารไทใหญ่เดินออกมาจากประตูด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง</p>	<p>ทหารสมัยใหม่ เดินนำหน้าทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน ออกมาจากประตูด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง บางช่วงมีการเอนหลัง ยกขาขึ้นเล็กน้อยแต่ก็ยังคงมุ่งหน้าเดินต่อไป เป็นสัญลักษณ์ของการเดินเข้าสู่เส้นทางบุญ บำเพ็ญเพียรทางจิตต่อสู่ฝ่าฟันกับอุปสรรคภายนอก และกิเลสภายในใจของตนเองให้ได้</p>
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ</p>	 <p>นักกิ้งกะหระ 1 ล้มตัวลงกับพื้นและเคลื่อนที่มาด้านล่างของพื้นที่การแสดง</p>  <p>นักกิ้งกะหระ 1 ล้มตัวนอนกับพื้นและใช้ไหล่ขวาถูไปกับพื้น</p>	<p>นักกิ้งกะหระ 1 เริ่มต้นด้วยการเคลื่อนที่มาจากมุมขวาของพื้นที่การแสดง ล้มตัวลงกับพื้น แล้วเริ่มใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายถูไปกับพื้น โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงใช้วิธีต้นสดในโจทย์ว่าร่างกายตนกำลังเปลี่ยนแปลงไปเป็นนักกิ้งกะหระ ดังนั้น ร่างกายต้องตอบสนองกับความผิดปกติในลักษณะต่าง ๆ ทั้งนี้ นักแสดงต้องเริ่มใช้ร่างกายส่วนแรกคือ แผ่นหลัง เป็นจุดเริ่มต้นในการเทคนิคต้นสดเคลื่อนไหวร่างกายไปกับเสียงสละล้อ สื่อถึงความอัศจรรย์ในการแปลงกายจากมนุษย์เป็นนักกิ้งกะหระ</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>		<p>ร่างกายของนักกึ่งกะหว่า 1 สมบูรณ์ ขึ้นด้วยการสับตบปีกด้วยการใช้แขน ทั้งสองข้างเหยียดไปด้านหลัง ใช้ เทคนิคของการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบเบรคเด็นซ์ ทำหยุด (Freeze) ท่าเขย่าร่างกายในอากาศ สื่อความ หมายถึงความรู้สึกของนักกึ่งกะหว่า 1 ที่ดีใจเพราะมีร่างกายเป็นนัก กึ่งกะหว่าแล้ว จากนั้นจึงบินรอบไป ทั่วพื้นที่การแสดง แล้วบินเข้าประตู ด้านซ้าย</p>
	<p>นักกึ่งกะหว่า 1 นั่งชันเข่าและยกแขนขึ้นซ้ายขวา สลับกันไปมาคล้ายลูกนกที่กำลังฝึกหัดบิน</p>  <p>นักกึ่งกะหว่า 1 กางแขนทั้งสองข้างไปด้านหลัง</p>	
	 <p>นักกึ่งกะหว่า 2 นอนลงกับพื้นและเหยียดแขนตั้ง ไปด้านหลังบนเหนือศีรษะ</p>	<p>นักกึ่งกะหว่า 2 เริ่มต้นเคลื่อนไหวที่ ออกมาจากด้านซ้ายของพื้นที่การ แสดง ล้มตัวลงนอนกับพื้น ผู้วิจัย กำหนดให้นักแสดงใช้วิธีดันสอดใน โจทย์ การเปลี่ยนแปลงร่างกายไป เป็นนักกึ่งกะหว่า โดยมีจุดเริ่มต้น จากมือ แขน ขา ลำตัว จนไปถึง ศีรษะ ต้องจินตนาการว่าร่างกาย ของตนเริ่มมีเล็บ ขน หรือปากอย่าง นักกึ่งกะหว่า</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นักกึ่งกะหระ 2 วางมือทั้งสองข้างไว้ในระดับ สะเอว</p>	<p>เมื่อเคลื่อนไหวร่างกายสมบูรณ์ กลายเป็นนักกึ่งกะหระเต็มตัว นักกึ่ง กะหระ 2 ก็เริ่มขยับปีก กางปีกที่ละ ข้าง เหมือนลูกนกที่กำลังจะฝึกบิน เมื่อรู้สึกเชื่อว่าตนเองมีร่างกายที่ สมบูรณ์แล้วจึง โบกบินไปทั่วพื้นที่ การแสดง</p>
	 <p>นักกึ่งกะหระ 3 ใช้มือซ้ายตบไปที่สะโพกซ้ายให้ เกิดเสียง</p>  <p>นักกึ่งกะหระ 3 นั่งชันเข่าขวา และวางมือทั้งสอง ข้างไว้ในระดับสะเอว</p>	<p>นักกึ่งกะหระ 3 เริ่มเคลื่อนที่ออกมา จากด้านขวาของพื้นที่การแสดง ต่อเนื่องด้วยการใช้ลีลาของตบมะ ผาบ โดยใช้มือทั้งสองข้างตบ ร่างกายไปตามส่วนต่าง ๆ ซึ่งเริ่ม จากตั้งแต่สะเอวจรดปลายเท้า รู้สึก เหมือนว่าร่างกายของตนเองนั้นมีสิ่ง แปลกประหลาดออกมา จึงใช้มือตบ ตีร่างกายมากขึ้น เพื่อข่มขวัญความ ผิดปกติในร่างกาย</p>

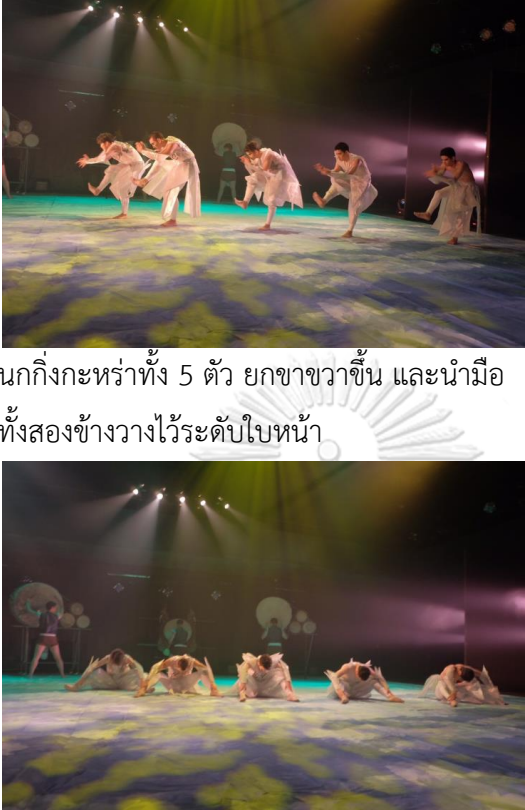
บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นกกิ่งกะหร่า 3 ย่อขาซ้ายไปด้านหน้า วางแขนซ้ายไว้ด้านหน้า และเหยียดแขนขวาตั้งส่งไปด้านหลัง</p>	<p>นกกิ่งกะหร่า 3 ร่างกายเริ่มมีร่างกายอย่างนกกิ่งกะหร่ามากขึ้น ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงใช้การเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบนาฏยศิลป์ไทยมาเป็นส่วนของลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ่งกะหร่า 3 เพื่อแสดงอากัปกริยา และอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ</p>
	 <p>นกกิ่งกะหร่า 4 ยกขาขวาขึ้นพร้อมกับใช้มือลูบไปที่ตั้งแต่ปลายเท้าจนถึงหัวเข่า</p>  <p>นกกิ่งกะหร่า 4 วางเท้าซ้ายไว้ด้านหลัง ย่อเข่าขวาหน้า และโน้มลำตัวไปด้านหน้าเล็กน้อย</p>	<p>นกกิ่งกะหร่า 4 เริ่มต้นด้วยการเคลื่อนไหวที่ออกมาจากด้านขวาของพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงต้นสดภายใต้โจทย์ “ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลง โดยมี ขน ปาก เล็บ และปีก” นกกิ่งกะหร่า 4 เริ่มต้นเคลื่อนไหวร่างกายจากส่วนล่างของร่างกายคือ ขา นักแสดงใช้มือในแสดงท่าทางและอารมณ์ความรู้สึกถึงความแปลกประหลาดที่เกิดขึ้นในร่างกาย ทั้งนี้ นักแสดงจะใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบบัลเลต์ เป็นส่วนหนึ่งของอากัปกริยาต่าง ๆ ของนกกิ่งกะหร่า</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>		<p>นกกิ่งกะหระ 4 เริ่มมีร่างกายอย่าง นุกที่สมบูรณ์มากขึ้น บางครั้งใช้มือ ทั้งสองข้างลูบไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อสำรวจว่า ศีรษะ แขน ขา ลำตัว จรดปลายเท้า ว่า ตนเองเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง เมื่อรู้สึกว่าเป็นนกกิ่งกะหระแล้วจึง กระโดดโลดเต้นไปทั่วพื้นที่แสดง ยกขาสูง เพื่ออวดความแข็งแรง และความสวยงามของร่างกาย</p>
	<p>นกกิ่งกะหระ 4 ยกขาซ้ายตั้งเหยียดตั้ง 180 องศา</p>  <p>นกกิ่งกะหระ 4 ใช้มือซ้ายลูบไปที่มือขวา</p>	
	 <p>นกกิ่งกะหระ 5 นั่งชันเข่าลงและเคลื่อนไหวร่างกายด้วยลีลาตบมะผาบ</p>	<p>นกกิ่งกะหระ 5 ค่อย ๆ แสดง อากัปกริยาให้ความรู้สึกความแปลก ประหลาดในร่างกายที่เริ่ม เปลี่ยนแปลงไป เน้นส่วนของอก ลำตัว และค่อย ๆ ลามไปยังส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย ต่อเนื่องด้วยใช้ การตบมะผาบเป็นส่วนหนึ่งของลีลา การเคลื่อนไหว เพื่อสื่อถึงการปลุก จิตวิญญาณความเป็นนกกิ่งกะหระใน ตัวเอง</p>



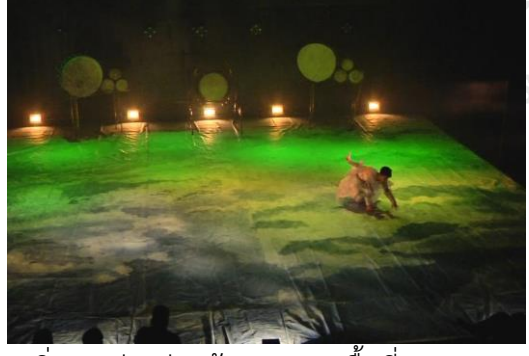
บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>ผู้เล่าเรื่องและนกกิ่งกะหร่า 5 ปรากฏที่จุด กึ่งกลางเวที</p>  <p>ผู้เล่าเรื่องเข้าไปสัมผัสร่างกายของนกกิ่งกะหร่า 5</p>  <p>นกกิ่งกะหร่า 5 เข้าไปยืนซ้อนหลังผู้เล่าเรื่อง</p>	<p>ผู้เล่าเรื่องปรากฏอยู่จุดกึ่งกลางของ พื้นที่การแสดง และขับบทเพลง กล่าวถึงรูปลักษณะทางกายภาพที่มี ลักษณะพิเศษกว่านกชนิดอื่น เป็น นกที่ศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการที่สูงส่ง และนกกิ่งกะหร่า 5 อยู่ด้านซ้าย ค่อย ๆ เคลื่อนที่ด้วยอากัปภิกิริยา ของนกเข้ามาสัมผัสสัมพันธ์กับผู้เล่า เรื่อง เพื่อสื่อถึงการมาบรรจบกัน ของผู้เล่าเรื่องที่เปรียบเสมือนเทพย ดา และนกกิ่งกะหร่าที่บัดนี้เป็นนก ศักดิ์สิทธิ์ที่มีบุญ</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>ผู้เล่าเรื่องกางแขนตั้งทั้งสองข้างระดับไหล่</p>  <p>ผู้เล่าเรื่องเคลื่อนที่ไปที่มุมประตูด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง</p>	<p>ผู้เล่าเรื่องแสดงท่าทางเลียนแบบ อากัปกริยาของนกกิ้งกะหรีที่กำลัง โฉบบินอยู่ท่ามกลางท้องฟ้า พร้อม กล่าวบทที่แสดงให้เห็นถึงภาพของ เหล่านกกิ้งกะหรีที่กำลังตั้งทัพมา เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า ต่อเนื่องด้วย การเคลื่อนไปทางด้านซ้ายของพื้นที่ การแสดง และหันหน้าไปทาง ด้านซ้าย แล้วยกแขนทั้งสองข้างขึ้น ในระดับไหล่ เพื่อสื่อถึงการเรียกให้ หมู่นกกิ้งกะหรีออกมาปรากฏตัว</p>
	 <p>นักดนตรีทั้ง 3 คน ยืนประจำจุดวางกลองสะบัด ชัย</p>	<p>นักดนตรีทั้ง 3 คน เริ่มต้นด้วยการ เดินเรียงแถวตอนออกมาจากประตู ด้านซ้าย แล้วเข้ายืนประจำตำแหน่ง กลองของตนเอง ต่อเนื่องด้วยการตี กลองด้วยจังหวะที่เนิบช้า และค่อย ๆ ปลูกเร้าขึ้นเรื่อย ๆ จนนักดนตรีที่ นั่งประจำด้านขวาของพื้นที่การ แสดงหยิบฉาบ และโหม่ง ออก มาร่วมบรรเลงดนตรีแบบประสมวง กับกลองสะบัดชัย เพื่อสร้าง บรรยากาศของป่าหิมพานต์ที่อีกทีก็ ครึกโครม สนุกสนาน</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นักดนตรีตีโหม่งและฉาบบรรเลงไปรอบพื้นที่ การแสดง</p>	
	 <p>นักกิ้งกะหะห์ทั้ง 5 ตัว ตั้งแถวเฉียงขึ้นไปด้านขวา ของพื้นที่การแสดง</p>  <p>นักกิ้งกะหะห์ทั้ง 5 ตัว และเหยียดแขนทั้งสอง ข้างไปด้านหลัง</p>	<p>หมุ่นกิ้งกะหะห์ลำดับที่ 1- 5 วิ่ง ออกมาจากประตูด้านขวาของพื้นที่ การแสดง โดยนักกิ้งกะหะห์ 1 ตั้ง แถวเฉียงทะแยงมุมขึ้นไปทางด้าน ขวา และนักกิ้งกะหะห์ตัวอื่น ๆ วิ่ง ตามหลังมาแล้วใช้มือซ้ายแตะ ข้อศอก นักแสดงด้านหน้า ตามลำดับ ต่อเนื่องด้วยนักกิ้งกะหะ ห์ทุกตัวย่อขาซ้าย และก้าวเท้าขวา ไปด้านหลัง มือทั้งสองข้างชูขึ้นไป ด้านหลัง ตั้งศีรษะเชิดขึ้น เมื่อสิ้น เสียงกลองทุกตัวหันหลังและเริ่มต้น ทำท่าที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดอีก ครั้ง (เพียงเปลี่ยนด้าน) เพื่อสื่อถึง ความตั้งใจอย่างพร้อมเพรียงที่จะไป เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นักกึ่งกะหระห์ทั้ง 5 ตัว ยกขาขวาขึ้น และนำมือทั้งสองข้างวางไว้ระดับใบหน้า</p> <p>นักกึ่งกะหระห์ทั้ง 5 ตัว นั่งในท่าชันเข่าและก้มศีรษะลงมองพื้น</p>	<p>หมุ่นกึ่งกะหระห์เริ่มต้นเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการยืนขาขวาตึง และยกขาซ้ายเข้าหาลำตัว ก้มศีรษะลง พร้อมโน้มลำตัวไปด้านหน้า ก้นตอกและ หงายมือประสานมือทั้งสองข้างไว้ระดับหน้า ต่อเนื่องด้วยกระโดดหนึ่งครั้ง แล้วใช้แขนทั้งสองข้างเหยียดตึงไปด้านหลังคล้ายนกที่ถลาปีกกล่นน้ำในสระ จากนั้นนั่งลงในท่าที่ตั้งเข่าขึ้นทั้งสองข้าง ก้มศีรษะลง เมื่อเสียงกลองรัวมากขึ้นนักแสดงค่อย ๆ ใช้มือลูบร่างกายตัวเองตั้งปลายเท้าจรดศีรษะเสมือนเป็นการชำระล้างกายให้สะอาดบริสุทธิ์ใน “สระอนาคต” ก่อนเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>




บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นักกึ่งกะหร่าทั้ง 5 ตัว ก้มศีรษะลงมองพื้น</p>  <p>นักกึ่งกะหร่าทางด้านขวายกตัวขึ้น และกลุ่มทางด้านขวาเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ</p>	<p>ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในหลายลักษณะ ทั้งแบบเป็นกลุ่มทั้ง 5 ตัวทำกิริยา และกิจกรรมเดียวกัน แบบจับเป็นคู่ แบบจับกลุ่มย่อย 3 ตัว และแบบเดี่ยวที่ทั้ง 5 ตัวทำกิริยาคนละอย่าง แต่ทำในพื้นที่และเวลาเดียวกัน เพื่อสร้างพลวัตกรรมของนักกึ่งกะหร่าที่มีทั้งพร้อมเพรียงเป็นกลุ่มเป็นก้อนเดียวกัน และแตกต่างกันเป็นปัจเจก</p>
	 <p>นักกึ่งกะหร่าทั้ง 5 ตัว ย่อเข่า และพยักหน้าอยู่ในอากัปกิริยาของนก</p>	<p>นักกึ่งกะหร่าทั้ง 5 ตัว กระโดดแตะเท้ากับพื้นสลับไปมาซ้ายและขวา พร้อมกับเคลื่อนที่ขึ้นไปด้านบนของพื้นที่การแสดง คล้ายอากัปกิริยาของนกที่ใช้เท้าย่ำหรือสะกิดน้ำในสระน้ำโอนาคต</p>


บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นกกิ่งกะหร่า 3 ตัวแยกแบ่งกลุ่มอยู่ด้านขวา และอีก 2 ตัว อยู่ทางด้านซ้ายของพื้นที่การแสดง</p>  <p>กลุ่มนกกิ่งกะหร่า 3 ตัว ทำท่าทางตีลังกาและเหาะเหิน</p>	<p>หมูนกกิ่งกะหร่าคู่ด้านซ้ายของเวที เดินเอามือไขว้หลัง และผงกหัวเล่นกันอย่างร่าเริง ในขณะที่หมูนก 3 ตัวทางด้านขวาของพื้นที่การแสดง ต่างทำความสะอาดขนของกันและกัน โดยใช้วิธีเอียงคอและพยักหน้าไปเรื่อย ๆ ตามด้วยเมื่อนกตัวกลางในหมูนกกิ่งกะหร่า 3 ตัวด้านขวารู้สึกสะอาดสดชื่นแล้ว ก็ยกเท้าขาขึ้นจับไว้ อันเป็นการอวดโฉม อวดขนที่ชำระล้างทำความสะอาดจนสดชื่นแล้ว จากนั้นนกกิ่งกะหร่าอีก 2 ตัว ม้วนตัวทางด้านหลังแล้วย่อตัวลง ใช้ศีรษะอิงไหล่ซึ่งกันและกัน</p>
	 <p>นกกิ่งกะหร่าอยู่จุดด้านขวาของพื้นที่การแสดง</p>	<p>นกกิ่งกะหร่าบินโฉบลงมาที่พื้น ในลักษณะค้อมตัวลง มือเหยียดไปด้านหลังคล้ายปีกลู่ทิ้งไว้ข้างลำตัว จากนั้น แสดงอาการลงสู่พื้นโดยการนั่งคุกเข่าที่มุมซ้ายหน้าของเวที มีการกรีดมือร่ายรำ อวดโฉม โดยยกเท้าขาขึ้น วางไว้บนแขนขวาที่กรีดออกคล้ายตั้งวง แขนซ้ายจับและยืดเหยียดด้านหน้า แทนการอวดขนที่สวยงาม น่าสนใจ เมื่อได้เห็นนกกิ่งกะหร่าก็สนใจอยากจะทำนกกิ่งกะหร่าอย่างหิวกระหาย</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
องค์ องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ	 <p data-bbox="469 757 989 853">นกกิ่งกะหร่าอยู่ทางด้านขวา โต้ปรากฏอยู่ ด้านบนของพื้นที่การแสดง</p>	<p data-bbox="1015 405 1422 450">ค่อย ๆ ย่องเข้ามาใกล้ อย่างคุกคาม</p>
	 <p data-bbox="469 1223 989 1267">โด้วิ่งไล่ตามนกกิ่งกะหร่าไปรอบพื้นที่การแสดง</p>	<p data-bbox="1015 871 1422 1200">โด้วิ่งไล่ตามนกกิ่งกะหร่าเป็นเลข 8 ในแนวนอน (∞) ขนานกับพื้นเวที โด้พยายามวิ่งไปตักนกกิ่งกะหร่า ด้วยท่าทางคุกคาม นกกิ่งกะหร่า หยิ่งเชิง แต่แล้วก็กระโจนหลบไปได้ ทันท่วงทีเสมอ</p>
	 <p data-bbox="469 1637 989 1733">นกกิ่งกะหร่าล้มนอนบนพื้นโด้มีโด้คร่อมอยู่ ด้านบน</p>	<p data-bbox="1015 1285 1422 2007">การเคลื่อนไหวเริ่มด้วยโด้ยึดตัวขึ้น สองแขนทางคล้ายกรงเล็บจะจับนก กิ่งกะหร่ากิน นกกิ่งกะหร่าก็อาศัย จังหวะที่โด้เพลอ และใช้เท้าซ้ายส่ง แรงตีบออกจากกรงเล็บของโด้ได้ ในทันที การเคลื่อนไหวของนกก กิ่งกะหร่าในช่วงนี้ จะเน้นการ กระโดดสลับขาไปมา กางปีกขึ้น ระดับไหล่คล้ายการตั้งวง เพื่อ เป็นสัญญาณสื่อให้เห็นการกระโจน บินขึ้นในแนวตั้ง ส่วนการบินหนี ฉวัดเฉวียนจะกระทำได้โดยเหยียด มือไปด้านหลัง ค้อมตัวไปด้านหน้า</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ที่ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>โตและนกกิ้งกะหრაแยกอยู่คนละด้านของพื้นที่ การแสดง</p>	<p>แล้ววิ่งถลาไปมาด้วยความรวดเร็ว</p>
	 <p>นกกิ้งกะหრაทั้งสองชูแขนด้านขวาจับมือกัน เหนือศีรษะ</p>  <p>นกกิ้งกะหრაทั้ง 2 ตัว กระโดดลอยตัวขึ้นไปใน อากาศ</p>	<p>การเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა เริ่มต้นด้วยทั้งคู่วิ่งสวนกันต่อเนื่อง ด้วยการชูแขนขึ้นหนึ่งข้าง และใช้ มือวางทาบกันในอากาศ จากนั้นวิ่ง เคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของพื้นที่ การแสดง กระโดดลงกับพื้นแล้วใช้ แขนขวารับน้ำหนัก ส่งแรงและใช้ เท้าขวาเตะสลัดกับเท้าซ้ายไปใน อากาศ ลำดับต่อไปนกกิ้งกะหრაที่ อยู่ทางด้านซ้ายก้มตัวนั่งลง อีกตัว หนึ่งทำกิริยาท่าทางโลดเต้นดีใจ สะบัดปีกโซเซจนมานั่งบนหลังของ นกอีกตัวหนึ่ง</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>หมูนกกิ้งกะหระทำท่าบ่วงคู่ฝัก โดยยกขาซ้ายขึ้น เตะหัวเข้าขวา</p>  <p>คู่หมูนกกิ้งกะหระกลางพื้นที่การแสดงทำท่าไว้พร้อม กระโดดสลับเท้าซ้ายและขวา ส่วนที่เหลือทำท่า หยุดนิ่ง</p>	<p>การเคลื่อนไหวของหมูนกกิ้งกะหระ เมื่อทราบว่าพระพุทธรูปเจ้ากำลังเสด็จ นิวัติลงมาจากสวรรค์เน้นการ เคลื่อนไหวที่คล่องแคล่ว ว่องไว กระฉับกระเฉง แต่ก็อ่อนช้อยงดงาม สลับกันระหว่างแข็งแรง และเนิบ นاب ให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของ นกกิ้งกะหระที่ปลื้มปิติ หมูนกกิ้ง กะหระเริ่มต้นด้วยการแสดงอากัปก ิริยาที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจัดวางการ เคลื่อนไหวให้มีลักษณะเดี่ยว คู่ และ พร้อมกัน เพื่อสร้างอารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลายของนกกิ้ง กะหระที่ต่างแสดงความดีใจเมื่อได้ ยินว่าพระพุทธรูปเจ้าเสด็จนิวัติลงมา ยังโลก</p>
	 <p>หมูนกกิ้งกะหระต่างแสดงท่าทาง ตื่นตัว ดีใจต่างกัน ผู้วิจัยกำหนด ลำดับให้หมูนกกิ้งกะหระทั้ง 5 ตัว ดังนี้ ตัวแรก กระโดดโลดเต้น ตัวที่ 2 ตี ลังกาแขวนเดี่ยว ตัวที่ 3 ใช้มือเหยียด แขนตั้งทั้งสองข้างบนพื้นเพื่อยกตัว ขึ้นไปในอากาศ เป็นท่าหยุด (Freeze) แบบเบรคแดนซ์ ตัวที่ 4 และ 5 ที่อยู่ด้านขวาของพื้นที่การ แสดงลุกขึ้นแสดงท่าตบมะผาบ พร้อมกัน ทั้งนี้ เมื่อนกกิ้งกะหระ</p>	

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>นกกิ่งกะหร่าสองตัวลุกขึ้นและแสดงท่าหยุดนิ่ง ในอากาศ</p>	<p>แสดงท่าทางของตนเองเสร็จแล้วก็ จะหยุดนิ่ง เพื่อส่งจุดสนใจไปที่นก ตัวอื่น ๆ ที่กำลังแสดงท่าที่ดีใจอยู่ ด้วย</p>
	 <p>นกกิ่งกะหร่าเคลื่อนไหวในท่าอิสระ ผู้เล่าเรื่อง ปรากฏอยู่จุดกึ่งกลางพื้นที่การแสดง</p>	<p>ในช่วงนี้ผู้วิจัยต้องการให้การแสดงมี ความรู้สึกสงบ รู้สึกภาคภูมิใจและอิม เมจที่กระทำความดีสั่งสมบุญมา จนเป็นนกกิ่งกะหร่า ถึงขั้นที่ทั้งกาย ใจบริสุทธิ์ผ่องแผ้ว พร้อมจะเข้าเฝ้า พระพุทธเจ้าแล้ว</p>
	 <p>นกกิ่งกะหร่าด้านหน้าอยู่ในท่าบิดบัวบาน นกกิ่ง กะหร่าบินมาด้านหน้าทำท่าหยุดนิ่งในอากาศ ส่วนที่เหลือกางแขนทั้งสองข้างขึ้นระดับศีรษะ ผู้เล่าเรื่องอยู่จุดกึ่งกลางพื้นที่การแสดง</p>	<p>นกกิ่งกะหร่าทั้งหมดเริ่มต้นด้วยการ ยืนเป็นแถวระนาบด้านบนพื้นที่ แสดง เพื่อสื่อถึงการแสดงความ เคารพหรือคำนับต่อพระพุทธเจ้า ต่อเนื่องด้วยนกที่อยู่ด้านซ้ายวิ่ง ออกมาแสดงอากัปกิริยาด้วยลีลา การเคลื่อนไหวแบบเบรคแดนซ์อีก ครั้ง เพื่อแสดงให้เห็นอารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลายทั้งตื่นเต้น และตื่นตัน จากนั้น ทหารและนกกิ่ง กะหร่าที่ยืนอยู่จุดกึ่งกลางพื้นที่การ แสดง ออกมายืนเคียงข้างพระนาง</p>

บท การแสดง	ภาพประกอบ	ข้อสังเกต
<p>องค์ 2 สมาธิ สรรเสริญ (ต่อ)</p>	 <p>ผู้เล่าเรื่องและทหารปรากฏกลางพื้นที่การแสดง ส่วนนกกิ่งกะหร่าอีก 4 ตัว ยืนอยู่ด้านหลัง</p>	<p>สีริมหมายา ในขณะที่เดียวกัน นกกิ่งกะหร่าที่มายืนด้านหน้าก็ค่อยปลดปีก หาง และเครื่องแต่งกายออก เพื่อบ่งบอกถึงการทำความดีนั้นอยู่ที่จิตใจไม่ใช่อยู่กับองค์ประกอบภายนอก</p>

เมื่อผู้วิจัยได้นำผลงานการแสดงเผยแพร่ ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต ในวันที่ 12 มกราคม พ.ศ.2562 เวลา 11.00-12.00 น. ผู้วิจัยได้ประมวลข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิหลังรับชมผลการแสดงผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ เพื่อนำมาประกอบการเขียนรายงานผลการแสดง โดย ธนกร สรรยัรวราภิญโญ กล่าวถึงลักษณะเด่นที่ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ ว่า

การแสดงนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหร่าของชาวไทใหญ่ เป็นการแสดงนาฏศิลป์รูปแบบใหม่ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความเชื่อทางพระพุทธศาสนา “นกกิ่งกะหร่า” ที่ถูกนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิม ความเด่นชัดในความน่าสนใจของการแสดงนี้คือการที่ผู้ออกแบบได้ให้นักแสดงทุกคนได้แสดงถึงตัวตนในการออกลีลาการเคลื่อนไหว ทำให้นักแสดงทุกคนสามารถออกลีลาได้อย่างคล่องตัว แตกต่าง และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งส่งผลให้นักแสดงมีความไม่ชัดเจนในการแสดง อีกสิ่งหนึ่งที่ถือว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจคือการให้นักแสดงขับร้องเพลงพื้นบ้านทางเหนือ หากจะกล่าวถึงภาพรวมของการแสดงนี้แล้วนับได้ว่าการแสดงที่ค้นหาความแปลกใหม่ นำความแตกต่างเข้ามาไว้ด้วยกัน กล่าวได้ว่าผู้สร้างสรรค์นำลักษณะเด่นของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ในด้านความแตกต่าง ชัดแย้ง เข้ามานำเสนอได้อย่างน่าประทับใจ (ธนกร สรรยัรวราภิญโญ, สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2562)

ภคมน เหมะจันทร์ ได้วิพากษ์วิจารณ์เสริมว่า

การใช้ดนตรีให้เกิดความแปลกในบริบทของการแสดงที่แตกต่างกัน มีความน่าสนใจ และด้วยเสียงของผู้ขับเพลงพื้นบ้านภาคเหนือก็มีความแข็งแรงอยู่แล้ว ทำให้องค์ประกอบมีความสมบูรณ์มากขึ้น แต่ก็จะมีบางจังหวะเป็นแนวระนาบ (Monotone) เพราะด้วยช่วงของการแสดงที่เป็นการเดินเดี่ยวของนักแสดงแต่ละคน นักแสดงจะใช้พลังเยอะมากไม่มีการผ่อนแรงหนักเบาเพื่อให้เกิดพลวัตของการแสดง ทั้งนี้ก็สามารถพัฒนาทักษะของนักแสดงที่มีความแตกต่างกันนั้นไปให้สุดได้มากกว่า ซึ่งนักแสดงอาจจะพัฒนาบุคลิกภาพของนักให้ดูสมจริงและน่าเชื่อถือได้อีก เช่นการเป็นนก อาจจะต้องการสื่อสารผ่านสายตาให้เยอะขึ้น (ภคมน เหมะจันทร์, สัมภาษณ์, 27 กุมภาพันธ์ 2562)

ทั้งนี้ พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ ยังได้ให้ข้อเสนอแนะถึงการสื่อสารของบทรการแสดง สำหรับผู้ชมทั่วไปว่า

ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ที่เด่นชัดตาเลยก็คือเครื่องแต่งกายที่มีการออกแบบลวดทอนมาจากตัวนกกิ้งก่า ซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้ดูออก และมีการโยงเรื่องให้เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติซึ่งเป็นจุดเด่นในการแสดงชิ้นนี้ แต่สิ่งที่อยากแนะนำคือในการแสดงจะใช้ความเงิบในหลายจุด นักแสดงใช้เวลาในการแสดงมากไปเช่น ในช่วงศิลปะ 5 แต่การกระทำที่นักแสดงสื่อสารก็มีความชัดเจนมาก

และเนื่องจากการแสดงชุดนี้สร้างสรรค์จากศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือโดยเฉพาะบทสนทนาของแม่ครูจำปาที่ออกแบบให้มีการขับร้องด้วยภาษาภาคเหนือ ด้วยบางคำของภาษาถิ่นอาจจะไม่สื่อสารกับกลุ่มคนผู้ชมที่มาจากหลากหลายภูมิภาคได้หมด ถ้ามีการแปลแล้วฉายขึ้นจอวีดิทัศน์หรืออธิบายข้อมูลส่วนนี้ในสูจิบัตรก็จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทสนทนานั้นมากขึ้น ข้อสำคัญอีกประการหนึ่งคืออยากให้ผู้วิจัยมีการอธิบายอย่างชัดเจนถึงวิธีการสร้างสรรค์การแสดงในช่วงที่พระนางสิริมหามายาเข้ารับเสด็จพระพุทธเจ้าตามตำนานได้กล่าวไว้อย่างไรบ้างในส่วนที่เป็นบทรการแสดงหรือการเคลื่อนไหว (พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ, สัมภาษณ์ 25 มีนาคม 2562)

จากทรรศนะดังกล่าวทั้งหมดข้างต้น จะสังเกตได้ว่าการแสดงยังมีข้อบกพร่อง จุดเด่น และผลการสื่อสารของการแสดงที่ปรากฏในมิติต่าง ๆ ตามประสบการณ์เบื้องหลังในการรับการแสดงของผู้ชมแต่ละคน ผู้วิจัยเห็นว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ้งกะห่วยของชาวไทใหญ่นี้ สามารถสร้างแรงกระเพื่อมให้ผู้ชมสมัยใหม่ได้รับรู้ข้อมูลของนกกิ้งกะห่วยเพิ่มมากขึ้น มีความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมอันเป็นภูมิปัญญาพื้นที่ที่มีคุณค่า และควรได้รับการสืบสาน อนุรักษ์ และส่งต่ออย่างถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลส่วนนี้ไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผล การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ในหัวข้อต่อไป

4.2.2 การวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์

ในการปฏิบัติการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์แต่ละครั้งได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างเป็นลำดับจนกระทั่งผลงานมีความสมบูรณ์ ในแต่ละครั้งผู้วิจัยได้บันทึกผลการทดลอง ประเด็นปัญหา และแนวทางการแก้ไข เพื่อสรุปแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่วยของชาวไทใหญ่ในประเด็นต่าง ๆ ตามรายละเอียดดังนี้

1) แนวคิดจากตำนานนกกิ้งกะห่วยของชาวไทใหญ่

การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงตำนานนกกิ้งกะห่วยของชาวไทใหญ่นั้น เป็นการนำตำนานพื้นบ้านของไทใหญ่ที่แฝงด้วยความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา มาแสดงออกผ่านการพ่อนนกกิ้งกะห่วยจนกลายเป็นนาฏกรรมในพิธีกรรมที่ชาวไทใหญ่ให้ความสำคัญและนำมาแสดงในโอกาสวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาอยู่เป็นประจำนั้น เป็นการสร้างงานที่มีแก่นความคิดเป็นพื้นฐาน ทำให้งานนาฏศิลป์เป็นทั้งเครื่องมือบันทึกศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญของชาวไทใหญ่ และเครื่องมือการถ่ายทอดแนวคิดทางศาสนาอยู่ในตัวเอง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเมื่อการพ่อนรำถูกเชื่อมโยงอยู่กับความเชื่อความศรัทธาของชาวไทใหญ่แล้ว การพ่อนนกกิ้งกะห่วยจึงถูกผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องและถ่ายทอดกันจากรุ่นสู่รุ่น ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา หรือการเคลื่อนย้ายถิ่นฐาน แต่ในขณะเดียวกันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้ค่านิยมและคุณค่าของตำนานนกกิ้งกะห่วยถูกจำกัดอยู่เพียงแค่รูปแบบการแสดงและเครื่องแต่งกายที่ตระการตา ไม่ได้แฝงคติธรรมทางความเชื่อ และความหมายทางวัฒนธรรมอีกต่อไป ซึ่ง นราพงษ์ จรัสศรี ได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเพิ่มคุณค่าให้กับตำนานผ่านการแสดงงานนาฏศิลป์ ว่า

ตำนานโดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ที่ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อแสวงหาข้อเท็จจริงของเหตุการณ์และเวลาที่เป็นจริง แต่เป็นการสมมติเรื่องราวและเวลาจนก่อเกิดเป็นความคิดความเชื่อบางอย่างเพื่อส่งต่อจนเกิดเป็นคุณค่าที่ทำให้ชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีจารีต ประเพณี และศีลธรรม ซึ่งตำนานเป็นสิ่งที่บอกความเป็นมาของกลุ่มชน การมีตัวตน เหตุการณ์สำคัญ และการสร้างจิตสำนึกการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ซึ่งตำนานนกกิ่งกะหრაของชาวไทยใหญ่ก็มีลักษณะดังกล่าวปรากฏอยู่ โดยแสดงออกผ่านการฟ้อนรำอย่างเป็นรูปธรรม เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารกับกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ อันสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับจินตนาการ สร้างสรรค์รูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีระบบระเบียบ โครงสร้าง และขนบธรรมเนียมปฏิบัติของการฟ้อนนกกิ่งกะหრა กลายเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ที่สร้างการรับรู้เรื่องชาติพันธุ์ได้ชัดเจนที่สุด (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน, 2561)

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการนำตำนาน อันเป็นประวัติศาสตร์ทางด้านจินตนาการของกลุ่มชนชาวไทยใหญ่มาสังสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เพื่อให้ตำนานนั้นยังคงยึดโยงความคิดความเชื่อ เอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ และศิลปวัฒนธรรม ไม่ให้สูญหายไปตามยุคสมัย ดังนั้น การสอดแทรกประเด็นต่าง ๆ ที่กล่าวมาเข้าไปในผลงานอย่างแนบเนียนจึงเป็นกลวิธีหนึ่งในการเพิ่มคุณค่าให้กับตำนาน ทำให้เกิดแง่มุมในการศึกษาที่น่าสนใจและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาการแสดงชุด “เดอะ บลูเบิร์ด (The Blue Bird)” โดย นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งเป็นชุดการแสดงที่ใช้วรรณกรรมพื้นถิ่นประเทศเบลเยียม ของ Maurice Maeterlinck's มานำเสนอในรูปแบบนาฏศิลป์ด้วยการตีความตัวละครและเลือกการกระทำที่สัมพันธ์กับนกสีฟ้าที่พาเด็ก ๆ บินก้าวผ่านไปสู่ออดีต และได้พบเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ในความทรงจำในอดีต จึงตระหนักรู้เรื่องสัจธรรมที่ว่าความสุขแม้จะอยู่ห่างไกลไม่ว่าจะอยู่ในอดีตหรืออนาคต แต่ต่างก็ขึ้นอยู่กับ การแสวงหาไม่ใช่การครอบครอง จะเห็นได้ว่า การแสดงชุดดังกล่าวมีลักษณะเด่นด้านเนื้อหาและตัวละคร “นกสีฟ้า” ที่สื่อสารเรื่อง “อิสระทางความสุข” เป็นสัญลักษณ์เน้นย้ำสาระ (Message) ของเรื่องที่เราไม่ควรละเลย ทั้งนี้ ยังเพิ่มคุณค่าให้กับวรรณกรรมเรื่องนี้ถูกผลิตซ้ำและนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง

อีกทั้ง ได้ศึกษาการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย เรื่อง “พระลอ” ของ นราพงษ์ จรัสศรี ที่มีลักษณะโดดเด่นด้านเนื้อหาในการนำวรรณคดีเรื่อง “ลิลิตพระลอ” ซึ่งถือเป็นสุดยอดแห่งลิลิตมาสร้างสรรค์เป็นการแสดง โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยการเน้นสร้างประสบการณ์ให้นักแสดงและเยาวชนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ทั้งยังคงรักษาลักษณะเด่นของเรื่องได้แก่ ฉันทลักษณ์ เนื้อเรื่อง และวัฒนธรรมท้องถิ่นล้านนา ให้ปรากฏในการแสดง ช่วยเสริมสร้างให้วรรณคดีนั้นทรงคุณค่าและสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมในยุคปัจจุบัน เพื่อให้ตระหนักรู้ถึงรากเหง้าของวัฒนธรรมไทย



ภาพที่ 4.28 ภาพการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย เรื่อง “พระลอ”

ที่มา: รุ่งนภา ฉิมพูน

หากแต่ในการสร้างผลงานนาฏศิลป์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการศึกษาเรื่องเล่าพื้นถิ่นที่มีความคิดความเชื่อที่ถูกส่งผ่านจินตนาการของกลุ่มชนสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนเรื่องตัวตนที่สัมพันธ์กับพื้นที่สร้างจิตสำนึกให้เห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ มีเรื่องราว ตัวละคร และสถานที่ ให้ผู้ชมได้ยึดติดตามตลอดการแสดง กรณีศึกษาการแสดงทั้ง 2 ชุด จึงเป็นต้นแบบให้ผู้วิจัยคำนึงถึงสาระ (Message) สำคัญในตำนานที่ไม่ได้ถ่ายทอดแต่ “เปลือก” (รูปแบบของการแสดง) และมีได้ส่งผ่าน “ราก” (ความคิดความเชื่อเบื้องหลังการแสดง) ไปด้วย แต่เน้นประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความเชื่อ ความศรัทธาในตำนาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างออกมาได้ว่าตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่นั้น ประกอบด้วยเรื่องราวของการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตกลับจากการโปรดพระมารดาบนสวรรค์มายังป่าหิมพานต์ โดยมีนกกิ้งกะหड़ाไปเข้าเฝ้าถวายการต้อนรับ มีตัวละครคือ พระพุทธเจ้า พระนางสิริมหามายา และนกกิ้งกะหड़ा โดยมีความเชื่อความศรัทธาที่เกี่ยวกับการทำความดี สังสมบุญ เพื่อให้ได้กลายเป็นสัตว์หิมพานต์ที่สูงส่งควรค่ากับการเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบบทการแสดง

ด้วยวิธีการตีความจากตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทใหญ่ที่ประกอบด้วย เนื้อหา ตัวละคร และความเชื่อความศรัทธา ผนวกกับธรรมเนียมปฏิบัติของผู้รับบทบาทของนกกิ้งกะหრაในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา จนได้สร้างสรรค์ตัวละครที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธาที่แฝงอยู่ในนกกิ้งกะหრა โดยการจำแนกช่วงของการแสดงออกเป็น 2 องก์ องก์แรกกล่าวถึงการทำความดีสั่งสมบุญ ซึ่งสะท้อนความเชื่อความศรัทธาของผู้รับบทบาทของนกกิ้งกะหრაในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และในองก์ 2 คือกระบวนการการแปลงกายจากคนเป็นนกกิ้งกะหრაและการเฉลิมฉลอง สรรเสริญการที่พระพุทธเจ้าเสด็จมายังโลกมนุษย์ ซึ่งสะท้อนเรื่องเนื้อหา และตัวละครในตำนานของชาวไทใหญ่ตลอดจนความเชื่อความศรัทธาของชาวไทใหญ่อย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 4.29 การแสดงองก์ 1 การทำความดีสั่งสมบุญของผู้รับบทบาทเป็นนกกิ้งกะหრა
ในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.30 การแสดงองก์ 2 นกกิ้งกะหราสรรเสริญพระพุทธเจ้าที่ได้นิวัติเสด็จมายังโลกมนุษย์

ที่มา: ผู้วิจัย

2) แนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่

การพ่อนกกิ้งกะหรั่งเป็นวัฒนธรรมการแสดงของชาติพันธุ์ไทใหญ่ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นทั้ง ลีลาการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย และเสียงดนตรีประกอบการแสดง เมื่อรวมองค์ประกอบเหล่านี้เป็นรูปแบบการแสดงก็สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชาวไทใหญ่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งการพ่อนกกิ้งกะหรั่งมักถูกจัดแสดงโอกาสต่าง ๆ ในกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ เป็นกิจกรรมทางสังคมที่สร้างการรับรู้ให้กลุ่มชาติพันธุ์อื่นเห็นความแตกต่างของวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม และความเชื่อ ด้วยความภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ของชาวไทใหญ่ เมื่อชาวไทใหญ่อพยพหรือโยกย้ายถิ่นฐานไปที่ใดวัฒนธรรมการพ่อนกกิ้งกะหรั่งก็จะถูกนำไปเผยแพร่ในพื้นที่นั้น ๆ ด้วย ซึ่งเป็นการคงรักษาความเชื่อและเอกลักษณ์ชุมชนให้ดำรงอยู่ได้โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับพื้นที่เดียว และในขณะเดียวกันก็สะท้อนเอกลักษณ์ทางความคิดและศรัทธาของชาติพันธุ์ไทใหญ่ให้ปรากฏในวงกว้างมากขึ้นด้วย ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงแนวคิดชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ที่ต้องดำรงอยู่ในความเปลี่ยนแปลงผ่านของวัฒนธรรม ทั้งการตั้งถิ่นฐานและอำนาจรัฐ

จากแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนเรื่องเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ของชนกลุ่มน้อย เช่น เรื่อง “เจ้าผีเสื้อ” ของ ปวลักชี สุรัสวดี อันเป็นละครประยุกต์ประเด็นความฝัน และความหวังของเยาวชนเชื้อชาติพม่า ซึ่งละครเรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของการเจริญเติบโตของเยาวชนพม่าในประเทศไทย โดยเปรียบเยาวชนพม่าเสมือนผีเสื้อที่มีเวลาการใช้ชีวิตตามวงจรชีวิตของมัน และมีความฝัน ผีเสื้อชนิดหนึ่งที่มีหลากหลายสายพันธุ์และจะมีรูปแบบของการใช้ชีวิตและการปรับตัวเพื่ออยู่รอดในสภาพแวดล้อมที่แปลกใหม่ แนวคิดของละครเยาวชนเรื่อง “เจ้าผีเสื้อ” พัฒนามาจากละครประเด็นศึกษา (Theatre in Education หรือ TIE) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของละครเพื่อการศึกษา (Educational Theatre) ละครเรื่องนี้ใช้เทคนิคทางการละครและศิลปะ ได้แก่ การเคลื่อนไหว การเต้นสด เพลง บทกวี ภาพวาด และหน้าฉากในการดำเนินเรื่อง นำกระบวนการและสร้างละครขึ้นมาเพื่อแสดงให้คนในโรงเรียนหรือชุมชนนั้นดูเพื่อนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ของคนดูเพื่อหาข้อสรุปหรือทางออกแก่ประเด็นปัญหานั้น ๆ



ภาพที่ 4.31 การเคลื่อนไหวร่างกายการเชิดหุ่นผีเสื้อของนักแสดงเยาวชนพม่า
ที่มา: ปवलักษ์ สุรัสวดี, (2561: 57)

ทั้งนี้ยังมีงานการแสดงนาฏศิลป์ชุด ออมโบ อิเลคทริก (Omber Electricques) ซึ่งเป็นผลของดาเนียล ลาเวียร์ (Daniel Larriev) ที่จัดแสดง ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผลงานที่สะท้อนถึงเรื่องเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์อย่างชัดเจนที่ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้ซึ่งได้เข้าร่วมในฐานะ “นักแสดง” กล่าวว่า

การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในการแสดงชุดนี้ สื่อความหมายถึง การต่อสู้ของชนกลุ่มน้อยที่ต้องฝ่าฟันต่ออุปสรรคที่จะดำรงชีวิตให้อยู่รอดในสังคมโลก ด้วยการออกแบบลีลานั้นผู้สร้างสรรค์กำหนดให้นักแสดงขึ้นไปบนหลังซึ่งกันและกัน หรือ การเดินบนอวัยวะส่วนอื่น ๆ ของร่างกาย เช่น แขนหลัง ลำตัว ขา และแขน แสดงให้เห็นความเจ็บปวดที่ชนกลุ่มน้อยเหล่านี้ได้รับ (นราพงษ์ จรัสศรี, สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2561)

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าว นำมาสู่การสร้างบทการแสดงให้มีตัวละครที่จะสะท้อนให้เห็นการต่อสู้และดำรงเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ในสังคมโลก คือ ตัวละคร “ทหาร” ที่จะทำหน้าที่เป็น อุปมาในทัศน์ของ “การต่อสู้” ของชาวไทยใหญ่ในเรื่อง ซึ่งสื่อให้เห็นถึงการต่อสู้ของมนุษย์ต่อบาปและความเข้มแข็งยึดมั่นในการทำความดีตามศีลทั้ง 5 ข้อ เพื่อให้ได้กลายเป็นนกกิ้งกะหრაที่ศักดิ์สิทธิ์ในตอนท้ายของเรื่อง และอีกนัยหนึ่งคือเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของการต่อสู้ของชาวไทยใหญ่ในการต่อสู้เพื่อรักษา “คุณค่า” ของการพ่อนกกิ้งกะหრაให้ดำรงสืบไปในยุคสมัยใหม่



ภาพที่ 4.32 ตัวละคร “ทหาร” ที่ให้อุปมาในทัศน์ของการ “ต่อสู้” ของชาวไทใหญ่
ที่มา: ผู้วิจัย

อีกทั้ง ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยผสมผสานศิลปะการแสดงพื้นบ้าน เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ของคนในชุมชนภาคเหนือ เช่นการใช้ท่าตบมะผาบเป็นส่วนหนึ่งของลีลาที่ปรากฏอยู่ในองก์ 2 ช่วงสมาธิ (Contemplation) สื่อความถึงการข่มขวัญความผิดบาปที่ตนเองเคยกระทำให้ออกไปจากร่างกาย ด้วยใช้มือตบไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เกิดเสียง เสมือนเป็นการชำระล้างกายใจให้บริสุทธิ์ ก่อนแปลงกายเป็นนกกิ่งกะหร่าอันศักดิ์สิทธิ์ที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.33 การประยุกต์ใช้ท่าตบมะผาบในการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวการแปลงกาย
ของชาวไทใหญ่สู่การเป็นนกกิ่งกะหร่า
ที่มา: ผู้วิจัย

3) แนวคิดที่เกี่ยวกับรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

ความคิดความเชื่อที่ปรากฏในการแสดงนาฏศิลป์มีอยู่มากมาย การแสดงส่วนใหญ่ก็เกิดมาจากพิธีกรรม เช่น ละครตะวันตกที่ถือกำเนิดขึ้นในพิธีบูชาเทพเจ้าไดโอนีส การแสดงโนราเพื่อสื่อสารกับผีบรรพบุรุษ เป็นต้น ซึ่งความเชื่อความศรัทธานี้เมื่อสื่อสารผ่านการแสดงก็จะทำให้เกิดภาพที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้มากขึ้น มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น เพราะมีองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรม มีเนื้อหา ตัวละคร เครื่องแต่งกาย ฉาก ซึ่งดูสมจริงสร้างภาพบนเวทีให้ผู้ชมเห็นภาพได้ชัดเจนมากกว่าการใช้ความเชื่อและความศรัทธากับสิ่งที่มองไม่เห็น และเป็นแนวคิดนามธรรม ดังเช่น การแสดงชุด “Lanna Dream” ของ แววดาว ศิริสุข ที่นำความคิดความเชื่อศิลปวัฒนธรรมล้านนาที่ถูกมองข้ามไป โดยการนำเอามุมมองและประสบการณ์ของช่างฟ้อนที่ทำงานทั้งเบื้องหลังเบื้องหน้า ออกมาถ่ายทอดเป็นลีลาการเคลื่อนไหวและการกระทำที่สะท้อนให้เห็นถึงอากัปกริยาที่แท้จริงของช่างฟ้อนหญิงล้านนา เพศสภาพกับการแสดง ทัศนคติต่อการเมืองและสตรีเพศ ศิลปวัฒนธรรมล้านนาในเชิงพาณิชย์ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่คนภายนอกไม่ได้เคยรับทราบมาก่อน การแสดงชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า การนำรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการแสดงนั้นต้องมีความเข้าใจในรากเหง้าของภูมิปัญญานั้นอย่างลึกซึ้ง ถึงแม้จะเป็นการตั้งคำถามวิพากษ์วิจารณ์ หรือนำเสนอในแง่มุมที่มีผลกระทบต่อกลุ่มชน ผู้สร้างสรรค์ต้องให้เหตุและผลสนับสนุนต่อการเลือกใช้วัตถุดิบจากวัฒนธรรมนั้น ๆ มาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกสนุกสนานไปกับการแสดง และซึมซับความคิดความเชื่อที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดเป้าหมายไว้ได้อย่างแนบเนียน



ภาพที่ 4.34 การแสดงร่วมสมัยชุด “Lanna Dream” โดย แววดาว ศิริสุข

ที่มา: แววดาว ศิริสุข

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง “ความตาย” ของ กชกร ชิตท้วม ซึ่งเป็นการนำปรัชญาเรื่องความตายของ 3 ศาสนา ได้แก่ ศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ และศาสนาอิสลาม โดยให้ความสำคัญเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับความตายที่ เห็นว่าจุดมุ่งหมายของศาสนานั้นมีความคล้ายคลึงกันในเรื่อง “การหลุดพ้น” แทบทั้งสิ้น กล่าวคือ การไม่ต้องกลับมาเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ หากผู้นั้นกระทำอย่างเพียงพอ ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ นำเสนอพิธีศพและชีวิตหลังความตาย เพื่อสะท้อนความเชื่อของมนุษย์ที่มีต่อความตายในบริบท สภาพแวดล้อมแตกต่างกันของ 3 ศาสนา



ภาพที่ 4.35 ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด “ความตาย” โดย กชกร ชิตท้วม
ที่มา: กชกร ชิตท้วม

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยได้ประเด็นสำคัญงานการแสดงทั้ง 2 กรณีศึกษา ที่คำนึงถึง ความคิดความเชื่อที่ปรากฏในสังคมหลากหลายรูปแบบ เช่น เบื้องหน้าเบื้องหลังของช่างฟ้อน ชาวล้านนาในทัศนคติของบุคคลทั่วไป หรือการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ เรื่อง “ความตาย” ล้วนเป็นผลงานการแสดงที่ใช้อรรถประกอบของนาฏศิลป์สะท้อนถึงประเด็นต่าง ๆ ดังที่ กล่าวไว้ แต่การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยเน้นประเด็นสำคัญเรื่อง ความคิดความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่เป็นสำคัญ ด้วยการตีความขนบธรรมเนียมปฏิบัติของผู้ที่จะรับ บทบาทเป็นนกกิ่งกะหร่ามาสร้างสรรค์ตัวละคร และออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่นำเสนอเรื่องการทำมิด ศิล คือการได้รับบทลงโทษจากการทำมิดศิลในลักษณะต่าง ๆ ดังปรากฏในองค์ 1 เรื่องศิล 5 (Canon) การเคลื่อนไหวของแต่ละตัวละครจะแตกต่างกันตามสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น การแสดงในช่วงแรกจะไม่มีกำหนดสถานที่ หรือเวลา แต่จะเน้นไปที่เนื้อหาของการแสดงเพื่อนำเสนอถึงแนวคิดของการทำบาป เช่น การทำบาปของศิลข้อ 1 ห้ามฆ่าสัตว์ การเคลื่อนไหวร่างกาย ของตัวละครจะมีลักษณะที่พุ่งตรงและเป็นเส้นตรง สื่อความหมายถึงการใช้มิดที่มแทงเหยื่อในระดับ ต่าง ๆ จนท้ายที่สุดการกระทำนั้นกลับมาทำร้ายตนเอง ดังภาพที่ 4.36 ทั้งนี้ ยังนำเสนอทางออก

ผ่านการให้ตัวละครทำความดี อภัยทานด้วยการปล่อยนก ปล่อยปลา สัจสมบุญจนกลายเป็น
นกกิ้งกะหราได้ด้วยซึ่งไม่ว่าจะเป็นสถานที่ หรือเวลาใด มนุษย์ก็สามารถทำบาปและทำบุญได้ ดังภาพ
ที่ 4.37



ภาพที่ 4.36 การเคลื่อนไหวร่างกายของศิลปินชื่อ 1 การฆ่าสัตว์

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.37 ท่าทางการปล่อยนก ปล่อยปลา ของทหารชาวไทยใหญ่ 1

ที่มา: ผู้วิจัย

4) แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย

แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย เป็นแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มี
วิธีการทำงานต่างจากรูปแบบดั้งเดิมทั้งในแง่ของเทคนิคและแนวคิด โดยผู้สร้างสรรค์อาจจะนำ
ประสบการณ์ ทักษะคติ หรือวิธีการที่เชี่ยวชาญมากำหนดและสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่ด้วย
องค์ประกอบต่าง ๆ ทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจำนวน 2 ชิ้น
เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะของแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยสู่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ใน

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผลงานชิ้นแรกคือ การแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง “นารายณ์อวตาร” ของนราพงษ์ จรัสศรี ที่ใช้วรรณกรรมดั้งเดิมของไทยมาสร้างสรรค์ด้วยวิธีการของนาฏยศิลป์ร่วมสมัย คือการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถหลากหลายรูปแบบทั้งที่มีทักษะแบบนาฏยศิลป์ไทย บัลเลต์ แจ๊ส และนาฏยศิลป์ร่วมสมัย จะสังเกตได้ว่าเมื่อใช้นักแสดงแต่ละคนที่เชี่ยวชาญทักษะการแสดงที่แตกต่างกันในการแสดงเกี่ยวกับวรรณกรรมไทยแล้ว ทำให้พบว่า การแสดงชิ้นนี้มีความร่วมสมัยในแง่ของการผสมผสานระหว่างรูปแบบของนาฏยศิลป์กับเนื้อเรื่องเดิมอันเป็นวรรณกรรมเก่าแก่ของไทย เกิดเป็นผลงานที่แตกต่างและไม่ซ้ำใคร ทำให้เรื่องนารายณ์อวตารสามารถอยู่ร่วมบริบทสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 4.38 ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัย “นารายณ์อวตาร” โดย นราพงษ์ จรัสศรี

ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

ผลงานชิ้นที่ 2 ผู้วิจัยศึกษาคือ งานการแสดงร่วมสมัยชุด “สาว” วิจัยเชิงสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมากจากการแสดงพื้นบ้านล้านนาชุด “ฟ้อนสาวไหม” ของแม่บัวเรียว รัตนมณีภรณ์ โดยทำฟ้อนสาวไหมที่มีแบบแผนกำหนดไว้อย่างเป็นระเบียบเพื่อใช้ฝึกปฏิบัติและส่งต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น ผู้วิจัยสนใจในวิธีการฟ้อนสาวไหมที่ดูแล้วมีชีวิต ให้จินตนาการความสวยงามของเส้นไหมผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง จึงได้นำมาตีความใหม่ด้วยการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ “เชือก” มัดตัวนักแสดงทั้งสองไว้ และค้นหาวิธีการในลักษณะที่ต่างกันคือ นักแสดง 1 พยายามที่จะดึงเส้นเชือกเข้ามาสู่วงรอบตนเอง แต่นักแสดง 2 พยายามหาทางให้ปลดปล่อยออกจากวงเชือกที่โดนมัดไว้ เกิดเป็นลีลาของตัวหนอนไหมที่กำลังโดนสาวเข้าเครื่องปั่นฝ้าย ผู้วิจัยเปรียบเทียบกระบวนการเหล่านี้ให้อุปมานิทัศน์ของ “ความอิสระกับการจองจำ”



ภาพที่ 4.39 ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด “สาว” โดย วรงค์ดี ผดุงเศรษฐกิจ
ที่มา : ผู้วิจัย

กรณีศึกษาการแสดงทั้ง 2 ชุด จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ใช้ความรู้แบบดั้งเดิม เช่น วรรณกรรม การฟ้อน และเครื่องแต่งกาย มาตีความแล้วสร้างสรรค์ในวิธีที่แตกต่างไปจากเดิม แต่ผลงานนาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้นำแนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยในแง่ของการนำประเด็นที่ขาดหายไปคือเรื่องคุณค่าที่ปรากฏในตำนานนกกิ่งกะหร่ามานำเสนอใหม่โดยใช้ศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือมาบูรณาการประยุกต์ใช้สร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่ผู้วิจัยนำ “ตบมะผาบ” ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ของภาคเหนือ มาให้นักแสดงฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ และใช้เป็นส่วนหนึ่งในลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยให้ความหมายถึงการข่มขวัญ ความผิดหรือชำระล้างความผิดบาปในตัวของทหารชาวไทใหญ่ก่อนการแปลงร่างเป็นนกกิ่งกะหร่าในองค์ 2 สมมติ และสรรเสริญ ดังรูปที่ 4.40 ซึ่งนักแสดงปรับใช้ลีลาการตบมะผาบกับทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายของตนเองได้อย่างลงตัว รวมทั้งการใช้เพลงซอ เพลงค่าว และจ้อย อันเป็นเพลงพื้นบ้านภาคเหนือที่มีวิธีการร้องและสำเนียงที่แตกต่างกันมาสนับสนุนในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นบทที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ เฉพาะเจาะจงใช้สำหรับแสดงอารมณ์ความรู้สึกและความคิดของตัวละครในแต่ละช่วง วิธีดังกล่าวนี้ทำให้เพลงพื้นบ้านภาคเหนือมีบทบาทที่แปรเปลี่ยนไป มีความเหมาะสมและลงตัวกับเรื่องราวในตำนานนกกิ่งกะหร่าอีกด้วย

ฉะนั้น คำว่า “ร่วมสมัย” ในทรรศนะของผู้วิจัยนั้น ไม่ได้แค่หมายถึงการนำความรู้เก่าและใหม่มาปะทะสังสรรค์กัน แต่เป็นการนำภูมิปัญญาที่มีอยู่แล้วมาพัฒนาต่อยอดให้ศิลปะแบบดั้งเดิมของชาวไทใหญ่สามารถสื่อสารกับคนในยุคปัจจุบันได้มากขึ้น สร้างพื้นที่ให้มี “ความร่วมมือ” ที่สามารถส่งต่อตำนานนกกิ่งกะหร่าเผยแพร่ไปสู่วงกว้างได้มากขึ้น



ภาพที่ 4.40 การใช้ศิลปะการตบมะผาบเป็นส่วนหนึ่งของลีลาการเคลื่อนไหววงกึ่งกะหว่า
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.41 นักแสดงขับเพลงพื้นบ้านในช่วงต่าง ๆ ของการแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย

5) แนวคิดสัญวิทยา

การใช้สัญลักษณ์ในเชิงสัญวิทยาก็คือ คือการใช้ คำ วัตถุ สถานที่ หรือเหตุการณ์ในเรื่องที่อาจดูเผิน ๆ เหมือนเป็นเพียงสิ่งนั้น ๆ ตามที่มันเป็นแต่หากให้ความสนใจวิเคราะห์ ดีความแล้วจะพบว่ามีความหมายที่สื่อถึงสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ตัวมันอยู่ โดยปกติแล้ว จะเป็นแนวคิดหรือความหมายเชิงนามธรรมที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง หรือความคิดหลักของเรื่อง ยกตัวอย่างการตีความเชิงสัญวิทยา เช่น ในความเป็นจริง “นก” มีความหมายทางสากล หมายถึง สันติภาพหรืออิสรภาพ เพราะนกสามารถบินไปที่ใดก็ได้ สามารถพักค้างแรมที่ใดก็ได้โดยไม่มีขอบเขตไม่มีข้อจำกัด นอกจากนี้ ในทางฮวงจุ้ยหรือโหราศาสตร์จีนยังให้ความหมายของนก แทนอิสรภาพ เปี่ยมไปด้วยจินตนาการและความสุข หากเป็นนกอินทรี หมายถึงความสูงส่ง มีอำนาจบารมี ความยิ่งใหญ่ มองการณ์ไกล ถ้าเป็นนกกระเรียน จะช่วยเสริมหน้าที่การงานให้ราบรื่น และอายุยืนมีร่างกายแข็งแรง ส่วนนกยูงเป็นสัญลักษณ์ของความพร้อมพรั่ง มีความเจริญด้านการเงิน ความสุข ความโชคดี และหากเป็นภาพนกกาเหว่า ซึ่งถือเป็นนกแห่งโชคลาภและมงคลจะยิ่งดีมาก

โดยเฉพาะนกกาเหว่าที่เกาะอยู่บนกิ่งไม้ที่ชื่อว่า "อู๋ถิง" จะยิ่งโชคดีเป็นพิเศษ เป็นต้น นกเหล่านี้จะใช้เป็นรูปปั้นหรือรูปภาพก็ได้

ผู้วิจัยได้ศึกษางานที่ใช้สัญลักษณ์ประกอบ เพื่อสื่อความหมายเชิงนามธรรมให้ผู้ชมได้ตีความหมายจากสิ่งที่ปรากฏบนเวที จะขอยกตัวอย่างผลงานการกำกับการแสดงเรื่อง “ปราการ ปรารณา ปารีส” ของภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ ที่มีการใช้สัตว์เป็นสัญลักษณ์คือ นกนางนวลที่เพ้อคลั่งและหลงทาง เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงเหล่าตัวละครที่ไม่ยอมรับความจริงและมอมเมาตนเองด้วยสารเสพติด เมื่อนกบินไปสู่อิสรภาพนั้น ก็สื่อถึงการเข้าใจและยอมรับความผิดของเหล่าตัวละคร ในที่นี้ ความหมายของนกคือ “เสรีภาพ” นั้น มีความหมายลึกซึ้งมากกว่าการถูกจองจำกักขัง แต่หมายถึง “เสรีภาพต่อการหลุดลวงตัวเอง” ด้วย จะเห็นว่า การใช้นกเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้ความหมายทางสัญลักษณ์นั้น เป็นสิ่งที่ทำกันโดยสากล และมักให้ความหมายถึงสันติภาพและอิสรภาพคล้าย ๆ กัน



ภาพที่ 4.42 ภาพโปสเตอร์การแสดงที่สื่อให้เห็นถึงการนำนกพิราบมาเป็นสื่อสัญลักษณ์ในการแสดง
ที่มา: ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์

ในขณะเดียวกัน งานการแสดงชุด “Exhibitum” ของภัคศพร พิมสาร ได้นำแนวคิดสัญลักษณ์มาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ “รองเท้าบัลเลต์” เพื่อสื่อความหมายถึงศิลปินนักเต้นผู้มีชื่อเสียงด้านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย ชื่อ นราพงษ์ จรัสศรี ผู้มีความหลงใหลในการเต้น ซึ่งมีบัลเลต์เป็นจุดเริ่มต้นของนราพงษ์ที่ออกไปใช้ชีวิตเป็น “นักเต้นอาชีพ” ในต่างประเทศเป็นเวลามากกว่า 10 ปี ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นศิลปินต้นแบบ และเป็น “ครู” ผู้ผลิตบัณฑิตทางด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่มีคุณภาพออกไปรับใช้สังคมไทย



ภาพที่ 4.43 การใช้รองเท้าบัลเลต์เพื่อสื่อสัญลักษณ์ถึงความหลงใหลในการเต้นของ นราพงษ์ จรัสศรี
ที่มา: ภัคพร พิมสาร

จะเห็นได้ว่า ผลงานการแสดงทั้ง 2 ชุด นำแนวคิดสัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการสร้างสรรค์การแสดงแตกต่างกัน ทั้งที่เป็นการตีความเพื่อเน้นความสำคัญไปบทรการแสดงกล่าวถึงหรือการสร้างอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อให้ความหมายถึงบุคคลผู้ใจรักในการเต้น แต่ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่านี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดสัญลักษณ์วิทยามาประยุกต์ใช้ในการสร้างบทรการแสดง โดยกำหนดคุณลักษณะศิลปะทั้ง 5 ข้อ ในนกกิ้งกะห่าทั้ง 5 ตัว เพื่อสร้างตัวละครให้มีมิติที่น่าสนใจ กล่าวคือ นกกิ้งกะห่าให้ความหมายแทนการเป็นอิสระต่อบาปทั้งปวงและการเพิ่มตัวละครทหารไทใหญ่ขึ้นนั้น แทนความหมายของการต่อสู้และการคงเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ให้ดำรงอยู่ต่อไปอย่างเข้มแข็ง ในขณะเดียวกัน แนวคิดนี้ยังสามารถนำมาประยุกต์กับเอกลักษณ์ชาวไทใหญ่ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครโดยใช้ศิลปะทั้ง 5 ข้อ ทำให้ดูแปลกและมีมิติที่น่าสนใจด้วยการสอดแทรกสัญลักษณ์เกี่ยวกับไทใหญ่เข้าไปอยู่ในเครื่องแต่งกายของนักแสดงทุกชุด ยกตัวอย่างเช่น ศิลข้อ 1 ใช้ภาพของลายสักรูปสัตว์ของชาวไทใหญ่ประดับไว้ที่แก้มอกเป็นสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายถึงการฆ่าสัตว์ หรือการออกแบบเป็นผ้านุ่งของตัวละคร ดังภาพที่ 4.44 หรือตัวละคร “ผู้เล่าเรื่อง” ที่ผู้วิจัยออกแบบให้ใช้สีขาวเป็นหลักในการออกแบบ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ผุดผ่อง โดยลักษณะการแต่งกายนั้นใช้ผ้าที่พลิ้วไหวบางเบาคลุมตั้งหัวใหญ่จนจรดปลายเท้า เมื่อเคลื่อนไหวแล้วรู้สึกเหมือนลอยอยู่บนสรวงสวรรค์ได้ ให้ความรู้สึกเหมือนนักบวชที่นุ่งขาวห่มขาว ดังภาพที่ 4.45 เป็นต้น



ภาพที่ 4.44 การใช้ลายสักของชาวไทใหญ่ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของทหารชาวไทใหญ่ 1

(ศิลป์ข้อ 1)

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.45 การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้ผ้าที่พลิ้วไหวรู้สึกเหมือนตัวละคร

ล่องลอยอยู่บนสวรรค์

ที่มา: ผู้วิจัย

6) แนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

การแสดงที่ซึบเน้นความจริงภายใน (Inner Realism) มุ่งเน้นให้นักแสดงมีความเชื่อในความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตัวละคร จึงจะสามารถสวมบทเป็นตัวละครได้ โดยสมบูรณ์ผ่านการมีประสบการณ์ร่วมกับตัวละคร ภายใต้สถานการณ์จำลอง ซึ่งคือ “โครงเรื่องของบทละคร ซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่บังเกิดกับชีวิตของตัวละคร รวมทั้งยุคสมัย เวลา สถานที่ ฉาก อุปกรณ์ แสง เสียง หรือกล่าวโดยรวมก็คือ สถานการณ์จำลองทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้แสดงต้องเผชิญ

ขณะแสดงเป็นตัวละครตัวนั้น” ผู้วิจัยนำประสบการณ์การสร้างสรรค์การแสดงชุด “โล่ล่า” ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ได้นำแนวคิดวิธีการแสดงของสถานีสลาฟสกีมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การแสดงโนรา เป็นเครื่องมือทำให้นักแสดงที่คุ้นเคยกับการฝึกการใช้ร่างกายแบบภายนอกสู่ภายใน (Outside in) อันเป็นการฝึกปฏิบัติการแสดงในแถบเอเชียที่เน้นสร้างความงามจากลีลาท่าทางก่อนเป็นสำคัญ เข้าใจถึงการเตรียมพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจให้พร้อมเพื่อเข้าสู่บทบาทของตัวละครอย่างมีความเชื่อ (Belief) จินตนาการ (Imagination) และเข้าสู่บทบาทตัวละคร (Characterization) ตลอดการแสดง



ภาพที่ 4.46 การแสดงโนราร่วมสมัยชุด “โล่ล่า”

ที่มา: ผู้วิจัย

ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงละครล้านนาร่วมสมัย เรื่อง “ศศิวิภา ริชาร์ดสัน” โดยนำแนวคิดการแสดงมาประยุกต์ใช้กับช่วงขับซอ ให้ขับร้องเพลงด้วยการตีความจากบทร้อง และสร้างจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครนั้น ๆ เมื่อเกิดความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยม การกระทำ น้ำเสียง บุคลิกภาพ หรือการเคลื่อนไหวร่างกายก็จะดูสมจริงและน่าเชื่อ ส่งผลให้การขับเพลงซอของนักแสดงเปลี่ยนแปลงไป สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น นักแสดงก็จะมีได้เพียงแสดงสีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ไปอย่างไร้ความหมาย ทำให้นักแสดงกลายเป็นตัวละครที่สมจริง จับต้องได้ ดังที่บิดาของการแสดงละครสมัยใหม่ สแตนนิสลาฟสกี (Stanislavski) ได้กล่าวไว้ว่า

“หลักการสร้างสรรค์ที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งสำหรับนักแสดง ก็คือ ต้องพยายามสร้างให้ตนมีความรู้สึก ความตั้งใจ และสติปัญญา แบบเดียวกันกับตัวละครของเขาให้ได้เสมอ เพื่อให้พวกเขากลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวละคร [...] ความต้องการต้องมีวิธีการบางอย่างที่จะกระตุ้นให้นักแสดงกระทำการต่างๆ อย่างที่ตัวละครควรจะทำ เหมือนแม่เหล็กจะต้องมีพลังในการดึงดูดที่ดี และต้องกระตุ้นให้เกิดความพยายาม และการขับเคลื่อน

ความต้องการนี้เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ในการสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆบนเวที ความต้องการนี้เป็นเครื่องล่อให้เกิดความรู้สึก [...] ความต้องการปรารถนาออกเป็นแรงปรารถนา และแรงกระตุ้นด้านใน อันก่อให้เกิดความพยายามในการสร้างสรรค์ ความต้องการสร้างพลังภายในที่จะเปลี่ยนไปเป็นการกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติและสมเหตุสมผล ความต้องการคือหัวใจของสิ่งมีชีวิต บทแต่ละบทและปีทแต่ละปีทด้วย” (Stanislavski, 1957: 138)



ภาพที่ 4.47 ช่างขับซอในบทบาทตัวละคร “ศศิวิภา ริชาร์ดสัน”

ที่มา: ผู้วิจัย

จะเห็นได้ว่า จากกรณีศึกษาการแสดงทั้ง 2 ชิ้น ผู้วิจัยใช้แนวคิดการแสดงเพื่อเสริมสร้างให้นักแสดงเข้าสู่บทบาทของตัวละครได้ง่ายขึ้น โดยผ่านกระบวนการฝึกปฏิบัติการค้นหา โดยใช้ประสบการณ์เบื้องหลังของนักแสดงเชื่อมโยงความคิด อารมณ์ความรู้สึก และปรับเปลี่ยนร่างกายให้ใกล้เคียงกับตัวละครที่ได้ตีความไว้ให้มากที่สุด แต่ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดการแสดงเดอะเมธอดมานำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในแง่ของการให้นักแสดงค้นหาลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหรั่งด้วยแบบฝึกหัดแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise) ซึ่งนักแสดงสะท้อนเอกลักษณ์ของตนผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ ได้แปลกตาและ

น่าสนใจมากขึ้น เช่น นักแสดงใช้ลีลานาฏศิลป์รูปแบบเบรคแดนซ์ที่เน้นท่าหยุด (Freeze) การใช้พลังของมือเขย่าตัวในอากาศในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ล้วนสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกและยังคงบุคลิกภาพของนกกิ้งกะหრაได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.48 การใช้ท่าขยับร่างกายในอากาศเป็นส่วนหนึ่งของลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა

ที่มา: ผู้วิจัย

7) แนวคิดทางทัศนศิลป์

แนวคิดทางทัศนศิลป์ เป็นแนวคิดพื้นฐานที่ศิลปะหลากหลายแขนงนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน สื่อสารแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนออย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน ผู้วิจัยได้ศึกษาต้นแบบผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มีการนำแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์มาใช้ในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง เช่น การแสดงนาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ “พระมหาชนก” ซึ่งเป็นพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช สร้างสรรค์โดย นราพงษ์ จรัสศรี ซึ่งเป็นการนำผลงานภาพวาดของศิลปินที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย มาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์โดยยึดเป็นต้นแบบออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ลีลานาฏศิลป์ เครื่องแต่งกาย ฉาก เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ช่วงที่พระมหาชนกถวายน้ำขำมหาสมุทรเป็นเวลา 7 วัน ผู้สร้างสรรค์ใช้แนวคิดด้านทัศนศิลป์เรื่องการจัดวางตำแหน่งของนักแสดงสร้างจุดเน้นเพื่อนำสายตาให้ผู้ชมเพ่งสมาธิไปที่ตัวละคร “พระมหาชนก” ส่งผลให้ตัวละครดูโดดเด่น



ภาพที่ 4.49 การแสดงนาฏกรรมเฉลิมพระเกียรติ “พระมหาชนก” โดย นราพงษ์ จรัสศรี

ที่มา: นราพงษ์ จรัสศรี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า “การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากสถาปัตยกรรมบุโรพุทโธ” ของ ธิติมา อ่องทอง ได้ใช้แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ในเรื่องของทัศนธาตุ (Visual Element) โดยเฉพาะเรื่องของเส้นและพื้นที่ว่างมาออกแบบฉากประกอบการแสดงที่มาจากแบบจำลองแผนผังของบุโรพุทโธ ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการเคลื่อนไหวร่างกายที่ถูกจำกัดด้วยฉากประกอบการแสดง เช่น ลีลาการเคลื่อนไหวที่อยู่ในแนวระนาบกับพื้น แต่เมื่อนักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ในระนาบพื้นที่การแสดงกับโครงสร้างของฉาก ทำให้ร่างกายส่วนต่าง ๆ ของนักแสดงต้องเกี่ยวพัน พาดพิง หรืออิงแอบสัมพันธ์อยู่กับฉาก



ภาพที่ 4.50 การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายให้สัมพันธ์กับฉากประกอบการแสดง

ที่มา: ธิติมา อ่องทอง

จากกรณีศึกษาการแสดงข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า การแสดงทั้ง 2 ชุด ใช้แนวคิดทางด้านทัศนศิลป์มาจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง โดยเฉพาะการสร้างลีลา นาฏศิลป์ให้มิติที่น่าสนใจ ใช้พื้นที่ว่างเพื่อทำให้เกิดภาพรวมของการแสดงมีความสมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยก็นำหลักการเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบพื้นที่การแสดงเช่นเดียวกัน แต่ได้มุ่งประเด็นไปที่เรื่องของหลักการซ้ำ (Repetition) ผ่านการแสดงช่วงสีล 5 โดยให้ตัวละครแสดงการกระทำย้อนกลับ (Flaskback) เมื่อมีการแสดงการทำความดีสิ่งสมบุญด้วย ทั้งนี้ ผู้วิจัยการออกแบบพื้นที่ในการแสดง จัดวางองค์ประกอบในการปรากฏตัวของผู้เล่าเรื่อง โดยการกำหนดให้ตัวละครอยู่กึ่งกลางของพื้นที่การแสดงเสมอ กล่าวคือ ในองก์ 1 ผู้เล่าเรื่องปรากฏคู่กับ “ทหาร” ที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง และแวดล้อมด้วยทหารชาวไทใหญ่ ความสำคัญของการจัดวางตำแหน่งบนพื้นที่การแสดงให้มีความสมดุล (Balance) นี้ จะทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ในทันทีว่าผู้เล่าเรื่องและทหารผู้นี้เป็นตัวละครหลัก สามารถนำผู้ชมเข้าเรื่องได้อย่างมีสมาธิ รู้ว่าควรติดตามเรื่องราวต่อไปโดยมุ่งความสนใจไปที่ตัวละครใดเป็นหลัก ดังภาพที่ 4.51 และช่วงท้ายขององก์ 1 ผู้เล่าเรื่องออกมาที่จุดกึ่งกลางของพื้นที่การแสดงอีกครั้ง เพื่อเล่าเรื่องสรุปผลแห่งการกระทำผิดของเหล่าทหารชาวไทใหญ่ และการสำนึกผิดแล้วนำไปสู่การสั่งสมบุญ จากนั้นทหารชาวไทใหญ่จะเข้าเรียงแถวตอนเดินจงกรมล้อมรอบผู้เล่าเรื่องในลักษณะเส้นโค้ง ให้ความรู้สึกที่สงบนิ่งและอยู่ในวงของสมาธิ (Circle of Concentration) จากนั้นผู้เล่าเรื่องจะนำทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คนเดินตรงเข้าไปทานด้านขวาของเวที เป็นการเตรียมพร้อมทั้งจิตใจร่างกายที่จะนำไปสู่การแปลงกายในองก์ 2 ต่อไป ดังภาพที่ 4.52



ภาพที่ 4.51 การกำหนดจุดการเคลื่อนที่ของตัวละครให้ปรากฏตรงจุดต่าง ๆ ของพื้นที่การแสดงในองก์ 1
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4.52 ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คนเดินจวงกลมล้อมรอบผู้เล่าเรื่องเป็นวงกลมเพื่อกำหนดสมาชิก
 ที่มา: ผู้วิจัย

4.3 อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่องการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่ ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์แล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปเป็นการอภิปรายผลการวิจัยในประเด็นต่าง ๆ โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานศิลปินมาเทียบเคียงคุณสมบัติและชี้วัดคุณภาพของผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์และศิลปินในการสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดในด้านต่างๆ ดังนี้

4.3.1 รูปแบบผลงานสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่

ในงานวิจัยสร้างสรรค “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่” ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการอภิปรายผลจากการทดลองสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ตามองค์ประกอบการแสดงทั้ง 8 องค์ประกอบ ดังนี้คือ การออกแบบบทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบลีลานาฏศิลป์ การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และการออกแบบแสง ผู้วิจัยจะอภิปรายการสร้างสรรคองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ข้อต่าง ๆ รวมทั้งเกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่นำมาใช้เป็นกรอบคิดสำคัญในกระบวนการทำงานดังนี้คือ

4.3.1.1 การออกแบบบทการแสดง

การออกแบบบทการแสดงสำหรับการแสดงขึ้นนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงคุณสมบัติเรื่องปรัชญาเป็นสำคัญ โดยที่แนวคิดทางปรัชญานี้หมายถึงการอธิบายเหตุการณ์และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยอาศัยหลักเหตุและผล ซึ่งศิลปินทางนาฏยศิลป์จำเป็นต้องมีหลักปรัชญาในการทำงาน โดยการบูรณาหลักเหตุและผลมาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ อันจะทำให้เกิดกระบวนการที่เป็นระบบ มีประสิทธิภาพ และทรงคุณค่า ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม คุณสมบัติเรื่องปรัชญาที่ผู้วิจัยหยิบยกมาใช้ในการสร้างสรรค์บทการแสดงนั้น เป็นเรื่องของปรัชญาพุทธเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องของการกระทำ และการได้รับผลจากการกระทำ คือ การทำความดี ละเว้นความชั่ว ตามศีลทั้ง 5 อันประกอบด้วย

ศีลข้อ 1 ห้ามฆ่าสัตว์

ศีลข้อ 2 ห้ามลักขโมย

ศีลข้อ 3 ห้ามผิดลูกเมียผู้อื่น

ศีลข้อ 4 ห้ามพูดปดมดเท็จ

ศีลข้อ 5 ห้ามเสพของมีนเมา

ผู้วิจัยได้นำพุทธปรัชญาข้อนี้ มากำหนดลงไปในกาหนดำเนินเรื่องโดยกำหนดให้มนุษย์ที่ประพฤติดีศีล 5 มีบุคลิกภาพและพฤติกรรมแตกต่างกันตามสถานการณ์ของตนเองที่เผชิญอยู่ และได้รับบทลงโทษตามการผิดศีล จนนำไปสู่การตระหนักในบาปและบุญ สิ่งสมบุญจนสามารถผลัดเปลี่ยนร่างกายเป็นนกกิ้งกะหะรำที่เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการ คู่ควรกับการต้อนรับพระพุทธเจ้าได้ ช่วยสะท้อนปรัชญาพุทธเรื่องของการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เมื่อออกแบบบทการแสดงโดยมีแนวคิดทางปรัชญาพุทธเช่นนี้ ไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้ชมได้ชมการแสดงที่สวยงามเท่านั้น แต่ยังสามารถขบคิดบางอย่างติดตัวไปและเข้าใจหลักปรัชญานั้น ๆ ได้ชัดเจนขึ้นด้วย

นอกจากเรื่องปรัชญาแล้ว ผู้วิจัยยังได้ใช้คุณสมบัติเรื่องความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการออกแบบบทด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ก่อให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ การคิดอย่างเป็นระบบนี้จะต่อยอดมาจากการนำปรัชญาพุทธมาใช้ในการออกแบบบทการแสดง โดยที่ผู้วิจัยไม่ได้เพียงนำพุทธปรัชญาเรื่อง ศีล 5 มาถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา ผ่านการบอกเล่าลงไปในบทแต่ยังได้สร้างออกมาเป็นการกระทำผ่านการกำหนดให้ตัวละครแสดงออกเป็นลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายและท่าท่างการกระทำอีกด้วย เพื่อให้ตัวละครหันไปสู่ทางบุญ หมั่นสั่งสมบุญ และกลายร่างเป็นนกกิ้งกะหะรำที่ร้ายรำเฉลิมฉลองการเสด็จนิวัติมายังโลกของพระพุทธเจ้า การออกแบบบทการแสดงเช่นนี้ ผู้วิจัยถือว่าเป็นการสร้างสรรค์บทการแสดงนาฏยศิลป์จากปรัชญาพุทธ และตำนานนกกิ้งกะหะรำของชาวไทยใหญ่ มิใช่เพียงการร้ายรำที่ไม่มีบทหรือแนวคิดเป็นกรอบการสร้างงาน

ซึ่งส่วนตัวแล้วผู้วิจัยคิดว่าเป็นการสร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่น่ามีใครนำเสนอเรื่องนกกิ่งกะหร่า ในแง่มุมนี้มาก่อน น่าจะเป็นการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ที่มีความแปลกใหม่ มีคุณค่าต่อแวดวงศิลปะ มากยิ่งขึ้น

ท้ายที่สุดแล้ว ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติเรื่องความหลงใหลส่วนบุคคลในการสร้างสรรค์บทการแสดงจากตำนานเนื่องจากเคยได้ทำงานสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับแม่ครูจำปา แสนพรหม ศิลปินขับเพลงซอและผู้อำนวยการโรงเรียนศิลปวัฒนธรรมล้านนาวิถุชิธรรมสาธิต กรุงเทพมหานคร เป็นระยะยาวนานกว่า 12 ปี สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้วิจัยเกิดความหลงใหลอยากศึกษาวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคเหนือด้วยความนับถือ และถึงแม้จะเป็นชุมชนคนภาคเหนือที่อาศัยอยู่ใน กรุงเทพมหานครใช้ชีวิตแบบสังคมเมือง แต่ก็ยังมีความพยายามรักษาศิลปวัฒนธรรมของตนให้ดำรงอยู่ต่อไปได้ ไม่ว่าจะเป็สถานที่ หรือยุคสมัยใด จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยสร้างสรรคงานที่เกี่ยวกับ วัฒนธรรมภาคเหนือตนเอง

4.3.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงโดยใช้คุณสมบัติของความหลากหลายเป็สำคัญ เพราะนาฏศิลป์เป็นแหล่งรวมศาสตร์ทางด้านศิลปะหลายแขนง ฉะนั้นศิลปินควรมีความสามารถที่หลากหลาย เพื่อบุรณาการและประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ มาสร้างสรรคผลงานที่แปลกใหม่ น่าสนใจ ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกนักแสดงเพศชายจำนวน 5 คน ที่มีความสามารถหลากหลายแตกต่างกันไป ทั้งผู้ที่เป็นนักแสดงละครเวที ผู้มีทักษะการเต้นเบรคแดนซ์ นาฏศิลป์ไทย บัลเลต์ และนาฏศิลป์ประยุกต์ การที่เลือกนักแสดงที่มีทักษะติดตัวมาหลากหลายอยู่แล้ว ทำให้ผู้วิจัยสามารถบูรณาการ ประยุกต์ใช้ลีลาการเคลื่อนไหวร่างกายในด้านต่าง ๆ มาสร้างสรรคงานได้น่าสนใจ และเกิดความแปลกใหม่อย่างมาก ทำให้การพ็อนกิ่งกะหร่ามีลีลาที่ต่างไปจากการพ็อนอย่างชนบได้มากขึ้น

นอกจากนี้ คุณสมบัติเรื่องรสนิยมยังเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ในการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยมิได้คัดเลือกนักแสดงที่มีความชำนาญด้านนาฏศิลป์เพียงอย่างเดียว แต่ได้คัดเลือกนักแสดงที่หลากหลาย ทั้งนี้ เป็นรสนิยมของผู้วิจัยที่ชอบผสมผสานทักษะการแสดงหลาย ๆ อย่างเข้าไว้ในงานเดียว เพื่อมิให้งานซ้ำซากจำเจ รสนิยมนี้เป็สิ่งที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ การสร้างสรรคผลงานนาฏศิลป์ของศิลปินแต่ละบุคคล ซึ่งมีความโดดเด่น น่าสนใจ และแตกต่างกันออกไป อีกทั้งทำให้ผู้เสพงานทางด้านนาฏศิลป์สามารถจดจำและยอมรับในตัวและผลงานของศิลปินได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ด้วยคุณสมบัติด้านประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์มากกว่า 12 ปี ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ว่านอกจากการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถในทักษะที่แต่ละคนเชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาเรื่องจิตวิญญาณความเป็นศิลปินของผู้แสดงด้วย เพราะนักแสดงหลายคนมักขาดวินัยในการเป็นนักแสดงที่ดี ขาดแรงกระตุ้นที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่ดีออกมา บางคนก็ทำงานเพียงเพื่อจะได้รับค่าตอบแทนเท่านั้น อาจทำให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น ๆ ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องพิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่มีใจรักในการสร้างสรรค์งานนาฏยศิลป์อย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่องานแสดงชุดนี้เป็นงานแสดงที่เป็นงานทดลองจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างสรรค์ ปรับแก้ รื้อถอน และทำซ้ำอยู่ตลอดเวลา นักแสดงที่เหมาะสมจะทำงานนี้จึงจำเป็นต้องมีใจรักในการแสดงอย่างแท้จริง มีจิตวิญญาณของการเป็นศิลปินที่ต้องการที่จะค้นหาทดลองสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และนัยยะสำคัญต่าง ๆ ออกไปสู่ผู้ชม ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่ได้เลือกนักแสดงที่มีความสามารถด้านการเคลื่อนไหวที่เชี่ยวชาญที่สุด แต่เลือกนักแสดงที่มีวินัย และมีใจรักในการทำงานมากที่สุดมาร่วมงาน การทำงานสร้างสรรค์การแสดงจากตำนานนกกิ้งกะห่าในครั้งนี้ จึงผ่านพ้นไปได้ด้วยดีประสบความสำเร็จตามที่ได้ตั้งใจไว้ และมีบรรยากาศในการทำงานที่เป็นสุข เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้เป็นประสบการณ์ที่ดีอย่างมากต่อการสร้างสรรค์การแสดง

4.3.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ปัจจัยหลักที่ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติในการสร้างสรรค์ลีลานาฏยศิลป์ในครั้งนี้คือความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ผู้วิจัยตั้งเป้าหมายเอาไว้ว่าจะต้องไม่ยึดติดกับขนบการฟ้อนรำที่มีอยู่แต่เดิม แต่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้จากการต่อยอดความคิดเรื่องตำนานนกกิ้งกะห่าผ่านการค้นคว้า โดยให้นักแสดงทดลองแสดงกิริยาท่าทางตามโจทย์ที่กำหนดให้ แล้วจึงใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคัดเลือกปรับทอน หรือเพิ่มเติมรายละเอียด ทำให้การกระทำทั้งหลายเหล่านั้นกลายเป็นลีลาการเคลื่อนไหวที่งดงามเหมาะสมกับเรื่อง และมีความหมายในการถ่ายทอดความคิดความเชื่อเกี่ยวกับปรัชญาพุทธศาสนาออกไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้วิจัยยังใช้คุณสมบัติของความหลากหลาย ในการออกแบบลีลานาฏยศิลป์ในครั้งนี้ด้วย นอกจากจะใช้ทักษะการแสดงละครเวที มาคัดเลือกพัฒนาท่าทางต่าง ๆ ให้เป็นลีลาการเคลื่อนไหวรำแล้ว ผู้วิจัยยังได้บูรณาการประยุกต์ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวประเภทต่าง ๆ ที่เป็นทักษะติดตัวนักแสดงอยู่แล้ว มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การเต้นเบรคแดนซ์ การรำรำนานาฏยศิลป์ไทยการเต้นบัลเลต์ และการใช้นาฏยศิลป์สมัยใหม่ในเชิงประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน

ที่มีความหลากหลาย โดยรวบรวมแนวการเด่นประเภทต่าง ๆ เอาไว้ในงาน ทำให้เกิดความแปลกใหม่ ต่อวงการศิลปะ โดยที่ยังคงตั้งอยู่บนบรรทัดฐานของรสนิยมที่ดีด้วย

จะเห็นได้ว่าคุณสมบัติเรื่องรสนิยม ก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวอีกประการหนึ่ง ในงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานโดย ประยุกต์ใช้ความหลากหลายของท่าเต้นหลาย ๆ ประเภทเอาไว้ในงานเดียวกันอย่างสะเปะสะปะ ไร้ทิศทาง เพราะอาจทำให้เกิดความสับสนวุ่นวายขึ้นได้ ผู้วิจัยจำเป็นที่จะต้องใช้รสนิยมในการ สร้างสรรค์ผลงานให้ลงตัว โดยยึดถือเอาแบบอย่างจากงานที่มีความงดงามและมีคุณค่าทางนาฏยศิลป์ เช่น งานสร้างสรรค์การแสดงของ นราพงษ์ จรัสศรี เป็นต้นแบบ แต่จะต้องใส่เอกลักษณ์เฉพาะตัว ของตนเองลงไปในงานด้วย เพื่อเป็นการต่อยอดให้งานออกมาสร้างสรรค์ สวยงาม มีรสนิยมที่ดี อันเป็นการพัฒนาวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ให้ดำรงอยู่ในความทันสมัยได้อย่างไม่ประดักประเดิด และไม่ทำลายรากเดิมของนาฏยศิลป์พื้นบ้านด้วย

4.3.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ผู้วิจัยไม่ได้ออกแบบตามความ พึงพอใจของตนเองเพียงอย่างเดียว แต่ใช้คุณสมบัติด้านปรัชญา หรือหลักการและเหตุผลใน การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับตัวละคร โดยให้ความทันสมัยแต่ไม่สะเปะสะปะไร้ ทิศทาง ปรัชญาในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในครั้งนี้ ก็คือ การดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของการพ็อง กิ่งกะหฺร่า แต่ลดทอนรายละเอียดบางอย่างที่ไม่จำเป็นออกไป มีการประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมของ ชาวไทยใหญ่ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครแต่ละตัว เช่น การแทรกตัวหนังสือภาษา ไทใหญ่เข้าไปในเสื้อผ้า การใช้ลายผ้าตามประเพณีของชาวไทยใหญ่มาเป็นแรงบันดาลใจในการ ออกแบบชุด เป็นต้น

ประสบการณ์ก็เป็นคุณสมบัติสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายด้วย จากการทำงานที่ผ่านมา 10 กว่าปีของผู้วิจัยนั้น ผู้วิจัยค้นพบว่า บางครั้งเครื่องแต่งกายก็เป็นอุปสรรค ในการแสดง หลาย ๆ ครั้งเครื่องแต่งกายมีความงดงามทางทัศนศิลป์เป็นอย่างมาก แต่กลับกลายเป็น อุปสรรคสำหรับการแสดง เช่น อาจมีเครื่องทรงบางอย่าง หรือรายละเอียดบางประเภทของชุดที่ทำให้ ผู้แสดงเคลื่อนไหวไม่สะดวก หรือทำให้เกิดภาพที่ไม่ลงตัวบนเวที ดังนั้น ประสบการณ์ที่ผ่านมาจึงทำ ให้ผู้วิจัยมีกรอบคิดในการสร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายที่นอกจากจะต้องงดงามแล้ว ยังจะต้อง มีความเหมาะสมกับการใช้งานสำหรับผู้แสดงได้ด้วย

ความคิดสร้างสรรค์และรสนิยมที่ดี ก็เป็นคุณสมบัติสำคัญที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร โดยความคิดสร้างสรรค์นั้นจะช่วยให้เกิดความแปลกใหม่ในการแสดง ซึ่งจะต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผ่านกระบวนการคิดที่เป็นระบบ โดยผู้วิจัยใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายในการฟ้อนนกกิ่งกะหว่าตามชนบ แล้วนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ให้เกิดความทันสมัยลดทอนรายละเอียดบางอย่างที่ไม่จำเป็นและเป็นอุปสรรค เช่น ปีกและหางที่จะเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ในขณะที่เดียวกัน ก็ต่อยอดให้เกิดความงดงาม มีความแปลกและน่าสนใจเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับการแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหว่าของผู้อื่น โดยที่การออกแบบจะต้องมีรสนิยมที่ดีเกิดความงดงามทางทัศนศิลป์ และไม่ทำลายขนบธรรมเนียมประเพณีของการฟ้อนนกกิ่งกะหว่ามากเกินไป เช่น ไม่ได้ออกแบบให้ชุดมีความวาบหวิวเปิดเผยเนื้อหนังมังสามากเกินไป ไม่ได้ลดรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย ที่ใช้สำหรับการฟ้อนนกกิ่งกะหว่าเสียจนไม่เหลือเอกลักษณ์ของการแสดงชุดนี้ เป็นต้น

4.3.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

ศิลปินที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติความเป็นผู้นำและเป็นผู้บุกเบิก ซึ่งควรเป็นผู้เริ่มต้นในการคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นในงานแสดง ให้มีรูปแบบที่หลากหลาย อีกทั้งยังต้องเป็นผู้คิดค้นและพัฒนาปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ ผู้วิจัยใช้คุณสมบัตินี้ในการตัดสินใจไม่ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการแสดงชุดนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าไม่ได้มีความจำเป็นและอาจเป็นอุปสรรคต่อการแสดง เพราะต้องการเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายที่สื่อสารประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการให้ชัดเจน เนื่องจากจุดสำคัญของการแสดงชุดนี้อยู่ที่การกระทำของมนุษย์ อุปกรณ์บางอย่างในเรื่องนั้นผู้แสดงสามารถใช้การจินตนาการสร้างขึ้นเองได้ และถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนไหวทางร่างกายที่คิดค้นมาแล้วอย่างชัดเจน เช่น การหยิบมีดดาบ การหยิบแก้วดื่มเหล้า ซึ่งถือเป็นการคิดริเริ่มที่แตกต่างไปจากการแสดงชุดอื่น ๆ อย่างสร้างสรรค์

4.3.1.6 การออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง

นอกจากตัวศิลปินที่ทำการกำหนดหาการเคลื่อนไหวและร้ายรำ ร่วมกับนักแสดงเพียงอย่างเดียว การทำงานนาฏศิลป์นั้นจะต้องมีการทำงานประกอบกับบุคลากรในแผนกการสร้างสรรค์อื่น ๆ ด้วย เช่น การทำงานกับนักดนตรีและผู้ออกแบบเสียงประกอบการแสดงด้วย ถือเป็นการทำงานที่นอกเหนือไปจากการคิดค้นท่าร้ายรำ ซึ่งเป็นความถนัดของผู้วิจัย ดังนั้น ศิลปินที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติของความคิดสร้างสรรค์ คือ สามารถคิดค้นรูปแบบการแสดง และศึกษาองค์ความรู้ต่าง ๆ มาเป็นอย่างดี และต้องสามารถนำสิ่งเหล่านั้นไปถ่ายทอดให้กับผู้ร่วมงานผู้อื่น ๆ ได้

ในการถ่ายทอดกรอบคิดที่กำหนดไว้ สำหรับการออกแบบลีลาไปสู่นักดนตรีให้เข้าใจได้นั้น ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติเรื่องความคิดสร้างสรรค์เลือกใช้คำที่ชัดเจน กระชับ และสื่อสารว่าผู้วิจัยต้องการให้มีดนตรีประกอบในการแสดงช่วงใด ให้ความรู้สึกอย่างไร เพื่อประกอบการแสดงนั้น ๆ ให้ความสมบูรณ่มากยิ่งขึ้น หากผู้วิจัยไม่สามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีระบบ และมีประสิทธิภาพเพียงพอ การทำงานร่วมกับนักดนตรีและผู้ออกแบบเสียงประกอบการแสดง ก็อาจจะเกิดปัญหาขึ้นได้ ทำให้ผิดทิศทางและอาจทำให้ผลงานชิ้นนั้น ๆ ไม่ประสบความสำเร็จ ไม่มีความกลมกลืน เข้ากันระหว่างภาพและเสียง ทำให้ไม่มีสุนทรียศาสตร์ในแง่ของความงาม และไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ต้องการออกไปสู่ผู้ชมได้

การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องดนตรีภาคเหนือ ใช้เพลงพื้นบ้านอันได้แก่ เพลงคำว เพลงจ้อย และเพลงซอ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นว่ามีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง คือ สามารถใช้เพลงแทนการพากย์ บอกเล่าเรื่องราวที่กำลังจะเกิดในเรื่อง สร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ ในฐานะที่ผู้ขับซอบางครั้งก็ลงไปแสดงบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมมีหลักยึดกับเรื่องที่กำลังดำเนินไปในทิศทางใดนอกจากนี้ยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นอยู่ และสะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจนด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า การคัดเลือกเพลงพื้นบ้านภาคเหนือมาประยุกต์สร้างสรรค์กับบทการแสดงในครั้งนี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้คุณสมบัติเรื่องจิตวิญญาณของศิลปิน ซึ่งเป็นการรับรู้ด้านจิตใจที่ต้องเข้าใจลึกซึ้งถึงแก่นของการแสดงที่สื่อออกมา เพื่อถ่ายทอดแนวคิด จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก และนัยยะสำคัญของเรื่องผ่านการแสดง คุณสมบัติเรื่องจิตวิญญาณนี้เกิดขึ้นจากการที่ผู้วิจัยมีความหลงใหลในศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ รวมทั้งเคารพและเข้าใจประเพณีของชนชาวไทยใหญ่เป็นอย่างดี หากผู้วิจัยขาดจิตวิญญาณในความเป็นศิลปินและขาดความเข้าใจวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ไปแล้ว ผู้วิจัยอาจมองข้ามความสำคัญของวัฒนธรรมเพลงพื้นถิ่น และใช้เพลงประกอบที่ไม่ได้เหมาะสมกับเรื่อง ไม่สร้างคุณค่าต่อผลงานอย่างแท้จริง จนอาจถือได้ว่าเป็นการทำลายรากของวัฒนธรรมที่ดีของชุมชนชาวไทยใหญ่ด้วย

4.3.1.7 การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดง

สำหรับการออกแบบพื้นที่การแสดงและฉากการแสดงนั้น ผู้วิจัยได้ใช้คุณสมบัติเรื่องความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และความเป็นผู้นำ ผู้บุกเบิกของศิลปิน ในการสร้างสรรค์ฉากและเวทีที่ว่างโล่งอันเป็นพื้นที่เปล่าเหนือสถานที่ เหนือกาลเวลา แต่ก็สามารถกำหนดสถานที่และความรู้สึกของบรรยากาศในแต่ละฉาก ผ่านการเคลื่อนไหว และอารมณ์ของนักแสดง รวมทั้งผ่าน

การจัดรูปแบบของการเคลื่อนที่บนพื้นที่แสดง โดยไม่จำเป็นที่จะต้องสร้างฉากที่สวยงาม ตระการตา และมีมูลค่าสูงอย่างการแสดงรูปแบบอื่น แม้ว่าการกำหนดฉากและพื้นที่แสดงให้เป็นทีโล่งเช่นนี้ จะเป็นการเสี่ยงที่ทำให้พื้นที่การแสดงไม่ได้มีความงดงาม น่าสนใจนัก แต่ก็เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เห็น การเคลื่อนไหว ลีลาการร่ายรำที่งดงาม และมีความหมายของนักแสดงได้อย่างเหมาะสมกับเรื่องแล้ว การตัดสินใจในครั้งนี้จึงถือว่าผู้วิจัยได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และความเป็นผู้นำอีกด้วย

4.3.1.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยใช้คุณสมบัติด้านความคิดสร้างสรรค์ออกแบบแสงโดยที่มีระบบความคิดที่เป็นระเบียบ ตามทฤษฎีความรู้ด้านการจัดองค์ประกอบของการแสดงซึ่งได้ทำการศึกษา มาอย่างชำนาญ ถ่องแท้ และลึกซึ้ง การออกแบบแสงในครั้งนี้ ไม่ได้เป็นการสร้างความตื่นตาตื่นใจบน เวทีอย่างการจัดการแสดงแสงสีเสียงทั่วไป แต่มาจากความเข้าใจว่าแสงสามารถช่วยกำหนดสิ่งที่ผู้ชม จะมองเห็นบนเวทีได้อย่างมีนัยยะสำคัญ และยังช่วยสร้างบรรยากาศและสถานที่บนเวทีได้อย่างมี ประสิทธิภาพด้วย เช่น การใช้แสงสีฟ้าบ่งบอกถึงพื้นที่โลกแห่งความตาย ให้ความรู้สึกซีดเซียวไร้ ชีวิตชีวาในตอนที่คุณแสดงออกมาแสดงช่วงสีฟ้าและผลกระทบจากการผิดศีล หรือ การใช้แสงสีเขียวใน การย้อมทั้งพื้นที่แสดงให้กลายเป็นป่าหิมพานต์ ความเข้าใจในการใช้แสงนี้ช่วยสร้างความรู้สึกรู้สึก และ กำหนดสถานที่ลงไปได้อย่างลงตัว ซึ่งช่วยในการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงทำให้มีต้องสร้าง องค์ประกอบใด ๆ ขึ้นบนฉาก

4.3.2 อภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคมนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของ ชาวไทใหญ่

จากการได้ทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่า ของชาวไทใหญ่อานาน 4 ครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานอย่างมีกระบวนการตามระเบียบวิธี วิจัย โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ให้ทรรศนะและแนวทางสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรคมนาฏศิลป์ ดังนี้

4.3.2.1 การคำนึงถึงเรื่องตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่

ตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทยใหญ่ ถือเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญที่ผู้วิจัย เลื่อนนำมาใช้สร้างสรรค์งานแสดงขึ้นนี้ โดยผู้วิจัยนำมาใช้ทั้งเรื่องราวในตำนาน ใช้เป็นเนื้อหาหลักของ การแสดง ใช้ตัวละครที่ปรากฏในตำนานนกกิ้งกะห่ามาออกแบบให้เป็นตัวละครในเรื่อง และผสมผสานความคิดความเชื่อออกไปในแทบจะทุกองค์ประกอบของการแสดง ซึ่งองค์ประกอบ

ที่ปรากฏตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทยใหญ่อย่างเห็นได้ชัดคือบทการแสดง ลีลานาฏยศิลป์ และฉากและพื้นที่การแสดง

ด้านการออกแบบบทการแสดงนั้น ผู้วิจัยได้นำตำนานของนกกิ้งกะหრა ในช่วงที่นกกิ้งกะหრაได้ออกมาต้อนรับและเฉลิมฉลองการเสด็จนิวัตของพระพุทธเจ้ามาสู่โลก มาสร้าง ให้เป็นโครงเรื่องสำหรับการแสดงชุดนี้ และต่อยอดเป็นการลำดับเรื่องต่าง ๆ คือให้นกกิ้งกะหรานั้น เกิดจากมนุษย์ที่บำเพ็ญศีล 5 สังสมบุญทำให้แปลงร่างเป็นนกกิ้งกะหრაได้ ซึ่งในช่วงองค์ 2 นั้น ก็กำหนดให้มีเหล่านกกิ้งกะหრაออกมาต้อนรับและเฉลิมฉลองการเสด็จนิวัตของพระพุทธเจ้าตาม ตำนาน บทขอที่ใช้ในการพากย์นั้นก็เกี่ยวข้องอย่างยิ่งกับเหตุการณ์ในตำนานนกกิ้งกะหร่าดังที่ผู้เล่า เรื่องได้กล่าวดังนี้

“นกกิ้งกะหრა ก็มาเข้าเฝ้า ยืนหยัดในความดีงาม จิตรหลุดไปนแล้ว
แก้วสามประการ ดวงตาได้เห็นธรรม สองงตงามในโลกหล้า บินไปมาชั่ววันรันดร์
เหาะเห็นฟ้า”

ด้านการออกแบบลีลานาฏยศิลป์นั้น ผู้วิจัยค่านึงเรื่องลีลาการเคลื่อนไหว ของนกกิ้งกะหრაเป็นสำคัญ ซึ่งนกกิ้งกะหร่านี้เป็นตัวละครสำคัญจากตำนานนกกิ้งกะหრაของชาว ไทยใหญ่ ผู้วิจัยจึงเน้นความสำคัญในการสร้างบุคลิกภาพ และลักษณะการเคลื่อนไหว รวมทั้ง การเคลื่อนไหวที่ ของตัวละครในเรื่องให้ออกมาเหมือนนกมากที่สุด ถึงแม้ว่านกกิ้งกะหร่าจะเป็นนกใน จินตนาการ ไม่มีตัวตนอยู่จริงไม่สามารถไปศึกษาข้อมูล และแสดงเลียนแบบได้ แต่ผู้วิจัยก็ได้ สร้างสรรค์ทางด้านจินตนาการร่วมกับนักแสดงเพื่อให้เกิดเป็นลีลาที่บ่งบอกถึง ความเป็นนกให้ได้ อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังจะใช้เรื่องราวในตำนานของนกกิ้งกะหร่า คือการเฉลิมฉลองการเสด็จนิวัต สู่โลกของพระพุทธเจ้า มาใช้ในการออกแบบลีลาให้ได้อารมณ์ความรู้สึกของความสุข ความปลื้มปิติ และภาคภูมิใจที่นกกิ้งกะหร่าจะได้เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าเป็นหลักสำคัญ ทำให้การร่ายรำนั้นให้ ความรู้สึกและอารมณ์ตามตำนานของนกกิ้งกะหร่า

การออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงนั้น ผู้วิจัยก็ได้รับแรงบันดาลใจจาก ตำนานนกกิ้งกะหრაของชาวไทยใหญ่เช่นกัน ซึ่งตามตำนานระบุว่า สถานที่ที่เกิดเรื่องราว คือป่า หิมพานต์ ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้องค์ประกอบของป่าหิมพานต์ เช่น สระโอนดาต ความร่มรื่นของต้นไม้ วิเศษต่าง ๆ มาเป็นแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบฉาก และพื้นที่การแสดงด้วยการกำหนดฉาก และบรรยากาศในบทการแสดงเป็นป่าหิมพานต์ ให้เกิดการสร้างภาพบนเวที (Spectacle) ได้อย่าง สมบูรณ์มากขึ้น และยังจะช่วยให้การออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายง่ายขึ้น เพราะสถานที่ที่จะได้ช่วย สร้างจินตนาการกับนักแสดง ทำให้สามารถเชื่อในจินตนาการได้จริง ๆ ว่าตนเป็นสัตว์หิมพานต์

ที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน ควรมีลักษณะการเคลื่อนไหว และแสดงออกอย่างไรเมื่ออยู่ในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ความรุ่มร้อนของแมกไม้ ความเย็นสบายของสระน้ำ ช่วยทำให้สัตว์ทั้งหลายเหล่านี้มีความสงบ เยือกเย็น และมีการแสดงออกที่เป็นสุข เป็นต้น

4.3.2.2 การคำนึงถึงแนวคิดชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่

เนื่องจากการแสดงชิ้นนี้มีเนื้อหาสำคัญอยู่ที่ตำนานนกกิ้งกะหड़ा ของชาวไทใหญ่ ดังนั้น ในตัวชิ้นงานผู้วิจัยจึงจะต้องคำนึงถึงการสอดแทรกแนวคิดชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่นี้ลงไปใน การออกแบบการแสดงโดยไม่บิดเบือนหรือทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิมด้วย แม้ว่าผู้วิจัยอาจไม่ได้ย้กวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่มาใช้เสียทั้งหมด แต่ก็ได้นำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสอดแทรกเข้าไปอยู่ในองค์ประกอบบางส่วน องค์ประกอบที่มีแนวคิดชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ ในงานชิ้นนี้ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในด้านการออกแบบบทการแสดงผู้วิจัยได้สอดแทรกแนวคิดชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่ลงไป โดยคำนึงถึงเรื่องการต่อสู้เพื่อรักษาดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชุมชนนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายไปแล้วว่าชาวไทใหญ่นั้นมีการเคลื่อนย้ายอพยพถิ่นที่อยู่ไปหลายที่ แต่ก็ยังสามารถดำรงศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของตนไว้ได้ ผ่านการถ่ายทอดทั้งเรื่องของตำนานที่เล่าสืบกันมา หรือการฟ้อนรำที่เป็นเอกลักษณ์ เกิดการผลิตซ้ำส่งต่อกันจากรุ่นสู่รุ่น การออกแบบเป็นบทการแสดงให้มีเรื่องของชาวไทใหญ่อยู่ในเรื่องนี้ นับว่า เป็นการสืบทอดเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ให้ดำรงอยู่สืบไปได้ด้วย อีกทั้ง ผู้วิจัยยังได้สร้างตัวละครทหารลงไปในบทการแสดงเพื่อเป็นสื่อสำคัญแสดงถึงความแข็งแกร่งในการสืบทอดเอกลักษณ์ของชุมชนชาวไทใหญ่ในโลกสมัยใหม่อีกด้วย

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยการลดทอนรายละเอียดบางอย่างของชุดที่ใช้ฟ้อนนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่ เช่น ลดปีกหางที่เป็นกระบะด้านหลังเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายในการเคลื่อนไหว แต่ก็นำเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่มาแทรกประสานรวมเข้าไปอยู่ในรายละเอียดของการแต่งกาย เพื่อเป็นการทดแทนองค์ประกอบที่ลุดไป เช่น การนำลายสักซึ่งเป็นธรรมเนียมปฏิบัติของชาวไทใหญ่ และนำเอาตัวอักษรของชาวไทใหญ่มาใช้เป็นลวดลายบนตัวเสื้อ การนำเอาลายน้ำที่มักปรากฏอยู่บนพื้นผ้านุ่งของชาวไทใหญ่มาประยุกต์ใช้กับเครื่องแต่งกายของตัวละครนกกิ้งกะหड़ाด้วย

4.3.2.3 การคำนึงถึงรากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้กล่าวแล้วว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์จากตำนาน นกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่ในครั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่เป็นสำคัญ โดยเฉพาะความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา การศึกษาด้านานและความเชื่ออย่างลึกซึ้งจึงทำให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและสามารถถ่ายทอดความเข้าใจนี้ออกมาให้เป็นรูปธรรมผ่านประเด็นของการรักษาศีล 5 ที่อยู่ในบทบาทการแสดง และตีความตัวละครอย่างสร้างสรรค์ โดยออกแบบการเคลื่อนไหวและการใช้เพลงพื้นบ้านในการออกแบบดนตรีและเสียงในการแสดงด้วยการใช้ความคิดความเชื่อและวัฒนธรรมผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้

ด้านการออกแบบบทบาทการแสดง ผู้วิจัยสอดแทรกเรื่องความเชื่อเรื่องศีล 5 โดยพัฒนาต่อยอดจากการคัดเลือกผู้รับบทนกกิ้งก่าตามชนบของชาวไทยใหญ่ สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในแต่ละองค์ได้ดังนี้

ในองค์ 1 เรื่อง ศีล 5 (Canon) สำนึก (Conscience) สั่งสม (Collecting) ผู้วิจัยได้นำเสนอโครงเรื่องในองค์แรก ภายใต้แนวคิดการคัดเลือกผู้แสดงเป็นนกกิ้งก่า ตามความเชื่อของชาวไทยใหญ่ว่า จะต้องเป็นผู้มีบุญญาธิการ ประพฤติตนอยู่ในศีลธรรม จี๊เป็นผู้ที่มีความสะอาดและบริสุทธิ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมจะเป็นผู้ที่ร้ายรำเฉลิมฉลอง ต้อนรับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตกลับมาลัยโลก ในองค์แรกนี้ ผู้วิจัยจึงจะกำหนดให้ตัวละครนำเสนอ ศีล 5 ว่ามีข้อใด มีลักษณะใดบ้าง ให้ตัวละครทั้งหลายล้วนกระทำความผิดศีล และได้รับผลกระทบจากการทำความผิดบาปนั้น จากนั้นจึงให้ตัวละครมนุษย์ตระหนักรู้สำนึกถึงบาปที่ได้ทำไป พิจารณาทบทวนแล้วค้นพบว่า ควรประพฤติตนสั่งสมความดีไปสู่ทางบุญ แล้วจึงนำเข้าสู่ช่วงสุดท้ายขององค์ ที่ตัวละครทั้งหลาย ต่างบำเพ็ญเพียรสั่งสมความดีในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเดินทางไปสู่ทางบุญ เคลื่อนไหวร่างกายด้วยการทำท่าทางแบบย้อนกลับของการแสดงในช่วงที่ 1 เป็นภาพของการกระทำดีในแต่ละรูปแบบของศีลทั้ง 5 อีกนัยยะหนึ่งสื่อให้เห็นถึงชาวไทยใหญ่ที่ทำความดี อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ผ่านบทพูดของผู้เล่าเรื่อง ดังนี้ คือ “ฟ้าดินจะคุ้ม บุญจะฮักษา มนุษย์เกิดมา จี๊วอยู่ได้ ผู้สงบใจ กิเลสก็ไถ่ ความภาคเพียรไป รอดไปเน การสร้างสมบุญ ลงทุนคิดค้น มีวาสนาบารมี ความดีประพฤติ ถูกต้องผ่องศรี ศีลธรรมกรรมดี จี๊วผ่องแผ้ว มีศีลมีธรรม อยู่ฮากแก้วฮากแก้ว ดีแล้วสติปัญญา บุญกุศลก็โล่นเข้าหา สัตว์โลกโลกา เป็นนกกิ้งก่าบินได้ เป็นผู้สร้างสม กุศลใจๆ เหมือนจาวไทยใหญ่ เมินมา บุญดินฟ้า เป็นนกกิ้งก่าหว่า ท่องโลกโลกา บินถลาบนเมฆฟ้า”

องค์ที่ 2 เรื่อง สมาธิ (Contemplation) และ สรรเสริญ (Celebration) ผู้วิจัยแสดงผลให้เห็นว่า เมื่อนมนุษย์ได้สั่งสมความดีแล้วก็จะเข้าสู่ช่วงกำหนดสมาธิ ทำให้จิตใจผ่องแผ้ว สะอาดบริสุทธิ์จึงสามารถแปลงกายเป็นนกกิ้งก่า อันเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการสูงส่ง เตรียมพร้อมสรรเสริญต้อนรับการเสด็จนิวัตกลับมาลัยโลกของพระพุทธเจ้า เมื่อนำเสนอในแง่นี้ก็

สอดคล้องกับการคัดเลือกผู้แสดงเป็นนกกิ่งกะหร่าของชาวไทยใหญ่ว่าเป็นผู้มีบุญ สัมผัสความดี และสามารถสะท้อนแนวคิดความเชื่อที่ว่านกกิ่งกะหร่าเป็นนกกศักดิ์สิทธิ์ได้อย่างมีพลวัต

ในตอนท้ายของเรื่อง ผู้เล่าเรื่องได้กล่าวถึงพระสัมมาสัมพุทธเจ้าอย่างเคารพ นับถือ สะท้อนความเชื่อเรื่องพระพุทธศาสนาของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจน คือ “องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ตรัสรู้ธรรม น้อมนำขึ้นเกล้า เป็นสัพปัญญ อุ้แต่ ตรัสสอนความจริง ธรรมะเป็นสิ่งแน่ ชนะปราบแป้ ภัยมาร เป็นตีเป็ง มนุษย์สงสาร ผู้ปฏิบัติธรรม น้อมนำใจสร้าง พระธรรมกำสอน เป็นพรใสสว่าง เป็นสัจธรรม เตียงแต่ มีเมตตาธรรม งดงามแนวแน่ มีศิลป์วิสุทธ์ดี จิตรตีสมบุรณ์ ใจจุ่มผ่องศรี จิตรเอื้ออารี ความดีแล่นเข้า พระธรรมกำสอน องค์สมเด็จพระผู้มีพระภาคเจ้า อยู่ในจิตรใจกาย ตีเป็งอันสมบุรณ์ บ่สูญบ่หาย สงบสุขสบาย ศรีธาในแสงกล้า อุ้ตื้นอุ้เบิกบาน ธรรมะงามใน โลกหล้า ดินฟ้า น้ำ ป่าหิมพานต์ ฟ้าเปิดฟ้า สามโลกสงสาร เริงร่าเด่นระบำ สรรเสริญธรรม พระพุทธเจ้า”

จากการวางโครงเรื่อง การลำดับเรื่อง และการกำหนดบทบาทของผู้เล่าเรื่องข้างต้น จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยได้คำนึงถึงความคิดความเชื่อของชาวไทยใหญ่อยู่เสมอ สอดแทรกเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับพุทธศาสนา และการบูชาพระพุทธเจ้าเข้าไปในเรื่องด้วยความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ด้วยความเคารพและให้เกียรติในความเชื่อและประเพณีของชาวไทยใหญ่โดยมิได้บิดเบือนข้อมูลให้ผู้ใดเดือดร้อน หรือสั่นคลอนกับความเชื่อและศรัทธาอีกด้วย

ด้านการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้สอดแทรกขนบธรรมเนียมประเพณีของเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ โดยเลือกใช้เครื่องดนตรีเพื่อสร้างเสียงให้สัมพันธ์กับอารมณ์ในแต่ละช่วงของการแสดง นำไปสู่การเลือกเครื่องดนตรีบรรเลงให้เข้ากับบรรยากาศนั้น ๆ โดยผู้วิจัยเลือกใช้เพลงพื้นบ้านอันได้แก่ เพลงค่าว เพลงจ้อย และเพลงขอมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ซึ่งผู้วิจัยมองเห็นว่ามีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง คือสามารถใช้เพลงแทนการพากย์ บอกเล่าเรื่องราวที่กำลังจะเกิดในเรื่อง สร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ ในฐานะที่ผู้ขับขอมบางครั้งก็ลงไปแสดงบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมมีหลักยึดกับเรื่องที่กำลังดำเนินไปในทิศทางใดนอกจากนี้ยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นอยู่ และสะท้อนเอกลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ได้อย่างชัดเจนด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า การคัดเลือกเพลงพื้นบ้านภาคเหนือมาประยุกต์สร้างสรรค์กับบทการแสดงในครั้งนี้เพื่อถ่ายทอดแนวคิด จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก และนัยยะสำคัญของเรื่องผ่านการแสดง ทั้งนี้ เพราะผู้วิจัยมีความหลงใหลในศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ คำนึงถึงความสำคัญของวัฒนธรรมเพลงพื้นถิ่น รวมทั้งเคารพและเข้าใจประเพณีของชนชาวไทยใหญ่เป็นอย่างดี จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องความเชื่อและประเพณีของชนภาคเหนือและนำมาประยุกต์ใช้กับการแสดงครั้งนี้ด้วย

4.3.2.4 การคำนึงถึงแนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ศิลปินและนักวิชาการได้นิยามความหมายของ “นาฏยศิลป์ร่วมสมัย” อย่างกว้างขวางและหลากหลาย โดยอ้างอิงกับบริบทสภาพแวดล้อม เวลา และวิธีการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ซึ่งในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้แนวคิดนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเพื่อประกอบสร้างผลงานทางด้านนาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าให้มี “พื้นที่ใหม่” เพื่อสื่อสารให้คนในยุคปัจจุบันได้มองเห็นคุณค่าที่ปรากฏในตำนานของชาติพันธุ์ไทใหญ่ ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

ด้านการออกแบบลีลา ผู้วิจัยใช้องค์ความรู้ทางด้านนาฏยศิลป์อันเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมที่มีคุณค่ามาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ขึ้นนี้อย่างหลากหลาย ล้วนเป็น “วัตถุดิบ” ที่สามารถแตกยอดเป็นผลผลิตใหม่ด้วยการบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ สร้างสรรค์ผลงานเป็นนาฏยศิลป์ร่วมสมัย เช่น ผู้วิจัยนำ “ตบมะผาบ” มาเป็นส่วนของการออกแบบลีลานกกิ้งก่าให้แก่นักแสดงจะไม่คุ้นเคยกับการเคลื่อนไหวร่างกายลักษณะนี้มาก่อน แต่ก็ได้เปิดใจเรียนรู้ และนำตนเองเข้าสู่กระบวนการค้นหาลีลาตามทักษะความเชี่ยวชาญ จนเกิดความหลงใหลและพินิจ เมื่อผู้วิจัยประเมินคุณภาพลีลาการเคลื่อนไหวจึงขยาย ปรับลด และเพิ่มเติม ด้วยการหาความคล้ายคลึงจัดหมวดหมู่ของลีลาให้ตรงกับประเด็นหรือเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม ดังเห็นได้จากองค์ 2 สมมติ (Contemplation) การแสดงเดี่ยวของนักแสดงแต่ละคน ที่มาจากการตีความและเข้าใจในร่างกายและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ส่งผลให้ภาพรวมการเคลื่อนไหวของนกกิ้งก่ามีมิติแปลกใหม่ น่าสนใจ และไม่เคยปรากฏที่ไหนมาก่อน หรือการเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวของนาฏยศิลป์ไทยชุดหนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นในวิธีการไล่ จับ ต้อน และแอบอำพราง ระหว่างตัวละครด้วยกัน ผู้วิจัยเห็นว่ารูปแบบของ “การจับ” มีโครงสร้างที่น่าสนใจ อีกทั้งมีความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทการแสดง จึงนำมาปรับใช้กับการเคลื่อนไหวที่การไล่จับของโตและนกกิ้งก่าในป่าหิมพานต์ ถึงแม้ว่าผู้วิจัยกำหนดให้นกกิ้งก่าต่อสู้กับโตได้ แต่สิ่งที่แสดงออกมาก็เป็นเพียงการหยั่งเชิง หยอกล้อกับสัตว์ป่าในหิมพานต์เท่านั้น ไม่ได้ทำร้ายกัน เพื่อย้ำให้เห็นว่านกกิ้งก่าเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่มีบุญ เหมาะสมที่จะได้เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า

ด้านการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยใช้วิธีทำงานเช่นเดียวกับการออกแบบลีลา คือการให้นักแสดงใช้เครื่องดนตรีต้นสดเข้ากับสถานการณ์ อารมณ์ความรู้สึก และลีลาการเคลื่อนไหวของนักแสดง จากนั้นจึงประเมินว่าเสียงนั้นเหมาะสมหรือไม่ กำหนดความซ้ำเร็วเพื่อสร้างให้เสียงมีระดับที่หลากหลาย แล้วนำเสียงที่ผ่านชุดกลาแล้วบรรจุเข้าในโครงสร้างของผลงานนาฏยศิลป์ ผู้วิจัยต้องการสร้างเสียงและดนตรีประกอบการแสดงที่มาจากปฏิภาณของนักดนตรีที่สามารถกำหนดตนเองให้รู้สึกอย่าง “ตัวละคร” อยู่ในฐานะของ “นักแสดง” ดังนั้น เสียงจึงเกิดขึ้นจากความเข้าใจในบทการแสดง ตัวละคร และบรรยากาศในการแสดงอย่างลึกซึ้ง นักดนตรีรู้จักเลือกใช้เสียงหรือจังหวะให้มีความหนักเบา ช้าและเร็ว ตามอารมณ์ความรู้สึกการ

แสดงช่วงนั้น ๆ ทำให้ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือมีเสียงแตกต่างไปจากแบบดั้งเดิม เช่น องค์ 2 การเปล่งกายของนกกิ้งก่า 5 ตัว ผู้วิจัยกำหนดให้นักดนตรีต้นสดด้วยสละก่อสร้างเสียงที่ให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความประหลาดมหัศจรรย์ใจ ด้วยการจับคันทักให้มีจังหวะหนักเบาสร้างเสียงให้มีระดับที่หลากหลายพร้อมกับการสวมบทบาทเป็นนกกิ้งก่าในแต่ละบุคลิกด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังนำเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ มาปรับเปลี่ยนวิธีการร้องเพลงขอด้วยกลวิธีของละครเวที ที่นักแสดงต้องตีความและสร้างความเข้าใจในบทขับขอล่ามีความหมายอย่างไร ร้องเพื่ออะไร แล้วทำไมถึงต้องขับเสียงในช่วงนี้ การขับเพลงพื้นบ้านในการแสดงขึ้นนี้เกิดขึ้นอย่างมีจุดประสงค์ ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมให้ “ศิลปินขับเพลงพื้นบ้าน” ซึ่งไม่ได้คุ้นเคยกับวิธีการทำงานลักษณะนี้ ได้เข้าใจในสิ่งที่ตนเองต้องแสดงในแต่ละช่วงของการแสดงอย่างลึกซึ้ง ต้องท่องจำบทให้แม่นยำ และจดจำอารมณ์ความรู้สึก ความหมาย และท่วงท่า ให้สัมพันธ์กับบทบาทแสดงระบุไว้

จากการกล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในงานวิจัยทั้งหมดข้างต้น จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยมีวิธีการทำงานโดยให้นักแสดง นักดนตรี หรือผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่าง “อิสระ” แต่ก็อยู่ขอบเขตหรือประเด็นที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นกลวิธีในการทำงานศิลปะแบบร่วมสมัย โดยใช้ศิลปะดั้งเดิมหลากหลายรูปแบบก้าวผ่านข้ามเวลาด้วยวิธีการทำงานแบบประสานร่วม (Collaborative) ของศิลปิน นักแสดง และนักดนตรีที่มีความเชี่ยวชาญแตกต่างกัน ได้แลกเปลี่ยน ปะทะสังสรรค์ ผสมผสานระหว่างเทคนิคของนาฏศิลป์กับการแสดงละคร ฯลฯ ปรับเปลี่ยน ประยุกต์ ความรู้ในแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ทำให้เกิดความลงตัวด้วยการบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ ได้แก่ ตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ชาติพันธุ์ไทใหญ่ แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย แนวคิดการแสดงเดอะเมซอด แนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดทางทัศนศิลป์ นำมาสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่อยู่บนฐานกระบวนการของงานวิจัย ในขณะเดียวกัน ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ก็ได้รับรู้ศิลปวัฒนธรรมของชาติพันธุ์ไทใหญ่ผ่านผลงานนาฏศิลป์ขึ้นนี้ ทำให้เกิดความตระหนักรู้ในเรื่องความเท่าเทียม ให้ความเคารพชาวไทใหญ่ในฐานะเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

4.3.2.5 การคำนึงถึงแนวคิดสัญวิทยา

บางครั้งศิลปินอาจมีแนวคิดบางอย่างซึ่งไม่สามารถบอกเล่าออกไปได้โดยตรงไปตรงมาผ่านบทการแสดง การใช้สัญลักษณ์ในเชิงสัญวิทยานั้นจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะทำให้ศิลปิน สามารถถ่ายทอดแนวความคิดนามธรรมนั้น ๆ ลงไปอยู่ในงานผ่านองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรมในรูปแบบต่าง ๆ หรือสอดแทรกเอาไว้ในเรื่องโดยเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ โดยช่องว่าง

ระหว่างบรรทัดให้ผู้ชมได้ขบคิดตีความได้ ประโยชน์ของการสร้างสัญลักษณ์นั้นไม่ได้มีเพียงแต่การทำให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดแนวความคิดออกไปสู่ผู้ชมด้วยกลวิธีที่สร้างสรรค์ได้เท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้งานนาฏศิลป์มีความลึกซึ้ง มีมิติซับซ้อน น่าค้นหามากขึ้นด้วย นอกจากนี้ การที่งานแสดงมีสัญลักษณ์อยู่ในเรื่องนั้นจะทำให้ผู้ชมติดตามอยู่กับเรื่องตลอดเวลา เพื่อพยายามถอดรหัสและตีความสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตัวเรื่อง การแทรกสัญลักษณ์ดังกล่าวจึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถทำให้ผู้ชมมีสมาธิอยู่กับการแสดงได้ด้วย ซึ่งในการออกแบบเพื่อการแสดงในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ในองค์ประกอบต่าง ๆ กัน ดังนี้

ด้านการออกแบบบทการแสดง ผู้วิจัยได้สอดแทรกสัญลักษณ์ที่สำคัญลงไปในเรื่อง คือ การกำหนดให้มีตัวละครทหาร เพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงการที่มนุษย์ต่อสู้กับบาปและกิเลสต่าง ๆ เพื่อดำรงตนอยู่ในศีลห้า เดินทางไปในทางสายบุญ สังคมบุญบารมีจึงเพียงพอที่จะได้เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า นอกจากนี้ยังมีความหมายมากไปกว่านั้น คือเปรียบเสมือนการต่อสู้ของชาวไทยใหญ่ในการดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชาติพันธุ์ของตนให้ดำรงอยู่สืบไปผ่านนกกิ้งกะหระด้วย นอกจากนี้ การที่ผู้วิจัยกำหนดให้ทหารชาวไทยใหญ่สามารถแปลงกายเป็นนกกิ้งกะหระได้หลังจากบำเพ็ญบุญ สังสมมาได้จนมีบารมีเพียงพอแล้วนั้น ก็ยังเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการที่มนุษย์สามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองจากทางบาปไปสู่ชีวิตที่มีอิสรภาพผ่านสัญลักษณ์ของนกกิ้งกะหระที่โฉบบินไปข้ามจากภพนี้ไปสู่ทางรอดผลจากบาปบุญและความทุกข์ต่าง ๆ ได้อีกด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้คำนึงถึงแนวคิดการใช้สัญลักษณ์ในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ด้วย โดยกำหนดให้การเคลื่อนที่บางอย่างเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ที่มีความหมายลึกซึ้งให้ต้องวิเคราะห์ตีความ เช่น การกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องนำทางมนุษย์สู่เส้นทางบุญ หลังจากที่ตัวละครต่าง ๆ ได้รับรู้แล้วว่าควรประพฤติตนตามศีล 5 กระทำความดี สังสมบุญไปสู่เส้นทางบุญ ผู้เล่าเรื่องจะเคลื่อนที่อยู่หน้าขบวนของทหารชาวไทยใหญ่ นำตัวละครทั้ง 5 เคลื่อนที่เป็นเส้นตรงในรูปแบบของการทะแยงจากมุมซ้ายหน้าไปมุมขวาหลังพื้นที่การแสดง การกำหนดให้ผู้เล่าเรื่องอยู่หน้าสุดของขบวน เป็นสัญลักษณ์ของการ “นำ” ตัวละครไปสู่คุณงามความดี และการเคลื่อนที่เป็นเส้นตรงก็แสดงให้เห็นถึง “ทางบุญ” ได้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน บางช่วงมีการเอนหลัง ยกขาขึ้นเล็กน้อยแต่ก็ยังคงมุ่งหน้าเดินต่อไป โดยที่มีตัวละครที่กำหนดให้เป็น “ทหาร” นี้ เดินนำอยู่ด้านหน้า ในแง่หนึ่งถือเป็นสัญลักษณ์ของการบำเพ็ญเพียรทางจิตที่ต้องแน่วแน่ เข้มแข็ง ต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคภายนอกและกิเลสภายในใจของตนเองให้ได้ หรือช่วงที่ทหารชาวไทยใหญ่ทั้ง 5 จะยืนรู้สึกสงบอยู่ตรงบริเวณที่ตนบำเพ็ญเพียรทำความดี จากนั้น ๆ จะค่อย ๆ เดินกุ่มมือ สายตามองต่ำ เดินวนไปเป็นวงกลมแสดงให้เห็นถึงการหมั่นสังสมความดีทำตามศีล 5 ไปเรื่อย ๆ เป็นวัฏจักร อีกนัยหนึ่งก็เป็นสัญลักษณ์ที่ทำการจำลองรูปแบบของการเดินจงกรม ซึ่งสื่อให้เห็นถึงการมีสติรู้ตัว มีสำนึกถึงความผิดชอบชั่วดี

การใช้ศิลปะพื้นบ้าน เช่น การตบมะผาบ ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ของชนพื้นถิ่นภาคเหนือเข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลีลา ก็เป็นการแสดงความแข็งแกร่งและซ้ำของเพื่อชมขวัญศัตรู โดยจะมีการตบมะผาบเพื่อปลุกใจตนให้พร้อมกลายร่างเป็นนก และชมขวัญความผิดบาปที่ตนเองเคยทำให้ออกไปจากร่างกาย เป็นการชำระกายใจให้บริสุทธิ์ก่อนกลายร่างเป็นนกศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้ การใช้ “ศิลปะการต่อสู้” มาประยุกต์กับลีลาการรำรำ ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการต่อสู้เชิงวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ในการสืบทอดและดำรงรักษาการฟ้อนกิ่งกะห่าให้คงอยู่ในบริบทสังคมปัจจุบัน ไม่สูญหายไปตามกาลเวลา

4.3.2.6 การคำนึงถึงแนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดการแสดงด้วยกลวิธีการแสดงแบบเดอะเมธอด ซึ่งเชื่อใน "ศิลปะแห่งประสบการณ์" เน้นการใช้สติสัมปชัญญะของนักแสดง และเข้าถึงกระบวนการแสดงผ่านวิธีการทางจิตวิทยา เช่น ใช้ประสบการณ์ทางอารมณ์และจิตใจได้สำนึก ระหว่างการซ้อมนักแสดงจะต้องค้นหาแรงจูงใจภายใน เพื่อให้ส่งผลออกมาเป็นรูปของการกระทำที่สมเหตุสมผลและนิยามของสิ่งที่ตัวละครพยายามจะบรรลุในช่วงเวลานั้น ๆ เป็น "ภารกิจ" โดยเชื่ออย่างบริสุทธิ์ใจในบทบาทสมมติว่าตนอยู่ภายใต้สถานการณ์จำลองแบบเดียวกันกับตัวละครที่ตนต้องแสดง การแสดงจะต้องไม่เป็นการตีสีหน้าท่าทาง ทำอารมณ์ให้ท่วมท้น แต่ต้องมาจากความรู้สึกแบบเดียวกับที่ตัวละครรู้สึก แนวคิดการแสดงนี้จะสะท้อนอยู่ในองค์ประกอบสำคัญของการแสดงขึ้นนี้ผ่านการคัดเลือกนักแสดงและการออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ด้านคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการเข้าสู่บทบาทผ่านกลวิธีการแสดงแบบเดอะเมธอดเป็นสำคัญ คือ จะต้องมีการตั้งคำถามและหาคำตอบให้ได้ว่า "หากบทละครกำหนดสถานการณ์มาเช่นนี้ ฉันควรมีพฤติกรรมแบบใด ฉันจะทำอะไร อย่างไร ฉันจะรู้สึกอย่างไร และฉันจะตอบสนองอย่างไร?" และ "ในฐานะนักแสดงอะไรเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ฉันต้องประพฤติตามแบบที่ตัวละครทำ?" ดังนั้นศิลปินจึงจะต้องสามารถดึงเอาประสบการณ์ของนักแสดงมาเทียบกับประสบการณ์ของตัวละคร แล้วจึงสร้างสรรค์เป็นการแสดงต่อไป จะเห็นได้ว่าการแสดงด้วยกลวิธีนี้จำเป็นที่จะต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถด้านจินตนาการ และมีบุคลิก ทักษะการมองโลกให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร นักแสดงแต่ละคนก็จะใช้ประสบการณ์หรือชุดข้อมูลเบื้องหลังในชีวิต (Background) ที่ตนเองมีอยู่มาตีความเพื่อสร้างให้บทกิ่งกะห่ามีชีวิต ผู้วิจัยจึงจะต้องทดสอบนักแสดงทั้งทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้จินตนาการ และจิตวิเคราะห์ เพื่อตีความทำความเข้าใจบท รวมทั้งประสบการณ์ ชุดข้อมูลเบื้องหลังในชีวิตของนักแสดงที่เหมาะสมกับความเป็นตัวละคร เช่น ผู้เล่าเรื่องจะต้องมีการขับขอสเป็นภาษาถิ่นเหนือ ดังนั้นก็ควรคัดเลือกนักแสดง

ที่รู้ภาษาถิ่นเหนือ สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้อย่างชำนาญ หรือการคัดเลือกตัวละครทหารชาวไทใหญ่ ก็ควรมีเกณฑ์ในการคัดเลือกว่านักแสดงเหล่านี้มีทัศนคติอย่างไรต่อการทำความดีสั่งสมบุญเพื่อจะแปลงกายเป็นนกกิ้งก่าหว่านได้ เคยทำผิดพลาดข้อใดบ้าง เพื่อนำมาเชื่อมโยงให้เกิดความรู้สึกอย่างที่ตัวละครควรจะต้องรู้สึก

การคัดเลือกนักแสดงด้วยวิธีนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้นักแสดงที่ทั้งมีความสามารถ มีทักษะในการจินตนาการ และมีชุดข้อมูลภูมิหลังที่จะเชื่อมโยงกับตัวละครได้ง่าย มาร่วมงานด้วย ตลอดกระบวนการทำงาน จึงเป็นการทำงานที่มีเนื้อหาเหมาะกับผู้ถ่ายทอด ทำให้รู้สึกสนุกสนาน และตื่นเต้นเป็นการทำงานแบบร่วมมือกัน (Collaborative) ได้ทดลอง ค้นหาวิธีการออกแบบ ร่วมกัน โดยที่เมื่อผู้แสดงเหมาะสมกับบทบาท และเข้าใจตัวละครอย่างดีแล้ว ก็จะสามารถร่วมมือกับผู้วิจัยเสนอวิธีการเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ ค้นหาวิธีแสดงได้จากตัวเอง มีทางเลือกในการแสดงออกที่พอเหมาะพอดี สมเหตุสมผล เข้ากับตัวละคร โดยที่ไม่ฝืนธรรมชาติและทักษะของนักแสดงมากเกินไป ทำให้ผลลัพธ์ของงานนั้นเป็นสมบัติร่วมกันของผู้วิจัยและตัวละคร มีมิติน่าดู และมีกระบวนการทำงานที่เป็นสุข

ด้านการออกแบบลีลา นาฏศิลป์ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้แนวความคิดการแสดงแบบเดอะเมธอด โดยทุกครั้งที่เริ่มการออกแบบลีลา ผู้วิจัยจะกำหนดให้ผู้แสดงทำการผ่อนคลายร่างกาย (Relaxation) เพื่อเตรียมความพร้อมร่างกายให้แน่น มีสมาธิ จากนั้นจึงกำหนดสถานการณ์จำลอง (Given circumstance) ให้นักแสดงลองตัดสินใจ (Improvisation) จากความเข้าใจ และความรู้สึกของตน โดยกระตุ้นให้นักแสดงใช้ข้อมูลพื้นหลัง (Backaground) หรือประสบการณ์ อาจจะเป็นทั้งทางตรงและทางอ้อมเกี่ยวกับสถานการณ์นั้น ๆ มาใช้ตัดสินใจ เช่น เรื่องการทำผิดพลาด 5 และการมีสติรู้ตัว แล้วปฏิบัติตามสติ 5 เพื่อบำเพ็ญบุญกุศล โดยให้สร้างจินตนาการว่าหากตนอยู่ในสังคมสมัยใหม่ที่กำลังทำผิดพลาดแต่ละข้อ เช่น ข่าสัตรว์ ลักขโมย ผิดประเวณีกับผู้อื่น พุดหยาบ พุดเท็จ และดื่มของมึนเมา ตนจะมีท่าทางการกระทำอย่างไร ใช้บุคลิกภาพแบบไหน มีการเคลื่อนไหวร่างกาย และอากัปกริยาอย่างไร รวมไปถึงการมีอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดในระหว่างที่ทำบาปหรือสั่งสมบุญ และความรู้สึกหลังจากนั้นเป็นอย่างไร ในบริบทต่าง ๆ เมื่อนักแสดงเกิดความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยม การเคลื่อนไหวที่แสดงออกมาก็จะดูสมจริงน่าเชื่อ เพราะเกิดจากนักแสดงมีจินตนาการที่เข้มข้น และรู้สึกร่วมกับตัวละครอย่างแท้จริง จากนั้นจึงคัดเลือกการกระทำ การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่ผู้แสดงเลือกแสดงออกมาอย่างรู้สึกจริง ๆ นั้นเอง มาปรับ ลดทอนรายละเอียด เพิ่มรายละเอียดให้กลายเป็นลีลา ท่วงท่าที่สวยงามตามที่ควรจะเป็นอีกที วิธีนี้จะทำให้การแสดงนั้นทั้งรู้สึกจริงตามสถานการณ์และมาจากการเลือกของผู้แสดงเอง แล้วยังสามารถทำให้สวยงาม เป็นระเบียบ เป็นท่วงท่าจากรายรำที่งดงามด้วยเช่นกัน

สำหรับการออกแบบลีลาของนกกิ้งกะหრა ผู้วิจัยใช้วิธีตามแนวความคิดการแสดงแบบเดอะเมธอดโดยให้ผู้แสดงทำแบบฝึกแอนนิมอลเอ็กเซอร์ไซส์ (Animal Exercise) โดยที่ผู้วิจัยกำหนดให้นักแสดงเลือกสัตว์ที่มีบุคลิกภาพใกล้เคียงกับนกกิ้งกะหრაที่ได้แรงบันดาลใจจาก ศิล 5 ข้อที่ตนแสดง เช่น นกเหยี่ยว (ฆ่าสัตว์) นกพิราบ (ลัทธิพรหม) นกยูง (ผิดลูกเมียผู้อื่น) นกกา (พูดเท็จ พูดหยาบคาย) หงส์ (ดีมีของมีเงิน) จากนั้น จึงให้นักแสดงไปศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับนกชนิดนั้น ๆ อย่างละเอียด หากสามารถไปสังเกตนกชนิดนั้น ๆ ได้ ก็ควรทำเพื่อให้จดจำภาพ ลักษณะนิสัย และข้อมูลต่าง ๆ ได้โดยละเอียดแม่นยำ ผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงจินตนาการถึงสัตว์ที่กำหนด แล้วค่อยสร้างภาพของสัตว์นั้น ๆ ในจินตนาการอย่างชัดเจนที่สุดในทุกรายละเอียดแล้วผลัดเปลี่ยนร่างกายของตัวเองเป็นสัตว์ชนิดนั้น โดยจินตนาการว่าแขนขาของตนเริ่มมีขนขึ้นมาปกคลุมเหมือนกับสัตว์ดังกล่าว ฟันของตนเริ่มงอกยาวออกมากลายเป็นงอยปาก เป็นต้น จากนั้นจึงให้นักแสดงลุกขึ้นและมีพฤติกรรมกลายเป็นสัตว์ชนิดนั้น วิธีนี้เมื่อได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ค้นหาวิธีการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหრა สร้างความเชื่อให้กับนักแสดงได้ว่าตนกลายเป็นนกจริง ๆ มิใช่เพียงแค่การทำท่าทางไปตามอำเภอใจเท่านั้น เมื่อพยายามสังเกตและทำความเข้าใจกับพฤติกรรมบุคลิกภาพลักษณะนิสัยของสัตว์รวมทั้งทัศนคติการมองโลก และนำมาใช้โดยสมมติให้ตัวเองเป็นสัตว์ชนิดนั้น ๆ แล้ว บุคลิกภาพของสัตว์นั้นจะติดเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของนักแสดง นักแสดงจะได้ลองใช้ชีวิตและใช้ลักษณะนิสัยบางอย่างที่ต่างจากตนเองผ่านจินตนาการและความเข้าใจดังกล่าว จึงทำให้เกิดการสร้างสรรคลีลาของนกกิ้งกะหრაซึ่งเป็นสัตว์ในจินตนาการได้อย่างสมจริง มีมิติลึกซึ้ง ไม่สะเปะสะปะ

4.3.2.7 การคำนึงถึงแนวคิดทางทัศนศิลป์

แน่นอนว่าการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์นั้น ศิลปินจะไม่สามารถสร้างสรรค์เฉพาะบทการแสดงที่เป็นการพูดได้อย่างเดียว เพราะจะต้องมีการออกแบบเพื่อให้เกิดภาพบนเวทีด้วย เพื่อให้ผู้ชมได้ชมทั้งการกระทำ การเคลื่อนไหว และภาพขององค์ประกอบ เช่น เครื่องแต่งกาย ฉาก แสง ฯลฯ ที่เกิดขึ้นเพื่อรับรู้เรื่องราวและเสพความงดงามของศิลปะ ดังนั้น การสร้างสรรค์งานขึ้นนี้จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงแนวคิดทางทัศนศิลป์เป็นสำคัญด้วย ผู้วิจัยจำเป็นต้องให้ความสนใจกับ เส้น รูปร่าง สี การใช้พื้นที่เพื่อให้เกิดภาพที่นอกจากจะงดงามแล้วยังจะต้องสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องไปสู่ผู้ชมด้วย ดังนี้

ด้านการออกแบบลีลา ผู้วิจัยจะต้องสร้างภาพให้ปรากฏอยู่บนร่างกายของนักแสดง ในขณะที่เคลื่อนไหว กล่าวคือ การใช้ แขน ขา ลำตัว ศีรษะ และอวัยวะส่วนอื่น ๆ สร้างสรรคออกมาเป็นเส้นและรูปร่างต่าง ๆ เช่น การเคลื่อนไหวที่ใช้ร่างกายเป็นเส้นตรง การเหยียดแขนไปด้านหลังขณะโผล่ลาลม การเตะขาเหยียดเป็นเส้นตรงขนานกับพื้น หรือตั้งฉากกับพื้น

เมื่อสร้างภาพด้วยเส้นตรงแล้วก็จะเกิดความรู้สึกคมชัดแข็งแรง ใช้ในการสร้างฉากที่ต้องการให้เกิดความรู้สึกสดชื่นกระปรี้ กระเปร่า หรือแสดงความแข็งแรงของผู้แสดง การร่ายรำเฉลิมฉลองยินดี เมื่อรู้ว่าจะได้ต้อนรับพระพุทธรเจ้าให้เกิดความรู้สึกปลื้มปิติ มีความสุข การกระพือปีกโดยเหยียดแขนเป็นเส้นตรงจะสามารถสร้างความรู้สึกเช่นนี้ได้ การออกแบบลีลาที่ใช้เส้นโค้งผ่าน การตั้งวง การจับจีบกริดกราย การเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะบิดเอวเป็นเส้นโค้ง จะให้ความรู้สึกเชิงข้านะเนิบนาบ และอ่อนช้อย เหมาะสำหรับฉากที่ต้องการได้รับความรู้สึกสงบสุข ร่มเย็น เช่น ฉากที่นกกิ้งกะห่าลงเล่นน้ำในสระอนโตนาดเพื่อทำความสะอาดตนให้บริสุทธิ์พร้อมต้อนรับพระพุทธรเจ้า เป็นต้น

นอกจากนี้ การจัดการเคลื่อนไหวที่บนเวทีผ่านการตั้งแถว ตั้งขบวนต่าง ๆ ก็ยังจำเป็นต้องคำนึงถึงแนวความคิดทางทัศนศิลป์ด้วย เช่น การกำหนดให้นกกิ้งกะห่าเดินเรียงแถวตอนลึกเรียงกันเป็นเส้นตรง สื่อถึงการมุ่งไปสู่ทางบุญซึ่งเป็นทางที่ชัดเจน แน่วแน่ มั่นคง หรือการให้นกกิ้งกะห่าโอบบินเป็นวงกลม แสดงถึงการเวียนวน ทำซ้ำเป็นกิจวัตร เป็นต้น การกำหนดที่วางบนพื้นที่การแสดงก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน เมื่อเกิดที่ว่างระหว่างนกกิ้งกะห่า โดยมีนกกิ้งกะห่าตัวหนึ่งเคลื่อนไหวอีกตัวหนึ่งหยุดนิ่ง ก็สามารถก่อให้เกิดการสร้างภาพที่เด่นชัดมีมิติ สร้างจุดสนใจให้กับผู้ชมในแต่ละฉากได้อย่างชัดเจนด้วย

การออกแบบเครื่องแต่งกายก็จำเป็นต้องคำนึงถึงแนวความคิดทางทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน เพราะเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่เมื่อปรากฏแล้วผู้ชมจะสามารถมองเห็น และตีความจากรูปร่างที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายนั้น ๆ ได้ในทันที ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะให้ตัวละครทหารชาวไทยใหญ่และนกกิ้งกะห่าสวมชุดที่มีโครงร่างลักษณะเป็นเส้นตรง เป็นเหลี่ยม เป็นมุม สื่อให้เห็นถึงความแข็งแรงและการต่อสู้ของนกกิ้งกะห่า แต่สำหรับผู้เล่าเรื่องผู้วิจัยกำหนดให้รูปร่างค่อนข้างอ่อนไหวใช้ผ้าที่พลิ้วและบาง แสดงให้เห็นถึงความอ่อนช้อยงดงาม มีแผงเครื่องประดับหัวรูปวงกลมคล้ายแสงทรงกลดอยู่ ให้ความรู้สึกที่ผู้เล่าเรื่องนั้นเป็นเทพดาที่อ่อนช้อย งดงาม สงบนิ่ง และน่านับถือ เป็นต้น ผู้วิจัยเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละครเป็นสีขาวเพื่อสื่อถึงความสะอาดบริสุทธิ์ มีความเป็นกลาง และในแง่ภาพก็จะเห็นสว่างชัดโดดเด่นอยู่ในพื้นที่การแสดง ให้ความรู้สึกเหมือนนักแสดงเป็นผืนผ้าใบเพื่อให้จิตรกรแต่งแต้มสีสัน ซึ่งก็คือเมื่อได้รับแสงที่เป็นสีต่าง ๆ มาตกกระทบ ก็จะสามารถสร้างภาพที่เป็นสีสันชัดเจน สามารถตีค่าเป็นความหมายต่าง ๆ ได้ด้วย

การออกแบบแสงนั้น ก็มีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึงแนวความคิดทางทัศนศิลป์ เมื่อแสงมาตกกระทบที่ใดก็จะเน้นย้ำขบเน้นให้ผู้ชมมองเห็นสิ่งนั้นได้ชัดเจน ในขณะที่ เมื่อเกิดความมืดบริเวณใดก็จะไม่กลายเป็นจุดสนใจหลัก สามารถอำพรางตัวละครต่าง ๆ ให้ผู้ชมไม่มุ่งความสนใจไปที่เขาได้ ดังนั้น การออกแบบแสงในแง่ของความสว่างของแสงนั้น จึงต้องคำนึงว่าผู้วิจัยต้องการที่จะขบเน้นสิ่งใดให้ผู้ชมได้เห็น นอกจากนี้เรื่องทิศทางของแสงและเงาก็เป็นองค์ประกอบสำคัญทางทัศนศิลป์ที่จะต้องคำนึงด้วย การใช้แสงจากด้านหน้าทำให้เห็นภาพของตัวละครเด่นชัด

แต่อาจแบน ไร้มิติ การใช้แสงจากด้านข้างทำให้เกิดการตกกระทบกับร่างกายของนักแสดงเพียงด้านเดียว อีกด้านหนึ่งจะมีดปรากฏเป็นเงา แสดงให้เห็นถึงความรู้สึก น่าค้นหา ลึกลับ นอกจากนี้ในบางครั้งการใช้แสงจากด้านหลังก็จะทำให้เห็นเพียงแต่โครงร่างของนักแสดง เกิดเป็นเพียงเงาที่ไม่เห็นภาพชัด อาจให้ความรู้สึกลม่นเศร้า หรือลึกลับ บางครั้งอาจรู้สึกคล้ายกับเป็นภาพในจินตนาการที่ไม่ชัดเจน ลึกลับ น่าค้นหามากขึ้น

นอกจากนี้ การใช้แสงยังสามารถช่วยกำหนดสีเพื่อสร้างฉากและบรรยากาศของเรื่องให้ได้อย่างชัดเจน เช่น การใช้แสงสีขาวยืดสีชมพู หรือเหลืองน้อย ๆ จะให้ความรู้สึกสว่างไสว สดชื่น สดชื่น และงดงาม การใช้แสงสีฟ้าอ่อน ทำให้เกิดความรู้สึกซีดเซียว เมื่อผสมกับเสื้อผ้าสีขาวของนักแสดงแล้วก็จะยิ่งให้ความรู้สึกว่าจิตซีดไร้วิญญาณ ผู้วิจัยจึงกำหนดใช้แสงลักษณะนี้ในฉากโลกหลังความตาย เป็นต้น ในขณะที่เมื่อใช้แสงสีเขียวและเหลืองย้อมทั้งพื้นที่การแสดงแล้ว ก็จะทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงไปถึงป่าหิมพานต์อันเป็นสถานที่สำคัญที่เกิดเรื่องได้ด้วย จะเห็นได้ว่าการใช้แสงนั้นนอกจากจะเปรียบเสมือนกรอบที่กำหนดว่าผู้ชมควรจะมองให้ความสนใจสิ่งใดหรือซ่อนสิ่งใดไว้แล้ว แสงยังสามารถช่วยกำหนดสถานที่และสร้างบรรยากาศ รวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกในพื้นที่นั้น ๆ ผ่านแนวคิดของทัศนศิลป์ เรื่องการมองเห็น แสงและเงา เส้น รูปร่าง และการใช้สีได้อีกด้วย

4.4 สรุปบท

บทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ในครั้งที่ 1- 4 โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่า 8 ประการ และการวิเคราะห์แนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ทั้งนี้ ได้ทำการอภิปรายผลจากการทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ พร้อมทั้งอภิปรายผลแนวคิดที่ได้หลังการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ด้วยวิธีการพรรณนาเป็นความเรียงสรุปผลการทำงานออกเป็นช่วง ๆ เพื่อสะท้อนกระบวนการอย่างมีระบบระเบียบ ซึ่งในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวสรุปผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษางานวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งก่าของชาวไทยใหญ่” ทั้งรูปแบบของการแสดงแนวคิดที่ได้หลังจากการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานและข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 อารัมภบท

บทที่ 4 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงรายละเอียดหัวข้อการวิเคราะห์ข้อมูล การทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ตั้งแต่ครั้งที่ 1-4 การวิเคราะห์แนวคิดหลังจากได้สร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่ การอภิปรายผล และสรุปบท ส่วนบทที่ 5 ผู้วิจัยจะกล่าวถึงผลที่ได้จากการวิจัย ผลงานการแสดง การสำรวจความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการแสดงผลงาน และข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิจัยต่อไปในอนาคต

5.2 ผลที่ได้จากการวิจัยการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่

จากการศึกษาค้นคว้าตามระเบียบวิธีวิจัย สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถสรุปได้ 2 ประเด็นสำคัญ คือ ประการที่ 1 รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และประการที่ 2 แนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ สามารถอธิบายตามประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

5.2.1 รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่”

ในด้านรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานของการวิจัยในครั้งนี้ สามารถจำแนกองค์ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ไว้ 8 ประการ ดังนี้

5.2.1.1 การออกแบบบทการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบบทการแสดงด้วยการกำหนดโครงสร้างรูปแบบการแสดงออกเป็น 2 องก์ ลำดับการเล่าเรื่องตามประเด็นสำคัญ ได้แก่ องก์ 1 ศิล 5 (Canon) สำนึก (Conscience) สั่งสม (Collecting) นำเสนอแนวคิดของการผู้ที่รับบทบาทเป็นนกกิ้งกะห่าตามความเชื่อของชาวไทใหญ่นั้นต้องเป็นผู้กระทำผิดอยู่ในศีล 5 สะอาดบริสุทธิ์ทั้งกายและวาจา ด้วยการกำหนดตัวละครมนุษย์ตามลักษณะของศีล 5 ข้อ ที่ล้วนกระทำผิดศีล และได้รับผลกระทบทำบาปนั้น จากนั้นจึงตระหนักรู้สำนึกถึงบาปที่ได้กระทำไป และสั่งสมความดีไปสู่ทางบุญ และองก์ 2 สมาธิ (Contemplation) และสรรเสริญ (Celebration) เมื่อมนุษย์ได้สั่งสมความดีแล้วจึงเข้าช่วงกำหนดสมาธิ ทำจิตใจให้ผ่อง

แล้ว สะอาดบริสุทธิ์จนแปลงกายเป็นนกกิ้งกะหड़ा อันเป็นสัตว์ป่าศักดิ์สิทธิ์ในป่าหิมพานต์ มีบุญญาธิการสูงส่ง เหมาะสมที่สรรเสริญต้อนรับการเสด็จนิวัตกลับสู่โลกของพระพุทธเจ้าในวันออกพรรษา

5.2.1.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงทั้ง 6 คน มีทักษะการแสดงหลากหลายแตกต่างกันไป ทั้งผู้ที่เป็นนักแสดงละครเวที ผู้มีทักษะการเต้นรูปแบบเบรกแดนซ์ (Break dance) นาฏยศิลป์ไทย บัลเลต์ ละครเวที และนาฏยศิลป์ประยุกต์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังเพิ่ม และนักแสดงหญิง 1 คน คือศิลปินขับซอเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ

5.2.1.3 การออกแบบลีลานาฏยศิลป์

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏยศิลป์ตามบทการแสดงที่สามารถแบ่งได้ 2 องก์ ดังนี้ องก์ 1 นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายหรือแสดงท่าทางจากชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) องก์ 2 การประยุกต์ใช้ลีลาการตบมะผาบของศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ และเทคนิคการด้นสด (Improvisation Techniques) มาพัฒนาลีลาการเคลื่อนไหวของนกกิ้งกะหड़ा ซึ่งผู้วิจัยทำการปรับเปลี่ยน ลดทอน เพิ่มเติม และขัดเกลาท่วงท่าโดยไม่ให้ขัดแย้งกับความคิดความเชื่อของชาวไทยใหญ่ที่มีต่อนกกิ้งกะหड़ा จึงทำให้การสร้างสรรคลีลานกกิ้งกะหड़ा นั้นมีมิติที่ลึกซึ้งน่าสนใจ แสดงถึงเอกลักษณ์ที่เป็นปัจเจกทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่

5.2.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยคำนึงถึงแนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทยใหญ่และพุทธปรัชญาเรื่องศีล 5 เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบุคลิกภาพของนกกิ้งกะหड़ा 5 ตัว ดังนี้ นกกิ้งกะหड़ा 1 ใช้ลายสักรูปสัตว์ของชาวไทยใหญ่ฉลุลายติดกับตัวเสื้อท่อนบนเพื่อสะท้อนเรื่องการฆ่าสัตว์ นกกิ้งกะหड़ा 2 ใช้เส้นตรงออกแบบรูปทรงของเสื้อผ้าให้มีความโปร่งแสง สื่อความหมายถึงการไม่มีทรัพย์สินสมบัติ นกกิ้งกะหड़ा 3 ออกแบบมีความแหลมงอกออกมาโครงสร้างเสื้อผ้าตลอดทั้งชุด สะท้อนถึงโทษความผิดของตัวละครที่ต้อง “ปิ่นต้นจั่ว” นกกิ้งกะหड़ा 4 นำภาษาไทยใหญ่ตัดฉลุลายคำว่า “มุสาวาทาเวรมณี” ร้อยเรียงติดบนตัวเสื้อท่อนบนของชุด เน้นย้ำเรื่องพูดปดมดเท็จ และนกกิ้งกะหड़ा 5 นักแสดงเปลือยร่างกายท่อนบน แสดงให้เห็นถึงการดื่มของมึนเมาจนสิ้นเนื้อประดาตัว ทั้งนี้ ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายผู้เล่าเรื่องและพระนางสิริมหามายา สวมชุดยาวสีขาวมีเครื่องประดับเป็นดาวล้อมรอบศีรษะ เพื่อสร้างบุคลิกภาพของผู้รักษาศีลที่อยู่เหนือพ้นกิเลสและตัณหาทั้งปวง และชุดทหารไทยใหญ่ สวมเครื่องแบบทหารสมัยใหม่สีเขียวติดเครื่องประดับยศ

เท่าที่ไม่ได้ระบุถึงหน่วยใด ๆ เพื่อไม่ให้เกิดการพาดพิงและเป็นปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมาในภายหลัง การแสดง

5.2.1.5 การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง

เนื่องจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยตั้งต้นจากการตั้งคำถามเรื่องปีกและหางของนกกิ้งกะห่าแบบขนบนิยมที่สร้างข้อจำกัดในการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการแสดงครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเน้นการใช้ร่างกายของนักแสดงเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของนกกิ้งกะห่าในสถานการณ์ต่าง ๆ ของการแสดงอย่างสมจริงและน่าเชื่อ โดยไม่ได้ใช้อุปกรณ์ประกอบอื่น ๆ

5.2.1.6 การออกแบบพื้นที่แสดง

ผู้วิจัยกำหนดให้สถานที่ในการแสดงมี 2 ความหมาย คือ องค์กร 1 เป็นสถานที่ที่ไม่มีกาลเวลา เพื่อเน้นการกระทำของตัวละครบนพื้นที่แสดงให้ชัดเจน องค์กร 2 เป็นบรรยากาศของป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่ของสัตว์นานาพันธุ์ เป็นสถานที่ที่สัตว์ต่าง ๆ ได้มาเฉลิมฉลองยินดีให้กับการที่พระพุทธเจ้าเสด็จนิวัตยังโลกมนุษย์ ผลงานการแสดงขึ้นนี้ผู้วิจัยได้จัดแสดง ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้วิจัยที่ต้องการใช้เทคนิคอุปกรณ์เรื่องเสียงและแสงเพื่อสร้างภาพบนเวทีให้สมบูรณ์ อีกทั้งเพื่อให้สามารถควบคุมปัจจัยต่าง ๆ ให้อยู่ในแนวทางที่ผู้วิจัยสามารถหาทางแก้ไขได้อย่างทันท่วงทีเมื่อมีปัญหาระหว่างการแสดง

5.2.1.7 การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบการแสดง

สามารถอธิบายโดยแบ่งตามบทบาทการแสดง ดังนี้ 1) องค์กร 1 ใช้ความเงียบ 2) องค์กร 2 ใช้ระฆังบรรเลงเดี่ยว ใช้การตีกลองสะบัดชัยและกลองชัยชนะ การบรรเลงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือแบบประสมวง เน้นการประโคมเสียงกลองก้นยาว และการบรรเลงเพลงพื้นบ้านภาคเหนือทั้งในช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ ของการแสดง เพื่อเพิ่มเรื่องการสื่อสารในการแสดง การสร้างบรรยากาศให้กับนักแสดง และผู้ชม

5.2.1.8 การออกแบบแสง

ผู้วิจัยออกแบบแสงโดยใช้หลักการหักเหของแสง ทำให้เกิดแสงเงาที่ไม่ทับซ้อนกัน ทำให้เห็นสรีระและการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงที่ปรากฏบนเวทีนั้นชัดเจนและสวยงาม ดังนี้
 องค์กร 1 ใช้แสงสีฟ้าเพื่อบ่งบอกพื้นที่โลกแห่งความตาย ไร้กาลเวลา ให้ความรู้สึกเศร้าหมองและเห็นผลของการกระทำผิดบาปศีล 5 และองค์กร 2 ใช้การย้อมแสงไฟสีเขียวให้กับพื้นที่แสดง เพื่อสื่อถึงป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นสถานที่อยู่ของเหล่านกกิ้งก่าและนกทูฮาย ใช้แสงไฟสีขาวนวล เพื่อสร้างความสว่างให้กับพื้นที่ทั้งหมดให้เป็นท้องฟ้าชั้นดาวดึงส์ ซึ่งเป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าโปรดพุทธมารดา ก่อนที่จะเสด็จนิวัตกลับมายังโลกมนุษย์




ผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากตำนานกิ้งก่าของชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานการแสดงทางนาฏศิลป์ด้านนาฏศิลป์ ในวันที่ 12 มกราคม 2562 เวลา 11.00 – 12.00 น. ณ แบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต



งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย
 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช


ภาพที่ 5.1 แผ่นประชาสัมพันธ์ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ของวิทยานิพนธ์
 ที่มา : ผู้วิจัย

ตารางที่ 5.1 ประมวลภาพการแสดงนาฏยศิลป์สร้างสรรค์จากตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่
ที่มา : ผู้วิจัย

องก์ 1 ศิล 5 (Canon) สำนึก (Conscience) สั่งสม (Collecting) การประพุดิตนในศิล 5 ข้อ ของทหารชาวไทใหญ่ และได้รับผลกระทบจากการทำผิดบาปนั้น	
ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	นกกิ้งกะห่าทั้ง 5 ตัว ยืนปรากฏในพื้นที่แสดงตามแนวของผืนผ้าใบรูปท้องฟ้า ผู้เล่าเรื่องและทหารชาวไทใหญ่ค่อยๆเดินเข้ามาจุดกึ่งกลางของพื้นที่แสดงอย่างช้า ๆ ผู้เล่าเรื่อง กล่าวบทพูดเกริ่นนำแก่ผู้ชมถึงเรื่องราวของตำนานนกกิ้งกะห่าของชาวไทใหญ่
	ทหารชาวไทใหญ่ทั้งหมดยืนเรียงเป็นแถวตอนอยู่กึ่งกลางของพื้นที่แสดง โดยทหารชาวไทใหญ่ 1 ยืนอยู่ด้านหน้าเป็นคนแรก แสดงท่าทางและการกระทำที่บ่งบอกถึงการฆ่าสัตว์ที่ตีความจากการผิดศีลข้อ 1 ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งการเคลื่อนไหวจะเน้นเป็นเส้นตรง มีความคมชัด
	ทหารชาวไทใหญ่อีก 4 คน เดินเคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง ทหารชาวไทใหญ่ 2 ยืนอยู่เป็นคนแรก แสดงการกระทำที่มาจากตีความศีลข้อ 2 การลักทรัพย์ ใช้การเคลื่อนไหวที่เป็นลักษณะที่บิดเบี้ยว กระตุกรวดเร็ว และรีบเร่งร้อนรนคล้ายกำลังขโมยของผู้อื่นอยู่

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>คนที่เหลือ เดินไปทางด้านขวาของเวที โดย ทหารชาวไทใหญ่ 3 ยืนอยู่ข้างหน้า เริ่ม แสดงการกระทำของศิลปิน 3 ประพฤติผิดใน กาม เน้นการเคลื่อนไหวที่ให้ความรู้สึก คุกคาม พุ่งไปข้างหน้า มีความต้องการทำ ทารุณกรรมทางเพศผู้อื่น</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 2 คนที่เหลือ เคลื่อนที่ ไปทางซ้ายด้านหน้าของพื้นที่แสดง ทหาร ชาวไทใหญ่ 4 แสดงท่าทางของศิลปิน 4 ห้ามพูดเท็จ ใช้การเคลื่อนที่เป็นเส้นวงกลม ให้ความรู้สึกกววน ไม่ชี้ตรง พร้อมให้ นักแสดงเปล่งเสียงตะโกนคำหยาบคายเป็น ช่วง ๆ ตลอดระยะเวลาของการแสดงการ กระทำ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 เดินเคลื่อนที่ไปทางซ้าย ด้านหน้าของพื้นที่แสดง แสดงการกระทำ ของศิลปิน 5 ห้ามสิ่งของมีนเมา ใช้การ เคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะเป็นเส้นโค้ง เคลื่อนที่อย่างช้าๆ ลักษณะคล้ายอาการมีน เมา ไร้สติสัมปชัญญะ</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน เรียงเป็นแถว ตอนโดยมีทหารไทใหญ่ 1 อยู่ด้านหน้า แสดงการกระทำของศีลข้อ 1 ให้เห็นถึงการทำความดีเพื่อสิ่งสมบุญ เช่น การปล่อยนก ปล่อยปลา ตั้งจิตบำเพ็ญบุญภาวนา</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 4 คน เคลื่อนที่ไปทางด้านซ้ายของพื้นที่แสดง ทหารชาวไทใหญ่ 2 แสดงการกระทำของศีลข้อ 2 ห้ามลักทรัพย์ เป็นท่าทางที่บ่งบอกถึงการให้ทาน เช่น การถวายสิ่งของแก่พระภิกษุสงฆ์ การให้ทานแก่ผู้ยากไร้ เป็นต้น</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 3 คน เคลื่อนที่ไปทางด้านขวาของพื้นที่แสดง โดยมีทหารชาวไทใหญ่ 3 อยู่ด้านหน้า แสดงท่าทางของศีลข้อ 3 ห้ามประพฤตินอกกาลม นักแสดงจะตั้งจิตอธิษฐาน ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นและภรรยาด้วยความเคารพและให้เกียรติ</p>
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 2 คนที่เหลือเคลื่อนที่ไปยังด้านซ้ายของพื้นที่แสดง โดยมีทหารชาวไทใหญ่ 4 ยืนอยู่ด้านหน้าของพื้นที่แสดง แสดงการกระทำของศีลข้อ 4 ห้ามพูดเท็จ โดยนักแสดงจะเดินทั่วไปมาทั้งพื้นที่แสดงโดยเปล่งคำหยาบคายแบบย้อนกลับ พร้อมทั้งกล่าวคำว่า “ขอโทษ” ยอมรับผิดในสิ่งที่เคยพูดหยาบและโกหก</p>





ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>ทหารชาวไทใหญ่ 5 เคลื่อนไปยังทางขวาด้านหน้าของพื้นที่แสดง แสดงท่าทางของศีลข้อ 5 ห้ามสิ่งของมีนเมา แสดงการกระทำในเชิงปฏิเสธ ช่มใจจากของมีนเมาที่เป็นสิ่งยั่วยุให้กระทำชั่ว นักแสดงพูดว่า “ไม่” “เลิกแล้ว” และ “ไม่กินแล้ว” เพื่อแสดงสภาพจิตใจที่มั่นคง ละเลิกต่อการเสพของมีนเมา</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องปรากฏตัวกลางพื้นที่แสดง กล่าวถึงการสั่งสมบุญของทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง ด้วยการเดินเคลื่อนที่แบบตามเข็มนาฬิกาล้อมรอบผู้เล่าเรื่องคล้ายเดินจงกรม กำหนดจิตและสมาธิเพื่อนำตนเองเข้าสู่เส้นทางบุญ</p>
	<p>ตัวละคร “ทหาร” เดินนำขบวนทหารชาวไทใหญ่ทั้ง 5 คน ไปในแถวระนาบ จากด้านซ้ายไปสู่ด้านขวาของพื้นที่แสดง แสดงให้เห็นถึงการเดินทางของเหล่าทหารไทใหญ่ที่มีคุณงามความดี มีบุญญาธิการเตรียมพร้อมสู่การเป็นนกกิ่งกะหร่า</p>




องค์ 2 สมาธิ (Contemplation) สรรเสริญ (Celeblation) การแปลงกายเป็นนกกิ้งกะหड़ाของทหารชาวไทใหญ่ อันเป็นนกศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการสูงส่ง เตรียมพร้อมสรรเสริญต้อนรับการเสด็จนิวัตกลับสู่โลกของพระพุทธเจ้า	
	นกกิ้งกะหड़ा 1 แปลงกาย โดยผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีการด้นสดให้นักแสดงตั้งต้นด้วยการถูแผ่นหลังไปกับพื้น ใช้ทักษะการเต้นเบรคแดนซ์ โดยเน้นท่าหยุด (Freeze) การเขย่าลำตัว และท่าผาดโผนในอากาศ แสดงถึงความแข็งแกร่ง จากนั้นจึงกลายร่างเป็นนกกิ้งกะหड़ाอย่างสมบูรณ์
	นกกิ้งกะหड़ा 2 แปลงกายจากส่วนของแขนและขา ให้ความรู้สึกของขนที่อกกำลังหลุกหลามไปทั่วร่างกาย เกิดความระคายเคือง จึงใช้เล็บจิกเพื่อบรรเทาความเจ็บปวด ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้วิธีการแยกส่วนร่างกาย (Isolate) ให้มีการผกท้ว ยักค่อ อย่างอากัปกริยาของนก
	นกกิ้งกะหड़ा 3 ตั้งต้นแปลงกายจากส่วนหลังของร่างกายคือ บั้นท้ายและน่องขา คล้ายนกยูงรำแพน สะบัดหาง สะบัดปีก ในจังหวะที่ช้าและเร็วสลับกันไป ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้นักแสดงใช้ทักษะรูปแบบนาฏศิลป์ไทยประยุกต์เพื่อให้เกิดลีลาที่สวยงามเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละคร

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นกกิ่งกะหร่า 4 เริ่มแปลงกายจากส่วนล่างของร่างกายคือ ขาและเท้า ยกขาสะบัดไปมาด้วยความแรง เมื่อเห็นขาตนเองเริ่มมีขนงอก มีกรงเล็บยื่นออกมาจากนิ้วเท้า ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้นักแสดงใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายแบบบัลเลต์ เน้นความปราดเปรียวว่องไวของนก</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่า 5 แปลงกายตนเองโดยเริ่มจากส่วนของบริเวณส่วนบนของร่างกายตั้งแต่สะเอวขึ้นไปจนถึงลำคอ ใช้วิธีการหมุนสะเอว ยืดอกขึ้นและลง เคลื่อนที่อย่างไร้ทิศทาง เพราะมุ่งสมาธิไปความเจ็บปวดที่ร่างกาย เปลี่ยนแปลงไปเป็นนกกิ่งกะหร่าที่สมบูรณ์</p>
	<p>ผู้เล่าเรื่องปรากฏบนอยู่กึ่งกลางของเวที กล่าวถึงรูปพรรณของนกกิ่งกะหร่า เป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์เห็นว่านกกิ่งกะหร่านำเอาเป็นเยี่ยงอย่าง ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้นักกิ่งกะหร่า 5 เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้เล่าเรื่องเพื่อให้ตัวละครทั้งสองอยู่อย่างไม่เป็นเอกเทศ</p>
	<p>กลุ่มนักดนตรีลั่นกลองสะบัดชัยและกลองมหาชัยสร้างบรรยากาศที่เร้าใจ เตรียมร่างกายที่แปลงกายเป็นนกกิ่งกะหร่าที่สมบูรณ์ แล้ว เข้าสู่การเฝ้ารับเสด็จพระพุทธเจ้าที่เสด็จนิวัตกลับมายังโลกมนุษย์ หลังจากโปรดพระพุทธรูปมารดา ณ ชันดาวดึงส์ ในวันออกพรรษา</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>หมุ่อกิ่งกะหร่าบินถลาเข้ามาอย่างพร้อมเพรียง ตั้งแถวตอนเฉียงทแยงมุมจากด้านซ้ายของพื้นที่แสดง โนม้ลำตัวลงขนานกับพื้นแล้วยกแขนทั้งสองข้างเสมือนนกกำลังกางปีกร่อนในอากาศ มีสายตาเด็ดเดี่ยว มุ่งมั่นที่จะไปเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า</p>
	<p>นกกิ่งกะหร่าทั้ง 5 ตัว นั่งอยู่ในอวกาศปฏิกิริยาของการเผยให้เห็นร่างกายทุกส่วนตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เพื่อแสดงว่ามนุษย์ผู้สั่งสมบุญที่เพียงพอเท่านั้น ที่จะแปลงกายเป็นนกกิ่งกะหร่า ซึ่งเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ มีบุญญาธิการสูงส่ง</p>
	<p>การแยกกลุ่มของนักแสดงเพื่อแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายให้หลากหลายลักษณะ โดยที่นกกิ่งกะหร่า 2 ตัววิ่งเข้าหากันทางขวาด้านหน้าของพื้นที่แสดง โผบินขึ้นสยายปีกกลางอากาศ เหมือนทยอยล้อกัน ส่วนนักแสดงอีกกลุ่มหนึ่งยังคงอยู่ในท่าทางกำลังจิกหาอาหารอยู่</p>
	<p>การสร้างจุดสนใจให้กับคู่ของนกกิ่งกะหร่าที่อยู่กลางพื้นที่แสดง ด้วยการกำหนดให้นักแสดงอื่น ๆ หยุดนิ่ง และใช้เทคนิคของนาฏยศิลป์ไทยคือการขึ้นลอยแบบโชน ซึ่งไม่ได้ต้องการแสดงถึงความขัดแย้งหรือต่อสู้ แต่เป็นการเล่นที่ก่อให้เกิดความสามัคคีกันในหมุ่อกิ่งกะหร่า</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นกกิ้งกะหระ้าทั้ง 5 ตัว เอามือไขว้หลังพร้อม ย่ำเท้าสลับกันไปทั้งซ้ายและขวา เป็นการลง เล่นน้ำในสระอโนดาต ซึ่งเป็นสถานที่ที่อยู่ อาศัยและใช้สำหรับชำระล้างร่างกายของ เหล่าสัตว์ป่าหิมพานต์ที่สำคัญอย่างยิ่ง</p>
	<p>กลุ่มนกกิ้งกะหระ้า 3 ตัว ลงเล่นน้ำในสระ อโนดาต แสดงท่าทางที่ให้ความรู้สึก สนุกสนานร่าเริง เช่น การใช้ปีกกวักน้ำใส่นก กิ้งกะหระ้าอีกตัวด้วยความคึกคะนอง เป็นต้น</p>
	<p>นกกิ้งกะหระ้าและโต หยกหล่อและหยิ่งเชิง กันในป่าหิมพานต์ ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคการ ต่อสู้แบบนาฏศิลป์ไทยชุด “หนุมานจับนาง สุพรรณมัจฉา” มากำหนดการเคลื่อนที่ของ ตัวละครให้มีลักษณะตามไล่ล่ากัน แต่ไม่ ถึงกับฆ่าให้ตาย เป็นการแสดงให้เห็นว่านก กิ้งกะหระ้าเป็นสัตว์ที่เมตตา ไม่ทำร้ายผู้อื่น</p>
	<p>คู่ของนกกิ้งกะหระ้าแสดงความดีใจ โดยผู้ สร้างสรรค์กำหนดให้นกกิ้งกะหระ้าตัวหนึ่ง สยายปีกบินขึ้นบิน ตีปีกไปมา รู้สึกตื่นเต้นที่ จะได้เข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า อีกตัวหนึ่งกางปีก บินถลาอยู่ด้านหลัง เป็นการจัดวางตำแหน่ง ให้เห็นทิศทางการเคลื่อนที่ของนกกิ้งกะหระ้า ที่หลากหลาย</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>นักกึ่งกะหร่าทั้งสองเหยียดแขนซ้ายตั้งต้นพื้นไว้ เขย่งตัวขึ้นให้ร่างกายลอยไปในอากาศ พร้อมเตะเท้าสลับขึ้นซ้ายและขวา เป็นการแสดงอากัปกิริยาของคู่นักกึ่งกะหร่าที่กระพือปีก หมุนตัวไปในอากาศด้วยจังหวะที่รวดเร็ว รวมตัวกันเป็นหนึ่งเดียว เพื่อให้เห็นความสามัคคีของหมู่ นักกึ่งกะหร่า</p>
	<p>นักกึ่งกะหร่าปรากฏตัวบนพื้นที่แสดง 3 ตัว เรียงตัวเป็นแนวนอน ยกขาขวาขึ้นพร้อมยกมือขึ้นผายมือไปด้านหลังอย่างช้า ๆ เป็นการกลาโบายบินไปในท้องฟ้า โฉบไปมา เพื่ออวดเรือนร่างที่สวยงาม</p>
	<p>หมู่ นักกึ่งกะหร่าร่ายรำด้วยท่วงท่าของนาฏยศิลป์ไทยอย่างพร้อมเพรียงกัน ตั้งวงมือในท่าบัวชูฝัก คล้ายกับเป็นการเชื้อเชิญพระพุทเจ้ามายังโลกมนุษย์</p>
	<p>นักแสดง กระโดดโลดเต้นด้วยการใช้การเคลื่อนไหวแบบเบรคแดนซ์ เน้นท่าหยุดนิ่ง (Freeze) แสดงพลังในการเคลื่อนไหวที่</p>

ภาพการแสดง	คำอธิบายการแสดง
	<p>เหล่าหมูนกกิ้งกะหระาแสดงท่าทางตื่นเต้นดีใจ นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการใช้ทักษะความเชี่ยวชาญของตนเองตามลำดับที่กำหนดไว้ แต่ให้อยู่ในขอบเขตอารมณ์ความรู้สึกที่นกกิ้งกะหระาศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาด้วยจิตใจที่ยึดมั่นในความดี</p>
	<p>พระนางสิริมหามายาอยู่ท่ามกลางหมูนกกิ้งกะหระา กล่าวบทสรรเสริญพระพุทธเจ้า เป็นที่ฟังของมนุษย์โลก หมูนกกิ้งกะหระาผลัดกันเคลื่อนไหวที่ออกมาแสดงความปลื้มปีติร่วมกับพระนางสิริมหามายาทั้งแบบเดี่ยวและคู่</p>
	<p>นกกิ้งกะหระาและทหารเดิน เคลื่อนมายังตำแหน่งใกล้กับพระนางสิริมหามายา นกกิ้งกะหระาถอดเครื่องแต่งกายออกทีละชิ้นเพื่อสะท้อนถึงการหลุดพ้นต่อกิเลสและตัณหา ปีก หาง หรือเครื่องแต่งกายของนกกิ้งกะหระาก็เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงจิตเท่านั้นที่จะพามนุษย์ไปสู่เส้นทางบุญ ในขณะที่เดียวกัน พระนางสิริมหามายาก็ขับเพลงสรรเสริญพระพุทธเจ้า ผู้หลุดพ้นจากสิ่งทั้งปวง</p>

5.2.2 แนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติ “การสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่”

จากการศึกษาแนวคิดที่ได้หลังปฏิบัติการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่ และพิจารณาคำถามงานวิจัยเพื่อกำหนดทิศทางและหาคำตอบอย่างมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยสามารถจำแนกประเด็นที่เกี่ยวข้องไว้ ดังนี้

5.2.2.1 ตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่

การออกแบบผลงานนาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่ที่ปรากฏในสังคัมร่วมสมัย ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เน้นความสำคัญไปที่การศึกษาตำนานในมิติการค้นหาคุณค่า ประชญา และเอกลักษณ์ของชาวไทใหญ่ที่มีความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดนี้ในการออกแบบการแสดงให้มีเนื้อหา ตัวละคร และสถานการณ์ให้แตกต่างจากการแสดงนกกิ่งกะหระาอื่น ๆ

5.2.2.2 แนวคิดชาติพันธุ์กับเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทใหญ่

เนื่องจากตำนานนกกิ่งกะหระาเป็นเรื่องเล่าเฉพาะกลุ่มชนพื้นถิ่นชาวไทใหญ่ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องชาติพันธุ์และเอกลักษณ์ ผู้วิจัยจึงได้คัดสรรลักษณะเด่นที่ปรากฏอยู่ในวิถีชีวิตของชาวไทใหญ่มาสรรสร้างสรรคองค์ประกอบของนาฏศิลป์ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง เพื่อแสดงความเคารพต่อภูมิปัญญาของชาติพันธุ์ไทใหญ่ที่สามารถนำมาประยุกต์ต่อยอดให้เกิดการสื่อสารกับสังคัมสมัยใหม่ ลดความแตกต่าง เห็นคุณค่าทางชาติพันธุ์ซึ่งกันและกันในฐานะเพื่อนมนุษย์ร่วมโลก และการออกแบบเครื่องแต่งกายที่นำวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่อันได้แก่ ตัวอักษร ลายสัก การแต่งกาย ของชาวไทใหญ่แทรกไว้ในรายละเอียดของเครื่องแต่งกายของนกกิ่งกะหระา เพื่อแสดงเอกลักษณ์เฉพาะของชาวไทใหญ่ที่ผู้อื่นก็ไม่สามารถลอกเลียนแบบได้

5.2.2.3 รากฐานความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรม

ความคิดความเชื่อและศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในผลงานนาฏศิลป์ สรรสร้างสรรคจากตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะความเชื่อเกี่ยวกับปรัชญาทางพระพุทธศาสนา คือ ศีล 5 อันเป็นธรรมเนียมปฏิบัติเบื้องต้นของผู้ที่จะรับบทาบทนกกิ่งกะหระาในวัฒนธรรมไทใหญ่ แนวคิดนี้ปรากฏในการออกแบบบทการแสดงที่กำหนดบทบาทของผู้เล่าเรื่องให้กล่าวถึงความเป็นมาของนกกิ่งกะหระาของชาวไทใหญ่ การทำดี ละเว้นความชั่วเพื่อสั่งสมบุญ และสรุปสุดท้ายคือการกล่าวถึงพระพุทธเจ้าอย่างศรัทธา

ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยก็ได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการเลือกเครื่องดนตรีและเพลงพื้นบ้านภาคเหนือมา ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ทั้งตอนต้น ตอนกลาง และตอน

5.2.2.5 แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัย

แนวคิดนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ปรากฏในผลงานนาฏศิลป์ในวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ สามารถสรุปได้คือ การใช้ศิลปะแบบดั้งเดิมของภาคเหนือ อันได้แก่ ดนตรีและเพลงพื้นบ้าน ภาคเหนือ และศิลปะการต่อสู้ “ตบมะผาบ” มาพัฒนาผลงานด้วยการใช้ศาสตร์ความรู้ต่างสาขา อาทิ แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด แนวคิดสัญวิทยา และแนวคิดทางทัศนศิลป์ มาปะทะสังสรรค์จนเกิด เป็นผลงานสร้างสรรค์จากตำนานนกกิ่งกะหระาของชาวไทยใหญ่มีความร่วมสมัย ครอบคลุมทั้งเนื้อหา ที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมและเทคนิคของการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ

5.2.2.4 แนวคิดการใช้สัญวิทยา

การใช้สัญวิทยาในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้กำหนด สอดแทรกสัญลักษณ์ไปในองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดงจากการตีความ ตำนานนกกิ่งกะหระาแตกต่างจากการแสดงแบบขนบนิยม การออกแบบลีลานาฏศิลป์ที่นำ ศิลปะการต่อสู้พื้นบ้านภาคเหนือคือ ตบมะผาบ มาเป็นส่วนหนึ่งของลีลาที่ใช้บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร นอกจากนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาคิดสรรศิลป์วัฒนธรรมพื้นถิ่นภาคเหนือสอดแทรกไว้ ภายในชิ้นงาน ทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบแสง อีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5.2.2.6 แนวคิดการแสดงเดอะเมธอด (The Method of Acting)

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับแนวคิดการแสดงอันเป็นเครื่องมือหลักที่ทำให้ นักแสดงเข้าใจเงื่อนไขของตัวละคร การเข้าสู่บทบาท การใช้จินตนาการ ความเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ ของการแสดง การนำแนวคิดการแสดงมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ ทำให้นักแสดงเข้าสู่บทบาทของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และเกิดลีลาการเคลื่อนไหวของ นกกิ่งกะหระาที่เหมาะสมกับตนเอง

5.2.2.7 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

การสร้างภาพบนเวที (Spectacle) ของการแสดงผลงานนาฏศิลป์ผู้วิจัย อาศัยองค์ประกอบทางทัศนศิลป์สร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ให้เด่นชัดทั้งการกระทำ การเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพรวมของพื้นที่แสดง โดยเน้นการวางตำแหน่งของเส้น รูปร่าง และรูปทรง ขนาด ระยะและสัดส่วน สี พื้นผิว แสงและเงา ฯลฯ สอดแทรกในองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์อย่างลงตัว ได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกาย พื้นที่การแสดง และแสง

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค่นาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่า ของชาวไทยใหญ่” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อผู้ที่ต้องการศึกษาและนำไปพัฒนาต่อยอด ดังนี้

5.3.1 การสร้างผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะห่าในฉบับนี้ มีจุดเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย ตลอดจนการตั้งคำถามเพื่อสืบค้นข้อมูล เมื่อผู้วิจัยนำความคิดดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนาฏศิลป์ด้วยองค์ประกอบทั้ง 8 ประการ ก็สามารถสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยผนวกตำนานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนกกิ้งกะห่าเข้ามาอยู่ในผลงานชิ้นนี้ด้วย จึงทำให้ตำนานนกกิ้งกะห่ามีมิติที่ซับซ้อนด้วยรากเหง้าทางวัฒนธรรมของไทยยิ่งขึ้นอีก เป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับตำนานนกกิ้งกะห่าที่มีทางเลือกในการสื่อสารกับผู้ชมสมัยใหม่อีกทางหนึ่งซึ่งไม่มีผู้ใดเคยทำมาก่อน ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้เพียงแค่ศึกษาด้านนกกิ้งกะห่าในแง่มุมของเรื่องเล่าเท่านั้น หากแต่คำนึงถึงวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่ด้วย นับเป็นการให้เกียรติและส่งต่อวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมสู่ผู้ชมซึ่งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ รับรู้ถึงภูมิปัญญา ความเชื่อความศรัทธา และขนบธรรมเนียมปฏิบัติของชาวไทยใหญ่นกกิ้งกะห่าอันเป็นสัจธรรมที่แท้ที่แท้ให้สัญญาของความ เป็นไทยใหญ่ได้ชัดเจนที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นควรให้มีการศึกษาด้านพื้นที่บ้านในลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต

5.3.2 การนำวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ใด ๆ มาศึกษาและสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นใหม่นั้น เป็นสิ่งที่ต้องพึงระมัดระวัง หากผู้วิจัยไม่ได้เป็นสมาชิกในกลุ่มชนเหล่านั้นด้วยแล้ว ก็ต้องยิ่งศึกษาให้ลึกซึ้งยิ่งที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนคลอนหรือพาดพิงจนเกิดความเสียหายในวงกว้าง ซึ่งการศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงสร้างสรรค์นั้น ได้สร้างกรอบให้ผู้วิจัยให้ ทบทวนกระบวนการทุกครั้งหลังจากปฏิบัติทดลองการสร้างสรรค์ว่าส่วนใดสำคัญ สิ่งไหนสามารถนำมา พัฒนาต่อได้ หรือทำอย่างไรให้เอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทยใหญ่นั้นสอดแทรกอยู่ในองค์ประกอบของ นาฏศิลป์ 8 ประการอย่างแนบเนียน เพื่อให้ผู้ชมซึมซับวัฒนธรรมของชาวไทยใหญ่เผยแพร่ในวง กว้างต่อไป

บรรณานุกรม

เอกสารภาษาไทย

- กฤษรา [ชูโรมาน] วริศราภูชิรา. (2548). **การจัดแสงเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2554). **การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจากสัญลักษณ์ดอกบัวในพุทธศาสนา**. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขำคม พรประสิทธิ์. (2559). **วัฒนธรรมการบรรเลงดนตรีไทใหญ่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 8, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม): 206-229.**
- คึกฤทธิ์ ปราโมช. (บรรณาธิการ). (2541) **ลักษณะไทย เล่ม 3 ศิลปะการแสดง**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- จารุณี หงส์จารุ. (2556). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์. (2547). **สตรีราชสำนักไทใหญ่ในเรื่องเล่าของนักเขียนสตรีร่วมสมัย: การศึกษาบทบาทของผู้หญิงในพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์ วิระดา สมสวัสดิ์ และเรณู วิชาศิลป์, (บรรณาธิการ). (2541). **ไท**. เชียงใหม่: ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฉัตรทิพย์ นาถสุภา และพรพิไล เลิศวิชา. (2537). **วัฒนธรรมหมู่บ้านไทย**. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาชนบท มูลนิธิหมู่บ้าน.
- ชุตินา มณีวัฒนา. (2550). **เอกสารประกอบการสอนการกำกับการแสดง 1**. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ณัฐภัทร์ สุรินทร์วงศ์. (2552) **ความเชื่อและพิธีกรรมพืชน้ำกับกระบวนการสร้างความเป็นชุมชน: ศึกษา**

เฉพาะกรณี: บ้านดอกบัว. วิทยานิพนธ์พัฒนาชุมชนมหาบัณฑิต คณะสังคมสงเคราะห์
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ตรีดาว อภัยวงศ์. (2556). **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เถกิง พัฒโนภาส. (2540). **สัญศาสตร์กับภาพแทนความ แปลและขยายบทความจาก Semiotic
and Visual Representation (Brian Anthony Curtin)**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

ไทลื้อ : อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ไท. (2551). เชียงใหม่: โครงการพิพิธภัณฑสถานวัฒนธรรมและชาติพันธุ์
ล้านนา สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธนกร สรรยวารานิก. (2558). กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย. **วารสารมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา** 9(2): 17-29.

_____. (2560). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทรูเวียนแมน. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตร์
ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนภรณ์ แสนอ้าย. (2559). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง สตรีที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจ
จากเหตุการณ์ความไม่สงบในเขตชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย. วิทยานิพนธ์
ศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนภัทร รุ่งธนาภิรมย์. (2560). **ทฤษฎีความงาม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แอทโพร์พรีนซ์.

ธนัชพร กิตติก่อ. (2559). Practice Research in Performance. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น** 8(1): 107-131.

ธรากร จันทนะสาโร. (2557). นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. วิทยานิพนธ์
ศิลปกรรมศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นราธิปประพันธ์พงศ์, พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระ. (2561). **พงศาวดารไทใหญ่**. นนทบุรี: ศรีปัญญา.

นราพงษ์ จรัสศรี. (2559). **ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุษกร บิณฑสันต์ และคณะ. (2559). รายงานวิจัยเรื่อง **วัฒนธรรมดนตรีไทใหญ่ในรัฐชาน สาธารณรัฐ
แห่งสหภาพเมียนมา**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรีดาพร ศรีเมือง. (2560). การสื่อสารอัตลักษณ์และบทบาททางสังคมของลิเกไทใหญ่. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2546). **อัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และความเป็นชายขอบ**. (บทบรรณาธิการ).

- กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ปิยะนาถ มณฑา. (2536). **ความรู้พื้นฐานในเรื่องการละครอังกฤษการละครอเมริกัน**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พัชรินทร์ สันต้อสุวรรณ. (2551). หลักการแสดงของนางมโนห์รา ในละครชาตรีเรื่อง มโนห์รา. **วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- _____. (2561). หลักนาฏยประดิษฐ์ไทยจากศิลปินต้นแบบตัวนางสู่นวัตกรรมการสร้างสรรครำเดี่ยว มาตรฐาน. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย** 5(2): 83-94.
- พันัสสา ธูปเทียน. (2558). หนังใหญ่วัดบ้านดอน: อัตลักษณ์ที่ภาคภูมิและยั่งยืน. **วารสารอักษรศาสตร์** 4(1): 135-147.
- พุ่มพวง อภิวงศ์. (2550). คติชนกับการสร้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทลื้อ บ้านห้วยโก๋น อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดน่าน. **วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). **พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.
- รุ่งนภา ฉิมพุด. (2558). แนวความคิดในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยเรื่องพระลอของ นราพงษ์ จรัสศรี. **วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- ลูกก๊อด[นามแฝง]. **จ่ายจึงมาว เมืองน้ำคำ, (แปล). เดชา เตียงเกตุ, (บรรณาธิการ). (2536). ตำนานคนโต**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- วณัฐ บุณนาค. (2559). **สัตว์หิมพานต์และถิ่นที่อยู่**. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/pulse/himmapan-beast-and-where-to-find-them/12444>
- เวลา อมตธรรมชาติ, ชินินาถ แสงระวี, ชาระที เมืองอยู่ และประภาพรรณ สุธีราวุธ. (กองบรรณาธิการ. (2561). **ทำเนียบนามศิลปินร่วมสมัย สาขาศิลปะการแสดง พ.ศ. 2561**. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์
- ศรีศักร วัลลิโภดม และ สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2534). **ไทยน้อย ไทยใหญ่ ไทยสยาม**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศิริพร ณ ถลาง และคณะ. (2549). **มองคติชนเห็นตัวตนชาติพันธุ์**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ศิริพร ณ ถลาง, (บรรณาธิการ). (2559). **“คติชนสร้างสรรค์” บทสังเคราะห์และทฤษฎี**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

- _____. (บรรณาธิการ). (2559). **มองคติชนเห็นตัวตนชาติพันธุ์**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- _____. (2545). **ชนชาติไทในนิทาน : แลลอดแวนคติชนและวรรณกรรมพื้นบ้าน**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ศิริพร สุรินทร์ศิริรัฐ (2560). ฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำ: ครูสำอาง จางยอด. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร** 23, 1 (มกราคม-เมษายน): 145-135.
- สมพร ฟูราจ. (2554). **Mime : ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมักร บุรวาศ. (2561). **พุทธปรัชญา : มองพุทธศาสนาด้วยทรรศนะทางวิทยาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- สำอาง จางยอด. (2548). **การฟ้อนนกกิ่งกะหล่ำ (ฉบับ ๓ ภาษา)**. เชียงใหม่: โองเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา.
- _____. (2548). **เอกสารสรุปงานโครงการสืบสานลายไต บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่**. เชียงใหม่: โองเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา.
- สายันต์ ไพเราะจิตต์..และคนอื่นๆ. (2549) **กระบวนการเรียนรู้และจัดการความรู้ของชุมชน ด้านศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการพัฒนาชุมชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิริธร ศรีชลาคม. (2559). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มายแท็งก์ (My Tank). **วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- สุนทร ฦ รังษี. (2541). **พุทธปรัชญาจากพระไตรปิฎก**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2556). **การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพร จิรัฐติกร. (2558). **พื้นที่สาธารณะข้ามชาติ การเมืองเรื่องของพื้นที่ของแรงงานอพยพไทใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่**. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เอกสารภาษาอังกฤษ

- Cooper Albright. (1997). **Choreographing Difference: the body and identity in contemporary dance**. Hanover, NJ: Wesleyan University Press.

- Eco, Umberto. (1976). **A Theory of Semiotics**. Bloomington: Indiana University Press.
- Konstantin Stanislavski. (1957). **An Actor Prepares**. Translated by Elizabeth Reynolds Hapgood. NY: Theatre Arts.
- Mac Donald, C. J. (1991). Creative Dance in Elementary schools: A theoretical and practical justification. **Canadian Journal of Education** 16(4): 434-441.
- Naranjo, N. (2010). **Contemporary Dance History** [Online] Available from <https://www.contemporary-dance.org/contemporary-dance-history.html>[2019, May5]

สัมภาษณ์

- กุสุมา เทพรักษ์. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการละคร. **สัมภาษณ์**, 16 เมษายน 2562.
- _____. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการละคร. **สัมภาษณ์**, 16 ธันวาคม 2561.
- _____. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการละคร. **สัมภาษณ์**, 18 มีนาคม 2562.
- จำปา แสนพรม. ผู้อำนวยการโรงเรียนสืบสานศิลปวัฒนธรรมล้านนา. **สัมภาษณ์**, 4 กุมภาพันธ์ 2561.
- ชุตินิมา มณีวัฒนา. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์. **สัมภาษณ์**, 10 กันยายน 2561.
- _____. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์. **สัมภาษณ์**, 16 ธันวาคม 2561.
- ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ. **สัมภาษณ์**, 18 มีนาคม 2562.
- _____. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ. **สัมภาษณ์**, 6 กันยายน 2561.
- เตจิต เฉยพ่วง. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย. **สัมภาษณ์**, 8 สิงหาคม 2561.
- _____. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย. **สัมภาษณ์**, 8 พฤษภาคม 2562.
- ชนกร สรรยวาริภู. อาจารย์ประจำสาขานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 11 เมษายน 2562.
- _____. อาจารย์ประจำสาขานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 4 มีนาคม 2562.
- _____. อาจารย์ประจำสาขานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 7 กันยายน 2561.
- ธิตินัดดา จินาจันทร์. นักวิจัยกลุ่มงานล้านนาคดี. **สัมภาษณ์**, 14 มิถุนายน 2562.
- _____. นักวิจัยกลุ่มงานล้านนาคดี. **สัมภาษณ์**, 14 สิงหาคม 2561.
- นพิสี เรยเส. อาจารย์ประจำสาขาละครเพลง. **สัมภาษณ์**, 7 กันยายน 2561.
- นภค ไตรเจริญเดช. นักเขียนบทละครโทรทัศน์ และละครเวที. **สัมภาษณ์**, 13 มีนาคม 2562.
- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 12 กรกฎาคม 2561.
- _____. ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 14 พฤศจิกายน 2561.

- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 14 สิงหาคม 2561.
- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 18 กุมภาพันธ์ 2562.
- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 19 กันยายน 2561.
- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 22 พฤศจิกายน 2561.
- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 7 กันยายน 2561.
- _____ . ศาสตราจารย์ประจำภาควิชานาฏยศิลป์. **สัมภาษณ์**, 7 พฤศจิกายน 2561.
- พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ไทย. **สัมภาษณ์**, 25 มีนาคม 2562.
- พันธ์ศักดิ์ วรรณดี. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี (แขนงวิชาดนตรีไทย). **สัมภาษณ์**, 12 มกราคม 2562.
- พาริตา วิรุฬพล. อาจารย์ประจำสาขาวิชานันทศิลป์. **สัมภาษณ์**, 9 พฤษภาคม 2562.
- ภคมน เหมะจันทร์. อาจารย์พิเศษสาขาวิชาศิลปะการละคร. **สัมภาษณ์**, 27 กุมภาพันธ์ 2562.
- ภัคคพร พิมสาร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการละคร. **สัมภาษณ์**, 10 พฤษภาคม 2562.
- _____ . อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการละคร. **สัมภาษณ์**, 9 กันยายน 2561.
- ภัทรระ ชำคม. หัวหน้าสาขาดุริยางคศิลป์ไทย. **สัมภาษณ์**, 4 กันยายน 2561.
- ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์. ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง KAN SHOW. **สัมภาษณ์**, 13 กรกฎาคม 2561.
- มณิศา วศินารมณ. หัวหน้าแขนงวิชานาฏยศิลป์ไทย. **สัมภาษณ์**, 8 พฤษภาคม 2562.
- รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ. อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี (แขนงวิชาดนตรีสากล). **สัมภาษณ์**, 28 กันยายน 2561.
- วิชุดา วุฒาทิตย์. ข้าราชการบำนาญ. **สัมภาษณ์**, 12 พฤศจิกายน 2561.
- ศลิษา รัตนไชย. ผู้ออกแบบแสงประจำบริษัท ไลท์ซอร์ส จำกัด. **สัมภาษณ์**, 12 กันยายน 2561.
- สรรร ถวัลย์วงศ์ศรี., หัวหน้ากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง. **สัมภาษณ์**, 12 กรกฎาคม 2561.
- _____ . หัวหน้ากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง. **สัมภาษณ์**, 14 พฤศจิกายน 2561.
- สุทัศน์ สินธพทอง. พนักงานราชการ (ครูผู้สอน). **สัมภาษณ์**, 22 พฤศจิกายน 2561.
- _____ . พนักงานราชการ (ครูผู้สอน). **สัมภาษณ์**, 24 มิถุนายน 2561.
- สุวัฒนา ร็อคแลนด์. **สัมภาษณ์**, 25 มกราคม 2562.
- อภิรักษ์ ชัยปัญหา. อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย. **สัมภาษณ์**, 24 กรกฎาคม 2561.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์ สุจิตร์ และนิทรรศการข้อมูลการแสดงดุซงกีนิพนธ์
การสร้างสรรคันาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหระาของชาวไทใหญ่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

THE CREATION
OF
A DANCE FROM

KEINNARA IN TAI YAI'S FOLK TALE

HERN

#1

SHOWCASE

การสร้างสรรคนาฏยศิลป์
จากตำนานนกกิ้งกะหड़ा
ของชาวไทใหญ่

ออกแบบและกำกับลีลา
วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
(WANASAK PADUNGSESTAKIT)

JANUARY 2019 **12**

TIME 11.00 - 12.00 a.m.

AT BLACK BOX THEATRE,
BANGKOK UNIVERSITY



แผ่นปิดประกาศประชาสัมพันธ์คุณฐินิพนธ์
การสร้างสรรคนาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหड़ाของชาวไทใหญ่



นิทรรศการข้อมูลการแสดงดุซงกีนิพนธ์
การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหระของชาวไทใหญ่





ผู้วิจัยนำเสนอผลงานก่อนเริ่มการแสดง



บรรยากาศก่อนเริ่มการแสดงผลงานดุซถึนิพนธ์
การสร้างสรรคันาฎยศิลป์จากตำนานนกกึ่งกะหระาของชาวไทใหญ่



ภาพจากการแสดงผลงานดุซงฎนพนธ์สร้กสรรค้กนฏยศลป้กจกต้กนถนกกงกหระ้ชอชวทไหญ่
 ณ โรงละครแบล็คบ็อกซ์ เธียเตอร์ (Black Box Theatre) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



ภาพศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี, ผู้วิจัย
และคณาจารย์สาขาศิลปะการแสดง มรภ.สวนสุนันทา



ภาพคณะกรรมการหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต, ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรณศักดิ์ สุชี
และคณาจารย์สาขาศิลปะการแสดง ม.กรุงเทพ และนิสิต DFA (สาขานาฏยศิลป์) รุ่น 9



ภาพศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี และนักแสดงจากผลงานนาฏยศิลป์
จากตำนานนกเงือกห่าของชาวไทใหญ่



ภาพผู้วิจัยกับนักแสดง



เบื้องหลังกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากตำนานนกกิ้งกะหรั่งของชาวไทยใหญ่

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ
วัน เดือน ปี เกิด	5 สิงหาคม 2528
สถานที่เกิด	จังหวัดตรัง
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศป.บ.) เกียรตินิยมอันดับสอง สาขา ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปี พ.ศ. 2549 ในปี พ.ศ. 2552 สำเร็จการศึกษาหลักสูตรอักษรศาสตรมหา บัณฑิต สาขาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และในปีการศึกษา 2559 ได้เข้าศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎี บัณฑิต (ศป.ด.) คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปัจจุบันรับ ราชการ ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง (แขนงวิชาศิลปะการละคร) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา
ที่อยู่ปัจจุบัน	221/682 อาคารชุด IDEO Sathorn-Thaphra ถ.ตากสิน-เพชรเกษม แขวง บุคคโล เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร
ผลงานตีพิมพ์	เผยแพร่งานวิทยานิพนธ์ในรูปแบบบทความวิจัยลงในวารสาร "สุนันทา วิชาการและวิจัย" มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งวารสารอยู่ใน ฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กลุ่ม 1
รางวัลที่ได้รับ	พ.ศ. 2560 ทุนอุดหนุนงานวิจัย 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุน รัชดาภิเษกสมโภช จาก บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2559 ทุนอุดหนุนการศึกษาสำหรับนิสิตปริญญาเอกและปริญญาโท สาขาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทย จาก บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2551 ทุนพระราชทานจุฬาเพชรรัตน จาก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย